

■プラン名

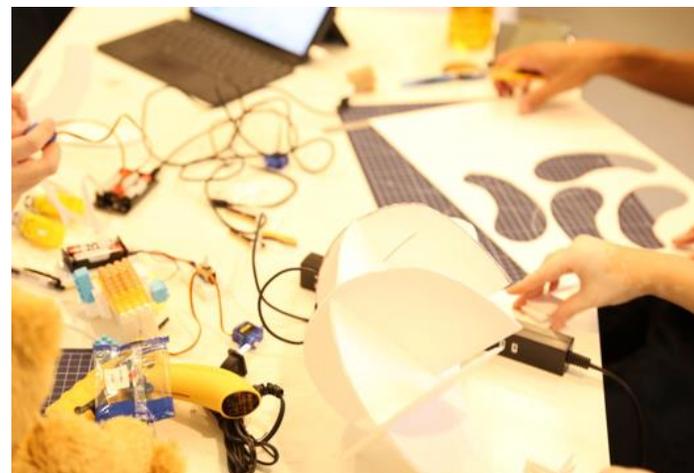
ユカイなDX探究 「妄想プロトタイピング・プログラム」

■このプランは、事業計画書の以下の項目に対応しています

2. デジタル環境の整備と教育内容の充実

4. 情報・理数系学科コースの充実

5. 文理横断的な新しい普通科の設置



●概要

- ・ 情報Ⅱ (5) 情報と情報技術を活用した 問題発見・解決の 探究
- ・ 総合的な探究の時間

妄想から始まるものづくりでチームの「熱量」を高める

「CREATIVE SPRINT」

※「CREATIVE SPRINT」はユカイ工学の登録商標です。

<対象>

文理を問わず全生徒を対象とし、DX探究の基礎となる「デザイン思考」の導入を検討している学校

<期待される効果>

「問いを立てる力」と「試作を繰り返す姿勢」を養い、デジタル社会を生き抜く創造的自信を育みます。

■ 「妄想」を起点とした独創的な課題発見力

個人の熱量を起点に、三現主義（現場・現物・現実）を通して0→1のアイデアを創出。
デジタル技術をどこに適用すべきか見出す、ユニークな企画立案能力を養います。

■ 設備をフル活用する「高速実装スキル」

考案したアイデアを熱量が冷めないうちに形にする「アジャイルな試作（プロトタイピング）」を習得。
DX設備を自在に操り、試行錯誤を繰り返す実践的な実装力を育てます。

■ 社会実装を見据えた「発信・共感獲得力」

制作で終わらず、コンセプトからプロモーションまでを一気通貫で立案。
自分の熱量を他者へ伝え周囲を巻き込む、ビジネス視点を持った社会実装への発信力を習得します。

●ポイント

【ポイント1】内発的動機をデジタルで形にする、文理横断の基盤構築

外部データではなく、生徒自身の「妄想（熱量）」を起点に探究を出発させます。デジタル技術を「自分の想いを具現化する手段」と捉え直すことで、文理の枠を超えた全校的なDXマインドセットをボトムアップで形成します

【ポイント2】DX設備を「試行錯誤の現場」に変える高速実装

導入機材を操作習得だけで終わらせず、アイデアを即座に形にするプロトタイピングの中核に据えます。ハイスペックPCや3Dプリンターを使い倒し、失敗と改善を高速で繰り返す「アジャイルな学び」を学校現場に定着させます。

【ポイント3】社会とつながる発信力を養う、進路実現への接続

ものづくりに留まらず、企画からプロモーションまでを網羅したプレゼン力を養います。「熱量を他者へ伝播させる」訓練を通じ、成果物を社会課題解決や地域連携、さらには総合型選抜等の具体的な進路実績へと直結させます。

●参考価格

- ・1日（7時間）プラン最小開講人数4名の場合
（チームビルディングを中心に行うため、最小開講人数を設定しています）

項目	内訳	小計（税込）
①授業実施	1日 生徒1名 * 1日@44,000円	176,000円
②講師派遣料 （ユカイ工学より）	1日 派遣人数1名 110,000円 派遣人数2名 220,000円 ※プラン内容、参加人数より講師人数を確定します。 ※旅費は別途お見積り	110,000円～
③教材費	※留意事項参照	0円
		合計286,000円

※参考価格につき、詳しくはお問い合わせください。ご希望の予算・条件に合わせお見積もりいたします。
※2年目以降、御校で実施の場合はご相談ください。

【留意事項】

- ・上記③ アイデアをカタチにするために教材を使用することをお勧めしています。
本プランではチーム（生徒4名程度）で1セットの使用を推奨いたしますが、御校でカタチにしたい商材があればご相談ください。



※本プラン推奨教材：上記および資材をご用意いたします。（13,000円／税込）



妄想から始まるものづくりでチームの「熱量」を高める研修

es CREATIVE SPRINT

企業研修の最前線を、DXハイスクールの探究へ。

ユカイ工学が提供する「クリエイティブスプリント」は、デザイン思考と実装をつなぐものづくり体験型プログラムです。DX採択校向け特別カリキュラムで「0→1（ゼロイチ）で未来を拓く、DX時代のイノベーター」を育成します。

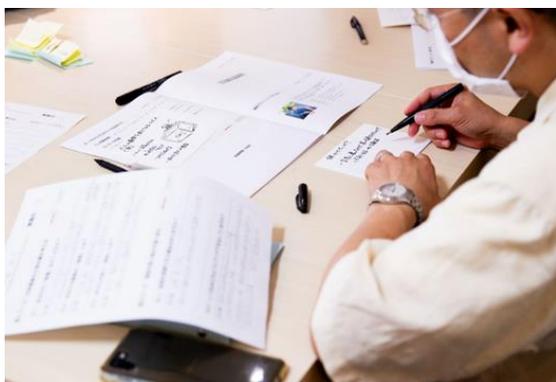
【カリキュラムイメージ】 ご希望の予算・条件に合わせカリキュラムを作成いたします。

日	時間	到達イメージ		単元イメージ
1	7	体験する	アイデア発想体験 アイデア出しからプロトタイピングまでを短期間で行う「最大瞬間風速」を体験し、スピード感を体に染み込ませます。	<ul style="list-style-type: none"> ・妄想と想像の違い ・妄想がいかにか大切か ・三現主義（説明/課題） ・アイデア発想方法について（説明/課題） ・アイデアの収束 ・プロトタイピング ・アイデア発表
2	7	習慣化する	質の高いインプットと発想 オンライン期間でのトレーニングを経た上で、より解像度の高いアイデアを創出しチームでブラッシュアップします。	
3	7		事業化・プロモーション チームで創出したアイデアを「商品」として定義し、販売戦略を含めた最終プレゼンテーションを行います。	

※1日（7時間）から提供可能。

※2日以上実施の場合：1日（7時間）実施後、期間を空けてから実施することをお勧めいたします。

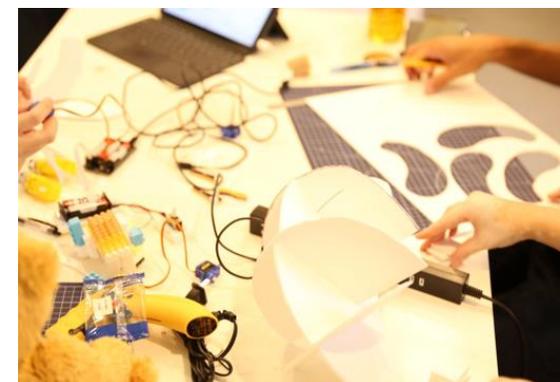
→ 御校の到達目標に合わせ、内容をご相談可能です。



アイデア発想の時間ではインプットだけでなく、制限時間内にアイデアを絞り出す



グループでアイデアを共有し、盛り上がりながら方向性を決めていく



アイデアを決めた後は、教材を使用しプロトタイピングを数時間で制作する

【よくある質問】

Q1：授業時間（コマ数）の調整は可能ですか？

ご希望条件、予算にあわせて相談可能です。まずはご希望条件をご連絡ください。

Q2：授業実施後のアフターフォローはありますでしょうか？

e-ラーニングのコンテンツを用意しています。（66,000円／税込）

Q3：今回のプラン内容を教員が受講することも可能ですでしょうか？

本プランは企業研修からスタートしているため同額にて教員の方も受講可能です。（最小開講人数4名）

Q4：専門性の高い分野のため、外部講師に頼り切りにならないか不安です。

将来的に本校の教員のみでこの授業を継続していけるよう、指導のノウハウを学ぶ『教員向け研修』などのバックアップはありますか？

ご希望があれば、講師研修プランも提供可能です。（別途費用）

【プラン協カ】

・Y・U・K・A・I・
・E・N・G・I・N・E・E・R・I・N・G・



Message

代表メッセージ

“人に宿る妄想こそ、人を熱狂させる”

ユカイ工学ではこれまで、誰かの「とにかくこれが欲しい」と妄想したアイデアが、熱狂を生み出す現場に幾度となく立ち会ってきました。一見役に立たなそうでも、熱量のあるアイデアを素早くプロトタイピングすると、「こういうのを待っていたんだよ」と周りの人に熱量が伝染していきます。そうやって着いた火を大きくすることで新しいプロダクトが生まれていきます。その過程を「クリエイティブスプリント」と名付け、世界をユカイにするというミッションのもと、みなさんに広めていきたい、そう考えています。

ユカイ工学株式会社 CEO 青木俊介

ご興味がありましたら、以下からお問合せください。

問い合わせ先

ヒューマンアカデミー株式会社 児童教育事業部

TEL 0120-948-514 (平日10:00~18:00)

MAIL kidsinfo@athuman.com