

**デザイナー志望の学生を対象とした
デザイン・コンペティションを特徴とする授業の実践と効果
－他者評価と練習時間に着目して－**

**Implementation and Effectiveness of a Course
Featuring Design Competitions for Aspiring Designers
- Focusing on Peer Evaluation and Practice Time -**

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

^{*1} 東京家政大学 ^{*2} 熊本大学

^{*1} Tokyo Kasei University ^{*2} Kumamoto University

^{*3} 福山平成大学 ^{*4} 放送大学

^{*3} Fukuyama Heisei University ^{*4} Open University

Email: tk8748@tokyo-kasei.ac.jp

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。その中で、他者評価における良い点や改善点の指摘や練習時間等の結果と考察を中心に紹介する。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の機会を設けた。授業内容は、デザイナーの実務で用いる人間中心設計プロセスに沿い、教育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教授事象に沿い、設計した。その結果、他者評価における良い点と改善点の要件を満たす指示の明確化、計画的な練習時間の確保などが今後の課題として挙げられた。

キーワード: コンペティション, 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

デザイナーにとってのプレゼンテーション(以下、プレゼン)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。デザインの実務家としての著者の経験からも、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。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。

本稿では、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⁽¹⁾。

本稿では、他者評価における良い点や改善点の指摘や練習時間等の結果と考察を中心に報告する。

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・制作に携わるメディア・情報デザインを行う者を指す。

2. 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、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⁽¹⁾。業務で利用される人間中心設計⁽²⁾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⁽³⁾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⁽⁴⁾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. 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⁽⁵⁾。

現実のコンペでは、匿名の投票が実施され、良い点や改善点の指摘によるフィードバックもしばしば行われる。この授業でも、勝つことを意識させ、上記の内容をほぼそのまま実施する。投票順位は教員上位3位まで教員が開示した。

3.1 他者評価

投票および良い点や改善点の指摘は匿名とし、受講生全員にフィードバックした。その際、他の受講生に遠慮なく評価できるよう、教員がフィードバック前にスクリーニングした。コンペは、現実のコンペに即し、一人3票投票を行う。同じ受講生に複数票投票しても良いこととした。

3.2 プレゼンの練習

コンペの準備として、プレゼン前にチェックリス

トを使って個別練習させた。チェックリストを提供することで、受講生の状況に合わせた自己練習ができる環境を準備した。また、練習を重ねることでスモールステップとなり、不安を取り除くねらいもある。練習時間や練習回数の把握に関しては、他者評価の Excel シート中で自己申告とした。

4. コンペの投票、事前事後アンケート、プレゼンのチェックリスト

コンペの投票は、実務同様に少人数に多くの票が集まる傾向にあった。得票と順位は非線形性が強いことが明らかとなった⁽⁶⁾。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⁽⁶⁾。プレゼンと Web プロトタイプ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であった⁽⁴⁾。

5. 他者評価と練習時間

今回は、他者評価における良い点や改善点の指摘や練習時間等の結果と考察を中心に紹介する。

5.1 他者評価

他者評価において、「良い点や改善点の指摘」としては要件を満たしていない、良い点を褒めるだけで改善点の記述のない者が一定数存在した（ブロック1は24名中14名、ブロック2は22名中9名）。

逆に、そのまま送付すると相手に不安感を与えたりモチベーションの低下等につながったりする恐れのある厳しい内容や、デリケートな内容等も見受けられた。そのような場合は、教員側で該当箇所をスクリーニングした。

相関関係については、「コンペの順位」と「クラスメイトへの相互評価文字量(他者への評価の文字数)」はブロック1で負の相関があることがわかった

($-0.44^* * p < .05$)⁽⁵⁾。すなわち、コンペの順位が高い受講生は他者への評価も多かった。しかしながら、ブロック2では相関は認められなかった(-0.15)⁽⁴⁾。

事後アンケートにおいて「プレゼンテーション時の他者からのフィードバック」が効果的と回答した受講生は18/22名だったことから、多くの受講生は他者からの評価に効果があると感じていることがわかった。自由記述では「プレゼンをして、コメントシートを見返して、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。また、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」「特にフィードバックは客観的に自分の作品を見ることができるので貴重なものだと思う」等のコメントが得られた。

5.2 練習時間

1, 2ブロックを比較すると、練習時間は平均25分から7分に下がった。練習回数も同様、平均3回

から2回に下がった。

事後アンケートの自由記述では「企画書のプレゼンでは何度も練習したのでひとに伝える言葉で話せたと思います。プロトタイプのプレゼンではプロトタイプに必死で全く練習をしていなかったのでもよくなかったと反省しています」との回答が得られた。

5.3 考察

他者評価においては、事前に指示を出しているにも関わらず、改善点を記載しない受講生が一定数おり、難しい課題の一つである。

良い点や改善点の指摘として認められないコメントの散見については、指示の明確化の必要性等が今後の課題として挙げられる。チェックリストに「プロトタイプに関してトップページと下階層ページが全て制作されていること(漏れがないこと)」という項目を追加したい。

コンペの順位が高い受講生は他者への評価も多かったことについては、ブロック2では相関が認められなかったが、Webプロトタイプの評価が占める割合が多くなり、評価の質が変化したことの影響が考えられる。

2ブロックの練習時間減少の理由は作品制作に時間が取られ、練習の余裕がなかった可能性がある。計画的に練習時間を確保する授業設計が必要である。

6. まとめと今後の予定

良い点や改善点の要件を満たすため、指示の明確化の必要性や計画的な練習時間の確保などが今後の課題として挙げられる。

授業は設計通り実施できたと考えるが、問題点として挙げられた点は、さらなる改善を繰り返す予定である。

参考文献

- (1) 山本文枝, 松葉龍一, 平岡齊士, 久保田真一郎, 中野裕司: “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”, JSET, 第41回大会 講演論文集, pp.147-148 (2022)
- (2) 鈴木克明: “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 (2002)
- (3) 黒須正明: “UX 原論—ユーザビリティから UX へ—”, 近代科学社, 東京 (2020)
- (4) 山本文枝, 松葉龍一, 平岡齊士, 久保田真一郎, 中野裕司: “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”, JSET, 第44回大会 講演論文集, pp.469-470 (2024)
- (5) 山本文枝, 松葉龍一, 平岡齊士, 久保田真一郎, 中野裕司: “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”, JSET, 第42回大会 講演論文集, pp.265-266 (2023)
- (6) 山本文枝, 松葉龍一, 平岡齊士, 久保田真一郎, 中野裕司: “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”, JSET, 第43回大会 講演論文集, pp.629-630 (2023)