

# 理想のデザインガイドライン

## ・デザインガイドラインとは・・・

色、文字、レイアウトなど様々なデザイン要素について、ルールを綿密に定義したドキュメントのこと。

全体を通して一貫性のあるデザインを作成するために、様々なデザイン要素の指針などを定めたもの。

## ・デザインガイドラインを作るメリット

- － 見た目の印象に統一感をもたせられる
- － サイトの運用、管理の効率化
- － デザイン品質の担保

制作対象の規模が大きくなるとデザインを複数人で行うこともある。

→→こうした時にデザインガイドラインがあれば、個別に作業して

統一感のあるデザインを制作する事が可能

- － ユーザビリティの担保
- － 制作コスト削減

## ・デザインガイドラインを作るデメリット

- － 表現や制作の自由度を奪ってしまい、新しい事やその時々にあふさわしい表現や提案ができなくなってしまう
- － 視覚的に変化の乏しい画一的なデザインになってしまい、ユーザーの興味の持続が難しくなる

## ・デザインガイドラインの項目

カラー	
・背景色	・サブカラー
・メインカラー	・アクセントカラー
フォント	
・色	・サイズ
・書体	
見出し	
・h1～	
ボタン	
・デフォルト	・主ボタン
リスト	
・ul	・ol
その他	
・アイコン	・余白の取り方
・フォーム	・禁止事項
・テーブル	・指針など

## ・気を付けること

- －抽象的な横文字を使わない
- －「なぜやるのか？」を言語化する
- －具体的に何をすべきなのか、徹底的に言語化する

## ・「Microsoft Design」では・・・

- － 1. Keep it simple （シンプルにすべき）
- － 2. Make it personal （個人のために作る）
- － 3. Think universal （一般的だと考える）
- － 4. Create delight （喜びを生む）

## ・Google が推奨する「マテリアルデザイン」

2014年に Google が提唱したデザイン

「見やすく、直感的に操作できる Web ページ・サービス」を作ることを目的

－ 5 つの特徴－

- 1 現実世界と物理的法則を取り立てる
- 2 紙とインクの要素で組み立てる
- 3 色の数を少なく配色する

色の数を、有彩色 4 色までとしている

- ・メインカラー … 画面のメインとなる色で 1 色のみ決める
- ・サブカラー … メインカラーと同じ色合いで、2 色まで使える  
あくまでメインカラーの補助
- ・アクセントカラー … 目立つ部分に使う色で、他とは違う色合いを選ぶ（1 色決める）  
3 種類の色に加え、「白」「黒」「グレー」の無彩色は自由に使える

- 4 影を活用して立体感を作る
- 5 連続性のあるアニメーション

## ・「フラットデザイン」との違い

－ フラットデザインとは … 平面的でシンプルなデザインのこと

－ フラットデザインとマテリアルデザインの違い －

- ・「立体感」にある
- ・現実世界と同じように、各要素に影をつけるのが「マテリアルデザイン」
- ・全く影を使わずに画面を作るのが「フラットデザイン」

## ・デザインガイドラインを作る目的



- 1 つは、「一貫性のあるブランドイメージの提供を行うために、メンバー間でデザインルールの認識合わせをすること」
- 2 つは、「途中で参画した制作者でもすぐにルールの理解をできるようにすること」

## ・デザインガイドラインに記載すべき3つのポイント

### 1 各パーツの具体的なルール



- ・ ボタンのサイズはいくつなのか
- ・ ボタン内部にアイコンは配置するのか
- ・ ボタンに複数の種類があるなら、優先度はどのような順序になるのか
- ・ ボタンが並んだ場合のマージはいくつなのか

など…

### 2 各パーツのステータス管理



- ・ エラー時の挙動
  - ・ クリック後の挙動
  - ・ フォーカスが当たった時の挙動
- など…

### 3 更新があったパーツの情報

