

第1コマ	
タイトル	アジャイル開発とは
目標	アジャイル開発についての基礎知識を習得する
概要	1. アジャイル開発の起源についての紹介 2. アジャイルソフトウェア開発宣言およびその背後にある原則の紹介 3. ウォーターフォール型開発とアジャイル開発の違いについて解説 4. エクストリームプログラミング、スクラムの概要説明
座学・演習	座学
使用教材	スライド
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	なし
所用時間	120分(休憩時間20分含む)

学習達成度評価指標	
0～20分	アジャイル開発の起源とアジャイルが解決しようとしている問題について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
20～50分	アジャイルソフトウェア開発宣言、アジャイル宣言の背後にある原則について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
60～90分	ウォーターフォール型開発とアジャイル開発の違いについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
90～110分	アジャイル開発の代表的な手法であるエクストリームプログラミングとスクラムの概要 A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった

第2コマ	
タイトル	アジャイルの各種プラクティス
目標	アジャイル開発についての基礎知識を習得する
概要	1. エクストリームプログラミングのプラクティスの説明 2. スクラムのイベントの説明 3. アジャイル開発でよく用いられる、その他のプラクティスの紹介 4. ふりかえりの目的と手法の紹介
座学・演習	座学
使用教材	スライド
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	なし
所用時間	120分(休憩時間20分含む)

学習達成度評価指標	
0～40分	エクストリームプログラミングの各プラクティスの目的と効果について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
40～50分	スクラムの各種イベントについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
60～90分	アジャイル開発でよく用いられるプラクティスについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
90～110分	ふりかえりの目的とよく用いられる手法について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった

第3コマ	
タイトル	Ruby基礎
目標	Rubyの文法を再確認する
概要	1. Rubyの基本機能を説明、解説 2. Ruby基礎の演習問題
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～120分	1のRubyの基本機能について A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	2のRuby基礎の演習問題について A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第4コマ	
タイトル	オブジェクト指向プログラミング
目標	オブジェクト指向プログラミングを再確認する
概要	1. オブジェクト指向プログラミングの3原則を説明、解説
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	オブジェクト指向プログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第5コマ	
タイトル	アジャイルでのプロジェクト管理
目標	アジャイル開発での計画の立て方を知る
概要	1. 不確実性コーンの紹介 2. 計画を立てる際に使われるプラクティス 3. ボウリングプログラムのバックログ作成 4. プランニングポーカーを使用したバックログの見積り
座学・演習	座学と演習
使用教材	スライド、付箋、ペン、プランニングポーカー
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	バックログの作成と見積りは、5名前後のチームになって実施する
所用時間	120分(休憩時間20分含む)

学習達成度評価指標	
0～10分	計画の不確実性を知り、計画の継続的な見直しについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
10～40分	アジャイル開発で計画を立てる際に使われるプラクティスについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
50～80分	ボウリングプログラムにどんな要件があるかを考え話し合いながら、バックログを作る A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
80～110分	相対見積りの利点について理解し、プランニングポーカーを用いて見積もる A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第6コマ	
タイトル	アジャイル開発を支援するツール
目標	アジャイル開発を円滑に進めるためのツールを知る
概要	1. 情報共有のためのツール 2. タスク管理のためのツール 3. 継続的インテグレーション
座学・演習	座学
使用教材	なし
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	なし
所用時間	120分(休憩時間20分含む)

学習達成度評価指標	
0～30分	情報共有のための各種ツールについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
30～90分	タスク管理のためのツールについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
90～120分	継続的インテグレーションを支援するツールについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった

第7コマ	
タイトル	コード管理基礎
目標	Git・GitHubに関する基礎的な知識を身に付け、ソースコードのバージョン管理方法を理解する
概要	1. Gitに関する説明・解説 2. GitHubに関する説明・解説
座学・演習	座学
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～55分	Gitの基本的な知識について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
60～115分	GitHubの基本的な知識について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった

第8コマ	
タイトル	テスト基礎
目標	テスト駆動開発の概念を理解し、実際のテストツールの使い方を学ぶ。
概要	1. テスト駆動開発についての説明・解説 2. 使用するテストツールの説明・解説
座学・演習	座学
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～55分	テスト駆動開発の考え方や概念について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
60～115分	使用するテストツールについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった



第9コマ	
タイトル	Rubyによるボウリングプログラム - ボウリングプログラムの作成 (1)
目標	実際にプログラミングを行い、その過程でこれまでに学習した内容を取り入れることで、実戦的な能力を身に付ける。
概要	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. テスト駆動開発の流れを再確認</li> <li>2. Git・GitHubの準備</li> <li>3. ボウリングプログラムの基礎部分を作成</li> </ol>
座学・演習	演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～30分	テスト駆動開発の流れを再確認 A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
30～55分	GitとGitHubの準備 A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
60～115分	ボウリングプログラムの基礎部分を作成 A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第10コマ	
タイトル	Rubyによるボウリングプログラム - ボウリングプログラムの作成 (2)
目標	実際にプログラミングを行い、その過程でこれまでに学習した内容を取り入れることで、実戦的な能力を身に付ける。
概要	1. スペアを取った時のボーナスを計算する機能を追加 2. ストライクを取った時のボーナスを計算する機能を追加
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～55分	スペアを取った時のボーナスを計算する機能を追加<演習> A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
60～90分	実習内容の解説について<座学> A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
90～115分	ストライクを取った時のボーナスを計算する機能を追加<演習> A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第11コマ	
タイトル	Rubyによるボウリングプログラム - ボウリングプログラムの作成 (3)
目標	実際にプログラミングを行い、その過程でこれまでに学習した内容を取り入れることで、実戦的な能力を身に付ける。
概要	フレーム毎の合計を計算する機能を追加
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～80分	フレーム毎の合計を計算する機能を追加<演習> A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
80～120分	実習内容を解説について<座学> A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった

第12コマ	
タイトル	Ruby on Railsの基礎
目標	Railsの基礎を理解する。
概要	1. WEBフレームワークとは(MVCについて) 2. Railsの概要 3. Railsの特徴
座学・演習	座学
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分

学習達成度評価指標	
0~120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	3のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第13コマ	
タイトル	Ruby on Railsの基礎
目標	Railsの基礎を理解する。
概要	1. Rails基礎の問題 2. Rails基礎の問題解説
座学・演習	座学
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第14コマ	
タイトル	Railsテスト基礎
目標	Rspecをインストールして、テストを作成する
概要	1. Rspecインストール 2. pryインストール / 使い方 3. describe(context) / it / expect使い方
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	3のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第15コマ	
タイトル	Railsテスト基礎
目標	RSpecをインストールして、テストを作成する
概要	1. MVCとテスト
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第16コマ	
タイトル	Ruby on RailsでのDB設計の基礎
目標	Ruby on RailsでのDB設計を理解する。
概要	1. Active Recordの概要 2. Active Record の関連付け (アソシエーション) 3. テーブルの設計、作成
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	3のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった



第17コマ	
タイトル	Ruby on RailsでのDB設計の基礎
目標	Ruby on RailsでのDB設計を理解する。
概要	1. 多対多の解説 2. テーブル設計の問題 3. テーブル設計の問題解説
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	3のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第18コマ	
タイトル	ECサイト アプリケーションの作成 商品一覧とルーティング
目標	基本のCURDとルーティングの設定について理解する
概要	1. ECサイトの概要とタイムゾーンの設定 2. 画面遷移とルーティングの設定
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第19コマ	
タイトル	ECサイト アプリケーションの作成 商品一覧とルーティング（実装）
目標	ECサイトの商品マスタとルーティングを実装する
概要	1. ECサイトの概要とタイムゾーンの設定 2. 解説
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC（Windows, Mac）
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分（休憩10分含む）

学習達成度評価指標	
0～120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第20コマ	
タイトル	Gemを利用したログイン認証とユーザー一覧の作成
目標	ログイン認証として、gem deviseの使い方を理解する
概要	1. Deviseの主な機能について 2. Deviseのインストール 3. マイページの作成 4. ログアウトの実装 5. ログイン中のユーザの取得 6. デザイン変更の方法 7. テストデータとテストの修正
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1~2について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
	3~7のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第21コマ	
タイトル	ECサイト アプリケーションの作成 ログインの実装
目標	ECサイトのログイン認証として、gem deviseを適応する。
概要	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 作成中のECサイトにログイン機能を実装する</li> <li>2. 解説</li> </ol>
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第22コマ	
タイトル	Bootstrapインストール
目標	Bootstrapをインストールして、デザインを変更する
概要	1. Bootstrapインストール 2. デザイン適用 3. 国際化 (I18n)
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	3のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第23コマ	
タイトル	ECサイト アプリケーションの作成 画像アップロード
目標	ECサイトの画像アップロード機能として、gem paperclipを 適応する。
概要	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Railsにおける画像アップロードの概要</li> <li>2. gem paperclipのインストール</li> <li>3. 商品モデル、コントローラおよび商品一覧ページの変更</li> </ol>
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はア プリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1の内容について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D： できなかった
	3のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D： できなかった

第24コマ	
タイトル	確認画面の作り方
目標	商品一覧から商品を選択し、注文できるようにするための確認画面の実装方法を理解する
概要	1.ルーティングの作成 2.モデルの作成 3.入力画面の作成 4.確認画面の作成 5.完了画面の作成 6.一覧画面の作成 7.レイアウトの変更
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1~7のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった



第25コマ	
タイトル	ECサイト アプリケーションの作成 注文画面の実装
目標	ECサイトに注文機能を実装する
概要	1. 注文機能の実装 2. 解説
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第26コマ	
タイトル	メール送信機能の実装
目標	メール送信機能を実装する。
概要	1. ActionMailerの仕組み 2. ActionMailerの実装 3. ActionMailerの設定
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	3のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第27コマ	
タイトル	メール送信機能の実装
目標	メール送信機能を実装する。
概要	1. メール送信機能の問題 2. メール送信機能の問題解説
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第28コマ	
タイトル	enum（列挙型）を利用した状態遷移
目標	enum（列挙型）をRailsで利用する
概要	1. enumを利用するメリット
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC（Windows, Mac）
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分（休憩10分含む）

学習達成度評価指標	
0～120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第29コマ	
タイトル	enum（列挙型）を利用した状態遷移
目標	enum（列挙型）をRailsで利用する
概要	1. enumで陥りやすい失敗
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC（Windows, Mac）
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分（休憩10分含む）

学習達成度評価指標	
0～120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第30コマ	
タイトル	ECサイト アプリケーションの作成 セッション/カート機能の追加と複数明細対応
目標	セッションについての理解を深める
概要	1. セッション機能について 2. セッションを利用したカート機能の設定
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1の内容について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第31コマ	
タイトル	ECサイト アプリケーションの作成 セッション/カート機能の追加と複数明細対応（実装）
目標	カート機能を追加し、複数明細を扱えるように変更する
概要	1. 複数明細の購入・管理への変更 2. 解説
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC（Windows, Mac）
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分（休憩10分含む）

学習達成度評価指標	
0～120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第32コマ	
タイトル	検索機能の作り方
目標	検索を実装するためのGem ransackの使い方を理解する
概要	1.ransack(gem)の仕組み、使い方 2.検索対象となる画面の準備 3.検索フォームの作成 4.検索処理の作成 5.ソートの追加
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1の内容について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
	2~5のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった



第33コマ	
タイトル	ECサイト アプリケーションの作成 各種検索機能の実装
目標	Gemを利用した検索機能の実装する
概要	1. 商品の検索の実装 2. 注文の検索の実装 3. 解説
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第34コマ	
タイトル	Herokuへのリリース
目標	Herokuにアプリケーションをリリースする
概要	1. Herokuについて 2. Herokuアカウントの作成とアプリ側のHeroku対応設定 3. Herokuコマンドでのリリース,公開
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsで1度はアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1の内容について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
	2について A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	3について A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった