

## II. 実施内容

### 1 検定試験ラインナップ・特徴

#### (1) 目的・特色

##### 情報処理能力認定委員会

###### 情報処理技術者能力認定試験

###### ■基本情報技術者試験の合格につながる

###### ●目的

コンピュータエンジニアリングとシステム開発の知識を有し、アルゴリズム構築とプログラミングができる情報処理技術者を認定する。

###### ●特色

###### ■40年以上におよぶ実績と高い信頼性

1983 年に開始した当試験は、当社創業当時の試験であり 2022 年には 40 年目を迎えた。これまでに、数多くのプログラマやシステム・エンジニアを輩出し、日本でも有数の実績ある試験として多くの人々に活用されている。2006 年度より、基本情報技術者試験の午前試験免除制度にも対応するなど、高い実績と信頼性を誇る試験である。

###### ■情報処理技術者に必要な知識をプログラム設計能力と作成能力の両面から測定

コンピュータに関する基礎的な知識をはじめ、実際にプログラマやシステム・エンジニアとして業務を行うために必要な知識を幅広く出題。そのため、将来プログラマやシステム・エンジニアを目指す学生から、実際に業務に就いている社会人まで幅広い方々の保有スキルを客観的に測定することが可能。

###### ■基本情報技術者試験の対策として最適

当試験は、経済産業省「基本情報技術者試験」の出題形式も意識して作成しており、「基本情報技術者試験」の学習と連動した活用が多く見られる。現在の保有スキルを確認しながら「基本情報技術者試験」合格につながる能力の向上を図ることが可能。

##### C 言語プログラミング能力認定試験

###### ■SE やプログラマが活用する実践的なスキルを測定し、C 言語のスキル向上を図る

###### ●目的

C 言語を駆使して応用プログラム（言語処理系、ユーティリティなど）を作成する能力を認定する。

###### ●特色

###### ■C 言語を駆使した応用プログラムの作成能力を認定

さまざまなプラットフォームにて使用でき、広く普及しているプログラミング言語である C 言語のプログラミング能力の測定を目的に、1992 年より開始された認定試験。保有スキルのレベルに合わせた 3 段階の認定基準を設けることにより、これから C 言語の学習を始める方から、プログラマやシステム・エンジニアとして C 言語を活用されている高度 IT 技術者まで、幅広く活用されている。

###### ■初学者から、ビジネスシーンで活躍できるプログラマまで幅広いスキルを測定

当試験は、これから C 言語を学び始める方を対象とした「3 級」から、プログラマやシステム・エンジニアとして活躍されている方の保有スキルを客観的にアピールできる「1 級」まで、幅広いスキルを測定する。

特に「1 級」では、実際に PC を使用して、プログラムの仕様変更やこれに伴うプログラム作成（コーディング・コンパイル・デバッグ）を行う、極めて実践的な試験である。

## Java™プログラミング能力認定試験

### ■SE やプログラマが活用する実践的なスキルを測定し、Java のスキル向上を図る

#### ●目的

Java™に関する基本知識を有し、オブジェクト指向に基づくアプリケーションプログラムを作成できる能力を認定する。

#### ●特色

##### ■Java™に関する基本知識と、オブジェクト指向に基づくプログラム作成能力を認定

プラットフォームに依存しないプログラミングである Java™のプログラミング能力を測定する試験。2000 年の開始以来、Java™に初めて触れる入門者の方、オブジェクト指向の基本概念を学習する方から、プログラマやシステム・エンジニアとして Java™を活用されている高度 IT 技術者まで、幅広く活用されている。

##### ■入門者から、ビジネスシーンで活躍できるプログラマまで幅広いスキルを測定

当試験は、これから Java™を学び始める入門の方を対象とした「3 級」から、プログラマやシステム・エンジニアとして活躍されている方の保有スキルを客観的にアピールできる「1 級」まで、幅広いスキルを測定する。特に「1 級」では、実際に PC を使用して、プログラムの仕様変更やこれに伴うプログラム作成（コーディング・コンパイル・デバッグ）を行う、極めて実践的な試験である。

## ジュニア・プログラミング検定 Scratch 部門

### ■子どものプログラミング的思考力、コーディング力、創造力、やる気を育む

#### ●目的

プログラミング的思考力を定着させ、その知識を土台とした創造の可能性を広げる。また、子ども達の成長を段階的に評価することで、自信や達成感につなげ、更なる目標に挑戦する意欲を育てる。

#### ●特色

##### ■プログラミングを学ぶ子ども達を対象とした資格試験

Scratch を活用したプログラミングスキルを測定し、その能力を認定・証明する。子ども達のプログラミング教育の指標となる到達目標を定め、段階的なプログラミングスキルの習得を支援するツールとしての活用が可能。

##### ■「ブロックの動きや特徴を活用できるか?」「自分のアイデアを表現できるか?」を評価

級ごとに定められたブロックの動きや特徴を理解してプログラムが作成できるか、また、自分が表現したいアイデアをプログラムとして作成できるか、その動作の説明ができるかどうかを測定。

##### ■試験は Gold、Silver、Bronze、Entry の 4 級種

試験は Gold、Silver、Bronze、Entry の 4 級種を用意。

学習の進捗度と合わせて段階ごとに受験級を選択することが可能。

## 実践 Java™技術者試験

### ■「現場で活きるプログラミング能力」を証明

#### ●目的

実務の現場でエンジニアやプログラマなどに求められる、Java™に関する実践的な応用知識と技能を有していることを認定する。

#### ●特色

##### ■「システム開発の現場ですぐに活用できる実践的なプログラミングスキル」を習得できる資格試験

「基本情報技術者試験」レベルの IT 基礎知識を取得した後に求められる、より高度なプログラマのスキルのレベルを評価・測定。

##### ■「現場で活きるプログラミング能力」を多面的に評価

単純な穴埋め問題だけでなく、デバッグやメンテナンス、処理効率を上げるためにテクニックなど、実務に即した知識・技能を評価・測定。また、ビジネスユースのプログラムを開発するための実務能力を測るために、異なるテーマに基づく 15~25 行程度のショートプログラム問題を多数出題。

## AI 検定

### ■AI（人工知能）に関する知識を証明

#### ●目的

AI（人工知能）の概要や学習方法に関する基礎知識を有し、各種の AI システムを自らの業務で利活用するための能力を認定する。

#### ●特色

##### ■新時代をリードする AI 人材の育成

人工知能技術の普及とともに必要とされる AI 人材の育成を目的として 2020 年に創設。

「人工知能、機械学習、深層学習とは何か」といった基礎的な内容の理解とビジネスにおいて AI を利活用するために必要な基礎知識を客観的に証明できる資格試験として、大きな注目を集めている。

## 教科情報検定®

### ■高等学校学習指導要領「情報 I」に対応した情報社会に必須の情報基礎活用能力を測定する試験

#### ●目的

情報に関する基礎的な知識を有し、その知識を活用して思考・判断・表現する力を認定する。

#### ●特色

高等学校において「情報 I」が必履修科目となり、また 2025 年度から大学入学共通テスト「情報」教科が追加される背景を受け 2023 年度に新規検定として創設。

初等教育から高等教育まで、一貫して重要視されている「情報」分野において今後より一層必要となる情報に関する基礎能力を測定、判定することで、学生、教育機関、企業それぞれの目的に応じた利活用ができる有効な検定試験。

##### ■必履修科目の学習支援として

高等学校における科目「情報 I」学習の一環として活用、同時に授業中心の学習による検定合格を想定

##### ■大学入試の対策学習として

大学入学共通テスト「情報」対策の一環として活用、実力の把握、カリキュラム上のマイルストーン的目標設定として活用

### ■入学後のプレースメントテストとして

高等教育機関における、入学時の学力把握やクラス分け・レベル分けテストとして活用

### ■企業・団体の社員研修の一環として

企業における、新入社員入社時の実力診断や自己啓発目標として活用

## Python プログラミング能力認定試験

### ■開発現場で人気の高い”Python” プログラミングのスキルを証明

#### ●目的

Python に関する文法やライブラリ、オブジェクト指向に関する基本知識を有し、Python を利用してプログラムを読解、作成する能力を認定する。

#### ●特色

### ■Python に関する基本知識とプログラムの作成能力を認定

急速に進化を続ける AI 分野をはじめ、数理、データサイエンスの場面で普及しているプログラミング言語である Python。Python のプログラミング能力の測定を目的に、2024 年より開始された認定試験である。

保有スキルのレベルに合わせた 3 段階の認定基準を設けることにより、Python の学習を始めたばかりの初学者から、プログラマとして Python を活用されている IT 技術者まで、幅広く活用されている。

### ■初学者から、ビジネスで活躍できるプログラマまで、幅広いスキルを測定

当試験は、これから Python を学び始める方を対象とした「3 級」から、プログラマとして活躍されている方の保有スキルを客観的に測定できる「1 級」まで、幅広いスキルを測定する。

## C# プログラミング能力認定試験

### ■国内初の C# を用いたプログラミング能力を測定・評価する検定試験

#### ●目的

C# に関する文法、オブジェクト指向に関する基本知識を有し、C# を利用してプログラムを読解、作成する能力を認定する。

#### ●特色

### ■C# プログラミングの必須知識・基礎理解に関するスキルを適正に測定する

C# プログラミング能力認定試験は 2 級種のレベル設定により、学習者の現在の到達度を適切に捉えることができる。オブジェクト指向、GUI アプリケーションについての一般的な理解を測定・評価する「エキスパート」、C# に関する基本的な知識・文法の理解を測定・評価する「スタンダード」を提供。

### ■C# を用いたプログラミング能力を測定・評価する検定試験

当検定は、国内初の C# を用いたプログラミング能力を測定・評価する検定試験。

C# の基本構文、データ型、オブジェクト指向プログラミング、例外処理、コレクション、LINQ などの出題分野を基に、コンソールアプリケーションや .NET を活用した GUI アプリケーションに関するプログラミング能力を測ることができる。

また、業界での人気が高まっているゲームプログラマを目指す方に対しても、C# プログラミング習得のためのマイルストーンとなる試験。

## JavaScript プログラミング能力認定試験

### ■Web 開発の必須スキルを証明

#### ●目的

JavaScript に関する文法やライブラリ、オブジェクト指向に関する基本知識を有し、JavaScript を利用してプログラムを読解、作成する能力を認定する。

#### ●特色

### ■体系的な知識でステップアップを証明

独学では不安な JavaScript の知識もこの検定に向けた学習で体系的に習得できる。基礎から応用、フロントエンド、バックエンドのどちらかに偏った知識ではなく JavaScript 全般の共通知識を体系的に学習し、試験に合格することで、曖昧だった知識が確かな自信へと変わり、一段上のスキルを証明できる。

### ■「動く Web」をあなたの手で創ることで実践力が身につく

Web サイトの表現を豊かにするフロントエンド、ロジックを処理するバックエンドともに Web アプリケーション開発の最前線で活躍する JavaScript。この検定では、基礎文法はもちろん、プログラムの読解・作成における実践的なスキルまでを幅広く評価。あなたの「創る」力で実践力が身につく。

## ソフトウェア活用能力認定委員会

### Excel®表計算処理技能認定試験

#### ■Microsoft® Excel®を「知っている」だけではない、真に「使える」スキルを証明

##### ●目的

Microsoft® Excel®を用いた表計算処理に関する知識・技能を測定し、ビジネス実務への展開能力を評価、認定する。

##### ●特色

###### ■ビジネスシーンで最も活用されている表計算ソフトの操作スキルを測定

あらゆるビジネスシーンにおいて、最も活用されている表計算ソフト Microsoft® Excel®。

その Excel®を活用して効果的に実務を行うための能力を測定する試験として 1995 年より試験を開始。

大学やパソコンスクールといった教育機関、企業における研修等で幅広く活用され、現在までの累計受験者数は 65 万人を超えた。

###### ■仕事で「より効果的に Excel®を活用できる」という実践的な能力を証明

当試験で表計算と Excel®に関する知識を問う「知識問題（Ver2013／2016／2019／2021／2024 では 1 級及び 2 級）」に加え、実際に表を作成し、数式や関数を用いて計算を行い、データベースやグラフ、ページレイアウト設定を行うところまでを問う「実技問題」を実施することにより、「知っている」ことではなく「使っている」ことの実践的な能力評価を行っている。就・転職の際に、保有能力を証明するためにも有効。

###### ■ステップ式にスキルを習得し、オフィストリプルクラウン、オフィス・マスターを目指す

当試験は、Excel®の基本的な活用能力を測定する 3 級から、マクロやデータ分析、ソルバーといった応用的な活用能力を測定する 1 級まで、その保有スキルに応じてレベル別に認定する試験となっている。

また、Excel®1 級以外に Word、PowerPoint®の最上位級を取得した方に対し、「オフィストリプルクラウン」と認定し、認定証と認定カードを発行。さらに、Excel®1 級以外に Word、Access®、PowerPoint®の最上位級を取得した方に対し、ビジネスアプリケーションソフトウェアを総合的に活用できるエキスパートとして「サテイファイ・オフィス・マスター」と認定し、認定証と認定カードを発行。

###### ■認定会場は全国に 1,300 団体以上

ソフトウェア活用能力認定委員会が認定する会場は、全国的に増加を続け、現在では 1,300 団体以上。認定

## Excel®ビジネススキル検定

#### ■Microsoft® Excel®を用いて問題を解決に導く、真に「使える」ビジネススキルを証明

##### ●目的

Microsoft® Excel®を用いて、ビジネスの場で起こり得る課題について効率的に処理する手法を選択し、解決できるスキル・技能を認定する。

##### ●特色

###### ■「正確性」と「効率性」を測定・評価

ビジネスの場では、より速く正確なアウトプットが求められるため、速く正確に解けるほど、点数が加算される独自の評価軸でスキルを認定・証明する。効率的な Excel スキルの証明が可能。

###### ■解答の自由度が高く、実践的

当試験の解答方法は不問である。求められる結果を時間内に導き出す方法を各自で考え、解答する。

また、解答に使用する機能には制限がないため、実践に近いスキルを評価できる。

###### ■学習過程で「考える力」も身につく

ビジネスの場を想定した課題に対して解決する手段を考える、課題解決型の出題形式である。Excel の操作方法を知っているだけでは解答を導き出すことが難しいため学習や受験の過程において、課題解決に向けた「思考力」が身につく。就・転職の際のスキルアップとしても有効。

## Word 文書処理技能認定試験

### ■ Microsoft® Word® を用いて「作成する」だけではない、真に「使える」ビジネススキルを証明

#### ●目的

Microsoft® Word を用いた文書作成に関する知識・技能を測定し、ビジネス実務への展開能力を認定する。

#### ●特色

##### ■ 様々な業種・職種で必要とされるワープロソフトの操作スキルを測定

様々な業種や職種において、広範囲に使用されることが多いワープロソフト。中でも Microsoft® Word はその互換性の高さからユーザーが多く、その操作能力はビジネススタンダードとさえ言われつつある。

そのため、Excel® 同様に教育機関や企業等での能力測定の一手段として試験を活用される団体は増加を続け、現在までの累計受験者数は 50 万人を超えた。

##### ■ 仕事で「より効果的に Word を活用できる」という実践的な能力を証明

当試験はワープロ機能と Word に関する知識を問う「知識問題（Ver2013／2016／2019／2021／2024 では 1 級及び 2 級）」に加え、具体的に文書を作成し、書式設定を行い、表組みやオブジェクトの挿入、ページ設定を行うところまでを問う「実技問題」を実施することにより、「知っている」ことではなく「使いこなせる」実践的な能力評価を行っている。就・転職の際に、保有能力を証明するためにも有効。

##### ■ ステップ式にスキルを習得し、オフィストリプルクラウン、オフィス・マスターを目指す

当試験は、Word の基本的な活用能力を測定する 3 級から、段組みやスタイルの作成、目次や索引の作成といった応用的な活用能力を測定する 1 級まで、その保有スキルに応じてレベル別に認定する試験となっている。また、Word1 級以外に Excel®、PowerPoint® の最上位級を取得した方に対し、「オフィストリプルクラウン」と認定し、認定証と認定カードを発行。さらに、Word1 級以外に Excel®、Access®、PowerPoint® の最上位級を取得した方に対し、ビジネスアプリケーションソフトウェアを総合的に活用できるエキスパートとして「サーティファイ・オフィス・マスター」と認定し、認定証と認定カードを発行。

##### ■ 認定会場は全国に 1,300 団体以上

Excel® 表計算処理技能認定試験と同様。

## Access® ビジネスデータベース技能認定試験

### ■ Microsoft® Access® を「知っている」だけではない、真に「使える」スキルを証明

#### ●目的

Microsoft® Access® を用いたデータベースシステムに関する知識と構築技能を測定し、ビジネス実務への展開能力を評価、認定する。

#### ●特色

##### ■ その技術や能力が注目されるデータベースソフトの操作スキルを測定

近年、ビジネスシーンにおいて顧客管理や商品管理といったデータベース構築能力を持つ人材の育成が急務となっている。このような時代背景において、データベースの構築・開発・運用・管理を統合して行う Access® の実務能力を測定する試験として、1996 年より試験を開始した。企業内での研修のみではなく、大学や専門学校、パソコンスクールといった教育機関にも受験が拡大し、現在までの累計受験者数は 8 万人を超えた。

##### ■ 仕事で「より効果的に Access® を活用できる」という実践的な能力を証明

当試験ではデータベースと Access® に関する知識を問う「知識問題（Ver2013／2016／2019／2021／2024 では 1 級及び 2 級）」に加え、実際にデータベースを作成し、テーブルへデータのインポートを行い、クエリ、リレーションシップ、フォーム、レポート、マクロの作成、コントロールの設定を行うところまでを問う「実技問題」を実施することにより、「知っている」ことではなく「使いこなせる」実践的な能力評価を行っている。就・転職の際に、保有能力を証明するためにも有効。

### ■ステップ式にスキルを習得し、オフィス・マスターを目指す

当試験は、Access の基本的な活用能力を測定する 3 級から、マクロやリレーションシップ、モジュールといった応用的な活用能力を測定する 1 級まで、その保有スキルに応じてレベル別に認定する試験となっている。また、Access®1 級以外に Excel®、Word、PowerPoint®の最上位級を取得した方に対しビジネスアプリケーションソフトウェアを活用する総合的なエキスパートとして「サーティファイ・オフィス・マスター」と認定し、認定証と認定カードを発行。

### ■認定会場は全国に 1,300 団体以上

Excel®表計算処理技能認定試験と同様。

## PowerPoint®プレゼンテーション能認定試験

### ■Microsoft® PowerPoint®を用いて「伝える」だけではない、真に「使える」ビジネススキルを証明

#### ●目的

Microsoft® PowerPoint®を活用したプレゼンテーションスライドの作成技能を認定する。

#### ●特色

##### ■プレゼンでの利用効果が高いプレゼンテーションソフトの操作スキルを測定

PowerPoint®はプレゼンテーションを行う場面で、プレゼンテーションスライドを表示することにより絶大な視聴効果を与えることから、多くの企業、学校等で活用されている。当試験は、その PowerPoint®を活用して効果的にプレゼンテーションを行うための技術・能力を測定する試験として、2001 年より開始。企業、大学、専門学校やパソコンスクールといった教育機関において活用され、毎年、受験者が増加しており、今後更に注目される試験と言える。

##### ■仕事で「より効果的に PowerPoint®を活用できる」という実践的な能力を証明

当試験ではプレゼンテーションと PowerPoint®に関する知識を問う「知識問題（Ver2013／2016／2019／2021／2024 では上級）」に加え、実際にプレゼンテーションファイルを作成し、スライドの挿入・設定を行い、テキストやオブジェクトの編集を行うところまでを問う「実技問題」を実施することにより、「知っている」ことではなく「使いこなせる」実践的な能力評価を行っている。就・転職の際に、保有能力を証明するためにも有効。

### ■ステップ式にスキルを習得し、オフィストリプルクラウン、オフィス・マスターを目指す

当試験は、PowerPoint®の基本的な活用能力を測定する初級から、クリックアクセスツールバーのカスタマイズ、環境の詳細設定・変更、スライドマスター、校閲といった応用的な活用能力を測定する上級まで、その保有スキルに応じてレベル別に認定する試験となっている。また、PowerPoint®上級以外に Excel®、Word の最上位級を取得された方に対し、「オフィストリプルクラウン」と認定し、認定証と認定カードを発行。

さらに、PowerPoint®上級以外に Excel®、Word、Access®の最上位級を取得された方に対し、ビジネスアプリケーションソフトウェアを総合的に活用できるエキスパートとして、「サーティファイ・オフィス・マスター」と認定し、認定証と認定カードを発行。

## Illustrator®クリエイター能力認定試験

### ■Illustrator®を使用した、グラフィックコンテンツの制作能力を測定

#### ●目的

ドキュメントデザイン技術に関する知識を有し、Illustrator®を駆使して、提示されたテーマ・素材から、仕様に従ってコンテンツを制作する能力を認定する。

## ●特色

### ■デザイン・印刷業界で必須とされるベクトル画像編集ソフトの操作スキルを測定

デザイン・印刷などのDTP業界において、広く利用されている画像編集ソフトAdobe Illustrator®。そのIllustrator®を活用してオブジェクト作成、テキスト編集、その他多くの機能を効率的に実務に活かすための能力を測定する試験として、1995年より試験を開始。既にDTP業界で活躍する方から、今後、DTP業界への就職を目指す方まで、スキルチェックやスキル証明の手段として幅広く活用されている。

また、Web系資格と組み合わせることにより更に活躍の場を広げることが可能。

### ■最新ワークフローに準拠した現場で「活かせる」試験

ソフトウェアのバージョンアップやハードウェアの向上に伴い、デザイン制作のワークフローは大幅に変化している。このようなワークフローの変化に準じ、非破壊的な操作を中心とした出題となっている。

### ■ステップ式でより実践的なスキルを証明

コンテンツ制作を行ううえで求められるのは、単純知識ではなく、作業を効率的に処理する実践的なスキルと考え、単純知識を問うような試験形式をできるだけ抑え、実技・実践問題を中心とした、実際に作業をする形式での試験としている。また、制作現場での具体的な職務区分を想定し、「スタンダード」「エキスパート」の2級種でスキル測定が可能。「スタンダード」はオペレーター・アシスタント等のレベル、「エキスパート」はデザイナーやクリエイター等のレベルを想定。

## Photoshop®クリエイター能力認定試験

### ■Photoshop®を使用した、グラフィックコンテンツの制作能力を測定

#### ●目的

画像編集技術に関する知識を有し、Photoshop®を駆使して、提示されたテーマ・素材から、仕様に従ってコンテンツを制作する能力を認定する。

## ●特色

### ■「プロフェッショナルから一般ユーザーまで」画像編集ソフトの操作スキルを測定

デザイン・印刷などのDTP業界において、広く利用されている画像編集ソフトAdobe Photoshop®。そのPhotoshop®を活用して画像の加工・調整等、実務に活かすための能力を測定する試験として、1995年より試験を開始。デザイン・出版・印刷業界のプロフェッショナルユーザーだけでなく、イラストレーター、写真家、画像加工に興味がある一般ユーザーにいたるまで、スキルチェックやスキル証明の手段として幅広く活用されている。

### ■最新ワークフローに準拠した現場で「活かせる」試験

ソフトウェアのバージョンアップやハードウェアの向上に伴い、デザイン制作のワークフローは大幅に変化している。このようなワークフローの変化に準じ、オブジェクトに対する直接的な加工を極力避け非破壊的な操作を中心とした出題となっている。

### ■ステップ式でより実践的なスキルを証明

コンテンツ制作を行ううえで求められるのは、単純知識ではなく、作業を効率的に処理する実践的なスキルと考え、単純知識を問うような試験形式をできるだけ抑え、実技・実践問題を中心とした、実際に作業をする形式での試験としている。また、制作現場での具体的な職務区分を想定し、「スタンダード」「エキスパート」の2級種でスキル測定が可能。「スタンダード」はオペレーター・アシスタント等のレベル、「エキスパート」はデザイナーやクリエイター等のレベルを想定。

## Web 利用・技術認定委員会

### Web クリエイター能力認定試験

#### ■Web に関する技術、Web サイト制作の実践的なスキルを習得

##### ●目的

Web クリエイターに必要とされる、Web サイト制作のデザイン能力および Web ページのコーディング能力を認定する。

##### ●特色

###### ■世界標準に対応した初めての試験

WWW で利用される技術の世界的な標準化を図るため、国際的な非営利コンソーシアムとして W3C が設立され、HTML 4.01 Strict や CSS2.1 をガイドラインとして発表し、Web 標準と言える強固な指針を提示した。多くの企業では、この指針に基づいた Web サイトを構築する一方、このガイドラインから外れた Web ページを見直す方向に動いている。当試験は、これらの Web 標準に対応したスキルを測定する。

###### ■CSS により汎用性と利便性を重視

近年、ビジネスシーンで活用される多くの Web ページは、見た目のインパクトよりも、むしろユニバーサルデザインを考慮し、利便性・汎用性の高いものへと変遷してきた。当試験は、この Web 技術の革新にいち早く対応し、CSS (Cascading Style Sheets) によるレイアウト指定を重視して提供。CSS を使うことにより、Web ページのレイアウトやデザインに関する情報を、文書本体から切り離すことができ、より汎用性の高い Web ページを作成することが可能。正しい表記を用いることで、CSS の利用方法をマスターし、Web ページのソースコードの正しい書き方を身に付けることで、アクセシビリティやユーザビリティに配慮した質の高い Web ページ作成へつなげることが可能。

###### ■HTML5 に対応

Firefox、Safari、Google Chrome などのマルチブラウザに対応し、Windows でも MacOS でも受験可能なマルチプラットフォームに対応しており、多様化する閲覧環境に柔軟に対応したページ制作能力を培うことが可能。また、デザインカンプを用いた出題により、実際の制作現場同様のワークフローに基づいて出題問題の解答を進めることができるため、現場の実情に即した実践的スキルの証明が可能。

### ネットマーケティング検定

#### ■ネットマーケティングの基本を体系的に習得

##### ●目的

自社と市場との関係を構築するために必要となるインターネット・マーケティング全般の基本知識・方法論などの保有度を認定する。

##### ●特色

###### ■最も効果的なインターネット・マーケティングを実践できる能力を測定

Web の活用方法は、急速な技術革新に伴う運用コストの低下、接続端末の普及率の拡大により劇的に進化した。これに伴い自社の Web サイトの役割も大きく変容し、Web サイトの構築・運営が専任の Web 担当者を核とした組織横断型のプロジェクトチームによって進められるケースが増えるなど、経営戦略と連動した重要な要素となっている。このような状況の中、Web を中心としたネットワークを活用して売上の拡大、各種プランディング、顧客満足度向上、業務の効率化など、自社と市場との関係（接点）を構築する「インターネット・マーケティング」に関するニーズはますます高まりを見せている。当検定は最も効果的なインターネット・マーケティングを実践できる能力を測定する。

###### ■企業の Web 担当者に求められる 4 つの能力要件を測定・評価

当試験は、企業の Web 担当者に求められる要件であるファシリテート能力、Web に関する知識や技術、ネットマーケティングに関する知識、経営戦略と連動した Web プランディング能力を測定する。

## SNS マーケティング検定

### ■SNS をビジネスに有効活用できるデジタル人材を育成

#### ●目的

自社と生活者との関係を構築するために必要となる、SNS を活用したデジタルマーケティング全般の基本知識・方法論などの保有度を認定する。

#### ●特色

##### ■最も効果的な SNS マーケティングを実践できる能力を測定

多くの企業で SNS を活用した効果的な情報発信が増加し、近年では低予算でもアイデア次第で大きな効果を生み出すことが可能となった。先人マーケッターが試行錯誤し、より体系化された取り組み方や、効果的な活用方法などは成功事例として蓄積されてきている。これらのノウハウを事前に学習した上で就職することは、企業にとって非常に貴重な人材といえ、SNS の登場やそこで行われる広告事業の拡大に伴い、企業における SNS の普及はより高まりを見せている。当検定は、SNS マーケティングを網羅的に理解した人材の育成と関連スキルの習得状況を客観的に証明できる資格検定試験として、急務となっている企業のマーケティング DX を担う人材の輩出についても大きな期待が寄せられており、最も効果的な SNS マーケティングを実践できる能力を測定する。

##### ■企業の SNS 担当者に求められる 4 つの能力要件を測定・評価

当試験は、企業の SNS 担当者に求められる要件であるデジタルマーケティングの基礎知識、SNS の媒体特性に関する知識、SNS マーケティングに関する知識、プロジェクトマネジメントに関する基礎知識を測定する。

## ホテル実務能力認定委員会

### ホテル実務技能認定試験

#### ■ホテル業界で必要とされる業務スキルを証明

#### ●目的

接遇・料飲・宿泊等、ホテル業における専門分野知識および語学力を認定する。

#### ●特色

##### ■ホテル業界で必要とされる実践力を認定

ホテル業界の第一線で活躍されていた方や有識者の方で組織された認定委員会により、ホテル実務と業界動向をふまえた能力認定試験を提供。基本的な知識からホテルマネジメントに関する分野まで、ホテル業界で必要とされる業務スキルの証明として就・転職時に活用されている。

##### ■ホテル業界の基礎知識から宿泊・料飲部門の専門知識を出題

ホテル業界の基礎知識からホテル業務の中心である宿泊部門、料飲部門に関する専門知識まで幅広く出題。ホテル業界で必要とされる人材力の証明としての活用が可能。

##### ■ステップ式にスキルを習得

宿泊部門や料飲部門の基本的な業務やサービスに関する活用能力を測定する初級から、高度な接客テクニックやマネジメントに関する能力を測定する上級まで、保有スキルに応じた 2 級種がある。

##### ■社員研修や大学エクステンション講座で導入

当試験は、ホテル運営会社の社員研修や大学でのエクステンション講座、専門学校での取得必須資格としてホテル業界や教育機関で活用されている。相次ぐ外資系ホテルの設立やインバウンドの増加など、ホテル業界を取り巻く環境が激しく変化する中で当資格を取得することで、ホテル業界での即戦力の証明が可能。

## コミュニケーション能力認定委員会

### コミュニケーション検定

#### ■ビジネスやプライベートを問わず使える一般的なコミュニケーション能力を測定

##### ●目的

対面交流場面における「話す」行為において、相手の状況を正しく理解したうえで、自分の意思を目的や場面に応じた適切な表現でわかりやすく示し、効果的に相手に伝える能力を認定する。そのためにコミュニケーションに関する「基本的な考え方の理解度」と、その応用として、状況に応じて的確な対応をとるための「実践力」を測定し認定する。

##### ●特色

###### ■コミュニケーション能力を客観的に測定

コミュニケーションに関する基本的な知識や、実際の日常生活の一場面を想定した状況対応など、様々な場面に応じた出題を行うことでコミュニケーション能力を客観的に測定。

###### ■実践に富んだ内容を幅広く出題

正しい敬語やビジネスマナーはもちろんのこと、トラブルを防止するためのコミュニケーションの取り方、相手に分かりやすい表現の仕方やクレーム対応など、実践的な内容を幅広く出題。

###### ■上級では面接試験を実施

上級試験は知識試験に加え面接試験を実施。話し方、態度、話の内容など多角的な視点で評価する。2022年度より、パソコン上でWeb面接を実施。

### ケア・コミュニケーション検定

#### ■医療・看護や介護などの現場で求められるコミュニケーション能力を認定

##### ●目的

ケア・コミュニケーションに関する基本的な考え方を十分に理解し、目的や状況に応じて適切に表現するための語彙や知識を有しているか、また、看護や介護などのケアの現場において、円滑なコミュニケーションをとることができるか、という基準にもとづき、医療・介護・福祉の現場において必要とされるケア・コミュニケーションの能力を認定する。

##### ●特色

###### ■医療・介護・福祉の現場において必要とされるコミュニケーション

ケア・コミュニケーションに関する基本的な考え方を十分に理解し、目的や状況に応じて適切に表現するための語彙や知識を有しているか、また、看護や介護などのケアの現場において、円滑なコミュニケーションをとることができるか、という基準にもとづき、医療・介護・福祉の現場において必要とされるケア・コミュニケーションの能力について評価、認定する。

### ケア・コミュニケーション アセスメント試験

#### ■医療・看護や介護などの現場で求められるコミュニケーション能力を評価

##### ●目的

内容は「ケア・コミュニケーション検定」と同様。教育訓練や研修等を効果的に行うことの目的として、保有する能力を分析することを目的とし、能力認定は行わない。

## ●特色

### ■医療・介護・福祉の現場において必要とされるコミュニケーション

教育訓練や研修等を効果的に行うことの目的として、保有する能力を分析することとした試験。  
保有能力を証明するための認定証は発行しないが、学習前の「気づき」や学習後の「確認」を行う上で有効な教育ツールとしての活用が可能。

## 営業力強化検定®

### 営業力強化検定® WEB テスト

### ■営業パーソンが共通で持つ「売れる要素」の理論的習得度を測定

#### ●目的

ビジネスパーソンにとって必要な営業能力を客観的に評価し、保有能力を認定する。

## ●特色

### ■体系的・網羅的な営業の基本知識

営業活動で必要となる基本知識を、体系的・網羅的に学ぶことができ、その後の営業活動や顧客サポート活動の中での活用が可能。

### ■研修と組み合わせのできる教育ツール

新入社員研修の効果測定として、また営業系社員の中途採用直後の基本的な営業能力の測定ツールとしての活用が可能。

### ■受験日時を受験者本人が決めることのできる Web テスト

忙しい営業社員を一堂に集めて受験させることが難しい場合に Web 上での効果測定が可能。受験日時（有効期間内）を受験者本人が決めることができるために、空き時間等での受験が可能（時間調整が可能）。

## 実践日本語コミュニケーション検定

### ■日本語を母語としない外国人の方々の就労と就学をサポート

#### ●目的

日本語を母語としない方を対象とし、日本で就労する際に必要とされる日本語コミュニケーション能力を測定する。

## ●特色

### ■日本で就労する際に必要とされる実践的なコミュニケーション能力を測定

日本人の方々を対象とした「コミュニケーション検定」を 2003 年より主催し、試験結果を分析してきた実績・ノウハウをもとに、日本語を母語としない方を対象としたコミュニケーションの試験を創設。社会人として求められる心構え、人間関係の作り方などのほか、来客応対や電話応対の場面で実際に使われている事例を用いて日本語コミュニケーション能力を測定。

### ■日本の商習慣の理解度、状況に応じたコミュニケーション力を測定

漢字の読み書きや文法力だけを測定するのではなく、会話表現の流れの中での言葉遣いの適切さ、話題の適切さ、相手との距離の取り方の適切さといった視点に基づいてコミュニケーション能力を測定。

### ■WEB テストかペーパーテストを選択

受験環境に合わせて、WEB テストかペーパーテストかを選択。WEB テストは試験後すぐに成績を確認することが可能。

## 実践日本語コミュニケーション検定・ブリッジ

### ■日本語を母語としない外国人の方々の就労と就学をサポート

#### ●目的

日本語を母語としない方を対象とし、日本で就学する際に必要とされる日本語能力試験（JLPT）のN5～N3レベルの基礎的な日本語能力を測定する。

#### ●特色

##### ■日本語能力試験（JLPT）の出題内容に準じた日本語力を測定

7月と12月に実施される日本語能力検定試験（JLPT）のステップアップテストとして受験することで、その時点での学習到達度、および学習分野別の対策課題を把握することが可能。国内外の日本語学習者を対象に実施したモニタリング試験で「JLPTの取得レベル」と「PJCブリッジの正答率」に強い相関関係があることを実証。

##### ■コミュニケーションのベースとなる基礎的な日本語表現を出題

日本語能力試験（JLPT）に準じた試験内容に加え、日常生活や学校生活で頻出するコミュニケーション表現を出題。将来の進学先や仕事先で求められる高いレベルの日本語コミュニケーション力習得への橋渡しとして最適な検定試験。

##### ■レベル評価により受験者全員に認定レベル評価を付与

正答した得点をもとにA+～E-の10段階でレベル評価。取得したレベルは入国管理局及び大学等へ提出し、成績証明書としての活用も可能。2018年8月、法務省よりレベル「C」を日本語能力試験N5相当（授業時間150時間以上）以上の日本語能力を有していることの該当性判断における試験として認証。

## 外国人就労適性試験

### ■日本で就労する際に必要なビジネス文化、社会常識・コミュニケーション能力を評価

#### ●目的

日本で就労することを希望する留学生および日本で就労する外国人を対象として、日本で就労するためのマナーや常識、ビジネスコミュニケーション能力（上司や同僚との会話力、接客能力）を測定することで、企業の外国人採用の活性化、および外国人教育の強化を図る。

#### ●特色

##### ■日本で就労する際に必要なビジネス文化・社会常識能力を測定（第一科目）

ビジネス文化・社会常識力を測定。ビジネス社会や日常生活における規範・マナー等の理解度を測ることで、日本企業において問題なく就労できる力を評価。

##### ■ビジネスコミュニケーション能力を測定（第二科目）

ビジネスコミュニケーション能力を測定。日本語能力試験（JLPT）でN1～N3レベル相当「上級」とN3～N5レベル相当の「初級」があり、日常におけるビジネスコミュニケーション能力を試すことができる。得点率をもとにA+～E-の10段階でレベル評価。

※第一科目だけの受験も可能

## 著作権検定委員会

### ビジネス著作権検定®

#### ■ビジネスシーンで活用できる著作権に関する基礎知識・応用力を証明

##### ●目的

ビジネス実務、日常生活においてますます必要とされる著作権に関する知識および関連する知識について、その基礎的な理解、具体的な裁判例・ビジネス実務における慣例を基準とする事例判断での応用力をそれぞれ測定し認定する。

##### ●特色

#### ■日本で唯一「著作権」に特化した検定

デジタル化の発展にともない、誰もが簡単に著作物を創作・発信できるようになった現代社会において、著作権はもはや特別な専門知識ではなく、誰もが知っておくべき必要不可欠な知識となりつつある。当検定は、その著作権に特化した日本で唯一の検定試験である。

#### ■著作権法の条文に関する知識ではなく、ビジネスシーンにおける著作権の活用能力を測定

法律の条文を知っていても、その条文の持つ意味や背景を理解していなければ、実務の現場においては役に立つことはない。当検定においては、日常生活やビジネス実務で想定される様々なシーンについて、その場面における著作権の適切な処置方法を問うことにより著作権の活用能力が測定可能となっている。

#### ■知的財産分野の国家試験対策としても有効

知的財産権に関する国家試験である「弁理士試験」と「知的財産管理技能検定」。当検定は、「知的財産管理技能検定」の1級、2級に関する受検資格もある。また、弁理士試験の短答式試験の対策にも活用できるなど、著作権をスタートとして知的財産権のエキスパートを目指すことも可能である。

## 教育著作権検定

#### ■教育現場における著作権の基礎内容理解と応用力を証明

##### ●目的

教員養成課程の学生や教育機関で授業を行う教職員の方々を対象に、学校生活および日常生活において必要とされる著作権に関する基礎的な内容の理解と、教育活動において著作物を適正に利活用するための応用力を測定し評価する。

##### ●特色

#### ■これからのおける教育現場に求められる知識

教育機関で使用される教材のデジタル化が進み、これらのコンテンツの正しい利用方法に関する理解が求められる中で、将来教員を目指す学生の方々および現在、教育機関で指導を行っている教員の方々に向け、著作権に関する不安の解消と教育活動における著作物の適正な利活用の促進を図る目的で創設された検定試験。

#### ■指導用ツールとしての活用

教育機関の事例や過去の判例を試験問題に採用。検定自体が実践的な学習ツールとなっており、指導の際の課題問題解決に有用。

## コンプライアンス検定委員会

### ビジネスコンプライアンス検定

#### ■業務に必要なコンプライアンスの知識、応用能力や社会的要請への対応能力を評価・測定

##### ●目的

健全な企業（組織）活動を推進するために必要となるコンプライアンス経営（法令・ルール・倫理等）およびビジネスパーソンとしてのコンプライアンス行動（法令・ルール・倫理等）について、その理念と目的の理解度、価値判断基準、および個々のビジネスシーンにおける対応能力を認定する。

##### ●特色

#### ■「社会的要請に応えるコンプライアンス」の理解度を測定

一般的にコンプライアンスは、単に「法令遵守」として理解されており、法令が社会の実態と乖離しがちな日本では、法令遵守を徹底しても問題の解決に至ることはない。当検定は、コンプライアンスを本来の語義に基づき、法令の背後にある「社会的要請に応えること」と捉え、社会的要請への対応能力を評価・測定することを目的としている。

#### ■基盤となる法令知識と健全な価値判断基準を評価

社会的要請に適応するコンプライアンスを推進するには、コンプライアンス経営の根幹となる法律知識と実践的な価値判断基準を有する人材が不可欠である。当検定は、企業にとって重要となる法令の理念と目的を理解し、健全な企業・組織活動を推進するうえで必要となる実践的な価値判断基準を有するスタッフの能力育成に多くの企業で活用されている。

#### ■日常業務を遂行するビジネスパーソンから、具体的な事例に対する意思決定者まで幅広く対応

一般のビジネスパーソンに求められる、日常の業務遂行に必要となる基礎的な法律知識と価値判断基準を評価する BASIC WEB テスト及び初級試験と、コンプライアンス経営の推進者・主体者に求められる、高度な法律知識と実践的な価値判断基準を評価する上級試験を提供。上級試験では、実際の事例に基づいたテーマに対する 1,000 文字の論述問題も課している。なお、BASIC WEB テストでは合否認定をしない。

## ジュニア・チアダンス検定委員会

### ジュニア・チアダンス検定（テキスト「もっとチアダンス」対応）

#### ■チアダンスを通して目標を達成することの喜びを知り、自信につなげる

##### ●目的

小学生および未就学児などのジュニア層のチアダンススキルを「マナー」「基本動作（アームモーション）」「規定ルーティーン」の 3 つのカテゴリーで評価認定することで、目標に向かって努力していくことの大切さ、達成することの喜びを知ってもらう。

##### ●特色

#### ■チアダンススキルを測定する日本初の検定試験

ジュニアチアリーダーがレッスンを通して身に付けたダンスパフォーマンスについて、自分自身が成長していく姿をひとつひとつ確認してもらうことを目的として創設された日本初の検定試験。

#### ■「技術」と「チアスピリット」の双方を大切に評価

チアリーダーが大切にしているチアスピリットを大切に評価。

「基本動作（アームモーション）」「規定ルーティーン」などの技術項目だけでなく、「マナー」項目により、挨拶、笑顔、姿勢、身だしなみについても評価

**■目標（＝級）を達成する経験を受験者の生きる自信に**

選別の為の検定ではなく、受験者の指導・育成ツールとなり得る検定試験。自分にあった段階の級に合格していくことで、自身の成長の軌跡を確認し、目標に向かって努力していくことの大切さ、達成することの喜びを知ることで生きる自信につなげる。

**(2) 受験資格**

各委員会が主催する全ての検定試験において、学歴、年齢及び講座受講の有無等による受験の制限なし。

また、上位級を受験する際に下位級の取得は必須ではない。（一部試験を除く。）

### (3) 出題範囲

(注1) 級別の試験範囲、及び詳細項目は試験別のホームページを参照。

(注2) バージョンが複数存在する試験においては、最新バージョンの出題範囲を記載。

#### <情報処理能力認定委員会>

##### 情報処理技術者能力認定試験（1級第1部、2級第1部、3級）

テクノロジー系	1. 基礎理論
	1. 基礎理論
	2. アルゴリズムとプログラミング
	2. コンピュータシステム
	3. コンピュータ構成要素
	4. システム構成要素
	5. ソフトウェア
	6. ハードウェア
	3. 技術要素
	7. ユーザーインターフェース
	8. 情報メディア
	9. データベース
	10. ネットワーク
	11. セキュリティ
	4. 開発技術
	12. システム開発技術
	13. ソフトウェア開発管理技術
マネジメント系	5. プロジェクトマネジメント
	14. プロジェクトマネジメント
	6. サービスマネジメント
	15. サービスマネジメント
	16. システム監査
ストラテジ系	7. システム戦略
	17. システム戦略
	18. システム企画
	8. 経営戦略
	19. 経営戦略マネジメント
	20. 技術戦略マネジメント
	21. ビジネスインダストリ
	9. 企業と法務
	22. 企業活動
	23. 法務

## 情報処理技術者能力認定試験（1級第2部、2級第2部）

### 1. アルゴリズムとプログラミング（疑似言語による出題）

#### 1. プログラミング全般に関すること

実装するプログラムの要求仕様（入出力、処理、データ構造、アルゴリズムなど）の把握、プログラム構造（モジュール分割、独立性、メインルーチン、サブルーチンなど）の把握、オブジェクト指向の理解、使用するプログラム言語の仕様に基づくプログラムの実装、既存のプログラムの解読及び変更、処理の流れや変数の変化の想定、プログラムのテスト、処理の誤りの特定（デバッグ）及び修正方法の検討など

#### 2. プログラムの処理の基本要素に関すること

型（整数型、実数型、文字列型など）、変数、配列、代入、算術演算（+、-、×、÷、modなど）、比較演算（=、≠、<、>、≤、≥など）、論理演算（and、orなど）、シフト演算、選択処理（if、else、else ifなど）、繰返し処理（for、while、do-whileなど）、手続・関数の呼出し（引数、戻り値、局所変数など）など

#### 3. データ構造及びアルゴリズムに関すること

再帰、スタック、キュー、木構造（2分探索木、探索木など）、流れ図、グラフ（最短経路探索など）、リスト（単方向リストなど）、整列（バブルソート、クイックソート、マージソート、ヒープソートなど）、併合、探索（線形探索法、2分探索法、ハッシュ表探索法など）、文字列処理（文字列照合など）など

#### 4. プログラミングの諸分野への適用に関すること

数理・データサイエンス・AIなどの分野を題材としたプログラムなど

### 2. 情報セキュリティ

#### 情報セキュリティの確保に関すること

情報セキュリティ要求事項の提示（物理的及び環境的セキュリティ、技術的及び運用のセキュリティ）、セキュリティ関連法規（サイバーセキュリティ基本法、不正アクセス禁止法など）、セキュアプロトコル、認証、暗号、マルウェアからの保護、バックアップ、ログ取得及び監視、情報の転送における情報セキュリティの維持、脅威、脆弱性管理、利用者アクセスの管理、運用状況の点検など

## C 言語プログラミング能力認定試験（1級）

※日本工業規格(JIS) X3010 で出題。

予め当社ホームページにて公開しているテーマプログラム【アスレチッククラブ会員管理プログラム】に対する仕様変更、仕様追加等の課題についてのプログラム作成（変更仕様書の作成を含む）。

## C 言語プログラミング能力認定試験（2級）

※日本工業規格(JIS) X3010 で出題。

定数	浮動小数点定数	指数形式を許す 浮動小数点接尾語は f、l、F、L のいずれか
	整数定数	整数接尾語として長語接尾語(l、L)を含む
	文字定数	拡張表記は 8 進拡張表記、16 進拡張表記を含む
	文字列リテラル	拡張表記は 8 進拡張表記、16 進拡張表記を含む
	列挙定数	
演算子		ビット演算子、条件演算子、代入演算子、キャスト演算子、ポインタ/アドレス演算子、構造体演算子、sizeof 演算子
宣言指定子		void、short、long、float、double、構造体共用体指定子(struct、union)、列挙型指定子(enum)、型修飾子(const)、typedef
変数		上記型指定子の単純変数、配列
外部定義		
プリプロセッサ機能		ファイルの包含
ライブラリ関数		数学関数<math.h> 入出力関数<stdio.h> 一般ユーティリティ関数<stdlib.h> 文字列操作関数<string.h>
その他		main 関数の引数、整数型以外の関数 自己参照構造体 変数の記憶クラスと通用範囲(auto、static、register、extern)
3 級出題範囲含む		

## C 言語プログラミング能力認定試験（3級）

※日本工業規格(JIS) X3010 で出題。

定数	整数定数	10 進定数、8 進定数、16 進定数 整数接尾語は符号無し接尾語(u、U)のみ
	文字定数	ワイド文字定数(L' c 文字の列')を除く 拡張表記は単純拡張表記のみ
	文字列リテラル	ワイド文字列リテラル(L"s 文字の列")を除く 拡張表記は単純拡張表記のみ
演算子	算術演算子、インクリメント演算子、デクリメント演算子、(算術の)代入演算子、関係演算子、等値演算子、論理関係演算子、括弧演算子、コンマ演算子	
型指定子	char、int、unsigned、signed	
変数	上記型指定子の単純変数、配列 初期化の構文	
基本制御文	break、continue、do、for、if、return、switch、while	

プリプロセッサ機能	#define、#include
ライブラリ関数	入出力関数<stdio.h> 文字操作関数<ctype.h>
その他	Cの歴史と特徴

### Java™プログラミング能力認定試験（1級）

※Java SE8 で出題。

予め当社ホームページにて公開しているテーマプログラム「人材派遣管理プログラム」に対する仕様変更、仕様追加等の課題についてのプログラム作成（変更仕様書の作成を含む）。

### Java™プログラミング能力認定試験（2級）

※Java SE8 で出題。

演算子	ビット演算子(&、^、 、~) シフト演算子(<<、>>、>>>) 代入演算子(&=、^=、 =、<<=、>>=、>>>=) instanceof 演算子 ダイヤモンド演算子
制御文	ラムダ式
クラスと継承	クラスの修飾子（省略時）、public、final、abstract 継承とは extends 型変換(キャスト) this と super インターフェース implements
変数とメソッド	変数とメソッドの修飾子（省略時）、public、protected、private、final、static オーバーライドとは オーバーロードとは
総称	総称とは コレクションクラス
パッケージ	パッケージとクラスパス クラスパス パッケージの定義 package パッケージの利用 import
例外処理	例外の定義 例外処理 try～catch～finally throw throws
スレッド	スレッドとは スレッドの作成
クラスライブラリ	java.util
3級出題範囲含む	

## Java™プログラミング能力認定試験（3級）

※Java SE8 で出題。

Java の基礎	Java の特徴 Java プログラム バイトコードと JVM 作成ルールと実行の手順 オブジェクト指向の基本的概念 オブジェクト、クラス、メソッド、メンバ変数、メッセージ、インスタンス、継承、カプセル化（private 修飾子含む）等
Java の扱うデータ	基本データ型 byte、short、int、long、float、double、char、boolean、enum 配列 基本データ型の配列、オブジェクトの配列
演算子	算術演算子（+、-、*、/、%）、代入演算子（=、+=、-=、*=、/=、%=-）、インクリメント演算子（++）、デクリメント演算子（--）、関係演算子（<、>、<=、>=）、等値演算子（==、!=）、論理演算子（&&、  、!）、条件演算子（? :）、文字列の連結（+）、new 演算子 演算子の優先順位、基本データ型の型変換（キャスト）
制御文	if、switch、for、while、do、break、continue、return、拡張 for
クラスとメソッド	クラスの定義 メソッド（static 修飾子含む） 定義、戻り値、引数、main() クラスライブラリ java.lang（String クラス、StringBuffer クラス、Math クラス、Integer クラス等）、java.io、コンストラクタ

## ジュニア・プログラミング検定～Scratch 部門～

※級別の詳細はホームページを参照。

動き	○歩動かす、○度回す、○○へ行く、x 座標を○、y 座標を○にする、○秒で x 座標を○、y 座標を○に変える、○度に向ける、○○へ向ける、x 座標を○ずつ変える、x 座標を○にする、y 座標を○ずつ変える、y 座標を○にする、もし端に着いたら、跳ね返る、回転方法を○○にする、x 座標、y 座標、向き
見た目	○○と○秒言う、○○と言う、○○と○秒考える、○○と考る、コスチュームを○○にする、次のコスチュームにする、背景を○○にする、背景を○○にして待つ、次の背景にする、大きさを○ずつ変える、大きさを○%にする、○○の効果を○ずつ変える、○○の効果を○にする、画像効果をなくす、表示する、隠す、最前面／最背面へ移動する、○層手前に出す／奥に下げる、コスチュームの番号／名前、背景の番号／名前、大きさ
音	終わるまで○○の音を鳴らす、○○の音を鳴らす、すべての音を止める、○○の効果を○ずつ変える、○○の効果を○にする、音の効果をなくす、音量を○ずつ変える、音量を○%にする、音量
イベント	旗が押されたとき、○○キーが押されたとき、このスプライトが押されたとき、ステージが押されたとき、背景が○○になったとき、音量／タイマー>○のとき、○○を受け取ったとき、○○を送る、○○を送って待つ

制御	○秒待つ、○回繰り返す、ずっと繰り返す、もし〇〇なら△△、もし〇〇なら△△、でなければ××、〇〇まで待つ、〇〇まで繰り返す、すべてを止める／このスクリプトを止める／スプライトの他のスクリプトを止める、クローンされたとき、〇〇のクローンを作る、このクローンを削除する
調べる	〇〇に触れた、〇色に触れた、〇色が△色に触れた、〇〇までの距離、〇〇と聞いて待つ、答え、〇〇キーが押された、マウスが押された、マウスのx座標、マウスのy座標、音量、タイマー、タイマーをリセット、ステージ／スプライトの〇〇、現在の〇、2000年からの日数、ユーザー名
演算	〇+〇、〇-〇、〇*〇、〇/〇、〇から〇までの乱数、〇>〇、〇<〇、〇=〇、〇〇かつ〇〇、〇〇または〇〇、〇〇ではない、〇〇と〇〇、〇〇の〇番目の文字、〇〇の長さ、〇を〇で割った余り、〇を四捨五入、〇の絶対値
変数	変数を作る、作った変数、〇〇を〇にする、〇〇を〇ずつ変える、変数〇〇を表示する、変数〇〇を隠す、リストを作る、作ったリスト、〇〇を△△に追加する、〇〇の〇番目を削除する、〇〇のすべてを削除する、〇〇の〇番目に〇を挿入する、〇〇の〇番目を〇で置き換える、〇〇の〇番目、〇〇の長さ、〇〇に〇が含まれる、リスト〇〇を表示する、リスト〇〇を隠す
作ったブロック	ブロックを作る
音楽	〇〇のドラムを〇拍鳴らす、〇拍休む、〇の音符を〇拍鳴らす、楽器を〇〇にする、テンポを〇にする、テンポを〇ずつ変える、テンポ
ペン	全部消す、スタンプ、ペンを下ろす、ペンを上げる、ペンの色を〇〇にする、ペンの〇〇を〇ずつ変える、ペンの〇〇を〇にする、ペンの太さを〇ずつ変える、ペンの太さを〇にする
ビデオモーションセンター	ビデオモーション>〇のとき、〇〇のビデオの〇〇、ビデオを〇にする、ビデオの透明度を〇にする

### 実践 Java™技術者試験 (Expert)

※SE8 を記載。SE7 の詳細はホームページを参照。

Java の基本	変数のスコープの定義 Java クラス構造の定義 main メソッドを含む実行可能な Java アプリケーションの作成、コンソール出力など、コマンドラインからの Java プログラムの実行 他の Java パッケージのインポート、及びコードからのアクセス プラットフォームの非依存性、オブジェクト指向、カプセル化などの Java の機能やコンポーネントの比較対比
----------	---

Java のデータ型の操作	変数の宣言及び初期化（プリミティブ・データ型のキャストを含む） オブジェクト参照変数とプリミティブ変数の区別 オブジェクトのフィールドに対する読み取りと書き込みの方法 オブジェクトのライフサイクル（作成、再代入による間接参照、ガベージ・コレクション） オブジェクトのメソッド呼び出し Boolean、Double、Integerなどのラッパークラスを活用するコードの開発
演算子と判定構造の活用	Java の演算子の活用 演算子の優先順位の変更（カッコを含む） == と equals() を活用し、文字列と他のオブジェクトが等しいかどうかのテスト if 及び if-else 構造や 3 項構造の活用 switch 文の活用
配列の作成と活用	1 次元配列の宣言、初期化、インスタンス化及びその活用 多次元配列の宣言、初期化、インスタンス化及びその活用
ループ構造の活用	while ループの作成及びその活用 拡張 for ループを含む for ループの作成及びその活用 do-while ループの作成及びその活用 ループの構造の比較 break 文と continue 文の活用
メソッドとカプセル化の操作	引数と戻り値があるメソッド（オーバーロードされたメソッドを含む）の作成 static キーワードのメソッドとフィールドについての適用 コンストラクタの作成及びオーバーロードの実現（デフォルト・コンストラクタへの影響を含む） アクセス修飾子の適用 カプセル化の原則をクラスへ適用 値を変更するメソッドに渡した場合のオブジェクト参照、及びプリミティブ値に対する影響の判断
継承の操作	継承とそのメリット ポリモーフィズムの活用方法（オーバーライド及びオブジェクト型と参照型など）を示すコードの開発 キャストが必要なタイミングの判断 super と this を活用してオブジェクトとコンストラクタへアクセス 抽象クラスとインターフェースの活用

例外の処理	<p>チェックされる例外、非チェック例外及びエラーの区別 try／catch ブロックを作成し、通常のプログラム・フローが例外によってどのように変更されるかの判断 例外処理の利点 例外をスローするメソッドの作成及び呼出し 一般的な例外クラス (NullPointerException、ArithmetricException、ArrayIndexOutOfBoundsException、ClassCastException など) の識別 multi-catch のある try 文と finally 句の活用 try-with-resources 文を活用したリソースの自動クローズ</p>
Java API の主要なクラスの操作	<p>StringBuilder クラス及びそのメソッドを活用したデータの操作 文字列の作成及び操作 java.time.LocalDateTime、java.time.LocalDate、java.time.LocalTime、java.time.format.DateTimeFormatter、java.time.Period の各クラスを活用したカレンダーデータの作成及びその操作 特定の型をもつ ArrayList の宣言及びその活用 Predicate 式を返す簡単なラムダ式の記述 その他、主要な API のクラス及びメソッド (基本情報技術者試験で出題される API を含む)</p>
その他	<p>SE7 から SE8 へ新たに追加された機能や変更された詳細な仕様についても、上記の各分野で出題。 サーティファイ Java™ プログラミング能力認定試験 3 級及び 2 級の出題範囲を含む。 基本情報技術者試験の出題範囲を含む。 GUI ライブラリ (Swing、JavaFX など) 及び JavaWebStart に基づく GUI アプリケーションの起動・配置・更新は含まない。</p>

## 実践 Java™ 技術者試験 (Specialist)

※SE7、SE8 共通。

Java の基本	<p>Java テクノロジーの特徴 Java プラットフォーム各エディションの特徴 Java クラス構造の定義 main メソッドが定義されている実行可能な Java アプリケーションの作成、コンソール出力など コマンドラインからの Java プログラムの実行</p>
データの宣言と活用	<p>Java 言語でのデータ型の説明 (プリミティブ型、参照型) 各種変数や定数の宣言と初期化、有効範囲 配列の生成と活用 コマンドライン引数の利用</p>

演算子と分岐文	各種演算子の活用 演算子の優先順位 if、if-else 文の作成と活用 switch 文の作成と活用
ループ文	while 文の作成と活用 for 文及び拡張 for 文の作成と活用 do-while 文の作成と活用 ループのネスティング
オブジェクト指向 コンセプト	具象クラス、抽象クラス、インターフェースの説明 データ隠蔽とカプセル化についての説明と適用 ポリモフィズムについての説明と適用
クラスの定義とオブ ジェクトの生成・活用	クラスの定義とオブジェクトの生成・活用 オーバーロードメソッドの生成・活用 コンストラクタの定義 アクセス修飾子 (public／private に限定) の適用とカプセル化 static 変数及び static メソッドの定義と活用
継承と ポリモフィズム	サブクラスの定義と活用 メソッドのオーバーライド 抽象クラスやインターフェースの定義と実装 ポリモフィズムを活用するコードの作成 スーパークラスのコンストラクタ又はオーバーロードされたコンストラクタの 参照型の型変換 パッケージ宣言とインポート
例外の基本	チェックされる例外、RuntimeExceptions 及びエラーの区別 Try-catch ブロック 例外処理の利点 例外をスローするメソッドの呼出し
Java API の基本操作	StringBuilder クラス及びそのメソッドを活用したデータの操作 文字列の作成及びその操作 ArrayList の宣言及びその活用 その他、主要な API のクラス及びメソッド (基本情報技術者試験で出題される API を含む)
その他	サーティファイ Java™ プログラミング能力認定試験 3 級及び 2 級の出題範囲を含む。 基本情報技術者試験の出題範囲を含む。 GUI ライブライ (Swing、JavaFX など) 及び JavaWebStart に基づく GUI アプリケーションの起動・配置・更新は含まない。

## AI 検定

1. AI 概論	1-1. AI の概要	AI の定義
	1-2. AI の歴史と動向	第 1 次 AI ブーム～第 3 次 AI ブーム
	1-3. 人工知能の種類	人工知能の種類
	1-4. AI 分野の課題	AI が抱える問題
	1-5. AI の関連知識	AI を取り巻く環境
2. 機械学習	2-1. 機械学習の概要	機械学習の定義
	2-2. 機械学習の種類	アルゴリズムの分類 教師あり学習の分類 教師なし学習の分類
	2-3. 機械学習のプロセス	特徴量の設計
3. 深層学習	3-1. 深層学習の概要	深層学習の定義 深層学習の用語
	3-2. 深層学習のプロセス	深層学習の手法 深層学習の問題
4. 基礎数学	4-1. 場合の数と確率	順列、組合せ、場合の数、確率
	4-2. データの分布	データの散らばり、データの相関
	4-3. 統計的な推測	確率分布、正規分布、統計的な推測
5. 法規・倫理	5-1. 産業への応用	社会での活用事例
	5-2. 知的財産の保護	特許権・著作権・不正競争防止法
	5-3. 倫理	人工知能倫理指標

## 教科情報検定®

高等学校 学習指導要領（平成 30 年告示）情報に準拠し、以下の領域から出題する。

(1) 情報社会の問題解決  
(2) コミュニケーションと情報デザイン  
(3) コンピュータとプログラミング  
(4) 情報通信ネットワークとデータの活用

※プログラミング言語については、共通テスト手順記述標準言語の仕様に準じる。

## Python プログラミング能力認定試験（1級）

Python の基礎	オブジェクト指向の基本的概念 オブジェクト、クラス、クラス変数、インスタンス、インスタンス変数、慣習的なプライベート変数、メソッド、継承、等
Python の扱うデータ	Set 型 (set, frozenset) 集合演算、要素の取得、コピー、追加、変更、削除、検索、調査、比較、結合、等  辞書型 (dict) 要素の取得、コピー、追加、変更、削除、検索、調査、比較、結合、等
データの操作	コレクションの変換 アンパック代入
組み込み関数	データ生成・変換 dict、enumerate、map、set、frozenset  要素の操作 delattr、getattr、hasattr、setattr、filter、ord、reversed、sorted、zip  イテレータ iter、next  クラス、メソッド classmethod、staticmethod、super  ファイル open
関数	複数の戻り値 *args、**kwargs
クラス	クラスの定義 (class) self、クラス変数、インスタンス変数、プロパティ コンストラクタ デフォルト引数 メソッド 継承
例外処理	try、except、else、finally as raise
標準ライブラリ	csv、json、os
外部ライブラリ	matplotlib、numpy、pandas など
ファイル操作	open、close、read、readline、readlines with

リスト内包表記
lambda
ジェネレータ、yield
デコレータ

Python プログラミング能力認定試験（2 級）	
Python の基礎	Python の特徴 Python プログラム 作成ルール（インデント、動的型付け、等） プログラムの実行（実行モード、対話モード） 変数名のルール（使用できる文字、単語、等）
Python の扱うデータ	str 文字の取得、スライス、負の添え字、検索、調査、比較、書式、結合、分割、変換、等 リスト スライス、負の添え字、コピー、比較、結合、拡張、並べ替え、等 タプル 要素の取得、スライス、負の添え字、比較、結合、検索、等 None
文字列の書式	フォーマット（str.format、f-string） fill 文字、整列（<、^、>、=）、符号（+、-、空白）、z、#、0、最小フィールド 幅、グループ化オプション（_、,）、精度、表現型（b、c、d、e、E、f、F、g、G、n、o、s、x、X、%）
演算子	ビット演算子 &、 、^、~、<<、>> 条件演算子（三項演算子）
制御文	break、continue、match case
組み込み関数	データ生成・変換 ascii、bin、chr、hex、oct 形式 format 演算 abs、divmod、pow、round 情報 Id シーケンス（型） tuple
関数	関数の定義（def）、引数、戻り値、return 変数のスコープ（global）

標準ライブラリ	import、from import random、math、sys
---------	---------------------------------------

Python プログラミング能力認定試験（3 級）	
Python の扱うデータ	基本のデータ型 int、float、bool、str リスト 要素の取得、追加、変更、削除、検索、等
演算子	算術演算子 +、-、*、/、//、%、** 代入演算子 =、+=、-=、*=、/=、//=、%=、**= 比較演算子 ==、!=、<、>、<=、>=、is、not is、in、not in 文字列の連結 + 論理演算子 and、or、not 演算子の優先順位
制御文	for、while、if、else、elif
組み込み関数	データ生成・変換 int、float、bool、str 入出力 input、print 演算 max、min、sum 情報 type、len シーケンス（型） range、list

C# プログラミング能力認定試験（エキスパート）	
C# の扱うデータ	コレクション リスト、ディクショナリ、イテレーターなど 型推論 var 匿名型 null 許容型 動的型付変数 dynamic 列挙体 enum 構造体 struct

修飾子	アクセス修飾子 internal、protected、protected internal、private protected、file const abstract extern sealed readonly out virtual override
演算子	ビット演算子(~) 論理演算子(&、^、 ) シフト演算子(<<、>>、>>>) 代入演算子(&=、^=、 =、<<=、>>=、>>>=) null 条件演算子(?.、?[]) null 合体演算子(??) null 合体代入演算子(??=) typeof nameof checked、unchecked
制御文	ラムダ式 LINQ
例外処理	例外の定義 try、catch、finally throw when
クラス	抽象クラス、抽象メソッド オーバーライド、オーバーロード インターフェイス ジェネリック 型変換(キャスト) インデクサー デリゲート(delegate) オブジェクト初期化子
入出力	ファイルの入出力
Windows フォームアプリ (WinForms)	Windows フォームアプリの概要 フォーム コントロール イベントハンドラー コーディングと実行

## C#プログラミング能力認定試験（スタンダード）

C#の基礎	C#の特徴（フレームワーク含む） C#プログラム 共通中間言語(CIL)と共通言語ランタイム（CLR） 作成ルールとプログラムの実行 オブジェクト指向の基本的概念
	基本データ型 byte、sbyte、short、ushort、int、uint、long、ulong、float、double、decimal、char、bool、string オブジェクト型 null 値 変数 配列 型変換(キャスト) 変数のスコープ
修飾子	アクセス修飾子 public、private、省略時のアクセス権限 static in
演算子	算術演算子(+、-、*、/、%) 代入演算子(=、+=、-=、*=、/=、%= インクリメント演算子(++) デクリメント演算子(--) 比較演算子(<、>、<=、>=) 等値演算子(==、!=) 論理演算子(!) 条件付き論理演算子(&&、  ) 三項条件演算子(? :) is 演算子 文字列の連結(+、+=) new 演算子 演算子の優先順位
制御文	if、else、else if switch、case、default for、foreach while、do break、continue return
文字列の応用	書式指定子 文字列補間
クラス	クラス オブジェクト、インスタンス コンストラクター フィールド

	メソッド、戻り値、引数 継承、基本クラス、派生クラス カプセル化 this と base プロパティ (get、set)
クラスライブラリ	名前空間と名前空間の利用 (using) system
入出力	標準入力、標準出力

### JavaScript プログラミング能力認定試験 (1 級)

JavaScript の基礎	<p>■オブジェクト指向の基本的概念 オブジェクト、オブジェクトに関する標準メソッド、クラス、クラスメソッド、インスタンス、インスタンス変数、インスタンスマソッド、クラスフィールド、インスタンス、インスタンス変数、慣習的なプライベート変数、継承、プロトタイプ継承</p>
JavaScript の扱うデータ	<p>■メソッド メソッド、静的メソッド</p> <p>■変数 グローバル変数</p> <p>■プリミティブ型 Symbol</p> <p>■リテラル 正規表現</p>
標準組み込みオブジェクト	<p>■値プロパティ Infinity</p> <p>■関数プロパティ evala</p> <p>■コレクション Map, Set</p> <p>■構造化データ JSON</p>
データの操作	<p>■JSON 操作 JSON 文字の解析、オブジェクトの JSON 変換</p>

演算子	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 単項演算子 void</li> <li>■ 関係演算子 instanceof</li> </ul>
制御文/ループ	throw, try...catch, finally, 拡張 for 文
	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ データ生成・変換 map, set</li> <li>■ 要素の操作 delete, sort, reverse</li> <li>■ イテレータ iterator, next</li> </ul>
組み込み関数	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ クラス, メソッド class, super</li> <li>■ ファイル File, FileReader, fs</li> <li>■ 非同期処理 Promise, async/await</li> <li>■ DOM 操作 document</li> </ul>
関数	<ul style="list-style-type: none"> <li>引数 (デフォルト値)</li> <li>関数式</li> <li>コールバック関数</li> </ul>
クラス	<ul style="list-style-type: none"> <li>クラスの定義</li> <li>クラス変数, インスタンス変数</li> <li>コンストラクタ</li> <li>デフォルト引数</li> <li>メソッド</li> <li>静的メソッド</li> <li>継承</li> <li>コンストラクタのオーバーロード</li> </ul>
例外処理	try, except, else, finally throw
非同期処理	Promise async/await
標準ライブラリ	JSON
ファイル操作	File, fs
その他の記法	アロー関数 yield

## JavaScript プログラミング能力認定試験（2級）

JavaScript の基礎	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ JavaScript の特徴           <ul style="list-style-type: none"> <li>フレームワーク周りの知識</li> </ul> </li> </ul>
JavaScript の扱うデータ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ JavaScript プログラム           <ul style="list-style-type: none"> <li>厳格モード</li> </ul> </li> </ul>
標準組み込みオブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ プリミティブ型           <ul style="list-style-type: none"> <li>Boolean、Number、Bigint、String、null、undefined</li> </ul> </li> <li>■ リテラル           <ul style="list-style-type: none"> <li>論理値、数値、文字列、配列、オブジェクト</li> </ul> </li> <li>■ 値プロパティ           <ul style="list-style-type: none"> <li>NaN</li> </ul> </li> <li>■ コレクション           <ul style="list-style-type: none"> <li>Array</li> </ul> </li> <li>■ 関数プロパティ           <ul style="list-style-type: none"> <li>isNaN</li> </ul> </li> </ul>
演算子	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ビット演算子           <ul style="list-style-type: none"> <li>&amp;,  , ^, ~, &lt;&lt;, &gt;&gt;</li> </ul> </li> <li>■ 条件演算子（三項演算子）</li> <li>■ 関係演算子           <ul style="list-style-type: none"> <li>in</li> </ul> </li> </ul>
制御文/ループ	<ul style="list-style-type: none"> <li>switch, break, continue</li> </ul>
組み込み関数	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ データ生成・変換           <ul style="list-style-type: none"> <li>fromCharCode, charCodeAt, toLowerCase, toUpperCase</li> </ul> </li> <li>■ 形式           <ul style="list-style-type: none"> <li>abs, floor, ceil, pow, round</li> </ul> </li> <li>■ 演算           <ul style="list-style-type: none"> <li>abs, divmod, pow, round</li> </ul> </li> <li>■ シーケンス（型）           <ul style="list-style-type: none"> <li>Filter</li> </ul> </li> </ul>
関数	<ul style="list-style-type: none"> <li>関数の定義（function）、引数、戻り値、return</li> <li>変数のスコープ</li> </ul>
標準ライブラリ	<ul style="list-style-type: none"> <li>import</li> <li>Math, Date</li> </ul>
その他の記法	スプレッド構文

## JavaScript プログラミング能力認定試験 (3 級)

JavaScript の基礎	<b>■JavaScript プログラム</b> コメント 変数名のルール（変数、定数、命名規則）
JavaScript の扱うデータ	<b>■プリミティブ型</b> Boolean, Number, Bigint, String, null, undefined <b>■リテラル</b> 論理値、数値、文字列、配列
演算子	<b>■代入演算子</b> =, +=, -=, *=, /=, %=, <b>■比較演算子</b> ==, !=, ===, !==, >, >=, <, <=, <b>■算術演算子</b> %, --, ** <b>■論理演算子</b> &&,   , ! <b>■単項演算子</b> typeof <b>■演算子の優先順位</b>
制御文/ループ	if, else if, else for, do...while, while
組み込み関数	<b>■データ生成・変換</b> Number, parseInt, parseFloat, Boolean, String, toString <b>■出力</b> console.log <b>■演算</b> Math.max, Math.min <b>■情報</b> typeof, length <b>■シーケンス（型）</b> reduce, includes, split

標準ライブラリ	Console
その他の記法	テンプレートリテラル

## <ソフトウェア活用能力認定委員会>

### Excel®表計算処理技能認定試験（各級）

※Ver2024 を記載。級別、及び他の Ver の詳細はホームページを参照。

作業環境	基礎知識
	ブックの表示とウィンドウ
環境の設定と変更	ステータスバーのユーザー設定
	Excel のオプション
基本操作	選択と解除
	キー操作
数式と計算	セルの書式設定
	レイアウト
グラフ機能	条件付き書式
	データ編集とオートフィル
オブジェクト	計算機能
	関数
データベース機能	グラフ作成、変更
データベース機能	オブジェクトの作成
	オブジェクトの書式
入出力	オブジェクトの選択
	テーブルと範囲
データベース機能	並べ替えとフィルター
	入力規則
リンク	統合、アウトラインと小計
	ピボットテーブルとピボットグラフ
マクロ	ページレイアウト、印刷
	新規作成/開く/保存
分析	ハイパーリンク
	マクロの手順
分析	What - IF 分析
	ソルバー、予測シート
共有と保護	ワークシート分析、クイック分析ツール
	ワークシート・ブックの保護（ロック、非表示の設定を含む）
共有と保護	ブックの共有
	コメント、メモ

## Excel®ビジネススキル検定

※出題内容及び級別スキル基準の詳細はホームページを参照。

	基礎知識
作業環境	ブックの表示とウィンドウの操作
	Excel のオプション
基本操作	選択と解除
	キー操作
	セルの書式設定
	レイアウト
	条件付き書式
	データ編集とオートフィル
数式と計算	計算機能
	関数
グラフ	グラフ作成、変更
オブジェクト	オブジェクトの作成
	オブジェクトの書式
	オブジェクトの選択
データベース機能	テーブルと範囲
	並べ替えとフィルター
	入力規則
	統合、アウトラインと小計
	ピボットテーブルとピボットグラフ
入出力	ページレイアウト、印刷
	新規作成/開く/保存
予測	What-If 分析
	予測シート
	ワークシート分析、クイック分析ツール
共有と保護	ワークシート・ブックの保護
	ブックの共有
	コメント

## Word 文書処理技能認定試験（各級）

※Ver2024 を記載。級別、及び他の Ver の詳細はホームページを参照。

作業環境	基礎知識、文書の表示とウィンドウ
環境の設定と変更	ステータスバーのユーザー設定 Word のオプション
書式の設定と変更	文字書式 拡張書式 段落書式、タブとリーダー 段組み、箇条書き、段落番号 ドロップキャップ スタイル
ファイル	新規作成/開く/閉じる、デザイン、レイアウト、印刷 テキスト編集、改ページ 文章校正 コメント
文書編集	変更履歴、参考資料、差し込み文書 表紙の挿入 ヘッダーとフッター 編集記号
罫線と表	表、表のデザイン、表のレイアウト 表の並べ替え タイトル行の繰り返し 表内で計算式を使う
オブジェクト	オブジェクトの作成 図形の書式 図の書式 配置/整列 オブジェクトのコピー・貼り付け
Excel ワークシート	Excel ワークシートの挿入 Excel の表・グラフの貼り付け
セキュリティ	読み取りパスワード/書き込みパスワード 文書の保護

## Access®ビジネスデータベース技能認定試験（各級）

※Ver2024 を記載。級別、及び他の Ver の詳細はホームページを参照。

作業環境	基礎知識
	環境の設定と変更
データベース	データベースの知識
	データベースの作成、操作
	データベースオブジェクト
	セキュリティと共有、管理
テーブル	テーブルの作成、操作
	テーブルのビュー
	フィールド
	主キーとインデックス
	フィールドプロパティ
	テーブルプロパティ
	インポートとエクスポート
データ	データの入力
	データの検索と並べ替え
	フィルター
	データシートの応用
クエリ	クエリの作成、操作
	クエリのビュー
	クエリプロパティ
	クエリの種類と機能
	デザインビューでのフィールドの設定
	複数のテーブルを基にしたクエリ
リレーションシップ (リレーションシップ ウィンドウでの設定)	リレーションシップの作成
	リレーションシップの詳細
フォーム	フォームの作成、操作
	フォームのビュー
	フォームのデザイン
	フォームの応用
レポート	レポートの作成、操作
	レポートのビュー
	レポートのデザイン

	ページ設定
	レポートの応用
フォームとレポート のセクション	セクションの表示
	セクションの設定
コントロール	コントロールの配置
	コントロールの種類
	コントロールの設定
マクロ	マクロの作成、実行
	アクション
	高度なマクロ
式	式の作成
	演算子
	関数

#### PowerPoint®プレゼンテーション技能認定試験（各級）

※Ver2024 を記載。級別、及び他の Ver の詳細はホームページを参照。

作業環境	基礎知識
	基本操作
環境の設定と変更	ステータスバーのユーザー設定
	PowerPoint のオプション
	オートコレクト
書式設定	フォントの書式
	段落の書式
	タブ
スライド	スライドのデザイン
	スライドマスター
	スライドの挿入、スライドの複製、スライドの移動
	アウトラインからスライド
	スライドの再利用
	スライドショー
	動作設定ボタン
	画面切り替え
	アニメーション
	日付と時刻
	スライド番号

	ヘッダーとフッター
ファイル	新規作成/開く/閉じる
	共有
	エクスポート
	印刷
編集	テキスト、オブジェクトの編集
罫線と表	表の作成
	表の編集
	表のレイアウト
オブジェクト	オブジェクトの作成
	ワードアートの書式
	図形の書式
	図の書式
校閲	配置/整列
	サイズ
	グリッド線とオブジェクトの関係
	代替テキスト
	記号と特殊文字
	メディア
	文書校正
コメント	コメント
	比較

### Illustrator®クリエイター能力認定試験（各級）

※級別の詳細はホームページを参照。

	ファイル操作
基本機能	ドキュメント設定、アートワークの表示、作業エリア、各種パネル
	プリント
	環境設定
	塗りと線
オブジェクトの基本操作	オブジェクトの作成、オブジェクトの選択
	基本的な編集操作
	レイアウトの補助機能
	パスの描画と編集

カラー設定	カラー モード
	スウォッチ
	グラデーション
	透明
	カラーマネジメント
オブジェクトの編集	アピアランス
	オブジェクトの変形
	複数のオブジェクトの組み合わせ
	シンボルとインスタンス
	グラフィックスタイル
レイヤー	効果
	レイヤーパネル
	レイヤーの応用
テキストの入力と編集	文字ツール
	文字設定
	段落設定
	テキストの編集
グラフ	グラフの作成
	グラフの編集
アクションと自動処理	アクション
	スクリプト
データの入出力	データの読み込み、データの書き出し
	スライスの使用
DTP/Web デザイン基本知識	DTP
	Web デザイン
	共通

### Photoshop®クリエイター能力認定試験（各級）

※級別の詳細はホームページを参照。

基本機能	ファイル操作
	各種パネル、作業エリア
	カラーの選択、変更
	環境設定
選択範囲の作成	選択ツール
	選択範囲の保存/編集、複雑な形状の選択範囲の作成

画像の移動と変形	画像解像度とサイズ変更 画像の移動と変形
カラー モードと色調補正	カラー モード
	色調補正
	カラーマネジメント
ペイント	ペイント系ツール
	レタッチ系ツール
	ペイント系コマンド
レイヤーの操作	レイヤーパネル
	レイヤーの応用
パスとシェイプ	パスの作成と編集
	シェイプ
テキストの入力と編集	文字ツール
	文字パネル
	段落パネル
	テキストレイヤー
フィルター	基本的な修正や加工
	フィルターの応用
画像の入出力	保存形式
	プリントとスキャナ
Web 用画像の作成	画像の最適化
	スライスの使用
アクションと自動処理	アクション
	自動処理
DTP/Web デザイン基本知識	DTP
	Web デザイン
	共通

#### <Web 利用・技術認定委員会>

##### Web クリエイター能力認定試験 (HTML5 各級)

###### 制作環境

ファイルの操作	保存/複製/拡張子/ファイル名
テキスト/ソースの操作	コピー&ペースト/入力/変更/削除

ブラウザー/ドメイン	ブラウザ名/レンダリングエンジン/名称と用途/URL/スキーム	
ファイルの種類	HTML/CSS	HTML/CSS 言語の特徴、構造とデザインの分離
	画像	GIF/JPEG/PNG ファイルの特徴、ビットマップ形式の特徴
	JavaScript	JavaScript 言語の特徴、動的コンテンツの特徴
	SVG/Web フォント	ベクトル形式の特徴、フォントの表示形式の特徴
	動画/音声/リッチコンテンツ	動画と音声の特徴、リッチコンテンツ (Flash) の特徴
Web サイトの構成と設計		
ページ構成	基本ページ/フォーマット	
	トップページ	
	テキストと画像のページ	
	テーブルのページ	
	フォームのページ	
	サムネイルのページ	
	レスポンシブ Web デザインの対応	
レイアウト/パーソ設計	ヘッダー領域/フッター領域	
	ナビゲーション領域	
	コンテンツ領域/メイン領域/サブ領域	
	バナー/ボタン	
	動的コンテンツ	
ユーザビリティ/アクセシビリティ	タイトル/見出しの統一	タイトルと見出しのルール
	文字色と背景色	文字色と背景色のコントラスト
	パンくずリスト	Web サイトの現在位置
	ページ内リンクの移動	ページの先頭、アンカー
	ユーザー導線	ファーストビュー/Z 軸/F 軸/E 軸
	テキスト/リンク	文字サイズ/下線の表示/未読リンクと既読リンクの明確化
	ボタン/アイコン	矢印/メタファー/アフォーダンス
	色や形の表示	色に左右されない Web ページの表示
	画像	alt 属性の配慮、凡例表示の配慮
	日付/金額/単語中のスペース	音声ブラウザー対応

	PDF/動画/フォーム/ダウ ンロードの取り扱い	注釈/説明/サイズの表示と配慮
HTML		
セマンティック/コ ンテンツモデル/ カテゴリー	(X) HTML5 の概念	
HTML5 の移行	HTML4.01/XHTML1.0 からの移行	
文字参照/実体参	記号の記述	
コメント	<!-->	
基本構造	文書型宣言/html 要素/head 要素/body 要素/title 要素/文字エンコード	
外部スタイルシー ト	外部スタイルシートの読み込み メディアクエリー	link 要素/CSS ファイルの読み込みに関連する属性 link 要素/メディアクエリーに関連する属性
汎用コンテナー	div 要素/span 要素	
ID 名/クラス名	id 属性/class 属性	
見出し/段落/改行	h1～h6 要素/p 要素/br 要素	
重要/コピーライ ト/連絡先	strong 要素/small 要素/address 要素	
リスト	ul 要素/ol 要素/li 要素/dl 要素/dt 要素/dd 要素/関連する属性	
ハイパーリンク	フレージングコンテンツ フローコンテンツ	フレージングコンテンツに対応する a 要素/関連する属性 フローコンテンツに対応する a 要素/関連する属性
画像	img 要素/関連する属性	
テーブル	行と列/見出しセル/キャ プション セルの結合 表の区分	table 要素/tr 要素/td 要素/th 要素/caption 要素/関連す る属性 colspan 属性/rowspan 属性 thead 要素/tbody 要素/tfoot 要素
フォーム	フォームの範囲 テキストフィールド テキストエリア ラベル 送信ボタン 指定のある入力フォーム	form 属性/関連する属性 input 要素/type 属性 (text) と関連する属性 textarea 要素/関連する属性 label 要素/関連する属性 input 要素/type 属性 (submit, image) と関連する属性 input 要素/type 属性 (tel, email) と関連する属性/required 属性

	選択フォーム	input 要素/type 属性 (checkbox、radio) と関連する属性 /select 要素/option 要素/関連する属性
ヘッダー/フッタ	header 要素/footer 要素	
セクション	article 要素/section 要素/nav 要素/aside 要素	
日時	time 要素/関連する属性	
図版	figure 要素/figcaption 要素	
スクリプト	script 要素/noscript 要素	
CSS		
文字エンコード	@charset/関連する値	
コメント	/* */	
外部スタイルシー	@import/関連するパスとファイル名	
セレクター/プロパティ	ユニバーサルセレクター/タイプセレクター	
	ID セレクター/クラスセレクター	
	子孫セレクター/セレクターのグループ化	
	リンク疑似クラス/ユーザーアクション疑似クラス	
	属性セレクター	
	構造疑似クラス	
	CSS の優先順位 (詳細度の計算方法/!important)	
スタイル	表示	display/関連する値
	リスト	list-style/関連する個別のプロパティ/関連する値
	幅/高さ	width (最大幅、最少幅含む) /height (最大高さ、最小高さ含む) /関連する値
	マージン/パディング	margin/padding/関連する個別のプロパティ/関連する値
	ボックス	overflow/関連する個別のプロパティ/関連する値
	ボックスの透明度	opacity/関連する値
	ボーダー	border/関連する個別のプロパティ/関連する値
	配置	position/top/bottom/left/right/関連する値
	フロート/フロートの解	float/clear/関連する値
	文字色/フォント	color/font/関連する個別のプロパティ/関連する値
	テキスト	text-indent/text-decoration/text-align/vertical-align/関連する値
	テーブル	table-layout/border-collapse/border-spacing/関連する
	背景 (単体指定)	background/関連する個別のプロパティ/関連する値 (単体指定)

	背景（複数指定）	background/関連する個別のプロパティ/関連する値（複数指定）
技法/スタイリング	リセット CSS/ノーマライズ CSS	
	見出し/ボタンのスタイリング	
	マージンによる左右中央揃え	
	clearfix	
	CSS スプライト/CSS シグネチャ	
	交差する背景色	
ビジュアルデザインと配色		
ビジュアルデザイン	グリッドシステム/縦横比（黄金比、白銀比、和のシェイプ、1/3）/グループ化・規則化（近接、整列、反復、対比、開閉）/タイポグラフィ/カーニング/ジャンプ率/シンメトリー	
配色	70 : 25:5 の法則（ベースカラー・メインカラー・アクセントカラー）/色の寒暖/色の軽重/色の遠近/色の三原色/色の三属性（色相・彩度・明度）/トーン/Web カラー	
画像加工の操作	トリミング/リサイズ/カラー補正/各種エフェクト	
運営と管理		
運営と管理	プライバシーポリシー/SSL/サイトマップ/バリテート/ファイル転送	

### ネットマーケティング検定

インターネット・マーケティング総論	1. 概論	1-1 インターネット・マーケティングの基礎理論
		1-2 媒体別理論
		1-3 地域別理論
		1-4 Web サイト理論
	2. インターネット技術概論	2-1 インターネット技術知識の必要性
		2-2 インターネットの構造
		2-3 検索エンジンの構造
		2-4 プログラミング
		2-5 情報セキュリティ対策
	3. 総論	3-1 インターネット・マーケティングの考え方
	4. リサーチ	4-1 インターネットを利用したリサーチと分析
		4-2 インターネット以外のリサーチと分析
	5. PR・ブランディング	5-1 検索エンジン対策
		5-2 イメージ戦略（ポジティブ情報とネガティブ情報）
		5-3 サイトにおけるユーザビリティとデザイン理論

		5-4 インターネットとマスメディア
		6-1 インターネット広告概論
6. 広告		6-2 インターネット広告の種類と特徴
		6-3 各種技術の発達に伴う特殊な広告手法
7. インターネット販売		7-1 インターネット販売における基礎理論
		7-2 インターネットを利用した販売手法
		8-1 アクセスログ解析の基本
8. 効果測定		8-2 インターネット・マーケティングにおける評価指標
		9-1 各種関連企業の現状
9. 外注管理		9-2 外注企業の管理方法
		10-1 ソーシャルメディアポリシー
10. ポリシー		10-2 プライバシーポリシー
		10-3 情報セキュリティポリシー
		11-1 知的財産
関連知識		11-2 不正アクセス防止法
		11-3 個人情報保護法
11. 関連法規		11-4 不正競争防止法・景品表示法
		11-5 ウイルス作成罪・その他関連法
		12-1 インターネットと企業コンプライアンス、CSR
事例問題	13. 事例問題	13-1 事例問題

SNS マーケティング検定		
1. デジタルマーケティングの基礎知識	ビジネス・マーケティングの基礎教養	1-1 マーケティングの変遷と SNS
		1-2 企業がマーケティングを行う目的
		1-3 企業が SNS を活用する目的
2. SNS の媒体特性	共通	2-1 SNS 共通で必要となる考え方
	Facebook	2-2 Facebook の特徴
	X (旧 Twitter)	2-3 X (旧 Twitter) の特徴
	Instagram	2-4 Instagram の特徴
3. 投稿作成	投稿作成	3-1 各 SNS のコンテンツに対応した file の基礎
		3-2 効果的な書き方
		3-3 ミス・トラブルの多いポイント

		3-4 SNS 用静止画のポイント
		3-5 構図について
		3-6 カメラの設定について
		3-7 物撮りの仕方
		3-8 野外での撮影の仕方
		3-9 基本的なレタッチについて
		3-10 SNS 用動画のポイント
		3-11 動画撮影の仕方
		3-12 動画の編集の仕方
		3-13 撮影計画の立て方
		4-1 運用型広告の仕組み
		4-2 標準的な運用の仕方
		4-3 Facebook 広告の特徴と出稿の仕方
		4-4 X (旧 Twitter) 広告の特徴と出稿の仕方
		4-5 Instagram 広告の特徴と出稿の仕方
		4-6 キャンペーンの使用目的・効果
		4-7 キャンペーンの種類と企画
		4-8 キャンペーンの運営
		4-9 インフルエンサーマーケティング
		5-1 炎上とその対策
		5-2 UGC の活用
		5-3 エンゲージメントを深める施策
		6-1 インサイトデータ分析
		6-2 ソーシャルリスニング
		6-3 競合調査
4. 広告・キャンペー ン	広告	
	キャンペーン	
	その他	
5. ユーザコミュニケーション	ユーザコミュニケーション	
6. プロジェクトマネジメント	KPI・データ分析・戦略策定	
7. 事例問題	事例問題	

## ＜ホテル実務能力認定委員会＞

### ホテル実務技能認定試験

※級別の詳細はホームページを参照。

接遇分野	ホテル業従業者の資質
	場面に応じた状況判断と行動に関する知識
	場面、客に応じた言葉遣いに関する知識
	職場のマナーに関する知識

	ホテル内での事故処理に関する知識
	苦情処理に関する知識
料飲分野	料飲部門の概要
	料理(食材を含む)と飲料に関する知識
	レストラン部門の業務とサービスに関する知識
	宴会部門の業務とサービスに関する知識
	バー・ラウンジ部門の業務とサービスに関する知識
	テーブルマナーに関する知識
	料理メニュー管理に関する知識
	食事に関する異文化知識
	宿泊部門の概要(全般の知識)
宿泊分野	ドアマンの業務とサービスに関する知識
	ベルマンの業務とサービスに関する知識
	クローケ部門の業務とサービスに関する知識
	リザベーション部門の業務とサービスに関する知識
	レセプション部門の業務とサービスに関する知識
	インフォメーション部門の業務とサービスに関する知識
	メール部門の業務とサービスに関する知識
	ハウスキーピング部門の業務とサービスに関する知識
	旅行業者との連携に関する知識
語学分野	ホテル用語の外国語理解
	業務上の会話理解
	業務上の英語文書理解
その他のホテル関連分野	食品衛生・公衆衛生に関する知識
	安全衛生に関する知識
	施設管理に関する知識
	プロトコルに関する知識
	ホテル関連法令に関する知識
	宿泊業及び観光業の歴史に関する知識
	環境問題対策
	マーケティング
	ホテル業界動向に関する知識
	宿泊業及び観光業に関する情勢

## <コミュニケーション能力認定委員会>

### コミュニケーション検定（知識試験）

※級別の詳細はホームページを参照。

Part1 コミュニケーション・セオリー（理論）	コミュニケーションのもつ力 （情報を的確に受け止める力）	聞く力	目的に即して聴く
			傾聴・質問する
			目的を意識する
		話す力 （情報を的確に発する力）	話を組み立てる
			ことばを選び抜く
			表現・伝達する
	基礎		来客応対・電話応対
			アポイントメント・訪問・挨拶
			情報共有、質問、返答
			チーム・コミュニケーション
			非対面コミュニケーション
Part2 コミュニケーション・プラクティス（実践）	応用		接客・営業・クレーム対応
			会議・ヒアリング・ファシリテーション
			自己表現・印象力

### コミュニケーション検定（面接試験）

※上級のみ。

コミュニケーションテスト	状況対応 (受験者の職業・属性に応じた3問程度の質問に対して返答)
--------------	--------------------------------------

### ケア・コミュニケーション検定／ケア・コミュニケーション アセスメント試験

ケア・コミュニケーションの基本的な心構え	ケア・コミュニケーションを考える視点
被援助者と良好な関係を築くためのコミュニケーション力	非言語メッセージ
	言語メッセージ
	尊重と敬意
被援助者を受け容れ、支えるためのコミュニケーション力	受容・共感
	苦情・クレーム対応
	説明と同意確認
	コーチング・コミュニケーションによる行動化支援

職場におけるチームワークとコミュニケーション力	チーム・コミュニケーション 建設的な対話方法
被援助者の症状に応じたコミュニケーション力	視聴覚言語障害を持つ被援助者とのコミュニケーション 認知症の被援助者とのコミュニケーション 人生の最期を迎える被援助者とのコミュニケーション

### 営業力強化検定®／営業力強化検定® WEB テスト

1. 基本知識	営業の位置づけ 営業の役割	企業活動の目的
		営業パーソンの役割
		営業パーソンのマインド
	目標設定・計画策定	目標設定
		活動計画策定
	商品知識	自社の商品・サービス
		競合他社の商品・サービス
	マーケティング	マーケティングの概念
		マーケティングの構成要素
		マーケティング戦略
2. マーケティング	顧客心理	顧客の購買行動
		顧客ニーズ
		顧客満足度
	マナー	心構え
		ビジネスマナー
3. 顧客対応技術	スキル	セールスマナー
		コミュニケーションスキル
		ヒアリングスキル
	クレーム	クレームの考え方
		クレーム対応
		クレーム活用
	営業プロセス	準備
		アプローチ
		ヒアリング
		プレゼンテーション
		クロージング
4. 営業提案力		フォロー

		アフターセールス
		提案書の考え方
	提案書の作成	提案書の作成方法
		提案内容の伝え方
		情報発信
	販売促進	販売促進手法
5. 情報管理	顧客管理	顧客情報管理（個人情報保護法）
		顧客情報の活用

実践日本語コミュニケーション検定		
		求められる勤労意識
	社会人としての心構え	求められる就業マナー
		企業内コミュニケーションの重要性
Part1 基礎知識編	人間関係の作り方	コミュニケーションを取る際の留意点
		敬語
		効果的な伝え方
		話の組み立て方
		ビジネスにおける指示の受け方・確認の仕方
		確認の仕方
		あいづちの打ち方
		依頼の断り方
		日本文化特有のコミュニケーション
		報告・連絡・相談
Part2 事例編	効率的な仕事の進め方	PDCA
		仕事の優先順位
		来客応対
		電話応対
		アポイントメント
	他社訪問	名刺交換
		Eメール
		来客応対
		電話応対
	報告・連絡・相談	(1) 聴解
		(2) 聴読解

接遇・接客
クレーム対応
会議・打ち合わせ
面接

実践日本語コミュニケーション検定・ブリッジ	
Part1 語彙・表現	漢字・語彙（漢字表記）
	漢字・語彙（慣用表現）
	漢字・語彙（言い換え・類語）
	漢字・語彙（語・表現）
	敬語
	会話の自然さ・適切さ
Part2 聴解	状況対応
	文書理解
	会話1 ポイントの理解
会話2 表現	会話2 表現
	会話3 即時応答

外国人就労適性試験	
第一科目 「ビジネス文化・社会常識」	社会規範・マナーと法規範（ビジネス社会の規範とマナー、日常生活の規範とマナー、法規・法令）
	ビジネス慣習（日本人の特性、日本企業での働き方、日本の商習慣）
	一般常識・一般教養（日本の生活と文化、数理・計算、社会・経済）
第二科目（上級）	「実践日本語コミュニケーション検定」試験範囲と同じ
第二科目（初級）	「実践日本語コミュニケーション検定・ブリッジ」試験範囲と同じ

### <著作権検定委員会>

ビジネス著作権検定®	
※級別の詳細はホームページを参照	
ビジネスと法	契約について
	著作権と所有権の相違
	知的財産権としての著作権

	「著作権」という言葉の意味
著作物	著作物の要件
	著作物の例示など
	特殊な著作物（二次的著作物、編集著作物、データベースの著作物、共同著作物）
著作者	著作者とは
	職務著作
	映画の著作物の著作者
著作者人格権	著作者人格権とは
	公表権・氏名表示権・同一性保持権
	著作者人格権が侵害された場合の対応
著作権（著作財産権）	総論
	支分権（複製権、上演権及び演奏権、上映権、公衆送信権等、口述権、展示権、頒布権、譲渡権、譲渡権の消尽、貸与権、翻訳権・翻案権等、二次的著作物にかかる原著作者の権利）
著作権の制限	総論
	著作権の制限（私的使用）
	著作権の制限（教育・図書館関係）
	著作権の制限（引用・転載）
	著作権の制限（非営利無償）
	著作権の制限（その他）
著作物の保護期間	保護期間の原則
	保護期間の例外
著作物の変動と著作物の利用	権利の変動
	著作物の利用
著作権の登録	著作権の登録
著作隣接権	総論
	著作隣接権（実演家の権利）
	著作隣接権（レコード製作者の権利）
	著作隣接権（放送事業者、有線放送事業者の権利）
	著作隣接権（保護期間、制限規定等）
著作権の侵害と救済	著作権の侵害
	差止請求
	損害賠償請求
	刑事罰

著作権の周辺問題	肖像権・パブリシティ権など 著作権法上の保護が及ばない場合の不法行為責任
著作権・著作隣接権に関する国際条約等	国際条約（ベルヌ条約、万国著作権条約） 外国人が創作した著作物の取り扱い（著作権法による保護を受ける著作物）
著作権ビジネス	ビジネス類型毎の留意点 著作権信託について
著作物の製作を委託・受託する際の留意点	一般的な著作物（Web サイト、ポスターなど）の場合 ソフトウェアの場合
情報社会と情報モラル	情報社会と情報モラル

教育著作権検定	
ビジネスと法	契約について
	著作権と所有権の相違
	知的財産権としての著作権
	「著作権」という言葉の意味
著作物	著作物の要件
	著作物の例示など
	特殊な著作物（二次的著作物、編集著作物、データベースの著作物、共同著作物）
著作者	著作者とは
	職務著作
	映画の著作物の著作者
著作者人格権	著作者人格権とは
	公表権・氏名表示権・同一性保持権
	著作者人格権が侵害された場合の対応
著作権（著作財産権）	総論
	支分権（複製権、上演権及び演奏権、上映権、公衆送信権等、口述権、展示権、頒布権、譲渡権、譲渡権の消尽、貸与権、翻訳権・翻案権等、二次的著作物にかかる原著者の権利）
	総論
著作権の制限	著作権の制限（私的使用）
	著作権の制限（教育・図書館関係）
	著作権の制限（引用・転載）
	著作権の制限（非営利無償）
	著作権の制限（その他）

著作物の保護期間	保護期間の原則
	保護期間の例外
著作物の変動と著作物の利用	権利の変動
	著作物の利用
著作権の登録	著作権の登録
著作隣接権	総論
	著作隣接権（実演家の権利）
	著作隣接権（レコード製作者の権利）
	著作隣接権（放送事業者、有線放送事業者の権利）
	著作隣接権（保護期間、制限規定等）
著作権の侵害と救済	著作権の侵害
	差止請求
	損害賠償請求
	刑事罰
著作権の周辺問題	肖像権・パブリシティ権など
	著作権法上の保護が及ばない場合の不法行為責任
著作権・著作隣接権に関する国際条約等	国際条約（ベルヌ条約、万国著作権条約）
	外国人が創作した著作物の取り扱い（著作権法による保護を受ける著作物）
著作権ビジネス	ビジネス類型毎の留意点
	著作権信託について
著作物の製作を委託・受託する際の留意点	一般的な著作物（Web サイト、ポスターなど）の場合
	ソフトウェアの場合
情報社会と情報モラル	情報社会と情報モラル

## <コンプライアンス検定委員会>

ビジネスコンプライアンス®検定	
※級別の詳細はホームページを参照	
コンプライアンスの基本論・総論	コンプライアンスの基本
	コンプライアンスと法の関係
	コンプライアンスの基本的手法
	法律・政令・条例・その他ルールの役割と体系的理解
	コンプライアンス違反と制裁
ビジネスコンプライアンスと法・ルール	企業活動における基本法令
	消費者とコンプライアンス

	情報セキュリティとコンプライアンス
	地球環境と地域社会とのコンプライアンス
総合事例問題 ※上級のみ	コンプライアンス上問題となった事例を基にした具体的な事案を提示し、関係法令についての設問や、コンプライアンスの観点からの設問を、選択式で出題する。
論述問題 ※上級のみ	コンプライアンスに関する長文の事例を提示し、設問で問われている事柄について検討した内容を1,000字以内で論述する。

### ＜ジュニア・チアダンス検定委員会＞

#### ジュニア・チアダンス検定（もっとチアダンス対応）

※級別の詳細はホームページを参照

マナー	挨拶（大きな声でハキハキと挨拶できているか）
	笑顔（笑顔で挨拶・ダンスができているか）
	姿勢（背筋を使い、上半身を起こしているか）
	身だしなみ（身だしなみができているか）
基本動作 (アームモーション)	レディ/ハンズオンヒップ
	クラップ
	クラスプ
	ハイV
	ローV
	ライトダイアゴナル
	レフトダイアゴナル
	T
	ハーフT
	ライトボウアンドアロー
	レフトボウアンドアロー
	ライトパンチアップ
	レフトパンチアップ
	ライトL
	レフトL
	ダガー/テーブルトップ
	タッチダウン/ゴールポスト
	ロータッチダウン
	キャンドルスティック
	バケット

	カラテ
	0/チェリオ
	ライト K
	レフト K
	1. ステップ
	ギャロップ
	サイドステップ/ステップタッチ
	グレープバイン
	ピボットターン
	スライド
	シャッセ
	ポニー
	キックボールチェンジ
	ボックスステップ
	パドブレ
	2. ターン
	アラベスク
	かけ回り
	シェネターン
	ピケターン
	ピルエットターン
	ペンシルターン
	クッペターン
	3. キック
	パッセ
	ハイキック
	サイドキック/オープンキック
	Y字ホールド
	フックアップ
	フロントホールド
	スリーポイントキック&ヘッドスナップ
	ファンキック
	ヒッチキック
	4. ジャンプ
	ストレートジャンプ/ペンシルジャンプ
	フルターンジャンプ
	スタージャンプ/Xジャンプ
	フライアウエイ/スプリットジャンプ

	トウタッチジャンプ
	Cジャンプ
	ハードラー/サイドハードルジャンプ
	グランジュッテ
	セカンドリープ/セカンドジャンプ
	シェネジュッテ（リープ）

#### (4) 活用目的

当社の資格検定試験は、当該試験の合否（資格取得の有無）によって固有の業種・職種における職業能力及び業務適性の有無を直接的に担保・保証するものではない。

職務の遂行に必要となる個別の技能や知識の保有を測定することが可能なため、学校教育における単位認定や企業における人事評価等の客観的な評価ツールとして幅広く利活用されている。

また、スポーツ系の検定試験は、日頃の練習の成果を測定することが可能なため、到達目標を設定するツールとしても利活用されている。

## 2 検定試験判定基準・習得時間等

### (1) 測定方法

<情報処理能力認定委員会>

情報処理技術者能力認定試験	1級	知識（択一式）／第1部、第2部各90分
	2級	知識（択一式）／第1部、第2部各90分
	3級	知識（択一式）／75分
C言語プログラミング能力認定試験	1級	実技（PC利用）／150分
	2級	知識（択一式）／90分
	3級	知識（択一式）／60分
Java™プログラミング能力認定試験	1級	実技（PC利用）／150分
	2級	知識（択一式）／90分
	3級	知識（択一式）／60分
ジュニア・プログラミング検定 Scratch部門	Gold	実技（PC利用）／50分
	Silver	実技（PC利用）／40分
	Bronze	実技（PC利用）／40分
	Entry	実技（PC利用）／30分
実践Java™技術者試験	Expert	知識（択一式）／80分
	Specialist	知識（択一式）／80分
AI検定		知識（択一式）／50分
教科情報検定®		知識（選択式）／60分
Python プログラミング能力認定試験	1級	知識（択一式）／90分
	2級	知識（択一式）／60分
	3級	知識（択一式）／50分
C# プログラミング能力認定試験	エキスパート	知識（択一式）／90分
	スタンダード	知識（択一式）／60分
JavaScript プログラミング能力認定試験	1級	知識（択一式）／90分
	2級	知識（択一式）／60分
	3級	知識（択一式）／50分

<ソフトウェア活用能力認定委員会>

Excel®表計算処理技能認定試験 ※Ver2024	1級	知識（択一式）／15分 実技（PC利用）／90分
	2級	知識（択一式）／15分 実技（PC利用）／90分
	3級	実技（PC利用）／60分
Excel®ビジネススキル検定	■エキスパート	実技（PC利用）／60分
	■スタンダード	実技（PC利用）／40分
Word文書処理技能認定試験 ※Ver2024	1級	知識（択一式）／15分 実技（PC利用）／90分
	2級	知識（択一式）／15分 実技（PC利用）／90分
	3級	実技（PC利用）／60分
Access®ビジネスデータベース 技能認定試験 ※Ver2024	1級	知識（択一式）／15分 実技（PC利用）／120分
	2級	知識（択一式）／15分 実技（PC利用）／90分
	3級	実技（PC利用）／90分
PowerPoint®プレゼンテーション 技能認定試験 ※Ver2024	上級	知識（択一式）／15分 実技（PC利用）／90分
	初級	実技（PC利用）／60分
Illustrator®クリエイター能力 認定試験	エキスパート	知識（択一式） 実技（PC利用）／知識・実技計50分 実践（PC利用）／90分
	スタンダード	実技（PC利用）／40分 実践（PC利用）／90分
Photoshop®クリエイター能力 認定試験	エキスパート	知識（択一式） 実技（PC利用）／知識・実技計50分 実践（PC利用）／90分
	スタンダード	実技（PC利用）／40分 実践（PC利用）／90分

<Web利用・技術認定委員会>

Webクリエイター能力認定試験 ※HTML5対応	エキスパート	知識（択一式）／20分 実技（PC利用）／90分
	スタンダード	実技（PC利用）／60分
ネットマーケティング検定	—	知識（択一式）／80分

SNS マーケティング検定	—	知識（択一式）／80分
---------------	---	-------------

＜ホテル実務能力認定委員会＞

ホテル実務技能認定試験	上級	知識（択一式）／90分
	初級	知識（択一式）／60分

＜コミュニケーション能力認定委員会＞

コミュニケーション検定	上級	知識（択一式）／60分 実技（面接）／約3分
	初級	知識（択一式）／50分
ケア・コミュニケーション検定	—	知識（択一式）／60分
ケア・コミュニケーションアセスメント試験	—	知識（択一式）／60分
営業力強化検定®／営業力強化検定® WEB テスト	—	知識（択一式）／50分
実践日本語コミュニケーション検定	—	Part1 基礎知識編（択一式）／30分 Part2 事例編（リスニング・択一式）／50分
実践日本語コミュニケーション検定・ブリッジ	—	Part1 語彙・表現（択一式）／40分 Part2 聴解（リスニング・択一式）／20分
外国人就労適性試験	上級	第一科目 知識（択一式） 読解／40分 第二科目 知識（択一式） 読解・聴解・聽読解／80分
	初級	第一科目 知識（択一式） 読解／40分 第二科目 知識（択一式） 読解・聴解・聽読解／80分
	第一科目	知識（択一式） 読解／40分

＜著作権検定委員会＞

ビジネス著作権検定®	上級	知識（択一式）／90分
	初級	知識（択一式）／60分
	BASIC	知識（択一式）／50分
教育著作権検定	—	知識（択一式）／60分

＜コンプライアンス検定委員会＞

ビジネスコンプライアンス®検定	上級	知識（択一式） 筆記（論述式）／知識、筆記計120分
	初級	知識（択一式）／60分

＜ジュニア・チアダンス検定委員会＞

ジュニア・チアダンス検定 (もっとチアダンス対応)	1級	実技（演技）／5分
	2級	実技（演技）／5分
	3級	実技（演技）／5分
	4級	実技（演技）／3分
	5級	実技（演技）／3分

## (2) 認定基準・合格基準

### ①認定基準について

＜情報処理能力認定委員会＞

#### 情報処理技術者能力認定試験

1級	コンピュータの知識及びシステム開発の基礎知識を有し、プログラム設計とともに、プログラムの作成ができる中級程度の情報処理技術を有する。
2級	コンピュータの知識及びシステム開発の基礎知識を有し、プログラム設計とともに、プログラムの作成ができる初級程度の情報処理技術を有する。
3級	大学、短期大学、専門学校、高校、企業等で専門学習を行った者で、コンピュータの基礎知識を有する。

#### C言語プログラミング能力認定試験

1級	C言語を駆使し、応用プログラム(言語処理系、ユーティリティなど)が作成できる能力を有する。また使用しているOSについて理解をしている。
2級	小規模のプログラム(500行程度)が適切に(理路整然、簡潔、正しく、速く)書ける。また各種基本アルゴリズムを理解している。
3級	C言語の概念を理解し、簡単なプログラムが書ける。

#### Java™プログラミング能力認定試験

1級	オブジェクト指向に基づく分析・設計(UML)により業務システムの流れを把握し、変更仕様に従ってプログラムの保守ができる能力を有する。なおUMLの表記はユースケース図、シーケンス図、クラス図などの基本的な知識を有する。
2級	Java™に関する一般的な知識を有し、小規模なプログラムが適切に書ける。オブジェクト指向についての一般的な概念を理解している。
3級	Java™に関する基本的な知識を有し、簡単なプログラムが書ける。オブジェクト指向についての基本的な概念を理解している。

#### ジュニア・プログラミング検定 Scratch 部門

Gold	複数の条件や筋道を組み合わせた論理的思考ができる。また、複数の条件分岐や演算、入れ子構造のスクリプトなどを使って、様々なスプライトを連動させたScratchプロジェクトを作成することができる。
Silver	基本的な条件や筋道を用いた論理的思考ができる。また、複数の条件分岐や入れ子構造のスクリプトなどを使って、少数のスプライトを連動させたScratchプロジェクトを作成することができる。
Bronze	単純な条件や筋道を用いた論理的思考ができる。また、条件分岐や繰り返しなどのスクリプトを使って、少数のスプライトを連動させたScratchプロジェクトを作成することができる。
Entry	入門レベルの特定の条件や筋道を用いた論理的思考ができる。また、条件分岐や繰り返しなどのスクリプトを使って、一つまたは二つのスプライトを連動させたScratchプロジェクトを作成することができる。

## 実践 Java™技術者試験

Expert	Java™に関する応用的な実践プログラミング技術や知識を有する。実務経験に富むエンジニアや、プロジェクトチームの統括者の指示のもと、開発業務にストレスなく従事することができる。
Specialist	Java™に関する基本的な実践プログラミング技術や知識を有する。将来に渡り、開発業務に十分に従事できることが可能な Java の基本的なスキルについて理解している。

## AI 検定

人工知能の概要や学習方法に関する基礎知識を有し、各種の AI システムを自らの業務で利活用するための能力を有する。

## 教科情報検定®

情報に関する基礎的な知識、その知識を活用して思考・判断・表現する力を有する。

## Python プログラミング能力認定試験

1級	Python に関する一般的な知識・文法を理解し、中規模なプログラムが適切に書ける。また、オブジェクト指向についての一般的な概念を理解している。
2級	Python に関する基本的な知識・文法を理解し、小規模なプログラムが書ける。また、関数やメソッドの機能・使用方法を理解している。
3級	Python の基本的な文法を理解し、簡単なプログラムが書ける。

## C# プログラミング能力認定試験

エキスパート	C#に関する一般的な知識を有し、小規模なプログラムが適切に書ける。オブジェクト指向、GUI アプリケーションについての一般的な概念を理解している。
スタンダード	C#に関する基本的な知識を有し、簡単なプログラムが書ける。オブジェクト指向についての基本的な概念を理解している。

## JavaScript プログラミング能力認定試験

1級	JavaScript に関する文法やライブラリ、オブジェクト指向に関する基本知識を有し、JavaScript を利用してプログラムを読解、作成する能力を認定する。
2級	JavaScript に関する基本的な知識・文法を理解し、小規模なプログラムが書ける。また、関数やメソッドの機能・使用方法を理解している。
3級	JavaScript の基本的な文法を理解し、簡単なプログラムが書ける。

## ＜ソフトウェア活用能力認定委員会＞

### Excel®表計算処理技能認定試験

1級	Microsoft® Excel®を用いてビジネス社会における高度な表計算処理を行うことができる。同時に、パソコン、表計算、ビジネス図表、ビジネス帳票、データベースに関する高度な実践的技能を駆使して業務処理を効率化することができる。
2級	Microsoft® Excel®を用いてビジネス社会における通常の表計算処理を行うことができる。同時に、パソコン、表計算、ビジネス図表に関する実践的な技能を有している。
3級	Microsoft® Excel®を用いてビジネス社会における簡単なワークシートの作成とデータの入力を行うことができる。同時に、パソコン、表計算、ビジネス図表に関する基礎的な技能を有している。

### Excel®ビジネススキル検定

エキスパート	Microsoft Excel®を用いて、ビジネスシーンにおける複雑な業務や問題を短時間で表計算処理することができる。ビジネス図表、ビジネス帳票、データベースに関する高度な技能を駆使して効率的に業務処理を行い、問題を解決する実践的な技術を有している。
スタンダード	Microsoft Excel®を用いて、ビジネスシーンにおける業務や問題を短時間で表計算処理することができる。同時に、ビジネス図表、ビジネス帳票、データベースに関する基礎的な技能を活用する技術を有している。

### Word 文書処理技能認定試験

1級	Microsoft® Word を用いて高度なビジネス文書処理を行うことができる。同時に、パソコン、表計算 (Excel)、ワープロ、ビジネス文書に関する高度な実践的技能を駆使して業務処理を効率化することができる。
2級	Microsoft® Word を用いて通常のビジネス文書処理を行うことができる。同時に、パソコン、ワープロ、ビジネス文書に関する実践的な技能を有している。
3級	Microsoft® Word を用いて簡単なビジネス文書を作成することができる。同時に、パソコン、ワープロ、ビジネス文書に関する基礎的な技能を有している。

### Access®ビジネスデータベース技能認定試験

1級	Microsoft® Access®を用いてビジネス社会における高度なデータベース処理を行うことができる。同時にパソコン、データベース、ビジネス帳票に関する高度な実践的技能を駆使して業務処理を効率化することができる。
2級	Microsoft® Access®を用いてビジネス社会における通常のデータベース処理を行うことができる。同時にパソコンとデータベースに関する実践的な技能を有している。
3級	Microsoft® Access®を用いてビジネス社会における簡単なデータベースを作成することができる。同時にパソコンとデータベースに関する基礎的な技能を有している。

### PowerPoint®プレゼンテーション技能認定試験

上級	ビジネスシーンを想定したプレゼンテーションの目的を理解し、Microsoft® PowerPoint®に関する実践的技能を駆使して効果的なプレゼンテーションを作成することができる。
----	--

初級	Microsoft® PowerPoint®に関する基礎的な技能を有し、ビジネスシーンを想定した仕様に従った標準的なプレゼンテーションを作成することができる。
<b>Illustrator®クリエイター能力認定試験</b>	
エキスパート	Illustrator®を活用し、クライアントのニーズに対応した創造性の高いコンテンツ制作ができる。 <ul style="list-style-type: none"><li>・デザインコンセプトや表現の目的に応じて適切な機能を選択し、表現できる。</li><li>・DTP/Web デザインに関する基本的な知識がある。</li></ul>
スタンダード	Illustrator®を活用し、指示通りの作業を正確かつ合理的に行うことができる。 <ul style="list-style-type: none"><li>・作業指示書に基づいた制作ができる。</li><li>・Illustrator® の基本的な操作ができる。</li></ul>
<b>Photoshop®クリエイター能力認定試験</b>	
エキスパート	Photoshop®を活用し、クライアントのニーズに対応した創造性の高いコンテンツ制作ができる。 <ul style="list-style-type: none"><li>・デザインコンセプトや表現の目的に応じて適切な機能を選択し、表現できる。</li><li>・DTP/Web デザインに関する基本的な知識がある。</li></ul>
スタンダード	Photoshop®を活用し、指示通りの作業を正確かつ合理的に行うことができる。 <ul style="list-style-type: none"><li>・作業指示書に基づいた制作ができる。</li><li>・Photoshop® の基本的な操作ができる。</li></ul>

## <Web 利用・技術認定委員会>

<b>Web クリエイター能力認定試験 ※HTML5 対応</b>	
エキスパート	レイアウト手法や色彩設計等、ユーザビリティやアクセシビリティを考慮した Web デザインを表現することができる。また、スクリプトを用いた動きのある Web ページの表示、マルチデバイス対応、新規 Web サイトを構築することができる。
スタンダード	セマンティック Web を理解し、HTML5 をマークアップすることができる。また、CSS を用いて HTML の構造を維持しつつ、Web ページのデザインやレイアウトを表現することができる。
<b>ネットマーケティング検定</b>	
企業の Web 担当者に求められる「ファシリテート能力」、「Web に関する知識や技術」、「ネットマーケティングに関する知識」、「経営戦略と連動した Web ブランディング能力」を有する。	
<b>SNS マーケティング検定</b>	
企業の SNS 担当者に求められる「デジタルマーケティングの基礎知識」「SNS の媒体特性に関する知識」「SNS マーケティングに関する知識」「プロジェクトマネジメントに関する基礎知識」を有する。	

## <ホテル実務能力認定委員会>

### ホテル実務技能認定試験

上級	ホテル業界の歴史および関連業界(旅行・観光)の動向を理解している。 料飲・宿泊の業務およびサービスに関する実務内容を理解し、接客技能を有する。 ホテル業務に関連する多方面の知識(食品衛生、安全衛生、施設管理など)を有する。
初級	ホテルスタッフとしての身だしなみ、言葉遣い、接客マナー、職場のマナー、英会話などの基本的知識を有する。料飲・宿泊の業務およびサービスに関する基本的内容を理解している。

## <コミュニケーション能力認定委員会>

### コミュニケーション検定

上級	場面に応じて言語・非言語を使い分けたコミュニケーションを展開することができる。また、職場や公共の場などの社会活動の場面において、自己の考えや主張を整理し、第三者に対して効果的に伝達することができる。
初級	周囲の人々と「話すこと」、「聞くこと」によって円滑なコミュニケーションをとることができる。また、就職面接やアルバイト先などの社会活動の場面において、自己の考えを第三者に対して正しく伝達することができる。

### ケア・コミュニケーション検定

ケア・コミュニケーションに関する基本的な考え方を十分に理解しており、目的や状況に応じて適切に表現するための語彙や知識を有している。また、看護や介護などのケアの現場において、円滑なコミュニケーションをとることができる。

### 営業力強化検定®

営業担当者として、営業活動を行う際に必要となる基本知識を体系的・網羅的に理解している。  
日々の営業活動や顧客サポート活動の中で基本知識を実践し、活用することができる。

### 実践日本語コミュニケーション検定

日本で就労する際に必要とされる日本語コミュニケーション能力を 10 段階で評価。事例問題の状況設定はビジネスシーンを主体としており、「日本の商習慣への理解度」「ビジネスマナー等の理解度」も併せて評価。

### 実践日本語コミュニケーション検定・ブリッジ

日本語を母語としない方を対象として、日本で就学するために必要な基礎的な日本語（日本語能力試験（JLPT）の N5～N3 レベル）の理解度を 10 段階で評価。

### 外国人就労適性試験

日本のビジネスの背景にある文化や習慣、考え方に関する理解度と、社会常識・一般教養の保有度、また、職場における上司や同僚との日本語会話力、接客・接遇コミュニケーション能力、ビジネスマナー等に関する理解度を 10 段階で評価。

## <著作権検定委員会>

### ビジネス著作権検定®

上級	著作権に関する知識を活用し、著作権利用に関する問題点を発見し、解決できる。契約、司法制度、条約に関する知識を活用し、専門家の助力を得ながら著作権に関する実務を開くことができる。
----	--

初級	著作物とは何か、著作権とはどのような権利かを知っている。利用者として、他人の著作権を侵害せず正しく著作物を利用できる。
BASIC	日常生活において著作物を扱う際、トラブルを起こさないために知っておきたい著作権制度の初歩的・入門的な知識を持っている。
<b>教育著作権検定</b>	
教員養成課程で学ぶ学生や教育機関で授業を行う教職員の方々を対象として、学校生活および日常生活において必要とされる著作権に関する基礎的な内容の理解と、教育活動において著作物を適正に利活用するための応用力を5段階で測定・評価。	

#### <コンプライアンス検定委員会>

##### ビジネスコンプライアンス®検定

上級	コンプライアンス経営の推進者および主体者として日々の業務課題の解決に取り組み、具体的な事例について解決手段や対応策を意思決定することができる。また、コンプライアンス経営の根幹となる高度な法律知識と実践的な価値判断基準を有する。
初級	コンプライアンス経営のもとで、ビジネスパーソンとして日常業務を遂行する際に必要な基礎的な法律知識と価値判断基準を有し、経営理念や社内規範、社会通念に基づく健全な行動をとることができる。
BASIC	健全な社会生活を送る上で必要な法令や社会規範、社会からの要請に基づくコンプライアンスに関する基礎的な知識と高い意識を有し、ビジネスパーソンとして日常業務を適切に遂行することができる。

#### <ジュニア・チアダンス検定委員会>

##### ジュニア・チアダンス検定（もっとチアダンス対応）

1級	キーワードは「深める」。 それぞれの動作を正確に表現でき、アピール力や個性も表現できる。
2級	キーワードは「広げる」。 発展動作を連結して、広がりのある連続動作がスムーズにできる。
3級	キーワードは「高める」。 応用動作を連結して、バランスよく連続的に動ける。
4級	キーワードは「慣れる」。 基本動作を連結して、連続的に動ける。
5級	キーワードは「覚える」。 基本動作を覚えて、音楽に合わせて身体を動かせる。

②合格基準

＜情報処理能力認定委員会＞

情報処理技術者能力認定試験	1級	得点率が第1部60%以上かつ第2部60%以上
	2級	得点率が第1部60%以上かつ第2部60%以上
	3級	得点率が60%以上
C言語プログラミング能力認定試験	1級	得点率が60%以上
	2級	得点率が60%以上
	3級	得点率が60%以上
Java™プログラミング能力認定試験	1級	得点率が60%以上
	2級	得点率が60%以上
	3級	得点率が60%以上
ジュニア・プログラミング検定 Scratch部門	Gold	得点率が60%以上
	Silver	得点率が60%以上
	Bronze	得点率が60%以上
	Entry	得点率が60%以上
実践Java™技術者試験	Expert	得点率が60%以上
	Specialist	得点率が60%以上
AI検定	-	得点率が65%以上
教科情報検定®	-	得点率が60%以上
Python プログラミング能力認定試験	1級	得点率が60%以上
	2級	得点率が60%以上
	3級	得点率が60%以上
C#プログラミング能力認定試験	エキスパート	得点率が60%以上
	スタンダード	得点率が60%以上
JavaScript プログラミング能力認定試験	1級	得点率が60%以上
	2級	得点率が60%以上
	3級	得点率が60%以上

＜ソフトウェア活用能力認定委員会＞

Excel®表計算処理技能認定試験	1級	知識試験と実技試験の合計得点において得点率70%以上
	2級	知識試験と実技試験の合計得点において得点率70%以上
	3級	実技試験の得点において得点率70%以上

Excel®ビジネススキル検定	エキスパート	全問の合計得点において 210 点以上 (360 点満点)
	スタンダード	全問の合計得点において 210 点以上 (360 点満点)
Word 文書処理技能認定試験	1 級	知識試験と実技試験の合計得点において 得点率 70%以上
	2 級	知識試験と実技試験の合計得点において 得点率 70%以上
	3 級	実技試験の得点において得点率 70%以上
Access®ビジネスデータベース 技能認定試験	1 級	知識試験と実技試験の合計得点において 得点率 70%以上
	2 級	知識試験と実技試験の合計得点において 得点率 70%以上
	3 級	実技試験の得点において得点率 70%以上
PowerPoint®プレゼンテーション 技能認定試験	上級	知識試験と実技試験の合計得点において 得点率 70%以上
	初級	実技試験の得点において得点率 70%以上
Illustrator®クリエイター能力 認定試験	エキスパート	知識問題・実技問題の得点率 65% 以上かつ 実践問題の得点率 70% 以上
	スタンダード	実技問題の得点率 65% 以上かつ 実践問題の得点率 70% 以上
Photoshop®クリエイター能力 認定試験	エキスパート	知識問題・実技問題の得点率 65% 以上かつ 実践問題の得点率 70% 以上
	スタンダード	実技問題の得点率 65% 以上かつ 実践問題の得点率 70% 以上

#### <Web 利用・技術認定委員会>

Web クリエイター能力認定試験 ※HTML5 対応	エキスパート	知識問題と実技問題の合計得点において 得点率 65%以上
	スタンダード	実技問題の得点において得点率 65%以上
ネットマーケティング検定	—	得点率 70%以上
SNS マーケティング検定	—	得点率 70%以上

#### <ホテル実務能力認定委員会>

ホテル実務技能認定試験	上級	得点率 60%以上
	初級	得点率 60%以上

### <コミュニケーション能力認定委員会>

※合否ではなく、レベル認定

コミュニケーション検定	上級	知識試験得点率 65%以上かつ面接試験の合格
	初級	知識試験得点率 65%以上
ケア・コミュニケーション検定	—	得点率 65%以上
営業力強化検定®	—	得点率 70%以上
実践日本語コミュニケーション検定	—	得点率により、10段階でのレベル認定 ※
実践日本語コミュニケーション検定 ・ブリッジ	—	得点率により、10段階でのレベル認定 ※
外国人就労適性試験	上級	得点率により、10段階でのレベル認定 ※
	初級	得点率により、10段階でのレベル認定 ※
	第一科目	得点率により、10段階でのレベル認定 ※

### <著作権検定委員会>

※合否ではなく、レベル認定

ビジネス著作権検定®	上級	得点率 70%以上
	初級	得点率 65%以上
	BASIC	得点率 65%以上
教育著作権検定	—	得点率により、5段階でのレベル認定 ※

### <コンプライアンス検定委員会>

※合否ではなく、レベル認定

ビジネスコンプライアンス®検定	上級	得点率 70%以上
	初級	得点率 65%以上
	BASIC	得点率により、3段階でのレベル認定 ※

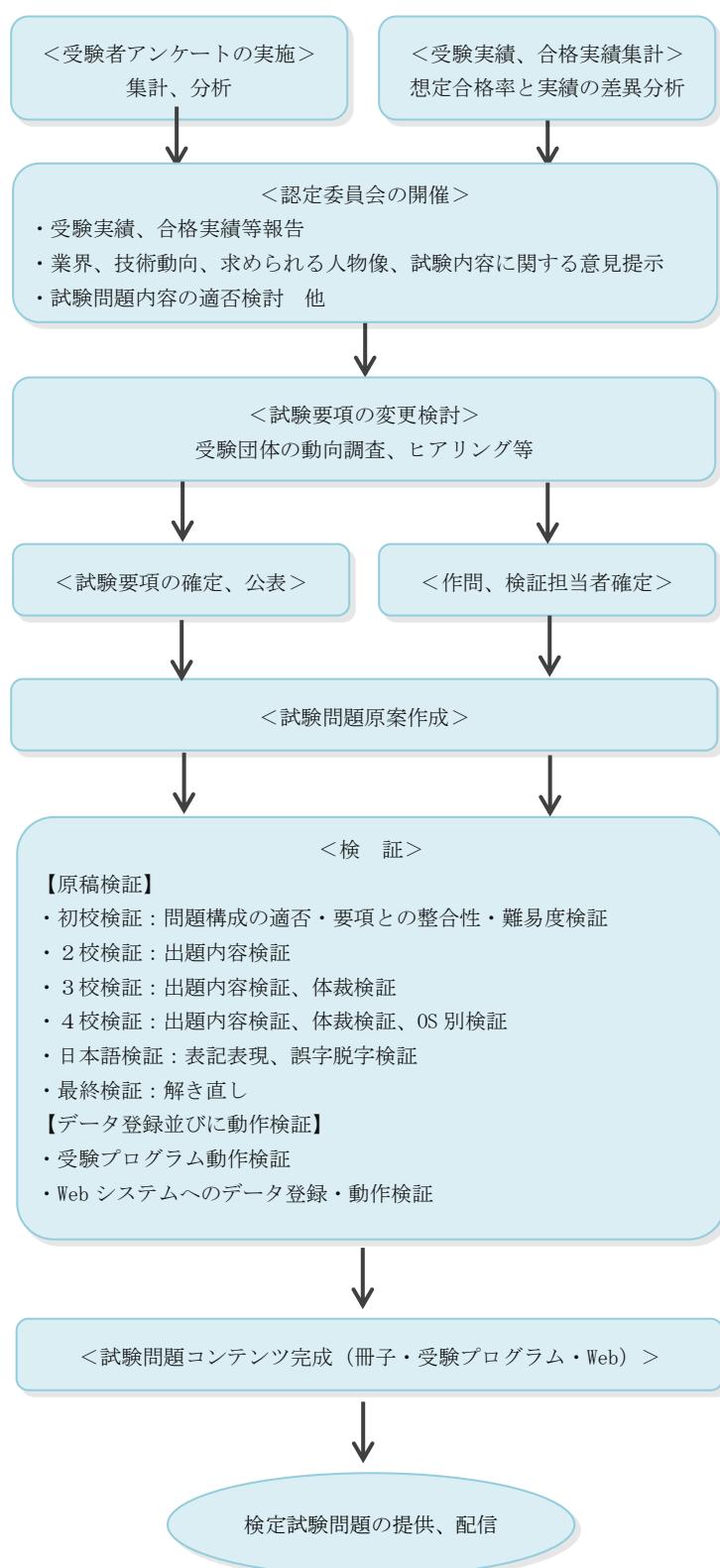
### <ジュニア・チアダンス検定委員会>

ジュニア・チアダンス検定 (もっとチアダンス対応)	1級	達成率 70%以上
	2級	達成率 70%以上
	3級	達成率 70%以上
	4級	達成率 70%以上
	5級	達成率 70%以上

### (3) 試験問題の作成方法

試験問題作成手順は、以下のとおり

(注) 試験により手順に若干の相違がある。



#### (4) 学習時間

(注) 学習時間は、あくまで概ねの平均的な学習時間であり、教育機関におけるカリキュラムや学習者の実務経験等により学習時間は変動する。

#### <情報処理能力認定委員会>

情報処理技術者能力認定試験	1 級	2 級取得後で約 120 時間
	2 級	3 級取得後で約 300 時間
	3 級	初学者で約 90 時間
C 言語プログラミング能力認定試験	1 級	2 級取得後で約 70 時間
	2 級	3 級取得後で約 100 時間
	3 級	初学者で約 110 時間
Java™ プログラミング能力認定試験	1 級	2 級取得後で約 70 時間
	2 級	3 級取得後で約 100 時間
	3 級	初学者で約 110 時間
ジュニア・プログラミング検定 Scratch 部門	Gold	Silver 取得後で約 50 時間
	Silver	Bronze 取得後で約 30 時間
	Bronze	Entry 学習後で約 15 時間
	Entry	初学者で約 6 時間
実践 Java™ 技術者試験	Expert	Specialist 取得後で約 50 時間
	Specialist	初学者で約 50 時間
AI 検定	—	初学者で約 12 時間
教科情報検定®		初学者で約 70 時間
Python プログラミング能力認定試験	1 級	2 級取得後で約 100 時間
	2 級	3 級取得後で約 110 時間
	3 級	初学者で約 50 時間
C# プログラミング能力認定試験	エキスパート	スタンダード取得後で約 100 時間
	スタンダード	初学者で約 110 時間
JavaScript プログラミング能力認定試験	1 級	2 級取得後で約 100 時間
	2 級	3 級取得後で約 110 時間
	3 級	初学者で約 50 時間

### <ソフトウェア活用能力認定委員会>

Excel®表計算処理技能認定試験 ※Ver2021	1級	2級取得後で約 22 時間
	2級	3級取得後で約 34 時間
	3級	初学者で約 27 時間
Excel®ビジネススキル検定	エキスパート	スタンダード取得後でかつ「級別スキル標準」の機能を習得した上で、約 9 時間
	スタンダード	「級別スキル標準」の機能を習得した上で、約 8 時間
Word 文書処理技能認定試験 ※Ver2021	1級	2級取得後で約 23 時間
	2級	3級取得後で約 34 時間
	3級	初学者で約 26 時間
Access®ビジネスデータベース 技能認定試験 ※Ver2021	1級	2級取得後で約 23 時間
	2級	3級取得後で約 32 時間
	3級	初学者で約 39 時間
PowerPoint®プレゼンテーション 技能認定試験 ※Ver2021	上級	初級取得後で約 21 時間
	初級	初学者で約 19 時間
Illustrator®クリエイター能力 認定試験	エキスパート	スタンダード取得後で約 22 時間
	スタンダード	約 22 時間
Photoshop®クリエイター能力 認定試験	エキスパート	スタンダード取得後で約 22 時間
	スタンダード	約 24 時間

### <Web 利用・技術認定委員会>

Web クリエイター能力認定試験 ※HTML5 対応	エキスパート	スタンダード取得後で約 38 時間
	スタンダード	初学者で約 24 時間
ネットマーケティング検定	—	約 15 時間
SNS マーケティング検定	—	約 45 時間

### <ホテル実務能力認定委員会>

ホテル実務技能認定試験	上級	初級取得後で約 40 時間
	初級	初学者で約 60 時間

### <コミュニケーション能力認定委員会>

コミュニケーション検定	上級	初級取得後で約 20 時間
	初級	初学者で約 16 時間
ケア・コミュニケーション検定	—	約 30 時間
営業力強化検定®	—	約 15 時間

実践日本語コミュニケーション検定	—	約 16 時間
実践日本語コミュニケーション検定 ・ブリッジ	—	約 9 時間
外国人就労適性試験	上級	初学者で約 50 時間
	初級	初学者で約 43 時間
	第一科目	初学者で約 34 時間

＜著作権検定委員会＞

ビジネス著作権検定®	上級	初級取得後で約 45 時間
	初級	初学者で約 15 時間
	BASIC	初学者で 10～12 時間
教育著作権検定	—	約 15 時間

＜コンプライアンス検定委員会＞

ビジネスコンプライアンス®検定	上級	初級取得後で約 40 時間
	初級	初学者で約 20 時間
	BASIC	初学者で 10～12 時間

＜ジュニア・チアダンス検定委員会＞

ジュニア・チアダンス検定 (もっとチアダンス対応)	1 級	
	2 級	各級で設定された基本テクニックを習得した上で、規定ルーティーンの練習で約 12 時間
	3 級	(週 1 コマ 1 時間のレッスンで 3 ヶ月程度)
	4 級	
	5 級	