Engineer

ユーザーインターフェース

人が見たり操作したりするプログラムの部分

どのようなものか

UIはuser interface、ユーザーインターフェースの略です。人がプログラムに指示を出し、その結果を知るための画面、メニュー、入力欄、ボタン、メッセージ、音を指します。その背後の規則も含みます。どこからどの操作部品に到達できるか、クリックすると何が起きるか、問題が起きたらプログラムが何と伝えるか、といった規則です。

NISTの用語集は、最も広い捉え方を採り、ユーザーインターフェースを「利用者がシステム、機器、プロセスとやり取りするための物理的または論理的な手段」と定義しています。物理的な側面は、キーボード、タッチスクリーン、機器のつまみです。論理的な側面は、応答として描画・表示されるものすべてです。メニュー付きのウィンドウ、コマンド入力を待つプロンプト、番号を尋ねる音声などが含まれます。グラフィカルな画面も、コマンドラインも、音声メニューもユーザーインターフェースであり、一つのプログラムが複数を持つこともよくあります。

Webでは、WCAGが構成単位を定義しています。*ユーザーインターフェースコンポーネント*とは、「特定の機能に対する一つの操作部品として利用者に知覚される、コンテンツの一部」です。注記では、実装方法ではなく、利用者が一つの操作部品と認識する単位で数えます。そのため、一つのプログラム上の要素が、複数のコンポーネントを含むことがあります。仕様自身の例は、行単位、ページ単位、任意の位置へとコンテンツ内を移動する操作部品です。移動方法ごとに名前が必要で、それぞれ別のコンポーネントとして数えます。フォーム要素、リンク、スクリプトで作る操作部品も、すべて対象です。

近い用語が二つあります。*UX*、ユーザーエクスペリエンスは、使い始めから終わりまでの体験全体を問います。目的を達成できるか、どれくらい時間がかかるか、間違いをどう扱うか、という広い話です。UIは、その体験のうち、画面上で

指し示せる部分です。*デザインシステム*は、チームがUIを組み立てるために共有するコンポーネント、トークン、規則の集まりです。二人がそれぞれ別の月に作った二つの画面でも、一つの製品らしい見た目と動作になるようにします。

概念を判断に生かす

「ユーザーインターフェースとは？」を実際の判断に生かしましょう。その概念を、開発または購入するシステムに結び付けて考えるお手伝いをします。 読み込みが速く、スマートフォンでも使え、お客様がどのブラウザーを使っていても同じように動く画面を提供します。

サービスを見る お問い合わせ →

用語の背後にある前提を検証する

解説とリンク先の実績を参考に、プロジェクトについての質問を整理してください。ツールを選ぶ前に、前提を一緒に検討できます。 フルスタックのGIS地図開発を指揮 — DBからブラウザーまでのフルスタック地図開発

フルスタックのGIS地図開発を指揮 お問い合わせ →

なぜ重要なのか

プログラムの価値は、インターフェースを通じて初めて人に届きます。場所を知っている人にしか見つけられない機能は、大半の利用者にとって、まだ公開されていないのと同じです。この隔たりは、各機能自体は動くため、テストスイートにはめったに現れません。問い合わせや、途中で放棄されたフォームに現れます。

一貫した操作は、一度覚えれば使い回せる。 人は、一つの画面で学んだことを次の画面へ持ち込みます。WCAG 2.2の達成基準3.2.4「一貫した識別性」は、一連のWebページで同じ機能を持つコンポーネントを、一貫して識別するよう求めています。その解説文書は、理由を平易に説明しています。同じ機能に二か所で違う名前が付いていれば、別のことをすると誤解したり、同じだと分かるまで時間を使ったりするからです。

エラーもインターフェースの一部である。 フォームには必ず不適切な入力が届きます。その応答方法は、レイアウトと同じく設計上の判断です。達成基準3.3.1「エラーの特定」は、検出した誤りについて、入力欄を特定し、問題をテキストで説明するよう求めます。3.3.3「エラー修正の提案」はさらに、自動検出した不適切な入力の直し方が分かるなら、コンテンツのセキュリティーや目的を損なわない限り、修正案を示すよう求めます。解説文書の例は、月の名前を期待する入力欄です。「12」と入力した人に、受け付ける値の一覧や「12月のことですか？」という質問を示します。

操作部品は、ソフトウェアにも説明できなければならない。 達成基準4.1.2「名前・役割・値」は、スクリプトで作るものも含むすべてのユーザーインターフェースコンポーネントについて、プログラムが名前と役割を判別でき、状態の変化

がプログラムへ伝えられるよう求めています。画面上で操作部品らしく見えるだけでは、多くの人がアクセスに使う支援技術からは見えません。

実際の活用例

最も明確な例は、製品のUIとUXを最初から最後まで設計した海事プラットフォームです。専門職、企業、船舶、求人、レビューを表示し、実際の海事データを十分に収めつつ、情報を詰め込んだだけの見づらい画面にしない必要がありました。設計を支えたのは、いくつかの判断です。登録情報の一覧はカード表示と表形式を切り替えられ、選んだ表示をアプリが覚えます。フォームは、入力欄の上に要件を動的な一覧として示します。各規則は満たされれば緑、まだなら琥珀色になり、送信後に直させるのではなく、入力中に案内します。パンくずリストと二列のレイアウトは、どのエンティティーのページにも繰り返され、別々の画面を一つの製品として見せます。エラーも行き止まりにせず、リダイレクトで次へ導きます。このページは、信頼との関係も明言しています。人が自分のキャリアのために使うプラットフォームで、見た目が雑なら、データへの信頼も落ちます。その判断は当然だという説明です。

商業上の効果は、GIS地図アプリのUI・UX改善200件にはっきり表れています。インターフェースは高機能で複雑になり、優れた機能が使いにくい操作に埋もれていました。推測で進めるのではなく、意見と利用データから200件の具体的な変更をバックログにまとめ、影響の大きさで順位を付けました。特に重要な変更はチームで進め、実際の機能として公開するまで取り組みました。操作は目に見えて簡単になり、この仕事は売上が十倍に伸びる一因となりました。

時間がたっても一貫性を保つことは、別の課題です。iOS 26の「Liquid Glass」デザインシステムは、それに取り組んでいます。Tailwindのユーティリティーを使い、背景をぼかす半透明パネル、重ねた影、わずかな屈折、ばねの動きのアニメーションで視覚言語を構成します。各画面は、Card、Label、Button、GlassIconButton、DirectoryGridなど、固定した部品一覧から組み立てます。リントルールは手作りのバッジやチップを拒否し、正規のコンポーネントを示します。ドキュメントは、具体的な間違いと解決方法を組み合わせています。一貫性を、その日のレビュアーに任せるのではなく、ツールで維持する形です。

問題が起きるところ

- **意味を色だけに任せる。** 正しければ緑、誤りなら赤の枠だけでは、色を区別できない人には伝わりません。「色の使用」の解説文書は、まさにこの例を挙げ、もう一つの視覚的な手掛かりを求めています。色に添える言葉、アイコン、形の変化などで補えます。

- **操作部品のように描いただけで、実際の操作部品ではない。** 見た目を整えてクリック処理を付けた箱は、マウス利用者にはボタンに見えますが、キーボードやスクリーンリーダーの利用者には存在しません。プラットフォーム標準の操作部品は、役割、フォーカス、キー操作を備えています。似せて作る場合は、そのすべてを一つずつ手で再実装しなければなりません。
- **画面ごとにコンポーネントを作り直す。** 新しい画面ごとに少しずつ違うボタン、バッジ、カードを作ると、一つ変えるために同じものの五種類を編集することになります。記憶ではなくリンターで共通の部品一覧を守れば、そのずれを防げます。
- **エラーが遅く、原因から離れて届く。** すべて受け付けた後で、上部の赤い塊に誤りを並べるフォームは、入力欄を探し回らせます。欄を特定し、その隣に問題を言葉で示し、修正を提案すれば、同じ検査が案内に変わります。
- **作り手の机に合わせて作る。** 大型モニター、マウス、良い視力、高速回線は、作った人の条件であって、使う人の条件ではありません。片手で持つ電話、拡大したページ、マウスなしのキーボードは、それぞれ机の上では見えない問題を明らかにします。

参考資料

- NIST CSRC用語集：ユーザーインターフェース — NIST SP 800-152による一文の定義です。システムとやり取りする物理的・論理的手段の両方を含みます。
- WCAG 2.2：ユーザーインターフェースコンポーネント — 利用者が認識する操作部品に基づく定義と、実装要素との関係についての注記です。
- 達成基準3.2.4の解説：一貫した識別性 — 同じ機能にサイト全体で同じ名前を付ける理由と、特に重要な繰り返し部品を説明しています。
- 達成基準3.3.3の解説：エラー修正の提案 — 入力の直し方が分かるフォームが何を伝えるべきかを、具体例とともに説明しています。
- 達成基準1.4.1の解説：色の使用 — 色で意味を伝えてよい場合と、別の視覚的手掛かりが必要な場合を扱います。

用語集

実際の制約に合わせて選ぶ

業務の流れ、既存のインターフェース、変更を必要とする利用者をお知らせください。検証可能な納品内容と、お客様のチームが保守を続けられる引き継ぎ内容を定められます。

料金を見る お問い合わせ →

用語を実務に結び付ける

「ユーザーインターフェースとは？」がお客様の組織にどう当てはまるかをご相談ください。現在のシステムの具体例が一つあれば、話を始められます。

サービスを見る

welcome@engineer.company +45 50 10 61 84 デンマーク、コペンハーゲン

このページを持ち歩く

連絡先カード

心を込めて丁寧に制作： D.

CVR 45969703 · Tagensvej 105C, 3. th, 2200 København N

著作権 © 2025 – 現在 · Engineer ApS · すべての権利を留保します。

印刷元： https://engineer.company/ja/glossary/ui/