

情報の可視化・構造化

「情報I」第3章

Contents

1. コミュニケーションと情報デザイン	01
2. 情報の構造化	07
3. アウトライン編集	13
4. 情報の図解化	21
5. 色彩と視認性	25

3章で使用するデータはQRコードからダウンロードしてください。

[03-3] 例題 1

[03-3] 例題 2-A

[03-3] 例題 2-B

[03-5] 課題



この章の動画
「情報の可視化・構造化」



クラス：

番号：

氏名：

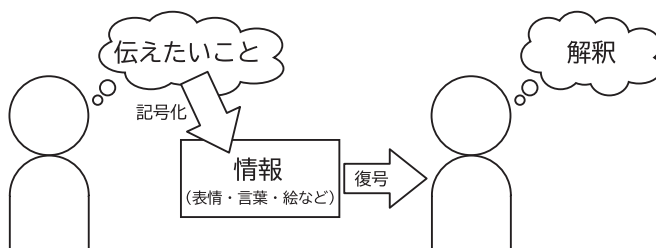
コミュニケーションと情報デザイン

前章では、情報の本質がコミュニケーションにあるということ学びました。コミュニケーションにおいては、伝えたことを解釈するのはあくまでも「受け手」です。「受け手」に情報を理解してもらうために、「情報デザイン」の考え方がたいへん重要になってきます。

■ コミュニケーションと情報デザイン

コミュニケーションとは

コミュニケーション = 人から人へ情報を伝達して意味を分かち合うこと



コミュニケーションにおいて最も大切なことは

1

コミュニケーション手段と情報の伝わり方

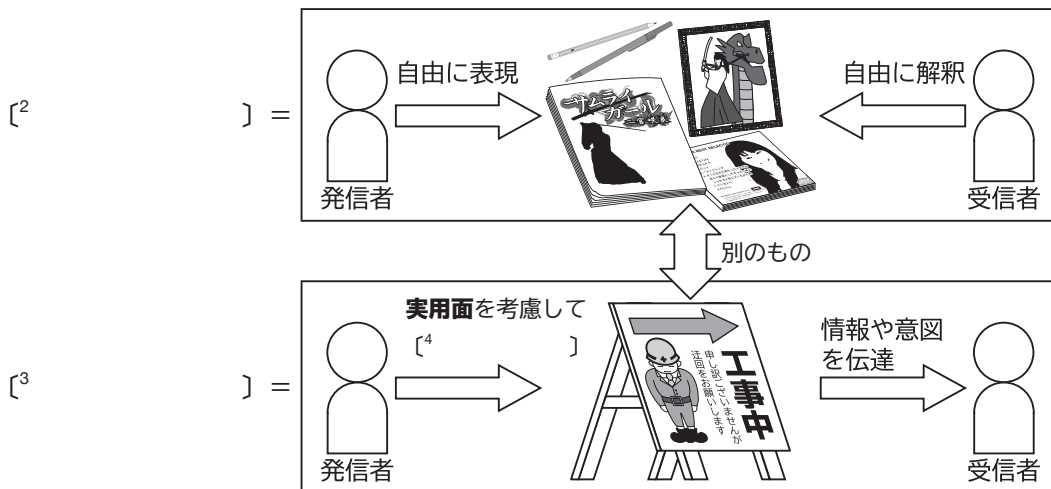
コミュニケーションの手段によって情報の伝わり方は変わる

→それぞれの特徴をよく理解して使い分けることが大切

<p>●レイアウト紙面 (ポスター・チラシ)</p> <p>一目で関心を引き、ある程度の情報を伝えられるが、情報量は少ない。</p>	
<p>●Webページ</p> <p>扱える情報量が多く、様々な表現が可能。見にきてもらう工夫が必要。</p>	
<p>●プレゼンテーション・動画</p> <p>視覚と聴覚の両方を使って情報を伝達できる。</p>	
<p>●文章 (レポート・論文)</p> <p>文章で表現し、情報を整理しながら詳細な記述ができる。</p>	

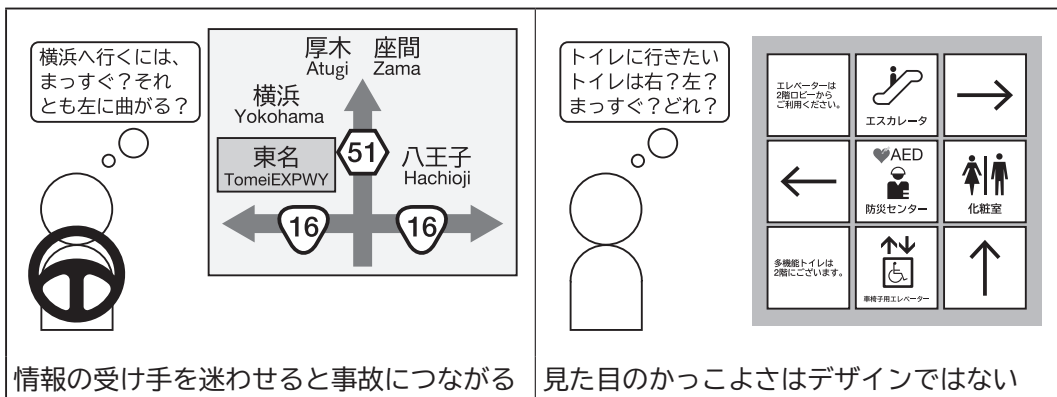
情報デザインとは

アートとデザインのちがいを



アートは〔⁵〕の視点で発信、デザインは〔⁶〕の立場で設計

情報デザインの考え方



デザインは、情報の受け手に確実に情報が伝達しなければ意味がない

問題

次の各例がアートの例であるなら**A**、デザインの例であるなら**D**で教えてください。

- (1) 小説「羅生門」(作：芥川龍之介) 〔⁷〕
- (2) ショッピングモールのフロアマップ 〔⁸〕
- (3) ファストフード店のメニュー表 〔⁹〕
- (4) 駅前に置かれている平和を願うために設置されたモニュメント 〔¹⁰〕
- (5) イベントの開催を知らせるためのチラシ 〔¹¹〕

誰にとってもわかりやすい情報のデザインの工夫

ユニバーサルデザイン

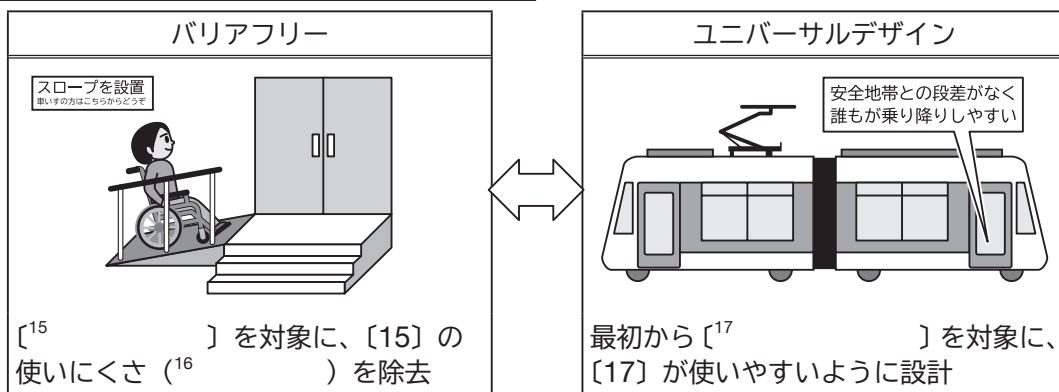
[¹²] デザイン

Universal + Design

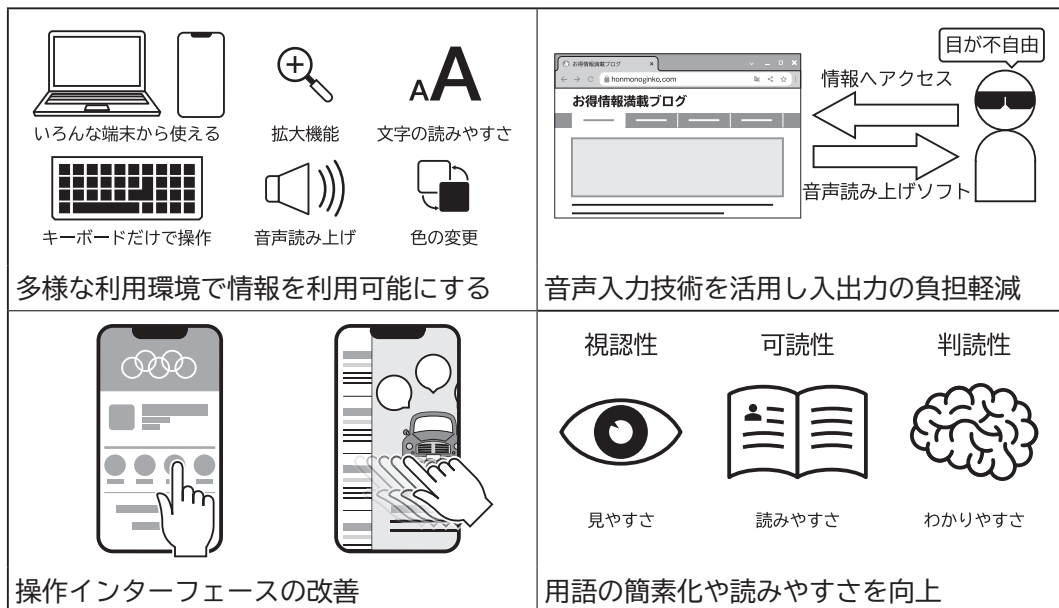
ユニバーサルデザイン = [¹³] 使いやすいデザイン

※ [¹⁴] が等しく安全・快適に利用できるようなデザインの工夫や考え方

バリアフリーとユニバーサルデザインのちがい

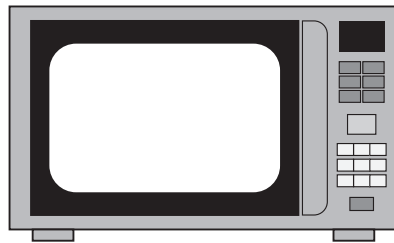
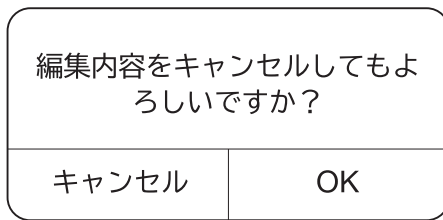


情報におけるユニバーサルデザイン



ユーザビリティ

ユーザビリティ = デザインの〔¹⁸ 〕のよさの度合い



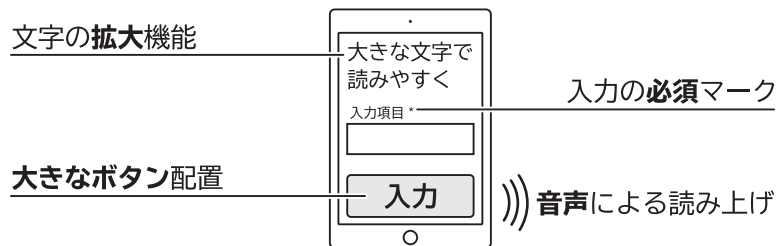
左の図でキャンセルしたい場合、どちらを押せばよい?

右の図の電子レンジはボタンが多すぎて、お弁当を温めるためにはどれを押せばよい?

使っていてストレスを感じないように工夫することが求められる

アクセシビリティ

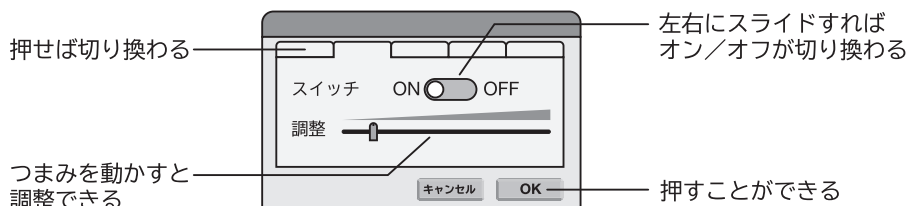
アクセシビリティ = 様々な人から〔¹⁹ 〕できる度合い



誰もが公平に情報にアクセスでき、サービスを簡単に受けられる環境を整える必要がある

シグニファイア

シグニファイア = ユーザが〔²⁰ 〕に適切な行動ができるヒントやサイン



説明されなくても、かたちなどから直感的に操作方法がわかる

あまり説明しなくても直感的に利用できるようにする工夫が必要