

# ユニバーサルデザイン/ 情報デザインの流れ

23j1-119

教科書P50-53/トピック集P110-113

# この時間の目標

- ユニバーサルデザイン/情報デザインの流れ
- S: 情報デザインの注意点と進め方がよく理解でき、意識して活用しようと思った
- A: 情報デザインの注意点と進め方がよく理解できた
- B: 情報デザインの注意点と進め方が理解できた
- C: 情報デザインの注意点と進め方が理解できなかった

# ユニバーサルデザイン

- 誰もが利用できるように設計されたデザイン
  - Webページの文字サイズ大小/音声読み上げ
- アクセシビリティ
  - 幅広い人々が使えるか
  - 使えない状態を使える状態に
- ユーザビリティ
  - 利用者が使いやすい・わかりやすい
  - 使いにくい状態を使いやすい状態に

# ユーザインタフェース

- ユーザインタフェース(UI)
  - 利用者とコンピュータ間の入出力手段
  - 同じ目的なら似たようなUI(AndroidとiOS)
  - わかりやすく使いやすくする配慮が必要

# ユーザエクスペリエンス

- ユーザエクスペリエンス (UX)
  - 利用者が得られる体験
  - 使い心地や感動、印象も重視
- シグニファイア
  - 行動を促す手がかり
  - ここ、クリックできる



# 情報技術との関係

- 身の回りの実例を探す
  - 情報技術とユニバーサルデザイン
  - 情報技術とバリアフリー
  - 情報技術を活用したユーザインタフェース
  - 情報技術とシグニファイア
  
- 隣の人と共有
- 向かいの人と共有

# 情報デザインの流れ

教科書P52-53

# コミュニケーションと情報デザイン

## • 情報デザイン

- 効果的なコミュニケーションのため
- 伝える相手を意識
- 伝わりやすく効果的な方法で表現



# デザイン思考に沿った制作の流れ

- デザイン思考
  - ユーザの考えや行動を分析
  - 問題を解決するアイデアを試行錯誤しながら形に
- 手順
  - 共感: ユーザを想定して考えや行動を分析
  - 定義: 自分たちが取り組む課題を見つける
  - 発想: 課題を解決するアイデアを考える
  - 試作: アイデアを確かめる試作品を作る
  - 検証: 試作品を対象となる相手に提示して評価してもらう