

# 情報デザイン

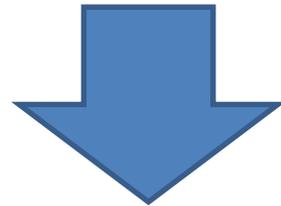
情報の科学 第40回授業

08情報デザイン

対応データ:17exp40.xlsx

# 「情報デザイン」とは

- 様々に散らばった情報を、
- 目的に応じて収集、分析、再構築を行い、
- 相手にとってわかりやすい表現に変換すること



- 単に「美しいもの」ではなく、「目的」がある
- 伝える「相手」が存在する(→ コミュニケーション)

# 情報をデザインする(資料7)

- 抽象化
  - アイコン、標識、案内表示 など
- 可視化
  - 図解、グラフ、表 など
- 構造化
  - 階層化、関連、係り受け など

→ これらは密接に関わりあっている！

# ユニバーサルデザイン(pp.66-67)

- 文化・言語・国籍の違い、年齢、障がいの有無や能力に関わらず利用できる製品・情報の設計(デザイン)
  - アクセシビリティ
    - 誰もが「使える」状態にすること
    - Alt属性、配色、テキスト読み上げ など
  - ユーザビリティ
    - 使う人がより「使いやすい」状態にすること
    - タッチパネル、音声での操作、

# 実習(個人)

- 目に留まった「商品」のWebサイトを1つ選ぶ
  - そのサイトについて、
    - 誰を「主な相手」として想定しているか
    - どのような「工夫」がされているか
      - メディアの工夫(文字、フォント、静止画、動画・・・)
      - 配色の工夫、配置の工夫・・・
      - アクセシビリティ、ユーザビリティ
- などについて分析する。

# 実習（シェアリング）、全体発表

- 自分が分析した結果を、他の3人に簡単に説明する
- 他人からの意見ももらう
- どれか1つについて、まとめる
- 全体発表