

- ① **検討成果について、「スキル標準」の呼称を止め、「スキル変革の方向性」を示す名称に変更してはどうか**
 - ・ DXでは馴染まない、従来のような、枠をはめて評価・管理しようとするに対する批判的観点
 - ・ 従来のITシステムの経験しかない一般的な人材の、DXに向けたスキル変革に特化
 - ・ (案)「Skill Transformation CONCEPT」

- ② **「ビジネスクリエーション領域」は、DXを推進する体制の観点から人材類型（職種）を検討するテーマへ方針転換してはどうか**
 - ・ デザイン思考やリーンスタートアップに関するタスクを具体化し、なぞらえても成果につながるわけではない
 - ・ 人材類型（職種）のイメージ：CDO、プロデューサ、デザイナー、デベロッパ・・・

- ③ **DXに向け、ビジネス側やOT側人材のIT力強化（×IT）を含めた学び直し用途の観点から、スキル／知識の整理を見直してはどうか**
 - ・ 大括り化（ビジネス、エンジニアリング、サイエンス・・・）

- ④ **成果の普及は、DX促進策の一環として考えるべきではないか**
 - ・ 例えば、アジャイル領域の成果は、アジャイルの本質的理解の浸透を促すための取組として
 - ・ 企業に対する新しい管理ツールの導入ではない

- ⑤ **ITSSが、適正な人材評価のディスインセンティブになっているとの指摘に対して何らかの見解を示す必要があるのではないか**
 - ・ 意図しない利用のされ方
 - ・ 例えば、エンジニアの価値が分からない者が、診断ツールに依存することの問題（調達における単価抑制）
 - ・ 使う側の問題だが、ITSSの存在が誘発要因になっているとの指摘