

講義コード	1BD0820001
講義名称	アプリ開発 01<春>
科目英文名	Application Development
開講責任部署	ビジネスデザイン学部 ビジネスデザイン学科
代表ナンバリングコード	BUSA1370
単位数	2.0
時間割	春学期: 月曜日 3時限
講義開講時期	春学期

担当教員

氏名	オフィスアワー	メールアドレス	研究室
◎ 岩佐 英彦	木曜6限	iwasa183@andrew.ac.jp	あべのBDL 7C

授業形態	講義	実習	実技
	プレゼンテーション	パソコン実習	

アクティブラーニングの 詳細	※受講人数により表記のとおり実施できない場合があります。
	体験学習(実習、実験)

講義・演習概要	現代社会では、あらゆるビジネスにおいてアプリ（ソフトウェア）が重要な役割を果たしているため、非IT部門に属するビジネスパーソンであっても、自らが従事する業務を遂行するために必要なアプリを提案、企画したり、さらに設計してプロトタイプを作り上げる能力が求められる。 本講義では、様々なビジネスにおいて必要となるアプリを自分自身で企画し、ノーコードツールを使ったプロトタイプシステムを構築できるようになるための方法を、パソコン実習を行いながら習得する。
学習（到達）目標	本授業では、ディプロマ・ポリシーに掲げる力のうち、特に「課題解決に必要な幅広い知識・技能・論理的思考力・判断力・表現力」を身につけることができる。また、グループワークの活動を通して「自ら行動し、関係する人々協働できる高度なコミュニケーション力とリーダーシップ」を身につけることも重要な目標である。 具体的には、ノーコードツールを使いこなして、自分で作りたい簡単なアプリのプロトタイプを自分自身で作成することができるようになることを目標とし、実習中心の

講義・演習計画

回	内容
第1回	【対面】講義：ノーコードツールの紹介 ※授業の進め方、課題提出の方法などを説明するので必ず出席すること。
第2回	【対面】講義・実習：サンプルアプリ分析とカスタマイズ(1)
第3回	【対面】講義・実習：サンプルアプリ分析とカスタマイズ(2)
第4回	【対面】講義・実習：サンプルアプリ分析とカスタマイズ(3)
第5回	【対面】講義・実習：自作アプリのアイデア検討・競合調査
第6回	【対面】講義・実習：自作アプリの画面設計（手描きデザイン）
第7回	【対面】実習：自作アプリ開発(1)
第8回	【対面】実習：自作アプリ開発(2)
第9回	【対面】実習：自作アプリ開発(3)
第10回	【対面】実習：自作アプリ開発(4)
第11回	【対面】実習：自作アプリ開発(5)
第12回	【対面】実習：自作アプリ開発(6)
第13回	【対面】実習：自作アプリ開発(7)
第14回	【対面】プレゼンテーション：自作アプリ最終発表
第15回	【対面】プレゼンテーション：自作アプリ最終発表

成績評価の方法（コメント）	授業の個人課題：70%、授業全体の参加度と貢献の質：30% ※科目の特性上、4回以上の欠席はD評価対象となる可能性がある。
事前および事後学習の指示	・各回、必ずコンピュータを持参すること（講義メインの回でもパソコンを使用することがある） ・毎回、講義の事後学習と次回までの事前学習内容を指示するので、合計2時間程度時間を確保して取り組むこと
その他備考（担当教員用）	各回の授業内容は予定であり、より効果が期待できるように内容や授業形態を変更する場合がある。
キーワード	アプリ開発、ノーコードツール