

## チャレンジセンターミニセミナー

### 実施報告

**日時:** 2012年12月5日(水) 17:00 ~

**場所:** 東海大学湘南キャンパス

**講師:** 広川美津雄教授

(教育研究所:サイエンスコミュニケーターアドバイザー)

- 内容:**
1. 講演概要
  2. 講演内容
  3. 会場からの質問



### 講演概要

広川美津雄教授(教育研究所:サイエンスコミュニケーターアドバイザー)

講師は、グラフィックデザインの基礎から、デザイナーとして印刷会社と折衝できるレベルまでの技術を学ぶチャレンジセンター科目成し遂げ力演習を担当され、チャレンジセンタープロジェクト サイエンスコミュニケーターアドバイザーでもある教育研究所 広川美津雄教授である。広川教授は、企業でのデザイナーとしての豊富な経験をもとに、デザインするとは何かという位置づけから、デザイナーとしての基本までをわかりやすく説明があった。今回のミニセミナーは、通常の一般教職員に向けたものとしてではなく、より実践的な内容であることから、プロジェクト学生にも開放し、参加を呼び掛けた。結果、多数のプロジェクト参加学生、関係教職員の参加があり、100名を超える大盛況となった。



## 講演内容

プロジェクト活動において、広報は特に重要な活動である。広報をしなければ、活動を知ってもらうことができない、イベントを開催してもお客が集まらない、どのような活動においても、広報は必要不可欠なものである。しかし、パンフレット、ポスターを作ったのに集客できないチラシをたくさん配布したのにメンバーが集まらないなどのプロジェクト活動の中で陥りがちな様々な問題の多くに、広報が関係している。だからこそ、どのような広報を行うかは重要であり、広報活動に不可欠なグラフィックデザインを学ぶ意義は大きい。広報活動は、他者とのコミュニケーションであり、自己表現である芸術活動とは異なる。また、デザインとは、広報のための作業ではなく広報はプロジェクト活動の一環であり、活動と広報、デザインは一貫したものであると考えねばならない。



その中で、広報活動と広告の位置づけの違いを丁寧に説明された。作ることが目的ではなく、メッセージが、届く、伝わる、動かすための活動がデザインである。広報は人を対象として行うことから、デザインの基礎は、コミュニケーションの構造や人の認知の過程踏まえ、見やすい、読みやすい、わかりやすい、きれいというデリバリー技術をとれない、人を感動させるコンテンツが求められていることが具体例を挙げながら説明された。さらに、チラシ、ポスター等で活用できるデザイン原則である4つの原則（グループ化、整列、強調、一貫性）という視点から具体的に説明された。

写真の上に本文を書き込む、文字を左右対称に配置する、ロゴの普遍性、色調、表現の統一など、デザインにおける原則は、学生が陥りやすい間違いを指摘しており、すぐに実践できるような内容であった。デザインという「感覚」に大きく影響する作業は、社会や人のニーズ、価値観を柔軟にくみ取りながら、行われることが望ましく、経験的に学習すべき部分も多いが、ポイントを踏まえることで、誰でもデザイン力を身につけられることがわかりやすくまとめられていた。

また、原則以外に、学生が好んで使うイラストの取り扱いの難しさや広報に活かせる素材収集の方法など、コンテンツの作成にかかる準備の方法についても説明があり、さらに、学生が中々利用出来ない印刷会社の有効な活用法、印刷会社との調整やデータ作成上の注意点など、実際の制作活動の流れに沿って注意点が説明された。

最後に、名刺のデザインという具体的な例をもとに、情報をデザインしていくプロセスを、原則の手順に従い、確認して、講演は終了した。

実際に、ポスター、チラシなどの広報製作物を作成しなければならないプロジェクト学生だけでなく、それらを支援しなければならないコーディネーター、アドバイザーにとって非常に有益なお話であり、多数の参加者にも関わらず、会場は熱心に聞き入る人ばかりで、その関心の高さがうかがえた。

## 会場からの質問

Q1. デザインにおける色や色彩の有効な使い方は？

A. カラーコーディネートという分野で詳しく説明されている。色を効果的に活用することで良い作品を作ることができるので、多くの書籍などから学んで活用してほしい

Q2. ポスター等の内容について、ロゴと内容のバランスについて、伝えるべきなのは、ロゴを重視するのか、内容を重視するのか迷ってしまうのですが

A. 見ている人が知りたい内容を重視するべきで、内容を伝えたいのであれば、内容が目立つように、プロジェクト名や会社名を知ってもらいたいならロゴマークが目立つようにすべき。

Q3. 二流と一流の違い 皆既日食のポスターを例に違いを知りたい

A. 余白の使い方 目立たせるための空間、スペースの取り方が、一流の使い方である。イラスト、写真のバランスやスペースの使い方にテクニックがみられる。つつい限られたスペースに情報を詰め込み過ぎてしまうが、一流といわれる作品では、余白など空間全体が効果的に使われている場合が多い。

Q4. ジャンプ率とはどういうことですか？

A. 文字の大きさ、写真の大きさなど構成上の割合、比率のことを示す。通常は文字のジャンプ率をさす。

