

【ロジサポ】学習カリキュラム一覧

分類	No.	項目	内容	目安時間
ビジュアルプログラミング	1	初めてのプログラミング	プログラミングの基礎と順次処理、パズル問題	3:00
	2	繰り返し基礎	繰り返しの基礎とパズル問題	3:00
	3	繰り返し応用	繰り返しを応用した様々なアニメーション描画	15:00
	4	条件分岐基礎	条件分岐の基礎とパズル問題	3:00
	5	条件分岐応用	条件分岐を応用したミニゲームの制作	10:00
	6	メッセージ基礎	メッセージングを使用した複数オブジェクトの連携とパズル問題	3:00
	7	メッセージ応用①	メッセージングを応用したミニゲームの制作	10:00
	8	メッセージ応用②	メッセージングを応用したサッカーゲームの制作	8:00
	9	変数基礎	変数の基礎とパズル問題	6:00
	10	変数応用	変数を応用した加速と減速処理の表現	10:00
	11	変数基礎①	変数を応用したショッピングカートの制作	8:00
	12	変数応用②	変数を応用した電車アプリの制作	10:00
	13	配列基礎	配列の基礎とリスト	8:00
	14	配列応用	ソート法・検索法	13:00
				110:00
分類	No.	項目	内容	目安時間
情報システム入門	15	情報の基礎理論	進数法や浮動小数点などの計算、基本的なアルゴリズム	2:00
	16	ハードウェア	コンピュータの5大装置について	1:00
	17	ソフトウェア	システムソフトウェアとプログラミング	1:00
	18	システム構成	システム構築方法と障害対策	1:00
	19	システム開発	開発モデル、テストとレビュー、監査	1:00
	20	データベース	リレーショナル型データベースと正規化	1:00
	21	セキュリティ	攻撃手法、情報セキュリティの5つの盾	1:00
	22	ネットワーク	アドレスの計算、OSI参照モデル	1:00
	23	通信インフラ	デジタル通信網についての基礎知識	1:00
	24	プロジェクトマネジメント	プロジェクトマネジメントに用いるフレームワーク	1:00
	25	情報化と経営	経営に関する基礎知識、分析手法	1:00
分類	No.	項目	内容	目安時間
Java	26	初めてのテキスト言語	Java環境構築、テキスト言語でのプログラムの記述方法	1:30
	27	変数基礎	変数処理の書き方と使い方	1:30
	28	変数応用	変数の練習問題	5:00
	29	繰り返し基礎	繰り返し処理の書き方と使い方	2:00
	30	繰り返し応用	繰り返し処理の練習問題	8:00
	31	条件分岐基礎	条件分岐処理の書き方と使い方	2:00
	32	条件分岐応用	条件分岐処理の練習問題	10:00
	33	配列基礎	配列処理の書き方と使い方	3:00
	34	配列応用	配列処理の練習問題	10:00
	35	クラスとメソッド基礎	クラスとメソッドの書き方と使い方	3:00
	36	クラスとメソッド応用	クラスとメソッドの練習問題	8:00
	37	演習課題	これまでに学んだ知識を活用してミニゲームを制作する	16:00
分類	No.	項目	内容	目安時間
テスト技法	38	品質管理	ソフトウェア開発の現状、ソフトウェアの品質管理について理解する	1:00
	39	テスト技法	テストの目的、開発工程とテストの種類、テスト手法について理解する	2:00
	40	テスト項目表作成	テストケースについて、テスト項目を洗い出しテスト項目表を作成する	3:00
	41	テストクラス作成	テストケースについて、テストドライバクラスを作成する	6:00
	42	テスト実施	テストを実施し、テスト項目表への記入とエビデンスを作成する	4:00
				16:00

分類	No.	項目	内容	目安時間
DB	43	データベース環境構築	データベースをインストールし、環境を設定する	1:00
	44	DBMSとSQL	DBMSとSQLについて理解する	1:00
	45	テーブル構造と制約	コマンドでデータベースを操作して、テーブルを作成する	1:00
	46	CRUD基本	INSERT文、UPDATE文、DELETE文を理解する	1:30
	47	CRUD基本とテーブル結合	SELECT文と条件について理解する	1:30
	48	JavaとJDBC	JDBCドライバについて理解する	1:00
	49	Javaとデータベース連携	Javaプログラムによるデータベースを操作を理解する	4:00
	50	演習課題	Javaとデータベースを連携させた簡単なアプリを制作する	7:00
分類	No.	項目	内容	目安時間
セキュリティ	51	攻撃手法とインシデント	さまざまな攻撃手法や狙われやすいインシデントについて考える	1:30
	52	セキュリティ5つの盾①	人的管理、物理的対策	1:30
	53	セキュリティ5つの盾②	クライアントセキュリティ、サーバセキュリティ、NWセキュリティ	2:00
	54	演習問題	実際の業務に当てはめた演習問題	3:00
				8:00
分類	No.	項目	内容	目安時間
Web	55	HTML基礎	WWWの構成とHTMLの基本的なタグについて理解する	10:00
	56	CSS基礎	スタイルシートの基本的な使い方について理解する	8:00
	57	MVCモデル	クライアントサーバー型、MVCモデルについて理解する	1:30
	58	JSP基本とTomcat	Java言語によるWebシステムの構成と、WebサーバーTomcatについて理解する	7:00
	59	サーブレットとJSP連携	Javaサーバーサイドプログラミングについて理解する	8:00
	60	セッション	セッションの仕組みと使い方について理解する	5:00
	61	ELとJSTL	カスタムタグの使い方について理解する	5:30
				45:00
分類	No.	項目	内容	目安時間
開発演習	62	開発手法とレビュー	開発手法とレビューについて理解する	3:00
	63	顧客情報登録機能開発	与えられた仕様に基づいて、マスタメンテシステム(登録機能)を作成する	18:00
	64	顧客情報編集機能開発	与えられた仕様に基づいて、マスタメンテシステム(編集機能)を作成する	15:00
	65	顧客情報検索機能開発	与えられた仕様に基づいて、マスタメンテシステム(検索機能)を作成する	15:00
	66	レビューと品質改善	講師によるレビューと品質改善	3:00
				54:00
分類	No.	項目	内容	目安時間
設計・開発演習	67	システム設計	システム設計のフローと手法について理解する	2:00
	68	UML	UMLの基本的な使い方について理解する	5:00
	69	要件定義	ショッピングシステムに関する要件を定義する	3:00
	70	画面設計	ショッピングシステムのユーザーインターフェースを設計する	6:00
	71	内部設計	仕様をもとにショッピングシステムの内部設計を行う	3:00
	72	実装	設計に基づいてショッピングシステムの基本機能を実装する	25:00
	73	単体テスト	作成した各モジュールの単体テストを行う	5:00
	74	結合テスト	各モジュールを結合し、全体的な動作についてのテストを行う	3:00
	75	レビューと品質改善	講師によるレビューと品質改善	3:00
				55:00
分類	No.	項目	内容	目安時間
機能拡張演習	76	仕様検討	ショッピングシステムに追加するオプション機能の仕様について検討する	3:00
	77	要件定義	決まった仕様をもとにオプション機能の要件定義書を作成する	3:00
	78	外部設計	要件定義をもとにオプション機能の外部設計を行う	4:00
	79	内部設計	オプション機能の内部設計を行う	2:00
	80	実装	設計に基づいてオプション機能の実装を行う	15:00
	81	単体テスト	作成した各モジュールの単体テストを行う	2:00
	82	結合テスト	各モジュールを結合し、全体的な動作についてのテストを行う	1:00
	83	レビューと品質改善	講師によるレビューと品質改善の提案	2:00
				32:00
				420:00