

デザイン・コンペティションを活用した授業の設計と実践 ——デザイナー志望学生向けのメディア・情報デザイン分野での事例——

山本 文枝^{*1,*2}, 久保田 真一郎^{*2}, 松葉 龍一^{*3}, 平岡 斉士^{*2,*4}, 中野 裕司^{*2}

Course Design and Practice Using Design Competitions —A Case Study in Media and Information Design for Aspiring Designers—

Fumie YAMAMOTO^{*1,*2}, Shin-Ichiro KUBOTA^{*2}, Ryuichi MATSUBA^{*3}, Naoshi HIRAOKA^{*2,*4},
Hiroshi NAKANO^{*2}

1. はじめに

1.1 デザイナーにおけるプレゼンテーションとデザイン・コンペティションの重要性とその能力

本研究では、デザイナーを目指す受講生が、仕事獲得に必要なデザイナーの素養としてのプレゼンテーション(以下、プレゼン)能力を身につけるための教授設計について報告する。デザイナーに求められる主な能力として、創造的なアイデアを考える能力とプレゼン能力が挙げられる[1]。著者の実務経験に照らしても、デザイナーが自分の作品を採用してもらうには、創造的な作品を制作し、その作品の魅力を伝えるプレゼンを行うことが必要である。さらに、デザイン・コンペティション(以下、コンペ)で選ばれることが必要となる場合もある。

一般的なプレゼン教育は、多くの大学で実施されており、例えば令和1年度の調査によれば、初年次教育におけるプレゼン技法の指導プログラムは、632大学(85.2%)で実施されている[2]。

一般的なプレゼン教育や教授設計の事例は、GINKELら[3]のレビューにまとめられている。さまざまな分野の事例の分類より、学習環境の指導、学習、評価の側面に対応する、学習目標、学習課題、行動モデリング、練習の機会、フィードバックの強度とタイミング、ピアレビュー、自己評価といった7つの設計原則が導き出されている[3]。

後述するように、本研究では7つの設計原則のうち、ピアレビュー以外の要素を含み、さらに模擬コン

ペ(以降、授業内のコンペを示す)、ガニエの9教授事象に沿った教授設計、シナリオを用いた擬似的な実務体験等を含んでいる。模擬コンペでは、創造的な作品を制作し、その作品の魅力を伝えるプレゼンを行うことが必要である。

デザイナーのプレゼン教育に特化した論文は見当たらないが、いくつかの大学のシラバスから、作品制作後にプレゼンを実施する事例が確認される[4]~[6]。さらに海外においても状況は日本とほぼ類似している[7],[8]。これらのシラバスではプレゼンは実施されているが、模擬コンペやガニエの9教授事象に沿った教授設計、シナリオを用いた疑似体験は読み取ることができなかった。

本研究では、デザイナーを目指す受講生がプレゼン能力を身につけるために、一般的なプレゼン教育に対して、模擬コンペやガニエの9教授事象に沿った教授設計、シナリオを用いた疑似体験を追加した教授設計を行い、実際に、デザイナーを目指す受講生が作品を制作し、その魅力を伝えるプレゼン、模擬コンペを行う授業を実践した。

1.2 研究の目的

本研究の目的は、デザイナーを目指す受講生に対して、仕事獲得に必要な素養としてのプレゼン能力を身につけるための授業設計を提案し、その実践を通じて教育的有効性を検討することである。

授業では、模擬的なコンペを導入し、受講生が作品を制作・発表するプロセスを通じて、プレゼン能力の

*1 東京家政大学造形表現学科 (Department of Arts and Design, Tokyo Kasei University)

*2 熊本大学大学院教授システム学専攻 (Graduate School of Instructional Systems, Kumamoto University)

*3 福山平成大学経営学科 (Department of Business Administration, Fukuyama Heisei University)

*4 放送大学教養学部 (Faculty of Liberal Arts, The Open University of Japan)

受付日: 2025年5月11日; 再受付日: 2025年9月16日; 採録日: 2025年10月24日