7.4　受託団体発表資料

【1 月 22 日登壇団体】

- 学校法人大和学園　京都調理師専門学校
- 学校法人清風明育社 清風情報工科学院
- 学校法人麻生塾　麻生医療福祉&保育専門学校
- 学校法人大庭学園 ソーシャルワーク専門学校
- 学校法人穴吹学園 穴吹ビジネス専門学校
- 学校法人赤山学園 九州技術教育専門学校
- 学校法人ＫＢＣ学園　インターナショナルリゾートカレッジ
- 一般社団法人　全国専門学校情報教育協会

【1 月 23 日登壇団体】

- 学校法人せとうち 日本 IT ビジネスカレッジ
- 学校法人河原学園 河原電子ビジネス専門学校
- 学校法人三橋学園　船橋情報ビジネス専門学校
- 学校法人 YIC 学院　YIC 情報ビジネス専門学校
- 学校法人大和学園　京都ホテル観光ブライダル専門学校
- 学校法人第一平田学園 中国デザイン専門学校
- 学校法人浦山学園 富山情報ビジネス専門学校

（学校法人大和学園　京都調理師専門学校）

令和7年度 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

taiwa
THE ACADEMY OF HOSPITALITY

調理分野を軸とした
食DXイノベーション学科新設事業 発表

令和8年1月

学校法人 大和学園 京都調理師専門学校
新規事業・イノベーション推進室



taiwa vision 100





事業の趣旨・目的

調理業界の現状と課題

コロナ禍を経て、調理分野を希望する学生の減少に歯止めがかかっていません。2025年度の調理師養成施設入学者数は全国で8,830人と、2017年度の10,344人から6年で15%ほど減少しています。

一方で調理業界はあらゆる企業・団体で人手不足が声高に叫ばれており、多数の事業所が人材確保に苦労しています。需要と供給のバランスが崩れ始めているのです。

デジタル時代への対応

京都市では「京都デジタル文化・経済圏創出プロジェクト」が開始され、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造成、SNSを活用したファンとのコミュニケーション強化等、デジタルを活用した取組の重要性が一層高まっています。

クラウドファンディングを活用して資金調達するなど、DXを駆使して起業する若手料理人の台頭もめざましい状況です。









事業の目標と新学科構想

DX人材養成モデル開発

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DX人材養成のモデルプログラムを開発・実証実験を行います。

教育×イノベーション

「食×DX×イノベーション」をテーマにした教育を展開します。

理系転換の実現

既存調理師養成の教育体系にイノベーションを起こし、衛生分野として展開していた職業教育を改訂し理系転換をめざします。





実証講座の実施と成果

和食・日本料理上級料すし(SUSHI)専攻の1年次学生を対象に、毎週金曜日に理系転換要素を取り入れた実証講座を実施。すし専攻は、国内外での活躍や開業・独立を目指す「すし職人」を育成する学科です。

1 デザイン実践演習(Canva活用)

全3回

Canva公式クリエイターの講師を招聘し、
デザインツール「Canva」を用いたチラシや動画の制作に取り組みました

2 すし×生成AI演習

全3回

実務家教員を招聘し、生成AIの基礎からWebサイト制作等の手法について学習しました。

3 SNS実践演習

全4回

SNSの目的やターゲット、各種SNSツールの歴史、ビジネス視点でのSNS運用について学習しました。

実証講座アンケート結果（集計中）



両講習とも満足度100%という非常に高い評価を得ました。特に生成AI講習では「ぜひ使いたい」という積極的な意欲が50%と、新技術への強い関心が示されました。



オンデマンド講義の制作

20

制作本数

オンデマンド講義コンテンツ

本年度は、合計20本のオンデマンド講義コンテンツを制作し、学生が時間や場所を問わず繰り返し学習できる学習環境を整備しました。

調理・製菓分野の技術教育に関する内容を動画として標準化・可視化したことにより、学習到達度の差を縮小するとともに、作業手順や判断基準を共有可能な知識として整理することが可能となりました。

これは、個人の勘や経験に依存しがちであった調理教育を、再現性・検証性を伴う教育へと転換する取り組みであり、工業調理への理系転換を進めるうえでの基盤的要素です。

先端事例

食イノベーション地域活性化演習Ⅰ

本実習は、調理分野におけるDX・先端技術の実装可能性と、ホスピタリティの本質的価値との両立を、教育現場かつ実環境において検証することを目的としました。

実施概要

期間: 2025年8月29日～8月31日(3日間)

場所: 宮津市内

来客数: 合計157名

- 8月29日: ランチ33名、ディナー29名
- 8月30日: ランチ32名、ディナー32名
- 8月31日: ランチ31名

活用技術

配膳ロボット: 料理運搬や下膳といった業務の一部を自動化し、学生はお客様への説明や案内など、人にしかできないホスピタリティ業務に注力

生成AI(ChatGPT): メニュー構想や業務時間に活用し、企画・検討に要する時間の短縮や発想の多様化を実現

地産地消メニュー

宮津産食材を積極的に使用

- 鯖、スズキ、蛍烏賊
- 筍、米粉
- アカモク海藻、オリーブリーフ

前菜5種盛り合わせ、椀物、魚料理、メイン料理、デザート、パン等で構成





先行事例調査:タップホスピタリティラボ沖縄様　等

沖縄県うるま市に設置された観光DXの実証拠点を訪問し、「未来型ホスピタリティ」の実装・検証事例を調査しました。

ロボット×クラウド統合管理

メーカーの異なる複数ロボット(清掃・配送・案内等)を一元管理し、実運用レベルで自動化を実現。

人とロボットの役割分担

「作業としてのサービス」は自動化し、スタッフは接客・ホスピタリティに専念する明確な設計。

包摂的就労モデル

業務の標準化・可視化により、障がい者雇用の拡大にも寄与。

SDGs可視化

水道・電力使用量を宿泊者が確認できる仕組みにより、環境配慮行動を促進。

教育的示唆: DXは効率化ではなく「おもてなしの再設計」であり、
人が担うべき価値とテクノロジーが担うべき領域を設計できる人材育成の重要性が明確になりました。

（参考）京都府等との連携

京都観光アカデミーとの連携





本学園は京都観光アカデミーの協力機関。
今後は本事業の成果を「京都観光アカデミー」等と深く連携し、観光人材の育成のための取り組みを推進していく所存。
2024.3　京都府との連携協定を締結。

taiwa

（参考）出版のお知らせ

本校校長田中幹人が丸善出版様より
この度新たな書籍『日本のこよみ英語表現事典』を刊行する運びとなりました。
本書は、日本固有の季節感／自然観からもたらされる七十二候について「二十四節気における時期」

「名付けの由来とエピソード」「自然の恵みと風物詩」「関連する年中行事と祭り」「わかりやすい英語による説明」という小見出しを設けて、様々な蘊蓄も交えながら、
明解な日本語と平易な中学英語で解説することを目的としており、幅広い読者の皆様にご興味を持っていただけるものです。



taiwa

ご清聴ありがとうございました。
新たな１年も、よろしくお願いします。



taiwa

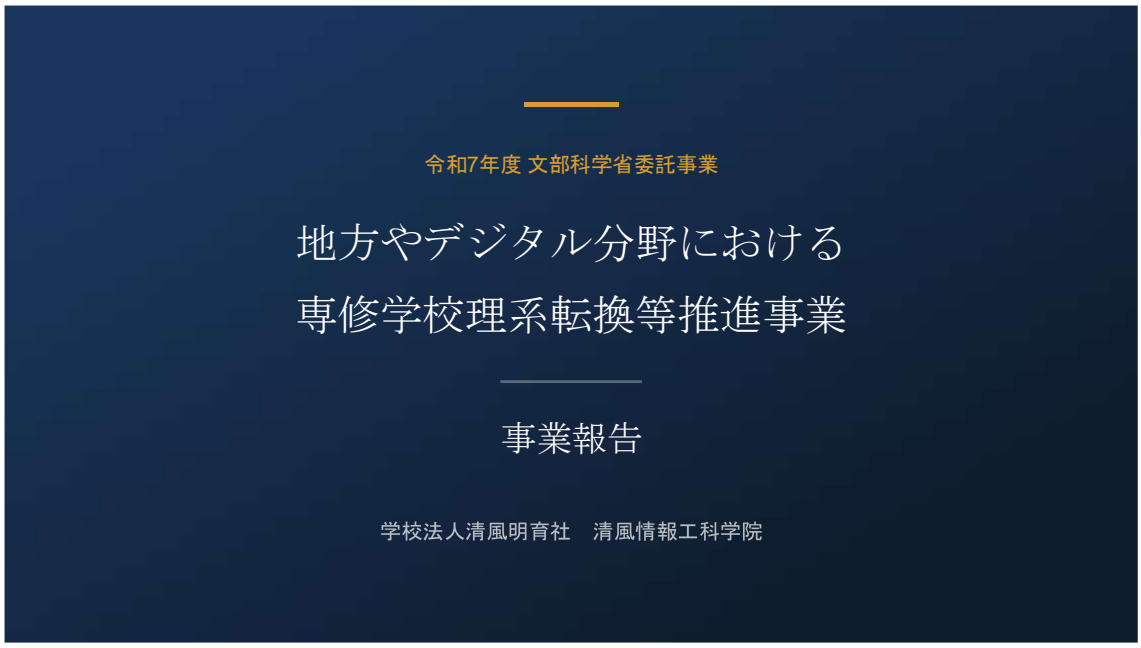
様々な人の「和」を広げ
「ひと」づくり・
「まち」づくり
に貢献します。

（建学の精神より）
人の和の広がりを大きくし、
もって人類の福祉増進に寄与する

taiwa vision 100

11

（学校法人清風明育社 清風情報工科学院）



本日の報告内容

1. 事業の概要
2. KPI達成状況
3. 技術調査
4. 学内ドメイン調査
5. カリキュラム基礎調査
6. カリキュラム開発
7. 運営システム開発
8. 実証講座実施
9. 講師研修・普及活動
10. 次年度に向けて

KPI達成状況（総括）

ヒアリング対象者数	開発講座数	実証講座数	普及先数
50名	30単元	13講座	4件
125%	120%	217%	200%

全KPI目標達成

事業の概要

事業名

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

1	2	3
技術追従×体系的教育	**多様なカリキュラム**	**AI活用による変化追従**
クラウド・セキュリティ・クリエイティブ分野	社会人・高卒生両対応	運営の効率化

調査① 技術調査（Tech Radar）

調査内容

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
生成AIサービスの安全性
クラウド技術

主な知見

NotebookLM × AIエージェントによる講座動画生成に高い可能性

インド調査（12/10-25）

バンガロールでの成果

✓ 現地パートナーと関係構築
✓ 技術教育の可能性発見
✓ 日本語教育との連携機会
✓ ウェルネス分野の発見

調査② 学内ドメイン調査

分析した業務資料

6,000件

対象部門

教務部門
在籍管理部門
広報部門

成果

✓ 業務フローの可視化
✓ データの構造化
✓ AIエージェント情報処理に目途

今年度
教職員視点に集中

→

次年度
学生視点へ展開

調査③ カリキュラム基礎調査

ヒアリング実績

50件

目標40件 達成率125%

IT企業の動向

AI導入を真剣に推進（昨年度から大きく変化）

外国人エンジニア：**日本語N1レベル**を要求

専門学校卒にも日本語能力要求が上昇見込み

インド市場の結論

集中領域：製造業DX、BIM、サイバーセキュリティ

カリキュラム開発①全体構造

応用層（5系統）

ITパスポート体系

クラウド技術の基盤として位置づけ

基礎学力層

課題

中学校語彙・概念の教材が不足

カリキュラム開発②単元シラバス

開発単元数

30

目標25 達成率120%

AI・開発系
調査・発表AI / AI駆動開発 / Git

Web系
動的WEB / オブジェクト指向

クリエイティブ系
動画生成 / 3Dモデリング

ゲーム系
世界観 / 音楽生成 / プログラミング

DX系
経営DX / 事務DX / 営業DX / 健康DX

基礎・研修系
ITパスポート / 教職員AI研修

運営システム開発

今年度整備したシステム（5種）

- 業務支援システム
- 教師支援システム
- 情報収集システム
- 教材化システム（NotebookLM）
- 受付システム

次年度予定

学習支援システム
講座評価システム

運営システム開発

今年度整備したシステム（5種）

- 業務支援システム
- 教師支援システム
- 情報収集システム
- 教材化システム（NotebookLM）
- 受付システム

次年度予定

学習支援システム
講座評価システム

講師研修

既存教員研修

日本語AI研修
夏季教職員研修×2回
開発者研修×3回
日本語AIスキルアップ研修×3回
ITスキルアップ研修×2回

社会人講師研修

研修実施人数

7名

2名 ゲームプロジェクト
1名 クリエイティブ研修
4名 AI集中講座

取り組み普及

普及先数

4件

目標2件 達成率200%

普及活動実績

日本語教育振興協会
主任教員研修

さくら日本語学校グループ

船場経済倶楽部

兵庫県日本語学校ネットワーク

次年度に向けて

1
システム開発
学習支援システム
講座評価システム
学生視点での分析

2
カリキュラム
ELSI（技術倫理）
中学語彙教材開発

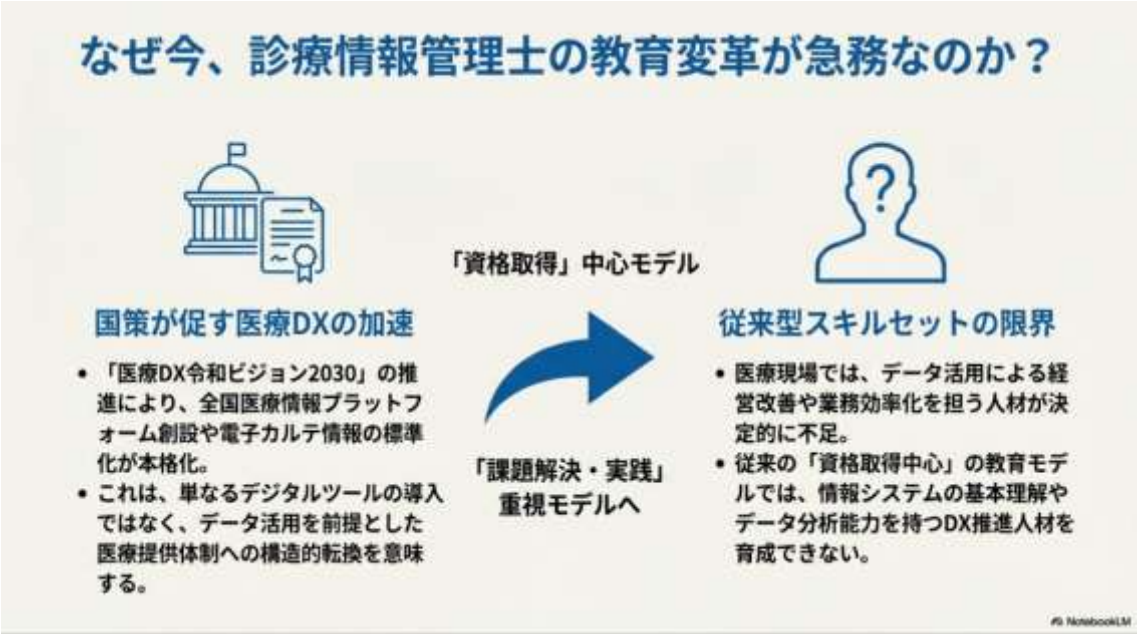
3
講座展開
DX関連講座
ITパスポート対策
動画関連講座

4
普及
他校・他地域への展開準備


SUMMARY
令和7年度の成果
KPI達成率
120-217%
開発単元
30単元
実証講座
13講座
運営システム
5種整備
アジャイル型教育モデルの基盤構築完了

（学校法人麻生塾　麻生医療福祉＆保育専門学校）





AI時代の診療情報管理士に求められる新たな能力要件

育成像（1）
AIを活用できる人材

生成AI等を活用し、業務効率化や改善プロセスを実践できる。自己学習を継続するための基礎知識を持つ。

- IT・AIリテラシー
- データ分析・統計学（データサイエンス）
- 医療情報技師レベルの知識（プログラミング、DB、セキュリティ等）

育成像（2）
改善プロセスを実践できる人材

医療現場と情報技術の橋渡し役となり、データに基づき業務改善を企画・推進できる。

- 業務分析と改善プロセスの思考法
- 医学的知識、専門用語
- 現場と連携・情報共有するためのコミュニケーション能力

目指す人材像：AIを活用し、現場ニーズに基づく改善プロセスを実践できる、次世代の診療情報管理士。

医療DX人材育成に向けた3カ年の事業設計と推進体制

実施体制：産学連携による推進体制



医療機関、IT企業、教育機関が一体となり、現場ニーズに即した人材育成を推進。

3年間の事業フロー：調査・開発・実証のサイクル



資格取得から「AI活用・課題解決能力」を核とするカリキュラムへの転換

現行 診療情報管理士科

- 医療事務系検定
- PC系検定
- 診療情報管理士 指定科目・検定対策
- 実習

特徴：資格取得に必要な科目が中心。PCスキルはアプリケーション操作が主。

新設 AI&診療情報管理士科

- コミュニケーション
- 医学的知識・専門用語
- IT・AIリテラシー、データ分析・統計学
- 医療情報技師対策授業
- 診療情報管理士指定科目・対策授業
- 実習

- 検定対策の時間を圧縮し、AI・データ分析等のデジタルリテラシー向上に再配分。
- コミュニケーション能力と、それを実践する場としての「実習」の比重を大幅に増加。

Notebook LM

実証授業①：AIを思考のパートナーとする「AI基礎」

授業コンセプト: 教員は「教えない」。学生がAIをメンターとして自律的に学習を進める。

授業内容

学習項目

- 生成AIの活用実践（文章要約、ハルシネーション対策等）
- Pythonの基礎文法、API連携によるデータ取得・可視化
- データ分析・予測の演習

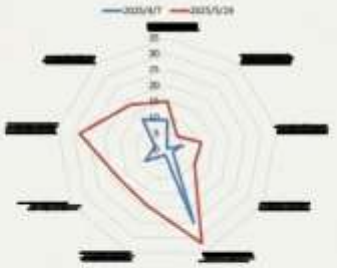
評価方法

課題提出後、GPTsが学生の理解度をチェックするための個別問題を自動生成・採点。



初期の成果

ITリテラシーの顕著な向上



所見

学生の学習スピードは想定より速く、AI活用による自律学習の効果が見られる。

一方で、新たな課題も浮上...

Notebook LM

実証授業②：思考のOSを鍛える「課題解決思考」

授業コンセプト: AIを使いこなす前提として、現状と理想のギャップを埋めるための思考法「As is / To be」を習得する。

As is / To be 思考フレームワーク



AIはActionのアイデアを出すのは得意だが、現状を正しく認識し、あるべき姿を描くのは人間の役割。この思考の型がなければ、AIは活用できない。

課題解決型 疑似OJTの実践

テーマ: 校内の「再試験受験申請」事務の効率化

1. 現状把握（As is）
学生が教員や事務員にヒアリングを行い、既存の業務フローと課題を可視化。

2. 理想設計（To be）
改善後の理想的な業務フローを定義。

3. 解決策提案（Action）
AIと壁打ちしながら、具体的な改善策を立案し、教員・事務員にプレゼンテーション。

学習効果：受動的な学習姿勢から、自ら課題を発見し解決しようとする「当事者意識」が芽生えた。

実証授業で見えた深刻な課題：「評価ハック」の発生

生成AIの活用は、学習深度の評価を根本から揺るがす。

現象：
AI活用を評価基準に設定すると、学生が本質を理解しないまま正解に到達してしまう。

- 具体例1: AIが出力したコードや文章を、意味を理解せずそのまま貼り付けて提出。
- 具体例2: 理解度チェックテストに対し、ChatGPTに答えさせて通過してしまう。



学生の認識：
「とりあえず、出力が出たらよい」という表層的な思考に留まる傾向。

教員のジレンマ：
評価基準を示さなければ、学生は何を目指せばよいか分からない。しかし、基準を示すと、その基準をAIで「ハック」する方法を探し始める。

スキルや知識の有無を問う従来の評価方法では、AI時代の学習深度は測れない。

我々の適応：評価軸を「成果物」から「思考プロセス」へ

解決の方向性: AIの利用を制限するのではなく、AIだけでは完結しないパフォーマンス部分を評価する。



トライアル中の新評価手法:

- コンセプト: "生成AIのアウトプットを「活用」し、人間ならではの価値を発揮するプロセスを評価。"
- 実践例: 「課題解決型 疑似OJT」における評価
  1. AIとの対話ログの分析: どのようなプロンプトで、どのようにAIと対話し、思考を深めていったかを確認。
  2. プレゼンテーション評価: 教員や事務員に対し、課題の背景や提案の根拠を、自分の言葉で論理的に説明できるか。
  3. 質疑応答・対話評価: 相手の質問の意図を汲み取り、的確に応答できるか。合意形成に向けたコミュニケーションが取れるか。

旧: What（何を知っているか）　　新: How（知識やAIをどう使い、価値を生み出すか）

生成AIでは代替できない、診療情報管理士の6つの専門性

これまでの合同委員会・分科会での議論、実証授業での試行錯誤を経て、
AI時代に不可欠な診療情報管理士のコアコンピテンシーを以下の6つに定義した。



6つの専門性を涵養する、段階的・実践的な3年間の実習プログラム

1年生：基盤形成期

- 5月　病院見学：働く現場の雰囲気や多職種連携を肌で感じ、学習意欲に繋げる。
- 2月　単位実習：診療情報管理士の基本業務を理解し、机上学習と現場の繋がりを認識する。



2年生：応用・課題発見期

（特に「1. 現場理解」「4. 課題発見」を重点的に育成）

- 9月　企業インターン：医療関連企業等で課題解決の思考プロセスを学ぶ。
- 11月 課題発見実習：病院内で業務フローを可視化・分析し、自ら課題を発見するスキルを実践する。

3年生：実践・価値創造期

（特に「2. 翻訳能力」「6. 現場改善」を育成）

- 5月　医療DX実習：AIレセチェッカー等が導入されている先進的な医療機関で、DXの現場を体験し、具体的な改善提案に繋げる。

Notebook LM

今後の展開：教育モデルの完成と普及に向けたロードマップ

令和7年度後半（～2026年3月）

教育プログラムの深化
実証授業の効果検証スキームを本格実行し、データを蓄積。教員の教授資スキルを標準化するための「教員用用指導マニュアル」を作成。

実習プログラムの完成
連携医療機関と協働し、「課題発見型」の実証実習プログラムを完成させる。

調査事業の継続
先進的な病院の業務環境や人材スキルセットに関する調査を実施し、カリキュラムへフィードバック。

令和8年度（2026年4月～）

他校での実証展開
開発した教育プログラム（シラバス、教材等）を用いて、参画校での実証授業・実習を開始。

普及版プログラムの作成
3年間の実証結果を元に、全国の専門学校で導入可能な「普及版人材育成プログラム」として集大成。

最終成果とりまとめ
事業全体の成果を報告書としてとりまとめ、広く公開。

Notebook LM

成果展開に向けて：教育・医療現場への普及支援策

本事業の成果を、他校でも導入可能なパッケージとして提供し、全国的な人材育成レベルの底上げを目指す。

教育機関向け支援策

課題: AI関連授業の導入経験がなく、カリキュラム設計や評価方法に不安がある。

- **基礎教材の提供:** 「AI基礎」「課題解決思考」の授業テンプレート、教材、評価ルーブリックを提供。
- **講師向けガイド:** 生成AIの活用ガイドや授業準備の効率化手法を共有。
- **導入初期の伴走支援:** 試行授業の共同実施やカリキュラム作成に関する相談・スーパーバイズ。

医療機関向け支援策

課題: 新しい形の実習（課題発見型）の受け入れに際し、 期待される役割や指導側の負担が不明確。

- **受入れガイドラインの作成:** 実習の目的、機関側の役割・メリット、情報セキュリティ上の注意点等を明記。
- **実習パターンの標準化:**
  - **課題提示型:** 病院側でテーマを設定。
  - **課題探索型:** 学生が主体的に課題を発見。

  医療機関のニーズに応じて選択可能なモデルを提示。

Notebook LM

AIを「有能な部下」として使いこなし、医療の未来を共創する人材の育成へ

我々が目指す教育の核心

「AIは答えを出すツールではない。
思考を深める「壁打ち相手」であり、
業務を効率化する「有能な部下」である。」

本事業は、この新しいパートナーを使いこなし、多職種と協働しながら現場の価値を最大化できる、自律的な専門人材を育てる挑戦です。

未来への展望



教育機関と医療機関が一体となって次世代を育成するエコシステムの構築。

このモデルを全国に展開することで、日本の持続可能な医療システムの構築に貢献します。

Notebook LM

（学校法人大庭学園　ソーシャルワーク専門学校）

沖縄 IT 人材育成に関する事業報告

ソーシャルワーク専門学校

1. 背景・現状認識

- **沖縄の IT 産業の位置づけ：**ニアショア（県外企業の下請け）として位置づけられ、二次・三次受けの低レイヤー業務が中心
- **人材流出問題：**沖縄高専卒業生の 9 割が県外へ流出。残り 1 割を県内企業で取り合う状況
- **企業の困り事：**人材確保が最大の課題。特に上流工程を担える人材が不足
- **学校の状況：**福祉系学校として IT 文化がない中、理系転換に取り組む

2. 主要課題

課題	詳細
県内定着	育成した人材が県外へ流出。最もハードルが高い課題
学力差	県外と比較して基礎学力が低い。脱落者を出さないカリキュラム設計が必要
IT 関心層の偏り	普通高校での IT 関心は低い。関心層は商業・工業系だが県外流出しやすい
生成 AI 教育	高度な生成 AI 講座は現段階では困難。基礎力習得が先決

3. 取組施策

(1) IT 人材向け奨学金基金の創設

- 福祉分野の就学資金制度（2 年間学費全額＋生活費補助、県内 5 年勤務で返済免除）をモデルに設計
- 企業が採用・研修費用を基金に投資 → 学校が基礎研修済み人材を供給
- 県内 IT 企業で一定期間勤務すれば返済免除とし、県内定着を促進

(2) カリキュラム方針

- **基礎重視：**基本的なコード構造・プログラミング力の習得を最優先
- **段階的発展：**生成 AI を活用したコーディングは基礎習得後に導入
- **時限的設計：**技術変化に対応し、内容を随時見直す前提で構築
- **目標人材像：**AI を使いこなせるプログラマー（単なる作業者ではない）

(3) 企業・団体連携

- 沖縄県情報産業協会と連携し、上流工程受託の仕組みづくりを推進
- コンソーシアム企業によるスタートアップ支援体制の構築
- 専用奨学金への企業賛同を獲得

4. 市場調査結果（展示会アンケート）

沖縄県内展示会にて高校生約 300 名を対象にアンケートを実施。

- **関心分野：**商業系・工業系の生徒はエンタメ系（ゲーム制作、アニメ、プログラミング）に高い関心
- **沖縄の弱点：**ゲーム・アニメ制作企業が県内に存在しない
- **示唆：**エンタメ×AI/IT 技術の教育が学校の持続性・差別化に有効

5. 将来展望

展望項目	内容
エンタメ分野展開	ゲーム・アニメ制作を AI/IT 技術として学ぶカリキュラム。自治体のエンタメ企業誘致と連携
スタートアップ支援	卒業時の独立支援サービスを整備。沖縄県・国のスタートアップ支援環境を活用
留学生受入れ	海外からの留学生にも同様のスタートアップ支援を提供。人材確保の多角化
福祉×AI	福祉現場での AI・ロボット活用領域は広大。既存の福祉教育との融合可能性
業界動向	エンジニア派遣は縮小傾向。コンサル・SIer 領域へのシフトが業界トレンド

6. カリキュラム案概要

- **学科名：**AI クリエイション科（2 年制）
- **コース：**AI エキスパートコース／AI ビジネスコースの 2 コース制
- **構成：**1 年次は共通教育（AI 基礎、プログラミング、数学等）、2 年次にコース選択
- **目標資格：**1 年次 IT パスポート、2 年次 G 検定（エキスパート）/MOS（ビジネス）

7. 企業からの評価・意見

企業・担当者	主な意見
国際システム社	10 段階中 3 点。プログラミング時間の確保を要望
OCC 社	62 点/100 点。座学削減、Git 必須、ピッチ訓練、簿記追加を提案。ゲームプログラミングは不要
ツクリエ社	自分の意見を言う、他人を納得させる方法を知ることが大事、学外の人たちに批判してもらう特徴をつけると実践的な学びにつながる
OT-Net 社	80 点/100 点。基礎を重視しようとしているところ。即戦力は融和性
NTT データ MHI システムズ社	Linux 系授業・SQL 学習機会の追加を強く要望（サーバー構築人材不足）
アースレーベル社	AI コミュニケーションデザイン、ワークフロー設計能力、言語化能力の重要性を指摘
総括	基礎は評価するが、実践的要素の強化が必要との意見が多数

8. カリキュラムの課題

(1) 技術面の課題

課題項目	詳細
Linux/サーバー構築	Python 基盤となる Linux 授業が不足。Web サーバー、DB、DNS 設定のスキルが必要
データベース/SQL	競合校では独立科目として存在。独立した学習機会が必要
Git（バージョン管理）	AI 時代でも開発者として必須。カリキュラムへの明記が必要

(2) カリキュラム構成の課題

- **座学偏重：**AI 時代には陳腐化リスク。座学を半分に短縮し即戦力育成へ
- **ゲームプログラミング：**削除要望（OCC）vs 学生募集観点で残したい（正木先生）。Unity はデジタルツイン用途で価値あり（伊藤氏）
- **エキスパートコース：**専門学校レベルでは高度エンジニア育成は困難。ビジネスコースのみで十分との意見

(3) 学生の基礎学力問題

- 沖縄県の高校生の学力は全国比較で低い傾向
- 高専レベルでも基礎計算に課題がある学生が存在
- クラス中間より下をターゲットに授業設計。中学受験レベルから論理的思考を養成

(4) 即戦力育成の課題

- 現状の卒業生は即戦力になっておらず、企業での再教育中に半数が離脱
- 「学んだことがある」より「やったことがある」が採用で評価される
- 言語化能力・自分の言葉で説明する力の欠如が深刻

9. 具体的な修正提案

(1) 追加すべき科目・内容

1. **Linux 基礎・サーバー構築：**AWS での Web サーバー、DB、DNS 設定の実習（2 年次選択）
2. **Git/バージョン管理：**開発環境構築、ソースコード管理を必修化
3. **ピッチ・プレゼン強化：**5 分・10 分で考えを伝える訓練、外部発表機会の創出
4. **簿記：**会社の仕組み理解、損益・コスト意識の醸成
5. **ワークフロー設計：**業務プロセス理解、AI と人間の役割分担設計能力

(2) 教育方法の改善提案

- **AI 活用前提の授業：**「先生に聞く前にまず AI に聞け」の習慣化。AI で個別カリキュラム生成
- **成果物の外部公開：**アプリストア公開、EC ショップ運営等の実体験を重視
- **実践的 PJ 演習：**学校 FAQ チャットボット作成、地域課題解決型プロジェクト

(3) 差別化戦略

- 「完璧に AI を使った新しい学び」を全面に打ち出す
- 専門学校の強み（カリキュラム変更の柔軟性）を活かした即時対応
- AI ベースの個別最適化学習で学生の強みを伸ばす

以上

（学校法人穴吹学園　穴吹ビジネス専門学校）

令和7年度
「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」

anabuki college group

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

事業の主旨・目的

- **IT人材の不足解消**
  地方のIT人材不足対策と専門学校の役割強化。
- **IT人材増加のために**
  苦手意識を持たないよう学びやすさの実現
  文系学生にも興味を持たせ、学びの間口拡大。
- **地域IT人材育成の“入口”を担う教育機関として**
  非IT系・文系学生をIT人材へ転換する役割を担う。

令和７年度取組みの背景

- 企業・自治体においてDX推進の必要性が高まる一方、**IT専門人材、とりわけ中小企業における人材不足が深刻化**している。
- 従来のIT教育は理系・専門職向けが中心であり、**文系学生や非IT人材がDXに参画する機会は限定的**であった。
- こうした背景及び、昨年度の企業アンケートを踏まえ、以下の実証講座を企画した。**生成AI、クラウドサービス、ノーコード／ローコードツールを活用し、非IT人材でもDXに取り組めるかを検証**することを目的として実施した。

令和７年度の事業取組み内容

【取組①】

プログラム検討委員会

【取組②】

実証講座の開催

・専門学生対象　全８日　３９時間
・社会人対象　全６日　２７時間

【取組③】

検証評価委員会開催

実証講座　概要

No.	内　　容	講座時間	講座日数
1	生成ＡＩ、クラウドサービス 基礎及び活用	１２	2
2	ノーコード・ローコードツール Microsoft Power Apps によるアプリ作成	１８	4
3	ＲＰＡツール Microsoft Power Automate 定型処理自動化	9	2

※上記いずれも受講前提としてExcel、Word基本操作習得レベル以上とした
　学生受講者は公務員系学科

1. 生成ＡＩ、クラウドサービス基礎及び活用

① 生成AI（ChatGPT、Gemini）及び
検索AI（ Deep Research、Felo）**基礎・活用実習**

② Google Workspaceを活用した **情報共有、共同作業実習**
ドキュメント、スプレッドシート、ドライブ、Meet、Chat　等
Canvaによる **チラシ等広報物の制作実習**

③ **災害をテーマとした グループワーク（企画・調査・制作）**
地域防災講習会 企画のための情報収集、案内チラシ、避難所マップ
オンライン申込フォーム(googleフォーム)講習会

④ Googleマイマップ・フォーム・サイトを活用した
地域防災向け成果物の作成

1. 生成ＡＩ、クラウドサービス基礎及び活用 学生制作物例



防災教室講習会チラシ



防災フォーラム企画・チラシ制作



避難所マップ

その他、 防災講習会 申込書フォーム 避難所マップ・スプレッドシート一覧など

1. 生成ＡＩ、クラウドサービス基礎及び活用の様子



グループで分担して避難所データ入力



Notebook LMによりオリジナルストーリー作成



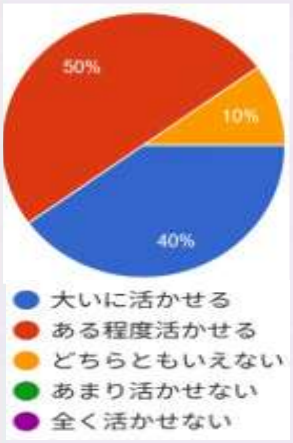
Canvaにて災害時必要なことのアイデア出し



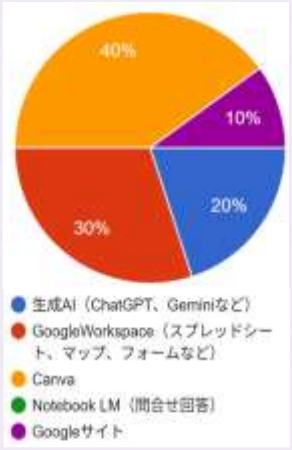
自己紹介スライド作成

1. 生成ＡＩ、クラウドサービス基礎及び活用
学生受講アンケート結果の一部

学んだ内容を今後の仕事や活動で活かせそうか



講座で便利だった良かったもの



受講して「もっと勉強してみたい」か



1. 生成ＡＩ、クラウドサービス基礎及び活用
受講者のコメント

＜役立つ、活かせそうと感じたこと＞

- AIに困ったときに要点だけ伝えて内容を考えてもらう。
- 学祭の資料作りにも使える。
- Googleフォームやサイトなどの作り方を学んだことが、多くの人からの意見を求める場合にとても役に立つと思う。
- Googleサイトは個人的に一番求めていた機能
- 少ない情報のプロンプトを入れるだけでAIが多様な情報をくみ取ってまとめ上げてもらったことが印象に残った。

＜楽しかったこと、印象に残ったこと (学びへのマインドアップ)**＞**

- ホームページを作ったりすることが今までなかったので新鮮でたのしかった。
- 様々なツールを使った制作が楽しかったです。
- チラシやサイトなど作ったのがとても楽しかった。
- スプレッドシート共有で、みんなのおすすめのパン屋さんについて知れたこと。

1. 生成ＡＩ、クラウドサービス基礎及び活用 受講者コメントからの考察

- 生成AI・クラウドツールを活用して**防災という社会的課題に取り組む経験を積んだ。**
- 単なる操作習得ではなく、
  「考える → 調べる → まとめる → 伝える」一連の流れを実践的に理解
- 防災講習会の企画・広報・情報提供を疑似体験することで、行政・公共分野で求められる実務イメージを具体化。
- **IT非専攻学生でも、生成AI・Google Workspaceを活用し、効率よく協働・情報発信が可能であることを確認。**
- 学生は「学んだ」にとどまらず、
  「現場でどう使うか」を自分事として捉えられる段階に到達したと評価できる。
- **学生が ITを“難しいもの”ではなく“使ってみたいもの”として捉え始めている。**

2．Microsoft Power Apps による 基本アプリ作成

① Microsoft 365概要と活用

OneDrive、SharePoint、Teamsによるデータ共有、共同編集
Formsによるアンケート作成、データ収集

② Power Appsの基本操作、アプリ作成

基本的アプリ作成事例実習を通して、各自テーマに合わせて
小規模なアプリ作成できるスキルを習得する
＜練習事例＞
出席入力、クラス名簿、備品貸出管理、
売上日報入力、在庫管理

③ 自由テーマ設定にて各自アプリ作成

2. Power Apps による基本アプリ作成 練習事例①

出席管理



2. Power Apps による基本アプリ作成 練習事例②



2. Power Apps による基本アプリ作成の様子



Apps初心者向けアプリ作成講義



アプリ公開・共有にてモバイル上でアプリ稼働可能



講師の指導に加え、不明点をCopilotで
調べる場面もあった



自由テーマ設定にて各自アプリ作成

2．Power Appsによる基本アプリ作成 事例

学生自由課題での作成アプリ





【本購入履歴リスト】

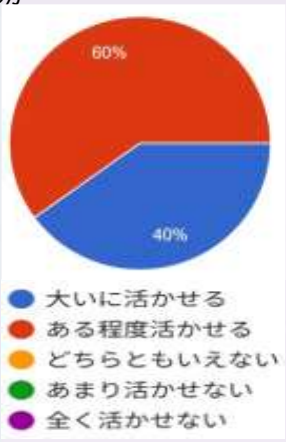


【行きたい旅行先、お店リスト】

・ 上記以外の学生作成アプリおして、　確率計算、 健康状態管理など

2. Power Apps による基本アプリ作成
学生受講アンケート結果の一部

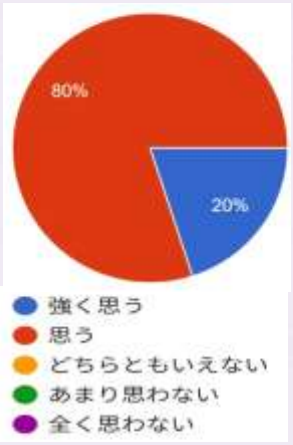
学んだ内容を今後の仕事や活動で活かせるかそうか



自分で簡単なアプリを作成できそうだと思うか



受講して「もっと勉強してみたい」か



2．Power Apps による基本アプリ作成
受講学生の主なコメント

特に「役に立つ」「業務効率化にできそう」と思った内容やポイントなど

- データの集計をとれること。
- 簡単にアプリを作ることができるところ。
- 初心者でも簡単にアプリ作成可能なこと。

自由意見

- SharePointを活用できなかったので次にやるときは活用していきたい。
- 複雑で難しかった。

2．Power Apps による基本アプリ作成 受講社会人のコメント

特に「役に立つ」「業務効率化にできそう」と思った内容やポイントなど

- 工場までいかなくても、在庫などがすぐ連動して便利
- アプリ入力時間短縮、紙、手間不要 便利
- 役立てるにはもっと初歩的内容からと学ぶ必要ありと思う
- データ活用、時間短縮、いつでもどこでもデバイスがあると業務ができる点
- PC言語でのアプリ開発に比べたら簡単
- 会社全体で共有、修正、最新情報把握可能が良い

自由意見

- 様々な分野で簡単なアプリが出来そう。
- 携帯でも出来るのがさらにいいと思う。
- 今後理解を深めるとさらに活用することが出来ると思います。
- 自由設計時間がもう少しあるとよかった。
- 自分が白紙から操作・作成する時間があれば、理解度が深まる。
- 私には難易度が高すぎてとても難しかったです。
- Teamsに張り付けたコードの説明を付けたものが欲しい。

2．Power Apps による基本アプリ作成 受講者コメントからの考察

- ノーコード・ローコードツールにより、文系学生・非IT社会人にたいして**IT活用への心理的ハードルを下げた。**
- 一部処理で理解が追いつかない受講生が存在
  関数等の命令コードが多くなり、処理内容の理解が低下した。
- **不明点をCopilotで調べながら作業する学生が多くみられた。**
  AIを学習支援ツールとして活用できる素養が確認できた。
- 学生の理解度が総じて高い傾向。
  スマートフォン操作経験により、UI/UX理解が直感的。
- 「次はSharePointを活用したい」、「理解を深めればさらに活用できる」 **継続学習・応用への意欲が喚起された。**
  IT活用学習の入口として有効。

3．ＲＰＡツール
Power Automate 定型処理自動化

① Power Automate 概要

- クラウドフローとDesktopフローの相違点
- クラウドフロー設定操作体験
- Power Appsアプリをトリガーとする「Teamsへの通知フロー」

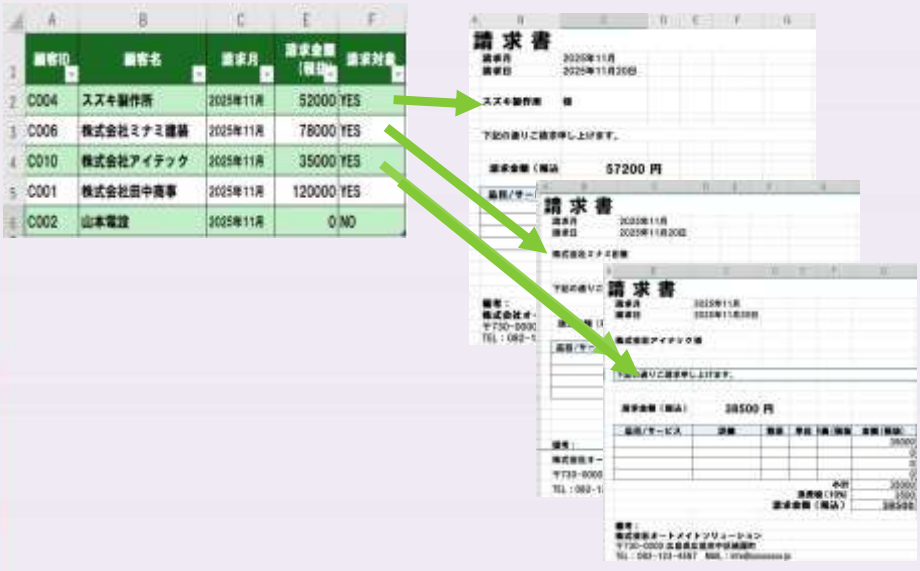
② Power Automate Desktop の基本操作

- Excelファイルにデータ自動入力
- Webページ自動スクレイピング（Excelファイルへの出力）

③ 自由テーマ設定にて各自アプリ作成

3. Power Automate定型処理自動化
練習事例①

請求書一覧(Excel)をもとにした取引先別の請求書自動作成



3. Power Automate定型処理自動化
学生自由課題 作成例①

【Webスクライビング】

日経株価の変動をExcelに自動入力する



日経株価の変動をExcelに自動入力する

出典 日本経済新聞 下記のURL Webサイトより抜粋
https://www.nikkei.com/markets/worldidx/chart/nk225/?msockid=34c490e0c70462eb2c37866ac62d63bd

3. Power Automate定型処理自動化
学生自由課題 作成例②

【Webスクライビング】 Webサイトの情報取集

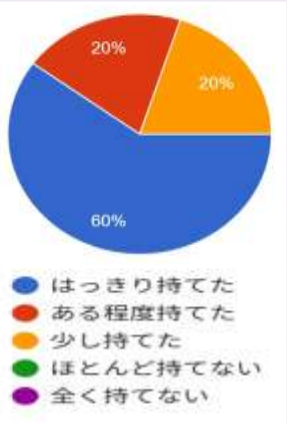
- ディスカウント店舗のWebサイトから、2025年の人気商品TOP5の商品価格、特徴等の商品情報をExcelに自動入力
- Yaoo主要ニュース、 日経株価の変動をExcelに自動入力する
- Webサイトに掲載されるbillboardチャートの音楽ランキングから楽曲情報をExcelに自動入力

【Excel処理の自動化】

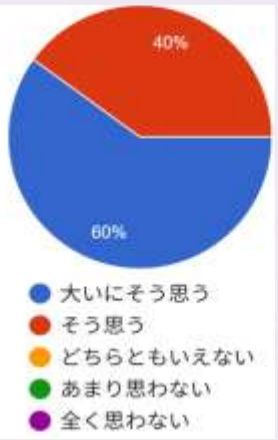
- 筋トレ繰返し記録 入力自動化
- 本購入情報に必要な項目の入力プロンプトを設定し、Excelシートへ、データを自動入力する

3. Power Automate定型処理自動化
学生受講アンケート結果の一部

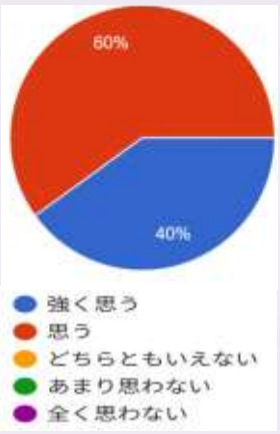
Automateを使って「業務を自動化」するイメージを持てたか



自分で簡単な自動化フローを作成できそうだと思うか



受講して「もっと勉強してみたい」か



3. Power Automate定型処理自動化
受講学生のコメント

特に「役に立つ」と感じたり、「フローの自動化で役立ちそうな場面やポイント」など（想像でも可）

- ニュースなどをWebサイトから取得する際に、フローの自動化を活用できれば、毎朝のニュースチェックのちょっとした時間を短縮でき、将来的に見ると大幅な時短につながると思った。
- 毎日行う課程をフローを使うことによって、作業が効率よくなりそう。
- 毎日変わるもの（天気や株価など）の転記、毎日のニュースの取得など。

その他

- **Automateが一番楽しかった。楽できるので活用したい。**
  （実習で趣味の音楽リストを自動取得できた）
  就職したら作業効率アップしたい。

3. Power Automate定型処理自動化 受講者コメントからの考察

- 日常的に「毎日行う作業」を題材にしたことで、反復業務を自動化できることを具体的に理解できた。
- Webスクレイピングや自動取得を体験したことで、手作業との差を明確に認識できた。
- 「作業が楽になる」体験が、学習意欲を高める強い動機づけになった。
- 個人の関心分野と結びつくことで、理解が深まった。

成果・結論

- **文系学生・非IT人材であっても、適切なツール選定と実習中心の構成により、DX推進人材の入口に立たせることが可能である。**
- 生成AI、クラウドサービス、Power Apps、Power Automate で構成した講座にて
  「ITはエンジニア担当」から「自分にも使える」への意識変容を促すきっかけとなった。
- **「どの業務に使えるか」「どう改善できるか」を考える視点**を養えた。
- 学生コメントからは、業務、学校行事、地域活動、将来の仕事など、**具体的な活用場面を自ら想像し始めている様子が確認された。**
- 非IT人材が生成AIや業務自動化ツールを実際に使い、**DXを自分ごととして捉える意識変容を確認できた。**

スライド終了

- ご清聴ありがとうございました

（学校法人赤山学園 九州技術教育専門学校）

令和7年度文科省委託事業　「地方デジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

IoT×UXデザインで
「新しい時代のイノベーティブ人材」を輩出

IoT イノベーションデザイン学科（３年制課程）
新設のためのカリキュラム開発事業
（略称：IIDプロジェクト）

学校法人　赤山学園　九州技術教育専門学校
教頭　黒肥地 慎也

Copyright © IID Project. 2025

九州技術教育専門学校の紹介

学校紹介

■人吉校　開校71周年



情報システム工学科
ITデザインコース　（２年）

Copyright © IID Project. 2025

■熊本校　開校21周年



情報システム工学科
システムデザインコース　（２年）
メディアデザインコース　（２年）

プロジェクトについて

Copyright © IID Project. 2025

背景

熊本県の現状

【熊本県における人材不足】
- 半導体企業TSMC（日本企業JASM）の進出
- 災害復旧（令和2年7月豪雨災害、平成29年7月九州北部豪雨、平成28年4月熊本地震　等）に伴う人材
  → 熊本県では理系人材の不足が顕著

【熊本県の産業の特徴】
- ものづくり企業（製造業）が多い
- 農業、林業が主要産業の一つ
  → IoT技術及び人材の活用により、労働生産性の向上により、人手不足の解消の一助となることが期待できる

Copyright © IID Project. 2025

背景

専門学校教育の現状

【情報系専門学校を取り巻く問題】
- 生成AIの登場により、現状のプログラミング教育主体では、将来的にAIに仕事を奪われる可能性がある。
  → 人間がやる必要のある仕事の教育にシフトが必要
- IT系の教員が不足している。

【熊本県の専門学校の現状】
- 熊本県内に情報系専修学校は数校存在するが、IoT中心の教育を行っている学校はない。
- IT特にIoT（組込みシステム）などは、難しいと取られている高校生が多い。
- 組込みシステムコースに学生が集まらず募集停止になった。
- UXデザインを専門的に教える専修学校もない。

Copyright © IID Project. 2025

開発するモデルの概要

IoT×UXデザインで「新しい時代のイノベーティブ人材」を輩出

DX等成長分野の人材育成		ものづくり人材を育む教育・文化芸術		技術とクリエイティブの掛け合わせで課題解決
先進技術 IoT	×	UX デザイン	=	新しい時代に適応した イノベーティブ人材

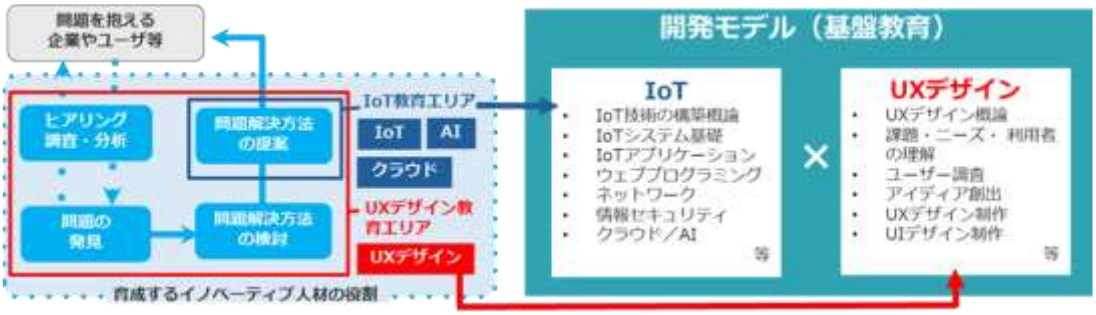
どうつくるか（How）？　から
何をつくるか（What）？　の教育へのシフト

Copyright © IID Project. 2025

開発するモデルの概要

開発するモデルの概要

IoT×UX（User Experience）デザインの教育を行い、AIにはできない仕事を担う人材育成のための、調査、教育プログラム開発、教材の作成、実証講座の実施、成果物に対する評価の枠組み作りを行う。



Copyright © IID Project. 2025

新設する学科の内容

IoTイノベーションデザイン学科（3年課程）

目的

UXデザインとIoT技術の基礎（エッジ・クラウド領域）を学び、技術を活用できる**イノベーティブ人材**を育成。

課題と改善点

現行の教育はアプリ開発中心で、**センサー・通信・AI・データ解析**の実践不足。

DX推進の企画力を養う内容になっていない。

特徴

- ✅ **IoT技術の実践的な学習**
- ✅ UXデザインを学び**DX推進の企画立案力を強化**
- ✅ **3年課程で高度な専門教育を提供**

現在の**「情報システム工学科」（2年課程）**を転換し、より高度なカリキュラムを実現。

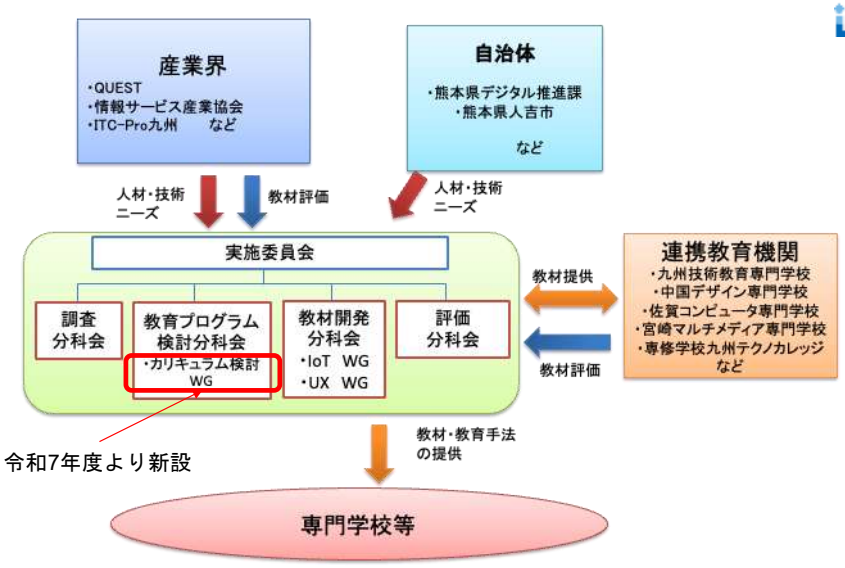
Copyright © IID Project. 2025

令和7年度の取組み

Copyright © IID Project. 2025

実施体制

実施体制



Copyright © IID Project. 2025

令和7年度の取組み

カリキュラムのドラフト作成及び教材開発

令和7年度は次の取組みを中心とした活動を行った

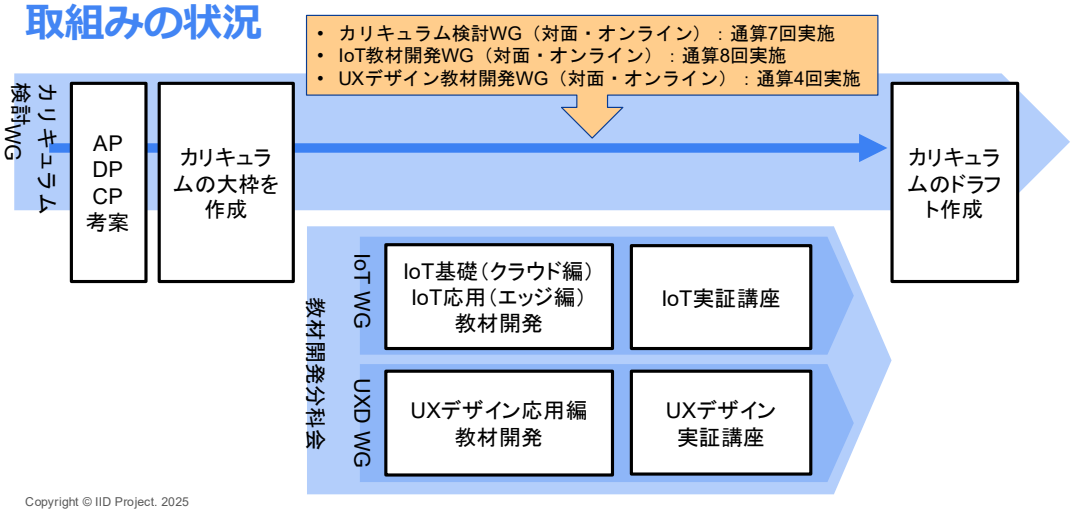
- カリキュラムのドラフト作成
- 教材開発

		令和6年	令和7年	令和8年
カリキュラム		グランドデザイン考案	カリキュラムドラフト版作成	カリキュラム完成版作成
教材開発	IoT	エッジ基礎教材開発	クラウド基礎教材 エッジ応用教材開発	統合演習教材・PBL教材開発
	UXD	基礎教材開発	応用教材開発	

Copyright © IID Project. 2025

令和7年度の取組み

取組みの状況



Copyright © IID Project. 2025

カリキュラム作成

Copyright © IID Project. 2025

AP・DP・CP考案

カリキュラム策定に先立ち「アドミッションポリシー」、「ディプロマポリシー」を考案した

- **アドミッションポリシー**
  - テクノロジーで社会に貢献したい人
  - チームで協力しながら学びたい人
  - 自ら学び、成長していきたい人

専門学校を目指す高校生に向けて、ハードルが上がりすぎないように
“　～　したい人”
という文言とした

- **ディプロマポリシー**
  - テクノロジーで社会に貢献できる
  - チームで協力し、問題解決できる
  - 主体的に学び続け成長できる

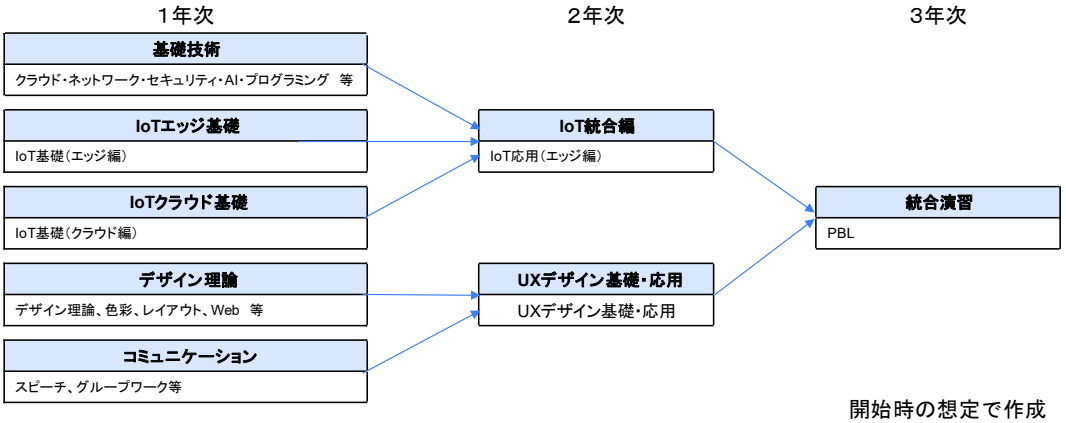
令和6年度の企業調査によって確認できた、企業が求める人材像を元に、出口を意識した文言とした

- **カリキュラムポリシー（詳細検討中）**

Copyright © IID Project. 2025

カリキュラム作成

カリキュラムの大枠を作成



開始時の想定で作成

Copyright © IID Project. 2025

実証講座（IoT側）

Copyright © IID Project. 2025

実証講座

令和７年度　IoT側実施講座一覧

次年度のプロジェクト実施を考慮し、令和8年度も在籍する1年生を受講対象者とする

受講者
専門課程１年
情報理論、プログラミング、PC操作等を半年程度学習した者

講座名称	実施日
IoT基礎講座（エッジ編）	2025/09/09 ～ 2025/09/11
IoT基礎講座（クラウド編）	2025/10/22 ～ 2025/10/23
IoT基礎講座（AWS編）	2025/11/06
IoT応用講座（エッジ編）	2025/12/11 ～ 2025/12/12

Copyright © IID Project. 2025

実証講座

IoT側実証講座の様子

IoT基礎講座（エッジ編）	IoT基礎講座（クラウド編）	IoT基礎講座（AWS編）	IoT応用講座（エッジ編）
エッジデバイス開発	ネットワーク通信開発	クラウドサーバ設定	デバイスからクラウドへ送信
			
			

Copyright © IID Project. 2025

実証講座

IoT側実証講座　受講者アンケート結果

- いずれの講座も「受講満足度」は90％前後が〝**満足**”としている
- 一方で「難易度」については70％強が〝**難しい**“と感じている
- 難しさの理由として次のことが上げられていた
  - **プログラミングが苦手**
  - **コマンドが分からない**
  - **専門用語が分からない**　他



Copyright © IID Project. 2025

IoT基礎講座（エッジ編）受講者アンケート

実証講座

IoT側実証講座　検証結果

講座名	概要	良かった点	悪かった点
IoT基礎講座（エッジ編）	令和6年度に開発した「エッジデバイス開発」教材を今年度の対象者に向け実施	■ 令和6年度の実証講座で苦労した、回路の組立てについて、ある程度組立てたモノを渡すことで、授業を効率よくすすめることができた ■ 難易度や開発環境の過不足を確認することができた	■ データの提供に使用したNASに接続できない問題があった ■ 準備したキーボードに不良があった ■ 基礎技術の習熟度が低く、授業進行が遅れた • タイピングの速度差がある • プログラミング言語の習熟度が低い • コマンドの理解不足
IoT基礎講座（クラウド編）	エッジ側とクラウド側を接続し、データを送受信する方法を学ぶ	■ 難易度や開発環境の過不足を確認することができた	■ 基礎技術の習熟度が低く、授業進行が遅れた • GitHubの使用方法を理解できていない • プログラミング言語の習熟度が低い • コマンドの理解不足
IoT基礎講座AWS編）	クラウド側で必要となるサーバーや、各種サービスの設定を学ぶ	■ 学生の興味を引く内容だった	■ 想定の内容が時間内に終了しなかった（コマ数不足）
IoT応用講座（エッジ編）	IoT基礎（エッジ編）とIoT基礎（クラウド編）で学習した内容を繋いで、やり取りする方法を学ぶ	■ 講座の回数が重なったこともあり、初期に問題となった基礎技術の習熟が改善されていた	■ 想定していた開発環境の一部が、準備していたデバイス上で動作しなかった

Copyright © IID Project. 2025

実証講座（UXデザイン側）

Copyright © IID Project. 2025

実証講座

令和７年度　UXデザイン側実施講座一覧

受講者
専門課程１、２年（熊本校、人吉校）
情報理論、プログラミング、PC操作等を半年または、１年半程度学習した者

講座名称	実施日
UXデザイン基礎講座	2025/10/20（熊本校） 2025/10/22（人吉校）
UXデザイン応用講座	2025/11/17 ～ 2025/11/18（熊本校） 2025/11/19 ～ 2025/11/20（人吉校）

Copyright © IID Project. 2025

実証講座

UXデザイン側実証講座の様子

UXデザイン基礎講座	UXデザイン応用講座	UXデザイン応用講座
問題点抽出のワークショップ	問題点を解決したプロトタイプ作成	チームごとの発表会



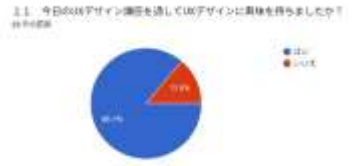
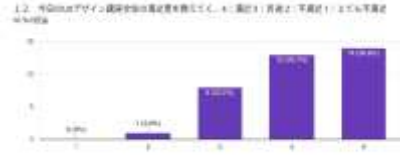


Copyright © IID Project. 2025

実証講座

UXデザイン側実証講座　受講者アンケート結果

- UXデザインに「興味を持った」学生は90％(熊本・人吉平均)に達した
- 講座の「満足度」は82％（熊本・人吉平均）だった
- 学生からの意見として次のことが上げられていた
  - **質問することがとても楽しかった**
  - **進行役などをすることがないので、ワークショップの進め方が難しかった**
  - **ペルソナというあまりない経験ができたことが楽しかった** 他

Copyright © IID Project. 2025

UXデザイン基礎講座　受講者アンケート

実証講座

UXデザイン側実証講座　検証結果

講座名	概要	良かった点	悪かった点
UXデザイン基礎講座	お弁当チェーン店を仮定し、そこで働くエリアマネージャ、店長をペルソナとして設定。 自身は企業のシステムを開発する立場として、ペルソナに質問しながら問題点などを抽出する。	■ エリアマネージャーおよび店長に対して、事前にガイドラインを配布・周知していたことにより、インタビュー（聞き取り調査）へのスムーズな対応ができていた。	■ 各班での改善点のアイデアだしにおいて、議論を主導する人物（ファシリテーター）が不在のグループでは、意見の集約が困難となる傾向が見られた。
UXデザイン応用講座	UXデザイン基礎講座で作り上げた要件定義を元に、Figmaを使いプロトタイプを完成させた。 完成したプロトタイプをテストし、グループごとに成果発表を行った。	■ Figmaを使ったプロトタイプ作成が初めての学生がほとんどではあったが、事前学習としてFigmaの基本操作を習得していたため、作業をスムーズに行えた。	■ 配色やフォント選定といったデザインの基礎知識が不足している学生が見られた。その結果、一部の班において、情報の優先順位が不明瞭で視認性の低い成果物が見受けられた。 ■ 外観の装飾や個別の画面デザイン（UI）については改善が見られた一方、画面遷移や操作フロー（UX）といった「ユーザーの使い勝手」に対する配慮が欠けている傾向があった。 ■ 発表時に声量が小さく聞き取りづらい、あるいは規定の発表時間を超過するケースがあった。

Copyright © IID Project. 2025

カリキュラムドラフト版

Copyright © IID Project. 2025

カリキュラムドラフト版

カリキュラムドラフト版を作成

カリキュラムドラフト版を作成するにあたり

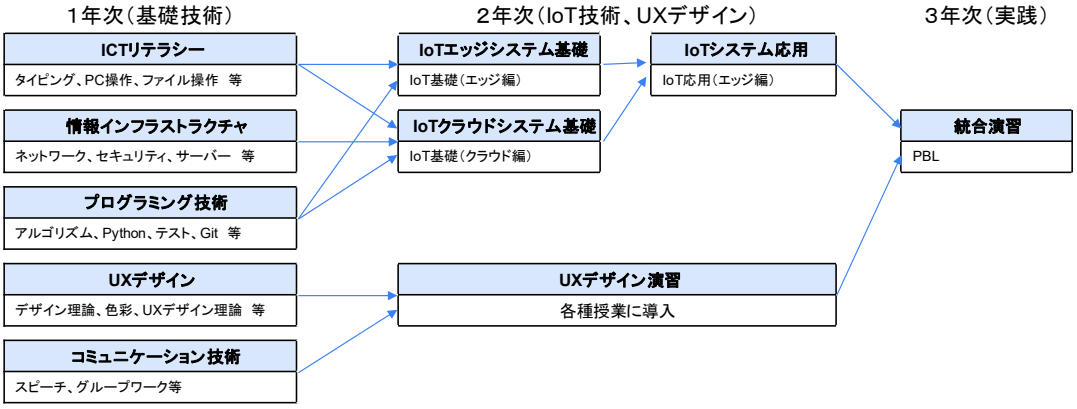
- IoT側実証講座及び、UXデザイン側実証講座において、基本的な技術の習熟度の低さが露見された
- かつ、今回のIoT及びUXデザインを学ぶために必要となる知識・技術について確認することができた
- 実際に利用されている現場や、開発を行っている企業の見学をすることで、興味をもたせることができるという意見があった

結論として、本格的なIoT及びUXデザインの学習に入る前に、必要となる基礎技術の習熟度を上げるような組立てが必要

Copyright © IID Project. 2025

カリキュラム作成

カリキュラムドラフト版



Copyright © IID Project. 2025

今後の活動について

Copyright © IID Project. 2025

今後の活動

	IoT教材（エッジ側）	IoT教材（クラウド側）	UXデザイン教材	理系分野への導入教材
令和6年度	基礎教材の開発		基礎教材の開発	デジタルデザイン
令和7年度	応用教材の開発	基礎・応用教材の開発	応用教材の開発	検討中
令和8年度	統合演習教材開発／総合教材（PBL教材）開発			

- IoT（エッジ、クラウド）とUXデザインを統合した教材の開発
- リアル課題に向き合う、PBLの進め方の検討
- 統合演習、PBL実証講座の実施
- 引き続きカリキュラムの開発

Copyright © IID Project. 2025

（学校法人ＫＢＣ学園　インターナショナルリゾートカレッジ）

令和７年度　文部科学省事業
理系転換セミナー

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

2026年1月22日（木）
学校法人　KBC学園
インターナショナルリゾートカレッジ

KBC GROUP

本日の報告内容

①事業概要と課題
②開発する教材について
③令和7年度実証授業実施報告

KBC GROUP

本日の報告内容

①事業概要と課題

②開発する教材について

③令和7年度実証授業実施報告

KBC GROUP

①事業概要と課題

●育成する人材像

・ 観光業界でデータに基づいたマーケティングの提案ができ実行できる人材　→「観光IT人材」

●担当する業務

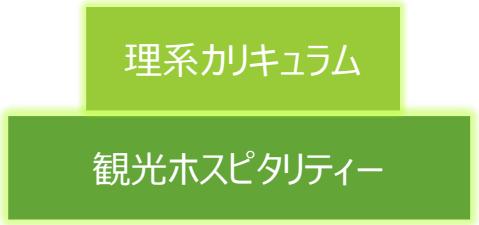
・ 商品開発　広報　販売促進　などの分野

KBC GROUP

①事業概要と課題

●観光IT人材とは

- 観光業界ホスピタリティースキル【基礎】
- ビッグデータ解析などのマーケティングスキル



KBC GROUP

①事業概要と課題

●プログラム構築上の課題点

- 業界における、観光IT人材の認知
  →「必要だが対応困難」というイメージ
  →対応する人材がいない、専門的な部署が自社に無い
- 高校生の認知
  →職業のイメージが付きにくい

KBC GROUP

①事業概要と課題

●プログラム構築上の課題点

・ 業界における、観光IT人材の認知

→「必要だが対応に苦慮」というイメージ

ビッグデータは今後役立つ　48社中43社　89.6%

→対応する人材がいない、専門的な部署が企業に無い

従業員充足不足　47社中38社　80.9%

若手社員の確保　27.6%

リーダーシップのある中堅不足　26.0%　【出典】令和6年度企業アンケートより

KBC GROUP

①事業概要と課題

●プログラム構築上の課題点

・ 高校生の認知

→職業のイメージが付きにくい

RESAS認知　27名中0名

興味あり　27名中22名　81.5%

将来の仕事に役立つ　27名中25名　92.6%

【出典】令和6年度実証授業アンケートより

KBC GROUP

本日の報告内容

①事業概要と課題

②開発する教材について

③令和7年度実証授業実施報告

KBC GROUP

②開発する教材について

●事業制作物

・観光IT学科カリキュラムマップ（3年制）

・観光IT科目教材　180授業コマ

・事業紹介動画　3分程度

・分野新設に関する学科転換マニュアル

KBC GROUP

②開発する教材について

●事業制作物

・観光IT学科カリキュラムマップ（3年制）

・観光IT科目教材　180授業コマ

・事業紹介動画　3分程度

・分野新設に関する学科転換マニュアル

KBC GROUP

②開発する教材について

●事業制作物

・観光IT科目教材

→学生用テキスト

→学生が興味を持って取り組める

→観光系の職業との関連性がイメージできる

KBC GROUP



KBC GROUP

②開発する教材について

●事業制作物

・観光IT科目教材

→教員指導用テキスト

→観光系教員が安心して取り組める

→観光系の職業との関連性を学生に伝えられる

KBC GROUP





KBC GROUP

②開発する教材について

●事業制作物

・分野新設に関する学科転換マニュアル

→導入検討にあたり

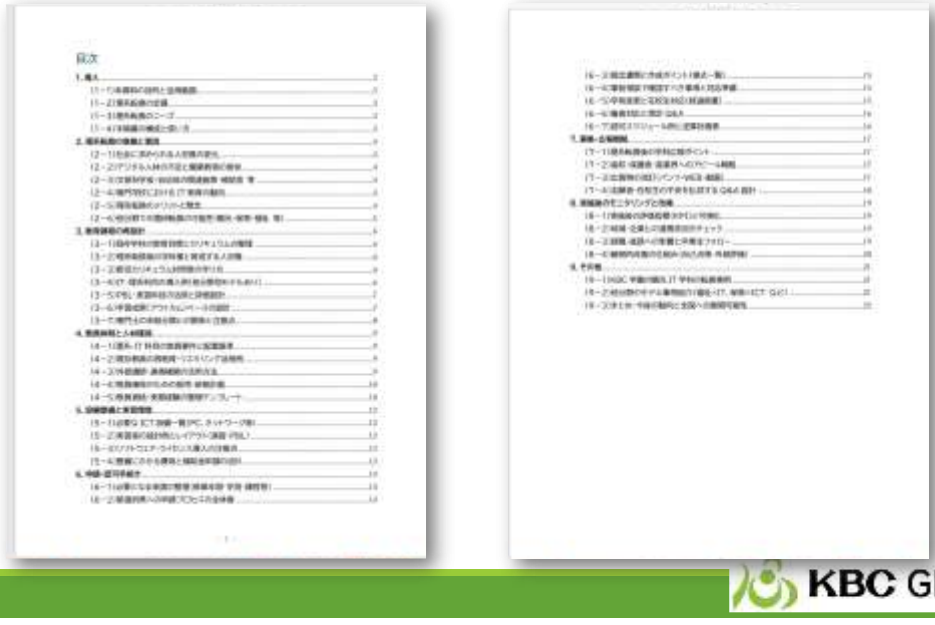
→教育課程の再設計　教員体制

→認可申請手続き

→募集、広報戦略

KBC GROUP


文部科学省
令和７年度「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
理系転換手順書
KBC GROUP


目次
KBC GROUP

本日の報告内容

①事業概要と課題

②開発する教材について

③令和7年度実証授業実施報告

KBC GROUP

③令和7年度実証授業実施報告

観光系専門高校での実証授業

対象：具志川商業高校　観光ビジネス科　3年生

内容：データを活用した観光課題解決

1日目：RESASに触れてみよう（基本操作）

2日目：外国人観光客が多いことに対する対策

評価：2日間別途同様のアンケートを取って比較

KBC GROUP

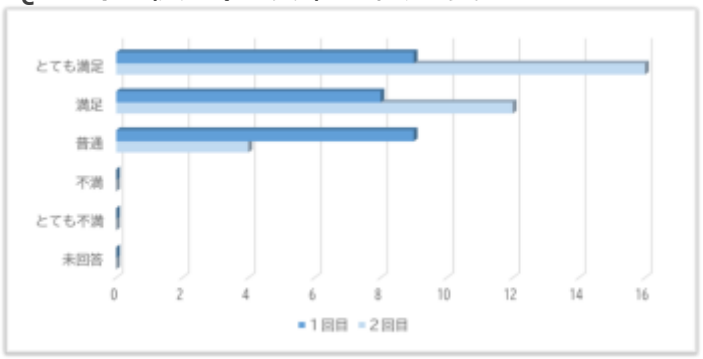
③令和7年度実証授業実施報告



KBC GROUP

③令和7年度実証授業実施報告

Q1.（高校生）授業の満足度について



KBC GROUP

③令和7年度実証授業実施報告

Q1.（高校生）授業の満足度について

・RESASを使って、色々なのが見れて良いと思いました。

・自分が普段から見えない視点で物事を考えられて楽しかった。

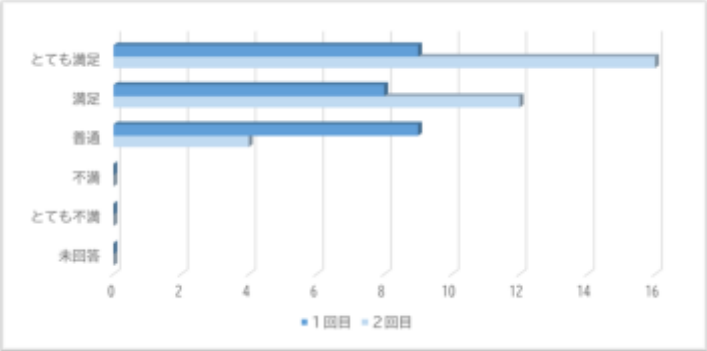
・パソコン苦手で、あつかうのむずかしかった

・（授業は）わかりやすかったけど活用が難しかった

KBC GROUP

③令和7年度実証授業実施報告

Q２.（高校生）授業の理解度について



KBC GROUP

③令和7年度実証授業実施報告

Q２．（高校生）授業の理解度について

・情報が分かりやすかった

・リーサスを使ってどんなものが見れるのか分かった

・グラフの出し方がむずい

・リーサスがどういう役割を果たしているのかが難しくて分からなかった

KBC GROUP

③令和7年度実証授業実施報告

観光系専門学校教員向けの実証授業

対象：インターナショナルリゾートカレッジ　教員　10名

内容：データを活用した観光課題解決

高校生及び専門学校生向け授業を実際に受けてみる

観光IT人材がどのような事ができるかを体感

評価：授業実施後アンケートを実施

KBC GROUP

③令和7年度実証授業実施報告

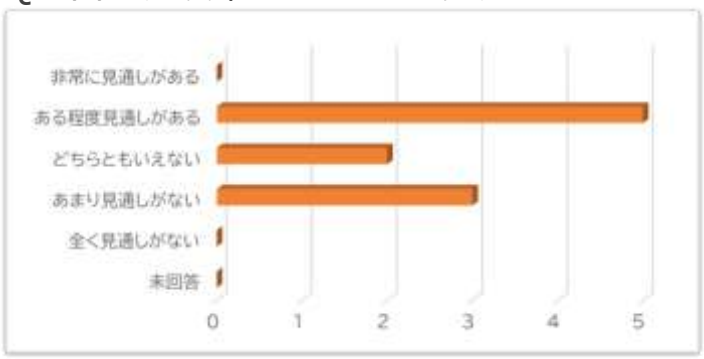
受講教員担当科目

ブライダル系の検定、実技	1
エアライン CA スキル(講義・演習)・表現力	1
エアライン系	2
ホテル業(料飲)	1
英語系	1
実用英語(英検)	1
ホテル系	1
進路指導・就職指導系	1
事務局、広報	1
未回答	0

KBC GROUP

③令和7年度実証授業実施報告

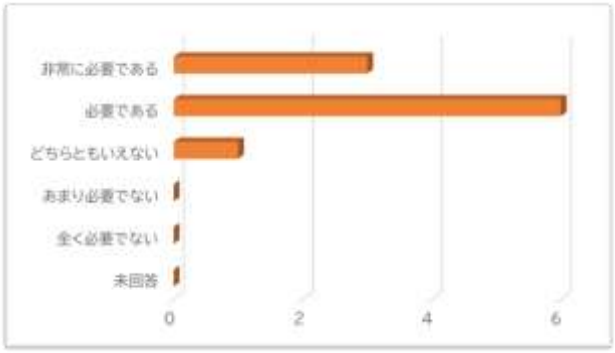
Q1.自身が授業を担当できる見通しについて　N＝１０



KBC GROUP

③令和7年度実証授業実施報告

Q2.観光系教育でデータを用いた授業はどの程度必要か



KBC GROUP

③令和7年度実証授業実施報告

●授業を受けた観光系教員の所感

・もはやデータ活用は、業界を選ばない。

・観光がテーマであるので、これまでの経験を活用できる。他方RESASの操作方法に心配がある

・（学生に対し）どう現場で活かせるのかをしっかり動機付けする必要があると感じました。

・データを使って物事を立証していく面白さを知ってもらうことが優先だと考えます。

・動画などで共通化しておけば、学校、学科全体での統一感も出ると思います。

KBC GROUP

③令和7年度実証授業実施報告

●今後の教材開発に向けての指標

①学生向け

・新しい学びについての丁寧な説明

・「手段」と「目的」（習得・活用）のバランス

②教員向け

・目的の理解と伝達方法の工夫

・教材のブラッシュアップ（情報系との協業・情報共有）

KBC GROUP

（一般社団法人　全国専門学校情報教育協会）





令和7年度「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」
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

事業概要

事業の目的

●既存の情報処理学科のカリキュラムを再構成し、成長領域に対応した教育プログラムを開発する
※既存の情報処理学科の教育課程に成長領域の教育を追加し、IT先端技術エンジニア学科に再構成する

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

●成長領域の技術に対応した教育プログラム、教員育成の研修、企業団体との連携により、専門学校が成長領域の技術者育成に対応する教育基盤を整備する

●情報系専門学校の成長分野の教育導入・学科転換・新設等の支援を行う

令和7年度「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」
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

事業概要

事業の実施体制

●教育機関　専門学校　18校

●企業　5社

●業界団体　5団体
※計28機関

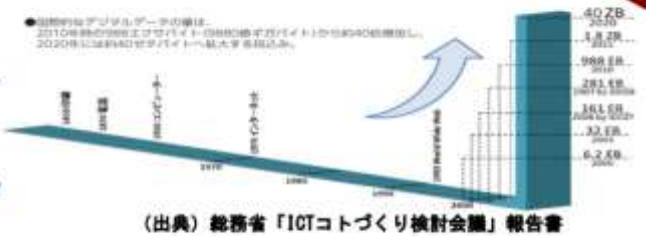
実施委員会	15名
調査・開発委員会	8名
学科転換・設置支援委員会	6名
評価委員会	4名



事業概要

背景

●ビッグデータ
国際的なデジタルデータの量は2010年（平成22年）の約988エクサバイトから2020年（令和2年）には、約40ゼタバイト達している。
※ギガバイト→テラバイト→ペタバイト→エクサバイト→ゼタバイト
※デジタルデータは１０年で４０倍に拡大し今後も加速度的にデータ量が増大する



（出典）総務省「ICTコトづくり検討会議」報告書

↓

大量なデータを処理するため、複数のサーバーで並列的にデータを処理する分散処理技術
複数のサーバー等の処理や大容量データの保存に適したクラウドベースのシステム設計

事業概要

背景

●IoT
5Gによる大容量高速通信、クラウドサーバーや大容量データの分散処理等により、センサー等から大量のデータを収集することが可能となった。
↓
高速通信に対応した情報システムの設計、データの前処理、エッジコンピューティング等の技術
クラウドサービスへの対応、セキュリティ

●人工知能（AI）
機械学習・ディープラーニング等の技術により、これまでの定型データに加え、自然言語のような非定型データの処理が可能となり、飛躍的な進化をしている
生成AIによる文書作成や画像、動画作成が可能となり、システムへの実装が求められる

令和7年度「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」
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

事業概要

背景

●クラウドサービス
ビッグデータ、IoT、人工知能等の技術を活用する
為には、クラウド上でのシステム開発が必須
↓
クラウドネイティブ技術
パブリッククラウド、プライベートクラウド、
ハイブリッドクラウドなどの環境で、アプリケー
ションを構築および実行する

主な技術
・コンテナ　・サービスメッシュ
・マイクロサービス　・宣言型API
・イミュータブルインフラストラクチャ



出典：DX白書2021（IPA　独立行政法人情報処理推進機構）

上記技術により、回復性、管理力、および可観測性のある疎結合システムが実現する
日本は、米国に比較し、クラウドネイティブの開発技術利用が非常に遅れている

一般社団法人全国専門学校情報教育協会

令和7年度「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」
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

事業概要

年次計画

令和6年度

●調査
アンケート、ヒアリング、文献調査
対象：IT企業、組込み企業
●開発
・IT先端技術エンジニア学科専門課程
1年次・2年次教育カリキュラム
・ビッグデータ基礎教材開発
・IoT基礎教育教材開発
・人工知能（AI）基礎教材開発
※各教材はVODと確認テストを開発
●実証講座
・ビッグデータ基礎講座
時期：11月　時間　18時間
対象：専門学校学生　定員：20名
・IoT基礎講座
時期：10月　時間　18時間
対象：専門学校学生　定員：20名
・人工知能（AI）基礎講座
時期：12月　時間　18時間
対象：専門学校学生　定員：20名

令和7年度

●調査
アンケート、ヒアリング、文献調査
対象：専門学校
●開発
・IT先端技術エンジニア学科専門課程
3年次・4年次教育カリキュラム
・ビッグデータ応用教材開発
・IoT応用教材開発
※各教材はVODと確認テストを開発
・教員研修プログラム開発Ⅰ
●実証講座
・ビッグデータ応用講座
時期：11月　時間　18時間
対象：専門学校学生　定員：20名
・IoT応用講座
時期：10月　時間　18時間
対象：専門学校学生　定員：20名
・教員研修会
時期：9月　時間　12時間
対象：専門学校教員　定員：10名

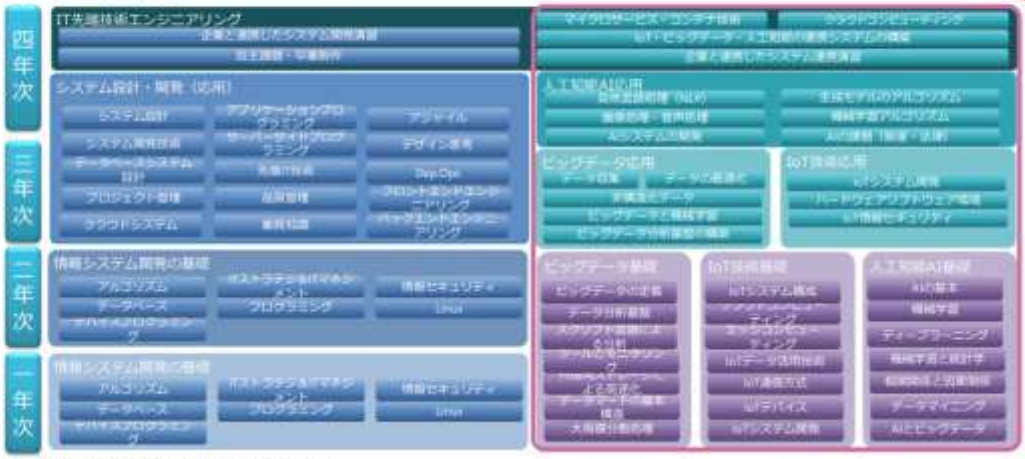
令和8年度

●開発
・情報系学科転換・設置のための教育カリ
キュラム開発
・IT先端技術エンジニア教材開発
・人工知能（AI）応用教材開発
・教員研修プログラム開発Ⅱ
●実証講座
・人工知能（AI）講座
時期：11月　時間　18時間
対象：専門学校学生　定員：20名
・IT先端技術エンジニア講座
時期：12月　時間　18時間
対象：専門学校学生　定員：20名
・教員研修会
時期：10月　時間　12時間
対象：専門学校教員　定員：10名

一般社団法人全国専門学校情報教育協会

事業概要

プログラム概要



令和6年度実績

実施事項

【調査】IT分野先端技術実態調査

アンケート、ヒアリング、文献調査　　対象：IT企業、組込み企業

【開発】
- **IT先端技術エンジニア学科専門課程**　1年次・2年次教育カリキュラム
- **ビッグデータ基礎教材開発**（教育カリキュラム・教材・演習・確認テスト等）
- **IoT基礎教育教材開発**（教育カリキュラム・教材・演習・確認テスト等）
- **人工知能（AI）基礎教材開発**（教育カリキュラム・教材・演習・確認テスト等）

【実証】
- **ビッグデータ基礎講座**・・・ビッグデータ基礎のビデオ教材を利用したオンライン講座
- **IoT基礎講座**・・・・・・・IoT基礎のビデオ教材を利用したオンライン講座
- **人工知能（AI）基礎講座**・・人工知能（AI）基礎のビデオ教材を利用したオンライン講座

【普及・活用】
- **●成果物の配布**
- **●成果報告会の実施**
- **●成果のホームページ等での公開**

令和6年度成果

成果物

IT分野先端技術実態調査報告書

IT先端技術エンジニア学科専門課程　1年次・2年次教育カリキュラム

ビッグデータ基礎教材　（教育カリキュラム・教材・演習・確認テスト等）

IoT基礎教育教材　（教育カリキュラム・教材・演習・確認テスト等）

人工知能（AI）基礎教材　（教育カリキュラム・教材・演習・確認テスト等）

●成果公開URL：https://monka-itaku.net/r6/edu-growth/seika/

実証講座

ビッグデータ基礎講座・・・対象者：情報科 学生　受講者：11名

IoT基礎講座・・・・・・・対象者：情報処理科 学生　受講者：9名

人工知能（AI）基礎講座・・対象者：情報科 学生　受講者：13名

●想定する教育目標の達成率　60.6%　実証講座受講者からの評価　70.0%

成果の普及

成果物の配布、成果・成果報告のWebサイト等での公開

事業概要

実施事項（令和7年度）

【調査】情報系専門学校教育課程実態調査

文献調査、ヒアリング　対象：情報系専門学校

【開発】
- **IT先端技術エンジニア学科専門課程**　3年次・4年次教育カリキュラム
- **ビッグデータ応用教材開発**（教育カリキュラム・教材・演習・確認テスト等）
- **IoT応用教材開発**（教育カリキュラム・教材・演習・確認テスト等）
- **教員研修プログラム開発Ⅰ**（研修プログラム・教材・確認テスト等）

【実証】
- **ビッグデータ応用講座**・・・ビッグデータ応用のビデオ教材を利用したオンライン講座
- **IoT応用講座**・・・・・・・IoT応用のビデオ教材を利用したオンライン講座
- **教員研修会**・・・・・・・・教員研修プログラムを利用した教員研修

【普及・活用】

●理系転換説明会の企画・実施

●成果物の配布

●成果のホームページ等での公開

令和7年度「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」
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

令和7年度取組

●調査

■情報系専門学校教育課程実態調査
文献調査及びヒアリング　情報系専門学校　52校

調査サマリ

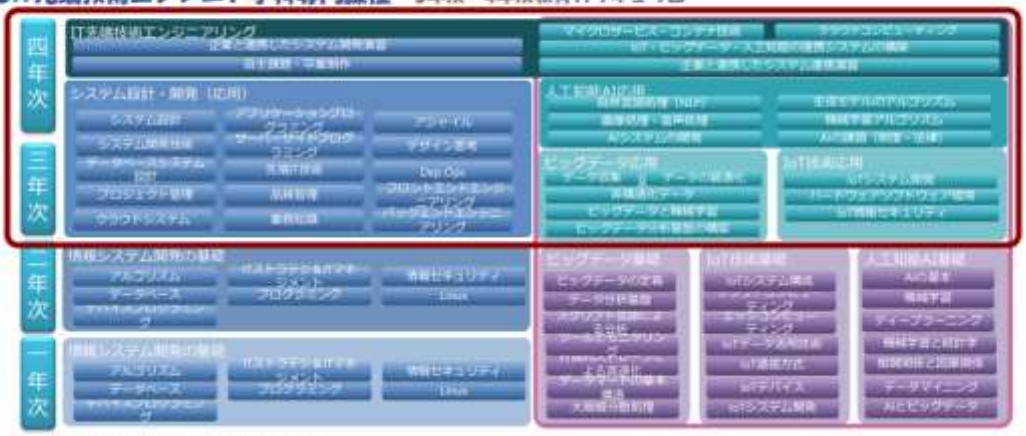
- 当会情報系専門学校　52校に対して調査
- 情報系学科の教育課程に占める割合（時間数で分析）
  - ビッグデータの学習の占める割合　5.6%
  - IoTの学習の占める割合　5.6%
  - 人工知能（AI）の学習の占める割合　9.1%
- 情報処理学科とは別に　AI学科、IoT学科の設置している学校は　13校（25.0%）
- ビッグデータでの学科設置は無く、情報処理学科のデータベース、AI学科のデータサイエンスの内容等で学習する学校が多い
- ビッグデータの学習、IoTの学習、人工知能（AI）の学習が教育課程に入っていな情報系専門学校が15校（28.8%）

令和7年度「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」
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

令和7年度取組

●開発

●IT先端技術エンジニア学科専門課程　3年次・4年次教育カリキュラム



令和7年度「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」
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

令和7年度取組

●開発

●ビッグデータ応用教材開発Ⅰ（VODで実習を行う教材）

VODURL： https://www.youtube.com/playlist?list=PLbQZvwSb6ensbOjwvIWZM_YUvn5SdgiN7

実習１ 分析実践
- Part１：環境構築とデータ理解
- Part２：データクレンジングと前処理
- Part３：探索的データ分析と可視化
- Part４：統合分析（RFM）とレポート作成

実習２ 業務活用
- Part１：アクセスログとETLの基礎
- Part２：データ型の整備とデータマートの基礎
- Part３：Tableau Publicによるダッシュボード作成
- Part４：Power BI Desktopによるダッシュボード作成

※データ加工（Python）から可視化（BIツール）までを一気通貫で体験できる

実習３ 大規模処理
- Part１：分散処理の必要性と Spark 環境
- Part２：Spark DataFrame の基本操作
- Part３：パフォーマンス比較と考察
- Part４：データ集計と可視化（応用）



令和7年度「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」
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

令和7年度取組

●開発

●ビッグデータ応用教材開発Ⅱ （すべての実習にワークブックを用意）







令和7年度「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」
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

令和7年度取組

●開発

●IoT応用教材開発Ⅰ（VODで実習を行う教材）

VODURL：https://www.youtube.com/playlist?list=PLbQZvwSbGensKRiucvc4ELQkKgy07iUzR

実習1 デバイス制御
- Part 1：LED制御の基礎
- Part 2：センサーデータの取得
- Part 3：条件による制御
- Part 4：データ記録と表示

実習2： クラウド接続
- Part1：Wi-Fi接続とネットワーク基礎
- Part2：センサーデータ取得とシリアル通信
- Part3：クラウドサービス連携
- Part4：データ可視化と分析

実習3 システム統合
- Part1：Pythonとデータ分析の基礎
- Part2：IoTデータの高度な分析
- Part3：Node-REDによるIoTフロー構築
- Part4：統合IoTシステムの開発



令和7年度「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」
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

令和7年度取組

●開発

● IoT応用教材開発Ⅱ （すべての実習にワークブックを用意）







令和7年度取組

●開発

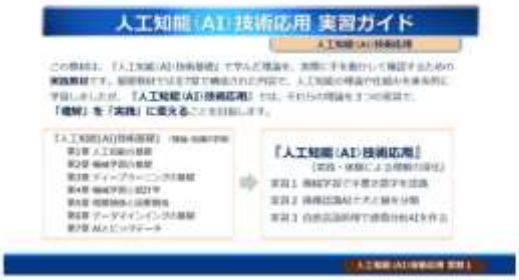
●人工知能（AI）応用教材開発Ⅰ（VODで実習を行う教材）

VODURL: https://www.youtube.com/playlist?list=PLbQZvwSb6enuQbgJv_orOgULXSPJHBNq-

実習1 機械学習で手書き数字を認識
- Part1：環境準備とデータ確認
- Part2：3つのアルゴリズム実装
- Part3：結果の比較と評価
- Part4：実データでの検証

実習2 画像認識AIで犬と猫を分類
- Part1：データ準備とCNN入門
- Part2：CNNモデルの構築と学習
- Part3：モデルの評価と改善
- Part4：転移学習と実データテスト

実習3 自然言語処理で感情分析AIを作る
- Part1：テキストデータの準備
- Part2：RNN/LSTMモデル
- Part3：評価と可視化
- Part4：BERT



令和7年度取組

●開発

●人工知能（AI）応用教材開発Ⅱ（すべての実習にワークブックを用意）







令和7年度「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」
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

令和7年度取組

●開発

●人工知能（AI）応用教材開発Ⅱ （すべての実習にワークブックを用意）



一般社団法人全国専門学校情報教育協会

19

令和7年度「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」
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

令和7年度取組

●開発

●人工知能（AI）応用教材開発Ⅱ （すべての実習にワークブックを用意）



一般社団法人全国専門学校情報教育協会

19

令和7年度取組

実証

●ビッグデータ応用講座
- ■日　程：令和8年2月2日~2月21日
- ■形　態：eラーニング
- ■対象者：情報科 学生（希望者）
- ■定　員：20名（情報系専門学校学生）
- ■目　標：VOD・ワークシートによる実習

●IoT技術応用講座
- ■日　程：令和8年2月2日~2月21日
- ■形　態：eラーニング
- ■対象者：情報科 学生（希望者）
- ■定　員：20名（情報系専門学校学生）
- ■目　標：VOD・ワークシートによる実習

●人工知能（AI）応用講座
- ■日　程：令和8年2月2日~2月21日
- ■形　態：eラーニング
- ■対象者：情報科 学生（希望者）
- ■定　員：20名（情報系専門学校学生）
- ■目　標：VOD・ワークシートによる実習

実習1 分析実践	
実施内容	
1	環境構築とデータ理解
2	データクレンジングと前処理
3	探索的データ分析と可視化
4	統合分析（RFM）とレポート作成

実習1 デバイス制御	
実施内容	
1	LED制御の基礎
2	センサーデータの取得
3	条件による制御
4	データ記録と表示

実習2 画像認識AIで犬と猫を分類	
実施内容	
1	データ準備とCNN入門
2	CNNモデルの構築と学習
3	モデルの評価と改善
4	転移学習と実データテスト

令和7年度の成果

●調査　情報系専門学校教育課程調査　情報系専門学校の成長領域への対応状況の明確化

●IT先端技術エンジニア学科　専門課程　3年次・4年次教育カリキュラム

●ビッグデータ技術応用教材　カリキュラム・シラバス、VOD、資料冊子、確認テスト

● IoT技術応用教材　カリキュラム・シラバス、VOD、資料冊子、確認テスト

●人工知能（AI）応用教材　カリキュラム・シラバス、VOD、資料冊子、確認テスト

◇既存情報処理学科の転換を検討中の専門学校　1校

◇開発した教材の活用を検討している専門学校　3校

次年度の取組み計画

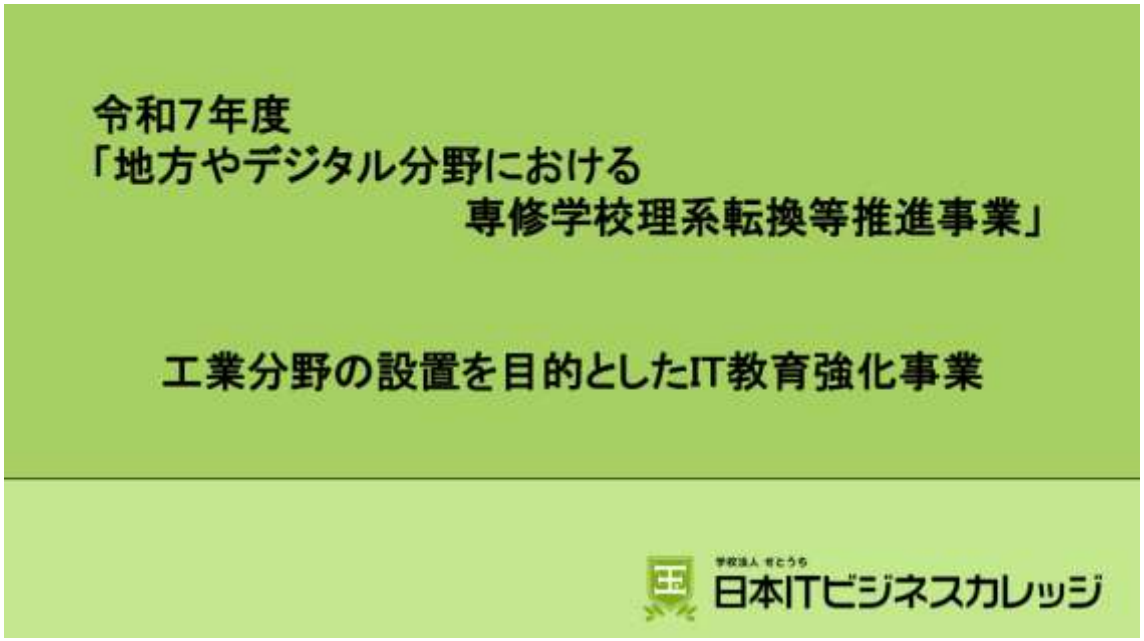
【開発】・**情報系学科転換・設置のための教育カリキュラム開発** 教育カリキュラムまとめ
・**情報系学科転換・設置のためのガイド開発**（学科転換・新設の説明書）
・**システム連携技術教材開発**（教育カリキュラム・教材・演習・確認テスト等）
・**IT先端技術エンジニア教材開発**（PBL教育カリキュラム・教材・演習・評価指標等）
・**教員研修プログラム開発Ⅱ**（研修プログラム・教材・確認テスト等）
【実証】・**システム連携技術講座**・・・・・システム連携技術のビデオ教材を利用したオンライン講座
・**IT先端技術エンジニア講座**・・・IT先端技術エンジニア教材を利用したオンライン講座
・**教員研修会**・・・・・・・・・・教員研修プログラムを利用した教員研修
【普及・活用】
●**理系転換説明会の企画・実施**
●**成果物の配布**
●**成果のホームページ等での公開**

成果の普及・活用

●成果の活用
・本事業の成果物は、情報報系学科の転換・新設を検討する専門学校に提供し、学科の転換・新設を促進する。
・教員研修プログラムを利用して、教員の能力向上を推進するとともに、学科転換・新設の情報収集を行う。
・事業の実証結果や学科を転換・新設した専門学校の事例等を紹介し、活用を促進する。
※本会の会員専門学校は、63校　内IT系52校　非IT系11校を主な対象として活用を推進する。

●フォローアップ体制・方法
・本事業成果等の普及・活用促進について担当する委員会を本会に設置し、事業の終了後も活動を継続的に実施する体制を整備する。
・業界団体等と連携し、専門学校に企業人材ニーズ、採用に関する情報を提供するとともに、企業からの講師派遣等の枠組みを整備し、教育カリキュラム・プログラムの導入・活用、学科の転換・新設を支援する。

（学校法人せとうち 日本 IT ビジネスカレッジ）





ハッカソン

地域課題×ITによるPBL型学習を通じて学生の主体的な学びを促進

■岡山エコツーリズム

＋多言語対応観光サイト:
訪日外国人向けに岡山の魅力を発信するサイト

環境に配慮した観光スポットやアクティビティを紹介
持続可能な観光を促進するサイト



産学連携の強化

連携状況

昨年度、教育連携を結んだ一般社団法人システムエンジニアリング岡山（SEO）との連携により、学生に実務経験を提供。IT教育の質の向上を目指す。



企業メンター

5社から選出された企業メンターが各チームに配置され、直接指導を行い、学びの深化を図る。



前期ハッカソン

前期ハッカソンでは、学生が主体となり、企画・議論・発表を行い、アイディアを具体化。

期間：2025年6月26日～10月23日
協力：一般社団法人システムエンジニアリング岡山
メンター　(株)トスコ
　　(株)システムエンタープライズ
　　(株)システムタイズ
　　(株)両備システムズ
　　(株)システムズナカシマ
参加校　岡山情報ビジネス専門学校
　　日本ITビジネスカレッジ



前期課題点

学生主体性に任せた調整面の課題

学生主体で進める設計とした結果、ミーティング時間の調整や連絡が円滑に進まない場面があった

国際混合チームへの課題

日本人学生側に心理的なハードルがあり、 結果として、もう1校の参加は実現しなかった。
国際的な協働に対する学生側の経験不足・不安が課題として浮き彫りになった

成果物の表現の画一化

写真や素材を既存サイトから引用する傾向が見られた
体験や現地視点に基づく表現が十分ではなく、アウトプットの差別化が難しい状況があった

後期ハッカソン

・前期で構築した「岡山エコツーリズム」サイトをベースに、後期は実際に現地へ行き、体験し、感じたことを発信。
・学生たちは、母国の視点、自らの感性で岡山の文化・自然・人の魅力を再発見し、写真・動画・インタビューを通じて世界に発信。
・観光体験を予約できるシステムの企画・設計(バックエンド設計)にも挑戦し、実践的なWeb システム構築を行う。

期間：2025年12月3日～1月29日
協力：一般社団法人システムエンジニアリング岡山
メンター　(株)トスコ
　　セリオ　(株)
　　OEC　(株)
　　(株)両備システムズ
　　(株)システムズナカシマ
参加校　岡山情報ビジネス専門学校
　　日本ITビジネスカレッジ
　　GLORY Career Training Center(オンライン)



学習アプリのアップデート

学生が自主的に学べる学習アプリ

今年度は、さらに300問の問題を追加。
学生の自律学習を支援します。これにより、基礎力の定着をさらに強化します。



AIセミナー

専門学校生向け

専門学校生を対象に、AI活用に関するセミナーを実施講師からは、想定以上に学生がAIを使いこなしているとの評価があった。
操作スキルの習得だけでなく、 AIをどのように使うべきかを判断する力が重要になっている。
情報の正確性、使ってよい範囲、倫理的配慮など、
AIリテラシー教育の必要性が明確になった。

教職員向け

教職員向けAIセミナーの実施（段階的な高度化）
•昨年度は、AIに触ったことのない職員や、
AIに抵抗感を持つ職員を対象に初心者向けセミナーを実施
•今年度は、昨年度の取組により、
実際にAIを使い始める職員が増加
•今年度は内容を強化し、
▽無料版で使えるAIを対象としたセミナー
▽有料版（ChatGPT）を使用したセミナー
をそれぞれ実施

WEBサイトとSNSでの周知

理系転換取組の最新情報を発信するため、Webサイトの定期更新とSNS活用を強化し、高校生や進路検討層への情報提供を継続的に行います。





『IT×地方』イベント開催

地方教育への関心喚起

▸東京にて「IT×地方」をテーマにイベントを開催
▸理系転換事業の周知を実施
▸地方の教育・人材育成に目を向けてもらうことを目的





自治体との情報共有会議

▸備前市
▸吉備中央町




ご清聴ありがとうございました。

（学校法人河原学園 河原電子ビジネス専門学校）

2026/01/23

河原電子ビジネス専門学校 本年度の取組

1. 本事業の概要

ＩＴ分野における日本の国際競争力の回復にはＩＴ人材の育成が不可欠だが、人材不足の進行が予測され、国も地域もＩＴ人材の育成が喫緊の課題で、学生にＩＴ分野への志望を促す必要がある。生成ＡＩの登場により、従来教育におけるコーディング演習等の下流工程中心の教育内容の見直しが必要になりつつある。生成ＡＩを駆使すれば、自身が作業者となる代わりに、生成ＡＩに対する指示者・評価者となることで、技術者一人でも上流も含めた全工程を扱えるようになる。このようなパラダイムシフトにより、コーディング演習に苦手意識を持つ文系学生、商業実務系学生でも、生成ＡＩに対する指示力を磨くことで、生成ＡＩ時代に活躍するＩＴ人材へと育成できる。

本事業では、従来の下流工程中心のＩＴ教育とは一線を画し、生成ＡＩを駆使して文系志向、商業実務志向の学生でも修得可能な基礎知識と実務応用を重視した教育モデルの開発に取り組み、商業実務系学科の理系転換をはかる。

2. 開発するカリキュラム

後述する実証講座では、「生成 AI リテラシー」、「生成 AI 活用演習」、「生成 AI ソフトウェア開発」の３つのモデルテキストからダイジェスト版の実証講座テキストを作成し、実証講座の実施にあてた。

◆カリキュラムマップ

※科目名の後ろの数値は週当たりのコマ数
※赤字は今年度モデルテキストの開発を行う科目

分野	１年次		２年次	
	前期	後期	前期	後期
デジタル基礎科目	情報リテラシーⅠ【2】	情報リテラシーⅡ【2】	情報セキュリティ概論【1】	
	情報倫理【1】			
	生成AIリテラシー【2】	生成AI活用演習【2】		
ソフトウェアエンジニア基礎科目（ソフトウェアエンジニアコース）		ソフトウェア開発概論【1】		
		Webアプリケーション概論【3】	生成AIソフトウェア開発【4】	Webアプリケーション開発演習【4】

3. 実証講座の概要

本事業は、「プログラミング教育を受けていない商業実務系学科の学生でも、生成 AI に対する指示力を磨くことで、ソフトウェア開発への関心を触発するだけでなく、生成 AI 時代に活躍する IT 人材へと育成できる」という仮説を検証することを目的として実証講座を実施した。

◆受講対象者

大原簿記公務員専門学校愛媛校 総合ビジネス科 1 年生 19 名（全員プログラミングに関する知見なし）

◆実施場所

大原簿記公務員専門学校　愛媛校　5 階講堂

【会場風景】



◆使用教材・機材等

- 本事業で開発したモデルテキストのダイジェスト版
- 本事業で開発した生成 AI 学習用システム（Prompt Study）
- LibreChat
- Visual Studio Code
- GitHub Copilot

◆実施日程

※各日、学生に対するアンケートを実施

実施事項	実施日程	実施内容
事前準備	11 月 26 日（水） 13:30～15:30	GitHub Copilot の利用申請（2 時間程度）
事前テスト& 学生への説明会	12 月 15 日（月） 13:30～17:00	事前テスト（10～15 分程度）および生成 AI 学習用システムの利用方法の説明
1 コマ目		生成 AI の基礎： 画像生成と歌詞生成
2 コマ目	12 月 16 日（火） 13:30～17:00	生成 AI によるプログラミングの基礎： CLI ベースのアプリ開発方法の解説
3 コマ目		Prompt Study による演習：顧客役チャットボットを通した要求獲得&CLI アプリ開発演習
4 コマ目	12 月 18 日（木） 13:30～17:30	VSCode と GitHub Copilot を用いた Web ベースのゲーム開発演習
5 コマ目		成果発表会
事後テスト	**※地元愛媛新聞の取材が入る。**	事後テスト（10～15 分程度）

4. 実証講座の詳細

4.1. Prompt Study の成果（2 日目）

実証講座 2 日目では、ソフトウェア開発やプログラム、Prompt Study の使い方について概説を行った後で、本事業で開発した生成 AI 学習システムの Prompt Study を使用した演習を実施した。Prompt Study は生成 AI に対する指示のみでプログラムを作成する技術を身に着けることを目的としたシステムであり、学生が顧客役チャットボットとの対話を通してプログラムの要件を聞き出し、その要件を元に生成 AI にプログラムを作成させると、出来上がったプログラムが顧客のすべての要件を満たしているかどうかを判定してくれるという機能をもつ。学生が顧客役チャットボットからすべての要件を聞き出せないと正解判定が得られない仕組みとなっている。

事前に、出題された問題は、所定のプログラムを完成させる問題 20 問であり、学生は自身のペースで問題に取り組んだ。

表 1. Prompt Study の試行数・正解数の統計

	試行回数（回）	正解問題数（問）※全 20 問
平均	21.74	7.32
標準偏差	10.47	4.41
最大	44	18
最小	3	3
合計	413	139

表 1 に、Prompt Study の試行数・正解数の統計（小数点以下第 3 位を四捨五入）を示す。19 名の学生が合計 413 回の試行を行い、平均試行回数は 21.74 回（標準偏差 10.47）であった。正解問題数の平均は 7.32 問（標準偏差 4.41）である。最大で 44 回の提出、最大 18 問（合計 20 問）の正解が見られた一方、最小は 3 回の提出で 3 問の正解であった。

試行回数と正解問題数の比を見ると、平均して約 3 回の試行で 1 問の正解に至る計算となる（413 回 ÷ 139 問 ≒ 2.97 回/問）。これは、複数回の試行錯誤を経て正解に到達していることを示しており、生成 AI に対する指示の精度を反復的に向上させていく学習プロセスが機能していることを示唆している。

正解問題数の分布を見ると、8 問以上正解した学生が 8 名（42.1%）、7 問以下の正解が 11 名（57.9%）であった。学生達は、Prompt Study の使い方はもちろん、開発プロセスやプログラムについても当日初めて学習しただけだが、4 割強の学生が半分近い問題に正解できたことになる。なお、38 回の提出で 18 問正解と最多の正解数を達成した学生もいた。20 問中 18 問（90%）の正解は、限られた演習時間内でほぼ全ての問題に正解したことを意味し、生成 AI への指示スキルを高いレベルで習得できたことを示している。

4.2. ゲームアプリ開発の成果（3 日目）

3 日目の演習では，各学生が VSCode と GitHub Copilot を使用してブラウザゲームを作成した。作成されたゲームは、6 名の教員が評価を行った。評価は「①企画・独創性」「②ゲームの完成度」「③UI/UX」の 3 項目で各 3 点満点、合計 9 点満点で行われた。各項目の評価基準は以下の通りである。

①企画・独創性：ゲームのアイデアや企画の独創性、面白さの工夫
②ゲームの完成度：ゲームとして正常に動作するか、バグの有無、遊べる状態か
③UI/UX：画面デザイン、操作性、ユーザー体験の良さ

表 2. 成果物評価の平均点

評価項目	平均点	標準偏差	満点
①企画・独創性	2.04	0.36	3
②ゲームの完成度	2.09	0.45	3
③UI/UX	2.18	0.33	3
合計	6.32	1.04	9

表 2 に、成果物評価の平均点（小数点以下第 3 位を四捨五入）を示す。6 名の評価者による評価の平均は、「①企画・独創性」が 2.04 点（標準偏差 0.36）、「②ゲームの完成度」が 2.09 点（標準偏差 0.45）、「③UI/UX」が 2.18 点（標準偏差 0.33）であり，合計 6.32 点（標準偏差 1.04）であった。各評価項目は 1 点〜3 点の範囲で評価されるため、合計点の範囲は 3 点〜9 点となる。平均点の 6.32 点は、この範囲における達成度として約 55.3%（(6.32 − 3) / (9 − 3) ≒ 0.553）に相当する。

3 つの評価項目の中で「③UI/UX」が最も高い平均点（2.18 点）を示した。これは、生成 AI が比較的整った UI を生成しやすいことに加え、学生がゲームの見た目や操作感を重視して指示を行った結果と考えられる。一方、「①企画・独創性」が最も低い平均点（2.04 点）であったのは、限られた演習時間内でゲームの独創的なアイデアを考案・実装することの難しさを反映していると考えられる。

プログラミング経験のない商業実務系学生が 3 日間（実質 5 コマ程度）という短期間でブラウザゲームを作成し、55%以上の達成度を得たことは、十分に高い成果であると評価できる。

表 3. 合計点の分布

評価区分 ※9 点満点	該当者数	割合
優秀（7 点以上）	6	31.6%
良好（6 点以上 7 点未満）	7	36.8%
普通（5 点以上 6 点未満）	5	26.3%
要改善（5 点未満）	1	5.3%

表 3 に、合計点の分布を示す。評価区分は、9 点満点中の合計点に基づき、「優秀」（7 点以上、77.8%以上）、「良好」（6 点以上 7 点未満、66.7%以上 77.8%未満）、「普通」（5 点以上 6 点未満、55.6%以上 66.7%

未満）、「要改善」（5点未満、55.6%未満）の4段階に分類した。

「優秀」は31.6%（6名）、「良好」は36.8%（7名）であり、合計68.4%（13名）の学生が「良好」以上の評価を獲得した。「普通」は26.3%（5名）であり、これらの学生もゲームとして機能する成果物を完成させている。「要改善」は5.3%（1名）のみであり、この学生は「②ゲームの完成度」が1.00点と低かったが、基本的なゲームの骨格は完成させていた。

この分布は、プログラミング未経験の商業実務系学生でも、バイブコーディングを通じて一定水準以上の成果物を作成できることを示している。約3分の1の学生が「優秀」評価を獲得したことは、生成AIを活用したプログラミング教育の可能性を示唆している。

表4. ソースコードの理解容易性の評価（n=19）

学生ID	ソースコード理解容易性	評価者コメント（抜粋）
1	3	プログラムはよくできてる
2	3	十分遊べる
6	3	細かい点に気を使っている
11	3	–
17	3	行数短い
4	2	ソース巨大、もうちょっと効率良く書ける
5	2	1ファイル1000行以上
8	2	一関数が大きい
9	2	ソースは読める
10	2	–
13	2	–
16	2	サイクロマティック複雑度が高い
3	1	プログラムはすごい非効率的
7	1	–
12	1	配列の危ない使い方をしている
14	1	–
15	1	ゲームの割にソースも長い
18	1	–
19	1	1ファイル1000行で巨大な関数

「ソースコードの理解容易性」については、ゲームソフトウェア開発の専門家である評価者1名のみが評価を行った。この項目は、生成されたコードの可読性、保守性、効率性などを評価するものである。評価基準は、3点（良好：コードが整理されており、理解しやすい）、2点（普通：一部改善の余地があるが、基本的に読める）、1点（要改善：コードが冗長で理解しにくい）とした。

表4に示すように、3点満点中の平均は1.84点であり、「①企画・独創性」「②ゲームの完成度」「③UI/UX」の平均（それぞれ2.04点、2.09点、2.18点）と比較して低い値となった。点数の分布を見ると、3点（良好）を獲得した学生は5名（26.3%）、2点（普通）は7名（36.8%）、1点（要改善）は7名

（36.8%）であった。

特筆すべきは、「①企画・独創性」「②ゲームの完成度」「③UI/UX」では最高評価（合計 7.83 点）を獲得した学生が、「④ソースコードの理解容易性」では 1 点（「プログラムはすごい非効率的」）であった点である。この対照的な結果は、生成 AI 時代において重要な示唆を与えている。すなわち、ユーザー体験の観点では優れた成果物を作成できる一方で、コードの保守性や効率性については現在の生成 AI では明示的な指示を与えない限り難しいということである。バイブコーディングの利点を活かしつつ、コード品質への意識も育成することが、今後の教育課題として挙げられる。

4.3. 事前テスト（1 日目）・事後テスト（3 日目）の結果

本実証講座では、講座を実施する前後でそれぞれ知識テストを 1 回ずつ実施した。事前テストと事後テストはそれぞれ 10 問で構成され、解答に必要な知識や難易度がなるべく同程度になるよう類似の問題を扱った。出題内容は、1 日目の講座で扱う生成 AI の基礎知識（LLM の仕組みやプロンプト等）が 4 問、2 日目の講座で扱うプログラミングの基礎知識（データ型、入出力、テキストデータ形式等）が 4 問、3 日目の講座で扱う AI エージェントやバイブコーディングに関する知識が 2 問である。各テストは 1 問 1 点の 10 点満点とした。

表 5. 事前・事後テストの平均点

	事前テスト（点）	事後テスト（点）	事前・事後テストの差分（点）
平均	2.42	4.95	2.53**
標準偏差	0.77	1.39	1.31
最高点	4	7	5
最低点	1	2	1

表 5 に、事前・事後テストの平均点（小数点以下第 3 位を四捨五入）を示す。事前テストの平均点は 2.42 点（標準偏差 0.77）であり、事後テストの平均点は 4.95 点（標準偏差 1.39）であった。「事前・事後テストの差分」の列は、各学生の事後テストと事前テストの点数差の平均値であり、2.53 点（標準偏差 1.31）であった。これは 10 点満点中 25.3%の向上に相当する。事前テストでは最高点が 4 点、最低点が 1 点と学生間の差が小さかったのに対し、事後テストでは最高点 7 点、最低点 2 点と点数の幅が広がっており、学習効果に個人差が見られた。

4.4. 事後アンケートの結果

本実証講座では、各日の講座終了後に事後アンケートを実施した。アンケートでは、講座の満足度、意欲的参加、面白さ、分かりやすさ、使用したシステムの使いやすさ、難易度などについて 5 件法で回答を求めた。各質問の選択肢は、満足度に関する質問では「とても満足している/やや満足している/普通/やや不満である/とても不満である」、難易度に関する質問では「とても簡単だった/少し簡単だった/ちょうどよかった/少し難しかった/とても難しかった」と表現した。なお、1 日目と 2 日目は欠席者が 1 名いたため回答数は n=18、3 日目は全員出席のため n=19 となっている。

4.4.1. 1日目の結果

表6. 1日目（画像と文章生成）事後アンケートの結果（n=18）

質問内容	とても良い	やや良い	普通	やや悪い	とても悪い
講義全体の満足度	66.7% (12名)	33.3% (6名)	0%	0%	0%
意欲的参加	72.2% (13名)	22.2% (4名)	5.6% (1名)	0%	0%
面白さ	61.1% (11名)	33.3% (6名)	5.6% (1名)	0%	0%
分かりやすさ	77.8% (14名)	16.7% (3名)	5.6% (1名)	0%	0%
LibreChatの使いやすさ	72.2% (13名)	16.7% (3名)	5.6% (1名)	5.6% (1名)	0%

1日目の講座では、生成AIの基本的な内容としてLLMの仕組み、プロンプトについて学び、LibreChatを使って画像生成とテキスト生成の演習を行った。表6に、1日目の事後アンケート結果を示す。割合は小数点以下第2位を四捨五入しているため、合計は必ずしも100%とならない。

講義全体の満足度については、「満足している」が66.7%（12名）、「やや満足している」が33.3%（6名）であり、両者を合わせると100%となった。全員が講座に満足していることがわかる。意欲的参加についても「意欲的に参加できた」が72.2%（13名）、「やや意欲的に参加できた」が22.2%（4名）であり、94.4%が肯定的な回答をしている。分かりやすさについては「とても分かりやすかった」が77.8%（14名）と最も多く、生成AIの基礎的な内容が学生に伝わりやすかったことを示している。生成AIを使った画像・テキスト生成は商業実務系学生にも取り組みやすい内容であったことがわかる。

4.4.2. 2日目の結果

表7. 2日目（プログラミング入門）事後アンケートの結果（n=18）

質問内容	とても良い	やや良い	普通	やや悪い	とても悪い
講義全体の満足度	61.1% (11名)	16.7% (3名)	22.2% (4名)	0%	0%
意欲的参加	66.7% (12名)	22.2% (4名)	11.1% (2名)	0%	0%
面白さ	55.6% (10名)	22.2% (4名)	11.1% (2名)	5.6% (1名)	5.6% (1名)
分かりやすさ	38.9% (7名)	16.7% (3名)	33.3% (6名)	11.1% (2名)	0%
Prompt Studyの使いやすさ	38.9% (7名)	22.2% (4名)	27.8% (5名)	11.1% (2名)	0%

2日目の講座では、プログラムとは何か、入出力、データ型、テキストデータ形式などの概念を学び、Prompt Studyを使った演習を行った。表7に、2日目の事後アンケート結果を示す。

講義全体の満足度については、「満足している」が61.1%（11名）、「やや満足している」が16.7%（3名）であり、合計77.8%が肯定的な回答をした。1日目（100%）と比較すると22.2ポイント低下しているが、依然として高い水準を維持している。「普通」と回答した学生が22.2%（4名）いたが、否定的な回答（「やや不満」「とても不満」）は0%であった。

面白さについては、「とても面白かった」が55.6%（10名）、「やや面白かった」が22.2%（4名）であり、77.8%が肯定的な回答をした。一方で、「やや面白くなかった」が5.6%（1名）、「とても面白くなかった」が5.6%（1名）と、否定的な回答も見られた。これは1日目にはなかった傾向であり、プログラミングの概念理解に苦労した学生がいたことを示唆している。

分かりやすさについては、「とても分かりやすかった」が38.9%（7名）であり、1日目（77.8%）と比較して38.9ポイント低下した。「普通」が33.3%（6名）、「やや分かりにくかった」が11.1%（2名）と、1日目より否定的な傾向が強まっている。これはプログラミングの概念が商業実務系学生にとって馴染みのない内容であったことを反映していると考えられる。

Prompt Studyの使いやすさについては、61.1%が肯定的な回答をした一方で、「やや悪い」と回答した学生が11.1%（2名）いた。この原因として、(1) Prompt StudyとOutlookのデスクトップアプリの相性が悪く、ログイン時に手間取る学生がいたこと、(2) Prompt Studyをデプロイしているクラウドサービスに障害が発生し、16時頃からシステムが停止したことが挙げられる。これらの技術的問題により、一部の学生がシステムを使いづらいと感じた可能性が高い。

注目すべきは、難易度が大幅に上昇したにもかかわらず、満足度（77.8%が肯定的）や意欲的参加（88.9%が肯定的）の評価が比較的高く維持されていた点である。これは、難しい課題であっても適切なサポートや達成感があれば、学生のモチベーションを維持できることを示唆している。自由記述では「難易度が

難しくてやりがいがあった」という肯定的な意見も見られた。

4.4.3. 3日目の結果

表8. 3日目（バイブコーディング入門）事後アンケートの結果（n=19）

質問内容	とても良い	やや良い	普通	やや悪い	とても悪い
講義全体の満足度	89.5%（17名）	10.5%（2名）	0%	0%	0%
意欲的参加	89.5%（17名）	10.5%（2名）	0%	0%	0%
面白さ	84.2%（16名）	5.3%（1名）	10.5%（2名）	0%	0%
分かりやすさ	68.4%（13名）	10.5%（2名）	21.1%（4名）	0%	0%
VSCode & GitHub Copilotの使いやすさ	68.4%（13名）	10.5%（2名）	15.8%（3名）	5.3%（1名）	0%

3日目の講座では、AIエージェントの基本や仕組みについて学び、VSCodeとGitHub Copilotを使ってHTML/CSS/JavaScriptによるブラウザゲームを作成した。表8に、3日目の事後アンケート結果を示す。

講義全体の満足度については、「満足している」が89.5%（17名）、「やや満足している」が10.5%（2名）であり、合計100%が肯定的な回答をした。「普通」以下の回答は0%であり、全員が講座に満足したことを示している。これは1日目（100%）と同水準であり、2日目（77.8%）から22.2ポイント回復している。「満足している」の割合は3日間で最も高く（1日目66.7%、2日目61.1%、3日目89.5%）、自分でゲームを作成できたという達成感が大きく影響していると考えられる。

意欲的参加についても「意欲的に参加できた」が89.5%（17名）と非常に高く、3日間で最も高い値となった（1日目72.2%、2日目66.7%、3日目89.5%）。面白さについても「とても面白かった」が84.2%（16名）と高く、ゲーム作成という創造的な活動が学生の興味を強く引いたことがわかる。

分かりやすさについては、「とても分かりやすかった」が68.4%（13名）であり、2日目（38.9%）から29.5ポイント改善した。バイブコーディング（自然言語での指示によるプログラミング）は、プログラミングの構文を直接扱う必要がないため、商業実務系学生にとっても理解しやすかったと考えられる。

VSCode & GitHub Copilotの使いやすさについては、78.9%が肯定的な回答をした一方で、「やや悪い」と回答した学生が5.3%（1名）いた。VSCodeの操作やパソコンの操作に不慣れな学生にとって、一定の障壁があった可能性がある。

表 9. 今後の IT/AI 学習継続意向（n=19）

回答	回答数	割合
とてもそう思う	7	36.8%
そう思う	8	42.1%
どちらでもない	4	21.1%
あまりそう思わない	0	0%
全くそう思わない	0	0%

表 9 に、3 日目のアンケートで尋ねた今後の IT/AI 学習継続意向を示す。「とてもそう思う」が 36.8%（7 名）、「そう思う」が 42.1%（8 名）であり、合計 78.9%の学生が肯定的な回答をした。「どちらでもない」は 21.1%（4 名）であったが、「あまりそう思わない」「全くそう思わない」という否定的な回答は 0%であった。

この結果は、本講座を通じて IT/AI への学習意欲が向上したことを示している。商業実務系学生であっても、生成 AI を活用した実践的な演習を通じて、IT/AI 分野への関心を持つようになったと考えられる。

表 10. IT/AI 業界への就職興味（n=19）

回答	回答数	割合
とても興味をもてるようになった	7	36.8%
興味をもてるようになった	9	47.4%
変わらない	2	10.5%
興味がなくなった	1	5.3%
全く興味をもてなくなった	0	0%

表 10 に、3 日目のアンケートで尋ねた IT/AI 業界への就職興味の変化を示す。「とても興味をもてるようになった」が 36.8%（7 名）、「興味をもてるようになった」が 47.4%（9 名）であり、合計 84.2%の学生が本講座を通じて IT/AI 業界への就職に興味を持つようになった。「変わらない」は 10.5%（2 名）であり、これらの学生は元々興味があった、または元々興味がなく講座後も変化がなかった可能性がある。

注目すべきは、「興味がなくなった」と回答した学生が 5.3%（1 名）いた点である。この学生は、講座を通じて IT/AI 業界の実態や自分の適性について理解を深めた結果、自身には合わないと判断した可能性がある。これは必ずしも否定的な結果ではなく、講座が学生のキャリア選択に関する自己理解を促進したとも解釈できる。

全体として、本講座は IT/AI 業界への就職関心を高める効果があったと言える。商業実務系学生が生成 AI を活用して実際にプログラムやゲームを作成する体験は、IT/AI 業界の仕事内容への理解を深め、将来のキャリアとしての可能性を認識させる効果があったと考えられる。

5. 考察

以上の結果から、本実証講座が掲げた「プログラミング教育を受けていない商業実務系学科の学生でも、生成 AI に対する指示力を磨くことで、ソフトウェア開発への関心を触発するだけでなく、生成 AI 時代に活躍する IT 人材へと育成できる」という仮説は支持されたと考えられる。

知識の習得については、事前・事後テストの結果から生成 AI およびプログラミングの基礎知識が効果的に習得されたことが確認された。Prompt Study での演習を通じて全員が生成 AI に対する指示を行いプログラムを作成する学習プロセスを経験した（平均正解問題数：7.32 問、全員 3 問以上正解）。成果物の作成については、バイブコーディングを通じて全員がブラウザゲームを完成させることができた（平均評価：6.32 点/9 点、68.4%が「良好」以上）。

学習意欲の向上については、78.9%の学生が IT/AI 学習の継続意向を示し、84.2%が IT/AI 業界への就職に興味を持つようになった。今後は、本講座で得られた知見を基に、Prompt Study の改善やカリキュラムの最適化を行い、より効果的な教育モデルの確立を目指す。

【補足：12 月 24 日付の愛媛新聞】

地元のメディア愛媛新聞から実証講座最終日に取材を受け、その取組が記事に掲載された。



生成ＡＩの効果
文系生徒ら体感
松山の専門学校

生成人工知能（ＡＩ）を使えば、理系じゃなくてもデジタル人材になれる。松山市一番町１丁目の大原簿記公務員専門学校愛媛校は15、16、18日の3日間、文系の生徒を対象に生成ＡＩの講座を開いた。総合ビジネス科の１年生19人がゲームなどを制作。専門知識がなくてもプログラミングができることを実感した。

地方のデジタル人材の育成を目的に、同校を運営する同原学園が文部科学省から委託を受けた「教育モデルの開発推進事業」の一環。生徒は3日間、講義や演習で生成ＡＩの仕組みや使い方を学習。最終日の18日は、オリジナルのコンピューターゲーム作りに挑戦した。

開発したシューティングゲームでは、「敵役のボスを出して」「ラスボスを倒したら、ゲームクリアのメッセージを出して」など日常使う言葉をパソコンに入力して指示。生成されたキャラクターの動きなどを確認し、新たに指示を出しながら思い描いたゲームの形に仕上げていった。

開発後半には、生徒同士でゲームを交換し合い、問題点などを指摘し合う場面も。ペット育成ゲームを開発した松岡凱多さん（19）は「生成ＡＩは簡単に使えて自分の発想にない」とも提案してくれた。社会人になったら仕事の効率化も図れる」と笑顔で振り返った。

同校は「これまで１年以上勉強しないとできなかったプログラミングが３日でできる」と生成ＡＩの効果を示した。その上で「どんなものを作りたいかを考えるのは人間でアイデア勝負になる。文系の生徒も理系分野に就職活動の間口を広げることができる」と話した。（中曽明子）

【愛媛新聞】 横田合成



令和7年度 成果報告

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

京都発・産学公連携で推進する
観光・旅行等ホスピタリティ分野のDX学科新設事業

令和8年1月

学校法人 大和学園 京都ホテル観光ブライダル専門学校

学校法人 大和学園
京都ホテル観光ブライダル専門学校
教務部 部長 楠井秀和

本日の報告内容

01 事業概要
背景・目的・実施体制をご説明いたします

02 実証授業の成果
5つのDX演習による教育実践の詳細報告

03 KYOKAN Heartful Wedding
理系転換×ウェディング

04 教職員DX×FDSD
教育実践力強化に向けた取り組み

05 次年度に向けて
本校の決意

事業の背景と目的

観光業界が直面する課題

新型コロナウイルス感染症の影響により、観光・ホスピタリティ業界は大幅な人員削減を余儀なくされ、それに伴い専門学校への入学者も大きく減少いたしました。しかしながら、旅行者数は急速に回復し、現在では深刻な人材不足が業界全体の課題となっております。

国の政策目標

経済産業省によるDX人材育成の推進、そして観光庁が掲げる2030年の目標として、訪日外国人旅行者6,000万人、旅行消費額15兆円の達成が求められています。これらの目標達成には、デジタル技術を活用できる専門人材の養成が不可欠です。

☐ **本事業の目的**

「観光×DX」に関する教育課程新設

データ分析力とデジタル技術を備えた新しい観光人材を育成いたします。





実施体制

産学公連携による推進体制

教育機関

教育機関との連携により、
教育の質保証と知見共有を実現

企業・団体

ホテル・旅行・ブライダル業界の第一線企業による実践的指導

行政機関等

京都府・市、観光関連組織による助言

産学公連携DX人材検討委員会・第三者評価委員会

令和7年7月30日に開催し、事業の方向性と成果について専門的な見地からご評価いただきました。外部の視点による客観的な検証により、教育内容の質を担保しております。

事業運営委員会

毎月定例の委員会として事業の進捗管理と課題解決を迅速に実施。協力機関との緊密な連携体制を構築し、実証授業の改善を継続的に行っております。

観光DX演習による実証授業

４つの軸による実証授業による実践的教育

1	デザインツール活用 Canva実習を通じた視覚的コミュニケーション力の養成
2	SNS活用 企業アカウント分析と情報発信における戦略的思考の習得
3	VRコンテンツ活用 仮想環境による現場体験と課題発見力の向上
4	生成AI活用 ChatGPT等を用いた業務効率化と判断力育成
-	理系転換の実現 企業課題を通じた論理的思考プロセスの体系的な習得

教育の特徴

単なるツール操作の習得に留まらず、**課題発見 → 仮説構築 → 検証 → 改善**という理系的思考プロセスを基盤とした実践的カリキュラムを展開しております。
デジタルツールは手段であり、本質は論理的な問題解決能力の育成にあります。

多角的なDX実証

デザインツール活用実証

デザインツール「Canva」を活用した実証授業では、実務家のデザイナーを講師として招へいし、基礎から応用まで段階的な演習を実施した。初回はテンプレートを活用したチラシや資料作成を通じ、デザイン経験の少ない学生でも短時間で一定水準の成果物を作成できることを体感させました。





SNS演習

企業アカウントの詳細分析とフィールドワークを実施し、実際にショート動画を制作いたしました。特に炎上事例を教材として危機管理を学ぶことで、SNSを「責任を伴う業務ツール」として認識する重要性を理解しました。情報発信には戦略性と倫理性が必要であることを体験的に習得しております。

VR演習

レストランサービス、フロント業務、コンシェルジュ対応など、様々な現場を仮想空間で体験いたしました。臨場感のある環境で業務を疑似体験することにより、現場の課題を具体的に発見し、それを言語化する力を養成しました。実習前の予習としても効果的であることが確認されております。

生成AI演習

Gemini、ChatGPT、NotebookLMを実務的に活用し、ペルソナ設定に基づく観光プラン生成を実践いたしました。AIが提示する情報の妥当性を判断し、人間の創造性と組み合わせることの重要性を学びました。AI活用の可能性と限界を理解した上での判断力育成を実現しております。

KYOKAN Heartful Wedding(1)
実証講座：実在カップルへの挙式プロデュース







プロジェクトの特徴

仮想的な課題ではなく、**実在するお客様**をお相手に、初回のヒアリングから当日の運営まで、実際に極めて近い形でプロジェクトを体験いたしました。学生たちは本物の責任と緊張感の中で、プロフェッショナルとしての意識を高めることができました。

企画設計フェーズ

カップルへの丁寧なヒアリングを重ね、お二人の想いや背景を深く理解することから始めました。
得られた情報をデジタルツールや生成AIなど活用しながらストーリーとして可視化し、
挙式全体のコンセプトを設計いたしました。

学生の学び

お客様のご要望をそのまま形にするのではなく、**情報を整理・構造化し、コンセプトとして再定義する**プロセスの重要性を実感いたしました。

多様な要望を論理的に整理し、一貫性のある物語として構築する過程は、まさに理系的な課題整理・仮説構築のプロセスそのもの。
本プロジェクトを通じて学生は顧客理解と創造的提案の両立について体感することが出来ました。

KYOKAN Heartful Wedding (2)
制作から本番まで


※上記はイメージです。

デザイン・動画制作
Canvaで席札、配布物、演出スライドを制作し、挙式当日の動画・演出映像を撮影・編集いたしました

SNS知見の応用
SNS実習で習得した視覚的訴求力と情報設計の知識を、ウェディングコンテンツ制作に応用しました

当日運営
上述した学生制作コンテンツを実際の挙式で使用し、進行・演出のサポートを担当いたしました


※上記はイメージです。

成果物が顧客体験に直結する責任

自分たちが作ったデザインや映像が、実際にお客様の大切な一日を彩る。
その責任の重さと、お客様に喜んでいただけたときの達成感は、何にも代えがたい学びとなりました。

身につけた力

- 顧客ニーズの構造化とコンセプト設計力
- デジタルツールでの制作・改善サイクル
- 本番環境での検証と振り返りの実践
- チームでのプロジェクト推進力





教職員DX　×　FDSDプログラム

1

WEBサイト作成研修

日時: 2025年8月27日

内容: ハンズオン形式でサイト構築から公開まで一連の流れを実習

成果: 情報共有基盤の強化、業務効率化の実現、学生への情報提供方法の多様化

2

Gemini利活用研修

日時: 2025年10月3日

内容: 効果的なプロンプト作成技術、授業での活用方法、安全な運用方法

成果: 校務の効率化、教材作成の支援、学生指導における新たな可能性の発見

3

STEAM教育研修2026

日時: 2026年1月9日

目的: STEAM教育に基づく教育手法の転換

目指す姿: 「知識を教える側」から「学生の思考を引き出す側」への転換を実現

これらの研修を通じて、教職員のSTEAM教育やDX教育等に関する実践力を段階的に強化し、持続可能な教育体制の構築を進めております。

有識者からの評価

ポイント

- 現場課題との直結性

  観光・ホスピタリティ分野の実際の業務課題に基づいた教育設計が評価

- 実データ活用

  具体的な業務シーンでの演習設計により、実践力の育成が確実に図られている点が評価。

- 学生主体のPBL

  プロジェクト型学習により、主体的な学びと問題解決能力が育成されている点が評価。

- 差別化の明確性

  大学教育との明確な差別化により、専門学校の独自性が確立されている点が評価



指摘事項と対応

基礎的ITリテラシーの段階的育成と、
基礎科目とDX演習の体系的接続について、
カリキュラム構成の更なる精緻化が必要であるとの
ご指摘をいただきました。
この点については、令和8年度の重点課題として取り組んでまいります。

☐ 社会的意義

DMO、観光支援組織、宿泊・旅行業者への即戦力人材の輩出により、**業界全体のDX人材不足解消**に貢献することが期待されています。



令和8年度の重点施策

第一：教育手法の内製化推進

外部講師との協働を継続しながらも、学内教員がファシリテーション・PBL運営を主導できる体制を構築いたします。STEAM研修の知見を全学的に展開し、**持続可能な教育実践**を実現してまいります。

- 教員によるCanva・AI活用授業の自律的運営
- PBL型授業の設計・運営ノウハウの蓄積
- 学内での相互研修体制の確立

第二：産学公連携の深化

本事業での成功モデルを、観光イベント企画、地域連携事業へと拡大展開いたします。オーバーツーリズム、インバウンド対応など、**現実の課題**を題材とした実践的学習を更に充実させてまいります。

- 地域観光資源の発掘・プロモーション実習
- 持続可能な観光モデルの探索型学習
- 企業・自治体との共同プロジェクト拡大

令和7年度の成果まとめ

実証授業
観光DX分野で理系的思考プロセスを実装

次年度以降展開
教育手法内製化、産学公連携深化、カリキュラム体系化、教職員力量強化



実践型プロジェクト
KYOKAN Heartful Weddingで実在顧客への価値提供

教職員FDSDプログラム
生成、STEAM教育で指導力強化

外部評価
産学公連携委員会から高評価を獲得



引き続き様々な人の「和」を広げ
「ひと」づくり・「まち」づくりに
貢献します。

（建学の精神より）
人の和の広がりを大きくし、
もって人類の福祉増進に寄与する

taiwa

12

令和7年度「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

『専修学校理系転換等推進事業』セミナー

令和7年度の取組みと成果

令和8年1月23日

中国デザイン専門学校

令和7年度「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

事業概要

事業の目的

- デジタル化に伴うクリエイティブ分野に必要な知識・技術を明らかにする
- クリエイティブ分野に必要とされる情報技術の知識やスキルを学ぶための教育カリキュラムを開発する
- 工業専門課程、ITデジタルクリエイター科の課程を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
- クリエイティブ・デザインの専門課程をデジタルに対応したカリキュラムに高度化するとともに商業実務・文化教養等から工業分野への転換を促進する

令和7年度「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

事業概要

事業の実施体制

実施委員会・・・事業統括、事業方針策定、事業進捗管理、
予算執行管理、連携体制整備、人材ニーズ把握、
課題検討・対応、事業成果検証、成果活用・普及
調査委員会・・・調査企画、調査項目検討、調査実施・結果分析
開発委員会・・・開発方針検討・立案、教育プログラム開発、
VOD配信プラットフォーム検討、講座運営、
実証講座効果計測、企業団体連携
実証委員会・・・実証講座企画、VOD配信プラットフォーム検討、
講座運営、実証講座効果計測、企業団体連携
評価委員会・・・教育プログラム検証・評価、実証講座検証・評価
本校・・・・・・統括、プログラム開発、講座実施、成果の活用
協力専門学校・・開発協力、講座実施協力、成果の活用
有識者（大学教授等）・・・
教育プログラム評価検証、講座評価検証、
事業成果の評価、助言・協力
企業・・・・・・人材ニーズ情報提供、講座実施協力、実証検証協力
企業団体・・・・産業界の人材ニーズ情報提供、講座実施協力
実証検証・評価協力

●教育機関　10機関／企業数　5機関／業界団体　5機関／
行政機関　一機関／その他　一機関／　（計　20機関）



・実施委員会　：12名　・調査委員会：5名
・開発委員会　：　7名　・実証委員会　7名
・評価委員会：　4名

令和7年度「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

事業概要

背景

●デジタル化に伴うクリエイティブ・デザイン領域の拡大
EX) グラフィックデザイン
従来・・・ポスター、ロゴなどのデザイン、雑誌等のレイアウトなどが
主なデザインの対象
デジタル化により・・・
Webサイトのアイコン等の部品のデザインからページの設計
アプリ等のユーザーインターフェースのデザイン
ECサイトのデザインからUXのデザイン・設計

●デザイン工程の変化
EX)プロトタイピング
従来・・・紙や物理的な素材を使ってプロトタイプを作成
デジタル化により・・・
・デジタルツール（InVision、Marvel、Axureなど）を使用して
インタラクティブなプロトタイプを作成
・3D・VRを活用して、実際の制作工程をデジタル上で作成

令和7年度「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

事業概要

背景

●これまでのクリエイティブ・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

●今後のクリエイティブ・デザイン教育

- 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ト型の学習内容
- オペレーション（プログラミング・DTP・グラフィックAPP）の学習とともに、デジタルによるクリエイティブ能力を学習
- コミュニケーションスキルを重視し、将来WEB・広告マーケティング・ディレクション能力を活かす総合マネージメント職を目指すための教育課程の設計
- 更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須であり、IT技術を基盤としたデジタルクリエイターの学習内容への再構築が必要

令和7年度「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

事業概要

教育プログラム概要



事業概要

中国デザイン専門学校の取組

- 大型液晶ペンタブレットは画面上に直接絵が描けるので、細部まで滑らかに表現できます。





中国デザイン専門学校の取組2

産官学連携事業



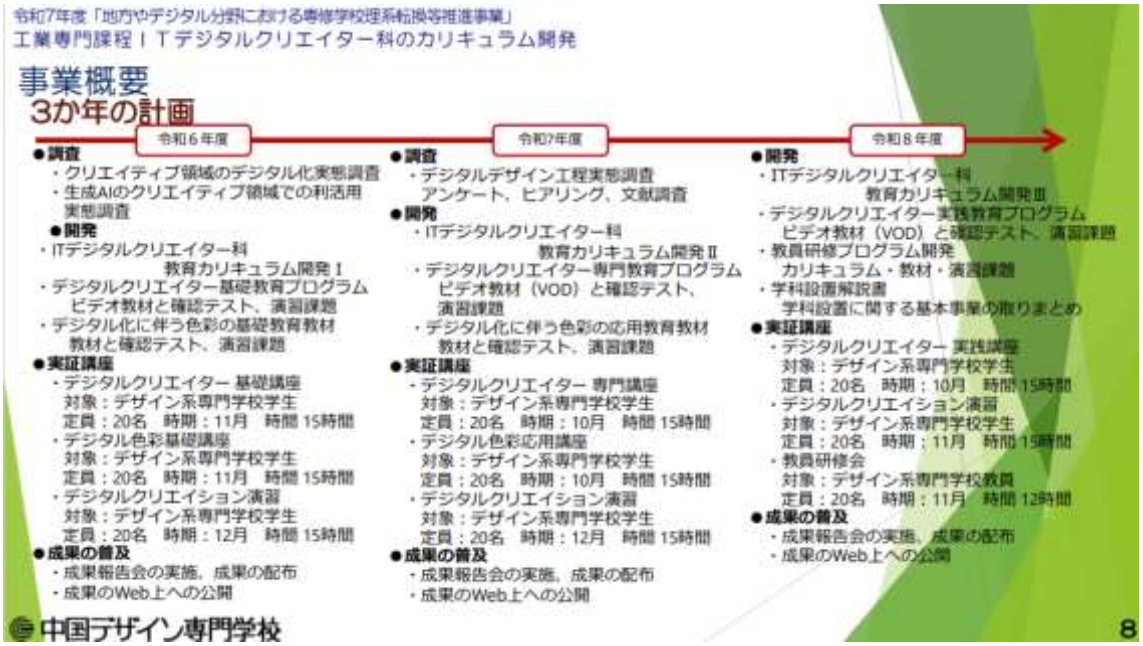
岡山市男女共同参画推進週間
ポスターデザイン
企画：さんかくウィーク実行委員会
制作：ビジュアルデザイン科

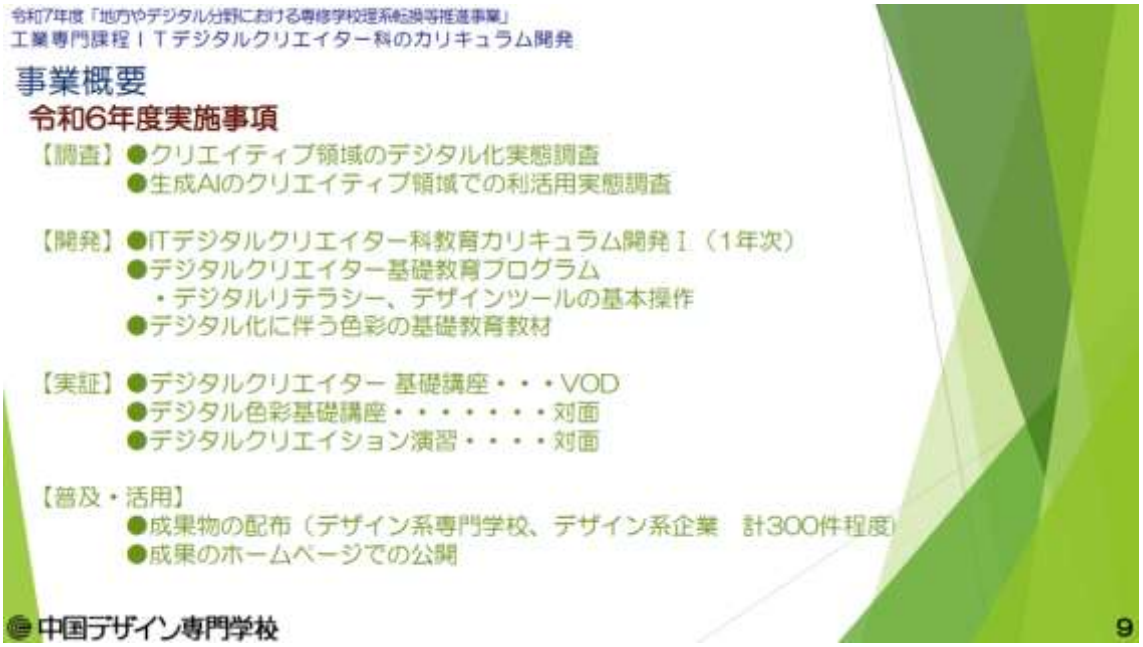




SDGsをテーマに地場産業の
デニム再生作品を制作

企画：ショッププロデュース科
制作：ファッションデザイン科
加工協力：株式会社フーバル


令和7年度「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
事業概要
3か年の計画
令和６年度
●調査
・クリエイティブ領域のデジタル化実態調査
・生成AIのクリエイティブ領域での利活用実態調査
●開発
・ITデジタルクリエイター科 教育カリキュラム開発Ⅰ
・デジタルクリエイター基礎教育プログラム ビデオ教材と確認テスト、演習課題
・デジタル化に伴う色彩の基礎教育教材 教材と確認テスト、演習課題
●実証講座
・デジタルクリエイター 基礎講座
対象：デザイン系専門学校学生
定員：20名　時期：11月　時間 15時間
・デジタル色彩基礎講座
対象：デザイン系専門学校学生
定員：20名　時期：11月　時間 15時間
・デジタルクリエイション演習
対象：デザイン系専門学校学生
定員：20名　時期：12月　時間 15時間
●成果の普及
・成果報告会の実施、成果の配布
・成果のWeb上への公開
令和7年度
●調査
・デジタルデザイン工程実態調査 アンケート、ヒアリング、文献調査
●開発
・ITデジタルクリエイター科 教育カリキュラム開発Ⅱ
・デジタルクリエイター専門教育プログラム ビデオ教材（VOD）と確認テスト、演習課題
・デジタル化に伴う色彩の応用教育教材 教材と確認テスト、演習課題
●実証講座
・デジタルクリエイター 専門講座
対象：デザイン系専門学校学生
定員：20名　時期：10月　時間 15時間
・デジタル色彩応用講座
対象：デザイン系専門学校学生
定員：20名　時期：10月　時間 15時間
・デジタルクリエイション演習
対象：デザイン系専門学校学生
定員：20名　時期：12月　時間 15時間
●成果の普及
・成果報告会の実施、成果の配布
・成果のWeb上への公開
令和８年度
●開発
・ITデジタルクリエイター科 教育カリキュラム開発Ⅲ
・デジタルクリエイター実践教育プログラム ビデオ教材（VOD）と確認テスト、演習課題
・教員研修プログラム開発 カリキュラム・教材・演習課題
・学科設置解説書 学科設置に関する基本事業の取りまとめ
●実証講座
・デジタルクリエイター 実践講座
対象：デザイン系専門学校学生
定員：20名　時期：10月　時間 15時間
・デジタルクリエイション演習
対象：デザイン系専門学校学生
定員：20名　時期：11月　時間 15時間
・教員研修会
対象：デザイン系専門学校教員
定員：20名　時期：11月　時間 12時間
●成果の普及
・成果報告会の実施、成果の配布
・成果のWeb上への公開
中国デザイン専門学校
8


令和7年度「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
事業概要
令和6年度実施事項
【調査】●クリエイティブ領域のデジタル化実態調査
●生成AIのクリエイティブ領域での利活用実態調査
【開発】●ITデジタルクリエイター科教育カリキュラム開発Ⅰ（1年次）
●デジタルクリエイター基礎教育プログラム
・デジタルリテラシー、デザインツールの基本操作
●デジタル化に伴う色彩の基礎教育教材
【実証】●デジタルクリエイター 基礎講座・・・VOD
●デジタル色彩基礎講座・・・・・・・対面
●デジタルクリエイション演習・・・・対面
【普及・活用】
●成果物の配布（デザイン系専門学校、デザイン系企業　計300件程度）
●成果のホームページでの公開
中国デザイン専門学校
9

令和7年度「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

事業概要

令和6年度成果

●成果物（成果公開Webサイト：https://monka-itaku.net/r6/it-creator/seika/）
- クリエイティブ領域のデジタル化実態調査報告書
- 生成AIのクリエイティブ領域での利活用実態調査報告書
- ITデジタルクリエイター科教育カリキュラム開発Ⅰ（1年次）
- デジタルクリエイター基礎教育プログラム
- デジタル化に伴う色彩の基礎教育教材

●実証
- デジタルクリエイター 基礎講座・・・受講者：専門学校学生　12名
- デジタル色彩基礎講座・・・・・・・受講者：専門学校学生　9名
- デジタルクリエイション演習・・・・受講者：専門学校学生　10名

教育目標の達成度　58.1%　　実証講座受講者からの評価（肯定的意見）　74.2%

●普及・活用
- 成果物の配布（デザイン系専門学校、デザイン系企業）
- 成果のホームページでの公開（https://monka-itaku.net/r6/it-creator/gaiyo/）

令和7年度「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

事業概要

実施事項（令和7年度）

【調査】●デジタルデザイン工程実態調査

【開発】●ITデジタルクリエイター科教育カリキュラム開発Ⅱ（2年次・3年次）
●デジタルクリエイター応用教育プログラム
●デジタル化に伴う色彩の教育教材
●教員研修プログラム開発（デジタル領域のデザイン）

【実証】●デジタルクリエイター応用講座・・・VOD
●デジタル色彩の基本講座・・・・・・VOD
●教員研修会・・・・・・・・・・・・オンライン

【普及・活用】
●成果物の配布（デザイン系専門学校、デザイン系企業　計300件程度）
●成果のホームページでの公開

本年度の取組み

●調査

■デジタルデザイン工程実態調査

調査目的：デジタル化に伴うデザイン工程の変化の実態を調べ、デザイン工程における必要知識や技術の更新を行う。

調　　査：文献調査及びヒアリング

調査の結果

デジタルとアナログの違い

- アナログ工程は、直感的で手触り感があり、質感や偶発的な表現に強みがある。一方で、修正や再現性に弱く、時間がかかる。
- デジタル工程は、効率的で精密さに優れ、修正や再現性に強い。複製や共有が容易で、現代の実務に適している。ただし、質感や「味わい」を出すには工夫が必要。
- 両者は対立するものではなく、発想段階ではアナログ、制作・修正ではデジタルといったように、補完的に活用することで最も効果的なデザインプロセスが実現できる。

本年度の取組み

●調査

作業工程の明確化

ビジュアルデザインの作業工程

① 企画・リサーチ段階
クライアントヒアリング
調査・分析

② コンセプト立案
コンセプトメイク
イメージボード作成

③ デザイン設計
ラフスケッチ・ワイヤーフレーム作成
カラーパレット・タイポグラフィ設計
デザインパターン検討

④ 制作（デジタルツール・アナログ制作）
グラフィック制作（Illustrator, Photoshop, Figma など）
レイアウト調整
UI/UX 考慮（デジタル媒体の場合）

⑤ プレゼンテーション・修正
デザイン提案
フィードバック反映

⑥ 完成・納品
データ最適化
アーカイブ・再利用性確保

⑦ 評価・運用
ユーザー評価
（A/B テスト、アンケート、アクセス解析）
改善サイクル（PDCA）
長期的運用
（ブランドデザインガイドライン策定）

令和7年度「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

本年度の取組み

●調査

デジタルとアナログの作業工程の比較（詳細表）

工程	アナログ（手作業中心）	デジタル（コンピュータ利用）	特徴の比較
アイデア発想・ラフ	紙、鉛筆、ペンを使用 トレーシングペーパーやスケッチブックを活用 修正は消しゴム、描き直し	タブレット、ペンタブレット、PC ソフトを使用 レイヤーやアンドゥ機能で効率的に修正 色や線をすぐに変更可能	アナログは直感的で偶発的表現が生まれやすい。 デジタルは効率的で修正が容易。
デザイン制作	手描き、版画、コラージュなど物理的技法 色指定は絵の具やマーカー 拡大・縮小はコピー機	Illustrator、Photoshopなどのソフトを使用 RGB/CMYK で正確な色指 拡大縮小や変形は自由	アナログは素材の質感や手作業の独自性が強み デジタルは精度が高く効率的
修正・ブラッシュアップ	ホワイト修正液や切り貼り 大幅修正は再制作が必要、時間と労力がかかる	データ上でレイヤー編集や色変更部分修正が容易で時間短縮、履歴を残せる	アナログは修正に弱いが、偶然性が表現に活きる デジタルはスピードと柔軟性が強み
入稿・出力	実物原稿を印刷所に渡す 色味は現物で直接確認 再現性には限界	PDF や TIFF などのデータ形式で入稿 オンラインでのやりとりが可能 カラーマネジメントで印刷重を調整	アナログは現物ベースでわかりやすいが再現性が不安定。 デジタルは効率性と再現性が高い。
完成・表現の特性	手触り感、偶発性、唯一無二の質感 制作者の個性が強く出る	効率性、スピード、複製性、精密さと均一性が強み	アナログは作品性、デジタルは実用性・効率性に強み

令和7年度「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

本年度の取組み

●開発

■ITデジタルクリエイター科教育カリキュラム開発Ⅱ
工業専門課程　ITデジタルクリエイター科　2年次・3年次で学習する内容を取りまとめ、カリキュラムとした



令和7年度「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

本年度の取組み

●開発

■デジタルクリエイター応用教育プログラム（30時間程度）
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（カリキュラム・ビデオ教材と確認テスト、演習課題）を開発

講座内容

【第1章】デザイン基礎とツール導入
デザイン原則（配色・レイアウト・フォント）
IllustratorとPhotoshopの役割理解
演習：シンプルな名刺制作
【第2章】Illustrator実践
ペンツール・パス・レイヤー操作
ロゴ・アイコン制作演習
演習成果：オリジナルロゴ制作
【第3章】Photoshop実践
写真補正（明度/彩度/レタッチ）
合成とフィルターの基本
演習成果：ポスター or 広告バナー制作
【第4章】従来アウトプット応用
名刺・パッケージ・ポスターを一貫したブランドで制作
印刷用データ（CMYK、トンボ）作成演習
【第5章】Webデザイン基礎
Web/UIデザインの考え方（レスポンシブ・UX）
Figmaでワイヤーフレーム作成
演習成果：Webサイトデザインカンプ制作
【第6章】Webサイト制作
HTML/CSS基礎
簡単なインタラクション（JavaScript入門）
演習成果：ポートフォリオサイト制作
【第7章】アプリ体験
アプリデザインの流れ（画面設計・プロトタイプ）
実習：Figmaで簡易アプリ画面作成
【第8章】統合プロジェクト＆発表（2h）
自分のブランドをテーマに作品統合
ロゴ、名刺、ポスター、Webサイトを完成
成果発表＆講評
ポートフォリオまとめ

中国デザイン専門学校

16

令和7年度「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

本年度の取組み

●開発

■デジタル化に伴う色彩の教育教材
デジタル色彩を学習する前段階の色彩に関する基本的な知識を学習するための教育プログラムを開発

教材（テキスト）
1 色の役割
2 光と色
3 混色の基礎
4 色の見え
5 色のイメージ
6 配色の考え方



教材（VOD）

1	色の役割	6分
2	光と色	8分
3	混色の基礎	9分
4	色の見え	10分
5	色のイメージ	7分
6	配色の考え方	12分

確認テスト　57問



中国デザイン専門学校

17

令和7年度「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

本年度の取組み

●開発

■教員研修プログラム
デジタル領域のデザインを指導するための教員の知識・技術をまとめた
研修プログラムを開発

講座内容

【第1章】デザイン基礎とツール導入
デザイン原則（配色・レイアウト・フォント）
IllustratorとPhotoshopの役割理解
演習：シンプルな名刺制作

【第2章】Illustrator実践
ペンツール・パス・レイヤー操作
ロゴ・アイコン制作演習
演習成果：オリジナルロゴ制作

【第3章】Photoshop実践
写真補正（明度/彩度/レタッチ）
合成とフィルターの基本
演習成果：ポスター or 広告バナー制作

【第4章】従来アウトプット応用
名刺・パッケージ・ポスターを一貫した
ブランドで制作
印刷用データ（CMYK、トンボ）作成演習

【第5章】Webデザイン基礎
Web/UIデザインの考え方（レスポンシブ・UX）
Figmaでワイヤーフレーム作成
演習成果：Webサイトデザインカンプ制作

【第6章】Webサイト制作
HTML/CSS基礎
簡単なインタラクション（JavaScript入門）
演習成果：ポートフォリオサイト制作

【第7章】アプリUI体験
アプリデザインの流れ（画面設計・プロトタイプ）
実習：Figmaで簡易アプリ画面作成

【第8章】統合プロジェクト＆発表（2h）
自分のブランドをテーマに作品統合
ロゴ、名刺、ポスター、Webサイトを完成
成果発表＆講評
ポートフォリオまとめ

令和7年度「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

本年度の取組み

●実証

■デジタルクリエイター 応用講座・・・・・VOD
期　間：令和8年1月27日～令和8年2月10日（予定）
対象者：専門学校学生
定　員：専門学校学生　20名
目　標：デジタル領域のデザインの理解とツール活用
講座VOD URL：https://www.youtube.com/playlist?list=PLdAqvM7-iQOwJEdGG7i3o5kkbTQaLr2J

■デジタル色彩の基本実証講座・・・・・・・VOD（自習用教材のため）
期　間：令和8年1月13日～令和8年2月10日
対象者：専門学校学生
受講者：専門学校学生　65名（受講予定）（協力専門学校で実施）
目　標：色彩の基本
講座VOD URL：https://www.youtube.com/playlist?list=PLdAqvM7-iQOzZMMwAI7hGOrkyoXKiCl

※VODによる学習と確認テストによる理解度の計測

本年度の取組み

●実証

■教員研修会・・・・・・・オンライン
期　間：令和8年2月10日（予定）　13：00～16：00
対象者：デザイン系専門学校教員
定　員：デザイン系専門学校教員　20名
目　標：デジタル領域のデザインの理解
　　カリキュラム開発と教材設計部分を中心に実証検証

振り返り

●工業分野への転換を目的としているため、デザインを複数の工程に分けて、
アナログとデジタルの違いを比較し、各工程における必要なスキルを明確にできた。
●デジタルの色彩は、使用する機器（パソコンやタブレット、ディスプレイ、スマホ等）
により、色味や見え方が変化するため、対応について検討したが、異なるデバイス間で色の違いを
最小限に抑えることで対応することとした。

■生成AI
生成AIによる画像生成・動画生成の技術の進展が大きく、今後の対応が必須であると考えられる。
デザインプラットフォームにしても、生成AIを利用したものが多く提供されている。デザインをテンプレート化して、自動で生成するため、デザインの作業そのものが不要になるような機能が充実しているものがあり、
デザイン・クリエイター教育に大きな影響があると思われる。
今後のデザイン・クリエイターの教育においては、デジタルのオペレーションよりも、思考したり、
手を動かしたりといった生成AIではできない0から１を作り出すことのできる人材育成が重要であると思われる。

●理系転換
2校の専門学校と既存のデザイン学科の工業系への転換を調整・相談していたが、
今年度での実施は、2校とも難しいとの結果となった。引き続き調整・支援を行うこととした。
※学内の担当者やデジタル教育の内容調整、準備等十分に進められなかった。

令和7年度「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

次年度の計画

【開発】●工業専門課程　ITデジタルクリエイター科　教育カリキュラム
職業実践専門課程を想定した4年次・選択科目を含む、1～4年次までのカリキュラム
●デジタルクリエイター実践教育プログラム
カリキュラム、ビデオ教材（eラーニングで提供）、確認テスト、演習課題
複数の選択科目に対応、PBL実施のための教材を想定
●デジタル化に伴う色彩の応用教育教材
カリキュラム、ビデオ教材、確認テスト、演習課題

【実証】●デジタルクリエイター実践実証講座・・・・・・・・・VOD講座
●デジタル色彩応用実証講座・・・・・・・・・・・・・対面
●教員研修会（令和7年度開発プログラムを使用）・・・対面

【普及・活用】
●成果物の配布
●成果のホームページでの公開

令和7年度「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

事業終了後の成果活用方針等

開発する教育カリキュラム・教材等の活用

●本校　・服飾デザイン系学科の工業分野への転換に活用する。
・すでに転換しているビジュアルデザイン科等既存学科の高度化に活用する。
●本事業の参画の教育機関
・実施委員会参画の専門学校において、工業分野の新たな学科設置、既存学科の転換等高度化への活用を促進する。
●企業等での部分的な活用促進
・実施委員会に参画するデザイン系企業・団体において、現役デザイナー、クリエイターを対象としたリカレント教育・リスキル教育として利用を促進する。
●授業動画掲載
・Web等のe-learningプラットフォームに開発したVODを公開し、デザイナー、クリエイターの受講を促進する。

普及・学科設置・転換について

●本事業の成果物は、Web上で公開するとともに、関係各所・教育機関等に配布し普及と活用を促進する。
●本事業における教育カリキュラム・教材内容等をWebサイトで公開し、取り組みを希望する学校及び興味のある学校に情報を提供する。

令和7年度 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

公務員デジタル人材育成モデル構築事業

～好きをカタチに、生きるチカラに～
学校法人浦山学園
富山情報ビジネス専門学校

学校紹介

学校法人浦山学園 富山情報ビジネス専門学校（富山県射水市）

情報システム学科（工業分野）をはじめ、11学科18専攻を保有する北陸屈指の総合専門学校。
1968年開校。卒業生は7,000名以上、地元就職率は約83%。在校生は約400名



コピー：好きをカタチに、生きるチカラに。
愛称：Bit（Business and Information Technology）

学科紹介



地域紹介

富山県射水市（とやまけんいみずし）

射水市は、環日本海交流拠点である富山県のほぼ中央に位置しており、東西を県下2大都市である富山市、高岡市に隣接しています。また、半径約7kmのまとまりある地域であり土地面積は109.18km²(内可住地面積97.07km²、89.0%)で、県土面積の約2.6%を占めています。

海沿いのグルメや景観を楽しめる魅力が満載です。富山を代表する魚介が水揚げされる県内有数の漁港を有しており、新鮮で美味しい海の幸を満喫できるスポットも沢山。近年、ノスタルジックな街並みが注目され映画やドラマのロケ地になったことでも話題になりました。富山市、高岡市の二大都市に挟まれていることで、県外からのアクセスもスムーズ。訪れた人たちがより身近に港町を楽しめるエリアとなっています。

イミズムズムズ　何か楽しいこと新しいことを始めよう







出典：射水市



出典：射水市

公務員デジタル人材育成モデル構築事業

「安定した就職先」ではなく、「社会課題に向き合うキャリア」

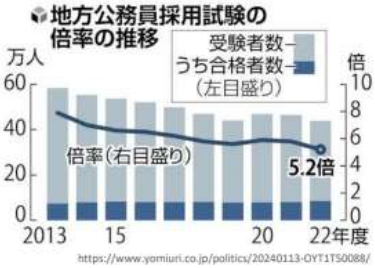
デジタル社会の進展に伴い、公務員に求められる役割やスキルが
大きく変化する中で、専門学校としてどのような人材を育てるべきか



公務員に対するイメージの変化となり手不足

高校生に「なりたい職業」を聞けば、公務員は毎年上位にランクインする定番の職業である。また、事務職や公安職だけでなく、教育や医療の現場で専門性を持つ公務員も多く、地域に暮らす人々にとっては身近な職業であることから認知度も高い。これまでの公務員は、雇用状況も安定しており、福利厚生が手厚く、ワークライフバランスがとりやすい職業というイメージが強かった。

しかし、今日における公務員の志望者は人口減少の煽りも受けて年々減少を続けており、１９９９年の倍率は１０倍を超えていたが、約２０年の間に競争率は半減した。



https://www.yomiuri.co.jp/politics/20240113-OYT1T50088/

- 仕事の中身が見えにくい
- 忙しそう、変化がなさそう
- キャリアを主体的に描きにくい

当該モデルが必要な背景

行政現場での課題

- ●DX推進
- ●業務効率化
- ●地域課題解決
- ●データ活用





「試験を突破し、その先で活躍し続けられる公務員デジタル人材」

当該モデルが必要な背景

「与えられるキャリア」　→　「自分で選び、育てていくキャリア」

キャリアオーナーシップを軸とした人材育成

本事業の実施体制

公務員デジタル人材育成モデル構築事業

機関名	役割・協力事項	実施	推進
学校法人浦山学園　富山情報ビジネス専門学校（認定課程）	事業実施・管理	○	○
専門学校　岡山情報ビジネス学院（認定過程）	実証講座実施	○	○
専門学校穴吹ビジネスカレッジ（認定過程）	事業実施・管理、実証講座実施	○	○
ＹＩＣ公務員専門学校（認定過程）	事業実施・管理、実証講座実施	○	○
龍馬情報ビジネス＆フード専門学校（認定過程）	実証講座実施		○
専門学校坪内総合ビジネスカレッジ（認定過程）	事業実施。管理、実証講座実施	○	○
富山県　デジタル化推進室　人事課	事業実施の協力	○	○
射水市　未来創造課　人事課	事業実施の協力	○	
一般社団法人生成AI活用普及協会	プログラム検討	○	
一般社団法人富山情報産業協会	プログラム検討	○	
富山県立大学 DXセンター	事業評価	○	
Avintonジャパン株式会社	事業実施の協力		○

[小計及び合計]
教育機関　６機関　業界団体　２機関
行政機関　２機関　　合　計　１１機関

デジタル人材の養成に向けて

Phase1：調査

① 専門学校（公務員学科）に対するアンケート：公務員学科の現状のカリキュラムや運営上の課題、方向性　など
② 公務員に対するにアンケート：仕事に対するデジタル技術の重要性、組織内における導入の現状　など
③ 公務員の養成や採用における先行事例調査：就職後の人材養成、採用における工夫　など　※海外事例も含む

Phase２：開発

① プログラム開発：プログラムの到達目標、具体的な授業構成、提供方法や評価方法　など
② 教員向けプログラム：デジタル人材の定義に対する理解、指導における教育的手法　など
③ 学生に対するアンケート：開発プログラムに対する期待や想定イメージ、懸念点　など

Phase３：検証

① プログラムの提供：実証校に対するプログラムの試験提供、効果検証　など
② 教員研修の実施：プログラム導入に向けた教員養成、効果検証　など
③ 高校生向け体験会の実施：公務員に対するイメージアップ、効果検証　など

事業の実施状況（R7年度）

① キャリアオーナーシップ育成科目

公務員という職業を「安定した就職先」としてではなく、「社会課題に向き合うキャリア」として捉えるための導入科目。自己理解（価値観・強み）を起点に、主体的にキャリアを考える姿勢を育成することを目的とし、正解のない問いに向き合うワークを中心に構成している。

② キャリアデザイン育成科目

自身のライフコース・ライフプランと地域課題、公務員としての役割を結びつけて考える科目。Will・Can・Mustを軸とした成果物（ワークシート）を、授業を通して更新・深化させる設計とし、キャリア形成の言語化を重視している。

③ 公務員試験傾向分析科目

公務員試験における文章理解・論理的思考力を軸に、データや生成AIを活用した学習の効率化と判断力の育成を図る科目。AIの特性や限界、情報の正確性確認を含めた活用方法を扱い、試験対策と実務的思考力の両立を目指している。

④ 公務員試験直前対策科目

AI面接練習ツール等を活用し、面接・記述対策を中心とした直前期の実践的科目。AIへの過度な依存を避け、教員指導と併用することを前提に、自己表現力・改善力の向上を目的として設計している。

事業の実施状況（R7年度）

開発科目における主な課題

①目指す人材像と授業内での具体的な学習活動の結びつき

②全国の専門学校での活用を前提とする中で、標準化（再現性）と、各校・各学科の実態に応じた柔軟な運用の両立

③生成AIやデジタルツールを取り入れるにあたり、効果的な活用と、過度な依存や誤情報への配慮を含めた指導設計

④教員が「そのまま使える」教材・指導案とするため、評価方法や成果物の水準をどこまで明確に示すか

今後の予定

●実証講座

１～３校にて公務員学科学生を対象に実施

●教員研修（オンライン）

公務員学科担当教員へ教材の使用方法を周知

Point：学生の理解度や変化、教員側の使いやすさ、全国展開向け改善

人材育成モデルの方向性

キャリア オーナーシップ	傾向と対策	キャリアデザイン
社会での役割 公務員の魅力	学校としての責任 AIの活用	デジタルスキル マインドスタンス
募集	合格率	勤続

公務員としての魅力が高まるプログラムを作り、試験対策の効率性を
高め、主体的なキャリアイメージを描ける人材を社会へ送り出す

令和7年度 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

公務員デジタル人材育成モデル構築事業



～好きをカタチに、生きるチカラに～
学校法人浦山学園
富山情報ビジネス専門学校

8. 職業マップ

8.1　職業マップの作成にあたり

職業マップは、新しい学科を設立する専門学校に、「育成しようとする人材像」を明確にし、新学科を卒業後に「担うであろう仕事」と在学中に「学べるスキル、必要なスキル」についても言語化したものである。この 3 項目はその内容が決まらないと新学科のカリキュラム作成や教員の確保・育成にも支障が出てくる基本要素と考えている。さらにこの「育成しようとする人材像」は、「高校生がなりたいと思う人材」になっているか、また卒業生を採用する企業から見て「企業が採用したいと思う人材」になっているかを常に検証するためのものでもある。まさに基本の「き」にあたる事項である。
昨年度より職業マップを作り始めたが、いくつかの問題が判明した。「育成しようとする人材像」であれば、技術に関することに言及するとそれが使える期間はあまり長くないことである。たとえば「生成 AI を業務に使いこなせる人材」とした場合、現在の生成 AI の普及スピードを考えると早晩、当たり前の人材像になりかねない。またこれを避けてやや抽象的な表現にしてしまった場合、たとえば「本業を理解し、業務の改善提案ができ、IT 技術で解決策を考え、自ら目に見える形にできる人材」などにすると、どの新学科でも使えるものになってしまう。また「(卒業後に) に担うであろう仕事」であれば、いまはない未来の職種、も想定され、いまはないものについて言語化はできない、といった問題である。3 つの項目については、より詳しく、わかりやすく解像度は上げるべきだが、上げられない事情もある。
一方で、職業マップは後述するガイドラインにもつながるものである。少なくとも新学科を設立予定の専門学校のトップ層においては、その時点での 3 項目ははっきりしており、それが「高校生がなりたいと思う人材」か、「企業が採用したいと思う人材」か、についても答えをもっているはずである。
高校生に訴求するなら、「担うであろう仕事」や「学べるスキル、必要なスキル」というよりもっといい方法があるだろう。企業に対しても、採用したいと思わせる方法はほかにあるだろう。しかしそれらは戦術に過ぎない。職業マップの 3 項目は新学科設立にあたり、ぶれないようにするための指針とも考えている。

なお、今年度は令和 7 年 6 月の受託団体へのヒアリング後の第 1 回有識者会議用、第 2 回の有識者会議と合同会議用、第 3 回有識者会議用の 3 パターンを作成した。

8.2　作成した職業マップ

令和 7 年 7 月時点（第 1 回有識者会議用）職業マップ

職業マップ（案）

No	学校名		人材像	担う業務	必要なスキル	
1	学校法人第一平田学園 中国デザイン専門学校		メタバースをはじめ、今後、デジタル技術の進化で広がるいかなる表現領域でも対応できる人材	各種デザイン（基本はグラフィック）	デザインの基礎知識、Adobeなどのツール、3Dやゲーム空間、またNFTなどへの対応	
2	学校法人浦山学園 富山情報ビジネス専門学校		進化するIT技術をウォッチし続け、行政の課題解決にエビデンスをもとに、デジタル技術の活用を厭わないで挑む人材	地方公務員	デジタルを活用した行政課題解決事例の理解	キャリアオーナーシップ、キャリアデザイン科目を開発し、公務員キャリアの魅力アップを行う
		※	行政に集まる膨大なデータをもとに、外部から公務DXの推進を提案できる人材	健康保険、介護、祝金、承認、過疎化、ごみ処理、鳥獣対策など行政がカバーする分野	各分野での業務知識、デジタル活用による解決手法の立案力	
3	学校法人大和学園 京都ホテル観光ブライダル専門学校		観光業界においてデータに基づくマーケティング、商品開発からプロモーションまでできる観光デジタル人材	SNSマーケター、EC管理者、スマートフロント、バーチャル観光	ビッグデータがメイン、観光業界のスキル	観光業界におけるDX＝マーケティングか？ただし専門の部署がある企業は少ない
4	学校法人河原学園 河原電子ビジネス専門学校		文系でも、生成AIと連携したプログラミングツールを活用しプログラミングからアプリ開発までできる人材	IT企業、非IT企業の情報システム分門	Cursor、Claudeなどツールを使えるスキル、生成されたプログラムを検証できるスキル	プログラムの検証ができるようになるまで1年を見込む

5	学校法人三橋学園 船橋情報ビジネス専門学校	拡大が見込まれる「センサー×IoT」機器とそこから得られたデータを活用し医療、介護、健康業界で新たな提案ができる人材	介護施設、病院、企業内で産業医のもと健康指導、福利厚生サービス業	IT人材に、医療・介護・健康分野の知見を付加し、分野特化型のIT人材に	マーケットができれば開設を検討。生成AIに取って代わられるIT人材のリスキリングも視野に
6	学校法人KBC学園 インターナショナルリゾートカレッジ	観光業界でデータに基づいたマーケティング（商品開発や広報、販促など）の提案ができ、実行できる人材	観光業界におけるマーケティング部門（ただし同部門が独立してある企業はわずか）	ビッグデータ解析、観光業界のスキル	観光業界におけるDX＝マーケティングか？ただし専門の部署がある企業は少ない
7	一般社団法人 全国専門学校情報教育協会	システム開発、ビッグデータ、IoT、AIの基礎と応用、クラウドコンピューティングなど先端エンジニアリングのカリキュラムと教材開発		4年制を想定、PPTのほかオンデマンド用の動画教材もあり、誰でも利用可	
8	学校法人YIC学院 YIC情報ビジネス専門学校	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	地域の非IT企業の現業部門	まずは生成AIか？本業の業務理解が最優先 （企業側のDX推進姿勢にもよる）	汎用的
		マーケティングをはじめ経営も含むビジネス分野でデジタルに強い人材	地域の非IT企業の現業部門		
9	学校法人大庭学園 ソーシャルワーク専門学校	地域のIT企業に求められるIT技術と最新のデジタル技術・活用法を身に付け、地域のIT企業のレベルアップに貢献できる人材	IT企業、非IT企業の情報システム分門	下請けから独自開発ができる企業へ、開発力だけでなく提案力、営業力も必要	地元企業の底上げとそのための人材育成がセットに
10	学校法人清風明育社 清風情報工科学院	生成AIと連携したプログラミングツールを活用し、アジャイルにプログラミングからアプリ開発、動画制作ができる人材	IT企業、非IT企業の情報システム分門、動画制作・デザイン	アジャイル	インフルエンサー主催の生成AI講座が脅威 実証講座を先行させ、情報収集中

11	学校法人穴吹学園 穴吹ビジネス専門学校		業務改善、DX推進についての目的を把握・整理し、AIツールなど先端IT技術の活用手法や知見を身に付けた人材	地域の非IT企業の現業部門	まずは生成AIか？本業の業務理解が最優先 （企業側のDX推進姿勢にもよる）	汎用的
12	学校法人赤山学園 九州技術教育専門学校		ユーザーとシステムをUI、UXでつなぎ、加えてIoT機器の活用や得られたデータの分析結果に基づき、新たな業務提案ができる人材	地域の非IT企業の現業部門	UXを重視のため技術だけでなくビジネス寄りのスキルが必要。IoTの活用提案力	UXに対する企業側の理解は進んでいない。IoTの活用については未知数
13	学校法人大和学園 京都調理師専門学校		自らは調理師として活躍しながら、デジタルを活用した飲食店のマーケティングやおもてなし、経営を担える人材	勤務しているか、または自ら開業した飲食店	調理師免許、お店のPR等のためのSNS運用やメニュー開発などでの生成AI活用、RPA	おもてなしとハイテクの棲み分けを実証講座で
		※	自らは調理師ではないが、デジタルを活用した飲食店のマーケティングやおもてなし、経営を担い、料理人を支援する人材	勤務しているか、または自ら開業した飲食店	お店のPR等のためのSNS運用やメニュー開発などでの生成AI活用、RPA	
14	学校法人麻生塾 麻生医療福祉＆保育専門学校		診療情報管理士、医療情報技師として電子カルテなど医療関連システムの運用と得られたデータに基づき医療DXを提案、推進できる人材	比較的、大規模な病院でのシステムの運用、活用	資格、医療や医薬品の知識、健康保険（診療報酬）ほか医療事務の知識、 ビッグデータ、IoT、AI	今年4月に開設済。
15	学校法人せとうち 日本ITビジネスカレッジ		1. 多文化協働ができる実践的DX人材～国籍・言語・専門分野の異なるメンバーと協働し、地域や企業の課題に対して、ITやデザインの力で解決策を提案・実装できる人材。 2. 現場課題に向き合うえるIT人材～文系や留学生でも、生成AI・Linux・データベース・クラウド技術の基礎を身につけ、現場に必要なIT活用力を実践できる人材。 3.「地域×国際」をつなぐグローカル人材～岡山を含む地域産業の理解と、母国や海外との接続視点をあわせ持ち、将来的な国際展開や越境協働をリードできる人材。 4. 自ら学び、チームで動ける非認知能力の高い人材～指示を待つのではなく、問いを立て、行動し、仲間と共に学び合える姿勢を備えた人材。	IT企業、非IT企業の情報システム部門、 地域の非IT企業の現業部門	課題を因数分解し、デジタル活用を前提に解決手法を提案する力、英語力	実証講座を先行させ、情報収集中 海外への留学送り出しが特色

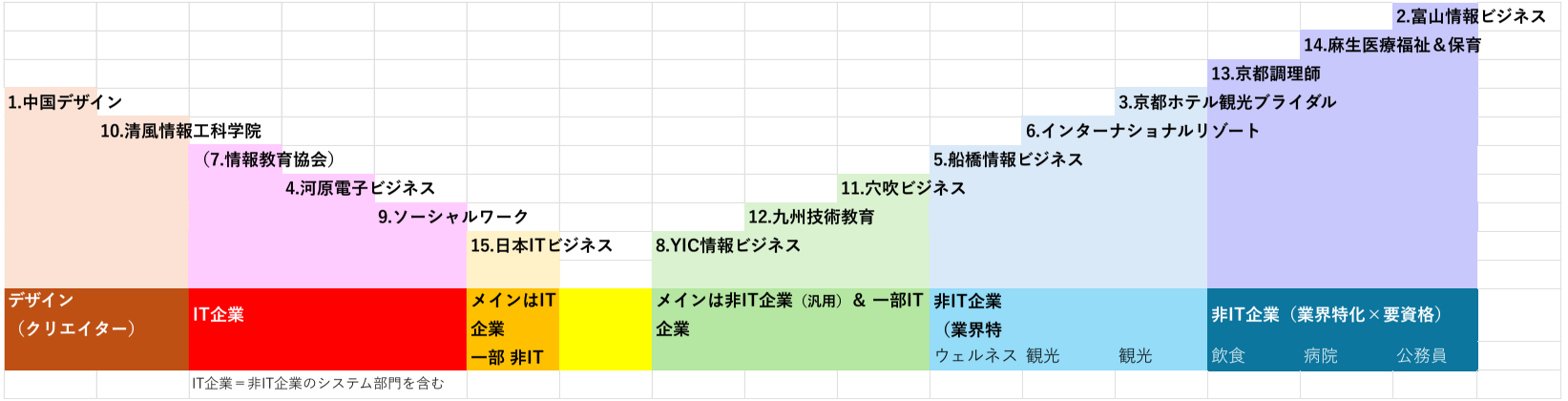
令和７年 10 月時点（第２回有識者会議用）職業マップ

職業マップ（案）

No	学校名	人材像	担ってあろう業務（仕事）	必要なスキル／学べるスキル
1	学校法人第一平田学園 中国デザイン専門学校	「絵を描くのが好き」が基本にあり、今後、デジタル技術の進化で広がるいかなる表現領域でも対応できる人材	各種デザイン（基本はグラフィック）	デザインの基礎知識、Adobeなどのツール、3Dやゲーム空間、またNFTなどへの対応
10	学校法人清風明育社 清風情報工科学院	生成AIと連携したプログラミングツール等を活用し、アジャイルにプログラミングからアプリ開発、または動画制作（社会人向け）ができる人材。製品開発の全工程を体感させ、それを実現する好奇心、記憶力、持続力をもった人材	IT企業、非IT企業の情報システム部門、動画制作・デザイン	アジャイル
7	一般社団法人 全国専門学校情報教育協会	システム開発、ビッグデータ、IoT、AIの基礎と応用、クラウドコンピューティングなど先端エンジニアリングのカリキュラムと教材開発		4年制を想定、PPTのほかオンデマンド用の動画教材もあり、誰でも利用可
4	学校法人河原学園 河原電子ビジネス専門学校	文系、理系を問わず、生成AIと連携したプログラミングツールを活用しプログラミングから上流のアプリ開発までできる人材	IT企業、非IT企業の情報システム部門	Cursor、Claudeなどツールを使えるスキル、生成されたプログラムを検証できるスキル
9	学校法人大庭学園 ソーシャルワーク専門学校	地域のIT企業に求められるIT技術と最新のデジタル技術・活用法を身に付け、地域のIT企業のレベルアップに貢献できる人材	IT企業、非IT企業の情報システム部門	下請けから独自開発ができる企業へ、開発力だけでなく提案力、営業力も必要

	15	学校法人せとうち 日本ITビジネスカレッジ	1. 多文化協働ができる実践的DX人材〜国籍・言語・専門分野の異なるメンバーと協働し、地域や企業の課題に対して、ITやデザインの力で解決策を提案・実装できる人材。 2. 現場課題に向き合えるIT人材〜文系や留学生でも、生成AI・Linux・データベース・クラウド技術の基礎を身につけ、現場に必要なIT活用力を実践できる人材。 3.「地域×国際」をつなぐグローカル人材〜岡山を含む地域産業の理解と、母国や海外との接続視点をあわせ持ち、将来的な国際展開や越境協働をリードできる人材。 4. 自ら学び、チームで動ける非認知能力の高い人材〜指示を待つのではなく、問いを立て、行動し、仲間と共に学び合える姿勢を備えた人材。	IT企業、非IT企業の情報システム部門、 地域の非IT企業の現業部門	課題を因数分解し、デジタル活用を前提に解決手法を提案する力、英語力
	8	学校法人YIC学院 YIC情報ビジネス専門学校	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	地域の非IT企業の現業部門	まずは生成AIか？本業の業務理解が最優先（企業側のDX推進姿勢にもよる）
			マーケティングをはじめ経営も含むビジネス分野でデジタルに強い人材	地域の非IT企業の現業部門	
	12	学校法人赤山学園 九州技術教育専門学校	ユーザー要件を明らかにし、IoT機器も活用しつつ、業務、販売、経営面でユーザー目線のUXデザインを提案でき、実行のためのシステム開発も理解できる人材	地域の非IT企業の現業部門、一部はIT企業	UXデザインを重視のためIT技術だけでなく業務改善やユーザー調査手法などビジネス寄りのスキルが必要。かつIoTの活用提案力も。
	11	学校法人穴吹学園 穴吹ビジネス専門学校	業務改善、DX推進についての目的を把握・整理し、AIツールなど先端IT技術の活用手法や知見を身に付けた人材	地域の非IT企業の現業部門	まずは生成AIか？本業の業務理解が最優先（企業側のDX推進姿勢にもよる）

	5	学校法人三橋学園 船橋情報ビジネス専門学校	応用範囲の拡充が見込まれる「センサー×IoT」機器を活用し、そこから得られたデータをもとに医療、介護、健康業界で新たな提案ができる人材	介護施設、病院、企業内で産業医のもと健康指導、福利厚生サービス業	IT人材に、医療・介護・健康分野の知見を付加し、分野特化型のIT人材に
	6	学校法人KBC学園 インターナショナルリゾートカレッジ	観光業界でデータに基づいたマーケティング（商品開発や広報、販促など）の提案ができ、実行できる人材	観光業界におけるマーケティング部門 （ただし同部門が独立してある企業はわずか）	ビッグデータ解析、観光業界のスキル
	3	学校法人大和学園 京都ホテル観光ブライダル専門学校	観光業界においてデータに基づくマーケティング、商品開発からプロモーションまでできる観光デジタル人材	SNSマーケター、EC管理者、スマートフロント、バーチャル観光	ビッグデータがメイン、観光業界のスキル
	13	学校法人大和学園 京都調理師専門学校	自ら調理師として活躍しながら、デジタルを活用した飲食店のマーケティングやおもてなし、経営を担える人材	勤務しているか、または自ら開業した飲食店	調理師免許、お店のPR等のためのSNS運用やメニュー開発などでの生成AI活用、RPA
	14	学校法人麻生塾 麻生医療福祉＆保育専門学校	診療情報管理士、医療情報技師として電子カルテなど医療関連システムの運用ができ、得られたデータに基づき医療DXを提案、推進できる人材	比較的、大規模な病院でのシステムの運用、活用	資格、医療や医薬品の知識、健康保険（診療報酬）ほか医療事務の知識、ビッグデータ、IoT、AI
	2	学校法人浦山学園 富山情報ビジネス専門学校	進化するIT技術、応用事例をウォッチし続け、行政課題の解決にエビデンスをもとに、デジタル技術の活用も厭わず挑む人材	地方公務員	デジタルを活用した行政課題解決事例の理解 各分野での業務知識


2.富山情報ビジネス
14.麻生医療福祉＆保育
13.京都調理師
1.中国デザイン
3.京都ホテル観光ブライダル
10.清風情報工科学院
6.インターナショナルリゾート
（7.情報教育協会）
5.船橋情報ビジネス
4.河原電子ビジネス
11.穴吹ビジネス
9.ソーシャルワーク
12.九州技術教育
15.日本ITビジネス
8.YIC情報ビジネス
デザイン
（クリエイター）
IT企業
メインはIT企業
一部 非IT企業
メインは非IT企業（汎用）＆ 一部IT企業
非IT企業
（業界特
ウェルネス
観光
観光
非IT企業（業界特化×要資格）
飲食
病院
公務員
IT企業＝非IT企業のシステム部門を含む

職業マップ（案）

			No	学校名	育成しようとしている人材像	担うであろう業務（仕事）	必要なスキル／学べるスキル
	①	A	1	学校法人第一平田学園 中国デザイン専門学校	ITデジタルクリエイター。「絵を描くのが好き」が基本にあり、今後、デジタル技術の進化で広がるいかなる表現領域でも対応できる人材。UI・UXのデザイン等新たな領域の対応ができるIT技術を基盤としたクリエイター。	各種デザイン（基本はビジュアルデザイン/グラフィックデザイン）、ウェブデザイン、	・デジタルデザインの基礎 ・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創作技術 ・デジタル色彩 ・UI/UXデザイン ・ICTリテラシー（ITパスポート対応）など。
	①	C	2	学校法人浦山学園 富山情報ビジネス専門学校	自ら考え、デジタルを活用し、地域や行政課題に主体的に関わる「次世代型公務員人材」。	公務員 ・地域課題解決、企画系 ・行政DX・デジタル活用 ・市民対応・福祉・生活支援	・キャリアオーナーシップ ・課題発見力・思考力 ・デジタル・AI活用力 ・読解力・論理的思考力 ・協働・対話力　など
	②	C	10	学校法人清風明育社 清風情報工科学院	生成AIと連携したプログラミングツール等を活用し、アジャイルにプログラミングからアプリ開発、または動画制作（社会人向け）ができる人材。要件定義ができる人材。製品開発の全工程を体感させ、それを実現する好奇心、記憶力、持続力を持った人材。	IT企業、非IT企業の情報システム部門、動画制作・デザイン	・AIの基礎/応用 ・クラウドシステムの基礎/応用 ・動画の基礎/応用 ・プロンプトの基礎/応用　など
	②	B	4	学校法人河原学園 河原電子ビジネス専門学校	文系、理系を問わず、生成AIに対する指示力を磨くことで、生成AI時代に活躍するIT人材、生成AIを駆使し上流工程（企画立案、要件定義）における活躍を期待できる人材。	IT企業、非IT企業の情報システム部門	・生成AI活用スキル ・生成AIソフトウエア開発スキル ・コーディング用のCursor、Claudeなどツールを使えるスキル ・生成されたプログラムを検証できるスキル など

	②	B	9	学校法人大庭学園 ソーシャルワーク専門学校	地域のIT企業や非IT企業の情報システム部門に求められるIT技術と、最新のデジタル技術・活用法を身に付け、地域のIT企業/非IT企業ののレベルアップに貢献できる人材。地域（沖縄）に残り、上流工程の仕事をとれる人材。	IT企業、非IT企業の情報システム部門	・情報技術/プログラミング の基礎 ・生成AI、クラウドの基礎 ・データサイエンス ・web/ネットワークの基礎 ・アントレプレナーシップ　など
	②	A	15	学校法人せとうち 日本ITビジネスカレッジ	1. 多文化協働ができる実践的DX人材～国籍・言語・専門分野の異なるメンバーと協働し、地域や企業の課題に対して、ITやデザインの力で解決策を提案・実装できる人材。 2. 現場課題に向き合えるIT人材～文系や留学生でも、生成AI・Linux・データベース・クラウド技術の基礎を身につけ、現場に必要なIT活用力を実践できる人材。 3.「地域×国際」をつなぐグローカル人材～岡山を含む地域産業の理解と、母国や海外との接続視点をあわせ持ち、将来的な国際展開や越境協働をリードできる人材。 4. 自ら学び、チームで動ける非認知能力の高い人材～指示を待つのではなく、問いを立て、行動し、仲間と共に学び合える姿勢を備えた人材。	IT企業、非IT企業の情報システム部門、 地域の非IT企業の現業部門 ・IT企業と非IT企業の中間領域 ・DX推進担当 ・Web/IT運用担当 ・ITベンダーとの調整役	・IT/DX基礎理解 ・課題発見・整理力 ・協働・プロジェクト推進力 ・企業連携ハッカソン ・課題を因数分解し、デジタル活用を前提に解決手法を提案する力 ・英語力
	②	ー	7	一般社団法人 全国専門学校情報教育協会	IoT・ビッグデータ、AI・クラウドを統合的に扱い、クラウドネイティブな開発を実践できる先端ITエンジニア（成長領域のIT技術者）。	・システムインテグレーター ・システムエンジニア ・プログラマー ・ユーザー企業のシステム部門	・デジタルリテラシー ・アルゴリズム、プログラミング言語 ・ITストラテジー/マネジメント ・データ分析 ・クラウドコンピューティング、IoT、ビッグデータ、AI（データ前処理、モデル運用など）ほか。
	③	A	8	学校法人YIC学院 YIC情報ビジネス専門学校	デジタル技術を前提として、ビジネスモデルを変革して、新たな企業の成長・競争力強化につなげるDX推進者。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。	地域の非IT企業の現業部門	・マーケティングスキル（アントレプレナーシップも） ・マネジメントスキル ・IT/DXスキル（ノーコード/ローコードも）など

	③	C	12	学校法人赤山学園 九州技術教育専門学校	IoTで実現できることの知識を有し、それをもって問題を解決する方法を立案できる力を持った人材。ユーザー要件を明らかにし、IoT機器も活用しつつ、業務、販売、経営面でユーザー目線のUXデザインを提案でき、実行のためのシステム開発も理解できる人材。	地域の非IT企業の現業部門、一部はIT企業	・技術（IoT分野）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など、IoTを活かしたシステム開発の基本。 ・UXデザインの技法や方法論（課題の抽出や解決方法を見出すスキル）。 ・IoTの活用を提案できるスキル。
	③	B	11	学校法人穴吹学園 穴吹ビジネス専門学校	業務改善、DX推進についての目的を把握・整理し、AIツールなど 先端IT技術の活用手法や知見を身に付けた人材。問題発見力、提案力、コミュニケーション力を身に付けた人材。	地域の非IT企業の現業部門（会社の中で頼られるデジタル活用担当）	・DX・ITの基礎 ・生成AI、クラウドサービス活用 ・業務アプリ作成、RPA活用 ・問題発見力、提案力、コミュニケーション力など
	④	C	5	学校法人三橋学園 船橋情報ビジネス専門学校	応用範囲の拡充が見込まれる「ウエアラブルデバイス」「ウエラブル機器」等を活用し、そこから得られたデータをもとに医療、介護、健康などウエルネス業界で新たな提案ができる人材。 既存のIT人材のウエルネス分野へのリスキリング。	介護施設、病院、企業内で産業医のもと健康指導、福利厚生サービス業	・ハードウェア系の知識とスキル ・AI、IoT、ロボット技術の実装・運用 ・情報処理、プログラミング、ネットワークの基礎 ・IT人材に、医療・介護・健康分野の知見を付加し、分野特化型のIT人材に（リスキリング）
	④	B	6	学校法人KBC学園 インターナショナルリゾートカレッジ	観光業界でデータに基づいたマーケティング（商品開発や広報、販促など）の提案ができ、実行できる人材	観光業界におけるマーケティング部門（ただし同部門が独立してある企業はわずか）	・ビッグデータ解析などのマーケティングスキル ・観光業界のホスピタリティースキル
	④	B	3	学校法人大和学園 京都ホテル観光ブライダル専門学校	単にデジタルツールを使えるだけでなく、現場を理解し、つまり観光客のニーズや地域の課題を深く理解し、データとテクノロジーを駆使して、新たな観光価値を創造できる人材	A　観光データアナリスト 観光客の行動データ、地域経済データなどを収集・分析し、意思決定を科学的に支援する。データ駆動型マーケティングやレベニューマネジメントの責任者候補 B　観光サービスデザイナー デジタル技術（AI、IoT、XRなど）を応用し、顧客体験（CX）の向上や業務プロセスの再構築を行う。現場の課題解決とイノベーションを主導する	・観光・ホスピタリティの基礎理解 ・データ・デジタル活用スキル（観光DX） ・企画力・課題解決力 ・情報発信・コミュニケーション力 ・実践力・チームワーク

	④	B	13	学校法人大和学園 京都調理師専門学校	自ら調理師として活躍しながら、デジタルを活用した飲食店のマーケティングやおもてなし、経営を担える人材	調理師 飲食店の経営者 フードコンサルタント	・調理師免許を取得するスキル ・生成AIの基礎・活用スキル ・デジタルツールやロボットの基礎・運用スキル ・SNS、web活用のための基礎・活用スキル
	④	A	14	学校法人麻生塾 麻生医療福祉＆保育専門学校	診療情報管理士、医療情報技師として電子カルテなど医療関連システムの運用ができ、得られたデータに基づき医療DXを提案、推進できる人材	比較的、大規模な病院でのシステムの運用、活用	資格、医療や医薬品の知識、健康保険（診療報酬）ほか医療事務の知識、ビッグデータ、IoT、AI

9. ガイドライン

9.1　ガイドラインの作成にあたり

ここで作成するガイドラインは本事業に参画していない専門学校が、これから理系転換に取り組もうとする際のガイド役、考え方の手順書として使っていただきたい内容にし、理事長をはじめとする専門学校トップ層に向けたものである。理系分野、特に IT 系分野に特有の、技術の進化のスピードの速さに対応するためのガイドラインとしていく。

前述の職業マップとも連動しており、「育成しようとする人材像」「（卒業後に）担うであろう仕事」「学べるスキル、必要なスキル」の 3 項目についても言及していくと同時に、それを技術進化のスピードに合わせて、どうやって進化させていくのかについても盛り込む。

今年度は、対象、作成する際の前提、盛り込む内容の候補などを構成案としてまとめ、有識者および受託団体に提示した。来年度は具体的な内容を提示し、意見を集約し、取りまとめていく。なお、以下が、構成案である。

専修学校理系転換等推進事業
ガイドラインの構成について

【対象】
理事長など専門学校のトップ層
すべての専門学校関係者、高校の教職員、採用する側の企業、自治体等の方々にもお読みいただきたいですが、メインの対象は専門学校のトップ層とします。

【主な内容】
新学科を開設できるかどうかは、学生が集まるかどうか？の 1 点にかかっています。学生が集まるなら誰に言われるまでもなく新学科ができているはず。そこが不確かなので二の足を踏む学校が多いと考えられます。このガイドラインは、「学生が集まるか」から逆引きして、専門学校トップとして、検討するポイントをまとめたものとしていきます。たとえば、学生を集めるには、卒業したらどんな仕事ができるのか、就職先はどんなところか、どのようなスキルや資格が身につくのかを明確にする必要がある、などです。これらの検討ポイントに関して、今回の理系（IT・デジタル系）特有の事情をまとめていきます。

【前提】
あらゆる産業、業界のすべての職種に、IT 人材化、デジタル人材化が求められるようになってきた。それは決して難しいことではなく、生成 AI の進化やノーコード、ローコードツールの普及に後押しされており、こうした IT ツール類の使い方を最低限、理解できさえすればよい。あとは企業や団体が社員、職員のためにそのような環境を用意できるかどうかにかかっており、それができない企業や団体には、学生を就職させる必要はない。
このような世界で、専門学校では何を、どうやって教えればいいだろうか？面倒なことはすべて生成 AI などがやってくれる。その範囲はこれからますます広がっていくだろう。そんな中で教えなければならないのは、その時点で、ということになるが、「人にしかできないこと」を実体験を通じて教えることと、最新のツールを使えば「何ができるのか」を教え、「どう使えば目前の課題を解決できるのか」、その方法を思いつき、実際にアプリなどを作って見せられるスキルを身につけさせることである、と考えます。
さらに、専門学校自身が DX を進め、教材作成に AI を導入するなど、教える側も技術の進化を常に体感できる体制づくりが不可欠である。IT やデジタル関連の技術は 1 年どころか 1 か月単位で進化していく。極論すれば、1 か月に一度はカリキュラムの見直しが必要な世界である。このような状況に人手だけでは対応できない。校内の DX を進めることは必須要件で、そのための投資や人材教育も必要になるが、その先には、たとえば学生一人ひとりに個別対応したカリキュラムの作成や就職指導などといった未来が現実のものになる。またこれは、ある範囲内であればカリキュラムを随時、更新できる制度的柔軟性を持つ専門学校にしかできないことです。

【盛り込む内容候補】
・職業マップの 3 つの項目「育成しようとする人材像」「卒業後に担うであろう仕事」「学べるスキル、必要なスキル」を、いったん仮置きでも決めること
・3 つの項目が、企業が採用したいと思う人材を輩出しそうな新学科か、また高校生が入りたいと思う新学科か、を考える。
・単なる技術の使い方ではなく、「何ができるか」「どうやって課題を解決するか」を教える。ディスカッション形式の授業を中心に据えられるか？
・AI を取り込んだ教材作成のシステム（評価基準も含む）を作れるか？また教員の確保も課題になる。今後は生成 AI が先生になることも考えられるが、都道府県の学科新設の要件には教員の人数の規定もある。

以上

分野横断連絡調整会議
事務局　日経 BP

10.総括

生成 AI が目まぐるしく進化を続け、人々の生活や企業活動に急速に取り入れられるようになった。そのスピードは想像を絶するものであった。それは裏を返せば、それだけ簡単に使うことができ、かつ効果を得られるからである。世の中で生成 AI を使わないという選択肢はなくなったと言ってよい。それもたったここ 1 年ほどの話だ。

「育成しようとする人材像」「担うであろう仕事」「学べるスキル、必要なスキル」の 3 項目を基本の「き：とし、各受託団体に可能な限り明確にしてほしいと、年度の始めに依頼したが、このような環境下では、こうした新学科を設立するのに当たり前のことが、簡単に決められないことを痛感した 1 年であった。

新学科用に作成したカリキュラムには普遍的な部分もあるが、それ以外は常に更新が必要で、寿命は短い。カリキュラムそのものが生成 AI に置き換わることも起きている。カリキュラム作成にも生成 AI を取り込んでいかなければ、激しい進化に追いつけない。ある受託団体からは「1 か月に一度は更新が必要だ」との声も上がっていた。カリキュラムをこのような頻度で更新していくことができるのは高等教育機関では専修学校だけだ。理系人材育成の受け皿になることは、専修学校の柔軟な制度的特性を最大限に活かせる、絶好のチャンスともいえる。

さらに、これをきっかけに学校の DX 化も推進することができれば、学生一人ひとりに寄り添う教育、個人にカスタマイズしたカリキュラムや就職支援など、が可能になる未来も見えてくる。専修学校のイメージを大きく変えていくことができるのではないか。学科の高度化、転換・新設だけでなく、学校の高度化、DX 化を並行して実現していく必要がある。