

TECHCAMPイナズマ学習目安(Web)

日程	内容	コメント
1日目	Lesson2 「Rubyでアプリを作る1」まで	「メソッド」「引数」「返り値」で迷ってしまう方が多いです。最初は特に分からない事しかないで、積極的にメンターに質問をしましょう！(考える時間目安15分)
2日目	Lesson2 「クラスとインスタンス」まで	初心者の方が必ず迷える「クラスとインスタンス」です。この時点で100%理解をしようと思わずに、自分の中で60%以上理解できたと思ったら、次に進みましょう。後のカリキュラムを進める事で自然と理解が深まります。
3日目	Lesson3 「HTML/CSS」まで	HTML・CSSというWebブラウザの表示に必要なマークアップ言語を幅広く学んでいただけます。この学習を通じてTECHCAMPプログラムのサイトを積極的に作成していただけます。
4日目	Lesson4 「入力画面を作る」まで	Railsを使って実際のアプリ開発に取り掛かります。初めて出てくる事が増えてくるので、問題も無理に自分で解こうとせず5分悩んだらメンターにすぐ質問をして、インプットの量を増やしましょう。
5日目	Lesson4 「勉強学習3」まで	Railsの応用的な機能にも触れています。これまで行った作業の振り返りもあるので、徐々に覚えていきましょう。この時点でRailsの全体感が掴めると非常に良いです。
6日目	【応用】 Lesson5 「基本機能の実装」まで	スクレイピングや検索機能などRailsで学んだものとは別に新しい機能の開発をしていただけます。HTML/CSSで学んだ内容なども活かせる内容です。問題もコードも増えてくるので、都度メンターに解説をしてもらいましょう。
7日目	【応用】 Lesson5 「応用機能の実装」まで	これまで使ってきた知識を活かしながら、Railsの応用的な使い方を学びます。ここで学んだ事の中後が重要になるので、しっかりと学習をしましょう。

TECH::CAMPイナズマ学習目安(Unity/VR)

日程	内容	コメント
1日目	Lesson3 「C#基礎」まで	Unityとプログラミングの関係性を把握しましょう。 また、Unityで使用するプログラミング言語の概要も 学習します。
2日目	Lesson4 「3Dゲーム開発1」	実際にUnityを用いて、ブロック崩しゲームを作成し ていただきます。
3日目	Lesson5 「3Dゲーム開発2」	2日目までに学んだ知識を使って簡単な3D-RPGゲー ムを開発しながら、より実践的なゲーム開発スキル を身に付けていきます。
4日目	Lesson5 「3Dゲーム開発2」	3日目の続きを行います。
5日目	Lesson6 「Rayを学ぼう」	ゲーム内で飛ばす見えない光線を表現Rayを利用して 対象のオブジェクトの情報を取得する学習を行います。
6日目	【応用】 Lesson1 「スマホVRに対応させ てVRについて学ぼう」	アプリをVRに対応させながら、スマホ用VRアプリを 作り方を学習します。
7日目	【応用】 Lesson2 「3Dゲーム開発3」	Unityを用いて、3Dシューティングゲームを作成して いただきます。

TECHCAMPイナズマ学習目安(AI)

日程	内容	コメント
1日目	Lesson3 3章 「Pythonでアプリケーションを作る」まで	AIと機械学習に関する基礎知識と、Pythonによるプログラミングの基礎について学習します。
2日目	Lesson4 「住宅価格を予測しよう」まで	機械学習の理論と実装をPythonを利用しながら学んでいます。
3日目	Lesson5 「データの分類をしてみよう」	分類というタスクを解きながら、機械学習アルゴリズムの一つであるロジスティック回帰を利用する方法を学んでいます
4日目	Lesson7 「データをグループに分けよう」まで	教師なし学習について学習して頂きます。このLessonではクラスタリングについて学習して頂きます。
5日目	Lesson8 「次元削減について学習しよう」	教師なし学習におけるタスクの一つである次元削減について学習して頂きます。これにより高次元のデータに対応する方法を学びます。
6日目	【復習】Lesson4 「機械学習を利用する際の流れを理解しよう」まで	全体像を掴んだ上で、もう一度過去のLessonを学習しましょう。一度前に学習した内容でも違った発見が必ずあります。8/1Lesson3はもう一度復習する必要があります。
7日目	【復習】Lesson8 「次元削減について学習しよう」まで	機械学習アルゴリズムの使い方についてもう一度学習して頂きます。一度目で理解しきれなかった細かい部分まで含入りに確認しましょう。