

受講までの流れ



※受講申込書は申込締切日までにご持参またはご郵送ください。
※説明会と面接日時については、ページ下部をご参照ください

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。【DSS対応】
・本コースはDX推進スキル標準対応の訓練コースです。

学科		H
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
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	7
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	80
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
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	50
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	70
実技		H
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)	40
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
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)	30
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	50
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	70
【職業人講話】		H
「IT業界の現状」(人材紹介コンサルタント)(3H)、「プログラマーになるには」(人材紹介コンサルタント)(3H)		6

選考について

選考日	2025年6月3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	2025年6月9日(月)

その他

※説明会について
・説明会は随時開催となりますので、お電話にてご確認ください
・複数人での実施となるため、マスクなど感染症対策をお願いいたします

※面接時間について
・応募期間終了後、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
・Windows11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)

※キャリアコンサルティングについて
キャリアコンサルティングは、オンラインでも実施します

まずはお住まいの地域を管轄するハローワークにご相談ください。
ハローワーク管轄Map



厚生労働省・制度説明
「求職者支援制度のご案内」で検索

