

付録6 スキルに対応する LU

#	スキルセット
##	スキル
###	サブスキル
LU#	LU名
1	情報技術のスキル
1.1	ソフトウェア開発
1.1.1	プログラミングをする（原理，対象，アルゴリズム，モジュール，テスト）
0131	簡単なアルゴリズムの展開
1026	アルゴリズム展開による問題解決
1027	トップダウン実装による問題解決
1029	モジュール化 / 凝集 / 結合による問題解決
1030	システム視点の検証と検定
1031	プログラミング環境とツールによる問題解決
1035	抽象データ型（データとファイル構造）
1303	コンピュータシステムのリテラシ
1.1.2	アプリケーションを開発する（要求，仕様，開発）
0133	イベントドリブン・アプリケーションの構築
0432	プログラミングスタイル
1029	モジュール化 / 凝集 / 結合による問題解決
1035	抽象データ型（データとファイル構造）
1.1.3	アルゴリズムを設計し，データ，オブジェクトおよびファイルを構成する
0133	イベントドリブン・アプリケーションの構築
0947	知識表現
1028	オブジェクト実装による問題解決
1029	モジュール化 / 凝集 / 結合による問題解決
1303	コンピュータシステムのリテラシ
1.1.4	問題解決をする（同一の問題，システム概念，創造力）
0131	簡単なアルゴリズムの展開
0136	個人の IS アプリケーションの展開
0141	IS の分析と設計
1.1.5	クライアントサーバソフトウェアを開発する
0144	IS 設計と実装
0146	IS 開発のリスク / 実現可能性
1.1.6	情報システムをモデルで表現する
0404	問題構造
1.1.7	統合開発環境を使ってソフトウェアを開発する
0431	統合開発環境の基礎
0434	変更管理
1.2	ウェブ開発
1.2.1	ウェブページを開発する（HTML，ページエディタ，ツール）
0905	科目の授業設計
1125	Web 情報アーキテクチャ
1.2.2	ウェブのプログラミングをする（シン・クライアント，asp，ODBC，CGI，e コマース）
0322	コンテンツ表現
0925	Web 設計
1.3	データベース
1.3.1	データベーススキーマを設計する
0132	簡単なデータベースの設計
0150	データベース・アプリケーションの開発
0411	データベースの定義と操作
0412	トランザクション管理の原理
0413	オブジェクト指向とデータベース
0414	概念モデルとドメイン層
1304	情報システムのリテラシ
1.3.2	トリガー，記憶手順，検査の管理に関する設計 / 開発をする
1.3.3	管理する（セキュリティ，安全性，バックアップ，保守，複製）
1.3.4	データベーススキーマを構築する

1.4	システム統合
1.4.1	コンピュータシステムのハードウェアを構成する
1.4.2	簡単なネットワーク (LAN) を構築し, WAN に接続する
1103	通信ネットワークの経済性及び設計に関する問題
1.4.3	OS を構成し管理する (マルチプラットフォーム / プロトコル, NT / Unix)
1019	マルチユーザ OS のインストールと構築
1105	通信ネットワークにおける集中・分散システム
1.4.4	コンピュータシステムのソフトウェアを管理する (OS 基礎, 資源管理の概念)
1014	システムソフトウェア要素とインタフェース
1.4.5	ネットワークを設計し運用する
1103	通信ネットワークの経済性及び設計に関する問題
1109	通信ネットワーク実現のためのインストール
1110	LAN のインストールと設定
1202	相互結合網
1.4.6	システムを構成し, 運用・管理する
0920	学習管理システム
1019	マルチユーザ OS のインストールと構築
2	組織と専門的なスキル
2.1	ビジネスの基礎
2.1.1	ビジネスプロセスと環境を学習する
1302	人間社会への理解
2.1.2	会計処理・配分・財務管理・人的資源管理をする, マーケティングをする, 生産する
2.1.3	ビジネス問題とそれに適切な技術的解決をする
1304	情報システムのリテラシ
1308	専門領域の IS への応用能力
1314	コンピュータ活用ビジネスの理解
2.2	個人とチームの人間関係のスキル
2.2.1	学ぶための活動をする
1315	英語による理解
2.2.2	専門家のスキル (自分の方向を自分で決める, 指導する, 時間管理をする)
2.2.3	個人のスキル (促進する, 聴く, 組織する)
0405	情報システムの価値観
1310	理解可能な文書作成
2.2.4	専門家のスキル (仕事にコミットし完成する)
1315	英語による理解
2.2.5	チームのスキル (チームを編成する, ビジョン / ミッションを展開する, 協調する)
0403	グループダイナミクス
1311	理解可能なプレゼンテーション実行
1313	対人関係の構築
2.2.6	コミュニケーションスキル (会話する, 著述する, マルチメディアを使う, 共感して聴く)
0124	情報分析 (IS または IT の要求)
0143	IS 要求と仕様
0403	グループダイナミクス
1309	IS のグローバル化への理解
1315	英語による理解
2.2.7	倫理スキル (理論 / 概念を理解する, 倫理事例をセットする)
1301	IS の社会的意義
2.2.8	法と制度を正確に理解し, 順法行動をする
0950	知的財産権
0955	個人情報保護
3	戦略的な組織システムの開発
3.1	組織的なシステムの開発
3.1.1	戦略的に情報技術を活用する
0124	情報分析 (IS または IT の要求)
0145	ラビッドプロトタイピング
0147	IS の継続的な改善
0151	問題解決と複雑性の尺度
0611	知識発見
1016	OS 環境と資源
1306	開発方法論
3.1.2	IS を計画する

0405	情報システムの価値観
0492	プログラムマネジメント
1306	開発方法論
1307	多様な IS への理解
3.1.3	IT と組織的なシステムを理解する
0405	情報システムの価値観
1306	開発方法論
1307	多様な IS への理解
3.1.4	情報システムの分析と設計を行う
0124	情報分析 (IS または IT の要求)
0150	データベース・アプリケーションの開発
0497	ユースケース設計
0498	概念モデリング
0611	知識発見
0706	情報システムの分析と設計
0905	科目の授業設計
1305	要求分析
3.1.5	意思決定をする
1304	情報システムのリテラシ
3.1.6	システムを考える, IT を活用する, 顧客サービスをする
0107	システムと品質と IS
0129	パッケージの構成とカスタマイズ
0147	IS の継続的な改善
0612	データウェアハウスと OLAP ツール
1312	視点の多様化
3.1.7	システムの理論と品質を考える
0115	個人と性能評価
0134	プロトタイピングによる IS 開発
0153	システムと品質尺度の評価
0154	IS 専門家の倫理綱領
1312	視点の多様化
3.1.8	複雑系における問題を発見する
0404	問題構造
3.1.9	情報システムの要求を定義する
0404	問題構造
3.1.10	要求適合性を評価する
0491	情報システムの良さ
0492	プログラムマネジメント
3.1.11	顧客満足度を評価する
3.1.12	投資効果を評価する
3.2	プロジェクト管理
3.2.1	チームを指導する, プロジェクトのゴールを設定する
0444	プロジェクト計画書
1313	対人関係の構築
3.2.2	資源と活動を監視し指導する
0446	プロジェクトにおけるリスク管理
3.2.3	ライフサイクルのスケジューリングと計画を調整する
0443	見積もりとスケジューリング
0444	プロジェクト計画書
3.2.4	継続的な改善の概念を適用する
0905	科目の授業設計
1304	情報システムのリテラシ
3.2.5	プロジェクトの計画を立て追跡する
0447	プロジェクトにおけるリスク対応
0496	開発規模の見積もり方法
3.2.6	マネージャとしてプロジェクトを管理する
3.2.7	要求・設計の変更を掌握し, コントロールする
3.2.8	プロジェクトを成功に導くためにメンバとして貢献する
3.2.9	情報システムのテストを設計し評価する
3.2.10	システム開発におけるリスクに対応する