

第7講 インターネットの発展と情報デザイン

教材のダウンロードは以下URLにアクセスし、印刷して受講すると効果的です。

赤字を書き込んでいくとより効果的です！！！！

<https://joho-tarou.com/>



JOHO 太郎「情報 I」スーパー講義

7-1 インターネットの発展

1967年

インターネット

…ARPAnet (アーパネット)と呼ばれる研究が起源

言い換えると

1989年

WWW

… ワールド・ワイド・ウェブ、ウェブサーバの情報をウェブブラウザを介して閲覧する仕組みのこと。ティム・バーナーズ=リーによって開発

電子メール

電子掲示板

ブログ

… Amebaブログ

ソーシャルメディア / SNS

… LINE / Facebook / Twitter とか
Web上で社会的ネットワークを構築する

【インターネットを支える通信】

ブロードバンド

… 大容量通信ができるインターネット接続サービスのこと (光回線・5G など)

【インターネットによる知識創造・誰でも情報発信できる世界へ！】

集合知

… Wikipedia / Yahoo知恵袋のような誰もが編集に加われる仕組み

UGC

… User Generated Contents 企業でなく、消費者によって制作・発信されるコンテンツ。SNS投稿や、商品コメントレビューも含む。誰でも発信者！

7-2 インターネット上でのコミュニケーション

インターネット上でのコミュニケーションは匿名が多い。実名を用いることもあり、それぞれの特徴をおさえよう

	メリット	デメリット	ポイント
匿名	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 自由に発言 ✓ 不正を内部告発 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 不確かな情報の拡散 ✓ 一見公平に見える情報 ✓ 誹謗中傷が行われる ✓ 著作権侵害 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 正しい情報ばかりではない ✓ 匿名とは言えども、基本特定は可能 ✓ 発言は匿名であっても責任を伴い、社会的ルールは守ること
実名	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 発信する情報に責任を持てる 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ストーカー等の犯罪に巻き込まれる可能性がある ✓ 誹謗中傷を受ける 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Facebook / LinkedIn等、実名登録が文化のサイトにおいては、公開範囲の設定を行いましょう ※設定したとしても基本漏れると考え、注意を払う

社会問題

ヘイトスピーチ

フェイクニュース

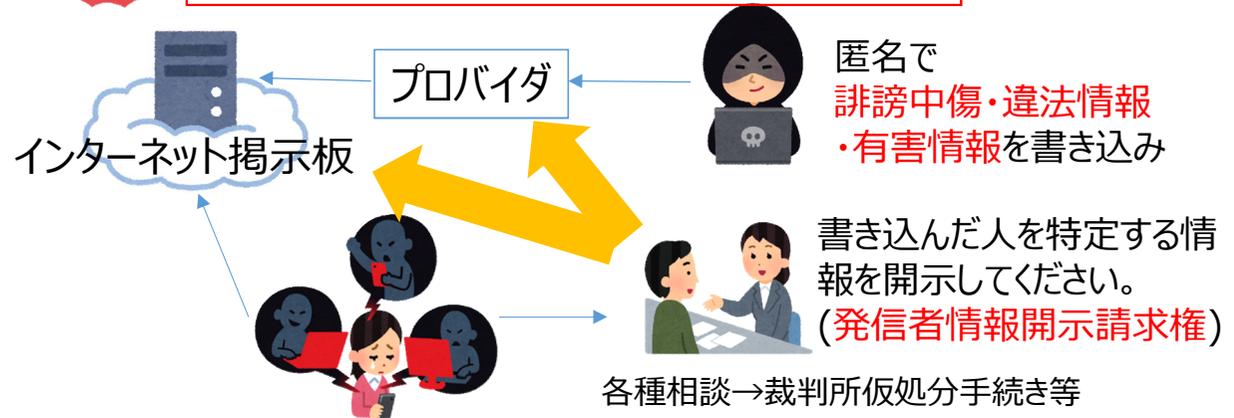
もっともな情報でも裏がある

ポジショントーク

ステルスマーケティング

重要!

プロバイダ責任制限法

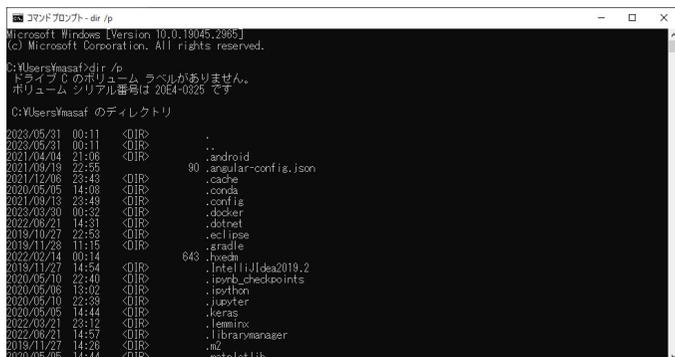


7-3 コンピュータの操作性向上に関する技術

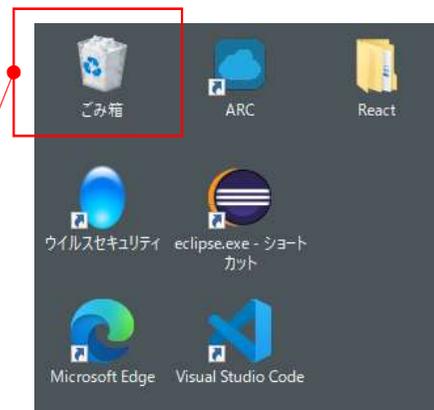
重要! UI (ユーザインターフェース)

… 利用者(ユーザ)と製品(コンピュータ等)との接点

CUI (キャラクタユーザインターフェース)



GUI (グラフィカルユーザインターフェース)



UIを作る上で考慮すべきこと



アクセシビリティ

ユーザビリティ

情報にたどり着ける

使いやすい

シグニファイア

人をある行為に誘導するためのヒント

重要!

UX (ユーザエクスペリエンス)

製品の利用を通じて得られる体験のこと



UI / UX をこだわれば利用者は満足!

7-4 UI設計の基本：情報デザイン

情報デザイン

… 受け手にわかりやすく情報を伝えるための手法

抽象化



ピクトグラム



アイコン

可視化

	国語	算数
Aさん	90点	85点
Bさん	82点	93点



インフォグラフィクス

構造化

- ✓ 試験科目(一般)
 - 数学
 - 英語
 - 国語
- ✓ 試験科目(推薦)
 - 小論文
 - 面接

LATCH

… 情報を分類・整理するための5つの基準 (リチャード・ソール・ワーマン)

基準	説明	例
Location : 場所	地理・空間的な条件が必要な場合	地図 路線図 座席表
Alphabet : アルファベット順・50音順	検索性を求める場合	辞書 名簿
Time : 時間	時間的条件が必要な場合	年表 番組表 時刻表
Category : カテゴリー	状況ごとに分類する場合	メニュー 動植物の分類表
Hierarchy : 階層	発見性を求める場合	ランキング表

7-5 全ての人がいやすいデザイン

バリアフリー

… 障害のある人が生活をする上での障壁(バリア)を除去する

ユニバーサルデザイン

… 初めから障壁を作らず、すべての人にとって使いやすい状態をデザイン

ノーマライゼーション

… すべての人が人間として普通の生活ができる社会を作る理念

UIを作る上で意識すべきこと

✓ フォントの選択 … 文字の太さ、余白、行間、文字間に気を付ける

UDフォント (ユニバーサルデザインフォント)

✓ 色の見え方 … 色の見え方は人によって微妙に異なる。
色の見え方に影響しないように伝わるように工夫する。

カラーユニバーサルデザイン

日本語のUDフォントの例

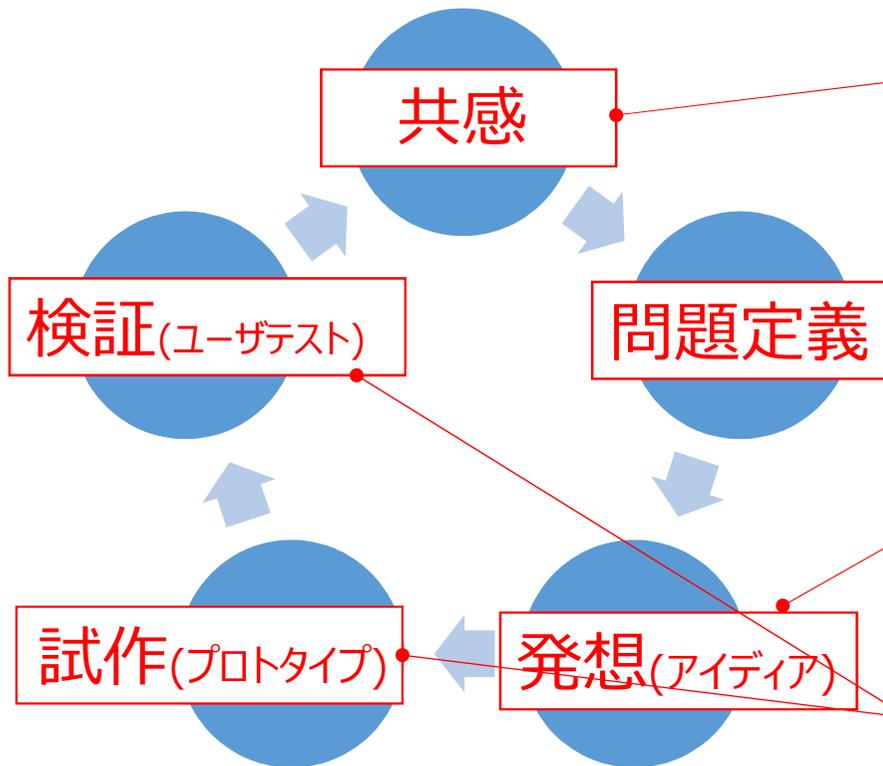


7-6 商品・サービスを作るための思考法

重要!

デザイン思考

… 顧客の問題を解決するための商品・サービスを作るための思考法



- ✓ 考えていること・思っていること
- ✓ 見ていること・聞いていること
- ✓ 話していること・やっていること
- ✓ 不安・嫌なこと
- ✓ 得たいもの

POINT



アプローチの中心は常に利用者!

ペルソナ手法

→ 1人のユーザを想定して、その人に適切かを判断する

ブレインストーミング

→ 第2講 2-3解決法を考案するための方法

- ✓ 最低限必要なものを作る!
- ✓ アンケート、インタビュー、観察、パフォーマンス評価

POINT



POINT



第7講 確認問題 問1

ソーシャルネットワーキングサービス (SNS) の利用事例はどれか。

- ① 会員登録型のコミュニティサイト上で、企業および利用者間の共感が築かれ、ブランド価値を向上させる。
- ② 電子メールや、ワークフローを同一のサイト上で提供し、共同作業を促進させる。
- ③ インターネットサイト上で、様々な企業が出展し、多くの利用者が購入することができる。
- ④ 欠席・遅刻連絡をインターネットを経由して提供する。

→ 正解は①です。

② はグループウェアと呼ばれるシステムの説明です

③ はAmazon / 楽天 / Yahooショッピング等のECサイトの説明です

④ はSaaS (ソフトウェア・アズ・ア・サービス)の説明です

第7講 確認問題 問2

インターネットプロバイダが提供したサービスにおいて発生した以下事例のうち、プロバイダ責任制限法によって、プロバイダの対応責任の対象となり得るものはどれか。

- ① 氏名などの個人情報がインターネット掲示板に掲載されて、個人の権利が侵害された。
- ② 受信した電子メールの添付ファイルによってマルウェアに感染させられた。
- ③ 無断で利用者IDとパスワードを使われて、ショッピングサイトにアクセスされた。

→ 正解は①です。不特定多数が閲覧できるインターネット掲示板に個人情報が掲載された場合、プロバイダの対応責任の対象となります。

②：誤りです。電子メール添付ファイル作成者が、ウイルス作成・提供罪に問われます。

③：誤りです。不正アクセス禁止法によって規制されている行為となります。

第7講 確認問題 問3

UX (User Experience)の説明として、適切なものはどれか。

- ① 提供しているサービスの画面の事を指し、ユーザとサービス・製品の接点となる箇所の総称を意味する
- ② 製品、サービスを利用したときに得られる人の感じ方・反応
- ③ 文化、言語、年齢及び性別の違いや、障害の有無や能力の違いなどにかかわらず、できる限り多くの人々が快適に利用できることを目指した設計
- ④ サービスを提供する企業が、顧客との間に親密な信頼関係を作り、リピーターやファンになるような活動を行い、顧客との関係を深める手法

→ 正解は②です。

① UI (User Interface)の説明です

③ ユニバーサルデザインの説明です

④ CRM (Customer Relationship Management)の説明です

第7講 確認問題 問4

ピクトグラムの説明として、適切なものはどれか。

- ① 小片を寄せ合わせ埋め込んで模様を表す装飾美術の技法
- ② 情報、データ、知識を視覚的に表現したもの
- ③ 複数の数量を縦棒、折れ線、円などの図形で判りやすく示したもの
- ④ 意味するものの形状を使って、その意味概念を理解させる記号・シンボル

→ 正解は④です。

- ① : モザイク の説明です
- ② : インフォグラフィクス の説明です
- ③ : グラフ の説明です

第7講 確認問題 問5

デザイン思考の例として、最も適切なものはどれか。

- ① 仕事の流れを効率化するために、あるべき仕事の流れを定義し、再デザインする
- ② Webページ全体を共通のレイアウトでデザインする
- ③ アプローチの中心は常にサービスの利用者であり、利用者のニーズに基づき、サービスをデザインする
- ④ 持っているデータ・操作をオブジェクトの集まりとして捉え、情報システムをデザインする

→ 正解は③です。

- ① : BPR (ビジネス・プロセス・リエンジニアリング)の説明です
- ② : スタイルシートという技術を利用したホームページ作成の説明です
- ④ : オブジェクト指向の説明です

第7講が完了しました！

Good job!

チャンネル登録をお願いします！