

4つの画面（生成/パレット/シェード/アクセシビリティ）の役割整理

対象: デモアプリ（index.html のナビゲーションで切替）

作成日: 2026-01-13（コードベースから整理）

この資料の目的

- 各画面の責務（コンピタンス）とできること（ケーパビリティ）を短時間で把握する
- FigJamでUX観察・議論するための共通言語を作る

使い方（UX調査向け）

- 「ユーザーのゴール → 操作 → 結果」が自然につながるかを見る
- 各スライドの「観察ポイント」を議論の起点にする
- 必要に応じて改善案/代替UI案を書き込む

起点は「生成」 → 以降は状態を読み取って確認/検証する

基本的に、生成ビューで作られたstate.palettesを他ビューが参照します。背景色は複数ビューで共有され、保存されます。

① 生成（ハーモニー）

入力色・背景色・色数をもとに候補パレットを作成し、他ビューが使う状態を整える

② パレット

UIプレビュー（擬似ページ）とトークン一覧として整理し、実用イメージを確認する

③ シェード

DADSシェード全体を一覧し、役割オーバーレイ/境界/詳細確認を行う

④ アクセシビリティ

色覚多様性（CVD）を前提に、混同リスクや隣接境界（ΔE）を検証する

主に共有される状態（例）

- state.palettes (Primary/Secondary/Tertiary/Accent...)
- state.lightBackgroundColor / state.darkBackgroundColor
- state.cvdSimulation (通常/P型/D型/T型/全色盲)

UX観察の観点（横断）

- 「どこで何を決め、どこで確認するか」が迷わないか
- 操作の結果が、他画面にいつ/どう反映されるか理解できるか
- 情報量が多い画面での視線誘導（優先順位）が適切か

ナビゲーション・CVD・背景色・色詳細モーダル

ナビゲーション

- 4画面の切替、ボタンのアクティブ状態管理
- スクリーンリーダー向けの切替通知（ライブリージョン）

CVDコントロール（ヘッダー）

- 色覚タイプ切替（通常/P型/D型/T型/全色盲）
- 主にシェード表示の見え方に反映
- アクセシビリティ画面では非表示（画面内で検証を完結させるため）

背景色（ライト/ダーク）

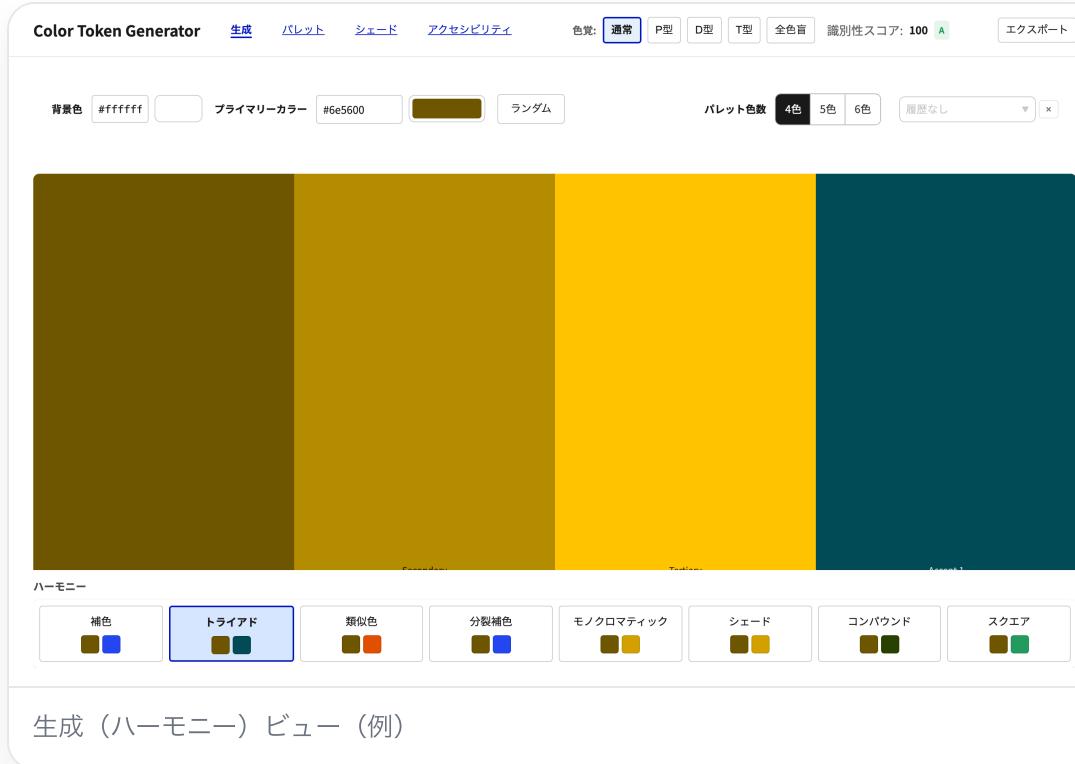
- 複数画面で共通利用、localStorageに保存
- コントラスト計算・境界表示・プレビューの前提になる

色詳細モーダル

- Harmony/シェードで色クリック → スケール/コントラスト等の詳細確認
- パレット画面は現状「表示/確認」中心（クリック動線は薄い）

生成 ハーモニー（起点画面）

入力色・背景色・色数を受け取り、候補パレットを作成して共有状態に反映



● コンピタンス（責務）

- ブランドカラー（プライマリ）と条件をもとに、候補パレットを生成する
- ハーモニ一切替で「今の選択だとどうなるか」を素早く比較できる
- 色詳細（DADSスケール等）へ短距離でアクセスできる

● ケーバビリティ（機能）

- 背景色: HEX/OKLCH入力・保存
- プライマリ色: 入力・ランダム選択・履歴復元
- 色数: 4~6色相当 (P+S+T+Accent1~3)
- プレビュー: ハーモニー候補の比較、色クリックでモーダル

● UX観察ポイント

- 初期ロード（プレビュー生成中）に待ちが生じたときの納得感
- 「生成したら次に何を見ればよいか」が自然に伝わるか
- 警告（コントラスト等）の意味/次の行動が明確か

パレット

プレビュー+トークン一覧

生成色を「UIの見え方」と「トークン（名前/HEX）」で整理して提示



● コンピタンス（責務）

- 生成された配色を、擬似UIで実用イメージとして確認できるようにする
- Primary/Accentに加えて、Link/Success/Warning/Error等の当て方を提示する

● ケーパビリティ（機能）

- 背景色（ライト/ダーク）の調整・保存
- 擬似ページプレビュー（読みづらさはテキスト色を自動調整）
- トークン一覧（トークン名/プリミティブ名/HEX）

● UX観察ポイント

- プレビューとトークン表の対応が直感的に理解できるか
- 「どこで色を変えるか」（生成画面への戻り）が迷わないか
- パレット画面での色詳細（クリック等）の期待とのギャップがないか

シェード

DADSスケール一覧+役割オーバーレイ

色相ごとのシェードを一覧し、役割・境界・詳細確認を提供

Color Token Generator 生成 パレット シェード アクセシビリティ 色覚: 通常 P型 D型 T型 全色盲 識別性スコア: 100 A エクスポート

Light (Background) #fffff Dark (Text) #00000

Key Colors (キーカラー)

セカンダリ #B78F01 ターシャリ #FFC703

Blue (青)

50 #EBF1FE	100 #D9E6FF	200 #C5D7FB	300 #9DB7F9	400 #7096F8	500 #4979F5	600 #3460FB	700 #254AF4	800 #0031D8	900 #0017C1	1000 #00118F	1100 #000871	1200 #000050
------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	--------------	--------------	--------------

Light Blue (ライトブルー)

50 #FFF9FF	100 #DCFF00	200 #C0E4FF	300 #97D3FF	400 #57B8FF	500 #39ABFF	600 #008BF2	700 #0877D7	800 #0066BE	900 #0055AD	1000 #00428C	1100 #00316A	1200 #00234B
------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	--------------	--------------	--------------

シェードビュー (例)

The screenshot shows the 'Color Token Generator' application. At the top, there are tabs for '生成' (Generate), 'パレット' (Palette), 'シェード' (Shade), and 'アクセシビリティ' (Accessibility). Below these are two color swatches: 'Light (Background)' with hex #fffff and 'Dark (Text)' with hex #00000. Under 'Key Colors (キーカラー)', there are two circular swatches labeled 'セカンダリ' (#B78F01) and 'ターシャリ' (#FFC703). The main area displays two sets of color scales. The first set, 'Blue (青)', shows a gradient from light blue to dark blue with intermediate steps at 100-unit intervals. The second set, 'Light Blue (ライトブルー)', shows a similar gradient but with a different color palette. Both sets include their respective hex codes. At the bottom, there is a section titled 'シェードビュー (例)' (Shade View Example) showing a grid of color swatches.

● コンピタンス (責務)

- DADSの全色相スケールを「カタログ」として提供する
- 生成した配色の位置づけ（役割）をオーバーレイで可視化する
- 背景色に対するコントラスト境界（読める/読みにくい）を示す

● ケーバビリティ (機能)

- 背景色（ライト/ダーク）の調整・保存
- CVDシミュレーション表示（ヘッダー切替が反映）
- 境界ピル表示、色クリックで詳細モーダル（スケール比較）

● UX観察ポイント

- 情報量が多い中で、探したい色に到達できるか（スクロール疲労）
- 役割オーバーレイの意味が一目で理解できるか
- 境界表示が「次にどう調整すべきか」に結びつくか

色覚多様性を前提に「混同しやすい組合せ」を検出・説明する

Color Token Generator [生成](#) [パレット](#) [シェード](#) [アクセシビリティ](#) [エクスポート](#)

この機能について
この画面では、多様な色覚特性を持つユーザーが、あなたのカラーパレットをどのように知覚するかをシミュレーションし、識別困難な色の組み合わせがないかを確認できます。

確認すべきポイント

- 色覚シミュレーション: 各色覚タイプ (P型/D型/T型/全色盲) での見え方をシミュレーションし、識別困難な色ペアを検出します。色相順・色差順・明度順での並べ替え表示にも対応しています。

判定ロジックと計算方法

- シミュレーション手法: Brettel (1997) および Viénot (1999) のアルゴリズムを使用し、P型 (1型)、D型 (2型)、T型 (3型)、全色盲の知覚を再現しています。
- 色差計算 (ΔEOK): OKLab空間におけるユークリッド距離 ($\times 100$ スケール) を用いて、色の知覚的な差を計算しています。
- 警告基準: シミュレーション後の色差 (ΔE) が 5.0 未満の場合、色が識別困難であると判断し、 アイコンで警告を表示します。

色覚シミュレーション (CVD Simulation)

キー色とセマンティックカラーを異なる基準で並べ替え、隣接する色同士の識別性を検証します。

色相順 (Hue) 色差順 (ΔE) 明度順 (Lightness)

✓ 隣接境界・CVD混同とともに問題は検出されませんでした。

色相順 (Hue)での隣接境界検証

一般色覚 (Normal) 

アクセシビリティビュー (例)

● コンピタンス (責務)

- CVDシミュレーション下で、混同リスクのある色ペアを特定する
- 並べ替え (ソート) で隣接境界の危険箇所を見つけやすくする

● ケーバビリティ (機能)

- 混同リスクのペア提示 (色見本+ ΔE)
- 色相/色差/明度などで並べ替え、隣接境界 (ΔE) を表示
- 画面内に「判定ロジック/閾値」の説明を持つ

● UX観察ポイント

- 専門用語 (ΔE , P/D/T型) の理解負荷が高すぎないか
- 検出結果が行動 (何を直すか) に結びつくか
- ヘッダーCVD切替が非表示になることが混乱を生まないか

参加者に渡すタスク例（画面ごとのUX傾向を見つける）

タスク例（短時間）

- ・背景色を変えた上で、プライマリ色を1つ選ぶ
- ・生成画面で「良さそうな配色」を選び、パレット画面で確認する
- ・シェード画面で「読める範囲（境界）」を見つける
- ・アクセシビリティ画面で「混同しやすい組合せ」を特定する

観察/メモ観点

- ・どこで迷うか（用語、操作、待ち、画面遷移）
- ・「結果がどこに出るか」が分かるか
- ・次にすべき行動（調整/再生成）が自明か
- ・理解の補助が必要な箇所（例: ΔEの意味）

アウトプット（FigJamで集めたいもの）

- ・画面ごとの「詰まりポイント」付箋（どの操作で/なぜ）
- ・用語/説明の改善候補（短く言い換え）
- ・導線の改善候補（ボタン配置、次の推奨アクション提示）

コンピタンス/ケーパビリティと、UX議論で出やすい用語

この資料の用語

- **コンピタンス（責務）**: その画面が「何のために存在するか」
- **ケーパビリティ（機能）**: その画面で「何ができるか」
- **状態（state）**: 画面間で共有されるデータ（例: palettes, 背景色）

アクセシビリティ関連

- **CVD**: 色覚シミュレーション（P/D/T型、全色盲など）
- **ΔE**: 知覚的な色差（小さいほど見分けにくい）
- **隣接境界**: 並べ替え後に隣り合う色の区別しやすさ

UX観察の補助質問（どの画面でも共通）

- 「今の画面でやること」が一言で言えるか
- 操作した直後に「結果が変わった」ことが気づけるか
- 間違えた時に、どこを直せばよいか分かるか
- 説明文は行動につながるか（読んだら次に何をする？）