



アプリケーションデザインジャーナル



<アプリケーション名>

<アプリケーションの説明>

<あなたの名前>



ようこそ

このアプリケーションデザインジャーナルは、アイデアを書き留めたり、アプリケーションデザインサイクルの4段階を繰り返していく際に参考するためのものです。スライド全体を再生して内容を確認することもできますが、スライドビューでメモ、画像、図形などを追加しながら進めていくことをおすすめします。スライドの追加やコピーは自由に行ってください。現在または将来、アプリケーションを作るときに、スライドを見返しながら進めましょう。



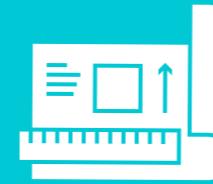
ブレーン ストーミング

目的
アイデア
対象者
絞り込み
反復



計画

UI/UX
iOSの機能
デザイン



プロトタイプ

デザイン
フローチャート
作成



評価

観察
インタビュー

ブレーン ストーミング

目的

アイデア

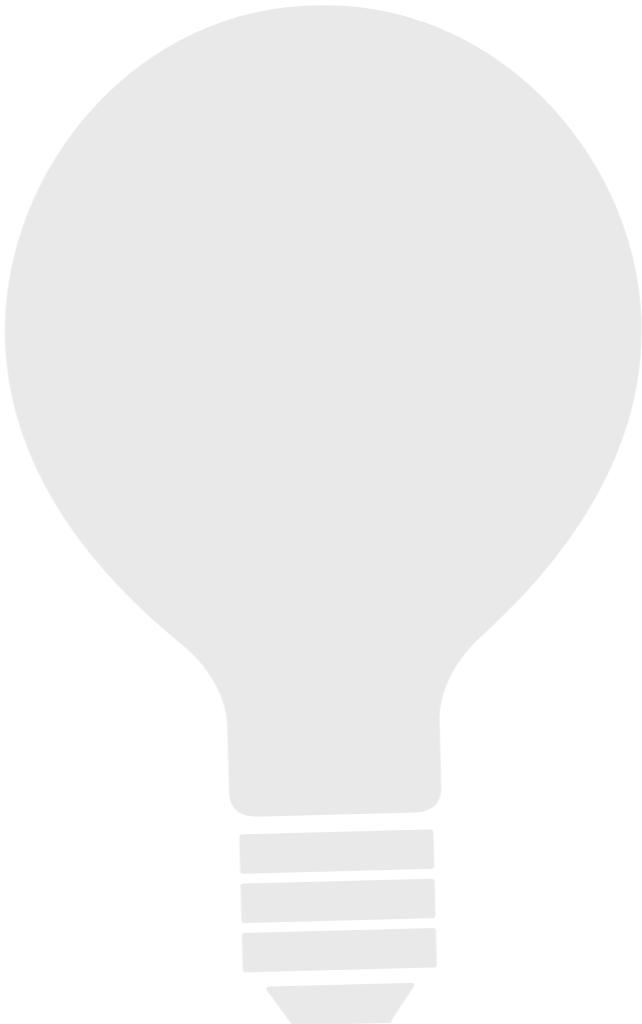
対象者

絞り込み

反復

概要

「ブレーンストーミング(アイデア出し)」の段階では、問題を発見し、解決策を考えます。このセクションには、みなさんにじっくり考えてほしい大事な内容がいくつか含まれています。ところどころに、もっと深く知りたい人向けに、オプションとして「発展」アクティビティがあります。なるべく多くのアイデア、メモ、スケッチを書き入れて、身の回りの問題解決につながるアプリケーションのデザインに役立ててください。



ブレーン ストミング

目的

アイデア

対象者

絞り込み

反復

チャンス、問題、課題を定義する

アプリケーションの内容を固める前に、どんなチャンス、問題、課題があるかを明確にしましょう。

1. どんなチャンス、問題、課題を把握していますか？

2. どのような疑問に対して答えを見つける必要がありますか？

3. そのチャンス、問題、課題を1つの文で説明できますか？

ブレーン ストーミング

目的

アイデア

対象者

絞り込み

反復

お気に入りのアプリケーション

あなた自身が使っているアプリケーションについて考えてみましょう。それぞれのアプリケーションにはどのような目的がありますか？なぜそのアプリケーションを使うのですか？一番よく使うアプリケーションはどれですか？数回使った後、使わなくなったアプリケーションはありますか？そもそも、なぜそのアプリケーションをダウンロードしようと思ったのですか？ブレーンストーミングを行ってお気に入りのアプリケーションをリストアップし、それぞれのアプリケーションの目的と長所を把握しましょう。



アプリケーションの目的:

このアプリケーションのよいところは…



アプリケーションの目的:

このアプリケーションのよいところは…



アプリケーションの目的:

このアプリケーションのよいところは…



アプリケーションの目的:

このアプリケーションのよいところは…



アプリケーションの目的:

このアプリケーションのよいところは…

ブレーン ストーミング

目的

アイデア

対象者

絞り込み

反復

自分のアイデア

どのような APPLICATIONを作りたいか、アイデアをリストにしてみましょう。まったく新しいアイデアでもよいですし、特定の問題を解決するものや、すでに公開されている APPLICATIONを改良したり自分用にアレンジしたりするアイデアでもかまいません。馬鹿げていると思うようなアイデアだっていいのです。App Storeをブラウズしながらインスピレーションを得て、リストにアイデアをどんどん追加していきましょう。アイデアを練っていくうちに、「このアイデアはなかなかいいな」とか「これはちょっと奇抜すぎるな」ということが見えてきます。

アイデアを追加します。



ブレーン ストーミング

目的

アイデア

対象者

絞り込み

反復

自分のアプリケーションのアイデア

ブレーンストーミングのリストから、発展させたいアプリケーションのアイデアを1つ選び、その説明を下に書きましょう。

アプリケーション名:

アプリケーションの機能について説明します。

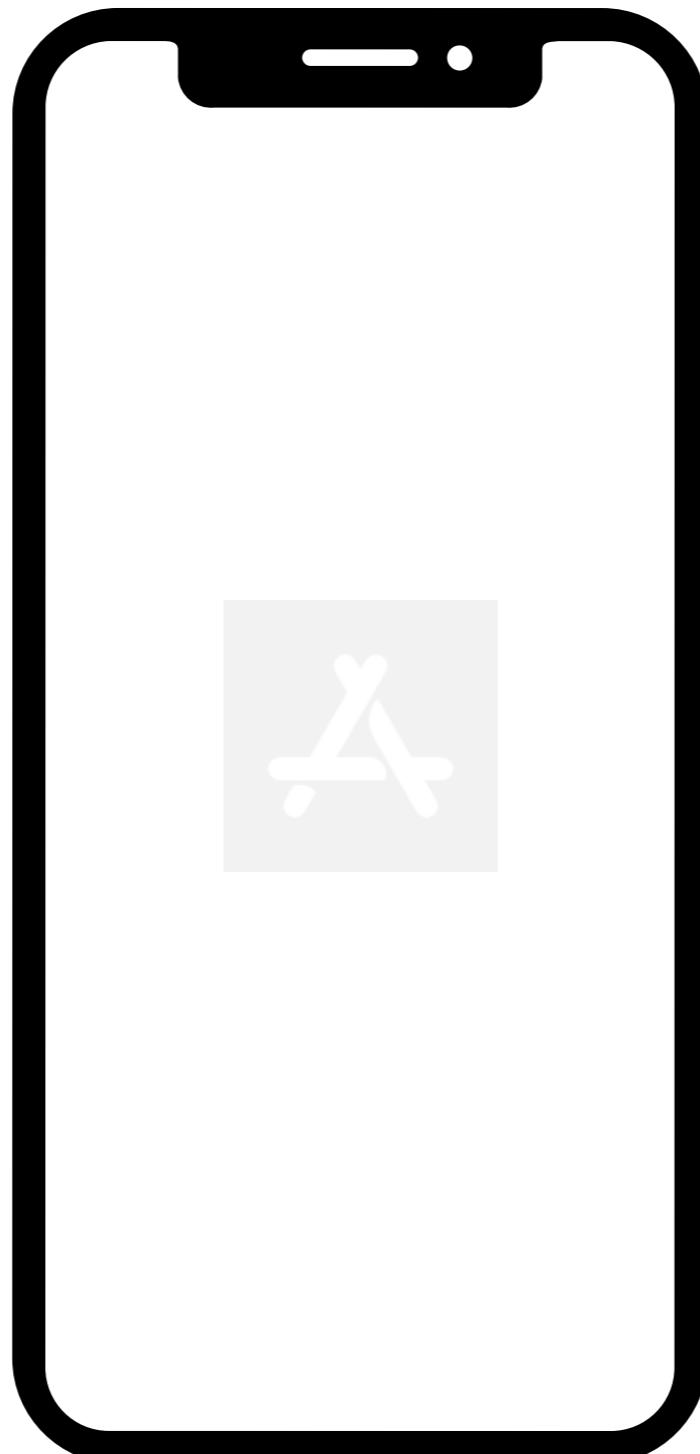
一番の競合相手

発展

自分のアイデアの中で一番いいと思うものについて、少しリサーチをしてみましょう。App Storeに公開されているアプリケーションをよく見てみましょう。あなたが考えているようなアプリケーションは、すでに公開されていますか？同じようなアプリケーションがすでに公開されていても、がっかりしないでください。それはあなたのアイデアがよかったです。似たようなアプリケーションをたくさん見たら、どうしたらもっと良くなるかがわかります。

自分の考えたアプリケーションにとって一番の競合になりそうなアプリケーションをApp Storeで探しましょう。できたら、そのアプリケーションをダウンロードして一通り調べ、右の質問に答えてください。

App Storeにユーザーレビューが投稿されている場合は、よく読んでみましょう。何かが使いにくいというような意見はありますか？どのような機能の追加の要望がありますか？みんながわかりにくいと感じている部分はどこですか？あなたが考えているアプリケーションは、これらの問題にどのように対処しますか？



競合するアプリケーションの
画像をここに挿入しましょう。

使いやすいですか？その理由も説明してください。

ユーザーインターフェイスで改良した方がよい点は
ありますか？

どうすればもっとよいデザインになると思いますか？

ブレーン ストーミング

目的

アイデア

対象者

絞り込み

反復

App Storeで様々なカテゴリのアプリケーションを探索し、アイコン、スクリーンショット、説明を見てみましょう。リサーチの記録として、ここに例となる画像を挿入してください。



アプリケーションをデザインするときは、その対象者を思い浮かべることが重要です。このアプリケーションを誰に使ってほしいですか？

これらのアプリケーションの対象者について、どのようなことがわかりましたか？

対象者がよくわかるように説明されていますか？

スクリーンショットやプレビュービデオを見て、そのアプリケーションが対象者にふさわしいものだと思いましたか？

発展

自分のアプリケーションのアイデアについて、対象ユーザーのタイプごとに人物像を考えましょう。

このスライドを複製し、人物像ごとにまとめましょう。

何をしている人ですか？(職業など)



年齢は？

アプリケーションを使う目的は？

画像と文章のどちらを好みますか？

人物像のイメージがわかる、
ストック写真またはイラスト(任意)

デバイスを使う頻度は？

その他の詳しい情報。



ブレーン ストミング

目的

アイデア

対象者

絞り込み

反復

絞り込み

アプリケーションのアイデアを1つに絞る前に、アプリケーションアイデアのリストに戻って読み返してください。どのアプリケーションが一番面白そうですか？いくつかのアプリケーションに絞り込んで、さらにアイデアを出してみましょう。それらのアプリケーションはどのような目的を果たしますか？問題をどのように解決しますか？対象者は誰ですか？アプリケーションの目的をわかりやすく説明する文を書いてみましょう。説明文を書くことで、よいアイデアかどうか判断することができます。新しいアイデアを、一番気に入っているアプリケーションのアイデアと比べてみましょう。どちらがよりよいアイデアだと思いますか？

このアプリケーションは何をするものですか？

わたしのアプリケーションは…

このアプリケーションはなぜ必要なのですか？

なぜなら…

このアプリケーションは何をするものですか？

わたしのアプリケーションは…

このアプリケーションはなぜ必要なのですか？

なぜなら…

このアプリケーションは何をするものですか？

わたしのアプリケーションは…

このアプリケーションはなぜ必要なのですか？

なぜなら…

計画

UI/UX
iOSの機能
デザイン

概要

「計画」段階では、アプリケーションの細かい部分を詰め、どうすれば目的を果たすことができるかを考えます。

アプリケーションを作る時には、UI/UX、iOSの機能、デザインという3つの大切な領域について考える必要があります。これらを深く理解すればするほど、高度なアプリケーションをデザインできるようになります。[「Apple Developer」ウェブサイト](#)のリソースを活用すれば、これらについて詳しく学ぶことができます。



計画

UI/UX iOSの機能 デザイン



UI/UX

優れたアプリケーションは、使いやすくなくてはなりません。ここで重要なのがユーザーインターフェイス(UI)のデザインです。優れたデザインのUIは、ユーザーエクスペリエンス(UX)を高めてくれます。アプリケーションを初めて使った時や、新しいアプリケーションを使ってみた時のことを思い出してみましょう。使い心地はどうでしたか？どうすればよいかわからない部分がありませんでしたか？フォントサイズ、アイコン、図形、レイアウト、次の画面への移動方法などの要素を見直してみましょう。アプリケーションの使い心地は細かい部分によって左右される場合があります。[ヒューマンインターフェイスガイドライン](#)(英語)をよく読んでください。

お気に入りのアプリケーションのリストに戻り、その中から1つ選んでレビューを書きましょう。
アプリケーションを使いやすくしているのは、どの機能でしょうか？



お気に入りのアプリケーションのレビュー

発展

お気に入りアプリケーションのリストにある他のアプリケーションについて考えましょう。これらのアプリケーションをUIデザインという観点からランク付けしてみてください。使いやすくて思い通りに動くのは、どのアプリケーションですか？ほかのアプリケーションより使いやすいと思ったアプリケーションについて、その理由を書いてみましょう。操作方法はすぐにわかりましたか？アプリケーションを使い始めるまでに何回タップしましたか？タップ数は少ないほうが理想的です。第一印象が大切です。自分の意見をまわりの人と比べてみましょう。ほかの人と同じ意見でしたか？

1.

2.

3.

4.

5.

計画

UI/UX

iOSの機能

基本的な機能

接続機能

革新的な機能

アクセシビリティ

機能を組み合わせる

デザイン

基本的な機能

@

A

キーボード

非常に基本的な機能で、多くのアプリケーションでは欠かせないものです。ユーザーはキーボードを使って、名前や数値、絵文字などを入力することができます。メールやソーシャルメディア、言葉を入力すると別の言語に変えて読み上げてくれる翻訳アプリケーションなどに使います。キーボードを使うアプリケーションにはどのようなものがありますか？そのアプリケーションは、どのようなデータを取り込みますか？



カメラとマイク

カメラとマイクを使って写真やサウンドを取り込むアプリケーションもたくさんあります。ムービーや音楽、写真アルバムを作成するアプリケーションについて考えてみましょう。FaceTimeやメッセージなどのコミュニケーション用のアプリケーションはどうでしょうか？写真の上にグラフを重ねたり、写真をマークアップして分析したりできる解析用アプリケーションは？カメラやマイクの使い道はいくつありますか？



タッチスクリーン

iPhoneとiPadには、軽く触れるだけで操作できるタッチスクリーンが備わっています。画面のタップ、ダブルタップ、スワイプ、ボタンやオブジェクトのドラッグなど、ユーザーによる操作を検知するアプリケーションを作成することができます。画面上の要素をタッチして、ゲームやユーザーインターフェイスを自然に操作できれば、どのようなことが可能になるか考えてみましょう。

あなたなら、こうした機能をアプリケーションの中でどのように使いますか？

計画

UI/UX

iOSの機能

基本的な機能

接続機能

革新的な機能

アクセシビリティ

機能を組み合わせる

デザイン

接続機能



Wi-Fi

あなたのアプリケーションはインターネットに接続する必要がありますか？大半のユーザーはWi-Fiにアクセスできるかもしれません、Wi-Fiネットワークに接続できない場合、あなたのアプリケーションはどうなるか考えてみましょう。「Wi-Fiにアクセスできる」という条件は、対象者のプロフィールに合っていますか？



GPS

iOSデバイスに内蔵されているGPS(Global Positioning System)は、iPhoneが地球上のどの場所にあるかを誤差4.5メートルの精度で示します。また、標高(海面からの高さ)も検知します。iPhoneのマップアプリケーションと天気アプリケーションにはGPSが使われています。



Bluetooth

Bluetoothは、iOSデバイスを近くにあるスピーカーなどのほかのデバイスに接続して音楽を再生できるようにしたり、Spheroなどのロボットに接続してデバイスでロボットを操作できるようにしたり、デジタル温度計に接続したりできるようにするテクノロジーです。

あなたなら、こうした機能をアプリケーションの中でどのように使いますか？

計画

UI/UX

iOSの機能

基本的な機能

接続機能

革新的な機能

アクセシビリティ

機能を組み合わせる

デザイン

革新的な機能



音声認識と機械学習

Siriを使ってみましょう。Siriはあなたが話すことを認識します。Siriは使えば使うほど、あなたが必要としていることをより正しく認識するようになります。これが機械学習です。通常はキーボードを使って情報を入力するアプリケーションで、代わりに音声認識または機械学習を使えるものがありますか？これらの機能はどのようなユーザーにメリットがありますか？



加速度センサーとジャイロスコープ

加速度センサーはデバイスの速度の変化(加速、減速、無重力状態)を検知します。ジャイロスコープは方向を調べるので、デバイスの向きを測定できます。加速度センサーとジャイロスコープを組み合わせると、iOSデバイスの位置を三次元で検知することができます。ユーザーが倒れそうになっていることを認識するようなアプリケーションを開発できますか？iPhoneのヘルスアプリケーションや、コンパスアプリケーションの水平ツールについて考えてみましょう。これらのアプリケーションでは、加速度センサーとジャイロスコープがどのように活用されていますか？



拡張現実

拡張現実機能を使えば、デジタルのオブジェクトや情報を、現実の環境と融合させることができます。実物大のゾウがあなたの庭に現れたり、お気に入りの本の挿絵が動き出したりするのを想像してみてください。あなたなら、こうした機能をアプリケーションの中でどのように使いますか？

計画

UI/UX

iOSの機能

基本的な機能

接続機能

革新的な機能

アクセシビリティ

機能を組み合わせる

デザイン

アクセシビリティ



iOSは、様々な方法で画面上のコンテンツにアクセスできるようになっています。身体機能に障がいのある人は、Siriや音声入力を使ってアプリケーションを操作することができます。視覚に障がいのある人は、画面上の要素のサイズを拡大したりコントラストを高めたり、VoiceOver(画面読み上げ機能)を使って音声だけでアプリケーションを操作したりすることができます。アクセシビリティ機能を使うと、ユーザーが好む方法でアプリケーションにアクセスできるので、障害のない人にとっても利便性が高まります。

iOSのアクセシビリティ機能を試してみて、使い方を確認しましょう。

あなたなら、こうした機能をアプリケーションの中でどのように使いますか？

計画

UI/UX

iOSの機能

基本的な機能

接続機能

革新的な機能

アクセシビリティ

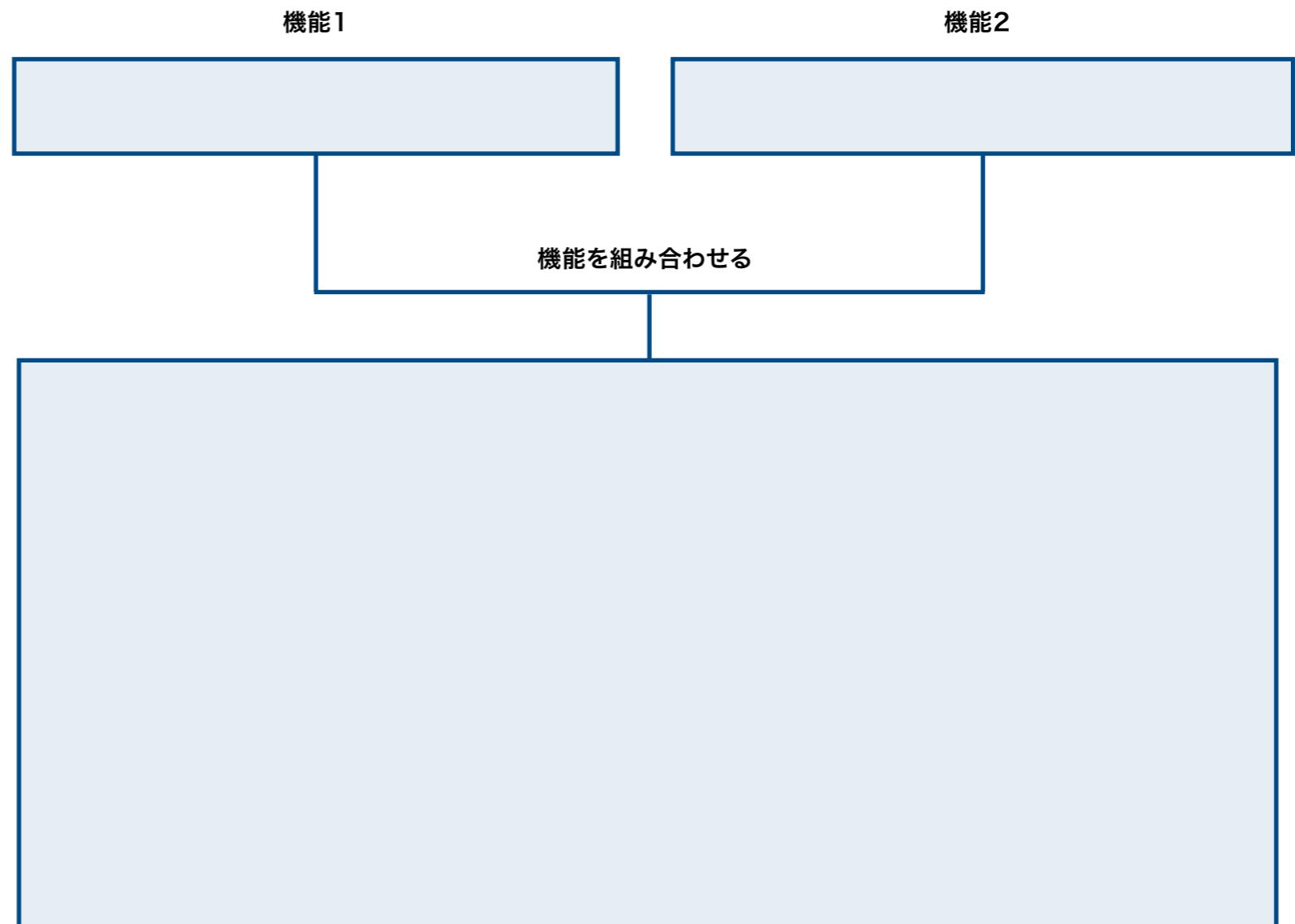
機能を組み合わせる

デザイン



機能を組み合わせる

これまでに学んだ様々な機能の中で、自分のアプリケーションにはどの組み合わせが一番よいか考えてみましょう。まず想像力を最大限に発揮して、様々な機能を組み合わせてみてください。すべての機能を1つずつ別の紙に書き、折りたたみます。一人ずつ順番に紙を2枚以上選んで、紙に書かれている機能を組み合わせて使う方法を考えてみましょう。例えば、加速度センサーとBluetoothを組み合せれば、ロボットを接続してデバイスをリモコンとして使うことができるかもしれません。



発展

次に、自分のアプリケーションについて考えてみましょう。最高のアプリケーションにするために欠かせない機能は、どれですか？どの機能を使えば、ユーザーに「すごい！使いやすい！」や「すごい！こんな見たことない！」などと思ってもらえますか？ほかにはないユニークさも大切ですが、シンプルで簡単に使えるということも大切です。

新しいスライドを挿入し、自分のアプリケーションに搭載したい機能と、それをどのように活用してアプリケーションの目標を達成するかを図で表現してみましょう。

例



上級編:MVCのV(ビュー)

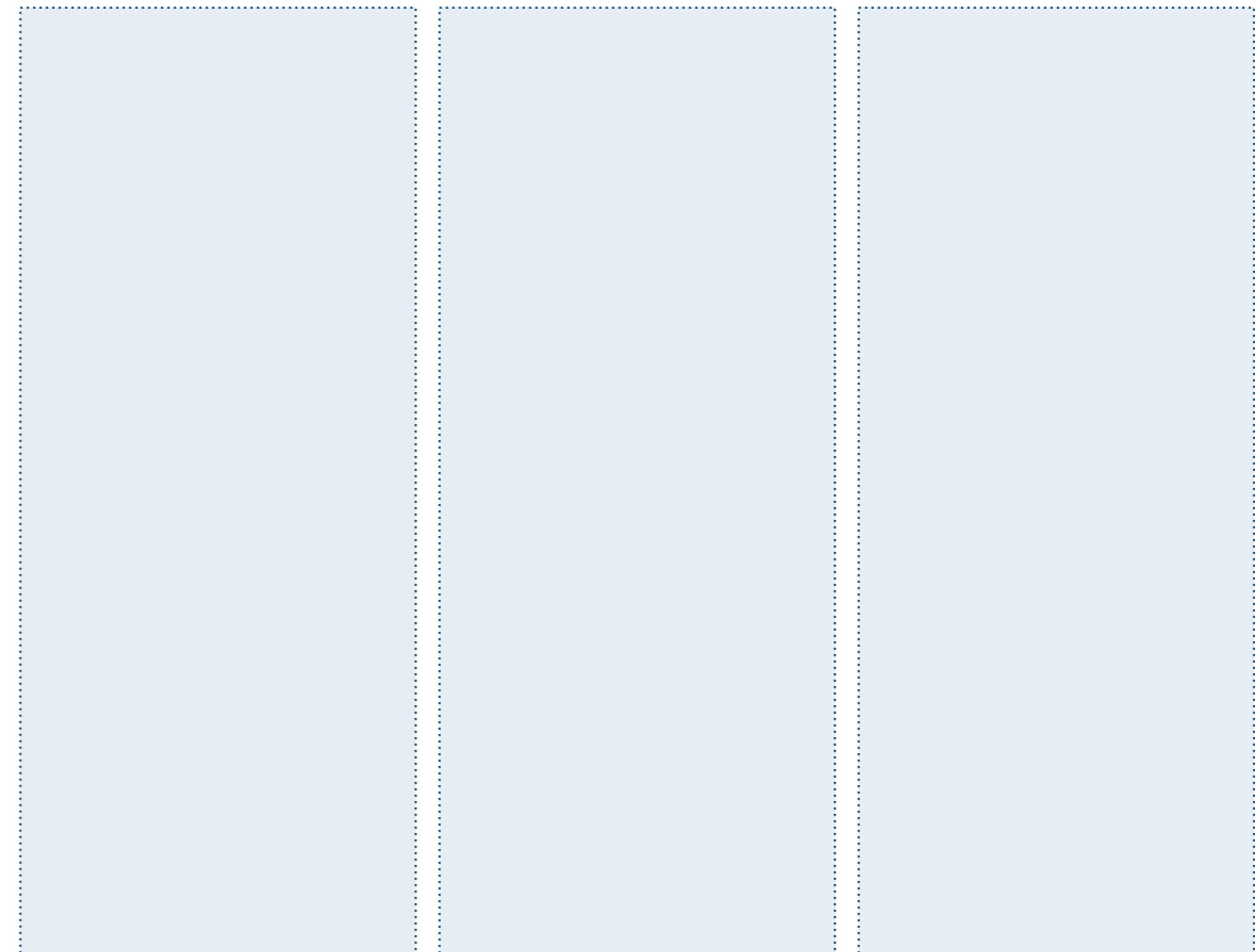
MVC(Model View Controller)は、アプリケーションのファイル、構造、クラスを体系化するデザインパターンです。詳しくは、[ユニット4のレッスン3\(英語\)](#)を参照してください。

機能は決まりましたので、今度はアプリケーションでその機能をどのように、いつ、どこで使い、どのようなコードで実現するかを厳密に考えていく必要があります。ここでは、データのモデル化や、特定の機能にコントローラがいくつ必要かといった細かい部分にこだわらないことが大切です。今のところはシンプルに、アプリケーションにとって重要な主要ビューだけに注目して、紙の上に簡単なスケッチを描くだけにとどめておきましょう。

アプリケーションの機能を実現するためにはどのようなビュー(画面)が必要ですか？以下の質問について考え、主要なビューを描いてみましょう。

- アプリケーションのデータをどのように表示しますか？
- ユーザーの入力をどのように取り込みますか？
- 複数の画面に表示したいビューはありますか？

上記の質問に対する答えを活用して、どの入力方法を選択するかを検討したり、コントロール(ボタンなど)を使いすぎていなかを判断したり、コードの中で再利用したいビューを見つけ出したりしてください。

A large rectangular area with a dotted border, intended for users to draw their sketches of main views.

計画

UI/UX
iOSの機能
デザイン



ヒューマンインターフェイスガイドライン(英語)を
よく読んでください。

デザイン

アプリケーションにスタイルと個性を与えましょう!ただし、シンプルさを保つことを忘れないでください。
アプリケーションの目的が際立つようなデザインにします。カラフルすぎたり、不必要的要素があったりすると、
ユーザーの注意がそれてしましますので気をつけましょう。「モードボード」を作成し、これに合わせて
アプリケーションをデザインしましょう。

色の組み合わせを選びます。



必要なビジュアル要素のタイプがわかる、サンプル画像を挿入してください。



このアプリケーションではどのフォントを使いますか?

デザインの原則を参照したフレーズ(「シンプルに」や「今っぽい感じ」など)を記入します。

ユーザーに何かを知らせたり、ゲームやアプリケーションの雰囲気を盛り上げるときに鳴らすサウンドについて
説明するか、またはサウンドのファイルを挿入します。

発展

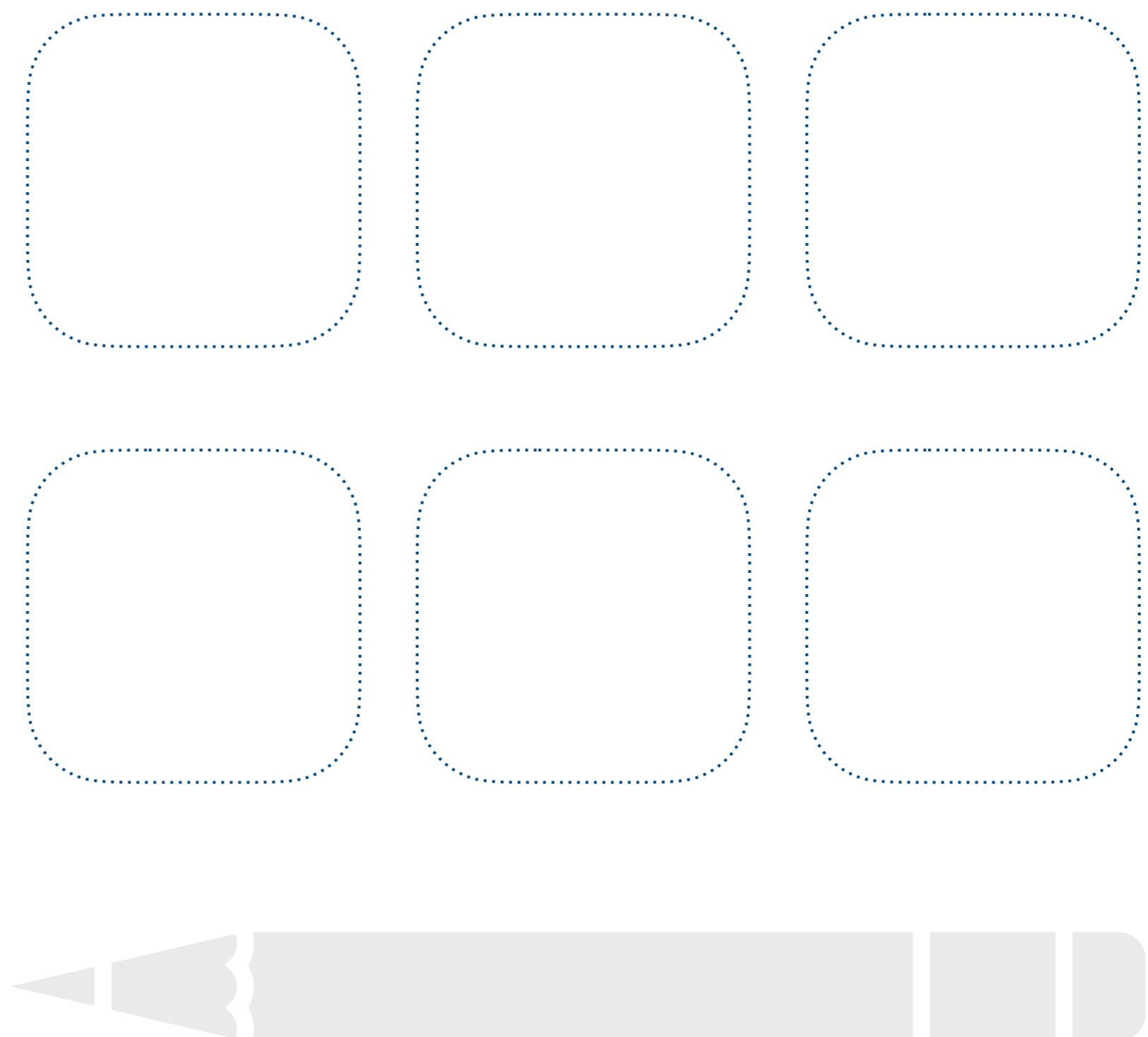
魅力的なアイコンを考えて、第一印象でユーザーの心をつかみましょう。

App Storeでアプリケーションを探している時、よいデザインのアイコンは目にとまります。どんなに素晴らしいコードを使って洗練されたユーザーインターフェイスを作っても、アイコンで正しいメッセージが伝わらなければ、アプリケーションはダウンロードしてもらえません。

アプリケーションのアイコンをいくつかデザインし、ほかの人に見せて、アイコンを見ただけでどんなアプリケーションかわかるか聞いてみましょう。どのアイコンが一番高い評価を得ましたか？

プロのヒント：デバイスのホーム画面のスクリーンショットを撮り、自分のアプリケーションのアイコンをその上に置いて、ほかのアプリケーションと並べて比べてみましょう。あなたのアイコンは目立っていますか？

アプリケーションのアイコンのデザイン

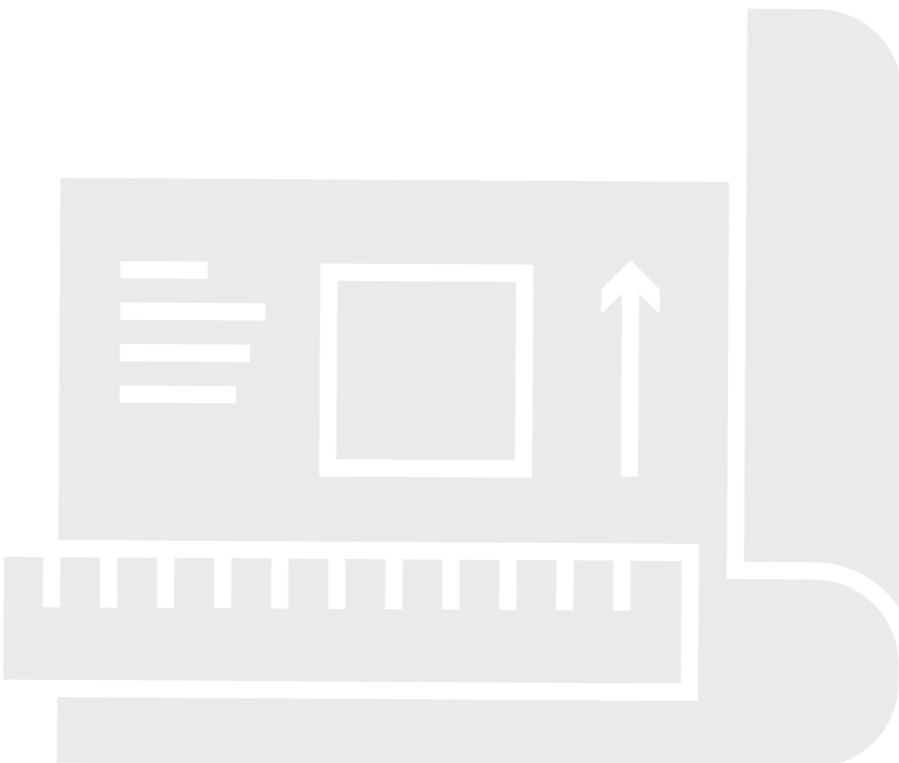


プロトタイプ

デザイン
フローチャート
作成

概要

60秒でプロトタイプを作成するWWDCのこちらの[ビデオ\(英語\)](#)をご覧ください。Keynoteを使って簡単にアイデアを試す方法がわかります。アプリケーションのプロトタイプ作成についてもっと詳しく知りたい方は、WWDCの反復設計に関する[ビデオ\(英語\)](#)をご覧ください。すべて見る必要はありませんが、Keynoteを使ったプロトタイプ作成とはどのようなものかを知る上で参考になるはずです。



プロトタイプ

デザイン フローチャート 作成

デザイン

みなさんのアプリケーションのメイン画面はどのようなものですか？どの機能をどこに配置しますか？作成した「ムードボード」をもう一度見て、画面の案をいくつか描いてみましょう。Keynoteや描画アプリケーションを使ってもいいですし、インデックスカードに描いてもいいでしょう。作成した画面のスクリーンショットまたは写真を撮り、プロトタイプの作成に使うアプリケーションに読み込みます。

ヒント：センスに自信が持てませんか？そんな時は、既存のアプリケーションを使って、インスピレーションを得るとよいでしょう。優れた特長を持つアプリケーションの画面のスクリーンショットを撮り、レイヤーまたはテンプレートとして追加してカスタマイズしましょう。



ホーム画面

- ・シンプル
- ・親しみやすい
- ・「Go Green」の
ちょっとしたかわいい
アニメーション
- ・アプリケーションへの
わかりやすい入口

（「はじめる」画面は
すべて緑色）

データ設定

- ・手軽で簡単なデータ
入力
- ・大きなボタン
- ・わかりやすいナビゲー
ション

アプリケーションの 説明

- ・アプリケーションの
機能を手軽に確認
できるビジュアル
メニュー
- ・使いやすいギャラリー
スクロール
- ・わかりやすい
ナビゲーション

バーチャル森林

- ・落ち着いた音楽
- ・やさしい色使い
- ・シンプルなデザイン
- ・ゆっくりのアニメー
ション
- ・ナビゲーション
メニューには一貫性を
持たせ、開いている
メニューは青色で示す

ゴミの記録

- ・わかりやすい
カレンダー形式の
レイアウト
- ・大きくて見やすい
円グラフ
- ・リサイクルは緑色
- ・+ボタンを押すと別の
画面が表示されて
データを入力できる
- ・アプリケーションの
「ビジネス」サイドは、
はっきりと効率的に

チャレンジ

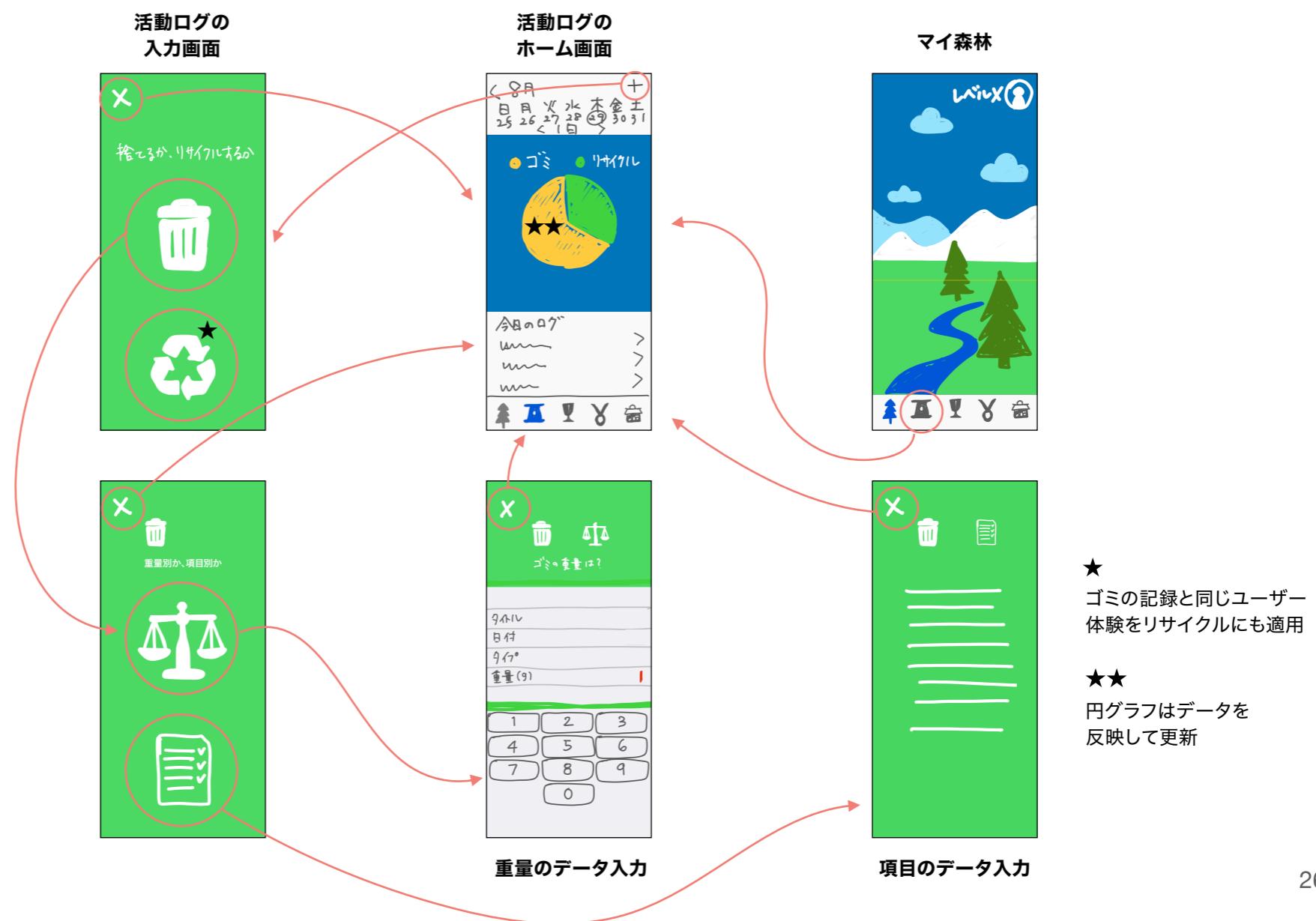
- ・リストビュー — 下に
スクロールして表示。
最近のものは上に表示
- ・シンプルでわかりやすい
グラフィック
- ・現在と過去でチャレンジ
の画面を分ける

プロトタイプ

デザイン
フローチャート
作成

フローチャート

新しいスライドを挿入し、先ほど作成した画像を使って以下のサンプルのように、アプリケーションの構造をストーリーボードとして一枚にまとめます。アプリケーションの主要部はどこですか？ユーザーがそこにどうやってたどり着くか、具体的に説明してください。たとえば、ある機能はどの段階で使えるようになるのでしょうか？ユーザーが「はい」または「いいえ」をタップするとどうなりますか？アプリケーションはどのようなデータを収集または提供し、どのように表示しますか？アプリケーションを動かすのに必要な条件文を書き出します。たとえば、「ユーザーが『はい』をタップすればxになり、そうでない場合はyになる」といった具合です。そのほかに、アプリケーションに適用できそうなプログラミングの概念はないでしょうか？何度も繰り返していて、forループが使えそうな部分はありませんか？



プロトタイプ

デザイン

フローチャート

作成

作成

まず、この完成版のプロトタイプ例を見て、イメージをつかんでください。その後、MacまたはiPadで、Keynoteあるいは「[POP - Prototyping on Paper](#)」などのiOSアプリケーションを使って、プロトタイプを作成します。



タップまたはクリックしてビデオを再生するか、iPad向けのプロトタイプとiPhone向けのプロトタイプのKeynoteファイルをダウンロードして確認してください。

Keynoteでプロトタイプを作成する

1. アプリケーションのプロトタイプをデモ用のiOSデバイスで実行できるように、Keynoteファイルのサイズを設定します。「書類」サイドバーの「書類」タブをクリックして、「スライドのサイズ」メニューで「カスタムのスライドサイズ」を選択してから、以下のいずれかのサイズを入力します。

- iPadの場合: 幅834 pt、高さ1112 pt
- iPhone Xの場合: 幅375 pt、高さ812 pt

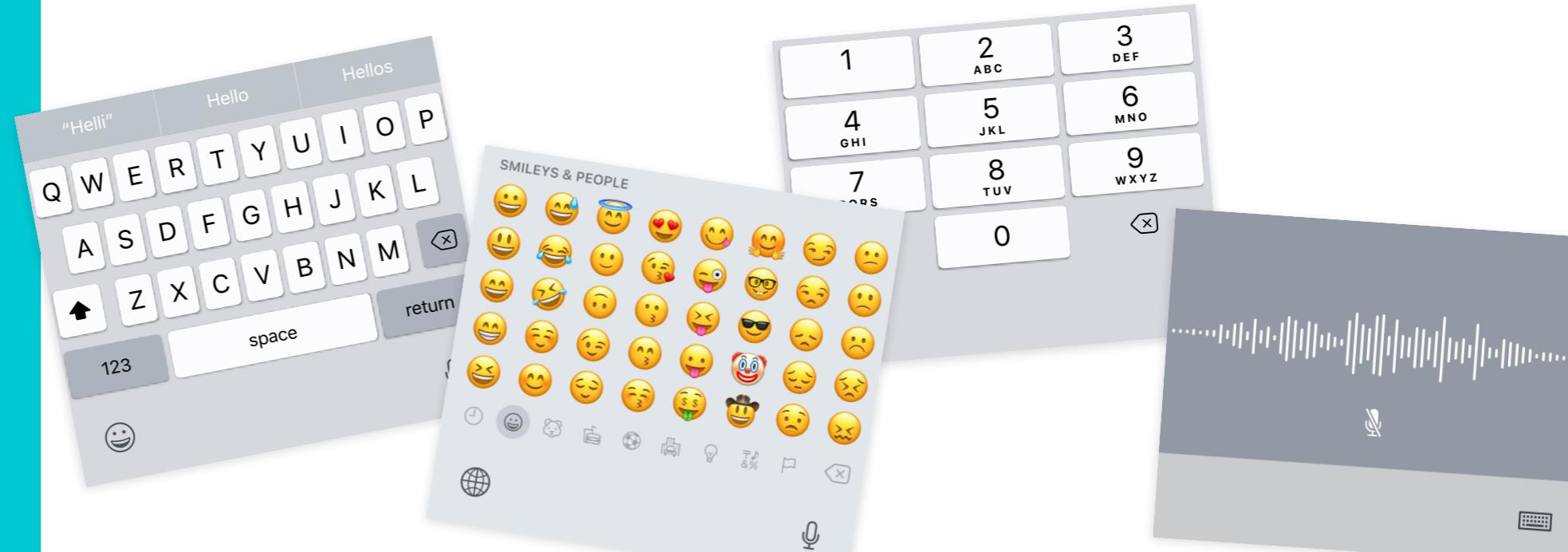
2. 使う色とフォントを決めた後、操作ボタンをデザインします。これらのデザインツールは仮スライドに入れておきます(後ほど削除します)。

3. スライド1枚につき画面1つを作成します。

4. スライド同士をインタラクティブなリンクでつなげ、ボタンをタップしたらタッチイベントが起こるようにします。Controlキーを押しながらリンクしたいオブジェクトをクリックし、「リンクを追加」を選択した後、「スライド」を選択します。

5. プрезентーションのスライドが、操作ボタンを押した時だけ変化するように、「書類」をクリックして、「プレゼンテーションのタイプ」メニューの「リンクのみ」を選択します。

UIをいろいろ試すうちに、iOSのデザインスタイルに合ったアプリケーションをデザインしたくなるかもしれません。その場合は、このKeynoteファイル(英語)を[ダウンロード](#)して、iOSのUI要素にアクセスしてください。



どのタイプのプロトタイプの場合でも、以下の点を考慮してください。

- コンテンツを体験する方法は複数用意されていますか？
- 同じデータを様々な方法で表現することができますか？
- ユーザーは最初にどの画面(ビュー)を目指しますか？どのボタンが表示されていますか？次にどうなりますか？
- アプリケーションに表示するグラフィックやアイコンの種類や位置について考えてみましょう。
- 知りたい情報にたどり着くまでに、ユーザーは何回タップする必要がありますか？
- 違うビューにはどうやって移動しますか？
- アプリケーションの機能を、言葉以外で簡単に伝える方法はありますか？

上級編:MVCの詳細

プロトタイプでアプリケーションの操作の流れを定義したら、コードの様々な部分をどのように体系化するか考えましょう。MVC(Model View Controller)パターンを利用すると、整理された状態を保ちながらコードを体系化することができます。

以下の質問を手がかりに、モデル、ビュー、コントローラのリストを作成しましょう。コードを使ってプロトタイプを作るようにになると、これらが必要になってきます。

モデル

予定している機能を実装するにはどのようなデータが必要ですか？このデータはどこから来ますか？ユーザーが提供しますか？それともウェブサービスから取得しますか？オフラインでアクセスできるようにデータをデバイスに保存する必要がありますか？

ビュー

複数の画面に表示したいビューはありますか？カスタムのジェスチャーを使いますか？

コントローラ

アプリケーションにはビューのコントローラがいくつ必要ですか？データの操作に役立つのはどのコントローラですか？アプリケーションには、コントローラが必要となるカスタマイズされた遷移がありますか？

上級編:Xcodeを使う

描画ツールやKeynoteなどのシンプルなプロトタイプツールを使用することの利点の1つは、フィードバックに基づいて簡単に変更ができます。しかし、プロトタイプの一部をXcodeで作ってはいけないというルールはありません。XcodeのInterface BuilderやStoryboardを使って、アプリケーションの全画面をつなぎ合わせるのも1つの方法です。プロトタイピングのために上級者向けツールを使うことを検討するといいのはどのような場合でしょうか？

Keynoteを使ったプロトタイプ作成は、アプリケーションのUIを表現するには優れているのですが、UXの要素、特にアプリケーションとユーザーとのやり取りやフィードバックをエミュレートするのは困難です。一方、Xcodeでアプリケーションの一部を作れば、アプリケーションがユーザーの実際の操作に対してどのように応答するかを実演してみせることができます。Xcodeプロジェクトでは、アプリケーションの特定の機能だけに対象を絞ってプログラミングすることもできます。アプリケーション全体を作ったり、すべてのUIを実装したりする必要はありません。

アプリケーションの中で、どの部分のコードを最初に作成したいですか？アプリケーションを作成するための計画を立てましょう。ストーリーボードを見直してください。

最も重要度が高く、最初に動くようにする必要があるのはどのビューですか？

最後にまわしてよいのはどのビューですか？

評価

観察

インタビュー

概要

いよいよプロトタイプを試す時がやってきました。クラスメートや家族に試してもらうとよいでしょう。できれば、アプリケーションの対象者に合致する人にテストしてもらいましょう。協力してくれるユーザーにプロトタイプを見せて、新しいアプリケーションのアイデアを説明し、試してみてほしいと依頼しましょう。必要な場合は操作方法などを説明してもかまいませんが、ここでの目的はユーザーがどのように使うかを観察することです。質問はあとにしましょう。



評価

観察

インタビュー

観察

テスターがアプリケーションを使っている様子を観察し、その結果を記録します。
以下の質問をガイドラインとして使いましょう。



ユーザーはどのボタンをタップすればよいかわかりましたか？



ユーザーは戸惑っていましたか？それはどの部分でしたか？



ユーザーはアプリケーションを楽しんでいましたか？



特定の場面で笑顔になったり声を出して笑ったりしましたか？



そのほか、気付いたことはありますか？

評価

観察

インタビュー

インタビュー

テストが終わったら、アプリケーションについてどう思ったかテスターにたずねます。
質問例をいくつか紹介します。



このアプリケーションの良いところ、悪いところはどこですか？



このアプリケーションは便利ですか？使ってみようと思いますか？



もっとこうだったらと思ったところはありますか？



ブレーン ストーミング

目的

アイデア

対象者

絞り込み

反復

反復

デザインサイクルは何度も繰り返すものです。またブレーンストーミングの段階に戻ってきました。

デザインサイクルを繰り返しながら、評価から学んだことを考えてみましょう。何か問題が起きましたか？

どうやって問題を修正しましたか？もっとよいアプリケーションにするには、どうすればよいでしょうか？

自分のアイデアは今でも素晴らしいと思いますか？そう思わない場合は、リストに戻り、他のアイデアを検討してみましょう。すべてのアイデアがうまくいくとは限りません。様々なアイデアをテストし、開発し続ける価値があるものを見極めるのも、デザインサイクルの目的の一つです。

このアイデアを追求し続けたいと思いますか？続けたい場合は、アプリケーションの名前を下に書き、星印で評価してアプリケーションのレビューを書きましょう。



自分のアプリケーションのレビュー

発展

「目的」の項目で記入した優れたアプリケーションの特長をもう一度確認して、右の質問に答えてください。

デザインサイクルの各段階ごとに、適切な項目を都度見返しましょう。それに従ってプロトタイプを改良し、すばらしいアプリケーションが完成するまで、テストを繰り返してください。

あなたのアプリケーションは革新的ですか？

既存のアプリケーションにはできないことができますか？

繰り返し使ってもらえるようなアプリケーションですか？

もっとよいアプリケーションにするには、どうすればよいでしょうか？

アプリケーションの発表

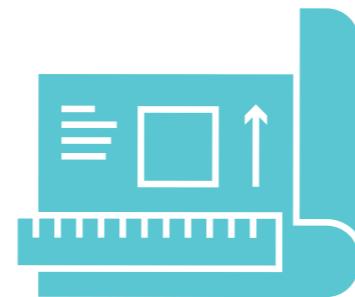
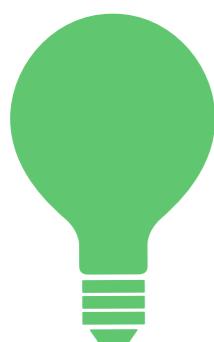
アプリケーションのアイデアをテストして、改善を行いました。今度はアイデアを磨き上げ、発表する時です！

自分のアイデアをアピールするための3分間のプレゼンテーションまたはビデオを制作します。

よい発表には、わかりやすく心に残るストーリーがあり、誰もがそのアプリケーションを使ってみたくなります。

発表には以下の要素を含めてください。

- **なぜ:** アプリケーションが解決しようとしている問題
- **誰が:** 誰のためのアプリケーションか
- **何を:** アプリケーションの簡単な説明
- **どうやって:** UXとUIについての説明(以下について)
 - デザイン
 - 機能
 - 使っているプログラミングの概念
 - プロトタイプとビジュアル要素
 - ユーザーテストに基づく改善点





© 2019 Apple Inc. All rights reserved. Apple、Appleのロゴ、FaceTime、iPad、iPhone、Keynote、Mac、Siri、およびXcodeは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。App Storeは、米国および
その他の国々で登録されたApple Inc.のサービスマークです。Bluetooth®のワードマークとロゴはBluetooth SIG, Inc.が所有する登録商標であり、Appleはライセンスに基づきこのマークを使用しています。iOSは米国および
他の国々におけるCiscoの商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。この資料に記載されている他の製品名および社名は、帰属する各社の商標である場合があります。2019年11月