

1 なぜ美術の授業ではなく情報の授業でデザインを学ぶのか。

(1) デザインとアートの違いは何でしょう？

(2) 受け手に適切かつ効果的に情報を伝えることが情報デザインの目的である。

(3) 情報デザインには (① 表現) (② 機能) (③ 論理) の3つの側面がある。

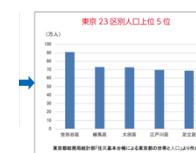
2 「表現」の情報デザインについて理解しよう。

「表現」の情報デザインの手法には次の3つが挙げられる。

(抽象化) ··· 大量の情報から大事なところだけを抜き出すこと
例) (①)



(②) ··· 情報を視覚的に表現すること
例) グラフ



(③) ··· 要素どうしの関係性を分かりやすく整理、結びつけること
例)

3 「機能」の情報デザインについて理解しよう。

(①) ··· 人とコンピューターの間で受け渡しを担うもの



どのようなものがあるか？

(②) Character UI	(③) Graphical UI	(④) Natural UI
キーボードで操作 	マウスで操作 	 身振り 手振りで

(⑤) ··· 機器やサービスの使いやすいか、分かりやすいかを示すことに使われる尺度

(⑥) ··· 障がい者や高齢者でも問題なくwebページに提供されている情報に問題なくアクセスし、利用できること

●ユーザビリティが「使いやすさ」を示す尺度に対してアクセシビリティは「使えるかどうか」を示す尺度

4 「論理」の情報デザインについて理解しよう。

論理の情報デザインは（流れ（遷移））をデザインすることである。人間はミスをする生き物であり、ミスを設定した設計を行うことが望ましいとされている。

例) 入力画面で全部入力したのに、間違えて1つ入力したものがあり、そのせいで全部一気に消えてまた最初からは嫌になりますよね・・

(フェールセーフ)・・・故障や操作ミスがあっても生じる被害を最小限にする設計



(フルプルーフ)・・・人間の操作では必ずミスが起きると考えて、ミスができないように配慮された設計



4 色々な立場の人々がいる中で

情報デザインでは「全ての人」に伝わるデザインを作ることが求められる。

(①)

)・・・多様な色の見え方に配慮したデザイン。



色だけでなく文字や数字の情報を加えることで、情報を判断しやすくすることができる。

(②)

)・・・年齢、性別、国籍などの違い、能力や障がいの有無などによらず、誰にとっても使いやすいデザインのこと。



(③)

)・・・情報通信の発展に伴い生じる高齢者、障がい者等の利用面でのバリアを解消すること

6 究極の5個の帽子かけ

セブンイレブンのコーヒー