
情報 I 実習

ペーパー

プロトタイピング

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

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

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=質より量为目标に、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

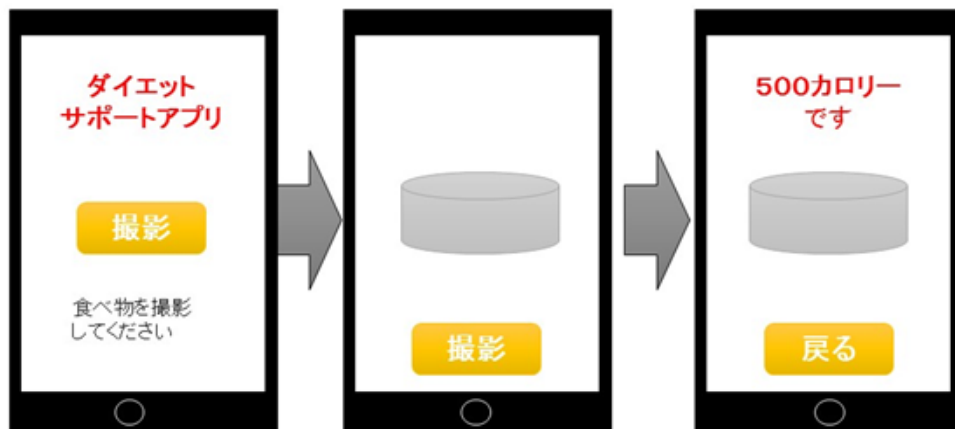
タイトル	
ターゲット	
アプリの概要	
提案の理由	

◇手順2 前時に企画したアプリのペーパープロトタイプディ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

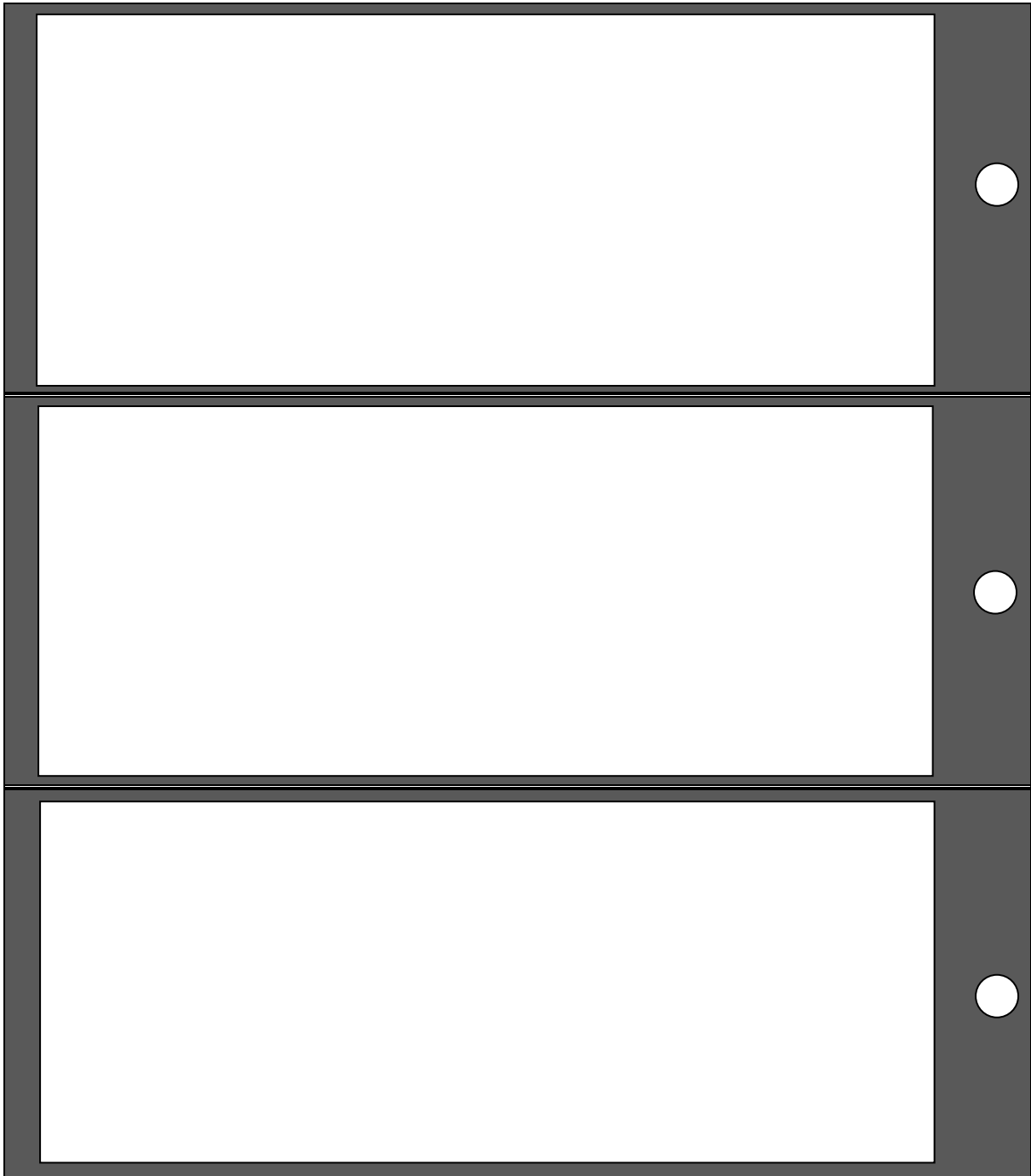
もらった コメント	
改善点	
考察	

【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、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	
---	---	---	--	---	--	----	--