カリキュラム概要書

No. 講座名(開講月)	No.51402	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	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リテラシーを含む科目
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、デジタルデータに係る情報セキュリティの重要性、情報セキュリティ事故の原因、個人がとるべきセキュリティ対策、インターネット・SNS利用時の注意点、投稿内容、ネットエチケット	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、個人情報保護法、著作権等の法令遵守、顧客等のデジタルデータの適切な管理、情報漏えい防止、インターネット・SNS利用時のコンプライアンス、組織における情報セキュリティ管理、システム監査と内部統制	36	○
		復習・試験対策	復習、基本情報技術者試験対策	24	
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	36	
		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	66	○
		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	69	○
	復習	復習・修了評価	復習・修了評価	18	
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	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	34	
		キャリアコンサルティング	※演習時、試験対策時に実施することもあります。	36	
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	
			【総時限数】	679	