

Webページ制作授業の評価方法^{*1} 情報デザインの視点を加えて

有賀妙子^{*2}同志社女子大学
学芸学部情報メディア学科渡部隆志^{*3}京都造形芸術大学
芸術学部空間演出デザイン学科

1 はじめに

大学・高等学校のWebページ制作演習授業を対象に、情報デザインの観点を取り込んだ教材と評価方法を提案する。

高等学校情報科目では「情報の表し方に工夫が必要であること(情報A)」の理解や「伝えたい内容を分かりやすく表現する方法(情報C)」の習得を目的として、Webをメディアとして情報表現を学習する。また、大学では情報リテラシーの一環としてWebページ制作演習が取り上げられ、制作技術とやらんでWeb情報の表現方法も学習目的に含まれる。このようなWeb情報の表現はどう学び、どう評価できるのであろうか。

「分かりやすさ」は読み手の感性により、判断されるものである。それが故に、今までに提案されているWebページの評価規準(例えば[1][2][3])は「分かりやすさ」の項目を含んでいないか、含んでいても「見やすいか」といった曖昧な表現を使っている。しかし一方で、ページの目的に合致した情報表現か否かの違い、デザインの差は歴然と存在する。Webページ上で情報をどのようにデザインするかを考える演習プロセスとその評価を、大学・高等学校の授業へ取り入れたい。

この演習プロセスと評価のための教材を開発した。多くの大学・高等学校では、Web制作演習授業を情報デザインの専門家ではない教員が担当することになる。専門でなくとも、これらプロセスの指導と評価が可能となるように工夫した。

2 情報デザインの観点

情報をWebページで分かりやすく提供するには、その目的と対象に応じた適切な情報デザインが重要となる。「デザイン」というと美的要素が中心と思われがちであるが、情報デザインとは、制作意図に基づいて、情報を論理的に組み立てることである。「情報をデザインする」ことで、ページ要素が本来的にもっている情報が読み手に伝達し、情報が機能する。文章がある情報を伝えるように、Webページのデザインが伝える情報があり、それがWebページの情報伝達力を決める大きな要素となる。そのため、目的や対象に合ったページデザインを演習するプロセスが重要と考える。

吉田と有賀は、Webページ制作演習での、企画・制作・評価各ステップのための教材として、図1のようなワークシートとチェックリストを提案した[1][4]。情報の構成やHTMLタグの使い方の視点から、Webページをメディアとして情報を提供する場合に押さえるべき規準としての教材である。

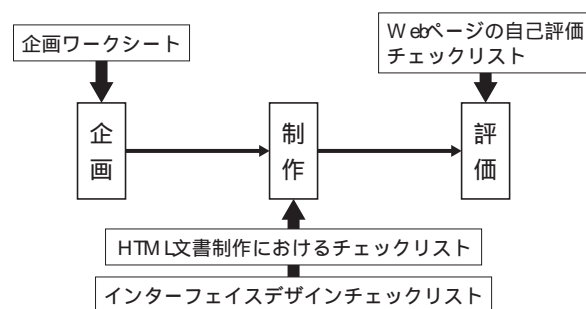


図1 従来のワークシート・チェックリスト

ただし、これらは制作されたWebページが規準を満たすか否かを確認するものであり、目的や対象に合致したページデザインとなっているかの評価までは意図していない。つまり、すべての項目が「改善の必要なし」であったとしても、企画した目的と対象からずれたWebページになっている場合もある。

伝える情報の目的に応じて、デザインされた形はさまざまであり、画一的なものにはならない。従来のチェックリストでは、目的に合致したデザインもそうでないデザインも画一的に評価することになっていた。情報デザインの観点を含めた制作演習プロセスと評価方法を検討した。

3 演習プロセスと評価

「表現」の判断は主観的なものであり、教員の価値観によって評価の軸が揺れやすい。また、デザインは絶対的なものではなく、原則を崩すことで伝えられることもある。よって、チェックリストのような規準を提示して、それに準拠する形で制作をする、あるいは評価するのは適切でない。

そこで、Webページの企画時に制作するページの性格(イメージ)付けを明確にし、完成時にそれをどう実現し

^{*1} Evaluation Method for a Course of Creating Web Pages : from the Viewpoint of Information Design

^{*2} ARIGA Taeko, Doshisha Women's College of Liberal Arts, Department of Information and Media

^{*3} WATANABE Takashi, Kyoto University of Art and Design, Department of Space and Fashion Design

たかのプレゼンテーションを行う。その際、制作者(学生・生徒)と読み手(評価者)が、制作意図との関連性の中でWebページの表現を検討するというプロセスを取る。具体的には、次のように行う。

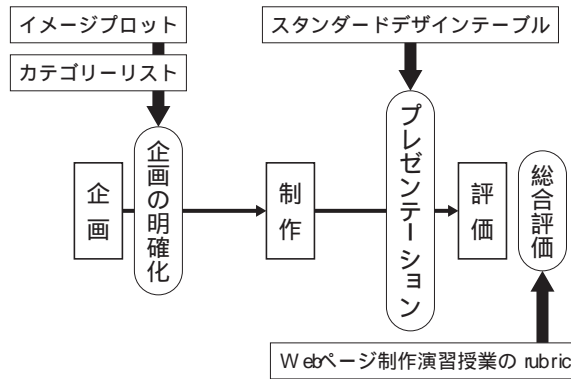


図2 情報デザインの評価のための追加

(1) Webページの性格(イメージ)の明確化

企画ワークシートにて、テーマ、目的、対象を決定した後、それを形にする前に、これから制作しようとするページの性格を明確化するプロセスを設ける。単なる気ままな思いつきで、情報の構成や色、画像などを選ぶのではなく、明確になったページのイメージに沿って、それらを決めていく。そのためのワークシートとして、イメージプロット、カテゴリーリストを用意した。イメージプロットは静・動、知・遊の2次元平面の各象限に、Webページがめざす性格(イメージ)を表現する言葉を配置したもの(図3)。カテゴリーリストはWeb内容を分類した一覧である(図4)。両シートで自分の制作するページがどれに当たるかを選択することで、ページの性格を明確化する。これらシートは、企画されたページが何を目指したのかに関して、評価者と制作者が共通理解を持つためのコミュニケーションツールでもある。

(2) 制作者によるプレゼンテーション

制作後、企画時の意図をどう具体的に表現したかを評価者に対して説明する。イメージプロット、カテゴリーリストで明確化されたページの性格がどう具現化されているかを、制作されたページを見て、質疑応答を通して検討する。評価者のために、スタンダードデザインテーブルを用意した。これはページの性格ごとに、形態や色彩、またそれらの配置についてのデザイン表現上の観点を示した評価指針で、制作されたWebページがそれに準じているかを確認できる。その通りであることが「よいデザイン」というのではなく、意図を制作者が説明できるかが学習のポイントとなる。

(3) rubricによる学習成果の総合評価

rubricとは、複雑で主観的な規準を査定するために使われる一種の採点方法である。本演習プロセスで学習した成果を評価するための rubricを開発した。内容の企画や制作ページの位置付け、制作意図の表現など、企画、制作を進めてきた学習プロセス全体を評価する6つの項

目からなり、それぞれ4段階のレベルに分けた。これを使って、学生・生徒の達成度や制作の遂行力を評価する。

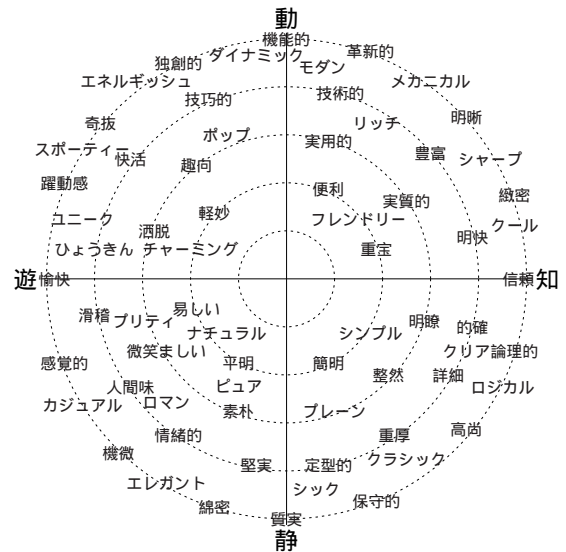


図3 イメージプロット

アウトドア	リベラルアーツ	ことば
グルメ		文学
ゲーム		哲学
祭		心理
		教育
ホビー		宗教
DY		日本文化
ダンス		外国文化
ガーデニング		教養一般
ペット		美学
ボランティア		神話
ゲーム		文明
写真、ビデオ		歴史
音楽		評論
コレクション		
ハンドクラフト	サイエンス	科学一般
絵画、イラスト		地球
映画		気象
コンピュータ		宇宙
ゲーム		生命
アニメ		動植物
マンガ		医学
フィギュア、模型		工学
洋裁、和裁	ネイチャー	自然
		環境
カルチャー		
美術一般		
絵画、彫刻		
版画		

図4 カテゴリーリスト(部分)

4 まとめ

情報デザインの観点を取り入れたWebページ制作演習の教材と評価方法を提案した。制作意図とその成果としてのWebページの双方を元に、評価者と制作者がコミュニケーションを取りながら評価を進める。今後、本教材を授業に用い、その妥当性を検討する予定である。

【参考文献】

[1] 有賀妙子, 吉田智子, ネットワークリテラシー教育のシラバスと教材研究, 情報処理学会コンピュータと教育研究会 50-4, 1998
 [2] Kapoun, J., Teaching undergrads WEB Evaluation, College and Research News, 2000 (<http://www.ala.org/acrl/undwebev.htm>)
 [3] Alexander, J., Tate, M., Web Usdm: How to Evaluate and Create Quality on the Web, Lawrence Erlbaum Associates, 1999
 [4] 有賀妙子, 吉田智子, Webページ制作演習におけるページデザイン技法の学習, 情報処理学会第56回全国大会講演論文集, 4-349, 2000