

科 目 名	プレゼミナールⅢ	備 考
単 位 数	2 単位	

本 池 巧

## 簡単なスマートフォンのアプリを作ってみよう

### 1. 講義内容

iPhone に代表されるスマートフォン用のアプリ制作に取り組みます。アプリケーション制作には、高度なプログラミングの知識が必要と思われるがちですが、製品として世に送り出すのでなければ、Animate という Web 用のアニメーションなどを作成するためのアプリケーションを使って実際に動くアプリケーションを制作することができます。この授業では、スマートフォンアプリの制作を通じて、企画立案、試作（プロトタイプ）作成と検証、荒削りながら実際に機能するアプリ（ワーキングモデル）の制作を学び、一つの製品・サービスがどのようにして出来上がるかを学びます。その際、アイデアスケッチと呼ばれる手法を活用します。

### 2. 到達目標

自分で、製品なり Web サービスなりを企画立案する計画力を養い、そのコンセプトを実証するためにプロトタイプを作成し、プレゼンテーションする能力を身につけることを目標とします。

### 3. 関連科目

ウェブデザイン実習、グラフィックデザイン実習、プログラミング演習

### 4. テキスト・参考書等

テキストはその都度プリント等で配布します。

【参】小林 茂（著）『Prototyping Lab』 オライリー・ジャパン

【参】キャロライン・シュナイダー（著）『ペーパープロトタイピング』 オーム社

【参】渡嘉敷 守（著）『Android アプリ UI デザイン&プログラミング』 日経 BP 社

【参】Josh Clark（著）『iPhone アプリ設計の極意』 オライリー・ジャパン

【参】株式会社 JETMAN（著）『iOS プログラミング Adobe Flash で作る iOS アプリ』 アスキー・メディアワークス

【参】池田 泰延, 古堅 真彦（著）『Flash ではじめる Android アプリ開発入門』 技術評論社

### 5. 授業外における学習方法

アイデアスケッチの基礎訓練として、doodle(落書き)の課題に毎回取り組みます。それに加えて授業内容を身につけるための復習課題を指示しますので、必ず取り組んでください。

### 6. 成績評価方法

制作過程でその都度（ほぼ毎週）成果物を提出します（40%）、プロトタイプとワーキングモデルとそのプレゼンテーション（60%）で評価します。

授 業 計 画			
第1回	ガイダンス：Mac OS の基礎、Animate を使ったグラフィック描画	第9回	スマートフォンアプリの作成(2):プロトタイプ制作
第2回	Animate によるアニメーション作成の基礎 1	第10回	プロトタイプのプレゼンテーション
第3回	Animate によるアニメーション作成の基礎 2	第11回	Animate を使ったワーキングモデル制作 (1) ; ユーザーインタフェースデザイン
第4回	簡単なアプリ作成体験	第12回	Animate を使ったワーキングモデル制作 (2) : ダミーデータを使ったプロトタイプ制作
第5回	プログラミングを使わないアプリ開発	第13回	Animate を使ったワーキングモデル制作 (3) : シナリオに基づいたアプリ制作
第6回	インタラクティブコンテンツ作成 1	第14回	ワーキングモデルの仕上げ
第7回	インタラクティブコンテンツ作成 2	第15回	作品の発表と講評
第8回	スマートフォンアプリの作成(1):アイデアスケッチ		