

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

生成AIのクリエイティブ領域での利活用実態調査

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.4
第2章 ヒアリング調査	P.5
2-1 株式会社Kin-aka	P.6
2-2 株式会社アイム	P.9
2-3 株式会社ブレインズ・ネットワーク	P.13
2-4 株式会社ブレンバスターズ	P.15
第3章 インターネット調査結果のまとめ	P.18
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

近年、生成AIは高性能な画像生成や文章作成の分野で急速に技術的な進歩を遂げており、クリエイティブ産業への導入が大きく注目されている。特に広告、プロダクトデザイン、ゲーム、映像制作など、多様な領域で生成AIが活用されつつある。また、ユーザーインターフェースの改良・普及により、クリエイターのみならず一般ユーザーも手軽にAIツールを利用できる環境が整いつつあり、デザインの民主化が進んでいる。こうした背景から、次世代のデザイナーおよびクリエイターはこれまでのデジタルデザイン技術を使いこなすだけでなく、生成AIを使って新しい価値をいかに提案できるかが重要視されていると言える。

本調査「生成AIのクリエイティブ領域での利活用実態調査」は、現場での生成AIの具体的な利用状況や利用範囲、課題、リスク要因などを包括的に把握することを目的として実施する。本調査結果は、今後、開発を進めるITデジタルクリエイター課の教育カリキュラム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	50問
最終回答者数	274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

1.生成AIの利用状況まとめ

- 生成AIの利用許可とガイドラインの有無

利用状況：特に許可や禁止の制限なく利用／統一されたガイドラインは存在しない

- 生成AIの利用領域・工程

- ・デザイン検証

- ・カンブ（デザインモックアップ）作成

2.生成AIツール、利用範囲、必要とされるスキルに関するまとめ

- 業務で利用している生成AIツールと利用目的

利用ツール

ChatGPT、Adobe Firefly

利用目的

ChatGPT：テキスト生成やアイデア出し

Adobe Firefly：画像生成やデザイン支援

ツールの選択理由

ツールの精度や使いやすさ、目的に合った機能の提供

- 生成AIの利用範囲
 - ・参考資料：アイデア出しや構想段階の資料
 - ・プレゼン資料：クライアント向け提案資料
 - ・納品物：初期のプロセスから、場合により最終的なデザインや画像に利用

- UIデザインツールで特に役立った点
 - ・撮影や制作コストの削減
 - ・時間効率の向上と経費削減

- 生成AI活用プロジェクトの具体例
 - ・広告原稿の作成
 - ・実際の広告原稿やコピー・画像生成
 - ・人のモデルの代替
 - ・制作物がない段階でのイメージ生成

- 生成AIのクオリティ向上に必要なスキル
 - ・情報選定：正確で適切な情報や参考資料を見極める能力
 - ・プロンプト設計：効果的な指示や質問を生成AIに与える技術
 - ・デザインセンス：生成AIの出力したデザインを見極める能力
 - ・基礎知識：デザイン原則や色彩理論などの基礎力
 - ・論理的説明力：作成物を根拠をもって説明できる能力
 - ・感性：日々の観察やインスピレーションの蓄積

3.生成AI利用の効果と課題・リスクについて

- 効果について

作業効率が向上し時間短縮が実現、撮影や制作にかかる経費を大幅に削減

- 生成物のクオリティ評価

十分に実用可能なクオリティのものもある。また、出力内容が要件や仕様に合わない場合は生成AIを使用しないという選択をしている。

- 生成AIがデザイナー能力に与える影響

時間短縮により、仕事全体の効率が向上、より多くのタスクをこなす余地が広がる。現状では生成AIによって新しい表現の創出や発見を目的としておらず、あくまで自身のアイデアを具現化するためのツールとして利用している。ただ、新しい発見や気づきを得ようという視点で活用すれば新たな可能性も発見できると言える。

- 課題とリスク

生成AIの出力の中でクオリティーの低いものがある。作業効率化と手抜きを同一視しないように心掛ける必要がある。生成AIの出力を活用したとしても、コンセプトやデザインの意図を論理的に説明できる力、磨かれた感性が求められる。

4.生成AIの活用において必要となる教育について

AIツールがデザインの分野に導入されても、デザイナーの基本的なスキルや知識の重要性は変わらない。色彩感覚、素材の知識、デッサン力などの基礎的な能力が依然として重要であり、AIはこれらを補完するツールに過ぎない。時代に合わせたツールの使用が必要であるが、デザインの根本的な学習は継続して行うべきであるとする。

- 生成AIを使用したデザインでの必要とされる能力

- ・プロンプトエンジニアリング
- ・デザイン基礎知識と能力
- ・実践課題を通じた感性の強化

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：横浜本社〒231-0011神奈川県横浜市中区太田町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

1.生成AIの利用状況まとめ

- 生成AIの利用許可とガイドラインの有無

利用状況：生成AIの利用は許可されており、文化庁から出されているAIと著作権をガイドラインとしている。

2.生成AIの利用、スキル、利用範囲に関するまとめ

- 業務で利用している生成AIツールと目的

ChatGPT、Genspark：資料検索、コピーライティング、アイデア出しに活用

Cursor：コーディングの補助に活用し、開発プロセスの効率化を図る

Adobe Firefly：画像生成で素材の生成

Photoshop（生成塗りつぶし）：背景補完や画像編集での精度が高い

Illustrator（ベクター生成）：ベクターアート制作

- 生成AIの利用領域・工程

- ・アイデアの発想からビジュアルのバリエーションの制作

- ・デザインモックアップの作成
- ・コピーライティング
- ・素材の補完、プロジェクト資料の作成

初期段階の資料作りからカンパ制作、素材の生成など部分的に幅広く利用している。

●UIデザインツールで特に役立った点

- ・ワイヤーフレームの生成
- ・レイアウト提案

初期段階のデザインプロセスの時間短縮に大きく貢献している。

●クライアントの評価について

- ・短期間の納品
- ・提案の選択肢が増えたことの評価

3.生成AI利用の効果について

●利用の効果について

作業の効率化によって、かなりの時間短縮となり、その結果、クリエイティブな作業に集中する時間が増えてデザインプロセス全体が効率化されている。

●生成物のクオリティ評価

初期アイデア出しの段階で、生成AIの多様なビジュアルやコンセプトのアイデアによりデザイナー自身が想定していなかった方向性や新しいアプローチを得ることがある。一方でハルシネーションを含めて気をつけなければならない点もある。

また、生成AIの出力が仕様にあわない場合は、プロンプトの見直しや手動での修正、使用ツールの変更などで対応している。

●生成AIがデザイナー能力に与える影響

生成AIによってアイデアやデザインのヒントが得られることで、従来の試行錯誤の工程が大きく効率化されている。また、ラフスケッチやコンセプトの検討がスムーズになり、多様なアイデアの比較が可能となっている。生成AIは従来のデザインアプローチを拡張し、デザイン表現の幅を広げることができるものである。

各AIツールを使用する上で、プロンプトの設計能力は重要である。意図した結果を得るには、プロンプトエンジニアリングの基礎を学び、クオリティをコントロールする力を高める必要がある。

- 課題とリスク

- ・著作権やハルシネーションの問題：

生成されるものをそのまま受け取るのではなく、常に問題がないか確認しながら使うことが必要。

- ・クオリティを担保する課題：

デザイナーがAIの生成物に対して問題の有無をチェックする批判的思考が求められる。実際の制作を通して何度も修正・改善することで批判的思考能力が身につくのではないと思われる。

- ・独自性を失うリスク：

デザイナーが明確な方向性を持ってAIを使うことで、デザイナー独自の視点を反映したデザインを作ることが可能であると思われる。それには学びの過程でテーマを自らの視点で解釈し、AIを使ってオリジナルなデザインアイデアへと昇華するプロセスを体験させることが必要であると考ええる。

4.今後の生成AIの活用と必要なスキルについて

- 生成AIを活用するスキル

- ・プロンプト設計
 - ・生成AIツールの活用方法
 - ・著作権の理解
 - ・ハルシネーションへの対策

- 今後、必要とされるデザイナーの能力

- ・AIを活用することを前提としたディレクション能力
 - ・プロジェクトの管理スキル
 - ・データ分析能力

- どのような教育が効果的であるか？

・実際の現場の仕事を模したプロジェクトを与え、提案書の作成、プレゼンテーション、チームマネジメント、データ分析を含めた総合的な演習を行うことでスキルを磨くことができると考える。

・新しいデザインツールや生成AIに関する研修(オンライン講座やワークショップの提供)

- ・技術の進展が早いため、常に最新のツールに対応し、アップデートされた内容が必要である。

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

1.生成AIの利用状況まとめ

●生成AIの利用許可とガイドラインの有無

利用状況：生成AIの利用は許可されており、統一されたガイドラインはない。／生成AIを使っているアプリケーションのガイドラインに従っている。

2.生成AIの利用のスキル、利用範囲に関するまとめ

●生成AIの利用領域について

- ・制作物の素材を作る手法として利用
- ・写真編集(特に部分的に削除したいときは便利)
- ・広告の素材や表現するのに時間がかかるタッチのイラスト作成
- ・「D-ID」「Vrew」などを組み合わせたスライド・ナレーション原稿・動画作成

●利用している生成AIツールと目的

- ・Adobe(PhotoshopとFirefly)を写真編集と素材作成の目的で使用
- ・「D-ID」「Vrew」を組み合わせ、スライド・ナレーション原稿・動画などを作成

3.生成AI利用の効果について

- 利用の効果について

写真編集の時間がかなり削減された

- 生成AIのクオリティーについて

以前より高くなっていると感じるが現実世界では見られない表現があり、完全には任せきれない現状である。また、生成AIの出力内容が要件や仕様に合わない場合はある程度まで指示内容を変えて何度か生成し、難しい場合は自分で作るか素材購入をするなどして対応している。

- 生成AIがデザイナーの能力に与える影響

- ・作業効率の向上
- ・新しいアイデアの発見があり得る

- 課題とリスクについて

- ・現実世界で見られない表現をしてしまう点
- ・現状は細部まで人の確認が必要な点

- 独自性を失うリスクについて

うまく活用できればリスクは少ないと考えるが、デザイナーの使用方法や能力によって考える。

4.今後の生成AIの活用と必要なスキルについて

- 生成AIを活用するスキル

プロンプトエンジニアリング

- どのような教育が効果的であるか？

- ・使用範囲や独自性の発揮については自分で判断する必要があり、基礎的なデザインスキルや能力、経験が必要
- ・デザインの学習のための経済的な支援

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.生成AIの利用状況まとめ

- 生成AIの利用許可とガイドラインの有無

利用状況：生成AIの利用は許可されており、統一されたガイドラインはない(必要性を感じているが、未だ作成に至っていない)

2.生成AIの利用のスキル、利用範囲に関するまとめ

- 生成AIの利用領域について

- ・マンガのラフスケッチ
- ・キャラクター設定
- ・企画プレゼンテーション制作
- ・SNS投稿の素材制作など

- 利用している生成AIツールと目的

- ・ ChatGPT、GENSpack：データの検索、分析、データの整理
- ・ MidJourney：画像生成
- ・ Creative Reality Studio：多言語で話すキャラクター動画生成

- UIデザインを行う生成AIツールが特に役立つ点

- ・時間短縮
- ・デザインの多様性
- ・スマートフォンやタブレット対応に活用しやすい。

- 生成AIを活用して制作したプロジェクトの具体例

- ・マンガの企画プロットの書類作成
- ・映画の企画プロットの書類作成
- ・世界観のイメージ生成
- ・キャラクターのイメージ生成

- 生成AIを活用して制作した際のクライアントの評価

外部のフリーランスのイラストレーターなどに頼んだ制作物より高評価であった。

3.生成AI利用の効果について

- 利用の効果について

- ・時間の効率化
- ・個人のスキルを超えたクリエイティブな可能性の拡大

- 生成AIのクオリティーについて

AIの独自性については疑問である、使用する際にクライアントのニーズに適しているかの判断が必要。

- 生成AIの修正について

何度かやり直して精度を高めるか、または人間の手によって生成されたデータをさらに加工するなどの処置を行っている。

- 生成AIがデザイナーの能力に与える影響

- ・繰り返しの多いルーティン作業に利用でき、時間的な効率化が図れる。
- ・個人の経験やスキルを超えた斬新な表現やキャラクターデザイン、世界観などが生成される可能性が大きく、デザイナーのクリエイティブのスキルアップが図れる。

- 課題とリスクについて

- ・ AI技術の素早いアップデートに対応が常に必要となる点
- ・ 著作権に関する知識を備える必要がある点

- 独自性を失うリスクについて

人間としてのデザイナーの存在価値は、人間的なコミュニケーションスキルも含め、独自性が失われる事は無いと考える。

4. 今後の生成AIの活用と必要なスキルについて

- 生成AIを活用するスキル

- ・ 生成AIの基本と仕組みに関する知識
- ・ 各種生成AIツールの使い方
- ・ AIに任せる作業と人間がすべき作業の考え方
- ・ 著作権に関する法的リテラシー

- 必要な能力

- ・ 最新のAIに関する正しい理解と情報収集能力
- ・ AIと共存する人のクリエイティブワークとのその正しい理解
- ・ コミュニケーション能力

- どのような教育が効果的ですか

- ・ 最新AIツールを体験できる研修
- ・ 業界内での情報交換
- ・ 実務体験できるような環境づくりの支援など

第3章

インターネット調査結果のまとめ

回答者の属性

Webデザイナー……37.7%
グラフィックデザイナー……36.2%
動画制作、編集者……25.0%
UI/UXデザイナー……18.7%
アプリ開発……16.0%
3DCGデザイナー……12.3%
その他……7.8%

生成AIの利用状況について

ー現在、あなたの勤務先で生成AIの利用は許可されていますか？という質問への回答は以下の結果であった。

許可されている……70.9%
許可されていない……19.4%
わからない……9.7%

ー生成AIの利用について統一されたガイドラインがありますか？という質問への回答は以下の結果であった。

ガイドラインがある……52.1%
ガイドラインはなく、個人の判断に委ねられている……44.2%
あてはまるものはない/わからない……3.7%

ー生成AIの利用について制限や制約はありますか？という質問への回答は以下の結果であった。

制限や制約がある……60.0%

制限や制約はない……36.3%
わからない……3.7%

一次に、どのような制限や制約がありますか？という質問への回答は以下の結果であった。

使用できる生成AIツールが限定されている……61.4%
生成AIの利用は特定のプロジェクトや業務領域に限られている……61.4%
生成AIの利用によるコストが一定額を超えないように予算制約がかけられている……30.7%
生成AIの使用に抵抗のあるクライアント案件では使用を控える……21.9%
その他……1.8%

ーあなたは現在、業務で生成AIを利用していますか？という質問への回答は以下の結果であった。

テキスト生成AI……66.3%
画像生成AI……60.5%
動画生成AI……23.2%
利用していない……8.9%
その他……1.1%

ーまた前問で「利用していない」と回答された方への質問です。今後の生成AI利用の有無について教えてください。という質問への回答は以下の結果であった。

利用予定なし……41.2%
いつか利用を検討したい……35.3%
1年以内に利用開始を検討中……11.8%
わからない……11.8%

【まとめ】

アンケート結果から「許可されている」（70.9%）が多い一方で「ガイドラインがある」（52.1%）企業は半数程度であった。また、60.0%の企業で利用制約があり「使用ツールの限定」や「特定業務に限る」といった制約が多い。生成AIの利用では「テキスト生成AI」（66.3%）や「画像生成AI」（60.5%）が進んでいる一方で「動画生成AI」（23.2%）に留まっている。生成AIを利用していない層の41.2%は

「利用予定なし」と回答しているが、約47%は将来的な利用を検討している結果となった。

生成AIの利用頻度とその理由について

ー 生成AI利用頻度についての質問への回答は以下の結果であった。

週に数回……49.7%
毎日……27.2%
月に数回……19.7%
数回使って利用しなくなった……3.5%
その他……0.0%

ーまた、前問で「月に数回、または数回で使用しなくなった」と回答された方へ、その理由を聞いたところ、回答は以下の結果であった。

設定やプロンプト作成に手間と時間がかかる……45.0%
出力(生成物)のクオリティーに満足できない……42.5%
出力(生成物)がブランド基準に合わない……25.0%
デザイナーのスキル向上に貢献しないと感じる……12.5%
その他……5.0%

ー生成AIを「いつか利用を検討したい」と回答された方へ、その理由を聞いたところ、回答は以下の結果であった。

業務の効率化を図りたいが、現状では即時必要ではない……66.7%
興味はあるがどのように利用をはじめたらいいのかわからない……50.0%
AIの技術的進歩を見極め技術がさらに成熟した段階で利用したい……16.7%
競合他社の動向や様子を見て決めたい……16.7%
生成AIに関する業界標準ガイドラインや法的な整備がされていない……16.7%
その他……0.0%

ー続いて「利用予定なし」と回答された方へ、その理由を聞いたところ、回答は以下の結果であった。

生成AIに関する業界標準ガイドラインや法的な整備がされていない……42.9%
制作において人の感性や直感的な判断を重視したいと考えている……28.6%
生成AIの出力(生成物)のクオリティーに信頼がない……28.6%
その他……28.6%
クライアントがAIを使用したプロジェクトに抵抗を示す可能性がある……0.0%
生成AIのデザインに関する著作権の取り扱いが不透明で法的なリスクを回避したい……0.0%
会社で使用しないように言われている……0.0%

【まとめ】

生成AIの利用は進んでいるものの、生成AIが人間の創造性や品質基準に劣るとの認識も根強い。また、業界ルールの整備不足や生成AIの導入に対する明確な方向性やサポートが不足していることもわかった。これらを解決するためには、生成AIの利用サポート、生成物の品質向上のためのサポート、また、業界全体でのガイドライン策定が重要である。

生成AIの利用領域

ー生成AIを業務のどの領域で主に利用していますか？という質問への回答は以下の結果であった。

パターンやバリエーションの色彩作成……52.7%
スケッチやラフデザインのアイディア作成……42.5%
テキストやコピーライティングの生成……40.1%
3Dモデルやアセットの自動生成……32.9%
動画やアニメーションの自動生成……22.8%
その他……6.0%

ー業務で利用している生成AIツールを教えてください。という質問への回答は以下の結果であった。

Adobe Firefly……44.3%
ChatGPTなどテキスト生成AI……40.7%
Midjourney……31.1%
Stable Diffusion……22.2%
Canva……21.6%
DALLE……17.4%
Runway……15.6%
Luma AI……15.6%
Clipdrop……14.4%
AIR Design……11.4%
その他……2.4%

ー利用しているツールを選んだ理由についての質問への回答は以下の結果であった。

個人的な使いやすさ……60.5%
クオリティーの高さ……46.7%
会社や事務所で指定(もしくは推奨)されている……35.9%
効率性……34.7%
費用面……22.2%
その他……0.0%

ー続けて選んだツールの利用目的についての質問への回答は以下の結果であった。

コンテンツ生成……68.9%
アイデア出し……56.3%
デザイン提案……46.7%
プロトタイプ作成……27.5%
その他……1.2%

【まとめ】

生成AIの主な利用領域として「パターンやバリエーションの色彩作成」（52.7%）や「スケッチやラフデザインのアイデア作成」（42.5%）が上位を占め、生成AIが初期段階に多く活用されていることがわかった。

最も多く利用されているツールは「Adobe Firefly」（44.3%）「ChatGPT」（40.7%）「Midjourney」（31.1%）であったが、多様なツールの選択肢がある。またツールを選ぶ基準は「個人的な使いやすさ」（60.5%）や「クオリティーの高さ」

(46.7%)が多く、ツールの操作や親和性が重要な基準となっている。他に「会社や事務所で指定されている」(35.9%)も多く、環境に合わせたツール選びが行われている。

利用目的は「コンテンツ生成」(68.9%)や「アイデア出し」(56.3%)「デザイン提案」(46.7%)が主要な目的として挙げられ、生成AIが初期段階のクリエイティブプロセスを効率化するための補助ツールとして利用されていることがわかった。

生成AIのデザインの創造性について

ー生成AIのデザインの創造性についての質問への回答は以下の結果であった。

独創的……40.7%
一部、独創性が欠けている……28.1%
非常に独創的……20.4%
独創性が感じられない……5.4%
わからない……5.4%

ー生成AIによるデザインのインパクト（視覚的な魅力）についての質問への回答は以下の結果であった。

インパクトがある……49.1%
平均的……22.8%
非常に強いインパクトがある……18.6%
弱い……5.4%
わからない……4.2%

【まとめ】

「独創的」(40.7%)と「非常に独創的」(20.4%)が全体の約6割を占め、生成AIは一定の創造性を持つと評価されている。一方で「一部、独創性が欠けている」(28.1%)や「独創性が感じられない」(5.4%)も存在し、生成物が全ての基準を満たしていないこともわかった。視覚的な魅力については「インパクトがある」(49.1%)と「非常に強いインパクトがある」(18.6%)を合わせると約7割に達している。デザイナーが生成AIを適切に補い、人の創造性と組み合わせることが望まれていると言える。

生成AIの利用に必要なスキル

ー生成AIを利用するために、どのような知識やスキルが必要だと考えますか？についての質問への回答は以下の結果であった。

プロンプト設計スキル……71.9%
生成AIの操作スキル……50.3%
編集・加工の技術……49.1%
AIと著作権に関する法的知識……34.1%
わからない……1.8%
その他……0.6%

ー生成物のクオリティを上げるために必要なスキルについての質問の回答は以下の結果であった。

AIが生成したコンテンツを適切に評価するためのデザイン知識……65.9%
出力結果を評価し、プロンプトを分析できるスキル……49.7%
高度なプロンプト設計スキル……44.9%
トレンド・スタイルの理解と分析スキル……24.0%
わからない……4.8%
その他……1.2%

【まとめ】

「プロンプト設計スキル」が71.9%と最も多く挙げられ、生成AIを活用するための基盤技術であることが明らかである。続いて「生成AIの操作スキル」(50.3%)や「編集・加工の技術」(49.1%)とあり、相互に補完し合う必要がある。さらに「AIと著作権に関する法的知識」(34.1%)も一定の割合で支持されており、AIを活用するリテラシーも必要であると認識されている。

今後、生成物のクオリティを向上させるには「AIが生成したコンテンツを適切に評価するためのデザイン知識」が(65.9%)と最も重要視されており、生成されたコンテンツを適切に評価し改善できる能力が必要とされている。また「プロンプトを分析するスキル」(49.7%)や「高度なプロンプト設計スキル」(44.9%)が重視され、プロンプトエンジニアリングの能力が品質に直接影響を与えているという回答も確認されている。「トレンド・スタイルの理解と分析スキル」(24.0%)あり、生成物の価値を高めるためには時代の流れに合ったセンスも求められる。

生成AIの効果的なデザイン分野とデザインプロセス

ー生成AIがどのデザイン分野で効果的であるか？についての質問への回答は以下の結果であった。

反復作業の効率化……53.9%
アイデア出しのサポート……47.9%
プロトタイプ作成……43.7%
素材やリソースの生成……38.9%
デザインのパーソナライズ……37.1%
コンセプト検証と改善のサポート……21.6%
特になし／わからない……1.8%
その他……0.0%

ー生成AIの出力が使用される段階についての質問への回答は以下の結果であった。

クライアント提案用の素材として使用……62.9%
プロトタイプや初期アイデア出しの段階で使用……55.7%
テストマーケティングや内部プロジェクトで使用……35.9%
クライアントが生成AIの出力を了承した場合の最終利用……29.3%
最終納品用として使用……14.4%
その他……0.6%

【まとめ】

生成AIの効果的なデザイン分野は「反復作業の効率化」が53.9%と最も支持されており、生成AIが単調作業の負担を軽減しデザイナーが創造的な業務に集中できる環境を提供していることが示されている。「アイデア出しのサポート」(47.9%)や「プロトタイプ作成」(43.7%)も多くの支持を得ている。

効果的なデザインプロセスは「クライアント提案用の素材として使用」(62.9%)や「プロトタイプや初期アイデア出しの段階で使用」(55.7%)が中心であり、生成AI

が初期の構想や試作段階で強力なツールとなっていることがわかる。また「クライアントが生成AIの出力を了承した場合の最終利用」(29.3%)や「最終納品用として使用」(14.4%)は低い割合にとどまっており、生成AIの出力が完全にプロフェッショナルな基準を満たすには至っていないと考えられる。

UIデザインにおける生成AIツールの利用状況について

ーUIデザインにおける生成AIツールの利用状況についての質問への回答は以下の結果であった。

はい……72.5%
利用したことがない……27.5%

ーUIデザインで使用される具体的なツールについての質問への回答は以下の結果であった。

Galileo AI……62.0%
Uizard……42.1%
Genius……27.3%
Relume……24.8%
その他……1.7%

ー生成AIツールを使用して役立つ場面についての質問の回答は以下の結果であった。

UIパターンやレイアウト作成の効率が良くなった……68.6%
デザイン案が短時間に複数パターン出せる……54.5%
カラーパレットやテーマの自動生成で色選びのプロセスが楽になった……41.3%
ユーザビリティテスト用のプロトタイプの迅速な生成でクオリティーが向上……24.8%
その他……0.8%

特にない／わからない・・・0.8%

ーUIデザインを行う生成AIツールを使用した際、特に役立つと感じる場面はどこですか？との質問への回答は以下の結果であった。

UIパターンやレイアウト作成の効率が良くなった・・・68.6%

デザイン案が短時間に複数パターン出せる・・・54.5%

カラーパレットやテーマの自動生成で色選びのプロセスが楽になった・・・41.3%

ユーザビリティテスト用のプロトタイプの迅速な生成でクオリティーが向上・・・24.8%

その他・・・0.8%

特にない／わからない・・・0.8%

ー生成AIで作成されたUIデザインツールのユーザー視点への対応力について評価してください。との質問への回答は以下の結果であった。

ある程度反映されている・・・58.7%

ユーザー視点が十分に反映されている・・・38.8%

ほとんど反映されていない・・・2.5%

わからない・・・0.0%

【まとめ】

UIデザインにおける生成AIツールの利用状況について「はい」と回答した利用者が72.5%に達し、UIデザイン分野で生成AIツールが広く普及していることがわかった。具体的に使用されているツールは「Galileo AI」(62.0%)が最も多く「Uizard」(42.1%)や「Genius」(27.3%)も一定の支持を得ている。

また生成AIが役立つ場面については「UIパターンやレイアウト作成の効率が良くなった」(68.6%)や「デザイン案が短時間に複数パターン出せる」(54.5%)という回答が高く、効率化が評価されている。「カラーパレットやテーマの自動生成」(41.3%)から色選びが簡素化されており、デザインプロセス全体を通じた労力削減が実現されていると言える。

ユーザー視点への対応力は「ある程度反映されている」(58.7%)「十分に反映されている」(38.8%)の合計が97.5%となり、生成AIツールがユーザー視点を考慮した設計を提供できていることが評価されている。

生成AI利用の効果について

ー生成AIの利用により感じる効果についての質問への回答は以下の結果であった。

制作物のクオリティーの向上……61.1%
作業時間の短縮……53.9%
コストの削減……46.7%
チーム間でのコラボレーションの向上……24.6%
お客様の満足度の向上……19.2%
特に効果を感じていない……1.8%
その他……0.0%

ー生成AIの利用後の業務効率化についての質問への回答は以下の結果であった。

効率化されている……65.3%
大幅に効率化されている……21.0%
あまり効率化されていない……12.6%
逆に効率が悪化した……0.0%
わからない……1.2%

ーあまり効率化されていない、または効率が悪化した理由についての質問への回答は以下の結果であった。

出力(生成物)に対する修正や調整に多大な時間がかかる……66.7%
AIツールへの知識不足により作業に時間がかかる……38.1%
出力(生成物)がデザイナーの意図やブランドイメージに合わないことが多い……38.1%
その他……0.0%

ー生成AIの活用による作業工程やスタッフの役割の変化についての質問への回答は以下の結果であった。

大きく変化した……44.3%
多少変化した……41.3%
特に変化していない……14.4%

ー具体的な変化内容（「大きく変化した」と回答した方）についての質問の回答は以下の結果であった。

アイディアの検討やクライアントとの確認作業に重点を置くようになった……75.7%
デザイナーの役割が制作からデザインの監修、品質保証に変化しつつある……58.1%
デザイナーにデータ分析やマーケティング知識が求められるようになった……23.0%
その他……0.0%

【まとめ】

アンケート結果から生成AI利用の効果として「制作物のクオリティーの向上」(61.1%)や「作業時間の短縮」(53.9%)、「コストの削減」(46.7%)が高く評価され、生成AIがデザイン業務に多面的なメリットを提供していることがわかった。

また、生成AIの導入で「効率化されている」(65.3%)「大幅に効率化されている」(21.0%)という回答が圧倒的多数を占め、業務効率化の効果が広く実感されている。しかし「あまり効率化されていない」(12.6%)という回答者の理由として「出力物への修正や調整に時間がかかる」(66.7%)や「ツールへの知識不足」(38.1%)が挙げられている。「ブランドイメージや意図に合わない出力が多い」という課題も同率で指摘されており、生成物の精度とデザイナー生成AI活用スキルが業務効率化に影響があることがわかった。

続けて、業務効率化が成功したことで「アイディアの検討やクライアントとの確認作業に重点を置くようになった」(75.7%)や「デザイナーの役割が制作からデザイン監修・品質保証に変化」(58.1%)が挙げられており、生成AIが従来の制作工程を大幅に簡略化し、デザイナーの職務内容を高度化していることが考えられる。また「データ分析やマーケティング知識の必要性」(23.0%)も一部で求められており、デザイナーが新たなスキルを習得する必要性も浮き彫りになっている。

生成AIを活用したアイディア出しについて

ー「アイデア出し」について、生成AIの役立ち度についての質問への回答は以下の結果であった。

自分の考えを言語化してくれて役にたっている……53.3%
斬新なアイデアでとても役にたっている……30.5%
たいして役に立っていない……8.4%
アイデア出しには使っていない……7.8%
その他……0.0%

ー生成AIからのアイデアの採用割合についての質問への回答は以下の結果であった。

51-75%……45.5%
25-50%……30.5%
76%以上……12.3%
25%未満……7.8%
わからない……3.9%

【まとめ】

結果から「自分の考えを言語化してくれて役にたっている」という回答が53.3%と最も多く、生成AIが利用者の漠然としたアイデアを明確化するための補助ツールとして高い評価を得ていることが分かる。また「斬新なアイデアでとても役にたっている」(30.5%)という回答も多く、生成AIが新たな視点や創造性を提供できる場面があることが示されている。

アイデアの採用割合については「51-75%」が45.5%と最も多く、生成AIのアイデアを一定程度採用していることが判明した。これは、生成AIがデザインやコンセプトの開発において実用的な価値を提供していることを示している。ただ「76%以上」(12.3%)の高い採用率を示す回答者もいる一方で「25%未満」(7.8%)という、低採用率の回答もあり、生成AIの生成物がデザインの品質基準やデザイナーの期待に必ずしも一致していないケースがあることを反映しており、課題があることが伺える。

生成AIを利用したプロトタイプ作成について

ー生成AIを使用したプロトタイプ作成の効率性についての質問への回答は以下の結果であった。

多少、効率的（20-50%程度短縮）……55.9%
大幅に効率的（時間が50%以上短縮）……35.5%
たいして変わらない……8.6%
非効率的（生成AIを活用しない方が速い）……0.0%

ープロトタイプ作成時の生成AIのクオリティー評価についての質問への回答は以下の結果であった。

一部調整が必要だが概ね良い……50.5%
高品質でそのまま使用できる……28.0%
多くの調整が必要である……18.3%
ほとんど使えない……3.2%
その他……0.0%

ー生成AIによるデザイン全体のクオリティー満足度についての質問への回答は以下の結果であった。

満足している……58.1%
非常に満足している……16.2%
やや不満がある……15.0%
不満がある……6.0%
どちらともいえない……4.8%

ー生成AIのクオリティーに対する不満点についての質問への回答は以下の結果であった。

意図のずれやコンセプト、構成の不一致がよく起きる……62.9%
細部の不備とその修正が面倒……57.1%
品質のばらつき……54.3%
独自性や創造性の不足……42.9%
その他……0.0%

【まとめ】

効率については「多少、効率的（20-50%短縮）」(55.9%)と「大幅に効率的（50%以上短縮）」(35.5%)を合わせると、91.4%の回答者が生成AIのプロトタイプ作成における効率化を実感している。

また、クオリティの評価については「一部調整が必要だが概ね良い」(50.5%)と「高品質でそのまま使用できる」(28.0%)と回答されており、約78.5%の回答者が生成AIの生成物の品質を肯定的に評価している。しかし「多くの調整が必要」(18.3%)という回答もあり、不満点として「意図のずれやコンセプト、構成の不一致」(62.9%)、「細部の不備とその修正が面倒」(57.1%)や「品質のばらつき」(54.3%)が指摘されており、生成物の一貫性や完成度に関する課題がある。「独自性や創造性の不足」(42.9%)も多く挙げられており、生成AIの出力がまだ人間の創造性に及ばないことが伺える。

生成AIの生成物の修正について

—修正の手間についての評価についての質問への回答は以下の結果であった。

軽微な修正のみ必要……59.3%
ほとんど手間がかからない……13.8%
毎回大幅な修正が必要……13.8%
手動で修正を行う方がいい場合がある……8.4%
生成AIを使わず手動の方が良いと思うことが多い……4.8%
その他……0.0%

ー生成AIの出力内容が要件や仕様に合わない場合の対応についての質問への回答は以下の結果であった。

プロンプトを見直し生成AIの出力内容を変更する……65.9%
出力したものを後から手作業で微調整を行う……46.1%
アイデアやスケッチを一から再構築する……31.1%
特になし/わからない……4.2%
その他……0.6%

ー細部調整のプロセスで感じる制約や限界についての質問への回答は以下の結果であった。

特に制約や制限は感じない……45.5%
制約や制限を感じる……44.3%
細部調整のプロセスで生成AIは使用していない……10.2%

ー制約や限界を感じる具体的な内容についての質問の回答は以下の結果であった。

特定のレイアウトや複雑な構成は意図どおりにならない……64.9%
微調整の細やかさに限界がある……39.2%
予測不可能な出力やランダム性による不安定さがある……36.5%
意図的な再現の難しさ……20.3%
その他……0.0%

【まとめ】

修正の手間についての評価は「軽微な修正のみ必要」（59.3%）や「ほとんど手間がかからない」（13.8%）という回答が多く、生成AIの出力は概ね実用可能であることが示されている。しかし「毎回大幅な修正が必要」（13.8%）や「手動で修正を行う方がいい場合がある」（8.4%）といった意見も一定割合見られ、生成物の品質にばらつきがあるのが伺える。

生成物が要件や仕様に合わない場合は「プロンプトを見直し生成AIの出力内容を変更する」（65.9%）が最も多く、プロンプト設計が生成AIの出力において重要な役割を果たしていることがわかる。逆に「出力したものを後から手作業で微調整を

行う」(46.1%)も多い。一方で「アイデアやスケッチを一から再構築する」(31.1%)という回答も一定数あり、出力が期待を大きく外れる場合もあることが伺える。

また、細部調整の制約については「特に制約や制限は感じない」(45.5%)と「制約や制限を感じる」(44.3%)がほぼ同数であり、生成AIの利用に関する評価が利用者によって分かれていることが判明した。具体的な制約としては「特定のレイアウトや複雑な構成が意図どおりにならない」(64.9%)が最も多く、生成AIは細やかな構造に対応するのが難しいという課題があると言える。また「微調整の細やかさに限界がある」(39.2%)や「予測不可能な出力やランダム性」(36.5%)が挙がり、安定性や再現性が少ないことも確認され、現状では手動での補正や再構築が必要なケースも多いことが伺える。

生成AIを利用する上での課題

ー生成AIを利用する上で、課題に感じていることを教えてください。との質問への回答は以下の結果であった。

必要な知識を持つ人材の不足……65.3%
ツール操作やプロンプトの習得が困難……49.7%
新しいツールや情報収集のための時間がない……34.7%
特にない……3.6%
その他……1.8%

ー生成AIの利用に関するリスクについての質問への回答は以下の結果であった。

データセキュリティとプライバシーへの懸念……60.5%
ツールへの信頼性と生成物の品質や精度……47.3%
著作権やライセンスの問題……46.7%
生成物の品質のばらつき……29.3%
導入コストの問題……26.3%
特にない……3.0%
その他……0.6%

ー専門知識やスキルの欠如に関する感じ方についての質問への回答は以下の結果であった。

非常に感じる……49.7%
部分的に感じる……46.7%
ほとんど感じない……3.6%

ー品質管理やチェック体制に必要な改善点についての質問への回答は以下の結果であった。

出力(生成物)のクオリティを上げるための学習やトレーニングが必要……67.7%
出力(生成物)のクオリティへの評価基準の整備……45.5%
人の手による最終確認プロセスの強化……35.3%
特に改善は不要……3.0%
その他……0.0%

ー生成AIの利用により、デザイナーの独自性が失われるリスクについて質問への回答は以下の結果であった。

一部の影響を感じるが大きな影響はない……53.9%
今後、独自性を失っていく可能性は高い……19.8%
ほとんど影響はない……16.2%
生成AIにより人の能力は拡張すると感じる……6.0%
全く問題ない……3.6%
わからない……0.6%
その他……0.0%

【まとめ】

生成AIの利用にあたり「必要な知識を持つ人材の不足」(65.3%)が最も大きな課題として挙げられた。また「ツール操作やプロンプトの習得が困難」(49.7%)や「新しいツールや情報収集のための時間がない」(34.7%)も課題となっており、技術習得のハードルの高さや日々の業務との両立が難しいことが示唆されている。

利用リスクについては「データセキュリティとプライバシーへの懸念」(60.5%)が最大のリスクとされており、生成AIの使用に伴う情報漏洩や不正使用への懸念があ

ることが伺える。「ツールへの信頼性と生成物の品質や精度」(47.3%)や「著作権やライセンスの問題」(46.7%)もリスクとして挙げられ、生成AIの出力における信頼性や法的な整合性が課題と感じられている。

また、専門知識やスキル不足も「非常に感じる」(49.7%)と「部分的に感じる」(46.7%)を合わせると、約96.4%が専門知識やスキルの不足を課題として認識しており、教育やトレーニングが不足している現状を反映している。

生成AIの出力(生成物)に関する品質管理については「出力物のクオリティーを上げるための学習やトレーニングが必要」(67.7%)や「人の手による最終確認プロセスの強化」(35.3%)が挙がり、デザイナーのスキルアップが品質向上の鍵であると言える。また、「クオリティーへの評価基準の整備」(45.5%)が指摘され、生成物の品質を担保するための体制整備が求められている。

最後に、デザイナーの独自性の維持については「一部の影響を感じるが大きな影響はない」(53.9%)が多いものの「今後、独自性を失っていく可能性は高い」(19.8%)と考える人も一定数存在している。今後、生成AIを創造的パートナーとしてどのように活用するかが、今後のデザイン業界を大きく左右すると言える。

生成AI利用の教育状況と教育カリキュラムについて

一勤務先での生成AI活用に関するトレーニング状況についての質問への回答は以下の結果であった。

今後、計画している……36.5%
研修などを実施している……25.1%
トレーニングの予定などはないが、個々の活用に任せている……25.1%
トレーニング、教育を行う予定はない……10.2%
わからない……3.0%
その他……0.0%

一必要とされるサポートやリソースについての質問への回答は以下の結果であった。

著作権と法に関する正確な理解……68.3%
ツールの操作やプロンプトの習得……49.1%
生成AIに特化した専門的な技術の習得……36.5%
最先端ツールについて常に習得が必要……25.7%
特にない／わからない……3.6%
その他……0.6%

ーデザイナーが持つべき重要なスキルについての質問への回答は以下の結果であった。

生成AIツールとデザイン理論の統合的な教育……40.7%
理論やデザインスキル（色彩・構成など）……49.7%
プログラミングやコードの知識……40.1%
データ分析・リサーチのスキル……37.1%
人の創造性や独自性を発揮する能力……26.3%
生成AIによるデザイン結果の精査と調整能力……34.1%
クライアントニーズのヒアリングや提案力などのコミュニケーション能力……22.2%
クライアントのニーズをAIに正確に反映する能力……16.8%
わからない……1.8%
その他……0.6%

ー今後、必要とされるデザイナーの能力についての質問への回答は以下の結果であった。

顧客ニーズやトレンドを読み取る能力……53.9%
プロジェクトの管理能力……50.9%
柔軟なデザイン思考……42.5%
新しいテクニックへの適応力……40.7%
他部署やクライアントとの連携をとるコミュニケーション能力……24.0%
わからない……3.6%
その他……0.0%

ーキャリア成長に役立つ支援についての質問への回答は以下の結果であった。

デザインのクオリティを向上させるためのトレーニングや評価制度……67.1%
プロジェクト管理やリーダーシップに関するトレーニング……43.1%
資格制度やスキルアップのための支援制度……39.5%
マーケティング知識や交渉、提案力などを身に付けるトレーニング……29.3%
わからない……3.6%
その他……0.0%

【まとめ】

トレーニング状況は「今後、計画している」(36.5%)と「研修などを実施している」(25.1%)を合わせると約61.6%の職場がトレーニングに価値を置いていることがわかる。しかし、「トレーニングの予定がないが、個々の活用に残している」(25.1%)や「トレーニング、教育を行う予定はない」(10.2%)との回答もあり、組織全体で体系的な取り組みに関心の少ない職場も多い状況である。

また、必要とされるサポートやリソースとしては「著作権と法に関する正確な理解」(68.3%)が最も求められており、生成AI活用時の法的リスクへの対応が優先事項であることがわかる。また「ツールの操作やプロンプトの習得」(49.1%)や「生成AIに特化した専門的な技術の習得」(36.5%)も求められており、スキル習得が生成AI活用の鍵であることが分かる。

また生成AIを利用するにあたり、デザイナーに重要なスキルと能力については「理論やデザインスキル（色彩・構成など）」(49.7%)や「生成AIツールとデザイン理論の統合的な教育」(40.7%)が求められ、生成AI利用には基礎的なデザイン能力と新しい技術の統合が必要とされている。また「顧客ニーズやトレンドを読み取る能力」(53.9%)や「プロジェクトの管理能力」(50.9%)といった柔軟な思考と管理能力が重視されており、デザイナーの役割が技術的スキルから戦略的スキルに拡張していることが示されている。

キャリア成長に役立つ支援については「デザインのクオリティを向上させるためのトレーニングや評価制度」(67.1%)が最も求められ、デザイナーの成長を支援するための体系的な教育と評価基準が重要であることが示されている。また「プロジェクト管理やリーダーシップに関するトレーニング」(43.1%)や「資格制度やスキルアップのための支援制度」(39.5%)も必要とされており、生成AI活用だけでなく広範なスキル向上に関するサポートが必要とされている。

第4章

総括

1.生成AIの利用状況、利用範囲について

ヒアリング調査、インターネット調査の結果から、企業の約70.9%が生成AIの利用を許可しており、利用に関するガイドラインを整備している企業が52.1%あった。一方で個人の判断に委ねているケースも多い現状も明らかになった。また、生成AI利用の制約については、60.0%の企業で特定ツールの使用や特定業務での利用に限定している状況も判明した。生成AIツールは、テキスト生成AI（66.3%）や画像生成AI（60.5%）が多く、動画生成AIは23.2%に留まっているが、今後は動画領域への活用も拡大すると考えられる。一方で全体の約8.9%は現時点で利用しておらず、そのうちの41.2%が「利用予定なし」と回答しているなど、依然として活用に慎重な企業も一定数存在することがわかった。

また利用しているツールは、ChatGPTやAdobe Fireflyをはじめ、コーディング支援ツール（Cursor）や動画関連ツール（D-ID、Vrew）といった幅広い生成AIがあげられ、主にアイデア出しやカンパ作成、画像・素材生成、コピーライティングなど、初期段階のデザイン検証からプレゼン資料作成まで利用されている。特にデザイン領域の初期プロセスのアイデアの多様化や作業時間の短縮効果が大きく、短納期対応やコスト削減に寄与しているとの評価もあった。

こうした効率化を最大限に活かすために必要なスキルとしては、プロンプトエンジニアリングの知識や、出力された生成物を的確に評価し、修正・活用できるようにするためのデザインの基礎力が必要となるという回答が多かった。また、著作権やセキュリティへの理解も不可欠とされている。生成AIのハルシネーションや品質のばらつき、細部の不備もあり、手動での修正プロセスは欠かせない段階である。

総じて、生成AIはすでにアイデア創出やプロトタイプ制作などの領域で日常的に利用されており、デザイナーの業務効率化や提案力向上に大きく寄与している。

2.生成AI利用に必要なスキル

最も必要とされるスキルは「プロンプトエンジニアリング」との回答が多かった。そして高いクオリティーを保つには、生成AIが出力した生成物を選定するデザインの基礎知識、色彩理論、生成されたデザインを論理的に解説できる知識と力が、今後求められている。また、生成AIの生成物を修正し効果的に活用できる力やセンスも必要となる。

今後、求められるのは、生成AIの利用を基本としたデザイナー自身の創造性と専門知識を融合させた活用スキルとなる。また、柔軟なデザイン思考や、クライアントの要望やニーズを的確に捉えデザインに反映させるためのコミュニケーション力が、今後、益々重要になると思われる。加えて著作権などの法的知識も必須である。

3.生成AIの効果的なデザイン分野とデザインプロセスについて

生成AIが効果的に活用される分野としては、主に「アイデア出し」「デザインのパターンやバリエーション作成」「コンセプトの検証」、さらに「プロトタイプ作成」などの領域が挙げられる。生成AIは様々なバリエーションやアイデアを瞬時に提供してくれるため、デザイナーは短時間で複数案を比較検討でき、作業効率を飛躍的に高めている。この効率化によってデザイナーは浮いた時間をコンセプト検証やクライアントとのコミュニケーション、あるいは新たな表現の模索に充てることができ、より高い付加価値を生むことが可能となっていることがわかった。ただし、最終的に納品される完成度の高い成果物にまで生成AIを直接活用する割合はまだ低く、最終仕上げにはデザイナーの手動調整が必要とされているのが実情である。加えて、出力された生成物に対してクリエイティブな視点で修正・アレンジを加える工程が、デザイナーの独自性や能力が発揮されるところとなっている。

次に「UIデザインにおける生成AIツールの利用状況」については、回答者の72.5%がUIデザインで生成AIツールを利用していると述べており、特に「Galileo AI」や「Uizard」「Genius」などを活用してワイヤーフレームやレイアウトを自動生成する事例が多いという結果が示された。これらのツールは、UIパターンやレイアウトの効率的な作成、カラーパレットやテーマの自動生成などを通じて、従来の手作業では時間を要する部分を大幅に短縮している。また、ユーザビリティテスト用のプロトタイプを迅速に生成することで、デザイン案の検証を早期に行い、クオリティ向上に役立てているとの報告もある。さらに、ユーザー視点への対応力に関しては「ある程度反映されている」あるいは「十分に反映されている」という回答が合わせて約97.5%に上り、生成AIツールが一定のUI/UX原則を踏まえた提案を行える点も評価されている。

4.生成AI利用の効果と生成物の修正について

アンケート結果を見ると、多くの回答者が「制作物のクオリティ向上」や「作業時間の短縮」、「コスト削減」に効果があったと答えており、多くの現場で生産性向上を実感していることがわかった。また、生成AIを活用することで短納期の案件にも柔軟に対応できるようになり、クライアントへの提案数が増えるなどの意見もあった。

しかし、生成AIの生成物は必ずしも完璧ではなく、要件やブランドイメージ、構成の整合性などに合わないケースもあるため、「生成物の修正」は依然として重要なプロセスとなっている。アンケート結果で「毎回軽微な修正だけで済む」というケースが約6割見られる一方で、1割強は「大幅な修正が必要」という回答もみられた。

修正方法として、プロンプトを再設計してAIの出力を調整するアプローチが最も多いが、どうしても理想に近づかない場合は手動で細かな修正を加えたり、場合によっては一から手作業で作り直すこともあるとの回答があった。また、生成AIが想定外の結果を出力したり、現実にはあり得ない表現を混入させるリスクがあるため、最終的にはデザイナー自身の目視チェックとクリエイティブな判断が不可欠なようだ。結果として、生成AIの導入は制作スピードを加速させる一方で、修正や監修の役割を担うデザイナーの専門性を一層引き立てる側面もあるといえる。

5.生成AI活用の課題について

最も大きな課題として「必要な知識を持つ人材の不足」や「ツール操作・プロンプト設計の習得が困難」という声が多く挙がり、デザイナーが生成AIを使いこなすための教育体制が整っていないのが現状である。また、回答者の半数が「ツールの信頼性と生成物の品質」に不安を抱いていることも明らかになった。

さらに、法的観点では著作権の問題が挙げられた。また、約60.5%の回答者が「データセキュリティとプライバシーへの懸念」を課題として挙げており、生成AIを使う場合の情報漏洩リスクや、クライアントから預かったデータを扱う上での慎重な対応が欠かせないことが見えてくる。

今後、生成AIのデザインが普及する中で、デザイナーの独自性の維持については「多様なビジュアルを短時間に得られる」一方で「表現が均質化されるリスク」を指摘する声もあった。

総じて、生成AIの導入は効率化やアイデア創出に大きな恩恵をもたらすが、法的リスクや品質管理、独自性の維持、AI人材育成など多様な課題があることが浮き彫りになった。

6.次世代のデザイナーへの教育カリキュラムについて

必要とされる教育カリキュラムとしては、前述で何度も指摘されている「プロンプトエンジニアリングの知識」や「AIツールの操作スキル」が挙げられる。さらに「生成物のクオリティを上げるための学習やトレーニング」も多くの回答者に支持されており、生成AIの出力を正しく評価して微調整する能力が求められている。これには、デザイン基礎知識やデザイナーの感性・センスなど目利きの力も必要となり、単なる操作スキルの習得だけでなく、クリエイティブの根幹となるデザイン基礎教育が重要となると考えられる。さらに、プロジェクトの管理能力やマーケティング知識、提案力が必要になるという報告もあり、生成AIを導入することでデザイナーに期待される役割が拡張していることがわかる。

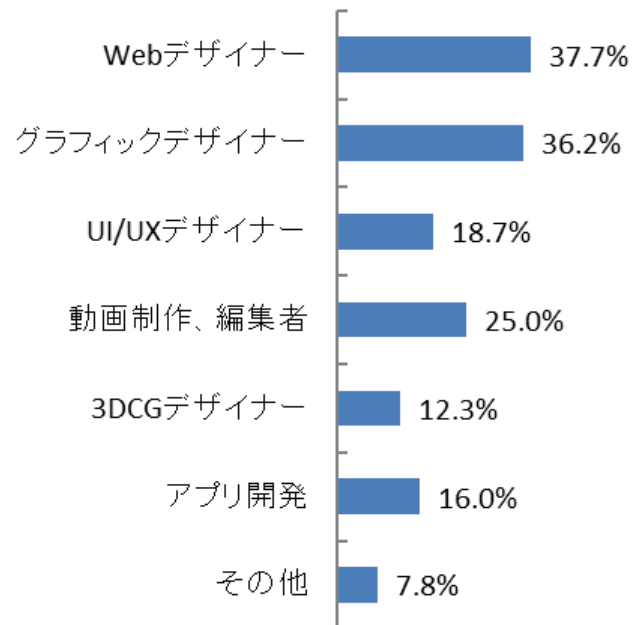
また、著作権やライセンスに関する法的リスクへの対応も外せない要素である。生成AIが生成した素材をどの範囲で商用利用できるのか、あるいはどこまでが公正な引用・利用範囲にあたるのかといった法的知識は、デザイナーが安心して創作するための基盤となる。

総合的に見れば、生成AIの活用教育は「ツール操作」「法的知識」「デザイン基礎と修正力」「コミュニケーションやプロジェクト管理能力」など多角的な要素を含んでおり、これらを体系的かつ継続的にアップデートすることができる教育が求められていると言える。

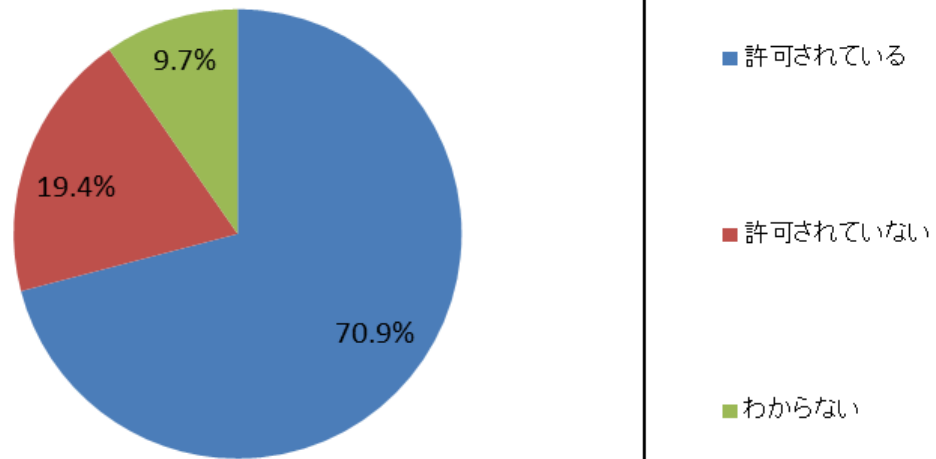
第 5 章

調査結果のまとめ

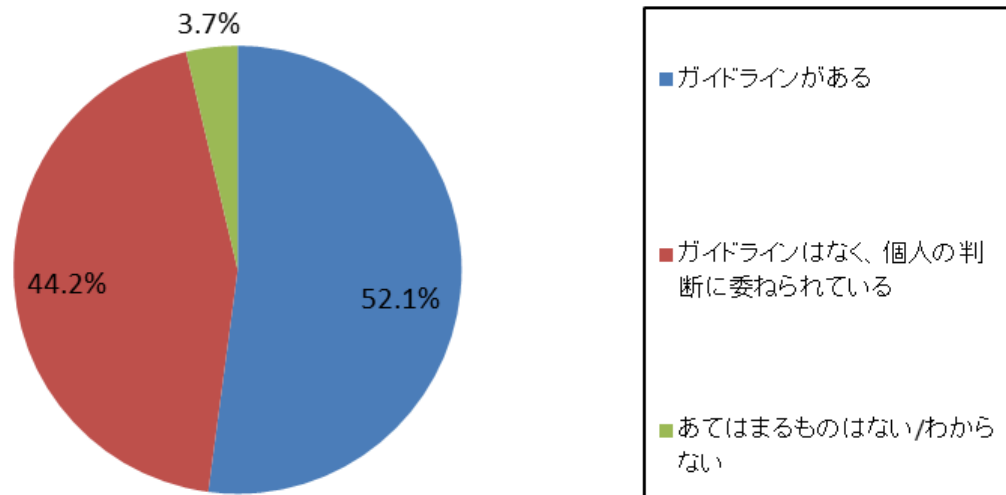
Q1.あなたの業種をお選びください。



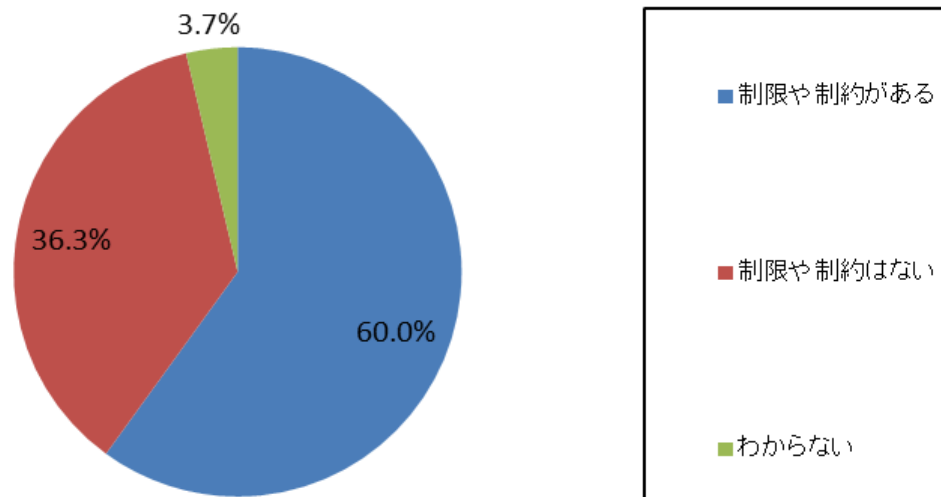
Q2.現在、あなたの勤務先で生成AIの利用は許可されていますか？



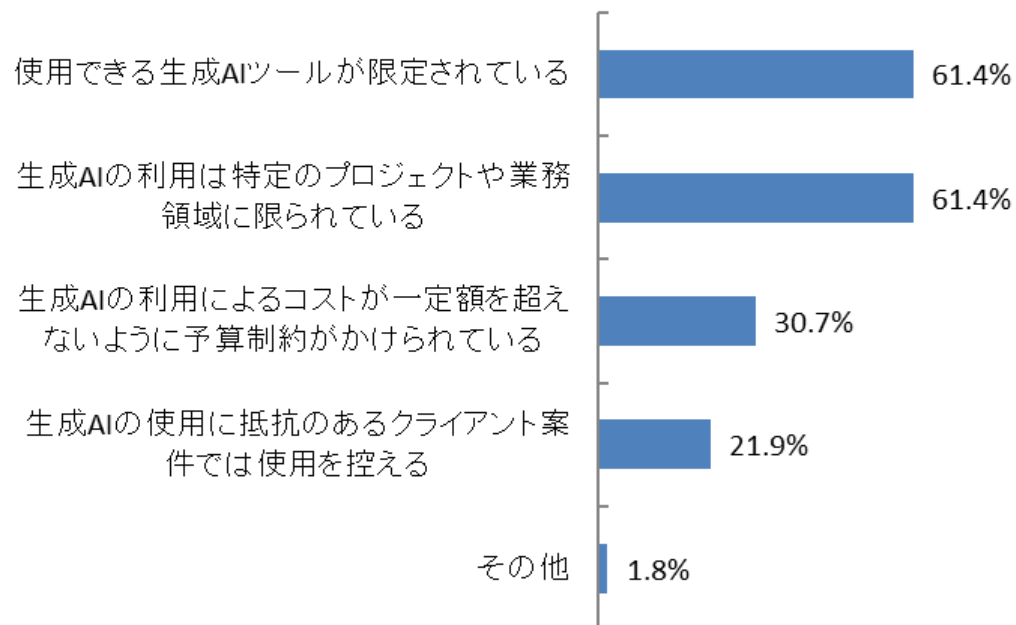
Q3.生成AIの利用について統一されたガイドラインがありますか？



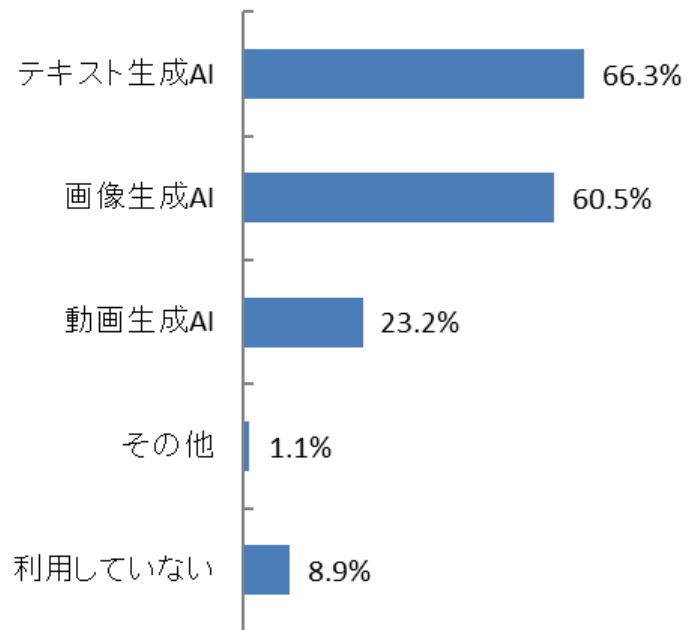
Q4.生成AIの利用について制限や制約はありますか？



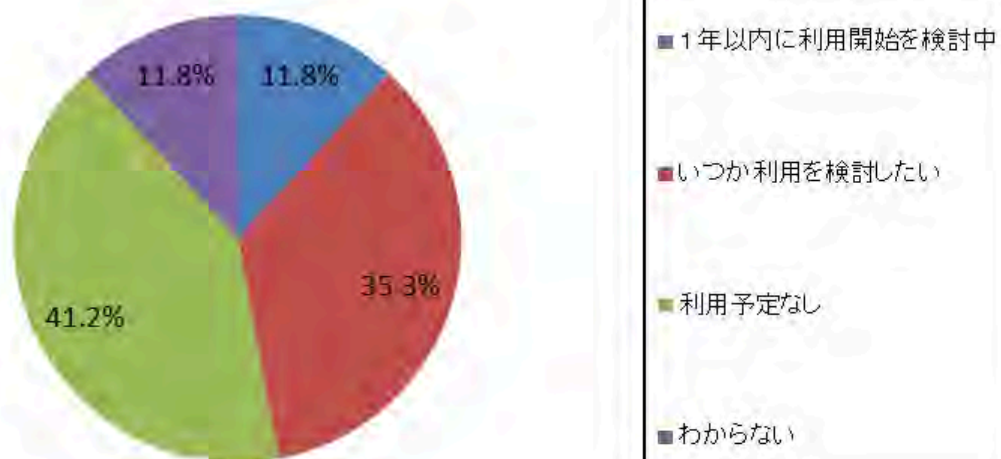
Q5..どのような制限や制約がありますか？



Q6.あなたは現在、業務で生成AIを利用していますか？



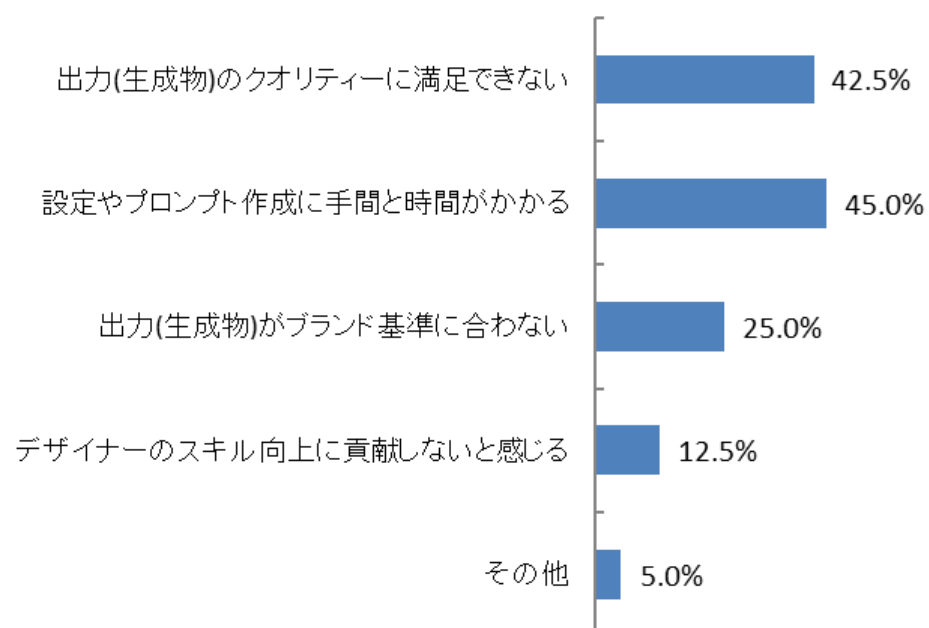
Q7.Q6で「利用していない」と回答された方への質問です。今後の生成AI利用の有無について教えてください。



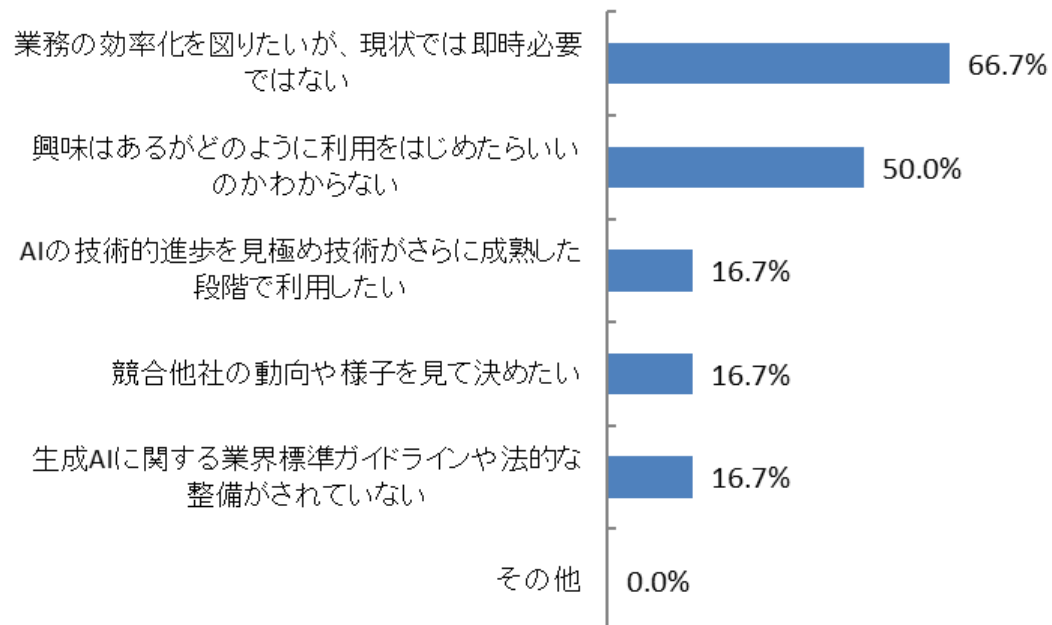
Q8.生成AIツール（種類は問わない）を使用する頻度はどのくらいですか。



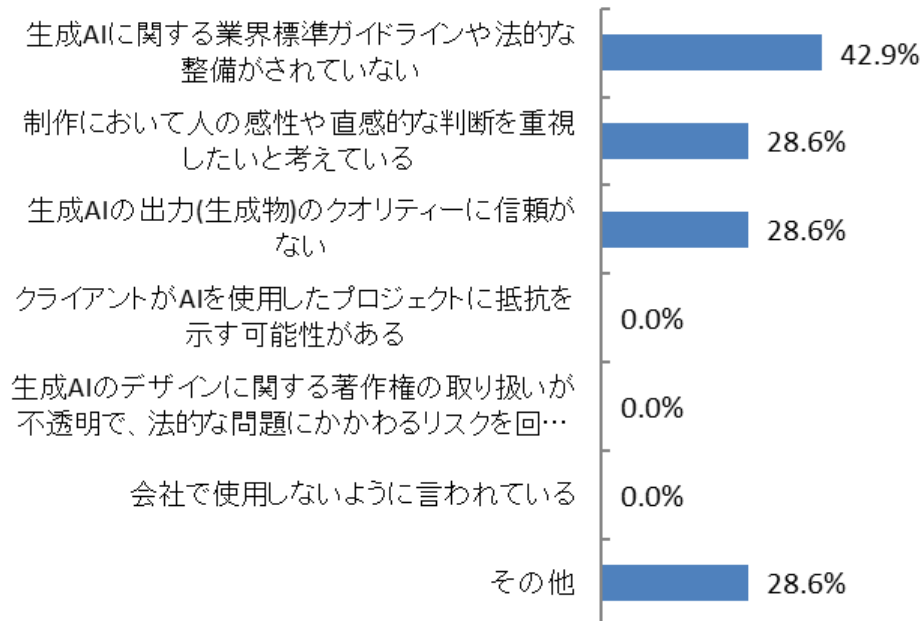
Q9.Q8で「月に数回、または数回で使用しなくなった」と回答された方への質問です。その理由を教えてください。



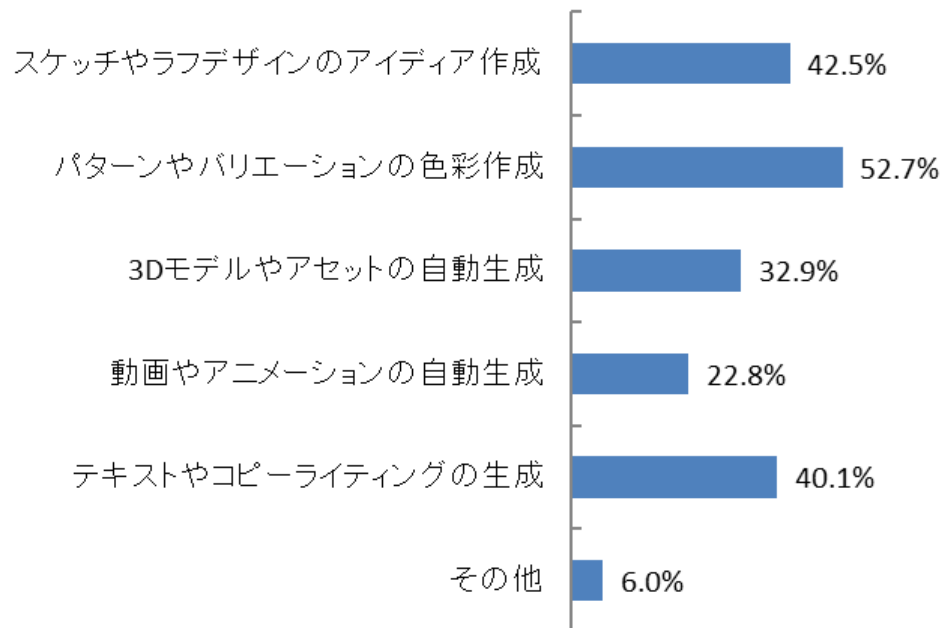
Q10. Q7で「いつか利用を検討したい」と回答された方へ質問です。
その理由は何ですか？



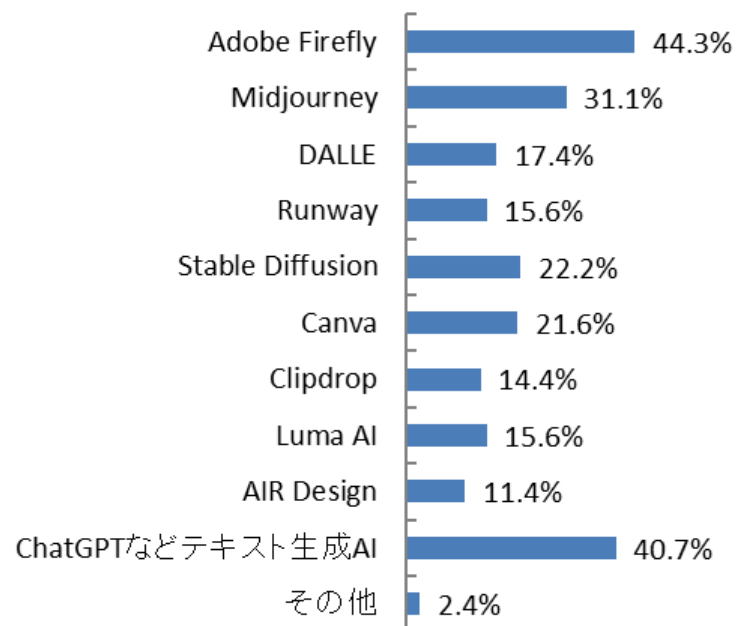
Q11.Q7で「利用予定なし」と回答された方への質問です。その理由は何ですか？



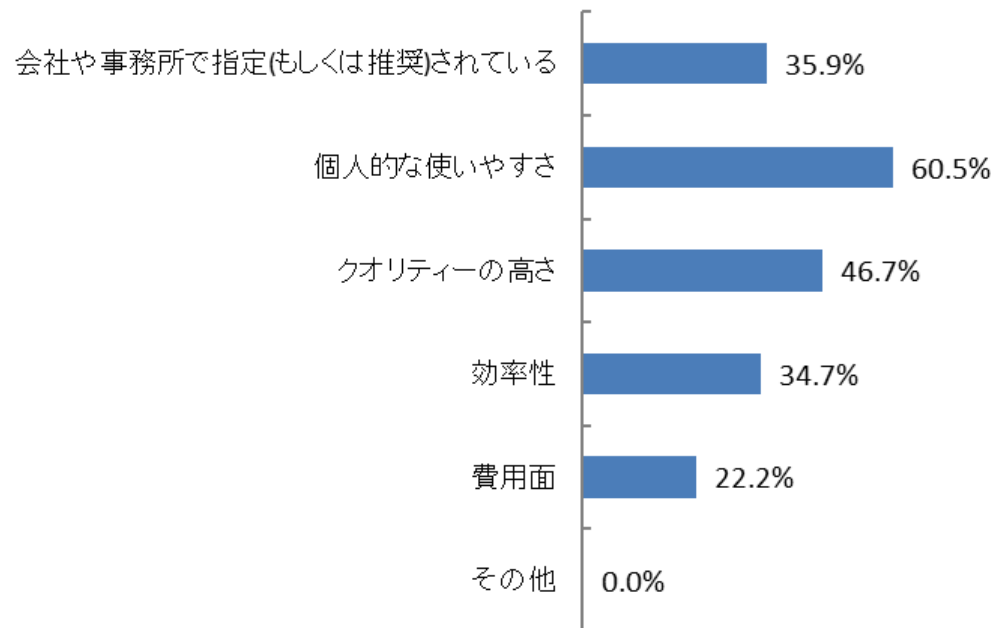
Q12.生成AIを業務のどの領域で主に利用していますか？



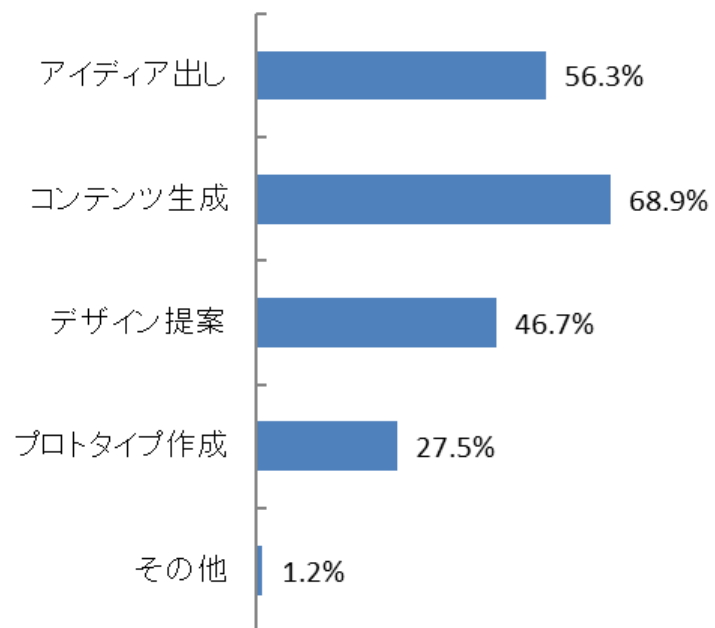
Q13.業務で利用している生成AIツールを教えてください。



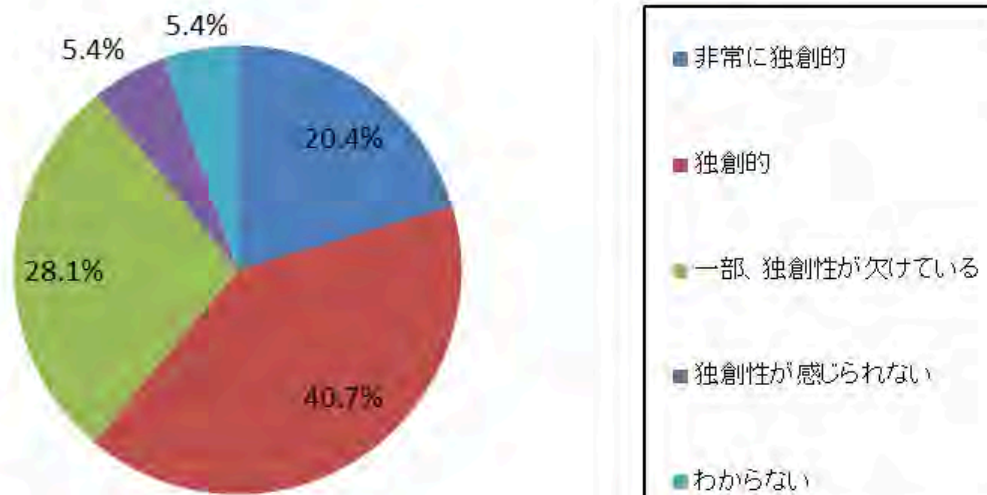
Q14.Q13のツールを選んだ理由は何ですか？



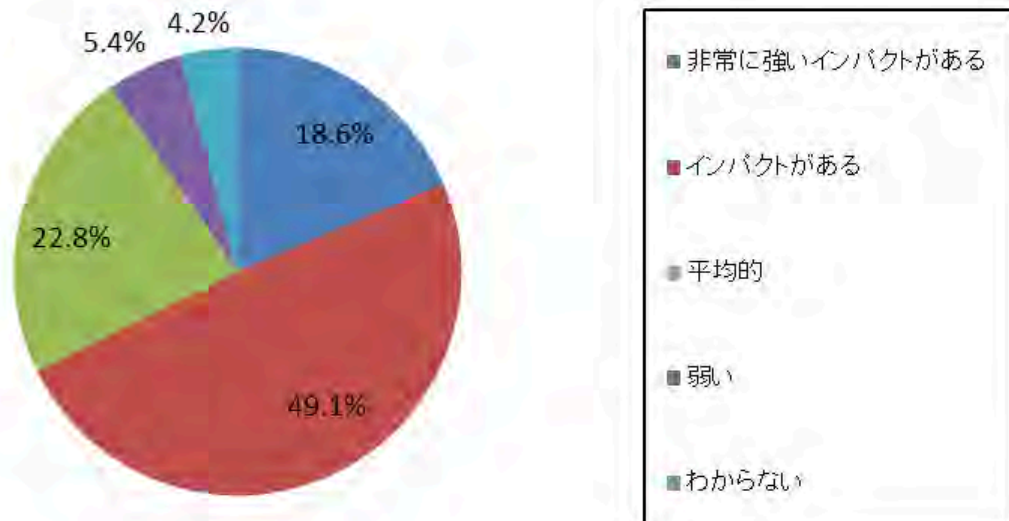
Q15.Q13で選んだツールの利用目的は何ですか？



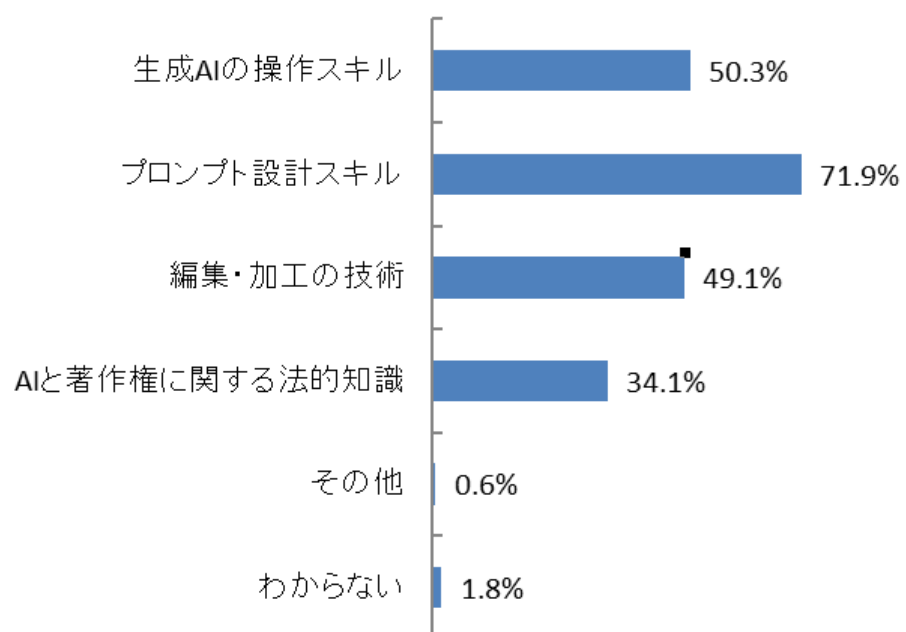
Q16.あなたが主に使用している生成AIのデザインの創造性について、どのように感じますか？



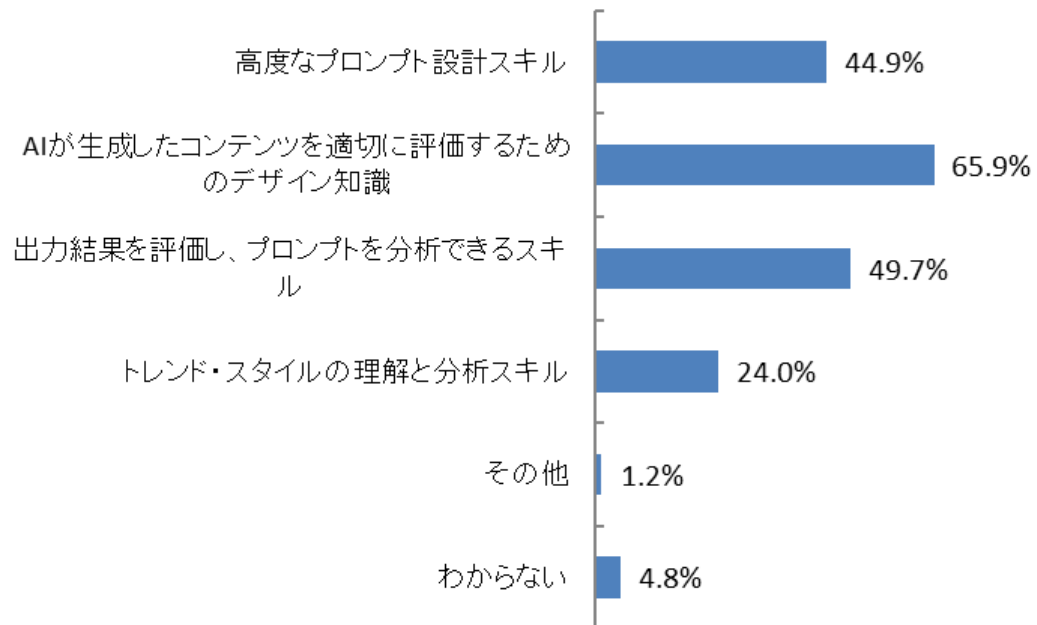
Q17.あなたが主に使用している生成AIによるデザインのインパクト（視覚的な魅力）についてどう感じますか？



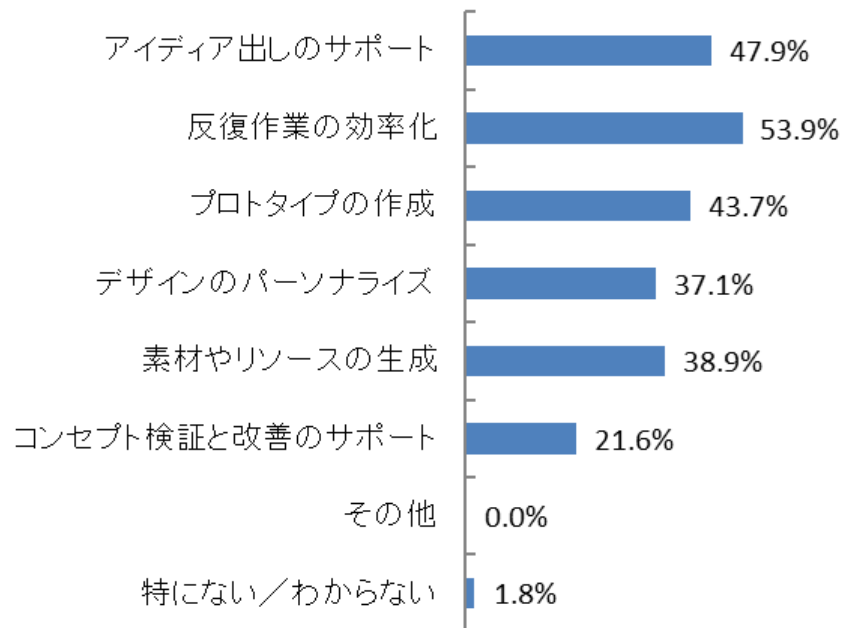
Q18.生成AIを利用するために、どのような知識やスキルが必要だと考えますか？



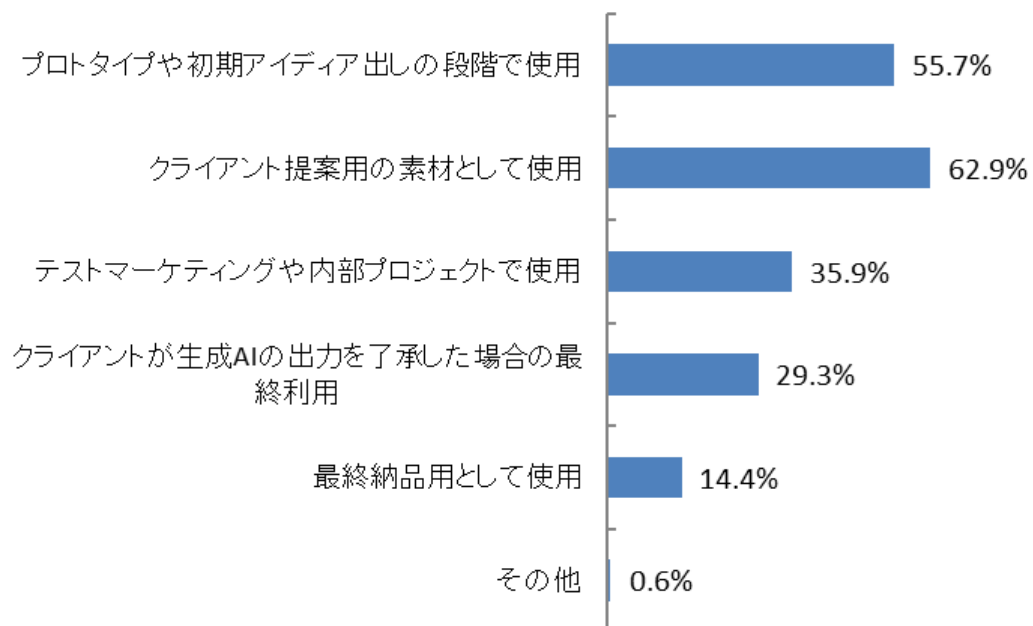
Q19.生成AIの出力(生成物)のクオリティーをあげるために必要なスキルはどんなスキルだと思いますか？



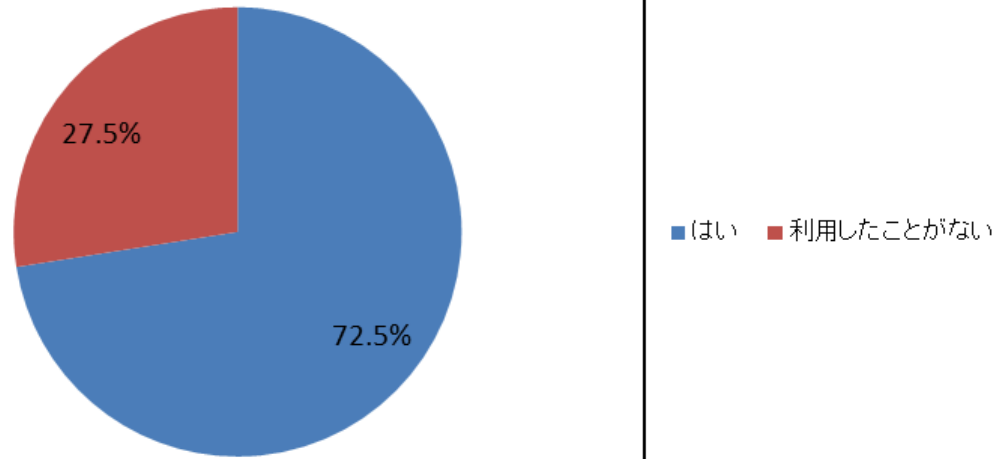
Q20. 生成AIはどのデザイン分野で特に効果的に利用できると感じますか？



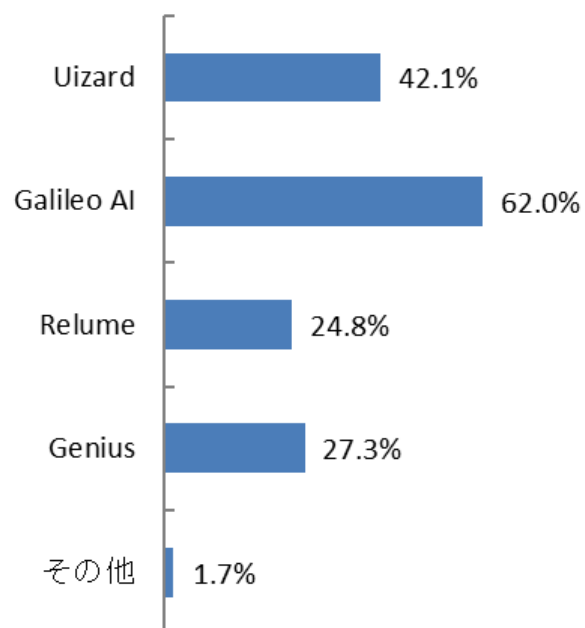
Q21 プロジェクトにおいて生成AIの出力(生成物)はどの段階まで使用されますか？



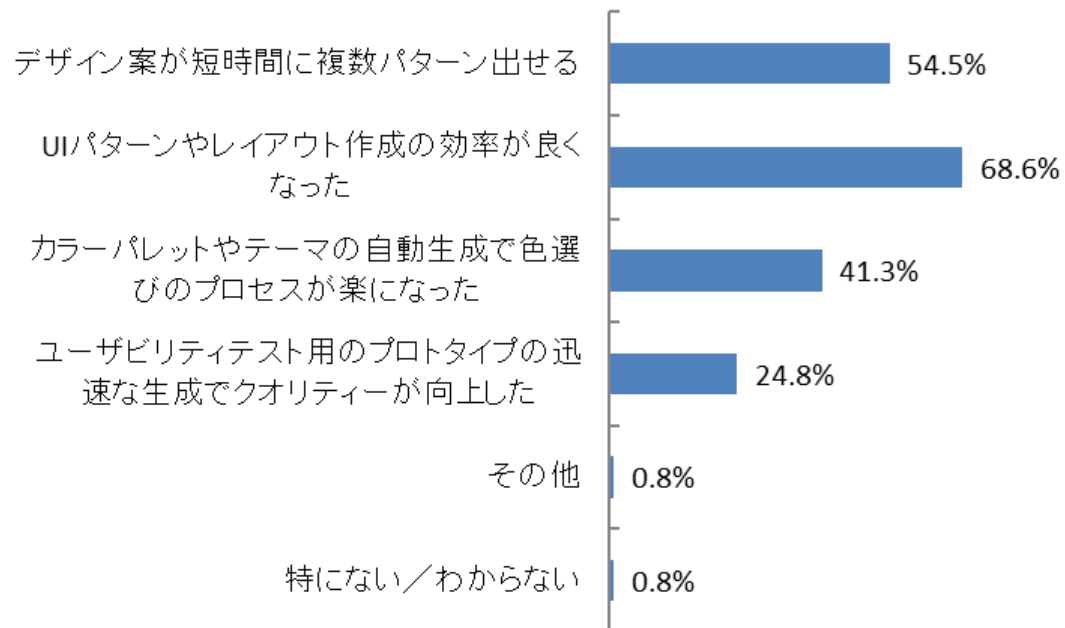
Q22. UIデザインを行う上で生成AIツールを利用していますか？



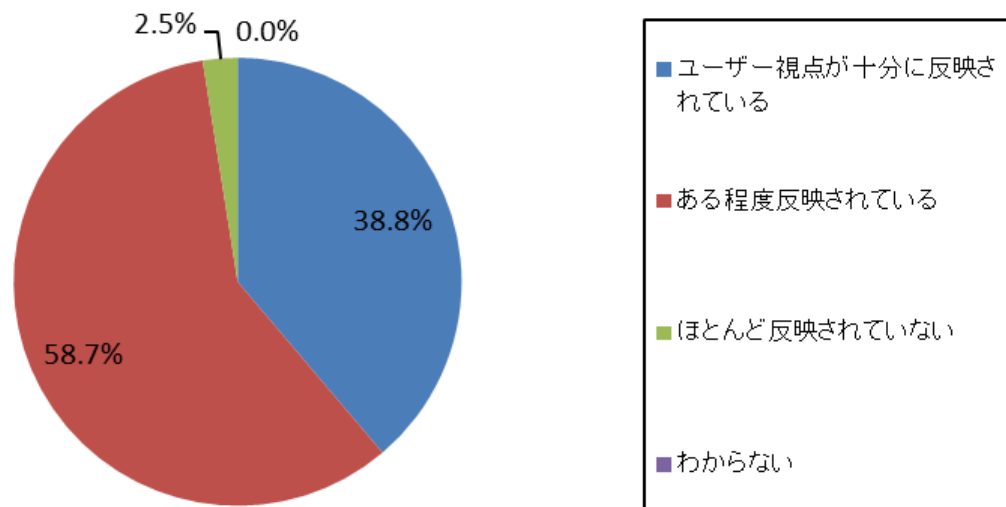
Q23.Q22で「はい」と答えた方への質問です。具体的なツールはどのようなツールですか？



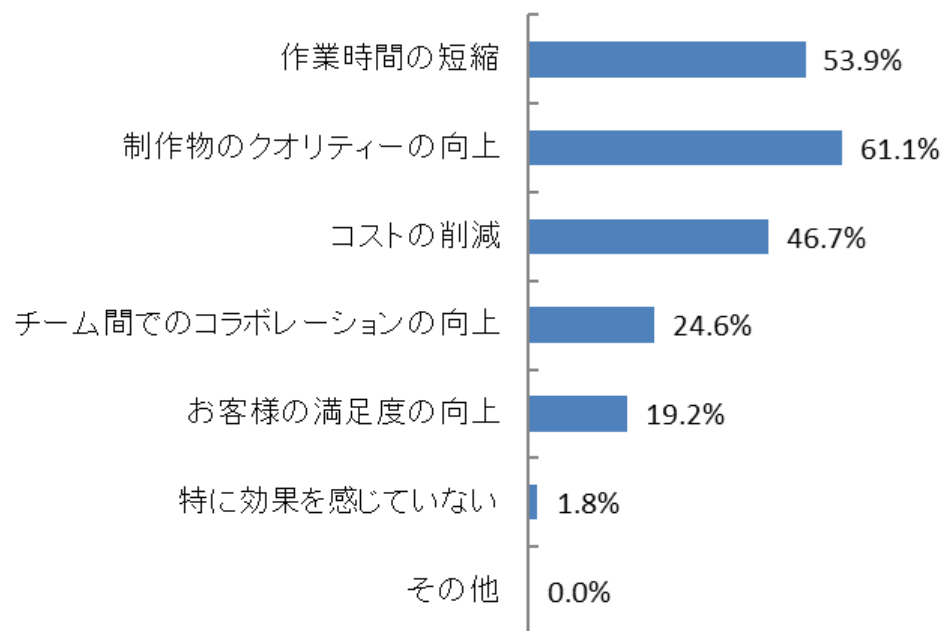
Q24. UIデザインを行う生成AIツールを使用した際、特に役立つと感じる場面はどこですか？



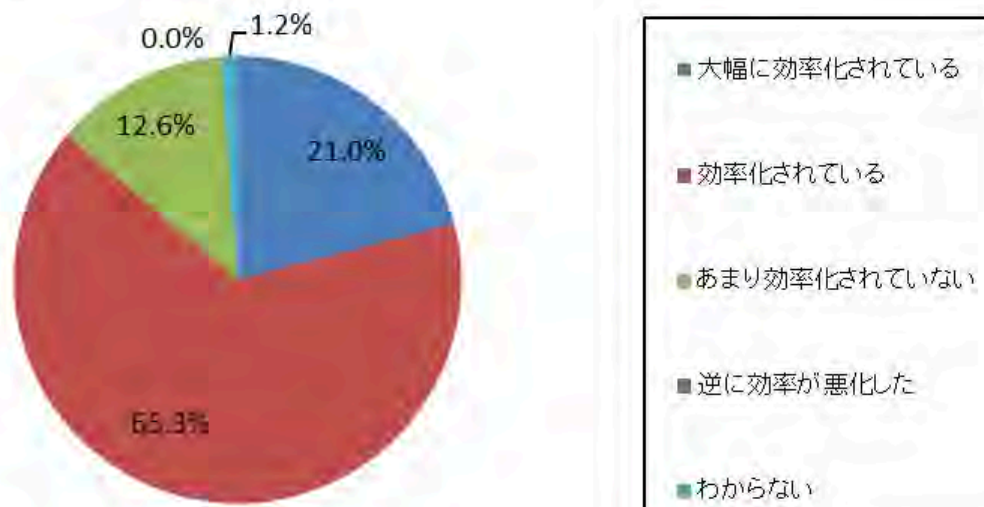
Q25 生成AIで作成されたUIデザインツールの、ユーザー視点への対応力について評価してください。あなたが主に使用している生成AIについてお答えください。



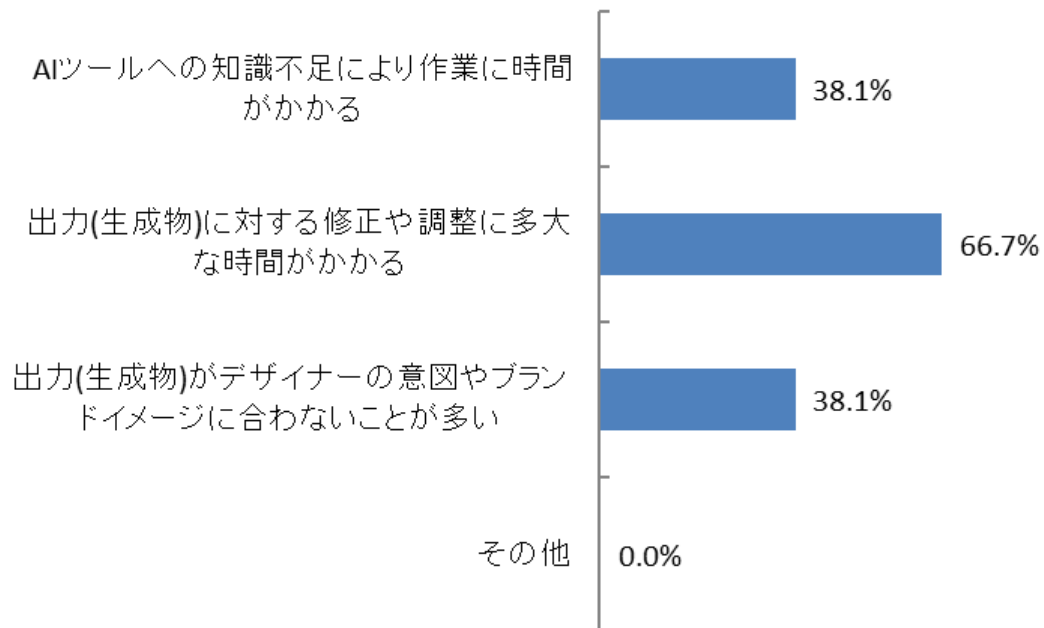
Q26. 生成AIの利用によりどのような効果を感じていますか？



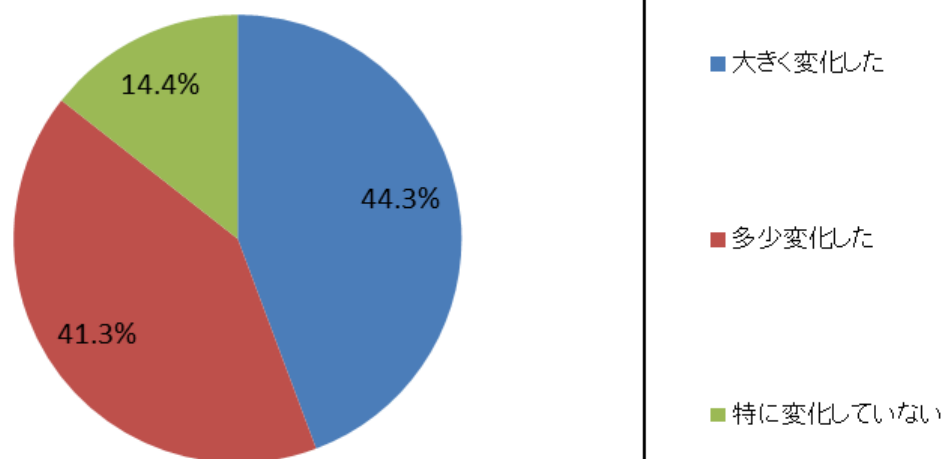
Q27. 生成AIの利用後の業務効率化について教えてください。あなたが主に使用している生成AIについてお答えください。



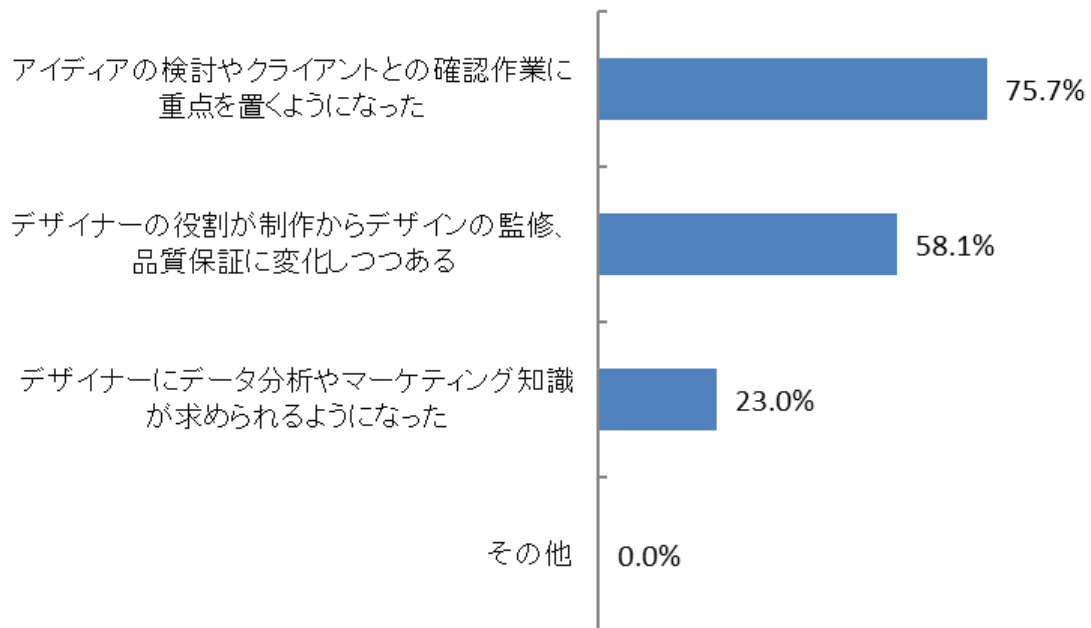
Q28. 前問で「あまり効率化されていない」や「逆に効率が悪化した」と回答された方への質問です。その理由について教えてください。



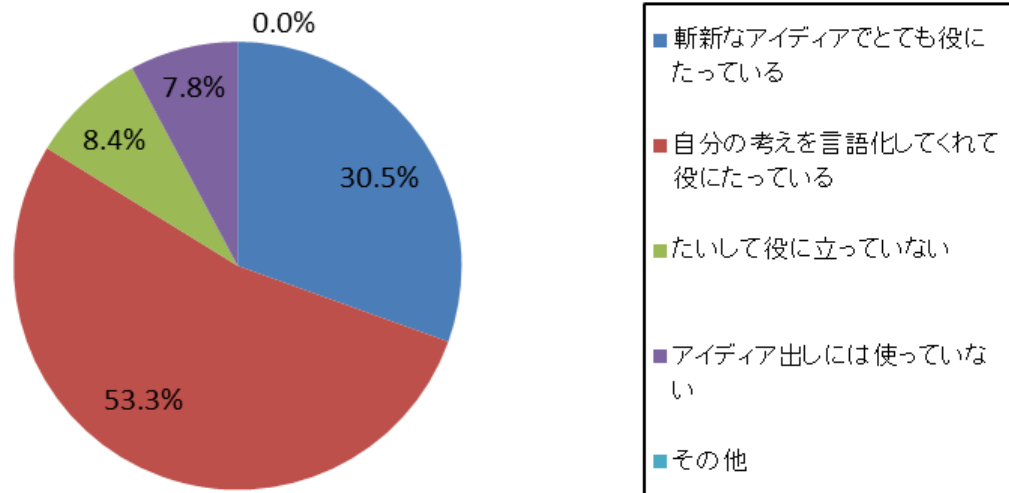
Q29. 生成AIの活用によって、作業工程やスタッフの役割や業務内容に変化がありましたか？あなたが主に使用している生成AIについてお答えください。



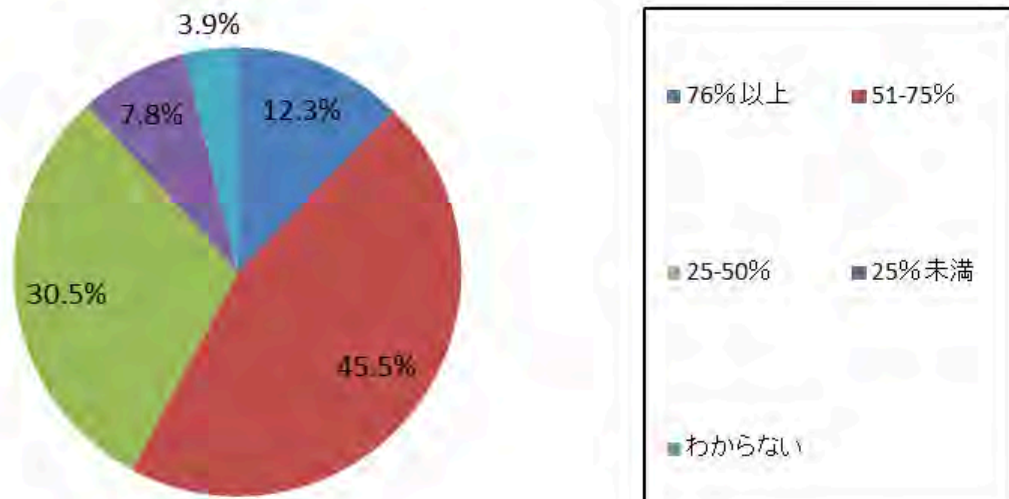
Q30. Q29で「大きく変化した」と回答された方へ、どのように変化したのかを具体的に教えてください。



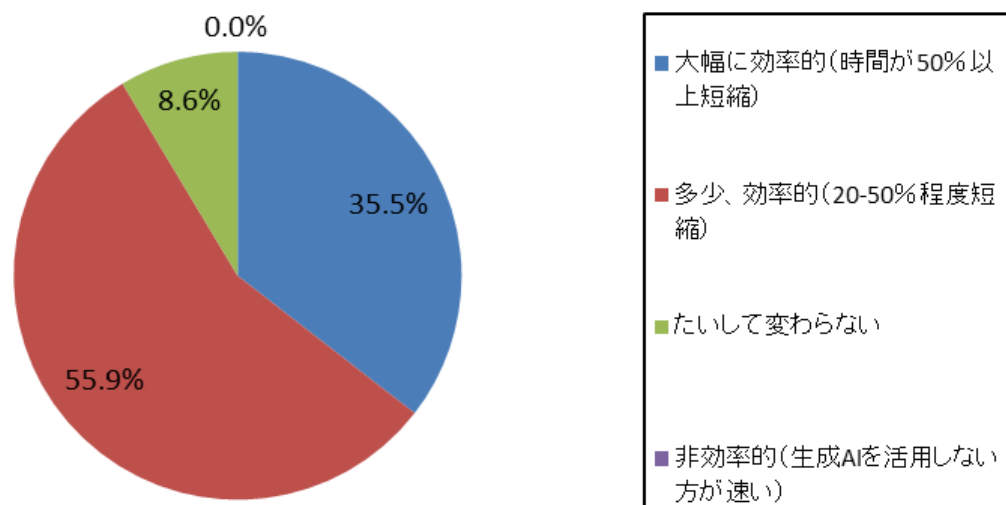
Q31.「アイデア出し」についての質問です。チームでブレインストーミングや個々のデザイン案のアイデア出し、ペルソナやカスタマージャーニー設計で生成AIを利用している場合、生成AIはどの程度、役立っていますか？あなたが主に使用している生成AIについてお答えください。



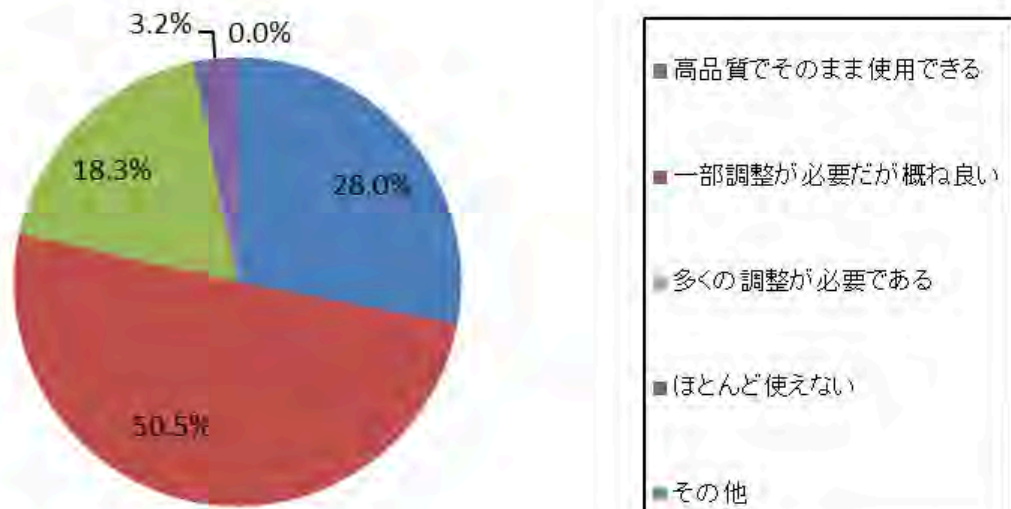
Q32. 生成AIからのアイデアで実際に採用される割合はどのくらいですか？



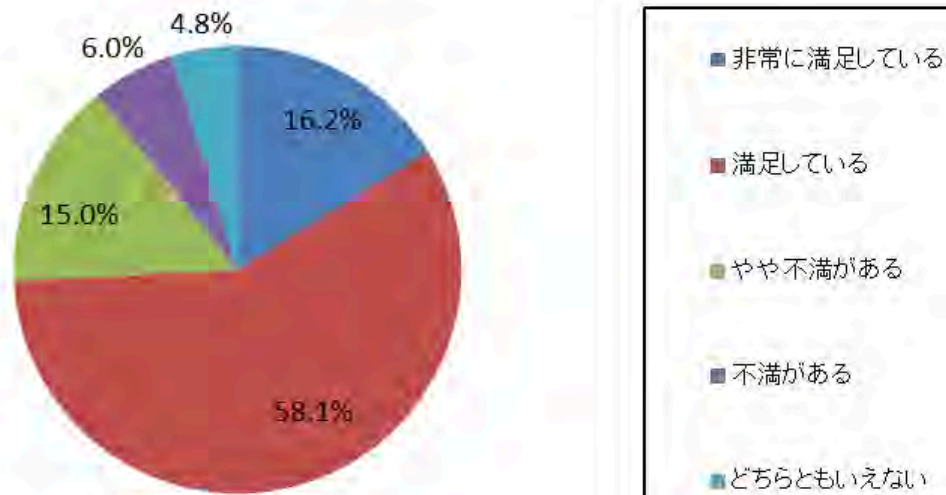
Q33. 生成AIを使用してプロトタイプを作成する場合、通常よりもどのくらい効率的にできますか？あなたが主に使用している生成AIについてお答えください。



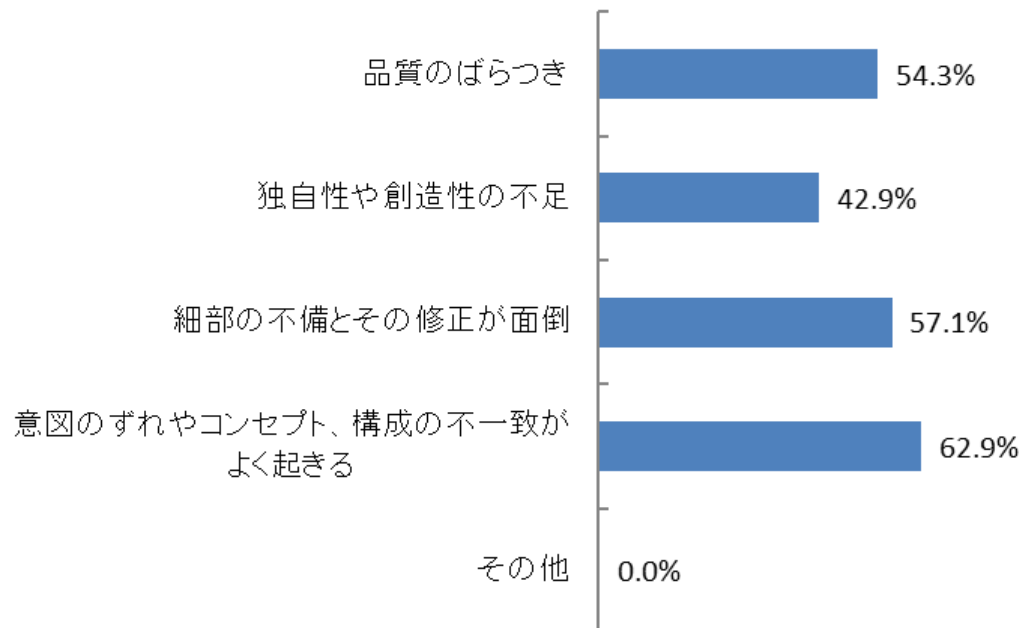
Q34. 生成AIによるプロトタイプ作成時のクオリティーについて、どのように評価しますか？あなたが主に使用している生成AIについてお答えください。



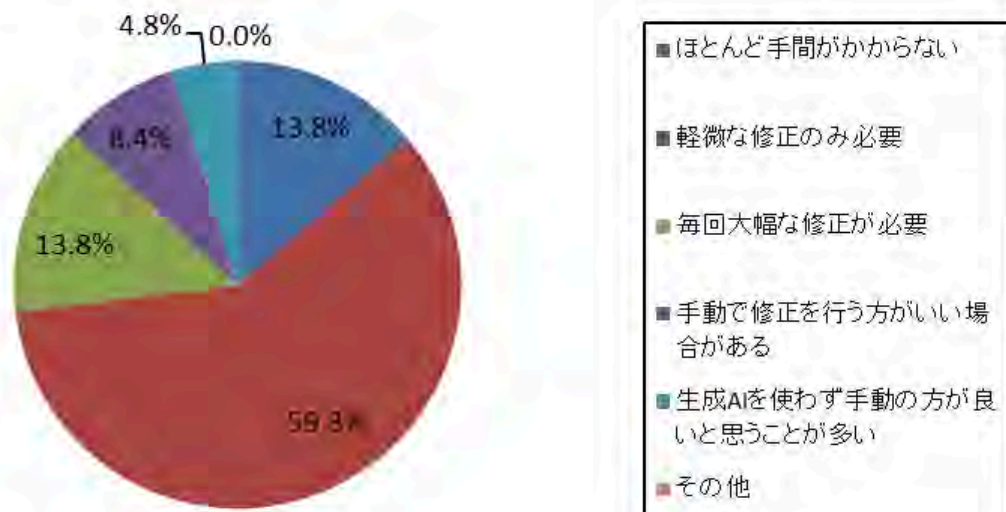
Q35.生成AIが生成したデザインの全体的なクオリティーに満足していますか？
あなたが主に使用している生成AIについてお答えください。



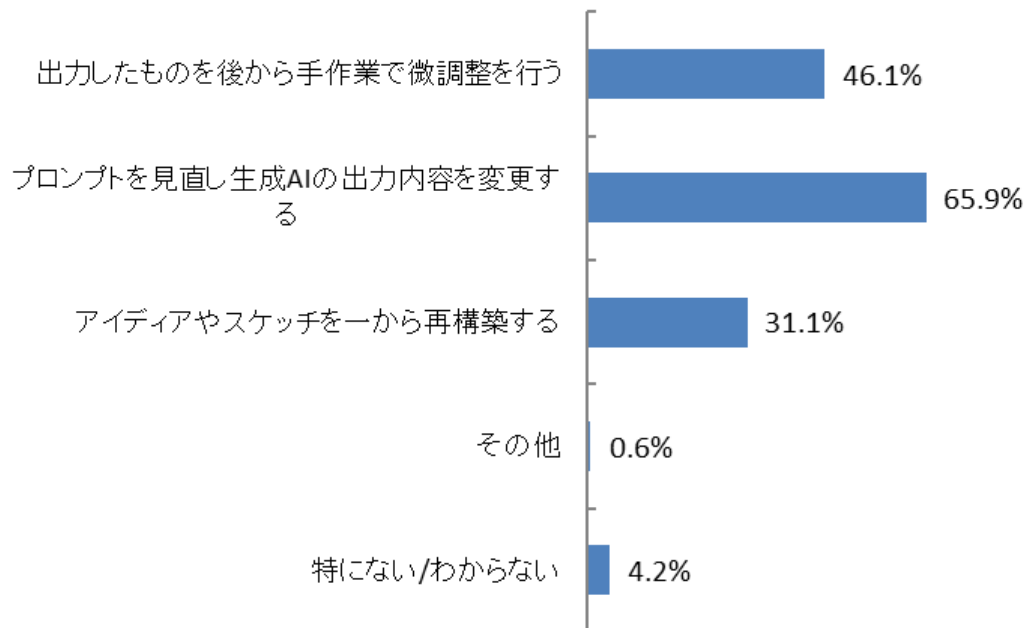
Q36.Q35「やや不満がある」「不満がある」と回答した方への質問です。
どんな点に不満を感じていますか？



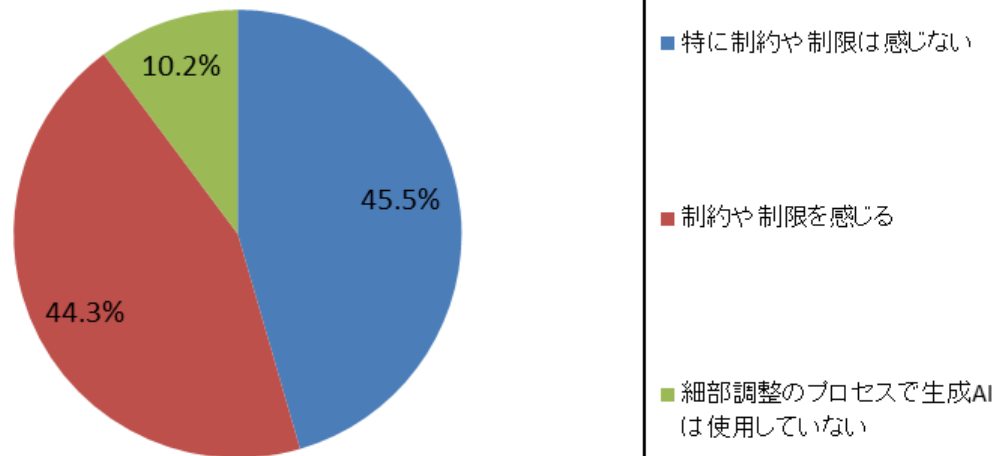
Q37. 生成AIツールの出力(生成物)に対する修正の手間はどのくらいですか？
あなたが主に使用している生成AIについてお答えください。



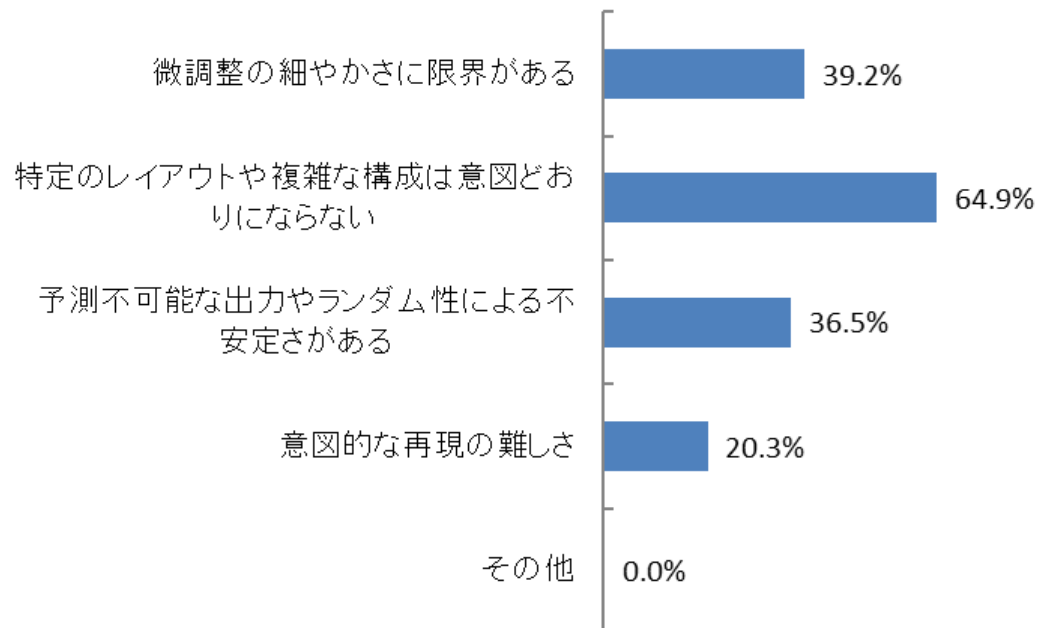
Q38. 生成AIの出力内容が要件や仕様に合わない場合、どのような対応をしていますか？



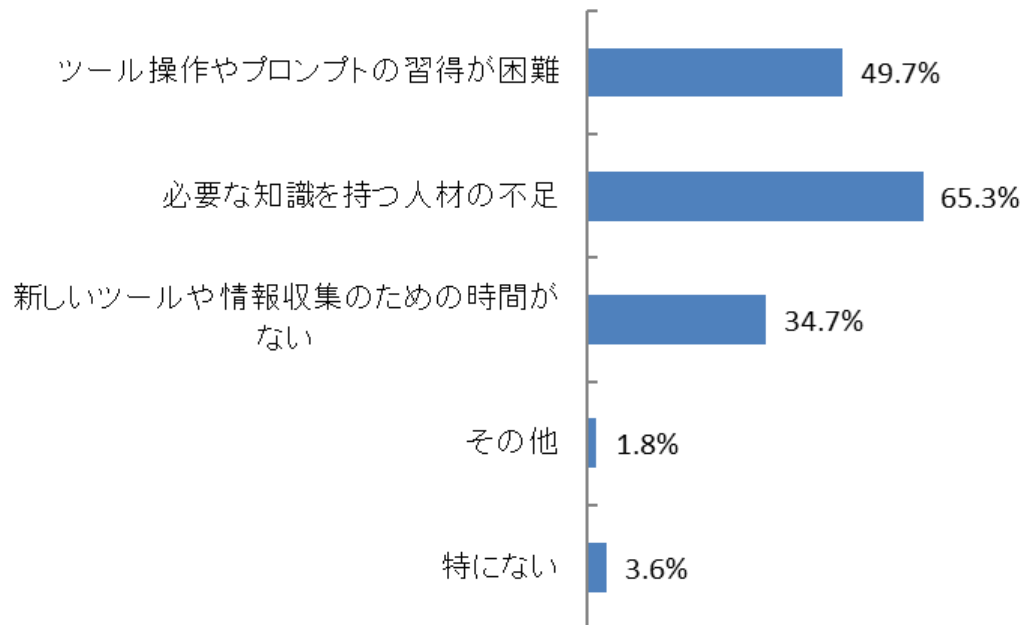
Q39.細部調整のプロセスで生成AIを使用する際に、制約や限界を感じますか？
あなたが主に使用している生成AIについてお答えください。



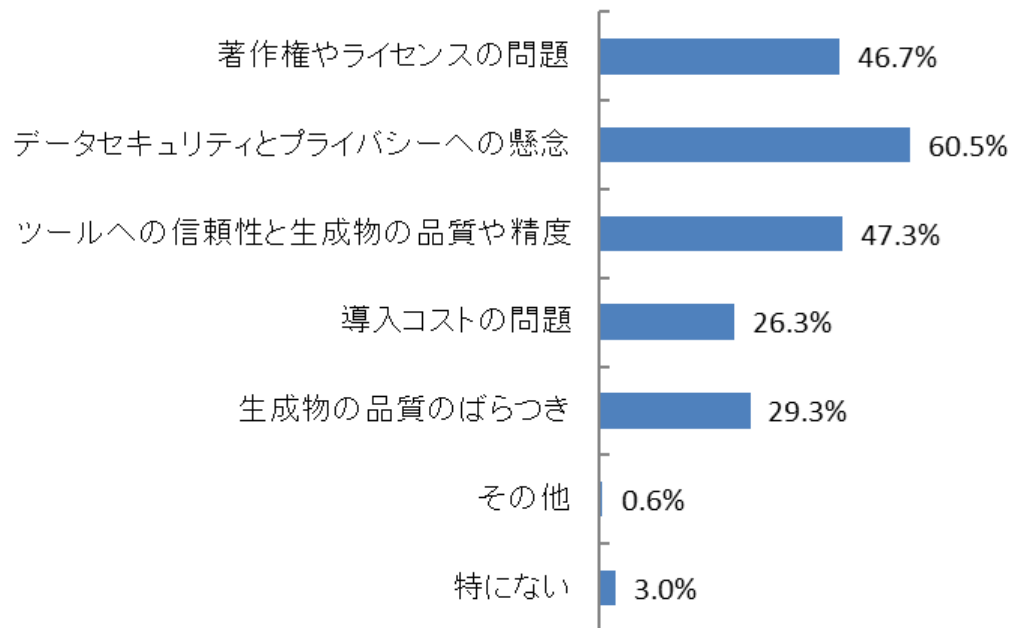
Q40. Q39で「制約や制限を感じる」と回答された方への質問です。
具体的にどんな制約や制限を感じますか？



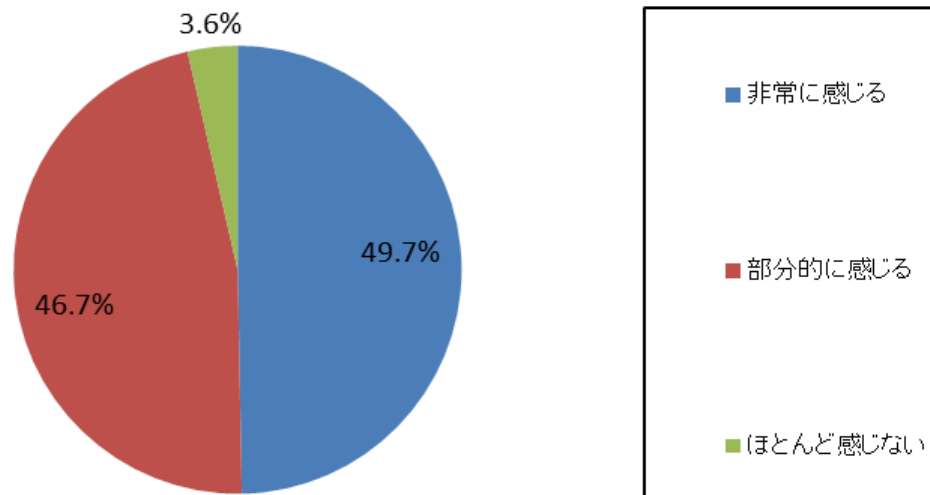
Q41. 生成AIを利用する上で、課題に感じていることを教えてください。



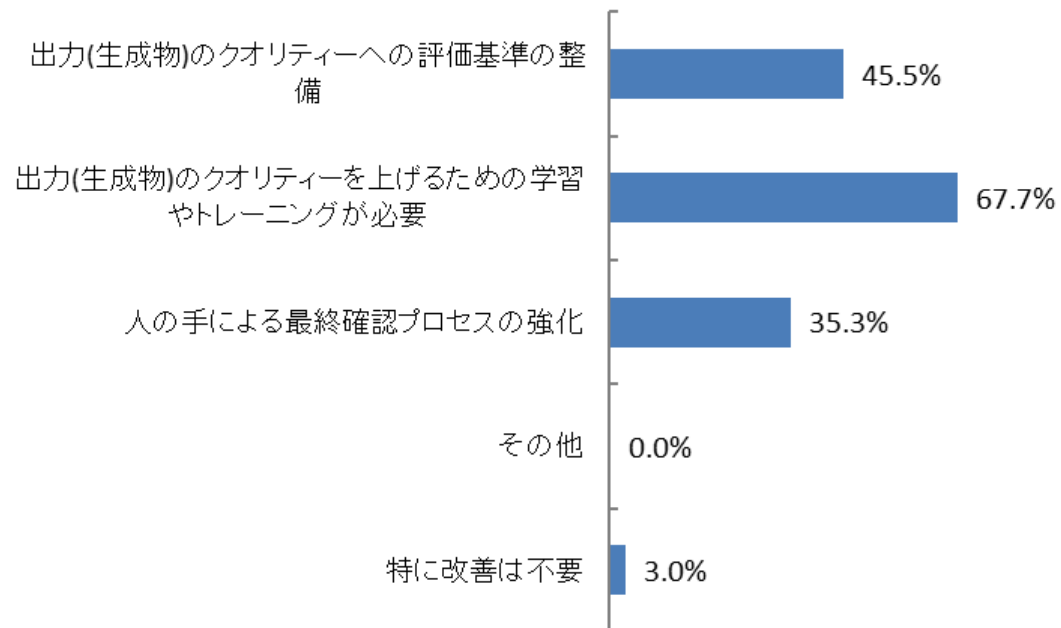
Q42. 生成AIの利用に関してリスクと感じている点は何ですか？



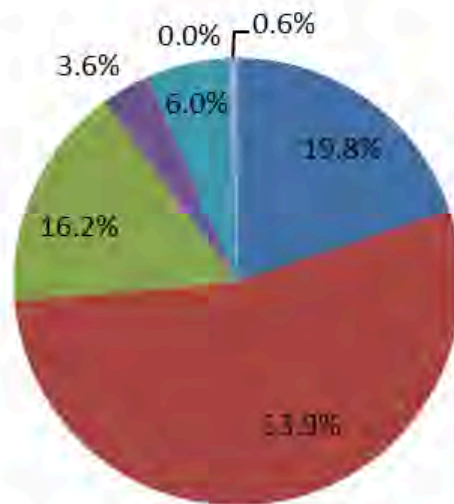
Q43. 生成AIの利用や操作に関して専門知識やスキルの欠如を感じますか？
あなたが主に使用している生成AIについてお答えください。



Q44. 生成AIの出力(生成物)に関する品質管理やチェック体制にどのような改善が必要だと感じますか？

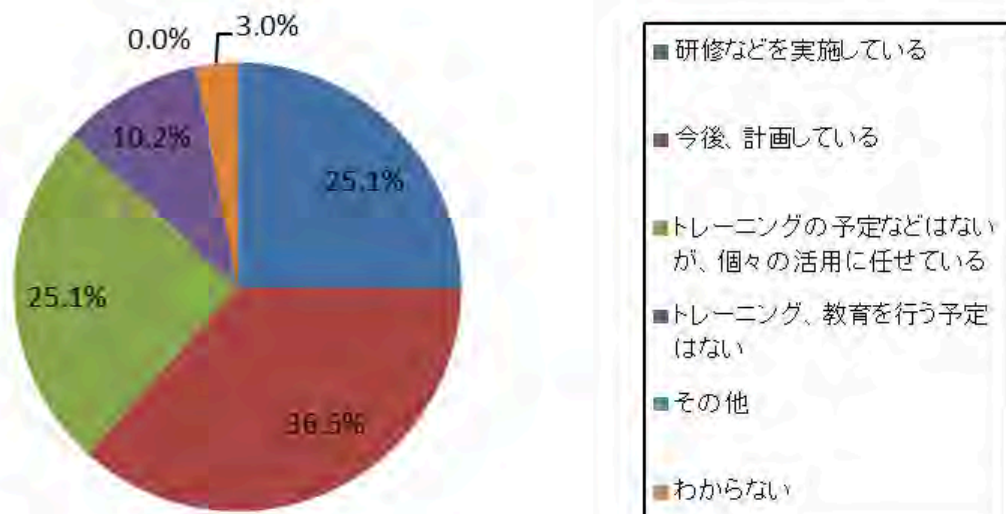


Q45. 生成AIの利用により、デザイナーの独自性が失われるリスクについてどう感じますか？最もあてはまるものを選択してください。

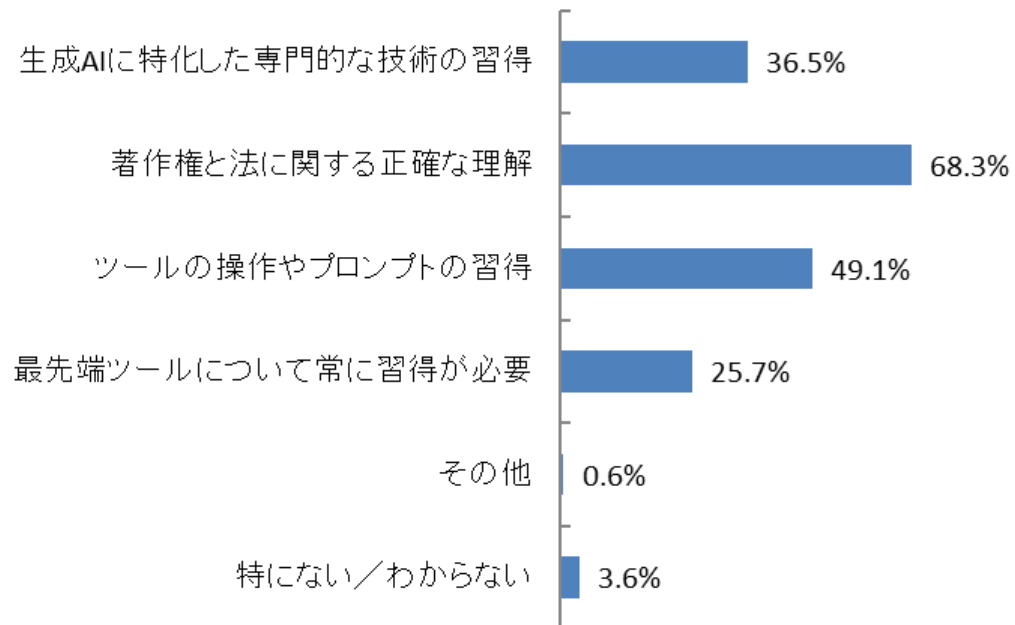


- 今後、独自性を失っていく可能性は高い
- 一部の影響を感じるが大きな影響はない
- ほとんど影響はない
- 全く問題ない
- 生成AIにより人の能力は拡張すると感じる
- その他
- わからない

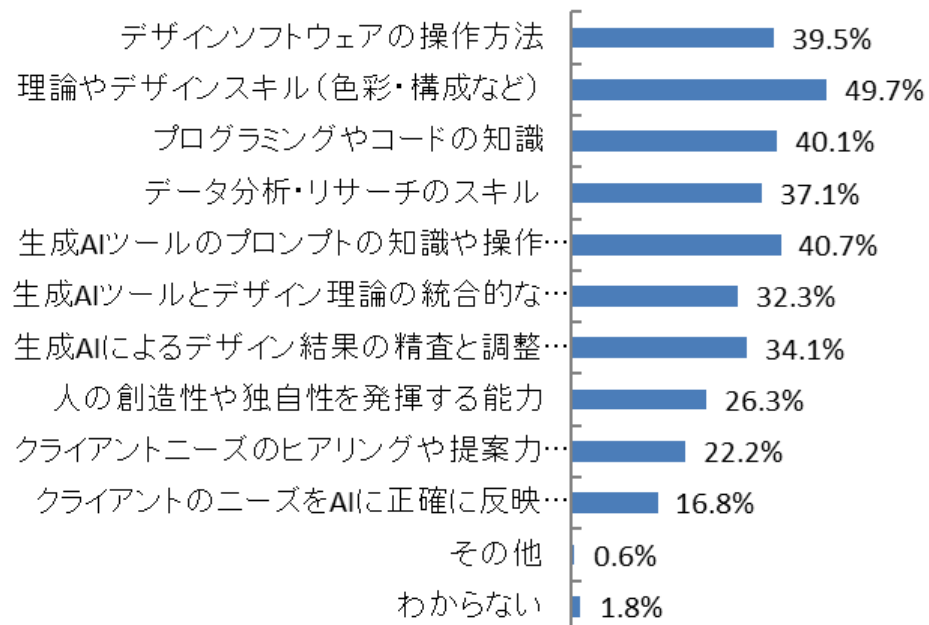
Q46. あなたの勤務先はスタッフへのトレーニングや生成AI活用に関する教育を行っていますか？



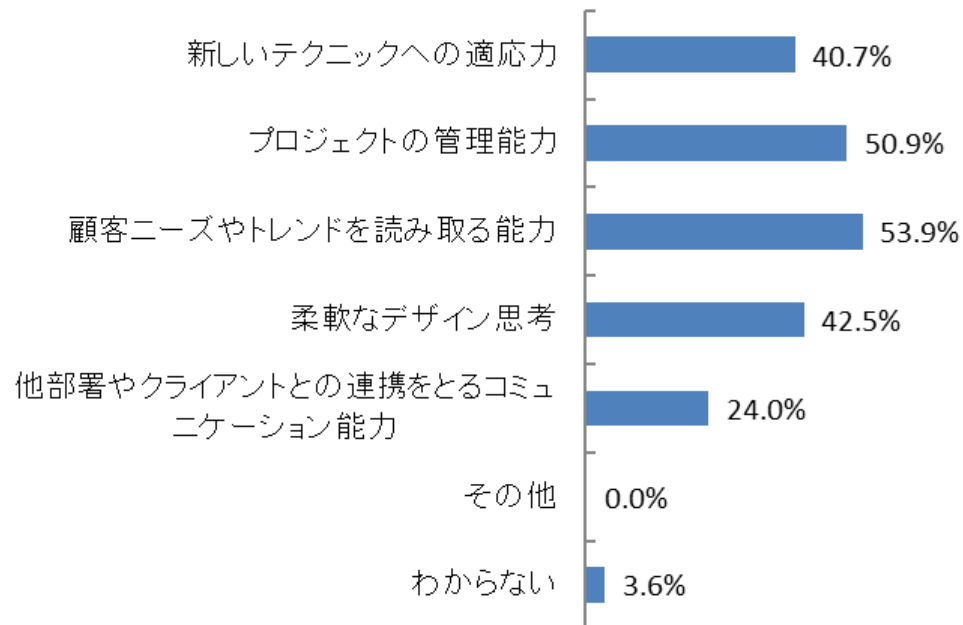
Q47. 生成AIを独学で学ばれている方や、既に研修を受けている方について、今後、どのようなサポートやリソースが必要だと思われますか？



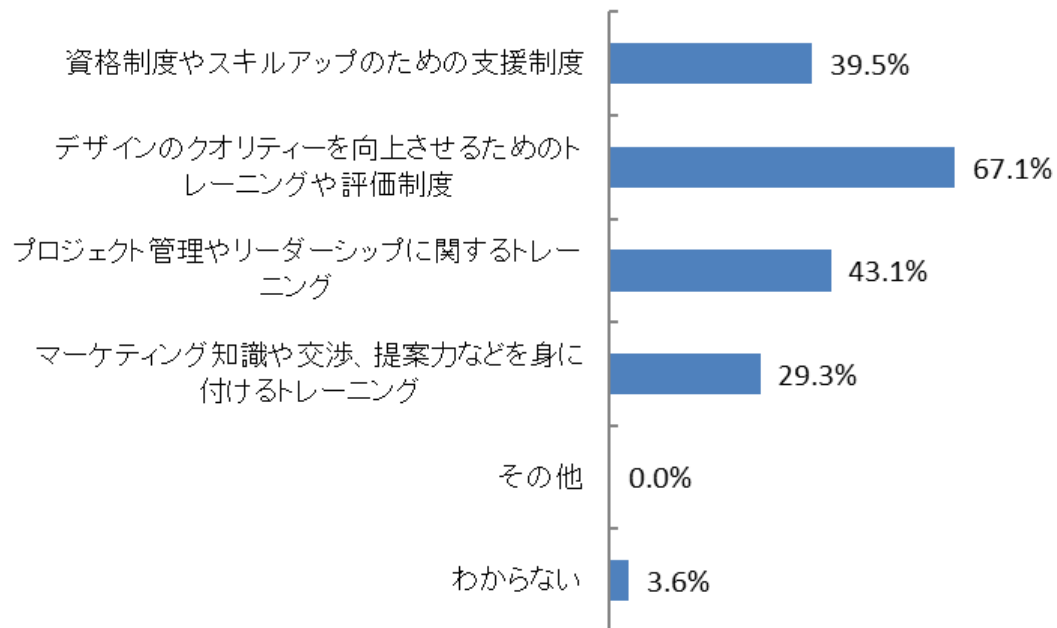
Q48. 今後、デザイナーが持つべき重要なスキルは何だと考えますか？



Q49. デザイン業界のAI化に対応するために、今後、必要とされるデザイナーの能力は何だと思われますか？



Q50.デザイナーとしてのキャリアを成長させるために、どのような支援があれば役立つと思いますか？



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

生成AIのクリエイティブ領域での利活用実態調査

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。