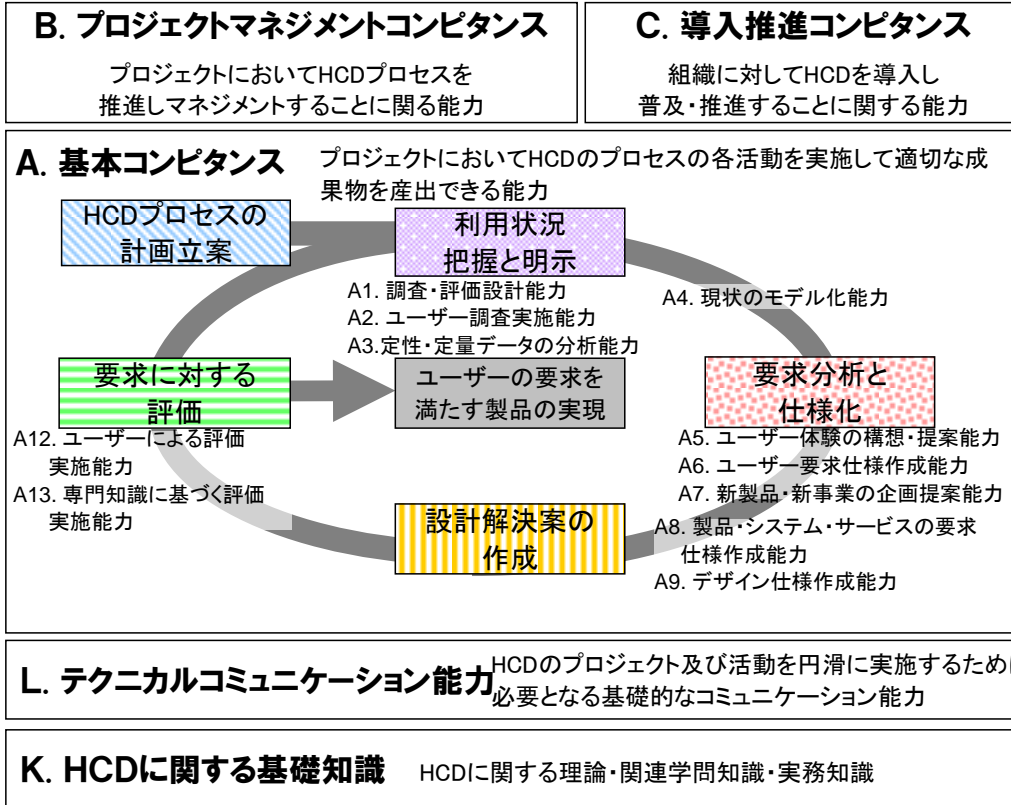


HCD専門資格コンピタンス体系

資格認定との対応



2016年度 コンピタンス一覧

A:HCD基本コンピタンス				B:プロジェクトマネジメントコンピタンス	C:導入推進コンピタンス	L:テクニカルコミュニケーション能力	
実 務 能 力	A1. 調査・評価 設計能力	A5. ユーザー体 験の構想・提案 能力	A8. 製品・システ ム・サービスの要 求仕様作成能力	A12. ユーザーに よる評価実施能 力	B1. プロジェクト企 画能力	C1. 組織導入能力	L1. 文書作成能 力
	A2. ユーザー調 査実施能力	A6. ユーザー要 求仕様作成能力	A9. デザイン仕 様作成能力	A13. 専門知識 に基づく評価実 施能力	B2. チーム運営 能力	C2. 教育プログラ ム開発能力	L2. プレゼンテー ション能力
	A3. 定性・定量 データの分析能 力	A7. 新製品 新事業の 企画提案能力	A10. 情報構造 の設計能力		B3. プロジェクト調 整・推進能力	C3. 人材育成能 力	L3. ファシリテー ション能力
	A4. 現状のモデ ル化能力		A11. プロトタイ ピング能力			C4. 手法・方法 論開発能力	
知 識	HCDに関する理論・関連学問知識・実務知識						
認定HCD 専門家 必須項目数	A群から 7項目 以上			3項目以上 (但しB群、C群からそれぞれ 1項目以上含むこと)		加点項目	
認定HCD スペシャリスト 必須項目数	A群から 6項目 以上			-	-	加点項目	

【実践活動記述書 B-3】 コンピタンス記述書

コンピタンス		16年度定義
B: プロジェクトマネジメントコンピタンス		
B1. プロジェクト 企画能力	人間中心設計に関するプロジェクトを企画計画できる能力のこと *プロジェクトに必要な要件や前提事項を明確にし、プロジェクトのゴール、プロセス、アクティビティ、成果物、チーム構成などを適切に企画することが期待される *プロジェクトは、構想・分析・設計・実装・試験・保守・運用など、製品ライフサイクルのすべての段階が対象となる。(ISO 9241-210の「5. HCDの計画」に相当) *一般的なプロジェクト企画と比較したとき、人間中心設計におけるプロジェクト企画の特徴は、人間中心設計のプロセス推進に必要なスキルを十分に理解した上で、実施可能であり、かつ、人間中心設計の目標達成に焦点をあてた計画を立てる点である	
B2. チーム運営能力	人間中心設計に関するプロジェクトのチームビルディングやチームワークを維持・仲介・推進できる能力のこと *プロジェクトチームが人間中心設計の目標を共有し、個々のプロジェクトメンバー間のコミュニケーションに配慮し、その能力を十全に発揮できるようリードすることが期待される *人間中心設計におけるチーム運営の特徴は、プロジェクトに必要な活動やメンバーのスキルを十分に理解し、人間中心設計の目標達成へ向けて各フェーズにおいてチームとしてのアウトプットが最大化するように人間中心設計の考え方、手技法を活用しプロジェクト全体を推進する点である	
B3. プロジェクト 調整・推進能力	各フェーズ（工程）を判断し、人間中心設計に関するプロジェクト全体を推進できる能力のこと *プロジェクトの推進にあたって関係する様々な部門やチーム、クライアントとの調整、および、プロジェクトのリソース（予算、人材）及びスケジュール、リスクなどを管理/調整することが期待される *人間中心設計に関するプロジェクト調整・推進能力の特徴は、人間中心設計プロセスと各種活動の本質的な意味を十分に理解し、人間中心設計の目標達成へ向けて、適切なアウトプット（全体最適）が得られるようにプロジェクトの各フェーズにおいて調整・推進できる点である	
A. HCD基本コンピタンス		

A1. 調査・評価設計能力	<p>人間中心設計に関する課題、目標に対して主にユーザーを対象にした適切な調査、評価の計画が各フェーズにおいて立案できる能力のこと</p> <p>*実施するプロジェクトについて、人間中心設計の観点から課題を適切に掴み、プロジェクトのゴールや目的に応じて人間中心設計に関する適切な調査・評価の計画を立案し、それらの具体的な実施内容を設計できる（評価/調査仕様を作成できる）ことが期待される</p> <p>*プロジェクトの対象領域に関わる文化的な背景や知識などの情報を把握し、調査・評価すべき事項を判断・選択した上で、プロジェクトの進行に合わせて人間中心設計に関わる調査・評価活動を計画することが求められる。また、個別の調査・評価活動の設計のみならず、プロジェクト全体で必要となる調査・評価活動の実実施計画を作成することが期待される</p> <p>*製品・システム・サービスの開発段階だけでなく、実際のユーザーの利用時の体験（ユーザーエクスペリエンス）に関わる調査、評価も対象となる</p>
A2. ユーザー調査実施能力	<p>ユーザーの利用状況や本質的要求などを把握するために、現場でユーザーの利用文脈調査を適切に実施できる能力のこと</p> <p>*この能力は2つの下位の能力によって構成される</p> <ul style="list-style-type: none"> ・適用する調査手法や実施方法、対象者の選定について、調査の目的や位置づけに応じて適切に判断/選択する能力 ・選択された調査手法や実施方法等に基づいて、自ら適切に調査を実施する能力 <p>*選択された調査手法や実施方法等の実施能力として代表的なものに、以下がある</p> <ul style="list-style-type: none"> ・<u>インタビュー実施能力</u>：対象者との対話を通じて、目的に対し適切な発話を引き出し、言語データを得る能力のこと インタビュー実施にあたっては、対象者とラポールを形成し、調査の目的を深く理解した上で対象者の反応に対して適切な発言促進をかけ、事実や本音を引き出すことが期待される（例：半構造化インタビュー、文脈的質問） ・<u>観察実施能力</u>：ユーザーと利用状況の観察を通じて、様々な事象に気づき、目の前で起きていることと既存知識を結びつけ、洞察を行う能力のこと実施にあたっては、調査者自身の活動が対象者に与える影響を理解し、適切な方法でデータを取得することが期待される（例：行動観察、エスノグラフィ） <p>・上記の他、質問紙調査などユーザー等に対して調査を実施し、ユーザーに関するデータを取得する手法であれば、それらの実施能力が対象となる</p>

<p>A3. 定性・定量データの分析能力</p>	<p>収集した定性的/定量的データを、目的に対して適切な手法を用いて分析しユーザーの特性を把握できる能力のこと</p> <p>*ユーザーの本質的欲求や利用状況などに関して収集された定性・定量データを分析し、調査・評価の目的に沿った、ユーザーの行動や状態の特徴を把握できる能力のこと</p> <p>*様々な手法により取得されたデータに対して、調査の目的とデータの性質に適した解析手法を用いて分析し、客観性・再現性のある結果を抽出することが期待される</p> <p>データの例： [定量データ] アクセスログ、質問紙回答、ライフログ、操作パフォーマンス系データ（生理計測値、メンタルワークロード等） [質的データ] インタビュー発話データ、操作映像、音声</p> <p>解析法の例： [定量的分析] 記述統計、推測統計、多変量解析 [定性的分析] グラウンデッドセオリー法、KJ法、上位下位関係分析、KA法、導線解析</p>
<p>A4. 現状のモデル化能力</p>	<p>ユーザーの利用状況や本質的欲求などについて、調査データや分析結果にもとづいてモデル（構造）化できる能力のこと</p> <p>*モデルとは、複雑なシステムや現実の物事から、その本質（あるいは理想的状態）を抽出し、図や模型、数式などの形式に表現したものであり、概念モデル・物理モデル・数学モデルなど多数存在する</p> <p>*ユーザーの価値観・日常行動・業務の作業内容など、モデルを使用する目的に応じたレベルにおいて、現状の活動・振る舞い・情報についての構造を分析することが期待される</p> <p>*モデル化にあたっては、様々な手法により取得された調査データおよび分析結果にもとづいて、ユーザーの現状を適切に記述することが期待される</p> <p>例：ペルソナ、ワークモデル分析、KJ法、カスタマージャーニーマップ（AsIs）、KA法（価値マップ）</p>
<p>A5. ユーザー体験の構想・提案能力</p>	<p>製品・システム・サービスにおけるユーザーの体験をデザインできる能力のこと</p> <p>*ユーザーの本質的な要求やニーズ特性に基づいて、対象製品やシステムおよびサービスの利用に関する様々なタッチポイント（一連の関わり合いの各場面）における、ユーザーの満足をもたらすようなユーザー体験を構想・提案）すること</p> <p>*ユーザー体験のコンセプトや、対象製品・サービスとユーザー体験との関係をわかりやすく表現することで、提案内容に対し関係者の理解促進が期待される</p> <p>例：カスタマージャーニーマップ（ToBe）、UXコンセプトツリー、ストーリーテリング、理想シナリオ</p>

<p>A6. ユーザー要求仕様作成能力</p>	<p>開発対象に求められるユーザーの要求事項を、調査データや分析結果および構想・提案したユーザー体験から抽出し、ユーザー要求仕様として表現できるとともにそれらに対して適切な評価指標を設定できること</p> <p>*顕在化している要求だけでなく、ユーザーの本質的要求（潜在的な要求）についても抽出できていることが期待される</p> <p>*人間中心設計に関わる適切なKPIの設定やUI/UXに関するメトリクス開発やアクセシビリティへの配慮も含む</p> <p>例：ユーザーシナリオ、ユーザー要求仕様書、コンセプトシート、利用品質メトリクス</p>
<p>A7. 新製品・新規事業の企画提案力</p>	<p>*ユーザーの理解に伴い、今までにない製品・システム・サービス、あるいは事業や研究テーマなどを企画提案できる能力のこと</p> <p>*「ユーザーの利用状況の理解」や「ユーザーの本質的要求の抽出」「コンセプト検証」「ユーザー体験のデザイン（構想・提案）」などの結果にもとづくことが前提となる</p> <p>*人間中心設計視点によるイノベティブな企画提案のための活動を計画できる能力も含む</p> <p>例：ビジネスモデルキャンバス、ビジョン提案型デザイン手法</p>
<p>A8. 製品・システム・サービスの要求仕様作成能力</p>	<p>ユーザー要求事項およびユーザー要求仕様から、製品やシステムおよびサービスなどの設計に必要な要件を定義でき、製品・システム・サービスの要求仕様として表現できる能力のこと</p> <p>*製品・システム・サービスなどの具現化される方向性を示し、各スコープにおける相互の影響や優先順位、実現可能性も含めた、具体的かつ現実的な要件の定義が期待される</p> <p>*アクセシビリティに関する要求に優先度を付けた仕様やアクセシビリティガイドラインを適切に活用できることも期待される</p> <p>例：要件定義書、基本設計書</p>
<p>A9. デザイン仕様作成能力</p>	<p>要求仕様に沿った適切な製品・システム・サービスをデザイン・設計でき、仕様あるいは実体として表現（視覚化）できる能力のこと</p> <p>*デザイン対象となるものとしては、インタフェース、インタラクション、システム、グラフィック、プロダクト（ハードウェア）などがある</p> <p>*ユーザビリティ（製品品質）やユーザエクスペリエンス（利用時の品質）の高い製品・サービスの具現化にとどまらず、具現化に合わせたプレゼンテーション・資料化・改善案の提示などが期待される</p> <p>例：アイデアスケッチ、インタフェース仕様書、ワイヤーフレーム</p>

<p>A10. 情報構造の設計能力</p>	<p>製品やシステム、サービスの使用に際し、ユーザーが情報を理解しやすく、またユーザー自身が情報を探しやすくなるような構造を、要求仕様に基づいて設計できる能力のこと</p> <p>*ユーザーニーズとコンテンツの属性をもとに、適切な構造パターンを選択し分類方針を定め、コンテンツの内容やシステムの動作を類推できるような適切なラベリングを行う</p> <p>*ラベルやキーワードに一貫性を持たせるための命名規則を定義する</p> <p>*類義語の整理や、ドキュメントの属性を分析を行い、メタデータを準備する</p> <p>*構造と分類に沿い、適切なナビゲーションスキームや検索システムを設計する</p> <p>*マルチデバイス対応を考慮し、マルチチャネル対応や外部システムによる情報活用を念頭に、構造化データの出力方法やAPIを設計する</p> <p>例：コンテンツインベントリ、サイトマップ、状態遷移フロー、命名規則リスト、類義語リスト、メタデータ仕様書、ナビゲーション設計書、API設計書、メニュー構造、ドキュメントの構造</p>
<p>A11. プロトタイプリング能力</p>	<p>企画/開発過程でユーザー要求事項およびユーザー要求仕様を、製品・システム・サービスの設計案やデザイン案において実現するため、あるいは、実現されていることを確認するために、プロトタイプを作成できる能力のこと</p> <p>*ペーパープロトタイプから詳細プロトタイプまでであるが、単なる試作ではなく、各開発フェーズ・目的・作成期間に応じた、適切なプロトタイプの作成が期待される</p> <p>*作成にあたっては、主に、開発初期フェーズや検証フェーズで、短期間かつ迅速なラビットプロトタイプリングを主導することが期待される</p> <p>*プロトタイプリングによって得られた結果は、製品・システム・サービス要求仕様およびデザイン仕様に反映される</p> <p>例：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、アクティンアウト（製品やサービスを使用する場面の寸劇）</p>

<p>A12. ユーザーによる評価実施能力</p>	<p>ユーザーに評価対象(製品・システム・サービス)を提示することにより、評価対象がユーザーに適しているかどうかを判断するテストを適切に実施でき、プロジェクトの目的に合わせ結果を適切に分析できる能力のこと</p> <p>*適用する評価指標や評価基準、実施方法、対象者(ユーザー)、評価メンバーの選定については、各開発フェーズ、ユーザーの利用時(運用)において評価の目的や位置づけに応じて適切に判断・選択することが期待される</p> <p>*提示する評価対象は、それぞれの開発段階における成果物が該当する。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することが求められる</p> <p>*実施にあたっては、対象者にかかる身体的・心理的負荷や心理的バイアスを理解して、評価課題や評価環境を適切に設定し、対象者に適切な教示をおこなうことが期待される</p> <p>*評価結果は、認知科学などの学術的な知見にもとづいて客観的に分析し、次の活動に役立てることが期待される</p> <p>例：コンセプト受容性評価、αテスト、シナリオの受容性評価、製品・システム・サービスのユーザビリティ評価</p>
<p>A13. 専門知識に基づく評価実施能力</p>	<p>人間中心設計および関連する専門知識を用いて、製品・システム・サービスのユーザビリティ、ユーザーエクスペリエンス、ユーザーインタフェースなどの良し悪しの判断・指摘ができる能力のこと</p> <p>*適用する評価手法や実施方法、評価メンバーの選定について、評価の目的や開発のフェーズ、ユーザーの利用状況に応じて適切に判断・選択することが期待される。</p> <p>*実施にあたっては、認知科学などにおける学術的な理論や法則、およびユーザビリティの経験則などに基いて、客観的に評価を記述できることが期待される。</p> <p>例：ヒューリスティック法、ウォークスルー法、タスク分析、チェックリスト</p>
<p>C: 導入推進コンピタンス</p>	
<p>C1. 組織導入能力</p>	<p>人間中心設計プロセスの組織への導入やそれを実践する体制に関する企画・計画が立案できる能力のこと</p> <p>*導入にあたって関係者の同意を取り付けるための交渉力や、継続運用が可能な仕組みを構築できる能力も含める</p> <p>*マネジメントの立場から、組織のポリシー(理念・戦略・方針)に沿ったユーザビリティやユーザエクスペリエンスの目標を設定し、組織や部門に対して、人間中心設計プロセスの全部あるいは一部を導入することを計画および立案することが期待される(個別のプロジェクトへの導入については対象外とする)</p> <p>*実施にあたっては、導入の対象とする組織に合わせて、実施体制や組織の在り方、適用する手技法の選択などの計画の他、ガイドラインの策定、ドキュメントの整備、標準化など運用ルールの策定などを行うことが期待される</p>

<p>C2. 教育プログラム開発能力</p>	<p>人間中心設計に関する教育プログラムを開発できる能力のこと</p> <p>*組織や部門への人間中心設計の導入を推進するために、人間中心設計プロセス、または人間中心設計に関する手技法などに関する教育プログラムを開発することが期待される</p> <p>*個別のプロジェクト内でのOJTや自主的な教育・学習活動については対象外とする</p> <p>*プログラム開発にあたっては、対象者が人間中心設計に関する体系的な知識やノウハウを得られる教育プログラムやカリキュラムを立案できることが期待される</p> <p>*特定の組織に限らず、教育機関などにおけるプログラムやカリキュラムの開発も対象とする</p>
<p>C3. 人材育成能力</p>	<p>人間中心設計に関する教育や訓練を行い、組織・メンバー・関係者の人間中心設計に関するスキルを向上できる能力のこと</p> <p>*適切な人材育成計画を立案し、OJTによる訓練、業務内外の研修、講義、ワークショップ、対話など、人間中心設計を学ぶ機会を作ることや、講師やファシリテーターを担当することにより、組織・部門・プロジェクトメンバー・関係者の人間中心設計に関するスキルを向上することが期待される</p>
<p>C4. 手法・方法論開発能力</p>	<p>人間中心設計に関する手技法や、方法論を開発できる能力のこと</p> <p>*人間中心設計の実践を支援する開発プロセスや開発方法論あるいは手技法、人間中心設計実践に必要なコンピタンスに関わる研究/開発し、独自の整理・体系化・一般化にもとづき新たな手法化、方法論化を行うこと</p> <p>*独自の研究に留まらず組織内・外部への積極的な公表やドキュメント化など、成果を外部化することが期待される</p> <p>例：NEM法、UXカーブ法、SEPIA法</p>

L: テクニカルコミュニケーション能力

<p>L1: 文書作成能力</p>	<p>目的に応じて、伝える相手に適切に意図が伝わる文書、ドキュメントを作成できる能力のこと</p> <p>*適切なドキュメント構成、および、適切な文章表現を行うことが期待される</p>
<p>L2: コミュニケーション能力</p>	<p>相手が納得・理解できるよう、活動成果や自身の考えをわかりやすく適切に伝えることのできる能力のこと</p> <p>*ゴール設定、参加ステークホルダーの決定と参集、ストーリーデザイン、資料作成（構成、レイアウト、テキスト、図版など）、実際のプレゼンテーション、質疑応対、フォローなどを適切に行うことが期待される</p>

L3: ファシリテーション能力

HCDに関するプロジェクトを実施する際に行われる様々な活動を、円滑に・容易にできるよう支援するとともに、ステークホルダー(関係者)の参加を促進したり議論・検討の過程のかじ取りを行うことのできる能力のこと

*プロジェクトにおける会議やワークショップのような複数の人々による問題解決、アイデア創造、合意形成、教育・学習など、HCDに関する目的を達成するために実施する活動において、ファシリテーターとして適切なかじ取りを行うことが期待される