

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)	(7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	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、サンプルデータの使用方法	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	24		
	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】	670	