

アプリデザイン演習

第5回



座席について

- 今回、はじめは座席指定はありません
 - 自由な位置に着席してください
- グループ分けはくじ引きで行います
 - グループが決まったら、座席を移動します

グループ分け

■ グループ分け

- くじを引く (全員)

- くじの番号のグループになる

■ グループ番号の座席へ移動する

- 指定の座席に座ったら, 以下の共有ファイル (OneDrive上)へアクセス

- グループわけの表

- グループに自分の学籍番号・氏名を追記する (次ページのスライド)

グループ分け（第5回～）

グループごと
に着席する

第5～8回

学籍番号	氏名	グループ
		1
		2
		3
		4
		5

学籍番号	氏名	グループ
		6
		7
		8
		9

PC1室 04301室 座席

04301室

69	81	82	83	84	85	86
70	71	72	73	74	75	76
	6	6	6	6	6	6

87	88	89	90
77	78	79	80

89	90	91	92	93	94
5	5	5	5	5	5
49	50	51	52	53	54
4	4	4	4	4	4

95	96	97	98
55	56	57	58
9	9	9	9

11
43

柱

27	28
9	9
45	46
8	8

33	34	35	36	37	38
3	3	3	3	3	3
23	24	25	26	27	28
2	2	2	2	2	2

39	40	41	42
8	8	8	8
29	30	31	32
7	7	7	

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

19	20	21	22
7	7	7	
9	10	11	12

教卓

出入口

廊下

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

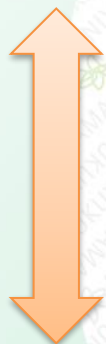
■ 研究関係

◆ 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

- ◆ BYOD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）

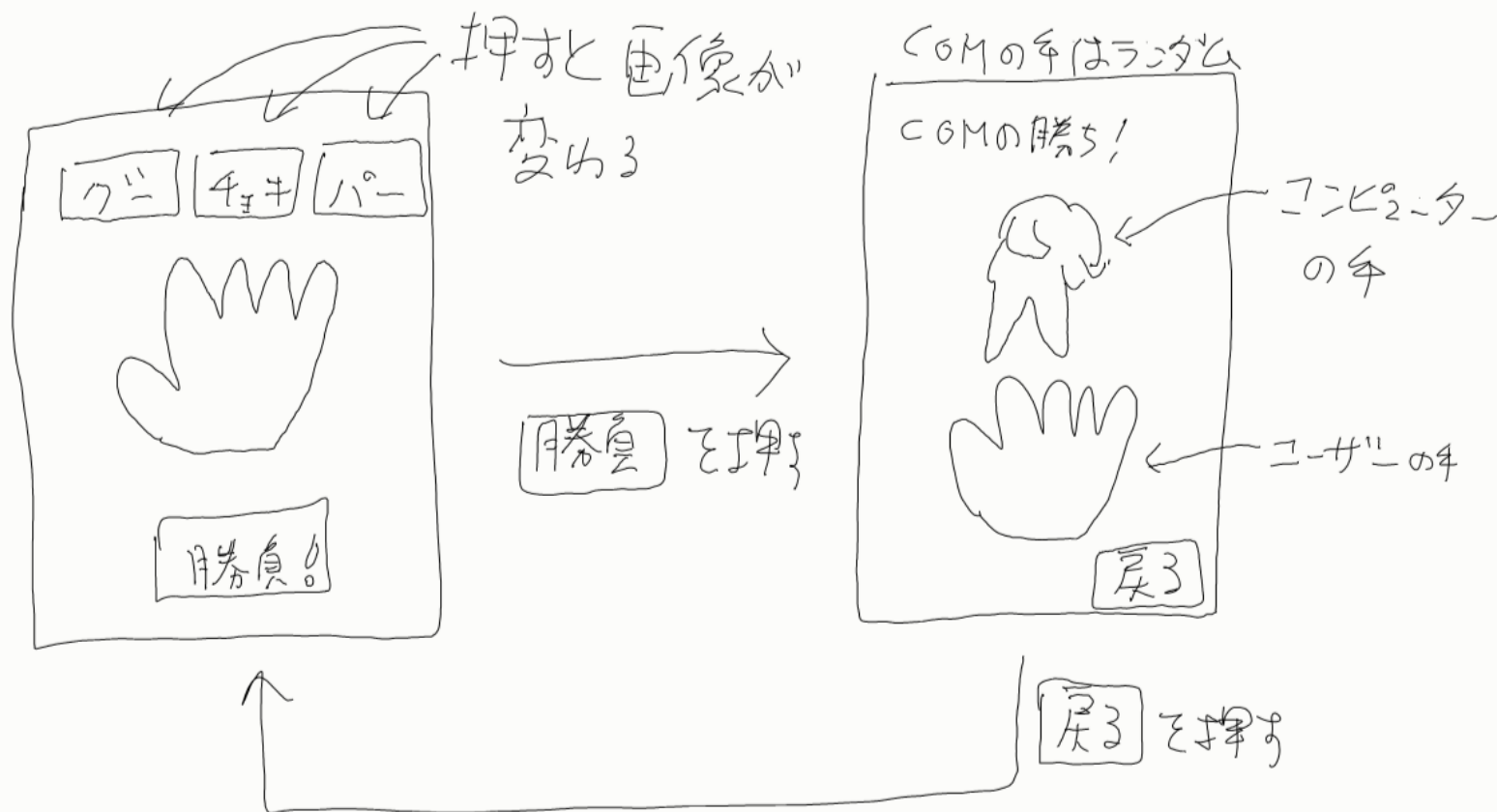
- 設計図が完成したら先生にチェックしてもらう

 - ◆ 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