

大学における TC 教育事例と課題

～制作現場における教育の観点から～

2010.8.24

有限会社 文書情報設計 高山和也

はじめに

- 自己紹介
- 本日の内容
- 専修大学ネットワーク情報学部とは？
- 「マニュアルライティング」講師就任の経緯

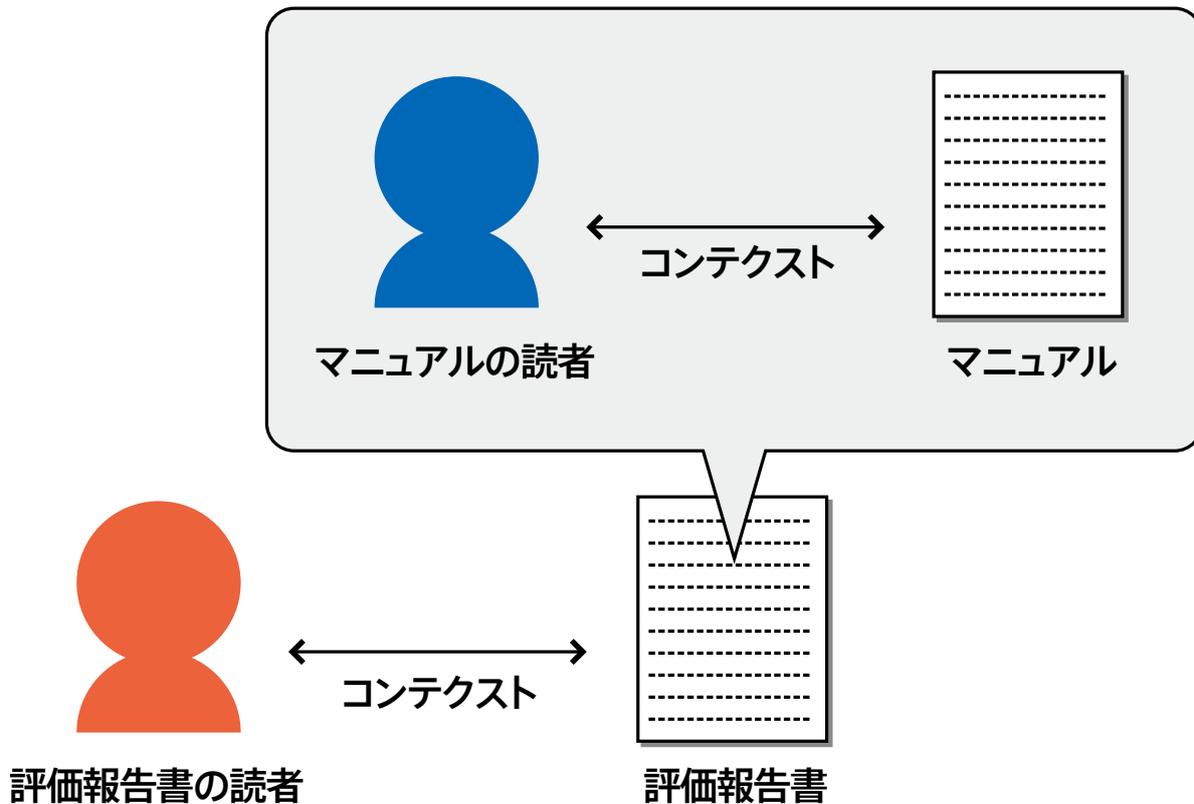
講義の概要

- 講義設置の経緯
- 講義目的
- 講義回数：13回（半年講義）
- 受講者数：100名前後

講義の基本方針

- 狭義のライティング（日本語表現技術）は重視しない
- 利用シーン（コンテクスト）を最重視
- 「枠組」を意識させる
- 基本前提→企画構成→手順表現という流れ

コンテキスト (マニュアルの評価報告書の例)



枠組（操作情報の枠組例）

導入情報	→	機能説明	メリット
		利用シーン	重大な制限
操作情報	→	操作指示	フィードバック
注意情報	→	禁止	制限
補足情報	→	補足	付加

その他留意点

- 例題として各社の実サンプルを多く見せる
- マニュアルライティングの考えかたが周辺分野へ応用できることに気付かせる
- 日常生活・実社会との連続性を意識させる

3 種類の課題

- 作業課題（13回）
各講義中で出題する、作業時間 10 ～ 15 分程度のミニ課題
- レポート課題（4回）
PCを使用した作業や、多少「重め」の思考・作業を要する課題
- グループ実習（4回）
学生を 5 ～ 6 人程度の小グループに分割して、グループ単位で作業に取り組ませる課題

課題例の紹介

携帯電話マニュアルの比較評価 (グループ実習)

- 携帯電話マニュアル (3機種) の比較検討
 - abc を比較して、違いを見つける
 - 「パッと見て」良い順にランク付けする
 - 「中身をよく見て」良い順にランク付けする
 - ランク付けと共に理由を記述
- マニュアルの表現の多様性、マニュアルの品質を主体的に検討する契機を与えることが目的

専修大（生田キャンパス）の学食案内を考える （作業課題）

- 見出しレベルで構成案を書いてみる
 - 情報の切り口（場所など）を考える
 - 学外からの来客・新入生が対象読者
- ユーザー層を踏まえて適切な構成基準を設定できるか？が最重要ポイント

カップラーメン 調理マニュアル作成 (レポート課題)

- 内容物を記した仕様書から手順化
- 設計仕様のユーザー
タスクへの変換、
分岐フローへの対応、
不要な仕様情報の
扱いがポイント



アクセスマップを手順指示文で記述してみる (作業課題)

- 向ヶ丘遊園駅に着いたところから
 - 目的地は 10101 教室
 - 利用交通機関は任意選択可
- 膨大な手順をどの粒度でまとめるか、主フローと条件分岐の扱いがポイント

学習効果を高める工夫

- 課題の組み合わせ
- 他者視点による気づき
- 重点ポイントの反復

課題の組み合わせ

- 講義とレポート課題、実習、講評の組み合わせ
- 反復による学習効果向上を狙う
- 自分と他者の視点の違いに気付く



課題成果物の現状

- 詳細枠組提示有無の影響
→ 「枠組を創造・発見できるか」に壁がある
- 応用力不足
→ 状況を無視して既存枠組を適用しようとする
- 課題要件を読み解けない場合も
- 講義終盤に向けて平均的品質は向上傾向
- クロスメディアエキスパート認証試験 (JAGAT) の講評と通じる部分がある

問題点

- 「大学での講義」に依存する形式的制限
- 課題設計が著しく困難

企業の制作現場との共通点

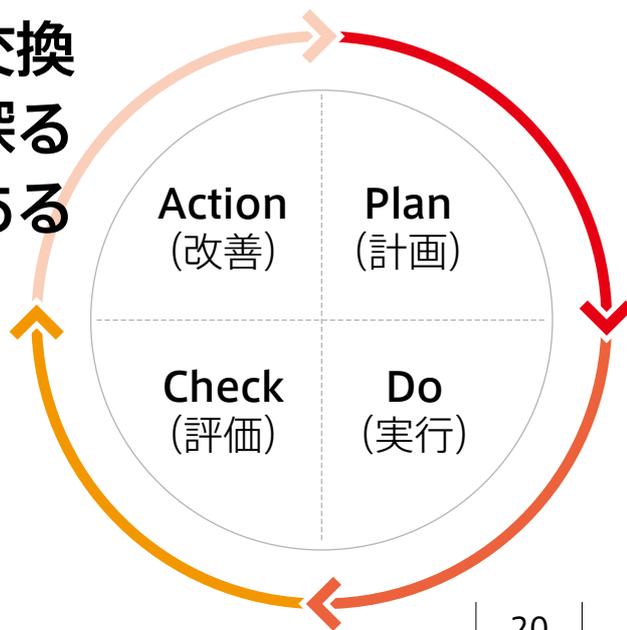
- 制作現場が抱える問題が慢性化している
 - 企画・構成能力の低下
 - 仕様のユーザータスクへの変換ができない
(仕様書が読めない)
 - 評価能力の欠如
- 研修設計が著しく困難

大学教育の知見活用

- 若年層向け教育ノウハウ（新人教育向け）
 - どこで躓くのか？
 - どのような教育が効果的なのか？
- 研修課題設計ノウハウ
 - 課題設計上の留意点
- 講義使用課題の再利用および教育現場へのフィードバック

大学教育と企業現場との交流

- 研修プロセス公開／共有
- 課題公開／共有
- 教育上の問題点を巡る意見交換
→企業現場での問題意識を探る
上で、教育界にも恩恵がある
(はず)



まとめ