

講義コード	1BD0340001
講義名称	プログラム開発 <秋>
科目英文名	Programing Development
開講責任部署	ビジネスデザイン学部 ビジネスデザイン学科
代表ナンバリングコード	BUSA2810
単位数	2.0
時間割	秋学期: 火曜日 1 時限
講義開講時期	秋学期

## 担当教員

氏名	オフィサー	メールアドレス	研究室
◎ 岩佐 英彦	木曜6限	iwasa183@andrew.ac.jp	あべのBDL 7C

授業形態	講義	実習	実技
	アクティブラーニング	プレゼンテーション	パソコン実習
<p>実務経験のある教員による授業①</p> <p>教育向けソフトウェア開発会社において、マーケティング、企画、開発、営業、サポートなどの経験を持つ教員と、ノーコードツールを活用したアプリ開発の手法を学ぶ。</p>			

アクティブラーニングの詳細	※受講人数により表記のとおり実施できない場合があります。		
	宿題(演習問題、e-learning等)	ディスカッション(話し合い)	プレゼンテーション(発表)
協同・協調学習(グループワーク、チームワーク、ペアワーク)			

講義・演習概要	<p>本講義はグループワークを中心としたPBL型授業です。</p> <p>様々なビジネス（社会課題）をソフトウェア・アプリの力で解決するために、実際のソフトウェアのプロトタイピングを行います。ソフトウェアのプロトタイプ作成にはデザインツールFigmaを使用します。</p>
学習（到達）目標	<p>PBL応用やBD演習において、アプリ・ソフトウェアのプロトタイピングを行うための知識と技術を習得することを目標とします。</p> <p>具体的にはデザインツールFigmaを用いてパソコンやスマートフォンで動作するプロトタイプを実装できるようになることが目標です。</p> <p>また、ソフトウェアを設計するために必要な要件定義、外部設計の手法についても講義します。</p>

## 講義・演習計画

回	内容
第1回	<p>【対面・グループワーク】</p> <p>1回目に参加しないと授業進行に関する重要な情報やアプリのインストールができませんので必ず参加してください。</p> <p>班分けのためのアンケート調査も行います。</p> <p>オリエンテーション</p> <p>Figmaのインストール</p> <p>進め方の確認</p>
第2回	【対面・グループワーク】 班分けの発表、テーマ設定のディスカッション① Figma演習①
第3回	<p>【対面・グループワーク】 テーマ設定のディスカッション② Figma演習②</p> <p>※各グループで取り組む課題を決定して発表してもらいます。</p>
第4回	【対面・グループワーク】 実際の業務の洗い出しと課題発見① Figma演習③
第5回	【対面・グループワーク】 実際の業務の洗い出しと課題発見② Figma演習④
第6回	【対面・グループワーク】 課題解決のためのソフトウェアの機能の洗い出し① Figma演習⑤
第7回	【対面・グループワーク】 課題解決のためのソフトウェアの機能の洗い出し② Figma演習⑥
第8回	【対面・グループワーク】 Figmaを用いたプロトタイプ開発①

第9回	【対面・グループワーク】Figmaを用いたプロトタイプ開発②
第10回	【対面・グループワーク】Figmaを用いたプロトタイプ開発③
第11回	【対面・グループワーク】Figmaを用いたプロトタイプ開発④
第12回	【対面・グループワーク】Figmaを用いたプロトタイプ開発⑤
第13回	【対面】最終成果発表会準備①
第14回	【対面】最終成果発表会準備②
第15回	【対面】最終成果発表会

成績評価の方法（コメント）	提出物と最終成果発表：70%、授業全体の参加度と貢献の質：30% ※科目の特性上、4回以上の欠席はD評価対象となる可能性がある。
---------------	---

事前および事後学習の指示	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各回、必ずコンピュータを持参すること（講義メインの回でもパソコンを使用することがある）</li> <li>・毎回、講義の事後学習と次回までの事前学習内容を指示するので、合計2時間程度時間を確保して取り組むこと</li> </ul>
その他備考（担当教員用）	各回の授業内容は予定であり、より効果が期待できるように内容や授業形態を変更する場合がある。
キーワード	ソフトウェア設計、プロトタイピング、Figma