Kadai DXシンポジウム2025
パネルディスカッション
～システム内製化で押さえるべきポイントってなに？～

香川大学創造工学部創造工学科 情報コース 教授
（併）香川大学情報化推進統合拠点情報メディアセンター　センター長
（併）香川大学情報化推進統合拠点DX推進研究センター　センター長
CDO　(デジタル統括責任者：Chief Digital Officer)
学長特別補佐

やえがし　りひと
八重樫　理人

Copyright 2025 DX Research Center, Kagawa University

パネルディスカッション

15:50 パネルディスカッション

コーディネータ 八重樫 理人
香川大学情報化推進統合拠点副拠点長／DX推進研究センター長

パネリスト

トヨタ自動車株式会社
デジタル変革推進部 DX人財育成室 主幹
松本　貴之 氏

日本マイクロソフト株式会社
パブリックセクター事業本部
公共・社会基盤統括本部
教育戦略本部 本部長 日本教育事業統括
宮崎　翔太 氏

富士通株式会社
パブリックコンサルティング事業部
エンゲージメント・プロデューサー
香川大学 客員教授
柴崎　辰彦 氏

香川大学 DX推進研究センター 副センター長
創造工学部 教授
米谷　雄介 氏

テーマ「システム内製化で押さえるべきポイントって何?」

宮崎　翔太 氏

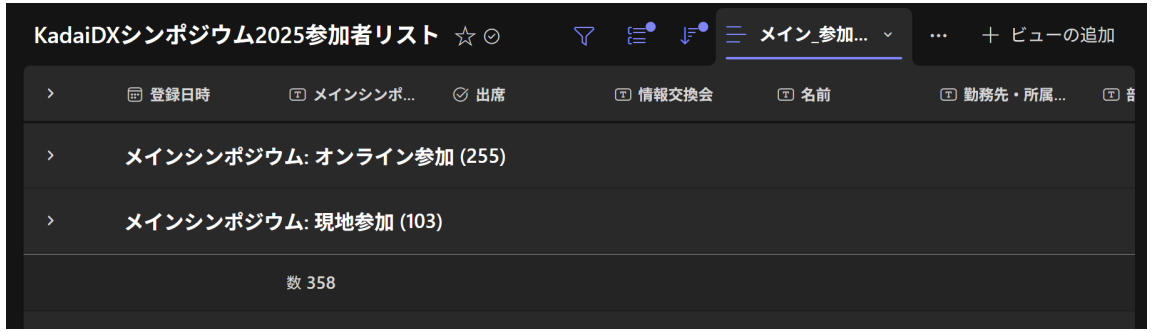
柴崎　辰彦 氏

16:50 閉会挨拶

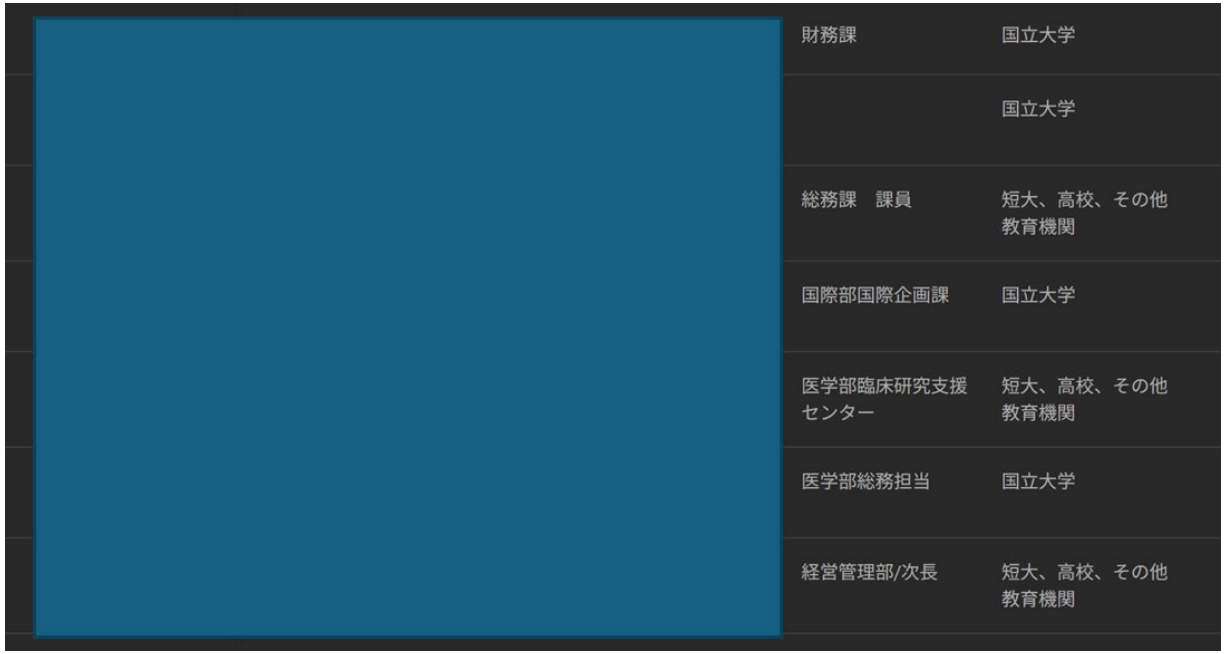
林　敏浩
香川大学情報化推進統合拠点長／副理事

Copyright DX Research Center, Kagawa University

パネルディスカッション



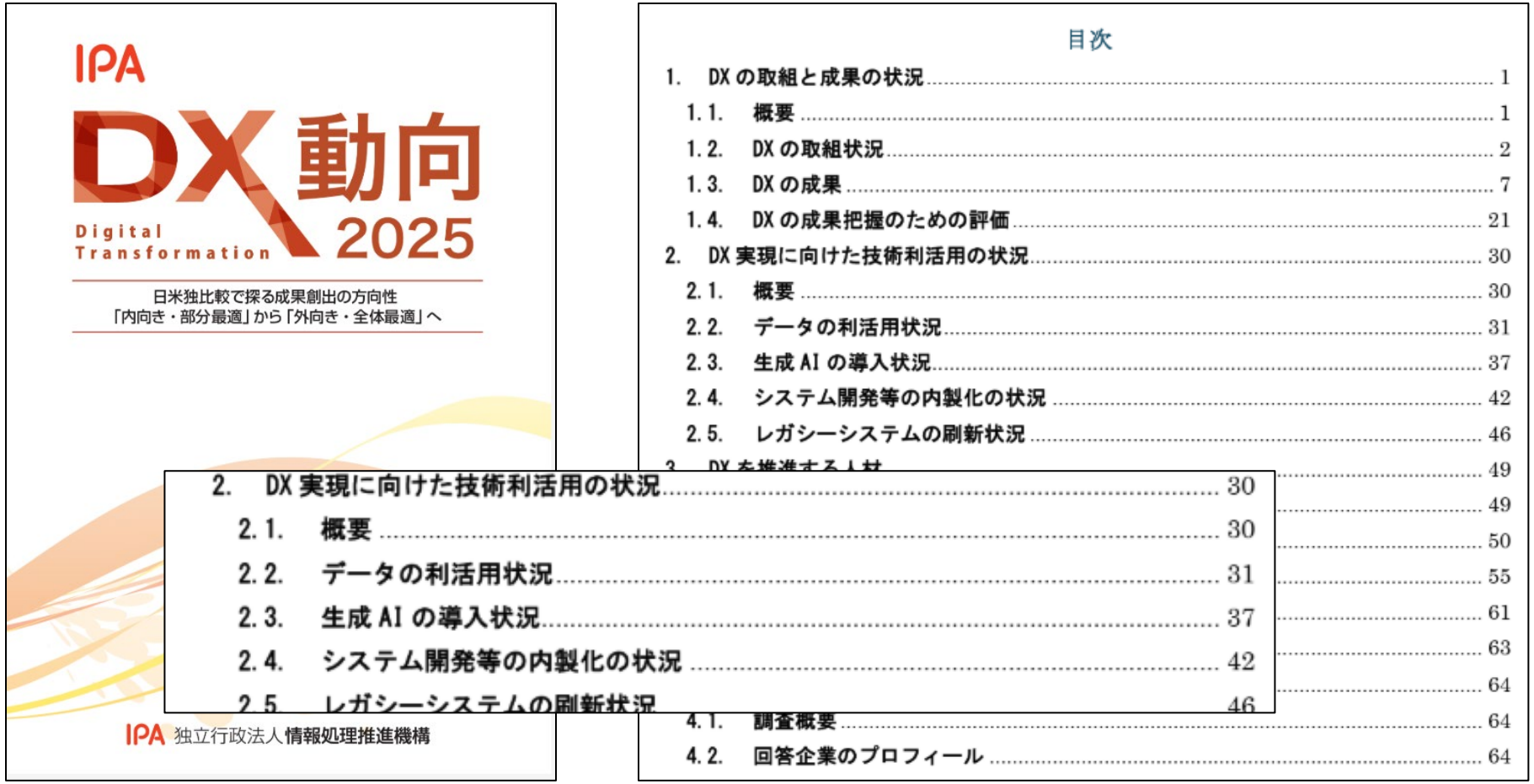
21:47
2025/07/30



情報部門の以外の方がとても多いことにびっくりです

Copyright DX Research Center, Kagawa University

テーマ「システム内製化で押さえるべきポイントって何？」



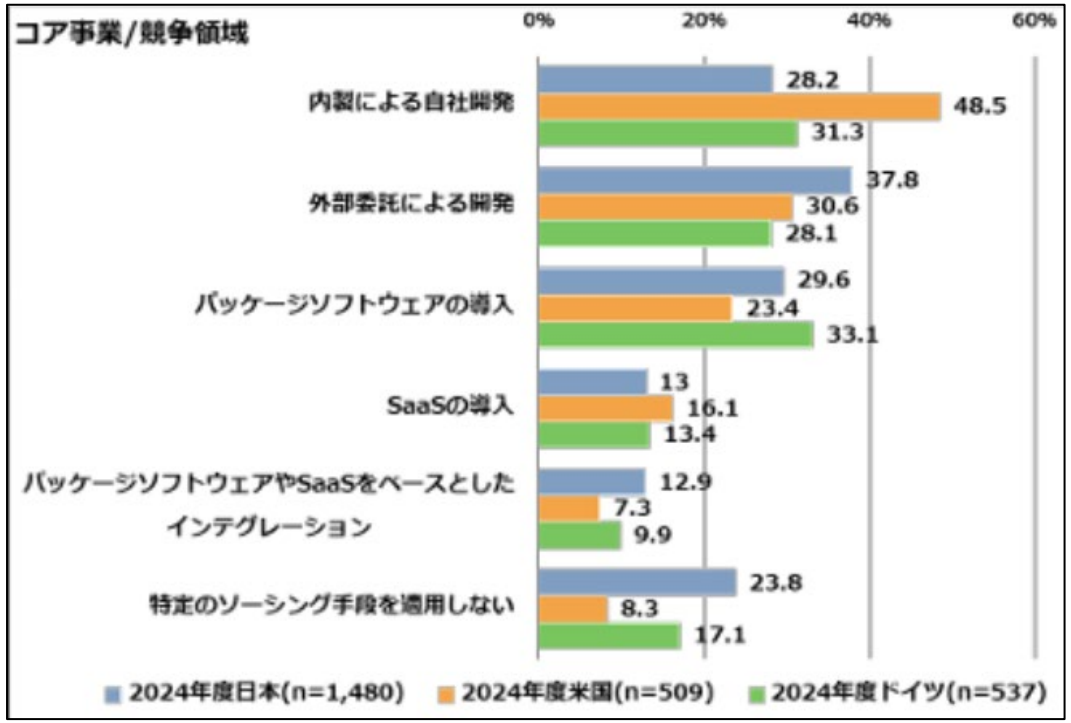
DX動向2025 独立行政法人情報処理推進機構
https://www.ipa.go.jp/digital/chousa/dx-trend/dx-trend-2025.html

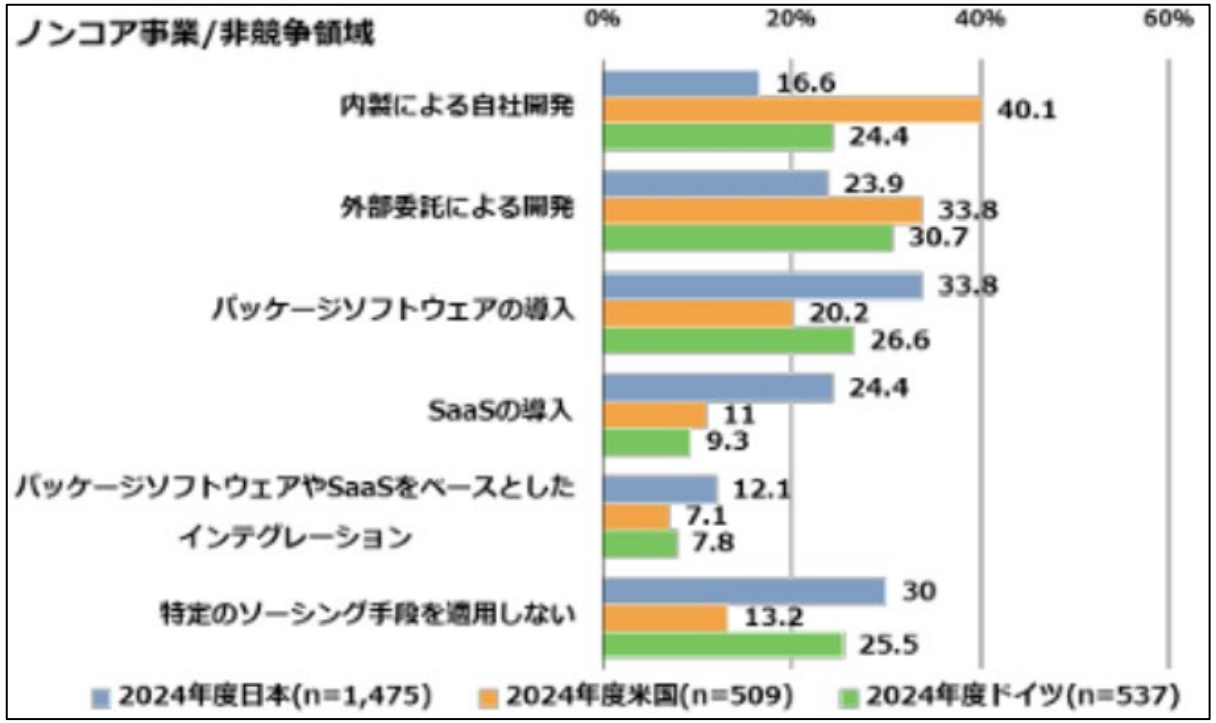
DX実現に向けた技術に生成AIとシステム内製化があげられる

Copyright DX Research Center, Kagawa University

テーマ「システム内製化で押さえるべきポイントって何？」

図表 2-13　ソーシング手段の変化（国別）





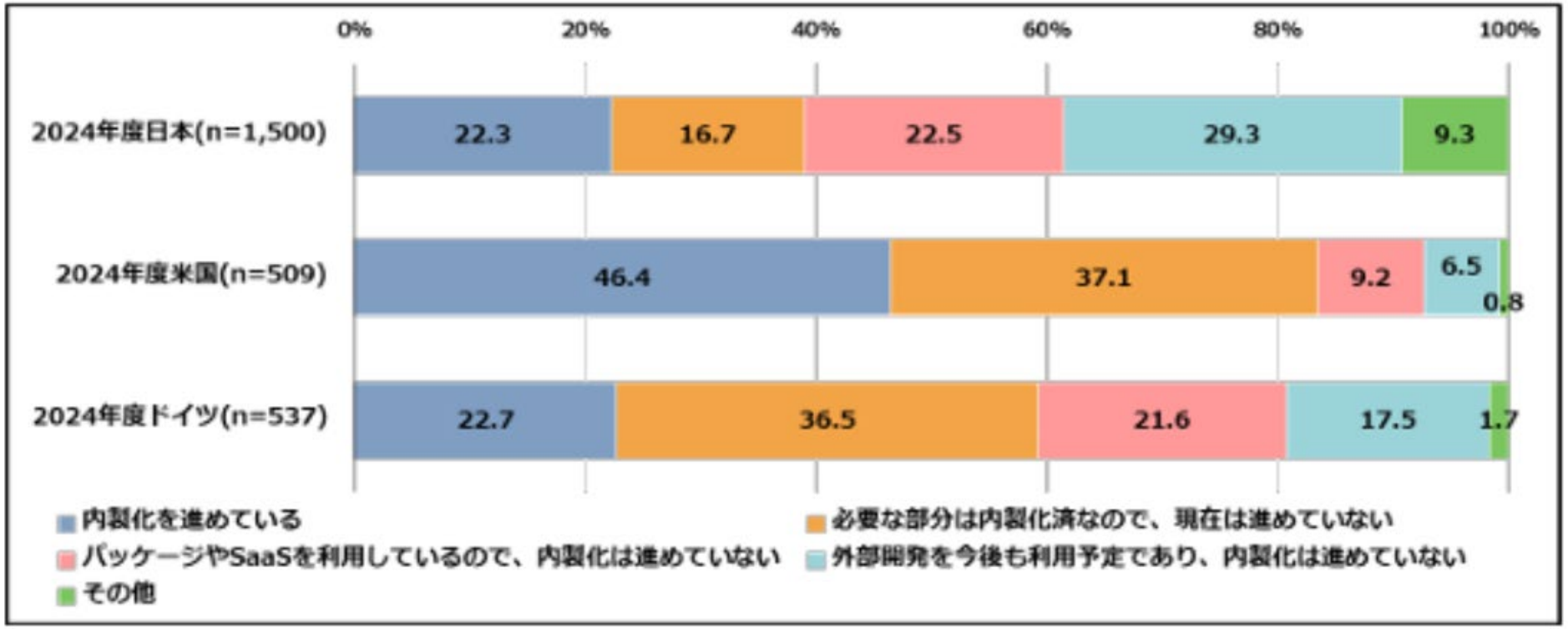
DX動向2025 独立行政法人情報処理推進機構
https://www.ipa.go.jp/digital/chousa/dx-trend/dx-trend-2025.html

コア事業でもノンコア事業でも日本は内製化率が低い

Copyright DX Research Center, Kagawa University

テーマ「システム内製化で押さえるべきポイントって何？」

図表 2-14　システム開発の内製化（国別）



DX動向2025 独立行政法人情報処理推進機構
https://www.ipa.go.jp/digital/chousa/dx-trend/dx-trend-2025.html

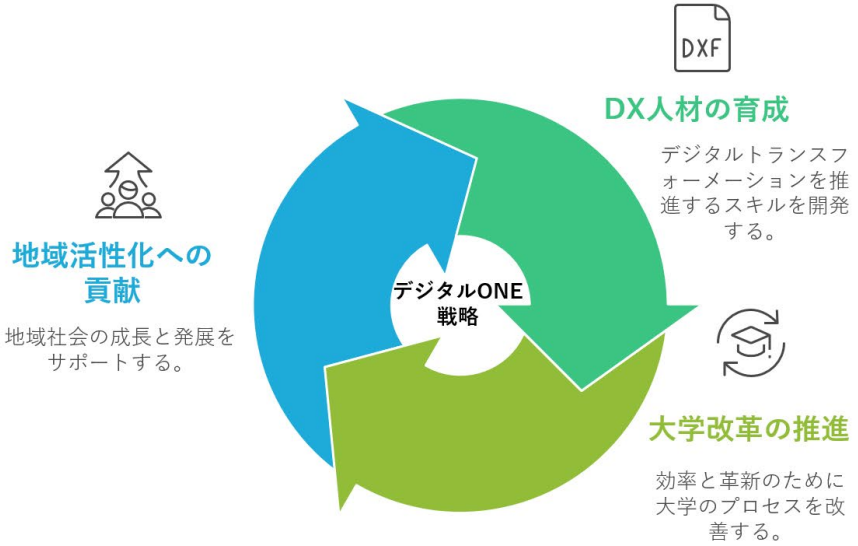
日本は外部開発の依存度が高い

Copyright DX Research Center, Kagawa University

日本マイクロソフト　宮崎さん

香川大学 x 日本マイクロソフト　連携協定締結

2022年5月20日



実際に香川大学具体的な取り組み（ポスターや事例発表）の感想をお願いできますか？

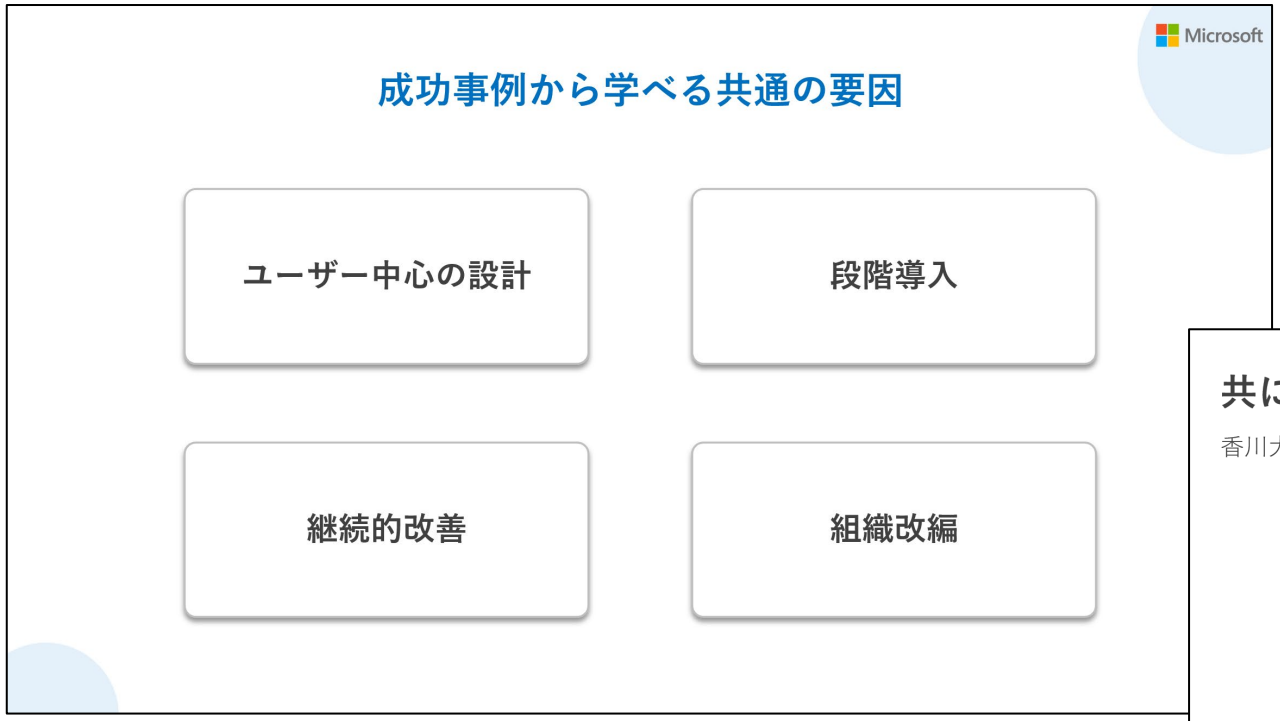
Copyright DX Research Center, Kagawa University

日本マイクロソフト　宮崎さん

特にどこが革命的だと感じられていますか？

Copyright DX Research Center, Kagawa University

日本マイクロソフト　宮崎さん



段階導入や段階的改善をうまくすすめていくためにはどうしたらいいでしょうか？

Copyright DX Research Center, Kagawa University

富士通　柴崎さん

学内の現場が動き出す仕掛け

香川大学八重樫教授に聞く：学生によるローコード/ノーコード開発へのチャレンジ

- 香川大学デジタルONE構想を牽引するDXラボを起点に学内DXと実践力あるデジタル人材の育成をスタート。
- 「就職・学生支援DX」「研究支援DX」「学務関係DX」「給与福利DX」「知財管理DX」「旅費関係DX」といったプロジェクトが発生すると現場の事業部門のメンバーとDXラボでプロジェクトチームを組成する。
- 業務アイデアソンで出てきた様々な新サービスのアイデアをローコード／ノーコード開発プラットフォーム上でDXラボのメンバー、すなわち情報メディアセンターを中心とした学生職員が実装を担っている。

✓「デジタルONE構想」＝大学全体でのデジタル変革

✓トップとCDOの連携、学生や教職員を巻き込んだ設計

✓制度設計を通じて文化が育まれてきた

→真似してもうまくいかない＝制度と文化の違い

出典：EnterpriseZine富士通 柴崎辰彦の「一番わかりやすいDX講義」

2025/07/18　2　© Cercle Partners

本学も取り上げていただきありがとうございます

Copyright DX Research Center, Kagawa University

富士通　柴崎さん

トップのビジョンが“熱湯”に変える

日清食品グループCIO成田氏に聞く ローコード開発による「内製化」の推進

- 「日清熱湯経営」というトップメッセージでは、「ぬるま湯を沸騰させる」という意味合いで、「生産性を200%にしよう。その為にデジタルを使い倒そう」と社内に檄が飛ぶ。
- 同社のデジタル変革はまさに現場部門でデジタルを使い倒すことからスタート。まず、ローコードツールを使ってシステム開発の内製化を進めてきた。
- 現場部門を巻き込みながらスタートした内製化によって、新たなIT部門の立ち位置やステークホルダーとの役割が見えて来た。推進体制のモデルとして業務部門とIT部門、外部の複業人材、SIerという４つのロール。

✓「日清熱湯経営」＝トップの強烈なメッセージ

✓ ローコードを活用し、業務部門主導で内製化

✓ IT部門、複業人材、ベンダーが伴走する4者体制

✓ 自前主義ではなく、オープンに“使い倒す”文化

→ ベンダーの役割も「開発」から「ノウハウ提供」へ

出典：EnterpriseZine富士通 柴崎辰彦の「一番わかりやすいDX講義」

2025/07/18　2　© Cercle Partners

「成田さんと八重樫先生のところはほとんどやり方が同じ」なのはなんでですか？

Copyright DX Research Center, Kagawa University

富士通　柴崎さん

行動から始まる、文化と価値のつくり方

DXとは、デジタル技術を活用して、ビジネスや仕事のやり方そのものを変革することです。単に“使いこなす”ことではなく、価値の届け方を再設計し、行動や文化を変えていく取り組みです。

そのために必要なのは、制度やツールよりも“行動が文化になる仕掛け”。実際に現場が動き、語り合い、称賛し合うことが、新しい文化をつくります。

【行動 → 共感 → 習慣 → 文化 → 価値創出】

- 香川大学のポスターセッション：語る場が自発的な行動を引き出す
- ANA・J.フロントの『五輪の書』：メタファーで思いやスタイルを語ることで、共感し合い、動きやすくなる関係性が生まれる
- ノーコードや生成AI：現場が「なぜやるか」を自ら考え、形にするきっかけ

⇒“真似してもうまくいかない”理由は、ここにあります。

行動→共感→習慣→文化→価値創出の中でもっとも難しく重要なところはどこですか？

Copyright DX Research Center, Kagawa University

米谷先生1枚スライド

1. はじめに

本講演の目的

DXの考え方を知識として伝えるのではなく、**現場でのDX推進の実践へと“動かす”**こと。

①共感	②納得	③行動
自分ごとにしていただく	変える必要性を理解していただく	明日からの一歩を明示する
↓	↓	↓
「うちもそうだ」と思える現場の課題例	「これならできる」と思えるデータ・事例	「まずやってみる」「小さく試す」と思える具体的アクション

現場の担当者に「自分もやれる」感を持っていただきたい

みなさんの「小さく」「疾く」を引き出す

香川大学 KAGAWA UNIVERSITY

3

Copyright DX Research Center, Kagawa University

実際にこの目的の達成にむけて取り組み必要があることはなんですか？

Copyright DX Research Center, Kagawa University

八重樫的勝手まとめ

テーマ：「システム内製化でおさえるべきポイントは」
★デザイン思考で！　ユーザ中心設計で
- 人間中心の視点にたち，ユーザを正しく理解する（トヨタ自動車　松本さん）
- 段階的導入，段階的改善（日本マイクロソフト　宮崎さん）
- トップはその方向性を示せ（富士通　柴崎さん）
- できるって現場がおもうこと（香川大学　米谷先生）

★文化を変え価値の創出へ
- 従来開発でもデザイン思考を一部応用できる（トヨタ自動車　松本さん）
- 人が変わり，組織が変わり，社会が変える（日本マイクロソフト　宮崎さん）
- 行動→共感→習慣→文化→価値創出　（富士通　柴崎さん）
- できる人材を育成（学生，社会人問わず）していく（香川大学　米谷先生）

八重樫個人的感想

- **ローコードvsしっかりコーディングではなく，プロトタイプを使って価値を検証**
- **ツールもそうだけど，使えるデジタルもの（たとえばMS365）を使い倒す**
- **段階的に導入しそれを段階的に改善する**
- **デザイン思考は従来開発にも適用できる部分はたくさんありそう**
- **共感される行動を習慣化し，それが文化になり，価値につながる**
- **高等教育機関としては必要な人的資源の育成の役割は果たしたい**

ユーザを正しく理解し，段階的に行動から文化を変え価値を創出する取り組みにつなげていく

Copyright DX Research Center, Kagawa University