

AIエージェント構築編	
Chapter1	自然言語処理(NLP)の変遷
section1	自然言語処理 (NLP)の変遷- ルールから学習へ
section2	自然言語処理の進化と「言語モデル」の正体
section3	言語モデルの処理フロー:入力から出力まで
section4	LLMの得意・不得意とハルシネーション
section5	LLMができるまで:3つの学習ステップ
section6	マスク型 vs 自己回帰型:3大チャットAIの正体
section7	学習の手法:教師ありと自己教師あり
section8	マルチモーダルは“どう学習して揃えるか”が本質
Chapter2	主要LLMを使いこなす実務プロンプト実験室
section1	同一課題で比較し、勝率で“使い分け”を決める
section2	出力の揺れを“ツマミ”で制御する
section3	System Prompt とペルソナで“指示追従の土台”を作る
section4	プロンプトの勝率を上げる
section5	ハルシネーション対策(原因/見破り方/切替判断)
section6	構造化出力の極意(JSON/YAMLで“再利用できる回答”にする)
section7	RAG/AIエージェント時代のLLMセキュリティ(攻撃理解→防御設計)
section8	運用の壁を超える(ログ・コスト・障害対応を成熟度で整える)
section9	外部データ連携の基礎— 添付・Knowledge・RAG・APIを混同しない
Chapter3	AI as a Judge(評価で品質を上げる)
section0	SOP準備:別のLLMを評価者として使う共通手順
section1	AI as a Judgeとは何か:なぜやるのか/便利な点/危ない点
section2	良いルーブリックの作り方
section3	実験① ペアワイズ比較(A/B)差を出す設計と順序バイアス対策
section4	実験② 単体採点 (Rubric scoring)点数より“改善指示”を得る
section5	実験③ 参照付き採点 (Referenceあり)
section6	Judgeを運用に組み込むログ・成熟度・品質保証の置き場所 (Chapter 2接続)
section7	よくある失敗と対処ブレる・割れる・納得できない時のデバッグ手順
Chapter4	AIエージェント基礎

section1	AIエージェントの基礎:環境・アクション・ループ・状態
section2	動作環境と境界:権限・データ・監査を「どこで設定するか」
section3	行動ループの設計:観測→計画→実行→検証→反省を1ケースで理解する
section4	知識・能力・Writeの拡張と安全設計:実務で動く営業アシスタントにする
section5	設計を“動く仕様(I/O契約)”に固定し、実験できる形にする
section6	デバッグ:壊れた出力を「症状→原因→対処」で直す
section7	実務で迷わない判断軸
section8	評価と改善ループの確立
Chapter5	AIエージェント応用
section1	ワークフロー基礎:ワークフローとは何か、5パターン、State、限界理解
section2	実務で使える推奨構成(設計→仕様化→検証)
section3	LLMでさせること/ツールで補完すること(実装判断の設計)
section4	実装シミュレーション(パートA:前提と方針)
section5	実装シミュレーション(パートB:パターン同定と設計固定)
section6	YAML実装(パートC:構築と検証)
section7	実装シミュレーション(パートD:不具合注入と改善)