デジタルスキル標準：DX推進スキル(DSS-P)の見直しについて

2025年8月27日

IPA Better Life with IT

アジェンダ

- DX推進スキル標準(DSS-P)：デザイナー類型ついて
- DSS-P:デザイナーに関する課題
- DSS-P:デザイナー改訂の方向性

DX推進スキル標準(DSS-P)：デザイナー類型ついて

DX推進スキル標準(DSS-P)：デザイナー類型ついて①

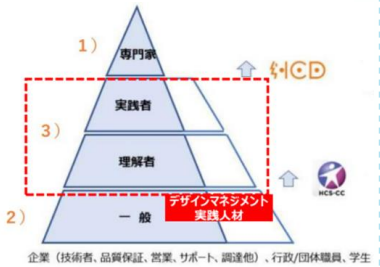
デジタルスキル標準（DSS）

（令和４年12月策定、令和5年8月・令和6年7月生成AI対応）

- DX・AI時代に必要な人材像をデジタルスキル標準（DSS）として整理。
- ①市場に提供される人材育成プログラムやスキル評価サービスがDSSに準拠し、②大手中心にDSSに基づく社内人材育成が加速。（例：トヨタ、ホンダ、イオン、味の素、旭化成等）

参考：活用事例集（IPA）https://www.ipa.go.jp/jinzai/skill-standard/dss/case.html

デザインマネジメント実践人材



※デザインマネジメントTFでの表現

DSS-L

全てのビジネスパーソン（経営層含む）

<DXリテラシー標準>

全てのビジネスパーソンが身につけるべき知識・スキルを定義

- ビジネスパーソン一人ひとりがDXに参画し、その成果を仕事や生活で役立てる上で必要となるマインド・スタンスや知識・スキル（Why、What、How）を定義し、それらの行動例や学習項目例を提示

Why	What	How
DXの背景	DXで活用されるデータ・技術	データ・技術の利活用
社会、顧客・ユーザー、競争環境の変化	ビジネスの場で活用されているデータやデジタル技術	データやデジタル技術の利用方法、活用事例、留意点

マインド・スタンス

社会変化の中で新たな価値を生み出すために必要な意識・姿勢・行動

DSS-P

DXを推進する人材

<DX推進スキル標準>

DXを推進する人材類型の役割や習得すべきスキルを定義

- DX推進に主に必要な５つの人材類型、各類型間の連携、役割（ロール）、必要なスキルと重要度を定義し、各スキルの学習項目例を提示

＊第１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資料抜粋

DX推進スキル標準(DSS-P)：デザイナー類型ついて②

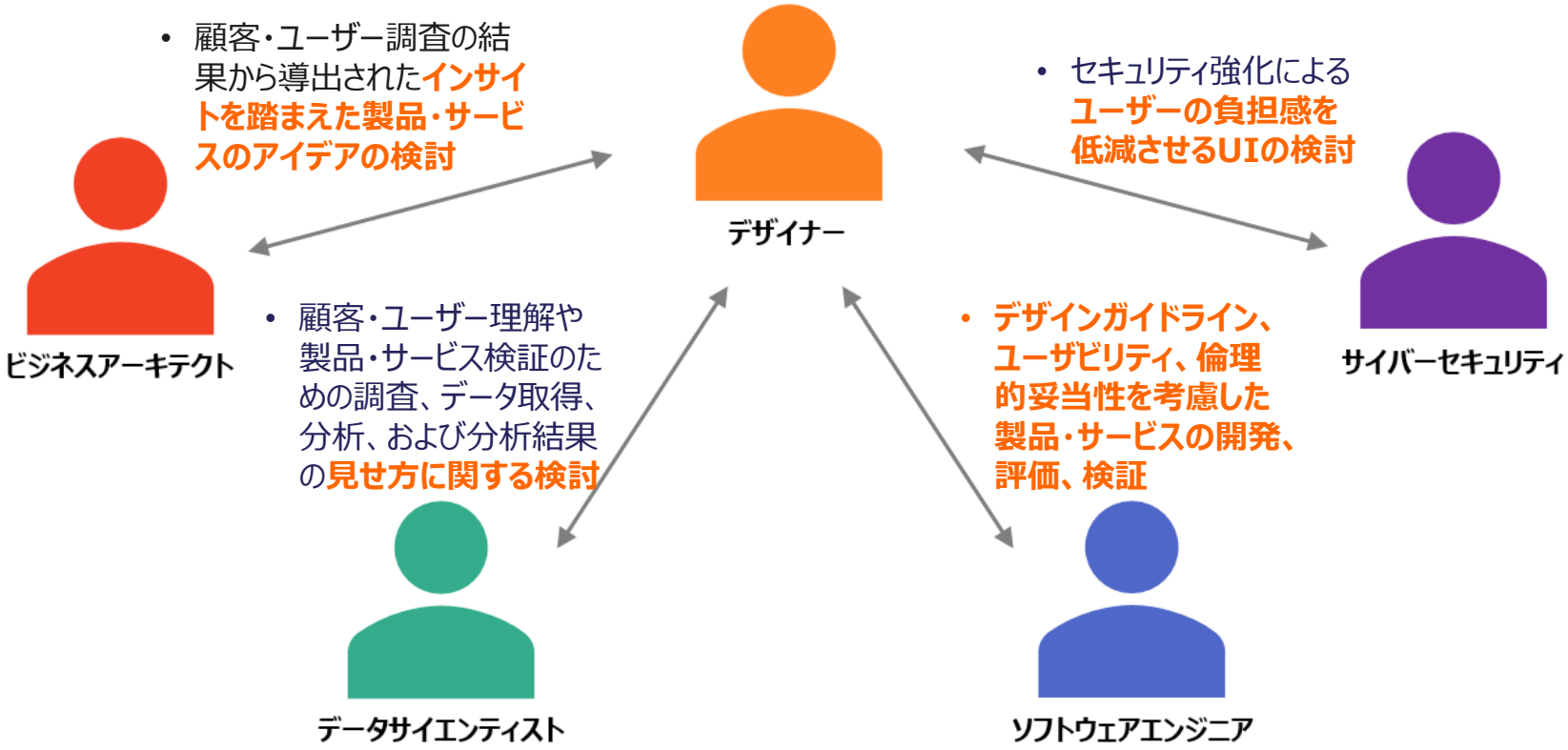
【定義】ビジネスの視点、顧客・ユーザーの視点等を総合的にとらえ、製品・サービスの方針や開発のプロセスを策定し、それらに沿った製品・サービスのありかたのデザインを担う人材

- **デザイナーが活躍する場面**
  - **個別のデータやデジタル技術を活用した取組み（個別の製品・サービス・業務の単位を想定）を対象**
  - 個別の取組みの中には、**製品・サービスの提供先が社内である場合も含まれる。**
  - 個別の取組みの中では、**DXを進めていくためのあらゆるプロセス（例：構想、実装、仮説検証、導入後の効果検証等）においてデザイナーが活躍する**ものと想定。デザインに期待される役割の変化を踏まえ、単なる外観のデザインだけでなく、**新たな製品・サービスの構想においてもデザイナーが活躍する**ものとする。

DX推進スキル標準(DSS-P)：デザイナー類型ついて③

- **期待される役割**
  - 顧客・ユーザー視点でのアプローチを、取組みの関係者が常に意識できるように導く
  - 倫理的観点を踏まえた顧客・ユーザーとの接点（製品・サービスと顧客・ユーザーとが関わるポイント）のデザインを行

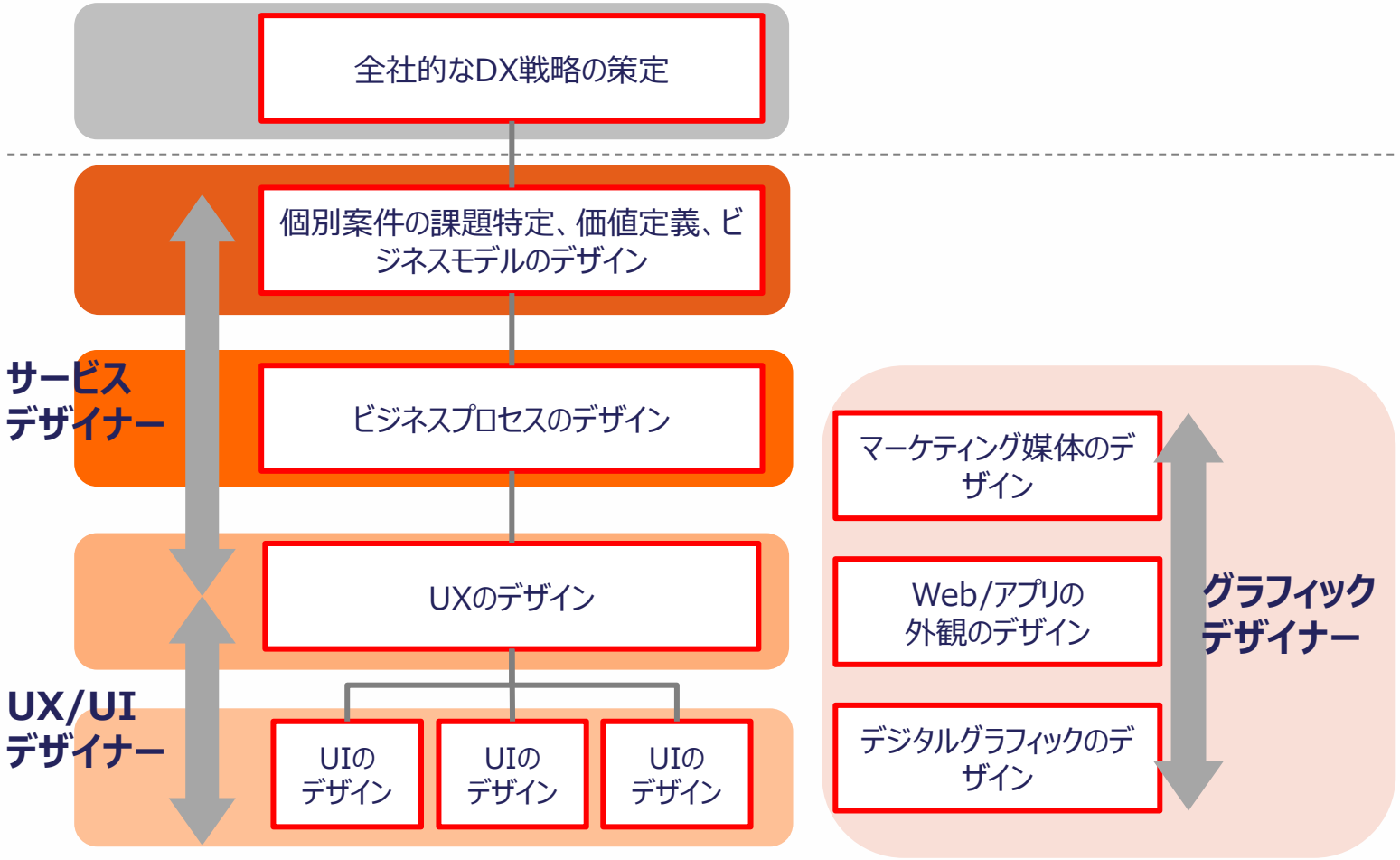
- **他の人材類型との連携例**



DX推進スキル標準(DSS-P)：デザイナー類型ついて④

- **デザイナーのロールについて**

＊各ロール（役割）がデザインする対象



＜DXの推進において担う責任＞

サービスデザイナー
社会、顧客・ユーザー、製品・サービス提供における社内外関係者の課題からバリュープロポジションを定義し製品・サービスの方針（コンセプト）を策定するとともに、それを継続的に実現するための仕組みのデザインを行う

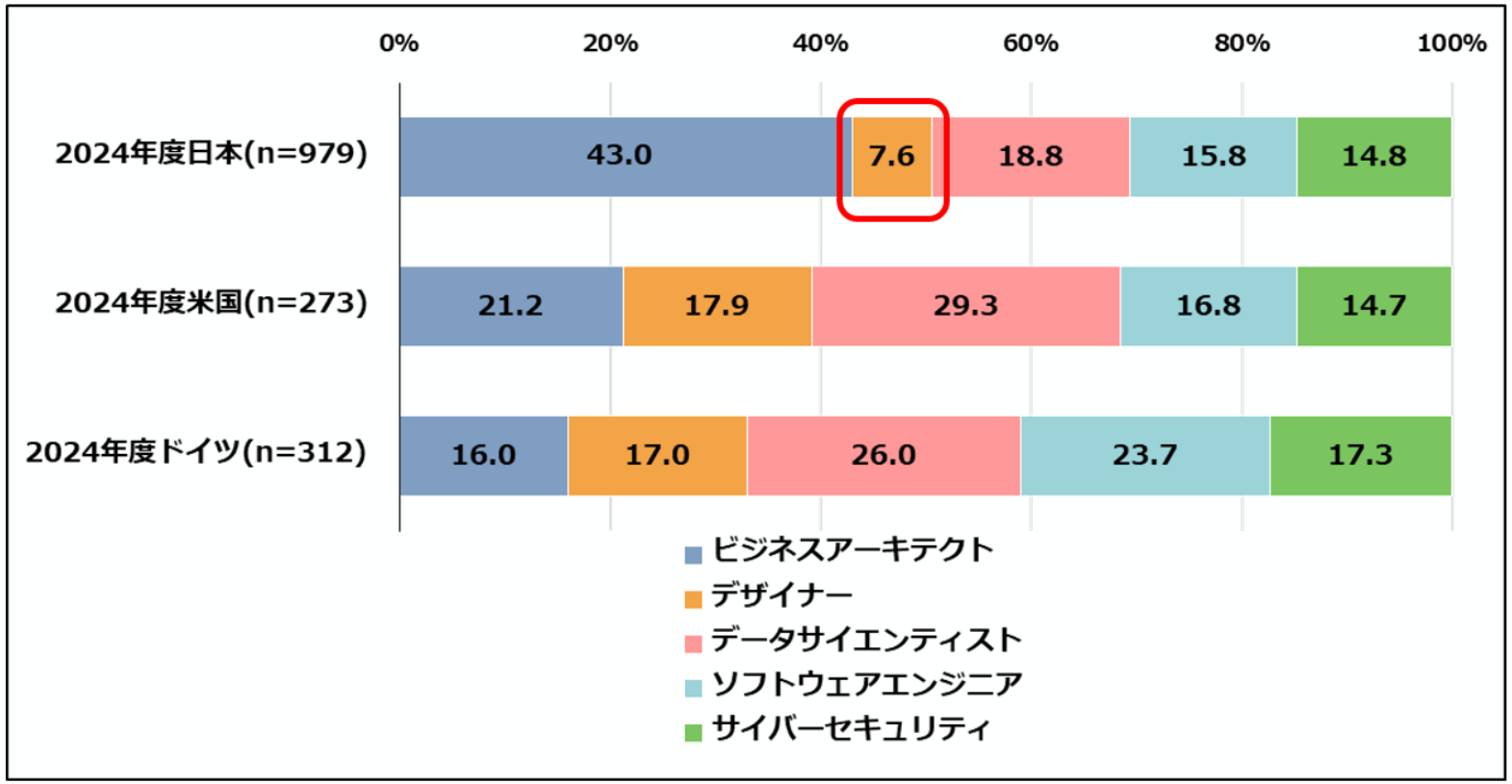
UX/UIデザイナー
バリュープロポジションに基づき製品・サービスの顧客・ユーザー体験を設計し、製品・サービスの情報設計や、機能、情報の配置、外観、動的要素のデザインを行う

グラフィックデザイナー
ブランドのイメージを具現化し、ブランドとして統一感のあるデジタルグラフィック、マーケティング媒体等のデザインを行う

DSS-P:デザイナーに関する課題

DX動向2025：DXを推進する人材の不足感

- **最も不足している人材(国別)**



※DXへの取組みの設問で**「全社戦略に基づき、全社的にDXに取組んでいる」「全社戦略に基づき、一部の部門においてDXに取組んでいる」「部署ごとに個別でDXに取組んでいる」**を選択し、人材類型別の「量」の確保状況の設問で「やや不足している」「大幅に不足している」を選択した企業が対象

IPA「DX動向2025」における調査では、DXに取り組んでいる企業において、「デザイナー」の不足感が最も少ない回答となっている。

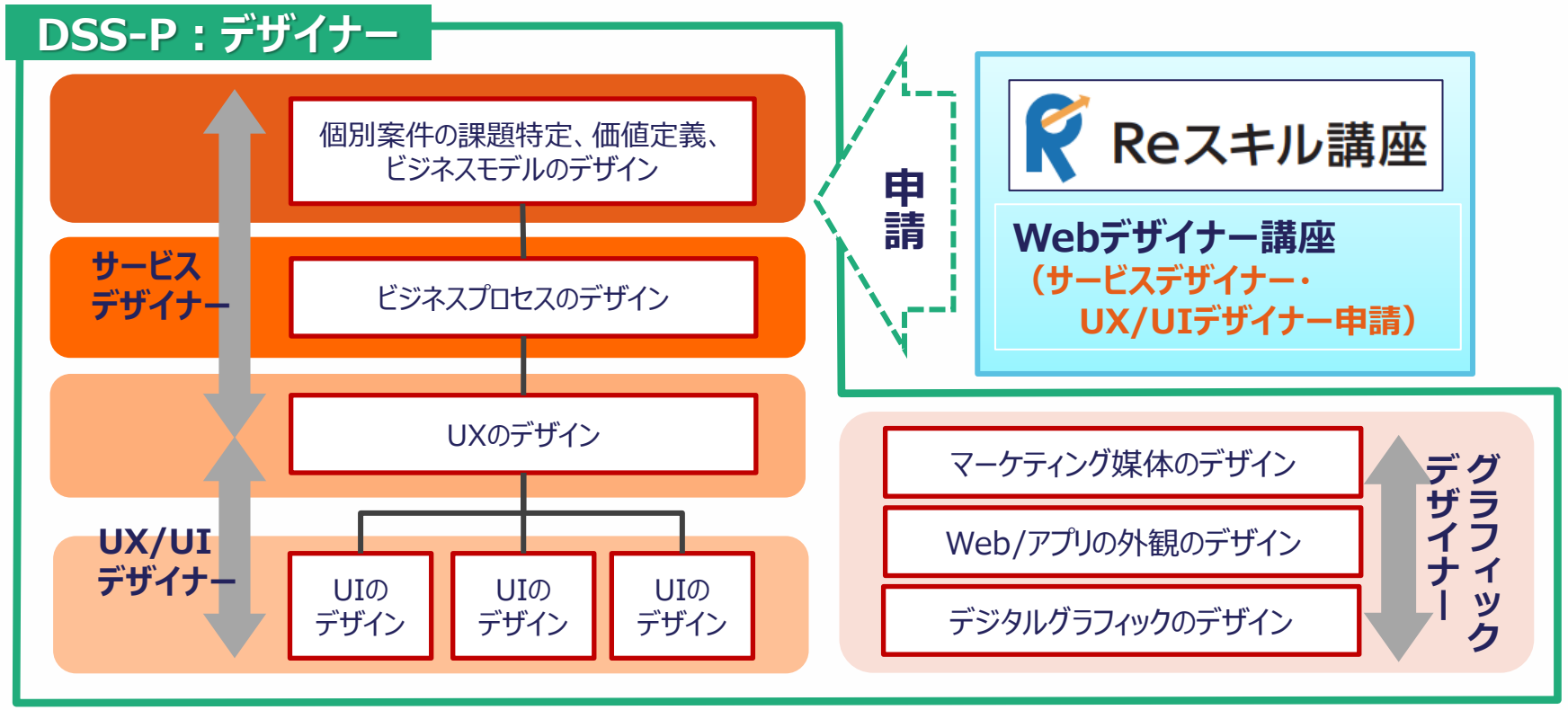
デザイナー人材が充足してるというよりは、企業や研修事業者との会話からは、
- 当該類型の役割の認知不足
- 育成するための環境整備が不足

といった様子も垣間見える。

Reスキル講座認定制度：デザイナー申請講座の状況について

- **Reスキル講座認定制度（第四次産業革命スキル習得講座認定制度）**

  - IT・データを中心とした将来の成長が強く見込まれ、雇用創出に貢献する分野において、**社会人が高度な専門性を身に付けてキャリアアップを図る、専門的・実践的な教育訓練講座を経済産業大臣が認定する制度。**
  - Reスキル講座は、厚生労働省の教育訓練給付制度と連携し、専門実践教育訓練の対象講座の一つとして位置づけられています。
  - **申請時には、申請講座がDSSのどのロールを育成するものなのかを指定。**



回を追うごとに、Webデザイナー育成講座が増加傾向にあり、市場に一定数求められてる様子が伺える。

申請されている講座内容としては、ツール操作の指導が大半であり、講座内容の成熟度が求められている一方で、当該デザイナーを受け入れるロールとしては、現状のロールでは相応とは言えない。

https://www.meti.go.jp/policy/economy/jinzai/reskillprograms/index.html

DSS-P:デザイナー改訂の方向性

DSS-P：デザイナー見直しについて①

◆ 目的

- 現行のDSS-P（デザイナー類型）における認知不足やロールの誤解、ロール自体の不足といった課題を踏まえ、適切な見直しを図る。
- 実態に即した正確な役割認知と市場ニーズへの対応を促進するとともに、デザイナーの活躍の場を広げ、デザインの力を活用して企業のDXを一層推進することを目指した議論を行う。

◆ 論点について

コミュニケーション領域におけるデザイナーロール新設検討

① 「グラフィックデザイナー」を廃止し、新たにコミュニケーション領域の役割を拡充したロールを新規追加すること
② (①が妥当として)「Webディレクター／コミュニケーションデザイナー」という役割は妥当か
③ (②が妥当として)新ロールが持つ役割、機能としては、どのようなものが期待されるか

DSS-P：デザイナー見直しについて②

【プロダクト領域】
（ユーザ体験、サービス設計関連）

【コミュニケーション領域】
（ブランド・情報伝達関連）

DSS-P：デザイナー

サービスデザイナー
- 個別案件の課題特定
- 価値定義
- ビジネスモデルのデザイン
- ビジネスプロセスのデザイン

UX/UIデザイナー
<UX>
- ユーザ体験の検討
- 情報設計

<UI>
- 情報配置
- 動的要素デザイン

Webデザイナー
- Webサイト設計・制作
- HTML/CSS/JavaScript
- レスポンシブ＆SEO対策

グラフィックデザイナー
廃止
- マーケティング媒体のデザイン
- Web/アプリの外観のデザイン
- ブランドイメージの可視化

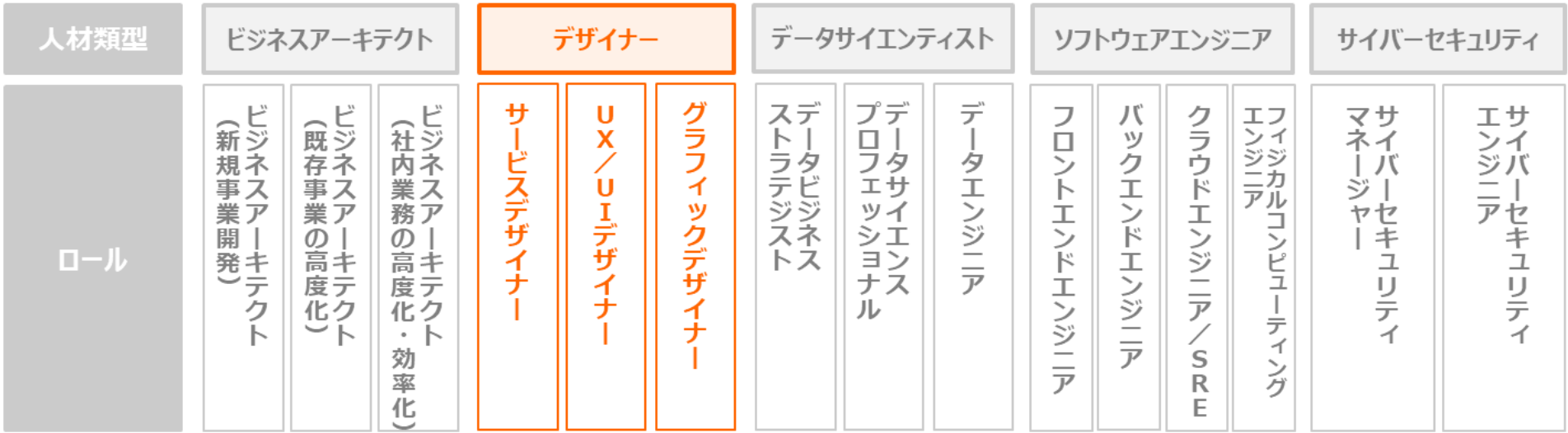
Webディレクター／コミュニケーションデザイナー
新設
- ブランド戦略やコンセプトの設計
- クロスメディアを用いたコミュニケーション戦略
- プロジェクト管理
- クライアントや制作チームとの調整・進行管理
- ユーザーや市場理解に基づいたコミュニケーション設計

- Webデザイナーは、市場で増加傾向にあるものの、生成AIの発展により一時的な派生では？という懸念あり。
- コミュニケーション領域をフォローするロールが充足していない。
- コミュニケーション領域をフォローする役割を設置するなら、「Webディレクター」もしくは、「コミュニケーションデザイナー」が有効か。

Appendix

デジタルスキル標準：ＤＸ推進スキル　デザイナー類型抜粋

デザイナーのロール｜ロールの定義



◆ DX推進プロセスによるロール区分

- ✓ 「デザイナー」という類型を、業務の違いによって区分したものが「ロール」である。
- ✓ デザイナーは、**DX推進のあらゆるプロセス**（例：構想、実装、仮説検証、導入後の効果検証　等）**において活躍することが想定されるため、**わかりやすさの観点からこれらのプロセスを大括りに以下の3つに分け、それに沿ってロールを分解した。
  - ①　バリュープロポジションの定義、製品・サービスのビジネスモデルやビジネスプロセスのデザイン、方針（コンセプト）の策定
  - ②　製品・サービスにおける顧客・ユーザー体験の検討、情報設計や機能や情報の配置、外観、動的要素のデザイン
  - ③　ブランドイメージの具現化、デジタルグラフィック、マーケティング媒体等のデザイン
- ✓ ②について、設計はUX（製品・サービスの顧客・ユーザー体験）を踏まえて行う必要があり、**UXを切り離して設計した製品・サービスではバリュープロポジションを実現できない可能性があるため、UXデザインとUIデザインは一体のロールとして定義**した。
- ✓ 企業のDXを進めていくうえでは、ここに示すロールの担い方はそれぞれである。企業規模や取組みテーマの規模などによって、**1つのロールを複数人で担う、若しくは1人が複数のロールを担うことも想定される。**
- ✓ また、これらのロールのうち、**DX推進をこれから始める企業が特に優先的に揃えた方がよいと思われるロールは、UX/UIデザイナー**であると考えられる。
  ただし、より規模の大きな企業において全社的な変革を進める場合は**サービスデザイナー**も重宝される場合がある。
  - 顧客・ユーザー体験の検討や製品・サービスの設計は、DX推進の取組みにおけるデザイナーのコアな業務である一方、サービスデザイナーはビジネスアーキテクト類型でも一定カバーすることができ、グラフィックデザイナーは専門性の高さから外注とする選択肢が考えられるため

デザイナーのロール｜スキルマッピングの考え方

サービスデザイナー

- ✓ **「顧客・ユーザー理解」や「価値発見・定義」のスキルにおいて、知識とともに高い実践力が求められる。**
  - 顧客・ユーザーの課題特定や、バリュープロポジションの定義、製品・サービスの方針（コンセプト）の策定を行う際に必要
- ✓ **「戦略・マネジメント・システム」や「ビジネスモデル・プロセス」関連のスキルについても、**ビジネスアーキテクトと協働しながら実践できる程度の**知識と実践力を幅広く持ち合わせていることが求められる。**
  - 社会や社内外関係者（製品・サービス提供における関係者）の課題特定、製品・サービスの方針（コンセプト）を継続的に実現するための仕組みのデザイン、ビジネス視点からの実現可能性の検証をビジネスアーキテクトと協働して行う際に必要

UX/UIデザイナー

- ✓ **「顧客・ユーザー理解」や「価値発見・定義」「設計」のスキルにおいて、知識とともに高い実践力が求められる。**
  - 顧客・ユーザー体験の検討や、情報設計、機能や情報の配置、外観、動的要素のデザインを行う際に必要
- ✓ **「テクノロジー」関連のスキルや、**顧客・ユーザーとの接点をデザインする際に必要な**「プライバシー保護」のスキルについても、**別類型（ソフトウェアエンジニアやサイバーセキュリティ等）と協働しながら実践できる程度の**知識を幅広く持ち合わせていることが求められる。**
  - 製品・サービスのプロトタイプ作成を別類型（ソフトウェアエンジニアやサイバーセキュリティ等）と協働して行う際に必要

グラフィックデザイナー

- ✓ **「その他デザイン技術」のスキルにおいて、知識とともに高い実践力が求められる。**
  - デジタルグラフィック、マーケティング媒体等のデジタル関連のデザインや、事業や製品・サービスを展開する中での各種コンテンツのデザイン全般を行う際に必要
- ✓ **「マーケティング」や「ブランディング」のスキルについて、**マーケティングやブランディングの専門家と協働しながら実践できる程度の**知識と実践力を持ち合わせていることが求められる。**
  - ブランドのイメージの可視化、具現化をマーケティングやブランディングの専門家と協働して行う際に必要

デザイナーのロール｜担う責任・主な業務・スキル（1/3）

人材類型	デザイナー
ロール	**サービスデザイナー**
DXの推進において担う責任	社会、顧客・ユーザー、製品・サービス提供における社内外関係者の課題からバリュープロポジションを定義し製品・サービスの方針（コンセプト）を策定するとともに、それを継続的に実現するための仕組みのデザインを行う
主な業務	• 市場調査や顧客・ユーザー調査を通じて社会や顧客・ユーザー、製品・サービスを提供するステークホルダー全体の課題を特定し、顧客・ユーザー、事業、技術の観点を踏まえつつ、バリュープロポジションを定義する • バリュープロポジションに基づき、製品・サービスの方針（コンセプト）を策定するとともに、それを継続的に実現するための仕組みのデザインを行う • 仮説検証（PoC等）、本格導入、導入後のそれぞれの段階において、バリュープロポジションや製品・サービスの方針の実現可能性（実際に顧客・ユーザーに提供したい体験を提供できるか、顧客・ユーザーにとって有用か、ビジネスとして成立するか）を検証する • 構想策定のプロセスの中で、共同作業者や顧客・ユーザーの意見を集約し、同じゴールへ導くための場のデザイン（コーディネート）や、その場のファシリテートを行う

必要なスキル

カテゴリー	サブカテゴリー	スキル項目	重要度
ビジネス変革	戦略・マネジメント・システム	ビジネス戦略策定・実行	b
		プロダクトマネジメント	b
		変革マネジメント	b
		システムズエンジニアリング	c
		エンタープライズアーキテクチャ	c
		プロジェクトマネジメント	c
	ビジネスモデル・プロセス	ビジネス調査	b
		ビジネスモデル設計	b
		ビジネスアナリシス	b
		検証（ビジネス視点）	b
		マーケティング	b
		ブランディング	c
	デザイン	顧客・ユーザー理解	a
		価値発見・定義	a
		設計	b
		検証（顧客・ユーザー視点）	a
		その他デザイン技術	c

カテゴリー	サブカテゴリー	スキル項目	重要度
データ活用	データ・AIの戦略的活用	データ理解・活用	c
		データ・AI活用戦略	c
		データ・AI活用業務の設計・事業実装・評価	c
	AI・データサイエンス	数理統計・多変量解析・データ可視化	d
		機械学習・深層学習	d
	データエンジニアリング	データ活用基盤設計	d
		データ活用基盤実装・運用	d
テクノロジー	ソフトウェア開発	コンピュータサイエンス	d
		チーム開発	d
		ソフトウェア設計手法	d
		ソフトウェア開発プロセス	d
		Webアプリケーション基本技術	d
		フロントエンドシステム開発	d
		バックエンドシステム開発	d
		クラウドインフラ活用	d
		SREプロセス	d
		サービス活用	d

カテゴリー	サブカテゴリー	スキル項目	重要度
テクノロジー	デジタルテクノロジー	フィジカルコンピューティング	c
		その他先端技術	d
		テクノロジートレンド	c
セキュリティ	セキュリティマネジメント	セキュリティ体制構築・運営	d
		セキュリティマネジメント	c
		インシデント対応と事業継続	c
		プライバシー保護	c
	セキュリティ技術	セキュア設計・開発・構築	d
		セキュリティ運用・保守・監視	d
パーソナルスキル	ヒューマンスキル	リーダーシップ	z
		コラボレーション	z
	コンセプチュアルスキル	ゴール設定	z
		創造的な問題解決	z
		批判的思考	z
		適応力	z

【重要度凡例】
a　高い実践力と専門性が必要
b　一定の実践力と専門性が必要
c　説明可能なレベルで理解が必要
d　位置づけや関連性の理解が必要
z　役割や状況に応じた実践力が必要

デザイナーのロール｜担う責任・主な業務・スキル（2/3）

人材類型	デザイナー
ロール	**UX/UIデザイナー**
DXの推進において担う責任	バリュープロポジションに基づき製品・サービスの顧客・ユーザー体験を設計し、製品・サービスの情報設計や、機能、情報の配置、外観、動的要素のデザインを行う
主な業務	• バリュープロポジションに基づき、顧客・ユーザーが製品・サービスとの接点においてとる行動や、行動に至る経緯・思考・感情を可視化し、製品・サービスの顧客・ユーザー体験を設計する • 製品・サービスの方針（コンセプト）を、仕様・ガイドライン・デザインプリンシプル等の形に具体化し、顧客・ユーザーにとって心地よい体験を実現するための、製品・サービスにおける情報設計や、機能や情報の配置、外観、動的要素（Look&Feel）のデザインを行う • PoCや本格導入、導入後のそれぞれの段階において、ブランディング、マーケティング施策と連動したWebやアプリケーション等のプロトタイプ作成を行う • PoCや本格導入、導入後のそれぞれの段階において、ユーザビリティ評価（顧客・ユーザーが迷わず目的の情報までたどり着けたかの検証）を行う

必要なスキル

カテゴリー	サブカテゴリー	スキル項目	重要度
ビジネス変革	戦略・マネジメント・システム	ビジネス戦略策定・実行	d
		プロダクトマネジメント	c
		変革マネジメント	d
		システムズエンジニアリング	d
		エンタープライズアーキテクチャ	d
		プロジェクトマネジメント	c
	ビジネスモデル・プロセス	ビジネス調査	d
		ビジネスモデル設計	d
		ビジネスアナリシス	d
		検証（ビジネス視点）	d
		マーケティング	b
		ブランディング	c
	デザイン	顧客・ユーザー理解	a
		価値発見・定義	a
		設計	a
		検証（顧客・ユーザー視点）	a
		その他デザイン技術	c

カテゴリー	サブカテゴリー	スキル項目	重要度
データ活用	データ・AIの戦略的活用	データ理解・活用	d
		データ・AI活用戦略	d
		データ・AI活用業務の設計・事業実装・評価	d
	AI・データサイエンス	数理統計・多変量解析・データ可視化	d
		機械学習・深層学習	d
	データエンジニアリング	データ活用基盤設計	d
		データ活用基盤実装・運用	d
テクノロジー	ソフトウェア開発	コンピュータサイエンス	c
		チーム開発	b
		ソフトウェア設計手法	c
		ソフトウェア開発プロセス	c
		Webアプリケーション基本技術	c
		フロントエンドシステム開発	c
		バックエンドシステム開発	c
		クラウドインフラ活用	c
		SREプロセス	c
		サービス活用	c

カテゴリー	サブカテゴリー	スキル項目	重要度
テクノロジー	デジタルテクノロジー	フィジカルコンピューティング	c
		その他先端技術	d
		テクノロジートレンド	c
セキュリティ	セキュリティマネジメント	セキュリティ体制構築・運営	d
		セキュリティマネジメント	d
		インシデント対応と事業継続	d
		プライバシー保護	c
	セキュリティ技術	セキュア設計・開発・構築	d
		セキュリティ運用・保守・監視	d
パーソナルスキル	ヒューマンスキル	リーダーシップ	z
		コラボレーション	z
	コンセプチュアルスキル	ゴール設定	z
		創造的な問題解決	z
		批判的思考	z
		適応力	z

【重要度凡例】
a　高い実践力と専門性が必要
b　一定の実践力と専門性が必要
c　説明可能なレベルで理解が必要
d　位置づけや関連性の理解が必要
z　役割や状況に応じた実践力が必要

デザイナーのロール｜担う責任・主な業務・スキル（3/3）

人材類型	デザイナー
ロール	**グラフィックデザイナー**
DXの推進において担う責任	ブランドのイメージを具現化し、ブランドとして統一感のあるデジタルグラフィック、マーケティング媒体等のデザインを行う
主な業務	・ブランドのイメージを具現化し、デジタルグラフィック、マーケティング媒体等のデザインを行う

必要なスキル

カテゴリー	サブカテゴリー	スキル項目	重要度
ビジネス変革	戦略・マネジメント・システム	ビジネス戦略策定・実行	d
		プロダクトマネジメント	d
		変革マネジメント	d
		システムズエンジニアリング	d
		エンタープライズアーキテクチャ	d
		プロジェクトマネジメント	c
	ビジネスモデル・プロセス	ビジネス調査	d
		ビジネスモデル設計	d
		ビジネスアナリシス	d
		検証（ビジネス視点）	d
		マーケティング	b
		ブランディング	b
	デザイン	顧客・ユーザー理解	c
		価値発見・定義	c
		設計	c
		検証（顧客・ユーザー視点）	c
		その他デザイン技術	a

カテゴリー	サブカテゴリー	スキル項目	重要度
データ活用	データ・AIの戦略的活用	データ理解・活用	d
		データ・AI活用戦略	d
		データ・AI活用業務の設計・事業実装・評価	d
	AI・データサイエンス	数理統計・多変量解析・データ可視化	d
		機械学習・深層学習	d
	データエンジニアリング	データ活用基盤設計	d
		データ活用基盤実装・運用	d
テクノロジー	ソフトウェア開発	コンピュータサイエンス	d
		チーム開発	d
		ソフトウェア設計手法	d
		ソフトウェア開発プロセス	d
		Webアプリケーション基本技術	d
		フロントエンドシステム開発	d
		バックエンドシステム開発	d
		クラウドインフラ活用	d
		SREプロセス	d
		サービス活用	d

カテゴリー	サブカテゴリー	スキル項目	重要度
テクノロジー	デジタルテクノロジー	フィジカルコンピューティング	d
		その他先端技術	d
		テクノロジートレンド	d
セキュリティ	セキュリティマネジメント	セキュリティ体制構築・運営	d
		セキュリティマネジメント	d
		インシデント対応と事業継続	d
		プライバシー保護	d
	セキュリティ技術	セキュア設計・開発・構築	d
		セキュリティ運用・保守・監視	d
パーソナルスキル	ヒューマンスキル	リーダーシップ	z
		コラボレーション	z
	コンセプチュアルスキル	ゴール設定	z
		創造的な問題解決	z
		批判的思考	z
		適応力	z

【重要度凡例】
a　高い実践力と専門性が必要
b　一定の実践力と専門性が必要
c　説明可能なレベルで理解が必要
d　位置づけや関連性の理解が必要
z　役割や状況に応じた実践力が必要