

DXにおける取り組み



1. トップメッセージ

株式会社AtoZ Englishは、英会話教室の運営に加え、独自の英文書籍の出版やプロフェッショナルな翻訳サービスも提供しており、英語教育の多面的なアプローチを推進しています。

当教室の校長であるデイビッド・セインは「英語は楽しく学ぶ」というモットーのもと、生徒一人ひとりが日常生活や業務で使える英会話スキルを身に付けられるよう、関心を引くレッスン内容と成功体験を重視しています。各学習者に合わせたカリキュラムを提供することで、この理念を実現しています。

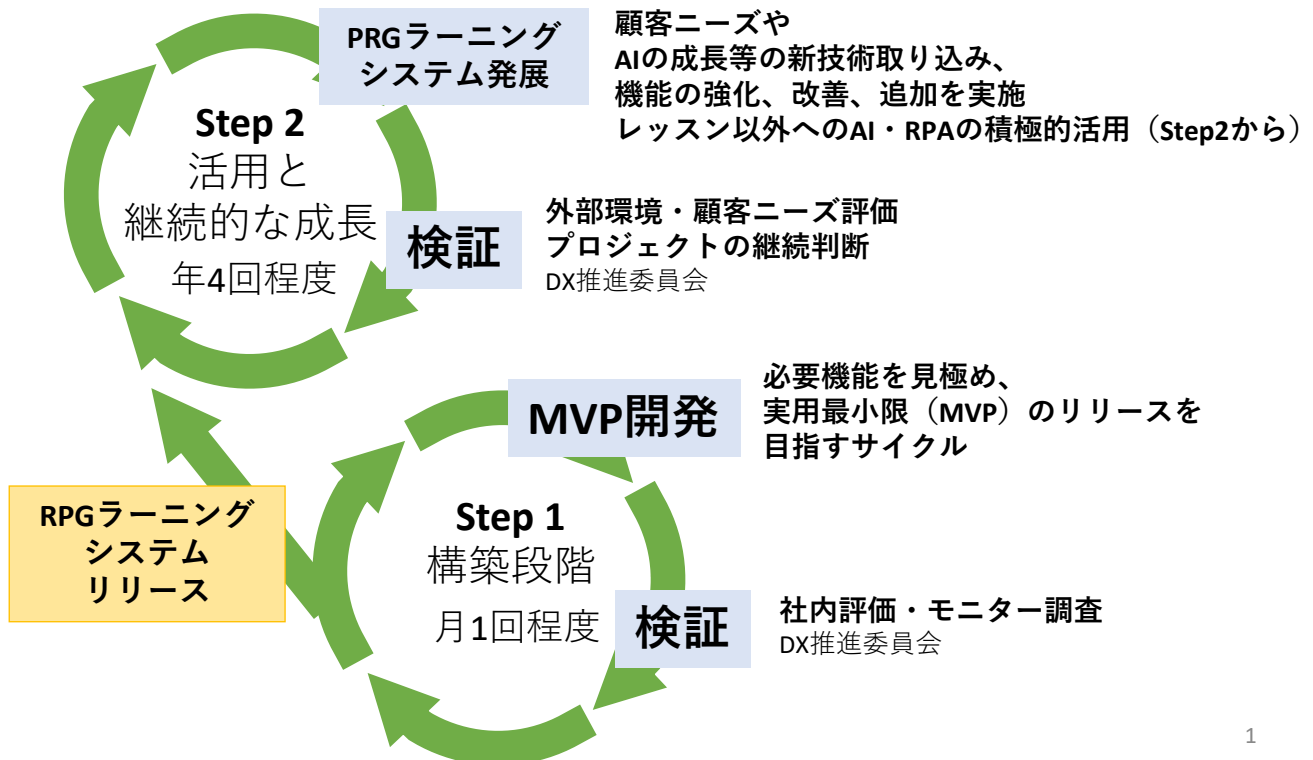
顧客である生徒の学習ニーズは多様化しており、オンラインやeラーニングを通じた新しい学習手法が次々と登場しています。この変わりゆく環境に対応するため、当社はAIを駆使してパーソナライズされたカリキュラムの開発を進めています。AIの導入により、多岐にわたる学習者の要望に迅速に応え、教材のカスタマイズを実現し、顧客の満足度を高めると同時に、英会話スキルの習得を加速します。私たちは、「英語は楽しく学ぶ」というモットーをもとに、企業文化を育みながら、日本の英会話教育の質をAIと共に向上させていくことを約束します。

当社は社員のデジタルリテラシーを向上させ、「RPGラーニングシステム」というAIを活用したカスタマイズ可能なレッスンを開発します。これにより、個々の学習者に合わせたレッスンを提供することが可能となります。RPGラーニングシステムは学習者のプロフィール、アンケート結果、およびレッスン中の会話からレッスンテキストや音声を生成し、迅速に学習者へ提供し、英会話の習得をゲームのように楽しく行うことを可能にします。このアプローチにより、学習者の関心や実生活での使用を促進し、顧客満足度の向上と英会話スキルの加速的な向上を図ります。

また、当社は「AtoZアジャイルサイクル」に従い、AI技術の進展を取り入れ、顧客のニーズを絶えず把握します。DX推進の進捗の管理のほか、外部環境や顧客ニーズに対する評価を定期的の実施し、継続的な改善を行っていきます。

2023年11月30日
株式会社AtoZ English
代表取締役
デイビッド・セイン

AtoZ アジャイルサイクル



2. 企業理念、ビジョン、標語

「DXの取り組み」を踏まえた企業理念、ビジョン標語を定めます。

■企業理念

諦めさせない独自のメソッドをAIの時代を捉えて発展させ、英語を楽しく学び、英語を話せる人を増やす。

■ビジョン

“生徒の興味を引き出すために、生徒ごとに異なるレッスン内容を用意し”、丁寧にし、英語の楽しさを広げる先駆者となる。

■標語

AIを活用し「英語は楽しく学ぶ」を発展させ続ける

3. DX戦略

我が社は経営者、DXリーダーが牽引するDX推進委員会を中心としてDXに取り組んでいきます。

(1) 企業研修へのRPGラーニングシステム導入

- AIを活用し、企業ごと・参加者ごとにカスタマイズした会話スクリプト・音声の準備
- AIを活用し、参加者ごとのレッスン内の発話に応じた会話スクリプト・音声提供
- 参加者ごとの単語学習・スピーキング教材の自習環境の提供
- 利用データを活用し顧客ニーズの把握と取り込みによるシステムの発展

(2) 個人研修へのRPGラーニングシステム導入

- 学習者にRPGラーニング用のアプリを提供
- AIを活用し、学習者ごとにカスタマイズした会話スクリプト・音声の準備
- AIを活用し、学習者のレッスン内の発話に応じた会話スクリプト・音声提供
- 学習者ごとの単語学習・スピーキング教材の自習環境の提供
- 利用データを活用し顧客ニーズの把握と取り込みによるシステムの発展

(3) レッスン以外へのAI・RPAの積極的活用

- 社員のデジタルリテラシー向上のため教育の実施
- 書籍執筆、翻訳、事務へのAI、RPAなどの導入

4. DX戦略を実現するための環境整備

我が社でDX戦略を実現するための環境整備方針を以下に定めます。

- (1) クラウドバイデフォルト
新しい技術・保守サービス効率化を考慮し、業務システムの基盤やデータ格納などの利用は、原則クラウドサービスとする。
- (2) セキュリティファースト
データの機密性・完全性・可用性の確保するため、守るべきデータを特定しリスクを考慮しクラウドサービスの選定、アクセス権管理などの対策を実施する。
- (3) システム間データ連携の自動化
業務・データ連携の効率化を考慮し、RPA及びAPI連携を活用し自動化に努める。
- (4) 外部専門家（技術アドバイザー）との連携

5. DX推進指標

我が社は現在の人員とリソース25%を投資し、下記指標を定め、DX推進委員会を中心として、AtoZアジャイルサイクルを運営します。それにより顧客ニーズと新技術に対応し、DX推進に取り組めます。

- (1) **企業研修へのRPGラーニングシステム導入**
 - ・ 導入開始 2024年3月までに実施
 - ・ 導入後の研修 年6回
 - ・ 顧客ニーズの測定による改善 2024年9月開始 4回/年
- (2) **個人研修へのRPGラーニングシステム導入**
 - ・ 導入開始 2025年3月までに実施
 - ・ 導入後の研修 年20名
 - ・ 自習環境提供 2025年3月までに実施
 - ・ 顧客ニーズの測定による改善 2025年9月開始 4回/年
- (3) **レッスン以外へのAI・RPAの積極的活用**
 - ・ リテラシー向上研修 2024年3月まで
 - ・ 導入検討 2024年3月までに対象業務抽出 業務数 3個
 - ・ 導入開始 2024年9月

6. DX推進体制

我が社は以下の組織によりDXを推進していきます。DX推進委員会ではDX推進指標に基づきDX推進を評価し、進捗状況を社内に公表します。

