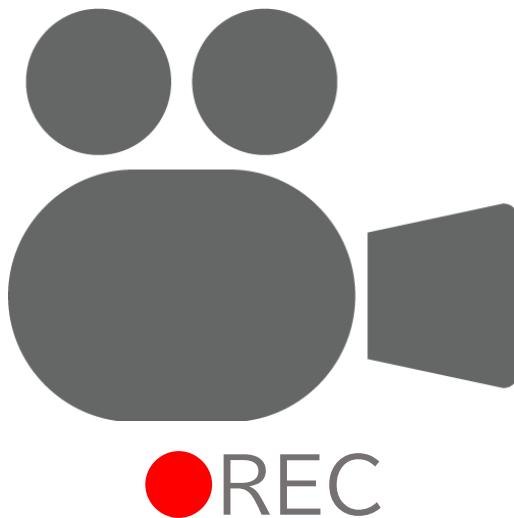




皆様へのお願い

本日は、講師向けUnity勉強会にご参加下さり、ありがとうございます。
説明会の開催にあたって、下記にご了承くださいますようお願い申し上げます。

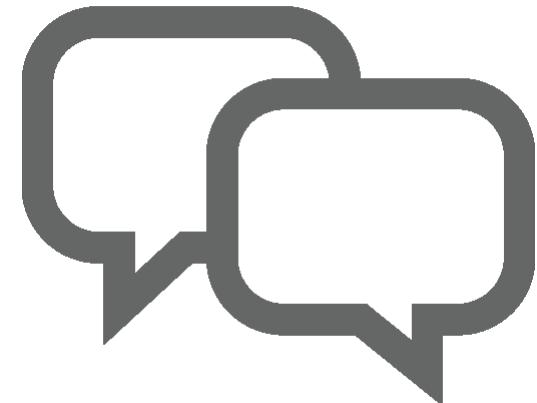


参加校様へ配布するため
アーカイブを取得致します。

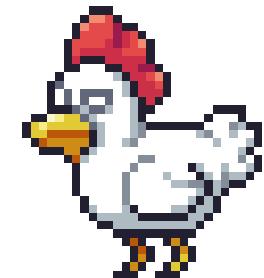
本日の勉強会は、皆様と一緒に「ライブ感」
を大事に進めていきたいと思っています。
差し支えなければ、ビデオをオンにして、
リアルな空気感を一緒に作っていくことに
ご協力ください。



質疑応答のお時間以外は
マイクミュートにご協力ください。



ご質問は随時チャットにて
受け付けております。
回答は質疑応答の時間になります事、
ご了承ください。



第5回 講師向けUnity勉強会





目 次

- これまでの勉強会でのまとめ
- アドバンスドコースを実践形式で進めます

ピンクマンのタイル崩し

【Step1】02 壁とゲームオーバーエリアを作ろう

【Step3】03 ブロックをシーン読み込み時に生成しよう

- ユニプロ プログラミングコンテストについて
- 情報共有 Unityとエピックゲームの連携について
- Q&A



はじめに(勉強会の目的)

Unityのレッスンを行っていくにあたり

- ・講師のスキルの上げ方がわからない
 - ・生徒からの要望に、柔軟にこたえられるレッスンをしたい
 - ・バグが発生したときに、どのようにデバッグすればよいかわからない
- という声を、時々いただきます。

『ユニプロ』は、教室の先生がそこまでUnityに詳しくなくても、ある程度レッスンがこなせるようになるのを最大のメリットに展開していますが、より柔軟な対応を行うには、やはり、講師の方のUnityのスキルアップが必要です。

そこでサポートに、よくお問い合わせをいただく内容を題材に、どのようにトラブルシューティング(デバッグ)をすればよいのか？

子供たちにどのように教えていけばよいのかをロールプレイ方式で解説します。



はじめに(開催目的)

スクールのレッスンのレベルアップを図り、

- ・生徒満足度の向上
- ・今後のAI時代において、より重要度が増すプログラミング教育に適応する
(1段上の本物のプログラミング教育が求められる)
- ・問題解決力の向上、情報収集整理力の向上
- ・中学生、高校生以上の生徒まで、長期的にサポート可能なスクールへ
にお役立ていただければ幸いです。

『プログラミング全方位戦略』

⇒エーアスクールは、

今後の超少子化の時代に生き抜くための、プログラミング教室戦略

『プログラミング全方位戦略』と称し、小学生から中高生、大学生・大人まで
プログラミングを教えられるスクールになつていただけるようサポート
いたします

【これまでの勉強会でのまとめ】 トラブルシューティング(デバッグ)で大事なこと

生徒から「先生！〇〇がおかしいよ、できなくなつた」と相談されたとき、まずは、状況をしっかりヒアリングしましょう。
やはり、生徒のコミュニケーションは大事です。

- ・どの部分をやっていておかしくなつたか？
 - ・どの部分までうまくいって、何をしたらうまくいかなくなつたか？
 - ・エラーの内容をしっかり読む
 - ・プログラムは、基本的に上から下へ流れる
 - どこまでうまく動いているか調査(Debug.Log)
 - 条件分岐や変数の値、public変数の設定をインスペクターで行っているか？
 - ・“”(ダブルクオーテーション)で囲まれた中の文字列が正しいか？
大文字、小文字の区別
- 8割方解決します**

【これまでの勉強会でのまとめ】 デバッグのポイント

<生徒への確認>

- ・どの部分をやっていておかしくなったか？
- ・どの部分までうまくいって、何をしたらうまくいかなくなったり？
- ・エラーの内容をしっかり読む

→うまくいかないまま、どんどん進められてしまうと、
どこでおかしくなったのか追うのが大変です。

おかしいときはすぐに報告してもらい、デバッグのポイント(ヒント)を伝え
て、できる限り、自分で問題解決する楽しさを感じてもらいましょう！

【これまでの勉強会でのまとめ】 デバッグのポイント

<コード(プログラム)の確認>

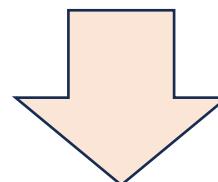
- ・変数の状態を確認する
- ・条件が適切に判定されているかログを出力する
(if文の中に書くと、その部分が実行されるか確認する
if文の外に書いて、メソッドの中まで入ってきているのか確認)
- ・大文字・小文字の違いをチェックする
(特に“”内のメソッド名やアニメーション名)

Debug.Log("文字列:" + 変数名);

<Unityの設定>

- ・タグがあたっているか？
- ・public変数の設定をインスペクターで行っているか？
- ・コライダーの設定が正しいか？
- など

基本は、コードから
追っていくとよい





生成AIを使う前のポイント

- ・ソースコードを一通り、ChatGPTに学習させ質問すると、より明確に回答が返ってくる
- ・回答をうのみにせず、あくまで参考に。わからないことがあれば、質問を重ねて、ChatGPTの回答をブラッシュアップさせていく
- ・回答が予測できるときは、自分で予測したうえで、ChatGPTに質問する。
- ・アレンジ案の実現方法の確認にも有効。ただし、アレンジは、ビギナーズコース修了、スタンダードコース修了などのタイミングで行う。
⇒作品投稿を目指す。生徒ひとりひとりのポートフォリオの作成サポート
- ・Unityのエラーコードを生成AIに確認し、デバッグのポイントを質問するのも有効

アドバンスドコースの進め方

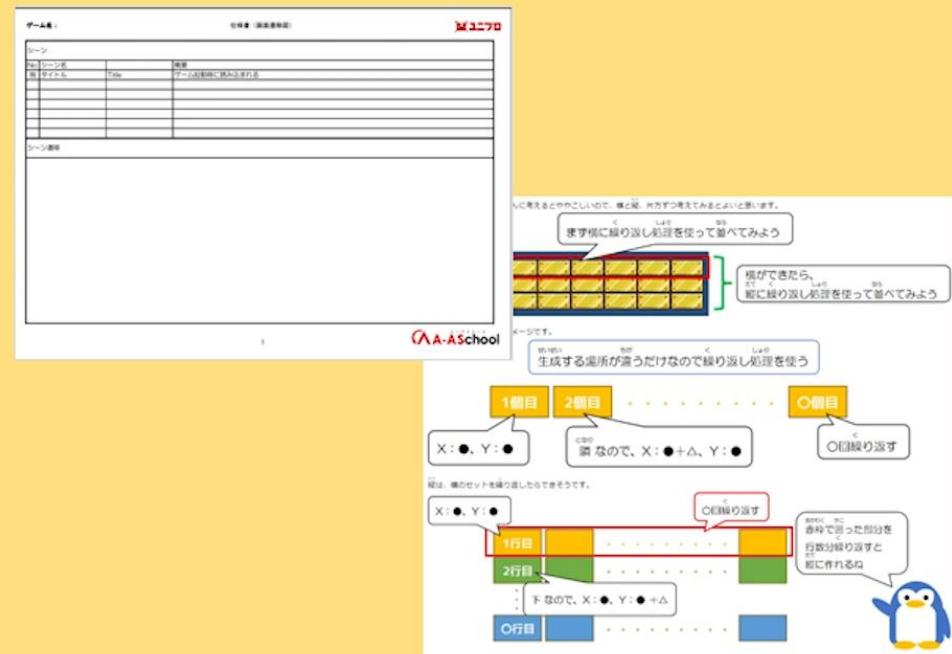
今までのコース

動画を見て同じように 作っていく授業



アドバンスドコース

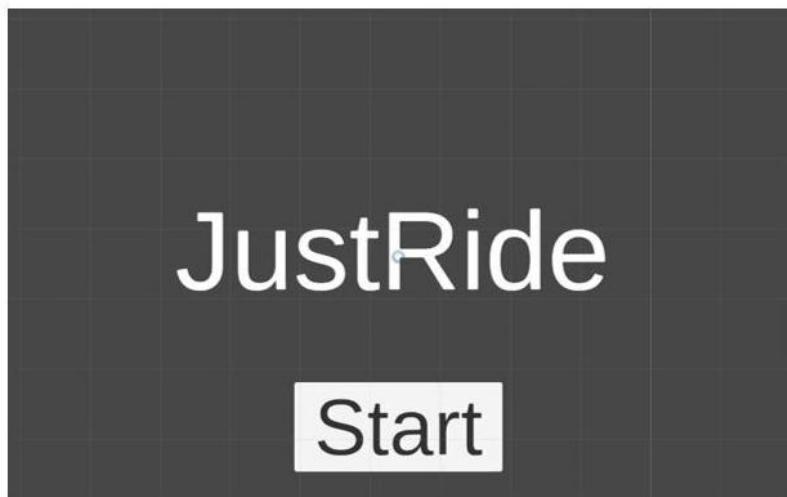
Webサイトのテキストを読んで 自分で考えて作っていく授業



生徒の会員レベルを「アドバンスドコース会員」にすれば受講可能



アドバンスドコースで作る作品



練習用のミニゲーム



2D自動スクロールアクションゲーム



ブロック崩しゲーム





アドバンスドコースの進め方



アドバンスドコースの準備

各設計書テンプレート、仕様書サンプル、アドバンスドコースの説明動画の確認

（注）（1）各会員社は、本規約の適用範囲外の会員社の取扱いを除く。各会員社は、本規約の適用範囲外の会員社の取扱いを除く。

Unityで作る本格的ゲーム制作プログラミング講座です。小学校高学年～社会人まで、丁寧な解説を重視したプログラミング学習講座。

EA-ASchool

TOP Unity教材「ユニプロ」の特長 カリキュラム紹介 ゲーム作品見本 生徒作品 ブログ お知らせ 導入教室 加盟教室募集 お問合せ

保護中: アドバンスドコース 準備

HOME / 保護中: アドバンスドコース 準備

アドバンスドコースでは、初めに生徒に簡単な仕様書のようなものを考えていただく時間がござります。指定の様式はございませんが、サンプルで使用している様式をダウンロードいただけますので、ご参考ください。

仕様書はExcelとPDFファイルをご用意しております。生徒のスキルや教室の運営方式に応じて使いやすい方をお使いいただければと存じます。

各様式で1ページずつご用意しております。Excelの場合は行を増やしていただいたり、PDFの場合は複数枚印刷するなどしてご対応いただけます。

マニュアル

- 講師用マニュアル

仕様書テンプレート

- 【Excel】仕様書
- 【PDF】画面遷移図
- 【PDF】画面遷移図（文字の大きいバージョン）
- 【PDF】画面イメージ

EA-ASchool

【EA-ASchool】Unityで作る本格的ゲーム制作プログラミング講座です。小学校高学年～社会人まで、丁寧な解説を重視したプログラミング学習講座。

管理

- 環境設定編
- 体験コンテンツ
- Q&A
- テキスト
- 生徒作品投稿

コース

- すべてのコース
- 受講中のコース
- 完了したコース

管理者用

- 管理者ページへ
- 各種マニュアル
- サンプルプログラム
- 各種申請フォーム
- お問い合わせ

アドバンスドコースの準備

ユニプロ

スタートアップコース



STARTUP

スタートアップコースでは、Unityでゲームを作成する際に必要な用語や操作方法を学びます。はじめはUnityの機能のみを使って、様々なゲームを作り、その後プログラミングでゲームをパワーアップさせていこう！

レッスンへ

ビギナーズコース



BEGINNERS

ビギナーズコースでは、楽しい2Dアクションゲーム『PinkMan Adventure』（ピンクマン アドベンチャー）を作っています。Unityの基本操作からC#プログラミングの基本をしっかり学ぼう！

レッスンへ

スタンダードコース



STANDARD

アドバンスドコース



ADVANCED

EA-ASchool



アドバンスドコースの準備

アドバンスドコースのコンセプトとしては『自分で考えて作ろう！』です。

サンプルをご用意しておりますが、仕様書もコードもサンプルと同じ必要はございません。

今まで学んだことを活かしてゲーム作りに取り組めるようにサポートしていただければと存じます。

◆◇◆◇ 参考資料 ◇◆◇◆

- レッスンの進め方についての説明会の動画



エーアスクールのUnity教材 「アドバンスドコース」 説明資料



- 説明会で使用した資料（PDFファイル）



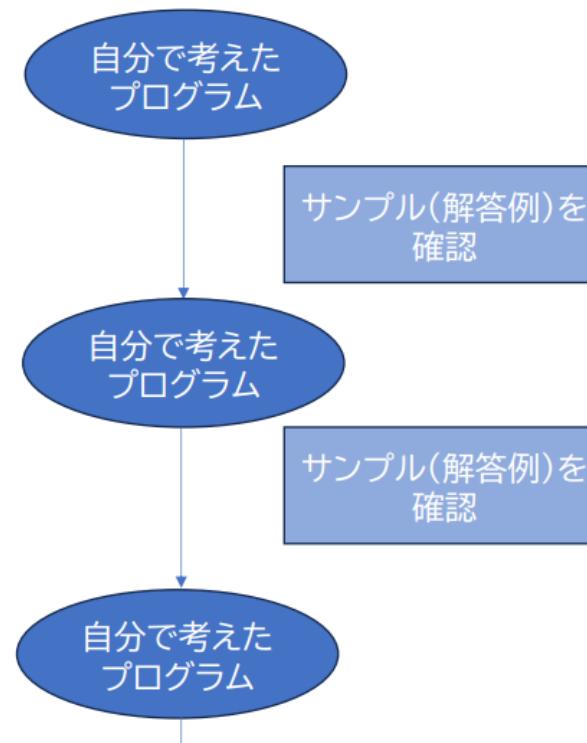
アドバンスドコースの準備

アドバンスドコースの進め方は、自分で考える → サンプル確認 の流れ

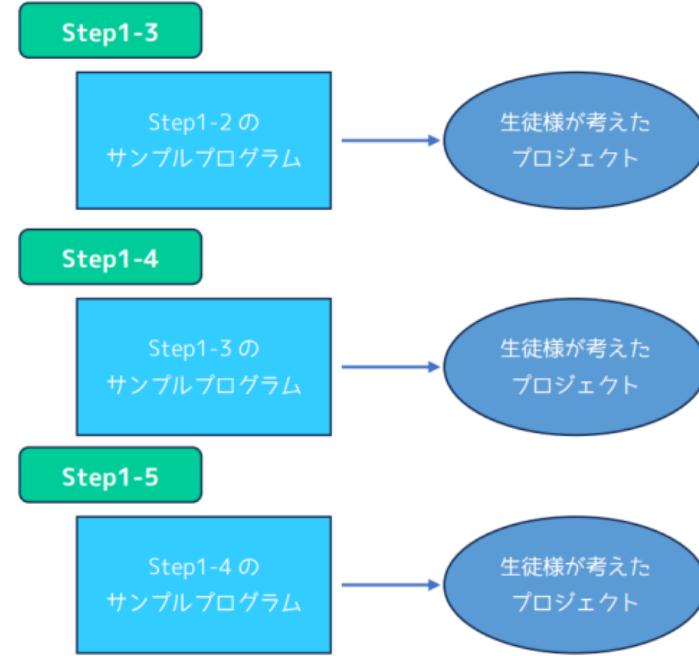


進め方の注意点

レッスンの進める流れ



サンプルプログラムの使い方



サンプルプログラムを毎回ダウンロードするのは運営の負荷がかかりますので、サンプルプログラムと大きく違わなければそのまま進めていただいても問題ございません。



アドバンスドコース 講師マニュアル

教材TOPページレフトナビ⇒アドバンスドコースの準備ページ⇒講師用マニュアル

■ユニプロ

■ユニプロ

エーアスクール教材

講師用マニュアル

【アドバンスドコース編】



目次

事前準備	1
PDF ファイル	1
Excel ファイル	3
サンプルプログラムの用意	4
サンプルプログラムの使い方	4
サンプルプログラムのダウンロード	5
アドバンスドコースの進め方	11
自分で考えるレッスン	11
サンプルのレッスン	13

③ アドバンスドコースまで画面をスクロールしてください。

お使いになるステップの番号をクリックするとダウンロードいただけます。

※ step1-3 を進められる場合は、1-2 のプログラムをお使いください。

(ビギナーズコースやスタンダードコースと同じです)

アドバンスドコース

- ・ ピンクマンのタイル崩し



④ zip ファイルですので、ダウンロードしたら解凍してください。





アドバンスドコース 講師マニュアル

ページの下の方に、**今回行う内容** を記載していますので、ここ的内容が完了したら **レッスン完了** ボタンを押して先に進みます。

参考になるレッスンも記載しているので、わからないときは、動画やテキストを確認しながら作成するよう、ご指導ください。

すぐにサンプルを確認するのではなく、自分なりに考えて、作成した状態でサンプルに進むようにご指導をお願いいたします。間違えていても問題ありません。考えることを大事にしてご指導をお願いいたします。

ユニプロ

今回のポイントも記載しております。この内容をしておいてほしいという内容ですので、できていない場合は、サンプルを参考にしながら作成して次へ進めるようにご指導ください。

サンプルは一例ですので、生徒様にサンプルに合わせて修正していただく必要はございません。

各レッスン後、先生がご確認いただいてもよいですし、そのまま生徒様が確認できたら進めていただいても問題ございません。

また、基本的には小テストはございません。

初めて出てきた内容の部分のみ小テストをご用意しております。



アドバンスドコース実演

アドバンスドコースを実演します

進め方の参考に



アドバンスドコース実演

ピンクマンのタイル崩し

【Step1】02_壁とゲームオーバーエリアを作ろう



アドバンスドコース実演

ピンクマンのタイル崩し

【Step3】03_ブロックをシーン読み込み時に生成しよう



Unityデバッガの簡単な使い方

Unity Editor screenshot showing the Debug menu with 'Unityにアタッチ' highlighted. A yellow callout box contains the following text:

①ゲーム実行中に
プログラムを停止したいところを
クリック

②「Unityにアタッチ」をクリック

```
221     }
222     1 個の参照
223     void JudgeRank()
224     {
225         string rank = "D"; // デフォルト
226
227         if (timeLimit >= 50 && itemCount == 10)
228         {
229             rank = "SS";
230
231             if (timeLimit >= 40 && itemCount == 5)
232
233             else if (timeLimit >= 20 && itemCount >= 4)
234             {
235                 rank = "B";
236             }
237             else if (timeLimit >= 10)
238             {
239                 rank = "C";
240             }
241         }
242     }
243 }
```



Unityデバッガの簡単な使い方

「項目をウォッチに追加する」のところに確認したい変数名を入れると、値の確認ができる

```

221 }
222 }
223 1 個の参照
224 void JudgeRank()
225 {
226     string rank = "D"; // デフォルト
227     if (timeLimit >= 50 && itemCount >= 10)
228     {
229         rank = "SS";
230     }
231     else if (timeLimit >= 40 && itemCount == 5)
232     {
233         rank = "S";
234     }
235     else if (timeLimit >= 30 && itemCount == 10)
236     {
237         rank = "A";
238     }
239     else if (timeLimit >= 20 && itemCount == 15)
240     {
241         rank = "B";
242     }
243     else if (timeLimit >= 10)
244     {
245         rank = "C";
246     }

```

③プログラムが停止したら、確認したい変数をウォッチしながら、ステップ実行のボタンを押して少しずつプログラムを進める



ステップイン 1行1行すべて実行 ※メソッドの中もすべて実行

使う場面:
「このメソッドの中で何が起きているか確認したい」とき。
ショートカット:F11



ステップオーバー メソッドの中には入らず1行ずつ実行

使う場面:
「このメソッドは信頼できるから中身は見なくていい」とき。
ショートカット:F10



ステップアウト 現在実行中のメソッドを最後まで実行して呼び出し元に戻る

使う場面:「メソッドの中を見たけど、もう戻りたい」とき。
ショートカット:Shift + F11



覚え方ワンポイント

ステップイン	中に入る
ステップオーバー	飛び越える
ステップアウト	外に出る



追加ご提供の設計資料について (2025.09公開)

- **クラス相関図**
 - …ゲーム内の各クラスとその継承・依存関係を図式化した構造図
(主にpublicなフィールド(変数)と、クラス間の関係(矢印)を表示)
- **ヒエラルキー構成図**
 - …シーンやプレハブ内のオブジェクト構成を階層構造で示した図
- **スクリプト一覧**
 - …各スクリプトの役割やアタッチ先、主な機能をまとめた一覧表
- **サウンド仕様書**
 - …ゲーム内で使用されるSE/BGMと発生タイミングを記載した資料
- **アニメーション仕様書**
 - …各アニメーションの再生トリガー条件、呼び出しをまとめた資料
- **コンポーネント一覧**
 - …各オブジェクト、プレファブにアタッチされたコンポーネント
(RigidBody, Collider等)を網羅した一覧表

管理者限定ページにアップいたしました！



設計書の場所

- Q&A
- カリキュラムシート
- マニュアル
- 体験会
 - 保護者様向け資料
 - 体験会動画
- レッスン関連
 - レッスンマニュアル
 - 小テスト解答
 - レッスン補足資料
 - **設計書**
 - サンプルコード
 - サンプルプログラム
 - 進捗管理シート
 - コース修了証
- 完成ゲームサンプル
- 販促物
 - 紙媒体
 - 動画・メディア
 - のぼり
 - ロゴ
 - 素材
- 申請フォーム
 - 退会・休会
 - 生徒作品投稿
- お問合せ

設計書

ビギナーズコース

- クラス相関図
- ヒエラルキー構成図
- コンポーネント一覧
- スクリプト一覧
- アタッチ対象一覧
- アニメーション仕様書
- サウンド仕様書

スタンダードコース

- クラス相関図
- ヒエラルキー構成図
- コンポーネント一覧
- スクリプト一覧
- アタッチ対象一覧
- サウンド仕様書

サンプルコード

サンプルコードの活用方法



その他

- ・サンプルプロジェクトでの確認
全体コード・差分コードで確認
各種設計書での確認
(印刷しておくことをおすすめします)

- ・当社サポートを活用してください

簡単な資料（文章で簡単に説明できる場合をのぞく）を作成し、どのようにエラーを追ったかを解説いたします！



生徒作品大募集

■ユニプロ

こちらから投稿できます

生徒作品投稿

受講中

- スタンダードコース【Step 10】資格を追加してビルトしよう 4件のレッスン
- アドバンスドコース【JustRide】【Step 0】ゲーム制作の流れを学び、目標を達成しよう 10件のレッスン
- 参加講座

コース

- すべてのコース
- 受講中のコース
- 完了したコース

管理者用

- 管理者ページへ
- 各種マニュアル
- サンプルプログラム
- 各種申請フォーム
- お問い合わせ
- スタートアップコースの準備
- アドバンスドコースの準備

ログイン情報

ログイン中: nakagawa.hiroki
アカウント状態: 有効
メンバーシップ: アドバンスドコース会員
アカウントの有効期限: 期限なし
ログアウト

みんなの作品

こちらをクリックで投稿ページ閲覧できます

ビギナーズコース

BEGINNERS

4/5 TIME 7:5

レッスンへ

スタートアップコースでは、Unityでゲームを作成する際に必要な知識や操作方法を学びます。はじめはUnityの機能のみを使って、簡単なゲームを作り、その後プログラミングでゲームをパワーアップさせていこう！

ビギナーズコースでは、新しい2Dアクションゲーム『PinMan Adventure』(ピンマン アドベンチャー)を作っています。Unityの基本操作からC#プログラミングの基本をしっかりと学ぼう！

レッスンへ

STANDARD

AD

アドバンスドコース

STANDARD

AD

アドバンスドコース

レッスンページ検索

■A-ASchool

生徒作品に投稿するゲーム情報入力フォーム

生徒作品へ投稿するゲーム情報を入力お願いいたします。

教室名: _____

作者(イニシャル等)※投稿ページに公開されます

学年: _____

ゲームタイトル(20文字以内): _____

ゲーム概要(40文字以内): _____

ゲーム画像

シレジット表記について(著作権等を確認してどちらかにチェックを入れてください)

シレジット表記が必要な素材(画像・音楽等)を使用している

シレジット表記が必要な素材(画像・音楽等)を使用しているので、ゲーム内(または公開サイト)にて表記されるよう設定している

確認用

チキンスカイバトル

support@a-aschool.com

※作品の投稿方法は、こちらのマニュアルをご確認ください。
マニュアル(「オンライン作品の投稿について」)

※ゲーム作品名は、 WebGL形式にてビルドして添付してください。
ゲームの WebGL版へのビルド方法

ゲーム作品情報を記載して送信

※Unityプロジェクトは、容量の関係上、直接メールでサポートまで送付してください。



生徒作品大募集

<https://a-aschool.com/student work/>

A-ASchool エーアスクール

TOP Unity教材「ユニプロ」の特長 カリキュラム紹介 ゲーム作品見本 生徒作品 ブログ お知らせ 導入

生徒作品

HOME / 生徒作品

教室名

- 横須賀校 (1) 横須賀日の出校 (1)
- 津田沼校 (9) 津田沼日校 (3)
- 茅野校 (2) 茅野塩原校 (1)
- 長岡天神本校 (4)

学年

- 中1 (2) 中2 (3) 中3 (3) 小5 (1)
- 小6 (6) 漢字 (1) 高1 (1) 高2 (1)
- 高3 (3)

エーアスクールサポートにて、実際にゲームをプレイしコメント記入します

横須賀日の出校 (1) 横須賀日の出校 (1)

2025年8月19日 <那須塩原校> 中学3年生 S.T.さん

PINK TALE

フルーツを取ってゴールする基本形ですが、ある条件をす！

2025年6月20日 <津田沼校> 講師 森澤さん

PinkManAdventure 津田沼

PinkManAdventureに若干のアレンジを加えてみました

横須賀日の出校 (1) Universe Shooting

たくさんの敵を倒して平原のボスを倒す。

★★ 作品紹介 ★★

キーボードの左右で操作し、ジャンプは上です。
初見殺し等の理不尽なトラップはありませんが、一度引き返さないと取れないフルーツや、地形を覚えておかないとフルーツを取っても奈落の底へ真っ逆さま、といった、昔のアクションゲームではよくあった、基本に忠実ながらも難易度高めのステージ設計になっています。

そもそも一つ、チキンLove！な感じでゴールまで辿り着くと……

PINK TALE

START GOOD BYE

ゲームをプレイする▶

背景の山など、レトロゲームの雰囲気が出ていていい感じですね。ジャンプが上キーなのがうまく慣れず難しかったです。右手だけの操作だと難しいのでうまく両手を使ってなんとか進めました。ゲーム説明にあるように、引き返さないと取れないフルーツや、下が見えない奈落の底など、簡単そうに見えてとても難しいコースだと感じました；；わたしは、何度もプレイしてもゴールにたどり着けませんでしたが、ぜひチャレンジしてみてください！スタート地点の上にあるフルーツをとるために戻ってみると出てくる「点滅する上向き矢印」はあたるとゲームオーバーになります。気を付けましょう！

エーアスクールサポート

A-ASchool エーアスクール



ユニプロ プログラミングコンテストについて

- **応募できる人**

ユニプロでUnityを学んでいる生徒

- **応募方法**

専用フォームより投稿

※前提:生徒作品ページに反映された作品を応募

※ゲームは、プロジェクトファイルを圧縮してメールで送付

※アピール点・工夫した点などを規定文字以内で投稿

- **応募時期**

2026年7~8月を予定

- **景品(案)**

優勝:タブレット 準優勝:ゲーミングキーボード

努力賞: アマゾンギフトカード1,000円分

※優勝、準優勝各1名、努力賞は若干名



ユニプロ プログラミングコンテストの評価基準

下記4つの観点から評価

・ 技術点

ソースコードがきれいにまとまっているか、見やすいか、ロジックに冗長性がないか、わかりやすいか、プレファブや継承など、習ったスキルをしっかり使っているか

・ アイデア点

楽しめるアイデアか、独創性、発想力があるか

・ デザイン点

見やすいデザインか、ゲーム性

・ 操作性(IF)

プレイやすいか、ゲームの仕方がわかりやすいか、白熱するか
HPやダメージ、スコアなどの視覚性は問題ないか



情報共有(EpicGames:フォートナイト運営元とUnityの連携)

2025
11/19 | Unity と Epic Games、オープンで相互運用可能なゲームの未来を共に推進

■ プレスリリース | 製品・サービス

TOP > NEWS >

Unity の開発者は自分のゲームを『フォートナイト』に展開可能に、また Unity の強化されたコマースプラットフォームが Unreal Engine にも対応へ



<https://unity3d.jp/news/unity-and-epic-games/>



情報共有(EpicGames:フォートナイト運営元とUnityの連携)

本記事では、Epic Games(フォートナイト運営元)との連携により、Unity開発者が、世界で5億以上の登録アカウントを誇る最大級のゲームエコシステムである『フォートナイト』上に、

Unityで開発したゲームを公開できるようになるという方向性が紹介されています。

現時点では、「Unityで作ったゲームをそのままフォートナイトに移植できる」という段階ではありませんが、

- ・Unityで培ったゲーム設計力
- ・プログラミング的思考力
- ・仕様を考え、形にする開発プロセス

といったスキルが、今後より大きな発信・公開の場へとつながっていく可能性が、公式情報として示されています。

ユニプロをご導入いただいている教室様にとって、今回の公式発表は、

現在取り組まれているUnityを使った教育が、今後さらに広がりを見せていく可能性を感じさせる内容だと思います。

特に、アドバンスドコースで扱う

- ・設計 → 実装 → 作品として仕上げる
- ・生徒が「考えて作る」比重を高める

といった取り組みは、

今後、教室の価値や差別化により直結していく要素になると考えています。



情報共有(Unityセキュリティ対応について)

- Unityセキュリティ対応に関するご案内

<https://a-aschool.com/unity securitymeasure/>

基本的に、Unityエディタは最新版を使うのがよいですが、教材用として教室内で使用している場合、急いでエディターを更新する必要はありません。

お時間があるときに、最新版にしていただければ大丈夫です。



短期講座パッケージ(エントリーコース)のご案内

ビジュアルプログラミング受講中の小中学生の生徒様に
テキストコーディングとして Unity を体験いただくためにご活用頂けます。

※参加者には、1回90分程度のレッスンを4回程度（全6h程度）体験していただき、
テキストコーディング、Unity でのゲーム製作を体験していただきます。

新規集客の一貫として、ぜひご活用頂きたくよろしくお願ひいたします。

エーアスクール 短期講座パッケージ（エントリーコース）

▼エントリーコースご紹介資料

https://a-aschool.com/send/entrycourse_introduction_materials.zip



教室ご紹介キャンペーン

ぜひ、お知り合いの教室オーナー様などに、
ユニプロをご紹介ください。

ご紹介いただき、ご契約が決まりましたら、
紹介料 **50,000円** をお渡しいたします。

▼ご連絡事項

- ・教室名（または事業主名）
- ・ご担当者名
- ・連絡先（電話、メールアドレス）
- ・教室住所

当社にて商圈確認後、先方へのご挨拶、資料送付、オンライン説明を実施いたします。
(商圈保護の関係上、検討中の住所においてご導入頂けない場合がございます)

ご契約完了し、ご入金の確認が出来次第、ご紹介いただいたスクール様に紹介料をお支払いいたします。



Q&A



さいごに

ビギナーズコース、スタンダードコースをそのまま進めて終わりではありません！
実はそこから本当のレッスンが始まると言っても過言ではありません。
ぜひ、アドバンスドコースを進めてみてください。

今後の超少子化の時代に生き抜くための、プログラミング教室戦略として、
エーアスクールでは、『**プログラミング全方位戦略**』をモットーに、小学生から
中高生、大学生・大人までプログラミングを教えられるスクールになっていた
だけるようサポートしてまいります。

エーアスクールでは今後も、Unityゲーム開発に特化して進めていきます。
ぜひ講師の皆さんも中高生に負けないよう、プログラミングスキルを上げて
いきましょう。

ChatGPTなどの生成AIを用いて、学習効率を上げていきましょう。

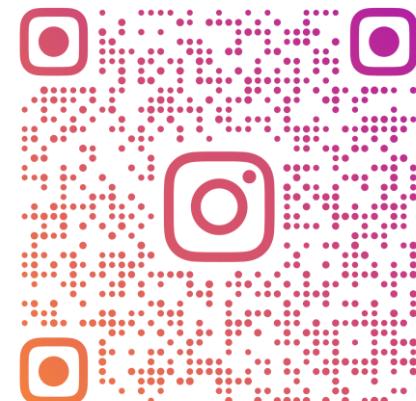


アンケートにご協力ください

アンケートフォーム

<https://forms.gle/rM2fzZo8XTemwq1ZA>

直営校の様子を随時配信。
インスタもぜひフォローをお願いします。



A_ASCHOOL_NAGAOKA