# GMETRIX Adobe Express 学習ガイドページについて

## 学習ガイドを確認しましょう

【1】 アクセスコードを認証する と、Home 画面にパネル (Adobe Express)が表 示されます。ここから模擬 試験と学習ガイドを利用 できます。パネルをクリッ クします。



【2】 下記のページ(認定資格プログラムページ)が表示されます。

「Content Creation and Marketing using Adobe Express 学習ガイド」の[開始]をクリックします。



【3】 下記のページ(学習ガイドページ)が表示されます。

このページでは、模擬試験の平均点や出題範囲ごとの習熟度が表示されるため、自分の学習状況を把握できます。また、苦手分野の対策に、カスタマイズした問題演習(クイックレビュー)を実施したり、試験範囲を網羅した 解説(デジタルテキスト)も閲覧したりできます。

G Home	Adobe Expres	Source Content Creation and Marketing	using Adobe Express Study Guide	
■ 学習履歴	1 試験の予定		成績	2
🖉 コードを使用				
合 アカウント情報		l ⊞	爆艇問題の平均ス	
〔や ログアウト			⊐ <i>™</i> 19%	
			正解	
		2025/4/5 (土) 128 日後が試験日です		
		4/5/2025 11:30 AM	クイックレビュー	3
	コースと模擬詞	式験の習熟度		
			∋ EDIAN	
	習熟度		比較	-10
	学習した項目		▲学習できる項目	î
	出題範囲	スコア もつと練習して強みを伸ばしましょ	出題範囲	スコ ア
		ð.	2.4 倫理的にデザイン素材を使用する	11%
			3.3 デジノレー 「空候用する 2.2 デザインプロセスを説明する	14%
			2.3 アクセシビリティ要件を特定する	14%
			4.3 テンプレートを作成する	14%
			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	16%
			3.7 より多くの対象者へ届ける	16%
			3.2 動画、オーディオ、アニメーションを作成する	16%
				170/
			▼ 3.1 グラフィックと出版物を作成する	17% 🚽

1	試験の予定	本試験を受験する日*を設定し、残り日数を表示できます。
		※現在、設定時に米国のカレンダーとなるため、日本では利用できません。将来修正される予定です。
2	成績	テストモードで実施した模擬問題全体の平均点が表示されます。全135問に対する累積
		の結果をもとに算出されます。
3	クイックレビュー	模擬試験3回分の問題(135 問)から、自分で設定した条件で問題演習ができます。模擬
		試験を実施していなくても利用できます。
4	習熟度	試験を実施していなくても利用できます。 試験の出題範囲と、そこに含まれる模擬試験問題や解答率が表示されます。
4	習熟度	試験を実施していなくても利用できます。 試験の出題範囲と、そこに含まれる模擬試験問題や解答率が表示されます。 右上のトグルスイッチで「比較」または「一覧」の表示の切替ができます。出題範囲をクリ
4	習熟度	試験を実施していなくても利用できます。 試験の出題範囲と、そこに含まれる模擬試験問題や解答率が表示されます。 右上のトグルスイッチで「比較」または「一覧」の表示の切替ができます。出題範囲をクリ ックすると、そこに含まれる問題や、その出題範囲を詳しく解説したデジタルテキストを

#### <u>クイックレビュー</u>

上図③の[クイックレビュー]ボタンを押すと、右のダイアロ グが表示され、設定した条件で問題演習ができます。 「モード」、「問題数」、「問題の種類」、「出題範囲とトピック」 を設定できます。

※ここで行う演習は、模擬試験の使用回数には含まれません。

※テストモードで実施した結果は、「学習ガイド」の成績や習 熟度に反映されます。

※クイックレビューでの問題演習には、[保存して閉じる]の 機能はありません。

	クイックレビュー ×		
モード	アスト 「テスト 「テストモード」には制限時間があります。解論後にフィードバック は表示されません。		
問題数	(國大:135,時間: 202分)		
問題の種類	3 最低スコア ▼ 「最低スコア」は、最も蓄熱度の低い分野の問題を優先的に表示します。		
出題範囲とトビックを選択 🗸			
● 0-50% ● 51-80% ● 81-100% ビ すべて			
🔵 🗹 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		
● ☑ 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			
● 🗹 1.3 コンテンツ	こブランディングを適用する		
	テストを開始		

1	モード	テスト:制限時間があり、解答後にフィードバック(正解・不正解)が表示されません。		
		トレーニング:制限時間がなく、解答後にフィードバック(正解・不正解)が表示されます。		
2	問題数	出題される問題数を設定できます(最大 135 問)。時間は目安の解答時間です。		
3	問題の種類	<b>最低スコア</b> :最も習熟度の低い分野の問題を優先的に表示します。		
		あとで見直す:テストモードで実施した模擬テストで「あとで見直す」に印を付けた問題を優先		
		的に表示します。※このオプションを選択すると、「問題数」には過去に「あとで見直す」の印を付けた問題		
		数の累計が表示されます。		
		ランダム:すべての問題からランダムに選択して表示します。		
4	出題範囲と	[>]をクリックすると、下に展開されます。チェック図をつけた出題範囲の問題が出題される		
	トピックを	ように設定できます。		
	選択	※ ● 0-50% ● 51-80% ● 81-100% は、模擬問題の習熟度に対応しています。		

#### <u>習熟度</u>

#### 右上のトグルスイッチで表示を切り替えられます。

● 「比較」表示:出題範囲のスコアの低い順、および習熟度が80%以上と80%未満での比較

習熟度			一覧
学習した項目		▲学習できる項目	
出題範囲	スコア もっと練習して強みを伸ばしましょ う。	出題範囲 2.4 倫理的にデザイン素材を使用する 3.5 テンプレートを使用する 2.2 デザインプロセスを説明する 2.3 アクセシビリティ要件を特定する 4.3 テンプレートを作成する 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	<ul> <li>ス→</li> <li>ア</li> <li>11%</li> <li>13%</li> <li>14%</li> <li>14%</li> <li>14%</li> <li>16%</li> </ul>

### スコア(模擬試験3回分の、その試験範囲の平均点)が80%を超えた項目は、左の「学習した項目」に移動します。 得意分野と不得意分野を把握し、出題範囲の理解度を確認する目安になります。

<b>ള</b> 病度			tt# -%
学習した項目		~ 学習できる項目	î
出題範囲	スコア	出題範囲	スコア
1.1 プロモーションコンセプトを要約する	87%	2.2 デザインプロセスを説明する	50%
3.6 ファイルを編集する、変換する	85%	2.3 アクセシビリティ要件を特定する	50%
1.3 コンテンツにブランディングを適用する	83%	4.3 テンプレートを作成する	50%
2.1 ビジュアルデザインの基本概念を適用する	83%	3.2 動画、オーディオ、アニメーションを作成する	60%
3.3 Web ページを作成する	81%	3.4 テキストを追加する、修正する	62%
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	80%	2.4 倫理的にデザイン素材を使用する	63%
3.5 テンプレートを使用する	80%	4.1 ライブラリを作成する	66%
3.7 より多くの対象者へ届ける	80%	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	66%
		5.2 コンテンツを公開する、スケジュール設定する	66%
		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	70%

#### ● 「一覧」表示:出題範囲のカテゴリー順

#### 大項目をクリックすると、下に中項目が展開されます。

習熟度	比较 一覧
> デジタルマーケティングの原則	20%
> デザインの原則	16%
> コンテンツの作成と修正	18%
> コンテンツ管理	18%
	22%
5.1 チームメンバーやクライアントと共同作業する	表示
5.2 コンテンツを公開する、スケジュール設定する	表示
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	表示

「比較」表示の各出題範囲をクリックするか、「一覧」表示の中項目にある[表示]をクリックすると、下記の画面になります。

模擬試験の全 135 問は、それぞれ中項目の内容に応じて作成されています。ここでは、この出題範囲に含まれる問題や、出題範囲の内容を解説したデジタルテキストを確認できます。



1	概要	上記の画面です。この出題範囲に含まれる問題の習熟度(平均点)を表示します。この習熟度
		は、候擬試験(主 3 回方)、ワイックレビュー、「リハ この问題を召む) ストを開始」から美施したテストのうち、テストモードの点数を参照しています。
0	問題	この出題範囲に今まれる問題を 解説とともに一覧で表示します またメモ機能があり 個人
Ľ		
		的にメモしておさたい内谷を保存でさます。
3	トピック	この中項目(例 1.1)に含まれる小項目(例 1.1.a、1.1.b)ごとに、出題範囲に関する解説(デ
		ジタルテキスト)を確認できます。
4	すべての	この出題範囲に含まれる問題のみで、問題演習ができます。右のトグルスイッチで、「トレーニ
	問題を含む	ングモード」か「テストモード」を選択できます。
	テストを開始	※ここで行う演習は、試験の使用権には含まれません。また、ここで行う演習には[保存して閉じる]の機能は
		ありません。

#### <u>デジタルテキスト</u>

デジタルテキストは、総数 65,000 字程度(文庫本で 110 ページ、A4 サイズのレポートで 55 枚程度)で構成され ており、出題範囲を網羅しています。

[トピック]をクリックすると、出題範囲の小項目が表示されます。小項目をクリックすると、内容に応じたデジタルテキストが表示されます。



Adobe Expressの操作を行いながらデ ジタルテキストを確認する際などに、ブラ ウザのウィンドウの幅を狭めると、右上に 三本線のメニュー[≡]が表示され、メニュ ーを非表示にできます。



#### 出題範囲について

本教材は、試験の出題範囲に完全対応しています。出題範囲の**大項目**は、下記の 5 つです。それぞれに中項目、小項 目があります。

デジタルマーケティングの原則	
デジタルコンテンツを使用したマーケ ングやブランディングなど、効果的な	ティングの基礎知識。Web やソーシャルメディア(SNS)でのマーケティ コンテンツを企画・制作するにあたって知っておくべき内容。
デザインの原則	
タイポグラフィや色、構図についての ンテンツ作成に必須の知識。	一般的な知識に加え、アクセシビリティや著作権など、現代のデジタルコ
コンテンツの作成と修正	
コンテンツを効率的に作成するための	D、Adobe Express のさまざまな機能とワークフローについて。
コンテンツ管理	

Adobe Express で、複数のプロジェクトのコンテンツを効率よく管理するために必要な、スキルや方法について。

#### 共有と公開

Adobe Express のプロジェクトを共同作業する方法や、Web やソーシャルメディアに公開する際の知識や 方法について。

- デジタルマーケティングの原則 デザインの原則 は、マーケティングとデザインの知識を問われます。
   デジタルテキストを読みこみ、わからない用語は自分で調べながら学習しましょう。また、学んだ原則を活かして、Adobe Express で実際にコンテンツを作成してみましょう。
- コンテンツの作成と修正 コンテンツ管理 共有と公開 は、Adobe Express の機能や操 作方法などが問われます。デジタルテキストを読みながら、実際に Adobe Express を操作してみましょう。 Adobe Express のさまざまな機能や、どのような特徴を持つのかを、手を動かして習得しましょう。
- ※ 出題範囲の詳細は、<u>試験概要 | Content Creation and Marketing using Adobe Express</u>より確認 できます。