

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実践とその効果

Practice and Effectiveness in Improving Presentation Skills for Learners Aiming to Become Designers

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

東京家政大学^{*1}, 熊本大学^{*2}, 東京工科大学^{*3}, 放送大学^{*4}
Tokyo Kasei University^{*1} Kumamoto University^{*2}, Tokyo University of Technology^{*3}, Open University Japan^{*4}

<あらまし> 本研究では、デザイナー志望の学生を対象としたメディア・情報デザインの授業実践を行った。学びと将来の実践を関連づけられるよう、デザイナーの実務体験を通し、設計に基づき、授業内で2つのブロックごとにプレゼンテーション（以下：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・他者評価、投票によるコンペを実施した。本稿ではその結果を中心に紹介する。

<キーワード> コンペティション, チェックリスト, プレゼンテーション, メディア・情報デザイン, インストラクショナルデザイン, 人間中心設計

1. はじめに

デザイナーは、作品を提示しながらプレゼンを行い、デザイン・コンペティション（以下：コンペ）に勝つことがゴールとなる。すなわち、創造的な作品を制作できても、その作品を提示しながらプレゼンを行い、コンペに勝てなければ採用されない。

そこで本稿では、コンペを導入することで実務体験をする授業の実践結果を報告する。授業は1ブロック（企画書の作成とプレゼン）と2ブロック（Webプロトタイプ的设计、制作とプレゼン）で構成した。

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等の企画・制作に携わるメディア・情報デザインを行う者を指す。

2. 設計の概要と実施

授業内容は、デザインの実務で導入されることが多い人間中心設計（Human-Centered Design）に沿って設計し、教授方略は、インストラクショナルデザインで用いられ、学びの効果を高める学習支援設計を行うガニエの9教授事象（R.M. ガニエほか 2007, 鈴木 2002）に沿って設計した。プレゼンのチェックリストとWebプロトタイプのコ

ンペティション（freee 株式会社 2022）及び渡辺ら（渡辺ほか 2019）のチェックリストをベースに開発した。設計後、エキスパートレビューを行い、デザイナー志望の学習者に特化した授業設計を行った。

その後、設計に従って実践を行い、全体としてはほぼ設計通りに実施できた。

3. コンペの概要

プレゼンの聞き手である受講生は、時間的制約と評価しやすい環境を作るため、プレゼンを聴講しながらExcelシート上で他者の評価を行った。シート上で発表者全員へのコメント及び投票（一人持ち票3票）と、自身が担当している2名のチェックリストの評価を行った後、LMSにアップロードした（山本・松葉ほか 2023）。

4. 結果

図1にコンペにおける票数と順位の関係を示す。少人数に多くの票が集まる傾向にあり、これは実務におけるコンペと同様であった。順位

の飛びからわかるように、ブロック1, 2ともに低い順位ほど同じ順位、すなわち同じ得票数となる受講者が多かった。このように票数と順位

アンケートの自由記述では「プレゼンをして、コメントシート（註：良い点や改善点の指摘のこと）を見返して、こんなふうに伝わっているんだと振り返ることができ、次のプレゼンの参考にすることができた。投票で順位に入っていたことが単純に嬉しくて、自信に繋がった」等というコメントが得られた。

ブロック1, 2において、「課題提出までの日数」「コンペの順位」等、種々のデータ間の相関を調べたところ、ブロック1と2で逆になる場合もあり、コンペの得票数と順位との非線形性から、対象によって感度が変わってくるのがわかった。

項目を1から4で数値化し、対応のある片側t検定により、事前事後で平均に有意差が認められたアンケート結果を図2-図5に示す。図2, 図3は $p < 0.01$ で、図4, 図5は $p < 0.05$ であった。「プレゼンテーションは得意ですか」、「プレゼンテーションでうまく話せましたか」、「自分の伝えたいことを言

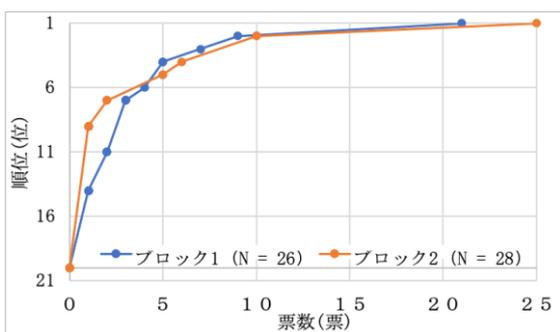


図1 コンペにおけるブロック1, 2の得票と順位の関係

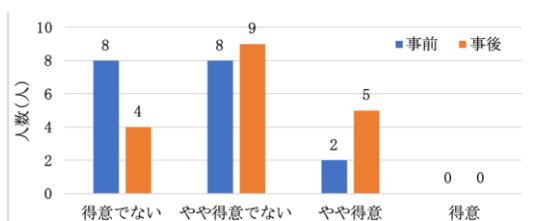


図2 プレゼンテーションは得意ですか (N=18)

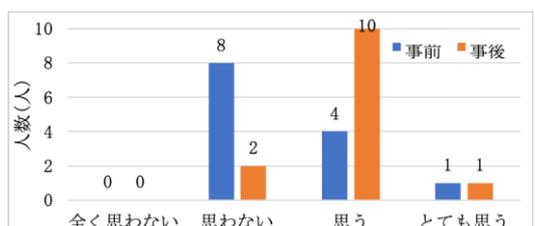


図4 自分の伝えたいことを言葉にし、簡潔に説明できたと思いますか (N=13)

葉にし、簡潔に説明できたと思いますか」、「プレゼンテーションは好きですか」については授業後に改善が見られた。

5. まとめと今後の予定

設計に従って実践を行い、設計通りに実施できた。コンペの投票では実務同様に少人数に多くの票が集まる傾向があった。得票と順位は非線形性が強く、コンペの導入が実務体験の養成のみならず、様々な効果を与えたと考えられる。事前事後アンケートでは、「プレゼンは得意」「うまく話せた」「完結に説明できた」「好き」が有意に向上した。

参考文献

freee株式会社 (2022) アクセシビリティ・チェック・リスト. <https://ally-guidelines.freee.co.jp/checks/index.html> (参照日 2023.6.25)

R.M. ガニェ, W.W. ウェイジャー, K.C. ゴラス, J.M. ケラー (著), 鈴木克明・岩崎信監訳 (2007) インストラクショナルデザインの原理. 北大路書房, 京都

山本文枝, 松葉龍一ほか (2023) 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実践. 日本教育工学会 2023年春季全国大会 (第42回大会) 講演論文集, pp.265-266

渡辺博芳, 荒井正之ほか (2019) 汎用的能力評価のためのルーブ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

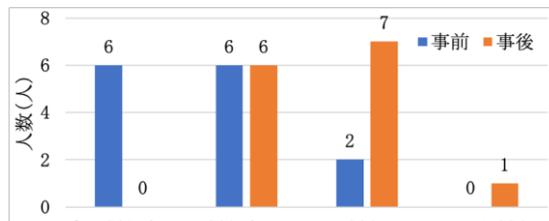


図3 プレゼンテーションでうまく話せましたか (N=14)

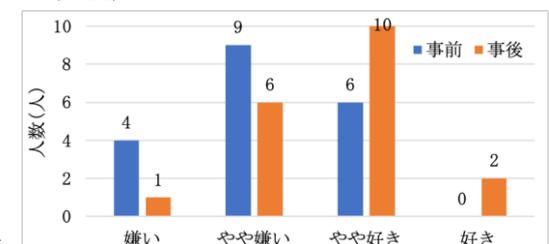


図5 プレゼンテーションは好きですか (N=19)