

コンテンツ制作の流れ

情報デザイン

組 番 氏名

1. ねらい

デザイン思考の考え方の流れをもとに、目的や受け手の状況に応じて適切かつ効果的な情報デザインを考えよう。

[共感] () ユーザの行動を理解し、寄り添い、何が問題なのかを見つける。

[定義] () 取り扱う内容を考える。

[発想] () 要件の定義などに基づいて、プロトタイプを作成し、作品を制作する。

[試作] () 仮説を検証するためにグラフなどを作成し、データの傾向を把握する。

[検証] () 制作した作品の結果や内容を分析する。

共感・定義・発想・試作・検証を繰り返し、作品を完成させます。

2. コンテンツの制作について振り返ろう。

(1) 制作物の良いところを書きましょう。

(2) 制作物の改善した方がいいところとその理由を書きましょう。

(3) 制作物をどのように改善したらいいか書きましょう。

3. コンテンツ制作のプロセスを振り返り、次に制作するときに役立てたいことや改善点を書きましょう。

コンテンツ制作の流れ

情報デザイン

組 番 氏名

1. ねらい

デザイン思考の考え方の流れをもとに、目的や受け手の状況に応じて適切かつ効果的な情報デザインを考えよう。

[共感] (**しらべる**) ユーザの行動を理解し、寄り添い、何が問題なのかを見つける。

[定義] (**しぼる**) 取り扱う内容を考える。

[発想] (**ふくらませる**) 要件の定義などに基づいて、プロトタイプを作成し、作品を制作する。

[試作] (**つくる**) 仮説を検証するためにグラフなどを作成し、データの傾向を把握する。

[検証] (**たしかめる**) 制作した作品の結果や内容を分析する。

共感・定義・発想・試作・検証を繰り返し、作品を完成させます。

2. コンテンツの制作について振り返ろう。

(1) 制作物の良いところを書きましょう。

(2) 制作物の改善した方がいいところとその理由を書きましょう。

(3) 制作物をどのように改善したらいいか書きましょう。

3. コンテンツ制作のプロセスを振り返り、次に制作するとき役に立たいことや改善点を書きましょう。