

# エボテック講義動画 ラインナップ詳細(1/6)

講座名	講座の概要		動画数
仕事の基本	仕事の意味から始まり、敬語の使い方や名刺交換、文書作成方法までを解説		12本
	第1章 仕事のルールと基本	会社で働く意味、第一印象、ホウ・レン・ソウ	
	第2章 敬語とビジネス用語	正しい敬語表現、よく使うビジネス用語	
	第3章 ビジネス応対	訪問・接客、電話応対	
	第4章 ビジネス文書	報告書、議事録、電子メールの書き方、使い方	
DX基礎	DXの目的と重要性について説明し、DXリテラシー標準に従いデータ・デジタル技術、およびマインド・スタンスなどについて解説		30本
	第1章 DX推進の重要性	DXとは何か、日本のDX政策、DXリテラシー	
	第2章 DXリテラシー標準	DXの背景、DXで活用されるデータ・技術、マインド・スタンス、etc.	
	第3章 DXによる変化	社会の変化、顧客価値の変化、競争環境の変化	
	第4章 DXの手段としてのデータやデジタル技術	データを扱う、AI、クラウド、ハードウェア・ソフトウェア、ネットワーク、etc.	
	第5章 DXにおけるデータやデジタル技術の活用	データ・技術の活用事例、ツール利用、セキュリティ、コンプライアンス、etc.	
	第6章 DXによる行動	コラボレーション、顧客・ユーザーへの共感、反復的なアプローチ、etc.	
DX時代のAI活用	特化型AIの基礎を説明した上で、AIプロジェクトの導入方法や、AIが社会にどのような影響を与えていくかについて解説		13本
	第1章 DXとAI	DXとは何か、DXにおけるAI	
	第2章 AIの基礎	機械学習、データとは何か、AIに関するキーワード、etc.	
	第3章 AIプロジェクトの推進	機械学習とデータサイエンス、データの扱い方	
	第4章 AIの社内導入と産業活用	AIチームの役割分担、AIトランスフォーメーションプレイブック	
	第5章 AIと社会	差別、偏見、攻撃、AIの誤った活用とAIが社会に与える影響	
	第6章 日本におけるAI活用	日本におけるAI活用事例	
IT基礎	IT初心者のために、ITとは何かという話から始め、IT業界、IT技術者、IT基礎理論やコンピュータについてやさしく解説		13本
	第1章 ITとは何か	ITとは何か、IT導入の目的	
	第2章 さまざまなIT業界	IT業界の分類、IT業界のトレンド、IT業界の将来性と課題	
	第3章 IT技術と技術者	システム構築の流れ、IT技術者に求められるスキル	
	第4章 IT基礎理論とコンピュータ基礎	論理と論理演算、ハードウェア、ソフトウェア、システム構成要素、etc.	
生成AI入門2025	様々な種類の生成AIについて、2023年時点での具体例を交えて紹介し、生成AIの今後の可能性と課題について解説		14本
	第1章 生成AIとは何か	AIの種類と歴史、生成AIの概要	
	第2章 さまざまな生成AI	LLM、画像生成AI、動画生成AI、音楽生成AI	
	第3章 生成AIの可能性	生成AIの活用事例、今後に期待されるもの	
	第4章 生成AIの問題点	ハルシネーション、フェイク画像/動画、著作権侵害と個人情報保護	
生成AI実践2025	代表的な生成AIであるChatGPTを実際に使いながら、効果的な活用方法やMyGPTsの例をいくつかご紹介		14本
	第1章 ChatGPTの進歩	ChatGPTの種類と機能	
	第2章 プロンプトエンジニアリング	プロンプト26の原則、キャッチコピーを考える、試験問題の文字起こし、etc.	
	第3章 MyGPTs	既存のGPTsの例、新しいGPTの作成、GPTを使用する際の注意、etc.	
セキュリティ基礎	仕事をする上で必要となる情報セキュリティの知識について解説		10本
	第1章 セキュリティの概念	セキュリティの概念、物理的脅威、人的脅威、技術的脅威	
	第2章 情報セキュリティ対応	予防対策と技術、リスクマネジメント、ISMS、個人情報保護	
メンタルヘルス・セルフケア	仕事をする中で発生するストレスに対し、自分自身で対処する方法を解説		9本
	第1章 メンタルヘルスケアの基礎知識	若手労働者のストレスの現状、ストレスとは何か、メンタルヘルス不調	
	第2章 ストレスへの気づき方	注意すべきリスク、いつもと違う自分に気づく	
	第3章 ストレスへの対処方法	ストレスの軽減方法、ストレス要因への対処法、自発的な相談、etc.	

# エボテック講義動画 ラインナップ詳細(2/6)

講座名	講座の概要		動画数
<b>Excel2019基礎</b>	<b>Excelの起動方法から便利機能の使用方法まで、業務で使いこなすための基礎知識を解説</b>		<b>27本</b>
	第1章 Excelの基本	新しいブックを作成してみよう、データの入力、オートフィル機能、etc.	
	第2章 表の作成	関数の入力、表の整形、列・行の設定	
	第3章 表の印刷	印刷の手順、改ページプレビューの利用	
	第4章 数式(関数)の利用	数式(関数)の入力、いろいろな関数の利用、相対参照と絶対参照、etc.	
	第5章 シートの操作	シート名の変更、グループ設定、シート間の集計、etc.	
	第6章 グラフの作成	円グラフ、棒グラフ、グラフの加工とおすすめグラフ	
	第7章 データベース利用	データベース機能の概要とデータの並び替え、データの抽出、効率的な操作	
	第8章 その他便利機能	検索と置換、条件付き書式、データ入力規則、etc..	
<b>Excel実践</b>	<b>より実務に近い表やデータを基に、業務の効率化に繋がる実践的な関数からピボットテーブル、マクロまでを解説</b>		<b>26本</b>
	第1章 集計と丸め関数	相対参照と絶対参照の応用、条件に合うデータを数える、etc.	
	第2章 データ検索と条件分岐の関数	表から検索値を指定してデータを取得、複数の条件を組み合わせる、etc.	
	第3章 日付と文字列の関数	現在の日付を取得する、日付や数値の表示形式を指定する、etc.	
	第4章 データベースの分析・集計	ピボットテーブルを作成する、ピボットテーブルで集計・分析する、etc.	
	第5章 Excelの自動化	操作を記録してマクロを作成する、VBAの新規作成とメッセージ表示、etc.	
<b>Word2019基礎</b>	<b>Wordの起動方法から便利機能の使用方法まで、業務で使いこなすための基礎知識を解説</b>		<b>19本</b>
	第1章 Wordの基本	Wordの起動、文字の入力と変換、単語登録と漢字入力	
	第2章 文書の作成	ページのレイアウト設定、文章の作成、文章を整える	
	第3章 文章を編集する	文字と文の編集、レイアウトの編集	
	第4章 表の作成とグラフ	表の作成と整形、表のスタイル適用とグラフ作成	
	第5章 効果的な文書	ワードアートと画像、図形の作成とテーマの適用	
	第6章 共同作業における文書	ファイル共有とパスワード、変更内容の管理、複数人による変更	
	第7章 その他の機能	検索・置換・PDF作成、Word2019の新機能	
<b>PowerPoint2019基礎</b>	<b>PowerPointの起動方法から便利機能の使用方法まで、業務で使いこなすための基礎知識を解説</b>		<b>22本</b>
	第1章 PowerPointの基本操作	プレゼンテーションの作成、プレースホルダーの操作、テキストの編集、etc.	
	第2章 各種コンテンツの配置	表の作成、グラフの作成、図形の作成、SmartArtの作成、etc.	
	第3章 レイアウトを整える	ヘッダーとフッター、スライドマスター	
	第4章 特殊効果	アニメーション、画面切り替え	
	第5章 プレゼンテーションの実施	ノートペインの利用、プレゼンテーションの印刷、発表者ツール、etc.	
	第6章 その他の機能	ビデオやオーディオの挿入、PowerPoint2019の新機能	
<b>ITパスポート試験対策</b>	<b>ITパスポート試験の出題範囲であるストラテジ系・マネジメント系・テクノロジー系のすべてを解説</b>		<b>51本</b>
	第1章 ITパスポート試験とは	ITパスポート試験の概要、出題傾向	
	第2章 企業と法務	経営・組織論、業務分析、会計・財務、知的所有権とセキュリティ、etc.	
	第3章 経営戦略	経営戦略手法、マーケティング、技術戦略、ビジネスインダストリ、etc.	
	第4章 システム戦略	システム戦略、システム企画	
	第5章 開発技術	システム開発技術、開発プロセス・手法	
	第6章 プロジェクトマネジメント	プロジェクトマネジメント	
	第7章 サービスマネジメント	サービスマネジメント、システム監査	
	第8章 基礎理論	数の表現、集合と論理演算、情報理論、データ構造、アルゴリズム、etc.	
	第9章 コンピュータシステム	ハードウェア、ソフトウェア、システム構成要素、システムの評価指標	
	第10章 技術要素	情報デザイン、データベース、ネットワーク、情報セキュリティ、etc.	

# エボテック講義動画 ラインナップ詳細(3/6)

講座名	講座の概要		動画数
コンピュータ基礎	IT基礎理論、HW、SW、システム構成要素等、IT関連の基礎知識について解説		42本
	第1章 IT基礎理論	情報の表現、誤差、命題と集合、etc.	
	第2章 ハードウェア	CPU、メモリ、入出力	
	第3章 ソフトウェア	OSの定義と目的、OSの役割、etc.	
	第4章 システム構成要素	クライアントサーバシステム、クラウド、etc.	
	第5章 技術要素	ヒューマンインタフェース、VR、etc.	
アルゴリズム基礎	プログラミングの前提知識であるアルゴリズムを丁寧に解説		13本
	第1章 アルゴリズムの3つの構造	順次構造、選択構造、反復構造、アルゴリズムの考え方、etc.	
	第2章 アルゴリズムの基本	フローチャートの書き方、加算、交換、判断、配列、集計、etc.	
ネットワーク基礎	LANやインターネットを介してコンピュータ同士がデータ通信を行う仕組みを解説		15本
	第1章 ネットワーク概要	ネットワークの概要、種類、OSI参照モデル、etc.	
	第2章 通信の仕組み	IPアドレス、ポート番号、TCP/IP、DNS、電子メール、Web、etc.	
	第3章 LANとWAN	LANの種類と仕組み、WANの通信サービス、構成要素、etc.	
Java基礎	Javaの基本的なルールから、メソッド、クラス、継承、多態性、例外までを解説		94本
	第1章 Javaプログラム入門	Java開発の準備をする、変数宣言の文を書く、etc.	
	第2章 式と演算子と命令	計算の文を書く、型変換について理解する、etc.	
	第3章 分岐と繰り返しの構文	分岐構文の種類を知る、繰り返し構文の種類を知る、etc.	
	第4章 配列	配列の書き方と利用方法、配列の初期化と例外、多次元の配列、etc.	
	第5章 メソッド	引数の利用、戻り値の利用、オーバーロードの利用、etc.	
	第6章 複数クラスを用いた開発	パッケージを利用する、名前空間、JavaAPIについて、etc.	
	第7章 オブジェクト指向	オブジェクト指向の定義と効果、全体像と本質、3大機能、etc.	
	第8章 インスタンスとクラス	仮想世界の作り方、クラスの定義方法、クラス定義による効果、etc.	
	第9章 さまざまなクラス機構	クラス型の参照、コンストラクタ、静的メンバ	
	第10章 カプセル化	カプセル化の目的とメリット、アクセス制御、getterとsetter、etc.	
	第11章 継承	継承の基本、オーバーライド、継承のルール、etc.	
	第12章 高度な継承	抽象クラス、インタフェース、多重継承、etc.	
	第13章 多態性	多態性とは、多態性の利用方法、ダウンキャスト、多態性のメリット	
	第14章 標準クラス	日付を扱う、全てのクラスの祖先、基本データ型	
	第15章 例外	エラーの種類と対応策、さまざまなcatch構文、例外の伝播、etc.	
SQL基礎	SQLの基本文法、条件の組合せ、副問合せ、トランザクション、テーブル作成までを解説		29本
	第1章 SQLの基本文法	データベースとは、記述のルールとSELECT文、etc.	
	第2章 行の絞り込み	WHERE句による絞り込みと条件式、比較演算子、etc.	
	第3章 検索結果の加工	さまざまな加工方法	
	第4章 式と関数	式と演算子、さまざまな関数	
	第5章 集計とグループ化	データの集計、グループ別の集計	
	第6章 副問い合わせ	副問い合わせとは、複数行副問い合わせ	
	第7章 複数テーブルの結合	主キーと外部キー、テーブルの結合、外部結合、etc.	
	第8章 4大命令	データの更新と削除、データの追加	
	第9章 トランザクション	トランザクションの指定方法、ロック、etc.	
	第10章 テーブルの作成	テーブルの作成、制約、外部キーと参照整合性	
	第11章 さまざまな支援機能	データベースをより速くする、より便利にする	

# エボテック講義動画 ラインナップ詳細(4/6)

講座名	講座の概要		動画数
<b>Python基礎</b>	<b>Pythonの特徴や基本構文、および関数、更にはデータ分析の手法までを解説</b>		<b>55本</b>
	第1章 Pythonプログラム入門	Pythonという言葉、ソースコードを記述する、etc.	
	第2章 データの扱い方	演算を行う、変数を使用する、データ型、etc.	
	第3章 データをまとめて扱う	リストの操作、ディクショナリの操作、ダブル、etc.	
	第4章 条件による分岐	基本的な分岐構文、条件式、3種類のif文、etc.	
	第5章 処理の繰り返し	基本的な繰り返し構文、for文による繰り返し、etc.	
	第6章 関数を扱う	関数を使う、情報を渡す、情報を返す、etc.	
<b>HTML&amp;CSS基礎</b>	<b>HTMLの構造や基本的な要素、CSSの基本的なプロパティでスタイルやレイアウト設定について解説</b>		<b>37本</b>
	第1章 Webサイトの基本	Webサイトの構成、Webサイト作成方法、etc.	
	第2章 HTMLの基礎	HTMLの基本書式、head要素の中身、HTMLの主要タグ、etc.	
	第3章 CSSの基礎	スタイルの設定、セレクタの種類、代表的なプロパティ、etc.	
	第4章 CSSのレイアウト設定	ボックスモデルの設定、グリッドレイアウト、レスポンシブデザイン、etc.	
	第5章 多機能Webページの作成	ファイルの管理、コンテンツの挿入、ナビゲーション、フォームの作成、etc.	
<b>JavaScript基礎</b>	<b>フロントエンド言語としてのJavaScriptについて、基本的な構文からイベント、DOM操作までを解説</b>		<b>60本</b>
	第1章 JavaScript入門	JavaScriptとは、JavaScriptの実行方法、変数、etc.	
	第2章 データ型と演算子	データ型の種類、データ型の応用、演算子の種類、演算子の特性	
	第3章 配列	配列とは、配列の作成、配列の参照、配列の操作	
	第4章 条件分岐	制御構造、if文を使用した分岐処理、switch文を使用した分岐処理、etc.	
	第5章 繰り返し処理	while文を使用した繰り返し処理、for文を使用した繰り返し処理、etc.	
	第6章 関数	関数とは、引数の利用、戻り値の利用、関数式、コールバック関数、etc.	
	第7章 オブジェクト	オブジェクトとは、プロパティ、メソッド、組み込みオブジェクト、etc.	
	第8章 DOMとイベント	HTMLの主な部品と属性、DOMとは、ノードの作成、イベントとは、etc.	
<b>C言語基礎</b>	<b>C言語の基本的な記述ルールから、構造体やポインタ、メモリ制御などのC言語特有の機能までを解説</b>		<b>70本</b>
	第1章 C言語のプログラム	C言語プログラム開発の流れ、C言語プログラムの書き方、main関数	
	第2章 変数と定数	変数宣言、初期化と上書き	
	第3章 計算の文と命令の文	オペランドと演算子、型変換、命令実行	
	第4章 分岐と繰り返し	プログラムの制御構造、条件式の基本、if文、switch文による分岐、etc.	
	第5章 配列	配列の構造と記述方法、文字列を扱うルール、配列の様々な使い方、etc.	
	第6章 構造体	構造体の定義、構造体の使用方法、構造体の配列、構造体を扱うルール、etc.	
	第7章 関数	関数の定義、関数の呼び出し、引数の使用方法、戻り値の使用法、etc.	
	第8章 メモリ空間とポインタ	高水準言語と低水準言語、メモリ領域、アドレスの意味、ポインタ変数、etc	
	第9章 文字列の操作	文字列の扱い、文字列の受け渡し、文字列領域とオーバーラン、etc.	
	第10章 ファイルの操作	テキストファイルとバイナリファイル、文字列の読み書き、etc	
	第11章 実行ファイルのビルド	ビルドシステム、プリプロセッサ、マクロ、ライブラリ、Makefile、etc.	
	第12章 C言語プログラムの活用	データベースアクセス、リアルタイム処理、C言語を学ぶ意味、etc.	
<b>Linux基礎</b>	<b>Linux環境構築から基本コマンドの操作方法まで解説</b>		<b>29本</b>
	第1章 Linux環境構築	VMWareのインストール、CentOSの初回起動、etc.	
	第2章 Linuxとは	Linuxカーネルとシェル、ディストリビューション	
	第3章 最も基本的なコマンド	ディレクトリ、ファイル操作に関するコマンド、etc.	
	第4章 正規表現とパイプ	正規表現、リダイレクト、パイプとgrep	
	第5章 さまざまなLinuxコマンド	ファイルの更新、一部参照、テキストの加工、etc.	
	第6章 viエディタ	ファイルの編集と保存、インサート/コマンドモード	
	第7章 ディレクトリとその他のコマンド	ディレクトリ、リンク、その他のコマンド	

# エボテック講義動画 ラインナップ詳細(5/6)

講座名	講座の概要		動画数
<b>Linuxシステム管理基礎</b>	Linuxにおけるユーザ管理、ネットワーク管理、プロセス管理等を解説		19本
	第1章 Linux管理者	ルートユーザ、ユーザ管理、グループ管理、etc.	
	第2章 ユーザ権限とアクセス権	所有者の変更、パーミッション変更、etc.	
	第3章 シェルスクリプト	シェルスクリプトの実行、作成	
	第4章 ネットワークの設定と管理	疎通確認、DNS設定、ファイアウォール、etc.	
	第5章 プロセス管理	プロセスの確認と監視、ジョブの操作、etc.	
<b>Java実践</b>	Javaによるプログラム開発を行う時に必要となる、さまざまな実践技術について解説		31本
	第1章 コレクション	コレクションとは、List、Set、Map、ジェネリクス、etc.	
	第2章 インスタンスの基本操作	インスタンスの等価判定、要約、並び替え、複製	
	第3章 日付と時間の取り扱い	TimeAPI、曖昧な日時を表すクラス、etc.	
	第4章 ファイル操作	テキスト、バイナリ、ストリーム、フィルタ、etc.	
	第5章 さまざまな種類のクラス	列挙型の使い方、拡張	
	第6章 関数オブジェクトとラムダ式	関数オブジェクト、SAMインタフェース、ラムダ式、etc.	
	第7章 JDBC	データベースアクセス、SQLの送信	
	第8章 デザインパターン	パターンを利用するメリット、etc.	
	第9章 便利機能	Junit、JaCoCo、アノテーション、etc.	
<b>Webアプリ基礎</b>	HTML、サーブレット、JSPの知識をもとに、Webアプリケーションの作成方法を解説		40本
	第1章 HTMLの作成	HTMLの基本構成、CSSの設定、etc.	
	第2章 Webアプリ作成の事前知識	Webページの仕組み、Webアプリケーションとは、etc.	
	第3章 サーブレットの基本	サーブレットの実行、サーブレットで発生するエラー	
	第4章 JSPの基本	JSPの実行、JSPで発生するエラー、etc.	
	第5章 フォーム	データの送受信、フォームを作成しよう、etc.	
	第6章 MVCモデル	フォワード、リダイレクト、etc.	
	第7章 様々なスコープ	JavaBeansについて、リクエストスコープとは、etc.	
	第8章 サーブレットの様々な仕組み	サーブレットクラス、リスナー、フィルター、etc.	
	第9章 JSPの様々な記述方法	アクションタグ、EL式、カスタムタグ、etc.	
	第10章 DAOパターン	DAOパターンのプログラムの紹介、etc.	
<b>プロジェクト基礎</b>	プロジェクトで開発を進める際の、各工程について解説		31本
	第1章 プロジェクト概論	プロジェクトの種類、契約形態、プロジェクト計画書、etc.	
	第2章 設計概論	設計書のモデル、クラス図、アクティビティ図、ER図、DFD、etc.	
	第3章 試験概論	試験とは、単体試験、結合試験	
	第4章 テーブル設計	要件からテーブル設計、正規形と第一正規化、第二正規化、etc.	
<b>Spring入門</b>	JavaにおけるフレームワークであるSpringBootを使用したWebアプリケーションの作成方法を解説		40本
	第1章 SpringBootの概要	SpringBootとは、アプリケーションアーキテクチャ、etc.	
	第2章 DI(依存性の注入)	依存性の注入とは、SpringのDI、DIの実装方法、実装による注意点	
	第3章 プレゼンテーション層の実装	Controllerの実装、パラメーターの受け渡し、セッション管理、etc.	
	第4章 ビジネスロジック層の実装	Entity/Service、Serviceの実装	
	第5章 データアクセス層の実装	MyBatis、全件検索、単一登録、単一検索とテーブル結合、etc.	
	第6章 SpringSecurityの実装	SpringSecurity、直リンクの禁止、パスワードの暗号化、CSRF、etc.	
	第7章 AOPの実装	AOP、AOPの実装	
	第8章 エラー処理の実装	エラー画面の実装、例外処理の実装	

# エボテック講義動画 ラインナップ詳細(6/6)

講座名	講座の概要		動画数
Pythonデータ分析	Pythonを使用したデータ分析の方法について解説		40本
	第1章 データ分析とPython	データ分析とは、データ分析の流れ、Pythonによるデータ分析、etc.	
	第2章 NumPy配列を扱う	NumPyの概要、NumPy配列の生成、加工、計算、基本統計量	
	第3章 pandasによるデータの前処理	SeriesとDataFrame、データの抽出、追加、連結、並べ替え、etc.	
	第4章 matplotlibによるデータの可視化	データの可視化とは、matplotlibライブラリ、FigureとAxes、etc.	
	第5章 scikit-learnによる機械学習	機械学習の進め方、scikit-learnライブラリ、教師あり学習、etc.	
PMO	PMO(プロジェクトマネジメント・オフィス)の業務を行う上で必要となる知識について解説		15本
	第1章 PMO役割と機能	プロジェクトマネジメント・オフィスの役割、機能	
	第2章 プロジェクトマネジメント手法	プロジェクトマネジメントに必要な各種管理手法	
メンタルヘルス・ラインケア	職場において管理監督者(上司)が労働者(部下)のメンタルをケアし、メンタルダウンを起こさないための方法を解説		11本
	第1章 Withコロナ時代のメンタルヘルスケア	コロナ時代に求められる部下のメンタルヘルスケア	
	第2章 職場環境でのメンタルヘルスケア	職場環境のメンタルヘルスケアの評価方法、etc.	
	第3章 部下に対する配慮	部下のストレスへの気付き、対処・軽減方法、etc.	
	第4章 部下からの相談への対応	コミュニケーション、早期発見のポイント、管理監督者の対応	
	第5章 社内外の資源との連携	社内外の資源と役割	
	第6章 職場復帰者への支援	部下の職場復帰支援	
デザイン思考入門	ビジネスにおいてデザイン思考を活用する意義と重要性、そして目的を達成するための各プロセスのスキルについて解説		14本
	第1章 なぜ今、「デザイン思考」なのか	デザインの持つ重要性の高まり、イノベーションとは、etc.	
	第2章 「共感」のスキル	どのように目的を見出すか、観察のやり方	
	第3章 「定義」のスキル	問題点の見つけ方、定義のポイント	
	第4章 「概念化」のスキル	コンセプトとは、場の展開からアイデアを考える、etc.	
	第5章 「試作」のスキル	モデル化(プロトタイピング)とは、プロトタイピングの方法	
	第6章 「テスト」のスキル	テストとは	

※2025年10月 現在

