

2025年度

Waffle College テックキャリアコース

インパクトレポート

本レポートの概要

特定非営利活動法人Waffleは、2025年8月12日（火）～2026年1月17日（土）の約5ヶ月に渡り、テックキャリアを目指す女子およびノンバイナリーの大学生・大学院生向けプログラム「Waffle College テックキャリアコース」を開講しました。

本年度は、昨年度を大きく上回る46名が参加し、「Pythonを用いたアプリ開発講座」や「AIについて学ぶ授業」などを実施。実践的な学習機会を通じて、以下のような成果を達成しました。

受講者数	ITで社会課題にアプローチする 自信が向上した学生の割合	具体的なネクストアクションを 掲げた学生の割合
46名 (うち、42名が修了)	80% (修了した42名中34名)	59% (修了した42名中25名)

この結果、参加者からは「新しいことにチャレンジする難しさや楽しさを知り、今後もさまざまなことに挑戦していきたい」「学びを実践の場でアウトプットしていきたい」といった声が寄せられました。

Waffle Collegeとは

Waffle Collegeは、2022年から開始したプログラムです。大学生・大学院生に対しIT未経験者からITエンジニアを目指すためのカリキュラムを無償で提供しています。本プログラムは、「テックキャリア」「エンパワーメント」「リーダーシップ」の3つの軸を育てることを目指しています。5ヶ月間の活動を通じてITへの興味を醸成し、本格的なプログラミング・ブートキャンプを経験することで、インターンシップの獲得を目指します。

テックキャリアコースの開催概要

- 開催時期：
 - 2025年8月12日（火）～2026年1月17日（土）
 - 原則、授業は週に1度90分で実施（一部の期間、週2でも実施）
- 開催形式：オンライン（原則）
 - 入学式・修了式のみ現地開催。遠方からの参加者には、交通費の一部を支給。
- 参加費用：無料
- 参加者：46名
- 参加対象：
 - 国内外の大学・大学院・短期大学・高等専門学校・専門学校などに在籍する、18歳以上の性自認が女性およびノンバイナリーの方（プログラムの性質上、社会人経験者の方は対象外）
 - 学部・学科・専攻などは不問（文系・未経験の方も大歓迎）

テックキャリアコースのプログラム内容

短期間で「テックキャリア」「エンパワーメント」「リーダーシップ」の3つの軸を育成し、修了後には学生たちがエンジニアとしてインターンシップを獲得できることを目指すため、本コースでは以下の取り組みを実施しました。

5ヶ月間のタイムライン



プログラミングの授業

昨年度に続き、学生からの要望および実業界からのニーズに対応するため、主なプログラミング言語をPythonに設定。約3ヶ月にわたり、**Project Based Learning 形式（※1）**で**ブログシステムを構築する授業を実施しました**。学生たちは、変数や文法といったプログラミングの基礎を学びながら、Flask（※2）を用いたブログシステムの開発に取り組み、理解を深めました。また、週に1度のオフィスアワーを設け、授業等の疑問を解消する機会を提供しました。

※1 Project-Based Learning（PBL）は、実際の課題や問題に取り組みながら学ぶ教育手法のこと。

※2 Flaskは、Pythonで動作するWebアプリケーションフレームワークのこと。

AIに関する授業

ChatGPTに適切なプロンプトを入力してより良い回答を得る方法を考える授業や、OpenAI APIを活用して結果を取得・表示する演習を行い、実践的にAIの使い方を学びました。あわせて、AIと社会の関係についても扱い、ジェンダー視点やアンコンシャス・バイアスの問題を取り上げながら、テクノロジーがどのような価値観や前提の上に成り立っているのかを考える機会を設けました。

PJ Week

学生が主体的に学習へ取り組む機会として、「PJ Week」を計2回実施しました。

第1回PJ Weekでは、身近な社会課題をテーマに、2週間でアプリの企画立案を行い、最終日に発表を実施しました。発表会には、株式会社アール・ジーエー東京、JPモルガン・チェース、モルガン・スタンレーの方々にお越しいただき、社会人の視点から実践的なフィードバックをいただきました。アイデアの実現可能性やユーザー視点など、多角的な観点から助言を受ける機会となりました。

第2回PJ Weekでは、2週間でコーディング面接対策プラットフォーム「LeetCode」上の問題に挑戦しました。まずは3問、その後10問といった段階的な目標を設定し、各自のペースで取り組みました。最終日には、学習の集大成として、JPモルガン・チェースおよびモルガン・スタンレーの協力のもと、ペアプログラミング形式で問題を解く実践にも挑戦しました。



卒業プロジェクト（卒業ハッカソン）

テックキャリアコースの学びの集大成として、約1ヶ月半かけて、3～6人のチームでWebアプリを開発しました。

開発期間中には、中間発表も実施。キンドリルジャパングループの皆さまにご協力いただき、各チームが当時のアプリ構想や進捗を発表しました。技術面・ユーザー視点・事業性な

ど多角的な観点からフィードバックをいただき、アイデアをさらに磨き上げる貴重な機会となりました。

その後のブラッシュアップを経て、8つのチームそれぞれが、以下のように特色あるWebアプリを制作しました。

- 音楽おすすめ共有アプリ「Music Space Musica」
- 継続サポートアプリ「Habi+」
- 普段のお出かけや旅行時の手間を解決するアプリ「Trip4U」
- K-POP×韓国語学習アプリ「KoreMelo」
- AIタスク管理アプリ「AI Scheduler」
- 大学時間割作成支援アプリ「Classease」
- 日記の内容をもとに音楽を届けるアプリ「HuGLoG」
- 目標に向かって頑張る人をサポートするアプリ「SAITAN」

なお、最終的には下記の企業・団体様に審査員としてアプリを評価いただき、特に良い成果を出したチームに対し、企業賞を授与していただきました。

- ユニアドックス株式会社
- モルガン・スタンレー・ホールディングス株式会社
- 株式会社日本総合研究所
- 株式会社セールスフォース・ジャパン
- 一般社団法人42 Tokyo

<制作物の例>



SAITAN



HuGLoG

ジェンダー/リーダーシップ研修

ジェンダー研修やリーダーシップ研修を実施し、参加者のマインドセットの強化を図りました。これにより、学生たちは自分らしいリーダーシップの重要性や、コンフォートゾーンを飛び出す勇気の大切さを学ぶことができました。

これらの事例から何を学びましたか？

- 世の中にあるプロダクトは作り手側の無意識の「当たり前」、バイアスが反映されている
- 社会の基盤として根付くテクノロジーも、人間のバイアス（ジェンダー、人種など）を再生産する場合がある
- すべてのAIシステムが透明性を保ち、バイアス検証を厳密に行うことが重要

2025年9月7日の同窓会に来られていたAIセーフティ・インスティテュート (AISi) の原梨の村上さん！

安全、安心で自律できるAIの実現に向けて、AIの安全性に関する評価手法や基準の検討・推進を行うために国内外でご活躍です。



Waffle

いろいろなリーダーシップ

- サーバントリーダーシップ：メンバー個々の資質を理解して動機づけし、成果をめざす
- オーセンティックリーダーシップ：自分らしさ・価値観から成果をめざす

※並列ではなく、リーダーシップの型や目的を表している



グロービス「グロービスMBAリーダーシップ」
ビル・ジョージ「自分らしさ」を貫くリーダーシップ

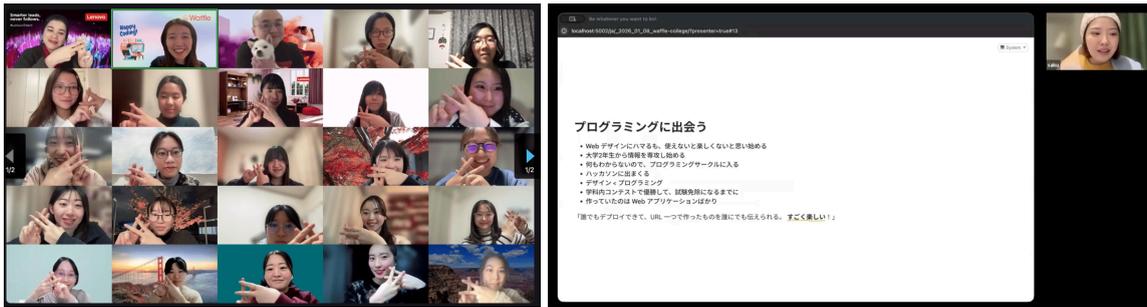
Waffle

キャリア研修

学生たちのキャリア意識を高め、IT業界への理解を深めることを目的に、IT企業で活躍するロールモデルによるキャリアトークやキャリアワークショップ（自己分析講座・エントリーシートの書き方講座・面接対策講座など）を実施しました。

なお、キャリア研修の実施にあたっては、下記のみなさまにご協力いただきました。

- キンドリルジャパングループ
- レノボ・ジャパン合同会社
- 株式会社サイバーエージェント
- サイボウズ株式会社
- 個人ボランティア（2名）
- Waffle College 卒業生（3名）



入学式

Waffle Collegeは、原則オンラインのプログラムですが、学生同士の横の繋がりを大事にしたいという思いから、プログラムの最初にオンサイトの交流イベントとして、入学式を開催しました。

入学式は、キンドリルジャパングループのサポートによって実施されました。オフィスを会場としてご提供いただいたほか、会社紹介や従業員のみなさまによるトークセッション、オフィス見学など、充実したコンテンツもご提供いただきました。当日は、それらに参加する中で、学生同士が積極的に交流をおこない、仲を深めていく様子が見られました。



修了式

プログラムの最後には、5ヶ月間の集大成としてオンサイトでの修了式を開催しました。

当日は卒業プロジェクトの成果発表を行い、参加者の学びの成果を共有しました。また、プログラム参加者同士の交流に加え、5ヶ月間にわたり学びを支えてくださった関係者の方々との交流の機会ともなりました。

本イベントは、ユニアデックス株式会社のご支援のもと開催され、同社オフィスのイベントスペースを会場としてご提供いただきました。実際の企業オフィスという環境で実施したことは、参加者にとってキャリアをより具体的にイメージする機会にもなりました。

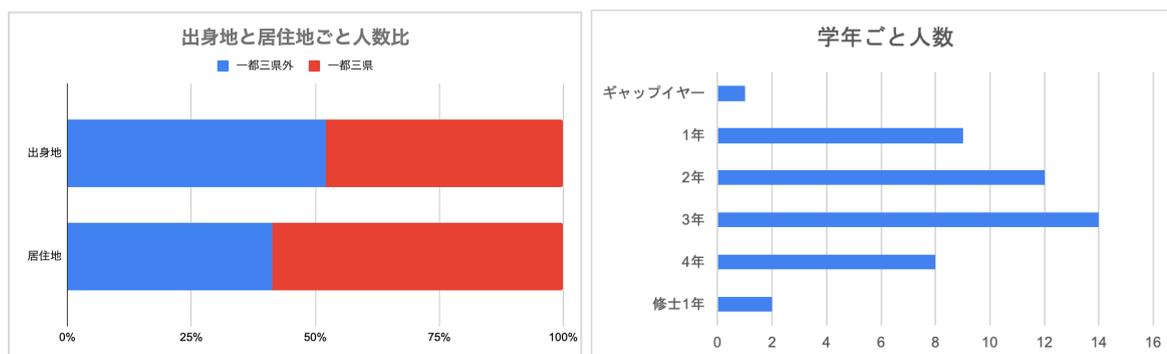


受講生基本情報

参加人数

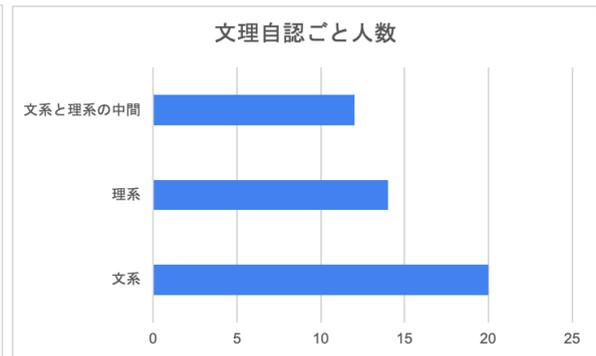
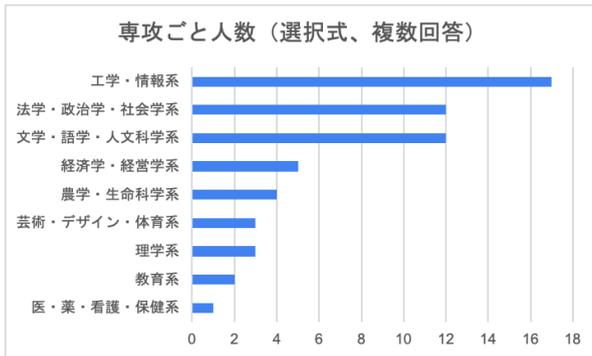
46名がプログラムに参加。

参加者について



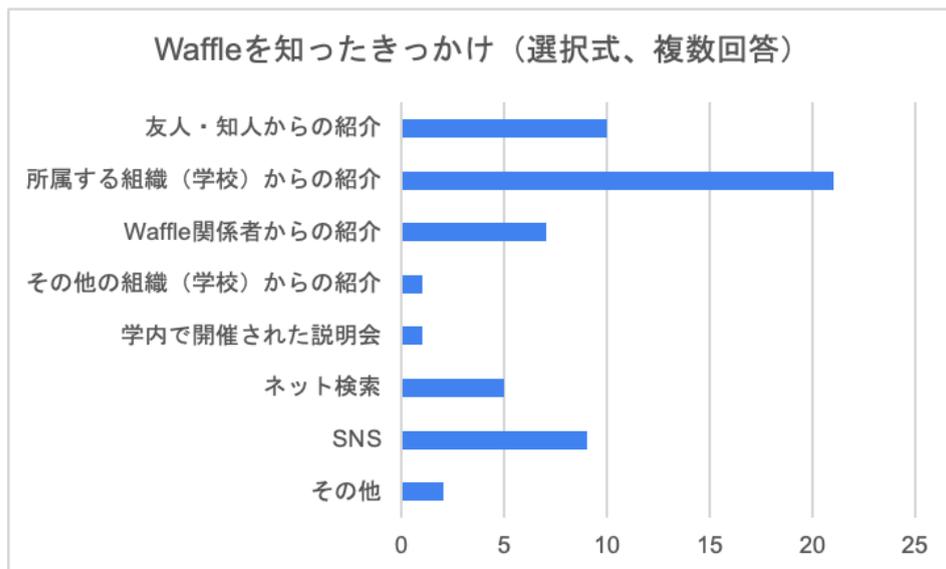
参加者の41%が、一都三県（東京都、神奈川県、千葉県、埼玉県）以外の地域からの参加となりました（宮城県、新潟県、山梨県、滋賀県、京都府、大阪府、奈良県、兵庫県、福岡県、長崎県、沖縄県）。

学部1年～修士1年、ギャップイヤー中の学生まで幅広く参加しましたが、学部3年生の参加者が最も多くなりました。



参加者の36%（17名）が工学・情報系を専攻していましたが、いわゆる文系専攻（法学・政治学・社会学系、文学・語学・人文科学系など）の参加者も多くなっていました。

また、30%の学生が自身を明確に「理系」と自認していましたが、その他は「文系」もしくは「文系と理系の中間」と自認していました。

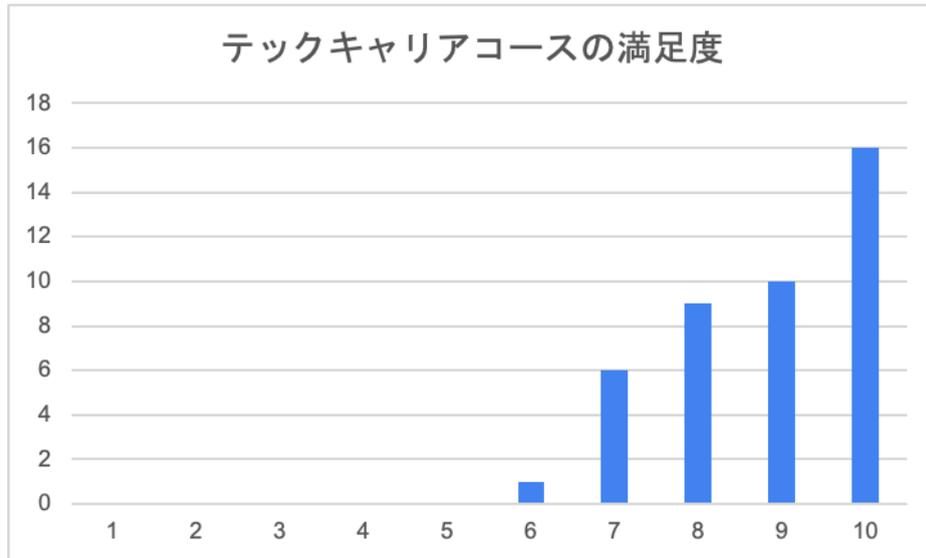


多くの学生が、主に所属する組織（学校）からの紹介で本プログラムに参加してくれました。ここ数年は、Waffle College 卒業生からの紹介による参加者も増加傾向にあります。

プログラム評価

プログラムの満足度

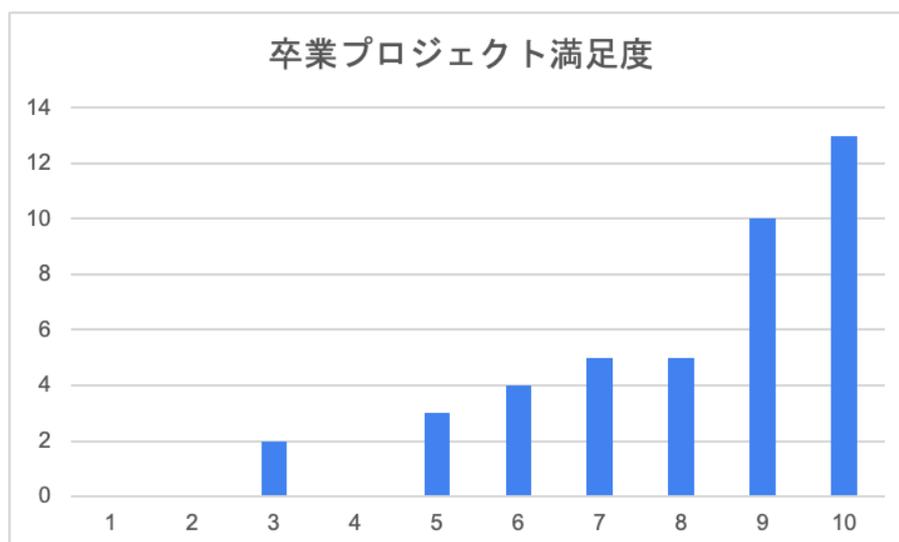
プログラム終了後のアンケートに回答してくれた42名によると、本プログラムの参加者はおおむね高い満足度を示しています。



なお、高い満足度を示した理由としては、以下の点があげられています。

- 技術的な成長の実感
 - チームでWebアプリを開発できるまで成長できた。
 - 「自分でもアプリを作れそう」という手応えを得られた。
- 初心者への入口としての価値
 - 知識ゼロからでも足がかりをつかめた。
 - 気になっていたプログラミングを始めるきっかけになった。
- ロールモデル・仲間の影響
 - 女性のITロールモデルに出会えたことで不安が軽減した。
 - 実際に働く社会人の話が将来像の具体化につながった。
 - 仲間との出会いが学習意欲の向上につながった。

また、卒業プロジェクトに対しても高い満足度が確認されました。



主なポジティブ評価の理由は、以下の通りです。

- チーム開発ならではの学び
 - 一人では思いつかなかったアイデアが、話し合いを通して形になった。
 - 役割分担し、協力して一つのプロダクトを作る楽しさを実感した。
 - GitHubを用いた共同開発の流れを実体験として学べた。
 - 他メンバーの努力に刺激を受け、モチベーションが高まった。
- 成長実感・達成感
 - 自分が実装した機能が動いたとき、大きな達成感を得られた。
 - 難易度は高かったが、その分「成長している」と実感できた。
 - 初めて「開発が楽しい」と感じられた。

プログラム参加によるインパクト

Waffleでは、ジェンダーギャップが深刻な日本社会において、女子・ノンバイナリーの学生たちがデジタル社会に参加するための要素として、

- Attitude (自己肯定感・自己効力感)

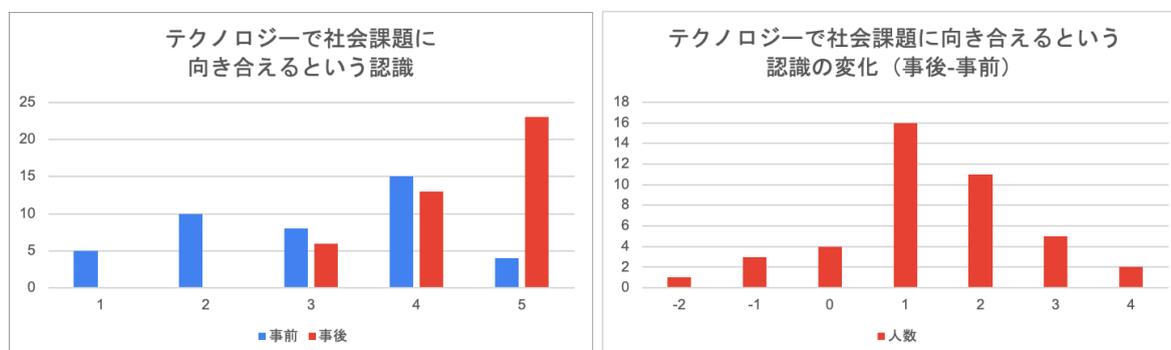
- Digital skill（作る人としての技術力）
- Agency（選択する力、それに向けて行動する力）
- Normative beliefs（ジェンダー平等な社会、より良い社会を創ることへの思い）
- Community（IT系の進路を自分事化する）

の5つからなる「デジタル・コンピテンシー」を掲げています。以下ではNormative beliefs以外の項目について、本プログラム参加前後の学生たちの自己評価について比較します。

Attitude（自己肯定感・自己効力感）

5ヶ月間のプログラムを通して、「自分が関心のある社会課題や身近な問題に、テクノロジーでアプローチできる」と感じる参加者の割合は大幅に増加しました。

特に、アプリ制作という具体的かつ可視化された成果を伴う経験が、参加者の自己効力感を押し上げたと推測されます。

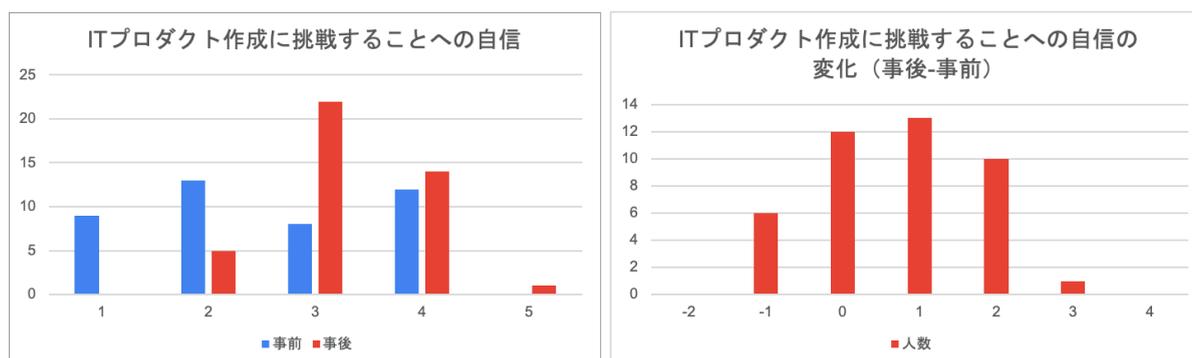


Digital skill（作る人としての技術力）

ITプロダクト作成に挑戦することへの自信については、過半数の24人が向上したと回答しました。一方で、参加前の段階で比較的高い得点をつけていた層の中には、参加後に数値が低下した人も数名確認されました。

この背景には、ITに対する意欲やスキルの高い仲間と共に学ぶ環境に身を置いたことや、学習を通してIT分野の知識や技術の広がり・難しさを実感したことにより、自分の現在の理解度や能力をより客観的に捉えるようになり、それまでの自己評価を現実に即した形で見直した可能性が考えられます。

したがって、数値の低下は必ずしも意欲の減退を意味するものではなく、学習の進展に伴う認識の変化、成長のプロセスと解釈できます。

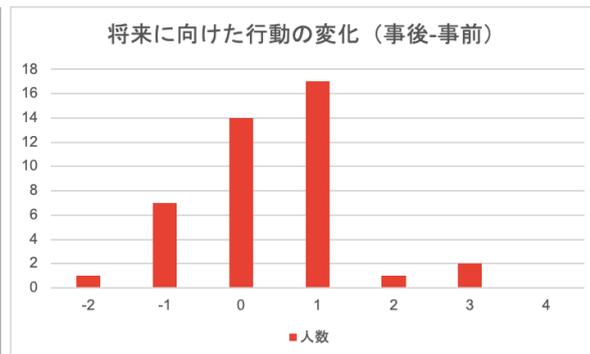
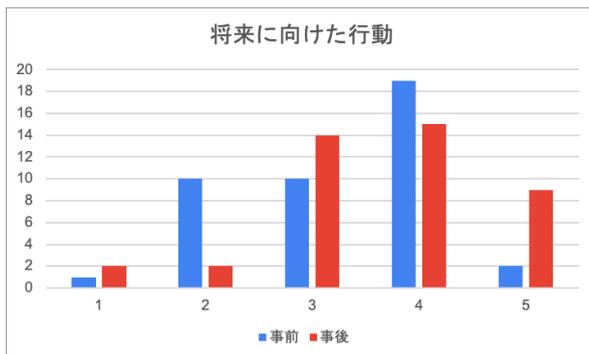
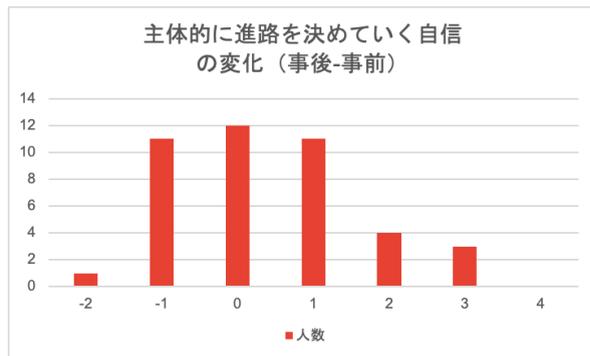
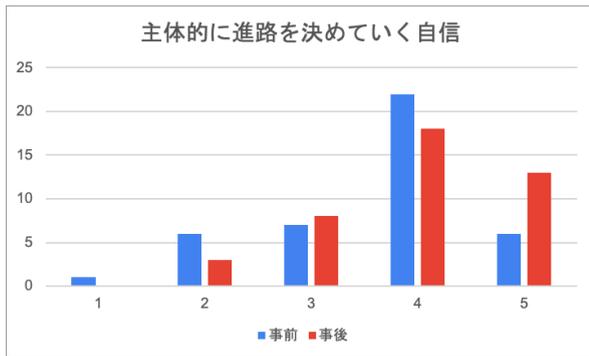


Agency (選択する力、それに向けて行動する力)

「主体的に進路を決めていく自信」および「将来に向けてどの程度行動を起こしているか」のいずれも、全体としては増加傾向が見られました。大幅な数値変動があったわけではないものの、着実な上昇が確認できます。

一方で、参加後に数値が低下した参加者も一部存在しました。この背景として、本プログラム内で実施したロールモデルによるキャリアトークの影響が考えられます。登壇者の多くが、学生時代からハッカソンへの積極的な参加やインターンシップへの挑戦など、非常に主体的に行動してきた経験を語っていました。

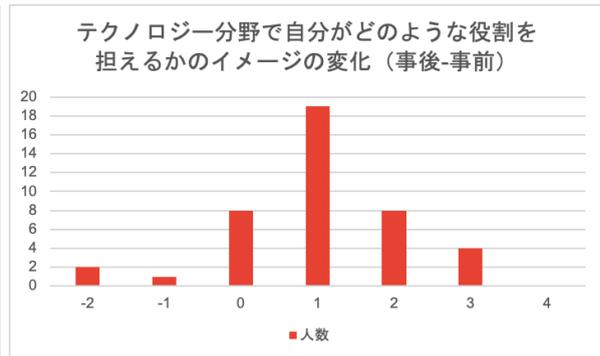
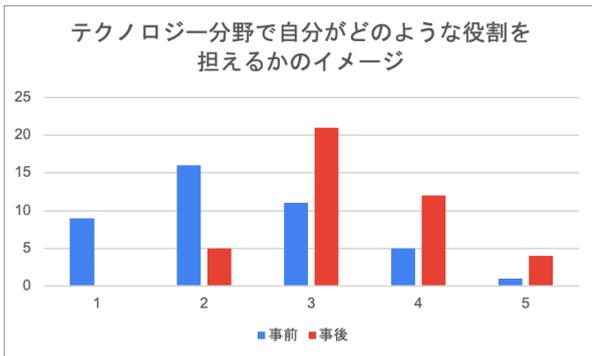
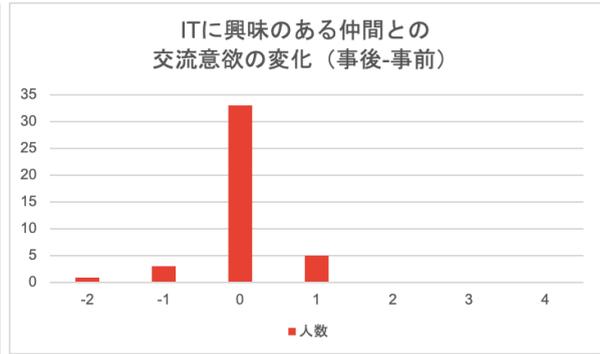
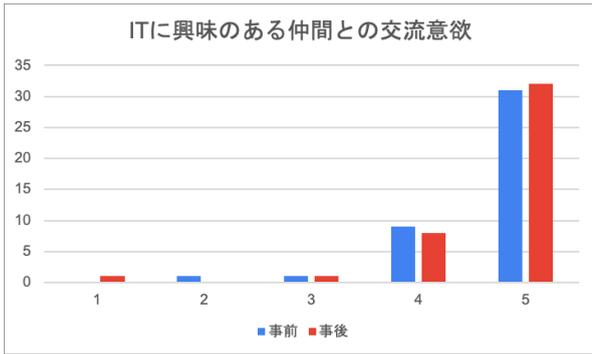
そのため、参加者が自身のこれまでの行動とロールモデルの姿を比較することで、相対的に自己評価が厳しくなり、一時的に数値が低下した可能性があるかと推察されます。これは必ずしも意欲の低下を意味するものではなく、より高い視座を得たことによる再評価の結果であるとも解釈できます。



Community (IT系の進路を自分事化する)

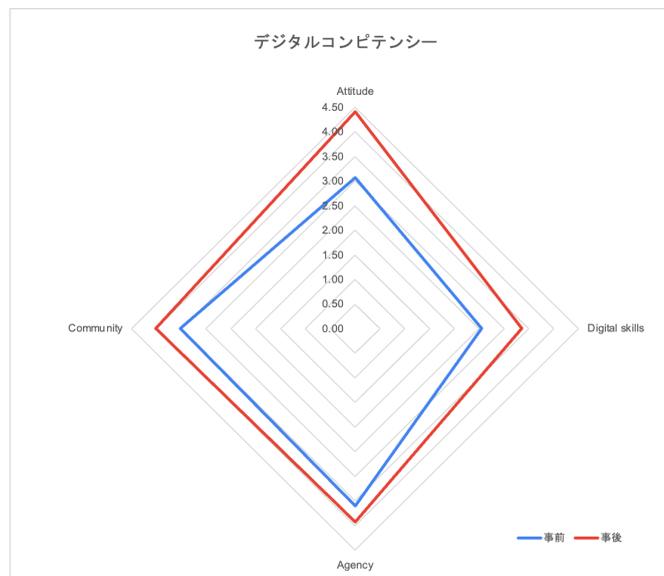
「ITに興味のある仲間やメンター、講師などと、プログラム終了後もつながってみたいと感じるか」という項目については、参加前の時点ですでに全体的に高い水準にあり、事前・事後で大きな変動は見られませんでした。もともとIT分野への関心や人的ネットワークへの期待が高い層が参加していたことがうかがえます。

一方で、テクノロジー分野で自分がどのような役割を担えるかのイメージは、事後に強化された参加者が多数を占めました。プログラムを通じて具体的な開発経験やロールモデルとの接点を得たことが、自身の将来像の具体化につながったと考えられます。



以上のように、4つの指標すべてにおいて、5ヶ月間のプログラムを通じた前向きな変化が確認されました。

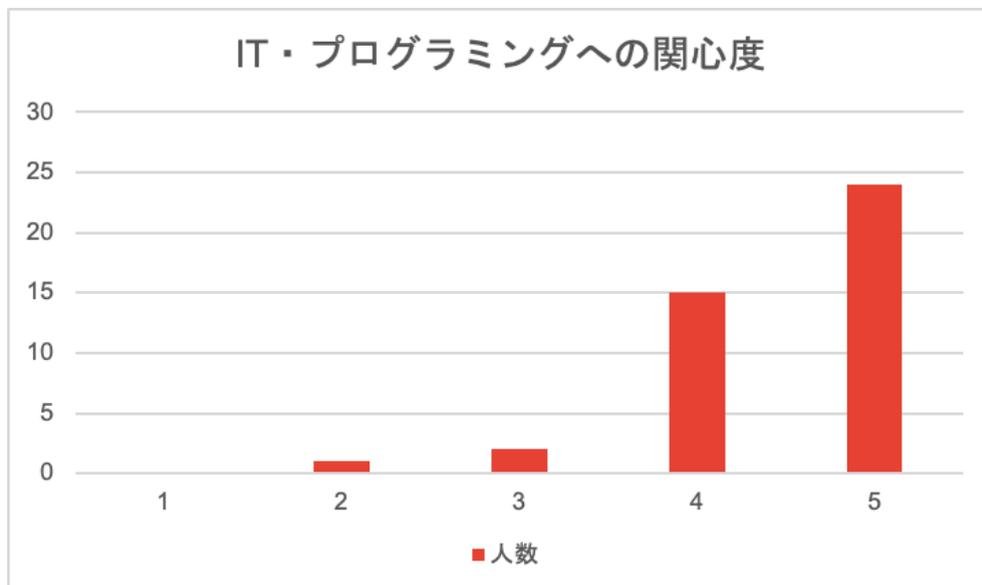
以下のグラフは、参加前後の自己評価の推移を整理し、本プログラムが参加者のデジタル・コンピテンシーに与えた影響を可視化したものです。



プログラム終了後の進路

プログラム終了後も、多くの参加者がIT・プログラミング分野への高い関心を維持していることが確認されました。59%（25名）が「今後学びたい技術」や「参加したいプログラム」を具体的に述べており、関心が明確な行動意図へと発展している様子が見えます。

内容としては、ハッカソンやインターンシップ、アプリ開発などの実践的な機会への参加を希望する声に加え、機械学習・データサイエンスといった新たな分野への挑戦を挙げる人も見られました。また、Google STEP や 42 Tokyo といった具体的なプログラム名を挙げる参加者もあり、進路イメージがより具体化していることが示唆されます。



また、本プログラム参加者の中には、すでにIT関連職種への内定を獲得している学生もいます。

すでに獲得しているIT関連職種の内定先（一例）

- 株式会社朝日新聞社
- KDDIアジャイル開発センター株式会社
- ソニーデジタルネットワークアプリケーションズ株式会社
- 伊藤忠テクノソリューションズ株式会社
- 三菱地所ITソリューションズ株式会社

参加者の声

- 運営の皆様が作り出してくれる、温かな空気感が大好きでした！その空気感に包まれて、のびのびと半年を過ごせたなと感じています。
- ここに参加する前まではIT系に進むのはやめようかなと考えるくらいプログラミングを嫌いになっていたのですが、同じ志を持つ仲間と一緒にひとつの成果物を作ってみることによって大好きになりました。また、いろんなITで働く方々の貴重なお話を聞く機会を作っていただけたことで、自分の価値観も大きく変わりました。
- 大学や身の回りでは経験できないことができ、視野が広がりました。このプログラムに挑戦してみて、参加してよかったと感じています。
- 技術支援だけでなく、キャリアについての講座がとても参考になりました。
- すごく楽しくて文系の自分でもIT系を目指そうと思えた半年で、勇気を出して参加してよかったと思いました！
- 様々な人の経験や価値観に触れ、この半年間は本当に有意義なものとなりました。就職した後もここで学んだことを大切に、これからのキャリアを形成していきたいと思います。

協賛企業の皆さま

本プログラムの開催にあたって、以下の企業にご支援いただいています。Waffleスタッフ一同、心から御礼申し上げます（敬称略、50音順）。

協賛

- キンドリルジャパン株式会社
- 株式会社サイバーエージェント
- サイボウズ株式会社
- メットライフ財団
- ユニアデックス株式会社

協力

- 株式会社アール・ジーエー東京
- JPモルガン・チェース
- 株式会社セールスフォース・ジャパン
- 株式会社日本総合研究所
- 一般社団法人 42 Tokyo
- 株式会社Progate
- モルガン・スタンレー・ホールディングス株式会社
- レノボ・ジャパン合同会社

以上