

島根県立浜田商業高等学校

ITで未来をデザインしよう！～課題解決プロジェクトの軌跡～

【事業の目的】

県内IT産業の発展に資する人材の早期育成を図るため、専門高校とIT企業が連携。「デザイン思考」を通じた課題発見力、IT技術を用いた「プロトタイプ作成技術」、および説得力のある「プレゼンテーションスキル」の習得を目指しました。

01 課題発見・デザイン思考 「IT人材 = 解決する人」

■ インタビュー実習

家族や地域の方、教職員へのヒアリングを行い、表面的な悩みではなく、その裏にある「本当の困りごと」を深掘りしました。

■ ペルソナ・共感マップ

特定の「誰か」を想定し、その人の行動や感情を分析することで、解決すべき課題を明確化しました。



02 ビジネス企画 & 生成AIとの共創

■ AIとの対話

ChatGPTを「アイデアの壁打ち相手」として活用。市場調査や改善案の提示を通じ、プランの論理性を強化しました。

■ 実現可能性

日本政策金融公庫主催「ビジネスプラン・グランプリ」に応募。収支計画や競合優位性の検討を通じ、ビジネスの成立条件を学びました。

■ プレゼンテーションスキル

支援企業からの質疑応答を通じ、分かりやすいデザイン構成や説得力のある伝え方を学びました。



03 Figmaによるプロトタイプ制作

デザインツール「Figma」を活用し、実際にスマホ上で動作を確認できる試作品を制作。ユーザー体験を重視したインターフェース設計に挑戦しました。



生徒の学びの記録

利用者の目線に立って『使いやすさ』を追求することは想像以上に大変だが、それが課題解決の第一歩だと学んだ。

自分の経験や客観的なデータを根拠として盛り込むことで、ようやく相手に伝わる説得力が生まれるのだと実感した。

身近な困りごとに目を向けるプロセスを通じて、自分たちの提案が地域の役に立ち、地元を元気にできる可能性に気づけた。