



色々なソフトウェア開発現場の課題を共有して対応策を造り出す人脈造り

DX推進/ソフトウェア開発マネジメント人材交流会

(自身の課題と期待(未来)を持ち寄って議論する場)
2026年申込案内

2026年2月2日(月)

一般社団法人 UX設計技術推進協会

Confidential 2026 / 一般社団法人 UX設計技術推進協会 / All rights reserved

内容

- はじめに：
 - 人材育成プログラム(交流会)の概要
- 目的：
 - 期待する効果、
 - 参加対象として期待する人材、
 - 参加者の基本スタンス
- 運営：
 - 幹事(承諾前)、
 - 年間日程、
 - 会の形態、
 - 議論テーマの区分について、
 - 議論テーマ候補の説明、
 - 本会の運営側の作業
- 一般社団法人 UX設計技術推進協会
 - 協会の設立目的と活動概要
 - 魅力的なユーザー体験価値を実現するUX設計技術とは
 - UX設計技術推進協会(UXDQ)の貢献活動(実績)
 - IoTシステム設計ガイド：つながる世界の利用時の品質確保のための活用ガイド
 - DX推進人材認定(試行中)：企業協力を得て、人材のDXリテラシーを可視化
 - UX設計人材育成フレーム：DXリテラシー視点で可視化して、目標を明確にして学ぶ



2026年(参加申込案内資料)
DX推進/ソフトウェア開発マネジメント人材交流会

Confidential 2026 / 一般社団法人 UX設計技術推進協会 / All rights reserved

2

1. はじめに

◆ 一般社団法人UX設計技術推進協会は、マネジメント人材育成プログラムとして、

「DX推進/ソフトウェア開発マネジメント人材交流会」

開催して、以下の人材育成を推進する

- ① 参加企業を募り、グループ討議による課題解決を行うことで、
- ② 色々なDX推進/ソフトウェア開発現場の課題を共有して
- ③ 対応策を造り出す人脈作り、及び人材作りを実践する
- ④ 多様な参加者の相互啓発と気づき等でのマネジメント人材育成の場を提供する

また、効果的かつ効率的に、マネジメント人材育成と各現場での課題解決に貢献する

※ NOTE：正式な参加案内は、書面及びホームページでお知らせをさせていただきます
本マネジメント人材交流会の申込みは、2026年2月2日（月）～27日（金）です



1. はじめに：① 人材育成プログラム（交流会）の概要

#	検討項目	内容
1	交流会の目的	① DX推進/ソフトウェア開発マネジメント人材育成の場とする ② 現実課題と期待を持ち寄り、具体的解決策や事業アイデアを模索する場とする ③ 多様性が豊かで、自主的な相互啓発と協働の機会を促進する場とする
2	期待する効果	① 多様な視点の集約と自組織への還元、② 業界横断の課題共有と解決策の検討、③ 社外との人脈形成と情報交換、 ④ マネジメント・コミュニケーション力の育成、⑤ 市場・業界動向の把握とベンチマーク
3	参加を期待する人材	◆ 商品・サービス事業を主に行う会社、またはそのグループ会社に所属し、 ① ソフトウェア開発部門、ソフトウェア品質保証部門のマネジメントに係わるエンジニア部門の方々 ② 事業戦略部門、商品・サービス等の企画部門、人事部門等のスタッフ部門の方々 ③ 本会の趣旨に賛同し、情報交流、相互啓発に積極的に参画して頂ける方々とする（ハードウェア（例：FPGA）担当も参加可能） ⇒ リーダー、マネージャー、新規事業推進者等の人材育成として参加することを期待する
4	交流会の対象テーマ	① 議論区分を決めて、討議テーマは、グループ分けされた参加者で確定する（議論区分は、毎年見直しを行う） ・参加者の持参する課題や期待に対して何かしらの対応策を得られるものとする（各グループにて詳細を決めることとする） ② 他の参加者と共通の課題をグループで検討して何かしらを導き出すものとする（多様性の中での気づき、相互啓発等を得る） ③ 基調講演として、先端的な活動を推進する人、参加者企業の活動等参加者の希望で拝聴して意見交換するなど（要調整）
5	交流会の開催形態	① 対面とオンライン会議を組み合わせた交流会とする（現在、対面5回、オンライン5回を想定しているが、変更されることもある） ・対面の会場は、有料の会議施設、若しくは参加企業の会議施設を使用させて頂く（提供企業のご協力が必要となる）
6	参加者の募集方法 交流会の参加費用	① 事務局より募集案内（参加申込書含む）を参加に興味を持つ企業に送付して、参加申込書と参加費用を回収する UXDQ（当協会）のホームページから取得可能です ② 参加費用は、 15万円（2人参加・年 / 会社） ※ 参加企業候補について、紹介して頂けると助かります
7	幹事の選出	① 事務局より打診して承諾を得る（初回） 任期は特に決めないが最低3年程度はお願いしたい ② 幹事より推進を得る、参加企業から推薦を得る ※ マネジメント人材育成としては、良い経験となります。積極的に担って下さい。



2. 目的：

◆ 複雑で、混沌とした、不確実なVUCAビジネス環境下のマネジメント人材の実践的育成の場を提供する

#	テーマ	内容
1	DX推進/ソフトウェア開発マネジメント人材育成の場とする	IoT/AI/デジタル革新等の技術を活用した生活利便性向上、職場及び業務内容の変革等を求められる社会になり、ビジネス環境が大きく変化している環境下で、現場課題、及び社会課題に広げた視点等で以下ふたつの育成体験をする場とする ① 柔軟かつ実践的に対応できるマネジメント人材 ② 事業変革や新規事業を創出するマネジメント人材
2	現実課題と期待を持ち寄り、具体的解決策や事業アイデアを模索する場とする	以下のふたつのテーマを模索する場とする ① 現場課題と期待を持ち寄って討議をしながら具体的な解決方法など ② 事業変革や新規事業へ発展させるフレームワーク等の企業の枠を超えた共創による新しい価値や事業アイデア創出など
3	多様性が豊かで、自主的な相互啓発と協働の機会を促進する場とする	① 異業種の企業からの参加者（DX推進、及びソフトウェア開発、及び関連する業務のマネージャー、リーダークラス等の方々が集まり）の集いとし、 ② 経験・知見の多様性豊かな場を持ち、 ③ 心理的安全性（psychological safety）を大切にする議論の場、 ④ そして、人材ネットワークを形成する場とする

2026年（参加申込案内資料）
DX推進/ソフトウェア開発マネジメント人材交流会

Confidential 2026 / 一般社団法人 U X 設計技術推進協会 / All rights reserved

5

2. 目的：① 期待する効果（交流会の特徴）

◆ 異業種で同じ役割/責任を持つ参加者の相互啓発と協働検討の多様性体験の場である

#	特徴点	内容
1	多様な視点の集約と自組織への還元	<ul style="list-style-type: none"> 異なる考え方や経験を持つ参加者の意見を集約し、自社にとって最適なゴールや活動方針を持ち帰ることで、組織の成長に繋げる 単なる情報交換ではなく、その背景にある実務に直結したノウハウの交換を行え、実践する上での考慮するポイントを提供するとともに、得られます
2	業界横断の課題共有と解決策の検討	<ul style="list-style-type: none"> DX推進、及びソフトウェア開発における共通課題を認識し、他社の成功事例や苦労話を通じて、実践的な解決策を模索する場とする DX推進やソフトウェア開発マネジメントの新しい流れや考え方、実践手法について、本会議の交流の中で他社の活きた情報が収集ができます
3	社外との人脈形成と情報交換	<ul style="list-style-type: none"> 業種や企業の垣根を越えた交流を通じて、社外とのネットワークを広げ、課題解決のヒントや新たな視点を得る 異業種・多様性の議論の中で新しい発想や手法を学ぶことができ、また、社外の人脈ネットワークを広げパーソナルバリューの向上が図れます
4	マネジメント・コミュニケーション力の育成	<ul style="list-style-type: none"> 異業種で同じ役割/責任を持つ参加者同士での議論や情報発信を通じて、知識・スキルを高めたマネージャー人材や多層的なコミュニケーション力を持つ人材の育成を促進する
5	市場・業界動向の把握とベンチマーク	<ul style="list-style-type: none"> 異業種交流を通じて市場の動向を知り、自社だけでは得られない情報をベンチマークとして活用する 情報や意見交換を通じて、お互いのベンチマークとして活用することができます

2026年（参加申込案内資料）
DX推進/ソフトウェア開発マネジメント人材交流会

Confidential 2026 / 一般社団法人 U X 設計技術推進協会 / All rights reserved

6

2. 目的：② 参加対象者、③ 参加者の基本スタンス

◆ 本会の目的達成のために、企業規模/職位/経験に関係なく、積極的に会の討議、及び交流に参加して、運営に協力をする

#	テーマ	内容
1	参加対象として期待する人材	<p>◆ 商品・サービス事業を主に行う会社、またはそのグループ会社に所属し、</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ソフトウェア開発部門、ソフトウェア品質保証部門のマネジメントに係わるエンジニア部門の方々 2. 事業戦略部門、商品・サービス等の企画部門、人事部門等のスタッフ部門の方々 3. 本交流会の趣旨に賛同し、情報交流、相互啓発に積極的に参画して頂ける方々とするハードウェア（例:FPGA）担当の方々の参加も可能です <p>⇒ リーダー、マネージャー、新規事業推進者等の人材育成として参加することを期待する</p>
2	参加者の基本スタンス	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本会の目的達成のため、可能な限りギブアンドテイク、全員参画体制をモットーに会の運営に協力する 2. 本音ベースの議論を深める、互いに守秘義務を遵守、心理的安全を確保することに協力する 3. 企業規模、職位、経験に関係なく積極的に会の討議・交流に参加する



3. 運営：① 幹事役

(順不同・敬称略)

氏名	会社	備考
峰岸 洋一	株式会社リコー	
竹山 洋平	リコーITソリューションズ株式会社	
中村 武史	ソニーデジタルネットワークアプリケーションズ株式会社	
玉田 竜一	富士電機株式会社	
久野 倫義	三菱電機株式会社	アドバイザー
根本 強一	シー・キュー・シー株式会社	

※ NOTE

- ① 幹事・アドバイザーは、事務局より依頼をして承諾を得ることを基本とする（上表は、今現在の想定者である）
- ② 幹事・アドバイザーの任期は決めていないが、できたら三年間は、担当をして頂き、後進に引き継いで頂きたい
- ③ 幹事は、交流会参加時は、他のメンバー同様に交流会に参加して頂く
常時、グループ内でのリード役でなくてよい。但し、必要に応じて、グループ討議の推進でのアドバイスをお願いします。



3. 運営：② 年間計画

#	日付	開催形式	備考
第1回	05月21日(木)	対面	都内開催、初回各自紹介、テーマ確定
第2回	06月18日(木)	オンライン	各グループ毎に、テーマ概要を検討する
第3回	07月17日(金)～07月18日(土)	対面	地方合宿、テーマの掘り下げ、検討日程
第4回	08月20日(木)	オンライン	
第5回	09月17日(木)	対面	関西圏での企業開催
第6回	10月22日(木)	オンライン	
第7回	11月19日(木)	対面	関東圏での企業開催
第8回	12月17日(木)	オンライン	
第9回	01月21日(木)	オンライン	
第10回	02月18日(木)	対面	都内開催、各グループ成果報告、次年度への要望等

※ NOTE

- ① 第3回の地方合宿は、別途参加費用を徴収させていただきます。
- ② 第1回と第10回の対面研修、有料会議室使用の予定ですが、その費用は、参加費から賄います。
- ③ 第5回と第7回の対面研修は、参加企業の協力得て、企業内の会議室を使用させて頂く予定です(調整中)



2026年(参加申込案内資料)
DX推進/ソフトウェア開発マネジメント人材交流会

Confidential 2026 / 一般社団法人 UX設計技術推進協会 / All rights reserved

9

3. 運営：③ 会の形態

#	項目	内容
1	参加費用	① 15万円 / 年、2名参加可とする ② 3名以上の参加時には、人数に応じた参加費用の支払いで参加は可能である ③ 参加費用には、基調講演費用、及び対面開催(5回と7回分)の有料会場費等は含まれていない
2	開催期間	① 毎年度 5月21日(第1回)～2月18日(第10回:最終回(報告会)) 10回/年 ② 年間日程は最初に決める(別頁に年間日程、状況に応じて変更されることがある)
3	開催日時	① 毎月 第3木曜日 13時 - 17時(4時間) ② 対面開催は、使用する会場の日程、及び時間等に依存する
4	開催形態	① オンラインと対面を分けて開催する(対面5回、オンライン5回とする) ② 対面開催時に、急な都合等で対面参加できず、オンライン参加要望に対応することは可能である ③ オンライン開催時に、グループ毎の判断で、対面実施するのは自由とします
5	会の内容	① 参加者が希望したテーマのグループでの議論に参加する(申込時に第3希望テーマまで提出して貰う) ② 10回の議論の場をどのように使用するかは、各グループで進め方を決める ③ 参加したグループの議論が希望と違う場合は、必要に応じて、調整を行うこともある ④ 状況に応じて、最初の30分は、参加企業が交代で講演、若しくは外部講師の講演を企画する
6	事務局機能	① 一般社団法人 UX設計技術推進協会に置く ② 事務局作業を行う工数を確保して対応する 会費管理、会の運営(開催案内、必要な情報共有、事務手続き等)



2026年(参加申込案内資料)
DX推進/ソフトウェア開発マネジメント人材交流会

Confidential 2026 / 一般社団法人 UX設計技術推進協会 / All rights reserved

10

3. 運営：④ 議論テーマの区分について

- ◆ 継続して議論の場を適切に参加者の要求に応じて決められるように、「テーマ区分」を枠として決めて置く
この区分は、毎年交流会の最後に参加者にアンケートにより次年度の会の区分を見直すことにする

#	カテゴリ	内容
1	業務改善	<ul style="list-style-type: none"> ・ソフトウェア開発手法を変革し、創造的な業務への集中を可能にする ・業務効率を改善して、新しい価値提供の在り方を実現する（DX思考）
2	開発プロセス	<ul style="list-style-type: none"> ・要件定義からテストまで、ツールやAIが支援することで開発サイクルが短縮される ・これまでの知見を活かし、より市場の変化に迅速、かつ柔軟に対応する
3	AI/生成AIの活用方法	<ul style="list-style-type: none"> ・要件定義からテストまでの市場投入までが、AIありきで開発が更に広がっていく ・運用段階で市場からのフィードバックの活用及び顧客対応等にAIを活用する
4	人材育成・定着	<ul style="list-style-type: none"> ・AIとの協働を前提とした教育が、エンジニアの価値を高める鍵となる ・日常の業務、新しい事業等に挑戦する行動変革を醸成する場を運営する
5	事業	<ul style="list-style-type: none"> ・顧客 / 市場の不便さを観察して、対応できる手段の提供を大切に実践する ・AI/IoT等を活用した事業構築やサービスの創出が、競争優位の源泉となる



3. 運営：⑤-1 検討テーマ候補の説明 1/2

#	テーマカテゴリ	検討例
1	業務改善	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 業務改善（効率・質の向上）を促進するテーマを議論し、各人の課題解決へのヒントへ繋げる ① 組織課題、技術課題、プロセスに関する課題なども含めた課題共有し議論する（これから取り組みを始める、DX視点での思考を持つ） ② 取り組み事項、困りごと、その他関心毎の共有し議論する（既に活動を開始している中での課題・感心事など） ③ ソフトウェア開発組織の課題把握、ソフトウェア組織として特有な運営方法の共有して議論する（業務委託課題含む） <ul style="list-style-type: none"> ・評価(CI/CDやE2Eテスト)や開発の委託管理等のソフトウェアアドメイン特有の業務課題解決 ④ その他の担当業務及びその周辺の話題を共有して、議論をする
2	開発プロセス / 手法	<ul style="list-style-type: none"> ◆ これまでの実績、及び新しい取り組みについて、参加者状況を共有して、今後の在り方 / 対応方法等を議論して、自社に持ち帰る ① 開発プロセス、開発手法、開発環境（ツール）等、日常の業務推進に関わる話題を議論して課題を解決する ② 運用工程までを含めたシームレスな開発プロセスで、効果的かつ効率的に顧客へ価値を提供することを議論する <ul style="list-style-type: none"> ・最上位要求から実装・テストまでのトレーサビリティの確保をどのように実現しているのか ・各種ツールがあるが導入にはコスト・技術的ハードルが高い等の課題がある ③ プロジェクト全体がウォーターフォールの中で、アジャイルでの開発プロセスの適用に向けたノウハウを共有して、効率的な使い方を議論する ④ その他の開発プロセス/手法、及びその周辺の話題を共有して、議論をする
3	生成AI活用方法（働き方改革）	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 生成AIを軸に各社の課題や取り組みを共有し、業務改善・開発プロセス・人材育成等への適用を検討する ① 業務での効果的な生成AIの使い方を導き出す（各社の生成AIの活用事例を共有する） <ul style="list-style-type: none"> ・ソフトウェア開発への適用事例の共有、OSSを含めた権利関係の課題認識と解決方向性の共有する ・報告書作成や分析、組み込み設計、検証、HWの回路設計など、どのように活用できるか？ ② 業務プロセスの改善に生成AIを使う方法をフレームワークとして整理する（開発、業務環境含む） ③ 人材育成（技術者教育等）への変化を生成AIが与える影響などを議論する（仕事のやり方が大きく変わる影響） ④ 先端的な生成AIの活用方法を整理する：これから活用すべき方法を議論する <ul style="list-style-type: none"> ・生成AIと組み込み機器の融合は、どこまで進んでいるのか。 ・情報セキュリティにおいて、生成AIをどのように活用できるか。 ⑤ その他の生成AI活用、及びその周辺の話題を共有して、議論をする



3. 運営：⑤-2 検討テーマ候補の説明 2/2

#	テーマカテゴリ	検討例
4	人材育成	<p>◆ AI活用、DX推進等を積極的に実践をリードする人材、新しい市場を創出して推進する人材等を議論して、人材の在り方を考える</p> <p>① DX推進（業務変革・新規事業創出）推進人材の育成の在り方について議論する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・市場ビジネスの感覚をどう身に付けるか？、マインドをどう変えていくか？、ビジネスモデルキャンパス（価値提供の方法）等 ・DX推進人材の評価基準の標準化及びツール化、適用範囲の拡大、人材評価基準を拡張した、組織評価基準の策定の模索 <p>② 「自発的に動ける」人材の育成方法はあるのかを議論する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どういった要因や状況が必要なのか、自分に投資する、課題を発見する等、作業者になってしまう人と先導する人との差異は何か <p>③ ソフトウェアの技術領域を横断して見れる人材育成</p> <p>④ 新規事業に向かい合える人材育成、次世代新規事業推進責任者候補の育成プログラムの構築</p> <p>⑤ その他の人材育成、及びその周辺的话题を共有して、議論をする</p>
5	事業 変革/成長/新規	<p>◆ 事業成長/変革/新規創出を中心に新たな事業への在り方、スキーム、人材等について議論をして各人のヒントとする</p> <p>① 各社でチャレンジした事の共有する、各社の事業創造を考える</p> <p>② 地域貢献を事業にする上でどう動くのが良いか、ITのチカラで地方創生に貢献するにはどういった関わり方が出来るか</p> <p>③ DXは市場の競争優位性など会社を変える話は、各社どのように進めているか</p> <p>④ 人材獲得戦略の共有：人材不足に向けて各社が行っている工夫とその効果の共有</p> <p>⑤ その他の事業、及びその周辺的话题を共有して、議論をする</p>



3. 運営：⑥ 本会の運営側の作業

#	項目	内容
1	運営の基本方針、 テーマ確定等	<p>◆ 本会でのテーマ区分（カテゴリ）とその概要、運営方法等については、幹事方々の協力を得て、進めて行く</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 年度本会開催前に2～3回、年度最終回後に1回の幹事会、年度で4回程度の幹事会を実施する ・ 年度の会合内容及び日程を策定して、幹事方々のアドバイスを追加して承諾を得る
2	開催準備	<p>◆ 参加者（会社）の課題、期待等を収集して、本会の議論・研究に求めるに問題意識を明確する準備を行う</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 参加者のグループ分け、議論テーマ等の候補を作成して、幹事方々の意見を拝聴して、承諾を得る
3	本会実施	<p>◆ 毎月、開示している日程に基づいて、本会を実施する</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 対面及びオンライン会議の環境準備を行う（各グループ毎のURLを用意して、参加者に連絡する） ② 対面での本会実施では、会場を確保する（有料の会場、若しくは参加企業の協力を得て企業の施設） ③ 各グループの会合の概要報告、要望等を回収して、参加者に共有する ④ 参加者からの運営・環境等の改善要望を継続して受領して、回答を返すようにする（幹事方々にも相談する） ⑤ 次回の会合の概要をお知らせする
4	運営で 気を付けること	<p>◆ 心理的安全性（psychological safety）を大切にする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 参加者が、会合の中で、継続して、 『ご自身の考えや気持ちを誰に対しても安心して発言できる状態となる』 ように運営視点で注意して環境を整えるようにする (会合開始前のお知らせ、気が付いた/要望を得た事への改善等)



5. 一般社団法人 UX設計技術推進協会

- ① 協会の設立目的と活動概要
- ② 魅力的なユーザー体験価値を実現するUX設計技術とは
- ③ UX設計技術推進協会（UXDQ）の貢献活動（実績）
 - a. IoTシステム設計ガイド：つながる世界の利用時の品質確保のための活用ガイド
 - b. DX推進支援ガイド：中小企業向けDX推進を支援するポイントの解説書
 - c. DX推進人材認定（試行中）：企業協力を得て、人材のDXリテラシーを可視化



一般社団法人 UX設計技術推進協会 2018年7月6日設立

設立目的と事業内容

日常生活、特につながる生活環境において、利用者が安心・快適に継続して、製品/システム/サービスを利用して頂けることを実現するひとつの重要な要素である「UX設計」技術の普及・啓発を通じて、すべての利用者の生活向上に寄与することを目指します。



最先端の研究結果、及び実績ある手法を活用して、体験価値向上を実現するための活動推進を支援します。



代表理事 伊藤 達

近年、ビジネスの現場において優れたUXの提供が注目されています。ただ、システム設計、ソフトウェア設計や品質保証などの実設計の工程がどのように対応するべきかは手つかずです。設計の現場にUX向上に必要な新技術を加えるかを追求し、現場に提供し定着させるために、UX設計技術推進協会を設立しました。優れたUXシステムやサービスを確実に市場に届けて、ビジネスの競争力をあげること、それらを使ったユーザーが実際に良いUXを獲得して笑顔が増える。そんな社会の実現を目指していきます。

心地良い体験価値を造る

＜あるべき仕様を定義するとは＞
利用者の本質的要求とビジネス要求と達成目標を明確にして、UX価値を仕様として定義することです。



魅力的なUXを実現する3つのアプローチ

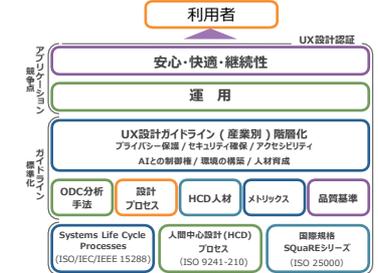
階層 / 状態	価値	魅力的なUXを作り出すための視点
UX	価値	期待していた価値を体験できるようにする
	行動	a. 対象の操作（対応）を不要にしても目標達成 b. 対象の操作（対応）を魅力的にして目標達成
UI	インタラクション	困ることなくやりたいことを実施できる

UX価値を定義する手法

- 対象ユーザーの特徴を明確にする
- 利用状況を把握、想定し整理する
- うれしさを創る作用を考える
- かなしさを取除く作用を考える
- 体験設計することで生活変化をまとめる

活動の構成

3つの国際標準を基礎として、各産業界の成果を体系化したUX設計標準を構築して展開します。



UX設計の適用効果

- 利用者に安心と快適を継続させる→UX設計プロセス
 - 利用者が共感する新たな体験を創り出す→利用シナリオ
 - 設計と試験工程の効率 / 品質を向上させる→UX設計手法
 - 運用の効率 / 価値を向上させる
- 目標達成度を定量的に決めると全行程で効率化が進む

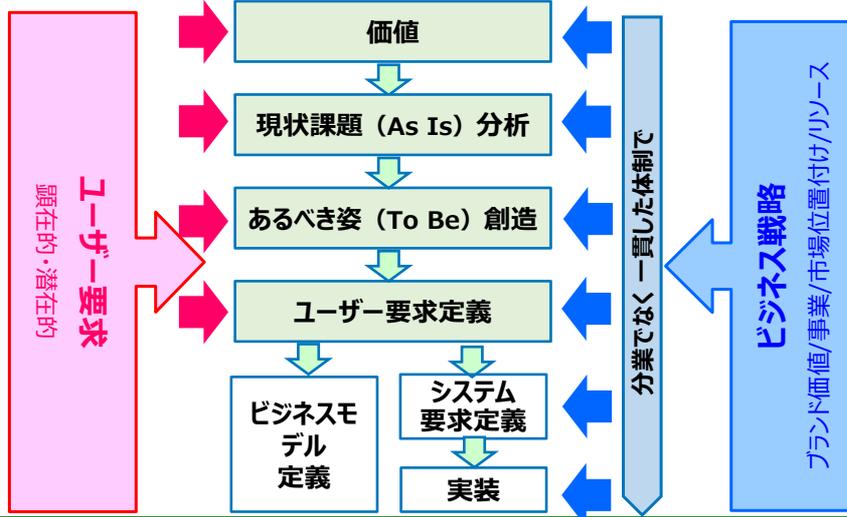


一般社団法人 UX設計技術推進協会
URL : <https://www.uxdq.or.jp>



魅力的なユーザー体験価値を実現するUX設計技術とは

◆ 提供すべき価値を実現できる、“あるべき姿(To Be)”の変革案創造を起点とするのが特徴
 できあがったシステムから価値が得られない、「UX開発の崖」問題を解決できる



UX設計技術推進協会 (UXDQ) の貢献活動 (実績)

#	活動	内容
1	ユーザー要求定義(ISO_25065)セミナー開催	・ 講師 小樽商科大学 平沢尚毅先生(2019、2020) 【対象】 HCD-Net 会員など
2	ユーザー体験価値のあるシステム等を実現する手法を学ぶワークショップ	・ 【対象】 ソフトウェア検証会社、専門学校
3	ユーザー体験価値のある新規アプリをプロトタイプまでの作成手法を学ぶ	・ 【対象】 沖縄型産業中核人材育成事業 (2019、2020) 専修大学(2018~2021)
4	沖縄人材 (ITスキル不問) が ITベンダーに地域課題解決のDX案件を発注できるよう育成 2023年度	・ 【対象】 沖縄型産業中核人材育成事業 (2023) 78時間 ・ 【内容】 DX推進人材が持つべき能力を定義・検定する 価値を実現できる変革案の創出と変革案を実現するユーザー要求を定義する ① 基本手法を習得する ② 習得した基本を応用する：受講生が特参した改善検討のPBL ③ 疑似的なビジネス体験を得る：県外企業アドバイザー提示課題検討のPBL
5	DX推進支援ガイド：2022年6月1日～2023年11月14日 中小企業向けDX推進を支援するポイントの解説書	・ DX推進状況を確認するための大項目（視点：10個）、中項目（確認事項：25個）、詳細項目（Check-Point：60個）を抽出し、本書としてまとめた ・ DX推進の知見を貯め、自社のDX推進に活かすと共に、DXを推進したい企業に向けて、DX推進を支援する新しいビジネスが生まれ、国策である産業界のDX推進が加速することに貢献する
6	DX推進人材の認定（試行開始） (2025)	・ 【対象】 DX推進を担当する人材 ・ 【内容】 ユーザー要求定義、事業、経営、プロジェクトマネジメント、リーダーシップの5つの軸で評価する（HPにて、評価マトリックスを公開している）



IoTシステム設計ガイド：つながる世界の利用時の品質確保のための活用ガイド

- ◆ 色々な機器がネットワークを経由して繋がることで生活の利便性を向上させるような取り組みが盛んになってきた時に、モノ造りとして再度、考えるべきことをまとめた
- ◆ 「製品品質」と「利用時の品質」という視点で、取り組み内容を明確にしている

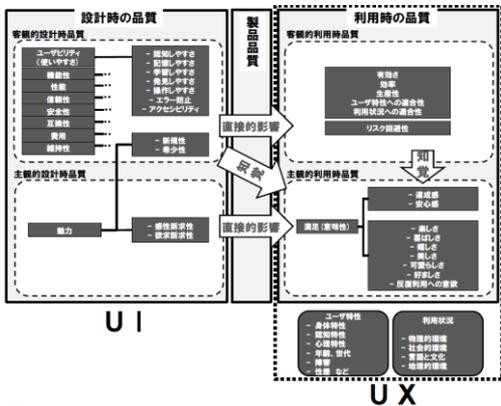
つながる世界の

特定非営利活動法人 人間中心設計推進機構

利用時の品質確保のための活用ガイド

2017年9月30日

大項目	注項目	活用ガイド	活用ガイドの概要
方針	利用時の品質の確保に企業として取り組む(組織風土)	活用ガイド1 共通	利用時の品質確保に関する基本方針を策定する(経営方針、社内目標)
		活用ガイド2 共通	利用時の品質確保のための体制・人材を揃える(チーム作り、専門人材確保/育成)
		活用ガイド3 つながる	利用時の品質を確保するための業務プロセスを構築する(利用者の理解と保護と活用)
分析	利用時の品質を確保する対象(範囲)を認識する(把握・分析)	活用ガイド4 共通	対象となる利用者を特定する(ペルソナの設定)
		活用ガイド5 共通	利用の状況を把握する(利用者の利用状況/環境)
		活用ガイド6 つながる	利用者とながら相手の要求を明らかにする(関係者の要求分析)
設計	利用時の品質を確保できる設計を考える	活用ガイド7 共通	利用者や利用状況に対応する(システム指向の利用時の品質)
		活用ガイド8 つながる	つながることで生じる想定外の利用者の利用状況に対応する(意図せぬ組み合わせの対応)
		活用ガイド9 つながる	利用者の資産、情報の保護に対応する(セキュアで、個人情報保護等が配慮される)
		活用ガイド10 共通	アクセシビリティに対応している(アクセシビリティ考慮)
		活用ガイド11 共通	利用者が状況を理解して、快適に使い続けられる(システム状態把握と記録)
		活用ガイド12 つながる	時間が経過後も利用時の品質を維持できる(アップデータ)
		活用ガイド13 共通	利用時の品質を実現する設計の検証を行う(検証の実施)
		活用ガイド14 共通	利用状況や記録を把握し活用する(状況把握、ログ活用)
保守・運用	市場出荷後も利用時の品質を維持するために、利用者を含めた関係者に必要な情報を収集・蓄積して、分析に応じて情報を発信する	活用ガイド15 つながる	時間が経過後も利用時の品質を維持する運用を行う(アップデータ運用)
		活用ガイド16 共通	最新の利用時の品質情報を把握し利用者に発信する(情報収集、共有)
		活用ガイド17 共通	出荷後に関係者と情報共有、協力する仕組みを構築する(情報開示と共有)
		活用ガイド18 つながる	利用時の品質を維持するための教育を行う(セキュリティ維持を含むリスクへの対応)

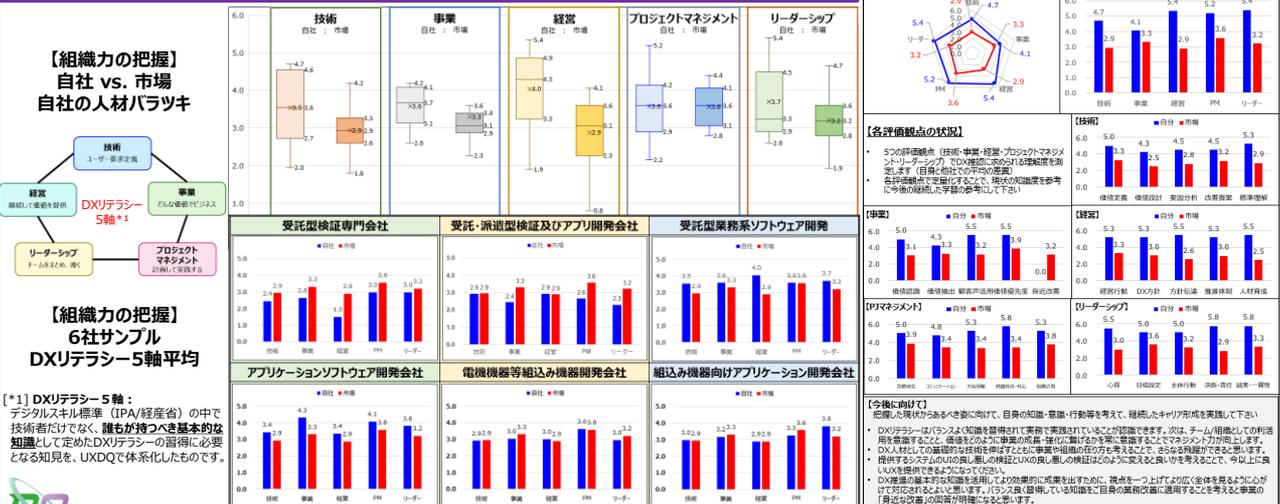


2026年(参加申込案内資料)
DX推進/ソフトウェア開発マネジメント人材交流会

Confidential 2026 / 一般社団法人 U X 設計技術推進協会 / All rights reserved

DX推進人材認定(試行中)：企業協力を得て、人材のDXリテラシーを可視化

DXリテラシー可視化を基に事業成長を支える人材成長を計画・実施して、体験価値を抽出・定義して、顧客に提供するための行動計画・実行を推進する

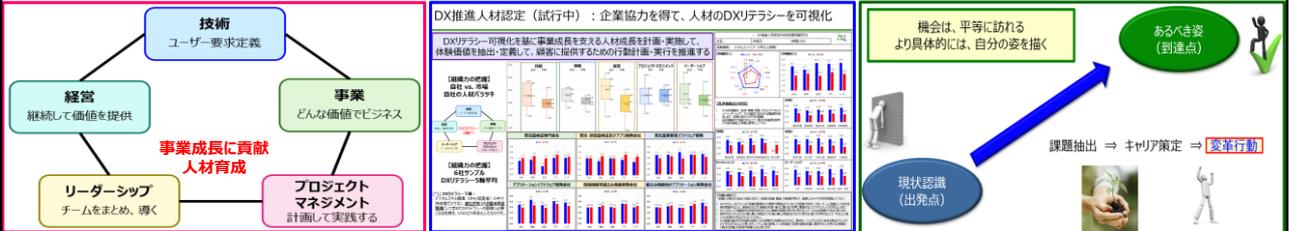


2026年(参加申込案内資料)
DX推進/ソフトウェア開発マネジメント人材交流会

Confidential 2026 / 一般社団法人 U X 設計技術推進協会 / All rights reserved

UX設計人材育成フレーム：DXリテラシー視点で可視化して、目標を明確にして学ぶ

5軸のDXリテラシーを可視化して、自分の状況を理解して、効果的に学習目標を持ち、多様性環境の中で、実践する



A DX推進人材認定 (試行中) の5軸のDXリテラシー **B 自分の知識レベルを把握する (優先度を持ち、学習する)** **C 自分の現状とあるべき姿を持ち、行動変革を起こす**
価値を抽出しユーザー要求を定義する => 価値を顧客に届ける方法を明確にする => 活動を計画を策定し実践する (全行程でのリスク管理)

価値定義の流れ (ユーザー要求を定義する)

ビジネスモデルで事業化へ：リーンキャンパスとは

プロジェクトマネジメント：実行計画を持ちリスクを管理する

① 技術：真の顧客要求を抽出して提供する利便性を定義 ② 事業と経営：リーンキャンパスを使い事業化を動かす ③ PMマネジメントとリーダーシップ：計画と実行でのリスク管理

色々なソフトウェア開発現場の課題を共有して対応策を造り出す人脈造り
 2026年
DX推進/ソフトウェア開発マネジメント人材交流会
 (自身の課題と期待 (未来) を持ち寄って議論する場)
 参加を宜しくお願いします



U X D Q

URL: <https://www.uxdq.or.jp>