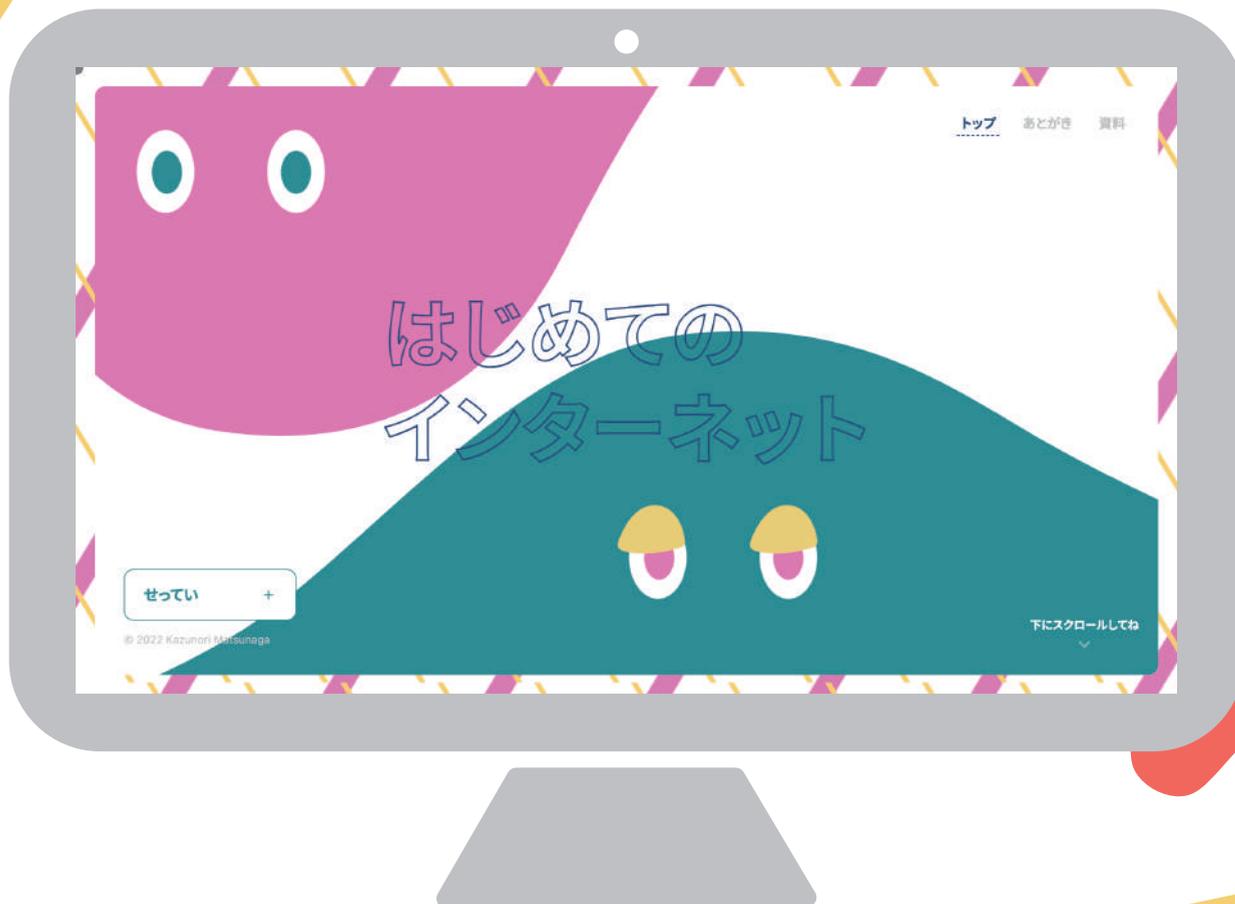


はじめてのインターネット

31875711 松永 知典



<https://guide-for-beginners.net/>



グラフィックデザイン演習Ⅳ 卒業制作ポートフォリオ

もくじ

1. 研究テーマ	3 - 9
2. 作品解説	10 - 29
3. 振り返りレポート	30 - 31

1. 研究テーマ

“

研究テーマ（おおむね A4 サイズ相当で 2 ページ以上の展開）

- ・ 作品制作の発端となったテーマの解説
- ・ テーマ設定した理由や考え方
- ・ テーマの持つ社会的背景や意義 など

”

はじめに

“

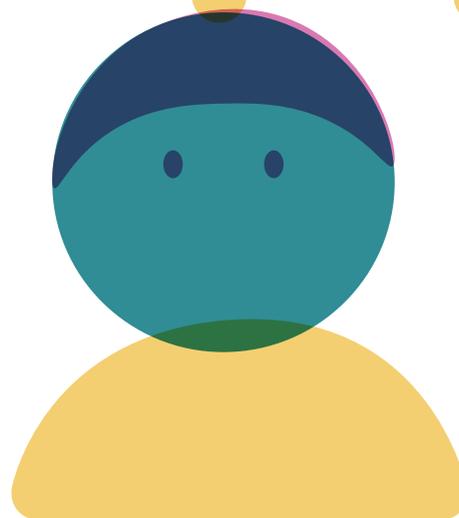
テーマも自由、表現方法も自由なのが卒業制作です。ですが、自己表現ではありません。自分は何を伝えようとしているのかを理解させる、他者に向けての表現だということを自覚してください。そのためには、まずあなた自身が伝えようとすることを理解していなければなりません。興味があること、気になっていること、好きなことは何なのか、

これまでの人生の体験や経験を振り返るところからはじめてください。

”

シラバスより

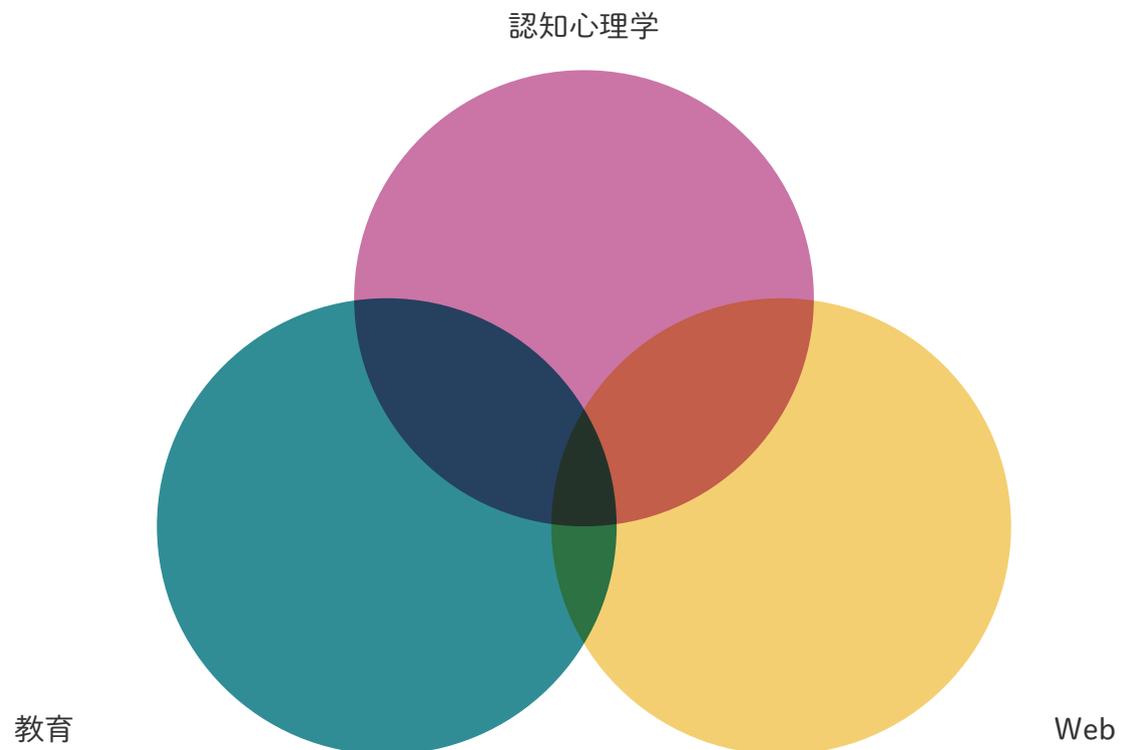
そういえば、**自分は何がしたかったのか？**



これからの表現のために、これまでを振り返る。

テーマ 【教育に関する Web コンテンツ】

3つのキーワードに集約される。



それぞれのキーワードの選定理由

教育

これまでに約4年半、学習塾でアルバイトをしていたことがあり、教育領域に興味はあった。なぜ学習塾でアルバイトをしていたかを考えてみると、過去に出会った先生の影響で楽しく学ぶ経験ができ、学習の楽しさを伝えたかったためだと思う。また、この大学の通信教育でも影響を受けた。18歳から96歳までが学んでいるという環境で、場所や年齢に関係なく学べる環境、いくつになっても学び続ける受講生の姿勢にも刺激を受けた。そのような学びたいと思う姿勢を後押ししたり、学習を苦手だと思う気持ちをなくすような取り組みができればと思った。

認知心理学

ユーザーインターフェース (User Interface; UI) やユーザーエクスペリエンス (User Experience; UX)、アフォーダンス、シグニファイアなどに興味を持ち入学した。どういうところに興味をもっているのか改めて考えると、人間の目にはみえない潜在的な力をデザインで引き出すところに、おもしろさを感じているのだと思う。たとえば、ボタンが存在した時に「押しそうだな」と思うことに興味があり、その目に見えぬ思いはボタンのデザインによって引き出されている。このようなしなげを研究しながら制作していきたいと思う。

Web

業務でWeb制作をしているため、最も慣れている制作の分野であり、Webにおけるデザインは今後伸ばしていきたいスキルでもあった。また、先述のとおりUIやUXに興味を持って入学したこともあり、Web制作をしたいと考えた。また、大学で通信教育を受講する中でコロナ禍に入り、地域格差をなくすインターネットのすばらしさを再認識していた。インターネットを利用してコンテンツを発信することで、場所や年齢に関係なく学べるようにし、その中でUI/UXを考え抜いた興味深いコンテンツにしたいと思った。

学校における IT と教育

ICT 教育の広まり

2019 年 12 月に、文部科学省から「GIGA スクール構想」というプロジェクトが発表された。それは小学校・中学校の生徒一人一台に PC を与え、全国の学校に高速大容量の通信ネットワークを整備することによって、多様な子どもたちに最適化された創造性を育む教育を実現する構想である。

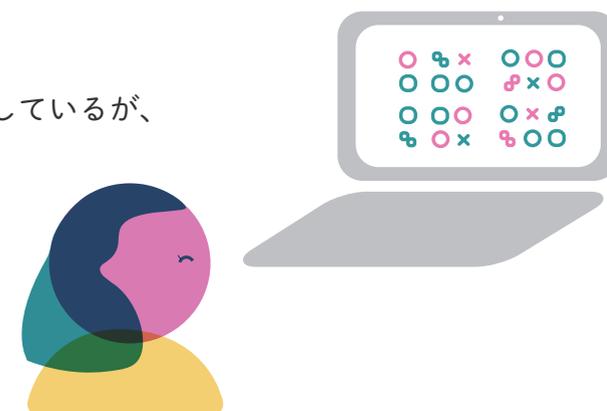
生徒は一人一台の PC を与えられて何をするか

授業の中で PC（タブレット）を利用して、出席をとることや、課題の提出、発表するなどをしている。2020 年には小学校でプログラミング教育が必修化となり、その際にも PC（タブレット）を利用することになる。端末から個人の教育データを収集・分析することで、個別最適化された学びを実現する。

現場の整備は不十分

環境整備・デジタルコンテンツ・指導體制の三位一体の改革で ICT 教育の取り組みを加速しようとしているが、まだ現場は追いついておらず、改善の余地がある。

<https://toyokeizai.net/sp/media/200715giga/>



ICT 教育の支援

EdTech (Education x Technology)

EdTech は教育領域にイノベーションを起こすビジネス・サービス・企業などの総称。学校向けの ICT 教育支援サービスも含まれ、アプリケーションによって内容はさまざまであるが、例えば「スタディサプリ」は教育に適した機能や教材などを提供している。

AI の利用で学習を分析

AI を使ったアプリケーションでは、ユーザーに回答させながら分析して、一人ひとりの得意・不得意を把握することができる。

例えば「Monoxer」では習熟度に合わせて難易度を変えながら問題を自動で作成し、ユーザーの記憶定着を図る。「Atama+」では一人ひとり 100% カスタマイズしたカリキュラムを提示してくれる。

学習への取り組み方が目まぐるしく変わっていく

先に述べたアプリケーションが機能すれば、授業における先生の仕事は生徒のモチベーションを高めることが大部分を占めると思う。そして、子どもだけでなく先生もアプリケーションの利用やそれを利用する意義を理解する必要があり、IT リテラシーを高めていく必要があると考える。

<https://studysapuri.jp/>

<https://corp.monoxer.com/>

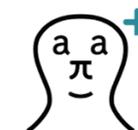
<https://corp.atama.plus/>



スタディサプリ



Monoxer



Atama Plus

2. 作品解説

“

作品解説（おおむね A4 サイズ相当で 6 ページ以上の展開）

- ・ 作品のコンセプト（作品の全体を貫く概念や世界観）
- ・ なぜそのような作品（企画、表現形態）としたのか、制作の動機や意図
- ・ 誰に対して、何のための作品なのか、ターゲットや目的
- ・ 作品の仕様やディテール、素材などの紹介、創意工夫した点
- ・ 完成に至るまでに作成したスケッチや試作
- ・ 作品解説を補完する資料や作例 など

”

作品概要・使用技術

作品内容

Webにはじめて触れるときのコンテンツ

コンセプト

「デジタルの利点を活かした、スクロールで
つい動かしてしまいたくなるような体験・続きが気になるような体験」

ターゲット

小学校 3.4 年生とその保護者・先生

利用シーン

小学校の授業を想定（※Webで公開しているため、家庭でも閲覧可能）

期待する効果

ITリテラシー向上のきっかけとして、指導者のサポートとして

Web制作

HTML/CSS/JavaScript

イラスト

After Effects/Illustrator

なぜそのような作品にしたか

教育の現場のサポートを、現場以外の人をサポート しなければならなかったため

プログラミング経験があることもあり、小学校でのプログラミング教育の必修化や GIGA スクール構想についてなんとなく知っていた。そこで、教育の現場が実際にどうなっているのかを把握するべく、小学校の先生や小学生のお子さまをもつ親にアンケートを実施した。すると、ICT 教育は実際に進んでいるものの、良いことばかりではなく問題が数多くあることがわかった。小学校の先生はやることがたくさんあるのにもかかわらず、ICT 教育の導入によって生じる新たな問題にも対処しなければならなくなっている。そのため、現場外からのサポートが必要だと考えた。

小学校教諭や小学生のお子さまをもつ親にインタビュー

わかったこと

- 小学校1年生からタブレットが支給されているケースもあれば、4年生からの場合もあり、市によって状況は様々である
- タブレットの持ち帰りや休み時間に使えるかどうかは市による
- タブレット導入後の指導として、市の教育委員会が用意したテキストがあればそれを使うが、市によっては無い場合もあり、いずれにせよ Web 上で閲覧できるガイドのようなものは特に使っていない
- 他人のアカウントになりすまして不正に操作するなどのトラブルも発生している！
- IT リテラシーがないのは子どもだけでなく、親世代も同じで、親世代は特に IT リテラシーの格差が激しい

小学校教諭や小学生のお子さまをもつ親にインタビュー

みえてきた課題

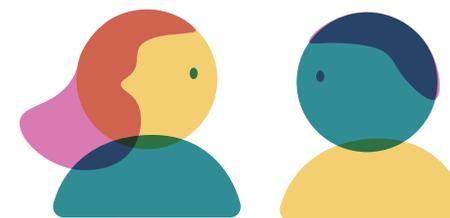
- 先生の負担がただでさえ大きいのに、ICT 教育導入が追加されている状況
- 支給されたタブレットをうまく活用できていない学校もある
- 不正利用などのモラルの欠如
- 生徒はもちろん、親や先生もテクノロジーのプロフェッショナルとは限らない
- 問題が起きてから対応するので、予防ができていない

以上のことから、教育の現場以外からのサポートが必要なのではないかと考えた。学校で起きていること以外でも、SNS 利用で芸能人に対して誹謗中傷を行うなどの例から、リテラシー不足を感じることもある。そうしたリテラシー不足を補うための教材はないかと調べたところ、古くに作られたページが多く、それもテキストばかりで構成されている例が多い。

そのため、**読むのが苦痛にならず、楽しみながら知識をつけられることを目指し、「はじめてのインターネット」を作成した。**

ディテール

キャラクター



人間の肌の色の固定観念を
なくすことも考えた。

アーサー・C・クラークは名言を残している。

『十分に発達した技術は魔法と区別がつかない』

その通りだと思う。Wi-Fiの普及で有線を使う機会が少なくなり、より一層インターネットのしかけはわかりにくく魔法のように思える。

そのような、裏でなにかが起きている様子を見せるようにするため、おばけをモチーフにした。ターゲットに合わせて、親しみやすいキャラクターにすることを心がけた。アニメーションの都合もあり、複雑なパスにならない形態ができあがった。

ディテール

インタラクション

Web制作および今回のテーマに関して重要なインタラクションは、デジタル特有の表現で重要視した部分。



マウスカーソルをおばけが目で追い、マウスホバーでおばけがバウンスする



クラッカーのボタンを押すとはじける

クリックできる箇所が光る！

マウスストーリーはクリックできる箇所をユーザーに知らせる役割をしている。
その他、マウススクロールによってバックグラウンドに変化が生じる。

ディテール

設定をカスタマイズできる

マウススクロールによって変化が生じるバックグラウンドや、マウススターカーの動きが煩わしく感じるという意見があったため、これらの機能は選択できるようにした。

ありかなしかに決定するのではなく、選択式にすることで表示切り替えを楽しんでもらえるのではないかと考えた。



ダークモードに設定したとき

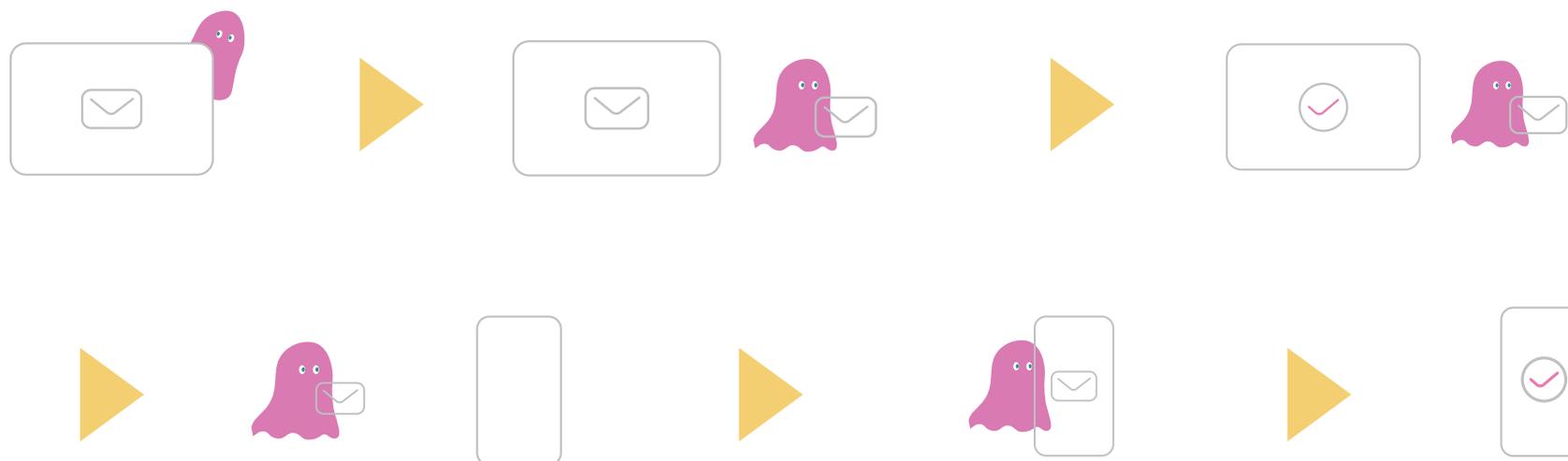


バックグラウンドを外したとき

ディテール

アニメーション

イラストレーションで内容を正確に伝えながら、
目を引くものにするためアニメーションさせ、
形がなめらかに変化するモーフィングの手法をとった。
スクロールで画面上に表示されたタイミングで再生するようしたり、
スクロールによってアニメーションを制御できるようにしたりした。



ディテール 配色

子どもをターゲットにした配色は赤・青・黄の組み合わせが多いことを参考にした。
それ以上に色を増やす時に、色に統一感が出るようにするため、乗算を利用した。
乗算によって新しい色ができ、色の重なりを楽しんでもらうため、
すこしだけパーツをずらしたり、アニメーションの過程で色を変えてみたりした。



ディテール

ユーザーに考えさせるために

スクロールによってただ情報が流れていくだけでと、
重要なこと、伝えたいことをユーザーが見逃してしまうと考えた。
ボタンを設置し、クリックで表示させるようにし、
非表示にすることでユーザーに考えさせる間をつくった。



考えることを促す文章と、大きめのボタン

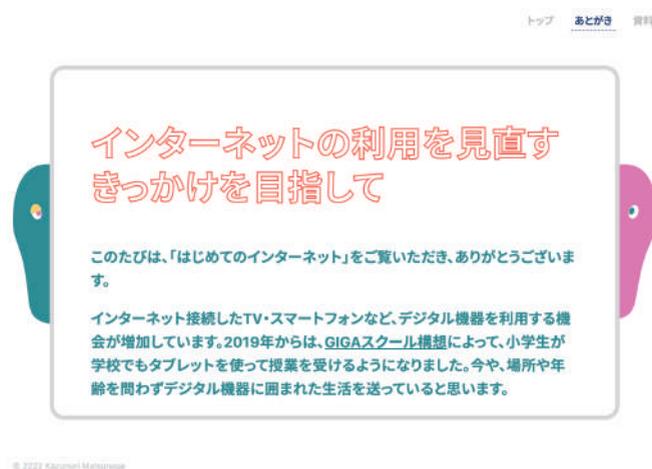


ボタンクリックで、非表示だったモーダルウィンドウが開く

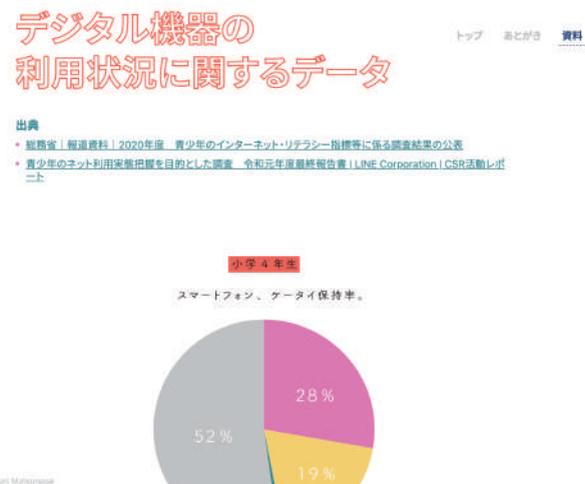
ディテール

大人を納得させる

子ども向けのコンテンツであるが、親や先生などの大人が安心できるようなコンテンツでなくてはならないため、あとがきに Web コンテンツを作った理由や意図を掲載した。また、他の家庭がどのようにして携帯をつかっているかわかるように、データを掲載し、インターネットの利用に関する情報がまとまっているサイトをめざした。



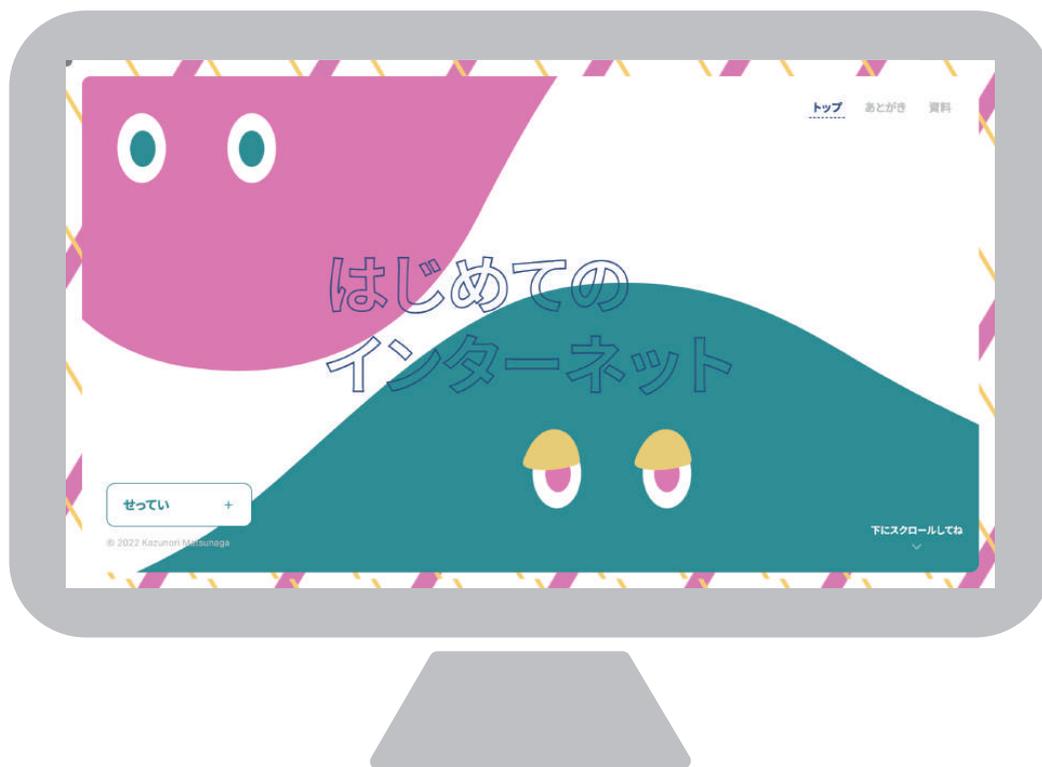
「あとがき」ページ



「資料」ページ

ディテール

さまざまなデバイスで



下記ブラウザ（いずれも最新版）を対象とする。

・ Windows(PC)

Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Google Chrome

・ Mac(PC)

Safari, Mozilla Firefox, Google Chrome

・ Android(Mobile)

Google Chrome

・ iOS(Mobile)

iOS Safari



ディテール

SNS シェアに対応

本作品は、学校の授業のなかで利用することを想定しているが、Web で公開しているため、学校外で閲覧することも可能である。このサイトに流入する経路のひとつとして、SNS シェアを考えた。画像や紹介文を適切に設定することで、シェアされたときにサイトの内容が伝わりやすいようにした。



Twitter シェアにおける表示内容

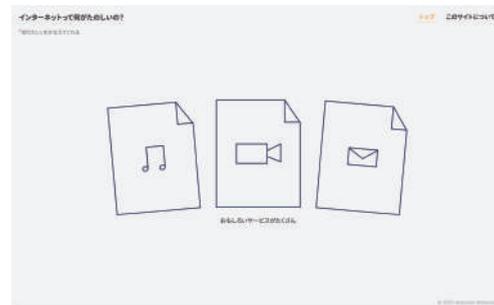


Facebook シェアにおける表示内容

制作の過程

8月時点のプロトタイプ

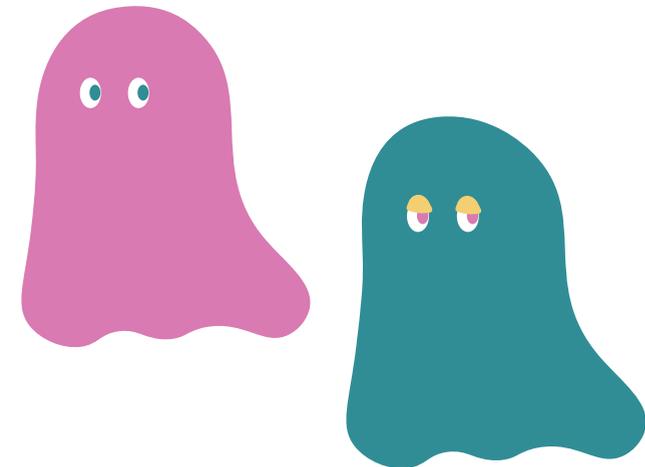
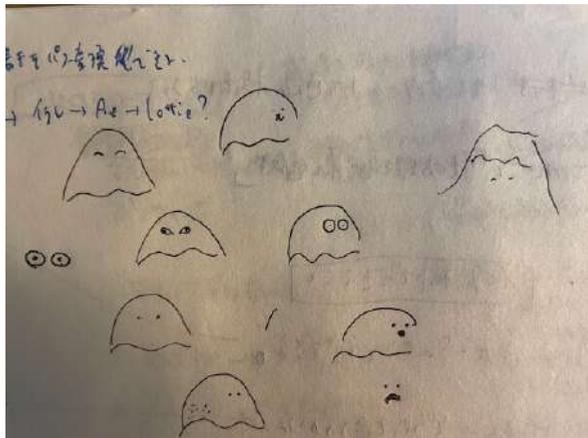
5月でテーマを発表したときから内容は変わっていないが、8月の段階では簡素なビジュアルだった。



制作の過程

キャラクターができあがるまで

スケッチの一部を掲載する。

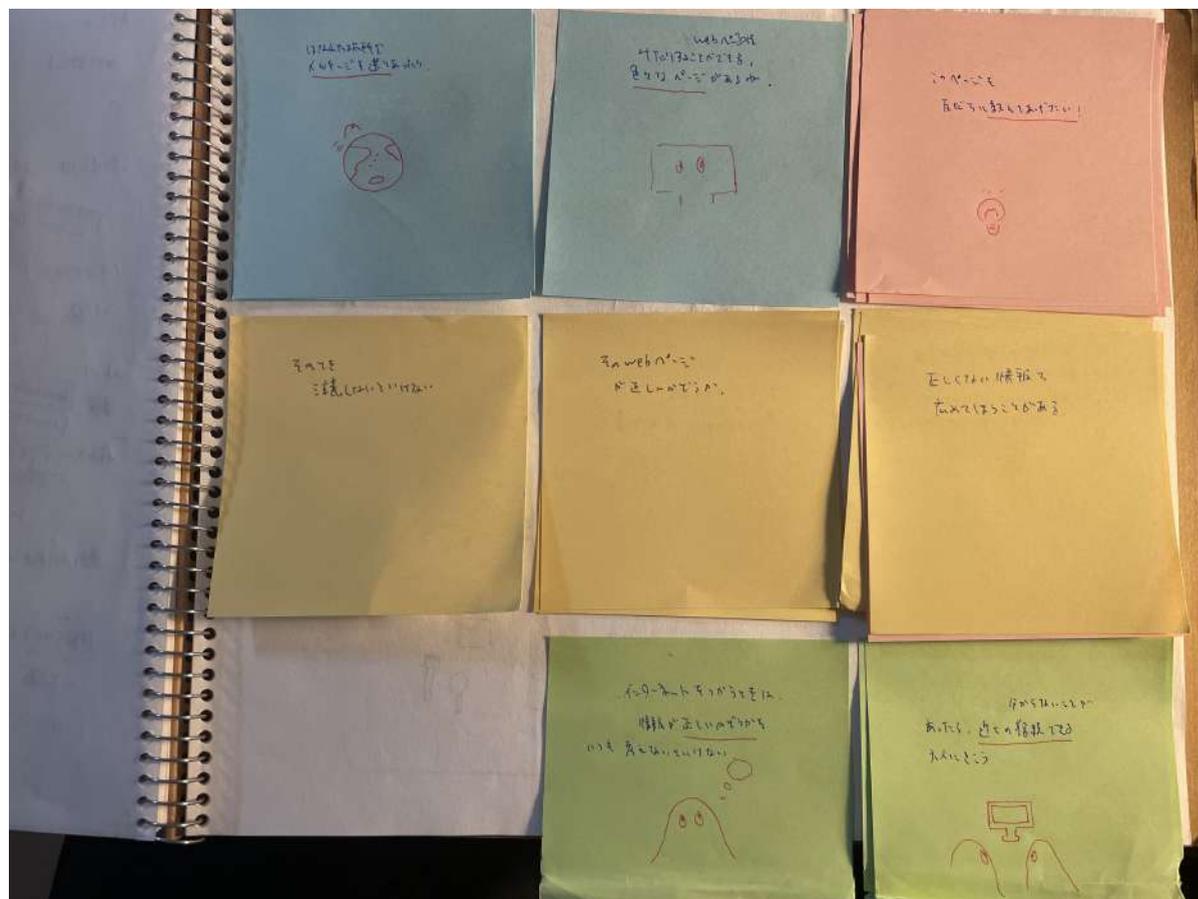


さまざまな形を模索してこのスタイルに落ち着いた。

制作の過程

構成の考え方

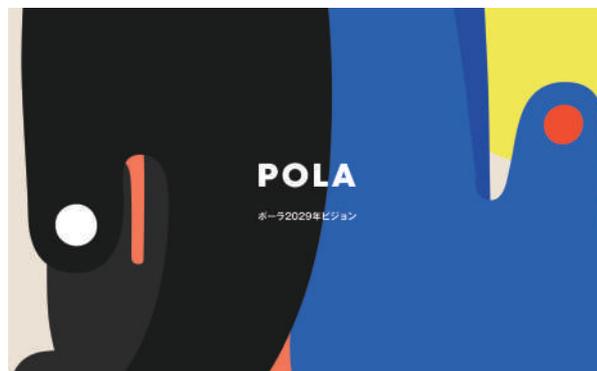
掲載するコンテンツの順番を考える際、
付箋をつかいながら検討した。



影響を受けた作品例

POLA 2029 ビジョンのサイトのモーフィングの手法を参考にした。

After Effects (ソフト)・Lottie (ライブラリ) の技術選定にも大きく影響を受けた。



私たちは、すべてのお客さまに寄り添っていく。
一人ひとりの可能性をどこまでも拡張するために。
We Care More. それが、私たちの新しい約束。



人、社会、地球。そのすべてを「ケア」していく。
世界を変える、心づかいも届ける。



僕の手を治したい。
その想いから、創業者・鈴木忍は、
独学でハンドクリームを作りました。

<https://www.pola.co.jp/wecaremore/>

<https://www.japandesign.ne.jp/advertising/pola2029vision/>

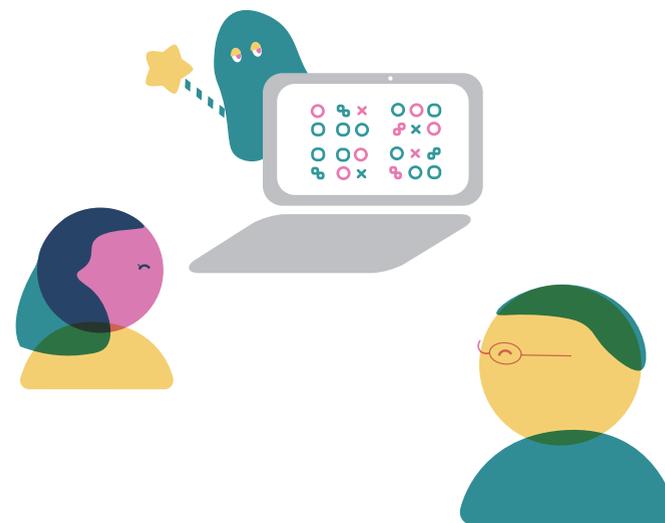
結果と課題

見せてみた結果

メインターゲットとなる子どもと保護者に同時に作品をみてもらった。
その人にとっての、ITリテラシー・インターネットの使い方を見直すきっかけにはなったと思う。
また、キャラクターやアニメーションのおかげか、閲覧を楽しんでもらうことはでき、
プラスの評価をいただけたと感じる。

新たに浮上した課題

子どもは「わかった」というが理解度がはかりにくい。
そして、理解するには反復することが必要で、そのような仕組みが必要。



作品についてのひとこと

本作品がコミュニケーションの種となり、みんなで一緒に閲覧いただき話し合う機会となればと思います。子どもだけでなく、保護者の方・先生方のご自身のインターネット利用状況についても、きっと考え直すきっかけとなります。

さらには、子どもたちが「これどうやってつくるの?」とクリエイティブに興味を持ってもらえたらと期待しています。

インターネットが初めての方もそうでない方も、楽しみながら閲覧いただき、まわりの大切な人と安全・快適なインターネットライフをお送りいただけることを願っています。

安全に使えば
インターネットは楽しいものです



3. 振り返りレポート

“

振り返りレポート（800字程度）

卒業制作への取り組みや情報デザインコースでの学びを振り返り、
学び得たことや新たに発見したことなどを最終の成果としてレポートにまとめる。

”

振り返りレポート

私は UI/UX デザインの理解を深めて、素晴らしい作品を作れるようになりたいと思い、本大学グラフィックデザインコースの門を叩いた。UI/UX デザインを深く理解するためにもグラフィックデザインの知識を体系的に得たいと考えていた。

いざ大学が始まると、仕事の忙しさ・体調不良・履修ミス・天災などが重なって、2年で卒業するはずが4年もかかってしまった。各課題の作品についても常にギリギリで、毎回全力でやったが誇れる作品はほとんどない。思い返せば、全体を通して在学中は制作でうまくいくことがほとんどなかったと思う。目標としていた UI/UX デザインの理解を深めることができたかどうか曖昧で、表現力に関しても成長した実感はない。

それでも大学で得たものはあったと確信している。ひとつめは、今後自分が向き合っていきたいことの発見である。自分のこれまでの人生を振り返って、自分が表現したいことはなにかを考え抜く卒業制作の機会があってよかったと思う。

ふたつめは、大学で出会った人たちである。4年在学するつもりはなかったが、4年在学しなければ出会わなかった人たちがたくさんいて、特に最後の一年で出会いが増えた。年齢がバラバラでこれまでの経験が異なり、刺激があった。思い返せば、以前在籍した通学部の大学を卒業してよかったことも学習内容というよりは人との出会いであった。大学というものはそういう場所なのかもしれない。

表現力や理解度がまだまだ足りない自覚はあるが、それは経験が足りていないのだと考えている。つまり、少しの経験ではデザインの力が身につかないということだと思う。これからも投げ出さず、仕事の場で少しずつ学んだことを発揮していきたいと思う。

今回の通信教育で、年上の受講生をみて、これからもずっと学び続けるのだと実感した。同じ勉強なら楽しく勉強できる世の中がいいと思うので、コンテンツづくりや仕組みをつくることにこれから注力し、それを今後の自分の社会貢献としたい。

821 文字