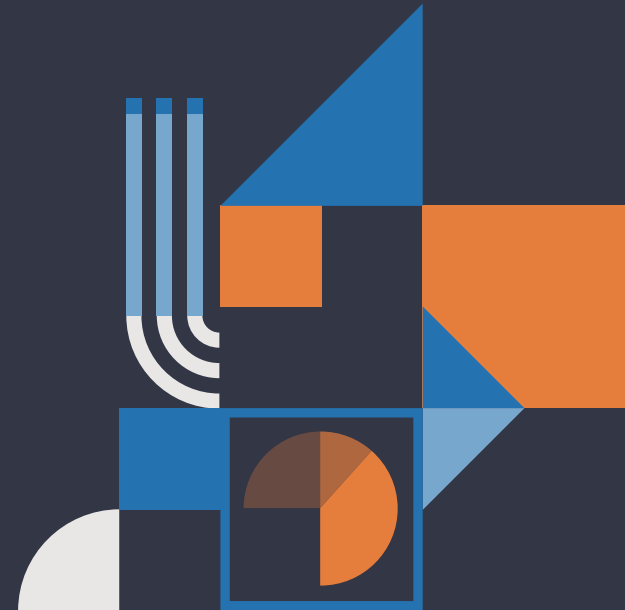
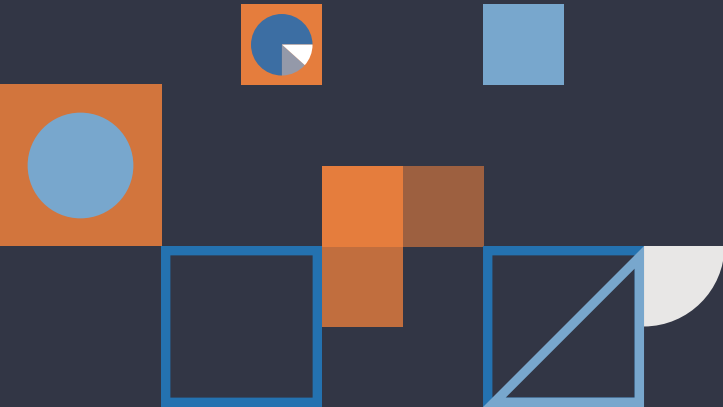


*Repro*

# UI / UX Improvements



# 目次

1

はじめに

2

フェーズ別に見るUI / UXの設計・改善

3

UI / UXのトレンド

4

人気アプリのUI / UX事例

1

はじめに

## UI / UX とは？

**UI は User Interface、UX は User Experience の略で、**

**UI はアプリのデザインや遷移表すのに対して、**

**UX はユーザーがアプリを使うエクスペリエンス(体験)自体を表します。**

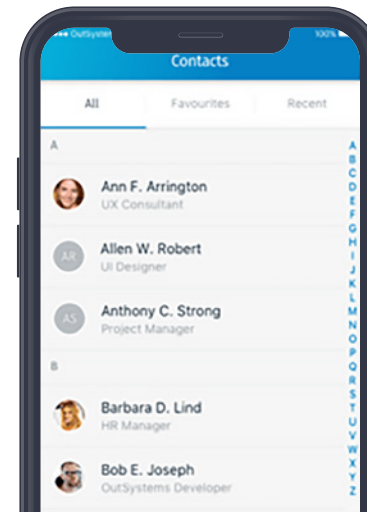
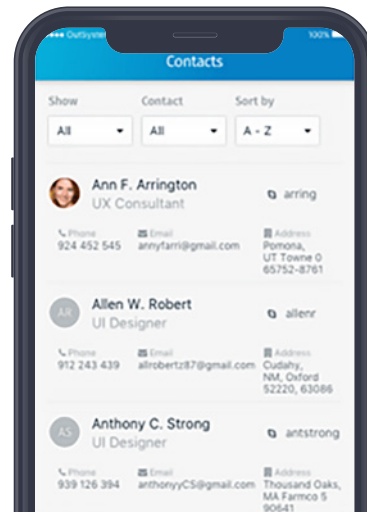
**つまり、UX を改善するには UI を改善する必要があります。**

**また、UX を改善することは、リテンション率やマネタイズの向上に直結します。**

# UI / UX を設計するコツ

UI / UX がいかに大事かはわかってもらえたと思いますが、どのように設計すればいいのでしょうか？

たとえば、UI では要素を詰め込みすぎないことや、他のアプリとパーツの配置を合わせることが重要です。また、UX においてはページの遷移をわかりやすくしたり、アニメーションで動きを付けてユーザーを飽きさせないことが重要です。



詳しくは以下の記事をご覧ください。

- [1. ユーザーの心に残る UX を生み出す 50 の戦略 — part1 —](#)
- [2. ユーザーの心に残る UX を生み出す 50 の戦略 — part2 —](#)

# 2

## フェーズ別に見る UI / UX の設計・改善

# フェーズ別に見るUI / UX

ここからはアプリを利用するフェーズ別に、UI/UX をどのように設計・改善していけばいいのか事例を交えながら紹介していきます。

## オンボーディング

オンボーディングにおける UI / UX が優れていないと、ユーザーが離脱する原因となり、リテンション率や定着率の低下につながってしまいます。反対に、オンボーディングでユーザーの心をつかめれば、リテンション率の向上が期待できるでしょう。

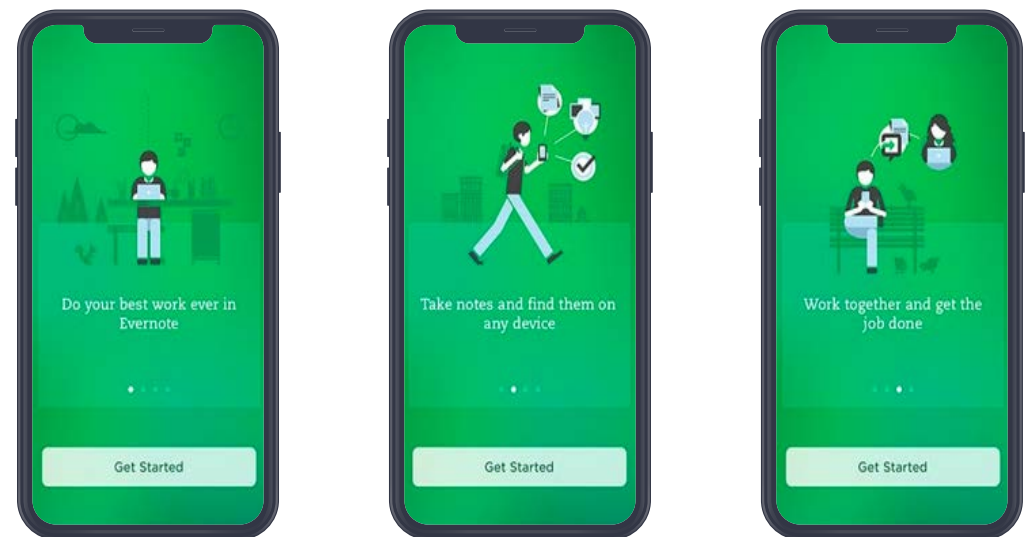


# フェーズ別に見るUI / UX

## チュートリアル画面

チュートリアル画面では、アプリが何のためのもので、どのような機能があるかを明示しましょう。この時、アニメーションを流したり、フリック画面で表示するといいいでしょう。

アニメーションにする場合、あまりにも長いアニメーションではユーザーを退屈にさせる可能性があるので、なるべく短く簡潔に作成するようにしてください。





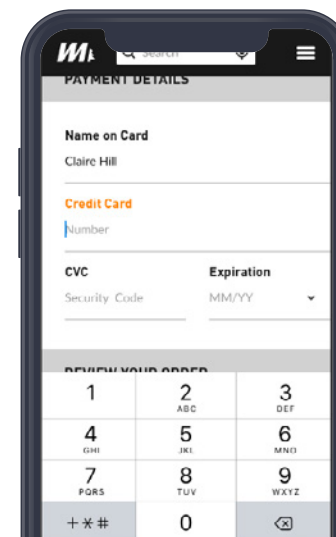
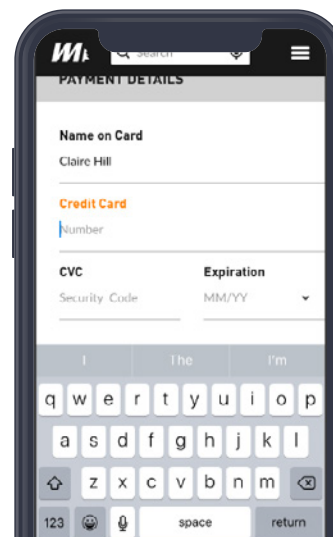
# フェーズ別に見るUI / UX

## 入力項目画面

ユーザーの情報を入力する場面では、なるべく入力項目を少なくし、簡単に入力できるようにしましょう。

たとえば、入力時に表示するキーボードは、電話番号やクレジットカード番号は数字、名前やユーザー名はテキストなど、入力内容によって変えましょう。

あるフライトアプリでは、予約を行う際の日付入力画面で、ドロップダウンメニューを廃止した結果、「タップ数を約 3 分の 1」に、「所要時間を 40% カット」し、UX を大幅に向上させることができました。

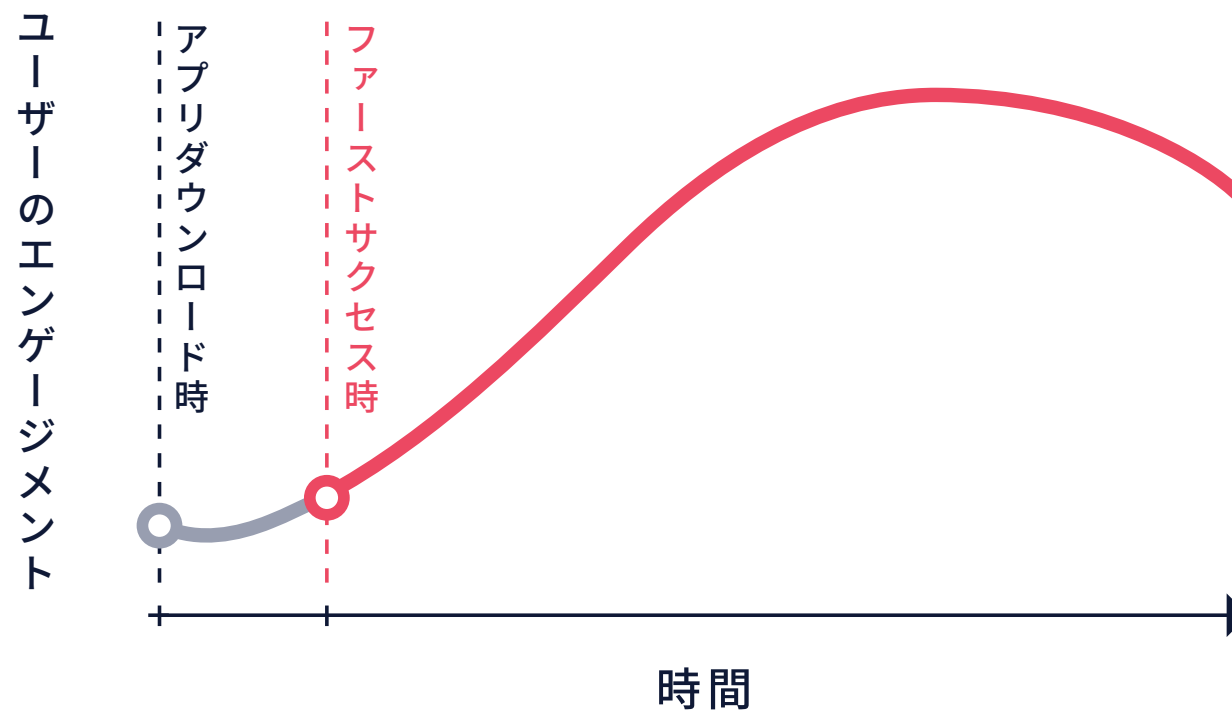


source:

1. [アプリの UX 向上のための入力項目画面最適化](#)
2. [ドロップダウンメニューを使わずアプリのユーザビリティを向上させるには？](#)

## ゲームアプリにおける UI / UX の重要性

ゲームアプリの場合はファーストサクセスを達成しやすくするのも重要です。ファーストサクセスがなかなか達成できないと、ユーザーはアプリを退屈だと感じ、離脱してしまいます。



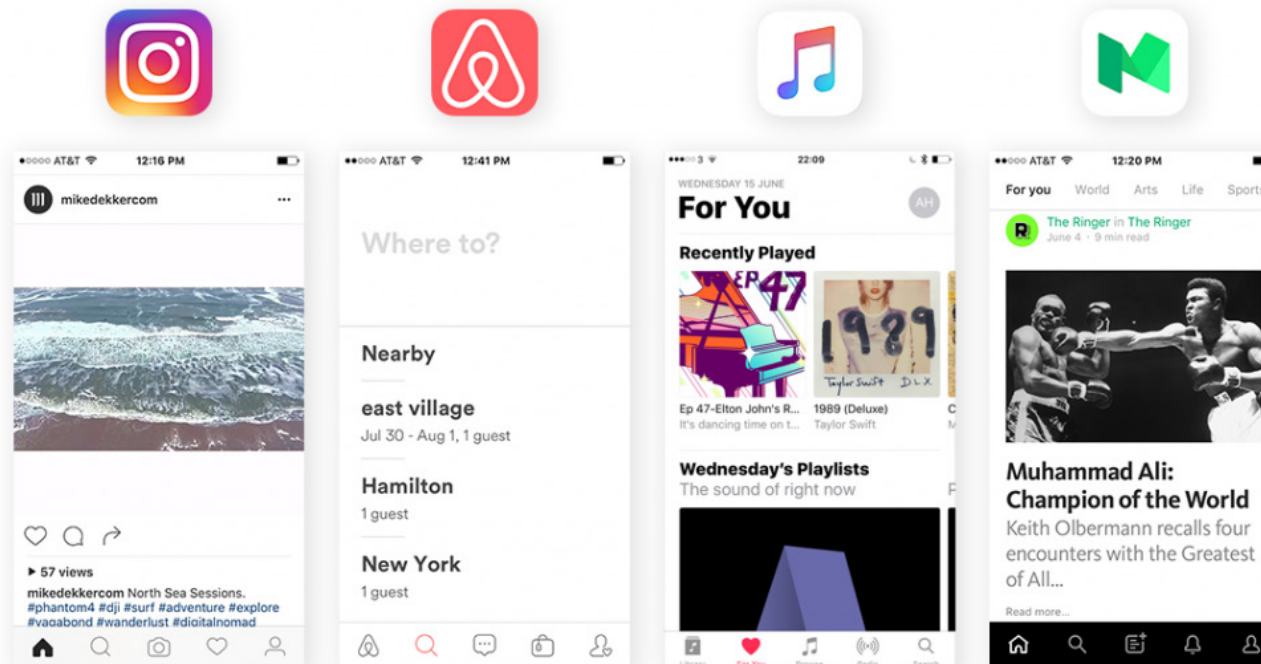
source: [ユーザー離れを防ぐための、オンボーディング7つのコツ](#)

# 3

## UI / UX のトレンド

# UI / UX のトレンド

アプリの UI を考える際、デザインや配色はとても悩ましい問題です。近年、「できる限りデザインの無駄をそぎ落としてシンプルにする」というトレンドがあります。このトレンドは『Instagram』や『Airbnb』、『Apple Music』をはじめとして、さまざまな人気アプリが実践しています。



source: [「デザインのそぎ落とし」：モバイルデザインの新しいトレンド](#)

# 4

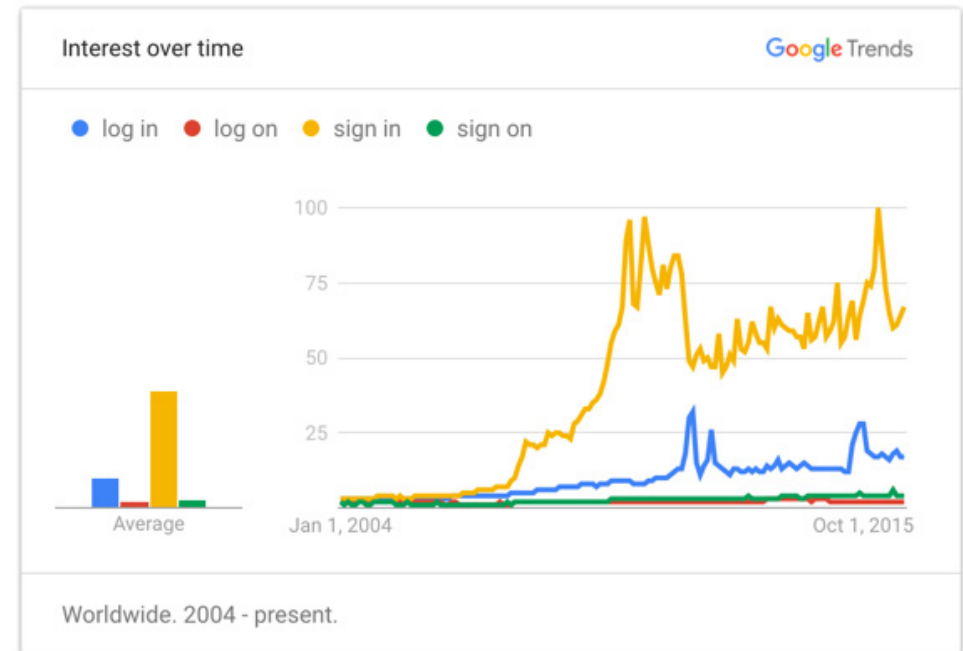
## 人気アプリの UI / UX 事例

# 人気アプリのUI / UX 事例

## 『Dropbox』の例

『Dropbox』では、文章をユーザーが使う言い回しにしたことで UX を改善しました。例えば、アカウント登録を意味する「Sign in」。他にも「Sign on」や「Log in」、「Log on」などの候補がありますが、Google Trendsをうまく利用することで最も使われている言葉が明確になり、UX の改善につながったそうです。

source:[Dropbox の UX ライターが語る データをもとにした文言の最適化](#)



## 人気アプリのUI / UX 事例

## 『yenta』の例

ビジネスマン向けのマッチングアプリ『yenta』では、UX 設計を行う際にこれらを意識しています。

1. 非日常の「いい体験」をしてもらう
2. アプリの利用を習慣化する
3. 特定の時間にイベントを発生させる

また、「リアルで会う」というマッチングの次の段階へ進んでもらうために、イベントを開催して、そのイベントに来ている人でマッチングしている人を一覧で分かりやすく表示するなどの工夫をしています

## yenta Engineer Night #1

yentaユーザーのエンジニアだけで集まって盛り上げましょう！！

いいね！
Tweet
お友達マーク



#Engineer    #Tech    #エンジニア    #交流会    #ユーザー会

**日時**

2016年6月8日(水) 20:00～22:00

**場所**

株式会社アトラエ バースベース  
東京都港区三田1-10-4 麻布十番日新ビル2F



参加エントリー

イベント終了

**エン트리ー人数 32/30**

※定員を超えた場合は抽選となります。

**参加確定**

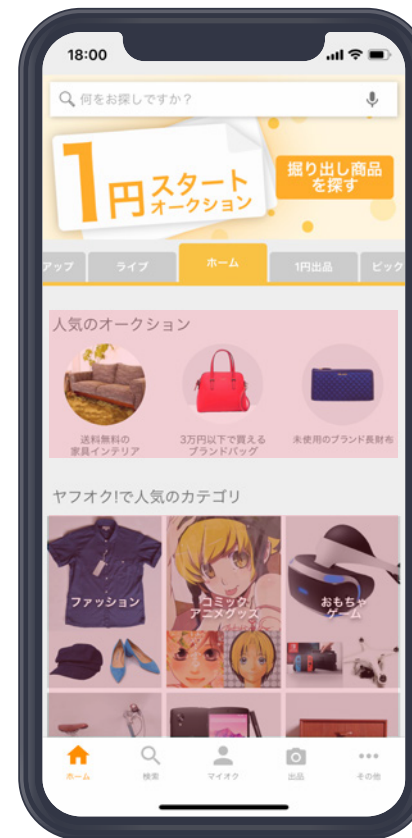
# 人気アプリのUI / UX 事例

## 『ヤフオク』の例

インターネットオークションアプリ『ヤフオク!』では、以下の3つを心がけUIを制作しています。

1. チームで納得感を持って進める
2. 定性・定量両方の根拠をもとに施策を決める
3. リアルなデータを大事にする

例えば、「検索結果」のUIをデザインする際に、テストデータではなく「リアルなデータ」を使って実装を進めることで、作り手と利用するユーザーの間で画面に対するイメージの齟齬を生まないようにしています。これは『ヤフオク!』がC2Cのサービスであり、画面の大部分がユーザーに依拠しているためと言えます。



画面の大半はユーザーに依存した部分



# 人気アプリのUI / UX 事例

## 『フラミンゴ』の例

語学マッチングアプリ『フラミンゴ』はオンボーディングの改善でサインナップレートを約 5%改善しました。



source: [語学マッチングアプリ「フラミンゴ」の改善～解決すべき課題を特定し、チームで解決する方法～](#)

## 最後に

**UI / UX はアプリを制作するうえで避けては通れない問題です。**

**リテンション率にも直結するため、課題感を感じている方は多いのではないのでしょうか。**

**今回ご紹介した記事を参考に、UI / UX の改善を行い、リテンション率を向上させてください。**

## Reproを導入検討の方へ

あなたの課題にあった適切なプランをご提案いたします。  
まずは下記フォームより貴社についてお聞かせください。



Reproから自社の課題に合わせた  
**最適な提案を受ける**

## その他おすすめ資料

詳しくお知りになりたい方は、  
以下のリンクから資料をダウンロードしてください。

これから重要となる  
マーケティングの概念  
「カスタマーエンゲージメント」  
についてご紹介しています！



**資料をダウンロードする**

コミュニケーションはより柔軟に。  
顧客とのつながりはより強く。

***Repro***

Customer Engagement Platform