

Unityスマホゲーム開発科

訓練実施施設	DGSスペシャリスト研修センター 第三教室			
訓練番号	4-25-13-02-02-2054	コース名	() 基礎 (○) 実践	コース
募集期間	平成26年1月7日～平成26年1月22日 ≪応募状況により、次の期間に募集延長を行う場合があります≫ 募集延長予定：平成26年1月24日～平成26年1月30日 ※応募者が多数の場合は1月22日で募集締切りとなりますので、お早めにご応募ください。			

訓練内容	科目		科目の内容	訓練時間
	学 科	実 技		
	社会		入所式・オリエンテーション(2H)・修了式(2H)	
	職業能力基礎講習		自己理解、職業意識、表現スキル、人間関係スキル	25
	コンピュータ概論		ハードウェアとソフトウェア、安全衛生	5
	プログラミング概論		Java言語の位置づけ、コーディング規約	5
	Javaプログラミングガイダンス		コンパイル・実行、変数と型、基本書式、配列、例外、ガベコレ、スレッド、ファイル操作のガイダンス	35
	オブジェクト指向ガイダンス		オブジェクト指向概念、クラス、メソッド、フィールド、カプセル化、継承、パッケージのガイダンス	35
	Androidプログラミング基礎ガイダンス		Androidの基本、レイアウト、ビュー、アクティビティ、インテント、サービス、プリファレンス、ファイル操作、データベース(SQLite)、サーバ連携、実機へのインストールとAndroidMarketへの登録のガイダンス	20
	Unityプログラミング基礎ガイダンス		3Dゲーム作成、シーン、スマートフォン向け、キャラクター、ライト、テクスチャー、サウンド、アニメーションのガイダンス	50
	文書・仕様書作成実習		ワープロソフト、レイアウト、報告書、ドキュメント作成	20
	Javaプログラミング実習		コンパイルの実行、基本書式・例外処理の作成、継承・抽象クラス・インターフェイスの使用	45
	オブジェクト指向実習		オブジェクト指向、クラス、カプセル化、メソッド・フィールド隠蔽の使用	55
	Androidプログラミング基礎実習		Androidの基本、レイアウト、ビュー、アクティビティ、インテント、サービス、プリファレンス、ファイル操作、データベース(SQLite)の使用とサーバ連携。実機へのインストールとAndroidMarketへの登録	60
	Unityプログラミング基礎実習		3Dゲーム作成、シーン、スマートフォン向け、キャラクター、ライト、テクスチャー、サウンド、アニメーションの使用	50
	UnityによるAndroidプログラミング実習 企画計画		企画計画、要件定義と基本設計の作成、発表	15
	UnityによるAndroidプログラミング実習 外部設計		コーディング規約作成理解、正規表現、外部設計、ドキュメント作成	20
	UnityによるAndroidプログラミング実習 内部設計		クラス設計、メッセージ一覧作成、コーディング、プログラミング	60
	UnityによるAndroidプログラミング実習 ドキュメントとテスト		ドキュメントレビュー、コードレビュー、単体テスト、結合テスト、システムテスト、納品	60
	UnityによるAndroidプログラミング実習 仕様と実践		仕様変更実践、グループディスカッション、議事進行、発表	30
その他			・職業人講話：5Hx1回 株式会社タイレルシステムズ5H（スマフォアプリ活用システムの現状） ・職場見学：5Hx1回 株式会社アープ5H	10

訓練対象者の条件	PCの基本的な操作が可能な方		
訓練目標	基礎であるオブジェクト指向言語を習得後、スマートフォンの最新プラットフォームを利用したアプリケーションの単独開発を可能にします。さらにゲーム作成をする統合開発環境であるUnityを使用してゲーム開発する能力を身につけることで、さまざまなプラットフォームへの対応を可能にします。		
訓練期間	平成26年2月20日～平成26年8月19日	土日祝の訓練実施の有無	有
訓練時間	9:00～14:25		
定員	16名（受講申込者が募集定員の半数に満たない場合は、訓練の実施を中止することがあります）		
自己負担額 (内訳も記載)	教科書等14,700円、 職場見学に係る交通費500円		
施設見学会 日程(要事前予約)	第1回目	随時	第2回目
	第3回目		第4回目