

UX設計ガイドライン

バージョン4

目次

はじめに

•	概要	5
•	HP Anywhereとは	6
•	HP Anywhereに使用するUXの基本原則と	
	ガイドライン	8
•	アクセシビリティ	10
•	応答性に優れた設計	11
•	デバイスの向き	12
•	構造	13
•	ナビゲーションモデル	14
•	グラフィック の活用	16
•	コンテンツでの余白の活用	17
•	インパクトを与える動きの活用	18
•	用語	19

グラフィックス表現

•	カラー	2
•	タイポグラフィー	2
•	画面の見方	2
•	アイコン	2
	ボタン	2

目次

スマートフォン

•	フロントページ	27
•	マイアプリ	28
•	タイムライン	29
•	アクティビティ	32
•	アプリ ・ リストテンプレートの例 ・ リストの動作 ・ コンポーネント ・ アクションストリップ	33
•	設定	50
•	ジェスチャー ・ タップ ・ ロングタップ ・ スワイプ	54
•	ユーザー補助要素	.57
•	メッセージ	58`
	・ テンプレート	

タブレット/デスクトップ

•	プロントペーシ	61
•	マイアプリ	62
•	タイムライン	63
•	アクティビティ	66
•	アプリ	70
	・ 情報の可視化 設定	76
•	ジェスチャー	80
•	・ ロングタップ/スワイプ デスクトップの動作	83
•	ユーザー補助要素	84
•	フロントページ	89
•	メッセージ	.90

その他の使用例

•	ロータリーコントロール	92
•	カレンダー	93
•	ポール	94
•	アコーディオン	95
•	投票	96
•	コンテンツの地域	.98
•	検索ページ	.99
•	地図ページ	.100
•	バナーページ	101

はじめに

概要

HP Anywhere – UX設計ガイドラインでは、独自のユーザーインターフェイスとユーザーエクスペリエンスソリューションの設計と構築、およびHP Anywhereソリューションとの共存をともに図る上で役に立つガイドラインと基本原則について説明します。また、モバイルアプリケーションをフレームワークの一環として作成する上でお勧めする、構築ブロックの開発時の考え方についても説明します。

本ガイドラインでは、設計したアプリケーションのコーディング方法については説明しません。コーディングの準備が整った場合は、『HP Anywhere Getting Started Guide for Developers』(下記のリンク参照)を参照してコーディングを始めてください。

コンテキストの設定については、HP Anywhereアプリケーション全体に関する説明のほか、独自のソリューションの構築に向けて各アプリを作成する際に必要な構築ブロックとガイドラインに関する具体的な説明を記載しています。

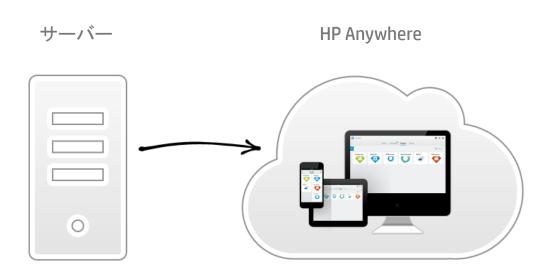


HP Anywhereとは

HP Anywhereは、モバイルエンタープライズ構想を実現する総合的なソリューションであり、企業アプリケーションと情報の開発、配布、管理、および使用を各種のデバイス (スマートフォン、タブレット、およびデスクトップ) で行えるプラットフォームソリューションです。

HP Anywhereは、主に3つのコンポーネントで構成されます。

- HP Anywhereサーバー: バックエンドシステムへの接続用プラットフォームを提供
- アプリ: 特定のタスクやモジュールへのアクセスを提供
- HP Anywhereコンテナ: アプリを投稿するモバイルデバイス上の基本クライアントアプリケーションを形成。共同作業のワークフローにソーシャルレイヤーを追加します。



設計の始め方

明確な方針を定める

提供する予定の機能の中で最も重要な機能は何か、アプリの対象ユーザーは具体的に誰かを正確に見極めることが非常に大切です。また、ユーザーがモバイルを使用して何を行うのかというシナリオを想定し、そのタスクの達成に最も重要な画面要素とは何かを考えることも大切です。

優れたユーザーエクスペリエンスの実現に向けて細部にこだわる

アプリの設計時には、タスクを実現する方法からHP Anywhereの一部としてアプリを統合する方法まで、あらゆる側面において常にユーザーエクスペリエンスを第一に考えることが大切です。シナリオと全体の流れを常に念頭に置いてください。

「全体と調和する」ようにガイドラインを守る

HP Anywhereの見た目と動作を左右するガイドラインを把握し、アプリが「全体」と調和するよう、常にガイドラインに従ってください。アプリが変わってもユーザーがアプリを同じように操作できるように、構築ブロックは常に正しい方法で使用してください。

すべてのアプリには独創的なコンポーネントと一部のカスタムイラストが必要

標準的なユーザーインターフェイス要素をなるべく使用してください。カスタムコンポーネントが必要な場合は、独自のコンポーネントを自由に作成し、HPまでお知らせください。汎用性のある構築ブロックが見つかるようなプラットフォームを構築する上での参考にいたします。

独創的なアイコンやイラストが必要な場合は、ガイドラインに従って作成してください。

覚えておくべき2つの点:

- ・「必要な情報だけ」を提供する モバイルデバイスには表示面積の点で制約があります。したがって、閲覧やアクセスをユーザーが行うには何が最低限必要かを定義することを心がけてください。
- デスクトップ用のアプリを転用しない モバイルアプリはプラットフォームごとに特異性があるため、アプリを設計する際には、センサーを使用するなど、デスクトップアプリの設計とは異なった考え方が必要です。

HP Anywhereに使用するUXの基本原則とガイドライ

UX初



UCD (ユーザー中心設計) プロセスを厳格 に守って作業を行ってください。

アプリの設計時には、タスクを実現する方法からHP Anywhereにアプリを統合する方法まで、あらゆる側面において常にユーザーエクスペリエンスを第一に考えることが大切です。

役割に基づいたアプローチ



ユーザーの現実的なニーズに対処し、 ユーザーが日々のアクティビティを簡 単かつ直感的に行えるソリューション を定義してください。

「習慣と普遍性」



操作習慣と使う場所、操作時間、および画面の面積を考慮し、すべてのプラットフォーム (スマートフォン/タブレット/デスクトップ) に対応してください。

- ・いつでも
- ・どこでも
- 必要なデータだけ

「平易性と学習曲線」



革新的で画期的なソリューションを作成してください。同時に、学習曲線ができるだけ緩やかになり、操作ができるだけシンプルになるように、馴染みのあるメンタルモデルを活用し、使い慣れたタッチ操作を維持してください。

「点を結んで全体像を明確に」「ユーザー満足度を第一優先に」



ユーザーが問題の解決に専念できるようにしてください。また、各ユーザーが迅速かつ効率的に問題を解決できるツールボックスのツールとして使用できるソリューションを作成してください。



仕事に「楽しさ」を見出せるユーザーは、生産性がより高く、UIや機能に問題があっても寛容です。

アクセシビリティ

アクセスと機会は、さまざまなハンディキャップを持つ ユーザーにも等しく与えることが極めて重要です。 また、アクセシビリティは操作性と切り離せないもので あり、世界各地の法令でその供与が義務付けられて います。

注:HP Anywhereは、現在のところアクセシビリティを完全には備えていません。

アクセシビリティに関する優れた参照先としては、次のような公の包括ガイドラインがあります。

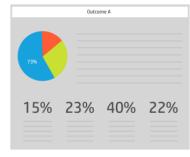
- W3C ワールドワイドウェブコンソーシアム (英語サイト)
- ITアクセシビリティに関する米国の公的ガイド (508) (英語サイト)

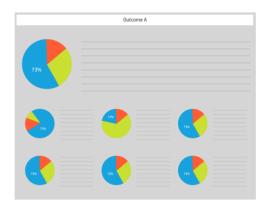
一般的なガイドライン

- **1.** スクリーンリーダーをサポートする 「ライブ放送のような」テキスト (HTMLテキスト) を使用し、ボタンや画像には意味が分かりやすい名前を付けます。
- **2.** キーボード操作を有効にする すべてのページのコンテンツは、キーボード操作で移動できるようにします。
- **3.** フォントのスタイルとサイズを決め打ちしない すべてのユーザーインターフェイスのフォント、サイズ、およびカラーの制御は、システム設定から引き継ぎます。
- **4.** カラーを色分けのみに使用しない カラーは、単に情報を伝えるものやアクションを指示するものとしてではなく、拡張機能として使用します。
- **5.** 大きめのサイズのボタンとクリッカブル要素を作成する 容易で正確な動きを 実現するため、ボタンや要素間に余白を設けます。
- **6.** 点滅するテキスト、オブジェクト、その他の要素を使用しない 2Hz超~55Hz 未満の点滅周波数をサポートします。
- **7.** なるべくコントラスト比を高くする 読みやすさを可能な限り高めます。
- 8. 互換性を最大限まで高める-デバイスのオペレーティングシステムが持つアクセシビリティ機能とコントロールとの互換性を可能な限り高めます。

応答性に優れた設計







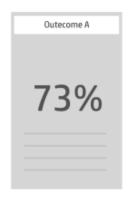
3種類のフォームファクターの設計にあたっては、表示 する情報の種類とその表示方法を決める必要があり ます。

これにより、各種のデバイスで最適な表示を実現できます。

それには、スマートフォンの設計から始めることをお 勧めします。スマートフォンから始めることで、最も重 要なコンテンツが分かるため、ユーザーエクスペリエ ンスの向上を図れます。デスクトップの設計は、画面 面積が最も広いことから、最後に行います。

デバイスの向き

携帯デバイスについては、大半のユーザーはどちらの向きでも当然使用できると考えています。そのため、アプリやアプリで実行するタスクについても、両方の向きでの使用を可能にすることがユーザーの考えに沿った対応方法です。





ヒント

デバイスの向きを変えても、主要コンテンツへのフォーカスは変更しない。 ユーザーは、アプリに合わせてデバイスの向きを変えます。デバイスの向きに よってフォーカスが変わると、アプリの操作を誤ったのではないかとユーザーが 思いかねません。

デバイスの向きを変えるとアプリを実行できなくする前に、もう一度よく考える。 ただし、場合によっては縦向きまたは横向きのどちらか一方で実行させる必要 のあるアプリもあります。アプリを特定の向きで実行させる必要がある場合は、 次の点を守ってください。

- デバイスの現在の向きとは関係なく、特定の向きでアプリを起動する。たとえば、横向きでのみ実行するアプリの場合、デバイスが縦向きであっても、横向きでアプリを起動する方が妥当です。このようにすることで、デバイスを縦向きにしてアプリを起動した場合でも、デバイスを横向きに回転しないとコンテンツを表示できないことがユーザーに分かります。
- **デバイスの回転を指示するUI要素は極力表示しない。**アプリの構築時には、 余計なUIの追加で雑然とした見た目にならないよう心がけてください。

どちらの向きについても左手と右手での使用に対応する。たとえば、横向きでのみ実行するアプリの場合、ユーザーがデバイスを右手で持っても左手で持ってもアプリを使用できるようにしてください。また、アプリの使用中にユーザーがデバイスを180度回転した場合は、コンテンツを180度回転させるのがベストな対応です。

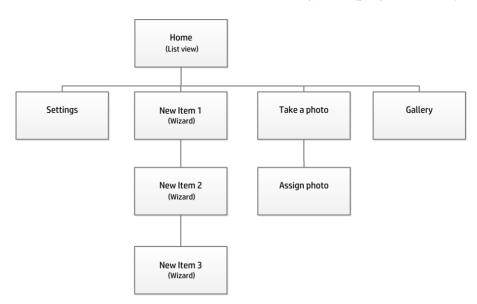
構造

整理が重要

納得のゆくコンセプトができ上がった場合は、次のフェーズ、つまりアプリの設計図の作成に移ります。

情報アーキテクチャー (IA) を採用することで、コンテンツに必要な構造面での整合性を実現できます。また、ナビゲーションモデルに加えてアプリの独自性も定義できます。

コンテンツの整理は、ユーザーがコンテンツにたどり着く方法を定義する上で重要な要素です。



ナビゲーションモデル

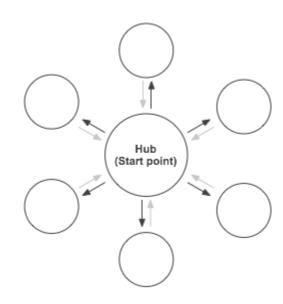
ハブ

一般的には、コンテンツやタスクフロー、アプリケーションを個別グループに自然に分岐させ、他のグループから独立させる**場合に使用**します。

ナビゲーションの面では、ユーザーが操作を開始し、他の場所に移動して別の操作を 行ってから戻る場所を差します。

覚えておくと便利なヒント

- あらゆる場所から1回の操作で起動/ホーム画面に戻れるナビゲーション機能 (ホームボタンなど) を設ける
- クロスリンクなどの関連情報がある場合や、タスクフローで相互動作機能などをサポート する場合に使用する
- クロスリンクやアプリケーション間の相互動作機能の場合、通常は、ハブに戻らなくても 他の領域にアクセスできるようにする



ナビゲーションモデル

ガイド

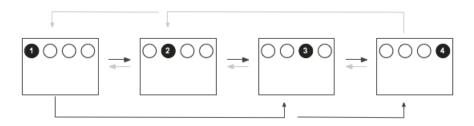
タスクやタスクセットは複雑であり、必要なステップが相互に依存する関係にはなっていません。そのため、ユーザーが情報をフルに活用できないケースや、タスクの実行が困難なケースが発生することもよくあります。

ナビゲーション時のガイド: ユーザー操作を促すヘルプを設けます。

ガイドのタイミング:プロセスのステップは1つ前のステップに依存しません。ただし、一定の流れに沿ったステップの方が使い勝手は良くなります。

覚えておくと便利なヒント

- 1つ前のステップにユーザーが戻れるナビゲーション機能を設ける
- プロセスで行うステップの数を表示する
- プロセスの流れの中の現在のステップを表示する
- 確認ページやサマリーページを最終ステップとして設ける
- プロヤスの流れの最後に、ユーザーが前に入力したデータに戻って編集できる機会を設ける
- 後編集が可能なデータについては、編集可能なことに加え、編集できるタイミングをユーザーに示す

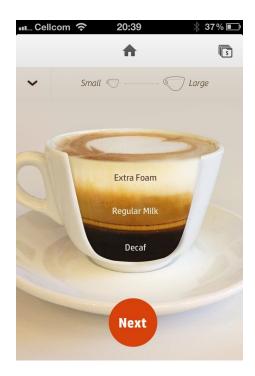


グラフィックスの活用

言葉の使用を最小限に抑える

優れたグラフィックスは、アプリの見た目を決定付けるばかりでなく、その操作感をも左右します。また、アニメーションと動きを活用することで効果を発揮します。カラーパレット、アイコン、イラストなどの採用は、グラフィックス表現の一例にすぎません。

すべてのアプリにはそれぞれに固有の独自性があるため、グラフィックスによる指示をアプリに追加する場合は、さまざまなグラフィックスの検討が必要です。見た目と操作感はコンテンツを基に導き出せますが、コンテンツが見た目で判断されないようにしてください。



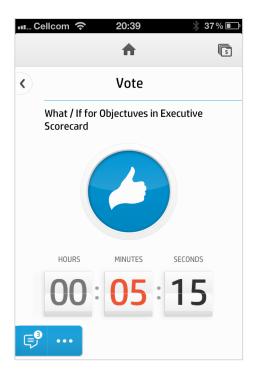
コンテンツでの余白の活用

テキストの使用を最小限に抑える

関連するコマンドと機能を目立たせ、簡単に操作できるようにします。

関連性が最も高い要素のみを画面上に残すことで、明確で意味のある操作性を実現します。

アプリの操作性を優れたものにするには、コンテンツに余裕を持たせます。



インパクトを与える動きの活用

ユーザーのアプリ使用時間が長くなるほど、またタスクが複雑になるほど、ユーザーの識別負荷とアプリの使い勝手をも左右する、高品質の動きの活用がますます重要になります。

動きを活用するメリット

- **ユーザーが楽しめる:** アニメーションや他の視覚的なフィードバックを使用することで、驚いた状態やひらめいた状態を表現できます。
- 操作のヒントを与えられる:動きは方向を表します。先に進んだり前に戻ったりする動きや、コンテンツに入ったり出たりする動きにより、ユーザーが現在のビューにたどり着いた軌跡を表現できます。
- **パフォーマンスをカバーできる**: ネットワークが遅い場合やシステムが一時停止した場合は、アニメーションを使用することで、ユーザーの待ち時間を短く感じさせることができます。
- **一貫性を持たせられる**: ユーザーが操作し慣れたタスクに類似した移行操作やアニメーションを使用することで、新しいアプリの操作方法が習得しやすくなります。
- **品の良さを出せる**:アニメーションは、デバイスがプロセスを実行中で停止していないことをユーザーに伝える目的以外に、ユーザーにとって 興味のありそうな新しい情報をそれとなく伝える目的にも使用できます。

用語

新たなプラットフォームの構築には、関係者の間で共通する言葉を使用する必要があります。以下に、このフレームワークで使用するキーワードをいくつか示します。

- **アクティビティ**-複数の参加者による共同作業、関連情報の使用、組織での日々の業務に関連するタスクの 実行を一元的に行えるエンティティです。
- アプリー特定のタスクに絞り込んだ機能サービスです。
- **タイムライン** メッセージのやり取りやファイルの添付など、参加者が行った一連のアクションを時系列に表示します。
- **フロントページ** 受信ボックスの役割を果たし、自分が参加しているすべてのアクティビティを時系列に表示します。
- キャンバス アクティビティと関連アプリをユーザーが操作するワークスペースです。
- カルーセル 特定のアクティビティに関連するアプリのギャラリーです。ギャラリーはブラウズ可能です。
- ・ 次-作業の生産性を高めるためにアクティビティ内で実行できる追加のアクションが表示されます。

グラフィックス表現

カラー

以下に、推奨カラーパレットを示します。グラフィックス表現は、このパレットを使用して明確に定義します。カラーパレットに従うことで、グラフィックスの意味を明確に保つことができます。

推奨カラーセット その他の推奨カラー 青色 明るい #E5E8E8 インジ #FB2620 #0096D6 情報用 #6FAFDF 灰色 ケーター 用の 明るい青 赤色 オレンジ #F0542F 青色 #437CA7 白色 #FFFFFF インジ #DAA300 ケーター 用の 黄色 紫色 #832980 黒色 #000000 #5E961C ケーター 用の 緑色 緑色 #B7CA34 暗い灰 #767676 情報用 #6443A7 の 紫色

タイポグラフィー

以下に、見た目と操作感に一貫性を与える推奨タイポグラフィーを示します。

Smartphone

Header 1 – 20 (40) – Navigation 000000 – Selected, 777777 – Next & Previous Pages

Header 2 – 16 (32) - Unread Titles, 000000

Header 2 Read – 16 (32) - Read Titles, 7777777

Normal Bold-15 (30) - Normal Text Dark, 000000

Normal - 15 (30) - Normal Text, 444444

Normal Bright – 15 (30) – Normal Text Bright, 7777777

Normal Disabled – 15 (30) – Normal Text Disable, c6c6c6

Small – 13 (26) – Small Text 9b9b9b

Tint – 12 (24) – Tint Text 9b9b9b

Hint - 12 (24) - Inside Search fields, c6c6c6

Link: 0096d6

Tablet

Header 1 – 20 (40) – Navigation 000000 – Selected, 777777 – Next & Previous Pages

Header 2 – 17 (34) - Unread Titles, 000000

Header 2 Read – 17 (34) - Read Titles, 7777777

Normal Bold-16 (32) - Normal Text Dark, 000000

Normal - 16 (32) - Normal Text, 444444

Normal Bright – 16 (32) – Normal Text Bright, 7777777

Normal Disabled – 16 (32) – Normal Text Disable, c6c6ci

Small - 14 (28) - Small Text 9b9b9b

Tint - 13 (26) - Tint Text 9b9b9b

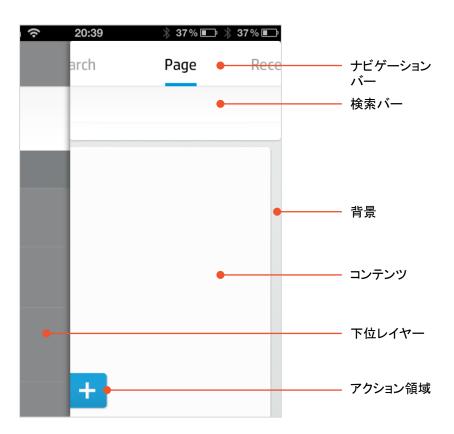
Hint – 13 (26) – Inside Search fields, c6c6c6

Link: 0096d6

画面の見方

優れたユーザーエクスペリエンスの実現に向けて細部にこだわる

HP Anywhereのレイアウトは、ユーザーが場所と移行状態を容易に把握できるグラフィックレイヤーで構成されています。



アイコン

アイコンは図柄による表現記号であり、システムの見た目と操作感に不可欠の役割 を担います。

HP Anywhereのアイコンは、次の共通要素を持つ図形です。

- 平面
- 穏やかなグラデーション
- 単色と背景





ボタン

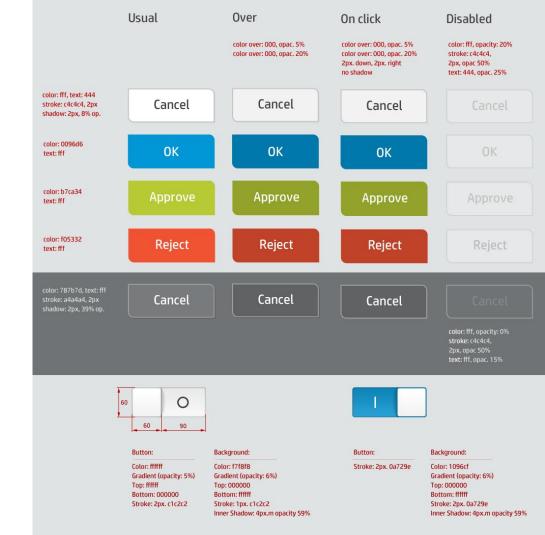
コントロールに一貫性を持たせることで、操作の一体感を保てます。また、ユーザーにとっても、システムの管理とナビゲーションが簡単になります。

ボタンは常に次の3つの属性を用いて表現することをお勧めします。

- 左下と右上の角を丸める
- ボタンを押したときと離したときの状態を微妙に変える
- ボタン内のテキストは中央揃えにする

ボタン内にアイコンを配置する場合は、テキストの左に配置します。

ボタンの枠、ボタンのタイトル、およびアイコンの間には、十分な余白を設けます。



スマートフォン

フロントページ

フロントページは、ユーザーによる対処が必要な最も重要なアクティビティを示すアクティブリストです。

アクティビティは、リスト形式で重ねて表示されます。

各アクティビティは、次の要素などで構成されています。

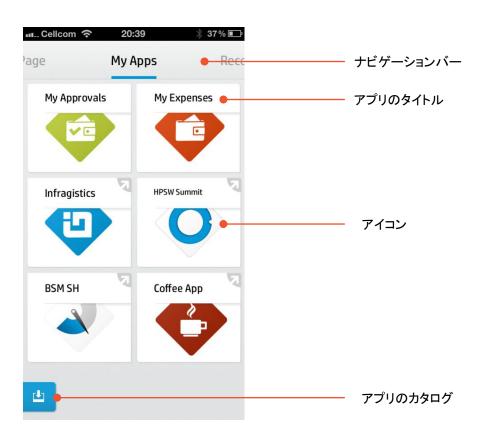
- タイトル
- ・ 意味のある最後の投稿
- アクションのオプション(スワイプや「…」を押すと表示)



マイアプリ

マイアプリは、企業アプリの使用が可能な「ユーザーのデスクトップ」です。ユーザーのアプリはすべて1つの領域にまとめられ、ユーザーはその領域からアプリにアクセスします。

アプリは、リストの上位に配置することで重要性を強調できます。また、標準のアイコンビューではなく、サマリービューを選択することで、より役に立つ情報を表示できます。



タイムライン

タイムラインには、特定のアクティビティに関する共 同作業が階層形式で表示されます。

タイムラインは、HP Anywhereの中心的な役割を果たします。

タイムラインには、最近の会話と添付ファイルが時 系列に表示されます。



参加者

各参加者の行は、次の要素で構成されています。

- 写真
- 氏名
- 役職
- アクションのオプション



アクティビティ

アクティビティとは、複数の参加者による共同作業、 関連情報の使用、組織での日々の業務に関連する タスクの実行 (アプリを使用) を一元的に行えるエン ティティです。

アクティビティには、アクティビティと関連アプリを ユーザーが操作するワークスペースであるキャンバ スが含まれます。



以降のページでは、ミニアプリの作成に使用可能な構築ブロックを表す、一連の要素とコンポーネントについて詳しく説明します。

製品使用時の学習曲線がピークになり、ユーザーがシームレスな操作を行えるように、なるべく既存のコンポーネントを使用してください。

また、新たなコンポーネントの追加が 必要な場合は、「全体と調和する」コ ンポーネントにしてください。

アプリの共通コンポーネント

リスト

- ・ テンプレート
- 動作
- コアアクションボタン
- コンポーネント

アクションストリップ

フォーム

- ・ テンプレート
- コンポーネント

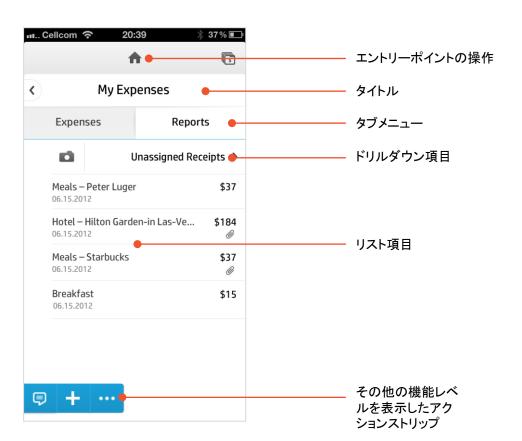
スナップショット

ギャラリー

リストテンプレート1

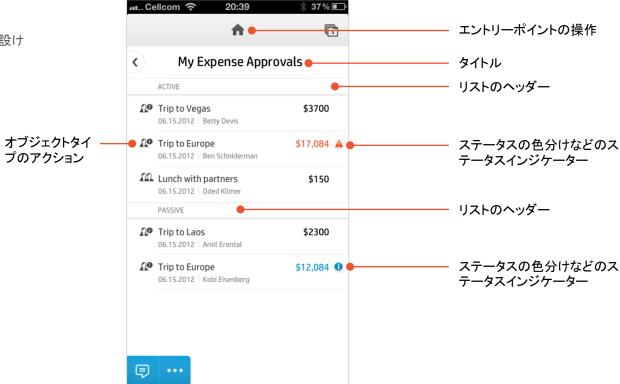
1列複数行のリストにデータが表示されます。個々の行には、テキスト、画像、およびコントロールが組み合わせて表示されます。

1行(リスト項目)には過度な詳細を表示せずに、共通アクションにアクセスしやすくしてください。



リストテンプレート2

リストは、1つのタイトルの下に別のヘッダーを設けて分割することもできます。



リストテンプレート3

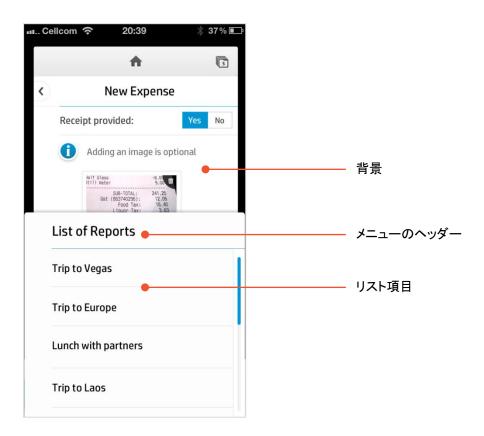
異なるタイプのデータを含むリストの場合は、 複数切り替え機能を使用し、 簡単にデータをフィルターして表示できます。



メニューテンプレート

リストは画面上部に表示できます。これにより、コンテンツを表示したまま、関連するリスト項目を表示できます。

リストには、アクションまたはコンテンツのどちらかを項目として表示できます。



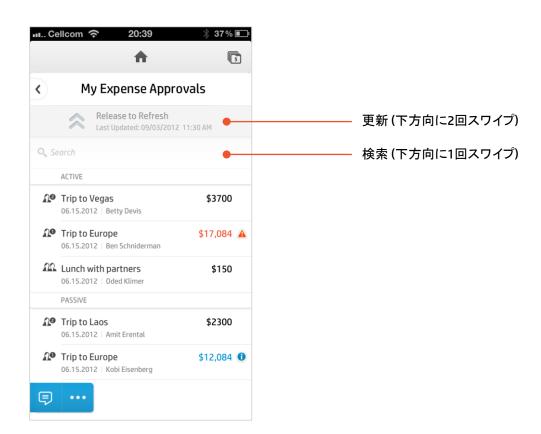
リストの動作

検索

リストを下方向に1回スワイプ - リスト検索を表示します。このタイプの動作は、モバイルソリューションで一般的に使用されており、貴重な表示面積を節約できるうえ、検索アイコンやボタンが不要になります。

更新

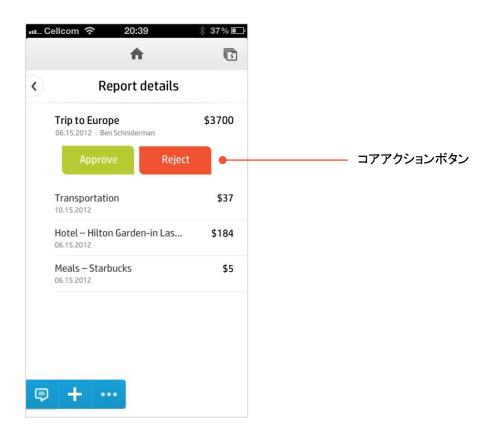
リストを下方向に2回スワイプ - リストを更新します。このタイプの動作も、モバイルソリューションで一般的に使用されています。



コアアクションボタンのレイアウト

コアアクションボタンが必要な場合は、リストの最上部に配置します。

ユーザーはアクションをすぐに実行することが多いため、詳細情報はボタンの下に表示できます。これにより、リスト下部までスクロールする必要がなくなります。また、アクションの呼びかけがユーザーにとって常に明確になります。



リストコンポーネント1

その他のコンポーネントについては設定セクションを参照

HP Anywhereのリストコンポーネントを使用すると、スムーズな操作性を実現できます。以下に、共通リストコンポーネントを示します。

水平タブ

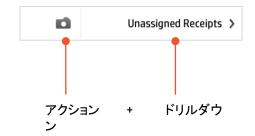


リスト項目



最も重要な詳細情報を消さずに表示することで、明確かつ情報を絞り 込んだユーザーインターフェイスに なります。

リスト項目 - アクション

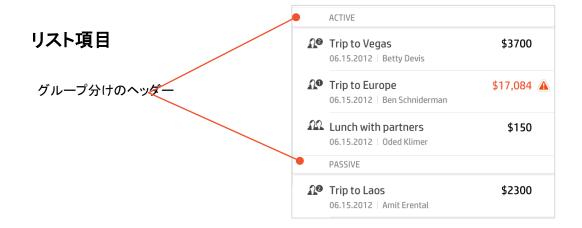


リストコンポーネント2

その他のコンポーネントについては設定セクションを参照

アプリのタイトル

Report details



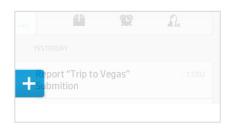
アクションストリップ1

アクションストリップは、スマートフォン固有のもので、現在表示中のページに関連するアクションストリップが常に動的に表示されます。**アクションとしては、アプリまたはフレームワークのアクションを表示できます。**

1つのアクションストリップには、最大3つのアクションを含められます。

スクロールしないページのコンテンツがアクションストリップで隠れる場合は、そのページに空のオブジェクトを追加してスクロールを可能にします。これにより、アクションストリップによって隠れる可能性のあるリスト項目を常に表示できます。

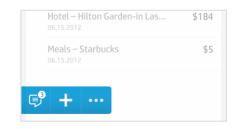
1つのアクション



1つのアクション+その他



2つのアクション+その他



アクションストリップ2



その他アイコンをクリックすると、「そ の他のアクション」ポップアップが開き ます。 コンテキストによっては、ポップアップ にアプリとフレームワークの要素を表示できます。

ウィザードボタン



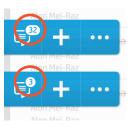
コンテキストによっては、アクションメニューをウィザードナビゲーションボタンに変更できます。

アクションストリップ3

アイコン + テキストのアクション ボタンの更新



コンテキストによって使用できる別のアクションストリップ



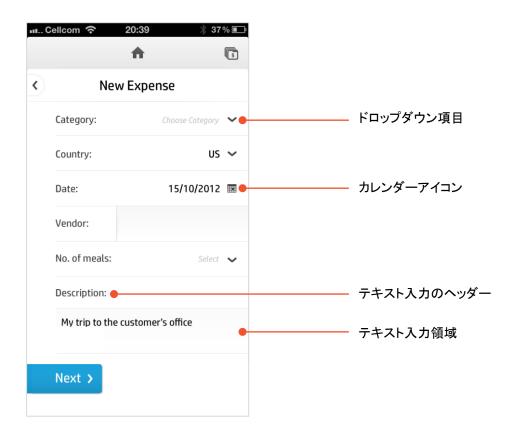
アクションストリップ上のボタンは更新できます。

フォームテンプレート

フォームとは、ユーザーの入力を求める個々のコンポーネントをまとめたものです。

フィールドのタイトルは左寄せにします。
入力フィールドは右寄せにします。

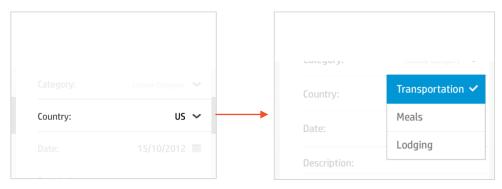
その他のコンポーネントについては設定セクションを参照



フォームコンポーネント1

その他のコンポーネントについては設定セクションを参照

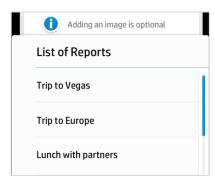
ドロップダウンリスト



タイトルは左、選択したオプションは右に表示されます。

ショートリストのドロップダウン - 最大8項目

ポップアップリスト



項目数が8個を超えるロングリストのポップアップ

フォームコンポーネント2

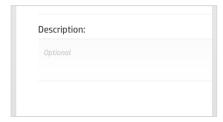
複数リストピッカー



選択したコンテンツ(日付など) は右寄せで表示されます。

このタイプの操作は、日付選択や項目要素の複数選択に使用できます。

テキスト入力



ヘッダーはテキスト領域の上に表示されます。ヒントは入力領域内に表示されます。

スナップショットの撮影

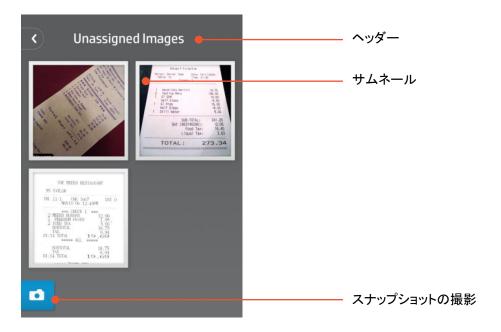
携帯電話で撮影した写真 (スナップショット) は、イメージギャラリーに保存されます。各画像はサムネールで表示されます。



ギャラリーテンプレート

スナップショットの撮影がアプリ内から行えると、ユーザーにとっての使い勝手が向上します。

ボタンを下部に配置することで、スナップショットを目立たせることができます。



設定セクションには、HP Anywhereの一般設定のほか各アプリに固有の設定も含めることができます。

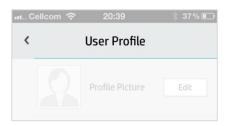
•০০০০ Pelephone 🕏 11:32 ∦ 53% 💷 タイトル Settings -User Profile ドリルダウン項目 General MINI APPS Events jqmApp

その他のコンポーネントについてはアプリセクションを参照

コンポーネント1

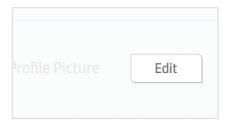
その他のコンポーネントについてはアプリセクションを参照

タイトル

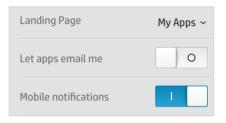


設定の下のメインタイトル

ボタン



切り替えボタン

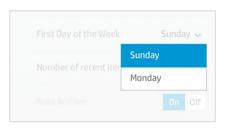


使用可能なオプションの数が2個の場合に使用することをお勧めします。

コンポーネント2

その他のコンポーネントについてはアプリセクションを参照

ドロップダウンリスト



リンクの下に動的に表示される項目 のリスト。最大8個にすることをお勧め します。

複数選択



コンポーネント3

その他のコンポーネントについてはアプリセクションを参照

ドロップダウンリスト

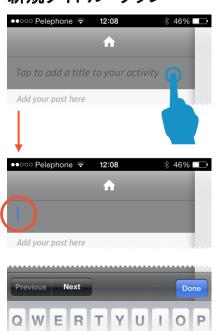
Number of recent items 25

数値入力は、縦の区切り線に対して 左寄せで表示されます。

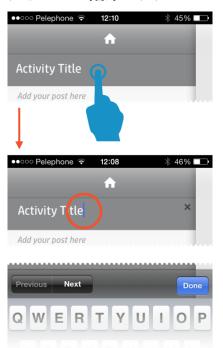
ジェスチャー

タップ

新規タイトル - タップ



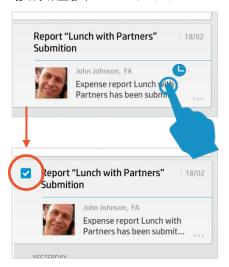
タイトルの編集 - タップ



ジェスチャー

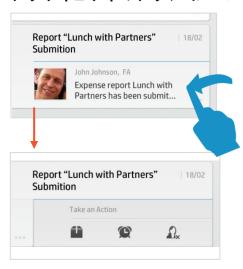
ロングタップとスワイプ

複数選択 - ロングタップ



ページ内のすべてのオブジェクトにチェックボックスを表示します。

アクティビティのアクション - スワイプ



オブジェクトのその他のオプションを表示します。

ユーザー補助要素

コンポーネント1

ヘルプテキストの重ね表示



コンテンツが未表示の間は、ヘルプマーカー (テキストと矢印) が表示されます。

1回だけのスプラッシュスクリ→ン 初回のクリックスルー



初回使用時にヘルプ指示が表示されます。



ユーザー補助要素

フィールドの検証

ユーザーが誤った値をフィールドに入力した場合は、 ツールヒントが表示されます。ツールヒントは、フィール ドが選択されている間は常に表示されます。また、エ ラー原因の説明とユーザーガイダンス (テキストは値 に合わせて変更可能) の表示を主な目的としています。

「スマートアシスタンス」ツールヒントには、なるべく簡潔で分かりやすいテキストを使用してください。



メッセージ

テンプレート

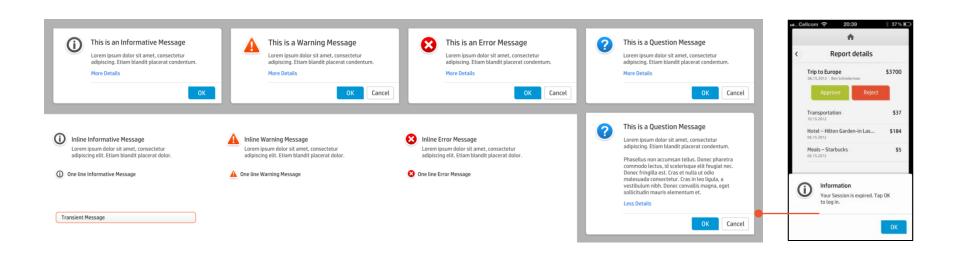
表示面積が小さくても対応できるように、メッセージはなるべく割り込み形式型以外で通知します。この例では、ユーザーがコンテキストから離れないように、メッセージが画面下部に配置されています。



メッセージ

メッセージは、ユーザーとシステムとの間のやり取りや操作に欠かせないものです。簡潔で的を得たメッセージにしてください。また、メッセージ表示の原因と表示後の対処がユーザーに分かるメッセージにしてください。

以下に、さまざまなタイプのメッセージとその目的を例として示します。

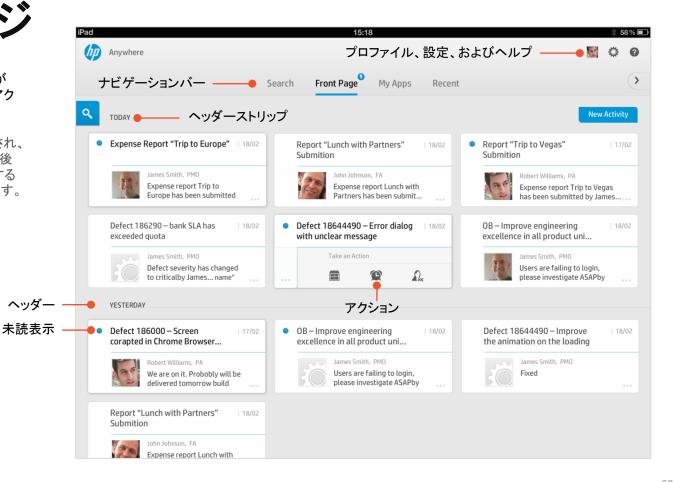


タブレット/デスクトップ

フロントページ

フロントページは、ユーザーによる対処が 必要な最も重要なアクティビティを示すアク ティブ領域です。

個々のアクティビティはタイル状に表示され、 個々の行には「タイトル」、意味のある最後 の投稿、および直ちに必要な対処に関する アクションのオプションなどが表示されます。



マイアプリ

マイアプリは、企業アプリの使用が可能な「ユーザーのデスクトップ」です。

アプリは、表示領域の上位に配置することで重要性を強調できます。また、標準のアイコンビューではなく、サマリービューを選択することで、より役に立つ情報を表示できます。



タイムライン

タイムラインには、特定のアクティビティに 関する共同作業が階層形式で表示されま

タイムラインは、HP Anywhereの中心的な 役割を果たします。

タイムラインには、最近の会話と添付ファイ ルが時系列に表示されます。

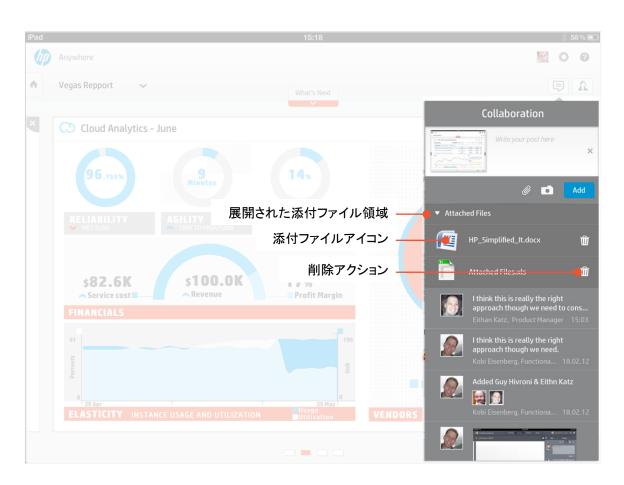


タイムライン

添付ファイル

さまざまなファイルの共有は、タイムライン のファイル添付機能を使用して簡単に行え ます。

添付ファイルは、タイムラインのすべての参加者が閲覧できます。



タイムライン

参加者

各参加者の行は、次の要素で構成されています。

- 写真
- 氏名
- 職業



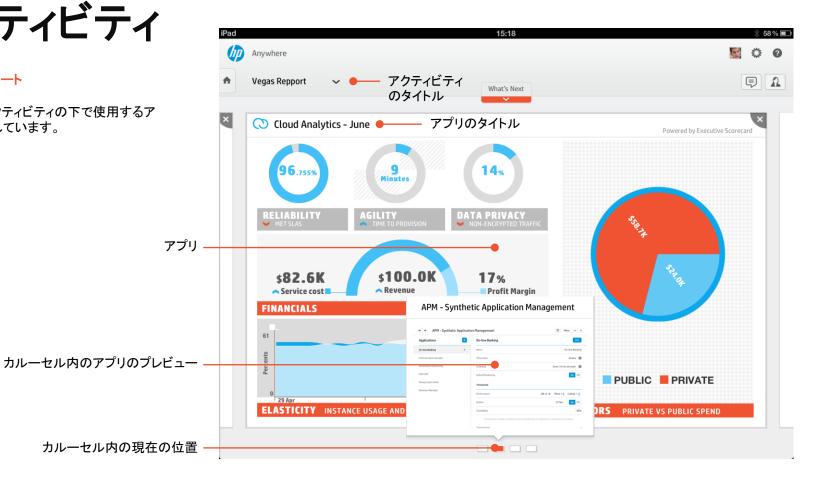
アクティビティとは、複数の参加者による共同作業、関連情報の使用、組織での日々の業務に関連するタスクの実行 (アプリを使用)を一元的に行えるエンティティです。

アクティビティには、アクティビティと関連アプリをユーザーが操作するワークスペースであるキャンバスが含まれます。



アプリテンプレート

この例は、アクティビティの下で使用するア プリの例を示しています。



次

HP Anywhereでは、ユーザーが容易に判断できるように、アクティビティに関連する参加者やアプリを推奨することで、アクティビティの操作を進めさせることができます。



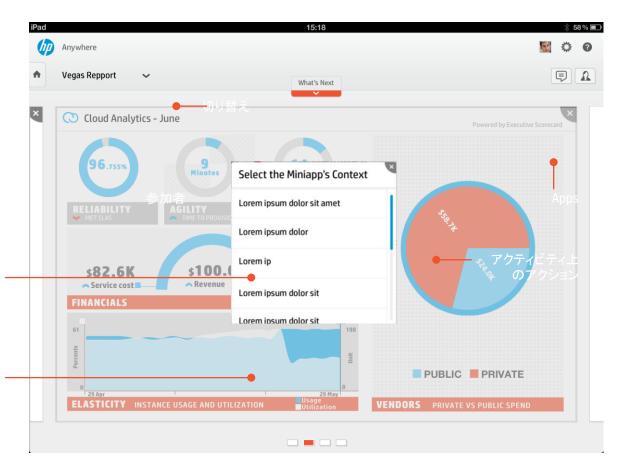
新規アプリのコンテキスト

1つのアクティビティには、複数のコンテキストオブジェクトを割り当てることができます(1つのアクティビティの下に2つの不具合項目を割り当てるなど)。したがって、新規アプリの割り当て時には、アプリを割り当てるコンテキストオブジェクトを決める必要があります。

* この問題の対処はアプリの開発者が担当します。

アクティビティに割り当てられたオブ ジェクトのリスト

共有する背景



アプリ(作業はここから始めます)

以降のページでは、アプリの作成に 使用可能な構築ブロックを表す、一連 の要素とコンポーネントについて詳し く説明します。

製品使用時の学習曲線がピークになり、ユーザーがシームレスな操作を行えるように、なるべく既存のコンポーネントを使用してください。 また、新たなコンポーネントの追加が必要な場合は、「全体と調和する」コンポーネントにしてください。

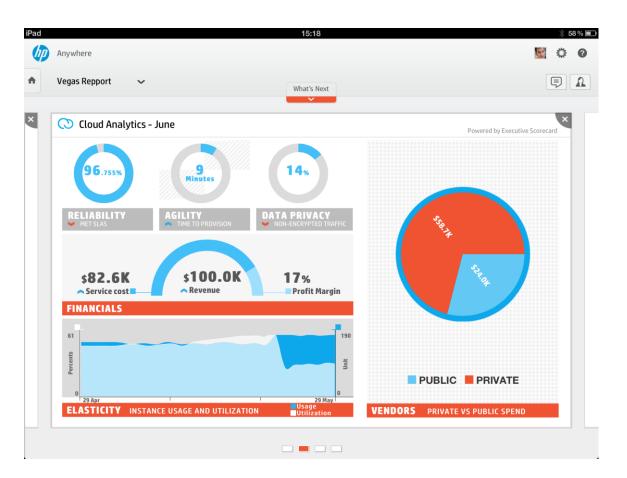
アプリの共通コンポーネント

- リスト
 - ・ テンプレート
 - ボタン
- 情報の可視化
- フォーム
 - ・ テンプレート
 - ・ コンポーネント

テンプレート

アプリは、単独のアプリケーションとしての役割を果たせます。

画面の表示面積を上手に使用することが 重要です。ただし、詰め込み過ぎや雑然と した表示は避けてください。

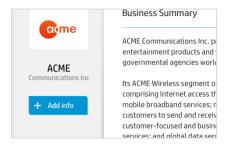


ボタン

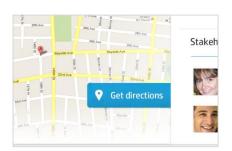
一般的な情報については「グラフィックス表現」の「ボタン」のページを参照

以下に、アプリ内で使用するさまざまなボタンの例を示します。

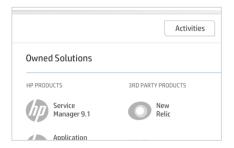
情報の追加



コンテンツ上のアクション



ページ上のアクション



リストコンポーネント1

その他のコンポーネントについては設定セクションを参照

HP Anywhereのリストコンポーネントを使用すると、スムーズな操作性を実現できます。以下に、共通リストコンポーネントを示します。

水平タブ



リスト項目



最も重要な詳細情報を消さずに表示することで、明確かつ情報を絞り 込んだユーザーインターフェイスに なります。

リスト項目 - アクション



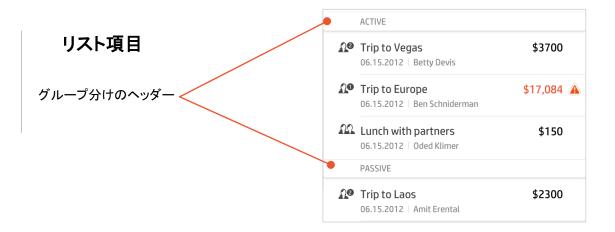
アプリ

リストコンポーネント2

その他のコンポーネントについては設定セクションを参照

アプリのタイトル

Report details



アプリ

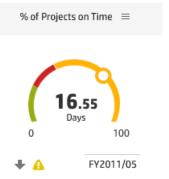
情報の可視化

グラフィックスを使用して情報の表現方法を可視化すると、情報がコンパクトに表現できるほか、データ認識が容易になります。

棒グラフ

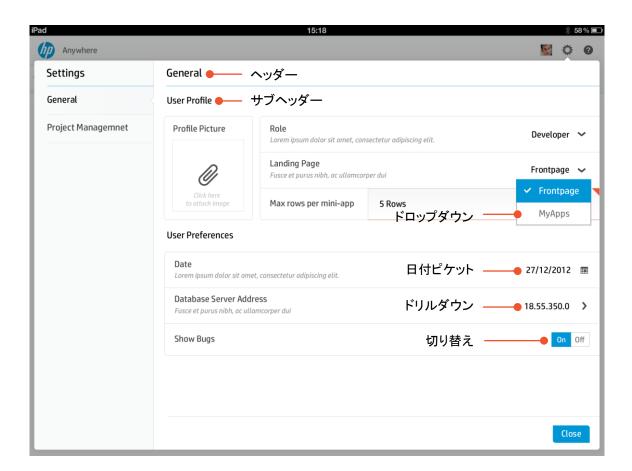


メーターグラフ



設定

設定セクションには、HP Anywhereの一般 設定のほか、各アプリに固有の設定も含めることができます。



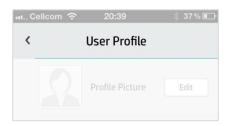
コンポーネントの詳細については「スマート フォン」のアプリセクションを参照

設定

コンポーネント1

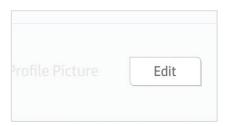
コンポーネントの詳細については「スマートフォン」のアプリセクションを参照

タイトル

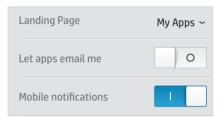


設定の下のメインタイトル

ボタン



切り替えボタン



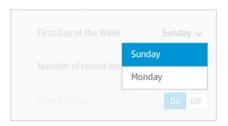
使用可能なオプションの数が2個の場合に使用することをお勧めします。

設定

コンポーネント2

コンポーネントの詳細については「スマートフォン」のアプリセクションを参照

ドロップダウンリスト



リンクの下に動的に表示される項目 のリスト。最大8個にすることをお勧め します。

複数選択



コンポーネント3

コンポーネントの詳細については「スマートフォン」のアプリセクションを参照

ドロップダウンリスト

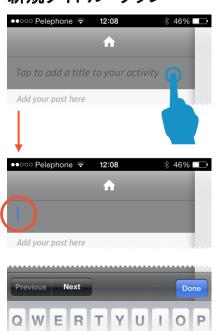
Number of recent items 25

数値入力は、縦の区切り線に対して 左寄せで表示されます。

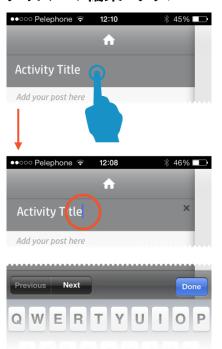
ジェスチャー

タップ

新規タイトル - タップ



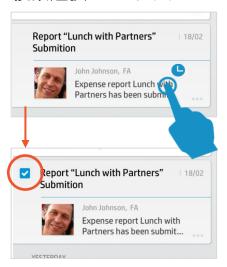
タイトルの編集 - タップ



ジェスチャー

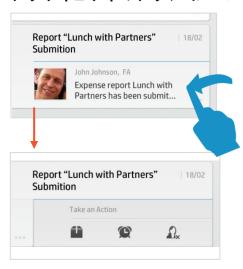
ロングタップとスワイプ

複数選択 - ロングタップ



ページ内のすべてのオブジェクトにチェックボックスを表示します。

アクティビティのアクション - スワイプ



オブジェクトのその他のオプションを表示します。

デスクトップー動作の違い

デスクトップコンピューターを操作する場合は、入力方法としてキーボードとマウスを使用します。 したがって、タブレットとデスクトップでは動作にいくつかの違いがあります。

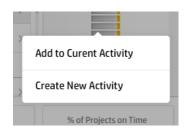
オブジェクトにマウスカーソルを 合わせる(フロントページ)



アクティビティのオブジェクトにマウスカーソルを合わせると、追加オプション (複数選択チェックボックスなど) が表示されます。

注: 1つのオブジェクトにチェックマークを付けると、ページ内にある他のすべてのオブジェクトにチェックボックスが表示されます。

ボタンを右クリックする(アプリ)



追加オプションがコンテキストメニューに表示されます。

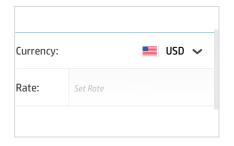
コンポーネント1

ツールヒント



ツールヒントは、初回にバルーン形式で表示することができます(初回使用時のみ)。

インラインテキストフィールド

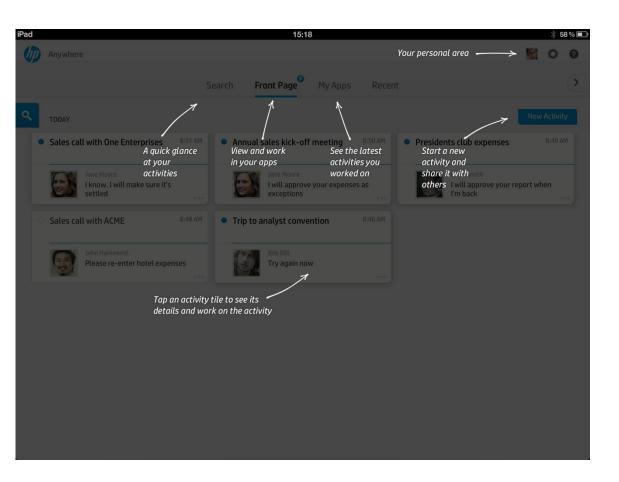


インラインテキストフィールド



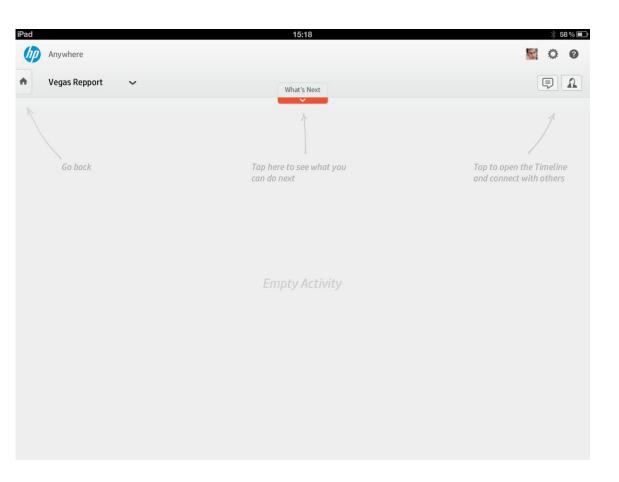
新規ユーザー用に重ねて表示するヘルプ

コンテンツ上にヘルプ (テキストと矢印) が 重ねて表示されます。ユーザーが初めて HP Anywhereを開いてから数回にわたって 表示されます。



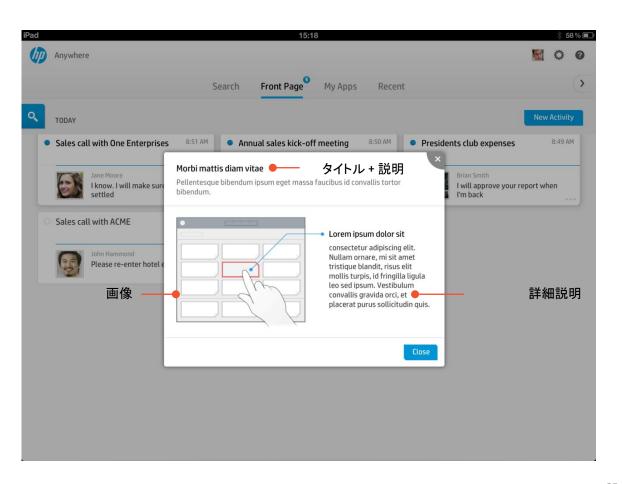
重ねて表示するヘルプ

コンテンツ (アクティビティなど) が未表示の間は、ヘルプ (テキストと矢印) が重ねて表示されます。



1回だけのスプラッシュスクリーン

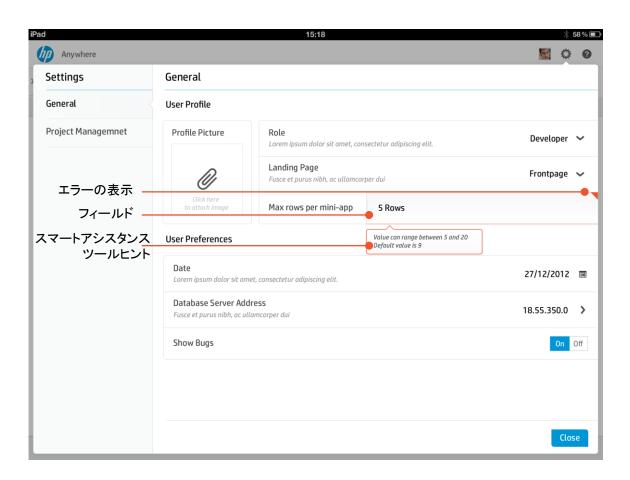
ユーザーが初めてHP Anywhereを開いた場合は、テキストとヘルプ画像がスプラッシュスクリーンに表示されます。



フィールドの検証

ユーザーが誤った値をフィールドに入力した場合は、ツールヒントが表示されます。ツールヒントは、フィールドが選択されている間は常に表示されます。また、エラー原因の説明とユーザーガイダンス (テキストは値に合わせて変更可能) の表示を主な目的としています。

「スマートアシスタンス」ツールヒントに、なるべく簡潔で分かりやすいテキストを使用してください。



ヘルプページ

ヘルプページには、オンラインヘルプ、ビデオ、および現在のページに関連するリンクなどが表示されます。また、現在使用中のページに関連するコンテンツが常に表示されます。

さらに、利用可能なヘルプコンテンツの検索オプションも表示されます。

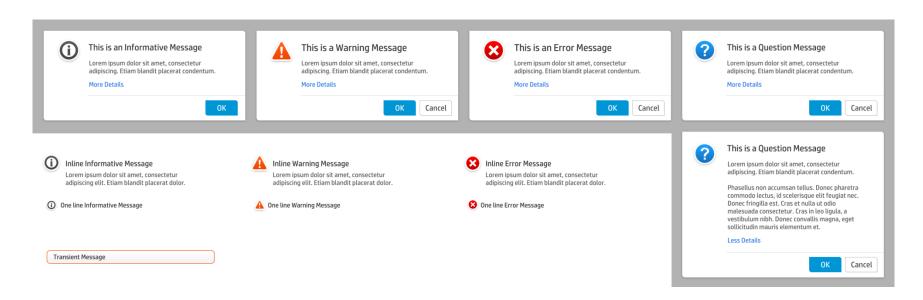
タブコンテンツ (マス ター)



メッセージ

メッセージは、ユーザーとシステムとの間のやり取りや操作に欠かせないものです。簡潔で的を得たメッセージにしてください。また、メッセージ表示の原因と表示後の対処がユーザーに分かるメッセージにしてください。

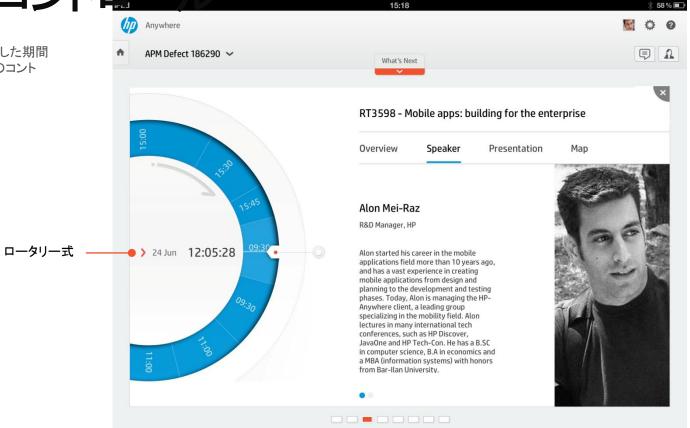
以下に、さまざまなタイプのメッセージとその目的を例として示します。



その他のUI要素

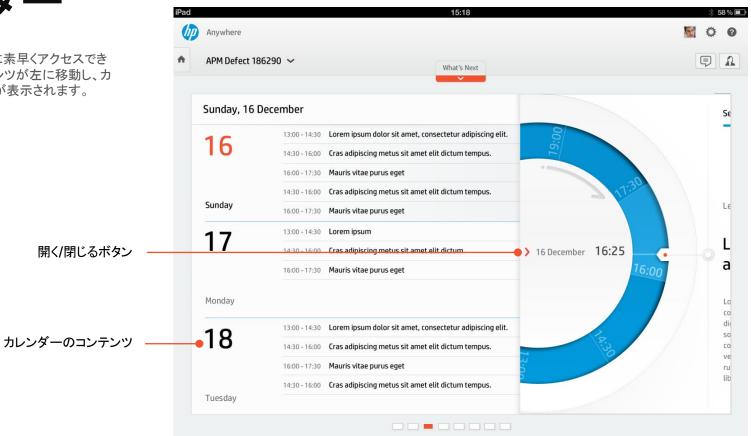
ロータリーコントロール

ロータリー式の時刻表示は、選択した期間 のコンテンツを表示する新タイプのコント ロールです。



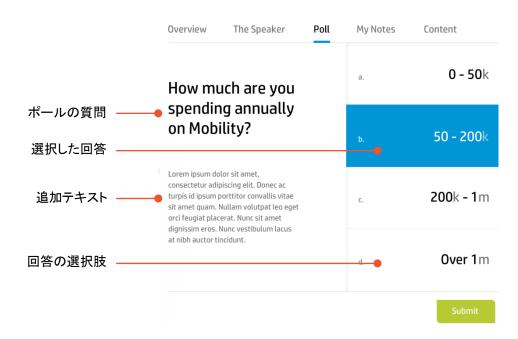
カレンダー

イベントのカレンダーに素早くアクセスできます。ページのコンテンツが左に移動し、カレンダーのコンテンツが表示されます。



ポール

ポールコンポーネントでは、いくつかの選択肢からユーザーが回答を選べます。

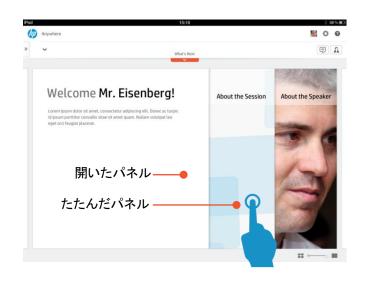


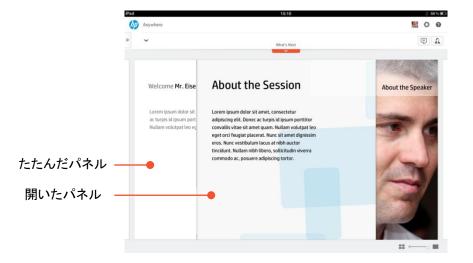
アコーディオン

パネルを垂直方向(または水平方向)に重ね、他のパネルはたたんで1回に1つのパネルを表示します。

次の場合に最適です。

- パネルがメインのナビゲーションの一部の場合
- ・ セクションの数が10未満の場合





投票1

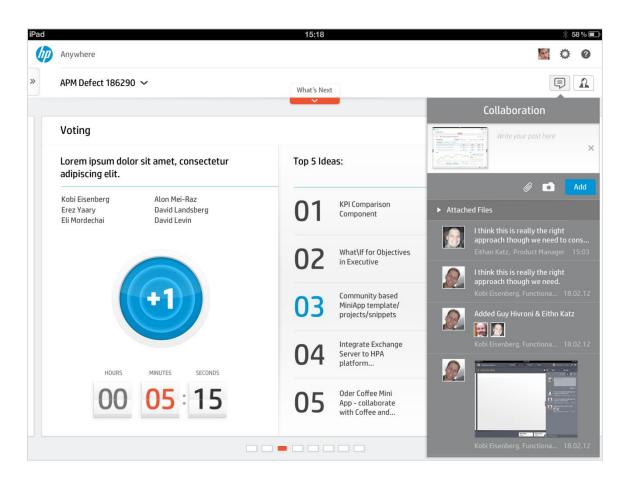
題目についてユーザーから投票を受信する機能の専用ページです。



投票2

題目についてユーザーから投票を受信する機能の専用ページです。

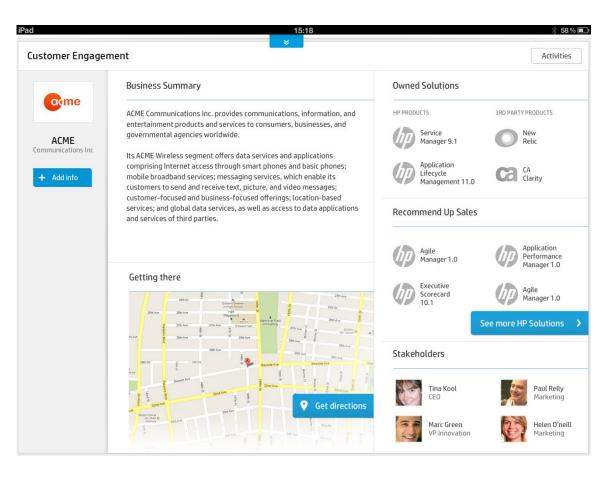
さらに、上位5つの題目と投票者名にアクセスできます。



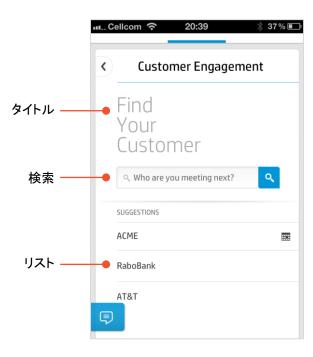
コンテンツの 地域

題目についてユーザーから投票を受信する機能の専用ページです。

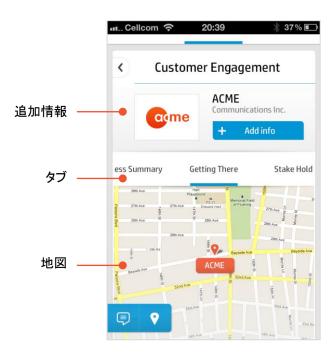
さらに、上位5つの題目と投票者名にアクセスできます。



検索ページ



地図ページ

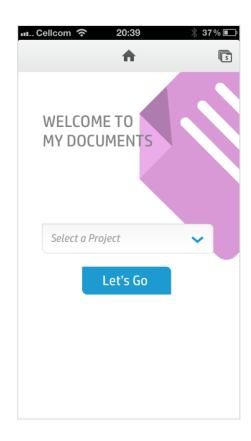


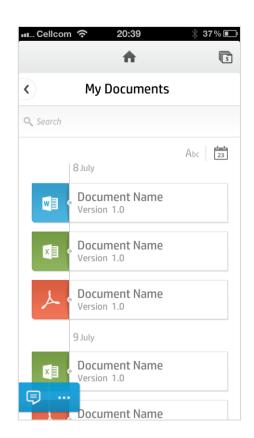
ビデオページ



その他の使用例

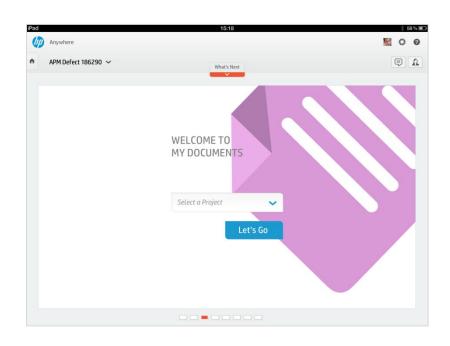
「マイドキュメント」アプリ

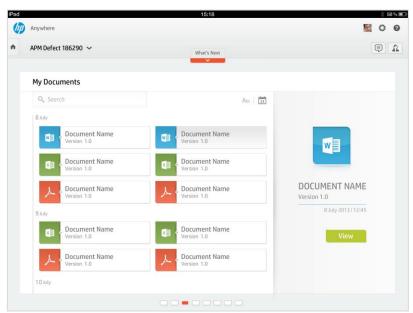




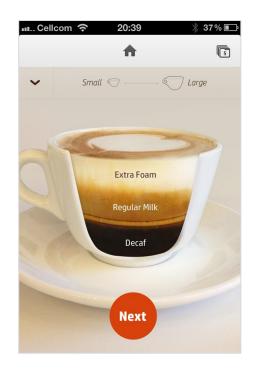


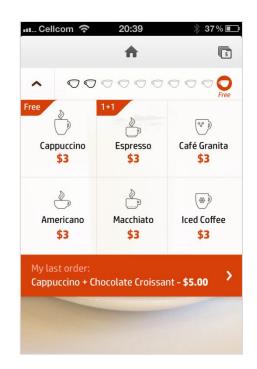
タブレット用「マイドキュメント」アプリ

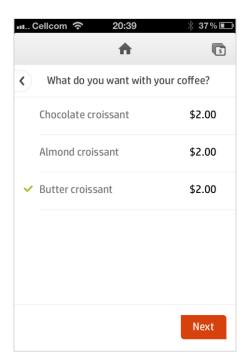




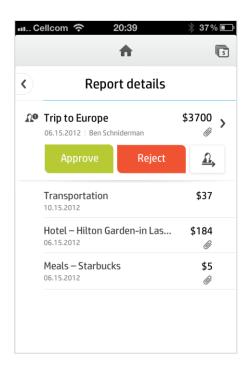
「休憩」アプリ

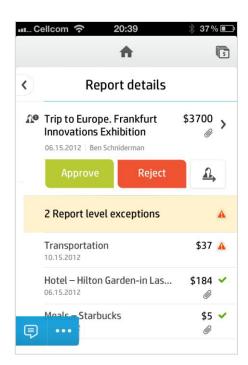




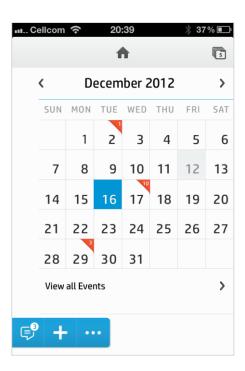


「マイ経費」アプリ



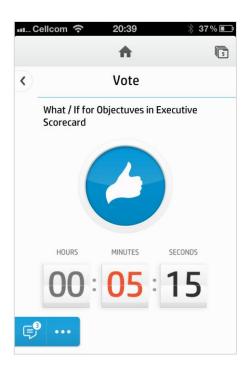


「カレンダー」アプリ

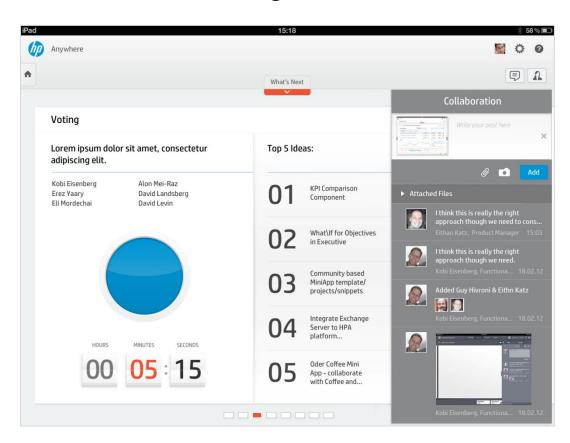


「MSA FedEx Day」アプリ

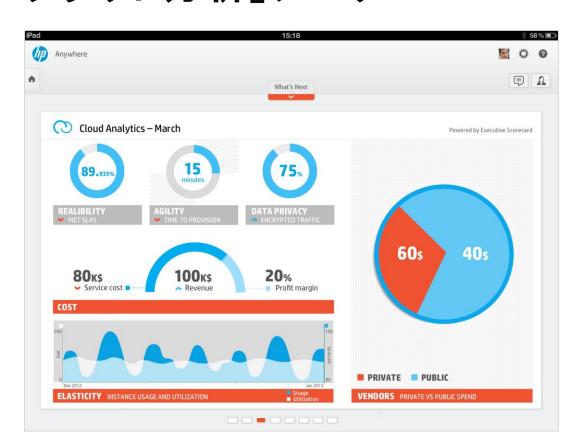




「MSA FedEx Day」アプリ



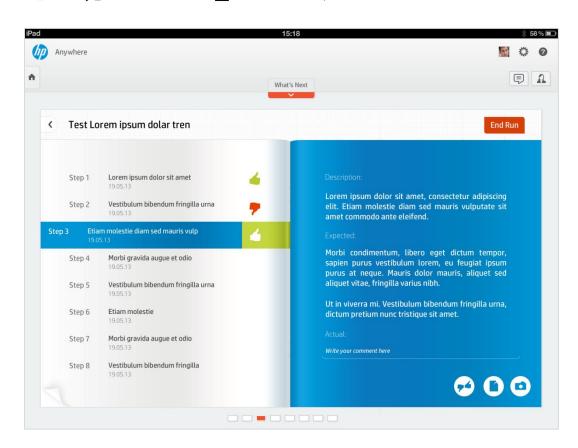
「クラウド分析」アプリ

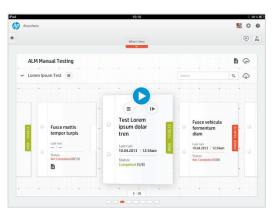


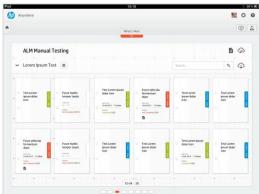




「手動テスト」アプリ







「イベント」アプリ

