

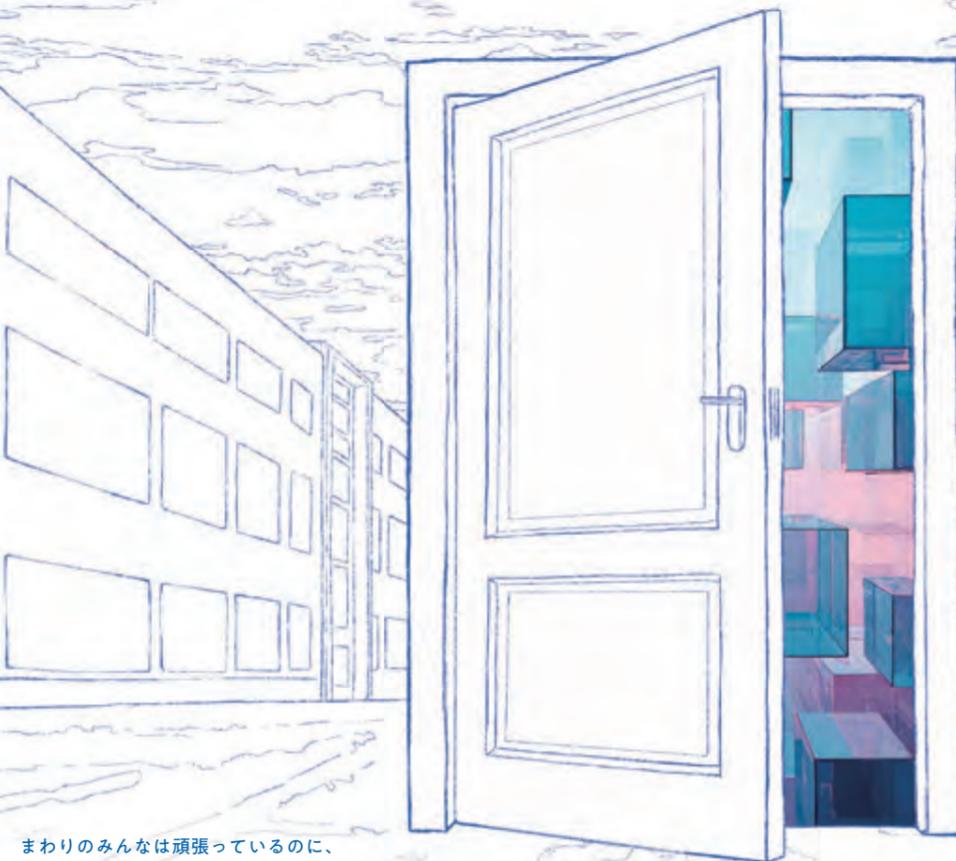
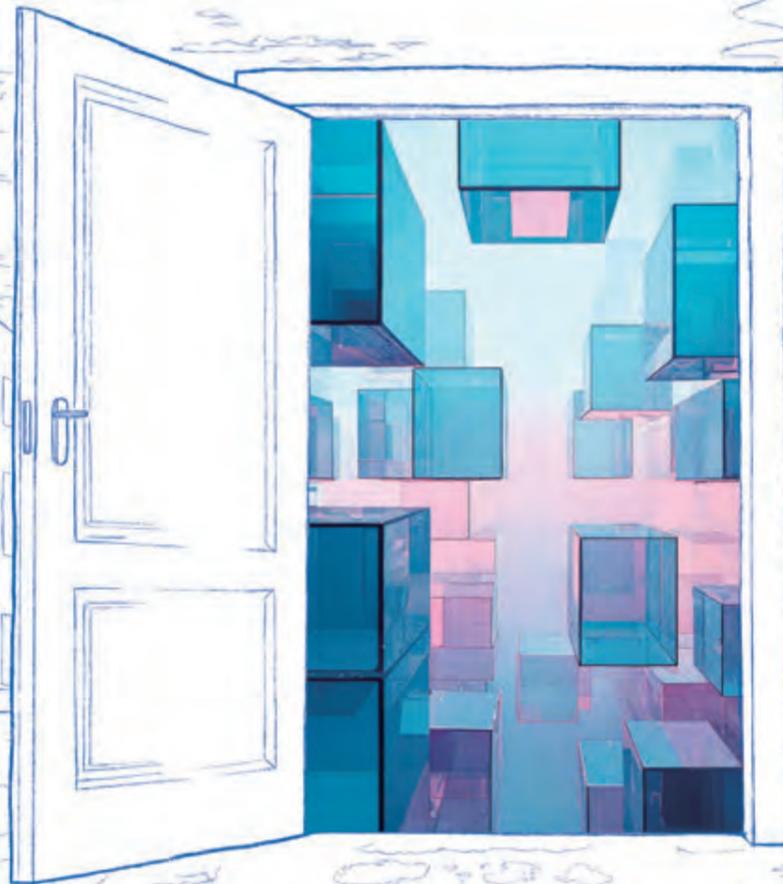
CAREER DESIGN

BOOK 2025

表紙と裏表紙にある扉は、未来への入り口を表現しています。
本書を通して、まだ見えていなかった少し先の未来が見え、
みなさん自身の力で、扉を開くきっかけを
何か見つけられるといいなという願いを込めました。

未来を表す扉の向こうの世界は
「Adobe Firefly - クリエイティブのための生成AI -」を使って
AIで作成しました。人とAIが共に作ったデザインです。

You can open your gate.



まわりのみんなは頑張っているのに、
なんだか自分だけが置いていかれているような気がする。
今やっていることが将来にいったい何の役に立つのか、
投げやりになってしまう日だってある。
はやく大人になってしまいたいのに、
ずっと高校生のまま時間が止まればいいのって思ったりもする。

どんな大人になればいいのかなんてわからない。
毎日見かける大人はみんな疲れて見えるし、
身近にいる大人の言うことなんて聞きたくないときだってあるし、
SNSの中の人たちはキラキラしすぎて自分には眩しいし。

やっぱり大人になんてなりたくないかも。
そんな大人へ向かう高校生へ。

大丈夫、未来は、きっと楽しい。

一般社団法人デジタル人材共創連盟は、
中高生等のデジタル関連活動を支援している団体です。

デ=イ連

CAREER DESIGN BOOK

高校生のいま、将来のキャリアについて考えることは、すこし早いと感じるかもしれませんが。しかし、キャリアを考えるということは、自分らしく生きていくために大切なこと。同じ学校にいても、同じ仕事をしていても、一人ひとり、人生はまったく違います。

このキャリアデザインブックは4つのセクションに分かれていて、順番に読み進めていくことで、あなたがあなたらしく生きるヒントを集めていけるようになっています。

ちょっと先の未来や大人をのぞいてみて、いまの自分の解像度をあげ、そして、できることを考えてみる。もちろん、気になるところからページをめくってみてもOK。広がる未来を、楽しみながら一緒に考えていきましょう。

01 これからの生き方を考える。

「進学して勉強したほうがいいの？それとも就職して早く社会に出たほうがいいの？ほかの選択肢はないの？
高校卒業後のキャリアの選択について考えてみましょう。」

P.3-4 自分らしい人生を、自分らしく歩む。 My Road

P.5 「個性を受け入れて、働く選択肢を手に入れた」
by TECTEC

02 未来をしてみる。

「いまの日本を支えているさまざまな企業や、そこで働く大人たちを紹介しています。将来やってみたい仕事や、新しい働き方が見つかるかもしれません。」

P.7-8 ゆるゆるホンネ座談会 株式会社MIXI

P.9-10 絶賛成長中の若手社員×会社の偉い人
お互い聞きたかったことぶっちゃけトーク
さくらインターネット株式会社

P.11-12 現役クリエイターが語るこれからの時代を生き抜く術
株式会社ADOOR(アドア)

P.13 若い世代のチャレンジを応援するIT企業の
2つの挑戦ストーリー
GMOメディア株式会社

P.14 夢をかなえるプロダクト制作者が、
いまの高校生に、伝えたいコト
株式会社AVAD

P.15 SHIBUYA QWSで働く人ってどんな感じ？
大学生コミュニケーターの1日に密着！
SHIBUYA QWS

P.16 知ラレザル業界ヲ、ディグル。
ロボットに携わる2人にインタビュー
一般社団法人i-RooBO Network Forum / ヴイストン株式会社

P.17 2025年最新版 いま、DXがすすんでいる業界を徹底解説
公益財団法人大阪産業局 大阪イノベーションハブ

03 自分の現在地を知る。

「自分って、どんな人間なんだろう？どんな大人になりたいと思っているのだろうか？いまの自分って、意外とわかっていないもの。まずは、自分自身を見つめ直してみましょう。」

P.19 将来の自分を、今日考える。
キャリアデザインのステップ

P.20 あなたはどんなタイプ？ 性格タイプチェック

P.21-22 キャリアデザインワークシート

04 今できることを考える。

「具体的なキャリアに向かって、いまできることがあります。自分自身がやりたいことを探ってみましょう。」

P.24-25 第2回全情コン
写真レポ&ファイナリストインタビュー

P.26 未来へのパスポート
ITパスポート試験

P.27-28 未来を創る、キミの挑戦は、ここから始まる。
デジタル学園祭2025

P.29 突出したIT人材発掘・育成の国家プロジェクト！
未踏事業

P.30 CAREER DESIGN BOOKの使い方



01

これからの生き方を考える。

生き方とは、限られた時間内でやりたいことを実現すること。

あなたが、生きている間に成し遂げたいことはなんですか？

楽しく幸せに暮らしたいと願う人。

世の中の役に立ちたいと思う人。

誰にも譲れない夢をかなえたい人。

きっと答えはさまざまで、正解なんてありません。

この世界で生きている人の数だけ、生き方があります。

しかし人生はとても短く、実現できることは多くありません。

やりたいことやかなえたいことを整理し、優先順位を決め、
生涯をかけて実現したい本当に大切なことに向かっていく。

自分自身が思い描く理想の現実をかなえていくことが、
自分らしい生き方であり、キャリアプランです。



自分らしい人生を、
自分らしく歩む。

My Road

「進学か就職」「理系か文系」の選択だけがキャリアを考えることでしょうか？
人生は2択のように単純ではなく、複雑であいまいなもの。
文系の大学を出てソフトウェア開発者になった人がいれば、
理系の大学を出て音楽家になった人もいます。

いまの時代は、自分で人生を決めるといった考え方が強くあります。
働きながら大学に通う人もいれば、在学中に起業する人もいます。
大学を途中で辞めて専門学校に進路を変更する人だっています。
高校生が起業したり、会社で働いたりすることも増えてくるでしょう。

高校を卒業してからの進路を、あなたはいくつ思い浮かべますか？
ここでは、5名の人生を紹介します。

**自分らしいってなんだろう？
考えるヒントにしてみてください。**

Case 01

大学在学中に起業



takeforest株式会社 代表取締役

竹森 洸征 Kosei Takemori

選択のコツ

外の世界に出てみると、まったく違う景色が広がっていた。

大学に入学したタイミングでコロナ禍になってしまい、暇つぶしもかねて始めたプログラミングにどっぷりハマり…。せっかくだったら、いろんな人に見てもらおうと思ってイベントに参加したことをきっかけに、なんと起業までしてしまいました。学校の中や一つのコミュニティの中だけにいると視野がせばまってしまうので、ぜひいろんな人に会いに行き、自分の世界を広げてください。きっと人生を変える出会いやきっかけがあります。

2020年3月

18歳

桃山学院高等学校
卒業

2020年4月

19歳

大阪府立大学
入学

2023年8月4日

22歳

takeforest株式会社
設立

2026年3月

25歳

大阪公立大学大学院
卒業予定

Case 02

大学卒業後就職



株式会社アイティーシー DataAnalytics事業部 Manager / Data Scientist

岡 奈穂 Naho Oka

選択のコツ

目の前のことに手を抜かない。それが選択を最善にする。

今の会社は2社目。1社目では想像していたやりたい仕事と、実務との間にギャップがあり、思うようにいきませんでした。ただ、自分で選び、全力を尽くした結果の転職という選択。後悔はありません。想像と現実のズレは、経験してこそわかるもの。AI開発に挑戦したくて会社を選び、今の自分になっています。うまくいかなくても、自分がいいと思う道を進み、その選択が未来へつながるよう、全力を注ぐことを大切にしています。

2011年3月

18歳

岡山県立岡山
芳泉高等学校
卒業

2015年3月

22歳

岡山大学卒業

2020年11月

29歳

株式会社
アイティーシー
入社

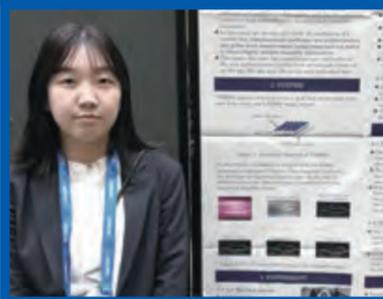
2022年4月

31歳

東京へ

Case 03

大学卒業後研究者に



大阪大学 スマートコントラクト活用共同研究講座 特任研究員

宮西 七海 Nanami Miyanishi

選択のコツ

その瞬間だけのチャンスを見逃さない。

大学を卒業してすぐに大学の研究員になるというキャリアは正直とても珍しいと思います。あまり前例がない道に進むことにためらう気持ちもありましたし、本当にいいのかな？と思うこともありましたが、せっかくのチャンスを逃すまいと踏み出しました。「人の役に立つものづくりがしたい」という漠然とした夢しかないまま飛び込んだ研究職でしたが、進める中ですこずつ具現化できているのではないかと考えています。

2018年3月

18歳

広島県立広島
井口高等学校
卒業

2020年夏頃

20歳

教授からの打診

2022年3月

22歳

広島工業大学
卒業

2022年4月

23歳

大阪大学着任

Case 04

高校卒業後就職、そして起業



さくらインターネット株式会社 社長室 イノベーション共創グループ

横野 龍賢 Ryuken Yokono

選択のコツ

自分の行動に、他の誰でもない自分自身が納得し続ける。

高校を卒業して働く選択をしたため、周りよりも早く社会に出て経験を積むことができた反面、若いという理由で大変だったことも多くありました。その中で、どうしたら自分の価値を創り出せるかということを徹底的に考え、自分自身を磨き続けました。それは今も変わらず。人生はいろんな人に評価されがちですが、結局は自分だと思っています。自分自身が納得できる仕事、生き方をしているかどうか。その軸が大切だと思っています。

2017年3月

18歳

新潟県立
新潟工業高校
卒業

2021年4月

22歳

IT企業へ転職

2022年10月

23歳

さくらインターネット
株式会社
入社

2024年8月26日

25歳

株式会社どんぶら
設立

Case 05

専門学校を卒業後、フリーランス



フリーランスデザイナー

大西 由美子 Yumiko Onishi

選択のコツ

誰にと言われてようと、やり続ける。

私は、高校生の頃から働くことを意識していて、仕事を前提に進路を考え、学びの場所を選んできました。個人事業主という選択も、働き続けるため。子育てしながら働く選択肢を考えた結果でした。当時はまだフリーランスに対して偏見もありましたが、自分で決めたことだからやり続けました。すぐに結果が出なくても、周りにと言われても、やろうと決めたことをやり続けることが、自分の人生を切り拓くことだと思います。

1999年3月

18歳

大阪府立旭高等学校
卒業

2001年4月

20歳

デザイン系専門学校
入学

2007年3月

27歳

フリーランスデザイナー
として独立

2010年7月

30歳

第一子出産

体や心の特性で、
生きづらさを感じている人たちへ。
働くことを諦めず、
自分らしく生きていく。

社会には、さまざまな体や心の特性を持つ人たちがいます。でも今は、障がいや理由に自分らしく生き、働くことを諦めないための考え方や制度、施設が広まっています。たとえば「TECTEC(テクテク)」では、支援が必要な18歳以上の方に、自立訓練/就労移行にてクリエイティブを職業として選択できる学習機会と雇用創出、就労支援を行っています。TECTECで実際に通っていた佐々木さん(仮名)の実話をもとにした漫画を掲載します。



「個性を受け入れて、働く選択肢を手に入れた」

インクルーシブエピソード

02

未来をしてみる。

人は、何を考えてどう生きているのか。
それは、生き様と言えるでしょう。

社会で働く大人たちには、それぞれの生き様があり、
それは、仕事として映し出されています。

日本を支える覚悟をした大人がいる。
世の中を変えていこうと強烈な意志を持つ大人がいる。
自分の力を限界まで試してみようという大人がいる。

このページをめくると、そんな大人たちが登場します。
さまざまな企業で働く大人の生き様に触れてみてください。

そして、あなたが望めば、それはあなた自身の未来の姿となります。
自分の未来とすこし重ねながら読み進めてみてください。



TECTEC天王寺
プロジェクトマネージャー 松本 裕美

働き方の選択肢は みんな同じじゃなくていい

TECTEC天王寺では、生きづらさを抱える人が学び、働き、成長できる場をつくっています。自立訓練「TECTECスクール」では、Illustratorなどを使いグラフィックデザインを学び、就労継続支援A型・B型の「TECTECクリエイティブ」では企業と連携し実際の仕事にも関わります。私たちは“一人で自立することだけを正解だとは考えていません。チームで支えあい、チームで自立する。それも正解。働き方も多様でいいですよ。あなたに合った場所も、きっと見つかるはずですよ。



事業概要 | 実践型クリエイティブスクール運営
業種 | 就労支援
公式web | <https://tectec-project.com/>



MIXIで働く個性豊かな3名による ゆるゆる **ホンネ** 座談会



「モンスターストライク(以下、モスト)」や「mixi2」で高校生にも馴染みのあるサービスを生み出す株式会社MIXI。ゲームだけでなく、内側で働く人に目を向けてみるのも面白いもの。今回は、MIXIで働く3名の社員さんに集まっていただき、座談会を開催しました。ゆるゆると笑顔あふれる楽しいトークの裏側に見え隠れする、3人の強い意志を感じ取っててください。

エンジニア出身の人事

川原 友希

新規事業開発 エンジニア

久野 文菜



巨大サービスサーバー担当

飯島 緋理



——今日はどうぞよろしくお願ひします！

3人：よろしくお願ひします！

お互いの役割を、尊敬し合う。

——みなさん、それぞれの立場でMIXIで大活躍されていると思いますが、お互いの仕事内容などは把握しているのですか？

川原：私たち、普段からかなり仲が良いのである程度は知っていますが、詳しいところまではわかっていないですね。

久野：そんなこと言って～。私たちのことちゃんと見てくれるじゃないですか！

飯島：ねー。でも、MIXIはいろんなサービスを展開していて、自分のチームの外では、全く違うことをやっているの、刺激的だなんて思います。私はモストのサーバーエンジニアとして、月単位で新機能の実装からバージョンアップのリリースまでを確実にやりきる、という業務が中心です。だから、新規事業で日々アップデート、みたいな久野さんのお仕事はめちゃカッコいいなって思っています。

久野：え、嬉しい！確かに、私が担当している「mixi2」は2024年にリリースしたばかりですし、すぐに作ってすぐにリリース、というような超ハイスピードで進めています。こんなリアクションが増えたら、使ってくれる人は楽しいかな？とかみんな考えています。

飯島：しかも「mixi2」のチームは少数精鋭でデザイナーやエンジニアが垣根を超えて協力し合っているの、本当にすごいなって思います。スーパーマンの集まりだ…！って思っています。

久野：私からしたら、何千万人が10年以上も親んでいるモストの、

しかも基盤になるサーバーを触るなんて、怖くて怖くて絶対できません…。

飯島：メンテナンスの日は、ずっとドキドキしていますが、そのスリルを楽しんでいるところもあるというか(笑)。

久野：出た～生粋のエンジニア！

川原：モストのストライカーの方がいたら、メンテナンス中は、キャリアデザインブックに載っていた飯島さんが頑張ってるんだなあ、って少しだけ思いを馳せてもらえたら、とっても嬉しいです。

本当にやりたいことを考えて、 エンジニアから人事へ

——川原さんはもともとエンジニアだったとか。

川原：そうですね。今でも、趣味で何かを作るくらいエンジニアの仕事は好きなのですが、その「好き」を深掘りしてみると、物やサービスを作ることと同じくらい、それをユーザーに届けるのが好きなことに気づいたんですね。で、いいサービスを作るためには、やっぱり人をどう配置して、どう育成していくかが、大事だなんて思って。それを会社規模でやってみたいと思って人事にジョブチェンジしました。

久野：エンジニアから人事って、あんまり例がないジョブチェンジだと思いますし、未経験から飛び込むって本当にすごいことだなんて思います。さすがです…。

川原：まさか自分もキャリアの途中で大きなジョブチェンジをするとは想像していませんでしたが、挑戦できるうちに挑戦してみたいと思い、自分の道を進むことにしました。

人と人をつなぐ会社で働く人たち。

——MIXIで働く人にはどんな人が多いですか？

飯島：私がかもともとMIXIを選んだ理由の一つに、コミュニケーションが取りやすい人たちが圧倒的に多いという点があります。大学生のときにMIXIでインターンをしていたのですが、コロナ禍でオンラインでの仕事がメインだったのでほとんど会ったことない人たちとチャットでやり取りしていました。それでも、「こんなにストレスなく物事が進むんだ！」と感激したことを覚えています。

川原：本当にね。

久野：MIXIはコミュニケーションの機会や場を提供する会社であって、人との関わりが好きな人が多いですよ。私のようによく話すタイプの人ばかりかと言われるとそうではなく、静かな人ももちろんいます。それぞれの個性やマイペースさが自然と受け入れられる空気感があるんですね。

川原：会社に来て働くか、リモートで働くかというのも組織ごとに任せているので、組織ごとに色があります。だから本社は東京ですが、地方在住にも対応しています。

飯島：私のチームはほぼフルリモートです！

久野：えー、そうなんだ！私はみんなと話したいしチームメンバーも話すの好きな人が多いから、わりと出社してます(笑)。

「好き」をつきつめていくことで、出会える。

——どんな高校生だったんですか？

川原：意外に思われるかもしれないんですけど、私、文系高校生だったんです。大学も国文学科に行っていましたし、でも、

自分の手で何かを作り出してみたいって思ったときに思っていたのがエンジニアだったので、大学3年生から独学でプログラミングを勉強してエンジニアになりました。

久野：昔から、思ったことをやり遂げちゃうタイプだったんですね！

川原：でも、高校時代はふつーの高校生でしたよ。アイドルを追いかけるような(笑)。

久野：私も高校時代はずっと赤点を取っているような人でした。数学と情報は得意だったので、ここはしっかりやってきました。あとは…学年最下位を取ったことも…あったかも…(笑)。

飯島：久野さんと比べると、私は優等生だったかも！

3人：(爆笑)

飯島：数学が飛び抜けてできたので、数学に命をかけていました。数学だけは、絶対にトップでいようって。

川原：なにか一つでも「自分はこれだ」というのがあれば、自信にもつながるよね。それが、まわりから評価されるかどうかは気にせず、なんとでも言われようとは自分はこれが好きだ！というものを突き詰めていくことも、高校生のうちだからこそできることですね。

久野：私は好きだとかやってみようって思ったら、すぐにやってみて、自分で感触を確かめてみたり、作ったものを誰かに見ってもらってフィードバックしてもらったり。そういうアウトプットを積み重ねることで、より、自分の「好き」を深めていくことになります。結果、私は、それでMIXIという最高の会社までたどり着いたと思っています！

Profile



人事本部 人事採用部
新卒採用グループ マネージャー

川原 友希 かわはら ゆき

2020年入社。エンジニア職・ビジネス職・デザイン職の3つの分野の垣根を超え、株式会社MIXIの新卒採用のマネージャーを務める。



開発本部
たんぼぼ室 たんぼぼグループ

久野 文菜 くの あやな

2021年新卒入社。入社後、新規事業開発チームに配属。現在は「mixi2」のエンジニアを担当。



デジタルエンターテインメントオペレーションズ本部
モスト開発部 モストサーバ1グループ リーダー

飯島 緋理 いいじま あかり

2022年新卒入社。「モンスターストライク」のサーバーエンジニアとして開発・運用を行う。深夜のメンテナンスなども担当している。



絶賛成長中の若手社員×会社の偉い人 お互い聞いたかったことぶっちゃけトーク



毎日がチャレンジの連続！絶賛成長中の若手3年目
米田 悠人
クラウド事業本部 プラットフォーム部
ネットワークユニット

会社の偉い人
江草 陽太
技術推進統括担当
執行役員 兼 CISO 兼 CIO

デジタルインフラを支えるサーバー会社・さくらインターネット。 入社したばかりの若手社員と技術担当役員が、会社のことやこれからの挑戦について語り合いました。

米田: さくらインターネットって何してる会社？
って聞かれても、うまく答えられないんですけど…。

米田: 高校生に負けないようにボクも頑張ろう！

江草: 「サーバーの会社です」って言っても、そもそもサーバーって何だって話だね。みんなが使っているSNSとか、ファンクラブのサイトとか、そういうインターネットサービスのデータを貯めておく「倉庫」みたいな役割を担っているという伝わるかな。

江草: 逆に私も聞いていい？米田さんは、どうしてさくらインターネットを選んでくれたの？

米田: そもそも、インターネットの裏側に隠れているサーバーが好きだったというのも大きいです。秘密の世界みたいでかっこいいなって(笑)。でも、何よりも、社風に惹かれましたね。とにかく社員同士の仲が良くて、なんていうか、友だちみたいなんですよね。

江草: 友だち(笑)！

米田: いやほんとに(笑)。いわゆる偉い人、社長や役員の方々も、みなさんフラットに接して下さるので、わからないこととか、やってみたいこととか、すごく言いやすいんですよね。実際、入社して2年目のときに、人事の方々に「こんな新卒研修を取り入れてみたらどうか」と提案したら「じゃあやってみよう」ってなって、ボク企画の研修を取り入れていただきました。

江草: IT業界はジャンルがとっても広くて、いわゆる“偉い人”も全部を知っているわけじゃない。だから、年齢とか関係なく、みんなリスペクト！っていう考えは根本にあるね。

米田: 入社したばかりのときに、江草さんから「ここどう思う？」なんて聞かれて。それがあまりにラフな聞き方で、「ボクが新卒ってことわかってるのかな？」って思うくらい(笑)。しかも、江草さんが「技術役員」をさくらインターネットに作った人で、時代に合わせているんな改革をした人だって聞いたときは本当にびっくりしました。

江草: でも、ある分野では、私より米田さんのほうが詳しいからね。(きっぱり)

米田: …ほんと、さくらインターネットって、こういう人ばかりなんですよね。

米田: なんかちょっと地味っすね…。

江草: 地味と言われれば、そうかもしれないけど…。でも、インターネットにアクセスするすべての人が必ず経由するものだし、私たちのサーバーがダウンすると、インターネットが使えなくなっちゃうから、責任重大だよ。

米田: まさに水道や電気と同じ「インフラ」ですね。その中でもさくらインターネットはメジャーな企業って言って大丈夫ですか？

江草: そうだね。日本を代表するデジタルインフラ企業をめざしているよ。さくらインターネットのサーバーがなくなると、今みんなが見ている万単位のサイトが見られなくなっちゃうね。私は、より多くの人に貢献できる仕事がしたくて、さくらインターネットを志望したよ。インターネットのベースであるサーバーこそ、世界中の人たちから必要とされる社会基盤そのものだと思うんだけど。

米田: まさに社会基盤。責任重大だ…！
これから、どんなふうに進化していくんですかね。

江草: インフラって、当たり前前にそこにあるからインフラと呼ばれるわけであって、特にデジタルインフラは一定のクオリティを保持して提供し続けなければいけないんだ。「サーバーダウンしました」ばかりの毎日だと、みんな生きていけないからね。それに、日々進化する世界の最先端にいるのが私たちサーバーを担う会社だと思っているよ。現状維持では全然ダメなわけ。最先端の技術と米田さんや今の高校生のようなネットネイティブ世代の柔軟な発想やアイデアが必要なんだよね。

さくらインターネットあるある

社員同士の仲がいい、社長との距離が近い、社内の風通しがいいさくらインターネット。さくらインターネットで働く人たちから、あるあるを集めてみました。

No.1

あ
愛のある
フィード
バック



解説

改善点があっても、否定するのではなく「こうするともっと良いよ」といった前向きな言葉が返ってきます。一緒により良いものをめざす姿勢が根付いています。(A.Mさん)

No.2

こ
こそっと
上司からの
スーパー
アドバイス



解説

社員用のチャットツールで「難しいなあ」とかぼやくと、こそっとめちゃうちゃいアドバイスしてくれます。アドバイスだけして去っていくので、ヒーローみたい。(A.Sさん)

No.3

じ
自分に合う
仕事が
きっとある



解説

IT企業ですが、いろんな職種があります。きっとあなたにぴったりの仕事が見つかるので、どんな仕事ができるかな？って考える時間を楽しんでみてください。(Y.Hさん)

No.4

な
悩んだときは
いったん
カフェ休憩



解説

大阪本社の横に、さくらインターネットが運営するカフェがあるんです。行き詰まったらまずはコーヒーでまったりしてリセットしています。(J.Kさん)

No.5

は
働く人
みんなが
いい人すぎる



解説

ウソのようなホントの話なんですけど、これだけ大規模な会社なのに、この人無理、って人が一人もいないんですね。まじでみんないい人すぎる。(T.Tさん)

No.6

め
めちゃ多い
絵文字
リアクション
?

解説

リモートワークが多いので、チャットでのやりとりがほとんど。でも友だちへのチャットみたいに絵文字が多くて、寂しくないんですよ。(N.Mさん)



現役クリエイターが語る これからの時代を生き抜く術

守りの時代は、終わった。

八木: みなさんこんにちは。ADOOR 代表の八木です。いきなり本題となりますが、いま、時代が大きく移り変わっていることを、高校生のみなさんも日々感じていると思います。何か、大人たちが生きてきた時代と違う、前例に従っているだけではいけない、そういった焦りを感じている人が多いのではないのでしょうか。

松井: 事業開発部長の松井です。よろしくお願いします。これまでは、周りと同じように生きていくことが、何よりも重要なことで、それが幸せへの近道でした。しかし、今は、一人ひとりが自分だけの道を歩んでいかなければなりません。学校の勉強だけで得られるスマートさやアカデミックな知識だけでは足りず、加えて、自分で考え、実行する力が必要な時代になっています。

ゲームやメディアなどのエンターテインメントを提供する ADOOR。多くのクリエイターが在籍する ADOOR の中核の八木、松井が読み解く、高校生を取り巻く環境といまを生き抜く術とは？

八木: 焦るようなことを冒頭から言ってしまいましたが、ここで、みなさんの頭の中にある常識を取っ払ってほしいのです。目の前に迫ってきている受験や就職などに対して、それが全てで、失敗したら終わりだと考えていませんか？受験や就職に失敗しないことだけを考えて、今を生きていませんか？周りの大人から言われたことだけをやるように、余計なことをしないように、遊ばないように。

松井: 僕たちは、今の時代を生きる高校生に、そんな大人っぽい危機管理は不要だと考えています。あくまで、あなたの人生なので。受験や就職が、思ったとおりの結果でなくとも、それも人生。大丈夫です。それにとらわれ、今の大切な時間を自分らしく使わず、あなたならではのクリエイティビティが失われることこそ、悲劇ではないでしょうか。

大人が言う常識は、もう古い。



ADOOR は、ポールトゥウィングループの一つ。それぞれ得意分野を持ちながら、ゲームやアニメ、メタバースなど、デジタルエンターテインメントに関するさまざまなサービスを提供しています。

ボクたちの挑戦。

01

PTW

ジャパンクオリティーを世界へ

**世界各地の
カスタマーサポートを取り仕切る。**

世界中で人気のゲームのカスタマーサポートを担当してほしいという依頼が。日本の品質を英語、中国語を始め、各国の言語で実現したいというリクエスト。文化や言葉、考え方の違いに苦労しながらも、海外チームに日本の品質を浸透させた。

02

PTW

一夜で数百人を招集

**たった一つの「バグ」を
数百人で撃破。**

ある有名なゲームタイトルのリリース直前、何かの問題でゲームが動かなくなった…。一刻も早く原因を究明せねばならない。急速、グループに所属するスタッフ数百人を招集。一晩でバグの発見から改修までやりとげ、リリースができた。

03

HIKE

ゲーム会社がアニメ制作に携わる

**映画「この世界は
不完全すぎる」を制作。**

PTW グループの HIKE のデジタルアニメーションスタジオ「100studio」がアニメ「この世界は不完全すぎる」の制作を担当。原作漫画よりも良いものにし、ゲームの仕事の価値をよりわかりやすく伝えるために、チャレンジした。



自分だけの

クリエイティビティが、 生き残る道。

八木: なぜ、僕たちがこのようなことを言うのか。それは、僕たちがまさに自分自身のクリエイティビティを活かし、ゲームやメディアなどみなさんが普段目に触れるエンタメを作るクリエイターとしてお仕事をしているからです。クリエイターの仕事というのは、言われたことを言われた通りに作るものではなく、どんな演出をするといいか、どうするとカッコよくなるか、と無限にアイデアを考え続ける仕事です。

松井: そこに必要なのは、自分だけの感覚、感性です。そして、もう少し視野を広げた先に見える、使ってくれる人の気持ちや理想。もっと広げて、社会を取り巻く環境の変化にまで耳を澄ませます。本当に求められているものや価値を見出す力が必要なのです。

八木: 難しいと感じるでしょうか。でも、その力を養うのは、余計なことや遊びです。もし、自分は絵が描けないから、ゲームのプログラミングができないからクリエイターにはなれない、ゲームやエンタメに携われないと思っている人がいるなら、それは間違いです。イラストなど目に入るものが注目されがちですが、ゲームには、ストーリーや音楽、ルールがあり、それぞれ考え、作る人がいます。課金の金額を決める人も、バグを見つける人もいて、それをまとめる人がいます。違うスキルを持った人たちがチームで一つのものを作ります。

遊べよ、高校生。

キミたちの挑戦。

公開
オーディション型
コンテスト

IND-1
2025
JAPAN INDIE GAME CREATOR ONE CONTEST

日本と世界のゲーム業界スペシャリストが審査。あなたのゲームのアイデアを世界にリリースしよう！「アイデア」でも応募可能。キミの頭の中にある、独創的なアイデアを、ぜひぶつけに来てください。

JAPAN INDIE GAME CREATOR ONE CONTEST

松井: あなたが思い浮かべたスキルが備わっていないからと言って、諦めないでください。住んでいる場所や、性別、身体的な個性は一切関係ありません。誰もがクリエイターになれるのです。

八木: 興味はあっても、ゲーム業界での働き方がわからず、いちばん仕事のイメージがつきやすいカスタマーサポートの仕事我希望して入社する人もたくさんいます。そこから経験を積んで、大きく次のステップに進む人をたくさん見てきました。僕たちもカスタマーサポートから始めて、挑戦を重ね、今の立場まで来ました。僕たちのグループでは、そういった思いのある人たちが、これまでの人生で培ってきたその人だけのクリエイティビティを活かし、活躍できるような舞台を用意しています。「やめておけ」と言う人もきついています。でも大丈夫です。

自分の可能性を、 諦めない。

松井: 諦めることはやめて、飛び込んでみてください。僕たちが待っています。そのための準備として、今、遊んでください。三日坊主でもいい。好きだな、なんか気になるなどと思ったら、頭であれこれと難しいことを考える前に、やってみて。今見たり、感じたりしたことが、これからのあなたの一生を彩ってくれます。

八木: 遊んで、たくさんの引き出しを手に入れて、僕たちのところへ来てください！



株式会社ADOOR
代表取締役
八木 俊憲



株式会社ADOOR
事業開発部 部長
松井 公平

某ゲームのキャラクターデザインを “高校生限定”で公募！

ある有名なゲームの続編のメインキャラクターのデザインを一般高校生の中から募るプロジェクトが始動しています。詳細は決まり次第、公式ホームページ等で発信していきます。



若い世代のチャレンジを応援する IT企業の2つの挑戦ストーリー

高校生にもITを学べる機会を提供したいという思いから生まれた「コエテコStudy byGMO」は、入社2年目若手エンジニアが開発しました。また、13歳の少年が発信した「働きたい」という言葉にGMOメディアは会社をあげて取り組みました。GMOメディアの2つのストーリーを紹介します。



サービス開発部
コエテコカレッジグループ
シニアエンジニア

富高 辰海
Takumi Tomitaka

<https://study.coeteco.jp/top>

コエテコStudy byGMO

20代未経験エンジニアの サービスリリースまで 挑戦の2ヶ月半

全部自分でやりましたよ。企画も開発も

「誰かこのプロジェクトをできるヤツはいないか」という社内のオファーに自分で「やりたい！」と手を挙げたものの、その時点でリリースまであと約2ヶ月という状況。内心はビビりまくりでした(笑)。時間が無い上に、プログラムを組んで開発を行うのも自分、AIチームやデザインチームとのコミュニケーションも、法律関係のやり取りも、モニターの先生との打ち合わせも自分というプレッシャーのある環境下で、がむしゃらにがんばりました。実はぼく、新卒で入社した会社をたった1年でやめています。今とまったく違う業種で、やりたいと思って入ったはずなのに、実際に働いてみると、

まったく合わなかったんですね。自分がやりたいことを改めて考えたときに、「誰かが使って役に立つサービスを作れる人になりたい」と思って、働きながらプログラミングスクールに通い、プログラミングの知識を身につけた上で、GMOメディアに転職をしました。そのときは、まさか2年後、サービス開発からリリースまで自分でやり遂げることになるなんて夢にも思っていなかったですけどね。

失敗しても大丈夫。
ぼくもまだまだ失敗できる

ぼく自身が高校生のときは、なんとなくいい大学に入って、大きい企業に就職できればいいかなあ、くらいにしか思っていませんでした。だから、あまり考えずに入社した最初の会社は1年でやめることになりました。確かに「失敗」だとは思いますが、その失敗があったからこそ、

「本当にやりたいことってなんだろう？」と考えるきっかけになったし、やりたいと思ったことをやらせてもらえるGMOメディアに出会えたのだと思っています。

今、やりたいことが見つかっていなくて全然大丈夫だし、やってみて失敗したとしても全然OK。2回目も失敗しても平気です。20代ですら、社会ではまだ赤ちゃんみたいなもの。その先でできとうまくいくと信じて、ぼくもこれからも失敗しまくる予定です(笑)。

—— 富高 辰海の挑戦はまだまだ始まったばかり。今この瞬間も日本のどこかで、高校生へ思いを馳せながら、サービスのアップデートにいそんでいる。



13歳の「やりたい！」に、 大企業の大人たちが 全力で応えた話。

時は2023年。XがまだTwitterだった頃。

サービス開発責任者の沼田は、

あるツイートを目にする。

「自分のスキルを使って、いま、企業で働いてみたい」

13歳の少年プログラマーの発信。

子ども向けのサービス作りに携わっている

沼田としては、看過できない若者の「叫び」だった。

中学生の雇用に向けて、沼田は動き出した。



GMOメディア教育事業開発本部
教育サービス事業部 部長兼
サービス開発部 マネージャー
コエテコ事業責任者
沼田 直之

沼田：中学生の直接雇用は日本では前例がほぼなく、相談に行った役所の方たちも、最初は「??」という顔で。提出しなきゃいけない書類も20種類くらいあったし、いろんな人の許可も得なきゃいけなかった。ただただ絶対に実現したいという強い意志で、雇用までいたりしました。

「中学生から働いたほうがいい」なんてことは思っていなくて、やりたいという意志を尊重した結果です。自分自身に働けるスキルがあったり、働いてみたいという意志があるのであれば、遠慮なく行動すればいいと思います。それに全力で応える大人がたくさんいますから。一度働いて社会に触れてみることで、学ぶ意味を理解できて、自分の進路の輪郭がはっきりするという考え方もありますよね。

森：GMOメディアとして「コエテコ byGMO」を通じてプログラミング大会の取材や協賛を行う中で、大人顔負けのスキルを持った中高生がいることは認識してました。そういう子たちの可能性を、できる限りひろげよう！ってことになりました。今はもう、長く下積みをしたほうがいい、なんていう時代ではなくなっています。ちょっとしたきっかけで歩が金になる。ぼく自身も感じたこともあるし、たくさん見てきました。だから、マイノリティであることを恐れず、自分を信じて、行ってみたい方向に、突き進んでいけばいいです。自分を大切に、自分自身を肯定できる人になってください。すこし先の未来で、私たちは待っています。



GMOメディア
代表取締役社長
森 輝幸

事業概要 | Webメディア運営とDXソリューション提供
業 種 | ITメディア
公式web | <https://www.gmo.media/>



エンジニア中学生視点の話はこちら
「【取材】プロの現場で働くエンジニア中学生へ直撃インタビュー」



夢をかなえるプロダクト制作者が、 いまの高校生に、伝えたいコト



大阪公立大学 スーパーシティ
研究センター 客員研究員
四国大学 学祭融合研究所 特別研究員
株式会社AVAD 代表取締役
谷山 詩温

株式会社AVAD
プロダクトマネージャー
システムエンジニア
長澤 悠介

もう「妄想だ」って言わせない。

「朝、確実に起こしてくれるアラームが欲しい」とか「その日の天気に合わせて音楽が自動で流れる仕組みがあったらいいのに」など、あなたの周りには「あったらいいのに」が山ほどあると思います。大人や先生はそれを「妄想だ」と言うかもしれませんが、素敵なアイデアを実際に作るとなると、専門的な知識や勉強が必要に思えますよね。しかし、SPACEBLOCK®を使えば、まずは作ってみることが可能になります。必要な知識がゼロでも、とりあえず形にしてみる。そのうえで、「どうして電気はこうつくの?」「仕組みはどうなっているの?」と、後から学びを深める“バックキャスト”ができるのです。



数十万円もする苗を育てる機械を、ホームセンターで売っているものを組み合わせて作っちゃった!



ITは手段。目的ではない。

「ITやプログラミングを勉強しなさい」とよく言われるかもしれませんが、もちろん、これからの時代を生き抜くうえでITの知識は重要です。ただし、それはゴールではなくあくまで手段。ITのスキルを活かして、自分の夢やアイデアを実現してこそ面白いのです。



プログラミングの知識なしで、 ITプロダクトを作れる。

AVADが作っているSPACEBLOCK®は、ただコードを覚えるためのプログラミング教材ではなく、「ITを使って何か作りたい」と思った瞬間に、すぐ形にできるよう設計されたツールです。プログラミングの知識がなくても思いついたアイデアを実現でき、「作りたいものをとにかく作ってみる」ことを加速させます。ゴールはコードを覚えることではなく、あくまで実現したいアイデアを形にすること。それがSPACEBLOCK®の大きな特徴です。



「あったらいいのに」が、 実際に誰でも作れる。

SPACEBLOCK®と、家やお店にあるモノを組み合わせてデジタル技術などの先端技術を取り入れたオリジナルの仕組みを作ることができます。あなたがやるべきことは「こんなモノを作りたい!」という純粋なアイデアを出すことだけです。もし「やりたいことはあるけど、具体的にどうすればいいだろう...?」というときは、いつでも僕たちに相談してください。いっしょに手を動かしながら、あなたの「あったらいいのに」を形にしましょう。

僕たちは、「SPACEBLOCK®」で スマート農業を実現した。

僕たちは、食の安全や環境に配慮した農業も、IT同様に現代の豊かな暮らしに欠かせないと考えています。理想とする農業を実現するために、僕たちの農地で、無農薬栽培に挑戦中です。水稻の育苗でSPACEBLOCK®を使い、温度や湿度の管理を自動化し、自動灌水できる装置を開発。ITを活用したスマート農業で、理想に近づいています。ただ、これも一つの実現例。あなたなら、SPACEBLOCK®を使って、どんなアイデアを形にしますか?

事業概要 | IT技術を活かした自社サービス開発、ソリューション提供
業 種 | 情報通信業
公式web | <https://www.avad.co.jp/>



渋谷キューズ SHIBUYA QWS で働いてどんな感じ？ 大学生コミュニケーターの1日に密着！

宗高 萌絵子 Moeko Munetaka



SHIBUYA QWS コミュニケーター
東京都市大学情報工学科

人をまとめたり物事や事業を円滑に進めるスキルを勉強したくて、SHIBUYA QWSのコミュニケーターになりました。まだまだ勉強中ですが、毎日、企業の人や事業家さんとお話の中で、新しい視点や考え方を吸収できて、成長を感じています。私がかっけになって、新しいビジネスが生まれるといいなと思って日々働いています。

泉水 来樹 Raiki Sensui



SHIBUYA QWS コミュニケーター
日本大学大学院情報科学科

ぼくの夢は、誰もが働くことでハッピーになれる社会をつくること。みんなのチャレンジの歩目が集まるSHIBUYA QWSで働くことは、その夢への一歩でもあります。挑戦したい人が挑戦しやすい環境を整え、可能性を広げるお手伝いができている毎日は、とても充実しています。ぼく自身も、いろんな人と話すことで、視野が広がったと感じています。

※ コミュニケーターとは？

多様な人が交流する SHIBUYA QWS に常駐し、会員さんの活動を見守りながら、お困りごとにアンテナをはり、会員さん同士のマッチングを行うサポーター。



SHIBUYA QWS って どんな場所？

東京の渋谷スクランブルスクエアの15階にある、新しいアイデアを生み出すための場所SHIBUYA QWS。大人や学生など多様な人が集まり、「こんなことしてみたい」「何かできないか？」とアイデアを話し合ったり、SHIBUYA QWSで出会った企業同士が手を組み一つのプロジェクトを生み出したりしています。最新のテクノロジーを使った研究や、社会課題解決に向けたプロジェクトの立ち上げなど、交流の場を超えて、新しいビジネス創出の場となっています。

大学生って、どんなもの持ってるの？先輩のバッグの中をのぞいてみよう！

持ち物 CHECK!

Raiki's item

必要なものだけコンパクトに持ち歩く！

Moeko's item

ノートや雑誌はこだわりのアイテムで、個性を出す！



知ラレザル業界ヲ、ディブル。 ロボットに携わる2人にインタビュー

一般社団法人i-RooBO Network Forum
事務局長

雪田 恵子



いま、私たちが生きているこの世界。知らず知らずのうちにロボットに支えられています。工場で働く産業ロボット、介護や医療のシーンで活躍するロボットもあれば、自動で配膳してくれるロボットもあります。当たり前身近にあって、見慣れているにもかかわらず、実はそこに携わる人や企業はあまりフィーチャーされていないのも、また事実です。このページでは、ロボット業界を、ちょっと深掘り。まだまだ知られていないあれこれ、ご紹介いたします。

文系モ、理系モ、大活躍中。

「工場で働くアームがついた大きなロボットを思い浮かべてください」と言うと、なんとなく想像ができると思います。では、そのロボットが工場で動くまでどんな工程があるかイメージできるでしょうか？これはなかなか難しいかもしれません。工場で働く産業用ロボットは、スマホのように、買ってきて電源を入れたらすぐに使えるというものでもなく、ロボットが動き、人の役に立つようになるまで、たくさんの業種や職種の人たちが協力しているんです。

ロボットをどのように使おうかと企画して案件を取りまとめる人、周辺機器と合わせて機械設計する人、ハンドを作る人、電気や通信を担当する人、動きをプログラムする人などさまざまな人や企業が関わって一つのロボットに命が吹き込まれます。それを一社で完結することもあれば、複数の専門企業が関わっていることもあります。これからの時代、確実に必要とされるロボット業界。文系や理系、自分の得意不得意の垣根を超えて、携わる余地はまだたくさんあります。進路の選択肢の一つに入れてみてくださいね。

ここまでは産業用ロボットの分野でご紹介してきましたが、ここからはコミュニケーションロボットの分野で実際に働いている先輩の様子をのぞいてみましょう！



iRooBOは、「技術」「人材」「情報」が集まるロボットビジネス企業の団体です。「不便の解消」「利便性の追求」「快適性の向上」など、世の中の「あったらいいな」や課題解消を、ロボットなど先端テクノロジーを活用した製品・サービスで実現することをめざしています。



事業概要 | ロボットを活用した新しいソリューション創出 業種 | 情報通信業 公式Web | <https://iroobo.jp/>

実際ニ、働ク人ニ、間イテミマ。

私が働くヴイストーン株式会社は、ロボットを作る会社です。高等専門学校を2024年に卒業したばかりで入社して、まだ数ヶ月しか経っていないのですが、プログラミングをしたり、設計図や図面を描くソフトを使って、ロボットのデザインをするお仕事をしています。子どものときからとにかくものづくりが好きで、どうせ働くなら好きなこととして働きたいなと思って、ロボット業界で働こうと決めました。でも、工場などで大きなロボットを使うお仕事は怪我なども少し怖かったので、小さくて可愛いコミュニケーションロボットを作るお仕事がしたいと思っていまの会社に決めました。

私はたまたま理系でしたが、社内では文系出身の人も活躍しています。ロボット開発に関する知識は、学校などで体系的に学ぶ機会が少ないため、独学で試行錯誤しながらものづくりをしている人が多い印象です。それに、うちの会社は、作りたい！っていう企画を出したら、多くの場合作らせてもらっていると思います(笑)。そんな自由な感じの会社です。ロボットを作ることそのものももちろん楽しいですが、自分が開発に関わったものが、実際に介護の現場などで誰かの役に立っていることを聞いたりすると、それはもう言葉にならないくらい嬉しいです。



事業概要 | ロボットやロボットのセンサの開発・製造を行うメーカー
業種 | ロボット関連製品の開発・製造・販売
公式Web | <https://www.vstone.co.jp/>

ヴイストーン株式会社
技術本部

高岡 花妃



事業概要 | プロジェクトや活動を支援するプラットフォーム

業種 | 共創施設運営

公式Web | <https://shibuya-qws.com/>



2025年最新版 いま、DXがすすんでいる業界を徹底解説

デジタルの知識が活躍する仕事は、IT業界に限りません。いま日本では、さまざまな業界でデジタルが取り入れられるDX(デジタルトランスフォーメーション)が進んでいます。大手企業だけでなく、業界に特化したスタートアップ企業も次々と立ち上がり、日々、日本のアップデートに貢献しています。

挑戦することの大切さ

皆さんは、未来にどんな仕事をしていきたいですか？
「安定した職業に就きたい」「好きなことを仕事にしたい」「世界を変えるようなことをしたい」
—そんな夢や目標を持っている人もいます。今、世界では新しいアイデアや技術をもとに、次々と新しいビジネスが生まれています。これを「スタートアップ」と呼びます。
スタートアップの一番の魅力は、「誰でも挑戦できること」です。アイデアがあれば、高校生でも大学生でも、起業にチャレンジできます。実際に、10代で会社を立ち上げた人も世界中にいます。今は、資金を集める仕組みや、スタートアップを支援する制度が整ってきており、夢をカタチにするチャンスが増えています。もちろん、挑戦することには不安もあると思います。有名な起業家であっても最初から完璧だったわけではありません。試行錯誤を繰り返しながら、新しい価値を生み出しているのです。大切なのは、「できるかどうか」ではなく、「やってみる」こと。皆さんが何かやってみてほしいことがあれば、ぜひ一歩踏み出してみてください。
スタートアップの世界には、皆さんの可能性を広げるチャンスがたくさんあります！

野崎 麻衣

公益財団法人大阪産業局
スタートアップ支援事業部
スタートアップ創出チーム
リーダー
国家資格キャリアコンサルタント



事業概要 | 大阪の中小企業やスタートアップ支援、DX推進を行う公的機関
公式web | <https://www.obda.or.jp/>



いま、絶対やるべきことはIT知識のインプット

私の大阪産業局でのお仕事は、スタートアップ企業の支援です。
スタートアップ企業というのは、革新的なアイデアや技術でビジネスを展開し、短期間で急成長する企業のことをさします。特に、大阪のスタートアップ企業は、土地柄なのか、「いいものをじっくり作ろう」という研究者・職人気質の企業がとて多い印象です。私もそこが大阪の魅力だと感じます。スタートアップ企業の支援をしていて何よりも感じることは、テクノロジーの進歩のはやさです。数年単位なんて話ではありません。
数ヶ月、いや数日でどんどん進化し、社会にイノベーションを生み出しています。まさに日進月歩の世界。そんな世界を目の当たりにしているからこそ、今の高校生に言いたいのは、ITが得意、不得意ということは関係なく、とにかくまずは「知る」、「触れてみる」ということです。専門的な知識でなくて大丈夫です。ITの基礎知識をもって、ぜひ、皆さんの力で、当たり前前のレベルをあげてくださいね。

玉城 梨恵

公益財団法人大阪産業局
スタートアップ支援事業部
ブランディング・プロモーションチーム
リーダー
一般社団法人Umashima Base
代表理事 / 地方創生事業
今治市デジタル戦略会議委員



事業概要 | 大阪イノベーションハブ 大阪市が運営するスタートアップ支援拠点
公式web | <https://www.innovation-osaka.jp/ja/>



DXが進む業界

#製造



デジタル技術を促進し、ものづくりを通して、人々の生活に変革。

こんなスタートアップ企業！

セレンディクス株式会社
[最先端の3Dプリンティングデータを活用した住宅建築]

#スポーツ



データ解析で人の身体的パフォーマンスを最適化。

こんなスタートアップ企業！

eightis株式会社
[トップレベルのトレーナーが持つ知識と技術を体系化したトレーナーAI]

#物流



IoTと自動化で物流に関わる革新的なソリューションを提供。

こんなスタートアップ企業！

株式会社Revo Energy
[IoTで一元管理されたバイオディーゼル燃料精製プラントの開発]

#ドローン



ドローンのセンサーやカメラが、さまざまな分野で改革。

こんなスタートアップ企業！

DeepForest Technologies株式会社
[ドローンで森林の状況を解析する技術を開発し森林を保全]

#エネルギー・インフラ



スマートグリッドとAIでエネルギー運用・設備管理を革新。

こんなスタートアップ企業！

Yellow Duck株式会社
[波エネルギー発電システム「Wave-DAC」の開発]

株式会社 BIOTECHWORKS-H2
[廃棄物から水素エネルギーを生成し、全工程を独自のデジタルプラットフォームで可視化]

#モビリティ



自動運転や交通システムの開発で人々の移動手段を快適に。

こんなスタートアップ企業！

株式会社エイトノット
[小型船舶向け自律航行技術開発を中心に“海のDX”と“船舶のロボット化”を推進]

Zip Infrastructure株式会社
[交通渋滞や移動手段不足、脱炭素化などの社会課題解決に向けた次世代交通システム「Zippar」を開発]

#医療・ヘルスケア



電子カルテや遠隔診療、AI診断で医療業務の精度向上。

こんなスタートアップ企業！

株式会社Cubec
[かかりつけ医を支援する次世代治療提案型AIの開発]

株式会社fcuro
[救命医による全身検索型画像診断AI「ERATS」の開発]

各種プログラムの情報などをLINEで発信しています。

検索ID: @doon.jr

LINE友だち追加はこちら

<https://ksac.site/doon-jr/student/>



03

自分の現在地を知る。

自分はどんな性格なのだろう。
何が得意で何を不得意とする人間なのだろう。
何ができて何ができないのだろう。

未来をデザインしていくためには、
自分自身を知ることが必要です。

もちろん、ここで見えてくるのは、
あくまで今日時点の自分。

未来の自分は、試行錯誤や経験によって、
変わってくるものです。
学校や社会はそのためにあります。

変化を恐れず、自分の現在地を知り、ここを出発点として、
明日からも自分らしく進んでみてください。



CAREER DESIGN

将来の自分を、今日考える。

働き方も仕事も多種多様な現代。人生の選択肢が多すぎて、将来のことを考えると、つい立ち止まりたくなってしまいます。それは、高校生のみならず、大人も同じ。現代を生きる誰もが、自分の人生に迷い、悩んでいます。でも、自由に自分のキャリアを描くことは、楽しいこと。自分を知り、将来を想像し、目標を立てるキャリアデザインは、自分の可能性を拡げるために大切なことです。今、自分自身に向き合うことはすこし難しかったり、恥ずかしかったりするかもしれませんが、けれど、今日考えることが、まだ見えていない数年先、十年先の未来までの道のりをきっと照らしてくれるはず。



キャリアデザインをするとどうなるの？

自分の「好き」が
どんどん増えていく

自分自身に向き合うことで感情の解像度が上がり、好きなことが見つかりやすくなります。やりたいことや得意なことのでいいの人生を歩めます。

今やるべきことが見つかり、
毎日に張り合いが出る

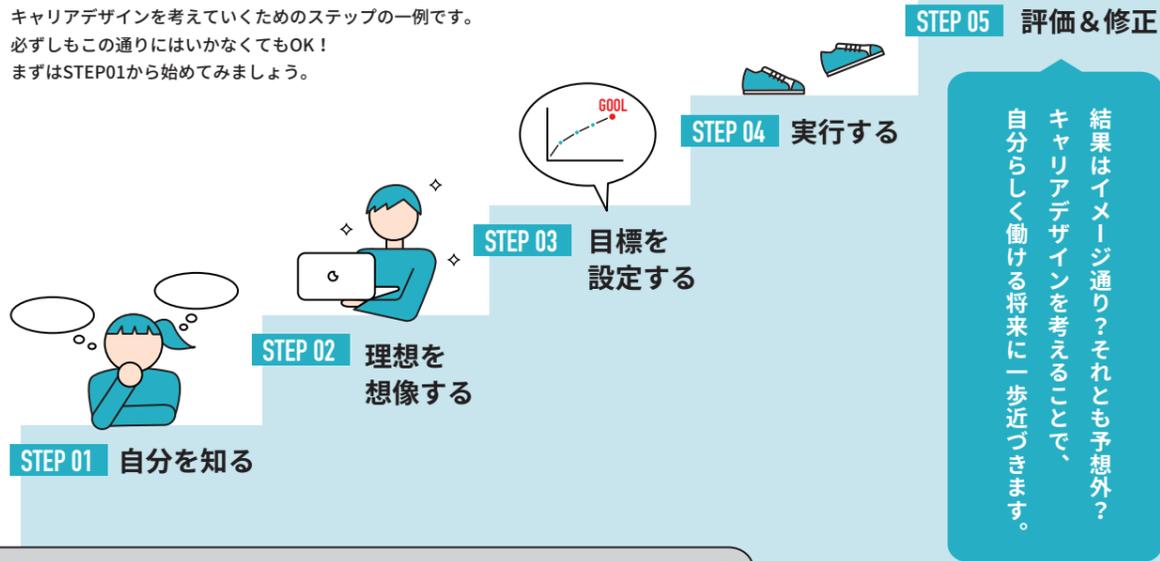
キャリアを考え、ありたい自分の姿を想像できると、そうなるために今するべきことが見えてきます。めざす進路も変わってくるかもしれません。

「なんとなく」ではない
自分らしい生き方ができる

理想の自分になるために努力すること自体が、自分らしい生き方をしているということ。自分の意志で、人生を切り拓くことができます。

キャリアデザインのステップ

キャリアデザインを考えていくためのステップの一例です。必ずしもこの通りにはいなくてもOK！まずはSTEP01から始めてみましょう。



結果はイメージ通り？それとも予想外？
キャリアデザインを考えることで、
自分らしく働ける将来に一步步近づきます。

うまくいなくても大丈夫！
自分らしい答えがきっと見つかると思て

キャリアデザインを進めていると行き詰まったり、まわりのスピードに遅れていると感じたり、見えていたはずの将来に「？」が浮かんだりすることがあると思います。でも焦らなくて大丈夫。考えてみる、やってみることが大切なのです。思い詰まず、ほどよく息抜きをしながら楽しくデザインしてくださいね。

次のページから将来について
具体的に考えていきましょう！

STEP 01 自分を知る

あなたはどんなタイプ？ 性格タイプチェック

まずは自分を知ることはじめましょう。性格タイプを知ること、自分に合った職業が見つかるかも？

Q1 新しいことに挑戦するのは好きですか？

- A とても好き → Q2へ
- B どちらかという苦手 → Q3へ

Q2 アイデアを考えたり、何かを作ったりすることに楽しさを感じますか？

- A はい → Q4へ
- B いいえ → Q5へ

Q3 誰かを助けたりサポートしたりすることは好きですか？

- A はい → Q6へ
- B いいえ → Q4へ

Q4 他の人をまとめたり、引っ張ったりする役割は得意ですか？

- A 得意！ → Q7へ
- B あまり得意ではない → Q8へ

Q5 問題に直面したとき、どのように対応しますか？

- A ネットや本で調べる → Q7へ
- B 自分の直感や感覚で決める → Q9へ

Q6 悩みを相談されたらどうしていますか？

- A 具体的なアドバイスをする → Q7へ
- B 相手の話を聞いて気持ちに寄り添う → サポータータイプへ

Q7 チームで壁にぶつかったとき、どうしていますか？

- A 先輩や先生に相談する → Q10へ
- B 自分たちでなんとかしようとする → リーダータイプへ

Q8 夢を実現するために大切だと思うことは何ですか？

- A 資格取得など手に職をつけていく → サポータータイプへ
- B 視野を広げて幅広い知識を身につける → Q11へ

Q9 何かを表現するとき、大切にすることは何ですか？

- A 自分らしさやユニークさ → クリエイタータイプへ
- B 表現したいことを間違いなく伝えること → リーダータイプへ

Q10 勉強する目的は何だと思いますか？

- A 専門知識を深めるため → リサーチャータイプへ
- B 生活を豊かにするため → クリエイタータイプへ

Q11 チームで何かをするときに自分の役割に近いものはどちらですか？

- A 計画を作成し、進捗を管理する役割 → リサーチャータイプへ
- B 他の人をフォローしながら共同作業を行う役割 → サポータータイプへ



リーダータイプ

人をまとめ、チームを成功に導くのはあなただ！リーダーシップが求められる職種や場面で活躍すること間違いなし！

こんな仕事に向いているかも…？
#プロジェクトマネージャー #経営者 #営業チームリーダー #政治家 #行政官 #公務員の管理職 #学校長 #教育プログラムのコーディネーター #チームコーチ #イベントプロデューサー #外交官 #国際NGOリーダー など



クリエイタータイプ

アイデアや創造性を活かせる職種や活動がびったり！あなたならではの視点や芸術的感性が必要とされる分野で力を発揮できるはず。

こんな仕事に向いているかも…？
#グラフィックデザイナー #イラストレーター #アニメーター #映像クリエイター #ゲーム開発者 #音楽プロデューサー #広告プランナー #コピーライター #ブランドデザイナー #スタートアップ経営者 #商品開発者 #Webデザイナー #UI/UXデザイナー など



サポータータイプ

人のために頑張るあなたは、縁の下の力持ち。他人の役に立つことを重視する、支援的な仕事で誰よりも輝ける！

こんな仕事に向いているかも…？
#看護師 #ソーシャルワーカー #介護福祉士 #臨床心理士 #教師 #特別支援教育の専門家 #教育カウンセラー #地域活動コーディネーター #NPO職員 #秘書 #行政書士 #オフィスマネージャー #ホテルコンシェルジュ #ツアーガイド #カスタマーサポート など



リサーチャータイプ

専門的な分野の知識を深めることを楽しんでいるあなた。分析力や専門性を活かして問題解決を支援する職業に向いているかも！

こんな仕事に向いているかも…？
#大学教授 #研究者(科学、社会科学、人文科学など) #エンジニア(AI、ソフトウェアなど) #バイオテクノロジー #データサイエンティスト #弁護士 #政策アナリスト #法務担当者 #経済アナリスト #投資銀行員 #会計士 #犯罪学者 #科学捜査官 #特許調査員 など

STEP 01

自分についてよく考えてみよう

自分を知る

「自分ってどんな人なんだろう?」「自分が大切にしていることってなんだろう?」を知ることは、キャリアデザインの第一歩。過去や現在の自分と向き合っ、自分への理解を深めましょう。

Q1 一番ワクワクするのはどんなときですか?

Q2 これまでに「これはやり切ったぞ!」という経験はありますか?

Q3 自分自身が「成長したな」と感じる瞬間はどんなときですか?

Q4 好きじゃなくても得意と感じていたり、成果が出たりする物事はありますか?

Q5 どんな分野のニュースや話題に興味がわきますか?

Q6 興味を持っているけれど、まだチャレンジできていないことはありますか?

Q7 あなたが「カッコいい」と感じる大人はどんな人ですか?

Q8 「お金で買えない大切なもの」と言われて思い浮かぶものはありますか?

Q9 働くことを想像したとき、働く目的はお金以外に何があると考えますか?

STEP 02

理想を想像する

10年後の自分を想像してみよう

どんな仕事をしているだろう?

誰と暮らしているだろう?

どこでどんな家に住んでいるだろう?

休みの日は何をしているだろう?

趣味はなんだろう?

貯金はどのくらいあるだろう?

どんな1日を過ごしているだろう? 1日の生活スケジュールを作ってみよう!

6:00 7:00 8:00 9:00 10:00 11:00 12:00 13:00 14:00 15:00 16:00 17:00 18:00 19:00 20:00 21:00 22:00 23:00



STEP 03

目標を設定する

将来のビジョンに向かって アクションプランを立ててみよう!

STEP2で考えた

10年後の自分になるために必要なのは…?

高校卒業後の進路は…?

高校生の間に

やっておくべきことは…?

勉強? 経験? 資格?

目標を実現するために、明日からやることは…?

明日から取り組む今月の目標は?

今後1年間の目標

6ページからの「未来をしてみる」では、実際に社会で活躍する大人たちを紹介しています!

いろんな大人を見て、「こんな大人になってみたい!」「この仕事、楽しそう!」など、ぜひ将来を考えるヒントにしてくださいね。

04

今できることを考える。

「過去」は永遠に変えることができません。

あのときああしておけば良かったと思っても、時間は戻ってきません。

そんな一方通行な世界でできることは、

今できることを全力でしながら、未来の計画を立てること。

そして、それに向かって進むことです。

小さなことでも大丈夫。

ちょっとした経験の積み重ねが大きな目標の達成につながります。

今日のあなたが、人生でいちばん若いあなた。

10年先、すこし先の自分の姿を思い描きつつ、

それにつながる行動を起こしてみてください。



04. 今できることを考える。

第2回 全情コン 全国情報教育コンテスト

全情コンの最終審査会の様子を 写真レポ&ファイナリストインタビュー

スポーツや文化と同様に、情報の領域にも全国規模の大会を！という思いから生まれた「全情コン」。情報を学ぶ高校生なら誰でも参加でき、最終審査会の舞台に立つチャンスがあります。2025年3月22日、渋谷にて行われた第2回大会の様子をご紹介します。情報の知識やスキルを活かした作品が全国から集まりました。

思い思いの作品の
プレゼンテーション。
大勢の前で緊張の瞬間！



第2回大会のアーカイブを
公式ウェブサイトにて配信中！
第3回大会も開催決定！
みんなも挑戦しよう。



審査員長のコメント

問題を発見し解決する力を通して、未来を創る全情コン

みなさんが学校で学習している「情報」は、これからの社会を生きていく上で必要となる「問題を発見し解決する」力を養う教科です。将来の選択肢には就職や起業などさまざまありますが、そのどれもが問題の発見と解決なのです。会社、国、世界で力を合わせて問題解決していくことで、社会を発展させています。情報は、文系・理系問わず、社会で活躍するときに役立つ教科であり、全情コンはその力を発揮する大会です。

全情コンでは、形にしたアイデアをプレゼンし、大人たちから正当に評価されます。これは、大人になってもなかなかできない貴重な経験です。ぜひ、多くの高校生に応募してほしいと思っています。手段としてプログラミングやAIが目玉されがちですが、ダンスや音楽、アートでしか解決できないこともあります。自分が得意とするものに情報で学んだことを掛け合わせれば、あなただけのアイデアとなります。あなたの自由な発想を、楽しみに待っています。情報の学習は、将来、どんな選択をしても役に立つように設計されています。つまらないと思わず、自分の毎日に、すこし取り入れてみてください。



一般社団法人
デジタル人材共創連盟
代表理事 鹿野 利春

Finalist Interview

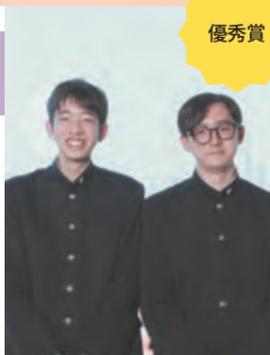
ファイナリストに選ばれた10チームにインタビュー。デジタル領域で活躍する同年代は、どんなことを考えている？ 深掘りしてみました。

No.1

防災アプリ『SHS災害info』

宮崎県立佐土原高等学校 情報技術部
宮崎県立佐土原高等学校

チームには、小学生の頃からパソコンに興味があったメンバーも、高校ではじめて、という人もさまざま。実際の災害のシーンで役に立ったという話を聞くと、誰かの役に立てたことが実感できて嬉しいです。



優秀賞

No.2

指のリハビリゲーム機

メカトロ部
学校法人原田学園 鹿児島情報高等学校

友人が怪我をしたことを受けて作りました。「楽しくトレーニングできた」という言葉を聞いたときは涙が出るほど嬉しかったです。今後は、脚が不自由な人の歩くサポートをする機械も開発していきたいです。



No.3

VR動画視聴アプリ『naturip』

水都心電脳チーム
大阪府立水都国際高等学校

世界各地の自然をVRで見ることで、現代人のストレスを軽減したいという思いで作っています。誰にでもあるストレスの芽を私たちのアプリで摘み、誰もが健やかに生きられる社会を実現したいです。



No.4

オレオレ詐欺防止アプリ『Clumsy Wave』

水工業技術部
茨城県立水戸工業高等学校

今回はオレオレ詐欺でしたが、他にもたくさんある社会問題に対して、自分なりに解決策を提示していきたいと思っています。自分の知らない技術を見つけて、何かに活かそうだなと考えている時間が好きです。



準優秀賞

No.5

英語の発音評価学習ゲーム『Have magic power!』

夢のゲーム開発部
茨城県立IT未来高等学校

魔法を唱えるように英語を発音し、その正確性を測るアプリです。たった4ヶ月の開発期間で、エラーだらけの毎日でしたが、実際に小学生がプレイしているのを見たときは何よりも喜びを感じました。



No.6

家計簿アプリ『サステナボード』

Unknown Prototype
宮崎県立佐土原高等学校

食品ロスや無駄な買い物を減らせるといなと思って開発しました。自分で「あっ」と思うようなひらめきをして、それを実際に開発して作ることが楽しいと感じます。結果も重要ですが、過程も大事にしています。



No.7

アナログ × デジタル 忘れ防止タスクボード

久保見市
群馬県立高崎高等学校

「おもしろ発明家」という名前で活動していることもあり、何か課題を解決するだけでなく、日常を少しおもしろくするものを作りたいと思っています。自分が作ったもので、世の中を幸せにしたいです。



文部科学大臣賞 最優秀賞

No.8

幼児うつぶせ検出装置『Baby Prone Detection System』

定期代10万
茨城県立IT未来高等学校

一つの目標に向かってチームで活動することが、僕たちにとって貴重な経験でした。解決に向かうまでのアプローチを検討し合ったり、アイデアを練ったり、一人では決して成し得なかったと思っています。



No.9

サブドメインハイジャック対策プログラム

Ko:Hack;
茨城県立IT未来高等学校

ゲームをきっかけに、プログラミングに興味を持ちました。今はプログラミングですが、今後はデザインやメタバースなどのスキルや知識も身につけて、いろんなことができる人になりたいです。



No.10

天気気象部の全データ管理システム

天気気象観測システム「TAMOS」の開発
東京都立立川高等学校

部員の経歴はさまざまで、偶然が重なって今のチームがあります。だから、自分の知らない世界を拒絶せず、広い視野でものごとを見て、知識を広げていきたいです。その上で人の役に立てると嬉しいです。



いま発ミライ行き。未来へのパスポート

パス ITパスポート試験

高校生のいま合格したい**国家試験**
ITに関する基礎的な知識を証明しよう。



これからの社会を生きていくうえで必要不可欠なITの知識やスキル。どんな仕事をして、どんな人生を歩んでも、ITを切り離すことはできません。

理系も文系も等しく求められるITの基礎知識をもっていることを証明するITパスポート試験。就職や進学でも注目されている試験です。



いいこといっぱい!

社会での即戦力に

ITパスポート試験に合格するために勉強する内容は、社会人にとっての必須スキルです。高校生のうちからITスキルを身につけておくことで、一歩リード。



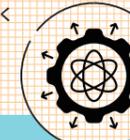
就職や進学で役立つ

就職試験ではもちろんのこと、全国の多くの大学がITパスポート試験に合格していることを評価しています。



キャリアの可能性を広げる

経営戦略、財務などの基礎知識も出題されるため、経営に必要な知識も身につきます。興味の範囲が広がり、キャリアの選択肢を広げられることでしょう。



高校生のうちに合格が

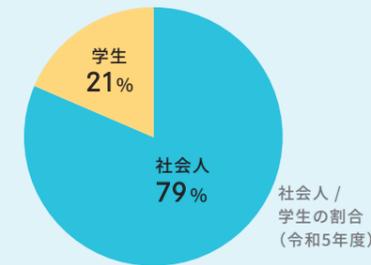
データで見るITパスポート試験

おすすめ!

ITパスポート試験の応募者のデータをグラフ化しました



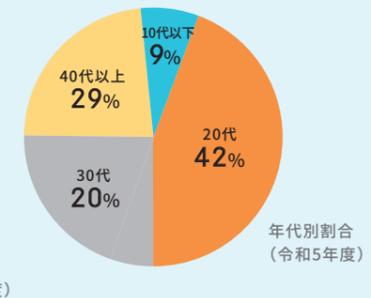
5人に1人が学生のうちに応募!



IT系企業以外でも求められるスキル!



20代以下の応募者が半数以上!



※ 構成比は小数点以下第1位を四捨五入しています。合計しても必ずしも100%とはなりません。

IPAは、デジタル技術の利用促進を通じて、より良い社会と暮らしの実現をめざす公的機関です。「パス(ITパスポート試験)」をはじめとする国家試験「情報処理技術者試験」を運営しています。

IPA 独立行政法人 情報処理推進機構

未来を創る、キミの挑戦は、ここから始まる。

デジタル学園祭

2025 7/19 [土]
-21 [月・祝]

@大阪・関西万博
EXPO ヌッセ「WASSE」

デジタル学園祭2025とは？

～ 挑戦・チャンス・出会い・そして未来へ！～

デジタル学園祭は、高校生・大学生、若手クリエイター等がデジタル技術やクリエイティブな才能を発表・展示し、世界に発信できる場所です。

ここでは、挑戦の機会をつかみ、企業等や学生同士の交流で新たな可能性を広げることができます。

デジタル学園祭2025を投票で応援しよう

大阪・関西万博 EXPO ヌッセ「WASSE」のステージにて、「S×PARK」の展示・プレゼンテーションが行われます。入賞者は審査員による評価、話し合いに加え、来場者による投票得点も加算し、決定します。

詳細は、デジタル学園祭2025の公式サイトをチェック▶
<https://d-s-festival.jp/>



S×PARK

デジタル学園祭を舞台に、まだ見ぬ才能がスパークする瞬間を創り出す。

名称	デジタル学園祭アワード「S×PARK」
概要	「S×PARK」はまだ見ぬ未来を創造する若き才能を発掘し、育成することを目的としています。デジタル作品、ゲーム、ロボット、映像、アートなど、創造的作品や活動を募集します。デジタル技術を活用した優れた作品や活動を表彰するだけでなく、アイデアを社会実装するための技術力や世界を変える情熱を兼ね備えた人材への支援を実施します。
対象	デジタル学園祭に出展している作品
開催場所	大阪・関西万博 EXPO ヌッセ「WASSE」



IND-1

日本から、世界へ挑むクリエイター発掘。

名称	IND-1 [正式名称] JAPAN INDIE GAME CREATOR ONE CONTEST
主催	株式会社ADOOR
共催	一般社団法人 デジタル人材共創連盟(デジ連)
後援	国内企業・団体ほか
概要	世界へチャレンジするアントレプレナーシップのあるU-22クリエイターを育成する、日本・世界の審査員による公開オーディション型コンテスト
対象	日本に在住する満22歳以下の男女
開催場所	セミファイナル 2025年7月20日(日) / 大阪・関西万博 EXPO ヌッセ「WASSE」 ファイナル 2025年9月20日(土) / グラングリーン大阪 JAM BASE



デジタルなミライへ、一步踏み出そう。

2026
3/14 [土] 開催決定！



最終審査会会場は SHIBUYA QWS (予定)
詳細は公式サイトで随時更新していきます。

全情コン <https://zenjyocon.jp/>

突出したIT人材発掘・育成の国家プロジェクト!

MITOU 未踏事業

世界をかえる。アイデアでかえる。未踏でかえる。

IT分野で独創的なアイデアと技術を持つ若い人材を発掘・育成することを目的として、2000年から20年以上続き、延べ2,300人を超える修了生を輩出しています。未踏事業は3事業を展開しており、毎年さまざまなプロジェクトが選ばれ、新たな未踏人材が誕生しています。未踏IT人材発掘・育成事業では、アイデア次第で25歳未満のだけでもチャレンジできるため、14歳で採択され、未踏クリエイターに仲間入りされた方もいます。

MITOU WONDER



IPA 独立行政法人 情報処理推進機構

アイデア、技術を持つ 25歳未満の方

MITOU 未踏IT人材発掘・育成事業

25歳未満対象

独創的なアイデアと優れた技術を持つ 25歳未満の若いIT人材を発掘・育成します。

若い人材の支援 最大288万円の支援

ビジネスや社会課題の解決につなげたい方

MITOU ADVANCED 未踏アドバンスト事業

年齢制限なし

ITを活用した革新的なアイデア等で、ビジネスや社会課題の解決につなげたいと考えているIT人材を発掘・育成します。

ビジネスアドバイザーの支援 最大1,600万円の支援

次世代IT(量子コンピューティング・リザーコンピューティング)を活用したい方

MITOU TARGET 未踏ターゲット事業

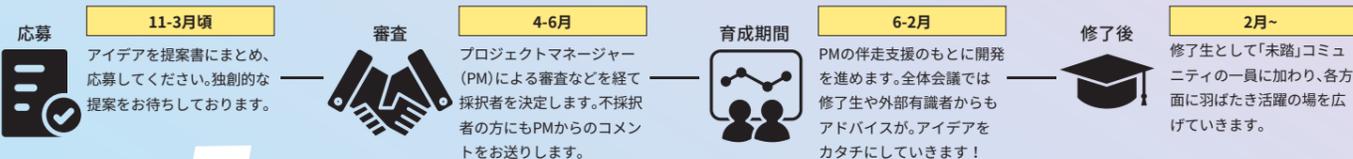
年齢制限なし

次世代ITを活用し、世の中を抜本的に変えていけるような先進分野のIT人材を発掘・育成します。

開発環境を提供 最大396万円の支援

※2025年度実績

どうやってプロジェクトを進めるの?



こんな人が未踏出身!

現在地を飛び出したら、見える“何か”がある。



落合 陽一 Yoichi Ochiai
メディアアーティスト/
筑波大学 デジタルネイチャー
開発研究センター センター長

2009年に「『電気が見える』デバイスとソフトウェアの開発」というテーマで未踏に採択。現在未踏のプロジェクトマネージャーを務める。



中村 裕美 Hiromi Nakamura
東京都市大学
メディア情報学部
情報システム学科 准教授

2010年「電気味覚を活用した新たな食物コンテンツの提案」というテーマで未踏に採択。2023年イグ・ノーベル賞(栄養学)を受賞。



久野 文菜 Ayana Kuno
株式会社MIXI所属

2019年に「スペクトログラム生成による多重奏からの聴音支援システムの開発」というテーマで未踏に採択。

キャリアデザインブック

CAREER DESIGN BOOK の使い方

1 パラパラめくって流し読み

最初からすべてきっちり読み込む必要はありません。まずはざっとながめて、気になる人や言葉があるか探してみましょう。



2 気になるページだけを読む

2周目は最初より丁寧にページをめくってください。引っかかる見出しがあれば、ぜひ内容も読んでいただけると嬉しいです。



3 あとは本棚にしまっておく

あなたが進路を決めるときにこの本を覚えていたら本棚から取り出してください。今日とは、違った見え方がするかもしれません。



この本を作った「デジ連」

デジタル人材共創連盟(デジ連)は、中学生や高校生のデジタル活動を応援するために、2022年に設立された全国組織です。パソコン部やプログラミング部など、学校でのデジタル関連活動や個人の挑戦をサポートしています。文部科学省や経済産業省と連携しながら、学校での「情報」の授業を広げたり、未来のデジタル人材づくりに取り組んでいます。

デジ連

デジ連の公式サイトはこちら!



【 デジ連の4つの部会 】

学校教育部会	産業部会	ガイドライン部会	広報部会
デジタルに詳しい指導者を育てる支援をしている	どうやったら企業が学びの場に協力できるのか考えている	デジタル関連活動のジェンダーバランスを確保するための仕組みを考えている	デジ連の活動をみんなに伝えるように発信している

CAREER DESIGN BOOK2025 公式ウェブサイトも公開中!

