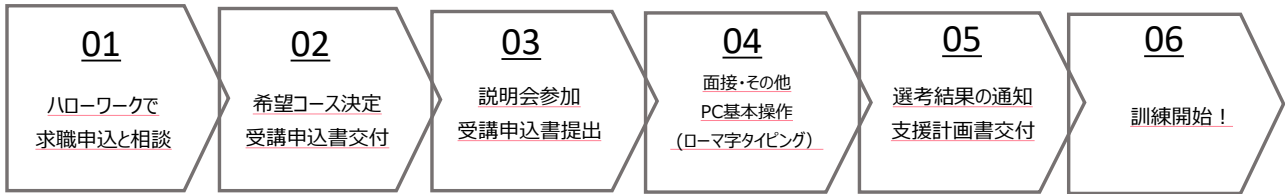


## 受講までの流れ



※受講申込書は募集期間締切日までにご持参またはご郵送ください  
 ※施設の見学と面接時間については、ページ下部「その他」をご参照ください

## 訓練カレンダー

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
6月																				火	火	水	金	土	日	月	火	水	木	金	
7月	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	祝	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月
8月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	祝	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木
9月	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	祝	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日
10月	日	月	火	水	木	金	土	日	祝	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火
11月	水	木	祝	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	祝	金	土	日	月	火	水	木	金
12月	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火												

■ = ハローワーク来所日  
 ■ = 訓練休み

## 訓練カリキュラム

【訓練概要】Windowsアプリケーションが作成できるC#の基本技術を習得する。ゲーム等のアプリケーション制作を通して、Unityの仕様・操作に関する基本技術を習得する。受講生自身が企画したアプリケーションを、自ら完成できる能力を身につける。

【学科】	304	H	【実技】	290	H
安全衛生	心身の健康管理(VDT含む)、整理整頓の原則、安全衛生の事例	2	C#による制作演習①	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)	60
就職支援	ジョブカードの活用、履歴書・職務経歴書のポイント、志望動機、自己PR、企業に関する情報収集の仕方と応募書類への展開方法、面接準備	12	C#による制作演習②	C#フォーム等を用いた個別プログラムの企画と作成	40
C#基礎	C#の概要、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	90	Unityによる制作演習	課題演習(UIと監音オブジェクト、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)	40
			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	60
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	60	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	90
Unity基礎	Unityの概要、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	60	【職業人講話】	「IT業界の現状」(人材紹介コンサルタント) 「プログラマーになるには」(人材紹介コンサルタント)	6
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	80			

## 選考について

選考日	2023年6月6日(火)
時間	個別に電話連絡いたします
会場	埼玉県志木市館2-5-2 鹿島ビル4階
選考方法	面接・その他(PC基本操作(ローマ字タイピング))
持ち物	特になし
選考結果発送日	2023年6月12日(月)

## その他

### ※説明会について

- ・説明会は随時開催となっておりますので、お電話にてご確認ください
- ・マスク着用など感染症対策をお願いいたします

### ※面接時間について

- ・募集期間終了後、電話にて個別にご連絡差し上げます

### ※訓練で使用するPCについて

- ・Windows10のノートPCを貸与いたします(持ち出し不可)
- ・PCの持ち込みも許可しています(管理はご自身でお願いいたします)

