

iU イノプロ「ピッチフェス サタデーハッカソン」 最優秀チームを選出

iU（東京都墨田区、学長 中村伊知哉、<http://www.i-u.ac.jp>）は、ビジネス実践科目「イノベーションプロジェクト（以下：イノプロ）」で、2年生を対象にしたビジネスプランのピッチフェスを開催し、最優秀企画を選出しました。

iUは「学生全員起業」を目標とし、「ICT・ビジネス・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、2023年の起業率は全国の大学で1位です（大学調べ）。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」は、学生全員が起業プランを企画し、プレゼンテーションを行うアクティブ形式の科目です。

イノプロの概要は、イノプロホームページ（<https://iuintnovation.jp/>）でもご覧いただけます。

■ イベント概要

iU2年生が、学生自身の経験や思い、また社会課題に目を向けたテーマなど、設定した課題を解決する方法を前期・後期通じて取り組み、ビジネスプランを企画。各クラス内でのプレゼンテーション、クラスメイトによる投票などを経て選ばれた6チームが、審査員となる5名のベンチャーキャピタリストを前に最終ピッチに挑みました。

● 開催日時

2025年2月1日（土）13:00～15:00

● 審査員

仁木隆大（Abelia Capital）

西河佑夏（マネックスベンチャーズ）

前澤早紀（POLA ORBIS CAPITAL）、

湯田将紀（Z Venture Capital）

豊田光（BCG株式会社）

● 審査基準

「新規性・独自性」「現実性」「市場性」「継続性」「拡張性」「プレゼン」の6つの項目で審査されます。

■ 最優秀チーム

● チーム名：「Style Muse」

● ビジネス概要：

毎日のコーデに、新しいワクワクを！

Style Muse は、手持ちの服を登録するだけでその日の予定や天気・気分ピッタリのコーデを AI が提案してくれる、次世代のファッションアプリです！

さらに、提案にリアクションできる機能や、好きなファッションを分析して次の提案に活かすクリッピング機能も搭載！

服選びに悩む時間を減らし、自信と笑顔を引き出します！



●リーダー 柴田花菜・松澤美波

優勝できるとしていなかったなので、驚きと嬉しさでいっぱいです。

このビジネスプランは、東京という街で大学生になり私服で学校に通うという毎日の中、コーディネートに困る。おしゃれに毎日過ごしたい。という思いから生まれました。

前期から取り組んだテーマでしたが、前期では上手くビジネスプランにまとまらなかったことを踏まえ、後期ではチームミーティングの方法から見直し、密度の濃いミーティングを授業以外でも毎週行うことで、前期以上にチーム一丸となって意見を出し合いながら取り組めたと思います。

また、同級生に協力を仰ぎ POC 検証を実施し、担当の先生やその他のの方々にもアドバイスをいただくなどして、ブラッシュアップを重ねることができたこと、多くの方の力を得られたことが今回の結果につながったと思います。

■イノプロについて

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 (旧 Twitter) 、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48、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737社、客員教員1,160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103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・起業を行う正課「eスポーツ」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 ・基幹教員数：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

Winning Team Selected for iU Innovation Project Pitchfest & Saturday Hackathon

The Innovation Project (InnoPro), a practical business course at iU (Sumida-ku, Tokyo; President: Ichiya Nakamura; <http://www.i-u.ac.jp>), held a business plan pitchfest for second-year students and selected a winning project.

iU, which aims to have all of its students start businesses, has developed a curriculum fostering knowledge and skills acquisition in the fields of ICT, business, and global communications, and was the No. 1 university in Japan in 2023 in terms of the percentage of graduates starting businesses (according to iU research).

As part of this curriculum, the Innovation Project is a required course that lies at the core of the university's learning. This is a hands-on course in which all students create and present an entrepreneurial plan.

A summary of the InnoPro can also be viewed on the InnoPro website (<https://iuintnovation.jp/>).

■ Event Overview

The second-year iU students worked throughout the first and second semesters to create business plans that solved set challenges using their own experiences and ideas as well as themes focused on social issues. Six teams were selected through presentations in each class and voting by classmates, and they made their final pitches in front of five venture capitalists who served as judges.

● Date and Time

February 1, 2025 (Sat) from 1:00-3:00 PM

● Judges

Takahiro Niki (Abelia Capital)

Yuka Nishikawa (Monex Ventures)

Saki Maezawa (POLA ORBIS CAPITAL)

Masaki Yuda (Z Venture Capital)

Hikaru Toyoda (BCG Inc.)

● Judging Criteria

Judging was based on six criteria: newness/originality, feasibility, marketability, sustainability, scalability, and presentation.

■ Winning Team

● Team Name: Style Muse

● Business Summary:

Bringing new excitement to everyday outfits!

Style Muse is a next-generation fashion app where users register the clothes they have on hand, and then an AI will suggest the perfect outfit for their schedule, weather, and mood that day!

It also includes a feature that allows users to react to suggestions and a clipping function that analyzes the user's favorite fashions for use in future suggestions!

It reduces time spent worrying about what to wear and brings out the user's confidence and smile!



● Leaders: Hana Shibata/Minami Matsuzawa

We didn't think we had a shot at winning, so we're really surprised and happy.

This business plan was inspired by the everyday struggle of college students in Tokyo to coordinate outfits, since going to school in their own clothes (instead of a uniform) is new for them. They want to look their best every day.

We started working on this theme in the first semester but weren't able to successfully put it into a business plan. In the second semester, we reviewed our team meeting methods, and by having more intense weekly meetings outside of class, I think we were able to work more as a team than in the previous semester, sharing ideas and opinions as a team.

In addition, we were able to conduct Proof-of-Concept verification with the help of our classmates, and received advice from the advising instructor and others on how to polish our work. A lot of people had a hand in achieving today's result.

■ About the InnoPro

For more details about this project, see the InnoPro website (<https://iuinnovation.jp/>) .
You can also follow us on X (formerly Twitter) and Instagram.



<About the University>

■ University/Faculty & Department Names

- University Name: Professional University of Information & Management for Innovation *Popularly known as iU
- Faculty Name: Information & Management for Innovation Faculty, Information & Management for Innovation Department

We are an international digital and business university dedicated to fostering human resources to drive innovation through information and management.

AI, social media, web3, e-sports, design-thinking, media, VR/AR, marketing, superfan culture, the Metaverse, security, and more.

Project-based classes, four-month internships, and probably the world's first university that aims to have all of its students start businesses.

If all students succeed in starting their own business, our hiring rate will be 0%, so a 0% hiring rate is what we aim for. Number of startups: 48, Japan's highest rate of increase in startups.

However, a lot of these startups fail. This is "Failure University," learning through failure. Competency: Top rank in behavioral deviancy levels. So, in the end, we have a hiring rate of 97.5%.

737 partner companies and 1,160 visiting professors. More professors than students, a university where you learn in a community of professionals.

Using the B Lab institute as a base, 103 projects are underway, including Regional DX, Super School Songs, Superhuman Sports, and Neurodiversity.

In 2025, eSports will be added as part of the regular curriculum, with eSports studies, activities, internships, and entrepreneurship.

Students plan and operate the school entrance ceremony, graduation ceremony, and more. A university you create yourself. Digital-first. Introduced Japan's first entrance exam with PCs and internet access.

Our philosophy: "Embrace change, Take charge of your own learning, Create innovation."

Is that interesting? Is that new?

■ President



Simultaneously a specially appointed professor at Kyoto University, a researcher at the University of Tokyo, President of the Digital Policy Forum Japan, President of the CiP Office, President of CIRIEC Japan, Special Advisor to the Japan esports Union, and Coordinator of RIKEN.

After working as a director of the rock band Shonen Knife in 1984, he joined the former Posts and Telecommunications Ministry. After serving as a visiting professor at the MIT Media Lab, director of the Japan Center, Stanford, and a professor at Keio University, he has been president of iU since April 2020.

He has served as an advisor and member of the Cabinet Secretariat; Cabinet Office; Ministry of Internal Affairs and Communications; Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology; Ministry of Economy, Trade and Industry, and others.

He is the author of many books, including "Making a New Kind of Super-Leisure Society - The Age of Cats After Corona" (Yoshimoto Books) and "Content and National Strategy" (Kadokawa EPUB Sensho).

Born in 1961. Graduated from the Faculty of Economics at Kyoto University, and earned a Ph.D. in Policy and Media Studies from Osaka University.

■ Location

•Main Building: 1-18-13 Bunka, Sumida-ku, Tokyo

•Satellite Office: 8F, Tokyo Port City Takeshiba Office Tower, 1-7-1 Coast, Minato-ku, Tokyo



L: Main Building
R: Satellite Office

•No. of students: 698 •No. of Core faculty members: 27

■ Educational Philosophy

Embrace change, Take charge of your own learning, Create innovation.

■ iU's Unique Education

The three pillars of an iU education: Business, ICT, and Global Communication

1.) Business: Bringing change to the world through logical thinking

Understand how business works and learn expertise in marketing, management, finance, legal affairs, and more

In addition, through the mandatory Innovation Project course, students acquire practical skills by iterating to learn the cycle of problem discovery to business plan development

2.) ICT: Understanding the Possibilities of Information and Communications Technologies

Master the digital technologies needed to shape and communicate your ideas in our rapidly evolving world

A curriculum that covers basic technologies including programming, data processing, and networks, as well as the latest fields like AI and data science

3.) Global Communication: Crossing borders, collaborating with people from all over the world

Focusing on business English that can be used in the workplace after graduation, students learn cross-cultural understanding, international information, and global business, develop a multifaceted international outlook to realize borderless co-creation and success, and learn to make business pitches in English, fostering human resources who are equipped to play an active role in real-world situations

Internships for all x Startups for all x Online learning

- Internships and real-world projects: 640 hours of internship experience per student, hands-on education through real projects in a real-world business
- Startups for all: Through the mandatory Innovation Project course, all students take on the challenge of creating their own startup while in school. Support is available, including a program to help students push forward to commercialization, provision of funding, and use of the university's address for registration
- Online support for classes: Providing an environment for active self-directed learning

■ Vision of the talent we foster

- Personnel capable of solving problems and creating new products, services and businesses in the various industries and organizations that utilize ICT
- Entrepreneurs who contribute to the industrial development of international society and local communities by creating new products, services, and businesses through the use of ICT

[For inquiries about this press release]

iU Professional University of Information & Management for Innovation

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