

# デザイナー志望の学生を対象とした メディア・情報デザイン授業へのチェックリスト導入と効果

Introduction and Effectiveness of Checklists in a Media and Information Design Course  
for Students Aspiring to be Designers

山本 文枝<sup>\*1,2</sup>, 松葉 龍一<sup>\*2,3</sup>, 平岡 齊士<sup>\*2,4</sup>, 久保田 真一郎<sup>\*2</sup>, 中野 裕司<sup>\*2</sup>  
Fumie YAMAMOTO<sup>\*1,2</sup>, Ryuichi MATSUBA<sup>\*2,3</sup>, Naoshi HIRAOKA<sup>\*2,4</sup>, Shin-Ichiro KUBOTA<sup>\*2</sup>, Hiroshi NAKANO<sup>\*2</sup>

東京家政大学<sup>\*1</sup>, 熊本大学<sup>\*2</sup>, 東京工科大学<sup>\*3</sup>, 放送大学<sup>\*4</sup>  
Tokyo Kasei University<sup>\*1</sup> Kumamoto University<sup>\*2</sup>, Tokyo University of Technology<sup>\*3</sup>, Open University Japan<sup>\*4</sup>

〈あらまし〉 本研究において、デザイナー志望の学生を対象としたメディア・情報デザイン授業の設計と実践の中で、受講生の作品の完成度を高めるため、プレゼンテーション（以下：プレゼン）及び Web プロトタイプのためのチェックリストを導入した。その結果、プレゼン、Web プロトタイプともにチェックリストのチェック数の分布が高得点に集中し、ほぼ期待通りの効果があった。本稿では、これらのチェックリストの詳細と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、インタラクショナルデザイン、9教授事象、人間中心設計

## 1. はじめに

デザイナーにとってのプレゼンでは、作品を紹介し、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。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となる。

我々は、コンペを導入することで実務を体験する授業を設計し、専門家レビューを経て実践した。プレゼンと Web プロトタイプ作品を評価指標とし、各々にチェックリストを導入した（山本・松葉ほか 2022）。本稿では、チェックリストの詳細と結果を報告する。

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・制作を行う者を指す。

## 2. 授業の設計および実践

デザイナーが実際に業務で遭遇するコンペを導入するため、14回の授業を2ブロックに分割し、ブロックごとに1回、科目全体として2回の作品制作とコンペを実践した（山本・松葉ほか 2022）。業務で利用される人間中心設計のプロセスを学習活動として配置し、教授方略はガニエの9教授事象（鈴木 2002）に沿って設計した。プレゼン及び Web プロトタイプのチェックリストにより、受講生は成果物の完成度を高められるようにした。

設計後、エキスパートレビューを行い、レビュー結果に基づいて授業設計を改善した。

## 3. プレゼンのチェックリスト

プレゼンのチェックリスト（電子付録参照；[https://researchmap.jp/multidatabases/multidatabase\\_contents/search/784108?keywords=presen\\_check](https://researchmap.jp/multidatabases/multidatabase_contents/search/784108?keywords=presen_check)）は「汎用的能力チェックリスト」（帝京大学 理工学部 情報電子工学科 2019, 渡辺ほか 2019）から「文章記述」と「プレゼンテーション」の項目を抜粋し、優先順位と専門用語等の補足を加えて利用した。評価は「3.できている」「2.ある程度できている」「1.あまりできない」の3段階評価を「1.できている」「0.できていない」の2段階に単純化した。

## 4. Web プロトタイプのチェックリスト

Web プロトタイプ作品の評価に関するチェックリスト（電子付録参照；[https://researchmap.jp/multidatabases/multidatabase\\_contents/search/784108?keywords=proto\\_check](https://researchmap.jp/multidatabases/multidatabase_contents/search/784108?keywords=proto_check)）は freee 社のアクセシビリティ・チェック・リスト（freee 社 2023）をベースとし、コーディング制作後に確認するスクリーンリーダーやフォームの入力エラーなど、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て作成した。授業で紹介している

カラーの選び方やテキストの行間などは必要であると判断し、追加した。評価は「1.できている」「0.できていない」の2段階として数値化した。

## 5. プレゼンのチェックリストの結果

プレゼンのチェックリストの項目数は61項目で、学生がチェックを入れた数の平均は、1ブロックでは59.7 ( $\sigma=1.1$ ,  $N=24$ )で、2ブロックでは60.1 ( $\sigma=0.8$ ,  $N=22$ )であった。チェックのなかった項目は、主にページ番号の記載や資料の参照であった。

2ブロックでは、1ブロックでチェックがなかった項目をなくすためのフィードバックを与えたにもかかわらず、ページ番号が11名中8名、資料の参照は16名中7名対応できなかった。ヒアリングの結果、「時間が足りず、フィードバックの確認が漏れてしまった」などが原因として考えられる。

相関については、ブロック1ではこの平均チェック数と「コンペの順位」に負の相関がみられ、プレゼンの完成度が高いほうがコンペの順位も有意に高かった（山本・松葉ほか2023）が、ブロック2では有意ではなかった（表1）。

## 6. Web プロトタイプの結果

Web プロトタイプのチェックリストは、2ブロックのみで利用した。学生の平均チェック数は25.2/27 ( $\sigma=0.7$ ,  $N=22$ )であった。チェックのない項目は、著作権（16/28名）やコントラスト（17/28名）であった。

平均チェック数と「Web プロトタイプのチェックリストの平均チェック数」「他者への評価の文字数」に有意な相関があった（表1）。

## 7. 考察と今後の課題

プレゼンのチェックリストは、2回ともに

満点に近いことから、ほぼ期待通りの結果といえる。一部チェックの入らなかった項目に関しては、ページ番号及び参照例が企画書のテンプレートになかったことが原因の1つとして考えられ、今後改善したい。

Web プロトタイプも満点に近いことからほぼ期待通りといえる。チェックなしが集中した項目については、その重要性をこれまで以上に丁寧に伝えることで改善したい。

相関については、表現力や芸術性等も含め、より詳細な検討を行いたい。

## 参考文献

- freee社 (2023) freee アクセシビリティ・チェック・リスト. <https://ally-guide.lines.freee.co.jp/checks/index.html> (参照日 2024.01.05)
- 鈴木克明 (2002) 教材設計マニュアルー独学を支援するためにー. 北大路書房, 京都
- 帝京大学 理工学部 情報電子工学科 (2019) 汎用的能力ルーブリック・チェックリスト 教職員向け. <http://www.ics.teikyo-u.ac.jp/%7Ehiro/genericskills/> (参照日 2024.01.05)
- 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
- 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, 佐々木茂, 盛拓生, 古川文人ほか (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. 情報処理学会 情報教育シンポジウム論文集 2019: 30-37

表1 ブロック2の相関分析の結果 (N=22)

項目	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1 練習回数									
2 練習時間 (分)	0.63**								
3 プレゼン時間	0.16	0.27							
4 コンペの順位	-0.25	-0.15	-0.32						
5 コンペの得票数	0.32	0.33	0.67***	-0.64***					
6 プレゼンのチェックリストの平均チェック数	<b>-0.13</b>	<b>0.11</b>	<b>0.31</b>	<b>-0.11</b>	<b>0.12</b>				
7 他者への評価の文字数	-0.13	0.23	-0.09	-0.15	0.24	<b>0.42**</b>			
8 良い点や改善点の指摘数	0.08	0.15	0.04	0.32	0.16	<b>0.06</b>	0.36		
9 プロトタイプのチェックリストの平均チェック数	<b>-0.004</b>	<b>0.02</b>	<b>0.09</b>	<b>-0.11</b>	<b>0.18</b>	<b>0.46*</b>	<b>0.15</b>	<b>0.24</b>	
10 ブロック2の成績	0.37	0.33	0.64**	-0.32	0.42*	<b>0.32</b>	-0.12	-0.08	<b>0.12</b>

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