

学科名	情報処理科
コース名	モバイルアプリ開発コース
授業科目	モバイル設計 2
必選	必
年次	2 年次
実施時期	前期
種別	講義
時間数	30
単位数	2
担当教員	鈴木 陸男
実務経験	有
実務経験職種	認定トレーナー
授業概要	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	プロトタイピングの長所を理解し、なぜモバイルアプリ開発にプロトタイピングが有効であるか説明できる。また、プロトタイプ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うえで重要であることを理解して、成果物のプレゼンテーションを積極的に行うことができる。
授業方法	プロトタイピング開発の手法を座学形式で学ぶ。次に、グループワークで複数のテーマに対してプロトタイピング開発を実施する。これにより、知識としての設計手法だけではなく、実際にモバイルアプリを開発できる技術を身につけることができる。プロトタイピングでは工程間の手戻りを減らして短期間の開発を行っていくためにフィードバックが大切な要素となる。この感覚を身につけるため、成果物の発表を適宜行っていく。
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	プロトタイピング実践ガイドスマホアプリの効率的なデザイン手法

授業計画	
第1回	プロトタイピングの概要
第2回	プロトタイピングのプロセス(1)
第3回	プロトタイピングのプロセス(2)
第4回	ペーパープロトタイピング(1)
第5回	ペーパープロトタイピング(2)
第6回	ツールプロトタイピング(1)
第7回	ツールプロトタイピング(2)
第8回	プロトタイピングの実践(1)
第9回	プロトタイピングの実践(2)
第10回	プロトタイピングの実践(3)
第11回	プロトタイピングの実践(4)
第12回	プロトタイピングの実践(5)
第13回	プロトタイピングの実践(6)
第14回	プロトタイピングの実践(7)
第15回	プロトタイピングの実践(8)