

IoT Innovation Design Department



IoT イノベーションデザイン学科新設のためのカリキュラム開発事業

評価報告書

令和 6 年度

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、九州技術教育専門学校が実施した令和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。

文科省委託「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」

KTEC 学校法人赤山学園 九州技術教育専門学校

目次

評価の目的.....	1
評価の概要.....	1
評価の内容～評価モデルによる検証.....	2
実証講座評価	2
3 視点(連携教育機関、受講した生徒、企業)からの評価.....	2
分析	3
教育モデルの改良	3
評価の成果.....	4
実証講座評価	4
連携教育機関による実証講座評価.....	4
分析	5
カリキュラム評価	10
今後の活用について	15
実施委員会に向けて.....	15
調査分科会に向けて.....	15
教育プログラム検討分科会に向けて	15
教育開発分科会(IoTWG)に向けて.....	16
教育開発分科会(UX デザイン WG)に向けて	16
評価分科会に向けて.....	16

評価報告書

評価の目的

本評価は、学校法人赤山学園 九州技術教育専門学校(以下、本校)は令和6年度文部科学省委託事業「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」における「IoT イノベーションデザイン学科新設のためのカリキュラム開発事業(略称 IID プロジェクト)」の方向性について、IID プロジェクトの実施委員会で策定した方針に基づき、教育プログラム検討分科会、教育開発分科会(IoT WG、UX デザイン WG)で開発した教育プログラム、カリキュラム、教材等の評価を、産業界からの人材・技術ニーズと、本校を含む連携教育機関の観点の両面から行うことを目的とする。

評価の概要

令和6年度は次の項目について評価を行う。

- 評価モデルによる検証
 - 実証講座
 - 3視点(連携教育機関、受講した生徒、企業)からの評価
 - 分析
 - ◇ 調査報告書
 - デスク調査 A(IoT・UX デザイン教育の現状把握・事例調査)
 - デスク調査 B(企業に必要とされているスキルやニーズの調査教育)
 - オンラインインタビュー調査(企業・自治体との1対1オンラインインタビュー)
 - 教育モデルの改良
 - ◇ 教育プログラム検討分科会で策定したカリキュラムの方針案



- 産業界視点
- 連携教育機関視点

評価の内容～評価モデルによる検証

実証講座評価

実証講座の評価として次を行った。なお、受講した生徒による実証講座評価は次項で述べる。

- **IoT 実証講座評価**

教育開発分科会(IoT WG)で IoT 実証講座を令和 6 年 12 月に実施し、北九州市立大学山崎委員により教材の評価を行った。実施内容については IoT 基礎実証講座報告書で述べた。教材評価内容は後述する。

- **デジタルデザイン実証講座**

教育開発分科会(UX デザイン WG)の参考になることを意図して中国デザイン専門学校で行っているデジタルデザイン実証講座を令和 6 年 12 月に本校熊本校で実施した。実施内容についてはデジタルデザイン実証講座報告書で述べた。

3 視点(連携教育機関、受講した生徒、企業)からの評価

次に 3 視点(連携教育機関、受講した生徒、企業)からの評価として次を行った。

- **連携教育機関による実証講座評価**

教育開発分科会(UX デザイン WG)の参考になることを意図して令和 6 年 12 月に実施したデジタルデザイン実証講座について、連携教育機関であり実施主体である中国デザイン専門学校の平田委員により実証授業の評価を行った。

- **受講した生徒による実証講座評価**

教育開発分科会(IoT WG)で令和 6 年 12 月に実施した IoT 実証講座と教育開発分科会(UX デザイン WG)の参考になることを意図して令和 6 年 12 月に実施したデジタルデザイン実証講座について、受講した生徒によるアンケートの評価を行った。評



価結果はそれぞれ、IoT 基礎実証講座報告書とデジタルデザイン実証講座報告書で述べた。

なお、企業の視点からの実証講座評価は陽には行わず、後述する調査結果とカリキュラムの評価を行った。

分析

次に分析として、以下のことを行なった。

- 北九州市立大学山崎委員により、受講した生徒の属性に分けて実証講座の定性的分析を行なった。
- 調査分科会の調査報告書「IoT・UX デザイン教育のための事前調査」について、NPO 法人 QUEST 芦原委員と北九州市立大学山崎委員により次の 2 つの視点で調査結果の分析を行った。
 - 事業計画書で想定した調査ができているか
 - カリキュラム開発の方向性を決めるために有益な情報であったか

教育モデルの改良

以上を踏まえて、教育プログラム検討分科会でカリキュラム案を作成し、連携教育機関と企業によりカリキュラム案の評価を行った。

- **連携教育機関によるカリキュラム案評価**

九州技術教育専門学校赤山委員、黒肥地委員、佐賀コンピュータ専門学校堤委員、宮崎マルチメディア専門学校井出脇委員、次の 2 つの観点でカリキュラム案の評価を行った。

- 各専門学校の育成人材像に合致しているか
- 各専門学校の入学者のレベル感に合っているか

- **企業によるカリキュラム案評価**

NPO 法人 QUEST 芦原委員と熊本県情報サービス産業協会富山委員により、次の 2



つの観点でカリキュラム案の評価を行った。

- 企業ニーズに合致しているか
- 今回の対象となる熊本県の製造業・農業・林業という主産業に対して魅力ある人材づくりとなるか

評価の成果

実証講座評価

IoT 実証講座教材について

教材は次の4点ある。

- 授業の概要(4 ページ)
- 準備編(39 ページ)
- エッジ編(31 ページ)
- 追加情報(44 ページ)

いずれも PowerPoint で作成しており、図や写真も多く直感的に理解しやすいような内容である。授業の内容も IoT 実証講座で目的とする内容を一通り網羅しており、段階を踏んで理解できるよう、單元ごとの適切なレベル設定をしているように見受けられる。

これらが妥当だったかどうかについては、後述する IoT 実証講座アンケートの分析で論じる。

連携教育機関による実証講座評価

デジタルデザイン実証授業を実施した後の実施者である中国デザイン専門学校によるふりかえりとして、次のように評価した。

評価

ほとんどの参加者がタブレットを所有しており、独学にて作画の経験はあったが、機器の利



用方法への理解はまちまちであるため、初歩からの利用方法の講座から進めていった。毎時間ごとにテーマを決めて、徐々にレベルを上げていった。終了後のアンケートによると、全員が満足する結果であった。内容についても、難しかった、さらに学びたいという意見もあり、受講生の興味を得て向上心を高めたことが分かった。最終的には、他のアプリケーションに接続して実務的效果を図るべきものであるが、今回の短時間での実証講座でも十分な効果が確認できた。次回は、この結果を元に導入方法を検討できれば良いと考える。

今後の課題

今回の実証講座に参加した学生生徒の中に、イラストを描くことに不安や苦手意識のある者が含まれていた。IT 分野への導入を目的にしているために、イラストや絵を描くことに苦手意識を持つ場合、どのように指導して楽しく描くことができるかを考えていかなければならない。

分析

IoT 実証講座の分析について

16 人の受講生ということで、定量分析を行うには人数が不足するので、属性ごとに定性分析を試みた。

プログラミングが得意か苦手かの設問(設問「プログラミングについて 1」)と、プログラミングが好きか嫌いかの設問(設問「プログラミングについて 2」)の 2 つの設問で類型化を図った。苦手だ、とても苦手だ、得意だ、とても好きだ、嫌いだ、とても嫌いだと答えた受講生は居なかった。

とても得意だとした受講生は 1 名いて、好きだと回答していた。その受講生は概ね IoT 実証講座に好意的な回答を寄せていたが、課題の難易度は難しいと評価し、課題の量も多く、授業の進行も早いと感じていた。授業への導入については、どちらかといういやだと回答しており、講座前と後のプログラミングについては、かわらないと回答した。

どちらかという得意だとした受講生は 8 名いて、7 名が好きだと回答し、1 名がどちらか



という好きだと回答した。概ね IoT 実証講座に好意的な回答を寄せていたが、課題の難易度について半数が難しい、どちらかというとなんと難しいと回答しており、1名、課題量がどちらかというとなんと多く、授業の進行がどちらかというとなんと早いと感じていて、Raspberry Pi や周辺機器の接続や役割についてをどちらかというとなんと理解できなかつたと回答した。授業への導入については、とても良い、良い、どちらかというとなんと良いと回答しており、否定的な回答はなかつた。講座前と後のプログラミングについては、1名を除きポジティブな変化であると回答して、1名はわからないと回答している。

どちらかというとなんと苦手だと回答した受講生は7名いて、うち1名が好きだ、4名がどちらかというとなんと好きだ、2名がどちらかというとなんと嫌いだと回答した。そこで、プログラミングに好意的な群と否定的な群に分けて論じる。

プログラミングが苦手だが好きだと回答している5名について、難易度は3名が難しい、どちらかというとなんと難しいと回答したが、そのほかはポジティブな回答をしていた。

プログラミングが苦手かつどちらかというとなんと嫌いだと回答している2名について、難易度は簡単、どちらかというとなんと簡単と回答していたが、全体的な理解度は理解できた1名とどちらかというとなんと理解できなかつたという1名にわかれた。理解度の低かつた受講生は、その理由を速度が速いからとしていて、課題の量は少ないが、授業の進行が早いと感じている。しかし、いずれもその他の項目ではポジティブな評価をしており、特に授業への導入は賛成で、講座前と講座後のプログラミングについては、楽しさを感じたというように態度変容が見られた。

以上を踏まえると、プログラミングを苦手としている受講生にはポジティブな効果があると考えられる。特に嫌いだったのが好きになるという態度変容が見られたのは大きな成果である。プログラミングを得意だとしている受講生に見られるネガティブな評価は、教える内容や教材に問題があるというよりは、受講生がそれまで自分がプログラミングを得意としていると思い込んでいたのが、ハードウェアを目の前にして勝手に異なるために戸惑いを覚えている可能性がある。この現象は将来の態度や行動の変容につながる良好な機会で



ある可能性を示唆している。

デジタルデザイン実証講座の分析について

11 名の受講者ということで、定量分析を行うには人数が不足するので、属性ごとに定性分析を試みた。

設問「デジタルイラストについて 1」(得意・苦手)と設問「デジタルイラストについて 2」(好き・嫌い)について、デジタルイラストがとても嫌い、嫌い、どちらかというのと嫌いと回答している受講生は皆無であった。とても苦手だとしている受講生が 1 名で、とても好きだと回答している。苦手だとしている受講生も 1 名で、どちらかというのと好きだと回答している。どちらかというのと苦手だとしている受講生は 3 名で、好きだが 2 名、どちらかというのと好きだが 1 名である。どちらかというのと得意だとしている受講生は 2 名で、1 名がとても好きだ、もう 1 名が好きだと回答している。得意だとしている受講生、とても得意だとしている受講生はそれぞれ 2 名で、全員とても好きだと回答している。

とても苦手だとしている受講生 1 名は、他の設問について、とてもポジティブな回答をしている。苦手だとしている受講生 1 名は、難易度についてどちらかというのと難しいと評価し、理由として今まで全然絵を描いていなかったからと回答している他は、とてもポジティブな回答をしている。どちらかというのと苦手だとしている 3 名、どちらかというのと得意だとしている 2 名も全員、他の設問について、とてもポジティブな回答をしている。得意だとしている受講生のうち 1 名は簡単だと答えて、もう 1 名は難しいと答えていて、使用しているツールによるものと判断されるほかはポジティブな回答をしている。とても得意だとしている受講生 2 名は全員、他の設問でもポジティブな回答をしている。

以上を踏まえると、実証講座の満足度は、受講者のレベル等を問わず高く、難易度設定も適切であったと評価する。あとは他のツールを使っている受講生向けに何か助けになるような教材があると良さそうである。

調査結果の分析について

「事業計画書で想定した調査ができていないか」について、事業計画書では令和 6 年度に次



の調査を実施するとしている。

1. デスク調査

- 「IoT・UX デザインの教育」の現状把握・事例調査
- 企業に必要とされているスキルについてのニーズの調査

2. オンラインヒアリング調査 12 社

- 企業の人材ニーズに関するヒアリング調査
- 地域課題に関するヒアリング調査

3. 先進事例の調査

- 先進企業、学校等の視察

次にそれぞれの項目について、事業計画書時点で想定した調査ができているかを評価した。

- **デスク調査 A: 「IoT・UX デザインの教育」の現状把握・事例調査について**

事業計画書通りに実施できている。定量的にも、10 校の目標を大幅に上回る 26 校の調査を行っていた。

- **デスク調査 B: 企業に必要とされているスキルについてのニーズの調査について**

事業計画書通りに実施できている。

- **オンラインヒアリング調査について**

おおむね事業計画通りに実施できている。12 社目標のところ 11 社実績となっていた。

- **先進事例の調査について**

おおむね事業計画通りに実施できている。

次にカリキュラム開発の方向性を決めるために有益な情報であったかについて次のように評価した。

- **デスク調査 A: 「IoT・UX デザインの教育」の現状把握・事例調査について**

おおむね有益な情報であったと評価する。「IoT・UX デザインの教育」を行っている国内学校はほとんどなく、差別化を図ることができる可能性があることが示唆される。

国内において IoT を含むシステム技術と UX デザインを統合的に学習できる東京科学

大学のエンジニアリングデザイン(ESD)コースが抜け落ちていたが、大学院を調査対象から外していたということなので、調査方法には問題ない。

- **デスク調査 B: 企業に必要とされているスキルについてのニーズの調査について**

調査した情報源そのものは有益な情報である。

しかしながら、調査・分析の焦点が定まっておらず、情報をただ集めただけにとどまっている。加えて、IID プロジェクトが推進しようとする IoT・UX デザインの教育が有望かどうかという命題に関連するような調査・分析結果にまで深掘りできていない。ただし、オンラインヒアリング調査に必要な情報は得られているので、大きな問題にはならなかった。

- **オンラインヒアリング調査について**

オンラインヒアリング調査によって、1 件ではあるが、IoT・UX デザイン人材の採用にかなり前向きな企業が存在した。

しかしながら、オンラインヒアリング調査については次の問題点がある。

- とくに UX デザインについて、ヒアリング相手に UX とは何か、UX をデザインすることによる効能はどのようなものかということについてイメージできていたかどうか疑問がある。

調査からは企業を見ると使い勝手のよいシステムかつ UX デザインでないと使わないシステムに費用をつぎ込み結局つかえないシステムになることへの理解が不足していることがあきらかになっている。この IoT・UX デザインも重要性を企業に理解を得るには、使うサービスを作っていくことへの理解、使うと効率向上して利益あがる、開発、製造効率があがることへの理解が必要であるし納得感が必要である。アンケート、インタビューではまだ課題点の理解が深まってないので前向きな内容は得られてなく、『いらない、必要としない』という答えになっているように見受けられる。

デザインについてよく引用される言葉として、ヘンリー・フォードの「もし顧客に

彼らの望むものを聞いていたら、彼らは『もっと速い馬が欲しい』と答えていただろう」という言葉がある。これはインタビューによる顧客ニーズ発掘の限界を表しているということで、しばしば引用される。このことから、そもそもインタビューという手法で調査を行ったのが妥当だったのかという疑問が生じる。

● 先進事例の調査について

中国デザイン専門学校のデジタルデザインに関する視察により、特に次の点で IID プロジェクトの参考になった。

- 液晶タブレットを活用した授業の導入
- 高等課程 DX 化の取り組み
- 架空の商品のプロダクトデザインの進め方
- 作品展示会でのプレゼンテーション
- IoT との連携のイメージ
- 体験型授業

カリキュラム評価

連携教育機関からのカリキュラム評価について

九州技術教育専門学校からカリキュラムの方針案について次のように評価した。

「1. 想定する教育人材像に合っているか」について

想定している人材像に合っている。このプロジェクトが目指す人材像は、エンジニアの道だけでなく一般企業内での情報部門を担当する人材も想定されている。カリキュラム案をもとに身に付く能力は、IoT システムにおける全体の仕組みの理解と各要素技術の基礎的な開発能力、及び UX デザインによる問題や課題を導出するための手法や解決案を創出するための基本技術であり、いずれの道を選択した場合でも専門学校卒業時に備えていれば、それぞれの分野の基礎能力としての役割を果たし、十分に活躍できる人材が育成できる。

「2. 入学者のレベル感に合っているか」について

入学者のレベルにばらつきがあるため判断が難しいが、全体像の理解と個々の要素技術も基礎レベルが設定されており、概ね合っていると評価した。IoT システム自体は広範囲かつ高レベルの内容が多く、また UX デザインにおいても多くの生徒が苦手とするコミュニケーション能力が求められるため、難易度は高い。ただ、今回のカリキュラムではそれらを考慮し、考え方や手順を定着させることを目的として1年次より小さな取り組みを繰り返し行い、その積み重ねの上でPBLへ特組むという手法を用いているため、問題や課題を見つけ出し、それを解消するためのものを作り出したという体感を得られ、自信につながると評価した。

佐賀コンピュータ専門学校からカリキュラムの方針案について次のように評価した。

想定する教育人材像に合ってるが、入学者のレベル感では高度すぎる感がある。

システムの設計や制作・構築以前に、そのために必要な基礎・基本の学習にしっかり取り組んで、その応用としてそれらを活かした事例を伝え、幅広く興味・関心を持たせることが大切である。

多くの企業から佐賀コンピュータ専門学校に対する人材育成の要望も、スキルの応用より基礎基本の学習やコミュニケーション能力の充実を求められているところである。

宮崎マルチメディア専門学校からカリキュラムの方針案について次のように評価した。

「1. 想定する教育人材像に合っているか」について

- 専門的な知識習得については、これで充足されるのではないか
- ただし、「社会で通用する人材の育成」ということを考えた場合、コミュニケーションスキルや社会常識が身につくことができる科目をいくつか取り入れてもいいのではないか

実際、佐賀コンピュータ専門学校でも、IT スキルは申し分ない学生が、企業面接の際に相手方とコミュニケーションがとれずに不合格とされている事例をよく聞く。



- 教育機関としては、スキルの習得と共に、一言でいえば「人間力」の育成も必要である
「2. 入学者のレベル感に合っているか」について
- 入学してくる学生の IT スキルは本当に千差万別である
- IT スキルのあまりない入学生へのフォローを行うことを前提としたカリキュラムである必要がある

企業からのカリキュラム評価について

熊本県の主要産業の 1 つである製造業の観点でカリキュラムの方針案について次のように評価した。

- **教育カリキュラムについて**
 - IoT の知識を持って UX デザインできる、UX デザイナーが IoT の知識を持てるといふかなり意欲的なカリキュラムと評価する。
 - しかし、多くのこといれても消化できるかが気になり、遊びは必要である。遊びは必要でおもしろいもの、アニメ、映画からの全体としてあるべき姿の共有自分で勉強したいとおもえると良い。PBL もその一つなのでは。
 - 1 年時、2 年時でもミニ PBL（グループ演習の形でアウトプットを協働して出す等）をどこか入れる、1, 2 日でいいのでコンテストを行う等。3 年時に急に PBL をやってもついていけないと評価した。
 - 企業人をどこかに入れる、インターンシップで生徒をそとに出すことだけでなく外からも入れることができれば、逆インターンシップとなる。
- **企業ニーズに合致しているか入学者のレベル感に合っているかについて**
 - 専門学校生に企業（製造業）が何を求めるかというアウトプットを出せる人材がほしい、教育に費用はかけられないのでそこそこのレベルは欲しい。業務で話していることは、なにを言っているかが分かることが必要と考えている。自分で勉強できる、自分に投資する向上心がほしい。
 - ただし、突出した高度なレベルは期待しない、それは基本教育は受けた、大学、高



専、大企業からの転職者に求めるはず。

また、もう 1 つの熊本県の主要産業である農業・林業の観点でカリキュラムの方針案について次のように評価した。

- IoT は「IT の総合格闘技」とも言われるほど、幅広い知識と技術が求められる。近年、ノーコードツールの発展により、IoT システムを容易に構築できるようになった。しかし、その一方で、システムの仕組みがブラックボックス化し、十分に理解しないまま使用されるケースも増えている。エンジニア不足が叫ばれる中、基礎をしっかりと身につけた人材の育成がますます重要になってくる。

- **1. IoT 機器について**

「ハードウェア技術」の基礎的な知識を身につけることは重要だが、以下の知識があると、特定の IoT 機器に適したセンサーを選択できるようになる。製品開発の現場では、技術的な課題を解決するだけでなく、市場展開の戦略も考慮する必要がある。学生のうちから、実用化を意識した開発の考え方を身につけることで、より現場で活躍しやすくなる。

- **使用する機器の選定と実習の進め方**

マイコン系デバイスと Linux 系デバイスの違いを理解しながら学ぶことで、より実践的な知識を習得できる。

- **センサーの活用と接続方法**

センサーと IoT 機器をどのように接続するか（接点信号、アナログ信号、Modbus など）を学ぶことで、実際のシステム構築時に応用しやすくなる。

- **2. クラウドシステムについて**

AWS、GCP、Azure などのクラウド技術を学ぶ際には、まず Linux の基本知識やネットワークの基礎を身につけた上で進めると、より理解が深まる。近年、ノーコードツールの普及によりシステム構築のハードルは下がっているが、基礎知識の不足によりトラブルシューティングに苦勞するケースも増えている。

- **3. 社会課題を意識した学習**

技術を学ぶことは重要だが、それをどのように社会課題の解決に役立てるかを考える機会を設けることで、より実践的な学びにつながる。特定の地域課題をテーマに設定し、学生がグループまたは個人で取り組む模擬コンペ形式の授業を行うことで、技術だけでなくビジネス的な視点も養うことができる。

- **4. IT エンジニアに求められるスキルの変化**

ノーコードツールや生成 AI の発展により、IT エンジニアの役割も変化しつつある。

「なぜこの構成にするのか？」を考えながら設計する習慣を身につけることで、実務に直結しやすくなるだろう。また、IoT に限らず、さまざまな IT 分野において求められる人材となるだろう。

技術力はもちろん重要だが、それ以上に「エンドユーザーの課題をどのように理解し、どのようなシステムを提供すれば価値を生み出せるのか？」を考えられる力が求められている。今後のエンジニアには、単にプログラムを書くスキルだけでなく、課題を発見し、それを解決する最適なシステムを設計し、価値を伝える能力がより必要になる

- **5. 農業 IoT 分野の課題**

農業 IoT は作業の効率化や生産性向上に大きく貢献する一方で、いくつかの課題も存在する。特に、導入コストが高額になりやすい点や、通信環境の確保が困難なケース、メーカーごとに異なる機器の互換性が低く、システム間のデータ連携が難しい点などが挙げられる。また、農家の IT リテラシーの不足により、活用が困難なケースもあり、多くの場合、PoC（概念実証）を繰り返しながら効果を検証し、導入に至る流れとなっている。そのため、求められる人材としては「現場の課題や問題点を適切に理解し、解決手段を導き出せる人材」が必要になる。

今後の活用について

実施委員会に向けて

実施委員会には次のことを求める。

- 令和6年度に策定した教育プログラム方針案に基づき、各分科会に指示を出す。

調査分科会に向けて

調査手法が妥当だったのかについての疑問が次のようにある。

- そもそもインタビューによって企業ニーズ発掘を図るのは妥当ではないというのが定説である

しかしながら、インタビュー以外の手法、たとえば観察を用いてニーズを収集するには大きな労力がかかる。企業ニーズについての調査としては、1件のポジティブな評価があったことを踏まえて、ニーズは確かにあると判断した上で IID プロジェクトを推進する方が良さそうである。就職支援活動として、企業側に IoT・UX 人材の有用性の認知を図ることで、対応する。

そこで、令和7年度に次の調査を行うことを推奨する。

- 専門学校と近い属性を持つ受講生を対象とした、IoT もしくはデザイン、できればその両方を行なっているような教育事例の視察を行う

教育プログラム検討分科会に向けて

出口となる育成したい人材像については、概ね良さそうである。その上で、とくに、基礎ができていることを重視するのか、応用ができることを重視するのかについては、カリキュラムの方向性が大きく変わる結果になるので、さらなる議論を重ねるべきである。

入口となる入学者のレベルについては、評価結果からは再考察が必要であることが示唆さ

れた。より敷居を低くする方向で考える必要があるであろう。

令和 6 年度に定めた方針案に基づき、令和 7 年度には教育プログラムの具体的な策定を進めていくことを求める。

教育開発分科会(IoTWG)に向けて

評価を通じて、IoT WG の方針を大きく変える必要性は見受けられなかった。令和 7 年度も令和 6 年度の方向性の通り、進めるのが良い。

教育開発分科会(UX デザイン WG)に向けて

デジタルデザイン実証講座を踏まえると、絵が苦手な受講生に対してどのように対応していくかについて検討する必要があるのと、他のツールを用いている受講生に対して補助教材があると良さそうであるということのほかは、UX デザイン WG の方針を大きく変える必要性は見受けられなかった。令和 7 年度も令和 6 年度の方向性の通り、進めるのが良い。

評価分科会に向けて

令和 7 年度以降には、令和 6 年度には実施していない以下の項目の検討を実施する必要がある。

- 評価基準
- KPI 達成に応じた評価
- 事業の評価

とくに令和 7 年度には次の項目の検討を実施する。

- 評価基準
- 令和 6 年度・令和 7 年度の KPI 達成に応じた評価

- 令和7年度に策定される教育プログラムの評価
- 令和7年度に行う実証講座の評価
- 令和7年度に制作される教材の評価