

eラーニングパック コース一覧(2025年4月～)

※黄色コースが更新日に追加したコースです。
※コースコードは、eラーニングパック専用のコースコードです。

更新日: 2025年2月17日

No	コースコード	コース名	コース概要	学習項目	カテゴリ	標準学習時間
1	Lib.UNT13B	内定者のためのコンピュータ基礎 (ハードウェア・ソフトウェア)	コンピュータを構成するハードウェアとソフトウェア、両者の仲介役をするOSについて、その特徴と基本的な機能について学習します。普段の生活からはイメージしづらいコンピュータ内部について、例を用いてわかりやすく学習します。	第1章 情報システムとコンピュータ 第2章 コンピュータを概観する 第3章 ハードウェア(1):演算や制御を行う:CPU 第4章 ハードウェア(2):CPUが直接使用する命令を保持する:主記憶装置(メモリ) 第5章 ハードウェア(3):処理すべき情報や処理結果を保存しておく:補助記憶装置 第6章 ハードウェア(4):情報のやり取りの方式を規定するインターフェース 第7章 ソフトウェア 第8章 オペレーティングシステム	新入社員/若手社員	8時間
2	Lib.UNT14B	内定者のためのサーバ基礎	企業内やインターネットなどで用いられているサーバOSについて、Windows Serverを例に、その特長と基本的な機能について学習します。また、インターネットで使用される各種技術と各サーバの役割について学習します。	第1章 私たちが利用しているコンピュータシステム 1.1 企業内でのコンピュータ利用 1.2 インターネットの利用 1.3 クライアントとサーバ 1.4 サービスの提供を支えるソフトウェア 1.5 サーバが提供するサービス 第1章 まとめ、テスト 第2章 代表的なサーバ用OS(Windows Server) 2.1 Windowsサーバの基本機能 2.2 ユーザー管理 2.3 ユーザーアカウントの管理形態 2.4 アクセス許可機能 第2章 まとめ、テスト 第3章 サーバが提供するサービス 3.1 インターネットが提供するサービス 3.2 企業内システム(イントラネット) 3.3 セキュリティ対策 3.4 WWWサーバ 3.5 DNSサーバ 3.6 FTPサーバ 3.7 メールサーバ 3.8 Proxyサーバ 3.9 アプリケーションサーバ 3.10 データベースサーバ 3.11 Webシステムの概要 第3章 まとめ、テスト	新入社員/若手社員	8時間
3	Lib.UEL59B	体験型新人トレーナー研修 ～新入社員のやる気を引き出すコミュニケーション～	組織の貴重な人財である新入社員を育成するには身近なトレーナーの役割が重要です。本コースでは、トレーナー活動を疑似体験しながら、新入社員育成のポイントを学習していきます。新入社員とのコミュニケーションなど、さまざまな場面において、実践的な対応スキルを訓練していきます。	動機付け編 トレーナー任命編 新人登壇編 育成計画書編 相談編 難問編 周囲を巻き込む編 ダイジェスト	新入社員/若手社員	13時間
4	Lib.UFQ14B	【eラーニング】社会人のための情報モラル&情報セキュリティ	パソコンや携帯電話などの会社の資産を利用する際に求められる、社会人としての心構えやルール、対処方法などを解説しています。うっかり気を抜くと陥ってしまうような身近なトラブル事例を挙げて、その時、その場所にいたらどのように対処するかを受講者に問いかける対話形式で学習を進めます。受講者自ら考えながら読み解くことによって学習効果を高め、日常的なリスクに対する気づきを促します。	第1章 私混同は厳禁！ 良識を持って会社のパソコンを使う 組織の一員としての自覚を持つよう 第2章 うっかりミスが情報流出を招く！ 個人情報や機密情報を大切に取扱い扱う 個人情報や機密情報は狙われている！ 第3章 知らなかったでは済まされない！ 著作権侵害に注意しよう 著作権ってなに？ 第4章 ネット社会に潜む脅威にどう対処する？ ウィルス対策を徹底しよう ウィルスって何？ 第5章 最近起きたこんな事件・あんな事故 最近起きた事件・事故	情報セキュリティ	3時間
5	Lib.UEL18D	【eラーニング】知らなきゃ大変！全社員が学ぶべきサイバー攻撃への対応入門	サイバー攻撃が私たちの生活を脅かす中、社員・職員として最低限必要となるその特徴と対応について学習します。	第1章 見えざるサイバー攻撃の危険性 1.1サイバー攻撃の定義 1.2サイバー攻撃の状況 1.3サイバー攻撃の特徴 1.4サイバー攻撃の主な手法 第1章 確認テスト 第2章 社員・職員が自発的に意識すべきサイバー攻撃への対応 2.1サイバー攻撃の防御 2.2組織体制の確認 2.3組織のルール確認 2.4セキュリティの情報を収集しよう 2.5ファイルやメールの整理 2.6パソコン利用時の対策をしよう 2.7多層防御のイメージ 2.8インシデント対応の流れの確認 第2章 確認テスト おわりに ～私たちの社会的責任～	情報セキュリティ	2時間
6	Lib.UEL14D	【eラーニング】情報セキュリティリテラシー～若手としての必須知識と日常の対策～	信頼される安全な情報管理やサービス提供の実現に向けて必要となる情報セキュリティ分野の基本知識について、組織の一員としてのリスクをベースにしながら体系的に講義と演習を通じて学習します。	第1章 情報セキュリティの重要性をしっかりと理解しよう！ 1.1情報セキュリティの必要性と現状 1.2サイバー攻撃時代と今後の社会 1.3組織における情報セキュリティの仕組み 1.4情報セキュリティの実現に向けた活動 第2章 これからの立場と情報セキュリティの関係を考えよう！ 2.1お客様とのつながりと立場 2.2ヒューマンエラーによる情報セキュリティ事故 2.3ICTシステムにおける技術的対策 2.4情報セキュリティの実現に向けた課題 第3章 日頃から情報セキュリティ対策を意識しよう！ 3.1情報セキュリティの実現に向けた取り組み 3.2日常業務での情報セキュリティ対策 3.3情報セキュリティのソリューション 3.4情報セキュリティリテラシーを向上させるための考え方 おわりに～情報セキュリティの実現に向けて～	情報セキュリティ	6時間
7	Lib.UBS11D	初めてのクラウド技術	クラウドサービスを提案したり、導入したり、アプリケーション開発で利用したりするには、クラウドサービスの背後で使用されている技術についても正しく理解している必要があります。本コースでは、クラウド時代に知っておくべき代表的なクラウドサービスの概要やクラウド関連技術について説明します。	第1章 クラウドコンピューティングの概要 第2章 ビジネスにおけるクラウドコンピューティングの活用 第3章 クラウドコンピューティングを支える技術 第4章 クラウドコンピューティングに関連する技術 第5章 代表的なクラウドサービス	技術トレンド	3時間
8	Lib.UEL58B	体験型eラーニング ～失敗しながら学ぶプロジェクトマネジメント～	中規模(50～200人月)のシステム構築プロジェクトを疑似体験しながら、プロジェクトマネジメントを学習します。「契約」から「システムテストの実施」の13フェーズで、中規模のシステム構築プロジェクトでよくある失敗の原因となる問題を、事前に発見し対処するコースです。	イントロダクション 1 提案の事前準備 2 事前ヒアリング 3 開発見積り条件 4 意思決定者の確定 5 キックオフ会議前の合意事項 6 キックオフ会議の実施 7 プロジェクト推進のルール の明確化 8 設計工程の立ち上げ 9 お客様内部の要件の相違 10 設計承認後の仕様変更 11 品質管理の実施 12 結合テストの実施 13 システムテストの実施	プロジェクトマネジメント	13時間
9	Lib.UEL45B	COBOLプログラミング基礎(eラーニング)	COBOLの基本的な文法(ファイルの入出力、計算、帳票印刷の3つの処理)や応用的なプログラム(グループ集計処理(コントロールブレイク)、表操作処理、複数ファイルの突き合わせ処理(マッチング)の3つの処理)について講義を行います。実習ではプログラム仕様書から領域図、フローチャートを作成し、コーディングを行います。	第1章 COBOLの概要 第2章 プログラミングの基礎知識 第3章 基本的なプログラム 第4章 計算処理 第5章 印刷処理 第6章 コントロールブレイク処理 第7章 表操作 第8章 マッチング処理	プログラミング言語	20時間
10	Lib.UEL46B	C言語プログラミングの基礎(eラーニング)	C言語のプログラミング方法について、順次、分岐、繰り返し処理方法と関数作成方法を講義と実習を通じて系統的に順序だてて学習します。実習では、キーボードやディスプレイなどの標準入出力の操作方法から、変数、配列、構造体などのデータ型の理解、関数とポインタの組み合わせによる効率的なデータ処理方法を学習します。	第1章 C言語の概要 第2章 C言語で扱うデータ 第3章 制御文(1)(条件分岐) 第4章 制御文(2)(繰り返し) 第5章 関数 第6章 配列 第7章 ポインタ 第8章 文字列 第9章 構造体 第10章 マクロ定義とファイルの取り込み 第11章 ファイルの入出力	プログラミング言語	20時間

No	コースコード	コース名	コース概要	学習項目	カテゴリ	標準学習時間
11	Lib.UHD71D	【e講義動画】Javaプログラミング基礎 基本文法編	Java言語の基本文法(変数・配列・演算子・制御文)について学習します。例題プログラムを通してプログラムの動作を確認します。	第1章 Java入門 1.1 Javaとは 1.2 Javaの開発環境(JDK) 1.3 Javaアプリケーションの作成手順 1.4 Javaアプリケーションの構成 1.5 HelloWorldアプリケーション 1.6 標準出力プログラム 第2章 Java言語の基礎 2.1 コメント 2.2 識別子 2.3 Java命名規約 2.4 予約語 2.5 変数 2.6 データ型 2.7 文字列 2.8 リテラル 2.9 演算子 2.10 基本データ型間のキャスト 2.11 配列 2.12 制御文 2.13 コマンドライン引数	プログラミング言語	4時間
12	Lib.UUL31B	【eラーニング】.NETテクノロジー概説	Microsoft社の.NETの概念を、ランタイム、言語、ライブラリ、ツールの観点で紹介します。NETの構成要素を理解したうえで、どのようなアプリケーションやサービスを、どのように作成するのか、概要を理解します。	第1章 .NETとは 1.1 Microsoft .NETとは 1.2 現在における.NET 1.3 .NETで実現できるアプリケーションの分類 第1章 確認問題 第2章 .NETのランタイム 2.1 .NETのランタイム 第2章 確認問題 第3章 .NETのライブラリ 3.1 .NET Frameworkで提供される主なライブラリ 3.2 オープンソースの主なライブラリ 3.3 ライブラリを入手、管理する方法 第3章 確認問題 第4章 .NET対応のプログラム言語と開発ツール 4.1 .NETの主なプログラム言語 4.2 .NETの主な統合開発環境 第4章 確認問題 第5章 .NETテクノロジーの適用シナリオ 5.1 本章の位置づけ 5.2 社内システムのシナリオ 5.3 一般顧客向けシステムのシナリオ 5.4 .NETテクノロジーによるシステム構築事例 第5章 確認問題 付録 付録1 .NET Coreとは 付録2 .NET Frameworkと.NET Coreの年表 確認テスト	プログラミング言語	6時間
13	Lib.UEL40B	アルゴリズムとデータ構造の基礎(eラーニング)	加算、交換、判断、繰り返し等の基本的なデータ構造と整列、集計、2分探索等の探索、整列、ファイル処理に関するアルゴリズムなど、基本的なアルゴリズムについて学習します。	第1章 アルゴリズムとは 第2章 アルゴリズムの基本 第3章 集計 第4章 探索(サーチ) 第5章 整列(ソート) 第6章 文字列操作 第7章 マッチング 第8章 グループ理論	プログラミング言語	15時間
14	Lib.UAF09B	【eラーニング】もう迷わない! 文章作成のコツ教えます ～初級編～	メール・企画書・報告書・議事録・手順書など、業務を行うことは、文章を書くことでもあります。ポイントさえ押さえれば、読み手や目的にあわせて、情報をわかりやすく伝えることができるようになります。本コースでは、わかりやすい文章を書くコツを知り、ビジネスの場面で必要ならゆる文章作成のスキルアップを図ります。	1. はじめに 2. 注意して使うべき品詞と用字・用語の選び方 2.1 【名詞】必要以上に合成語を作らない 2.2 【動詞】目的語の有無に注意する 2.3 【助詞】「の」は2回まで! 2.4 【用字・用語】よりどころを作る 3. 文章がわかりやすくなる5つのポイント 3.1 伝える内容は明確にする 3.2 文章は簡潔に書く 3.3 修飾語を見直す 3.4 わかりやすい文章にはパターンがある 3.5 文章のビジュアルも意識する 4. 総まとめワーク 5. まとめ	ヒューマンスキル	1時間
15	Lib.UJI50B	ネットワークの基礎(eラーニング)	ネットワーク(LAN、WAN、インターネット)の基礎的な用語や技術を体系立てて幅広く学習します。	第1章 ネットワークの概要 第2章 ネットワーク技術の全体像 第3章 ネットワークを利用したサービス(アプリケーション層) 第4章 通信を多量化する仕組み(トランスポート層) 第5章 端末を識別する仕組み(インターネット層) 第6章 イーサネット(ネットワークインターフェース層) 第7章 端末の接続(LAN) 第8章 拠点間接続(WAN) 総合演習	ネットワーク	15時間
16	Lib.UVC41D	【e講義動画】データベース基礎	製品に特化しないデータベースの特徴やデータベース管理システムの機能など、データベース全般の基本知識とリレーショナルデータベースの操作言語であるSQLの基本文法を学習します。リレーショナルデータベースの基本的な操作がわかることを目的としています。	第1章 データベースとは 第2章 基本的なデータ検索 第3章 応用的なデータ検索 第4章 データ変更 第5章 表の定義 第6章 RDBMSの機能	データベース	3時間
17	Lib.UHD76D	【e講義動画】体験操作で学ぶ、Webアプリケーションの仕組み	Webアプリケーションを構成する技術とその仕組みについて、講義と実機操作によって学習します。Webアプリケーションを構成するサーバの種類と役割、クライアントサイド技術およびサーバサイド技術の特徴や動作の仕組みについて学習します。また、これからのWebアプリケーション開発に必要なクラウドとAPIについても取り扱います。	第1章 Webアプリケーションの概要 第2章 インターネットとWebの仕組み 第3章 クライアントサイド技術 第4章 サーバサイド技術 第5章 各種サーバの役割	ソフトウェア開発技術	6時間
18	Lib.UHE29B	XML基礎(eラーニング)	XML(Extensible Markup Language)の概要や基本文法を学習します。XMLのスキーマ設計の基礎からXMLを利用した簡単なWebページの作成を実習によって学習します。	第1章 XMLの基本 第2章 XMLの周辺技術 第3章 XMLの基本文法 第4章 名前空間とXML Schema 第5章 XMLの利用形態	ソフトウェア開発技術	15時間
19	Lib.UEL68B	【eラーニング】システム基盤(ITインフラ)要素技術の基礎	本コースは、システム基盤の構成要素であるサーバ、ストレージ、ネットワーク、仮想化技術の基礎知識を学習します。	序章 イントロダクション 第1部 第1章 クライアントゾーン 第2章 インターネット接続ゾーン 第3章 サーバゾーン 第2部 第1章 非機能要件 第2章 クライアントゾーン 第3章 インターネット接続ゾーン 第4章 サーバゾーン 第3部 第1章 仮想化・クラウドの活用	システム基盤	3時間
20	Lib.UEL56B	ソフトウェアエンジニアリングの基礎(eラーニング)	ソフトウェアエンジニアリングは、ソフトウェアを設計・開発するための「定石」となる方法論を追求する工学です。将来的に業務アプリケーション開発を担うことができるよう、ソフトウェア開発理論の基礎を修得します。	第1章 ソフトウェアエンジニアリングとは 第2章 ソフトウェア開発の概要 第3章 ソフトウェア要求 第4章 ソフトウェア設計 第5章 ソフトウェア構築 第6章 ソフトウェアテスト 第7章 ソフトウェア品質	システム開発・運用管理	10時間

No	コースコード	コース名	コース概要	学習項目	カテゴリ	標準学習時間
21	Lib.UEL76B	【eラーニング】システム開発の基礎	情報システム開発の入門・基礎知識を学びます。情報システムの変遷や目的、代表的な開発手法、開発の全体像および各工程の作業内容などについて、講義と演習により学習します。	第1章 情報システムの変遷と目的 1.1 組織と情報システム 1.2 情報システムの変遷 1.3 情報システムへの期待 第2章 代表的な開発手法 2.1 情報システム開発の代表的な手法 2.2 品質保証のV字モデル 2.3 情報システム開発作業の流れ 第3章 情報システム開発の工程 3.1 本章で定義する情報システム開発工程 3.2 企画工程 3.3 要件定義 3.4 外部設計 3.5 内部設計 3.6 製造 3.7 単体テスト 3.8 結合テスト 3.9 システムテスト 3.10 受け入れテスト・移行 3.11 運用・保守工程	システム開発・運用管理	5時間
22	Lib.UEL42B	システム開発見積の基礎(eラーニング)	システム開発見積り順の手順・方法・留意点を学習します。規模見積り順の方法(ファンクションポイント法など)を学習します。またプロジェクト成功のための見積適用上の留意点について学習します。	第1章 システム開発見積の概要 第2章 見積手順 第3章 見積手法 第4章 見積精度の向上／見積誤差の低減のために 第5章 見積結果の評価と実績の分析	システム開発・運用管理	10時間
23	Lib.UVC67D	【e講義動画】業務分析設計概説～システム開発における要件定義のまとめ方～	情報システム開発における要件定義のうち、業務要件定義を中心に作業手順や主な成果物を講義で学習します。情報システム開発における要件には大きく、経営要件、業務要件、システム要件があります。業務要件を明確に定義するには、その前提となる経営要件を確認したり、後続するシステム要件との関係についても理解しておく必要があります。それらの関係や重要性、作業手順、主な成果物などについて学習します。また、次工程で行うシステム設計とのつながりについても学習します。	第1章 システム開発における要件定義の意義と必要性 1.1 システム開発における要件定義の意義 1.2 システム開発における要件定義の必要性 第2章 事業要件定義作業の進め方 2.1 企画工程で定義する事業要件に関する作業 2.2 企画プロジェクトの編成 2.3 情報化方針の設定 2.4 情報化ターゲットの設定 2.5 情報化計画の作成 第3章 業務要件定義作業の進め方 3.1 業務要件の定義に関する作業 3.2 要件定義プロジェクトの編成 3.3 前提となる作業 3.4 業務機能の定義 3.5 必要な情報の定義 3.6 運用要件の定義 3.7 業務改善計画書の作成 第4章 システム要件定義作業の進め方 4.1 システム要件の定義に関する作業 4.2 システム化業務フローの定義 4.3 システム要件の定義 4.4 データの定義 4.5 非機能要件の定義 第5章 設計工程のつなぎとシステム設計 5.1 プロジェクト計画書の作成 5.2 システム設計	システム開発・運用管理	4時間
24	Lib.UEL33B	業務分析／設計のための要件定義技法(eラーニング)	ユーザー企業の経営に役立つシステムを構築するために、システム開発の上流工程で全体最適な業務要件、システム要件を導き出す技法を学習します。事例業務を基に、現状業務が抱えている問題点の把握、個別問題点を整理して根本原因の特定、解決目的の検討、対策手段の検討といった業務要件をまとめる一連の流れを学習します。加えて、業務要件を詳細化し、システム要件としてのまとめかたを学習します。	第1章 要件定義の意義 1.1 情報システム開発における要件定義工程の重要性 1.2 企画(事業要件の定義)の概要 1.3 業務要件定義のプロセスと技法 1.4 業務要件定義プロジェクトの管理 第2章 業務の分析と業務目標の実現手段の検討 2.1 業務の分析 2.2 業務の問題の把握と問題点の分析 2.3 業務目標の設定 2.4 業務目標の実現手段の検討 第3章 業務要件の定義とシステム要件の定義 3.1 業務要件の定義とシステム要件の定義 3.2 システム要件の検討方法 3.3 システム要件の定義	システム開発・運用管理	12時間
25	Lib.UEL77B	【eラーニング】システム設計の基礎	システム設計工程での作業内容、作業手順、およびその基本的な考え方について、システム設計技術をもとにした説明によって学習します。	第1章 システム設計概要 1.1 システム開発体系 1.2 システム設計 第2章 基本設計工程 2.1 基本設計工程の概要 2.2 基本設計工程のインプット情報 2.3 プロセスの定義 2.4 画面設計 2.5 機票設計 2.6 論理テーブル設計 2.7 プロセス機能設計 2.8 データとプロセスの整合性検証 2.9 メッセージ設計 2.10 共通化対象の抽出 第3章 詳細設計工程 3.1 詳細設計工程の概要 3.2 プログラムへの分割 3.3 プログラム機能定義	システム開発・運用管理	8時間
26	Lib.UEL43B	プログラム開発におけるレビュー／テスト技術(eラーニング)	プログラムの品質を確保するためのレビューとテストの基本的な技術(レビューの進め方、テスト技法)について学習します。	第1章 ソフトウェアの品質管理 1.1 ソフトウェアの品質問題とその影響 1.2 ソフトウェアの品質とは 1.3 ソフトウェアの品質管理とは 1.4 プロダクト品質を向上させるレビューとテスト 1.5 開発工程におけるレビューとテスト 第2章 レビュー技術 2.1 プログラム開発におけるレビューの概要 2.2 プログラム開発におけるレビュー作業の概要 第3章 テスト技術 3.1 テストの概要 3.2 テスト設計技法 3.3 プログラム開発におけるテスト作業 第4章 プログラムの品質評価 4.1 プログラムの品質評価とは 4.2 評価の手順と観点 4.3 品質データの分析 4.4 テストの完了判定 4.5 評価結果に対する処置	システム開発・運用管理	9時間
27	Lib.UEL39B	オブジェクト指向基礎 ～基本概念とUML～(eラーニング)	システム化対象を把握するための考え方の1つであるオブジェクト指向について講義と実習により学習します。オブジェクト指向に必要な基本概念(オブジェクト、クラス、カプセル化、情報隠蔽)と、システム開発作業において利用頻度の高いUMLダイアグラム(クラス図、オブジェクト図、シーケンス図、ユースケース図)について修得します。実習では実際にUMLダイアグラムを作成し、オブジェクト指向の考え方について理解を深めます。本コースで使用するUMLはUML2.0に対応しています。	第1章 オブジェクト指向の基本概念 1.1 オブジェクト指向とは 1.2 クラスとオブジェクト 1.3 カプセル化と情報隠蔽 1.4 関係 1.5 抽象クラス 1.6 ポリモフィズム 第2章 UMLとは 2.1 UMLとは 2.2 UMLの歴史 2.3 UMLのダイアグラム 2.4 クラス図 2.5 オブジェクト図 2.6 シーケンス図 2.7 ユースケース図 第3章 オブジェクト指向開発作業 3.1 オブジェクト指向開発作業概要 3.2 分析作業 3.3 設計作業 3.4 実装作業 3.5 追跡可能性	システム開発・運用管理	7時間

No	コースコード	コース名	コース概要	学習項目	カテゴリ	標準学習時間
28	Lib.UED39B	OSIV AIM入門(eラーニング)	OSIV AIM(Advanced Information Manager)を導入したシステムを構築する上で必要な基礎知識について、動画で学習します。	第1章 AIMの概要 オンラインデータベースシステムの概要 AIMの構成と動作環境 AIMシステム環境の定義 確認テスト 第2章 オンライン機能 ワークステーションとメッセージ メニュー画面によるオンライン処理の流れ ワークステーションから応用プログラムまでのメッセージの流れ 確認テスト 第3章 データベース機能 ネットワークデータベースとは ネットワークデータベースの構造 データの入出力単位 仮想論理構造 確認テスト 第4章 データ保証機能 トランザクション制御機能 リカバリ機能 確認テスト	サーバ	2時間
29	Lib.UEL48B	OSIV AIMデータベース構造と定義(eラーニング)	OSIV AIMシステムの設計を行ううえで必要となるAIMネットワークデータベース機能とADLの定義方法を学習します。	第1章 AIM データベースの基礎知識 第2章 論理構造の機能 第3章 格納構造の機能 第4章 物理構造の機能 第5章 仮想論理構造の機能	サーバ	16時間
30	Lib.UEL49B	OSIV AIMオンライン環境と定義(eラーニング)	OSIV AIMのもとで、オンラインシステムを構築する場合に必要な機能、および設定方法について学習します。	第1章 AIMオンライン環境の基礎知識 1.1(復習)AIM の4つのコンポーネントと役割 1.2この講座の学習範囲(1) 1.3(復習)AIM オンラインシステムの処理の流れ 1.4AIMオンラインの動作環境の設定 1.5ADLの構成 1.6ADLの基本文法 1.7AIMオンラインシステムの観測を整理しておきましょう 第2章 ワークステーションとプロシジャ定義 2.1AIMでオンライン業務が実現するまでの流れ 2.2ワークステーションを定義する 2.3AIMとの接続と業務画面 2.4PROCEDURE コマンドの定義 第3章 DC(バッファ)の定義とメッセージ編集機能 3.1DC(バッファ)によるメッセージ管理と定義方法 3.2DC(バッファ)の用途 3.3DC(バッファ)の構成と種類 3.4DC(バッファ)の管理方法 3.5DC(バッファ)の入れ替え方法 3.6DC(バッファ)の見積り方法 3.7DC(バッファ)の見積り 第4章 応用プログラムの動作環境の定義 4.1応用プログラムの環境設定(MQN コマンドの定義) 4.2ACPジョブの実行環境定義	サーバ	16時間
31	Lib.UEL50B	OSIV AIMリカバリ機能と手順(eラーニング)	OSIV AIMシステムのリカバリにおける基礎知識、機能概要、基本的なリカバリ/リスタートの考え方、手順について学習します。	第1章 AIMリカバリ機能の基礎知識 1.1(復習)AIMの4つのコンポーネントと役割 1.2このコースの学習範囲 1.3ISMSの基本機能 1.4AIM環境の定義方法 1.5ADLの構成 1.6ADLの基本文法 第2章 ISMSが提供する制御機能 2.1トランザクション制御機能 2.2一括処理とは 2.3途中変更更新処理とは 2.4ログ取得機能 2.5排他制御機能とは 第3章 リカバリ機能とログ運用環境の定義 3.1リカバリ/リスタートを取り巻く環境 3.2リカバリを迅速に行うための機能 3.3ログファイル運用形態 3.4システム記憶 (SUI) の利用 第4章 リカバリの作業手順 4.1各種障害への対処方法と手順 4.2応用プログラム異常終了からの復旧の概要 4.3システムダウンからの復旧の概要 4.4データセット障害の種類と復旧の切り分け 4.5データセット障害の状態 4.6ボリューム部分障害からの復旧の概要 4.7ボリューム全体障害からの復旧の概要	サーバ	16時間
32	Lib.UFQ18B	[eラーニング]仕事の効率アップ Excelで業務を自動化！マクロ/VBA	働き方改革により、長時間労働の見直しや生産性向上が課題となっています。「仕事の効率アップ」シリーズでは、ICTスキルをベースに仕事の効率化向上を図ります。本講座では、Excelを使って、マクロを使った操作の自動記録から、簡単なマクロの編集方法までを動画で解説します。また、マクロを記録するときに注意することなども学習します。本講座を学習することで日常の定型業務をさらに効率よく行うことができます。(Excelのバージョンは2016です。)	第1章 事例やデータの内容を確認しよう STEP1学習する事例を確認する STEP2データの内容を確認する 第2章 マクロを記録する準備をしよう STEP1マクロの記録を始める前に STEP2マクロを記録する前に注意すること 第3章 ブックにマクロを記録・実行しよう STEP1マクロを記録・実行する STEP2相対参照でマクロを記録する STEP3コントロールボタンにマクロを登録する STEP4マクロ有効ブックとして保存する 第4章 Excelにマクロを記録・保存しよう STEP1個人用マクロブックとして保存する STEP2クイックアクセスツールバーにマクロを登録する 第5章 マクロを編集しよう STEP1マクロを編集するには STEP2マクロを編集する	Microsoft Office	1時間
33	Lib.UDX01D	はじめてでもわかる！IT入門 ～DX時代へはじめての一步～	現代において、ITは皆さんの生活や業務と切っても切り離せない存在になっています。皆さんの周りでも「ITで業務効率化！新サービス提供！」といった声はありませんか？とはいえ「自分に関係あるのかな」「なんとなくがテ意識がある...」という方もいるのではないのでしょうか。このコースでは、ITを身近に感じられる短編動画やワークを通して、基礎知識を学びます。皆さんも一緒にITの世界へ一歩踏み出してみませんか？	第1章 フロローク 1.1フロローク 第2章 トrend技術 2.1夢物語じゃない！実は身近なAI 2.2IoTっていったい何ですか？ 2.3注目されるそのワケは？クラウドの魅力 2.4話題の5Gとは？ 2.5おさえておきたい！ITのいろは 第3章 IT基礎知識 3.1コンピュータ、魔法で動くわけじゃない 3.2なかったらどうなる？ネットワーク 3.3データ社会の頼れる味方！データベース 3.4プログラミングの世界へようこそ！ 第4章 まとめ 4.1まとめ 第5章 エピローグ 5.1エピローグ 5.2興味のあるキーワードを調べてみよう 5.3参考資料	DX	3時間