

科目名	モバイルプログラミング 2						年度	2026	
英語科目名	mobile programming 2						学期	前期	
学科・学年	情報処理科 モバイルアプリ開発コース 2年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	菊池	教員の実務経験		有	実務経験の職種		システムエンジニア		
<b>【科目の目的】</b> Android Studioを使用してモバイルアプリケーションの作成方法を学び、実際のアプリ開発プロセスを体験します。ユーザーインターフェースの構築やデータ管理の技術を身につけることを目指します。									
<b>【科目の概要】</b> Androidに対応したプログラミング技術を学習します。 プログラミング言語やフレームワークを用いた実践的な演習を通じて、柔軟かつ効率的なプログラミングの能力を養います。									
<b>【到達目標】</b> モバイルプログラミングの概要を学び、モバイルアプリを支えるさまざまな構成要素（スマートデバイス、ネットワーク、アプリケーション、セキュリティなど）を理解します。さらに、自ら企画・作成したアプリケーションを実際に生み出す能力を養い、開発したモバイルアプリを世の中にリリースする方法や、コンテストで発表するためのスキルを身につけることを目指します。									
<b>【授業の注意点】</b> 普段の授業態度や提出された課題を重視します。理由のない遅刻や欠席は認めません。授業に出席するだけでなく、社会への移行を考慮した受講マナーを守って授業に参加することが求められます。また、自ら情報を収集し、最新のモバイルアプリ開発について調べることも大切です。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない場合、成績評価は行われません。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	Android Studioの各機能を使いこなし、アプリが作成できる	資料を見なくても、プロジェクトやプログラム、画面の作成ができる	Android Studioのプロジェクトの作成やプログラムの入力ができる	Android Studioをある程度使える	Android Studioをインストール、設定できない				
到達目標 B	Kotlinで継承やインターフェースを利用できる	Kotlinでクラスやインスタンスの作成ができる	Kotlinで制御構造を利用したプログラムが作成できる	Kotlinで簡単な計算などが実行できる	Kotlinについて理解できていない				
到達目標 C	XMLファイルで設定を変更できる	レイアウト制約を理解している	指定されたビューを配置し、アトリビュートの設定ができる	ビューを配置することができる	レイアウトエディタが使えない				
到達目標 D	データベースから必要な情報を取得し、加工後出力ができる	プログラムからデータベースを利用し、データの入出力が行える	プログラムからデータベースを利用できる	プログラムからデータベースを少し利用できる	プログラムからデータベースを利用できない				
到達目標 E									
<b>【教科書】</b> はじめてのAndroidプログラミング 第5版									
<b>【参考資料】</b>									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 授業時に行う小テストや確認問題、提出物などを総合的に評価します。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		モバイルプログラミング 2			年度	2026
英語表記		mobile programming 2			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	ガイダンス 環境構築	講義内容の理解 実習環境の構築	1 AndroidStudioの理解	Android Studioについて理解する	2	
			2 AndroidStudioのインストール	Android Studioをダウンロード、インストールができる		
			3 AndroidStudioの日本語化	Android Studioを日本語化することができる		
2	プログラムの作成 1	AndroidStudioを使用する	1 プロジェクトの作成	新規プロジェクトを作成できる	2	
			2 実行環境の作成	エミュレータを作成・使用ができる		
			3 AndroidStudioの操作	Android Studioの基本操作を理解する		
3	プログラムの作成 2	AndroidStudioを使用する	1 レイアウトエディタ	画面にボタンなどが配置できる	2	
			2 ビューバインディング	ビューバインディングを理解する		
			3 プログラムの作成	簡単なプログラムの作成と実行ができる		
4	Kotlin 1	Kotlin言語を覚える	1 Kotlin	Kotlinを理解する	2	
			2 変数と型	変数の宣言、使用法、型を理解する		
			3 制御構造	分岐、繰り返しをさせる		
5	Kotlin 2	Kotlin言語を覚える	1 クラス	クラスの作成やインスタンスの作成ができる	2	
			2 メソッド	メソッドが実装できる		
			3 コンストラクタ	コンストラクタが使える		
6	Kotlin 3	Kotlin言語を覚える	1 セッターとゲッター	セッターとゲッターを理解する	2	
			2 継承	継承が使える		
			3 インタフェース	インタフェースを利用できる		
7	確認問題	確認問題で理解度を上げる	1 ここまでの確認	ここまで勉強した内容の理解を深める	1	
8	アプリ作成 1	アプリの作成	1 画像を挿入	任意の画像を表示できる	1	
			2 Attributes	表示される画面の設定ができる		
			3 インテント	インテントが利用できる		
9	アプリ作成 2	アプリの作成	1 入力	利用者が数値入力できる	1	
			2 制約レイアウト	制約を理解する		
			3 保存	入力された情報を保存できる		
10	アプリ作成 3	アプリの作成	1 フラグメント	フラグメントを理解する	1	
			2 フラグメント処理	フラグメントの処理が作成できる		
11	アプリ作成 4	アプリの作成	1 スワイプ	スワイプが使用できる	1	
			2 タイマー	タイマーが使用できる		
			3 サウンド	サウンドの再生ができる		
12	アプリ作成 5	アプリの作成	1 データベース	データベースにアクセスできる	1	
			2 ダイアログ	ダイアログが利用できる		
			3 カレンダー	カレンダーを表示できる		
13	課題制作 1	オリジナルアプリケーションを作成する	1 準備	何を作るか考え、準備が行える	1	
			2 作成	自分で考えたアプリを作成できる		
14	課題制作 2	オリジナルアプリケーションを作成する	1 作成	自分で考えたアプリを作成できる	1	
15	課題制作 3	オリジナルアプリケーションを作成する	1 発表	作成したアプリを説明できる	1	
			2 提出	作品をアップロードできる		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等