

デザイン講座_上級編

「アプリ向けのデザイン」

-UIの基本からデザインの考え方まで-



この講座の目標

1. アプリ向けのデザインとはなにか？
2. UIの基本を理解する
3. より良いデザインを目指す方法を知る



上級編を学ぶ前に...

初級編の復習をしましょう！

そもそも「デザイン」とは？

好きなように絵をかく

≡アート



→ これはアートだよ!

問題解決する

≡デザイン



デザインはだれでも身につけられる！

アートは**センス**



デザインは**理論**



なので、勉強すればだれでもできる！

デザインセンスがなくても**大丈夫!!**

アプリに必要なデザイン

アプリに特化したデザインがUI/UXデザインです。

グラフィックデザイン

売れるデザイン知識

Webデザイン

作りやすいデザイン

ファッションデザイン

立体的な感覚

UI/UXデザイン

押しやすいボタンの配置

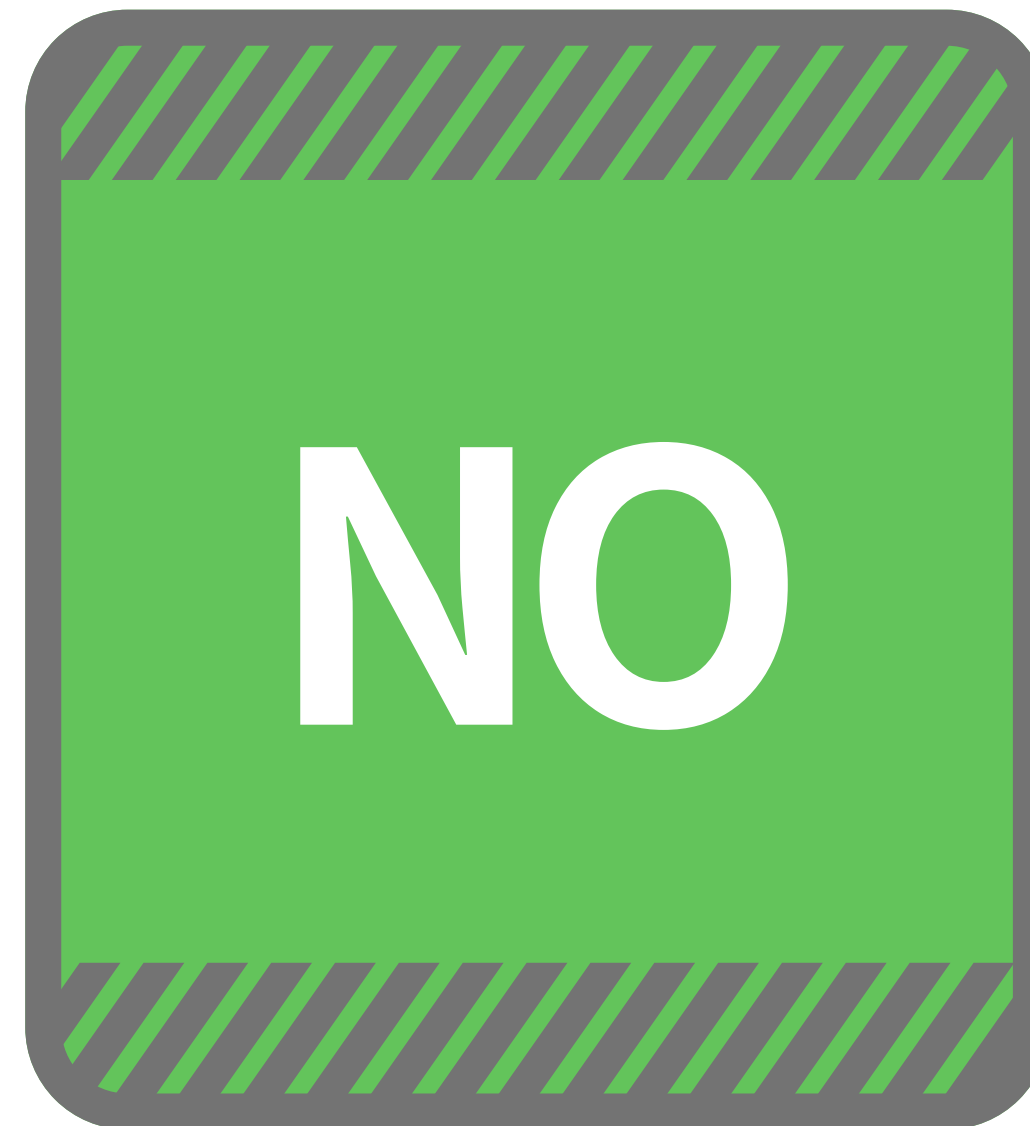
などなど。

色って大事!

色によって**印象**は全然違います。
これからよく使う色の意味を知りましょう!

よくある配色の意味

左は「危険」な印象がありますが
右はなんだか「No」というより「Yes」な印象ですね。

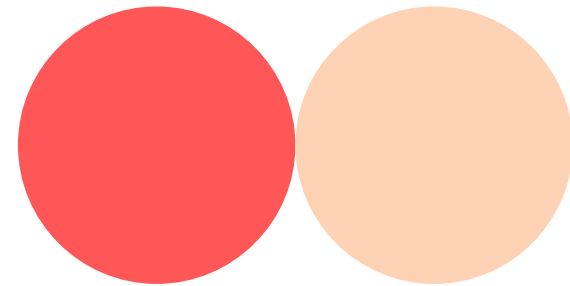


人によって良いデザインは変わる

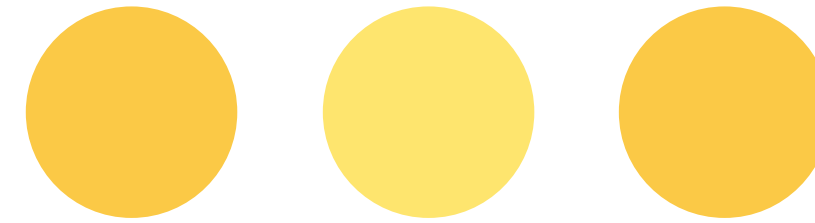
年齢層や、性別などで
「使いやすいアプリ」のデザインは変わります。
例を見ていきましょう。

伝えるための4原則

近接



整列



反復

- XXXXX
- XXXXX
- XXXXX

対比



という**4原則**があります。

非常に重要なので理解しましょう！

どうやってきたえるのか？

勉強することでも必要だけど、、、
たくさんデザインに触れることが一番大事！

この講座の目標

1. アプリ向けのデザインとはなにか？
2. UIの基本を理解する
3. より良いデザインを目指す方法を知る



CHAPTER__01

「アプリデザインの基本」



PART01

アプリデザインに重要なこと

-アプリに特化したデザインを知ろう-

アプリデザインに重要なこと



使いやすさ



見た目

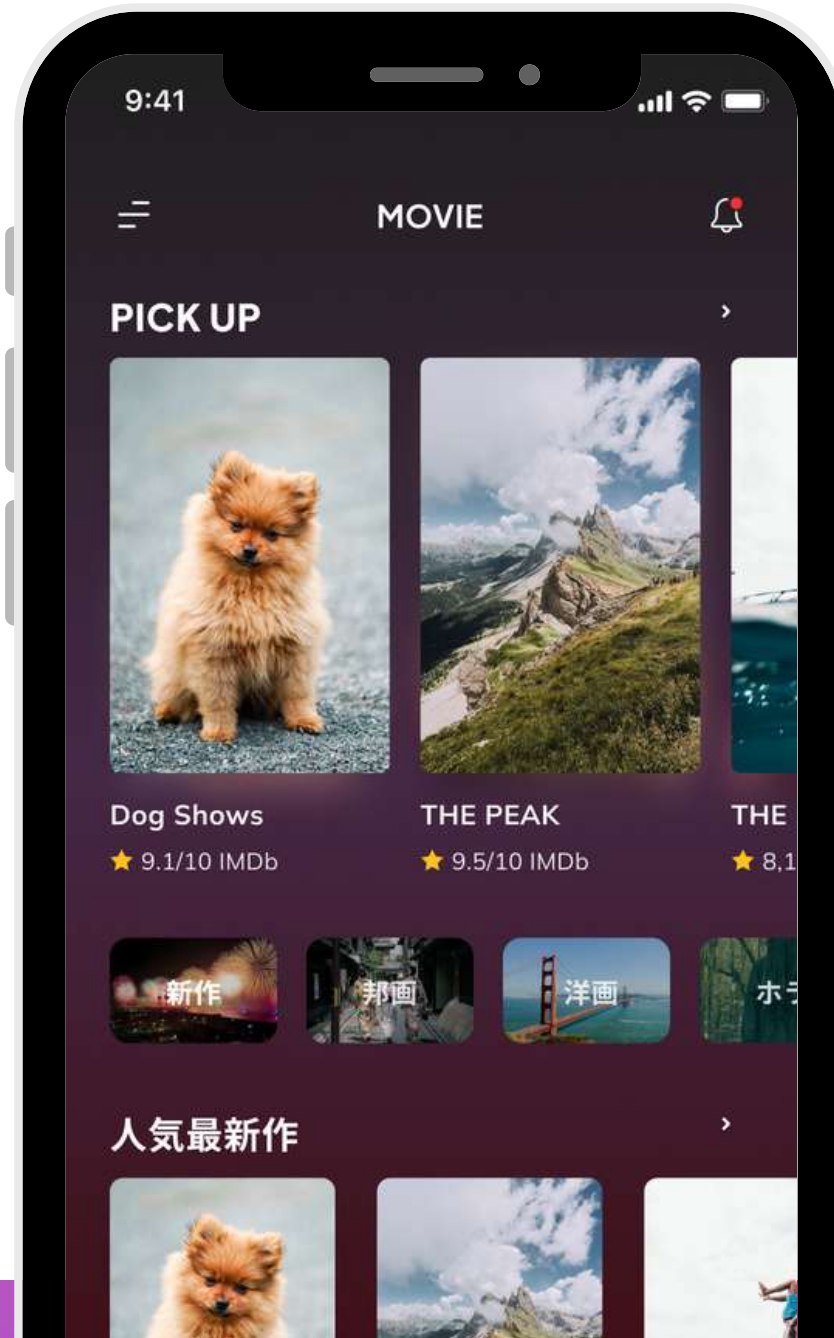


使う人の好みに
合わせる

アプリデザインにとって一番重要なこと

「**使いやすさ**」を提供すること。

使う人が迷わず目的を達成できるように直感的に使えるデザインが求められる。



映画のタイトルと
評価が**パツ**と見てわかる！

見たい映画のジャンルに
すぐ**辿り着ける**！

見た目も重要

美しいデザインは、もっとアプリ自体を使いたくさせます。



導線がわかりやすいように
サインアップとログインで
ボタンの色を変えている！

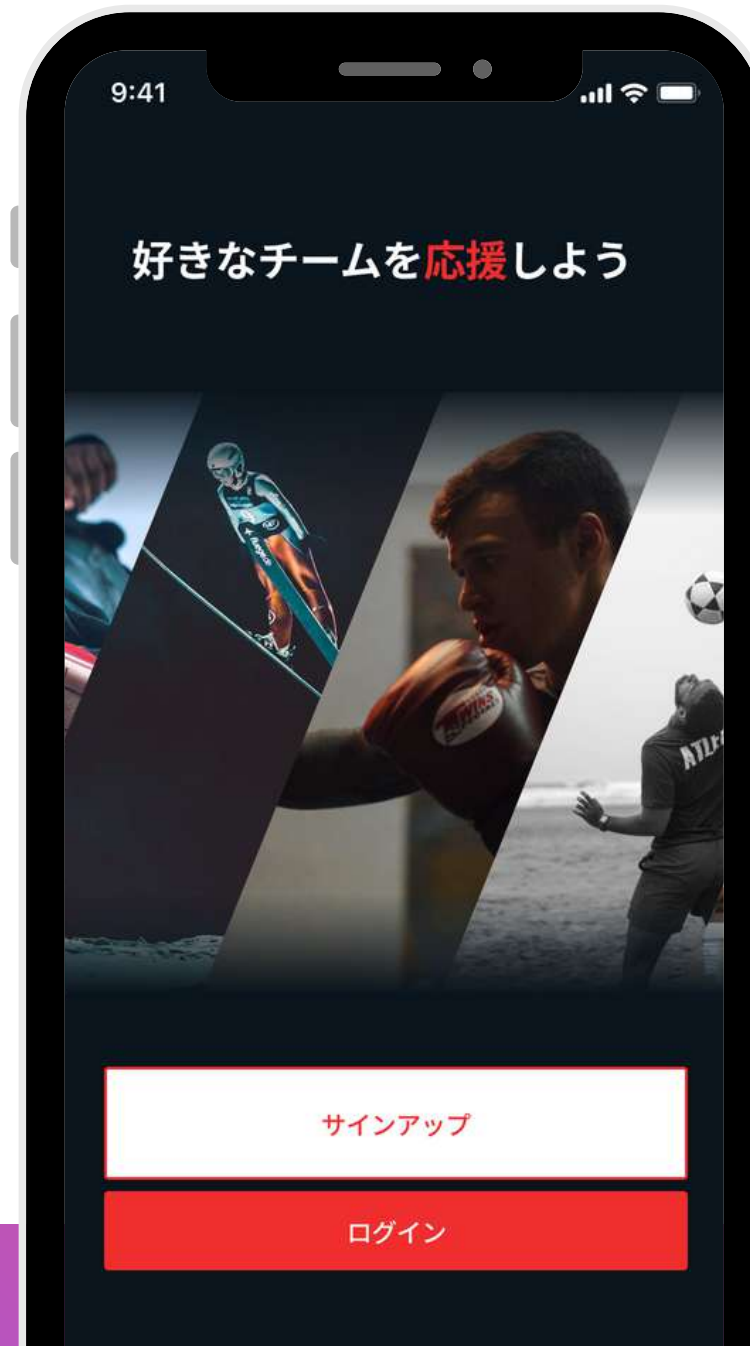
使う人の好みに合わせる

アプリを使う人のことを考え、

好みと必要としてしていることをデザインする！

男性向け！

色味がはっきりしている！



medical apps



お近くの**病院**を
お探しします！

今すぐ探す

日時を指定して探す

高齢者向け！

文字やボタンが
大きい！



ここでクイズです。

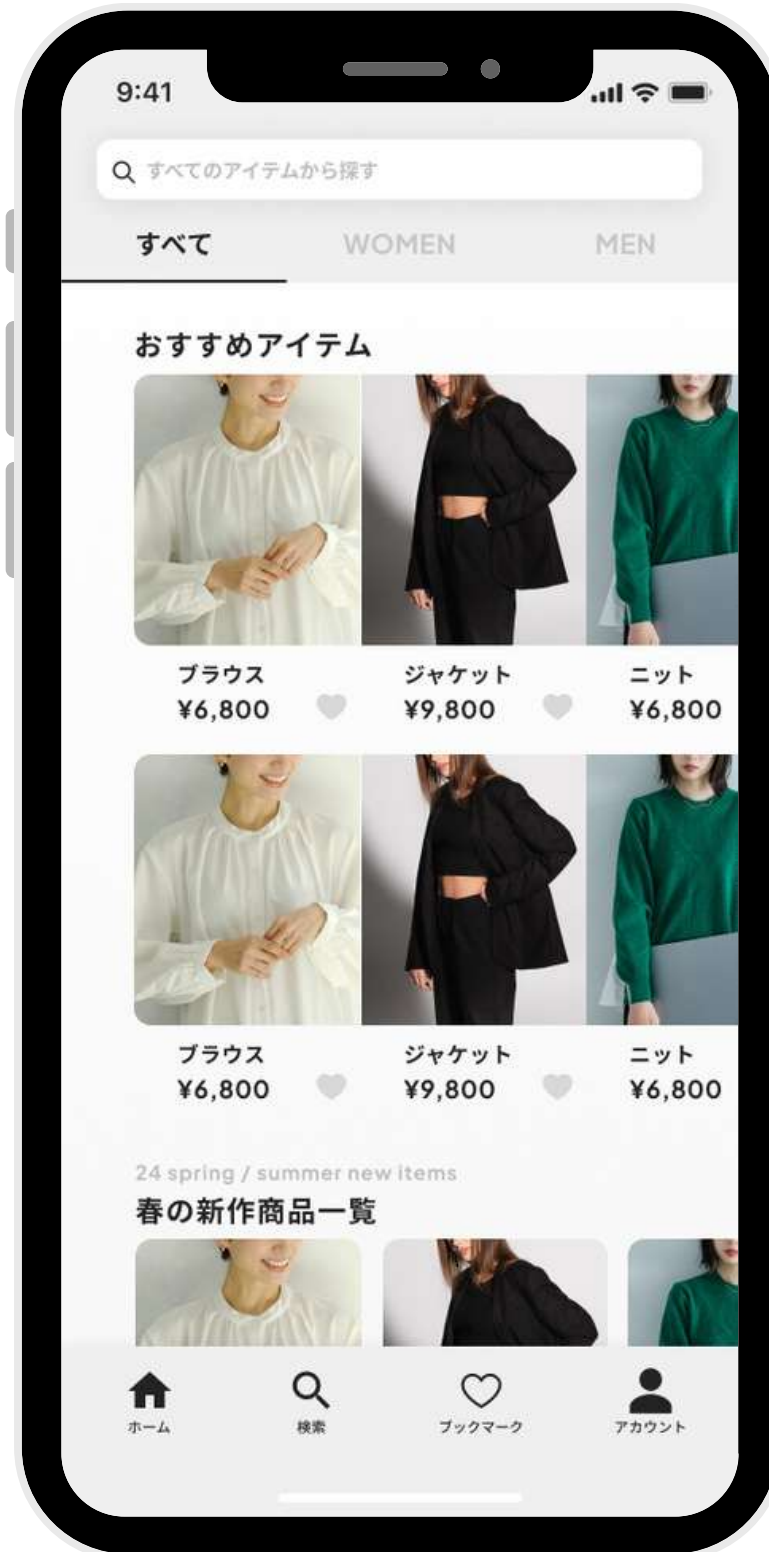
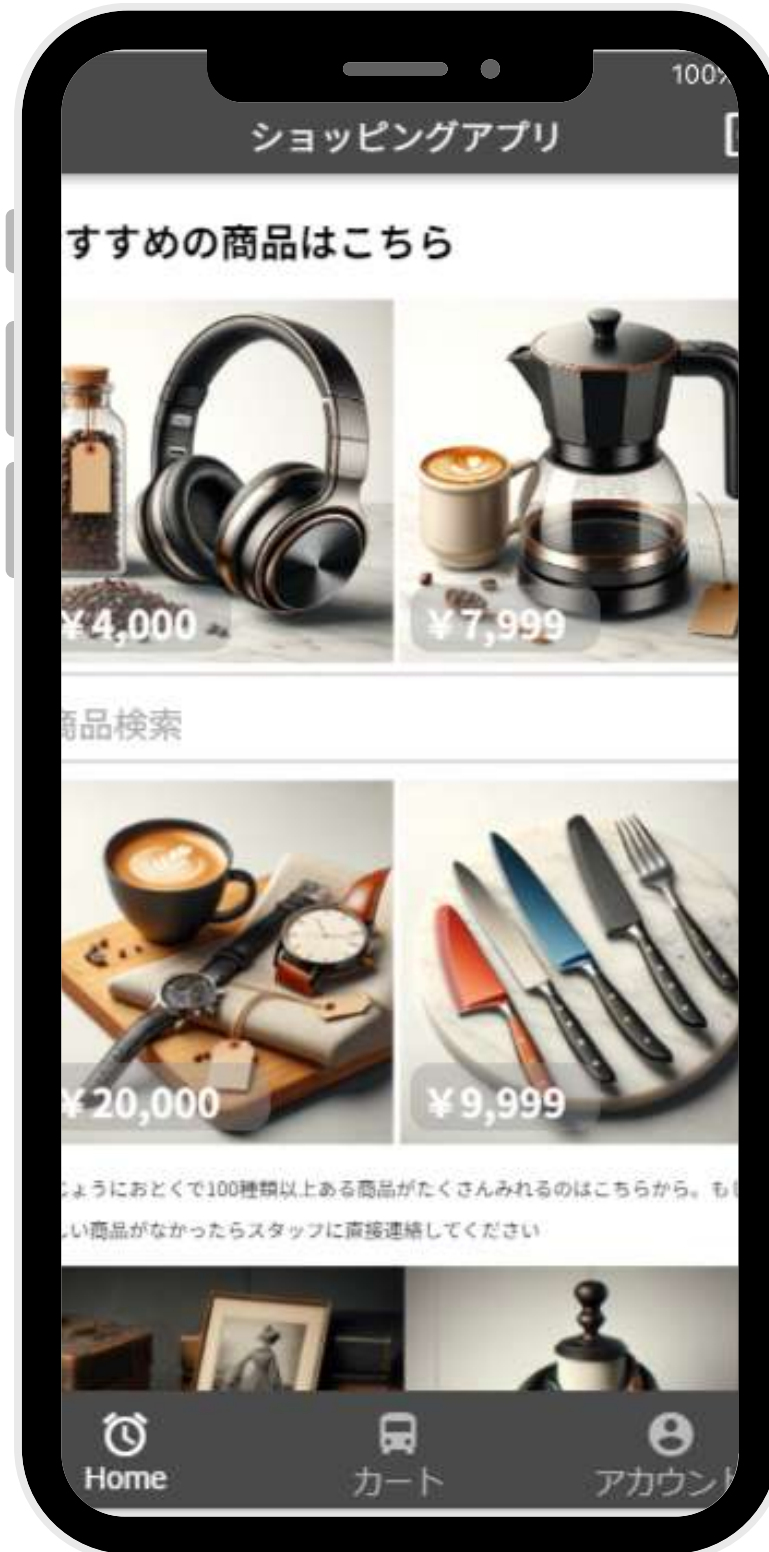


ここで質問です！

次に紹介するAとBでは、
どちらが“**良いアプリデザイン**”だと思いますか？



ここでクイズです。



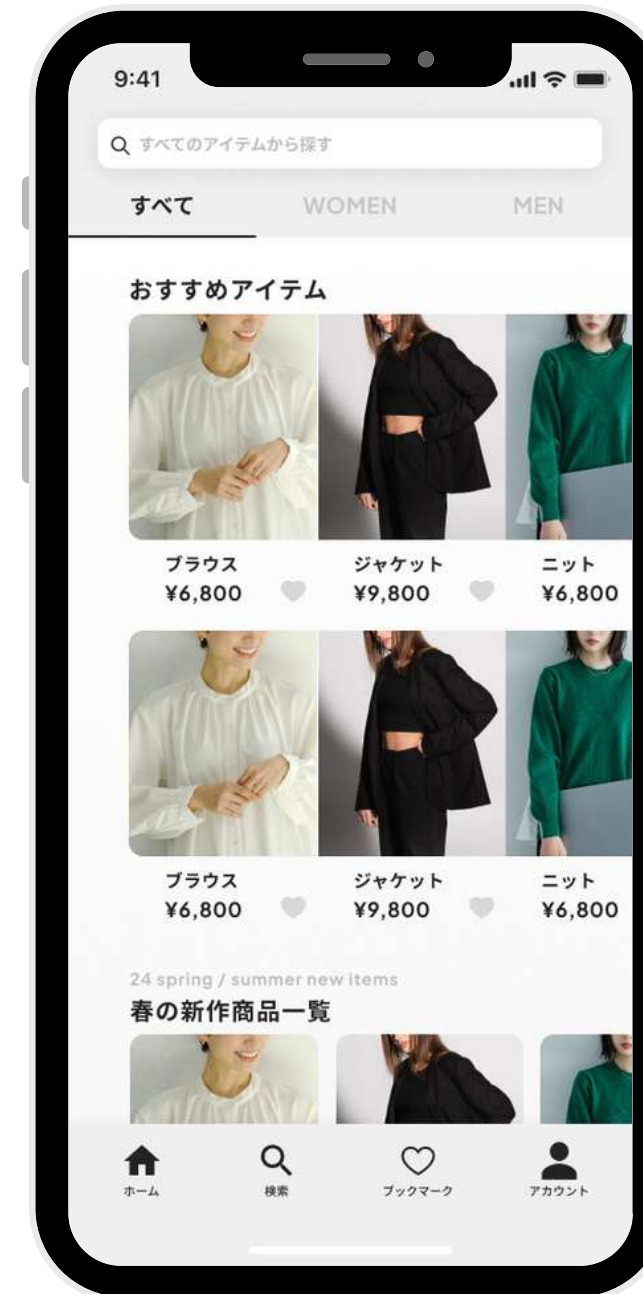
どっちの方が
“**良いアプリデザイン**”
でしょうか？

どちらが良いアプリデザインでしょうか？

A

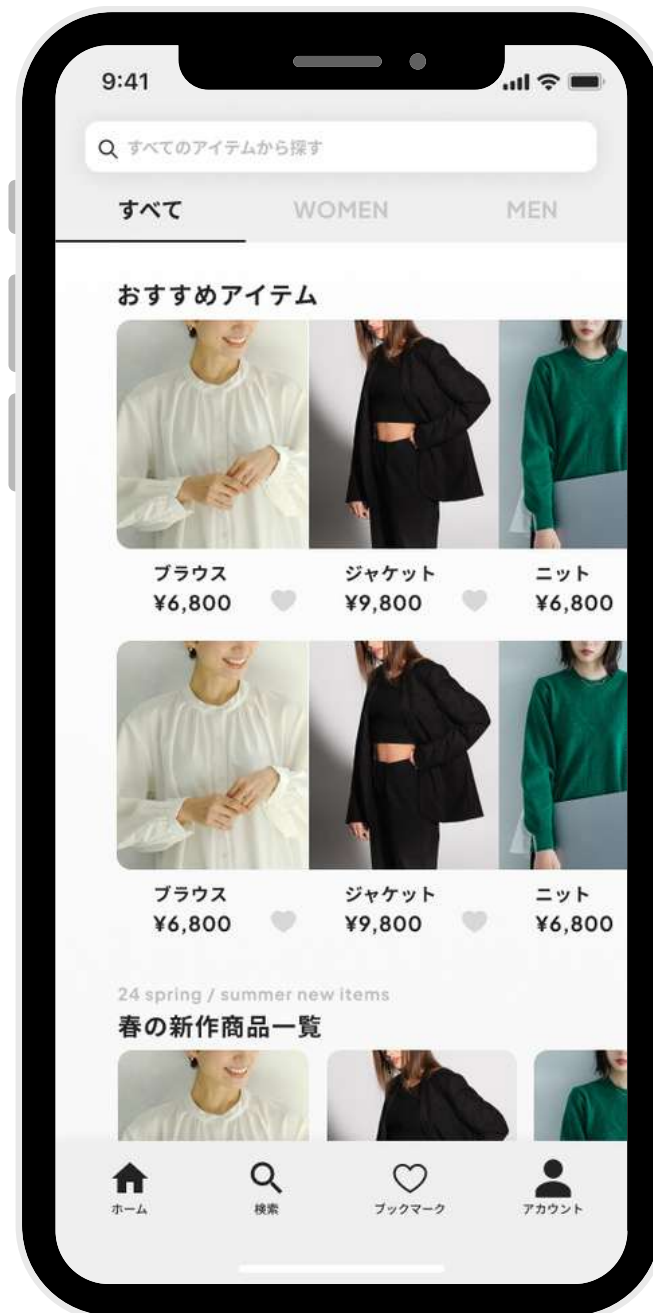


B



正解は...

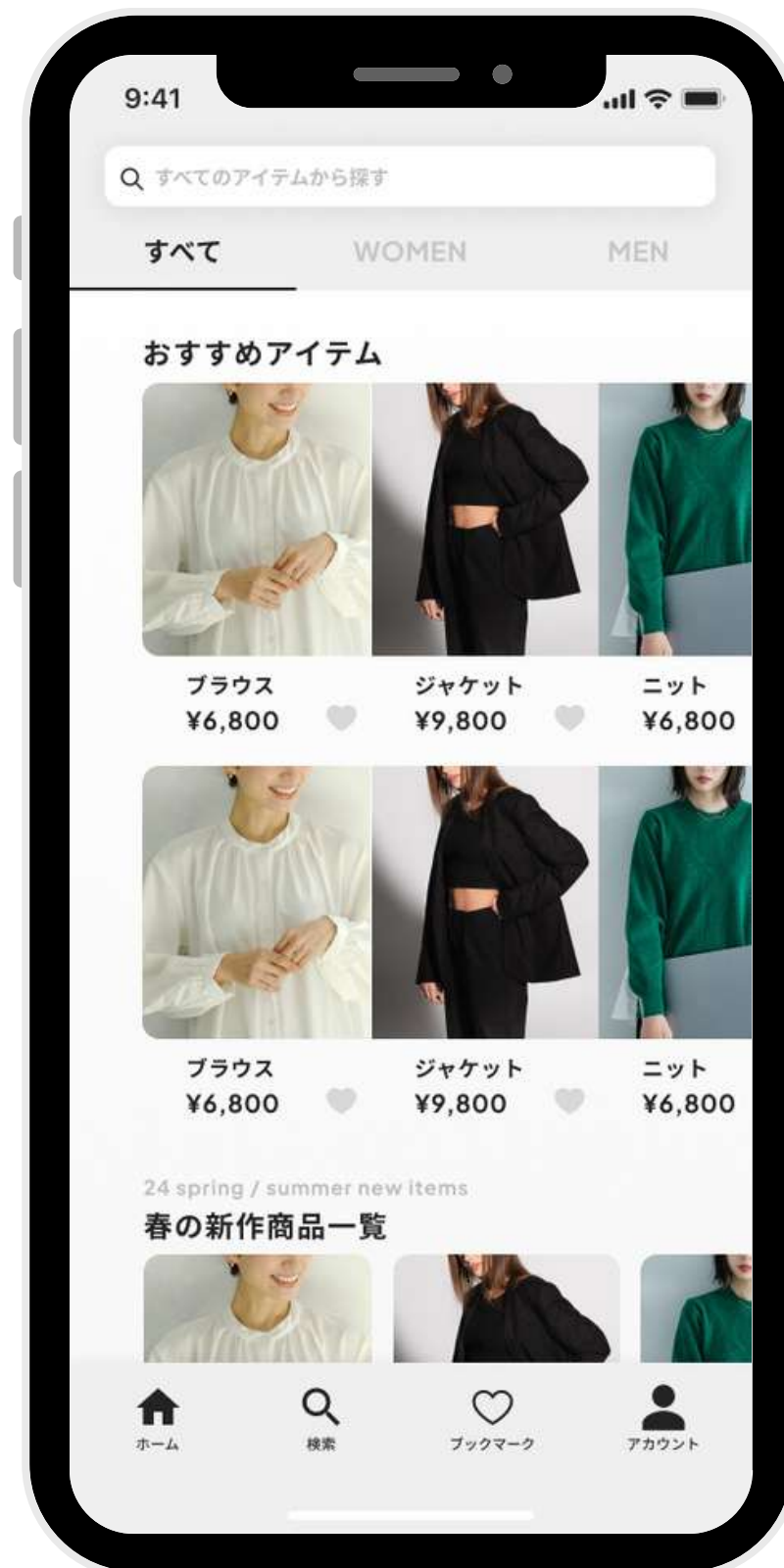
B



右のアプリの方が

- **検索窓の位置**がわかりやすい
 - **アイコンとテキスト**が一致している
- ため、使いやすいですね！

良いアプリデザインの例



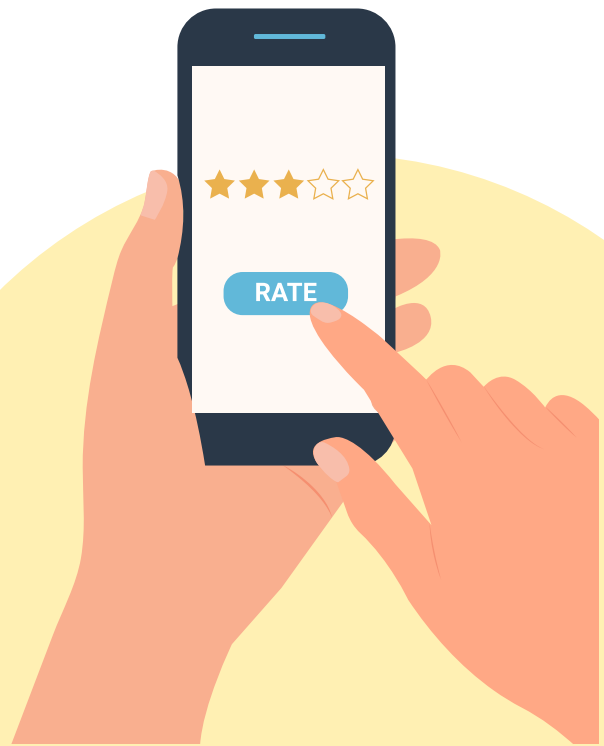
- アイテム**検索がしやすい**
- わかりやすいアイコンで、**直感的に操作できる**
- 適度に画像があり、**パッと見て内容が伝わる**

悪いアプリデザインの例



- 検索窓が中途半端な位置にあり、使いにくい
- アイコンとテキストの内容が一致していないため、直感的に操作できない

アプリデザインに重要な要素



使いやすさ



見た目



使う人の好みに
合わせる

PART02

色と形の基本

-色と形の重要性を知ろう-

「色」と「形」

「色」と「形」もデザインの基本。

色の意味は初級編でやったので、、、

赤色

情熱・勝利・勇気・危険・緊
などなど



よくある配色の意味

配色のパターン自体、
あるので良くある配色の意味を理解しましょう

「水色」×「緑」=「誠実」



「黄色」×「黒」=「危険」



色の使い方：配色



配色はアプリ全体の雰囲気を作ります。

赤色の方が、**緊急性が高い**ように感じますよね？

色の使い方：コントラスト



色の強弱で目立たせたい箇所が
わかりやすくなります。

形には意味がある

よく使う形で印象が変わります。

丸い形は柔らかさや友好性を、四角い形は安定感や強さを表します

Button



Button



アプリ内での形の例

形を変えるだけでアプリの印象も変わります。



色と形を組み合わせよう

色と形を効果的に組み合わせ、
よりよいアプリにしてみよう

Button



Button



PART03

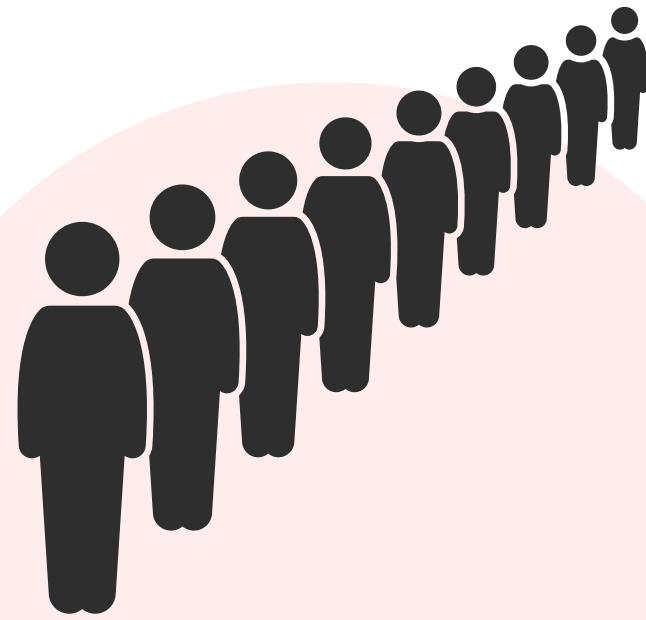
配置の基本

どこにどう配置するのか？

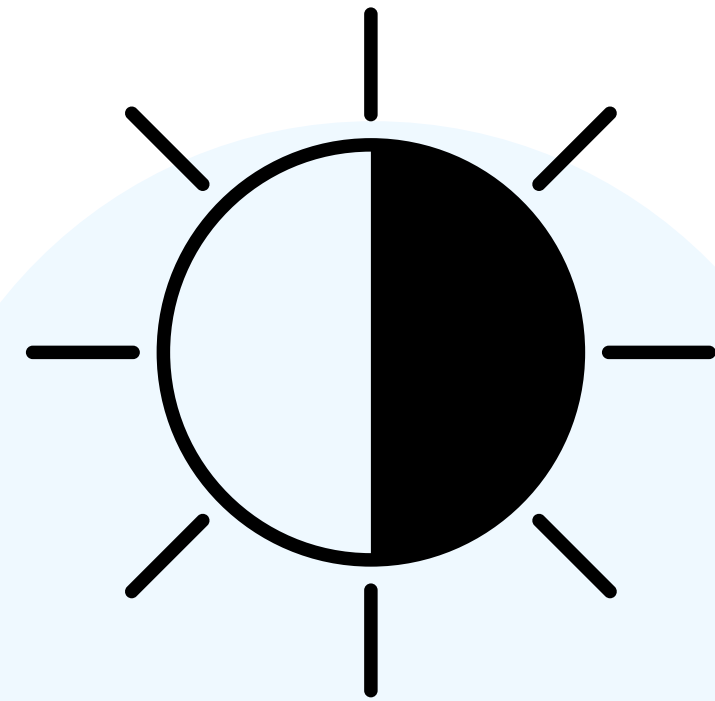
配置を考えるコツ



バランス

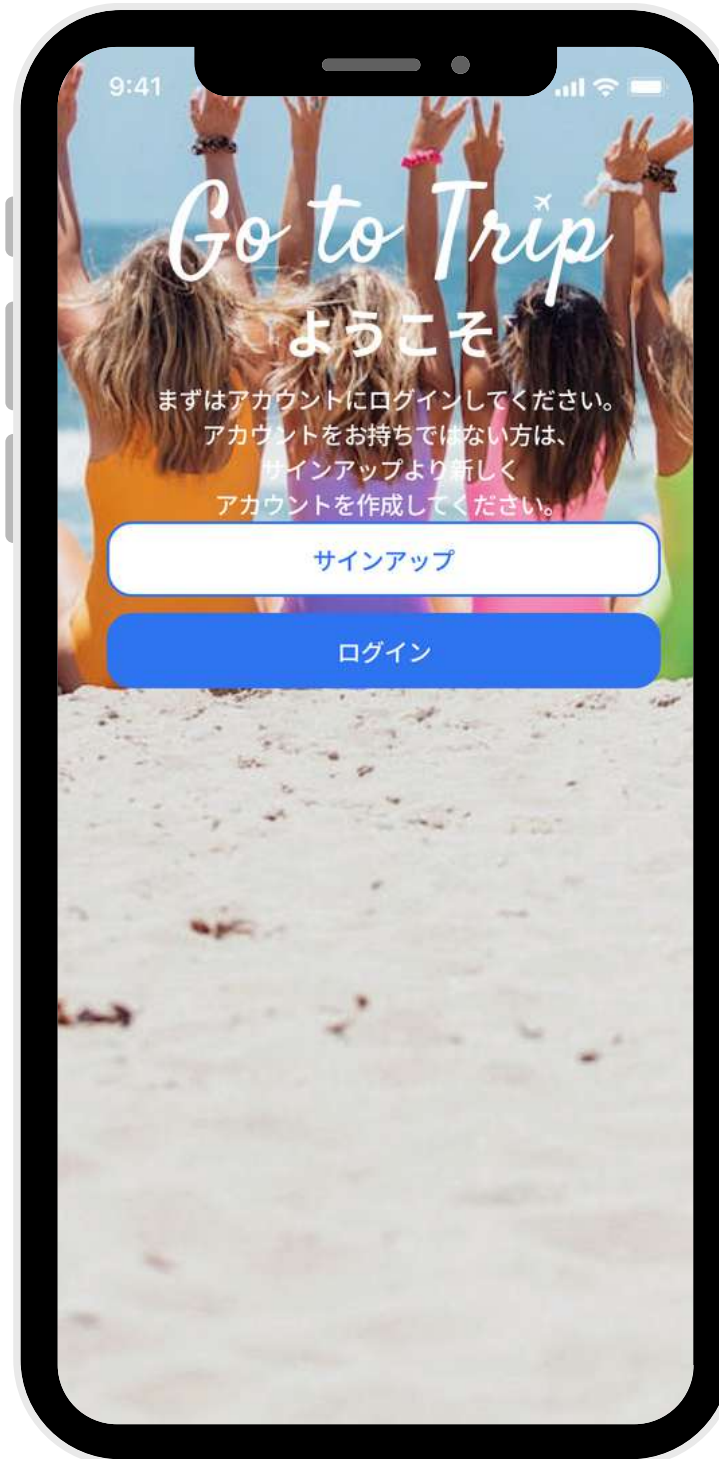


整列



強弱

配置を考えるコツ：バランス



▼画像と文字のバランスを考えよう！

左右のアプリは、内容こそ同じですが、左側の方が詰まって見えて、**テキストも読みにくい**ですよね。

配置を考えるコツ：整列



▼各要素の並びを整えよう！

これらのアプリも、左側の方が各要素（テキストやタイトル、ボタン）の並びがバラバラで、見にくい印象を受けます。ボタンなどを並べる場合は、デザインの4原則の一つ、「**整列**」を意識しましょう！

配置を考えるコツ：強弱



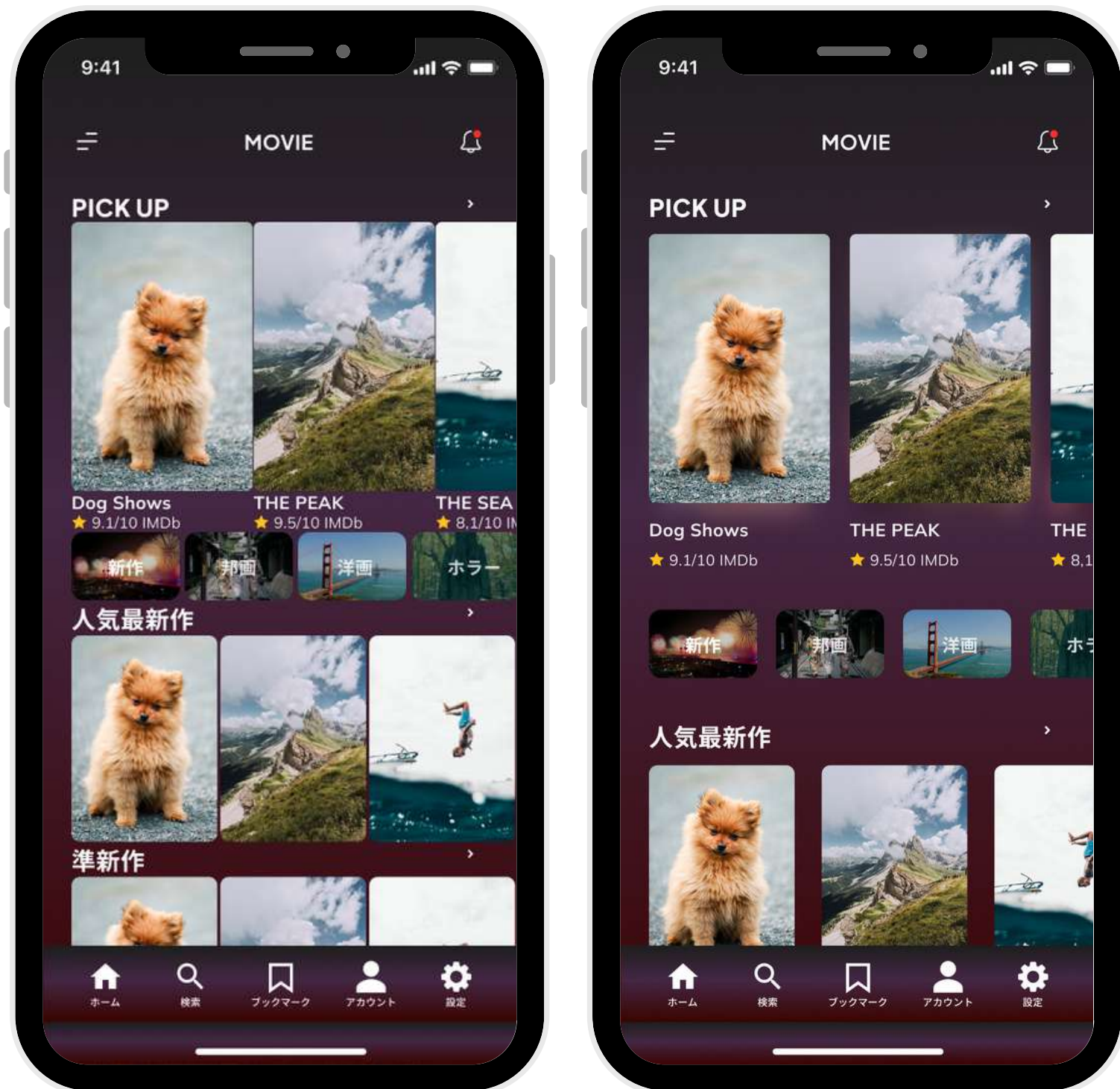
▼重要なものを目立たせよう！

これらのアプリはどうでしょうか？
左側はイラストがとても大きいですが、ボタンや説明文が小さいです。

これでは、ユーザーは次に何をしたらいいのかが分かりません。

ボタンや重要なキーワードは、**パッと見てわかるような配置**にしましょう。

上級者向けのテクニック



▼ 「余白」を使うと見やすくなる！

左右のアプリ、どこが違うか分かりますか？左のデザインでは、要素の間のスペース（余白）をほとんど無くしてみました。

これだと、何が最新作なのか、何が映画のタイトルなのか、などが分かりにくいですよ。

適度に余白を持たせるだけで、とても分かりやすいデザインになるんです！

CHAPTER__02

「UIデザインの基本」



PART01

そもそもUIって

アプリデザインに重要な知識

アプリに必要なデザイン

アプリに特化したデザインがUI/UXデザインです。

グラフィックデザイン

売れるデザイン知識

Webデザイン

作りやすいデザイン

ファッションデザイン

立体的な感覚

UI/UXデザイン

押しやすいボタンの配置

などなど。

UI（ユーザーインターフェース）とは

= **ユーザー（利用者）** と **製品やサービスとの接点**（目にするもの・操作するもの）

UIでよく使われる単語

ここからは、

UIデザインでよく使われる単語を

学んでいきましょう！

UIでよく使われる単語

なんで単語を覚える必要があるの？



UIでよく使われる単語

例えば...時計を組み立てたいと考えた時

どんな部品で組み立てられているかが分かれば、
時計を組み立てることができます。



UIでよく使われる単語

アプリの組み立ても同じ！

アプリデザインで使う要素（=コンポーネント）の名前を覚えておけば

デザインの組み立てが**簡単**に！



UIでよく使われる単語

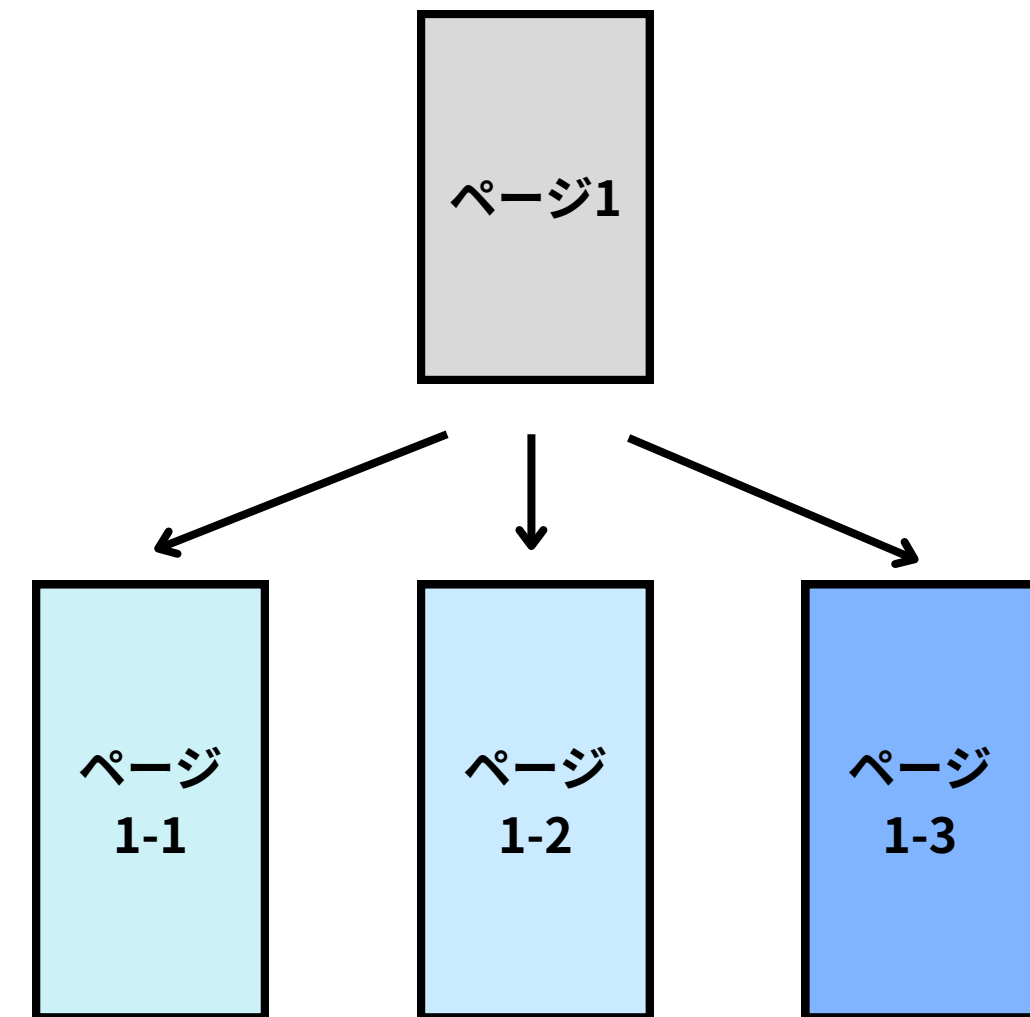
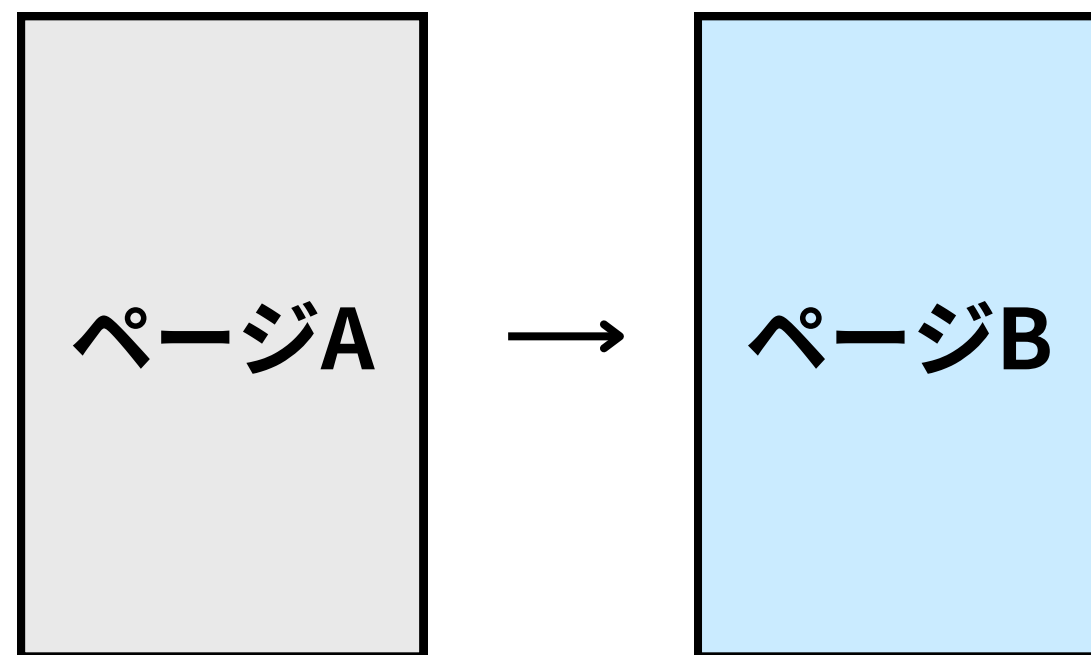
ナビゲーションに関わるコンポーネント：ここで覚える単語

- ナビゲーション
- ナビゲーションバー
- タブバー
- タブ

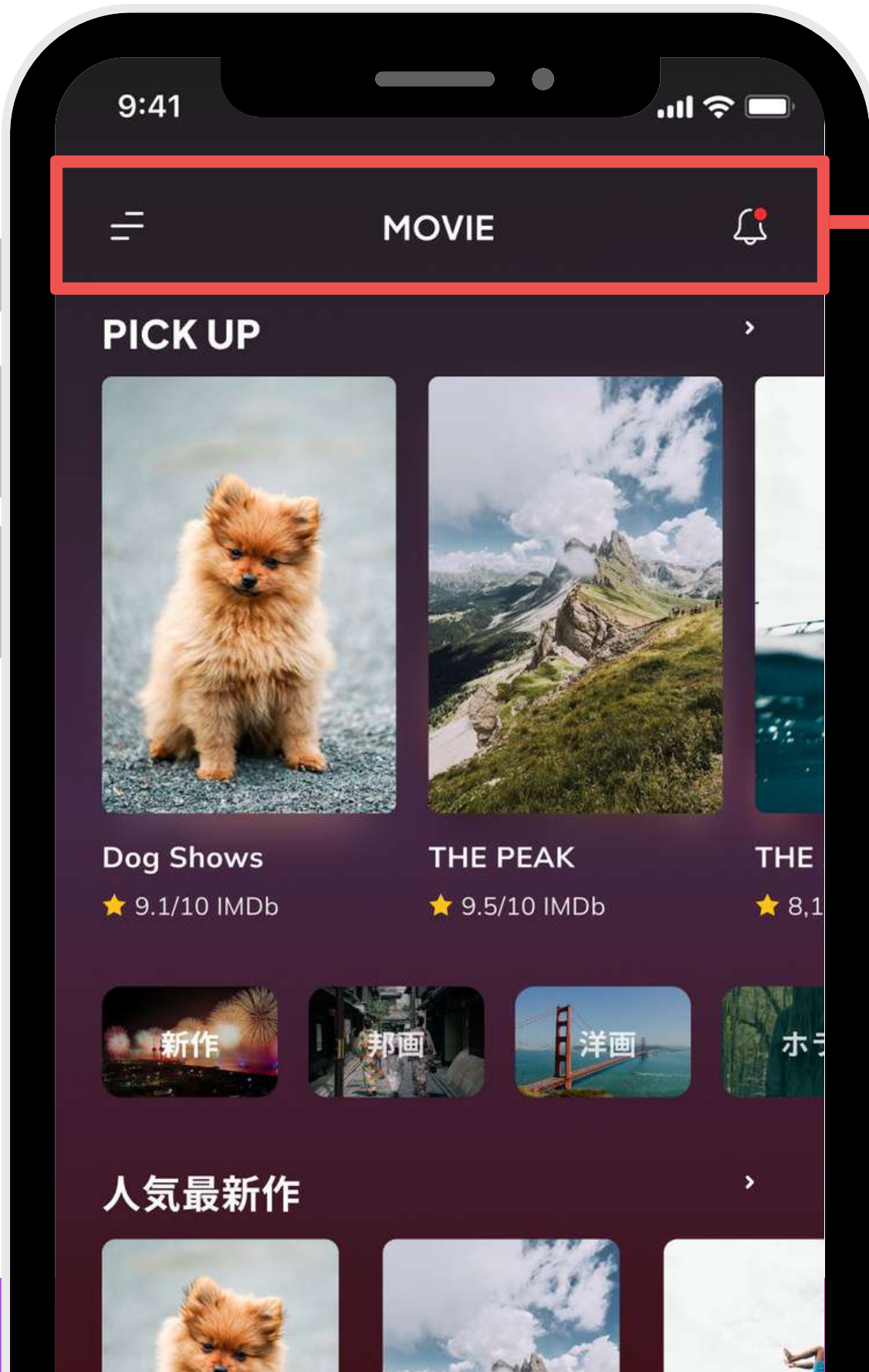
ナビゲーションとは？

画面の移動、遷移を助ける機能のこと。

以下のような移動を助ける！



ナビゲーションバーとは？



→ ナビゲーションバー

今自分がアプリ内のどこにいるのかを示したり、メニュー（左側の3本ライン）を開いたりできるスペースのこと。

通常アプリの上部にあります。

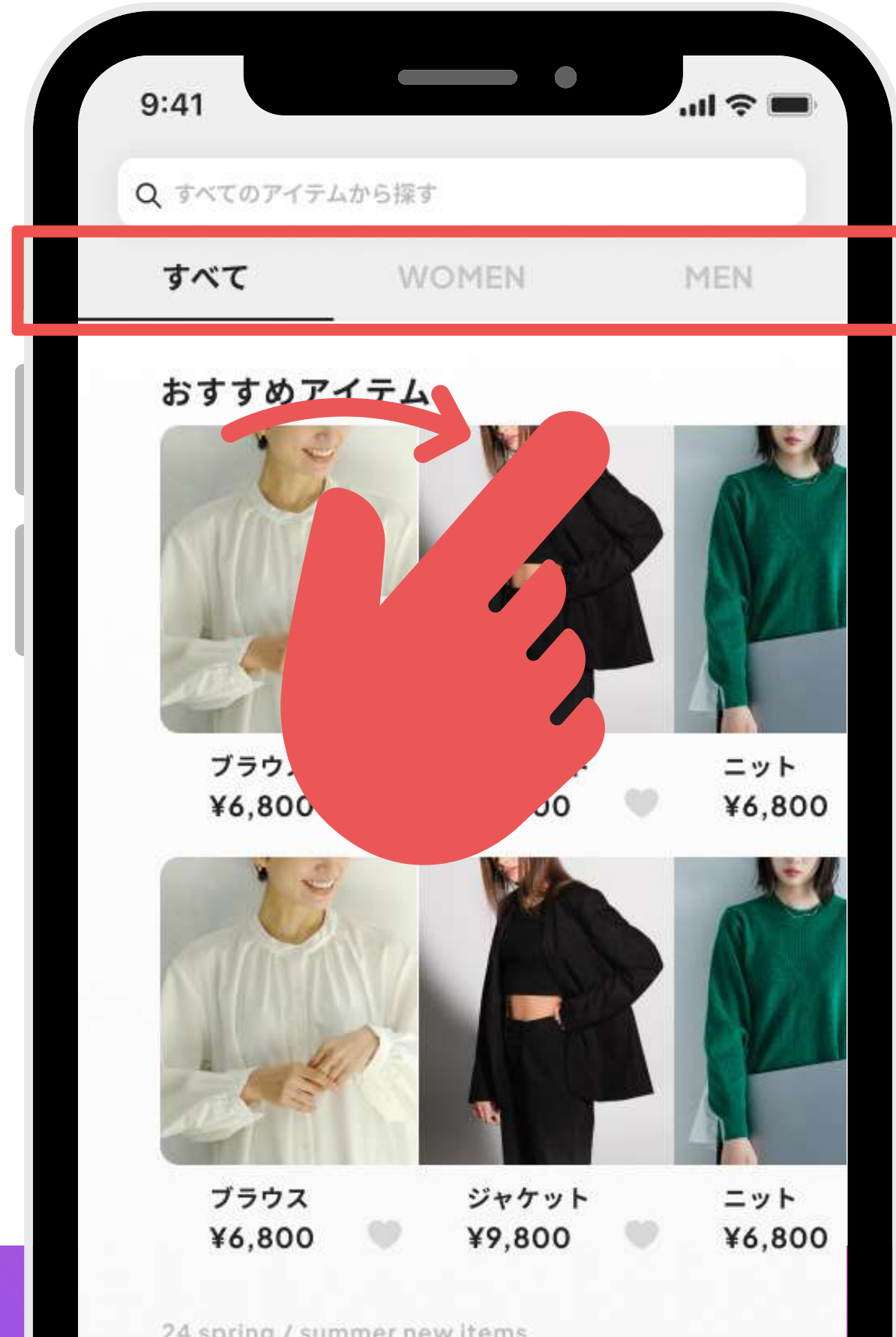
タブバーとは？



画面切り替えを素早く行うために、よく使われるアイコンを並べたスペースのこと。画面下部にあることが多い。

→ タブバー

タブとは？



→ タブ

スワイプで画面を横移動させる。
素早く移動させることができるため、オンラインストアのように情報が多いページに有効。

UIでよく使われる単語

バーコンポーネントの種類：ここで覚える単語

- サーチバー
- ツールバー

サーチバーとは？



→ **サーチバー**

キーワード検索を行うために必要な、いわゆる検索窓を置いたスペースのこと。

ツールバーとは？

画面遷移を伴わずに、この画面内で行える機能をまとめたスペースのこと。



→ツールバー

UIでよく使われる単語

ボタンコンポーネントの種類：ここで覚える単語

- プライマリーボタン
- セカンダリーボタン
- テキストボタン

プライマリーボタンとは？



プライマリーボタン

この画面の中で、一番ユーザーに行わせたいアクションのボタンのこと。メインボタン。通常は一画面につき一つしか設置しません。またボタンにカラーを付けて目立たせることが多いです。

セカンダリーボタンとは？



セカンダリーボタン

2番目に優先されるアクション、
またはサブアクションのボタンのこと。プライマリーボタンより目立たないよう、縁だけで表現されることが多いです。

テキストボタンとは？



テキストボタン

補足などで画面遷移が必要な時に
設置します。「パスワードを忘れた
場合」などがよく見かける例で
すね。使用しない時もあります。

UIでよく使われる単語

ここまで見てくると

単語になにかしら見覚えがありませんか？

UIでよく使われる単語

みなさんがこれまで触ってきた
エレメントの名前と似てますよね？

UIでよく使われる単語

エレメントを配置することで、
UIデザインを知らず知らずのうちに
学んでいたんです！

UIでよく使われる単語

これまでなんとなくやっていたことを

今回の上級編で

しっかり身につけていきましょう！

UIでよく使われる単語

単語はまだまだあるので、
引き続き見ていきましょう！

UIでよく使われる単語

情報を表示するコンポーネントの種類：ここで覚える単語

- リスト
- カード

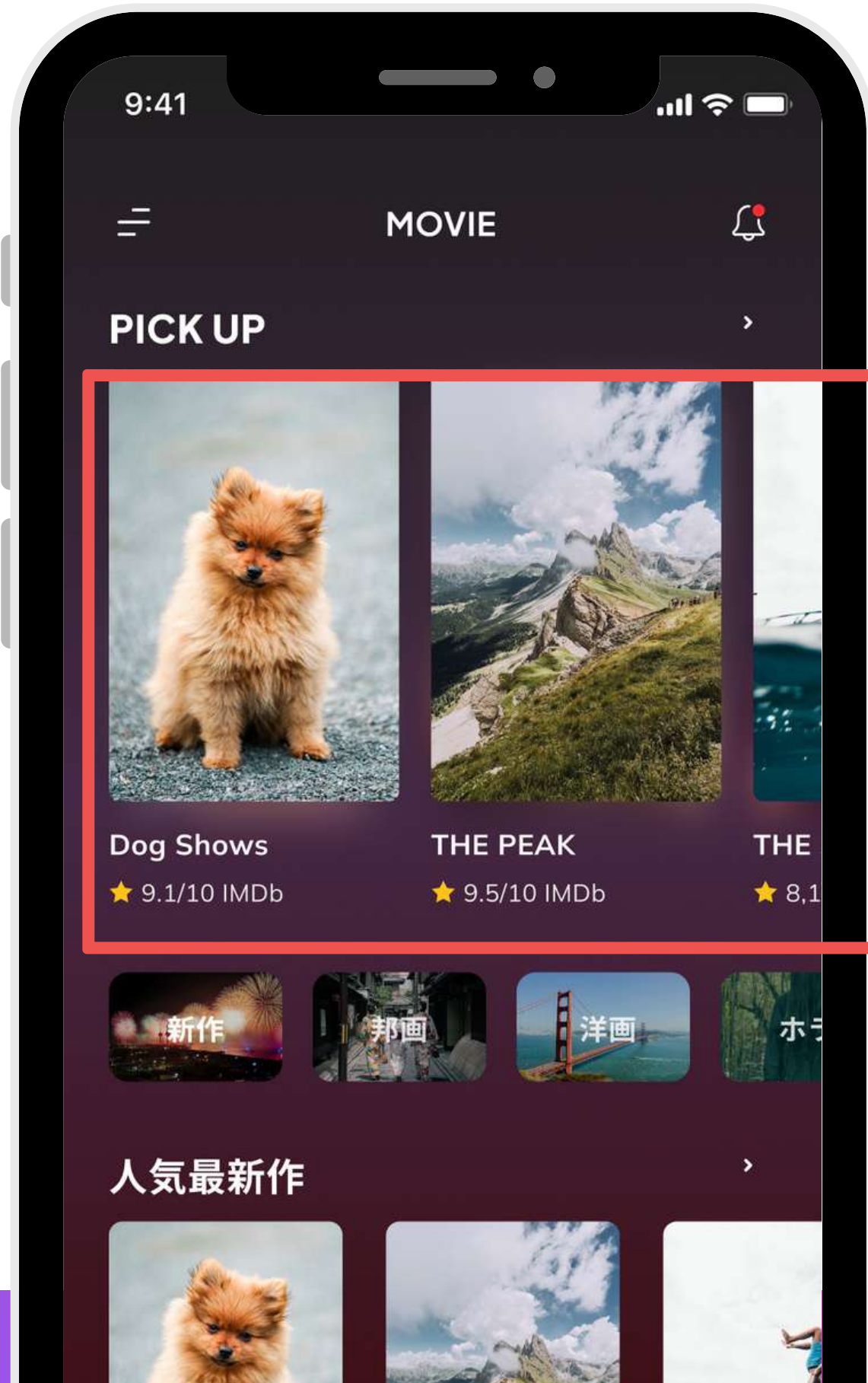
リストとは？



リスト

リストとは、同じ構成の要素を連続して表示するもの。多くの情報を一気に見せたい時に有効です！

カードとは？



カード

カードはこのように**複数の情報**
(タイトルやレビュー数など) を
一つの塊として、**カード型に表示**
したもののことを言います！

UIでよく使われる単語

入力・選択・切り替えに関するコンポーネント：ここで覚える単語

- テキストフィールド
- チェックボックス
- ラジオボタン
- ピッカー
- スライダー

テキストフィールドとは？

9:41

< TOPへ

氏名
山田太郎

メールアドレス
XXX@YYYY.com

件名
〇〇について

用件
ここにお問合せしたい内容を記述してください。

送信する

戻る

テキストフィールド

その名の通り、**テキストを入力するためのスペース**のこと。1行入力のほか、**複数行入力**があります。

チェックボックスとは？



チェックボックス

「好みのジャンル」など、複数の選択肢からいくつかを選ばせる時に活用されるもの。

ラジオボタンとは？



ラジオボタン

性別など、複数の選択肢から一つを選ばせる時に活用されるもの。

ピッカーとは？



時間など、**既に選択肢が決まっているものの中から、任意のものを選ばせる時に使用します。**

→ピッカー

スライダーとは？



→スライダー

「予算」や「画面の明るさ」
など、**値を調節するとき**に使用される。

PART02

UIデザインの基本

UIデザインする時のコツ

UIデザインの基本



一貫性を持たせる

迷わずに使えるように

必要な情報だけを表示しましょう。

UIデザインの基本



分かりやすさ & シンプルさ

同じものはつねに同じようなデザインにすると、見やすいです。

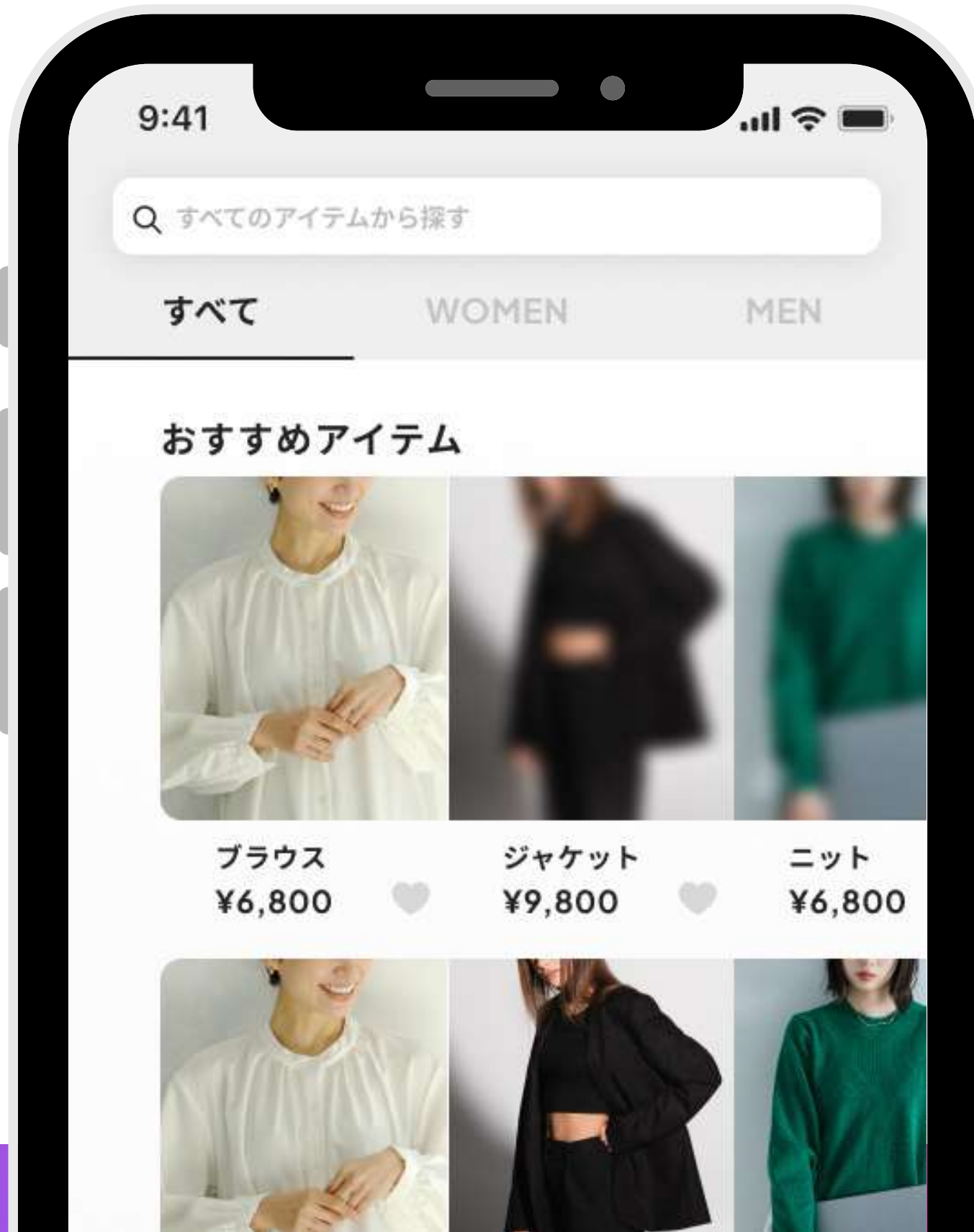
UIデザインの基本



フィードバックと応答性

ボタンを押したのか
分かるように色を変えるなどし
ましょう！

UIデザインの基本



美しさにも気を配ろう！

なるべく見た目が美しい写真を用いるようにしましょう！
写真の画質が良いか悪いかで、
見栄えが全く変わります。

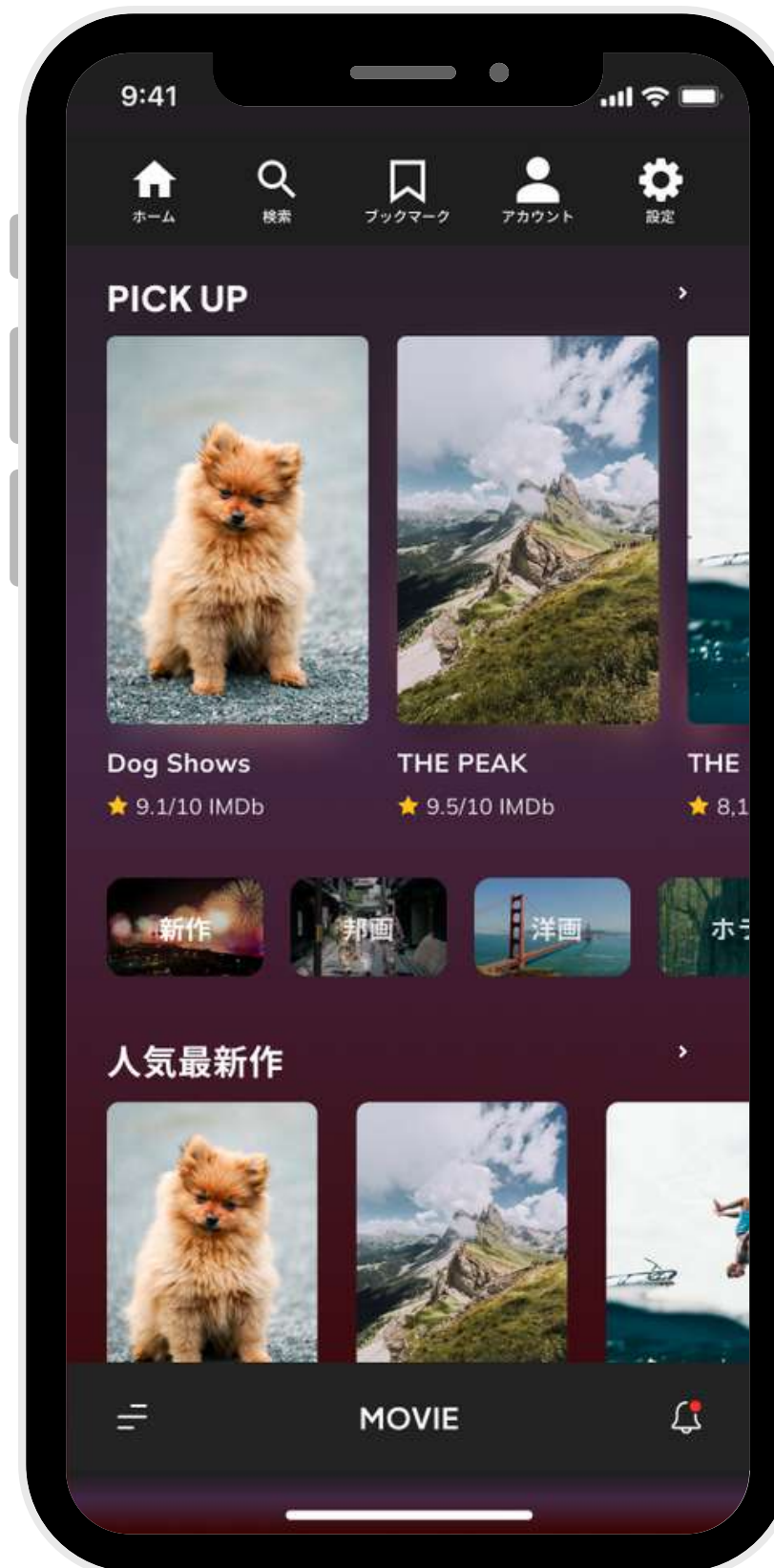
ここでクイズです。

これからアプリの画像を出します。

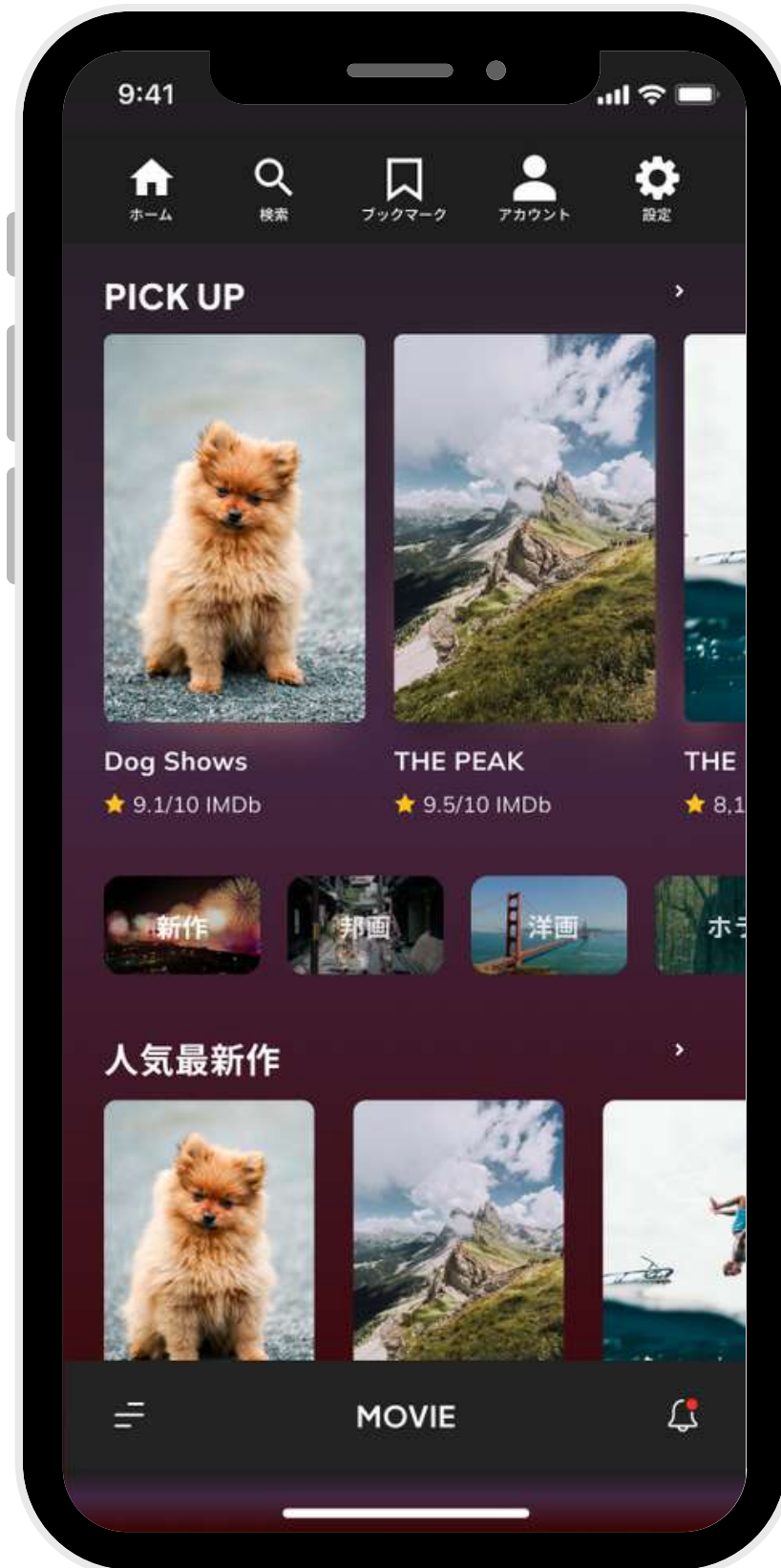
「UIデザインの基本」の視点から

アプリのデザインが良いか考えてみましょう！

Q:このアプリのデザインはUI的にどうでしょうか？



Q:このアプリのデザインはUI的にどうでしょうか？



ぱっと見はカッコいいですが、ナビゲーションバーとタブバーが入れ替わっているの
で使いにくいですね。

PART03

スマホデザインの基本

スマートフォンのアプリで気をつけること

スマホデザインで心がけること

アクションとは...?

- タッチ、タップ
- スワイプ
- スクロール

などなど

アクションしやすいデザイン

アプリを作成するときは

ユーザーがどんな動きをするのか？
どうしたらアクションがわかりやすいのか？

を意識して作成しましょう。

アクションしにくいデザインの例



このアプリはボタンが下の方
にあり、サイズも小さいので
押しにくそうですね。

アクションしにくいデザインの例



これはどうでしょうか？

テキストボタンが2つ並んでいる
ようですが、**パッと見てボタンだ
とわかりにくい**です。

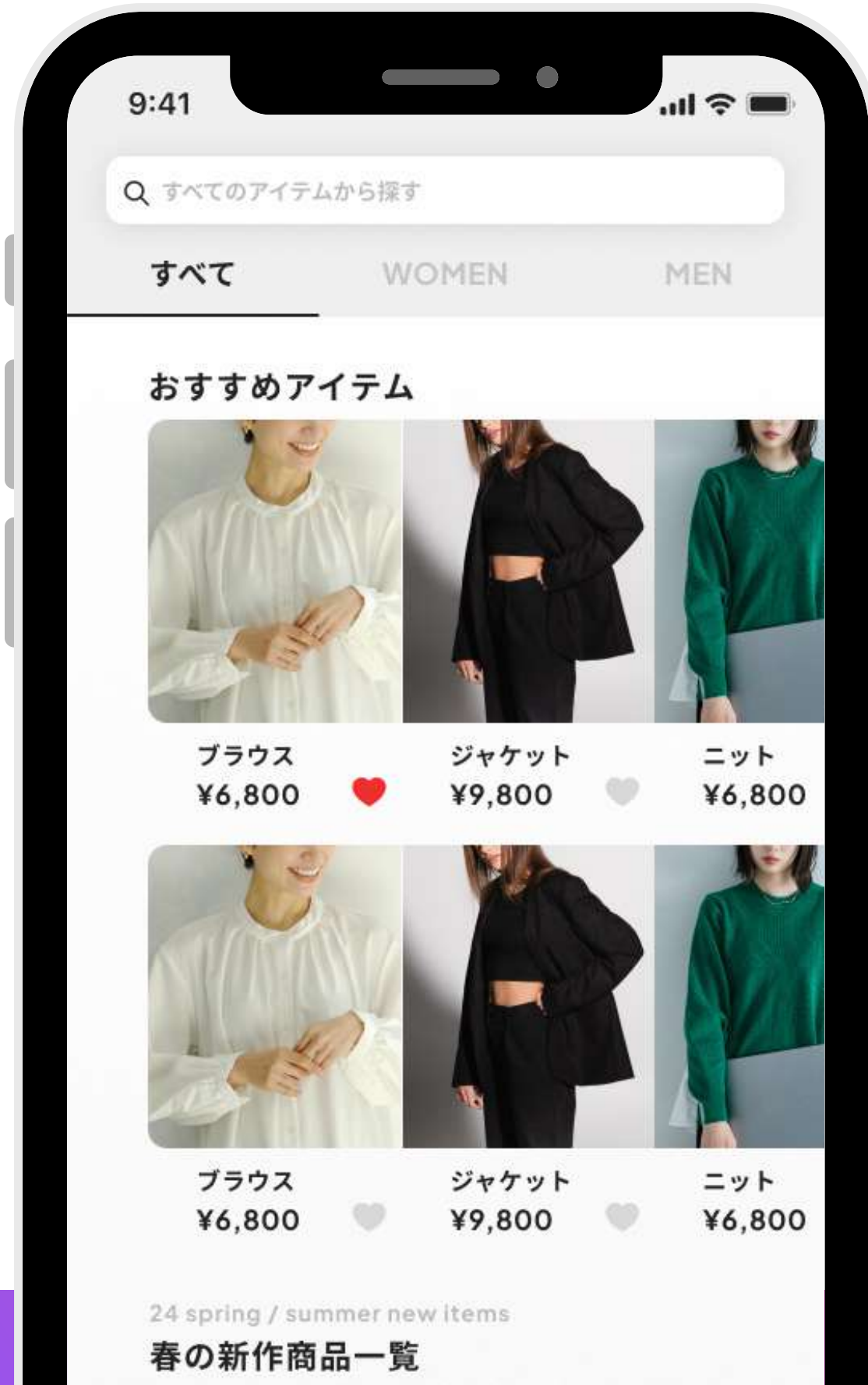
アクションしにくいデザインの例



しかも、2つとも同じ色をしています。

これでは、どちらをタップしたらいいのか、直感的に判別するのが難しくなってしまいます。

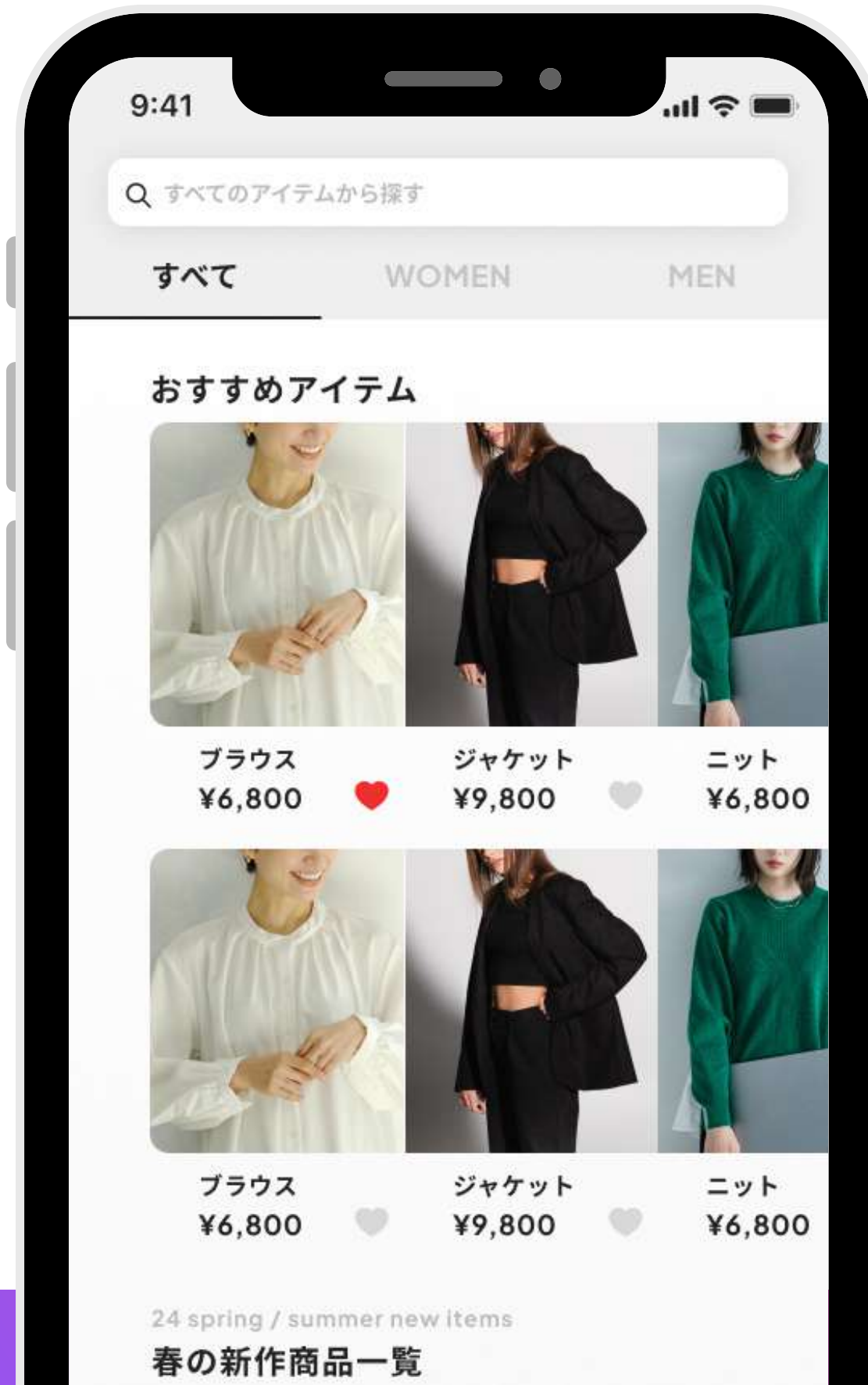
アクションしにくいデザインの例



今度はこのデザイン。

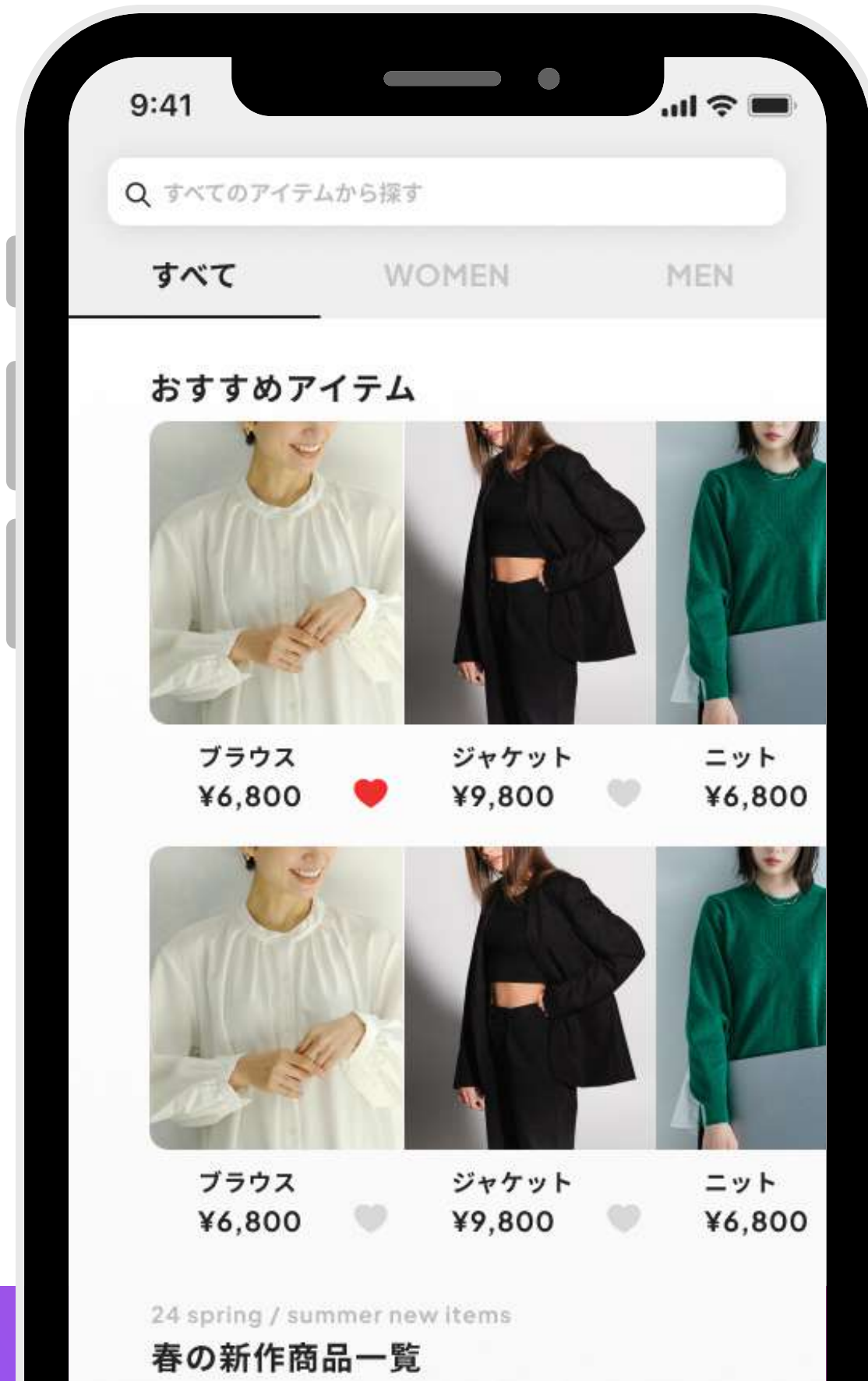
ハートに色がついているものと、
そうでないものがありますね。

アクションしにくいデザインの例



もし、あなたが
お気に入りの商品を見つけて
「ブックマーク」をしたときに、
ハートの色が変わらなかったら
どうでしょうか？

アクションしにくいデザインの例



本当に押せたのかな？

と疑問に思ってしまうよね。

アクションしにくいデザインの例

このようにデザインの一点一点で
アクションのしやすさは変わってきます。

まとめ

実際にスマホで操作して確かめよう！

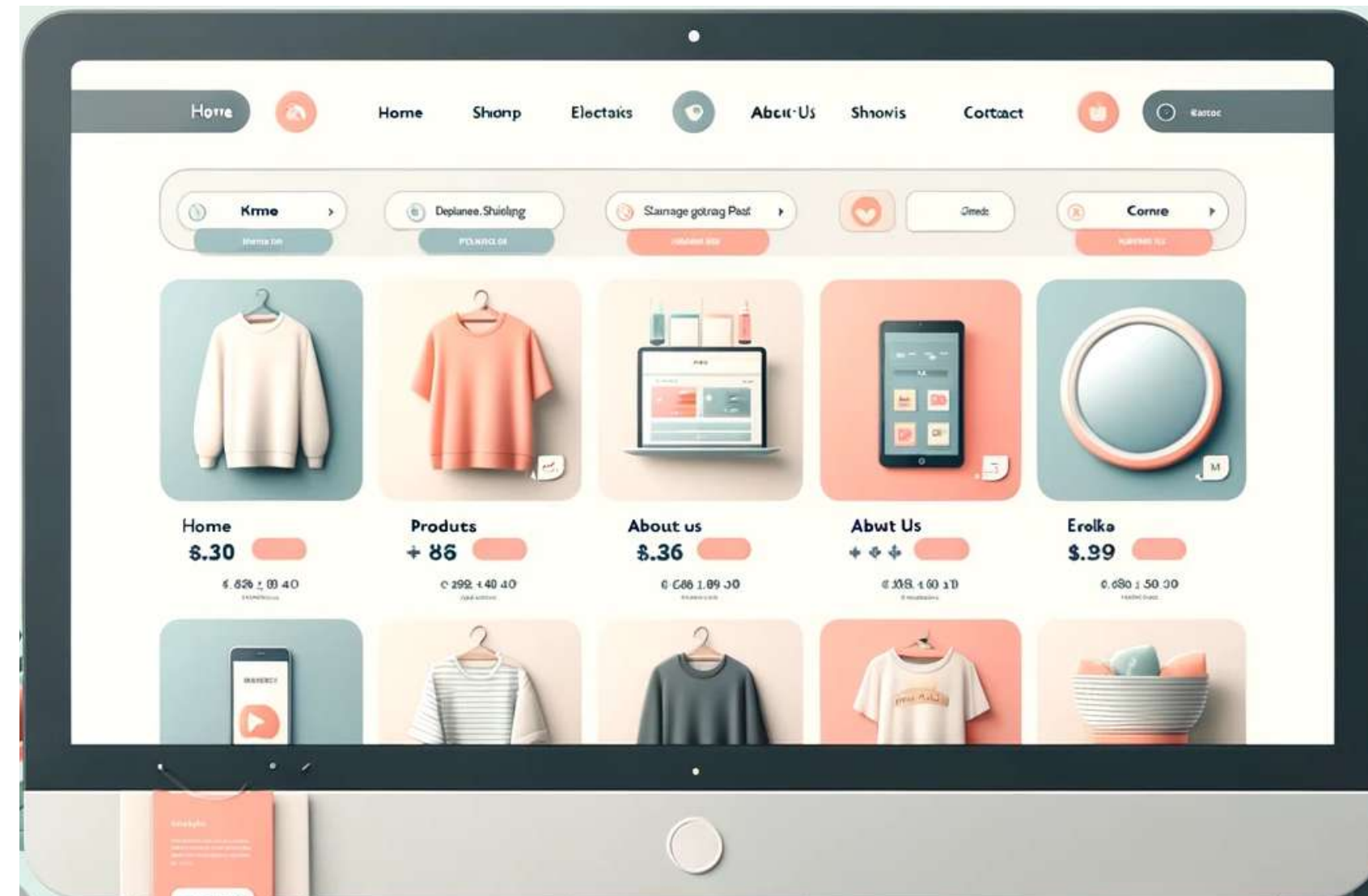
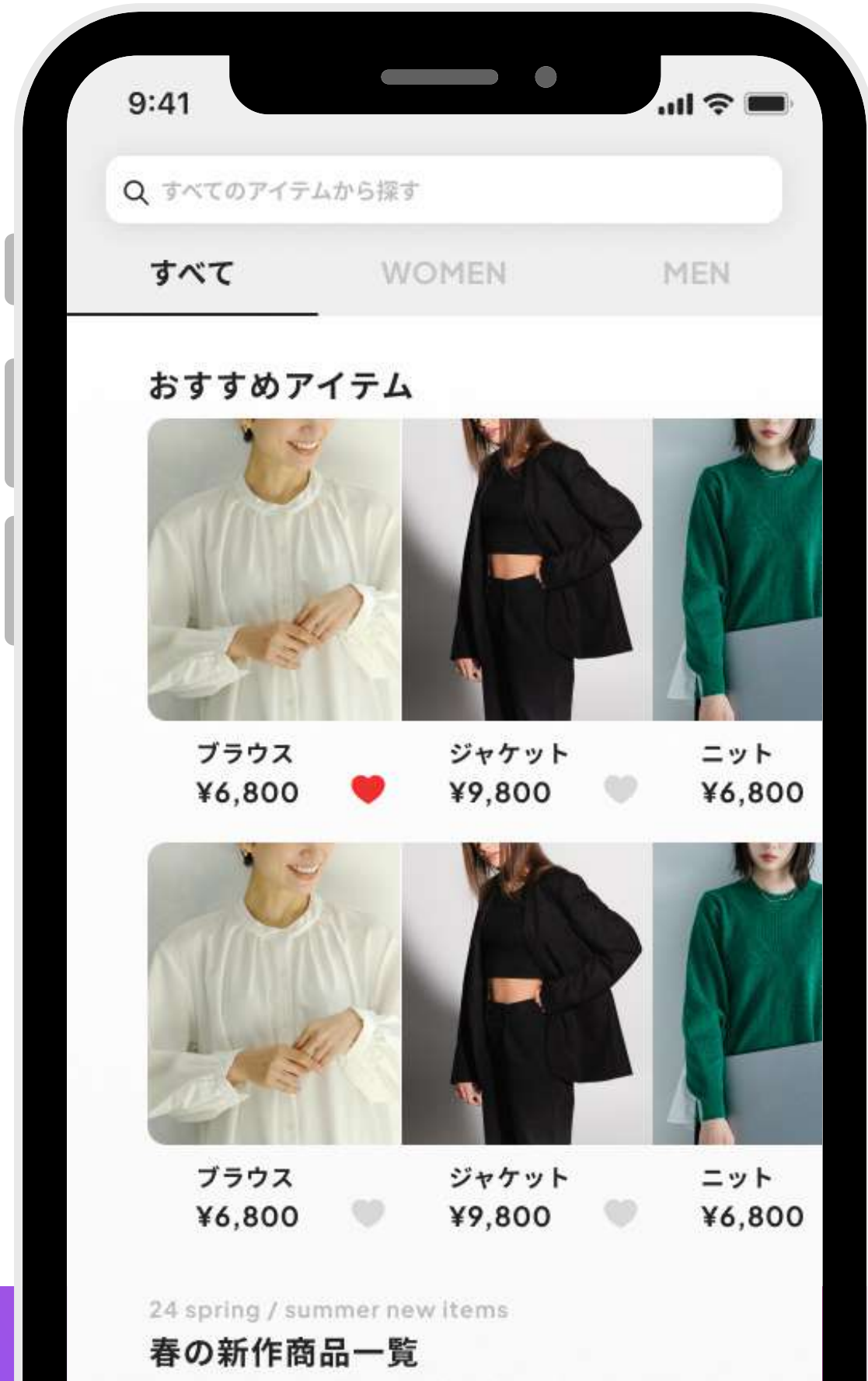


PART04

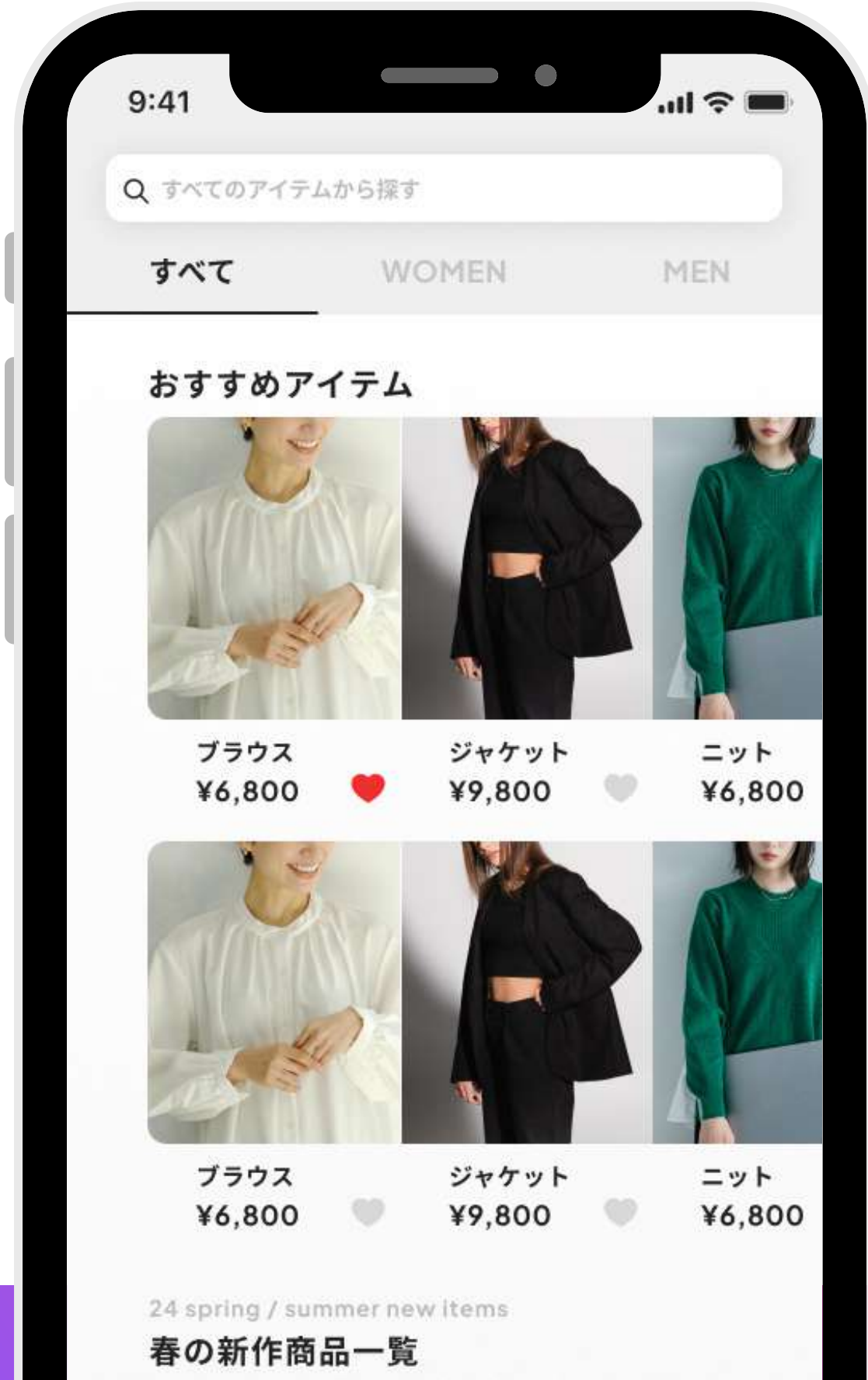
スマホの画面を意識しよう

スマートフォンのアプリで気をつけること

スマホの画面とPCの画面は違います

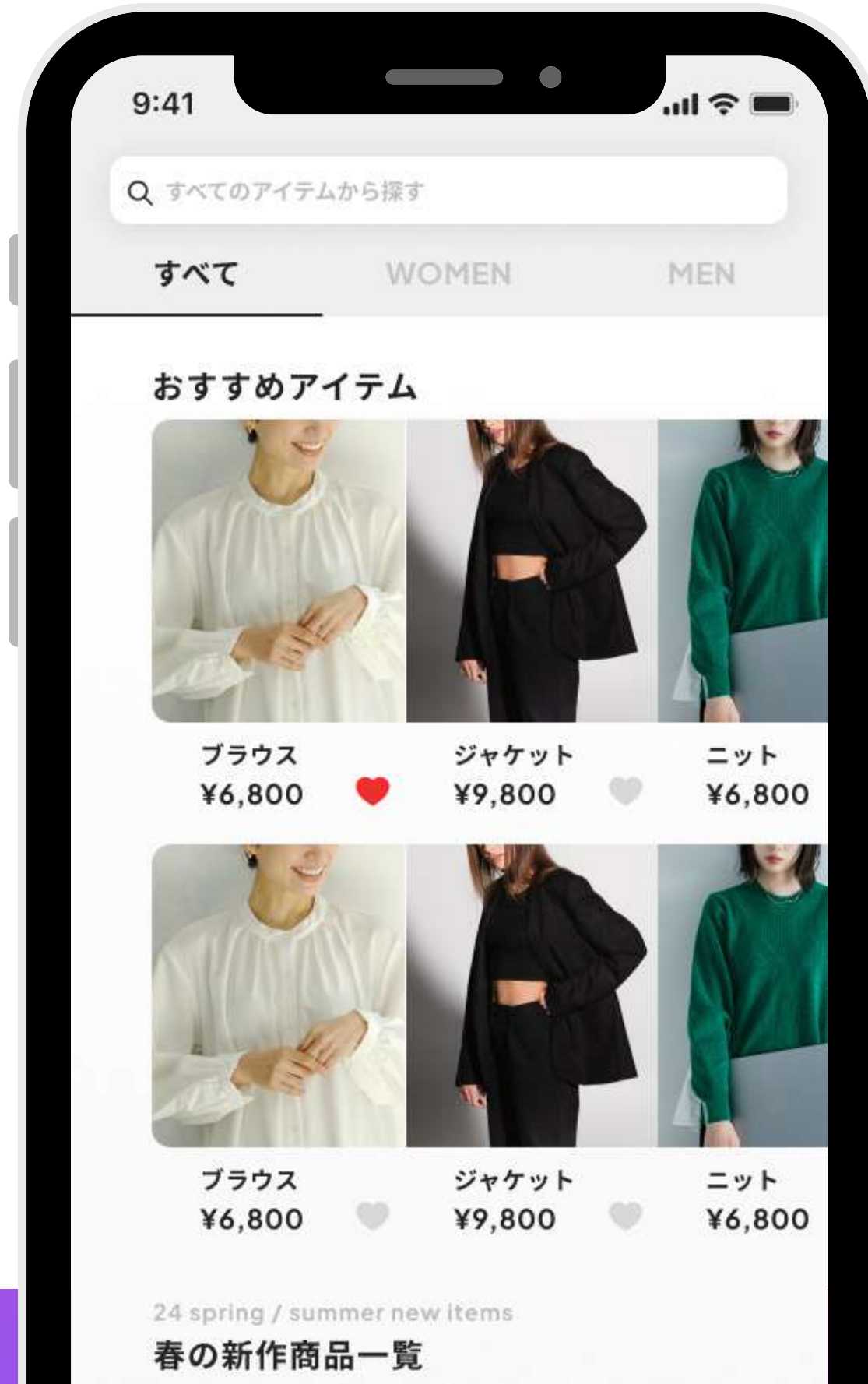


スマホの画面とPCの画面は違います



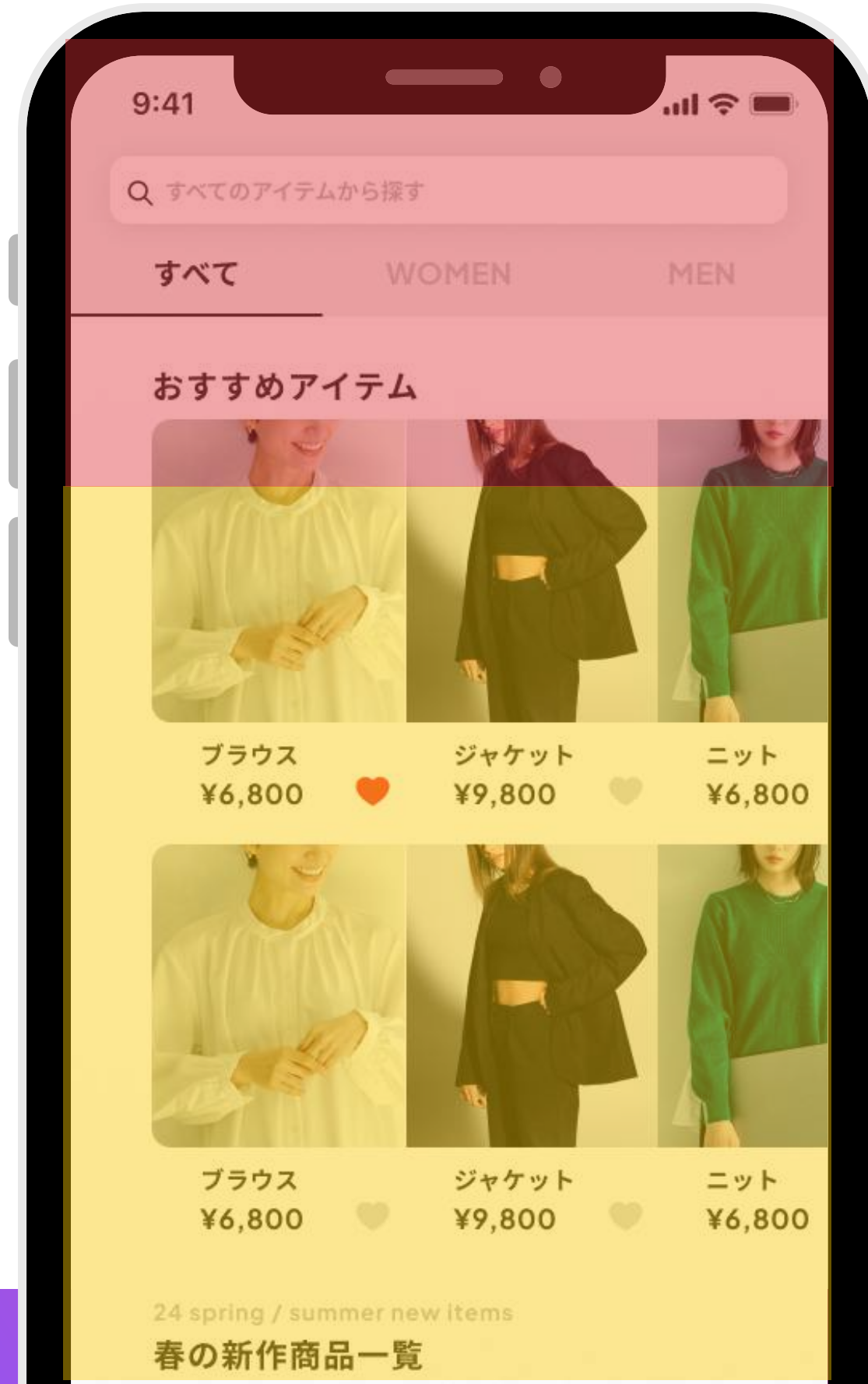
- 画面サイズ
- 入力方法

スマホの画面は小さい



スマホの画面は小さいので
なるべく、文字は大きくか
つ1画面に情報を入れすぎ
ないようにしましょう

入力はだいたい指



右手or左手で持っている
時に押しやすい場所、押し
にくい場所があります。

まとめ

実際にスマホで操作して確かめよう！



CHAPTER__03

「**良いデザイン**を目指そう」



PART01

アイコンにこだわるう

言葉を使わずに伝える

アイコンはUIデザインに最適

アイコン1つでたくさんの方が情報が伝わります



よく使うアイコンの例



ホーム



マイページ、
アカウントなど



検索

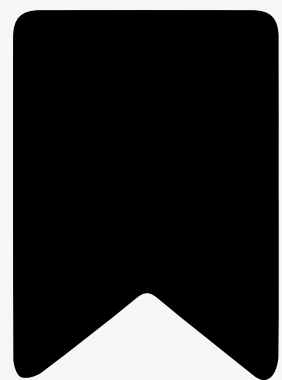


買い物カゴ

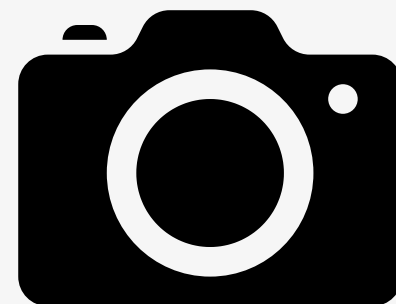
よく使うアイコンの例



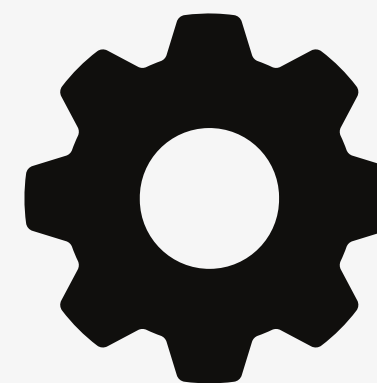
メニュー



ブックマーク



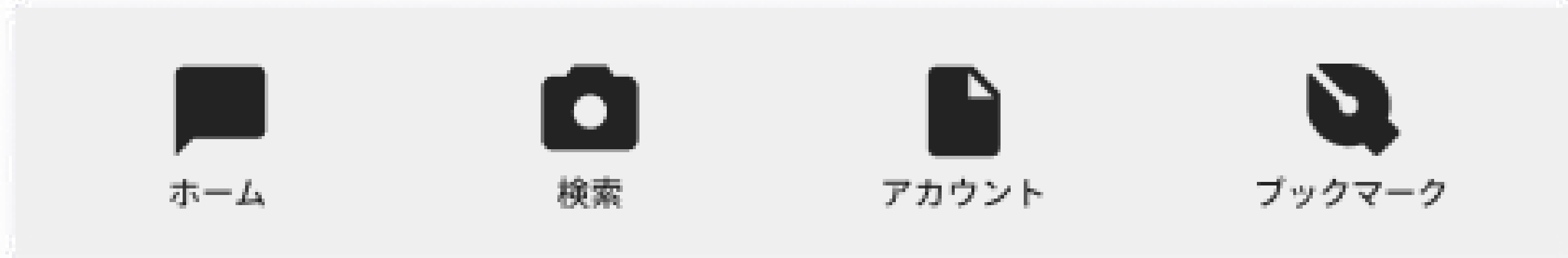
カメラ



設定

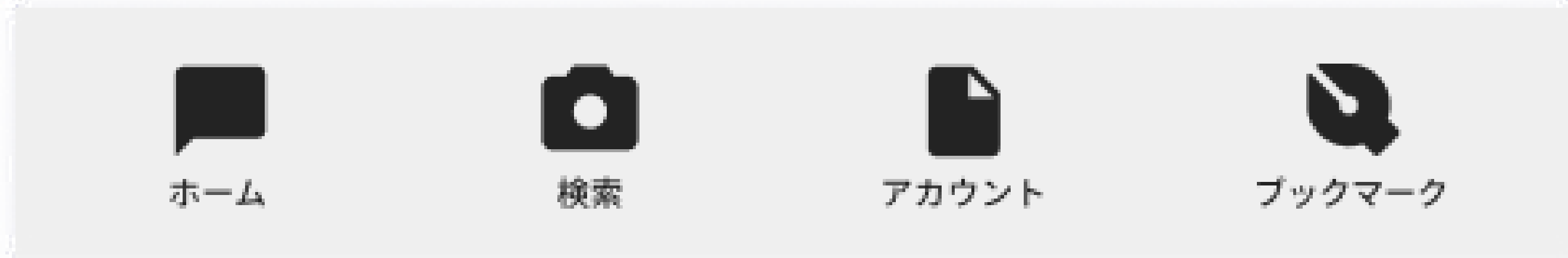
などなど

悪いアイコンの使い方



もしタブバーがこんなアイコンだったら
どう思いますか？

悪いアイコンの使い方



アイコンと中身が一致していない
という印象を受けますよね。

良いアイコンの使い方



ホーム



検索



ブックマーク



アカウント

この場合はどうでしょうか？

良いアイコンの使い方



ホーム



検索



ブックマーク



アカウント

アイコンと機能が一致しているので
分かりやすくなりました！

PART02

物語を伝えよう

ふんいきを作る

物語とは？

アプリにテーマを持たせて、
背景や目的を伝えるデザインのこと



物語とは？

難しいけど、

できるとオリジナリティあふれるアプリに！



物語性があるデザインを作るコツ



キャラクターを
作る



カラーで
世界観を出す



配置に
気を配る

PART03

人に頼る

使いながら良くしていこう！

いろんな人に見てもらおう

一番よいUIデザインとは

使う人が喜んでくれるデザインのこと

いろんな人に見てもらおう

他の人が使うことで、
意外な発見があることも！



いろんな人に見てもらおう

人からももらったアドバイスは素直に聞こう！

そして、その後に
「どうやって直すか？」
「本当に治すべきか？」
を考えよう！



ここでクイズです。



ここで質問です！

次に紹介するアプリデザインをみて
改善点をたくさん見つけて、改善してみよう



クイズ



最低でも3つ

あるよ！

正解は...

アイコンがおかしい

情報が多すぎて、

読みづらい。



直すとしたら...



アイコンを修正

文字と写真を大きく。

「あなたへおすすめ」

は下に移動

PART04

まとめ

デザインする時の心構え

いろいろと学んできたけど...

UIデザインについてたくさん学びました！



デザインで一番重要な心構え

最初から完璧は

無理

デザインで一番重要な心構え

まずは、手を動かそう！

その後、使いながら

みんなで改善していこう！

デザインで一番重要な心構え

アートは**センス**



デザインは**理論**



なので、勉強すればだれでもできる！

デザインセンスがなくても**大丈夫!!**

デザインで一番重要な心構え

デザインは日々触れることが大事！
積極的にいろんなもの視ましょう！