

CSS Nite in Ginza, Vol.36
インフォメーションアーキテクトの
過去、現在、そして未来

The Past, Present and the Future of
Information Architect

Nobuya Sato
Experience Designer
June 18th, 2009

本日のアジェンダ

1. 自己紹介
2. IAって何？
3. IAの歴史（過去、現在）
4. IAの今後
5. まとめ
6. 質疑応答

Agenda

本日のアジェンダ

1. **自己紹介**
2. IAって何？
3. IAの歴史（過去、現在）
4. IAの今後
5. まとめ
6. **質疑応答**

自己紹介

- 神戸芸術工科大学**工業デザイン**学科卒業
- 沖電気のデザイン会社で**工業デザイナー**
- インタラクティブデザイン会社参加 **CD-ROM, Web, etc**
- 西海岸に**3DCG**の留学、**SIGGRAPH**入賞
- iXLやRazorfishなど**米国大手**日本支社でリードIAを**歴任**
- bAで**大規模サイト**のIAやPM、**グローバル戦略**
- メーカーのデザイン部門で**プラットフォーム**や**UX戦略**

本日のアジェンダ

1. 自己紹介
2. IAって何？
3. IAの歴史（過去、現在）
4. IAの今後
5. まとめ
6. 質疑応答

What is IA?

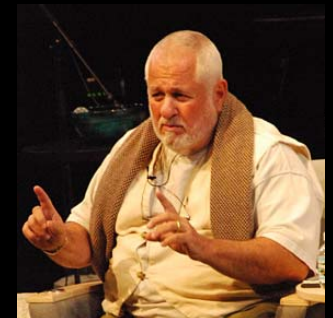
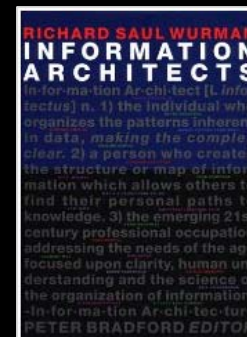
IA?

- **情報アーキテクチャ**
 - **情報デザイン**
 - **情報設計**
 - **インターフェースデザイン**
 - **UIデザイン**
 - **ユーザーエクスペリエンスデザイン**
 - **ナビゲーションデザイン**
 - **サイト設計、サイト構築**
 - **Webユーザビリティ**
 - **ユーザーテスト**
- ... etc.

「IAの父」による定義

- 複雑なデータの固有のパターンをまとめて、内容を明確にする人
- 第三者が情報を得るための筋道を自分で見つけられるように、情報の構造を示す地図を作成する人
- 誰でもが理解しやすいように情報を提供し、それらをまとめる人

- “Information Architects” [Richard Saul Wurman \(1996\)](#)



There are two "IA"

IAには2つある

Information Architecture : **分野、担当領域、専門性**
と

Information Architect : **役割、担当範囲、専門家**

はっきりさせる。させないと必要ない作業が振ってくるので要注意。

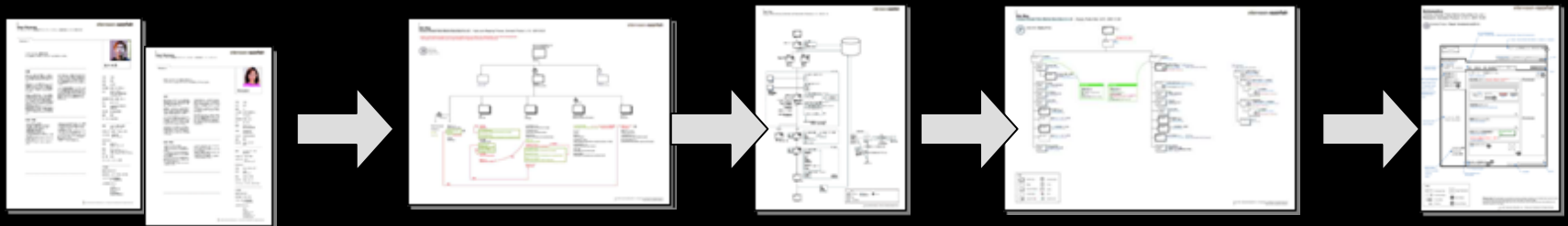
「情報アーキテクチャ」と

「インフォメーションアーキテクト」

~~情報アーキテクト
インフォメーションアーキテクター
インフォメーション・アーキテクト
インフォメーション・アーキテクチャー
インフォメーションアーキテクチャー~~

IA、一般的なタスク

1. 市場調査、競合調査、ユーザー分析
2. ペルソナ
3. ユースケース、ユーザーフロー
4. フィーチャーリスト、コンテンツリスト
5. ハイレベルサイトマップ、コンセプトモデル
6. ワイヤフレーム
7. 詳細なサイトマップ
8. 機能要件定義書、仕様書
9. ページデザイン（コンポーネント設計）



User Experience Treasure Map by J. Callender and P. Morville



- 日本語版: [浅野紀予 \(IA Spectrum: ユーザーエクスペリエンスデザイン成果物リスト\)](#)

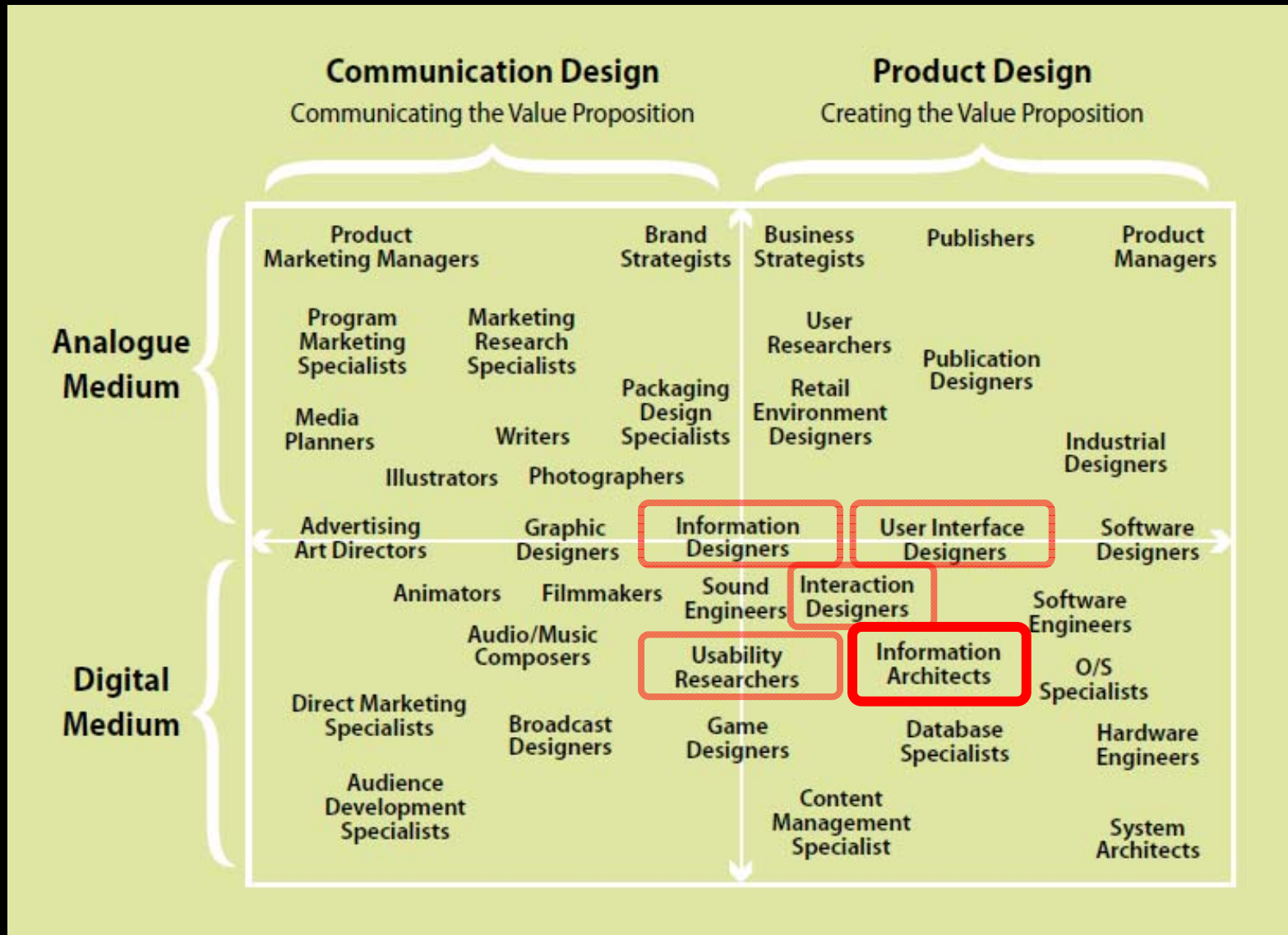
本日のアジェンダ

1. 自己紹介
2. IAって何？
3. **IAの歴史（過去、現在）**
4. IAの今後
5. まとめ
6. **質疑応答**

役割としてのIAの歴史

- **メディア技術の発展とサービス&コンテンツの充実化に伴って「デザイン」の対象範囲とその業務範囲が変化してきている。**
- **その中でのIAの役割も大きく変化している。**
 - **少なくとも欧米では** → IAの今後
- **実は、Web以前の時代からIAは活躍していた。**
- **けっして新しい考え方でも役割でもない。**
 - **むしろもう古い？** → IAの今後

History of IA as a role, defined area



- [Clement Mok](#), Sapient & AIGA (2000)

IAの歴史：Web以前 (1990～1993)

- [Verbum Interactive](#) (1991)、Apple CD-ROM Drive
- ハイパーリンクからハイパーメディアへ
- ハイパーメディアからマルチメディアへ

- グラフィックデザイン会社のマルチメディア業務参入
 - グラフィックデザイナーから情報デザイナーへ

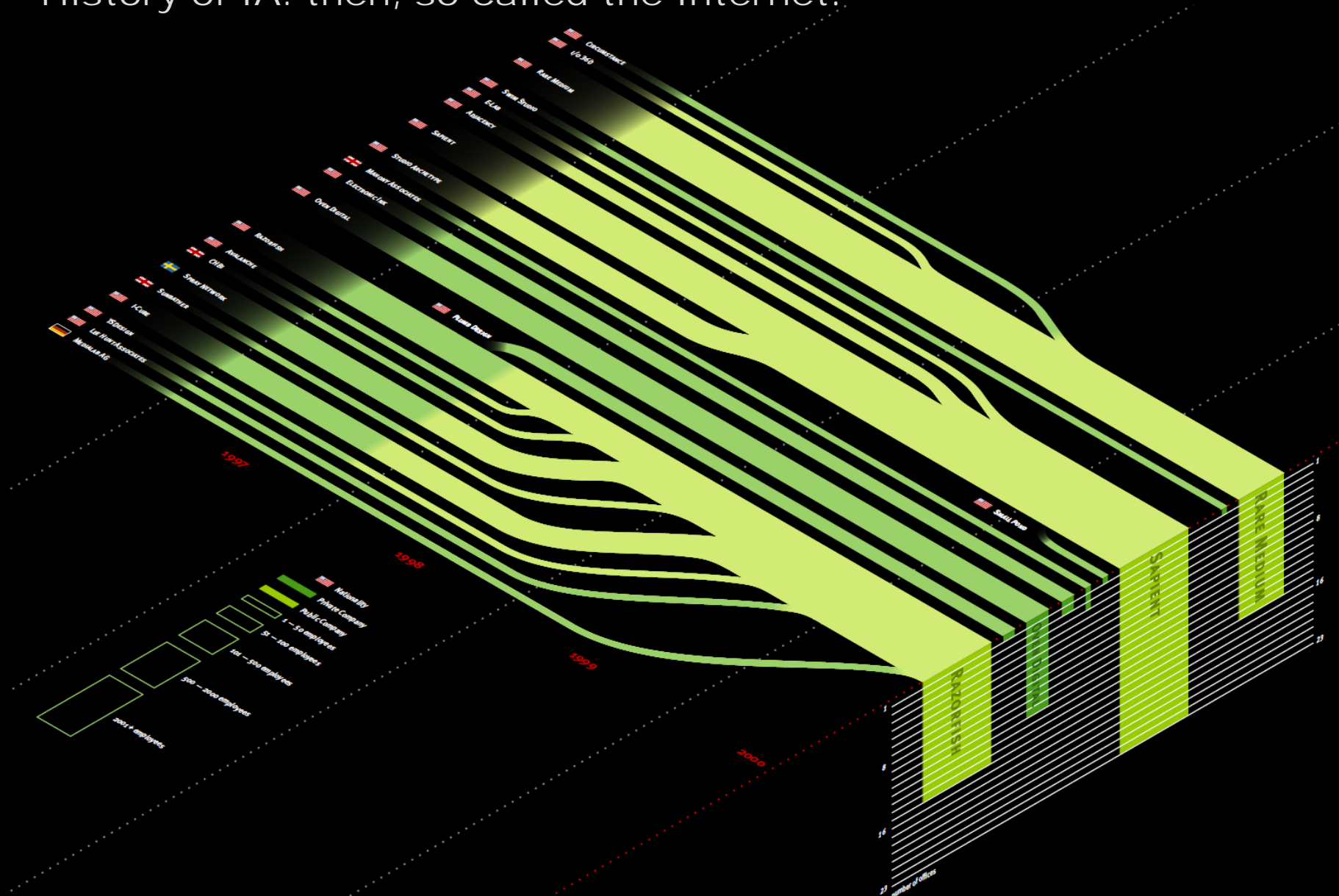
- デザイン会社がインタラクティブコンテンツ制作へ
 - 情報デザイナー、インタラクティブデザイナー
 - [Studio Archtype](#), [Method](#), [Vivid](#), [Meta Design](#)

History of IA: then, so called the Internet!

IAの歴史：Internetブーム到来！（1994～1999）

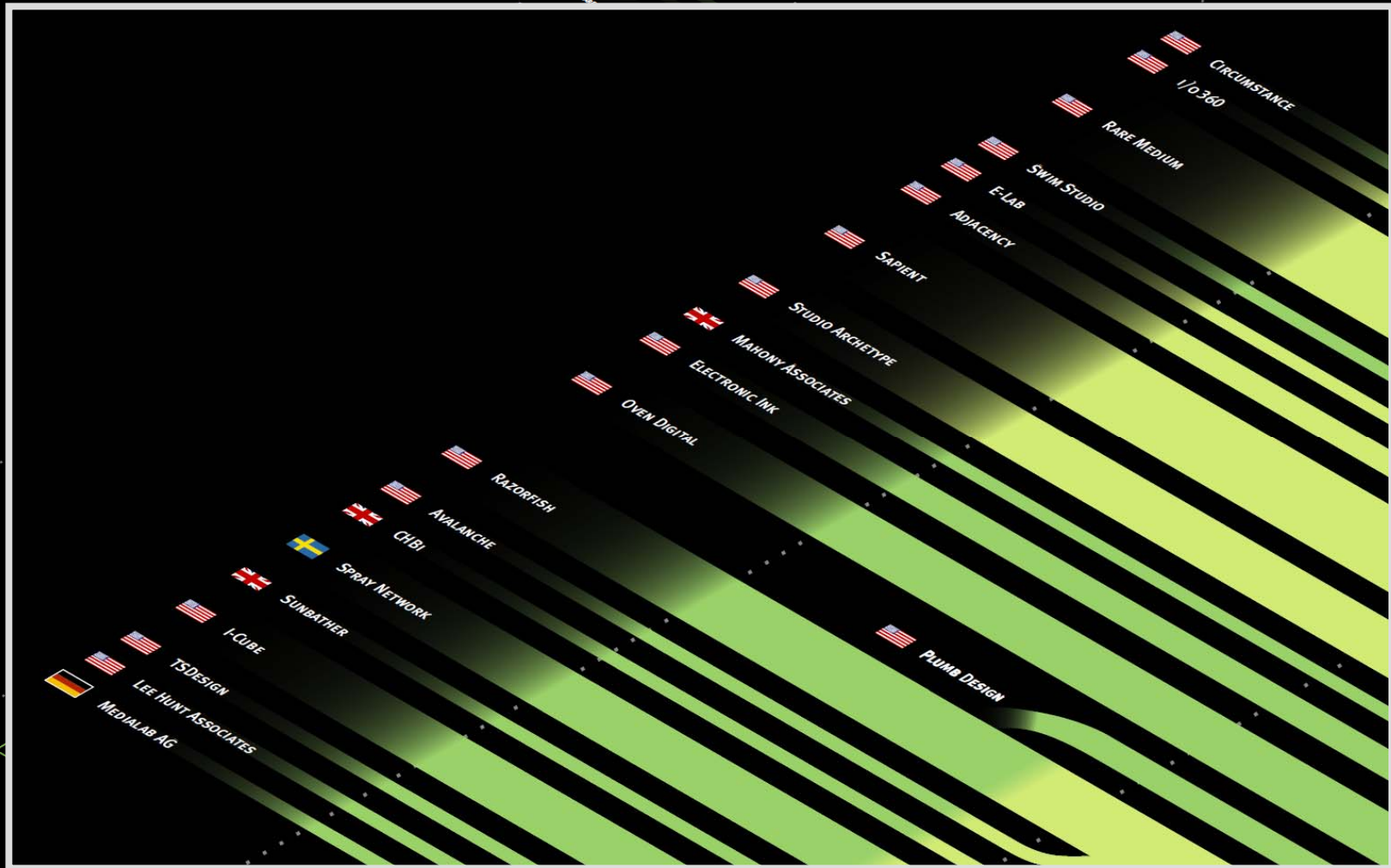
- **規模の巨大化、システム構築**
 - システムアーキテクトと情報デザイナー
- **デザイン会社各社の統廃合**
 - 知識の集約、メソッドの均一化、標準化
 - 情報デザイン/インタラクシヨンデザインの領域の拡大
- **システム会社とデザイン会社の合併**
 - [Razorfish + I-Cube](#), [Studio Archetype + Sapiient](#)
 - 情報デザインと情報アーキテクチャ

History of IA: then, so called the Internet!



“Experience Design Family Tree” Dynamic Diagrams, AIGA (2000)

History of IA: then, so called the Internet!



“Experience Design Family Tree” Dynamic Diagrams, AIGA (2000)

IAの歴史：ネットバブル崩壊 (2000～2006)

- ネットバブル崩壊後、各社のデザイナー流出
- マーケティング重視、広告の費用対効果
- 大手代理店によるクリエイティブエージェンシーの統合
- 収益モデルの構築/デザイン

IAの歴史、現在の状況 (2008)

- **ユーザー思考の設計、ユーザーデータ**
- **ユーザー重視型のデザインモデル**
- **情報構造の設計からより大きな情報環境の構築へ**

History of IA: and the future

IAの歴史：IAの今後

– あとで

求められている機能・役割

- コンテンツやインタラクシヨンの仕組み、ナビゲーションと構成など、システムの計画やデザインをする人
- インタラクティブな経験がどのように機能するかを設計したり、構築する人
- インターフェースデザインやテクノロジーのソリューションといったものをデザインして、実装するための土台となる要件や仕様をつくる人
- マーケティングやビジネスモデルを理解してそれに合わせた情報を構築する人

現状のアサイメントでよく見る問題点

- **スキルの問題**
 - デザイナー/アーキテクトの素養が必要
- **経験を超えたタスクのアサイン**
 - 調整能力、判断能力など規模に応じた経験が必要
- **規模に応じたアサインがされていない**
 - 大規模なのにアサインは一人だけ
- **案件が適切でない**
 - “芸術性”の高いキャンペーンサイト
- **兼務で判断基準（よりどころ）が不安定**
 - 片手間、判断基準がぶれる

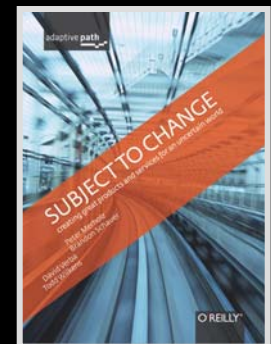
本日のアジェンダ

1. 自己紹介
2. IAって何？
3. IAの歴史（過去、現在）
4. IAの今後
5. まとめ
6. 質疑応答

IAの将来像

- 「ネット」の領域の拡大
 - プロダクト&ネットワークサービスのデザイン
- ネットに繋がったサービスをどう構築するか？
 - 「情報環境」としての場の設計
- ユーザー経験にとって必要な情報のデザイン
 - ユーザーにとって何が便利か？
 - ユーザーエクスペリエンスデザイナー

“Subject to Change” [Adaptive Path](#) (2008)



本日のアジェンダ

1. 自己紹介
2. IAって何？
3. IAの歴史（過去、現在）
4. IAの今後
5. まとめ
6. 質疑応答

本日のまとめ

- IAには**役割と領域**がある、それをハッキリする。
- IAの役割は**時代とともに変化**してきている。
- IAは情報の整理や設計をするだけではない。
- IAは**ユーザーの経験を設計**するのが目的。
- IAの対象はWebだけとは限らない。
- これからは情報の**表示される先のデザイン**も必要

Agenda

本日のアジェンダ

1. 自己紹介
2. IAって何？
3. IAの歴史（過去、現在）
4. IAの今後
5. まとめ
6. **質疑応答**

Q & A

質疑応答

Thank you.

本日は、ありがとうございました。

佐藤 伸哉

Nobuya Sato

Experience Designer

nobsato@nobsato.com

<http://twitter.com/nobsato>

<http://facebook.com/nobsato>

<http://friendfeed.com/nobsato>