



UI/UX/フラットデザインの歴史

～Microsoft, Apple, Googleのデザインから～

2017/5/27

コンピュータユニオン 関西IT支部

枝 保

1. UI/UXデザインとは？

- ▶ UI : 「User Interface(ユーザーインターフェース)」の略称。
「人と物が接触する部分」。
サイトであれば、ブラウザ上で表示されるフォント、画像、ボタンなどユーザーの目に触れる外観。
- ▶ UX : 「User Experience(ユーザーエクスペリエンス)」の略称。
「人が物やサービスを通じて得られる体験」

例えば、「読みやすいフォント」「サイトの回遊がしやすい」
「ECサイトで商品の購入までがスムーズ」といったサービス全て。

Webサイトやアプリに限らず「丁寧な対応」というユーザーが感じる
全てのことがUXに当てはまる。

※from TECHACADEMY magazine

「【今さら聞けない！】UI/UXデザインの違いとその学習方法とは！」

<https://techacademy.jp/magazine/8364>

2. フラットデザインとは？

- ▶ “In practical terms, flat design means designing without the usual gradients, pixel perfect shadows, and skeuomorphism that’s been rampant in recent years (more on this later) to achieve what appears to be a “flat” interface.”
([The Flat Design Aesthetic: A Discussion](#)より引用)
- ▶ <要約>
実際現場で使っている「フラットデザイン」が意味するところは、よく使うグラデーションや影（シャドウ）、skeuomorphism（現実のものに似せたUI）を使わずにデザインすることである。

From LIG Inc.

「絶対おさえておきたいフラットデザインのまとめ」

<https://liginc.co.jp/web/matome-web/19271>

2. フラットデザインとは？

▶ フラットデザインの火付け役：

(1) Microsoft 「Metro UI」 ~ 「Windows 8/8.1」



2. フラットデザインとは？

▶ フラットデザインの火付け役：

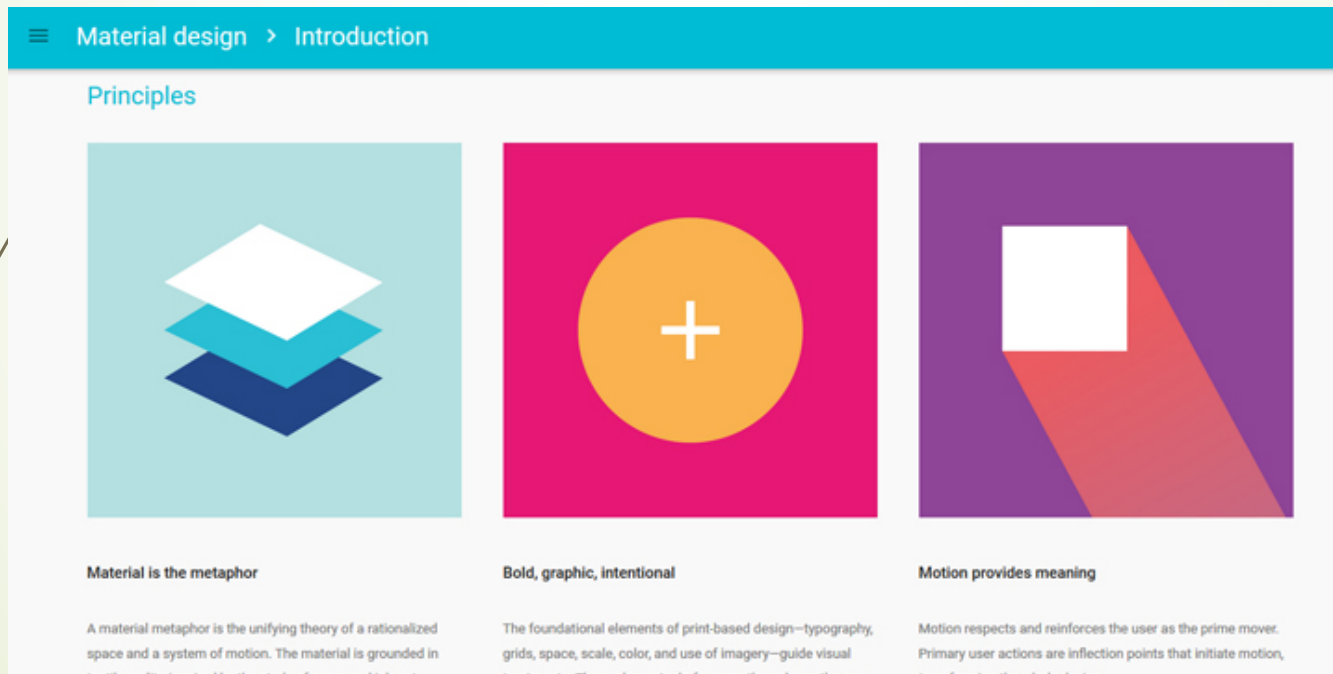
(2) Apple 「iOS 7」



2. フラットデザインとは？


▶ フラットデザインの火付け役：

(3) Google 「Material Design」



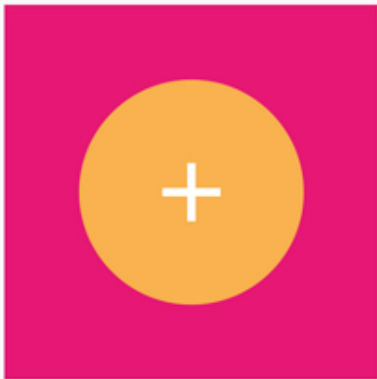
☰ Material design > Introduction

Principles




Material is the metaphor

A material metaphor is the unifying theory of a rationalized space and a system of motion. The material is grounded in touch, and the motion is grounded in the physics of movement.



Bold, graphic, intentional

The foundational elements of print-based design—typography, grids, space, scale, color, and use of imagery—guide visual treatment. The elements do not distract from the content.



Motion provides meaning

Motion respects and reinforces the user as the prime mover. Primary user actions are inflection points that initiate motion, and the motion is grounded in the physics of movement.

2. フラットデザインとは？

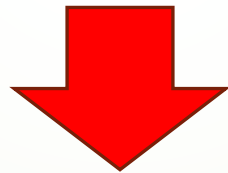
具体的にまとめるとこんな感じ？

- ▶ 質感や立体感がほとんどない
- ▶ エフェクトは最小限
- ▶ 文字も最小限
- ▶ 目的や商品が一目でわかる
- ▶ 部品の機能が一目で分かる
- ▶ 各要素がくっきりしている
- ▶ グラデーションを使わない
- ▶ シンプルなタイポグラフィ
- ▶ シンプルなグリッドレイアウト

3. フラットデザインのめざすもの

- ▶ コンピュータ/ITデバイスの発達が生んだもの
- ▶ [たとえば]
 - iPhone

タッチスクリーンを指で操作するが
ボタンをクリックしてもガラスを擦っているだけで
物理的ボタンの「フィードバック感」がない



物理的感触のメタファー「スキューフォリズム」が
必要だった
(iOS 6までのUIデザイン)

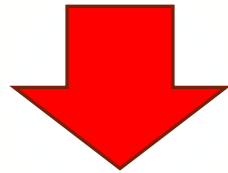
3. フラットデザインのめざすもの

▶ iOS 6



3. フラットデザインのめざすもの

しかし多くの人々がスマートフォンやタブレットの操作に慣れ、物理的なもののメタファーを使う必要がなくなった



よりコンピュータの性能・特質を生かしたUIデザインに

「ユーザビリティとアクセシビリティを突き詰めたもの」

(From 前出 LIG Inc.記事)

3. フラットデザインのめざすもの

まとめ

- ▶ フレームワークとしてのデザイン
「デザインにおけるRuby on Rails」
- ▶ チームによるデザイン作業を可能にする
複数デザイナーによる分業、ガイドライン化による品質の均一化
- ▶ 操作感の統一
- ▶ デザインとエンジニアリングの融合
- ▶ 多様性とイノベーションへの足かせ
- ▶ 差別化とブランディングへの制約
- ▶ 後方互換性や開発コストの制約

(From 「UI GRAPHICS」 深津貴之「マテリアルデザインとその可能性」
ビー・エヌ・エヌ新社、2015)