訓練内容	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。	
	科目	科目の内容	訓練時間
	学科 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時間
	学科 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、面接準備、企業に関する情報収集の仕方と応募書類への展開方法	12時間
	学科 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、継承とインターフェイス、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時間
	学科 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時間
	学科 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時間
	学科 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時間
	実技 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時間
	実技 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時間
	実技 Ｕｎｉｔｙによる制作演習	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）	40時間
	実技 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時間
	実技 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時間
	企業実習	✓ 実施しない　□ 実施する	
	職場見学、職場体験、職業人講話	【職業人講話】「ＩＴ業界の現状」（講演者未定）	3時間
		【職業人講話】「プログラマーになるには」（講演者未定）	3時間

施設見学会のご案内（要事前予約）	第1回目	随時開催（ＴＥＬにて受付）	第2回目	
	その他		その他	

■選考について

選考日	2021年7月30日（金）
時間	個別に電話連絡致します
選考結果発送日	2021年8月5日（木）
会場	埼玉県志木市館2-5-2 鹿島ビル4階
持ち物	特になし
選考方法	面接・その他（PC基本操作）
最寄駅	東武東上線「柳瀬川」駅（西口）

【厚生労働省】

詳しくは、求職者支援制度ポータルサイトをご覧ください。

求職者支援制度のご案内　検索

【埼玉労働局】

詳しくは、求職者支援制度ポータルサイトをご覧ください。

埼玉　求職者支援制度　検索