

問 18 次の記述中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

シャノンとウィーバーのコミュニケーションモデルにおいて、通信路に入り込みコミュニケーションの効率を低下させるものを  または雑音と呼ぶ。

問 19 次の記述中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

ある記号を解釈するために役立つ周辺情報を  と呼ぶ。

問 20 次の記述中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

問 21 次の記述中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

効率的なコミュニケーションの仕組みを設計することを  と呼ぶ。

問 22 次の記述中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

ヒューマンインターフェースデザインにおいて、コンピュータの使いやすさ分かりやすさを表す概念を  と呼ぶ。分かりやすさ向上のために対象を異なる表現で置き換えることを  と呼ぶ。また、複雑な説明なしで対象に対する操作を推測できるような情報を持っていることを指す言葉として  がある。  により、直感的な操作が可能となる。

問 23 次の記述中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

製品やサービスを利用したときに利用者が得る経験のことを  と呼ぶ。

問 24 次の記述中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

記号要素に関して、情報を絵文字にしたものを  と呼び、図や線、点、文字などを組み合わせて、ものごとを視覚的に表現したものを  と呼ぶ。

問 25 次の記述中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

人工的に合成された環境に入り込み、あたかも現実であるかのごとく体験できる仕組みを、人工現実感（略称  ）と呼ぶ。また、現実世界の映像にCGやデータを重ねて表示することで実現されるものを拡張現実感（略称  ）と呼ぶ。