

学科名	情報処理科
コース名	モバイルアプリ開発コース
授業科目	モバイルプログラミング3
必選	必
年次	2年次
実施時期	後期
種別	実習
時間数	60
単位数	2
担当教員	鈴木 陸男
実務経験	有
実務経験職種	認定トレーナー
授業概要	様々なシステムに対応したプログラミングを学習します。
到達目標	モバイルプログラミングの概要、モバイルアプリを支える構成要素（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）を理解する。また、自ら企画・作成したアプリケーションを生み出すことができる。さらに生み出したモバイルアプリを世の中にリリースしたり、コンテストで発表できるようになる。
授業方法	スマートフォン、タブレット機器に代表されるモバイル機器上で動作するソフトウェアの作成について、開発環境の構築方法から、実際の開発方法について学ぶ。主なモバイルアプリケーション開発は、Android開発とiOS開発に大別され、プラットフォーム毎に開発方法が全く異なる。それぞれの開発を経験する。
成績評価方法	試験と課題、理解度確認の小テストを総合的に評価する。授業参加度、授業態度も評価に含まれる。
履修上の注意	普段の授業態度や提出課題を重視する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める（詳しくは、最初の授業で説明）。自分でも、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。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。
教科書・教材	絵解きでわかるiPhoneアプリ開発超入門

授業計画

第1回	モバイルアプリ開発の概要
第2回	開発環境の構築
第3回	Storyboardによる画面設計
第4回	Swift言語によるプログラミング(1)
第5回	Swift言語によるプログラミング(2)
第6回	Swift言語によるプログラミング(3)
第7回	Swift言語によるプログラミング(4)
第8回	UIKitを使った画面デザイン
第9回	複数画面のアプリ
第10回	一覧表示するアプリ
第11回	実践的アプリ開発(1)
第12回	実践的アプリ開発(2)
第13回	実践的アプリ開発(3)
第14回	課題制作(1)
第15回	課題制作(2)