

報道関係者各位

2026年2月3日
ビット・パーク株式会社

ビット・パークの「ものづくり」を通じたキャリア教育 次世代育成を目的とした企業訪問学習を初実施 福山市立大成館中学校の学生を受け入れ

デザイン制作・システム開発を手掛けるビット・パーク株式会社（本社：東京都目黒区・代表取締役：野口修）は、2026年1月20日に広島県福山市立大成館中学校の修学旅行における企業訪問学習の受け入れを実施しました。当日は、当社の「ものづくり」を題材に、クリエイティブな仕事から自社プロダクトの開発まで幅広く紹介し、人との繋がりの大切さや社会に貢献する意義などについて学ぶ機会を提供しました。



福山市立大成館中学校の皆さんと当社代表取締役の野口（一番左）

■背景

本取り組みは、学生が企業を訪問し、社会や仕事の現場を体験的に学ぶことで、「自ら考え、選択し、自身で歩む力」を育むことを目的としています。当社が制作会社として創業から30年以上にわたり続けてきた「ものづくり」で培った経験や知見をお伝えすることで、学生の皆さんそれぞれの未来への小さなきっかけになればとの思いから、民間コーディネーターの株式会社ミューズ様を通じて学習機会の提供を行いました。

■当日の様子

当社初となる今回の企業訪問学習では、代表取締役の野口と社員1名で中学生5人を迎えました。野口からは、デザインやグラフィックなどのクリエイティブな仕事に加え、システム構築やプログラム開発などのバックエンド業務、自社製品として防災分野の商品開発など、幅広いものづくりの仕事について紹介しました。また、ものづくりを始めたきっかけや、人との繋がりによってより良いものづくりができること、社会課題を解決できる製品やサービスを開発し、世の中に貢献していく重要性についてお話ししました。社員との交流では、学生たちのクラブ活動や趣味の話を交えながら、自分の好きなことや将来についての思いなども語っていただきました。

自社プロダクトである防災ソリューションの製品「ココBOX II」の紹介では、学生たちが通う大成館中学校が避難所となっている想定のもと、デモンストレーションを行いました。

地震や台風などの災害で避難指示があった時に起こりうる状況から課題点を挙げ、その課題解決ためにIoTの技術を活用して開発し、製品化した背景を紹介しました。実際に避難経験がある生徒もあり、自分たちの生活に身近な問題として受け止めてもらうことで、社会の役に立つもの、誰かの助けになるための「ものづくり」への理解を深めてもらえたと感じています。

学生からは「仕事をしていて、どんな時に喜びを感じるか」「会社の魅力はどんなところか」といった質問も寄せられ、あっという間の1時間でした。



代表取締役：野口 修 コメント

初めての試みでしたが、当社の取り組みや私自身の経験が、学生の皆さんの将来に少しでも良い刺激となり、前向きな気持ちにつながれば嬉しいです。人生は失敗と成功の繰り返しです、いつもチャレンジ精神を忘れずに頑張ってください。今後も、積極的に次世代を担う若者のキャリア教育の支援をしていきたいと思っています。

<訪問概要>

実施日：2026年1月20日(火)
学校名：福山市立大成館中学校
参加人数：2年生 5名
実施場所：ビット・パーク株式会社（東京都目黒区）
学習題材：ものづくり



<会社情報>

ビット・パーク株式会社は、Web制作、グラフィック制作、コンテンツ制作、システム開発、ネットワーク運用、動画制作、ノベルティ制作など、幅広いクリエイティブと技術領域を一社で担う制作会社です。GPSを活用した位置情報サービスやファイル転送サービスなど、オリジナル製品の企画・設計・販売・運用にも積極的に取り組んでおり、「+ Something」の精神で新しい価値と可能性を追求しています。

会社名：ビット・パーク株式会社
所在地：東京都目黒区緑が丘2-5-10
代表者：代表取締役 野口 修
設立：1994年3月
資本金：1,000万円
従業員数：25人
事業内容：Webサイト制作/グラフィックデザイン/システム開発/ソフトウェア開発/ネットワーク構築・運用

<本件問い合わせ先>

ビット・パーク株式会社 広報担当：遠藤
TEL：03-3725-7075 / MAIL：info@bitpark.co.jp
営業時間：平日10:00～18:00（定休日：土日祝）