

ブランド・トーン

プロダクト性格 プロダクトの人格を形容詞三つ以内で固定する。AIは抽象的な雰囲気や推測できないので、判断の拠り所として最初に言葉で縛る。

落ち着いた / 実直 / 控えめ

声と語尾 敬体が常体か、語尾の癖、感嘆符の可否まで決める。文面のブレはAI生成文で最も目立つので明文化しておく。

です/ます調、感嘆符は使わない

使う語・使わない語 推奨語と禁止語の辞書を持たせる。表記ゆれと演劇的な見出しを生成段階で潰すための具体的な歯止めになる。

「活用」可 / 「最適化」不可

カラー（Primitive と Semantic）

Primitive トークン 色そのものを段階値で命名した素材層。値の事実を持つだけで意味は持たない。ここを直接UIから参照させない前提を書く。

brand-700: #1f4a3d

Semantic トークン 用途で命名し中身はPrimitiveを指す役割層。コンポーネントはこちらだけ参照する。テーマ差し替えがこの層の付け替えで完結する。

action: {brand-700}, surface: {gray-50}

on-color の対 背景色ごとに前景色を必ず対で定義する。これを欠くとAIが文字色を勝手に選びコントラスト不足を生む。

on-action: #ffffff

状態色とダーク success/warning/danger/info を意味で固定し、ダークは別ファイルでなく Semantic マップの上書きで表現すると指示する。

danger: {red-600} (dark: {red-400})

タイポグラフィ

フォントスタック 日本語・欧文・等幅の三系統を明記する。System font 任せにするとPDF化や別環境で字形が崩れるので固有名で縛る。

Noto Sans CJK JP, system-ui

役割スケール 見出しから注釈までを役割名で段階化する。サイズの直書きを禁止、役割名で参照させると一貫性が保てる。

display / title / body / label / caption

比率と行間 サイズ刻みを1.125～1.25の等比に、行間は本文1.5前後と決める。半端な数値が混ざるとリズムが乱れるので範囲を示す。

ratio 1.2 / line-height 1.5

余白・グリッド

spacing スケール 4pxを基準にした飛び数で余白を統一する。任意のpx値を許すとAIが11pxのような半端を多用するので候補を限定する。

4 / 8 / 12 / 16 / 24 / 32 / 48

ブレイクポイント 画面幅の区切りを数値で固定し、各段でのレイアウト変化の方針を添える。レスポンシブの判断をAI任せにしない。

sm 640 / md 768 / lg 1024 / xl 1280

z-index 階層 重なり順を役割名の段で持つ。数値の即興指定を防ぎ、モーダルとトーストの前後関係を毎回固定できる。

base / dropdown / sticky / modal / toast

形状・エレベーション・モーション

角丸と境界 radiusを段階名で、線幅は基本1pxと決める。影と縁を同時に重ねない方針も書くことで視覚ノイズが減る。

radius: sm 4 / md 8 / lg 16 / pill

影の段数 影をrest/hover/overlayの三段までに絞る。微妙に違う影が増殖すると統一感が崩れるので上限を示す。

shadow-rest / shadow-hover / shadow-overlay

モーション durationとeasingを数候補に固定し、出現・遷移・撤去など意味のある動きだけ許す。prefers-reduced-motion対応も明記する。

120 / 200 / 320ms, standard easing

コンポーネント規約

必須プロパティ 各部品のvariant/size/状態を表で定義する。プロパティ名を固定しないとAIが似て非なるAPIを量産するので命名から縛る。

Button: variant / size / loading / disabled

状態の列挙 rest/hover/focus/active/disabled など状態を漏れなく挙げる。focusとdisabledは抜けやすいので必ず書かせる。

rest / hover / focus / active / disabled

アクセシブルな既定 最小タップ領域44px、labelは常時可視でplaceholder代替不可など、守らせたい既定を部品ごとに添える。

tap area 44x44px, label常時表示

アクセシビリティ（WCAG 2.2）

コントラスト最小 本文4.5:1、大文字3:1のAA基準を明記する。Semanticの色ペアがこの比を満たす前提で組ませると後戻りが減る。

本文 4.5:1 / 大文字 3:1 (AA)

非テキスト要素 枠線やアイコンなどUI部品も隣接色と3:1以上を要求する基準（1.4.11）を書く。淡い境界線が消えるのを防ぐ。

border vs surface 3:1 以上

フォーカスと操作 focus ringを色と形の二重で示し、キーボードだけで操作できる前提とスクリーンリーダー名を定義する。

focus: outline 2px + offset

禁止事項とAIへの渡し方

禁止事項 信号機カラー、原色レインボーのバッジ、本文中のMarkdown装飾、Primitive直参照を明示的に禁じる。やらせたくないことは言葉で止める。

brand-500 をUIに直書き禁止

front matter にトークン 色や寸法のトークンをYAML front matterで機械可読にし、本文Markdownに判断基準を書く。AIが値と意図を同時に読める形にする。

tokens: { action: {brand-700} }

三層の役割分担 操作規約はAGENTS.md、手順はSKILL.md、見た目と命名はDESIGN.mdへ分ける。情報源が一つに定まり矛盾が起きにくい。

DESIGN.md = 見た目の唯一の正

lintと同期 design.md系CLIで構文検証し、Figma Variablesと双方向同期する運用を書く。トークンの食い違いを自動で検出させる。

design.md lint / Figma Variables 同期

Tips・補足

トークンは値でなく意味で命名する（primary-500ではなく brand-action）

コンポーネントは Semantic のみ参照、Primitive は直書きしない

ダークモードは別ファイルでなく Semantic マップの差し替えで実現する

front matter に機械可読トークン、本文に人間向けの判断基準を併記する

Figma Variables と双方向同期し、変更は PR と changelog で履歴を残す

Sources（公式・一次情報 / クリックで開く）

- Material Design 3 — Design tokens — m3.material.io/foundations/design-tokens/overview
- Material Design 3 — Color roles — m3.material.io/styles/color/roles
- Tailwind CSS — Theme variables — tailwindcss.com/docs/theme
- shadcn/ui — Theming — ui.shadcn.com/docs/theming
- W3C — WCAG 2.2 — www.w3.org/TR/WCAG22
- Nielsen Norman Group — 10 Usability Heuristics — www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics
- Apple — Human Interface Guidelines — developer.apple.com/design/human-interface-guidelines
- Refactoring UI — www.refactoringui.com
- Vitsoe — Dieter Rams ten principles — www.vitsoe.com/rw/about/good-design
- Design Tokens Format（W3C Community Group） — www.designtokens.org/TR/drafts/format
- google-labs-code/design.md — github.com/google-labs-code/design.md

Copyright © 2026 Giverty, Inc. All Rights Reserved.