

# デザイン・コンペティションを導入した実務体験の授業からみる自己効力感

## - デザイナー職を目指す学生を対象として -

Self-efficacy in the context of a practical course introducing a design competition ·For Students Aspiring to Become Designers·

山本 文枝\*<sup>1,2</sup>, 久保田 真一郎\*<sup>2</sup>, 中野 裕司\*<sup>2</sup>

Fumie YAMAMOTO\*<sup>1,2</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>

Tokyo Kasei University\*<sup>1</sup> Kumamoto University\*<sup>2</sup>

〈あらまし〉本研究では、デザイナーにとって重要である自己効力感について、メディア・情報デザイン授業において設計と実践を行い、その影響を確認した。授業内容は、実務において用いられる人間中心設計プロセスに沿い、教授方略は、インストラクショナルデザインで用いられるガニエの9教授事象に沿って設計した。その結果、事後アンケートにおいて、自己効力感に関係する「うまく話せた」など、有意に向上した項目が確認できた。

〈キーワード〉自己効力感, Self-Efficacy, コンペ, デザイナー, 人間中心設計

### 1. はじめに

デザイナーにとり、自己効力感 (Self-Efficacy) は作品を制作する上で重要であり、作品を伝えるプレゼンテーション (以下: プレゼン) 力も作品を採用してもらうため、重要である。特に作品の採用を決定するデザイン・コンペティション (以下: コンペ) に勝つことは重要なゴールとなる。

筆者は作品制作に加え、コンペを体験できる授業を設計・実践した。本稿では、デザイナー職を目指す受講生の自己効力感にどのように影響したかを報告する。

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. デザイナーや学習者の自己効力感における先行研究

デザイナーは、自分のイノベーション・スキルや能力が固定されない、成長できると信じるしなやかなマインドセットを持っており (Kelley & Kelley 2013), デザイナーのモチベーション向上の要因とモチベーションマネジメントに焦点を当てた研究もある (長谷川 2014)。さらに、デザイン非従事者を対象とした自己効力感の報告 (岡本ほか 2022) や、オンライン学習を行う社会人を対象とした研究では、ライブイベントが自己効力感の程度に依存傾向が見られた報告 (鈴木ほか 2015) などがある。これらの研究から、様々な学習環境で自己効力感を高めるための取り組みが

なされてきたことがわかる。自己効力感は「人が困難な状況においてもそれに対処すべく行動を起こすことを促進する重要な概念」と述べられている (安藤 2010)。ここでは、授業に取り入れたコンペの自己効力感に対する影響に焦点をあて、報告する。

### 3. 授業の設計および実践

デザイナーが業務で経験するコンペを導入するため、メディア・情報デザイン科目の半期 14 回の授業を 2 ブロックに分割し、企画書および作品制作を行い、各々でコンペを実践した (山本ほか 2022)。業務で利用される人間中心設計 (HCD) のプロセスを学習活動として配置し、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。

### 4. 結果と考察

表 1 に 4 段階評価 (4 点満点) の事前事後アンケート結果の一部を示す。

「プレゼンテーションでうまく話せましたか」(表 1 の 1), 「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」

(表 1 の 2) は、事前事後で平均値が有意に上昇した。

「プレゼンテーションを行うことにより、企画・作品を理解してもらえたと思えましたか」(表 1 の 3), 「プレゼンテーションは、

就職活動や他の授業に活かせると思いますか」(表1の6)は有意差は認められなかったが、最初から高い値であったためと考えられる。

事後アンケートのみの項目ではあるが、「今回、プレゼンテーションでデザインの疑似的なコンペ環境を作ってみました。企画・作品の魅力を相手に伝えることができましたか」(表1の4)はある程度肯定的な結果であった。とても思う(4)を付けたのは、コンペで上位に入った者が高く評価していることが多く、実務のコンペの厳しさが伝わったのではないかと考える。「デザイナーとして、プレゼンテーションの意義や目的を理解し、プレゼンテーションできましたか」(表1の5)に関しては、大きく上がらなかった。

事後アンケートの自由記述の結果を示す。「準備した通り発表することができ、また、伝えたいことをちゃんと伝えることができたと思うから」「伝えたいことを整理して、プレゼンすることができたから」等の自己効力感の高さが伺えるポジティブな回答が多かった。

「学生同士で評価し合うことを意識したので、客観的な考え方もできるようになり、作品の魅力を伝える際のポイントを掴めた気がしました」「企画プレゼンの際は理解してもらえたか不安でしたが、フィードバックを見て多くの人に理解してもらえたと感じました」との他者からの評価から、うまく行えた事を確認した受講生もいたことがわかった。

## 5. 考察と今後の展望

本結果から、自己効力感に関連しそうな事前事後のアンケート結果において、有意に向上している項目があることが確認できた。この結果から、ある程度授業改善の効果はあったと考えられる。

しかしながら、この結果のみからは自己効力感の高さを確認できたとは言い切れな

いため、一般性セルフエフィカシー尺度(鈴木ほか 2015)などを用い、詳細な測定を検討する。

## 参考文献

安藤昌也(2010)インタラクティブ製品の利用におけるユーザの心理的要因に関する定性的研究. ヒューマンインタフェース学会論文誌, 12(4): 345-355

長谷川光一(2014)デザイナーのモチベーションとデザイン部門のモチベーションマネジメント. 日本知財学会誌, 10(3): 46-54

岡本陸, 稲坂晃義ほか(2023)デザイン行為に対する自己効力感の向上プロセスに関する試行的研究—他者と共に行うリフレクションがデザイン非従事者の課題特異的自己効力感に与える影響の検討. 日本デザイン学会 デザイン学研究, 69(4): 19-28

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

鈴木克明(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

鈴木克明, 合田美子ほか(2015)オンライン学習者のライフイベントと自己効力感が学習に与える影響—予備的なアンケート調査と今後の検討—. 日本教育工学会第31回全国大会講演論文集, 627-628

Tom Kelley & David Kelley, 千葉敏生訳(2014)クリエイティブ・マインドセット 想像力・好奇心・勇気が目覚める驚異の思考法. 日経 BP 社

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. 日本教育工学会第41回全国大会講演論文集, 147-148

表1 事前事後アンケート結果の一部(事前・事後アンケートの平均, 標準偏差( $\sigma$ ),  $p$ 値)  
(事前事後の受講生( $N$ )は両方に回答した受講生の結果のみ採用する)

質問項目	事前	事後	$p$ 値
1 プレゼンテーションでうまく話せましたか ( $N=14$ )	1.71 ( $\sigma=0.73$ )	2.64 ( $\sigma=0.63$ )	0.001**
2 自分の伝えたいことを言葉にし、簡潔に説明できたと感じますか ( $N=13$ )	2.46 ( $\sigma=0.66$ )	2.92 ( $\sigma=0.49$ )	0.013*
3 プレゼンテーションを行うことにより、企画・作品を理解してもらえたと思えましたか ( $N=12$ )	3.08 ( $\sigma=0.29$ )	3.08 ( $\sigma=0.29$ )	0.500
4 今回、プレゼンテーションでデザインの疑似的なコンペ環境を作ってみました。企画・作品の魅力を相手に伝えることができましたか ( $N=24$ )	-	2.92 ( $\sigma=0.64$ )	-
5 デザイナーとして、プレゼンテーションの意義や目的を理解し、プレゼンテーションできましたか ( $N=21$ )	-	2.48 ( $\sigma=0.59$ )	-
6 プレゼンテーションは、就職活動や他の授業に活かせると思いますか ( $N=22$ )	3.64 ( $\sigma=0.49$ )	3.82 ( $\sigma=0.39$ )	0.107

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