

2.2 ユーザビリティ上の問題点解説

# A 各ハードキーの挙動が予測しづらい(1)

【ケース1】[通話終了 / 電源]キーではホーム画面に戻らない UT

Android搭載端末の“顔”でもあるホーム画面へは[ホーム]キー押下でどの画面からでも戻ることができるが、ケータイで[ホーム]キーのようなボタンを持つ機種はWindows Mobile機やiPhoneを除いては存在せず、多くのケータイユーザにとって馴染みのない操作である。



# SAMPLE

**ユーザビリティテスト(以下UT)で見られたモニタの行動**

ホーム画面へ戻るタスクを実施した際、多くのモニタが[通話終了 / 電源]キーでホーム画面へ戻ろうとして、スクリーンオフ(サスペンド)の状態になってしまう様子が観察された。この操作は、一度[ホーム]キー押下でホーム画面へ戻れることを学習した後も、度々見られていた。

## 3.2 キー操作モデル(4)

### ユーザが感じる“戻る”の意味

画面の挙動を見る限りでは、[戻る]キーによる“戻る”操作は、ケータイのクリアキーの挙動に近い。そのためケータイユーザは、[戻る]キーはケータイのクリアキーと同様に“画面を戻る”また“階層を戻る”キーであると認識すると思われる。

しかし、[戻る]キーの本来の意味は“Activityを戻る”である。GUIを見る限りでは一見ケータイの挙動と同じようにも感じられるが、何をActivityとするかはガイドラインで明確に定められておらず開発者の判断に任されているため、プリセットのアプリケーションであっても違和感や戸惑いを覚える箇所がある。

# SAMPLE

名称	意味
Activity	Androidアプリケーションの主な基本的要素 Gmailであれば、<フォルダー一覧、メッセージ一覧、メッセージ表示、メッセージ作成、アカウント設定>などに当たる 原文: Activities are the main building blocks of Android applications.
Activity Stack	ユーザが経由したアクティビティの履歴 原文: As the user moves from activity to activity, across applications, the Android system keeps a linear navigation history of activities the user has visited. This is the activity stack, also known as the back stack.
Task	ユーザが目的を達成するために辿ったActivityの連続 原文: A task is the sequence of activities the user follows to accomplish an objective, regardless of which applications the activities belong to.

