O Skeuomorphism (ou "esqueumorfismo") é um estilo de design que tenta imitar materiais e objetos do mundo real em interfaces digitais. Ele busca tornar as interfaces mais familiares ao representar visualmente texturas, sombras, reflexos e formas como couro, madeira, vidro, botões físicos, interruptores, etc.

Um exemplo clássico: o aplicativo de Notas do iPhone antigo, que parecia um caderno com linhas e textura de couro.

Suas principais qualidades ou vantagens, podem ser resumidas na familiaridade para o usuário, estética rica e detalhada, com um desenvolvimento muito mais bonito e pensado, e a interatividade,com uma qualidade subjetiva pra mim é o design clássico e nostálgico, tendo sido utilizado no início da vida dos smartphones e o apelo visual maior.

Porém perdeu sua popularidade por conta da “poluição visual”, com design carregado em ícones relativamente pequenos para a tela de um celular, a perda do usuário da necessidade de ícones realistas, se acostumando com interfaces mais simples, com a tendência ao design minimalista e sua popularidade acelerando ainda mais seu declínio.

Em resumo o skeuomorphism foi essencial na transição para o mundo digital, pois facilitava o aprendizado das interfaces. Com o tempo, seu excesso visual e a maturidade dos usuários fizeram com que ele fosse substituído por estilos mais simples como o flat design e o neumorphism (um "filho" mais sutil do skeuo). Hoje, ainda é usado em contextos específicos, como games, apps de realidade virtual ou projetos que exigem apelo emocional nostálgico.