

スキル評価フレームワーク

UIデザイナーに必要な力を7つの軸に分け、Lv.1〜5で言語化したものです。「センスがある／ない」で終わらせないために、チームの実態に合わせ
て軸と観点を組み直し、各レベルの文章はすべて書き下ろしています。1on1では、この軸を指しながら次に伸ばすテーマと一緒に決めています。

cotozu - hanamoto sera

cotozu.jp/profile

軸	Lv.1 受け取る	Lv.2 部分的にできる	Lv.3 任せられる	Lv.4 チームに良い影響を与える	Lv.5 基準をつくり、支援できる
01 デザインシンキング 判断や意図を言語化し、対話を前に進める力 デザイン意図の説明／判断理由の言語化／レビュー対応／フィードバック整理／仮説思考	受け取る段階 説明や指摘を理解することはできますが、自分の考えを整理して伝えることはまだ難しい段階です。思考は内在していても、言葉として外に出し切れていません。	部分的に説明できる段階 自分の判断や意図を簡単に説明できる段階です。ただし、一貫性や背景説明が弱く、相手によって伝わり方に差が出る場合があります。	考えを言語化できる段階 判断理由や設計意図を整理し、相手に伝わる形で説明できる段階です。レビューや議論の場で、建設的なやり取りができる状態です。	対話を前に進められる段階 議論やレビューの中で、相手の意見を踏まえながら思考を整理し、合意形成を前に進められる段階です。言語化を通じて、チームの理解を深める役割を担います。	思考を支援できる段階 他者の考えや迷いを言語化の面から支援し、チーム全体の思考レベルを引き上げられる段階です。共通言語づくりや育成にも貢献できます。
02 スタンス 主体性・学習姿勢など、成長の土台となる向き合い方 主体性／オーナーシップ／学習姿勢／相談・共有／振り返り	受動的な段階 業務や学習に対して、与えられたことをこなす意識が中心の段階です。必要最低限の対応は行いますが、自分から問いを立てたり改善を考える場面はまだ少なく、迷いや不安を一人で抱え込みがちです。	意識し始めている段階 主体性や成長の必要性を理解し、少しずつ意識的に行動し始めている段階です。相談や振り返りを行う場面も出てきますが、行動が安定せず、状況によって揺れが見られます。	安定して向き合っている段階 仕事や学習に対して、一定の主体性と責任感を持って向き合っている段階です。困ったときに相談でき、振り返りを通して次の行動につなげることができます。UIデザイナーとして健全なスタンスが身についている状態です。	周囲に良い影響を与えている段階 自分自身の向き合い方が安定しているだけでなく、その姿勢が周囲にも良い影響を与えている段階です。前向きな行動や共有を通じて、チームの雰囲気や学習文化づくりに貢献しています。	スタンスを言語化・支援できる段階 自分が大切にしているスタンスを言語化し、他者の迷いや成長を支援できる段階です。個人の姿勢に留まらず、チーム全体の健全な向き合い方を育てる役割を担います。
03 ディレクション UIの質を守りながら、仕事を前に進める推進力 タスク分解／スケジュール意識／進行共有／要件すり合わせ／関係者連携	指示待ちの段階 与えられたタスクをこなすことはできますが、進行や調整については指示を待つ場面が多い段階です。UI制作はできても、仕事全体を前に進める視点はまだ限定的です。	自分の範囲を管理できる段階 自分が担当するタスクやスケジュールを意識し、最低限の進行管理ができる段階です。ただし、周囲を巻き込んだ調整や共有はまだ限定的です。	UI視点で進行できる段階 UIデザイナーとして必要な範囲で、進行・調整・共有を自立して行える段階です。UIの質を守りながら、仕事を前に進める役割を任せられる状態です。	周囲を巻き込める段階 関係者と連携しながら、UI制作を主体的に前に進められる段階です。課題やリスクを早期に共有し、調整しながら進行できます。	小さな単位でディレクションできる段階 UI視点でプロジェクトや機能単位のディレクションを担える段階です。UIデザイナーとして、チームの推進力となり、成果に責任を持てる状態です。
04 UXデザイン 画面単体でなく、体験を構造として捉え設計する力 情報設計／画面遷移／体験フロー／ユーザー視点／プロトタイピング／UI検証／仕様確認	要素理解の段階 UXや体験設計に関する基本的な考え方を理解しており、指示をもとに画面や遷移を考えられる段階です。体験全体を自分で組み立てることはまだ難しく、部分的な対応に留まります。	部分的に体験を捉えられる段階 画面遷移や一部の体験フローを意識して設計できる段階です。ただし、全体最適やユーザー視点での判断についてはサポートが必要な場面が多くあります。	体験を自立して設計できる段階 情報構造や体験の流れを整理し、UXとして成立するUI設計ができる段階です。プロトタイピングや検証を通じて、判断の理由を説明できます。UX設計を任せられる基準となる状態です。	改善・検証を主導できる段階 体験上の課題に気づき、仮説を立てて改善提案や検証を行える段階です。UX視点でUI全体の質を引き上げる行動が取れます。	体験設計を言語化・共有できる段階 UX設計の考え方や判断軸を体系的に整理し、他者に共有・支援できる段階です。チーム全体のUX思考を底上げする役割を担います。
05 UIデザイン 目的と文脈を踏まえ、意図を持って要素を選ぶ力 コンポジション／レイアウト／タイポグラフィ／カラー／コンポーネント／トーン&マナー／一貫性	理解・模倣の段階 UI設計に関する基本的な考え方や用語を理解しており、既存のUIや指示を参考にしながら画面を作成できる段階です。判断は感覚や模倣に寄りやすく、自分の設計意図を言語化することはまだ難しい状態です。	部分的に判断できる段階 要件や指示を踏まえてUIを組み立てることができる段階です。レイアウトや文字、色などの要素単位では判断できますが、画面全体の一貫性や優先度設計についてはサポートが必要なが多くあります。	自立して設計できる段階 目的や情報構造を理解した上で、UIを一人で設計できる段階です。レイアウト・タイポグラフィ・カラー・コンポーネントを意図的に選択し、「なぜそうしたか」を説明できます。UIデザイナーとして任せられる基準となる状態です。	改善・応用ができる段階 既存UIの課題に気づき、より良い表現や構造を提案できる段階です。画面単位ではなくプロダクト全体を見渡し、トーン＆マナーや一貫性を保ちながらUI改善を行います。	体系化・共有ができる段階 UI設計の考え方やルールを言語化し、他者に共有・指導できる段階です。属人的なデザインに留まらず、再現性のあるUI設計としてチームに展開できます。
06 テクニカルデザイン 実装と運用を前提に構造を設計し、橋渡しする力 Figma／Auto Layout／コンポーネント管理／デザインシステム／実装を意識した設計／フロントエンド基礎	用語理解の段階 ツールや実装に関する基本的な用語を理解している段階です。指示があれば作業できますが、構造や実装を踏まえた判断はまだ難しい状態です。	再現できる段階 既存のUIやルールを再現しながらデザインできる段階です。実装上の制約は理解し始めていますが、最適化や調整にはサポートが必要な場面があります。	実装前提で設計できる段階 実装を想定したUI構造を考え、エンジニアと認識を合わせながら設計できる段階です。実装理解を踏まえた設計を任せられる基準となります。	運用・改善を意識できる段階 デザインシステムやコンポーネント運用を踏まえ、UIの改善提案や調整ができる段階です。実装後の運用まで見据えた判断が行えます。	仕組みとして設計できる段階 実装理解を前提に、チーム全体の設計効率や再現性を高める仕組みを考えられる段階です。UIと実装をつなぐ役割として、チームに貢献できます。
07 クオリティコントロール 安心して使える状態まで仕上げ、品質を担保する力 アクセシビリティ／UI品質チェック／UXレビュー／表記・挙動確認	指摘されて気づく段階 UIの不備や違和感を自分では見つけにくく、指摘されて初めて気づく段階です。修正内容は理解できますが、確認観点がまだ定まっています。	自分でチェックできる段階 基本的な確認観点を使い、自分で品質チェックができる段階です。ただし、体験全体を見た判断や細かな違和感にはまだ見落としが生じることがあります。	品質を担保できる段階 設計段階から品質を意識し、安定したUIを作れる段階です。大きな不備や致命的な抜け漏れが少なく、UIデザイナーとして品質を任せられる状態です。	改善提案ができる段階 体験全体を見渡し、品質向上のための改善提案ができる段階です。UIの完成度を一段引き上げる視点を持っています。	基準を作り共有できる段階 品質に関する観点やチェック基準を整理し、チームで共有できる段階です。UI品質の再現性を高め、チーム全体の信頼性向上に貢献します。