

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026年度)

|                |  |                                       |                |      |             |    |         |         |    |     |
|----------------|--|---------------------------------------|----------------|------|-------------|----|---------|---------|----|-----|
| 専門分野区分         | プログラミング応用  | 科目名                                   | モバイルアプリケーション開発 |      |             |    | 科目コード   | G6600A1 |    |     |
| 配当期            | 前期   | 授業実施形態                                | 通常             |      |             |    | 単位数     | 4 単位    |    |     |
| 担当教員名          | 濱田 享   | 履修グループ                                | 3D(MP/SP)      |      |             |    | 授業方法    | 演習      |    |     |
| 実務経験の内容        | プログラマーとしてゲーム系企業で17年間、またフリーランスとしても活動し、ゲームを中心に様々なアプリの開発に従事。これらの実務経験に基づきアプリ開発に必要なとなるプログラミングの知識やスキルを指導する。  |                                       |                |      |             |    |         |         |    |     |
| 学習一般目標         | 使用者の多いAndroidアプリケーションの開発を通して、サーバーサイド・モバイル開発等で利用が多いKotlin言語の学習をする。サンプルプログラムの作成を通し、モバイルアプリケーション開発に対する基礎知識の学習やAndroidプログラミングの特徴などを学ぶ。基本的なプログラミング技術をしっかりと押さえながら、アプリケーション開発手順の理解をしてもらいたい。 |                                       |                |      |             |    |         |         |    |     |
| 授業の概要および学習上の助言 | スマートフォン向けOSであるAndroid上で動作するアプリケーション開発手法を知る。モバイル環境でのソフトウェア開発やGUIアプリケーション作成時の留意すべき点を意識した開発ができる。アプリケーション間の連携、ネットワークやGPSといった開発に必要とされる周辺の技術・知識に関する知見を得る。                                  |                                       |                |      |             |    |         |         |    |     |
| 教科書および参考書      | いきなりプログラミング Androidアプリアプリ開発  |                                       |                |      |             |    |         |         |    |     |
| 履修に必要な予備知識や技能  | Kotlinを用いたプログラムを行う為、基本的なC#やC++などの他の言語での基本的な書式、記述法、クラスなどの概念について復習しておくこと。<br>AndroidなどスマートフォンのUIや機能について事前に調べておくとなお良い。  |                                       |                |      |             |    |         |         |    |     |
| 使用機器           | Windows PC、Android端末(ソフトウェアエミュレータ または 実機)  |                                       |                |      |             |    |         |         |    |     |
| 使用ソフト          | Android Studio   |                                       |                |      |             |    |         |         |    |     |
| 学習到達目標         | 学部DP(番号表記)   | 学生が到達すべき行動目標                          |                |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 1  | Androidアプリ開発の概要、Kotlin言語の基本を理解し、説明できる |                |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 1  | Androidアプリを開発する環境を適切に構築できる            |                |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 1/2  | Android上のUIを利用し、アプリを作成できる             |                |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 1/2  | データベース等の利用する手順を理解し、プログラムを作成できる        |                |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 3/5  | 講義とプログラム実習に意欲をもって取り組むことができる           |                |      |             |    |         |         |    |     |
| 達成度評価          | 評価方法   | 試験                                    | 小テスト           | レポート | 成果発表(口頭・実技) | 作品 | ポートフォリオ | その他     | 合計 |     |
|                | 学部DP   | 1.知識・理解                               |                |      | 30          |    |         |         |    | 30  |
|                |  | 2.思考・判断                               |                |      | 30          |    |         |         |    | 30  |
|                |  | 3.態度                                  |                |      |             |    |         |         | 10 | 10  |
|                |  | 4.技能・表現                               |                |      |             |    |         |         |    |     |
|                |  | 5.関心・意欲                               |                |      |             |    |         |         | 30 | 30  |
|                | 総合評価割合   |                                       |                |      | 60          |    |         |         | 40 | 100 |
| 評価の要点          |  |                                       |                |      |             |    |         |         |    |     |
| 評価方法           | 評価の実施方法と注意点  |                                       |                |      |             |    |         |         |    |     |
| 試験             |  |                                       |                |      |             |    |         |         |    |     |

|             |                            |
|-------------|----------------------------|
| 小テスト        |                            |
| レポート        | 演習課題の提出、課題解決型授業課題の提出       |
| 成果発表(口頭・実技) |                            |
| 作品          |                            |
| ポートフォリオ     |                            |
| その他         | 授業への出席、取り組みの様子などを含めて総合的に判断 |

### 授業明細表

| 授業回数 | 学習内容  | 授業の運営方法 | 学習課題(予習・復習) |
|------|---|---------|-------------|
| 第1回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●第0章 さあ、開発をはじめよう！</li> <li>パソコン画面にスマホを表示しよう！</li> <li>・環境構築</li> <li>・AndroidStudioのインストール</li> <li>・SDKのインストール</li> <li>・エミュレータの準備</li> <li>・基本のプロジェクト生成</li> </ul> | 講義、実習   |             |
| 第2回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●第1章 スマホで植物を育てよう！</li> <li>「フラワーシミュレーター」</li> <li>1-1 プロジェクトを準備しよう</li> <li>1-2 アプリの見た目を作ろう</li> <li>1-3 「水をあげる」ボタンを作ろう</li> </ul>                                   | 講義、実習   |             |
| 第3回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●第1章 スマホで植物を育てよう！</li> <li>「フラワーシミュレーター」</li> <li>1-4 植物が育っていく様子を再現しよう</li> <li>1-5 ボタンの表示と非表示を切り替えよう</li> <li>1-6 リセットボタンを作ろう</li> </ul>                            | 講義、実習   |             |
| 第4回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●第2章 感動的な画像が作れる！？</li> <li>「エモーショナル写真集」</li> <li>2-1 プロジェクトを準備しよう</li> <li>2-2 アプリの見た目を作ろう</li> </ul>  | 講義、実習   |             |
| 第5回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●第2章 感動的な画像が作れる！？</li> <li>「エモーショナル写真集」</li> <li>2-3 スライダー機能を作ろう</li> <li>2-4 画像をセピア加工しよう</li> </ul>   | 講義、実習   |             |
| 第6回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●第3章 高速「寿限無」言えるかな？</li> <li>「早口言葉の達人」</li> <li>3-1 プロジェクトを準備しよう</li> </ul>   | 講義、実習   |             |
| 第7回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●第3章 高速「寿限無」言えるかな？</li> <li>「早口言葉の達人」</li> <li>3-2 アプリの見た目を作ろう</li> <li>3-3 早口言葉を再生しよう</li> </ul>  | 講義、実習   |             |
| 第8回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●第4章 「膾炙膾炙」は何と読む？</li> <li>「いつでもどこでも難読漢字」</li> <li>4-1 プロジェクトを準備しよう</li> <li>4-2 クイズを出題しよう</li> </ul>  | 講義、実習   |             |

|      |   |                 |  |
|------|---|-----------------|--|
| 第9回  | <p>●第4章 「臆臆」は何と読む？<br/>「いつでもどこでも難読漢字」<br/>4-3 正解・不正解を判定しよう<br/>4-4 クイズの結果を表示しよう</p>                           | 講義、実習           |  |
| 第10回 | <p>●第5章 「好き」よ、世界に届け！<br/>「マイ推し図鑑」<br/>5-1 プロジェクトを準備しよう<br/>5-2 推しリストを作ろう<br/>5-3 推しリストをカスタマイズしよう</p>          | 講義、実習           |  |
| 第11回 | <p>●第5章 「好き」よ、世界に届け！<br/>「マイ推し図鑑」<br/>5-4 詳細画面を作ろう<br/>5-5 おすすめ機能を作ろう</p>                                     | 講義、実習           |  |
| 第12回 | <p>●第6章 ボタンを押すだけ5秒で書ける！<br/>「ぜったい挫折しない日記帳」<br/>6-1 プロジェクトを準備しよう<br/>6-2 日記の一覧画面を作ろう<br/>6-3 データベースを用意しよう</p>  | 講義、実習           |  |
| 第13回 | <p>●第6章 ボタンを押すだけ5秒で書ける！<br/>「ぜったい挫折しない日記帳」<br/>6-4 データを表示してみよう<br/>6-5 日記の保存機能を作ろう<br/>6-6 日記の更新・削除機能を作ろう</p> | 講義、実習           |  |
| 第14回 | <p>課題解決型授業1<br/>開発プラットフォームについて</p>  | 遠隔授業<br>実施時期:2期 |  |
| 第15回 | <p>課題解決型授業2<br/>外部サービスについて</p>  | 遠隔授業<br>実施時期:4期 |  |