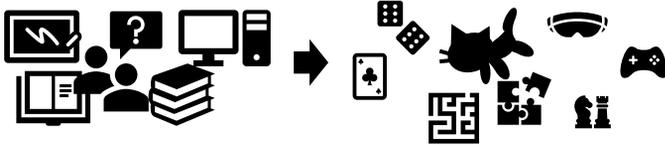


テーマは EdTech です！

専門的な内容の理解が難しい、興味がわかないと感じたことはありませんか？
学びはもっと楽しく有意義であるべきです。

ICTを駆使して新しい勉学の在り方を探求しましょう！



実現には Unity (ゲームエンジン <https://unity.com/ja>) を利用
します。曹自身勉強中です！皆さん共に頑張りましょう！！

過去の研究

冲国大アカウントでのログインが必要です。



https://drive.google.com/drive/folders/1K2kTsgMrIrcpTD5oSf9oEdNTSkKNQgb?usp=drive_link

★専門演習基礎申請フォームの記述欄では以下の出題テーマについて論じてください★

「基本情報技術者試験で理解が難しかった内容を挙げ、それについて中学生でも理解できる学習コンテンツを構想せよ。」

- ・ 内容例：論理回路、LAN間接続装置、etc.
- ・ 学習コンテンツ例：シミュレータ（ブロックの組み合わせで論理回路を作る）、ゲーム（自身がデータとなって各装置を通過する）、etc.

各年度スケジュール 各項目は各当該科目の履修条件および単位修得条件です。条件は変更される場合があります。

	前期 4月	夏期休業 8月	後期 9月	春期休業 2月
2年		夏期課題	履修判定→ 専門演習基礎	評価 春期課題 履修判定→
研究		Unity：あそびのデザイン講座 プログラミング：Paiza	Unity演習 Paiza Dランク	Unity：コンテンツの作成
資格 検定		パス：講座参画・受験	ITパスポート合格	FE受験
就職 活動		就活サイト登録 企業研究・自己分析 履歴書作成	就活ガイダンス	企業研究・自己分析 履歴書作成
3年	→ 専門演習I	評価 夏期課題	履修判定→ 専門演習II	評価 春期課題 履修判定→
研究	Unity演習 Paiza Cランク	Unity：コンテンツの作成	Unity演習 Paiza Bランク	Unity：コンテンツの作成
資格 検定	FE科目A合格相当	FE受験	基本情報技術者試験合格	
就職 活動	インターンシップ・オリ 企業研究・自己分析 履歴書作成	インターンシップ		
4年	→ 卒業論文演習I	評価 夏期課題	履修判定→ 卒業論文演習II	評価
研究	研究テーマ決定 予稿	システム実装	システム運用・評価・改善 論文 卒業研究発表	

留意事項（以下の項目を遵守しない場合、単位の認定はない。結果的に卒業も延びる。）

- ・ インターンシップの他指定する研究発表会・イベント等には必ず参加すること。
- ・ 情報機器や書籍など、技能と知識を得るための投資は惜しまないこと。
特に Unity が問題なく動く PC、教科書（講義にて指定）の用意は必須。
- ・ 自分がすべきことは自分で決め、必要な知識は自分で学ぶこと。
- ・ 主体的な姿勢で臨み、ゼミに貢献すること。不合理な遅刻・欠席は即不可とする。