

授業科目名 <英訳>	インフォメーションデザイン論 Information Design				担当者所属・ 職名・氏名	情報学研究科 教授 情報学研究科 教授 情報学研究科 助教	田中 克己 黒橋 禎夫 山本 岳洋				
配当 学年	1回生以上	単位数	2	開講年度・ 開講期	2017・ 前期	曜時限	火5	授業 形態	講義	使用 言語	日本語
授業種別	デザイン学科目										
[授業の概要・目的]											
<p>どんなに価値のある情報・知識も、社会・人間に対し効果的に伝達できなければ、意味が無い。情報を効果的に伝達するには、情報を構造化するとともに、理解しやすい形にデザイン・可視化する必要がある。</p> <p>本講義では、情報デザイン、インタラクションデザイン、視覚デザインの3領域について講述する。具体的には、情報デザインと情報の理解（センスメーカー）理論、情報の信憑性、情報の構造化・整理、空間把握・認知地図・経路探索(Way Finding)、言語と情報デザイン、インタフェースとインタラクションのデザイン、画像/映像文法とストーリーテリング・感覚デザイン、情報の可視化技術などについて講述する。</p>											
[到達目標]											
<p>情報デザインの概念の理解、および、情報デザインのための各種手法・技術について理解し自ら使用できることを到達目標とする。</p>											
[授業計画と内容]											
<p>イントロダクション（1回） 情報デザインとは何か、情報デザイン、インタラクションデザイン、視覚デザインの3領域について講述する。</p> <p>情報の理解と信憑性（2回） 人間認知の視点からの情報デザイン、批判的思考、認知心理学における情報信憑性、Webサイトの信憑性、信憑性のタイプ・フレームワーク、信憑性分析、情報の理解容易性について講述する。</p> <p>言語と情報デザイン（3回） 情報の伝達・情報のデザインという立場からの言語表現について講述する。メタファー・メトニミー、アナロジーや修辞構造に基づく情報デザイン、サービス・広告の視点からの言語情報デザイン、できごとと思いの言語表現である短歌のデザインについて講述する。</p> <p>情報の構造化（3回） 情報の分類と情報検索、情報デザインとしてのインフォグラフィックス、情報の整理・構造化手法としての概念モデリングについて講述する。</p> <p>インタフェースとインタラクションのデザイン（4回） 可視化の視点からの情報デザイン、コンピュータ・ヒューマンインタフェースのデザイン、認知心理学から見たインタフェースデザイン、音声対話などのインタラクションのデザインについて講述する。</p> <p>マルチメディアデザイン（2回）</p>											
											インフォメーションデザイン論(2)へ続く

インフォメーションデザイン論(2)

写真や映画・映像表現のための画像文法・映画文法について講述する。具体的には、モンタージュ理論、クレショフ効果、創造的地理、創造的人間、意味の創造、ショットのつなぎ方と効果について講述する。さらに、テレビ番組制作の観点からの映像デザイン、演出技法、番組自動制作技術について講述する。

【履修要件】

特になし

【成績評価の方法・観点及び達成度】

情報デザインの概念の理解、および、情報デザインのための各種手法・技術について理解し自ら初歩的にでも使用できることを到達目標とする。

【成績評価の方法・基準】下記の順に考慮して決定する予定。

講義期間中に課す演習課題	20%程度
期末試験	70%程度
授業への貢献（よい質問をすることなど）	10%程度

【教科書】

授業で用いる講義ノートは、適宜配布する。

【参考書等】

（参考書）

下記「参考文献」参照。

- [1]渡辺保史著：情報デザイン入門 インターネット時代の表現術、平凡社、2001年7月
- [2]木村博之著：インフォグラフィックス 情報をデザインする視点と表現、誠文堂新光社、2010年8月28日
- [3]Susan Weinschenk (著), 武舎 広, 武舎 るみ, 阿部 和也 (訳)：インタフェースデザインの心理学 ウェブやアプリに新たな視点をもたらす100の指針、288ページ、オライリージャパン、2012年7月
- [4]D. A. ノーマン：誰のためのデザイン？ 認知科学者のデザイン原論 (新曜社認知科学選書)、427ページ、新曜社、1990年2月
- [5]B.J. フォッグ著、高良理・安藤知華共訳：実験心理学が教える人を動かすテクノロジー(Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do), 日経BP社、2005年11月
- [6]Stanford Persuasive Tech Lab Resource<http://captology.stanford.edu/resources>
- [7]今泉容子著：映画の文法 日本映画のショット分析、彩流社、2004年2月15日

【授業外学習（予習・復習）等】

授業内容に関連するreading assignment、および、レポート課題を随時課す。

（その他（オフィスアワー等））

開講時限の前後の1時間を原則としてオフィスアワーとする。
その他の時間についてはメールによるアポイントを経ることとする。
田中克己

インフォメーションデザイン論(3)へ続く

インフォメーションデザイン論(3)

tanaka@dl.kuis.kyoto-u.ac.jp

黒橋禎夫

kuro@i.kyoto-u.ac.jp

山本岳洋

tyamamot@dl.kuis.kyoto-u.ac.jp

オフィスアワーの詳細については、KULASISで確認してください。