

2020.08.31 ~ 09.07 (あいだに土日を含む) の期間に、2020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。今年度はすべてオンラインでの実施となりましたが、チームに分かれての相談作業や、画面共有を利用したコード作成に関する質疑応答など、オンラインの利点も活かしながら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。

8月初旬のガイダンス後にMacBookProが各受講生に貸与され、iPhoneアプリ開発に必要なXcodeという開発環境をインストールするなどの事前準備を各自で実施してもらいました。夏期集中授業は講義と演習の両方とも、学内の教員だけでおこなうのではなく、企業に在籍されており第一線で活躍されている外部講師の方々をお招きしての実施です。なお今年度はすべてオンラインでの実施となりました。

初日の午前中の講義は「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」でした。わかりづらい文章が例示され、それを実際に書き換えてみる演習、チームに分かれての議論や発表もオンラインで実施しました。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、実践的に学ぶことができるよい機会となりました。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「プロジェクトマネジメントの概要とその本質」の講義では、そもそもプロジェクトマネジメントとは何かという定義や歴史から入り、実際の現場でのお話も含め、貴重な内容を学ぶことができました。プロジェクトマネジメントの本質と、失敗を避けるための方法など、今後のアプリ開発にも役立つヒントを得られました。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。

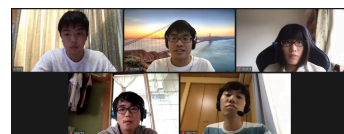
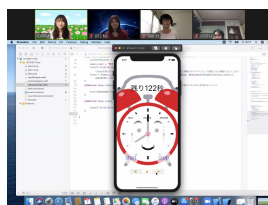
3日目の講義は「プレゼンテーションについて考えてみよう!」でした。アフターコロナの世界についてグループに分かれて考え、発表をするという実践的な形でプレゼンテーションのポイントと作り方のコツについて教わりました。各チームからの多様なアイデアにより視野を広く持つ機会を得られただけでなく、見た目の部分ではなく本質的な部分からプレゼンテーションを考える学びの多い講義でした。

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する作業を進めました。

4日目、午前中の「スクラムチームで始めるアジャイル開発」の講義では、最近話題のアジャイル開発の考え方について、特にチームの大切さを教わりました。具体的な経験を踏まえた話やソースコード管理のためのGitの紹介なども含めて、現場の開発者ならではの様々なお話をいただくことができました。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日目の講義では「デザインの用と美」と題して、デザインの捉え方やブランディングの大切さまで、デジタルプロダクト制作にも重要な事項を学びました。「使える」とはどのようなことかについて具体例をもとに考えた上で学術的な概念も含めて学びつつ、デザインを「自分のこと」として捉え直すとてもよい機会になりました。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。

週末明けの6日目の午前中はチーム開発の続きでした。そして午後にチーム開発の成果発表と全体の反省会をオンラインでおこない、集中授業を終えました。



講義、演習ともにすべてオンラインでの実施となりましたが、グループでの議論やコード開発に関する個別の質問なども含めて、とても活発に学びを進められていました。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の先生方から、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していただけました。普段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。

2020年度 埼玉大学 enPiT 夏期集中授業 スケジュールと概要

	午前	午後
8/31 (月)	講義 (高橋先生)	基礎演習 (山田先生)
9/1 (火)	講義 (横山先生)	基礎演習 (山田先生)
9/2 (水)	講義 (増本先生)	アプリ開発演習 (山田先生)
9/3 (木)	講義 (小島先生)	アプリ開発演習 (山田先生)
9/4 (金)	講義 (尾形・折井先生)	チーム開発演習 (山田先生)
9/7 (月)	チーム開発演習 (山田先生)	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。

横山 良治 先生 (伊藤忠テクノソリューションズ株式会社) 「プロジェクトマネジメントの概要とその本質」
プロジェクトマネジメントとは何なのか、その概要と今日までの進展、およびプロジェクト現場におけるマネジメントの本質について学ぶ。

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について考えてみよう！」
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) 「スクラムチームで始めるアジャイル開発」
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。

尾形 英明 先生 (TSUNAGUMA)・折井 優貴夫 先生 (エンタク合同会社) 「デザインの用と美」
デザインという言葉の持つ2つの側面、「設計」と「意匠」を、それぞれ実践的な例を挟みながら学ぶ。

山田 泰司 先生 (株式会社あいはら) 「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。



[昨年度までの実施風景]



当日の様子は表面へ →