



人々を「クロス」する拠点が誕生 文理の枠を超えた社会実装で 高度情報専門人材を育成

SUMMARY

充実した問題発見解決型学習で「自ら考え行動する創造的探究・実践人材」を育成しているのが金沢工業大学（KIT）です。2025年には「情報デザイン学部」「メディア情報学部」「情報理工学部」の情報系3学部を新設し、従来の4学部12学科から6学部17学科へと学部を再編。「文理の枠を超えた社会実装型総合大学」が誕生しました。教員の約半数を産業界出身者が占めることを生かした積極的な産官学連携や、地域・世界・幅広い世代に開かれた大学づくりを推進して、学生が大学の内外で自由に活動できる環境を整備。それらすべてを「クロス」する新拠点の建設も進めるなど、時代が求める大学、時代を先取りする大学であり続けるための進化を続けています。



おおさわとし
大澤 敏学 学長

1991年東京理科大学大学院理学研究科化学専攻博士課程修了。専門は環境調和材料、生体材料、生分解性高分子。金沢工業大学教授等を経て2016年より現職。



3Dプリンターで製作したコンクリートベンチ

01 情報系3学部の開設で 文理融合の社会実装を推進

金沢工業大学（KIT）が25年に新設した3学部のうち、「情報デザイン学部」と「メディア情報学部」は文系学生と理系学生の共存を特徴とする学部です。文理探究型の学びを拡充した理由を大澤敏学学長はこう話します。

「KITはさまざまなプロジェクトを通して社会実装教育に力を入れています。工学系の技術者だけでなく、社会ニーズに応えるには限界がきています。AIやデータサイエンスが得意な理系志向の学生と、市場の潜在的なニーズを見出すことに長けた文系志向の学生の共創によって、社会実装を推進・充実させたいと考えています」

こうした文理共創の代表例が、金城城隣接の公園に3Dプリンターで作るベンチを設置するプロジェクトです。KITと鹿島建設が共同研究を行う技術を用いて、材料にはCO₂を吸収・固定化するコンクリートを採用。金沢の伝統工芸である加賀友禅のイメージも取り入れられました。実現には技術領域に加え、景観も含めた建

02 知と人が「クロス」する 新たな共創拠点が誕生

野を超えてアイデアを形にし、社会課題に挑むための拠点として、27年春に開設されるのが「知とコミュニケーション・デジタル・モノ・コト・人」のクロスをコアバリューとする「クロスデザインラボ」です。世代・分野・文化を超えた共創教育とさまざまなプロジェクトを展開することで、複雑・多様化する社会課題の解決と地方創生に資する高度情報専門人材の育成を目指します。

同ラボは文理探究型の学びと、KITがこれまで取り組んできたものづくりとのコラボレーションを具現化する施設でもあります。将来の労働力不足や幅広い現場へのAI・ロボットの普及を見据え、基幹産業を支える「工学部」「建築学部」「バイオ・化学部」の研究に、情報系3学部の研究成果を応用することの重要性は高まっています。

産業界・地域・自治体、学校現場から多様な人が集まって交流し、新たな価値を創出する「共創コミュニティ」の形成も役割の一つです。大澤学長は、「大学の中に学生や社会人だけでなく地域住民や小中高生など多様な人が集まる場をつくることで、社会にAIが浸透する10年後の未来像を共有したいのです」と話します。

03 「好き」や「楽しい」が 見つかる充実の教育環境

クロスデザインラボにはAI・ロボティクスの融合で幅広い分野のDXを推進する「Physical AI & Motion Analysis Studio」をはじめ、実空間と仮想空間を融合させて感性評価も行える「Media Design Studio」、エンタメビジネスの創出やゲーミフィケーション教育の拠点となる「eSports Studio」など、「好き」や「楽しい」をカタチにできる最新設備が揃います。大澤学長は「これからはいかに体験し、そこから考えていくかが大切です。好きという感情や好奇心を重視しながら、AIの対極として人間が本来持つ感性や想像力を磨いていきたい」と説明します。

社会課題の解決に自由に取り組める教育環境はKITの大きな魅力であり、「楽しい」を見つめるための場も豊富に用意されています。チームで課題解決を目指す「プロジェクトデザイン教育②」、分野や研究室を超えた新しい価値創出の活動拠点である「チャレンジラボ」、ものづくりの課外活動も活発な創造空間「夢考房」などを活用して、さまざまなプロジェクトに参加できます。学生主体の活動も多岐にわたります。食品廃棄物から作った堆肥で育てたハーブを原料に、アロマオイルや化粧水を開発・商品化する「tonolop（トノロップ）」というSDGsに関する資源循環プロジェクトは代表例の一つです。KITでは研究室発と学生発両方のプロジェクトが数多く動いており、この特徴はクロスデザインラボでも変わりません。

「本学は社会実装という形で学生の挑戦の場を広げています。さまざまなプロジェクトを経験することで、本当にやりたかったことが見えてくるケースも多いようです」（大澤学長）

04 実社会で学ぶ機会の充実が 就職実績の高さにつながる

キャンパスだけでなく、実社会における経験の場が多いのもKITの魅力です。その代表例が、企業社員として数カ月間に及ぶ有給の就業体験をしながら理論と実践の両面を学ぶ「KITコーポ教育プログラム」という産学協同教育です。実際のビジネス体験をきっかけに、学生主体で「Data Dreamers」というプロジェクトを発足させ、実データを用いた社会課題の解決に取り組む事例も生まれています。

このような実社会とクロスした学びの成果は就職実績にも表れています。KITの26年3月卒業生の就職内定率は99・9％。さらに、就職者全体の75・7％が上場企業・大手企業・公務員・教員へ就職しています。

大澤学長は受験生や高校関係者に向けて、多様なプロジェクトを通して社会に貢献できる場を用意して待っているメッセージを送ります。「本学は高校までに積み重ねてきた基礎に情報技術や異分野融合を組み合わせ、学生を伸ばしていきたいことや自らの未来を見つけられるクロスデザインラボも積極的に活用してください」

PICK UP 地域共創拠点「コ・クリエーション・ネクサス棟」に注目

(1) 世代・分野・文化を超えた共創教育

学部・学科の枠を超えて学生が交わりながら学ぶことに加え、社会人である研究者や行政関係者、地域住民、外国人などが授業や研究に参画して学生とともに学びあう、KITの教育の基盤となる考え方。多様な背景を持つ人々との「教えあい」や「学びあい」を重視しているのが大きな特徴。

KITは2026年7月、扇が丘キャンパス12号館を「コ・クリエーション・ネクサス（Co-Creation Nexus）棟」として再編しました。教育研究、産官学連携、社会実装が循環する「地域共創・社会実装プラットフォーム」として、地域課題の発見から社会実装までを一体的に推進します。

地方や世界と臨場感をもってつながるための仮想空間設備も充実。1階の「Beyond SDGs推進センター」は米スタンフォード大学教育大学院と連携して、生成AIと教育の共存に向けた研究に取り組んでいます。2階の「地方創生研究所サテライトラボ」では、白山麓キャンパスで蓄積された地域実践知（フィジカル）と情報技術（サイバー）を接続して、地域課題の解決に資する社会実装型研究を推進しています。



Beyond SDGs推進センター



eSportsプロジェクト

(2) プロジェクトデザイン教育

問題発見から解決にいたる過程・方法をチームで実践しながら学ぶ、KITの教育の柱となる4年間の全学共通の必修カリキュラム。工学教育のフレームワークである「CDIO（考え出す→設計する→実行する→運用する）」や「デザインシンキング」などの手法も取り入れ、イノベーション力を養成している。グローバル人材を育成するための英語コースも選択可能。

