

2章 情報を伝える

ソーシャルメディア	SNSなどのインターネット上でのコミュニケーション手段。
インターネット	世界中のコンピューターネットワークの総称。
記録性	データが保存される性質や特性。
エスクローサービス	第三者が取引の代金や契約の内容を保管するサービス。
匿名性	個人の特定ができない状態。
デジタル化	アナログデータをデジタルデータに変換すること。
10進法	10を基数とする数字の表記法。0から9までの数字を使用。
16進法	16を基数とする数字の表記法。0から9までの数字とAからFまでのアルファベットを使用。
2進法	2を基数とする数字の表記法。0と1の二つの数字を使用。
ASCII	文字をコンピューターが理解できる数値に変換する規格。
GB	ギガバイト。2進数で約10億バイトの情報を表す。
KB	キロバイト。2進数で約1000バイトの情報を表す。
MB	メガバイト。2進数で約100万バイトの情報を表す。
PB	ペタバイト。2進数で約1000兆バイトの情報を表す。
SNS	ソーシャル・ネットワーキング・サービス。ユーザー同士が情報を共有するプラットフォーム。
バイト	情報の基本単位。8ビットで構成される。
ビット	情報の最小単位。0または1の二進数で表される。
絵文字	顔や動物などの絵文字で表される感情や意味の記号。
ゴシック体	文字の形状が斜めに傾いたフォント。
フォント	文字の書体やスタイルのこと。
文字コード	文字や記号をコンピューターが理解できる形式に変換する仕組み。
標本化	連続的な信号を一定の間隔でサンプリングすること。
符号化	情報を特定の符号に変換すること。
量子化	アナログ信号を離散的な値に変換すること。
MIDI	楽器などの演奏情報をデジタルで記録するフォーマット。
ピクセル	画像を構成する最小の要素。
ベクトルデータ	画像や図形をベクトルで表現したデータ。
ラスタデータ	画像を格子状のピクセルで表現したデータ。
歌声合成ソフトウェア	コンピューターで人間の声を合成するソフトウェア。
画素	画像や映像を構成する色情報の最小単位。
QRコード	二次元バーコード。情報をコンパクトに表現できる。
加法混色	色を重ね合わせて新しい色を作る方法。
光の三原色	赤・緑・青の三つの色。全ての色を合成できる。
ディスプレイ	画像や文字を表示する装置。
CMY	シアン・マゼンタ・イエローの三原色。プリンターで使用される。
CMYK	シアン・マゼンタ・イエロー・ブラックの四色印刷。出版物で使用される。
CPU	中央演算処理装置。コンピューターの脳として機能する部分。
Fps	フレームレート。1秒間に表示される画面の枚数。
フレーム	映像やアニメーションの1コマ。連続して表示されることで動画が作られる。
フレームレート	1秒間に表示されるフレームの数。

減法混色	色を混ぜ合わせて色を暗くする方法。
色の三原色	色を表現するための基本的な色。光の三原色と色の三属性がある。
D p i	1インチ当たりのドット数。印刷物や画像の解像度を表す。
トレードオフ	複数の要素や目標の間でバランスを取ることを。
フィルカラー	写真や画像に色を塗りつぶすこと。
解像度	画像や映像の詳細さや精細さ。ピクセル数やドット密度で表される。
階調	画像や音声などの連続的な値の段階。
標本化周波数	アナログ信号をデジタル信号に変換する際のサンプリング周波数。
量子化ビット数	アナログ信号をデジタル信号に変換する際のビット数。
R G B	赤・緑・青の色空間。デジタル画像の基本的な色表現方法。
キーワード検索	特定のキーワードを含む情報を検索する方法。
ランレングス圧縮	データの連続した同じ値を短い情報で表現する方法。
圧縮	データ量を減らす方法。可逆圧縮と非可逆圧縮がある。
可逆圧縮	データを圧縮しても元のデータを復元できる方法。
非可逆圧縮	データを圧縮する際に一部の情報を犠牲にする方法。
M P 3	音楽などの音声データのフォーマット。
情報デザイン	情報をわかりやすく視覚化し、伝えるデザインの考え方。
抽象化	複雑な現象や情報を単純化して捉えること。
ピクトグラム	図や記号で表現された情報。
可視化	データや情報を視覚的に表現すること。
構造化	情報やデータを体系的に整理し、整然とさせること。
グラフ	データを視覚的に表現した図。
アクセシビリティ	障害を持つ人も含めて、誰にでも利用しやすい状態。
カラーバリアフリー	色覚異常のある人でも色の違いを認識しやすい状態。
バリアフリー	障害のある人も含めて、あらゆる人に利用しやすい状態。
ユーザビリティ	製品やサービスが使いやすいかどうかを評価する能力。
ユニバーサルデザイン	障害のある人も含めて、全ての人に使いやすい設計。
シグニファイヤ	デザインや記号などが持つ意味や機能。
ユーザインタフェース	ユーザーとシステム間のコミュニケーションを担う部分。
ユーザエクスペリエンス	ユーザーが製品やサービスを使う中で得る経験や感情。
デザイン思考	問題解決にデザインの手法や考え方を取り入れるアプローチ。
クラウドファンディング	インターネットを通じて多くの人から資金を集める手法。
P O S システム	販売時点での情報管理や取引処理を行うシステム。
ウィキ	複数のユーザーが共同で編集できるウェブサイト。
ペルソナ手法	商品やサービスのターゲットとなる人物像を想定する手法。
ユニコード	文字や記号に対する統一規格。