

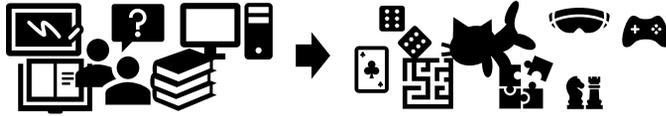
## 研究：テーマは EdTech

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。

## 2024年度の研究

冲国大アカウントでのログインが必要です。

## ICTを駆使して新しい学習コンテンツを製作しましょう！



実現には以下のツールを活用していきます。曹自身勉強中です。皆さん共に頑張りましょう！

- Unity (ゲームエンジン <https://unity.com/ja>)
- GitHub (プログラム共有・管理サービス <https://github.com/>)
- ChatGPT (生成AI <https://openai.com/ja-JP/>)
- GitHub Copilot (プログラミング支援AI <https://github.com/features/copilot>)

**資格試験**：情報セキュリティマネジメント試験 (SG)、基本情報技術者試験 (FE) の合格を目指します。

**就職活動**：キャリア支援課と連携し、自己分析、履歴書作成、面接練習を重ね、最適な内定を目指します。

実績 (過去2年)：冲縄日立、リウコム、琉球ネットワークサービス、富士フイルムBI、OTNet、サンエー、プリヂストン冲縄 他

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入門 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
検定		SG勉強	SG合格	FE勉強
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
検定	FE科目A免除試験合格		FE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 予稿・論文完成 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 が問題なく動くノートPC**の用意は必須。OSは問わないが、UnityはWindowsと親和性が高いことに注意。  
【スペック例】 OS：Windows 11、CPU：Intel Core i7 第12世代以上、メモリ：16GB以上 (推奨32GB)  
GPU：NVIDIA GeForce RTX 3060以上 (推奨RTX 4060)、SSD 512GB以上 (推奨1TB)
- 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。
- ゼミは皆出席を原則とする。**主体的な姿勢で臨み**、メンバー同士で互いの学びに貢献すること。