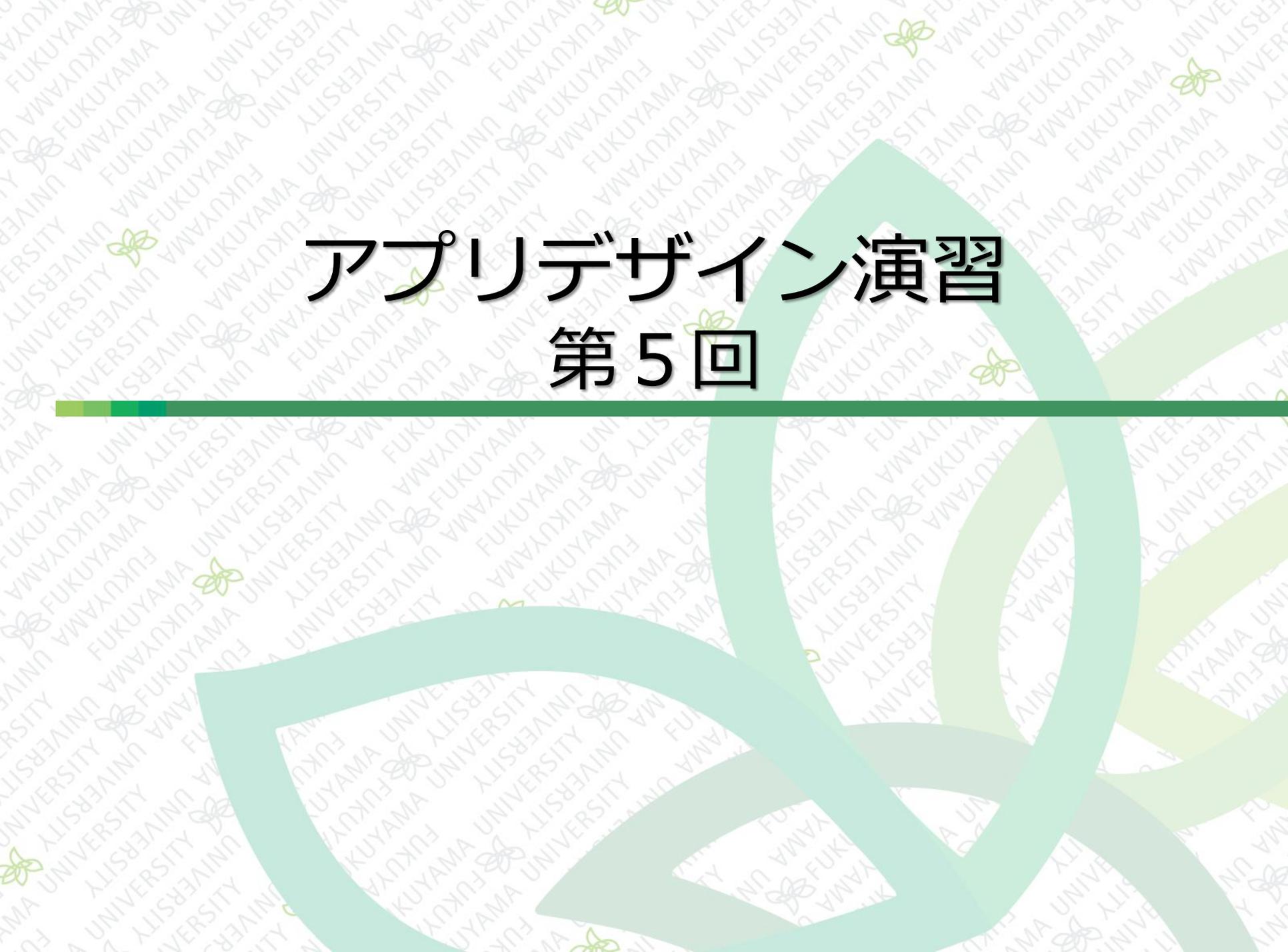


アプリデザイン演習 第5回



グループ分け (第5回～)

グループごと
に着席する

第5回～第8回

	氏名	グループ
5422043	野村 佑哉	1
5422057	松本 翔伍	
5422044	秦 直輝	
5422041	中本 光	
5422052	藤本 十侍	2
5422062	村上 大樹	
5422058	松谷 萌々香	
5422066	若林 瑛斗	
5422027	高橋 功多	3
5422011	小野 峻輔	
5422023	砂田 真滉	
5422003	市川 愛梨	
5422013	工藤 冬丸	4
5422045	羽藤 楽	
5422032	檀上 蒼也	
5422021	下久保 晴輝	
5422015	監物 和真	5
5422001	庄司 早苗	
5422056	松下 翔太	
5422030	谷口 優仁	
5422024	高垣 美花香	6
5422064	吉川 智也	
5422040	長澤 昇汰	
5422065	龍王 隆李	
5422048	福留 勝紀	7
5422022	鈴木 修矢	
5422004	伊藤 潤平	
5422026	高橋 叶多	
5422036	土肥 直樹	8
5422005	内海 匠	
5422035	得能 悠太郎	9
5422042	新見 幸功	
5422060	三上 椋平	
5422055	正池 陽人	10
5422025	高月 冬翔	
5422067	若林 佑之助	
5422053	藤原 啓伍	11
5422050	藤岡 聖也	
5422031	谷口 勇翔	
5422059	万代 将太	12
5422054	布施 優人	
5422049	藤井 俊輔	
5422007	大砂 佳樹	13
5422029	田中 勇太	
5422051	藤田 唱真	
5422033	丹地 大陸	14
5419007	氏峰 光稀	
5422017	坂本 健太	
5422037	神田 春翔	15
5422039	豊高 永遠	
5422046	檜垣 匠	
5422012	甲斐野 智生	16

	氏名	グループ
5422035	得能 悠太郎	7
5422042	新見 幸功	
5422060	三上 椋平	
5422055	正池 陽人	8
5422025	高月 冬翔	
5422067	若林 佑之助	
5422053	藤原 啓伍	9
5422050	藤岡 聖也	
5422031	谷口 勇翔	
5422059	万代 将太	10
5422054	布施 優人	
5422049	藤井 俊輔	
5422007	大砂 佳樹	11
5422029	田中 勇太	
5422051	藤田 唱真	
5422033	丹地 大陸	12
5419007	氏峰 光稀	
5422017	坂本 健太	
5422037	神田 春翔	13
5422039	豊高 永遠	
5422046	檜垣 匠	
5422012	甲斐野 智生	14

PC1室 04301室 座席

04301室

59	81	82	83	84	85	86
X	9	9	9	9	9	9
X	8	8	8	8	8	8

87	88	89	90
X	X	X	X
77	78	79	80
10	10	10	X

59	60	61	62	63	64
7	7	7	7	7	7
49	50	51	52	53	54
6	6	6	6	6	6

65	66	67	68
10	10	10	X
55	56	57	58
X	X	X	X

教卓

41
X
43
X

柱

47	48
X	X
45	46
X	X

33	34	35	36	37	38
4	4	4	4	4	4
23	24	25	26	27	28
3	3	3	3	3	3

39	40	41	42
X	X	X	X
29	30	31	32
5	5	5	X

1	13	14	15	16	17	18
X	2	2	2	2	2	2
2	3	4	5	6	7	8
X	1	1	1	1	1	1

19	20	21	22
5	5	5	X
9	10	11	12
X	X	X	X

出入口

廊下

アプリデザイン演習の概要

■ 演習の予定

- すべて対面授業
- 第1回 概要の説明、アプリ開発について
- 第2回～第4回
 - Androidでアプリを作る
 - 作成例に従って、「じゃんけんゲーム」を作成する
- 第5回～第8回 
 - チームを作り、協力してアプリを開発する
- 第9回～
 - iOSでアプリ作成

※演習はPC室（04301）で行います

チームでアプリ作成

- ・チームでアプリを作成する

今回
ここ



第5回 アプリの考案・企画

第6回 開発（1）

第7回 開発（2）

第8回 開発（3） および動作確認

第5回 アプリの考案・企画

・作成するアプリを考える

■ ゲーム

- ◆ シューティング、パズル、カードゲーム

■ ツール

- ◆ エディタ、カレンダー、スケジューラー

■ カメラアプリ

- ◆ AR、VR

■ 研究関係

- ◆ 卒業研究の一部

第5回 アプリの考案・企画

■ 自分達で作れそうなレベルをよく考える

難しい



簡単

■ 3DアクションRPG

■ 2DアクションRPG

■ 2D静止画RPG

■ ドット絵RPG

■ テキストベースRPG

第5回 アプリの考案・企画

・プラットフォームは

■ Android

- ◆ PC室のパソコンで開発
 - ◆ エミュレーターにて実行
- ◆ 実機でも実行可能（？）

第5回 アプリの考案・企画

■ 今日の予定（1）

■ チーム分け

■ チームで開発するアプリを考える

- ◆ 3～4週で完成するように検討する

■ 設計図（画面遷移図）を作成する

- ◆ A4用紙1枚にまとめる
- ◆ 手書きの方がいいかも？

■ 役割を決める

- ◆ リーダー（記録係も兼ねる）
- ◆ コーディング担当（作成1～2人，調査1～2人）
- ◆ 画像作成担当

第5回 アプリの考案・企画

■ 今日の予定（2）

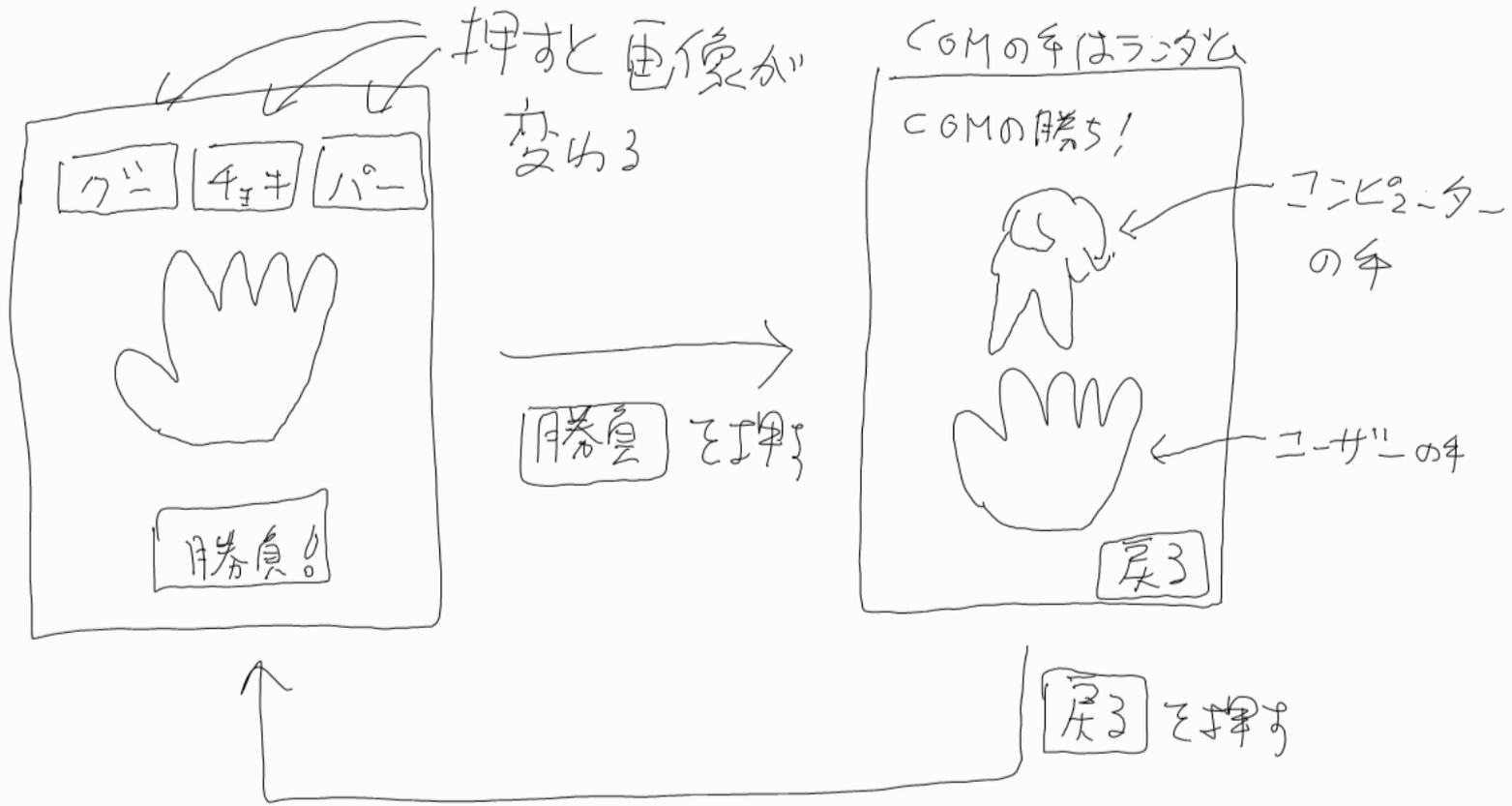
- 設計図が完成したら先生にチェックしてもらおう

 - ◆ 見せるだけで提出は必要なし

- OKをもらったら、アプリ開発を開始！

第5回 アプリの考案・企画

■ 設計図の作成例



第5回～

■ 開発作業の記録を簡単に残すこと

- ～の処理の部分を追加した

- ～の画像を作成した(できれば画像を貼る)

- ～を作ってみたが失敗した

- ～のバグで長時間悩んでいた

- など

■ 毎週、授業終了時に**作業記録を提出すること** (**Wordファイル**)

- 作業内容を他人に伝えることも大切

第5回～

■ 開発作業の記録を簡単に残すこと

時刻	名前	作業内容
13:40	中下	得点計算のプログラムを追加した
13:45	井上	表示のエラーを調査して解決した
		⋮

第5回～

■ 提出先

- Cerezoのアプリデザイン演習

- レポート, 第5回のところ

■ グループ内の誰か1人が提出すればよい

- グループ全員の名前の記入を忘れずに

■ ファイル名の付け方

- グループ2なら group2.docx

- グループ5なら group5.docx