スタップ	カテゴリ	内容	学習項目	PJM・PO・PMの役割	特定領域のスペシャリストの役割 (例: UXデザイナー・UIデザイナー・Webデザイナー・開発者など)		
				事業企画・プロセス・ユーザー体験向上を取り入れる手法を習得し、ユーザーへの提供価値を高めるための事業を拡大させるビジネスマネジメントのスキルを習得すること	ビジネス理解、ビジネスの成果を裏支える戦略を策定し、プロダクトやサービス、施策をより良い体験設計をリードできる。リサーチ、戦略の意思を身に付けていること		
ユーザー理解	評価	UXリサーチ	プロダクト・サービス・改善施策においてUXリサーチの重要性を認識し、ユーザー調査(定量・定性調査)の設計、実施、結果分析をデザインシミュレーションする	UXリサーチの意義	・ 何を明らかにしたいかが明確になっている ・ 明らかにしたいことを把握するための設を適切に選択できている ・ 明らかにしたいことに対しての仮説とその結果が出た際の目指すべき方向性の仮説が立案できている	・ 何を明らかにしたいかが明確になっている ・ 明らかにしたいことを把握するための設を適切に選択できている ・ 明らかにしたいことに対しての仮説とその結果が出た際の目指すべき方向性の仮説が立案できている	
			調査結果から、ユーザー課題や市場環境・トレンド等を抽出する	定義調査の調査設計・実施・結果分析	・ 目的に対して最適な調査手法(データ回収アンケート、アクセス/トラッキング情報分析)を選択する ・ 調査データ・調査結果を適切に分析し、洞察を導き出すことができる ・ 定性調査の結果をもとに、ユーザーの行動・意識や課題を把握し、目的に沿った分析結果の報告と示唆の提示ができる	・ 目的に対して最適な調査手法(データ回収アンケート、アクセス/トラッキング情報分析)を選択する ・ 調査データ・調査結果を適切に分析し、洞察を導き出すことができる ・ 定性調査の結果をもとに、ユーザーの行動・意識や課題を把握し、目的に沿った分析結果の報告と示唆の提示ができる	
			行動データ分析	デジタルサービス上でユーザーの行動フローや、サービスの課題、新たなニーズを抽出する	デジタルサービス上でユーザーの行動フローや、サービスの課題、新たなニーズを抽出する	・ 目的・背景に沿った明らかにしたい内容を明確化できる ・ 想定される問題/シナリオを設定し、優先度の高い分析対象ページや、見るべきデータ(PV・UV・CV率)を判断し提案することができる ・ 定性調査の結果をもとに、ユーザーの行動・意識や課題を把握し、目的に沿った分析結果の報告と示唆の提示ができる	・ 目的・背景に沿った明らかにしたい内容を明確化できる ・ 想定される問題/シナリオを設定し、優先度の高い分析対象ページや、見るべきデータ(PV・UV・CV率)を判断し提案することができる ・ 定性調査の結果をもとに、ユーザーの行動・意識や課題を把握し、目的に沿った分析結果の報告と示唆の提示ができる
	定義	ユーザーモデリング	UXリサーチを通じて得られた結果から、ユーザーの現状の行動・インサイトを可視化する	ユーザー行動・インサイトを可視化する手法(ペルソナ、JDM等)	・ 目的に沿ったモデル化(カスタマージャーニー・メンタルモデル・ステークホルダーマップ)方法を選択し提案することができる ・ インサイト情報をもとに、ペルソナに記載すべき項目を整理した上で、具体的な人物像を作り上げられる ・ 選択したモデルを用いて、顧客或はステークホルダーの連の体験(行動・心算・感情・視点)を可視化・分析できる	・ 目的に沿ったモデル化(カスタマージャーニー・メンタルモデル・ステークホルダーマップ)方法を選択し提案することができる ・ インサイト情報をもとに、ペルソナに記載すべき項目を整理した上で、具体的な人物像を整理して提案することができる ・ 選択したモデルを用いて、顧客或はステークホルダーの連の体験(行動・心算・感情・視点)を可視化・分析して提案できる	
			情報の利用状況の想定	ユーザーの現状課題・ニーズに優先順位をつけ、提供すべき機能、解決すべき課題、期待の体験を策定する	パリュープロポジション定義 課題の分類、優先順位付け	顧客課題/機会、或いはビジネス課題/機会を抽出し、それらの優先順位付けをおこない、取り返すべき課題/機会を決定する	顧客課題/機会、或いはビジネス課題/機会を抽出し、それらの優先順位付けをおこない、取り返すべき課題/機会を決定する
			UXコンセプト設計 体験設計	UXコンセプト設計 体験設計	・ 目的に沿ったモデル化(Top-Beckカスタマージャーニー・サービスブループリント)方法を選択し提案することができる ・ 取り返すべき課題/機会から、顧客およびビジネス両方にとっての理想体験をフレームワークなどを用いて可視化・分析できる	・ 目的に沿ったモデル化(Top-Beckカスタマージャーニー・サービスブループリント)方法を選択し提案することができる ・ インサイト情報をもとに、ペルソナに記載すべき項目を整理した上で、具体的な人物像を整理して提案することができる ・ 顧客およびビジネス両方にとっての理想体験をフレームワークなどを用いて可視化・分析して提案できる	
企画	アイデア創出	提供すべき価値や理想の体験を基にアイデアを創出し、解決策を立案する	アイデアエッセンスの手法 (ブレインストーミング、KJ法、等)	・ 目的に沿ったアイデアエッセンスの手法(ブレインストーミング、KJ法、等)を選択し提案することができる	・ 目的に沿ったアイデアエッセンスの手法(ブレインストーミング、KJ法、等)を選択し提案することができる		
		プロダクトマネジメント	プロダクト・サービス・改善施策の提供価値、収益構造、ステークホルダー等を整理した上で、収益を上げる仕組みを設計する	ビジネス課題策定手法 (ビジネスモデルキャンバス等)	ビジネス課題・ユーザーへの提供価値から、実施する必要がある活動、関係するステークホルダーとその役割、コスト・収益構造を設計することができる	・ 目的に沿ったアイデアエッセンスの手法(ブレインストーミング、KJ法、等)を選択し提案することができる ・ アイデア創出のための準備やファンクションを主導できる	
		仕様定義	プロダクト・サービス・改善施策が持つべき最低限の仕様(MVP)を定義する	MVP定義	・ 目的に沿って、プロダクトが持つべき最低限の仕様(MVP)を定義することができる	各種フレームワーク(ユーザーリマッピング、ゴール志向要求定義、等)を用いて、機能要件・コンテキスト要件の具体化を主導して実施できる	
抽出	体験抽出	解決策を実現するために、具体的な必要機能やコンテキストをユーザー視点で抽出する	アイデアの詳細化・ユーザーの行動原理や心理を基にしたデザイン	各種フレームワーク(ユーザーリマッピング、ゴール志向要求定義、等)を用いて、機能要件・コンテキスト要件を具体化できる	各種フレームワーク(ユーザーリマッピング、ゴール志向要求定義、等)を用いて、機能要件・コンテキスト要件の具体化を主導して実施できる		
		要求定義	MVPからプロダクト・サービス・改善施策に求められる機能を抽出し、関係者と連携する	ユーザー要求から必要機能を抽出する手法	・ 提供価値などから機能要件を抽出することができる	・ 提供価値などから機能要件を抽出することができる	
		UXデザイン	目的に応じた形式でプロダクト・サービス・改善施策を制作する	プロトタイプ UXライティング	・ 目的や作成期間に応じた作成すべきプロトタイプ(コンセプトムービー、各種モックアップ、シミュレーション、アラインメント)を判断し提案できる	・ 目的や作成期間に応じた作成すべきプロトタイプ(コンセプトムービー、各種モックアップ、シミュレーション、アラインメント)を判断し提案できる ・ 製品・システム・サービス要求仕様およびデザイン性に反照してプロトタイプを作成できる	
開発	UIデザイン	ユーザーの行動や心理、文脈を考慮した設計をする	ユーザー視点に立った情報設計	・ ユーザーの行動や心理に沿った文脈や情報の構造を設計することができる ・ ユーザーが直感的に操作できるように情報の構造を設計することができる ・ ユーザーインターフェース(UI)をデザインし、使いやすさを確保することができる	・ ユーザーの行動や心理に沿った文脈や情報の構造を設計することができる ・ ユーザーが直感的に操作できるように情報の構造を設計することができる ・ ユーザーインターフェース(UI)をデザインし、使いやすさを確保することができる		
		最低限の機能を備えたプロダクト・サービス・改善施策を開発する	MVP開発 (モックアップ開発だけでなく、施策の開発、信頼構築を含む)	・ 開発されたプロダクト・サービス・改善施策に対して、提供価値や機能要件の視点からユーザーの認めているものであるかを判断することができる	・ 開発されたプロダクト・サービス・改善施策に対して、提供価値や機能要件の視点からユーザーの認めているものであるかを判断することができる		
		プロジェクトマネジメント	社内外の関係者をまとめて、プロダクト・サービス・改善施策の開発・実施をマネジメントし、QCDを担保する	リスクマネジメント	・ 開発におけるリスクを把握し、リスクに対する対策を検討し関係者と合意を得ることができる	・ 開発におけるリスクを把握し、リスクに対する対策を検討し関係者と合意を得ることができる	
デリバリー	プロジェクトマネジメント	社内外の関係者をまとめて、プロダクト・サービス・改善施策の開発・実施をマネジメントし、QCDを担保する	リスクマネジメント	・ 開発におけるリスクを把握し、リスクに対する対策を検討し関係者と合意を得ることができる	・ 開発におけるリスクを把握し、リスクに対する対策を検討し関係者と合意を得ることができる		
		アジャイル開発	アジャイル開発	・ アジャイルな事業開発を実現するための体制の構築と運営ルールの設計ができる ・ アジャイル開発の基礎知識を持ち、メンバーの一人としてスプリントを推進し、QCD&コントロールできる	・ スプリントのルールに沿った開発・検証を主体的に実行できる		
		ユーザーテストの調査設計・実施・結果分析	ユーザーテストの調査設計・実施・結果分析	・ プロジェクト全体における評価の目的によって、適切な評価対象を選択することができる ・ 評価対象となる特定の、心理的負担や心理的バイアスを排除して、評価環境や評価環境を適切に構築し評価を実施することができる	・ プロジェクト全体における評価の目的によって、適切な評価対象を選択して検討し提案することができる ・ 評価対象となる特定の、心理的負担や心理的バイアスを排除して、評価環境や評価環境を適切に構築し評価を実施することができる		
検証	ユーザーテストの調査設計・実施・結果分析	定義したパリュープロポジションを、実装したプロダクト・サービス・改善施策を通じてユーザーに提供できているか、有用なUXが実現できているかを検証する	エキスパートレビューの実施	・ 評価の結果をもとに、目的に沿った分析結果の報告と示唆の提示ができる	・ 目的や作成期間に応じた作成すべきプロトタイプ(コンセプトムービー、各種モックアップ、シミュレーション、アラインメント)を判断し提案できる ・ 製品・システム・サービス要求仕様およびデザイン性に反照してプロトタイプを作成できる		
		MVPを市場に投入し、ユーザーからのフィードバックを基に高機能のポイントを可視化する 開発したプロダクト・サービス・改善施策のビジネスとしての持続可能性(利益、競争優位性)を確保できるかどうか検証する	KSF・KPIの策定・検証	・ プロダクトの提供価値や目的からKSF/KPIを判断し提案することができる ・ データ取得・計測された結果から再開発・改善のポイントを判断し提案することができる	・ プロダクトの提供価値や目的からKSF/KPIを判断し提案することができる ・ データ取得・計測された結果から再開発・改善のポイントを判断し提案することができる		
		プロダクト・サービス・改善施策が持つべき最低限の仕様(MVP)を検証結果から更新する	MVP更新	・ 評価結果に応じて、プロダクトが持つべき最低限の仕様(MVP)を更新し再定義することができる	・ プロダクトの提供価値や目的からKSF/KPIを判断し提案することができる ・ データ取得・計測された結果から再開発・改善のポイントを判断し提案することができる		