

科目名	モバイルプログラミング 3						年度	2025	
英語科目名	mobile programming 3						学期	後期	
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	山本	教員の実務経験		有	実務経験の職種		プログラマ		
<b>【科目の目的】</b> 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。									
<b>【科目の概要】</b> ささまざまなシステムに対応したプログラミングを学習する。									
<b>【到達目標】</b> 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。									
<b>【授業の注意点】</b> 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。									
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	Xcodeの開発環境について他者に教えることができる	Xcodeの開発環境の設定や説明ができる	Xcodeの開発環境が設定できる	Xcodeの開発環境が設定できる努力をしている	Xcodeの開発環境が設定できない				
到達目標 B	Xcodeの使い方を他者に教えることができる	Xcodeno使い方を他者に説明できる	Xcodeの使い方が理解できる	Xcodeの使い方を理解する努力をしている	Xcodeの使い方が理解できない				
到達目標 C	Swiftを使ったオリジナルのプログラムが作成できる	クラスやオブジェクトについて理解している	Swiftで分岐や繰り返しができる	Swiftで変数や計算ができる	Swiftについて理解できていない				
到達目標 D	オリジナルアプリを作成できる	自分で考えた簡単なアプリを作成できる	簡単なアプリを作成できる	アプリを作成する努力をしている	アプリを作成できない				
<b>【教科書】</b> 毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、講義毎に指示する。									
<b>【参考資料】</b>									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 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。									
※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 3			年度	2025
英語表記		mobile programming 3			学期	後期
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	第1回	モバイルアプリ開発の概要	1 iOSアプリ	iOSアプリについて理解する	2	
			2 環境構築	Xcodeを使った開発環境を構築できる		
2	第2回	Xcodeを理解する	1 Xcodeの使い方	簡単なアプリを作り、Xcodeの使い方を理解する	2	
3	第3回	Storyboardによる画面設計	1 Storyboard	画面設計、画面レイアウトの設定ができる	2	
			2 オブジェクト	ボタンやラベルを配置できる		
4	第4回	Swift言語によるプログラミング(1)	1 変数の使い方	変数の使い方を理解する	2	
			2 演算	計算方法を理解する		
			3 分岐	分岐する処理を作成できる		
5	第5回	Swift言語によるプログラミング(2)	1 小数	小数の扱いや計算ができる	2	
			2 キーボード入力	キーボードから入力した値を使用できる		
			3 デバック	デバックについて理解する		
6	第6回	Swift言語によるプログラミング(3)	1 オブジェクト	オブジェクト型について理解する	2	
			2 繰り返し	繰り返す処理を作成できる		
			3 配列	配列を使用できる		
7	第7回	Swift言語によるプログラミング(4)	1 音声	音声の再生ができる	2	
			2 時間	時間を利用した処理が作成できる		
8	第8回	複数画面のアプリ	1 乱数	乱数の生成と利用ができる	2	
			2 複数画面	画面遷移ができる		
9	第9回	アプリ作成 1	1 アプリ作成	アプリを作成し、理解を深める	1	
10	第10回	アプリ作成 2	1 アプリ作成	アプリを作成し、理解を深める	1	
11	第11回	アプリ作成 3	1 アプリ作成	アプリを作成し、理解を深める	1	
12	第12回	アプリ作成 4	1 アプリ作成	アプリを作成し、理解を深める	1	
13	第13回	アプリ作成 5	1 アプリ作成	アプリを作成し、理解を深める	1	
14	第14回	アプリ作成 6	1 アプリ作成	アプリを作成し、理解を深める	1	
15	第15回	アプリ作成 7	1 アプリ作成	アプリを作成し、理解を深める	1	

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