

価	P	4.技能・表現				40			40
		5.関心・意欲						15	15
	総合評価割合					70		30	100
評価の要点									
評価方法		評価の実施方法と注意点							
試験									
小テスト									
レポート									
成果発表(口頭・実技)									
作品		授業中に出題する課題に対する提出物の完成度を判断する。 ただし、提出物を自ら作成しなかった場合や期限までに提出しなかった場合は、原則として評価しない。							
ポートフォリオ									
その他		授業への出席、取り組みなどを含め総合的に判断する。							

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	科目オリエンテーション 設計書に基づいて、単機能の簡単なアプリケーションを題材にして、「モジュール論理設計」や「プログラミング」などのタスクに取り組む	演習	・基本文法の復習 ・20～30行程度のアプリケーション
第2回	(続き)	演習	
第3回	(続き)	演習	
第4回	設計書に基づいて、複数機能で機能や行数が比較的少ないアプリケーションを題材にして、「モジュール論理設計」や「プログラミング」などのタスクに取り組む	演習	・プログラミング基礎技術(関数、引数) ・50～100行程度のアプリケーション
第5回	(続き)	演習	
第6回	(続き)	演習	
第7回	設計書に基づいて、複数機能で機能や行数がやや多いアプリケーションを題材にして、「モジュール論理設計」や「プログラミング」「テスト」などのタスクに取り組む	演習	・テスト技術・技法
第8回	(続き)	演習	
第9回	(続き)	演習	
第10回	設計書に基づいて、データベースを含む複数機能のやや複雑なアプリケーションを題材にして、「モジュール論理設計」や「プログラミング」「テスト」などのタスクに取り組む	演習	・データベース ・データ操作
第11回	(続き)	演習	

第12回	(続き)	演習	
第13回	(続き)	演習	