

Content Creation and Marketing using Adobe Express

※出題範囲は以下の操作や機能を含みますが、これらに限定されるものではありません。

大項目
1. デジタルマーケティングの原則
1.1 プロモーションコンセプトを要約する
<p>1.1.a 顧客および潜在顧客とのコミュニケーションプロセスについて説明できる（製品の価格や購入方法についての情報を提供し、納得させ、思い出させる）</p> <ul style="list-style-type: none">・キーコンセプト：マーケティングの4つのP <p>1.1.b プロモーション/コミュニケーション・ミックスの要素について理解している</p> <ul style="list-style-type: none">・キーコンセプト：広告、パブリックリレーションズ（広報）、販売、人的販売およびダイレクトマーケティング、セールスポモーション（販売促進）
1.2 ターゲットマーケティングの戦略、概念、原則を実行する
<p>1.2.a ターゲットオーディエンスの特性を理解している</p> <ul style="list-style-type: none">・キーとなる特性：バイヤーペルソナ、セグメンテーション、人口統計学的属性、地理的属性、心理学的属性、行動、課題/ペインポイント（問題点）、目的/動機、興味の対象/趣味 <p>1.2.b ターゲットオーディエンスにアプローチするための、適切なマーケティング戦略が選択できる</p> <ul style="list-style-type: none">・キーコンセプト：マスマーケティング、マーケットセグメンテーション、正しいマーケティングブレンド手法・カスタマーリレーションシップのタイプ：B2B、B2C、C2C、C2B・マーケティングのタイプ：アプリ-ウェブ、モバイル、プッシュ通知、リアルタイムマーケティング戦略、ジオマーケティング
1.3 コンテンツにブランディングを適用する
<p>1.3.a ブランディングに際し、ビジネスの視点で考慮することができる</p> <ul style="list-style-type: none">・キーコンセプト：ブランドアイデンティティとブランドポジショニング、ブランドアーキタイプ、チャネル間の一貫性、カスタマーエクスペリエンス（CX）、バイヤーペルソナ、ブランド言語またはトーンオブボイス、商標と著作権・ブランドスタイルガイド：HEXカラーコードとPANTONEカラー。フォント、サイズ、位置、およびそれらを使うタイミング。ロゴとブランドマーク（ビジュアル、ワードマーク（文字商標）、その他） <p>1.3.b ブランディングに際し、顧客の視点を考慮することができる</p> <ul style="list-style-type: none">・重要な概念：ブランドエクスペリエンス、独自の価値提案（UVP）、ブランド認知度、ブランド価値、ブランドロイヤリティ

大項目

1.4 コンテンツの作成戦略とベストプラクティスを活用する

1.4.a コンテンツマーケティングのメディアごとの特徴を説明できる

- ・キーコンセプト：オウンドメディア、アードメディア、ペイドメディア、トリプルメディア

1.4.b 適切なコンテンツマーケティングの種類を選択できる

- ・種類：ブログ、動画/写真、ミーム、GIF、ハッシュタグ、Eメール、ポッドキャスト、インフォグラフィック

1.4.c 適切な種類の広告を選択できる

- ・広告の種類：オーガニック広告、有料広告（クリック課金、クリック単価、クリックスルー率）、コンバージョン単価、検索広告、ディスプレイ広告（バナー、静止画、壁紙、ポップアップ、自動再生）

1.5 コンテンツの最適化方法および配信チャネルについて理解している

1.5.a Web コンテンツの最適化方法について理解している

- ・キーコンセプト：SEO、キーワード（ポジティブ、ネガティブ）、alt タグ、Webクローラー、検索エンジンの結果ページ、ページランク、検索エンジンのアルゴリズム、ソーシャルメディアのアルゴリズム、アドネットワーク

1.5.b 効果的な Web サイト設計のためのベストプラクティスについて説明できる

- ・キーコンセプト：モバイル/デスクトップに適したデザイン、明確なナビゲーション、行動喚起（CTA）、Web サイトのセキュリティ、ブランディング、ドメイン名

1.5.c リターゲティング、リマーケティング、A/B テストについて説明できる

1.5.d マーケティングの自動化とバッチ処理について説明できる

1.6 ソーシャルメディアプロモーションを自動化し、監視する

1.6.a ソーシャルメディアプロモーションの利点と欠点を説明できる

- ・キーコンセプト：デジタルフットプリント、安全上の注意、メリットとデメリット

1.6.b ソーシャルメディアプロモーション実施時のさまざまな側面について説明できる

- ・主な側面：ソーシャルメディアの監視、顧客とのやり取り（インタラクション）、リファラルマーケティング、バイヤーペルソナに対する理解

1.6.c ソーシャルメディアの自動化について説明できる

大項目

2.デザインの原則

2.1 ビジュアルデザインの基本概念を適用する

2.1.a タイポグラフィの原則を適用する

- ・キーコンセプト：フォント、テキストの階層

2.1.b 色を効果的に使用する

- ・キーコンセプト：色彩理論（色彩調和／カラーハーモニー、色彩心理学）、色のコントラスト、文化における色彩、色彩とトーン（色調）の違い

2.1.c 構図の原則を適用する

- ・キーコンセプト：バランス、強調、動き、統一感、パターン、リズム、反復、配置、近接、余白、三分割法、比率（プロポーション）、デザイン階層、テキスト

2.2 デザインプロセスを説明する

2.2.a 学んだ教訓に基づいて、学習、計画、デザイン、反復、ビルド、ローンチ／公開、再評価、改善を行う

2.2.b デザインのターゲットオーディエンスを特定する

2.3 アクセシビリティ要件を特定する

2.3.a 障がいのある方がコンテンツを利用しやすくする方法を説明できる

- ・キーコンセプト：字幕、コントラスト、色覚異常、Alt テキスト、視覚的な間隔の調整、感覚過敏、文字サイズ

2.4 倫理的にデザイン素材を使用する

2.4.a Adobe Firefly および生成 AI によるコンテンツを使用する際、法的・倫理的に考慮すべき事項について説明できる

2.4.b 自作および他人が作成したコンテンツを使用する際、法的に考慮すべき事項について説明できる

- ・キーコンセプト：著作権、クリエイティブ・コモンズ、Adobe Stock およびその他のストックライブラリ、Adobe Fonts、フェア・ユース（公正利用）、パブリックドメイン、モデルリリース（肖像権使用許諾書）とロケーションリリース（撮影許可書）

大項目

3. コンテンツの作成と修正

3.1 グラフィックと出版物を作成する

3.1.a メディア、デザイン素材、グリッド機能を使用する

- ・デザイン素材の種類：素材、アイコン、シェイプ、背景

3.1.b レイヤーを使用する

- ・キーコンセプト：並べ替え、ロック、グループ化、不透明度、描画モード

3.1.c 効果と色調補正・ぼかしを適用する

3.1.d 生成 AI 機能を使用して、テキストから画像を生成したり、オブジェクトを挿入したりできる

3.1.e カラーテーマを使用する

3.1.f ブランドを作成する、使用する

3.1.g ページを追加する、サイズを変更する

- ・キーコンセプト：複数ページ、単一ページ、複製、さまざまなページサイズ（自動リサイズ）、リサイズ

3.1.h カラーを適用する

- ・キーコンセプト：カラーピッカー、カラーテーマ、ダブルトーン、その他のエフェクト、HEXカラーコード、スウォッチ、RGB

3.2 動画、オーディオ、アニメーションを作成する

3.2.a 動画を追加する、調整する

- ・キーコンセプト：タイムライン、シーン、トランジション。背景の削除。アスペクト比（短編、縦長、横長）

3.2.b オーディオを追加する、調整する

- ・キーコンセプト：音楽、音声録音、ファイルのアップロード、音量の調整、ミュート、ファイルの種類、音声からのアニメーション作成、動画へのキャプション追加

3.2.c デザイン素材やオブジェクトをアニメーション化する

3.2.d アニメーション効果を調整する

3.2.e レイヤーの表示時間を調整する、トリミングする

3.3 Web ページを作成する

3.3.a マルチメディアを追加する

- ・メディアの種類：ビデオ、画像、GIF

3.3.b 利用可能なレイアウトの種類を区別できる

- ・レイアウトの種類：Glideshow、写真グリッド、レイアウトを分割。テーマの適用、テキストレイアウト、ショートカバー

3.3.c インタラクティブな機能を追加する

- ・キーコンセプト：ボタン、リンク、YouTube や Vimeo のリンクの追加

大項目

3.4 テキストを追加する、修正する

3.4.a テキストにタイポグラフィの設定を適用する

- ・主な設定：フォントファミリーとスタイル、フォントサイズ、配置、水平・垂直反転、テキストレイアウト

3.4.b テキストにスタイルを適用する

- ・キーコンセプト：テキスト効果、シャドウ、文字フレーム、アニメーション、行間、文字間隔、塗りとアウトライン

3.4.c おすすめフォントを使用する利点について説明できる

3.5 テンプレートを使用する

3.5.a プロジェクトの仕様と対象者に基づいて、適切なテンプレートを選択できる

3.5.b テンプレートに変更を加える

- ・変更：画像、色、シェイプ、テキストなどへの変更

3.5.c テンプレートを使用する利点について説明できる

3.6 ファイルを編集する、変換する

3.6.a 複数のドキュメントを 1 つの PDF ファイルに結合する

3.6.b PDF 内の要素に視覚的な変更を加える

- ・キーコンセプト：スキャンした文書とスキャンしていない文書

3.6.c PDF を基に、新しいコンテンツを作成する

3.7 より多くの対象者へ届ける

3.7.a QR コードの適切な使用方法について説明できる

3.7.b 翻訳機能の適切な使用方法について説明できる

大項目

4. コンテンツ管理

4.1 ライブラリを作成する

- 4.1.a 他の Adobe アプリケーションのファイルをExpressで使用する
- 4.1.b ライブラリにデザイン素材を保存する
 - ・デザイン素材の例：色、カラーテーマ、フォント、画像（JPEG、SVG、PSD、AI、PNG、GIF）、テンプレート、素材、背景
- 4.1.c ライブラリに他のユーザーを招待する
- 4.1.d ライブラリの素材をブランドとして活用する

4.2 ファイルを整理する

- 4.2.a 命名規則を作成し、実施する
- 4.2.b フォルダー階層を作成してファイルを整理する

4.3 テンプレートを作成する

- 4.3.a デザインのリミックスと、他の人によるリミックスを許可する
- 4.3.b テンプレートをライブラリで使用する
 - ・キーコンセプト：他のライブラリへの共有、自分のライブラリ内での使用
- 4.3.c テンプレートを生成する
- 4.3.d テンプレート内の素材やデザイン素材をロックする
 - ・キーコンセプト：共同作業による変更を防ぐ

4.4 マルチプラットフォーム向けのコンテンツを作成する

- 4.4.a さまざまなプラットフォームで使用できるようにコンテンツを変更する
 - ・キーコンセプト：複製、サイズ変更、デザイン素材／要素のグループ化

大項目

5.共有と公開

5.1 チームメンバーやクライアントと共同作業する

5.1.a 既存のワークフローに参加する

- ・キーコンセプト：チーム内でデザインの一部を担当する、リアルタイムの共同編集（多人数編集）

5.1.b コメントを共有する

5.1.c 共同作業者を招待する

- ・キーコンセプト：ドキュメント、ページ、ブランド、ライブラリの作業に招待する。特定のユーザーまたはリンクが送信されたユーザーを招待する。

5.2 コンテンツを公開する、スケジュールを設定する

5.2.a Web に公開する

5.2.b 投稿をスケジュールする

5.3 適切なファイル形式でコンテンツをエクスポートする

5.3.a コンテンツをエクスポートする際に適切なファイル形式を選択する

- ・ファイル形式：PNG、JPEG、PDF、MP4、GIF、ZipファイルまたはPDF
- ・ビデオ解像度：元のサイズ、720p、1080p、4k