

スマホでスポーツを科学しよう

目標

スポーツに役立つアプリの作成を通じて、高校で学んだ知識（数学や物理）の大切さや情報科学の面白さ・すごさを体感してもらうことを目指しています。

学べること

- アプリの作り方の初歩
- 高校で学んだ知識を活かしたアプリ作り
- いろんなセンサーを使ったアプリ作り

実施日・内容

第1回（4時間程度）

- ガイダンス、簡単なアプリの作成
- アプリの内容相談／決定

第2回（4時間程度）

- アプリの作成／動作確認

第3回（4時間程度）

- アプリの改良／動作確認
- ポスターの作成

※具体的な日程は相談して決めます。



担当教員

情報工学専攻 市原英行・岩垣剛