

プログラミング教室のテクノロ

受講者向け ご案内資料



目次

1.こんな方にお勧め

2.テクノロメソッド

3.テクノロの特徴

4.制度・授業料

5.その他

1.こんな方にお勧め

1.こんな方にお勧め

-  エンジニアとしてIT業界で働きたい方
-  プログラムを読める・書けるようになりたい方
-  副業でプログラム開発を試してみたい方
-  ホームページや広告チラシ、メニューを自分で作成したい方
-  事務作業をプログラムで自動化したい方

2. テクノロメソッド

2. テクノロメソッド



段階別レッスンでパソコン初心者の方が無理なく、Pythonプログラミングをマスターすることができます。

【レベル1】

ビジュアル
プログラミング



【レベル2】

テキスト
プログラミング

```
DUNGEON_H = MAZE_H*3 #ダンジョン作成用の変数 迷路の縦幅を3倍にしたもの
dungeon = [] #ダンジョン作成用の空のリスト

for y in range(DUNGEON_H):#(27)
    dungeon.append([0]*DUNGEON_W)#(33)

def make_dungeon(): # ダンジョンの自動生成→最初に迷路を作る
    XP = [ 0, 1, 0, -1]
    YP = [-1, 0, 1, 0]
    #周りの壁を作る処理
    for x in range(MAZE_W):#(11)
        maze[0][x] = 1 #maze[0][0]=1,maze[0][1]=1,maze[0][2]=1,.....,maze[0][10]=
        maze[MAZE_H-1][x] = 1 #maze[7][0]=1,maze[7][1]=1,maze[7][2]=1,.....,maze
    for y in range(1, MAZE_H-1):#(1,8)
        maze[y][0] = 1 #maze[1][0]=1,maze[2][0]=1,maze[3][0]=1,.....,maze[7][0]=1
        maze[y][MAZE_W-1] = 1 #maze[1][10]=1,maze[2][10]=1,maze[3][10]=1,.....,n
```

【レベル3】

アプリ開発



2. テクノロメソッド

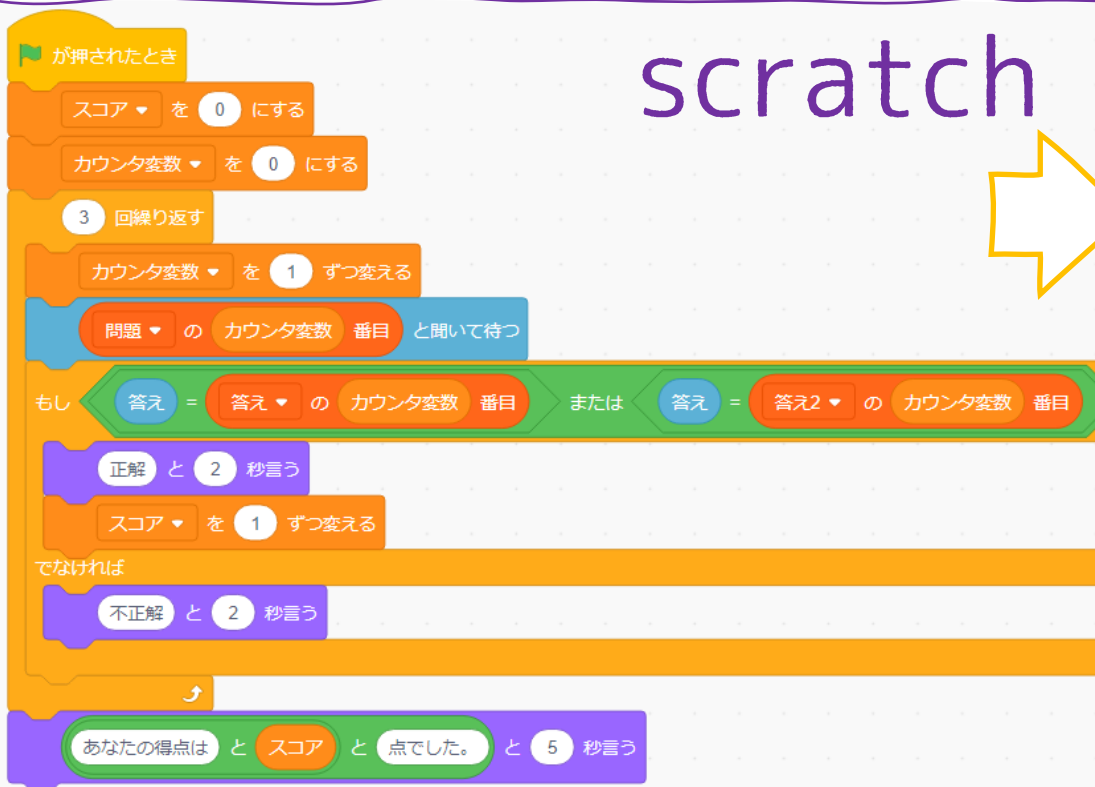


レベル1 ビジュアルプログラミング

※受講者の進捗によって、内容変更いたします。

scratch(スクラッチ)という言葉を使用してプログラミングの基礎を学習します。scratch(スクラッチ)には、たくさんの命令が書かれた「ブロック」が用意されていて、ブロック同士をくっつけて、プログラミングしていきます。

scratch



File Edit Format Run Options Window Help

Python

```
1 問題 = [  
2  "サザエさんの旦那さんの名前は?",  
3  "カツオの妹の名前は?",  
4  "サザエさんが飼っているネコの名前は"]  
5 答え = ["マスオ", "ワカメ", "タマ"]  
6 スコア = 0  
7  for i in range(3):  
8      print(問題[i])  
9      入力値 = input()  
10     if 入力値 == 答え[i]:  
11         print("正解です")  
12         スコア = 1 + スコア  
13     else:  
14         print("不正解です")  
15  
16 print("あなたの得点は", スコア, "点です。")
```

2. テクノロメソッド



レベル2 テキストプログラミング

※受講者の進捗によって、内容変更いたします。

scratch(スクラッチ)で文法の基礎を学んだ後、Pythonを使って本格的なコーディングを行います。scratch(スクラッチ)にはない、二次元リストや戻り値、グローバル宣言等の発展的な文法を学びながらゲームやアプリケーション開発を行います。

見た目は人間、中身はネコの可能性があります。

```
def クリックボタン():  
    カウント = 0  
    for 結果 in range(7):  
        if 判定[結果].get() == True:  
            カウント = カウント + 1  
    ネコ度 = int(100*カウント/7)  
    テキスト入力.delete("1.0",tkinter.END)  
    テキスト入力.insert("1.0","<診断結果>\nあなたのネ
```

```
ウィンドウ = tkinter.Tk()  
ウィンドウ.title("ネコ度診断ゲーム")  
ウィンドウ.resizable(False, False)  
キャンバス = tkinter.Canvas(ウィンドウ, width = 800, height = 600)  
キャンバス.pack()  
画像 = tkinter.PhotoImage(file = "neko.png")  
キャンバス.create_image(400, 300, image = 画像)  
ボタン = tkinter.Button(text = "診断する", font = ("Tina", 16))  
ボタン.place(x=10, y=10)  
テキスト入力 = tkinter.Text(width = 35, height = 5, font = ("Tina", 12))  
テキスト入力.place(x=375, y=400)
```

```
判定 = [None]*7  
チェックボックス = [None]*7
```

ネコ度診断ゲーム

診断する



- ☒ 高いところが好き
- ☒ ボールを見ると転がしたくなる
- ☒ ひっくりすると髪の毛が逆立つ
- ☐ ネズミの玩具が気になる
- ☐ 匂いに敏感
- ☐ 魚の骨をしゃぶりたくなる
- ☐ 夜、元気になる

<診断結果>

あなたのネコ度は42%です。
やや、ネコっぽいところがあります。

2. テクノロメソッド



レベル3 アプリ開発

※受講者の進捗によって、内容変更いたします。

Django (ジャンゴ)と呼ばれるWebアプリケーションフレームワークを使用し、Webアプリケーション開発を行います。
フレームワークとは、アプリケーション開発する際によく使われる機能がまとまったソフトウェアのことです。フレームワークを導入することで、幅広くWebアプリケーションの開発に対応でき、効率よく開発を進めていけます。

TOP / 一覧表示

家計簿アプリ

10 件表示 検索:

日付	カテゴリ	金額
2018年11月14日	食費	800
2018年11月15日	食費	780
2018年11月19日	交通費	15000
2018年11月22日	交通費	8000
2018年11月29日	雑費	3000
2018年11月5日	食費	300
2018年12月4日	食費	1500
2018年12月4日	交通費	380
2018年12月4日	交通費	400

14件中 1 から 10 まで表示 前 1 2 次

家計簿アプリ（カテゴリ毎の合計金額推移）



3. テクノロの特徴

3. テクノロの特徴



月額制で学べる

授業料は一括支払いでなく、月謝制です。自分に合わなければ、いつでも辞めれるため気軽に始めることができます。



講師は全員、システムエンジニア

講師はシステム開発経験10年以上のエンジニアです。
システム開発の現場を知りプログラミング技術を熟知しているからこそ、活きたプログラミングの知識を習得できます。



1クラス、4人以内の少人数制

少人数制なので講師との距離がとても近いです。また、ITスキルに応じたレベル別のカリキュラムを用意しています。
一方通行な授業ではなく、課題に対し受講生が手を動かし、成果物が見える状態まで、講師が指導します。このプロセスを通して、達成感を味わって頂くとともに、問題解決能力を高めていきます。

4.制度・授業料

4.制度・授業料

開講教室・クラス

受講する曜日・時間帯を1つ選択してください。

※1クラスの定員は4名以内としています。定員に満たないクラスへの時間変更は可能です。

通学コース

授業スケジュール

火曜日～金曜日

10:30～12:00 (90分)

13:00～14:30 (90分)

15:00～16:30 (90分)

17:00～18:30 (90分)

19:00～20:30 (90分)

土曜日、日曜日

10:30～12:00 (90分)

13:00～14:30 (90分)

15:00～16:30 (90分)

17:00～18:30 (90分)

18:30～20:00 (90分)

オンラインコース（マンツーマン）

料金は通常料金体系、授業時間は1H/回とします。

授業の時間は個別に調整します。

4.制度・授業料

お振替受講について

ご予約があわない週や、病欠等で欠席の場合、他の曜日・時間帯に振り替えることが可能です。
オンライン振替受講の個別対応もできます。ご相談ください。

お振替ルール

お振替は原則、月1回までとさせて頂いております。
お振替をご希望の場合、メールにてご連絡ください。
メールでお振替可能な日時を連絡いたします。

 : info@programming-school-technolo.com

4.制度・授業料



授業料について

入学金 : 30,000円(税込)

授業料(月3回コース) : 19,800円(税込)

授業料(月2回コース) : 13,200円(税込)

教材費 : 原則 0円

※必要に応じて市販のテキストを購入頂く場合があります。

お支払方法 : 口座振替

※毎月28日に口座引き落としとなります。

※初回のみ、お振込となります。



持ち物について

パソコンはご用意していますので、筆記用具のみお持ちください。
個人のパソコンをご利用したい場合、事前にご相談ください。

5. その他

5.その他

 ご入会のお申込み、お問い合わせはこちら
メールでのご連絡

 : info@programming-school-technolo.com

電話でのご連絡

 : 06-7505-8702

ホームページ

 : <https://programming-school-technolo.com/>

