

PICK UP PROJECT

超校歌～AIがつくるみんなの校歌～

超SDGsラボ

DAO

超起業学校スタートアッププロジェクト

超人スポーツ

放送人の証言アーカイブプロジェクト

Edufilm

起業家メンタルヘルス研究所

京丹後府京丹後市BPR活動

誰一人取り残さないSTRAM教育プロジェクト

iUシェアンププロジェクト

住民参加型公園管理プロジェクト

セキユスタ

iU エグゼクティブスクール

合同会社 iU Z investment

すみだメディアラボ

すみだタウンミーティングPJ

すみだまつり・こどもまつりPJ

高齢者デジタルデバイド解消実現PJ

超校歌 ～AIがつくるみんなの校歌～

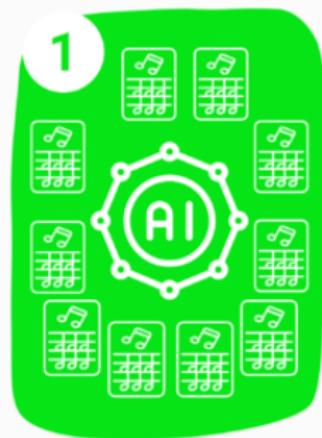
共同研究：理化学研究所

革新知能統合研究センター

iU生メンバー：牧野友季、林純輝、木内来萌、森井創

■ 概要・活動内容

令和の時代に、私たちが聴きたい・歌いたい校歌とは。
本プロジェクトでは、AI技術を用いて、価値観が多様化する時代に相応しい、進化する校歌のあり方を検討します。AIが校歌を作詞作曲するプログラムを構築し、全国の学校が自校の校歌を再評価・編曲する創作体験の機会を提供します。



AIに全国の校歌を
学習させます



AIが楽曲と歌詞を生成する
プログラムを構築します



全国の学校が自校の校歌を
再評価・編曲する機会を
提供します



AIが生み出したコンテンツの
著作権を検討します

特設サイト



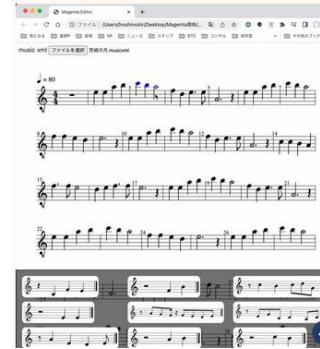
活動報告・今後について

● AIPチームによる歌詞・楽曲生成プロジェクトの開発

歌詞生成プログラム



楽曲生成プログラム

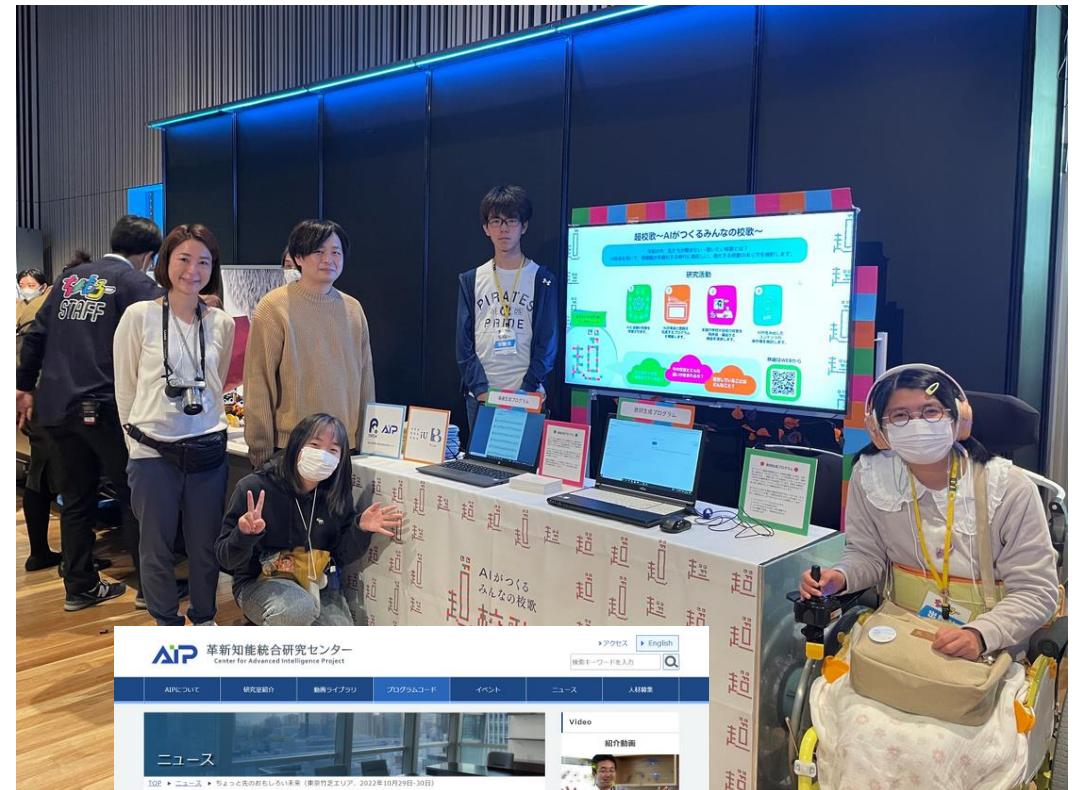


● 特設サイト & インタビュー記事の公開！

特設サイトをつくり、現在開発中のプログラムについて理研AIPの研究者にインタビューした記事を公開しました。

<https://blaboratory.org/chokouka/>

● “ちょっとおもしろい未来”で研究発表



● 今後について

- AIに学習させるデータの収集
- AI著作権WGを設置し、著作権について整理し、情報を公開。
- 全国の教育機関とAIを使って校歌を作詞・作曲。





共同研究・
連携企業： 京都超SDGsコンソーシアム、ソフトバンクロボティクス(株)

■ 概要

持続可能な地域コミュニティや暮らしの実現に向けて、テクノロジーを活用して社会課題に取り組み、社会実装しようとする個人及び組織のアクションを社会全体で応援していくプロジェクトです。

産官学が連携した人と人をつなぐネットワークとセットで、ツールだけでない生きた学びや実装の場を提供し、社会の抱える様々な課題をクリエイティブに解決するイノベーターを、社会全体で推進していくことを目指します。

特設サイト



■ 活動内容

STREAM チャレンジ



STREAM
チャレンジ

シンポジウム・ワークショップ



教材開発



活動報告

STREAM チャレンジ 2023

「Society 5.0」で実現されようとしているロボットと共生する社会に向け、次世代を担う子どもたちが自ら発見した社会課題を、PepperやAIを活用したクリエイティブな発想で解決することを目指すプログラミングコンテストです。2021年からソフトバンクロボティクスが単独で運営してきましたが、今年度より超SDGsラボの枠組みの中で実施することになりました。



STREAM
チャレンジ

今年度は全国より、PepperやAIを活用した124作品の応募がありました。

教材開発: 未来カルテワークショップ

Partner: appLace (株)

2050年の自分が住んでいる自治体の姿を想像し、未来をよくするために必要な政策を考えるというワークショップを実施していきます。

これまで中高生を中心に展開されてきた千葉大学倉阪教授推進の「未来ワークショップ」を小学生版にアレンジし、広い視野を持ち、政策提言に関心をもってもらうことができるようなワークショップを開催します。

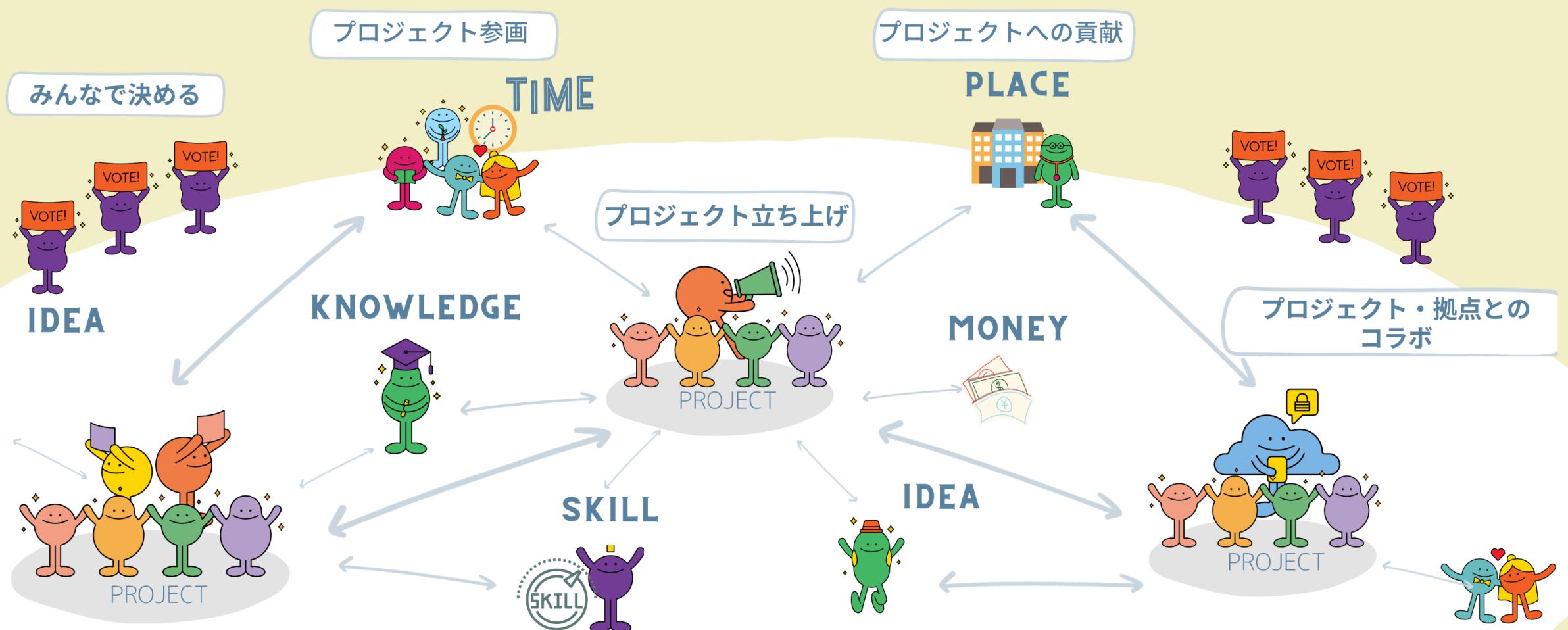
項目	2018年	2050年(推定)
総人口	243,281	30,011
年少人口 (0~14歳)	30,011	170,295
15歳以上人口	42,694	20,364
65歳以上人口	20,364	-

POINT 2050年の地区人口は減少します。

ソーシャルアクションが自律分散協調的に 創発する場の構築に向けて

■ 概要・活動内容

B Labはお互いの得意技を共有し、掛け合わせることで新しいアクションを創出しやすい組織を目指します。

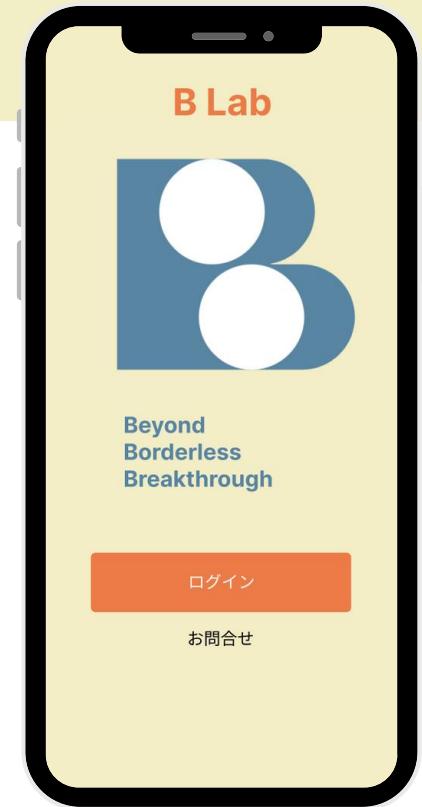


■ 活動報告

取り組みの一環として

B Lab App(β ver.)を実装します！

＊1年間をテスト期間として、皆様にご要望を頂きながら、機能の追加と改善を重ねて参ります。



アクションが創発しやすいアプリを目指して

途中からでも
参画しやすい

困り事を気軽に
共有できる

プロジェクトの
拡大に繋がる

参画するたび、限定バッジを獲得

イベントやプロジェクトに参画すると、参画証明として限定のバッジを獲得できます。

- ★ B Labイベントに参画
- ★ プロジェクトを遂行
- ★ プロジェクトに貢献

＊長期的にはB Labコミュニティで活用できるトークン(通貨)を導入します。

超起業学校スタートアッププログラム



一般社団法人 超教育協会

概要・活動内容

超起業学校プロジェクトでは、全国で行われている起業教育に取り組む教育機関の連携、共同メンターの設置、VC等金融機関や民間企業とのマッチングを通じ、起業の活性化と起業人材の育成を推進しています。

超起業学校スタートアッププログラムでは、アントレプレナーシップ教育に取り組む、全国の教育機関が活用できる共通カリキュラムの提供を目的とし、プレシード期を対象とした起業の基礎からビジネスアイデアの発表までを含めた一貫プログラムを全国の学校に無料提供します。



IESSSP

Inter - academic
Entrepreneur School
Startup Program

特設サイト



活動報告



結果

20以上の教育機関から約200名の参加学生にプログラムを提供し、全国の学生同士で3社の起業、ピッチイベントに参加した4社の事業化に向けた活動につなげることができました。



連携先

また一期の開催を通じて、20以上の企業、50以上のメンターが関わるプログラムのエコシステムを構築することができました。

引き続き取り組みを継続・発展すべく、二期の開催も見据えて活動を進めていきます





連携企業：B Lab 超人スポーツプロジェクト

■ 概要・活動内容

人間の身体能力を補綴・拡張する人間拡張工学に基づき、人の身体能力を超える力を身につけ「人を超える」あるいは年齢や障害などの身体差により生じる「人と人のバリアを超える」。技術を用いて、積極的に身体を拡張させて行う「人機一体」の新たなスポーツを創造します。

■ 活動報告・今後について： 超人スポーツの拡張

- “定義拡張”

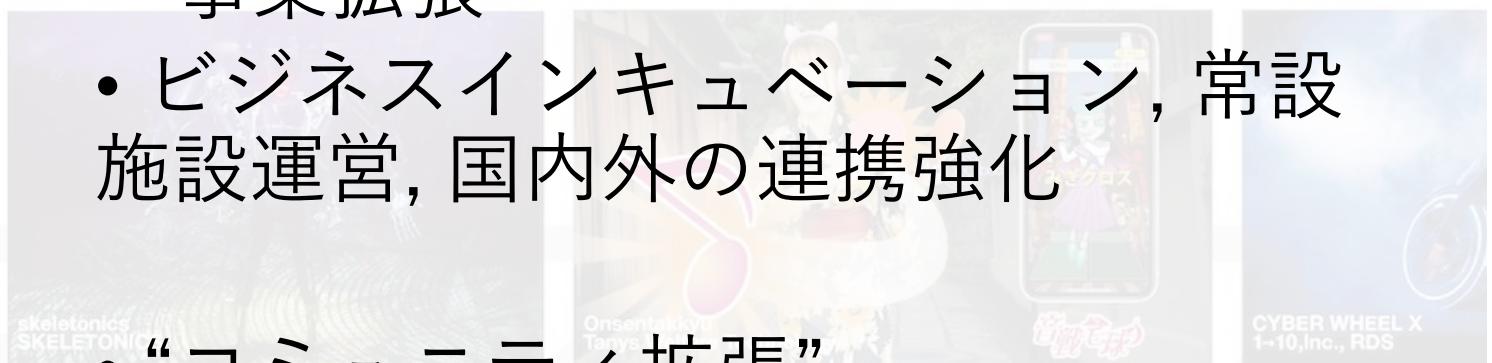
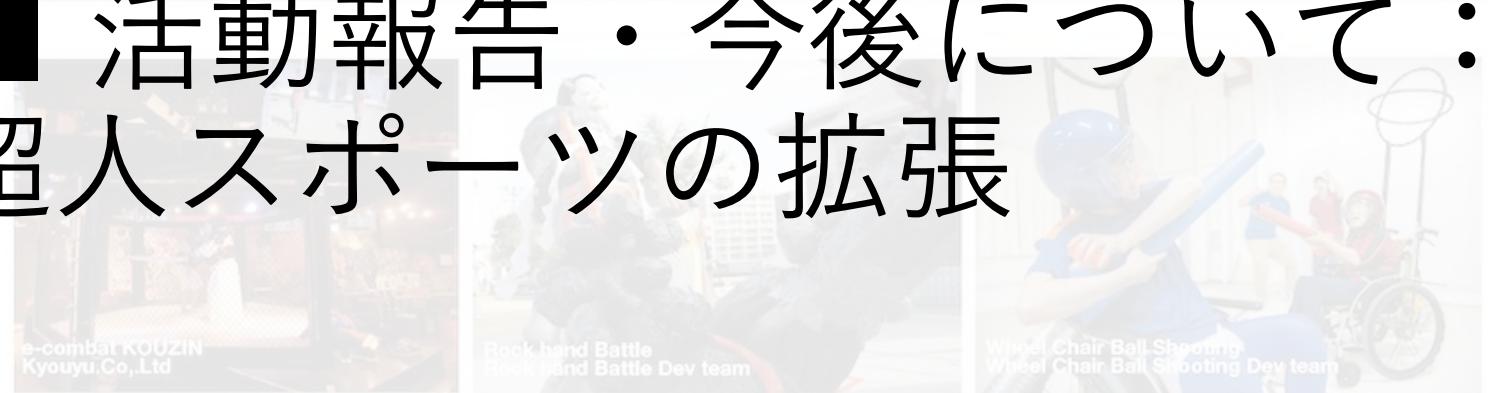
- VRスポーツ, eSports, Figital Sports
らとの融合/連携

- “事業拡張”

- ビジネスインキュベーション, 常設
施設運営, 国内外の連携強化

- “コミュニティ拡張”

- 教育, 地域連携, 社会福祉領域との融
合/連携強化



SPIRIT OVERFLOW

連携企業： **kinix** AXERREAL

■ 概要・活動内容

Spirit Overflowはスマートバイクトレーナーを介して3D空間にある自らのアバターに乗り移り、現実空間とリンクするFigital(Physical + Digital)空間内で陣取りゲームを行います。

これまでの“エクササイズが目的となるエクササイズ”を超え、TVゲームとスポーツの融合したフィジカルなエクササイズ体験を提供します。

■ 活動報告・今後について



● 世界中でのサテライト設置



● 各サテライトの接続により現地での世界大会を実施



放送人の証言 アーカイブプロジェクト

共同研究・連携企業：一般社団法人放送人の会

■ 概要

日本の放送メディア・文化に携わり、日本の放送・映像文化の確立に多大なる功績を残してきた先人たちの生の声を後世に残し、これからのメディア文化の礎とすべく、2022年10月にアーカイブ化事業を立ち上げ、公開手法・検証等の共同研究を行っています。

活動内容

- 大山勝美氏、澤田隆治氏をはじめとする総勢200名強の放送・映像界に多大なる功績を残した方々のインタビュー映像をデジタルで編集・蓄積します。
- 第一弾として大山勝美氏、澤田隆治氏を含む約30名のインタビュー映像を編集し、You Tubeで公開します。
- 併せて書き起こした文字ファイルをKindleで公開する
- 編集及び公開工程を通じ、その後の公開・利用法を含め、メディア文化に資するための課題を検証・研究します。



■ 活動報告



第一弾として大山勝美氏、澤田隆治氏を含む30名のインタビュー映像の編集が終了し、You Tubeで公開しました。

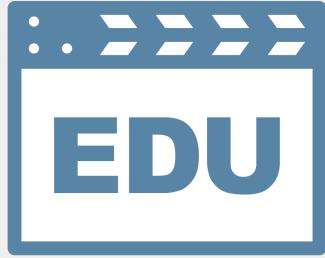


放送人の証言 主な証言者 (アイウエオ順)

相田洋、石井ふく子、磯村尚徳、大山勝美、岡田太郎、岡本愛彦、田英夫、露木茂、加賀美幸子、兼高かおる、亀淵昭信、鴨下信一、川口幹夫、熊沢敦、今野勉、澤田隆治、重延浩、鈴木健二、田原総一郎、橋本佳子、秦豊、日枝久、藤倉修一、堀川とんこう、村野賢哉、山川静夫、山田良明、横澤彪、吉田直哉、和田勉

■ 今後について

今後も編集を続け、合わせて文字データの公開への検討・利用方法について検証・研究を続け、貴重な証言を未来のメディア文化に資するために貢献していきます。



EduFilm Lab

共同研究： B Lab長崎 プロジェクトディレクター： 宮島太祐 中村星太

■ 概要・活動内容

映像表現をもっと身近なコミュニケーションツールへ

近年はスマートフォンの普及等の影響で、簡単に映像制作をできる環境が整ってきました。

一方、プロ以外で映像がコミュニケーションの手段として活用できている状態はまだまだ一部に限られます。

本プロジェクトでは、映像媒体を通じた自己表現や他者へ想いを伝える活動が、誰でもできるように支援します。

幅広い層への映像表現教育の普及

個人の表現手段に新しく映像表現を加え、人同士の更なる円滑なコミュニケーションができるような教育を行います。

また、私たちがそのような教育機会が増えるような普及活動を行います。

小学生から社会人まで幅広い層を対象としています！

メディア関係や教育関係問わず、ご興味がありましたら

宮島（slack：@Taisuke Miyajima）までお気軽にお声がけください！

■ 活動報告・今後について

① 中高生を対象とした映像文法習得のカリキュラムデザイン

クレフショ効果等の映像の理論（映像文法）を中高生に習得させるカリキュラムの作成を行います。
カリキュラムを実施し、中高生がもっと人に伝わるわかりやすい映像を作れるように支援します。

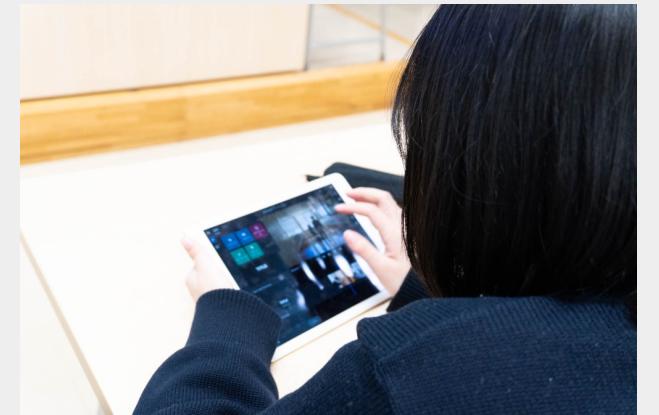
●直近の予定 4/9(日)・5/28(日) MVワークショップ実施（長崎県長崎市）

4月～12月 都内某私立高等学校で授業実施（予定）

② 長崎シニア向け映像教育

B Lab長崎と合同で、長崎市内の公民館で行うシニア向け映画制作講座のカリキュラム作成と実施を行います。

●直近の予定 4/8(土)・5/27(土) MVワークショップ実施（長崎県長崎市）



メンタル疾患の**罹患率**が高い
起業家の心理的安全性を確保し
よりよい**起業・独立の環境**をつくりたい

▷**起業前**

▷**起業後**

▷**終わる時**

などなどさまざまな切り口で

起業家メンタルヘルス研究所

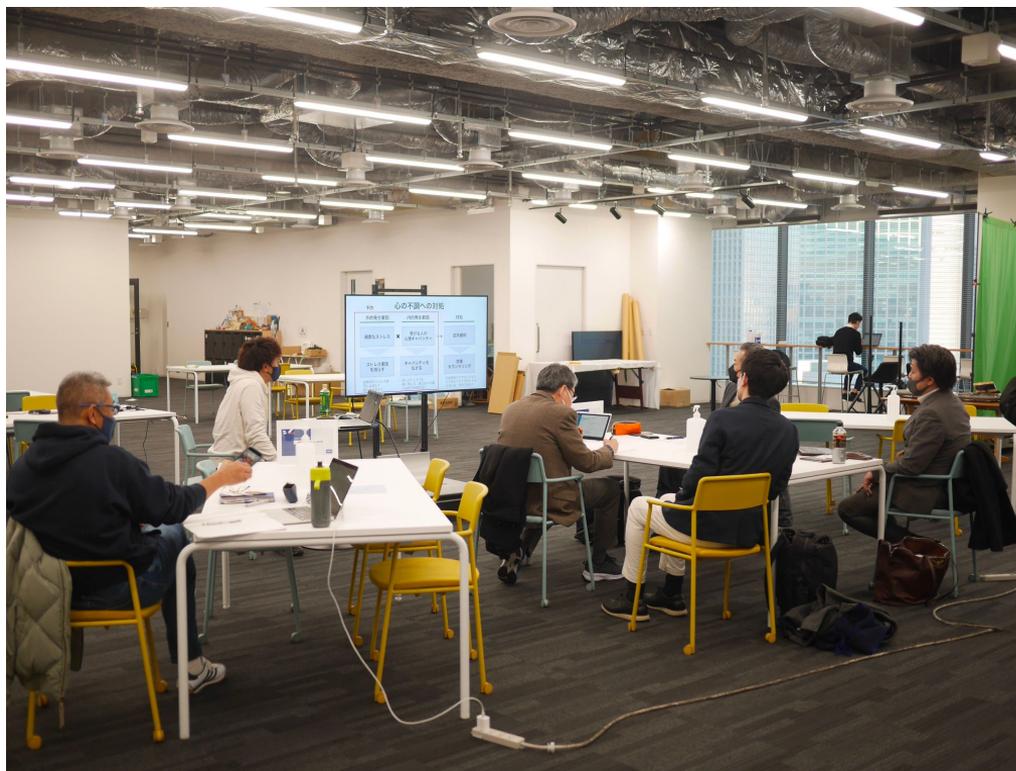
活動報告

2023年1月12日

@B-Lab

キックオフミーティング

今後3ヶ月に1回程度
リアルにてMTG予定



京丹後市BPR活動

共同研究・連携企業：京丹後市

■ 概要・活動内容

京丹後市でのDX構想策定（2021年iUが実施）を受け、京丹後市役所の業務の効率化と市民サービスの向上を目指し、BPR（業務改善）活動を実施した。

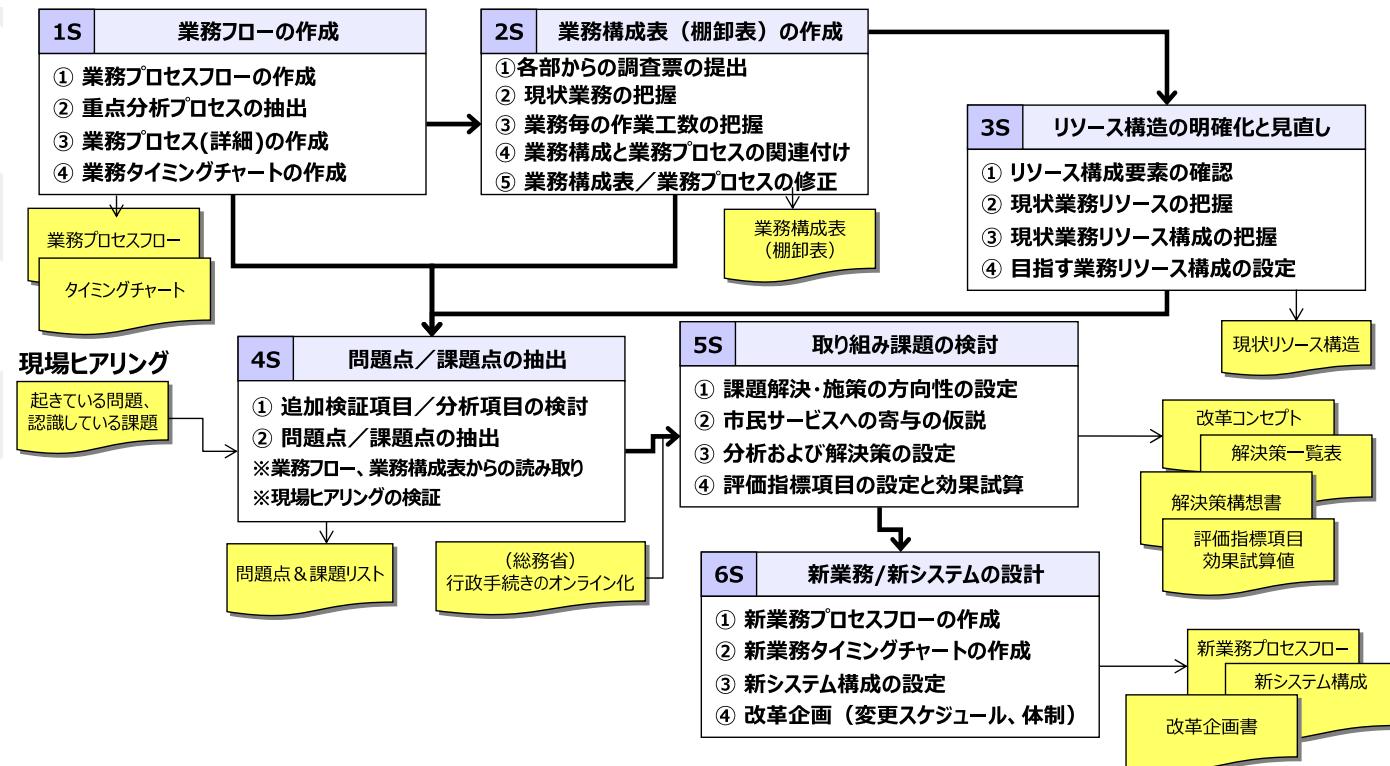
京丹後市BPR活動の目的

1.現状業務の把握	<ul style="list-style-type: none"> ・現状の業務状況を把握する。 ・成果物：業務俯瞰図、全体フロー（AS-IS）、各種業務時間、難易度等を可視化する。
2.実現すべき業務の明確化	<ul style="list-style-type: none"> ・ガバメントクラウドにて提示されるフローとのFit & Gapを実施し、Gapを明らかにする。 ・Gapを埋める方針を策定する（システム機能等含め）。 ・成果物：Fit & Gap、解消方針。
3.あるべき業務の方針策定	<ul style="list-style-type: none"> ・新庁舎に向けての業務設計方針を策定する。 ・あるべき市民サービス（市民がうれしいサービス）に向けての方針を策定する。 ・成果物：業務設計方針、業務俯瞰図、全体フロー（TO-BE）、標準業務時間の考え方等。

市役所業務の効率化

市民サービス利便性向上

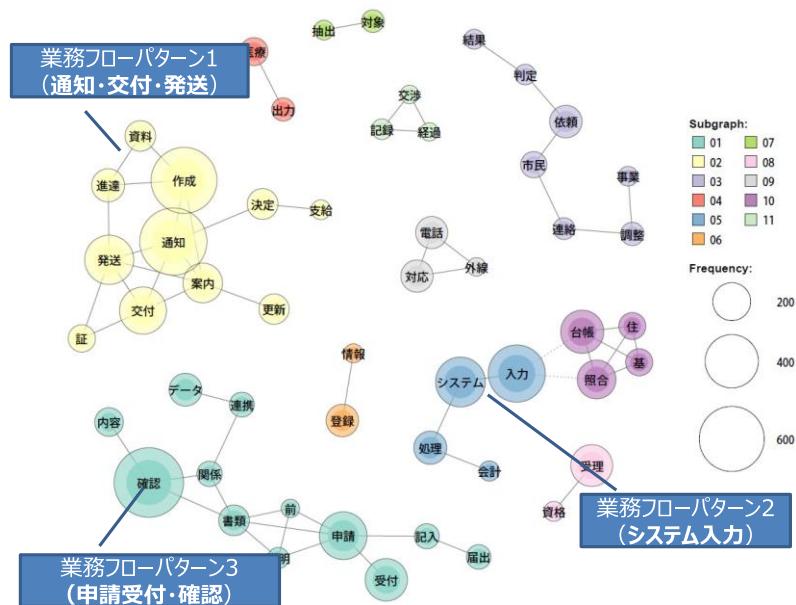
京丹後市BPR活動の手順



活動報告

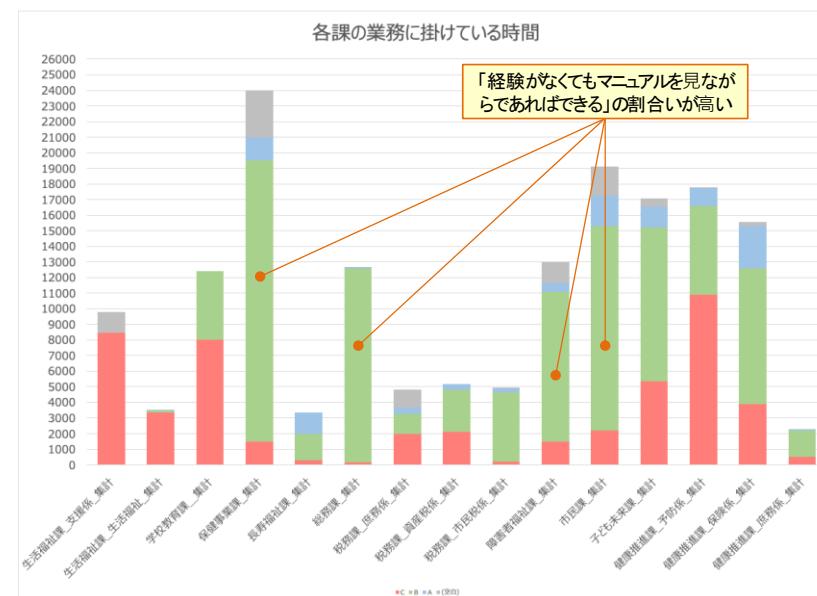
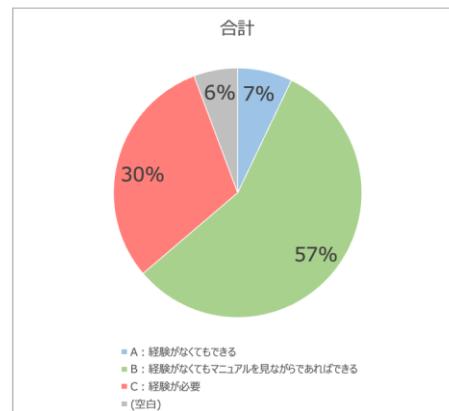
調査データに基づいた傾向のデジタル分析の結果、業務改善施策と実行マイルストーンを描いた。

集計と傾向分析（全体傾向）

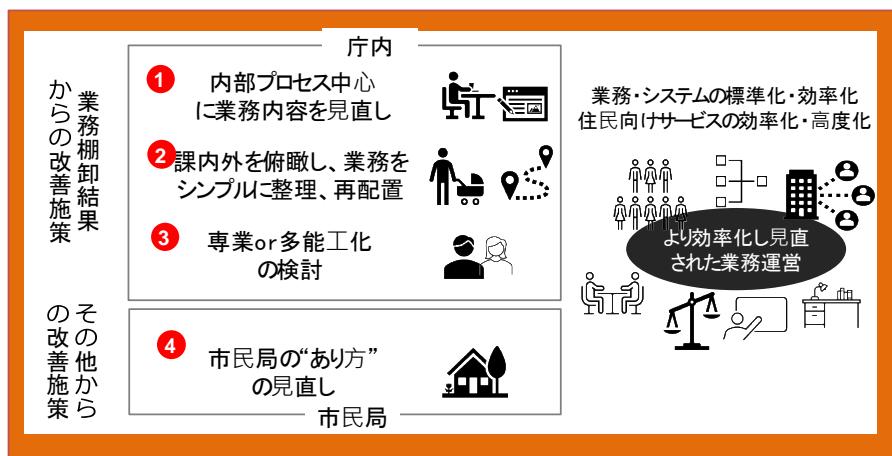


BPR全体像

- 「経験が必要」と判断された業務工数が全体で30%あった。
- 課によって、「経験が必要」の工数割合が少ない課と多い課がある。
 - ・少ない課は「経験がなくてもマニュアルを見ながらであればできる」の割合が高い。
 - ・多い課は「経験が必要」に占める「システムを利用する」の割合が高い。



BPR実行のロードマップ



- 市役所業務効率化
- 市民サービスの向上
- ITを活用した庁内業務
- サステナブルな都市へ

	令和4年度 (後半)	令和5年度 (前半)	令和5年度 (後半)	令和6年度 (前半)
改善方向性①: 内部プロセス中心に業務内容を見直し	1.1. 改善の進め方の検討 1.2. 現状調査	2.1. 新業務の姿検討・合意 2.2. 業務要件検討	3.1. 業務改善実施 4.1. システム要件定義	4.2. システム実装・導入 (順次(※2))
改善方向性②: 課内外を俯瞰し、業務をシンプルに整理、再配置	改善の進め方検討 負荷計測(市民来訪)	新受付対応業務の姿検討・合意	新受付対応業務試運用(現庁舎) (新庁舎設計時)	新受付対応業務運用(現庁舎)
改善方向性③: 専門or多能工化の検討	改善の進め方検討 多能工化の準備・実施 暗黙知の形式知化 専門性の分類と対策 パターン化・ロジック化	多能工化人材による「しくみ」 検討・構築	多能工化業務の実施	
改善方向性④: 市民局の“あり方”の見直し(提言)	改善の進め方検討 業務棚卸し	システム化・自動化	多能工化業務の実施	
		新市民局の姿 検討・合意	新市民局試運用	新市民局全市展開

今後について

2023年度についても、DX構想に基づき、継続してBPR活動の実施（展開、実運用支援）、および関係ITの導入支援を実施予定。



ROBOTICS

for
babies



Chris Ferrie and

誰一人取り残さない STEAM教育プロジェクト

- カウンターパート
 - 京丹後市教育委員会
- プロジェクト概要
 - 欧米では幼児期からSTEAM教育に触れる教材もあり広く浸透してきています。日本でもGIGAスクール構想が始まりましたが、指導できる教員不足などにより教員研修や授業方法がまだ確立していない状況です。本プロジェクトでは京丹後市での実践を例にベストプラクティスを整理します

HubLab



活動報告と今後の展開

- 活動報告
 - 小学生向けSTEAM教育教材『バーチャル聴診器』の開発
 - 中学技術教員研修教材の開発
- 今後の展開
 - 小学校の教員研修教材の開発
 - 小中学校の教育連携



iU シェア傘プロジェクト



共同研究・連携企業



■ 概要・活動内容

「ただの傘から、デジタルデバイス・データ通信の機器へ」傘が、ただの雨をしのぐ道具としてだけでなく、人々をつなぎ、地域をつなぐ、デジタルとアナログを融合するデバイス「シェア傘」として新たな価値を創造する。

《取組詳細》

UDCすみだ主催の“第1回アーバンデザイン・アイデアコンペ”でiUの学生が提案したプロジェクト。鉄道の忘れ物傘の多くが廃棄されている現状に着目し、地域循環型の傘のシェアリングサービス「スミカサ」の社会実験を令和3年度に実施した。区内に本社を構える東武鉄道株式会社の全面協力により、忘れ物傘の提供を受け、また、すみだ北斎美術館の協力により、美術館所蔵の『北斎漫画』初編より「蛙」の浮世絵を傘に転写するなど、地域一体となり事業を進めている。今後は千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュート（dri）と連携し、デザインを通じて傘のシェアリング文化の浸透を一層図っていく。本事業は、傘のシェアリングを地域一体となって取り組むことで、「サービス提供する」「サービスを利用する」という一方向だけでなく、「皆で運用して皆で利用する」という、傘のシェアを通じて人と人の交流を促し、地域活性化を通じた健康社会を目指していく。



北斎漫画「蛙」の浮世絵を傘に転写



千葉大学・iU・小村井駅の3か所に設置

「デジタル活用計画」

IoT利用でスマートに運用

シェア傘の運用は、人手や運用コストがかかる。そこで、Webカメラによる遠隔監視や重量センサーをインターネット経由で接続して運用するなど、傘立ての管理や傘の補充等の作業を簡素化する。



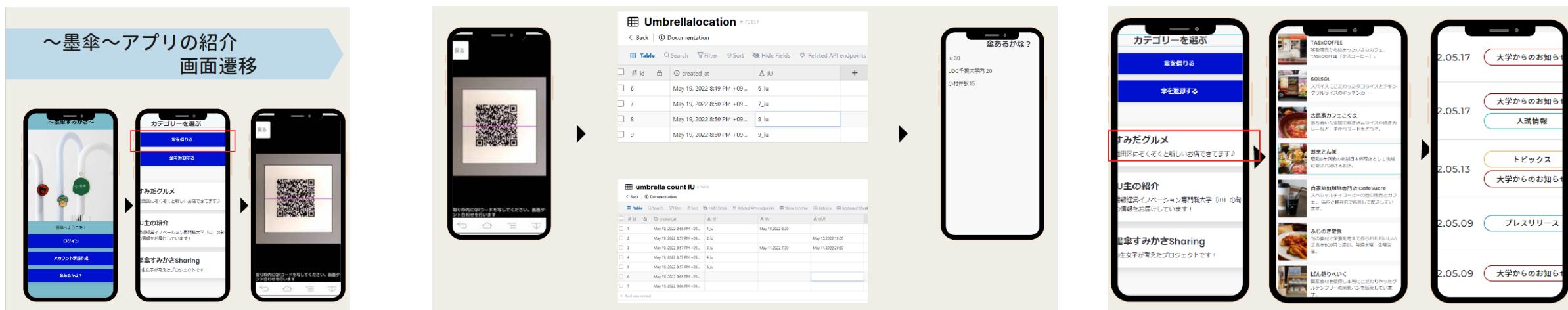
アプリとAIでコミュニティ活性化

今後、区内の公共施設や商店街など設置場所を拡大すると共に、クーポンやエコポイントを贈呈する仕組みを構築する。シェア傘の利用者と地域の店舗を結びつけることで様々な交流が生まれ、地域の活性化を図っていく。

アナログデバイスが、デジタルの入口に

今後は傘だけではなく、杖やシルバーカーなど身の回りのアナログデバイスから情報を入力することで、人流分析や、健康状態チェックなどにも貢献。

スミカサ・アプリプロトタイプ概要



「検証項目と方法」

令和4年度	令和5年度	令和6年度
<ul style="list-style-type: none"> サービス地域拡大 ⇒現在3か所→4か所 アプリ・プロトタイプ作成 ⇒レビュー項目80%以上の対応 IoT技術利用による実証実験 ⇒50%以上の運用効率化 	<ul style="list-style-type: none"> 地域限定によるアプリ実証実験 ⇒100ユーザー規模の実施 ⇒ユーザー満足度80%以上の達成 IoT技術利用による運用の順次開始 ⇒2か所以上での運用実施 	<ul style="list-style-type: none"> アプリケーションの順次展開 ⇒利用ユーザー数500人以上 IoT運用とアプリの連携開発 ⇒他アプリケーション（2以上）との連携 スマートシティに向けたデータ活用 AI分析機能の開発 ⇒延べ1万人/日分データの蓄積

住民参加型公園管理プロジェクト

受託研究：東京都、墨田区

連携組織：UDCすみだ

千葉大工学部建築学科

千葉大園芸学部

鈴木弘樹

近江慶光

准教授

助教

■ 概要・活動内容

1. 住民と区による公園の植栽共同管理

住民目線で街をみつめる基盤づくり

区民が公園の状況を写真で報告するクラウドソーシング型状況報告基盤を開発し、写真の解析(知識処理)から植栽状況を把握し、住民と区が共同で公園管理をする仕組み作りを構築する。

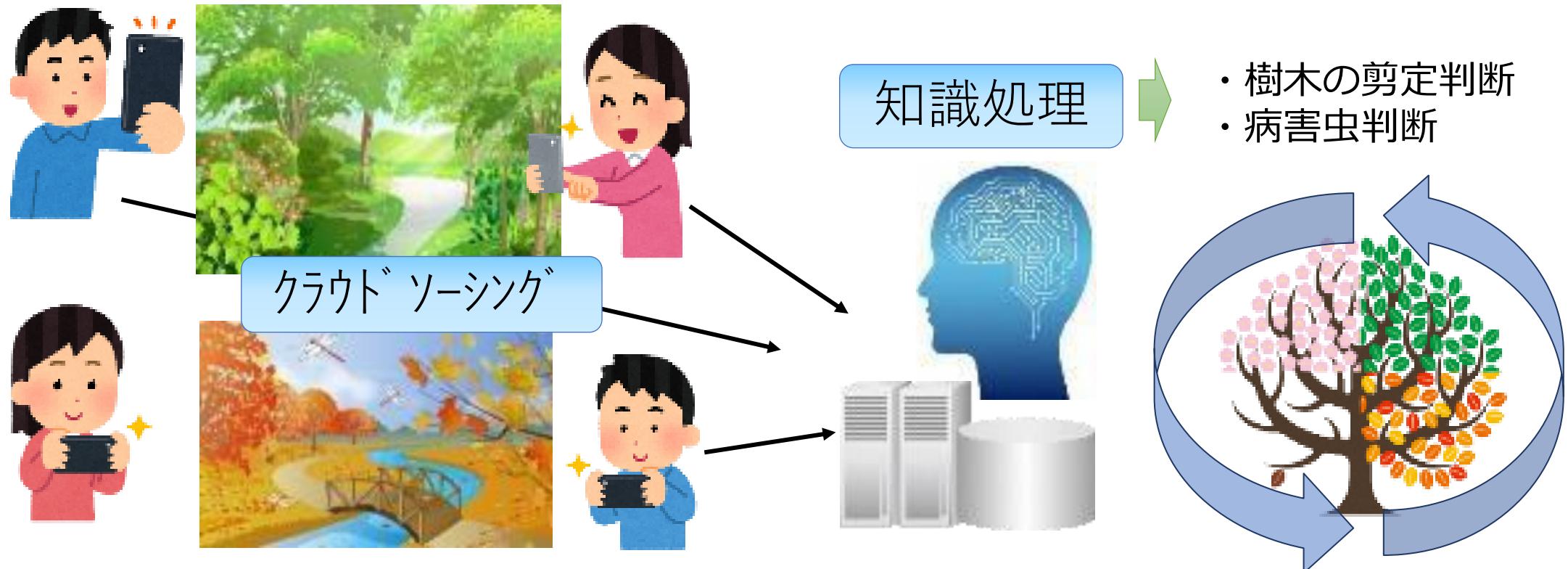
2. 住民の公園利用実態の把握に基づく

住民と区による公園利活用の共同再創造

住民が投稿した公園写真をアクティビティ分析し、公園の利用実態を把握できるようにする。これにより、利用実態を考慮した、より良い公園の利活用に役立てる。

◀研究開発構想▶

公園の投稿写真から樹木の剪定時期、病害虫の判断、及び、公園の利用状況の実態把握に利用。

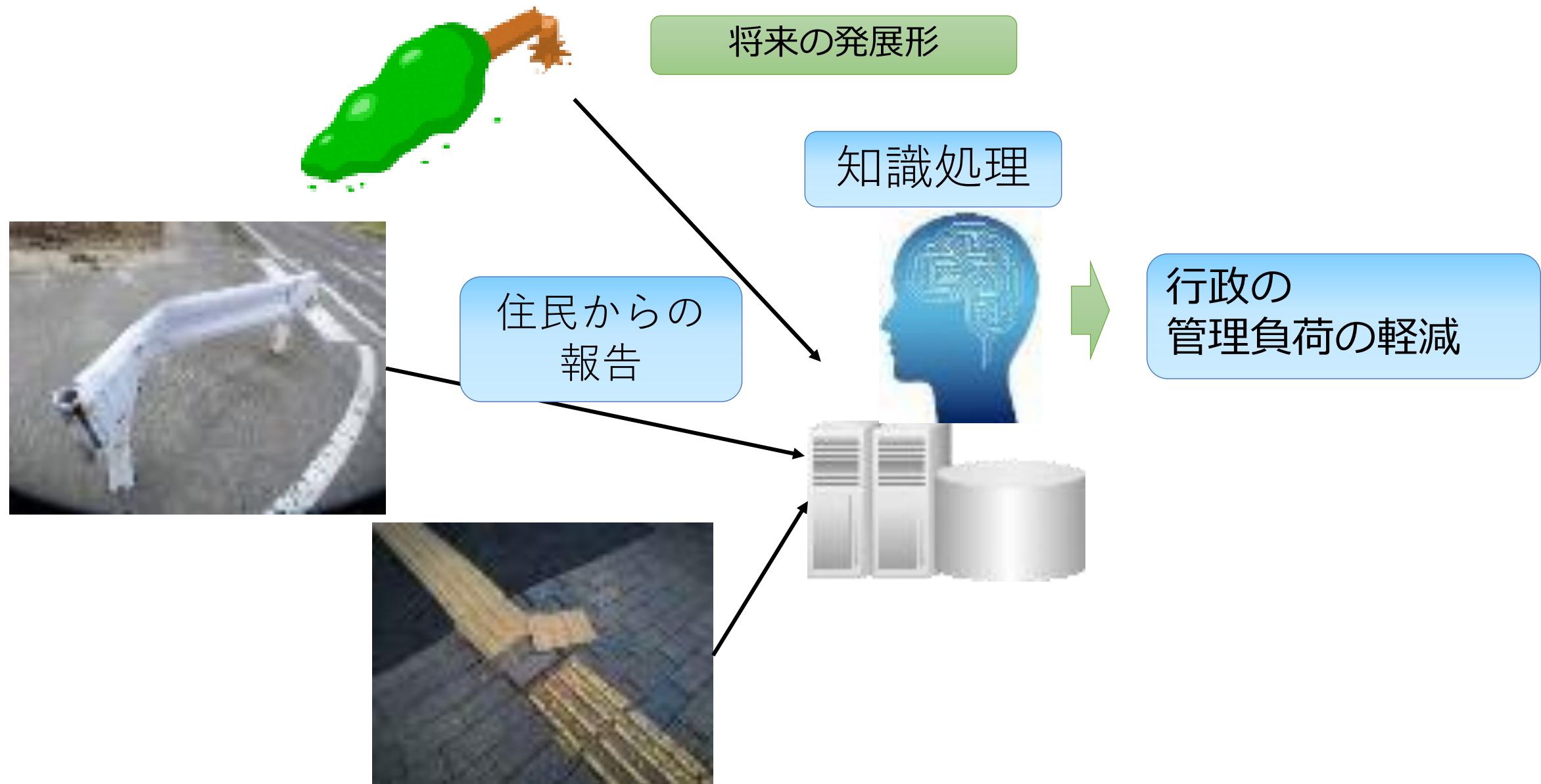


■ 今後について

3. 住民参加型の公共空間の再創造へ(将来)

今後の街づくりへの発展の手がかりに

将来的には、住民目線での区内の状況や意見を収集するシステムに拡張し、公共空間のより良い管理方法や再構築を、住民と区が共同して再創造できるように、新しい街づくりを支援する基盤に発展させる。



iU EX iUエグゼクティブスクール

iU エグゼクティブスクール

連携企業：デジタルストラテジー、アドタグ

メンバー：川上慎市郎

■ 概要・活動内容

趣旨

- iUで培った教育研究の成果を一般の社会人向け教育にも展開する
- iUの設置趣旨にもある「社会人の学び直し」という市場ニーズにあわせて開発した非学位プログラムを、政府の規制の制約に囚われない柔軟なビジネスモデルで提供し、収益化する

コンセプト

- DX (デジタル技術を活用した企業変革：デジタル・トランスフォーメーション)の必要性に迫られている企業や団体、またそれらを支援する立場のビジネスパーソンに、DXを推進する「武器」を与える

受講対象者

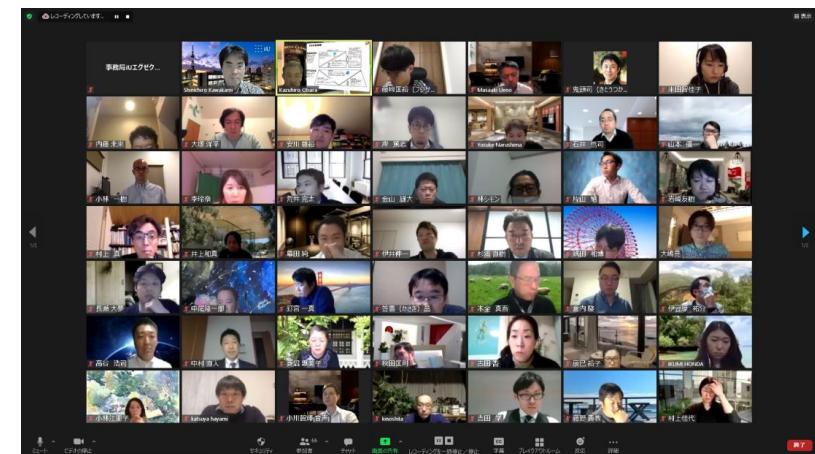
- 自身のビジネスで役に立つスキルを学び直したい社会人（コンサル的な働き方をしているフリーランス、中小～中堅企業の経営者、大企業のみドル～シニアマネジメント層）

プログラム形式

- DXに必要な3つの領域のスキルをカバー、インタ **DX戦略** × **DX思考** × **DX実践** ラクティビティを重視した、リアルタイムの少人数オンライン講座（SPOC：Small Private Online Class） ※一部リアル開催

開講実績

- 「戦略的DXマネジメント」第1期（21年3～6月）：尾原和啓、川上慎市郎
- 同 第2期（21年10～12月）：川上慎市郎
- 同 第3期（22年5～7月）：川上慎市郎
- 「ノーコードで学ぶUXデザイン」（21年11月）：奥いずみ + NocodeJapan(株)
- 「デザイン思考」（22年2～3月）：奥いずみ



講義風景

21年3月～23年3月までの
2年間の総売上高は1749万円

■ 活動報告・今後について



● 23年1～3月 “DX SKILL-UP FESTIVAL2023” 開催！

これまで開講してきた「一人の講師が2～3ヶ月の講座を担当」というフォームを変え、11名の講師が3ヶ月間14コマの講座を担当し、戦略やマーケティングから思考、実践、ファイナンスまで、さまざまなDXスキルを選んで受講できる「オムニバス講座」を初めて開講した。受講者数は法人7社を含む81名に達し、21年3月の第1回講座以来の盛況となった。また、初回と最終回の講座を竹芝サテライトやCIC Japanなどのリアル会場で行い、あわせて懇親会も実施することで、異なる講座の受講者同士がじっくりと交流を深める機会も提供することができた。

iUエグゼクティブスクールでは、毎回新たなコンテンツ(ケーススタディ)も開発しながら講座を組み立てているが、DX skill-up Festivalでもグッドパッチの組織再生の事例を取り上げ、講義の後半には同社の土屋尚史社長自ら登壇して受講者の質問に答え、大きな学びを与えてくださった。

● 高校教員向けのDXセミナーなども企画

今後は、今回実施したオムニバスセミナーを年1～2回企画し、iUの客員教員に対して社会人ビジネスパーソン向けの講座に登壇する機会をより広く提供していくとともに、iUのアドミッション局と連携しながら高校教員向けの「総合的探究」授業のためのスキルアップセミナーを展開することも検討していく。



▲新ケースの回では、グッドパッチの土屋社長もサプライズ登壇（23年2月22日）

合同会社 iU Z investment

共同研究・連携企業

田中昌明・神永将行・小高伸正・木崎智之
宮島徹雄・稲岡克彦

■ 概要・活動内容

30歳未満の起業家を原則対象とし、ハンズオンで出資・支援するファンド。
ファンド利益の極大化を目指しつつも、従前まで我が国において、リスクが高いために蔑ろにされてきたシードステージやアーリーステージに属するスタートアップへ積極的に投資し、リスクを軽減するために、資金だけでなく、U-30の起業家が、その年齢では持つことが難しい人脈やノウハウなども提供し、スタートアップとともに未来を作り上げていきます。

1～1.2億円程度の規模で合同会社としてスタートし将来的には投資事業有限責任組合(LPS)の組成も視野に入れて進めている。



iUの客員教授4名とiU職員2名で構成。30歳未満を原則とし、投資ガイドラインに沿って出資を決定する。戦略的および財務的リターンの方に期待していただいている。

■ 活動報告・今後について

iU Z investmentの投資の特徴



01 U-30のZ世代に特化

先述したように、iU Z investmentはU-30のZ世代への投資に特化する。スマホネイティブで我々とは違った感性を持つこの世代は、これからの世界を大きく変える可能性を秘めている。

02 iUの持つ人脈とノウハウを最大限活用

iUが今までに培ってきた幅広いビジネス界におけるネットワークを最大限に活用し、投資後のスケールアップを促進する。経験が浅い投資対象のチームに対して、iUが培ってきた人脈とノウハウを投入して、次のステージまで押し上げていく。

03 シード・アーリーステージに特化

iU Z investmentの投資対象ステージは、「シード」・「アーリー」に限定。U30の若手起業家を底上げしていくには、「ミドル」「レイター」ではなく、初期ステージへの資金が回らなければ流れを変えることはできない。

もちろん、初期ステージへの投資は中後期ステージへの投資と比べればデフォルト等のリスクは高くなる。しかしながら、これからの日本を背負って立つ若手起業家には欧米・中国並みの資金調達環境を提供してあげなければ、ワールドワイドで戦っていくことができない。iU Z investmentは、その礎となることを目的としている。

04 iUの学生にだけに拘らない投資

iU Z investmentの投資対象は、iUの学生に拘らない。Under30のZ世代の起業家全てが対象としている。

戦略的リターンと財務的リターン

戦略的リターン CSR的価値

U30未満の若手起業家支援

連携的価値

出資者同士での連携機会

大学との連携機会

配当政策

財務的リターン

通常の会社の「配当」と同様配当分配は、GP:LP=30:70 LP部分については出資額に応じたプロラタ売却益が実現した年度での都度配当を行う

期間の定めはないが10年間で189%以上、IRR 19%を目指す。

注・・・本件投資は、U30の経営者のアーリーステージへの投資を行うため、通常のベンチャーキャピタルが実施する投資よりもリスクおよび特殊性が高くなります。

∞ iU Z investment

NEWS RELEASE No.032

2022年11月28日
iU 情報経営イノベーション専門職大学

若手起業家向けのシードラウンド投資を行う ベンチャーキャピタル「合同会社iU Z investment」がスタート！ ～Z世代の若手起業家支援に、専門職大学、起業家、エンジェル投資家が多数大集合！～

起業をテーマにした大学、iU 情報経営イノベーション専門職大学（東京都墨田区、学長中村 伊知哉、以下「iU」）の関連会社、i株式会社（東京都新宿区、代表取締役社長高島 徹雄、以下「i株」）と若手起業家向けインキュベーション事業「HEROES」を手掛ける株式会社Incubate-Zero（東京都千代田区、代表取締役小高伸正、以下「IZ」）は、若手起業家向けのシードラウンド投資を行うベンチャーキャピタル合同会社iU Z investment（東京都墨田区、代表パートナー高島 徹雄、以下「iUZ」）を設立しました。

∞ iU Z investment

■ iUZについて

iUZ は、スタートアップの第一線の現場で活躍している起業家、エンジェル投資家、ベンチャーキャピタリスト多数をアドバイザーに迎え、若手起業家が抱えるスタートアップの初期フェーズ課題を解決するために、ハンズオン型のベンチャーキャピタルとしてスタートします。次世代を代表する起業家の創出や育成及び、全国の大学が連携したスタートアップコミュニティの発展に貢献していきます。

■ iUZ が掲げる、3つのコミットメント

1. 若手起業家の最初の伴走者になる
iUZは、若手起業家の最初の壁となるプロダクト開発や、ファーストフィナンシングの課題をハンズオン型で解決し、一人でも多くの若手起業家の創出にコミットします。
2. 起業家の最大の支援者になる
iUZは、ベンチャーキャピタルとしての経済的リターンと同時に、若手起業家の成長に対する支援対効果の最大化にコミットします。
3. 全国の大学が連携したスタートアップコミュニティのハブになる
起業をテーマにした大学 iU を中心に、若手起業家の創出と育成の場として全国の大学を連携したコミュニティの構築と発展にコミットします。

■ 投資先紹介（一部）

iUZ は設立と同時に、iU 生が創業した株式会社推しメーター（東京都墨田区、代表取締役福島和和、以下「推しメーター」）の総勢 11 名のエンジェル投資家が参加したシードラウンドに、リード VC として投資を実施しました。推しメーターは、「日本初」「推し」への愛が報われる。推し活ス（バイラルサービス）として、web3 の技術を用いて「推し活」をより加速させるサービスを提供しているスタートアップです。今回、投資実行に至った理由としては、今後も成長が見込まれる v-tuber 市場において、推し活ユーザーの課題解決を web3 の技術を活用したユニークな方法で実現できているところに魅力を感じたからです。今後も推しメーターの成長に向けて、ハンズオンでサポートして参ります。

現在、1～1.2億円規模を目指しているが概ね8000万円程度目途がついており、既に3社出資済み。出資ご希望の方や起業家のご紹介は

info@iuz.jp

までご連絡ください。

すみだメディアラボ

共同プロジェクト：BSよしもと株式会社

■ 概要・活動内容

新たな教育研究拠点として、「すみだメディアラボ (Sumida Media Lab)」を2022年3月開設。教育研究、産学連携、社会・地域貢献等の拠点として活用予定。運営については、iUの連携企業である吉本興業グループのBSよしもと株式会社が参画。共同で施設活用および運営管理を行う。今後、メディア教育の拠点として魅力あるコンテンツの制作・配信を進めるとともに、墨田区と連携し、一層の地域活性化にも努める予定。



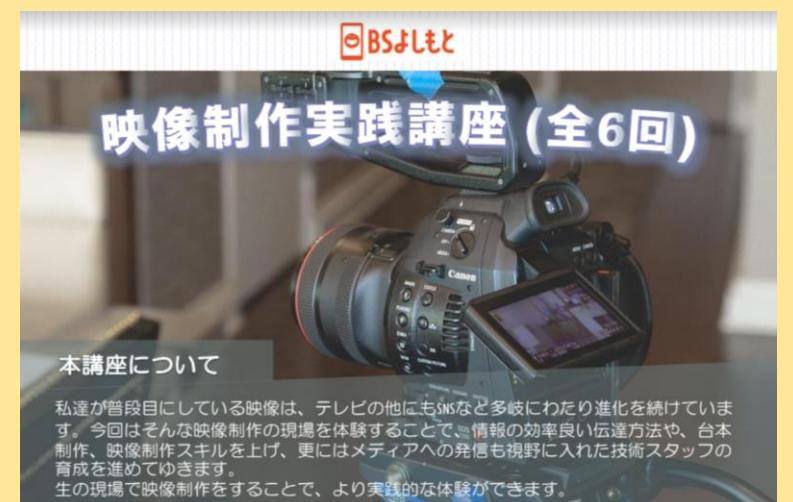
■ 活動報告・今後について

● 墨田区、JCOMと連携した番組制作

2023年1月、ウィークリーすみだ新春スペシャル対談の番組が放映されました。山本亨 墨田区長、iU 中村学長のスペシャル対談に加え、墨田区住みます芸人でもある”くまだまさし”氏も出演しました。

● iU生向けに映像制作実践講座の実施

キャプテン★ザコ(よしもとタレント)氏による映像制作実践講座を開講。映像制作の現場を体験することで、情報の効率良い伝達方法や、台本制作、映像制作スキルを上げ、更にはメディアへの発信も視野に入れ、参加者の育成を行いました。本講座を受講した学生を中心に、今後のコンテンツ制作に繋げていきます。



学生 プロジェクト

すみだタウンミーティングPJ

共同企画：墨田区役所 地域力支援部 地域活動推進課

iUメンバー：橋口嘉人・熊田有里・佐藤里紅・島野恭冨・大谷真梨乃・牧野友季

概要・目的

山本区長と区民が参加される2022/8/3開催の「すみだタウンミーティング」を運営。

よりよいすみだの発展を目指すため、過去のすみだと今のすみだ、そしてこれから先の未来のすみだをお題として、年齢問わず、グループワーク形式ですみだについて考える。



活動内容

8月の開催に向けて5月から、メンバー同士で企画立案・当日の運営を企画運営委員会委員として担当いたしました。

今回のすみだタウンミーティングのテーマを決定するため全員で話し合いを行い、司会やパンフレットのデータを作成する等役割分担を決め、準備をしました。



すみだまつり・こどもまつりPJ

共同研究：墨田区文化芸術復興課すみまつり実行委員会

iUメンバー：篠原諒憲 甲斐琉太郎 佐藤里紅 瀧山風香

概要・目的

「すみだまつり・こどもまつり」における各団体の持つ映像やリーフレットなどの素材を用いて、ブース運営の企画立案から当日の運営までを担当いたしました。

(10月1日、2日すみだまつり・こどもまつり)



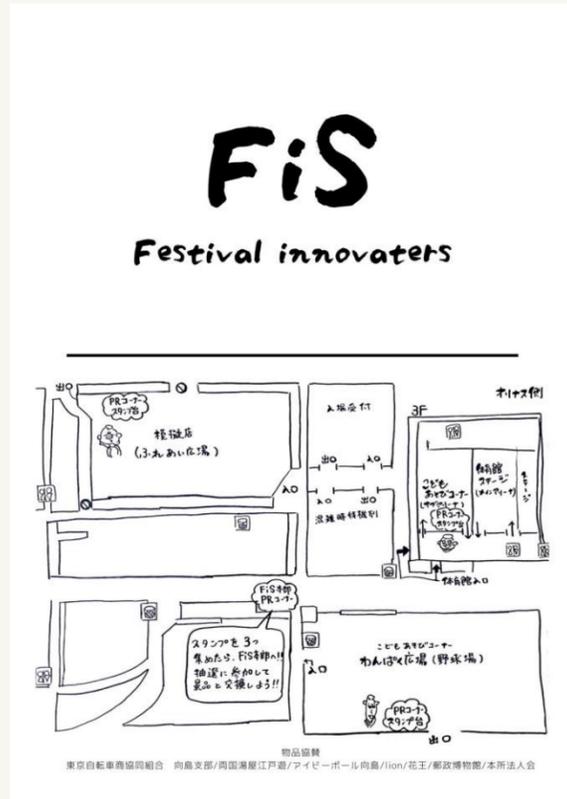
活動内容

当日の来場者の会場周回を促すためのスタンプラリー企画の運営。PRコーナーの運営

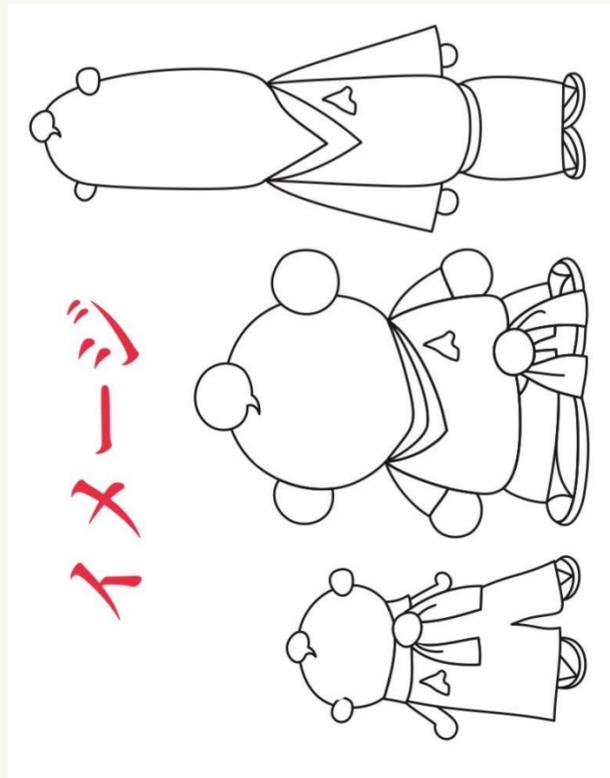
活動報告

スタンプ台紙の作成

裏



表



ポスターの作成



スタンプ作成



PRコーナー運営



スタンプラリー運営



高齢者デジタルデバイス解消実現PJ

共同研究：墨田区、エーテンラボ株式会社

Member：佐藤翼、森本王海、中西磨玖斗、谷健斗、
亀田成深、大西信男、佐藤里紅、牧野友季

概要・目的

高齢者デジタルデバイドの問題に対して、墨田区老人クラブ約1万人を対象に問題発見、課題解決、事業企画の立案・実施を行う。

活動内容

- ①9/21,26「みんなチャレ講習会」補助スタッフ
- ②12/3「スマホ講習会」企画、教材作成、講師
(LINE、Google、PayPay、LINEを使った防災訓練)



活動報告

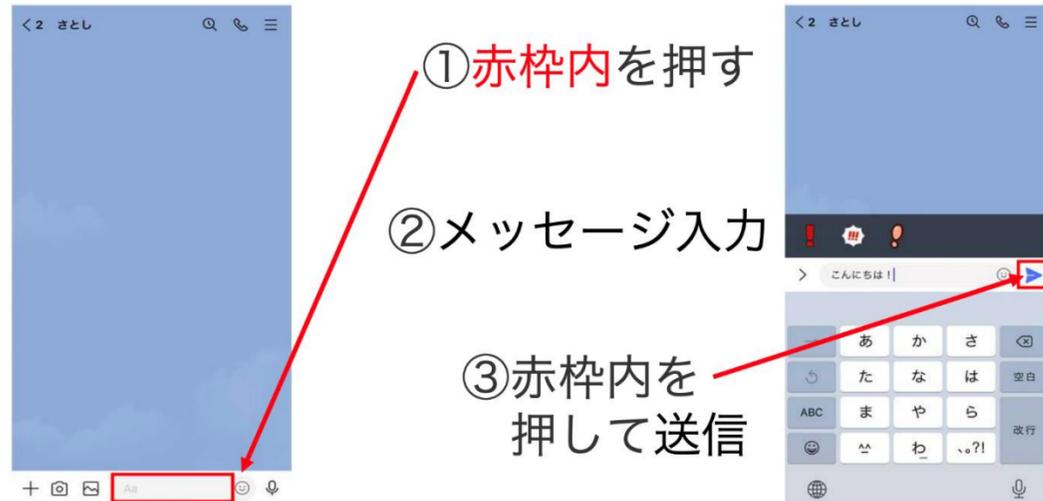
問題4

花の写真を見て花の名前を当てよう！



トークの送信方法

6



3.バーコード・QRコードでお会計しよう。



A	無事、避難できました。皆さんは無事ですか？	→	【スタート】別室から送信
B	足を捻挫してしまい、誰か一緒に避難所へ連れていってくれませんか。		
C	Bさん。家が近いので一緒に避難所へ行きましょう。		
B	Cさん。ありがとうございます。	→	Bさんの席に迎えに行き、避難所の机に着席
C	Bさんと無事、避難所につきました。	→	着席が出来たら送信
D	Eさんと一緒に避難する予定です。	→	EさんはDさんの元いき、一緒に避難所の机へ着席
E	Dさんと無事に避難することができました。	→	着席できたら送信

バーチャル研究室

「ひとり起業家」という 生き方をリアルに探る

メンバー：鳥井暉、増井涼々、島野恭冴

担当講師：AKI（野口正明）

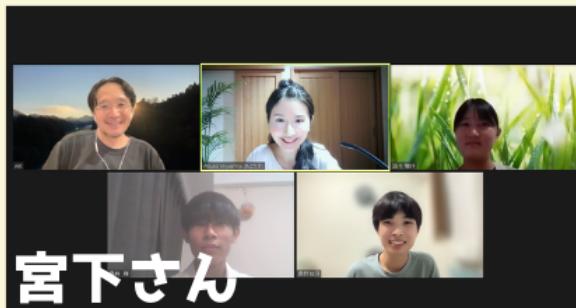
■ 概要・活動内容

目標		短期間で急激な成長とエグジットを狙うような起業もある一方で、自分の内側から湧き上がってくる欲求を身の丈サイズで実現する起業のスタイル＝ひとり起業という選択もある。本研究室では後者にフォーカスし、実際に活躍している実践家を、チームでインタビューしてことから、その本質や実像をあぶり出し、メンバー一人ひとりが、自分自身の起業についてありたい姿を明らかにする。
第1回	7/21（木）	「ひとり起業家」とは？
第2回	8/25（木）	ひとり起業家の生き方を探るためのインタビュー設問をチームで考える
第3回	9/27（火）	ひとり起業家を招いてオンラインインタビュー（宮下敦子さん）とザツダン
第4回	10/28（金）	ひとり起業家を招いてオンラインインタビュー（添田達也さん）とザツダン
第5回	11/30（水）	ひとり起業家を招いてオンラインインタビュー（生澤智史さん）とザツダン
第6回	12/23（金）	3人のインタビューから見えてきたひとり起業家の本質をチームで言語化する
第7回	1/25（水）	自分自身の起業に対する在り方を明らかにする（1）
第8回	2/21（火）	自分自身の起業に対する在り方を明らかにする（2）

■ 活動報告・今後について

「ひとり起業家」という 生き方をリアルに探る

相手の期待を
超える



宮下さん

ひとり起業家の 「本質」5Wとは？



添田さん

餅は餅屋

For you
の精神



生澤さん

WHEN

自身の周りの環境に応じて柔軟に目標を定め、その時に行うべきと考えた仕事をしている。

WHERE

自分の強みを理解して活かす。足りない部分は有識者に頼る。

WHO

ひとり起業は人脈や自身の評判がビジネス継続の鍵となるため、信頼し、信頼されることをいつも意識している。

WHAT

自己欲求を実現する目的で起業という選択をしている。あくまで起業は手段であり、目的ではない。

WHY

自分の内側から沸き上がってくる欲求をもとにした理想を持ち、そこに向けた努力を惜しまない。



デジタルマーケティング大解剖

連携企業：
ナウビレッジ(株)

学生：
比留間君・藤君・池本君・佐藤さん・木内さん

■ 概要・活動内容



iU情報経営イノベーション専門職大学 バーチャル研究室

-デジタルマーケティング大解剖-

第7回

Instagram

① 講義

SNS・YouTube・Web広告などの基礎概念を講義しました。

② ゲスト登壇

SNSやメディアを活用し、集客・採用に成功している企業様にご登壇頂きました。



③ 実践

愛媛県の観光ツアーや、大阪のきなこ団子屋さんのプロモーション施策を提案しました。



■ 活動報告・今後について

①実践型ワークショップ

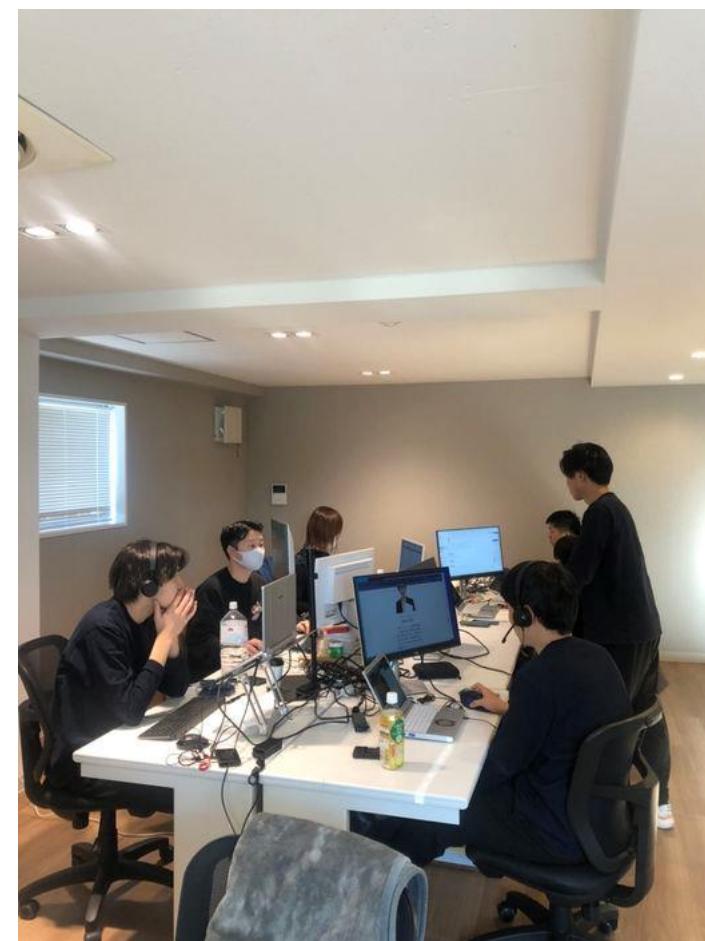
ナウビレッジがご依頼頂いてる観光開発案件と一緒に取り組んでいただき、企画内容に反映。

②プロ経営者からの学び

IPOを見据えて急成長するSaaS系企業や、大企業で新規事業開発を行う方をお呼びし、学び・刺激を得る。

③インターン

月一度の講義より更に自身の手を動かし、マーケティングを学びたい方をナウビレッジが積極的に受け入れ、SNS・Web分野での業務経験を積んでもらう。



Inclusiveで多様なメタバースの研究

研究室メンバー：齊藤大将、秋山悠、牧野友季、艾里昂、六反海風

共同研究者：秋山昊

概要・活動内容

科学・工学

- ・最先端技術研究
- ・イノベーション創出
- ・社会、文化課題の技術的解決アプローチ

人文・社会

- ・発想の多様化
- ・文化・人間理解
- ・異文化間の触媒
- ・概念的課題の社会実装

人文と科学を融合した視点で、社会や文化に関する課題解決を主眼に、ゲームのように没入感の高い社会と多様な文化の創造を目指します。

今回は、障がいによって様々な活動に制約を受ける方に、VRヘッドセットを活用して新たな娯楽や文化を提案することが出来るのではないかと考え、リサーチしました。

その結果を、『肢体不自由の身体障がい者のための娯楽に関するVR活用方法の模索』についてバーチャル学会で発表しました。

活動報告・今後について

バーチャル学会で発表



バーチャルiUキャンパスの構築



今後について

- バーチャルiUキャンパスの完成と公開
- アイトラッキングによる障がい者向けのVR実装の実装
- 障がい者のデジタルアクセシビリティの研究
- メタバースとウェルビーイングの関係性

無人島×IU

実際に無人島へ行き、キャンプ企画を企画すること

■ 概要・活動内容

実際に無人島に行き、体験を行う

無人島の特性について学ぶ

無人島×ビジネスで何が出来るか検討する

具体的なビジネスプランを考える



■ 活動報告・今後について

無人島という隔離された他に誰もいない環境だからこそできる疑似留学プランを検討しました。

提携業者を探し、拡販を検討しています。

無人島英語プロジェクトのポイント3選

ポイント1 ネイティブの英語で生活！

ポイント2 リアルカタンゲームの実施！

ポイント3 非日常体験の生活！

スケジュール例

1日目

- 13:00 無人島到着
自己紹介
- 13:30 散策(グループ内でアイスブレイク)
- 14:00 テント設営
- 15:00 ネイティブティーチャーとレッスン
- 17:00 火起こし体験
- 18:00 お魚料理を作る
- 20:00 食事終了
- 21:00 キャンプファイヤーと英語の歌
- 22:00 今日1日楽しかったことを伝える

2日目

- 7:00 朝ごはん
- 8:00 英語を使ったゲーム
(貿易ゲーム、リアルカタン)
- 12:00 ゲーム終わり
- 13:00 お風呂とごはん
- 15:00 振り返り
- 17:00 解散

無人島留学とは？

無人島留学は無人島で二日間英語のみで生活する疑似留学プランです。

無人島生活の非日常の中で英会話に集中することができます。



無人島留学のポイント③

「非日常体験」は無人島ならではの魅力



大自然の中
・キャンプファイヤー
・ココロギを食べる
・魚を釣って食べる



筏作り
・漂流物
・ナイフ
・知恵



一泊二日ご飯付き

1人6万円

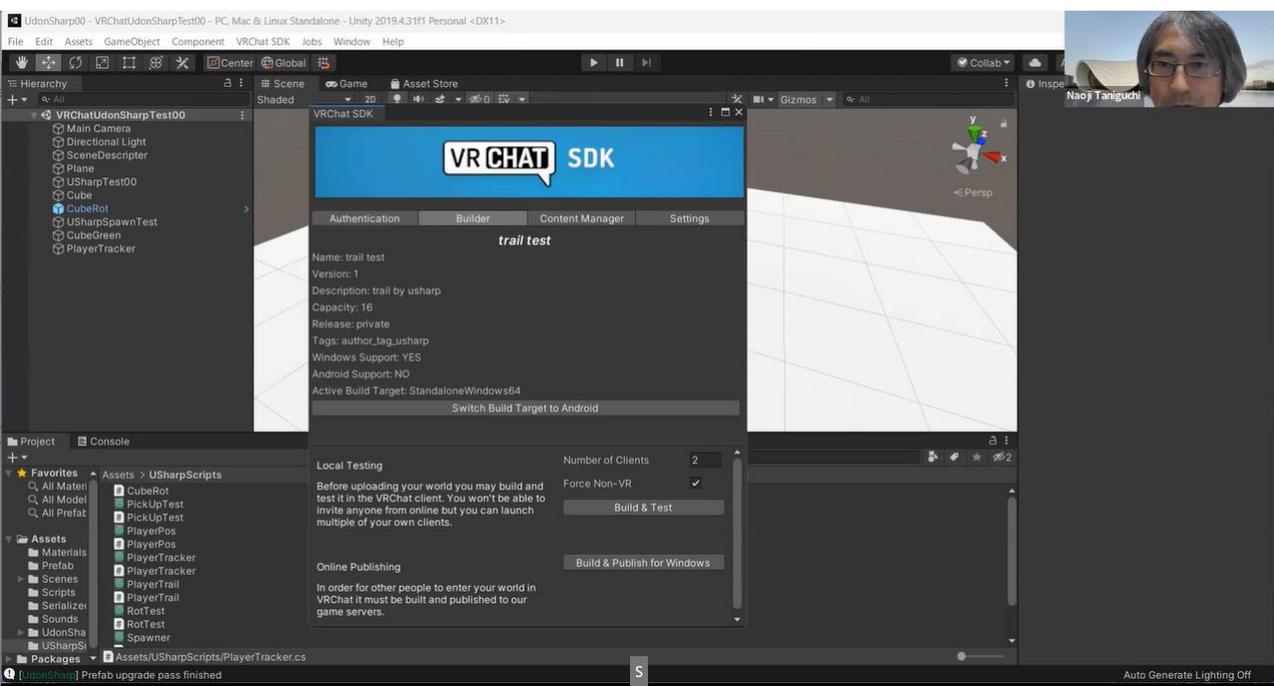
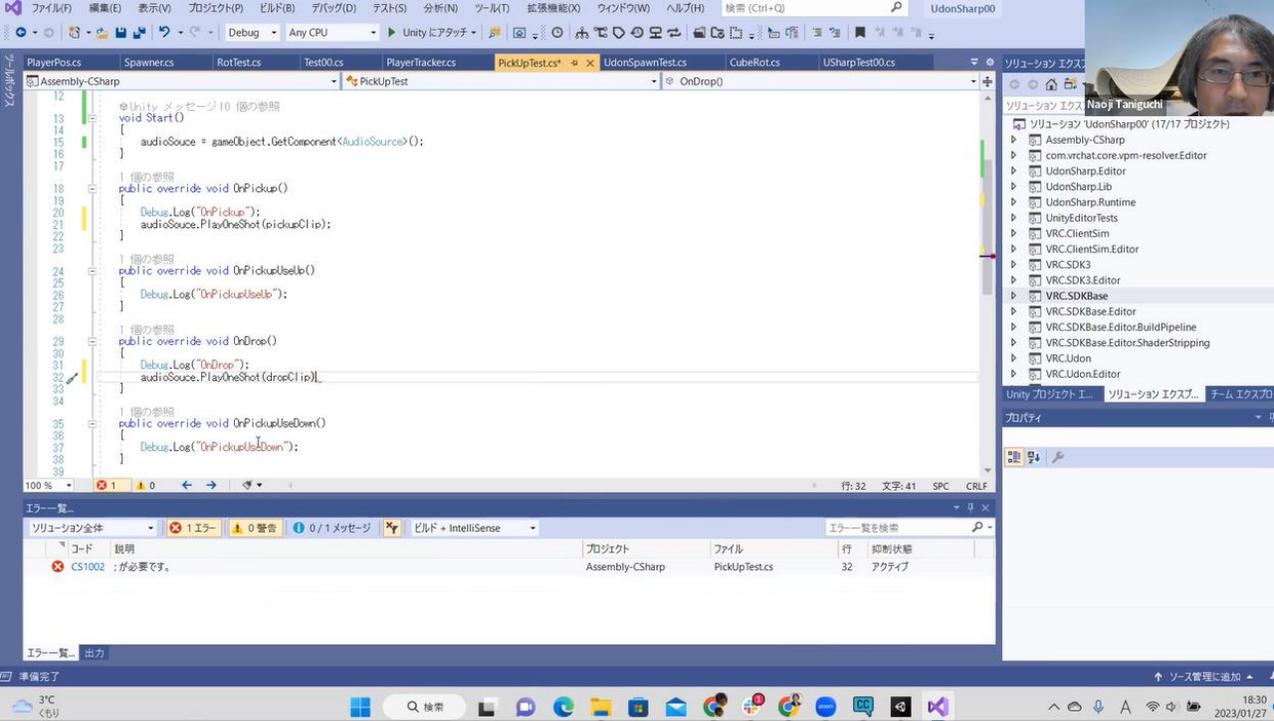
姫路駅に集合！

- <含まれるもの>
- ・企画費、打ち合わせ費
 - ・企画に関わる無人島の申請、手配などの料金
 - ・最寄り港から無人島までの船のチャーター料
 - ・宿泊代金(テント泊)
 - ・滞在のお食事 ※一部は海から調達/食事の内容は打合せに応じる
 - ・イベント体験料、旅行傷害保険料
 - ・アウトドア用品代金
 - ・アウトドアインストラクター同行料

Virtual reality and Metaverse



Naoji Taniguchi



Metaverseの Playerから Creatorに！

Clusterのワールド構築 オリジナルアバターデザイン



VR Chatのワールド構築



Udon Sharpを使って VRChatのワールドの プログラミング