

UX検定(基礎)2.0シラバス 2028年7月版

■ 網掛け＝2.0改訂で追加した項目（青＝生成AIとUX／橙＝エンカルデザイン／緑＝ゲーミフィケーション）

大カテゴリ	学習目標	学習内容	重要ワード
UXインテリジェンスの理念	UXとは	・UXの定義を理解し、類似する語句との違いや関係性を把握する ・代表的なUXの定義 ・UXインテリジェンス協会の考えるUXの定義 ・UXの構成要素 ・UXと混同されやすい語句の定義及びUXとの関係性	UX(User Experience)、ISOによる定義、ニールセン・ノーマンによる定義、UXPAIによる定義、UXのハニカム構造、UXの5階層モデル、ハッセンツァール・モデル、UX白書などのモデル、ユーザビリティ、UI、DX、CX、EX
	UXが重視される背景	・デジタル技術発展に伴うビジネスの変化を理解する ・テクノロジーがUXデザインに与える影響を理解する	OMO、D2C、プラットフォームビジネス、ユーザー・ステークホルダーの広がり、ビッグデータ、属性データ、行動データ、ID統合、データアラザン、AI
	UXデザイン	・UXデザインの考え方や代表的な手法を理解する ・UXデザイナーに必要なスキルを理解する	UXデザイン、UXデザイナー
	UXクロス	・アフターデジタル時代のビジネスモデル変化を理解する ・UXクロス活動のプロセスを理解する	アフターデジタル、体験提供型、バリュージャーニー、バリューチェーン、特定シーンにおける大きな成功、ジャーニー・使用料請求モデル、無料版ジャーニーへの移行顧客層増、機能提供者、売り切り型収益モデル、フタの型マーケティング、UXクロス＝クロスセグメント・トップダウン型UXクロス活動、ボトムアップ型UXクロス活動、技術改善、高速改善
	UXインテリジェンスとは	・UXインテリジェンスの考え方を理解する ・UXインテリジェンスが必要とされる背景や目指す社会像を理解する	UX選択の自由、多様な自由の調和、社会アーキテクチャーの設計の分散化、テクノロジー活用によるデシズビガ、ユーザー管理・コントロール、データのUX還元、UX企画力、ユーザー理解、ビジネス構築、世界観の体現、クロスチーム活用
	AI時代のUXの在り方	・生成AIの普及によってUX実務に求められる能力の変化を理解する ・AI時代においてこそ人間中心設計（HCD）が重要になる理由を理解する	生成AI、AIエージェント、人間中心設計（HCD）、AI×UXステートメント、ユーザー視点での体験理解力、体験構造化力、体験品質ディレクション力、高速改善力 ・「どう使うか」ではなく「誰の何のために作るか」を問う姿勢
	AIならではの価値と人間ならではの価値の違い	・AIならではの価値と人間ならではの価値を見極める視点を理解する ・体験の接点をAIと人間にどう配分するかの考え方を理解する ・UXにおける倫理・公平性・透明性・説明責任の理念を理解する ・エンカルデザインが資格要件として求められる背景を理解する	AIならではの価値、人間ならではの価値、心理的障壁、汎用性、共感、安心感、信頼感、身体性、テックタッチ、ハイタッチ
	倫理・公平性・透明性・説明責任の理念	・エンカルデザインの理念と社会的要請 ・公平性・透明性・説明責任（アカウンタビリティ）の考え方 ・倫理的配慮がUX品質と信頼に与える影響	エンカルデザイン、倫理、公平性、透明性、説明責任（アカウンタビリティ）、信頼、社会的要請
	人間中心デザイン	・HCD（人間中心デザイン）の考え方を理解し、実現プロセスを理解する ・HCDの目的、メリット ・HCDのプロセス ・HCDのマインドセット	利用者視点、共創、人間中心デザインの定義・基本プロセス・マインドセット、ISO9241の定義（6つの原則）、目標達成、HCDサイクル（4つの主要活動・1つの予備活動）、ユーザー、ユニバーサルデザイン、デザインマナジスト
	デザイン思考	・デザイン思考の考え方や実現プロセスを理解する	デザイン、ユーザー視点、課題・ニーズの発見、ダブルダイヤモンド、5つのステップ
	アジャイル	・アジャイル開発の考え方や従来の開発手法との違いを理解する	アジャイル、ウォーターフォール、スクラム、スプリント、レビュー、バックログ、インクリメント、スクラムマスター、インセプション、デッキ、デイリースクラム、レトロスペクティブ、ベアプログラミング、テスト駆動開発、XP
	リーン	・リーン開発の考え方を理解する	リーンスタートアップ、リーンUX、MVP
	バーパス	・企業経営におけるバーパスの考え方、バーパスが必要とされる背景を理解する	バーパス、ミッション、ビジョン、バリュー
	行動経済学	・行動経済学に基づくユーザーの意思決定プロセスを理解する ・行動経済学に基づくUXデザインのプロセスを理解する ・認知心理学を利用したUXデザインのプロセスを理解する	ナッジ、プロベスト理論、アンカリング効果、認知バイアス
	認知心理学	・認知心理学を利用したUXデザインのプロセスを理解する	ヤコブの法則、ヒックの法則、認知負荷、美的ユーザビリティ、自動認知処理、ドハティのしきい値、シグニファイア、グジュナルの原理
	文化人類学	・UXデザインや人間中心デザインと文化人類学とのつながりを理解する	UXデザインや人間中心デザインに関する文化人類学
	人間工学	・UXデザインや人間中心デザインと人間工学とのつながりを理解する ・ユーザービリティに関して人間工学の指針を理解する	人間特性、身体、知覚
	ユーザビリティ	・ユーザビリティの考え方や構成要素を理解する ・ユーザビリティ向上において重要な視点・考え方を理解する	ユーザビリティとは ・ユーザビリティ向上において重要な視点・考え方
	アクセシビリティ	・アクセシビリティの考え方、ユーザビリティとの関係性を理解する	アクセシビリティとは ・アクセシビリティとユーザビリティの関係性
	生成AIの基本概念（仕組み・できること・限界）	・生成AIの基本的な仕組みと、できること・限界を理解する	生成AI、大規模言語モデル（LLM）、プロンプト、学習データ、ハルシネーション、生成AIの限界
	EU AI Actの考え方・リスク分類	・EU AI Actの目的とリスクベースアプローチ ・AIシステムの種類 ・規制動向がUX設計に与える影響	EU AI Act、リスクベースアプローチ、許容できないリスク、ハイリスク、AI規制、コンプライアンス
	ダークパターンの種類と回避策	・ダークパターンの代表的な類型と、ユーザー・企業双方への影響を理解する ・人がダークパターンに陥る仕組みと、それを回避する指標・組織のあり方を理解する	ダークパターン、ディセプティブデザイン、スニーキング、アーゲンシー、ミスティレクション、ソーシャルプルーフ、スケアシティ、オプストラクション、フォースドアクション、ノースタートトリック、カウンタートリック
	動機づけ理論（内発・外発）の基礎	・内発的動機づけと外発的動機づけの基礎を理解する ・人の行動に着目して動機づけを設計する考え方を理解する	動機づけ理論の基礎（内発・外発）と自己決定理論 ・（使いやすさだけでなくやりたくなる）を生む、機能的価値と情緒的価値 ・人の行動に着目し課題を解決する行動中心設計の考え方 ・代表的なゲーム要素（報酬・進捗・チャレンジレベル・バッジ等） ・従来型ゲームフィクションと本質的なゲームフィクション（「ついたり続けたくなる」習慣UX）の違い ・ゲームフルデザインボード等、設計を体系化するフレームワーク
	ゲーム要素の種類（報酬・進捗・チャレンジ等）	・代表的なゲーム要素を理解する ・表層的な活用と本質的な活用（習慣UX）の違いを理解する	ゲームフィクション、ゲームフルデザイン、報酬、進捗、チャレンジ、レベル、バッジ、ポイント、習慣UX、ゲームフルデザインボード
UXプロジェクト計画	プロジェクトマネジメント	・プロジェクトマネジメントの考え方を理解する ・プロジェクトに関わるステークホルダーの役割を理解する	プロジェクトマネジメントとは
	プロダクトマネジメント	・プロダクトマネジメントの考え方を理解する	プロダクトマネジメントとは
ユーザー理解	UXリサーチ	・UXデザインにおけるリサーチ手法を理解する ・調査目的に応じて適切なリサーチ手法を選択できるようになる ・UXリサーチにおいて重要な視点・考え方	デザインリサーチ、質的データ/量的データ、意識データ/行動データ
	定量調査	・ユーザーの思考や行動を量的に把握する手法を理解する	アンケート、サンプリング、クロス集計、リコード法、自由回答法、SA、MA
	定性調査	・ユーザーの思考や行動を定性的に把握する手法を理解する	インタビュー、グループインタビュー、ユーザー観察、フィールドワーク、エスノグラフィ、ダイアリ法、リクルーティング、調査設計、インタビューガイド、KJ法
	行動データ分析	・ユーザー行動を一連の流れとして把握する手法及びその活用方法を理解する	行動フロー、シーケンス分析、行動ギャップ、ペインポイント、ゲインポイント
	AIを活用したリサーチ・分析	・AIを活用したリサーチ・分析の手法と限界を理解する ・AIペルソナと実ユーザー調査の役割の違いを理解する	AIペルソナ、AIペルソナ型ユーザー理解、ペルソナ型ユーザー理解、ユーザー行動観察調査、仮説と現実のギャップ、AIO
ユーザー要求定義	ユーザーモデリング（現在の利用状況の把握）	・ユーザーの現状の利用状況（体験）を可視化するアプローチを理解する	ペルソナ、カスタマージャーニーマップ、UXカーブ、タスク分析、KA法、エンバシーマップ、ジョブ理論
	理想の利用状況の想定	・ユーザーの理想の利用状況（体験）を可視化するアプローチを理解する	TO-BEジャーニー、バリュープロポジション、ユーザーストーリーマッピング
	エンゲージメント・動機づけの要求定義	・エンゲージメントや動機づけを要求定義に組み込む考え方を理解する	エンゲージメント、動機づけ、情緒的価値、行動変容、継続利用、要求定義
UXデザイン具現化	アイデア創出	・UXデザインにおけるアイデア創出の手法を理解する	発想法、ブレインストーミング、カードソート、特性要因図、シナリオ、共感的デザイン、参加型デザイン
	情報設計	・主にデジタルプロダクトにおいて、ユーザーに情報を正しく伝達するアプローチを理解する	デジタルプロダクトに関する情報構造やインタラクション設計の基本プロセス・アウトプット
	プロトタイプ	・UXデザインを簡易的に具現化する手法として、プロトタイプの本質を理解する	プロトタイプとは ・プロトタイプ制作の目的・手法
	UXライティング	・ユーザーにわかりやすく情報を伝えるライティング手法とその効果を理解する	UXライティングの目的・手法・効果
	AI生成体験の設計（会話UI・推薦等）	・AIを活用した体験（会話UI・推薦等）の設計上の考え方を理解する ・体験の品質基準を定めてアウトプットを方向づける力を理解する	会話UI・レコメンド等のAI生成体験の特徴 ・成功要件/ノックアウト要件を踏まえた設計

UX検定(基礎)2.0シラバス 2026年7月版

■ 網掛け＝2.0改訂で追加した項目（青＝生成AIとUX／検＝エンカルデザイン／緑＝ゲーミフィケーション）

大カテゴリ	小カテゴリ	学習目標	学習内容	キーワード
	AIを活用したプロトタイプ	・AIを活用して素早くプロトタイプを作成・検証する考え方を理解する	・生成AIによる高速なプロトタイプ作成 ・仮説検証サイクルへの活用 ・「作る速さ」より「学ぶ速さ」を重視する姿勢	AIプロトタイプ、高速改善力、仮説検証、MVP、反復デザイン
	同意・制御のUXデザイン	・ユーザーの同意と制御を尊重するUXデザインの考え方を理解する	・データ利用等に関する適切な同意取得のデザイン ・ユーザーが選択・制御できる設計 ・ダークパターンを避けた同意フロー	インフォームドコンセント、同意、オプトイン／オプトアウト、ユーザーコントロール、プライバシー、透明性
	体験設計：ルール・フィードバック設計	・行動を促すルール設計とフィードバック設計の考え方を理解する	・行動を促すルールの設計 ・進捗・達成を伝えるフィードバックと「ついでやり続けたい」習慣UX	ルール設計、フィードバック、進捗の可視化、習慣UX、行動変容、エンゲージメント
UXデザイン評価	ユーザーテスト	・UXデザインの有効性をユーザー目線で検証する手法を理解する	・ユーザーテストとは ・ユーザーテストの手法・実施時の注意点	ユーザーテスト、ユーザビリティラボ、思考発話法、回話法、パフォーマンス測定、ニールセンの公式、反復デザイン、個人情報保護、インフォームドコンセント
	エキスパートレビュー	・UXデザインの有効性を専門家目線で検証する手法を理解する	・エキスパートレビューとは ・エキスパートレビューの手法・実施時の注意点	インスペクション、ヒューリスティック評価、10ヒューリスティクス、認知的ウォークスルー
	Human in the Loop / Expert in the Loop	・AIの評価・運用に人間や専門家が関与する設計思想を理解する	・Human in the Loop（人間がAIの判断・出力に関与する） ・Expert in the Loop（その分野の専門家が関与する） ・専門家のフィードバックによる成功要件・ノックアウト要件の精緻化	Human in the Loop、Expert in the Loop、専門家関与、品質最終責任者、フィードバックの構造化
	AIを活用した評価・分析	・AIを活用したUX評価・分析の手法と留意点を理解する	・AIによる定性・定量データの分析支援 ・評価へのAI活用可能性と限界 ・人間による最終判断の重要性	AI分析、評価支援、定性分析、定量分析、Human in the Loop
	ハルシネーション・バイアスへの配慮	・生成AIのハルシネーションやバイアスのリスクと対処を理解する	・ハルシネーション（誤情報生成）の仕組みとリスク ・データ・アルゴリズムに起因するバイアス ・誤りや偏りを検知・低減する運用	ハルシネーション、バイアス、公平性、ファクトチェック、Human in the Loop、信頼性
	エンゲージメント指標・行動変容の測定	・エンゲージメントや行動変容を測定する指標の考え方を理解する	・エンゲージメント指標の設計 ・行動変容の測定方法 ・顧客価値も含むノーススターメトリックと、行き過ぎを検知するカウンターメトリックの併用	エンゲージメント指標、行動変容、リテンション、KPI、ノーススターメトリック、カウンターメトリック、定着率、継続率
UX運用・グロース	継続的なUX改善	・UXデザインを継続的に運用し、改善していく手法を理解する	・DevOps（Development Operations）とは ・DesignOps（Design Operations）とは	DevOps、DesignOps
	AIによる継続的改善・運用	・AIを活用した継続的なUX改善・運用の考え方を理解する	・AIを活用した運用・改善のサイクル ・高速改善力（作って試し、学び続ける） ・運用時の品質・リスク管理	継続的改善、高速改善力、DevOps、DesignOps、AI運用、モニタリング
	リテンション・継続利用設計	・継続利用（リテンション）を高める設計の考え方を理解する ・固い込み型ではなく価値に基づく継続利用の重要性を理解する	・「ついでやり続けたい」習慣UXによるリテンション設計 ・継続利用を促す仕組みと、行動変容・定着の測定 ・解約妨害等のダークパターンに頼らない、価値に基づく継続	リテンション、継続利用、習慣UX、定着率、エンゲージメント、行動変容、ダークパターン回避
UX組織化	組織開発	・トップダウン型、ボトムアップ型それぞれのUXグロースに必要な組織機能を理解する ・トップダウン型、ボトムアップ型組織の連携のあるべき姿を理解する	・グロースチームの必要性 ・グロースチームに必要な組織機能	全社変革、事業変革、個別サービス変革、相互循環、運用担当系、カスタマーサクセス、データサイエンティスト、部門横断、新機能開発、運用改善、ビジネスモデルキャンバス
	育成	・UX人材育成における留意点を理解する	・UX人材育成における留意点	人材育成、スキルマップ、カリキュラム
	組織の倫理方針・責任ある推進体制	・組織としての倫理方針と責任ある推進体制の重要性を理解する	・組織の倫理方針の策定 ・責任ある体制・ガバナンス ・エンカルデザインを組織で実践する仕組み ・誤った数値目標・組織的プレッシャーからの脱却	倫理方針、ガバナンス、説明責任、責任ある推進体制、組織文化、コンプライアンス

※出題範囲（シラバス）は社会や技術の動向を踏まえて随時見直すものとし、内容の追加、変更、削除などを行う場合があります。