経済産業省

第4回
デザインマネジメント人材の育成
に関するタスクフォース

2025年8月27日

経済産業省　商務情報政策局　情報技術利用促進課

独立行政法人　情報処理推進機構

議事次第

1．開 会　（10分）

（1）前回タスクフォース振り返り

2．議 事　（105分）

（1）現DSSの見直し[意見交換]　（60分）
- DSSの考え方(共有)
- 現デザイン専門人材に関する課題(共有)
- 改訂の方向性(意見交換)

（2）新試験要綱[意見交換]（45分）
- 対象者像･技術水準(意見交換)
- 試験の方向性(意見交換)

3．閉 会　（5分）

（1）次回開催のご案内

1. 開会

1-(1)：前回タスクフォース振り返り

総括

- スコープ(「デザインプロセスのマネジメント」「デザインの考え方を用いた組織のマネジメント」)やスキルの方向性について、大きな異論はなかった。一方、「２つを共存させた試験化は難しいのでは」「デザインマネジメントというテーマでよいのか」といった観点で意見があった。
- 今後のタスクフォースにおいて、これらに対する見解や、具体的な試験案を示し、継続してディスカッションを行うことを通じて認識合わせを行う。

①スコープ

■スコープ

- **「デザインプロセスのマネジメント」「デザインの考え方を用いた組織のマネジメント」の2つは位相が異なる**。前者は、組織の中でデザイン能力が既にあって、新しい製品・サービスを開発することに活用するマイクロなアプローチ。後者は、デザインの潜在的な能力を使って、サイロを打破することに期待値を置き、組織の改革をするマクロなアプローチ。**前者と後者で集合が被っていないので、共存させた試験化が難しい**かもしれない。前者は、デザインマネジメント試験として成り立つと思うが、後者は、試験にするなら、デザイン態度やマインドセットの試験になると思う。
- **前者と後者は共存しうる**と考える。**「デザイン」というワードをいれた試験を作ることに意味がある**。デザインの素養を持った人がサイロ化の問題に無力ではない。人間中心という言葉になるが、ユーザーの立場にたつ人は強い。デザインの人とイノベーションの人がたくさんいて、２つに対応できるとMETIとIPAが主張すれば成り立つと思う。

②テーマ/持つべきスキル

■テーマ

- **今回のスコープの２つをデザインマネジメントという言葉で語るのは難しい**。過去の特許庁の議論では、「デザイン経営」という言葉だと逃げ場として機能できた。**デザインという4文字を使う場合、その言葉が引っ張ってしまうバイアスを除くため丁寧に説明してあげる必要がある**。

■持つべきスキル

- **「主体性」「自分事」は実践の中で身につくものであり、試験で問うのは難しい**かもしれない。大学の現場でも、頭でわかっているのことと実践できていることの間には乖離があることが多くある。
- **座学的に“こういうもの”と言われた方が早く身につくこともある**のではないか。まずは知っておくだけで意義があると思う。

2. 議事(1)：現DSSの見直し

別紙参照

2. 議事(2)：新試験要綱

別紙参照

3. 閉会

参考：プロモーション戦略

目的

■ 関係組織(国(経産省/IPA)・団体(HCS共創機構など))によるプロモーションにより、各企業やビジネスパーソン・学生における「デザインマネジメント」の認知度向上や実行度向上、並びに、デザインマネジメント人材の育成につなげること

施策

※「誰が」主体となって、「誰に」「何を」実施するかを整理する

誰に

誰が

主体	企業・大学(HCS共創機構会員企業・大学/それ以外)			教育関連機関・企業	社会全体
	当該人材を目指す当事者	経営層	大学		
経産省/IPA	• XX	• 経営者向け啓発コンテンツ作成	• XX	• 試験教材作成に向けた連携	• 政府公式報告書等を通じて情報を発信 • XX
団体(HCS共創機構など)	• 育成コンテンツ作成	• XX	• XX	• XX	• XX

image

➢ 次回タスクフォースにて、各委員より、アイディアの発表をお願いしたいと考えていますので、次回までにご検討をお願いいたします。(別途メールでご依頼いたします)

参考資料

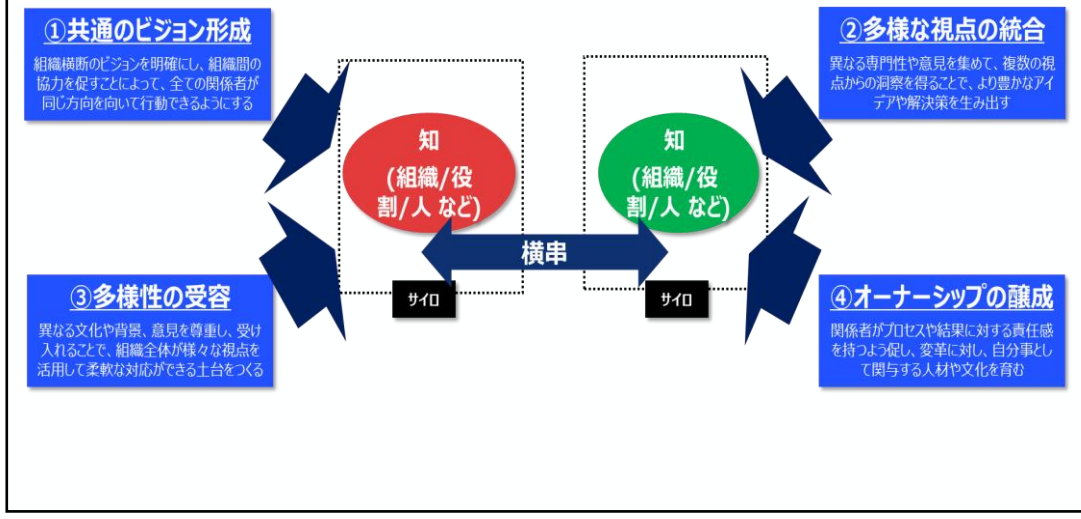
デザインマネジメントの全体像(イメージ図)

製品やサービス、ビジネスモデルの変革

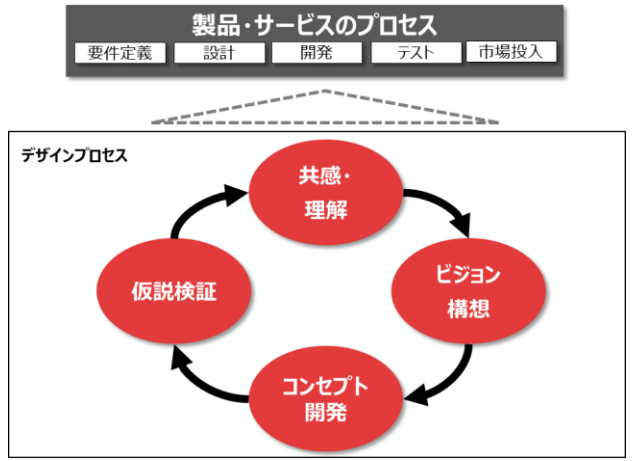
業務そのものや、組織、プロセス、企業文化・風土の変革

デザインマネジメント

デザインの考え方を用いた組織のマネジメント



デザインプロセスのマネジメント

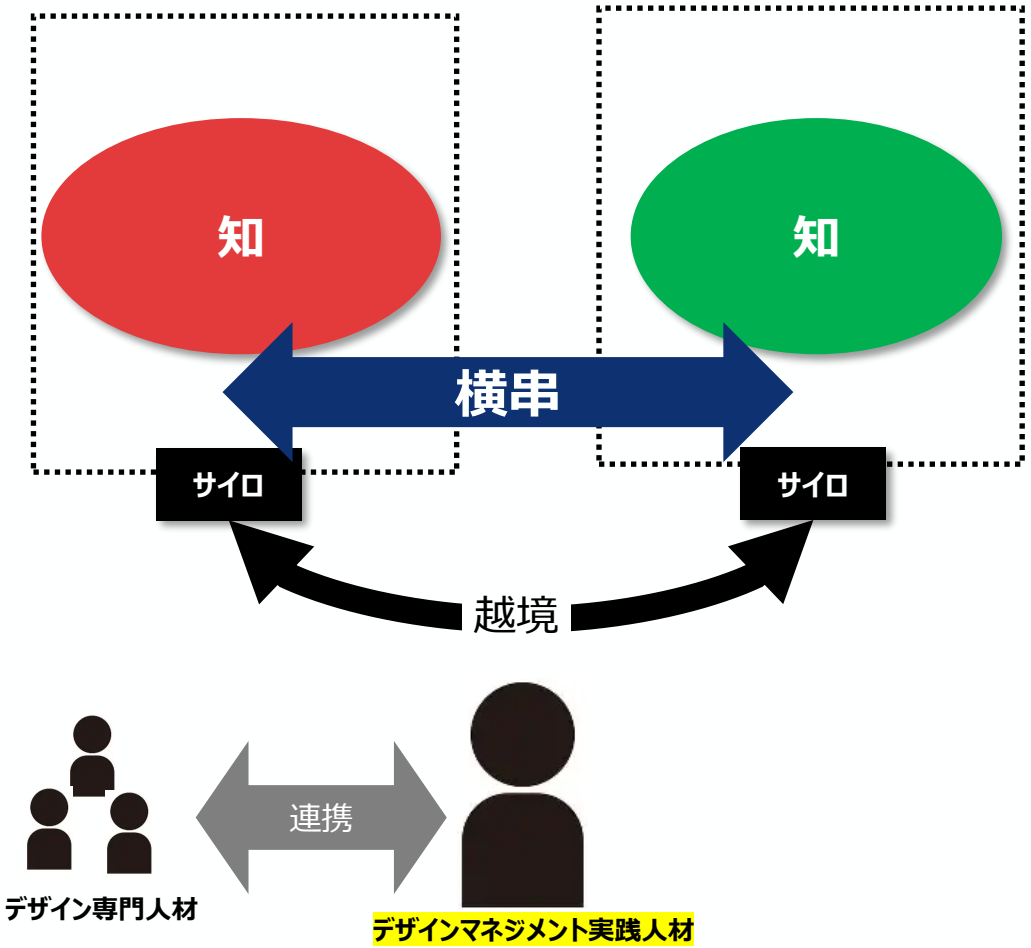


デザインが持つ機能(例)

- 共通のビジョン形成
- 多様な視点の統合
- 多様性の受容
- 顧客中心の思考
- 継続的かつ反復的なプロセス
- 探索的アプローチ

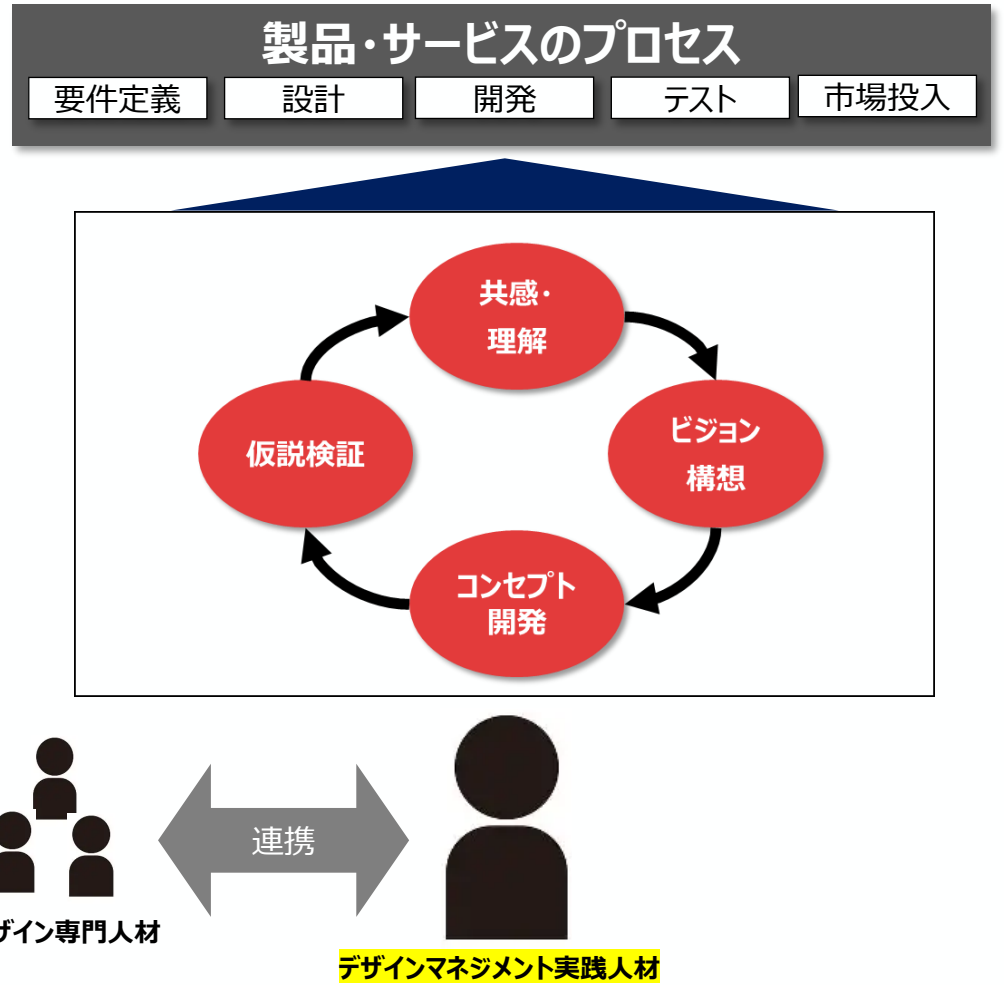
デザインマネジメント実践人材のふるまい

デザインの考え方を用いた組織のマネジメント



自身がオープンマインドをもって、あらゆる
壁を行き来(越境)して知と知を接着する

デザインプロセスのマネジメント



製品・サービスのプロセスに、デザインプロセスを取り入れる

デザインマネジメントスキル

組織

デザインプロセスのマネジメント
ユーザーリサーチの方法論
アイデア創出技法
プロトタイピングの重要性　など

デザインの考え方を用いた組織のマネジメント
ユーザー中心の文化の構築
チームワークとコラボレーション
デザイン思考の浸透　など

×

個人

構想する力
ブレインストーミング
プロトタイピング
シナリオプランニング　など

理解する力
観察
サーベイ(調査)
多様性の受容　など

伝える力
ビジュアル化
ストーリーテリング
フィードバックの収集　など

試験項目例

■組織

分類	試験項目	用語
デザインプロセスのマネジメント	ユーザーリサーチの方法論	ユーザーリサーチ、ペルソナ作成、カスタマージャーニーマップ
	アイデア創出技法	ブレインストーミング、リバースブレインストーミング
	プロトタイピングの重要性	低忠実度プロトタイプ、高忠実度プロトタイプ
	ユーザビリティテストの手法	ユーザビリティテスト、評価基準
	デザインサイクルの理解	イテレーション、フィードバックループ
	データ分析と意思決定	データ分析、意思決定支援、根拠に基づく判断
デザインの考え方を用いた組織のマネジメント	ユーザー中心の文化の構築	ユーザー中心、文化改善、文化醸成
	チームワークとコラボレーション	クロスファンクショナルチーム、協力
	デザイン思考の浸透	デザイン思考、組織文化、柔軟性
	リーダーシップの役割	デザイン志向、リーダーシップ、組織の影響
	イノベーションの促進	イノベーション、創造性、問題解決
	評価とフィードバックのシステム	成果測定、フィードバック、評価基準

■個人

分類	試験項目	用語
理解する	ユーザーのニーズ理解	ユーザーリサーチ、インタビュー、観察、ニーズ分析
	データ収集と分析	定量データ、定性データ、データ分析、パターン認識
	文化的文脈への理解	市場調査、トレンド分析、社会的文脈、文化的理解
	ビジネスモデルの分析	ビジネス環境、競合分析、戦略的評価
構想する	創造的アイデアの発想	ブレインストーミング、クリエイティブシンキング、発想法
	プロトタイピング	初期モデル、実験、ユーザーテスト、インタラクション
	シナリオプランニング	ストーリー作成、将来予測、リスク管理、状況分析
	デザイン主導型イノベーション	デザイン思考、イノベーション戦略、デザインプロセス
伝える	メッセージの明確化	ビジュアル化、プレゼンテーション、情報デザイン
	ストーリーテリング技術	語り口、感情的つながり、コンセプト説明、エンゲージメント
	フィードバックの促進と活用	フィードバック収集、改善提案、評価、反応収集
	チームコミュニケーション	コラボレーション、コミュニケーション戦略、チームダイナミクス