

令和6年度文部科学省委託
「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

調査報告書

クリエイティブ領域のデジタル化実態調査

工業専門課程 ITデジタルクリエイター科のカリキュラム開発

目次

第1章 調査概要	P.3
1-1 調査の背景と目的	P.4
1-2 調査方法	P.5
第2章 ヒアリング調査	P.6
2-1 株式会社Kin-aka	P.7
2-2 株式会社アイム	P.10
2-3 株式会社ブレインズ・ネットワーク	P.16
2-4 株式会社ブレンバスターズ	P.20
第3章 インターネット調査結果のまとめ	P.23
第4章 総括	P.40
第5章 調査結果のまとめ	P.45

第1章 調査概要

1-1. 調査の背景と目的

2018年に経済産業省と特許庁が「デザイン経営宣言」を発表して以来、デザインは企業価値を高める重要な経営資源として注目され「デザイン経営」の考え方が広まっている。さらに、コロナ禍でWEB上の商品売買が急速に普及したことにより、デジタルデザイン業界の需要は高まり業界全体が成長傾向にある。

このような状況下で、デジタル技術は目覚ましい進化を遂げ、クリエイティブの現場にも大きな変化をもたらしている。従来の手作業中心の制作プロセスは、デジタルツールやAI技術の導入によって効率化が進み、クリエイターの創造プロセスや創造性の概念そのものが再定義されつつある。

一方で、新たなデジタルツールや生成AIが日々アップデートする中で、それに対応するための情報収集やスキル習得が追いつかない、という課題も顕在化している。また、著作権やデータ管理に関する新たな問題も浮上している。

本調査では、クリエイティブ領域におけるデジタル化の現状を把握し、その影響や課題を明らかにすることを目的とした。具体的には、デジタル化の度合い、手作業とデジタルツールを使用したデザインの割合、利用されているデジタルツールやWEBデザインプラットフォーム、また、デジタルデザインの活用範囲、デジタル化に必要な知識やスキルなどを詳細に調査した。

これらの調査結果をもとに、手作業とデジタル化のそれぞれの優位性、現場で求められる知識やスキル、デジタルデザイン領域の現状の課題と今後の方向性について分析を行った。

本調査結果は、次世代のクリエイターのデザイン教育に適切なカリキュラムを構築するための参考資料として活用することを目指す。

1-2 調査方法

上記の調査目的を達成するため、以下の調査を実施した。

調査方法	インターネットおよび調査票によるアンケート調査、及びヒアリング調査
対象者	デザイン会社経営者、会社員
アンケート設問数	29問
最終回答者数	283サンプル

第2章

ヒアリング調査

2-1 株式会社Kin-aka

●企業プロフィール

企業名：株式会社Kin-aka(キンアカ)

所在地：〒107-0062東京都港区南青山5-11-24プロップ3F

社員数：2名

業種：デザイン会社

企業サイト：<https://kin-aka.co.jp/>

主に携わっている業務内容：

Webデザイン、グラフィックデザイン(本やチラシなどのデザイン)、動画制作(CM、WEBCMやショートムービー)など、アートディレクター

ヒアリング調査対象者の職種：Webデザイナー、動画制作

調査内容

1. デジタル化の割合と使用ツール、利用範囲について

●デジタル化の割合

手作業：デジタル（2：8）

●特に使用しているデジタルツール

Illustrator・Photoshop

●利用領域

・手作業：アイディアやラフ作成の初期段階でその可視化や表現において鉛筆とノートを使用し手作業を行っている。

・デジタルツール：デジタルツールでデザインを精緻化する。

頭の中のアイディアを具現化するために手作業は適しており、デジタルツールはアウトプットを美しく仕上げるためやデータ共有の容易さが利点であると考えている。

2. デジタルデザインに必要な知識とスキルについて

以下の知識や能力が現場で求められている。

- ・デザインの基礎知識（デッサン力、色彩学）
- ・新しいデザインツールの技術の習得
- ・常に多様なインプット（展示会や映画や旅行など）から自分の感性を磨く力
- ・デザイン業界の流行や傾向を把握できる能力
- ・制作したデザインをクライアントに理路整然と説明できる論理的思考力

3. 生成AIとその影響、デザイナーとしての競合優位性について

●生成AIとその影響について

生成AIは時間の効率化やパターン出しに役立つ一方で、それに完全に依存した制作物は中身のないものになりうる危険性があると考えます。今後、デジタル化が加速する中で、出来上がったデザインを評価し見極めるデザインの基礎力と、デザイナーの感性がより求められると思われる。

●デザイナーとしての競合優位性について

デザイナーとして競合優位性を築くには、クライアントのニーズを的確に捉え、説得力のある形で表現できるようになることが重要である。加えてデザインの背後にある意図を論理的に説明する言語化能力、ユーザー視点での問題解決能力も今後より求められるようになると思われる。

4. 現状のニーズと課題について

●ニーズについて

コロナ以降、ウェブサイト、ランディングページ、アプリケーションプログラミング、インターフェースのデザイン需要が増加している。デザイン経営という観点で、企業のブランディングとして包括的なデザインサービスも手掛けている。（サイトデザイン、ブランドカラー、名刺など細微にいたるまでのブランディング）

●課題について

新しいデジタルツール（生成AI含む）の登場と日々のアップデートが著しいが、スキル習得のための時間確保の難しさを抱えている。必要だと感じたツールをサイト

で調べながら操作を覚えている状態。理想は使い方を知っている専門家から教わる研修などがあれば大いに役に立つ。

5.次世代のデザイナーへの教育カリキュラムについて

実務に関わりながら現場で学ぶ経験を養うことが最も早い技術の習得である。また、クライアントの提案に対して、浮かんだアイデアを素早く言語化できる能力や実際に売上向上につなげるためのデータ分析力、論理的な説明ができるコミュニケーション能力も必要である。デジタルデザインに必要な知識やスキルに加え、これらを含めた内容が望ましいと思われる。

2-2 株式会社アイム

●企業プロフィール

企業名：株式会社アイム

所在地：神奈川県横浜本社〒231-0011横浜市中区太田町6-84-2大樹生命横浜桜木町ビル3F

資本金：1,200万円

社員数：49名

業 種：デザイン会社

企業サイト：<https://www.aim-design.jp/>

主に携わっている業務内容：

企画・制作、広告、販促物、パンフレット、パッケージ、企業サイト、キャンペーンサイト、イラスト、コピーライティング、スチール撮影、レタッチ、校正

ヒアリング調査対象者の職種：グラフィックデザイン、デジタル広告素材の制作、ブランドロゴのデザイン、WEBデザインなど

調査内容

1. デジタル化の割合と使用しているツール、利用範囲について

●デジタル化の割合

デジタル化の割合は手作業：デジタル（2：8）

●使用しているツール

- ・ Adobe製品（Illustrator、Photoshop、XD）
- ・ Figmaはwebオンスクリーンメディアのデザイン、ブレストや思考の整理、資料制作に利用、また案件によって共同制作の際に役立っている。
- ・ Notionはタスク管理とプロジェクト毎に要件やアイデアなどをまとめるのに利用しておりNotion calenderと併せて使用することでスケジュール管理もNotion上で行っている。

●手作業の利用範囲と課題について

手作業の利用範囲と優位性

- ・校正やモック作成など、視覚的・触覚的な場面で使用
- ・初期段階のスケッチやメモで使用（思考との連続性が高く初期段階のスケッチやメモで考えた内容をそのまま表現しやすいため）
- ・デジタルでは再現が難しいランダム性や偶発性を生み、独自性や創造性を高めるデザインができる。
- ・デジタルメディア以外の制作物では実環境でしか確認できないディテールがある。
- ・ツールの特性に左右されないため、他者とニュアンスを共有する際により具体的なコミュニケーションが可能になる。
- ・誤字脱字や細部の確認がしやすい。

手作業の課題

- ・時間がかかり効率が低い。
- ・属人性が高いため、クオリティ管理が難しい。
- ・共有性に欠ける。

●デジタルツールの利用範囲と課題について

デジタルツールの利用範囲と利点

- ・約8割の作業をデジタルツールで行う。
- ・効率的な作業により生産性が向上する。
- ・コミュニケーションの利便性や共有性の高さには圧倒的な利点がある。
- ・高度なデザインが可能で安定した品質が保てる。

デジタルツールの課題

- ・視覚的錯覚を見逃す可能性がある。
- ・実環境とオンスクリーンの差異によるミス。
- ・ツールや環境に左右されやすい。
- ・ソフトウェアの仕様変更や不具合によるリスクがある。

2. 生成AIの影響とデジタルデザインに必要な知識やスキル

●生成AIの影響

生成AIはアイデア出しの効率化や反復作業の負担軽減に役立ち、デザイナーがよりクリエイティブな作業に集中できるようになる。また、AIが生成する出力をきっかけに新たな発想が連鎖的に生まれることもあるという利点もある。一方で、AIが提示するアイデアが人間の発想の飛躍を妨げる場合もあると思われ、その影響は活用する側の能力や視点に依存すると思われる。

●人と生成AIの役割分担

生成AIが普及することでデザイナーとAIの役割は以下のように分担されると予想される。

生成AIの役割	人間の役割
・ 反復作業の自動化 ・ 初期デザイン案の生成	・ コンセプト設計 ・ 高度なクリエイティブ表現 ・ デザインディレクション

これによりデザイナーには生成AIを活用するスキルや、クリエイティブな視点を強化する能力が求められるようになると思われる。

●生成AIの課題と懸念点

デザイン単価の低下

生成AIによって高品質なデザインが手軽に生成されることでデザインの単価が低下し、デザイナーの淘汰が進む可能性がある。

価値の希薄化

デザイン制作の効率化が進む中でデザイナーの創造性や独自性が埋もれてしまうリ

スクが生まれる。

3. 今後、デザイナーに必要とされる知識やスキル能力

- ・デジタルツールの高度な操作スキル：
生成AIの効率的な活用方法（プロンプトエンジニアリングのスキル）、UX/UIデザインスキルの強化、クラウド保存やレイヤー管理機能を効果的に利用する知識

- ・問題解決能力：
ソフトウェア、ハードウェアの不具合時に対処できる知識と能力
新しいツールや環境に迅速に適応する柔軟性

- ・コミュニケーション能力：
デジタルツールを活用して共同作業を円滑に進めるためのスキル
相手の意図を正確に汲み取る傾聴力
ステークホルダーから信頼を得るコミュニケーション力
他者と具体的かつ効果的にニュアンスを共有する力

- ・創造性と柔軟な思考力
ランダム性や偶発性を活かした独自性のあるデザイン力
デジタルと手作業を組み合わせ、最適な表現方法を模索する姿勢
コンセプト設計やクリエイティブ表現やディレクション

まとめ

クリエイティブな領域においての本質的な理解のためには手作業の知識やスキルは必要不可欠である。手作業を行うことで初めて出るアイデアやヒントが生まれ、デジタルの活用を補完する基礎力として変わらず重要である。そのうえで新しいデザインツールの操作方法やスキルを磨いていく必要がある。

4. 今後のデザイン分野の拡がりについて

メタバース空間でブランド体験デザインやユーザー一人一人に対して高度に最適化されたマーケティング活動がベースとなる個別最適性と即効性の高いクリエイティブが求められていくと予想する。これには新しいデザインツールを使用する技術や、マーケティングのデータ分析を行う知識やスキルが必要であるとする。また全く逆にマーケティングに依らない複雑性の高いクリエイティブ制作をする場合は、独自の考えを研ぎ澄まし表現する力が求められると言える。

5.現状の課題

高機能化するツールの機能を把握しきれない、アップデートに伴う新機能の習得速度が追いつかないという課題がある。また、最新ツールは一般化しないとすぐに無くなる可能性があり、そのツールのスキルを習得するべきかを迷う場面もある。業界に一定のガイドラインがないことも現場に影響を与えていると言える。

6.次世代のデザイナーへの教育カリキュラムについて

●今後のデザイナー教育について

基礎的な表現力と最新ツールの習得

- ・手作業を通じた基礎力の養成：
デザインの基盤となる表現力を手作業によって磨くことは、創造性を育む上で欠かせない要素である。

- ・最新デザインツールの操作スキル：FigmaやNotionといった最新ツールの操作方を学ぶことで、効率的な作業やプロジェクトの管理能力を強化できる。

実践的なスキルと環境への対応力

- ・プロジェクト管理とデータ安全管理：
実際のデザイン業務を想定したプロジェクト管理やデータ安全管理のスキルを習得し、実践的な問題解決能力を高める。

- ・「デジタル化」と「手作業」のバランス：
デジタル技術の効率性と手作業の創造性を両立させる学びの場を提供されることで、環境に左右されない能力や多様な依頼に柔軟に対応できるデザイナーを育成できると考える。

実務体験と人間力の育成

- ・実務に近いシミュレーション：
学習過程で実務に近い環境でシミュレーションし、より現場に即したスキルを身につける。

- ・インターンシップの活用：
インターンシップでトップクリエイターの仕事環境や視座を体験することは、業界への理解を深めデザイナーの目標やモチベーションを高める機会となり得る。

クライアントとの協働のための人間力の強化

- ・データ分析に基づくデザイン力：
データ分析のスキルを身につけることで、クライアントへデザインを通しての課題解決アプローチができる。

- ・クライアントニーズの理解と課題解決力：
クライアントと共に課題を解決し、目標達成に導くための実行力の育成。

2-3 株式会社ブレインズ・ネットワーク

●企業プロフィール

企業名：株式会社ブレインズ・ネットワーク様

所在地：〒162-0801東京都新宿区山吹町347藤和江戸川橋ビル 3F

資本金：3,000万円

社員数：49名

業種：デザイン会社

企業サイト：<https://www.brains-network.com/>

主に携わっている業務内容：

広報ツール、販促ツール、コーポレートツール、書籍・研究報告書・論文集、映像編集、オンデマンド印刷

ヒアリング調査対象者の職種：グラフィックデザイナー、ロゴパッケージ、広告、webサイトなどを制作

調査内容

1.デジタル化の割合と使用しているツールについて

●デジタル化の割合

デジタル化の割合は手作業：デジタル（1：9）

ただし、印刷物やパッケージデザインなどは、視覚、色調、触覚に訴求するため実空間の体験が重要となり、手で組み立てる作業や印刷物を見るなどの手作業の感覚が必要である。

●使用しているツール

Adobe製品（Illustrator、Photoshop、XD、InDesign）

会社内で共通して使用しているため

- デジタルツールの中で重宝している機能

デザイン業務の中で制作することの多いベクターデータをIllustratorの「オートレース」やFireflyの「テキストからパスデータ生成」などを利用して作業時間を短縮し生産性をあげることは大変重要である。またクラウドベースのデザインツールXDやFigmaはディレクターが構成案を修正したものがすぐに共有されて効率的になっている点や、顧客コメントを素早くチームに共有し、方針を検討する際、認識齟齬が少なくなるという効果がある。

2. デジタルデザインに必要な知識・スキル

- デザインの基礎と手作業の重要性

デザインの基礎と理論

デジタルデザインには、従来学んできたデザインの基礎や理論、デジタルツールの機能理解は必須である。

手作業(アナログスキル)

デジタルネイティブ世代にとっても、デッサンや粘土、木工、陶芸などの手作業によるアナログな創作プロセスを経験することは非常に重要である。その理由として、今後広まるメタバースや仮想空間のデザインは、現実世界の素材感や質感を表現するため、実世界の特性を深く理解することで、よりリアリティのあるデザインが可能になると考えられることが挙げられる。

- デザインプロセスにおける求められる能力

- ・イメージの可視化と言語化：

自身のデザインイメージを明確に言語化し、他者に伝える能力が必要となる。

- ・評価・判断力と情報整理力：

作成したコンテンツを客観的に評価し、適切に情報を整理する能力。

- ・プレゼンテーション能力：

企画や成果物を効果的に伝えるスキル

- ・ITリテラシー：

デジタルコンテンツ制作における基礎的なITスキル

- ・創造性と感性の向上：
品質の良いデザインやアートに触れるなどして感性を磨き、創造性を広げる

- ・トレンド収集と情報リテラシー：
最新のデザイン動向や社会のトレンドをキャッチし収集する力、常にそれを把握しデザインに反映させる力が必要である。

3. 今後のデザイン分野の広がりについて

- 今後のデザイン分野について

SNSの運営のためのデザインやオンライン空間のサービスとリアル店舗を連携させたブランディング施策、マーケティング施策が拡大している。立体映像風のサイネージやARコンテンツなど新たな媒体に最適化されたデザイン表現も今後重要になってくると推察される。総じて、その企業「らしさ」をしっかりと伝えるためのマーケティングの知識（企業のポジショニング、課題、USP戦略など把握した上で行うデザイン）も加えて必要となる。

- 生成AIの役割

生成AIに独創的なデザインを求めるよりも、業務効率やコストパフォーマンスのための活用となる。またコンセプトワークなど、人間が行う素材作成作業をAIが行うことが好ましく、生成AIの利用範囲はデザインの上流工程になっている。

4. 現状の課題と次世代のデザイナーへの教育カリキュラムについて

- 現在の課題

学ぶべきツールが非常に多岐にわたるため、優先順位をつけて絞り込む必要性和それを習得するための時間確保が課題である。

- 今後のデザイナー教育について

- ・デジタルツールの活用能力：
ツールを効果的に使うための機能を最大限に把握し、適切に活用できるスキルが求められる。

- ・スキル向上のための反復研修の必要性：
デジタルに限らずスキル向上にはハンズオンでの反復研修が有効であり、予習や復習を含めた学習サイクルが必要不可欠である。

- ・現場での実践的なスキルの習得：
学校教育と現場で求められるスキルにギャップがあるため、様々な条件下での制作やスピード感を伴ったプロジェクトの進め方を学ぶことが重要。

●必要となるヒューマンスキルについて

- ・基本的なコミュニケーション能力：
顧客とのやり取りやデザインの伝達力などの実践的なコミュニケーション能力

- ・ファシリテーションとネゴシエーション能力：
多様性のあるメンバーをまとめたり、利害を調整する力が求められる。

- ・デザインの遂行力と柔軟性：
自身のアイデアをやり切る力と、必要に応じてそのアイデアに固執しすぎない柔軟な判断力が重要である。

- ・好奇心と柔軟な発想：
技術の進化に適応するための好奇心や新しいことに挑戦する姿勢。また、既成概念にとらわれない柔軟な考え方も重要である。

2-4 株式会社ブレンバスターズ

- 企業プロフィール

企業名：株式会社ブレンバスターズ

所在地：〒101-0051東京都千代田区神田神保町3-2-6 丸元ビル7階

業 種：デザイン会社

企業サイト：<https://brainbusters.jp/>

主に携わっている業務内容：電子出版ソリューション / 動画SNSソリューション / Webソリューション

ヒアリング調査対象者の職種：デジタル漫画プロデュース、WEB_SNS関連業務

1.デジタル化の割合と使用しているツールについて

- デジタル化の割合

デジタル化の割合は手作業：デジタル（2：8）

手作業：考えをまとめる、急ぎでメモを取る

デジタルツール：プレゼン用、他人とのデータ共有

- 使用しているツール

Adobe製品（Photoshop）

Microsoft Office（Word、Powerpoint、Excel）

特に重宝しているデジタルツールはAI機能でプレゼンテーション制作、画像生成、動画生成などで効率よくデータを制作できている。

2.デジタルデザインに必要な知識・スキル

- デジタルスキルと手作業のスキル

デジタルスキル

AIツールの適切な最新情報の取得が必要である。また、デジタルリテラシーを磨くことは、作業のワークシェアで重要なスキルである。

手作業(アナログスキル)

「直感力」「オリジナルのアイディア」などの基本的なデザイン力は手作業のなかで培えるものが多くあり、手作業の中で学ぶ「デザインの基本知識」は変わらず重要である。

●デザインプロセスにおける求められる能力と競合優位性

AIの活用が最大の優位性を築くと思われる。AIによる大量のデータ分析で最新のデザインや消費者のトレンドの把握が可能となり、クライアントのニーズを的確に捉えたデザイン提案が可能となる。また、作業効率もアップするためスピーディーな納品が可能となる。

3. 今後のデザイン分野の拡がりについて

●今後のデザイン分野について

すでにメタバースのオンライン店舗が存在するが、そこに欠けているのは、店舗から店舗、またはエリアからエリアへ素早く移動できる機能や商品紹介機能、決済機能と思われる。その中で、求められるデザインは、豪華な3DCGより、よりシンプルで機能的であることと考える。

●生成AIの役割

生成AIによるデザインの自動生成は反復作業に適しており作業効率をあげている。また、デザインの専門知識のない人でも、簡単に高品質なデザインを作成できるようになっている現状があるため、専門家のデザイナーにはさらにより高度なデザインが求められるようになっていくと推察される。逆に、「コンセプト立案」「ストーリー」「クライアントの意向の理解」「人間の感性によるデザイン」は、人にしかできない技能であり、両方のバランスをとれる能力が求められる。

4.現状の課題と次世代のデザイナーへの教育カリキュラムについて

●現在の課題

AIに関しては、社員の個人的な学習やトライアルに依存している

●必要となるスキルや能力

- ・ デジタルツールの基礎力
- ・ 基本的なコミュニケーション能力
- ・ 業界のトレンドをキャッチする情報収集力
- ・ AIリテラシー

【ヒアリング調査のまとめ】

デジタル化の割合は4社とも高く、そのツールはAdobe製品が主流で、Illustrator、Photoshopは3社ともに共通して活用している。

また、手作業の範囲は「発想段階」や「仕上がり確認」が多い。デジタルツールはアイデアを考える段階から制作・共有まで使用され、デザインの精緻化や生産性向上・共有性を高めるのに最適である。

現状の課題として、新しいツール・技術への習得時間確保の難しさが挙げられる。生成AIを含むデジタルツールのアップデートが早く、それらを実務と並行して習得する負担が大きいという悩みが共通しており、進化が早い新しいツールを柔軟に習得し適応できる学習環境の整備が求められている。

最後に、今後デジタル化が加速する上でデザイナーに必要とされる能力は、基礎的なデザイン知識とデザイン力、独自の発想力がより重要になっていく、との共通認識が得られた。特にデザイナーとしてクライアントと協働して制作していく能力の中に、デザインの意図を論理的に説明しニーズを正しく反映する力やコミュニケーションスキルが必要であるとする。また、ブランディング戦略を考慮したデザイン提案や、メタバース空間など新たな領域への対応も進むと想定される中、手作業からの発想力とデジタルツールの活用力、独自の感性を育むことや顧客の課題を解決するためのヒューマンスキルを総合的に育成するデザイナー教育が求められる。

第3章

インターネット調査結果のまとめ

回答者の属性

・職種

Webデザイナー……36.9%
グラフィックデザイナー……33.2%
動画制作、編集者……21.9%
UI/UXデザイナー……20.4%
アプリ開発……18.6%
その他……9.1%
3DCGデザイナー……8.4%

デジタルツールと手作業の割合

ーデジタルツールの使用頻度はどのくらいですか？という質問への回答は以下の結果であった。

ほぼ全てデジタルツールで行っている……35.4%
完全に全ての業務をデジタルツールで行っている……25.5%
70-90%をデジタルツールで、残りを手作業で行っている……19.3%
50-70%程度をデジタルツールで行い、手作業と併用している……10.6%
主に手作業で行い、補助的にデジタルツールを使用している……6.2%
わからない……2.9%

【まとめ】

この結果から、クリエイティブ業務の大部分にデジタルツールが使用されていることがわかった。一方で一部の業務は手作業の利点が重視されており、デジタルツールではカバーしきれないニーズがあると考えられ、手作業の価値が完全には失われていないことを示している。

デジタルツールと手作業の利用領域とそれぞれの優位性

ーデジタルツールを併用し補助しているのはどんな作業ですか？との質問への回答は以下の結果となった。

解像度、色調の補正や調整……58.8%
手描きでは難しい細部調整……35.3%
色合いの試行……23.5%
レイアウトの確認と微調整……11.8%
ラフスケッチをデジタル化……5.9%
その他……0.0%

【まとめ】

全体の約9割が解像度、色調の補正や細部調整の作業にデジタルツールを使用していることがわかった。

一次に、手作業で行う場合は主にどんな作業をおこなっていますか？との質問への回答は以下の結果となった。

初期のアイデア出しやラフスケッチ……52.0%
手描きの絵画や立体作品など、実際の素材を使ってテストする場合……44.4%
モックアップやプロトタイプ製作……29.6%
ディテールの微調整や最終仕上げ……19.4%
その他……3.6%

【まとめ】

結果から初期段階での柔軟なアイデア創出や素材を用いた試行において、手作業が重要であると考えられる。

ー続けて、手作業を行う場合、デジタルツールでは補えない点はどんな点ですか？との質問への回答は以下の結果となった。

素材の質感やリアルな触感の再現……38.3%
ラフスケッチやアイデアの柔軟な展開……35.2%
立体構造や空間の直感的な理解……34.2%

独特の温かみや人間味……28.1%
自然な偶然性やアナログならではの予期せぬ効果……20.4%
特にない……8.2%
その他……3.6%

【まとめ】

この結果により手作業は視覚や触覚を駆使した具体的な表現や理解を深める場面で重要視されており、デジタルツールでは代替できない感覚的な要素や、直感的なプロセスの中で強みを発揮することがわかる。特に「独特の温かみや人間味」は（28.1%）の回答者に支持されており、デジタルでは得られない手作業ならではの質感や個性が評価されている。また「自然な偶然性やアナログならではの予期せぬ効果」（20.4%）は、手作業に特有の創造的な偶然性がプロセスにおいて役立つと考えられていることを示唆している。

ー逆に、デジタルツールが手作業を上回っていると感じるのはどんな点ですか？との質問への回答は以下の結果となった。

精密さと正確性……55.8%
効率性とスピード……54.4%
繰り返しのパターンや複雑な形状の効率的な生成と編集……51.5%
データの保存と修正の容易さ……51.5%
共有とコラボレーションのしやすさ……27.7%
特にない/わからない……7.3%
その他……0.0%

【まとめ】

デジタルツールは精密さ、正確さ、スピード力などの強みがあり、クリエイティブ業務において高品質且つ、効率的なアウトプットを追求する上で欠かせない要素と言える。また、共有とコラボレーション機能も期待されており、チーム作業の効率化においてデジタルツールが役に立っていると言える。

使用しているデジタルツール

ー職場で使用しているデジタルツールやソフトウェアについての回答は以下の結果となった。

Photoshop, Illustrator・・・63.5%
Premiere Pro・・・31.0%
InDesign・・・24.8%
After Effects・・・22.6%
Lightroom・・・14.6%
DaVinci Resolve・・・14.2%
Canva・・・12.8%
Figma・・・10.2%
Unity・・・10.6%
Unreal Engine・・・7.7%
Maya・・・7.7%
Roblox・・・5.8%
Sketch・・・5.8%
Miro・・・5.1%
BlenderMaya・・・4.4%
その他・・・2.6%

ーまた、そのツールを使用している理由は以下となった。

個人的に使用感がよいため・・・44.5%
共同編集などチームコラボレーションがある・・・40.9%
機能が豊富にある・・・40.5%
クライアントからの指定による・・・27.4%
直感的に操作ができるため・・・25.5%
コスト面がよい・・・11.7%
その他・・・4.4%

ー続いて、選択したデジタルデザインツールやプラットフォームを使用する際に、特に重視している機能は何ですか？という質問への回答は以下の結果となった。

ファイル共有やアクセスの容易さ……54.7%
バージョン管理や履歴の保存……38.7%
他ツールとの連携機能……35.0%
クラウド上でのリアルタイムコラボレーション……30.3%
最新モデルへのアップデート頻度……17.2%
その他……3.6%

【まとめ】

この結果から、最も使用されているデジタルツールは「Photoshop, Illustrator」（63.5%）であり、デザイン業務の中核を担っていることが伺える。続いて「Premiere Pro」（31.0%）や「InDesign」（24.8%）が選ばれ、業務内容に応じたツールの活用が顕著である。ツール選定の理由としては、「個人的に使用感がよいため」（44.5%）や「共同編集などチームコラボレーションがある」（40.9%）が上位に挙がっており、使いやすさとチームでの効率的な作業環境が重視されている。また、「ファイル共有やアクセスの容易さ」（54.7%）や「バージョン管理や履歴の保存」（38.7%）といった機能も評価されており、デジタルツールが作業効率化と正確性を支える重要な役割を果たしていることが分かる。

デジタルツールの活用に必要なスキルや知識

ー現場でデジタルツールを使用するにあたって必要な知識やスキルは何ですか？という質問への回答は以下の結果となった。

デジタルツールの基本操作スキル……59.5%
デザイン理論とデジタル表現の知識……49.6%
データ解析の知識とスキル……32.1%
プロジェクト管理やタスク管理スキル……20.4%
トラブルシューティングのスキル……17.5%
わからない……3.6%
その他……0.4%

ー続いて、デジタル化が進む中で、デザイナーとして今後、強化したいスキルや能力は何ですか？という質問への回答は以下の結果となった。

新しいデザインツールやAIツールへの理解……50.4%
UI/UXデザインスキル……34.7%
データ分析とユーザーインサイトの理解……33.2%
マルチデバイス対応やレスポンシブデザインのスキル……27.0%
プロトタイピングとインタラクションデザインの技術……23.0%
デジタルマーケティングスキル……16.1%
特にない/わからない……11.3%
その他……1.1%

ーまた、今後、新しくスキルや能力を習得したい場合、どの分野に最も関心がありますか？という質問に対する回答は以下の結果となった。

Webデザイン……19.3%
動画・映像制作……17.5%
グラフィックデザイン……17.2%
生成AIの活用……16.8%
3DCGデザイナー……12.8%
アニメーション制作……4.7%
メタバースデザイナー……3.6%
その他……0.0%

ー最後に、今後、デザインのデジタル化と自動生成が進む中、どのようなITスキルや知識が役立つと考えますか？という質問への回答は以下の結果となった。

AIによるデザインの自動生成……52.6%
UI/UXデザインの基礎知識……39.8%
Web開発に必要なプログラミング(Python、JavaScriptなど)……36.9%
デジタルマーケティングとSEOの基礎知識……24.1%
3Dモデリングとデジタルツインやメタバースデザインの知識……19.3%
わからない……9.5%
その他……0.4%

【まとめ】

これらの結果から「デジタルツールの基本操作スキル」（59.5%）や「デザイン理論とデジタル表現の知識」（49.6%）が重視されており、基礎的なツール操作とデザイン知識が重要とされている。同時に「データ解析の知識とスキル」（32.1%）や「プロジェクト管理」（20.4%）といった分析力やマネジメント能力も求められる場面が増えていることもわかる。今後のスキルの強化に関しては「新しいデザインツールやAIツールへの理解」（50.4%）がトップで、AIを活用したデザインのニーズが高まっている。また「UI/UXデザインスキル」（34.7%）や「データ分析とユーザーインサイトの理解」（33.2%）も重要視されており、ユーザー中心の設計能力も必要であると言える。また、今後の関心のある分野はWEBデザインや動画、映像制作、グラフィックデザインとなり、今後、成長すると予測されているメタバース領域については3.6%にとどまっている。

AR/VRツールの現状と今後の課題

ー現在、ARツール/VRツールを使用していますか？という質問への回答は以下の結果となった。

使用していない……42.7%
今後、使用を検討している……29.6%
使用している……27.7%

ーまた使用している場合、使用している具体的な技術やツールについての回答は以下の結果となった。

Google ARCore……50.0%
Apple ARKit……42.1%
Spark AR Studio……40.8%
Amazon Sumerian……38.2%

Vuforia.....23.7%
LIQUID AR.....22.4%
Blender.....22.4%
LESSAR.....19.7%
3ds Max.....15.8%
Unity.....15.8%
Maya.....14.5%
Unreal Engine.....11.8%
その他.....0.0%

ー上記のツールを使用している理由は以下の結果となった。

直感的なインターフェースとシンプルな操作性.....65.8%
豊富なAR/VR機能と多様なプラットフォーム対応.....53.9%
3Dモデリングとアニメーション制作の高い表現力.....47.4%
豊富なプラグインやカスタムスクリプト機能.....34.2%
インタラクティブな体験を提供.....23.7%
ツールの知名度と信頼性.....10.5%
その他.....1.3%

ーまた、今後、AR/VRデザインのスキルを習得する必要性を感じていますか？についての回答は以下の結果となった。

しばらくは必要ではない.....38.5%
わからない.....26.5%
近い将来、必要であると感じる.....20.5%
スキル習得の必要性はない.....14.5%
ツールの知名度と信頼性.....10.5%
その他.....0.0%

【まとめ】

この結果から「AR/VRツールは使用している」は(27.7%)にとどまり、普及はまだ限定的であると言える。AR/VRスキルの必要性について明確な意識を持っていない層

が多く見受けられるが、将来的にスキル習得のニーズがある程度存在することも示唆されている。

現在のクリエイティブ領域と今後の展望

ー 現在、あなたは業務でどのような分野を行うことが多いですか？との質問については以下の結果となった。

印刷物（ポスターやチラシなど）……47.4%
Webサイト制作……39.8%
SNSおよびデジタル広告……28.8%
デジタルサイネージおよびインタラクティブディスプレイ……18.6%
動画や映像制作……24.5%
ゲームやアプリ制作……16.1%
バーチャル展示会、メタバース空間……5.1%
その他……3.3%

ーまた、今後、どのような分野の増加を感じますか？もしくは今後、拡がりそうな分野はどのようなものでしょうか？との質問への回答は以下の結果となった。

電子カタログとインタラクティブPDFデザインの作成……36.9%
メタバース空間での企業などのショールームデザイン……33.6%
生成AIを活用した広告クリエイティブ……32.1%
オンライン店舗のブランディングおよびUI/UXデザイン……31.4%
企業のデジタルブランドガイドライン構築……24.1%
特にない/わからない……17.2%

ーそして、今後、以下のデジタル領域への拡大を検討していますか？との質問への回答は以下の結果となった。

特に検討していない……41.2%

メタバースでのブランド展開……35.4%
AR/VRコンテンツ……29.9%
デジタルツインによるシミュレーション……22.3%

【まとめ】

これらの結果から、現状でデジタルマーケティングやユーザー体験を重視した施策、ソーシャルメディアの活用が広がっている状況が伺える。今後拡がりが見込まれているメタバースや生成AIなどの革新的分野へのシフトはデザイナーの競争力の向上に繋がる可能性があり、新しい技術の普及や活用に向けた意識改革や教育が必要であると言える。

生成AIの活用と影響について

ー生成AIによるデザインの自動生成と人間のクリエイティブの役割をどのように分けて活用していきたいと考えていますか？との質問への回答は以下の結果となった。

AIはアイデア生成やパターン生成に活用し人はデザインの最終調整や監修を行う……36.1%
基本的には殆どの作業でAIを活用し必要に応じて人間が微調整を行う……28.8%
AIはサポート役として限定的に活用し人がデザインを行う……21.9%
わからない……13.1%
その他……0.0%

ー生成AI活用スキルは今後どの分野において最も活用されていくと感じますか？との質問への回答は以下の結果となった。

デジタルコンテンツ制作（動画、画像、音声）……39.4%
ゲーム開発とVR/ARコンテンツゲームのキャラクターデザイン……19.0%
マーケティングと広告制作……15.0%
教育とトレーニングコンテンツの作成……9.5%

WebデザインとUI/UX設計……8.0%
わからない……9.1%
その他……0.0%

【まとめ】

この結果によると、現在、多くのデザイナーが生成AIは補助的なツールとして活用し最終的なクリエイティブの質を担保する役割を人間が果たすことになると考えている。一方で、「基本的には殆どの作業でAIを活用し必要に応じて人間が微調整を行う」（28.8%）という回答も一定数あり、AIの活用範囲については多様な意見があることが判明した。

また今後の生成AIの利用範囲として「デジタルコンテンツ制作（動画、画像、音声）」（39.4%）が主たる活用分野として挙げられている。「ゲーム開発とVR/ARコンテンツゲームのキャラクターデザイン」（19.0%）や「マーケティングと広告制作」（15.0%）も重要な分野と考えられており、生成AIが幅広い業界において応用可能であることが明らかとなった。

サステナブルやエコフレンドリーなデジタルコンテンツについて

ーサステナビリティやエコフレンドリーなデジタルコンテンツやデザインについてどの程度重要視していますか？との質問への回答は以下の結果となった。

重要だが、まだ具体的な計画はない……43.8%
そこまで重視視してない……23.7%
非常に重要であり、具体的な取り組みを進めている……21.2%
クライアントからの要望が増えつつあり重要性を感じる……11.3%
その他……0.0%

ー続けて「非常に重要であり、具体的な取り組みを進めている」と回答した方にお伺いします。具体的にどのような取り組みをしていますか？との質問への回答は以下の結果となった。

エコモード搭載のアプリケーションのデザインの最適化……67.2%
省エネを意識したフォントやカラーの選択……60.3%
デジタルツイン技術の活用によるプロトタイピング削減……36.2%
インクの使用を最小限にする印刷デザイン……27.6%
その他……1.7%

【まとめ】

この結果から多くの人がエコフレンドリーなデザインの重要性を認識しているものの、具体的な取り組みには至っておらず、サステナビリティへの関心や実践度にはばらつきがあることが分かった。また、デザインプロセスにおいて環境負荷を低減するために最新技術を活用した効率的な方法が活用されていることがわかり、今後は、具体的なガイドラインや教育によって意識の向上を図ることも効果的であると言える。

デザインのデジタル化の課題と今後の教育について

ーデジタルデザインスキルを向上させるために、どのような教育や研修が必要だと感じますか？との質問への回答は以下の結果となった。

生成AIの基礎知識とツール活用スキル……50.7%
デジタルツールの基礎・応用スキルを身に付ける……47.8%
クラウドプラットフォームやコラボレーションツールの活用法……28.1%
AR/VRデザインの基礎知識とスキル……27.0%
デジタルマーケティングやSEOの基礎……23.7%
プロジェクト管理や業務効率化のトレーニング……23.0%

プログラミングスキル……19.0%
データ分析と視覚化技術……17.5%
わからない……10.2%
その他……0.0%

【まとめ】

この結果から最も多く支持されたのは「生成AIの基礎知識とツール活用スキル」（50.7%）であり、AI技術の進化に伴い、それを活用するスキルの重要性が高まっていることが示されている。次いで「デジタルツールの基礎・応用スキルを身に付ける」（47.8%）が続き、基本的な操作スキルの習得と応用力が引き続き重要視されている。

ー続けて、学びたい生成AI関連の具体的な内容を教えてください。との質問への回答は以下の結果となった。

画像生成AIを使ったクリエイティブ制作の実践……52.9%
生成AIを使ったデザインプロセスの自動化方法……44.2%
パーソナライズされたデザイン生成の方法……32.5%
AIを活用したインタラクティブなUI/UXデザイン……24.1%
特にない……12.4%
その他……0.0%

【まとめ】

画像生成AIを使ったクリエイティブ制作の実践(52.9%)や生成AIを使ったデザインプロセスの自動化方法(44.2%)にニーズがあることが判明した。また「特にない」と回答した割合が12.4%存在する点から、一部の層に生成AIの可能性や学習の必要性がまだ十分に理解されていない可能性も考えられる。

一次に、現在使用しているデジタルツールの操作やスキル習得において、課題を感じている部分があれば教えてください。との質問への回答は以下の結果となった。

習得するためのリソース(時間と学習費用)不足……44.5%
高度な機能の習得は独学に委ねられており困難さを感じる……43.8%
操作が複雑で作業効率に影響する……32.5%
ツールの進化が早くてついていけない……23.7%
特に課題は感じていない……12.8%
その他……0.4%

【まとめ】

この結果から「習得するためのリソース(時間と学習費用)不足」(44.5%)が最も多く挙げられており、スキル向上に必要な教育環境やコストの負担が多くの人にとって大きな障壁となっていることが判明した。また「高度な機能の習得は独学に委ねられており困難さを感じる」(43.8%)という回答も非常に多く、専門的なトレーニングやサポート不足が課題であることがわかった。「操作が複雑で作業効率に影響する」(32.5%)や「ツールの進化が早くてついていけない」(23.7%)も目立ち、技術の急速な進歩に伴い、常に最新技術を学び続けることへの負担が浮き彫りになっている。

ー続いて、デジタルデザイン教育をさらに効果的にするために、どのようなサポートが必要だと考えますか?との質問への回答は以下の結果となった。

最新ツールのアクセスやライセンスの提供……45.3%
高度なデザインソフトの操作スキルをマスターする……39.4%
各業界とのネットワークの構築やコラボレーションなど実践の場の提供……31.0%
生成AIを含む最新技術の研修プログラム……28.5%
学生の自主的なプロジェクト活動のサポート……16.8%
特にない/わからない……14.6%
その他……0.4%

【まとめ】

この結果からデジタルデザイン教育に求められるサポートとして最も多く支持されたのは「最新ツールのアクセスやライセンスの提供」(45.3%)であり、デザイナーが最新のデザインツールを活用できる環境整備を重要視していることがわかった。次いで「高度なデザインソフトの操作スキルをマスターする」(39.4%)が挙げられ、専門的なツール操作のスキル習得が重要な課題であり、初級者向けのト

レーニングだけでなく、応用的なスキルを磨くための中級・上級向けの教育コンテンツが不足していることも判明した。また「各業界とのネットワークの構築やコラボレーションなど実践の場の提供」（31.0%）も多く支持されており、インターシップや産学連携プロジェクトなどコラボレーションから体験を得ることも望まれている。また「学生の自主的なプロジェクト活動のサポート」（16.8%）も一定数挙げられており、個人の創造性を伸ばすための自由度の高い学習環境も望まれていると言える。

ー最後に、デザイン業界でキャリアアップするために必要なヒューマンスキルはどのようなものでしょうか？との質問については以下の結果となった。

デジタルデザイン全体のディレクション能力……52.2%
意図やアイデアをしっかりと伝えられるコミュニケーション能力……49.3%
クライアント、ユーザーの視点やニーズを理解し共感する能力……31.0%
リーダーシップ、チームビルディングの能力……28.1%
プロジェクト管理とタイムマネジメントスキル……23.0%
わからない……9.1%
その他……0.0%

【まとめ】

デザイン業界でキャリアアップするために必要なヒューマンスキルとして最も多く支持されたのは「デジタルデザイン全体のディレクション能力」（52.2%）であり、デザイン全体を俯瞰しながらプロジェクトを効果的に進めるリーダーシップと戦略的視点が重要であることが示されている。これにより、デザインプロセス全体を管理し、各関係者間の調整を行うスキルも求められていることが分かる。

次いで「意図やアイデアをしっかりと伝えられるコミュニケーション能力」（49.3%）が挙がり、デザインの意図や価値をクライアントやチームメンバーに明確に伝える能力が重要視されている。

また、「クライアント、ユーザーの視点やニーズを理解し共感する能力」（31.0%）も高くユーザー中心のデザインアプローチを重視する姿勢が求められており、デザインが単なるビジュアル表現ではなく、ユーザー体験やクライアントの課題解決に直結することを示している。

「リーダーシップ、チームビルディングの能力」（28.1%）や「プロジェクト管理とタイムマネジメントスキル」（23.0%）も一定数挙げられており、これらのスキ

ルは、複雑なプロジェクトを期限内に効率よく進行するために欠かせない能力であり、変化するニーズに対応するためにますます重要になると考えられる。

全体として、デザイン業界でのキャリアアップには、デザインの管理能力やコミュニケーション能力、ユーザー視点を理解する力が中心的な要素となっており、これらのスキルを習得するためには、実務経験を通じた学習や、これらの能力を強化する研修プログラムの提供が重要であると考えられる。

第4章

総括

1. 調査対象者について

調査対象者の性別は男性が72.8%、女性が27.2%で、性別構成は男性が大半を占めていた。年齢層では、40歳～49歳（30.4%）と50歳～59歳（26.9%）が過半数を占めていた。地域別では関東地方が53.0%と最も多く、特に東京都（27.2%）が際立っている。

2. クリエイティブ領域のデジタル化の度合について

今回の調査結果から、多くのクリエイターが高い割合でデジタルツールを利用していることが明らかになった。回答者のうち「ほぼ全て」または「完全に全て」をデジタルで行うと答えた人が合計約6割に上り、さらに「70～90%をデジタルで行う」層を含めると、クリエイティブ業務の大部分にデジタルツールが活用されている現状が伺える。一方で、残りの一部では初期アイデアのラフスケッチやモックアップなど、手作業の特性が活きる分野が存在し、手作業の価値が完全に失われていない実態も確認された。

また生成AIについては、特に初期アイディア出しやデザインの効率化に重点が置かれて利用されている。利用に制限やガイドラインが整備されていない現場も多く、全体的な浸透度は未だ発展途上といえる。

3. デジタルツール、手作業の利用領域

調査結果から、デジタルツールは、解像度や色調の細部補正、複雑なパターン生成を得意分野とし、正確性、効率性、高品質を可能にする。また、クラウド連携によるプロジェクト管理機能も評価されている。

一方で、手作業は柔軟な発想が必要となる初期段階のラフスケッチや、素材を用いたモックアップの試作、立体構造の直感的な理解といった工程で強みを発揮しており、手作業による質感や偶然性が新たなアイデアのきっかけを生み出している。

つまり、デジタルツールが担う正確・迅速な作業領域と、手作業がもたらす創造性・感覚的価値が互いを補完し合う制作体制がクリエイティブの現場を支えていると総括できる。

4. 使用されているデジタルツールと必要なスキル

クリエイティブ領域で最も使用されているツールとして「Photoshop」「Illustrator」が挙げられ、動画編集用の「Premiere Pro」、3DCG系では「Unity」「Unreal Engine」「Maya」なども活用されていることが分かった。ツール選定の理由としては「操作感がよい」「チームでの共同編集が可能」「機能が豊富」といった要素が上位に挙がっており、効率的なコラボレーションや柔軟なデザイン表現を支える環境が重視されている。また、ファイル共有やバージョン管理といったプロジェクト運用機能も高い評価を得ている。

一方で必要なスキルとしては、まず「デジタルツールの基本操作スキル」が挙げられる。加えて「デザイン理論の基礎知識」「データ解析の知識・スキル」も求められ、単なるツール操作だけでなく、論理的なデザインアプローチやユーザーインサイトを踏まえたクリエイティブが期待されている。また「プロジェクト管理スキル」や「トラブルシューティング能力」も挙がり、案件の進行管理や多様なツールを使い分ける柔軟性が必要とされる。

さらに今後は、生成AIの活用やUI/UXデザインへのシフトが進むことで、より専門的なツールの使いこなしとともに、AI活用やデータドリブンな設計スキルが重要になることが示唆される。最終的には、こうした技術的能力に加え、コミュニケーション力やディレクション力を含むヒューマンスキルが求められるため、多角的なスキルアップがデザイナーやクリエイターの競合優位性をつくると言える。

5. 生成AIの活用と影響について

今回の調査結果から、多くのクリエイターが生成AIを「アイデア出しの効率化」や「反復作業の負担軽減」に活用する意向を持っていることが分かった。具体的には、画像や動画、音声などのデジタルコンテンツを短時間で大量に生成し、アイデ

アのバリエーションを増やす手段として重宝されている。一方で、生成AIが提示する出力に過度に依存すると、発想の幅が狭まったりクリエイター自身の基礎力や独自性が損なわれるリスクも指摘されている。

このように、生成AIの生産性やスピードの強みを活かすためには、人間のデザイナーがもつデザイン基礎力・論理的思考力・ユーザー視点が不可欠であるという認識が高まっている。すなわち、単なる作業工程の自動化ではなく、生成AIを「アイデアの補強材」として効果的に使いこなし、最終的な質の判断やコンセプトの確立はクリエイターが担うという役割分担が想定されている。

また、今後の発展としてクリエイターが生成AIと協働する新しいワークフローが確立されると考えられる。こうした時代の変化に対応するには、AIリテラシーやプロンプトエンジニアリングスキルだけでなく、人間ならではの創造性やコミュニケーション力をバランスよく養う必要がある。

6. 現場での課題

今回の調査から、デザイナーが直面している主な課題は「習得すべきツールの多様化」「アップデートの速さへの対応」「時間や費用などのリソース不足」などが挙げられる。特に、高度機能ツールの学習が個人の独学に委ねられがちであり、実務との両立が難しいことが多い。また、最新の生成AIやAR/VR関連技術などが次々と登場するため、常に新しい知識や技能を習得し続ける必要がある一方、学習環境や研修制度が十分でない現状が浮き彫りになっている。

7. 今後のクリエイティブ領域の方向性とデザイナーに求められる能力、デザイナー育成カリキュラムの提案

今後のクリエイティブ領域では、生成AIやAR/VRといった新技術の発展に伴い、デジタル制作の可能性が一層広がると考えられる。動画・映像制作やWebデザインといった既存の分野はもちろん、メタバース空間や3Dコンテンツへのニーズも徐々に高まりを見せている。一方で、手作業ならではの温かみや偶然性を生かす手作業工程、リアル体験をオンライン上に活かすための実体験は引き続き重要とされ、デジタルと手作業のハイブリッド能力が求められている。

また、デザイナーやクリエイターには「ツール操作スキル」だけでなく、デザイン理論やユーザー体験への理解が求められている。また、生成AIの普及に伴い、AIを活用したアイデア出しやプロセスの自動化への対応力も大切になる。さらに、マーケティング知識やデータ分析スキルを身に付けることで、より戦略的な提案が可能となり、プロジェクトの上流工程から関わる人材として求められやすくなることもわかった。

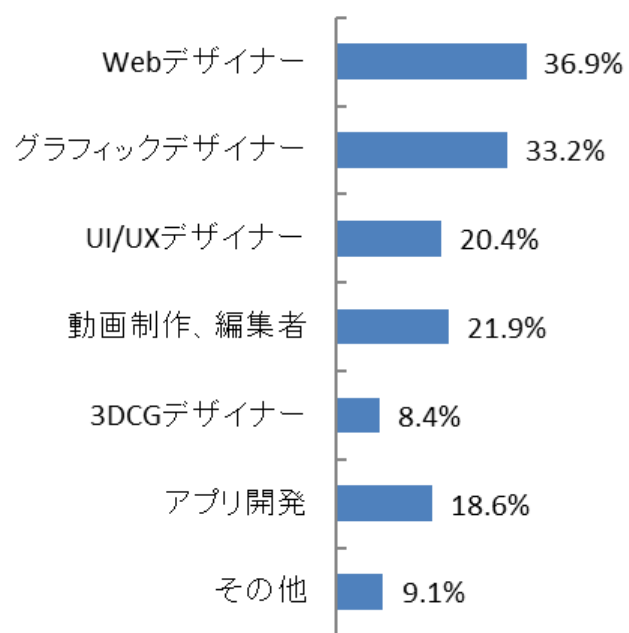
こうした状況に対し、デザイナー育成カリキュラムとして「手作業」と「デジタル技術」の両立、「生成AIと人間クリエイティビティの役割分担」、「新しい技術への適応力強化」が重要であることがわかった。また約半数が「最新ツールやライセンスの提供」を希望しており、必要最低限のスキル取得にとどまらず、段階的なスキル習得をサポートする応用・上級レベルの講座や研修が求められている。加えて、インターンシップや産学連携プロジェクトなど「実践の場」を組み込むことで、スピード感のある現場対応力や高度なデザイン思考を身に付けやすくなる。

また、柔軟性・創造性・論理的思考力など多面的なスキル育成や、人間ならではの感性を活かした独自性ある表現力を磨くことが求められている。そして、コミュニケーションスキルやディレクション力といったヒューマンスキルを強化するプログラムを充実させる必要もある。このような視点から次世代デザイナー育成に取り組むことで、変化する市場ニーズに応えるデザイナー育成が期待される。

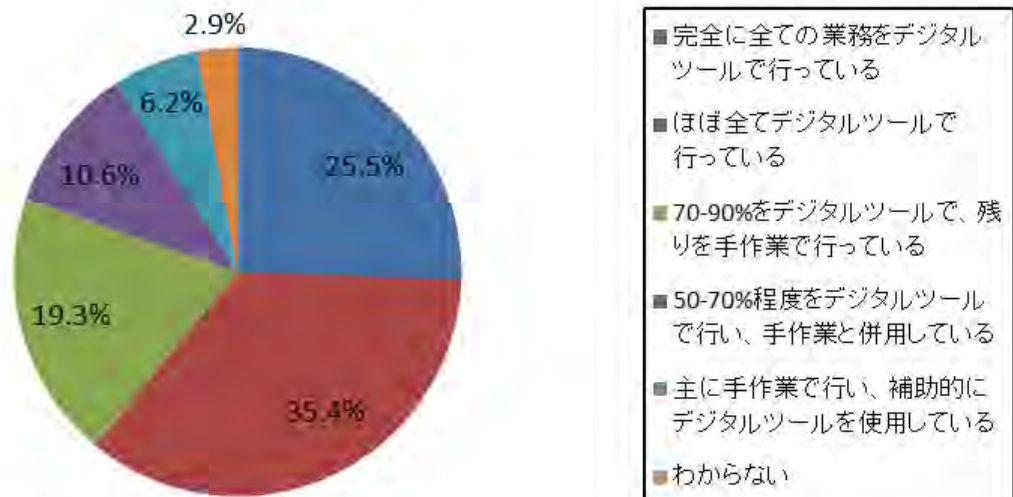
第 5 章

調査結果のまとめ

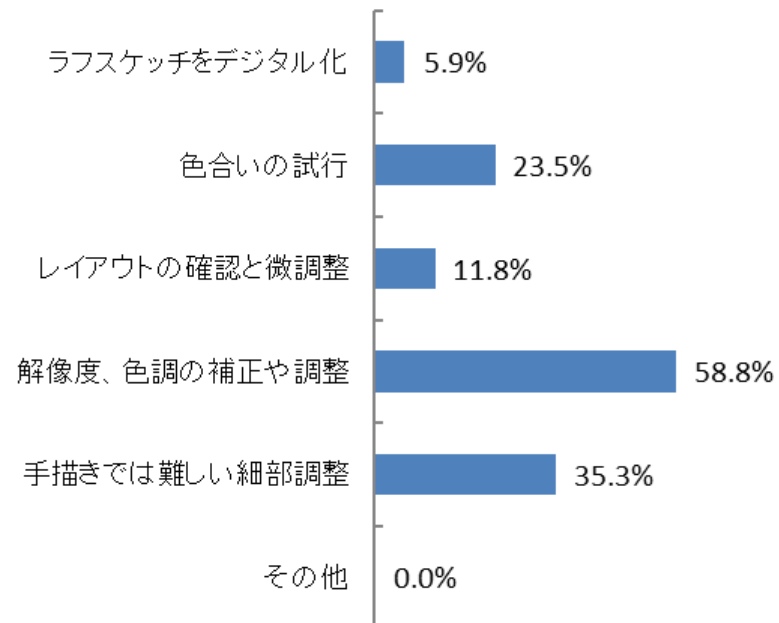
Q1. あなたの業種をお選びください。



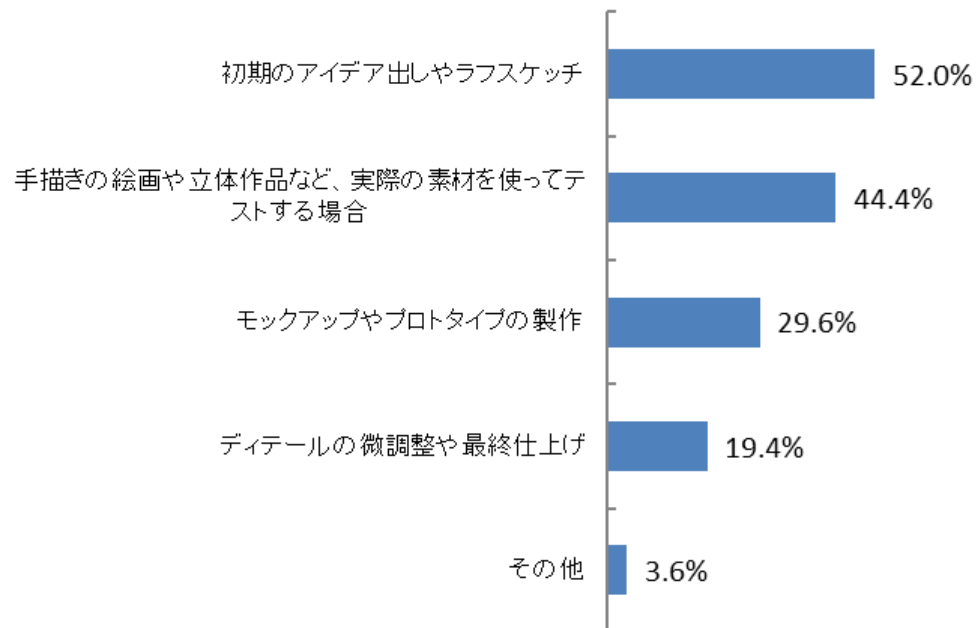
Q2.クリエイティブ業務でのデジタルツールの使用頻度はどのくらいですか？



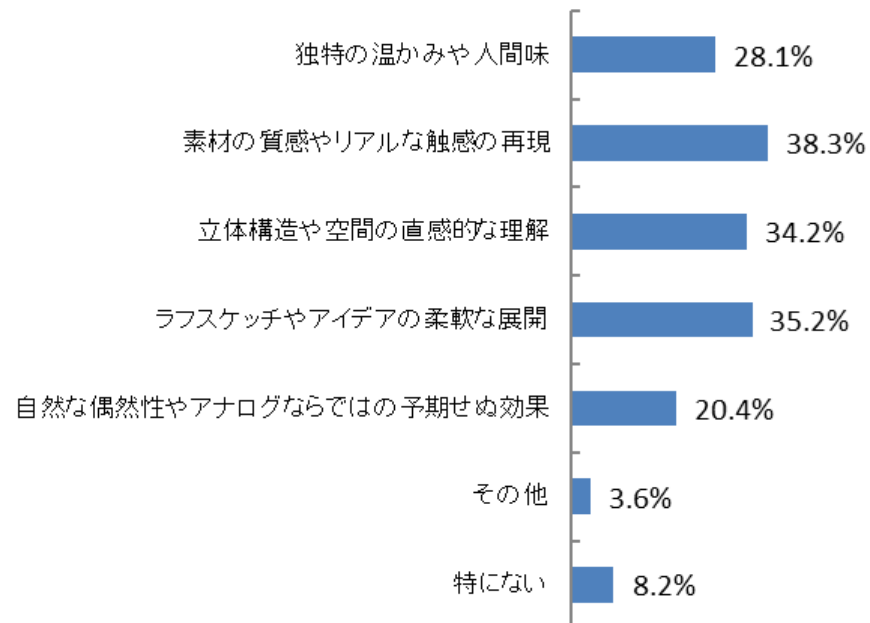
Q3.デジタルツールを併用し補助しているのはどんな作業ですか？



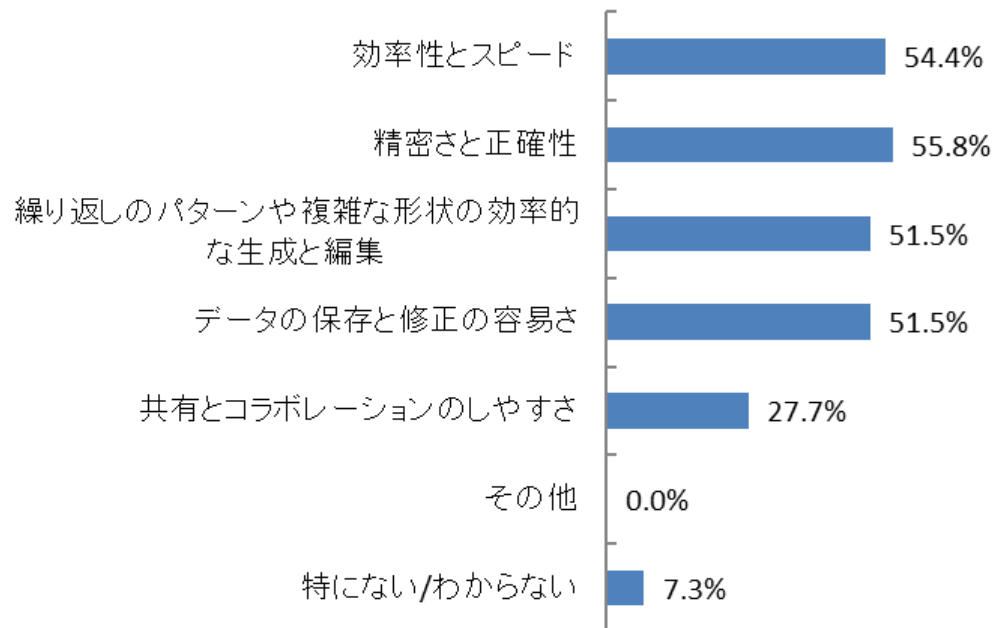
Q4.手作業で行う場合は主にどんな作業をおこなっていますか？



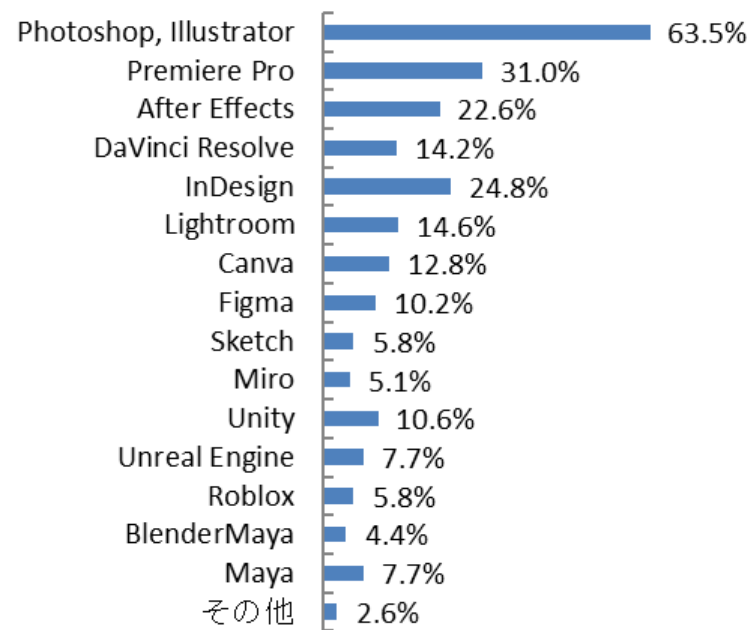
Q5.手作業を行う場合、デジタルツールでは補えない点はどんな点ですか？



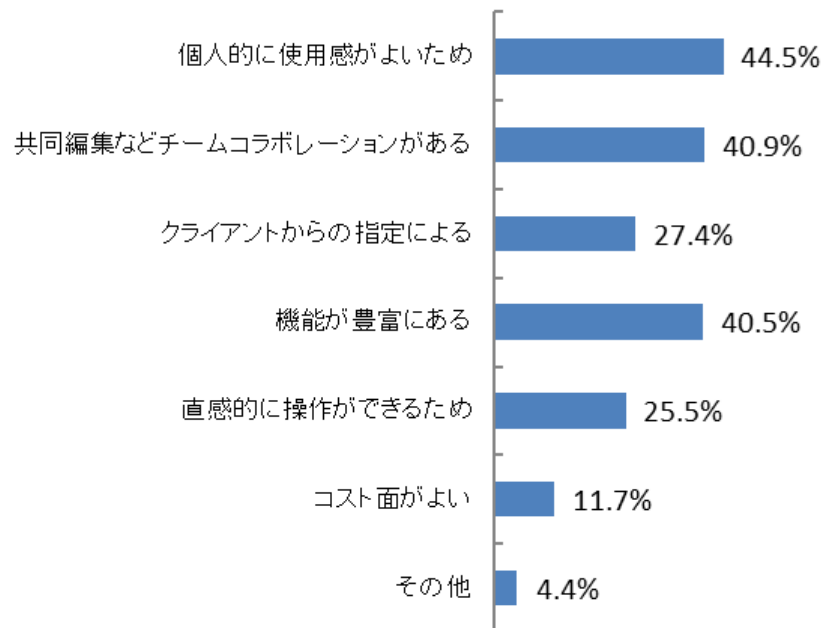
Q6.デジタルツールが手作業を上回っていると感じるのはどんな点ですか？



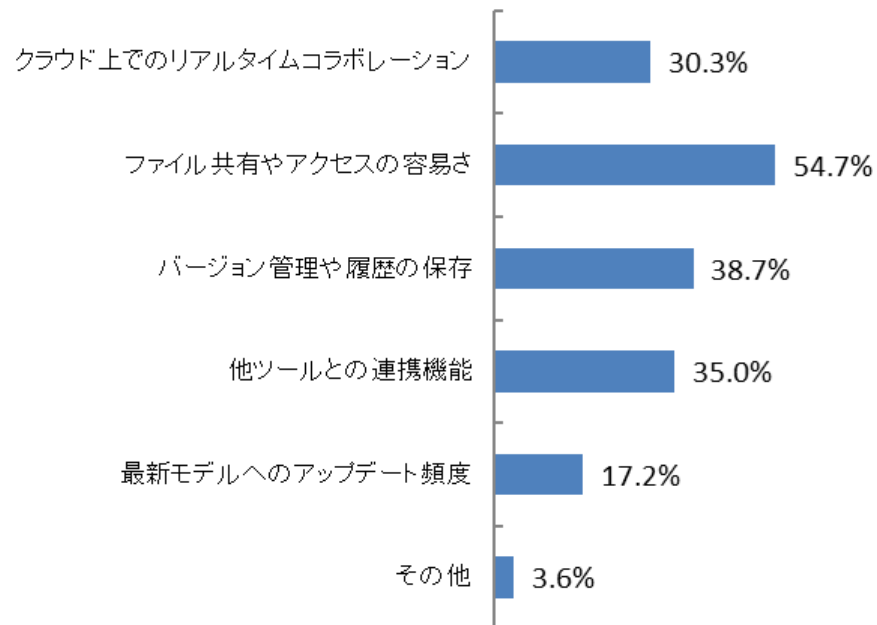
Q7.職場で使用しているデジタルツールやソフトウェアを教えてください。



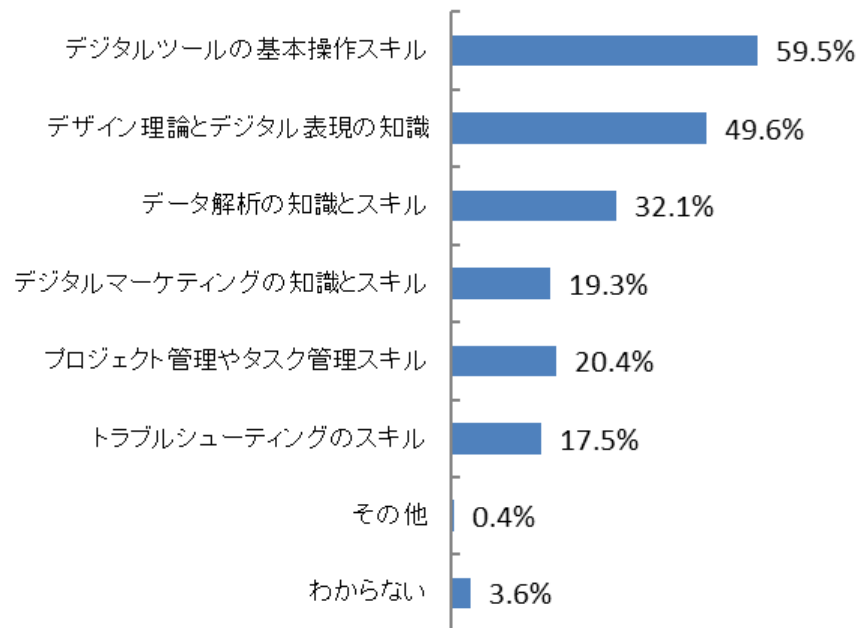
Q8. Q7で選んだツールを使用している理由は何ですか？



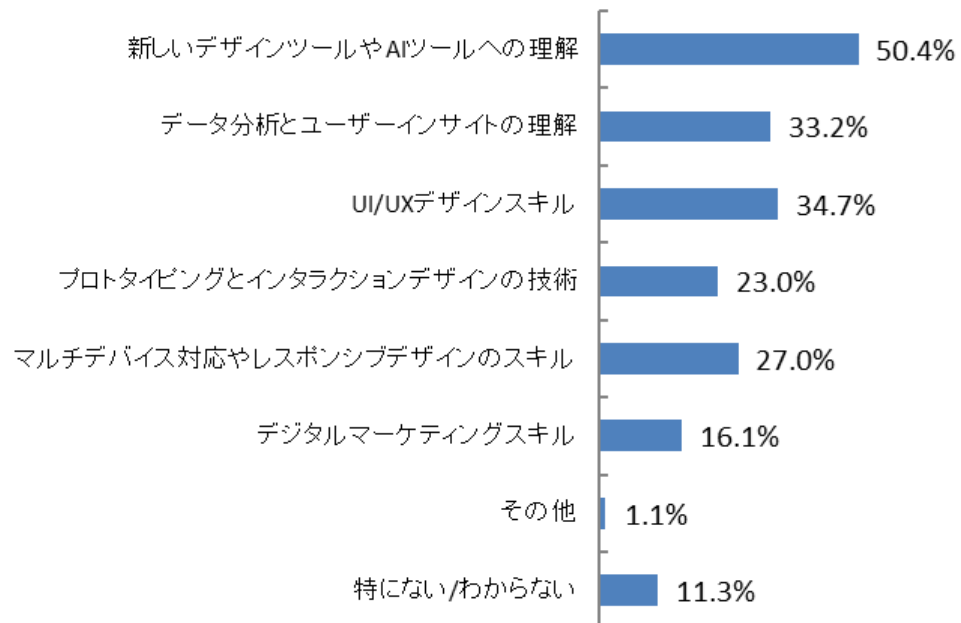
Q09. Q7で選択したデジタルデザインプラットフォームを使用する際に、特に重視している機能は何ですか？



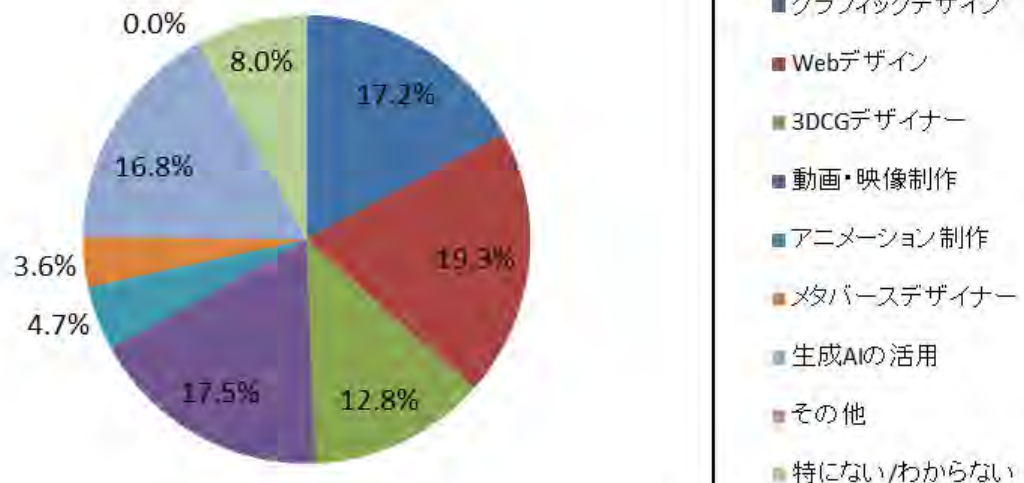
Q10. Q7で選択したデジタルツールを使用するにあたって必要な知識やスキルは何ですか？



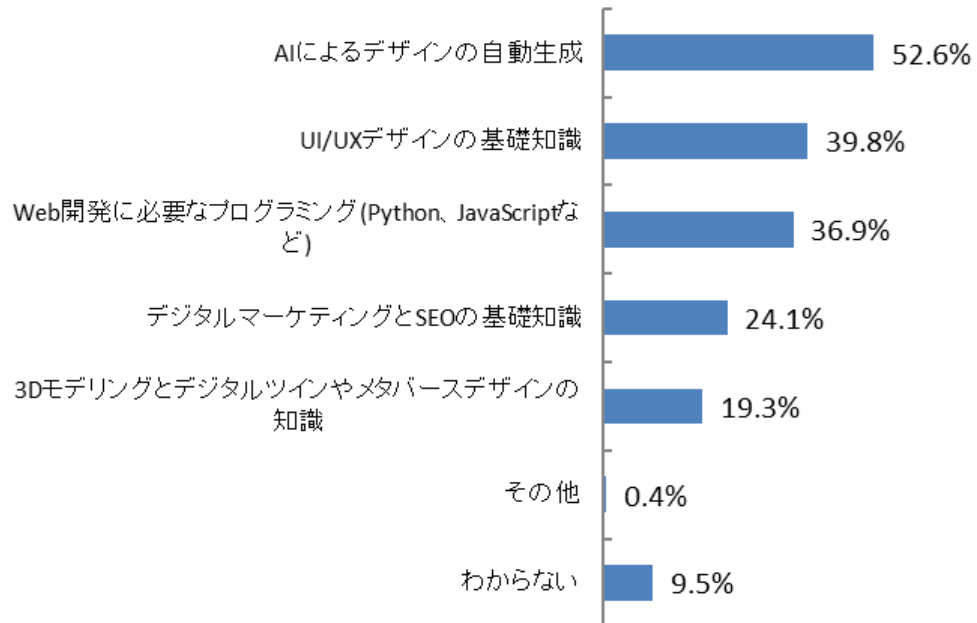
Q11.デジタル化が進む中で、デザイナーとして今後、強化したいスキルや能力は何ですか？



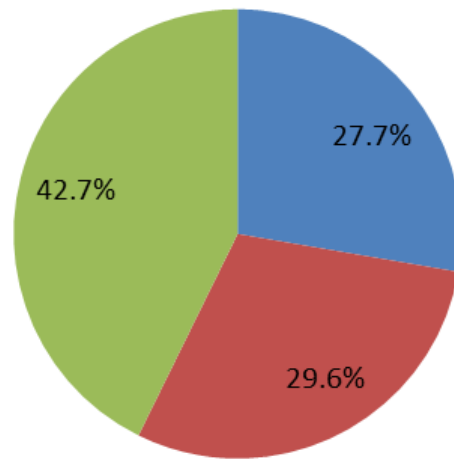
Q12.新しくスキルや能力を習得したい場合、どの分野に最も関心がありますか？



Q13. 今後、デザインのデジタル化と自動生成が進む中、どのようなITスキルや知識が役立つと考えますか？



Q14.現在、ARツール/VRツールを使用していますか？

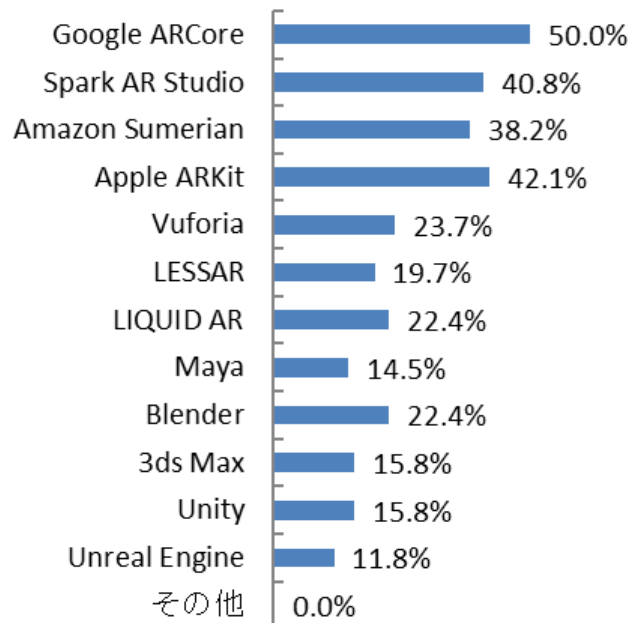


■ 使用している

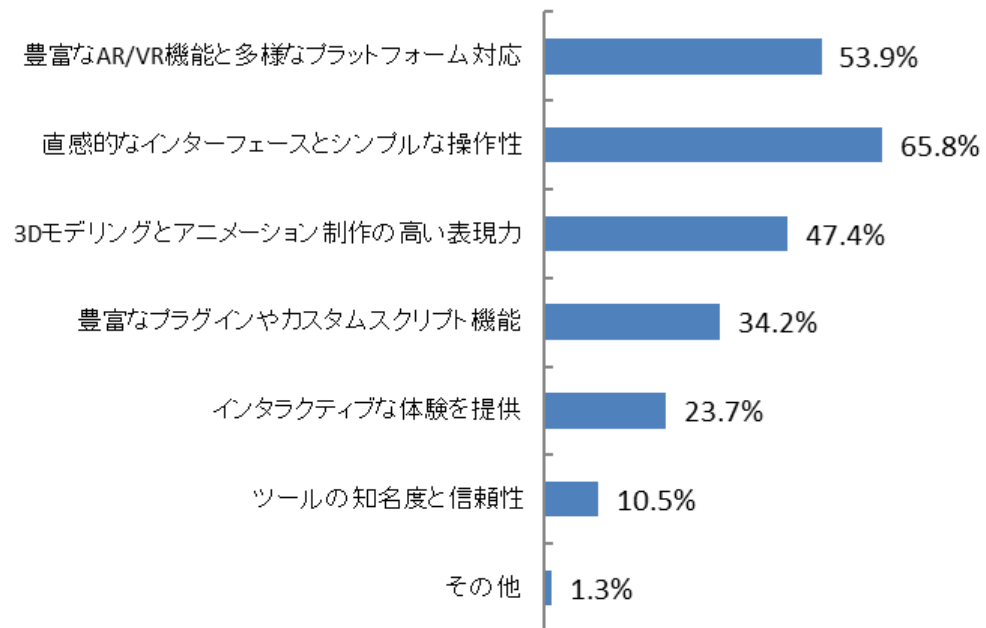
■ 今後、使用を検討している

■ 使用していない

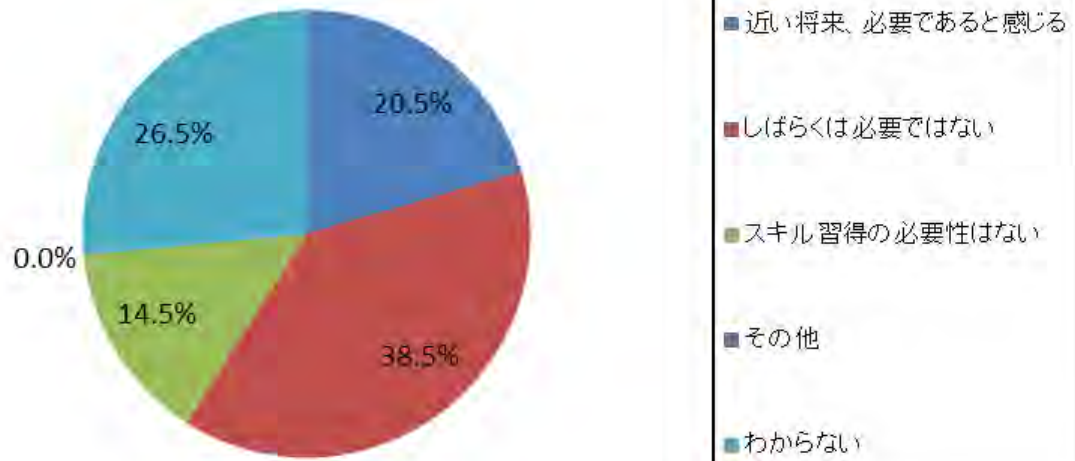
Q15.使用している具体的な技術やツールを教えてください。



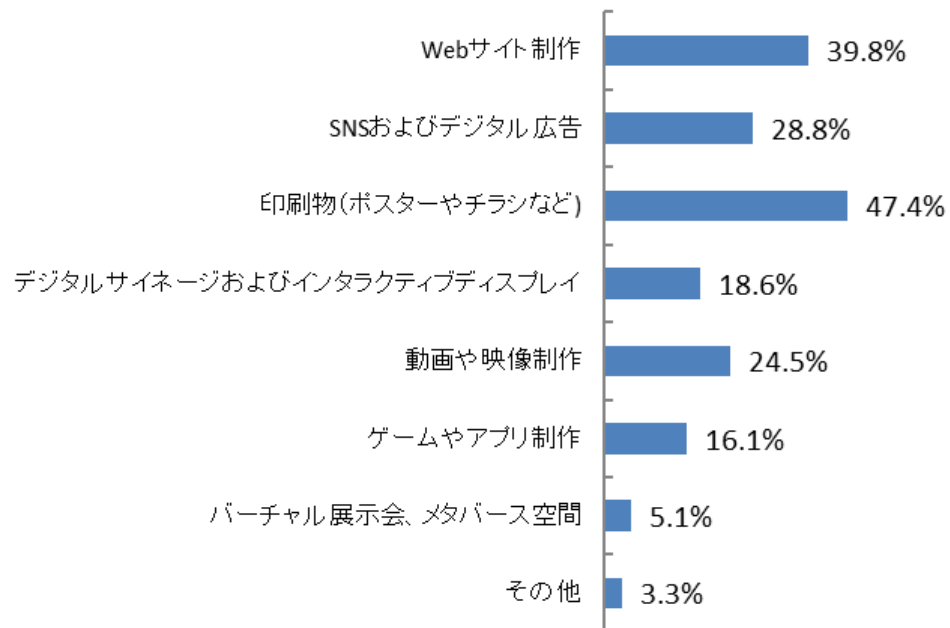
Q16. Q15で選んだツールを使用している理由は何ですか？



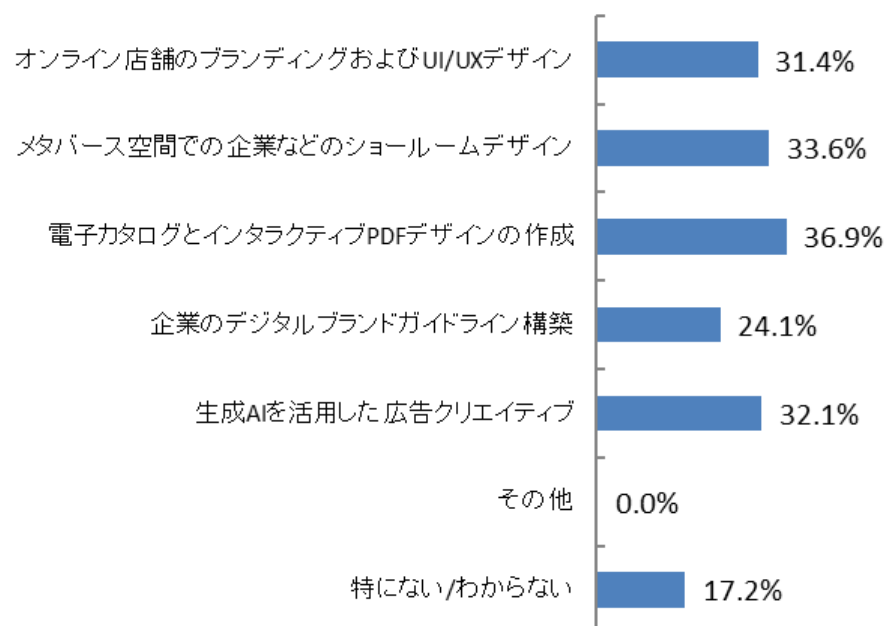
Q17. 今後、AR/VRデザインのスキルを習得する必要性を感じていますか？



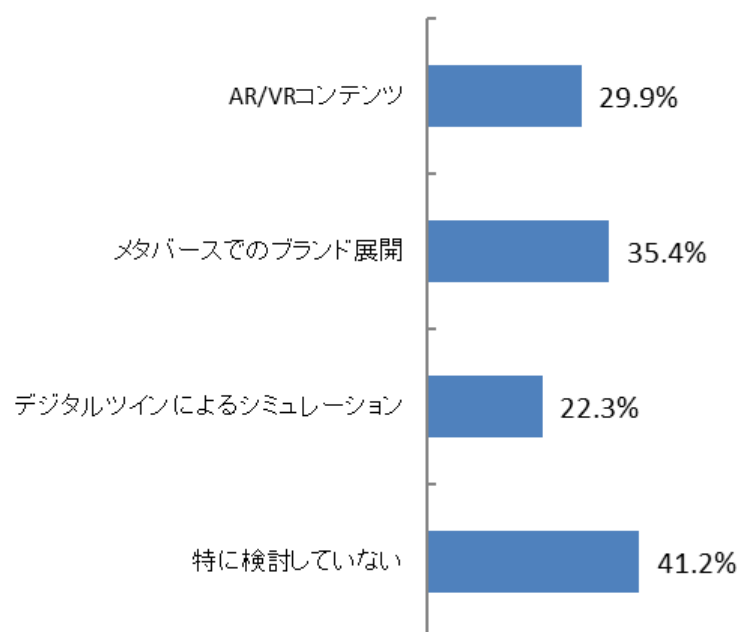
Q18.現在、あなたは業務でどのような分野を行うことが多いですか？



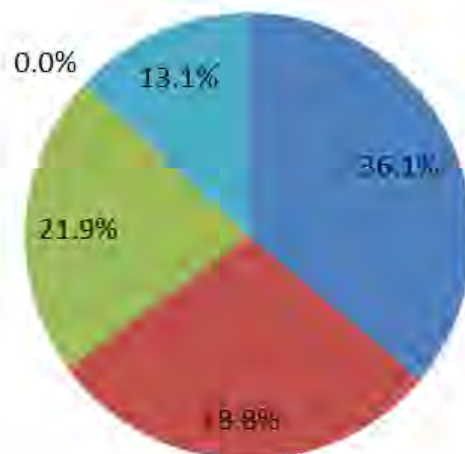
Q19. 今後、どのような分野の増加を感じますか？もしくは今後、拡がりそうな分野はどのようなものでしょうか？



Q20. 今後、以下のデジタル領域への拡大を検討していますか？



Q21. 生成AIツールに関する質問です。生成AIによるデザインの自動生成と人間のクリエイティブの役割をどのように分けて活用していきたいと考えていますか？最も当てはまるものを選択してください。



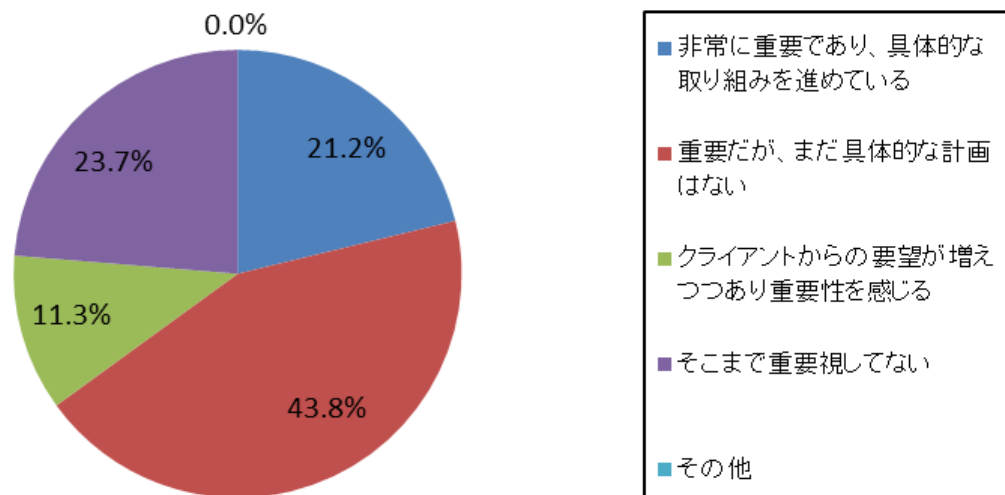
- AIはアイデア生成やパターン生成に活用し、人はデザインの最終調整や監修を行う
- 基本的には殆どの作業でAIを活用し、必要に応じて人間が微調整を行う
- AIはサポート役として限定的に活用し、人がデザインを行う
- その他
- わからない

Q22. 生成AI活用スキルは今後どの分野において最も活用されていくと感じますか？

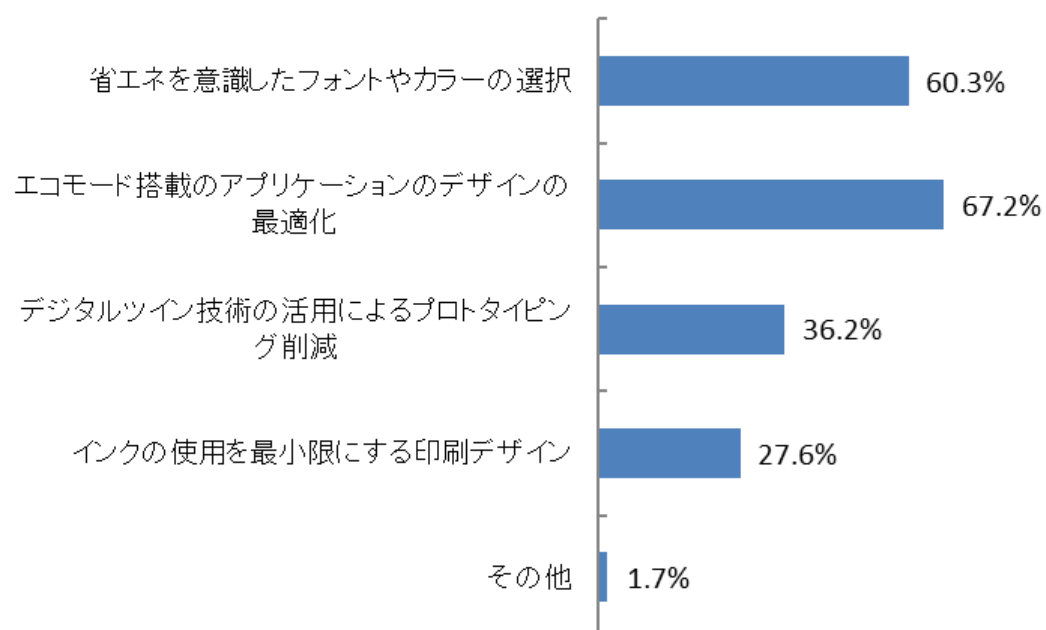


- マーケティングと広告制作
- デジタルコンテンツ制作(動画、画像、音声)
- ゲーム開発とVR/ARコンテンツ
ゲームのキャラクターデザイン
- 教育とトレーニングコンテンツ
の作成
- WebデザインとUI/UX設計
- その他
- わからない

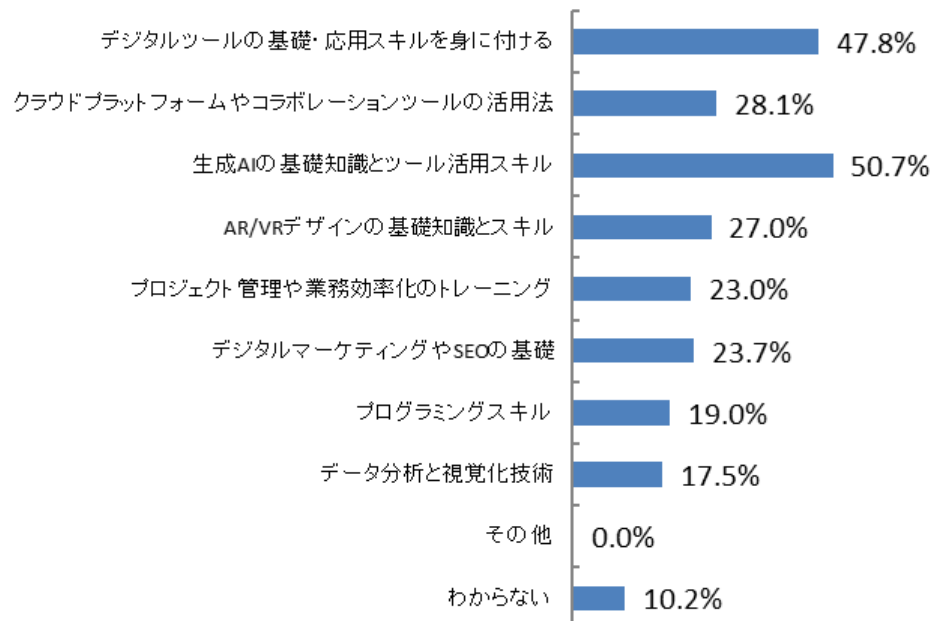
Q23. SDGsに関する質問です。サステナビリティやエコフレンドリーなデジタルコンテンツやデザインについてどの程度重要視していますか?最も当てはまるものを選択してください。



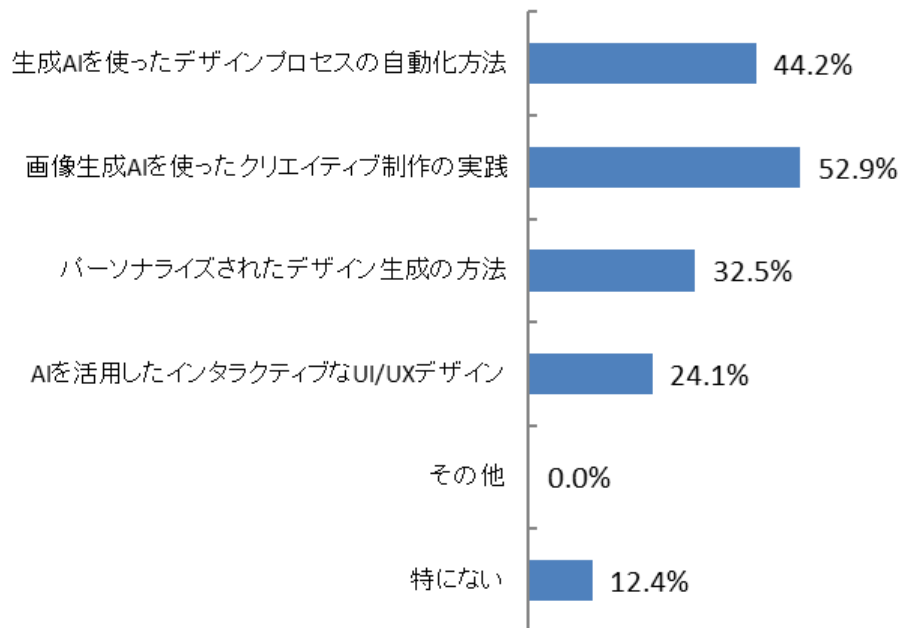
Q24. 前問で「非常に重要であり、具体的な取り組みを進めている」と回答した方にお伺いします。具体的にどのような取り組みをしていますか？



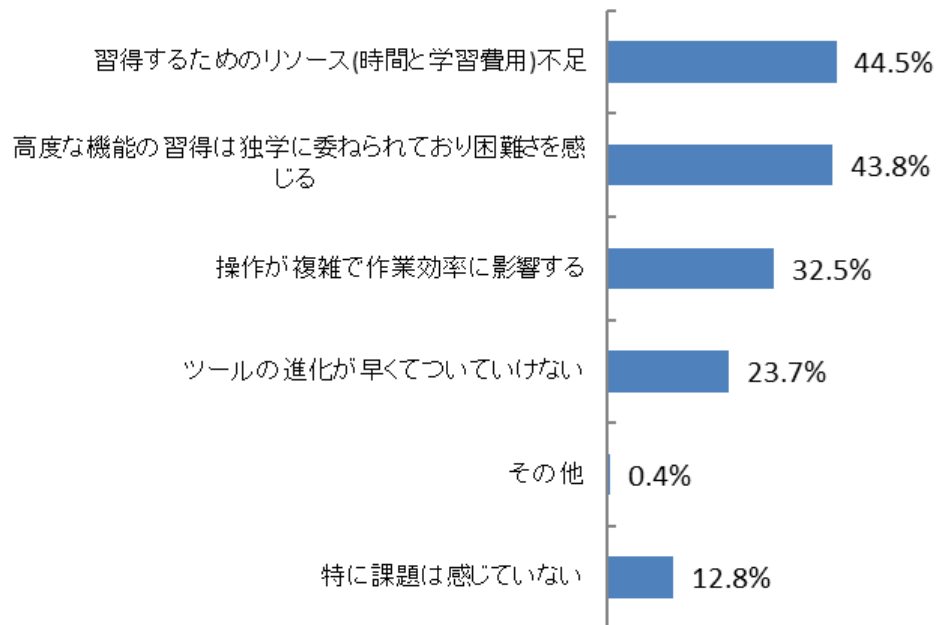
Q25.デジタルデザインスキルを向上させるために、どのような教育や研修が必要だと感じますか？



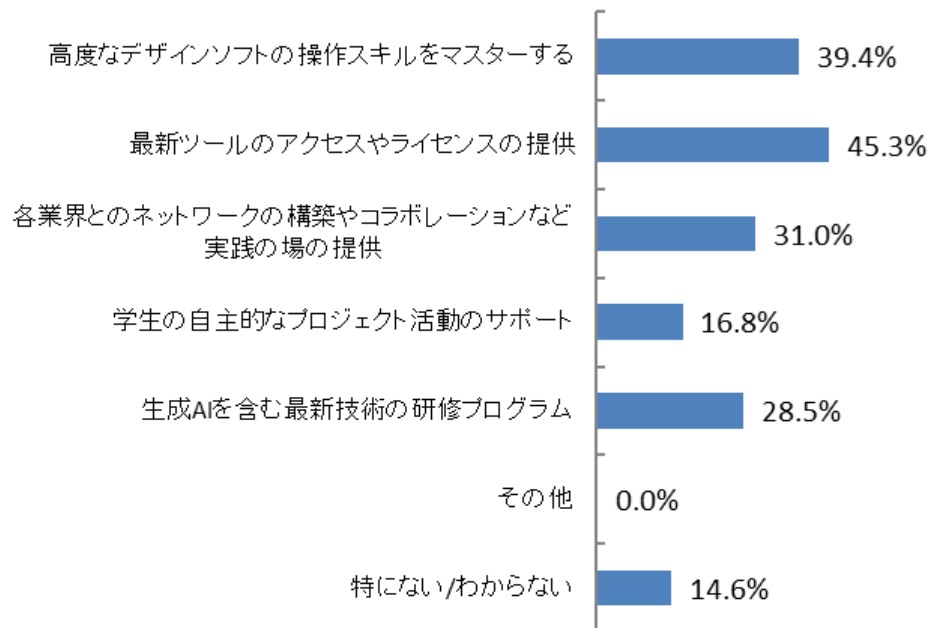
Q26.学びたい生成AI関連の具体的な内容を教えてください。



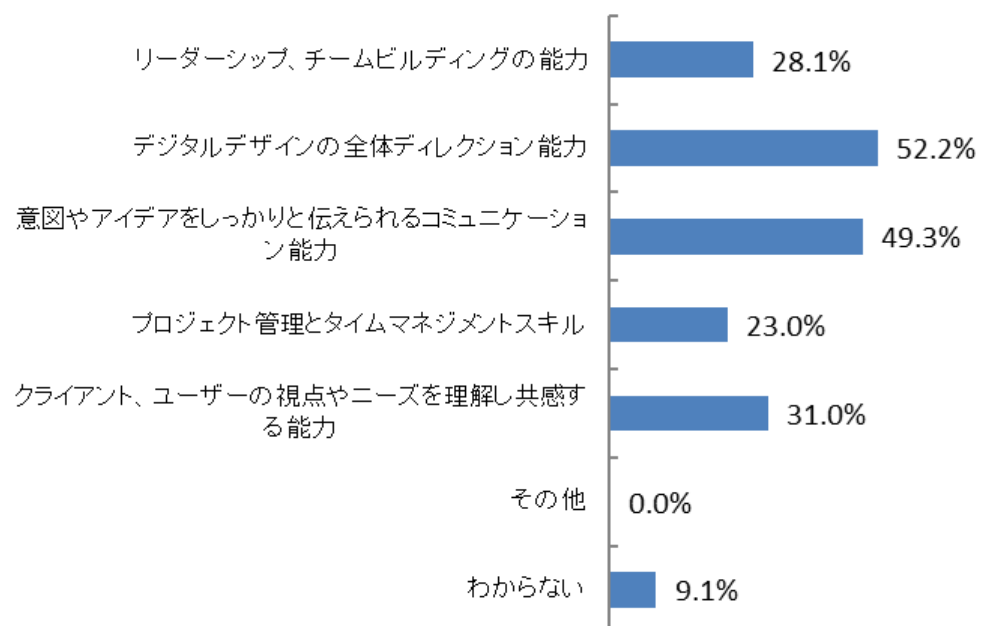
Q27.現在使用しているデジタルツールの操作やスキル習得において、課題を感じている部分があれば教えてください。



Q28.デジタルデザイン教育をさらに効果的にするために、どのようなサポートが必要だと考えますか？



Q29.デザイン業界でキャリアアップするために必要なヒューマンスキルはどのようなものでしょうか？



令和6年度文部科学省委託「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
工業専門課程 ITデジタルクリエイター科のカリキュラム開発

調査報告書

クリエイティブ領域のデジタル化実態調査

令和7年2月

学校法人第一平田学園 中国デザイン専門学校
〒700-0842 岡山県岡山市北区船頭町12
電話:086-225-0791

●本書の内容を無断で転記、掲載することは禁じます。