

学生参加によるウェブサイトリニューアルの試み —FUKUOKAデザインリーグとの協働プロジェクトを事例として

An Attempt to Renew a Website with Student Participation:
A Case Study of a Collaborative Project with FUKUOKA Design League

ソーシャルデザイン学科

永嶋 さゆり

Sayuri NAGASHIMA

1. はじめに

本稿では、2022年8月から2024年2月にかけて実施した、特定非営利活動法人FUKUOKAデザインリーグ¹⁾のWebサイトリニューアルを事例として、学生参加によるウェブサイトリニューアルのプロジェクト報告を行う。本プロジェクトを協働したFUKUOKAデザインリーグは、福岡を拠点として活動しており、「デザインを社会のために」というテーマを掲げ、様々なデザイン分野の領域を横断し、豊かな社会の実現を目指している団体である。デザインに関わる個人・団体が会員として所属している点が特徴である。

当団体の現行サイト(図1)は、長年の運用に伴い、コンテンツが増加したことでサイト構造面での課題を抱えていた。また、複雑な管理画面から、使用しやすい管理画面にすることも必要としていた。そこで、既存コンテンツを再整理しつつ、団体関係者が管理しやすい仕組みを導入したサイトに再構築する必要性が出てきており、サイトのリニューアルの企画が浮上した。本企画を進めるに当たり、学生が制作に関わることで、学生自身のスキルアップや経験につながることも期待し、協働プロジェクトという形で行うことになった。今回のリニューアルを機に、閲覧環境の各最新ブラウザへの対応やInstagramやXなど、団体が運営するSNSとの連携も視野に入れて、改修を行うことになった。

本稿では、プロジェクトの工程や成果物の報告に加え、参加した学生の成長につながったのかどうか、という点に着目し、参加学生へのインタビューを通して、プロジェクトの評価を試みる。



図1.リニューアル前のサイト

2. プロジェクト

2.1. 概要

本プロジェクトは、2022年8月～2024年2月の期間、約1年半にかけて実施した。期間中に行った作業工程の詳細は後述する。

プロジェクトの参加者は、ソーシャルデザイン学科の情報デザイン専攻、及び地域ブランド企画専攻に所属する学生で、2022年のプロジェクト開始当時、1年次である学生を中心としたメンバーで構成した。最終工程であるサイト構築まで関わった学生だけでなく、初期の企画段階のみに参加した学生もいるため、それぞれ参加の程度や貢献度は異なるが、全期間の合計では、全12名の学生が参加している。

ソーシャルデザイン学科のカリキュラムでは、Webデザイン演習、情報デザイン演習III Aなどの、Webデザインに関わる専門科目は、情報デザイン専攻の2年次科目に位置づけられ

ている。そのため、1年次の8月という時期は、Webサイト制作未経験の状況である。なお、1年次前期必修科目の「ソーシャルデザイン概論」の筆者担当回(2回分)の中では、Webサイトの制作の流れや、ユーザビリティやUX(User Experience)など、Webデザインをする上で配慮する事項について、基本的な知識について触れている²⁾。その流れの中で、サイト制作の実践の場を案内するため、本プロジェクトの参加募集はソーシャルデザイン概論の最終回に行った。

プロジェクト内では、参加学生は、主に企画設計や画像加工、テキスト調整・掲載などの作業を中心に、HTML・CSS・PHPのコーディングに代表される技術的工程については、筆者が関わる形で行った。

2.2. 工程

2.2.1. 概要

約1年半のプロジェクトの期間中、4つのフェーズに分けてプロジェクトを進行した(表1)。各工程は、UXデザインの5段階モデル³⁾を参考に進めた。本モデルでは、プロダクトやサービス完成までに必要なタスクを戦略・要件・構造・骨格・表層の順に、抽象的な工程から具体的な工程に向かって作業を進める。Webサイトは、利用者・使用者の行動を踏まえて設計が必要であり、本工程が適切であると判断した。

本プロジェクトの実施時期は、新型コロナウイルス感染症の影響が残る時期でもあり、連携先であるFUKUOKAデザインリーグ担当者との打ち合わせについては、Microsoft TeamsやZoomを用い、主に遠隔で実施し、データの情報共有など非同期でのコミュニケーションで補った。参加学生とのミーティングについても必要に応じて遠隔会議を活用した。

2.2.2. フェーズ1

プロジェクト開始の2022年8月から10月末にかけて着手したのはサイト構造の再設計を行い、サイトマップを作成する工程である。リニューアルの目的・方針を定める「戦略」の工程は前述表1の通り事前に整理していたが、改めて参加メンバーを交えたミーティング内で共有した。またサイトに必要なコンテンツや機能を検討する「要件」工程及び、サイト構造を検討する「構造」工程を行った。基本コンテンツは現行サイトを基本とする方針であったが、各コンテンツへの導線を改善するため、本工程の中で、サイト構造を改めて見直している。手順として参加メンバーは複数のグループに分かれ、既存サイトの分析を行うグループミーティングを実施した。その後、

合同ミーティングの際に、オンラインホワイトボードを用いてグループごとの話題を共有し、全体で整理した(図2)。



図2. オンラインホワイトボードでの情報共有

2.2.3. フェーズ2

サイトコンテンツの整理後、2022年11月から12月にかけてインターフェース制作を行った。これは、サイト内導線や各コンテンツの配置を検討する「骨格」段階(図3)、色や形を含む視覚的な表現を検討する「表層」段階に相当する。Adobe XDを使用して、デザイン案(図4)を準備し、検討会を行った。連携先からの意見を踏まえ、修正を加えている。

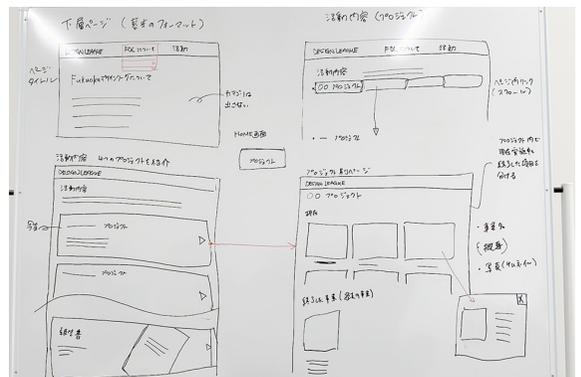


図3. ワイヤフレーム検討の様子



図4. 検討段階のデザイン案

2.2.4. フェーズ3

2023年1月から3月に行ったのが、サイトのプロトタイプ制作工程である。テスト環境にWordpressをインストールし、実際に操作できるサイトを制作した。既存サイトのテキストを読みやすく統一するために、調整を行ったほか、新規原稿や画像素材については、連携先から提供を受け、サイトに挿入した。作業に当たっては、授業での技術的な説明を取り扱う前の時期であったため、操作方法についての簡単な講義を事前に実施している。

2.2.5. フェーズ4

7月から11月にかけては、公開に向け最終調整を行った。最終工程では、これまでのテスト環境から、本番環境とほぼ同じステージング環境に移行し、メールフォームの送信テストなど、公開日に向けた準備を行った。12月1日の公開後、運用しながら微調整を行い、年度末の2月には、操作方法など管理情報を整理し、引き継ぎを行った。

表 1. プロジェクト日程

フェーズ 1：サイト構造・サイトマップ 2022年8月1日（月）参加メンバー説明会 2022年8月25日（木）現状把握 2022年9月8日（木）新サイトマップ案 2022年10月11日（火）連携先＋学生顔合わせ 2022年11月1日（火）新サイトマップ案修正
フェーズ 2：インターフェース制作 2022年11月22日（火）デザイン案 検討 2022年12月6日（火）下層ページ検討 2022年12月13日（火）連携先 Zoom 打合せ 2022年12月20日（火）サイト制作準備
フェーズ 3：プロトタイプ制作 2023年1月13日（金）Wordpress 説明会 2023年3月7日（火）連携先打合せ 2023年3月31日（金）原稿・画像挿入
フェーズ 4：調整・公開 2023年7月12日（水）連携先打合せ 2023年8月～11月 インターフェース修正 2023年12月1日（金）ウェブサイト公開 2024年2月26日（月）管理情報引き継ぎ

3. 制作

3.1. 方法

リニューアル後のサイトのCMS (Contents Management System) は、Wordpressを採用した。Wordpress⁴⁾ は、オープンソースのCMSの一つで、世界中のサイトで多く採用されている。FUKUOKA デザインリーグの現行サイトでも導入されており、リニューアル後のサイトでも継続的に導入することにした。Wordpressでは、テーマと呼ばれる各ページのひな形を作成するためには、HTML・CSS・PHPなどの専門知識が必要であるが、日常の運用をする上では、コードの編集をせずに、ページの更新ができる。今後担当が替わった際にも、操作を覚える学習コストを抑えることができ、持続可能な運用ができることが期待できる。

ベースとなるテーマは、StudioPress社によるOpen Source Genesis Framework⁵⁾ (図5)を使用した。Genesis FrameworkはSEO (Search Engine Optimization) に有利なテーマとされており、海外での導入事例が豊富なテーマである。また、Visuak Hook⁶⁾という仕組みを用い、テーマを直接編集せずに、PHPによる部分的な機能追加が可能である。納品後のメンテナンス性を鑑み、今回の用途に適していると判断した。全体の構造設計にはGenesis Frameworkを使用し、本サイト独自のスタイル指定をCSSで行っている。

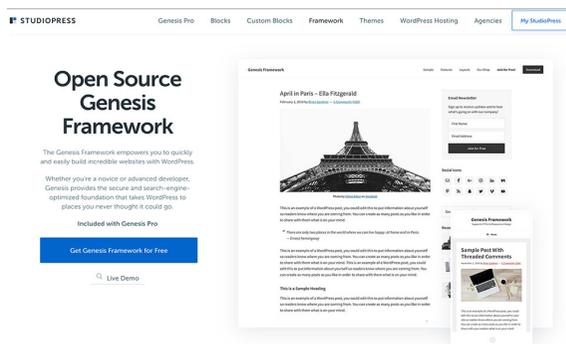


図 5. Genesis Framework

3.2. 成果物

2023年12月1日に新サイト(図6)に切り替え、以後公開URLから閲覧が可能である。以下、項目別に詳細を述べる。

3.2.1. インターフェース

既存のロゴマークを引き継ぎ、赤を基調とした配色にしている。デザイン案作成の段階では、面積が広がったメインカラーの領域については、最終的には縮小し、アクセントカラー

として用いる方法に変更している。

3.2.2. サイト構造



図6. リニューアル後のサイト

全てのページは2階層までに位置づけ、ホーム画面から最大2回の操作で移動ができる。図7・8は、リニューアル前後のフッターメニューを表している。これまでAboutに多くのコンテンツが含まれていた。リニューアル後は、団体の紹介をする概要や事業など大項目を上層に位置付け、全体的な項目数を減らしている。また団体が企画する製品などの項目は、ナビゲーションとは別に項目を立て、PRODUCTSの項目に整理した。

3.2.3. カテゴリー・タグ

ツリー(樹形図)構造と同時に、カテゴリーやタグによる構造を併せ持つことができるCMSの特性を活用して、サイトのコンテンツを整理した。まず、投稿記事を「Information」と「プロジェクト」カテゴリーに分類し、「プロジェクト」は更に「デザイン啓発プロジェクト」「デザイン育成プロジェクト」「デザイン研究プロジェクト」「デザインサポートプロジェクト」の4種類に分類している。FUKUOKA デザインリーグでは、各プロジェクトに属する複数の事業を行っており、今後事業が増減した際に容易に編集できる構造にしている。

また、Information内の分類については、どのプロジェクトに関連する取り組みか分かるように「タグ」を用いた。これにより、縦軸(カテゴリー)による分類に合わせて、横軸(タグ)を用いて、情報を追加できるようにした。



図7. リニューアル前のフッター



図8. リニューアル後のフッター

3.2.4. 管理

今回のリニューアルで重視していた点の一つは、管理面での改善である。Wordpressはカスタマイズによっては、管理画面のインターフェースも変更することができるが、今後の運用の過程で担当者が変わった際にも対応しやすくするため、リニューアル後の画面は、デフォルトからは逸脱しないように設定した。ナビゲーションやウィジェットなど、既存の機能のみでヘッダーやフッターなどのインターフェースが編集できるようにしている。テーマのカスタマイズ自体も、カスタムCSSを中心とした変更留め、今後、運用形態が変更になった際にも改修がしやすいようにしている。

3.2.5. 機能

Wordpressではプラグインを導入することで機能拡張が可能な仕組みになっている。しかし、プラグインの多用は動作不良や、セキュリティホールなどの原因になるため、必要最低限に抑えている。お問い合わせフォーム、セキュリティ関連のプラグインなどを中心に導入した。その他、テーマファイルを直接編集せずにサイトに機能追加ができるよう、前述のVisuak Hookの編集用プラグインを使用した。

4. 評価

4.1. 学生評価

参加学生の視点から見た、プロジェクトの評価を試みるため、プロジェクト参加学生のうち5名に対して、2024年11月19日(火)11:00～11:30の日程でインタビューを実施した。プロジェクト終了時期から日が経過しており、記憶を呼び起こしながらの回答になることが予想されたため、会話を進めやすいようにグループ形式とした。また、事前に質問項目を決めておき、必要に応じて掘り下げる半構造化インタビュー⁷⁾として進めた。事前に決めた質問項目は、自身に関わった工程、プロジェクト参加のきっかけ、参加前に抱いていた印象、参加によって得られたことの4点である。なお、グループインタビューに応じた5名は、初期の頃から、フェーズ3のサイトプロトタイプ作成時までの工程に関わり、Wordpressでの編集作業まで行っている。

続いて、結果について述べる。プロジェクトに参加したきっかけについては、「(元々入学のきっかけが)ウェブデザインを学ぶことだった」「1年生の頃はウェブにあまり触れていないため関わりたいと思った」「プロジェクトに関わってみたかった」など、1年生の夏という時期で、入学時に抱いていた希望などから参加を志願したということが挙げられた。

プロジェクト参加によって得られた点については、大きく分けて、ツールの使い方などの「スキル」に関する点、完成に至るまでの「デザイン過程」についての意見が聞かれた。スキルの面では「基礎的な部分から進められた。授業でWordpressに触れる際(2年次後期の情報デザイン演習IIIA)、飲み込みが早くできた」「難しそうなイメージがあったが、下準備のおかげで、わかりやすかった」「Wordpressを通常カリキュラムよりも早めにしたことが大きかった」など、結果的に授業カリキュラムの予習になった点が挙げられた。

デザイン過程に関する点は、「(相手との)意思疎通が難しかった。ターゲットを決め、自分がしたいことだけではなく考えて作る」「色合い、文字の大きさへの配慮やユニバーサルデザインの視点を得られた」「自分たちがいいと思ったデザインが必ずしもいいとは限らない。先方とうまく合致するデザインをいかに詰められるか」「デザインのプロセスを垣間見た。先方からのいろんな要望、希望、考え方の例を知り、インプットが増えた」など、クライアントである連携先とのコミュニケーションに関する点が挙げられた。

4.2. システム評価

UXに関わる評価を行うため、Google Page Speed Insights⁸⁾を使用して、サイトの表示速度を測定した。サイトの表示速度は、利用者の満足度につながるとされる。なお、リニューアル前のサイトとの比較はできないため参考値となる。

2024年11月22日時点でのホームページ(<https://www.f-design.gr.jp/>)の計測結果は表2の通りである。スコアは0～100の値として算出され、Good(80以上)、Medium(60～79)、Low(0～59)のいずれかに分類される。4つの指標はそれぞれ、パフォーマンスは「各コンテンツ、プログラムの読み込みなど、主に読み込みスピードに代表される端末の振る舞いに影響のある指標」、ユーザー補助は「背景と前景色のコントラスト、各属性に名前が設定されているかどうか、など、ユーザーが各コンテンツを取得できるかどうか、というアクセシビリティに関する指標」、おすすめの方法は「HTTPSの使用、サードパーティーCookieの不使用、画像解像度・アスペクト比、フォントサイズなど、サイトを制作する上での基本項目についての指標」、SEOは「検索エンジン最適化に関わる指標」を示している。

表 2. Google Page Speed Insights の評価

	パフォーマンス	ユーザー補助	おすすめの方法	SEO
モバイル	57	88	100	92
デスクトップ	79	92	100	92

(スコアは0～100の値)

おすすめの方法やSEOの指標は、モバイル、デスクトップともに、それぞれ100、92だった。パフォーマンスとユーザー補助は、モバイルが57、8、デスクトップが79、92で、スコアに差がある。モバイルのパフォーマンスにおいては、First Contentful Paint(最初の要素の描画時間)が8.1秒、Largest Contentful Paint(最も大きな要素の描画時間)が10.2秒、Speed Index(コンテンツが取り込まれて表示される速度)が8.1秒であり、ページの読み込み速度に影響が出ている箇所がある(図9)。

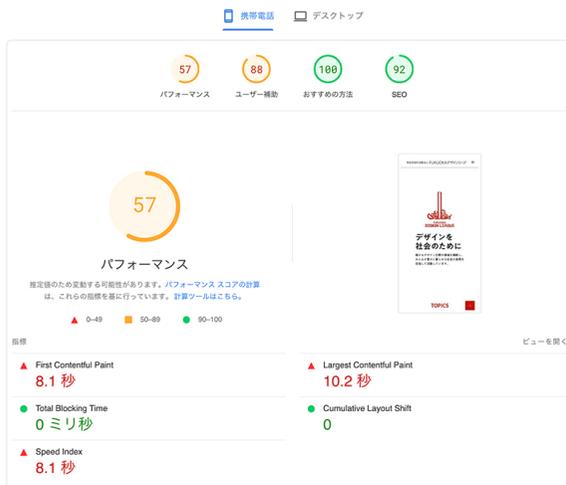


図 9. Google Page Speed Insights

5. 考察

5.1. 成果物

現行サイトで挙げられていた課題点について目指すべき方向を連携先と共有しながら進めたことで、コンテンツの整理や管理面の改善を行うことができた。例えば、現行サイトでは、プロジェクト(事業)の紹介ページが内容によって、上層に位置付けられている事業と、下層に位置付けられている事業が混在していた。リニューアル後の新サイトでは、事業紹介(プロジェクト一覧)から個々の事業ページへリンクするように、位置を統一し、ページ遷移できるようになった。同様に、団体の概要について述べたページについても「FDLとは」の下層に全て位置付けている。これにより、2回の操作で各ページに移動できるようにしているが、実際、利用者が求めるページに訪問することができているか、情報を得ることができているかを確認する工程が今後必要になる。具体的には、アクセス解析での離脱率の確認や、ユーザビリティテストによる検証など、客観的な指標を用いた追加調査などが考えられる。

5.2. 学生評価

参加学生へのインタビューから、参加によってスキル面での効果とデザイン工程についての学びが得られた点が伺えた。専門科目履修前の1年から2年次にかけて行ったことで、授業内容が理解しやすくなったという副次効果が得られた。授業内だけで実践的な場を提供することは難しいが、課外プロジェクトを行うことで、ソフトウェア技術の習得などのスキル面と実践とを結びつけることができたと言える。今後に向けては、スキルを身につけた後の学年が参加することで、コーディ

ングの工程にも携わることができ、経験の質を高めることもできるため、参加者の構成についても検討していきたい。

デザイン工程に関する意見から、クライアントである連携先との打ち合わせの場で得られた点が大きかったことが示唆される。学生と連携先とは、直接対面のやり取りをせず、基本的にZoomやTeamsを介した遠隔会議であった。本プロジェクトが行われた2022年から2023年にかけての時期は、新型コロナウイルス感染症が収束しつつも未だ影響が残る時期だったためである。遠隔下でのコミュニケーションだったため、限られた経験になることが危惧されたが、実際にはデザインの工程を肌で感じる経験になったことが伺える。一方、遠隔会議の恩恵として、双方が物理的な移動をせずに打ち合わせの場を設定できた。こうした状況下でも、学生と連携先とのコミュニケーションの機会を作ることができたことで、デザイン制作過程における経験を積むことができたと考えられる。

その他、当初の予定よりプロジェクトが長期化したことで、収束点が見えにくかったという意見もあった。参加学生のモチベーションを保つためにも計画的に進行することは、今後プロジェクト運営上の課題としたい。

5.3. システム評価

Google Page Speed Insightsによる評価について、モバイルは、デスクトップよりも通信速度が遅い環境で接続される想定で評価されるため、一般にデスクトップよりも評価が下がる傾向にあるが、モバイルのパフォーマンスにおける57というスコアはLowの評価に該当し、改善の余地があると考えられる。レポート内では画像サイズの最適化や読み込みに関係するリソースの読み込み順序の変更などが挙げられている。よりよいユーザー体験のためには、表示速度を高めるだけが最適解ではないが一つの対応策として考えられる。

6. まとめ

本稿ではFUKUOKAデザインリーグのWebサイトリニューアルを事例として、学生参加によるウェブサイトリニューアルのプロジェクト報告を行った。

プロジェクト実施時期は、未だ新型コロナウイルス感染症の影響下でありながらも、連携先と学生とのコミュニケーションの場を設定したことで、実践的な学びの場になったことが示唆された。

本稿執筆時点で運用開始から既に半年以上が経過している。今後、アクセス解析を用いた訪問経路や導線の改善や、

ユーザビリティテストによるインターフェースの評価や、読み込み速度などのパフォーマンス改善などの対策を講じることで、よりよく使いやすくするための手立てが考えられる。

謝辞

本研究は特定非営利活動法人 FUKUOKA デザインリーグの皆さまのご協力を受けて実現いたしました。研究の機会を下さった栗田 融教授、特定非営利活動法人 FUKUOKA デザインリーグの吉崎 達夫氏、中牟田 麻弥氏には、デザインリーグ内の意見を取りまとめていただき、サイト完成まで、細部の調整にご尽力いただきました。最後に、プロジェクト参加学生にこの場を借りて感謝の意を表します。ありがとうございました。

註、参考文献

1. 特定非営利活動法人 FUKUOKA デザインリーグ <https://www.f-design.gr.jp> 2024.11.30取得
2. 永嶋さゆり. (2022). 講義型遠隔授業における思考を促すテーマ設定の考察. 芸術工学会誌, 85, 36-37.
3. Garrett, J. J.(ソシオメディア株式会社 訳, 上野学他 監訳). (2022). The elements of user experience 5段階モデルで考えるUXデザイン. マイナビ出版.
4. Wordpress <https://ja.wordpress.org/> 2024.11.30取得
5. Genesis Framework
<https://www.studiopress.com/themes/genesis/> 2024.11.30取得
6. レイアウト構造各所に予めhookが設定されており、特定の場所に情報を表示したり機能を追加したりできる仕組みになっている。Genesis Visual Hook Guide を参照
<https://genestutorials.com/visual-hook-guide/> 2024.11.30取得
7. Flick, U.(小田博志 監訳). (2011). 質的研究入門：「人間の科学」のための方法論 (新版). 春秋社.
8. Google Page Speed Insights
<https://pagespeed.web.dev/> 2024.11.30取得