



売上を上げたい 人のUIデザイン

～みやすいUIのために心がけたこと～

AG部 笠原舞

黄色いお花は
お金に見立てて配置しました。



information

1. 目次
2. 自己紹介
3. 目的
4. デザイン例紹介
 - a. ガチャ画面
 - b. アイテム購入画面
5. まとめ



HELLO!

笠原舞

- 部署 - アピゲ一部所属
- 職種 - 2Dデザイナー
- 趣味 - カラオケ、絵を描く、 酒

2



目的

人を惹きつける為の
UIデザインのノウハウを共有

3



紹介例

ガチャ画面 / アイテム購入画面

4

5

ガチャ画面改修

- Gacha gamen wo kaetayo -

往來のガチャUIデザイン

- ひねもす式姫 -



改修後のガチャUIデザイン

- ひねもす式姫 -



“

なにが**問題**だったか？

8

問題



キャラ名、キャライラストが小さい

9

問題



- キャラ名、キャライラストが小さい
- **キャラ、背景、バナー**
1つの画面に同じ顔が並んでいる

9

問題



- キャラ名、キャライラストが小さい
- キャラ、背景、バナー
1つの画面に同じ顔が並んでいる
- ボタンが青い
(青い色は購買欲を下げると言われています)

問題



- キャラ名、キャライラストが小さい
- キャラ、背景、バナー
1つの画面に同じ顔が並んでいる
- ボタンが青い
- 重要な情報の吹き出しが小さい



問題点を改修した結果

10

途中経過



※ダサすぎて耐えられずこの作業を2日寝かしました。

- キャラ名、キャライラストが小さい
 - キャラ名、キャライラスト大きく
- バナー、キャラ、背景
 - 1つの画面に同じ顔が並んでいる
 - バナー、背景排除
- ボタンが青い
 - 赤に変えた
- 吹き出しが小さい
 - 吹き出し大きく変更

くそダサすぎる



ダサイ原因

12

ダサい原因



画面に動きがない

13



ダサい原因



ダサい原因



画面に動きがない

四角が均等に並んでいて単調

左に式姫、右に説明で分かれすぎている





問題点をきちんと**意識**した結果

14

改善案

キャラを真ん中にし目立たせた

15



改善案

- キャラを真ん中にし目立たせた
- 吹き出しの背景やフォントに色や装飾を加えた

15



改善案

- キャラを真ん中にし目立たせた
- 吹き出しの背景やフォントに色や装飾を加えた
- **情報**を左右に分割した



改善案

- キャラを真ん中にし目立たせた
- 吹き出しの背景やフォントに色や装飾を加えた
- 情報を左右に分割した
- **ガチャボタンの色を分けた**
(10回召喚の方に購買欲を高める赤色を)



改善案

- キャラを真ん中にし目立たせた
- 吹き出しの背景やフォントに色や装飾を加えた
- 情報を左右に分割した
- ガチャボタンの色を分けた
- ユーザー受けのいいキャラチップを配置



Before



まだ未実装ですが、
これで売り上げが上がることを祈る！



16

After

17

アイテム購入画面改修

- Item gamen wo kaetayo -

従来のアイテム購入 UIデザイン

- ひねもす式姫 -



改修後のアイテム購入 UIデザイン

- ひねもす式姫 -



“

なにが**問題**だったか？

20

問題



完全に表示されている
部分が2つしかない

21

問題



- 完全に表示されている部分が二つしかない
- 1画面に全てのアイテムがごちゃまぜに入っている

21

問題



完全に表示されている部分が二つしかない
1画面に全てのアイテムが
ごちゃまぜに入っている

この画面だけ、縦スクロール

問題



完全に表示されている部分が二つしかない
1画面に全てのアイテムが
ごちゃまぜに入っている

この画面だけ、縦スクロール

ウィンドウタイプの
画面のせいで窮屈に感じる



問題点を**改修**した結果

22

改善案

完全に表示されている
部分を3つに増やした

23



改善案

- 完全に表示されている部分を3つに増やした
- 種類ごとにタブわけをした

23



改善案

- 完全に表示されている部分を3つに増やした
- 種類ごとにタブ分けをした
- 他の画面に合わせて
横スクロールに変えた



改善案

- 完全に表示されている部分を3つに増やした
- 種類ごとにタブわけをした
- 他の画面に合わせて横スクロールに変えた

視線の流れをZの法則に



改善案

完全に表示されている部分を3つに増やした

種類ごとにタブわけをした

横スクロールに変えた

視線の流れをZの法則に

ウィンドウを広げて

すっきりさせた印象に



Before



アイテム購入画面は下がりつつあった
売り上げが上がりました。



24

After

POINT!

初心者パックが
売れた！

色々なパックに
埋もれてしまっていた
お得な初心者パックが
UI改修後、
売り上げが上がりました！



7

まとめ

人を惹きつける為に
意識したUIのポイント

25

まとめ

ファーストビュー 意識する

一目見て何があるか、
どんなものなのかを
一瞬で伝わるようにする

目的を持った配色

シーンに合わせて
色がどんな効果があるかを
考えて使う

視線を意識した配置

人の目の動き方などを考え、
デザインをする



THANKS!

ご清聴ありがとうございました！

26