

令和6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」

## 成果報告書

学校法人せとうち 日本 IT ビジネスカレッジ

本報告書は、文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、学校法人せとうち日本 IT ビジネスカレッジが実施した令和6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」の成果をとりまとめたものです。

# 目次

- 1 本事業に取り組むにあたり . . . P. 3
- 2 事業の実施体制 . . . P. 4
- 3 各種委員会の開催・運営 . . . P. 5
- 4 IT 事業に係る調査 . . . P. 17
  - 4.1 高校生向け調査／ 4.2 専門学校生向け調査／ 4.3 IT 企業向け調査
- 5 カリキュラムの再設計 . . . P. 32
  - 5.1 ①基礎学習フェーズ／ 5.2 ②応用学習フェーズ～ハッカソン
- 6 学習アプリ開発 . . . P. 43
- 7 IT 企業との情報共有会議 . . . P. 46
- 8 「注文式教育」モデルの構築・実施 . . . P. 47
- 9 教員の質向上 . . . P. 49
- 10 自治体を含めた情報共有会議 . . . P. 51
- 11 高校生向け AI セミナー . . . P. 53
- 12 インド、インドネシアの教育機関との交渉 . . . P. 56
- 13 Web サイトおよび SNS 開設 . . . P. 57
- 14. 動画制作 . . . P. 62
- 15 おわりに . . . P. 67

\*\*\*\*\*

## 1. 本事業に取り組むにあたり

\*\*\*\*\*

2030年、日本は45万人ものIT人材不足に直面すると予測されており、こうした危機的状況の打開に寄与することが、本事業の大きな目的である。従来の商業実務課程を、いま企業に求められるIT人材を育成するものへと転換を図るために、(理系)工業課程での新設または、転換を図る。

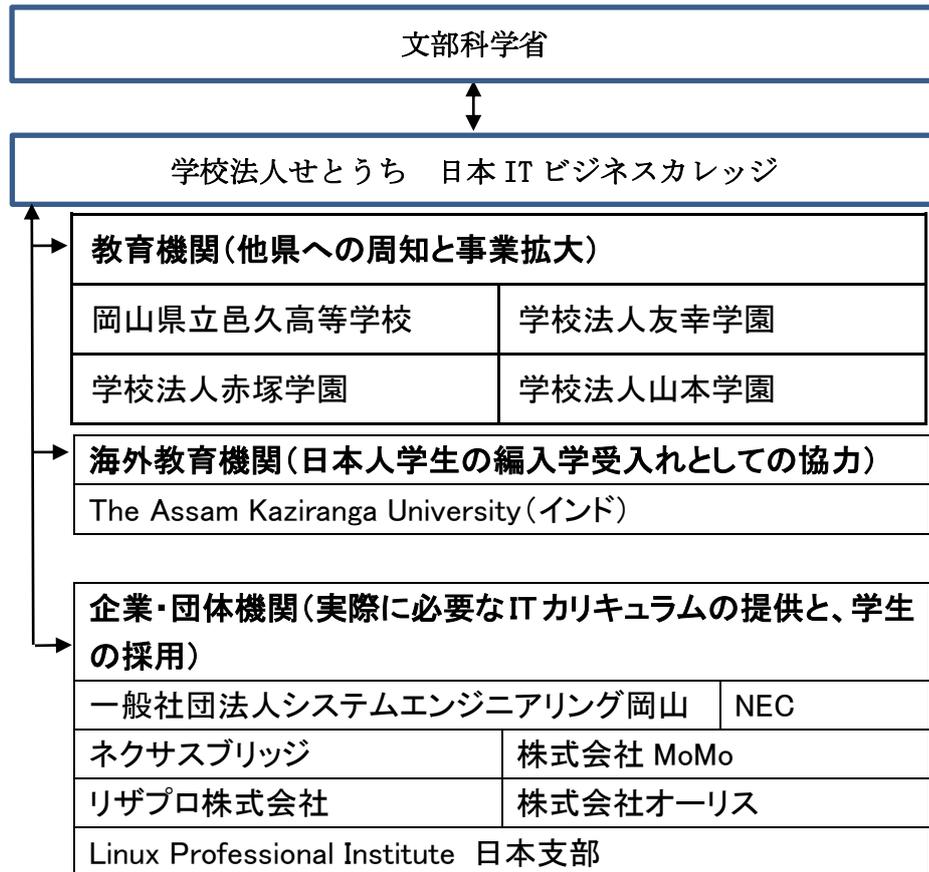
本校の卒業生の就職先にはIT企業も非IT企業もあるが、双方においてDXに対応するにはIT関連の幅広い知識と数多くの事例を知る人材が求められている。この点から理系転換の核心は、IT的「論理的思考力」の習得とそれを実務に応用・展開する「発想力」にある。そういった人材を養成するためにはプログラミング、AI、データサイエンス、ネットワーク技術など、IT分野の基礎から応用まで、体系的なカリキュラムの構築が必要である。加えて、企業が求める現場レベルでの発想力を養うためには、より広く深く企業と連携し、現場の課題を知り、解決事例を1つでも多く知ることである。また企業が採用したいIT人材像に合わせた注文式教育モデルの開発が求められている。さらに今後は海外での経験も必須である。これらの実現のためには教員のスキルアップと拡充が必須であり、教務を支えかつ学生の学びも支援していく。

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ることも目的である。

\*\*\*\*\*

## 2.事業の実施体制

\*\*\*\*\*



\* Silver Peak Global Pvt,Ltd(シルバーク社)は連携機関ではなく協力企業

\*\*\*\*\*

### 3.各種委員会の開催・運営

\*\*\*\*\*

本事業の構成機関、構成員から意見を集約し、取り組みに活かすため、以下の3つの委員会および分科会を設け、実施、運営を行った。

#### (1)企画推進委員会

目的：事業全体の方向性を定め、カリキュラム開発や教育環境の改善等を進めること。

構成メンバー：一般社団法人システムエンジニアリング岡山／ネクサスブリッジ／Linux Professional Institute 日本支部／リザプロ株式会社／株式会社 MoMo／株式会社オーリス／岡山商工会議所／倉敷商工会議所／学校法人友幸学園／学校法人赤塚学園／学校法人山本学園／岡山県立邑久高校／日本電気株式会社 (NEC) ／The Assam Kaziranga University (調整中) ／ITB Institut Teknologi Bandung バンドン工科大学 (調整中)

#### (2)プログラム開発分科会

目的：企業との連携を強化し、実践的で業界ニーズに合ったカリキュラムや教育プログラムを開発すること

構成メンバー：一般社団法人システムエンジニアリング岡山／ネクサスブリッジ／Linux Professional Institute 日本支部／リザプロ株式会社／株式会社 MoMo／株式会社オーリス／岡山商工会議所／倉敷商工会議所／日本電気株式会社 (NEC)

#### (3)実証講座分科会

目的：学生のITや理系分野への関心を高め、効果的な教育プログラムを開発・実施する

構成メンバー：学校法人友幸学園／学校法人赤塚学園／学校法人山本学園／岡山県立邑久高等学校／The Assam Kaziranga University (調整中) ／ITB Institut Teknologi Bandung バンドン工科大学 (調整中)

各委員会、分科会においては、IT企業、IT関連団体、高校、専門学校、海外教育機関、協力企業等、さまざまな立場から、適切な助言、建設的な提案をいただいた。いずれも今年度の取り組みの方針や次年度以降に向けた方向性の決定に活用することができた。また委員会、分科会の議事録をもとに専門家からも助言をいただき、今年度の取り組みに活かしている。各委員会、分科会の議事概要ならびに専門家からの助言を以下にまとめた。

## ■企画推進委員会 第1回

日時:令和6年10月24日(木) 10:00~10:45

会場:日本 IT ビジネスカレッジ 会議室および Zoom によるオンライン会議

参加者:日本 IT ビジネスカレッジ/ネクサスブリッジ/Linux Professional Institute 日本支部/株式会社 MoMo/学校法人赤塚学園/学校法人山本学園/岡山県立邑久高校 計 7 社・団体

主な議事内容:

・はじめに、本校の田中理事長より、本校には商業実務課程、介護福祉課程、文化教養課程の3つの課程があり、商業実務課程の「国際ビジネス学科」では主に IT 分野とビジネス分野の教育を行っている。このリソースを活用し、IT 分野をさらに改善し、ビジネス分野でも IT・理系寄りの内容にした工業分野の新たな学科を設置することを目的とした取り組みを進めていきたい。具体的には、日本では2030年までに数十万人規模で不足すると予測されている IT 人材に対し、どのような人材が必要とされるかを企業へのヒアリングで明確にし、それを基にカリキュラムを作成していくとの事業方針を説明し、賛同を得た。

・続いて、10月16日に最終発表会を開催したハッカソンプロジェクト(詳細は後述)について報告を行った。ハッカソンに参加した本校の学生はもちろんのこと、主催者の NEC、協力企業の岡山トヨタ自動車株式会社、株式会社ジェイテックからの評価も高く、第2回、第3回と続けていくべきプロジェクトとの認識を共有した。さらに、最終発表会には本校が所在する岡山県瀬戸内市の武久顕也市長にも参加いただいた。ハッカソンのテーマが「スポーツ振興による地域課題の解決」という公共寄りのテーマだったこともあり、今後の自治体との連携の糸口にもなる可能性ができたことも、大きな収穫であった。

・中高生向けに IT 業界に興味をもってもらうための動画を制作していくこと、その動画の1つで今回のハッカソンを取り上げることにした。また、Web サイトも制作していく。

・本事業では、スマホで IT を学べるアプリケーションを開発するが、その内容について、IT にはいろいろな分野があり、カリキュラムの方向性が定まらないと、アプリの具体的な内容も決めることが難しい。そのため企業が採用にあたってどの分野の知識を、どのレベルまで求めているのかをアンケートし、方向性を明確にした上で進めていくことにした。

・なお、カリキュラムについては各委員から下記の意見があった。

「今のカリキュラムは必要最低限のラインだ。何が必要で何が不十分なのかを確認し、質と量の充実が必要。2年制でどこまで学ばせるのかが、もう少し明確になっていたほうが、アンケート等で企業側がコメントしやすい。」(ネクサスブリッジ 井上氏)

「本格的に IT を学ぶなら、基本情報処理試験(IT パスポート)より上のレベルを目指すカリキュラムをベースしてはどうか。IT リテラシーにセキュリティも簡単な内容でいいので入れたほうがいいのではないかと。また企業は Linux スキルを必要としている。Linux Essentials は入門的な試験で1~2ヶ月、週に1~2コマ学習すれば取れる。」(LPI 藤原氏)

「高校には情報という授業はあるが、基礎の基礎をほんの少しやるだけ。興味のある子が、

その先を専門学校で学ぶ。今度の共通テストでどのくらいレベルの問題がでてくるかを見て、情報の授業の内容が引き上げられる可能性はある。」(岡山県立邑久高等学校 竹原校長)

「高校の教育課程ではPythonまでやることになっているが、現状普通科の学生はほとんどその能力をもっていない。いまの中学生はAIを使うことに強い関心をもっている。

AI 情報中心なのか、ソフトウェア中心なのか、学校がどちらの方向性に行くのかをまず決めていくことが必要。その上で企業にアンケートを取る方が、回答しやすいのではないか。」

(学校法人山本学園 山本理事長)

「企業は改善点を明確に持っている。生徒を迎え入れる企業が求める人材像＝ペルソナがどこになるのか(即戦力が欲しい、一般的な教養スキルが欲しいなど)で、カリキュラムの内容が変わってくるだろう。」(株式会社 MoMo 伊藤氏)

これらの意見に対し、本校からは下記に通り、回答した。

「国際ビジネス学科では元々ソフトウェアのカリキュラムが中心だったが、時代の変化でAI 情報も必要になってきた。AI を使いこなすにはプログラミングの基礎を学んでおく必要があり、それが課題であることは認識している。この事業の3年間で方向性を決めていく。」

(田中理事長)

「専門学校は2年と短く、本校はコースも1つであるため、なんでも詰め込むのは良くない。また、本校の入学者は留学生が多いため、カリキュラムを高度化する際に学生がどこまでついて来られるのかという課題もある。出口の企業の業種をある程度、絞った上で、新しいカリキュラムを作っていくのがいいのではないかと、現状は考えている。」(本校 深堀)

## ■企画推進委員会 第2回

日時:令和6年10月31日(木) 14:00~15:00

会場:日本 IT ビジネスカレッジ 会議室および Zoom によるオンライン会議

参加者:日本 IT ビジネスカレッジ/一般社団法人システムエンジニアリング岡山 (SEO) /  
ネクサスブリッジ/Linux Professional Institute 日本支部/株式会社 MoMo/株式会社  
オーリス/学校法人友幸学園 九州テクノカレッジ/学校法人赤塚学園/岡山県立邑久高  
校 計9社・団体

主な議事内容:

- ・本校の田中理事長より、IT 企業及び非 IT 企業における IT 業務に必要とされるスキルと、学生の職業適応力を高めるためのカリキュラムの見直しについて、企業が求めるスキルやマインドセットの理解を深め、学生の学習アプローチを改善し、IT 教育をさらに効果的なものにするための指針について、議論し意見を集約することが、この会の目的である。

- ・これに対し、参加した各委員からは、下記の意見があった。

「IT 業務で求められるスキルは、「基礎知識」「コミュニケーションスキル」「資格取得」だ。特定のスキルや分野に特化するのではなく、広範囲で基礎的な知識をしっかりと重視する

べきではないか。企業ごとに求められる知識が異なるため、偏りは避けるべき。また、チーム形成においては、コミュニケーションスキルやスケジュール調整能力が必須であり、プロジェクト達成のためにはプロセスの共有が重要。」（一般社団法人システムエンジニアリング岡山 楠戸氏）

「実際の業務においては、納期を守るためのスケジュール管理や、フェーズごとの役割分担、各フェーズのテストが欠かせない。実務の現場においては業務管理の視点が重要視される。（株式会社オーリス 小寺氏）

「1年目にITリテラシーの基礎を学び、2年目に応用力を鍛えるためのプロジェクト経験を導入することを推奨する。基礎から応用へと段階的にスキルを強化するカリキュラムが、職場で即戦力となるために必要だ。」（ネクサスブリッジ井上氏）

「チーム内外での円滑なコミュニケーションと納期管理が重要とし、業務上の調整力が求められることを強調しておきたい。」（株式会社MoMo 伊藤氏）

「LPIなどの資格取得が、ITリテラシーを持つ人材を育成するには有効である。また、エンジニアにとってコミュニケーションスキルの重要性も認識している。」（Linux Professional Institute 藤原氏）

いずれもカリキュラム作成の根幹にかかわるもので、本校としては意見として取り入れ、企業向けアンケートの質問項目にも反映していくことにした。アンケートで確認すべき、エンジニアに必要とされるマインドセットについて、「客観性」「貢献心」「品質追求」「未知への挑戦」が挙げられた。特に、企業側がどのようなマインドセットを求めているか、ほかに重視するポイントがあるか、質問項目として下記を追加することにも合意した。

1. 内部チームや他部署との協調性

部門間の調整や協力を求める度合い。

他部署（営業やマーケティング）との円滑なコミュニケーションを実現するためのスキル。

2. 報告・連絡・相談のスキル

報告・連絡・相談の頻度や方法、特に重視する点やルール（例：メール、ミーティング、チャットツール）。

3. クライアント対応力

クライアントのニーズを正確に把握する能力と、円滑な提案力。

4. プレゼンテーション能力

プレゼンの頻度や重要性、技術内容のわかりやすさや説得力に対する要求。

・現在作成中の学習アプリの作問についても共有と議論を行った。

これについて、SEO 楠戸様より、「何かに特化するというより、従事していただく業務が理解できるぐらいの基礎的な知識が学べるレベルでいいのではないか。特化したスキルを深く学ぶ場合、即戦力にはなるが、そういった人材を求めている企業にとっては、学生のス

キルを活かせないという印象を持たれることもあるのではないかと」との意見があった。

### ■企画推進委員会 第3回

日時:令和6年11月14日(木) 10:00~10:45

会場:日本 IT ビジネスカレッジ 会議室および Zoom によるオンライン会議

参加者:日本 IT ビジネスカレッジ/ネクサスブリッジ/Linux Professional Institute 日本支部/株式会社 MoMo/株式会社 NEC 計5社・団体

主な議事内容:

・企業向けアンケートは、これまでの委員からの意見を反映した内容で、11月20日より調査を開始する。回答締め切りは12月25日とした。

・学生向けアンケートについては、内容についてまだ委員からの意見を集約し切れていないため、学生が就職先を決める際に重視することについて、参加した委員からは下記の意見があった。

「会社の技術とかビジョンなどに共感するかどうかではないか。また、会社に入ったらどのようなスキルを得られるのか、何を実現するのかなどではないか。一方で「テレワークできますか」など働き方全般についても、学生から聞かれることが多い」(NEC 中田氏)

「会社の業務内容や風土等もあるかもしれない。「この会社、元気だな」とか「なんか面白そう」など会社の雰囲気もみている」(ネクサスブリッジ井上氏)

「社内評価や社内のスキルアップ制度、ほかには、自分にどこまでの裁量を持たせてもらえるかなどではないか」(株式会社 MoMo 伊藤氏)

### ■企画推進委員会 第4回

日時:令和6年12月5日(木) 14:00~16:00

会場:東京全経会館 会議室および Zoom によるオンライン会議

参加者:日本 IT ビジネスカレッジ/ネクサスブリッジ/株式会社 MoMo/学校法人友幸学園/学校法人赤塚学園/ 計5社・団体

主な議事内容:

・ウェブサイトの進行状況の報告を行った。制作中の高校生向けページは、12/9週にアップ予定。

・動画制作の進捗状況についても報告を行った。

(1)ハッカソン動画については、テロップや字幕等で説明を増やし、イベントの全体像が伝わるように改善を行うこととした。

(2)高校生向けプロモーション動画については、日本人学生が主体のため、ITの魅力的でおしゃれなイメージを打ち出す内容を再検討することとした。加えて、地方にある学校、地方という環境をプラスに変える動画コンセプトについて検討していくこととした。

(3)本事業の取組を周知する動画については、内容全般について引き続き、検討をしてい

くこととし、AI 研修を解説する動画、基礎講座の概要と実践例を紹介する動画を組み入れることも検討課題とした。

・アプリ開発の進捗状況について、このアプリは学生が IT を簡単に学べるようにすることが目的で、初年度は 300 問の問題を搭載する。問題のレベルは IT パスポートから基本情報試験程度に設定することなどを報告した。

また、アプリのデザイン案について高校生向けにアンケート調査を実施する。アプリデザインの 3 案を高校生の意見を聞くため委員にも共有した。デザインの決定は 12 月 15 日を目標とする。

・AI 研修関連のイベントについても報告を行った。

(1)当初、オンラインでの開催としていたがリアルイベントとして邑久高校との調整を行っている。

(2)教職員向けの研修については、連携している各校（邑久高校、赤塚学院、九州テクノカレッジ、山形 V. カレッジ）との調整を行っている。

(3)専修学校生に向けてのオンラインセミナーも実施内容、時期等について調整中。

・SNS 運用進捗についても報告を行った。インスタグラムのアカウントは作成済み。最初の投稿は、世界の IT 企業売上ランキングを紹介した。このインスタグラムでは「学生の夢」、「卒業生のいま」など高校生向けの投稿も行っているが、現状、「いいね」が非常に少なく、今後の検討課題とした。

## ■企画推進委員会 第 5 回

日時:令和 7 年 1 月 16 日(木) 14:00~15:30

会場:日本 IT ビジネスカレッジ 会議室および Zoom によるオンライン会議

参加者:日本 IT ビジネスカレッジ/一般社団法人システムエンジニアリング岡山 (SEO) / ネットサスブリッジ/株式会社 MoMo 計 4 社・団体

主な議事内容:

・企業向けアンケートはいったん回答を締め切ったが、回収数を増やすため回答期日を 1 月 31 日まで延長し 2 月 10 日をめどに再集計することとした。高校生・専修学校生向けアンケートについては集計完了済み。

・カリキュラム再設計については上記のアンケートの集計が出てから判断することとした。アンケート結果次第では IT パスポートではなく基本情報処理試験を軸にカリキュラムを変更する可能性が出てきている。また、現在は 2 年生からコースが別れているが 1 年生の段階で分けることも、今後の検討課題としていく。

・教職員向け AI 研修について、2025 年 1 月 10 日にオンラインで 1 時間、「ChatGPT の基礎」をテーマに実施。日本 IT ビジネスカレッジと邑久高校の教員が参加した。参加後のアンケート結果では、満足、大変満足が 100%となり、高い評価を得た。ここで学んだことを今後の授業や教育案作成、カリキュラム作成に役立ててもらおう第一歩になった。今回の研修は録

画しており、連携機関の九州テクノカレッジ、V.カレッジ、赤塚学園へも共有した。

・自治体との情報共有会議を実施した。2024年11月13日に倉敷市および2025年1月15日には瀬戸内市役所にうかがい、本事業のプログラムについての周知を行った。両市からは、今後も情報共有を続けていくことで合意したほか、就職説明会への参加要請もいただいた。

・学習アプリ開発について、今期はプロトタイプの施工までは着手しないこととした。内容については、IT基礎知識、リナックス、サーバー管理を掲載予定だが、アンケート結果をもとに最終判断を行うこととした。

・高校生向け説明会（AIイベント）について、邑久高校の校長ならびに担当教員とのミーティングを行い、2月19日（水）15時5分から15時50分（45分間）で日程を確定した。参加予定人数は邑久高校1年生の119名。4クラスに分けて実施する。AIに関して、何か体験ができる内容にしたいと考えている。

日本ITビジネスカレッジ学生向けのAI研修は2月8日にオンラインで1時間、実施予定。

・国際連携活動について、岡山で海外と連携して業務を行っている会社は片手で収まるくらい少ない。製造業は世界に出て行ってはいるがIT企業ではほぼないと推測される。日本人が国内でプログラミング、ITの基礎を学んだ上で海外の大学の3年次に編入した場合に、外国語に加えグローバルな知見や人脈を持って帰ってくると思われ、このような人材のニーズは非常に高いと思われる。委員であるシステムズナカシマでは社内で足りないシステムエンジニアを、連携しているベトナムの会社からの人材で賄っているが、海外のIT人材との橋渡し役、国内での外国人材のリーダー役としてのニーズは高い。

・Webサイトを2024年12月13日にリリースした。インターンシップにいった学生のインタビュー等を掲載している。カリキュラムや動画の紹介が未確定なので出来次第、反映していく。SNS（インスタグラム）について、投稿は今年度の予定の3分の2ほどは完了した。1月末には全ての投稿を完了する予定。今後はSNSとウェブサイト相互リンクを貼って閲覧数を増加させ、SNSについては高校生などへの案内を進めていく。

・動画制作の進捗状況について、

(1)ハッカソン動画は、委員の意見を取り入れ再編集を行い、内容がわかりやすくなった。

(2)高校生、専修学校生向けの動画は、1月17日に邑久高校の演劇部の生徒4名に協力いただいて撮影予定。

(3)本事業の取組を周知する動画は完成しハッカソン動画とともにYouTubeへアップする。

## ■企画推進委員会 第6回

日時:令和7年2月6日(木) 11:00~12:00

会場:東京全経会館 会議室およびZoomによるオンライン会議

参加者:日本ITビジネスカレッジ/ネクサスブリッジ/Linux Professional Institute 日本支部/株式会社 MoMo/学校法人友幸学園 九州テクノカレッジ/一般社団法人 UX 設計技術推進協会

主な議事内容：

・本校の田中理事長より、2025年1月30日、日経BPが本事業の取り組みの一環として開催したオンラインセミナーで田中理事長が講演し、専門家として助言をいただいている沼本氏に視聴いただいた。それに対する以下のコメントを共有した。

「今年度の取り組みの高校生向け調査があったが、高校生が自ら興味を持って、自ら学ぶ、というのは本当に大事なことだ。

ハッカソンに参加した学生が、「チームワークを学んだ」、「印象的な経験ができました」等、感想を話していたが、こういうことがとても大事。経験をどんどん積み上げられるようなカリキュラム作りをぜひ続けていただきたい。今回のハッカソンは期間が短く、「アプリを完成させるまでには至らなかった」というコメントが多かったが、それでも、ある程度アプリはできていたように思う。とにかく今発想したことから、最小限のプロダクトをまず完成させるという、MBP（ミニマムビッピアフルプロダクト）という考え方がある。これをハッカソンの最初に組み入れていただくと、全部作ろうとしなくてもいい、小さくてもまず形にすることを経験でき、ハッカソンが成功するのではないか。」

・現在、連携機関は12機関だが、次年度以降は自治体を中心に、企業も加え拡充していきたい。行政の協力、企業の要請をヒアリングしカリキュラムに反映していきたい。

・本校理事長の田中が理事を務めている岡山県専修学校各種学校振興会と、一般社団法人システムエンジニアリング岡山（SEO）が、2025年2月5日に教育連携協定を締結した。岡山県専各振興会は本校も加盟校であり、これまで以上にSEO会員企業との連携を拡充、深化させ、企業の教育ニーズをリアルタイムに反映できるカリキュラムの設計を進めていきたい。

・次年度以降のカリキュラム案の検討のため、一般社団法人UX設計技術推進協会の伊藤潤理事長に委員会に参加いただき、同協会が推進するDXリテラシーを学ぶ育成カリキュラムについてお話しいただいた。

日本は役に立たないシステムも多い。企画で考えたものと、実際設計して出来上がったものが全然違うものになるという壁が色々な企業で問題になっている。

デザイナー（現場側）等がこんな困り事を解決したい、こんな価値があると考え企画をだすが、どのようにシステムにおととしていいかわからない。システム部門（設計側）が機能のリスト等をつくり機能ベースになり、本当にやりたいことができない。価値を実現するためにユーザーは何を求めているのかを考えて機能を設計していかなければならない。という考え方が求められている。

この研修では、DXリテラシー、ユーザー欲求を出しどんなビジネスをするか、経営者とどう話をしていくか、またどのようなプロジェクトマネジメントをするか、さらにリーダーとしてどうチームをまとめて導くか、などの軸をつくり、研修の前後で効果検証していく。これまで、効果があった、知識が上がったとの評価もいただいている。日常的に困っていること、あきらめていることに気づき、改善していくマインドセットを習得していくプログラムを提案したい。実際の現場ではIT部門以外でも変革の意識を植えつけることでDXが進む

のではないかと考えている。

好事例として、北海道北見市役所をご紹介いただいた。窓口業務での課題が多かったが、内部、外部の支援も仰ぎ市民と職員で業務効率化を推進。「書かないワンストップ窓口」としてアナログ改革で実現。その後、自分たちでしているところをシステム化していった例。自治体窓口 DX の模範となっている。

同協会が想定する授業の流れ

- 1 改善と変革の本質理解
- 2 変革方法を理解する
- 3 現状とあるべき姿を描き、実現する為の行動変革を定義する
- 4 体験まとめ

次年度以降のカリキュラムに取り入れるかを検討することとした。

・本日の委員会全体を通して、参加した委員からは、

「良い商品が売れるわけではない、学ぶことではなく、学んでどうなるかを伝え、どうなりたいかという人のニーズを学ばせる。企業側の「これいいね」というのが学生募集に繋がらないということもある。せっかくいいものがあっても学ぶ人がいなければ意味がない。そこがうまくつながれば良いと思う。いかに学ばせられるか、来年度もっと議論をかさねたい。」

(九州テクノカレッジ 田所理事長)

「今年度は期間がとても短かったが、多岐にわたる取り組みができたと驚いている。先を見据えた取り組み、グローバルな取り組み、事業の方向性も見えてきた。これを継続して来年度は具体的に実践していければと思う。」(ネクサスブリッジ井上氏)

\*\*\*\*\*

## ■プログラム開発分科会 第1回

日時:令和6年10月24日(木) 10:45~11:30

会場:日本 IT ビジネスカレッジ 会議室および Zoom によるオンライン会議

参加者:日本 IT ビジネスカレッジ/ネクサスブリッジ/Linux Professional Institute 日本支部/株式会社 MoMo/学校法人赤塚学園/学校法人山本学園/岡山県立邑久高校 計 7 社・団体

主な議事内容:

・本校の田中理事長より、DX や AI の実証授業の準備に関する意見を、分科会メンバーに求めた。これについて、株式会社 MoMo 伊藤氏からは「AI による業務効率化では、当社は AI に資料を作らせるなどといった使い方や社内での活用方法などのプログラムなどを企業に提供している。そこからさらに、お客様対応できるチャット bot の作成や、AI を使った社内の課題解決をする並走支援までを行なっている。

企業の業務内容を先にヒアリングし、その内容に則した内容をカスタマイズして提供するような形で、カリキュラムに協力することはできるだろう」との意見をいただいた。

・学校法人 友幸学園 九州テクノカレッジ理事長 田所様(本会議は欠席) から『DX リテラシーを学ぶ育成カリキュラム』の提案をいただいた。会社や教育現場も含め、紙ベースの業務のDX化を進める動きを、カリキュラムに盛り込むことが必要ではないかという提案があり、検討していくことにした。

・AIについては、今後、学生向けのAIカリキュラムも導入していきたい。また、本校の教職員のITリテラシー向上のためのAI研修も企画している。

## ■プログラム開発分科会 第2回

日時:令和6年11月14日(木) 10:45~11:45

会場:日本ITビジネスカレッジ 会議室およびZoomによるオンライン会議

参加者:日本ITビジネスカレッジ/ネクサスブリッジ/Linux Professional Institute 日本支部/株式会社MoMo/日本電気株式会社 (NEC) 計5社・団体

主な議事内容:

・本事業で開催を予定している高校生向けのイベントについて、意見を集約した。

NECでは理系を目指す女子、いわゆる「リケジョ」を増やせないかと考え、地方の高専(女子)や小学校でのイベントを実施している。理系はこんなに楽しい、ということを訴求する内容だ。学校を巻き込んで実施することで、活動範囲も広がり、価値も高められるのではないか。(NEC)

小学生とその保護者の方に参加していただき、チャットボットに自分の夢を語りかけるというイベントを予定している。小学生が夢を語ると、チャットボットが、「そのためにはこんな勉強をしようね」、「こんな進路があるよ」といったことを返してくれる、といったことを想定している。高校生向けにも応用できるのではないかと。(MoMo)

当初、オンラインで開催する予定だったが、リアルで開催が良いのではという意見もあった。これらの意見を参考に、イベントの内容を企画していくことにした。

・制作中のホームページについて、トップページ等のデザイン3案を確認いただき、多数決によりデザインを決定した。

\*\*\*\*\*

## ■実証講座分科会 第1回

日時:令和6年10月31日(木) 15:00~16:00

会場:日本ITビジネスカレッジ 会議室およびZoomによるオンライン会議

参加者:日本ITビジネスカレッジ/一般社団法人システムエンジニアリング岡山(SEO)/ネクサスブリッジ/Linux Professional Institute 日本支部/株式会社MoMo/株式会社オーリス/学校法人友幸学園 九州テクノカレッジ/学校法人赤塚学園

計8社・団体

主な議事内容:

・本校の田中理事長より、事業全体の概要および方針を説明した後、カリキュラムについての意見を集約した。

・学校法人 友幸学園 九州テクノカレッジ 田所理事長より、学生に競争心を持たせる教育手法の導入に関して、「反転授業」の活用の提案があった。反転授業は、授業前に自宅での予習を行い、授業中に演習や議論を行う形式の授業で、学生に主体的な学びを促すことが期待できる。また、グループ間の競争を通じて学習意欲の向上が図られ、より高度なレベルに進みたいという意識の向上により、さらに競争を促進し、知識習得のモチベーション向上を実現できる。

・学校法人 赤塚学園 赤塚理事長より、企業の需要に合わせたコミュニケーションスキル学習とインターンシップの仕組みづくりについて提案があった。実践的な経験を得られるインターンシップを通して、職場でのコミュニケーションスキルと実務スキルを同時に向上させることが目的。

・新しい学科の卒業生が就職先でその専門性を活かすには、その職場等での日常業務の改善がきっかけになるだろう。改善が事業変革を推進する起点になればまさに DX である。たとえば経理業務の改善などがその例で、こういう事例が DX リテラシーのカリキュラムになり、いま進めている AI 研修にも繋げていけるのではないかと。

## ■実証講座分科会 第2回

日時:令和7年2月6日(木) 10:00~10:50

会場:東京全経会館 会議室および Zoom によるオンライン会議

参加者:日本 IT ビジネスカレッジ/ネクサスブリッジ/Linux Professional Institute 日本支部/株式会社 MoMo/学校法人友幸学園 九州テクノカレッジ/Silver Peak Global Pvt, Ltd (シルバーピーク社)

主な議事内容:

・本校の田中理事長より、国際連携について、本事業においてインドやインドネシア等の教育機関と連携することによって日本人の専門学校生等の、海外の教育機関への編入を推進していくことをあらためて共有した。また日本人の国際化を進めていくことについて、本事業における本校の提携先候補であるシルバーピーク社の Vinay 氏をお招きし、インドの教育機関の現状や、同社の活動についてお聞きした。

「現在 40 の IT 関連学部・学科を持つ大学と提携している。IT 関連は 180 キャンパスあり、十分、協力は可能だ。編入や留学に興味をもっているカジランガ大学、パール大学と連携できるのではないかと考えている。インドでは IT 関連の学生との交換留学や編入は可能性が高い。今後、是非協力していきたい。」(シルバーピーク ビネー氏)

これに対し、委員からは、

「岡山県の IT 企業でも国際感覚を持つ人材が必要と認識されている。しかし、最初の一步がなかなか踏み出せていない。育成していかなければいけないと思う。」(ネクサスブリッジ

井上氏)

「日本人の留学は、約 30 年前は多かったが、だんだん減ってきている。原因として、現状、18 歳人口が減っていること。30 年前に海外に行っていた世代は人口も多く競争も激しかった中で日本では上に行けないから海外へ行っていたケースが多かった。現役で高校から大学に行く率も 52% だったが、現在 93% が現役で大学に行っている。その状況では、わざわざ海外に行こうとしないのが現状。教育機関側がどのように応えているのかも問題。留学というとハードルが高く抵抗感がある。海外の大学と提携してこのような道もあるということをも日本人学生へ示し、大学編入の選択肢の中に海外の学校も入れる、など工夫が必要。環境や地域性も大きく、保護者が海外留学の必要性を子供に伝えているのは少数。保護者もハードルが高いと感じているのも原因のひとつではと思っている。」(九州テクノカレッジ田所理事長)

・ハッカソンの動画を YouTube に公開したことを報告した。来年度はハッカソンの規模拡大、企業、行政との協力体制強化を実現していく。参加する学生は本校だけでなく、岡山県専修学校各種学校振興会に加盟している専門学校、情報系の専門学校にとどまることなく他分野の専門学校も含めて実施していく。また海外の学生等も交え実施していきたい。

「一般社団法人システムエンジニアリング岡山と岡山県専修学校各種学校振興会の教育協定締結はまだ始まったばかりだが、これをベースにお互い関係を深め、ハッカソンも規模が拡大していければいいと思う。」(ネクサスブリッジ井上氏)

・学習アプリ進捗状況について、今年度のリリースは難しい状況だったが、間に合わせる事ができた、「IT 基礎概念」「セキュリティの基礎」「クラウドの基礎」「CML/CSS の基礎」

「JavaScript と DOM 操作」「UX/UI デザイン基礎」「Linux」「サーバー管理」の合計約 300 問を設定した。本校の国際ビジネス学科 1 年生に登録を促している。今後、連携機関の福岡県、鹿児島県、山形県の専門学校に展開していく。

九州テクノカレッジの田所理事長より、「学生の進捗状況などがわかる管理用画面はあるか。あれば学校としては使いやすい」との質問があった。管理用画面については来年度作成予定。

・田中理事長より、来年度のカリキュラムの再設計について説明を行った。IT パスポートの受験を任意から強制とすること、また最終年度には IT パスポートを高度化し基本情報処理技術者試験へシフトしていくこと、Huawei の HCIA (Huawei Certified ICT Associate) または HCIP (Huawei Certified ICT Professional) の資格習得を目指すことを盛り込むこと、夏休みなど学生が長期休暇に入る期間に、試験的に次年度に繋がるカリキュラムの授業を短期集中講座で実施することを説明した。

AI については、高校生の関心も高く、企業でも活用が進んでいる。何らかの形で取り入れたいが、AI そのものを開発するようなトップの技術ではなく、生成 AI の活用を考えていかなければならないことを共有した。委員からは、

「学生は使ってはいるが、基礎力がないとコードを使いきれない等、生成 AI を使うにしても知識は必要。また最初から生成 AI ありきなのか議論が必要。1 年生から使えるかは難し

いと思う。」(日本 IT ビジネスカレッジ国際ビジネス学科学科長)

「基礎ベースは必要だし、その上で活用していくことも必要。基礎ベースがあって活用できるようにになれば作業員としてのレベルになり、新しい学習をしていく中でも学ぶことができるようになる。実務に活かすという点でも、スピードアップ、レベルアップしていくのではないか。」(MoMo 伊藤氏)

・田中理事長より、AI 研修について、教職員向けでは、初めて使うという参加者が多く、まずは触れてみる、活用ケースを知り、実際に使ってもらおうという手順が重要であること。生成 AI がどのようなものか基礎的な知識と、使うにあたっての心構えなども入れるべきで、1月10日に実施した教職員向け研修での実施後調査では、満足度が非常に高かった。引き続き、本校学生向け研修を2月8日に、県立邑久高校の高校生向け研修を2月19日に実施する予定。

なお、今後のカリキュラムについて、委員からは、

「企業アンケートでサーバー系、セキュリティ系を重視しているという結果が上位にあったのでカリキュラムの検討は必要ではないか。講師についても協力できるかなと思う。来年度も議論を重ねアップデートしていきたい。」(LPI 藤原氏)との発言があった。

\* \* < 専門家からの助言 > \* \* \* \* \*

株式会社システムズナカシマ 常務取締役 沼本昇氏に、各委員会および分科会の議事録をお読みいただき、専門家の視点からの助言をいただいた。

同氏は、1981年ナカシマプロペラ入社、CADの販売や受託開発事業を担当、大阪と名古屋営業所に勤務後、2009年に取締役、2022年に現職。また2020年、吉備高原都市スーパーシティ推進協議会に参画、2022年には吉備中央町デジタル田園都市推進協議会に参画、吉備中央町 MaaS コンソーシアム 副会長、2023年には備前市デジタル田園都市国家構想におけるデジタル実装 TYPE1 鳥獣対策 DX プロジェクトに参画するなど、自治体における DX 活用などの専門家として活躍している

いただいた助言は今年度の取り組みに活かすとともに、次年度以降の計画策定にも活用させていただきます。

○令和6年10月24日(木)開催委員会

(第1回企画推進委員会、第1回目プログラム開発分科会)

当事業は、国全体の課題である IT/デジタル分野の人材不足への対応の一環で、専門学校の取り組むべき喫緊の課題でもある。今回の第1回目の委員会で取り上げられた対応事項には、そうした課題に対応するために必要な要素が盛り込まれている。特にハッカソンについては、これを有効に活用し、一人でも多くの学生が IT の魅力を肌で感じてもらえるよう企画、実施していただきたい。また、DX や AI についての実証実験は、教育指導をする教員

にとってまだ十分咀嚼できていない分野であるため、実験の成果に期待したい。

○令和6年10月31日（木）開催委員会  
（第2回企画推進委員会、第1回実証講座分科会）

IT人材を求めている企業は、IT企業があれば非IT企業もある。一口にIT人材育成といっても、各企業が要望する人材のスキルが様々で、どこに焦点をあてるか難しさを感じた。IT人材に求められる能力は、IT技術だけでなく、コミュニケーション能力やプレゼンテーション能力などと幅が広い。このため、アンケートでの調査は重要である。

○令和6年11月14日（木）開催委員会  
（第3回企画推進委員会、第2回プログラム開発分科会）

アンケートは、設問の設定、質問の仕方によって回答結果が変わってくるため、作成に当たって十分な検討が必要である。検討されたアンケートは、各項目の必要性、狙いが明確で、目的の結果が得られると期待する。また、ホームページやアプリの開発も順調に進んでいる。

○令和6年12月5日（木）開催委員会  
（第4回企画推進委員会）

アンケート、ウェブサイト、アプリの作成に加え動画制作も進み、評価できるものになってきた。学生、企業に対し、ITの魅力や人材の有用性がPRできるツールが揃ってきた。やはり動画は訴求力があるものが出来てきていると感じた。

○令和7年1月16日（木）開催委員会  
（第5回企画推進委員会、第2回実証講座分科会）

ウェブサイト、アプリの開発、動画の制作、アンケートの実施、実証実験が最終調整、実施段階に入っており、順調に進捗している。今後これらの結果の集計、評価、そして全体的なまとめに入っていけるものと思われる。

○令和7年2月6日（木）開催委員会  
（第6回企画推進委員会）

今年度の当委員会は、今回で最終回となり、取り組んできた事項について各担当者から状況が報告された。どの事項もほぼ終了しているが、若干の手直し、実施を予定している事項があるため、最後の詰めをお願いしたい。

また、次年度に向けて計画案が説明された。今年度取り組んだ事項が、事業の目的達成に向けて順次実践されていくことを期待したい。

\*\*\*\*\*

## 4.調査

\*\*\*\*\*

本事業では、それぞれ高校生、専門学校生、県内企業を対象とした3つの調査を実施した。各調査の目的、対象、設問項目、分析結果等を下記にまとめた。この調査結果から今後の企業との連携、高校生へのプロモーションなどにおいて非常に有用なデータが得られており、今年度および次年度以降の取り組みに取り入れていくこととした。

### 4.1 高校生向け調査

目的：高校生のITに対する興味や関心度、現在の学習状況、将来の進学、就職の意向などを明らかにするため。

調査方式：Web調査（実施時期 2024年12月）

調査対象：高等学校、中等教育学校の2年生 36人

回答数：36名

設問項目：

「高校を卒業した後、どんな進路を考えていますか？」（選択）

「将来、どんな仕事に就きたいと思いますか？」

「将来就きたい職業が具体的にあれば教えてください。」

「ITに対するイメージを教えてください。」（選択）

「今、ITやプログラミングの勉強はどのくらいしていますか？」（選択）

「興味があるIT分野があれば選択してください。」（複数選択）

「将来的にIT分野を専門的に学ぶ学校に進学する可能性はありますか？」

「就職するときに一番大事だと思うことは何ですか？」（複数選択）

「進学する予定の人に質問です。海外で勉強したい気持ちはありますか？」（選択）

「海外で勉強したい人に質問です。勉強したい国を教えてください。」

「海外で就職したい気持ちはありますか？」（選択）

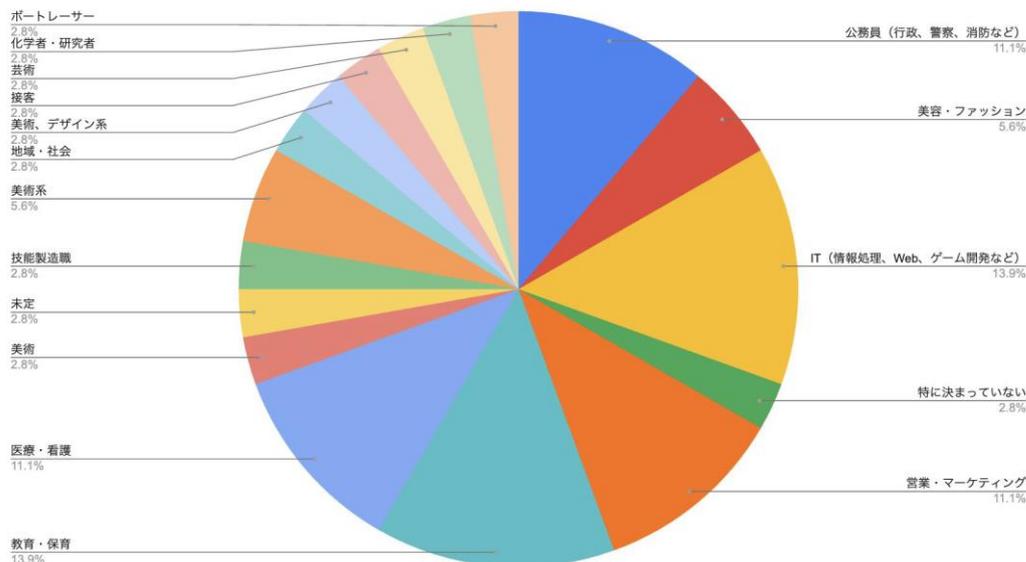
「海外で就職したい人に質問です。就職したい国を教えてください。」

「進路について悩んでいることがあれば教えてください。」

主な結果：

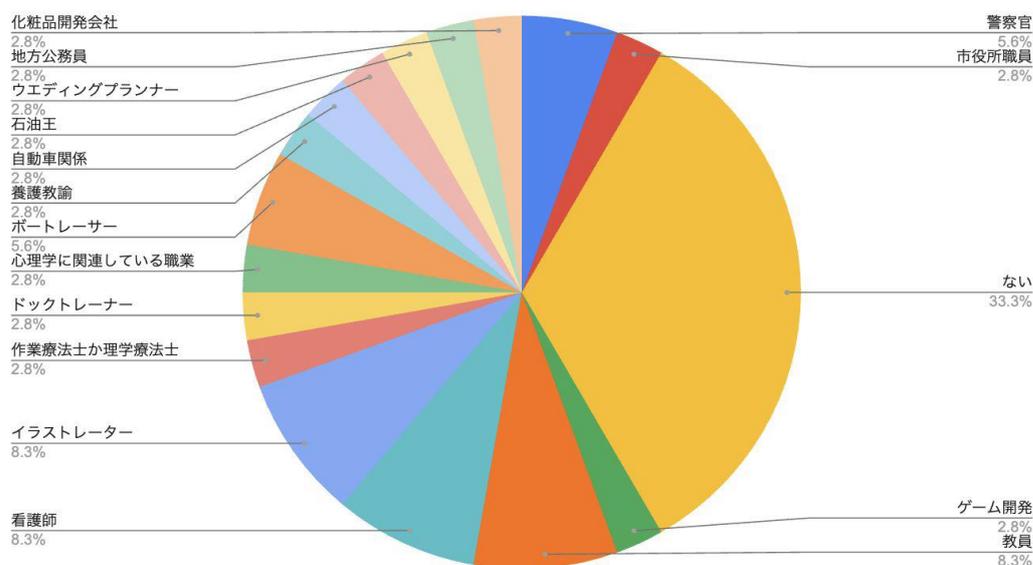
「将来、どんな仕事に就きたいか」との問いに対し、IT関連は5名（13.9%）で教育・保育と並び最も多かった。次いで公務員、医療・看護、営業・マーケティングが同数となった。また未定は1名のみ。

### 将来、どんな仕事に就きたいと思いますか？



これに対し「将来、就きたい職業はあるか」との問いには、「ゲーム開発」が1名(2.8%)、イラストレーターが3名(8.3%)と回答しており、IT関連の職業としてはこの2つのみ。いずれもクリエイター系の職業であり、本事業での関連は薄い。一方で、12名(33.3%)は「就きたい職業はない」と回答している。前問でどんな仕事に就きたいかを尋ねた際には未定は1名(2.8%)であったが、就きたい職業との問いには12名(33.3%)と急増している。おそらく「どんな仕事」と聞かれたときは職種(分野)を、「就きたい職業」と聞かれたときは具体的な職業名をイメージして回答しているのではないか。何となく働いてみたい業界(分野)はあるが、具体的な仕事となると、まだまだあいまいのようだ。逆に、この層にIT業界(分野)への興味を訴えかけることができるかもしれない。

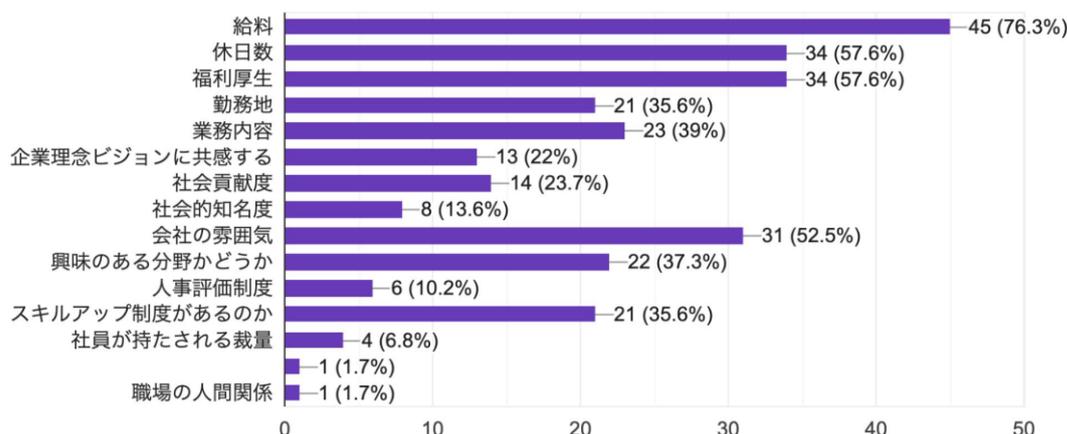
### 将来就きたい職業が具体的にあれば教えてください。



「就職するときに一番大事だと思うことは何か」（複数回答）という問いでは、「給料」との回答が76.3%で最も多く、次いで「休日数」「福利厚生」が57.6%となった。「会社の雰囲気」（52.5%）も多く、給料も含め待遇面を重視する傾向が見られる。

#### 就職するときに一番大事だと思うことは何ですか？\*複数選択可

59件の回答



「ITに対するイメージ」の問いには、技術が進んでいて面白そうなど興味があるが44.4%、興味はないが必要だと思うが50%で、9割以上は何らかの関心を持っている。一方で「ITやプログラミングの勉強はどれくらいしているか」との問いに対し、学校で積極的に勉強しているのは11.1%に過ぎず、勉強したいと思っているがしていないが36.1%、まったくしていないが52.8%だった。本校が開催した企画推進委員会で、岡山県立邑久高等学校から「高校の教科、情報では基礎の基礎をほんの少しやるだけ。興味のある子が、その先を専門学校で学ぶ。令和6年度の大学入学共通テストでどのくらいのレベルの問題が出るかによって、情報の授業内容のレベルも引き上げられる可能性はある。」との助言をいただいております。この結果は、共通テスト対策前の数字として、今後、注視していく必要がある。

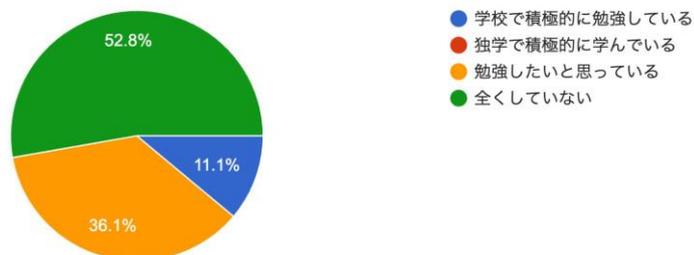
#### ITに対するイメージを教えてください。(一つ選択)

36件の回答



今、IT やプログラミングの勉強はどのくらいしていますか？（一つ選択）

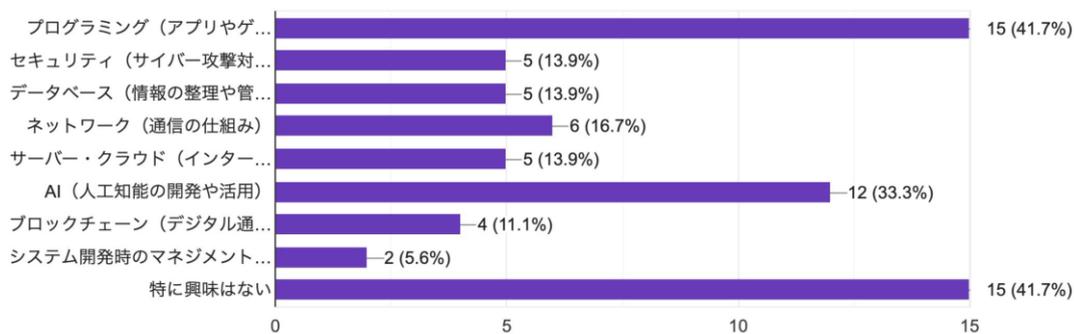
36 件の回答



「IT に関連するキーワードから興味のある分野」を複数回答で選ばせたところ、プログラミング（アプリやゲーム開発など）が 15 名と最も多かったが、これはアプリやゲームといった高校生がふだん親しんでいるものに近いからではないか。この問いで特筆すべきは、AI に興味があると回答した者がプログラミングに次いで、12 名もいたことだ。生成 AI をスマホで使えるようになり、高校生も興味をもち、すでに使っているであろう。生成 AI はアプリ、ゲームに次ぐ、高校生との新たな接点になり始めているようだ。

以下の中で興味があるIT分野があれば選択してください。（複数回答可）

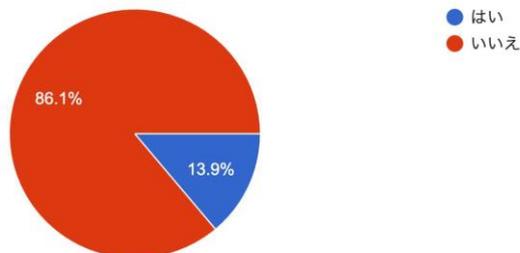
36 件の回答



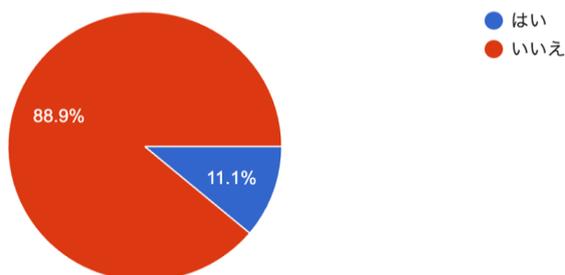
「将来、IT 分野を専門的に学ぶ学校に進学する可能性はありますか」との問いに、「はい」と回答したのは 13.9% だった。「いいえ」と回答した 86.1% のうち 27.8% が高校卒業後は就職すると別問で回答しており、進学志望者だけの割合は 19.2% になる。この数字は想定に近いものではあるが、やはり低く、IT への関心の低さをあらためて浮き彫りにした結果となった。現在の IT 人材不足は成り手の不足であり、本校での新しい学科の設立にあたっては、学生を集められるかは最重要課題である。今後、この割合を上げていく施策が必要である。

将来的にIT分野を専門的に学ぶ学校に進学する可能性はありますか？

36件の回答



高校卒業後、進学を予定している方だけに、海外への留学意向も聞いたが、「海外で勉強したい」と回答したのは、11.1%にとどまった。これも想定はしていたが、低い数字となった。



## 4.2 専門学校生向け調査

目的：専門学校生のIT関連企業（職）への就職意向、興味分野等を明らかにするため。

調査方式：Web調査

調査対象：日本ITビジネスカレッジ 国際ビジネス学科、九州テクノカレッジ コンピュータ会計科、九州テクノカレッジ ハイテク情報科

回答数：日本ITビジネスカレッジ 国際ビジネス学科 25名、九州テクノカレッジ コンピュータ会計科 15名、九州テクノカレッジ ハイテク情報科 18名 計58名

設問項目：

「学校を卒業した後、どんな進路を考えていますか？」（複数選択）

「将来、どんな仕事に就きたいと思いますか？」

「入りたい会社が具体的にあれば教えてください。」

「ITについてどんなイメージを持っていますか？」（選択）

「今、IT の勉強はどのくらいしていますか？」（選択）

「興味がある IT 分野があれば選択してください。」（複数選択）

「IT を専門に学ぶ学校に進学する可能性はありますか？」

「就職するときに一番大事だと思うことは何ですか？」（複数選択）

「進学する予定の人に質問です。海外で勉強したい気持ちはありますか？」

「海外で勉強したい人に質問です。勉強したい国を教えてください。」

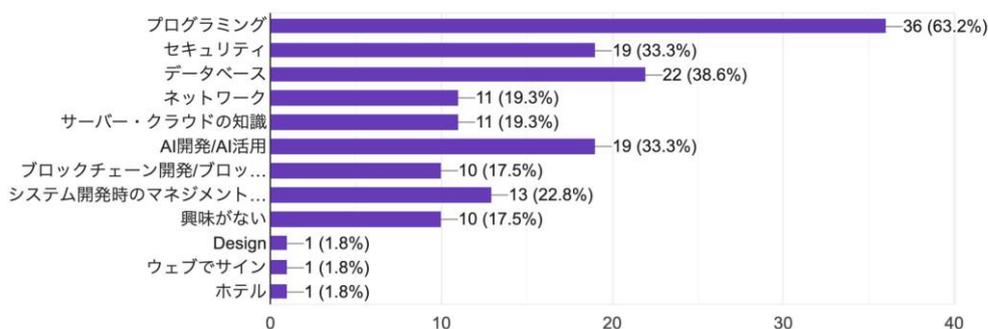
主な結果：

調査対象とした本校ならびに連携機関の専修学校の在學生は、もともと IT 業界への就職比率が高く、IT 業界への単なる就職意向だけでなく、就職先企業の意向や状況に合わせ、よりブレークダウンした調査を行った。

「(IT 関連で) 興味がある分野」(複数回答) を尋ねたところ、プログラミング (アプリやゲーム) が 36 名 (63.2%) で最も多く、次いで、データベース (情報の整理や管理) が 22 名 (38.6%)、AI (人工知能の開発や活用) とセキュリティ (サーバー攻撃対策など) が 19 名 (33.3%)、システム開発時のマネジメントスキル 13 名 (22.8%) であった。プログラミングやデータベースは在籍する学科で学んでいることであり、親近感があるものと思われるが、AI やセキュリティへの関心も高く、上流であるシステムマネジメントに興味関心を持つ者も少なくない。

以下の中で興味がある分野はありますか？ (複数回答可)

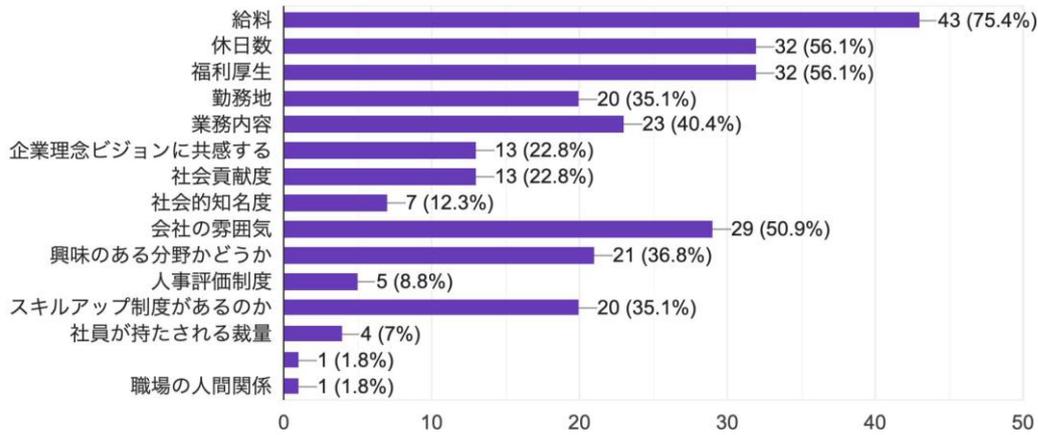
57 件の回答



「就職するときに一番大事だと思うことは何ですか」との問いについて、給料と回答した者が 43 名 (75.4%) で最も多く、次いで、休日数、福利厚生がともに 32 名 (56.1%) で、給料も含めた待遇面を重要視している。また、その次が、会社の雰囲気 29 名 (50.9%) となっており、高校生への調査と同じ結果であった。IT 企業は国内では総じて給料は高く、専修学校生のこうした希望に応えられる可能性は高い。会社の雰囲気については、インターンシップの実施など確認してもらい機会を作ることで、実感してもらえないだろうか。

### 就職するときに一番大事だと思うことは何ですか？\*複数選択可

57件の回答



### 4.3 企業向け調査

目的：岡山県内の企業が求める人材、求めるスキル等や、AI 導入状況など各企業の現況を明らかにし、本校の国際ビジネス学科のカリキュラムに対する評価を得るため。

調査方式：Web 調査

調査対象：システムエンジニアリング岡山（SEO）の会員企業

回答数：21 社

設問項目：

「貴社の業種を教えてください。」

「何を提供しているか教えてください。」\*複数回答可

「貴社の従業員数を教えてください。」

「現在、IT に強い人材の採用を行っていますか？」

「IT 分野で特に強化したいスキルや知識はどの分野ですか？」\*複数選択可

「貴社での AI 技術の活用状況を教えてください。それは具体的にどんなことですか。」

「IT 関連の資格保有を重視していますか？」

「新卒採用者（内定者）に求める資格は何を重視していますか？」\*複数選択可

「重視しているプログラミング言語は何ですか？」\*複数回答可

「国際的な IT 人材を採用することを検討していますか？（外国人または、外国で留学や就労した経験をもつ日本人等）」

「どこに課題をお持ちですか？」\*複数選択可

「コミュニケーション能力を重視していますか？」

「特にどんなコミュニケーション能力を重視していますか？」 \*複数回答可

「コミュニケーションスキル向上のために、どんな支援をしていますか？」 \*複数回答可

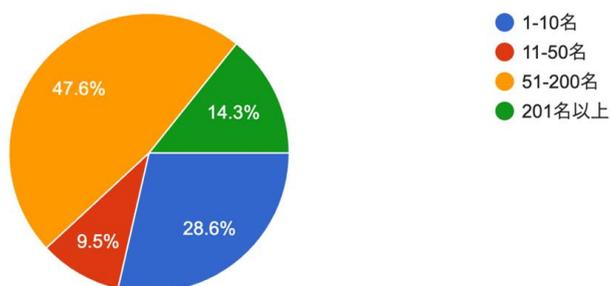
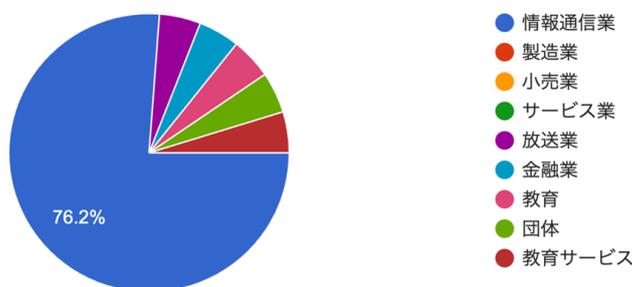
「ITに強い人材の確保において、どのような課題を感じていますか？」 \*複数回答可

「求職者に求めるスキルがあれば選択してください。」 \*複数回答可

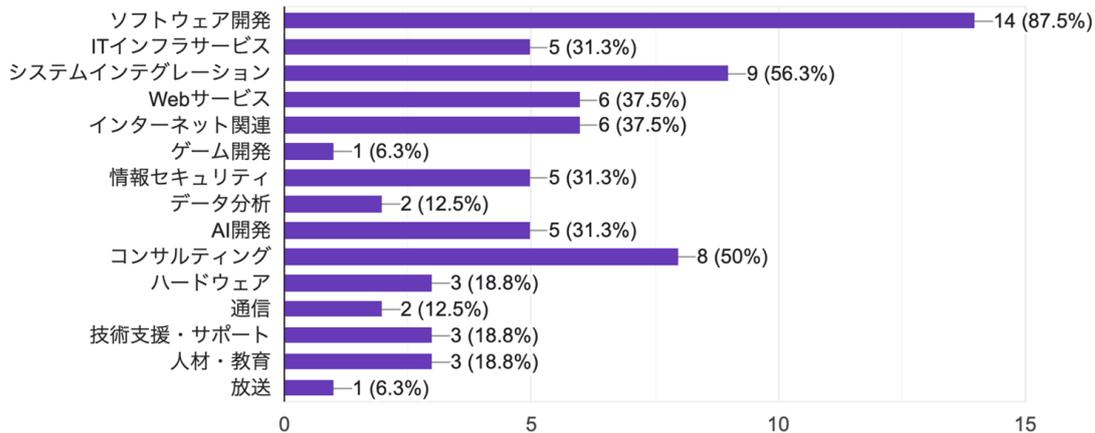
「御社で新卒採用をするにあたって、以下のカリキュラムで求職者に求めるスキルが身に付くと思いますか？また、不足していると思うものがあればご教示ください。」

主な結果：

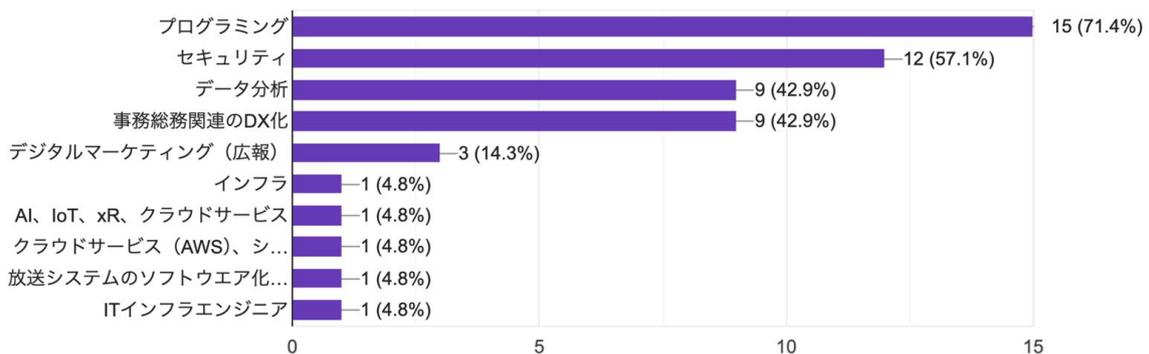
回答企業の属性は、業種では「IT（情報通信業）」が76.2%となり、そのほかの業種は図の通り。従業員数では「50名超から200名」が約半数だが、「10名以下」が28.6%を占めた。



業種が「情報通信業」と回答した企業に、「何を提供しているか」（複数回答）との問いでは、「ソフトウェア開発」が87.5%でもっとも多く、次いで「システムインテグレーション（SIer）」が56.3%、「コンサルティング」が50.0%、「Webサービス」「インターネット関連」がともに37.5%となった。



業種を問わず、「IT分野で特に強化したいスキルや知識はどの分野か」との問いの結果が下記である。提供している分野では「ソフトウェア開発」がもっとも多かったこともあり、ここでも「プログラミング」が71.4%で最も多いが、次いで多いのが「セキュリティ」57.1%であった。すでに何らかのシステムを導入している企業にとっては常に気になるところであり、IT企業としてはクライアントからの要望が多い分野ではないかと推測できる。「データ分析」と「事務総務関連のDX化」がともに42.9%で3番目に多い。また少し数は減るが「デジタルマーケティング（広報）」が14.3%となっており、この3つがDXに関連するところと思われる。

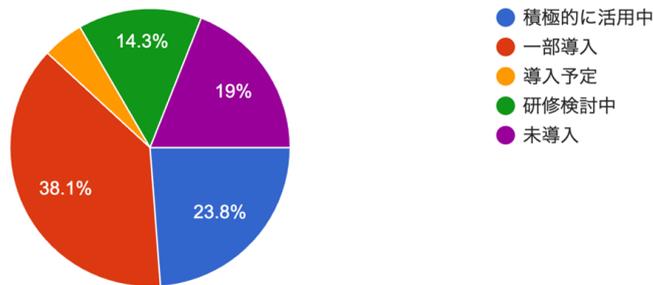


AI技術の活用状況では、「積極的に活用中」が23.8%、「一部導入」の38.1%を含めると、約6割の企業が活用中であると回答している。具体的にどのように活用しているかを自由意見として聞いたところ、下記の回答（一部抜粋）があった。

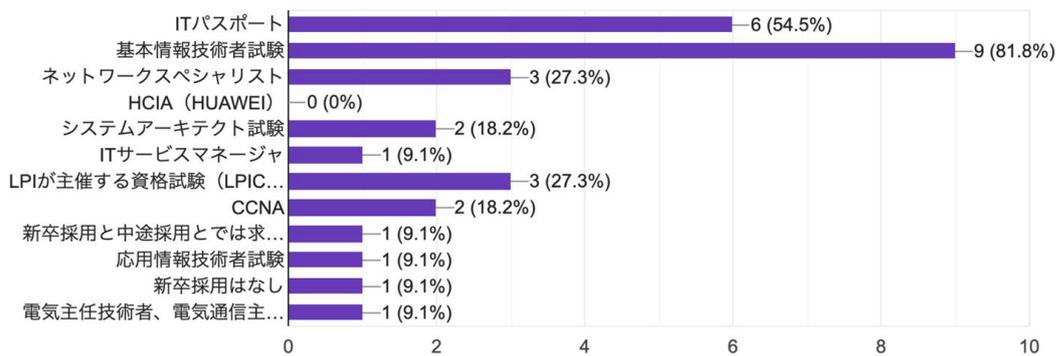
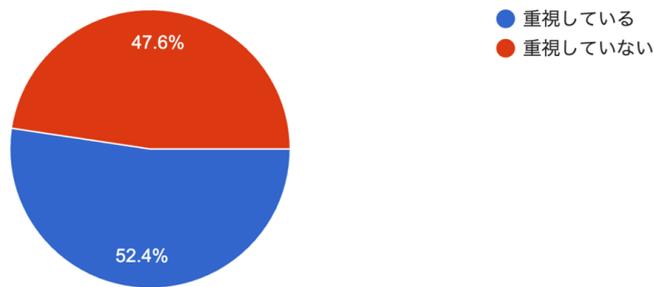
「教育やバックオフィスなどあらゆる業務」、「若手社員のリカレント教育」

「Microsoft Copilot を利用した業務効率化目的の活用」  
「宣伝広告の画像生成等」、「営業・マーケティング等の事前準備や調査」  
「メールを含む文章作成」、「英文翻訳」  
「社内での資料作成への AI (Microsoft Copilot) の活用」  
など、一般事務での活用や、

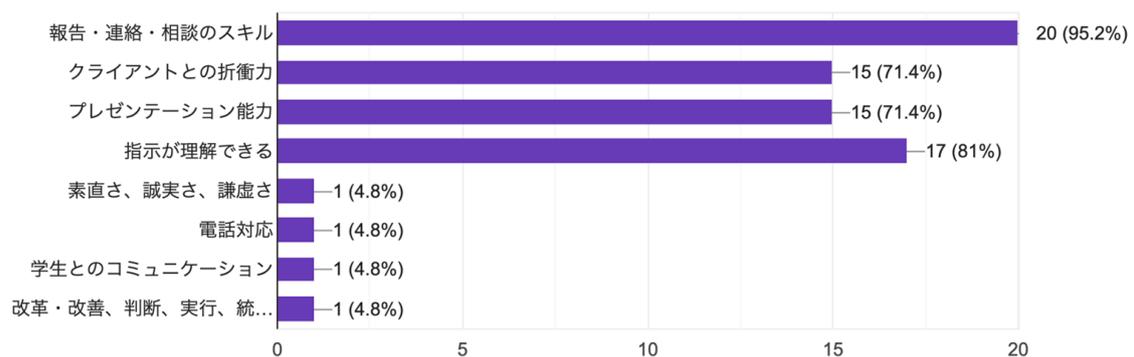
「AI を活用した技術開発、生成 AI 等を用いた開発」、「コーディングの支援等」  
「CAD システム」  
「開発サービスへの導入、開発支援など」  
「大学との社会実装を目指した AI 活用システムの開発」  
など、IT 企業がシステム開発の場面で活用していることがわかった。



以降は、人に焦点を当てた質問で、「IT 関連の資格保有を重視するか」との問いには、半数強が「重視する」と回答した。このうち重視すると回答した企業に、「新規採用者に求める資格は何を重視するか」を聞いたところ、「基本情報技術者試験」が 81.8% ともっとも多く、次いで「IT パスポート」54.5% だった。「ネットワークスペシャリスト」、「LPI (リナックス関連の団体) 関連資格」がともに 27.3% と続く。

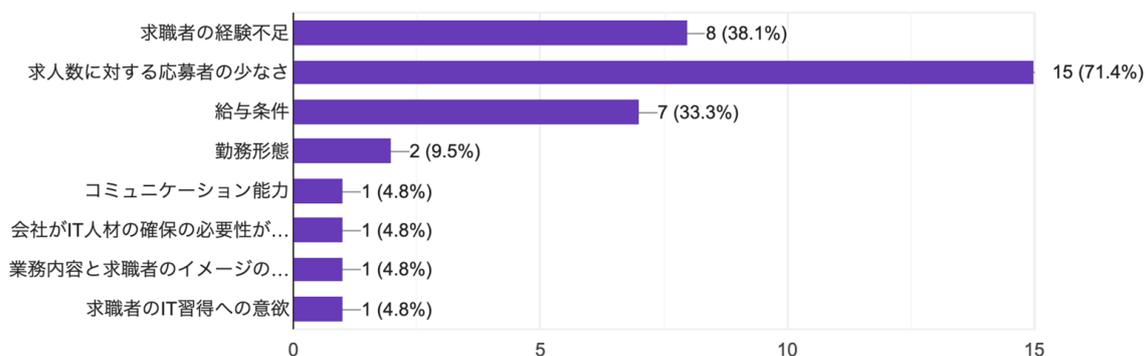


技術以外の面で、「コミュニケーション能力は重視するか」との問いには、95.2%が「重視する」と回答。「特にどんなコミュニケーション能力か」との問いには、いわゆる「ハウレンソウ」が95.2%とほぼすべての企業が重視、次いで「指示が理解できる」81.0%、「クライアントとの折衝力」、「プレゼンテーション能力」がともに71.4%となった。

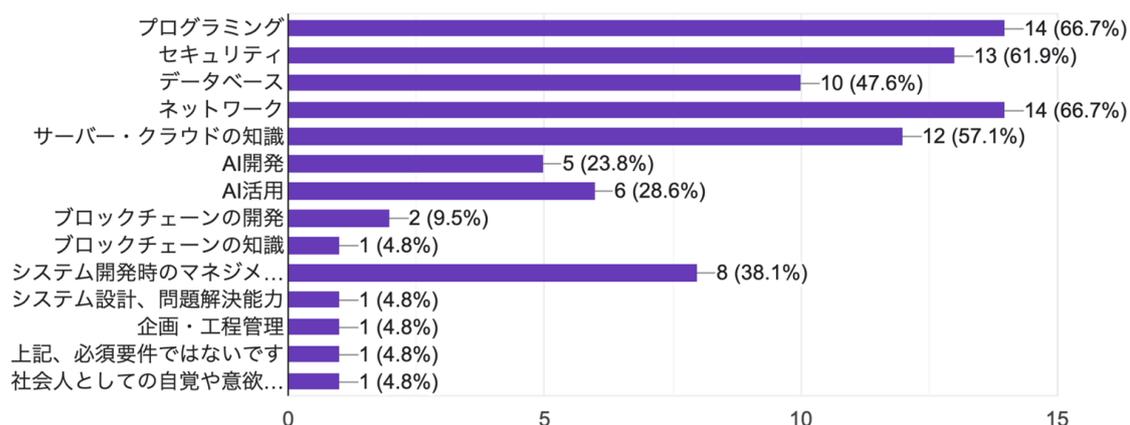


次に採用における課題として「ITに強い人材の確保における課題」を聞いている。最も多かったのが、「求人数に対する応募者の少なさ」で71.4%にもものぼった。採用したいのに採れないという実態を、あらためて認識した。次いで、「求職者（応募者）の経験不

足」が 38.1%となっており、たとえ応募があったとしても、採用を見送るケースもあるのかもしれない。3 番目には「給与条件」が 33.3%となっており、大都市圏の大手 IT 企業との給与格差なども課題となっているようだ。



「応募者に求める技術は何か」との問いには、やはり「プログラミング」が 66.7%でもっとも多く、「ネットワーク」も同率だった。「セキュリティ」61.9%、「サーバー・クラウドの知識」57.1%が続く。注目したいのは、「AI 開発」と「AI 活用」である。合わせると 52.4%で、今後は AI 関連の技術を求める企業が増えるのか、傾向をみていく必要がある。なお、前問の「経験不足」がイコール技術力不足なのか、またはクライアントへの提案力不足などなのかについては、今回の調査ではわからず、今後、ヒアリングなどを通じて明らかにしたい。



最後に本校の国際ビジネス学科の現行カリキュラムを見ていただき、不足しているものがないかを自由意見として聞いた。「このままで十分、身につくと思う」といった肯定的な意見も少なくなかったが、下記の通り、システム構築の全般にわたる工程についての知識、アルゴリズムなどのより高度な知識、セキュリティ関連知識、ややWebデザイン寄りなどの意見をいただいた。これらはカリキュラム策定において非常に参考になるものであり、今後も企業のニーズを吸い上げていきたい。

- ・システム研修
- ・システム環境構築（ネットワーク、データベース、Web サーバー）の科目があった方がよい。これらの要素技術に関する座学も必要
- ・システム開発の一連の工程を学ぶ実習（開発プロジェクトを遂行する実習）等
- ・要件定義からチームで行うプロジェクト実習、RFPの基本的なところ
- ・システム設計、ソフトウェアテスト
- ・コンピュータサイエンス（アルゴリズム・データ構造）
- ・アルゴリズム、システム工学基礎が必要かと感じます
- ・SQL、OS 基礎
- ・AWS、Azure 等のクラウドサービスの基礎講習があればうれしく思います。
- ・IT 専門学科のカリキュラムとしては、WEB デザインに関する科目が多いことが気になる
- ・IT セキュリティの基礎
- ・セキュリティ対策（フォレンジック基礎）

分野	科目名	内容	学年	時期	IT	外国語	単位	合計単位
IT	IT基礎	ITパスポート相当	1	前期	○	○	8	50
	WEB基礎I	HTML、CSS	1	前期	○	○	4	
	WEB基礎II	JavaScript	1	前期	○	○	4	
	WEBデザイン基礎I		1	前期	○	○	2	
	WEBデザイン基礎II		1	後期	○	○	2	
	WEBデザイン応用I		2	前期	○	○	2	
	WEBデザイン応用II		2	後期	○	○	2	
	システム開発入門	Linux	1	後期	○	○	2	
	データベース基礎	MySQL	1	後期	○	○	2	
	PHP基礎		1	後期	○	○	2	
	PHP応用		2	前期	○		4	
	Laravelでアプリ制作		2	後期	○		4	
	Java基礎		2	前期	○		4	
	Java応用	Spring Bootでアプリ制作	2	後期	○		4	
	ネットワークI	HUAWEI HCIA	1	後期	○		2	
	ネットワークII	HUAWEI HCIA	2	前期	○		2	
ビジネス	ビジネスマナー		1・2	通年	○	○	4	26
	就職への道		1・2	通年	○	○	4	
	経営		1・2	前期・後期	○	○	2	
	Excel		1・2	前期	○	○	2	
	ブロックチェーン		1・2	通年	○	○	8	
	ビジネス日本語		2	前期		○	2	
	地域文化情報発信		2	後期		○	4	
語学	TOEIC		1・2	通年	○	○	8	24
	英語	日本人学生対象	1・2	通年	○	○	4	
	英語初級		2	前期		○	2	
	ホテル観光英語		1・2	通年		○	2	
	日本語	留学生対象	1・2	通年	○	○	4	
	日本語コミュニケーション検定対策		2	前期		○	2	
	日本語ライティング		2	前期		○	2	
その他	編入対策	希望者のみ	2	通年	○	○	4	

\*\*\*\*\*

## 5.カリキュラムの再設計

\*\*\*\*\*

### 5.1 ①基礎学習フェーズ

今年度に実施した調査をはじめとする取り組みの成果から、カリキュラムについての方向性や課題が見えてきた。これらの成果をもとに基礎学習フェーズにおけるカリキュラムを下記の通り、再設計していくこととした。

#### (1) カリキュラムの再検討

- ・資格取得と AI に関するカリキュラムの設計方針について

企業向け調査では、約半数の企業が採用の際に資格保有の有無を重視すると回答している。またどの資格かとの問いには、情報処理技術者がもっとも多く、次いで IT パスポートであった。この結果を反映し、どちらかの資格を取得させるカリキュラムの追加を検討すべきである。

・一方で、AI に関して、企業向け調査では、積極的に活用または一部導入していると回答した企業が 6 割を超えており、無視できない割合となっている。また AI は高校生向け調査でも、興味がある分野として挙がっている。この半年にかぎっても生成 AI は急速に進化、普及しており、プログラムを生成 AI に書かせることもできるなど大きな影響を与え始めている現状を考えると、カリキュラムにも組み込むべきである。

#### (2) 1700 時間以上のカリキュラム・時間割の作成

・本校の国際ビジネス学科は 2 年制で、総学習時間は 1,700 時間以上となっている。これをベースに早期に新設する学科の具体的な教科・時間割を作成し、カリキュラムを完成させなければならないが、今年度は(1)の通り、企業のニーズを確認するところまでにとどまった。資格取得や AI に関連する教科を追加する場合、現在でも時間数が逼迫しており、大胆な取舍選択が必要になる。

・AI をカリキュラムに組み込むにあたっては、AI リテラシーや実践的なスキル、具体的にはプロンプトの基礎など、AI を開発するためではなく、AI を使える技術を重視すべきことが、調査や後述する IT 企業との情報共有会議を通じて明らかになった。そのため基礎学習フェーズでは、AI の基礎的な座学を短時間で実施し、使い方に関しては応用学習フェーズのハッカソンや PBL (プロジェクト型学習) で体得させることや、後述する学習アプリに AI 分野を組み込み補完していくことも検討課題であることを認識できた。

・今年度、本校の国際ビジネス学科の学生を対象とする実証講座を、基礎学習フェーズでは AI 講座が 1 回、応用学習フェーズではハッカソンを 1 回しか実施できなかった。AI 講座は春休みと重なってしまったため参加者数が少なかったことも反省点である。2 年目に向けた

ロードマップの作成にあたり、来年度は実証授業を早期に開始し、アンケートなどで検証を進められるようにスケジュールを調整し、カリキュラムの再設計を進めていくこととした。

### (3)カリキュラムの再構築方針

・実施した調査やIT企業との情報共有会議等で得た産業界のニーズ、システムエンジニアリング岡山と岡山県専修学校各種学校振興会との教育連携協定締結で、今年度、企業とのパイプを強固なものにすることができた。ここから得られることはカリキュラムに反映していかなければならないが、単に詰め込むのではなく、「何を加えるかではなく、何を捨てるか」という観点で、既存のカリキュラムの不要部分を整理し、資格取得やAI等の先進技術を取り入れ、かつ工業分野の学科としての認可基準を満たせるよう再設計していく。

3年制にする選択肢も除外はしないが、本校では、2年で卒業させ、3年次には留学していただき海外でより多くの知見を得ていただくことが最終目標である。その実現までのロードマップは、今年度の取り組みで見えてきた。

参考資料：本校の国際ビジネス学科 現行カリキュラム

分野	科目名	内容	学年	時期	IT	外国語	単位	合計単位
IT	IT基礎	IT/バスポート相当	1	前期	○	○	8	50
	WEB基礎I	HTML、CSS	1	前期	○	○	4	
	WEB基礎II	JavaScript	1	後期	○	○	4	
	WEBデザイン基礎I		1	前期	○	○	2	
	WEBデザイン基礎II		1	後期	○	○	2	
	WEBデザイン応用I		2	前期	○	○	2	
	WEBデザイン応用II		2	後期	○	○	2	
	システム開発入門	Linux	1	後期	○	○	2	
	データベース基礎	MySQL	1	後期	○	○	2	
	PHP基礎		1	後期	○	○	2	
	PHP応用		2	前期	○		4	
	Laravelでアプリ制作		2	後期	○		4	
	Java基礎		2	前期	○		4	
	Java応用	Spring Bootでアプリ制作	2	後期	○		4	
	ネットワークI	HUAWEI HCIA	1	後期	○		2	
ネットワークII	HUAWEI HCIA	2	前期	○		2		
ビジネス	ビジネスマナー		1・2	通年	○	○	4	26
	就職への道		1・2	通年	○	○	4	
	経営		1・2	前期・後期	○	○	2	
	Excel		1・2	前期	○	○	2	
	ブロックチェーン		1・2	通年	○	○	8	
	ビジネス日本語			2	前期	○	2	
	地域文化情報発信			2	後期	○	4	
語学	TOEIC		1・2	通年	○	○	8	24
	英語	日本人学生対象	1・2	通年	○	○	4	
	英語初中級			2	前期	○	2	
	ホテル観光英語		1・2	通年		○	2	
	日本語	留学生対象	1・2	通年	○	○	4	
	日本語コミュニケーション検定対策			2	前期	○	2	
	日本語ライティング			2	前期	○	2	
その他	編入対策	希望者のみ	2	通年	○	○	4	4

## 5.2 ②応用学習フェーズ～ハッカソン、実証講座

### ハッカソンの実施

開催の経緯：

日本電気株式会社（以下、NEC）の経営層との懇談の機会があり、そこで本校の学生および岡山の企業を交え、岡山でハッカソンを主催していただくことを打診し、後日、了承を得ることができた。これを受け、本校では地元企業にも協力を打診し、岡山トヨタ自動車株式会社および大阪に本社を置く IT 企業の株式会社ジェイテック岡山支店から了承を得た。

この交渉過程において、首都圏をはじめ大都市圏の大手、中堅 IT 企業にとって、地方の有力企業との接触、地方にいる学生との交流機会の創出は、さまざまな目的で有意義であると考えていることがわかった。これについては後述する。

開催内容：

#### ・参加者の選考

本校の国際ビジネス学科（IT 実践コース、外国語コースとも）に在学する全校生を対象に、ハッカソンで提案したい岡山県の社会課題を解決するアプリの概要を提案させ、本校の理事および教職員が審査員となり選考を行った。アプリの提案内容だけでなく、発表会でのプレゼン能力についても選考の基準とした。プレゼン能力を重視したのは、どんなに優れたアプリを考えついたとしても、その内容を他者に十分に伝えることができなければ何も生まれないと考えたからである。また自身のアイデアや考えを他者に伝えるという行為は、就職先で常に求められる能力であり、発想力と同程度にプレゼン能力を重視した選考基準とした。さらに本校では留学生が多いため日本語能力も含むプレゼン能力にも注目した。

なお、惜しくも選考にもれた学生は選考された学生のサポート役に回り、アプリのプログラミング、インタビュー、プレゼン資料作成などにあたることとし、選考された学生のみが参加するのではなく、全員参加を意識させ、グループワークを学ばせる形をとった。

#### ・キックオフミーティング

10月7日（月）9：00～18：30に、牛窓テレモーク（岡山県 瀬戸内市 牛窓町牛窓 4448-1）にて、キックオフミーティングを開催した。本校の学生およびNEC、岡山トヨタ自動車、ジェイテックが参加。本ハッカソンの概要説明、参加者全員による自己紹介のあと、岡山トヨタ自動車代表取締役社長の梶谷俊介氏より、今回のハッカソンで作成するアプリのテーマの発表ならびにテーマに関する講演が行われた。テーマは「スポーツ×地域振興」である。本校の学生およびNEC、ジェイテックの社員各1名、計3名が1チームとなり、そのほかの学生はチームごとに分かれ作業をサポートする体制をつくり、作成するアプリの機能概要、作成における課題の整理、ステークホルダーの分析と整理、アプリ作成に必要な情報を収集するためのインタビューの対象者選定や内容設計などについて、さっそくディスカッションを行った。

#### ・グループワーク

キックオフミーティングの翌日、10月8日（火）から10日（木）の3日間は、それぞれが計画したインタビューや本校内でのグループワークにより、アプリの機能や要件定義、UXデザイン、プログラミング、プレゼン資料の作成等をグループごとに実施。11日（金）と15日（火）の2日間はオンラインでのグループワークを行った。キックオフミーティングから1週間あまりという非常に短期間であったため、アプリを完成させるまでには至らなかったが、アプリのデザインや機能、ユーザーターゲットとユーザーメリット、それにより地域課題をどのように解決できる可能性があるかなどを話し合い、プレゼン資料にまで落とし込む作業を、すべてのチームが終えることができた。

・発表会&表彰式

10月16日（水）14：30～16：45、TKP 岡山会議室（岡山県岡山市北区磨屋町1-6）において、発表会&表彰式を開催した。プレゼンを行ったのは以下の4チームである。

- ①「本業チーム」：スポーツナビキッズ
- ②「本業以外チーム」：岡山マラソンサポートアプリ
- ③「障害者チーム」：パラスポーツデータベース
- ④「外国人チーム」：おかスポランティア

本校の学生、NEC、ジェイテックの各1名ずつで構成される各チームが、開発したアプリの概要や機能、特徴、ユーザーメリット、地域への貢献などについて、各10分間のプレゼンを行い、その後、5分間の講評をいただいた。

審査員ならびに講評は以下の3名。主催者であるNEC、地元企業の岡山トヨタ自動車だけでなく、本校が所在する瀬戸内市の市長にも参加いただくことができ、IT人材の育成、地元での定着に自治体としても大きな関心を寄せていることがうかがえた。

瀬戸内市 市長 武久顕也様

岡山トヨタ自動車（株） 代表取締役社長 梶谷俊介様

NEC コーポレートIT・デジタル部門 中田俊彦様

審査の結果ならびに講評は下記の通り。

■外国人チーム：チームワークよかったで賞

3人のチームワーク、スピード感あふれる検討はとても印象的であった。

各メンバーがしっかりと意見を出し合い議論を重ねながら前に進んでいた。

プロダクト案も今後の広がり、可能性を感じられるものになっていて素晴らしかった。

■本業チーム：アイデア良くまとめたで賞

ブレインストーミングで多くのアイデアを出しあい深めていった。

インタビューや有識者コメントを受けて、すぐに次のステップを考えられる姿勢は非常に前向きだった。

出たアイデアを豊かにし、深めていくプロセスを踏みながら最終的に実現性の高いアプリを

3画面に絞り込めたのは素晴らしい成果。

■障害者チーム：よく粘ったで賞（大賞）

岡山県障害者体育センターの地元の卓球チームや、シドニー、アテネ、北京のパラリンピック出場選手、フライングディスクのクラブ責任者へのヒアリングの中で、粘り強く VOC を引き出してプロダクトに反映していた。

未経験の領域や異なる背景を持つ人々の中に飛び込む勇気と頑張りは素晴らしかった。

■本業以外チーム：臨機応変で賞

NEC 岡山支店社員、岡山理科大学の先生からの要望に応えようと懸命に努力しプロダクト案をアップデートしていた。

相反する意見を見事に調和させ、柔軟性のある話し合いができていた。

岡山マラソンに限定している内容だが、運動習慣が恒常化した上級者向けのプラットフォームとしての可能性もあり、とても面白い内容になっている。

今回のハッカソンでは各チームに賞と記念品が贈られた。講評にもある通り、どのアプリも実現性や利用される可能性が高く、短い期間だったにもかかわらず、完成度の高いものばかりであった。さらに、メンバーに選ばれた本校の学生はいずれも、デジタルで地域課題を解決する手法を自ら考え、形にできたことで大きな達成感を持たれたこと、チームメンバーだけでなくサポートメンバーとのチームワークやコミュニケーションの大切さ、意見が違う他者とのグループワークや合意形成の進め方などを学ぶことができた。これらは就職した際に求められる非認知能力であり、プログラミングやそのための要件定義など IT 技術を学べたことと同時に、それらを体得できたことが大きな資産になっていくと思われる。

・企業にとってのハッカソン

首都圏やほかの大都市圏の大手・中堅 IT 企業は全国に支社、支店を持っているが、新規顧客企業やパートナー企業の開拓、既存顧客企業とのエンゲージメントの向上のきっかけを常に探している。また昨今の IT 人材不足、採用難により、地方においても優秀な人材の発掘が急務となっている。今回のハッカソンで協力を仰ぐことができた NEC も同様であろうと推測される。今回のハッカソンはこのような大都市圏の企業ニーズに応えられる 1 つのテストケースとなったのではないかと思われる。今後も同様の手法でほかの IT 企業に展開することを検討していきたい。

ただ一方で、「数日間、社員をハッカソンに参加させることは会社にとっても社員にとっても負担は大きい。継続して実施できるかは、今回の成果を十分に検証する必要がある」(NEC の担当者) との意見もいただいております、本校としてもハッカソンの進め方や、ほかの手法がないか検討、改善の余地があると感じている。

・来年度の展開

ハッカソンの回数、参加者とも拡充を図る。岡山県専修学校各種学校振興会とシステムエンジニアリング岡山との教育協定締結で参加する企業は増やせる見込みが立った。学生側も連携機関の福岡県、鹿児島県、山形県の専修学校の学生やまた情報系学科か否かを問わず岡山県専各振興会の会員校の学生にも参加を促していく。さらに海外の教育機関との連携まで次年度以降は検討している。

<参考資料：障害者チームの発表資料>

Orchestrating a brighter world **NEC**

## 岡山DXハッカソン成果発表

2024年 10月16日

障害者チーム 佐藤(NEC) 崎田(ジェイテック) ソン(ITビジネスカレッジ)

© NEC Corporation 2024 NEC Group Internal Use Only

### 背景

- ◆ 課題1: 障がい者がスポーツにアクセスできていない
  - 障がい者のスポーツ人口に対し、障がい者スポーツ施設は全国的にも少ない
  - 自分の障がいのできるスポーツが何なのか把握できていない
  
- ◆ 課題2: パラスポーツ/障がいについて一般認知度が低い
  - パラスポーツがそもそもマイナーなため、聞いたことの無いようなスポーツが多い
  - 健常者/指導者が障がいによってできること・できないことを正しく理解できていない

2 © NEC Corporation 2024 NEC Group Internal Use Only

Orchestrating a brighter world **NEC**

## サービスビジョン

- ◆ パラスポーツや障害に関連する情報を一元化・理解を向上させ、パラスポーツへの参加機会を増加。施設利用の増加や競技シーン盛り上げを狙う。

### As Is

- ・パラスポーツの認知度が低い
- ・パラスポーツに参加する機会を知らない人が多い
- ・自分の障害に合ったパラスポーツが分からない
- ・パラスポーツ医へのアクセスが病院の紹介による
- ・障害に対する理解が少ない

### To Be

- ・パラスポーツの認知度を上げる
- ・パラスポーツの参加機会を提供
- ・自分の障害のできるスポーツを理解
- ・パラスポーツ医へのアクセスが容易に
- ・障害のできる事/できない事の一般理解

## ペルソナ

- ◆ 名前: 田中さん(35)
- ◆ 女性
- ◆ 背景
  - 息子(10)は足に先天性の麻痺障害があり、特別支援学校に入学。2024年、東京パラリンピックを観戦したことで息子がスポーツに興味を持つ。特に車いすテニスに興味があるが、息子の障害のレベルで実施できるか判断ができない。
  - 岡山県津山市の郊外に住んでおり、最寄りの病院ではスポーツに詳しい先生がいないため、医学的な観点からの知見を得られない。
  - スポーツ施設は近くに存在するが、息子の障害で受け入れられるか・息子への指導が負担にならないか不安があり、問い合わせを迷っている。

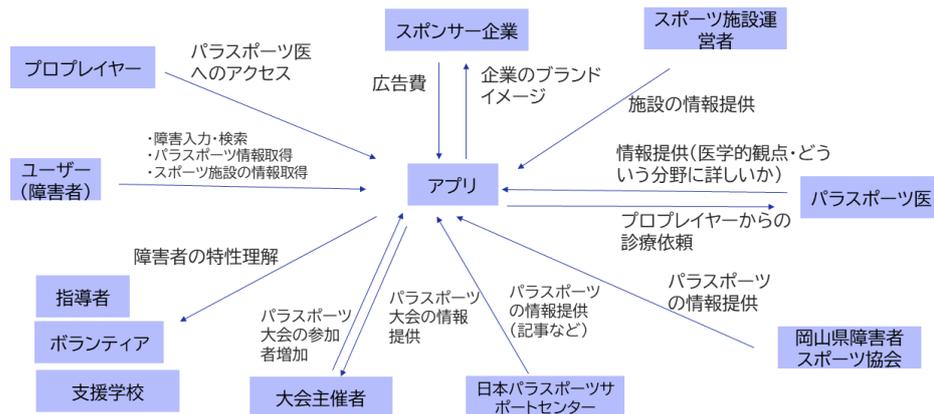
## 提供機能

- ◆ 自分の障害のできるスポーツを提案するサービス。自身の障害を入力し、パラスポーツ医AIがスポーツを提案する。有料でパラスポーツ医へのコンタクトも可能。
- ◆ スポーツクラブ・教室をデータベース化。
- ◆ スポーツの一覧とそのルールをデータベース化。耳や目の障害者でも使える、音声や動画の字幕機能。
- ◆ 障害者への指導(できる事・できない事)を可視化し、ボランティアや指導者がアクセス可能。

## ステークホルダー

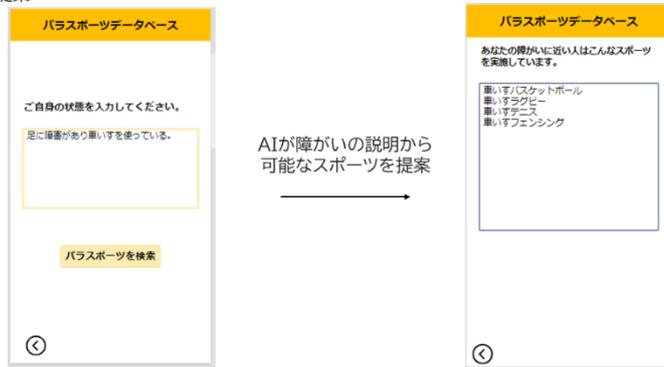
ユーザー	役割	期待されるサポート	利点
ユーザー(障害者)	パラスポーツへの参画	スポーツへの参画による競技人口の増加	自身の障害に合ったスポーツを知ることができる
プロプレイヤー	パラスポーツへの参画 競技シーンの盛り上げ 一部財政的支援	競技シーンの盛り上げ 有料会員費の提供	パラスポーツ医へのアクセスが容易になる
ボランティア	障害者のスポーツ実施のサポート	イベントやスポーツ実施への協力	障害者の特性を理解し、サポートすることができる
指導者・支援学校	パラスポーツプレイヤーの育成 サービスの普及	高品質な指導によるプレイヤーの技能向上 サービスの紹介	障害者の特性を理解し、指導の質を向上させられる
岡山県障害者スポーツ協会 日本パラスポーツサポートセンター	大会主催 スポーツ振興	パラスポーツの情報提供	パラスポーツの競技人口増加
パラスポーツ医	パラスポーツと障害の情報提供 プロプレイヤーの診療	パラスポーツと障害の情報提供 患者への診療機会の提供	プロプレイヤーの診療が可能
スポーツクラブ施設運営者	参加機会の提供	スポーツクラブの情報提供	施設の認知度向上
スポンサー	財政的支援、ブランドプロモーション	財政的支援	企業のイメージアップ

## サービス提供相関図



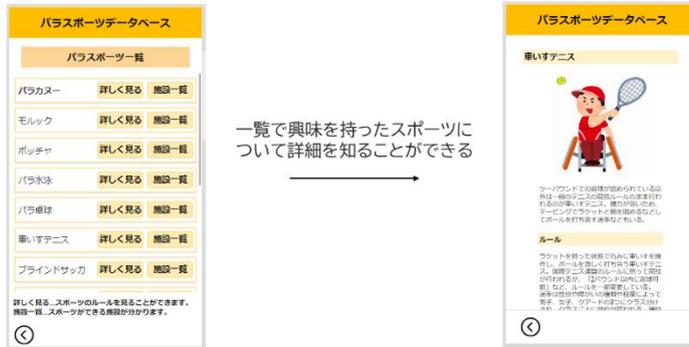
## 画面イメージ

### スポーツ提案



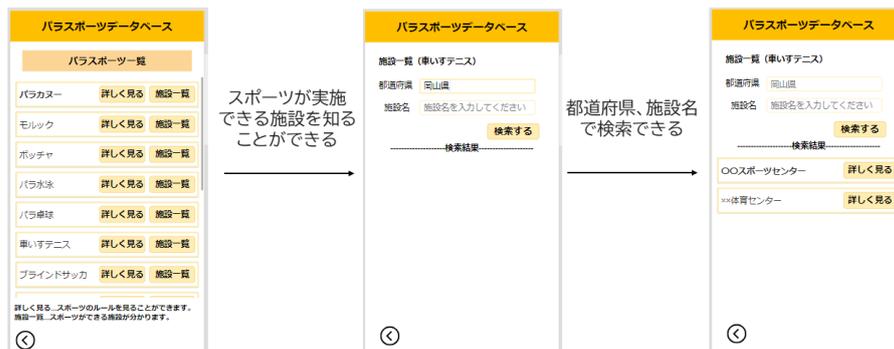
## 画面イメージ

### スポーツ一覧/詳細



## 画面イメージ

### 施設一覧



## 画面イメージ

### 施設一覧/詳細



## 画面イメージ

### パラスポーツ配信



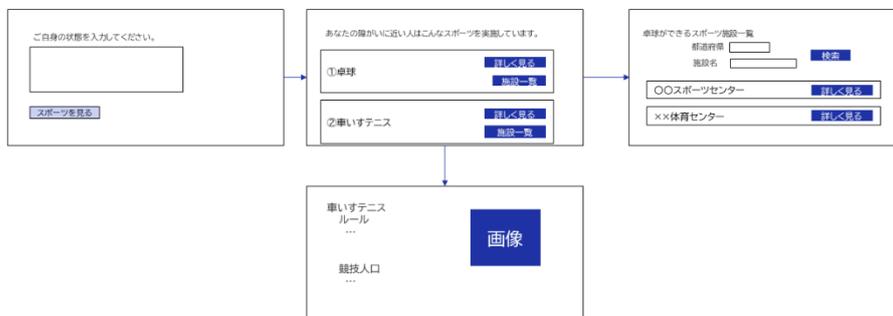
## パラスポーツデータベース

自分の障害のできるスポーツを提案するサービス。自身の障害を入力し、パラスポーツ医AIがスポーツを提案する。有料でパラスポーツ医へのコンタクトも可能。  
 地域や性格などからスポーツクラブ・教室を探索。  
 スポーツの一覧とそのルールをデータベース化。耳や目の障害者でも使える、音声や動画の字幕機能。  
 障害者への指導(できること・できないこと)を可視化し、ボランティアや指導者がアクセス可能。

<p><b>VP</b> 価値提供</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・障害者のスポーツ参加機会増加 自身(子供)に適したスポーツの理解、スポーツクラブ・教室への応募の効率化</li> <li>・障害者スポーツ施設の利用向上</li> <li>・プロパラスポーツ選手の医療面サポート</li> <li>・パラスポーツへの認知/理解向上</li> </ul>	<p><b>CR:顧客との関係</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パラスポーツの最新情報の提供(新しくできたパラスポーツの情報など)</li> <li>・興味のあるスポーツクラブを探して応募できる、応募フォーム機能</li> <li>・イベントの定期的なお知らせ(大会の日程など)</li> </ul>	<p><b>CS:ターゲット顧客</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パラスポーツには興味があるけれどできるスポーツが分からない人</li> <li>・クラブに参加したいが、体験できる場が分からない人</li> <li>・障害を持つ子供の親</li> <li>・自分に合ったパラスポーツ医にかかりたいプロプレイヤー</li> </ul>
<p><b>CH:販売チャネル</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・SNS</li> <li>・スポーツクラブ・教室や学校との連携</li> </ul>		

## 画面イメージ

### スポーツ提案



## 実証講座

2025年2月8日、本校において、本校の国際ビジネス学科の在生をを対象に AI に関する実証講座を実施した。内容は下記の通り。

- 1、自己紹介
- 2、本日の講義の目的について
- 3、ChatGPT を含む生成 AI とはなにか
- 4、なぜ生成 AI が必要なのか
- 5、ChatGPT の基本活用シーン
- 6、キャリアでの活用シーン
- 7、今後の情報収集・学習の方法

参加全員が生成 AI を個人的に使った経験がある学生だったが、AI から出てきた文章をそのままコピペして提出してしまうなど、使用にあたっての注意事項などは理解しておらず、そこが懸念点であった。このセミナーでは、情報収集、プレゼン資料作成等での使い方、キャリアアップやスキルアップでどのように活用できるかなどの講義を行った。

活用プロンプト一覧を共有したが、実際に AI にコードを書かせる場面では、指示を出せばコーディングさせ、落とし込んでいくことはできるが、例えば「バグがある→AI が直してくれる→貼り付け」までしかできず、応用はできない。コーディングの知識は必要で、知識を持った上で AI を使えば応用範囲はかなり広がっていくことを学ばせた。ChatGPT だけでなく、Gen spark も紹介した。

キャリアアップでの使用例としては、就職に向けての企業の検索方法等を講義。

最後に、AI は人間の代わりではなく能力を高めてくれるパートナーになってくれるもの。一方で、リスクもきちんと理解すること。誤情報を提示することもあり、また著作権や個人情報取り扱いなどの、重要事項の最終確認は必ず人がやらなければならないことを講義した。

開催が春休み中となってしまったため、参加人数は3名と少なく、そのためアンケートも取れなかったことは、今後の課題である。一方で、参加者の満足度は高かったと思われる。その理由として、これまでは「使ったことがある」程度だった生成 AI で、より精度を上げた自分が求める情報を得られるようになる術を学べたからである。今日、学んだことは、まず個人的な用途で試してみると思われるが、そうやって試してくれば、この実証講座は成功と考えたい。

\*\*\*\*\*

## 6.学習アプリ開発

\*\*\*\*\*

高校生や本校の在学生向けに、IT への興味を喚起させることを目的に、IT 関連用語が学べるスマホ向け学習アプリを開発した。今年度は「IT 基礎概念」「セキュリティの基礎」「クラウドの基礎」「HTML/CSS の基礎」「JavaScript と DOM 操作」「UX/UI デザイン基礎」「Linux」「サーバー管理」の 8 つの分野から、4 者択一形式で計 300 問の設問を作成した。ログイン後、分野を選ぶと質問と 4 つの選択肢が表示され、1 つを選び、タップすると正解が表示される。

回答者自身の回答履歴や得点履歴が残せるため、二度、三度と試すうちに得点上がり、学習意欲も向上させることができる。また回答者自身の得意、不得意の分野もわかる。ゲーム感覚で満点を目指すうちに、IT 用語が理解できるよう設計した。

<画面>

IT Learning

fukahori@setouchicollege.com

.....

Login

[アカウントを持っていない方? サインアップ](#)

文部科学省  
令和 6 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」  
工業分野の設置を目的とした IT 教育強化事業

「IT Learning」は IT/パスポート・基本情報処理技術者試験の勉強にも使えます。

Jislearnapp/Student x +

rikeiapp.setouchicollege.com

IT Learning

Let's IT Learning!



-  **Basic Concepts of IT**  
IT基礎概念
-  **Basics of Security**  
セキュリティ基礎
-  **Basics of Cloud**  
クラウド基礎
-  **Basics of HTML/CSS**  
HTML/CSSの基礎と応用
-  **JavaScript and DOM Manipulation**  
JavaScriptとDOM操作
-  **Basics of UX/UI Design**  
UX/UIデザイン基礎

Jislearnapp/ContentsQuestio x +

rikeiapp.setouchicollege.com/contents-questions/index/10/28

IT Learning

問題 ①

次のHTMLコードは何を作成しますか？

```
<form action="/submit" method="post">
  <input type="text" name="username" placeholder="ユーザー名">
  <button type="submit">送信</button>
</form>
```

- ① ファイルのアップロードフォーム
- ② ユーザー名を入力して送信するフォーム
- ③ パスワード変更用のフォーム
- ④ 検索フォーム

中断 回答

Jislearnapp/ContentsQuestio... x +

rikiapp.setouchicollege.com/contents-questions/index/1/1/0

IT Learning

問題 ②

ハードウェアとソフトウェアの役割について正しいものはどれですか？

- ① ハードウェアはデータの処理を行い、ソフトウェアはデータを保存する
- ② ハードウェアはプログラムを実行するための物理的な基盤を提供し、ソフトウェアは命令を提供する
- ③ ハードウェアとソフトウェアは常に同じ役割を果たす
- ④ ハードウェアは通信を管理し、ソフトウェアはデータの入力と出力を行う

解説：  
ハードウェアは物理的な基盤として動作し、ソフトウェアはその上で動作する命令を提供します。たとえば、CPU（ハードウェア）は命令を処理し、OSやアプリケーション（ソフトウェア）はその命令を提供して動作させます。

**正解** ✓

正解： ②

解説：  
ハードウェアは物理的な基盤として動作し、ソフトウェアはその上で動作する命令を提供します。たとえば、CPU（ハードウェア）は命令を処理し、OSやアプリケーション（ソフトウェア）はその命令を提供して動作させます。

次へ

かくしゅろ

IT学習アプリ Free!

IT Learning

スキマ時間に、ITの知識を身につけよう！

アカウント登録はこちらから

自分のメールアドレス、パスワード入力してアカウントを作成してください。

文庫科学館  
令和6年度「地方やデジタル分野における専修学校系転換専修学校等」

次年度以降は、管理者用画面を組み込み、学校ごとに学生や生徒の進捗状況などを管理者が見られるようにする予定。この学習アプリを連携機関の高校をはじめ県内の高校に周知し、在学する高校生に使ってもらえるようにしていく。そのためのチラシも作成した。また設問数、分野も随時、増やしていき、高校生がどの分野を理解し、どの分野が苦手と感じているのか、実際の使用データをもとに分析し、さらなる高校生へのプロモーション施策やカリキュラム開発などにも活かしていく。

\*\*\*\*\*

## 7. IT 企業との情報共有会議

\*\*\*\*\*

教育内容を卒業生の就職先企業の実務により適用させるため、また新学科設立の際の卒業生の就職先拡充等のため、本事業において IT 企業との連携を強化していく。今年度は下記の企業と個別に情報共有会議を実施した。

### ■みらい株式会社との情報共有会議

実施日：2025 年 12 月 5 日 Zoom によるオンライン形式

参加者：みらい株式会社 太田裕子氏、本校 IT 担当教員（兼 IT 企業ディレクター）

主な内容

ミライ社は自治体から DX 推進に関わるシステム開発業務（kintone のカスタマイズ等）を受託している。この会議では、自治体における DX 化の現状と今後求められる開発者像について意見交換を行った。少子高齢化や予算縮小への対応として、ローコード、ノーコード開発によるシステム内製化が進む一方、利便性向上にはカスタマイズ対応が重要とのこと。こうした同社の課題を踏まえ、当校では内製化支援と高度な開発に対応できる技術者育成を目指し、新学科のカリキュラムへの反映を進めていくことを検討する。

上記の IT 企業との会議では、新学科におけるカリキュラムについて、非常に有用な情報を得ることができた。これらの情報をもとに、カリキュラムを実務に即した内容へと再設計していく。特に、本校の IT 担当教員は IT 企業のディレクターを兼任しており、その経験も直接授業に反映する形で、現在でも学生の実践力向上を図っている。今後も定期的に IT 企業と意見交換を行い、教育内容の最適化を継続していく。

\*\*\*\*\*

## 8.「注文式教育」モデルの構築・実施

\*\*\*\*\*

岡山県下の IT 関連企業の団体である一般社団法人システムエンジニアリング岡山（以下、SEO）と本校も会員校となっている岡山県専修学校各種学校振興会は、2025 年 2 月 5 日に、両備ホールディングス（岡山市）の会議室にて人材育成協定に調印した。この協定は、情報通信技術を活用し、地域課題の解決を図り岡山県の未来を担う人材を育成することを目的として両者で結ばれたものである。SEO は連携機関として本事業に参画いただいております、委員会で助言、提案等をいただいていたが、本協定調印に伴い、今後、本校は県下の IT 関連企業との交流を深め、SEO 会員企業と注文式教育モデルの構築、実施に関する具体的な検討を開始するための基盤を有することができたことが、大きな収穫である。来年度より本格的な協議を始めていく。

今回の協定により、情報技術の急速な進展に対応し、企業が求めるスキルを岡山県専修学校各種学校振興会にフィードバックする体制を整えることができた。このフィードバックをもとに、岡山県専各振興会の会員校である本校でも、実践的なカリキュラムを開発し、企業で即戦力として活躍できる人材の育成が可能となる。

また、具体的な取り組みとしてハッカソンを計画している。ハッカソンでは、学生をメンバーとするチームのリーダーを企業の社員が務め、取り組む課題の決定からアイデアの共有までを学生とともに進めていく。このプロセスを通じて企業と学生の相互交流が促進され、参加する学生は実践的なスキルを習得できる。一方、企業側は就職後の仕事の進め方や社内風土を学生に伝えることができるため、必要な人材の確保にも繋がると期待している。今年度は前述の通り、NEC、ジェイテックと本校の学生が参加し、ハッカソンを実施しており、今年度の開催ノウハウを活かし、次年度以降も開催を継続していく。



参考までに、協定調印時における SEO 会長の松田久氏のコメントを添える。

「この協定は、情報サービス産業界が求める即戦力となる人材を育成するための重要なステップです。専門学校と連携することで、学生たちに現場のニーズを反映した実践的な教育を提供できると確信しています。私たちの業界は、日々進化し続けるテクノロジーや市場の変化に対応しなければなりません。そのためには、新しい知識やスキルを持った人材が不可欠です。この協定を通じて、次世代のリーダーとなる人材を育成し、業界全体の発展に寄与したいと考えています。

また、この協定が私たちの業界と教育機関との連携を一層強化し、地域社会全体の発展にも繋がることを期待しております。専門学校の皆様、そして学生の皆様と共に、明るい未来を築いていきたいと思っております。」

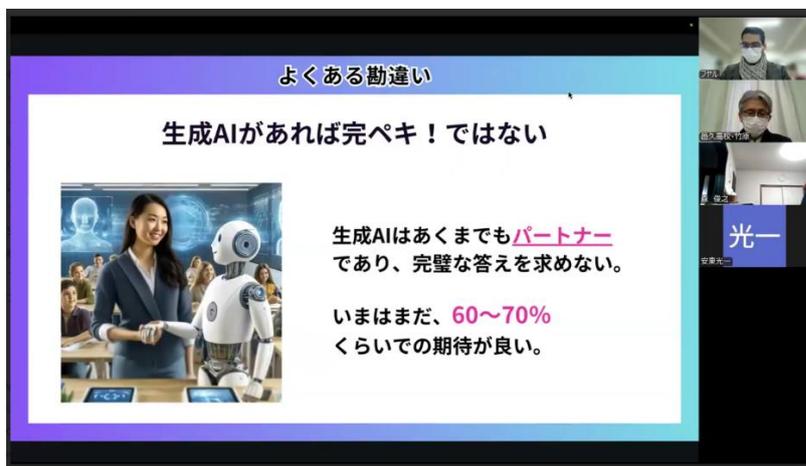
\*\*\*\*\*

## 9.教員の質向上

\*\*\*\*\*

本校の教職員には、AI を使ったことがない、または実用的な使い方がわからない教職員が多く、それが起因して AI ツールの活用に対する漠然とした抵抗感を持っていることが、本事業を遂行する上での課題である。そこで、株式会社サムズキャピタルの協力をいただき、同社が持っている AI 活用講座プログラムを教職員に受講させ、教職員の質の向上を図った。講座は「ChatGPT の基礎」をテーマに、2025 年 1 月 10 日にオンラインで 1 時間、実施した。日本 IT ビジネスカレッジと県立邑久高校の教員、計 17 名が参加した。内容は下記である。ワークショップでは、AI を動かすためのプロンプトを参加者自身に作成させ、どのように業務に応用するかを実際に体験してもらった。

- ①講師の自己紹介
- ②本日の講義の目的について
- ③ChatGPT を含む生成 AI とは何か？
- ④なぜ生成 AI が必要なのか？
- ⑤教育現場での生成 AI の活用方法とは
- ⑥ワークショップ
- ⑦今後の情報収集・学習の方法



講義後のアンケートでは、大変満足が 52.9%、満足が 47.1%で、参加者全員が「満足」という非常に高い評価を得た。また、「ChatGPT の基本的な使い方を理解できたか」という問いには 1 名を除く 94.1%が理解できたと回答、「この講座で学んだことは、今後の授業準備、教案作成、カリキュラム作成等に活用できそうか」との問いにも 94.1%が活用できそうと回答しており、AI ツールに対する抵抗感を払拭できただけでなく、前向きに AI を活用して

いきたいという意欲も醸成できたと思われる。ここで学んだことを教職員がかかえる業務に活用し、校内から DX を推進していく第一歩になった。なお、今回の研修は録画しており、連携機関の九州テクノカレッジ、V.カレッジ、赤塚学園へも共有しており、各校での効果も期待している。

今回、この講座を連携機関でもある県立邑久高校の教員にも受講いただいたが、驚異的な評価をいただいている。この講座の受講を契機に、県内のほかの高校へのアプローチにも活用できることが実証されたと感じている。来年度は、IT 関連以外の企業や自治体職員にも参加を呼びかけ、「AI の利活用」をキーワードに、本事業への支援ネットワークを作っていけるのではないかと考えている。AI をキーワードにできる時期はそれほど長くはないかもしれない。だが、旬の技術の利活用方法を講座形式にして参加いただき、ネットワークを構築するという手法は、そのときどきのキーワードを適切に選べば、使える手法であり、教育機関ならではの取り組みと考えている。

\*\*\*\*\*

## 10.自治体を含めた情報共有会議

\*\*\*\*\*

本校が所在する瀬戸内市ならびに倉敷市を訪問し、本事業での取り組みについて情報共有を行った。

### ■倉敷市および倉敷商工会議所

訪問先：倉敷市文化産業局商工労務部 労働雇用政策課 主幹 久松様 課長代理 千代延様 難波様

訪問日：2024年11月13日（水）

主な内容：

本校からは、ハッカソンをはじめとする本事業の進捗等、瀬戸内市と同様に説明し、就職説明会の開催を希望していることを伝えた。

倉敷市からは、市ではIT、非ITに関係なく企業リストを活用し、市からのご案内や、アンケート等を郵送している。パソコンを持っていない企業もあり、利用している企業リストにはメールアドレスがない企業もある。そのためのご案内やアンケートは郵送しており、郵送にかかるコスト（送料・郵便用封筒等）が課題になっている。

就職説明会は毎年、実施しており、企業と直接つながる機会を提供している。今年度は終了したが、来年度も開催予定なので、ぜひ参加していただきたいとのこと。

### ■瀬戸内市

訪問先：総合政策部企画振興課 課長補佐 仁科様、DX戦略室 DX戦略監 太田様、DX戦略室長 額田様

訪問日：2025年1月15日（水）

主な内容：

本校からは、ハッカソンをはじめとする本事業の進捗と瀬戸内市内での就職と定住を目指した取り組みであること、この取り組みはIT企業のみを対象としたものではなく、非IT企業においてはDX人材として活躍できる人材の育成を想定していることなどを説明した。また本校が、瀬戸内市内でのITスキルを活かせる求人状況に関心があること、瀬戸内市単独での就職説明会の開催を希望していることを伝えた。

これに対し、瀬戸内市からは、市内の中小企業は総じてまだまだITへの関心が高くはないため、ITへの関心を高める基礎からのステップが必要と感じていること。現在は岡山県主催の説明会に瀬戸内市も参加する形が中心であり、瀬戸内市で単独開催する場合には、そのメリットを明確化する必要性があるとの状況を共有していただいた。

また、今後は他の課とも情報を共有し、検討を進めていくことで合意した。

## ■吉備中央町

参加者：岡山県議会議員 増川様、日本 IT ビジネスカレッジ 田中理事長

実施日：2025 年 1 月 31 日（金） オンライン形式で実施

主な内容：

2025 年 3 月に予定している吉備中央町 町長との面談に向けて、事前打ち合わせを実施した。この打ち合わせでは、本事業の推進における地域との連携強化を目的に、面談時の議題や具体的な協力内容について協議した。

主な打ち合わせ内容

### 1. 廃校活用と理系教育の拠点化

- 町内の廃校を活用した IT 教育の実施可能性
- 高校生や社会人向けのプログラミング・デジタル教育の展開方法

### 2. 地域と連携した IT 教育の推進

- 吉備中央町の高校生向けに、理系への関心を高める施策の検討

今回の事前打ち合わせを踏まえ、3 月の吉備中央町訪問では、より具体的な提案や協議を行い、本事業の一環として地域に根付いた教育プログラムの構築を目指していく。

3 市町とも基本的には本事業における取り組みや本校の活動に関して興味を示していただき、協力していくことで合意できた。次年度以降も市が開催する就職説明会などの機会を逃さず活用し、本事業を周知していく。

両市も含めて、自治体にも業務上の課題は山積している。企業リストでメールアドレスが整備されていないなど、IT で解決すべき根本的な課題も残っていることもわかった。今後は、自治体業務の課題解決のために、生成 AI が使える事例などを共有し、自治体職員向けの生成 AI 講座などを実施することも検討したい。自治体との連携をより深める上で効果が高いのではないかと推察しており、次年度に検討していきたい。

\*\*\*\*\*

## 11.高校生向け AI セミナー

\*\*\*\*\*

高校生の IT 分野への興味、関心を喚起することを目的に、連携機関である岡山県立邑久高校の 1 年生を対象に、2025 年 2 月 19 日、生成 AI の使い方をテーマにセミナーを実施した。放課後の 15:05～15:50 の 45 分間の開催で、希望者のみの参加としたが、1 年生の 119 名が参加し、非常に盛況であった。

119 名が 1 組から 4 組までに分かれ、1 組のみ講師がリアルに教え、そのほかの教室にはライブ配信するという形式を取った。なお、講師はサムズキャピタルが担当した。

### ■プログラム

タイトル:「生成 AI を活用した課題解決入門 ～意中のあの人にアプローチしてみよう!～」

- 1.あいさつ・アイスブレイク 簡単な自己紹介と本日のセミナーのねらい
- 2.生成 AI の特徴・注意点
- 3.ワークショップ: 課題解決プロセスを学ぶ

「意中の人にアプローチしたい」というテーマで、まず個々人に「LINE を交換したい」「もっと仲良くなりたい」「食事に誘いたい」など、“どのレベルのアプローチを目標にしたいか”を考えさせた後、講師が生成 AI を使ったアイデア収集デモを実演。ChatGPT に「気になるクラスメイトともっと仲良くなる方法を教えて」と投げかける例を見せた。

これで得た情報と自分の状況を照らし合わせて、“どんなアプローチがうまくいきそうか”仮説を立て、具体的なアイデアを検討させた。

実際のアクションとして「来週のテスト勉強を一緒にやろうと誘う→次に LINE 交換を提案する」など、計画を立案させる。

### 4.まとめ

生成 AI はアイデアの引き出しを増やす強力なツールだが、正確性や利用時のリスクに注意する必要があること、

課題解決のプロセス(定義 → 目標設定 → 自己分析 → リサーチ → 仮説 → 実行 → 分析 → 改善)をきちんと踏むと、アプローチの仕方も考えやすくなること、

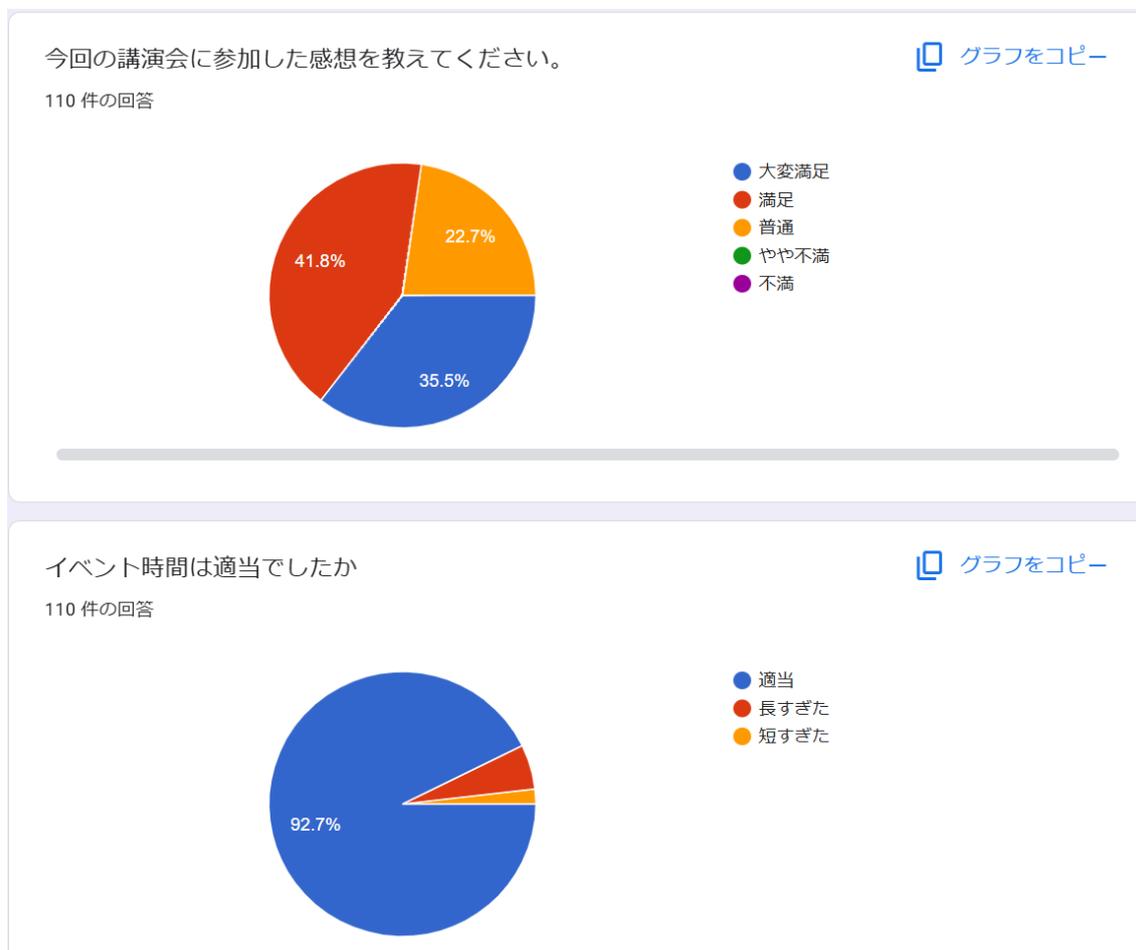
勉強法、部活の練習方法、友人関係など、身近なことから試してみること、

生成 AI は「困ったときのヒント探し」「アイデア整理」に活用できることなどをまとめとした。

## ■実施後アンケート

参加 119 名のうち、110 名がアンケートに回答した。

参加した感想では、「大変満足」、「満足」が合わせて 77.3%、セミナーの実施時間については 92.7%が「適当であった」と回答しており、評価は高い。



「生成 AI (ChatGPT 等) について理解できたか」との問いには、87.3%が「非常に理解できた」、「理解できた」と回答、「この講演会で学んだことを、今後の勉強やさまざまな活動等に生成 AI が活用できそうか」との問いでも、「非常にそう思う」、「そう思う」が 90.0%と回答しており、今後につながるという点で評価が高く、IT 分野の中で少なくとも生成 AI への興味、関心は喚起できた結果といえる。

■同校の校長先生、教務主任の先生からは、「生徒だけでなく、教師も活用術がみえて、日ごろの授業にも取り入れていける可能性がみえたのではないか。一方で、読書感想文など本を読まずにすべてを生成 AI に書かせて提出。などがいいような対策をどのようにしていくか検討も必要だ。生成 AI は使い方に注意も必要だが、いいパートナーとなれるようになってくれると嬉しい」とのコメントもいただいた。



高校生がセミナーの時間中、興味を失わず、集中できるよう、時間を1時限程度とし、テーマも入念に選定、準備してきたが、わずか45分の間で、講演を聞き、実演を見せ、ワークをやらせることができるのか、消化不良にならないか、など、実施前は懸念していた。だが、実際にセミナーをやってみると、まだ高校1年生にもかかわらず、PCも使いながら、分刻みのワークをきちんとなせることがわかった。おそらく生成 AI を、少なくとも生活の中で使いこなしていくことも、彼ら彼女らにはたやすいであろうと想像できる。これは、「生成 AI ネイティブ」世代が、いま生まれつつあるともいえる。今後、カリキュラムを策定していく上で、大きなヒントにもなった。

\*\*\*\*\*

## 12.インド、インドネシアの教育機関との交渉

\*\*\*\*\*

今年度は、インドの教育機関との交渉を進めるため、現地の教育機関の事情に詳しいシルバーピーク社の Vinay 氏を、2025 年 2 月 6 日に開催した第 2 回実証講座分科会にお招き、インドの教育機関の現状をお聞きし、本校からは本事業での取り組みと今後の展開について説明した。

分科会に参加した Vinay 氏からは、

「十分、協力は可能だ。編入や留学に興味をもっているカジランガ大学、パール大学と連携できるのではないかと考えている。インドでは IT 関連の学生との交換留学や編入は可能性が高い。今後、ぜひ協力していきたい。」

とお話しいただいた。

Silver Peak Global Pvt,Ltd（シルバーピーク社）について

同社はインドの国際的人材紹介会社。現在 40 の IT 関連学部・学科を持つ大学と提携しており、IT 関連は 180 キャンパスある。同社は人材の送り出しおよび受け入れを行っており、日本でも長崎国際大学をはじめインド人留学生の送り出し実績がある。

現在、日本への送り出し支援だけでなく、日本人のインド留学も支援する計画を進めている。単なる人材紹介会社ではなく、インドの大学との協力を基盤とした教育機関同士のネットワークを構築する点が特徴。

本校との関係性と今後の可能性

- 本事業において、インドの大学との連携強化を図る上で、シルバーピーク社が重要なパートナー候補である。
- IT 専門の日本人学生のインド留学を推進する仕組みを構築し、新学科設立と同時に、海外教育機関への編入（留学）が可能な状態にし、それを新学科の強みとしていきたい。
- 具体的な連携内容（交換留学プログラム、共同カリキュラム開発、ハッカソンの共同開催、インターンシップ受け入れ等）を整理し、次年度以降も今後の協議を進めていく。

なお、今年度はインドとインドネシアの教育機関との交渉を計画していたが、インドのみとなった。次年度以降は、この 2 カ国に限定せず、相手国の範囲を広げ、交渉、提携を模索していく予定。

\*\*\*\*\*

### 13. Web サイトおよび SNS 開設

\*\*\*\*\*

#### ・ Web サイト

本事業での取り組みを高校生に周知することを目的に、2024年12月13日に開設した。『デジタルで描くあなたの未来へ ようこそ!』というタイトルとともに、高校生が親しみやすいよう、全体にアニメ風のビジュアルを使用したデザインとした。

主なコンテンツは、「事業概要」「カリキュラム」「企業連携」の3つで、「事業概要」では本事業における取り組む内容と3年間の展開予定や、STEM教育の重要性などを掲載している。「カリキュラム」では、新学科のカリキュラムは作成中のため、新学科に入学したらどのようなキャリアパスを描けるのかをイメージしていただくため、システムエンジニア、データサイエンティスト、AIエンジニアなどIT業界における専門職の仕事を紹介している。「企業連携」では、2024年10月に開催したハッカソンの概要と取材を受けた新聞社の記事などを掲載している。いずれもIT業界の魅力、仕事の詳細と社会における必要性などを、高校生にもわかりやすく語りかけるような文章で伝えることに注力した。

今後は「地域展開」についても掲載していく予定で、コンテンツの追加、更新を行っていく。

(Web サイト URL : <https://rikei.setouchicollege.com/index.php> )





## 専門分野の選択肢とキャリアパス

＼ IT業界の多彩なキャリアパス：未来を切り開く職業ガイド /

IT業界には、様々な道路を辿るために多くの魅力的なキャリアがあります。例えば、システムやアプリを開発するプログラマーやエンジニア、ネットワークやセキュリティを守る専門職、データから未来を予測するデータサイエンティストなど、幅広い分野が待っています。これらの職業は、日々進化する技術を活用して、社会に貢献できる非常にやりがいのある仕事です。まだ迷っている方も、IT業界で未来を切り開く一歩を踏み出してみませんか？

### プログラマーってどんな仕事？

プログラマーは、システムやアプリの制作を実現するためのコードを書く職業です。あなたが作成するプログラムが、ゲームやスマホアプリ、ウェブサイトの背後で動いています。問題解決力や論理的思考を活かして、自分のアイデアを形にすることが出来るやりがいのある仕事です。

### システムエンジニア (SE) ってどんな仕事？

システムエンジニアは、会社のクライアントの要望に応じて、システムやアプリケーションを設計し、作り上げる仕事です。あなたの設計したシステムが、会社の効率を大きく向上させたり、便利なアプリが人々の日常を支えることも、技術力とチームワークを活かして、未来を形にする職業です。

### ネットワークエンジニアってどんな仕事？

ネットワークエンジニアは、コンピュータネットワークの設計、構築、運用を担当する職業です。企業のデータがスムーズにやり取りされるように、ネットワークの安全性や効率性を確保します。問題が発生した際には迅速に対応し、インフラを守る重要な役割を果たします。あなたの仕事は、情報社会を支える基盤となるのです！



## ・SNS の開設

高校生への周知を目的に、Instagram に本事業用のアカウントを開設し、2024 年 12 月 13 日より投稿を開始した。「世界の IT 企業 売上ランキング」や「日本の IT 企業 年収ランキング」を投稿している。売上や年収といったわかりやすいテーマから、まずは IT の世界への扉を開いてもらい、世界や日本の IT 業界にはどんな企業があるのかを知ってもらおうという狙いである。また、本校の国際ビジネス学科の卒業生で、IT 企業に就職した先輩らのインタビューも投稿している。現在の業務内容、やりがいや苦労したところ、本校で学んだことがどう役立っているか、本校在学中に注力したことともっとやってあげよかったですと思うこと、これから IT 業界に就職しようとする高校生、学生へのメッセージなどを投稿し、売上や年収から興味を持った高校生が、実際にいま IT 企業で働く先輩の声をすることで、より興味、関心を高められる設計にしている。特に先輩方は高校生にとってロールモデルになる存在で、進学先、就職先を決める際の大きな判断材料になる。新学科設立の際は 2 年後に卒業するまで社会に出る先輩がいないためロールモデルを示せないが、IT 業界の先輩として、現・国際ビジネス学科の卒業生のインタビューを掲載することにしている。高校生に自身の将来像を具体的にイメージしていただく効果があると考えている。そのほかには、前述のハッカソンの様子も投稿しているほか、本校のイベント情報なども投稿している。連携機関である岡山県立邑久高校に、在校生にこのアカウントを見ていただけるよう依頼しているが、今後は県内のほかの高校へも打診し、どのような投稿が高校生に響くのかを検証しつつ、投稿するコンテンツを検討していきたい。このアカウントを、「理系に興味がある高校生のコミュニティ」にしていく予定である。

(Instagram :

[https://www.instagram.com/it\\_businesscollege.jp/?igsh=NHRtaHF6ZzZuMW1s#](https://www.instagram.com/it_businesscollege.jp/?igsh=NHRtaHF6ZzZuMW1s#) )



1

# Apple

**[時価総額 (2024年5月現在): 3.2兆米ドル]**

その象徴的なフルーツのロゴによって認識される有名なブランドは、情報技術の領域でその支配的な地位を維持します。人気のある iPhone、iPad、Mac コンピュータに加えて、Apple はソフトウェアで構成される包括的なエコシステムを誇っています。

#企業対抗スイング  
#SEC  
#企業対抗スイング投資家  
#投資家  
#株式投資  
#Apple #Microsoft #Google #Amazon #Meta  
投資家

Instagram post by @businesscollege.jp, 21 likes

# 卒業生のいま

卒業生のいま

#企業対抗スイング  
#SEC  
#企業対抗スイング投資家  
#投資家  
#株式投資  
投資家

Instagram post by @businesscollege.jp, 12 likes

\*\*\*\*\*

## 14.動画制作

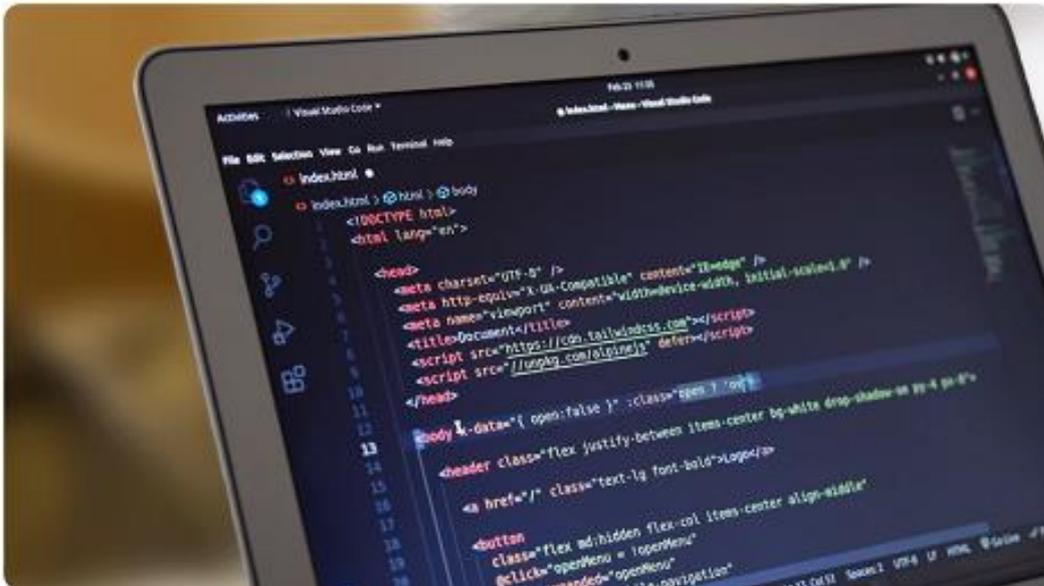
\*\*\*\*\*

高校生、専門学校生および企業や団体向けに本事業の取り組みを周知する目的で、3本の動画を制作した。いずれも、YouTubeで公開している。

### ・高校生向け

高校生にIT等理系分野に興味や関心を持たせることと、地元で働くことを意識してもらう内容としている。連携機関である岡山県立邑久高校の演劇部に所属する現役の高校生に出演していただいた。女子高校生に出演していただいたのは、「リケジョ」を意識したものである。これまで理系分野は男性が多かったが、今後、理系分野を目指す高校生を増やしていくには、女子生徒の開拓は欠かせない。男女の関係なく訴求していく。





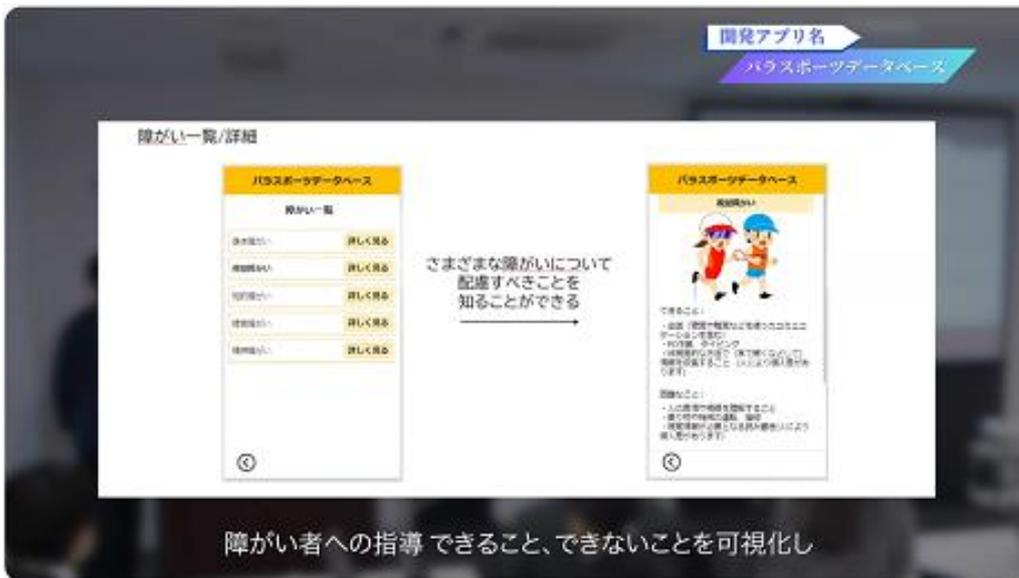
(YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=XTVqrvKOssM> )

#### ・ハッカソン動画

2024年10月に開催したハッカソンの模様を収めた動画を作成した。



岡山DXハッカソンは、  
学生・社会人が一体となって、  
地域課題をテーマにデジタル技術を  
活用してアプリケーションの  
開発を行うイベントです。  
今回のテーマは  
「スポーツによる地域振興」です。  
日本ITビジネスカレッジの学生、  
NECとJ\_TECHの社会人の合計12名の  
皆さんが4グループに  
分かれてアプリケーション  
開発に挑みました。

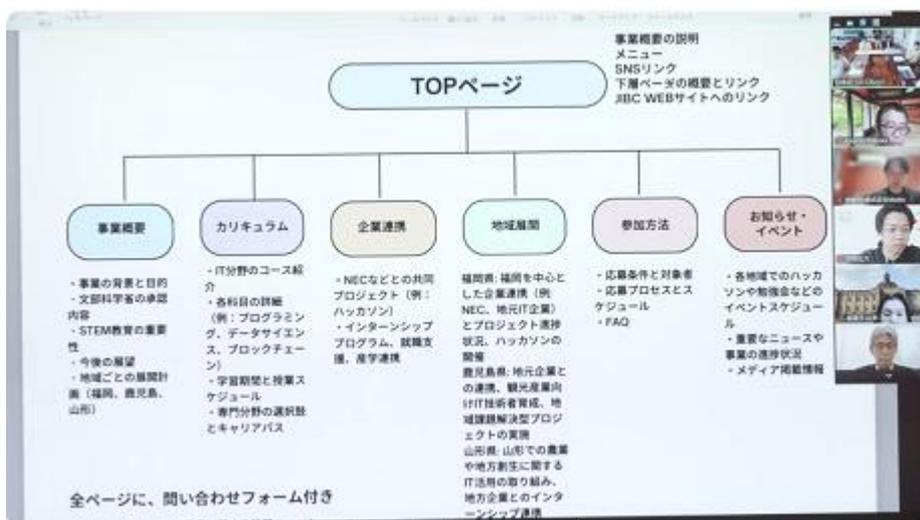


(YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=K7O2LzjJNVs&t=86s> )

#### ・周知用動画

本事業での本校の取り組み等をまとめた動画を作成した。





(YouTube : [https://www.youtube.com/watch?v=C\\_skOFVHIX8](https://www.youtube.com/watch?v=C_skOFVHIX8) )

\*\*\*\*\*

## 15.おわりに

\*\*\*\*\*

今年度は専門学校経営には欠かせない「出口」と「入口」を、あらためて考える機会となった。出口とは卒業生の就職先であり、入口とは高校生へのアプローチである。本事業では本校が所在する岡山県の企業にも、高校にも多大なご協力をいただいた。企業は IT 活用による DX を推進したいが人材不足に悩み、理系離れと言われて久しい高校生は、やはり IT への興味、関心は低い。

この 2 者をつなぐのが、いわゆる「DX 推進人材」であり、その突破口が生成 AI ではないだろうか。これまで技術を持つ限られた者しか扱えなかった IT を、生成 AI は技術を十分に持たない者でも、IT を扱うことを可能にした。あとはその技術をどう使うかであり、そこには理系、文系といった区別はもはや存在しない。

この事業を通じて、高校生と企業をつなぐ架け橋となり、地元岡山の企業と高校生の悩みや迷いを少しでも解決できればと考えている。それは一専門学校の枠を超えているかもしれないが、企業、高校、行政も巻き込んだ、大きな動きへの中心になることが、我々の使命と考えている。

学校法人せとうち  
日本 IT ビジネスカレッジ