

情報処理（プログラマー）

訓練期間

令和8年 1/6(火) ~ 令和8年 7/1(水)

訓練目標

基本情報技術者試験の資格取得を目指す講座。IT 企業、ゲーム関連、Web アプリ系開発企業などに就職できる人材を目指す。

✓ 基本情報処理

情報処理の基礎を学びます。

✓ C#

汎用的に使用されている言語 C# を学びます。

✓ Unity

ゲーム制作の開発環境 Unity を学びます。

✓ GitHub

複数人で作業を行うより実践的な訓練も！

カリキュラム

区分	科 目	教 科	内 容	時限数	
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	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	36	
		復習・試験対策	復習、基本情報技術者試験対策	30	
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	42	
		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かの基礎、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	72	
		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	72	
	復習	復習・修了評価	復習・修了評価	30	
	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、キャリアコンサルティングは演習時、試験対策時に実施することもあります。	34
キャリアコンサルティング					
入校式・オリエンテーション				2	
ガイダンス・修了式				2	
総 時 限 数				676	