



新入社員研修 復習用eラーニングパック



デジタルラーニング部 デジタルサービス推進グループ

2026/01/07

- 1. 新入社員研修 復習eラーニングパック 概要**
- 2. ラインアップ°**

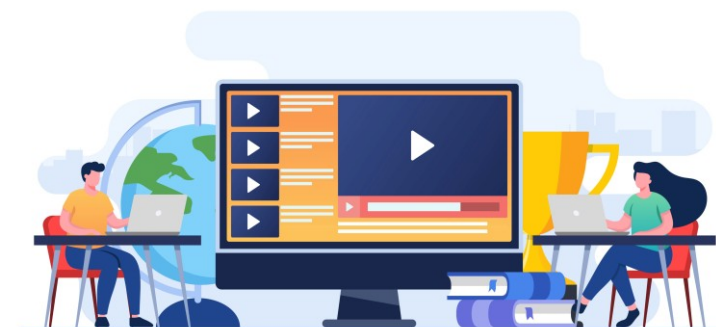
新入社員研修 復習用eラーニングパック 概要



■ コンセプト

「新入社員研修 復習用eラーニングパック」は、NEW TRAIN・MIX TRAINで受講いただくカリキュラムに対応したコースを、eラーニング形式で復習できるオプションサービスです。

分からなかった箇所をもう一度見直したいときや、欠席してしまった回の内容を確認したいときなど、研修開始後のさまざまな場面でご活用いただけます。受講者フォローをより充実させるために、ぜひご検討ください。



■ 割り当て条件

研修で受講予定のコースは、それに紐づくeラーニングコンテンツもアクセス可能になります。
一度の受講だけでは理解・定着が難しい内容も、半年間、何度でも見返して復習していただけます。

コース選択	分類	コース名(NEW TRAIN, MIX TRAIN)	eラーニング 売上商品コード	eラーニング コース名
<input checked="" type="checkbox"/>	ITインフラ	ITインフラの基礎	ENX0253G	[ASP]ITインフラの基礎 eラーニング
<input checked="" type="checkbox"/>	ITインフラ	基礎からはじめるネットワーク	NWX0171G	[ASP]基礎からはじめるネットワーク eラーニング
<input type="checkbox"/>	ITインフラ	コンピュータネットワーク技術	NWX0173G	[ASP]コンピュータネットワーク技術 eラーニング
<input checked="" type="checkbox"/>	ITインフラ	Windows Server 入門	MSX0700G	[ASP]Windows Server 入門 eラーニング
<input checked="" type="checkbox"/>	ITインフラ	実務で使えるLinux入門編	LUX0075G	[ASP]実務で使えるLinux 入門編 eラーニング
<input type="checkbox"/>	ITインフラ	基礎からはじめるセキュリティ	SCX0225G	[ASP]基礎からはじめるセキュリティ eラーニング
<input type="checkbox"/>	ITインフラ	さわってわかるクラウド入門	NFX0107G	[ASP]さわってわかるクラウド入門 eラーニング
<input type="checkbox"/>	開発	.データベース入門	DBX0042G	[ASP]はじめてのデータベース ~仕組みの

※対面形式のコースとeラーニングコンテンツの対応については、営業担当へお問い合わせください。

■ 商品情報

- 料金** : 1名様あたり 33,000円（税込）
- 閲覧範囲** : 当該研修で受講予定のコースに紐づくeラーニングコンテンツ一式
- 受講期間** : 6か月間
- システム** : TLS (Trainocate Learning System)
- アクセス** : Webブラウザからご利用いただけます
- その他** : 本サービスは、弊社eラーニングの提供ルールに準拠します

■ ボリュームディスカウント

- 料金** : 30ライセンス 660,000円（税込）
- 1名様あたり** : 22,000円（税込）

※eラーニングコンテンツ一式は、ラインアップに記載のあるものに限られます。
一部応用コンテンツはeラーニング版がございません。ご了承ください。

ラインアップ°



日数	2日			形式	eラーニング	
概要	このコースでは、ITシステムの全体像を把握し、コンピュータの基本構造とネットワークを利用するために必要な知識を学習します。 オペレーティングシステムの役割や仮想化の概念、運用監視まで幅広く学習します。 講義と演習を通しシステムの全体像を把握し、IT技術者としての役割や身につけるべきスキルをイメージできるようになることを目的としています。					
学習目標	■ コンピュータでの情報の取り扱い方について説明できる ■ PCの標準的な構成とコンピュータの5大機能を対応付けて説明できる ■ PCにインストールされたソフトウェアを確認できる ■ PCのTCP/IP情報について設定方法を説明できる			■ 代表的なサーバの役割を説明できる ■ サーバー仮想化の概念を説明できる ■ 運用監視の役割を説明できる ■ Webシステムの構造(3階層システム)を説明できる		
学習内容	1. ITシステムの全体像 - ITシステムの全体像 - コンピュータネットワーク - データベース - アプリケーション	2. コンピュータ基本構成 - コンピュータとは何か - ハードウェア - CPU - 主記憶装置、補助記憶装置 - ソフトウェア - 【演習】コンピュータの確認	3. コンピュータネットワークとは - ノード・NIC、伝送媒体、ネットワーク機器 - ネットワークアーキテクチャ - TCP/IP ネットワークアーキテクチャ - LAN - DNS - PCに設定するIP情報 - 【演習】ネットワークの構成	4. サーバーとクラウド - サーバー管理者とは - サーバー集約とサーバー仮想化 - 仮想スイッチ - Hyper-Vの基本操作 - クラウドコンピューティング	5. 運用監視 - 運用監視サーバ技術 - Webシステムにおける運用監視の役割 - バッチ処理 - バックアップ - システム監視	6. Webシステム - インターネットとWWW関連プロトコル①TCP/IP - インターネットとWWW関連プロトコル②HTTP HTTPS - Webシステムを構成するソフトウェア OS、Webサーバー Webブラウザ - Webページとマークアップ言語(HTML) - CSS(Cascadig Style Sheets) - JavaScript - 【演習】Webページの作成
対象者	■ これから企業内において、ネットワークに接続されたPCを利用する方 ■ IT技術者を目指す内定者や新入社員の方		前提条件		■ 前提知識は必要ありません ■ ITの基礎用語から丁寧に解説します	

日数	2.5日			形式	eラーニング	
概要	本コースでは、Linuxの基本的な操作方法を学習します。オンライン上のラボ(仮想マシン)を使い演習を行いますので、Linux未経験の方も自分のペースで学習することができます。このコースを受講することで、Linuxで構成されたサーバーを構築・運用するための基本的な知識を修得できます。					
学習目標	■ Linuxの特徴とメリットを説明することができる ■ ファイル操作とパーミッションの設定を行うことができる ■ シェルを操作しリダイレクトとパイプを扱うことができる			■ プロセスとパッケージの管理を行うことができる ■ ユーザーアカウントの管理を行うことができる ■ ネットワーク設定の確認と基本的な設定作業を行うことができる		
学習内容	1. Linux はじめの一步 - カーネルとシェル - ユーザーアカウントの種類 2. ファイル操作とパーミッション - Linuxのディレクトリ構造 - ホームディレクトリ - テキストファイルの作成と編集 - 絶対パスと相対パス - ディレクトリ操作 - ファイル操作 - パーミッションと所有者	3. 基本的なシェルの操作 - ワイルドカード - リダイレクション - パイプ - コマンドの連続実行 - エイリアス - 変数	4. アカウント管理 - TCP/IProot ユーザーの役割 - グループ - ユーザー情報の確認 - パスワードの設定 - ユーザー管理 - グループ管理	5. プロセス管理とパッケージ管理 - プロセスとは - プロセス管理 - ジョブ管理 - パッケージ管理 - サービスの制御 - システムの停止 - 管理	6. ネットワーク管理 - ネットワーク設定の確認 - ネットワーク設定の変更 - 【参考】sshによるリモートアクセス	
対象者	■ はじめてLinuxを扱う方 ■ Linuxでの運用業務や基本的なシステム管理を行う方		前提条件	■ WindowsやMacOSなどPC用OSの操作ができる ■ ITの基本的な知識がある ■ ネットワークの基本的な知識がある		

日数	2日		形式	eラーニング
概要	複雑化するITシステムに関わるITエンジニアにおいて、コンピュータネットワークに関する知識は職務を問わず必須知識となっています。本コースでは基本用語を理解し業務で円滑なコミュニケーションを取 ることを目標に、ITインフラを支える主要なネットワーク技術について短期間で学習します。			
学習目標	■ 企業における主要なネットワーク構成を説明する ■ コンピュータ同士の通信を実現する仕組みを説明する ■ LANの基本構成や通信の仕組みを説明する		■ TCP/IPネットワークにおける通信の仕組みを説明する ■ 企業ネットワークをインターネットに接続するために必要な技術を説明する	
学習内容	1. ネットワークの構成を知ろう - ITシステムの全体像 - 社内ネットワーク - インターネット接続 2. コンピュータ同士の通信を実現する仕組みを理解しよう - ネットワーク技術の規格 - プロトコルとネットワークアーキテクチャ - OSI参照モデルとTCP/IP	3. LANの通信の仕組みを理解しよう - 有線LAN - LANの通信の仕組み - 無線LAN 4. TCP/IPの通信の仕組みを理解しよう - IPv4アドレス - 社内ネットワークのIPアドレス割り当て - 主要なプロトコル - ルーティング - PCをネットワークに接続する	5. インターネット技術を理解しよう - インターネットの基礎 - インターネットの技術 - 社内ネットワークをインターネットに接続する	
対象者	■ 短期間でインフラの知識を修得したい方（新入社員、若 手エンジニア） ■ ITサービス提供に関わる職種の方（営業担当者、技術サ ポート等）	前提条件		■ コンピュータに関する基礎知識がある ■ LAN、WAN、プロトコル、IPアドレスなどネットワーク基礎の学習経験が ある ■ 前提コース「ITインフラの基礎」相当

日数	3日		形式	eラーニング
概要	情報通信が発達した現在では、いたるところでネットワークが使用されています。LAN、WAN、インターネットなどのネットワークを支える要素となる技術を基礎から学び、そこから展開されるサービスやそれを提供するシステムを、現在の利用形態に即して総合的に解説していきます。			
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> ■ 企業ネットワークの基本構成を説明する ■ プロトコルとネットワークアーキテクチャとは何かを説明する ■ LANの基本構成と通信の仕組みを説明する ■ IPアドレス、サブネットマスク、デフォルトゲートウェイの必要性を理解し、設定や確認を行う 		<ul style="list-style-type: none"> ■ TCP/IPプロトコルスタックの4階層の役割と代表的なプロトコルを理解し、TCP/IPの基本通信フローを説明する ■ ネットワーク機器の種類や特徴を説明する ■ 現在提供されている通信サービスを列挙し、その特徴を説明する ■ インターネットの構造を理解し、企業ネットワークを接続するために必要となる技術を説明する 	
学習内容	<p>1. コンピュータネットワーク概要</p> <ul style="list-style-type: none"> - 企業ネットワークの全体像 - 企業ネットワークの使用形態 - 標準化団体 - プロトコルとネットワークアーキテクチャ - OSI参照モデル <p>2. LAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - LANの構成要素 - LANの定義 - イーサネット - 無線LANの概要 	<p>3. TCP/IP</p> <ul style="list-style-type: none"> - TCP/IPプロトコルスタック - IP - IP関連設定(IPv4) - IPv4アドレス - サブネットティング - デフォルトゲートウェイ - IP通信基本フロー - ネットワーク管理コマンド - IPv6 - トランスポート層 - アプリケーション層 	<p>4. ネットワーク機器</p> <ul style="list-style-type: none"> - ネットワーク機器の機能 - ネットワークのセグメント化 - レイヤ2スイッチ - ルータ - レイヤ3スイッチ - ネットワーク構成図 	<p>5. WANサービス</p> <ul style="list-style-type: none"> - WANサービスとは - 企業における通信サービスの利用形態 - 中継回線とアクセス回線 - 専用線サービス - ブロードバンドアクセス回線サービス - 主な中継回線サービス <p>6. インターネットへの接続</p> <ul style="list-style-type: none"> - インターネットとは - 企業ネットワークからの接続 - ネットワークアドレス変換(NAT) - インターネットセキュリティ
対象者	<ul style="list-style-type: none"> ■ インフラエンジニアの基本スキルを習得したい方 ■ IT関連の業務を行う方 		前提条件	<ul style="list-style-type: none"> ■ コンピュータに関する基礎知識がある ■ ネットワークの基本用語である、イーサネット、IPアドレス、TCP/IP、ルータなどを簡単に説明できる ■ 前提コース「基礎からはじめるネットワーク」相当

日数	1日		形式	eラーニング
概要	クラウドコンピューティングの概要とパブリッククラウドで提供される基本的なサービスについて学びます。 Amazon Web Services, Microsoft Azure, Google Cloud Platformの基本的なサービスを題材に、各クラウドサービスの役割と使用方法について解説および実習で理解を深めます。 講義60%、演習40%で構成されるeラーニングです。			
学習目標	■ クラウドコンピューティングの3つのサービスモデルの違いを説明できる ■ パブリッククラウドで提供される基本的なサービスの概要を説明できる		■ クラウドを支える仮想化技術について説明できる ■ AWS環境上に標準的な構成のWebアプリケーションを構築できる	
学習内容	1. クラウドの概要 - クラウドの概要 - クラウドのサービスモデル - クラウドの可用性とインフラストラクチャ - クラウドを支える仮想化技術	2. パブリッククラウドのサービス - パブリッククラウドとは - Amazon Web Services - 演習：Amazon Web Service - Microsoft Azure - 演習：Azure App Service - オプション演習：Azure Virtual Machines - Google Cloud Platform	3. クラウドのメリットと活用 - クラウドのメリット - クラウドの活用例	
対象者	■ これからクラウドを利用・提案するうえで、主要なパブリッククラウドを比較検討したいITエンジニア、技術営業、企画など	前提条件		■ サーバー、ネットワーク、セキュリティに関する基礎知識を持っている

日数	2.5日	形式	eラーニング
概要	<p>このコースでは、セキュリティ実装に関連する要素技術を理解し、現在広く提供されているセキュリティ製品・サービスに合わせて体系的に解説することで、実務に即したセキュリティソリューションの提案に必要な知識を修得します。</p> <p>また、組織の一員として必要な基礎的なセキュリティ知識や考え方を身につけることができます。</p>		
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> ■ 情報セキュリティの基本的な概念や、組織としてセキュリティに取り組む上での基本的な考え方を理解する ■ 各種攻撃手法を理解し、適切な対策技術を理解する ■ セキュリティ技術の基礎(暗号化、認証等)の仕組みを理解する ■ 一般従業員が知っておくべきセキュリティを修得する ■ セキュリティ管理者向けのセキュリティ知識の初歩を理解する 		
学習内容	<div> <div> <p>1. 情報セキュリティ概要</p> <ul style="list-style-type: none"> - 情報セキュリティとは / セキュリティ対策とは - 何を守る? ～情報資産とは～ - 何から守る? ～脅威やぜい弱性とは～ - どのように守る? ～具体的なセキュリティ対策の実行～ - 組織における情報セキュリティ対策 - セキュリティマネジメント / セキュリティポリシー </div> <div> <p>2. 安全を脅かす攻撃とは</p> <ul style="list-style-type: none"> - 脅威の全体像 / 不正侵入・攻撃の流れ - 事例: 攻撃対象のスキャン - 事例: 通信バケットのスニфф - 事例: なりすましによる管理者権限の奪取 - 事例: ショッピングサイトからの個人情報窃取 - 事例: Webサイト閲覧によるマルウェア感染 - 事例: サービス妨害攻撃によるサービス停止 - 事例: フィッシングによるクレジットカード情報漏洩 - 事例: ログ消去による攻撃の隠蔽 - 事例: 標的型攻撃による情報流出 </div> <div> <p>3. セキュリティ技術の基礎</p> <ul style="list-style-type: none"> - 暗号化 - ハッシュ関数と電子署名 - PKI - 認証 - アクセス制御 - 監視と攻撃の検出 - 冗長化・負荷分散 <p>4. 一般社員のセキュリティ</p> <ul style="list-style-type: none"> - 職場環境におけるセキュリティ対策 - クライアントPCのセキュリティ対策 - スマートデバイスのセキュリティ対策 - テレワークにおけるセキュリティ対策 </div> <div> <p>5. 管理者向けセキュリティの初歩</p> <ul style="list-style-type: none"> - 組織ネットワークの利用環境とセキュリティ - ファイアウォール / ネットワークのセグメント化 - サーバーのセキュリティ / Webサーバーのセキュリティ - プロキシサーバー - IDS/IPS - SWG - 通信トラフィックのセキュリティ - 多層防御の必要性 </div> </div>		
対象者	■ 新入社員 (エンジニア、営業担当、技術営業)	前提条件	<ul style="list-style-type: none"> ■ コンピュータやネットワークの基本的な知識がある ■ Windowsの操作ができる ■ 前提コース「ITインフラの基礎」相当

日数	1日	形式	eラーニング
概要	<p>このコースでは、プログラムを作成するときに必要な、特定のプログラミング言語には依存しない 一般的な基礎知識を修得します。フローチャートを中心として、プログラムの処理の流れを効率的に組み立てていく方法を学習します。</p> <p>このコースは、プログラミングを学習する最初のステップとして受講いただくと最適です。</p>		
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> ■ ソフトウェア開発の工程について説明する ■ プログラム作成の手順について説明する 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 基本的なデータ構造の特長を述べる ■ 主要なアルゴリズムについて説明する 	
学習内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. ソフトウェア開発とプログラミング <ul style="list-style-type: none"> - ソフトウェア開発 - ソフトウェア開発の工程 - プログラミングの手順 2. アルゴリズムとデータ構造 <ul style="list-style-type: none"> - アルゴリズムとは - アルゴリズムとデータ構造 - 基本データ構造 	<ol style="list-style-type: none"> 3. フローチャート <ul style="list-style-type: none"> - フローチャートとは - フローチャートの種類と用途 - フローチャートの記号 - 練習問題 4. 基本アルゴリズム <ul style="list-style-type: none"> - 構造化プログラミング - 基本制御構造 - 練習問題 	
対象者	<ul style="list-style-type: none"> ■ これから初めてプログラミング言語を学習する予定の方 ■ プログラミングに関連する基本的な知識を修得したい方 	前提条件	<ul style="list-style-type: none"> ■ 特になし

日数	2日	形式	eラーニング
概要	<p>このコースでは、Webの仕組みを学び、HTML/CSS、JavaScript、PHPの基礎知識を習得していきます。内容が理解できるよう、講義の後に実際にコーディングして試してみることで知識を定着させます。以下の3つのミニコースからなります。</p> <p>「HTML/CSS」：HTML/CSSの基礎知識を学び、HPの制作を体験します。</p> <p>「JavaScriptプログラミング」：簡単なプログラミング知識を元におみくじ機能を作り、フロントエンドの開発を体験します。</p> <p>「PHPプログラミング」：簡単なプログラミング知識を元にお問い合わせ機能を作り、バックエンドの開発を体験します。</p> <p>初心者の方の最初の学習ステップにご利用ください。</p>		
学習目標	<ul style="list-style-type: none">■ ブラウザでHPを表示する仕組みを理解できる■ HTMLのタグやCSSの記述などの基本知識を理解できる■ プログラミングの基本文法を理解できる■ HPに簡単な動きをつけることができる		
学習内容	<p>「HTML/CSS」</p> <ol style="list-style-type: none">1. HTML<ul style="list-style-type: none">- HTMLとは- タグを使ってみましょう- リンクと画像- テーブル・レイアウト2. CSS<ul style="list-style-type: none">- CSSとは- idとclassの指定- 余白の調整3. レイアウト<ul style="list-style-type: none">- Webページのレイアウト- ナビゲーションメニュー	<p>「JavaScriptプログラミング」</p> <ol style="list-style-type: none">1. 運勢を表示する簡易アプリを作しましょう<ul style="list-style-type: none">- JavaScriptとは- 変数と型- if文, for文2. クリックイベントを作しましょう<ul style="list-style-type: none">- 配列- alert/confirm- 関数3. DOM操作<ul style="list-style-type: none">- jQueryの使い方- アニメーション	<p>「PHPプログラミング」</p> <ol style="list-style-type: none">1. Webの仕組みを学びましょう<ul style="list-style-type: none">- Webアプリケーションの仕組み- 型とは- GETとPOST2. 制御構文を使ってサービスをブラッシュアップ<ul style="list-style-type: none">- if文とは- 配列3. 感想投稿フォーム<ul style="list-style-type: none">- hiddenタグ- リクエストメソッド
対象者	<ul style="list-style-type: none">■ Web制作の基本知識を身につけたい初心者の方■ システムエンジニアや開発を志望する方■ 内定者や新入社員の方	前提条件	<ul style="list-style-type: none">■ 初心者向けのため事前スキルは必要ございません■ 簡単なPC操作ができると望ましいですが、コース内で案内があります

日数	3日			形式	eラーニング
概要	<p>本コースでは「データ構造」という、プログラムを扱う上で必須の基礎知識を扱い、アルゴリズムの思考方法を習得を目指します。</p> <p>多くの研修を経験した講師による丁寧な講義を確認した後、実際にハンズオンでコーディングの練習をします。演習では、一度動画を止めて自身で考えながらプログラミングする練習をします。コースの最後にチェックテストが用意されているので、定着できたか確認してください。</p> <p>Javaはプログラミング言語の中でもエンジニアからの高い支持率とシェア率を持ち、言語の人気では常に上位に位置する言語です。企業のプログラミング研修に扱われることも多く、学習に使いやすい言語でもあります。本コースでは、Javaの基本文法はもちろん、スコープや多次元配列、メソッドの仕組みといった業務に必須となる知識、スキルも扱います。ぜひとも本コースでプログラミングを始めてみてください。</p>				
学習目標	<ul style="list-style-type: none">■ Javaの基本文法が分かる■ 基本的な分岐、繰り返しのコードを書くことができる			<ul style="list-style-type: none">■ スコープ(変数の影響範囲)を意識してプログラムを書くことができる■ メソッド(命令のまとまり)の利用方法が分かる	
学習内容	1章 Java概要 <ul style="list-style-type: none">- Javaの特長- プログラミングの手順- デバッグ	2章 Javaプログラムの構造 <ul style="list-style-type: none">- Java プログラムの基本構造- プログラムの実行順序- 命名規約と予約語- 変数とデータ型,リテラルと定数- 基本データ型- リテラルと定数- 式と演算子- 演算子の優先順位と結合規則	3章 制御文 <ul style="list-style-type: none">- 基本制御構造- 論理演算子- 分岐- 繰り返し- スコープ- 制御構造の応用- 繰り返しのスキップ (continue文)	4章 配列 <ul style="list-style-type: none">- 配列とは- 配列の要素への代入- 配列と繰り返し- 配列変数への代入- 多次元配列	5章 メソッド <ul style="list-style-type: none">- メソッドとは- メソッドの呼び出し- メソッドの定義- オーバーロード- 値渡しと参照渡し <p>最終チェックテスト</p>
対象者	<ul style="list-style-type: none">■ Javaプログラミングを基礎から学びたい方■ Javaのデータ構造を学習したい方■ アルゴリズムの基本を習得したい方■ メソッドとは何かを理解したい方			<p>前提条件</p> <ul style="list-style-type: none">■ 初心者向けのコースとなっています■ 基本的なPC操作(ファイル操作やタイピングなど)ができることが望ましいです	

日数	4日				形式	eラーニング	
概要	本コースでは、Javaでの開発に必須となるオブジェクト指向を丁寧に導入していきます。多くの研修実績からつまづきやすいポイントを押さえ、開発のイメージを持ちながら進めていきます。講義は、じっくりと丁寧に、ハンズオンでは実際にコードを追加しながらオブジェクトを作成、追加していきます。自身でコーディングすることでその必要性や便利さに気づくことができるようになっています。演習では、一旦動画を止めて自身で考える力を養います。最後にチェックテストが用意してありますので、全体の定着度を確認できます。オブジェクト指向を用いることで、複雑になりがちなコードの整理整頓をすることができるようになります。また、オブジェクト指向は設計に関わる重要な概念であり、データや機能のまとまりをオブジェクト(モノ)として扱うことでメンテナンスしやすいコードを作成することができるようになります。						
学習目標	■ オブジェクト指向の基本を理解することができる ■ クラスの作り方が分かる ■ カプセル化の必要性を理解できる				■ 継承の使い方を理解できる ■ 例外処理の方法を説明できる		
学習内容	第1章 クラスとインスタンス - オブジェクト指向とは - オブジェクトとインスタンス - クラスの定義 - インスタンスの生成 - インスタンスの利用 - thisとthis() - 静的メンバ - 複数クラスで構成されるプログラム	第2章 パッケージとJava API - パッケージとCLASSPATH - パッケージ宣言とフォルダ構成 - Java API - Stringクラス - Stringインスタンスの比較	第3章 カプセル化 - カプセル化とは - カプセル化の図解 - フィールドのカプセル化 - メソッドのカプセル化 - クラスのカプセル化 - アクセス制御	第4章 継承の基本 - 継承とは - 継承時のコンストラクタの動作 - オーバーライド	第5章 継承の応用 - 抽象クラス - インタフェース - Objectクラス	第6章 ポリモーフィズム - ポリモーフィズムとは - 見かけ上の型のイメージ - 動的結合 - ポリモーフィズム	第7章 例外処理 - エラーの種類 - 例外処理 - try-catch-finally文 - 例外の種類 最終チェックテスト
対象者	■ オブジェクト指向を理解したい方 ■ Javaによる開発、設計を行いたい方 ■ プログラミングのスキルを上げたい方 ■ 例外処理を学びたい方			前提条件		■ 「Javaプログラミング本格入門シリーズ①～データ構造とアルゴリズム～」を受講済みである、もしくは相当の知識を持っている	

日数	2日		形式	eラーニング
概要	<p>データベース初学者向けのコースです。 データベース及びデータベース管理システム（DBMS：Database Management System）の意義、目的、考え方を理解し、データベースからのデータの抽出・更新などの基本操作をハンズオンで実際にSQL文を記述しながら体験的に習得していきます。トランザクション処理や障害復旧、設計の考え方についても学習します。 正規化、ERダイアグラムを学習し、データベース・パフォーマンス、データの整合性を高めるための最適なテーブル構造を設計する基本スキルを習得します。 実務でデータベースを利用するエンジニアの方向けに、初学者に必要なデータベースのスキルを広く扱っています。</p> <p>※本コースは「はじめてのデータベース ～仕組みの理解とSQL～(添削課題あり)」に正規化(第三正規化まで)とERダイアグラムの章を追加し、より設計に重点をおいたカリキュラムとなっています。</p>			
学習目標	<ul style="list-style-type: none">■ データベースとは何かを説明できる■ DBMS（データベースマネジメントシステム)を使用した際のメリットを説明できる		<ul style="list-style-type: none">■ データモデリングの必要性を説明する■ エンティティ、属性(アトリビュート)などの基本用語を説明する■ 正規化されたデータモデルを設計する	
学習内容	1章 データベースとは <ul style="list-style-type: none">- DBMSとは- データベースのビジネス活用- テーブルとRDBMS	2章 基本的なSQL <ul style="list-style-type: none">- SQLとは- テーブルの作成- データ検索の基本- さまざまな条件式- 複数のテーブルからの検索- 表示するデータの加工- データの更新- SQLの書き順と実行順序	3章 RDBMSの機能と設計 <ul style="list-style-type: none">- RDBMSに必要な機能- データの整合性について- トランザクション- 障害回復機能- データベースオブジェクト- 正規化(第三正規化まで)	4章 ERダイアグラム <ul style="list-style-type: none">- データモデリングとは- ERダイアグラムの表記法①- ERダイアグラムの表記法②-(演習)ERダイアグラムの作成
対象者	<ul style="list-style-type: none">■ これからデータベースを扱う初学者のエンジニア■ データベース設計の基本を学習したい方		前提条件	<ul style="list-style-type: none">■ PCの基本操作を理解している

日数	3日			形式	eラーニング
概要	リレーショナルデータベースにアクセスするJDBCを用いたJavaアプリケーションの作成方法について紹介します。 また、POJO(Plain Old Java Object)、DAO(Data Access Object)パターンを用いた実践的な開発手法も紹介します。				
学習目標	■ JDBCの特長が説明できる ■ データベースを参照するプログラムが作成できる ■ データベースを更新するプログラムが作成できる			■ トランザクション管理をするプログラムが作成できる ■ DAOパターンを用いた永続化ができる	
学習内容	オープニング -はじめに -環境構築 第1章 JDBC API 概要 -JDBC API -JDBCドライバ -第1章 演習	第2章 データベース接続 -DriverManagerを用いたデータベース接続 -DataSourceを用いたデータベース接続 -データベース情報の取得 -第2章 演習	第3章 SQL文の実行 -講習で使用するテーブル -Statementオブジェクト -SELECT文の実行 -INSERT,UPDATE,DELETEの実行 -PreparedStatementによるSQL文の実行 -ストアドプロシージャの実行 -ResultSetオブジェクト情報の取得 -第3章演習	第4章 トランザクション -トランザクションとは -トランザクションの開始と終了 -（参考）セーブポイント -トランザクションの分離レベル -分離レベルの設定 -第4章 演習	第5章 O/Rマッピング -JDBCを使用したアプリケーションの問題点 -DAOパターン -（参考）Java EE システム階層モデル -第5章 演習 エンディング -チェックテスト -終わりに
対象者	■ これからデータベースを使用したJavaアプリケーションを開発される方 ■ これからJavaによるシステム開発プロジェクトに関係される方			前提条件 ■ 「Javaによるオブジェクト指向プログラミング」コースを受講、あるいは同等の知識がある ■ 「Javaシステムプログラミング」を受講していることが望ましい ■ 基本的なSQLステートメント（SELECT、INSERT、UPDATE、DELETE）によるデータ操作ができる ■ リレーショナルデータベースに関する基本的な用語（テーブル、主キー、外部キー、列、行、カーソル）を理解している	

日数	3日			形式	eラーニング
概要	JavaでWebアプリケーションを構築するために必要なサーブレットとJSPを講義と演習を通して学習します。それぞれの基本事項を学習した後、典型的な設計パターンを用いてサーブレットとJSPを連携させたWebアプリケーションの実装方法を学習することでWebアプリケーションの全体像を把握することができます。				
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> ■ Webアプリケーションとは何かを説明できる。 ■ サーブレット&JSPの特長を4つ挙げることができる。 ■ リクエストパラメータを取得することができる。 ■ セッション管理を行うことができる。 		<ul style="list-style-type: none"> ■ アクションタグを用いてJavaBeansを利用することができる。 ■ 式言語を用いてデータの表示を行うことができる。 ■ MVCアーキテクチャパターンに基づいた実装を行うことができる。 ■ JSTLを用いて、JSPからJavaコードを排除することができる。 		
学習内容	オープニング -はじめに -環境構築 (Eclipse) 第1章 Webアプリケーション概要 -Webアプリケーション概要とHTTP -リクエストデータの送信 -クッキーとセッション -ポート番号-第1章 演習	第2章 サーブレット -サーブレットの基本構造 -リクエストパラメータの取得 -クッキーの利用 -セッション管理 -アプリケーション内の情報共有 -第2章 演習	第3章 JavaServer Pages -ディレクティブ -スクリプト要素 -アクションタグ -式言語 -第3章 演習	第4章 MVCアーキテクチャ -MVCアーキテクチャとは -フォワード -リクエスト処理中の情報共有 -リダイレクト -第4章 演習 補足 -フロントコントローラパターン -実装	第5章 JSTL -Coreタグライブラリ -i18nタグライブラリ -Functionsタグライブラリ -第5章 演習 エンディング -チェックテスト -終わりに
対象者	<ul style="list-style-type: none"> ■ Webシステムの設計に関わる方 ■ これからJavaによるWebアプリケーション開発をされる方 ■ これからJavaによるWebシステム開発プロジェクトに関係される方 		前提条件		<ul style="list-style-type: none"> ■ Javaの基本文法を修得している ■ コレクションAPI (ArrayList, HashMapなど) の利用方法を修得している ■ 簡単なHTMLページ (FORMを含む) を判読し、理解できる ■ JDBC APIを用いてデータベースアクセスを行う方法を修得していることが望ましい

日数	3日			形式	eラーニング
概要	<p>Gitとは、プログラムのソースコードなどの変更履歴を記録・追跡するための分散型バージョン管理システムです。これを利用すれば、簡単にソースコードを過去の状態に戻したり、チームでの協業の効率をアップすることができます。本コースではGitHubの基本操作からGitの実践活用の方法を学習していきます。</p> <p>GitHubアカウントを利用し、プルリクエストなどをハンズオンで試します。本コースで学習した知識はGitlabなどその他のプラットフォームでも応用できます。</p> <p>Gitの操作ではコミットの修正、作業状態の一時退避といったより具体的な実務に即した機能の考え方、活用方法を扱います。</p>				
学習目標	■ Gitの必要性を理解できる ■ リポジトリを作ってコミットなどの基本操作ができる ■ コンフリクトを理解し、解決することができる			■ SourceTree(GUI)とコマンド(CUI)の両方の操作方法が分かる ■ 協業に必要なプルリクエストなどの操作ができる	
学習内容	<p>1. Gitとは</p> <ul style="list-style-type: none">- Gitを使うメリット- GitHubとは <p>2. Gitの基本操作①</p> <ul style="list-style-type: none">- SouceTreeとは- リポジトリを作ってみる- ステージ、コミットをやってみる- チェックアウトをやってみる	<p>3. Gitの基本操作②</p> <ul style="list-style-type: none">- ブランチを理解する- マージをやってみる- コンフリクトを解決する <p>4. Gitの基本操作③</p> <ul style="list-style-type: none">- GitHubを理解する -メリット, 活用場面- GitHubアカウント作成- フォークとクローン- プッシュとプル	<p>5. Gitの実践活用</p> <ul style="list-style-type: none">- プルリクエストを理解する- 本流リポジトリを追従する- コラボレーター -プルリクエストとの比較- コラボレーター - 共同開発者	<p>6. Git よく使う便利機能を学ぶ</p> <ul style="list-style-type: none">- コミットを修正する- コミットメッセージを修正する- 作業中の状態を一時退避する- 作業中の状態を一時退避する- 最新のリポジトリの状態を確認する	<p>7. GitHub Pagesを使ってみよう</p> <ul style="list-style-type: none">- GitHub Pagesのメリット／デメリット- GitHub Pagesを使ってみる- GitHub PagesでWebページを公開してみよう
対象者	■ システム開発における協業の方法を学習したい方 ■ Gitによるバージョン管理を習得したい方 ■ GitHubを理解し、活用したい方			■ PCの基本操作ができる方	
			前提条件		

日数	1日	形式	eラーニング
概要	本コースは、ソフトウェアテストの基本的なプロセスと、テスト設計のための基本技法を学ぶことができるeラーニングです。 ソフトウェアテストについてはじめて学習する方、ソフトウェアテストの活動に携わる方が対象です。		
学習目標	■ ソフトウェアテストの目的を説明できる ■ ソフトウェアテストの基本的なプロセスを説明できる		■ ホワイトボックステストとブラックボックステストの概要について説明できる
学習内容	1. 品質とは - 品質とは - 品質管理の対象 - プロダクト品質の検査 (V&V) 2. テストとは - テストとは - 開発工程とテスト - テストのプロセス - テストの観点 - テスト活動の成果物	3. テストの分類 - 静的テストと動的テスト - トップダウンテストとボトムアップテスト 4. ホワイトボックステスト - ホワイトボックステストとは - ホワイトボックステストにおける網羅基準 - 網羅基準の選定と網羅率	5. ブラックボックステスト - ブラックボックステストとは - 同値分割 - 境界値分析
対象者	■ 基本的なテストの種類とその手法を学びたい方	前提条件	■ 特になし



本資料についてのお問い合わせ先

トレノケート株式会社

<https://www.trainocate.co.jp>

(本社) 〒163-6020 東京都新宿区西新宿6-8-1 住友不動産新宿オークタワー20階・27階