

# 提案にも開発にも役立つ、スマートフォンのアプリ開発のポイントとユーザビリティ

ユビキタス・PCMソリューション部 第1ソリューション室  
ITエンジニア 室山 大輔

## 1. はじめに

昨今のインターネット上で提供されている様々なWebサービスは、パソコンでの利用のみならず、携帯電話やスマートフォンによる利用も当然になってきている。特にスマートフォンは、画面サイズ、ボタン、タッチパネルによる操作方法など、従来の携帯電話やパソコンとはユーザインターフェースが大きく異なる。<sup>1)</sup>

## 2. スマートフォンについて

筆者は、スマートフォンとは“携帯電話”の可搬性とパソコンの生産性・汎用性をあわせもった、それぞれの隙間を埋める新しいデバイスであると考え（図1）。

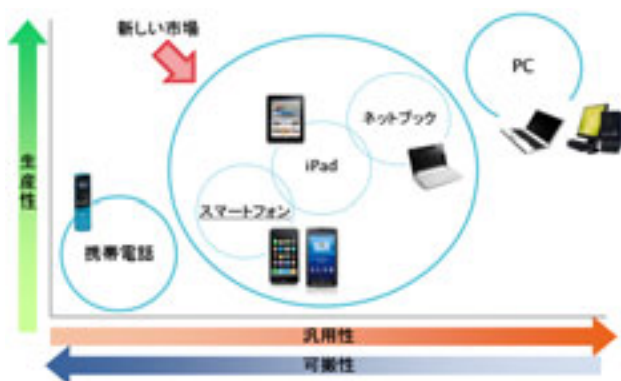


図1 スマートフォンの位置付け

具体的に、スマートフォンでは電話やメール、動画・音楽の視聴、Webブラウジング、チャットやメッセージ、電子書籍の閲覧などができ、特に大きな特徴として、ユーザがある程度自由にアプリをインストールできるということが挙げられる。様々な機能を実現する手段としてアプリが利用されており、たとえば、ゲームアプリ、ビデオ通話アプリ、時計アプ

リやホーム画面アプリ、天気予報アプリ、電子書籍アプリなどである。これらは、各プラットフォームに用意されたマーケットからダウンロードすることができる。たとえばGoogleの提供するAndroid Marketでは、Android™端末向けにアプリをダウンロードできる。またAppleの提供するiTunes Storeでは、iPod touch®、iPhone®、iPad™向けに、アプリや音楽、動画、電子書籍といったコンテンツをダウンロードできる。

音楽、動画や電子書籍などのコンテンツを、よりリッチに楽しむことが可能になったので、スマートフォンが生活を変える可能性を持っている。たとえば朝はiPadで、昼はスマートフォンで、夜はパソコンでYouTube®を見るといったような生活スタイルが考えられる。（図2）。



図2 スマートフォンのある生活スタイル

## 3. アプリ開発のノウハウ

しかし、同じコンテンツであっても、同じユーザインターフェースでは利用しづらいケースがある。場合によっては、スペックや画面の大きさ、入力方法などを考慮して、スマートフォンならではのユーザインターフェースを提供しなければならない。<sup>2)</sup> そのためには、利用者がどういった“振る舞い”で操作するかを考える必要がある。簡単のために、利用者の振る舞いを“解りやすさ”，“使いやすさ”，

“心地よさ”の3つの品質面で検討する。

まず、“解りやすさ”とはつまり、直感的かということである。たとえば図3のような画面が表示されたとき、利用者はこれが電卓であるとわかり、どう操作すれば目的の結果を得られるかを知っている。実生活の経験から、このアプリを操作することができる。



図3 電卓アプリ画面

次に、“使いやすさ”とはつまり、目的の操作への辿り着きやすさである。基本機能の操作が簡単で、しかも、操作のコツをつかめばより便利な多くの機能を使うことができるようにすることで、利用者が不便を感じることなくアプリを利用することができる。

最後に、“心地よさ”とは、一概に断ずることはできないが、いわゆる操作感や親しみやすいデザインを指す。指に吸いつくような操作感や、有機的な動きが心地よさに繋がる人もいれば、たとえば時計アプリで、空港の掲示板のようにパタパタとめくれていくようなアナログな動きが心地よいと感じる人もいる。アプリのターゲット層を考え、その層に“心地よさ”を感じてもらえるデザインにすると受け入れられやすい。

これらの3つの要素(ユーザビリティ)を満たすために、利用者の“振る舞い”を簡単にするためのポイントを、“利用者の視点”，“開発者・運用者の視点”，“事業者の視点”といった3つの視点に立って考察する。

まず“利用者の視点”とは、利用者がアプリを使うとき、どういったことを考え、どのようなアプリを望むのかといったことである。たとえば、最初にクレジットカード情報登録画面が表示され、登録しなければアプリを利用できないような作りを、利用者は望まない。またスマートフォンは指で操作することが多く、指で画面が隠れることがあるため、画面上でどのように指が動くかを考えることが必要になる。

次に“開発者・運用者の視点”とは、アプリ開発にあたって

どういったことを考慮しなければならないかということである。たとえば、スマートフォンの画面の小ささを考慮した使いやすさの工夫が必要な場合がある。またアプリのアップデートは比較的容易なため、日々、“解りやすさ”や“使いやすさ”，“心地よさ”を改善していくことを考えなければならない。

最後に、“事業者の視点”として、どのようにコンテンツを配信するかについて考えなければならない。世の中には様々なコンテンツがあり、コンテンツを管理している事業者がいる。どういったコンテンツを扱うか、どういったプラットフォーム・デバイスで扱うかによって、ターゲットとなる利用者層は異なってくるため、コンテンツ配信に関しては戦略的なやり方を提供する必要がある。

以上のように、三つの視点から考え、“解りやすさ”，“使いやすさ”，“心地よさ”といった三要素を満たすようにし、人間の“振る舞い”を考えることによってはじめに、多くの人々に使ってもらえるような、より良いアプリ提案・開発を行える。

## 4. 最後に

今回、スマートフォンのアプリ提案・開発に際して、人間の振る舞いを意識することが重要であり、そしてどういったことを考えればよいかを説明した。これらがスマートフォンのより良いアプリ提案・開発の一助となれば幸いである。

### 参考文献

- 1) 布留川 英一, “Android 2.1 プログラミングバイブル”
- 2) Android Developers, Supporting Multiple Screens, [http://developer.android.com/intl/ja/guide/practices/screens\\_support.html](http://developer.android.com/intl/ja/guide/practices/screens_support.html)

-----  
Androidは、Google Inc.の商標です。

iTunes、iPod touch、iPhoneは、米国およびその他の国々で登録されたApple Inc.の登録商標です。

iPadは、Apple Inc.の商標です。

YouTubeは、YouTube,INCの登録商標です。

その他の会社名、製品名およびサービスは、それぞれ各社の商標または登録商標です。  
-----