

カリキュラム概要書

No. 講座名(開講月)		No.51401		情報処理（プログラマー）		(1月開講)		定員 (最少開講人数)		16人（8人）		
実施施設		志木キャリアスクール										
パソコンレベル (事務系・IT系及びパソコンを使用する場合は記入)		初級	中級	対象者		訓練期間中、学習面と就職活動を両立し、早期就職を目標に行動できる方。 パソコンの基本操作（マウス操作・ローマ字入力）ができる方。						
		○	◎									
修了で得られる資格等		修了後に自動的に得られる資格はありません。										
受講で目指せる資格等		なし（基本情報技術者試験、CompTIA IT Fundamentals (ITF+) 等）										
目指せる就職先・職務等		IT企業、ゲーム関連企業、Webアプリ系開発企業、ゲームプログラマー、C#エンジニア										
区分	科目	教科		内 容						時限数	DXリテラシーを含む場合は○	
学 科	安全衛生	安全衛生		心身の健康管理（情報機器作業含む）、安全衛生の事例						2		
	ソフトウェア開発知識	C#概論		C#の概要、基本構文、制御構文（条件分岐、繰り返し処理）、メソッドの概念、配列とコレクション、クラスとオブジェクト指向の基礎						30		
		Unity概論		Unityの概要、開発環境、コンテンツ制作、Unityにおけるオブジェクトの考え方、スクリプトとC#の役割、2Dと3Dの違い、シーン設計の考え方						30		
	情報処理概論	情報処理基礎		基礎理論、アルゴリズムとプログラミング、コンピュータの構成要素、システムの構成要素、ソフトウェア、ハードウェア、ヒューマンインターフェースとマルチメディア、データベース、ネットワーク、情報セキュリティ、システム開発、ソフトウェア開発手法						42	○	
		情報処理応用		プロジェクトマネジメント、サービスマネジメントとシステム監査、システム戦略、システム企画						36	○	
		復習・試験対策		復習、基本情報技術者試験対策						30		
実 技	プログラミング演習	C#基礎		変数とデータ型、演算子、制御文と配列、クラスの基礎、メソッドの基礎、カプセル化、継承、ポリモーフィズム、構造体、デリゲートイベント、例外、ラムダ式、ジェネリック、名前空間とプリプロセッサ、LINQ						36		
		C#応用		クラスの応用、メソッドの応用、イベント、非同期処理						42		
		C#制作演習		C#フォーム等を用いた個別プログラムの企画と作成、課題演習（C#を用いた、書籍管理、電話帳等のアプリケーション制作）						66		
		Unity基礎		Unityの画面構成と基本機能、関数（メソッド）とクラスの基礎、オブジェクトの配置と動かし方の基礎、シーンへのオブジェクト配置、サンプルデータの利用方法						36		
		Unity応用		関数（メソッド）とクラスの応用的使い方、C#を利用した応用的なオブジェクトの配置とコンポーネントの操作方法						42		
		Unity制作演習		課題演習（UIと監督オブジェクト、当たり判定、Physicsとアニメーション、3Dゲーム、レベルデザインなど）						66		
	制作実習	アプリケーション制作総合実習①		企画の立案、Unityを開発環境としたC#を用いたゲーム、知育・教育系アプリケーション等の制作						72	○	
		アプリケーション制作総合実習②		クライアントやターゲットを考慮したゲーム等のアプリケーションの企画、作業の見積もりとガントチャートの作成、チャートに沿った計画的なコーディング、成果物のプレゼンテーション						72	○	
		復習	復習・修了評価		復習・修了評価						30	
	就職支援	就職支援	マナー接遇		マナー接遇						6	
社会人講話、会社説明会等 キャリアコンサルティング			ジョブ・カード作成支援、求人情報収集支援、履歴書、職務経歴書の書き方、面接対策、社会人講話、キャリアコンサルティングは演習時、試験対策時に実施することもあります。						34			
職場見学等	見学等実習	職場見学										
		職場体験										
		職場実習										
入校式・オリエンテーション		入校式・オリエンテーション						2				
ガイダンス・修了式		ガイダンス・修了式						2				
※「★」印は、オンラインでの受講も可能な教科等です。									【総時限数】	676		