|  |
| --- |
| 情報Ⅰ　実習ペーパープロトタイピング |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 年 | １ | 組 |  | 番 |  | 名前 |  |

2022©Assumption-Kokusai

|  |
| --- |
| 第３章　コンピュータとプログラミング　　第２節　アルゴリズムとプログラミング |

【実習１】オリジナルのアプリを企画し、その画面・動きをペーパープロトタイピングで表現しよう

|  |
| --- |
| tumblr_inline_mgyk6luaE01r3pmiy.jpgペーパープロトタイピングとは・紙でアプリやWebサイトを制作し、その画面や動きのイメージを表現するものです。・画面を紙や付箋で複数枚制作し、紙芝居のようにアプリの動きを表現します。・実際の開発の際にも行われている方法です。 |

◇手順１　オリジナルアプリの企画を考え、企画書にまとめる（１時間）

STEP1　自分がほしいと思うアプリのアイデアを箇条書きでメモしよう（１５分）

|  |
| --- |
|  |

STEP2　グループで「こんなアプリがあったら便利！」「こんなアプリがほしい！」をテーマに

ブレインストーミングの手法で意見交換し、出たアイデアをメモしよう（１５分）

※ブレインストーミング＝質より量を目標に、意見を否定せずどんどんアイデアを出そう

|  |
| --- |
|  |

STEP3　話し合いで出たアイデアを参考に、自分が欲しいアプリの企画書を書こう

企　画　書

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル |  |
| ターゲット |  |
| アプリの概要 |  |
| 提案の理由 |  |

◇手順２　前時に企画したアプリのペーパープロト

タイピングを制作し表現する（１時間）

１．配布した用紙から　画面を切り抜く

２．台紙に基本の画面（ページ）を３枚以上作る

３．一部分が変わる部分は付箋で表現

４．制作した紙はビニール袋に入れて提出する

**＜画面の例＞**



◇手順３　発表・相互評価し振り返る（1時間）

１．４人グループ内で順番に発表する。

１）発表は一人３分程度。

　２）発表内容は

　　・アプリの概要　（例）「・・・・するアプリです」、開発の理由

　　・画面の動きを説明　（例）「最初の画面がこれで、このボタンを押すと・・」

　３）紙芝居のように提示しながらグループの他の人に説明してください。

２．発表を聞きながら、相互評価を行います。

　１）聞いていた人は質問を一つしてください

　２）質疑応答が終わったら、右のコメントシートに発表があったアプリの「いいところ」

「改善点」を一つずつ書いて、全員の発表が終わったら説明者に渡してください。



３．提出シートを作成し、提出します

　１）提出シートに制作した画面をのりで貼りつける。

　２）画面の変わり方は、矢印で表現してください。

　３）シートの裏面に、ほかの人からもらった

コメントシートを貼り付けてください。

　４）自己評価シートを提出します。

４．自己評価を記入する

|  |  |
| --- | --- |
| もらったコメント |  |
| 改善点 |  |
| 考察 |  |

【振り返り】実習・学習で学んだこと、気づいたこと、考えたことを3行以上書きましょう。

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
| ◇手順２　ワークシート（型紙） |

・右の画面を切り抜いて使ってください（基本ページは３枚以上作ること）

　（※画面はスクロールを想定して縦に長く作ってあります）

・一部分が変化する場合は、付箋を使って表現してください。

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| ◇手順３　コメントシート |

・発表を聞いたら下のコメントシートに記入して、切り離して発表者に渡しましょう。

**コメントシート**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 発表者 |  | 記入者 |  |
| よい所 |  |  |  |
| 改善点 |  |  |  |

**コメントシート**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 発表者 |  | 記入者 |  |
| よい所 |  |  |  |
| 改善点 |  |  |  |

**コメントシート**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 発表者 |  | 記入者 |  |
| よい所 |  |  |  |
| 改善点 |  |  |  |

|  |
| --- |
| ◇手順３　貼り付けシート |

・作ったペーパープロトタイプを貼り付けてください。

　画面・動きの変化は矢印を書いてわかるように表現してください。

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 年 | １ | 組 |  | 番 |  | 名前 |  |