

科目名	モバイル設計 2							年度	2026
英語科目名	Mobile design 2							学期	前期
学科・学年	情報処理科 モバイルアプリ開発コース 2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プログラマ		
【科目の目的】 プロトタイプ開発の手法を座学形式で学び、その後、グループワークを通じて複数のテーマに対するプロトタイプ開発を実施します。これにより、設計手法としての知識だけでなく、実際にモバイルアプリを開発する技術も習得できます。プロトタイプ開発では、工程間の手戻りを減らし、短期間での開発を目指すためにフィードバックが重要な要素となります。この感覚を身につけるために、成果物の発表を適宜行います。									
【科目の概要】 システムやアプリケーション開発過程における各種設計技法を実践的に学びます。									
【到達目標】 プロトタイプ開発の長所を理解し、なぜモバイルアプリ開発においてプロトタイプ開発が有効であるかを説明できるようになります。また、プロトタイプ開発においてユーザーからのフィードバックを受けることが、後工程での手戻りを防ぐために重要であることを理解し、成果物のプレゼンテーションを積極的に進めることができるようになります。									
【授業の注意点】 主体性を重視し、定期的に課題を提出します。グループで考え、設計する作業が含まれるため、全員が積極的に参加し、時間内で効果的に作業を進める意識が重要です。社会に出ること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します。また、パソコンや教科書は忘れずに持参してください。授業時数の4分の3以上出席しない場合、成績評価は行われません。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル3 優れている			レベル2 ふつう				レベル1 要努力	
到達目標 A	プロトタイプ開発の長所やモバイルアプリ開発における有効性を理解し、その意義を説明できる。			プロトタイプ開発の長所やモバイルアプリ開発における有効性を理解している。				プロトタイプ開発の長所やモバイルアプリ開発における有効性を理解できない。	
到達目標 B	システムやアプリケーション開発における各種設計技法を実践的に適用できるようになる。			システムやアプリケーション開発における各種設計技法を理解している。				システムやアプリケーション開発における各種設計技法を理解していない。	
到達目標 C	ユーザーからのフィードバックを受けることが、後工程での手戻りを防ぐために重要であることを理解し、その活用を実践できる。			ユーザーからのフィードバックを受けることが、後工程での手戻りを防ぐために重要であることを理解している。				ユーザーからのフィードバックを受けることが、後工程での手戻りを防ぐために重要であることを理解していない。	
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 プロトタイプ開発実践ガイドスマホアプリの効率的なデザイン手法									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 試験、課題、理解度確認の小テストを総合的に評価します。また、授業への参加度や授業態度も評価に含まれます。									
※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2			年度	2026	
英語表記		Mobile design 2			学期	前期	
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	プロトタイピングの概要	プロトタイピングの基本理解	1	プロトタイピングの意義	プロトタイピングの意義を理解する	1	
			2	プロトタイピングの一般的なプロセス	プロトタイピングのプロセスを理解する		
			3	小テスト	不明点を明確にし理解を深める		
2	プロトタイピングのプロセス(1)	プロトタイピング手法の詳細理解	1	ユーザーインターフェースの基本原則	基本的なUIデザインスキルの向上	1	
			2	小テスト	不明点を明確にし理解を深める		
3	プロトタイピングのプロセス(2)	プロトタイピング手法の応用	1	フィードバックの収集	フィードバックの収集方法を理解する	1	
			2	フィードバックの適用方法	フィードバックの適用方法を理解する		
			3	小テスト	不明点を明確にし理解を深める		
4	ペーパープロトタイピング(1)	低コストでのプロトタイピング	1	ペーパープロトタイピングの手法	ペーパープロトタイピングの手法を理解する	1	
			2	ペーパープロトタイピングの利点	ペーパープロトタイピングの利点を理解する		
			3	小テスト	不明点を明確にし理解を深める		
5	ペーパープロトタイピング(2)	ペーパープロトタイピングの実践	1	グループ演習	グループワークスキルの向上	2	
			2	フィードバック	フィードバック収集の能力向上		
6	ツールプロトタイピング(1)	デジタルツールを使用したプロトタイピング	1	主要なプロトタイピングツールの紹介	デジタルプロトタイピングツールの基本的な使い方の習得	1	
			2	小テスト	不明点を明確にし理解を深める		
7	ツールプロトタイピング(2)	デジタルツールの高度な利用法	1	グループでのデジタルプロトタイピング演習	デジタルプロトタイピングスキルの向上	2	
			2	フィードバック	フィードバック収集の能力向上		
8	プロトタイピングの実践(1)	グループワークでのテーマ決定	1	チームビルディング	グループでの協力を体験する	2	
			2	プロジェクト設計	プロジェクト計画の立案スキル向上		
9	プロトタイピングの実践(2)	グループごとのプロトタイピング	1	プロトタイピングの具体的な実装	チームでの実際のプロトタイピング経験	2	
			2	進捗報告とチーム内フィードバック	プレゼンテーションスキルの向上		
			3	フィードバックを元にしたプロトタイプ改良	フィードバックを活かした改善スキルの向上		
10	プロトタイピングの実践(3)	グループごとのプロトタイピング	1	プロトタイピングの具体的な実装	チームでの実際のプロトタイピング経験	2	
			2	進捗報告とチーム内フィードバック	プレゼンテーションスキルの向上		
			3	フィードバックを元にしたプロトタイプ改良	フィードバックを活かした改善スキルの向上		
11	プロトタイピングの実践(4)	グループごとのプロトタイピング	1	プロトタイピングの具体的な実装	チームでの実際のプロトタイピング経験	2	
			2	進捗報告とチーム内フィードバック	プレゼンテーションスキルの向上		
			3	フィードバックを元にしたプロトタイプ改良	フィードバックを活かした改善スキルの向上		
12	プロトタイピングの実践(5)	グループごとのプロトタイピング	1	プロトタイピングの具体的な実装	チームでの実際のプロトタイピング経験	2	
			2	進捗報告とチーム内フィードバック	プレゼンテーションスキルの向上		
			3	フィードバックを元にしたプロトタイプ改良	フィードバックを活かした改善スキルの向上		
13	プロトタイピングの実践(6)	グループごとのプロトタイピング	1	プロトタイピングの具体的な実装	チームでの実際のプロトタイピング経験	2	
			2	進捗報告とチーム内フィードバック	プレゼンテーションスキルの向上		
			3	フィードバックを元にしたプロトタイプ改良	フィードバックを活かした改善スキルの向上		
14	プロトタイピングの実践(7)	グループごとのプロトタイピング	1	プロトタイピングの具体的な実装	チームでの実際のプロトタイピング経験	2	
			2	進捗報告とチーム内フィードバック	プレゼンテーションスキルの向上		
			3	フィードバックを元にしたプロトタイプ改良	フィードバックを活かした改善スキルの向上		
15	プロトタイピングの実践(8)	プロトタイピングプロジェクトの最終段階	1	最終プロトタイプの仕上げ	プロジェクトの完了	2	
			2	最終プロトタイプの評価	成果物の評価		

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