

2002

WEBプロモーションツールの作成

WEB Promotion Tool

AD02 安藤 晶
指導教員 西野 隆司

1. 研究目的

ネット社会になり、全ての情報がインターネットを通じて見られる様になった。ホームページがありふれている時代で他のwebサイトと差別化を図らなくてはならない。そこでサレジオ高専デザイン学科制作ページをリニューアルする。

2. 調査と分析

①現状

現サレジオ高専デザイン学科制作ページはトップページはFlash、コンテンツはhtml構造になっている。1ページあたりのスクロールが長くページ数は少ない。欲しい情報を的確に表示させるためにサイト内を探さなくてはならない。

②webサイト

今日のwebサイトはhtmlで作成されていないのがほとんどである。新しく更新されるwebサイトのほとんどがFlashによって作成されている。htmlで構築されたwebサイトよりもFlashサイトの方がweb滞在時間が長い。Flashの方が動きの自由度が高くユーザーを飽きさせないwebサイトを作成出来る。

③新技術調査

Flashによる作成にあたってタイムラインだけの作成は動きに限界があるためActionScript3.0というプログラムを使用した。その中でも現在webデザイン業界で流行の新システムのProgressionを使う。Progressionを使う利点としてFlashでは出来なかったページ単位でのURLが持てること、そしてブラウザの「進む/戻る」の使用が可能になる。

3. コンセプトの立案

- ・ 1ページ・1クリック・見やすく、解りやすい

4. デザイン展開

調査分析の①から「ユーザビリティ重視」②から「フルフラッシュサイト」③「Progressionの使用」の3つを頭目に置き、作成を開始した。

①デザイン

当初興味を惹く為にアニメーションマンガ要素を多数使用する予定だったがデザイン学科は芸術学科ではないため、学科のイメージにあわせデザイン展開を大きく変更。webサイト内のテキストやwebサイト内を探すだけではなくビジュアルで表示

して見せるという方法をとった。

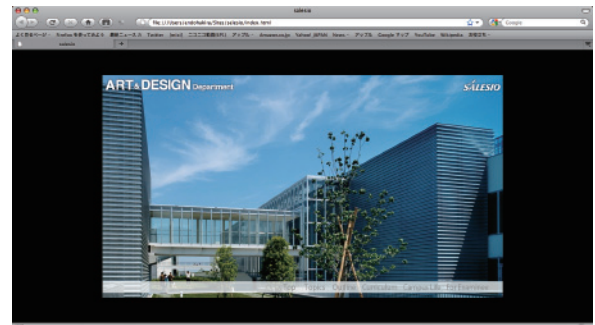
②コンテンツの組み方

サイトマップ（ツリーコンテンツ）の作成・デザインの大幅改良。1クリック1ページで作成。

③ページサイズ

現webサイトでは1ページが長くスクロールが表示される。ユーザビリティを考慮するとスクロールを出さずボタン1つで目的のページが表示されるデザインにし、最も一般的なユーザーのディスプレイサイズである1024×768をサポート最小サイズと設定し、フラッシュコンテンツにしてブラウザで見る際ポップアップなどを考慮しデザインを990×550で作成した。

5. 完成図



6. 結論

①更新

更新内容を外部テキストファイルから読み込む予定だったが、更新頻度が既存のホームページを見た結果高くないので今回は全てのテキストをFlash内で配置したため更新するためにflaファイル自体を更新しなくてはならない。

②バグ

ブラウザによって表示にバグが出る。原因解明次第直しに入るが現状そのままである。

③ユーザー

最近の中学生はフルフラッシュサイトに慣れていて使いにくさについての意見は出なかった。

7. 参考文献

「Flashゲーム講座&アクションスクリプトサンプル集」
<http://hakuhi.hp.infoseek.co.jp/main/as.html>
『プロとして恥ずかしくないFlashの大原則』
MdN編集部(編), MdN, 2006