

2年次演習

第6回 文書のユーザビリティ～お絵かき演習～

人間科学科コミュニケーション専攻
白銀 純子

Copyright (C) Junko Shinozawa, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

第6回の内容

- 文書のユーザビリティ～お絵かき演習～

Copyright (C) Junko Shinozawa, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

文書のユーザビリティ

Copyright (C) Junko Shinozawa, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

文章のユーザビリティ

- 自分は普段、ユーザブルなものを作っているか??
→ 文章を例題にして、考えてみる
 - 読みやすい文章
 - 理解しやすい文章
 - 誤解されにくい文章
 - etc.

Copyright (C) Junko Shinozawa, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

シチュエーション

- CM作成のシミュレーション(CM作成プロジェクト)
 - 本当のCMだと動画作成で、時間的・技術的等々で作成が難しいので、CM中のあるワンカットの絵を作成
- 目標: CM中のあるワンカットの絵を、期限内に正確に誰にでも描けるような日本語の文章を作成
 - CM発注・絵コンテ・演出・演技 or 描画の一連の過程をシミュレーションする
 - 全員が発注者・監督・演出家・実行者の役割を順に果たす

※実際のCM作成スタッフの役割とは違い、この演習のための役割

Copyright (C) Junko Shinozawa, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

ワンカットの絵

- 独創的でインパクトのある絵
 - 商品販売、啓蒙活動, etc.
 - 直接、商品などを連想させる絵でなくても良い
 - Ex. 最近のCMでは、CMだけ見ても何の商品かわからない場合も...
 - ありふれた絵ではなく、見た人の記憶に強く残ることを目指す絵
 - CM自体を強く印象付けたい

Copyright (C) Junko Shinozawa, Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

発注者

- CMを作って欲しい人を出す人(独創的な絵が欲しい人)
- CM中のあるワンカットのイメージの絵の内容(発注書)を、日本語で書く
 - 新しいCMの作成なので、「○○のCMの△△のシーンのような絵」のような要求をしないこと
 - 人間が演じるような絵でも、アニメのような絵でもOK
- 絵を描いてはならない
- 発注者になる時間: 2分
 - 時間が来たら、隣の人に発注書を渡す

Copyright (C) Junko Shigenaga Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

監督

- 発注者の発注書をもとに、絵コンテを描く人
 - 発注書を読み、要求されている絵を描く
 - 絵の中に日本語で説明を入れても良い
- 監督になる時間: 5分
 - 時間が来たら、隣の人に絵コンテを渡す

Copyright (C) Junko Shigenaga Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

演出家

- 絵コンテを日本語で表現する人(演出を作る人)
 - 絵コンテの内容を、日本語で忠実に表現する
 - 絵を描いてはならない
- 演出家になる時間: 10分
 - 時間が来たら、演出内容を隣の人に渡す

Copyright (C) Junko Shigenaga Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

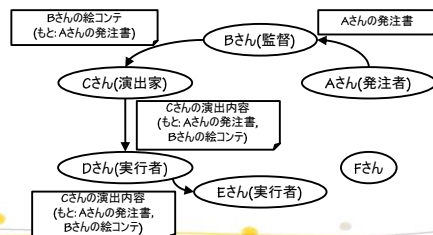
実行者

- 演出を実行する人(俳優やイラストレータなどのイメージ)
 - 演出内容を忠実に絵で表現する
 - 人間が演技するような絵であれば、演技者になったつもりで自分のポーズや服装、背景、小物などを描く
 - 風景やアニメ的な絵であれば、イラストレータになったつもりで絵を描く
- 実行者になる時間: 5分(×2回)
 - 時間が来たら、演出内容を隣の人に渡す
 - 実行者として描いた絵は、そのまま持つておく

Copyright (C) Junko Shigenaga Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

シミュレーション例

- 例えばAさんが発注者となるプロジェクトでは:



Copyright (C) Junko Shigenaga Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

評価(1)

- 全ての役割を果たし終えたら、発注者が、自分が発注者になっている用紙を全て集める
 - ただし、実行者のみ2回、その他の役割は1回ずつ
- 集めた用紙に、評価用紙を加える
- CM作成プロジェクトの全ての成果物を見て、評価を書き込む
 - 発注者としての評価
 - 監督としての評価
 - 演出家としての評価
 - 実行者としての評価

Copyright (C) Junko Shigenaga Tokyo Woman's Christian University 2015. All rights reserved.

● 評価(2)

- 時間が来たら、用紙全てを隣の人に渡す
 - そのCMのワンカットに対して、自分が果たした役割としての評価を書き込んでいく
- 評価の時間: 3分(×5回)

Copyright (C) Jinko Shirogane Tokyo Women's Christian University 2015. All rights reserved. 13

● ディスカッション

- 結果についてのディスカッション
- ディスカッションの時間: 10分

Copyright (C) Jinko Shirogane Tokyo Women's Christian University 2015. All rights reserved. 14

● 配布物

- 表紙(グループで1枚)
- ①の用紙×1枚
- ②の用紙×1枚
- ③の用紙×1枚
- ④の用紙×2枚
- ⑤の用紙×1枚

Copyright (C) Jinko Shirogane Tokyo Women's Christian University 2015. All rights reserved. 15

● 演習開始

Copyright (C) Jinko Shirogane Tokyo Women's Christian University 2015. All rights reserved. 16

● 発注者の時間(2分)

- ①の用紙について
 - 「発注者:」の欄に自分の名前を書くこと
 - どのようなワンカットの絵が欲しいか、日本語で書くこと
 - 絵は描かないこと
- 時間が来たら、①の用紙を隣の人に渡すこと

Copyright (C) Jinko Shirogane Tokyo Women's Christian University 2015. All rights reserved. 17

● 監督の時間(5分)

- ②の用紙について
 - 「発注者:」の欄に、隣の人からもらった①の用紙の「発注者:」の欄の名前を書き写すこと
 - 「監督:」の欄に、自分の名前を書くこと
 - 隣の人からもらった①の用紙の要求通りの絵を描くこと
 - 絵に対して、日本語の説明をつけても良い
- 時間が来たら、②の用紙を隣の人に渡すこと

Copyright (C) Jinko Shirogane Tokyo Women's Christian University 2015. All rights reserved. 18

● 演出家の時間(10分)

- ③の用紙について
 - 「発注者:」の欄に、隣の人からもらった②の用紙の「発注者:」の欄の名前を書き写すこと
 - 「演出家:」の欄に、自分の名前を書くこと
 - 隣の人からもらった②の用紙の絵コンテの絵を、日本語で表現すること
 - 絵は描かないこと
- 時間が来たら、③の用紙を隣の人に渡すこと

Copyright (C) Junko Shinozumi Tokyo Women's Christian University 2015. All rights reserved.

19

● 実行者の時間(5分×2)

- ④の用紙について
 - 「発注者:」の欄に、隣の人からもらった③の用紙の「発注者:」の欄の名前を書き写すこと
 - 「実行者:」の欄に、自分の名前を書くこと
 - 隣の人からもらった③の用紙の演出内容通りの絵を描くこと
- 時間が来たら、隣の人からもらった③の用紙を、さらに隣の人に渡すこと

Copyright (C) Junko Shinozumi Tokyo Women's Christian University 2015. All rights reserved.

20

● 評価の時間(発注者)(3分)

- 自分が発注者になっている用紙を全て集め、その用紙に評価用の用紙を加えること
- 「発注者」の欄に、発注者としてのプロジェクトの評価を書くこと(他の欄には何も書かないこと)
 - CM作成プロジェクトの成功 or 失敗
 - 評価できる点・できない点
 - 成功 or 失敗の要因, etc.
- 時間が来たら、用紙を全て隣の人(プロジェクトの監督)に渡すこと

Copyright (C) Junko Shinozumi Tokyo Women's Christian University 2015. All rights reserved.

21

● 評価の時間(監督)(3分)

- 「監督」の欄に、監督としてのプロジェクトの評価を書くこと(他の欄には何も書かないこと)
 - プロジェクトの成功 or 失敗
 - 評価できる点・できない点
 - 成功 or 失敗の要因, etc.
- 時間が来たら、用紙を全て隣の人(プロジェクトの演出家)に渡すこと

Copyright (C) Junko Shinozumi Tokyo Women's Christian University 2015. All rights reserved.

22

● 評価の時間(演出家)(3分)

- 「演出家」の欄に、演出家としてのプロジェクトの評価を書くこと(他の欄には何も書かないこと)
 - プロジェクトの成功 or 失敗
 - 評価できる点・できない点
 - 成功 or 失敗の要因, etc.
- 時間が来たら、用紙を全て隣の人(プロジェクトの1人目の実行者)に渡すこと

Copyright (C) Junko Shinozumi Tokyo Women's Christian University 2015. All rights reserved.

23

● 評価の時間(実行者×2回)(3分×2回)

- 「実行者」の欄に、実行者としてのプロジェクトの評価を書くこと(他の欄には何も書かないこと)
 - プロジェクトの成功 or 失敗
 - 評価できる点・できない点
 - 成功 or 失敗の要因, etc.
- 時間が来たら、用紙を全て隣の人(プロジェクトの2人目の実行者)に渡すこと

Copyright (C) Junko Shinozumi Tokyo Women's Christian University 2015. All rights reserved.

24

ディスカッション

- ★ 結果についてのディスカッション
 - ★ ベストプロジェクト
 - どこが良かったか?
 - なぜ良かったか?
 - etc.
 - ★ ワーストプロジェクト
 - どこが悪かったか?
 - なぜ悪かったか?
 - どうすれば改善できると思うか?
 - etc.

Copyright (C) Aomori Shoinenmei Tokyo Women's Christian University 2016. All rights reserved. 25

演習の参照URL

- ★ お絵かきプログラム開発演習: <http://www.crew.sfc.keio.ac.jp/projects/2007DrawingProject/>

Copyright (C) Aomori Shoinenmei Tokyo Women's Christian University 2016. All rights reserved. 26