React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
ビジネスマナー1 ～ビジネスパーソンとしての心得～	オリエンテーション	アイスブレイク・研修ルールの説明
		マナーとは何か、なぜマナーが必要か
		身だしなみを通して相手に受け取ってほしい印象とは
	身だしなみ、表情	第一印象とメラビアンの法則
		身だしなみと表情の基本
		【演習】身だしなみチェック表に沿ってチェックしてみよう
	あいさつと心構え	コミュニケーションの心構え
		返事のマナーとオフィスのあいさつ
		目的に応じたお辞儀
		適切な挨拶とは
	敬語と言葉遣い	言葉遣いの大切さ
		正しい敬語の使い方
		【演習】正しい敬語表現に直しましょう
ビジネスマナー2 ～お客様対応の基本～	電話応対	電話対応の基本（かけるとき・受けるとき）
		伝言メモの残し方
		クレーム対応
		電話対応の練習をしよう
	他社訪問	訪問前の準備
		取引先企業への訪問、受付でのマナー
	名刺交換	名刺入れ確認
		名刺交換の仕方
	来客応対	誘導、正しい席へのご案内
		お茶の出し方
		確認問題：席次の優先順位
ビジネスマナー3 ～信頼されるコミュニケーション～	ビジネスメール	メールの書き方・返信の仕方
		TO・CC・BCCの使い方と注意点
		分かりやすいメールの書き方
	報・連・相	報告連絡相談のポイント
		指示の受け方（情報を整理整頓する）
		練習問題：電話で伝言を承った場合
		確認問題：訪問先でのマナー
	振り返り	確認問題：なぜビジネスマナーが必要か
	自分との約束	目標設定
ビジネスマナー4 ～オンライン上のマナー～	オンライン打ち合わせのマナー	基本的には顔出しをする
		打ち合わせの開始・終了時は挨拶を
		他の参加者が話す場合はマイクをオフにする
		相槌は大きく頷くなどして伝える
		入退出時のマナー
	オンライン打ち合わせを効果的に進めるコ	画面と自分との距離を適切に保つ
		できるだけカメラに視線を合わせる
		画面共有を利用する
		バーチャル名刺を作る
		雑音カットの設定をする
		打ち合わせ中に回線が重くならないように準備をする
		話し出すタイミングをわかりやすくする
		マスクを外せる環境であればマスクを外す
	オンラインでの打ち合わせの注意点	ITが苦手な人でも参加可能な環境を整える
		システム動作を事前に行なう
		映り込む背景に留意する
		自分の名前が他者にわかるようにする
		照明は明るくする

React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
7つの習慣	7つの習慣　導入	7つの習慣とは
		7つの習慣の全体像
		インサイド・アウト
	私的成功	第1の習慣：主体的である
		第2の習慣：終わりを思い描くことから始める
		第3の習慣：最優先事項を優先する
	公的成功	第4の習慣：Win-Winを考える
		第5の習慣：まず理解に徹し、そして理解される
		第6の習慣：シナジーを創り出す
	再新再生	第7の習慣：刃を砥ぐ

React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
ITリテラシー１	ITとは何か？	IT(Information Technology)の概要、導入
	コンピュータ/ハードウェア	CPU/メモリ/HDDの役割と特徴
	コンピュータ/ソフトウェア	基本ソフト：OS
		応用ソフト：アプリケーションとは
		アプリケーションの種類（ネイティブアプリ/Webアプリ/ハイブリッドアプリ)
	デジタルデータを理解しよう	2進数、ビットとバイトの考え方
ITリテラシー２	ネットワーク	そもそもネットワークとインターネットの違いとは？
		ネットワークの種類(LAN/WAN)、LANの接続形態(スター型/バス型/リング型)
		通信プロトコル、OSI参照モデル、TCP/IPモデル
		グローバルＩＰアドレスとプライベートＩＰアドレス
		ネットワークを構成する装置(LANケーブル、ルーター、ハブ、スイッチなど)
		ネットワーク機器とTCP/IPモデルとの関係
	インターネット	インターネットの歴史、仕組み
	Webの仕組み	WWW,サーバー、ブラウザ、URL
	IPアドレスとドメイン	グローバルＩＰアドレス、プライベートＩＰアドレス、クラス、DNSサーバーの役割
ITリテラシー３	データベース	データベース管理システム
		データベースモデル（階層型、ネットワーク型、リレーショナル型）
		リレーショナルデータベース、構造、テーブル、正規化
		SQL、関係演算、論理演算
	システム開発	システム開発のプロセス、企画プロセス、ROI、要件定義プロセス
	プログラム	そもそもプログラムとは？、プログラミング言語の分類、言語プロセッサ
		プログラミング言語の種類と特徴
ITリテラシー４	情報セキュリティ	サイバー攻撃の目的と手口、その対策
		コンピュータウィルス
		ネットワークのセキュリティ対策、セキュリティマネジメントの３大要素、故障対策
	ITサービスマネジメント	ITサービスマネジメントとは、CMS
	ITの潮流	クラウド、IoT(HEMS)、ビッグデータ、AI(人工知能)、５G

React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
プロジェクトマネジメント(SE)1	プロジェクトマネジメント	プロジェクトとは
		プロジェクトマネジメントとは
		プロジェクト・マネジャーの役割
	プロジェクトと組織	プロジェクトの流れ
		プロジェクトの区分（計画・実行・終結）
		プロジェクトの組織構造
プロジェクトマネジメント(SE)2	プロジェクトに必要な作業を定義する	最終成果物と要求成果物
		前提条件と制約条件
		個別の作業単位に分解する（WBS)
プロジェクトマネジメント(SE)3	プロジェクトの時間を管理する	作業の依存関係を把握する
		マイルストーンを設定する
		クリティカルパスを押さえる
プロジェクトマネジメント(SE)4	プロジェクトのコストを算出する	コストとは
		見積もり手法
		コストを抑える方法
プロジェクトマネジメント(SE)5	プロジェクトの品質を管理する	品質とは
		品質計画を立てる
		品質をチェックする
プロジェクトマネジメント(SE)6	プロジェクトのリスクを定義する	リスクとは
		リスクを定義する
		リスクに優先順位をつける
プロジェクトマネジメント(SE)7	プロジェクトを実行する	プロジェクトの変更を管理する
		チームを編成・育成する
		スケジュールの見直しをする
プロジェクトマネジメント(SE)8	実践ワーク	フレームワークを用いて課題を抽出
		SWOT分析を使って自社分析
		ステークホルダーの抽出
		WBS　作業の洗い出し
		トラブル事例

React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
ホームページA1	Web概論・HTML基礎	Webの概要
		ホームページの概要
		HTMLの基本的なタグ
		テーブル(表)
ホームページA2	ハイパーリンクとマルチメディア	ハイパーリンク
		画像とWebにおける色指定
		動画
		音声
ホームページA3	フォーム	フォームとは
		フォームのパーツ(基本)
		フォームのパーツ(応用)
ホームページA4	セマンティックコーディングと Web制作フロー	HTMLの変遷
		セマンティック・コーディング
		Web制作フロー
		画像の書き出し
		HTMLのコードチェック
ホームページB1	CSS基礎	CSSとは
		CSSのルール
		セレクター
		フォント、テキストのスタイリング
		疑似クラス
ホームページB2	CSSレイアウト	CSSレイアウト1
		CSSレイアウト2
		デザインのプロパティ
		背景とボーダー画像
		その他スタイル指定
ホームページB3	VS Codeを使用した HTML構築 （テキストはDwとなっておりますが授業内ではVS Codeを使用します。）	オーサリングツールとは
		コーディングに入る前
		HTMLコードの記述
ホームページB4	VS Codeを使用した CSS構築 （テキストはDwとなっておりますが授業内ではVS Codeを使用します。）	CSSコーディング
		開発者ツール
		CSS演習
		サーバーへのアップロード
ホームページC1	メディアクエリ・Webフォント ・CSSアニメーション	メディアクエリ
		Webフォント
		疑似要素
		グラデーション
		trasnsformプロパティー
		トランジション・アニメーション
ホームページC2	JavaScript基礎1	JavaScriptの概要と書式
		JavaScriptの命令
		変数・演算子
		条件・ループ
		関数とイベント
ホームページC3	JavaScript基礎2	DOMの仕様と要素ノードの操作
		属性ノードとテキストノード
		Googleマップの導入
ホームページC4	jQuery	jQueryの基本
		jQueryにおけるイベント処理
		jQueryの実践
		jQueryプラグインの利用

React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
JavaScript 1	開発環境の設定と最新の記法	Visual Studio Code のインストールと操作方法
		ECMAScript5,6(ES5, ES6)の記法
		【開発演習】 最新のJS記法へ書きかえ
JavaScript2	デバッグとオブジェクト	バグの直し方
		ビルトインオブジェクト
		ブラウザオブジェクト
		【開発演習】 宿泊サイト料金計算アプリ
JavaScript3	制御構文・正規表現・例外処理	制御構文を使った複雑な処理
		正規表現
		例外処理
		【開発演習】 フォームの入力内容を確かめる
		【開発演習】 占い風アプリを作る
JavaScript4	イベント・JavaScriptのクラスとオブジェクト	イベント
		配列とオブジェクト
		クラス
		【開発演習】 簡易的なRPGの戦闘処理
JavaScript5	jQueryによるアニメーション作成	クラスの切りかえによる動き
		パララックスを作る
		ローディングアニメーションの作成
JavaScript6	Ajaxの基本	Ajaxとはなにか
		JSONとJSONP
		AjaxとPromise
		【開発演習】 OpenWetherAPIを用いた固定の気象情報の取得
JavaScript7	jQueryを用いたAjax	Ajaxメソッド
		住所自動入力フォームの読解
		【開発演習】 ユーザーの入力に応じて気象情報を取得するアプリ
JavaScript8	HTML5とCanvas	Canvas
		【開発演習】 背景アニメ
		Webアプリを作る

React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
システム設計基礎1	請負ビジネス（提案から検収まで）	IT業界全体像
		Sierとは、Sierの分類、規模での分類
		請負でのシステムの開発の流れ
		要件定義（背景、目的、機能、システム化の範囲、スケジュールなど）
		基本設計（業務フロー、機能一覧、画面レイアウト、遷移図、ER図など）
		詳細設計、開発
		単体テスト、結合テスト、運用テスト、検収
		V字モデルの意味、PDCA
	開発のための契約形態	SESと請負契約の違い
		SESとは、SESの特徴
		労働者派遣契約との違い
	パッケージ・サービス開発	パッケージ開発とは、サービス開発とは
		受託開発との違い
		パッケージの例：ERPとは、ERPの例
		サービス開発とクラウド
システム設計基礎2	ウォーターフォール開発	ウォーターフォール開発とは、特徴
		大規模案件（複数の開発会社が関わる場合）の開発の流れ
		要件定義の詳細、要求定義と要件定義の流れ
		基本設計の詳細、アクティビティ図で問題を見つける
		詳細設計の詳細、データフロー図で扱うデータを見える化する
		要件定義での失敗はプロジェクトの失敗につながる
	機能要件と非機能要件の違い	機能要件とは
		3つの分類（画面、帳票、バッチ）
		機能要件の書き方（完成形イメージの文章化、提案依頼書（RFP））
		機能要件の書き方（背景や目的、事例）
		機能要件の書き方（必要な機能を洗い出す）
		機能要件の書き方（機能要件の選定）
		非機能要件とは
		非機能要件の失敗は運用フェーズで出る
		非機能要件のIPAでの６つの定義
		非機能要件の書き方（機能要件の検討後である必要がある）
		非機能要件の書き方（非機能要件グレードと可用性の継続性レベル）
		非機能要件の書き方（非機能要件の選定と実現難易度）
システム設計基礎3	アジャイル開発	アジャイル開発とは
		アジャイル開発の種類
		スクラム開発とは
		スクラム開発の優れた点
		スクラム開発でのイベント
		バックログ、スプリントプランニングミーティング
		デイリースクラム、スプリントレビュー
		スプリントレトロスペクティブ
	ウォーターフォール開発とアジャイル開発の比較	全体フローの違い、前提条件の違い
		リスク発生と対応タイミングの違い
		仕様凍結と仕様変更許容の違い
		アジャイルとウォーターフォールの組み合わせ

React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
UML/設計1	概要	UMLとは
		モデルとは
		13あるダイアグラムは、６つの構造図と７つの振る舞い図からなる
	クラス図	オブジェクト図とクラス図
		クラス図作成の練習１
		可視性、継承、多態性、他
		クラス図作成の練習２
UML/設計2	ユースケース図	ユースケース図の基本
		ユースケース図の作成練習
	アクティビティ図	アクティビティ図の基本
		ワークフロー、イベントフロー
		アクティビティ図の作成練習
	相互作用図	シーケンス図
		シーケンス図の作成練習
	課題	課題：各種の図で表現しよう

React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
データベース1	データベース概要	データベースとは
		データモデル
		リレーショナルデータベースの構造
		データベースサーバーの位置づけ
		SQLとは
		CRUDとは
	データベースの操作	コマンドでの操作(CUI)
		PHPMyAdminでの操作(GUI)
		基本操作(起動、ログイン)
		データベースとテーブルの操作
		データ型
		オプション指定
		データの操作(INSERT、SELECT、UPDATE、DELETE)
データベース2	条件指定	WHERE句1(比較演算子、論理演算子)
		WHERE句2(between、LIKE、IN、NOT IN、NOT)
		ソート(ORDER BY)
		表示件数の制御(LIMIT、OFFSET)
		重複行を除外(DISTINCT)
	リレーション、キー	リレーションとは
		属性、組、リレーションシップ
		キーとは
		主キー、複号キー、候補キー、外部キー
	ALTERコマンド	テーブル名の変更
		列の追加、削除、変更
データベース3	制約	制約とは
		UNIQUE、PRIMARY KEY、CHECK、NOT NULL、DEFAULT
	関数	数値関数
		文字列関数
		日付関数
		集約関数
		変換関数
	グループ化	group by
		having
	副問い合わせ（サブクエリ）	副問い合わせとは
		FROMを用いる方法
		WHEREを用いる方法
		HAVINGを用いる方法
	結合	結合とは(交差、内部、全外部、右外部、左外部の概要)
		内部結合(INNER JOIN)
		外部結合(LEFT JOIN)
データベース4	トランザクション、ロック	トランザクションとは
		文法(宣言、コミット、ロールバック)
		ロックとは
		排他ロック、共有ロック
	正規化	正規化とは
		第一正規形
		第二正規形
		第三正規形
	設計	システム開発のワークフロー
		画面設計
		画面遷移
		データベース設計
		ER図
		実体、属性、関連

React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
Java A1	型と演算子	Eclipseの基本操作
		プログラムの書き方
		データ型
		変数と型変換
		基本的な演算子
		関係演算子と論理演算子
		その他の演算子
Java A2	制御構造とメソッド	配列とfor文
		whileとdo-while
		処理を分ける構文
		switch構文
		break文とcontinue文
		メソッド
		ライブラリ
Java A3	クラスとオブジェクトの仕組み	クラスとオブジェクト
		クラス定義の基本
		コンストラクタ
		カプセル化
		パッケージとimport文
		オーバーロード
		参照
Java A4	オブジェクト指向	継承
		オーバーライドと多様性
		抽象クラス
		インターフェースと多様性
Java A5	例外とファイルI/O、文字列操作	例外処理
		高度な例外処理
		入出力(Java I/O)
		文字列の操作
Java A6	データ構造、マルチスレッド	データ構造
		マルチスレッド
Java B1 （オンデマンド目次）	Spring Boot開発の準備	Spring Bootとは
		アプリケーション開発とプロジェクト
		コントローラー
Java B2 （オンデマンド目次）	コントローラーとテンプレートエンジン	コントローラー
		ModelAndViewクラスの利用
		パラメータとフォーム
		簡易アプリの作成
Java B3 （オンデマンド目次）	データベースの利用	SQLデータベースの利用
		エンティティクラスの作成
		リポジトリの作成
		H2のメモリとファイル
		レコード
Java B4 （オンデマンド目次）	検索・検証・エンティティの連携	検索とリポジトリ
		JPQL
		値の検証
		Entityクラス間のリレーション
		リクエストハンドラー
Java B5 （オンデマンド目次）	RESTfulとサービスの利用	RESTful
		サービスの利用
		簡易メッセージボードの画面作成
Java B6 （オンデマンド目次）	セキュリティとOAuth2認証	セキュリティとSpring Security
		OAuth2によるソーシャル認証

React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
SpringBoot1	概要・環境構築	Javaフレームワーク「SpringBoot」とは
		テンプレートエンジン「Thymeleaf」とは
		インストール(eclipse)
		Spring Tool Suite
		ビルドツール「Gradle」
		Eclipseの初期設定
	前提知識確認(Java)	メソッド、ループ処理、クラスとオブジェクト、ArrayList
	前提知識確認(DB)	リレーショナルデータベース
		データベースの種類
		データベースとテーブル
		データ型
		CRUD操作
SpringBoot2	Spring MVC アーキテクチャー概要	Spring MVCアーキテクチャーとは
		Dispather Servlet
		DI(依存性注入)
	基礎編１(V+C)	Contorollerの書き方
		Thymeleafを用いたViewの書き方
		実践：お問い合わせフォームの入力画面
	基礎編２(M+V+C)	Modelの書き方
		フォームによるデータの送付
		実践：お問い合わせフォームの確認画面
		バリデーション(入力値の検証)
		実践：フォームバリデーションの実装
SpringBoot3	H2データベース	H2データベースとは
		application.propaties
		shema.sql、data.sql
		H2コンソールを用いた確認
	応用編１	DAOパターン
		データの登録（Create）
		実践：お問い合わせフォームの完成
SpringBoot4	応用編２	データの検索(Read)
		実践：データベースに登録された情報を一覧表示
		データの削除(Delete)
		実践：データベースに登録された情報を1件削除
		データの更新(Update)
		実践：データベースに登録された情報を修正
SpringBoot5	応用編３	MySQLの利用
		JPAの利用（H2データベース）
		JPAの利用（MySQL）
		JPAによるDB操作１（H2 database）
SpringBoot6 (期間は柔軟に 調整可能)	開発演習	チャットアプリの仕様確認
		投稿機能の実装
		投稿時の処理の修正
		一覧表示機能の修正
SpringBoot7 (期間は柔軟に 調整可能)	開発演習	各自カスタマイズ案の相談
		各自カスタマイズ案の実装
		プレゼン
		総括

React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
PHP1	PHPの概要・基本文法	PHPの概要
		XAMPP
		PHPの基本文法
		基本的な構文
PHP2	Webプログラムの基礎	関数
		ビルトイン関数
		ユーザー定義関数
		環境変数
PHP3	フォーム	フォーム処理
		プログラムの処理
		お問い合わせページ作成
PHP4	掲示板	掲示板の基礎
PHP5	ＳＱＬ基礎	オブジェクト指向
		データベース
		PDO
PHP6	クッキーとセッション	セッション
		Webシステムの仕様設計
		顧客管理アプリケーションの作成
PHP7	在庫管理アプリケーションの作成	在庫管理アプリケーションの作成の流れ
		商品登録の機能
		フォルダ構成
		プログラムコード
PHP8	デバッキングとセキュリティ対策	デバッキング
		セキュリティ（基礎）
		セキュリティ（応用）
		様々なライブラリ

React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
開発演習	システム開発のワークフロー	ワイヤーフレーム作成
		要件定義
		外部設計
		内部設計
	ユーザーインターフェース作成 (HTML/CSS/JavaScript)	作成の流れ
		トップページ
		商品登録ページ
		仕入れ登録ページ
		売り上げ登録ページ
	データベースの構築・環境確認	環境確認
		データベース作成
		テーブル作成
		データ入力
	開発実践	プログラムからの接続
		トップページ
		商品登録ページ
		仕入れ登録ページ
		売り上げ登録ページ
		確認

React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
アルゴリズム1	アルゴリズム概要	アルゴリズムとは
		アルゴリズムの種類
		計算量の評価
	探索	線形探索
		二分探索
		効率の比較
		二分探索を体験する
	組み合わせ爆発	ハノイの塔
		経路探索の計算量
アルゴリズム2	初等的ソート	選択ソート
		バブルソート
		挿入ソート
		ソートアルゴリズムを体験する
	高等的ソート	再帰
		マージソート
		マージソートを体験する
アルゴリズム3	データ構造	リスト
		スタック
		キュー
		ハッシュ
	グラフ	無向グラフ
		有向グラフ
		重み付き無向グラフ
		重み付き有向グラフ
	グラフの探索	深さ優先探索
		幅優先探索
		ダイクストラ法
フローチャート	フローチャート	フローチャートの概要
		フローチャートの種類
		フローチャートの記号
		フローチャートの演習

React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
React 1	Reactの基本を理解する	フロントエンド開発とReact
		CDNでReactを使う
		Reactによる表示作成の仕組み
		Node.jsとnpm
		Npmを使用したReactアプリケーションを作成する
		npmプロジェクトの仕組み
React 2	クラスコンポーネントとJSX	クラスコンポーネントの基本
		コンポーネントクラスの定義
		コンポーネントを利用する
		propsによる属性の利用
		ステートを利用
		イベントの利用
		JSXの構文的利用
React 3	関数コンポーネントとフック	関数コンポーネントの基本
		ステートフック
		副作用フック
		独自フック
		メッセージ管理アプリの作成
React 4	Next.jsによる機能拡張	Reactの機能を拡張する
		Next.jsプロジェクトを作成する
		ファイルシステムルーティング
		スタイルシートの利用
		styled-jsxの利用
		スター付きメッセージ管理アプリの作成
React 5	API利用とネットワークアクセス	APIルートについて
		Web APIとは
		Fetch APIを使用する
		SWRとは
		パラメータを利用する
		SWRを使ったテキスト出力
		POST・PUT・DELETEメソッドへの対応
		アドレス検索アプリを作る
React 6	Firebaseとの連携	データベース
		Firestoreデータベースの利用
		データベースとコレクション
		Authとユーザー認証
		Authenticationの利用
		認証ユーザーのみアクセスを許可する
		ユーザー認証を使ったメッセージボード

React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
Vue1	Vue.jsの基礎知識	フレームワークの基礎知識
		Vue.jsの特徴
		Vue.jsを支える技術
		はじめの一歩
	データの登録と更新	Vueオブジェクト
		基本構文
		イベントとフォーム入力の受け取り
Vue2	データの監視と加工	データの監視
		データの加工
		Vuex
	コンポーネントでＵＩ部品を作る	コンポ―ネントの基礎
		Vueコンポーネントの定義
		コンポーネントの設計
Vue3	トランジションとアニメーション	基本構文
		使い方例
Vue4	より大規模な開発に向けて	概要
		Vuex
		Vue Router
		SPAの構築する

React研修

実施カリキュラム	実施項目	実施内容
Git 1	GitとGitHubの概要	バージョン管理システムとGit
		Gitの歴史
		Gitの特徴
		GitHubとは
	インストールと初期設定	Gitのインストール
		GitHubのアカウントを作成
		Sourcetreeへのアカウント設定
	Gitの基本的な操作	Gitによるデータ管理
		初めてのコミット
		Exercise ファイルを変更して再度コミットして、変更履歴を確認してみよう！
		初めてのプッシュ
		Sourcetreeでリポジトリの情報を確認する
		名前を変更/移動したファイル
		バージョン管理しないファイル
Git 2	変更履歴の操作	変更を元に戻す
		変更を保留する
	GitHubとの連携	リモートリポジトリへのアクセス
		ローカルにクローンを取得
		リモートの情報の確認
		リモートから取得（フェッチ）
		リモートから取得（プル）
		フェッチとプルの違い
	ブランチとマージ	コミットとは
		ブランチとは
		ブランチでの修正作業
		変更のマージ
		Exercise ポートフォリオサイトを公開しよう！
Git 3	コンフリクト	コンフリクトの発生
		コンフリクトの解決
	ブランチとプルリクエスト	ブランチでの作業
		プルリクエストの作成
		レビューとマージ
		Exercise プルリクエストでコンフリクトが発生した場合の対処
	GitHubのセキュリティ	セキュリティ対策
	GitHubの便利な機能	Issue
		Gist
		READMEとマークダウン
		その他便利な機能
Git 4	GitHubによる開発フロー	Git Flow
		GitHub Flow
		GitHub Flowのルール
	コマンドでの操作	Gitのインストール
		基本的なコマンド
		Gitの設定
	コマンドでのGitの操作	ローカルリポジトリの操作に必要なコマンド
		共同作業で必要なコマンド