5. ワークショップ

5.1 開催の経緯

受託団体から取組における課題をヒアリングを中心に抽出してきた。その中で、想定される就職先がIT企業ではなく、地域の一般企業や観光などに特化した企業の場合、生成AI、IoT、ビッグデータなどのデジタルスキルを就職後に活かせる機会があるかどうかは、就職した企業によりばらつきがあり、どのようなスキルを学ばせればよいか、カリキュラム作成等においての課題となっていることがわかった。また、最新のデジタルスキルを学んだ学生と旧来の学生ではどちらを採用したいかと企業に問えば、前者と回答する企業は多い。しかしながら、特に社内で現状、DXがあまり進んでいない中小・零細企業においては、この回答とは逆に、学んだスキルを活かせる仕事を創出できないことも考えられ、これが早期退職につながる懸念もある。
このような事態を打開するためには、専門学校が就職先企業と話し合い、啓蒙していくことも必要ではないか、との意見もあった。本ワークショップは就職先企業と話す際のネタ元になればという思いで、企画した。

5.2 開催概要

タイトル：「小さなDX　教育と現場をつなぐカリキュラム設計のヒント」
主な内容：中小・零細企業によるDXの成功事例をもとに共通点や求められる人材像を探り、教育機関側と企業側のスキルギャップやPBLの実践事例など。40分間を講義とし、20分間を質疑応答および参加者と講師を交えたディスカッションとした。
開催日時：9月2日（火）16：00～　および9月18日（木）10：00～　の2回
（1つでも多くの団体が参加できるよう、同内容のセミナーを2回、開催した）
開催形式：Zoomによるオンライン形式
参加人数：第1回　17名、第2回8名
（いずれも受託団体のほか受託団体から案内した企業関係者を含む。）
講師と略歴：河村大馬（かわむらだいま）氏
プロデューサー/AIプロデューサー
株式会社MEDICARELIGHT ブランドマーケティング部 部長
株式会社MARKKAI 事業部部長
2003年から広告業界において、デジタルな経験とフィジカルな経験を組み合わせた新しいコミュニケーションの形を生み出すクリエイティブ・プロデューサーとして活躍。コロナ禍初期にはベンチャー企業に参画し、ブランドコミュニケーションを担当。2024年より現

職に就任し、マーケティング業務や営業業務に生成 AI を駆使することで、「少人数大規模ビジネス化」を推進。主な広告賞の受賞歴には、カンヌライオンズ国際クリエイティビティ・フェスティバル、ニューヨーク ADC、ADFEST、グッドデザイン賞、PRAwardAsia など、国内外で多数受賞

5.3　アンケート結果

2 回合計で 17 名の方からアンケートに回答いただいた。

Q1　ご自身のお立場について（いずれか1つ）		
1. 専門学校の経営層または教職員	15	88%
2. 専門学校関連の団体等の経営層または職員	1	6%
3. 高校、大学など専門学校以外の教育機関	0	0%
4. 専門学校生等を採用する企業、団体の経営層または社員、職員	0	0%
5. 自治体など地方公共団体の職員	0	0%
6. その他	1	6%
	17	

Q2　ワークショップ全体の内容について（いずれか1つ）		
1. とても参考になった	7	41%
2. 参考になった	8	47%
3. あまり参考にならなかった	0	0%
4. 参考にならなかった	0	0%
5. どちらでもない	2	12%
	17	

Q3　「事例紹介」について（いずれか1つ）		
1. とても参考になった	7	41%
2. 参考になった	8	47%
3. あまり参考にならなかった	0	0%
4. 参考にならなかった	0	0%
5. どちらでもない	2	12%
	17	

Q4　「PBL実践事例」について（いずれか1つ）		
1. とても参考になった	7	41%
2. 参考になった	8	47%
3. あまり参考にならなかった	0	0%
4. 参考にならなかった	0	0%
5. どちらでもない	2	12%
	17	

Q5　「ツール紹介」について（いずれか1つ）		
1. とても参考になった	5	29%
2. 参考になった	8	47%
3. あまり参考にならなかった	2	12%
4. 参考にならなかった	0	0%
5. どちらでもない	2	12%
	17	

総評として、全体に「とても参考になった」「参考になった」が 9 割近くを占め、評価は高かったと判断しているが、「どちらでもない」や設問によっては「あまり参考にならなかった」という意見もあり、改善していきたい。

5.4　講演資料



講師プロフィール



Daima Kawamura

河村 大馬

プロデューサー / AIプロデューサー
株式会社MEDICARE LIGHT ブランドマーケティング部 部長
株式会社MARKK AI事業部 部長

2003年から広告業界において、デジタルな経験とフィジカルな経験を組み合わせた新しいコミュニケーションの形を生み出すクリエイティブ・プロデューサーとして活躍。コロナ禍初期にはベンチャー企業に参画し、ブランドコミュニケーションを担当。2024年より現職に就任し、マーケティング業務や営業業務に生成AIを駆使することで、「少人数大規模ビジネス化」を推進。主な広告賞の受賞歴には、カンヌライオンズ国際クリエイティビティ・フェスティバル、ニューヨークADC、ADFEST、グッドデザイン賞、PR Award Asiaなど、国内外で多数受賞。

生成AI関連セミナー・シンポジウム 登壇実績
一般社団法人ウェブ解析士協会(WACA)
一般社団法人生成AI活用普及協会(GUGA)
一般社団法人数学教育学会
株式会社船井総合研究所 経営セミナー
NIKKEI 生成AIサミット(GenAISUM2024

中小企業の実践的な生成AIを活用事例としてシンポジウムや経営セミナーに登壇







NIKKEI　Funai Soken　青梅商工会議所　青梅法人会
生成AI活用普及協会　GenAISUM　生成AIサミット-Vol.4　Ledge.ai
WORK ACADEMY　一般社団法人数学教育学会　ウェブ解析士協会


2024年2月～8月期：業務の各工程の一部で生成AIツールを駆使
商品開発
販促物開発・プロモーション用素材開発
営業ツール開発(国内外)
SUGUME
ChatGPT
perplexity
Notion
Claude
Fotographer.ai
ChatGPT
perplexity
miibo
NotebookLM
Metareal AI
イルシル
SeaArt
HeyGen
RAG
AI活用により
4ヶ月間で商品化
ブランド立ち上げから6ヶ月後に売上3億円を達成
営業の交渉をサポート（AIで販促物を内製化、超スピード制作で外注費9割削減）
AIにより多言語化
海外の新規営業開拓に寄与


第1部
1. 教育するスキルと企業が
求めるスキルのギャップ

本日のワークショップ内容

第1部	座学講義	1. 教育するスキルと企業が求めるスキルのギャップ 2. 現場事例から見える「小さなDX」の共通点 3. 事例から見える共通点と人材像 4. PBL・企業連携による「DX人材化」実践事例	40分
第2部	ディスカッション	テーマ『小さなDXに必要な人材について』	15分
まとめ			5分
			合計60分

専修学校で学ぶスキル例

AI/生成AI　IoT機器連動　ITシステム開発　クラウド技術

観光IT　医療DX　食DX　ウェルネスDX　業界特化DX

ビッグデータ　アジャイル開発　データ分析・活用

公務員デジタル人材　IT担当者育成　実践型カリキュラム

デジタルクリエイター　UXデザイン　動画クリエイション

中小企業新入社員1年目のリアル



【最初の3ヶ月】基礎固め期
- ビジネスマナー習得や社内の暗黙のルールを学ぶ
- 電話対応、来客対応、データ入力、議事録作成などの基本的な事務作業
- **古い環境での作業**：最新技術どころか、旧バージョンのソフトでの作業
- **体系的な研修はほぼなく、先輩の仕事を見て覚える**

【3〜6ヶ月】観察と適応期
- **ルーティン業務の完全習得**：ミスなく、時間を守る、素直に指示に従う
- 社内外の人間関係構築
- **幅広い業務範囲**：専門職採用でも、リサーチ、資料作成、営業事務など何でもやる
- **業務「改善」より業務「適応」が求められる**

新人は、この辺まで我慢が続く

【6〜12ヶ月】活用準備期
- 基本業務に余裕ができ、依頼される業務レベルが向上
- **業務に技術スキルを活かす事を求められる可能性がある**

2年目・3年目での変化と成長



【2年目】改善実践期
- **一人前の戦力化**：基本業務を任せられる、後輩指導の開始
- **担当業務の拡大**：顧客対応、見積作成、簡単な企画提案
- **改善提案の芽生え**：「もっと効率的にできるのでは」という気づき
- **社内での立ち位置確立**：「〇〇さんに聞けば分かる」という専門性の萌芽
- **外部との接点増加**：展示会参加、顧客訪問同行、業界勉強会への参加



【3年目】変革推進期
- **小規模プロジェクトのリーダー**：新規事業の立ち上げ、システム導入担当
- **経営層との距離が近い**：社長への直接提案、経営会議への参加
- **複数部署との調整役**：部門横断的な業務改善の推進
- **AI・BIツール等の本格活用**
- **責任範囲の急拡大**：大企業の課長クラスの決裁権を持つことも

1年目の退屈に見える業務の中に、**「どうやって『小さなDX』の種を見つけるか」**を学生に学んでほしい
それが、2年目3年目に活きてくる。

例：「データ入力作業をしながら、何を探すべきか」（繰り返しのパターン、よくある間違い、遅延の原因など）
例：「電話応対をしながら、何に耳を傾けるべきか」（よくある質問、共通の不満など）
これにより、「我慢の期間」を「課題発見力を鍛える期間」へと転換する事が可能

新入社員と企業のギャップについて

新入社員の困惑

AIやデータサイエンスを学んだのに、最初は電話対応やデータ入力、調べものばかり…

企業の困惑

高度な技術より、まず紙の書類のデジタル化や古いデータを整理してほしい…



現場で活躍する人材像

新入社員「即戦力」＝「**最新技術が使える人**」
企　　業「即戦力」＝「**基本業務ができる人**」



ここにズレ＝**ギャップ**がある。

例えば、「教えた技術が現場で活用されていない」「卒業生の早期離職」みたいなことが実際にありませんか？

中小企業の現実を理解する

なぜ中小企業では、DXが進まないのか？

【中小企業側経営者の声】
- 「DXやAIの導入には多額の費用がかかるのでは？」
- 「投資対効果（ROI）が見えない…」
- 「社内にAIの専門スタッフがいないから運用できない」
- 「経営層自身がAI・ITリテラシーに自信がない」

【実は中小企業こそDXのチャンス】
- 意思決定が速い → すぐ試せる
- 経営層が現場を直接見ている → 効果がすぐ見える
- ダメならすぐ別の方法に変更 → 軌道修正しやすい

これらの強みを最大限に活かすことで、リスクの低いDXが実現可能。
「小さなDX＝小さく試して速く回す」
これこそが中小企業にとって最適なDX化の道筋。

中小企業には「小さなDX＝小さく試して速く回す」アプローチが最適

従来のDX（大企業型）	小さなDX（中小企業）
数千万円の初期投資	初期投資0円～数万円
6ヶ月～1年の導入期間	1週間で試作、1ヶ月で実装
専門ベンダーに依存	内部人材が主導
失敗したら大損失	失敗してもやり直せる
全社一斉導入	1部署から段階的に拡大

実際に「小さなDX」に成功した4つの事例をご紹介します。



2. 現場事例から見える「小さなDX」の共通点

事例1 – ゑびや大食堂（老舗飲食／三重県伊勢市）





成功のポイント：内部人材のDX化
- 店長が独学でデータベースを習得
- ホールスタッフがシステム構築を担当
- 「内製化重視レベル」から始めた

「世界でもっともIT化された食堂」への道のり

【課題】
- 創業100年の老舗、パソコンがない
- 業務は紙ベースで管理
- 利益率が低く、経営難に陥っていた

【最初の一歩（小さなDX）】
- 第1段階：**基礎データの記録（Excel活用）**
- 第2段階：データ分析の試行錯誤（POSレジ導入/マクロ活用）
- 第3段階：AI予測への発展（画像解析AI/RPA/PowerBI導入）

【成果】
- 来客予測的中率95％超
- 食品ロス90％削減
- **売上5倍（年商1億円→5億円）**
  利益率10倍（200万円→2000万円）

事例2 – 岩本工業（プラスチック製造・加工／静岡県静岡市）





成功のポイント：自学自習力の育成
- 既存のExcel環境を活用（追加投資ゼロ）
- ChatGPTを活用してVBAコードを理解習得
- まず手を付けてみることの重要性を実感

手書き作業という非効率からの脱却

【課題】
手作業や手書きでの業務が多数残っている状態。3種類の用紙（加工指示書、製品配合表、ドライカラー指示書）に共通項目を3回手書き

【最初の一歩（小さなDX）】
- ExcelベースでVBAマクロを構築、各用紙のデータを連携
- **ChatGPTを活用してVBAコードを習得**
  4つの項目を入力するだけで、ワンタッチで3つの用紙が完成

【成果】
- 作業効率の向上とヒューマンエラーの減少
- **加工指示に係る業務時間の削減**
- 経営～現場のAI/ITリテラシー向上

事例3 – イタミアート（印刷・広告制作／岡山県岡山市）



成功のポイント：失敗許容文化
- 自主的参加による高いモチベーション
- 「進捗10%でも発表OK」の失敗許容文化
- 専門用語にも積極的に質問し合う学習する組織へ変革

作業中心の職場環境からの脱却

【課題】
売上増加に伴い、システム投資に見合わない細かな手作業が増加 費用対効果が合わない作業は人手に頼らざるを得ない状況 作業に追われる日々で社員のやりがいが失われていく このままでは離職増加や売上への悪影響を懸念

【最初の一歩（小さなDX）】
- 社員20名が自主的に参加（全社員の1/5）
- ChatGPT等の生成AIを活用した業務改善
  50個以上の改善アイデアから課題を選定
  「進捗10%でも発表OK」
  完璧を求めず、小さな一歩を評価する環境づくり

【成果】
- あるチームでは**約90%の業務効率化を実現**
- 全部署が「AIファースト」を今期の取り組みに盛り込む
- 社員の意識変革（「難しそう」から「やってみよう」へ）

事例4 – A-FACTORY（土産物店／青森県青森市）



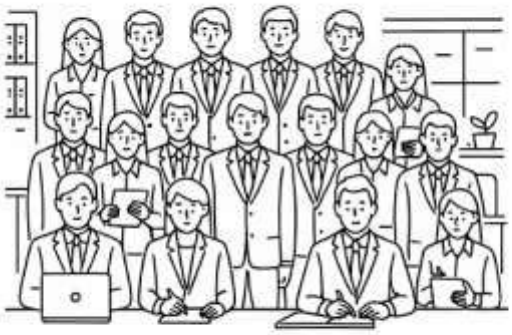
成功のポイント：チーム展開
- 意欲的な3名のスタッフも同様にスキルを習得
- 属人化を防ぎ、組織的な運用体制を構築
- AIを先生として、無料ツールのみで大きな成果を実現

ChatGPTとPythonで年間650時間削減の“0円DX”

【課題】
観光需要急増でスタッフ不足が深刻化。POSシステムと基幹システムが連携できず、売上データの突合など多くの業務を手作業で処理。商品入荷登録やシフト作成などの定型業務にも膨大な時間を費やしていた

【最初の一歩（小さなDX）】
- **ChatGPTを「先生」にした独学DX**
  プログラミング初心者がChatGPTにコードを教えてもらいながら
  Python基礎習得、1か月程度でプログラムを作れるようになった。
- 業務自動化プログラムを次々と実装

【成果】
- 商品入荷登録：月20時間→3時間（85%削減）
- シフト作成：3時間→数分（98%削減）
- 売上確認入力、エラーチェック：30分→数分（ミス率0%）
- **年間650時間の業務削減を達成**



3. 事例から見える共通点と人材像

4つの事例に共通する「小さなDX」成功要因

事例に共通するポイント

1. 内部人材が主導（外注ゼロ）
2. 現場を知る人が改善を実施
3. 小さく始めて段階的に拡大
4. 既存ツール（Excel、ChatGPT）を活用
5. 失敗を恐れない文化

「小さなDX」に求められる人物像

課題発見力	ツール選定力	実行力
業務理解と分解する力	技術を応用する力	数値化と巻き込む力

技術力＋実践力の両方が重要

「小さなDX」でよくある失敗パターン

失敗例1：技術先行型の失敗
製造業A社：最新のAIツールを導入したが、現場の業務フローを理解せずに進めた結果、誰も使わないシステムに
→ 教訓：まず業務を理解し、課題を明確にしてから技術を選定する

失敗例2：完璧主義の罠
小売業B社：全業務を一度にデジタル化しようとして、プロジェクトが頓挫
→ 教訓：「進捗10%でもOK」の精神で、小さく始めて段階的に拡大

失敗例3：属人化の問題
サービス業C社：1人の社員だけがツールを使いこなし、退職と同時に元の手作業に戻った
→ 教訓：最初からチームで取り組み、ドキュメント化と知識共有を徹底

PBL実施時の注意点
・企業の期待値が高すぎる場合の調整が必要
・学生のスキルレベルと企業課題のマッチング
・成果が出なかった場合のフォロー体制

全国で広がるPBL（Project Based Learning）実践事例

学校	PBL協力	PBL授業名	取り組み内容	概要	出典
金沢工業大学 （石川県野々市）	株式会社インテージテクノスフィア （東京都西東京市）	**心理学データ解析応用**	**疑似データではなく、生きたデータ**で統計やデータ解析を行う	大学生旅行データを用い、**「大学生が行きたいパッケージツアー」をテーマにしたマーケティング分析**PBLを実施。学生は企業データの分析から問題発見・解決策立案までを経験し、データサイエンスとPBLによる実践的学びを深めている。	出典情報①, 出典情報②
ノートルダム清心女子大学 （岡山県岡山市）	株式会社両備システムズ （岡山県岡山市）	**両備システムズ連携PBL授業**	**生成AIやワークフロー管理ツールを活用**した事務業務の依頼と管理の自動化	両備システムズ社と協力し、**社内事務業務のワークフロー自動化に挑戦**した。学生たちは企業から依頼管理プロセスの課題を聞き、ワークフロー管理ツールで**業務プロセスの自動化を検討・試作**。生成AIを用いてチャット対話形式でワークフロー作成が可能か検証する実験も行った。	出典情報①, 出典情報②
仙台高等専門学校 （宮城県仙台市）	よっちゃん農場、越後屋旅館、おみやげの庄なるみ、旅館大由 （宮城県大崎市鳴子・岩出山地域）	**地域課題解決PBL**	**AIやIoT，ICT技術を活用して解決策を提案** （例：配膳状況管理システムの提案）	1年間のPBL授業。宮城県大崎市鳴子・岩出山地域の**農場・旅館・菓子店等の協力を得てフィールドワークを実施**。学生は現地企業・施設を訪問し課題を聞き取り、IoTやAI技術による解決策をチームで企画。2024年1月に仙台国際センターで成果報告会を開催し、スタートアップ形式の5分ピッチとポスター発表で提案内容を発表。	出典情報①, 出典情報②



4. PBL・企業連携による「DX人材化」実践事例

従来のPBLの価値と課題

多くの企業、特に中小企業は「デジタル化の必要性」を認識しながらも、導入費用の大きさや投資対効果への不安、社内に専門人材がいないことへの懸念などから、具体的に何から着手すべきか判断できずにいます。こうした中で、学生が企業の課題を抽出し、具体的な改善策を試すプロセスは、企業にとって投資コストやリスクを抑えた「小さなDX」の成功体験となります。



【事例から学ぶポイント】
- **疑似データではなく、生きたデータ**
- **業務プロセスの自動化を検討・試作**
- **AIやIoT，ICT技術を活用して解決策を考える**

〈企業側への提案〉
PBLを成功させるための企業の役割として
- 学生に業務を一部任せる勇気
- 本番環境での実践
- 失敗を許容する文化
- メンターやトレーナー（専門職）をアサインする

最新デジタル技術を学んだ学生の視点を入れることで、企業側社内では気づかなかった**業務課題が見つかる**『**無料のDX業務コンサル**』**のような効果も期待できる。**
しかし、**現状のPBLには「単発で終わる」「成果が就職に直結しない」という課題**もある。そこで、より実践的な「**就職連動型PBL**」という新しいアプローチを提案したい。

就職連動型PBLという新しい視点

従来のPBLの課題
企業との関係が一時的／学生の就職活動と連動していない／企業にとって実務的なメリットが少ない

就職連動型PBL ＝ 就職先企業の実課題を解決

【このPBLの考え方】
1. 学生が就職希望企業を選択
↓
2. その企業の実際の課題をヒアリング
↓
3. 3ヶ月かけて改善案を実装・検証
↓
4. 成果を企業にプレゼン
↓
5. 企業にとっては「小さなDX」の実現
↓
6. 優秀な学生は内定へ（又はインターンから）

これは企業の「お試し採用期間」でもあり
「お試しDX」でもある

【このPBLのアプローチ先】

- 卒業生の就職先企業
- 地元の商工会議所経由での紹介
- 地元の法人会経由での紹介
- インターンシップ受入企業
- 学校の理事・評議員の関係企業

業務でよく使われているツール

業務内容	使用ツール
【手作業の自動化】	Excel VBA/マクロ、Googleスプレッドシート/GAS
【データの見える化】	Excelピボットテーブル、Power BI、Google Looker Studio / BigQuery、b→dash
【業務フローの改善】	Notion、Chatwork、Slack、Teams
【簡易アプリ作成】	Bubble、kintone、AppSheet、Dify
【AI活用】	ChatGPT、Claude、Gemini、NotebookLM、Cursor
【WEBサイト/EC制作】	STUDIO、WordPress、ペライチ、Figma

重要：高額なシステムは不要　無料・低コストツールの組み合わせで十分



第2部

ディスカッション

テーマ：小さなDXに必要な人材について

Q1. 課題発見の視点
企業の「見えない課題」をどう発見させるか？
例：「毎日の繰り返し作業」に注目する観察シートの活用
想定課題：企業側が「これが当たり前」と思っている業務の発見方法

Q2. 成果の可視化
PBLの成果を数値化するには？
例：作業時間の削減率、ミス率の改善、コスト削減額の算出
想定課題：定性的な改善効果をどう評価するか

Q3. 企業との関係構築
Win-Winの関係をどう作るか？
例：「お試しDX＋お試し採用」のパッケージ提案
想定課題：企業の時間的負担をどう軽減するか

他
・ターゲット企業（規模・業種）
・想定される課題
・使用ツール
・期待される成果

まとめ

①中小企業の未来は「小さなDX」にかかっている

そして、それを実現するのは内部人材

・初期投資ゼロ～数万円で始められる
・外注に頼らず、現場を知る社員が主導（専門知識を持った新入社員が活躍、指導員も兼ねる）
・Excel→VBA→AIという段階的な成長
・失敗を恐れず、10%の進捗でも評価する文化

②就職連動型PBLという新しい視点（又はインターン連動型PBL）

就職先企業の実課題を解決する – 企業の「小さなDX」を学生が実現

・学生にとって：実践的スキルの習得と就職への道
・企業にとって：リスクゼロの「お試しDX」と「お試し採用」
・教育機関にとって：実践的カリキュラムと就職率向上

③教育機関が今すぐできること

・就職1年目の「我慢期間」を「課題発見期間」として課題発見スキルを教育
・無料ツールから始める段階的カリキュラム
・地元企業との連携で「小さなDX」を実践

「大きく考えず、小さく始める。」 専修学校が育てる人材が、地域の中小企業を変える。

THANK YOU

6.事例集

6.1　トップページ



この事例集について +

取り組み事例掲載団体

taiwa
THE ACADEMY OF HOSPITALITY

学生が短期運営する「DXをテーマとしたレストラン」で、開発したモデルプログラムを実証

学校法人大和学園　京都調理師専門学校

事例を見る >

i-SEIFU

クラウド／動画クリエイター育成のためのアジャイル型教育モデル

学校法人清風明育社 清風情報工科学院

事例を見る >

麻生

医療現場の業務DXに資するAI人材育成に向けた学科転換事業

学校法人麻生塾 麻生医療福祉＆保育専門学校

事例を見る >

地元企業がつくる地域のための理系学科新設事業

学校法人大庭学園　ソーシャルワーク専門学校

事例を見る >

学校法人 穴吹学園

先端IT人材育成学科新設プログラム開発事業

学校法人 穴吹学園 穴吹ビジネス専門学校

事例を見る >

上記5校の取り組み事例を、
以下から一括ダウンロードすることができます

上記5校の事例を一括ダウンロード >

IoT イノベーションデザイン学科新設のためのカリキュラム開発事業

学校法人赤山学園　九州技術教育専門学校

事例を見る

観光IT人材育成のための理系転換推進事業

学校法人KBC学園　インターナショナルリゾートカレッジ

事例を見る

https://www.invite.gr.jp

開発した教育プログラムの公開・配布により、専門学校の学科転換を支援

一般社団法人全国専門学校情報教育協会学校法人

事例を見る

工業分野の設置を目的としたIT教育強化事業

学校法人せとうち　日本ITビジネスカレッジ

事例を見る

生成AIの実務応用を軸とする次世代型IT人材を育成する教育モデルの開発事業

学校法人河原学園　河原電子ビジネス専門学校

事例を見る

上記5校の取り組み事例を、
以下から一括ダウンロードすることができます

上記5校の事例を一括ダウンロード

ウェルネスDXエンジニア育成に向けて、教材、指導者向け研修コンテンツを開発

学校法人三橋学園　船橋情報ビジネス専門学校

事例を見る

地域企業のリアルなニーズに応える地域密着型IT人材育成モデルを開発

学校法人YIC学院　YIC情報ビジネス専門学校
地域中小企業との連携によるIT担当者育成・採用促進モデル開発と普及推進事業

事例を見る


taiwa
THE ACADEMY OF HOSPITALITY
観光DX人材養成のためのプロトタイプ教育プログラムを実証
学校法人大和学園　京都ホテル観光ブライダル専門学校
京都発・産学公連携で推進する観光ホスピタリティ分野のDX学科新設事業
事例を見る
学校法人 第一平田学園
中国デザイン専門学校
デジタルデザイン工程の変化の実態を企業にヒアリングし、開発カリキュラムに反映
学校法人第一平田学園　中国デザイン専門学校 工業専門課程
事例を見る
Bit
公務員志望者に対するキャリア形成支援×合格率向上×デジタル人材育成を目指す
学校法人浦山学園　富山情報ビジネス専門学校
事例を見る
上記5校の取り組み事例を、
以下から一括ダウンロードすることができます
上記5校の事例を一括ダウンロード
Copyright © 2026 Nikkei Business Publications, Inc. All Rights Reserved.

6.2　受託団体事例紹介ページ

文部科学省 令和7度 委託事業「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

学生が短期運営する「DXをテーマとしたレストラン」で、開発したモデルプログラムを実証

学校法人大和学園　京都調理師専門学校

調理分野を軸とした食DXイノベーション学科新設事業

事業に取り組む背景と課題

食関連業界では、調理師養成施設(専修学校)入学者数が2017年から6年間で約2割減少するなど調理分野を希望する学生の減少に歯止めがかからず、同時に中小規模の飲食店を中心に人手不足が深刻化するなど、人材に関して需要と供給のバランスが崩れ始めている。

一方、京都市ではデジタル技術を活用した新たな仕組みの創出に向けたチャレンジ「京都デジタル文化・経済圏創出プロジェクト」が始まり、食関連業界においても、動画配信を利用したイベントやツアー、SNSを活用したファンとのコミュニケーション強化、クラウドファンディングを活用した資金調達等、DXを駆使して起業する若手料理人の台頭など、デジタルを活用した取組が活発化してきている。

このような状況を踏まえ、本事業は、行政・業界団体、企業等と連携し、デジタルリテラシーと経営能力を併せ持つ料理人・食関係者の育成を目指してモデルプログラムの開発を行う。

具体的には、飲食店DXを学ぶための学科の令和9年度新規開設を目指し、食業界に身を置く未来の職業人に求められるデジタルリテラシーや経営スキルを定義し、実学教育として飲食店DX等に関連する人材養成のモデルプログラムを開発・実証実験を行う。

当該新設学科では、調理技術のみならず、イノベーション(VR、生成AI、プログラミング)やDX(デジタル、業務効率化等)の推進力を身に付けた高度専門人材を育成する。こうした人材は、DXを通じて地域課題や会社の経営課題を解決し、高いリテラシーをもって物事を解決することを目指すものである。

令和7年度の主な取り組み

令和9年度の「食DXイノベーション学科(仮称)」新設を目指し、令和7年度は主に以下の取組を実施した。

●アンケート調査並びに先行事例調査の実施

本事業を推進するため、昨年度に引き続き調査を実施した。本年度は、沖縄地域において、「顧客体験の向上」、「持続可能な運営」、「地域連携の強化」という観点から特に革新的で成功しているホスピタリティ(宿泊施設、観光サービス、飲食業など)の先行事例をインタビュー調査した。

●モデルカリキュラムの開発と実証

モデルカリキュラムとして「食DXイノベーションコース」に関するカリキュラムを開発した。

具体的な科目構成として、イノベーションを生み出すための思考プロセスを整理・体系化し、多種多様なステークホルダーとの連携、デジタルツールの活用ができるようにするため、「VR演習、デジタルマーケティング演習、生成AI演習、プログラミング演習」を演習科目として計40時間相当を開発した。その成果として、オリジナルレシピの考案・創出や調理ができる人材の育成を目指している。

開発した「食DXイノベーションコース」のカリキュラムについては、その成果を検証するために実証講座を実施した。これは、「DXをテーマとしたレストラン」を学生が短期間開設・運営し、カリキュラムの成果を検証するものである。

「DXをテーマとしたレストラン」では、事前のメニュー作成やレシピ作り、レストランコンセプトの策定はもとより、店舗の広報や食材管理、当日のサービス等について、生成AIやシステム、ロボットを活用した。こうしたDXを活用したレストランオペレーションを学生がすべて行った。なお、本実証講座については、学習者が事後学習として活用し理解をさらに深められるように、動画を収録した。さらに、短期間で確かな知識・技術を身に付けさせるためのオンデマンド教材についても整備した。

実証講座後は学習者アンケート(授業評価アンケート)、教員アンケートなど、関係者からの定量的なアンケートを取得し、モデルカリキュラム改定への活用を進めている。また、限られた時間の中で技術教育を実現するための反転学習教材を制作し、事業推進の補助ツールとして活用を進めている。

●シラバス、コマシラバス、指導手引書の作成

開発したモデルカリキュラムと各科目について、学習者に対して、授業の目的・到達目標・授業内容・授業方法・成績評価基準を明示したシラバスと、各回の授業の流れを示すコマシラバスを作成した。

作成したシラバス、コマシラバスについては、取りまとめを行い、学外の専修学校関係者を含む教育・企業等関係者に公開し、ノウハウの共有につなげている。

さらに、シラバス・コマシラバスと合わせて実際の指導教員が活用できるよう「開発モデルにおける指導手引書」も開発した。他の教育機関における本モデルの今後の普及・導入促進につなげていく。

文部科学省 令和7度 委託事業「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

クラウド／動画クリエイター育成のための アジャイル型教育モデル

学校法人清風明育社　清風情報工科学院

企業ヒアリングを随時行い、最先端の技術トレンドを単元・教材に反映

事業に取り組む背景と課題

ChatGPTリリース以降、デジタル分野は大きく様変わりし、かつ日々変化を続けている。この生成AI時代の技術やそれにともなう人材育成のトレンドは、次の5つのキーワードで整理できる。

①野球型からサッカー型へ

さらに変化は激しくなり、技術や状況が安定してから取り組むことができなくなる。

②単能型からワンストップ型へ

AIが高度化してゆき、AIが上流から下流まですべてできるようになるため、人間側もそれに追従が必要となる。

③オンプレミス型からクラウドAI型へ

AIアプリを運営する側は、クラウド、セキュリティ、モバイル、AI、を一通り知る必要がある。

④職人型からコミュニケーター型へ

変化の激しい社会で、人間関係や根本的な考え方（哲学）、基礎教養が必要。

⑤単発型から体系型へ

単発の技術や知識だけでは追いつけない育成に時間のかかる知識・技術の価値が上がる。

本事業では、専修学校が生成AI時代に役割を果たすため、上記①～⑤を兼ね備えた新しい教育モデルを訴求する。具体的には、次の３つの方策を組み合わせることでアジャイル型教育モデルへの転換を図る。
※アジャイル：状況の変化に対して素早く対応すること

１．変化の激しい技術へ追従しつつ、クラウドやセキュリティ、クリエイティブなど学習量の多い分野の教育を体系的に行う。
２．高卒生だけでなく社会人も対象とし、短期・長期の多様なカリキュラムを提供する。
３．情報収集からカリキュラム開発、受講生管理などの運営にAIを活用し、変化追従性を高める。

本事業では、クラウド開発と動画クリエイティブの分野で、社会人向け1年制と高卒生向け4年制（クラウド開発のみ）のカリキュラム開発を行う。そのため、生成AIのフロントランナーへのヒアリングなどの調査や、短期の実証講座と開講講座を通じてカリキュラムの完成度を高め、長期講座のコアとする。

並行して、AIを活用した運営システムを開発するとともに、教員研修を行い、実施体制を整備する。

以上の取り組みを通じて、専修学校の強みを生かしつつ、生成AI時代の人材ニーズに迅速かつ柔軟に対応する。

令和7年度の主な取り組み

●調査①：技術調査（Tech Rader）

技術トレンドを追うため、企業ヒアリングを随時継続。シリコンバレーのAIスタートアップへの間接調査、インドでの直接調査も実施した。

ヒアリング項目は、「AIエージェント・AI駆動開発」、「動画生成ツール・講座動画生成手法」、「生成AIサービスの安全性に関する情報」。また、クラウド技術については、「プラットフォームはどれに力点を置くか」、「3大プラットフォームと等距離で行くか」、「資格試験は取り上げるべきか否か」、「生成AIによる開発支援はどのようになりそうか」、「それを踏まえて何を学習しておけばよいか」、などを調査した。

これらを元に、年次Tech Radarを策定する。

●調査②：学内ドメイン調査・運用慣行の調査

業務について、現状の業務内容、課題、ボトルネックの明確化と整理を随時行った。今年度は、AIエージェントの導入により教職員の業務の進化・効率化に重点を置いた。

●調査③：カリキュラム基礎調査

昨年度に引き続き、生成AIのフロントランナーである教育機関、スタートアップ、就職先企業を中心に調査を随時実施。

調査の目的は、カリキュラムの要件定義が第一義で、技術の方向性、核となる技術、習得上のネックを押さえる一方で、企業の採用要件の把握も行った。

調査により、企業連携による講座は、クラウドシステム、製造業系、建設系、サイバーセキュリティ系に可能性が高いこと、動画生成はコマ割りをもとに顧客とコミュニケーションできるスキルの向上が肝であることがわかった。

●カリキュラム・シラバス開発①：全体カリキュラムの開発

全体カリキュラムの妥当性を検証し、調査および実証講座の結果を踏まえてフィードバック。すでに確立している学習教材があるものについては、それを活用し、不足する部分を開発。

●カリキュラム・シラバス開発②：単元シラバス・教材の開発

3つの科目(クラウドシステム基礎、動画基礎、プロンプト基礎)に属する単元の内、次の28単元についてシラバスを作成し、教材（動画・スライド・演習・評価法）を開発した。

【作成した28単元】

調査・発表AI、AI駆動開発、動的WEB、３Gモデリング、対話エージェント、動画生成、動的WEB２、オブジェクト指向、Git/Github、ゲームプロジェクト（世界観、音楽生成、プログラミング、リファクタリング）、教職員AI研修、日本語教師AI研修ｘ２、商業デザインとしての動画生成・編集（ワークフロー、素材生成）、経営DX、事務DX、営業DX、健康DX、総合DX、ITパスポート語彙学習、ITパスポート概念学習、現代社会語彙学習、現代社会概念学習、ビジネス基礎

●実証講座の実施

・在校生AI集中講座（4回）
・社会人AI動画講座
・日本語教師研修
・在校生AI集中講座（5回）
・日本語教師研修
・社会人講座

各講座実施後、到達評価、受講生アンケートを行い、単元のシラバス・教材開発にフィードバックした。

医療現場の業務DXに資する AI人材育成に向けた学科転換事業

学校法人麻生塾 麻生医療福祉＆保育専門学校

令和7年4月に新学科「AI＆診療情報管理士科」を開設し、DX人材育成のための新カリキュラムを開発・実証中

事業に取り組む背景と課題

電子カルテや診療情報のデジタル化など、「医療DX令和ビジョン2030」（厚生労働省、2022年5月）によってDX化が加速している医療業界では、新しい情報システムに対応した医療経営や、サービスの向上、効率化が求められている。

したがって、医療事務の実務を支えている診療情報管理士には、今後、情報システムの基本的な仕組みへの理解、AIやデータ利用のリテラシーを備えていること、それらの知見を活用して各施設・病院における医療DXを推進する能力が求められることになる。具体的には、コーディングなどの理解、医療制度等の基本知識、AIやビッグデータを活用するための知識、そしてそれらを適切にアウトプットする能力などである。さらに、医療現場での連携や情報共有が増えるため、コミュニケーション能力も不可欠となる。

しかしながら、多くの専門学校は診療情報管理士科を文系学科として運営し、主に資格検定取得を重視しているのが現状である。資格取得が目的となった従来の教育では、医療現場が求めている医療DXに対応するスキルは身につけられない。

そこで本事業では、診療情報管理士科についてカリキュラムを見直し、AIリテラシーやデータ分析能力を持つ人材の育成を目指す。なお、カリキュラム変更にともない、診療情報管理士科は令和7年4月にAI＆診療情報管理士科に転換した。

AI＆診療情報管理士科では、従来の資格取得中心の教育モデルから、情報システムの基本的な仕組みへの理解やAIリテラシーの向上と病院実習を重視した新カリキュラムを採用。具体的には、AIの基礎から応用までの教材を整備し、医療データを分析・活用する能力を学生に習得させる。

また、医療の質を向上させるスキルセットを提供し、実践力ある人材を育てる。さらに、病院実習によって学生に現場経験を積ませ、AIによる業務改善に貢献するスキルを身につけさせる。本事業では、これらの実習成果をフィードバックしてカリキュラムを改善し続ける計画である。

●開発するモデルの概要

このプロジェクトで開発するモデルは、従来の多くの資格取得を重視する教育から、診療情報管理士と医療情報技師の認定取得に限定し、デジタルリテラシー（AI、データ分析等）の向上や病院実習に時間を再配分する。

	旧	新
カリキュラム	資格・検定取得	資格を限定し時間を記出、ﾃﾞｼﾞﾀﾙﾘﾃﾗｼｰと実習を追加
デジタルリテラシー（AI、データ分析等）	なし	AIを活用したデータ分析、ソリューションが提案できる
病院実習（時間）	152時間	232時間
病院実習（内容）	医療事務作業（窓口、受付、医師事務作業補助）	業務効率化（DX）

令和7年度の主な取り組み

●実証授業

令和7年4月に本校AI＆診療情報管理士科に入学してきた新入生および本事業に参画している専門学校（河原医療大学校（愛媛県）、中央情報経理専門学校（群馬県）、吉田学園医療歯科専門学校（北海道））の学生を対象に、令和6年度に開発したカリキュラムと、教育効果検証スキームを実行した。

AI基礎（90分×30コマ）、課題解決思考（90分×30コマ）の2科目にて実証授業を実施。

両科目ともにLMS（Learning Management System　学習管理システム）上にて課題演習を中心とした授業を展開しており、学生の答案、個別のインタビューなどで学生の理解度の分析を進めている。

●調査事業

病院現場における医療事務業務、データ分析の2つの領域における業務環境の調査を実施した。

1. 就職していく対象としている特定機能病院などの医療機関におけるバックオフィス業務の現状調査

調査目的：特定機能病院のバックオフィスの現状をより詳細に把握し、課題を可視化する

調査対象：5院程度の特定機能病院の事務長を始めとした現場担当者等

調査項目：入社3 年以内の職員が実際に行っている業務内容、調査対象となる病院でのAI活用事例等、これまでの実習内容

分析内容：病院現場で行う業務内容を汎用性と時間の 2 軸でマッピング、実習受入時のマニュアル、工程表の類型化

活用手法：課題解決に資するカリキュラム作成、実証実習のスキーム構築に活用する

2. クラウドサービス、生成AI等、最先端テクノロジーを現場に導入、もしくは導入を検討している病院での業務環境、そこで働く人材求められるスキルセットの調査

調査目的：イノベーティブな最先端の病院を調査することで、現状の現場の解像度を高めること、併せて令和10年の就職先の状況を予測する

調査対象：最先端テクノロジーを活用している病院（社会医療法人石川記念会HITO病院（愛媛県）、国立国際医療研究センター（東京都）などへの訪問調査を実施）

調査項目：テクノロジー活用における知識レベル、活用している人材のスキルセット

分析内容：具体的なデジタル（AI、IT）リテラシー、それ以外のスキルセット

●開発事業

1.教育プログラムにおけるクイックな振り返りとシラバスの修正

授業後の振り返りは担当教員同士で適宜実施し、授業計画のブラッシュアップにフィードバックした。

2.専修学校における生成AI、データ分析領域の教員トレーニング

生成AI活用については、各教員それぞれが教材作成、添削、フィードバックなどで活用中。データ分析については、LMSに蓄積してきたデータの前処理や、仮説に基づく分析などを実施中。

3.病院における実証実習のプログラム開発（継続）

①診療情報管理士の基本的な役割と責任を理解し、医療情報の収集、整理、保管、分析の方法を学ぶ。
②AIを用いたデータ管理と分析の実践スキルを習得し、医療データの効率的な活用方法を学ぶ。
③AIツールを活用した業務の効率化方法を学ぶ。医療データの分析を通じて診療の質向上や経営改善に貢献するスキルを身につける。ただし、医療データは病院の経営におけるデータの秘匿性が高く、入手困難であるため、サンプルデータを作成し、シミュレーションとして対応していく予定。

地元企業がつくる
地域のための理系学科新設事業

学校法人大庭学園　ソーシャルワーク専門学校

学校法人単独ではなく、県内IT企業が参画して理系学科新設を目指す

事業に取り組む背景と課題

IT人材不足が懸念される状況は沖縄県でも例外ではない。2022年10月～11月に実施された沖縄県総務部「沖縄県におけるIT人材需給状況調査（2022年度）」によると沖縄県内のIT関連企業における人材不足率は37.2%と，全国平均26.8%を大きく上回っている。

沖縄県のIT人材不足については、教育機関の不足（沖縄県にはIT関連の専門学校や大学が少なく、IT人材の供給が不十分）、企業の不足（IT関連の大手企業やベンチャー企業が少なく、IT人材の需要も低い傾向がある。そのため，沖縄県のIT人材は他の地域や国に流出する傾向がある）などの問題があり、IT人材を育てるためには以下の課題を克服しなければならない。

- 教育カリキュラムの充実：企業のニーズに合致した教育カリキュラムの開発
- 教員の確保：IT分野に精通した教員の確保
- 産学官連携の強化：教育機関、企業、行政が連携してIT教育に取り組む必要

本校は福祉分野に特化した教育機関として長年にわたり地域に貢献してきたが、県内のIT人材不足問題を解決するため、本事業により福祉系学科を転換してIT関連の理系学科の新設を行い、今後さらに急増すると見込まれる先端IT人材育成に取り組む。

本事業においては、学校法人が単独で学科を設置するのではなく、県内企業が参画して学科の設置・運営などに主導的な役割を果たすという点が大きな特長となる。これにより、即戦力となる人材の育成が可能となり、かつ企業との連携強化による県内企業への就職・定着を促進する。具体的には、沖縄県内のIT企業の保有する教育プログラムや技術者のノウハウの提供を受け、実践的で最先端のIT教育を実現する。

また、システムエンジニア、クラウドエンジニア、データサイエンティストなど企業技術者を講師に迎え専門的かつ実践的な授業を行い、インターンシップや就職支援などと併せて企業との連携を強化する。

さらに本事業では、県内就職での奨学金返済免除制度を柱とする企業出資型の修学資金貸付事業を創設することを構想する。

令和7年度の主な取り組み

●カリキュラムの策定

カリキュラムを策定するために、カリキュラム編成委員会を開催。委員会は一般社団法人沖縄県情報産業協会の協力の下、沖縄県内を主とする県内外の協力企業から委員を選出した。このカリキュラム編成委員会を中心に、昨年度末に作成したカリキュラム素案の見直しを進めている。

●広報・周知活動の実施

①新設する理系新学科の特徴をIT産業のみならず沖縄県全体に周知する活動を行った。

＜出展実績＞

IT未来フェスタ in ResorTech EXPO in Okinawa（2025年11月）



②新設する理系新学科の学生を確保するために、高等学校への出前授業（模擬授業）を実施し、高校生に周知する活動を行った。

＜授業実績＞

沖縄県立宜野座高校（高校１年生、２年生）

沖縄県立陽明高校（高校1年生全クラス）

先端IT人材育成学科新設プログラム開発事業

学校法人 穴吹学園 穴吹ビジネス専門学校

学生対象だけでなく社会人も対象にしたIT人材育成実証講座を実施

事業に取り組む背景と課題

IT技術の進展により産業構造や競争原理が変化している中、これに適応しIT活用による企業競争力強化や付加価値を高めることは、産業界において不可欠である。とりわけAI、ビックデータ、IoTといった先端IT技術を用い開発できるIT人材は、2030年に約45万人が不足、需要が伸びなかった場合でも約16万人が不足すると経済産業省が試算（2019年）しており、その人材育成は急務である。

とくに地方におけるIT人材不足は顕著であり、需要ギャップを補うためにも専門学校におけるIT人材育成の役割は非常に重要となっている。しかしながら、全国的にIT系学科に進学する学生の割合が減少してきているのが現状である。

IT系学生の減少に歯止めをかけるため、当校においてもカリキュラム内容を毎年アップデートしているが、ビックデータやデータサイエンス科目の時間を十分に取ることができないなどITスキルを身につけることが難しい状況にある。

そこで本事業では、IT人材（特に先端IT人材）不足、IT系学科募集減を解決すべく、以下の目標の達成に向けて取り組む。

- 社会が求めている先端技術の技能習得により業界での活躍がイメージできる学科の新設を行うことでIT系学生の増加に努める。
- AIを用いるための実践的なITスキルの習得ができるカリキュラムの開発。
- 将来の先端IT人材育成に繋げるべく、学科の新設・検証を行い、地方におけるIT人材不足の解消。

令和6年度に実施した地元中小企業を中心とするアンケート調査において、システム開発人材よりも、ITツールを活用できる人材へのニーズが高いことが明らかとなった。これを受け、令和7年度は、非IT人材が業務効率化の手段としてITツールを使いこなし、現場におけるIT推進力を担う人材を育成するプログラムを開発することとした。

さらに、検証を重ねた開発プログラムは、今後専門学校において、例えば商業分野からIT分野への学科の転換・新設を図る際のモデルカリキュラムとして活用されよう普及に努める。

令和7年度の主な取り組み

● 実証講座の開催①「生成AI、クラウドサービス活用」

本校公務員学科の学生1・2年生を対象に、生成AI活用によるグループワーク演習を実施した。受講者は18人。

講座の内容は以下の通りで、受講者は生成AI活用方法とその利点、可能性を学んだ。

- ChatGPT、Gemini、Felo、Notebook LM などの生成AIの利用方法及び、活用ポイントの説明。

- Google Workspaceを使ったデータ共有、共同編集。
- 個人及びグループワークにて、「①テーマ設定してアイデア出し→②グループメンバー間で意見交換・とりまとめ→③ホームページ作成による情報発信」を行う。
- 生成AIをアイデア出し、情報取集、プレゼン資料作成に役立てる。
- Canvaを使ったチラシ作成、Googleフォームによるオンライン申込、Googleサイトによるホームページ作成を行う。

● 実証講座の開催②「Microsoft Power Appsによるアプリ作成実習」

原則、プログラミング初心者の社会人、学生を対象にそれぞれ実証講座を実施。社会人15人、本校公務員ビジネス学科7人が受講。

講座では、以下の内容でノーコード／ローコードのITツールMicrosoft Power Appsの基本を学びアプリ作成の実習を行なった。

- 練習事例（出席入力、備品貸出管理、売上日報入力、在庫管理）を通して、アプリ作成手法を習得する。
- 各自がテーマを設定して、小規模なアプリを作成し発表する。

Power Apps を用いたアプリ作成体験を通じ、受講者は業務や生活の課題をデジタルで解決する思考を身につけ、ＩＴ推進役としての意識向上を図る。

● 実証講座の開催③「RPAツール（Microsoft Power Automate）実習」

主に、Excel、Word等のビジネスソフトで定型処理を繰り返し使用して業務担当している社会人、Power Automate等のRPA自動化ツールを初めて使うIT初学者を対象に実証講座を実施。社会人15人、本校公務員ビジネス学科2年生7人が受講。

講座では、以下の内容でRPAツール（Power Automate）の基本を学びDesktopフローの実習を行なった。

- 自動化ツールを利用し、繰り返し作業を自動化する概要と基本を学ぶ。基礎スキルを習得する。
- Excelでの自動請求書作成、Webページからの自動一括データ入力など、実際にフローを登録して動かすことで、幅広く利用できるスキルを習得する。
- 実習を通じて、業務効率化のためにどのように自動化を適用できるかを考える力を身に付ける。

上記①～③それぞれ講座終了後、受講者にはアンケートと確認テストを実施。受講者の習得度・理解度、満足度、継続学習意欲度、業務の役立ち度等を測り、理系学科転換・新設の実現可能性、難易度等を検証した。



文部科学省 令和7度 委託事業「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

IoTイノベーションデザイン学科新設のためのカリキュラム開発事業

学校法人赤山学園　九州技術教育専門学校

「UXデザインの手法で課題抽出、IoTで課題解決」を目指した教材を開発

事業に取り組む背景と課題

ITエンジニアの需要が急増する中、熊本県においても、TSMCの進出に伴う半導体人材ニーズ、主要産業である製造業や農業・林業における業務のDX化に伴うITエンジニアニーズが高く、それら人材不足解消が課題となっている。

とくに後者については、IoT技術を習得した人材、業務効率化に資する「使いやすいUX（User Experience＝ユーザー体験）デザイン」を学んだ人材を育成することが今後の社会的人手不足の解消及びDX推進に直結すると考えられ、その人材育成は急務である。

ひるがえって熊本の専修学校における現状を俯瞰すると、情報系専修学校は数校存在するものの、IoT中心の教育を行っている学校はなく、また、UXデザインを教える専修学校もない。現状のプログラミング教育主体では、「プログラムを書ける」というだけの人材しか育成できず、将来的にAIに取って代わられる可能性がある。

本校においても、高度な知識及び技術を求められるIoT技術者を初学者から育成するカリキュラムが確立されておらず、社会が求める人材と本校が育成する人材に乖離が生じ始めている。

そこで本事業では、IoTとUXデザインを核とした新しい教育カリキュラムの開発を目指す。カリキュラムにおいては、これまでのように仕様書通りにシステムを作成するだけ、コードを書くだけの技術教育にとどまらず、その技術を生かすことができる人材、IoTで実現できることを理解した上で問題を解決する方法を立案できる力を持った人材を育成する教育を実施できるようにする。



このようなカリキュラムを開発するために、本事業では以下の課題に取り組む。

①IoT技術習得が可能なカリキュラムの編成

プログラミング、IoTデバイス、ネットワーク、クラウド、セキュリティ、AI等、広範囲の知識・技術を学びIoTを活かしたシステム開発の基本を身に付けられるカリキュラムの編成。

②問題解決能力向上を目的とした教育方法の考案

UXデザインで提唱されている技法や方法論を学び、ものごとの問題を発見し、課題の抽出や解決方法を見出す力を実践的な演習により身に付けられるようにする。

③教育に必要な機材、内容の調査及び開発

④IoT分野の教員の確保及び育成

既存の教員及び新人の教員を研修することによって、IoT分野の基礎的な部分に関しては、学内で教育ができるような体制づくりを構築する。本事業では、教員研修を別途設けるのではなく、実施する実証講座に教員にサポートとして入ってもらい、外部講師の教え方やアドバイスの方法などをOJTとして研修する。

令和7年度の主な取り組み

●IoT教材の開発

①IoT基礎教材(クラウド編)の開発

・演習教材プロトタイプの作成
・演習教材プログラム開発（参考回答を含む）
・eラーニング対応コンテンツ作成
・ウェブサイト掲載コンテンツ作成
・講師用スライド、マニュアル作成

②IoT応用教材(エッジ編)の開発

・演習教材プロトタイプの作成
・演習教材プログラム開発（参考回答を含む）
・eラーニング対応コンテンツ作成
・ウェブサイト掲載コンテンツ作成
・講師用スライド、マニュアル作成

●UXデザイン教材の開発

①UXデザイン基礎教材の開発・改良

・デザイン演習事例の検討
・ユーザーリサーチの基礎教材開発
・ユーザビリティテスト教材開発
・eラーニング対応コンテンツ作成
・ウェブサイト掲載コンテンツ作成
・講師用スライド作成
・演習教材開発
・実証講座のアンケート作成
・シラバス（各授業の概要・詳細）作成
・テストの作成

②UXデザイン応用教材の開発・改良

・開発プロセスの中でのUXデザインの位置付けの検討
・ウェブサイト掲載コンテンツ作成
・eラーニング対応コンテンツ作成
・講師用スライド作成
・演習教材開発
・実証講座のアンケート作成

・シラバス（各授業の概要・詳細）作成
・テストの作成

●実証講座の実施

本校情報システム工学科の学生を対象に以下の実証講座を実施した。

・IoT基礎教材(エッジ編)に関する実証講座の実施(令和7年9月9日·11日実施)

IoT 基礎教材キットを使った対面による講義、演習

1．IoT 初歩
2．センサーとアクチュエーター
3．ネットワーク技術

・IoT基礎教材(クラウド編)に関する実証講座の実施(令和7年10月22日～23日実施)

SORACOM プラットフォーム及びデバイスを使った対面による講義

1．クラウドコンピューティングの基礎
2．クラウドプラットフォームの利用
3．データ処理と分析

・IoT応用教材(エッジ編)に関する実証講座の実施(令和7年12月11日～12日実施)

IoT 教材キットを使った対面による講義、演習

1．IoT基礎講座(エッジ編)及びIoT基礎講座(クラウド編)の復習
2．エッジ側システムとクラウド側システムを接続する演習
3．送信データをダッシュボード(クラウド側)で確認する演習

・UXデザイン基礎教材に関する実証講座の実施（令和7年10月20日・22日実施）

UX リサーチの手法を学ぶ

・UXデザイン応用教材に関する実証講座の実施（令和7年11月17日～18日、19日～20日実施）

あらかじめ準備した課題の情報を元にFigmaを使ってプロトタイプを設計・発表
各実証講座終了後、受講者にアンケート調査を行った。



文部科学省 令和7度 委託事業「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

観光IT人材育成のための理系転換推進事業

学校法人KBC学園　インターナショナルリゾートカレッジ

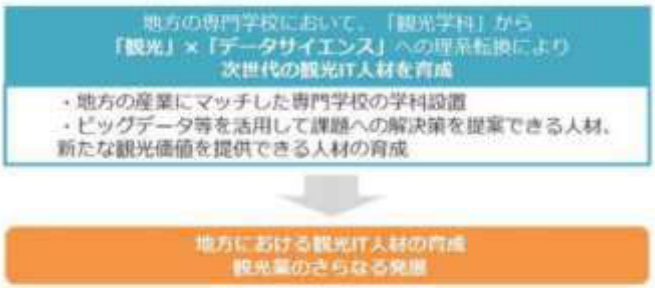
オープンデータを活用して観光振興を考えるPBL型実証講座を実施

事業に取り組む背景と課題

経済産業省の調査（2019）によれば、2030年にはIT人材が最大45万人不足すると推計されており、特に「高度IT人材」及び「先端IT人材」の需要が急速に高まっている。

観光業界においても、IT人材の拡充は極めて重要である。観光を主要産業とする沖縄県においても、観光産業は活況を呈している一方で、観光客の特定スポットへの集中や滞在期間の短さ、観光人材及びレンタカーの不足が課題となっている。さらに、日本の宿泊業は世界的に見ても生産性が低いという課題を抱えている。それらの諸課題を解決するためには、「データサイエンス」を応用して多様な価値を創造することができるIT人材、人流データなどの分析から具体的な施策を展開し、課題解決や新たなビジネスを創造ができる人材が必要とされる。

しかしながら、現在の多くの観光学科は「おもてなし人材」の育成を中心としており、沖縄県内には観光ITに特化した学科を有する専門学校・大学がない。そこで本事業では、沖縄県において、「観光学科」を「観光IT学科」へと転換し、今後求められる「観光IT人材」の育成を推進する。



令和7年度の主な取り組み

●開発教材・シラバスの作

新たに設置予定の「観光IT学科」は、観光の知識とITの知識の両方をしっかり学ぶ必要があることから修学期間を3年間と想定している。令和7年度は、3年間（計1600時間）で学ぶIT科目の科目名と内容を、図表を使ってわかりやすく示したカリキュラムマップを策定した後、このカリキュラムマップに従って開発教材およびシラバスを作成した。



■理系転換　観光IT科目　詳細

2026年1月現在

単元	学習科目名	内容
1単	観光ITの基礎	ITとは何か、DXとは何か、なぜITを学ぶ必要があるかなど
	ITツール活用	例題ExcelでオープンデータをDLして、データ分析をする方法を体験・理解する ※授業ではITツールを複数使用して、課題解決や効率化を図れることを学ぶ
	AIの概要と活用	AIの概要（仕組み・歴史・社会での活用）の解説 実際AIを使って資料などを作成する体験
	課題解決の基本プロセス	発生している問題から課題設定をし、解決策を立案する基本的な流れと、そこで用いられる代表的な手法やツールについて学習する
	ゲスト講師による課題発掘	地域観光業に従事するかた、テーマとなる課題をいただく ※協力が得られない場合は、用意したケーススタディの用いる
	課題解決の実践	ゲスト講師からのテーマについてグループで考えて、みなどを活用し、解決策を提案できるように準備する（Project Based Learning）
	課題提供者への発表	ゲスト講師を用いた発表、講評内容を共有 ゲストと教員による講評やアドバイスなどを行う
3単	観光ITの基礎	ITとは何か、DXとは何か、なぜITを学ぶ必要があるかなど ※1単元目の復習を踏まえて、より深い理解に導くように
	課題解決の基本プロセスと	1単元の復習（基本的な流れ）と最近の活用ツールについて学習する ※特にプロトタイプを作って試すという考え方について
	ノーコードツールの基礎	ノーコードツールとは何か、簡単を理解したうえで各ツールの活用方法を学ぶ ※観光分野での導入事例から学ぶ
	データ分析以前の基礎知識	1単元の「定量データを使っての研究」のための準備として、分析時の考え方を学習していく
	統計学の基本	1単元の定量データを使っての研究のための基礎として、統計の概要や基本的な値の算出・活用方法などを学ぶ ※Excelの復習に当たることを意識に置える
	ゲスト講師による課題発掘	地域観光業に従事するかた、テーマとなる課題をいただく ※協力が得られない場合は、フィールドワークの時間を増やし課題探しから始める
	課題解決の実践	ゲスト講師からのテーマについてグループで考えて、解決するためのアプリの制作をノーコードツールorコード開発を駆使して作成し提案できるように準備する
	フィールドワーク準備	人計実施のおそで、課題理解が深みの準備 地元働くひとびとはのかんしん発見の様子を課題に出向く フィールドワーク2コマ（3日）に対して、準備（調査内容整理）1コマ・振り返り2コマを設定
	課題提供者への発表	ゲスト講師を用いた発表、講評内容を共有 ゲストと教員による講評やアドバイスなどを行う
3単	観光ITの基礎	ITとは何か、DXとは何か、なぜITを学ぶ必要があるかなど ※1単元目の復習を踏まえて、より深い理解に導くように
	課題解決の基本プロセス2	1・2単元の復習（基本的な流れ）と最近の活用ツールについて学習する ※特に「仮説設定」と「その検証のための調査」の考え方について
	データ分析の流れ	PPDACサイクルを中心に、データ分析の基本的な流れを学習する ※データの集中データクレンジング、結果の解釈などもここで扱う
	データ分析の手法	1単元の復習（集計表・基本統計量算出）に加えて、以下を学習 ※Excelでできる範囲のデータ分析を体験・振り返りする 記述の関わり、分析モデル（回帰分析など）の活用、統計的有意差の算出
	マーケティング手法	実践の際に必要となるマーケティングの概念を学ぶため、代表的な手法について触れておく
	研究テーマ設定	学生が研究テーマを決めて、グループを組むための理解的テーマを行う ※ここで、興味分野が近いメンバーでグループが組めるように指導する
	フィールドワーク準備	自分たちの決めた研究テーマに関する情報を確認するために現地の様子を確認しに行く フィールドワーク2コマ（3日）に対して、準備（調査内容整理）1コマ・振り返り2コマを設定し、3回行う
	地域課題研究の実践	自分たちの決めた研究テーマについてグループで協力し、データを基の分析し研究結果を発表するように準備する（Project Based Learning 形式）
	年内中間発表	上記実践の中間に学校内の外で発表について考えしあい、教員から助言に関するアドバイスを行う
	関係者への発表	ゲスト（地域企業など）を呼び、研究内容を発表　ゲストと教員による講評やアドバイスなどを行う

●学科転換マニュアルの作成

専修学校の学科転換には、教員数や施設条件（実習教室の広さ等）など法令上のさまざまな要件が関係する。たとえば、本事業で新たに「観光IT学科」を設置するということは、すなわち商業分野から工業分野への理系転換であり、さまざまな要件が異なってくる。

こういった要件変更への諸対応を整理し、学科設置に関しての具体的な実施項目をマニュアル化した。これは、他の専門学校においても理系転換を検討する際の指針としてもらうことを目指すものであり、観光分野だけでなく、他分野（美容・農業）においても参考にできるものとした。

マニュアルは主に以下の内容で構成した。

- 専修学校設置基準（文部科学省）などに準じた対応
- 学科新設に申請に関する都道府県との連携

- 学科運営に関するガバナンス体制やリスク管理
- 教育課程、教員の組織編成

作成に当たっては、適切な語彙・単語の使用に留意し、適宜、図表やまとめ、ポイントを掲載して見やすいものに取りまとめた。

●実証講座の実施

高校生向け、専門学校生向け、専門教員向けに、「RESAS（地域経済分析システム）の扱い方とデータの扱い方を学ぶ」というテーマで実証授業を以下の通り実施した。

- 実施期間：令和7年11月～1月
- 実施回数：高校生向け2回、専門学校生向け2回、専門教員向け1回
- 各回コマ数：講座1回あたり50分×3コマ

実証講座では、参加者をチーム分けし、「××県の観光地を活性化させるには？」といった具体的な課題に対してRESASのデータから解決案を導き出し、チームごとに発表するPBL型の授業を行った。講座実施前は「RESAS」の認知度は非常に低かったが、終了後のアンケートでは多くの参加者が「興味を持って取り組めた」と回答した。

現在の多くの観光学科は、「おもてなし人材」の育成を中心としており、学生もそのほとんどが、「観光の現場での接客」に惹かれて観光産業を志望していて、「観光IT人材」自体がまだまだ知られていないのが現状である。

しかしながら、観光業界で今後期待されるのは、「データサイエンス」を応用して多様な価値を創造することができる観光IT人材である。本年度の実証講座の狙いの一つには、「観光IT人材」という職種をどうやって知ってもらうか、興味を持ってもらうかにあり、「RESAS」を用いたPBL型授業は一定の成果があったと考える。

文部科学省 令和7度 委託事業「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

開発した教育プログラムの公開・配布により、専門学校の学科転換を支援

一般社団法人全国専門学校情報教育協会学校法人

情報成長分野の教育プログラム整備と教員育成による学科転換・新設推進事業

事業に取り組む背景と課題

現在、IoT機器がビッグデータを収集し、人工知能(AI)で分析され、精度の高い予測や価値創造に活用されつつあるなど、先端技術(IoT、ビッグデータ、AI)は相互に連携しながら急速に発展している。しかしながら、日本の情報産業は先端技術に追いついておらず、早急な対応が求められている。中でも、先端技術を利用したシステム開発に不可欠である先端技術に対応した技術者の不足は、重大な課題となっている。

本事業では、この人材不足に対応するため、当協会が情報系専門学校の団体として以下を実施し、専門学校のカリキュラム再編を支援するための基盤を整える。

①既存の情報処理学科のカリキュラムを再構成し、先端技術に対応した教育プログラムを開発する。

②情報分野以外の専門学校が情報分野の学科へ転換・新設するための教育カリキュラムを提供する。

具体的には、既存の情報処理学科の教育課程に先端技術(IoT、ビッグデータ、人工知能(AI)およびクラウドコンピューティングの知識・技術)の教育を追加し、学科を再構成する。

4年制課程、2年制課程ではそれぞれ以下の内容を想定している。

●4年制課程(IT先端技術エンジニア学科)

【ポリシー】

・これまでの情報処理技術に加え、IT先端技術(IoT、ビッグデータ、人工知能)のシステム開発やデータエンジニアリングの知識・技術を学習する。
・クラウドコンピューティングに対応したクラウドネイティブなシステム開発を学習する。
・情報系の学科の転換、他の分野から情報系学科への転換・新設に対応する。

【具体的学習内容】

①ビッグデータ技術科目 データエンジニアリング、データベース、データの前処理、データ処理、クラウドベースのシステム設計・運用を学習する。

②IoT技術科目 デバイス、センサー、アクチュエーター、ネットワーク、プロトコル、クラウドコンピューティング、セキュリティ、Python、C/C++などのプログラミング言語の基礎、処理するプログラムの作成、データベース(SQL, NoSQL)を学習する。

③人工知能(AI)科目 概論、数学と統計学の基礎、Pythonプログラミング、データ処理と可視化、機械学習、自然言語処理(NLP)、画像処理、音声認識、強化学習、生成AI、社会への影響等を学習する。

④IT先端技術エンジニアリング科目 IoT・ビッグデータ・人工知能(AI)が連携した一連のシステムをクラウドネイティブな開発技術・手法を用いて演習形式で学習する。企業連携による演習・講師派遣等の連携体制

を構築して実施する。

●2年制課程

2年制課程では、システム開発の基礎として、デジタルリテラシーからプログラミング、データベース、情報セキュリティ等、情報全般の専門知識を幅広く学習するとともに、成長領域であるビッグデータ技術、IoT技術、人工知能技術の基礎知識・技術を習得する教育課程を構築する。2年制課程では、各技術の基本的理解と技術習得を教育目標とする。

令和7年度の主な取り組み

●情報系専門学校教育課程実態調査

情報系専門学校を対象に、教育課程やカリキュラムを調査した。

(目的)IT成長分野への対応状況や課題等を明らかにすると同時に、学科転換・新設等の情報を集約し、本事業の推進に活用するため。

(調査項目)教育課程、カリキュラム、ビッグデータ・IoT・人工知能等の学習の時間数・内容、学生の技術習得状況、学科の内容変更や転換・新設の意向。

(分析内容)情報系専門学校におけるIT成長分野の教育範囲・領域・レベルを明らかにする。情報系専門学校の成長分野への対応に関する課題、学科変更・転換、新設等のニーズや意向を明らかにする。

(成果の活用)学科のカリキュラム構成、シラバスへの反映。教員研修プログラムへ反映。本事業の学科転換・新設の推進に活用。

●3年次・4年次教育カリキュラムの開発

IT先端技術エンジニア学科の3年次・4年次教育カリキュラムを開発した。

開発した科目は、「情報システム応用」、「ビッグデータ応用」、「IoT技術応用」、「人工知能応用・実践」で、2年間1400時間相当のカリキュラムを整備した。

また、昨年度の実証講座の結果を踏まえて、全体の構成の再構築も進めている(主に、学習の前提となる知識を無理なく積み上げられるような構成への組み直し)。

●「人工知能(AI)応用」教育教材の開発

30時間相当のカリキュラムおよびシラバス、VOD、資料冊子、確認テストを開発した。

教材の項目は、「ディープラーニングの概念」、「ニューラルネットワークの構造」、「画像認識や自然言語処理に使われる畳み込みニューラルネットワークを理解する」。



●実証講座の実施

開発した「人工知能(AI)応用」の教育プログラムを用いて、eラーニングによる実証講座を実施した。





●成果の普及活用

成果の普及・活用の促進のため、教材等成果物を配布するとともに、Webサイトで公開をしている。

文部科学省 令和7度 委託事業「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

工業分野の設置を目的とした IT教育強化事業

学校法人せとうち　日本ITビジネスカレッジ

IT技術向上、非認知能力向上、理系分野へのモチベーション向上、産学連携強化に資するハッカソンを拡大

事業に取り組む背景と課題

専修学校の商業実務課程の中のビジネス系学科は、ビジネススキルや事務処理能力の育成に重点を置いていることから、卒業後、就職先の職場で求められる最新ITスキルを十分に習得できているとはいえない現状がある。また、現行カリキュラムでは基本的なITリテラシーの授業はあるものの、急速に進化するIT業界のニーズに応えるためのAI、OSなど、より高度で実務的なITスキルの教育が欠如しており、このギャップを埋めるためのモデルが求められている。

●本事業で構築するカリキュラムで重視すること

・IT的論理的思考力

論理的思考力を養成するために、プログラミング、AI、データサイエンス、ネットワーク技術など、IT分野の基礎から応用まで体系的なカリキュラムを構築する。とくにノーコード、ローコードで業務システムを作れる時代の扉を開けた生成AIの修得に力を入れる。

・発想力

論理的思考力を実務に応用・展開するために必要なのが発想力。発想力を養うために、より広く深く企業と連携し、現場の課題を知り、解決事例を1つでも多く知ることができるようなモデルを開発する。

・注文式教育モデル

企業が採用したいIT人材像に合わせた教育モデルを開発する。

・国際的競争力（海外での経験）

ビジネス環境が急速にグローバル化している中で、地域に根ざした人材であっても、国際的な視野と国際的に通用するスキルが求められている。その企業ニーズに応えられるモデルづくりを目指す。

・成功モデルの横展開

本校が所在する岡山県のみならず福岡県、鹿児島県、山形県の専修学校とも連携し、実証していくことにより、本事業に参画していない専修学校に成功モデルを派生させていく。

本事業では、以下の4つのサイクルを通じて常に企業から新たな人材ニーズを抽出し、刻々と進化するIT技術に対応していく。

1）地域企業だけでなく都市圏の大企業との連携深化による企業の人材ニーズの把握
2）企業のニーズに対応した新たなカリキュラムの開発
3）新たなカリキュラムを扱える教員のスキルアップ、人材確保

4）転換、または、新設する学科の高校等への周知を通じて地域のデジタル化推進人材育成の担い手としての認知

これらを実現するため、以下のモデル開発を行う。

1. カリキュラムの再設計

現行のカリキュラムを見直し、最新技術や理系分野に必要なスキルを導入する。昨年度の調査で把握した企業ニーズ（「IT関連の資格保有を重視していること」および「AI」）をカリキュラムに盛り込んだ。

学習は以下の3フェーズで構成する。

・基礎学習フェーズ

AIリテラシー教育とAI開発の基礎を体系的に学ぶ科目を新設する。
生成AIの活用にあたって必要となる倫理・リスク・情報の信頼性等の理解に加え、プログラミングを通じてAIの仕組みを理解し、実務で活用できる基礎力を養成する。

・応用学習フェーズ

IT 企業の協力を得ながらハッカソン（エンジニアやデザイナーがチームを組み、定められた期間内に開発作業を行って成果を競うイベント）を実施。

・実務体験フェーズ

主にインターンシップブを通じて、実際のビジネス現場での実務体験を積ませる。

2. 産学連携の強化

ハッカソン、インターンシップ等による企業との連携強化。

3. 教員の質向上

理系分野での実績を持つ専門家を教員として招聘し、教員研修やスキルアップ支援プログラムを設ける。

4. キャリア支援の充実

卒業後の進路支援の強化策として、学生に理系分野でのキャリアパスを明示し、インターンシップを推進。

5. 理系分野へのモチベーション向上支援

理系人材の発掘と育成を目的として、ハッカソンなどのイベントで学生が成果を発表する機会を提供する。また、中高生向けにAI 関連セミナーを開催し、理系分野の魅力を伝える。

6. 海外の教育機関との交渉

理系分野で国際競争力を持つ人材を育成するために、海外の大学との連携を進める。

令和7年度の主な取り組み

●IT事業に係る調査

①高校生対象調査

岡山県の高校生を対象にIT等理系分野への意識調査を実施。「IT等理系分野への進学や就労を希望するか」、「なぜ希望する／しないのか」などの意識調査を行った。

②企業対象調査

IT企業や一般企業のIT部門等ではどのような人材を求めているか、企業向けの調査を実施した。

●カリキュラムの再設計

①基礎学習フェーズ

カリキュラム案を作成し、「AI開発にためのPython入門」、「DXリテラシーを学ぶ」の実証授業を実施。カリキュラム案には、昨年度実施した調査、企業との情報共有会議などの結果を取り込んだ。

②応用学習フェーズ

昨年度に構築した企業との連携体制を最大限に活かし、岡山県内企業と連携してハッカソンを開催。今年度は、本校学生に加え、岡山専各加盟校である岡山情報ビジネス学院の学生も参加した。メンターは、昨年度MOU締結した一般社団法人システムエンジニアリング岡山の加盟企業より選出。

＜前期ハッカソン＞

参加：5チーム
テーマ：岡山エコツーリズム

＜後期ハッカソン＞

参加：5チーム（本校学生の他、岡山情報ビジネス学院、GLORY Career Training Centre（ミャンマー）の学生も参加）
テーマ：前期ハッカソンで構築した「岡山エコツーリズム」サイトを基盤に、予約システムの企画・バックエンド設計に挑戦





③実務体験フェーズ

昨年度に構築したIT企業や関連団体との連携体制を活用し、岡山県下の企業でのインターンシップを実施。

●ITが学べる学習アプリの開発を拡充

今年度はさらに300問を追加し、基礎学習フェーズの副教材として、また資格取得対策として活用できる内容とした。利用する対象は、本校の学生に加えて、連携機関の福岡県の学校法人友幸学園および山形県の学校法人山本学園等にも拡大。

文部科学省 令和7度 委託事業「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

生成AIの実務応用を軸とする次世代型IT人材を育成する教育モデルの開発事業

学校法人河原学園　河原電子ビジネス専門学校

文系志向の学生でも修得可能な教材、生成AI学習用システムを開発

事業に取り組む背景と課題

従来、IT人材に求められるスキルは下流工程中心のプログラミングスキルやデータ処理スキルであったが、生成AIの登場、普及により異なるスキルが求められるというパラダイムシフトが起こっている。

例えば、従来のソフトウェアエンジニアにおいては下流工程のコーディングスキルが最重要であったが、生成AI時代では、コーディング力よりも、仕様指示力や生成物評価力が重要になってきている。

●ソフトウェアエンジニアに求められる新しいスキル

- 仕様指示力：生成AIにどのようなソフトウェアを開発させるべきか明確な指示や要件定義を行う能力
- 生成物評価力：生成AIが生成したプログラムの内容を理解し、要件を満たしているかどうかテストし、必要に応じて生成AIに修正の指示を与える能力

従来のデータサイエンティストにおいてもデータ分析プログラムのコーディングスキルが必須であったが、生成AI時代では、分析指示力や生成物解釈力が必要となってきている。

●データサイエンティストに求められる新しいスキル

- 分析指示力：データ分析の目的や方向性を設定し、生成AIに適切な分析指示を与える能力
- 生成物解釈力：生成AIが実施した分析結果を解釈し、そこから洞察や結論を導き出し、ビジネス上の意思決定や、さらなる分析の戦略立案を行うための能力

このような上流工程のスキルの修得には、従来のコーディング演習等の下流工程中心の教育とは異なる教育が求められる。一方で、下流工程における作業が不得意で従来型のIT人材として活躍の難しかった文系志向の学生等でも、生成AIに対する指示者・評価者として新しい教育を施せば、次世代型のIT人材を育てられる可能性が生まれた。

本事業では、生成AIを駆使することで、変化する社会ニーズに対応したIT人材育成を実現する教育モデル、文系志向の教員及び学生でも修得可能な教育モデルの開発に取り組む。

具体的には、情報処理推進機構のデジタルスキル標準を参考に、以下の2つの科目群からなるカリキュラムおよびシラバスを開発する。

・デジタル基礎科目群

生成AIを含むさまざまなデジタル技術を活用する上で必要な土台を形成する科目群。基礎知識と技術の修得を目的とし、情報社会の変革から最新のAI技術に至るまで、幅広い知識と実践的なスキルを学ぶ。

主に「情報リテラシー」、「情報倫理」、「生成AIリテラシー」、「生成AI活用演習」の4科目から構成される。

・職域別生成AI科目群

ソフトウェアエンジニア職域とデータサイエンティスト職域とに分け、それぞれの職域に特化した生成AIの活用法を学ぶ。

ソフトウェアエンジニア職域向け科目は、「ソフトウェア開発概論」、「Webアプリケーション概論」、「生成AIソフトウェア開発」、「Webアプリケーション開発演習」から構成される。

データサイエンティスト職域向け科目は、「統計学リテラシー」、「データ可視化と解釈」、「機械学習」、「データ分析演習」から構成される。

初年度実施の専門学校向け・IT企業向けアンケートの結果を踏まえ、これらの科目群のなかから、デジタル基礎科目群の2科目とソフトウェアエンジニア職域の2科目についてはモデルテキストも開発する。



令和7年度の主な取り組み

●教材の開発

デジタル基礎科目群の「生成AIリテラシー」と「生成AI活用演習」の2科目、職域別生成AI科目群の「生成AIソフトウェア開発」について、モデルテキストを作成した。テキストのボリュームは、昨年度からの累積で3科目計450ページにおよぶ。このほか、ダイジェスト版も別途開発し、実証講座で使用した。

各教材の内容は以下の通り。

「生成AIリテラシー」：生成AIの仕組みの詳述に加えて、プロンプトで使用する各種のパターンの解説と実際の使用に関する練習問題を掲載し、プロンプトを用いて意図に沿った結果を取得するための技術を養う。

「生成AI活用演習」：プロンプトの用い方に関する演習に加えて、HTMLとCSSの概略を理解したうえで、生成AIを用いてWebページを実装させる演習を含める。これは、商業実務系専門学校生でも学修できることを想定し、HTMLやCSSの実装技術を修得しないままWeb ページを完成させるために必要な情報を記載した内容になる。

「生成AIソフトウェア開発」：生成AIの技術を用いて、実装能力をもたない商業実務系専門学校生がソフトウェア開発を行えるようになるまでの内容を含める。テキストでは、まず、JavaScriptやWebアプリケーションの基礎知識を導入したうえで、従来のプログラミング教育のように実装技術の訓練は行わず、仕様を提示することで生成AIにソースコードを生成させる演習を行う。

●生成AI学習用システムの開発

令和6年度にDevine、Claude Code、Cursor、Windsurf、Clineなどの生成AIを搭載したソフトウェア開発ツールが次々に登場し、既に人間がコーディングをしなくともソフトウェアを開発できる環境が整いつつある。また、OpenAI社のo1やo3を始めとする推論モデルの登場により、人間の指示が曖昧であっても、生成AI 自身が人間の要求を繰り返し咀嚼して理解したり、必要に応じて生成AIから人間に対して質問したりすることができるようになり、人間がプロンプトエンジニアリングを行う必要性がなくなりつつある。これらの急速な技術進歩を踏まえ、本年度は以下で述べる2つの機能の開発に注力した。

・機能1：要求獲得演習

チャットボットとの対話で顧客の要求を聞き出し、仕様書を作成する練習ができる機能。

・機能2：柔軟な評価

生成AIを使い、模範解答に頼らず顧客満足度に基づいて成果物を評価する機能。

●生成AI学習用システムに搭載する演習問題の開発

生成AI学習用システムに、授業中に実施するための演習問題を搭載。昨年度開発した演習問題の見直しも行い、昨年度からの累積で100問を開発した。

●実証講座の実施

プログラミングを生成AIに代替させることにより、ソフトウェア開発全体の基礎知識さえ修得できていれば、商業実務系専門学校の学生であってもソフトウェア開発を行うことができるという仮説を実証するため、商業実務系専門学校の専門学校生を対象に実証講座を実施。

実証講座では、開発した教材、生成AI学習用システムの検証を以下4つの観点で行った。

①受講学生にアンケートを実施し、生成AI学習システムの有効性についての評価を受ける。
②実証講座の事前／事後テストの結果を比較する。
③実証講座を受けた学生の成果物に対してIT技術者から評価を受ける。
④実証講座を受講した商業実務系学生のIT関心度の変化。



ウェルネスDXエンジニア育成に向けて、教材、指導者向け研修コンテンツを開発

学校法人三橋学園　船橋情報ビジネス専門学校

AIやIoTを駆使してウェルネスDXを推進する高度IT人材養成学科の新設事業

事業に取り組む背景と課題

ウェルネスとは、身体的、精神的、社会的に良好な状態を追求する概念であり、近年非常に注目されている。

医療、福祉、スポーツなど、健康だけでなく生活の質全体を向上させることを目指すこのウェルネス分野でも、IT技術の活用が急速に進んでいる。その中心を担っているのが、ハードウェアの実装・運用である。これは、医療機器に組み込まれたAI技術やリハビリテーションを支援するロボット、スポーツクラブでのIoTデバイスなど、ウェルネス分野で導入が進む多くのITサービスがハードウェアを基盤としているためである。

しかしながら、電気・電子機器の設計・開発、機械装置のメンテナンスや改良、制御システムの設計・運用などを担当するエンジニアの養成を目的としてきたハードウェア系学科は、IT業界において需要の高いソフトウェア系学科への人気集中などにより低迷し、多くのIT系専門学校で学科の統合、縮小、廃止が進んでいる。

一方で、ウェルネス分野でのDX促進において人材不足が大きな課題となっている。とりわけ地方の施設や企業では、IT技術を導入・運用するための専門人材の不足が顕著である。

本事業では、このような背景から、IT系専門学校におけるハードウェア系学科をウェルネスDXエンジニア学科へ転換するためのモデル構築を目指す。この転換モデルでは、従来のハードウェア系学科で培われたリソースを最大限に活用し、ウェルネス分野のDXを牽引している最先端のハードウェアを実装・運用できる人材の養成環境を整備する。

令和7年度の主な取り組み

令和7年度は、令和6年度の調査・開発成果に基づいて、カリキュラムの具体化と詳細な開発を進め、実証講座を実施した。

●カリキュラム詳細設計・シラバス作成（開発-①）

育成する人材像、学習目標、学習概要などのカリキュラムの基本要件を定め、各領域の学習目的や科目構成を具体化した。

専門学校等におけるウェルネスIT・DXに関連したカリキュラム・シラバスの先行事例の収集・分析を進めた。これを参考に、本事業で構想するカリキュラムのうち、特に新規性の高い「ウェルネスDX分野」を対象に、学習内容の具体化を進めている。

●教育リソースの整備（開発-②）

カリキュラムで使用する教材の開発や設備の調達を進めた。令和6年度の情報収集において、特にウェルネスDX分野の教育を専門学校教育で実施するための新規教材開発の必要性が認められた。したがって令和7年度には、ウェルネスDX分野のPBL教材やテキスト教材、eラーニング教材等の開発を行った。

ウェルネスDX分野の中核的な学習項目を指導する教材として、「ウェルネスDX知識学習教材」、「ウェルネスDX実習教材」、「ウェルネスDX実践PBL教材」の三つの系統の開発を進めた。いずれもパワーポイント形式で、知識解説スライドやワークシートなどで構成される。

「ウェルネスDX知識学習教材」は講義形式で、ウェルネスDXの基本的な知識に加え、ウェルネス分野のサービスや施設における先端技術の活用可能性や活用事例などを学ぶ構成となっている。

「ウェルネスDX実習教材」は、センサーやアプリケーションを組み合わせて心拍数や脳波などの身体データを取得する実習をガイドするとともに、そこで必要となるセンサーや信号処理、IoT通信の構造など基盤的技術の知識を学ぶ構成である。

「ウェルネスDX実践PBL教材」は、知識学習および実習で得た知識をもとに、ウェアラブルデバイスや生体データを活用したウェルネスDXサービスの立案を行うPBL学習(課題解決型学習)をガイドするための教材である。全体は計45時間、5つのステップからなるワークで構成され、事例調査、アイデア検討、企画作成などの作業を進めていく。



●指導者向けの研修コンテンツ整備（開発-③）

ウェルネスDXなど新規要素の強い領域での指導教員を確保するために、指導に必要な専門知識等を補完するための研修コンテンツの企画・開発を実施した。令和7年度においては特に上記「教育リソースの整備(開発-②)」で開発されるウェルネスDX領域のPBL教材や各種テキスト教材等を用いた講義、実習、グループワーク等の指導に必要な指導スキルを学ぶための研修コンテンツを整備した。コンテンツの形式はテキストやeラーニング(講義映像)を想定している。

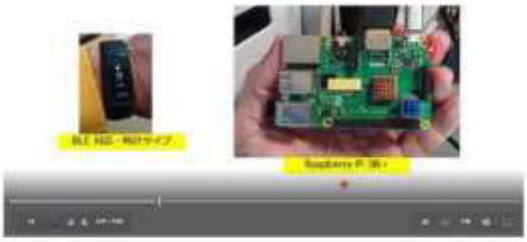
「教育リソースの整備(開発-②)」で開発を進めている「ウェルネスDX知識学習教材」、「ウェルネスDX実習教材」、「ウェルネスDX実践PBL教材」の三つの系統について、教員向けの指導ガイドの開発を進めている。

「ウェルネスDX知識学習教材」および「ウェルネスDX実習教材」は知識解説が中心のパワーポイント教材であるため、各学習項目の指導内容をスライドノートに記述し、スライドの解説を補完する知識を得られるように開発を進めている。

「ウェルネスDX実践PBL教材」は5つのステップから構成されるワーク形式の教材であるため、講師が各ワークの回答例や、学習者が取り組む際の指導ポイントを把握できるよう、各ワークシートのスライドノー

トに要点を記述している。また、指導方法や流れの詳細を学習するための映像学習コンテンツも用意を進めている。

心拍数取得実験で使用した機材



●教員研修の実施（実施-①）

開発した「研修コンテンツ」を用いて既存の専門学校教員を対象とした指導者研修を実施した。

具体的には、本校(船橋情報ビジネス専門学校)のITエンジニア系学科の教員を対象に、1日間(約6時間)の教員研修を12月下旬に実施した。実証講座と同様の内容を事前に体験しながら学習を進め、ウェルネスDXに関する基礎知識、ウェアラブルデバイスを用いた身体データの取得、簡易的な解析の流れなどを概略として理解することを目的とした。あわせて、授業への導入方法や指導上の留意点についてディスカッションを行い、教育現場での活用可能性の検討を深めた。

●実証講座の実施（実施-②）

本校(船橋情報ビジネス専門学校)においてITエンジニア系学科の学生を対象に実証講座を実施した。実証講座の実施内容は、カリキュラムのうち特に中核的な領域である「ウェルネスDX領域」から主な学習項目を抽出し、講義や実習、グループワークなどの内容で構成した。

具体的には、実証講座は1日間(約6時間)実施し、ウェルネスDXに関する基礎知識、ウェアラブルデバイスを用いた身体データの取得体験、簡易的な解析の流れなどを概略として学び、ウェルネス領域におけるDX技術の応用可能性を理解する内容とした。本実証講座により、学生の興味関心や理解度を評価し、カリキュラムおよび教材の有効性の検証を進めている。



文部科学省 令和7度 委託事業「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

地域企業のリアルなニーズに応える 地域密着型IT人材育成モデルを開発

学校法人YIC学院　YIC情報ビジネス専門学校
地域中小企業との連携によるIT担当者育成・採用促進モデル開発と普及推進事業

事業に取り組む背景と課題

IT関連製品・サービスを提供するITベンダーやユーザ企業の情報システム部門で活躍するIT人材が2030年には45万人不足するという試算がある。働き盛りの若者人口が少なく人材不足が深刻化している地方都市では、IT人材不足への対応も急務となっている。

さらに大都市圏に比べ中小企業の割合が多い地方都市では、IT人材育成に関して以下のようなさまざまな課題を抱えている。

・デジタル技術の導入が遅れている地方企業も多く、生産性や競争力の向上に遅れが生じる中、デジタル技術に興味があっても就業している社員に新規技術を習得させる時間が確保できない。

・中小企業では1人が担当する業務幅が広く、1つの職種に絞った人材ではなく、ビジネスとICT技術を複合的に融合できる人材が必要。

・優秀な人材は大都市圏に流出しやすく、また大学生は大手企業を好む傾向があるため、地方の中小企業では専門的なスキルを持つ人材の確保が難しい。

・地方の中小企業は、単にITスキルを持つ人材だけでなく、地域に根差した課題解決能力やコミュニケーション能力、協調性などを備えた人材を求めているが、従来の高校教育ではこうしたニーズに十分に応えられるカリキュラムがまだ整備されておらず、地方の高校生は進学先や就職先で必要とされるスキルを十分に身に付けることができない状況にある。

これらの課題に対して、中小企業の人材の主な担い手になっている専門学校には、地方自治体や企業と協力して、さまざまなビジネス上の課題を解決できる「デジタル分野に強いビジネスパーソン」を育成し輩出する取組が求められている。

従来の専門学校ビジネス系学科は、ビジネスマナー、簿記会計、パソコンスキル中心のカリキュラムであったが、今後は、企業のニーズとシーズを調査分析し、個々のビジネス教育とデジタル・ITスキルを融合させ、地方中小企業ならではの多様な業務に適応できる「課題解決型人材」を育成する実践的カリキュラム開発が求められている。

本事業では、地域密着型の職業教育機関として、中小企業で働くために必要とされる「汎用的かつ多様な能力・スキルを強みとし、協働的な働き方でICT技術を駆使して積極的に課題解決に取り組める人材」を育成すべく、デジタル技術を活用して新たな課題解決方策やイノベーションを創出し、デジタル社会の実現に貢献できる人材育成モデルを作る。

開発する教育モデルは、既存工業分野学科内にコースを新設することで運用する。将来的には新たな工業分野としての学科新設も視野に入れる。

令和7年度の主な取り組み

●開発PBL体験実証講座の実施

地域中小企業との連携によるIT担当者育成・採用促進モデル開発と普及推進事業において、新学科カリキュラムの有効性検証・普及を目的として、開発PBL体験実証講座を実施した。

開発PBL体験実証講座とは、連携高校や本校体験会においてPBL授業体験ワークショップを行うもので、本講座を通じて、高校生が主体的に学び企業や地域社会との繋がりを深める機会を創出するとともに、本事業で開発する教育モデルに求められるニーズ、シーズ、カリキュラムの魅力を、高校生アンケート・企業アンケートから抽出した。

【アンケート調査項目】

・実施前の地域進学や就職に対する関心度・イメージ
・開発カリキュラムに対する期待
・PBL一部体験を通じた学習成果
・実施後の地域進学・就職への関心度・イメージの変化

【アンケート集計内容】

・PBLに対する認知・関心度・イメージの集計
・開発カリキュラムへの理解度の集計
・PBL後に自身が感じた学習成果(非認知能力)の集計
・高校生のキャリア目標と教育内容の関連性分析
・地域貢献と自身のキャリアで大切にすることのクロス分析

【集計・分析内容の教育モデル開発へのフィードバック】

・学科の人材育成像とカリキュラムが伝わるイメージとそこに期待される教育的効果
・開発カリキュラムの改善
・普及活動の改善

●実証講座の実施とカリキュラムの作成

①開発する教育モデルの中から、「地域産業研究」の実証講座を実施

【地域産業研究】
内容:山口県や全国の地方都市が直面する具体的な課題に対して、データを活用した解決案を提案する。

テーマ(例):・人材不足／採用の伸び悩みへの解決案 ・業務効率化への解決案　等

活動の流れ:
①課題分析(グループ内でデータを分析し、問題の原因を探る)
②解決案の提案(分析結果を基に、解決策を考察)
③発表(グループごとに解決策を発表し、他のグループや指導教員からフィードバックを受ける)

講座時間:12時間 受講者の理解度・満足度:67%が「理解できた、満足した」と回答

②5科目のシラバスを作成

③データマーケティングの教員研修の実施

●企業連携

地域ニーズに応える人材を育成するため、地域企業との連携を深める活動を行った。

・連携中小企業の開拓(2社)と交渉を実施。連携にあたり覚書を作成。
・海外研修先の視察内容等についてアドバイスを行った。

文部科学省 令和7度 委託事業「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

観光DX人材養成のための プロトタイプ教育プログラムを実証

学校法人大和学園　京都ホテル観光ブライダル専門学校
京都発・産学公連携で推進する観光ホスピタリティ分野のDX学科新設事業

事業に取り組む背景と課題

観光・旅行業界においては、コロナ禍の数年間で多くの人材が離職し、またその人員削減の影響もあって観光・旅行業界を志望する者(本校を含め全国の観光・旅行学科への入学者)も減少傾向にある。一方で、訪日外国人観光客のインバウンド需要の回復・拡大に見られるように、国内外の旅行者数はコロナ禍以前の水準を超えるほどに回復しつつあり、人材の需要と供給のバランスが崩れ始めている。

このような中、他産業と同様に観光・旅行業界でもDXを推進する担い手の育成が急務となってきている。

たとえば、観光・旅行業界では、先端技術(AIやVR)を利活用した観光DXが注目され、デジタル技術の活用によって観光や旅行体験の価値を高め、観光ビジネス自体をさらに発展させる動きが加速している。あるいは、京都を始め国内各地でオーバーツーリズムの状況が見られるようになってきており、この問題に対してデータサイエンス等を駆使したソリューションが求められている。これらの動きに対応するために、DX推進の担い手の育成が急務となっている。

しかしながら、専門学校における観光関連教育の場面においては、観光とAIやプログラミング、さらにはデータサイエンス等を専門的に学べる機会の提供はほとんど行われていないのが実情である。

本事業では日本初となる観光DXを推進する人材を養成するための「観光データサイエンス学科」の新設に向けたさまざまなプロジェクトを推進し、これまで商業実務分野として展開していた職業教育を改訂し工業課程へ理系転換を目指す。

令和7年度の主な取り組み

本事業では令和9年度に設置申請予定の「観光ホスピタリティデータサイエンス学科(仮称)」の新設に向けて、さまざまなプロジェクトを推進した。本年度(令和7年度)は、主に以下の取組を実施した。

●アンケート調査並びに先行事例調査の実施

観光・旅行業のみならず、一般企業においてDX推進に成功している企業群に対してのインタビュー調査(現地でのヒアリングまたはオンラインで取材)や、大学、高等学校、高等専門学校でデータサイエンス等の授業に積極的な教育機関に対して調査を実施した。このアンケート調査並びに先行事例調査によって、観光・旅行業における人材育成、DX教育の現状や課題を把握し、本プログラムの取組に活かしていく。

調査項目は、プログラム検討委員会などでの協議を踏まえ、①人材育成における現状と課題、②デジタル・DXへの取組の現状と課題、③これからの観光・旅行関連業界に求められる能力、④デジタル・DXに関する教員・従業員確保や教員研修の手法、⑤本モデル事業に期待することなどとした。

調査の結果、本プログラムに対して期待する能力や習得すべき知識・技術として多く挙がった項目を洗い出し、実際のモデルプログラムに反映する。

本年度は、東京方面への調査、並びに先行事例調査として観光DX分野における調査を沖縄県で実施した。

●プロトタイプ教育プログラム開発・実証

関連企業・団体等と連携して在校生向けプロトタイプモデルを開発(プロトタイプモデルのシラバスやコマシラバスの作成、指導手引書の作成、キャリアデザイン科目に使用する反転学習用映像教材コンテンツの制作、教職員向けFD/SDプログラム(教職員の能力を高めるためのプログラム)の制作)した。開発したプロトタイプモデルを使って実証講座を実施した。




●プロジェクト普及・広報

観光DX教育モデル紹介パンフレットの制作、成果PR動画の制作や成果発信Webサイトの制作を進めた。また、実証講座は動画に収録し、YouTubeで公開した。





観光ＤＸ教育モデルのＰＲ動画例

入学希望者・高校生に観光DXに興味を持ってもらうためには、オープンキャンパスでの広報にも注力し、観光DX人材が活躍する多様なロールモデルに入学希望者が触れる機会の充実に取り組んだ。

さらに、観光DXに興味を持ってもらうための仕掛けとして学生参加型ピッチイベント(アイデアのプレゼンテーションイベント)を構想し、それに向けた情報収集を随時実施した。

デジタルデザイン工程の変化の実態を企業にヒアリングし、開発カリキュラムに反映

学校法人第一平田学園　中国デザイン専門学校 工業専門課程

ITデジタルクリエイター科のカリキュラム開発

事業に取り組む背景と課題

近年、急速に進展したデジタル化により、デザインやクリエイティブの分野においても、デザイン工程の大きな変化、デザイナーやクリエイターに習得が求められるツール・仕組みの拡大・高度化、利用領域の変化(デジタルデータにより制作したデザインの利用範囲の拡大)といった大きな変化がもたらされている。たとえば、生成AIの登場により、指示を与えるだけで新たなデザインが生み出されるような技術が進展している。

したがって、これからのデザイナーやクリエイターはこれまでのクリエイティブ知識・スキルに加え、デジタルデザインの特性やその応用方法を理解し、デジタル技術を使いこなす理系的能力が求められている。

そのような人材を育成するためには、デザイン教育の見直し、高度化が必要となる。

これまでのデザイン教育のデジタル対応

既にコンピュータを用いたデザイン制作を行うためのデザインツールの操作方法やデザインツールを使用したデザイン制作を学習内容として取り入れている。デザイン制作のデジタル化、具体的にはAdobe等のイラストレータ・フォトショップなどデジタルツールを使用したデザイン制作の学習には対応している。

今後のデザイン教育

学習内容としては、WEB系・CG系のクリエイティブ系を軸に、IT(情報技術)を付加したハイブリッド型とする。オペレーター能力(プログラミング・DTP・グラフィックAPP)の学習とともに、クリエイティブ系クリエイター能力を並行して学習する。コミュニケーションスキルを重視し、将来性としてWEB・広告マーケティング・ディレクション能力を生かす総合マネジメント職を目指すための教育課程である。

さらにデジタル化の進展により、デジタル上でのデザインの共有・再利用やデジタルデータのマルチデザイン化、デザインの自動生成、UI・UXのデザイン等新たな領域への対応も必要となり、IT技術を基盤としたデジタルクリエイションが重要となっているため、学習内容の再構築が必須である。

本事業では、クリエイティブ分野のこれまでの教育に加えて、デザインやクリエイティブな活動において利活用が不可欠となった情報技術の領域で必要とされる新たな知識やスキルを学ぶための教育カリキュラムおよび教育教材等の開発を行う。

具体的には、これまでのデザイン教育を再構成し、デジタル領域で活躍できる人材を育成するための専門課程やICT利活用の学習を付加し、教育課程を高度化する。高度化したカリキュラムは、工業専門課程ITデジタルクリエイター科として体系的に取りまとめ、学科の設置、既存学科の転換を推進する。

令和7年度の主な取り組み

●デジタルデザイン工程実態調査

デジタル化に伴うデザイン工程の変化の実態をヒアリングと文献調査によって調べ、情報を取りまとめた。

- ヒアリング調査対象:デザイン系企業・事務所(業界団体会員企業等)
- 調査項目:従来のデザイン工程からの変化、変化に伴い必要になった新たな知識や技術、デジタルデザインの標準的な工程、特殊なデザイン工程、デザインプラットフォームを使用したデザイン工程の変化
- 分析内容:デザインの各工程における必要知識・技術と専門学校教育の内容との比較、および不足領域の明確化。標準的なデザイン工程における役割分担や権利の取り扱い。必要スキルの領域、今後のデザインの方向性・デザイン工程の変化、デザイナー・クリエイターに今後求められる能力
- 成果(本事業への活用):クリエイティブ領域のデジタル化に伴う教育領域の設計、内容の検討、および必要スキル等を開発するITデジタルクリエイター科の教育カリキュラム等への反映。

●ITデジタルクリエイター科教育カリキュラム開発 II

ITデジタルクリエイター科専門課程(2年次・3年次)の教育カリキュラムの開発を進めた。具体的には、教育科目等の整理・構築、学習時期や時間数の設定、シラバスの取りまとめを行った。

●デジタルクリエイター応用教育プログラム

デジタルツールやクラウド上のデザインプラットフォームを使用したデザイン活動、創作技術を学習するための教育プログラムを開発し、プログラムで使用するビデオ教材(VOD)を制作した。







●教員研修プログラム開発(デジタル領域のデザイン)

デジタルの必要性を示すことなど学習の前段階の導入教育、クリエイティブツールの設定、eラーニング利用に際し学習を継続させるための指導方法などを含む教員研修プログラムの内容を策定した。さらに研修教材等の作成を行った。




制作の全体フロー（授業化できる型）

公務員志望者に対するキャリア形成支援×合格率向上×デジタル人材育成を目指す

学校法人浦山学園　富山情報ビジネス専門学校

公務員デジタル人材育成モデル構築事業

事業に取り組む背景と課題

近年、複雑化する行政の諸業務の効率化を進める必要があることなどから、行政のデジタル化が急加速している。

総務省が実施した「ポスト・コロナ期の地方公務員の在り方に関する研究会」の報告書では、デジタル社会の進展等で行政課題が複雑・多様化する中、戦略的な人材育成・確保に取り組む上での新たな「指針」が必要と掲げられており、デジタル人材の育成と確保に対する計画的な取組の実施や、デジタル人材の育成に対する基本方針および実施体制の構築、デジタル人材のキャリアパスの設定などが盛り込まれている。

このような背景を踏まえ、本事業では全国各地に設けられている公務員を育成する学科の在り方を見直し、デジタル社会に適応した人材を育むことができる学科へ高度化を図ることを前提とした人材育成モデルの構築を目指す。

これまで専門学校の公務員を養成する学科では、座学中心の試験対策を行っているところがほとんどであったが、公務員の業務は人口減少やデジタル社会の進展により一層複雑化しており、試験対策のみを徹底し公務員試験に合格した者が実際に即戦力で活躍できるとは言い難い。今後は、IT分野をはじめ、他の専門性についての見識を深めつつ、現場に求められるスキルについて実践的に学ぶことのできる公務員養成プログラムが必要となり、特に地方においてはマンパワー不足の観点からも急務である。本事業では、公務員養成におけるデジタル技術の導入を強化し、データ活用・AI・行政DXといった理系的要素を組み込むことで、行政の効率化と公務員のキャリア多様化を推進することを目的としたデジタル人材育成モデルの構築を行う。

また、公務員の育成に資する教員の指導力、IT分野における理解促進等について、継続的な研修の機会を通じて教員の質向上も図る。

令和7年度の主な取り組み

●キャリア形成科目の開発(キャリアオーナーシップの強化)

近年、公務員志望者の減少が顕著となり、特に地方自治体では採用難が深刻化している。令和6年度に実施した公務員向けアンケート(194件回収)では、業務の多様化やデジタル化の進展により、公務員としてのキャリア形成に不安を抱える人が多いことが判明した。

これを受け、令和7年度の事業では、「公務員の魅力向上とキャリアオーナーシップ」を強化するという方針を立て、志望者の増加とキャリア形成意識の向上を図るため、「キャリア形成支援プログラムの開発」、「公務員の魅力発信活動の実施」、「高校生・専門学校生向け職業理解プログラムの実施」を行った。

※キャリアオーナーシップとは、自分のキャリアを自身で主体的に考え、実現に向けて主体的に取り組む意識・行動のことをいう。





「キャリア形成支援プログラムの開発」に関しては、具体的には、公務員としてのキャリアを主体的に設計できるよう、以下の科目の開発・導入を進めている。

①「キャリアオーナーシップ育成科目」(1年次前期)
②「キャリアデザイン育成科目」(2年次後期)

事業推進委員会における「正解のない問いに挑む探究」、「地域と連携した学び」、「デジタルを活用した自己理解・課題解決」などの委員意見を踏まえ、教育的方向性(1年次では主体性の育成、2年次では地域協働によるPBL型実践へとつながる体系化)を整理し、「キャリアオーナーシップ育成科目」、「キャリアデザイン育成科目」の両科目について、科目目標・到達目標・15コマ構成案の大枠を策定した。

さらに、開発したカリキュラムの報告書を作成し、全国の専門学校・自治体に共有し、動画コンテンツ・SNSを活用し、公務員職の魅力を広く発信する予定である。

●公務員試験合格率の向上(ノウハウ共有とデジタル化)

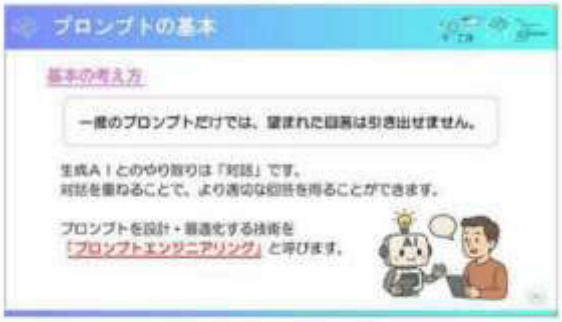
公務員志望者が減少する一方で、合格に必要な対策は依然として負担が大きく、特に専門学校生にとっては試験勉強と実務スキルの習得を両立することが課題となっている。

令和6年度に実施した専門学校160校対象のアンケートでは、試験対策のオンライン化や効率的な学習法の導入を求める声が多く挙がった。

これを受け、令和7年度の事業では、「オンライン試験対策教材の開発」、「専門学校間の試験対策ノウハウの共有」、「模擬試験・面接対策の充実」により、試験合格率向上のための「ノウハウ共有とデジタル化」を推進した。

□使用教材（AIリテラシーと公務員試験AI対策）





生成AIを利用する際に知っておくべき重要なポイントがあります。それは、「一度のプロンプトだけで理想の回答は得られない」ということです。多くの初心者は、「一発質問して思い通りでなければ終わり」という使い方をしてしまいます。

しかし、生成AIの本質は対話型です。一方通行ではなく、やり取りを積み重ねることで回答の精度が向上します。生成AIは最初から完璧な回答を出すわけではありません。そこで必要になるのが、「条件を追加する」「出力を見て修正点を伝える」「別の方向性を探索させる」といった対話を継続するプロセスです。生成AIとのやり取りは、共同作業のようなイメージです。

このように、「どんな指示を出すか」「どう修正していくか」を設計して最適化する行為をプロンプトエンジニアリング と呼びます。専門的な言葉に見えますが、誰でも身につけられる実用的なスキルです。

具体的には、試験勉強を効率化し、学習時間を短縮することを目的とした以下の2科目を新たに開発した。試験対策においても、AI解析を活用したデータドリブンな学習方法を取り入れ、受験生が統計的思考力

や論理的分析能力を身に付けることを目指している。

①「公務員試験傾向分析科目」(1年次後期)
②「公務員試験直前対策科目」(2年次前期)

開発にあたり、近年の出題傾向変化に対応するため、生成AIを活用した過去問分析・弱点抽出の導入を進めた。また、事業推進委員会委員から「暗記頼みではなく、資料読解・データ理解等の地頭力を鍛える設計」、「AIツールの使いすぎによる依存リスクへの配慮」といった意見も出たことを受け、実践的かつ倫理的な学習設計の両立をはかった。

7.セミナー

7.1　セミナー告知サイト

文部科学省 令和7年度 委託事業

地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業

IT人材不足に対応し、DXを推進!

地域企業の成長を支える専修学校等の取組



Zoomによるオンライン形式

第1回 2026年1月22日(木) 13:00～16:15

第2回 2026年1月23日(金) 13:00～15:55

受講料無料（視聴には事前登録が必要となります）

いま、AI、ビッグデータ、IoTなど最新のデジタル技術を駆使できるITエンジニアや製造業、観光、医療、ウェルネス、デザインなどの現場でDXを推進する人材育成の取組が専修学校でも始まっています。

生成AIの進歩によりその状況は目まぐるしく変化していますが、IT産業（情報通信）はもちろんそれ以外の産業においてもIT人材、DXを推進できる人材が数多く求められています。さらにIT産業は他産業と比べ東京偏在が顕著なため、とりわけ地方における対応も急がれています。

専修学校はその柔軟な制度的特性を活かし、産業構造の変化や各地域のニーズ等に対応した実践的な職業教育を行うことができる人材養成機関です。急速な技術発展を続けるIT関連の教育にも柔軟に対応できる専修学校には、非常に大きな期待が寄せられており、すでに昨年度から地域産業の発展を支えるIT人材育成の新たな取組が始まっています。本セミナーでは、そのフロントランナーであり、生成AIをはじめとする新たなIT技術の応用を理解し、就職先でDXの推進役となれる人材の育成を目指す15校・団体の取組をご紹介いたします。

なお、昨年度の取組については下記をご覧ください。

地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業 受託団体の取り組み【事例集】

企業や施設、地方公共団体の経営層や管理者層、採用ご担当者、リスキリング等の研修ご担当者の皆様、また専修学校や高等学校などにお勤めの教育関係者の皆様、教育委員会など教育行政に携わる皆様には、ぜひご視聴いただきたく、お申し込みをお待ちしております。

開催概要

開催日時　【第1回】2026年1月22日（木）13:00～16:15
【第2回】2026年1月23日（金）13:00～15:55

開催方法　Zoomによるオンライン形式

受講料　無料（視聴には事前登録が必要となります）
※1回のご登録で、2日間ともご視聴いただけます。

受講対象　企業や施設、団体の経営層、管理職層、採用およびリスキリングご担当者、専修学校、高等学校、教育委員会、自治体関係者ほか

定員　各回100名

主催　日経BP 総合研究所

本セミナーは、文部科学省 令和7年度 委託事業「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」の一環として、日経BPが受託して開催するものです。

【Zoomの視聴にあたって】
① 日経BPは、Zoom上では個人情報を収集しません。
② 視聴に必要なURLは、配信前日までに登録いただいたメールアドレス宛へご案内メールにてご案内します。視聴用URLはセミナーに参加する方のみ利用可能とし、再配布は行わないようお願いします。
③ 動画の録画、キャプチャー及びSNSなどへのアップはお控えください。
④ チャットの内容や視聴者の個人情報（会社名など）は口外、公開しないでください。
⑤ 動画／音声に乱れが生じた場合の再配信や動画視聴に関わる技術サポートはできかねますのでご了承ください。
⑥ 異常と思われる接続を見つけた場合、予告なく切断することがあります。

プログラム

2026年1月22日（木）

13:00～13:02 **開会ごあいさつ**

文部科学省 総合教育政策局 生涯学習推進課 専修学校教育振興室第二係 係長
貝原剛氏

13:02～13:22 **基調講演**

『生成AIがもたらす地殻変動（仮）』

専修大学商学部 教授 渡邊隆彦氏

生成AIやAIエージェントの急速な能力向上は、「AI時代の企業において人間が担っていく業務は何か」「AI時代に求められる人材像はどんなものか」という問いをわれわれに投げかけています。こうした状況を俯瞰したうえで、専修学校に期待される役割や次世代の若者たちが学ぶべきことについてお話しします。

【講演者略歴】1986年東京大学工学部計数工学科卒、92年MIT経営大学院修了。三菱UFJフィナンシャル・グループ コンプライアンス統括部長、国際企画部部長を歴任。2013年4月より専修大学にて教鞭を執る。専門分野は金融教育、国際金融、コーポレートガバナンス。IT分野についても造詣が深く、企業が求めるIT人材に関する情報も豊富に持つ。

各校・団体による取組内容と成果発表

13:23～13:38 学校法人大和学園 京都調理師専門学校

13:43～13:58 学校法人清風明育社 清風情報工科学院

14:03～14:18 学校法人麻生塾 麻生医療福祉＆保育専門学校

14:23～14:38 学校法人大庭学園 ソーシャルワーク専門学校

14:43～14:58 学校法人穴吹学園 穴吹ビジネス専門学校

15:03～15:18 学校法人赤山学園 九州技術教育専門学校

15:23～15:38 学校法人KBC学園 インターナショナルリゾートカレッジ

15:43～15:58 一般社団法人 全国専門学校情報教育協会

15:58～ **質疑応答 / 閉会**（16:15終了予定）

※成果発表順や終了時刻は変更になる場合もございます。予めご了承ください。

2026年1月23日（金）

13:00〜13:02 **開会ごあいさつ**

文部科学省 総合教育政策局 生涯学習推進課 専修学校教育振興室第二係 係長
貝原剛氏

13:02〜13:22 **基調講演**

『生成AIがもたらす地殻変動（仮）』

専修大学商学部 教授 渡邊隆彦氏

生成AIやAIエージェントの急速な能力向上は、「AI時代の企業において人間が担っていく業務は何か」「AI時代に求められる人材像はどんなものか」という問いをわれわれに投げかけています。こうした状況を俯瞰したうえで、専修学校に期待される役割や次世代の若者たちが学ぶべきことについてお話しします。

【講演者略歴】1986年東京大学工学部計数工学科卒、92年MIT経営大学院修了。三菱UFJフィナンシャル・グループ コンプライアンス統括部長、国際企画部部長を歴任。2013年4月より専修大学にて教鞭を執る。専門分野は金融教育、国際金融、コーポレートガバナンス。IT分野についても造詣が深く、企業が求める IT人材に関する情報も豊富に持つ。

各校・団体による取組内容と成果発表

13:23〜13:38 学校法人せとうち 日本ITビジネスカレッジ

13:43〜13:58 学校法人河原学園 河原電子ビジネス専門学校

14:03〜14:18 学校法人三橋学園 船橋情報ビジネス専門学校

14:23〜14:38 学校法人YIC学院 YIC情報ビジネス専門学校

14:43〜14:58 学校法人大和学園 京都ホテル観光ブライダル専門学校

15:03〜15:18 学校法人第一平田学園 中国デザイン専門学校

15:23〜15:38 学校法人浦山学園 富山情報ビジネス専門学校

15:43〜 **質疑応答 / 閉会**（15:55 終了予定）

※成果発表順や終了時刻は変更になる場合もございます。予めご了承ください。

■日経IDについて

本イベントへのお申し込みには、「日経ID」への会員登録（無料）が事前に必要となります。
すでに会員の方は、ログイン後、ご登録内容をご確認のうえお申し込みください。
未登録の方は、裏面の指示にしたがい、ご登録をお願いいたします。

お申し込み受付は終了いたしました。

日経BP
Copyright © Nikkei Business Publications, Inc. All Rights Reserved.

7.2　セミナー実績（事前申込者属性/同　データ/当日視聴者数/アンケート結果）

告知

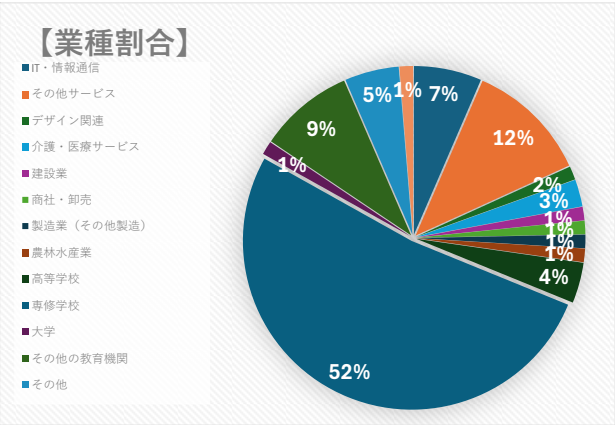
セミナーは、専門学校生の就職先になるであろう企業を中心に、専門学校と中高大の教育関係者、地域産業の振興等を担当する自治体関係者に告知を行った。弊社が保有する E-DM リストより、DX や AI やビッグデータ、IoT など最新のデジタル技術に関心を持つ企業の経営層、人事採用担当者、専門学校を含む教育関係者および自治体関係者等を抽出し、E メールを配信した。

2025 年 11 月 17 日より告知を開始し、2026 年 1 月 19 日までに計 10 回、のべ 50 万通超の E メールを配信した。また文部科学省が配信するメールマガジン『知る専』や、各委託事業担当者への周知メールでも告知していただいた。開催までに 77 名（昨年度は 63 名）の申込みがあった。属性は以下の通りである。

事前申込者属性

【業種】専門学校生を採用する側の企業が 21 名（27.3%）と、目標とする半分にはおよばなかった。最も多いのが「その他サービス」で、次いで「IT・情報通信」となった。昨年は 34 名（54.0%）が企業であり、申込総数は昨年より 2 割ほど増えたものの、企業は数、割合とも減っている。教育を提供する側では専修学校が最も多く 40 名（51.9&）となった。専修学校以外の教育機関も合わせると 66.2%だった。

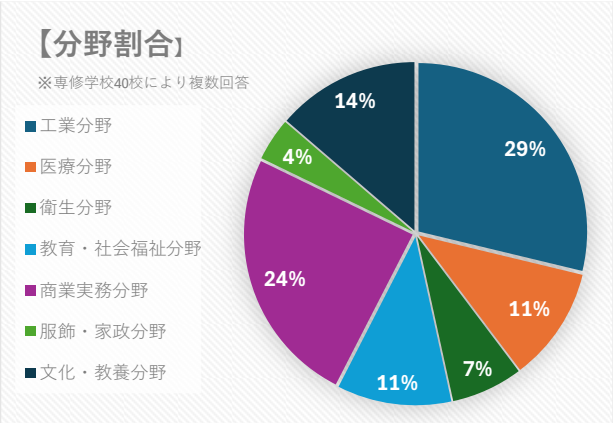
【業種】			
IT・情報通信	5	6.5%	↑
その他サービス	9	11.7%	
デザイン関連	1	1.3%	企
介護・医療サービス	2	2.6%	業
建設業	1	1.3%	27.3
商社・卸売	1	1.3%	%
製造業（その他製造）	1	1.3%	
農林水産業	1	1.3%	↓
高等学校	3	3.9%	
専修学校	40	51.9%	
大学	1	1.3%	
その他の教育機関	7	9.1%	
その他	4	5.2%	
国または自治体（地方公共団体）職	1	1.3%	
	77		



【分野】

業種が「専修学校」と回答した方にその専門分野を聞いた（複数回答）。やはり工業分野が全体の半数以上の 52.2%を占め、最も多くなった。次いで「商業実務分野」が 45.0%、「文化・教養分野」が 25.0%となった。この 2 分野に理系転換を検討する専門学校が多いようだ。

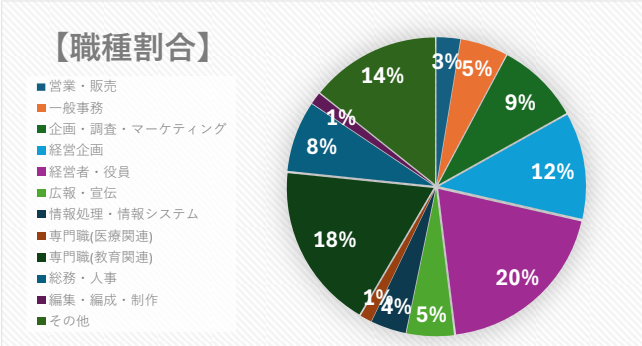
【分野】　※複数回答		
工業分野	21	52.5%
医療分野	8	20.0%
衛生分野	5	12.5%
教育・社会福祉分野	8	20.0%
商業実務分野	18	45.0%
服飾・家政分野	3	7.5%
文化・教養分野	10	25.0%
専門学校総数		
（回答総数	40 ）	



【職種】

「経営者・役員」との回答が 19.5%で最も多く、次いで「専門職（教育関連）」の 18.2%、「経営企画」が 11.7%であった。「経営者・役員」には学校の理事長などが含まれるが、「経営企画」は企業側でもトップに近い部署と考えられ、採用が経営の課題になっていることが推測できる。

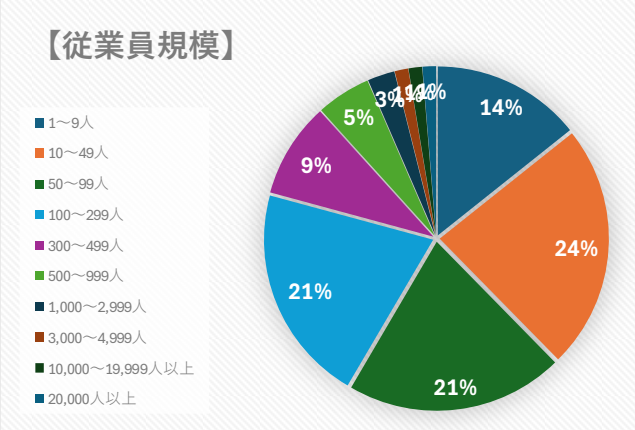
【職種】		
営業・販売	2	2.6%
一般事務	4	5.2%
企画・調査・マーケティング	7	9.1%
経営企画	9	11.7%
経営者・役員	15	19.5%
広報・宣伝	4	5.2%
情報処理・情報システム	3	3.9%
専門職(医療関連)	1	1.3%
専門職(教育関連)	14	18.2%
総務・人事	6	7.8%
編集・編成・制作	1	1.3%
その他	11	14.3%
	77	



【従業員規模】

従業員規模では 100 人未満の企業が 58.4%を占め、従業員が 10 名未満の事業所も多く、小規模企業が目立つ。従業員が 1,000 名以上の大企業は 6.5%に過ぎない。これらの数字には専門学校など教育機関も含まれるが、専門学校生の採用に興味・関心がある企業は中小企業が多いことがわかる。

【従業員規模】（企業のみ集計）		
1～9人	11	14.3%
10～49人	18	23.4%
50～99人	16	20.8%
100～299人	16	20.8%
300～499人	7	9.1%
500～999人	4	5.2%
1,000～2,999人	2	2.6%
3,000～4,999人	1	1.3%
10,000～19,999人以上	1	1.3%
20,000人以上	1	1.3%
	77	



当日の視聴者数

1 月 22 日（木）は 42 名、23 日（金）は 33 名であった、事前の申込数は昨年を 2 割ほど上回ったが、実際に視聴にいたった人数は 1 日目は 5%ほど増えたものの、2 日目は 2 割弱、少ないという結果となった。

当日の視聴者のアンケート結果

アンケートには両日合計で 24 名に回答いただいた。

【あなたのお立場】

専門学校関係者が最も多く 58.3%を占めた。企業関係者は 2 名（8.3%）との結果となった。採用につながるよう企業関係者に視聴していただきたいと考えていたが、実際は低い数字となってしまった。

あなたのお立場をお聞かせください。【必須回答】		
大学、短大、高専の教職員	2	8.3%
専門学校の教職員	14	58.3%
専門学校の学生を採用する企業（経営者、役員）	2	8.3%
その他団体	3	12.5%
その他	3	12.5%
	24	

【参加した目的（複数回答）】

「専門学校でのIT、DX教育のトレンドを知りたい」が最も多く、次いで「専門学校との連携に関心」が続いた。連携に関心を持ちながら、事務局まで問い合わせていただく方はいらっしゃらなかった。

本会に参加した目的をお聞かせください。（複数回答）【必須回答】		
専門学校との連携に関心があったため	12	33.3%
専門学校のIT、DX教育のトレンドを知りたかったため	16	44.4%
専門学校の学生の採用に関心があったため	4	11.1%
その他	4	11.1%
	36	

【専門分野】

専門学校の方に分野をお聞きした。「工業分野」が最も多く、次いで「商業実務分野」となった。これは事前申込者のアンケート結果に近く、商業実務分野からの理系への転換を検討している学校が多いものと思われる。

（「専門学校教職員」とご回答の方にお聞きします） ご所属の学校の分野を教えてください。（複数回答）【任意回答】		
工業分野	7	35.0%
医療分野	1	5.0%
商業実務分野	5	25.0%
教育・社会福祉分野	2	10.0%
文化・教養分野	1	0.0%
その他	4	20.0%
	20	

【講演内容に関する感想】

「参考になった」が 45.8%、「やや参考になった」が 37.5%で、合計すると 83.3%が何らか参考になったと回答している。昨年とほぼ同程度の率であるが、今回のような目的も講演内容も事前にはっきりしているセミナーであれば、90%を超えるのが望ましい。基調講演の内容も含めて、来年度に向けて、改善を検討していきたい。

本日の講演内容について、全体的なご感想をお聞かせください。		
参考になった	11	45.8%
やや参考になった	9	37.5%
どちらでもない	3	12.5%
参考にならなかった	1	4.2%
	24	

7.3　基調講演発表資料

2026年1月22・23日

IT人材不足に対応し、DXを推進！
地域企業の成長を支える専修学校等の取組
（地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業）

生成AIがもたらす地殻変動

渡邊　隆彦
専修大学商学部　教授
takahiko@isc.senshu-u.ac.jp

1

現下の環境

① 地域企業の二極化

② 構造的な人手不足

③ AIの目覚ましい発展

2

現下の環境①：地域企業の二極化

「テクノロジーを活用しての業務変革（＝DX）」への取組みの有無で、地域の一般企業は二極化

- ✓ Tier1地域企業：DXに着手し、継続してAI活用等も積極化している地域企業群
- ✓ Tier2地域企業：DXやAI活用に消極的で、旧態依然とした地域企業群

AIの目覚ましい発展（後述）により、地域企業の二極化は加速

3

現下の環境①：地域企業の二極化

二極化の構造 ～DXの有無・巧拙が、労働生産性に直結～

DX
・業務のデジタル化
・テクノロジー（含むAI）導入
・ソフトウェア・ハードウェア投資

→

・業務効率化
・新たな付加価値の創出

↓

労働生産性（1労働者・1労働時間あたりの付加価値）の向上

←

「継続的な賃上げ」が実現可能に

4

【参考】企業側のDXの現状と「採用したい人材像」

	企業側の現状		採用したい人材像		言いがちなセリフ
	事業ドメインについて	テクノロジーについて	事業ドメインについて	テクノロジーについて	
トップTierの**一般企業**（例：大手製造業、大手銀行等）	自社事業ドメインに関し、深掘り分析・課題設定ができている。	ある程度進めているが、まだまだ人材不足（質・人数とも）。	一般層：△　自社ドメインに関心あれば十分。あとは社内教育する。	一般層：×～△　ある程度社内教育できるが、多少は息に付いていて欲しい。	「人間力（非認知能力）の高い人に来て欲しい」
			特別層：×で可。	特別層：〇～◎　業務革新して欲しい。	「尖ったIT人材、大歓迎！」
トップTierの**ITベンダー**（例：大手ITソリューション企業）	クライアントの事業ドメインに関する分析と課題設定が、自社事業の生命線。	・十分な質・人数の人材を持つが、いくらでも増強したい。 ・傑出したITエンジニアが欲しい。	一般層：〇～◎　特定の事業ドメインについて分析・課題設定できる人材が欲しい。	一般層：△でも可。バッテリ社内教育する。	「文系の人も歓迎」
			特別層：×で可。	特別層：◎　突出した新サービスを開発して欲しい。	「超優秀エンジニアは是非お迎えします」
Tier1地域企業：テクノロジーを利用しての業務変革に、既に取り組んでいる地域の**一般企業**	自社事業ドメインに関し、ある程度分析・課題設定ができている。	DXに着手している。どんどん進めたい。	△～〇　**自社ドメインにある程度詳しく、かつ愛着がある人。**	△（**テクノロジーを触った経験のある人**）**で十分だが、×は困る。〇だと嬉しい。**	「ウチの会社で一緒に業務変革を進めよう！」
地域の**ITベンダー**	クライアントの事業ドメインについては、クライアントに伴走しながら学んでいる。	ある程度の人数の人材はいるが、まだまだ足りない。	×でも欲しい。	△でも、社内である程度教育する。〇だと嬉しい。	「社内で教育しますので、皆さん来てください」 「クライアントとコミュニケーションが取れる人、歓迎」
Tier2地域企業：旧態依然とした、地域の**一般企業**	自社事業ドメインに関し、分析・課題設定ができていない。	「DX」と謳いて焦ってはいるが、実際には何もしていない。	△～〇　**自社ドメインにある程度詳しく、かつ愛着がある人。**	△**だと嬉しい。が、実際に採用しても社内活用できない（宝の持ち腐れ）。**	「人間力（非認知能力）の高い人に来て欲しい」

【注：本講演での用語の使い方】　IT人材（AI人材）を
① **ITベンダー**（＝IT企業）で働くITエンジニア、
② **一般企業**（＝ITユーザー企業）で働くDX推進人材　にザックリ分けています。

5

現下の環境①：地域企業の二極化

AI活用が死命を制する時代に

「AIか死か」。こう強調したい。AIを使いこなさなければ会社は存続できない時代が来たのだ
（ブラックストーン社長兼COOジョナサン・グレイ氏）〔日本経済新聞2025年12月3日〕

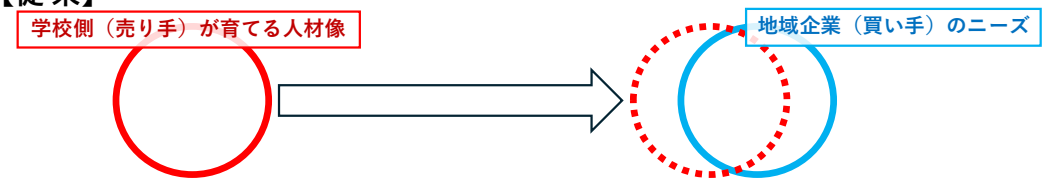
中小企業こそ生成AIを使いこなすことが必要
（久保寛一NISSYO社長）〔日本経済新聞2026年1月17日〕

しかし、AI利用を検討の俎上にすら載せない企業も相当数ある⇒「二極化」の加速

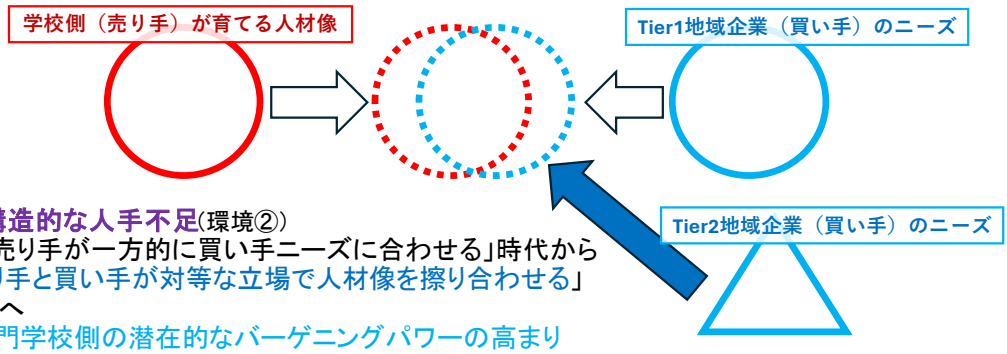
6

現下の環境②：構造的な人手不足

【従 来】



【今 後】



■ **構造的な人手不足**(環境②)
⇒「売り手が一方的に買い手ニーズに合わせる」時代から「売り手と買い手が対等な立場で人材像を擦り合わせる」時代へ
…専門学校側の潜在的なバーゲニングパワーの高まり

■ **地域企業の二極化**(環境①)
⇒ 専門学校側が考慮すべきは「Tier1地域企業のニーズ」であり、「Tier1地域企業が採用したい人材像」

7

現下の環境③：AIの目覚ましい発展

AIエージェント

・・・「目標」を与えると、その達成に向けて、相当程度「自律的」に計画を立て、複数のステップにまたがる複雑なタスクを遂行し、その過程で学習・適応していく能力を持ったAI

従来のAI（リアクティブ）
- 命令に応じて反応する

AIエージェント（プロアクティブ）
- 目標に向かって自らタスクを遂行する

8

現下の環境③：AIの目覚ましい発展

- 仕事におけるAIの役割の変化：「人間がAIを使いこなす」状態から「人間とAIがパートナーを組む」状態へ
  - ✓ 三菱UFJ・・・AIを単なる「ツール」としてではなく、「ロール」を担う存在として活用していく
- ホワイトカラーの仕事（デスクワーク）が、AIに置き換わられる
  - ✓ 米JPモルガン・チェース・・・議決権行使助言会社の利用を停止し、自社独自のAIで代替

9

現下の環境③：AIの目覚ましい発展

ホワイト to ブルーの動き

…AIに（現状では）置き換えられないブルーカラー労働者に脚光

- ✓ アメリカでは配管工・空調整備技師・自動車整備士といったアドバンスト・エッセンシャルワーカが“ブルーカラービリオネア”として注目される
- ✓ 日本でもホワイトカラーの需要は減りつつあり、「ホワイトカラーからブルーカラーへ」の流れが見られる

ホワイトカラー人材を送り出す「私大文系学部」等よりも、現場に近いブルーカラー寄りの人材を育成する「専門学校」に優位性

10

次世代の若者たちに学んで欲しいこと（1）
～ 知識やスキルを学ぶ＝「何を学ぶか」～

①各事業ドメインに関する力× ②IT・AIに関する力

- ①: 従来の専門学校教育をブラッシュアップ
  ・・・「現場での生身の経験」やPBLを通じ、そこで必要とされる知識・スキルを獲得する

  AIやロボットの限界:「人間のように身体性を伴う経験をする」ことは出来ない
- ②: アルゴリズム等に関する基本知識を理解
  ⇒初めのうちからAIを使いこなし/使い倒しながら、プログラミング等の基礎を学ぶ
- ①×②: 事業ドメインに関し「自分なりに見つけた、生身の課題」を、IT・AIをパートナーにしながら解決にチャレンジ
  ・・・「新しいテクノロジーを使ってみよう、という好奇心」と「修正・試行錯誤しながら 課題をやり抜く力（GRIT）」を養成

11

次世代の若者たちに学んで欲しいこと（2）
～ 学び方を学ぶ＝「どう学ぶか」～

学び続ける仕方を習得する（メタ学習）

- 環境が激しく変化し続ける“VUCAの時代”には、社会人になっても自ら学び続けることが必要
- 具体と抽象の往還
  - ✓ 具体: ブルーカラー寄りの実践。身体的経験や感覚を伴う「生命としての学び」。
  - ✓ 抽象: 実践で得た経験・体験から、一般化・普遍化された知識・スキルを抽出（ホワイトカラー寄り）。AIと共に学び、自ら進化する。
- ベースになるのは、「知りたい」「わかりたい」「やってみたい」という、**生命としての好奇心**

AIやロボットの限界: 生命としての「～したい」という原動力（＝好奇心）を持つことは出来ない

12

専門学校に期待される役割

専門学校の強み

- 人手不足による「対企業のバーゲニングパワー」の高まり
- AIに置き換えられない「ブルーカラー寄り人材」を育成する優位性
- IT/AI環境の目まぐるしい変化 ⇒ 環境変化対応を機敏に実現できるのは、柔軟なカリキュラム作成ができる制度的特性を有し、実践的な（＝世の中の変化に即応した）職業教育志向を持つ「専門学校」ならでは！

13

専門学校に期待される役割

専門学校が強みを活かして「地域経済のハブ」に！

- 若者（学生）と企業をつなぐだけでなく、自治体（教育部局・産業局）や地方銀行等とも連携して、“地域人材エコシステム”の結節点・プラットフォームになる！
- 専門学校には、自らの強みを活かして「地域経済のハブ」になるのだ、という使命感・覚悟と戦略を持つことを大いに期待！！

14