



09国内QVGA (Smoonavi NX609/309) に対するソフトデザイン改善の取り組み

## < 新バラエティスクリーン >

それは、単に趣味嗜好の1つが追加されたのではなく、客観的な手法により見易さを追求した1つの回答

# < 新バラエティスクリーン >

# 旧モデルから新モデルへ

## 旧モデル

オーバル(デフォルト)



スクウェア



タイル



## 新モデル

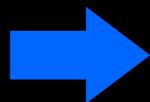
オーバル(デフォルト)



コンフォート



彩-いろいろ-



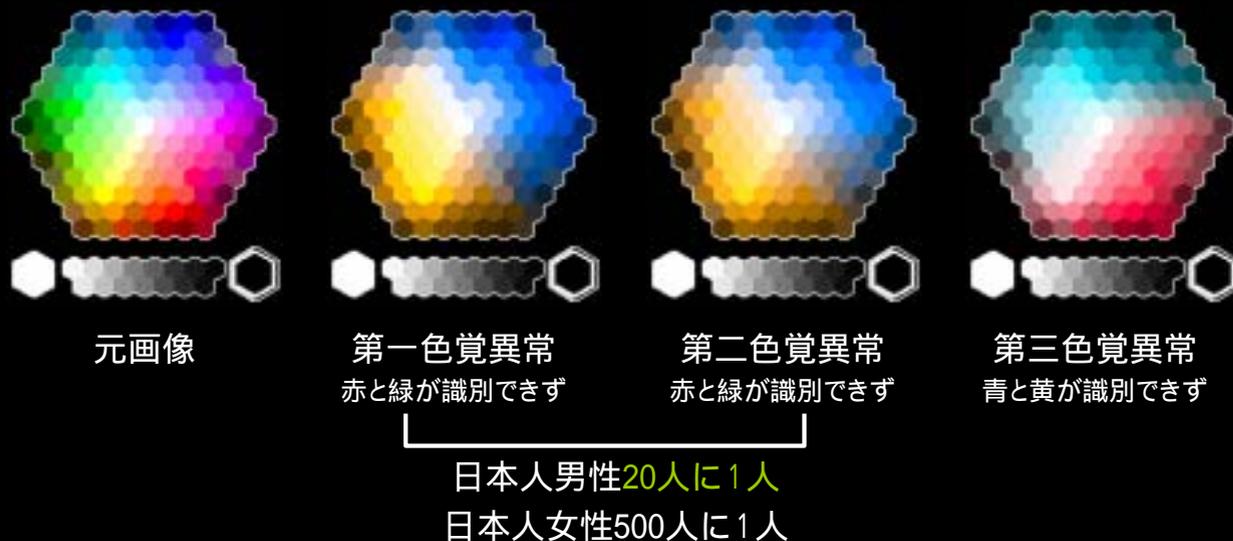
# 「コンフォート」スクリーン開発の経緯

## ユニバーサルデザインスクリーンの開発

(シニア世代や色覚障がい者も含めて見やすい画面スクリーンとは)

## 色覚障がい者と高齢者について

### 色覚障がい者とは



色覚障がい者  
運転免許は取得できる

日本では色覚に障がいを  
もちながら運転される  
機会は稀なことでは無い

### 高齢者とは

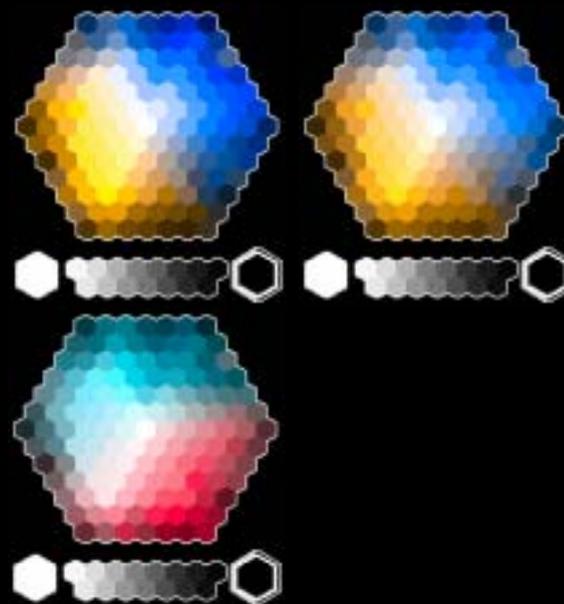
老人性白内障(物がかすればやけてみえたりする)は、50歳を超えると50%以上の出現頻度となる  
また、上記の第三色覚異常の見え方に近くなるとも言われている

## 画面デザイン開発の進め方

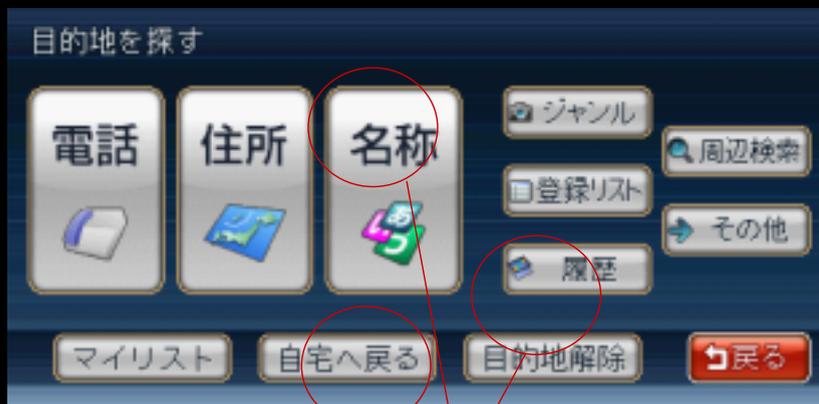
はじめに、  
第一/第二色覚異常の方がみえる世界の色で、コントラストや、  
ボタン状態(通常、押下、ハッチング等)の差異を保ちつつ、  
画面デザインを構築する。その世界のシミュレートは、  
Photoshopプラグインファイル”VischeckJ”を使用。  
<http://www.vischeck.com>

次に、  
上記の色世界で完成した画面を、同じく”VischeckJ”で  
第三色覚異常の方がみえる世界でシミュレートし、  
色の差やコントラストが取れない箇所の色を再調整を図る。  
これらを繰り返すことで、最終デザインへ向け玉成する。

最後に、  
実機で表示された画面を色弱模擬フィルタ(メガネ型)を  
使用し、見易さのチェックを行う。



## 画面デザイン例(目的地トップ画面)



08年モデルスクリーンでは、いくつかボタンとしては見難い形状のものもあったが、すべてのボタンを同様の形状で統一し、「押せること」を明瞭化した。

08年モデルスクリーンでは、ボタンと背景色が、同系色でまとめるものが多かったが、ボタンを明色、背景を暗色とし、コントラストを際立たせ、さらにボタン内の文字色も、しっかり読めるようこちらもコントラストを際立たせた。

### 第一/二色覚異常 シミュレーション



### 第三色覚異常 シミュレーション



## 画面デザイン例(ボタン状態)

### 基本のボタン状態



通常、オンカーソル、押下、ハッチングすべてにおいて、明確に差が出る配色とした。

### 第一/二色覚異常 シミュレーション



### 第三色覚異常 シミュレーション



### 決定キーと戻るキーとの差



基本ボタンに対して、決定キー、戻るキーが、明確に異なる意味をもつものだとわかるように配色した。

### 第一/二色覚異常

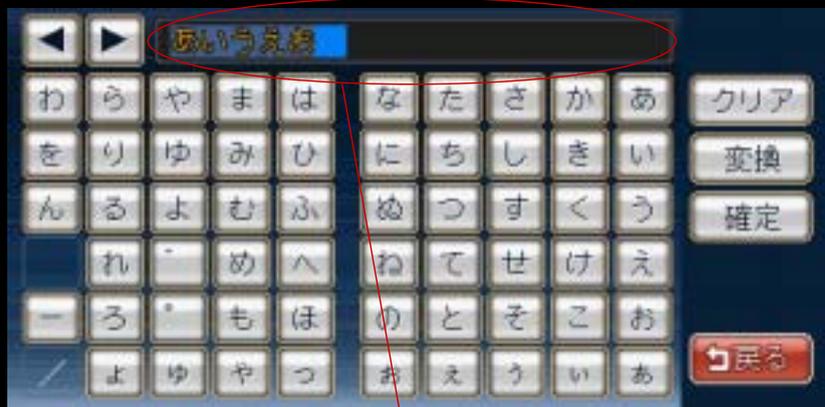


### 第三色覚異常



オーバースキンの場合、第一/二色覚異常において、基本と戻るの差が、一般色覚に比べて弱い

## 画面デザイン例(文字入力 / 編集)



オーバースキンの場合



第一/二色覚異常 シミュレーション



第三色覚異常 シミュレーション



オーバースクリーンの場合、  
第一/二色覚異常において、変換候補時の表現が、  
白地に白文字になるため、一般色覚に比べて読み難くなる

## 画面デザイン例(リスト&タブ)



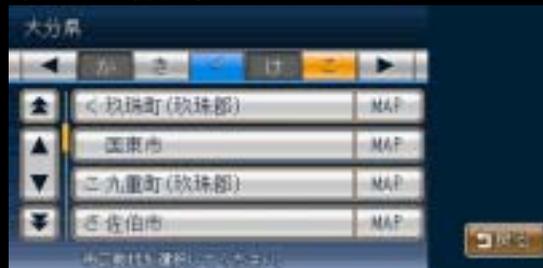
### スクロールインジケータ

配色だけでなく、選択部と非選択部の太さをはっきりと変え、その差をより強調した。

### タブボタン

基本ボタンと同様に、通常、オンカーソル、押下、ハッチングすべてにおいて、明確に差が出る配色とした。

### 第一/二色覚異常 シミュレーション



### 第三色覚異常 シミュレーション



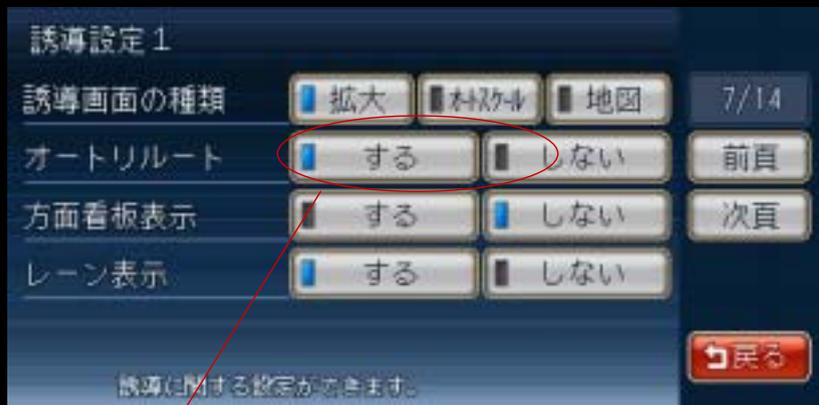
### オーバースキンの場合

第一/  
第三



オーバースクリーンは、通常とオンカーソルの差があまり無く区別しづらい。

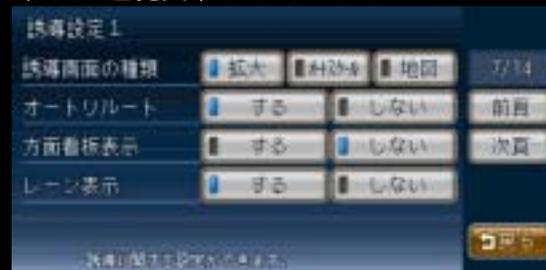
## 画面デザイン例(チェックボックス形状)



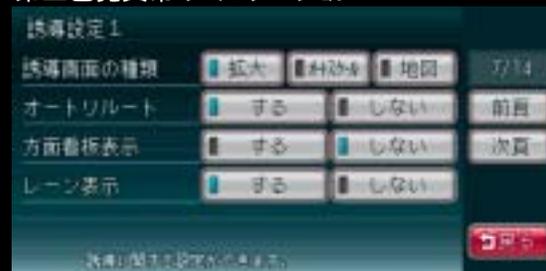
### チェックボックス

色の明暗をはっきりとつけ、選択、非選択時との差をより強調。

### 第一/二色覚異常 シミュレーション



### 第三色覚異常 シミュレーション



## 画面デザイン例(地図上のボタン)



地図上のボタンも、通常、押下、はっきりと区別がつく配色とした。  
またNAVI/AVボタンを含めて、地図にできるだけとけこまないよう、  
強い色を基調とし、ボタン周りには、黒系と白系両方の縁を  
デザインに取り込むことで、昼系地図色、夜系地図色どちらに対しても、  
ボタンとしてわかるよう配慮した。

### 第一/二色覚異常 シミュレーション



### 第三色覚異常 シミュレーション

