令和7年度

「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

ITデジタルクリエイター科
教育カリキュラム
（2年次・3年次）

工業専門課程 IT デジタルクリエイター科のカリキュラム開発

目 次

IT デジタルクリエイター科教育カリキュラム（2 年次）

2 年次カリキュラム概要・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1

1. デジタルクリエイティブ概論 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・１７

2. デジタルコミュニケーション・ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・３９

3. 3DCG ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・６１

4. 生成 AI によるデザイン ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・９９

5.デジタルツイン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・１２７

6.デジタルマーケティング・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・１４４

7.デザインプラットフォーム ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・１７１

8.デジタルの色彩応用 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・１８８

IT デジタルクリエイター科教育カリキュラム（3 年次）

3 年次カリキュラム概要・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・２１０

1.UI デザイン ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・２３６

2.UX デザイン ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・２５４

3. デザイン思考・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・２７３

4.デジタルマーケティング（応用） ・・・・・・・・・・・・・・・・・２８４

5.WEB システム開発 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・３０４

6.バックエンドエンジニアリング ・・・・・・・・・・・・・・・・・・３２１

7.データベース、AI 活用 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・３３５

8.データエンジニアリング・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・３４９

9.クラウドコンピューティング・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・３６５

10.生成 AI の活用・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・３７６

11.生成 AI によるデザイン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・３９１

12.映像制作・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・４００

13.音響制作・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・４０９

14.CG アニメーション・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・４１６

15.メタバースオブジェクト制作・・・・・・・・・・・・・・・・・・・４２６

2 年次カリキュラム概要

デジタル表現力と基礎設計力の確立（応用基礎段階）

【到達目標】

デジタルクリエイティブ分野における基礎理論と表現技術を体系的に理解し、
3DCG・生成 AI・デジタルツイン・マーケティングを横断した「設計思考と制作基礎力」を身につける。

【主な学習領域と内容】

1. デジタルクリエイティブ概論
   デジタル表現の歴史、現代のクリエイティブ産業構造、分野横断型デザインの考え方を学ぶ。

2. デジタルコミュニケーション
   情報設計・視覚表現・ユーザーへの伝達手法を理解し、デザインによる意思疎通力を養う。

3. 3DCG
   立体構造・モデリング・マテリアル・簡易アニメーションの基礎を習得し、空間表現力を高める。

4. 生成 AI によるデザイン
   生成 AI の仕組みを理解し、画像・デザイン制作への活用方法を学ぶ。人間の創造性との役割分担を意識する。

5. デジタルツイン
   現実空間とデジタル空間の対応関係を学び、3D データ・シミュレーション活用の基礎概念を理解する。

6. デジタルマーケティング
   Web・SNS を中心としたデジタル施策の基本構造を学び、デザインとマーケティングの関係を理解する。

7. デザインプラットフォーム
   制作ツール・クラウドサービス・共同制作環境の活用方法を学び、実務に近い制作フローを体験する。

8. デジタルの色彩応用
   色彩理論をデジタル表現に応用し、UI・CG・ブランド表現における色の役割を理解する。

2 年次（専門基礎〜応用基礎）シラバス

1. デジタルクリエイティブ概論

教育目的：デジタルクリエイティブ領域の全体像を理解し、制作・設計・活用の基礎概念を体系的に学ぶ。
到達目標：主要分野（UI/UX、3DCG、生成 AI、マーケ等）の役割を説明でき、制作プロセスを言語化できる。
授業概要：デジタル表現の潮流、制作工程、職種・産業構造、成果物の評価観点を扱い、実務で通用する共通言語を身につける。

2. デジタルコミュニケーション

教育目的：情報を適切に整理・伝達するための設計力を養い、デジタル媒体での表現と伝達を理解する。
到達目標：目的・対象に応じて情報構造を設計し、視覚表現や文章表現で伝達できる。
授業概要：情報設計、視覚的階層、表現の一貫性、プレゼンテーションの基本、協働のための伝達方法を学ぶ。

3. 3DCG

教育目的：3D 表現の基礎技術を習得し、空間・形状・質感を扱う制作力を身につける。
到達目標：基本的なモデリング〜レンダリングの流れを理解し、簡単な 3D 成果物を制作できる。
授業概要：3D の概念、モデリング、マテリアル、ライティング、レンダリングの基礎を扱い、制作工程と品質観点を学ぶ。

4. 生成 AI によるデザイン

教育目的：生成 AI の特性を理解し、デザイン制作における活用方法と留意点を身につける。
到達目標：生成 AI を用いた制作プロセスを設計でき、著作権・倫理・品質の観点を説明できる。
授業概要：生成 AI の基本、プロンプト設計の考え方、制作フローへの組み込み、品質管理、権利・倫理を扱う。

5. デジタルツイン

教育目的：現実空間とデジタル空間を結び付ける考え方を理解し、3D・データ活用の基礎を学ぶ。
到達目標：デジタルツインの仕組みと用途を説明でき、活用例を目的別に整理できる。
授業概要：デジタルツインの概念、3D データと現実の対応、シミュレーションの基礎、産業活用事例を取り扱う。

6. デジタルマーケティング

教育目的：デジタル施策の基本構造を理解し、クリエイティブと成果指標の関係を学ぶ。
到達目標：代表的な施策（SNS/広告/Web）を説明でき、簡易な改善案を立案できる。
授業概要：マーケの全体像、顧客接点、KPI の考え方、SNS と広告の基礎、クリエイティブ改善の基本を学ぶ。

7. デザインプラットフォーム

教育目的：制作・共有・運用を支えるプラットフォームを理解し、協働制作の基礎を身につける。
到達目標：制作環境を整備し、チーム制作を想定したファイル管理・運用ができる。
授業概要：制作ツール・クラウド連携・バージョン管理・共有設計・運用ルールを学び、実務に近い制作環境を構築する。

8. デジタルの色彩応用

教育目的：色彩理論をデジタル表現へ応用し、視認性・印象・ブランド整合を設計できる力を養う。
到達目標：目的に応じた配色を設計でき、UI・広告・CG で色の効果を説明できる。
授業概要：色の心理効果、可読性・コントラスト、配色設計、媒体特性（画面表示）の理解、ブランド表現への応用を扱う。

科目名：デジタルクリエイティブ概論（2 年次）

科目区分：専門科目（基礎〜応用基礎）

授業形態：講義（必要に応じて短い演習・ディスカッションを含む）

単位数・授業時間数：2 単位相当（80 回想定）
※貴校の規程に合わせて調整可能

開講年次・学期：2 年次（前期／通年いずれも可）

【科目の教育目的】
デジタルクリエイティブ領域の全体像を体系的に理解し、制作・設計・運用を横断する基礎概念を学ぶ。
2 年次以降に学ぶ 3DCG、UI/UX、生成 AI、デジタルマーケティング、デジタルツイン等の学習を、共通の枠組み（工程・役割・評価）で結び付け、実務で通用する「説明できる力」を育成する。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. デジタルクリエイティブ分野の主要領域（UI/UX、3DCG、生成 AI、マーケ、データ等）の役割と関係を説明できる。

2. 制作プロセス（企画→設計→制作→検証→運用）を工程として整理し、成果物の品質観点を言語化できる。

3. 目的・対象・制約条件から、適切な表現手段と制作アプローチを選定できる。

4. 生成 AI 活用における基本的な留意点（品質・権利・倫理・情報管理）を説明できる。

【授業概要】
デジタルクリエイティブの「全体地図」を作る科目である。
作品づくりだけではなく、誰に／何を／どう届けるかという設計視点と、プロジェクトとして回す視点（役割分担・工程・評価・改善）を学ぶ。各分野の専門科目に入る前提として、用語・フレームワーク・評価観点を整理し、学習の土台を形成する。

【成績評価方法・基準】（例）

- レポート／課題（工程整理・設計書の簡易版など）：50%
- 小テスト（用語・概念理解）：20%
- 発表・授業内活動（説明力・根拠の提示）：30%
  ※配点は貴校運用に合わせて調整可能

【学習上の留意事項】

- 「正解の見た目」を暗記するのではなく、理由を説明できることを重視する。
- 生成 AI を使用する場合は、出典・制作過程・修正点を記録し、著作権・情報管理に配慮する。

【教科書・参考資料】（例）

- 授業内で配布する資料（スライド、ワークシート）
- 参考：デザイン原則、UI/UX 入門、マーケ基礎、生成 AI ガイドライン等
  （貴校指定に合わせて差し替え）

【事前・事後学習】（例）

- 事前：提示テーマの事例収集（Web/アプリ/広告など）
- 事後：授業内容を「工程・評価観点」の形で要点整理し、次回に持ち越す

科目名：デジタルコミュニケーション（2 年次）

科目区分：専門科目（基礎〜応用基礎）

授業形態：講義＋演習（ペア／グループでのレビューを含む）

単位数・授業時間数：2 単位相当（80 回想定）
※貴校規程に合わせて調整可能

開講年次・学期：2 年次（前期／通年いずれも可）

【科目の教育目的】

デジタル環境における「伝える」を設計する力を養う。
情報を整理し、相手に誤解なく届く形に変換するために、**情報設計（構造化）／表現（視覚・文章）／共有（協働）**の基本を学び、制作やプロジェクト運用の土台となるコミュニケーション能力を身につける。

【到達目標】（学習成果）

学生は学期末までに、次を達成できる。

1. 目的・対象・制約条件を整理し、伝達すべき情報を取捨選択できる。
2. 情報を構造化（階層化・分類・優先順位付け）し、伝わる順序に設計できる。

3. 画面・スライド・文章等で、読み手の理解を助ける表現（見出し／余白／強弱／用語統一）を実装できる。

4. レビューを通じて改善点を根拠付きで指摘し、改善案として言語化できる。

5. 共同制作に必要な共有ルール（命名・版管理・コメント）を運用できる。

【授業概要】

デジタル制作では「作る力」だけでなく、「意図が伝わる形に整える力」が成果物の品質を左右する。本科目では、情報を整理→設計→表現→共有→改善する一連の流れを学び、Web・UI・資料・SNS など媒体を問わず活用できる基礎を身につける。授業では短い演習を通じて、言語化とレビューの習慣を形成する。

【成績評価方法・基準】（例）

- 課題（情報設計資料・スライド・図解等の提出物）：60%
- 小テスト（用語・原則・観点理解）：20%
- 発表・レビュー参加（根拠ある指摘、改善提案）：20%
  ※配点は貴校運用に合わせて調整可能

【学習上の留意事項】

- 作品の「好み」ではなく、目的に合っているか／誤解が起きないかで評価する。
- レビューは人格ではなく成果物に対して行い、指摘は必ず理由と改善案を添える。
- ファイル共有・命名・版管理は実務の基本として厳守する。

【教科書・参考資料】（例）

- 授業配布資料（情報設計テンプレ、レビュー観点表、スライド例）
- 参考：情報設計／プレゼンテーション／UI ライティング／図解入門 など
  （貴校指定に合わせて差し替え）

【事前・事後学習】（例）

- 事前：指定テーマの事例収集（Web・アプリ・資料・SNS 投稿から各 2 例）
- 事後：自分の成果物を「目的・対象・構造・表現・改善」の観点で振り返りメモ化する

科目名：3DCG（2 年次）

科目区分：専門科目（基礎～応用基礎）

授業形態：講義＋演習（制作課題中心）

単位数・授業時間数：2 単位相当（140 回想定）
※貴校規程に合わせて調整可能

開講年次・学期：2 年次（前期／通年いずれも可）

【科目の教育目的】
3DCG の基礎理論と制作工程を理解し、空間・形状・質感を扱う表現力を育成する。
モデリングからマテリアル、ライティング、レンダリングまでの一連の流れを体験し、目的に応じた品質と制作効率のバランスを意識した制作ができる力を身につける。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. 3D 表現の基本概念（座標・スケール・ポリゴン等）を説明できる。
2. 基本形状をもとに、意図した形状のモデリングができる。
3. マテリアル／テクスチャの役割を理解し、質感を設計できる。
4. ライティングとカメラで見え方を調整し、レンダリングできる。
5. 制作工程を分解し、改善点（形状／質感／見せ方）を根拠付きで説明できる。

【授業概要】
3DCG は、製品・建築・広告・映像・メタバースなど幅広い領域で活用される。
本科目では、3DCG 制作を「作り方の暗記」ではなく、**工程（モデリング→質感→光→出力）**として理解し、制作の判断基準を持つことを重視する。基礎課題を積み上げ、最終的にテーマに沿った小作品としてまとめる。

【成績評価方法・基準】（例）

- 制作課題（中間＋最終成果物、工程記録を含む）：70%
- 小テスト（用語・工程・基本概念）：10%
- 発表・講評参加（説明力／改善提案）：20%
  ※配点は貴校運用に合わせて調整可能

【学習上の留意事項】

- 形を作るだけでなく、「なぜその形・質感・光にしたか」を説明できることを重視する。

- 他者のデータや素材を使う場合は、利用条件・出典を明記する。
- PC 環境差が出るため、保存・バックアップを習慣化する。

【教科書・参考資料】（例）

- 授業配布資料（工程チェックリスト、提出要件、作例）
- 参考：3D モデリング入門、マテリアル／ライティング基礎、レンダリングの考え方 など
  （貴校指定に合わせて差し替え）

【事前・事後学習】（例）

- 事前：3D 作品事例の収集（目的／質感／光の観点で分析）
- 事後：制作工程の記録（何を変更し、見え方がどう改善したか）をメモ化する

科目名：生成 AI によるデザイン（2 年次）

科目区分：専門科目（基礎～応用基礎）

授業形態：講義＋演習（制作課題／レビュー中心）

単位数・授業時間数：2 単位相当（100 回想定）
※貴校規程に合わせて調整可能

開講年次・学期：2 年次（前期／通年いずれも可）

【科目の教育目的】
生成 AI の特性を理解し、デザイン制作における活用方法を、企画・設計・制作・改善の工程として学ぶ。
「速く作る」だけではなく、意図の明確化／品質管理／権利・倫理／情報管理を前提に、実務で再現可能な生成 AI 活用の基礎を身につける。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. 生成 AI の基本的な仕組みと、得意・不得意を説明できる。
2. 目的・対象・制約条件を踏まえて、生成 AI を用いた制作プロセスを設計できる。
3. プロンプトの設計（要素分解・指示の具体化・反復改善）できる。
4. 生成物を評価し、品質を高めるための修正方針を立案できる。

5. 著作権・倫理・個人情報・機密情報などの留意点を理解し、適切に運用できる。
6. 制作過程（意図、指示、採用理由、修正履歴）を記録し、説明できる。

【授業概要】

生成 AI は、アイデア出し、ビジュアル案作成、バリエーション展開などに有効だが、誤情報・権利・品質の課題もある。

本科目では、生成 AI を「ツール」ではなく「制作工程の一部」として扱い、要件整理→プロンプト→生成→評価→改善→成果物化の流れを学ぶ。最終的には、目的に合ったデザイン成果物と、制作過程の記録（制作ログ）を提出する。

【成績評価方法・基準】（例）

- 最終制作課題（成果物＋制作ログ）：70%
- 小テスト（概念／留意点／用語）：10%
- 発表・レビュー参加（根拠ある評価と改善提案）：20%
  ※配点は貴校運用に合わせて調整可能

【学習上の留意事項】

- 生成物の採用は「好み」ではなく、目的適合・品質・権利面で判断する。
- プロンプトや生成物は、提出物として制作過程の説明が必要になる。
- 個人情報・機密情報を入力しない。外部公開する場合は利用条件を確認する。

【教科書・参考資料】（例）

- 授業配布資料（プロンプト設計テンプレ、評価観点表、制作ログ様式）
- 参考：生成 AI の基礎、著作権・情報倫理、デザイン制作プロセスの入門資料
  （貴校指定に合わせて差し替え）

【事前・事後学習】（例）

- 事前：テーマに関する参考ビジュアル収集（3〜5 例）と要件メモ作成
- 事後：生成結果の比較メモ（採用／不採用理由、改善案）を作成する

科目名：デジタルツイン（2 年次）

科目区分：専門科目（基礎～応用基礎）

授業形態：講義＋演習（事例分析／簡易モデル設計・表現を含む）

単位数・授業時間数：2 単位相当（60 回想定）
※貴校規程に合わせて調整可能

開講年次・学期：2 年次（前期／通年いずれも可）

【科目の教育目的】
現実空間や現実の状態をデジタル空間で再現・連携する「デジタルツイン」の概念を理解し、3D・データ・シミュレーションの基礎を、制作・活用の観点から学ぶ。
3DCG やデータ、IoT、可視化など周辺領域との関係を整理し、目的に応じた設計・評価の考え方を身につける。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. デジタルツインの定義と特徴（可視化／連携／更新／予測）を説明できる。
2. 活用領域（製造、建築、都市、防災、医療、流通など）を目的別に整理できる。
3. デジタルツインの基本構成（現実データ→モデル→可視化→運用）を図で説明できる。
4. 3D モデルとデータの関係、更新の仕組み（頻度・精度・コスト）を理解し、要件として整理できる。
5. 品質観点（再現度、遅延、信頼性、運用性、セキュリティ）を挙げ、評価できる。

【授業概要】
デジタルツインは、現実世界の対象（設備、建物、街、人の流れなど）をデジタル上で扱い、状態把握・可視化・意思決定・予測に活用する考え方である。
本科目では、技術要素を細部まで実装することよりも、**「何をどう再現し、どう更新し、どう活用するか」**という設計の視点を中心に学ぶ。事例分析と簡易設計演習を通して、3D・データ・運用のつながりを理解する。

【成績評価方法・基準】（例）

- 設計課題（対象・目的・構成図・可視化案・評価観点）：70%
- 小テスト（用語・概念・構成理解）：10%
- 発表・講評参加（根拠ある説明／改善提案）：20%
  ※配点は貴校運用に合わせて調整可能

【学習上の留意事項】

- 技術の名称暗記ではなく、「目的に対して、何をどこまで再現するか」を説明できることを重視する。
- 現実データには個人情報や機密が含まれ得るため、取り扱いルールを守る。
- 運用（更新・保守・コスト）まで含めて設計する。

【教科書・参考資料】（例）

- 授業配布資料（構成図テンプレ、要件定義シート、評価観点表）
- 参考：デジタルツイン概論、IoT 基礎、3D 可視化、データ活用入門
  （貴校指定に合わせて差し替え）

【事前・事後学習】（例）

- 事前：デジタルツイン事例を 2 件調査し「目的・対象・データ・可視化」を整理する
- 事後：演習で作成した構成図を改善し、トレードオフ（精度／コスト／更新頻度）を言語化する

科目名：デジタルマーケティング（2 年次）

科目区分：専門科目（基礎～応用基礎）

授業形態：講義＋演習（事例分析／簡易施策設計／クリエイティブ改善）

単位数・授業時間数：2 単位相当（100 回想定）
※貴校規程に合わせて調整可能

開講年次・学期：2 年次（前期／通年いずれも可）

【科目の教育目的】
デジタル施策（Web・SNS・広告・コンテンツ）の全体像を理解し、「誰に、何を、どの導線で届け、どう成果を測るか」を設計できる基礎力を養う。
クリエイティブ（デザイン・文章・映像）と成果指標（KPI）の関係を学び、改善サイクルを回す考え方を身につける。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. 学生は学期末までに、次を達成できる。
2. デジタルマーケティングの基本構造（認知→興味→比較→行動→継続）を説明できる。

3. 目的に応じた KPI を設定し、施策の成果の見方を整理できる。
4. ターゲット像を踏まえ、簡易な施策案（SNS 投稿・LP・広告案など）を設計できる。
5. クリエイティブを評価観点（訴求・分かりやすさ・整合性）で分析し、改善案を提示できる。
6. データに基づく改善サイクル（仮説→実行→測定→改善）を説明できる。

【授業概要】
デジタルマーケティングは、広告運用だけではなく、Web・SNS・コンテンツ・データ活用を含む「届け方の設計」である。
本科目では、専門用語の暗記ではなく、目的設定→導線設計→クリエイティブ設計→測定→改善の流れを学ぶ。
実例分析と小課題を通して、制作側（デザイン）と運用側（マーケ）の共通言語を身につける。

【成績評価方法・基準】（例）
- 施策設計課題（企画書＋クリエイティブ案＋KPI 設計）：70%
- 小テスト（用語・構造・指標理解）：10%
- 発表・講評参加（根拠ある分析／改善提案）：20%
  ※配点は貴校運用に合わせて調整可能

【学習上の留意事項】
- 「バズらせる」よりも、目的に合う導線と指標を設計することを重視する。
- 事例分析では、表面の真似ではなく「狙い・対象・導線・指標」を読み解く。
- 個人情報・景品表示・著作権など、公開物としての基本ルールを守る。

【教科書・参考資料】（例）
- 授業配布資料（施策設計テンプレ、KPI 表、LP 構成例、投稿設計例）
- 参考：デジタルマーケ入門、コピーライティング、Web 解析の基礎
  （貴校指定に合わせて差し替え）

【事前・事後学習】（例）
- 事前：身近な企業の SNS・Web を調査し「導線と CTA」をメモする
- 事後：自分の施策案について「目的→導線→KPI→改善仮説」を 1 枚に整理する

科目名：デザインプラットフォーム（2 年次）

科目区分：専門科目（基礎～応用基礎）

授業形態：講義＋演習（環境構築／共同制作／運用演習）

単位数・授業時間数：2 単位相当（60 回想定）
※貴校規程に合わせて調整可能

開講年次・学期：2 年次（前期／通年いずれも可）

【科目の教育目的】
デジタル制作の現場で必要となる「制作環境（ツール）」「共有（共同制作）」「運用（管理・改善）」の基礎を学び、個人制作からチーム制作へ移行するための土台を形成する。
制作物の品質は成果物だけでなく、ファイル管理・命名・版管理・レビューといった運用の質で決まることを理解し、実務に近い制作フローを身につける。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. 制作プラットフォームの役割（制作／共有／運用／自動化）を説明できる。
2. 共同制作を想定したファイル管理（命名規則・フォルダ設計・権限）を設計できる。
3. バージョン管理の考え方（履歴・差分・復元・公開範囲）を理解し、運用できる。
4. レビューの手順（コメントの付け方、修正反映、合意形成）を実践できる。
5. テンプレート化・コンポーネント化により、再利用性の高い制作環境を構築できる。

【授業概要】
デザイン制作は、作品単体ではなく「チームで継続運用する仕組み」として成立する。
本科目では、制作ツールの操作を学ぶだけでなく、制作の再現性・共有性・保守性を高める運用を扱う。演習では、仮想プロジェクトを設定し、ファイル設計、命名、版管理、レビュー、テンプレ化までを一通り体験する。

【成績評価方法・基準】（例）

- 運用設計課題（フォルダ設計・命名規則・版管理・ガイド）：50%
- 共同制作課題（成果物＋レビュー履歴＋納品整備）：30%
- 授業内活動（レビュー参加・運用遵守・改善提案）：20%
  ※配点は貴校運用に合わせて調整可能

【学習上の留意事項】

- 「作れた」だけでなく、他者が引き継げるか／再現できるかを重視する。
- 命名・版管理・権限は実務で最重要。ルールを守れない場合は減点対象とする。
- 外部素材利用時は出典・利用条件を必ず確認する。

【教科書・参考資料】（例）

- 授業配布資料（運用ルール雛形、レビュー観点表、テンプレ設計例）
- 参考：情報管理・共同制作の基礎、デザインシステム入門
  （貴校指定に合わせて差し替え）

【事前・事後学習】（例）

- 事前：共同制作で困った経験（探せない／上書き等）を 1 つ整理して持参
- 事後：自分の作った運用ルールを改善し「守る理由」を一言で説明できるようにする

科目名：デジタルの色彩応用（2 年次）

科目区分：専門科目（基礎〜応用基礎）

授業形態：講義＋演習（配色設計／評価・改善／制作課題）

単位数・授業時間数：2 単位相当（80 回想定）
※貴校規程に合わせて調整可能

開講年次・学期：2 年次（前期／通年いずれも可）

【科目の教育目的】
色彩理論をデジタル制作（UI、Web、SNS、映像、3DCG 等）に応用し、「見やすい」「伝わる」「印象が一致する」配色を設計できる力を育成する。
媒体特性（画面表示）と利用環境を踏まえ、可読性・視認性・アクセシビリティ・ブランド整合を意識した色の運用力を身につける。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. 色の基本要素（色相・明度・彩度）と、印象に与える効果を説明できる。

2. 目的に応じた配色（強調／誘導／安心感／高級感等）を設計できる。
3. 可読性・視認性（コントラスト、背景と文字、距離・環境）を評価し改善できる。
4. UI/Web/SNS 等の用途に合わせたカラールール（役割色・状態色）を作成できる。
5. ブランドのトーンに合う配色を提案し、根拠を言語化できる。

【授業概要】
デジタル制作における色は「飾り」ではなく、情報伝達・導線設計・印象形成を担う重要要素である。
本科目では、色の理論を学んだ上で、デジタル媒体特有の注意点（画面差、環境光、アクセシビリティ、運用ルール）を扱う。
演習では、配色案を作って終わりではなく、評価→改善まで行い、再現可能な配色設計の手順を身につける。

【成績評価方法・基準】（例）
- 制作課題（配色案＋改善版＋カラールールシート）：70%
- 小テスト（基礎理論・用語）：10%
- 発表・講評参加（根拠ある評価と改善提案）：20%
  ※配点は貴校運用に合わせて調整可能

【学習上の留意事項】
- 好みで選ばず、目的・対象・媒体・環境を根拠に配色を決める。
- 色だけに頼らず、形・文字・アイコン等と組み合わせて伝える。
- 画面や印刷で見え方が変わるため、複数環境で確認する習慣を持つ。

【教科書・参考資料】（例）
- 授業配布資料（配色テンプレ、評価観点表、カラールール雛形）
- 参考：色彩理論、UI 配色、アクセシビリティ入門、ブランドガイドライン
  （貴校指定に合わせて差し替え）

【事前・事後学習】（例）
- 事前：好きな Web/アプリの配色を 3 例集め「印象」と「役割」をメモする
- 事後：自分の配色案を、可読性・印象・一貫性の観点で再評価し改善案をまとめる

2 年次（専門基礎～応用基礎）カリキュラム（教育課程表）

教科区分	授業科目	1 年次	2 年次	3 年次	4 年次	実習/座学区分
専門基礎～応用基礎科目	デジタルクリエイティブ概論		80			座学（講義中心＋一部演習/レビュー）
専門基礎～応用基礎科目	デジタルコミュニケーション		80			講義＋演習
専門基礎～応用基礎科目	3DCG		140			講義＋実習
専門基礎～応用基礎科目	生成 AI によるデザイン		100			講義＋演習
専門基礎～応用基礎科目	デジタルツイン		60			座学（講義中心）
専門基礎～応用基礎科目	デジタルマーケティング		100			講義＋ケーススタディ
専門基礎～応用基礎科目	デザインプラットフォーム		60			講義＋演習
専門基礎～応用基礎科目	デジタルの色彩応用		80			講義＋演習
合計			700			

。

1．デジタルクリエイティブ概論		
NO	タイトル	備考
	概論：定義・表現・社会（10時間）	
1コマ	デジタルクリエイティブとは何か	
2コマ	クリエイティブの定義と役割	
3コマ	デジタル時代の表現の特徴	
4コマ	デジタルとアナログの違い	
5コマ	技術進化と表現の関係	
6コマ	クリエイティブと社会の関係	
7コマ	情報社会とクリエイター	
8コマ	デジタル産業の全体構造	
9コマ	コンテンツ産業とIT産業	
10コマ	クリエイティブ職種マップ	
	領域理解：UI/UX〜XR（10時間）	
11コマ	UI/UXの基本概念	
12コマ	グラフィック・ビジュアル表現	
13コマ	Web・アプリの役割	
14コマ	3DCG・空間表現の基礎	
15コマ	映像・モーション表現の基礎	
16コマ	音・インタラクションの役割	
17コマ	データと表現の関係	
18コマ	生成AIの登場と影響	
19コマ	デジタルツイン概念入門	
20コマ	メタバース・XR概論	
	デザイン思考・企画（10時間）	
21コマ	デザイン思考の基本	
22コマ	問題発見と課題設定	
23コマ	観察力と洞察力	
24コマ	ユーザー中心設計の考え方	
25コマ	UXと価値創造	
26コマ	情報デザインの役割	
27コマ	構造化思考の基礎	
28コマ	ストーリーテリング入門	
29コマ	コンセプト設計の考え方	
30コマ	企画とアイデア発想	
	制作プロセス（10時間）	
31コマ	クリエイティブ制作の全体工程	
32コマ	要件定義とは何か	
33コマ	リサーチと企画の関係	
34コマ	設計フェーズの重要性	
35コマ	制作と試作（プロトタイピング）	
36コマ	レビューとフィードバック	
37コマ	改善とブラッシュアップ	
38コマ	成果物とアウトカムの違い	
39コマ	チーム制作の基本	
40コマ	役割分担とコミュニケーション	
	評価・ビジネス・ブランド（10時間）	
41コマ	デジタル表現の評価軸	
42コマ	主観評価と客観評価	

43コマ	KPIと成果測定	
44コマ	クリエイティブとマーケティング	
45コマ	ビジネスにおけるデザイン価値	
46コマ	ブランドとクリエイティブ	
47コマ	ユーザー満足と体験価値	
48コマ	改善サイクル（PDCA）	
49コマ	データに基づく改善	
50コマ	成果を伝える力	
	リテラシー・法務・倫理（10時間）	
51コマ	デジタルリテラシー基礎	
52コマ	情報の信頼性判断	
53コマ	フェイク・誤情報の理解	
54コマ	著作権の基本	
55コマ	知的財産とクリエイター	
56コマ	引用・二次利用の考え方	
57コマ	生成AIと著作権	
58コマ	倫理と社会的責任	
59コマ	アクセシビリティ概論	
60コマ	多様性と包摂的デザイン	
	学習設計・キャリア基礎（10時間）	
61コマ	学習の自己設計	
62コマ	スキルマップの考え方	
63コマ	成長曲線と学び方	
64コマ	フィードバックの受け方	
65コマ	批評と改善の姿勢	
66コマ	ポートフォリオ概論	
67コマ	成果物の整理方法	
68コマ	業界研究基礎	
69コマ	企業とクリエイターの関係	
70コマ	フリーランスとチームの違い	
	未来展望・総括（10時間）	
71コマ	技術進化と仕事の変化	
72コマ	AI時代の創造性	
73コマ	自動化と人間の役割	
74コマ	デジタル疲労と設計配慮	
75コマ	グローバル視点のデザイン	
76コマ	文化とデジタル表現	
77コマ	トレンドの見極め方	
78コマ	学び続ける力	
79コマ	デジタルクリエイター像の再定義	
80コマ	総括：デジタルクリエイティブ概論の全体整理	

1コマ	
タイトル	デジタルクリエイティブとは何か
概要	この講座では、デジタル領域における「創造（クリエイティブ）」の意味と範囲を整理し、学ぶ全体像をつかみます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	クリエイティブの定義と役割
概要	この講座では、クリエイティブの定義と、社会・ビジネス・文化の中で果たす役割を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	デジタル時代の表現の特徴
概要	この講座では、拡散性・複製性・更新性など、デジタル表現ならではの特徴を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	デジタルとアナログの違い
概要	この講座では、制作プロセス・保存形式・体験設計の観点から、デジタルとアナログの違いを比較します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	技術進化と表現の関係
概要	この講座では、技術の進化が表現手法や制作環境をどう変えるかを理解し、変化への視点を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	クリエイティブと社会の関係
概要	この講座では、クリエイティブが社会課題・価値観・行動に与える影響を事例から捉えます
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	情報社会とクリエイター
概要	この講座では、情報社会におけるクリエイターの役割（発信・編集・設計）を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	デジタル産業の全体構造
概要	この講座では、デジタル産業の主要プレイヤーと領域（制作・流通・運用）を俯瞰します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	コンテンツ産業とIT産業
概要	この講座では、コンテンツ産業とIT産業の違いと重なりを理解し、連携構造を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	クリエイティブ職種マップ
概要	この講座では、代表的な職種とスキル領域を整理し、学習の方向性を明確にします。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	UI/UXの基本概念
概要	この講座では、UIとUXの違いと関係を理解し、体験設計の入口を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	グラフィック・ビジュアル表現
概要	この講座では、視覚表現の目的（伝達・印象・誘導）と基本構造を理解します
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	Web・アプリの役割
概要	この講座では、Webとアプリの役割や使われ方の違いを理解し、設計の前提を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	3DCG・空間表現の基礎
概要	この講座では、立体・空間表現の基本概念（視点・奥行き・構造）を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	映像・モーション表現の基礎
概要	この講座では、時間軸の表現（カット・動き・リズム）の基本を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	音・インタラクションの役割
概要	この講座では、音と操作反応が体験品質に与える影響を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	データと表現の関係
概要	この講座では、データが可視化や体験設計にどう活用されるかを理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	生成AIの登場と影響
概要	この講座では、生成AIが制作工程・職能・品質管理に与える影響を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	デジタルツイン概念入門
概要	この講座では、現実空間の情報をデジタルで再現・運用する考え方を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	メタバース・XR概論
概要	この講座では、XR（AR/VR/MR）とメタバースの基本概念と活用領域を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	デザイン思考の基本
概要	この講座では、共感・定義・発想・試作・検証の流れを理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	問題発見と課題設定
概要	この講座では、「問題」と「課題」の違いを整理し、課題設定の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	観察力と洞察力
概要	この講座では、観察から気づきを得て、洞察へつなげる基本プロセスを理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	ユーザー中心設計の考え方
概要	この講座では、ユーザーの目的・状況・制約を起点に設計する基本姿勢を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	UXと価値創造
概要	この講座では、体験価値が顧客価値・事業価値につながる考え方を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	情報デザインの役割
概要	この講座では、情報デザインを整理し、理解・判断・行動を助ける設計の考え方を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	構造化思考の基礎
概要	この講座では、情報を分解・整理し、筋の通った形にまとめる基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	ストーリーテリング入門
概要	この講座では、ストーリーテリングを理解して基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	コンセプト設計の考え方
概要	この講座では、制作の軸となるコンセプトの定義と作り方を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	企画とアイデア発想
概要	この講座では、目的から企画を立て、アイデアを広げて形にする流れを理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	クリエイティブ制作の全体工程
概要	この講座では、制作の全体工程（企画→設計→制作→検証→改善）を俯瞰します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	要件定義とは何か
概要	この講座では、目的・対象・制約・成果条件を言語化する要件定義の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	リサーチと企画の関係
概要	この講座では、リサーチ結果を企画に落とし込む考え方と基本手順を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	設計フェーズの重要性
概要	この講座では、設計の質が制作効率と成果品質を左右する理由を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	制作と試作（プロトタイピング）
概要	この講座では、早い段階で試作し検証するプロトタイピングの意義を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	レビューとフィードバック
概要	この講座では、レビューの観点とフィードバックを改善につなげる受け方を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	改善とブラッシュアップ
概要	この講座では、改善点の特定から反映までの基本サイクルを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	成果物とアウトカムの違い
概要	この講座では、成果物（アウトプット）と成果（アウトカム）を区別して捉える視点を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	チーム制作の基本
概要	この講座では、チーム制作の進め方（合意形成・共有・分担）の基本を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	役割分担とコミュニケーション
概要	この講座では、役割設計とコミュニケーションルールの基本を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	デジタル表現の評価軸
概要	この講座では、目的適合・分かりやすさ・体験品質など、評価軸の基本を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	主観評価と客観評価
概要	この講座では、主観と客観それぞれの評価方法と、使い分けの考え方を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	KPIと成果測定
概要	この講座では、目的に応じたKPI設定と成果測定の基本を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	クリエイティブとマーケティング
概要	この講座では、クリエイティブが集客・訴求・行動喚起に与える影響を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	ビジネスにおけるデザイン価値
概要	この講座では、デザインが事業成果に貢献する価値（差別化・継続率など）を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	ブランドとクリエイティブ
概要	この講座では、ブランドの一貫性を支える表現設計の基本を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	ユーザー満足と体験価値
概要	この講座では、満足度を生む要素と体験価値の捉え方を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	改善サイクル（PDCA）
概要	この講座では、PDCAを制作・運用に適用する基本的な考え方を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	データに基づく改善
概要	この講座では、データを根拠に改善点を特定し、施策に落とす基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	成果を伝える力
概要	この講座では、成果を分かりやすく説明し、納得を得る伝え方の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

51コマ	
タイトル	デジタルリテラシー基礎
概要	この講座では、情報を扱う上で最低限必要なリテラシー（検索・整理・判断）を学びます
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	情報の信頼性判断
概要	この講座では、情報の出所・根拠・更新性から信頼性を判断する基本を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	フェイク・誤情報の理解
概要	この講座では、誤情報が生まれる仕組みと拡散の特徴を理解し、対処の視点を持ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	著作権の基本
概要	この講座では、著作権の基本概念と、制作・利用時に注意すべき点を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	知的財産とクリエイター
概要	この講座では、著作権以外の知的財産（商標等）とクリエイターの関係を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

56コマ	
タイトル	引用・二次利用の考え方
概要	この講座では、引用と二次利用の違い、適切な扱い方の基本を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

57コマ	
タイトル	生成AIと著作権
概要	この講座では、生成AI利用時の著作権リスクと基本的な注意点を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

58コマ	
タイトル	倫理と社会的責任
概要	この講座では、表現が社会に与える影響を踏まえ、倫理と責任の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

59コマ	
タイトル	アクセシビリティ概論
概要	この講座では、誰でも利用しやすい設計（アクセシビリティ）の基本概念を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

60コマ	
タイトル	多様性と包摂的デザイン
概要	この講座では、多様な利用者を前提にした包摂的（インクルーシブ）デザインの考え方を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

61コマ	
タイトル	学習の自己設計
概要	この講座では、目標設定から学習計画まで、自分で学びを設計する基本を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

62コマ	
タイトル	スキルマップの考え方
概要	この講座では、必要スキルを分解・可視化し、学習優先度を決める方法を学びます
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

63コマ	
タイトル	成長曲線と学び方
概要	この講座では、成長の段階（初心者→中級→実務）に合わせた学び方を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

64コマ	
タイトル	フィードバックの受け方
概要	この講座では、指摘を改善に変えるための受け止め方と整理の手順を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

65コマ	
タイトル	批評と改善の姿勢
概要	この講座では、批評を個人攻撃ではなく品質向上の材料として扱う姿勢を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

66コマ	
タイトル	ポートフォリオ概論
概要	この講座では、ポートフォリオの目的と、評価される構成要素を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

67コマ	
タイトル	成果物の整理方法
概要	この講座では、成果物を目的別に整理し、伝わる形にまとめる基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

68コマ	
タイトル	業界研究基礎
概要	この講座では、業界構造・市場・職種の調べ方の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

69コマ	
タイトル	企業とクリエイターの関係
概要	この講座では、企業内制作・外注・協業など、企業とクリエイターの関係性を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

70コマ	
タイトル	フリーランスとチームの違い
概要	この講座では、働き方の違い（責任範囲・獲得方法・連携）を比較して理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

71コマ	
タイトル	技術進化と仕事の変化
概要	この講座では、技術の進化が職種・工程・求められる力をどう変えるかを理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

72コマ	
タイトル	AI時代の創造性
概要	この講座では、AIが普及する時代における「人の創造性」の価値を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

73コマ	
タイトル	自動化と人間の役割
概要	この講座では、自動化できる領域と人が担うべき領域（判断・意図・責任）を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

74コマ	
タイトル	デジタル疲労と設計配慮
概要	この講座では、情報過多や疲労を踏まえた設計配慮（負荷軽減）の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

75コマ	
タイトル	グローバル視点のデザイン
概要	この講座では、言語・文化・慣習の違いを前提にした設計視点の基本を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

76コマ	
タイトル	文化とデジタル表現
概要	この講座では、文化背景が表現の受け取られ方に与える影響を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

77コマ	
タイトル	トレンドの見極め方
概要	この講座では、流行に流されず、目的に照らしてトレンドを判断する視点を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

78コマ	
タイトル	学び続ける力
概要	この講座では、継続学習の習慣化と情報収集の型を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

79コマ	
タイトル	デジタルクリエイター像の再定義
概要	この講座では、変化する時代におけるデジタルクリエイターの価値と役割を再整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

80コマ	
タイトル	総括：デジタルクリエイティブ概論の全体整理
概要	この講座では、全体の学びを振り返り、次の専門科目へつながる理解として整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2. デジタルコミュニケーション		
NO	タイトル	備考
	デジタルコミュニケーション概論（10時間）	
1コマ	デジタルコミュニケーション概論	
2コマ	コミュニケーションの基本構造（送り手・受け手・文脈）	
3コマ	デジタル時代の情報伝達の特徴	
4コマ	対面・アナログとの違い	
5コマ	情報過多社会における課題	
6コマ	誤解が生まれる仕組み	
7コマ	ノイズとバイアスの理解	
8コマ	非言語コミュニケーション概論	
9コマ	視覚情報と言語情報の関係	
10コマ	デジタルコミュニケーションの失敗事例	
	情報設計（IA）と構造化（10時間）	
11コマ	情報設計（IA）の基本	
12コマ	情報の整理と構造化	
13コマ	優先順位付けの考え方	
14コマ	情報量コントロール	
15コマ	階層構造とフラット構造	
16コマ	見出し・ラベル設計	
17コマ	要点抽出と要約	
18コマ	図解コミュニケーション基礎	
19コマ	インフォグラフィック入門	
20コマ	情報の一貫性設計	
	視覚言語・UIライティング（10時間）	
21コマ	視覚言語の基礎	
22コマ	レイアウトと意味	
23コマ	視線誘導の考え方	
24コマ	色と印象の関係	
25コマ	タイポグラフィと可読性	
26コマ	アイコン・記号の役割	
27コマ	UIテキスト設計	
28コマ	マイクロコピー基礎	
29コマ	説明文と誘導文の違い	
30コマ	読ませる文章・読ませない文章	
	ユーザー心理と体験設計（10時間）	
31コマ	ユーザー心理の基礎	
32コマ	認知負荷と理解度	
33コマ	感情とコミュニケーション	
34コマ	共感設計の考え方	
35コマ	ペルソナ設計基礎	
36コマ	利用シーン（コンテキスト）理解	
37コマ	カスタマージャーニーと情報	
38コマ	行動変容を促す表現	
39コマ	フィードバックの心理	
40コマ	信頼を生む情報設計	
	チャネル別設計（Web／SNS／チャット等）（10時間）	
41コマ	Webコミュニケーション設計	
42コマ	モバイルコミュニケーション特性	

43コマ	SNSコミュニケーション基礎	
44コマ	投稿文・コメント設計	
45コマ	ブランドトーン＆マナー	
46コマ	チャットUI基礎	
47コマ	FAQ設計	
48コマ	オンボーディング設計	
49コマ	サポート・ヘルプ表現	
50コマ	ボイスUI・音声対話概論	
	双方向・コミュニティ・調査（10時間）	
51コマ	双方向コミュニケーション設計	
52コマ	ユーザー参加型設計	
53コマ	コミュニティコミュニケーション	
54コマ	共創の考え方	
55コマ	継続利用と関係性設計	
56コマ	コメント・反応の分析	
57コマ	アンケート設計基礎	
58コマ	定性調査の基本	
59コマ	定量調査の基本	
60コマ	調査結果の伝え方	
	倫理・リスク・多様性（10時間）	
61コマ	誤情報・偽情報の理解	
62コマ	情報の透明性	
63コマ	デジタルコミュニケーション倫理	
64コマ	炎上リスクの構造	
65コマ	クレーム対応表現	
66コマ	危機管理コミュニケーション	
67コマ	多文化・多様性配慮	
68コマ	アクセシビリティと表現	
69コマ	言葉が持つ社会的影響	
70コマ	信頼を損なう表現事例	
	実務統合・アウトプット（10時間）	
71コマ	実案件想定：情報設計整理	
72コマ	目的別コミュニケーション設計	
73コマ	チーム内コミュニケーション	
74コマ	制作指示・要件伝達	
75コマ	プレゼンテーション構成	
76コマ	説明しないデザイン	
77コマ	レビューと改善プロセス	
78コマ	成果の言語化	
79コマ	ポートフォリオでの表現整理	
80コマ	総括：デジタルコミュニケーション全体整理	

1コマ	
タイトル	デジタルコミュニケーション概論
概要	デジタル環境での伝達・理解・行動喚起を「設計する」という全体像を学び、以降の学習の土台を作ります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	コミュニケーションの基本構造（送り手・受け手・文脈）
概要	送り手・受け手・文脈の3要素から、伝達が成立する条件とズレが起きるポイントを整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	デジタル時代の情報伝達の特徴
概要	拡散性・即時性・検索性・更新性など、デジタル特有の伝達特性を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	対面・アナログとの違い
概要	対面とデジタルの違い（情報量・誤解・空気感・補足手段）を比較し、設計上の注意点を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	情報過多社会における課題
概要	情報が多すぎる環境で起きる「見落とし・疲労・判断停止」を理解し、対策の方向性を掴みます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	誤解が生まれる仕組み
概要	認知の省略や前提の違いで誤解が生まれるメカニズムを整理し、予防の視点を持ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	ノイズとバイアスの理解
概要	伝達を歪めるノイズ（環境・媒体）とバイアス（思い込み）を理解し、設計での減らし方を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	非言語コミュニケーション概論
概要	表情・間・視線・態度など非言語要素が意味に与える影響を理解し、デジタルでの代替を考えます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	視覚情報と言語情報の関係
概要	画像・図・レイアウトと言葉の役割分担を整理し、伝わる組み合わせ方を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	デジタルコミュニケーションの失敗事例
概要	典型的な失敗（誤読・炎上・離脱）を分析し、原因を「設計の観点」で言語化します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	情報設計（IA）の基本
概要	IA（Information Architecture）の目的と、迷わない情報の並べ方・見せ方の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	情報の整理と構造化
概要	情報を分類・統合・分割して、理解しやすい構造に組み立てる基本手順を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	優先順位付けの考え方
概要	目的・重要度・頻度で情報の優先順位を決め、上位から伝える設計を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	情報量コントロール
概要	情報を出しすぎない／隠しすぎないための分割・段階開示・要約の考え方を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	階層構造とフラット構造
概要	階層とフラットの長所短所を理解し、情報の性質に合わせた構造選択を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	見出し・ラベル設計
概要	迷わせない見出し・ラベルの付け方（具体性・一貫性・短さ）を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	要点抽出と要約
概要	長い情報から要点を抜き出し、短く正確に要約する型（結論先出し等）を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	図解コミュニケーション基礎
概要	図解で「関係・流れ・比較」を伝える基本パターンを理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	インフォグラフィック入門
概要	数値や事実を視覚化して誤読を減らし、理解を早める作り方の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	情報の一貫性設計
概要	用語・表記・トーンの一貫性を保ち、迷いと不信を減らす設計の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	視覚言語の基礎
概要	形・余白・整列などの視覚要素が意味を持つことを理解し、読みやすさへ繋げます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	レイアウトと意味
概要	配置の違いが「重要度・関係性・順序」をどう伝えるかを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	視線誘導の考え方
概要	視線の流れを前提に、見せたい順に読ませる設計（強弱・余白・導線）を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	色と印象の関係
概要	色が与える印象（注意・安心・危険など）を理解し、誤解の少ない使い方を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	タイポグラフィと可読性
概要	文字サイズ・行間・太さなどが可読性に与える影響を理解し、読みやすい条件を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	アイコン・記号の役割
概要	記号が「意味の省略」を可能にする一方で誤読も起こす点を理解し、適切な使い方を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	UIテキスト設計
概要	ボタン文言や案内文の役割を整理し、短く迷わせないUIテキストの基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	マイクロコピー基礎
概要	不安を減らし行動を後押しする短文（マイクロコピー）の考え方と基本パターンを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	説明文と誘導文の違い
概要	説明（理解）と誘導（行動）の文章目的を分け、書き分ける視点を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	読ませる文章・読ませない文章
概要	重要な部分は読ませ、補足は流し読みできるようにする文章設計（強弱・分割）を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	ユーザー心理の基礎
概要	人が情報をどう受け取り、どう判断するかの基本（注意・期待・不安）を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	認知負荷と理解度
概要	分かりにくさの原因を「認知負荷」として捉え、負荷を下げる設計方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	感情とコミュニケーション
概要	感情が理解と行動に与える影響を理解し、安心・納得を作る表現を考えます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	共感設計の考え方
概要	相手の状況や困りごとに寄り添う表現設計（共感→提案）の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	ペルソナ設計基礎
概要	誰に向けた情報かを具体化するために、ペルソナの作り方と使い方を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	利用シーン（コンテキスト）理解
概要	使われる場所・時間・端末・心理状態など、文脈を前提にした設計の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	カスタマージャーニーと情報
概要	検討～利用～継続の流れに沿って、必要情報を適切なタイミングで出す考え方を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	行動変容を促す表現
概要	人が動く条件（メリット・不安の解消・次の一手）を踏まえた表現設計を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	フィードバックの心理
概要	指摘の受け止め方や反発が起きる理由を理解し、伝え方・受け方の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	信頼を生む情報設計
概要	根拠提示・透明性・誠実さを表現に落とし込み、信頼を作る基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	Webコミュニケーション設計
概要	Web上での導線・見せ方・問い合わせ設計など、Web特有の伝達設計を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	モバイルコミュニケーション特性
概要	画面が小さい・片手操作・短時間閲覧を前提に、情報の削り方と優先度を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	SNSコミュニケーション基礎
概要	SNSの拡散・文脈・誤読リスクを理解し、設計時の前提条件を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	投稿文・コメント設計
概要	投稿文の目的（共感・理解・行動）とコメントの設計（反応・温度感）を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	ブランドトーン＆マナー
概要	ブランドらしさを言葉・態度・表記に統一するためのトーン＆マナー設計を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	チャットUI基礎
概要	チャットの特性（短文・往復・誤解）を踏まえた会話設計の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	FAQ設計
概要	問い合わせを減らし自己解決を増やすFAQの作り方（分類・表現・更新）を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	オンボーディング設計
概要	初回利用時の不安を減らし、最短で価値体験へ導く案内設計を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	サポート・ヘルプ表現
概要	困っている人に対して、短く正確で安心できるサポート表現の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	ボイスUI・音声対話概論
概要	音声対話の特性（短期記憶・聞き返し・曖昧さ）を踏まえた設計の前提を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

51コマ	
タイトル	双方向コミュニケーション設計
概要	一方通行ではなく往復を前提に、入力→反応→次の行動までの設計を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	ユーザー参加型設計
概要	ユーザーの参加（投稿・投票・提案）を前提に、参加障壁を下げる設計を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	コミュニティコミュニケーション
概要	コミュニティ内の温度感・ルール・心理安全性を踏まえた運営コミュニケーションを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	共創の考え方
概要	企業／運営側とユーザーが一緒に価値を作る「共創」の考え方と設計条件を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	継続利用と関係性設計
概要	継続の鍵（期待管理・習慣化・信頼）を理解し、関係性を育てる設計を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

56コマ	
タイトル	コメント・反応の分析
概要	反応（コメント・いいね・離脱）を手がかりに、課題を仮説化する分析の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

57コマ	
タイトル	アンケート設計基礎
概要	聞きたいことを正しく聞くための設問設計（尺度・順序・バイアス回避）を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

58コマ	
タイトル	定性調査の基本
概要	インタビューや観察で「理由」を掴む定性調査の目的・注意点を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

59コマ	
タイトル	定量調査の基本
概要	数で傾向を捉える定量調査の基本（指標・サンプル・解釈）を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

60コマ	
タイトル	調査結果の伝え方
概要	調査結果を相手が意思決定できる形（結論・根拠・示唆・次アクション）で伝える方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

61コマ	
タイトル	誤情報・偽情報の理解
概要	誤情報・偽情報が生まれる背景と拡散パターンを理解し、対策の視点を持ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

62コマ	
タイトル	情報の透明性
概要	根拠・出典・判断材料を開示する「透明性」が信頼に与える効果と実装方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

63コマ	
タイトル	デジタルコミュニケーション倫理
概要	誇張・誘導・差別表現などの倫理課題を理解し、設計者としての責任を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

64コマ	
タイトル	炎上リスクの構造
概要	炎上が起きる原因（文脈ズレ・誤読・拡散）を構造で捉え、予防の視点を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

65コマ	
タイトル	クレーム対応表現
概要	感情が高い相手に対して、火を大きくしない謝意・事実確認・次対応の表現を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

66コマ	
タイトル	危機管理コミュニケーション
概要	トラブル時の発信（初動・更新・説明責任）を設計し、信頼を守る基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

67コマ	
タイトル	多文化・多様性配慮
概要	文化・価値観の違いを前提に、誤解や排除が起きにくい表現設計の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

68コマ	
タイトル	アクセシビリティと表現
概要	概要読める・理解できる・操作できる表現を目指し、アクセシビリティの基本を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

69コマ	
タイトル	言葉が持つ社会的影響
概要	言葉が人の行動・評価・関係に与える影響を理解し、表現選択の判断軸を持ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

70コマ	
タイトル	信頼を損なう表現事例
概要	誤魔化し・責任回避・曖昧表現など、信頼を落とす典型例を整理し、回避方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

71コマ	
タイトル	実案件想定：情報設計整理
概要	実案件を想定し、目的・対象・情報の棚卸しから構造案を作る流れを確認します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

72コマ	
タイトル	目的別コミュニケーション設計
概要	認知・理解・行動・継続など目的別に、必要情報と表現の型を使い分ける方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

73コマ	
タイトル	チーム内コミュニケーション
概要	共同制作で起きる認識ズレを減らすための、共有・合意形成・記録の基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

74コマ	
タイトル	制作指示・要件伝達
概要	指示が曖昧で手戻りが起きる理由を理解し、要件として伝える基本項目を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

75コマ	
タイトル	プレゼンテーション構成
概要	相手が納得するための構成（結論→根拠→提案→次アクション）を整理します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

76コマ	
タイトル	説明しないデザイン
概要	説明文を増やすのではなく、構造・視線・文言で「迷わせない」設計の考え方を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

77コマ	
タイトル	レビューと改善プロセス
概要	評価→指摘→反映→再検証の改善プロセスを整理し、品質を上げる進め方を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

78コマ	
タイトル	成果の言語化
概要	何をどう良くしたかを「目的・根拠・変化」で言語化し、成果として伝える方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

79コマ	
タイトル	ポートフォリオでの表現整理
概要	作品を「背景→課題→工夫→結果」で整理し、伝わるポートフォリオにまとめる基本を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

80コマ	
タイトル	総括：デジタルコミュニケーション全体整理
概要	学んだ内容を全体構造として整理し、次科目・実務で使える「設計の型」にまとめます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3. 3DCG		
NO	タイトル	備考
	【3DCG概論・環境理解（	
1コマ	3DCG概論：3Dとは何か	
2コマ	3DCGの活用分野（ゲーム・映像・建築・製品）	
3コマ	3D制作の全体ワークフロー	
4コマ	3D空間の理解（XYZ軸）	
5コマ	座標系とローカル／グローバル	
6コマ	単位・スケールの重要性	
7コマ	ビューポート操作基礎	
8コマ	ナビゲーション操作	
9コマ	ビュー切り替え（透視／平行）	
10コマ	データ保存・管理の基本	
	モデリング基礎操作	
11コマ	ポリゴンとは何か	
12コマ	頂点・辺・面の理解	
13コマ	編集モード操作	
14コマ	プリミティブ形状の活用	
15コマ	トランスフォーム操作	
16コマ	押し出し（Extrude）基礎	
17コマ	ループカット基礎	
18コマ	スナップ機能の使い方	
19コマ	モデリング時の命名規則	
20コマ	非破壊編集の考え方	
	【トポロジー基礎（10時間）】	
21コマ	良いトポロジーとは	
22コマ	エッジフローの考え方	
23コマ	四角ポリゴンの重要性	
24コマ	Nゴンの理解	
25コマ	サブディビジョンサーフェス	
26コマ	スムージングとシャープ	
27コマ	ハードサーフェス概論	
28コマ	ベベルの使い方	
29コマ	有機モデリング概論	
30コマ	参照画像の設定	
	【モデリング応用（10時間）】	
31コマ	プロダクトモデリング基礎	
32コマ	家具・小物モデリング	
33コマ	建築モデリング基礎	
34コマ	簡易インテリア制作	
35コマ	キャラクター造☒基礎	
36コマ	顔モデリングの注意点	
37コマ	体の比率理解	
38コマ	ディテール追加の判断	
39コマ	軽量化を意識した設計	
40コマ	モデリングレビュー	
	【UV基礎（10時間）】	
41コマ	UVとは何か	
42コマ	UV展開の目的	
43コマ	シーム設定	
44コマ	UV展開操作	
45コマ	歪みチェック方法	

46コマ	テクスチャ解像度理解	
47コマ	UDIM概念入門	
48コマ	UVレイアウト整理	
49コマ	テクスチャ命名規則	
50コマ	UVの最適化	
	【マテリアル基礎（PBR）（10時間）】	
51コマ	マテリアル概論	
52コマ	PBRの考え方	
53コマ	ベースカラー設定	
54コマ	ラフネスとメタルネス	
55コマ	ノーマルマップ基礎	
56コマ	AOマップ理解	
57コマ	テクスチャノード構成	
58コマ	金属表現の作り方	
59コマ	プラスチック表現	
60コマ	ガラス・透明表現	
	【質感表現の拡張（10時間）】	
61コマ	木材の質感表現	
62コマ	布・ファブリック表現	
63コマ	ゴム・樹脂表現	
64コマ	皮革・レザー表現	
65コマ	汚れ・使用感の追加	
66コマ	リアル表現と誇張表現	
67コマ	テクスチャサイズ最適化	
68コマ	繰り返し防止テクニック	
69コマ	マテリアル共有管理	
70コマ	質感レビュー	
	【ライティング基礎（10時間）】	
71コマ	ライティングの役割	
72コマ	光の種類（点・面・太陽）	
73コマ	三点照明の基本	
74コマ	影の仕組み	
75コマ	照度とコントラスト	
76コマ	HDRI概論	
77コマ	環境光の使い方	
78コマ	リムライトの効果	
79コマ	雰囲気作りの光	
80コマ	ライティング調整演習	
	【カメラ・構図（10時間）】	
81コマ	カメラ設定基礎	
82コマ	焦点距離と画角	
83コマ	被写界深度の理解	
84コマ	構図の基本（黄金比など）	
85コマ	視線誘導と構図	
86コマ	商品見せ構図	
87コマ	キャラクター見☒構図	
88コマ	背景と前景の関係	
89コマ	カメラアングルの心理効果	
90コマ	カメラレビュー	
	【レンダリング基礎（10時間）】	
91コマ	レンダリング概論	
92コマ	レンダーエンジンの違い	
93コマ	サンプル数と品質	
94コマ	ノイズの原因と対策	

95コマ	レンダー時間最適化	
96コマ	カラー管理	
97コマ	レンダーパス概論	
98コマ	静止画書き出し設定	
99コマ	連番書き出し	
100コマ	レンダリングチェック	
	【アニメーション基礎（10時間）】	
101コマ	アニメーション概論	
102コマ	タイムライン操作	
103コマ	キーフレーム基礎	
104コマ	補間の種類	
105コマ	トランスフォームアニメ	
106コマ	カメラアニメーション	
107コマ	ライトアニメーション	
108コマ	ループアニメ制作	
109コマ	動きのメリハリ	
110コマ	アニメレビュー	
	【リグ・シミュレーション（10時間）】	
111コマ	リグ概論	
112コマ	ボーン基礎	
113コマ	スキニング概念	
114コマ	簡易キャラリグ☒	
115コマ	物理演算概論	
116コマ	剛体シミュレーション	
117コマ	クロスシミュレーション	
118コマ	パーティクル基礎	
119コマ	簡易エフェクト制作	
120コマ	シミュレーション注意点	
	【実務展開（10時間）】	
121コマ	ゲーム向け3D基礎	
122コマ	Web3D概論	
123コマ	AR用3D制作	
124コマ	VR用3D制作	
125コマ	デジタルツイン連携	
126コマ	ファイル形式理解	
127コマ	他ツール連携	
128コマ	チーム制作ワークフロー	
129コマ	バージョン管理	
130コマ	クライアント要件理解	
	【まとめ・評価・キャリア（10時間）】	
131コマ	ポートフォリオ構成	
132コマ	作品の見せ方	
133コマ	制作意図の言語化	
134コマ	制作ログ整理	
135コマ	修正対応と改善	
136コマ	品質評価基準	
137コマ	制作スピード改善	
138コマ	業界トレンド理解	
139コマ	キャリアと3DCG☒	
140コマ	総括：3DCG全体整理と次分野接続	

1コマ	
タイトル	3DCG概論：3Dとは何か
概要	この講義では「3DCG概論：3Dとは何か」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	3DCGの活用分野（ゲーム・映像・建築・製品）
概要	この講義では「3DCGの活用分野（ゲーム・映像・建築・製品）」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	3D制作の全体ワークフロー
概要	この講義では「3D制作の全体ワークフロー」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	3D空間の理解（XYZ軸）
概要	この講義では「3D空間の理解（XYZ軸）」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	座標系とローカル／グローバル
概要	この講義では「座標系とローカル／グローバル」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	単位・スケールの重要性
概要	この講義では「単位・スケールの重要性」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	ビューポート操作基礎
概要	この講義では「ビューポート操作基礎」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	ナビゲーション操作
概要	この講義では「ナビゲーション操作」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	ビュー切り替え（透視／平行）
概要	この講義では「ビュー切り替え（透視／平行）」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	データ保存・管理の基本
概要	この講義では「データ保存・管理の基本」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	ポリゴンとは何か
概要	この講義では「ポリゴンとは何か」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	頂点・辺・面の理解
概要	この講義では「頂点・辺・面の理解」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	編集モード操作
概要	この講義では「編集モード操作」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	プリミティブ形状の活用
概要	この講義では「プリミティブ形状の活用」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	トランスフォーム操作
概要	この講義では「トランスフォーム操作」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	押し出し（Extrude）基礎
概要	この講義では「押し出し（Extrude）基礎」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	ループカット基礎
概要	この講義では「ループカット基礎」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	スナップ機能の使い方
概要	この講義では「スナップ機能の使い方」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	モデリング時の命名規則
概要	この講義では「モデリング時の命名規則」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	非破壊編集の考え方
概要	この講義では「非破壊編集の考え方」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	良いトポロジーとは
概要	この講義では「良いトポロジーとは」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	エッジフローの考え方
概要	この講義では「エッジフローの考え方」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	四角ポリゴンの重要性
概要	この講義では「四角ポリゴンの重要性」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	Nゴンの理解
概要	この講義では「Nゴンの理解」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	サブディビジョンサーフェス
概要	この講義では「サブディビジョンサーフェス」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	スムージングとシャープ
概要	この講義では「スムージングとシャープ」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	ハードサーフェス概論
概要	この講義では「ハードサーフェス概論」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	ベベルの使い方
概要	この講義では「ベベルの使い方」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	有機モデリング概論
概要	この講義では「有機モデリング概論」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	参照画像の設定
概要	この講義では「参照画像の設定」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	プロダクトモデリング基礎
概要	この講義では「プロダクトモデリング基礎」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	家具・小物モデリング
概要	この講義では「家具・小物モデリング」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	建築モデリング基礎
概要	この講義では「建築モデリング基礎」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	簡易インテリア制作
概要	この講義では「簡易インテリア制作」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	キャラクター造▨基礎
概要	この講義では「キャラクター造▨基礎」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	顔モデリングの注意点
概要	この講義では「顔モデリングの注意点」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	体の比率理解
概要	この講義では「体の比率理解」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	ディテール追加の判断
概要	この講義では「ディテール追加の判断」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	軽量化を意識した設計
概要	この講義では「軽量化を意識した設計」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	モデリングレビュー
概要	この講義では「モデリングレビュー」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	UVとは何か
概要	この講義では「UVとは何か」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	UV展開の目的
概要	この講義では「UV展開の目的」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	シーム設定
概要	この講義では「シーム設定」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	UV展開操作
概要	この講義では「UV展開操作」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	歪みチェック方法
概要	この講義では「歪みチェック方法」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	テクスチャ解像度理解
概要	この講義では「テクスチャ解像度理解」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	UDIM概念入門
概要	この講義では「UDIM概念入門」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	UVレイアウト整理
概要	この講義では「UVレイアウト整理」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	テクスチャ命名規則
概要	この講義では「テクスチャ命名規則」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	UVの最適化
概要	この講義では「UVの最適化」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

51コマ	
タイトル	マテリアル概論
概要	この講義では「マテリアル概論」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	PBRの考え方
概要	この講義では「PBRの考え方」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	ベースカラー設定
概要	この講義では「ベースカラー設定」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	ラフネスとメタルネス
概要	この講義では「ラフネスとメタルネス」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	ノーマルマップ基礎
概要	この講義では「ノーマルマップ基礎」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

56コマ	
タイトル	AOマップ理解
概要	この講義では「AOマップ理解」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

57コマ	
タイトル	テクスチャノード構成
概要	この講義では「テクスチャノード構成」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

58コマ	
タイトル	金属表現の作り方
概要	この講義では「金属表現の作り方」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

59コマ	
タイトル	プラスチック表現
概要	この講義では「プラスチック表現」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

60コマ	
タイトル	ガラス・透明表現
概要	この講義では「ガラス・透明表現」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

61コマ	
タイトル	木材の質感表現
概要	この講義では「木材の質感表現」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

62コマ	
タイトル	布・ファブリック表現
概要	この講義では「布・ファブリック表現」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

63コマ	
タイトル	ゴム・樹脂表現
概要	この講義では「ゴム・樹脂表現」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

64コマ	
タイトル	皮革・レザー表現
概要	この講義では「皮革・レザー表現」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

65コマ	
タイトル	汚れ・使用感の追加
概要	この講義では「汚れ・使用感の追加」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

66コマ	
タイトル	リアル表現と誇張表現
概要	この講義では「リアル表現と誇張表現」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

67コマ	
タイトル	テクスチャサイズ最適化
概要	この講義では「テクスチャサイズ最適化」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

68コマ	
タイトル	繰り返し防止テクニック
概要	この講義では「繰り返し防止テクニック」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

69コマ	
タイトル	マテリアル共有管理
概要	この講義では「マテリアル共有管理」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

70コマ	
タイトル	質感レビュー
概要	この講義では「質感レビュー」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

71コマ	
タイトル	ライティングの役割
概要	この講義では「ライティングの役割」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

72コマ	
タイトル	光の種類（点・面・太陽）
概要	この講義では「光の種類（点・面・太陽）」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

73コマ	
タイトル	三点照明の基本
概要	この講義では「三点照明の基本」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

74コマ	
タイトル	影の仕組み
概要	この講義では「影の仕組み」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

75コマ	
タイトル	照度とコントラスト
概要	この講義では「照度とコントラスト」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

76コマ	
タイトル	HDRI概論
概要	この講義では「HDRI概論」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

77コマ	
タイトル	環境光の使い方
概要	この講義では「環境光の使い方」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

78コマ	
タイトル	リムライトの効果
概要	この講義では「リムライトの効果」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

79コマ	
タイトル	雰囲気作りの光
概要	この講義では「雰囲気作りの光」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

80コマ	
タイトル	ライティング調整演習
概要	この講義では「ライティング調整演習」について学び、実践を通して理解を深めます。初心者にもわかりやすく、具体例を交えながら習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

81コマ	
タイトル	カメラ設定基礎
概要	この講義では「カメラ設定基礎」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

82コマ	
タイトル	焦点距離と画角
概要	この講義では「焦点距離と画角」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

83コマ	
タイトル	被写界深度の理解
概要	この講義では「被写界深度の理解」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

84コマ	
タイトル	構図の基本（黄金比など）
概要	この講義では「構図の基本（黄金比など）」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

85コマ	
タイトル	視線誘導と構図
概要	この講義では「視線誘導と構図」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

86コマ	
タイトル	商品見せ構図
概要	この講義では「商品見せ構図」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

87コマ	
タイトル	キャラクター見⊠構図
概要	この講義では「キャラクター見⊠構図」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

88コマ	
タイトル	背景と前景の関係
概要	この講義では「背景と前景の関係」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

89コマ	
タイトル	カメラアングルの心理効果
概要	この講義では「カメラアングルの心理効果」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

90コマ	
タイトル	カメラレビュー
概要	この講義では「カメラレビュー」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

91コマ	
タイトル	レンダリング概論
概要	この講義では「レンダリング概論」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

92コマ	
タイトル	レンダーエンジンの違い
概要	この講義では「レンダーエンジンの違い」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

93コマ	
タイトル	サンプル数と品質
概要	この講義では「サンプル数と品質」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

94コマ	
タイトル	ノイズの原因と対策
概要	この講義では「ノイズの原因と対策」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

95コマ	
タイトル	レンダー時間最適化
概要	この講義では「レンダー時間最適化」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

96コマ	
タイトル	カラー管理
概要	この講義では「カラー管理」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

97コマ	
タイトル	レンダーパス概論
概要	この講義では「レンダーパス概論」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

98コマ	
タイトル	静止画書き出し設定
概要	この講義では「静止画書き出し設定」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

99コマ	
タイトル	連番書き出し
概要	この講義では「連番書き出し」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

100コマ	
タイトル	レンダリングチェック
概要	この講義では「レンダリングチェック」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

101コマ	
タイトル	アニメーション概論
概要	この講義では「アニメーション概論」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

102コマ	
タイトル	タイムライン操作
概要	この講義では「タイムライン操作」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

103コマ	
タイトル	キーフレーム基礎
概要	この講義では「キーフレーム基礎」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

104コマ	
タイトル	補間の種類
概要	この講義では「補間の種類」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

105コマ	
タイトル	トランスフォームアニメ
概要	この講義では「トランスフォームアニメ」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

106コマ	
タイトル	カメラアニメーション
概要	この講義では「カメラアニメーション」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

107コマ	
タイトル	ライトアニメーション
概要	この講義では「ライトアニメーション」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

108コマ	
タイトル	ループアニメ制作
概要	この講義では「ループアニメ制作」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

109コマ	
タイトル	動きのメリハリ
概要	この講義では「動きのメリハリ」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

110コマ	
タイトル	アニメレビュー
概要	この講義では「アニメレビュー」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

111コマ	
タイトル	リグ概論
概要	この講義では「リグ概論」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

112コマ	
タイトル	ボーン基礎
概要	この講義では「ボーン基礎」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

113コマ	
タイトル	スキニング概念
概要	この講義では「スキニング概念」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

114コマ	
タイトル	簡易キャラリグ☒
概要	この講義では「簡易キャラリグ☒について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

115コマ	
タイトル	物理演算概論
概要	この講義では「物理演算概論」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

116コマ	
タイトル	剛体シミュレーション
概要	この講義では「剛体シミュレーション」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

117コマ	
タイトル	クロスシミュレーション
概要	この講義では「クロスシミュレーション」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

118コマ	
タイトル	パーティクル基礎
概要	この講義では「パーティクル基礎」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

119コマ	
タイトル	簡易エフェクト制作
概要	この講義では「簡易エフェクト制作」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

120コマ	
タイトル	シミュレーション注意点
概要	この講義では「シミュレーション注意点」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

121コマ	
タイトル	ゲーム向け3D基礎
概要	この講義では「ゲーム向け3D基礎」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

122コマ	
タイトル	Web3D概論
概要	この講義では「Web3D概論」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

123コマ	
タイトル	AR用3D制作
概要	この講義では「AR用3D制作」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

124コマ	
タイトル	VR用3D制作
概要	この講義では「VR用3D制作」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

125コマ	
タイトル	デジタルツイン連携
概要	この講義では「デジタルツイン連携」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

126コマ	
タイトル	ファイル形式理解
概要	この講義では「ファイル形式理解」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

127コマ	
タイトル	他ツール連携
概要	この講義では「他ツール連携」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

128コマ	
タイトル	チーム制作ワークフロー
概要	この講義では「チーム制作ワークフロー」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

129コマ	
タイトル	バージョン管理
概要	この講義では「バージョン管理」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

130コマ	
タイトル	クライアント要件理解
概要	この講義では「クライアント要件理解」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

131コマ	
タイトル	ポートフォリオ構成
概要	この講義では「ポートフォリオ構成」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

132コマ	
タイトル	作品の見せ方
概要	この講義では「作品の見せ方」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

133コマ	
タイトル	制作意図の言語化
概要	この講義では「制作意図の言語化」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

134コマ	
タイトル	制作ログ整理
概要	この講義では「制作ログ整理」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

135コマ	
タイトル	修正対応と改善
概要	この講義では「修正対応と改善」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

136コマ	
タイトル	品質評価基準
概要	この講義では「品質評価基準」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

137コマ	
タイトル	制作スピード改善
概要	この講義では「制作スピード改善」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

138コマ	
タイトル	業界トレンド理解
概要	この講義では「業界トレンド理解」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

139コマ	
タイトル	キャリアと3DCG⊠
概要	この講義では「キャリアと3DCG⊠について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

140コマ	
タイトル	総括：3DCG全体整理と次分野接続
概要	この講義では「総括：3DCG全体整理と次分野接続」について学び、実践を通して理解を深めます。具体例や確認作業を交えながら、実務を意識して習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4. 生成AIによるデザイン		
NO	タイトル	備考
	生成AIの基礎理解と全体像	
1コマ	生成AI概論：生成AIとは何か	
2コマ	生成AIと従来ツールの違い	
3コマ	生成AIの種類（テキスト・画像・音声・動画）	
4コマ	モデルの基本構造理解	
5コマ	学習データと生成結果の関係	
6コマ	生成AIの得意分野・不得意分野	
7コマ	デザイン分野への影響	
8コマ	生成AIと創造性	
9コマ	人間とAIの役割分担	
10コマ	生成AI活用の全体プロセス	
	プロンプト設計の思考法と技術	
11コマ	プロンプトとは何か	
12コマ	指示文の基本構造	
13コマ	目的定義とプロンプト	
14コマ	制約条件の設計	
15コマ	出力形式指定の考え方	
16コマ	トーン・スタイル指定	
17コマ	参考例（Few-shot）設計	
18コマ	Zero-shotとFew-shotの違い	
19コマ	再現性を高める指示方法	
20コマ	プロンプト改善サイクル	
	発想・デザイン支援における生成AI活用	
21コマ	アイデア発想支援AI活用	
22コマ	コンセプト生成	
23コマ	コピー・文章生成	
24コマ	ロゴ・ビジュアル案生成	
25コマ	配色案生成	
26コマ	タイポグラフィ案生成	
27コマ	UIデザイン案生成	
28コマ	UX仮説生成	
29コマ	ワイヤーフレーム構想支援	
30コマ	ビジュアル方向性整理	
	マルチモーダル生成AIの実践理解	
31コマ	画像生成AIの基本	
32コマ	画像プロンプト設計	
33コマ	スタイル・画風指定	
34コマ	構図・カメラ指示	
35コマ	解像度・品質指定	
36コマ	修正・バリエーション生成	
37コマ	画像とテキストの組み合わせ	
38コマ	マルチモーダル理解	
39コマ	動画生成AI概論	
40コマ	音声・ナレーション生成概論	
	リスク・品質・倫理の理解	
41コマ	生成物の品質評価基準	
42コマ	ハルシネーション理解	
43コマ	著作権の基本	
44コマ	商用利用判断	
45コマ	学習データ由来リスク	
46コマ	倫理と社会的責任	
47コマ	偏り・バイアスの理解	
48コマ	検証・裏取りの重要性	

49コマ	生成AI利用ガイドライン	
50コマ	AI活用失敗事例分析	
	実務・キャリアに接続する生成AI活用	
51コマ	デザイン制作フローへの組み込み	
52コマ	AI×デザイナー協働プロセス	
53コマ	修正指示と改善設計	
54コマ	A/B案生成と比較評価	
55コマ	クライアント要件整理	
56コマ	提案資料生成	
57コマ	フィードバック反映	
58コマ	ポートフォリオへの反映	
59コマ	キャリアと生成AI☒	
60コマ	生成AIデザインの全体整理と次工程接続	
	実案件を想定した生成AIデザイン設計	
61コマ	課題ヒアリングの構造化	
62コマ	要件定義とAI活用ポイント整理	
63コマ	デザイン要件の言語化技術	
64コマ	抽象要望の具体化プロセス	
65コマ	ペルソナ・ターゲット設計	
66コマ	カスタマージャーニー整理	
67コマ	KPI・評価指標の設定	
68コマ	AI前提の制作スケジュール設計	
69コマ	成果物イメージのすり合わせ	
70コマ	制作前レビューとリスク確認	
	ブランド・世界観設計への応用	
71コマ	ブランド要素分解（MVV）	
72コマ	世界観・トーン設計	
73コマ	ブランドプロンプト設計	
74コマ	一貫性を保つ指示方法	
75コマ	既存ブランド資料の読み込み活用	
76コマ	競合イメージ分析	
77コマ	差別化コンセプト生成	
78コマ	ブランドカラー展開	
79コマ	ブランドビジュアル統合	
80コマ	ブランドガイドライン素案生成	
	高度なプロンプト・運用テクニック	
81コマ	分割プロンプト設計	
82コマ	段階生成（Step-by-step）	
83コマ	評価→修正ループの自動化思考	
84コマ	複数AIツール連携設計	
85コマ	テキスト→画像→文章連携	
86コマ	人手レビュー前提設計	
87コマ	再利用可能プロンプト管理	
88コマ	チーム共有用プロンプト設計	
89コマ	属人化を防ぐAI運用	
90コマ	品質安定化のための運用ルール	
	組織・ビジネスへの展開	
91コマ	社内AIデザイン導入ステップ	
92コマ	教育・オンボーディング設計	
93コマ	制作コスト削減効果測定	
94コマ	スピード・品質改善事例	
95コマ	内製化と外注の使い分け	
96コマ	生成AI時代のデザイナー価値	
97コマ	職種横断でのAI活用	
98コマ	AI活用成熟度モデル理解	
99コマ	自社活用ロードマップ作成	
100コマ	生成AIデザイン実践の全体像	

1コマ	
タイトル	生成AI概論：生成AIとは何か
概要	この講義では「生成AI概論：生成AIとは何か」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	生成AIと従来ツールの違い
概要	この講義では「生成AIと従来ツールの違い」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	生成AIの種類（テキスト・画像・音声・動画）
概要	この講義では「生成AIの種類（テキスト・画像・音声・動画）」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	モデルの基本構造理解
概要	この講義では「モデルの基本構造理解」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	学習データと生成結果の関係
概要	この講義では「学習データと生成結果の関係」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	生成AIの得意分野・不得意分野
概要	この講義では「生成AIの得意分野・不得意分野」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	デザイン分野への影響
概要	この講義では「デザイン分野への影響」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	生成AIと創造性
概要	この講義では「生成AIと創造性」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	人間とAIの役割分担
概要	この講義では「人間とAIの役割分担」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	生成AI活用の全体プロセス
概要	この講義では「生成AI活用の全体プロセス」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	プロンプトとは何か
概要	この講義では「プロンプトとは何か」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	指示文の基本構造
概要	この講義では「指示文の基本構造」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	目的定義とプロンプト
概要	この講義では「目的定義とプロンプト」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	制約条件の設計
概要	この講義では「制約条件の設計」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	出力形式指定の考え方
概要	この講義では「出力形式指定の考え方」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	トーン・スタイル指定
概要	この講義では「トーン・スタイル指定」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	参考例（Few-shot）設計
概要	この講義では「参考例（Few-shot）設計」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	Zero-shotとFew-shotの違い
概要	この講義では「Zero-shotとFew-shotの違い」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	再現性を高める指示方法
概要	この講義では「再現性を高める指示方法」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	プロンプト改善サイクル
概要	この講義では「プロンプト改善サイクル」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	アイデア発想支援AI活用
概要	この講義では「アイデア発想支援AI活用」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	コンセプト生成
概要	この講義では「コンセプト生成」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	コピー・文章生成
概要	この講義では「コピー・文章生成」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	ロゴ・ビジュアル案生成
概要	この講義では「ロゴ・ビジュアル案生成」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	配色案生成
概要	この講義では「配色案生成」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分
26コマ	
タイトル	タイポグラフィ案生成
概要	この講義では「タイポグラフィ案生成」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	UIデザイン案生成
概要	この講義では「UIデザイン案生成」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分
28コマ	
タイトル	UX仮説生成
概要	この講義では「UX仮説生成」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	ワイヤーフレーム構想支援
概要	この講義では「ワイヤーフレーム構想支援」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	ビジュアル方向性整理
概要	この講義では「ビジュアル方向性整理」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	画像生成AIの基本
概要	この講義では「画像生成AIの基本」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	画像プロンプト設計
概要	この講義では「画像プロンプト設計」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	スタイル・画風指定
概要	この講義では「スタイル・画風指定」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	構図・カメラ指示
概要	この講義では「構図・カメラ指示」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	解像度・品質指定
概要	この講義では「解像度・品質指定」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	修正・バリエーション生成
概要	この講義では「修正・バリエーション生成」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	画像とテキストの組み合わせ
概要	この講義では「画像とテキストの組み合わせ」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	マルチモーダル理解
概要	この講義では「マルチモーダル理解」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	動画生成AI概論
概要	この講義では「動画生成AI概論」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	音声・ナレーション生成概論
概要	この講義では「音声・ナレーション生成概論」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	生成物の品質評価基準
概要	この講義では「生成物の品質評価基準」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	ハルシネーション理解
概要	この講義では「ハルシネーション理解」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	著作権の基本
概要	この講義では「著作権の基本」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	商用利用判断
概要	この講義では「商用利用判断」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	学習データ由来リスク
概要	この講義では「学習データ由来リスク」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	倫理と社会的責任
概要	この講義では「倫理と社会的責任」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	偏り・バイアスの理解
概要	この講義では「偏り・バイアスの理解」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	検証・裏取りの重要性
概要	この講義では「検証・裏取りの重要性」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	生成AI利用ガイドライン
概要	この講義では「生成AI利用ガイドライン」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	AI活用失敗事例分析
概要	この講義では「AI活用失敗事例分析」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

51コマ	
タイトル	デザイン制作フローへの組み込み
概要	この講義では「デザイン制作フローへの組み込み」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	AI×デザイナー協働プロセス
概要	この講義では「AI×デザイナー協働プロセス」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	修正指示と改善設計
概要	この講義では「修正指示と改善設計」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	A/B案生成と比較評価
概要	この講義では「A/B案生成と比較評価」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	クライアント要件整理
概要	この講義では「クライアント要件整理」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

56コマ	
タイトル	提案資料生成
概要	この講義では「提案資料生成」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

57コマ	
タイトル	フィードバック反映
概要	この講義では「フィードバック反映」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

58コマ	
タイトル	ポートフォリオへの反映
概要	この講義では「ポートフォリオへの反映」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

59コマ	
タイトル	キャリアと生成AI☒
概要	この講義では「キャリアと生成AI☒について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

60コマ	
タイトル	生成AIデザインの全体整理と次工程接続
概要	この講義では「総括：生成AIデザインの全体整理と次工程接続」について学び、生成AIをデザイン実務で活用するための基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

61コマ	
タイトル	課題ヒアリングの構造化
概要	クライアントや社内関係者の要望を「そのまま聞く」のではなく、 背景・目的・制約・期待値に分解して整理するヒアリング思考を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

62コマ	
タイトル	要件定義とAI活用ポイント整理
概要	ヒアリング結果をもとに、 「人がやるべきこと／AIに任せること」を切り分けながら要件定義を行う。 生成AIを万能ツールとして扱わない設計思考を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

63コマ	
タイトル	デザイン要件の言語化技術
概要	「かっこいい」「今っぽい」などの感覚的表現を、 目的・印象・機能・制約に分解して言語化する技術を学ぶ。 プロンプト設計・チーム共有の精度を高める基礎力を養う。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

64コマ	
タイトル	抽象要望の具体化プロセス
概要	抽象度の高い要望を、 「具体要素 → 判断基準 → 成果物条件」へ段階的に落とし込むプロセスを理解する。 生成AIのアウトプット精度を左右する前処理思考を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

65コマ	
タイトル	ペルソナ・ターゲット設計
概要	成果物の評価軸となるペルソナ・ターゲットを設計し、 生成AIの出力条件として活用する方法を学ぶ。 「誰に向けたデザインか」をAI設計に正しく反映させる。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

66コマ	
タイトル	カスタマージャーニー整理
概要	ユーザーの行動・感情・接点を時系列で整理し、 どの段階でどんなデザインが必要かを明確にする。 UX視点を生成AI活用に接続する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

67コマ	
タイトル	KPI・評価指標の設定
概要	生成物を「良し悪し」で終わらせず、 評価指標（KPI）を事前に設定する重要性を理解する。 AI生成物の改善・比較・検証につながる指標設計を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

68コマ	
タイトル	AI前提の制作スケジュール設計
概要	生成AIを活用した場合の制作フロー・工数・修正回数を考慮し、 従来型とは異なるスケジュール設計を行う。 スピードと品質を両立させる現実的な計画力を養う。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

69コマ	
タイトル	成果物イメージのすり合わせ
概要	完成イメージ・ゴール認識を関係者間で揃えるための方法を学ぶ。 AI生成例・ラフ・言語説明を使った合意形成を重視する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

70コマ	
タイトル	制作前レビューとリスク確認
概要	制作開始前に、 著作権・品質・炎上・工数・AI依存リスクなどを洗い出し、 問題を未然に防ぐチェック視点を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

71コマ	
タイトル	ブランド要素分解（MVV）
概要	Mission・Vision・Value（MVV）を軸に、ブランドを構成する要素を分解・整理する。 生成AIにブランドを理解させるために、人間側が暗黙知を構造化する重要性を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

72コマ	
タイトル	世界観・トーン設計
概要	ブランドが持つ世界観や空気感を、 トーン（語り口・温度感）や表現方向性として定義する方法を学ぶ。 AI生成物の「雰囲気ブレ」を防ぐ設計思考を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

73コマ	
タイトル	ブランドプロンプト設計
概要	MVV・世界観・トーンを統合し、 生成AIに一貫したアウトプットを出させるための「ブランド専用プロンプト」を設計する。 単発指示ではなく、継続利用前提のプロンプト設計を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

74コマ	
タイトル	一貫性を保つ指示方法
概要	複数回・複数人・複数ツールでAIを使っても、 ブランド表現がブレないための指示方法・ルール設計を学ぶ。 再現性と安定性を重視したAI運用思考を養う。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

75コマ	
タイトル	既存ブランド資料の読み込み活用
概要	ブランドブック・Web・ロゴガイドラインなど、 既存資料を生成AIに読み込ませ、活用する際の考え方と注意点を学ぶ。 情報の取捨選択と再構造化がテーマ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

76コマ	
タイトル	競合イメージ分析
概要	競合ブランドのビジュアル・トーン・表現傾向を分析し、 自社ブランドの立ち位置を相対的に把握する。 生成AIを分析補助ツールとして使う視点も扱う。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

77コマ	
タイトル	差別化コンセプト生成
概要	競合分析とブランド要素を踏まえ、 「なぜこのブランドなのか」を一言で表す差別化コンセプトを設計する。 AI生成案を評価・取捨選択する人間の役割を強調する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

78コマ	
タイトル	ブランドカラー展開
概要	ブランドイメージを支える色の役割を整理し、 メインカラー・サブカラー・アクセントカラーを体系的に展開する。 生成AIによる配色案の使い分けと判断基準を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

79コマ	
タイトル	ブランドビジュアル統合
概要	ロゴ・配色・タイポグラフィ・写真・イラストなど、 ブランドを構成する視覚要素を統合し、一貫した表現にまとめる。 マルチモーダルAI活用の実践視点も含む。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

80コマ	
タイトル	ブランドガイドライン素案生成
概要	これまで設計してきた内容をもとに、 生成AIを活用してブランドガイドラインの素案を作成する。 「作って終わり」ではなく、運用される設計を意識する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

81コマ	
タイトル	分割プロンプト設計
概要	1回の指示で完璧な出力を狙うのではなく、目的・条件・生成・評価を分解して設計するプロンプト手法を学ぶ。複雑なデザイン要件や長文生成において、AIの思考負荷を下げ、精度と再現性を高める設計思考を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

82コマ	
タイトル	段階生成（Step-by-step）
概要	「考える → 作る → 整える」を段階的に生成させることで、品質を安定させる手法を理解する。思考プロセスを明示的に分けることで、企画・デザイン・文章生成におけるロジック破綻や方向ズレを防ぐ方法を習得する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

83コマ	
タイトル	評価→修正ループの自動化思考
概要	生成結果をAI自身に評価させ、改善指示までを一連の流れとして設計する考え方を学ぶ。人が毎回細かく指示しなくても、一定水準まで自律的に品質を引き上げる「AI自己改善ループ」の基礎を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

84コマ	
タイトル	複数AIツール連携設計
概要	テキスト生成・画像生成・資料作成など、異なるAIツールを役割分担させて使う設計方法を学ぶ。単体最適ではなく、制作フロー全体として効率と品質を最大化する「AIツール設計者視点」を養う。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

85コマ	
タイトル	テキスト→画像→文章連携
概要	コンセプト文章から画像を生成し、その画像を再度言語化してブラッシュアップするなど、モーダルを横断した生成プロセスを理解する。表現のブレを減らし、世界観や意図を強化する連携設計を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

86コマ	
タイトル	人手レビュー前提設計
概要	AIを「最終判断者」にしない前提で、人がレビューしやすい生成物を作るための指示設計を学ぶ。修正ポイントが明確に分かる出力形式や、チェック観点を含めたプロンプト設計により、実務での使いやすさを高める。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

87コマ	
タイトル	再利用可能プロンプト管理
概要	一度作った良質なプロンプトを、使い捨てにせず資産化する考え方を学ぶ。目的別・工程別に整理し、誰でも再利用できる形で管理することで、品質の底上げと作業スピード向上を実現する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

88コマ	
タイトル	チーム共有用プロンプト設計
概要	個人の感覚に依存しない、チーム全体で使えるプロンプト設計を学ぶ。前提条件・判断基準・出力フォーマットを明文化し、誰が使っても一定品質を保てるプロンプト設計手法を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

89コマ	
タイトル	属人化を防ぐAI運用
概要	「AIを使える人／使えない人」の差が組織リスクにならないための運用設計を学ぶ。プロンプト・判断基準・活用ルールを仕組み化し、特定メンバーに依存しないAI活用体制を構築する視点を養う。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

90コマ	
タイトル	品質安定化のための運用ルール
概要	生成結果のばらつきを抑え、継続的に一定品質を保つためのルール設計を学ぶ。チェックリスト、禁止事項、評価基準を明文化し、実務・組織利用に耐える生成AI運用モデルを理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

91コマ	
タイトル	社内AIデザイン導入ステップ
概要	生成AIを思いつき導入で終わらせず、目的設定から試験運用、本格展開までを段階的に進める導入プロセスを学ぶ。現場混乱や形骸化を防ぐための、スモールスタート前提の導入設計思考を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

92コマ	
タイトル	教育・オンボーディング設計
概要	新メンバーや非デザイナーでもAI活用に参加できる教育設計を学ぶ。ツール説明に終わらず、「何に使ってよいか」「どこまで任せてよいか」を明確にするオンボーディングの考え方を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

93コマ	
タイトル	制作コスト削減効果測定
概要	生成AI導入による効果を感覚ではなく数値で把握する方法を学ぶ。工数削減、外注費削減、修正回数減少などを指標化し、経営・上司に説明できる形で可視化する視点を養う。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

94コマ	
タイトル	スピード・品質改善事例
概要	実務において生成AIを活用し、制作スピードと品質を同時に改善した事例を分析する。成功パターンだけでなく、失敗からの改善プロセスを通じて、自社適用時の注意点を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

95コマ	
タイトル	内製化と外注の使い分け
概要	生成AI時代における「内製すべき領域」と「外注した方がよい領域」を整理する。AI活用を前提にした新しい役割分担を理解し、コスト・品質・スピードの最適バランスを考える。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

96コマ	
タイトル	生成AI時代のデザイナー価値
概要	生成AIによって変化するデザイナーの役割と価値を再定義する。作る人から「判断・設計・統合する人」へのシフトを理解し、今後求められるスキルセットとキャリア視点を整理する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

97コマ	
タイトル	職種横断でのAI活用
概要	デザイナーだけでなく、企画・営業・マーケ・開発と連携したAI活用の可能性を学ぶ。職種ごとの役割を明確にし、生成AIを共通言語として使うための設計視点を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

98コマ	
タイトル	AI活用成熟度モデル理解
概要	組織のAI活用レベルを段階的に捉える成熟度モデルを理解する。ツール導入段階から、業務プロセス統合・戦略活用までの成長段階を把握し、自社の現在地を客観的に評価する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

99コマ	
タイトル	自社活用ロードマップ作成
概要	これまで学んだ内容をもとに、自社に最適な生成AI活用ロードマップを設計する。短期・中期・長期の視点で、技術・人材・ルール整備を整理し、実行可能な計画に落とし込む。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

100コマ	
タイトル	生成AIデザイン実践の全体像
概要	生成AIデザイン活用の全体構造を再整理する。個人スキルから組織運用までを一本の流れとして理解し、次に取るべきアクションを明確にして講座を締めくくる。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5.デジタルツイン		
NO	タイトル	備考
	デジタルツインとは何か ― 概念・目的・全体像の理解	
1コマ	デジタルツイン概論：概念と背景	
2コマ	デジタルモデル・シミュレーションとの違い	
3コマ	デジタルツインの基本構成要素	
4コマ	デジタルツインの活用分野全体像	
5コマ	導入事例概観（製造・建設・都市・医療）	
6コマ	デジタルツイン導入の目的整理	
7コマ	対象物の定義（人・モノ・空間）	
8コマ	スケールと粒度の考え方	
9コマ	更新頻度（リアルタイム／バッチ）	
10コマ	成功指標（KPI）の考え方	
	空間と現実を写す技術 ― 3D・点群・センシング基礎	
11コマ	空間データの基礎（座標・基準点）	
12コマ	2Dデータと3Dデータの関係	
13コマ	3Dデータ形式基礎（OBJ／FBX／glTF）	
14コマ	BIM／CIM概念入門	
15コマ	点群データとは何か	
16コマ	点群取得方法（LiDAR・写真）	
17コマ	フォトグラメトリ概論	
18コマ	センサー概論（温度・位置・振動など）	
19コマ	IoT基礎構造	
20コマ	データ取得時の誤差と限界	
	データ設計の要点 ― 品質・構造・セキュリティ	
21コマ	時系列データの基礎	
22コマ	データ品質（欠損・ノイズ）	
23コマ	メタデータ設計	
24コマ	ID設計とデータ紐付け	
25コマ	アセット管理（3Dと情報の対応）	
26コマ	データ更新設計	
27コマ	履歴管理とログ	
28コマ	クラウドとデータ保存	
29コマ	セキュリティ基礎	
30コマ	個人情報・プライバシー配慮	
	見せて判断する ― 可視化・監視・分析設計	
31コマ	可視化の目的整理	
32コマ	ダッシュボード概論	
33コマ	グラフと指標の選び方	
34コマ	3D空間での情報重ね合わせ	
35コマ	色・ヒートマップ表現	
36コマ	時間軸可視化	
37コマ	異常検知の考え方	
38コマ	アラート設計	
39コマ	点検・監視用途設計	
40コマ	分析結果の読み取り方	
	未来を読む ― シミュレーションとAI活用	

41コマ	シミュレーション概論	
42コマ	物理シミュレーション基礎	
43コマ	業務プロセスシミュレーション	
44コマ	What-if分析	
45コマ	最適化の考え方	
46コマ	予兆保全概念	
47コマ	デジタルツインとAIの関係	
48コマ	予測モデル基礎	
49コマ	AI活用時の注意点	
50コマ	説明可能性と検証	
	実装と運用 ― 成果を出し続けるデジタルツイン	
51コマ	産業別活用事例分析	
52コマ	導入時の失敗パターン	
53コマ	運用設計（役割・ルール）	
54コマ	継続改善プロセス	
55コマ	成果の可視化と報告	
56コマ	実案件想定：目的設定	
57コマ	実案件想定：構成設計	
58コマ	実案件想定：可視化設計	
59コマ	デジタルツイン設計まとめ	
60コマ	総括：デジタルツインの全体整理と次工程接続	

1コマ	
タイトル	デジタルツイン概論：概念と背景
概要	この講義では「デジタルツイン概論：概念と背景」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	デジタルモデル・シミュレーションとの違い
概要	この講義では「デジタルモデル・シミュレーションとの違い」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	デジタルツインの基本構成要素
概要	この講義では「デジタルツインの基本構成要素」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	デジタルツインの活用分野全体像
概要	この講義では「デジタルツインの活用分野全体像」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	導入事例概観（製造・建設・都市・医療）
概要	この講義では「導入事例概観（製造・建設・都市・医療）」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	デジタルツイン導入の目的整理
概要	この講義では「デジタルツイン導入の目的整理」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	対象物の定義（人・モノ・空間）
概要	この講義では「対象物の定義（人・モノ・空間）」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	スケールと粒度の考え方
概要	この講義では「スケールと粒度の考え方」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	更新頻度（リアルタイム／バッチ）
概要	この講義では「更新頻度（リアルタイム／バッチ）」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	成功指標（KPI）の考え方
概要	この講義では「成功指標（KPI）の考え方」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	空間データの基礎（座標・基準点）
概要	この講義では「空間データの基礎（座標・基準点）」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	2Dデータと3Dデータの関係
概要	この講義では「2Dデータと3Dデータの関係」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	3Dデータ形式基礎（OBJ／FBX／glTF）
概要	この講義では「3Dデータ形式基礎（OBJ／FBX／glTF）」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	BIM／CIM概念入門
概要	この講義では「BIM／CIM概念入門」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	点群データとは何か
概要	この講義では「点群データとは何か」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	点群取得方法（LiDAR・写真）
概要	この講義では「点群取得方法（LiDAR・写真）」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	フォトグラメトリ概論
概要	この講義では「フォトグラメトリ概論」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	センサー概論（温度・位置・振動など）
概要	この講義では「センサー概論（温度・位置・振動など）」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	IoT基礎構造
概要	この講義では「IoT基礎構造」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	データ取得時の誤差と限界
概要	この講義では「データ取得時の誤差と限界」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	時系列データの基礎
概要	この講義では「時系列データの基礎」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	データ品質（欠損・ノイズ）
概要	この講義では「データ品質（欠損・ノイズ）」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	メタデータ設計
概要	この講義では「メタデータ設計」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	ID設計とデータ紐付け
概要	この講義では「ID設計とデータ紐付け」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	アセット管理（3Dと情報の対応）
概要	この講義では「アセット管理（3Dと情報の対応）」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	データ更新設計
概要	この講義では「データ更新設計」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	履歴管理とログ
概要	この講義では「履歴管理とログ」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	クラウドとデータ保存
概要	この講義では「クラウドとデータ保存」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	セキュリティ基礎
概要	この講義では「セキュリティ基礎」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	個人情報・プライバシー配慮
概要	この講義では「個人情報・プライバシー配慮」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	可視化の目的整理
概要	この講義では「可視化の目的整理」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	ダッシュボード概論
概要	この講義では「ダッシュボード概論」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	グラフと指標の選び方
概要	この講義では「グラフと指標の選び方」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	3D空間での情報重ね合わせ
概要	この講義では「3D空間での情報重ね合わせ」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	色・ヒートマップ表現
概要	この講義では「色・ヒートマップ表現」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	時間軸可視化
概要	この講義では「時間軸可視化」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	異常検知の考え方
概要	この講義では「異常検知の考え方」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	アラート設計
概要	この講義では「アラート設計」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	点検・監視用途設計
概要	この講義では「点検・監視用途設計」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	分析結果の読み取り方
概要	この講義では「分析結果の読み取り方」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	シミュレーション概論
概要	この講義では「シミュレーション概論」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	物理シミュレーション基礎
概要	この講義では「物理シミュレーション基礎」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	業務プロセスシミュレーション
概要	この講義では「業務プロセスシミュレーション」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	What-if分析
概要	この講義では「What-if分析」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	最適化の考え方
概要	この講義では「最適化の考え方」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	予兆保全概念
概要	この講義では「予兆保全概念」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	デジタルツインとAIの関係
概要	この講義では「デジタルツインとAIの関係」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	予測モデル基礎
概要	この講義では「予測モデル基礎」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	AI活用時の注意点
概要	この講義では「AI活用時の注意点」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	説明可能性と検証
概要	この講義では「説明可能性と検証」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

51コマ	
タイトル	産業別活用事例分析
概要	この講義では「産業別活用事例分析」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	導入時の失敗パターン
概要	この講義では「導入時の失敗パターン」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	運用設計（役割・ルール）
概要	この講義では「運用設計（役割・ルール）」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	継続改善プロセス
概要	この講義では「継続改善プロセス」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	成果の可視化と報告
概要	この講義では「成果の可視化と報告」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分
56コマ	
タイトル	実案件想定：目的設定
概要	この講義では「実案件想定：目的設定」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

57コマ	
タイトル	実案件想定：構成設計
概要	この講義では「実案件想定：構成設計」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

58コマ	
タイトル	実案件想定：可視化設計
概要	この講義では「実案件想定：可視化設計」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

59コマ	
タイトル	デジタルツイン設計まとめ
概要	この講義では「デジタルツイン設計まとめ」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

60コマ	
タイトル	総括：デジタルツインの全体整理と次工程接続
概要	この講義では「総括：デジタルツインの全体整理と次工程接続」について学び、デジタルツインの設計・活用に必要な基礎理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6.デジタルマーケティング		
NO	タイトル	備考
	デジタルマーケティングの全体像と顧客理解	
1コマ	デジタルマーケティング概論	
2コマ	マーケティングの目的と役割	
3コマ	デジタルと従来マーケの違い	
4コマ	ビジネスモデル理解（BtoC／BtoB）	
5コマ	顧客接点（タッチポイント）整理	
6コマ	ファネル概念（認知〜継続）	
7コマ	カスタマージャーニー基礎	
8コマ	ペルソナ設計の考え方	
9コマ	ユーザー心理と購買行動	
10コマ	価値提案（バリュープロポジション）	
	戦略設計の基礎 — 目標・分析・施策設計	
11コマ	マーケティング目標設定	
12コマ	KGI・KPIの設計	
13コマ	数値で考えるマーケ思考	
14コマ	市場・競合分析基礎	
15コマ	セグメンテーションとターゲティング	
16コマ	メディア選定の考え方	
17コマ	オウンド／アーンド／ペイドメディア	
18コマ	施策優先順位の決め方	
19コマ	年間・月間施策設計	
20コマ	クリエイティブ戦略の考え方	
	Webと検索を制する — コンテンツ・SEO設計	
21コマ	Webサイトの役割と構造	
22コマ	ユーザー導線設計	
23コマ	コンテンツマーケティング基礎	
24コマ	SEOの基本概念	
25コマ	検索意図（インテント）理解	
26コマ	キーワード設計基礎	
27コマ	記事・ページ構成	
28コマ	タイトル・見出し最適化	
29コマ	内部SEOと外部SEO	
30コマ	SEOとUXの関係	
	デジタル広告運用の実践	
31コマ	デジタル広告全体像	
32コマ	リスティング広告の仕組み	
33コマ	SNS広告の種類と特徴	
34コマ	ターゲティング設計	
35コマ	広告クリエイティブ基礎	
36コマ	バナー広告設計	
37コマ	動画広告設計	
38コマ	コピー・広告文作成	
39コマ	A/Bテスト基礎	
40コマ	広告運用の注意点	
	SNS活用とブランド形成	
41コマ	SNSマーケティングの役割	
42コマ	プラットフォーム特性理解	
43コマ	投稿企画と運用設計	
44コマ	エンゲージメント指標	
45コマ	コメント・DM対応	
46コマ	炎上リスクと対策	
47コマ	ブランドトーン＆マナー	
48コマ	ファン化・コミュニティ形成	

49コマ	継続運用の仕組み	
50コマ	成果の可視化	
	分析・改善・AI活用による成果最大化	
51コマ	データ分析基礎（PV・CV等）	
52コマ	アクセス解析の考え方	
53コマ	ヒートマップ理解	
54コマ	改善ポイントの発見	
55コマ	クリエイティブ改善手法	
56コマ	レポート作成と共有	
57コマ	改善施策の立案	
58コマ	生成AIによるマーケ支援	
59コマ	実案件想定：施策設計演習	
60コマ	デジタルマーケティング全体整理	
	実務に直結するマーケティング設計力	
61コマ	事業理解とマーケの関係整理	
62コマ	商品・サービスの強み棚卸し	
63コマ	競争優位性の言語化	
64コマ	顧客課題の構造分解	
65コマ	課題起点の施策設計	
66コマ	マーケ施策仮説の立て方	
67コマ	定性・定量データの使い分け	
68コマ	マーケ施策マップ作成	
69コマ	短期施策と中長期施策の整理	
70コマ	実行前チェックリスト	
	チャネル別マーケティング深掘り	
71コマ	SEO戦略設計の実務	
72コマ	コンテンツテーマ設計	
73コマ	広告×SEOの連携	
74コマ	SNS×広告の連携	
75コマ	メール・LINEマーケ基礎	
76コマ	CRM・顧客データ活用	
77コマ	リピート・LTV向上施策	
78コマ	オフライン施策との連動	
79コマ	チャネル横断KPI設計	
80コマ	統合マーケ戦略整理	
	運用・改善を回すための実践力	
81コマ	PDCAとOODAの使い分け	
82コマ	改善サイクル設計	
83コマ	数値悪化時の原因特定	
84コマ	仮説検証の進め方	
85コマ	テスト設計（AB・多変量）	
86コマ	改善優先度の判断基準	
87コマ	スピード改善と品質担保	
88コマ	属人化しない運用設計	
89コマ	マーケドキュメント管理	
90コマ	定例レビュー運用	
	組織・キャリア・AI時代のマーケ	
91コマ	社内マーケ体制設計	
92コマ	外注・代理店活用判断	
93コマ	マーケ人材の役割整理	
94コマ	チームで成果を出す仕組み	
95コマ	生成AI活用の高度化	
96コマ	AI×分析×施策の連動	
97コマ	マーケ自動化の考え方	
98コマ	成果が出る企業事例	
99コマ	自社マーケロードマップ作成	
100コマ	実務で回るデジタルマーケティング	

1コマ	
タイトル	デジタルマーケティング概論
概要	デジタルマーケティング概論について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	マーケティングの目的と役割
概要	マーケティングの目的と役割について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	デジタルと従来マーケの違い
概要	デジタルと従来マーケの違いについて理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	ビジネスモデル理解（BtoC／BtoB）
概要	ビジネスモデル理解（BtoC／BtoB）について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	顧客接点（タッチポイント）整理
概要	顧客接点（タッチポイント）整理について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	ファネル概念（認知～継続）
概要	ファネル概念（認知～継続）について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	カスタマージャーニー基礎
概要	カスタマージャーニー基礎について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	ペルソナ設計の考え方
概要	ペルソナ設計の考え方について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	ユーザー心理と購買行動
概要	ユーザー心理と購買行動について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	価値提案（バリュープロポジション）
概要	価値提案（バリュープロポジション）について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	マーケティング目標設定
概要	マーケティング目標設定について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	KGI・KPIの設計
概要	KGI・KPIの設計について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	数値で考えるマーケ思考
概要	数値で考えるマーケ思考について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	市場・競合分析基礎
概要	市場・競合分析基礎について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	セグメンテーションとターゲティング
概要	セグメンテーションとターゲティングについて理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	メディア選定の考え方
概要	メディア選定の考え方について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	オウンド／アーンド／ペイドメディア
概要	オウンド／アーンド／ペイドメディアについて理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	施策優先順位の決め方
概要	施策優先順位の決め方について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	年間・月間施策設計
概要	年間・月間施策設計について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	クリエイティブ戦略の考え方
概要	クリエイティブ戦略の考え方について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	Webサイトの役割と構造
概要	Webサイトの役割と構造について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	ユーザー導線設計
概要	ユーザー導線設計について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	コンテンツマーケティング基礎
概要	コンテンツマーケティング基礎について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	SEOの基本概念
概要	SEOの基本概念について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	検索意図（インテント）理解
概要	検索意図（インテント）理解について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	キーワード設計基礎
概要	キーワード設計基礎について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	記事・ページ構成
概要	記事・ページ構成について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	タイトル・見出し最適化
概要	タイトル・見出し最適化について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	内部SEOと外部SEO
概要	内部SEOと外部SEOについて理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	SEOとUXの関係
概要	SEOとUXの関係について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	デジタル広告全体像
概要	デジタル広告全体像について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	リスティング広告の仕組み
概要	リスティング広告の仕組みについて理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	SNS広告の種類と特徴
概要	SNS広告の種類と特徴について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	ターゲティング設計
概要	ターゲティング設計について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	広告クリエイティブ基礎
概要	広告クリエイティブ基礎について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	バナー広告設計
概要	バナー広告設計について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	動画広告設計
概要	動画広告設計について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	コピー・広告文作成
概要	コピー・広告文作成について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	A/Bテスト基礎
概要	A/Bテスト基礎について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	広告運用の注意点
概要	広告運用の注意点について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	SNSマーケティングの役割
概要	SNSマーケティングの役割について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	プラットフォーム特性理解
概要	プラットフォーム特性理解について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	投稿企画と運用設計
概要	投稿企画と運用設計について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	エンゲージメント指標
概要	エンゲージメント指標について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	コメント・DM対応
概要	コメント・DM対応について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	炎上リスクと対策
概要	炎上リスクと対策について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	ブランドトーン＆マナー
概要	ブランドトーン＆マナーについて理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	ファン化・コミュニティ形成
概要	ファン化・コミュニティ形成について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	継続運用の仕組み
概要	継続運用の仕組みについて理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	成果の可視化
概要	成果の可視化について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

51コマ	
タイトル	データ分析基礎（PV・CV等）
概要	データ分析基礎（PV・CV等）について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	アクセス解析の考え方
概要	アクセス解析の考え方について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	ヒートマップ理解
概要	ヒートマップ理解について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	改善ポイントの発見
概要	改善ポイントの発見について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	クリエイティブ改善手法
概要	クリエイティブ改善手法について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

56コマ	
タイトル	レポート作成と共有
概要	レポート作成と共有について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

57コマ	
タイトル	改善施策の立案
概要	改善施策の立案について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

58コマ	
タイトル	生成AIによるマーケ支援
概要	生成AIによるマーケ支援について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

59コマ	
タイトル	実案件想定：施策設計演習
概要	実案件想定：施策設計演習について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

60コマ	
タイトル	デジタルマーケティング全体整理
概要	デジタルマーケティング全体整理について理解を深め、実務に活かすための基礎知識を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

61コマ	
タイトル	事業理解とマーケの関係整理
概要	マーケティング施策を点で考えるのではなく、事業全体（収益構造・提供価値・制約条件）との関係で捉える視点を養う。事業戦略とマーケがどう接続しているかを整理し、「なぜこの施策をやるのか」を説明できる状態を作る。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

62コマ	
タイトル	商品・サービスの強み棚卸し
概要	自社の商品・サービスの特徴を機能・価値・体験の観点で洗い出し、マーケに使える「強み」として整理する。思い込みではなく、顧客視点・競合比較を踏まえた棚卸し手法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

63コマ	
タイトル	競争優位性の言語化
概要	数ある強みの中から「選ばれる理由」になりうる競争優位性を特定し、誰にでも伝わる言葉に落とし込む。差別化ポイントを曖昧にしないためのフレームワークと表現設計を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

64コマ	
タイトル	顧客課題の構造分解
概要	顧客の不満・要望を表層的に捉えるのではなく、背景・原因・心理まで分解して理解する。顧客課題を構造化することで、ズレた施策や場当たり的改善を防ぐ思考プロセスを身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

65コマ	
タイトル	課題起点の施策設計
概要	「やりたい施策」から考えるのではなく、「解くべき課題」から施策を設計する思考法を学ぶ。課題→打ち手→期待効果の流れを明確にし、成果につながる施策設計力を高める。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

66コマ	
タイトル	マーケ施策仮説の立て方
概要	施策を実行前に仮説として定義する重要性を理解する。「なぜこの施策で成果が出ると考えるのか」を言語化し、検証可能な形に落とし込む仮説設計の基本を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

67コマ	
タイトル	定性・定量データの使い分け
概要	数値データとユーザーの声・行動観察を適切に使い分ける判断力を養う。どのフェーズでどのデータを見るべきかを理解し、偏った分析や誤った意思決定を防ぐ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

68コマ	
タイトル	マーケ施策マップ作成
概要	複数の施策を単発で終わらせず、目的・ファネル・チャネルの関係で整理する施策マップを作成する。全体像を可視化することで、抜け漏れや重複、優先順位のズレを防ぐ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

69コマ	
タイトル	短期施策と中長期施策の整理
概要	即効性のある施策と、時間をかけて効いてくる施策を区別して整理する。短期成果に引っ張られすぎず、持続的に成果を伸ばすためのバランス設計を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

70コマ	
タイトル	実行前チェックリスト
概要	施策実行前に確認すべきポイントをチェックリスト化し、失敗リスクを最小化する。目的の明確さ、KPI設定、リソース、検証方法などを事前に確認することで、再現性のあるマーケ運用を可能にする。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

71コマ	
タイトル	SEO戦略設計の実務
概要	SEOを単なる記事量産ではなく、中長期で成果を出す戦略として設計する方法を学ぶ。事業目標・顧客課題・検索意図を踏まえ、どの領域で勝つか、どこを捨てるかを判断できる実務視点のSEO設計力を養う。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

72コマ	
タイトル	コンテンツテーマ設計
概要	場当たり的なコンテンツ制作を防ぐため、テーマを体系的に設計する考え方を学ぶ。ペルソナ・ファネル・検索意図を軸に、継続的に資産となるコンテンツテーマの作り方を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

73コマ	
タイトル	広告×SEOの連携
概要	概要 広告とSEOを別物として運用せず、相互にデータと役割を補完させる連携設計を学ぶ。広告で得た反応データをSEOに活かし、SEOで育てた資産を広告で加速させる統合思考を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

74コマ	
タイトル	SNS×広告の連携
概要	オーガニックSNSと広告配信を分断せず、一つの導線として設計する方法を学ぶ。認知・共感・獲得の役割分担を整理し、SNSと広告を組み合わせた効果的な集客・育成設計を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

75コマ	
タイトル	メール・LINEマーケ基礎
概要	刈り取り後の顧客との継続接点として、メール・LINEを活用する基礎を学ぶ。配信目的、セグメント、タイミングの考え方を整理し、売り込みにならないコミュニケーション設計を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

76コマ	
タイトル	CRM・顧客データ活用
概要	顧客データを「貯める」だけで終わらせず、施策に活かすための基本思考を学ぶ。購買履歴・行動データをもとに、顧客理解を深め、マーケ施策に反映する実務的な活用イメージを掴む。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

77コマ	
タイトル	リピート・LTV向上施策
概要	新規獲得だけに頼らず、既存顧客との関係性を深める施策設計を学ぶ。リピートやLTV向上の考え方を理解し、どの接点で何を提供すべきかを整理する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

78コマ	
タイトル	オフライン施策との連動
概要	Web・デジタル施策と、店舗・営業・イベントなどのオフライン施策をつなぐ考え方を学ぶ。顧客体験を分断しないための導線設計と、デジタルで補完する視点を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

79コマ	
タイトル	チャネル横断KPI設計
概要	各チャネルごとのKPIをバラバラに管理するのではなく、全体目標に紐づけて整理する方法を学ぶ。チャネルごとの役割と評価指標を明確にし、正しい意思決定ができる状態を作る。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

80コマ	
タイトル	統合マーケ戦略整理
概要	これまで学んだSEO・広告・SNS・CRMなどを一つのマーケ戦略として統合する。チャネル横断での施策設計・KPI・改善の全体像を整理し、実務で「回る」マーケ戦略に落とし込む。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

81コマ	
タイトル	PDCAとOODAの使い分け
概要	PDCAとOODAを状況に応じて使い分けるための思考法を学ぶ。安定運用・改善局面ではPDCA、変化の激しい環境や仮説探索段階ではOODAを使うなど、マーケ現場での実践的な適用判断力を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

82コマ	
タイトル	改善サイクル設計
概要	場当たり的な改善を防ぐため、分析・仮説・実行・検証が自然に回る改善サイクルの設計方法を学ぶ。誰が・いつ・何を見るのかを明確にし、継続的に成果が積み上がる運用構造を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

83コマ	
タイトル	数値悪化時の原因特定
概要	数値が落ちた際に「なんとなく」で判断せず、構造的に原因を特定する考え方を学ぶ。KPIの分解、ファネル視点、チャネル別視点を使い、打ち手を誤らない分析力を養う。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

84コマ	
タイトル	仮説検証の進め方
概要	改善施策を「思いつき」で終わらせないための仮説検証プロセスを学ぶ。仮説の立て方、検証方法、判断基準を整理し、再現性のある学習サイクルを回す力を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

85コマ	
タイトル	テスト設計（AB・多変量）
概要	A/Bテストや多変量テストを正しく設計・活用するための基礎を学ぶ。テスト目的の明確化、条件設定、結果解釈までを理解し、「テスト疲れ」や誤判断を防ぐ視点を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

86コマ	
タイトル	改善優先度の判断基準
概要	改善案が複数ある中で、何から着手すべきかを判断する基準を学ぶ。インパクト・工数・リスクの観点から優先度を整理し、成果に直結する改善に集中できる判断力を養う。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

87コマ	
タイトル	スピード改善と品質担保
概要	改善スピードを上げつつ、品質を落とさないためのバランス設計を学ぶ。短期改善と中長期品質の切り分け、最低品質ラインの考え方を理解し、現場で破綻しない改善運用を目指す。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

88コマ	
タイトル	属人化しない運用設計
概要	特定の担当者に依存しないマーケ運用を実現するための設計思考を学ぶ。判断基準・手順・ナレッジの共有方法を整理し、チームで安定的に回る運用体制を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

89コマ	
タイトル	マーケドキュメント管理
概要	施策・分析・判断を「個人の頭の中」に留めないためのドキュメント管理を学ぶ。記録すべき情報、更新ルール、共有方法を整理し、改善の蓄積が資産になる状態を作る。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

90コマ	
タイトル	定例レビュー運用
概要	成果を出し続けるための定例レビューの設計と運用方法を学ぶ。見るべき指標、議論の進め方、次アクションへの落とし込みを明確にし、レビューが形骸化しない運用を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

91コマ	
タイトル	社内マーケ体制設計
概要	これまで学んだ戦略・施策・運用を「誰が・どこまで・どう責任を持つか」に落とし込むための社内体制設計を学ぶ。 マーケ専任／兼任、事業部連携、意思決定フローを整理し、規模別（小規模〜中堅）に無理のない体制モデルを構築する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

92コマ	
タイトル	外注・代理店活用判断
概要	「内製すべき業務／外注すべき業務」を判断するための考え方を整理する。
座学・演習	広告・SEO・制作・分析など領域別に、コスト・スピード・品質・ノウハウ蓄積の観点から最適な分業設計を学ぶ。
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

93コマ	
タイトル	マーケ人材の役割整理
概要	マーケターに求められる役割を「戦略・分析・運用・制作・改善」に分解し、職種別・レベル別に整理する。 一人マーケ・少人数チームでも機能する役割分担を設計する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

94コマ	
タイトル	チームで成果を出す仕組み
概要	個人の頑張りに依存せず、チームとして成果が出続ける運用設計を学ぶ。 KPI共有、定例MTG、情報可視化、レビュー文化など「仕組み化」の具体例を扱う。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

95コマ	
タイトル	生成AI活用の高度化
概要	基礎的なAI活用（文章生成・アイデア出し）から一段進み、分析補助・仮説整理・改善案抽出など高度な活用方法を学ぶ。人が考えるべき領域とAIに任せる領域の切り分けを明確にする。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

96コマ	
タイトル	AI×分析×施策の連動
概要	データ分析 → 仮説 → 施策立案 → 改善 の流れにAIをどう組み込むかを実践的に学ぶ。 単発利用ではなく、マーケプロセス全体にAIを組み込む設計思想を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

97コマ	
タイトル	マーケ自動化の考え方
概要	MA・CRM・広告自動化などを「ツールありき」でなく、業務フロー起点で整理する。 自動化すべき業務・人が判断すべき業務を見極め、失敗しない自動化設計を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

98コマ	
タイトル	成果が出る企業事例
概要	実際に成果を出している企業のマーケ施策・組織・運用を構造的に読み解く。 「なぜうまくいったのか」「自社なら何を真似できるか」を考察する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

99コマ	
タイトル	自社マーケロードマップ作成
概要	学んだ内容をもとに、自社（または想定企業）のマーケロードマップを作成する。短期・中期・長期で何を整備し、どう成長させるかを可視化する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

100コマ	
タイトル	実務で回るデジタルマーケティング
概要	戦略・施策・分析・改善・組織・AIをすべて統合し、「現場で本当に回るマーケ」を再定義する総まとめ。 理論ではなく、明日から使える実務視点で全体を整理する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7. デザインプラットフォーム		
NO	タイトル	備考
	デザインプラットフォームの全体像と導入設計	
1コマ	デザインプラットフォーム概論	
2コマ	プラットフォームの役割と価値	
3コマ	単体ツールとプラットフォームの違い	
4コマ	SaaSの基本構造	
5コマ	クラウド制作環境の考え方	
6コマ	デザインプラットフォームの種類と特徴	
7コマ	プラットフォーム選定基準	
8コマ	導入目的とゴール設定	
9コマ	個人制作とチーム制作の違い	
10コマ	導入時によくある失敗	
	アカウント・権限・セキュリティ設計	
11コマ	アカウント管理の基本	
12コマ	ユーザー権限の考え方	
13コマ	ロール設計（管理者・編集者・閲覧者）	
14コマ	外部共有とセキュリティ	
15コマ	チーム構成と運用ルール	
16コマ	クライアント共有の注意点	
17コマ	権限トラブル事例	
18コマ	セキュリティリスク基礎	
19コマ	ログイン管理と認証	
20コマ	アカウント設計レビュー	
	ファイル管理と共同制作ワークフロー	
21コマ	ファイル構造設計	
22コマ	命名規則と整理ルール	
23コマ	バージョン管理の基本	
24コマ	編集履歴の活用	
25コマ	コメント・注釈機能の使い方	
26コマ	レビュー・フィードバック設計	
27コマ	承認フローの設計	
28コマ	修正依頼の整理方法	
29コマ	共同編集時の注意点	
30コマ	制作スピードと品質の両立	
	デザインアセットとデザインシステム構築	
31コマ	デザインアセット管理	
32コマ	画像・アイコン管理	
33コマ	カラースタイル管理	
34コマ	タイポグラフィ管理	
35コマ	コンポーネント概念	
36コマ	再利用設計	
37コマ	デザインシステム入門	
38コマ	ブランドガイドライン反映	
39コマ	表現の一貫性チェック	
40コマ	品質評価基準の設定	
	運用・連携・自動化による最適化	
41コマ	日常運用ルール設計	
42コマ	更新管理と影響範囲	

43コマ	複数案件の同時運用	
44コマ	外部パートナー連携	
45コマ	API連携概念	
46コマ	ノーコード自動化連携	
47コマ	生成AIとの連携活用	
48コマ	ワークフロー最適化	
49コマ	トラブル対応と復旧	
50コマ	コスト・ライセンス管理	
	定着・改善・キャリアへの展開	
51コマ	利用状況分析とKPI	
52コマ	改善サイクル設計	
53コマ	組織導入時の合意形成	
54コマ	オンボーディング設計	
55コマ	マニュアル・ナレッジ作成	
56コマ	社内展開と定着施策	
57コマ	実案件想定：運用設計演習	
58コマ	クライアント説明資料作成	
59コマ	キャリア視点での活用	
60コマ	総括：デザインプラットフォーム全体整理	

1コマ	
タイトル	デザインプラットフォーム概論
概要	デザインプラットフォーム概論について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	プラットフォームの役割と価値
概要	プラットフォームの役割と価値について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	単体ツールとプラットフォームの違い
概要	単体ツールとプラットフォームの違いについて理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	SaaSの基本構造
概要	SaaSの基本構造について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	クラウド制作環境の考え方
概要	クラウド制作環境の考え方について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	デザインプラットフォームの種類と特徴
概要	デザインプラットフォームの種類と特徴について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	プラットフォーム選定基準
概要	プラットフォーム選定基準について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	導入目的とゴール設定
概要	導入目的とゴール設定について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	個人制作とチーム制作の違い
概要	個人制作とチーム制作の違いについて理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	導入時によくある失敗
概要	導入時によくある失敗について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	アカウント管理の基本
概要	アカウント管理の基本について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	ユーザー権限の考え方
概要	ユーザー権限の考え方について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	ロール設計（管理者・編集者・閲覧者）
概要	ロール設計（管理者・編集者・閲覧者）について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	外部共有とセキュリティ
概要	外部共有とセキュリティについて理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	チーム構成と運用ルール
概要	チーム構成と運用ルールについて理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	クライアント共有の注意点
概要	クライアント共有の注意点について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	権限トラブル事例
概要	権限トラブル事例について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	セキュリティリスク基礎
概要	セキュリティリスク基礎について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	ログイン管理と認証
概要	ログイン管理と認証について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	アカウント設計レビュー
概要	アカウント設計レビューについて理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	ファイル構造設計
概要	ファイル構造設計について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	命名規則と整理ルール
概要	命名規則と整理ルールについて理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	バージョン管理の基本
概要	バージョン管理の基本について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	編集履歴の活用
概要	編集履歴の活用について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	コメント・注釈機能の使い方
概要	コメント・注釈機能の使い方について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	レビュー・フィードバック設計
概要	レビュー・フィードバック設計について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	承認フローの設計
概要	承認フローの設計について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ

タイトル	修正依頼の整理方法
概要	修正依頼の整理方法について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	共同編集時の注意点
概要	共同編集時の注意点について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	制作スピードと品質の両立
概要	制作スピードと品質の両立について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	デザインアセット管理
概要	デザインアセット管理について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	画像・アイコン管理
概要	画像・アイコン管理について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	カラースタイル管理
概要	カラースタイル管理について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	タイポグラフィ管理
概要	タイポグラフィ管理について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	コンポーネント概念
概要	コンポーネント概念について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	再利用設計
概要	再利用設計について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	デザインシステム入門
概要	デザインシステム入門について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	ブランドガイドライン反映
概要	ブランドガイドライン反映について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	表現の一貫性チェック
概要	表現の一貫性チェックについて理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	品質評価基準の設定
概要	品質評価基準の設定について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	日常運用ルール設計
概要	日常運用ルール設計について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	更新管理と影響範囲
概要	更新管理と影響範囲について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	複数案件の同時運用
概要	複数案件の同時運用について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	外部パートナー連携
概要	外部パートナー連携について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	API連携概念
概要	API連携概念について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	ノーコード自動化連携
概要	ノーコード自動化連携について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分
47コマ	
タイトル	生成AIとの連携活用
概要	生成AIとの連携活用について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	ワークフロー最適化
概要	ワークフロー最適化について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	トラブル対応と復旧
概要	トラブル対応と復旧について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	コスト・ライセンス管理
概要	コスト・ライセンス管理について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

51コマ	
タイトル	利用状況分析とKPI
概要	利用状況分析とKPIについて理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	改善サイクル設計
概要	改善サイクル設計について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	組織導入時の合意形成
概要	組織導入時の合意形成について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	オンボーディング設計
概要	オンボーディング設計について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	マニュアル・ナレッジ作成
概要	マニュアル・ナレッジ作成について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

56コマ	
タイトル	社内展開と定着施策
概要	社内展開と定着施策について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

57コマ	
タイトル	実案件想定：運用設計演習
概要	実案件想定：運用設計演習について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

58コマ	
タイトル	クライアント説明資料作成
概要	クライアント説明資料作成について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

59コマ	
タイトル	キャリア視点での活用
概要	キャリア視点での活用について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

60コマ	
タイトル	総括：デザインプラットフォーム全体整理
概要	総括：デザインプラットフォーム全体整理について理解を深め、実務で活用できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8.デジタルの色彩応用		
NO	タイトル	備考
	デジタル色彩の基礎理論	
1コマ	デジタル色彩概論	
2コマ	色の三要素（色相・明度・彩度）	
3コマ	RGB色空間の理解	
4コマ	CMYK色空間の理解	
5コマ	HSL・HSV表現	
6コマ	加法混色と減法混色	
7コマ	色の知覚と人間の視覚	
8コマ	明度と視認性	
9コマ	彩度と印象	
10コマ	色相環の読み方	
	色彩心理と印象コントロール	
11コマ	色彩心理の基礎	
12コマ	暖色・寒色の心理効果	
13コマ	中性色の役割	
14コマ	感情と色の関係	
15コマ	文化・国による色認識	
16コマ	年代・性別と色の傾向	
17コマ	信頼感を生む色	
18コマ	高級感・安心感の色	
19コマ	行動を促す色	
20コマ	誤認を生む色	
	デバイスと表示環境を踏まえた色設計	
21コマ	ディスプレイ特性と色再現	
22コマ	デバイス差（PC／スマホ）	
23コマ	照明環境と色の見え方	
24コマ	カラーマネジメント概論	
25コマ	SRGBと広色域	
26コマ	ガンマと階調	
27コマ	圧縮・劣化による色変化	
28コマ	ライトモード配色設計	
29コマ	ダークモード配色設計	
30コマ	色の一貫性管理	
	UI・UXにおける配色設計とアクセシビリティ	
31コマ	UI配色の基本構造	
32コマ	コントラスト設計	
33コマ	可読性と文字色	
34コマ	情報階層と色分け	
35コマ	色による誘導設計	
36コマ	状態表現（通常・選択・エラー）	
37コマ	色覚多様性への配慮	
38コマ	アクセシビリティ基準概論	
39コマ	誤操作防止の色設計	
40コマ	UI配色の失敗例分析	
	ブランドと表現媒体における色彩戦略	
41コマ	ブランドカラーの役割	

42コマ	カラーパレット設計	
43コマ	トーン統一の考え方	
44コマ	ロゴカラー設計	
45コマ	Web・アプリ配色	
46コマ	広告・SNS配色	
47コマ	3DCG・映像の色表現	
48コマ	写真・映像との色調整	
49コマ	ブランド崩壊事例	
50コマ	改善・再設計プロセス	
	配色運用・実務展開とキャリア応用	
51コマ	配色ルールの文書化	
52コマ	デザインガイドライン作成	
53コマ	クライアント向け配色説明	
54コマ	合意形成のための色提案	
55コマ	配色テストと評価	
56コマ	実案件想定：ブランド配色設計	
57コマ	修正対応と改善	
58コマ	ポートフォリオへの反映	
59コマ	キャリアと図彩設計	
60コマ	デジタル色彩応用の全体整理	
	生成AI・デジタル制作時代の色彩設計	
61コマ	生成AIと色彩設計の関係	
62コマ	AI配色生成の仕組み理解	
63コマ	AI配色結果の評価視点	
64コマ	人間による色判断の重要性	
65コマ	AI×人間の役割分担（配色）	
66コマ	AI用配色プロンプト設計	
67コマ	ブランド前提の配色指示	
68コマ	配色バリエーション生成	
69コマ	一貫性を保つ配色管理	
70コマ	AI配色活用の注意点	
	実務・ビジネスへの色彩展開	
71コマ	業界別配色傾向（IT・教育・医療など）	
72コマ	BtoBとBtoCの配色差	
73コマ	コンバージョンを意識した配色	
74コマ	数値改善と配色の関係	
75コマ	ABテストによる配色検証	
76コマ	成果につながる色変更事例	
77コマ	色変更時のリスク管理	
78コマ	長期運用に耐える配色設計	
79コマ	色彩設計スキルの市場価値	
80コマ	実務で活きるデジタル色彩設計	

1コマ	
タイトル	デジタル色彩概論
概要	デジタル色彩概論について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	色の三要素（色相・明度・彩度）
概要	色の三要素（色相・明度・彩度）について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	RGB色空間の理解
概要	RGB色空間の理解について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	CMYK色空間の理解
概要	CMYK色空間の理解について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	HSL・HSV表現
概要	HSL・HSV表現について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	加法混色と減法混色
概要	加法混色と減法混色について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	色の知覚と人間の視覚
概要	色の知覚と人間の視覚について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	明度と視認性
概要	明度と視認性について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	彩度と印象
概要	彩度と印象について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	色相環の読み方
概要	色相環の読み方について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	色彩心理の基礎
概要	色彩心理の基礎について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	暖色・寒色の心理効果
概要	暖色・寒色の心理効果について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	中性色の役割
概要	中性色の役割について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	感情と色の関係
概要	感情と色の関係について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	文化・国による色認識
概要	文化・国による色認識について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	年代・性別と色の傾向
概要	年代・性別と色の傾向について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	信頼感を生む色
概要	信頼感を生む色について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	高級感・安心感の色
概要	高級感・安心感の色について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	行動を促す色
概要	行動を促す色について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	誤認を生む色
概要	誤認を生む色について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	ディスプレイ特性と色再現
概要	ディスプレイ特性と色再現について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	デバイス差（PC／スマホ）
概要	デバイス差（PC／スマホ）について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	照明環境と色の見え方
概要	照明環境と色の見え方について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	カラーマネジメント概論
概要	カラーマネジメント概論について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	SRGBと広色域
概要	SRGBと広色域について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	ガンマと階調
概要	ガンマと階調について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	圧縮・劣化による色変化
概要	圧縮・劣化による色変化について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	ライトモード配色設計
概要	ライトモード配色設計について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	ダークモード配色設計
概要	ダークモード配色設計について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	色の一貫性管理
概要	色の一貫性管理について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	UI配色の基本構造
概要	UI配色の基本構造について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	コントラスト設計
概要	コントラスト設計について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	可読性と文字色
概要	可読性と文字色について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	情報階層と色分け
概要	情報階層と色分けについて基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	色による誘導設計
概要	色による誘導設計について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	状態表現（通常・選択・エラー）
概要	状態表現（通常・選択・エラー）について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	色覚多様性への配慮
概要	色覚多様性への配慮について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	アクセシビリティ基準概論
概要	アクセシビリティ基準概論について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	誤操作防止の色設計
概要	誤操作防止の色設計について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	UI配色の失敗例分析
概要	UI配色の失敗例分析について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	ブランドカラーの役割
概要	ブランドカラーの役割について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	カラーパレット設計
概要	カラーパレット設計について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	トーン統一の考え方
概要	トーン統一の考え方について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	ロゴカラー設計
概要	ロゴカラー設計について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	Web・アプリ配色
概要	Web・アプリ配色について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	広告・SNS配色
概要	広告・SNS配色について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	3DCG・映像の色表現
概要	3DCG・映像の色表現について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	写真・映像との色調整
概要	写真・映像との色調整について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	ブランド崩壊事例
概要	ブランド崩壊事例について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	改善・再設計プロセス
概要	改善・再設計プロセスについて基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

51コマ	
タイトル	配色ルールの文書化
概要	配色ルールの文書化について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	デザインガイドライン作成
概要	デザインガイドライン作成について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	クライアント向け配色説明
概要	クライアント向け配色説明について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	合意形成のための色提案
概要	合意形成のための色提案について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	配色テストと評価
概要	配色テストと評価について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

56コマ	
タイトル	実案件想定：ブランド配色設計
概要	実案件想定：ブランド配色設計について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

57コマ	
タイトル	修正対応と改善
概要	修正対応と改善について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

58コマ	
タイトル	ポートフォリオへの反映
概要	ポートフォリオへの反映について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

59コマ	
タイトル	キャリアと☒彩設計
概要	キャリアと☒彩設計について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

60コマ	
タイトル	デジタル色彩応用の全体整理
概要	デジタル色彩応用の全体整理について基礎から理解し、実務で活用できる知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

61コマ	
タイトル	生成AIと色彩設計の関係
概要	生成AIが配色にどこまで関与できるのか、その強みと限界を整理する。 色彩理論・心理・ブランド設計とAI生成の関係性を俯瞰し、「AIは魔法ではない」前提を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

62コマ	
タイトル	AI配色生成の仕組み理解
概要	生成AIが配色を生み出す際に参照しているデータ・パターン・ルールを概念的に理解する。 ランダムではなく「統計的にもっともらしい配色」が出ていることを把握する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

63コマ	
タイトル	AI配色結果の評価視点
概要	AIが出した配色を「良さそう」で終わらせず、 視認性・心理・ブランド適合・アクセシビリティの観点で評価するフレームを学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

64コマ	
タイトル	人間による色判断の重要性
概要	文脈・感情・空気感・ブランドの歴史など、AIが判断できない色の要素を整理する。 最終判断を人が行うべき理由を、実務視点で理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

65コマ	
タイトル	AI×人間の役割分担（配色）
概要	AIと人間の最適な分業モデルを設計する。 「大量生成・探索」はAI、「選択・決定・責任」は人、という役割分担を具体化する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

66コマ	
タイトル	AI用配色プロンプト設計
概要	望む配色を引き出すためのプロンプト設計方法を学ぶ。 色相・トーン・印象・用途を言語化し、AIに正確に伝える技術を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

67コマ	
タイトル	ブランド前提の配色指示
概要	ブランドカラー・トーン＆マナー・既存ガイドラインを前提に、AIへ配色指示を出す方法を学ぶ。 「自由に作らせない」ための制約設計がテーマ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

68コマ	
タイトル	配色バリエーション生成
概要	AIを活用して、トーン違い・季節違い・用途違いの配色バリエーションを効率的に生成する。 比較・検討・提案に強い配色展開を実践する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

69コマ	
タイトル	一貫性を保つ配色管理
概要	AIを使いながらも、プロジェクト全体で色の一貫性を維持する管理手法を学ぶ。 カラーパレット・ルール・確認フローの設計が中心。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

70コマ	
タイトル	AI配色活用の注意点
概要	AI配色に潜むリスク（誤認・ブランド毀損・アクセシビリティ違反・法的観点）を整理する。 「便利だから使う」から「責任を持って使う」への意識転換を行う。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

71コマ	
タイトル	業界別配色傾向（IT・教育・医療など）
概要	主要業界ごとに好まれる配色傾向と、その背景（信頼・安全・革新・安心感など）を整理する。 「なぜその業界はその色なのか」を心理・慣習・リスク観点から理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

72コマ	
タイトル	BtoBとBtoCの配色差
概要	意思決定構造・検討期間・感情の関与度の違いから、BtoBとBtoCで求められる配色の差を学ぶ。 派手さより信頼か、感情訴求か、判断基準の違いを色で整理する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

73コマ	
タイトル	コンバージョンを意識した配色
概要	CTA・ボタン・強調色など、行動を促すための配色設計を学ぶ。 単なる目立たせではなく、「文脈の中で押させる色」の考え方を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

74コマ	
タイトル	数値改善と配色の関係
概要	配色変更がどの指標（CTR・CVR・滞在時間など）に影響するのかを整理する。 「色を変えたら何を見るべきか」を数値視点で理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

75コマ	
タイトル	ABテストによる配色検証
概要	配色をABテストで検証する際の設計方法を学ぶ。 色以外の要因を固定し、「色の差だけ」を正しく比較する考え方を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

76コマ	
タイトル	成果につながる色変更事例
概要	実際に成果（CVR向上・離脱率改善など）につながった色変更事例を分析する。 「何をどう変えたのか」「なぜ効いたのか」を構造的に読み解く。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

77コマ	
タイトル	色変更時のリスク管理
概要	配色変更に伴うブランド毀損・既存ユーザーの混乱・アクセシビリティ違反などのリスクを整理する。「変えない判断」も含めた設計力を養う。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

78コマ	
タイトル	長期運用に耐える配色設計
概要	一時的に良く見える配色ではなく、数年単位で使える配色設計を考える。 拡張性・媒体追加・トレンド変化への耐性を重視する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

79コマ	
タイトル	色彩設計スキルの市場価値
概要	色彩設計スキルが、デザイナー・マーケター・ディレクターとしてどう評価されるかを整理する。 「色が分かる人」がなぜ重宝されるのかを言語化する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

80コマ	
タイトル	実務で活きるデジタル色彩設計
概要	考え、選び、説明し、成果につなげる色彩設計」を一連の流れで整理する最終回。 AI時代でも通用する“判断できる人”としての色設計を完成させる。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3 年次カリキュラム概要

実装力・統合力・実務応用力の完成（専門応用段階）

【到達目標】

UI/UX、Web システム、データ、映像・CG・生成 AI を統合し、 「企画・設計・制作・実装」まで一貫して行えるデジタルクリエイター／エンジニアとしての実践力を完成させる。

【主な学習領域と内容】

1. UI デザイン / UX デザイン
   ユーザー視点での情報設計・体験設計を学び、操作性・満足度を重視したデザインを実践する。

2. デザイン思考
   課題発見からアイデア創出、検証までのプロセスを学び、創造的問題解決力を高める。

3. デジタルマーケティング（応用）
   データ分析・改善サイクルを意識し、デザインとマーケ戦略を連動させる。

4. WEB システム開発
   フロントエンドとバックエンドの連携を理解し、Web サービスとして動作するシステム構築を学ぶ。

5. バックエンドエンジニアリング
   サーバー処理、API、認証などの基礎を学び、サービス基盤の理解を深める。

6. クラウドコンピューティング
   クラウド環境の概念と活用方法を学び、スケーラブルなシステム設計を理解する。

7. データベース・AI 活用 / データエンジニアリング
   データの収集・管理・活用を学び、AI や分析を支える基盤技術を理解する。

8. 生成 AI の活用 / 生成 AI によるデザイン
   実務レベルでの生成 AI 活用を行い、デザイン・映像・企画への応用力を高める。

9. 映像制作・音響制作
   映像表現と音響の基礎を学び、デジタルコンテンツとしての完成度を高める。

10. CG アニメーション
    動き・時間軸を含む CG 表現を学び、立体的・動的なコンテンツ制作力を養う。

11. メタバースオブジェクト制作
    仮想空間で利用される 3D オブジェクト制作を通じ、次世代デジタル空間への応用力を身につける。

3 年次（専門応用～実務統合）シラバス

1. UI デザイン

教育目的：ユーザーが迷わず操作できる画面設計の原則を学び、実装を意識した UI 設計力を養う。
到達目標：UI の基本原則に沿って画面構成を設計し、改善点を根拠とともに説明できる。
授業概要：情報の優先順位、レイアウト、コンポーネント設計、状態設計、アクセシビリティを扱い、UI 品質の考え方を学ぶ。

2. UX デザイン

教育目的：ユーザー体験を設計する視点を学び、課題発見から改善までの設計力を身につける。
到達目標：ユーザー課題を整理し、体験設計の仮説と検証観点を設定できる。
授業概要：ユーザー理解、体験の流れ、導線設計、評価と改善サイクルを学び、UX を説明可能な形で設計する。

3. デジタルマーケティング（応用）

教育目的：データに基づく改善プロセスを理解し、施策設計とクリエイティブ改善を統合する。
到達目標：施策の目的と指標を整理し、改善案をデータ視点で立案できる。
授業概要：施策設計、分析の基本、改善サイクル、運用型の考え方、コンテンツ最適化を扱う。

4. データエンジニアリング

教育目的：データを活用するための収集・整形・連携の基礎を学び、実務のデータ設計力を養う。
到達目標：データの流れを設計し、基本的な処理の考え方を説明できる。
授業概要：データ収集、整形、連携、品質管理、運用の基本を扱い、分析や AI 活用につながる基盤理解を深める。

5. 生成 AI の活用

教育目的：生成 AI を業務・制作・開発の各場面で適切に活用するための設計力を身につける。
到達目標：目的に応じて生成 AI の使い方を設計し、成果の品質管理とリスク対応を行える。
授業概要：活用パターン、要件整理、プロンプト設計、ワークフロー化、リスク（権利・倫理・情報管理）を学ぶ。

6. WEB システム開発

教育目的：Web サービスの構造を理解し、設計から動作する成果物構築までの基礎を学ぶ。
到達目標：基本構成（画面・API・DB）を説明でき、簡易なシステム構築の流れを理解できる。
授業概要：Web の仕組み、フロントとバックの連携、API、DB 連携、運用の入口を扱い、制作から実装への橋渡しを行う。

7. クラウドコンピューティング

教育目的：クラウド環境の基本概念を理解し、運用を意識したシステム構成の考え方を学ぶ。
到達目標：クラウドの役割と基本構成を説明でき、利用時の注意点を整理できる。
授業概要：クラウドの基礎概念、環境構築、スケーリング、セキュリティの入口、運用の考え方を学ぶ。

8. データベース・AI 活用

教育目的：データを蓄積・検索・活用するための基礎を学び、AI 活用と接続する理解を深める。
到達目標：DB の役割を説明でき、AI 活用に必要なデータ観点（品質・構造）を整理できる。
授業概要：DB 概念、基本設計、データの持ち方、活用の基本、AI におけるデータの重要性を扱う。

9. デザイン思考

教育目的：課題発見と価値創出のプロセスを学び、企画〜検証の統合力を養う。
到達目標：課題を構造化し、アイデアを具体化して検証観点を立てられる。
授業概要：共感、定義、創造、プロトタイプ、テストの流れを理解し、制作・開発に接続できる形で整理する。

10. バックエンドエンジニアリング

教育目的：サービスの裏側を支える設計と実装の考え方を学び、堅牢なシステム理解を身につける。
到達目標：API、認証、エラー処理、性能・セキュリティ観点を説明できる。
授業概要：バックエンドの役割、API 設計、認証認可、データ処理、運用を意識した基礎を扱う。

11. 映像制作

教育目的：映像表現の基礎を学び、企画意図を映像として構成する力を養う。
到達目標：構成・編集の基本を理解し、目的に沿った映像成果物を設計できる。
授業概要：企画、構成、撮影/素材、編集の基本、発信媒体に合わせた最適化を学ぶ。

12. 音響制作

教育目的：音の基礎と演出効果を理解し、映像・CG と統合した表現力を身につける。
到達目標：音の役割を説明でき、基本的な音響調整や演出設計ができる。
授業概要：音の基礎、収録・編集、BGM/SE、ミックスの概念、作品に合わせた音の設計を扱う。

13. CG アニメーション

教育目的：時間軸を含む CG 表現を学び、動きによる情報伝達・演出を習得する。
到達目標：基本的なアニメーションの考え方を理解し、簡易な動き表現を制作できる。
授業概要：動きの原則、タイミング、カメラ、演出、制作フローを学び、完成度を高める観点を身につける。

14. 生成 AI によるデザイン（応用）

教育目的：生成 AI を制作現場の工程に組み込み、品質と独自性を担保した成果物制作を行う。
到達目標：制作要件から AI 活用工程を設計し、レビュー基準を設定できる。
授業概要：制作工程への統合、反復改善、スタイル統一、権利・情報管理、品質評価を扱う。

15. メタバースオブジェクト制作

教育目的：仮想空間で利用される 3D オブジェクト制作を通じ、次世代空間表現の実践力を養う。
到達目標：用途に応じた 3D 制作要件を理解し、運用を意識したオブジェクトを制作できる。
授業概要：メタバースの基礎、3D オブジェクト設計、最適化、利用シーン想定、制作から適用までを学ぶ。

科目名：UI デザイン（3 年次）

科目区分：専門科目（応用）

授業形態：講義＋演習（画面設計／プロトタイプ／レビュー）

単位数・授業時間数：2 単位相当（63 回想定）
※貴校規程に合わせて調整可能

開講年次・学期：3 年次（前期推奨／通年でも可）

【科目の教育目的】
UI を「見た目」ではなく「理解と操作を成立させる設計」として学び、情報設計・視線誘導・コンポーネント設計・状態設計を体系的に身につける。実装・運用（更新・追加）を前提とした、再現性の高い画面設計力を育成する。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. UI の基本原則を根拠付きで説明できる。
2. 画面の情報構造・導線・優先順位を設計できる。
3. コンポーネントと状態（空／読み込み／エラー等）を設計できる。
4. レビュー観点に基づき課題を発見し、改善案を提示できる。
5. 簡易プロトタイプで操作性を確認し、改善できる。

【授業概要】
UI の品質は、レイアウト・文字・色だけでなく、情報の並べ方、ユーザーが迷わない導線、操作に対する反応、状態設計で決まる。本科目では、設計→試作→レビュー→改善の反復で、説明可能な UI 設計手順を身につける。

【成績評価方法・基準】（例）

- 最終成果物（画面設計＋プロト＋状態設計）70%
- 小テスト 10%
- 発表・レビュー参加 20%
  ※配点は貴校運用に合わせて調整可能

【学習上の留意事項】

- 好みではなく目的と根拠で判断する。

- 状態設計を省略しない。
- レビューは成果物に対して行い、理由と改善案をセットで提示する。

【教科書・参考資料】（例）
- 配布資料（UI 原則、レビュー観点表、提出要件、作例）

【事前・事後学習】（例）
- 事前：良い UI 事例を観点で分析
- 事後：改善ログ（課題→修正→結果）を記録する

科目名：UX デザイン（3 年次）

科目区分：専門科目（応用）

授業形態：講義＋演習（ユーザー理解／体験設計／評価）

単位数・2 単位相当（66 回想定）

開講年次・学期：3 年次（前期推奨）

【科目の教育目的】
ユーザー課題の発見から体験設計、検証、改善までのプロセスを学び、プロダクト価値を高める UX 設計力を養う。
設計判断を言語化し、UI・開発・マーケと接続できる共通言語を身につける。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. ユーザー課題を整理し、仮説を立てられる。
2. 体験の流れ（ジャーニー等）を設計できる。
3. 検証観点と評価計画を作成できる。
4. 評価結果を踏まえ改善案を立案できる。
5. プロセスを資料として説明できる。

【授業概要】
UX は「使いやすさ」だけでなく、利用前後を含めた体験全体を設計する。本科目では、課題定義→体験設計→評価→改善の反復で、再現可能な設計手順を確立する。

【成績評価方法・基準】（例）

- 設計成果（課題定義・ジャーニー・評価・改善提案）70%
- 小テスト 10%
- 発表・参加 20%

【学習上の留意事項】

- 思い込みで決めない。
- 仮説と根拠を必ず残す。
- 評価は「良い悪い」ではなく観点で行う。

【教科書・参考資料】（例）

- 配布資料（課題定義シート、ジャーニー雛形、評価表）

【事前・事後学習】（例）

- 事前：サービス事例の体験分析
- 事後：仮説検証レポートを作成する

科目名：デザイン思考（3 年次）

科目区分：専門科目（応用）

授業形態：講義＋演習（チームプロジェクト中心）

単位数・授業時間数：2 単位相当（38 回想定）
※貴校規程に合わせて調整可能

開講年次・学期：3 年次（前期／後期いずれも可）

【科目の教育目的】

観察・共感を起点に課題を発見し、価値ある解決策を創出する「デザイン思考」のプロセスを体系的に学ぶ。課題定義、アイデア創出、プロトタイピング、検証、改善を反復し、UI/UX・開発・マーケなど後続科目や実務に接続できる企画・検証力を育成する。

【到達目標】（学習成果）

学生は学期末までに、次を達成できる。

1. 対象の状況を観察し、事実と解釈を分けて整理できる。
2. ユーザーの課題を構造化し、問題定義（問い）として言語化できる。
3. アイデアを発散・収束し、採用理由を根拠付きで説明できる。
4. 目的に合うプロトタイプを作成し、検証計画を立案できる。
5. 検証結果を踏まえて改善案を作成し、提案資料としてまとめられる。

【授業概要】

デザイン思考は「ひらめき」ではなく、観察と検証に基づいて価値を作る方法である。本科目では、課題の見つけ方から、解決案の形にして試し、改善するまでを一連のプロセスとして扱う。演習では、短いサイクルで仮説→試作→検証→改善を繰り返し、設計判断の根拠を言語化する習慣を身につける。

【成績評価方法・基準】（例）

- プロジェクト成果物（課題定義・アイデア展開・プロトタイプ・検証結果・改善案）：70%
- プロセス記録（仮説、検証ログ、振り返り）：20%
  ※配点は貴校運用に合わせて調整可能

【学習上の留意事項】

- 早く結論を決めず、観察・根拠・検証を重視する。
- 「好み」や「思い込み」ではなく、評価軸（目的・対象・制約）で判断する。
- チーム演習では、役割分担と合意形成（決め方）を明確にし、記録を残す。

【教科書・参考資料】（例）

- 授業配布資料（課題定義テンプレ、発想シート、検証計画書、講評観点表）
- 参考：デザイン思考の入門書、ユーザーリサーチ・プロトタイピング関連資料
  （貴校指定に合わせて差し替え）

【事前・事後学習】（例）

- 事前：身の回りの「不便・困りごと」を 3 件観察し、事実と気づきをメモする
- 事後：検証結果を根拠として、改善案と次の検証計画を 1 枚に整理する

科目名：デジタルマーケティング（応用）（3 年次）

科目区分：専門科目（応用）

授業形態：講義＋演習（施策設計／分析／改善）

単位数・授業時間数：2 単位相当（70 回想定）

開講年次・学期：2 年次（前期／通年いずれも可）

【科目の教育目的】
データに基づく改善プロセスを理解し、施策設計とクリエイティブ改善を統合する。UI/UX と成果指標を接続し、運用型の考え方（仮説→実行→計測→改善）を実務レベルで扱える力を養う。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. 目的に応じた KPI を設定できる。
2. 計測前提の導線設計を作成できる。
3. 分析結果から改善仮説を立てられる。
4. A/B やクリエイティブ改善案を設計できる。
5. 改善サイクルを資料で説明できる。

【授業概要】
「届ける設計」と「改善」を中心に、Web・SNS・広告・LP を統合して扱う。数値の読み方と、改善をクリエイティブに落とす手順を身につける。

【成績評価方法・基準】（例）

- 施策設計＋改善提案：80%
- 小テスト：10%
- 参加：10%

【学習上の留意事項】

- 「バズ」より目的適合を優先する。
- 数字の意味を誤読しない。

- 改善は仮説と根拠を必ず示す。

【教科書・参考資料】（例）

- 配布資料（KPI 表、改善テンプレ、LP 構成例）

【事前・事後学習】（例）

- 事前：導線・CTA のある事例調査
- 事後：改善案を 1 枚に要約する

科目名：WEB システム開発（3 年次）

科目区分：専門科目（応用）

授業形態：講義＋演習（設計＋簡易実装）

単位数・授業時間数：2 単位相当（59 回想定）

開講年次・学期：3 年次（後期推奨）

【科目の教育目的】
Web サービスの基本構造（画面・API・DB）を理解し、設計から動作する最小システム構築までを経験する。
UI/UX の成果を実装へ接続できる基礎力を養う。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. Web の基本構造（HTTP、フロント/バック/DB）を説明できる。
2. CRUD を前提とした基本設計を作成できる。
3. API の役割と設計観点を説明できる。
4. 簡易な動作確認と改善（テストの入口）ができる。
5. 運用上の注意点（エラー・ログ）を説明できる。

【授業概要】
制作物を「動くサービス」にするための全体像を学ぶ。ツール依存より、設計手順と品質観点（安全・保守）を重視する。

【成績評価方法・基準】（例）

- システム成果：70%
- 設計資料：20%
- 小テスト：10%

【学習上の留意事項】

- まず設計してから作る。
- エラーとログは必須。
- 外部サービス利用時は利用条件と情報管理を守る。

【教科書・参考資料】（例）

- 配布資料（基本構成図、API 設計観点、提出要件）

【事前・事後学習】（例）

- 事前：Web サービスの構成を図にする
- 事後：改善点を設計書へ反映する

科目名：バックエンドエンジニアリング（3 年次）

科目区分：専門科目（応用）

授業形態：講義＋演習（API 設計／簡易実装の入口）

単位数・授業時間数：2 単位相当（49 回想定）

開講年次・学期：3 年次（後期推奨）

【科目の教育目的】
バックエンドの役割（API・認証・データ処理・運用）を学び、堅牢なサービス基盤の考え方を身につける。安全性、保守性、拡張性を意識した設計力を育成する。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. API の役割と設計観点を説明できる。

2. 認証認可の基本を説明できる。
3. 入力検証・エラー設計を説明できる。
4. ログ・監視の重要性を説明できる。
5. セキュリティの基本（脆弱性の入口）を説明できる。

【授業概要】
見えない部分の品質がサービス全体を支える。API 設計と運用観点を中心に、事故を起こしにくい設計判断を学ぶ。

【成績評価方法・基準】（例）
- 設計・演習：80%
- 小テスト：10%
- 参加：10%

【学習上の留意事項】
- 安全（認証・検証）と運用（ログ・監視）を必須とする。
- 設計は根拠を残す。

【教科書・参考資料】（例）
- 配布資料（API 設計観点、セキュリティチェック表）

【事前・事後学習】（例）
- 事前：API の例を調査
- 事後：設計の改善点を反映する

科目名：データベース、AI 活用（3 年次）

科目区分：専門科目（応用）

授業形態：講義＋演習（DB 設計／データ要件整理）

単位数・授業時間数：2 単位相当（52 回想定）

開講年次・学期：3 年次（後期推奨）

【科目の教育目的】
DB 設計の基礎と、AI 活用に必要なデータ観点（品質・ラベル・メタデータ）を学び、データを「使える形」で持つための設計力を養う。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. ER の基本概念を説明できる。
2. 正規化の考え方を説明できる。
3. SQL の基礎的な読み書きができる。
4. AI 活用に必要なデータ要件（品質・偏り・説明可能性）を整理できる。
5. 運用観点（権限・監査）を説明できる。

【授業概要】
DB は「蓄積」だけでなく「検索・整合・運用」を含む。AI 活用はデータ品質が成果を左右するため、設計段階での判断基準を学ぶ。

【成績評価方法・基準】（例）

- 設計・演習：70%
- 小テスト：20%
- 参加：10%

【学習上の留意事項】

- 設計は後戻りが難しい。
- 用途と粒度を最初に決める。
- 個人情報・機密データの扱いを遵守する。

【教科書・参考資料】（例）

- 配布資料（ER 雛形、SQL 演習、AI 要件チェック表）

【事前・事後学習】（例）

- 事前：身近なデータ（名簿等）をテーブル化してみる
- 事後：設計の改善点をまとめる

科目名：データエンジニアリング（3 年次）

科目区分：専門科目（応用）

授業形態：講義＋演習（データ設計／フロー設計）

単位数・授業時間数：2 単位相当（56 回想定）

開講年次・学期：3 年次（前期推奨）

【科目の教育目的】
データ収集・整形・連携・品質管理を学び、分析・AI 活用に耐えるデータ基盤思考を身につける。データの「流れ」を設計し、運用できる力を養う。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. データフロー（収集→整形→格納→活用）を図示できる。
2. ETL/ELT の概念を説明できる。
3. 品質観点（欠損・重複・粒度・整合）を整理できる。
4. ID・ログ・メタデータの基本を説明できる。
5. 運用上の注意点（権限・監査）を説明できる。

【授業概要】
AI や BI 以前に、データが「使える形」であることが重要。本科目はツール操作より、設計判断（何をどの粒度で、どう流し、どう守るか）を重視する。

【成績評価方法・基準】（例）
- 設計課題：70%
- 小テスト：10%
- 発表・参加：20%

【学習上の留意事項】

- データは後から直すほど高コスト。
- 最初に粒度・ID・品質を決める。
- 個人情報・機密の扱いを厳守する。

【教科書・参考資料】（例）
- 配布資料（フロー図テンプレ、品質チェック表）

【事前・事後学習】（例）
- 事前：データ活用事例の整理
- 事後：自分の設計の弱点を改善メモ化

科目名：クラウドコンピューティング（3 年次）

科目区分：専門科目（応用）

授業形態：講義＋演習（構成設計／運用設計）

単位数・授業時間数：2 単位相当（38 回想定）

開講年次・学期：3 年次（後期推奨）

【科目の教育目的】
クラウドの基本概念と構成を理解し、運用・セキュリティ・コストを意識したシステム設計力を養う。
責任分界と運用設計の重要性を理解する。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. IaaS/PaaS/SaaS の違いを説明できる。
2. 基本構成（ネットワーク・計算・ストレージ）を図示できる。
3. 可用性・監視・バックアップの考え方を説明できる。
4. セキュリティと権限設計の入口を説明できる。
5. コストの見方を整理できる。

【授業概要】
クラウドは「置き場所」ではなく「運用前提の設計」である。構成の正しさだけでなく、守り（権限・監視）と継続（バックアップ・コスト）を扱う。

【成績評価方法・基準】（例）
- 構成・運用設計：80%
- 小テスト：10%
- 参加：10%

【学習上の留意事項】
- 責任分界を誤解しない。
- 権限は最小化。
- コストとセキュリティは設計段階で決める。

【教科書・参考資料】（例）
- 配布資料（構成図テンプレ、運用チェック表）

【事前・事後学習】（例）
- 事前：クラウド事例の構成を推定
- 事後：自分の構成案の弱点を改善する

科目名：生成 AI の活用（3 年次）

科目区分：専門科目（応用）

授業形態：講義＋演習（業務設計／ワークフロー化／評価）

単位数・授業時間数：2 単位相当（49 回想定）

開講年次・学期：3 年次（通年可）

【科目の教育目的】
生成 AI を業務・制作・開発に安全に組み込み、要件整理、ワークフロー化、品質管理、リスク対策まで含めた実務活用力を養う。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. 用途別の活用設計を作成できる。
2. 評価基準と検証手順を設定できる。
3. 権利・情報管理・倫理の運用ルールを作成できる。
4. ログ（指示・採用理由・修正）を残し説明できる。
5. 簡易な自動化・標準化（テンプレ）を提案できる。

【授業概要】
「使える」だけでなく「任せられる」レベルを目標に、AI の出力を業務プロセスに組み込み、品質と安全を担保する方法を学ぶ。

【成績評価方法・基準】（例）

- 最終 PJ（成果＋運用設計）：80%
- 小テスト：10%
- 参加：10%

【学習上の留意事項】

- 個人情報・機密を入力しない。
- 出力は必ず検証する。
- ルールとログがない活用は不可とする。

【教科書・参考資料】（例）

- 配布資料（活用設計テンプレ、ガイドライン雛形、ログ様式）

【事前・事後学習】（例）

- 事前：活用したい業務を 1 つ洗い出す
- 事後：改善点を運用手順に反映する

科目名：生成 AI によるデザイン（応用）（3 年次）

科目区分：専門科目（応用）

授業形態：講義＋演習（制作工程統合／品質・運用）

単位数・授業時間数：2 単位相当（31 回想定）

開講年次・学期：3 年次（通年可）

【科目の教育目的】
生成 AI を制作工程へ統合し、トーン統一・品質担保・権利／情報管理を満たす実務レベルの制作力を養う。再現性のある制作テンプレと制作ログ運用を確立する。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. 制作要件から AI 活用工程を設計できる。
2. トーン統一・一貫性の維持方法を説明できる。
3. 品質評価基準を作成し運用できる。
4. 制作ログを整備し説明できる。
5. リスク対策（権利・情報）を運用ルール化できる。

【授業概要】
2 年次の基礎を踏まえ、応用では「工程に組み込む」「運用する」を中心に扱う。単発生成ではなく、制作物として成立する品質へ引き上げる。

【成績評価方法・基準】（例）

- 成果物＋制作ログ：85%
- 小テスト：5%
- 参加：10%

【学習上の留意事項】

- ログがない成果は評価対象外。
- 出力は必ず検証する。

- 外部公開前提の権利・情報管理を徹底する。

【教科書・参考資料】（例）
- 配布資料（評価表、ログ様式、運用ガイド雛形）

【事前・事後学習】（例）

- 事前：制作テーマの参考収集
- 事後：運用手順を改善し、再現性を高める

科目名：映像制作（3 年次）

科目区分：専門科目（応用）

授業形態：講義＋演習（企画・編集・発表）

単位数・授業時間数：2 単位相当（31 回想定）

開講年次・学期：3 年次（後期推奨）

【科目の教育目的】
目的に沿った映像表現の企画・構成・編集を学び、情報伝達と表現の完成度を高める。媒体（SNS 等）を意識した制作と運用の基礎を身につける。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. 目的・対象に合わせて企画と構成を作成できる。
2. 編集の基本（テンポ・カット・テロップ）を適用できる。
3. 出力要件（尺・画角・形式）を満たして提出できる。
4. 改善点をレビュー観点で説明できる。
5. 簡易な運用（サムネ・導線）を整理できる。

【授業概要】
映像は「見せ方」で伝達が変わる。本科目は企画→構成→編集→出力→改善までを一連で扱い、実務に近い提出形式で制作する。

【成績評価方法・基準】（例）

- 作品：80%
- 制作プロセス（企画・構成・改善ログ）：20%

【学習上の留意事項】

- 素材の権利を必ず確認する。
- 目的に対して尺を最適化する。
- 改善は根拠を示す。

【教科書・参考資料】（例）

- 配布資料（構成テンプレ、提出要件、権利チェック）

【事前・事後学習】（例）

- 事前：良い短尺映像の構成分析
- 事後：改善点を次作に反映する

科目名：音響制作（3 年次）

科目区分：専門科目（応用）

授業形態：講義＋演習（収録・編集・ミックス）

単位数・授業時間数：2 単位相当（21 回想定）

開講年次・学期：3 年次（後期推奨）

【科目の教育目的】
音（BGM・SE・ナレーション）の役割を理解し、収録・編集・ミックスの基礎を身につける。映像・CG と統合した作品品質を高めるための音の設計力を育成する。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. 音の役割（雰囲気・理解・没入）を説明できる。

2. 収録とノイズ対策の基礎を実践できる。
3. 編集（カット・整音）の基礎ができる。
4. 音量バランスを整え、書き出しできる。
5. 目的に応じた BGM/SE 設計を説明できる。

【授業概要】
音は作品の印象を決めるが、軽視されがちである。本科目では、収録から整音、ミックスまでの流れを学び、聞きやすく伝わる音を作る。

【成績評価方法・基準】（例）
- 制作成果：70%
- 課題（収録・整音）：20%
- 参加：10%

【学習上の留意事項】
- 権利のある音源は利用条件を確認する。
- 音量過多・ノイズは品質不良として扱う。

【教科書・参考資料】（例）
- 配布資料（収録チェック、音量調整の観点、提出要件）

【事前・事後学習】（例）
- 事前：良い音の映像を観察
- 事後：自作品の音の改善点を記録する

科目名：CG アニメーション（3 年次）

科目区分：専門科目（応用）

授業形態：講義＋演習（アニメ制作／講評）

単位数・授業時間数：2 単位相当（35 回想定）

開講年次・学期：3 年次（後期推奨）

【科目の教育目的】
時間軸を含む表現（動き・間・演出）を学び、CG アニメーションによる伝達力を高める。制作フローと品質観点を理解し、意図を持った動きの設計ができる力を育成する。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. 動きの基本原則を説明できる。
2. タイミング・間・強弱を設計できる。
3. カメラ・演出を含めた見せ方を調整できる。
4. 出力と提出形式を整えられる。
5. 改善点を言語化できる。

【授業概要】
アニメーションは「動かす」ではなく「伝えるための動き」を作る。原則を土台に、短い作品として完成させる。

【成績評価方法・基準】（例）

- 作品：80%
- プロセス（計画・改善ログ）：20%

【学習上の留意事項】

- 動きは目的に合わせる。
- 過剰な演出は情報伝達を阻害する。
- 権利物の利用に注意する。

【教科書・参考資料】（例）

- 配布資料（原則まとめ、講評観点、提出要件）

【事前・事後学習】（例）

- 事前：アニメ事例の動き分析

- 事後：改善点を次のカットへ反映する

科目名：メタバースオブジェクト制作（3 年次）

科目区分：専門科目（応用）

授業形態：講義＋演習（3D 制作／最適化／提出）

単位数・授業時間数：2 単位相当（42 回想定）

開講年次・学期：3 年次（後期推奨）

【科目の教育目的】
仮想空間で使用される 3D オブジェクトの制作要件（軽量化・見え方・運用）を理解し、用途に適した制作力を養う。メタバース環境で扱える品質と最適化の考え方を身につける。

【到達目標】（学習成果）
学生は学期末までに、次を達成できる。

1. 用途別の要件（軽量・見た目・可用性）を整理できる。
2. 最適化（ポリゴン、テクスチャ等）の考え方を説明できる。
3. オブジェクトを制作し、提出仕様で書き出しできる。
4. 運用（差し替え、管理）を想定して設計できる。
5. 改善点を言語化できる。

【授業概要】
メタバースでは「高品質」より「動く・軽い・運用できる」が重要になる。本科目では、制作と同時に最適化・提出形式・運用まで扱う。

【成績評価方法・基準】（例）
- 作品：80%
- 要件定義・運用設計：20%

【学習上の留意事項】
- 仕様を守る（軽量化・形式）。
- 権利素材の利用条件を確認する。

- 運用（管理）まで含めて設計する。

【教科書・参考資料】（例）

- 配布資料（要件チェック、最適化観点、提出要件）

【事前・事後学習】（例）

- 事前：メタバース事例の要件分析
- 事後：改善点を最適化ログとして記録する

3年次（専門応用～実務統合）カリキュラム（教育課程表）

教科区分	授業科目	1年次	2年次	3年次	4年次	実習/座学区分
専門応用・実務統合科目	UIデザイン			63		実習
専門応用・実務統合科目	UXデザイン			66		実習
専門応用・実務統合科目	デザイン思考			38		座学
専門応用・実務統合科目	デジタルマーケティング（応用）			70		実習
専門応用・実務統合科目	WEBシステム開発			59		実習
専門応用・実務統合科目	バックエンドエンジニアリング			49		実習
専門応用・実務統合科目	データベース・AI活用			52		実習
専門応用・実務統合科目	データエンジニアリング			56		実習

教科区分	授業科目	1年次	2年次	3年次	4年次	実習/座学区分
専門応用・実務統合科目	クラウドコンピューティング			38		座学
専門応用・実務統合科目	生成 AI の活用			49		実習
専門応用・実務統合科目	生成 AI によるデザイン（応用）			31		実習
専門応用・実務統合科目	映像制作			31		実習
専門応用・実務統合科目	音響制作			21		実習
専門応用・実務統合科目	CG アニメーション			35		実習
専門応用・実務統合科目	メタバースオブジェクト制作			42		実習

1.UIデザイン		
NO	タイトル	備考
	UIデザインの基礎概念と原則理解	
1コマ	UIデザイン概論：UIとは何か	
2コマ	UIとUXの違いと関係	
3コマ	UIデザインの役割と価値	
4コマ	良いUI・悪いUIの比較分析	
5コマ	UIデザインの歴史と進化	
6コマ	デバイス別UI（Web／アプリ／業務システム）	
7コマ	UIデザインの基本原則	
8コマ	一貫性と予測可能性	
9コマ	認知負荷とUI	
10コマ	ユーザーの誤操作とUI設計	
	ユーザー理解とUI要件定義	
11コマ	UI設計におけるユーザー理解	
12コマ	利用シーン（コンテキスト）分析	
13コマ	タスク分解の考え方	
14コマ	ユーザーフロー基礎	
15コマ	画面遷移図の作り方	
16コマ	機能要件とUI要件	
17コマ	情報の取捨選択	
18コマ	優先順位付けの方法	
19コマ	制約条件（技術・運用）の理解	
20コマ	UI要件定義まとめ	
	情報設計とUI構造デザイン	
21コマ	情報アーキテクチャ概論	
22コマ	ナビゲーション設計	
23コマ	メニュー構造設計	
24コマ	階層構造とフラット構造	
25コマ	ラベル・用語設計	
26コマ	情報のグルーピング	
27コマ	視線誘導の基本	
28コマ	レイアウトグリッド	
29コマ	余白設計	
30コマ	UI構造レビュー	
	画面設計とUIコンポーネント設計	
31コマ	ワイヤーフレーム基礎	
32コマ	ローファイUI設計	
33コマ	ハイファイUI設計	
34コマ	UI配色の基本	
35コマ	タイポグラフィ設計	
36コマ	アイコン設計基礎	
37コマ	ボタン・CTA設計	
38コマ	フォームUI設計	
39コマ	エラー・警告表示設計	
40コマ	状態変化（通常・選択・無効）	
	画面設計とUIコンポーネント設計	
41コマ	マイクロインタラクション概論	
42コマ	フィードバック設計	

43コマ	UIアニメーション基礎	
44コマ	レスポンシブUI設計	
45コマ	モバイルUI特有の配慮	
46コマ	アクセシビリティ基礎	
47コマ	色覚多様性への配慮	
48コマ	UIテキスト（マイクロコピー）	
49コマ	実装を意識したUI設計	
50コマ	エンジニアとの連携	
	インタラクション・アクセシビリティと実装連携	
51コマ	UI評価の考え方	
52コマ	ユーザビリティテスト基礎	
53コマ	ヒューリスティック評価	
54コマ	定性フィードバックの整理	
55コマ	データを用いたUI改善	
56コマ	A/BテストとUI	
57コマ	改善案の優先順位付け	
58コマ	UI改善の失敗事例	
59コマ	実案件想定：UI設計プロセス整理	
60コマ	チームUI制作の進め方	
	実務・チーム制作とキャリア展開	
61コマ	UIデザインレビュー演習	
62コマ	ポートフォリオ用UI設計	
63コマ	総括：UIデザイン全体整理と次工程接続	

1コマ	
タイトル	UIデザイン概論：UIとは何か
概要	UIとは何かについて学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	UIとUXの違いと関係
概要	UIとUXの違いと関係について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	UIデザインの役割と価値
概要	UIデザインの役割と価値について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	良いUI・悪いUIの比較分析
概要	良いUI・悪いUIの比較分析について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	UIデザインの歴史と進化
概要	UIデザインの歴史と進化について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	デバイス別UI（Web／アプリ／業務システム）
概要	デバイス別UI（Web／アプリ／業務システム）について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	UIデザインの基本原則
概要	UIデザインの基本原則について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	一貫性と予測可能性
概要	一貫性と予測可能性について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	認知負荷とUI
概要	認知負荷とUIについて学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	ユーザーの誤操作とUI設計
概要	ユーザーの誤操作とUI設計について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	UI設計におけるユーザー理解
概要	UI設計におけるユーザー理解について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	利用シーン（コンテキスト）分析
概要	利用シーン（コンテキスト）分析について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	タスク分解の考え方
概要	タスク分解の考え方について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	ユーザーフロー基礎
概要	ユーザーフロー基礎について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	画面遷移図の作り方
概要	画面遷移図の作り方について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	機能要件とUI要件
概要	機能要件とUI要件について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	情報の取捨選択
概要	情報の取捨選択について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	優先順位付けの方法
概要	優先順位付けの方法について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	制約条件（技術・運用）の理解
概要	制約条件（技術・運用）の理解について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	UI要件定義まとめ
概要	UI要件定義まとめについて学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	情報アーキテクチャ概論
概要	情報アーキテクチャ概論について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	ナビゲーション設計
概要	ナビゲーション設計について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	メニュー構造設計
概要	メニュー構造設計について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	階層構造とフラット構造
概要	階層構造とフラット構造について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	ラベル・用語設計
概要	ラベル・用語設計について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	情報のグルーピング
概要	情報のグルーピングについて学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	視線誘導の基本
概要	視線誘導の基本について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	レイアウトグリッド
概要	レイアウトグリッドについて学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	余白設計
概要	余白設計について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	UI構造レビュー
概要	UI構造レビューについて学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	ワイヤーフレーム基礎
概要	ワイヤーフレーム基礎について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	ローファイUI設計
概要	ローファイUI設計について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	ハイファイUI設計
概要	ハイファイUI設計について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	UI配色の基本
概要	UI配色の基本について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	タイポグラフィ設計
概要	タイポグラフィ設計について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	アイコン設計基礎
概要	アイコン設計基礎について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	ボタン・CTA設計
概要	ボタン・CTA設計について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	フォームUI設計
概要	フォームUI設計について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	エラー・警告表示設計
概要	エラー・警告表示設計について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	状態変化（通常・選択・無効）
概要	状態変化（通常・選択・無効）について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	マイクロインタラクション概論
概要	マイクロインタラクション概論について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	フィードバック設計
概要	フィードバック設計について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	UIアニメーション基礎
概要	UIアニメーション基礎について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	レスポンシブUI設計
概要	レスポンシブUI設計について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	モバイルUI特有の配慮
概要	モバイルUI特有の配慮について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	アクセシビリティ基礎
概要	アクセシビリティ基礎について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	色覚多様性への配慮
概要	色覚多様性への配慮について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	UIテキスト（マイクロコピー）
概要	UIテキスト（マイクロコピー）について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	実装を意識したUI設計
概要	実装を意識したUI設計について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	エンジニアとの連携
概要	エンジニアとの連携について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

51コマ	
タイトル	UI評価の考え方
概要	UI評価の考え方について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	ユーザビリティテスト基礎
概要	ユーザビリティテスト基礎について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	ヒューリスティック評価
概要	ヒューリスティック評価について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	定性フィードバックの整理
概要	定性フィードバックの整理について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	データを用いたUI改善
概要	データを用いたUI改善について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

56コマ	
タイトル	A/BテストとUI
概要	A/BテストとUIについて学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

57コマ	
タイトル	改善案の優先順位付け
概要	改善案の優先順位付けについて学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

58コマ	
タイトル	UI改善の失敗事例
概要	UI改善の失敗事例について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

59コマ	
タイトル	実案件想定：UI設計プロセス整理
概要	実案件想定：UI設計プロセス整理について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

60コマ	
タイトル	チームUI制作の進め方
概要	チームUI制作の進め方について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

61コマ	
タイトル	UIデザインレビュー演習
概要	UIデザインレビュー演習について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

62コマ	
タイトル	ポートフォリオ用UI設計
概要	ポートフォリオ用UI設計について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

63コマ	
タイトル	総括：UIデザイン全体整理と次工程接続
概要	総括：UIデザイン全体整理と次工程接続について学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2.UXデザイン		
NO	タイトル	備考
	UXデザインの基礎概念と全体像	
1コマ	UXデザイン概論：UXとは何か	
2コマ	UXとUI・CXの違い	
3コマ	UXがプロダクトにもたらす価値	
4コマ	良いUX・悪いUXの事例比較	
5コマ	UXデザインの歴史と進化	
6コマ	デジタルプロダクトにおけるUX	
7コマ	UXと感情・満足度	
8コマ	UXデザインの基本原則	
9コマ	ユーザー中心設計（UCD）概論	
10コマ	UXデザインプロセス全体像	
	ユーザー理解とリサーチ設計	
11コマ	ユーザー理解の重要性	
12コマ	定性調査と定量調査の違い	
13コマ	ユーザーインタビュー基礎	
14コマ	観察調査（行動理解）	
15コマ	アンケート設計基礎	
16コマ	行動データの読み取り	
17コマ	ユーザー課題の抽出方法	
18コマ	インサイトの見つけ方	
19コマ	ペルソナ設計基礎	
20コマ	ペルソナの落とし穴	
	体験設計とUXコンセプト構築	
21コマ	カスタマージャーニー概論	
22コマ	ジャーニーマップ作成	
23コマ	タッチポイント整理	
24コマ	感情曲線の設計	
25コマ	課題と機会の整理	
26コマ	UX要件定義の考え方	
27コマ	体験価値（Experience Value）設計	
28コマ	UXコンセプト設計	
29コマ	ストーリーボード作成	
30コマ	UXシナリオ設計	
	UX構造設計と体験の具体化	
31コマ	情報アーキテクチャ概論	
32コマ	タスクフロー設計	
33コマ	ユーザーフロー設計	
34コマ	機能要件とUXの関係	
35コマ	UXにおける優先順位付けの考え方	
36コマ	ナビゲーション体験設計	
37コマ	オンボーディングUX	
38コマ	エラー・失敗体験の設計	
39コマ	継続利用・習慣化UX	
40コマ	アクセシビリティとUX	
	UX評価・検証と改善プロセス	
41コマ	UX評価の考え方	
42コマ	ユーザビリティテスト基礎	

43コマ	テスト設計（目的・対象・指標）	
44コマ	プロトタイプ検証	
45コマ	定性フィードバック分析	
46コマ	定量指標（CSAT・NPS）	
47コマ	仮説検証プロセス	
48コマ	UX改善の優先順位付け	
49コマ	A/BテストとUX	
50コマ	改善サイクル設計	
	ビジネス・技術・AIとUXの統合	
51コマ	UIデザインとの連携	
52コマ	エンジニアとの協働	
53コマ	ビジネス要件とUXのバランス	
54コマ	制約条件下でのUX判断	
55コマ	UXとKPIの接続	
56コマ	データドリブンUX	
57コマ	生成AIとUX設計	
58コマ	AI時代のUX倫理	
59コマ	UXデザインの失敗事例	
60コマ	UXプロジェクト管理	
	実務展開・チーム演習とキャリア形成	
61コマ	実案件想定：UX設計プロセス整理	
62コマ	チームUX設計演習	
63コマ	UXデザインレビュー	
64コマ	ポートフォリオ用UX設計	
65コマ	キャリア視点でのUX活用	
66コマ	総括：UXデザイン全体整理と次工程接続	

1コマ	
タイトル	UXデザイン概論：UXとは何か
概要	UXデザイン概論：UXとは何かについて理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	UXとUI・CXの違い
概要	UXとUI・CXの違いについて理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	UXがプロダクトにもたらす価値
概要	UXがプロダクトにもたらす価値について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	良いUX・悪いUXの事例比較
概要	良いUX・悪いUXの事例比較について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	UXデザインの歴史と進化
概要	UXデザインの歴史と進化について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	デジタルプロダクトにおけるUX
概要	デジタルプロダクトにおけるUXについて理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	UXと感情・満足度
概要	UXと感情・満足度について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	UXデザインの基本原則
概要	UXデザインの基本原則について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	ユーザー中心設計（UCD）概論
概要	ユーザー中心設計（UCD）概論について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	UXデザインプロセス全体像
概要	UXデザインプロセス全体像について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	ユーザー理解の重要性
概要	ユーザー理解の重要性について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	定性調査と定量調査の違い
概要	定性調査と定量調査の違いについて理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	ユーザーインタビュー基礎
概要	ユーザーインタビュー基礎について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	観察調査（行動理解）
概要	観察調査（行動理解）について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	アンケート設計基礎
概要	アンケート設計基礎について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	行動データの読み取り
概要	行動データの読み取りについて理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	ユーザー課題の抽出方法
概要	ユーザー課題の抽出方法について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	インサイトの見つけ方
概要	インサイトの見つけ方について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	ペルソナ設計基礎
概要	ペルソナ設計基礎について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	ペルソナの落とし穴
概要	ペルソナの落とし穴について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	カスタマージャーニー概論
概要	カスタマージャーニー概論について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	ジャーニーマップ作成
概要	ジャーニーマップ作成について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	タッチポイント整理
概要	タッチポイント整理について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	感情曲線の設計
概要	感情曲線の設計について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	課題と機会の整理
概要	課題と機会の整理について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	UX要件定義の考え方
概要	UX要件定義の考え方について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	体験価値（Experience Value）設計
概要	体験価値（Experience Value）設計について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	UXコンセプト設計
概要	UXコンセプト設計について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	ストーリーボード作成
概要	ストーリーボード作成について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	UXシナリオ設計
概要	UXシナリオ設計について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	情報アーキテクチャ概論
概要	情報アーキテクチャ概論について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	タスクフロー設計
概要	タスクフロー設計について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	ユーザーフロー設計
概要	ユーザーフロー設計について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	機能要件とUXの関係
概要	機能要件とUXの関係について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	UXにおける優先順位付けの考え方
概要	優先順位付けの考え方について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	ナビゲーション体験設計
概要	ナビゲーション体験設計について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	オンボーディングUX
概要	オンボーディングUXについて理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	エラー・失敗体験の設計
概要	エラー・失敗体験の設計について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	継続利用・習慣化UX
概要	継続利用・習慣化UXについて理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	アクセシビリティとUX
概要	アクセシビリティとUXについて理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	UX評価の考え方
概要	UX評価の考え方について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	ユーザビリティテスト基礎
概要	ユーザビリティテスト基礎について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	テスト設計（目的・対象・指標）
概要	テスト設計（目的・対象・指標）について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	プロトタイプ検証
概要	プロトタイプ検証について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	定性フィードバック分析
概要	定性フィードバック分析について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	定量指標（CSAT・NPS）
概要	定量指標（CSAT・NPS）について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	仮説検証プロセス
概要	仮説検証プロセスについて理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	UX改善の優先順位付け
概要	UX改善の優先順位付けについて理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	A/BテストとUX
概要	A/BテストとUXについて理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	改善サイクル設計
概要	改善サイクル設計について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

51コマ	
タイトル	UIデザインとの連携
概要	UIデザインとの連携について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	エンジニアとの協働
概要	エンジニアとの協働について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	ビジネス要件とUXのバランス
概要	ビジネス要件とUXのバランスについて理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	制約条件下でのUX判断
概要	制約条件下でのUX判断について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	UXとKPIの接続
概要	UXとKPIの接続について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

56コマ	
タイトル	データドリブンUX
概要	データドリブンUXについて理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

57コマ	
タイトル	生成AIとUX設計
概要	生成AIとUX設計について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

58コマ	
タイトル	AI時代のUX倫理
概要	AI時代のUX倫理について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

59コマ	
タイトル	UXデザインの失敗事例
概要	UXデザインの失敗事例について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

60コマ	
タイトル	UXプロジェクト管理
概要	UXプロジェクト管理について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

61コマ	
タイトル	実案件想定：UX設計プロセス整理
概要	実案件想定：UX設計プロセス整理について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

62コマ	
タイトル	チームUX設計演習
概要	チームUX設計演習について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6 3 コマ	
タイトル	UXデザインレビュー
概要	UXデザインレビューについて理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

64コマ	
タイトル	ポートフォリオ用UX設計
概要	ポートフォリオ用UX設計について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

65コマ	
タイトル	キャリア視点でのUX活用
概要	キャリア視点でのUX活用について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

66コマ	
タイトル	総括：UXデザイン全体整理と次工程接続
概要	総括：UXデザイン全体整理と次工程接続について理解を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3. デザイン思考		
NO	タイトル	備考
	デザイン思考の基礎概念とマインドセット	
1コマ	デザイン思考概論：なぜ必要か	
2コマ	デザイン思考と従来型問題解決の違い	
3コマ	デザイン思考の5ステップ全体像	
4コマ	デザイン思考とイノベーション	
5コマ	人間中心設計の考え方	
6コマ	デザイン思考の活用分野	
7コマ	失敗から学ぶ姿勢	
8コマ	デザイン思考の誤解と落とし穴	
9コマ	共感の重要性	
10コマ	ユーザー観察の方法	
	共感から問題定義へ ― ユーザー理解の深化	
11コマ	インタビュー設計基礎	
12コマ	ユーザーの言葉と行動の違い	
13コマ	共感マップ作成	
14コマ	ユーザー課題の発見	
15コマ	インサイト抽出の考え方	
16コマ	問題定義の重要性	
17コマ	課題設定のフレームワーク	
18コマ	ペルソナと課題定義	
19コマ	POV（視点）の作り方	
20コマ	問題定義の良し悪し比較	
	発想とプロトタイピングによる解決策創出	
21コマ	発想の基本姿勢	
22コマ	ブレインストーミング手法	
23コマ	発想を妨げる要因	
24コマ	アイデア発散の技法	
25コマ	アイデア収束の方法	
26コマ	アイデア評価基準	
27コマ	プロトタイピングの目的	
28コマ	低忠実度プロトタイプ	
29コマ	デジタルプロトタイプ基礎	
30コマ	プロトタイプ作成の注意点	
	検証・改善と実務への応用	
31コマ	テストの考え方	
32コマ	ユーザーテスト基礎	
33コマ	フィードバックの受け取り方	
34コマ	改善ループの回し方	
35コマ	ビジネスとの接続	
36コマ	UI／UXへの応用	
37コマ	チームでのデザイン思考実践	
38コマ	総括：デザイン思考の全体整理と実務活用	

1コマ	
タイトル	デザイン思考概論：なぜ必要か
概要	不確実性の高い時代に、なぜデザイン思考が求められるのかを理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	デザイン思考と従来型問題解決の違い
概要	正解探索型と探索型思考の違いを比較し、思考転換の必要性を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	デザイン思考の5ステップ全体像
概要	共感・定義・発想・試作・検証の全体プロセスを俯瞰的に理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	デザイン思考とイノベーション
概要	イノベーションが生まれる構造とデザイン思考の関係性を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	人間中心設計の考え方
概要	ユーザー中心で考える設計思想と、技術・ビジネスとのバランスを学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	デザイン思考の活用分野
概要	ビジネス、教育、行政、サービスなど幅広い活用事例を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	失敗から学ぶ姿勢
概要	失敗を前提とした試行錯誤の価値と心理的安全性の重要性を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	デザイン思考の誤解と落とし穴
概要	形だけのワークショップに陥らないための注意点を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	共感の重要性
概要	課題解決の出発点としての「共感」の意味と役割を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	ユーザー観察の方法
概要	観察を通じて表層ニーズと潜在ニーズを見極める視点を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	インタビュー設計基礎
概要	有効な情報を引き出すための質問設計と進行方法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	ユーザーの言葉と行動の違い
概要	発言と実際の行動のズレに着目する分析視点を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	共感マップ作成
概要	ユーザーの思考・感情・行動を構造化し、理解を深める手法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	ユーザー課題の発見
概要	表面的な要望ではなく、本質的な課題を見つける方法を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	インサイト抽出の考え方
概要	行動の背景にある無意識の動機や価値観を読み解く力を養う。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	問題定義の重要性
概要	解決策の質を左右する「問いの立て方」の重要性を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	課題設定のフレームワーク
概要	問題を整理・定義するための代表的なフレームワークを学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	ペルソナと課題定義
概要	ペルソナを活用し、課題を具体的・実践的に定義する方法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	POV（視点）の作り方
概要	誰の、どんな課題を、どの視点で捉えるかを明確にする技術を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	問題定義の良し悪し比較
概要	良い問題定義と悪い問題定義を比較し、違いを体感的に理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	発想の基本姿勢
概要	量を出し、評価を後回しにする発想マインドセットを身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	ブレインストーミング手法
概要	効果的にアイデアを生み出すための発想技法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	発想を妨げる要因
概要	思考のブレーキとなる心理的・組織的要因を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	アイデア発散の技法
概要	視点を広げ、多様な解決策を生み出すための具体手法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	アイデア収束の方法
概要	発散したアイデアを価値ある解決策へまとめる方法を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	アイデア評価基準
概要	ユーザー価値・実現性・ビジネス視点で評価する基準を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	プロトタイピングの目的
概要	完成品ではなく「学ぶための試作」という考え方を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	低忠実度プロトタイプ
概要	紙や簡易ツールを使った素早い試作手法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	デジタルプロトタイプ基礎
概要	デジタルツールを用いた基本的なプロトタイピングを理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	プロトタイプ作成の注意点
概要	作り込みすぎないための設計バランスを身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	テストの考え方
概要	仮説検証としてのテスト設計と目的設定を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	ユーザーテスト基礎
概要	ユーザーから有効なフィードバックを得るテスト手法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	フィードバックの受け取り方
概要	意見に振り回されず、本質を見抜く受け止め方を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	改善ループの回し方
概要	検証→改善→再検証の反復プロセスを実践的に理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	ビジネスとの接続
概要	デザイン思考を事業成果・価値創出へ結びつける視点を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	UI／UXへの応用
概要	プロダクト・サービス設計における実務的な応用方法を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	チームでのデザイン思考実践
概要	多職種・多人数で進める際の進行と役割分担を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	総括：デザイン思考の全体整理と実務活用
概要	プロセス全体を振り返り、実務で使える思考法として定着させる。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4.デジタルマーケティング（応用）		
NO	タイトル	備考
	経営視点で再設計するマーケティング戦略	
1コマ	応用デジタルマーケティング概論	
2コマ	経営戦略とマーケ戦略の接続	
3コマ	事業ゴールとマーケKGI設計	
4コマ	KPIツリー設計	
5コマ	LTV最大化の考え方	
6コマ	CAC最適化戦略	
7コマ	フルファネル戦略再設計	
8コマ	セグメント別戦略設計	
9コマ	ペルソナ再定義と拡張	
10コマ	パーソナライズ戦略基礎	
	データドリブン意思決定の高度化	
11コマ	データドリブンマーケ概論	
12コマ	ファーストパーティデータ活用	
13コマ	行動ログ分析応用	
14コマ	コホート分析	
15コマ	ファネル分析応用	
16コマ	アトリビューション分析基礎	
17コマ	オンライン／オフライン統合分析	
18コマ	ダッシュボード設計	
19コマ	指標の読み違い事例	
20コマ	意思決定のための分析	
	SEO・CRO・オウンドメディアの高度運用	
21コマ	SEO戦略設計（中長期）	
22コマ	EEATと信頼設計	
23コマ	大規模サイトSEO	
24コマ	コンテンツポートフォリオ設計	
25コマ	CVR最適化（CRO）	
26コマ	ランディングページ改善	
27コマ	ヒートマップ深掘り分析	
28コマ	UI／UX改善とマーケ連動	
29コマ	コンテンツ改善PDCA	
30コマ	オウンドメディア運営戦略	
	広告戦略の統合設計とスケール	
31コマ	広告戦略全体設計	
32コマ	予算配分とROI管理	
33コマ	広告アカウント構造設計	
34コマ	クリエイティブ量産戦略	
35コマ	動画広告最適化	
36コマ	SNS広告スケール設計	
37コマ	リターゲティング戦略	
38コマ	類似オーディエンス活用	
39コマ	広告×CRM連携	
40コマ	広告運用自動化	
	CRM・カスタマーサクセスによる顧客価値最大化	
41コマ	CRM戦略設計	
42コマ	メール・LINEマーケ応用	

43コマ	ステップ配信設計	
44コマ	休眠顧客再活性化	
45コマ	ロイヤル顧客育成	
46コマ	サブスクリプションマーケ	
47コマ	コミュニティマーケ	
48コマ	ファン化施策設計	
49コマ	NPS活用と改善	
50コマ	カスタマーサクセス連携	
	生成AIと次世代マーケティング基盤	
51コマ	生成AI×マーケ概論	
52コマ	AIコピー生成と評価	
53コマ	AIクリエイティブ最適化	
54コマ	AIによる分析・洞察抽出	
55コマ	マーケティングオートメーション設計	
56コマ	ノーコード×自動化	
57コマ	パーソナライズAI	
58コマ	クッキーレス時代の戦略	
59コマ	データ倫理・プライバシー対応	
60コマ	AI活用の限界とリスク	
	組織・実行・経営報告までの総合設計	
61コマ	マーケ組織設計	
62コマ	内製化と外注判断	
63コマ	代理店・外部連携管理	
64コマ	施策優先順位管理	
65コマ	改善ロードマップ作成	
66コマ	実案件想定：総合戦略立案	
67コマ	提案資料・レポート作成	
68コマ	経営層向け説明	
69コマ	成果レビューと改善提案	
70コマ	総括：応用デジタルマーケティング全体整理	

1コマ	
タイトル	応用デジタルマーケティング概論
概要	デジタル施策を点ではなく戦略として捉え、事業成果に直結させる全体像を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	経営戦略とマーケ戦略の接続
概要	経営目標・事業戦略から逆算してマーケティング戦略を設計する思考法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	事業ゴールとマーケKGI設計
概要	売上・利益・成長戦略と連動したKGI設計の考え方と実務への落とし込みを習得。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	KPIツリー設計
概要	KGIから逆算したKPIツリーを構築し、施策と指標の因果関係を明確にする。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	LTV最大化の考え方
概要	短期売上ではなく、顧客生涯価値（LTV）を軸にしたマーケ戦略設計を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	CAC最適化戦略
概要	顧客獲得コスト（CAC）を構造的に捉え、利益を最大化するための改善戦略を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	フルファネル戦略再設計
概要	認知〜獲得〜継続までを統合したフルファネル設計を再構築する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	セグメント別戦略設計
概要	顧客属性・行動別に戦略を分け、最適なアプローチを設計する手法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	ペルソナ再定義と拡張
概要	従来の静的ペルソナを見直し、行動データを基にした実践的ペルソナを構築する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	パーソナライズ戦略基礎
概要	顧客一人ひとりに最適化された体験を提供するための基本設計を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	データドリブンマーケ概論
概要	感覚ではなくデータに基づいて意思決定するマーケティング思考を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	ファーストパーティデータ活用
概要	自社データの価値を最大化し、戦略に活かすための活用方法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	行動ログ分析応用
概要	ユーザー行動ログを読み解き、改善施策へつなげる分析視点を習得。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	コホート分析
概要	顧客の継続・離脱・成長を時間軸で捉えるコホート分析を実践的に理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	ファネル分析応用
概要	ボトルネックを特定し、成果改善につなげる高度なファネル分析手法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	アトリビューション分析基礎
概要	成果に対する各施策の貢献度を正しく評価する考え方を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	オンライン／オフライン統合分析
概要	オンラインとオフラインを横断した顧客行動分析の考え方を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	ダッシュボード設計
概要	意思決定に必要な情報を一目で把握できるダッシュボードを設計する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	指標の読み違い事例
概要	よくあるKPIの誤解・誤用事例を通して、正しい指標解釈を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	意思決定のための分析
概要	分析結果を「行動」に変換するための判断軸と報告方法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	SEO戦略設計（中長期）
概要	短期施策に依存しない、中長期視点のSEO戦略を構築する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	EEATと信頼設計
概要	検索評価とユーザー信頼を高めるEEATの考え方と実装方法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	大規模サイトSEO
概要	大規模・複雑なサイト構造に対応したSEO設計と運用を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	コンテンツポートフォリオ設計
概要	目的別にコンテンツを整理・設計し、成果につながる構成を作る。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	CVR最適化（CRO）
概要	訪問者を成果につなげるためのコンバージョン最適化手法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	ランディングページ改善
概要	LPの構造・コピー・導線を改善し、成果を高める実践手法を習得。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	ヒートマップ深掘り分析
概要	ユーザー行動を可視化し、UI改善につなげる分析方法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	UI／UX改善とマーケ連動
概要	UX改善をマーケ成果と結びつける考え方と実務を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	コンテンツ改善PDCA
概要	継続的に成果を出すためのコンテンツ改善サイクルを設計する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	オウンドメディア運営戦略
概要	集客・育成・信頼構築を目的としたメディア運営全体設計を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	広告戦略全体設計
概要	媒体単位ではなく、全体最適で広告戦略を設計する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	予算配分とROI管理
概要	限られた予算を最大化するための配分とROI管理手法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	広告アカウント構造設計
概要	成果が出やすく、運用しやすいアカウント設計を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	クリエイティブ量産戦略
概要	検証前提で成果を伸ばすためのクリエイティブ設計手法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	動画広告最適化
概要	動画特有の評価指標と改善ポイントを理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	SNS広告スケール設計
概要	スケール時に失敗しないSNS広告拡張戦略を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	リターゲティング戦略
概要	顧客行動に応じた最適な再アプローチ設計を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	類似オーディエンス活用
概要	既存顧客を起点に新規獲得を拡張する手法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	広告×CRM連携
概要	広告とCRMを連動させ、LTV最大化を実現する設計を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	広告運用自動化
概要	自動化を活用した効率的かつ再現性のある運用を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	CRM戦略設計
概要	顧客との関係性を長期的に育てるCRM全体設計を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	メール・LINEマーケ応用
概要	チャネル特性を活かしたコミュニケーション設計を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	ステップ配信設計
概要	顧客行動に応じた自動配信設計を実践的に学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	休眠顧客再活性化
概要	離脱顧客を再び動かすための戦略設計を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	ロイヤル顧客育成
概要	利益を生むコア顧客を育てる仕組みを構築する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	サブスクリプションマーケ
概要	継続課金モデル特有のマーケ戦略を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	コミュニティマーケ
概要	顧客同士のつながりを価値に変える考え方を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	ファン化施策設計
概要	ブランドへの愛着を高める施策設計を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	NPS活用と改善
概要	顧客満足度を指標化し、改善につなげる手法を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	カスタマーサクセス連携
概要	マーケとCSを連動させ、解約防止と成長を実現する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

51コマ	
タイトル	生成AI×マーケ概論
概要	生成AIをマーケティングに活用する全体像を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	AIコピー生成と評価
概要	AIを活用したコピー生成と人間による評価の役割を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	AIクリエイティブ最適化
概要	AIによる広告・コンテンツ改善手法を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	AIによる分析・洞察抽出
概要	分析業務におけるAI活用の実践例を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	マーケティングオートメーション設計
概要	自動化を前提としたマーケ全体設計を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

56コマ	
タイトル	ノーコード×自動化
概要	ノーコードツールを活用した効率化・自動化手法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

57コマ	
タイトル	パーソナライズAI
概要	AIによる高度な個別最適化の可能性を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

58コマ	
タイトル	クッキーレス時代の戦略
概要	規制環境変化に対応した次世代マーケ戦略を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

59コマ	
タイトル	データ倫理・プライバシー対応
概要	法規制と倫理を踏まえたデータ活用の考え方を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

60コマ	
タイトル	AI活用の限界とリスク
概要	AIに依存しすぎないための判断軸を身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

61コマ	
タイトル	マーケ組織設計
概要	成果を出し続けるマーケ組織の構造を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

62コマ	
タイトル	内製化と外注判断
概要	自社に最適なリソース配分を判断する基準を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

63コマ	
タイトル	代理店・外部連携管理
概要	外部パートナーを成果につなげるマネジメント手法を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

64コマ	
タイトル	施策優先順位管理
概要	ROIとリソースを考慮した施策優先順位の付け方を理解する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

65コマ	
タイトル	改善ロードマップ作成
概要	短期・中期・長期を見据えた改善計画を策定する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

66コマ	
タイトル	実案件想定：総合戦略立案
概要	実務を想定したマーケティング総合戦略を構築する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

67コマ	
タイトル	提案資料・レポート作成
概要	伝わる提案資料と成果報告の作り方を学ぶ。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

68コマ	
タイトル	経営層向け説明
概要	経営視点で納得を得る説明・報告スキルを身につける。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

69コマ	
タイトル	成果レビューと改善提案
概要	成果を振り返り、次の成長につなげる改善提案を行う。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

70コマ	
タイトル	総括：応用デジタルマーケティング全体整理
概要	戦略・分析・施策・組織を統合し、実務で使える形に整理する。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5.WEBシステム開発		
NO	タイトル	備考
	Webシステム開発の全体像と基礎理解	
1コマ	WEBシステム開発概論	
2コマ	WebサイトとWebシステムの違い	
3コマ	クライアント／サーバモデル理解	
4コマ	HTTP／HTTPSの基礎	
5コマ	フロントエンドとバックエンドの役割	
6コマ	Web開発の全体ワークフロー	
7コマ	開発環境構築の考え方	
8コマ	バージョン管理概論（Git）	
9コマ	チーム開発の基本	
10コマ	要件定義の考え方	
	フロントエンド基礎とユーザーインターフェース実装	
11コマ	HTMLの役割と基本構造	
12コマ	CSSの役割とレイアウト基礎	
13コマ	レスポンシブWeb設計	
14コマ	JavaScriptの基本概念	
15コマ	DOM操作基礎	
16コマ	イベント処理	
17コマ	フロントエンドとUI設計	
18コマ	フォーム入力とバリデーション	
19コマ	エラーハンドリング（フロント側）	
20コマ	フロントエンド実装レビュー	
	バックエンド設計とAPI基礎	
21コマ	バックエンドの役割	
22コマ	サーバーサイド言語概論	
23コマ	MVCモデル理解	
24コマ	APIの基本概念	
25コマ	REST API設計基礎	
26コマ	リクエスト／レスポンス処理	
27コマ	認証・認可基礎	
28コマ	セッションとトークン	
29コマ	バックエンドのエラー処理	
30コマ	バックエンド実装レビュー	
	データベース設計とデータ管理	
31コマ	データベース概論	
32コマ	RDBとNoSQLの違い	
33コマ	テーブル設計基礎	
34コマ	正規化の考え方	
35コマ	SQL基礎（SELECT）	
36コマ	データ追加・更新・削除	
37コマ	インデックス概念	
38コマ	データ整合性と制約	
39コマ	バックアップと復元	
40コマ	DB設計レビュー	
	セキュリティ・品質・運用の基礎	
41コマ	Webセキュリティ概論	
42コマ	SQLインジェクション対策	

43コマ	XSS／CSRF対策	
44コマ	パスワード管理と暗号化	
45コマ	権限管理設計	
46コマ	ログ管理と監視	
47コマ	デバッグとトラブルシューティング	
48コマ	パフォーマンス基礎	
49コマ	キャッシュの考え方	
50コマ	運用・保守の基本	
	実務統合とWebシステム設計演習	
51コマ	UI／UXを意識したシステム設計	
52コマ	APIとフロントエンド連携	
53コマ	外部サービス連携基礎	
54コマ	テスト設計基礎	
55コマ	デプロイ概論	
56コマ	クラウド利用の基礎	
57コマ	実案件想定：簡易Webシステム設計	
58コマ	成果物レビューと改善	
59コマ	総括：WEBシステム開発の全体整理と次工程接続	

1コマ	
タイトル	WEBシステム開発概論
概要	WEBシステム開発概論に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	WebサイトとWebシステムの違い
概要	WebサイトとWebシステムの違いに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	クライアント／サーバモデル理解
概要	クライアント／サーバモデル理解に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	HTTP／HTTPSの基礎
概要	HTTP／HTTPSの基礎に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	フロントエンドとバックエンドの役割
概要	フロントエンドとバックエンドの役割に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	Web開発の全体ワークフロー
概要	Web開発の全体ワークフローに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	開発環境構築の考え方
概要	開発環境構築の考え方に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	バージョン管理概論（Git）
概要	バージョン管理概論（Git）に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	チーム開発の基本
概要	チーム開発の基本に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	要件定義の考え方
概要	要件定義の考え方に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	HTMLの役割と基本構造
概要	HTMLの役割と基本構造に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	CSSの役割とレイアウト基礎
概要	CSSの役割とレイアウト基礎に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	レスポンシブWeb設計
概要	レスポンシブWeb設計に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	JavaScriptの基本概念
概要	JavaScriptの基本概念に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	DOM操作基礎
概要	DOM操作基礎に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	イベント処理
概要	イベント処理に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	フロントエンドとUI設計
概要	フロントエンドとUI設計に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	フォーム入力とバリデーション
概要	フォーム入力とバリデーションに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	エラーハンドリング（フロント側）
概要	エラーハンドリング（フロント側）に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	フロントエンド実装レビュー
概要	フロントエンド実装レビューに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	バックエンドの役割
概要	バックエンドの役割に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	サーバーサイド言語概論
概要	サーバーサイド言語概論に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	MVCモデル理解
概要	MVCモデル理解に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	APIの基本概念
概要	APIの基本概念に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	REST API設計基礎
概要	REST API設計基礎に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	リクエスト／レスポンス処理
概要	リクエスト／レスポンス処理に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	認証・認可基礎
概要	認証・認可基礎に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	セッションとトークン
概要	セッションとトークンに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	バックエンドのエラー処理
概要	バックエンドのエラー処理に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	バックエンド実装レビュー
概要	バックエンド実装レビューに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	データベース概論
概要	データベース概論に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	RDBとNoSQLの違い
概要	RDBとNoSQLの違いに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	テーブル設計基礎
概要	テーブル設計基礎に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	正規化の考え方
概要	正規化の考え方に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	SQL基礎（SELECT）
概要	SQL基礎（SELECT）に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	データ追加・更新・削除
概要	データ追加・更新・削除に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	インデックス概念
概要	インデックス概念に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	データ整合性と制約
概要	データ整合性と制約に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	バックアップと復元
概要	バックアップと復元に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	DB設計レビュー
概要	DB設計レビューに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	Webセキュリティ概論
概要	Webセキュリティ概論に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	SQLインジェクション対策
概要	SQLインジェクション対策に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	XSS／CSRF対策
概要	XSS／CSRF対策に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	パスワード管理と暗号化
概要	パスワード管理と暗号化に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	権限管理設計
概要	権限管理設計に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	ログ管理と監視
概要	ログ管理と監視に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	デバッグとトラブルシューティング
概要	デバッグとトラブルシューティングに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	パフォーマンス基礎
概要	パフォーマンス基礎に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	キャッシュの考え方
概要	キャッシュの考え方に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	運用・保守の基本
概要	運用・保守の基本に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

51コマ	
タイトル	UI／UXを意識したシステム設計
概要	UI／UXを意識したシステム設計に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	APIとフロントエンド連携
概要	APIとフロントエンド連携に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	外部サービス連携基礎
概要	外部サービス連携基礎に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	テスト設計基礎
概要	テスト設計基礎に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	デプロイ概論
概要	デプロイ概論に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

56コマ	
タイトル	クラウド利用の基礎
概要	クラウド利用の基礎に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

57コマ	
タイトル	実案件想定：簡易Webシステム設計
概要	実案件想定：簡易Webシステム設計に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

58コマ	
タイトル	成果物レビューと改善
概要	成果物レビューと改善に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

59コマ	
タイトル	総括：WEBシステム開発の全体整理と次工程接続
概要	総括：WEBシステム開発の全体整理と次工程接続に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6.バックエンドエンジニアリング		
NO	タイトル	備考
	バックエンドエンジニアリングの全体像と設計基礎	
1コマ	バックエンドエンジニアリング概論	
2コマ	バックエンドの役割と責任範囲	
3コマ	フロントエンドとの分業構造	
4コマ	Webアーキテクチャ全体像	
5コマ	サーバーサイド言語の選択指針	
6コマ	フレームワークの役割	
7コマ	MVC／レイヤードアーキテクチャ	
8コマ	開発環境構築と設定管理	
9コマ	バージョン管理とブランチ戦略	
10コマ	要件定義とバックエンド設計	
	API設計と認証・認可の基礎	
11コマ	API設計の基本概念	
12コマ	REST API設計原則	
13コマ	エンドポイント設計	
14コマ	リクエスト／レスポンス設計	
15コマ	HTTPステータスコード設計	
16コマ	バリデーション設計	
17コマ	エラーハンドリング設計	
18コマ	認証の基本（ID／パスワード）	
19コマ	認可（権限管理）の考え方	
20コマ	トークンベース認証（JWT概念）	
	ビジネスロジックとデータ処理設計	
21コマ	ビジネスロジック設計	
22コマ	データベース連携の基本	
23コマ	ORM概念と使いどころ	
24コマ	トランザクション管理	
25コマ	同時処理と排他制御	
26コマ	非同期処理の考え方	
27コマ	バッチ処理設計	
28コマ	データ整合性と例外処理	
29コマ	パフォーマンスを意識した実装	
30コマ	ログ設計と可観測性	
	バックエンドセキュリティと品質管理	
31コマ	バックエンドセキュリティ概論	
32コマ	入力値検証と攻撃対策	
33コマ	SQLインジェクション対策	
34コマ	XSS／CSRF対策（サーバー側）	
35コマ	パスワード暗号化と管理	
36コマ	権限・ロール設計	
37コマ	秘密情報（キー・トークン）管理	
38コマ	テストの考え方（単体・結合）	
39コマ	エラー監視とアラート	
40コマ	障害時対応フロー	
	運用・スケーリングと実務演習	
41コマ	デプロイとリリース管理	
42コマ	環境分離（開発／検証／本番）	
43コマ	スケーラビリティの考え方	
44コマ	パフォーマンスチューニング基礎	
45コマ	保守・運用の実務	
46コマ	クラウドとの関係（概要）	
47コマ	実案件想定：API設計演習	
48コマ	成果物レビューと改善	
49コマ	総括：バックエンドエンジニアリング全体整理と次工程接続	

1コマ	
タイトル	バックエンドエンジニアリング概論
概要	バックエンドエンジニアリング概論に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	バックエンドの役割と責任範囲
概要	バックエンドの役割と責任範囲に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	フロントエンドとの分業構造
概要	フロントエンドとの分業構造に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	Webアーキテクチャ全体像
概要	Webアーキテクチャ全体像に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	サーバーサイド言語の選択指針
概要	サーバーサイド言語の選択指針に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	フレームワークの役割
概要	フレームワークの役割に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	MVC／レイヤードアーキテクチャ
概要	MVC／レイヤードアーキテクチャに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	開発環境構築と設定管理
概要	開発環境構築と設定管理に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	バージョン管理とブランチ戦略
概要	バージョン管理とブランチ戦略に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	要件定義とバックエンド設計
概要	要件定義とバックエンド設計に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	API設計の基本概念
概要	API設計の基本概念に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	REST API設計原則
概要	REST API設計原則に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	エンドポイント設計
概要	エンドポイント設計に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	リクエスト／レスポンス設計
概要	リクエスト／レスポンス設計に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	HTTPステータスコード設計
概要	HTTPステータスコード設計に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	バリデーション設計
概要	バリデーション設計に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	エラーハンドリング設計
概要	エラーハンドリング設計に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	認証の基本（ID／パスワード）
概要	認証の基本（ID／パスワード）に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	認可（権限管理）の考え方
概要	認可（権限管理）の考え方に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	トークンベース認証（JWT概念）
概要	トークンベース認証（JWT概念）に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	ビジネスロジック設計
概要	ビジネスロジック設計に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	データベース連携の基本
概要	データベース連携の基本に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	ORM概念と使いどころ
概要	ORM概念と使いどころに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	トランザクション管理
概要	トランザクション管理に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	同時処理と排他制御
概要	同時処理と排他制御に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	非同期処理の考え方
概要	非同期処理の考え方に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	バッチ処理設計
概要	バッチ処理設計に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	データ整合性と例外処理
概要	データ整合性と例外処理に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	パフォーマンスを意識した実装
概要	パフォーマンスを意識した実装に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	ログ設計と可観測性
概要	ログ設計と可観測性に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	バックエンドセキュリティ概論
概要	バックエンドセキュリティ概論に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	入力値検証と攻撃対策
概要	入力値検証と攻撃対策に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	SQLインジェクション対策
概要	SQLインジェクション対策に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	XSS／CSRF対策（サーバー側）
概要	XSS／CSRF対策（サーバー側）に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	パスワード暗号化と管理
概要	パスワード暗号化と管理に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	権限・ロール設計
概要	権限・ロール設計に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	秘密情報（キー・トークン）管理
概要	秘密情報（キー・トークン）管理に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	テストの考え方（単体・結合）
概要	テストの考え方（単体・結合）に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	エラー監視とアラート
概要	エラー監視とアラートに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	障害時対応フロー
概要	障害時対応フローに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	デプロイとリリース管理
概要	デプロイとリリース管理に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	環境分離（開発／検証／本番）
概要	環境分離（開発／検証／本番）に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	スケーラビリティの考え方
概要	スケーラビリティの考え方に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	パフォーマンスチューニング基礎
概要	パフォーマンスチューニング基礎に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	保守・運用の実務
概要	保守・運用の実務に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	クラウドとの関係（概要）
概要	クラウドとの関係（概要）に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	実案件想定：API設計演習
概要	実案件想定：API設計演習に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	成果物レビューと改善
概要	成果物レビューと改善に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	総括：バックエンドエンジニアリング全体整理と次工程接続
概要	総括：バックエンドエンジニアリング全体整理と次工程接続に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7.データベース、AI活用		
NO	タイトル	備考
	データベース基礎とデータ設計の考え方	
1コマ	データベース概論：なぜDBが必要か	
2コマ	データと情報の違い	
3コマ	RDBとNoSQLの違い	
4コマ	データベースの利用シーン	
5コマ	テーブル・レコード・カラム理解	
6コマ	主キー・外部キーの考え方	
7コマ	正規化の基本概念	
8コマ	非正規化の考え方	
9コマ	ER図（概念設計）基礎	
10コマ	データ設計の失敗例	
	SQL操作とデータ操作の基礎実務	
11コマ	SQL概論と基本構文	
12コマ	SELECT文の基礎	
13コマ	WHERE・ORDER BY・LIMIT	
14コマ	集計関数（COUNT・SUM等）	
15コマ	GROUP BYとHAVING	
16コマ	JOINの基本（INNER／LEFT）	
17コマ	サブクエリ理解	
18コマ	データ追加・更新・削除	
19コマ	トランザクション概念	
20コマ	SQLパフォーマンス基礎	
	データ管理・運用とセキュリティ	
21コマ	インデックスの考え方	
22コマ	データ整合性と制約	
23コマ	バックアップとリストア	
24コマ	データ変更履歴管理	
25コマ	ログ管理と監査	
26コマ	セキュリティ基礎（権限管理）	
27コマ	個人情報・機密情報の扱い	
28コマ	データ品質管理	
29コマ	大規模データの考え方	
30コマ	DBとバックエンド連携	
	データ活用と分析思考の基礎	
31コマ	データ活用の全体像	
32コマ	業務データ分析の考え方	
33コマ	KPIとデータ設計	
34コマ	時系列データの理解	
35コマ	可視化の基本（表・グラフ）	
36コマ	データから仮説を立てる	
37コマ	BIツール概論	
38コマ	ダッシュボードの役割	
39コマ	データ分析の落とし穴	
40コマ	意思決定とデータ	
	AI時代のデータベース活用	
41コマ	AIとデータベースの関係	
42コマ	AI活用に必要なデータとは	
43コマ	学習データと教師データ	
44コマ	データ前処理の重要性	
45コマ	AIによる分類・予測の考え方	
46コマ	生成AIとデータ活用	
47コマ	AIによる分析支援	
48コマ	AI活用時の注意点（精度・倫理）	
49コマ	データバイアスと偏り	
50コマ	人間とAIの役割分担	
	実務統合と次工程への接続	
51コマ	実案件想定：DB＋AI活用設計	
52コマ	総括：データベース・AI活用の全体整理と次工程接続	

1コマ	
タイトル	データベース概論：なぜDBが必要か
概要	データベース概論：なぜDBが必要かに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	データと情報の違い
概要	データと情報の違いに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	RDBとNoSQLの違い
概要	RDBとNoSQLの違いに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	データベースの利用シーン
概要	データベースの利用シーンに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	テーブル・レコード・カラム理解
概要	テーブル・レコード・カラム理解に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	主キー・外部キーの考え方
概要	主キー・外部キーの考え方に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	正規化の基本概念
概要	正規化の基本概念に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	非正規化の考え方
概要	非正規化の考え方に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	ER図（概念設計）基礎
概要	ER図（概念設計）基礎に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	データ設計の失敗例
概要	データ設計の失敗例に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	SQL概論と基本構文
概要	SQL概論と基本構文に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	SELECT文の基礎
概要	SELECT文の基礎に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	WHERE・ORDER BY・LIMIT
概要	WHERE・ORDER BY・LIMITに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	集計関数（COUNT・SUM等）
概要	集計関数（COUNT・SUM等）に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	GROUP BYとHAVING
概要	GROUP BYとHAVINGに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	JOINの基本（INNER／LEFT）
概要	JOINの基本（INNER／LEFT）に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	サブクエリ理解
概要	サブクエリ理解に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	データ追加・更新・削除
概要	データ追加・更新・削除に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	トランザクション概念
概要	トランザクション概念に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	SQLパフォーマンス基礎
概要	SQLパフォーマンス基礎に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	インデックスの考え方
概要	インデックスの考え方に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	データ整合性と制約
概要	データ整合性と制約に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	バックアップとリストア
概要	バックアップとリストアに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	データ変更履歴管理
概要	データ変更履歴管理に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	ログ管理と監査
概要	ログ管理と監査に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	セキュリティ基礎（権限管理）
概要	セキュリティ基礎（権限管理）に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	個人情報・機密情報の扱い
概要	個人情報・機密情報の扱いに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	データ品質管理
概要	データ品質管理に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	大規模データの考え方
概要	大規模データの考え方に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	DBとバックエンド連携
概要	DBとバックエンド連携に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	データ活用の全体像
概要	データ活用の全体像に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	業務データ分析の考え方
概要	業務データ分析の考え方に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	KPIとデータ設計
概要	KPIとデータ設計に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	時系列データの理解
概要	時系列データの理解に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	可視化の基本（表・グラフ）
概要	可視化の基本（表・グラフ）に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	データから仮説を立てる
概要	データから仮説を立てるに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	BIツール概論
概要	BIツール概論に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	ダッシュボードの役割
概要	ダッシュボードの役割に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	データ分析の落とし穴
概要	データ分析の落とし穴に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	意思決定とデータ
概要	意思決定とデータに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	AIとデータベースの関係
概要	AIとデータベースの関係に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	AI活用に必要なデータとは
概要	AI活用に必要なデータとはに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	学習データと教師データ
概要	学習データと教師データに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	データ前処理の重要性
概要	データ前処理の重要性に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	AIによる分類・予測の考え方
概要	AIによる分類・予測の考え方に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	生成AIとデータ活用
概要	生成AIとデータ活用に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	AIによる分析支援
概要	AIによる分析支援に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	AI活用時の注意点（精度・倫理）
概要	AI活用時の注意点（精度・倫理）に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	データバイアスと偏り
概要	データバイアスと偏りに関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	人間とAIの役割分担
概要	人間とAIの役割分担に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

51コマ	
タイトル	実案件想定：DB＋AI活用設計
概要	実案件想定：DB＋AI活用設計に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	総括：データベース・AI活用の全体整理と次工程接続
概要	総括：データベース・AI活用の全体整理と次工程接続に関する基本的な考え方と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8.データエンジニアリング		
NO	タイトル	備考
	データエンジニアリングの全体像と基礎設計	
1コマ	データエンジニアリング概論	
2コマ	データエンジニアの役割と価値	
3コマ	データサイエンス・AIとの違い	
4コマ	データ活用の全体アーキテクチャ	
5コマ	業務とデータの関係理解	
6コマ	データライフサイクル	
7コマ	データ基盤の種類	
8コマ	バッチ処理とストリーム処理	
9コマ	データ設計の重要性	
10コマ	データエンジニアリングの失敗例	
	データ収集とインプット設計	
11コマ	データ収集の基本パターン	
12コマ	業務システムからのデータ取得	
13コマ	APIによるデータ取得	
14コマ	CSV・Excelデータの取り扱い	
15コマ	ログデータの理解	
16コマ	センサーデータ・IoT概論	
17コマ	外部データ連携の注意点	
18コマ	データ取得時のエラー対策	
19コマ	データ更新方式（全量／差分）	
20コマ	データ収集設計レビュー	
	ETL処理とデータ変換の実務	
21コマ	ETL概念（Extract／Transform／Load）	
22コマ	データクレンジング基礎	
23コマ	データ正規化と整形	
24コマ	重複排除・欠損値処理	
25コマ	データ型とフォーマット変換	
26コマ	時系列データ処理	
27コマ	バッチ処理設計	
28コマ	スケジュール実行設計	
29コマ	エラー処理とリトライ	
30コマ	処理ログ設計	
	データ保存基盤とスケーラブル設計	
31コマ	データ保存先の種類（DB／DWH／Data Lake）	
32コマ	データウェアハウス概念	
33コマ	データレイク概念	
34コマ	スキーマ設計の考え方	
35コマ	パーティション設計	
36コマ	データ容量とスケール	
37コマ	パフォーマンス最適化基礎	
38コマ	クラウドデータ基盤概論	
39コマ	権限管理とアクセス制御	
40コマ	セキュリティとコンプライアンス	
	データ品質管理と可視化・活用設計	
41コマ	データ品質の考え方	
42コマ	品質指標（正確性・完全性）	

43コマ	データ検証ルール設計	
44コマ	可視化の目的整理	
45コマ	BIツール連携概論	
46コマ	ダッシュボード設計	
47コマ	指標定義とKPI設計	
48コマ	誤解を生む可視化事例	
49コマ	データドキュメント化	
50コマ	データ活用ルール策定	
	AI時代のデータ基盤と実務統合	
51コマ	AI活用を前提としたデータ設計	
52コマ	学習データ準備の考え方	
53コマ	特徴量設計の基礎理解	
54コマ	データバイアスと注意点	
55コマ	実案件想定：データ基盤設計演習	
５6コマ	総括：データエンジニアリング全体整理と次工程接続	

1コマ	
タイトル	データエンジニアリング概論
概要	データエンジニアリング概論について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	データエンジニアの役割と価値
概要	データエンジニアの役割と価値について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	データサイエンス・AIとの違い
概要	データサイエンス・AIとの違いについて、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	データ活用の全体アーキテクチャ
概要	データ活用の全体アーキテクチャについて、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	業務とデータの関係理解
概要	業務とデータの関係理解について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	データライフサイクル
概要	データライフサイクルについて、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	データ基盤の種類
概要	データ基盤の種類について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	バッチ処理とストリーム処理
概要	バッチ処理とストリーム処理について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	データ設計の重要性
概要	データ設計の重要性について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	データエンジニアリングの失敗例
概要	データエンジニアリングの失敗例について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	データ収集の基本パターン
概要	データ収集の基本パターンについて、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	業務システムからのデータ取得
概要	業務システムからのデータ取得について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	APIによるデータ取得
概要	APIによるデータ取得について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	CSV・Excelデータの取り扱い
概要	CSV・Excelデータの取り扱いについて、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	ログデータの理解
概要	ログデータの理解について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	センサーデータ・IoT概論
概要	センサーデータ・IoT概論について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	外部データ連携の注意点
概要	外部データ連携の注意点について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	データ取得時のエラー対策
概要	データ取得時のエラー対策について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	データ更新方式（全量／差分）
概要	データ更新方式（全量／差分）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	データ収集設計レビュー
概要	データ収集設計レビューについて、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	ETL概念（Extract／Transform／Load）
概要	ETL概念（Extract／Transform／Load）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	データクレンジング基礎
概要	データクレンジング基礎について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	データ正規化と整形
概要	データ正規化と整形について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	重複排除・欠損値処理
概要	重複排除・欠損値処理について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	データ型とフォーマット変換
概要	データ型とフォーマット変換について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	時系列データ処理
概要	時系列データ処理について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	バッチ処理設計
概要	バッチ処理設計について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	スケジュール実行設計
概要	スケジュール実行設計について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	エラー処理とリトライ
概要	エラー処理とリトライについて、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	処理ログ設計
概要	処理ログ設計について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	データ保存先の種類（DB／DWH／Data Lake）
概要	データ保存先の種類（DB／DWH／Data Lake）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	データウェアハウス概念
概要	データウェアハウス概念について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	データレイク概念
概要	データレイク概念について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	スキーマ設計の考え方
概要	スキーマ設計の考え方について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	パーティション設計
概要	パーティション設計について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	データ容量とスケール
概要	データ容量とスケールについて、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	パフォーマンス最適化基礎
概要	パフォーマンス最適化基礎について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	クラウドデータ基盤概論
概要	クラウドデータ基盤概論について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	権限管理とアクセス制御
概要	権限管理とアクセス制御について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	セキュリティとコンプライアンス
概要	セキュリティとコンプライアンスについて、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	データ品質の考え方
概要	データ品質の考え方について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	品質指標（正確性・完全性）
概要	品質指標（正確性・完全性）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	データ検証ルール設計
概要	データ検証ルール設計について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	可視化の目的整理
概要	可視化の目的整理について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	BIツール連携概論
概要	BIツール連携概論について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	ダッシュボード設計
概要	ダッシュボード設計について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	指標定義とKPI設計
概要	指標定義とKPI設計について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	誤解を生む可視化事例
概要	誤解を生む可視化事例について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	データドキュメント化
概要	データドキュメント化について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	データ活用ルール策定
概要	データ活用ルール策定について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

51コマ	
タイトル	AI活用を前提としたデータ設計
概要	AI活用を前提としたデータ設計について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	学習データ準備の考え方
概要	学習データ準備の考え方について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	特徴量設計の基礎理解
概要	特徴量設計の基礎理解について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	データバイアスと注意点
概要	データバイアスと注意点について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	実案件想定：データ基盤設計演習
概要	実案件想定：データ基盤設計演習について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

56コマ	
タイトル	総括：データエンジニアリング全体整理と次工程接続
概要	総括：データエンジニアリング全体整理と次工程接続について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9.クラウドコンピューティング		
NO	タイトル	備考
	クラウドコンピューティングの全体像と基本思想	
1コマ	クラウドコンピューティング概論	
2コマ	オンプレミスとクラウドの比較	
3コマ	IaaS／PaaS／SaaSの違い	
4コマ	パブリック／プライベート／ハイブリッドクラウド	
5コマ	マルチクラウドの考え方	
6コマ	クラウドの料金モデル（従量課金・予約・割引）	
7コマ	コスト最適化の基本（FinOps入門）	
8コマ	クラウド導入の注意点（責任共有モデル）	
9コマ	リージョン／アベイラビリティゾーン設計	
10コマ	クラウドネットワーク基礎（VPC／VNet概念）	
	クラウド基盤設計の基本要素	
11コマ	サブネット／ルーティング／ゲートウェイ基礎	
12コマ	DNSと名前解決（クラウドでの扱い）	
13コマ	ロードバランサの役割と基本構成	
14コマ	コンピュート基礎（仮想マシン概念）	
15コマ	インスタンス選定（CPU／メモリ／用途別）	
16コマ	ストレージ基礎（ブロック／ファイル／オブジェクト）	
17コマ	オブジェクトストレージ設計（耐久性・ライフサイクル）	
18コマ	バックアップとスナップショットの設計	
19コマ	データベースサービス概論（RDB／NoSQL／マネージド）	
20コマ	可用性設計（冗長化・フェイルオーバー）	
	スケーラブルで安全なアーキテクチャ設計	
21コマ	スケーリング設計（スケールアップ／アウト）	
22コマ	オートスケーリングの考え方と設定観点	
23コマ	キャッシュ設計の基礎（CDN／インメモリ）	
24コマ	コンテナ概論（Docker／イメージの考え方）	
25コマ	コンテナ実行基盤（Kubernetes／マネージド）入門	
26コマ	サーバーレス概論（Functions／イベント駆動）	
27コマ	イベント連携とメッセージング基礎（Queue／PubSub）	
28コマ	IAM基礎（認証と認可・最小権限）	
29コマ	ネットワークセキュリティ（SG／NACL／Firewall）	
30コマ	暗号化の基本（保存時／通信時・鍵管理概念）	
	運用・自動化・ガバナンスと実践的設計視点	
31コマ	監視・ログの基礎（メトリクス／ログ／アラート）	
32コマ	可観測性（Observability）入門（トレース含む）	
33コマ	IaC概論（Terraform等）と構成管理	
34コマ	CI/CD概論（ビルド・テスト・デプロイ）	
35コマ	デプロイ戦略（Blue-Green／Canary／Rollback）	
36コマ	障害対応の基本（切り分け・復旧手順）	
37コマ	ガバナンス・コンプライアンス基礎（ポリシー／監査）	
38コマ	クラウド設計の失敗例と改善チェックリスト	

1コマ	
タイトル	クラウドコンピューティング概論
概要	クラウドコンピューティング概論について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	オンプレミスとクラウドの比較
概要	オンプレミスとクラウドの比較について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	IaaS／PaaS／SaaSの違い
概要	IaaS／PaaS／SaaSの違いについて、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	パブリック／プライベート／ハイブリッドクラウド
概要	パブリック／プライベート／ハイブリッドクラウドについて、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	マルチクラウドの考え方
概要	マルチクラウドの考え方について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	クラウドの料金モデル（従量課金・予約・割引）
概要	クラウドの料金モデル（従量課金・予約・割引）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	コスト最適化の基本（FinOps入門）
概要	コスト最適化の基本（FinOps入門）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	クラウド導入の注意点（責任共有モデル）
概要	クラウド導入の注意点（責任共有モデル）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	リージョン／アベイラビリティゾーン設計
概要	リージョン／アベイラビリティゾーン設計について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	クラウドネットワーク基礎（VPC/VNet概念）
概要	クラウドネットワーク基礎（VPC/VNet概念）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	サブネット／ルーティング／ゲートウェイ基礎
概要	サブネット／ルーティング／ゲートウェイ基礎について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	DNSと名前解決（クラウドでの扱い）
概要	DNSと名前解決（クラウドでの扱い）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	ロードバランサの役割と基本構成
概要	ロードバランサの役割と基本構成について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	コンピュート基礎（仮想マシン概念）
概要	コンピュート基礎（仮想マシン概念）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	インスタンス選定（CPU/メモリ/用途別）
概要	インスタンス選定（CPU/メモリ/用途別）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	ストレージ基礎（ブロック／ファイル／オブジェクト）
概要	ストレージ基礎（ブロック／ファイル／オブジェクト）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	オブジェクトストレージ設計（耐久性・ライフサイクル）
概要	オブジェクトストレージ設計（耐久性・ライフサイクル）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	バックアップとスナップショットの設計
概要	バックアップとスナップショットの設計について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	データベースサービス概論（RDB/NoSQL/マネージド）
概要	データベースサービス概論（RDB/NoSQL/マネージド）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	可用性設計（冗長化・フェイルオーバー）
概要	可用性設計（冗長化・フェイルオーバー）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	スケーリング設計（スケールアップ/アウト）
概要	スケーリング設計（スケールアップ/アウト）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	オートスケーリングの考え方と設定観点
概要	オートスケーリングの考え方と設定観点について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	キャッシュ設計の基礎（CDN/インメモリ）
概要	キャッシュ設計の基礎（CDN/インメモリ）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	コンテナ概論（Docker/イメージの考え方）
概要	コンテナ概論（Docker/イメージの考え方）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	コンテナ実行基盤（Kubernetes/マネージド）入門
概要	コンテナ実行基盤（Kubernetes/マネージド）入門について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	サーバーレス概論（Functions/イベント駆動）
概要	サーバーレス概論（Functions/イベント駆動）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	イベント連携とメッセージング基礎（Queue/PubSub）
概要	イベント連携とメッセージング基礎（Queue/PubSub）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	IAM基礎（認証と認可・最小権限）
概要	IAM基礎（認証と認可・最小権限）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	ネットワークセキュリティ（SG/NACL/Firewall）
概要	ネットワークセキュリティ（SG/NACL/Firewall）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	暗号化の基本（保存時/通信時・鍵管理概念）
概要	暗号化の基本（保存時/通信時・鍵管理概念）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	監視・ログの基礎（メトリクス/ログ/アラート）
概要	監視・ログの基礎（メトリクス/ログ/アラート）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	可観測性（Observability）入門（トレース含む）
概要	可観測性（Observability）入門（トレース含む）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	IaC概論（Terraform等）と構成管理
概要	IaC概論（Terraform等）と構成管理について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	CI/CD概論（ビルド・テスト・デプロイ）
概要	CI/CD概論（ビルド・テスト・デプロイ）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	デプロイ戦略（Blue-Green/Canary/Rollback）
概要	デプロイ戦略（Blue-Green/Canary/Rollback）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	障害対応の基本（切り分け・復旧手順）
概要	障害対応の基本（切り分け・復旧手順）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	ガバナンス・コンプライアンス基礎（ポリシー/監査）
概要	ガバナンス・コンプライアンス基礎（ポリシー/監査）について、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	クラウド設計の失敗例と改善チェックリスト
概要	クラウド設計の失敗例と改善チェックリストについて、基礎概念と実務での活用視点を体系的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10.生成AIの活用		
NO	タイトル	備考
	生成AI活用の全体像と目的設計	
1コマ	生成AI活用概論：何ができるのか	
2コマ	生成AIの種類と特徴（テキスト・画像・音声等）	
3コマ	生成AIの仕組みの基本理解	
4コマ	学習データと生成結果の関係	
5コマ	生成AIの得意分野・不得意分野	
6コマ	従来ツールとの違い	
7コマ	人間とAIの役割分担	
8コマ	生成AI活用の全体フロー	
9コマ	生成AI活用の失敗事例	
10コマ	活用目的の整理方法	
	プロンプト設計の基礎と再現性向上	
11コマ	プロンプト設計の基本	
12コマ	指示文の構造化	
13コマ	目的・前提条件の与え方	
14コマ	制約条件・禁止事項の指定	
15コマ	出力形式指定（文章・表・JSON）	
16コマ	トーン・文体・レベル調整	
17コマ	Zero-shot／Few-shot活用	
18コマ	再現性を高める工夫	
19コマ	プロンプト改善サイクル	
20コマ	プロンプト管理の考え方	
	業務別・実践的な生成AI活用方法	
21コマ	文書作成・要約への活用	
22コマ	調査・リサーチ支援	
23コマ	アイデア発想・企画支援	
24コマ	マーケティング業務への活用	
25コマ	デザイン業務への活用	
26コマ	プログラミング支援	
27コマ	データ整理・分析補助	
28コマ	議事録・報告書作成	
29コマ	FAQ・マニュアル生成	
30コマ	翻訳・校正・リライト	
	高度活用と業務自動化設計	
31コマ	チェーンプロンプトの考え方	
32コマ	段階思考を使った指示設計	
33コマ	ロール（役割）設定活用	
34コマ	テンプレート化と標準化	
35コマ	業務フローへの組み込み	
36コマ	ノーコードツールとの連携	
37コマ	API利用の概念理解	
38コマ	定型業務の自動化設計	
39コマ	品質チェックと検証方法	
40コマ	ハルシネーション対策	
	リスク管理と組織導入・実務定着	
41コマ	著作権と生成AI	
42コマ	商用利用判断	

43コマ	個人情報・機密情報の扱い	
44コマ	倫理・バイアスの理解	
45コマ	AI活用ガイドライン設計	
46コマ	実案件想定：生成AI活用設計	
47コマ	成果物レビューと改善	
48コマ	組織導入・定着の考え方	
49コマ	総括：生成AI活用の全体整理と次工程接続	

1コマ	
タイトル	生成AI活用概論：何ができるのか
概要	生成AI活用概論：何ができるのかについて、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	生成AIの種類と特徴（テキスト・画像・音声等）
概要	生成AIの種類と特徴（テキスト・画像・音声等）について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	生成AIの仕組みの基本理解
概要	生成AIの仕組みの基本理解について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	学習データと生成結果の関係
概要	学習データと生成結果の関係について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	生成AIの得意分野・不得意分野
概要	生成AIの得意分野・不得意分野について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	従来ツールとの違い
概要	従来ツールとの違いについて、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	人間とAIの役割分担
概要	人間とAIの役割分担について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	生成AI活用の全体フロー
概要	生成AI活用の全体フローについて、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	生成AI活用の失敗事例
概要	生成AI活用の失敗事例について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	活用目的の整理方法
概要	活用目的の整理方法について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	プロンプト設計の基本
概要	プロンプト設計の基本について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	指示文の構造化
概要	指示文の構造化について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	目的・前提条件の与え方
概要	目的・前提条件の与え方について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	制約条件・禁止事項の指定
概要	制約条件・禁止事項の指定について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	出力形式指定（文章・表・JSON）
概要	出力形式指定（文章・表・JSON）について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	トーン・文体・レベル調整
概要	トーン・文体・レベル調整について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	Zero-shot／Few-shot活用
概要	Zero-shot／Few-shot活用について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	再現性を高める工夫
概要	再現性を高める工夫について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	プロンプト改善サイクル
概要	プロンプト改善サイクルについて、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	プロンプト管理の考え方
概要	プロンプト管理の考え方について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	文書作成・要約への活用
概要	文書作成・要約への活用について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	調査・リサーチ支援
概要	調査・リサーチ支援について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	アイデア発想・企画支援
概要	アイデア発想・企画支援について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	マーケティング業務への活用
概要	マーケティング業務への活用について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	デザイン業務への活用
概要	デザイン業務への活用について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	プログラミング支援
概要	プログラミング支援について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	データ整理・分析補助
概要	データ整理・分析補助について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	議事録・報告書作成
概要	議事録・報告書作成について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	FAQ・マニュアル生成
概要	FAQ・マニュアル生成について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	翻訳・校正・リライト
概要	翻訳・校正・リライトについて、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	チェーンプロンプトの考え方
概要	チェーンプロンプトの考え方について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	段階思考を使った指示設計
概要	段階思考を使った指示設計について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	ロール（役割）設定活用
概要	ロール（役割）設定活用について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	テンプレート化と標準化
概要	テンプレート化と標準化について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	業務フローへの組み込み
概要	業務フローへの組み込みについて、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	ノーコードツールとの連携
概要	ノーコードツールとの連携について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	API利用の概念理解
概要	API利用の概念理解について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	定型業務の自動化設計
概要	定型業務の自動化設計について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	品質チェックと検証方法
概要	品質チェックと検証方法について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	ハルシネーション対策
概要	ハルシネーション対策について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	著作権と生成AI
概要	著作権と生成AIについて、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	商用利用判断
概要	商用利用判断について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	個人情報・機密情報の扱い
概要	個人情報・機密情報の扱いについて、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	倫理・バイアスの理解
概要	倫理・バイアスの理解について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	AI活用ガイドライン設計
概要	AI活用ガイドライン設計について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	実案件想定：生成AI活用設計
概要	実案件想定：生成AI活用設計について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	成果物レビューと改善
概要	成果物レビューと改善について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	組織導入・定着の考え方
概要	組織導入・定着の考え方について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	総括：生成AI活用の全体整理と次工程接続
概要	総括：生成AI活用の全体整理と次工程接続について、基礎概念と実務での活用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11.生成AIによるデザイン		
NO	タイトル	備考
	応用生成AIデザインの設計思想と基盤構築	
1コマ	応用生成AIデザイン概論	
2コマ	デザインプロセス全体へのAI統合設計	
3コマ	課題定義から逆算するAI活用	
4コマ	AIを前提としたコンセプト設計	
5コマ	人間主導・AI補助の役割最適化	
6コマ	複合プロンプト設計（条件×文脈×制約）	
7コマ	段階思考プロンプト（ステップ分解）	
8コマ	参照情報を活用した高精度生成	
9コマ	一貫性を保つスタイル制御	
10コマ	キャラクター・世界観の継続生成	
	生成AIによるデザイン探索と品質制御	
11コマ	ビジュアル方向性の高速探索	
12コマ	A/B案・多案生成による比較設計	
13コマ	UI・UX設計への応用生成	
14コマ	ブランドデザインへのAI活用	
15コマ	複数媒体（Web／SNS／資料）同時設計	
16コマ	生成物の品質評価基準設計	
17コマ	人的レビューとAIレビューの併用	
18コマ	破綻・不整合の検出方法	
19コマ	再現性・安定性の確保	
20コマ	修正指示の最適化プロセス	
	実務ワークフローへの統合とリスクマネジメント	
21コマ	クライアント要件のAI翻訳	
22コマ	提案資料・説明資料のAI生成	
23コマ	フィードバック反映と改善ループ	
24コマ	デザイン制作スピードの最大化	
25コマ	チーム制作におけるAI運用ルール	
26コマ	応用利用における著作権判断	
27コマ	商用デザインでのAI利用リスク	
28コマ	倫理・ブランド毀損リスク管理	
29コマ	AI活用ガイドラインの策定	
30コマ	実案件想定：AIデザイン統合演習	
	総合演習と実務定着	
31コマ	総括：生成AIデザイン応用の整理と実務定着	

1コマ	
タイトル	応用生成AIデザイン概論
概要	応用生成AIデザイン概論について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	デザインプロセス全体へのAI統合設計
概要	デザインプロセス全体へのAI統合設計について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	課題定義から逆算するAI活用
概要	課題定義から逆算するAI活用について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	AIを前提としたコンセプト設計
概要	AIを前提としたコンセプト設計について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	人間主導・AI補助の役割最適化
概要	人間主導・AI補助の役割最適化について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	複合プロンプト設計（条件×文脈×制約）
概要	複合プロンプト設計（条件×文脈×制約）について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	段階思考プロンプト（ステップ分解）
概要	段階思考プロンプト（ステップ分解）について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	参照情報を活用した高精度生成
概要	参照情報を活用した高精度生成について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	一貫性を保つスタイル制御
概要	一貫性を保つスタイル制御について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	キャラクター・世界観の継続生成
概要	キャラクター・世界観の継続生成について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	ビジュアル方向性の高速探索
概要	ビジュアル方向性の高速探索について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	A/B案・多案生成による比較設計
概要	A/B案・多案生成による比較設計について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	UI・UX設計への応用生成
概要	UI・UX設計への応用生成について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	ブランドデザインへのAI活用
概要	ブランドデザインへのAI活用について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	複数媒体（Web／SNS／資料）同時設計
概要	複数媒体（Web／SNS／資料）同時設計について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	生成物の品質評価基準設計
概要	生成物の品質評価基準設計について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	人的レビューとAIレビューの併用
概要	人的レビューとAIレビューの併用について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	破綻・不整合の検出方法
概要	破綻・不整合の検出方法について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	再現性・安定性の確保
概要	再現性・安定性の確保について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	修正指示の最適化プロセス
概要	修正指示の最適化プロセスについて、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	クライアント要件のAI翻訳
概要	クライアント要件のAI翻訳について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	提案資料・説明資料のAI生成
概要	提案資料・説明資料のAI生成について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	フィードバック反映と改善ループ
概要	フィードバック反映と改善ループについて、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	デザイン制作スピードの最大化
概要	デザイン制作スピードの最大化について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	チーム制作におけるAI運用ルール
概要	チーム制作におけるAI運用ルールについて、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	応用利用における著作権判断
概要	応用利用における著作権判断について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	商用デザインでのAI利用リスク
概要	商用デザインでのAI利用リスクについて、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	倫理・ブランド毀損リスク管理
概要	倫理・ブランド毀損リスク管理について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	AI活用ガイドラインの策定
概要	AI活用ガイドラインの策定について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	実案件想定：AIデザイン統合演習
概要	実案件想定：AIデザイン統合演習について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	総括：生成AIデザイン応用の整理と実務定着
概要	総括：生成AIデザイン応用の整理と実務定着について、応用的な生成AIデザイン手法と実務での活用を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12.映像制作		
NO	タイトル	備考
	映像制作の基礎理解と企画設計	
1コマ	映像制作概論：映像の役割と影響力	
2コマ	映像制作の全体フロー（企画〜公開）	
3コマ	映像とストーリーテリング	
4コマ	用途別映像（広告・SNS・教育・記録）	
5コマ	映像表現の基本要素（画・音・時間）	
6コマ	映像企画の立て方	
7コマ	目的・ターゲット設定	
8コマ	コンセプト設計	
9コマ	構成台本（絵コンテ）基礎	
10コマ	尺とテンポの考え方	
	撮影技術と現場オペレーションの基礎	
11コマ	カメラの基本操作	
12コマ	画角・構図の基礎	
13コマ	カメラワーク（固定・パン・チルト）	
14コマ	ライティング基礎	
15コマ	撮影時の音声収録基礎	
16コマ	映像編集ソフトの基本操作	
17コマ	カット編集の基本	
18コマ	トランジションの使い方	
19コマ	テロップ・字幕設計	
20コマ	色調補正（カラーコレクション）基礎	
	編集・演出と視聴体験設計	
21コマ	BGM・効果音の役割	
22コマ	音量バランスとミキシング基礎	
23コマ	演出と感情設計	
24コマ	リズム・間（ま）の演出	
25コマ	視聴者を引きつける工夫	
26コマ	SNS向け縦動画制作	
27コマ	Web・広告向け映像制作	
28コマ	生成AIを使った映像制作補助	
29コマ	書き出し・フォーマット理解	
30コマ	著作権・商用利用の注意点	
	公開・運用とリスク理解	
31コマ	総括：映像制作の全体整理と次工程接続	

1コマ	映像制作概論：映像の役割と影響力
タイトル	映像制作概論：映像の役割と影響力について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
概要	
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	映像制作の全体フロー（企画〜公開）
概要	映像制作の全体フロー（企画〜公開）について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	映像とストーリーテリング
概要	映像とストーリーテリングについて、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	用途別映像（広告・SNS・教育・記録）
概要	用途別映像（広告・SNS・教育・記録）について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	映像表現の基本要素（画・音・時間）
概要	映像表現の基本要素（画・音・時間）について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	映像企画の立て方
概要	映像企画の立て方について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	目的・ターゲット設定
概要	目的・ターゲット設定について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	コンセプト設計
概要	コンセプト設計について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	構成台本（絵コンテ）基礎
概要	構成台本（絵コンテ）基礎について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	尺とテンポの考え方
概要	尺とテンポの考え方について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	カメラの基本操作
概要	カメラの基本操作について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	画角・構図の基礎
概要	画角・構図の基礎について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	カメラワーク（固定・パン・チルト）
概要	カメラワーク（固定・パン・チルト）について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	ライティング基礎
概要	ライティング基礎について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	撮影時の音声収録基礎
概要	撮影時の音声収録基礎について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	映像編集ソフトの基本操作
概要	映像編集ソフトの基本操作について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	カット編集の基本
概要	カット編集の基本について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	トランジションの使い方
概要	トランジションの使い方について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	テロップ・字幕設計
概要	テロップ・字幕設計について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	色調補正（カラーコレクション）基礎
概要	色調補正（カラーコレクション）基礎について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	BGM・効果音の役割
概要	BGM・効果音の役割について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	音量バランスとミキシング基礎
概要	音量バランスとミキシング基礎について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	演出と感情設計
概要	演出と感情設計について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ

タイトル	リズム・間（ま）の演出
概要	リズム・間（ま）の演出について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	視聴者を引きつける工夫
概要	視聴者を引きつける工夫について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	SNS向け縦動画制作
概要	SNS向け縦動画制作について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	Web・広告向け映像制作
概要	Web・広告向け映像制作について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	生成AIを使った映像制作補助
概要	生成AIを使った映像制作補助について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	書き出し・フォーマット理解
概要	書き出し・フォーマット理解について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	著作権・商用利用の注意点
概要	著作権・商用利用の注意点について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	総括：映像制作の全体整理と次工程接続
概要	総括：映像制作の全体整理と次工程接続について、映像制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13.音響制作		
NO	タイトル	備考
	音響制作の基礎理解と収録設計	
1コマ	音響制作概論：音の役割と影響	
2コマ	音の三要素（音量・音程・音色）	
3コマ	デジタル音声の基礎（サンプリング・ビット深度）	
4コマ	音響制作のワークフロー	
5コマ	映像・UI・空間における音の役割	
6コマ	マイクの種類と特性	
7コマ	録音環境とノイズ対策	
8コマ	ナレーション・ボイス収録基礎	
9コマ	効果音（SE）収録基礎	
10コマ	フィールドレコーディング概論	
	音響編集・演出と表現応用	
11コマ	音声編集ソフト基本操作	
12コマ	カット編集と無音処理	
13コマ	ノイズ除去とクリーンアップ	
14コマ	EQ（イコライザー）基礎	
15コマ	コンプレッサー基礎	
16コマ	BGMと効果音の使い分け	
17コマ	音量バランスとミキシング	
18コマ	空間表現（定位・距離感）	
19コマ	感情・演出を作る音設計	
20コマ	生成AIを活用した音響制作	
21コマ	総括：音響制作の全体整理と映像・CG連携	

1コマ	
タイトル	音響制作概論：音の役割と影響
概要	音響制作概論：音の役割と影響について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	音の三要素（音量・音程・音色）
概要	音の三要素（音量・音程・音色）について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	デジタル音声の基礎（サンプリング・ビット深度）
概要	デジタル音声の基礎（サンプリング・ビット深度）について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	音響制作のワークフロー
概要	音響制作のワークフローについて、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	映像・UI・空間における音の役割
概要	映像・UI・空間における音の役割について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	マイクの種類と特性
概要	マイクの種類と特性について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	録音環境とノイズ対策
概要	録音環境とノイズ対策について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	ナレーション・ボイス収録基礎
概要	ナレーション・ボイス収録基礎について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	効果音（SE）収録基礎
概要	効果音（SE）収録基礎について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	フィールドレコーディング概論
概要	フィールドレコーディング概論について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	音声編集ソフト基本操作
概要	音声編集ソフト基本操作について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	カット編集と無音処理
概要	カット編集と無音処理について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	ノイズ除去とクリーンアップ
概要	ノイズ除去とクリーンアップについて、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	EQ（イコライザー）基礎
概要	EQ（イコライザー）基礎について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	コンプレッサー基礎
概要	コンプレッサー基礎について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	BGMと効果音の使い分け
概要	BGMと効果音の使い分けについて、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	音量バランスとミキシング
概要	音量バランスとミキシングについて、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	空間表現（定位・距離感）
概要	空間表現（定位・距離感）について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	感情・演出を作る音設計
概要	感情・演出を作る音設計について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	生成AIを活用した音響制作
概要	生成AIを活用した音響制作について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	総括：音響制作の全体整理と映像・CG連携
概要	総括：音響制作の全体整理と映像・CG連携について、音響制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14.CGアニメーション		
NO	タイトル	備考
	CGアニメーションの基礎原理と動きの設計	
1コマ	CGアニメーション概論：役割と表現分野	
2コマ	CGアニメーション制作フロー	
3コマ	2Dアニメと3Dアニメの違い	
4コマ	アニメーションの基本原理（12原則概念）	
5コマ	時間・動き・リズムの考え方	
6コマ	タイムラインとフレーム概念	
7コマ	キーフレームの基本	
8コマ	補間（イージング）の理解	
9コマ	トランスフォームアニメーション	
10コマ	物体の重さ・慣性表現	
	キャラクターアニメーションの構造理解	
11コマ	アニメーション向けモデリング注意点	
12コマ	トポロジーと変形の関係	
13コマ	リグの役割と構造	
14コマ	ボーン（骨）の基本	
15コマ	スキニング概念	
16コマ	簡易キャラクターセットアップ	
17コマ	ポーズとシルエット	
18コマ	基本動作（歩く・止まる）	
19コマ	ループアニメーション	
20コマ	表情アニメーション基礎	
	演出・空間表現と映像的アニメーション	
21コマ	カメラアニメーション基礎	
22コマ	視線誘導と構図	
23コマ	カット割りと演出	
24コマ	ライティングと雰囲気	
25コマ	演出意図と動きの関係	
26コマ	物理演算概論（剛体・重力）	
27コマ	簡易エフェクト（煙・光）	
28コマ	パーティクル基礎	
29コマ	動きの誇張と省略	
30コマ	レンダリング設定（動画）	
	仕上げ・応用と次工程への接続	
31コマ	書き出し形式と品質	
32コマ	音響・映像との同期	
33コマ	生成AIを活用したアニメ補助	
34コマ	作品レビューと改善	
35コマ	総括：CGアニメーション全体整理と次工程接続	

1コマ	CGアニメーション概論：役割と表現分野
タイトル	CGアニメーション概論：役割と表現分野について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
概要	
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	CGアニメーション制作フロー
概要	CGアニメーション制作フローについて、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	2Dアニメと3Dアニメの違い
概要	2Dアニメと3Dアニメの違いについて、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	アニメーションの基本原理（12原則概念）
概要	アニメーションの基本原理（12原則概念）について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	時間・動き・リズムの考え方
概要	時間・動き・リズムの考え方について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	タイムラインとフレーム概念
概要	タイムラインとフレーム概念について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	キーフレームの基本
概要	キーフレームの基本について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	補間（イージング）の理解
概要	補間（イージング）の理解について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	トランスフォームアニメーション
概要	トランスフォームアニメーションについて、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	物体の重さ・慣性表現
概要	物体の重さ・慣性表現について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	アニメーション向けモデリング注意点
概要	アニメーション向けモデリング注意点について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	トポロジーと変形の関係
概要	トポロジーと変形の関係について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	リグの役割と構造
概要	リグの役割と構造について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	ボーン（骨）の基本
概要	ボーン（骨）の基本について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	スキニング概念
概要	スキニング概念について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	簡易キャラクターセットアップ
概要	簡易キャラクターセットアップについて、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	ポーズとシルエット
概要	ポーズとシルエットについて、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	基本動作（歩く・止まる）
概要	基本動作（歩く・止まる）について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	ループアニメーション
概要	ループアニメーションについて、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	表情アニメーション基礎
概要	表情アニメーション基礎について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	カメラアニメーション基礎
概要	カメラアニメーション基礎について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	視線誘導と構図
概要	視線誘導と構図について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	カット割りと演出
概要	カット割りと演出について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	ライティングと雰囲気
概要	ライティングと雰囲気について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	演出意図と動きの関係
概要	演出意図と動きの関係について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	物理演算概論（剛体・重力）
概要	物理演算概論（剛体・重力）について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	簡易エフェクト（煙・光）
概要	簡易エフェクト（煙・光）について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	パーティクル基礎
概要	パーティクル基礎について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	動きの誇張と省略
概要	動きの誇張と省略について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	レンダリング設定（動画）
概要	レンダリング設定（動画）について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	書き出し形式と品質
概要	書き出し形式と品質について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	音響・映像との同期
概要	音響・映像との同期について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	生成AIを活用したアニメ補助
概要	生成AIを活用したアニメ補助について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	作品レビューと改善
概要	作品レビューと改善について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	総括：CGアニメーション全体整理と次工程接続
概要	総括：CGアニメーション全体整理と次工程接続について、CGアニメーションの基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15.メタバースオブジェクト制作		
NO	タイトル	備考
	メタバースオブジェクト制作の基礎思想とモデリング設計	
1コマ	メタバース概論とオブジェクトの役割	
2コマ	メタバース空間の特徴と制約	
3コマ	オブジェクト制作の全体フロー	
4コマ	利用シーン別オブジェクト（建築・小物・UI）	
5コマ	メタバース向け3D表現の考え方	
6コマ	メタバース向けモデリング基礎	
7コマ	プリミティブを使った形状作成	
8コマ	スケール・単位・原点管理	
9コマ	トポロジーの基本	
10コマ	軽量モデリングの考え方	
	質感設計とパフォーマンス最適化	
11コマ	マテリアル基礎	
12コマ	PBRマテリアル理解	
13コマ	テクスチャ作成と適用	
14コマ	UV展開の基礎	
15コマ	視認性を意識した質感設計	
16コマ	ポリゴン数とパフォーマンス	
17コマ	LOD（詳細度）概念	
18コマ	テクスチャ解像度管理	
19コマ	描画負荷の考え方	
20コマ	最適化チェックリスト	
	インタラクションと空間配置設計	
21コマ	オブジェクトとユーザーの関係	
22コマ	当たり判定（コリジョン）基礎	
23コマ	クリック・接触イベント概念	
24コマ	簡易アニメーション設定	
25コマ	状態変化の表現	
26コマ	メタバース空間への配置方法	
27コマ	座標・向き・階層管理	
28コマ	照明とオブジェクトの見え方	
29コマ	環境との調和設計	
30コマ	複数オブジェクトの管理	
	実務向け制作応用と運用設計	
31コマ	ブランド・世界観に合わせた制作	
32コマ	建築・空間オブジェクト基礎	
33コマ	UI的オブジェクト設計	
34コマ	生成AIを使ったオブジェクト発想	
35コマ	制作スピード向上の工夫	
36コマ	エクスポート形式理解	
37コマ	プラットフォーム別注意点	
38コマ	著作権・商用利用の考え方	
39コマ	トラブル事例と対処	
40コマ	オブジェクト更新・差し替え	
	実践演習と総括	
41コマ	実案件想定：メタバースオブジェクト制作演習	
42コマ	総括：メタバースオブジェクト制作の全体整理と次工程接続	

1コマ	
タイトル	メタバース概論とオブジェクトの役割
概要	メタバース概論とオブジェクトの役割について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	メタバース空間の特徴と制約
概要	メタバース空間の特徴と制約について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	オブジェクト制作の全体フロー
概要	オブジェクト制作の全体フローについて、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	利用シーン別オブジェクト（建築・小物・UI）
概要	利用シーン別オブジェクト（建築・小物・UI）について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	メタバース向け3D表現の考え方
概要	メタバース向け3D表現の考え方について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	メタバース向けモデリング基礎
概要	メタバース向けモデリング基礎について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	プリミティブを使った形状作成
概要	プリミティブを使った形状作成について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	スケール・単位・原点管理
概要	スケール・単位・原点管理について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	トポロジーの基本
概要	トポロジーの基本について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	軽量モデリングの考え方
概要	軽量モデリングの考え方について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	マテリアル基礎
概要	マテリアル基礎について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	PBRマテリアル理解
概要	PBRマテリアル理解について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	テクスチャ作成と適用
概要	テクスチャ作成と適用について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	UV展開の基礎
概要	UV展開の基礎について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	視認性を意識した質感設計
概要	視認性を意識した質感設計について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	ポリゴン数とパフォーマンス
概要	ポリゴン数とパフォーマンスについて、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	LOD（詳細度）概念
概要	LOD（詳細度）概念について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	テクスチャ解像度管理
概要	テクスチャ解像度管理について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	描画負荷の考え方
概要	描画負荷の考え方について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	最適化チェックリスト
概要	最適化チェックリストについて、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	オブジェクトとユーザーの関係
概要	オブジェクトとユーザーの関係について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	当たり判定（コリジョン）基礎
概要	当たり判定（コリジョン）基礎について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	クリック・接触イベント概念
概要	クリック・接触イベント概念について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	簡易アニメーション設定
概要	簡易アニメーション設定について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	状態変化の表現
概要	状態変化の表現について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	メタバース空間への配置方法
概要	メタバース空間への配置方法について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	座標・向き・階層管理
概要	座標・向き・階層管理について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	照明とオブジェクトの見え方
概要	照明とオブジェクトの見え方について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	環境との調和設計
概要	環境との調和設計について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	複数オブジェクトの管理
概要	複数オブジェクトの管理について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	ブランド・世界観に合わせた制作
概要	ブランド・世界観に合わせた制作について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	建築・空間オブジェクト基礎
概要	建築・空間オブジェクト基礎について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	UI的オブジェクト設計
概要	UI的オブジェクト設計について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	生成AIを使ったオブジェクト発想
概要	生成AIを使ったオブジェクト発想について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	制作スピード向上の工夫
概要	制作スピード向上の工夫について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	エクスポート形式理解
概要	エクスポート形式理解について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	プラットフォーム別注意点
概要	プラットフォーム別注意点について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	著作権・商用利用の考え方
概要	著作権・商用利用の考え方について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	トラブル事例と対処
概要	トラブル事例と対処について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	オブジェクト更新・差し替え
概要	オブジェクト更新・差し替えについて、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	実案件想定：メタバースオブジェクト制作演習
概要	実案件想定：メタバースオブジェクト制作演習について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	総括：メタバースオブジェクト制作の全体整理と次工程接続
概要	総括：メタバースオブジェクト制作の全体整理と次工程接続について、メタバース向けオブジェクト制作の基礎から実務での活用視点までを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

令和７年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」
工業専門課程 IT デジタルクリエイター科のカリキュラム開発

ITデジタルクリエイター科教育カリキュラム（2年次・3年次）

令和８年２月

学校法人第一平田学園 中国デザイン専門学校
〒700-0842 岡山県岡山市北区船頭町 12
電話：086-225-0791

●本書の内容を無断で転記、掲載することは禁じます。