

デジタル人材教育・実践プログラム 「KOKUYO DIGITAL ACADEMY」を開校

データとテクノロジーを活用できるスキルの習得により、既存の課題解決、新規ビジネス創出を目指す

コクヨ株式会社（本社：大阪市／社長：黒田 英邦）は、データやテクノロジーの活用による既存の課題解決や新たなビジネスの創出を目指し、スキルの習得と活用に向けたコクヨグループ社員向けのデジタル人材教育・実践プログラム「KOKUYO DIGITAL ACADEMY（コクヨ デジタル アカデミー）」を6月28日（水）に開校することをお知らせします。



データやテクノロジーの力が社会を変えていく時代、テクノロジーは驚異的なスピードで進化しています。一方で、デジタル人材は7割強がIT会社に偏在し、国内事業会社の9割はIT人材の質・量ともに不足感を感じています（※1）。そこでコクヨは、テクノロジーを活用してよりスピーディーに変化に対応していくために、グループ社員向けのアップスキリングプログラムとして「KOKUYO DIGITAL ACADEMY」を開校します。

（※1） 内閣官房「デジタル人材の育成・確保に向けて」

https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/digital_denen/dai3/siryou7.pdf

今回の「KOKUYO DIGITAL ACADEMY」の創設は、「データとテクノロジーを活用できる社員のスキル習得」、「データとテクノロジーの活用による既存の課題解決や新たなビジネスの創出」を目的とし、2025年内に400名のデジタル人材を輩出することを目標としています。学長は、株式会社カウネットにてeコマース事業を統括するカウネット代表取締役社長の宮澤典友が務め、副学長には国内大手企業にて人事・経営変革を経験してきたコクヨ執行役員の越川康成、数々のAIプロジェクトを推進してきたカウネット社外取締役の野口竜司が就任します。

また、スキルの習得にとどまらず、「KOKUYO DIGITAL ACADEMY」の卒業生、あるいは卒業相当のスキル・知識を持っている社員に向けて、実践経験プログラム「GPT-Lab（ジーピーティールラボ）」も6月28日に設立します。社員が学びを実践できる機会を提供することで、実際の業務現場で応用できる力を育成します。

コクヨは「KOKUYO DIGITAL ACADEMY」を通して、当社のパーパスである「ワクワクする未来のワークとライフをヨコクする。」に基づき、未来をヨコクする人材の育成、さらには全社的なデジタル化の推進により、誰もが生き生きと働き、学び、暮らし、つながり合うことができる「自律協働社会」の実現に取り組んでまいります。

■「KOKUYO DIGITAL ACADEMY」の概要

「KOKUYO DIGITAL ACADEMY」は、「IT (Information Technology) アカデミー」、「AI (Artificial Intelligence) アカデミー」、「DS (Data Science) アカデミー」の3つの講座から構成されており、社員は身に付けたいスキルに応じて参加する講座を選択します。講義は各講座一期あたり2~3ヶ月実施される予定です。社員は講義での座学、実践ワークショップを通して、各分野のリテラシー力や専門能力の獲得を目指します。

IT (Information Technology) アカデミー

業務の現状と課題を把握し、IT部門と共に解決できる業務部門の人材育成を目的とした講座です。

AI (Artificial Intelligence) アカデミー

知的生産革命時代のAIに関するナレッジや実践力を獲得し、自ら企画考案できるAI活用人材になることを目的とした講座です。

DS (Data Science) アカデミー

データによる現状把握を正しく行い、意思決定の精度と速度を高めることを目的とした講座です。

■学びの実践経験プログラム「GPT-Lab」について

「GPT (Generative Pretrained Transformer) -Lab」は、アカデミー卒業生、あるいはアカデミー卒業相当のスキル・知識を持っている社員向けに、学びの実践経験の場として新たに設置したプログラムです。社員はアカデミーで学んだことを活かし、所属部署の業務とは別に、プロンプトの開発や、アプリの企画から開発、運用保守までを実践。ビジネスへの実装を目指します。

また、「GPT-Lab」以外の実践の場として、アカデミー卒業後に次期講座の一部講義、および講義サポートを担当するチューター・講師アシスタント制度も設けています。

■「KOKUYO DIGITAL ACADEMY」の体制



学長 宮澤 典友 (みやざわ のりとも)

コクヨ株式会社執行役員 ビジネスサプライ事業本部長
株式会社カウネット代表取締役社長

ゼネコン、ゲーム会社、総合商社を経て、BtoB eコマース業界へ。経営管理、EC、物流やテクノロジー領域を管轄し、2022年6月にコクヨ株式会社に入社。2022年12月にコクヨグループでオフィス通販を行う株式会社カウネット代表取締役社長に就任。同時にコクヨ株式会社執行役員 ビジネスサプライ事業本部長を務める。

カウネット公式Webサイト：<https://company.kaunet.com/>



副学長 越川 康成 (こしかわ やすなり)

コクヨ株式会社執行役員 ヒューマン&カルチャー本部長

株式会社ファーストリテイリングにおいてユニクロの国内中心からグローバル企業に成長するまでの人事・経営変革を経験。その後、塚田農場などを展開するイー・ピー・ホールディングス執行役員を経て、2023年1月にコクヨ株式会社執行役員 ヒューマン&カルチャー本部長に就任。



副学長兼カリキュラムディレクター 野口 竜司 (のぐち りゅうじ)
株式会社カウネット 社外取締役

株式会社ZOZO NEXT取締役CAIO(Chief AI Officer)やZホールディングス Z AIアカデミア幹事を経て、2022年12月に株式会社カウネット社外取締役に就任。株式会社ELYZA取締役CMO、日本ディープラーニング協会人材育成委員、三井住友カード株式会社 Head of AI Innovation。事業会社でのAI戦略/企画や数々のAIプロジェクト推進に関わる。企業のDX責任者を集めるDX MGR clubの運営や、大企業のDX推進コンサルティングも実施。「KOKUYO DIGITAL ACADEMY」では副学長と同時にカリキュラムディレクターも務める。著書に「文系AI人材になる」(東洋経済新報社)など。

■参考

当社の人材育成への取り組み

コクヨは、多様な人材の活躍を実現するために、人材の流動性を高め、ビジネスリーダーの育成を進める必要性を認識しています。2030年には、さまざまな個性を持った優秀な人材を社会に輩出することで、コクヨと社会との結びつきをより強固にしていくことを目指しており、社内複業制度や実践型研修プログラムを実施するなど、社員が活躍する機会の創出に注力してまいります。

・社内複業「20%チャレンジ」の実施

2020年より、主体的なキャリア形成・能力向上、組織の活性化を後押しすることを目的として、自ら手をあげ、業務時間の20%程度を活用して他組織の業務にも参画する「20%チャレンジ (社内複業)」の取り組みを開始しました。成果や貢献も個人の実績評価に加味する形で運用し、社員は所属事業や組織をまたいだテーマにチャレンジしています。

※「GPT-Lab」は本取り組みとは別のカリキュラムとなります。

・「コクヨマーケティング大学」「コクヨマーケティング大学院」の実施

「コクヨマーケティング大学」は、顧客起点で未充足ニーズを捉えて課題解決を推進する仕事の仕方にチャレンジするために、社会人経験3～12年目の若手層を対象とした経営答申型実践プログラムです。2017年より取り組みを始め、開発や企画に限らずあらゆる職種の若手社員がチャレンジしています。

「コクヨマーケティング大学院」は、未来の事業環境を客観的に考察し、戦略検討する仕事の進め方にチャレンジするために、30～40代の中堅リーダー層を中心にしたプログラムです。経営議論を経て決めた10年先を見据えた事業テーマに対し、外部の経営戦略プロフェッショナルによるコーチングを受けながら、最終的にコクヨの成長戦略を経営に答申します。