

2017.09.04 ~ 09.11 (あいだに土日を含む) の期間に、2017年度の夏期集中授業がおこなわれました。ロジカル・シンキングなどの基礎の学習からiPhoneアプリの実際の開発に至るまで、合計6日間、朝から夕方までをかけての密度の濃い教育プログラムでした。受講生たちは、実際に自分の手を動かしたり、チームで相談しながら作業と進めたりと、実践的な学びを経験しました。集中授業の様子を、簡単にですが紹介します。



初日の午前中に、ガイダンス、チームの顔合わせ、MacBookProの環境設定をしました。iPhoneアプリ開発に必要なとなるXcodeという開発環境をインストールするなど、集中授業で必要な開発環境を自分たちの手で整えました。午後はiPhoneアプリ開発に必要な基本として、Swiftと呼ばれる言語について、実際にプログラムを組んで理解を深めました。



2日目、午前中の「ICT分野の研究開発におけるロジカル・シンキングとアウトプット技術」の講義では、実際にわかりづらい文章を書き換えてみるなどの演習やチームでの議論、発表などを交えながら、ビジネスの現場でも重要となるロジカル・シンキングについて実践的に学びました。引き続き「イノベーションを起こす -- 欧米のベンチャー、社内ベンチャー体験記」の講義では、普通の大学の講義では聞くことができないようなベンチャー企業の立ち上げなどに関して、貴重な体験談を踏まえた話を聞きました。午後は初日に引き続き、iPhoneアプリ開発の基本事項の学習と演習をしました。



3日目、午前中の「プロジェクト管理」の講義では具体的な開発案件を想定した演習も踏まえ、実際の現場での問題点の話も聞きながら、プロジェクト管理の進め方について学びました。引き続き「プレゼンテーション・スキル」の講義では、プレゼンテーションのポイントと作り方のコツについて教わったあとで、実際にチームごとに製品開発を念頭においたプレゼンテーションの実践演習をおこないました。午後からは、iPhoneアプリ開発



の実践に入りました。手始めに、まずは教科書に記載されたアプリを各自で作成しました。

4日目、午前中の「チーム開発手法 (アジャイル、DevOps)」の講義では、最近話題のアジャイル開発の考え方に加えて、DevOps やチーム開発手法の紹介、さらにはソースコード管理のための Git も踏まえた実践的な話など、現場の開発者ならではの内容を教わりました。午後は引き続き、iPhoneアプリ開発の実践について、作業をしながら学びました。

5日目、午前中の最初に、チーム開発に関するガイダンスを受けました。その後の「ユーザーを知り、サービスをデザインする」の講義では、ユーザーインターフェースに関して、使いやすいソフトウェアのデザインとは何か、ユーザーのことを考えたデザインを作るための手法など、ビジネスシステムデザインに重要なポイントを教わることができました。午後はiPhoneアプリのチーム開発を開始しました。教科書に記載されていた電卓などのアプリについて、もっと使いやすく便利にするためにはどのような機能が必要かをチームで話し合い、実際にアプリに実装する作業をおこないました。

週末にも、希望したチームが自主的に大学に集まって開発を進めました。

週末明けの6日目は、午前中から午後にかけて、チーム開発の続きをしました。そして夕方にチーム開発の成果発表と全体の反省会をおこない、集中授業を終えました。

Swiftなんて知らない、Xcodeも使ったことがない、もちろんiPhoneアプリを作ったこともない、という受講者がほとんどでしたが、最終的にはかなり高度な機能を搭載したiPhoneアプリが発表されていました。また、今回の集中授業では、企業での開発現場を知っている方々に講師としてお越しいただき、ソフトウェア開発に関わる実践的な考え方や手法について、ポイントを踏まえた上でご教示いただくとともに、現場での経験を踏まえた非常に貴重な話をさせていただきました。普通の大学の授業ではあまり触れることのない話も多く、受講生には非常に役に立つものになったようでした。

# 2017年度 埼玉大学 enPiT 夏期集中授業 スケジュールと概要

	09:00-10:30	10:40-12:10	13:00-14:30	14:40-16:10	16:20-17:50
9/4 (月)	はじめに	演習準備	アプリ開発演習 (山田先生)		
9/5 (火)	高橋先生	麻生川先生	アプリ開発演習 (山田先生)		
9/6 (水)	八重樫先生	増本先生	アプリ開発演習 (山田先生)		
9/7 (木)	小島先生	小島先生	アプリ開発演習 (山田先生)		
9/8 (金)	チーム開発演習	鈴木先生	チーム開発演習		
9/11 (月)	チーム開発演習		チーム開発演習・発表会		

**高橋 慈子 先生 (株式会社ハーティネス) 「ICT分野の研究開発におけるロジカル・シンキングとアウトプット技術」**  
多様なメンバーとシステム開発を進め、関係者に説明し、プロジェクトを進めていくためのロジカルなコミュニケーションスキルを鍛える。ロジカルシンキングの意義、アウトプットのポイントを解説し、ライティングやレビューを演習を通して学ぶ。

**麻生川 静男 先生 (リベラルアーツ研究家 (元京都大学准教授)) 「イノベーションを起こす 欧米のベンチャー、社内ベンチャー体験記」**  
イノベーションとMOT (技術経営)、欧米のベンチャー事例 (アメリカ、イギリス・ケンブリッジ)、データマイニングビジネス、社内ベンチャーなどについて学ぶ。

**八重樫 剛 先生 (三栄ハイテックス株式会社) 「プロジェクト管理」**  
PMBOKなどで定義されるプロジェクトマネジメントの知識体系をベースに、その重要性や本質的な考え方について、実際のプロジェクトで起こりうる様々な事象を例に学ぶ。

**増本 登志彦 先生 (NTTラーニングシステムズ株式会社) 「プレゼンテーション・スキル」**  
プレゼンテーションのポイントと作り方について学んだ後で、実際にチームごとにわかれ、製品開発を念頭においた実践演習を実施する。

**小島 淳 先生 (株式会社オルターブース) 「チーム開発手法 (アジャイル、DevOps) 」**  
アジャイル開発とDevOpsを軸としたモダンなチーム開発メソッドを学び、チームを一体化し、無駄を削ぎ、高品質のソフトウェア開発をおこなうための知識と活用方法について学ぶ。

**鈴木 智絵 先生 (ヤフー株式会社) 「ユーザーを知り、サービスをデザインする」**  
ユーザー体験を考えたデザインとは何か? 何を考えながらアプリUIをつくるのか? といった「UXデザイン」を軸に、特にWebサービスをつくる一連の流れを学ぶ。

**山田 泰司 先生 (株式会社あいほら) 「モバイル (iPhone) アプリケーションの作り方」**  
教科書「iPhoneアプリ開発講座 - はじめてのSwift」 (諏訪 悠紀 著、SBクリエイティブ) と独自資料を用いながら、iPhoneアプリ開発の基本とSwiftについて学ぶ。MacBookProが各自に1台、iPhoneが各チームに1台ずつ貸与され、開発環境Xcodeを用いる。

