

Tsumoo

UI方針書（公開用）

フェーズ1 MVP / 制作中

項目	内容
製品名	Tsumoo
読み方	つもー
文書種別	UI方針書（公開用）
対象フェーズ	フェーズ1 MVP
公開用途	制作中プロダクトの UI/UX 方針を示すため
最終更新	2026年6月5日

公開用資料について

本資料は、Tsumoo の開発用 UI 方針書をもとに、外部公開に適した範囲へ抜粋・再構成した圧縮版です。

実際の開発用資料には、より詳細な画面方針、UI要素ごとの判断、実装時の確認事項、内部向けメモを含みますが、本資料では制作中プロダクトの UI/UX 方針と主要な設計判断が伝わる内容に整理しています。

目次

章	内容	頁
1	対象範囲	4
2	UI方針の目的	4
3	体験の軸	4
3.1	入力は速い	4
3.2	完了は気持ちいい	4
3.3	振り返りは強い	4
4	画面共通方針	5
4.1	情報の優先順位	5
4.2	レイアウト方針	5
4.3	画面種別ごとの基本姿勢	5
5	デバイス別方針	5
5.1	スマホ	5
5.2	PC	5
6	主要UI要素方針	6
6.1	ToDoカード	6
6.2	チェック型ToDoとステータス型ToDoの見せ分け	6
6.3	フィルター	6
6.4	フォーム	6
6.5	ボタン	6
6.6	達成状況サマリー	6
7	ビジュアル方針	6
8	インタラクション方針	8
8.1	完了時のマイクロインタラクション	8
8.2	操作フィードバック	8
8.3	画面遷移と表示切り替え	8
9	アクセシビリティ方針	8
10	主な決定事項	8

1. 対象範囲

- 対象フェーズはフェーズ1 MVP とする
- 対象画面は公開トップページ、認証画面、認証後ダッシュボード、ToDo登録、ToDo一括登録、ToDo編集、振り返り、設定とする
- 本書では、レイアウト、情報の優先順位、入力導線、状態表示、モーション、ビジュアルトーンを整理する
- ワイヤフレーム、配色コード、余白値、フォントサイズ、実装コンポーネント名の確定は本書の対象外とする

2. UI方針の目的

Tsumoo の UI 方針は、見た目をきれいにすること自体を目的にしない。

Tsumoo が大事にする 入力は速い、完了は気持ちいい、振り返りは強い を、画面構成、操作、視覚表現として一貫させることを目的とする。

フェーズ1では、機能を増やすよりも、毎日触っても重くならず、自然に使い続けられる体験を優先する。

3. 体験の軸

3.1 入力は速い

- 画面を開いてから最初の入力までの迷いを少なくする
- 主入力は常に目立たせ、補助入力は邪魔にならない位置に置く
- スマホでは1件ずつの素早い入力、PCでは整理しながらの入力を優先する
- 入力項目は、必須と任意の優先度差がひと目で分かるようにする

3.2 完了は気持ちいい

- 完了操作に対して、カード全体が反応するような体験を与える
- 長すぎる演出や派手すぎる演出は避ける
- 完了後の変化は、一覧、状態、達成状況サマリーに即時反映する

3.3 振り返りは強い

- 今日の積み上げが一覧画面でも自然に見えるようにする
- 振り返り画面では、数値だけでなく日別の流れも把握しやすくする
- 情報量を増やしすぎず、短時間で理解できる見せ方を優先する

4. 画面共通方針

4.1 情報の優先順位

- 1画面に複数の役割がある場合は、主操作を最上部または最初の視線位置に置く
- 説明文よりも、入力、一覧、完了導線を優先して見せる
- 破壊的操作や低頻度操作は、通常操作から少し距離を取って配置する

4.2 レイアウト方針

- 認証後の主画面はダッシュボードを起点にする
- フェーズ1のダッシュボードは、今日の ToDo を確認し、すぐ作成し、すぐ完了するための起点画面として扱う
- ダッシュボードでは、今日に関する ToDo、クイック登録導線、表示状態フィルター、今日の達成状況サマリー、振り返り画面への導線を近い関係として扱う
- 週次/月次の分析、詳細なグラフ表示、傾向表示、目標や習慣との連動は、フェーズ2以降で扱う
- 画面はヘッダー、ナビゲーション、メインコンテンツの骨格を共通にする
- 一覧系の画面では、フィルターとリストの関係が切れない配置を優先する

4.3 画面種別ごとの基本姿勢

画面種別	基本姿勢
公開トップページ	機能一覧より先に、Tsumoo がどんな体験を与えるかを伝える
認証画面	迷いにくさを最優先し、登録、ログイン、再設定の導線を明快にする
認証後画面	最も触る一覧画面を軽く感じる UI にし、振り返りや設定へ迷わず移動できる構造にする

5. デバイス別方針

5.1 スマホ

- 即時追加、即時完了、一覧確認を優先する
- クイック登録エリアは初期表示で使える状態にする
- タイトル入力と登録ボタンは、スクロールせず触れられる位置を基本にする
- 認証後の主要画面移動は、下部ナビゲーションを基本にする
- フィルターは上部に集約し、すべて / 未完了 / 完了 の切り替えを短い操作で行えるようにする
- タップ対象は押しやすさを優先し、カード、チェック、ボタンの押し分けがしやすいようにする

5.2 PC

- 整理、計画、振り返りを優先する
- ダッシュボードでは、ToDo 一覧と今日の達成状況を広く見られる配置を基本にする
- 一括登録、詳細確認、編集導線を、一覧との行き来がしやすい形で置く
- 複数要素を並列に見られる余地を活かし、主情報と補助情報の区切りを明確にする

6. 主要UI要素方針

6.1 ToDoカード

- ToDo はカード単位で扱い、1件ごとの状態が把握しやすい見た目にする
- 一覧では完了操作を主役とし、大きめのチェックボックスで視線を集める
- タイトルを主情報とし、補足情報は視線を邪魔しない密度で配置する
- 完了済みと未完了は、文字色、背景、境界線、チェック状態などの複数要素で区別する

6.2 チェック型ToDoとステータス型ToDoの見せ分け

- チェック型 ToDo とステータス型 ToDo は、同じ一覧に混在する前提で見せ方をそろえる
- チェック型 ToDo は、タイトルと完了操作を主役にした軽い見せ方にする
- ステータス型 ToDo は、タイトルの近くに状態ラベルを表示し、進行状態がひと目で分かるようにする
- 完了済みになったステータス型 ToDo は、状態ラベルより完了状態の見え方を優先する

6.3 フィルター

- 表示状態フィルターは、3つの選択肢を迷わず切り替えられる形にする
- 日付条件フィルターは補助フィルターとして扱い、主フィルターより控えめに配置する
- フィルターの適用状態は、現在どの条件で見ているかが分かるようにする
- フィルター結果が0件のときは、初期表示に戻す導線を出す
- ToDo 自体が0件のときは、作成導線を出す

6.4 フォーム

- チェック型 ToDo は、タイトルを最も目立たせる
- ステータス型 ToDo は、タイトルとステータスを主入力にする
- 実施予定、期限、詳細は任意項目として扱い、必須項目との強弱をつける
- 入力エラーは、メッセージ、入力欄の枠線、画面内エラー表示で分かりやすく伝える

6.5 ボタン

- ログイン、登録、保存などの主ボタンは、やわらかい暖色系の塗りボタンを基本にする
- キャンセル、戻る、リセットなどの副次的な操作は、主ボタンより一段控えめにする
- 削除、退会などの破壊的操作は、通常操作とは明確に区別する

6.6 達成状況サマリー

- 今日の完了数、達成率、目標との差分を短時間で理解できる形にする
- ダッシュボードでは補助情報として置き、ToDo の作成・完了を邪魔しない
- 振り返り画面では、今日の状態と直近7日間の流れを見やすくする

7. ビジュアル方針

- 日常的に触りやすい、やわらかく落ち着いた印象にする
- 暖色系の背景と濃いブラウン系の文字色を基調にする

- 主ボタンや強調表現には、温かみのあるオレンジ系を使う
- 完了状態には淡いグリーンを使い、肯定的な変化として認識しやすくする
- 装飾は過度に増やさず、入力、一覧、完了、振り返りを邪魔しない範囲に留める

8. インタラクション方針

8.1 完了時のマイクロインタラクション

- 完了操作は、押した瞬間に状態が変わったことが分かるようにする
- カード全体の反応、チェック状態、背景色の変化を組み合わせる
- 長時間アニメーションや派手な演出は避ける
- 動きに敏感なユーザーへの配慮として、演出を強制しすぎない

8.2 操作フィードバック

- 保存、削除、完了、取消などの結果は画面内メッセージで伝える
- エラー発生時は、原因と次の操作が分かる表現にする
- ローディング中は、ボタンやフォームの状態を変え、二重送信を防ぐ

8.3 画面遷移と表示切り替え

- 登録、ログイン、パスワード再設定などは通常のページ遷移を基本にする
- 認証後画面では、一覧、作成、完了、振り返りの行き来を軽くする
- スマホでは主要画面移動を下部ナビゲーションで扱う

9. アクセシビリティ方針

- タップ対象は十分な大きさを確保する
- 色だけに依存せず、テキスト、アイコン、状態ラベルでも状態を伝える
- 入力エラーは、対象項目とエラー内容が分かるようにする
- キーボード操作やスクリーンリーダー利用でも主要操作に到達できるようにする
- 読みやすい文字サイズとコントラストを確保する

10. 主な決定事項

10.1 UI方針書は基本設計書の補助資料として独立させる

決定事項

UI方針書は、基本設計書の補助資料として独立させる。

理由

基本設計書では画面構成、URL、機能単位の方針を扱い、UI方針書では見た目、操作感、視覚的な優先順位、モーションの方向性を扱うため、役割を分けた方が後続工程で参照しやすい。

補足

UI方針書で決めた内容は、画面詳細設計、モック作成、実装時のスタイル方針の前提として扱う。

10.2 背景色と文字色は暖色系を基調にする

決定事項

サイト全体の背景色と文字色は、暖色系を基調にする。

理由

Tsumoo のやわらかく、毎日触りやすい雰囲気合い、一般的な管理ツールの硬さを和らげられるため。

補足

コントラストや読みやすさは、詳細設計と実装時に確認する。

10.3 主ボタンはコーラルページ寄りの暖色系にする

決定事項

ログイン、登録、保存などの主ボタンは、やさしいコーラルページ寄りの暖色系ボタンにする。

理由

背景色になじみつつ、主要操作として認識できる色味にするため。

補足

背景に埋もれないよう、外周の線、控えめな影、明度差のいずれかで輪郭を補強する。

10.4 フェーズ1のダッシュボードは作業起点画面にする

決定事項

フェーズ1のダッシュボードは、分析画面ではなく、今日の ToDo を確認し、すぐ作成し、すぐ完了するための作業起点画面にする。

理由

フェーズ1では、継続的な利用につながる日々の操作体験を優先するため。

補足

週次/月次の分析、傾向表示、目標や習慣との連動はフェーズ2以降で扱う。

10.5 一括登録は行追加型で入力密度を調整する

決定事項

一括登録では、登録行ごとにチェック型 / ステータス型を選べる構成にする。初期表示では複数行を用意し、必要に応じて行追加 / 行削除で入力量を調整できるようにする。

理由

チェック型とステータス型の件数配分をユーザーがその場で決められ、入力対象が少ない場合にも画面が重く見えにくいいため。

補足

PCでは登録行内の主要項目を横方向に整理し、スマホ / タブレットでは1カラムで自然にスクロールできる構成にする。

10.6 ToDo一覧の初期表示は未完了中心にする

決定事項

ToDo一覧の初期表示は、未完了 ToDo を中心に表示する。今日に関する日付情報を持つ ToDo は、未完了 ToDo の中で上部に表示する。

理由

ユーザーが次に取り組むべき ToDo を見つけやすくするため。

補足

期限なしの未完了 ToDo も一覧から除外しない。

10.7 完了時はカード全体が反応する

決定事項

完了ボタン押下時は、チェック状態の変化だけでなく、カード全体の短い反応、カード枠と背景のグリーン変化を組み合わせる。

理由

Tsumoo の完了は気持ちいいという体験を、操作直後の反応として分かりやすく伝えるため。

補足

全面演出、長いアニメーション、過剰な祝福表現はフェーズ1では採用しない。

10.8 スマホの主要移動は下部ナビゲーションを基本にする

決定事項

スマホの認証後画面では、主要画面移動を下部ナビゲーションで扱うことを基本にする。

理由

ダッシュボード、振り返り、設定などを日常的に行き来しやすくし、片手操作でも迷いにくくするため。

10.9 空状態は 0 件の種類を分けて見せる

決定事項

フィルター結果が 0 件の状態と、ToDo 自体が 0 件の状態は分けて見せる。

理由

ユーザーが条件を戻せばよいのか、新しく作成すればよいのかをすぐ判断できるようにするため。

補足

フィルター結果 0 件では初期表示に戻す導線を表示し、ToDo 自体が 0 件ときは作成導線を表示する。

10.10 削除・退会は確認モーダルを基本にする

決定事項

ToDo 削除と退会は、確認モーダルを経由して実行することを基本にする。

理由

取り消しが難しい操作であることを、見た目だけでなく操作フローでも明確に伝えるため。