

アプリUI

はじめに

ウェブとアプリ、似たように見えて
意外と違うことが多いです

アプリらしさって何？
アプリではどんな表現ができるの？

アプリならではのUIについて知る

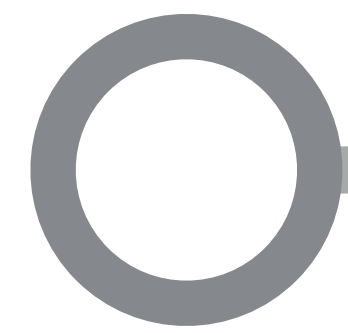
1. iOS・Androidの基礎知識

- 1 OSに合わせてデザインする
- 2 OSの特徴
- 3 まとめ

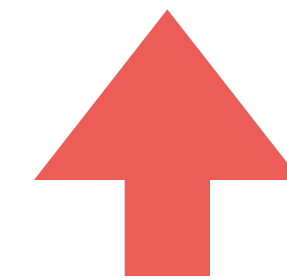
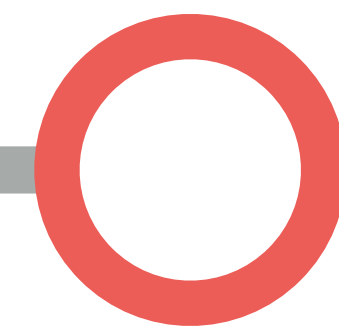
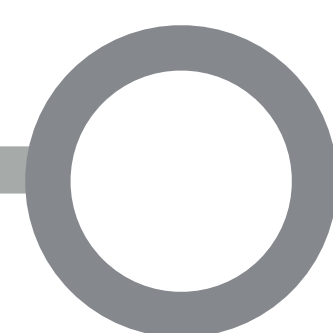
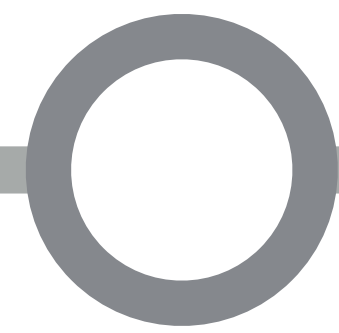
2. アプリUI

- 4 アプリデザインのヒント
- 5 まとめ

- ・ 現状分析
- ・ 課題抽出
- ・ 企画
- ・ 要件定義
- (ラフな)
プロトタイプ
- (実際の画面に近い)
UIデザイン



START



1. iOS・Androidの基礎知識

- 1 OSに合わせてデザインする
- 2 OSの特徴
- 3 まとめ



iOS



Android

アプリ = OSのシステム上で動くアプリケーション

ウェブ = ブラウザアプリで表示される

どんなデザインをすればいいの？

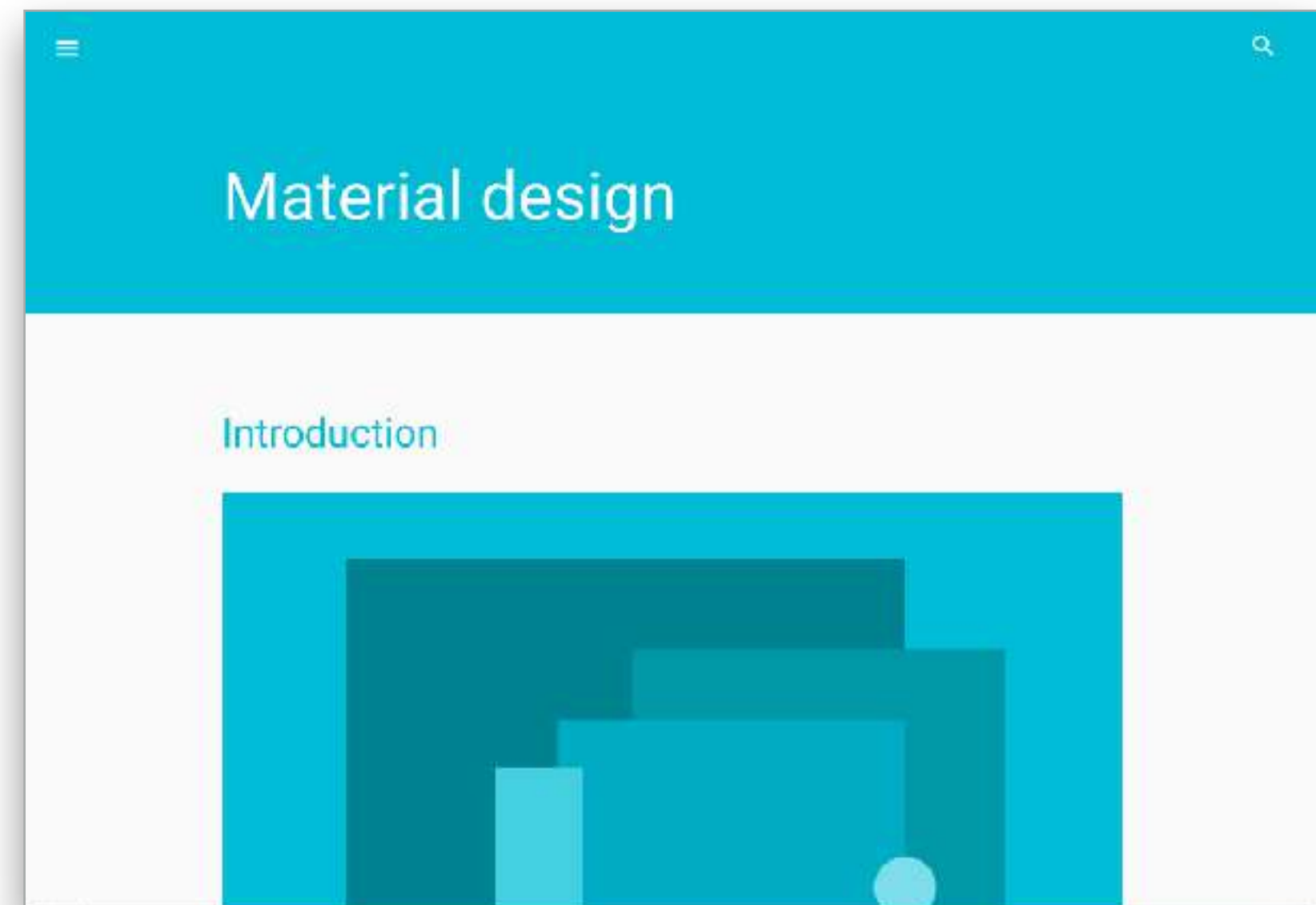
confidential

iOS・Androidそれぞれ 開発者向けに**ガイドライン**が作られている



iOS

iOS ヒューマンインターフェイスガイドライン



Android

マテリアルデザイン

ガイドライン以外にも制約がある

confidential

デバイスサイズ



開発言語



機能



両OS同じデザインモックを作ったとしても
デザインによっては開発できないことがある

ガイドラインはアプリUIの基本

OSの違いを表現できている例

confidential



iOS



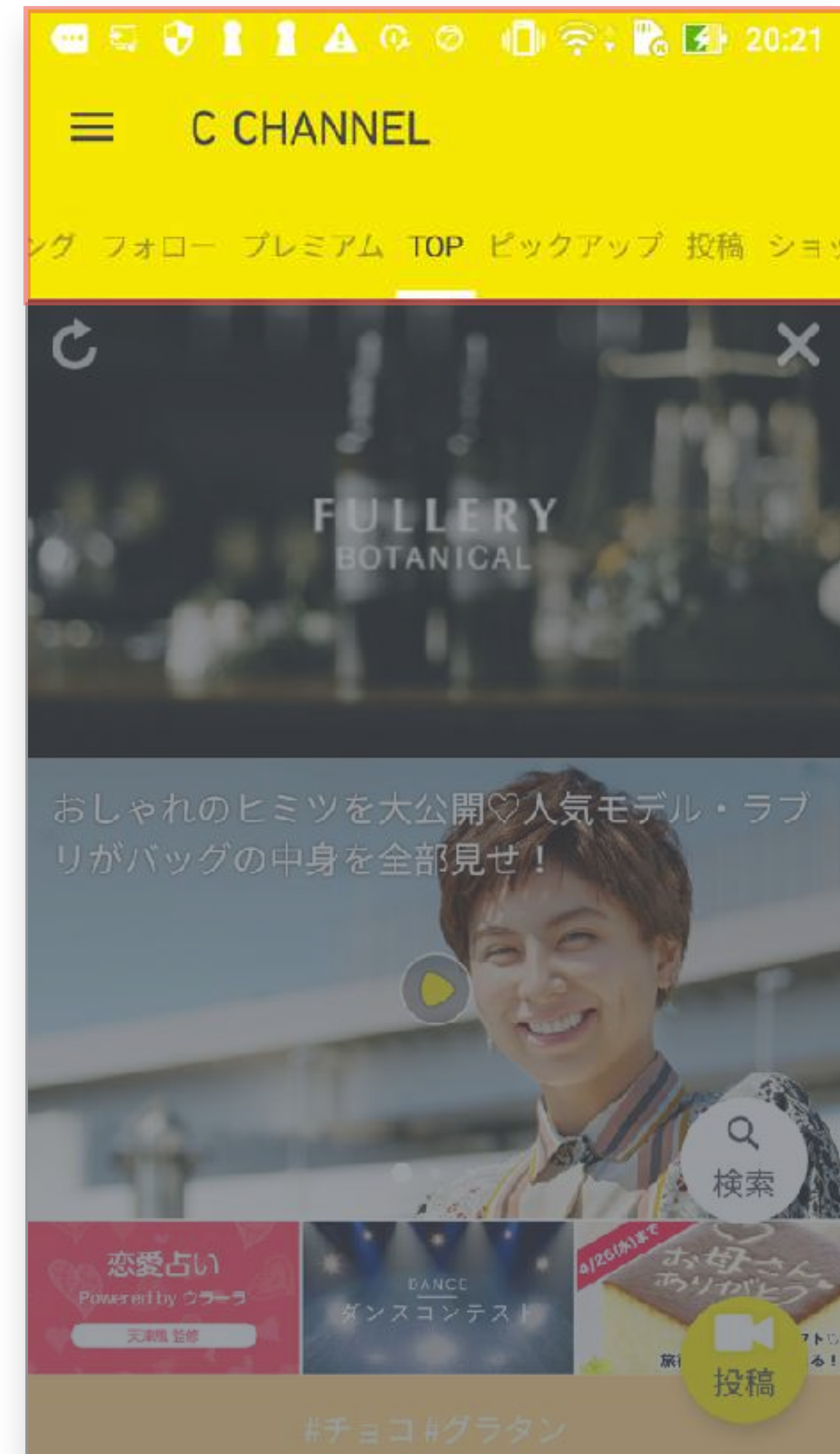
Android

OSの違いを表現できている例

confidential



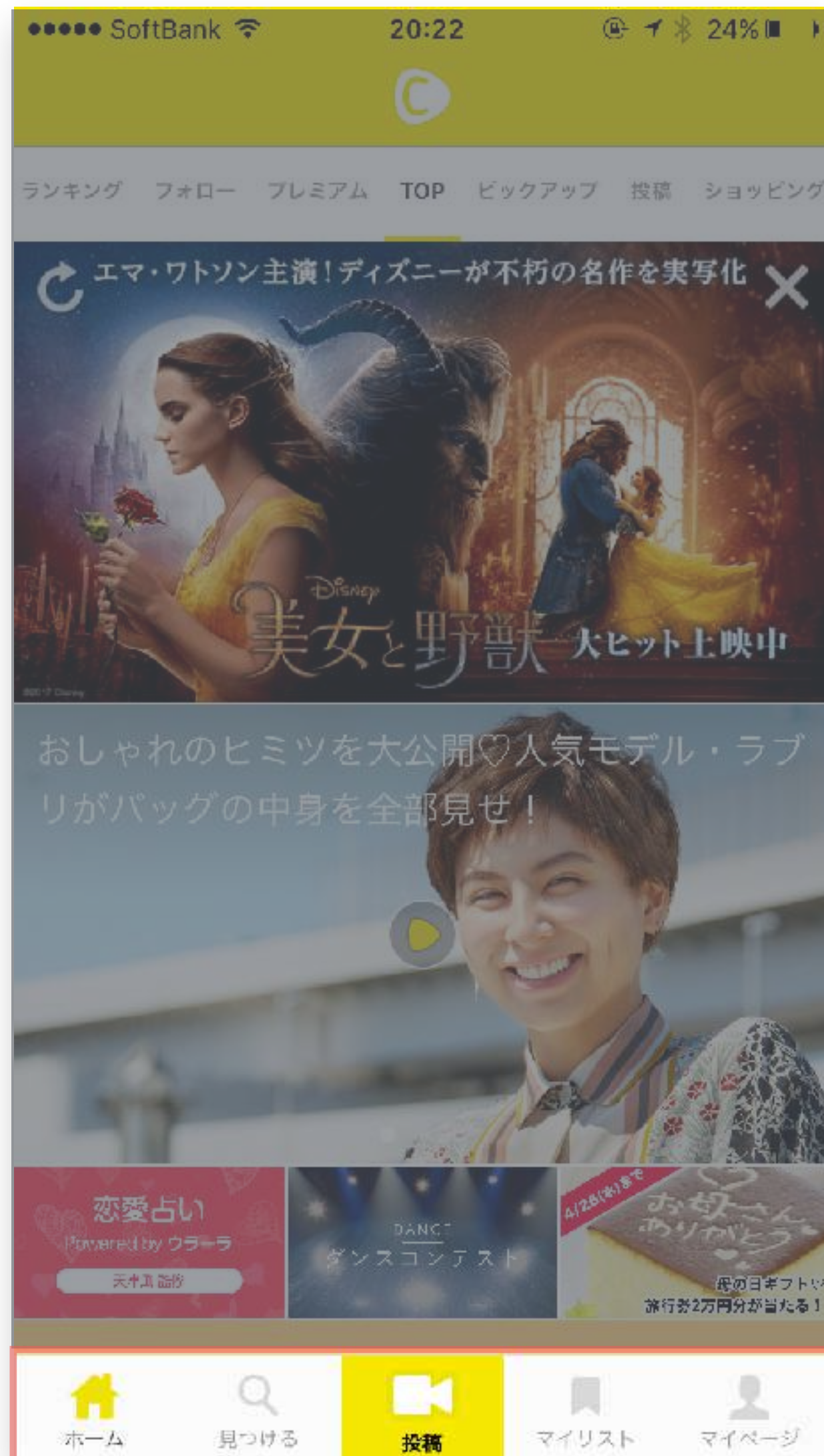
iOS



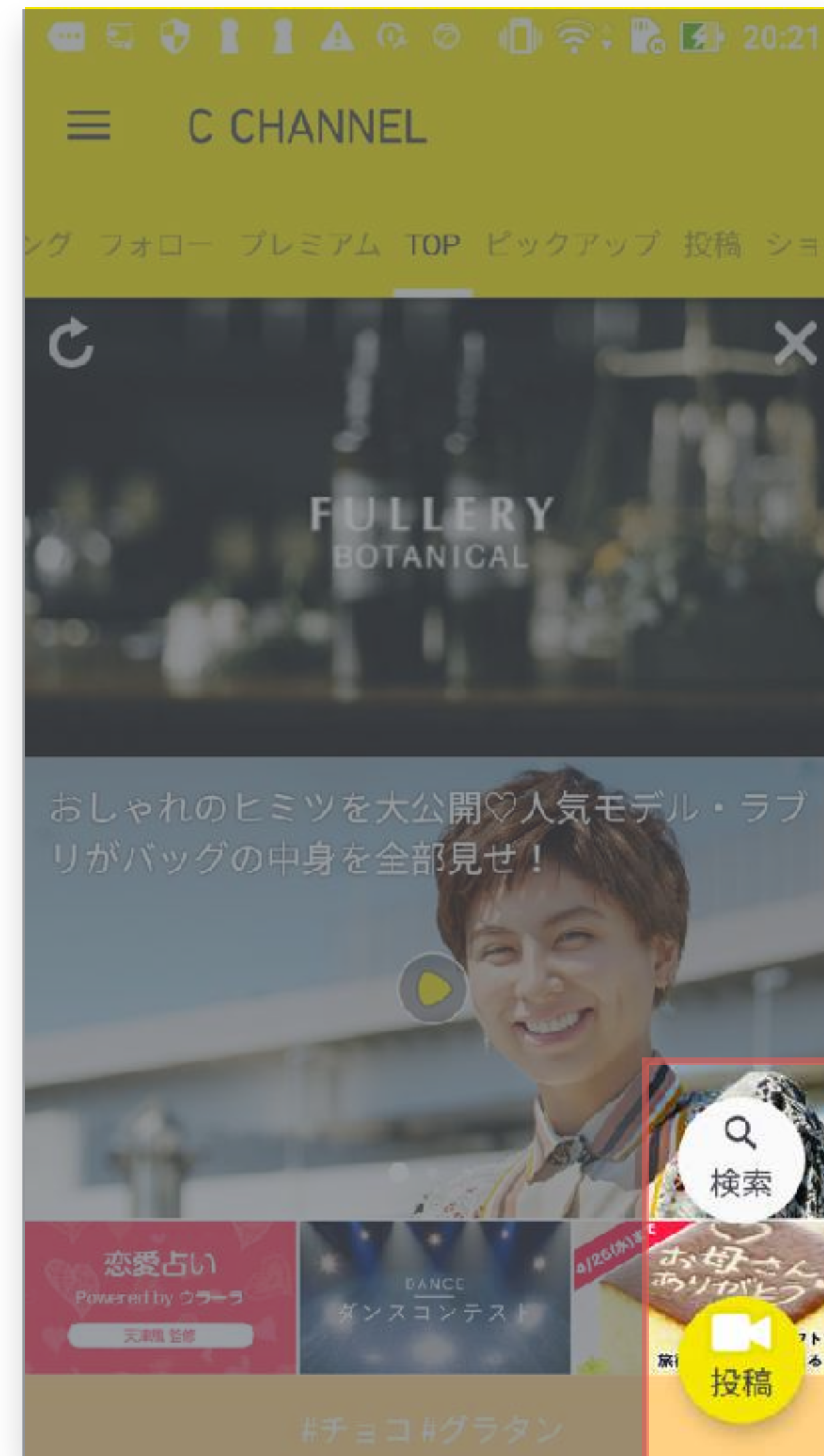
Android

OSの違いを表現できている例

confidential



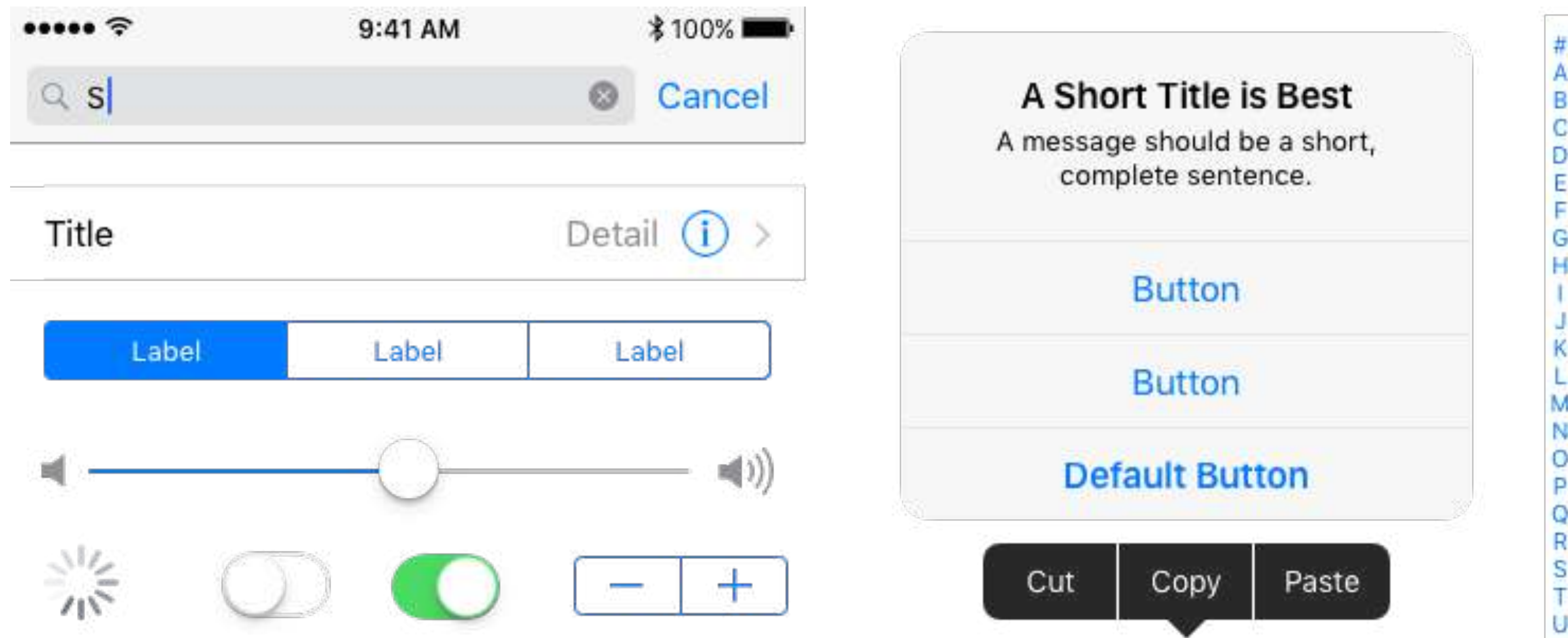
iOS



Android

OSのデフォルトUIを場面に応じて利用

confidential



<https://developer.apple.com/ios/human-interface-guidelines/resources/>



- ・ 一貫性のある体験を提供できる
- ・ ユーザーの学習コストが低くなる
- ・ 実装コストの削減



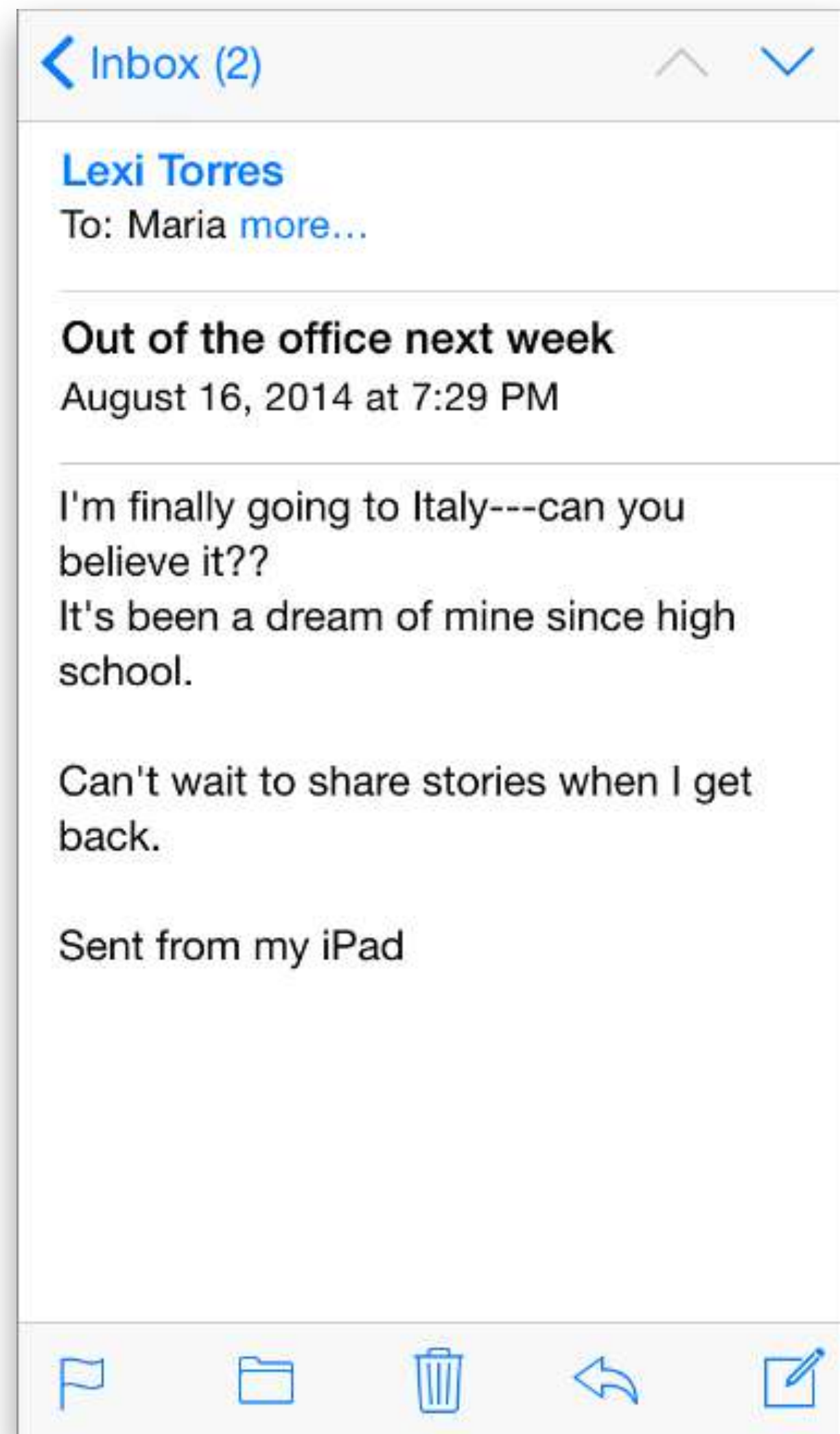
- ・ 没個性的
- ・ システムティックなUI

ルールではなく**概念**

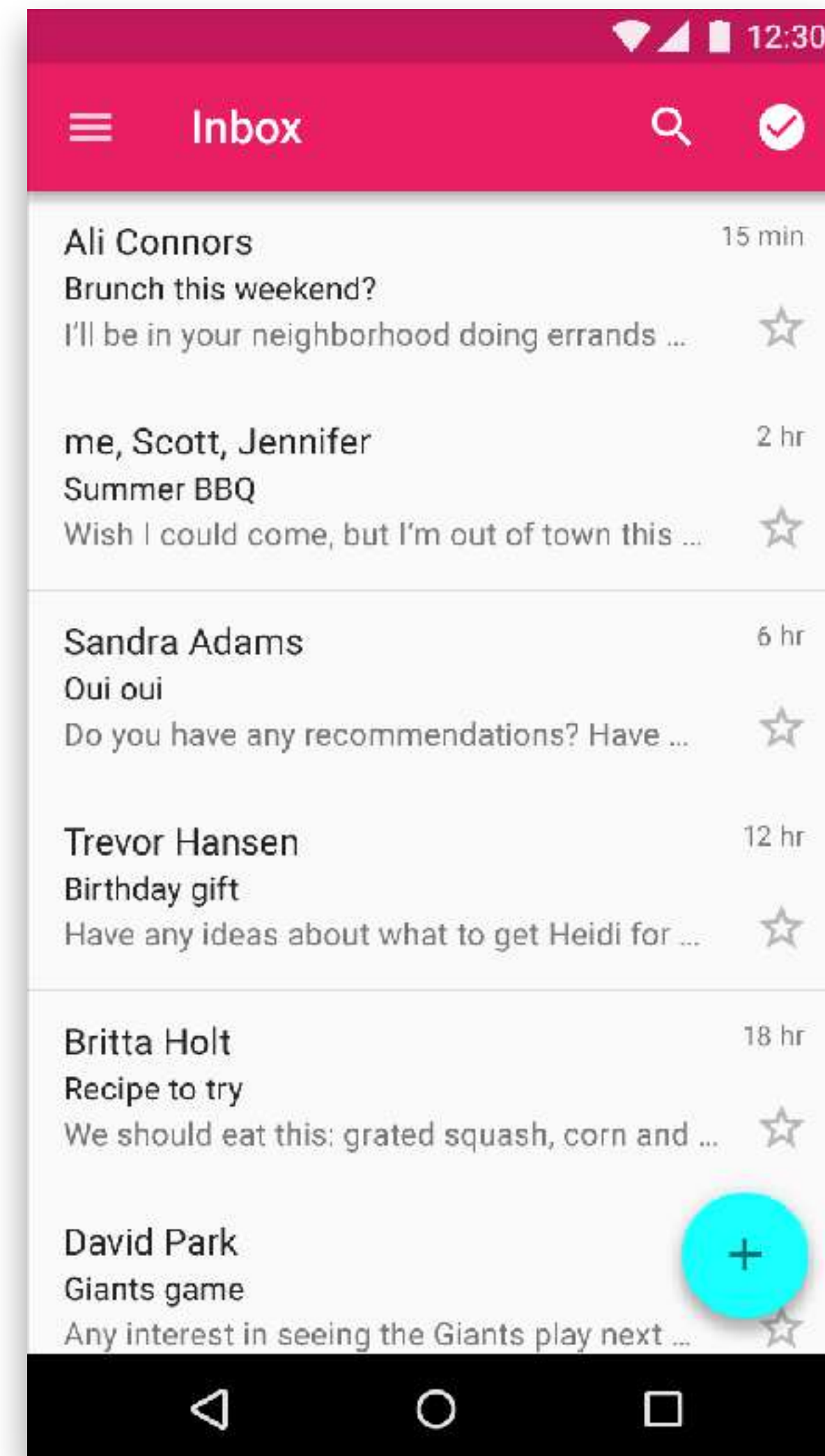
iOSとAndroidを比較してみましょ う

OSの特徴

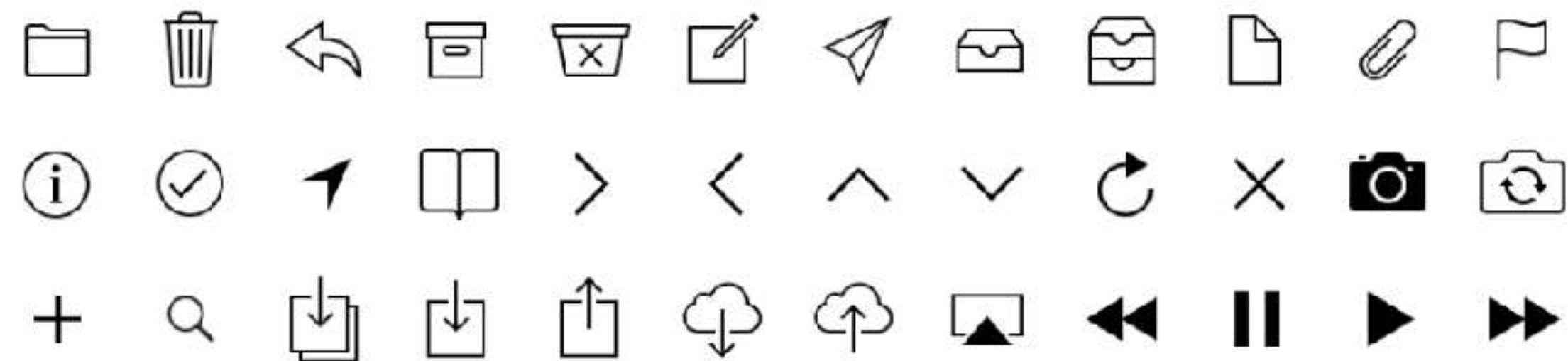
iOS



Android

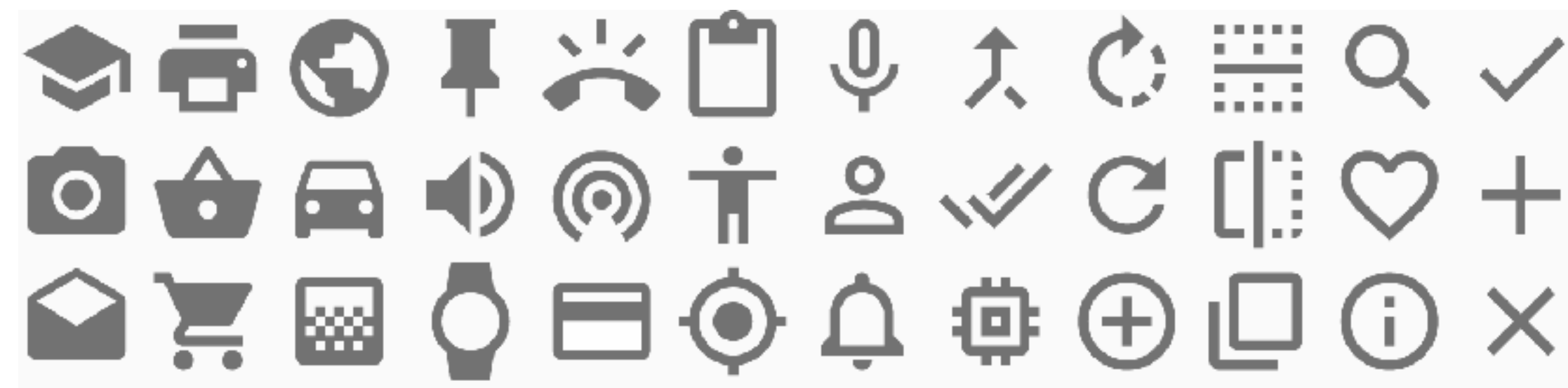


iOS



<https://developer.apple.com/ios/human-interface-guidelines/resources/>

Android



<https://material.io/guidelines/style/icons.html#icons-product-icons>

iOS



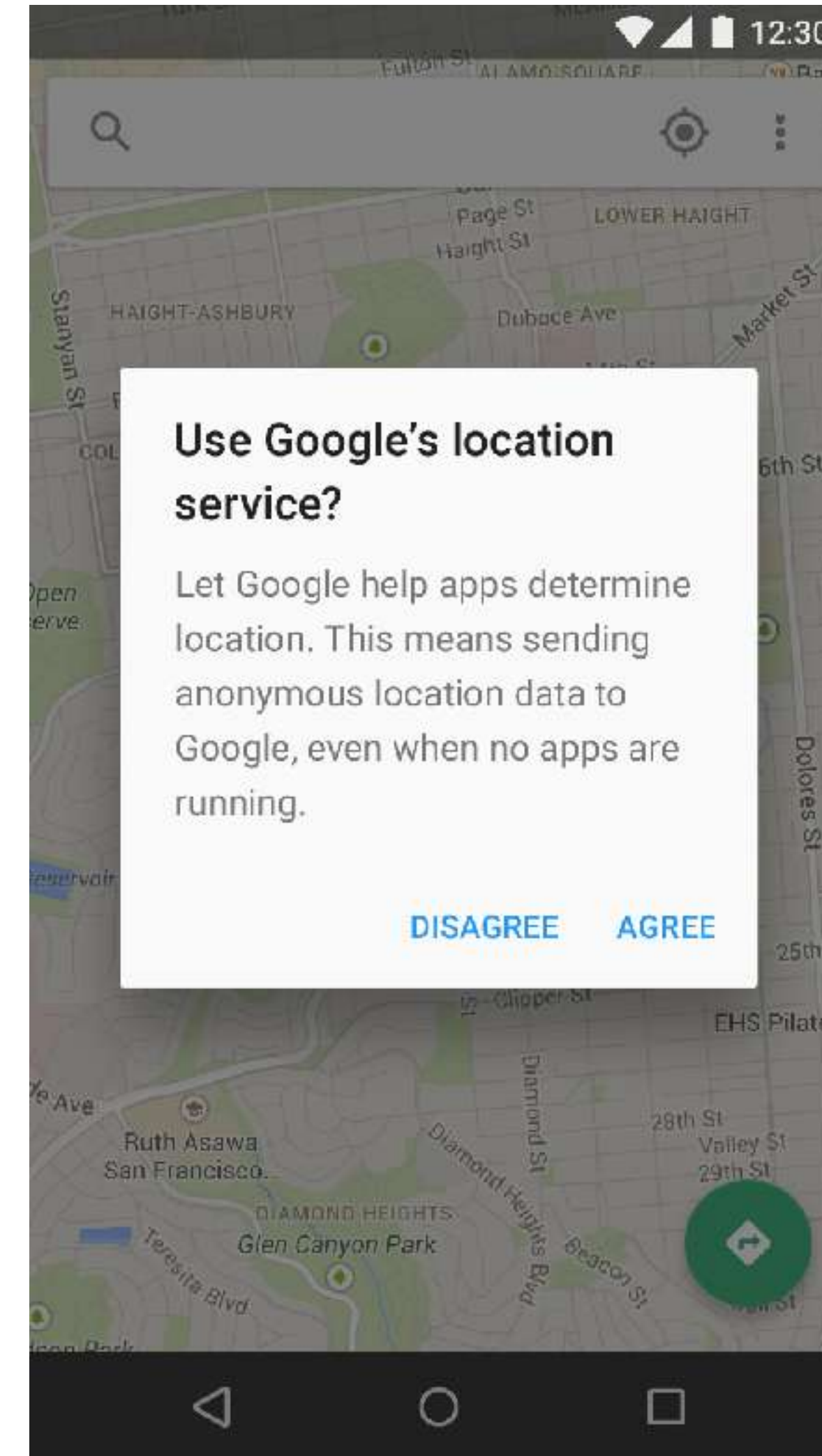
Android



iOS



Android



今紹介した違いが、ガイドラインに詳しく載っています



Human Interface Guideline

資料

- ・ 本家 ドキュメント(日本語)

<https://developer.apple.com/jp/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/BasicPart/BasicPart.html>

- ・ 本家 最新ドキュメント(英語)

<https://developer.apple.com/ios/human-interface-guidelines/overview/design-principles/>

- ・ 本家をまとめた社内資料 『iOS Human Interface Guidelineを読み解く(宇野雄)』

<http://edu.corp.yahoo.co.jp/archive/tech/1161485374/doc/HIG.pdf>

iOS Design Themes : 3つの基本テーマ

- 明瞭 (Clarity)
- 控えめ (Deference)
- 奥行き (Depth)

iOS Design Themes

3つの基本テーマ

- **明瞭** (Clarity)
- **控えめ** (Deference)
- **奥行き** (Depth)

Design Principles

6つのデザイン原則

- **美的完成度** (Aesthetic Integrity)
- **一貫性** (Consistency)
- **直接操作** (Direct Manipulation)
- **フィードバック** (Feedback)
- **比喩の使用** (Metaphors)
- **ユーザによる制御** (User Control)

iOS Design Themes

3つの基本テーマ

- **明瞭** (Clarity)
- **控えめ** (Deference)
- **奥行き** (Depth)

Design Principles

6つのデザイン原則

- **美的完成度** (Aesthetic Integrity)
- **一貫性** (Consistency)
- **直接操作** (Direct Manipulation)
- **フィードバック** (Feedback)
- **比喩の使用** (Metaphors)
- **ユーザによる制御** (User Control)

文字やアイコンは、見やすい大きさを装飾は控えめにする

○ 11px以上推奨



Heading

Sub-Headline

Adipiscing elit. Sed neque nisl, blandit vel ipsum eu, imperdiet blandit lectus. Morbi tristique urna ut volutpat ornare. Curabitur semper vitae urna ac tempus. Duis vehicula elit nulla, eleifend egestas nisl vehicula nec. Nullam varius est dui, nec accumsan lectus posuere ut. Nullam viverra purus laoreet euismod tempor.

Adipiscing elit. Sed neque nisl, blandit vel ipsum eu, imperdiet blandit lectus. Morbi tristique urna ut volutpat ornare. Curabitur semper vitae urna ac tempus. Duis vehicula elit nulla eleifend.

Heading

Sub-Headline

Adipiscing elit. Sed neque nisl, blandit vel ipsum eu, imperdiet blandit lectus. Morbi tristique urna ut volutpat ornare. Curabitur semper vitae urna ac tempus. Duis vehicula elit nulla, eleifend egestas nisl vehicula nec. Nullam varius est dui, nec accumsan lectus posuere ut. Nullam viverra purus laoreet euismod tempor.

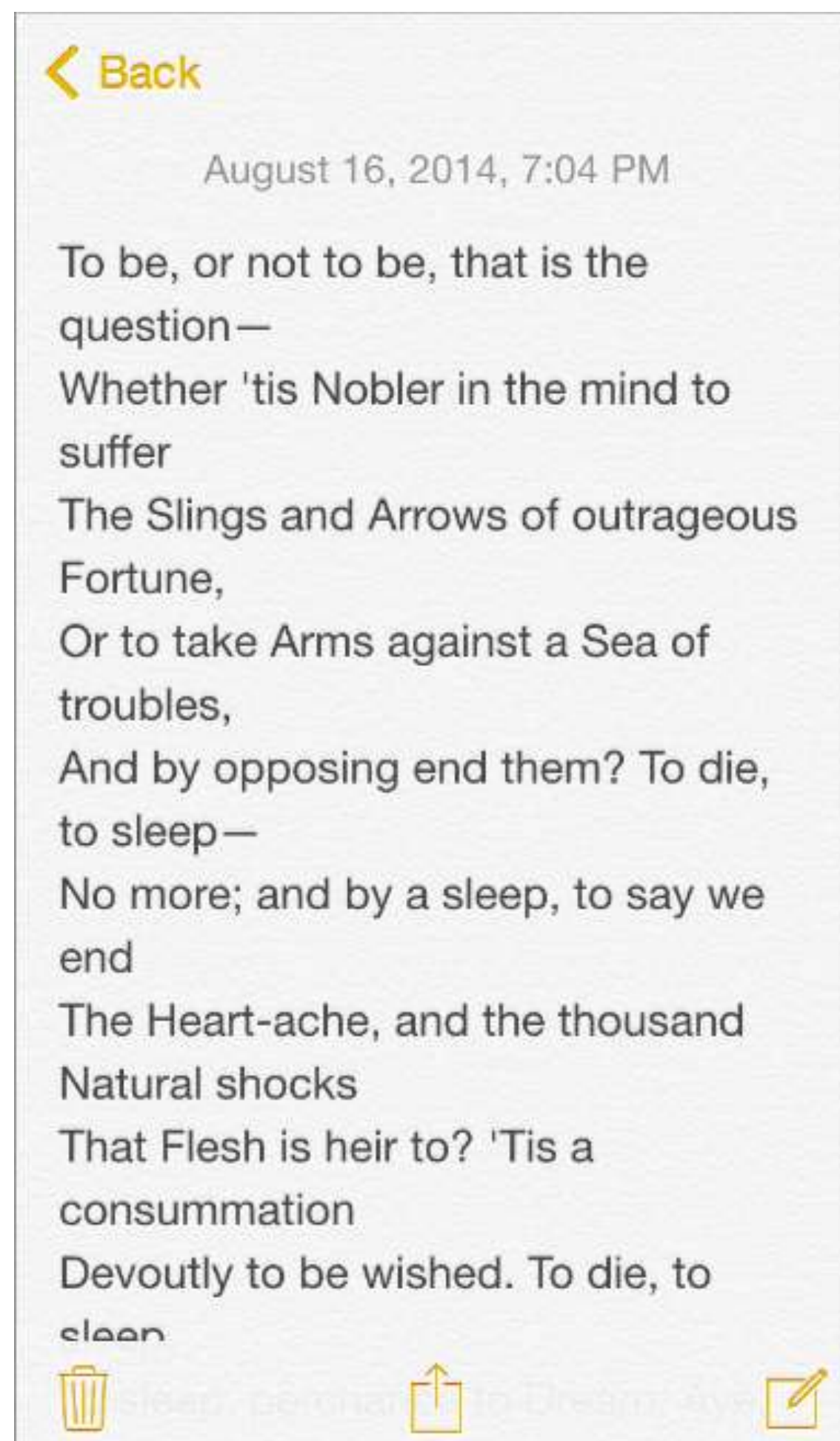
Adipiscing elit. Sed neque nisl, blandit vel ipsum eu, imperdiet blandit lectus. Morbi tristique urna ut volutpat ornare. Curabitur semper vitae urna ac tempus. Duis vehicula elit nulla, eleifend egestas nisl vehicula nec. Nullam varius est dui, nec accumsan lectus posuere ut. Nullam viverra purus laoreet euismod tempor.

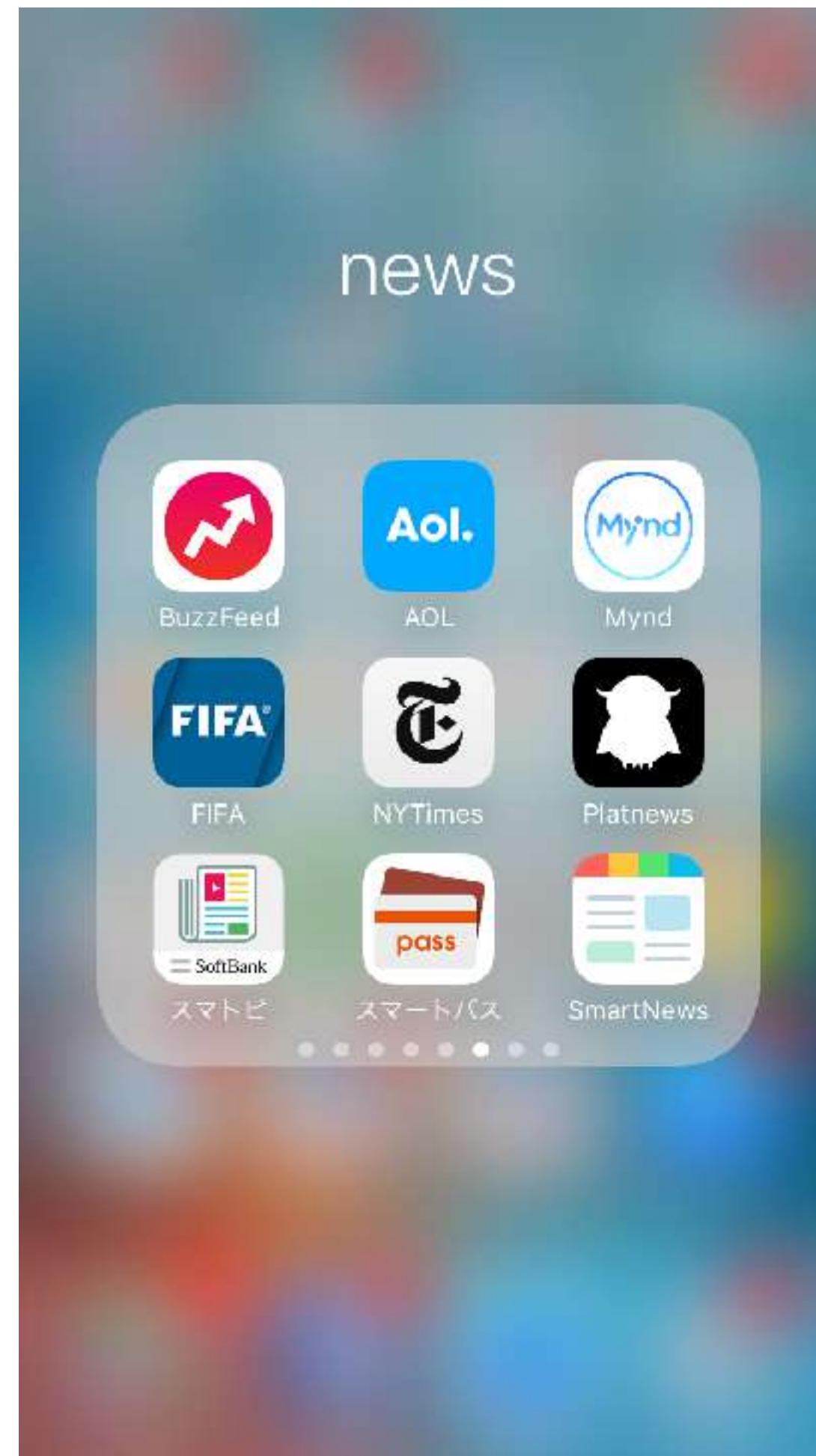
Adipiscing elit. Sed neque nisl, blandit vel ipsum eu, imperdiet blandit lectus. Morbi tristique urna ut volutpat ornare. Curabitur semper vitae urna ac tempus. Duis vehicula elit nulla, eleifend egestas nisl vehicula nec. Nullam varius est dui, nec accumsan lectus posuere ut. Nullam viverra purus laoreet euismod tempor.

コンテンツの内容を尊重する



簡潔な色遣いにする





iOS Design Themes : 3つの基本テーマ

- 明瞭 (Clarity)
- 控えめ (Deference)
- 奥行き (Depth)

Design Principles : 6つのデザイン原則

- **美的完成度** (Aesthetic Integrity)
- **フィードバック** (Feedback)
- **一貫性** (Consistency)
- **比喩の使用** (Metaphors)
- **直接操作** (Direct Manipulation)
- **ユーザによる制御** (User Control)

- 美的完
- 一貫性
- 直接操



ack)

Control)

Design Principles : 6つのデザイン原則

- 美的完成度 (Aesthetic Integrity)
- フィードバック (Feedback)
- 一貫性 (Consistency)
- 比喩の使用 (Metaphors)
- 直接操作 (Direct Manipulation)
- ユーザによる制御 (User Control)

Design Principles : 6つのデザイン原則

- 美的完成度 (Aesthetic) (Feedback)
- 一貫性 (Consistency)
- 比喩の使用 (Metaphors)
- 直接操作 (Direct Manipulation)
- ユーザによる制御 (User Control)



Design Principles : 6つのデザイン原則

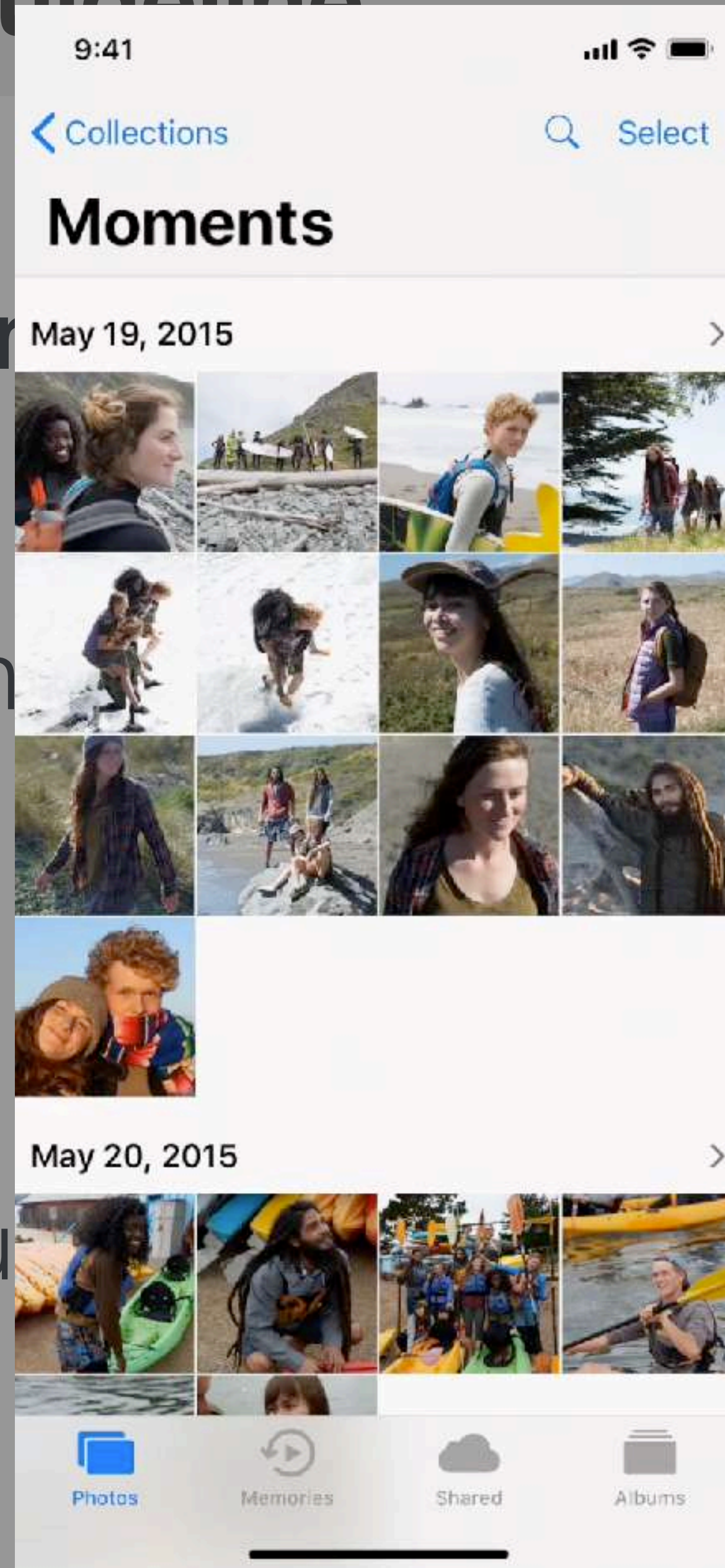
- 美的完成度 (Aesthetic Integrity)
- フィードバック (Feedback)
- 一貫性 (Consistency)
- 比喩の使用 (Metaphors)
- 直接操作 (Direct Manipulation)
- ユーザによる制御 (User Control)

Design Principles : 6つのデザイン原則

- 美的完成度 (Aesthetic Integrity)
- フィードバック (Feedback)
- 一貫性 (Consistency)
- 比喩の使用 (Metaphors)
- 直接操作 (Direct Manipulation)
- ユーザによる制御 (User Control)

Design Principles

- 美的完成度 (Aesthetic Integrity)
- 一貫性 (Consistency)
- 直接操作 (Direct Manipulation)



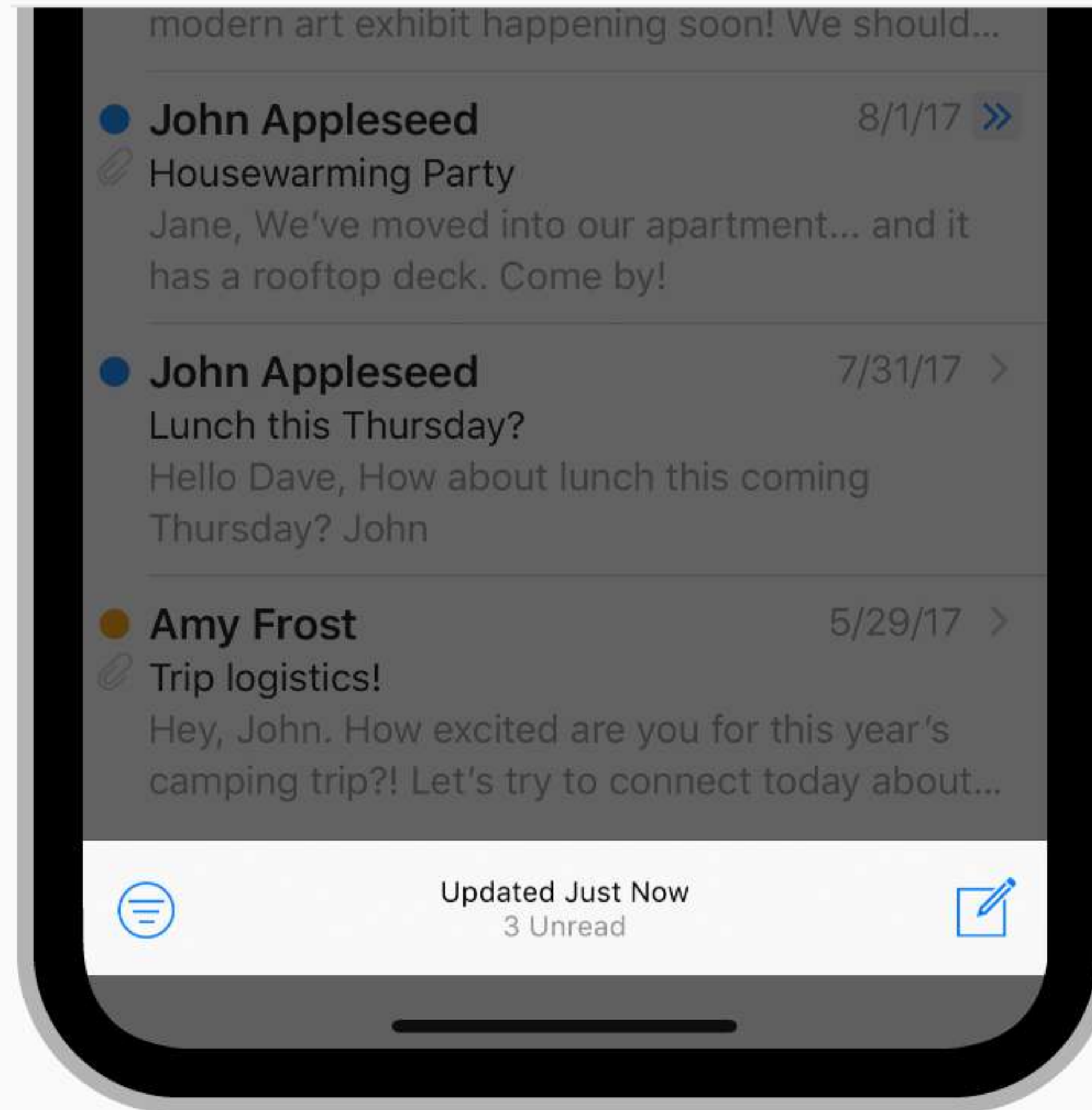
デザイン原則

ドバック (Feedback)

使用 (Metaphors)

による制御 (User Control)

- 美的完成度 (Aesthetics)
- 一貫性 (Consistency)
- 直接操作 (Direct Manipulation)



feedback)

phors)

(User Control)

Design Principles : 6つのデザイン原則

- **美的完成度** (Aesthetic Integrity)
- **フィードバック** (Feedback)
- **一貫性** (Consistency)
- **比喩の使用** (Metaphors)
- **直接操作** (Direct Manipulation)
- **ユーザによる制御** (User Control)

Design Principles : 6つのデザイン原則

- 美的完成度 (Aesthetic) (Feedback)
- 一貫性 (Consistency) (Metaphors)
- 直接操作 (Direct Manipulation)
- ユーザによる制御 (User Control)

Design Principles : 6つのデザイン原則

- 美的完成度 (Aesthetic Integrity)
- 一貫性 (Consistency)
- 直接操作 (Direct Manipulation)
- フィードバック (Feedback)
- 比喩の使用 (Metaphors)
- ユーザによる制御 (User Control)

ユーザインターフェイスのデザインのヒント

confidential





Android使ったことがありますか？

まずは使ってみることが大事

confidential



良さげなUIのアプリを一通り入れて数十分触るだけでは全く意味がありません

【デザイナー向け】これからAndroidのデザインをする人へ <http://qiita.com/AAkira@github/items/02814f337f4eb2d30f2e>

Material Design

資料

- ・ 本家 ドキュメント(日本語)

<https://material.io/jp/guidelines/>

- ・ 本家 最新ドキュメント(英語)

<https://material.io/guidelines/>

- ・ 本家をまとめた社内資料 『Googleのマテリアルデザインの紹介(笹城戸裕記)』

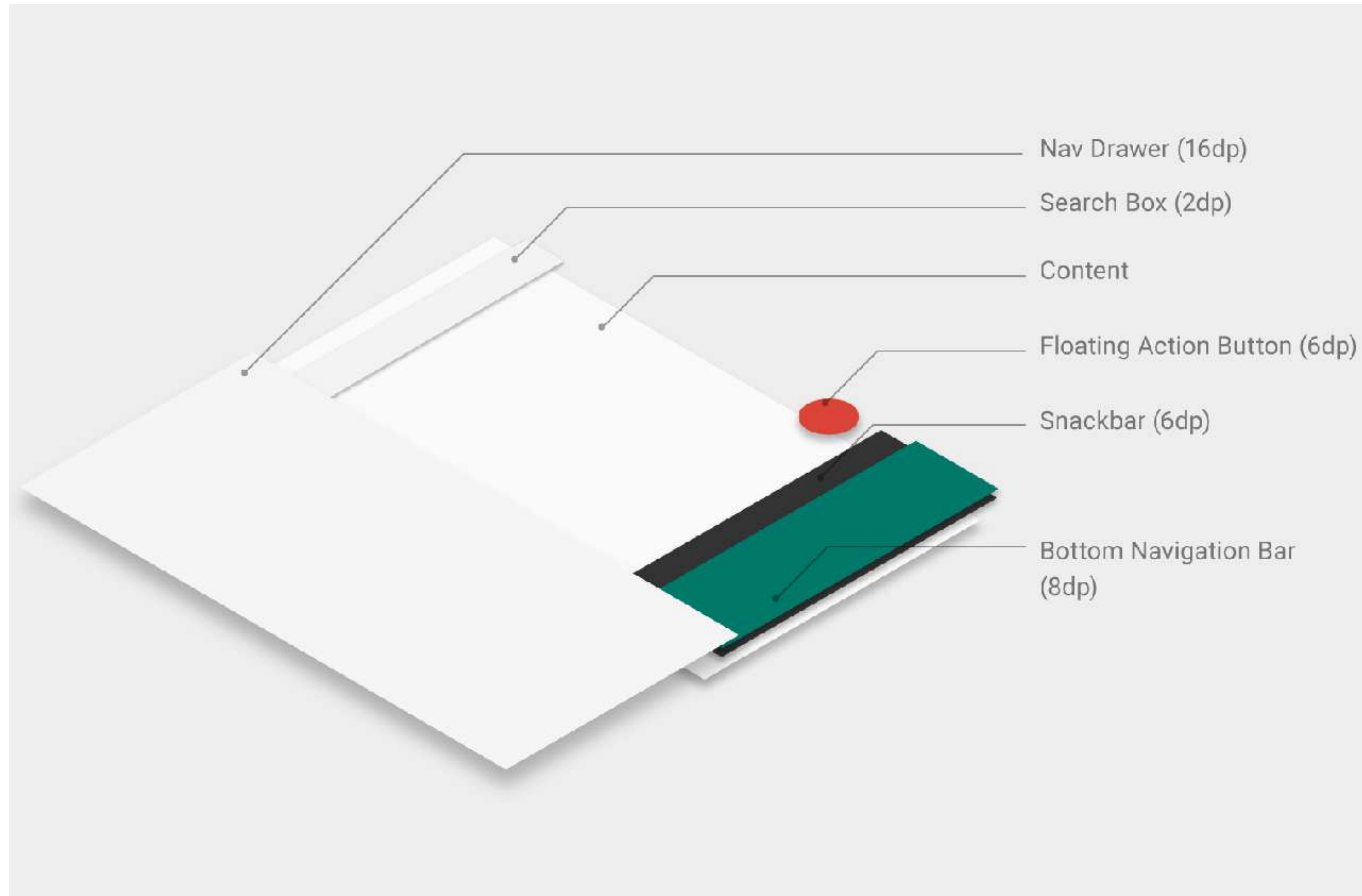
http://edu.corp.yahoo.co.jp/archive/tech/1161485374/doc/material_design.pdf

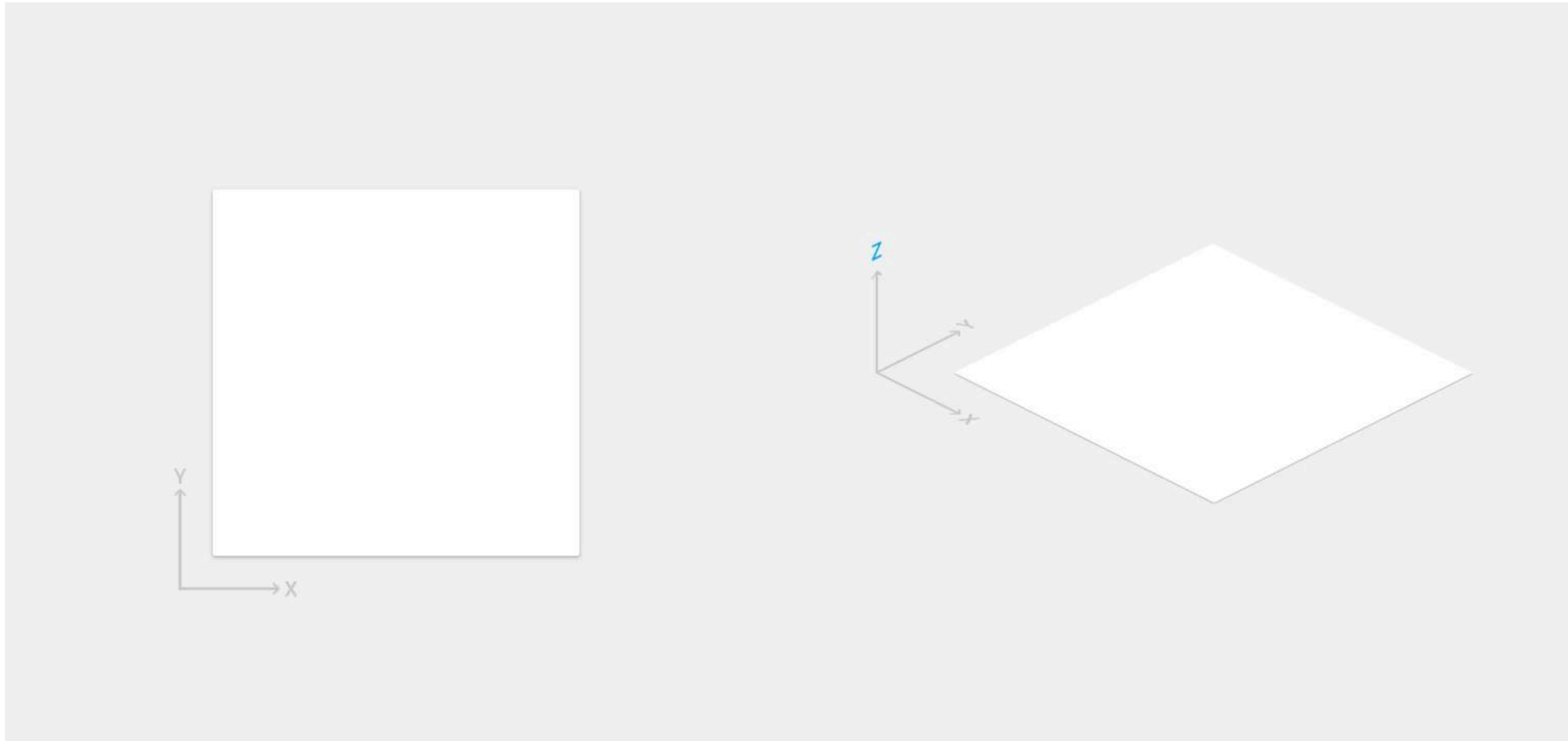
- ・マテリアルはメタファー（比喻）である
- ・大胆で生き生きとした、意識的なデザイン
- ・動きには意味がある

紙とインク



写真：アフロ

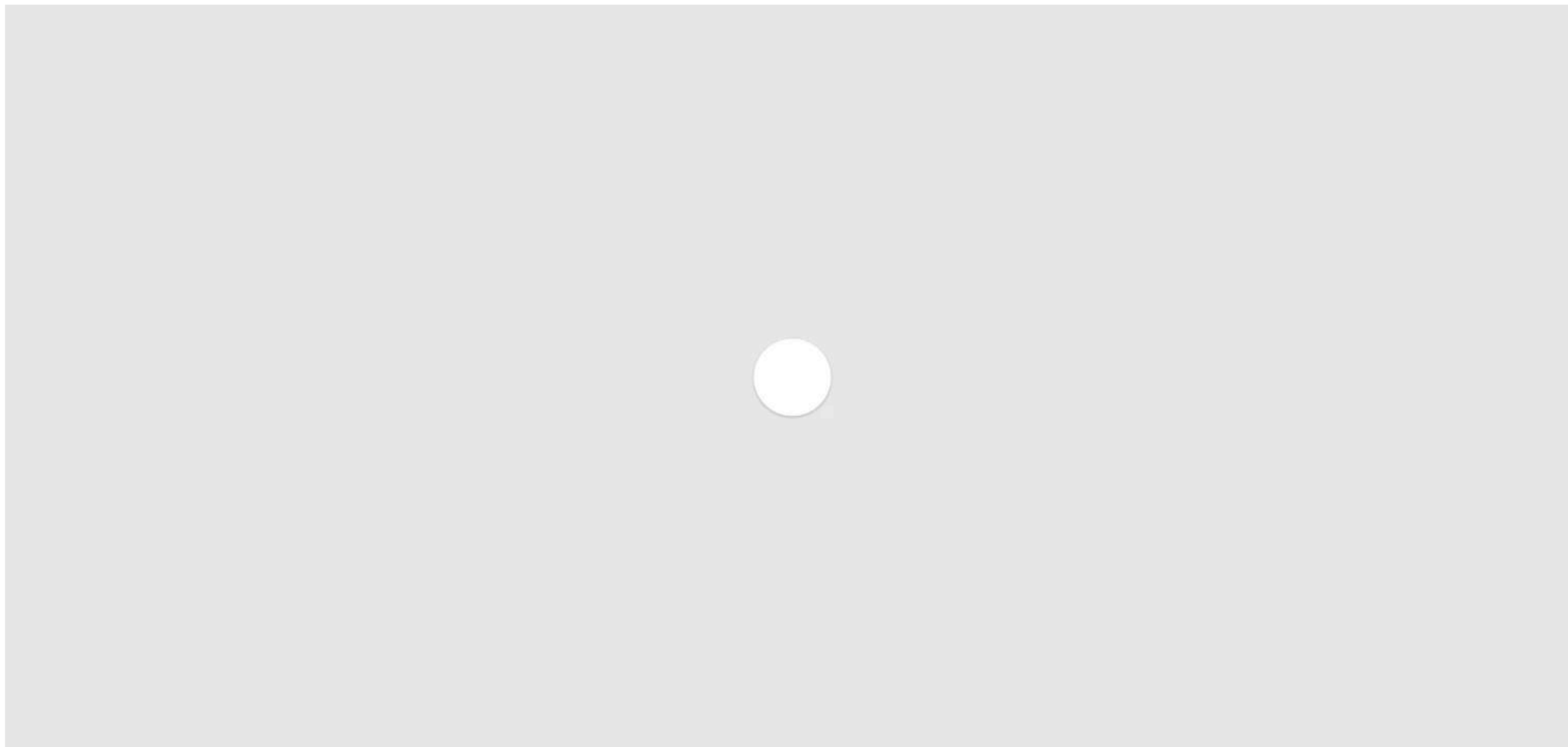




<https://material.io/guidelines/material-design/material-properties.html#material-properties-physical-properties>

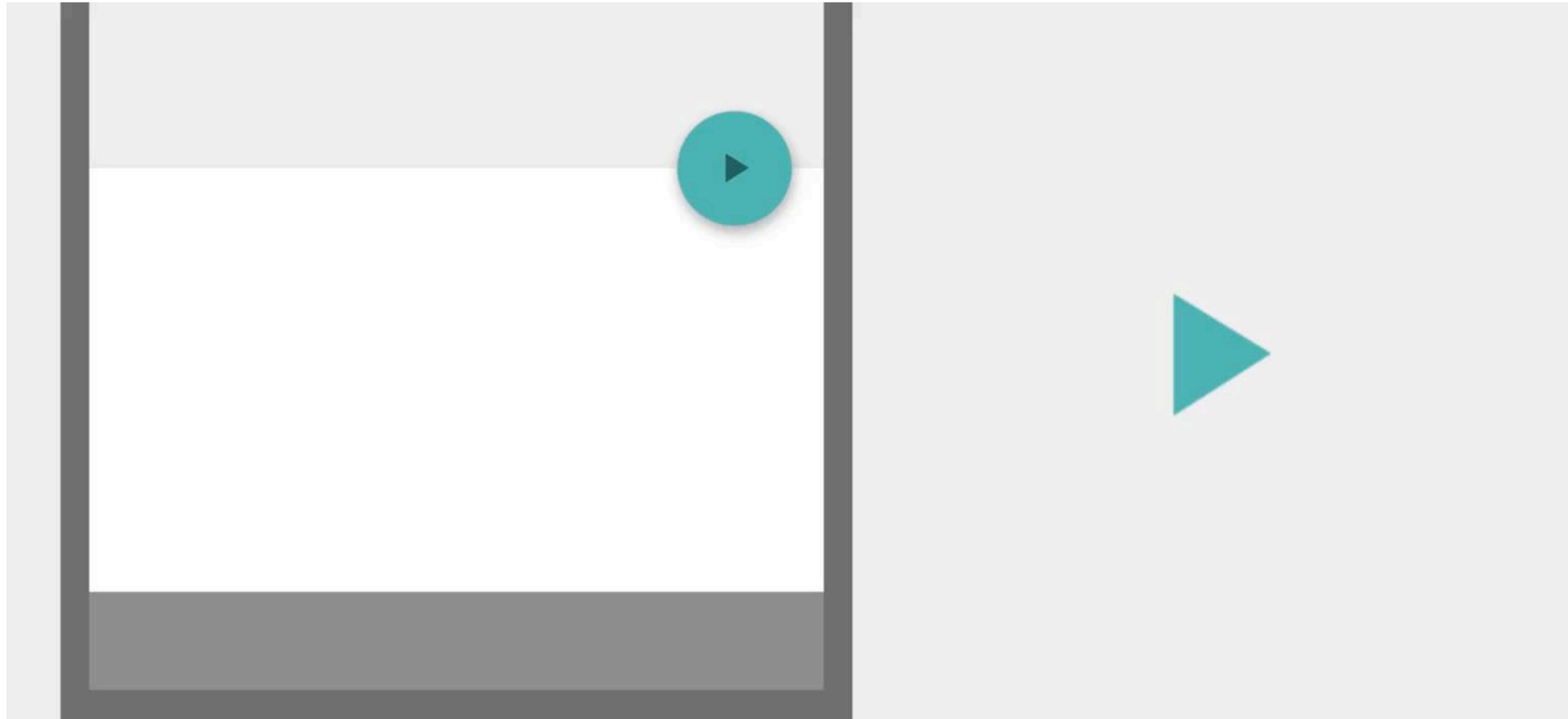
「紙」は変形する

confidential



<https://material.io/guidelines/material-design/material-properties.html#material-properties-physical-properties>





例：スムーズな再生・停止のトランジション

<https://material.io/guidelines/motion/creative-customization.html#creative-customization-icons>

「紙」と「インク」でできている世界

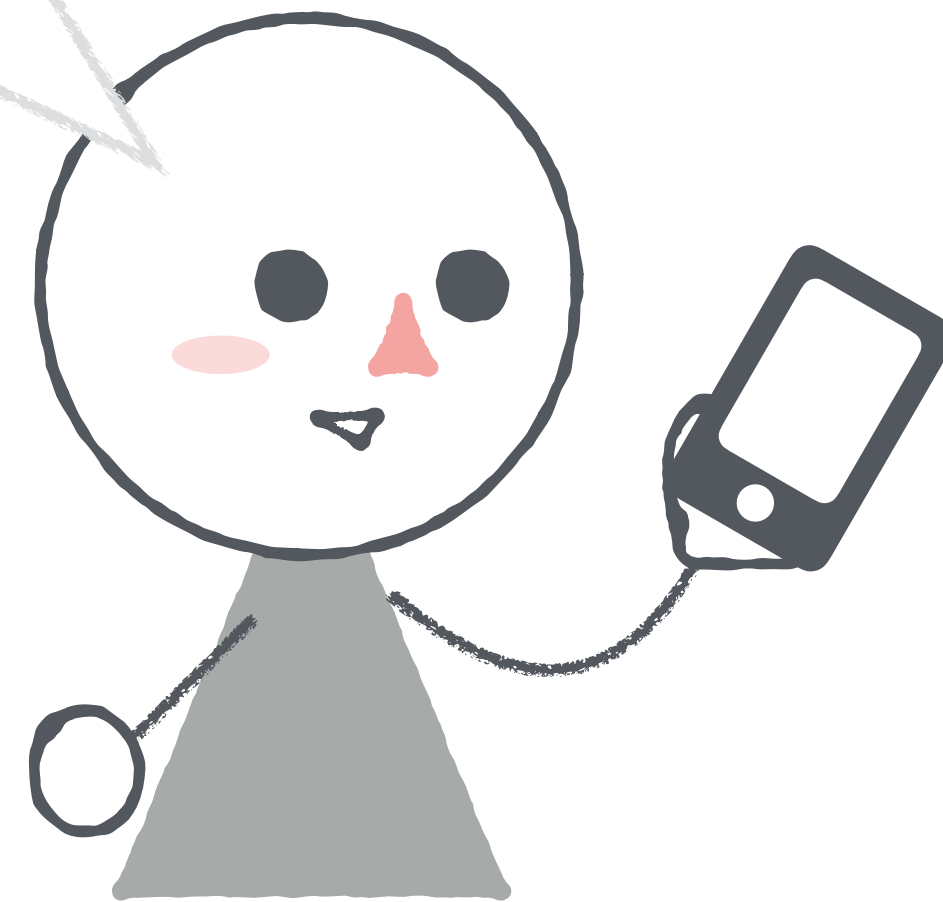
まとめ

- ・ iOSとAndroidで目指している世界観が違う
- ・ iOSは控えめで簡潔な美しさを大切にしている
- ・ Androidは形が変化したり紙とインクのある概念がある

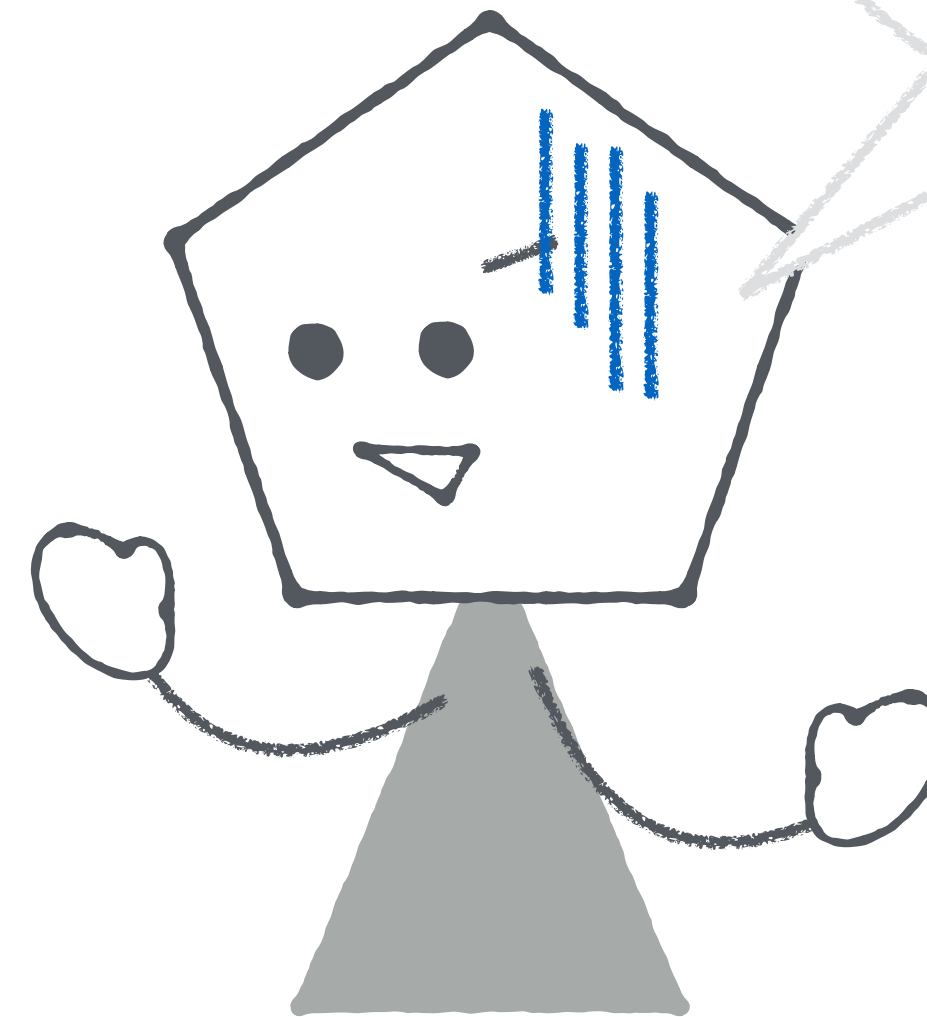
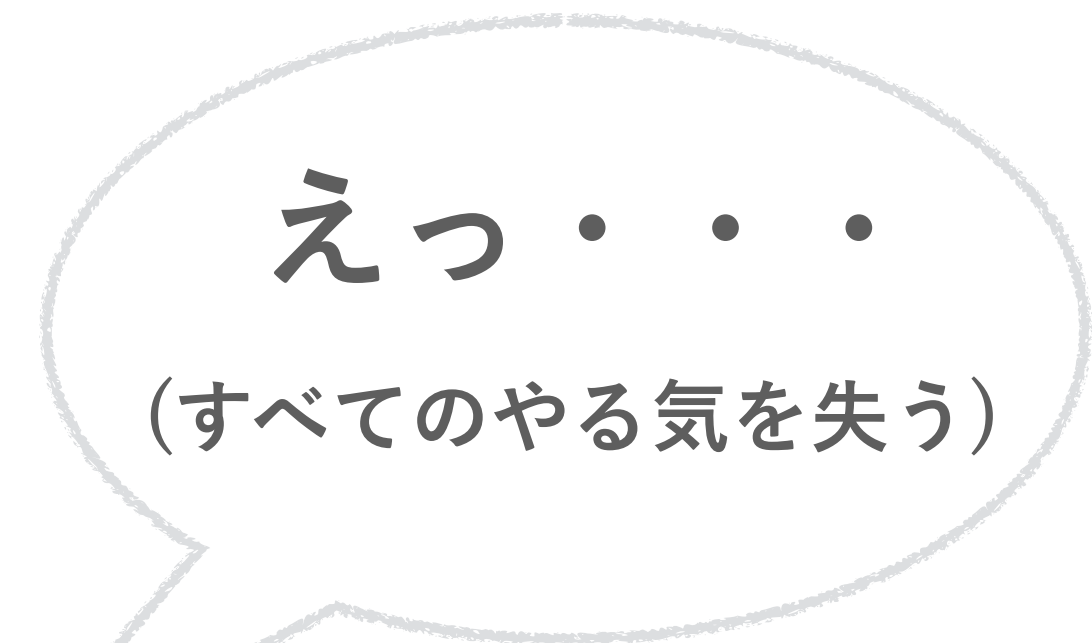
- ・ iOSとAndroidで目指している世界観が違う
- ・ iOSは控えめで簡潔な美しさを大切にしている
- ・ Androidは形が変化したり紙とインクのある概念がある

OSに合わせたデザインをしよう

confidential



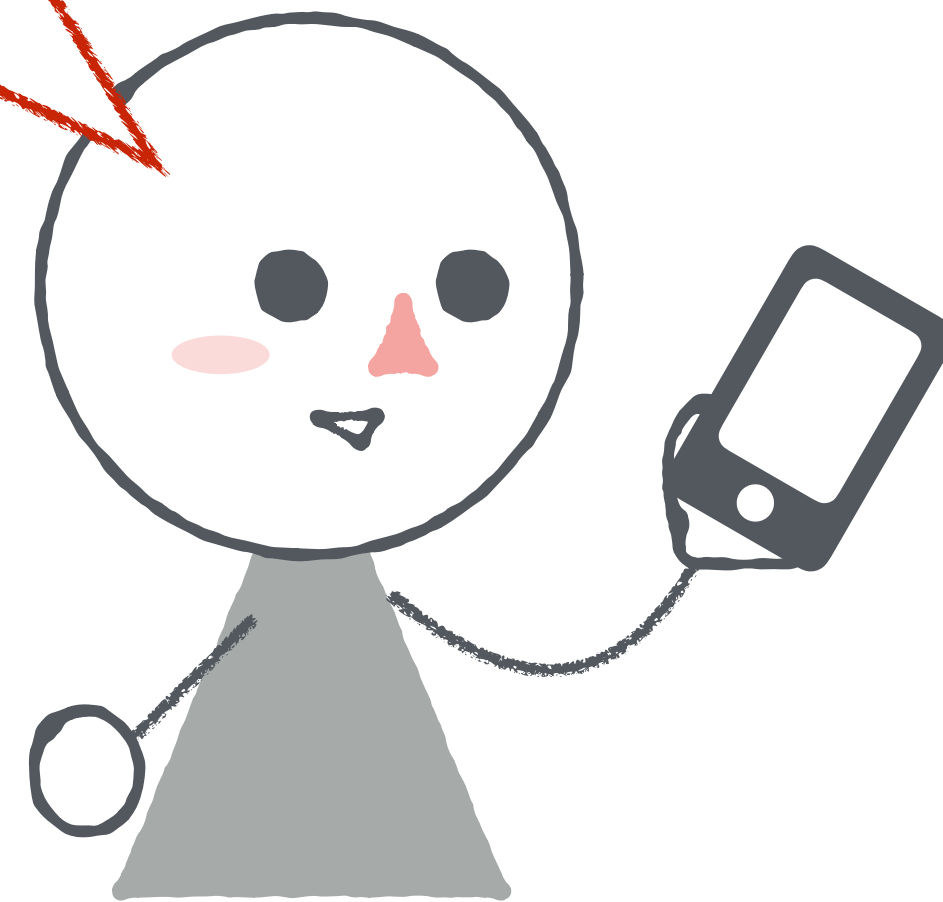
デザイナー



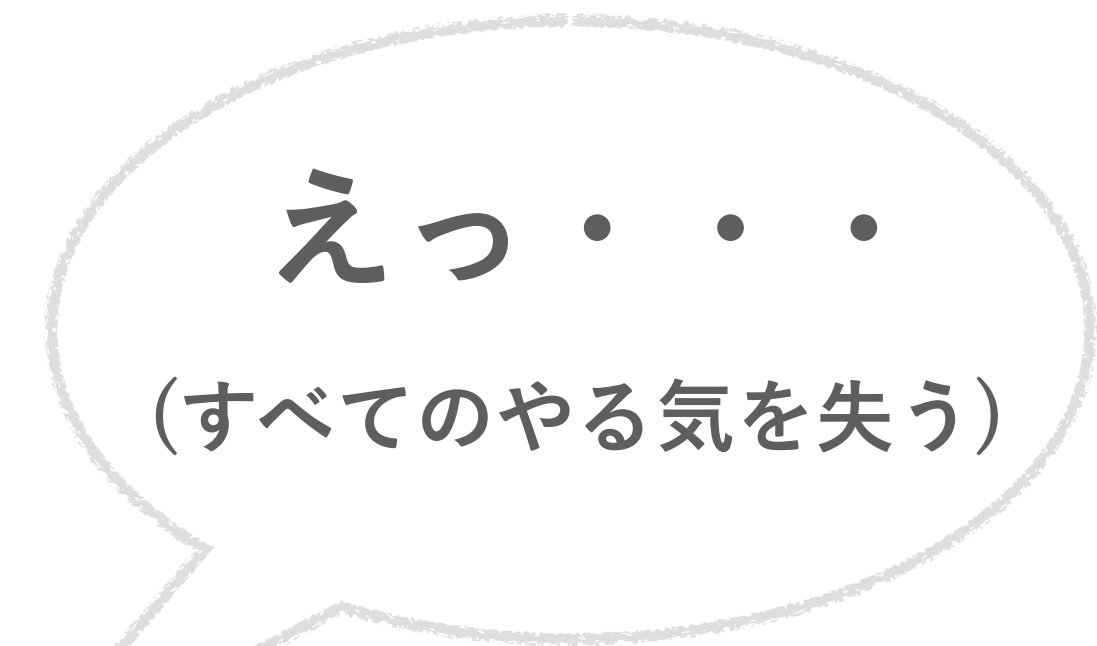
Androidの
エンジニア



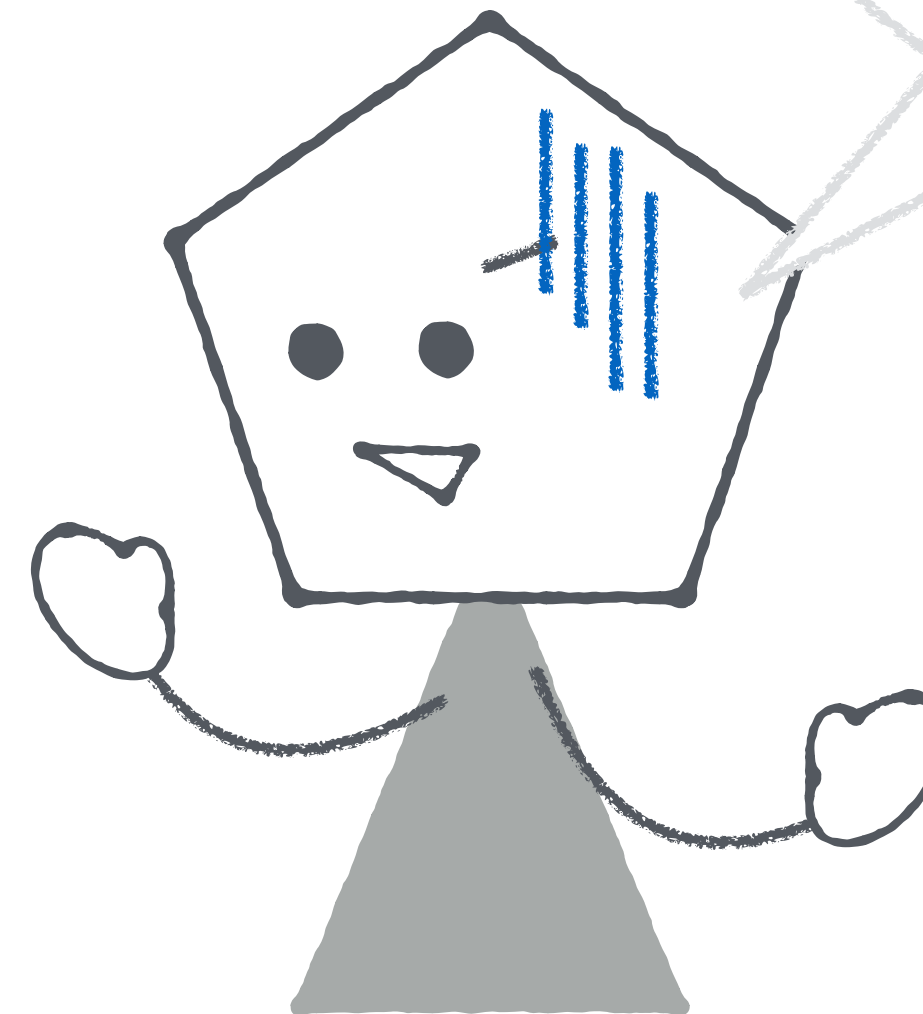
とりあえず
iOSと同じように
作ってください〜



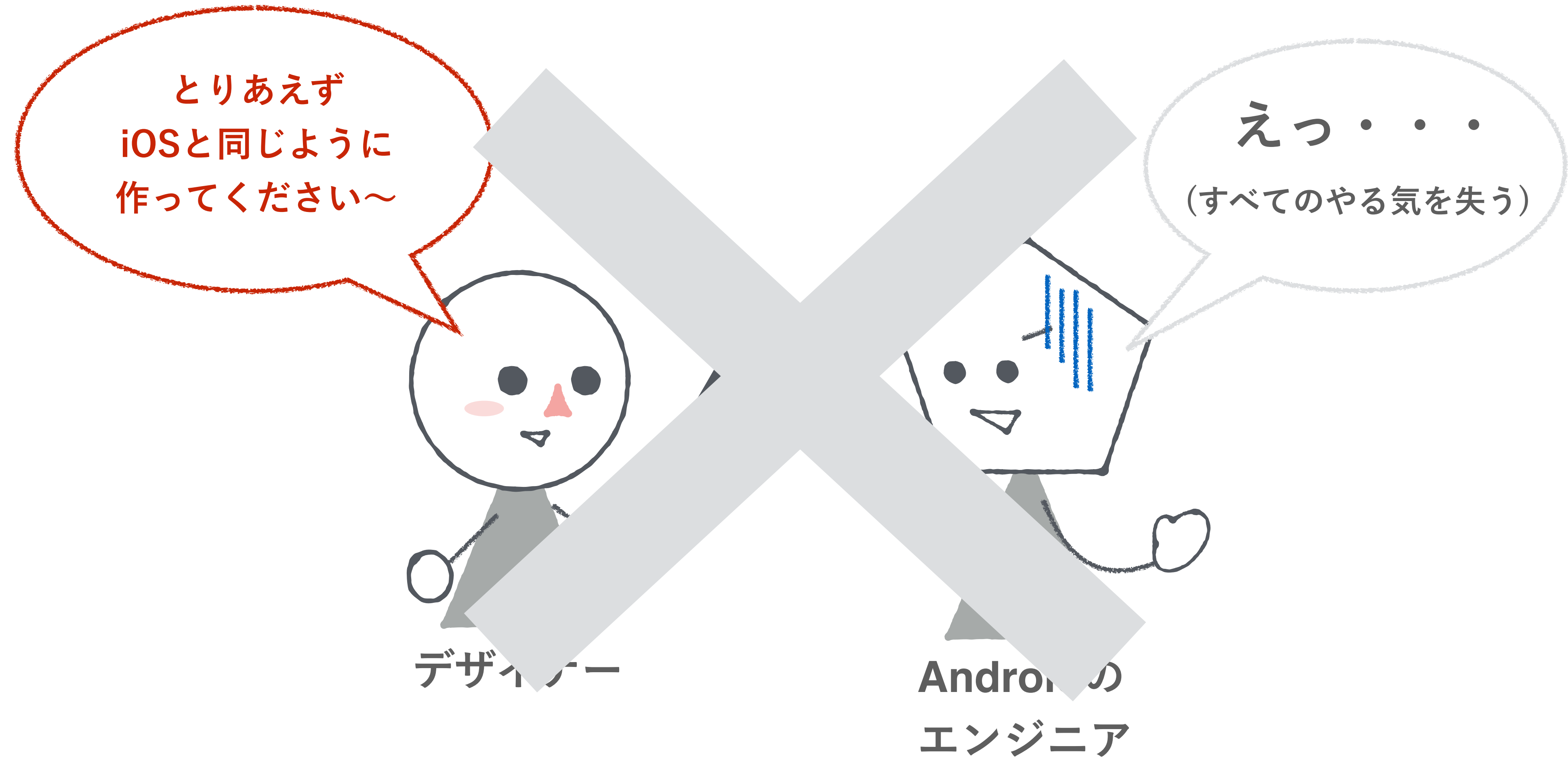
デザイナー



えっ・・・
(すべてのやる気を失う)



Androidの
エンジニア



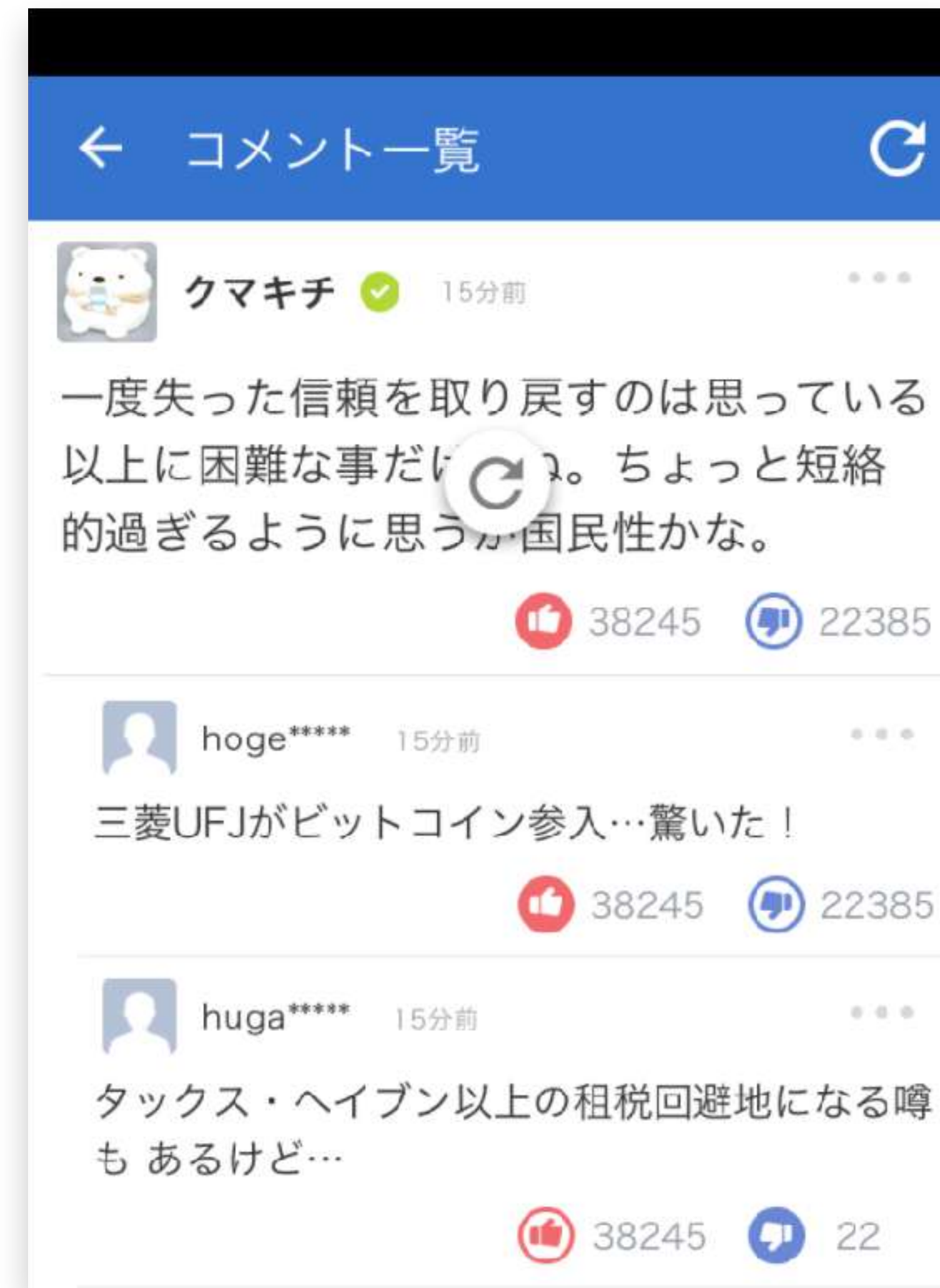
iOS・Androidに必要なデザインを用意しよう

confidential

iOS



Android



iOS・Androidに必要なデザインを用意しよう

confidential

iOS



Android



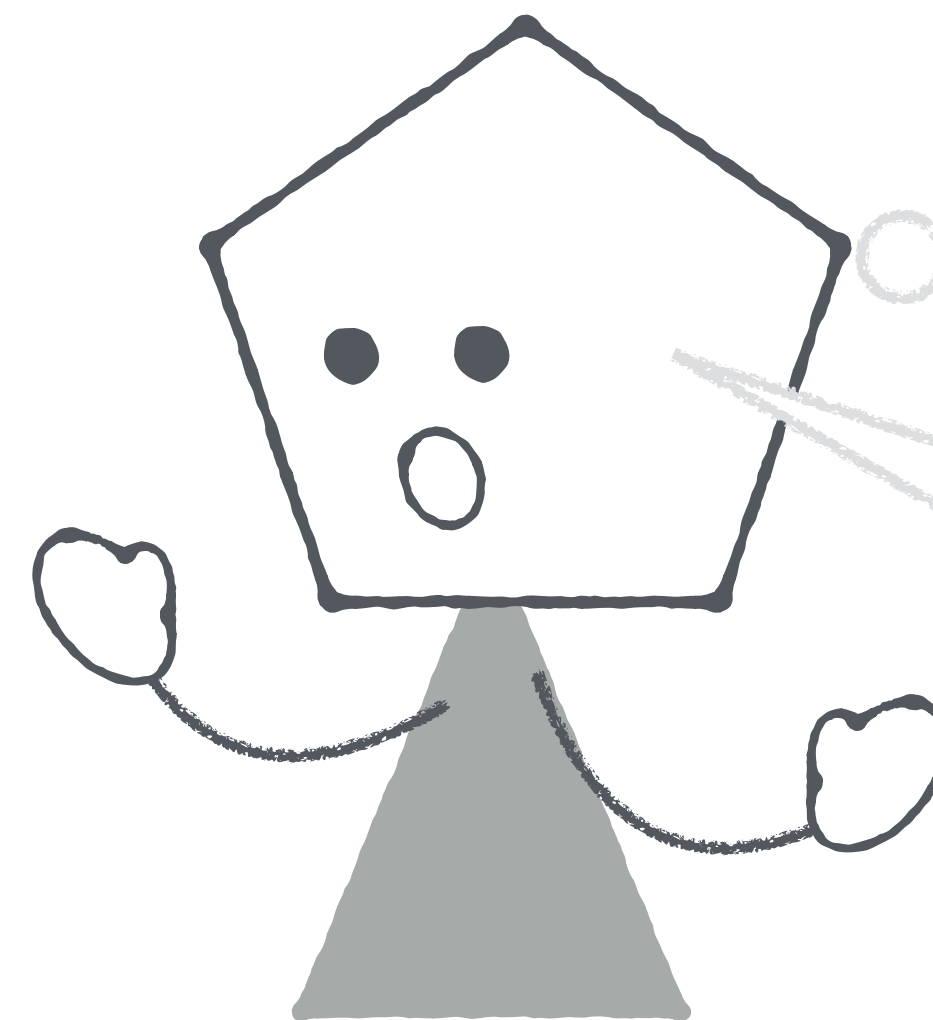
UIパーツの正しい名称を知っているとGood

画面の上にある
ヘッダー??の高さ
調整できませんか



デザイナー

(**Toolbar**のこと?)



エンジニア

ツールバーの
高さ調整は意外と
難しいですよ！
なぜなら…

1. OSごとのデザイン設計 (35分)

- 1 OSに合わせてデザインする
 - 2 OSの特徴
 - 3 まとめ
- 

2. アプリUI (20分)

- 4 アプリUIのヒント
- 5 まとめ

2. アプリUI

- 1 アプリUIのヒント
- 2 まとめ

ガイドラインを覚えるだけでUIデザインはできない



- ・ 一貫性のある体験を提供できる
- ・ ユーザーの学習コストが低くなる
- ・ 実装コストの削減



- ・ 没個性的
- ・ システムティックなUI



- ・ 一貫性のある体験を提供できる
- ・ ユーザーの学習コストが低くなる
- ・ 実装コストの削減



- ・ 没個性的
- ・ システムティックなUI

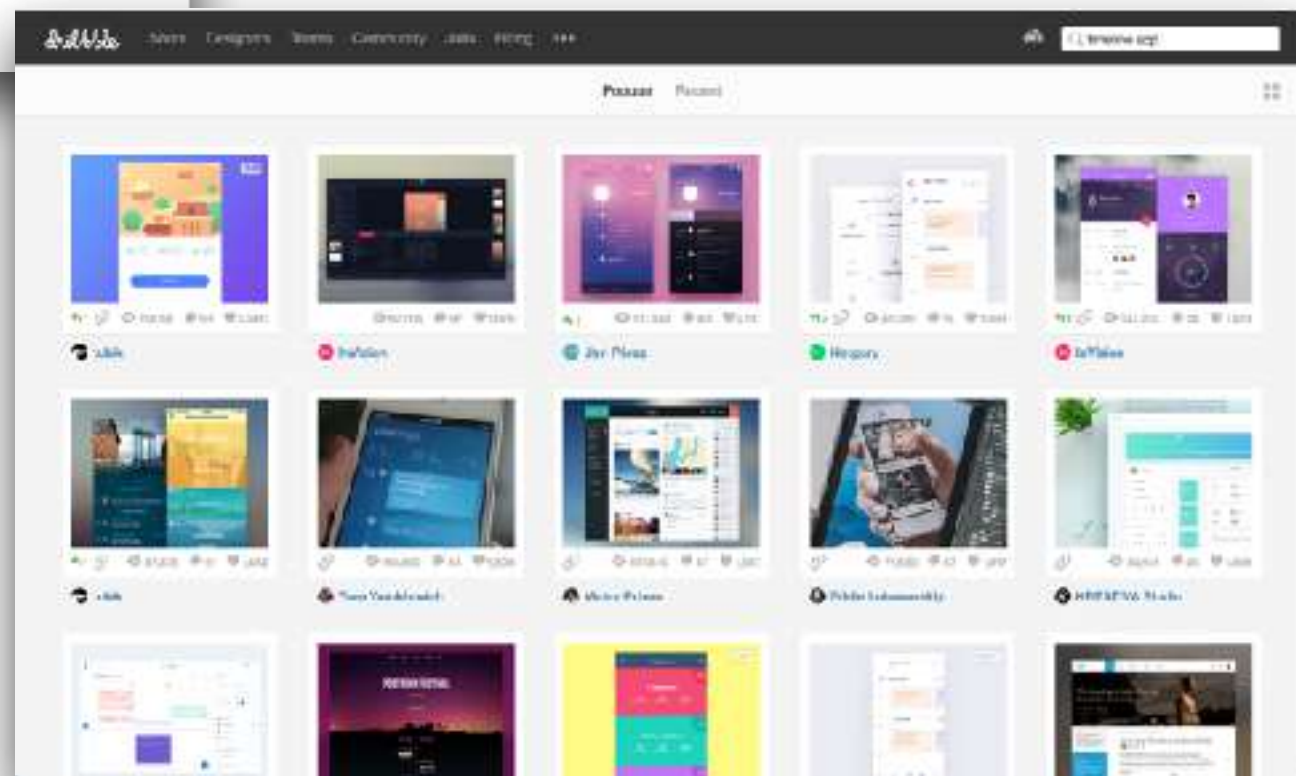
発明をしてもいい

アプリUIのヒント

ヤフーのアプリUIの例



Page 10 of 10



© 2013 Pearson Education, Inc.

Toutiao

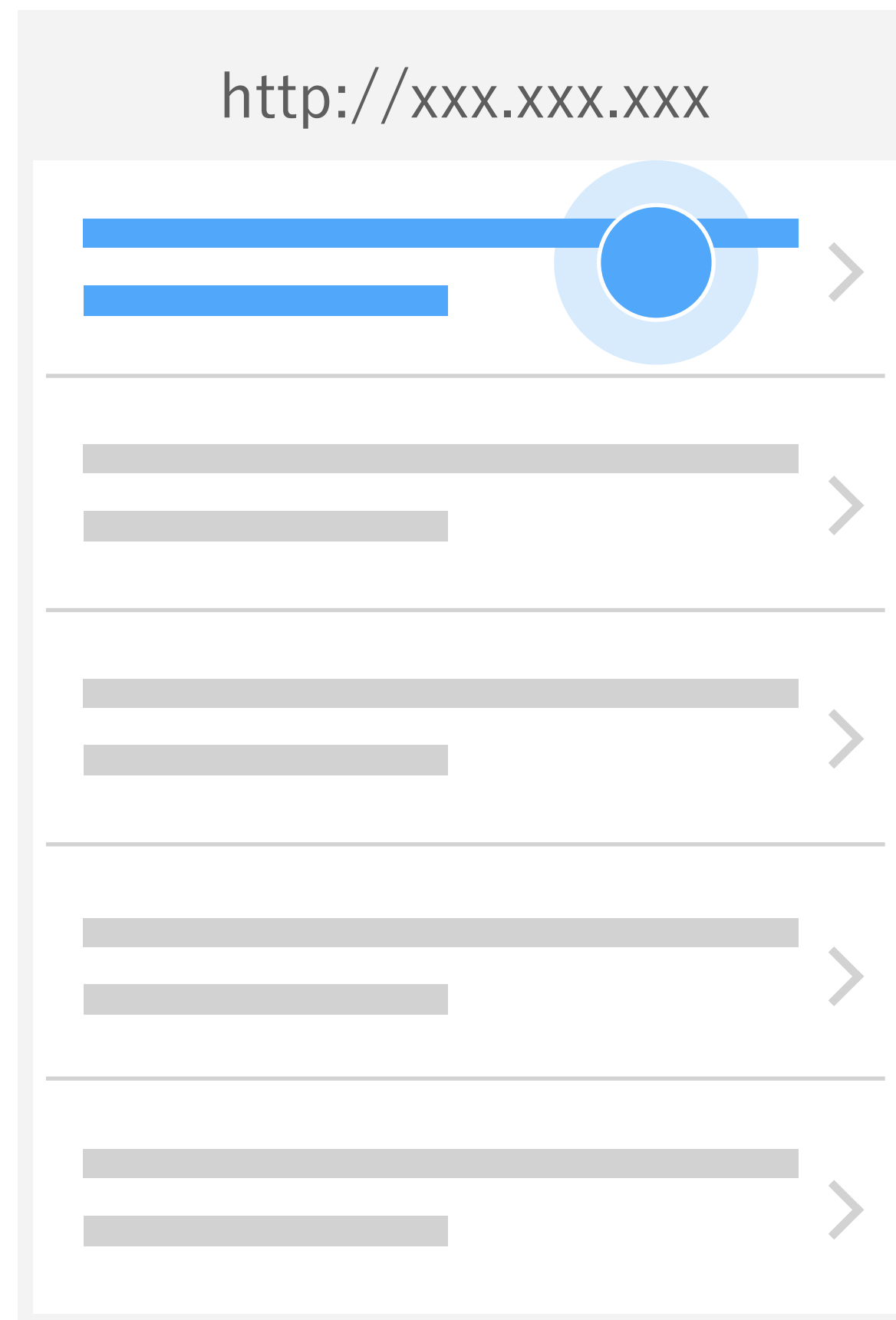
Taobao

ヒントになりそうなことを紹介

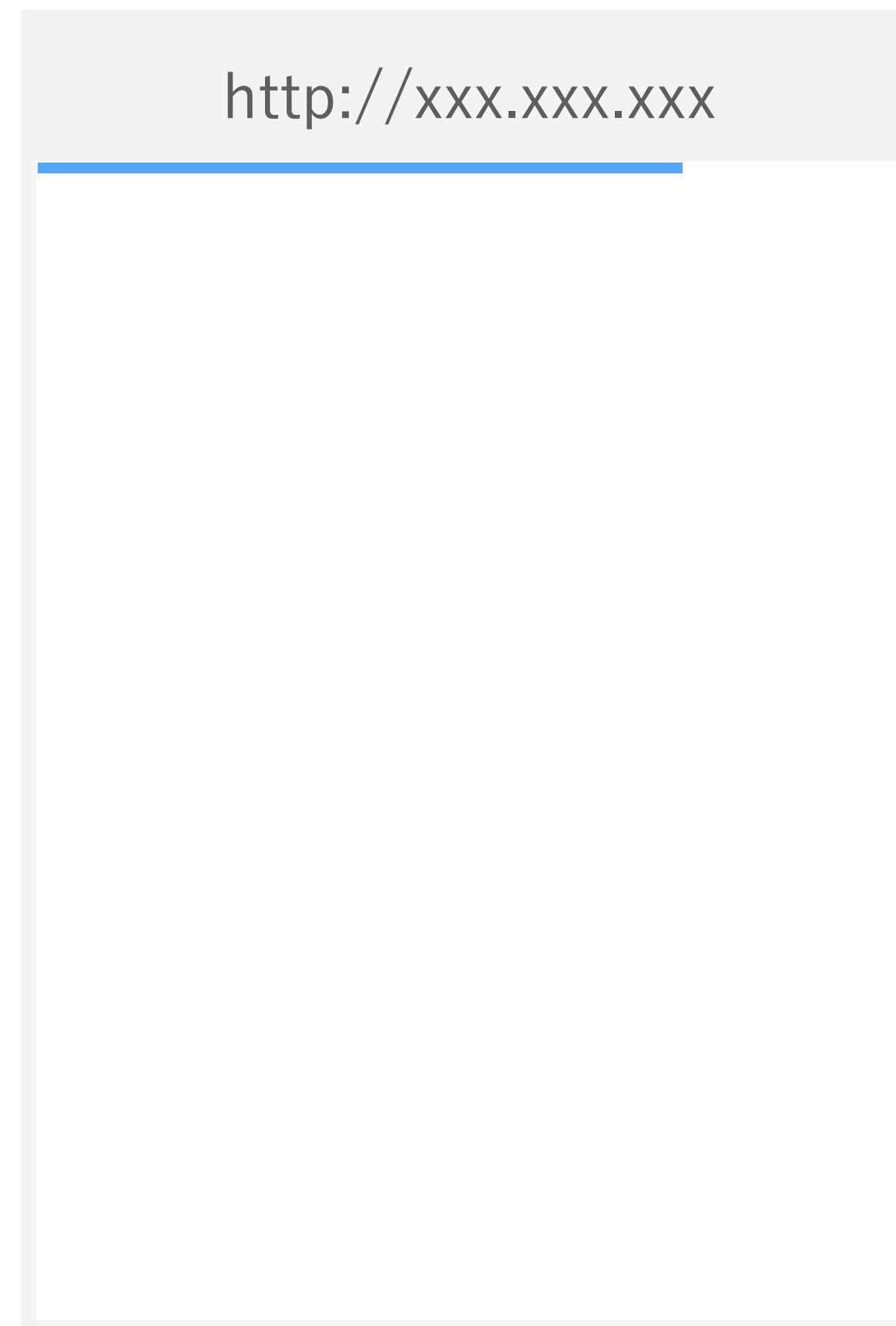
使い心地



シームレスなインタラクション



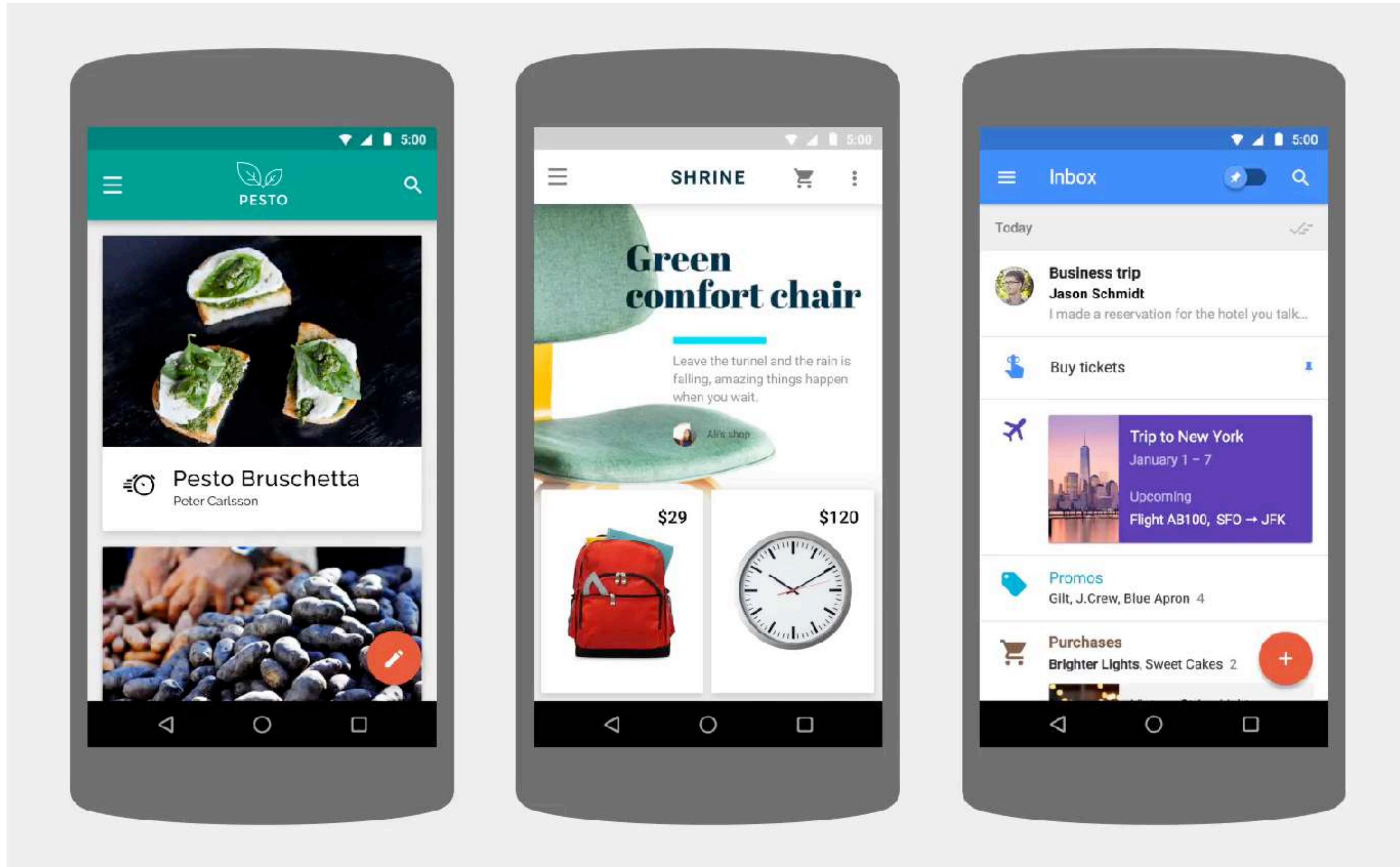
リンクをタップ

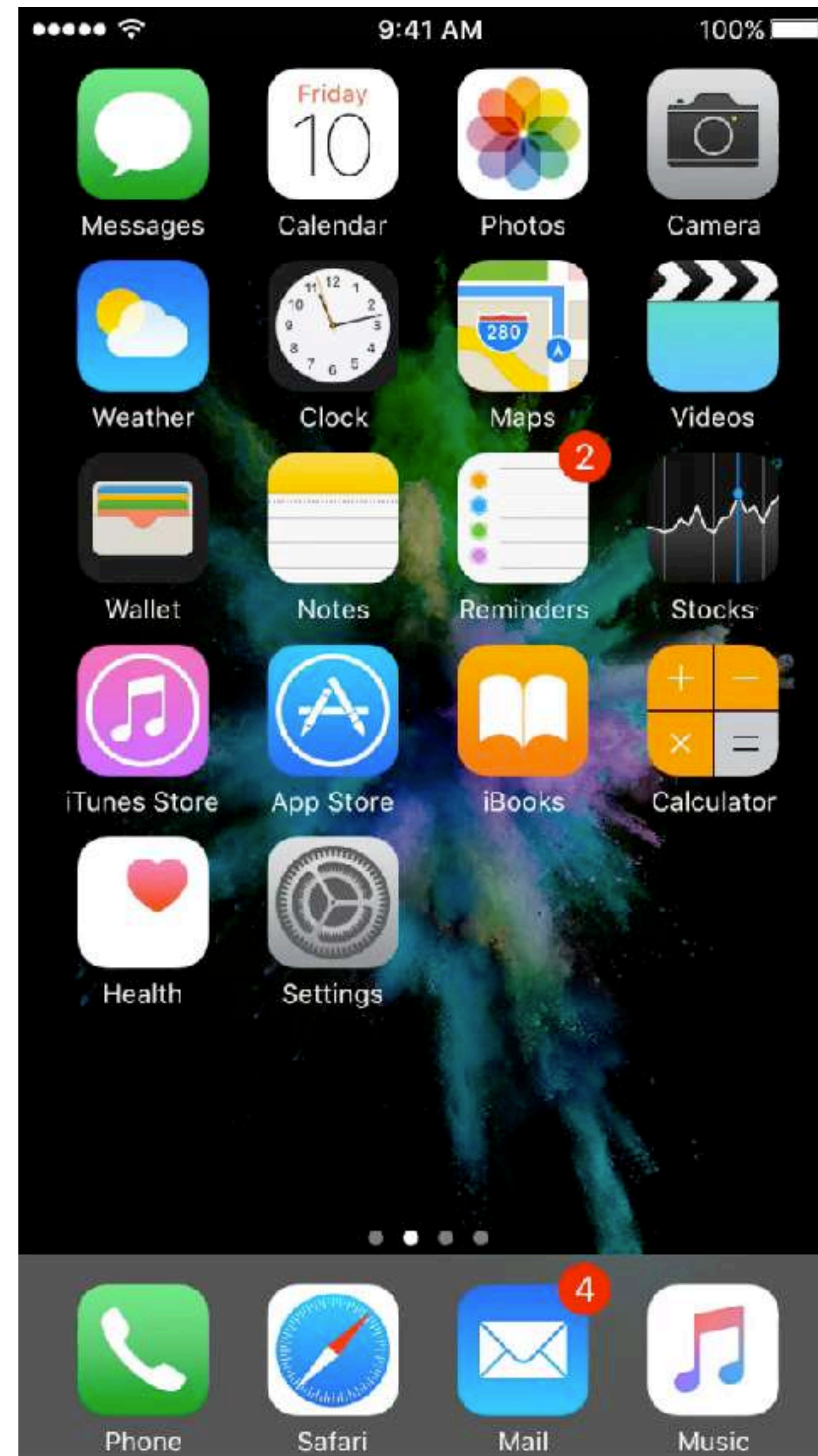


読み込み



読み込み・完





- 視線の流れを意識する
- アニメーションを使ってユーザーに何を伝えたいのか明確にする
- コンテンツへの集中を阻害しないようにする



使い心地・体感速度が向上

調査



トレンドをリサーチする

デバイスが進化し色々な機能が

confidential

位置情報

3D touch

カメラ

AR

Taptic
Engine

Picture
in
Picture

スマートスピーカーの登場

confidential



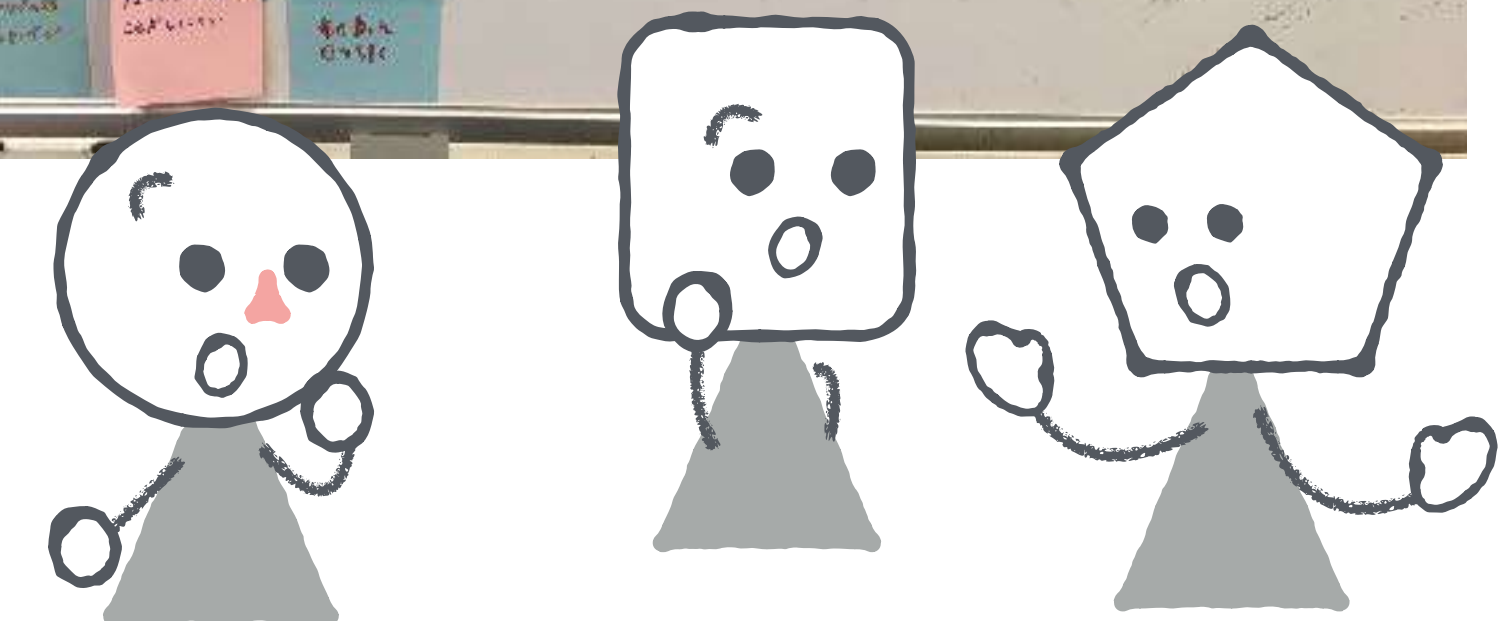


日々進化

- ・ オンボーディングはどうやっている？
 - ・ 継続利用したくなるポイントや、自分ごと化できる要素は？
 - ・ フィードバックやアニメーションは工夫されている？
- …etc

★複数人でディスカッションしてみる

1. みんなで触る
2. Good/Badだす
3. ディスカッションする





まとめ

基礎となるガイドラインを理解しつつ
リサーチしてチャレンジすることが大事