

## モバイル設計 1

対象	1年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	木崎			実務 経験	有	職種	システムエンジニア				

## 授業概要

(モバイルアプリ開発コース) システム開発過程における要求定義から内部設計までに必要とされる要求分析技法、各種設計技法の基礎を学びます。

## 到達目標

現代の情報社会における多量の情報を整理して、ユーザ主体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」の意義を正しく捉え、特にスマートフォンサイト設計において役立つ基礎知識を習得する。また演習において、最新のデザイントレンドを把握し、情報収集のスキル向上を図る。さらに、ディスカッションを通して折衝術を習得し、実務で役立つ専門能力の向上を目指す。

## 授業方法

情報を分類し、整理する手法を学ぶ。また色の表現、レイアウトが与える影響を知り、見せる工夫について考える。さらに最新のデザイントレンドを調査し、講義で得た知識を元にスマートフォンサイトのプロトタイプを作成し、発表する。主体的に学ぶことができるよう、個人ワークやグループワークを取り入れる。他人が発する情報をどのように受けとめ、理解するか、それをどのように伝えていくかを意識しながら、講義を進める。

## 成績評価方法

試験と課題、理解度確認の小テストを総合的に評価する。授業参加度、授業態度も評価に含まれる。

## 履修上の注意

主体性を重視し、定期的に課題の提出を実施する。グループで考え、設計する作業があ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肝要である。社会への移行を前提とした受講マナーで参加し、講義中の私語や受講態度などには厳しく対応する。パソコン、教科書を忘れずに持参すること。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受けることができない。

## 教科書教材

Webインターフェースで学ぶインタラクションと情報のデザイン

回数	授業計画
第1回	ガイダンス
第2回	用語を理解する
第3回	図形要素の役割(1)

## モバイル設計 1

第 4 回	図形要素の役割(2)
第 5 回	グラフィックデザイン(1)
第 6 回	グラフィックデザイン(2)
第 7 回	UX (1)
第 8 回	UX (2)
第 9 回	ペルソナ設定
第 10 回	ユーザシナリオ
第 11 回	プロトタイプ作成(1)
第 12 回	プロトタイプ作成(2)
第 13 回	プロトタイプ作成(3)
第 14 回	発表
第 15 回	まとめ