

UXデザイン演習

画面レスのアプリデザイン

画面レスのアプリデザイン

スマートフォンアプリのデザインをします。ただし画面を確認できない環境での利用を想定します。

今回の演習について

アプリがどのようなシーンで使われるのか、どのような機能があるのかを考え、その上で **通知音をデザイン**してもらいます。**画面デザインは必要ありません**。

一般的に、アプリのデザインを進める際、**使われる場面や機能** の検討と並行して画面デザインが進みますが、**サウンドデザイン** は後回しになりがちです。しかし **アプリ固有の通知音** には重要です。

例えば、LINEでは通知音だけで「誰かからのメッセージだ」と想像ができるし、XなどSNSの通知音を聞けば「いいねやフォローの通知だ」と想像できます。これにより、ユーザーは「今すぐ対応すべきか」を瞬時に判断しています。

通知音はユーザーの無意識のうちに多くの情報を伝え、その行動をサポートしています。もし通知音がiOS標準のものだった場合、必ず画面を確認しなければ情報を得られません。

課題内容

架空のアプリを考え、画面を確認できない環境での利用を想定し、通知音を作成してください。

アプリがどのような機能や特徴を持つのか、利用シーンや対象ユーザーを具体的に考えてください。

ポケットやカバンの中にスマートフォンがある状態、画面が見えない環境で必要となる音を考えてください(例えば手作業中や、接客中など)。

デザインするアプリについて

ユーザー視点に立つため、身近なテーマを推奨します。例えば、

バイト関連のアプリ

- 新しいバイト募集
- シフト変更のお知らせ
- 応援募集

大学関連のアプリ

- 授業開始前通知
- 休講、休校のお知らせ
- レポート提出期限前通知
- サークル活動の連絡

上記の機能は一般的な内容ですが、自身の経験をもとに具体的なシチュエーションを設定すると、より考えやすくなります（例えば所属サークルのアプリや、特定のバイト先に特化したアプリなど）。

課題で目指したいこと

ユーザー視点でのデザイン

ユーザーがどのようにアプリを使うのかを具体的に想像する。

アプリが使われる環境やシーンの考慮

「画面が見えない」環境を起点に考えることで、アプリの使用シーンなどを考慮したデザインを考える。

音の情報設計

サウンドを通じて適切に情報を伝える技術と表現を身につける。

ユニークな音のデザイン

他アプリの通知音と差別化されるユニークなサウンドを考える。

提出内容

アプリの機能に基づいた通知音を3点~程度作成し提出していただきます。またアプリや機能について解説したテキストもお願いします。

- アプリの概要
 - アプリ名/ アプリの目的/ ユーザ層/ 使用される具体的な場面 ...など
- アプリの機能/ 通知機能
 - 主な機能のリスト
 - 通知が必要なタイミングや内容
- サウンドをどのようにデザインしたか
 - 他のアプリの通知音と比べてユニークな点 / 工夫した点/ デザイン中悩んだ点や(あれば)解決方法/ ユーザー視点での利便性 ...自由にアピールしてください

制作のヒント

WWDC 2017 Designing Sound

<https://developer.apple.com/jp/videos/play/wwdc2017/803/>

<https://www.youtube.com/watch?v=X8MuXKpm66U&t=1s>

Appleのサウンドデザインについての講演。サウンドデザイナーだけではなく、制作に携わるあらゆる人に向けて、サウンドデザインの基本的な考え方が丁寧に説明されている。

アプリに音をつける例 (8:38~)

アプリの本質とは何か。聞いた人にどういう感情を持ってもらいたいか。アプリの美学にどう合わせるか。何の音を選ぶべきか。

iPhone で使われる通知音の例 (14:29~)

Apple Watch の通知音は、アルミフレームを叩いた音になっている。汎用的であるため、特定の何かを想起するのではなく、ニュートラルな表現にしている。

良い通知音とは？ (19:20~)

どのアプリが発したかわかり、他と区別できるか。デザインにマッチしているか。目立たずに、繰り返し使用可能か。クリアなサウンドか。

良いUIサウンドとは？ (26:05~)

控えめであるか。ユーザーの助けになるか。使って楽しくなるか。直感的な体験ができるか。

How I composed the Windows 10 calendar alert

<https://www.youtube.com/watch?v=1sqq63imHx0>

Microsoftのサウンドデザイナーが採ったアプローチの紹介。

この考え方が全てのサウンドデザインに適用できるかはわからないが、サウンドデザインに対する一つのロジック/ 事例としてみると面白い。

これからの機器はネットワークに繋がって、より多くの通知音を発するようになるだろう。通知音は、基本的にアラームサウンドをベースにしている。アラームは注意を促すサウンドなので、耳障りになるようにデザインされている。

我々は、「言語を音楽にする」というアプローチを採っている。音の輪郭というのは、リズムやピッチの上下、メロディで出来ている。例えば「用意できた？」という音の輪郭は、たくさんの言語で共通している。ここから要素を抽出して カレンダーアプリの通知音をデザインした。