科目名	モバイル設計 1							年度	2025
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	鈴木 睦男		教員の実務経験			実務経験の職種			
【科目の目的】 モバイルアプリケーションを作成するために必要なシステム設計手法の基本を学ぶ。									
【科目の概要】 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。									
【到達目標】 <ul style="list-style-type: none"> ・情報を整理し、わかりやすく伝えるデザイン理解 ・具体的なスマートフォンサイト例をもとに情報デザインのアプローチ理解 ・モバイルアプリケーション作成に適したシステム設計手法の基本理解 ・スマートフォンファーストの設計手法とレスポンスデザイン理解 									
【授業の注意点】 毎回の授業は、前回来での授業の内容が理解できていることを前提に行うため、必ず復習を行うこと。授業時間内に終わらなかった演習問題があった場合には、各自で次の授業までに終わらせておくこと。授業に出席するだけでなく、社会人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。									
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	デザインの基本原則を理解し、実際のプロジェクトに高度に適用している。	デザインの基本原則を理解し、プロジェクトに適用している。	デザインの基本原則を一般的に理解し、プロジェクトに一部適用している。	デザインの基本原則を一部理解し、プロジェクトへの適用がまだ不十分。	デザインの基本原則が不十分で、プロジェクトにほとんど適用されていない。				
到達目標 B	プロジェクト計画の策定、進捗報告、最終報告において優れたチーム協力を発揮。	プロジェクト計画の策定、進捗報告、最終報告において効果的なチーム協力を発揮。	プロジェクト計画の策定、進捗報告、最終報告において一般的なチーム協力を発揮。	プロジェクト計画の策定、進捗報告、最終報告において一部のチーム協力が足りていない。	プロジェクト計画の策定、進捗報告、最終報告においてチーム協力が不足している。				
到達目標 C	ユーザビリティテストを効果的に実施し、フィードバックを受け入れ、成果物を改善している。	ユーザビリティテストを実施し、フィードバックを積極的に受け入れ、成果物を改善している。	ユーザビリティテストを実施し、一部フィードバックを受け入れ、成果物の一部を改善している。	ユーザビリティテストが十分に行われておらず、フィードバックの受け入れが不足している。	ユーザビリティテストがほとんど行われておらず、フィードバックの受け入れが不十分。				
到達目標 D	プロトタイピングツールを高度に使用し、ユーザビリティ向上に貢献している。	プロトタイピングツールを効果的に使用し、成果物の開発に寄与している。	プロトタイピングツールを一般的に使用し、成果物の開発に一部寄与している。	プロトタイピングツールの使用がまだ十分でなく、成果物の開発への寄与が不足している。	プロトタイピングツールの使用がほとんどなく、成果物の開発への寄与がほとんどない。				
到達目標 E	最終成果物のプレゼンテーションが非常に優れており、専門的で効果的なコミュニケーションが可能。	最終成果物のプレゼンテーションが効果的で、コミュニケーション能力が高い。	最終成果物のプレゼンテーションが一般的に効果的で、コミュニケーションが可能。	最終成果物のプレゼンテーションがまだ十分に効果的でなく、コミュニケーション能力に課題がある。	最終成果物のプレゼンテーションが不十分であり、コミュニケーション能力が不足している。				
【教科書】 授業毎に資料を配布する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									

課題 90% 授業毎の学習内容の理解度向上と知識の定着を目的とした課題によって評価する。
 平常点 10% 積極的な授業参加度や課題の提出状況によって評価する。

※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	2025
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	モバイルアプリケーションデザインの基本	デザインの重要性を理解し、基本概念を把握する	1 モバイルデザインの特徴	モバイルデザインの特徴の理解	1	
			2 インターフェースデザインの基本	基本デザイン原則理解の理解		
2	情報を整理して伝えるデザイン	情報デザインの基本を習得し、伝達効果を向上させる	1 カードソーティング手法	カードソーティング手法を理解する	1	
			2 ウェブサイト構造と情報アーキテクチャ	ウェブページ構造と情報アーキテクチャを理解する		
3	具体的なスマートフォンサイトのアプローチ	成功事例から学び、自らのデザインに応用する	1 成功したモバイルサイトのケース	成功したモバイルサイトの特徴を理解する	1	
			2 ユーザビリティとユーザーエクスペリエンス	ユーザビリティとユーザーエクスペリエンスの基礎を理解する		
4	レスポンシブデザインの基礎	スマートフォンファーストの設計手法	1 レスポンシブデザインの原則	レスポンシブデザインの基礎を理解する	2	
			2 グリッドレイアウトの構築	グリッドレイアウトを構築できる		
5	ユーザビリティテストの重要性	デザインの有効性を検証し、改善する手法を習得	1 ユーザビリティテストの実施	ユーザビリティテストの実施方法を理解する	1	
			2 フィードバックの収集と分析	フィードバックの収集と分析の方法を理解する		
6	デザインプロトタイプ作成	アイデアを形にし、フィードバックを得るスキルを磨く	1 プロトタイプツールの使用方法	プロトタイプツールの使用方法を理解する	1	
			2 ユーザビリティとの関連性	ユーザビリティとの関連性を理解する		
7	ユーザーエクスペリエンス (UX) の概要	ユーザーエクスペリエンスの重要性を理解し、デザインに統合する	1 ユーザーエクスペリエンスの要素	ユーザーエクスペリエンスの要素と設計原則を理解する	1	
			2 ユーザーセンタードデザインの	ユーザーセンタードデザインのアプローチを理解する		
8	プロジェクトワークの計画立案	プロジェクトの範囲と目標の明確化	1 プロジェクト計画の作成	プロジェクト計画の策定スキルを身に付ける	2	
			2 チーム協力と役割分担の重要性	チーム協力と役割分担の重要性を理解する		
9	チームの進捗報告とフィードバックのプロセス	プロジェクトの進行状況を共有し、フィードバックを有効に利用する	1 進捗報告のポイントとプレゼン	プレゼンテーション技術を習得する	2	
			2 フィードバックの受け入れと反	フィードバックの受け入れと反映の仕方を理解する		
10	プロトタイプの具体的な実装とテスト	プロトタイプの開発とテストプロセスを学び、問題を特定する	1 プロトタイプのコーディング	基本的なプロトタイプのコーディングと実装ができる	2	
			2 ユーザビリティテストの実施	テストスキルを身に付ける		
11	プロトタイプの具体的な実装とテスト	プロトタイプの開発とテストプロセスを学び、問題を特定する	1 プロトタイプのコーディング	基本的なプロトタイプのコーディングと実装ができる	2	
			2 ユーザビリティテストの実施	テストスキルを身に付ける		
12	プロトタイプの具体的な実装とテスト	プロトタイプの開発とテストプロセスを学び、問題を特定する	1 プロトタイプのコーディング	基本的なプロトタイプのコーディングと実装ができる	2	
			2 ユーザビリティテストの実施	テストスキルを身に付ける		
13	ユーザビリティの向上を目指すデザイン手法	ユーザビリティの向上を意識したデザインの原則を理解する	1 ユーザビリティヒューリスティクス	ユーザビリティヒューリスティクスを理解する	1	
			2 ユーザーテストの繰り返しと	ユーザーテスト技法の基礎を理解する		
14	プロジェクトの最終成果報告	プロジェクト成果物のプレゼンテーションスキル向上	1 プロジェクト成果物のまとめ	プレゼンテーションスキルを身に付ける	2	
			2 フィードバックの集約と今後の	フィードバックの活かし方を理解する		
	コース全体の振り返		1 コース全体の要点の復習	これまで学んだ内容を体系的に整理し理解を深める		

15	一時的な 繰り返しと質疑応答	コースの学びを振り返り、最終的な質疑応答			2	
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						