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。