デザインガイドラインについて

・現代のデザインガイドラインの調査

　　UIにおけるデザインガイドラインにはGoogleの「Material Design」とAppleの

　「Human Interface Guidelines」の２つが存在する。

――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――

**「Material Design」**

　・２０１４年6月、Googleより新たなデザインガイドラインとして発表された。マテリアルは直訳で「物質的な」「具体的な」という意味で、ユーザーの操作性を重視して、感覚で理解できることを目的としている。

　・物質的なデザインとは、現実世界にある物の動きや影、奥行きに沿ったデザインを意

　　味していて、ユーザーが感覚で捉えられるように、デバイスの違いによる操作性の

　　差異をなくしている。直感的に理解できるよう、平面の画面でも立体的に見えるよう

　　デザインするなど視覚的な工夫を取り入れている。

　　（例）　「どのボタンがどのような意味を持っているのか」

　　　　　　「どこであればクリックできるか」　　　　　　　　など・・・

　・「**紙**」と「**インク**」の表現で形成されている。

　　　紙・・・文字やアイコンなどの要素を配置するための土台となるもの。

　　　　　　　※通り抜けなど物理的に不可能な動きは表現できない。

　　　インク・・・紙の上に配置された写真や文字といった要素を指す。

　・あまり**多数の色を使わない**。

　　平面でも３Dのように立体的に見せるために、「**影**」**を活用して表現**する。

　　奥行き感も光と影のバランスで表現できる。2枚の紙の間に広めの影を入れることで

　　紙同士の距離を長く見せたり、反対に影の幅を狭くして距離を短く見せたりすること

　　も可能。

　　動作面では、ボタンにマウスポインタを合わせると色が変わるなど、アニメーション

　　を多く採用している。関連性のあるアニメーションによって、ユーザー自身が操作

　　しているような感覚を演出するため。

――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――

――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――

**「Human Interface Guidelines」**

・

（指針）

　１．**シンプル**にする

　　　　機能や情報を厳選し、できるだけ要素を少なくする。（基本原則）

　２．**簡単**にする

　　　　利用方法を効率化し、目的達成までの手順と労力をできるだけ減らす。

　３．メンタルモデル

　　　　ユーザーが想像する利用モデルに合った構成と動きにする。

　　　　学習可能なイディオム（慣用表現）によってユーザーに利用モデルを与える。

　　　　メタファを用いて概念や機能性を伝える。

　４．マッピング

　　　　操作するところと結果が反映されるところの対応を把握できるようにする。

　　　　位置関係、形、色、記号などによって手掛かりを与える。

　５．**一貫性**

　　　　配色、形状、配置、振る舞い、などに一貫したルールを適用する。

　　　　同じ性質のものは同じ表現、違う性質のものは違う表現にする。

　６．直接操作

　　　　画面上のオブジェクトに直接触れて操作していないような感覚を与える。

　　　　逆の操作をすることで前の状態に戻せるようにする（**可逆性**）。