


報道関係各位

まつもとゆきひろ氏などが登壇する「オープンセミナー」も毎月開催決定 アプリ開発人材育成プログラム「Tech Institute™」 教材をクリエイティブ・コモンズ・ライセンスで無償公開


SAMSUNG ELECTRONICS JAPAN(サムスン電子ジャパン株式会社、本社:東京都港区、代表取締役:方常源、以下、サムスン電子ジャパン)は、サムスン電子がグローバルで展開する社会貢献活動の一環として、早稲田大学エクステンションセンター(本校:東京都新宿区、所長:加藤哲夫、以下、早稲田大学EXセンター)、株式会社角川アスキー総合研究所(本社:東京都文京区、代表取締役社長:角川歴彦、以下、角川アスキー総研)との連携により、Android™用アプリの開発者を養成する「Tech Institute™ アプリ開発者養成講座」(以下、本講座)を開始することを、3月17日に発表いたしました。

本講座で使用する教材は、講師陣の執筆のもと、角川アスキー総研が制作いたします。この教材について、今回、アプリ開発者を広く育成することを目的として、クリエイティブ・コモンズ・ライセンス*の「表示-非営利-継承」 で、広く一般に公開することといたしました。

また、本講座では、Android™アプリの開発を学ぶ65回・130時間の講義とは別に、アプリに関連する最新トレンドやビジネスノウハウの習得、業界人脈の構築などを目的としたオープンセミナーを併設します。第1回は、プログラミング言語「Ruby」の開発者として世界的にも著名なまつもとゆきひろ氏による、「プログラマーという生き方(仮)」を、7月7日(予定)に開催することになりました。

教材をCCライセンスで公開。非営利目的であれば自由にご活用いただけます

本講座を開催する目的は、Android™用アプリの開発者を広く育成することにあります。そのために、現役開発者による講師陣、オリジナルのカリキュラム・教材をご用意し、20歳以下は無料、21歳以上も7万円という安価な受講料といたしました。本講座は、実地での講義・質問や学習状況の確認、講師や受講者間の人脈形成等のために、65回・130時間の講義をすべて受講していただくことを前提としておりますが、一方で地理的あるいは時間的な要因から、学びたいという強い意欲はあってもご参加いただけない方もいらっしゃるかと思います。

そういった方々にも学習の機会をご提供したく、今回、教材をクリエイティブ・コモンズ・ライセンスで提供することにいたしました(12月公開予定)。提供形態は「表示-非営利-継承」 (CC BY-NC-SA 2.1JP)で、

- ・クレジットを表示すること
- ・非営利目的であること
- ・改変を行った際には、同じ組み合わせのCCライセンスで公開すること

の3つの条件のもと、自由に利用、改変、再配布していただくことが可能です。

これにより、たとえば個人での学習や、非営利目的での講座・勉強会、無償の媒体への転載などについては、本講座の教材を自由にご利用になれます。本講座を運営する3者への許諾等も不要ですので、Android™アプリ

開発を学ぶ、教えるための教材として、ぜひ広くご活用ください。なお、上記の条件外での利用、たとえば有料セミナーでの使用や市販する書籍への転載等については、別途お問い合わせください。

※クリエイティブ・コモンズ・ライセンス(CCライセンス)は、国際的非営利組織クリエイティブ・コモンズの提供するそのプロジェクトの総称です。CCライセンスはインターネット時代のための新しい著作権ルールの普及を目指し、様々な作品の作者が自ら「この条件を守れば私の作品を自由に使って良いですよ」という意思表示をするためのツールです(クリエイティブ・コモンズのWebサイト <http://creativecommons.jp/> より抜粋)。

オープンセミナー第1弾はまつもとゆきひろ氏による「プログラマーという生き方」

角川アスキー総研とサムスン電子ジャパンは、本講座と並行して、経験豊富で高度な知識を持つ業界のスペシャリストたちをゲストスピーカーに迎え、アプリの最新トレンドの把握やビジネスノウハウの習得、アプリ業界の人脈構築などを目的としたオープンセミナーを開設します。本講座の受講生は無料で参加が可能で、ほかに一般参加者(有料)も募り、6ヶ月間で全6回の開催を予定しています。

その第1回として、7月7日(予定)に、プログラミング言語「Ruby」の開発者として世界的にも著名なまつもとゆきひろ氏による「プログラマーという生き方(仮)」を開催いたします。

オープンセミナーは7月以降も毎月開催いたします。8月には起業について、9月はユーザーエクスペリエンスについてのセミナーを予定しており、会場やお申し込みの方法、8月以降の開催予定等、詳細については、決定次第随時「Tech Institute™」のWebサイト(<http://www.techinstitute.jp/>)にて公開いたしますので、ぜひご確認ください。

以上

【 本件に関する報道関係からのお問い合わせ 】

株式会社角川アスキー総合研究所

担当 : 中西 (TEL:03-5216-8125、Mail:y-nakanishi@lab-kadokawa.com)

※「Tech Institute」は、日本国内において、サムスン電子ジャパン株式会社の登録申請中の商標です(商願 2014-1188)。

※「Android」は、Google Inc.の商標または登録商標です。

<参考>

カリキュラム・教材構成(案)

下記の通り、Androidアプリ開発を実践していくための、実技を中心とした科目により構成された講座(全65回)を実施。この科目内容に合わせた教材を、講師陣が執筆、角川アスキー総合研究所が制作いたします。

■ファーストステップ(7回)

スマートフォンなどのデバイスを取り巻く状況、OSやデバイスの基礎知識やインターネットとの関係、プログラム言語の概要などAndroidアプリ開発に着手する前に知っておくべき入門知識を学ぶ。具体的には、プログラミング、コンピュータ、ストレージやネットワークに関する基礎知識を理解し、JAVA言語によるプログラミングと開発環境のセットアップによる実践を行う。

【到達目標】

- ・プログラミングの概要を理解している
- ・OSとデバイス、インターネットとの関係を理解している
- ・Androidアプリの開発環境を構築できる

■Androidの仕組み(6回)

Android OSを理解し、AndroidのAPI全般の知識を深めると同時に体感的にアプリ開発を掴んでいくための実践でAndroidの仕組みについて学んでいく。

【到達目標】

- ・APIドキュメントで、クラス・メソッドの仕様を調べることができる
- ・スマホで動く簡単なプログラムを作成することができる

■基礎編(4回)

UIにおける共通基礎理論とAndroid固有のUI設計のポイントを習得する。

【到達目標】

- ・デバイスに依存しない共通基礎理論を説明できる
- ・Android固有のUI設計ポイントを説明できる

■ステップアップ編(7回)

スマホアプリの軸となっている「ゲーム」と「ユーティリティ」という2ジャンルにフォーカスしてアプリ開発の実際を学ぶ。

【到達目標】

- ・ゲームコンテンツ制作によりインタラクティブな動作環境を作ることができる
- ・ユーティリティ制作によりネットワークとの連携した動作環境を作ることができる

■応用編(31回)

ジャンル別にAndroidアプリのさまざまなテーマに取り組む応用実践編。

【到達目標】

- ・グラフィック、AV、ネットワーク、センサー、APIなどのテーマに則した機能を盛り込んだアプリを作ることができる

■実習編(6回)

ここまでの過程で学んだ内容のまとめとしての応用演習。公開を前提としたAndroidアプリの企画、設計、開発・制作を実施させる。

【到達目標】

- ・Androidアプリの企画と開発ができる
- ・制作したAndroidアプリをプレゼンテーションすることができる

■公開とブラッシュアップ(4回)

アプリ開発のライフサイクルを確認し、公開のためのノウハウを習得する。作成、公開したアプリのレビューを受け、それを反映させる。


【到達目標】

- ・Google Playにアプリを公開することができる
- ・アプリ開発のライフサイクルを理解し説明できる

以上

※教材の公開形態について

全65回の教材は、1000ページ以上となる予定です。

この教材を、PDF形態にて、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスの「表示-非営利-継承」 (CC BY-NC-SA 2.1JP)により、「Tech Institute」のWebサイト(<http://www.techinstitute.jp/>)等で公開する予定です。