

同志社ローム記念館プロジェクト

活動報告書

2026 年度 4 月 ~ 6 月

プロジェクト名 **Karynos** (キャリア教育 AI プラットフォーム)

形式	新規事業開発型プロジェクト (B)
申請代表者 (PJ リーダー)	蔭山 優太 (同志社大学 理工学部 インテリジェント情報工学科 2 回)
プロジェクト責任者	小坂 隆浩 教員 (理工学部 情報システムデザイン学科)
メンバー数	12 名
報告対象期間	2026 年 4 月 1 日 ~ 6 月 30 日
作成日	2026 年 7 月 8 日

1. プロジェクト概要

背景

日本財団の 18 歳意識調査 (第 62 回) によれば、「自分の国の将来は良くなる」と回答した日本の若者はわずか 15.3%であり、中国 (85.0%)・インド (78.3%) と比較して突出して低い。「将来の夢を持っている」若者も 60.1%にとどまり、90%を超える他国と大きく乖離している。この構造的な「無力感」の根源には、日々学ぶ二次方程式や古文といった学習が、社会や自分の将来とどう結びつくのかを知る機会の欠如がある。学習動機は学年が上がるにつれて自律的動機 (面白さ・意義) が低下し、統制的動機 (叱責回避・義務感) が上昇する傾向にある。

目的

AI 技術によって「日々の学習」と「将来の夢 (職業)」を動的に接続する教育プラットフォーム『Karynos』を開発・社会実装する。教科書の内容が実社会でどう役立っているかを可視化することで、学習を「やらされるもの」から「夢を叶える手段」へと変革し、生徒の内発的な関心 (Relevance) を喚起して自律的動機への回帰を促す。

コア機能 (既存開発物)

- Dream Matching** : 生徒一人ひとりの興味・関心や価値観を AI が分析し、最適な「将来の夢 (職業・ロールモデル)」を提案・マッチングする。漠然とした憧れを言語化し、目指すべきゴールを明確化する。
- Dream Action** : 設定された夢から逆算し、今やるべき具体的な行動や学習カリキュラムを提示する。将来の目標と日々の学習を結びつけ、モチベーションの維持と実行を支援する。

2. 今年度の到達目標

Karynos の MVP (実用最小限の製品) を開発し、実証実験を通じて有効性を証明することを本年度の必達目標とする。

- **プロダクト開発の完了**：学習内容と職業データを紐づける基盤システム及び生徒用 Web アプリ（React/Python 想定）の β 版を 10 月までに完成させる。
- **実証実験による効果検証**：協力機関 3 拠点・生徒 30 名以上を対象に実証実験を行い、使用前・後アンケートにより学習意欲の向上・進路意識の変化を定量的に測定する。
- **地域連携モデルの確立**：コンテンツ提供・広告出稿のパートナーとなる地域企業・団体を 5 社以上開拓し、持続可能な収益モデルの足掛かりを作る。

3. 月別活動報告

4 月 | 立ち上げ準備期

Notion 上での Karynos 関連の活動記録はなし。ワークスペースの基盤（チームポータル・タスク管理・ドキュメントハブの各データベース）は前年度に整備済みであり、本月は活動計画上の「要件定義・市場調査フェーズ」の準備期にあたる。プロジェクト文書の本格的な作成は 5 月から開始された。

5 月 | 事業計画と 2 本の実証実験計画を一気に立ち上げ

「何もない状態」から「2 つの実験計画＋事業計画の骨子」までを一気に立ち上げた、本期の中核となる月。主なマイルストーンは以下のとおり。

日付	項目	内容・ステータス
5/8	仮説検証ミーティングの準備	Karynos 初の実務タスク（完了）。期日を 7/1～7/7 に設定。後続の「課題仮説の検証」「同意書の作成」「ソリューション検証準備」の親タスクとなる。
5/11	「ビジネス」PJ ページ作成	資金調達・運営方針を定義（進行中）。リーンキャンバス、営業方針（大学の看板を活かした準オフィシャルな 15～20 分の面談設計）、スケール方針、目標「教員が自腹を切っても購入するサービス」を整理。課題認識は当時「授業×キャリアの自動接続（情報提供）」。
5/27	PSF1・PSF2 同日作成	本格的なエビデンス創出の起点（詳細は下表）。2 本の実証実験計画を同日に設計完了。
5/29	課題仮説の検証	教員インタビューの準備（完了）。候補＝同志社国際高校・石山高校。問いの設計「わかりやすい授業ではなく“聴きたくなる授業”」、教員の悩み 100 個の書き出しワーク。※インタビューは本月時点で未実施。
5/31	同意書の作成	PSF1/PSF2 実験の被験者同意書を作成（完了）。期日 6/23。

<PSF1・PSF2 実証実験計画の比較>

項目	PSF1 : Dream Matching の有効性検証	PSF2 : 将来の進路を目的とした学習の効果測定
目的	「直感スワイプ」UI/UX の体験価値に意味があるかを検証	「将来の夢」という遠い目標に対して、目的志向学習の効果が及ぶかを検証（東大＝ベネッセ調査を背景）

項目	PSF1 : Dream Matching の有効性検証	PSF2 : 将来の進路を目的とした学習の効果測定
実験デザイン	A/B テスト (A : Google 検索で 5~10 分 / B : Karynos の直感スワイプ UI)	クロスオーバーデザイン (未知の学習テーマ A/B で交差検証)
対象	就活を始めた理系大学 3 年生	大学生
目標 N 数	100 名 (A 群 50 / B 群 50)	100 名 (A 群 50 / B 群 50)
主な測定指標	①探索の意欲・楽しさ ②選択肢の拡張性 ③自己理解・進路の納得感	①学習への内発的動機づけ ②内容の正確な理解度 (正答率)
評価手法	PostHog (滞在時間・離脱率・スワイプ数) + 5 段階リッカート + 自由記述	NotebookLM 生成動画で比較 (パターン ①客観的説明 / ②職業コンテキストあり)
実験期間	7/1~7/7	7/1~7/7
担当 (PM)	全体統括・エンジニア・マーケ (メンバー一部未確定)	黒川 大輝

6 月 | 実装・開発フェーズへ移行

※6 月分は Notion の月次記録が未取得のため、5 月に策定した PSF2 実装スケジュール及び 6/29 の更新記録に基づき構成している。

活動計画 6 月~9 月は「アジャイル開発」期にあたり、本月は PSF1/PSF2 の実験用アプリケーション構築が中心となった。PSF2 の実装スケジュールに沿って、以下の工程を進行した。

期間	工程
6/7~6/13	企画設計・事前学習 (講義テーマ決定・フォーム設計)
6/14~6/20	フロント実装・バック結合 (HTML/CSS → バックエンド)
6/21~6/27	テスト・調整・デプロイ
6/23	被験者同意書 完成期日
6/29	PSF2 に詳細な検証項目 5 点を追記。当初未記入だった測定設計を具体化。

並行して、7 月の実証実験 (目標各 N=100) に向けた被験者確保のため、大学の研究室・教員への協力依頼の準備・着手を進めた。

4. 本期 (4~6 月) の主な成果

- 事業仮説・営業方針の言語化：リーンキャンパス、準オフィシャルな面談設計、スケール方針を整理。
- 2 本の実証実験計画 (PSF1/PSF2) の設計完了と実装着手：A/B テスト・クロスオーバーの両設計を確立。
- 実験運用基盤の整備：被験者同意書の作成、教員インタビューの問い設計、測定指標・評価ツール (PostHog/NotebookLM) の選定。
- コア機能の位置づけ整理：Dream Matching/Dream Action を開発物として明確化。

5. 今後の予定

時期	予定
7/1～7/7	PSF1・PSF2 実証実験の実施（目標 各 N=100）
7 月～	取得データの分析（PostHog 行動ログ・アンケート）と有効性の検証
～10 月	中高生向け Web アプリ β 版の開発完了
10 月～1 月	協力塾・教育機関（3 拠点・生徒 30 名以上）での実証実験と改善
通年	地域企業・団体 5 社以上との連携開拓・パートナーシップ締結

6. 課題・所感

- **チーム体制**：枠組みは整備済みだが、実験運営における具体的なメンバー配置が一部未確定（PSF2 の PM は黒川大輝で確定）。
- **ターゲットと被験者のズレ**：事業ターゲットは中高生・教員である一方、PSF 被験者は大学生（理系 3 年）。これは発達段階に起因する言語化の制約を切り離し、コンテンツ機構そのものを検証するための意図的な設計である。
- **開発方針**：「フル AI で構わない、まず動くものを」という方針で開発速度を優先。以降はデータに基づく改善サイクルへ移行する。

引用：日本財団 18 歳意識調査結果 第 62 回テーマ「国や社会に対する意識（6 カ国調査）」（PR TIMES, 2026 年 1 月 18 日アクセス）