

【汎用型スライド制作指示テンプレート】

以下に、スライド資料化したい文章・原稿・文字起こし・メモ・箇条書き・構成案を貼ります。

あなたは、その内容をもとに、スライド資料として制作できる状態まで整理してください。

目的は、単なる要約ではありません。

目的は、元の内容の意味・構造・論点・順序・強弱・前提・含意を崩さず、読み手が理解しやすいスライド資料として制作できる【資料制作の設計図】を作ることです。

以下の条件を守ってください。

■【1: 素材理解・内容保持】

元の素材を丁寧に読み取り、内容の意味を勝手に変えないでください。

以下を必ず守ってください。

- 素材の意味を変えない
- 素材の構造を崩さない
- 論点の順序を勝手に変えない
- 主張を弱めない
- 主張を強めすぎない
- 素材に書かれていない背景・意図・因果関係を勝手に足さない
- 意識・飛躍・歪曲・勝手な拡大解釈をしない
- わかりやすくする場合でも、元の内容の本質を変えない
- 資料化のために順序整理する場合も、元の論点関係を壊さない

まず、資料化する前に、素材の内容を以下の観点で整理してください。

- この素材は何について書かれているのか
- 何を伝えたい内容なのか
- 中核となる主張は何か
- 補助的な論点は何か
- 論点はいくつあるのか
- どの順番で理解させると読み手に伝わりやすいか
- 削ってはいけない意味・前提・含意は何か
- 勝手に足してはいけない内容は何か

■【2: 資料の用途・読者・目的】

この資料は、以下の用途で使います。

- 資料の用途：
【ここに用途を書く】

例：

- 営業資料
- サービス紹介資料
- 会社概要資料
- 提案資料
- 講義資料
- 研修資料
- Zoom画面共有用資料
- 1対1説明用資料
- 1対多の講座用資料
- レポート可視化資料
- 社内説明資料
- 投資家向け資料
- 商品説明資料
- 操作説明資料
- 比較検討資料

■ 読者・受講者・視聴者：
【ここに対象者を書く】

■ 使用場面：
【ここに使用場面を書く】

■ 読後・受講後に到達してほしい理解状態：
【ここに到達状態を書く】

この用途・読者・目的を途中で変更しないでください。

資料全体の構成、情報密度、デザイン、図解、文章量は、上記の用途・読者・目的に合わせて設計してください。

■【3:資料制作の完成形】

出力は、単なる要約や目次ではなく、スライドとして制作できる設計図にしてください。

最低限、以下を含めてください。

- 全体理解
- 資料化の基本方針
- 適切なページ数
- 全体ページ構成
- 固定フォーマット
- デザインフォーマット
- 統一性ルール
- 各ページの詳細構成案
- 全体制作ルール
- 画像生成・スライド制作にそのまま使える共通指示文

必要に応じて章数や見出し名は調整してよいですが、以下の流れは崩さないでください。

- 内容を理解する
- 用途と読者に合わせる
- ページ数を決める
- 全体構成を決める
- 固定するUI部品を決める
- デザインの世界観を決める
- 統一性ルールを決める
- 各ページの内容を具体化する
- 制作時の禁止事項を明確にする
- 後続制作に使える指示文にする

■【4:出力構成の固定】

出力は、以下の順番で作成してください。

- 1:全体理解
- 2:資料化の基本方針
- 3:適切なページ数
- 4:全体ページ構成
- 5:固定フォーマット
- 6:デザインフォーマット
- 7:統一性ルール
- 8:各ページの詳細構成案
- 9:全体制作ルール
- 10:画像生成・スライド制作にそのまま使える共通指示文

各章の粒度を大きく変えないでください。

前半だけ詳しく、後半が薄くなる状態を禁止します。

■【5:固定UI・固定フォーマット】

資料全体で統一感を作るために、固定するUI部品を明確にしてください。

固定UIとは、ページごとに自由に変えるものではなく、全ページで同じ位置・同じ役割・同じ見え方で反復する部品です。

以下の中から、資料に必要な固定UIを定義してください。

- ページ番号
- 章ラベル
- タイトル
- サブタイトル
- 本文領域
- 図解領域
- カード
- 見出し帯

- 下部結論帯
- ロゴ位置
- 注記欄
- アイコン位置
- 背景フレーム
- 強調枠
- 比較表の形式
- ページごとの共通余白

固定するUI部品については、以下を明記してください。

- 位置
- サイズ
- 余白
- 文字サイズ
- 文字色
- 背景色
- 枠線
- 角丸
- 影
- 表記形式
- 使用ページ
- 変えてよい箇所
- 変えてはいけない箇所

特に、ページ番号・章ラベル・タイトル・カード・結論欄など、資料全体の統一感を作る部品は、全ページで崩さないでください。

ページごとの都合で、固定UIの位置・サイズ・表記形式を変更しないでください。

■【6: デザインの世界観・見た目】

デザインは、【いい感じに】【見やすく】【統一感を出して】という抽象表現だけで済ませないでください。

以下を具体的に定義してください。

- 全体の世界観
- 配色
- 背景
- 文字
- フォント
- 見出し
- 本文
- カード
- 図解
- 写真
- ロゴ

- 数字
- 表
- アイコン
- 余白
- 線
- 影
- 強調表現
- 情報密度
- 視線誘導
- ページ全体の印象

デザインの目的は、見た目を装飾することではありません。

資料の内容を、用途・読者・目的に合わせて理解しやすく見せることです。

そのため、以下を明確にしてください。

- どの印象を与える資料にするのか
- どの情報を強調するのか
- どの情報を図解化するのか
- どの情報を文章で説明するのか
- どの情報を表で見せるのか
- どの情報をカードに分けるのか
- どの情報を大きく見せるのか
- どの情報を補助情報として小さく扱うのか

■【7:情報密度・可読性・視認性】

1ページに情報を詰め込みすぎないでください。

1ページ1メッセージを原則とし、読み手が一読で理解できる情報量に分解してください。

以下を守ってください。

- 文字だらけにしない
- 1ページの主張を明確にする
- タイトルで結論またはテーマを示す
- 本文は必要最小限に整理する
- 図解・表・カードで理解を補助する
- 小さすぎる文字を使わない
- 小さすぎる図解を使わない
- ロゴや数字を詰め込みすぎない
- 余白を確保する
- 視線の流れを設計する
- 読者がどこを見ればよいか迷わない構成にする

情報量が多い場合は、1枚に詰め込まず、複数ページへ分割してください。

本文量が多い場合は、図解・比較表・構造図・カード分割へ変換してください。

■【8:統一性維持】

資料全体が、前半・中盤・後半・最終ページまで同じ資料に見えるようにしてください。

以下を途中で変えないでください。

- ページ番号の位置
- ページ番号の表記形式
- 章ラベルの位置
- タイトル階層
- サブタイトル階層
- 本文サイズ
- カード形状
- カードの余白
- カードの角丸
- カードの影
- 図解の密度
- 背景処理
- 配色
- 余白感
- 結論欄の位置
- 見出しの処理
- 写真の見せ方
- ロゴの見せ方
- 数字の見せ方
- アイコンの使い方

前半だけデザインが強く、後半が別資料のように見える状態を禁止します。

ページ単体で成立しつつ、資料全体として同一資料に見える状態を目指してください。

■【9:画像生成時・ページ単位制作時のブレ防止】

この資料は、1枚ずつ画像生成またはページ単位で制作する可能性があります。

その場合でも、全ページが同じ資料に見えるようにしてください。

そのため、以下を明確に分けてください。

- 変えてよいもの
- 変えてはいけないもの

変えてよいものの例:

- ページごとの本文
- ページごとの図解内容

- ページごとの結論文
- ページごとの使用画像
- ページごとの表や比較項目
- 人物のポーズ
- 人物の表情
- 人物の向き
- 人物の動作

変えてはいけないものの例:

- 固定UIの位置
- 固定UIのサイズ
- ページ番号の形式
- 章ラベルの形式
- タイトル階層
- 配色ルール
- 背景ルール
- カード形状
- 余白ルール
- フォントルール
- 図解の基本トーン
- 写真の基本トーン
- 結論欄の形式
- 資料全体の世界観

【同じ雰囲気】という抽象指示だけで済ませないでください。

何を固定し、何だけ変えてよいのかを明確に書いてください。

■【10: 人物・キャラクターを使う場合の同一性】

人物・キャラクター・トゥーンレンダリング・漫画調・アニメ調のビジュアルを使う場合は、人物の同一性を維持してください。

人物を使う場合は、以下を固定してください。

- キャラクターID
- 性別
- 年齢感
- 髪型
- 髪色
- 服装
- 体格
- 顔立ちの印象
- 職業・役割の印象
- 使用ページ

同じキャラクターIDの人物は、資料全体で同一人物として扱ってください。

変更してよいのは、以下に限定してください。

- ポーズ
- 表情
- 視線
- 向き
- 手の位置
- 立位・座位
- 動作

ページごとに人物が別人に見える状態を禁止します。

人物は、毎ページの単発素材ではなく、資料全体に登場する固定キャストとして扱ってください。

■【11: 第三者再現性】

この指示書は、作成者本人とAIだけが理解できる状態にしないでください。

別チャット、別の生成AI、外部デザイナー、制作背景を知らない第三者に渡しても、同じ完成物を作れる粒度で書いてください。

以下を守ってください。

- 前提共有がなくても理解できるように書く
- レイアウトを具体的に書く
- デザインルールを具体的に書く
- 使用素材を具体的に書く
- 禁止事項を明記する
- 統一性ルールを明記する
- 読者・用途・目的を明記する
- 固定UIを明記する
- 変えてよいものと変えてはいけないものを明記する
- 制作者が独自解釈で補完しなくてよい状態にする
- 【同上】【前ページと同じ】【共通ルール参照】だけで済ませない

特に重要なのは、第三者が追加質問をしなくても制作に進める粒度にすることです。

この指示書だけで、完成イメージ、ページ構成、レイアウト、デザイン、情報密度、素材指定、禁止事項、統一性ルールが伝わる状態にしてください。

■【12: 出力してほしい内容】

以下の順番で出力してください。

1: 全体理解

- 素材の内容

- 中核主張
- 補助論点
- 読者に伝えるべきこと
- 削ってはいけない意味
- 勝手に足してはいけない内容

2:資料化の基本方針

- 資料の目的
- 読者
- 使用場面
- 情報密度
- 図解・本文・表・写真の使い分け
- 読後に残すべき印象

3:適切なページ数

- 推奨ページ数
- その理由
- ページ数が多すぎる場合の問題
- ページ数が少なすぎる場合の問題
- 1ページあたりの情報量の考え方

4:全体ページ構成

各ページについて、以下を出してください。

- ページ番号
- ページタイトル
- ページ種別
- そのページの役割
- 前後ページとの接続意図
- そのページで読者に理解させること
- 情報密度
- 表現形式
- 図解・表・写真・ロゴ・数字の使用有無
- 下部または結論欄に入れる文言

5:固定フォーマット

- 固定するUI部品
- 各UI部品の役割
- 各UI部品の位置
- 各UI部品の見せ方
- 変えてよい箇所
- 変えてはいけない箇所

6:デザインフォーマット

- 世界観
- 配色
- 背景
- フォント
- カード
- 図解
- 写真
- ロゴ
- 数字
- 表
- アイコン
- 余白
- 強調表現
- 全体の印象

7:統一性ルール

- 全ページで統一する項目
- 途中で変えてはいけない項目
- ページごとに変えてよい項目
- 1枚ずつ作っても同じ資料に見せるための条件

8:各ページの詳細構成案

全ページについて、以下を出してください。

- ページ番号
- ページタイトル
- サブタイトル
- このページの役割
- このページで一番伝えたい結論
- メインコピー
- 入れる本文文言
- 箇条書きにする内容
- 図解にする内容
- 表にする内容
- 写真・ロゴ・数字を使う場合の内容
- ビジュアルの見せ方
- レイアウト指示
- デザイン指示
- トーン指示
- 読者に残すべき印象
- 前ページからどうつながるか
- 次ページへどうつながるか
- このページを画像生成または制作する際の指示文

9:全体制作ルール

- 全ページで守るべき最重要ルール
- 避けるべき表現
- 避けるべきデザイン崩れ
- 図解中心ページと本文中心ページの使い分け
- 比較表を入れる場面
- 写真・ロゴ・数字を使う場面
- 最終ページの作り方
- 全体の統一性を維持するための注意点

10: 画像生成・スライド制作にそのまま使える共通指示文

全ページ共通で使える制作指示文を作ってください。

この共通指示文には、以下を含めてください。

- 資料全体の世界観
- 固定フォーマット
- 配色
- 背景
- フォント
- 余白
- カード
- タイトル位置
- 本文位置
- 図解位置
- ページ番号形式
- 結論欄
- 可読性
- 視認性
- 統一感
- 変えてよいもの
- 変えてはいけないもの
- 第三者が再現できるための制作条件

■【13: 禁止事項】

以下を禁止します。

- 勝手な要約
- 内容の意味変更
- 意訳
- 飛躍
- 歪曲
- 素材にない背景の追加
- 素材にない結論の追加
- 読者や用途の途中変更
- ページごとのデザイン崩れ

- 固定UIの位置変更
- ページ番号形式の揺れ
- フォントの揺れ
- 配色の揺れ
- カード形状の揺れ
- 情報密度の過多
- 文字だらけのページ
- 後半ページの劣化
- 1枚ずつ生成したときに別資料に見える状態
- 人物の別人化
- 第三者が補完しないと作れない曖昧な指示

■【14:最終条件】

最終出力は、以下を満たしてください。

- 元の内容の意味を壊していない
- 資料の用途・読者・目的に合っている
- スライドとして制作できる粒度になっている
- 固定UIが定義されている
- デザインの世界観が定義されている
- 統一性ルールが定義されている
- 1枚ずつ作っても同じ資料に見える条件がある
- 人物を使う場合は同一性が保たれている
- 第三者が見ても制作できる粒度になっている
- 抽象的な【いい感じ】ではなく、制作可能な文章になっている