ハロートレーニング
急がば学べ

埼玉県委託公共職業訓練 No.51402 情報処理（プログラマー）

情報処理（プログラマー）



訓練期間　令和９年 1/5（火）～ 6/30（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。

修了生の作品はこちら

基本情報処理	C#	Unity	GitHub
情報処理の基礎を学べます。	汎用的に使用されている言語 C# を学べます。	ゲーム制作の開発環境 Unity を学べます。	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、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
	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	679