教科書p.32-47

２章２節　情報デザイン

――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――

▶情報をわかりやすく伝えるためには、次のア～エの項目をどのように工夫すればよいか、選択肢のうち最も適したものを選びなさい。【思考力・判断力・表現力】

ア　フォント

イ　ジャンプ率

ウ　レイアウト

エ　視線移動

＜選択肢＞

⓪項目の大きさや配置のほか、項目と項目の間の余白の幅もそろえる。

①横組みのレイアウトでは左上から右下へ、縦組みでは右上から左下への流れを意識する。

②見出しと本文の文字の大きさの差が大きいと躍動感、小さいと落ち着きがある雰囲気になる。

③見出しや強調箇所にはゴシック体を、長い文章には明朝体を使うと読みやすい。

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ア |  | イ |  | ウ |  | エ |  |

▶情報デザインについて、次の問いに答えなさい。【知識・技能】

(1)次のア～ウの情報デザインについての文章が説明している手法を語群から選びなさい。

ア　情報をそれぞれの関係性やつながり、レベルなどに整理してわかりやすく表現する。

イ　必要な情報を取り出して視覚的に表現し、わかりやすくする。

ウ　余分な要素をそぎ落とし、情報の要点だけをシンプルに表現する。

＜語群＞

⓪抽象化　　①可視化　　②構造化

(2)次のエ～キの情報デザインの例は、語群のどの手法を使っているか選びなさい。

エ　デパートのフロアマップ

オ　グラフ

カ　インフォグラフィック

キ　スマートフォンのアイコン

＜語群＞

⓪抽象化　　①可視化　　②構造化

(3) 公共の場で何らかの情報や注意を示すために用いられる絵記号を何というか、語群から選び、解答欄クに答えなさい。

＜語群＞

⓪ピクトグラム　　①インフォグラフィック　　②インフォメーション　　　③路線図

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ア |  | イ |  | ウ |  | エ |  | オ |  |
| カ |  | キ |  | ク |  |

▶次の文章を読み、問いに答えなさい。【知識・技能】

色には色相、彩度、明度の3つの属性がある。配色を行う際に、彩度が高い色どうしを背景色と文字色に設定すると読みにくかったり、ディスプレイやプロジェクタで見る資料に、彩度や明度が高すぎる色を使うと目に負担がかかったりする。

　配色を考えるときには色相を輪の形に並べた（　エ　）で考えるとよい。（エ）で向かい合う位置にある色を（　オ　）といい、お互いに引き立てあう関係にある。（エ）で近い場所にある色を（　カ　）といい、（カ）や同じ色相で明度・彩度だけが違う色である（　キ　）の組み合わせはデザインに統一感を出しやすい。

(1)下線部の（ア）色相、（イ）彩度、（ウ）明度　の説明を選択肢から選びなさい。

＜選択肢＞

⓪色の明るさのこと。　　①赤、黄、青などの色味のこと。　　②色の強さのこと。

(2)文中の空欄（　エ　）～（　キ　）に入る語句を語群から選びなさい。

＜語群＞

⓪類似色　　①同系色　　②補色　　③色相環

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ア |  | イ |  | ウ |  | エ |  | オ |  |
| カ |  | キ |  |

▶プレゼンテーションやレポートによる表現について、次の問いに答えなさい。【知識・技能】

(1)プレゼンテーションスライドをPREP法で順番に並べたときに、（　ア　）、（　イ　）に入る項目を語群から選びなさい。

　（　　）→（　　）→（　ア　）→（　　）→（　イ　）

＜語群＞

⓪理由　　①具体例　　②結論　　③タイトル

(2)レポートによる表現で、次のウ～オの文章のうち、正しい文章には⓪を、間違っている文章には①を選びなさい。

ウ　一般には、序論、本論、結論の構成で組み立てる。

エ　文章は「ですます」調で、論理的かつ明確に書く。

オ　参考にした資料や書籍は最後に参考文献としてまとめておく。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ア |  | イ |  | ウ |  | エ |  | オ |  |

▶次の問いに答えなさい。【知識・技能】

(1) 次のア～ウのデザインは、語群のどの工夫と関係が深いか答えなさい。

グラフィカル ユーザー インターフェイス, テキスト

自動的に生成された説明ア　　　　　　　　　　　　　　イ　　　　　　　　　　　　　ウ

グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

自動的に生成された説明グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

自動的に生成された説明

＜語群＞

⓪ユーザビリティ　　①アクセシビリティ　　②シグニファイア

(2)次のエ～カの説明は語群のどの語句と関係が深いか選びなさい。

エ　直観的に適切な行動ができるようなヒントやサインのこと。

オ　誰もが公平に情報にアクセスでき利用できるための工夫や技術のこと。

カ　操作をするときに簡単に使用目的が達成できるような工夫や技術のこと。

＜語群＞

⓪ユーザビリティ　　①アクセシビリティ　　②シグニファイア

(3) 年齢や性別、言語の違いにかかわらず、すべての人が等しく利用できるデザインの工夫を何というか、語群から選び、解答欄キに答えなさい。

＜語群＞

⓪情報デザイン　　①アクセシビリティ　　②ユニバーサルデザイン

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ア |  | イ |  | ウ |  | エ |  | オ |  |
| カ |  | キ |  |

▶次の文章を読み、問いに答えなさい。【知識・技能】

情報デザインによる問題解決では、最初に問題の対象を見つけ、考え・発想を広げるとよい。

　問題が明らかになれば、次に情報収集を行う。関係者に取材をする（　ア　）、現地に行って調査する（　イ　）、質問項目に回答してもらう（　ウ　）が情報収集でよく用いられる。

　情報が収集できたらデザインの（　エ　）をする。伝える対象である（　オ　）、目的、内容、方法を決めて、デザインの基本的なイメージである（　カ　）を定め、（　キ　）を描いてみる。ここまでのアイデアをもとに制作を行い、評価・改善を行う。

(1)上の文中の空欄（　ア　）～（　キ　）に入る語句を、語群から選びなさい。

＜語群＞

⓪コンセプト　　①インタビュー　　②ターゲット　　③アンケート　　④ラフスケッチ

⑤要件定義　　⑥フィールドワーク

(2) 下線部の問題の対象を見つける際に用いられる手法について、ク、ケが説明するものを語群から選びなさい。

ク　アイデアを個々に記したカードや付せんを、分類・グループ化する手法。

ケ　他人のアイデアを批判せず、自由な発想でたくさんのアイデアを出す方法。

＜語群＞

⓪シグニファイア　　①ラフスケッチ　　②フィールドワーク　　③KJ法　　④ブレーンストーミング

⑤要件定義　　⑥フィールドワーク

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ア |  | イ |  | ウ |  | エ |  | オ |  |
| カ |  | キ |  | ク |  | ケ |  |