

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

Class practice 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 斉士^{*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。我々は、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の授業を設計し、報告した。設計に基づき、授業内で2つのブロック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、投票による疑似的コンペ等を実施した。本稿では1ブロック目の実践と結果を紹介する。

＜キーワード＞ デザイナー、プレゼンテーション、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

1. はじめに

デザイナー職のプレゼンの特徴は、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点である。プレゼン力や作品制作力に加え、発注者が何を求めているか考える力も必要である。

我々は、デザイナーの実務の流れに沿った疑似的体験の中で、プレゼンを含む各要素の習得を目指す授業設計を行い、専門家レビューを経て改善した（山本・松葉ほか 2022）。本稿では、設計した2ブロックのうち、1ブロック目の実践結果を報告する。

なお、本研究で扱うデザインの対象範囲は、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・情報デザインとする。

2. 授業の実践

ガニエの9教授事象（鈴木 2002）等に沿い、練習内容を実践した。中でも事象7,8は本実践における特徴的な取組の1つである。疑似的コンペを企画、投票制度を導入し、投票や評価を行い、実際の仕事と同様、コンペを経験する。

3. プレゼンチェックリスト

1ブロック（企画書の作成とプレゼン）で用い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）のプレゼン関係をベースとした（山本・松葉ほか 2022）。

各受講生は、自分以外に教員2名と他の受講生2名より評価をもらい、それを確認し、2ブロック（Web プロトタイプ的设计、制作とプレゼン）に活かすようリフレクションを行った。他者から評価を得ることで、客観的に2ブロックで制作する自身のWeb プロトタイプ作品を捉えることをねらいとした（山本・松葉ほか 2022）。

4. コメント・投票シート

プレゼンの聞き手である受講生は、発表者の良かった点やさらに工夫すべき点（デザインビュー）をコメントするとともに、投票を行った。これは現実のコンペでも実施される場合が多いため、導入した。

投票は、一人3票とし、教員で集計後、上位者と投票理由を全員に伝え称賛した。投票、投票理由およびコメントは、教員へ送付し、教員により誰が記載したかわからないよ

うフィルタリングし、評価として受講生全員にフィードバックした。これは他の受講生に対し、気兼ねなく評価しやすい環境作りを目指すねらいがある。順位は票数（他者からの投票数の合計）が多い順とした。投票、コメント及び順位の決定方法は、事前に受講生に開示しておき、意識づけを行った。

5. 結果

図1にコンペにおける票数と順位の関係を示す。情報は受講生個々のプレゼンの観察データや4節で述べた提出物等により、情報を取得・集計した。その結果、少人数に多くの票が集まる傾向にあり、これは実際のコンペと同様である。グラフからもわかるが、低い順位ほど同立者が多く、例として20位は無得票で7名が同立である。このように票数と順位の関係は非線形であることがわかる。

表1に取得できた種々のデータ同士の相関を調べた結果を示す。*を付けたものは表下に示す水準をもって有意な相関があると言える。練習時間と練習回数、票数と順位等は相関があることはもっともであろう。興味深いのは、票数と種々の項目の間の相関はほとんどないのに、順位との相関がある項目が多く、それは図1の非線形性に起因すると思われる。コンペの順位に種々の項目との相関があるというこの結果は、コンペを取り入れたことを肯定する結果とも言えよう。

他に、デザインビュー数（コメント数）と練習回数、順位とプレゼン時間、相互評価文章量とチェックリストの平均点数、提出日数とチェックリストの平均点数、提出日数と成績にも相関があり、現在分析を進めている。

また、相互評価におけるチェックリストはすべて「1」になることを期待したが、「0」がある程度見受けられた。

6. まとめと今後の予定

ブロック1は設計に従って実践を行い、ほぼ設計通りに実施できた。コンペの順位に実習量や評価等との相関が認められ、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。今後ブロック2の分析とブロック1と2の比較を行い、科目全体の結果と考察を行う。

参考文献

鈴木克明（著）（2002）教材設計マニュアル－独学を支援するために－. 北大路書房, 京都

山本文枝, 松葉龍一ほか（2022）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. 日本教育工学会 2022年秋季全国大会（第41回大会）講演論文集, pp.147-148

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, 汎用的能力チェックリスト・ルーブリック 2.2. <http://www.ics.teikyo-u.ac.jp/%7Ehiro/genericskills/>（参照日 2023.01.10）

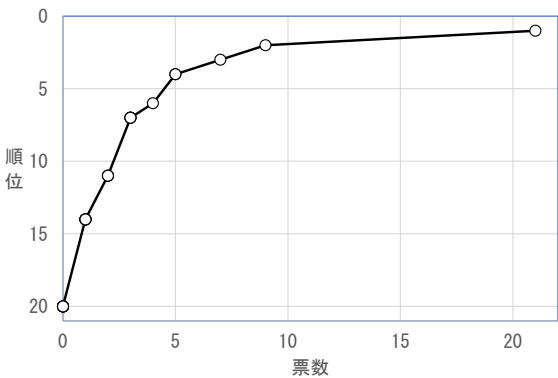


図1 コンペにおける票数と順位の関係（N=26）

表1 種々の項目の相関関係（N=24）

項目	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1 練習回数									
2 練習時間（分）	0.45*								
3 プレゼン時間	-0.11	-0.03							
4 順位	-0.34	-0.33	-0.54**						
5 票数	0.31	0.21	0.25	-0.74***					
6 プレゼンのチェックリストの平均点数	0.30	0.19	0.01	-0.50*	0.25				
7 クラスメイトへの相互評価文章量	0.02	0.16	0.09	-0.44*	0.17	0.57**			
8 デザインビュー数	0.44*	0.23	0.23	-0.31	0.07	0.26	0.28		
9 成績	0.13	0.20	-0.12	-0.20	0.18	0.33	0.18	0.27	
10 提出日数	-0.11	-0.22	-0.07	0.57**	-0.27	-0.57*	-0.37	-0.07	0.44*

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$