

2026年度【神情協会様】eラーニング特別パッケージのご案内

## dot-Learning®定額プラン

人材育成計画にあわせて、様々な組み合わせが可能な充実したeラーニング定額プランです。新入社員の育成、若手社員のフォローアップ、中堅社員のリスクリングにご活用いただけます。

## dot-Learning®定額プランの特徴

全**88**コース(うち新規**10**コース)を提供いたします。

## カテゴリ

IT基礎

システム開発技術

システム基盤技術

情報リテラシ(MS Office)

プロジェクトマネジメント分野

品質マネジメント

データサイエンス基礎

Linux技術者認定

豊富なコース  
ラインナップ

～2026年4月より追加する新規10コース～

めざせ!業務の達人 - M365 Copilotで業務を効率化 -, eラーニングで学ぶ ソフトウェアテスト技法の基本、品質管理8コース (PM実践、品質管理実践、上流工程の設計とレビューのポイント、エンジニアリングプロセス基礎と定義のポイント、テスト戦略、テスト設計技法(基礎編)、テスト設計技法(実践編)、根本原因分析の事例から学ぶ ～よくある改善点・不足観点事例とよい事例!～)

## 学習期間

学習開始日から**2027年3月まで**学習可能です。

ご提供価格・  
学習者数

	30IDプラン	10IDプラン
費用(税込)	594,000円/年 のところ <b>396,000円/年</b>	297,000円/年 のところ <b>237,600円/年</b>
初期費用	<b>0円</b>	<b>0円</b>
最大同時受講者数	<b>30名</b> まで	<b>10名</b> まで

※ 消費税は各ご請求時の税率が適用されます。

## 学習者の入れ替え自由

学習期間中、各企業様毎に用意する管理者ID(30IDプラン:3名まで、10IDプラン:1名)を利用して、学習者の入れ替えが自由に行えます。

## 助成金対象

いずれも人材開発支援助成金「人への投資促進コース」⇒「定額制訓練」の助成金対象です。  
詳細は、<https://www.mhlw.go.jp/content/11800000/001325362.pdf>

## オプション

社会人基礎力の定額プランをご用意しました。

詳細は別資料『「社会人基礎力」定額プラン』をご覧ください。

URL : [https://www.biprogy.com/solution/uploads/e\\_plan\\_jc.pdf](https://www.biprogy.com/solution/uploads/e_plan_jc.pdf)

※特別価格にてご提供いたしますので、価格は協会にお問い合わせください。

## お申込期間

**2026年7月未だ**に、協会を通してお申込みください。

## 利用会員の声

- ・内定者・新入社員から中堅層まで、必要な知識を段階的に学べる点が魅力です。
- ・受講順や学習の道筋が明確で、研修教材として非常に重宝しています。
- ・派遣社員の教育訓練やプロジェクトの待機期間にも活用でき、使い勝手が良いです。
- ・スライドが見やすいです。毎年新コースが追加される点も評価しています。
- ・PDU取得に追加費用がかからず、サポート対応も迅速で助かっています。
- ・ID付け替えが可能で、講座数も多く、費用対効果の高さが決め手でした。

※ dot-Learning®定額プランサービスは、弊社が運営する学習管理システム(LMS: Learning Management System) LearningCastにてご利用いただけます。

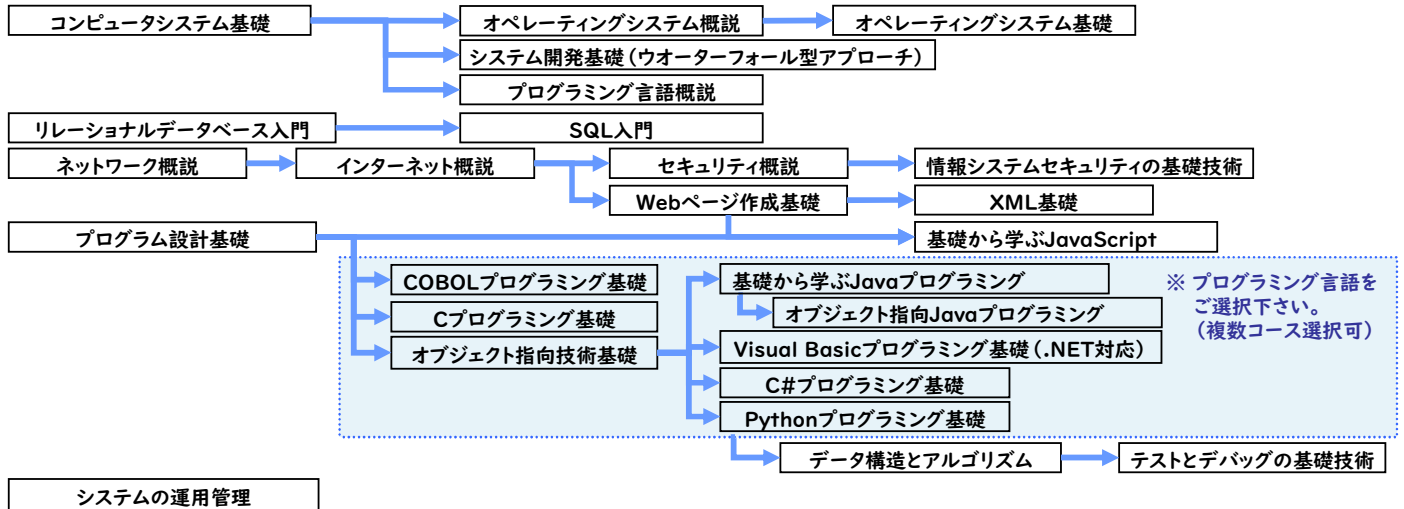
※ ご利用いただく学習環境は、次の通りです。

【OS】Windows/Android/iOS/iPadOS

【ブラウザ(動作確認済)】Windows: Google Chrome/Microsoft Edge、Android: Google Chrome、iOS/iPadOS: Safari

(注意) OSやブラウザのバージョンによって一部不具合が起こる可能性があり、完全な動作保証をするものではありません。 101-17(202601)

## ◆「IT基礎」コースロードマップ



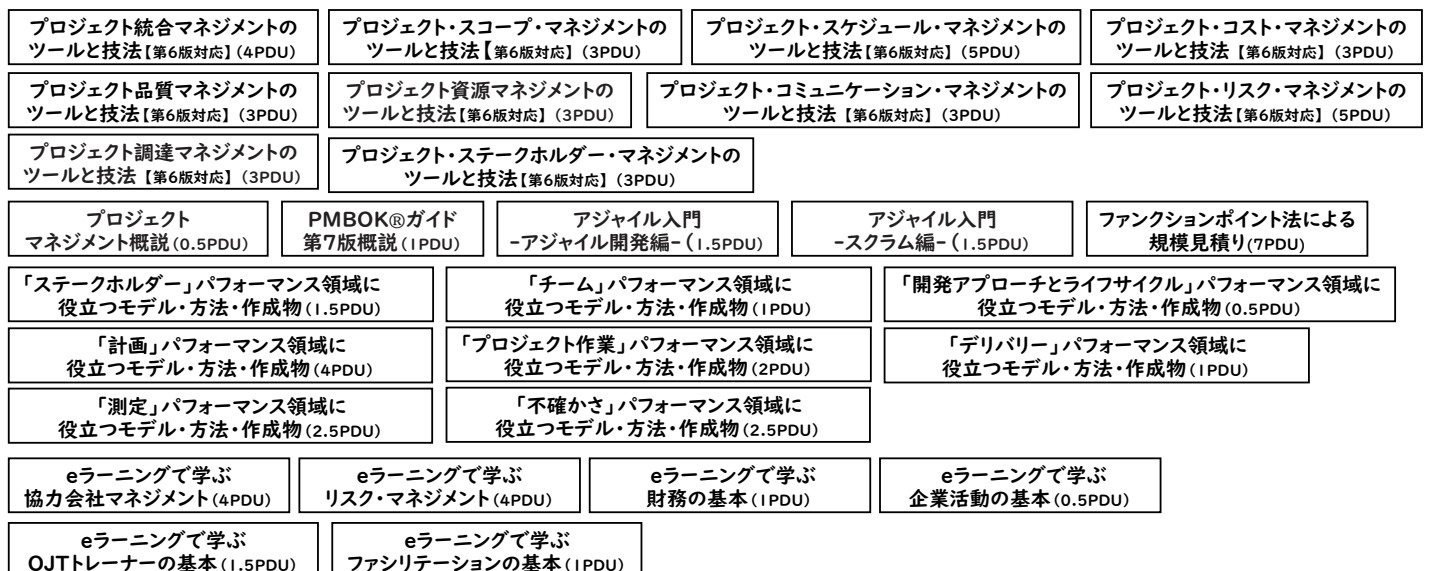
## ◆「システム開発技術」コースロードマップ



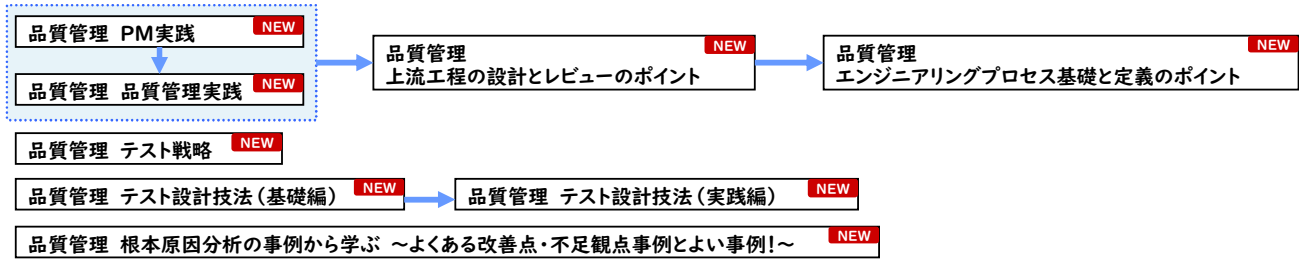
## ◆「システム基盤技術」コースロードマップ



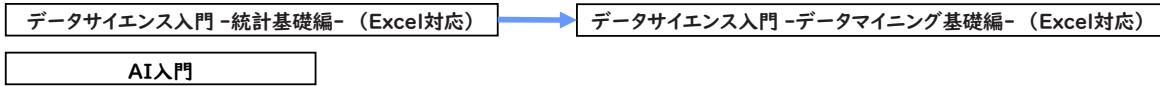
## ◆「プロジェクトマネジメント」コースロードマップ



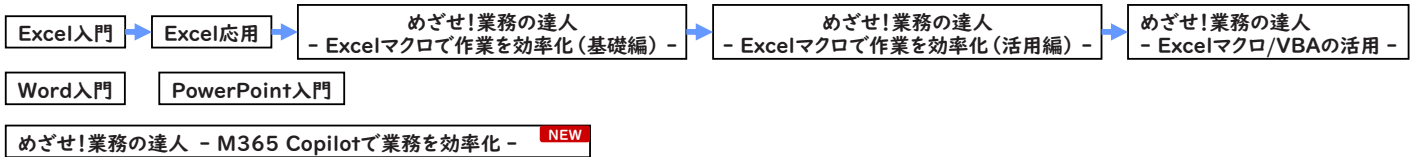
## ◆ 「品質マネジメント」コースロードマップ



## ◆ 「データサイエンス基礎」コースロードマップ



## ◆ 「情報リテラシー (Microsoft Office)」コースロードマップ



## ◆ 「Linux技術者認定」コースロードマップ



カテゴリ	コース名	学習時間	
IT基礎 <26コース>	IT入門	コンピュータシステム基礎	3時間
	システム開発基礎	オペレーティングシステム概説	1時間
		オペレーティングシステム基礎	3時間
		リレーショナルデータベース入門	5時間
		ネットワーク概説	3時間
		インターネット概説	2時間
		SQL入門	8時間
		システム開発基礎(ウォーターフォール型アプローチ)	4時間
		オブジェクト指向技術基礎	1時間
		セキュリティ概説	2時間
		情報システムセキュリティの基礎技術	2時間
		Webページ作成基礎	7時間
		基礎から学ぶJavaScript	14時間
		XML基礎	7時間
	システムの運用管理	2時間	
	プログラミング基礎	プログラミング言語概説	2時間
		プログラム設計基礎	12時間
		テストとデバッグの基礎技術	2時間
		データ構造とアルゴリズム	11時間
	開発言語	Cプログラミング基礎	21時間
		COBOLプログラミング基礎	24時間
		基礎から学ぶJavaプログラミング	21時間
		オブジェクト指向Javaプログラミング	35時間
		Visual Basicプログラミング基礎(.NET対応)	24時間
		C#プログラミング基礎	24時間
	Pythonプログラミング基礎	28時間	
システム開発技術 <6コース>	eラーニングで学ぶ ソフトウェアテスト技法の基本	NEW 6時間	
	UML基礎	3時間	
	Webアプリケーション基礎技術 - HTTP、Cookie、セッション管理の仕組み -	2時間	
	Webアプリケーションセキュリティ基礎	2時間	
	データベース技術基礎	5時間	
	ウェブアクセシビリティ-「差別をしない」の実現に向けて-	0.5時間	
システム基盤技術 <7コース>	TCP/IPネットワーク基礎	2.5時間	
	情報セキュリティ概論	1時間	
	ネットワークセキュリティ基礎	4時間	
	デバイスセキュリティ基礎	3時間	
	Windows Serverの導入と管理	3時間	
	ネットワーク設計基礎	3.5時間	
プロジェクトマネジメント <29コース>	クラウド入門	2時間	
	プロジェクト統合マネジメントのツールと技法【第6版対応】(4PDU)	4時間	
	プロジェクト・スコープ・マネジメントのツールと技法【第6版対応】(3PDU)	3時間	
	プロジェクト・スケジュール・マネジメントのツールと技法【第6版対応】(5PDU)	5時間	
	プロジェクト・コスト・マネジメントのツールと技法【第6版対応】(3PDU)	3時間	
	プロジェクト品質マネジメントのツールと技法【第6版対応】(3PDU)	3時間	
	プロジェクト資源マネジメントのツールと技法【第6版対応】(3PDU)	3時間	
	プロジェクト・コミュニケーション・マネジメントのツールと技法【第6版対応】(3PDU)	3時間	
	プロジェクト・リスク・マネジメントのツールと技法【第6版対応】(5PDU)	5時間	
	プロジェクト調達マネジメントのツールと技法【第6版対応】(3PDU)	3時間	
	プロジェクト・ステークホルダー・マネジメントのツールと技法【第6版対応】(3PDU)	3時間	
	ファンクションポイント法による規模見積り(7PDU)	7時間	
	プロジェクトマネジメント概説(0.5PDU)	0.5時間	
	PMBOK®ガイド第7版概説(1PDU)	1時間	
	アジャイル入門 -アジャイル開発編- (1.5PDU)	1.5時間	
	アジャイル入門 -スクラム編- (1.5PDU)	1.5時間	
	「ステークホルダー」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物(1.5PDU)	1.5時間	
	「チーム」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物(1PDU)	1時間	
	「開発アプローチとライフサイクル」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物(0.5PDU)	0.5時間	
	「計画」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物(4PDU)	4時間	
	「プロジェクト作業」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物(2PDU)	2時間	
	「デリバリー」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物(1PDU)	1時間	
	「測定」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物(2.5PDU)	2.5時間	
	「不確かさ」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物(2.5PDU)	2.5時間	
	eラーニングで学ぶ 財務の基本(1PDU)	1時間	
	eラーニングで学ぶ 企業活動の基本(0.5PDU)	0.5時間	
	eラーニングで学ぶ リスク・マネジメント(4PDU)	4時間	
	eラーニングで学ぶ 協働会社マネジメント(4PDU)	4時間	
	eラーニングで学ぶ OJTトレーナーの基本(1.5PDU)	1.5時間	
	eラーニングで学ぶ ファシリテーションの基本(1PDU)	1時間	

カテゴリ	コース名	学習時間
品質マネジメント <8コース>	品質管理 PM実践 <span style="float: right;">NEW</span>	2時間
	品質管理 品質管理実践 <span style="float: right;">NEW</span>	3.5時間
	品質管理 上流工程の設計とレビューのポイント <span style="float: right;">NEW</span>	1.5時間
	品質管理 エンジニアリングプロセス基礎と定義のポイント <span style="float: right;">NEW</span>	1.5時間
	品質管理 テスト戦略 <span style="float: right;">NEW</span>	2.5時間
	品質管理 テスト設計技法(基礎編) <span style="float: right;">NEW</span>	2時間
	品質管理 テスト設計技法(実践編) <span style="float: right;">NEW</span>	2時間
	品質管理 根本原因分析の事例から学ぶ ～よくある改善点・不足観点事例とよい事例!～ <span style="float: right;">NEW</span>	1時間
データサイエンス基礎 <3コース>	データサイエンス入門 -統計基礎編- (Excel対応)	5時間
	データサイエンス入門 -データマイニング基礎編- (Excel対応)	4時間
	AI入門	1時間
Microsoft Office <8コース>	Excel入門	6時間
	Excel応用	6時間
	めざせ!業務の達人 - Excelマクロで作業を効率化(基礎編) -	3時間
	めざせ!業務の達人 - Excelマクロで作業を効率化(活用編) -	3時間
	めざせ!業務の達人 - Excelマクロ/VBAの活用 -	6時間
	Word入門	6時間
	PowerPoint入門	6時間
めざせ!業務の達人 - M365 Copilotで業務を効率化 - <span style="float: right;">NEW</span>	1時間	
Linux技術者認定 <1コース>	Linux技術者認定 LinuCLレベルI	30時間

No.	コースコード	コース名称	期間	コース概要	コース到達目標	カリキュラム
IT基礎						
IT入門						
1	UVC458	コンピュータシステム基礎	3.0時間	情報の基礎理論、コンピュータの制御と記憶の仕組み、入出力装置、システムの構成についてなどを学習します。	・コンピュータによる処理の基本的な仕組みについて大まかなレベルで説明できるようになります。	1)コンピュータの過去、現在、未来 ・コンピュータに関する知識の範囲 ・コンピュータの進化の方向 2)コンピュータが扱う情報の基本 ・ビットでの表現 ・ビットと回路の関係 3)コンピュータの5大機能 ・コンピュータの構成要素 4)コンピュータの制御と記憶の仕組み ・CPUの働き ・記憶装置の働き 5)入出力装置 ・入出力装置の種類と働き ・入出力インタフェース 6)コンピュータシステムの構成 ・信頼性を向上させるシステム構成 ・応用的なシステム構成
システム開発基礎						
2	UVC459	オペレーティングシステム概説	1.0時間	どのようにしてコンピュータが起動し、アプリケーションが動作するかを、オペレーティングシステムの起動を中心に概要を学習します。	・オペレーティングシステム(OS)の役割と基本機能について説明できるようになります。	1)オペレーティングシステムの概要 ・オペレーティングシステムの役割 ・オペレーティングシステムの位置付け ・代表的なOSの種類について 2)オペレーティングシステムの起動 ・起動プロセス
3	UVC460	オペレーティングシステム基礎	3.0時間	タスク、割込み、仮想記憶、入出力など、オペレーティングシステムの制御機能全般について学習します。	・オペレーティングシステム(OS)の制御機能全般について説明できるようになります。	1)タスクの仕組み ・オペレーティングシステムとタスク ・タスクの動き ・タスクの状態遷移 2)割込みの仕組みとスケジューリング ・割込みの種類 ・割込みの制御 ・タスクのスケジューリング 3)仮想記憶 ・仮想記憶の仕組み 4)入出力における高速化 ・入出力の高速化 ・データアクセスの高速化 5)システムの性能評価 ・性能評価の指標 ・性能評価の方法
4	UVC461	リレーショナルデータベース入門	5.0時間	リレーショナルデータベースを構築するにあたって、必要な基礎知識およびデータベース設計概要について学習します。	・リレーショナルデータベースに関する基礎知識を身に付け、設計手順と作業内容を説明できるようになります。	1)データベースの基本 ・データベースの定義 ・データベースの特性 ・データベース・システムの構成 ・データ・モデル 2)リレーショナル・データベースの概要 ・リレーショナル・データベースと表 ・表の作成 ・データの操作 3)データベースの制御 ・同時実行制御 ・データ保護 ・障害回復機能 4)リレーショナル・データベース設計の概要 ・システム開発工程とデータベース設計 ・リレーショナル・データベースの設計
5	UVC462	ネットワーク概説	3.0時間	情報システムを支える主要な技術となったネットワークの基礎的な技術要素の概要について学習します。	・ネットワークを支える主要な技術、および通信が行われる仕組みと回線技術(サービス)の種類と特徴を説明できるようになります。	1)ネットワークの概要 ・ネットワーク ・ネットワークがもたらすメリット 2)プロトコルと伝送制御 ・プロトコルの必要性 ・プロトコルの階層化 ・LANの規格とアクセス制御 ・TCP/IPの特徴 3)伝送方法と符号化 ・伝送方法 ・通信方式 4)ネットワークの分類 ・ネットワークの種類 5)ネットワーク機器 ・ネットワークを接続する機器 ・ケーブル ・無線LAN 6)ネットワークを支える各種技術 ・ネットワークに関わるソフトウェア技術 ・回線技術
6	UVC463	インターネット概説	2.0時間	Webシステムで用いられるインターネットサービス(DNS、電子メール、Web、ファイル転送)と暗号化技術について学習します。	・Webシステムで用いられるインターネットサービスと暗号化技術について説明できるようになります。	1)インターネットの概要 ・インターネットの歴史 ・インターネットサービスの種類と接続 2)インターネットサービスの概要 ・DNSに関する技術 ・電子メールに関する技術 ・Webに関する技術 ・ファイル転送に関する技術 3)暗号化の概要 ・暗号化の技術
7	UVC464	SQL入門	8.0時間	リレーショナルデータベースの標準操作言語であるSQL言語を使用して、データベース操作ができるようになります。	・SQL言語を使用して、「テーブル内のデータの検索」、「データの追加、削除、変更」などのデータベース操作ができるようになります。	1)リレーショナル・データベースの概要 ・リレーショナル・データベース ・リレーショナル・データベースの利用 ・リレーショナル・データベースとSQL 2)必要なデータを取り出す方法 ・列の取り出し ・算術式の利用 ・行の並べ替え操作 ・重複行の取り扱い 3)選択条件の指定 ・行の選択 ・複数の条件の指定 ・特殊な演算子 4)複雑な検索方法 ・グループ関数 ・副問合せ ・結合操作 5)データの変更 ・行の追加 ・データの更新 ・行の削除 6)トランザクションとロック ・トランザクション ・ロック(同時実行制御) 7)まとめ 総合問題 ・データの検索 ・データの追加、更新、削除
8	UVC465	システム開発基礎(ウォーターフォール型アプローチ)	4.0時間	構造化分析・設計によるシステム開発工程の作業概要を学習します。	・開発工程全般の作業概要を述べることができるようになります。	1)システム開発の概要 ・情報システムとシステム開発 ・開発手法 2)システム化計画工程 ・システム開発の全体工程 ・システム化計画工程の概要 ・システム開発計画の立案 3)要求定義工程 ・要求定義工程の概要 ・要求定義工程での分析項目 4)外部設計工程 ・外部設計工程の概要 ・システム機能設計 ・その他の設計項目 5)内部設計工程 ・内部設計工程の概要 ・内部構造設計 ・物理データおよび入出力設計 6)プログラム開発工程 ・プログラム開発工程の概要 ・プログラム設計とプログラミング 7)テストから廃棄までの工程 ・テスト工程の概要 ・運用/保守/廃棄工程の概要 8)開発環境と開発支援ツール ・開発環境要件 ・支援ツール ・技術の再利用
9	UVC466	オブジェクト指向技術基礎	1.0時間	Java、C#などのオブジェクト指向言語の前提知識として必要なオブジェクト指向の考えと特徴を学習します。	・オブジェクト指向の特徴を述べる事ができるようになります。	1)オブジェクト指向とは ・手続き型とオブジェクト指向 ・オブジェクト指向の開発技術 2)オブジェクト指向技術の基礎 ・オブジェクトとクラス ・関係と多重度 ・抽象化、カプセル化、継承、ポリモフィズム 3)UML基礎 ・方法論とUML 4)オブジェクト指向技術基礎のまとめ ・まとめ
10	UVC467	セキュリティ概説	2.0時間	セキュリティ上の脅威とその対策の概要について学習します。	・インターネット社会が直面する脅威を説明し、またその対策を挙げることができるようになります。	1)セキュリティ対策 ・インターネットにおける脅威 ・セキュリティ対策の基本要素 ・セキュリティ対策の例 2)セキュリティポリシーの策定とリスク管理 ・セキュリティポリシーの概要 ・セキュリティリスクの評価 ・セキュリティポリシーの運用 3)ガイドラインと関連法規 ・セキュリティ対策ガイドライン ・セキュリティ関連法規
11	UVC468	情報システムセキュリティの基礎技術	2.0時間	セキュアな情報システムやネットワークを構築するために必要となるインターネットセキュリティの基礎技術の基本的な役割を学習します。	・セキュアな情報システム、ネットワークを構築するための構成要素や、必要なソフトウェアの機能を説明できるようになります。	1)セキュアな情報システムの構築 ・ハードウェアの障害対策 ・情報レベルでの安全対策 2)セキュアなネットワークの構築 ・セキュアなネットワーク構成 ・セキュアなデータ通信の実現 3)ウィルス対策 ・セキュリティパッチ ・アンチウィルスソフト
12	UVC476	Webページ作成基礎	7.0時間	Webページの作成に関する技術のうちHTMLとCSSの基本的な構文や使用方法について、実習を通して学習します。	・Webページの作成方法やHTMLの基本構文を理解し、簡単なWebページを作成できるようになります。	1)HTMLとインターネットの仕組み ・HTML ・HTMLとインターネット ・ファイルの指定方法 ・Webページの作成方法 2)基本的なWebページの作成(1) ・ページの全体構成 ・head要素に記述する要素 ・本文の記述(見出し、段落、改行、スペース) ・画像イメージの表示 ・ハイパーリンクの作成 ・リスト表示(箇条書き) ・セクションとアウトライン ・その他の要素(hr、address要素) 3)基本的なWebページの作成(2) ・CSSによるスタイルの定義 ・CSSの基本構文 ・表の表示 4)入力フォームの作成 ・Webアプリケーションの基本動作 ・フォームの定義 5)Webページ作成上の注意点 ・公開にあたってのルール ・よいWebページ

No.	コースコード	コース名称	期間	コース概要	コース到達目標	カリキュラム
13	UVC540	基礎から学ぶJavaScript	14.0時間	Webアプリケーション開発に必要なJavaScriptについて、基本文法からDOMを用いたHTML要素の操作までを実習を通して学習します。	・JavaScriptクライアント・サイド技術の概要を説明できるようになります。 ・JavaScriptでプログラムを作成し、デバッグができるようになります。 ・ブラウザ上でJavaScriptの動作を理解し、DOMを利用してHTML要素に対する操作ができるようになります。	1) JavaScript概要 ・JavaScriptとは ・JavaScriptによるクライアントサイドスクリプトの開発 2) JavaScriptの基本的な記述方法と変数 ・初めてのJavaScript ・データ型 ・変数と定数 ・配列 3) 演算子 ・式と演算子 ・算術演算子、文字列の結合、インクリメント/デクリメント演算子、代入演算子 ・比較演算子、論理演算子 4) 条件分岐、繰り返し ・制御文 ・条件文 ・繰り返し文 ・繰り返し文のネスト、break文、continue文 5) 関数と変数のスコープ ・関数 ・変数のスコープ ・無名関数 6) オブジェクト ・オブジェクトの生成 ・プロパティ ・メソッド ・クラスを使用したオブジェクトの生成 7) ビルトインオブジェクトの利用 ・Arrayオブジェクト ・Dateオブジェクト ・Stringオブジェクト 8) 動的なWebページの作成 ・クライアントサイドスクリプトの読み込みと実行 ・DOM ・DOMツリーの操作 ・イベントとイベント処理の登録 ・ブラウザの機能を利用するための代表的なオブジェクト
14	UVC477	XML基礎	7.0時間	XMLの基本構文、DTD、XMLの関連技術について学習します。	・XMLの基本文法を理解し、XML文書を作成できるようになります。	1) XMLの概要 ・XMLとは ・XMLの利用 2) XMLの基本文法 ・XML文書の構造 ・XML文書の種類 ・要素と属性 3) DTD(文書型定義) ・DTDの基本構造 ・要素型宣言とは ・属性リスト宣言 4) XMLの関連技術 ・XMLをとりまく関連技術の種類 ・XMLを利用した技術「Webサービス」
15	UVC478	システムの運用管理	2.0時間	ITシステムの運用管理に関わる要素技術と、その運用管理の方法について学習します。	本コース終了後、次の事項ができることを目標としています。 ・運用管理に必要な一般的な作業について説明できるようになります。 ・運用管理を行う上で必要とされる要素技術について説明できるようになります。 ・サービスサポートの考え方に基づく運用管理を実践できるようになります。 ・サービスデリバリの考え方に基づく運用管理を実践できるようになります。	1) 運用管理に必要な作業 ・運用管理とは ・運用管理項目の設計と作業項目の決定 2) システム運用 ・バックアップとリカバリ ・運用監視、パフォーマンス監視、ログ監視 ・冗長構成 ・パッチ管理、セキュリティ管理、運用管理の自動化 3) サービスサポート ・サービスマネジメント ・サービスデスク ・インシデント管理、問題管理 ・変更管理、リリース管理、構成管理 4) サービスデリバリ ・サービスレベル管理、キャパシティ管理 ・ITサービス継続性管理、可用性管理
プログラミング基礎						
16	UVC469	プログラミング言語概説	2.0時間	システム開発におけるプログラミング言語の位置付けと、主要なプログラミング言語の概要について学習します。	・各種プログラミング言語についてその特徴を説明できるようになります。	1) プログラミング言語の役割と分類 ・プログラミング言語の役割 ・プログラミング言語の分類 2) 代表的なプログラミング言語 ・COBOL ・C言語 ・C++ ・Java ・Visual Basic ・Python ・HTMLとJavaScript ・XML ・UML 3) プログラムの作成から実行までの流れ ・プログラムの作成から実行までの手順
17	UVC470	プログラム設計基礎	12.0時間	プログラミングを開始する前段階として、基本三構造により処理内容を考え、流れ図(フローチャート)を使ってアルゴリズムを表現する方法を学習します。	・基本的な構造のアルゴリズムを自力で考え、流れ図(フローチャート)で表現できるようになります。	1) プログラムの基本 ・プログラムとは ・プログラミング言語の分類 ・STEP1のまとめ 2) プログラムの作成手順と流れ図の表記 ・プログラムの作成手順 ・流れ図の表記 ・STEP2のまとめ 3) データの扱い ・定数 ・変数 ・計算式の表現 ・STEP3のまとめ 4) 単列構造 ・単列構造の特徴 ・モジュール記号 ・STEP4のまとめ 5) 選択構造 ・選択構造の特徴 ・いろいろな選択構造の表現 ・STEP5のまとめ 6) 繰り返し構造 ・繰り返し構造の特徴 ・繰り返し構造の入れ子と注意事項 ・STEP6のまとめ 7) 配列 ・配列の概要 ・配列の基本操作 ・配列の探索 ・STEP7のまとめ
18	UVC471	テストとデバッグの基礎技術	2.0時間	プログラム、情報システムのテスト技術について学習します。	・作成されたプログラムについてテストケースを設定し、適切なテストが実施できるための基本的な考え方を説明できるようになります。	1) テストの手順と準備 ・テストの概要 ・テストの手順 ・機能テスト法(ブラックボックステスト法) ・構造テスト法(ホワイトボックステスト法) 2) テストの方法 ・単体テスト ・結合テスト ・システムテスト/運用テスト 3) デバッグの方法 ・いろいろなエラーとその対策 ・ツールの利用 4) テストとプログラムの品質 ・プログラムの品質向上 ・保守、更新 5) テストとデバッグの基礎技術のまとめ ・まとめ
19	UVC472	データ構造とアルゴリズム	11.0時間	いろいろなデータ構造と、ソート、探索などの基本的なアルゴリズムの特徴を学び、それぞれの利用方法、評価方法について学習します。	・同じ課題に対するいろいろなアルゴリズムと適用するデータ構造の関係を比較して、違いを述べることができるようになります。	1) アルゴリズム ・アルゴリズムについて 2) データ構造 ・データ構造とは ・構造型データ構造 ・スタックとキュー ・リスト構造 ・木構造 ・ハッシュ構造 3) 探索 ・逐次探索法 ・2分探索法 ・2分木探索法 4) ソート ・挿入ソート法 ・選択ソート法 ・交換ソート法 ・木構造ソート法 ・その他のソート法 5) アルゴリズムの評価 ・計算量について ・その他の評価指標 6) データ構造とアルゴリズムのまとめ ・まとめ
開発言語						
20	UVC473	Cプログラミング基礎	21.0時間	変数、配列、ポインタなどC言語の基本を学習します。	・C言語の基本文法を理解し、書法やマナーに従って基本的なプログラムを作成できるようになります。	1) C言語の概要 ・C言語とは ・プログラム作成の流れ ・プログラムのデバッグ ・STEP1のまとめ 2) C言語プログラムの書き方 ・基本書式 ・プログラム書法 ・STEP2のまとめ 3) 定数と変数 ・定数 ・変数とデータ型 ・変数の表示 ・演算子 ・STEP3のまとめ 4) ポインタ ・ポインタとは ・ポインタの利用 ・STEP4のまとめ 5) データ入出力 ・データの出力 ・データの入力 ・STEP5のまとめ 6) 選択構造のプログラム ・選択構造の表現 ・選択構造の応用 ・STEP6のまとめ 7) 繰り返し構造のプログラム ・for文 ・while文とdo文 ・STEP7のまとめ 8) 関数 ・関数の基本 ・関数の作成 ・関数の呼び出し ・引数の渡し方 ・標準ライブラリ関数 ・STEP8のまとめ 9) 配列 ・配列の宣言 ・配列の操作 ・ポインタによる配列の操作 ・配列と関数 ・STEP9のまとめ 10) 文字列 ・文字列とは ・ポインタによる文字列操作 ・STEP10のまとめ 11) 構造体 ・構造体の基本 ・ポインタによる構造体の操作 ・STEP11のまとめ

No.	コースコード	コース名称	期間	コース概要	コース到達目標	カリキュラム
21	UVC456	COBOLプログラミング基礎	24.0時間	COBOLプログラムの基本構造と基本文法、表の作成について学習します。 COBOLプログラムのうち、段階的に集計を行う多段階集計処理の考え方やプログラムの作成について学習します。	・フローチャートで記述した基本三構造によるアルゴリズムを元にして、データの編集、印字、表操作、多段階集計処理を含めたプログラム仕様に従って基本的なプログラムを作成できるようになります。	1)プログラムの基礎知識 ・ファイル ・STEP1のまとめ 2)COBOLプログラムの基本 ・COBOLプログラムの概要 ・COBOLプログラムの書き方 部 (DIVISION) ・STEP2のまとめ 3)COBOLプログラムの作成 ・領域 ・単純列構造のプログラム ・データ部の記述 ・手続き部の記述 ・STEP3のまとめ 4)選択構造を持つプログラム ・選択構造のプログラム (2分岐) ・選択構造のプログラム (多分岐) ・STEP4のまとめ 5)繰り返し構造を持つプログラム ・繰り返し構造のプログラム ・繰り返し構造の表現 ・STEP5のまとめ 6)データの編集 ・データ編集のプログラム ・STEP6のまとめ 7)見出し行と集計行 ・見出し行のあるプログラム ・集計行のあるプログラム ・STEP7のまとめ 8)表 ・表定義のプログラム ・表の定義と操作 ・表の探索と再定義 ・STEP8のまとめ 9)まとめ 総合問題 ・成績一覧表の作成 10)多段階集計処理 ・多段階集計処理とは ・多段階集計処理の例題と流れ図 ・多段階集計処理のプログラム ・STEP10のまとめ
22	UVC454	基礎から学ぶJavaプログラミング	21.0時間	Javaによるオブジェクト指向プログラミングを行う前準備として、変数、演算子、制御文、メソッドなどJavaプログラミングの基本文法を修得します。豊富な演習課題を繰り返すことで、アルゴリズムをJava言語で実装する力を身につけます。	・Javaの概要について説明できるようになります。 ・Javaプログラムのコンパイルおよび実行方法について説明できるようになります。 ・Java言語の基本的な演算子、制御文の記述方法について説明できるようになります。 ・Java言語の基本文法を用いて、簡単なプログラムを作成できるようになります。	1)Java概要 ・Javaとは ・Javaの開発環境 2)Javaプログラムの作成から実行 ・ソースプログラムの作成 ・コンパイル ・プログラムの実行 3)変数とデータ型 ・プログラムの基本構造 ・変数と定数 ・基本データ型と参照型、リテラル ・データ型の特徴 ・配列 4)演算子、型変換 ・演算子 ・データ型の変換 ・文字列と他のデータ型との変換 5)mainメソッドの引数、キーボードからの入力 ・標準入出力 ・mainメソッドの引数 ・キーボードからの入力 6)条件分岐、繰り返し ・制御文 ・条件分岐 (1) if文 ・条件分岐 (2) switch文 ・繰り返し (1) while文、do-while文 ・繰り返し (2) for文、拡張for文 ・繰り返し (3) ネスト、break文、continue文 7)メソッド ・メソッド概要 ・メソッドの定義と呼び出し ・引数と値の受け渡し
23	UVC455	オブジェクト指向Javaプログラミング	35.0時間	オブジェクト指向の基本概念(クラス、オブジェクト、継承、インタフェース、例外処理など)を理解し、演習課題を通してJavaでのオブジェクト指向プログラミングを修得します。	・オブジェクト指向の基本概念(クラス、オブジェクト、継承など)を説明できるようになります。 ・オブジェクト指向プログラミングの基礎(インスタンスの生成と利用、パッケージとアクセス制御、継承、例外処理など)をJava言語で実装できるようになります。 ・インタフェースやポリモフィズムの概念を理解し、Javaでプログラミングできるようになります。 ・コレクションAPIを利用したプログラムを作成できるようになります。	1)オブジェクト指向の基礎知識 ・オブジェクト指向とは ・オブジェクト指向プログラミング 2)オブジェクト指向プログラミングの基本 ・クラスの定義 ・フィールドの定義 ・メソッドの定義 ・コンストラクタの定義 ・オブジェクトの生成 ・メソッドの呼び出し 3)オーバーロード、アクセサメソッド、static ・オーバーロード ・アクセサメソッド ・staticフィールド、staticメソッド 4)継承 ・スーパークラスの定義 ・サブクラスの定義 ・オーバーライド ・superキーワードと thisキーワード 5)抽象クラス、インタフェース、ポリモフィズム ・抽象クラス ・インタフェース ・ポリモフィズム ・参照型のキャスト 6)パッケージ ・パッケージ ・他のパッケージのクラスの利用 7)クラスライブラリ、コレクション ・クラスライブラリ ・ラッパークラス ・日時を扱うためのクラス ・コレクション 8)例外処理 ・例外 ・try文 ・throws節 9)ファイル入出力 ・Javaにおける入出力処理 ・テキストファイルへの書き込み ・テキストファイルからの読み込み
24	UVC497	Visual Basicプログラミング基礎 (.NET 対応)	24.0時間	eラーニングによる自己学習とVisual Studio (無償版もあります)を用いた実習を通して、Visual Basicの基本文法(変数、条件分岐、反復、例外処理、オブジェクト指向プログラミングなど)と開発ツール(Visual Studio)の基本操作を修得することができます。	・Visual Studioの基本操作ができるようになります。 ・Visual Basicの基本文法を用いたプログラムを作成することができるようになります。	1)Visual Basicとは ・Visual Basic ・STEP1のまとめ 2)簡単なアプリケーションの作成 ・作成手順、プロジェクト、ソリューション ・Visual Studioの起動と終了 ・プロジェクトとソリューションの作成 ・ソリューションエクスプローラー、コードエディター ・ソースプログラムの作成 ・ビルドと実行 ・ソリューションを閉じる、開く ・デバッグ機能 ・ヘルプの利用 ・STEP2のまとめ 3)プログラムの基本構造、識別子、コメント ・プログラムの基本構造 ・識別子 ・コメント ・STEP3のまとめ 4)変数、データ型、演算子、型変換 ・変数と定数 ・データ型、値型と参照型、リテラル ・基本的なデータ型 ・配列 ・演算子 ・データ型の変換 ・STEP4のまとめ 5)条件分岐、繰り返し ・制御文 ・条件分岐 (1) If文 ・条件分岐 (2) Select文 ・繰り返し (1) While文、Do文 ・繰り返し (2) For文、For Each文 ・繰り返し (3) ネスト、Exit文、Continue文 ・STEP5のまとめ 6)オブジェクト指向プログラミング (1) ・オブジェクト指向の基礎知識 ・クラスの定義 ・フィールドの定義 ・メソッドの定義 ・コンストラクタの定義 ・オブジェクトの作成 ・メソッドの呼び出し ・STEP6のまとめ 7)オブジェクト指向プログラミング (2) ・オーバーロード ・プロパティ ・Sharedフィールド、Sharedメソッド ・継承とクラスの定義 (1) ・継承とクラスの定義 (2) ・STEP7のまとめ 8)例外処理 ・例外 ・例外処理の考え方 ・Try文 ・Throw文 ・STEP8のまとめ 9)Windowsアプリケーションの作成 ・Windowsアプリケーションの作成手順 ・Windowsアプリケーションの作成 (1) ・Windowsアプリケーションの作成 (2) ・Windowsアプリケーションの作成 (3) ・Windowsアプリケーションの作成 (4) ・STEP9のまとめ
25	UVC498	C#プログラミング基礎	24.0時間	eラーニングによる自己学習とVisual Studio (無償版もあります)を用いた実習を通して、C#の基本文法(変数、条件分岐、反復、例外処理、オブジェクト指向プログラミングなど)と開発ツール(Visual Studio)の基本操作を修得することができます。	・Visual Studioの基本操作ができるようになります。 ・C#の基本文法を用いたプログラムを作成できるようになります。	1)C#とは ・C# ・STEP1のまとめ 2)簡単なアプリケーションの作成 ・作成手順、プロジェクト、ソリューション ・Visual Studioの起動と終了 ・プロジェクトとソリューションの作成 ・ソリューションエクスプローラー、コードエディター ・ソースプログラムの作成 ・ビルドと実行 ・ソリューションを閉じる、開く ・デバッグ機能 ・ヘルプの利用 ・STEP2のまとめ 3)プログラムの基本構造、識別子、コメント ・C#のプログラムの基本構造 ・型の定義と名前空間 ・他の名前空間に含まれる型の利用 ・識別子 ・コメント ・STEP3のまとめ 4)変数、データ型、演算子、型変換 ・変数と定数 ・ローカル変数 ・データ型、値型と参照型、リテラル ・基本的なデータ型 ・配列 ・演算子 ・型変換 (キャスト) ・文字列と他のデータ型との変換 ・STEP4のまとめ 5)条件分岐、繰り返し ・制御文 ・条件分岐 (1) if文 ・条件分岐 (2) switch文 ・繰り返し (1) while文、do文 ・繰り返し (2) for文、foreach文 ・繰り返し (3) ネスト、break文、continue文 ・STEP5のまとめ 6)オブジェクト指向プログラミング (1) ・オブジェクト指向の基礎知識 ・クラスの定義 ・フィールドの定義 ・メソッドの定義 ・コンストラクタの定義 ・オブジェクトの作成 ・メソッドの呼び出し ・STEP6のまとめ 7)オブジェクト指向プログラミング (2) ・オーバーロード ・プロパティ ・staticフィールド、staticメソッド ・継承とクラスの定義 (1) ・継承とクラスの定義 (2) ・STEP7のまとめ 8)例外処理 ・例外 ・例外処理の考え方 ・try文 ・throw文 ・STEP8のまとめ 9)Windowsアプリケーションの作成 ・Windowsアプリケーションの作成手順 ・Windowsアプリケーションの作成 (1) ・Windowsアプリケーションの作成 (2) ・Windowsアプリケーションの作成 (3) ・Windowsアプリケーションの作成 (4) ・STEP9のまとめ
26	UVC500	Pythonプログラミング基礎	28.0時間	Pythonでプログラムを作成するために必要な基礎知識を実習を通して修得します。 オブジェクト指向プログラミングの基礎(インスタンスの作成と利用、継承、例外処理など)をPythonで実現する方法を学習します。	・Pythonの基本的な文法について説明できるようになります。 ・リストやタプルなど、複数の要素を管理するデータ型について説明できるようになります。 ・関数を定義し呼び出す方法について説明できるようになります。 ・Pythonオブジェクト指向プログラミングについて説明できるようになります。 ・基本的なファイル入出力方法について説明できるようになります。	1)Python概要 ・Pythonとは ・Pythonプログラムの作成から実行 2)Python言語の基本文法 ・プログラムの基本構造 ・変数とデータ型 ・演算子 3)条件分岐と繰り返し ・条件分岐制御 ・反復制御 4)リスト、タプル、辞書、集合 ・リスト ・リストの応用 ・タプル ・辞書 ・集合 ・内包表記 5)関数 ・関数の定義と呼び出し ・引数と戻り値の応用 ・関数オブジェクトとラムダ式 ・デコレータとジェネレータ ・スコープと名前空間 6)クラス (1) ・オブジェクト指向の基礎知識 ・クラス定義の基礎 ・インスタンスの作成とメソッドの呼び出し ・コンストラクタとカプセル化 7)クラス (2) ・継承 ・オーバーライド ・モジュール ・パッケージ ・アトリビュートと特殊メソッド 8)文字列と正規表現 ・文字列の操作 ・文字列の書式設定 ・正規表現のパターンマッチ ・正規表現のパターンマッチ 9)ファイル入出力と例外処理 ・テキストファイルの入出力 ・CSVファイルの入出力 ・JSONファイルの入出力 ・例外処理 (1) ・例外処理 (2)

No.	コースコード	コース名称	期間	コース概要	コース到達目標	カリキュラム
システム開発技術						
27	UVC548	NEW eラーニングで学ぶ ソフトウェアテスト技法の基本	6.0時間	ソフトウェアの品質を確保し、プロジェクトの生産性を上げるために、テストの考え方やプロセスを正しく理解し、適切なテストを行うための知識・技術を修得します。	・ソフトウェアテストについての用語や定義の知識を得ることができます。 ・ソフトウェア開発工程に合わせて、テストを計画し、実施することができます。 ・テストを設計するための技法を身に付けることができます。	STEP1 テストの必要性と考え方 STEP2 テストの基礎 STEP3 静的テスト STEP4 動的テスト STEP5 テストプロセス 付録 テストの7原則
28	UVC487	UML基礎	3.0時間	UMLとは何かを理解し、開発によく用いられるUMLのダイアグラム(オブジェクト図、クラス図、シーケンス図、ユースケース図)を読んで理解できるようになります。	「本コース終了後、次の事項ができることを目標としています。 ・UMLとは何かを説明できるようになります。 ・UMLが開発プロセスでどう使用されるかを説明できるようになります。 ・UMLで書かれた代表的な成果物を理解し、読むことができるようになります。	1) UMLの基礎 2) オブジェクト指向におけるモデリング 3) UMLによるモデルの表現 4) まとめ 5) 総合テスト
29	UVC542	Webアプリケーション基礎技術 - HTTP、Cookie、セッション管理の仕組み -	2.0時間	Webアプリケーションの要素技術を学習します。	・Webアプリケーションの要素技術について説明できるようになります。	・Webアクセスの基本 ・HTTP ・Cookie ・セッション管理
30	UVC543	Webアプリケーションセキュリティ基礎	2.0時間	Webアプリケーションの開発時に適用する現時点で有効な具体的セキュリティ対策を学習します。	Webアプリケーションの脆弱性や代表的な攻撃手法を理解し、脆弱性を作り込まない考え方を説明・指導できるようになります。	・不必要情報の公開 ・認証方式の不備 ・認可の不備 ・想定外のデータ入力 ・セッション管理方式の不備 ・キャッシュ制御の不備 ・ログ採取の不備
31	UVC493	データベース技術基礎	5.0時間	データベースの設計、構築、運用管理を実施するために知っておくべきデータベース(プロダクトに依存しない)の要点を理解します。	データベース業務を担当する際に必要な基本知識や技術要件を修得します。 ①システムにおいて何故データベースが使われるのか、またデータベースはどのような使われ方をしているのかを説明できるようになります。 ②データベースに関する基本的な用語・概念を理解できるようになります。 ③データベースシステム構築の全体感を把握し、主要な技術を指摘できるようになります。	1) データベース概要 ・データベースの定義と特徴 ・データベースの種類 2) RDBMSの機能 ・物理構成 ・SQL内部処理 ・インデックス ・テーブル結合 ・トランザクションと同時実行制御 ・ロック 3) データベース設計 ・システム化対象の明確化 ・ER図作成 ・正規化 ・スキーマ設計 ・インデックス設計 ・ファイル配置 ・容量設計 4) データベース運用設計と保守 ・データベース運用設計の概要 ・バックアップ ・リカバリ ・可用性 ・フラグメンテーションの確認と解消 ・セキュリティと認証 ・データベース保守
32	UVC527	ウェブアクセシビリティ「差別をしない」の実現に向けて	0.5時間	ウェブアクセシビリティの概要、ウェブアクセシビリティ推進の背景を知り、ウェブアクセシビリティ対応に向けたアクションとして何が必要かを学習します。	・ウェブアクセシビリティの概要、重要性を理解し、適用する価値を説明できるようになります。 ・ウェブアクセシビリティに対して抱くイメージを理解し、また国外と日本国内の取り組み方の違いを認識した上で、ウェブアクセシビリティを推進することの重要性を理解できるようになります。 ・自社等のホームページを含むウェブコンテンツへのウェブアクセシビリティ対応について、推進に向けた行動ができるようになります。	1) ウェブアクセシビリティの概要 ・身の回りのアクセシビリティ ・身の回り起きてくる出来事 ・アクセシビリティは誰のため? 2) ウェブアクセシビリティの推進に向けて ・ウェブアクセシビリティのポジティブ/ネガティブイメージ ・ウェブアクセシビリティ推進の背景 3) ウェブアクセシビリティ対応に向けたアクション ・ウェブアクセシビリティ対応は品質の一部 ・ウェブアクセシビリティ対応方針 ・対応例
システム基盤技術						
33	UVC491	TCP/IPネットワーク基礎	2.5時間	TCP/IPの基礎知識として、修得しておきたい項目について解説します。既存の書籍では理解しにくい、ネットワークの流れや、TCP/IPの階層での働きなどを豊富なアニメーションとともに学習します。	本コース終了後、次の事項ができることを目標としています。 ・TCP/IPネットワークを構築するために必要なハードウェア、ソフトウェアについて説明できるようになります。 ・TCP/IPの各階層について説明できるようになります。 ・DNSを利用した名前解決の技術について簡単に説明できるようになります。	・TCP/IPのおさらい ・TCP/IPネットワークの構築 ・TCP/IPの階層 ・IPアドレスの設定 ・名前解決
34	UVC436	情報セキュリティ概論	1.0時間	情報セキュリティ対策の重要性と主な構成要素について学習します。	本コース終了後、次の事項ができることを目標としています。 ・情報セキュリティの必要性について説明できるようになります。 ・情報システムを脅かす要素について指摘できるようになります。 ・近年の脅威の種類について挙げる事ができるようになります。 ・情報資産のリスクからマネジメント方法について説明できるようになります。	1) 情報セキュリティの必要性 2) 情報とシステムへの脅威とリスク 3) 脅威の変化とセキュリティ対策 4) 情報マネジメントとリスク対応
35	UVC437	ネットワークセキュリティ基礎	4.0時間	IT基盤の設計や実装を考える上で、考慮すべきネットワークセキュリティの要素について学習します。	本コース終了後、次の事項ができることを目標としています。 ・多層防御の考え方に基づくセキュリティ対策ができるようになります。 ・IT基盤の設計時または実装時に、セキュリティを考慮した設計や実装ができるようになります。 ・ネットワークを経由して行われる攻撃を防ぐために必要な要素を具体的に説明できるようにし、実装に活かせるようになります。	・攻撃手法の多様化と多層防御 ・DMZ ・NAT ・ファイアウォール ・攻撃の検知と防御 ・サービスに対する脅威と対策 ・暗号化による通信の保護 ・LANスイッチによるアクセス制御と検疫ネットワーク
36	UVC438	デバイスセキュリティ基礎	3.0時間	テレワークによる社外のPC利用やクラウドサービスによる社外へのアクセスが拡大し、社内と社外のネットワークの境界が曖昧になってきています。従来からの社内ネットワークを守るという考え方に加えて、場所に依存しないセキュリティ対策の重要性が増してきており、ここではデバイスを中心にセキュリティ対策について学習します。	・境界型セキュリティ対策とデバイスベースのセキュリティ対策の違いについて説明できるようになります。 ・デバイスベースのセキュリティ対策の概要を説明できるようになります。 ・データの紛失、盗難、破損の対策について説明できるようになります。 ・安全にブラウジングするための注意点を説明できるようになります。 ・OSのセキュリティ機能の概要を説明できるようになります。 ・クラウドサービスの種類別に必要なセキュリティ対策の概要を説明できるようになります。 ・一般的に利用されている暗号方式の概要を説明できるようになります。 ・認証や電子署名の仕組みの概要を説明できるようになります。	1) デバイスで行うセキュリティ対策 2) デバイスの保護 3) OSのセキュリティ 4) クラウドサービスに対する脅威と対策 5) 暗号 6) 認証、電子署名、PKI
37	UVC479	Windows Server の導入と管理	3.0時間	Windows Serverの運用管理に関わる要素技術と、その実装方法について学習します。	本コース終了後、次の事項ができることを目標としています。 ・Windows Serverの運用管理に必要な要素について説明できるようになります。 ・Windows Serverの運用管理に必要な要素の実装ができるようになります。 ・Windows Serverの基本的な運用管理ができるようになります。	1) Windows Serverの基礎知識 ・サーバー導入の段階で必要な作業 ・サーバー構成の段階で必要な作業 ・サーバーの管理・運用段階で必要な作業 ・Windows Serverをサービス マネジメントに沿って運用 2) サーバーの導入 ・システム要件と導入方法 ・OSインストールステップ、初期設定 ・ディスク管理、リモートデスクトップ 3) サーバーの構成 ・役割と機能によるサービスの追加 ・Active Directoryの導入 ・ファイルサーバーの追加 ・ファイル/フォルダのアクセス許可 4) サーバーの管理・運用 ・グループポリシー ・イベントビューアー、パフォーマンスモニター ・MSFC/NLB ・Windows Serverバックアップ、WSUS、タスクスケジューラ
38	UVC492	ネットワーク設計基礎	3.5時間	ネットワークの設計における基本的な要素技術を習得します。	本コース終了後、次の事項ができることを目標としています。 ・ネットワークの設計における基本的な要素技術を説明できるようになります。	1) ネットワーク設計の概要 ・ネットワーク設計 ・ネットワーク基本設計/詳細設計 ・ネットワーク構成図 2) サブネットリングとルーティング ・コリジョンドメインとブロードキャストドメイン ・クラスフルネットワークとクラスレスネットワーク ・サブネットリング ・ルーティング 3) ネットワークの拡張 ・ギガビットイーサネットと10ギガビットイーサネット ・VLAN ・VLAN間ルーティング 4) ネットワークの仮想化技術 ・仮想化 ・ネットワークの仮想化技術 5) サーバー仮想化におけるネットワーク ・サーバーの仮想化 ・仮想ネットワーク ・仮想マシンのネットワーク接続 ・仮想ネットワーク設計時のポイント 6) ネットワークの冗長構成 ・ネットワークの重要性と冗長化 ・レイヤ2機器の冗長化(STP)/レイヤ3機器の冗長化(VRRP) ・サーバーの冗長化(クラスターリング)

No.	コースコード	コース名称	期間	コース概要	コース到達目標	カリキュラム
39	UVC457	クラウド入門	2.0時間	「クラウド」について、知っておくべき用語やサービス、要素技術の概要を学習し、クラウドの全体像を掴みます。	・クラウドとオンプレミスとの違いを説明できるようになります。 ・クラウドの定義やクラウド利用の留意点を説明できるようになります。 ・IaaSやPaaSで提供されるクラウドサービスにはどのようなものがあるか説明できるようになります。 ・仮想化技術や分散処理などクラウドを支える技術について概要を説明できるようになります。	1) クラウドとは 2) クラウドサービスの利用 3) クラウドを支える技術
プロジェクトマネジメント						
40	UVC501	プロジェクト統合マネジメントのツールと技法【第6版対応】(4PDU)	4.0時間	プロジェクト統合マネジメントで使用するツールや技法の内容を修得していきます。	プロジェクト統合マネジメントでのツールと技法の概要と進め方を理解できます。	1.プロジェクト意章の作成のツールと技法 1-1 プロジェクト統合マネジメントの概要 1-2 プロジェクト意章の作成プロセス 1-3 専門家の判断 1-4 データ収集 1-5 人間関係とチームに関するスキル 1-6 会議 1-7 まとめ 2.プロジェクトマネジメント計画書の作成のツールと技法 2-1 プロジェクトマネジメント計画書の作成プロセス 2-2 専門家の判断 2-3 データ収集 2-4 人間関係とチームに関するスキル 2-5 会議 2-6 まとめ 3.プロジェクト作業の指揮・マネジメントのツールと技法 3-1 プロジェクト作業の指揮・マネジメント・プロセス 3-2 専門家の判断 3-3 プロジェクトマネジメント情報システム (PMIS) 3-4 会議 3-5 まとめ 4.プロジェクト知識のマネジメントのツールと技法 4-1 プロジェクト知識のマネジメント・プロセス 4-2 専門家の判断 4-3 知識マネジメント 4-4 情報マネジメント 4-5 人間関係とチームに関するスキル 4-6 まとめ 5.プロジェクト作業の監視・コントロールのツールと技法 5-1 プロジェクト作業の監視・コントロール・プロセス 5-2 専門家の判断 5-3 データ分析 5-4 意思決定 5-5 会議 5-6 まとめ 6.統合変更管理のツールと技法 6-1 統合変更管理プロセス 6-2 専門家の判断 6-3 変更管理ツール 6-4 データ分析 6-5 意思決定 6-6 会議 6-7 まとめ 7.プロジェクトやフェーズの終結のツールと技法 7-1 プロジェクトやフェーズの終結プロセス 7-2 専門家の判断 7-3 データ分析 7-4 会議 7-5 まとめ
41	UVC502	プロジェクト・スコープ・マネジメントのツールと技法【第6版対応】(3PDU)	3.0時間	プロジェクト・スコープ・マネジメントで使用するツールや技法の内容を修得していきます。	プロジェクト・スコープ・マネジメントでのツールと技法の概要と進め方を理解できます。	1.スコープ・マネジメントの計画のツールと技法 1-1 プロジェクト・スコープ・マネジメントの概要 1-2 スコープ・マネジメントの計画プロセス 1-3 専門家の判断 1-4 データ分析 1-5 会議 1-6 まとめ 2.要求事項の収集のツールと技法 2-1 要求事項の収集プロセス 2-2 専門家の判断 2-3 データ収集 2-4 データ分析 2-5 意思決定 2-6 データ表現 2-7 人間関係とチームに関するスキル 2-8 コンテキスト・ダイアグラム 2-9 プロトタイプ 2-10 まとめ 3.スコープの定義のツールと技法 3-1 スコープの定義プロセス 3-2 専門家の判断 3-3 データ分析 3-4 意思決定 3-5 人間関係とチームに関するスキル 3-6 プロダクト分析 3-7 まとめ 4.WBSの作成のツールと技法 4-1 WBSの作成プロセス 4-2 専門家の判断 4-3 要素分解 4-4 まとめ 5.スコープの妥当性確認のツールと技法 5-1 スコープの妥当性確認プロセス 5-2 検査 5-3 意思決定 5-4 まとめ 6.スコープのコントロールのツールと技法 6-1 スコープのコントロール・プロセス 6-2 データ分析 6-3 まとめ
42	UVC503	プロジェクト・スケジュール・マネジメントのツールと技法【第6版対応】(5PDU)	5.0時間	プロジェクト・スケジュール・マネジメントで使用するツールや技法の内容を修得していきます。	プロジェクト・スケジュール・マネジメントでのツールと技法の概要と進め方を理解できます。	1.スケジュール・マネジメントの計画のツールと技法 1-1 プロジェクト・スケジュール・マネジメントの概要 1-2 スケジュール・マネジメントの計画プロセス 1-3 専門家の判断 1-4 データ分析 1-5 会議 1-6 まとめ 2.アクティビティの定義のツールと技法 2-1 アクティビティの定義プロセス 2-2 専門家の判断 2-3 要素分解 2-4 ローリング・ウェーブ計画法 2-5 会議 2-6 まとめ 演習問題 3.アクティビティの順序設定のツールと技法 3-1 アクティビティの順序設定プロセス 3-2 プレシデンス・ダイアグラム法 3-3 依存関係の決定と統合 3-4 リードとラグ 3-5 プロジェクトマネジメント情報システム 3-6 まとめ 演習問題 4.アクティビティ所要期間の見積りのツールと技法 4-1 アクティビティ所要期間の見積りプロセス 4-2 専門家の判断 4-3 類推見積り 4-4 パラメトリック見積り 4-5 三点見積り 4-6 ボトムアップ見積り 4-7 データ分析 4-8 意思決定 4-9 会議 4-10 まとめ 演習問題 5.スケジュールの作成のツールと技法 5-1 スケジュールの作成プロセス 5-2 スケジュール・ネットワーク分析 5-3 クリティカル・パス法 5-4 資源最適化 5-5 データ分析 5-6 リードとラグ 5-7 スケジュール短縮 5-8 プロジェクトマネジメント情報システム 5-9 アジャイルのリリース計画 5-10 まとめ 演習問題 6.スケジュールのコントロールのツールと技法 6-1 スケジュールのコントロール・プロセス 6-2 データ分析 6-3 クリティカル・パス法 6-4 プロジェクトマネジメント情報システム 6-5 資源最適化 6-6 リードとラグ 6-7 スケジュール短縮 6-8 まとめ
43	UVC504	プロジェクト・コスト・マネジメントのツールと技法【第6版対応】(3PDU)	3.0時間	プロジェクト・コスト・マネジメントで使用するツールや技法の内容を修得していきます。	プロジェクト・コスト・マネジメントでのツールと技法の概要と進め方を理解できます。	1.コスト・マネジメントの計画のツールと技法 1-1 プロジェクト・コスト・マネジメントの概要 1-2 コスト・マネジメントの計画プロセス 1-3 専門家の判断 1-4 データ分析 1-5 会議 1-6 まとめ 2.コストの見積りのツールと技法 2-1 コストの見積り 2-2 専門家の判断 2-3 類推見積り 2-4 パラメトリック見積り 2-5 ボトムアップ見積り 2-6 三点見積り 2-7 データ分析 2-8 プロジェクトマネジメント情報システム 2-9 意思決定 2-10 まとめ 3.予算の設定のツールと技法 3-1 予算の設定 3-2 専門家の判断 3-3 コスト集約 3-4 データ分析 3-5 過去の情報レビュー 3-6 資金限度額による調整 3-7 資金調達 3-8 まとめ 4.コストのコントロールのツールと技法 4-1 コストのコントロール 4-2 専門家の判断 4-3 データ分析 4-4 残作業効率指数 (TCPI) 4-5 プロジェクトマネジメント情報システム 4-6 まとめ
44	UVC505	プロジェクト品質マネジメントのツールと技法【第6版対応】(3PDU)	3.0時間	プロジェクト品質マネジメントで使用するツールや技法の内容を修得していきます。	プロジェクト品質マネジメントでのツールと技法の概要と進め方を理解できます。	1.品質マネジメントの計画のツールと技法 1-1 プロジェクト品質マネジメントの概要 1-2 品質マネジメントの計画プロセス 1-3 専門家の判断 1-4 データ収集 1-5 データ分析 1-6 意思決定 1-7 データ表現 1-8 テストおよび検査計画 1-9 会議 1-10 まとめ 2.品質のマネジメントのツールと技法 2-1 品質のマネジメントプロセス 2-2 データ収集 2-3 データ分析 2-4 意思決定 2-5 データ表現 2-6 監査 2-7 デザイン・フォー・エクセス (Design for X) 2-8 問題解決 2-9 品質改善方法 2-10 まとめ 3.品質のコントロールのツールと技法 3-1 品質のコントロールプロセス 3-2 データ収集 3-3 データ分析 3-4 検査 3-5 テストとプロダクト評価 3-6 データ表現 3-7 会議 3-8 まとめ

No.	コースコード	コース名称	期間	コース概要	コース到達目標	カリキュラム
45	UVC506	プロジェクト資源マネジメントのツールと技法【第6版対応】(3PDU)	3.0時間	プロジェクト資源マネジメントで使用するツールや技法の内容を修得していきます。	プロジェクト資源マネジメントでのツールと技法の概要と進め方を理解できます。	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.資源マネジメントの計画のツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>1-1 プロジェクト資源マネジメントの概要</li> <li>1-2 資源マネジメントの計画プロセス</li> <li>1-3 専門家の判断</li> <li>1-4 データ表現</li> <li>1-5 組織論</li> <li>1-6 会議</li> <li>1-7 まとめ</li> </ul> </li> <li>2.アクティビティ資源の見積りのツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>2-1 アクティビティ資源の見積りプロセス</li> <li>2-2 専門家の判断</li> <li>2-3 ボトムアップ見積り</li> <li>2-4 類推見積り</li> <li>2-5 パラメトリック見積り</li> <li>2-6 データ分析</li> <li>2-7 プロジェクトマネジメント情報システム</li> <li>2-8 会議</li> <li>2-9 まとめ</li> </ul> </li> <li>3.資源の獲得のツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>3-1 資源の獲得プロセス</li> <li>3-2 意思決定</li> <li>3-3 人間関係とチームに関するスキル</li> <li>3-4 先行割当</li> <li>3-5 パーチャル・チーム</li> <li>3-6 まとめ</li> </ul> </li> </ul>
46	UVC507	プロジェクト・コミュニケーション・マネジメントのツールと技法【第6版対応】(3PDU)	3.0時間	プロジェクト・コミュニケーション・マネジメントで使用するツールや技法の内容を修得していきます。	プロジェクト・コミュニケーション・マネジメントでのツールと技法の概要と進め方を理解できます。	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.コミュニケーション・マネジメントの計画のツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>1-1 プロジェクト・コミュニケーション・マネジメントの概要</li> <li>1-2 コミュニケーション・マネジメントの計画プロセス</li> <li>1-3 専門家の判断</li> <li>1-4 コミュニケーション要求事項分析</li> <li>1-5 コミュニケーション技術</li> <li>1-6 コミュニケーション・モデル</li> <li>1-7 コミュニケーション方法</li> <li>1-8 人間関係とチームに関するスキル</li> <li>1-9 データ表現</li> <li>1-10 会議</li> <li>1-11 まとめ</li> </ul> </li> <li>2.コミュニケーションのマネジメントのツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>2-1 コミュニケーションのマネジメント・プロセス</li> <li>2-2 コミュニケーション技術</li> <li>2-3 コミュニケーション方法</li> <li>2-4 コミュニケーション・スキル</li> <li>2-5 プロジェクトマネジメント情報システム</li> <li>2-6 プロジェクト報告</li> <li>2-7 人間関係とチームに関するスキル</li> <li>2-8 会議</li> <li>2-9 まとめ</li> </ul> </li> <li>3.コミュニケーションの監視のツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>3-1 コミュニケーションの監視プロセス</li> <li>3-2 専門家の判断</li> <li>3-3 プロジェクトマネジメント情報システム</li> <li>3-4 データ表現</li> <li>3-5 人間関係とチームに関するスキル</li> <li>3-6 会議</li> <li>3-7 まとめ</li> </ul> </li> </ul>
47	UVC508	プロジェクト・リスク・マネジメントのツールと技法【第6版対応】(5PDU)	5.0時間	プロジェクト・リスク・マネジメントで使用するツールや技法の内容を修得していきます。	プロジェクト・リスク・マネジメントでのツールと技法の概要と進め方を理解できます。	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.リスク・マネジメントの計画のツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>1-1 プロジェクト・リスク・マネジメントの概要</li> <li>1-2 リスク・マネジメントの計画プロセス</li> <li>1-3 専門家の判断</li> <li>1-4 データ分析</li> <li>1-5 会議 1-6 まとめ</li> </ul> </li> <li>2.リスクの特定ツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>2-1 リスクの特定プロセス</li> <li>2-2 専門家の判断</li> <li>2-3 データ収集</li> <li>2-4 データ分析</li> <li>2-5 人間関係とチームに関するスキル</li> <li>2-6 プロンプト・リスト</li> <li>2-7 会議 2-8 まとめ</li> </ul> </li> <li>3.リスクの定量的分析のツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>3-1 リスクの定量的分析プロセス</li> <li>3-2 専門家の判断</li> <li>3-3 データ収集</li> <li>3-4 データ分析</li> <li>3-5 人間関係とチームに関するスキル</li> <li>3-6 リスク区分化</li> <li>3-7 データ表現</li> <li>3-8 会議 3-9 まとめ</li> </ul> </li> <li>4.リスクの定量的分析のツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>4-1 リスクの定量的分析プロセス</li> <li>4-2 専門家の判断</li> </ul> </li> <li>4-3 データ収集</li> <li>4-4 人間関係とチームに関するスキル</li> <li>4-5 不確実性の表現</li> <li>4-6 データ分析 4-7 まとめ</li> <li>4-7 演習問題</li> <li>5.リスク対応の計画のツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>5-1 リスク対応の計画プロセス</li> <li>5-2 専門家の判断</li> <li>5-3 データ収集</li> <li>5-4 人間関係とチームに関するスキル</li> <li>5-5 脅威への戦略</li> <li>5-6 好機への戦略</li> <li>5-7 コンテンジェンシー対応戦略</li> <li>5-8 プロジェクトの全体リスクのための戦略</li> <li>5-9 データ分析</li> <li>5-10 意思決定 5-11 まとめ</li> </ul> </li> <li>6.リスク対応策の実行のツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>6-1 リスク対応策の実行プロセス</li> <li>6-2 専門家の判断</li> <li>6-3 人間関係とチームに関するスキル</li> <li>6-4 プロジェクトマネジメント情報システム</li> <li>6-5 まとめ</li> </ul> </li> <li>7.リスクの監視のツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>7-1 リスクの監視プロセス</li> <li>7-2 データ分析</li> <li>7-3 監査</li> <li>7-4 会議 7-5 まとめ</li> </ul> </li> </ul>
48	UVC509	プロジェクト調達マネジメントのツールと技法【第6版対応】(3PDU)	3.0時間	プロジェクト調達マネジメントで使用するツールや技法の内容を修得していきます。	プロジェクト調達マネジメントでのツールと技法の概要と進め方を理解できます。	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.調達マネジメントの計画のツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>1-1 プロジェクト調達マネジメントの概要</li> <li>1-2 調達マネジメントの計画プロセス</li> <li>1-3 専門家の判断</li> <li>1-4 データ収集</li> <li>1-5 データ分析</li> <li>1-6 発注先選定基準</li> <li>1-7 会議</li> <li>1-8 まとめ</li> </ul> </li> <li>2.調達の実行のツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>2-1 調達の実行プロセス</li> <li>2-2 専門家の判断</li> </ul> </li> <li>2-3 公告</li> <li>2-4 入札説明会</li> <li>2-5 データ分析</li> <li>2-6 人間関係とチームに関するスキル</li> <li>2-7 まとめ</li> <li>3.調達のコントロールのツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>3-1 調達のコントロール・プロセス</li> <li>3-2 専門家の判断</li> <li>3-3 クレーム管理</li> <li>3-4 データ分析</li> <li>3-5 検査</li> <li>3-6 監査</li> <li>3-7 まとめ</li> </ul> </li> </ul>
49	UVC510	プロジェクト・ステークホルダー・マネジメントのツールと技法【第6版対応】(3PDU)	3.0時間	プロジェクト・ステークホルダー・マネジメントで使用するツールや技法の内容を修得していきます。	プロジェクト・ステークホルダー・マネジメントでのツールと技法の概要と進め方を理解できます。	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.ステークホルダーの特定のツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>1-1 プロジェクト・ステークホルダー・マネジメントの概要</li> <li>1-2 ステークホルダーの特定プロセス</li> <li>1-3 専門家の判断</li> <li>1-4 データ収集</li> <li>1-5 データ分析</li> <li>1-6 データ表現</li> <li>1-7 会議</li> <li>1-8 まとめ</li> </ul> </li> <li>2.ステークホルダー・エンゲージメントの計画のツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>2-1 ステークホルダー・エンゲージメントの計画プロセス</li> <li>2-2 専門家の判断</li> <li>2-3 データ収集</li> <li>2-4 データ分析</li> <li>2-5 意思決定</li> <li>2-6 データ表現</li> <li>2-7 会議</li> <li>2-8 まとめ</li> </ul> </li> <li>3.ステークホルダー・エンゲージメントのマネジメントのツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>3-1 ステークホルダー・エンゲージメントのマネジメント・プロセス</li> <li>3-2 専門家の判断</li> <li>3-3 コミュニケーション・スキル</li> <li>3-4 人間関係とチームに関するスキル</li> <li>3-5 行動規範</li> <li>3-6 会議</li> <li>3-7 まとめ</li> </ul> </li> <li>4.ステークホルダー・エンゲージメントの監視のツールと技法 <ul style="list-style-type: none"> <li>4-1 ステークホルダー・エンゲージメントの監視プロセス</li> <li>4-2 データ分析</li> <li>4-3 意思決定</li> <li>4-4 データ表現</li> <li>4-5 コミュニケーション・スキル</li> <li>4-6 人間関係とチームに関するスキル</li> <li>4-7 会議</li> <li>4-8 まとめ</li> </ul> </li> </ul>
50	UVC494	ファンクションポイント法による規模見積り(7PDU)	7.0時間	ファンクションポイント法(FP法)によるソフトウェア規模の見積り方法をeラーニングで学習します。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・FP法によるソフトウェア規模について説明できるようになります。</li> <li>・FP法の規模見積り方法を修得し、FP値を求められるようになります。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.見積りの流れと一般的な見積り手法</li> <li>2.ファンクションポイント法とは</li> <li>3.ファンクションポイント(FP)法の計測手順と計測ルール I</li> <li>4.ファンクションポイント(FP)法の計測手順と計測ルール II</li> <li>5.改修時の機能規模の計測</li> <li>6.見積り初期段階でのファンクションポイント計測</li> <li>7.計測してみよう</li> </ul>
51	UVC434	プロジェクトマネジメント概説(0.5PDU)	0.5時間	プロジェクトマネジメントの基礎知識を修得します。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクトマネジメントの基礎知識を理解し、概要を説明できるようになります。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.プロジェクトマネジメントの基礎知識</li> <li>2.プロセス群で考えるプロジェクトマネジメント</li> </ul>
52	UVC516	PMBOK®ガイド第7版概説(1PDU)	1.0時間	PMBOK®ガイド第7版の概要を修得します。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・PMBOK®ガイド第7版でのプロジェクトマネジメントの考え方を理解し、概要を説明できるようになります。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.PMBOK第7版でのプロジェクトマネジメントの考え方</li> <li>2.プロジェクトマネジメントの原理・原則概要</li> <li>3.プロジェクト・パフォーマンス領域概要</li> </ul>
53	UVC517	アジャイル入門 -アジャイル開発編-(1.5PDU)	1.5時間	システム開発の手法は、構築するシステム特性に合わせて変える必要があります。アジャイルは、マッチしないシステム特性の構築に適用すると大変なことになる。アジャイルが必要になった背景を確認した上で、ウォーターフォール型開発と比較しながら特徴、進め方、考え方を学習します。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アジャイルが必要になった背景を説明できるようになります。</li> <li>・システム開発の種類とそれぞれの特徴を説明できるようになります。</li> <li>・アジャイル型開発の特徴を説明できるようになります。</li> <li>・アジャイル型開発の進め方を説明できるようになります。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.アジャイルとは</li> <li>2.アジャイルが必要になった背景</li> <li>3.アジャイル型開発の特徴</li> <li>4.アジャイル型開発の進め方</li> <li>5.アジャイル型開発のまとめ</li> </ul>

No.	コースコード	コース名称	期間	コース概要	コース到達目標	カリキュラム
54	UVC518	アジャイル入門 -スクラム編-(1.5PDU)	1.5時間	アジャイル型の開発における代表的な手法であるスクラムについて学習します。 スクラムは最も採用されている手法ですが、用語や概念を覚えることはできても、実践しようとする中々手くいかないことが多い手法として有名です。まず、スクラムの進め方の基本となる「フレームワーク」の学習を行い、基本の概念となる「3本柱」や「5つの価値基準」についても学習します。また、実践する際に役立つ代表的な「プラクティス」も学習します。	・スクラムの特徴を説明できるようにします。 ・スクラムにおける「3本柱」となる考え方、「5つの価値基準」を説明できるようにします。 ・スクラムにおける「フレームワーク」として、3つの役割、3つの成果物、5つのイベントを説明できるようにします。 ・スクラムにおける代表的なプラクティスを説明できるようにします。	1.スクラム概要 2.スクラムのフレームワーク 3.スクラムの考え方 4.スクラムのプラクティス
55	UVC519	「ステークホルダー」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物 (1.5PDU)	1.5時間	「ステークホルダー」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物の内容を修得します。	・「ステークホルダー」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物の内容を理解し、概要を説明できるようにします。	1.ステークホルダー・パフォーマンス領域 2.ステークホルダーの特定 3.ステークホルダーの理解・分析・優先順位付け 4.ステークホルダーのエンゲージメントと監視 5.チェンジマネジメント
56	UVC520	「チーム」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物 (1PDU)	1.0時間	「チーム」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物の内容を修得します。	・「チーム」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物の内容を理解し、概要を説明できるようにします。	1.チーム・パフォーマンス領域 2.リーダーシップとリーダーシップ・スキル 3.コミュニケーションと情報共有 4.プロジェクト・チームの育成
57	UVC521	「開発アプローチとライフサイクル」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物 (0.5PDU)	0.5時間	「開発アプローチとライフサイクル」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物の内容を修得します。	・「開発アプローチとライフサイクル」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物の内容を理解し、概要を説明できるようにします。	1.開発アプローチとライフサイクル・パフォーマンス領域 2.開発アプローチの選択 3.プロジェクトの実施判断と進め方の検討
58	UVC522	「計画」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物(4PDU)	4.0時間	「計画」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物の内容を修得します。	・「計画」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物の内容を理解し、概要を説明できるようにします。	1.計画パフォーマンス領域 2.プロジェクトの立ち上げ 3.プロジェクトマネジメント計画 4.スコープ定義 5.プロジェクト・スケジュール作成 6.見積り 7.リスク計画 8.チーム編成と調達・契約の計画
59	UVC523	「プロジェクト作業」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物 (2PDU)	2.0時間	「プロジェクト作業」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物の内容を修得します。	・「プロジェクト作業」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物の内容を理解し、概要を説明できるようにします。	1.プロジェクト作業パフォーマンス領域 2.プロセスの確立とコミュニケーション 3.調達 4.合意と契約 5.知識の共有と活用
60	UVC524	「デリバリー」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物 (1PDU)	1.0時間	「デリバリー」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物の内容を修得します。	・「デリバリー」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物の内容を理解し、概要を説明できるようにします。	1.デリバリー・パフォーマンス領域 2.要求事項への対応 3.スコープ定義 4.品質
61	UVC525	「測定」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物 (2.5PDU)	2.5時間	「測定」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物の内容を修得します。	・「測定」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物の内容を理解し、概要を説明できるようにします。	1.測定パフォーマンス領域 2.ベースライン 3.ベースラインのパフォーマンス測定 4.パフォーマンスの予測 5.成果物、デリバリーなどの測定 6.収集した情報の提示
62	UVC526	「不確かさ」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物 (2.5PDU)	2.5時間	「不確かさ」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物の内容を修得します。	・「不確かさ」パフォーマンス領域に役立つモデル・方法・作成物の内容を理解し、概要を説明できるようにします。	1.不確かさパフォーマンス領域 2.リスク・マネジメントの計画とリスクの特定 3.リスクの定量的分析と定量的分析 4.リスク対応の計画とその実行・監視 5.適応型(アジャイル)アプローチのリスク・マネジメント
63	UVC433	eラーニングで学ぶ 財務の基本 (1PDU)	1.0時間	ビジネススキルとして必要な財務の基本用語と財務三表(貸借対照表、損益計算書、キャッシュフロー計算書)についての基礎知識を修得します。	・財務の基本的な用語の意味を説明できるようにします。 ・財務三表(貸借対照表、損益計算書、キャッシュフロー計算書)の基本的な意味を理解し、説明できるようにします。	1.有価証券報告書の意味 1-1.有価証券報告書 1-2.財務三表の概要 1-3.まとめ 2.財務三表 2-1.損益計算書 2-2.貸借対照表 2-3.キャッシュフロー計算書 2-4.まとめ 3.財務三表の関係 3-1.財務三表のつながり 3-2.キャッシュの動きからみる損益計算書とキャッシュフロー計算書 3-3.まとめ
64	UVC528	eラーニングで学ぶ 企業活動の基本 (0.5PDU)	0.5時間	ビジネススキルとして必要な企業と法務、経営戦略、システム戦略の基礎知識を修得します。	・企業活動と法務についての基礎知識を修得し、概要を説明できるようにします。 ・経営戦略や技術戦略についての基礎知識を修得し、概要を説明できるようにします。 ・システム戦略やシステム企画についての基礎知識を修得し、概要を説明できるようにします。	1.企業と法務 1-1.企業活動 1-2.法務 1-3.まとめ 2.経営戦略 2-1.経営戦略マネジメント 2-2.技術戦略マネジメント 2-3.ビジネスインダストリー 2-4.まとめ 3.システム戦略 3-1.システム戦略 3-2.システム企画 3-3.まとめ
65	UVC511	eラーニングで学ぶ リスク・マネジメント (4PDU)	4.0時間	情報システム開発プロジェクトにおけるリスク・マネジメントについて、計画立案から監視まで通じて修得します。適宜の模擬演習、テストを行い、確かな理解と定着を目指します。	・リスク・マネジメントの重要性を理解し、情報システム開発プロジェクトに適用できるようにします。 ・「リスク」と「問題」の違い、「リスク」と「前提条件」の違いを認識し、的確なリスク・マネジメントができるようになります。	1.リスク・マネジメントの基礎知識 1-1.プロジェクトとプロジェクトの成功 1-2.リスクとは 1-3.リスクの特性 1-4.まとめ 2.リスク・マネジメントとは 2-1.リスク・マネジメントの必要性 2-2.リスク・マネジメントの基本 2-3.リスク・マネジメントの予算 2-4.リスク・マネジメントのステークホルダー 2-5.まとめ 3.リスク・マネジメントのプロセス 3-1.リスク・マネジメントの流れ 3-2.リスク・マネジメントの計画 3-3.リスクの特定 3-4.リスクの定量的分析 3-5.リスクの定量的分析 3-6.リスク対応の計画 3-7.リスク対応策の実行 3-8.リスクの監視 3-9.まとめ 4.情報システム開発とリスク 4-1.情報システム開発の特殊性 4-2.情報システム開発におけるリスク区分 4-3.技術に関連するリスク 4-4.内部リスク 4-5.外部リスク 4-6.契約リスク 4-7.プロジェクトマネジメント・リスク 4-8.リスクの原因とリスク 4-9.まとめ
66	UVC512	eラーニングで学ぶ 協力会社マネジメント (4PDU)	4.0時間	情報システム開発の各工程における協力会社の位置づけとその管理に必要なスキルを、プロジェクト・マネジャー、協力会社管理者の視点から修得します。	・協力会社管理業務の枠組みと内容を理解し、業務に活用できるようにします。 ・協力会社管理業務遂行上の要点を理解できるようにします。	1.協力会社マネジメントの基本知識 1-1.情報システム開発と外部委託 1-2.協力会社マネジメントとは 1-3.情報システム開発における外部委託の構造 1-4.外部委託の判断 1-5.まとめ 2.外部委託の契約形態 2-1.外部委託の3つの契約形態 2-2.情報システム開発工程と外部委託形態の対応 2-3.外部委託に関連する法律 2-4.まとめ 3.協力会社マネジメントの実施～計画立案フェーズ～ 3-1.協力会社マネジメントの工程 3-2.協力会社調達計画書の作成 3-3.RFP(提案依頼書)提供 3-4.提案書作成 3-5.まとめ 4.協力会社マネジメントの実施～選定フェーズ～ 4-1.提案評価・選定 4-2.発注・契約 4-3.まとめ 5.協力会社マネジメントの実施～運営フェーズ～ 5-1.協力会社マネジメント計画の策定 5-2.進捗管理、品質管理、変更管理 5-3.検収 5-4.まとめ 6.協力会社マネジメントの実施～評価フェーズ～ 6-1.協力会社の評価 6-2.まとめ
67	UVC532	eラーニングで学ぶ OJTトレーナーの基本 (1.5PDU)	1.5時間	OJTを取り巻く環境づくりや役割の定義、OJTトレーナーに求められる基本的資質について学習し、OJTトレーナーの基本的な振る舞いを理解できるようにします。	・OJTとOJTに関わるメンバーの役割を理解し、説明できるようにします。 ・OJT遂行のプロセスを理解し、説明できるようにします。 ・OJTトレーナーに必要な基本的資質を理解し、説明できるようにします。 ・OJT遂行上よく起こる問題とその対応策について、説明できるようにします。	1.OJTに関わるメンバーの役割 2.OJT遂行のプロセス 3.OJTトレーナーに必要な基本的資質 4.OJT遂行上の問題と対応策
68	UVC533	eラーニングで学ぶ ファシリテーションの基本 (1PDU)	1.0時間	ファシリテーションの必要性と、ファシリテーターの作業、ファシリテーターに必要なスキルを理解し、ファシリテーターの基本的な振る舞いを理解できるようにします。	・ファシリテーションの必要性と、ファシリテーターの作業について理解し、説明できるようにします。 ・ファシリテーターに必要なスキルを理解し、説明できるようにします。	1.ファシリテーションとは 2.ファシリテーターに必要なスキル

No.	コースコード	コース名称	期間	コース概要	コース到達目標	カリキュラム
品質マネジメント						
69	UVC550	NEW 品質管理 PM実践	2.0時間	計画段階から実行段階のPDCAプロセスを理解し、基本的な動作を理解することにより、スムーズにプロジェクトを運営できる実践的なプロジェクトマネージャを育成する研修です。	・主としてQCDとリスク管理についてBIPROGY標準の管理プロセスを理解し、基本的な動作ができるプロジェクトマネージャとしての実践的な基礎知識を修得できるようになります。	0章 はじめに 1章 プロジェクト管理のポイント 2章 プロジェクトの立上げ 3章 進捗管理 4章 品質管理 5章 財務管理 6章 リスク管理 7章 見積り
70	UVC551	NEW 品質管理 品質管理実践	3.5時間	本コースでは、品質保証活動として重要な、 1) 計画の立案 2) 日々の活動と定期評価 を中心とし、重要なポイントとなるエンジニアリングプロセスやレビュー/テストの考え方について、具体例を用いて説明し、プロジェクトメンバー全員の品質管理スキルの向上を目指します。	・エンジニアリングプロセスをベースとした品質管理計画を策定できるようになります。 ・実効性のある品質管理計画書が作成できるようになります。 ・定期的な品質管理とは何かを理解できるようになります。 ・利害関係者にも納得の行く品質評価報告書とは何かを理解できるようになります。	1 イントロダクション 2 品質管理実践の学習内容紹介 3 品質管理実践_1章 品質管理活動の全体像 3 品質管理実践_2章 品質管理計画 3 品質管理実践_3章 日々の活動と定期評価 3 品質管理実践_4章 工程別の定期評価のポイント
71	UVC552	NEW 品質管理 上流工程の設計とレビューのポイント	1.5時間	本コースでは、システム開発の機能面に関して、上流工程(要件定義・論理設計)で定義すべき要素やレビューポイントについて解説します。 ※非機能面の要件定義・論理設計は本コースの範囲対象外	・システム開発の機能面に関して、上流工程で定義すべき要素は何か、各要素を定義すべき上で留意すべきポイントは何か、について修得できるようになります。 ・上流工程成果物のレビューポイントを理解し、適切なレビューを実施できるようになります。	0章 はじめに 1章 設計のポイント 2章 エンジニアリングプロセス 3章 レビューのポイント 4章 よくみられる問題 5章 付録 演習問題
72	UVC553	NEW 品質管理 エンジニアリングプロセス基礎と定義のポイント	1.5時間	エンジニアリングプロセスの基礎(何か)、定義すべき内容、考慮すべき特性、定義する意義(意味)を理解できるようになります。	・エンジニアリングプロセスの重要性と定義のポイントを理解できるようになります。 ・プロジェクト特性・顧客特性に応じたエンジニアリングプロセスを定義できるようになります。	0章 はじめに 1章 エンジニアリングプロセスと課題 2章 エンジニアリングプロセス定義 3章 考慮すべき特性 4章 プロジェクト管理との関係 5章 まとめ 演習問題
73	UVC554	NEW 品質管理 テスト戦略	2.5時間	プロジェクト毎に異なる要求に応じたテスト戦略を体系的に定義することで、品質や生産性の向上に貢献できます。本コースでは、事例紹介や演習課題をとおして、現場でのテスト戦略立案に役立つスキルを修得します。	・システム開発におけるテストの位置づけ/意味合いを修得できるようになります。 ・システム開発の初期に検討すべきテストの戦略を修得できるようになります。 ・テスト戦略におけるリスク分析の重要性を修得できるようになります。	0章 はじめに 1章 テストライフサイクル 2章 テスト戦略策定手順 3章 テスト戦略のポイント 4章 リスク分析 5章 まとめ 演習問題
74	UVC555	NEW 品質管理 テスト設計技法(基礎編)	2.0時間	本コースでは、テスト設計技法(ブラックボックステスト技法/ホワイトボックステスト技法)と単体テストケースのレビュー観点について修得します。	・単体テストケースを作成するために必要なテスト設計技法の基礎を修得できるようになります。 ・単体テストケースのレビュー時に必要なレビュー観点を修得できるようになります。	0章 はじめに 1章 テスト設計技法とは 2章 ブラックボックステスト技法 3章 ホワイトボックステスト技法 4章 テスト設計技法のまとめ 5章 単体テストケースのレビュー観点 6章 まとめ 演習問題
75	UVC556	NEW 品質管理 テスト設計技法(実践編)	2.0時間	本コースでは、事例紹介や演習課題をとおして、テスト設計技法および網羅性検証の技術を修得します。	・結合テスト、システムテストに必要なテスト設計技術を修得できるようになります。 ・網羅性の高いテストシナリオ、テストケースが作成できるようになります。 ・テスト設計に必要な成果物を認識し、過不足を指摘できるようになります。	0章 はじめに 1章 テストの目的 2章 テスト設計に必要な成果物 3章 テスト設計技法 4章 網羅性検証 5章 まとめ 演習問題
76	UVC557	NEW 品質管理 根本原因分析の事例から学ぶ~よくある改善点・不足点事例とよい事例!~	1.0時間	実際の障害根本原因分析事例を見ながら、改善点・不足している観点を考えることによって、分析の基本的なやり方、分析するときに気をつけるポイントを修得します。	・分析の基本的なやり方を学ぶと共に、分析するときに気をつけるポイントを修得できるようになります。	・根本原因分析の基本:目的から実践方法 ・根本原因分析の事例から学ぶ:分析事例1、2:改善点・不足観点の提示 分析事例3:良い点の提示
データサイエンス基礎						
77	UVC495	データサイエンス入門 -統計基礎編- (Excel対応)	5.0時間	ビジネスデータ分析に必要な統計の基本スキルを身につけます。理論の学習だけでなく、Excelを使って実際にデータ分析を行うことで、データサイエンスの基礎を理解できます。	・代表的な統計手法について説明できるようになります。 ・Excelを使って、実際にデータ分析が行えるようになります。	1) 統計学とは 2) 基本統計量 ・度数分布表とヒストグラム ・平均値、中央値、最頻値 ・分散、標準偏差 3) 確率分布 4) 仮説検定 ・F検定 ・t検定 ・カイニ乗検定
78	UVC496	データサイエンス入門 -データマイニング基礎編- (Excel対応)	4.0時間	ビジネスデータ分析に必要なデータマイニングの基本スキルを身につけます。理論の学習だけでなく、Excelを使って実際にデータ分析を行うことで、データサイエンスの基礎を理解できます。	・業務での使用頻度が高い分析手法(相関分析、回帰分析など)を説明できるようになります。 ・Excelを使って、実際にデータ分析が行えるようになります。	1) データマイニング 2) 相関分析 3) 単回帰分析 4) 重回帰分析 5) ロジスティック回帰
79	UVC402	AI入門	1.0時間	AI(特に機械学習やディープラーニング)は、何の役に立つのか、どのように使うのかについて学習し、AI活用のポイントを整理します。	・AIの基本用語が説明できるようになります。 ・AIにできること、できないことが説明できるようになります。 ・AIにおけるデータ活用プロセスの流れを説明できるようになります。	1) AIとは 2) AIにできること 3) AIにおけるデータ活用プロセス
Microsoft Office						
80	UVC482	Excel入門	6.0時間	データの入力などの基本操作から、データの編集、計算式の利用、グラフの作成、データベース機能の利用、印刷の指示まで、Excelの基本操作を学習します。	・Excelの基本操作を修得し、表やグラフの作成ができるようになります。	1) Excelの基本操作 ・Excelの特徴 ・Excelの起動と終了 ・既存ファイルの開き方 ・Excelの画面構成 ・画面の基本操作 2) データの入力 ・データの入力 ・データの修正 ・データの移動とコピー ・ファイルの保存 3) データの編集 ・書式の設定 ・行列の操作 ・罫線 ・ワークシートの操作 4) データの計算 ・四則演算 ・関数の利用 ・絶対参照 5) グラフ ・Excelのグラフ ・グラフの作成 ・グラフの編集 6) データベース機能の利用 ・データベース機能 ・テーブル機能 ・並べ替え ・抽出 7) 印刷 ・印刷イメージの確認 ・ページレイアウトの設定 ・印刷の実行 ・印刷の便利な機能
81	UVC483	Excel応用	6.0時間	Excelの便利技、関数やデータベース機能(集計、ピボットテーブル)などを利用した総合的な使い方を学習します。	・Excelの便利技、関数、データ集計、ピボットテーブルを利用できるようになります。	1) Excelの便利技(入力・セル操作) ・入力作業の効率をアップする機能 ・見やすい表を作成する機能 ・コピーの便利な機能 ・正しいデータを入力させるための機能 2) Excelの便利技(並べ替え・印刷) ・並べ替えの便利な機能 ・印刷の便利な機能 3) 関数の利用 ・関数の概要 ・順位を求める関数 ・端数を処理する関数 ・条件に応じて表示内容を変更する関数 ・データを結合する関数 4) データ集計機能の利用 ・項目ごとの自動集計 ・リンク貼り付け ・串刺し集計 ・項目による統合 5) ピボットテーブルの利用 ・ピボットテーブルの概要 ・ピボットテーブルの作成 ・ピボットテーブルの変更 ・ピボットテーブルの書式設定 ・ピボットグラフ
82	UVC480	めざせ!業務の達人 - Excelマクロで作業を効率化(基礎編) -	3.0時間	Excelで日常行っている定型業務の自動化を図るために、記録機能を利用したExcelマクロの作成方法と便利な利用方法を学習します。	・マクロの記録機能を利用し、Excelでの操作を自動化できるようになります。	1) マクロの概要 2) マクロの自動記録機能 ・記録機能を利用したマクロの作成 ・マクロの実行 ・マクロの再作成 ・マクロを含むファイルの保存 3) マクロの便利な利用方法 ・ボタンを利用したマクロの実行 ・記録操作の多いマクロの作成
83	UVC481	めざせ!業務の達人 - Excelマクロで作業を効率化(活用編) -	3.0時間	Excelのマクロ機能で自動作成されたプログラム(VBA)の見方、記録機能で作成したマクロを汎用性のある処理に改良するためのポイントについて学習します。	・マクロの記録機能で作成したプログラム(VBA)を修正できるようになります。	1) 記録機能で作成したマクロの修正 ・エディタの操作 ・自動記録機能で作成されたプログラム ・エディタを利用した処理追加 2) VBAの基本文法 ・VBAの基本用語(オブジェクト、メソッド、プロパティ) ・ヘルプ機能 ・不要プログラムの見極め ・実行時エラーへの対応 3) 汎用性のあるプログラムへの改良 ・ワークシート名を固定しない ・選択中のセルで処理を行う ・相対参照で記録する

No.	コースコード	コース名称	期間	コース概要	コース到達目標	カリキュラム
84	UVC486	めざせ!業務の達人 - Excelマクロ/VBAの活用 -	6.0時間	ExcelVBAの基本文法やマクロの自動記録機能で作成されたプログラムの意味を理解し、利用しやすいプログラムに修正する方法を学習します。	・ExcelVBAの基本文法を理解し、Excelデータを利用した業務を自動化できるようになります。	1) VBA(Visual Basic for Applications)の概要 ・VBA(Visual Basic for Applications)の基本 ・VBAで作成したプログラムの実行 ・VBAで作成したプログラムの確認 2) Excel オブジェクトの基本 ・Excelオブジェクトとは ・Excelオブジェクトの定義 ・Excelオブジェクトのメソッド ・Excelオブジェクトのプロパティ 3) VBAの基本文法 ・プロシージャを作成する ・プログラムを入力する ・変数を利用する ・演算子を利用する ・処理を分岐する ・条件に応じて処理を繰り返す ・特定回数処理を繰り返す ・処理を終了する ・保守しやすいプログラムを入力する ・プログラムをデバッグする ・プログラムの意味や使用例を調べる 4) VBAの関数 ・メッセージを表示する (MsgBox関数) ・現在日付を取得する (Date関数) ・ファイルの存在を調べる (Dir関数) 5) ユーザー定義関数 ・ユーザー定義関数の作成 ・ユーザー定義関数の利用 6) 便利な機能 ・ブックの自動実行処理の作成
85	UVC484	Word入門	6.0時間	漢字入力の基本操作から、新規文書の作成、文書の編集、表の作成、図の利用、印刷の指示まで、Wordの基本操作を学習します。	・Wordの基本操作を修得し、新規文書の作成ができるようになります。	1) Wordの基本操作 ・Wordの特徴 ・Wordの起動と終了 ・既存ファイルの開き方 ・Wordの画面構成 ・画面の基本操作 2) 新規文書の作成 ・文書の作成手順とレイアウトの設定 ・文字入力の基本 ・文書の入力 ・ファイルの保存 3) 文書の編集 ・文字書式の設定 ・段落書式の設定 ・移動とコピー 4) 表の作成と編集 ・表の作成 ・表の編集 ・Excel表の利用 5) 図の利用 ・画像 ・図形 6) 印刷 ・印刷イメージの確認 ・印刷の実行 ・印刷の便利な機能
86	UVC485	PowerPoint入門	6.0時間	PowerPointの基本操作、新規スライドの作成、スライドの編集、表やグラフの作成、図の利用、プレゼンテーションの効果設定、印刷の指示まで、PowerPointの基本操作を学習します。	・PowerPointの基本操作を修得し、新規にプレゼンテーション資料の作成ができるようになります。	1) PowerPointの基本操作 ・PowerPointの特徴 ・PowerPointの起動と終了 ・既存ファイルの開き方 ・PowerPointの画面構成 ・画面の基本操作 2) 新規プレゼンテーション資料の作成 ・プレゼンテーションの作成手順とサイズの設定 ・スライドの追加 ・文字の入力 ・ファイルの保存 3) スライドの編集 ・文字書式の設定 ・段落書式の設定 ・移動とコピー ・スライドのデザイン 4) 表やグラフの作成 ・表の作成 ・表の編集 ・Excel表やグラフの利用 5) 図の利用 ・画像 ・図形 ・SmartArt 6) プレゼンテーションの実行と効果 ・スライドショーの実行 ・画面の切り替え効果 ・アニメーション 7) 印刷 ・印刷イメージの確認と実行 ・スライド番号 ・発表者用資料の作成
87	UVC547	めざせ!業務の達人 - M365 Copilotで業務を効率化 -	1.0時間	Outlook、Teams、Word、PowerPoint、Excelなどの主要なM365アプリに統合されたAIアシスタントであるCopilotを利用して、日々の業務をより効率的に進めるための方法を学習します。	・メール作成、会議の要約、文章作成、プレゼンテーション作成、データ分析など多岐にわたる作業を効率よく行うことができるようになります。	1) M365アプリ別 Copilot活用術 ・M365 Copilotとは ・Microsoft Outlook Copilot:メール作成・管理を効率化 ・Microsoft Teams Copilot:会議とコミュニケーションを円滑化 ・Microsoft Word Copilot:文書作成を効率化 ・Microsoft PowerPoint Copilot:プレゼンテーション作成を効率化 ・Microsoft Excel Copilot:素早いデータ分析 2) M365アプリを横断したCopilot活用術 ・M365 Copilotは業務特化型の生成AI ・シナリオ1:会議から議事録の共有まで ・シナリオ2:情報収集から企画書・プレゼン資料作成まで 3) Copilotを使いこなすためのヒントと注意点 ・効果的なプロンプトの出し方 ・Copilotの限界と注意点 ・セキュリティとプライバシー ・おわりに
Linux技術者認定						
88	UVC536	Linux技術者認定 LinuCLレベルI	30.0時間	クラウド/DX時代のITエンジニアに求められるシステム構築～運用管理に必要なスキルを証明するLinux技術者認定LinuCLの、レベルI合格を目指します。	・コンピューターシステムを理解し、仮想環境を含むLinuxシステムの基本操作とシステム管理が行えるようになります。	第0章 LinuCL / Linux概要 第1章 Linuxのインストールと仮想マシン・コンテナの利用 第2章 ファイル・ディレクトリの操作と管理 第3章 GNUとUnixコマンド 第4章 リポジトリとパッケージ管理 第5章 ハードウェア、ディスクパーティション、ファイルシステム 第6章 シェルおよびスクリプト 第7章 ネットワークの基礎 第8章 システム管理 第9章 重要なシステムサービス 第10章 セキュリティ 第11章 オープンソースの文化