

# 모바일 앱 만들기



1 차시

앱 기획하기

2 차시

앱 디자인과 데이터 관리

3 차시

앱 패키징



## 학 습 목 표

1. **모바일 앱 제작과정**에 대해 이해하여 설명할 수 있다.
2. **아이디어**를 발전시켜 만들고자 하는 앱을 기획할 수 있다.
3. **스마트메이커**로 앱을 만들고 오픈마켓에 올릴 수 있다.



# 1차시

IT/DESIGN/MOBILE APPLICATION

# 앱 기획하기

MIT App Inventor / Anyone Can Build Apps That Impact the World / visual coding of block building method / appinventor.mit.edu/explore / The Cyber University of Korea / CUK,edu



## 1 모바일 앱 만들기



### 1 모바일 앱 기획하기

아이디어 구체화하기

필요한 기능 리스트화하기

UI 구상하기

예  
참조

상단 탭에 메뉴, 설명, 그림 등 정보 / 하단에 네비게이션 배치

UI/UX Libraries

<https://github.com/wasabeef/awesome-android-ui>

스케치하기

# 1 모바일 앱 만들기



## 2 모바일 앱 디자인하기

운영체제와 지원버전 범위 정하기

운영체제와 지원버전에 따른 디자인 가이드 확인

예

*안드로이드* <https://developer.android.com/>, <https://material.io/design/introduction/>

*iOS* <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/overview/themes/>  
<https://developer.apple.com/develop/>,

# 1 모바일 앱 만들기



## 2 모바일 앱 디자인하기

앱에 적합한 디자인으로 각 운영체제의 기본 테마 (기반) 커스텀하기

색상(주 색상, 보조 색상) 정하기

아이콘 및 필요한 이미지 소스 작업

참조

[www.iconfinder.com](http://www.iconfinder.com)

# 1 모바일 앱 만들기



## 3 모바일 앱 개발하기

실제 앱 구현하기

## 4 모바일 앱 배포하기

오류가 없는지 확인 후 앱 마켓에 올리기

자료출처: <https://www.slideshare.net>

# 2 간단한 모바일 앱 만들기



## 1 모바일 앱 기획하기

주소록에서 바로  
전화걸기가 됐으면

주소와 지도보기가  
연결되었으면



명함관리를  
해야 하는데

명함사진도  
첨부할 수 있으면

이미지 <https://pixabay.com>

## 2 간단한 모바일 앱 만들기



### 2 벤치마킹

앱마켓에서 기획하고 있는 앱과 유사한 앱 조사하기

디자인형태, 기능, 티켓, 판매가격 등

## 2 간단한 모바일 앱 만들기



### 3 앱 기능

주소관리

전화번호 클릭하여 전화 바로 연결하기

주소클릭하여 지도상에서 위치찾기

명함이나 사진 첨부하여 관리하기

## 2 간단한 모바일 앱 만들기



### 4 디자인 스케치

편지봉투 스케치 그림을 이용  
편안하고 친숙한 느낌 표현



이미지출처: 자체제작

## 2 간단한 모바일 앱 만들기



### 5 스마트메이커의 앱 개발 과정

운영환경 설정

워드작업처럼 앱 프로그램 기능 구현

디자인 및 저장

패키지 생성

마켓 등록

## 참고 자료

- <https://www.slideshare.net/aksmj/ss-47849372>
  - [www.smartmaker.com](http://www.smartmaker.com)
  - 모바일앱 개발하기/배포하기
- 자료출처: <https://www.slideshare.net/aksmj/ss-47849372>
- 모바일 앱 기획하기, 스마트폰 이미지 <http://bitly.kr/9cFC>

## 2차시

IT/DESIGN/MOBILE APPLICATION

# 앱 디자인과 데이터 관리

MIT App Inventor / Anyone Can Build Apps That Impact the World / visual coding of block building method / [appinventor.mit.edu/explore](http://appinventor.mit.edu/explore) / The Cyber University of Korea / CUK,edu

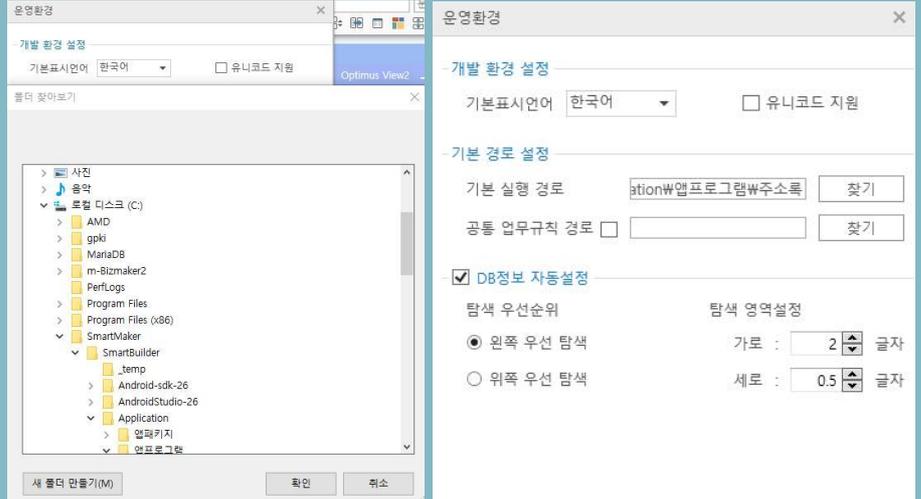
# 만들기

<모든 실습 공통사항>

1. 환경설정: 환경 메뉴 > 운영환경

- 기본 경로 설정: 기본 실행 경로 > 찾기로 SmartMaker > Application > 앱프로그램 아래 새 폴더 만들기를 이용해 (주소록) 폴더 생성

- DB정보 자동설정: 체크하기



# 만들기

2. 새로 만들기: 파일 > 새로만들기 > 빈 폼

3. 서버 접속: 파일 > 서버 접속 > 아이디: sa , 비밀번호: 1 > 접속하기



## 만들기



자세한 실습영상은  
강의 속에서 확인하세요.



참고  
자료

▪ [www.smartmaker.com](http://www.smartmaker.com)





# 3차시

IT/DESIGN/MOBILE APPLICATION

# 앱 패키징

MIT App Inventor / Anyone Can Build Apps That Impact the World / visual coding of block building method / appinventor.mit.edu/explore / The Cyber University of Korea / CUK,edu



## 만들기



1. 앱 패키징: 만든 화면을 앱 제품으로 완성해 내는 과정. APK 파일(안드로이드)로 저장.

배포 메뉴 > 패키지 생성

어플리케이션제품 패키징작업

어플리케이션 제품 명칭, 버전, 아이콘, 플랫폼 정보를 설정합니다.

**Smart Maker**  
Click Your Ideas

**제품명 설정**

제품 약칭

앱 제품명

앱 제품명과 앱 실행시 최초로 실행되는 콘텐츠 파일명은 동일해야 함

**아이콘설정**



**초기화면 로고 (권장 400 x 640)**

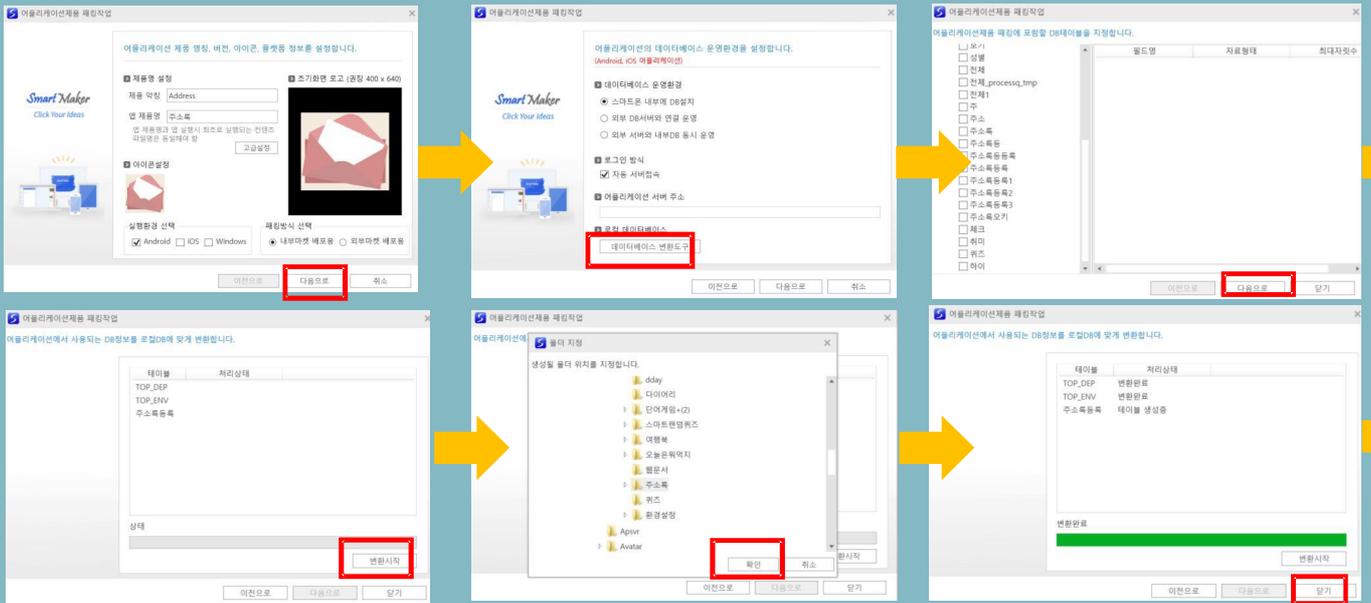


실행환경 선택  Android  iOS  Windows

패키징방식 선택  내부마켓 배포용  외부마켓 배포용

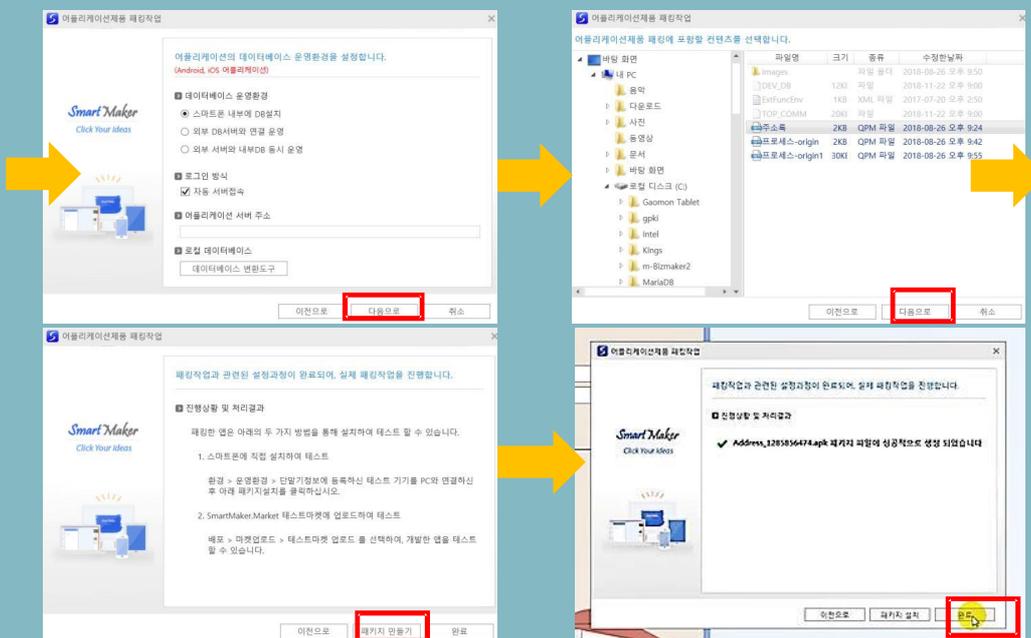
# 만들기

1. 앱 패키징: 만든 화면을 앱 제품으로 완성해 내는 과정. APK 파일(안드로이드)로 저장.



# 만들기

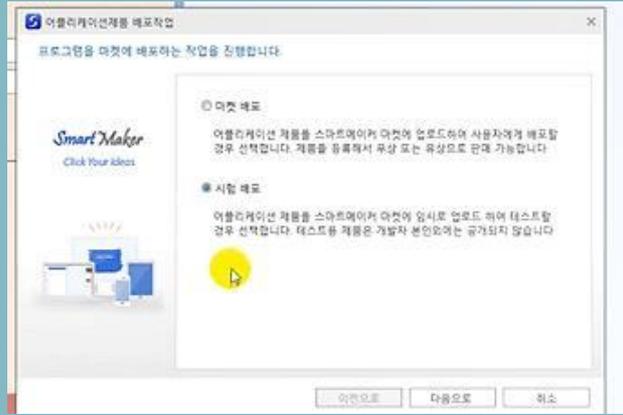
1. 앱 패키징: 만든 화면을 앱 제품으로 완성해 내는 과정. APK 파일(안드로이드)로 저장.



# 만들기

## 2. 마켓 업로드

### 배포 메뉴 > 마켓 업로드



# 만들기

## 2. 마켓 업로드



## 만들기



자세한 실습영상은  
강의 속에서 확인하세요.



참고  
자료

▪ [www.smartmaker.com](http://www.smartmaker.com)





# 학 습 정 리

## 화면 디자인

→ 각 아톰 속성 조정

사용자가 입력한 정보를 저장하기 위해  
데이터베이스에 데이터를 저장할 테이블을 만들어 줌

## 앱 패키징

→ 만든 화면들을 하나의 앱 제품으로 만들어 주는 과정

## Apk 파일

→ 앱 패키징의 결과물

→ 파일명 : 영문(숫자포함가능)만 사용