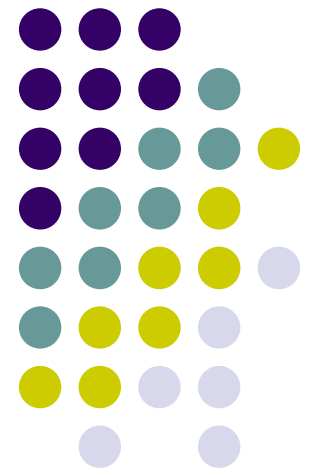
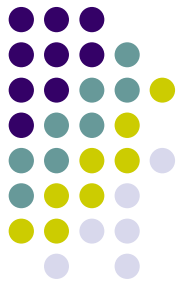


マルチメディア技術

第2回：コミュニケーションと情報



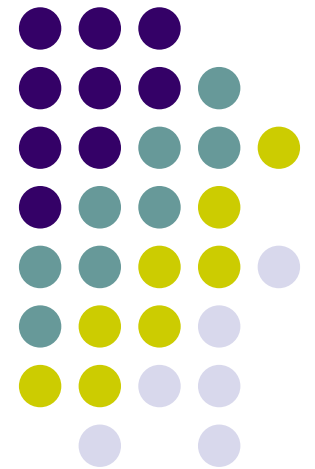


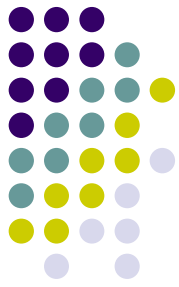
今回話すこと

- コミュニケーションと情報の関係
- コミュニケーションデザインのためのメディアの特性
- コミュニケーションデザインの制作プロセス
- コミュニケーションデザインの評価, メンテナンス

コミュニケーションとは

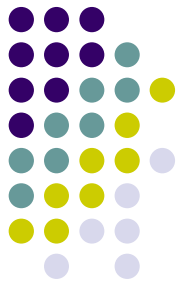
コミュニケーションとメディアの関係
人間コミュニケーションの特性





20世紀のコミュニケーションの特徴

- コミュニケーションとメディア
 - 20世紀にはコミュニケーションのメディアの刷新が何度かあった
- インターネットとコミュニケーション
 - インターネットというメディアの普及がコミュニケーションに対して大きな影響を与えている



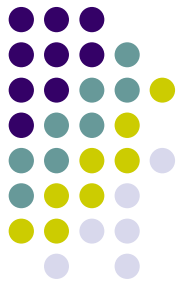
コミュニケーションとメディア

- コミュニケーション
 - 意思疎通すること
- メディア
 - 人間のコミュニケーションにおける媒体



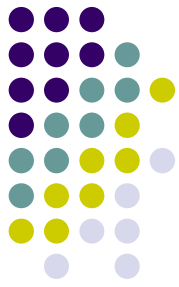
メディアの分類

- 表現メディア
 - 文字, 音声, 画像など
 - 情報が表現される様式にもとづく
- 伝達メディア
 - 衛星, 通信回線, CDなど
 - 情報が記述されて運ばれる様式にもとづく
- 表示メディア
 - ディスプレイ, プリンタなど
 - 情報が出力される様式にもとづく
- 知覚メディア
 - 音声は耳, 文字は目で知覚される
 - 知覚の様式にもとづく



メディアの刷新

- 1920～30年代
 - 写真, 映画, ラジオの普及
 - テキストではない表現が可能になった
 - マスコミュニケーションが展開されることになった
- 1950～60年代
 - テレビや電話の台頭, コンピュータの開発
 - メディアが多様な形で展開するようになった
 - 情報という言葉が生活の中で使われ始めた
- 今日
 - 情報のデジタル化による一元的な管理と運用



インターネットとコミュニケーション

- コミュニティ
 - インターネットは様々なコミュニティの集合体
 - これまでに類型のない社会的なグループを創出
- 時間と空間
 - 情報は瞬時に伝わる
 - 情報は蓄積可能である
- 技術における刷新
 - コミュニケーションから求められる技術刷新
 - 技術刷新による新たなコミュニケーションの創出



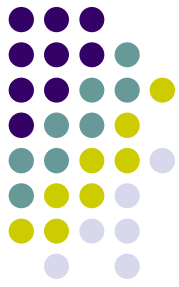
人間コミュニケーションとは

- コミュニケーション
 - 機械対機械, 機械対人間, 人間対人間
- 人間コミュニケーション
 - 人間が集団で生活するために必要である
 - 人間同士が協力して何かを行うために不可欠である



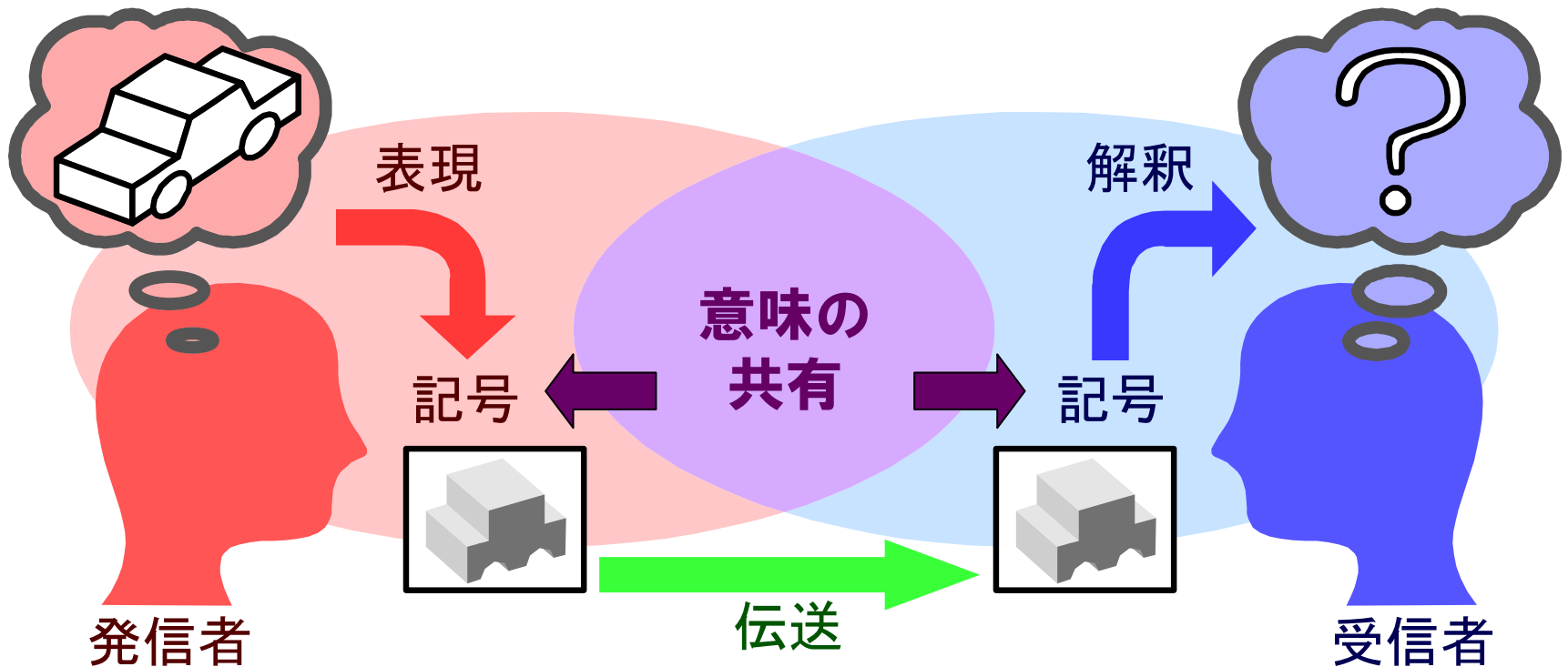
挨拶というコミュニケーション

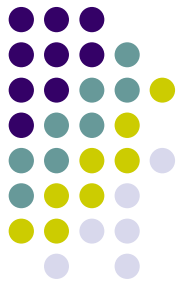
- 目的
 - 言葉による何らかのメッセージや考えの伝達や交換
 - 親しみなどの感情の表現, 伝達, 交換
 - 儀礼的な握手などによる友好の気持ちの表現
 - お互いの人間関係や集団内での役割の確認や維持
- コミュニケーションにおいて不可欠な要素
 - メッセージの内容自体
 - メッセージの内容を表す表現



コミュニケーションの成立

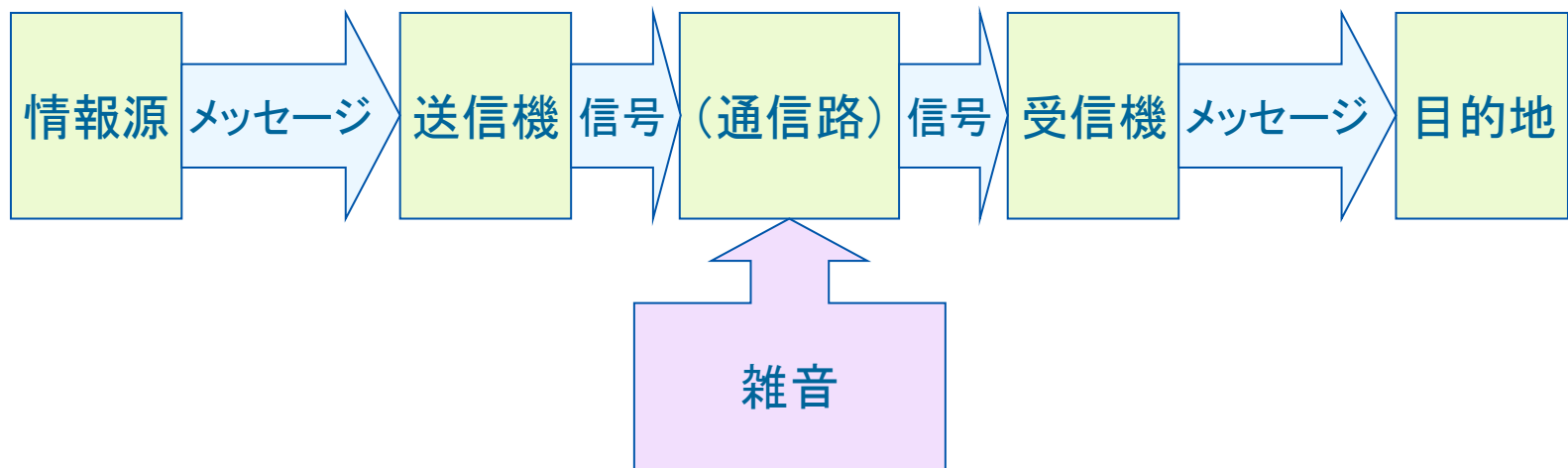
- 意味の共有化を通して行われる
- メディアや表現に関する共通の理解が前提

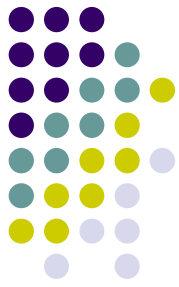




基本的なコミュニケーションモデル

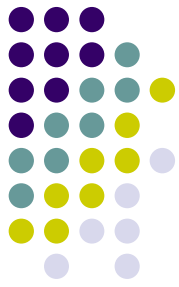
- シヤノンとウィーバによるコミュニケーションモデル
 - 通信システムを基にしたモデル
 - 通信路に雑音が入るとコミュニケーションの効率は低下する
 - 必要な情報が欠落する・余計な情報が増える
 - 情報が「あいまい」になる





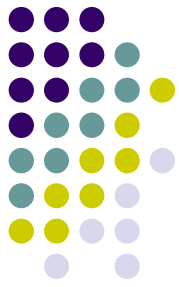
表現の解釈

- コミュニケーションモデルにおける信号化と解読
 - 信号化(エンコード)
 - 送り手がメッセージを信号に変換すること
 - 解読(デコード)
 - 受け手が信号をメッセージに変換すること
- 人間コミュニケーション
 - 送り手
 - メッセージをテキストや画像, 音楽などで表現する
 - 受け手
 - それらの表現形式からメッセージを読み取る



解釈と記号

- 解釈
 - 送り手はメッセージを様々な表現で表す
 - 受け手は様々な表現からメッセージを読み取る
- 記号
 - 文字やテキスト
 - 写真や絵からなる画像
 - 音楽や話し言葉

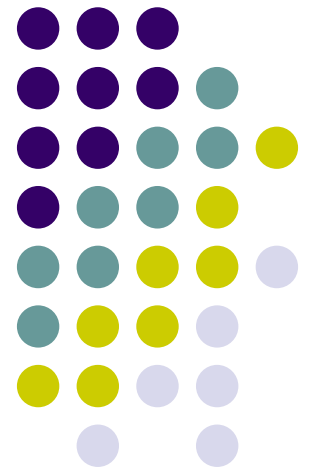


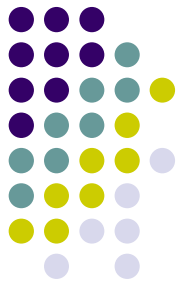
記号化と解釈に必要なこと

- 記号の規則ないしコード
 - 記号固有の規則に従って記号化や解釈が行われる
 - この記号固有の規則をコードという
- コンテキスト(文脈)
 - 記号の解釈に利用される情報のストックの全体
 - 記号の前後にある関連した記号
 - 送り手と受け手があらかじめ持っている知識
 - 閉じたコミュニティでは少しの説明で伝わる
 - コンテキストに依存したコミュニケーション

コミュニケーション デザイン

受け手がスムーズかつ正確に解読
できる信号化のための知識と技術

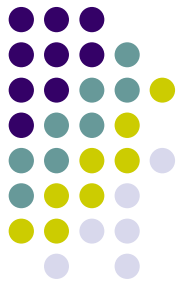




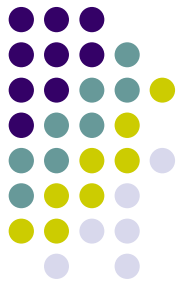
コミュニケーションデザイン

- コミュニケーションの成立
 - 発信者の意図や目的が受信者の理解や行動によって達成される必要がある
- コミュニケーションデザイン
 - 相互理解や情報の共有のためにコミュニケーションの仕組みをデザインする

コミュニケーションデザインと プレゼンテーション

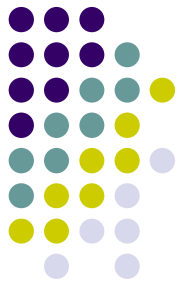


- プレゼンテーション
 - 以前は企画提案や自分の考えを説明する行為をさす
 - 今では情報発信全般
- 効果的なプレゼンテーション
 - メディアの特性やプレゼンテーションに用意された環境に合わせてデザインする
 - 自分がその場でプレゼンテーションする場合とWeb上のプレゼンテーションでは表現が異なる
 - コミュニケーションは人と人が理解しあうための手段
 - わかりやすさや伝達効率といった機能面だけではなく、表現の魅力や受け手の状況への配慮もデザインの対象



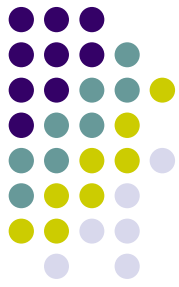
メディアの特性とデザイン

- 紙メディア（印刷物）やパネル展示
- プレゼンテーションソフト
- Webサイト
- ビデオ映像



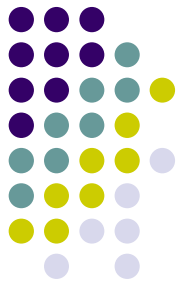
紙メディア（印刷物）やパネル展示

- 情報の一覧性が高い
- 第一印象である程度評価される
- 本人が直接説明してもしなくても評価可能
- 持ち運びが可能でパソコンやプロジェクタを用いなくても閲覧可能
- ページ数やサイズを決めておけば比較が容易
- パネル展示では一度に複数の人が閲覧可能
- 動画像など動的に変化する情報を扱えない



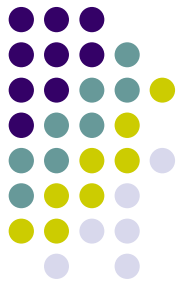
プレゼンテーションソフト

- PowerPoint, Keynote など
- 会議形式での発表を支援するアプリケーション
- 情報を項目単位に分解し紙芝居形式で説明
- 本人が参加者に対して直接説明する形式をとる
- 動的な表現を用いて印象付けをすることが可能
- パソコンとディスプレイまたはプロジェクタが必要



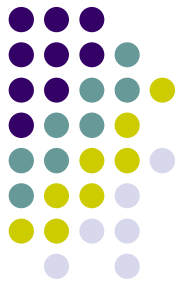
Webサイト

- いわゆる「ホームページ」
- インターネットを経由して閲覧する
- 動画や音声を含めた数多くの情報を掲載できる
- 本人が受け手に直接説明することはできない
- 閲覧者がパソコンを操作する必要がある
- コンテンツの表現だけでなくインタフェースもデザインする必要がある



ビデオ映像

- 公募作品のコンペティションなどで用いられる
- 本人が説明する代わりに字幕やナレーション等を用いる

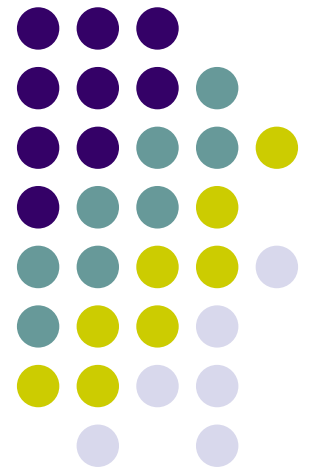


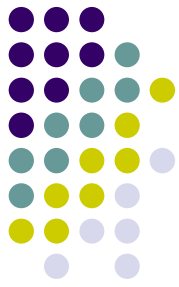
プレゼンテーション制作のプロセス

- プランニング
- 情報収集
- 情報の組織化
- 表現の視覚化
- 素材作成
- オーサリング
- デバッグ
- 公開・メンテナンス

コミュニケーション デザインの評価

公開前後のコンテンツのチェックポイントと評価項目





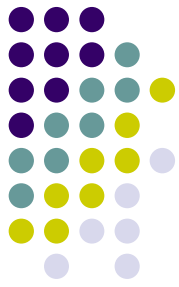
発表前のチェック

- 内容のチェック
 - 内容の誤り, 誤字脱字, 著作権に関する表記の確認
 - 印刷物であれWebサイトであれ発表後の修正は困難
- デバッグ
 - プレゼンテーションソフトやWebサイトの動作確認
 - リハーサルや時間のチェック
- ユーザへの配慮
 - ユーザビリティの確認
 - 知的所有権, 情報倫理への対応



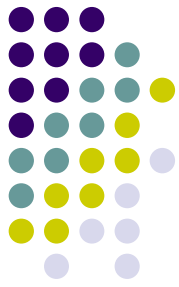
公開後のメンテナンス

- プレゼンテーションの目的が達成されたかどうかの確認
 - 受け手から直接評価を得る
 - ユーザの反応や反響といった振る舞いを調べる
 - 発信者から働きかけてフィードバックを得る仕組みを用意する
 - アンケート・評価シート
 - トラックバック
- 内容の修正や今後の展開の手がかりを得る



効果測定 (Webサイトの場合)

- ログ, クッキー, Webビーコンを用いて計測する
 - ページビュー
 - インプレッション数
 - ユニークユーザによるクリック数
- 測定プログラムを用いる
 - 利用者のパソコンにインストールして視聴行動を測定
- アンケートをとる
 - プレ／ポスト方式, コントロール／エクスポーズド方式
- SEO, SEM



メンテナンス

- 印刷物やビデオ映像
 - 完成して配布してしまうと手を加えることが困難
 - トラブルがあった場合は回収して制作し直す
 - 再版やバージョンアップで対応することもある
- Webサイト
 - 公開後も不具合を修正する
 - 効果測定によって得られた課題に対応する
 - 更新のないサイトはユーザの評価も下がる
 - 定期的に情報追加やデザインのリニューアルを行う