



Apple Human Interface Guidelines (HIG) 概要ドキュメント

はじめに

Apple が提供する **Human Interface Guidelines (HIG)** は、iOS、iPadOS、macOS、watchOS、tvOS、visionOSなど各プラットフォームにおけるユーザーインターフェース設計の指針をまとめたドキュメントである。ユーザーが機能を理解しやすく、快適に操作できるデジタル体験を提供するために、外観や動作に関するルールが整理されている。本資料では、プラットフォームごとの設計ポイントと基盤となる“Foundation”項目（レイアウト、カラー、アクセシビリティ、プライバシーなど）を中心に、重要なガイドラインを日本語でまとめる。

1. プラットフォーム別設計の要点

1.1 iOS (iPhone)

iPhoneは手のひらで操作するデバイスであり、画面の中～上部に指が届きにくいユーザーも多い。そのため、主要な操作は画面中央または下部に配置し、ピンチやスワイプなどの **マルチタッチジェスチャ** を活用するのが望ましい^①。適切なタイミングで **Dark Mode** や **Dynamic Type** に対応し、音声コントロールやセンサ（ジャイロ、加速度計）にも配慮する。主なタスクに集中できるよう不要なコントロールを減らし、プラットフォーム機能（決済や位置情報など）はユーザーの許可のもとで利用する^②。

1.2 iPadOS

iPadの大きな画面では、情報を階層的に表示するよりも“コンテンツを広く見せる”ことが重要である。デバイスを持ち替えたりスタンドに置いたりと視距離が変化するため、文字サイズやコントロールの密度を動的に調整する。^③ また、**Split View** やドラッグ＆ドロップなどのマルチタスクを想定し、複数の入力方法（マルチタッチ、キーボード、Apple Pencil、ポインタ、音声）をサポートする^④。

1.3 macOS

macOS は複数ウィンドウで作業することが多く、キーボードやポインティングデバイスによる **高精度の入力** が前提となる。ファイル管理やメニューバー、Dock などのシステム特性を活かし、ウィンドウサイズ変更やツールバーのカスタマイズなどユーザーの柔軟性を高める設計が推奨される^⑤。重要なコマンドはメニューバーやキーボードショートカットに配置し、サイドバーなどの標準コンポーネントでコンテンツを整理する^⑥。

1.4 watchOS

Apple Watch は常に手首に装着されるため、画面が非常に小さい。操作は **Digital Crown** の回転とボタン、短いジェスチャで行われ、インタラクションは1分以内の短時間で完結することが多い^⑦。コンプリケーションや通知を活用して必要な情報を素早く提供し、オーディオや運動センサを利用して個人に合わせた体験を実現する。グラフィックスや色はシンプルに保ち、操作対象は十分な大きさと間隔を確保する^⑧。

1.5 tvOS

tvOS は大きなリビングルームのスクリーンで、ユーザーは数メートル離れた位置からリモコンやゲームコントローラで操作する。焦点（Focus）システム⁹を利用してフォーカスの当たっている項目を強調し、エッジ・トゥ・エッジ¹⁰ のアートワークやゆるやかなアニメーションでテレビらしいシネマ体験を提供する⁹。大画面用に文字やボタンを大きくし、ピクチャ・イン・ピクチャや複数ユーザ対応を検討する¹⁰。

1.6 visionOS

Apple Vision Pro などの空間コンピューティングでは、アプリが無限の 3D 空間に表示される。コンテンツはユーザーの 視野内¹¹ に配置し、体の動きを最小限にして快適さを保つ。Shared Space（複数アプリが共存）と Full Space（單一アプリの没入状態）を適切に切り替え、パスルー（カメラを通じた周囲映像）や Spatial Audio を活用して現実環境と調和させる¹¹。操作は目線と手のジェスチャが主で、Digital Crown でコンテンツの表示距離を調整する¹²。コンテンツを使用者の視野中央に配置し、過度な動きを避けて快適さを保つ¹³。

1.7 ゲームのための共通ガイドライン

- ・迅速な開始：インストール後すぐにプレイできるよう、最初のダウンロードに30分以内のコンテンツを含め、追加データはバックグラウンドで取得する¹⁴。
- ・適応性の高い表示：文字やボタンのサイズはプラットフォームごとに推奨値を設け、解像度非依存なテクスチャやセーフエリアへの対応が必要¹⁵。
- ・インタラクションの一貫性：各プラットフォームに合わせた操作方法（タッチ、コントローラ、キーボード、リモコン）を提供し、ゲームコントローラ利用時は代替手段も用意する¹⁶。
- ・全ての人への配慮：色だけに頼らない表現、字幕や調整可能な設定、ステレオタイプを避けたキャラクターデザインなど、アクセシビリティとインクルージョンを考慮する¹⁷。
- ・Apple テクノロジーの活用：Game Center や iCloud のセーブ機能、Core Haptics や Spatial Audio の採用を推奨¹⁸。

2. 基礎“Foundation”セクション

2.1 レイアウト（Layout）

- ・グループ化と余白：関連する要素は背景やネガティブスペースでグループ化し、重要な情報には十分なスペースを確保する¹⁹。スクロール可能なコンテンツは画面端まで広げ、不足する場合は背景を延長して見た目の一貫性を保つ²⁰。
- ・ビジュアルヒエラルキー：Liquid Glass素材を使ってコントロールとコンテンツを区別し、要素を読む順番や位置によって重要度を示す²⁰。直線的な整列は視線移動を助け、段階的開示により隠された内容を暗示する。
- ・適応性：デバイスのサイズや向き、Dynamic Island などのシステム要素、外部ディスプレイ、文字サイズ、言語差異（RTLやテキスト長）への適応が求められる。SwiftUI や Auto Layout を活用してレイアウトを柔軟にし、Dynamic Type の変化にも備える²¹。
- ・ガイドとセーフエリア：画面上の特定領域にコンテンツを収めるためのガイド/セーフエリアを尊重し、ツールバーやカメラハウジングに重ならないようにする²²。
- ・プラットフォーム別配慮：iOS では両方向（縦/横）対応、全幅ボタンを避ける、ステータスバーは必要に応じて非表示にする。iPadOS はウィンドウのリサイズに対応し、Compactモードとレギュラーモードの切替をテストする。macOS ではウィンドウ下部にコントロールを置かず、カメラハウジング付近を避ける。tvOS ではオーバースキャン領域を考慮し、フォーカス要素間に十分な間隔を設ける²³。visionOS では視線操作のためにインタラクティブ要素間を60ポイント以上空ける。watchOS はコンテンツを左右いっぱいに広げ、横並びのコントロールを避ける²⁴。

2.2 アイコン (Icons / App icons)

- ・**シンプルで認識しやすい**：意味が一つに絞られた形にし、複雑なディテールは避ける²⁵。アプリケーションの**App icon**も同様で、重なり合う形や塗り面による奥行きを活かしながら全プラットフォームで統一感を出す²⁶。
- ・**一貫したスタイル**：同じアプリ内のアイコンは線幅・角丸・透視を揃えて統一感を保つ。テキストと併置する場合は線の太さを合わせる²⁵。
- ・**適切なスペース**：光学的な中央寄せのために適度な余白やパディングを持たせる²⁷。選択状態用の二重バージョンは必要な時のみ提供する²⁸。
- ・**文化と言語への配慮**：インクルーシブな絵柄を用い、右から左の言語ではアイコンやテキストをローライズし、向きを反転させる²⁵。認識や意味に影響する写真やApple製品のレプリカは使わない²⁶。
- ・**ベクター形式とアクセシビリティ**：自作アイコンはPDFやSVGなどのベクター形式で提供し、VoiceOver用に代替ラベルを付ける²⁵。

2.3 カラーとダークモード

- ・**色の使い分け**：同じ色を異なる意味で使うのは避け、意味ごとに色を変える²⁹。Dark Modeでも視認性が保たれるよう配色を検討し、各照明条件や表示環境でテストする³⁰。アートワークや透過素材と色が混ざり合う場合の見え方にも注意を払う³¹。
- ・**包括的な色設計**：色だけで情報を伝えず、形状やアイコン、パターンと組み合わせる³⁰。見分けにくい色の組合せや文化による意味の差異に配慮する³¹。
- ・**ダークモード対応**：アプリ特有のカラースキームを避け、システム既定の背景やUIスタイルを使うことでLight/Darkモードで自然に変化させる³²。iOS/iPadOSではベースと高層の背景があり、テーブルビューなどでは**Liquid Glass**によるぼかしを用いる。macOSではデスクトップティントを利用し、透明素材を使う場合は背景に応じた輝度を確保する³³。³⁴

2.4 アクセシビリティ (Accessibility)

アクセシビリティはすべての利用者がアプリを利用できるようにするための基本であり、以下の観点が示されている。

視覚

- ・**Dynamic Type**：テキストの大きさをシステム設定に合わせて自動調整する。プラットフォーム別の推奨サイズ表を参考に最低サイズを下回らないようにする³⁵。³⁶
- ・**高コントラスト**：色の組み合わせはWCAGなどの基準を満たす必要があり、システム定義の色を使うと自動的にアクセシブルなバリエーションが得られる³⁷。状態の変化は色以外の形やアイコンでも伝える。
- ・**VoiceOver**：画面の説明や代替テキストを用意し、音声で操作できるようにする。

聴覚

- ・音声情報には**字幕やキャプション**、オーディオディスクリプション、テキストのトランскriptなどを提供する³⁸。音の代わりにハプティクスや視覚的合図を併用する。

運動能力

- ・コントロールは十分な大きさ (iOS: 44×44 pt 推奨、最小28×28 pt など) と間隔を確保する³⁹。⁴⁰
- ・複雑なジェスチャを要求せず、代替手段（ボタンやメニュー）を用意する。
- ・**Voice Control**や**Switch Control**、フルキーボードアクセスに対応し、複数の入力方法を提供する。

認知

- 操作は分かりやすくシンプルにし、時間制限のあるタスクや強制的なアニメーションを控える⁴¹。
⁴²
- ゲームでは難易度調整やゲーム速度の変更、音量や画面効果のカスタマイズを可能にし、**Assistive Access** モード向けにレイアウトを簡潔にする⁴¹。
- visionOS** では、頭部の動きに合わせてコンテンツが移動しないよう固定し、過度な動きやジェスチャを減らして快適さを重視する⁴³。

2.5 マテリアル (Materials)

プラットフォームにはUI構成を支援する **Liquid Glass** と **標準マテリアル** が用意されている。

- Liquid Glass**：ナビゲーションバー やツールバーなどの機能的なレイヤに使用する半透明の素材で、背後のコンテンツがスクロールすると“浮いている”ような効果が得られる。濃さが異なる **regular** と **clear** の2種があり、背面が暗い場合は **regular**、写真やビデオの上などリッチな背景では **clear** を用いる。clear 使用時は背景の明度に応じて35%程度の暗いフィルターを重ね、コンテンツが判読できるようとする⁴⁴。⁴⁵ **Liquid Glass** はコンテンツレイヤでは使わず、最小限に留める⁴⁶。
- 標準マテリアル**：背景のぼかしやビブラントカラー、ブレンドモードを組み合わせてコンテンツ層を整理する。意味に基づいて材料を選び、厚い (**opaque**) 素材はコントラストを強調し、薄い素材は背景を透かしてコンテキストを保つ⁴⁷。iOS/iPadOS には **ultraThin**、**thin**、**regular**、**thick** の4段階の厚みがあり、文字やセパレータのビブラントレベルも定義されている⁴⁸。**visionOS** では **glass** という材料があり、背景と適切に調和するよう自動的に適応するため、暗いモードは存在しない⁴⁹
⁵⁰。

2.6 モーション (Motion)

- 目的を持った動き**：アニメーションは機能的な意味を持つ場合にのみ使用し、装飾目的の過剰な動きは避ける⁵¹。ユーザーのジェスチャと一致するリアルな動きを目指し、主要操作のアニメーションは軽快かつ短時間にする⁵²。
- キャンセル可能な動き**：動きはいつでも中断できるようにし、ユーザーを待たせない。SF Symbols の標準アニメーション (Appear、Pulse、Bounce など) を適切に使用し、意味を明確にする⁵³。
【830254188844353 + screenshot】。
- パフォーマンスと快適さ**：フレームレートを維持し (30–60 fps)、**visionOS** では視野の端でのモーションや長時間の視線移動を避けるなど、酔いの軽減を考慮する⁵⁴。⁵⁵。⁵⁶。

2.7 プライバシー (Privacy)

- データ収集は必要最小限に**：取得するデータは目的に必須なものに限定し、いつ何のために収集するかを透明に説明する⁵⁷。プライバシー設定や Hide My Email などのシステム機能を尊重し、可能な限りデバイス上でデータを処理する⁵⁸。
- 許可を求めるタイミング**：位置情報やカメラ、ヘルスデータ等の個人情報を扱う場合は、使用する直前にシステムの標準ダイアログで許可を求める。目的説明文は簡潔かつ具体的に書き、“～するために位置情報を利用します”といった表現を使う⁵⁸。⁵⁹。許可依頼の前に独自の画面を挟む場合は一つのボタンのみ設置し、キャンセルを暗示する要素や報酬を使った誘導は禁止される⁶⁰。
- トラッキング**：ユーザーの行動をトラッキングする際はシステム提供のアラートを必ず表示し、許可前にカスタム画面で誘導することは禁止される⁶¹。⁶²。
- ワンタイム位置ボタン**：一部機能で一度だけ位置情報を取得したい場合は、iOS/iPadOS/watchOS が提供する“位置ボタン”を使う。外観 (タイトル、アイコン、色、角丸) のカスタマイズは限られており、過度の変更は許可されない⁶³。⁶⁴。⁶⁵。

- ・**データ保護**：パスキー や Face ID/Touch ID、キーチェーンを利用し、平文でパスワードや重要情報を保存しない⁶⁶。macOS 配布時は Developer ID 署名や App Sandbox を利用し、visionOS では ARKit に関わるデータ利用時に必ず許可を取得する⁶⁷⁶⁸。

2.8 右から左（Right-to-Left, RTL）対応

- ・**テキストの整列**：UI の方向に合わせて段落や項目の整列を反転し、RTL 言語で書かれた文章は右揃え、英語など LTR テキストは左揃えのままにする⁶⁹⁷⁰。リストでは全項目を一貫した方向に揃える。
- ・**数字と順序**：アラビア語やヘブライ語では使用する数字（西洋・東洋）をロケールに合わせて選択し、数字そのものは反転しない。ただし進行度や順序を示すコントロールでは並び順だけを反転する⁷¹⁷²。
- ・**コントロールの反転**：スライダや進行バー、前/次ボタンなど、左右に順序があるコントロールは向きを反転し、矢印アイコンも反転する。一方、方向そのものを示すボタン（例：地図の右へ）や普遍的なロゴ、チェックマークは反転しない⁷³⁷⁴。
- ・**画像やアイコン**：写真や一般的なイラストは反転せず、順序が意味を持つ場合のみ配置順を逆にする。SF Symbols は RTL 対応のバージョンを提供している。カスタムアイコンではテキストや記号を含む場合、アラビア語やヘブライ語に合わせた代替バージョンを用意する⁷⁵⁷⁶⁷⁷。

2.9 SF Symbols

- ・**描画モード**：モノクロ、階層、パレット、マルチカラーの4種類があり、用途に応じて選択する。パレットでは複数色、マルチカラーでは意味を伝える色が使用できる。コントラストやダークモードでも読みやすいように検証する⁷⁸⁷⁹。
- ・**グラデーションと変化色**：SF Symbols 7 では滑らかなグラデーションや変化色が利用でき、値の変化（音量レベルなど）を視覚化するのに役立つ⁸⁰。
- ・**ウェイトとスケール**：9段階のウェイト（Ultralight～Black）と3段階のスケール（small, medium, large）があり、周囲のテキストとのバランスを調整できる⁸¹。
- ・**デザインバリエーション**：Outline・Fill・Slash・Enclosed などのバリエーションを利用し、状態の違い（選択中、無効など）を表現する⁸²⁸³。
- ・**アニメーション**：Appear/Bounce/Pulse などの標準アニメーションを適切に用いてフィードバックや注目を促すが、乱用しない⁵³。【830254188844353 + screenshot】。⁸⁴
- ・**カスタムシンボル**：シンプルで認識しやすい形、共通テンプレートに沿った線幅とアライメントを守り、Apple 製品の模倣や商標を含まないようにする。アクセシビリティのため代替ラベルを付ける⁸⁵⁸⁶。

2.10 空間レイアウト（Spatial Layout）

visionOS 専用のガイドライン。ユーザーの視野と空間の深度を考慮する：

- ・**視野の中央を重視**：重要なコンテンツはユーザーの視野中央に配置し、周辺に強いコントラストや動きのある要素を置かない⁸⁷⁸⁸。
- ・**深度の表現**：距離感や遮蔽、影などの視覚効果で深度を示し、文章は平面のままに保つ⁸⁹⁹⁰。インターラクティブな UI は浅い深度で奥行きを持たせ、背景や装飾はさらに奥に配置する。
- ・**スケール：動的スケール**（距離によって大きさが変わる）を基本とし、実物大の物体を表示する場合のみ 固定スケール を使う⁹¹⁹²。
- ・**ベストプラクティス**：ウィンドウ数を制限し、ユーザーの動きを最小限に抑えるインターラクションを設計する。インターラクティブ要素の間隔は約 60 pt 以上を確保し、床面と平行に配置して物理世界との整合性を高める⁹³⁹⁴。

2.11 タイポグラフィ (Typography)

- **可読性**：プラットフォームごとに推奨されるデフォルト/最小フォントサイズ（例：iOS 17 pt／最低 11 pt、macOS 13 pt／10 pt、tvOS 29 pt／23 pt、visionOS 17 pt／12 pt、watchOS 16 pt／12 pt）を参考に、状況に応じてサイズを調整する⁹⁵。細すぎるウルトラライトやThinウェイトは避け、Regular以上を使用する⁹⁶。
- **階層の伝達**：重要な情報にはウェイトやサイズ、色に変化を付け、使用する書体は最小限に抑える⁹⁶。Dynamic Type を用いてテキストサイズを自動調整する際には優先順位の高いテキストの可読性を確保する。
- **システムフォント**：Appleは **San Francisco (SF)** と **New York (NY)** のフォントファミリを提供しており、各デバイスで読みやすいよう光学サイズや幅が自動的に調整される^{97 80}。組み込みのテキストスタイル（body、headlineなど）を使うことで一貫したヒエラルキーを保てる^{98 99}。
- **カスタムフォント**：独自フォントを使用する場合は読みやすさを重視し、Dynamic Type や Bold Text に対応する。ゲームエンジンでは Apple のプラグインを利用して Dynamic Type を実装する¹⁰⁰。

2.12 書き方 (Writing)

文章についてのガイドラインは、ユーザーが迅速に理解できる明確で親しみやすい言葉遣いを推奨する。具体的には以下のポイントがある。

- **簡潔さ**：短く明確な文を使い、専門用語や略語は必要に応じて説明を添える。必要以上にくだけた表現は避ける。
- **一貫した用語**：同じアクションや機能には常に同じ言葉を用い、混同を避ける。
- **能動的な語りかけ**：ユーザーに「～してください」と直接働きかける代わりに、「～できます」「～することができます」などの能動的かつ前向きな表現で案内する。
- **ローカライズの考慮**：翻訳しやすいシンプルな文章構造を心がけ、言語による文長や語順の違いに備える。右から左言語の翻訳時には語順やアイコンの向きを適切に変更する（RTLセクション参照）。

3.まとめ

Apple の Human Interface Guidelines は、ユーザー体験を最大化するための包括的なルール集である。各プラットフォームの特性（画面サイズ、操作方法、利用シーン）を理解し、それに合わせてレイアウトやインターフェース、カラー、タイポグラフィ、アクセシビリティ、プライバシーを設計することが求められる。本ドキュメントでは主要なガイドラインの概要をまとめた。実際の開発では、各ページの詳細や最新情報を確認しながら、これらの基本方針を適用することが重要である。

¹ ² Designing for iOS | Apple Developer Documentation
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/designing-for-ios>

³ ⁴ Designing for iPadOS | Apple Developer Documentation
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/designing-for-ipados>

⁵ ⁶ Designing for macOS | Apple Developer Documentation
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/designing-for-macos>

⁷ ⁸ Designing for watchOS | Apple Developer Documentation
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/designing-for-watchos>

⁹ ¹⁰ Designing for tvOS | Apple Developer Documentation
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/designing-for-tvos>

- [11 12 13 Designing for visionOS | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/designing-for-visionos)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/designing-for-visionos>
- [14 15 16 17 18 Designing for games | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/designing-for-games)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/designing-for-games>
- [19 20 Layout | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/layout%23Best-practices)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/layout%23Best-practices>
- [21 22 23 24 Layout | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/layout)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/layout>
- [25 27 28 Icons | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/icons%23Best-practices)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/icons%23Best-practices>
- [26 App icons | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/app-icons%23Design)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/app-icons%23Design>
- [29 Color | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/color%23System-colors)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/color%23System-colors>
- [30 31 Color | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/color%23Best-practices)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/color%23Best-practices>
- [32 33 Dark Mode | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/dark-mode%23Platform-considerations)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/dark-mode%23Platform-considerations>
- [34 Dark Mode | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/dark-mode%23Best-practices)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/dark-mode%23Best-practices>
- [35 Accessibility | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/accessibility)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/accessibility>
- [36 37 38 39 40 41 42 43 Accessibility | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/accessibility%23Vision)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/accessibility%23Vision>
- [44 45 46 47 48 49 50 Materials | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/materials)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/materials>
- [51 52 54 55 56 Motion | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/motion)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/motion>
- [53 78 79 80 81 82 83 84 85 86 SF Symbols | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/sf-symbols)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/sf-symbols>
- [57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 Privacy | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/privacy)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/privacy>
- [69 70 71 72 73 74 75 76 77 Right to left | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/right-to-left)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/right-to-left>
- [87 88 89 90 91 92 93 94 Spatial layout | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/spatial-layout)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/spatial-layout>
- [95 96 97 98 99 100 Typography | Apple Developer Documentation](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/typography)
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/typography>