

沖縄県 福地組連携「iU サタデーハッカソン」 最優秀企画選出について

iU（東京都墨田区、学長 中村 伊知哉、<https://www.i-u.ac.jp/>）は、沖縄県嘉手納町の建設業「株式会社福地組」と連携、同社が保有する沖縄県の商業ビルのリノベーション企画を開発する、iU の学生を対象としたハッカソンを開催し、最優秀チームを選出しました。

iU は「就職率 0%・起業率 100%」をテーマに、「学生全員起業」を目標とし、「ビジネス・ICT・グローバルコミュニケーション」の知識・スキルを身につけるカリキュラムを展開しております。

なかでも、本学の学びの中核となる必修科目「イノベーションプロジェクト（通称：イノプロ）」は、120 名以上のゲスト講師を招聘、ビジネストレンドを体感しながら、学生全員が起業プランを企画するアクティブ形式の科目です。

「サタデー・ハッカソン」は、イノプロの一環として、4 年生を対象に実施、最優秀企画を選出します。サタデーハッカソンの概要は、イノプロホームページ（<https://iuinnovation.jp/>）でもご覧いただけます。

■ 開催概要

● 開催日時・場所

2024 年 7 月 13 日（土）・iU Hall

● サタデーハッカソン企画概要

今回は、沖縄県の建設業「福地組」さまをお招きし、建設業の課題を解決しながら、福地組の事業を 5 年で倍増させるビジネスプランを企画、提案しました。

高校生チームも特別参加し、合計 11 チームが最終プレゼンに臨み、最優秀企画を選出しました。

● 最優秀企画：築シェア、チーム「それっぽい」柿澤映杜、関康、矢代美紗

● 最優秀チーム「それっぽい」柿澤映杜のコメント

「今回発表した、建築資材のシェア買いプラットフォーム『築シェア』は、建築資材の大高騰という課題を解決することを目指したアイデアです。既に多くの人に支持されているシェア買いの概念と、資材管理業務を DX するための自動倉庫というコンセプトを組み合わせることで生まれました。建築業界で、現役で活躍する審査員の方々から、着目した課題とその解決策をご評価いただけて大変嬉しいです。今回の経験を、今後の事業アイデア作りに活かしていきたいと思います。」



■ 株式会社福地組について

1953年沖縄県嘉手納町で創業。「“Beyond the value” その先にある価値と感動」をスローガンに、地区再開発など公共工事、病院など大規模施設から、住宅のきめ細かいデザインなど、幅広いジャンルの設計・施工を手がける。

福地一仁代表取締役社長コメント：



「今回は、地方の中小建設企業の未来戦略を考えるという自由度の高いテーマ。普段親しみの少ない建設業界の新しい事業を考えることは、とても難易度が高かったと思います。しかし、そこはさすがiUの皆さん、現実の課題や社会的意義も押さえながら、福地組の新しい戦略についてのハイレベルな提案が飛び交い、思わずうなっていました。建設業界について少しでも関心を持つ機会になればと思うと同時に、iUで実践力を磨いてきた皆さんの今後の活躍を期待しています！」

同社ホームページ：<https://www.fukuchigumi.co.jp/>

中村伊知哉学長コメント：



「今回も福地組の皆さまにお世話になりました。4年生対象ということで、様々な視点からの企画が出されていたと思います。なかでも、高校生の「建設業の専門職大学」を作るプランは素晴らしかった。iUは高校生や社会人など、様々な方に門戸を開けています。これからも、色々な経験・知識が融合し、イノベーションを生み出すコミュニティとして育てていきます。」

■ 本企画詳細情報について

本企画に関する詳細はイノプロホームページ (<https://iuinnovation.jp/>) をご確認ください。

イノプロX、Instagram もご登録ください。



<大学概要>

■大学・学部学科名

- ・大学名：「情報経営イノベーション専門職大学」 ※愛称「iU（あいゆー）」
- ・学部名：情報経営イノベーション学部 情報経営イノベーション学科

情報と経営でイノベーションを起こす人材を育成する、デジタルとビジネスの国際大学。

AI、ソーシャル、web3、eスポーツ、デザイン思考、メディア、VR/AR、マーケティング、オタク、メタバース、セキュリティ……。プロジェクト授業、4ヶ月インターン、そして恐らく世界初の「全員起業」。

全員が起業に成功すれば就職率がゼロになるので、目標就職率ゼロ。 起業数42、起業増加率日本一。

だが多くは失敗する。失敗から学ぶ「失敗大学」。コンピテンシー：行動偏差値がトップ級。 結果、就職率97.5%。連携企業800社、客員教員1000人。学生より教授のほうが多い、プロのコミュニティの中で学ぶ大学。

研究所「B Lab」をベースとして、地域DX、超校歌、超人スポーツ、ニューロダイバーシティ等86プロジェクトが走っている。

2025年度には、eスポーツの学習・活動・インターン・起業を行う「eスポーツコース」も設ける。

入学式、卒業式などイベントは学生が企画・運営。自分でつくる大学。デジタル1st。日本初のPC・ネットあり入試を導入。

理念は「変化を楽しみ、自ら学び、革新を創造する」。

それ、おもしろい？ それ、あたらしい？

■学長



京都大学特任教授、東京大学研究員、デジタル政策財団理事長、CiP協議会理事長、国際公共経済学会会長、日本eスポーツ連合特別顧問、理化学研究所コーディネーターなどを兼務。

1984年、ロックバンド「少年ナイフ」のディレクターを経て郵政省入省。MITメディアラボ客員教授、スタンフォード日本センター研究所長、慶應義塾大学教授を経て、2020年4月よりiU学長。

内閣官房、内閣府、総務省、文部科学省、経済産業省などの参与・委員を歴任。

著書に『新版 超ヒマ社会をつくる—アフターコロナはネコの時代—』（ヨシモトブックス）、『コンテンツと国家戦略』（角川EPUB選書）など多数。

1961年生まれ。京都大学経済学部卒、大阪大学博士課程単位取得退学。博士（政策・メディア）。

■所在地

- ・本校舎：東京都墨田区文花1-18-13
- ・サテライトオフィス：東京都港区海岸1-7-1 東京ポートシティ竹芝 オフィスタワー8階



左：本校舎
右：サテライトオフィス

- ・学生数：698名 ・専任教員数：27名

■教育理念

「変化を楽しみ、自ら学び、革新を創造する。」

■ 学びの特色

「ビジネス」「ICT」「グローバルコミュニケーション」この3つが学びの柱

① 論理的思考で世の中に変革を起こす【ビジネス】

ビジネスの仕組みを理解し、マーケティング、マネジメント、財務、法務などの専門知識を学習

さらに、必修科目「イノベーションプロジェクト」を通じて、課題発見からビジネスプランの立案までを繰り返し学ぶことで、実践力を身に付ける

② 情報通信技術の可能性を知る【ICT】

急速に進化する世界で自身のアイデアを形にし、世界へ発信する力となるデジタル技術を身に付ける

プログラミングやデータ処理、ネットワークといった基礎技術から、AI、データサイエンスなどの最新領域をカバーするカリキュラムを展開

③ 国境を越えて世界中の人と協働する【グローバルコミュニケーション】

卒業後に現場で生きるビジネス英語を中心に、異文化理解、国際情報やグローバルビジネスを学び、ボーダーレスな共創・活躍を実現するための多角的な国際感覚を養い、英語でのビジネスピッチが行えるまでを学び、実社会で活躍できる人材を育成

全員インターンシップ×全員起業×オンライン学習

・インターンシップとリアルプロジェクト：1人640時間のインターン、実ビジネスの中でハンズオンのリアルプロジェクト教育を実施

・全員起業：必修科目「イノベーションプロジェクト」を通じて、全員が在学中に起業にチャレンジ。希望者には事業化まで伴走するプログラムや資金提供、大学の所在地を使った登記などをサポート

・オンラインを活用した授業サポート：自ら積極的に学ぶための環境を用意

■ 育成人材像

・ICTを活用する様々な業界・団体において課題を解決し、新たな商品・サービスやビジネスを生み出すことのできる人材

・ICTを活用し新たな商品・サービスやビジネスを生み出すことで、国際社会と地域社会の産業発展に貢献する起業家

【本リリースに関するお問い合わせ先】

iU 情報経営イノベーション専門職大学 TEL : 03-5655-1555 E-mail : info@i-u.ac.jp

Selection of Excellence Award winners at iU Saturday Hackathon held in cooperation with Okinawa's FUKUCHIGUMI Inc.

iU (Sumida-ku, Tokyo; President: Ichiya Nakamura; <http://www.i-u.ac.jp>) recently held a hackathon for iU students to develop a commercial building renovation plan belonging to co-organizer FUKUCHIGUMI Inc., a construction company from Kadena, Okinawa Prefecture, and one of the participating teams was selected as winners of the Excellence Award.

Based on a theme of achieving a 0% employment rate but 100% business startup rate, the aim is to ensure that all students start their own business, and the curriculum helps students to acquire knowledge and skills in business, ICT, and global communication.

The required subject **Innovation Projects (aka "Inno Pro")**, which forms the core of learning at iU, is an active subject in which all students devise plans to start their own business while experiencing business trends in person, with more than 120 guest lecturers invited.

As part of Inno Pro, the **Saturday Hackathon** was held for 4th-year students, and one of the teams was selected as winners of the Excellence Award. An overview of the Saturday Hackathon can also be found on the Inno Pro website (<https://iuintnovation.jp/>).

■ Event overview

● Time, date and location

iU Hall, July 13th (Sat.), 2024

● Saturday Hackathon plan overview

Okinawa-based construction company FUKUCHIGUMI was invited to this event, and participants devised and proposed business plans to double FUKUCHIGUMI's business over a 5-year period while resolving issues facing the construction industry.

Senior high school student teams were also specially invited, with a total of 11 teams giving final presentations and one of these teams ultimately being selected as winners of the Excellence Award.

● Excellence Award: Chiku-share by the "Something Like That" team (Haruto Kakizawa, Yasushi Seki, Misa Yashiro)

● Comment from Haruto Kakizawa of Excellent Award-winning team "Something Like That"

"The 'Chiku-share' construction material share-buying platform we proposed is an idea aimed at resolving the issue of soaring prices affecting construction materials. We came up with this idea by combining the concept of share-buying, which is already supported by many people, with the concept of an automatic warehouse to digitally transform the management of materials. We were really happy to hear the judges from the construction industry evaluate praise our focus on this issue and our

solution strategy. We want to put this experience to good use in future business idea creation.”



■ About FUKUCHIGUMI Inc.

Founded in Kadena, Okinawa Prefecture, in 1953. With its slogan of “Beyond the value”, the company works on design and construction in a wide range of fields including public works such as district redevelopment and detailed design of large-scale facilities such as hospitals through to residential buildings.

Comment from President & CEO Kazuhito Fukichi:



“The theme of this event had plenty of scope for freely thinking about future strategy for regional SMEs. For those who were not familiar with the construction industry to think of new business in this industry must have been a very difficult task. However, iU’s students really showed the value of their schooling, and I was bowled over by the many high-level proposals regarding new strategies for FUKUCHIGUMI that also incorporated real-world issues and social significance. I hope this will give the participants opportunities to develop their interest in the construction industry, and I look forward to seeing what the students who have refined their practical skills at iU will achieve in the future!”

FUKUCHIFUMI Inc. website: <https://www.fukuchigumi.co.jp/>

Comment from iU President Ichiya Nakamura:



“I am very grateful to FUKUCHIGUMI for their support in hosting this event. The 4th-year students came up with plans from a wide range of perspectives. The senior high school students’ plan to build a construction industry professional work university was particularly excellent. iU is opening the door to all kinds of people, including senior high school students and working adults. We will continue to develop communities that foster innovation through a combination of diverse experience and knowledge.”

■ Detailed information

For detailed information regarding this project, please check the Inno Pro website (<https://iuinnovation.jp/>). Please also follow Inno Pro on X and Instagram.



University overview

■ University and department names

- University name: Professional University of Information and Management for Innovation *Also known as "iU"
- Department name: Department of Information and Management for Innovation, Faculty of Information and Management for Innovation

An international digital and business university that develops human resources capable of innovation in information and management.

AI, socials, web3, e-sports, design, media, VR/AR, marketing, geek culture, Metaverse, security...

Project classes, 4-month internships, and what is probably the world's first system under which all students attempt to start their own business.

If all students are successful in starting their own business, the job-hunting rate will be zero, which is our target. Some 42 businesses have been started so far, Japan's highest business startup increase rate.

However, many fail. "Failure University" means learning from such failures. Competency: top-class action deviation value. As a result of which, employment rate is 97.5%.

800 cooperating businesses, 1,000 guest lecturers. A university where there are more professors than students, where students learn within a professional community.

Based at the B Lab, 86 projects have been launched, including regional DX, super-school songs, super-human sports, and neurodiversity.

In the 2025 academic year, an e-sports course for e-sports learning, activity, internships and business startup was also established.

Students plan and manage events such as entrance and graduation ceremonies. This is a university made by the students. Digital first. Japan's first university to adopt entrance examinations with use of PCs and internet.

iU's philosophy is "Enjoy change, learn independently, and create innovation."

Is that interesting? Is that new?

■ President



Holds concurrent posts as specially-appointed professor at Kyoto University, researcher at University of Tokyo, Board Chairman of Digital Policy Forum Japan, Board Chairman of Contents Innovation Program (CiP), Chairman of CIRIEC Japan, Special Adviser to Japan esports Union, Coordinator of RIKEN, etc.

In 1984, joined the former Ministry of Posts and Telecommunications Japan after working as a director of the rock band Shonen Knife. Worked as Visiting Professor at MIT Media Laboratory and Executive Director at Stanford Japan Center before becoming President of iU in April 2020.

Successively participated as committee member in Cabinet Secretariat, Cabinet Office, Ministry of Internal Affairs & Communications, MEXT, METI, etc.

Many published works include *New Edition: Building a Super-Unoccupied Society – After COVID Comes the 'Cat Era'* (Yoshimoto Books) and *Contents & National Strategy* (Kadokawa EPUB Anthology).

Born 1961. Graduated from Graduate School of Economics and Faculty of Economics, Kyoto University; also completed doctoral course work at Osaka University. Doctor of Policy & Media.

■ Location

- Main Building: 1-18-13, Bunka, Sumida-ku, Tokyo
- Satellite Office: Tokyo PortCity Takeshiba, Office Tower 8F, 1-7-1, Kaigan, Minato-ku, Tokyo



Left: Main Building
Right: Satellite Office

- No. of students: 698
- No. of full-time teachers: 27

■ Educational philosophy

“Enjoy change, learn independently, and create innovation.”

■ Learning characteristics

Business, ICT and Global Communication form the three pillars of learning

① Bringing about innovation in the world through logical thinking (Business)

Understanding business frameworks and learning specialist knowledge about marketing, management, financial affairs and legal affairs, etc.

Also, through the required subject “Innovation Projects”, practical skills are acquired by repeatedly learning about everything from detecting issues to devising business plans

② Learning about the potential of information and communications technology (ICT)

Giving form to one’s own ideas in a rapidly evolving world, acquiring skill digital technology as power to communicate with the world

From basic technology in the form of programming, data processing and networks, curriculum covers latest areas such as AI and data science

③ Working in collaboration with people worldwide, going beyond borders (Global Communication)

Centering on business English that can be used in actual business settings after graduation, gain understanding of foreign cultures, learn about international information and global business, fostering a multilateral, cosmopolitan outlook to implement borderless joint development and activity, even learning to be able to make business pitches in English, developing human resources who can be active in actual society

Internship for all x All students start their own business x Online learning

• Internship and real projects: Implement 640 hours of internship per student and hands-on, real-world, project-based education in actual business

• All students start their own business: Through the required subject “Innovation Projects”, all students aim to start their own business while enrolled. Those who wish to can receive support in the form of parallel programs until the commercialization stage, funding, and registration using the university’s address, etc.

• Online class support: Providing an environment for learning independently and proactively

■ HR development vision

• Human resources who solve issues in different industries and organizations that utilize ICT and are capable of creating new products, services, or businesses

• Entrepreneurs who contribute to industrial development of international and regional societies by creating new products, services, or businesses that utilize ICT

Contact info for inquiries regarding this press release:

iU Professional University of Information and Management for Innovation

Tel.: 03-5655-1555 E-mail: info@i-u.ac.jp