**学習ガイド**

確認印

最終更新日：平成25年1月8日

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名 | 科目責任者 | 担当教員 |
| アプリケーション開発入門 | 小野寺栄吉 |  |
| 学習進度マップ | | |
| 就職活動時に自分だけの武器となる作品とそれを完成させた自信の2つを持った自分になる  プログラミングコンテストへの参加  プログラム開発手順の理解と実際にコンテスト用プログラムの制作を行います  プログラム開発環境に関する基礎知識とその必要性について理解します  **アプリケーション**  **開発入門 (1年次)**  **アプリケーション**  **開発演習 (1年次)**  コンピュータの基礎知識（１年次）  プログラミングの基礎知識（１年次） | | |
| 履修に必要な予備知識や技能 | | |
| 入学後に習ったアルゴリズムとプログラミングの知識を前提とします。また「教わった知識」だけではなく「自分で（自分だけが）学んだ開発の知識」が持っていてくれる事と期待しております。 | | |
| 授業の概略 | | |
| プログラム開発を行うエンジニアとして必要最低限の開発環境に関する知識とその使い方の初歩を学びます。 | | |
| 履修にあたってのアドバイス | | |
| 本講座では常に最新の情報を得るためにPCとインターネットを毎回利用します。忘れないようにしてください。また、学習した内容はその場限りのものとせずに、エンジニアとして常日頃から意識するようにしてください。  授業中に行われる課題は必ず提出してください。授業を欠席した場合も同様に、欠席した分の課題は必ず提出してください。 | | |
| 達成目標 | | |
| システム開発環境の基礎知識について他の人に説明することができる。 | | |

|  |
| --- |
| 教科書および参考書 |
| ＜教科書＞  教科書は利用しません、必要に応じて資料を配布します。  ＜参考書＞  特に指定しません。関連書籍はたくさん出版されていますので、適宜熟読してください。 |
| 評価基準 |
| 以下の評価項目に基づきABCDの4段階評価を行います。  1．課題・演習点 (30％)  　授業内で実施する課題の出来具合や提出状況により評価します。  2．単位認定試験（70%）  　試験の結果で評価します |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **授業スケジュール** | | | | |
| **番号** | **単元名** | **学習課題** | **詳細** | **ﾀﾞｲｼﾞｪｽﾄ** |
| 1 | ガイダンス・バージョン管理システム(1)  (3コマ) | * バージョン管理システム（VCS） * VCSの種類 * Gitの利用（GUIによる操作） |  |  |
| 2 | バージョン管理システム(2)  (3コマ) | * Gitの利用（コマンドによる操作） |  |  |
| 3 | ハッカソンとアイデアソン(1)  (3コマ) | * ハッカソン、アイデアソン * 演習「アイデアソン(1)」 |  |  |
| 4 | 開発環境調査(1)  (3コマ) | * 開発環境調査（Unity） |  |  |
| 5 | 開発環境調査(2)  (3コマ) | * 演習課題（Unity） |  |  |
| 6 | 開発環境調査(3)  (3コマ) | * 開発環境調査（enchant.js） |  |  |
| 7 | 開発環境調査(4)  (3コマ) | * 演習課題（enchant.js） |  |  |
| 8 | 開発環境調査(5)  (3コマ) | * WindowsPhone既存アプリの構成調査 |  |  |
| 9 | 作品制作演習  (15コマ) | * Windows8アプリ[ストアアプリ]の作成 |  |  |
| 10 | ハッカソンとアイデアソン(2)  (3コマ) | * 演習「アイデアソン(2)」 |  |  |
| 11 | 単位認定試験  (3コマ) | * これまでの復習と単位認定試験を実施します |  |  |