

TAKE  
FREE

クリエイター専門マネジメント会社が伝える、クリエイティブ×人材の今



FELLOWS  
Creator's Agent  
since 2003

# EXPRESS

2025  
December  
Vol. 32

フェローズ総研

2025年総括&2026年予測!  
業界別動向まとめ



## 2025年総括&2026年予測! 業界別動向まとめ

クリエイティブ業界に特化したフェローズのエージェントが語るクリエイティブのこれまでとこれから。  
クライアントとスタッフの双方の“声”を聞くエージェントによる、リアルな情報が満載!

### 映像業界 「どんな人を探るか」より「どういう現場なら人が集まるか」が問われた1年。

政府は日本の映像・アニメなどのコンテンツ産業を「輸出型成長産業」と位置づけ、海外売上を2033年までに20兆円に拡大することを目指して掲げていますが、6月にそのアクションプランが発表されました。同時に、フリーランス新法の施行に伴い契約書発行や支払い期限の遵守が求められるようになり、現場の働き方や案件選びにも影響がでています。

映像制作企業からは、海外配信やIP展開を視野に入れた案件の相談が増加しましたが、求人件数自体は微増にとどまりました。契約体制や条件の明示による“安心感の伝え方”を意識した求人が増えました。その影響か、契約や支払い体制が整っていない案件は減少し、安心・安定して働く案件が増えた傾向となりました。海外展開やIP関連の知識を持つ人材は将来的に評価される見方もあるものの、安定した働き方を重視するクリエイターが多い状況です。

配信やSNS向けの継続型案件が堅調で、“作っ

て終わり”よりも改善しながら回し続ける制作が増えたことで、現場では即戦力性がより重視されました。テレビ業界ではADや編集アシスタントの若手ポジションで人手不足が続き、最低賃金上昇も相まって、未経験者が入り込める枠は縮小しています。

市場全体ではCG・VFXやバーチャルプロダクション、配信オペレーションが可能な人材が不足し、フリー案件では時給2,500~4,000円クラスの募集が増加しました。

編集や構成案作りなどでAI活用は進んでおり、特に構成案のラフ出しや字幕・要約生成、カット選定の補助などで「AIを使える人が先に取り入れている」という状態で、活用における個人格差が広がりつつあります。

また、著作権や品質ラインの判断をどこで行うかは現場によって温度差があり、制作フロー全体で本格導入されるかどうかは2026年の検討テーマになると見られます。

オンライン動画などでAIやIP展開の事前学習

をする動きも見られ、企業側でも人材定着を目的とした社員研修の導入が増えています。2026年はAIや海外展開を制作工程にどう取り入れるかが本格化し、人材採用では報酬だけでなく案件内容や育成体制の整備が重要になります。

#### ■日本のコンテンツ産業の海外売上額推移(図1)



佐々木 大輝(ささき だいき)  
ブロードキャスト&ビジュアルセクション  
リーダー

出典:(図1)経済産業省「エンタメ・クリエイティブ産業戦略～コンテンツ産業の海外売上高 20兆円に向けた5ヵ年アクションプラン～」[https://www.meti.go.jp/shingikai/mono\\_info\\_service/entertainment\\_creative/pdf/20250624\\_1.pdf](https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/entertainment_creative/pdf/20250624_1.pdf)

### ゲーム業界 コンシューマ回帰と公的支援で変わるゲーム開発現場。

2025年、ゲーム業界を最も動かしたニュースは「Nintendo Switch 2」の発売といえるでしょう。長らく続いたソーシャルゲーム中心の市場に、再びコンシューマ回帰の流れが訪れています。各社が新ハード向けタイトルの開発を進めている中、開発現場では久々に大型プロジェクトが複数同時に動くなど、活気が戻りつつあります。求人の面では、コンシューマ開発に関わるエンジニアや3Dデザイナーの募集が増加傾向にあります。一方で、ソーシャルゲーム分野は、開発予算の低下や中国の台頭などにより、前年に続き低調です。こうした構造変化は、業界全体の人材需要にも影響を及ぼしています。フェローズ登録スタッフの動きとしては、「Nintendo Switch 2」をきっかけにゲーム開発への関心は高まっているものの、即座に転職やスキルチェンジに踏み切る人は少数です。ただし、e-sportsやインディーゲームなど、別軸

の市場活性化も見られ、挑戦意欲は堅調に推移しています。

また、経済産業省が2024年にスタートさせた次世代クリエイター支援プロジェクト「創風」のような公的支援制度は、インディーゲームや新規プロジェクトへの挑戦を後押ししており、スタートアップや若手クリエイターが新しい表現や開発手法に挑戦しやすくなる環境を作っています。まだ浸透には至っていない制度ではあるものの、株式会社マーベラスが事務局として参画し、過去最多となる20組のゲームクリエイターを採択するなど、企業にとっても、こうした制度を活用することで新しい人材層と接点を持つ機会が広がります。

生成AIの導入は依然として「試行・検証」段階です。背景には著作権リスクや表現の独自性を重視する文化的側面があります。背景生成やプロトタイプ制作など部分的な活

用が進みつつありますが、実際に使用するにはまだといった印象です。

今後は、3Dモデル、エフェクト、プログラミングなど開発の基礎を押さえたうえでAIリテラシーを持つ人材がより重宝されるでしょう。

#### ■創風概要

メンターの伴走	活動費の支援	つながりの創出
各分野の専門家が作品創りと発表をサポート	1申請あたり上限500万円を支援	プログラム参加者やメンターなど様々な繋がり



酒井 隆平(さかい りゅうへい)  
ゲームエンターテインメントセクション  
マネージャー

Nintendo Switch 2は任天堂の商標です。

人材・技術トレンドなどのクリエイティブ業界動向を、フェローズならではの情報網と視点でお届けします。

### 空間＆プロダクトデザイン業界

多様な人材の受け入れで人手不足解消となるか。

2025年は大阪万博が開催され、イベントとしては大成功を収めました。しかし、短期間での工期や資材高騰の影響で工事費未払いなどの金銭トラブルが多発し、業界全体に影響を及ぼしました。コンペ案件でも、受注後に資材費高騰を理由に中止されるケースが増加しています。

万博関連の求人は多数出ましたが、予算調整の影響で採用に踏み切れなかったり、案件自体がなくなってしまうケースも見られました。

万博の影響で、CADオペレーターの需要が高まりましたが、短期案件が多く、安定的な仕事確保が難しい状況です。

2025年を通じて、人手不足は継続しており、特にBIM関連スキルを持つ人材の需要は高いままでした。時給も全体的に100~200円ほど上昇しており、依然として人材供給が追いつかない状況が背景にあります。

AI活用については、デザイナーがアイデア出しや作業効率化の補助として使用している程度で、デザイン自体をAIに任せせるケースはほとんどありません。

一方で、ドローンを使った測量や遠隔操作の建設機械、危険な作業をロボットが代替したりなど、建設現場で導入が始まっています。

学習面では、新しいツールの習得や建築物の視察など、現場で必要な知識や経験を個々が主体的に学ぶ姿が見られます。

2026年は市場の拡大に対して人材が減少傾向にあるため、企業は働き方や年齢、国籍、フリーランスなどの条件を踏まえた受け入れ方針を明確化することが求められます。そのため、社内業務フローやルールの整備を進め、「多様な人材を受け入れられる環境」を整えることが重要だと思われます。

#### ■AIとクリエイティブに関するセミナーも開催



今年7月に、賛助委員として参加している日本デザイン協会賛助会員(DSA)主催のセミナーに、ホストとして参加。クリエイティブワークにおけるAIとの向き合いについてお話をしました。

高梨 恭亮(たかねしきょうすけ)  
プロダクト&スペースデザインセクション  
サブリーダー



### Web&デジタル業界

「制作」から「創造」へ! 生成AI隆盛で変わる制作・人材の潮流。

2025年は生成AIやAIエージェントの隆盛が、制作業界に大きな影響を与えた年となりました。企業の採用戦略においても、すぐに求人減少が起きたわけではないものの、中長期的な人材ニーズの変化が顕著に現れています。

クリエイター側では、ライティングやデザイン領域でAIによる原稿や初稿生成が進む一方、編集やアートディレクションのような設計・構想力を兼ね備えるスキルの価値が高まっています。この傾向は今後、ほぼすべての制作職種に広がると予想されます。全体として、手を動かすオペレーション中心のスキルから、構想・立案・設計力を求められるスキルへとシフトしており、若手が業界に挑戦する前の学習レベルはより高度になっています。

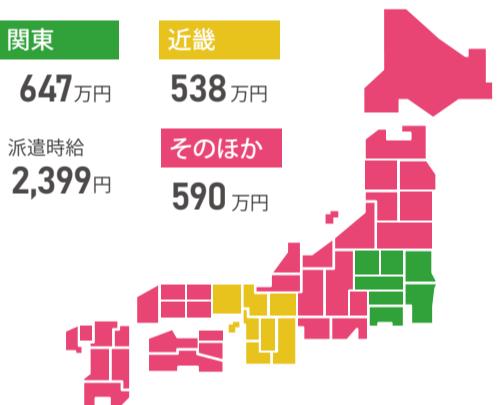
請求や支払い水準が特に上がったのは、UIUX

デザイナーで、設計主体の職種であるためAIによる代替性が低く、相対的に評価が上昇しています。最終稿に至るまでには人間のチェックが必要ですが、バナーや素材の初稿作成や案出しにAIの活用は進んでいます。

AIが予期せぬ品質を生成し、かえって修正工数が発生するというケースもあります。

学習面では、ツールや言語の操作だけでなく、設計思想やデザインコンセプトなど概念的な部分の学びの重要性が高まっています。2026年には、生成AIの使用に伴う著作権保護のリテラシー確保や、サイバーセキュリティ人材の確保が、制作・IT業界における大きなテーマとなるでしょう。AI導入が進む中でも、構想力や判断力を持つ人材の価値がより一層増す年になると考えられます。

#### ■UXデザイナーの地域別年収(図2)



小川 翔(おがわ しょう)  
Web & デジタルコンテンツセクション  
アシスタントマネージャー



### グラフィック業界

AIを適切に取り入れつつ人材の価値を最大化する動きが求められる。

2025年、広告業界では広告費の拡大とインターネット広告の存在感がさらに増し、デジタル領域の重要性が高まった年となりました。

デジタル人材の確保・育成が課題となり、クリエイティブ領域でもAI活用や動画・SNS対応スキルを重視する傾向が顕著です。

具体的には、デジタル広告ツールの運用スキルやAIを活用したクリエイティブ制作、マーケティング戦略・プランニングへの理解など、幅広いスキルセットが必要とされます。

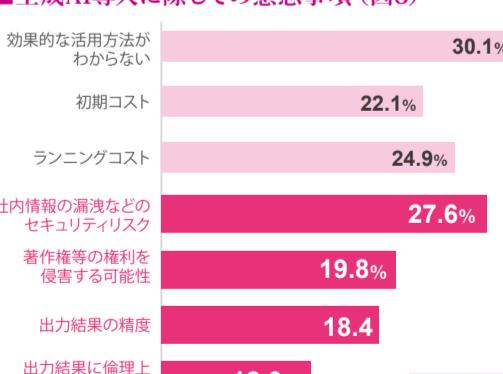
全体としては、AI導入に伴う学習姿勢や新しい知見の学習意欲、吸収力はもとより、在宅勤務の減少や出社増加など働き方の変化に柔軟に対応できる方が求められています。

給与面で特筆すべきは、アートディレクターやコピーライターなど上流工程職種で時給2,000円~2,300円と上昇傾向が見られた点です。

AIをアイデア出し、企画書やコピー案・脚本草稿作成、生成画像制作などで活用する一方、著作権・倫理・クオリティ管理の課題は依然として残っています。

そのため、生成AIの仕組みやリテラシー、プロンプト設計の理解が重要視されています。いままだAI急成長期。2026年にはAIとの協働が前提となり、役割の明確化や制作プロセスの再構築が不可欠になると思われます。

#### ■生成AI導入に際しての懸念事項(図3)



及川 大貴(おいかわ ひろき)  
グラフィック&パッケージングセクション  
アシスタントマネージャー



人材・技術トレンドなどのクリエイティブ業界動向を、  
フェローズならではの情報網と視点でお届けします。

## アニメ業界 AI・デジタル化により、海外人材や採用層の拡大が進む。

2025年のアニメ業界では、AIやデジタルツールの導入や開発が進み、人材不足による現場負担の軽減が見え始めました。テレビアニメの本数は過去10年で最少となり、「量より質」へのシフトが進んでいます。

制作会社は、これまで通り作品の制作を行ながる、AIやデジタルスキルを備えた人材を積極的に採用する動きを強めています。

制作進行のポジションに関しても、かつて必須だった車の運転より、CLIP STUDIOやPhotoshopなどのツールスキルが重視されるようになりました。求人全体の傾向として、人月単位で報酬を支払える案件が増加しています。

制作進行については最低賃金上昇の影響で、月給20万円以上が標準となり、新卒でも月給26万円以上支給する企業もあり、待遇の底上げが進んでいます。

アニメーター育成の観点から、採用要件も変化し、アニメ知識より基礎画力が重視される傾向も見え始めてきました。美大や芸大出身者はもちろん、高校生でも一定の画力があれば採用対象に入るように。そのための教育専門の人材を採用したり、塾形式で育成するなど、昨年から引き続き、アニメーター育成に取り組む企業が増えました。

また若手育成への投資が進む一方、海外クリエイターの採用が進んでいます。クリエイターに留まらず、制作に関しても海外人材の採用が増えており、国内人材が減少していく中で、海外人材の採用は企業の成長に不可欠という企業のお話も伺います。

AIの活用も進み、企画段階のラフ作成や背景制作にとどまらず、線補正や中割りなど実制作工程にも広がりつつあります。

とはいえ、人間の目での最終チェックは欠かせず、現場では「AIに置き換える」ではなく「AIが支える」という関係性が根づき始めています。

制作現場ではツール導入と並行して教育体系の見直しも進み、AIで何が可能か、どの部分を人が補うべきかを理解する学習が重視されています。

こうした動きの先にあるのは、「AI／デジタル化」「海外人材」「採用層の拡大」という3つのキーワードです。

2026年には、AI活用と人材育成への投資姿勢が企業ごとの成長スピードを左右し、制作現場における競争力の差がさらに明確化すると考えられます。

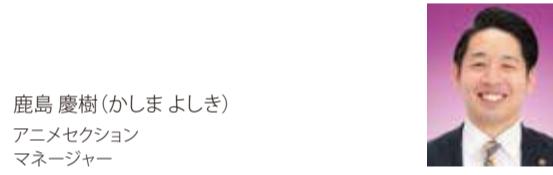
AIやデジタル技術の活用と並行して、現場の

基礎スキルや教育体系を整えることで、制作会社は質の高いクリエイティブを安定的に提供できる環境を整えていくことが求められます。

■海外クリエイターのインタビューを毎月公開  
My Job is Anime



日本のアニメ業界で活躍する海外クリエイターに焦点を当てたYouTubeチャンネルです。アニメーションの美術監督やアニメーターなど、様々な役割を持つクリエイターたちの情熱やインスピレーション、日本での生活や仕事の経験をインタビュー形式で深く掘り下げています。公式サイトでは、過去のインタビューも公開しています。



鹿島 慶樹(かしまよしき)  
アニメーション  
マネージャー

## 地方都市 地方印刷の再生。生成AIとWebマーケティングで「価値を伝える仕事」へ。

2025年の地方印刷業界は、目立った再編や設備投資のニュースこそ少なかったものの、現場では確実な変化が進んだ年となりました。

従来通り地域需要を守る企業と、新しい価値提供を模索する企業の二極化が進む中、生成AIとWebマーケティングという新たな要素が加わりました。

安定的に地域需要を支える企業は、官公庁や教育機関、地域金融機関向けの紙媒体業務で堅実に事業を成立させ、価格競争に巻き込まれにくい関係性を維持しています。

一方で、変化に対応する企業は「製造業」から「支援業」へと役割を再定義し、紙媒体のデザイン力を活かしてクライアントのWeb・SNS運用支援に取り組むケースが増えています。

名古屋の事例では、生成AIを活用してSNS発信案を複数生成し、デザイナーがそれをビジュアル化、マーケティング担当が配信計画を提案する体制を整えました。

その結果、少人数でも企画から発信までを実行できるようになり、打ち合わせの内容も「何を印刷するか」から「どう伝えるか」へと変化しています。

さらに、多くの地方印刷会社は設備投資よりも営業・企画力の強化を優先しています。

生成AIによるオンライン原稿やSNS投稿の仮

案作成、ターゲット別バナーの提案など、Webマーケティングを活用した複合的なサービスを提供する動きが広がっています。生成AIの導入は、人を置き換えるのではなく、発想力の補完と、提案力を底上げするツールとして機能し、これまで時間や人手の制約で埋もれていたクリエイティブの種を可視化する役割も果たしました。

提案のスピード向上がクライアントとの信頼を強化し、地方ならではのフットワークの良さをさらに際立たせています。

2025年は、地方印刷業が「紙を刷る仕事」から「価値を伝える仕事」へと進化する転換点となりました。

生成AIやWebマーケティングを活用することで、人の感性と地域理解を掛け合わせた新しい表現力が、静かに芽吹き始めています。

一方で、変化に対応する企業は「製造業」から「支援業」へと役割を再定義し、紙媒体のデザイン力を活かしてクライアントのWeb・SNS運用支援に取り組むケースが増えています。

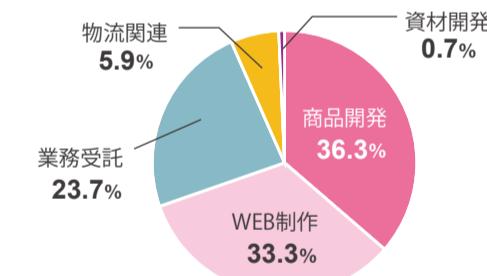
名古屋の事例では、生成AIを活用してSNS発信案を複数生成し、デザイナーがそれをビジュアル化、マーケティング担当が配信計画を提案する体制を整えました。

その結果、少人数でも企画から発信までを実行できるようになり、打ち合わせの内容も「何を印刷するか」から「どう伝えるか」へと変化しています。

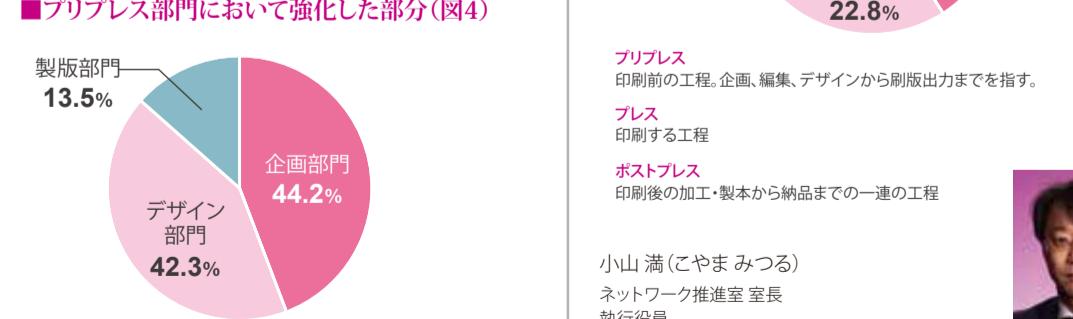
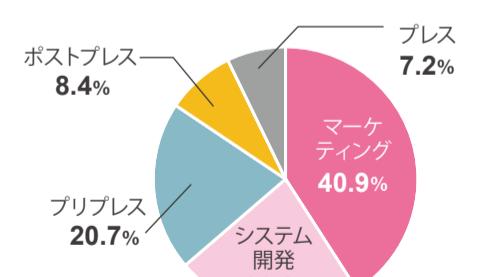
さらに、多くの地方印刷会社は設備投資よりも営業・企画力の強化を優先しています。

生成AIによるオンライン原稿やSNS投稿の仮

### ■印刷関連において強化した部分(図5)



### ■今後、成長するためにどの部門において高い専門性を持った社員が必要か(図6)



出典:(図4,5,6)全日本印刷工業組合連合会「令和6年度 経営戦略アンケート」<https://www.aj-pia.or.jp/wp-content/uploads/2025/09/Results-of-the-R6-Management-Strategy-Survey.pdf>

# CREATORS STATION

<https://www.creators-station.jp>

「クリエイターズステーション」(通称:クリステ)は、フェローズが運営する、日本中のクリエイターの方々を応援するためメディアです。クリエイティブ業界のさまざまな情報発信し、クリエイターの制作意欲を促進し、アイデアを生み出すきっかけとなるメディアを目指しています。

### 風雲会社伝 interview

フェローズ14拠点より、注目のクリエイティブ企業をご紹介!  
クリエイティブ企業の代表は、今何を考え、どんな未来を描いているのか?  
担当エージェントとともに、お話を伺いました。



**東京 株式会社ユニット**  
永井 宏明氏  
新しい番組を作るための「無いもの探し」が楽しい。ものづくりの魅力に導かれ、番組制作会社を創業



**東京 ピックアップ株式会社**  
山北 敏昭氏 / 廣庭 康貴氏  
斜陽化が進むバチンコ業界で「依頼増」。  
“熱くなる映像演出”でプレイヤーを魅了



**東京 株式会社道道**  
福原 由香里氏  
ホテルマンから一転  
フローリストの世界へ。  
情熱と遊び心で、花と異素材のアート作品を生み出す



**札幌 株式会社AMAYADORI**  
佐藤 健一氏  
デザインで困った人の「あまやどり」のような存在を目指す。  
札幌発・伴走型プランディング



**札幌 株式会社キシブル**  
岸 敬介氏  
言葉のいらない「3D伝達」で世界の医療教育に変革を。  
札幌発・VR教育共有システムで課題解決



**仙台 株式会社バージョン**  
門間 浩典氏  
広告、化粧品、AI…すべてに通底する「創造する力」。  
東北から発信  
“次世代型クリエイティブ”



**仙台 株式会社シーズ**  
鈴木 憲司氏  
印刷会社なのにポップコーンを販売!?苦境に負けず事業をシフト・拡大させた挑戦の軌跡



**新潟 エクセルホーム有限会社**  
古寺 誠氏  
「もっと安く、もっといい家を」。ひとつの信念がえた建築の常識



**金沢 株式会社ティーディメント**  
田中 崇志氏  
国内外で評価されるサスペンションの技術。  
車への飽くなきこだわりで見えた事業と夢



**名古屋 株式会社新東工業映像研究所TAKUMI**  
江口 和久氏  
100人中100人に響く映像制作を。名古屋発・製品を“魅せる”映像で、今と未来を紡ぐ



**名古屋 株式会社エンプレックス**  
羽雁 彰氏  
“名古屋飛ばし”に終止符。  
想いとご縁で道を拓く、エンタメライブの仕掛け人



**大阪 株式会社blissCreative**  
須田 亘輝氏  
手の届く一人でも多くの人を幸せにする。“本当にしたいこと”から事業を創出しアパレル業界へも参入



**大阪 株式会社CeiRyu**  
太田 智氏  
あるCGアニメ作品に刺激を受け、映像制作の夢。最先端技術でお客様の「作りたい」に応える



**広島 株式会社カチコム**  
井上 駿氏  
『企業らしさ』をWebで表現し、“作る”だけで終わらせない。業界の課題に向き合い、自ら挑戦する



**高松 サイファーデザイン株式会社**  
川崎 佑太氏  
デジタルネイティブの感性で「心が動くきっかけ」を創り出す。  
香川発・若手起業家の挑戦



**熊本 株式会社かつあき**  
佐藤 かつあき氏  
アートの「おもしろさ、見方」を伝えるディレクションの極意は、行動の共有と唯一性が要



**福岡 株式会社ビーステップ**  
山口 巧己氏  
「無駄のないシンプルな社会を作る」に込められた思い。  
地方で成し遂げたい挑戦と父から学んだ覚悟



**沖縄 株式会社ナラティブ**  
永田 健作氏  
沖縄の平和劇で語り継ぐ命の記憶。  
俳優が活躍できる場をつくる、新たなビジネスの形



※取材先企業、募集中です! 詳しくはエージェントもしくはクリステ編集部までお問い合わせください。



常にスキル向上が求められるクリエイターに学びの場を提供し  
クリエイターの「学びたい」気持ちをサポート!  
選べる受講スタイルで現場に役立つ実践的な知識とスキルが身につけられます。



## ひとりでは見えない景色がある。 出会いと学びで世界が広がる、クリエイターコミュニティ。

自分の世界を広げる“きっかけ”が生まれる、複合型(=COMPLEX)コミュニティです。興味やスキルに応じて選べるテーマ別の活動コミュニティを中心に、全国の多様なスキルを持つ講師や会員同士で交流しながら作品やキャリアを磨いていきます。

## 学びのランキングから見える、クリエイターのいま

### Fellows Creative Academy マンツーマンセミナー 申し込み数ランキング

- 1 「Google Analytics 4」の基本を覚えよう!
- 2 無料3DCGソフト・Blender基礎講座
- 3 読みやすい文章の書き方～SEOライティング～
- 4 Premiereで動画編集!基礎講座

※2025年1月～2025年10月

### 2025年、“つくる力”的先に問われるもの

この結果から、いまクリエイターがどんなスキルを求め、どんな時代の節目に立っているのかが見えてきます。日本の広告費におけるインターネット広告の比率が、2019年にテレビメディアを上回って以降、右肩上がりを続けています。皆さんが存じの通りです。2025年のいま、その成長を牽引しているのはSNSを中心とした動画広告市場。こうした変化の中で、クリエイターに求められる力も進化しています。「コンテンツを作る」だけでなく、「成果を測り、改善する力」。そして「デザイン・動画・3DCG・文章などを横断的に扱う力」。制作とデータの境界が薄れ、両方を理解できるスキル習得へのニーズが高まっているようです。



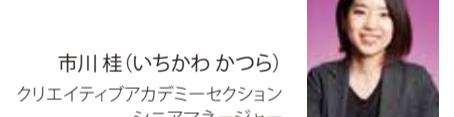
### 学びが「定着」から「実践」へ

「リスキリング」という言葉が社会で使われ始めてから、約5年が経ちました。いまや“学び直し”は企業にも個人にも当たり前の言葉となり、学びへの関心は確実に高まっています。しかし、弊社の派遣スタッフのキャリアアップセミナー利用者の割合を見ると、実際に学びを行動に移している人はまだ一部にとどまっています。「学びたい」と「学んでみる」の間には、依然として大きなギャップが存在しているのが現状です。

私たちはこのギャップを埋め、“学びを通じてキャリアをひらく人”を増やすことこそ、派遣会社の新しい役割だと考えています。

AI元年と言われた2025年を経て、スキルの変化スピードが加速する時代になります。

私たちはクリエイターがチャンスを掴める仕組みを、2026年に向け、もう一段進化させていきます。



## 勉強会レポート

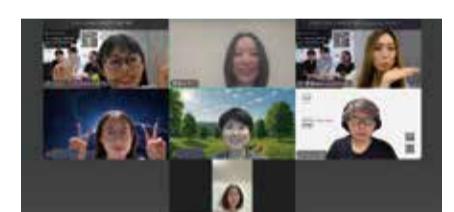
### こっそりデザイン塾 ポートフォリオ筋トレ #5 2025.10.21開催

今回のワークは「みんなでバナーを作ろう」でした。お題は「アプリ内告知バナーの作成」。テーマに合わせて、どのように演出するかを工夫しながら、受講者それぞれが多彩なアプローチで取り組みました。



### AIクリエイターズプレイス 月1AI勉強会 Vol.2 2025.9.24開催

今回のワークは、Googleが公開した話題の画像生成AI「Nano Banana」を使用し、自身の写真をもとに“フィギュア風”的な画像を生成するという実践的な内容でした。また、Googleの基準に沿ったプロンプト(指示文)作成のコツも共有され、参加者はAI画像生成の仕組みや活用のポイントを学びながら制作を行いました。



初めてAIに触れる方から、日常的に活用している方まで、それぞれが新たな発見を得る有意義な時間となりました。

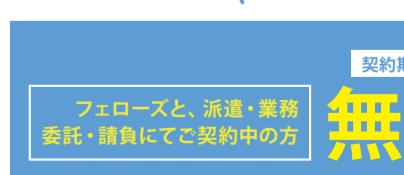
「月1AI勉強会」は今後も定期的に開催予定です。次回のテーマにもご期待ください!

## 料金

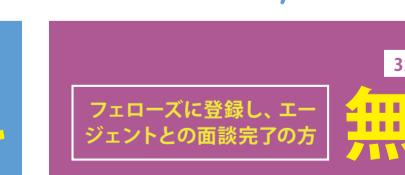
月々払 1,000円

6ヶ月払  
5,500円  
500円OFF

△ フェローズスタッフ限定優待制度実施中! /



△ フェローズに未登録の方も! /



## 事例あり! 企業研修について、説明いたします!

クリエイティブスキル企業研修  
Creative Skills Training

### 企業研修事例

東京都 HRソリューションズ株式会社

UI/UXの基礎を体系的に学び、  
ユーザー視点でのディレクション力を強化

研修内容:全4回(各2時間、計8時間)構成

#### 1回目 テーマ:デザインとUI/UXの基礎

「デザインとは何か」「UI/UXとは何か」を理論的に整理。ペルソナ設定ワークを実施し、ユーザー視点で課題を捉えるトレーニング。

#### 2回目 テーマ:課題抽出と改善設計

実在サイトを題材に、ユーザー視点から課題を発見。改善ワイヤーフレームの設計を行い、次回に向けたプロトタイプ作成を課題化。

#### 3回目 テーマ:ユーザーテストと改善

ペアワーク形式でユーザーテストを実施。チェックリストをもとに相互フィードバックを行い、課題の抽出と改善を反映。

#### 4回目 テーマ:提案プレゼンと総まとめ

各自のワイヤーフレームをもとに5分間プレゼンを実施。熱量と意図を伝える提案を重視。最後にレイアウト設計やデザイナーとの円滑な協業Tipsを共有。

### まとめ

今回の研修を通じて、HRソリューションズ様では「UI/UXを自分ごととして考える文化」が芽生えました。

単なるデザイン知識の習得にとどまらず、ユーザー視点で課題を定義し、“チームで解決する力”を醸成できたことが最大の成果です。



- 今まで感覚でやっていた“良いデザイン”を言語化できるようになった
- デザイナーとの会話がスムーズになり、修正依頼の精度が上がった

### Q&A 企業様からのご相談事例

**Q** UI/UXの基礎研修は、デザイナー以外にも効果がありますか?

**A** はい。むしろWebディレクターや営業など「デザインを依頼する立場」の方にこそ効果的です。共通言語を持つことで、指示やレビューの質が大きく向上します。

**Q** どんな企業に向いていますか?

**A** Web制作・採用サイト制作・プロモーション支援など、「ユーザー体験」を軸に成果を求める企業様です。特に社内ディレクター層のスキルアップを目的とした導入が多く見られます。

**Q** 自社オリジナルの題材で研修をもらうことは可能ですか?

**A** 可能です。今回のように、自社サイトやクライアント案件を題材にした「実践ワーク形式」にも対応しています。

### 企業研修開講までの流れ

担当エージェント or  
研修コーディネーター  
に相談

研修コーディ  
ネーターと  
打ち合わせ

カリキュラム・  
見積書ご案内

ご契約締結  
開講1週間前までに  
ご入金

セミナー  
開講

### お問い合わせはコチラまで!

研修コーディネーター: 寺田・小西・井原

academy@fellow-s.co.jp

株式会社フェローズ  
Fellows Creative Academy事務局

03-5728-5580  
academy@fellow-s.co.jp

Fellows Creative Academy SNS

Instagram X (旧Twitter) Facebook



### Fellows Creative Academy

#### クリエイティブセミナー (オンライン / 対面式)



第一線で活躍する方を講師に招き、セミナーを開催中!すべてマンツーマンセミナーで、日程もリクエスト可能です。フェローズと1年以上継続して派遣契約されている方は、キャリアアップ制度もご利用いただけます。ぜひこの機会にご興味のある分野にチャレンジして、スキルアップをしてみませんか?

#### クリエイターズファーム (就業者・映像業界志望者限定)



就業前や就業後に、現場での不安を解消するための社会人マナー勉強会を無料で実施しています。

#### e- ラーニング (ネット会員無料)



忙しいクリエイターの皆様に、ご自身のペースでスキルアップしていただくための無料Web講座です。

## Topics

### 学生短編映画祭 FFF-S 第8回大会 2026年1月17日(土)開催!

入場無料!ユーロライブ(渋谷)にて開催!

8回目の開催となる今回は全国より201作品の応募がありました。ご応募いただきました皆さま、誠にありがとうございました。現在審査が行われており、「実写部門」「アニメCG部門」「小学生部門」の部門ごとに、一次審査通過作品が決定いたします。入選作品の上映後に授賞式が行われ、最優秀賞を含む各賞が決定いたします。学生たちの本気の作品をこの機会にご覧ください。

詳細ならびに  
お申し込みはこちら▶ 



### フェローズ海外拠点通信

#### シンガポール

2025年は、シンガポール拠点として新たな挑戦と成長を重ねた一年でした。チームメンバーが増え、体制が一段と強化されたことで、より多くの企業・クリエイターとの出会いと対話が生まれました。小さな組織だからこそできるスピードと情熱を武器に、次のステージへ進む準備が整った一年でした。来年もシンガポールや東南アジアへの進出を計画する日本企業を、ローカルのクリエイティブ人材の力でさらに支援し、双方の可能性を広げていきます。

過去のクリステコラムはコチラ ➡ 



来年もよろしくお願ひいたします。



大石 隼矢

j.oishi@fellow-s.com.sg  
TEL:+65 8718 4686

#### クリステコラム

<https://www.creators-station.jp/category/column/agent>



#### 開催決定

- ⌚ 2026年8月 第2回沖縄公演
- ⌚ 2026年10月 第1回熊本公演

詳細は公式サイトで  
2026年1月ごろ公開 ➡ 



～シンガポール・ハワイから現地の最新情報をお届け～

#### ハワイ

2025年のハワイでは、観光業の回復が進む一方で、日本人観光客は依然としてコロナ前を下回る水準にあります。また、トランプ大統領の再登場により、移民・留学・就労ビザの審査が再び厳格化し、企業の人材確保の負担がさらに増しています。そのような中、フェローズハワイは現地企業とのリレーションを強化し、特に飲食・観光・美容などのローカル企業に向けて、求職者と現地企業をつなぐ架け橋として活動を拡大しました。日本からの海外就職を希望する人材にとっても、ハワイは依然として魅力的な就労の場となっています。



2025年9月より、H-1Bビザ申請料が  
100万から1500万円に大幅アップ。



大山 恒

kou.o@fellows-hawaii.com  
TEL:+1 808-268-7003



#### インタビュー

<https://waap.life/ja-jp/blogs/hawaii-lifestory/case3>



#### 発行内容

発行元 株式会社フェローズ  
発行人 野儀 健太郎  
編集長 市川 桂  
デザイン 小池 玄 (GOODMORNING DESIGN INC.)  
表紙 クリエイター(26卒):CHIMAYASatanaKamo  
  
表紙は、クリエイターを志望する学生の作品を掲載しています。フェローズでは、才能あふれる若きクリエイターや、就活セミナー「クリエイティブRoad」を毎月開催するなど、学びから就活まで学生のクリエイティブ業界への挑戦をトータルでサポートしています。

通巻32号 2025年12月1日発行

#### お問い合わせ先

株式会社フェローズ | クリエイター専門のマネジメント会社  
〒150-0021 東京都渋谷区恵比寿西1-7-7 EBSビル5F  
TEL:03-5728-5580 (代表) <https://www.fellow-s.co.jp/>

注意事項 本誌記事内容に関するお問い合わせ・ご意見はFellows Express編集部までお寄せください。 ©株式会社フェローズ 本誌掲載記事の無断転載を禁じます。 Printed in Japan

#### 拠点名

東京/札幌/仙台/新潟/金沢/名古屋/京都/大阪/岡山/広島/高松/松山/福岡/熊本/鹿児島/沖縄/シンガポール/ハワイ

● 会社概要 \*労働者派遣事業許可番号(派-13-070556) \*有料職業紹介事業許可(13-コ-070478)  
クリエイター(映像制作・Web・グラフィック・ゲーム・アニメ・空間・プロダクト等)の派遣・紹介(転職)等に特化した人材サービスを提供。  
クリエイターのスキルアップをサポートする「フェローズ・クリエイティブ・アカデミー」の開催、Webマガジン「クリエイターズステーション」の運営、映画プロジェクトなど

#### 発行によせて

2025年は“AI元年”として各業界が大きく注目し、社会全体が一気に変化した一年でした。弊社でもセミナーや企業研修、AI人材の派遣など多方面でAI領域に取り組んできました。一方で「どう向き合うべきか?」という議論も活発でした。AI時代だからこそ、クリエイター一人ひとりの価値がより高まるよう、今後も積極的に挑戦と支援を続けます。

※「QRコード」は株式会社デンソーウェーブの登録商標です。  
それ以外の記載の社名および商品名は、各社の商標または登録商標です。



編集長 市川 桂

クリエイターの  
転職・派遣の仕事情報は  
コチラ ➡ 

学生クリエイターの方または  
新卒クリエイターをお探しの  
企業さまはコチラ ➡  
「新卒紹介サービス」 ➡ 

クリエイターをお探しの  
企業さまはコチラ ➡  
「新卒紹介サービス」 ➡ 

