UIとはユーザが製品やサービスとやり取りするための接点であり、ボタン、ラベル、画像、テキスト、音声などによって構成されていて、ユーザーが操作したり情報を得たりするために重要な役割を果たします。

UIが良ければ迷わず、スムーズな操作が実現できます。

UXとはUIよりも広い概念でユーザが得る全体的な体験であり、そのプロセスはまずはどう使われるのかをじっくり考え、使える情報を見て、ラベルを消し、グループ化と優先順位付けを行い、グループの中でも順位付けをし、データの加工を行います。優先順位の順に強弱をつけながら配置していき、ほかの情報も先ほどと同じようにグループ化・優先順位付けをし、全体的なレイアウトを検討しながら優先順位で強弱をつけながら配置していき、ボタンなどの機能を追加し最後にどういう部品として見せたいかを考えそうしょくして完成です。

例：〇〇を登録する、○○を探すといったボタンUI

タスク指向UIとはタスク（ユーザがやりたいこと）を起点にUIを構成する手法であり、一連の流れや操作に沿った画面設計が特徴です。

オブジェクト指向UIはオブジェクト（対象となるモノ）に対する操作を中心に設計してあり、UI上で操作対象を選び、それに対して行動を選択します。

例：顧客情報をクリックし、編集・削除・履歴表示などの操作を行うUI