

連絡先入力

シラバス入力

國學院大學 平成30年度SYLLABUS

科目名	教員名
情報メディア問題演習	野村一夫

開講詳細

開講キャンパス	開講時期	曜日	時限	開講学年	単位数
渋谷	前期	土曜	2時限	234	2

講義概要

授業のテーマ

情報デザイン1点集中ゼミ:

ビフォー(データ) → 情報デザイン → アフター(作品)のプロセスを楽しもう!

授業の内容

これまで「情報システムの基礎」か「情報メディア問題入門」で1回だけ取り上げてきた「情報デザイン」を演習形式で集中的に学びます。講義ではありません。毎回、サブテーマを決めて実習をおこないます。Wi-Fiの使えるパソコンやタブレットを持参して下さい。スマートフォンでもできますが、キーボードがあった方が有利です。

情報デザインは、いわゆるグラフィックデザインではありません。乱雑なまま集められた情報をどのように構造化していけば理解しやすいかを考えるのが情報デザインです。その手段としてグラフィックを使用することは多々あるということです。たとえば、この授業の受講者名簿は学年別かつ学科別かつ学生番号順に表示されていますが、これを男女別にしたリ、仲良しグループに分けたり、センスのいい人とそうでない人に分けたりできます。そういう風に分けて理解した方が全体を把握しやすいということがあります。その基準はいろいろで、それによって受講者情報を構造化して整理し直すのです。かつては電話帳の問題がありました。一般の電話帳は地域別かつ五十音順でしたが、職業別電話帳は徹底的な職業分類にありました。今はもう紙ベースのものは必要なくて検索をするだけです。その意味で情報デザインとは、情報の整理の仕方ということです。この演習では、少しずつ情報デザインの手法について作品を制作しながら学んでいただきます。

到達目標

- (1) 毎回、プロトタイプとしての自分の作品を完成させる。正解は自分で作る。
- (2) 情報デザインに対する批判的リテラシーを高める。「これはわかりやすい、なぜなら」とか「これがわかりにくいのは、このせいだ」ぐらいのことが言えるようになる。
- (3) 混濁したコンテンツに対して、情報デザインとしての対案を提起できる。「この原則を入れて整理すれば、わかりやすい」

授業計画

第1回	イントロダクション「情報デザインとは何か」 この授業の進め方。テキスト。デバイス持参。アプリの整備。クラウド上での限定公開の仕方。 【準備学習 20 分】 ⇒シラバスを読む。教科書を買う。
第2回	文脈棚を作ってワーマンのLATCH(究極の5つの整理棚)を学ぶ: 位置、アルファベット、時間、カテゴリ、連続量 研究室にある本を持ってきます。できれば手伝って下さい。たくさんの本を使って、5つの原則に基づいた文脈棚を作ります。受講者が多いときはチーム単位でアクティブラーニング形式でおこないます。スマホで写真を撮って、クラウドに上げて下さい。これが作品第1号になります。 【準備学習 60 分】 ⇒スクランブル交差点前のキューフロントにある蔦屋書店をよく見学しておくこと。
第3回	ワーマンのLATCHを応用して情報を組織化する①位置 ビフォー(データ) → 情報デザイン → アフター(作品) 【準備学習 100 分】 ⇒位置によって情報が構造化されたものを探すこと。
第4回	ワーマンのLATCHを応用して情報を組織化する②アルファベットあるいは五十音順 ビフォー(データ) → 情報デザイン → アフター(作品) 【準備学習 100 分】 ⇒ルファベットあるいは五十音順によって情報が構造化されたものを探すこと。
第5回	ワーマンのLATCHを応用して情報を組織化する③時間 ビフォー(データ) → 情報デザイン → アフター(作品) 【準備学習 100 分】 ⇒時間によって情報が構造化されたものを探すこと。
第6回	ワーマンのLATCHを応用して情報を組織化する④カテゴリ ビフォー(データ) → 情報デザイン → アフター(作品) 【準備学習 100 分】 ⇒カテゴリによって情報が構造化されたものを探すこと。
第7回	ワーマンのLATCHを応用して情報を組織化する⑤連続量 ビフォー(データ) → 情報デザイン → アフター(作品) 【準備学習 100 分】

	⇒連続量によって情報が構造化されたものを探すこと。
第8回	ここから後半。応用編。チーム単位でカタログを作る① 【準備学習 400分】 ⇒何のカタログにするか、企画を考える。
第9回	チーム単位でカタログを作る② 【準備学習 400分】 ⇒情報の整理の仕方を考える。テキストベース。
第10回	チーム単位でカタログを作る③ 【準備学習 400分】 ⇒カラフルにする。
第11回	チーム単位でカタログを作る④ 【準備学習 400分】 ⇒ほぼ完成状態まで持ってくる。
第12回	フィールドワークを写真スケッチでデザインする① 【準備学習 400分】 ⇒5W1Hを説明できるように企画を具体化しておく。
第13回	フィールドワークを写真スケッチでデザインする② 【準備学習 400分】 ⇒取材に出る。写真を撮りまくる。クラウドに共有する。議論する。
第14回	振り返り。 【準備学習 400分】 ⇒眺めの振り返りを書く。
第15回	印刷物のお渡し会。 【準備学習 20分】 ⇒後輩へのコメントを考える。
授業計画の説明	前半に、ワーマンによる情報デザインの基本原則のレッスンをこなそう。ごちゃまぜのデータをきれいに整理する方法を学ぶ。 後半は、それらを応用して、カタログづくりをする。作品を情報デザインの観点から説明できることが要件になる。 毎回の構成は以下ようになる。 ビフォー(データ) → 情報デザイン → アフター(作品) このプロセスを楽しもう!

※履修している学生に対して事前に説明があった上で、変更される場合があります。

受講に関するアドバイス

教科書を輪読する演習ではありません。毎回、パソコンなどで試作する授業です。とくに前提とする専門知識は必要ありません。パソコン操作に関する常識的な知識があれば十分です。デバイスやOSは問いません。アプリも本質的には何でもいいのですが、とくにこだわりのない場合はWordとPowerPointを使用して下さい。これらはスマートフォンでも使えます。大学のWi-Fiの設定は事前に済ませておいて下さい。いちいちサポートはしません。土曜の授業なので少人数になると予想していますが、クラス程度かそれ以上の受講者になったときはチーム単位のアクティブラーニング形式にします。

成績評価の方法・基準

評価方法	割合	評価基準
平常点	100%	毎回試作した作品を指定したクラウド上に限定公開すること。相対評価ではありません。

※すべての授業に出席することが原則であり、出席自体を加点の対象とすることはできません。

注意事項	本学では「すべての授業に出席することが原則である」と決めています。この授業もそれに則って評価します。それに加えて、どうしてもクラウド上のバックヤードのコミュニケーションに参与していただかないと演習授業は進行しないことがわかっているので、積極的な関与を評価します。
------	---

※履修している学生に対して事前に説明があった上で、変更される場合があります。

教科書・参考文献等

教科書

ウィリアム・リドウェルほか『要点で学ぶ、デザインの法則150』ピー・エヌ・エヌ新社、2015年、2000円+税。

参考文献コメント

コンパクト洗剤のような小さな本です。これ以外は必要ありません。毎回必ず持参して下さい。

参考になるウェブページ

社会学系サイト「ソキウス」<http://www/socius.jp>
 ブログ「野村一夫の生活と意見」<http://www.nomurakazuo.jp>
 Facebook(友達限定につき友達申請して下さい) nomurakazuo
 Facebookページ(公開) sociorium
 Twitter(公開) @nomurakazuo
 Instagram socius.nomura

オフィスアワー

月曜・火曜11:00-13:00 土曜14:30-16:00
 その他、随時受け付けます。
 R707FF@kokugakuin.ac.jp
 Messenger: nomurakazuo
 その他メジャーなSNSであれば、たいていアクセス可能です。

[戻る](#)

Copyright(C) 2011 Kokugakuin University All rights reserved.