

わかりやすさとはなにか

MOF2023 2023.1.8

東京工業大学 教育革新センター 天野由貴

あらゆるものはデザインされている

4コマ漫画：起承転結

歌：Aメロ， Bメロ， サビ

料理：材料を入れる順序， 調理方法， 盛り付け方

家電：スイッチの位置， 大きさ

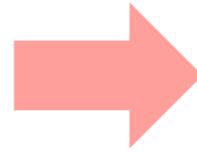
建物：入り口， 階段， トイレ， エレベーター

Webサイトやアプリ：ボタン， 色， 配置

もちろん， 授業も教材も

デザインには目的がある

モノ・コトを
伝えたい
してほしい



モノ・コトを
理解してほしい
使ってほしい

わかりやすさが大事

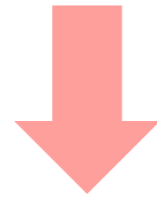
わかりにくさを意識することが大事

わかりやすさの基本

脳に余計な負担をかけない

人間、そんなにたくさん処理できない

人間、そんなにたくさん覚えられない



授業で教えたい・伝えたいことがある

それ以外の情報は、なるべく楽に処理できるようにする

情報をデザインする

情報を盛り込み過ぎない

文章を短く。

一文一義。

色も少なく。3色まで。

いくつもいくつも列挙しない。

余白だいじ。



情報を整理する

整列

グループ化

パターン化

トーン&マナー

ポイントはわかりやすく

グループ化されていない



- ・ロシアンブルー
毛色はブルー, 目はグリーンが特徴
- ・スコティッシュフォールド
耳が折れているのが特徴

グループ化されている



- ・ロシアンブルー
毛色はブルー, 目はグリーンが特徴

すきまがある



- ・スコティッシュフォールド
耳が折れているのが特徴

自然なことに逆らわない

人間工学

視線の導線

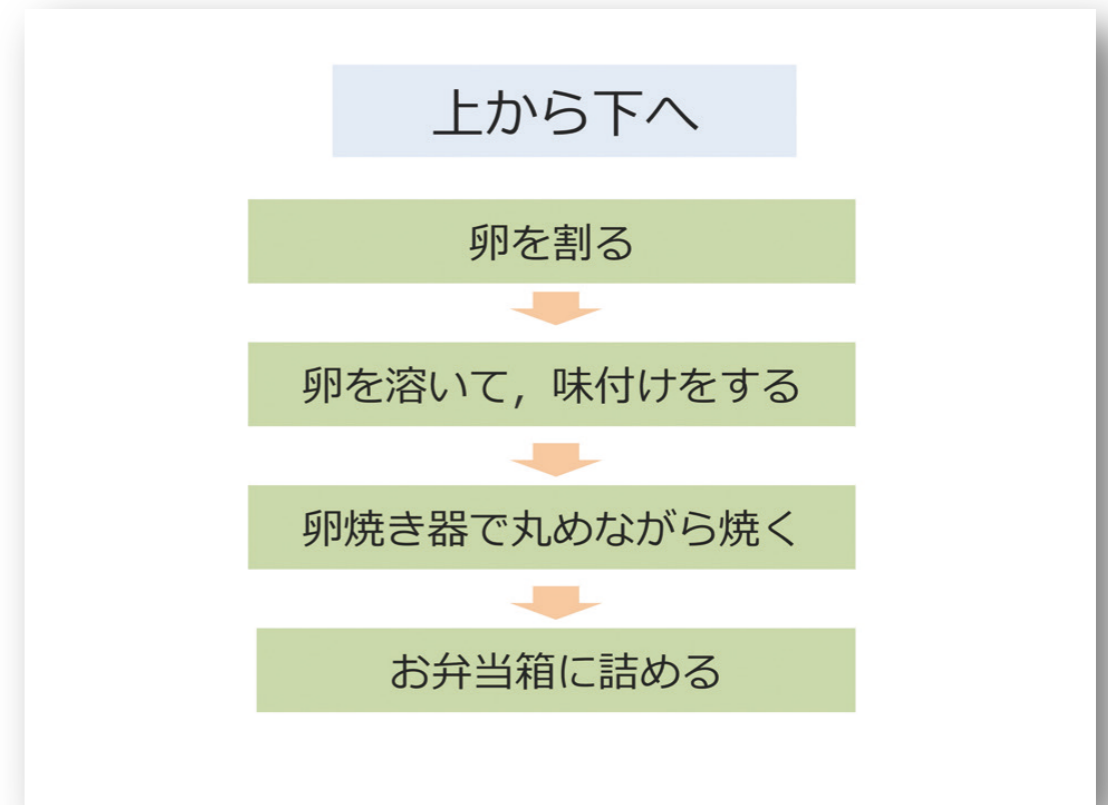
動作の導線

標準化されてるもの

危険 ■ 注意 ■ 安全 ■

○ ×

! 危険 or ポイント



「めんどくさい」と思う気持ちは大事

なぜ、それをめんどくさいと思ったか



理由を解明して、その道を通らなくても済むようにする

その過程はいるか

その言葉はいるか

その画像はいるか



それを削除するか、なにか代替案があるか

日常的に情報デザインを意識する

たとえば学内通知

1. 通知対象者は何人か
2. 自分の立ち位置
3. 自分が引っかかる箇所
4. じゃ、自分の背後に何人いるか



全然わからない

まあまあわかる

詳しい

伝えたいことを確実に伝える

授業で教えたい・伝えたいことがある

それ以外の情報は、なるだけ楽に処理できるようにする

情報をデザインする

Information Design

