

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
	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
	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時間
	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
	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
	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
	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
	Unityによる制作演習	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)		40時間
	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
	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	<input checked="" type="checkbox"/>	実施しない	<input type="checkbox"/>	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」(人材紹介コンサルタント)			3時間
	【職業人講話】「プログラマーになるには」(人材紹介コンサルタント)			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	2022年2月4日(金)
時間	個別に電話連絡致します
選考結果発送日	2022年2月10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)

制度説明

【厚生労働省】



募集コース

【埼玉労働局】



検索

求職者支援制度のご案内

検索

埼玉 求職者支援 コース