

科目名	モバイル設計 1						年度	2026	
英語科目名	Mobile design 1						学期	後期	
学科・学年	情報処理科 モバイルアプリ開発コース 1年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	戸谷	教員の実務経験		有	実務経験の職種		Webデザイナー		

【科目の目的】

色の表現やレイアウトが与える影響を理解し、効果的なビジュアル表現を考察する。また、最新のデザイントレンドを調査し、講義で学んだ知識を基にスマートフォンサイトのプロトタイプを作成して発表する。主体的な学習を促進するため、個人ワークやグループワークを取り入れる。他者の情報をどのように受け取り、理解し、伝えるかを意識しながら進める。

【科目の概要】

システム開発プロセスにおける要求定義から内部設計までの過程で必要な、要求分析技法および各種設計技法の基礎を学ぶ。

【到達目標】

現代の情報社会における膨大な情報を整理し、ユーザー中心でデザインするための基礎知識を習得する。「ユーザビリティ」「人間中心設計」「ユーザエクスペリエンス」の重要性を理解し、特にスマートフォンサイトに役立つ知識を学ぶ。また、演習を通じて最新のデザイントレンドを把握し、情報収集のスキルを向上させる。さらに、ディスカッションを通じて折衝術を身につけ、実務で役立つ専門能力の向上を目指す。

【授業の注意点】

主体性を重視し、定期的に課題を提出することが求められる。積極的に参加し、時間内で効率的に作業を進める意識が重要である。社会への移行を前提とした受講マナーを守り、講義中の私語や受講態度には厳しく対応する。また、パソコンや教科書を忘れないで持参すること。なお、授業時数の4分の3以上出席しない場合、成績評価は行われない。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力
到達目標 A	さまざまな情報をLATCHで分類し、その使いやすさを説明できる	さまざまな情報をLATCHで分類できる	LATCHが理解できる	LATCHについてある程度できる	LATCHが理解できない
到達目標 B	ユーザビリティを考慮したデザインを考え、それを説明することができる	ユーザビリティを考慮したデザインを考えることができる	ユーザビリティが理解できる	ユーザビリティについてある程度理解できる	ユーザビリティが理解できない
到達目標 C	UXの5段階モデルを使用することができる	UXの5段階モデルを説明できる	UXの5段階モデルを理解できる	UXの5段階モデルをある程度理解できる	UXの5段階モデルを理解できない
到達目標 D					
到達目標 E					

【教科書】

資料を配布

【参考資料】

別途 練習問題を配布

【成績の評価方法・評価基準】

試験や課題、理解度確認のための小テストを総合的に評価する。また、授業への参加度や授業態度も評価に含まれる。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		モバイル設計 1			年度	2026
英語表記		Mobile design 1			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	ガイダンス	授業内容の理解	1 授業内容の理解	授業の内容と流れを理解する	2	
			2 情報の分類	LATCHを理解する		
2	用語の理解 1	ユーザビリティの理解	1 ユーザビリティの理解	使いやすさや使い勝手を考えることができる	1	
3	用語の理解 2	人間中心設計の理解	1 人間中心設計の理解	利用者を中心とした手法を理解する	1	
4	グラフィックデザインの基礎 1	UXデザインの理解	1 デザインの進め方	UXデザインの進め方を理解する	1	
5	グラフィックデザインの基礎 2	UXデザインの理解	1 5段階モデル	UXの5段階モデルを理解する	1	
6	Webサイトのデザイン 1	Webサイトデザインの理解	1 情報の見せ方	視点の移動を考えたデザインができる	1	
			2 レイアウト	情報の見せ方の工夫ができる		
7	Webサイトのデザイン 2	Webサイトデザインの理解	1 情報のグループ化	情報の配置について考えることができる	1	
8	Webサイトのデザイン 3	Webサイトデザインの理解	1 色の表現	色の表現を理解する	1	
9	スマートフォンサイト設計演習 1	構築パターンの理解	1 3つの分類	3つの構築パターンを理解する	1	
10	スマートフォンサイト設計演習 2	実践演習	1 実践演習	演習を通して、理解を深める	3	
11	スマートフォンサイト設計演習 3	実践演習	1 実践演習	演習を通して、理解を深める	3	
12	スマートフォンサイト設計演習 4	実践演習	1 実践演習	演習を通して、理解を深める	3	
13	スマートフォンサイト設計演習 5	実践演習	1 実践演習	演習を通して、理解を深める	3	
14	成果物発表	発表	1 発表	自分が考えたものを他の人に説明できる	3	
15	まとめ	まとめ	1 確認	いままでの内容を振り返り、理解を深める	3	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等