

DXを通じた体験価値の向上

「教育DX三種の神器」の確立

学校法人追手門学院 追手門学院大学

◆追手門学院大学について

大阪、京都駅から大学の最寄り駅まで約20分、関西主要駅からのアクセスが良く、利便性の高い立地に、追手門学院大学の茨木安威キャンパスと茨木総持寺キャンパスがあります。



茨木総持寺キャンパス
アカデミックアーク

事務本部が置かれた茨木総持寺キャンパスには、中心に図書館を内包し、大小約50の教室からなる、三角形が特徴的な建物の「アカデミックアーク」と、2025年に開設された全長約250m、地上6階建の大規模校舎「アカデミックベース」が設置されており、8千人を超える学生や教職員が集います。

同大学は、2025年4月に開学以来初の理系分野となる理工学部を新設

し、9学部と3研究科、在学生約1万人を有する総合大学として新たな一歩を踏み出しました。

同大学では、「第二の開学」と位置付けられた新学部の開設やキャンパスの拡充と並行して、「2025学院DXプロジェクト」が始動していました。

同大学のDXを通じた教学改革と働き方改革について、CXデザイン局の辻本秀二部長はじめ、システム企画推進課のメンバーにお話しを伺いました。

◆2025学院DXプロジェクト

同プロジェクトの前身である「2025未来の働き方プロジェクト」では、追手門学院の永続的な発展に向けて業務の見直しが行われ、プロジェクトの過程で「付加価値」追求業務と「生産性」追求業務の2つに整理されました。この分類に基づき、両業務のパフォーマンスの最大化を目指し、DXを活用する方針が打ち出されました。

その後発足した「2025学院DXプロジェクト」では、同方針を継承し、DX計画策定チーム、ICT運用チーム、デジタルデザインチームからなる、DX化に向けた体制が構築されました。

◆CX向上に向けたDX推進へ

DXの活用を検討する際、中心に据えられたのは、「学生ファースト」、「CXの向上」という考え方でした。

「CX (Customer Experience)」は、一般的に「体験価値」と訳され、商品やサービスの物理的・金銭的価値だけでなく、顧客が感じた満足度など、心理的な充足も含めた価値を意味します。

同大学では、CXを「情報が隅々まで行き渡って学生の機会損失を防ぎ、大學生生活を通じてより良い体験をしてもらうこと」と定義し、学修の成果を実感できる「学修者本位の教育の実現」を念頭に置いた体験価値の向上を目指すことになりました。

この観点を取り入れたことで、学生の体験価値を最大化するために業務がどうあるべきか、に焦点が当てられるようになりました。

これを契機に、学生の体験価値向上の観点から教育を考えることと、DXの推進が重ねて協議されることになり、「DXを通じたCXの実現」が掲げられました。

DXプロジェクトでは、学生の体験価値を向上させるツールとして、「OIDAIAアプリ」、「未来志向LMS」、「超統合DB (データベース)」の3つを基軸としたトータルシステムの構築を企図し、真銅正宏学長がこれを「教育DXの三種の神器」と命名しました。

◆OIDAIAアプリ

OIDAIAアプリは、同大学が独自に開発した、大学からのお知らせや時間割の確認、施設予約などの機能を備えたアプリケーションです。

2023年9月に学生や教職員を対象にリリースされ、その後、アップデートを繰り返しながら機能を拡張してきました。現在では、電子学生証やマイカード機能が追加され、利用対象者も入学予定者から卒業生まで広がっています。

開発に当たっては、学生ファーストなあり方を追求し、学生や教職員に対して徹底したヒアリングを行い、学生を大きく4つのタイプに分けてペルソナを作成しました。部署横断のOIDAIAアプリプロジェクトチームが中心となり、入学から卒業までの間に、各タイプの学生にどのような感情を抱いてほしいか、それぞれのタイミングにおいてデジタルでどのような体験を提供できるか、といった観点からアイデアを吟味し、必要な機能を実装しました。

同大学は短いサイクルで機能追加や修正を行うアジャイル開発という手法を用いています。リリース前から現在に至るまでヒアリングの場が設けられており、学生が求めている機能や、改善点を反映させていくことで体験価値の向上に取り組んでいます。また、大学側からのヒアリングだけでなく、学生同士でアンケートを取り、意見を集約

して学長やワーキングメンバーに向けてプレゼンを行うこともあります。

こうした意見を基にアップデートを重ねた結果、2025年11月時点で学生のダウンロード率は99%に達しており、中でも新入生は、入学式のチェックインやオリエンテーションで利用することから、ダウンロード率は100%となるなど、キャンパスライフに欠かせない存在となっています。

また、アプリの導入によって職員側にも大きなメリットがありました。これまで複数あった問い合わせチャネルをアプリ上のOIDA Iサポートデスクに一本化したことで、担当者がウェブでの回答が可能となり、働く場所にとられなくなりました。さらに、データ集約も可能なため、問い合わせ傾向に対するレポートや分析、対応のナレッジの共有が容易となり、学生だけでなく教職員の業務における体験価値の向上にも繋がっています。



OIDA Iアプリの様子

◆未来志向LMS（学修管理システム）
同大学は、時代の変化や新たな課題

に対応するため、2025年より「Canvas LMS」を導入しています。

「Canvas LMS」はハイブード大学やオックスフォード大学など世界大学ランキングの上位校も採用しているLMSで、導入に当たっては、ヒアリングや教職協働のワークショップを通して、学内のLMSに求める機能を明らかにしていきました。理系や双方向性などの学びの形態への対応やAI等の次世代技術との連帯など、教員や学生の体験価値の向上を考慮して選定しました。

OIDA Iアプリからのシームレスな接続や各学習システムとの連帯が可能となっており、未来の学びに最適なプラットフォームとなる「未来志向LMS」として運用されています。

「教育DX三種の神器」は、それぞれが独立しているのではなく、入り口がOIDA Iアプリがあり、その記録がLMSのデータと併せて後に紹介する超統合DBに蓄積される等、トータルシステムとして導入・運用されています。

◆超統合DB（データベース）

同大学では、これまで、業務ごとに独立したシステムが存在しており、データの連携が困難で、業務の効率化やIR活動への活用などの面で課題がありました。

超統合DBでは、クラウド上のデータベースに学内の情報を集約し、学籍

番号や教職員番号をキーとして個々のデータを管理します。また、それらのデータを統合・加工することで、分析ツールを用いたデータの可視化を進めました。

取り組みの成果のひとつが、学内の基本となる情報やOIDA Iアプリの利用状況などをダッシュボード形式で出力できる「OTEMON INSIGHT」です。これにより、教職員は授業アンケートの結果や進学・就職状況が分かりやすく可視化されたダッシュボードに簡単にアクセスすることができ、個々の学生に最適化された学修支援や、より効果的な業務改善を図ることが可能となります。

◆プロジェクトを通じた変化

現在、プロジェクトの管理・運営を担うのが「CXデザイン局」です。同局は、法人や大学事務局から独立しており、学院全体のCXを統括しています。同局の取り組みは、プロジェクトベースでチームが編成されることが多く、課題に応じて関係部署からメンバーが召集されます。

若手・中堅職員を中心としたプロジェクトは、次世代経営人材の育成や新たな組織カルチャーを生み出しています。当初は身近でなかった「CX」も広く共通認識となり、「学生ファースト」やプロジェクトを通じた「巻き込み」、「学生・教員・職員協働」などと併せて、組織の文化として根付いています。

また、プロジェクトに参加した職員は、部署を超えて協力し合う経験により、学院全体の課題を自分事として認識し、知識や人脈を得ながら成長しています。

◆今後の展望

OIDA Iアプリは更に、生成AIを活用したAIアドバイザー機能の実装を予定しています。学生の気づきと自発的な行動をアシストすることを第一義に、教職員等による適切な対人支援の場や学生の挑戦の機会につなげていきたいと考えています。

他方で、根本である「学院CXの向上」に立ち返り、部署を超えたプロジェクト体制を生かして、より現場の課題感に根ざしたデジタルや生成AIの活用を推進を目指す「デジタルフロントワーキング」の動きも活発化しつつあり、新たな取り組みに学内の期待も高まっています。

く取材後記く

同大学が進めるDXの中心には、大学が提供する価値の再定義と、学生や教職員の体験価値を向上させるという強い目的意識がありました。利用者の目線に立ったDXが、人の成長と大学の改革への推進力になっていると感じました。

【取材 私学経営情報センター】