CONCENT

技術マトリクス 2021

	技術名	概要	レベル1［業務理解と業務補助］	レベル2［補助付きでの業務リード］	レベル3［業務リード］	レベル4［業務自体の進展と他者育成］	レベル5［業界の推進と新価値創造］
ビジネス戦略	事業開発支援	顧客の強みや市場トレンドを正しく理解し、ビジネス要件をプロジェクトゴールに落とし込み、力強い方針を示す力。顧客にとって有益な改善／革新の活動をデザインの立場から支援することができる。戦略立案だけでなく事業検討の諸要素（業務オペレーション設計、価格設計など）に対して、実行力をもった支援を継続的に行うことができる。加えて、顧客だけでなく「市場」に対して新しい価値の提案を行うためのコンピタンスをもつ。	顧客のビジネスモデルを理解し、事業について何が問題かをおおよそスムーズに理解することができる。一般的な事業開発の悩みやよくある課題を理解している。	顧客のビジネス課題を理解し、スーパーバイザーと相談しながら提案書をまとめることができる。	独力で顧客のビジネス課題を解決する効果的なプロジェクトプランを示すことができる。顧客責任者の良い議論相手となれる。顧客責任者からのビジネス要件に関する質問に即時回答ができる。	プロジェクトスコープにとどまらないビジネス戦略提案（提携戦略等）ができ、実行までのプロセスを示し、継続的に実行・伴走できる。顧客企業を取り巻く環境を踏まえた業界課題について高いレベルで議論ができる知見をもつ。顧客マネジメント層の信頼を得られる。	市場の変化を捉え、価値ある先見的なビジネスモデルを示し、具体的な実行プランに落とし込み継続的な実行支援ができる。単発の事業開発支援にとどまらない「イノベーション・マネジメント」視点で顧客を長期的成功に導く伴走ができる。加えて、そのようなビジネスに対する先見的インサイトを社内外に発信し業界での影響力をもつ。
	組織開発支援	顧客企業組織に対するチェンジマネジメントと変革を実行できる力。ビジョン設定、業務オペレーション、人材開発、インセンティブ設計、組織設計等の組織上の論点に対して、KPI を設計し変革に導くための具体的手段を有する。経営の視座、事業の視座、業務の視座、最終顧客（生活者）の視座、事業提携者の視座など、複数の視座から、最適な組織の在り方を構想し、実現に向けてのリーダーシップを有する。	組織開発に関する主要な論点に対して、自分なりの解決策を言語化することができる。上長やプロジェクト責任者の補助のもとタスク実行を問題なく行える。	顧客の組織課題を理解し、スーパーバイザーと相談しながら提案書をまとめることができる。	独力で顧客の組織課題を解決する効果的なプロジェクトプランを示すことができる。顧客責任者の良い議論相手となれる。顧客責任者からの組織課題に関する質問に即時回答ができる。	組織開発の成功例を複数生み出している。顧客の当座の課題のみならず、因果関係のある潜在的な諸課題の解決に向けて、発展的に業務を拡張することができている。	顧客「全社」組織の視野で、変革プランを立て、実行することができる。顧客のバリューチェーン全体での改善課題を特定し、生産的な変革実行を支援することができる。顧客マネジメント層の参謀として長期的支援ができる。
	コミュニケーション戦略立案	顧客の問題・課題を発見、定義し、コミュニケーション戦略を立案する力（広告・広報・ブランディング関連の包括的プロジェクトが対象）。適切な指標を設定し、複数チャネルを時間軸をもって設計できる力。生活者・ユーザーに適切な認知を与え、成果を出す戦略を経時的に示すことができる力。企業ブランド、事業ブランド、サービスブランドを複層的にマネジメントするすべを提示する力。	提示された課題が理解でき、戦略を議論できる。適切なアウトプットのディレクションを補助することができる。（調査実施、ドキュメンテーションなど）	提示された問題を理解でき、自ら新たな課題を発見できる。具体的な調査実施などを踏まえて戦略プランを立案できる。また、適切なアウトプットのディレクションの補助、もしくは一部を担当することができる。	顕在化された問題・課題のみならず、潜在的な問題・課題を発見できる。社会情勢や調査実施などを踏まえた戦略を立案でき、複数のプランを提案・プレゼンテーションすることができる。戦略プラン実施にあたって、適切なアウトプットのディレクションをすることができる。ウェブマーケティングに関する知見を有し、課題に応じた具体提案ができる。	顕在・潜在的な大きな問題・課題に対して、社会情勢や調査実施などを踏まえ、複数のコミュニケーションチャネル、マーケティング手法を活用した合理的な戦略が立案できる。具体的な成果指標をもって顧客をリードしながら説得力のある適切なプレゼンテーションをすることができる。戦略プラン実施にあたっては、チームをリードし、適切なアウトプットのディレクションをすることができる。教育指導者の立場として社内外の人材育成の役割も担っている。	顕在・潜在的な難度が高い問題・課題に対して、経営の視座から、社会情勢を踏まえた戦略立案ができる。複数の視点とアイデアによる戦略プランを提案でき、複数チャネルの具体的な成果指標をもって説得力のあるプレゼンテーションでリード・合意形成できる。戦略プラン実施にあたっては、顧客とチームをリードし、適切なアウトプットのディレクションをすることができる。経営者と対話・共創し、企業ブランディングの戦略立案と構築を実行することができる。
	ウェブガバナンス構築支援	経営・事業計画を踏まえ、顧客がもつ情報資産をさまざまなステークホルダーに向けて適切な情報として整理し、将来のあるべき情報群・サイト群として構想・設計する力。適切なガバナンスラインを見極め、エンタープライズアーキテクチャのフロント要件を理解し、業務・組織の見直しを含めた実行計画としてプロセス化し推進できる。リーガルリスクやシステム制約など、設計・推進にあたってウェブサイトに関連するさまざまな知識、知見を有している。	プロジェクト責任者の指示のもと、自身の担当する範囲でガバナンス策定に関連する与えられた業務を遂行することができる（調査実施、ドキュメンテーションなど）。	プロジェクト責任者監修のもと、自身の担当する範囲で、顧客の現状から、ウェブガバナンスの必要性、強度、範囲などを判断し、あるべきウェブガバナンスを検討し、有意な提案をまとめることができる。	顧客の現状から、自身の担当する範囲における、あるべきウェブガバナンスを検討し、独力で提案し案件化することができる。ウェブガバナンス策定プロジェクトを自身の専門性の範囲で推進することができる。	下記の規模でのウェブガバナンス策定プロジェクトにおいて自身の担当する範囲において計画・実施・推進を遂行できる。 ・複数の国や地域を対象としたグローバルプロジェクト ・複数の事業・ブランド・部門のウェブガバナンスプロジェクト また、上記に関して他者育成の実績がある。	下記の規模でのウェブガバナンス策定プロジェクトにおいて自身の担当する範囲において計画・実施・推進を、マルチベンダーをコントロールする立場で遂行できる。 ・複数の国や地域を対象としたグローバルプロジェクト ・複数の事業・ブランド・部門のウェブガバナンスプロジェクト 保有する知見により業界をリードする事実がある。
	技術戦略立案	顧客の課題をプロジェクト要件に落とし込み、技術・システムの観点でプロジェクトを支援するために採用技術・導入サービスや開発方針を構想し提案・実行する力。	プロジェクト責任者の指示のもと、採用技術・導入サービスや開発方針の提案をサポートすることができる（調査実施、ドキュメンテーションなど）。	プロジェクト責任者の支援を受けながら、主体的に技術・システム面での提案方針を検討し、フィジビリティ・効果・コストなどに考慮した提案内容にまとめることができる。	立場や役割にとらわれず、自身の知見や経験を生かして技術・システム面からプロジェクトを支援する提案を行い、案件化することができる。	プロジェクト要件から技術・システムによるプロジェクト支援を計画し、プロジェクト全体の計画にシステムパートのプランを組み込み最適化することができる。採用技術・導入サービスに応じた内部・外部パートナーの最適な体制を構築することができる。当該技術に関して他者育成の実績がある。	技術・システムによりプロジェクト全体を支援することができる。プロジェクトプランを作成し、タスク設計・見積もりを含めた提案作業をリードすることができる。技術・システム面での支援によりプロジェクトとコンセントの価値を向上させることができる。技術視点で有意な知見を業界に提供している事実がある。
プロジェクト推進	コ・クリエーション	立場や背景の異なるステークホルダーの意見を吸い上げ、ワークショップ設計、利害調整、インセンティブ設計等の手段を駆使し、価値創造や合意形成に導くことができる力。インクルーシブデザインの手法を活用し、包摂的な共創を設計・実行することができる。	ワークショッププランニングの基礎的な流れを理解できており、イベントなどでのファシリテーションサポートが定常的にできている。インクルーシブデザインに関する基本知識を有している。	目的に沿ったワークショッププランニングを自ら行うことができ、ワークショップのメインファシリテーションを務めることが定常的にできる。インクルーシブデザインを活用したプロジェクトを提案することができる。	プロジェクト上で適切なタイミングでワークショップを組み込むプランニング・実行を行い、狙った成果・効果を出すことができる。共創プロセスに対して、利害の対立する、もしくは意欲の薄いステークホルダー、または、高齢者・障害者・子供なども巻き込み、多様な観点を取り入れ、成果・効果を出すことができる。	意思決定権者である経営者や、行政執行者との対話や共創ができる。組織内の利害対立や意識統一に対して、コ・クリエーション技術により具体成果を上げることができる。インクルーシブデザイン手法により、発見的な成果を創出することができる。当該技術に関して他者育成の実績がある。	複数企業同士、利害対立する生活者、労使間、行政課題等のさまざまな利害関係の対立するステークホルダーの対話を促し、共創・包摂プロセスを通して、社会の視座から見て際立った発展的・創造的な解決策を導くことができ、成果を上げることができる。コ・クリエーションの知見を社会に還元し、業界をリードする立場にある。
	プロジェクトプランニング	価値創造・問題解決のためのプロジェクト要件定義を行い、タスク設計（WBS）、スケジュール作成、見積もり作成等ができる力。顧客にとっての最適なQCDを提示することができる。社内外に適切にネゴシエーションできる。必要な人的資源（社外メンバー含む）の見積もり、メンバーアサイン、状況に応じたチームビルディングを行える。	プロジェクト責任者からの指示方針をもとにプロジェクト設計の要件をチームで固めた上で、それを実現するために適切な形で情報を収集し、提案書に落とし込むことができる。	プロジェクト責任者の支援のもと、プロジェクト設計のために顧客から提示された要件・要求を適切に整理、定義し、スコープ設計を行い、必要なタスクの設計、スケジューリング、見積もりまで分解し、社内アサインができる。	顧客から提示された要件の本質的な問題・課題を分析し、要件を定義できる。そのために自社ケーパビリティやメソッドを生かし要件をリフレームした上で、タスク設計（WBS）、スケジュール作成、見積もりまで分解し、実施にあたっての体制を構築して、チームビルディングのリードを取れる。	顧客から提示された要件の本質的な問題・課題を顧客の現況や周辺情報から分析し、幅広いプロジェクト設計と提案をすることができる。また、その提案・受注の経験が豊富である。また、タスク設計（WBS）、スケジュール作成、見積もりまで分解することができる。実施にあたって自社・パートナーのリソースを組み合わせた体制を構築し、チームビルディングのリードを取れる。当該技術に関して他者育成の実績がある。	顧客から提示された要件の本質的な問題・課題を顧客の現況や周辺情報から分析し、難度の高い大規模なプロジェクトを含め、幅広いカバレッジの提案をすることができる。そのために自社で可能なことのみならず、必要に応じて新しいフレームワークやプロセスを開発し提案することができる。顧客に近い立場で一定の範囲での予算計画を提案できる。
	プロジェクトリード	プロジェクトのあらゆる場面で、仮説を含めた最適解を自ら提示し、プロジェクトを前進させる力。社内外メンバー（顧客含む）にベクトルを示し、人を動かすことができる。メンバーの動機づけを行い、ポジティブ・創造的な文化をつくり出すことができる。	プロジェクト品質を高めるための仮説提案を行い、成果を上げることができる。	スーパーバイザーのレビューを受けながら、プロジェクトの責任者として適切なアクションプランとゴールを示し、遂行ができ、成果を上げることができる。顧客とのミーティング等でプロジェクト前進に貢献する提言を行い、顧客を動かすことができる。	独力でプロジェクトのチームメンバーに前進するための具体的なアクションとプロジェクト全体像のゴールを示し、プロセスをリードして成果を上げることができる。顧客担当者から強い信頼を勝ち得ている。	プロジェクト遂行に必要な顧客組織人材を巻き込み、プロジェクトの成果をより広いレベルで波及させることができる（結果的により広いプロジェクトにつながる）。社内だけでなく顧客に対しても、強い推進力を有している。	プロジェクトリードとしての役割を他メンバーに委任した上で適切にプロジェクト状況を把握し、顧客も含めた複雑な組織力学の中で、ゴールに向かうためのモチベートや軌道修正支援を行うことができる。顧客マネジメント層に対しても、強い推進力・影響力を有している。
	プロジェクトマネジメント	プロジェクトの総合的な責任者となれる力。ある範囲のビジネス要件からプロジェクト設計・立案を行い、予算内で利益を上げるための明確なビジョンをつくり、ゴールまでのプロジェクトの推進・進行を指揮し遂行できる。チーム全体の采配、指導だけでなく、進行中に発生する課題、リスク、イレギュラーな事態に対し、適切な対処や社外メンバーも含めた柔軟な体制の構築・アサインができる。プロジェクトの成果に対しての責任をもち、プロジェクトの推進にあたってのさまざまなリスク管理（アサイン管理・稼働管理・損益分岐管理・タスク管理・スケジュール管理・リスク管理、ファシリテーション）と、最終的なクオリティ管理を適切に実施できる。なお、レベル3までは社内や自社商流上で完結する、比較的低リスク・小中規模案件が該当。レベル4以降は自社商流にないベンダーのコントロールや複数プロジェクトを束ねるような高リスク大規模案件が該当する。	プロジェクト責任者のもと、プロジェクトマネジメントに必要なタスク遂行を問題なく行うことができる。	スーパーバイザーのレビューのもと、プロジェクトゴールまでの具体的な計画を策定し、作成されたプロジェクトプランを具体的な計画（タスク設計（WBS）、スケジュール作成、見積もり）に分解し、プロジェクトマネジメントの実施ができる。	社内メンバーが中心のプロジェクト（外部パートナーをほぼ含まない）に際して、プロジェクトゴールまでの具体的な計画を策定し、タスク設計（WBS）、スケジュール作成、見積もりまで分解し、プロジェクトマネジメントの実施・遂行ができる。プロジェクトを推進するにあたってのさまざまなリスク管理と、最終的なクオリティ管理を適切に実施・コントロールできる。	社外リソースを含めた中～大規模なプロジェクトにて、プロジェクトゴールまでの具体的な計画を策定し、実施・遂行できる。イレギュラーの事態や突発的な課題に対して、適切なプロジェクトのタスクの組み替え、体制の変更などにより、柔軟にプロジェクトを再設計し、実施することができる。他のプロジェクトが模倣すべきプロジェクト成果を出すことができる。当該技術に関して他者育成の実績がある。	複雑なステークホルダーが関連する大規模なプロジェクトのマネジメントを適切に実施することができる。マネジメントするプロジェクトが高い成果を得て、社内外で高く評価される。社外に登壇、情報発信するなど影響力をもつに至る。スーパーバイザーとして複数プロジェクトに参画し成果を出すことができる。
関係管理	ネットワーキング	デザインプロジェクトをつくり出す力。協働する力。ネットワークを多様にもち、自社やプロジェクトにそれらを活用できる力。社会のデザイン価値拡大のために広いネットワークを構築することのできる力。	定常的に外部関係者とのリレーションをもち、ネットワークを広げる活動を実践している。社会におけるデザインの価値を向上させるネットワークを複数有している。	自身の保有パートナーでは対応できない際などにおいても、プロジェクト責任者を含む社内メンバーに協力を仰ぎ速やかに適切なパートナーをアサインすることができる。自身のネットワークからデザインに関する相談が複数来ている。	複数パートナーの中から適切に選定・アサインすることができ、トラブルなく業務推進ができる。自身のネットワークから有益な情報をコンスタントに社内展開している。自身のネットワークからデザインに関する相談が定常的に来ている。	単一業種だけではなく、幅広く社外協業先ネットワークをもち、主体的に社内メンバーへパートナー情報を紹介でき、業務成果を出すことができる。社内においてパートナー活用の相談先として定着している。自身のネットワークから定常的に社内にプロジェクトを展開できている。	自身のネットワークから、コンセントの未来を創造する新規領域業務を創出することができる。自社で対応できないものなど事業領域外の案件も複数のパートナーネットワークからチーム組成を行い、プロジェクトを推進することができる。自身のネットワークにおいて、市場におけるコンセントのプレゼンス向上に寄与する活動を行い、大きな成果を上げている。
	アカウントリレーション	顧客へWin-Winな提案をしたり、プロジェクトリスクに対する迅速な対応をするなどし、深い信頼を築くことのできる力。信頼を得ている顧客（潜在顧客含む）が多数おり、社会に有用なデザインプロジェクトをつくり出せる。構築した信頼関係を長期的に継続し、プロジェクト終了後も価値ある伴走を提供することができる。顧客への継続的な価値提供のため、情報管理や社内連携を行うことができる。	上長やプロジェクト責任者の補助のもと、顧客が抱えている課題理解・提案、プロジェクトリスクの察知および対応など基本的な顧客対応ができる。社内メンバーに対してアカウント管理視点で支援することができる。	上長やプロジェクト責任者に協力を仰ぎながら、顧客が抱えている課題理解・提案、プロジェクトリスクの察知および対応など基本的な顧客対応ができる。顧客対応に関する情報を現場、もしくは他営業担当と共有し、組織的な提案体制に貢献することができる。	顧客の潜在的なニーズや自社に対する潜在的なリスクを察知することができ、担当顧客に対して体制構築を含め実行プラン・改善策の提示ができる。複数の顧客や潜在顧客から信頼を得ている。組織的な情報共有を行い、顧客に有用な提案を自ら考案し、成果を上げることができる。	顧客からの信頼を得ており、全社横断的にプロジェクト創出がコンスタントにできる。既存顧客への提案を継続的に行い、信頼を維持することができる。顧客から定期的に相談が寄せられる。顧客担当者だけでなく顧客企業全体に対して高付加価値なサービスを提供できるよう、ステージを上げる活動が常にできている。	大規模プロジェクトや抽象度・難度が高い案件において顧客課題を理解し対応をリードすることができる。また、顧客から求められていることだけでなく、顧客ビジネスの課題を特定し、解決のためのプロジェクトを構築できる。複数の顧客マネジメント層との信頼関係を構築できている。高付加価値なサービスを継続的に提供し多大な貢献をもたらしている。
	ネゴシエーション	金額、スケジュール、契約内容、プロジェクト要件、技術要件などの各種条件を交渉し、健全なビジネス環境をつくり出す力。顧客やパートナーとの適正な業務状況をつくり出すための行動が、「交渉時」以外にも常時身に付いている。「交渉力」のコントロールが身に付いており、「交渉力」を生かした「交渉能力」の技術を有している。また、プロジェクト成果に向けた必要な意思決定に対し、根拠や検討軸を示し、全体最適に向けた働きかけ・調整等の行動を取ることができる。	上長、プロジェクト責任者の指示を受けたり情報共有を行うことで、予算・スケジュール・プロジェクト要件など顧客との交渉ができ、問題なく遂行できる。通常業務における平時対応について問題ない交渉ができる。成果達成のための必要な説明能力を有している。	独力で交渉を進められる。リスクを察知することができる。交渉時のポイントを見分けられ、適正なプロセスで対処することができる。プレゼンスコントロールが常時身に付いている。	交渉におけるストーリーを自身で描くことができ、実行できる。また自身の関わりのない案件においても他者にアドバイスできる。	プロジェクト要件の変更、内部事情による体制変更、見積もり変更などの発生時、種々の問題発生時にも、健全な業務環境を維持することができる。自身だけでなく他の交渉担当者に対しても支援することができる。	提携交渉、法的対応等、重要な交渉事に対し、役員関与のもと、迅速で十分な情報収集、分析、交渉ストーリーの設定などを行い、自社にとって重大な交渉対応を実行することができる。
リサーチ&プロトタイピング	マーケティング&デザインリサーチ	プロジェクト課題を適切につかみ、プロジェクトゴールや目的に応じて適切なリサーチ・評価の計画を設計・立案し、実行する能力。リサーチ・検証の範囲は、定量・定性の区分、マーケティング・UXの区分、生成的・検証的の区分、全ての区分を横断し、要件に必要なリサーチとユーザーテストなどの検証をアレンジできる。取得されたインサイトやデータに対して、リサーチ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できる。さらに発展し、社会に有意な問題発見、意味創出に寄与するクリエイティビティを発揮することができる。	基本的な各種リサーチ手法や業務の流れを理解し、プロジェクト責任者の指示のもと、リサーチや検証、分析を実施することができる。必要な報告を適切に行うことができる。	プロジェクト責任者と相談しながら、プロジェクトに必要なリサーチ・検証手法の選択や実施のプランニングを適切に行うことができる。顧客に提示できる水準の分析精度を出すことができる。課題の抽出と整理を行い、結果を顧客に報告できる。	独力で適切にリサーチ・検証手法の選択や実施のプランニングを行い、先見性のあるインサイトや仮説を構築し、顧客に価値提供できる。リサーチ・検証手法のトレンドを押さえており、社内の相談にも適切な回答を示すことができる。	要件の不明瞭なプロジェクトにおいても適切に情報収集と整理を行った上でリサーチ・検証手法を選択し、その調査をどの程度の規模・範囲で行うかを検討し、ビジネスに貢献する成果を出すための設計と遂行をすることができる。また、効率的なリサーチ・検証遂行のため、メンバーに適切にタスクを振り分けることができる。他者育成の実績がある。	プロジェクト要件の必要に応じて調査の進め方、分析手法、まとめ方などをカスタマイズ・独自開発することができる。また、独自の視点や分析能力を加え、リサーチ単独の価値を対内外に発信できる。社会的インパクトのあるインサイトを提示した実績を有している。
	プロトタイピング	プロジェクトの目的に合わせて、最も効果的かつラピッドにプロトタイプを構築し、検証するためのアプローチを設計する力。プロトタイピングに関する技術や手法に精通し、その中から最適な方法を組み合わせてプロジェクトに応用することができる。ただつくるだけではなく、顧客課題を踏まえた検証プロセスまで含めて設計することができる力。	プロジェクト責任者の指示のもと、プロトタイピングの方法を検討し、必要な報告を適切に行いながら実行することができる。	プロジェクト責任者と相談しながら、プロトタイプ構築と検証設計を行うことができる。プロトタイピングのための手法や技術に関する一般的なトレンドは一通り理解できており、その中から適切な方法を選択することができる。	プロジェクトの目的に合わせて、最も効果的かつラピッドにプロトタイプを構築し、検証するためのアプローチを主体的に設計し、実行することができる。プロトタイピングのための手法や技術に関する最新の動向やトレンドを把握した上で、最適な方法を積極的に提案することができる。	技術面のみならず、ビジネス要件も踏まえてプロジェクトにおけるプロトタイピングの位置付けを理解し、顧客課題を踏まえた最適なプロトタイピングと検証のプロセスをプロジェクト設計に組み込むことができる。社内でのノウハウ強化や他者育成に貢献することができる。	プロトタイピングに関する先見的なベストプラクティスを独自に開発し、プロジェクトに応用することができる。そのような知見を対外的に情報発信することで、業界での影響力をもつ。
	エンジニアリングリサーチ	技術トレンド、仕様分析・評価、開発に向けてのフィジビリティなど、技術面のリサーチを実施し、システムの検討・設計に有益なアウトプットを示す力。	プロジェクト責任者の指示のもと、リサーチを実施し、システム開発の検討・設計に必要な報告を適切に行うことができる。	プロジェクト責任者と相談しながら、リサーチを実施し、結果に基づいた技術面の選択肢を提示することができる。	機能要件を正しく理解し、独力でリサーチを実施することができる。優先度やメリット・デメリットを踏まえた複数のアプローチや技術を提示するなど、リサーチ結果から最適な開発方針を提案することができる。	プロジェクト要件に適したリサーチ範囲・方法を検討し、実施をリードすることができる。リサーチ結果を踏まえ、社内で事例のないアプローチや技術でも積極的に採用し、顧客の課題解決につながる提案をすることができる。	独自の視点や分析能力を発揮し、対外的に技術的な情報発信をすることで、コンセントの提供価値や売り上げの向上・対外アピールに貢献することができる。エンジニアリングリサーチの教育・指導ができる。
クオリティ管理	アートディレクション	コンテンツデザインの特性を理解し、顧客課題に対して適切な解決策やコンセプトの立案・提示を行い、魅力的で伝わるコンテンツを創出する力。プロジェクトにおいての成果物の品質担保、コンテンツディレクション、社内外クリエイターへのディレクション、組織においてのデザイナーのマネジメントに貢献することができる。	小規模案件において、顧客の課題を理解し、アウトプットの方針を自ら提案し、実現することができる。	デザインリード、コンテンツリードを主体的に行い、社内外のクリエイターを方針に沿ってディレクションし、アウトプットを適切に導くことができる。また、必要なプレゼンテーションにより、ステークホルダーとの合意形成ができ、プロジェクトを円滑に進めることができる。	顧客の課題を十分に理解・咀嚼し、幅広いアウトプットの引き出しから、効果の高い解（デザインだけでなくコンテンツ全体）を提案できる。プロジェクトチーム内で、社内外のクリエイターのマネジメントができる。	表層的なアウトプットのみならず、生活者・ユーザーへの提供価値・体験や、顧客の課題解消の効果的な解を生み出せる。コンセントの代表的な事例をつくることができ、独力で案件相談・受注が取れる実力を有する。どのメンバーと組んでも一定のクオリティが出せ、成長を促しマネジメントができる。	顧客の課題解消のために、コミュニケーションチャネルの設定段階やブランド戦略設定からコミットし、効果の高い解決策を多義的に構想できる。自身のアートディレクションのノウハウが社外に発信でき、業界に貢献する実績がある。組織におけるアートディレクター・デザイナーの育成・マネジメントを広い視野で担うことができる。
	プロダクトデザインディレクション	デジタルプロダクト／メディアにおいて、ユーザー体験を包括的に捉え、利用者にとって使いやすく魅力的なプロダクトやサービスのアーキテクチャの設計・ルック&フィールの策定、またはその実装ディレクションを行うことができる。最新のテクノロジーやデザイントレンドに関する知識を常時アップデートし、プロジェクトにおけるクオリティ管理、デザイナー・エンジニアへのディレクション、組織におけるデザイナーのマネジメントに貢献することができる。	プロジェクト責任者のサポートのもと、ステークホルダーやプロジェクトメンバーと円滑なコミュニケーションを行い、プロジェクトの対象のアーキテクチャ設計・インタラクションデザイン・ビジュアルデザインをリードすることができる。	アーキテクチャ設計・インタラクションデザイン・ビジュアルデザインを主体的にリードし、そのプロセスやアウトプットのクオリティを担保。ステークホルダーとの合意形成・社内外のプロダクトデザイナーやエンジニアへのディレクションを担い、プロジェクトを円滑に進めることができる。	ビジネスや技術面における要求事項を主体的に咀嚼、ステークホルダーとの構造的な関係性を明らかにし、包括的なデザインシステムの構想・提案・開発・合意形成など高付加価値のアウトプットを導き出すことができる。プロジェクト内でのプロダクトデザイナーやエンジニアのマネジメントができる。	ビジネスやエンジニアリング分野の専門家とも主体的に連携し、生活者／ユーザーへの提供価値・ビジネス戦略を包括したアーキテクチャ／デザインシステムを含む世界観の提案・構築を担い、コンセントの代表的な成果を残すことができる。組織においてもプロダクトデザイナーの育成・マネジメントを継続的に担うことができる。	プロダクトやサービスの構想段階からコミットし、市場や顧客のニーズを的確に捉えた意思決定ができる。多義的にデザインの構想・リードを行い、自身の手法や方法論を社外にも発信し、業界の発展に寄与するビジョンを示す。組織においてもプロダクトデザイナーやエンジニアの採用・育成・マネジメントを広い視野で担うことができる。
	テクニカルディレクションクオリティ・技術管理	フロントエンド・バックエンド開発の設計・開発工程のプロセスとタスクを理解し、専門的な知識とディレクション能力で進行をリードすることができる。課題点や解決方法を提示しながらシステム設計を推進し、システムの品質評価と管理を行うことができる。	設計・開発工程のプロセスとタスクを理解し、全体またはその一部タスクの進行管理を行うことができる。	設計・開発工程の全体またはその一部のタスクをリードし、アウトプットの品質を担保することができる。顧客との合意形成にコミットし、プロジェクトを円滑に進めることができる。	顧客の課題やシステム要件を正しく理解し、必要な視点や方針を示しながら、システム設計の推進を行うことができる。職種と役割を超えてプロジェクトメンバーをディレクションし、システムの品質評価と管理を行うことができる。	技術面でのアウトプットのみならず、ユーザーへの提供価値・ビジネス要件を考慮した運用・管理、システムの提案・構築ができる。組織におけるエンジニアの育成・マネジメントを継続的に担うことができる。	サービスやプロダクトの構想段階からコミットし、主にシステム面からプロジェクトをリードすることができる。組織におけるテクニカルディレクター・エンジニアの育成・マネジメントを広い視野で担うことができる。
デザイン開発	エクスペリエンスデザイン	対象となるコンテンツ・サービス・製品・システムにおけるユーザー体験、カスタマー体験のデザインを行う力。必要な調査・分析を実行し、得られたインサイトをもとにユーザーの要求を満たすユーザー体験を構想し、実行に向けたアクションを起こすことができる。フロントステージだけでなく、バックステージも設計することができる。	UXやHCDについての基礎的な必要最低限の知識を身に付けている。プロジェクト責任者の指示のもと、タスクを遂行することができる。	基本的なUXデザインの手続きを理解し、主体的にタスクを遂行できる。ユーザー調査結果からインサイトを導くための手法（価値マップ作成 など）や、ユーザーテストによる課題抽出、ユーザーの体験フローの可視化（ジャーニーマップなど）などを自身で実施することができる。	専門的な知識・スキルを有し、サービスやプロダクトにおけるユーザー体験の構想・設計をリードすることができる。調査・テスト設計、コンセプト策定を行い、ステークホルダーへの提案と理解促進に大きく貢献できる。バックステージの設計業務ができる。	ユーザー体験構想のために必要なプロセスから検討を行い、プロジェクトプランの設計・提案を実行することができる。顧客提案価値を満たすための、フロントとバック双方の体験設計ができ、その中のトレードオフ解消に対し、有意な提案をすることができる。豊富な知識とスキルを組み合わせ、新たな付加価値の提供や後進の育成に寄与することができる。	社内外問わずユーザー体験デザインに関する啓蒙を行うことができる。ユーザー理解のプロセスを経たプロジェクト・製品・事業の企画やデザイン手法の開発を行い、市場に対して新しい価値を提案することができる。顧客の複雑な業務体系、人事体系、インセンティブ体系等を把握し、最終顧客課題・経営課題双方を満たす体験設計の解答を示すことができる。
	情報設計	プロジェクトのビジネス要件や定義されたユーザー体験を踏まえた最終アウトプットの役割・ゴールを定義し、設計方針や手法を提案しながら、生活者・ユーザーに提供するコンテンツ・インターフェースを設計する力。	情報設計の基本的な手法・プロセスを理解している。プロジェクト責任者の指示のもと、与えられたインプットから、自身が担当する範囲で適切なアウトプットをすることができる。	プロジェクト責任者の支援を受けながら、設計業務を社内でリードすることができる。	専門的な設計スキルを有し、アウトプットの目的とゴールをもとに、具体化のための検討プロセスを独力で設計することができる。自身のスキルで主体的に検討プロセスを遂行し、顧客との合意形成を行うことができる。	顧客の課題とユーザーニーズを分析し、アウトプットの役割・ゴールと成果指標を定義することができる。具体化のプロセスを提案し、社内外の検討をリードしてプロジェクトを推進することができる。メンバーのアウトプットへのレビューを行い、他者の育成も担うことができる。	情報設計による課題解決を高いレベルで実現し、高い評価を得られる具体的な成果へ導くことができる。新しい設計手法や概念を積極的に取り入れ、組織の対応力底上げや業界的な評判に貢献することができる。
	エンジニアリング設計	利用者（エンドユーザーおよび運営・運用者）に最適なUXを提供するためのフロントエンド・バックエンド開発の設計を行う力。顧客の課題をシステムの開発要件に落とし込み、設計方針や手法を提案しながら、導入サービス選定、仕様検討などの設計プロセスを推進することができる。UX、インタラクション、機能などの使い勝手と、拡張性、安全性、保守性などの業務面に考慮した開発仕様を設計し、実装につなげることができる。仕様やルールをドキュメントとしてアウトプットすることができる。	プロジェクト責任者の指示のもと、与えられたインプットから、システム設計に必要なアウトプットをすることができる。	自身の専門領域における設計知識を有し、プロジェクト責任者の支援を受けながら、システム設計のプロセスを遂行することができる。	円滑なコミュニケーションにより、前後工程の担当メンバーとの仕様検討をリードし、エンドユーザーと顧客双方に有益な開発仕様を設計することができる。仕様やルールをドキュメントとしてアウトプットすることができる。	顧客の課題や開発要件をもとに、プロジェクトに最適な設計方針と検討プロセスを提案し、高度な開発仕様の設計を推進することができる。プロジェクトメンバーのアウトプットの評価と管理を行い、プロジェクトの各工程で設計品質を担保することができる。	大規模案件の要件定義・開発仕様の設計など、顧客の課題解決をシステムで支援するための具体に落とし込む検討をリードすることができる。マルチベンダー体制での役割分担を超えて、プロジェクトに有益な提案を行うことができる。
	コンテンツマネジメント	プロジェクト要件からコンテンツの役割・ゴールを定め、生活者・ユーザーへのリーチ方法を含めてコンテンツを企画し、具体的な成果を提示することができる力。リサーチ技術を活用し、タッチポイントに応じたコンテンツ提供手段や集客を検討することができる。ステークホルダーを動かすコンテンツを企画し、ライターとも協働し、具体化をリードすることができる。コンテンツを創出するだけでなく、その効果測定・ROIの提案等を顧客に行い、「コンテンツ」が成果を上げ続ける計画を提示することができる。	プロジェクト責任者の指示のもと、コンテンツ検討に必要なアウトプットをすることができる。	プロジェクト責任者の支援を受けながら、コンテンツ検討に必要なプロセスを遂行し、アウトプットすることができる。	コンテンツを評価する手法を理解している。具体的な成果やユーザーへの提供手段・集客等を含めたコンテンツを提案し、具体化のプロセスを遂行することができる。開発体制構築、品質管理、運用管理を行える。	プロジェクトにおけるコンテンツの役割・ゴールと成果指標を定義することができる。成果を最大化するための企画と検討プロセスを提案し、具体化をリードすることができる。メンバーのアウトプットへのレビューを行い、他者の育成も担うことができる。顧客企業が事業成果を達成するための中長期のコンテンツ運用プランを提示することができる。	プロジェクトの要件に応じて提供方法にとらわれないさまざまなコンテンツの提案を行い、具体的な成果へ導くことで高い評価を得られる。新しい設計手法や概念を積極的に取り入れ、組織の対応力底上げや業界的な評判に貢献することができる。コンテンツマーケティングに関して顧客マネジメント層の高い信頼を獲得している。
	コンテンツデザイン	伝わる、心を動かすコンテンツを、情報を創出・整理し編集的にデザインする力。事業内容、企業ビジョン、顧客が伝えたいことをストーリー・形にすることができる。コンテンツをゼロ段階から企画・創出することができる。また、高速にコンテンツを創出し検証を行えるようにするなど、プロトタイピングにおいても成果を上げることができる。	プロジェクト責任者や顧客の指示・監督のもとで、支給された情報素材を整理し、編集的にデザインすることができる。	支給された情報素材を編集・整理することで編集的にデザインすることができる。そのような業務のディレクターとして方針設定・意思決定業務を担当することができる。	自ら顧客と交渉し、目的に合った適切なコンテンツデザインを提案、遂行することができる。情報素材の支給を受けずともゼロベースでコンテンツをつくり上げることができる。紙メディア・デジタルメディア問わず、コンテンツを創出することができる。そのような業務のディレクターとして方針設定・意思決定業務を担当することができる。	社内重要案件を担い、幅広いメディアへの深い理解と、顧客に信頼される品質とスピードを保証できる。生活者・ユーザーのニーズと顧客の訴求したいポイントを捉え、編集的なデザイン手法で効果的なコンテンツを創出することができる。他者育成に対し実績を有している。	コンテンツデザイン領域において、あらゆるコミュニケーションメディアの開発や運用、事業開発・運用、ブランディング策定など、どのような業務においても高いパフォーマンスを有する。最終アウトプットの創出のみならず、適切なプロトタイピング手法等にも精通し、「コンテンツ」「コミュニケーション」に携わる全ての課題で成果を出せる。
	UIデザイン	ユーザビリティ・アクセシビリティに関する知識を有し、必要に応じてプロトタイピングやユーザビリティテストを行い、要件を満たすUIを構想し具現化することができる力。実現可能性の判断力、エンジニアとの円滑なコミュニケーション能力を有している。UIの構想だけでなく、既存のサービスや製品の評価や改善点の示唆も行う。	ユーザビリティ・アクセシビリティに関する基礎知識やデザイントレンドを把握している。仕様書やワイヤーフレームから要件を読み取り、上司や設計者の指導のもと実体としてUIを表現できる。目的に応じた手法でプロトタイピングができる。	設計者やリードデザイナーと協業し、目的に沿ったデザイン要件を定義することができる。単独で実体としてのUIを表現し、設計意図や詳細仕様の説明やドキュメンテーションができる。目的に沿ったプロトタイピング手法の選択とユーザビリティテストの実行ができる。	対象となる製品やサービスのユースケースから操作フローを構想し、改善案の提案・合意形成などのコミュニケーション面においてもリードデザイナーとして単独でタスクを担うことができる。ユーザビリティテストの計画・実行・課題点の抽出ができる。	UIデザインにおけるプロジェクトプランの構想ができる。審美性・ユーザビリティ・システム要件を満たす機能性を統合して具体化し、実装段階におけるデザインディレクションを担うことができる。UIの評価・改善案の提示を行うことができ、他者の育成も担うことができる。	ユーザビリティ・アクセシビリティやHCDなどに関する専門知識や経験則を駆使して、UIの評価・分析・改善案を客観的な示唆としてアウトプットすることができ、その専門的価値が社内外で認知されている。新たなデザイン手法や商材の企画・開発・プロジェクト実施を経て、市場に向けてその成果の発信・提案を継続的に行うことができる。
	グラフィックデザイン	グラフィックデザインの知識を有し、課題解決・正確な情報伝達・世界観の確立など、可視化する能力をもってプロジェクトに貢献する力。魅力的なグラフィックで感性的な価値、意味的な価値を向上させることができる。	グラフィックデザインの基礎能力をもち、アートディレクターの指導のもと納品物としてのグラフィックデザインを完成させることができる。	アートディレクターのもとで、単独でもデザインワークを遂行することができる。複数のプロトタイプを行い、最適な解を導くことができる。顧客に対してプレゼンテーションを行うことができ、デザインの意図や判断軸の提示など、意思決定の補助となる言語化を問題なくできている。	事業戦略やコミュニケーション戦略を、グラフィックデザインに正しく、もしくはポジティブに軌道修正するようなレベルで反映することができる。グラフィックデザインの技術によって必要な成果達成に貢献することができる。各種メディアの特性を理解し、メディアや領域を横断して魅力的なグラフィックを構想できる。	顧客にとって、自社にとって競合優位になる水準のグラフィックを創出できる。生み出した成果によって、指名で繰り返し案件受注することができる。該当技術に関して他者育成の実績を有する。	自社のグラフィックデザインのケーパビリティ向上の中心人物として機能している。成果が業界内で広く知られ高い評価を得ている。自身の成果により、高価格・高利益で案件を創出することが定常的にできている。
	先行表現	コンセントの主な表現領域であるコンテンツデザイン、インタラクションデザイン以外で、市場に対して価値発揮できる表現スキルを有する。動画制作、ドローイング（イラストレーション、グラフィックレコーディング）、ドローン操作など、コンセント内でも先行者が少ない表現スキルを対象とする。	自社で先行者の少ない表現スキルを有する。	自社のサービスメニューとして、顧客に提供できるレベルのスキルを有する。	自社のサービスメニューとして、顧客に提供できるレベルのスキルを有し、収益性を確保できている。	顧客に対し、定常的にスキル発揮する機会が得られており、成果を出している。 問題ない収益性確保ができている。	コンセントの自社事例として、また外部メディアから取材を受ける、登壇して発表するなど、自身のスキルを言語化して、価値として社会に発信し、評判を得ている。コンセントの次世代領域・商材、ビジネスモデルを創出できている。
	進行管理	プロジェクト全体、または一部工程の進行・進捗を管理し、顧客や次工程の担当者と合意した期限・品質の達成のために、関係者間のコミュニケーションのリードと補完を行うことができる力。前後のタスクの関係性や優先度を正しく理解し、状況に応じて柔軟に調整する能力が求められる。	自身が担当する範囲のタスクの関係性・優先度を理解し、決められたスケジュールに沿って円滑に進行することができる。	プロジェクト全体のタスクの関係性・優先度を理解し、状況に応じて柔軟にプロジェクトを進行することができる。案件の生産性を適切にコントロールすることができる。	プロジェクト進行上のリスクを早期に察知し、先回りして行動することができる。関係者間のコミュニケーションをリードし、プロジェクトが円滑に進む関係性をつくり出すことができる。高い生産性管理能力を有している。	プロジェクト全体を俯瞰的に捉え、品質・リスク・期限・コストなどの顧客との優先度調整の交渉を主体的に行い、プロジェクト全体の進行をリードすることができる。高い生産性管理能力を有している。	大規模案件、またはメディアを横断し、役割の異なる複数社が関わるプロジェクトの進行をリードすることができる。高い生産性管理能力を有している。
	グラフィックディレクション	イラストレーターやフォトグラファー、映像クリエイターとのネットワークをもち、プロジェクトに応じて活用し、適切な指示出しのもと高品質のアウトプットを生み出す力。スタイリストやヘアメイクなど、複数の職能を動かし成果を上げることができる。	プロジェクト責任者に対し、プロジェクトゴールを十分に理解した上で、どういうプロフェッショナルが必要かを最適な形で提案することができる。	プロジェクト責任者から求められるグラフィックに応じて社内外のプロフェッショナルを適切にアサイン、指示（実行補佐）ができる。実行補佐として成果を十分に上げることができる。イラストレーター、フォトグラファー、映像クリエイター、いずれにも知見を有する。	顧客に対して常に目的に合致したプロフェッショナルを提案、アサインすることができる。社内外のプロフェッショナルに適切なディレクションができ、高品質なアウトプットを創出できる。イラストレーター、フォトグラファー、映像クリエイター、その他グラフィック創出に関わるあらゆる手段に対して、解決策を考案できる。	あらゆる表現メディアのプロフェッショナルを提案、アサインすることができる。適切なコストコントロールと社外プロフェッショナルの力を十分に引き出すことができる。社内の自案件以外でも適切に助言できる。自身のネットワークを社内に有効に活用させることができる。社内で指導的立場で他者育成に寄与できる。	すでに評価の高いプロを適切にアサインすることができるリレーションをもつ。潜在的なプロを発掘でき、適切なコストコントロールと社外プロフェッショナルの力を存分に引き出すことができる。自分が関わる仕事のみならず、社内外から相談を受けたり、コーディネーターとして豊富なスペシャリストのネットワークをもっている。あらゆる表現メディアに対してアサインの助力をすることができる。
	ライティング	コミュニケーションや体験に最適なライティングを行う力。時に社外ライターとも協力し、必要なQCDでコンテンツのディレクションまたは実装をすることができる。ブランディング・プロトタイピング・デジタルプロダクト・メディア開発など、あらゆるプロジェクトにおいて、ライティングの技術で貢献することができる。	プロジェクト責任者、顧客から求められる文章を起こす、または社内外のプロに指示ができる。基礎的な校正ができる。事業・ブランド・コンテンツ要件から、理解に足るライティングができる。	プロジェクト責任者、顧客に対して、事業・ブランド・コンテンツの要件を理解し、魅力形成や体験を豊かにする構成・キャッチ・文章・ラベルが提案できる。または社内外のプロに指示ができる。校正スキルをもち、校閲的観点からもミスを防ぐことができる。	目的を踏まえて事業・ブランド・コンテンツの要件を理解し、魅力形成や体験を豊かにする構成・キャッチ・文章・ラベルを制作できる。顧客への提案など、合意形成をリードすることができる。校正スキルをもち、校閲的観点からもケアレスミスを防ぐことができる。文責を負うことができる。	事業・ブランド・コンテンツの要件を理解し、体験を豊かにする構成・キャッチ・文章・ラベルがつくれる。またディレクション、合意形成のリードができる。文責を負うことができる。プロとして十分な校正スキルをもち、校閲的観点からもリスクマネジメントができる。他職種と連携し、期待を超える提案・成果を出すことができる。人材育成に成果を残すことができる。	知見や経験を生かし、社内外への発信、新たな手法・フレームワークの開発などに取り組み、技術の拡張・発展を通して業界をリードすることができる。
	特殊技能	最新技術や、希少性の高いスキルを習得し、コンセントの技術力と提供価値を高めることができる力。	最新技術や、希少性の高いスキルを習得し、業務で扱うことができる。	最新技術や、希少性の高いスキルを高いレベルで活用することができ、プロジェクトの提供価値を向上させることができる。	最新技術や、希少性の高いスキルをプロジェクトに積極的に取り入れるための提案を行うことができる。メンバーを巻き込んで新しい取り組みを推進することができる。	最新技術や、希少性の高いスキルの商品化や、コンセントの業務フローに取り込む計画を立案し、自身で取り組みを推進することができる。	成果や知見を発信し続け、スペシャリストとして社内・業界に認知されている。コンセントの価値を向上させ、新たな仕事の引き合いなどにつなげることができている。
	フロントエンド・バックエンド実装	各種ガイドライン・設計された開発仕様に基づき、フロントエンド開発の実装・量産、またはバックエンド開発のシステム実装を行うことができる力。テスト計画・設計に基づきテストおよびデバックを実施し適切にフィードバックすることができる。自身の知見と経験で実装工程をリードし、開発仕様にとらわれずにプロジェクトにとって有益な提案を行うことができる。	実装に必要な開発言語・環境の知識を有し、シニアメンバーのレビューを受けながら、開発仕様に基づいた実装を行うことができる。	開発仕様のレビューを行い前工程へ適切なフィードバックを行うことができる。開発仕様に基づいた実装を行うことができる。テスト計画・仕様を実行の段取りに落とし込み、実装後のテスト・デバックにより期待される品質を担保することができる。	高い専門知識とコミュニケーションにより、内部・外部パートナーとの実装工程をリードし、品質の評価と管理を行うことができる。開発仕様やプロセスにとらわれずに有益な提案を行い、プロジェクトに貢献することができる。	安全でスムーズな進行のための方針を指し示し、自身の専門領域を超えて実装工程をリードすることができる。大規模な開発案件において内部・外部パートナーの特性・品質・コストを把握し、技術面以外からも実装チームを牽引することができる。	専門領域の知見や経験を生かし、新たな技術や手法の導入や、商材となるフレームワークの開発に取り組み、組織の対応力の底上げに貢献することができる。
	QA（品質保証）	QC（Quality Controls：品質管理）ではなく、QA（Quality Assurance：品質保証）。エンドユーザー視点から、プロジェクトの品質向上に寄与する力。設計段階での機能仕様の確認・評価、テストケースの設計・テスト実行、テスト自動化の検討、テスト結果と不具合の分析、開発プロセスの見直し・改善、ユーザー（クライアント）からの仕様問い合わせ対応　などをリードしながらプロジェクトのプロセス全体に関わり、成果物の品質向上に貢献することができる。	上長やプロジェクト責任者の指示のもと、テストの設計・テストケースの作成・テスト実行を、必要な報告を適切に行いながら実行することができる。	上長やプロジェクト責任者と相談しながら、仕様を把握し、適切な水準でのテストの設計・テストケースの作成・テスト実行を他者（パートナー含む）とともに主体的に遂行することができる。QA(品質保証）の手法に関する一般的なトレンドは一通り理解できており、適切な方法を用いることができる。	プロジェクトの中にQAプロセスを組み込み、見積もりやスケジューリングについてクライアント調整・合意形成を行い、QAプロセスを実行するための事前準備を実行することができる。プロダクト設計段階での仕様の評価、テスト結果と不具合の分析についても主体的に実施することができ、開発プロセスの見直し・改善を、積極的に提案することができる。	プロダクト設計段階での機能仕様の確認・評価、テストの設計・テストケースの作成・テスト実行、テスト自動化の検討、テスト結果と不具合の分析、開発プロセスの見直し・改善、ユーザー（クライアント）からの仕様問い合わせ対応などをリードし、パートナーの開拓を含め、QA体制を構築することができる。プロジェクトの品質リスクを早期に発見・フィードバックし、成果物の品質向上に貢献することができる。社内でのノウハウ強化や他者育成に貢献することができる。	QAに関する先見的なベストプラクティスを独自に生み出し、プロジェクトに応用することができる。そのような知見を対外的に情報発信することで、業界での影響力をもつ。

2022 © Concent, Inc. All Rights Reserved.