

2021年度 日本工学院専門学校											
情報処理科 モバイルアプリ開発コース											
モバイル設計 1											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	30	単位	2
担当教員	煤 孫 統一郎			実務 経験	有	職種	システムエンジニア				
授業概要											
本講義を受講する学生は、多量の情報をいかに整理し、わかりやすく人に伝えるのかをデザインするための基礎知識を習得する。情報デザインの歴史、情報リテラシーやモラル、情報デザインのアプローチ手法、ユーザ調査方法などを身近でより具体的なスマートフォンサイト事例について調査し、設計演習を通して知識の習得とともに実践力を養い、専門能力を習得する。スマートフォン、タブレット端末の所有率は年々増加しており、エンジニアにとってスマートフォンファーストの設計手法やレスポンスデザインは必修スキルであると認知し、習得することが目的である。											
到達目標											
UMLを使ってモデリングを行うための最低限の文法知識を身に付ける。UMLの文法を理解し、UMLで書かれた設計図が読めるようになる。基本的なUMLモデリングスキル（UMLモデリング技能認定試験L1相当）を得る。											
授業方法											
本講義では、学生が情報を分類し、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。学生が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採り入れる。他人が発する情報をどのように受けとめ、理解するか、さらに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・課題 80% 試験と課題を総合的に評価する 平常点 20% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
本講義では、学生の主体的な学びを重視する。キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める（詳しくは、最初の授業で説明）。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。テキスト、PCの持参は必須であり、忘れた場合は演習ができないため欠席扱いとする。											
教科書教材											
毎回授業にて資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	オブジェクト指向の基礎：オブジェクト指向の基本概念① 移譲まで										
第2回	オブジェクト指向の基礎：オブジェクト指向の基本概念② ポリモリズムまで										
第3回	オブジェクト指向の基礎：オブジェクト指向の基本概念③ 中間テスト										
第4回	オブジェクト指向の基礎：UMLの基礎① クラス図、オブジェクト図まで										
第5回	オブジェクト指向の基礎：UMLの基礎② クラス図演習										
第6回	オブジェクト指向の基礎：UMLの基礎③ オブジェクト図演習										

2021年度 日本工学院専門学校	
情報処理科 モバイルアプリ開発コース	
モバイル設計1	
第7回	オブジェクト指向の基礎：UMLの基礎④ ユースケース図 以降 理解度テスト（UMTPオブジェクト指向の基本概念）
第8回	UML基礎：クラス図、理解度テスト（UMTPクラス図抜粋47問）
第9回	UML基礎：オブジェクト図、理解度テスト（オブジェクト図5問）
第10回	UML基礎：ユースケース図 理解度テスト（UMTPユースケース図15問）
第11回	UML基礎：アクティビティ図 理解度テスト（UMTPアクティビティ図9問）
第12回	UML基礎：シーケンス図 理解度テスト（UMTPコミュニケーション図17問）
第13回	UML基礎：ステートマシン図 理解度テスト（UMTPステートマシン図23問）
第14回	UML基礎：配置図パッケージ図 理解度テスト（UMTP配置図、パッケージ図・ノート等7問）
第15回	UML基礎：コンポジット構造図、コンポーネント図 理解度テスト（UMTPコンポーネント図12問、UMLの各図の対応5問関係）