

2024年度・2023年度 高度情報学科 実務教員等による授業科目の配置

高度情報学科(1年生)

実務教員対応科目	授業科目	前期	後期	時間数	備考
	社会人基礎力	○		90	
◎	情報技術	○	○	420	前期 300時間、後期 120時間
	情報リテラシ		○	60	
	プログラミング技法	○	○	210	
	アプリ開発		○	150	
	集中対策		○	60	
※後期担当教員未定のため記載なし				990	

高度情報学科(2年生)

実務教員対応科目	授業科目	前期	後期	時間数	備考
	筆記試験対策		○	60	
	業界研究		○	30	
	企業研究		○	30	
	プログラミング技法	○		90	
	アプリ開発	○	○	420	
	サーバ管理	○		90	
	セキュリティ技術		○	60	
	選択科目	○	○	120	
	集中対策	○	○	90	
※後期担当教員未定のため記載なし				990	

高度情報学科(3年生)

実務教員対応科目	授業科目	前期	後期	時間数	備考
	就職研究	○	○	60	
	プログラミング技法	○		120	
	アプリ開発	○		120	
	サーバ管理	○		90	
	デジタル技術		○	180	
	ビジネススキル	○		60	
	卒業研究		○	180	
	選択科目	○	○	120	
	集中対策	○	○	60	
※後期担当教員未定のため記載なし				990	

実務教員担当科目 合計時間:300時間

## ◎実務教員対応科目

作成者:宮前 俊介

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
情報技術		情報技術 (コンピュータ技術)	2024/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	75回	5単位(150時間)		後藤昌, 鈴木健, 宮前
科目のねらい				
日本のIT産業に携わる者にとっての基本となるこの知識体系は、国家試験「基本情報技術者試験(FE)」のシラバスとしてまとめられている。本科目では、このシラバスに準拠して基本的なテクノロジー知識を習得する。				
授業の概要				
基本情報技術者試験の合格レベルに相当する、基本的な技術知識/問題文の読解力/アルゴリズムについて学ぶ。 6月第2日曜に実施されるIPA修了試験までは、基本情報技術者試験「科目A」の合格レベルに相当する、基本的な技術知識について学ぶ。 6月第2日曜に実施されるIPA修了試験後は、基本情報技術者試験「科目B」と情報セキュリティマネジメント試験「科目B」の合格レベルに相当する基本的な技術知識/問題文の読解力/アルゴリズムについて学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
基本情報技術者試験と情報セキュリティマネジメント試験「科目B」の合格レベルに相当する、基本的な基本的な技術知識/問題文の読解力/アルゴリズムを習得する。				
回	テーマ	内容		
1~2	ITワールド 第1部 ハードウェア	第1章 コンピュータの基本構成		
3~4	ITワールド 第1部 ハードウェア	第2章 コンピュータのデータ表現		
5~6	ITワールド 第1部 ハードウェア	第3章 中央処理装置と主記憶装置		
7~8	ITワールド 第1部 ハードウェア	第4章 補助記憶装置		
9~10	ITワールド 第1部 ハードウェア	第5章 入出力装置		
11~12	ITワールド 第2部 情報処理システム	第1章 情報処理システムの処理形態		
13~14	ITワールド 第2部 情報処理システム	第2章 高信頼化システムの構成		
15~16	ITワールド 第2部 情報処理システム	第3章 情報処理システムの評価		
17~18	ITワールド 第2部 情報処理システム	第4章 ヒューマンインターフェース		
19~20	ITワールド 第2部 情報処理システム	第5章 マルチメディア		
21~22	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第1章 ソフトウェアの分類		
23~24	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第2章 OS(オペレーティングシステム)		
25~26	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第3章 プログラム言語と言語プロセッサ		

回	テ ー マ	内 容
27～ 28	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第4章 ファイル
29～ 30	ITワールド 第4部 データベース	第1章 データベースの概要
31～ 32	ITワールド 第4部 データベース	第2章 SQL
33～ 34	ITワールド 第4部 データベース	第3章 いろいろなデータベース
35～ 36	ITワールド 第5部 ネットワーク	第1章 インターネット
37～ 38	ITワールド 第5部 ネットワーク	第2章 ネットワークアーキテクチャ
39～ 40	ITワールド 第5部 ネットワーク	第3章 LAN
41～ 42	ITワールド 第5部 ネットワーク	第4章 ネットワークの仕組み
43～ 44	ITワールド 第5部 ネットワーク	第5章 ネットワーク管理
45～ 46	ITワールド 第6部 セキュリティ	第1章 情報セキュリティの概要
47～ 48	ITワールド 第6部 セキュリティ	第2章 情報セキュリティ対策
49～ 50	ITワールド 第7部 データ構造とアルゴリズム	第1章 データ構造
51～ 52	ITワールド 第7部 データ構造とアルゴリズム	第2章 基本アルゴリズム
53～ 56	出るところだけ！基本情報技術者 [科目B] 第3版 第2部 情報セキュリティ	第1章 サイバー攻撃
57～ 59	出るところだけ！基本情報技術者 [科目B] 第3版 第2部 情報セキュリティ	第2章 情報セキュリティ対策
60～ 62	出るところだけ！基本情報技術者 [科目B] 第3版 第2部 情報セキュリティ	第3章 問題演習
63～ 64	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章1 科目B トラップ対策
65～ 68	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章2 科目B 虎の巻

回	テーマ	内 容		
69～70	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	予想問題		
71	基本情報マニュアル SGサンプル問題 [科目B]	問題 1 7		
72	基本情報マニュアル SGサンプル問題 [科目B]	問題 1 8		
73	基本情報マニュアル SGサンプル問題 [科目B]	問題 1 9		
74	基本情報マニュアル SGサンプル問題 [科目B]	問題 2 0		
75	考査	情報セキュリティマネジメント [科目B]		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ITワールド、IT戦略とマネジメント、出るところだけ！基本情報技術者 [科目B] 第3版、基本情報マニュアル、別冊 過去問題、基本情報技術者試験 [科目A] 問題集、ノートパソコン		以下備考欄【評価項目（評	100.0%	【受講ルール等】：IPA修了試験と基本情報技術者試験を受験する 【評価の観点】：基本情報技術者試験の合格レベルに相当する、基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムを習得しているか。 【その他】：「コンピュータ技術」と「システム戦略」を合わせて授業を実施する。したがって、下記の講数単位の計画には「コンピュータ技術」（5単位，75講）と「システム戦略」（5単位，75講）を合わせて記載する。 【評価項目（評価の方法）】：IPA修了試験の得点、基本情報技術者試験の得点、考査の得点を重み付けして

## ◎実務教員対応科目

作成者:宮前 俊介

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
情報技術		情報技術 (システム戦略)	2024/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	75回	5単位(150時間)		宮前, 則登志, 橋本

## 科目のねらい

日本のIT産業に携わる者にとっての基本となるこの知識体系は、国家試験「基本情報技術者試験(FE)」のシラバスとしてまとめられている。本科目では、このシラバスに準拠して基本的なテクノロジー知識を習得する。

## 授業の概要

基本情報技術者試験の合格レベルに相当する、基本的な技術知識/問題文の読解力/アルゴリズムについて学ぶ。  
6月第2日曜に実施されるIPA修了試験までは、基本情報技術者試験「科目A」の合格レベルに相当する、基本的な技術知識について学ぶ。  
6月第2日曜に実施されるIPA修了試験後は、基本情報技術者試験「科目B」と情報セキュリティマネジメント試験「科目B」の合格レベルに相当する基本的な技術知識/問題文の読解力/アルゴリズムについて学ぶ。

## 授業終了時の到達目標

基本情報技術者試験と情報セキュリティマネジメント試験「科目B」の合格レベルに相当する、基本的な基本的な技術知識/問題文の読解力/アルゴリズムを習得する。

回	テーマ	内容
1~2	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務	第1章 企業活動
3~4	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務	第2章 企業会計
5~6	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務	第3章 経営科学
7~8	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務	第4章 法務と標準化
9~10	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略	第1章 経営戦略マネジメント
11~12	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略	第2章 技術戦略マネジメント
13~14	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略	第3章 ビジネスインダストリ
15~16	IT戦略とマネジメント 第3部 情報システム戦略	第1章 情報システム戦略の概要
17~18	IT戦略とマネジメント 第3部 情報システム戦略	第2章 情報システム企画
19~20	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術	第1章 システム開発技術

回	テーマ	内容
21～ 22	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術	第2章 ソフトウェア開発技術
23～ 24	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術	第3章 システム開発環境
25～ 26	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術	第4章 Webアプリケーション開発
27～ 28	IT戦略とマネジメント 第5部 プロジェクトマネジメン ト	第1章 プロジェクトマネジメントの概要
29～ 30	IT戦略とマネジメント 第5部 プロジェクトマネジメン ト	第2章 プロジェクトマネジメントのプロセス
31～ 32	IT戦略とマネジメント 第6部 サービスマネジメント	第1章 サービスマネジメントの概要
33～ 34	IT戦略とマネジメント 第6部 サービスマネジメント	第2章 サービスマネジメントの手法
35～ 36	IT戦略とマネジメント 第7部 システム監査と内部統制	第1章 システム監査
37～ 38	IT戦略とマネジメント 第7部 システム監査と内部統制	第2章 内部統制
39～ 41	出るところだけ！基本情報技術者 [科目B] 第3版 第1部 擬似言語	第1章 文法
42～ 44	出るところだけ！基本情報技術者 [科目B] 第3版 第1部 擬似言語	第2章 一次元配列
45～ 47	出るところだけ！基本情報技術者 [科目B] 第3版 第1部 擬似言語	第3章 二次元配列
48	出るところだけ！基本情報技術者 [科目B] 第3版 第1部 擬似言語	第4章 ありえない選択肢

回	テ ー マ	内 容
49～ 51	出るところだけ！基本情報技術者 [科目B] 第3版 第1部 擬似言語	第5章 オブジェクト指向
52	出るところだけ！基本情報技術者 [科目B] 第3版 第1部 擬似言語	第6章 スタック
53	出るところだけ！基本情報技術者 [科目B] 第3版 第1部 擬似言語	第7章 キュー
54	出るところだけ！基本情報技術者 [科目B] 第3版 第1部 擬似言語	第8章 リスト
55～ 58	出るところだけ！基本情報技術者 [科目B] 第3版 第1部 擬似言語	第9章 問題演習
59	基本情報マニュアル FEサンプル問題 [科目B]	問題 1
60	基本情報マニュアル FEサンプル問題 [科目B]	問題 2
61	基本情報マニュアル FEサンプル問題 [科目B]	問題 3
62	基本情報マニュアル FEサンプル問題 [科目B]	問題 4
63	基本情報マニュアル FEサンプル問題 [科目B]	問題 5
64	基本情報マニュアル FEサンプル問題 [科目B]	問題 6
65	基本情報マニュアル FEサンプル問題 [科目B]	問題 7
66	基本情報マニュアル FEサンプル問題 [科目B]	問題 8
67	基本情報マニュアル FEサンプル問題 [科目B]	問題 9
68	基本情報マニュアル FEサンプル問題 [科目B]	問題 1 0
69	基本情報マニュアル FEサンプル問題 [科目B]	問題 1 1
70	基本情報マニュアル FEサンプル問題 [科目B]	問題 1 2
71	基本情報マニュアル FEサンプル問題 [科目B]	問題 1 3
72	基本情報マニュアル FEサンプル問題 [科目B]	問題 1 4
73	基本情報マニュアル FEサンプル問題 [科目B]	問題 1 5

回	テーマ	内 容		
74	基本情報マニュアル FEサンプル問題 [科目B]	問題16		
75	考査	基本情報技術者 [科目B]		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ITワールド、IT戦略とマネジメント、出るところだけ！基本情報技術者 [科目B] 第3版、基本情報マニュアル、別冊 過去問題、基本情報技術者試験 [科目A] 問題集、ノートパソコン		以下備考欄【評価項目（評	100.0%	<p>【受講ルール等】：IPA修了試験と基本情報技術者試験を受験する</p> <p>【評価の観点】：基本情報技術者試験の合格レベルに相当する、基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムを習得しているか。</p> <p>【その他】：「コンピュータ技術」と「システム戦略」を合わせて授業を実施する。したがって、下記の講数単位の計画には「コンピュータ技術」（5単位、75講）と「システム戦略」（5単位、75講）を合わせて記載する。</p> <p>【評価項目（評価の方法）】：IPA修了試験の得点、基本情報技術者試験の得点、考査の得点を重み付けして</p>



2022年度以前 高度情報学科 実務教員等による授業科目の配置

高度情報学科(1年)

実務教員対応科目	科目名		前期	後期	時間数	備考
	社会人基礎力		○		90	
	コンピュータ技術		○		180	
	システム戦略		○		180	
	マイクロソフトオフィススペシャリスト			○	60	
	資格対策			○	60	
	Java基礎		○	○	90	
	Oracle SQL&DBA			○	90	
	アプリ企画			○	30	
	Androidアプリ			○	120	
	応用情報集中対策	選択B群		○	90	
	基本情報集中対策			○	90	
	ITパスポート集中対策			○	90	
	情報セキュリティマネジメント集中対策			○	90	
	ベンダー資格集中対策			○	90	
※後期担当教員未定のため記載なし					990	

※選択B群より1科目選択

高度情報学科(2年)

実務教員対応科目	科目名		前期	後期	時間数	備考
	一般教養			○	60	
	業界研究			○	30	
	企業研究			○	30	
	Androidアプリ演習		○		180	
	Webアプリ		○	○	240	
	HTML5		○		90	
	Webセキュリティ			○	60	
	Linux		○		90	
	プロジェクト管理			○	30	
	CG素材制作	選択A群	○	○	120	
	アルゴリズム		○	○	120	
	ネットワーク		○	○	120	
	英会話		○	○	120	
	応用情報集中対策	選択B群	○	○	60	
	基本情報集中対策		○	○	60	
	ITパスポート集中対策		○	○	60	
	情報セキュリティマネジメント集中対策		○	○	60	
	ベンダー資格集中対策		○	○	60	
※後期担当教員未定のため記載なし					990	

※選択A群、B群よりそれぞれ1科目選択

高度情報学科(3年)

実務教員対応科目	科目名		前期	後期	時間数	備考
	就職研究		○	○	60	
	システム設計演習		○		60	
◎	C#		○		120	前期120時間
	Processing		○		60	
	アプリ企画			○	60	
◎	iPhoneアプリ		○		120	前期120時間
	Windows Server		○		90	
	クラウドサービス			○	60	
	Raspberry Pi			○	60	
	卒業研究			○	240	
	応用情報集中対策	選択B群	○	○	60	
	基本情報集中対策		○	○	60	
	ITパスポート集中対策		○	○	60	
	情報セキュリティマネジメント集中対策		○	○	60	
	ベンダー資格集中対策		○	○	60	
※後期担当教員未定のため記載なし					990	

※選択B群より1科目選択

実務教員担当科目 合計時間:240時間

## ◎実務教員対応科目

作成者:石谷 京子

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
C#		C#	2024/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	60回	4単位(120時間)		石谷 京子
科目のねらい				
1年次、2年次でJava、PHPを学習してきた卒業前年度、卒業年度の3年次学生が、実社会でも多く利用されているVisualStudio(C#)でWindowsネイティブアプリの開発基礎を学習する。				
授業の概要				
前半は教科書を使ってWindowsネイティブアプリの開発、中盤はプリントを使ってSQLServerとの連携、後半はグループでの企画、設計、開発、発表を行う。講師は一方通行の指導とならないようAL手法を積極的に活用し、学生の成長を支援する形で授業を行う。				
授業終了時の到達目標				
・実装する機能や仕様について、公式リファレンスやネット上のサンプルを調べて自ら実装できる。・独力で実装できない場合は、グループメンバーで協力(教え合い、学び合い)し課題に取り組む。・社会人の開発スキルとして、独力でも協力でも決められた期間で与えられた課題(仕様)を形にする意識を醸成する。				
回	テーマ	内容		
1~2	シラバス/授業のゴール/評価基準の説明	C#を学習する意味、開発環境の構築。チーム決め予告。簡単なフォーム作成		
3	[C#]基本操作	チーム決め 2-2プロジェクトの作成から実行まで 3-1練習用プロジェクトの準備 3-2変数でデータを管理する		
4	[C#]基本操作	2-2プロジェクトの作成から実行まで 3-1練習用プロジェクトの準備 3-2変数でデータを管理する		
5~6	[C#]基本構文	3-3条件分岐 3-4繰り返し 3-5配列 3-6メソッドデバッグ		
7~8	[C#]オブジェクト指向	4-1オブジェクト指向とは 4-2クラスとインスタンス 4-3カプセル化 4-4継承 4-5ポリモーフィズム		
9~10	[C#]応用	5-1コレクションでデータをまとめて扱う 5-2LINQとラムダ 5-3値型と参照型 5-4名前空間とusingディレクティブ		
11	[C#]Windowsフォーム	Windowsフォーム基礎		
12	[C#]Windowsフォーム	7-1消費税計算機(改)		
13	[C#]Windowsフォーム	7-2電話帳アプリ(改)		
14	[C#]Windowsフォーム	7-2天気予報アプリ(改)		
15	[C#]Windowsフォーム	7-2書籍管理アプリ(改)		

回	テ ー マ	内 容		
16～ 17	[C#]例外	try catch 例外処理。		
18～ 19	[C#]まとめ	ネイティブアプリとWebアプリの違い。C#おさらい等。		
20～ 21	[SQL*Server]基本構文	SQLServer、ManagementStudioとは 基本的なSQL文		
22～ 23	[SQL*Server]基本構文	様々なオブジェクト Table、型、View		
24～ 30	[SQL*Server]C#連携	教科書。		
31～ 32	評価テスト、【設計】アプリ企画検討、発表準備	グループワーク。		
33～ 34	【設計】アプリ企画発表、役割分担	グループワーク。		
35～ 56	【開発】コーディング、単体テスト	グループワーク。		
57～ 58	授業アンケートその他			
59～ 60	予備(評価テスト未受験者救済)			
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	教科書：確かな力が身につく C# 「超」入門 第3版 出版社：SBCreateve ISBN：978-4-8156-2317-3	以下備考欄【評価項目（評	100.0%	【受講ルール等】：課題提出は期限を厳守すること。原則、期限後の提出は成績評価の対象にならない。ソース

回	テ ー マ	内 容	
			<p>コードには適宜コメントを挿入すること。著しく不足している場合は、減点の対象とする。試行錯誤を重ね、かつ建設的に授業に参加すること。[評価の観点]：開発に関する基本的な技術知識を習得しているか。教科書の内容を越えた発展的・応用的な課題に対して、粘り強く積極的に取り組んだか。クラスの一員／グループのメンバーとして主体的に授業に参加し、チームワークでの成果に貢献したか。[評価項目（評価の方法）]：提出したプログラム課題の得点，提出したレポート課題の得点，制作物に対する相互レビューの評点，などを重み付けして総合的に評価する。なお，欠席／遅刻／早退はその回数に応じて減点をおこなう。</p>

## ◎実務教員対応科目

作成者:木下 稔

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
iPhoneアプリ		iPhoneアプリ	2024/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	60回	4単位(120時間)		木下 稔

## 科目のねらい

Apple社のiPhone/iPadは洗練されたデザインと優れた操作性で人気が高く、アプリケーション開発者からのニーズも高い。本科目では、SwiftとXcodeを使用したiPhone/iPadネイティブアプリケーションの開発ができる技術知識を実機演習を通して習得する。最終課題では、オリジナルのiPhone/iPadアプリケーション開発を行う。

## 授業の概要

Objective-Cの次の言語となるSwiftとApple社の統合開発環境Xcodeを使用して、iPhone/iPadネイティブアプリケーションの開発ができる技術知識を実機演習を通して習得する。リファレンスマニュアルやiPhone/iPad開発に関する技術情報サイト、blog記事などを調べてそのコードを使うことができる技術知識を実機演習を通して習得する。

## 授業終了時の到達目標

Apple社の推奨する開発環境において、iPhone/iPadネイティブアプリケーションを開発する。iOSの基本コンポーネントおよびオープンソースのツールを組み合わせ、画面配置や実装する機能などユーザの使用性を考慮したアプリケーション開発を行う。

回	テーマ	内容
1~2	科目の狙い/到達レベル/講義計画等の説明(30分)。実習機および開発ツールの使い方。	MacOS X/iOS/MacBook/iPadなどソフト・ハードの使い方。Swift, Xcode, Playgroundとは。
3~4	科目の狙い/到達レベル/講義計画等の説明(30分)。実習機および開発ツールの使い方。	iOS開発に必要なもの AppleIDとは Xcodeの入手方法 シミュレータの使い方。
5~6	Swiftの基礎知識	プロジェクト作成、パーツ配置、レイアウト、パーツとコードの関連付け
7~8	Swiftの基礎知識	定数/変数/データ型、各種制御文、関数、配列/辞書、例外処理など。
9~10	Swiftの基礎知識	ストーリーボードの利用、画面サイズとオートレイアウト、アシスタントエディタの利用、プロパティとメソッド、セグエを使った画面遷移
11~12	アプリ制作を通してSwiftの基本を学ぶ	部品の配置、Autolayoutを理解する、アイコンの設定
13~14	アプリ制作を通してSwiftの基本を学ぶ	サウンドを扱う、AVFoundationとPlay Stopの使い方
15~17	アプリ制作を通してSwiftの基本を学ぶ	マップを扱う、UIパーツの配置、マップの種別切り替え、マップ検索の方法を知る

回	テーマ	内容
18~ 19	アプリ制作を通して画面遷移とデータの永続化を学ぶ	初期値、経過時間の設定、カウントダウン、タイマー停止処理の実装
20~ 21	アプリ制作を通して画面遷移とデータの永続化を学ぶ	PickerViewの利用、タイマー終了後のアラート表示
22~ 23	アプリ制作を通してカメラの利用とSNS投稿について学ぶ	カメラの起動方法、SNSシェア機能の追加
24~ 25	アプリ制作を通してカメラの利用とSNS投稿について学ぶ	画面遷移、画像のエフェクト、画像のシェア
26~ 27	アプリ制作を通してWebAPIとJSONの使い方を学ぶ	WebAPI JSON XMLについての基礎を学ぶ Search BAR, Table Viewの配置
28~ 29	アプリ制作を通してWebAPIとJSONの使い方を学ぶ	デバッグエリアへの出力、リクエストURLの組み立て、JSONの取得
30~ 31	アプリ制作を通してPlayground, Swift Playgroundsの使い方を学ぶ	XcodeのPlaygroundでアプリを作成する
32~ 33	アプリ制作を通してPlayground, Swift Playgroundsの使い方を学ぶ	iPadのSwift Playgroundsでドット絵アプリを動作させる
34~ 40	課題制作	これまで制作したアプリの機能変更、追加等カスタマイズを行う
41	課題制作2 オリジナルアプリケーション開発1：設計フェーズ	標準UI部品を利用した独自アプリケーションの作成
42~ 44	課題制作2 オリジナルアプリケーション開発1：設計フェーズ	要件定義、画面遷移図やクラス設計、データ設計、レビューなど

回	テーマ	内容
45～ 48	オリジナルアプリケーション開発2：開発フェーズ	画面作成，外部データ接続，ネットワーク接続部分の作成，レビューなど。
49～ 52	オリジナルアプリケーション開発3：開発・テストフェーズ	詳細プログラムの作成，デバッグ，テスト，，レビューなど。
53～ 56	オリジナルアプリケーション開発4：仕上げ	ブラッシュアップ，動作確認とチューニング，，レビューなど。
57～ 60	オリジナルアプリケーション開発5：プレゼンテーション	プレゼンテーション，講評会，講座のまとめなど。

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
たった2日でマスターできるiPhoneアプリ開発集中講座（ソシム社）	以下備考欄【評価項目（評	100.0%	[受講ルール等]：課題提出は期限を厳守すること。原則，期限後の提出は成績評価の対象にしない。ソースコードには適宜コメントを挿入すること。著しく不足している場合は、減点の対象とする。試行錯誤を重ね、かつ建設的に授業に参加すること。[評価の観点]：iPhone／iPadネイティブアプリケーション開発に関する基本的な技術知識を習得しているか。教科書の内容を越えた発展的・応用的な課題に対して、粘り強く積極的に取り組んだか。クラスの一員／グループのメンバーとして主体的に授業に参加し、チームワークでの成果に貢献したか。 [評価項目（評価の方法）]：提出したプログラム課題の得点，提出したレポート課題の得点，制作物に対する相互レビューの評点，などを重み付けして総合的に評価する。なお、欠席／遅刻／早退はその回数に応じて減点をおこなう。