

リスキリングでビジネスの未来が変わる体験型研修

JDC体験型デジタル教習 ご案内

国内における各研究領域第一人者の監修のカリキュラム！
生成AI、メタバース、デジタルヒューマンの力を
いち早くビジネスに活かすための第一歩を
お手頃価格でご提供いたします

今なら助成金で受講料の75%が補助対象に*

企画・主催
日本デジタルセンター

Copyright JDLC 日本デジタルセンター <Confidential>



日本政府がリスキングを後押している背景

市場急拡大 x 関心の低さ・小さな人材ピラミッド → デジタル貿易赤字拡大 解決策：継続的なリスキング・学びを通じた『ビジネスユーザー層拡大』が有効

1 市場は急拡大

生成 A I・メタバースの市場規模は
2030年までCAGR 50%超

	2030年市場規模（予測）
メタバース	6,788億ドル
生成 A I	2,110億ドル

2 デジタル人材不足

情報通信産業の雇用者数は
過去10年で6%のみ増加

2011年
41.0万人



2021年
43.4万人

3 デジタル赤字拡大

クラウド以外でも海外への支払いの方が大きい
(ウェブ関連サービスやソフトウェア開発など)
→ ビジネスユーザーも不足



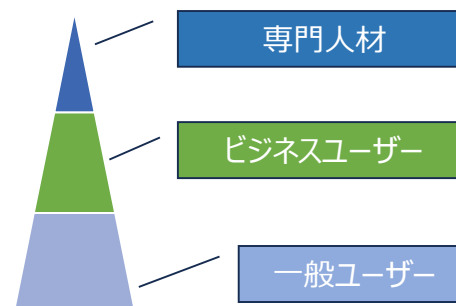
－5.5兆円

4 背景に関心の低さ

メタバース「無関心層」82.9%
米・独・中 3カ国平均の1.8倍

単位：%	使っている（過去使ったことがある）	使ったことがないが、使ってみたい	使ったことがないし、興味がない	よくわからない
中国	10.8	55.1	25.2	8.9
ドイツ	15.8	22.3	45.9	16.0
アメリカ	28.9	29.0	31.4	10.7
日本	2.8	14.3	38.4	44.5

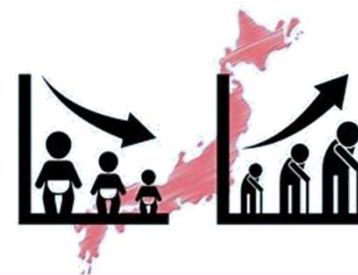
5 細かい人材ピラミッド



先端技術を業務で利用する
「ビジネスユーザー層」を
リスキングで拡大する事は、
貿易赤字削減、専門人材
予備軍増、関心度向上によ
る一般ユーザー増等に寄与

企業の課題と解決策：人材不足の解消は、ここから始まります

- 多くの企業が、技術革新のスピードに追いつけないという課題に直面しています
- 背景には、生成AIやメタバースの活用が急速に広がっている中で、それに対応できる人材が不足しているという現状があります
- 私達は3段階のレベル別研修で、本課題の解決を推奨しています



企業が直面する3つの課題

【人材不足】

- 専門的な知識や技術を持つ人材が社内にはいない
- 新しい技術を導入したくても、担当者が不足している

【外部リソースも不足】

- 適切な社外人材を探すのは難しく、外部委託は高コスト

【育成のノウハウがない】

- 新しい技術を社内で取り入れるために、人材育成が必要だが、ノウハウがなく、どこから手をつけていいかわからない



解決策：3段階の社員育成プラン

生成AI・メタバース・デジタルヒューマンの基礎と実務に適用できるスキルを段階的に習得

第1段階：ビジネスユーザー育成（基礎研修）

- 【内容】 生成AI・メタバース・デジタルヒューマンの基礎を学び、業務での活用法を理解する。
- 【対象者】 IT部門やマーケティング部門の社員、現場でのAI・デジタルヒューマン・メタバースツール利用を想定している社員
- 【効果】 まずは幅広い社員がツールを使いこなせるようになることで、技術の利活用を推進

第2段階：エキスパート育成（応用研修）

- 【内容】 より高度なAIやメタバース・デジタルヒューマンの応用スキルを学び、業務効率化や新しいビジネスチャンス発見を目指す
- 【対象者】 基礎を理解した上で、業務改善や新規事業の企画に携わる社員
- 【効果】 AIを使った新しい業務フローの設計や、データ解析を通じた業務改善が可能に

第3段階：エンジニア育成（専門研修）

- 【内容】 AIやデジタルヒューマン・メタバースの開発、運用スキルを持つエンジニアを育成、企業内部で技術の運用と最適化を実現
- 【対象者】 プログラミングやシステム運用に携わる社員、またはその適性がある社員
- 【効果】 社内で技術を開発・運用できるようになり、他社に依存しない体制を構築
AI・メタバース関連人材は市場でも希少な為、企業にとって重要な人材となる

AIとメタバースの業務活用：AIとメタバースでビジネスを革新する

- 生成AI・メタバース・デジタルヒューマンは、単なる未来の技術ではなく
“現在のビジネスを変革する” 強力なツールです。
- 研修では、これらの技術がどのように業務に適用できるかを学び、企業の競争力を高める方法を探ります



生成AIの業務活用

代表例：自動化と業務効率化

【例1: 顧客サポートの自動化】

- 生成AIを活用したチャットボットや自動応答システムにより、24時間対応の顧客サポートを実現

【例2: コンテンツ生成】

- マーケティング用のコンテンツや、製品説明文、プレゼン資料などをAIで自動生成、クリエイティブな作業を効率化

【例3: データ分析と予測】

- AIを利用して大量のデータを短時間で分析し、ビジネスインサイトを得ることで、迅速な意思決定を可能に

研修では実際のツールを使って、自動化やデータ分析のハンズオン演習を実施、どのように業務に適用できるかを体感します

メタバース・デジタルヒューマンの業務活用

代表例：デジタルヒューマンによる接客

【例1: バーチャルな顧客対応】

- メタバース内でデジタルヒューマンを使い、リアルな接客体験を提供。顧客満足度を向上させる新しい手法として注目。バーチャル営業担当者が顧客に24時間対応し、見込み客との商談設定を自動化し、業務負担を軽減。

【例2: 仮想展示会や商談】

- 仮想空間での展示会や商談の開催
- 遠隔地の顧客ともリアルタイムで接触することで、商談機会を拡大

研修ではデジタルヒューマン制作や、メタバースプラットフォームを使用して、バーチャル会議や展示会のシミュレーションを体験、具体的な業務活用の方法を学びます

リスキングの効果：わずか2か月で効果を実感できます

- 研修を受けることで、**会社全体の業務効率向上**だけでなく、**新しいビジネスチャンス**を創出するためのスキルを社員が身につけられます
- 2か月という短期間で業務効率が飛躍的に改善、投資に対する高いリターンが実現します



1か月目：受講準備

【内容：業務における現在の課題や期待する成果を明確にします
また、必要なツールや環境を整え、スムーズに受講を開始できる準備を行います（助成金関連作業を並行して実施します）

効果：効率的な受講を実現し、研修後の実践にすぐ取り掛かれるようになります

2か月目：受講と実践

内容：研修で習得した知識を日々の業務に取り入れ、生成AIやメタバース、デジタルヒューマンの活用を実際に試します
これにより、研修後すぐに業務での効果を確認できます

効果：研修内容を実務に即座に反映させ、業務効率を実感。短期間での効果を確認します

研修による期待効果例

【コスト削減】

AIや自動化技術を導入で、従来人手で行っていた業務が効率化、コストを大幅に削減

例：生成AIによるデータ入力や自動応答システムの導入で、従来比20%の業務効率化

【新規ビジネスチャンス創出】

AI・メタバース・デジタルヒューマン活用で、従来アプローチできなかった顧客層や市場へリーチ可能に

例：バーチャル展示会やオンライン商談活用で、物理的な距離に関係なく新規顧客と取引開始

【顧客満足度向上】

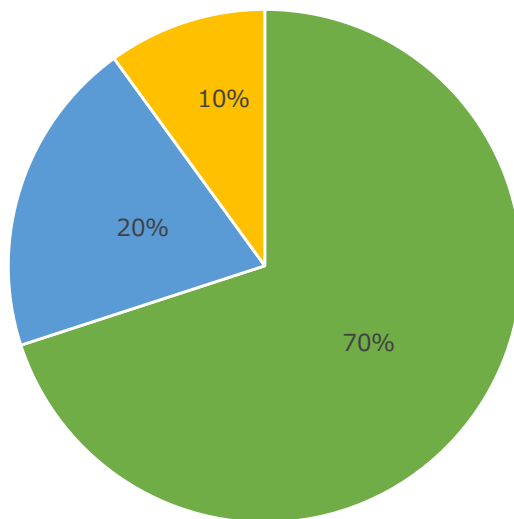
AI・メタバース・デジタルヒューマンでパーソナライズされた顧客体験が提供可能になり、顧客満足度が向上、リピーターの増加や売上向上が見込める

例：顧客対応時間が短縮、問合せ解決率向上

体験型リスキングの重要性

7・2・1の法則：学びを加速する3要素（ピアラーニング→コミュニティラーニング） 体験型のトレーニング → 参加者がアイデアを生み出せる場に

"学び"の構成要素



- 経験
- 相互作用（助言やフィードバック）
- トレーニング（講座受講や研修参加）

体験型リスキングで 学び加速・アイデア創出

- ✓ 学びプロセス共有
- ✓ 自身の考えを言語化
- ✓ 講師・受講者との対話



知識・情報



経験

『トレーニング』参加中になるべく
多くの『経験』を積み上げる

継続的に学び続け合える 環境への参加を可能に

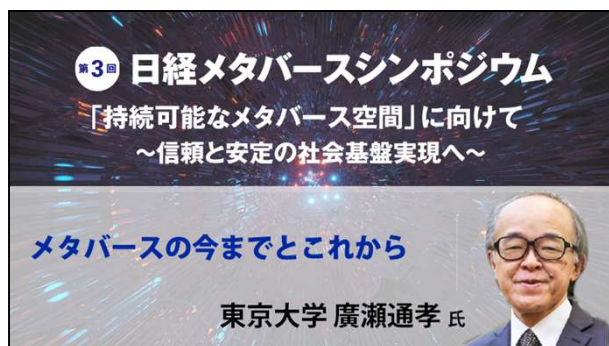


受講者同士が交流できるコミュニティ内で
新しい技術やノウハウをシェア、学び続ける
環境を持つ事で時代遅れになることを防ぐ

JDLCの体験型カリキュラムの特徴・強み

メタバース・AI・デジタルヒューマン・セキュリティ・etc... 各テクノロジー領域の有識者監修の元で、教育カリキュラムを編成

メタバース・VR



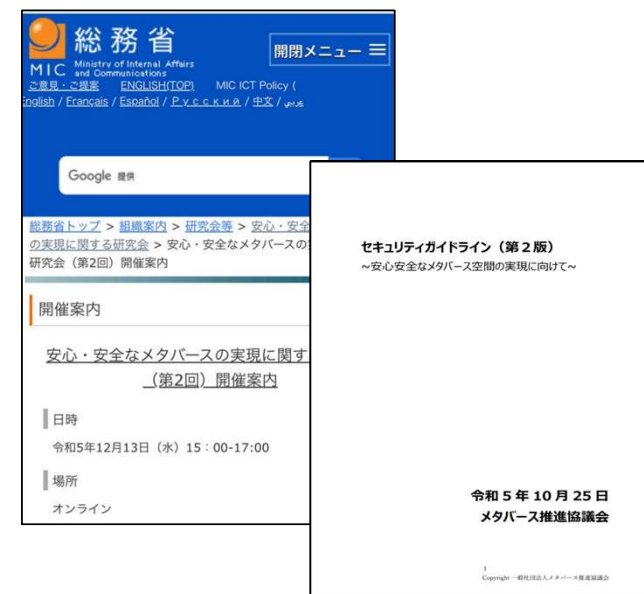
国内のVR研究の第一人者 廣瀬通孝東京大学名誉教授(メタバース推進協議会特別顧問)監修のもと、メタバースに関わる教材作成

生成AI



国内のAI研究の第一人者 松尾豊東京大学教授の松尾研究スタートアップ“株式会社PanHouse”監修のもとAIに関わる教材作成

セキュリティ



2023年12月総務省にて公開した当協議会×セキュアIoTプラットフォーム協議会で策定したガイドラインを基に教材作成

監修：メタバーズ推進協議会“メタバーズとAIは人の暮らしに何をもたらすのか”

脳科学者 養老孟司(代表理事)、VRの第一人者 廣瀬通孝(特別顧問)、国内のAI研究の第一人者 松尾豊東京大学教授とメタバーズやAIについて特別対談を開催

新世界に期待も「自分で考えること やめないで」



※NHKおはようにつぼん(24年1月26日)

廣瀬さん

「かつては現実のロボットにAIを搭載しようという話だったが、今は仮想空間に自分の分身であるアバターを簡単に作ることができ、そこにAIを載せることも検討されている。メタバーズとAIは相性がいいと思う」

松尾さん

「人間の脳にも原理があるわけで、その原理が解明できれば、実はAIと同じようなことを違う方法でやってるんだということが見えてくる。人工なのか自然なのか、区別がなくなる世界が来るのではないかと思うし、そうなると楽しみです」

養老さん

「最近思うのはみんな面倒な人間よりも機械を使う方がいいと思って優秀な人はみんなAIの方に行くが、70億以上ある人間の脳みそを放っておいていてのではないかと
思う。本当にAIやメタバーズと生きる社会とはどういう社会なのかを自分の頭で考えなければいけない。みなさんどれくらい脳を使っていますか。人間にももっと目を向けてまずは自分の頭から整理してほしいという気がします」

監修：メタバーズ推進協議会 シンポジウムやメディアでの提言活動

例：日経メタバーズシンポジウム(23年7月)



例：日本経済新聞(24年3月28日 日刊)



メタバーズ推進協議会、及び 廣瀬通孝特別顧問より提言

一例：2024年8月9日体験型ワークショップイベント(主催:山口県、企画運営:当団体)

やまぐちDX推進拠点『Y-BASE』にて先進技術体験会「地域活性化×メタバース×AI」を開催。現地・オンライン・メタバース空間で実施し、体験型デジタル教習の一部を体験。

The screenshot shows the official website for the event. At the top, there's a header with the Yamaguchi Prefecture logo and navigation links. The main content area features a large blue banner with the event title 'Y-BASE & デジテックforYAMAGUCHI'. Below this, there's a section titled 'Y-BASEイベント 先進技術体験会「地域活性化×メタバース×AI」の開催について'. A sidebar on the right contains a 'メニュー' (Menu) button and a 'チャットボットに質問する' (Ask the chatbot) button. At the bottom, there's a 'ページ目次' (Table of contents) section and a footer with the page number '0266937' and the update date '2024年7月26日'.

This screenshot displays the event program for 'デジテック for YAMAGUCHI'. It includes a QR code for registration, the event date '8/9 (金) 18:00~20:00', and a list of speakers and topics. The program is divided into two main sections: '1. 講演 (18:00~19:00)' (Lecture) and '2. 体験・ワークショップ (19:00~20:00)' (Experience/Workshop). The lecture section features four speakers with their respective topics. The workshop section includes a list of activities such as 'メタバース活用最先端' (Metaverse活用最先端) and 'デジタルヒューマン制作' (Digital Human Creation). The bottom of the page features a '【お問い合わせ】' (Inquiry) section with contact information and a '【参加対象】' (Target Audience) section.

This screenshot shows a social media post from the Y-BASE account. The post includes the event title 'やまぐちDX推進拠点「Y-BASE」@ybase_digitech' and a 'フォローする' (Follow) button. The main text describes the event as '本日「地域活性化×#メタバース×#AI」～メタバースとAIは人の暮らしに何をもたらすのか?～」を開催しました。' (We held today's 'Regional Revitalization × #Metaverse × #AI' ~What does Metaverse and AI bring to our lives?). It also mentions that various demo experiences were enjoyed. Below the text, there are four video thumbnails showing participants engaged in the workshop activities, with timestamps '0:07' and '0:20' visible on some of the videos.

研修の特徴：ビジネスを加速させる 3つのテーマ

“2日間で ビジネスの未来を築くスキルを習得”

生成AIの基礎と業務活用

【研修内容】

- 生成AIの仕組み、技術的背景、実際の業務での応用例を学びます
- ハンズオン演習で実際のツールを使い、AIの力を活用して業務効率を向上させる方法を体験します

【受講者のゴール】

- 受講者が生成AIの基礎を理解し、日常業務での具体的な活用方法を身に着ける



メタバース・デジタルヒューマンの基礎と業務活用

【研修内容】

- メタバースの基礎概念とビジネスの活用例を学びます。バーチャルな空間での顧客対応や新しいコミュニケーション手法を探ります。
- デジタルヒューマンの基礎とその応用、顧客サービスや内部業務効率化の可能性を探ります

【受講者のゴール】

- メタバースやデジタルヒューマンを使用した新しい業務展開の可能性を理解し、社内外での利活用方法を提案できるスキルを身に着ける



AI・メタバース・デジタルヒューマンに関連するセキュリティ

【研修内容】

- 次世代の社会インフラになる“メタバース”を始め、AIやデジタルヒューマンなど、メタバース上で本人になりすまして行動・取引をするケース等について、脅威となるセキュリティリスクのリテラシー向上を狙う

【受講者のゴール】

- セキュリティリスクを理解し、生成AI・メタバース・デジタルヒューマンを安全に活用するための知識を得る



体験型デジタル研修（初級編）

【目標】

- ✓ ChatGPTをはじめとする生成AIの基本を理解することができる
- ✓ デジタルヒューマンの概要や要素技術、活用方法を理解できる
- ✓ メタバースの概要と要素技術、活用事例について理解できる
- ✓ メタバースの中で、AIやデジタルヒューマンの要素技術がどのように利用されているかを体験を通じて理解することができる
- ✓ これらのセキュリティの重要性を理解することができる

【1日目】

- 生成AI研修

【2日目】

- デジタルヒューマン研修
- メタバース研修
- セキュリティ研修
- まとめ

	1日目(5時間)	
	AIとは？(30分)	AIの定義、歴史、生成AI、LLM、AGI
	ChatGPTとは？(90分)	背景、仕組み、機能、セキュリティ
	生成AIの業務活用(120分)	具体例、活用体験、ブレインストーミング、動向
	生成AI導入のベストプラクティス	導入ステップ、ベストプラクティス、リス
	2日目(5時間)	
	デジタルヒューマン基礎編(30分)	アバター、自律アバター、種類、使い道
	2Dと3Dデジタルヒューマン(30分)	特徴、メリット・デメリット
	2Dデジタルヒューマンを創ってみよう！(60分)	制作体験、活用方法
	メタバースとは？(30分)	概念、歴史、各観点
	メタバースの要素技術(30分)	VR、AI、デジタルヒューマン、Web3.0
	メタバースとWeb3.0(30分)	変遷、活用事例、利用方法
	メタバースビジネス活用事例とこれから(30分)	産業別・業務別活用、現状課題、展望
	セキュリティ・リスク課題(30分)	倫理、プライバシー、アイデンティティ、ガイドライン
	研修のまとめ(30分)	復習、世界観の補足、アップデート情報

講師紹介(一例)

テクノロジーを技術面のみでなく、実際に活用するためのノウハウを含めた 体験型カリキュラムのエキスパートがしっかりとサポート



小山優雄

<略歴>

- 横浜国立大学、経営学部を卒業。
- 大手保険会社に入社し、多数の大規模プロジェクトリーダーを経験。
- 東証スタンダード上場のシステム会社 事業統括部門のマネージャーに就任。
- 大手クライアントのシステム基盤の刷新。コンサルティング会社を起業。内部統制やPMI業務を主導。
- 東証プライム市場上場会社で取締役、グループCIOに就任。システムインフラの全面刷新。基幹システムのリニューアルを主導。
- コンサルティング会社を再起業。



大塚雅也

<略歴>

- 米国大学にてComputer Scienceを専攻し、GPA3.94/4.0で主席卒業。
- 帰国後は、大中小企業から上場企業まで100件を超えるDX案件を担当。コンサルティング業務に加え、設計・運用まで幅広く業務を行う。IT、インフラ、システム、M&A、営業、教育、マーケティングなど多岐にわたる分野で、IT化の促進に貢献。
- 株式会社パンハウスでは生成AI研修事業の講師代表（Chief Education Officer）として複数の講座を担当する。



ビリー 大崎

<略歴>

- 横浜国立大学、教育学部卒業。
- IT大手SAP、外資系コンサルティング企業(アクセンチュア、EY、デロイト)、投資ファンド、シリコンバレーでの起業、五輪TOPスポンサーで東京オリンピック・パラリンピック企画推進室長等歴任。大手企業向けイノベーションコンサルティング、官民連携型新規事業立ち上げ等を支援。
- 経営計画〜デジタル戦略・推進・立直し、新規事業戦略・推進・立直し、戦略人材育成を専門。
- 生成AIや各コンサルティング経験から『使える生成AI』を伝授。



岡本弘野

<略歴>

- 東京大学理学部物理学科を卒業後、AIを研究している松尾研究室の共同研究プロジェクトに参画し、画像分類の研究に従事する。
- その後東京大学の松尾研の博士課程に進学し、生成モデルや異常検知の領域で論文を執筆。
- 博士課程修了後、株式会社パンハウスを創業し、多数のAIプロジェクトにて、設計・運用を中心としたAIモデルの作成の実装と統括を担当する。

助成金の活用：今なら受講料の最大75% + αの補助を受けられます

- 政府が提供中のリスキング助成金*を活用して、研修受講料の最大75%の補助を受けられます
- 助成金により質の高い研修を低コストで受けられ、企業全体のスキル向上が実現します



リスキング助成金の概要

	中小企業	大企業
受講料	40万円/人（税別）	
受講日数	2日間	
受講時間	10時間～	
助成金額上限	30万円/人	20万円/人
助成率上限	75%	50%
実質負担	10万円/人	20万円/人

中小企業の範囲

主たる事業	A 資本金の額または出資の総額	B 企業全体で常時雇用する労働者の数
小売業（飲食店を含む）	5,000万円以下	50人以下
サービス業	5,000万円以下	100人以下
卸売業	1億円以下	100人以下
その他の業種	3億円以下	300人以下

リスキング助成金支給までの流れ

✓ 研修初日の1か月前までに計画提出

職業訓練実施計画届他の提出

- 訓練開始日の1か月前までに提出
- 提出先：管轄労働局/ハローワーク
- 労働局で書式や記載事項などの確認を受け、訂正や書類追加等の対応を実施

【注意】
年度末は申請が集中、計画届受理までに時間がかかることが予想されます
なるべく早めのお申込みをお勧めします

✓ 研修最終日から2か月以内に申請

支給申請

- 訓練終了日の翌日から起算して2か月以内に必ず申請
- 提出先：管轄労働局
- 計画提出時に申請時の提出を求められた書類一式を作成・提出

トレーニング実施

労働局審査後に支給

*人材開発支援助成金 - 事業展開等リスキング支援コース

https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/koyou_roudou/koyou/kyufukin/d01-1.html

参考：人材開発助成金－事業展開等リスティング支援コース

企業内での人材育成に取り組む事業主の皆さまへ

新規事業展開やDX推進等の人材育成に「人材開発助成金」が活用できます～「事業展開等リスティング支援コース」のご案内～

人材開発助成金は、事業主が雇用する労働者に対して訓練を実施した場合に、訓練経費や訓練期間中の賃金の一部を助成する制度です。「事業展開等リスティング支援コース」では、新たな事業の立ち上げなど事業展開等に伴い必要となる知識および技術を習得させるための訓練を助成の対象にしています。

支給対象

対象者 事業主：雇用保険適用事業所の事業主
労働者：雇用保険被保険者

訓練

- ① 訓練時間数が10時間以上であること
- ② OFF-JT（企業の事業活動と区別して行われる訓練）であること
- ③ 職務に関連した訓練で、以下のいずれかに該当する訓練であること

- i. 企業において事業展開を行うにあたり、新たな分野で必要となる専門的な知識および技能の習得をさせるための訓練
- ii. 事業展開は行わないが、事業主において企業内のデジタル・デジタルトランスフォーメーション（DX）化やグリーン・カーボンニュートラル化を進めるにあたり、これに関連する業務に従事させる上で必要となる専門的な知識及び技能の習得をさせるための訓練

注：本コースでは、事業展開などの内容を記載した「事業展開等実施計画」（様式第2号）を職業訓練実施計画と併せて提出する必要があります。取り組み内容を整理し、具体的な記載ができるよう、事前に準備をお願いします。

注：「事業展開」は、訓練開始日から起算して、3年以内に実施する予定のものまたは6か月以内に実施したものである必要があります。

【参考】事業展開の例：新商品や新サービスの開発、製造、提供または販売を開始する 等
デジタル・DX化の例：ITツールの活用や電子契約システムを導入し、社内のペーパーレス化を進めた 等
グリーン・カーボンニュートラル化の例：農業の散布にトラクターを使用していたが、ドローンを導入した 等

助成率・助成額

① 助成率・助成限度額

経費助成率		賃金助成額（1人1時間）		1事業所1年度あたりの助成限度額
中小企業	大企業	中小企業	大企業	
75%	60%	960円	480円	1億円

② 受講者1人あたりの経費助成限度額

10時間以上100時間未満		100時間以上200時間未満		200時間以上	
中小企業	大企業	中小企業	大企業	中小企業	大企業
30万円	20万円	40万円	25万円	50万円	30万円

注：e-ラーニング、通償制、定額制サービスによる訓練は経費助成のみです。

厚生労働省 都道府県労働局・ハローワーク LL050518開企01

助成金活用例

例)新規事業のための人材育成を行った場合

課題
1年後に先端技術(IoTや画像AI)を活用した安全監視のためのシステムを設計・開発・販売する事業を新たに立ち上げたいが、現在は対応できる人材が足りない。

実施訓練
●訓練コース
AI技術の基礎および応用
●訓練内容
AIの基礎知識、機械学習等の訓練
訓練時間：30時間（7.5時間×4日間）
訓練経費：25万円/1人
4人受講する場合：100万円/4人

助成内容・成果

【助成率・額】
経費助成：75%（中小企業）
賃金助成：1時間あたり960円（中小企業）

【左記の訓練内容の場合の例】
●経費
経費助成：75万円（25万円×75%×4人）
賃金助成：115,200円（30時間×960円×4人）
●成果
無事に新規事業を立ち上げることができ、新技術を活用した新製品や新サービスの開発、製造等を開始することができた。

助成金受給のための手続きの流れ

職業能力開発推進者の選任、事業内職業能力開発計画の策定・自社の労働者に対する周知

Step0

- 事業内職業能力開発計画に基づき、職業訓練実施計画を作成する
- 作成した必要書類を訓練開始日の1か月前までに管轄労働局に提出する

■主な提出書類

所定の様式	添付書類
- 職業訓練実施計画書 - 事業展開等実施計画 - 訓練別の対象者一覧 など	- 訓練内容を確認できるカリキュラム - 訓練期間中の労働条件がわかるもの（雇用契約書の写しなど） など

**Step1
計画提出
（最寄りの労働局へ）**

**Step2
訓練実施**

- 職業訓練実施計画に基づき訓練を実施する
- 支給申請までに、訓練にかかった経費全額を支払う

●訓練終了日の翌日から2か月以内に、必要書類を管轄労働局に申請する

■主な提出書類

所定の様式	添付書類
- 支給申請書、賃金助成の内訳等助成額を算定した書類 - OFF-JT実施状況報告書 など	- 事業主が訓練費用を負担したことを確認できる振込通知書 - 出勤簿、タイムカード、賃金台帳の写し など

**Step3
支給申請
（最寄りの労働局へ）**

【各都道府県労働局の助成金申請窓口】

■URL <https://www.mhlw.go.jp/general/seido/josei/kyufukin/toiawase.html> ■スマホはこちら→

出典：厚生労働省「事業展開等リスティング支援コース」のご案内 <https://www.mhlw.go.jp/content/11800000/001098536.pdf>

FAQ: よくあるご質問

1. 研修内容について

Q: 研修はどのような形式で行われますか？

A: この研修はオンライン、もしくは、オフライン（御社の会議室等）でのライブ講義形式です
講師がリアルタイムで進行し、受講者はその場で質問や相談が可能です
実践的なハンズオン演習も含まれており、実際のツールを使った操作体験を行います

Q: 研修はどのようなスキルレベルに適していますか？

A: 初心者から中級者まで幅広いレベルの受講者を対象にしています
特に、生成AIやメタバース、デジタルヒューマンの基礎から学びたい方や、
これらの技術を業務に応用したいと考えている方に最適です

Q: 研修の修了証は発行されますか？

A: はい、研修を修了された方には、修了証を発行いたします
これにより、研修の受講実績を企業内外で証明することができます



FAQ: よくあるご質問

2. 研修の受講条件について

Q: 受講に必要な機材やソフトウェアはありますか？

A: 受講にはパソコンとインターネット環境が必要です。
また、特定の演習では指定のツールを使用しますが、
事前にインストール方法やセットアップについてご案内しますので、
安心してご参加いただけます

Q: どのような準備が必要ですか？

A: 特別な事前準備は不要ですが、生成AIやメタバースに関する
基本的な知識があると、より深く理解できるでしょう。
また、業務上の課題や期待する成果を、社内で明確にしておく、
より大きな効果を得られます



FAQ: よくあるご質問

3. 研修の申し込みと費用について

Q: 申し込み方法を教えてください

A: 申し込みは当社のウェブサイトからオンラインで行うことができます

代理店様経由でのお申し込みも可能です

申し込みページにて必要事項をご記入いただき、確認メールが届いたら申し込みが完了です

Q: 受講料はいくらですか？いつまでに支払いが必要ですか？

A: 研修の受講料は、参加者お一人様当り、2日間で400,000円（税別）です

受講料は受講日の1か月前までに当社指定の口座にお振込みが必要です

ただし、助成金を活用することで、受講料の最大75%が補助されます

Q: キャンセルポリシーはどうなっていますか？

A: お申し込み後の研修のキャンセルは、ご入金前であればいつでも可能です

ご入金後のキャンセルについては、一部返金となる場合があります



FAQ: よくあるご質問

4. 助成金について

Q: 助成金の申請方法がわからないのですが、サポートはありますか？

A: はい、当社では助成金申請のサポートを行っております

登録・申請自体は代行できないため、御社もしくは社労士が実施する必要があります
申請の流れや必要書類についてはお気軽にお問い合わせください

Q: 助成金の対象になるかどうかや、助成割合を確認する方法はありますか？

A: 助成金の対象となるかどうかは、企業の規模や業種によって異なります

詳細については、管轄の労働局等の助成金窓口や、
当社サポートチームにご相談いただけます

ご参考：厚生労働省 “助成金のお問い合わせ先・申請先”

https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/koyou_roudou/koyou/kyufukin/toiawase2.html



FAQ: よくあるご質問

5. その他のご質問

Q: 研修の内容をカスタマイズすることはできますか？

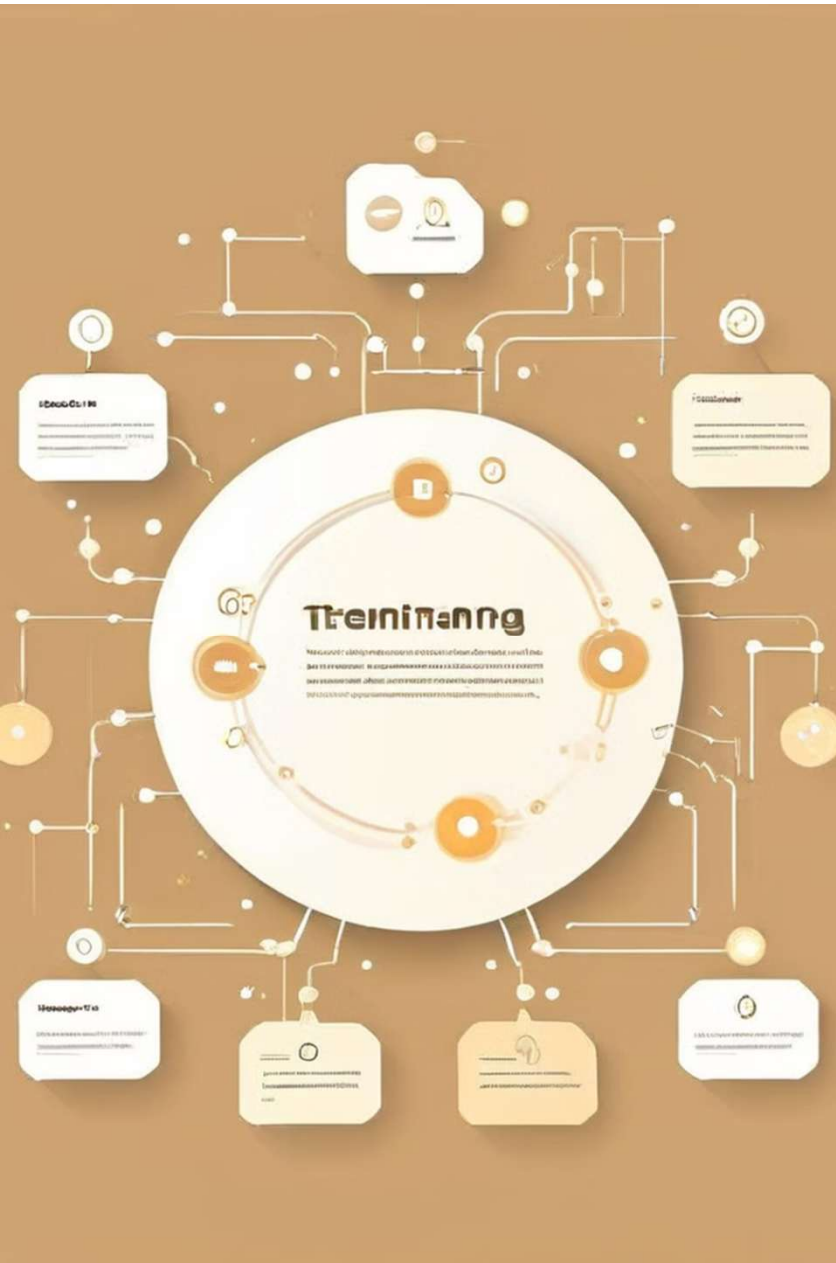
A: 企業ごとのニーズに応じて、研修内容のカスタマイズが可能です
特定の業務にフォーカスした研修や、特別なトピックを追加したコースもご提供しています
詳細はお気軽にご相談ください。

Q: 海外の拠点からも参加可能ですか？ 助成金の対象になりますか？

A: オンラインで実施する研修については、世界中どこからでもご参加いただけます
タイムゾーンの調整が必要な場合は、事前にご相談ください
助成金については、雇用保険の支払状況によって
対象とならない可能性があります。最寄りの労働局までご確認ください



体験型デジタル教習の導入プロセス



1

公式サイトにアクセス

トップページ下にある問合せフォームに記入頂きお申込み

公式サイトURL: <https://www.jdc-x.co.jp/>
メールアドレス: info@jdc.jp



2

カリキュラムの調整～実施調整

最適なカリキュラムを協議の上で調整
実施スケジュールについてすり合わせ

3

研修実施～フィードバック

研修の受講、およびフォローアップ



- 研修に関するご質問や詳細な情報のリクエスト、申し込みに関するご質問は、代理店様までお気軽にお問い合わせください
- お客様のニーズに合わせたサポートを提供いたします

Thank you

日本デジタルセンター
メールアドレス：info@jdc-x.co.jp

