情報デザインの3つの方法

抽象化・可視化・構造化で、情報はどのように伝わりやすくなるのだろう

元の情報（文字だけ）

文化祭の案内（架空）
体育館では10時から合唱、
11時からダンス、13時から
劇があります。トイレは
1階と3階です。食べ物は
中庭で11時から14時まで
売っています。困ったこと
があれば、1階の案内所へ。
展示は2階と3階の教室で、
美術部・写真部・科学部が
あります。昼ごろは中庭が
こみ合います。

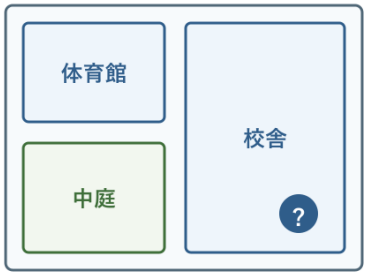
→ 読まないと分からない
→ 必要なところを探しにくい

抽象化

要素を取り出し、単純な形にする



校舎の地図（模式）



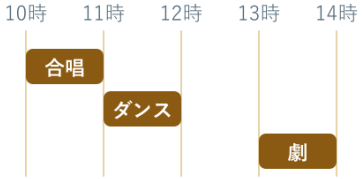
大事な要素だけを残し、
細かいところを省く

例：アイコン・ピクトグラム・地図

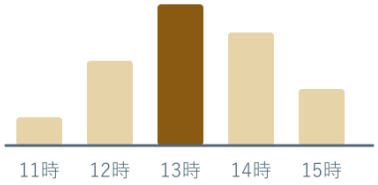
可視化

関係や量を、見える形にする

体育館のステージ（時間）



中庭のこみ具合（架空）



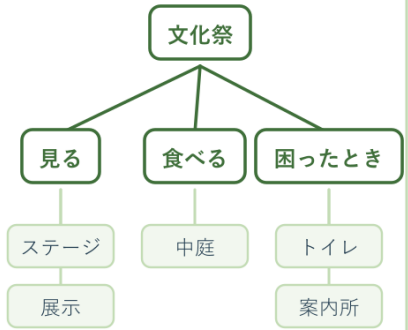
いつ・どれくらいが、
ひと目で分かる

例：表・図解・グラフ

構造化

順序やまとまりで整理する

目的別に見出しを立てる



必要な情報に、
順にたどりつける

例：見出し・レイアウト・階層

目的と受け手を考えて組み合わせる。年齢・言語・障害の有無などに関わりなく伝わるかも確かめる。

※ 模式図。文化祭の案内・時間・こみ具合は架空の例。