

デザイン表現をサポートする

WEB サービスとしての Ex-design の構築

近久 智美 吉川 摩耶

ここでは、本学内のデザイン表現力に着目し、Illustrator や Photoshop の技術だけでなくデザイン表現の知識を得られる環境を作ること提案した。様々なフィールドでのデザイン表現をサポートすることを目的として、サイトを制作し、それに基づいて講習会を行い、その結果を受けて、さらに改善したサイトは、実際に学生のリソースとして有効であることが確認された。

キーワード：デザイン表現, WEB2.0, 知識継承, Illustrator, Photoshop

1 より良い表現をするためのマニュアル「Ex-design」

1.1 研究背景, 目的

現在本学はデザインについて研究, 学習するために恵まれた環境にある。しかし、現状ではまだ十分にその環境を生かし切れていない。また、インターネットでデザインを学ぼうとしても、表現技術に重点を置いていることがほとんどで、中身のデザインや“相手に伝えること”という根本からは離れてしまっているものが多い。そのような現状を改善するため、学部の学生向けにデザインレベル向上のための知識提供の場の構築が必要であると考えた。そうした場を構築することで、デザイン技術や知識を得られる環境を身近に作り、気軽に利用することで、理解可能性の高い表現力を身につけることができよう。また、上野研究室では、デザイン技術は、先輩から後輩へ直接指導するという形で代々受け継がれている。

(図1)しかし、このままではいつか継続されずに途絶えてしまう可能性がある。こうしたデザインの知識、技術を確実に継続させていくためにも、リソースを用意する必要があると考えた。

以上のことから、ここでは、デザインマニュアルを軸としたWEBサービスを提案・作成する。更にこれを利用することで利用者の表現力の向上を図った。

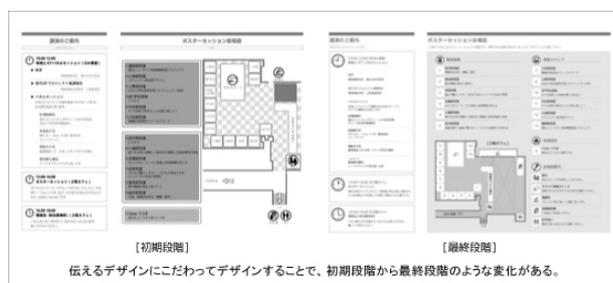


図1 先輩からの添削前と添削後の完成度の違い

1.2 作成プロセス

(1) ポートフォリオの利用

作品は、何を伝えたいかなどの情報整理、間隔や余白の割合(図2)、フォントサイズのバランス(図3)、フォントの配置方法によって、デザインした表現の伝達力が大きく異なる。そこでこれまでに作成した私たち自身の作品をweb版ポートフォリオとして利用し、作品制作の工程におけるポイントを解説することで、利用者の前述したような内容についてのデザインの表現力の向上をサポートすることを目指す。Illustrator や Photoshop の技術を高めることももちろん大切だが、内容のデザインも行わなければ情報伝達力も損なわれる。



図2 余白のとり方による見た目の違い

CHIKAHISA Tomomi

武蔵工業大学環境情報学部情報メディア学科 2009 年度卒業生

YOSHIKAWA Maya

武蔵工業大学環境情報学部情報メディア学科 2009 年度卒業生



図3 フォントサイズの種類

(2) WEB サービスの長所

自由に誰もが好きな時間に利用できるようにWEBサイトを構築した。サイト構築に際しては、全くデザインに関わりがない人にも理解可能であることに留意した。まず、デザインをする際に活用するIllustrator, Photoshopの基礎マニュアルを作成した。そして、それらを利用するとどのようなものが作成できるのか、ポートフォリオを利用して表現方法のパターンに分けて事例を紹介し、それらの事例の制作過程も載せた。また、このサイトでは、Illustratorで編集可能な図の素材も用意し、図と文章の両方を用いた表現のためのリソースも提供されている。

(3) 実践でのコンテンツ変更

第1版が完成後、上野研究室デザイン班の学生に利用してもらい、フィードバックを得た。デザイン班の学生達からは、初心者でも分かるようにもっと細かい部分の情報が欲しい、マニュアルに対してそれをどこでどう利用すればいいのかわからない、など情報量を広げずに更に深く説明してほしいというフィードバックをもらった。こうしたフィードバックを受けて、まず、コンテンツを初心者にも対応した内容に変更した第2版のサイトを構築した。この第2版を用いて、イラストレーター講習会を開催し、そこで、他研究室的な学生や2年生などにこのサイトを実際に使用してもらった。彼らはデザインを学んだ経験もなかったが、上野研究室で目指すデザインを取り込んだ作品に仕上がった。講習会に以前から付き合いのある学生にも参加してもらうことで、WEBサービスを閲覧しながら作品を作った時と、そうでない時のレベルの違いを実際に感じる事ができた。

2 今後の展望

今後も、授業や他研究室的な学生にも利用されるような仕組みを作ることを目指す。そのためには実際サイトを使った学生からのフィードバックを基に、改善すべき点を修正することが必要である。例えば、このサイトを見ることで初心者の全ての疑問が解消されるとは限らない

だろう。そこで、今後、SNSやtwitter、掲示板等を利用して、誰もが自由にデザインについて情報交換する場を設け、知識提供だけではなく、情報共有や情報交換の場として閲覧者も参加できるコンテンツを追加していく。こうしたことで、OB、現役の学生がこのサイトを改善し続けることが可能になるであろう。このようにして、今後は、より多くの人に利用され、常に新しい情報が掲載されているような、WEB2.0的サービスを構築する。(図4)

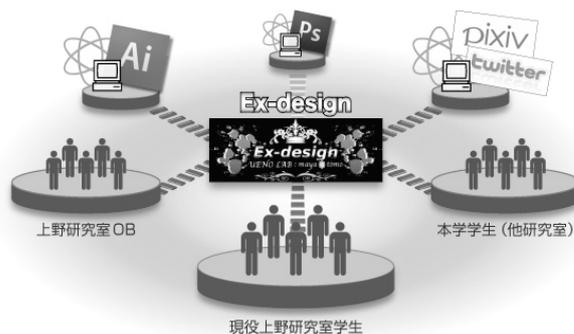


図4 SNS や twitter 機能の追加により、WEB2.0 的サービスを目指す

3 考察

今まで学部内にはなかったデザインに関しての知識提供の場であるこのWEBサービスを利用することで、デザインについての知りたい情報やポイントを1つのWEBサービス上から得ることが可能になった。また、得た情報を自分自身の表現方法に加えることで、表現力を向上させることもできるであろう。講習会を通して、「今後もホームページを参考にしながらパネル等を作っていきたい」、「以前よりもわかりやすく、見栄えもレベルアップしたものが作れた」などの声をもらい、実際にこのサービスが他研究室的な学生にとっても有益であることが示された。今後は前述のようなコミュニティを活性化させるようなサービスを追加していくことで、利用の幅を広げていく。

<参考サイト>

- [1] straightline : <http://bm.straightline.jp/>
- [2] pixiv : <http://www.pixiv.net/index.php>
- [3] twitter : <http://twitter.com/>

(指導教員 東京都市大学 環境情報学部教授
上野 直樹)