

2025 年 前期 ベーシック

CGクリエイター検定／Webデザイナー検定／CGエンジニア検定
画像処理エンジニア検定／マルチメディア検定

試験開始前までに、以下に記載の注意事項を必ずお読みください。
(試験開始の合図があるまでは、問題冊子を開いてはいけません)

■注意事項

○受験票関連

1. 着席して受験票と写真付身分証明書を机上に提示してください。
2. 携帯電話、スマートフォン、スマートウォッチなど試験の妨げとなるような電子機器は電源を切り、受験票・写真付身分証明書・筆記用具・時計(時間表示機能のみのもの)・試験監督者から許可を得たもの以外のものはバッグ等にしまってください。
3. 受験票に記載されている検定名に間違いがないか確認してください。検定名の変更は、同レベルでの変更のみ試験開始前までに試験監督者に申し出てください。
4. その他受験票の記載に誤りがある場合も、試験開始前までに試験監督者に申し出てください。
5. 受験票は着席している間は机上に提示してください。
6. 受験票と問題冊子は、試験終了後にお持ち帰りいただけます。
7. 今回の検定試験の解答は今週水曜日以降、可否結果は試験日から約30日後にCG-ARTSのWebサイトにて発表します。URLは受験票の切り離し部分に記載されています。

○試験時間・試験実施中

8. 試験時間は、単願は60分、併願は100分です。
9. 試験開始後、35分を経過するまでは退出を認めません。35分経過後、解答を終えて退出したい方は挙手して着席したままお待ちください。退出する際は、他の受験者の妨げにならないよう速やかに退出してください。試験教室内、会場付近での私語は禁止です。
10. 試験終了10分前からは退出の指示があるまでは退出を認めません。
11. 試験時間は、試験監督者の時計で計ります。
12. トイレへ行きたい方、気分の悪くなった方は挙手して試験監督者に知らせてください。
13. 不正行為が認められた場合は、失格となります。
14. 計算機などの電子機器をはじめ、その他試験補助となるようなものの使用は禁止です。
15. 問題に対する質問にはお答えできません。

○問題冊子・解答用紙

16. 問題冊子と解答用紙(マークシート)が一部ずつあるか、表紙の年度が今回のものになっているか確認してください。

続けて裏表紙の注意事項も必ずお読みください。

17. 試験開始後、問題冊子・解答用紙に落丁、乱丁、印刷不鮮明の箇所があった場合は挙手して試験監督者に知らせてください。
18. 受験する検定の問題をすべて解答してください。受験する検定ごとに解答する問題が決まっています。試験開始後、問題冊子の表紙の裏面の「受験検定別 解答問題番号一覧」でも確認できます。違う検定の問題を解答しても採点はされません。各検定の問題は、以下の各ページからはじまります。

・第1問〈共通問題〉は、受験者全員が、必ず解答してください。

第1問〈共通問題〉を解答後、受験する検定の以下の各ページから解答してください。

■ CGクリエイター検定（第2問～第10問）	5 ページ
■ Webデザイナー検定（第11問～第19問）	33 ページ
■ CGエンジニア検定（第20問～第28問）	57 ページ
■ 画像処理エンジニア検定（第25問～第33問）	70 ページ
■ マルチメディア検定（第34問～第42問）	93 ページ

19. 解答用紙の記入にあたっては、以下について注意してください。正しく記入およびマークされていない場合は、採点できないことがあります。

- (1) HB以上の濃さの鉛筆(シャープペンシル)で記入およびマーク欄をぬりつぶしてください。ボールペン等では採点できません。
- (2) 氏名欄へ氏名およびフリガナの記入、受験番号欄へ受験番号の記入およびマーク、受験者区分欄へ受験者区分をマークしてください。
- (3) 受験する検定の解答欄にマークしてください。 解答用紙の解答欄は、検定ごとに異なります。 第1問〈共通問題〉は、マークシート表面の〈共通問題〉欄にマークしてください。第2問目からの解答は、受験する検定により解答をマークする箇所が異なるため注意してください。

■CGクリエイター検定／Webデザイナー検定

⇒ 表面の該当する解答欄へ記入。

■CGエンジニア検定／画像処理エンジニア検定／マルチメディア検定

⇒ 裏面の該当する解答欄へ記入。

- (4) 解答欄の a, b, c, …… は設問に対応し、それぞれ解答としてア～キから選び、マーク欄をぬりつぶしてください。

例：第1問 aの解答としてウをマークする場合

問 番	題 号	解 答 欄						
		ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ
1	a	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐
	b	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	c	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

〈マーク例〉

良い例	悪い例 (しっかりぬりつぶされていない、薄い)					

- (5) 問題文中に注記がない限り、1つの解答群から同じ記号を2度以上用いることはできません。
- (6) 必要事項が正しく記入およびマークされていない場合、採点できないことがあります。

試験監督者の指示に従い、解答用紙に必要事項を記入して、
試験開始までお待ちください。

受験検定別 解答問題番号一覧

受験する検定の欄に記載された番号の問題をすべて解答してください。

第1問<共通問題>は、受験者全員が、必ず解答してください。

併願の場合は、受験する検定により解答する問題数が異なります。たとえば、「CGクリエイター検定」と「Webデザイナー検定」の併願の場合は、第1問<共通問題>～第19問の全19問、「CGエンジニア検定」と「画像処理エンジニア検定」の併願の場合は、第1問<共通問題>と第20問～第33問の全15問を解答してください。

検定 問題番号	CGクリエイター 検定	Webデザイナー 検定	CGエンジニア 検定	画像処理 エンジニア検定	マルチメディア 検定
------------	----------------	----------------	---------------	-----------------	---------------

第1問<共通問題>は、受験者全員が、必ず解答してください。

1<共通問題>	1	1	1	1	1
2	2				
3	3				
4	4				
5	5				
6	6				
7	7				
8	8				
9	9				
10	10				
11		11			
12		12			
13		13			
14		14			
15		15			
16		16			
17		17			
18		18			
19		19			
20			20		
21			21		
22			22		
23			23		
24			24		
25			25	25	
26			26	26	
27			27	27	
28			28	28	
29				29	
30				30	
31				31	
32				32	
33				33	
34					34
35					35
36					36
37					37
38					38
39					39
40					40
41					41
42					42

注意事項

第1問<共通問題>は、受験者全員が、必ず解答すること。
解答用紙の解答欄は、検定ごとに異なります。注意して解答すること。

ベーシック 共通問題

問題数 1問 問題番号 第1問<共通問題>

CGクリエイター検定

Webデザイナー検定

CGエンジニア検定

画像処理エンジニア検定

マルチメディア検定

第1問〈共通問題〉

以下は、知的財産権に関する問題である。□に最も適するもの、または最も適するものの組み合わせを解答群から選び、記号で答えよ。

- (1) 知的財産権とは、人間が知的な創作活動によって生み出した成果である知的財産に対する権利の総称である。知的財産権には、おもに著作権と□a□があり、□a□には商標権などが含まれる。□a□を取得するには官庁への出願、登録などの手続きをする必要があるが、著作権は取得のための手続きは必要でない。

【解答群】

ア. 著作者人格権 イ. 著作隣接権 ウ. 特許権 エ. 産業財産権

- (2) 著作者の権利には2つの種類がある。他人に譲渡できる著作財産権と、他人に譲渡できない□a□である。

【解答群】

ア. 公衆送信権 イ. 著作者人格権 ウ. 複製権 エ. 翻訳権

- (3) 以下は、2025年7月に行われた授業での、著作権の保護期間に関する先生と学生の会話である。

[先生と学生の会話]

学 生：「著作権は、著作者に認められている権利だと聞きました。著作権はいつ発生するのですか」

先 生：「著作権の始まりは著作者が著作物を□a□したときです。そして、著作者の死後も著作権は続きます」

学 生：「著作者が亡くなったあとも続くのですね」

先 生：「原則として死後□b□続きます。これを保護期間とよびます」

【解答群】

	a	b
ア	創作	50年
イ	創作	70年
ウ	着想	50年
エ	着想	70年

- (4) 以下の文章は、A君と、A君の兄の行為である。このうち、著作権侵害に該当するおそれがあるものは である。

A君は、最近購入した雑誌に好きなアイドルの写真が掲載されていたため、スマートフォンでその写真を撮影して画像を保存した。また、A君が利用しているSNSにその画像をアップロードしてA君の兄に知らせた。A君の兄はSNSでその画像に「いいね」を付けてくれた。いまのところ、その画像に「いいね」を付けてくれたのは、家族であるA君の兄だけである。

【解答群】

- ア. A君がスマートフォンで写真を撮影する行為.
- イ. A君がSNSに画像をアップロードする行為.
- ウ. A君がSNSに画像をアップロードしたことをA君の兄に知らせる行為.
- エ. A君の兄がSNSで「いいね」を付ける行為.

注意事項

第1問<共通問題>を解答後、受験する検定の
以下の各ページから解答すること。

■ CGクリエイター検定 (第2問～第10問)	5 ページ
■ Webデザイナー検定 (第11問～第19問)	33 ページ
■ CGエンジニア検定 (第20問～第28問)	57 ページ
■ 画像処理エンジニア検定 (第25問～第33問)	70 ページ
■ マルチメディア検定 (第34問～第42問)	93 ページ

ベーシック マルチメディア検定

問題数 問題番号

10問 第1問〈共通問題〉／第34問～第42問

注意事項

第 1 問<共通問題>(p.2)は、受験者全員が、必ず解答すること。
解答用紙の解答欄は、検定ごとに異なります。注意して解答すること。

第34問

以下は、画像や色に関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 図1のデジタル画像に対し、画素数を保ったまま各画素に割り当てるビット数を小さくした場合に得られる画像はどれか。



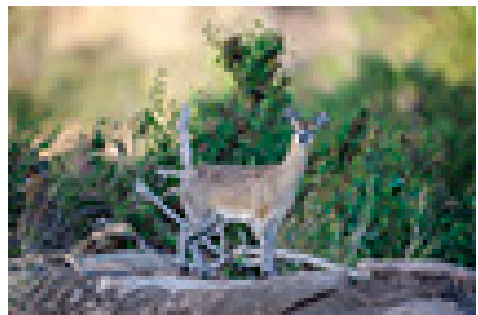
図1

【解答群】

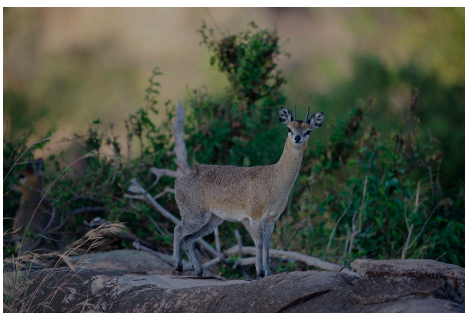
ア.



イ.



ウ.



エ.



- b. 図2は、人間の視覚の特性を利用して、ミカンを赤のネットに入れることで熟した印象を与える効果をねらった例である。このように、ある色がほかの色と並べられたときに、その色に近づいて見えることを何とよぶか。

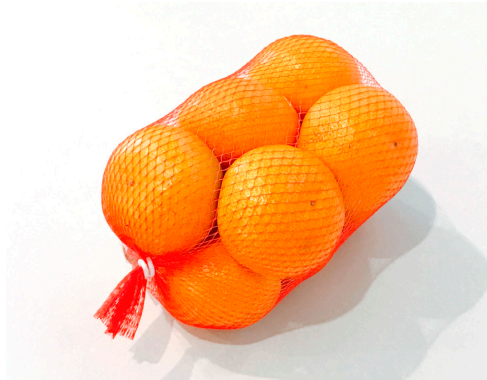


図2

【解答群】

- ア. 順応 イ. 対比 ウ. 同化 エ. 透明視

- c. 画像をWebサイトに掲載する場合などでは、画像のデータ量が多くならないように注意すべきである。画像のデータ量を少なくする方法として、適切でないものはどれか。

【解答群】

- ア. 撮影時にカメラの設定を低画質にする。
イ. ディスプレイモニタの解像度を下げる。
ウ. フォトレタッチソフトで圧縮率を高くして保存しなおす。
エ. フォトレタッチソフトで画素数を少なくする。

d. 図3①～③は、枠で囲まれている同一の色を基準に、色の三属性を変化させたようすを表している。①～③はそれぞれ、色のどの属性を変化させたものか。

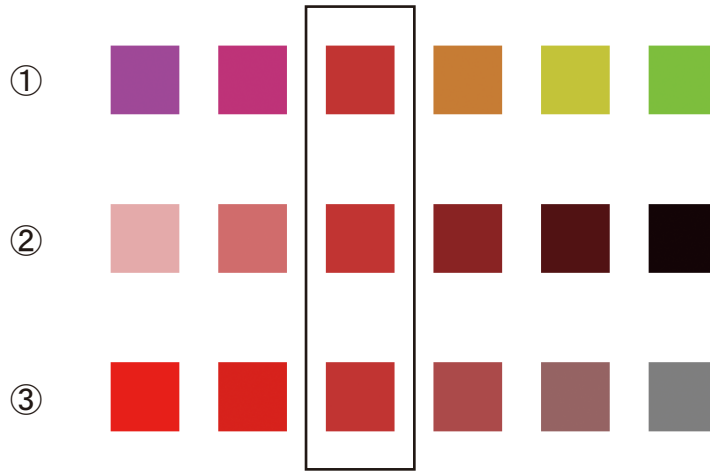


図 3

【解答群】

	①	②	③
ア	彩度	色相	明度
イ	彩度	明度	色相
ウ	色相	彩度	明度
エ	色相	明度	彩度
オ	明度	彩度	色相
カ	明度	色相	彩度

第35問

以下は、マルチメディアの特徴に関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 音声や写真をデジタル化して保存する際には、取得した数値情報を0と1で表現されたデータに変換する処理が行われる。この処理を何とよぶか。

【解答群】

ア. 可視化

イ. 標本化

ウ. 符号化

エ. 量子化

- b. 音には、音の高さ(ピッチ)、音の大きさ(ボリューム)、音色(トーン)の3つの要素があり、これらの要素は、図1のような音の信号の波形に現れる。解答群は、 t 秒間の異なる4種類の音の信号の波形である。音の高さ(ピッチ)が最も低い音の波形はどれか。

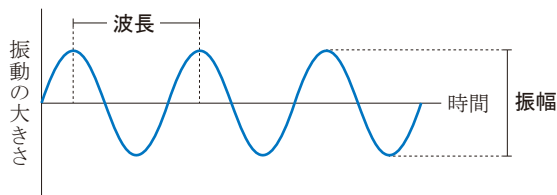
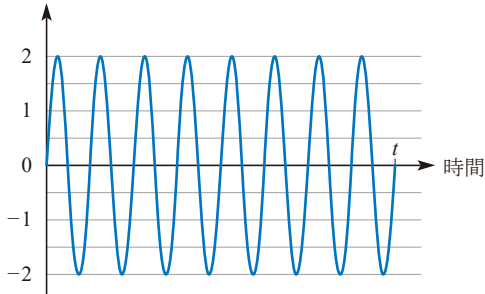


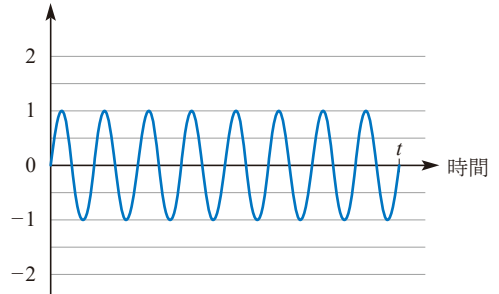
図1

【解答群】

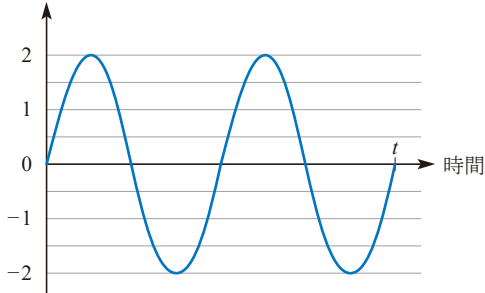
ア. 振幅



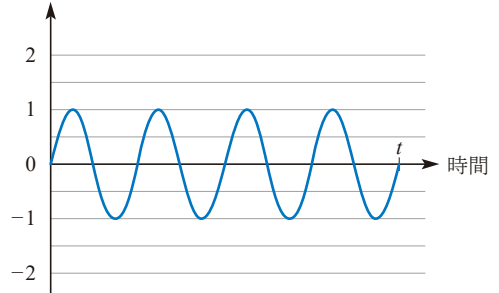
イ. 振幅



ウ. 振幅



エ. 振幅



c. 人とコンピュータとが相互に情報をやりとりするためのしくみのことを何とよぶか。

【解答群】

ア. ウェアラブル

イ. バーチャルリアリティ

ウ. ユーザインタフェース

エ. ユーザビリティ

d. 以下の文章中および、図2中の□に適するものの組み合わせはどれか。

図2では、人間の眼がとらえることのできる電磁波の範囲を色付けして示している。この範囲の電磁波は□①とよばれ、そのうち最も波長が短いものは□②に見える。

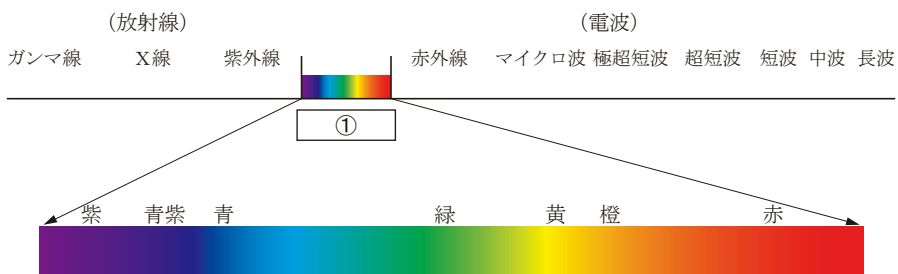


図2

【解答群】

	①	②
ア	可視光	赤
イ	可視光	紫
ウ	自然光	赤
エ	自然光	紫

第36問

以下は、マルチメディアコンテンツの処理や制作に関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 「Windows」や「macOS」などで扱うファイルは、どの種類のアプリケーションソフトウェアで開くのがあらかじめ決められている。ファイルとアプリケーションソフトウェアとの関連付けのしくみに用いられているものはどれか。

【解答群】

ア. 拡張子 イ. 関連子 ウ. 制御子 エ. 連結子

- b. 日本語だけでなく中国語、韓国語などの多言語を1つのコード体系で扱う文字コードはどれか。

【解答群】

ア. ASCIIコード イ. EUC-JP ウ. Unicode エ. シフトJISコード

- c. 図1は、光の三原色による混色のようすを示している。原色とされる赤(R)、緑(G)、青(B)の光を部分的に重なるように壁に投影した場合のようすで、灰色の部分は2つまたは3つの原色が混ざった色となっている。灰色の部分の配色として、正しいものはどれか。

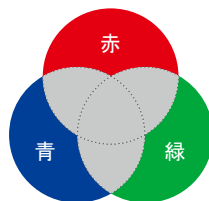
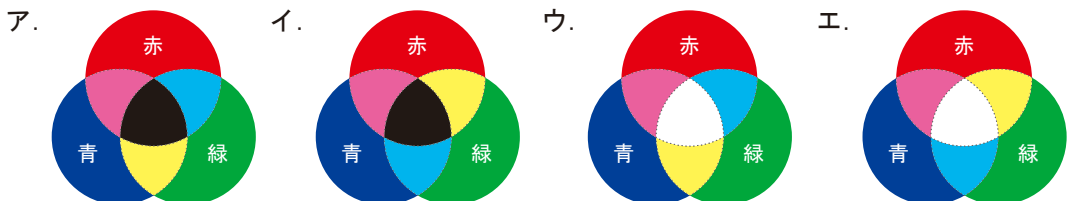


図1

【解答群】



d. 以下の文章中の□に適するものの組み合わせはどれか。

動画ファイルには、通常、音声データと動画データが保存されている。保存の際にそれぞれのデータを□①し、再生の際に□①されたデータを元に戻すための方式をコーデックとよぶ。また、データを保存するためのファイル形式を□②とよぶ。

図2に示す2つの動画ファイルは、どちらも「xxx.mp4」と同じファイル名であるが、内部に保存された動画データのコーデックが異なるため、動画再生ソフトのコーデックの実装状況によっては、同じファイル名でも再生できないことがある。

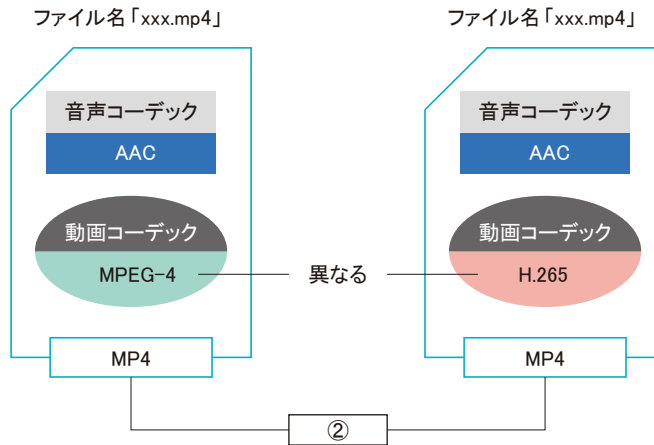


図2

【解答群】

	①	②
ア	符号化	アーカイブ
イ	符号化	コンテナ
ウ	暗号化	アーカイブ
エ	暗号化	コンテナ

第37問

以下は、マルチメディア端末に関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. 表1に、あるパーソナルコンピュータ(PC)の仕様を示す。□①は、コンピュータを周辺機器や外付けの外部記憶装置、ネットワークに接続する際に用いられる。これに適するものはどれか。

表1 PCの仕様

□①	HDMI端子など
□②	4コア / 1.80GHz / ターボ時最大3.20GHz
□③	SSD 1TB
□④	16GB

【解答群】

- ア. CPU
イ. インタフェース
ウ. ストレージ
エ. メインメモリ

- b. CPU(Central Processing Unit)に関する文章として、正しいものの組み合わせはどれか。

【文章】

- ①CPUがバスを通じてアクセスする外部記憶装置の応答速度はCPUの実行速度に大きく影響するため、外部記憶装置には高速な半導体メモリが用いられる。
②CPUの処理能力は動作クロックからおおまかに判断でき、3.4GHzのように周波数で表される。動作クロックの周波数が同じでも、製品の種類が異なれば処理能力に違いがある。
③CPUは、ユーザがコンピュータを操作したり、コンピュータに情報を伝えたりするための機器である。キーボードやマウスが該当する。
④コンピュータに搭載されるCPU以外の処理装置として、たとえば図形処理の演算を得意とするGPU(Graphics Processing Unit)がある。

【解答群】

- ア. ①, ②
イ. ①, ③
ウ. ②, ④
エ. ③, ④

c. SSD (Solid State Drive) の特徴の組み合わせとして、正しいものはどれか。

【解答群】

	記録媒体	HDD (Hard Disk Drive) と 比較したときの速度
ア	磁気ディスク	遅い
イ	磁気ディスク	速い
ウ	フラッシュメモリ	遅い
エ	フラッシュメモリ	速い

d. ソフトウェアに関する以下の説明と、その名称の組み合わせとして、正しいものはどれか。

【説明】

- ① コンピュータと周辺機器を接続する場合に、周辺機器の制御を行うソフトウェア。
- ② コンピュータのメモリの管理や、アプリケーションソフトウェアの実行など、コンピュータシステム全体を管理する基本的なソフトウェア。
- ③ ソフトウェアの設計図であるソースコードを無償で公開し、だれでも自由にソースコードに修正を加え、再配布できるようなソフトウェア。

【解答群】

	①	②	③
ア	オペレーティングシステム	デバイスドライバ	オープンソースソフトウェア
イ	オペレーティングシステム	オープンソースソフトウェア	デバイスドライバ
ウ	デバイスドライバ	オープンソースソフトウェア	オペレーティングシステム
エ	デバイスドライバ	オペレーティングシステム	オープンソースソフトウェア
オ	オープンソースソフトウェア	オペレーティングシステム	デバイスドライバ
カ	オープンソースソフトウェア	デバイスドライバ	オペレーティングシステム

第38問

以下は、インターネットに関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

a. 以下の文章中の[]に適するものはどれか。

コンピュータネットワークでは、図1のように、データをこま切れにして送り出す方法が用いられている。これを①交換方式とよび、1つひとつのデータのかたまりを②とよぶ。

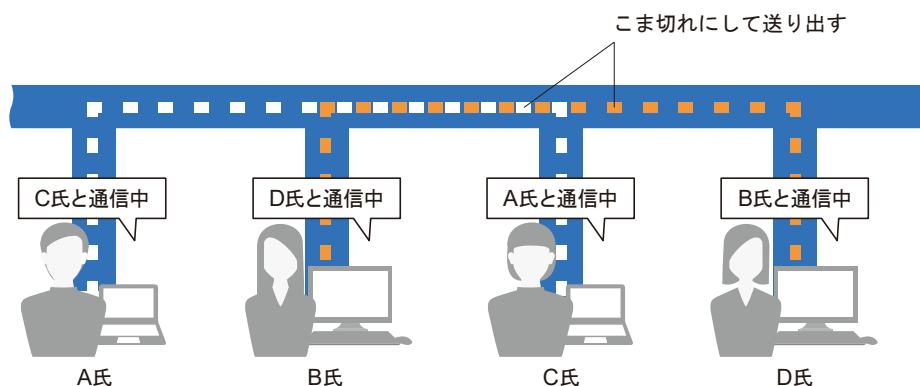


図1

【解答群】

ア. https

イ. パケット

ウ. プロトコル

エ. 分散

b. インターネットに接続する場合、接続のためのサービスを提供しているインターネット接続業者と契約を交わす必要がある。このような業者を何とよぶか。

【解答群】

ア. アプリケーションサービスプロバイダ(ASP)

イ. インフォメーションプロバイダ(IP)

ウ. インターネットサービスプロバイダ(ISP)

エ. コンテンツプロバイダ(CP)

- c. 図2のように、LANに接続されたパーソナルコンピュータ(PC)がインターネットを利用できるようにするために用いられる機器①の通信装置を何とよぶか。

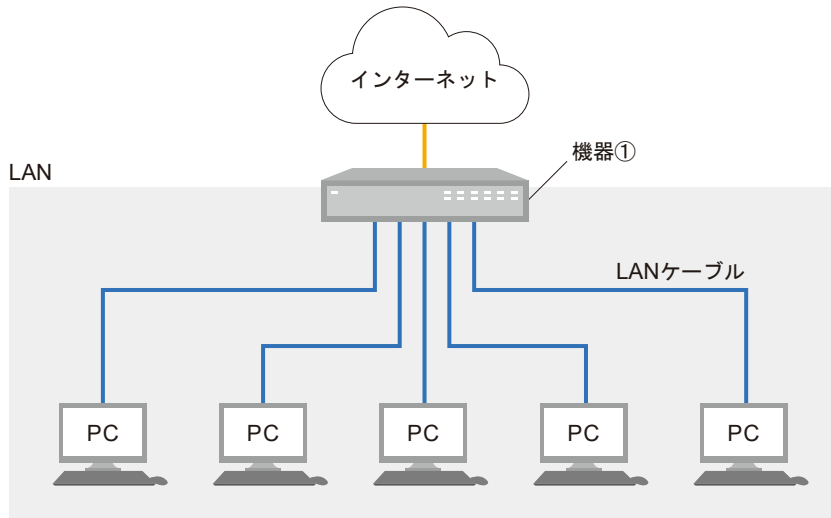


図2

【解答群】

- ア. スイッチングハブ
ウ. リピータ

- イ. スプリッタ
エ. ルータ

- d. モバイルデータ通信を利用するために必要となるSIM (Subscriber Identity Module)のうち、デバイス内にあらかじめ組み込まれているチップに契約情報を書き込むタイプのものはどれか。

【解答群】

- ア. eSIM イ. micro SIM ウ. mini SIM エ. nano SIM

第39問

以下は、インターネットで提供されるサービスに関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. Z社がWebサイトを更新したが、ユーザから「Webサイトが更新されたと聞いたが、最新のページが表示されない」との問い合わせがあった。Z社の担当者は、Webブラウザで保存した一時ファイルを消去してからWebサイトを再表示するようにユーザに回答した。このように、同じページの再表示を高速化するために、一時的にデータを保存するWebブラウザの機能を何とよぶか。

【解答群】

ア. Cookie イ. DNS ウ. キャッシュ エ. ブックマーク

- b. ユーザが普段利用しているSNSのアカウントを利用して、通販サイトやオンラインゲームサイトにログインできる方法がある。これを何とよぶか。

【解答群】

ア. グループウェア イ. シェアリングエコノミー
ウ. 他社ID連携 エ. プラグイン

- c. おもに、ユーザのパーソナルコンピュータ(PC)やスマートフォンからメールサーバに電子メールを送信する際に用いられるプロトコルはどれか。

【解答群】

ア. IMAP イ. MIME ウ. POP エ. SMTP

d. 以下の文章に共通するインターネットで提供されるサービスはどれか。

[文章]

- ・ インターネットを経由してサーバにファイルを保存し、インターネットに接続されていれば、ユーザはどこにいても自分がアップロードしたファイルにアクセスできる。
- ・ 企業向けに提供されるサービスでは、社内の環境を使って構築された業務システムをインターネットを経由して運用したり、新規システムを構築したりするために利用されている。
- ・ 文書作成ソフトなど、PCにインストールして利用するソフトウェアとして提供されてきた機能が、インターネットを経由して利用できるサービスとして提供される例も増えている。

【解答群】

- ア. ソーシャルネットワーキングサービス
ウ. クラウドファンディング

- イ. クラウドサービス
エ. シェアウェア

第40問

以下は、インターネットビジネスに関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

a. 以下の文章中の□に適するものの組み合わせはどれか。

電子マネーの方式には、□①型と□②型がある。□①型は、利用者が電子マネーにあらかじめ入金した金額を利用可能上限として利用する。入金して繰り返し利用でき、電子マネーへの入金は「チャージする」と表現されることが多い。一方、□②型は、使用した電子マネーの利用額を後払いするもので、クレジットカードと同様の信用決済の形態をとる。

【解答群】

	□①	□②
ア	接触	非接触
イ	非接触	接触
ウ	プリペイド	ポストペイ
エ	ポストペイ	プリペイド

b. オンライントレードなどで用いられる非代替性トークン(NFT)の説明として、正しいものはどれか。

【解答群】

- ア. デジタル製品の著作権を管理する技術で、特定のユーザのみに閲覧権限を付与する。
- イ. デジタル製品のデータを保護する技術で、NFTが付与されたものはコピーすることができない。
- ウ. 特定のデジタルデータに対し、それがコピーされたデータか、元のままであるかを区別して、その所有者を明確化する技術。
- エ. 特定のデジタルデータによる資産の安全性を証明する技術で、マルウェアなどの危険なプログラムを含まないことを示す。

- c. 図1に示すように、あるオンラインゲームコンテンツでは、ユーザはどのデバイスからでも同じゲームに参加することができる。このように、OSやデバイスを問わずに、サービスやシステムを提供するためのしくみを何とよぶか。

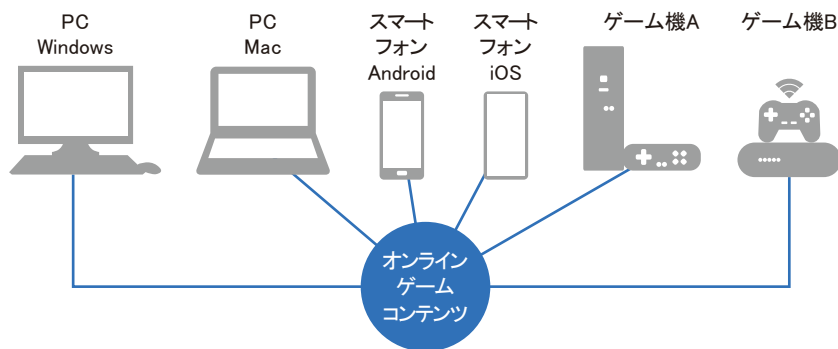


図1

【解答群】

- | | |
|--------------|----------------|
| ア. クロスメディア | イ. クロスプラットフォーム |
| ウ. ソーシャルメディア | エ. メタバース |

- d. 企業自らが運営するWebサイトやSNSなどの自社メディアの総称を何とよぶか。

【解答群】

- | | |
|-----------------------|-------------|
| ア. ウェビナー | イ. オウンドメディア |
| ウ. コンシューマジェネレイテッドメディア | エ. ライブコマース |

第41問

以下は、セキュリティと情報リテラシに関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

- a. A氏宛てに、クレジットカード発行会社から電子メールが届いた。A氏は心あたりがなかったため、メールの内容を検索サイトで調べたところ、メールに記載されたURLのリンクからA氏を偽のサイトに誘導し、口座番号やクレジットカード番号、パスワードなどを入力させて個人情報を盗み取るための、クレジットカード会社の名前をよそおった偽のメールであることがわかった。このような犯罪行為の手口を何とよぶか。

【解答群】

ア. バックドア

イ. フィッシング

ウ. ポップアップ詐欺

エ. ワンクリック詐欺

- b. ファイアウォールに関する文章として、正しいものをすべて選んだ組み合わせはどれか。

【文章】

- ① 外部からの不正アクセスを制限する。
- ② 特定のコンテンツやサービスを含むWebサイトへのアクセスを遮断する。
- ③ ワンタイムパスワードを発行し、アカウントの認証を行う。

【解答群】

ア. ①, ②

イ. ①, ③

ウ. ②, ③

エ. ①, ②, ③

- c. ランサムウェアの説明として、正しいものはどれか。

【解答群】

- ア. Webサイトの通信を盗み見たり、キーボードでの入力内容を記録したりして外部に送信するプログラム。
- イ. 悪意あるソフトウェアの総称。
- ウ. マイクロソフト社の「Word」や「Excel」などのソフトウェアで利用される、特定の操作手順を記述したプログラム。
- エ. 無断でファイルを暗号化して利用できない状態にしたうえで、元に戻すことと引き換えに金銭などを要求するソフトウェア。

d. 情報リテラシに関する文章として、正しいものをすべて選んだ組み合わせはどれか。

【文章】

- ① 現行の個人情報保護法では、要配慮個人情報の取得には原則として本人同意が必要とされている。
- ② ステルスマーケティングでは、利害関係のない一般のユーザが特定の企業の商品に関する記事を投稿するものであり、客観的な情報が得られる。
- ③ SNSは公開範囲の設定をしなければ、ユーザであれば誰でも閲覧できるため、不用意な内容を投稿しないように注意が必要である。

【解答群】

ア. ②

イ. ③

ウ. ①, ②

エ. ①, ③

第42問

以下は、社会に広がるマルチメディアに関する問題である。a～dの問いに最も適するものを解答群から選び、記号で答えよ。

a. IoT(Internet of Things)の利用例として、適切でないものはどれか。

【解答群】

- ア. 家庭で消費される電力量の可視化や省エネを実現する。
- イ. 外出時、自宅に設置したカメラから、ペットのようすをスマートフォンで確認する。
- ウ. グループウェアを利用して、スマートフォンで参加メンバーのスケジュールの確認をする。
- エ. スマートフォンアプリで設定した時間にカーテンを開閉する。

b. インターネットを利用して、品物の購入や、契約、決済を行う取引を何とよぶか。

【解答群】

- ア. eコマース
- イ. SEM
- ウ. フィンテック
- エ. ネットバンキング

c. 自治体や行政機関などが公開しているオープンデータを利用しているものはどれか。

【解答群】

- ア. 携帯電話の緊急通報機能。
- イ. 高速道路などの料金所で支払いを処理するETC。
- ウ. AEDの設置場所がわかるスマートフォンアプリ。
- エ. 写真撮影をした際、画像に位置情報を埋め込む機能。

d. インターネットの普及にともない、情報通信技術(ICT)を利用できる人とできない人との格差が問題となっている。このような格差を一般に何とよぶか。

【解答群】

- ア. アカウンタビリティ
- イ. 脆弱性
- ウ. デジタルデバイド
- エ. デジタルトランスフォーメーション

注意事項

マルチメディア検定の受験者は、第1問<共通問題>と第34問～第42問までを解答し、試験を終える際は、第1問<共通問題>を解答したか、必ず確認すること。

公益財団法人 画像情報教育振興協会は、画像情報分野の『人材育成』と『文化振興』を行っています。

※活動の詳細につきましては協会Webサイトをご覧ください。 <https://www.cgarts.or.jp/>

■教育カリキュラムの策定と教材の出版

■画像情報分野の検定試験の実施

CGクリエイター検定／Webデザイナー検定／CGエンジニア検定／
画像処理エンジニア検定／マルチメディア検定

■調査研究と教育指導者支援

■Next Young Artist Award (NYAA) の主催

■展覧会・イベントプロデュース

本問題冊子の著作権は、公益財団法人 画像情報教育振興協会 (CG-ARTS) に帰属しています。

本書の内容を、CG-ARTSに無断で複製、翻訳、翻案、放送、出版、販売、貸与などの行為をすることはできません。

本書中の製品名などは、一般に各メーカーの登録商標または商標です。

本文中ではそれらを表すマークなどは明記しておりません。

©2025 CG-ARTS All rights reserved.



公益財団法人 画像情報教育振興協会

www.cgarts.or.jp

〒104-0045 東京都中央区築地1-12-22 tel : 03-3535-3501