

レイアウトデザイン

「情報I」第5章

Contents

- | | |
|---------------------|----|
| 1. 問題解決と情報デザイン | 01 |
| 2. レイアウトデザインの考え方 | 07 |
| 3. デザイン作成ツールの利用 | 15 |
| 4. 情報をレイアウトしてデザインする | 21 |

この章の動画
「レイアウトデザイン」



クラス： 番号： 氏名：

問題解決と情報デザイン

情報デザインは、問題を解決する手段です。ここでは、そもそも問題解決とは何かということを知り、本章の課題である企画内容を考えることに活かします。この活動を通して、情報デザインのものの見方・考え方を身に付けます。

■ 問題解決とは

問題解決とは

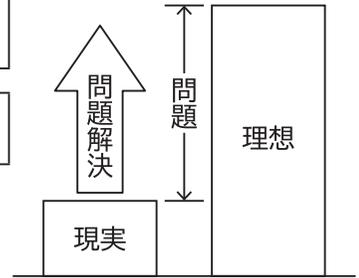
問題 = あるべき**理想**の姿と**現実**とのギャップ

問題解決 = 現実を理想に近づけていくプロセス

※最善の解決策を考えて実行することが求められる

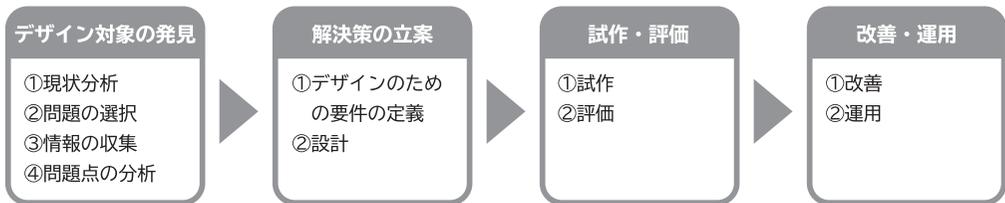
問題解決をしていくためにもっとも大事な心がけは

- ◆ 自分の力で**考え抜く**こと
- ◆ 自分自身で行動すること



問題解決と情報デザインの作業手順

問題解決の流れ



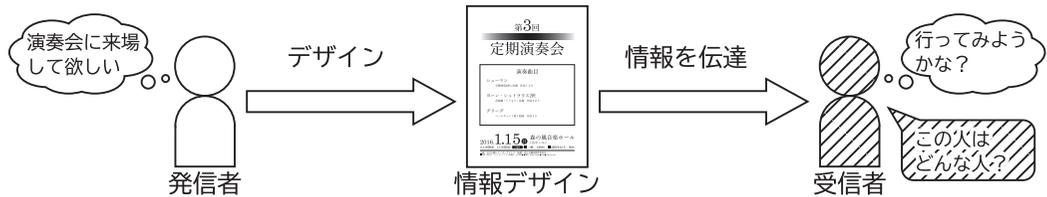
情報デザインの流れ

① 要件定義・立案	誰に何を伝えるのか、情報を整理し、デザインの目的を考える
② ラフスケッチの作成	情報デザインの大まかなプランを作成する
③ 制作・発表・評価	ラフスケッチをもとに最終的な仕上げをし、発表する

■ 情報デザイン実習

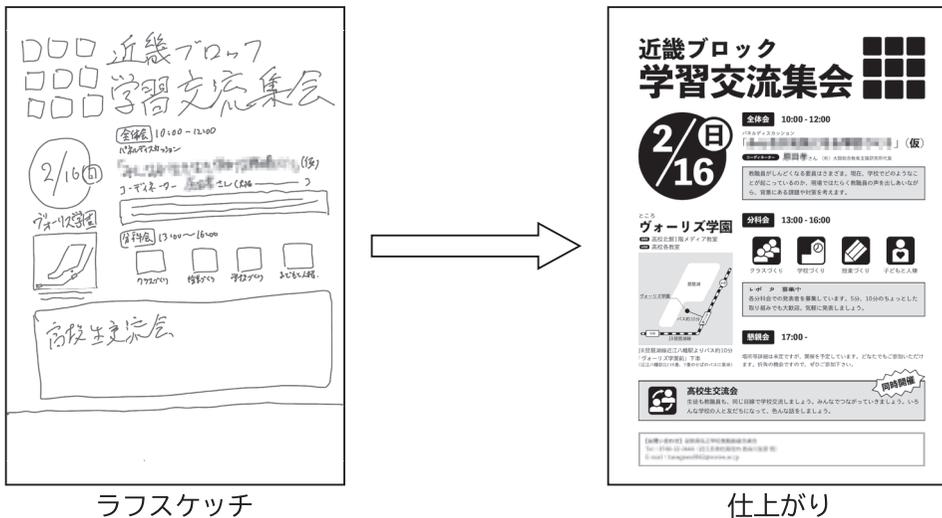
要件定義・立案

- ④ そのデザインは誰に対して情報を伝えようとしているのか？
→ デザインの受け手がどのような人たちであるかを分析することも大切
- ⑤ そのデザインで受信者に何を知ってもらいたいと思っているのか？
→ 受信者にどうなって欲しいかを考えることも大切



ラフスケッチの作成

実際に情報を紙面の上に配置し、どのような順序でどこに配置するかを検討する
通常、紙の上に手書きで描いていくものだが、手書きノートアプリで行なうのが効率的



ラフスケッチの重要性

手書きでラフスケッチを描く時点で、いろいろな仮説を検証しながら制作する
いきなり仕上げを作ろうとすると、仮説の検証に時間がかかってしまう
また、時間をかけて作ったものはもったいないと感じ、よくないアイデアを捨てられない
いきなり清書に入るのではなく、必ずラフスケッチを描いてから清書に入るようにしましょう

要件定義・企画立案

企画の種類

企画には、次のようなものがある

公演	演劇、演芸、ショー など	演奏	コンサート、音楽ライブ など
上映	映画上映会 など	講演	製品発表会、講演会 など
販売	即売会、フリマ、コミケ など	参加型	ゲーム大会、スポーツ大会 など
展示会	展示会、展覧会 など	祭り	お祭り、花火大会 など
旅行	旅行ツアー など	その他	その他

企画内容

上の種類が決まったら、具体的にどのようなものかを考えよう

演劇の講演であれば演目は？スポーツ大会をするならどの競技？などを考えよう

ゲストは呼ぶのか？出演者はどういう人たち？

企画の対象者

この企画にはどういう人たちに参加して欲しいのか？子ども？大人？高校生？

共通の趣味を持った人たちや、同じスポーツに取り組んでいる人というのでもよいだろう

あるいは、出演者募集のチラシでもよい→どういう人たちに出演して欲しい？

開催日程

何月何日に行なわれるのか？1日だけなのか？開催期間があるのか？

また、それが行なわれる時間帯は？何時から何時まで？開場・開演時刻は？

開催場所

どこでその企画は行なわれるのか？屋内？屋外？学校？公共施設？商業施設？

参加費

その企画に参加するための費用は？有料？無料？有料ならいくら？

配布方法

このチラシはどのように配布するのか？新聞折り込み？街頭で配布？

これらは、すべて考えてはおくが、チラシに必ずしもすべてを盛り込む必要はない

要件定義・企画書

企画の名称		
企画の種類	公演・演奏・上映・講演・販売・参加型・展示会・祭り・旅行・その他	
企画内容	可能な限り具体的にどのような企画なのかを考えよう	
対象者		
開催日程		
開催場所		
参加費		
配布方法		
配色	ベースカラー	
	メインカラー	
	アクセントカラー	
アピールポイント	チラシでもっとも伝えるべきポイントは何か	