

デザイナー職を目指す学習者を対象とした プレゼンテーション力向上のための授業設計

Course Design to Improve Presentation Skills for Learners Who Aim to Become Designers

山本 文枝^{*1,2,3}, 松葉 龍一^{*2,4}, 平岡 斎士^{*2,3}, 久保田 真一郎^{*2,3}, 中野 裕司^{*2,3}
Fumie YAMAMOTO^{*1,2,3}, Ryuichi MATSUBA^{*2,4}, Naoshi HIRAOKA^{*2,3}, Shin-Ichiro KUBOTA^{*2,3}, Hiroshi NAKANO^{*2,3}

東京家政大学 家政学部 造形表現学科^{*1}, 熊本大学大学院 教授システム学専攻^{*2},
熊本大学 教授システム学研究センター^{*3}, 東京工科大学 先進教育支援センター^{*4}

Department of Arts and Design, School of Home Economics, Tokyo Kasei University^{*1} Graduate School of Instructional Systems, Kumamoto University^{*2},
Research Center for Instructional Systems, Kumamoto University^{*3} Advanced Education Support Center, Tokyo University of Technology^{*4}

＜あらまし＞ デザイナーはデザイン力に加え、クライアントに作品を採用してもらう、即ちコンペに勝つプレゼンテーション（以下、プレゼン）力も必要である。本研究では、デザイナー職を目指す学習者を対象に、学びと将来の実践を関連づけられるよう、デザイナー実務の疑似体験を通し、コミュニケーション力やプレゼン力の向上を図るため、授業設計を行った。課題ごとにプレゼンの機会を設け、デザイン、プレゼン両面でのチェックリストによる自己・相互評価、投票による疑似コンペなどを導入した。設計後、デザイン及びインストラクショナルデザインの専門家レビューを受け、デザイナー職を目指す学習者に特化した授業設計を行った。

＜キーワード＞ プrezentation, チェックリスト, メディア・情報デザイン, Web デザイン, インストラクショナルデザイン, Human Centered Design

1. はじめに

デザイナーとして必要とされる能力は、創造的なアイディアを考える能力、プレゼンテーション能力と言われている（林・加藤 2010）。

デザイナー職のプレゼンの特徴とし、一般的に作品を提示しながらプレゼンを行い、コンペに勝つことがゴールとなる。一般的な作品採用の観点では、プレゼンに勝つための指導書があり（佐藤 2006），大学のデザイン系学部等では、近年プレゼンについて教授する動画が登場してきた（明星大学 2021）。しかし、デザイナー職に特化し、プレゼンを意識した授業や研修の設計に関する研究は見つけ切れていない。

そこで、本研究では、デザイナーの実業務の流れに沿った擬似的業務体験の中で、プレゼンを含む各要素の習得を目指す設計を行った。

なお、本稿におけるデザイナーとは、サイネージ広告やWebサイト、工業製品内に組み込まれるユーザーインターフェースなどの企画・制作を行

うメディア・情報デザインとした。

2. 対象とする学習者と現状の課題

対象とする学習者は、メディア・情報デザイン系科目の受講生（3年次生）である。この科目の教員（著者）はデザインの実務家であり、受講生の多くはデザイナー職を目指している。

2022年、プレゼンの経験に関する調査を行った結果、22/28名他の科目等でプレゼンを行った経験があったが、プレゼンに関する意義や効果的な実施方法の学習は全員未経験であった。さらに、経験者の約7割（15/22名）はネガティブ（嫌いやや嫌い）な意識を持っていた。過去4年間の自由記述では、「人前で発言することに緊張する」や「直しがきかない」「人前での自己表現が苦手」「作品のイメージを理解しているけれど、それを人に分かるように説明するのは難しい」「作品の解説をするのは恥ずかしい」等が示された。

3. 授業設計

調査結果より、課題の改善では（1）デザイナー

職におけるプレゼンの重要性の理解、(2) プrezenの方法の習得、(3) 苦手意識改善のために失敗を恐れず練習できる場の提供が必要と考えた。

そこでブロックごとに1回、科目全体として2回のプレゼンを設定した（表1）。プレゼン練習の機会を持ち、チェックリスト等を用いて実践練習と振り返りを通して、不安感や苦手意識の軽減を図った。加えて、他者を意識し自己の提案を伝えること、他者の提案を的確に捉える練習のために、学生間や教員の評価も取り入れた。

さらに、実務に即した形でデザイン関連技術とプレゼンスキルの習得を融合させ、デザイン業務で用いる人間中心設計（Human Centered Design）（黒須ほか 2013）で定義している4つのプロセスを回す形で授業内容の組み立てを行った。プレゼンは擬似的デザイン・コンペを企画、投票制度等を導入し、失敗を恐れず練習しながら意欲や動機付け向上を支援する設計とした。

4. チェックリスト

プレゼンと作品の評価指標として、各々にチェックリストを導入した。プレゼンのチェックリストは汎用的能力評価のためのチェックリスト（渡辺・荒井ほか 2019）からプレゼン関係を、プロトタイプ作品の評価に関するチェックリストはfreee株式会社のアクセシビリティ・チェック・リスト（freee 2022）をベースとし、演習内容に含まれない項目の除外や専門用語等に補足を加えるなどした。

5. 結果

設計した授業内容は、チェックリストを含めデザインとインストラクショナルデザインの専門家レビューを行った。その結果、授業設計面では評価の明確化を進めた。チェックリストに関しては、プレゼン用は概ね問題なく、プロトタイプ用は授業で教授している作品のイメージや世界観、トーンアンドマナー等、ビジュアル表現をチェックする項目の追加を行った。

表1：授業内容（概要）

回	チャック	授業内容
1	1ブロック	オリエンテーション
2	(課題1)：	課題、意図、価値、アイディア分析
3	社会課題を 解決するた めの企画書	企画案作成
4		企画書作成
5		企画書作成、プレゼン前の自己練習
6	制作と表現 の学習	プレゼンテーション 全員の前でプレゼン。クライアント役のクラスメイトや教員に企画をアピールする。（13回の最終プレゼンテーションも同様。）
7	2ブロック	UI/UXイメージの検討
8	(課題2)：	設計
9	社会課題を 解決するた めのWebプ ロトタイプ 制作	設計、Webプロトタイプ制作
10		Webプロトタイプ制作
11		Webプロトタイプ制作
12	制作と表現 の学習	Webプロトタイプ制作、プレゼン前の自己練習
13		最終プレゼンテーション
14		講評

6. 今後の予定

今後は改善した授業設計とチェックリストを用い、授業を実践する予定である。

参考文献

- 黒須正明（著・編著）松原幸行、八木大彦ほか（編著）（2013）HCDライブラリー第1巻 人間中心設計の基礎. 近代科学社、東京
- 佐藤綾子（2006）プレゼンに勝つ！「魅せ方」の技術. ダイヤモンド社、東京
- freee株式会社（2022）アクセシビリティ・チェック・リスト. <https://a11y-guidelines.freee.co.jp/checks/index.html> (参照日 2022.06.15)
- 明星大学（2021）デザイン学部、プレゼンテーションとは?. <https://www.youtube.com/watch?v=Im9qnMYsqaw> (参照日 2022.06.15)
- 渡辺博芳、荒井正之ほか（2019）汎用的能力評価のためのループリックとチェックリストの提案. 情報教育シンポジウム論文集, pp.30-37, 汎用的能力チェックリスト・ループリック 2.2. <http://www.ics.teikyo-u.ac.jp/%E7Ehiro/genericskills/> (参照日 2022.06.15)
- 林海福、加藤浩（2010）プロダクトデザイナーに求められる能力およびその成長プロセス. デザイン学研究, 57(2) : pp.67-74