

Human Interface Guidelines

・ Human Interface Guidelines とは

iOS アプリのデザイナーが絶対に守るべき原則が書かれている

・ Human Interface Guidelines 15 の原則

1 目的をひとつにする

開発等でよくやってしまう誤りは、
「本質とは異なる目的を多数設置してしまうこと」

2 80.20 の法則を適用する

ユーザーとアプリ内の機能やデザインに因果関係を見つけ
機能に優先順位をつけること

3 一貫性 (Consistency)

macOS や iOS など で用いられているアイコンなどを積極的に
採用するようにする



4 マッピング (Mapping)

ユーザーの立ち位置、ステータスを表す
例) 申し込み機能の場合、申し込みのどの段階に今いるかを示す事



5 明瞭 (Clarity)、視認性 (Visibility)

コンテンツがはっきりと理解できること

- ・ 読みやすいテキスト
- ・ 分かりやすいアイコン
- ・ 控えめな装飾
- ・ 意味のある動作
- ・ コンテンツ間の適切な余白
- ・ 視認しやすい色やフォント

6 近接 (Proximity)、分類 (Grouping)

要素をグループ分けして、近い意味のものと近い用途のものを近くに
配置する

7 行先の探しやすさ (Wayfinding)

ユーザーがしたい操作がどこにあるか考えなくても分かること

8 比喩の使用 (Metaphors)

オブジェクトやアクションを現実にある物を真似てデザインする

例) ボタンやスイッチのデザイン、音量調節バーなど、ユーザーが一目見てそれがどのように作用するか理解することができる



9 フィードバック (Feedback)

操作した結果何が起きたのかを視覚、聴覚で伝えること

例) 送信ボタンの音

ボタンを押したら凹んだように見えるので押したように感じられる



10 否定的な情報は左に配置する

キャンセルボタンなどの否定的な情報は左へ



11 情報は左から右に流す

テキストの入力方向、スライダーの方向など情報を左から右へ流すデザインにする



12 画面遷移の種類

- ・プッシュ (階層型) : タスクを進行する



- ・モーダル (分岐型) : 一時的な画面の状態でも元の画面 (表示元画面) に戻る必要がある

- ・タブ（並列型）： 目的までの導線が複数ある場合に使用する



1 3 メンタルモデル (Mental Model)

ユーザーが見慣れたデザインにする

シンプルな機能にしてユーザーが簡単にタスクを完結できるようにする