それ、あたらしい？
それ、おもしろい？

iU

情報経営イノベーション専門職大学

ガイドブック 2027

What's iU?

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢，採預約制。)

20260513

LINE官方帳號
@nihonmura

テクノロジー×ビジネススキルで、社会を、世界を変える大学

情報経営イノベーション専門職大学、通称『iU』は、
ICTやビジネススキルを活用して社会課題を解決する
エンジニア、コンサルタント、起業家として、
世の中に新しいサービスやビジネスを生み出すイノベーターを育成しています。

イノベーターとは？

モノ、仕組み、サービス、組織、ビジネスモデルなど、あらゆる領域において従来の常識を覆し、今までにない革新的な考え方やアイデアによって、社会に大きな刷新、変革や新しい価値を生み出す人材。

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD.　https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢，採預約制。)

20260513

LINE官方帳號 @nihonmura

iUで身につくこと

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢，採預約制。)

20260513

LINE官方帳號
@nihonmura

経営者、起業家、投資家、エンジニアによる「プロジェクト実践演習」で、革新的なサービスやビジネスを創る力

社会人に求められるビジネススキルや教養を身につける「基礎」

アプリ設計・開発、データサイエンスなどの技術を修得する「ICT」

組織管理やマーケティング、会計・財務などを学ぶ「ビジネス」

国際感覚や語学力を自分のものにする「グローバル」

それらをバランスよく学び、新しいサービスやビジネスの創出へつなげます。



カリキュラムの詳細は P9 へ ›››

プロジェクト実践演習とは?

実社会で活躍する経営者、起業家、投資家、エンジニアなどとともに、実在するサービスの事業展開や、リアルな社会課題の解決に取り組む、非常に実践的な演習授業。

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢，採預約制。)

20260513

LINE官方帳號 @nihonmura

iUの育成人材モデル

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD.　https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢，採預約制。)

20260513

LINE官方帳號
@nihonmura

世界でイノベーションを起こす人材

起業家として、やりたいことに挑戦する。

エンジニアとして、最先端のサービスを開発する。

コンサルタントやマーケターとして、世界初のビジネスを生み出す。

多彩な未来があなたを待っています。

ICT

データサイエンティスト

AI・ビッグデータ・IoTを活用し、新たなサービスを生み出す。

ICT

アプリケーションエンジニア

スマホ・業務系アプリを開発し、社会や個人のニーズを解決する。

ICT

サイバーセキュリティマネージャー

ネット上の脅威に対する対策を検討し、サービスの信頼性向上を図る。

ビジネス

経営コンサルタント

クライアント（顧客）の要望を聞き、課題を特定・分析・解決に導く。

ビジネス

マーケター・商品プランナー

市場調査、データ分析、広告宣伝企画など、新商品開発のプランをつくる。

ビジネス

ビジネスアーキテクト

企業のDXへの取り組みに関して、関係者をコーディネート・推進する。

育成人材モデルの詳細は P26 へ ›››

イノベーションとは？

革新や刷新などを意味する言葉で、革新的な技術や発想によって新たな価値を生み出し、社会に大きな変化をもたらす取り組み。

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com（日本遊學・留學諮詢，採預約制。）

20260513

LINE官方帳號 @nihonmura

CONTENTS

P.2 What's iU?

iUとは？
iUで身につくこと
iUの育成人材モデル

P.9 カリキュラム

カリキュラム
基礎・ICT・ビジネス・グローバル
臨地実務実習・イノベーションプロジェクト・インタビュー
プロジェクト実践演習・ピックアップ
育成人材モデル

P.29 進路

就職
起業
進学

P.35 キャンパス

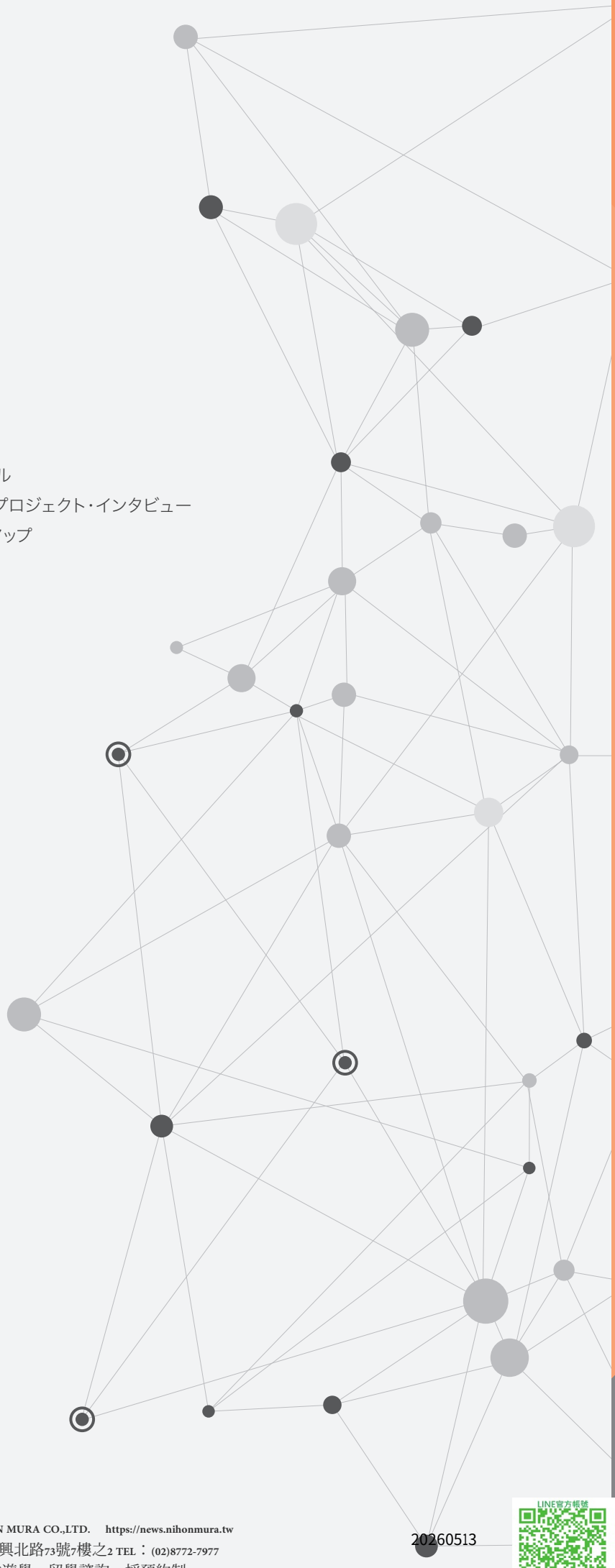
施設・設備
校外施設
サークル
アクセス

P.42 学長メッセージ

P.43 基本情報

教育理念
大学・学部の目的
入学者受入方針
入学者選抜概要

P.45 オープンキャンパス



日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢，採預約制。)

20260513

LINE官方帳號 @nihonmura

01

CURRICULUM

カリキュラム

基礎、ICT、ビジネス、グローバル
4つの学びを経て、プロジェクト実践演習、臨地実務実習へ臨みます。
連携企業700社以上、大学発ベンチャー起業率「全国1位」※。
ベンチャー大学、iUにしかない学びです。

※連携企業は2025年12月時点。
※大学発ベンチャー起業率全国1位（令和6年度在学生数から算出/iU調べ）。

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢，採預約制。)

20260513

日本村

LINE官方帳號
@nihonmura

4年間で学べる多彩な科目群

カリキュラム

			1年次 前期	1年次 後期	2年次 前期
基礎科目	現代社会基礎科目	キャリア形成	●イノベーションの志 ●ビジネス入門		●キャリアデザインⅠ
		現代社会理解	●英語コア・スキルズⅠ ◎eスポーツ	●英語コア・スキルズⅡ	◎経営倫理
		論理思考	●スタディスキル	○社会調査法 ●数学基礎	
職業専門科目	経営科目	組織管理	●マネジメント（経営学基礎）		◎オペレーションズマネジメント ◎組織行動論 ◎デザインと経営
		マーケティング	●マーケティング基礎	◎マーケット・イノベーション	
		会計・財務・法務		●アカウンティング入門 ●企業法務基礎	◎アカウンティング応用 ◎企業法務応用
	情報通信技術科目	ICT基礎	●ICT入門 ◎コンピュータアーキテクチャ ●プログラミング基礎実習 ◎データ構造と処理法 ◎情報系数学応用A	◎オペレーティングシステム入門 ●プロトタイピング実習 ◎情報系数学応用B	◎情報系数学応用C
		インフラストラクチャ設計・構築		◎データベース	◎情報システムのプロジェクト管理 ◎プログラミング応用実習（Webプログラミング）
		アプリケーション設計・開発	◎デザイン入門	◎インタラクションデザイン入門	◎プログラミング応用実習（デザインプロトタイピング） ◎電子回路
		ネットワーク・セキュリティ		◎ネットワーク技術	◎ネットワーク構築Ⅰ ◎プログラミング応用実習（ネットワークプログラミング） ◎情報セキュリティⅠ
		データサイエンス			◎データサイエンス基礎
	領域共通科目	プロジェクト実践		●プロジェクト入門	●基礎プロジェクトⅠ
			○イノベーション特講a		
			○イノベーション特講b		
			○イノベーション技法a		
			○イノベーション技法b		
		事業構想・提案			●イノベーションプロジェクトA
		職業実践			
展開科目	国際コミュニケーション科目	国際コミュニケーション	●ビジネス英語実習Ⅰa ●ビジネス英語実習Ⅰb	●ビジネス英語実習Ⅱa ●ビジネス英語実習Ⅱb	●ビジネス英語実習Ⅲa ●ビジネス英語実習Ⅲb
		多文化・国際化社会理解			◎日本文化
総合科目	卒業研究科目	イノベーション実践			

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com（日本遊學・留學諮詢，採預約制。）

20260513

LINE官方帳號 @nihonmura

各科目の詳細（シラバス）は iU 公式サイトにてご確認ください。 >>>

●必修科目　◎選択必修科目　○選択科目

2年次	3年次		4年次	
後期	前期	後期	前期	後期
		●キャリアデザインII		
○英米文化演習 ◎サステナビリティ経営 ◎最新技術動向論				
◎問題形成と問題解決 ◎人的資源管理論		◎ビジネスゲームによる経営意思決定	◎クロステックビジネスデザイン	◎企業戦略論
		◎Webマーケティング		
◎ファイナンス入門 ◎起業資本政策入門		◎コーポレートファイナンス		◎税務会計・会計処理
◎インフラストラクチャ構築演習		◎システムインテグレーション ◎クラウド活用演習		
◎UXデザイン		◎モデル化と要求開発 ◎IoT	◎ソフトウェアプロセスと品質 ◎インタラクションデザイン応用	
◎ネットワーク構築II ◎情報セキュリティII		◎ネットワーク構築III ◎情報セキュリティIII		
◎データサイエンス応用		◎ビッグデータ	◎AI	
●基礎プロジェクトII				
○イノベーション特講a				
○イノベーション特講b				
○イノベーション技法a				
○イノベーション技法b				
●イノベーションプロジェクトB		●イノベーションプロジェクトC	●イノベーションプロジェクトD	
●実習事前指導	●臨地実務実習	●実習事後指導		
●ビジネス英語実習IVa ●ビジネス英語実習IVb		◎Business Discussion and Debate ◎Business Interpretation	◎Business Presentation ◎Global Business Pitch ◎中国語コミュニケーション（初級）	◎Business Negotiation ◎中国語コミュニケーション（中級）
◎多文化理解 ◎比較宗教論		◎国際情勢論 ◎製造業における国際化	◎国際開発論 ◎国際メディア論 ◎ファイナンス業における国際化 ◎サービス業における国際化	◎農業・林業・漁業における国際化
		●プロジェクト実践演習I	●プロジェクト実践演習II	●プロジェクト実践演習III

社会人に必要なビジネススキルや教養を身につける

基礎

1年次 前期

ビジネス入門

ビジネスにおいて重要な礼儀・挨拶等の基本的なマナーをはじめ、メールやビジネス文書の書き方、商談や事業ピッチの心得など、社会に出てからすぐに役立つビジネススキルを身につけます。



1年次 前期

eスポーツ

eスポーツを単なるゲーム競技ではなく、成長が著しい産業・文化現象として理解するため、プレイヤーの育成、チーム・イベント運営、ゲーム実況・配信技術、ファンマーケティングなどについて学びます。





2年次 前期

経営倫理

法令遵守、ハラスメント防止、働きやすい職場づくり、環境への配慮、地域社会への貢献など、企業が社会に対して果たすべき責任について理解を深め、企業経営に必要な倫理観を養います。

2年次 後期

最新技術動向論

日進月歩で進化する情報通信技術の最新動向や技術進歩が人々の生活、産業等に与える影響などについて学び、ICTを活用してビジネスを創出しイノベーションを起こす上で必要な視野を培います。

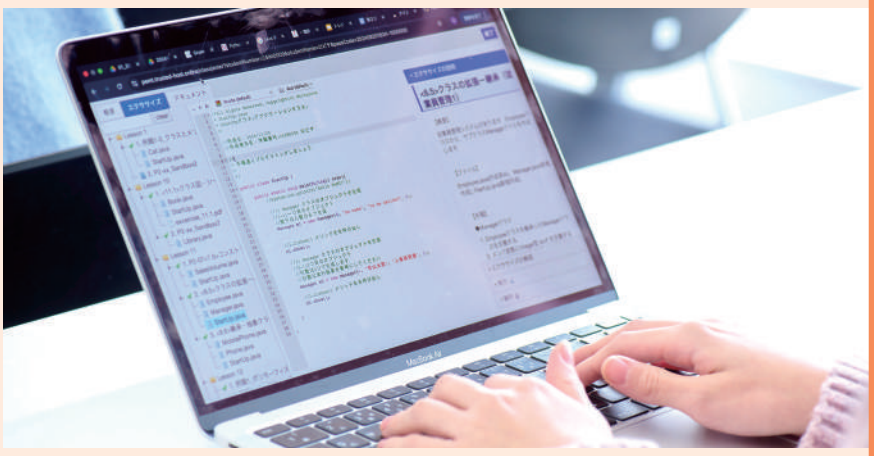
アプリ開発やAIなどの最先端技術を修得

ICT

1年次 前期

プログラミング基礎実習

プログラミング言語の基礎となる基本文法や変数、データ型、演算子、制御構造をはじめ、問題を解決するためのアルゴリズムの設計、データ構造の理解、関数とモジュール、エラー処理とデバッグなどについて、プログラムの作成を通して実践的なスキルを習得します。





インフラストラクチャ構築演習

2年次 後期

コンピュータシステムやネットワークの設計・設置・運用に必要なサーバやストレージをはじめ、ネットワーク機器、セキュリティ設定などを学びます。

UXデザイン

2年次 後期

優れた機能を備えたシステムでも、ユーザーが価値を実感してこそ意味があります。魅力的なユーザー体験を設計するプロセスを学び、体験価値を高める方法を身につけます。

4年次 前期

AI

人工知能で用いるニューラルネットの基本的な理解や実用化技術の修得に加え、各種APIやツールなどを活用したアプリケーション制作の演習を行います。

各科目の詳細（シラバス）は iU 公式サイトにてご確認ください。 ›››

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢，採預約制。)

20260513

日本村

LINE官方帳號 @nihonmura

企業経営やビジネスの成功率を高める知識・スキルを学ぶ

ビジネス

1年次 前期

マネジメント（経営学基礎）

企業がビジネス活動を通じて利益を得る上で必要不可欠なヒト・モノ・カネ・情報を、効率的かつ効果的に管理・活用するための基礎理論を学び、企業経営・組織管理について理解を深めます。





2年次 後期

ファイナンス入門

企業活動における資金の調達、事業への投資、財務リスクの管理など、経営の効率性や収益性を高め、企業価値の最大化をめざすファイナンスの基本的な概念を、会計の知識をもとに学びます。

3年次 後期

Webマーケティング

Webサイト、SNS、ブログなど、インターネット技術を活用して商品やサービスの認知度を高め、販売を促進するWebマーケティングの特長・動向や戦略的なアプローチ手法などについて学びます。



4年次 後期

企業戦略論

企業が競争優位を確立し、持続的な成長を実現するために必要な、業界分析、競争戦略、成長戦略、リーダーシップ、組織の役割などについて学びます。

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢，採預約制。)

LINE官方帳號 @nihonmura

語学力・国際的な視野を養い世界に羽ばたく

グローバル

1年次 2年次

ビジネス英語実習 I~IV

英語でビジネス上のコミュニケーション手法やビジネスプランの策定方法などについて学び、授業内でのグループワークやプレゼンテーションを通じ、グローバルな舞台でビジネスを推進する実践力を培います。



2年次 後期

多文化理解

国家、民族、宗教、ジェンダーなどにより異なる価値観に対する理解を深め、様々な文化や価値観が混在するグローバル化社会の中で、他者と協働するために必要な異文化を受容する態度や国際的な視野を養います。



4年次 前期

サービス業における国際化

飲食、小売、教育、福祉などサービス業の需要や経済に与える影響が高まる中で、その構成や特性、取り巻く環境を理解するとともに、具体的な事例を取り上げつつ、サービス業において国際展開に至る成功の鍵を探求します。

4年次 前期

Global Business Pitch

グローバルなビジネスの現場で、英語を駆使して他者と協働しながら自身のアイデアをビジネスプランにまとめ、投資家やパートナー企業に効果的に提案する力を身につけます。



各科目の詳細（シラバス）は iU 公式サイトにてご確認ください。 ›››

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢，採預約制。)

日本村
LINE官方帳號 @nihonmura

ICT、メディア、コンテンツ、教育、金融、製造などの企業で実務を経験

臨地実務実習（企業内実習）

Interview 臨地実務実習を経験した学生にインタビュー

実習先 **株式会社Mizkan**

4ヵ月の体験から 自分の長所や目標がみつかる

飲食店でのアルバイトがきっかけで料理や調味料に興味を持っていたため、実習先リストにミツカンをみつけた時は迷わず応募しました。
前期の2ヵ月はデジタル推進部に配属され、生成AIをテーマにしたプロジェクトなどに関わらせていただきました。生成AIに精通している社員さんを前に、他の実習生と一緒に企画した動画生成AI体験会を開催した経験は、非常に緊張しましたが、参加者から楽しかったと言ってもらえたので良い思い出です。
後期の2ヵ月はマーケティング企画部に。『味ぽん®』と『ぽん酢』という、もともと知名度の高い商品の価値をSNSを通して、どうしたらもっと知ってもらえるかという課題に対しての企画提案や実際のSNS配信を行いました。私は普段から「こんな商品やサービスがあったらいいのに」と考えることがあるのですが、思いつくことと行動に起こすことは全く別物なのだと実感しました。
案件1つ動かすにしても、企業の方針、ブランドイメージ、予算、人員など、様々な会社の内情が関わってきます。
“理想”と“会社が求めるもの”をいかに近づけることができるかが、ビジネスにおいて必要なスキルだと知ることができて本当に良かったです。



遠藤 駿翔（はやと）さん（4年）
私立 郁文館高等学校出身



実は実習をする前は、ぼんやりとIT業界への就職を考えていたんです。でもこれらの体験を通して将来のビジョンが明確になってきました。デジタル推進部では、企画を発案する際、相手の目線で物事を考えることの重要性を知り、そのような傾聴力は自分の強みでもあるということに気づきました。さらにマーケティング企画部では、消費者のリアルな声から商品やプロモーションを考えることにやりがいを感じ、今では自分の力をマーケティングに活かしてみたいと思っています。短期の実習では絶対に体験できない濃厚な4ヵ月間は、確実に成長させてくれたと思います。

Voice 企業からのメッセージ

マーケティングで大切なことは、お客様のニーズの裏側にある感情や欲求を捉えて価値に転換することです。ニーズを知るだけでは終わらないという学びを得たことで、アンケート結果やSNSの反応に触れた際も「なんでそう思ったのだろう」と反芻し、実習の終盤にはその理由を深掘ろうとする姿勢が自然と身についているように感じました。この感覚は社会人として必ず役立つ重要な力です。今後もぜひ大切に育ててほしいと思います。



マーケティング企画1部 調味料2課 課長 小又 美智さん

1・2年次の、基礎、ICT、ビジネス、グローバルの学習を踏まえ、2年次後期に臨地実務実習の事前指導を行います。そして、3年次前期に企業などにおける約600時間の臨地実務実習を通じて、新たなサービスやビジネスを創出する上で必要となる計画立案・遂行力、課題発見・分析・解決力などのビジネススキルを実践的に修得します。さらに、3年次後期には事後指導を行い、臨地実務実習での学びを以降の学習につなげます。学内での学びに加え、組織での実践を通じた“気づき”や“学び”を理解しながら取り組むことで、将来の自分自身の働き方について、より具体的に考えることができる貴重な機会です。

実習先 **アストロラボ株式会社**

現場の意見や空気感を肌で感じることができる貴重な体験

もともとITコンサルやセールスなどの情報通信分野に興味があったため、サービス設計からシステム開通までサポートするIT・DXのコンサル会社であるアストロラボを実習先に選択しました。特に決め手となったのが「自分の意見を商品やサービスに反映させることができる」という実習先リストのコメントでした。
実習生ではありますが、社員に近い立場で働いてみたいという気持ちが強かったので、挑戦してみようと思いました。もちろん不安もありました。
ただ、会社の求める人物像に「困難に立ち向かえる人」とあったので、とにかくやってみよう！という気持ちで応募しましたね。実際の作業内容としては、前期と後期で違う部署に配属されました。
前期はソリューションアーキテクト部で、システム画面のレイアウト作成や、修正点の洗い出し、会議への参加など、進行中の案件に直接携わることができました。HTMLやCSSなどを使ったコーディング作業は初めてだったので苦労しましたが、自分で調べたり、社員の方に教えていただいたり、とても良い経験をさせていただきました。後期ではサービスビジネスグループに配属され、システムの登録やテスト作業を行いました。



島村 了以（りょうい）さん（4年）
都立 南葛飾高等学校出身



実習を通して感じたのが、iUの『ビジネスフィールドリサーチ』という科目で培った「問題点を自らみつけて、解決方法を模索する」という姿勢が、社会では当たり前に必要になってくるということ。
授業は覚えることが多く大変でしたが、その訓練のおかげで、実習先でも能動的に動くことができたのではないかと思っています。
また「仕事の責任を身をもって知ることができた」それが一番の自分が成長した部分ですね。今後、自分のキャリアを考える時、すべての仕事に対する姿勢につながると感じています。

Voice 企業からのメッセージ

情報社会の現代だからこそ、弊社は体験するということにも価値を見出しています。弊社が取り組むITを使った業務改善などは、学生にとってイメージし難いと思うので、現場で体験し、ITの可能性を身近に感じてもらえたなら嬉しいです。島村さんも、最初こそ学んできた知識がどう現場に活かせるのかわからない状態で参加していただきましたが、最後には社員と意見を交わし合うレベルになりました。この経験を糧にぜひ次のステップに進んでもらいたいです。



人事・広報／サービスビジネスグループ グループ長 太田 ユキエさん

全学生がビジネスプランを作成

イノベーションプロジェクト

実社会で活躍する経営者、起業家、投資家などが自身の経験をもとに授業を展開。AIを積極的に活用しながらビジネスに関する理論的知識と実践的知識を融合し、国際社会、地域社会の産業発展に寄与する革新的なサービス・ビジネスの創出につなげる創造力を養うプロジェクトです。学生は多くのプレゼンテーションを通じて、マネジメント力やリーダーシップ、ロジカルシンキング、資金調達につなげる手法を実践的に学び、全学生がビジネスプラン（事業計画書）を作成し、「自ら考え、行動する」ことで、発想力と表現力を高めます。

Presentation イノベーションプロジェクト（通称イノプロ）の集大成「ピッチフェス」

Interview イノプロピッチフェス優勝チームにインタビュー

イノプロピッチフェスで評価された 専属スタイリストAIアプリ「Style Muse」

柴田：おしゃれしたいのに着こなしに悩んでいるという自分たちの経験から、私たちのチームはZ世代に向けて、AIが手持ちの服でコーディネートを組んでくれる「Style Muse」というアプリを発表しました。

松澤：ユーザー情報や行動パターン、クリッピングしたSNS情報をもとにAIが機械学習し、ユーザーの憧れるコーディネートを提案するという仕組みです。

柴田：1年かけてこのビジネスプランを詰めたのですが、今回優勝を手にできたのは、様々な人のフィードバックを取り入れ、より現実的なビジネスプランを作成できたからだと思います。特に担当教員の斎藤さんには、AI学習の期間、提供した後のMVP検証までにいくつのケーススタディが必要か、市場調査や収益、アプリが軌道に乗るまでのロードマップなど、逆算思考で数字を導き出すことを教えてもらいました。



「イノプロピッチフェス」の様子



各クラス代表の全6チームから優勝を勝ち取った「Style Muse」チーム（前方右：リーダー 柴田 花菜さん／前方左：書記 松澤 美波さん）

松澤：またイノベーションプロジェクトの授業以外に、ミーティング時間を毎週設けたことが大きかったと思います。授業は現状報告と課題をみつけることに注力して、チームミーティングは解決策を考えたり、リサーチしたりする時間にあてました。その積み重ねが良かったのかも。

柴田：そうだね。前期は時間を上手に使えなかったせいで思うように進行できなかったので、後期の前にみんなで話し合い、議題決定と時間配分を徹底しました。まさか優勝できるとは思わなかったけど、トライ&エラーの精神で頑張って本当に良かったです！

Voice

イノプロピッチフェスとは？

イノベーションプロジェクトで組んだチームで作成したビジネスプランを発表する機会のことです。特に最終ピッチフェスは、ベンチャーキャピタル※や起業家などを審査員に迎え、各クラス代表の中から優勝チームが決まる、いわば集大成の場。今のうちにビジネス界の人たちと関わり、大勢の前でプレゼンするという経験こそが、社会に出た時に大きな糧になると考えています。

※ベンチャーキャピタルとは？
未上場企業に出資して株を取得し、その企業が上場した際に株を売却し、利益獲得をめざす投資会社のこと。


イノプロ担当の志村一隆教授

History 過去のイノプロピッチフェスの様子

年2回開催される「ピッチフェス」では、多種多様なビジネスアイデアが誕生


同学年の学生と学内外の審査員の前で、緊張しながらも堂々と発表。回数を重ね、プレゼン力も確実に成長していきます。


ゲストの外部審査員が専門的な視点から評価。今後の成長につながるフィードバックが得られます。



発表後の質疑応答では、ゲスト審査員からの視点が加わり、事業の魅力と課題を丁寧に見きわめる貴重な機会となります。


Hallに同学年が一堂に集まるイノプロピッチフェス。結果が出るとピッチの緊張が解け、優勝チームが笑顔になるシーンも。

Interview ｜ 起業学生インタビュー

環境は万全。あとは“やってみる”だけ。

iU4年生の森井創さんが起業した株式会社 MediAlpha。その立ち上げから、印象に残っている仕事、苦労話、起業する際に役立ったiUの授業まで、インタビューを通してご紹介します。

iU学長が進める プロジェクトへ参加

僕たちの会社MediAlphaは、2年生の時に学長が直々に立ち上げたiUのプロジェクトから独立してできました。もともと起業することに興味があったのでチャンスと思い、プロジェクトに参加。学長、担当教員、学生たちで毎週ミーティングを続けました。当初は右も左もわからなかったのですが、学長が提示するテーマや目標に対して何度も提案を繰り返し叩き上げられました。最初は50人くらいいた学生もプロジェクトが本格始動する頃には、かなり減っていましたね（笑）。タフな取り組みでしたが、起業するまでに成長できたので挑戦して良かったです。そして何より現在のMediAlpha社員3名の絆が強くなりましたからね。資本金は社員だけでなんとか工面しました。起業して事業を推進する上で、資金繰りに大変苦労しましたが、今となっては良い思い出です。それらの頑張りが認められ、今の仕事ともつながる、学長が実行委員長を務めるiUのイベント「ちょっと先のおもしろい未来（ちょもろー）」のiUブースをプロデュースすることにもなりました。「ちょもろー」は、iUの竹芝サテライトオフィスで開催される都市型フェスティバルで、ポップカルチャーやテクノロジーをテーマに政府系機関や民間企業のブースが出展されます。昨年の2期目も無事に終え、今年からはイベント全体のプロデュースも任されることになりました。そもそも街づくりのためのイベントなので、今年は開催場所を竹芝エリアの学校や施設、企業にまで広げたいと考えています。また今年は、イベントプロデュースの他、iUの協力のもと、初のオウンドメディア「HUB PLUS」をリリースしました。僕のようにICTや起業などに興味がある人に対して、その仕組みや裏側、さらにiUの魅力などを、記事を通してわかりやすく伝えるサイトです。今後はiUのことだけではなく、「Tokyo Innovation Base」や「STATION Ai」など、イノベーション拠点とのコラボなども考えており、業界のトレンドを発信していこうと思っています。

人気ボーカロイド曲「千本桜」を テーマにしたイベントをiUで開催

起業して印象に残っている仕事が、昨年の9月にiUで開催した「千本桜展2.0 fragile – 花の



「千本桜展」を運営したiU生の特別チー

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com（日本遊學・留學諮詢，採預約制。）
日本村
LINE官方帳號
@nihonmura

森井 創さん

MORII SOU

情報経営イノベーション学部（2025年3月卒業）
都立 桜修館中等教育学校出身

株式会社 MediAlpha

【会社情報】
設立：2023年8月4日　資本金：1,000,000円　社員数：3名（2024年12月時点）
事業内容：イベントプロデュース事業、メディア事業、価値創造事業

都の百華繚乱 千本桜×TOKYO」のプロデュースです。iUには、連携企業や学長を通して、様々な仕事のオファーが舞い込んできます。千本桜展の始まりもそうでした。iUのある墨田区は伝統と職人の技が息づくものづくりの街であり、桜の名所としても知られています。「千本桜」との相性は抜群だとひらめき、ぜひやりたいと手を上げました。展示は、桜の国を初音ミクとその仲間たちが守る千本桜の小説にクローズアップし、その世界に入り込んでもらうことをコンセプトにしました。その世界観はもちろん、キャラクターたちの性格、バックグラウンドにも触れられるようなアート展示やオリジナルグッズ・メニューを開発しました。中でも大変だったのが、江戸時代から続く墨田区の屏風専門店「片岡屏風店」や錦糸町の「久米繊維工業株式会社」とのコラボアイテム制作でした。職人さんのこだわりと、企業のゆずれないラインとのせめぎ合いで、何百回打ち合わせをしたかわかりません（笑）。もちろん社員3名だけでは回せるはずもなく、iUの学生約50人をチームアップしてすべての業務に対応。結果、3日間で来場者は3,000人を超え、イベントは盛大に盛り上がりました。IP（Intellectual Propertyの略。アニメや漫画の版権のこと）を扱ったビジネスは本当に大変でしたが、学ぶことも多かったと思います。

起業の環境は揃っている、あとは“やってみる”だけ

現在は会社のテーマでもある“ポップ”と“テック”に焦点を当て活動フィールドを拡大中。その中で最近は、iUと連携している企業や専門家などに協力を仰ぎ、日本のポップカルチャーやクリエイターを守る新プロジェクト「POP POWER PROJECT」の企画を推進する仕事を受注しました。このようにiUでは、様々なプロジェクトが同時多発的に進行しています。起業は大変と捉える方もいると思いますが、まずは“とりあえず”の精神で色々なプロジェクトに参加してみると良いと思います。参加するうちに、興味があることがみつかったり、僕のように仕事に結びついたり、必ず次へのステップにつながるはずです。起業の基礎や専門知識については、「イノベーションプロジェクト」などの授業や教員のサポートできっちり学べるので安心です。まずは行動に起こしてみましょう！経験していく中で成長できる環境がiUにはありますから。

※2024年12月時点。



株式会社 MediAlpha 代表取締役（CEO）森井創さん



たくさんの人でにぎわった「千本桜展」の様子

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD.　https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com（日本遊學・留學諮詢，採預約制。）
20260513
LINE官方帳號
@nihonmura
日本村

超失敗学、医療AIフロンティア学など、リアルな社会課題に取り組む

プロジェクト実践演習

iUのプロジェクト実践演習では、経営者、起業家、投資家、エンジニアなどとして実社会で活躍するiUの教員が学生とワンチームになり、実在するサービスの事業展開やリアルな社会課題の解決などに取り組みます。
各プロジェクトで設定されたテーマを通じて、リサーチと分析力、豊かな発想力、具現化するスキル、効果的なプレゼンテーション手法などについて実践的に学びます。

PROJECT PROFESSOR

様々な業界のトップランナーたちを プロジェクト教授として招聘。

プロジェクトテーマ ウェルビーイング※1共創学

ウェルビーイングとは、個人や社会が心地よく、良い状態でいられることです。トラブルが起こりやすいビジネスの現場でも、より良い環境づくりを大切にしながら、事業開発（起業）プロジェクトに取り組みます。



株式会社ECOTONE
代表取締役社長/Wellulu編集長
株式会社博報堂
ビジネスデザインディレクター

堂上 研氏

博報堂で広告マーケティングプロデュースをした後、事業化クリエイティブのプロデュース業務に従事。博報堂の新規事業開発組織「ミライの事業室」を設立し、2024年自らがインtrepレナー※2となり、株式会社ECOTONEを設立し、代表取締役社長に就任。ウェルビーイングメディアWellulu の編集長。

※1 ウェルビーイングとは？…個人や社会の良い状態　※2 イントレプレナーとは？…社内起業家

プロジェクトテーマ 超失敗学

失敗を恐れず、次につなげる「上手な失敗」を実践します。そのために、面白法人カヤックの発想法を参考に、アイデアを生み出すコツを学びます。



面白法人カヤック
代表取締役社長

柳澤 大輔氏

学生時代の友人とともに、日本的面白コンテンツをWebやアプリ、広告制作で発信する面白法人カヤックを創設。「うんこミュージアム」「カップニャードル」などのコンテンツ企画やJリーグチーム「FC琉球」の運営、プロダクト開発など多方面で活躍中。

プロジェクトテーマ global contents lab

世界のコンテンツやブランドがどのように物語をつくっているかを詳しく調べ、分析します。その知識を活かして日本企業へのコンサルティングをめざし、世界を視野に入れた新規事業にも挑戦します。



起業家・国際社会文化学者・歌人

カン ハンナ氏

2011年に韓国より来日。ヴィーガンコスメブランド「mirari」創設者・代表。第一歌集『まだまだです』(KADOKAWA)やビジネス書『コンテンツ・ボーダーレス』(クロスメディア・パブリッシング)などを出版。第21回現代短歌新人賞を受賞。経営者や歌人、国際社会文化学者など多方面で活躍中。

プロジェクトテーマ 付加価値学

サービスや製品の付加価値に注目し、その魅力を最大限に高めることに挑戦します。日本らしさをあらためて見つめ直し、世界でも通用する新しい価値を生み出します。



事業創造家

山中 哲男氏

企業の新規事業開発、スタートアップ創業期の事業づくり、街開発などの事業開発、事業戦略が専門。事業創造に関わる支援を行う(株)トイトマの代表取締役。大阪・関西万博2025にも事業化支援で参加。

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD.　https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com（日本遊學・留學諮詢，採預約制。）

20260513

LINE官方帳號 @nihonmura



iU生×産官学プロジェクト特集誌「あ！お！」

これまでにiUと外部機関が共同で実施してきたプロジェクトを紹介しています。
イキイキと実践的に取り組むiU生の姿をぜひご覧ください。

プロジェクトテーマ ヒューニング学

ヒューニングとは、ヒューマン（人間）をチューニングするという考え方です。自分でかけてしまっているブレーキを外し、本来持っている力を発揮するための学びを深めます。



俳優・経営者・研究者
いとう まい子氏
芸能プロダクション(株)マイカンパニーと番組制作会社(株)ライトスタッフの代表取締役。また早稲田大学大学院で、抗老科学を研究中。2021年内閣府の教育未来創造会議の構成員に選任され、子どもの教育の未来についても提言。

プロジェクトテーマ 超実践Lab

実在するサービスの事業展開や、著名人のマネジメント・サポートなど、実際のビジネスに関わりながら学びます。多面的に学び、ビジネス思考の向上をめざします。



UUUM創業者
鎌田 和樹氏
29歳でUUUMを設立し、「ユーチューバー」を国民的な職業に押し上げ、「個人がメディアになる」という社会を実現。2024年9月より、新事業として、子どもの体験格差にスポットを当てたプロジェクト「ピペプロ」を始動。

プロジェクトテーマ 医療AIフロンティア学

ICTを活用するビジネスを学び、医療現場の知識も身につけます。ソリューション（課題解決）を生み出せる新しい専門家を育成。未来の“AIホスピタル”の実現をめざします。



救急専門医・外科医
国家認定AIエンジニア
岡田 直己氏
大阪急性期・総合医療センター高度救命救急センターで働く現役の救急専門医・外科医。日本救急医学会AI研究活性化特別委員会委員など多数兼任。救命現場に研究開発技術を実装するため fcuro を設立。

プロジェクトテーマ モビリティ・ソーシャルデザイン学

最新のモビリティ技術とその進化が社会や経済、文化に与える影響を多角的に探求する実践型講義です。リアルな社会課題に取り組み、現場が求める解決策を考えながら学びます。



株式会社NearMe
代表取締役社長
髙原 幸一郎氏
SAPジャパンにてキャリアを開始。後に楽天の日用品EC事業の責任者、米・仏グループ会社の取締役やCEOなどを歴任後、「住みたい街に住み続けられる社会の実現」をめざし、2017年(株)NearMeを創業。AIを活用して「移動のシェア」サービスを展開。

※プロジェクト内容・担当教授などは変更になる場合があります。

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢，採預約制。)

20260513

LINE官方帳號 @nihonmura

Pick Up | 注目の授業をピックアップ

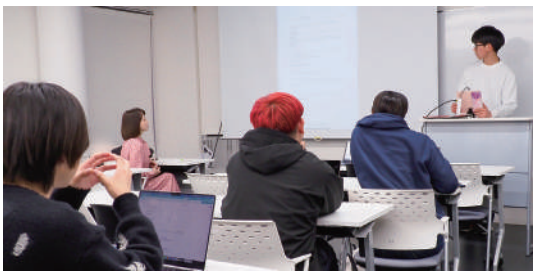
興味からスキルが身につく多彩な授業

ヒューニング学とは？

自分の能力を最大限に発揮する スキルを習得するプロジェクト

楽器のチューニング（調律）のように、ヒューマン（人間）をチューニングする。それがiUならではの、新たな学問「ヒューニング学」です。担当教授は、2025年よりiUの基幹教員として就任された いとうまい子教授。芸能・政治・経済など多彩なフィールドで培われた豊富な経験と洞察力で、学生たちの可能性を大きく広げる授業を展開しています。悩みや問題に直面した時、ネガティブになるのではなく、自分が持っている本来の力を上手に引き出せるよう、様々な観点からスキル習得をめざします。例えば心理学的手法の「リフレーミング」。物事の状況を枠組み（フレーム）を変えて見ることで、欠点や不安といったネガティブな視点をポジティブに転換します。その他にも「マインドフルネス※1」や「アンカリング※2」など、本プロジェクトでは心理学的な観点で、今まで気づかなかった物事の捉え方を学ぶことができます。さらに「メタプログラム※3」などのテスト体験を通して、自分と向き合う時間も多く設けています。一連の授業から身につけた発想の転換力で、本来の力を発揮できるようになることが、本プロジェクトの目的です。

※1 評価や判断を手放して、自分の思考や感情をありのまま受け入れる心の状態。
※2 はじめに提示された情報を基準に、他の情報を評価する認知バイアスの一つ。
※3 テストに回答することで、無意識の思考や情報処理パターン、行動傾向を導き出す手法。



アイデアを思いついた時点で、どんどん発表していく授業スタイル。教授や学生たちとの対話を通して、ビジョンを明確にしていきます。



誰でも気軽に意見を発することができる、リラックスした雰囲気のラボ。他愛のない世間話から、面白いアイデアが生まれることも。

対話を重ねることで 無限に広がる可能性

プロジェクトの後半では「ヒューニング×○○○でイノベーションを起こす」をコンセプトに、学生たちそれぞれのアイデアとヒューニングを掛け合わせた論文やビジネスプラン、作品制作に取り組みます。初期の段階から、教授や学生同士がディベートを何度も重ねることで、新しいアイデアが生まれたり、ウィークポイントを発見できたり、目標が明確になったり、自分だけでは到達できなかった価値観や可能性に出会えるのが本プロジェクトの醍醐味です。「必ず発言する」という、ラボ唯一のルールに基づいたこのプロセスは、考える力、そして発言する力を養う訓練にもなります。また、人材コンサルタントや企業コーチングなど、実社会でヒューニングを取り入れて活躍するゲストを迎え、具体的な職業としてのヒューニングに迫り、将来のキャリアを考える機会にも恵まれています。

Voice 担当教授からのメッセージ

ヒューニングは誰にとっても、社会に出てから必ず役立つスキルだと思っています。一度社会に出ると、自分のケア方法を学ぶ機会はなかなかありません。学生時代に身につけておくことで、いざという時の心構えができるはずです。また、目標が漠然としている人や悩みがある人は、ぜひ一度受講してほしいです！授業での対話を通して、やってみたいことや解決策がきっとみつかります。



いとう まい子教授

ビジネスの基礎や応用について、様々なプロジェクトを通して学べるのがiUの最大の魅力です。
数ある科目の中から、2025年度に始まったばかりの心理学も学べる実践演習（ラボ）と
人気の選択基礎科目をピックアップし、内容を掘り下げてご紹介します。

eスポーツプロジェクトとは？

eスポーツを軸として ビジネスを学ぶ

iUでは2023年に「eスポーツプロジェクト」と称し、①eスポーツを学ぶ実践的カリキュラムの構築、②eスポーツ活動の科目単位認定、③eスポーツルームの設置、④eスポーツを軸とした学校コミュニティの発足、⑤eスポーツによる地域貢献、⑥関連イベントの実施の6つの目標を掲げました。2025年には、1年次の選択基礎科目に「eスポーツ」を開設。本科目では、eスポーツの構造から配信技術、チーム運営、大会運営、マーケティング、ライセンス、著作権、スポンサーシップまで、eスポーツを通して様々なビジネス領域を学びます。さらに、iUと墨田区が公民学連携協定を結んだeスポーツチーム「INSOMNIA」の代表をはじめとする各分野のプロフェッショナル、eスポーツ事業を推進している墨田区や企業をゲストに迎えることで、より実践的なビジネス力を身につけられるのがこの科目の特長です。企画提案などのコミュニケーションを重ねることで、様々な課題の解決をめざします。またeスポーツルームに設置されたハイスペックなPCに触れる機会もあるため、ゲーム以外の分野であるプログラマーやコンピュータエンジニアにも活かせるPCスキルと知識を習得することも可能です。



「ちょもろー2025」で開催されたeスポーツイベントの様子。ラボ生たちが企画・運営に携わり、eスポーツ体験会やeスポーツチームの対談などが実現しました。

eスポーツで学べること

経営
●チーム運営 ●ブランディング
●スポンサーシップ

セールス
●チケット販売 ●グッズ制作
●著作権・ライセンス

PCスキル
●配信技術 ●ゲーム実況
●サーバ保守

コミュニケーション
●チーム戦略
●選手コーチング



「INSOMNIA」代表の本橋壮太氏



プロゲーマーとしての経験や舞台裏、スポンサーシップ、チーム運営やメディア展開まで、eスポーツを取り巻く多面的なビジネスの可能性を踏まえ、直接指導します。「好き」を起点に未来を切り拓く視点を一緒に学びましょう。

地域や団体と連携した eスポーツのラボ活動

3年次に選択できるラボ「eeスポーツ & Zinnovation」では、ラボ生が実際にeスポーツの大会やチーム運営などに関わる機会を設けています。国際教育eスポーツ連盟ネットワーク（NASEF）日本本部と連携している国内加盟高等学校へのニュースの翻訳配信、学生の交流を目的としたeスポーツのオフイベント「ULPA（ウルパ）」の開催などの実績も。目的や課題を学生たち自らが設定し、外部団体と協力することで、新たなeスポーツビジネスを展開します。

Voice 担当教授からのメッセージ

eスポーツというと選手育成に注目されがちですが、実はその裏側にはたくさんの仕事が存在します。本科目は、eスポーツをきっかけに、ビジネスや起業を自分ごととして捉えられる絶好の機会です。今後ますます拡大していくであろうeスポーツ市場。まだビジネスモデルが確立されていない分野だからこそ、新たなビジネスの可能性が広がっています。一緒にイノベーションを生み出しましょう。



江端 浩人教授

世界に新しいサービスやビジネスを生み出すイノベーターへ

育成人材モデル

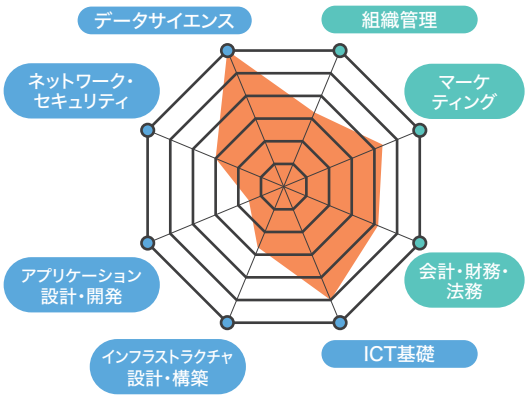
ICT

データサイエンティスト

役割

- 企業の事業戦略の実現に向けたデータ活用戦略（どのデータをどのように収集・解析しビジネスに活かすか）を考案
- データサイエンス・AI領域の専門知識に基づくデータの解析を行い、ビジネスの創出に繋げる

学びのウェイト ●情報通信技術科目 ●経営科目



学びのイメージ（主な科目）

	経営科目	情報通信技術科目
1年次	・マネジメント（経営学基礎） ・マーケティング基礎 ・マーケット・イノベーション ・アカウンティング入門 ・企業法務基礎	・ICT入門 ・プログラミング基礎実習 ・プロトタイピング実習 ・情報系数学応用A・B ・データベース
2年次	・オペレーションズマネジメント ・問題形成と問題解決 ・アカウンティング応用 ・ファイナンス入門	・情報系数学応用C ・ネットワーク構築Ⅰ ・データサイエンス基礎 ・データサイエンス応用
3年次	・ビジネスゲームによる経営意思決定 ・コーポレートファイナンス	・ビッグデータ ・情報セキュリティⅢ
4年次		・AI

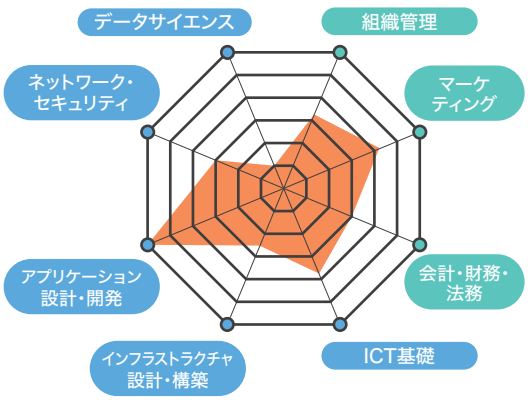
ICT

アプリケーションエンジニア

役割

- 新たなサービスを提供するためのアプリを設計
- 設計したアプリを実装
- 利用者からの評価などを基に、実装したアプリの機能を改善・改良

学びのウェイト ●情報通信技術科目 ●経営科目



学びのイメージ（主な科目）

	経営科目	情報通信技術科目
1年次	・マネジメント（経営学基礎） ・マーケティング基礎 ・アカウンティング入門 ・企業法務基礎 ・マーケット・イノベーション	・ICT入門 ・プログラミング基礎実習 ・プロトタイピング実習 ・デザイン入門 ・インタラクションデザイン入門
2年次	・オペレーションズマネジメント ・問題形成と問題解決 ・起業資本制作入門	・情報系数学応用A ・プログラミング応用実習（デザインプロトタイピング） ・電子回路 ・UXデザイン
3年次		・モデル化と要求開発 ・IoT ・情報セキュリティⅢ
4年次	・クロステックビジネスデザイン	・ソフトウェアプロセスと品質 ・インタラクションデザイン応用

iUでは、ICTやビジネススキルを活用して社会課題を解決したり、エンジニア、コンサルタント、起業家として世界に新しいサービスやビジネスを生み出すイノベーターを育成しています。学生が卒業後にイノベーターとして世界で活躍するのに必要な知識やスキル、発想力などを向上させるための体系的なカリキュラムと、それに結びつく代表的な6つの職種を紹介します。起業や進学を含め、就職以外にも多様な進路がありますが、iUのカリキュラムと将来の職種のつながりをイメージしてください。

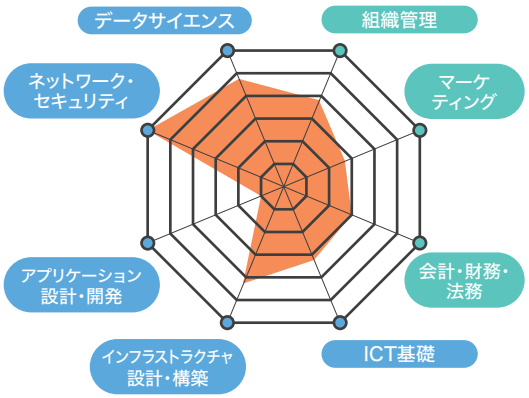
ICT

サイバーセキュリティマネージャー

役割

- ICTを活用した新たなサービスの企画立案に際し、サイバーセキュリティ上のリスクを予測
- 想定されるリスクを抑える対策を検討・実施
- 発生したサイバーセキュリティ上の問題に対応

学びのウェイト ●情報通信技術科目 ●経営科目



学びのイメージ（主な科目）

	経営科目	情報通信技術科目
1年次	・マネジメント（経営学基礎） ・マーケティング基礎 ・アカウンティング入門 ・企業法務基礎	・ICT入門 ・プログラミング基礎実習 ・プロトタイピング実習 ・データベース ・ネットワーク技術
2年次	・問題形成と問題解決 ・組織行動論 ・人的資源管理論 ・企業法務応用	・インフラストラクチャ構築演習 ・ネットワーク構築Ⅰ・Ⅱ ・プログラミング応用実習（ネットワークプログラミング） ・情報セキュリティⅠ・Ⅱ
3年次	・ビジネスゲームによる経営意思決定	・クラウド活用演習 ・ネットワーク構築Ⅲ ・情報セキュリティⅢ
4年次		・AI

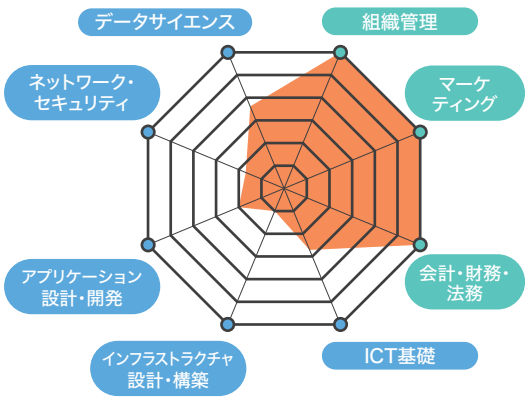
ビジネス

経営コンサルタント

役割

- 企業の経営状態を診断し経営課題を洗い出す
- 経営課題の解決に向けた戦略を立案・提言
- 立案・提言した戦略を実現するプロジェクトの立ち上げ・遂行を支援し企業を成長に導く

学びのウェイト ●情報通信技術科目 ●経営科目



学びのイメージ（主な科目）

	経営科目	情報通信技術科目
1年次	・マネジメント（経営学基礎） ・マーケティング基礎 ・マーケット・イノベーション ・アカウンティング入門 ・企業法務基礎	・ICT入門 ・プログラミング基礎実習 ・プロトタイピング実習 ・インタラクションデザイン入門
2年次	・問題形成と問題解決 ・オペレーションズマネジメント ・人的資源管理論 ・ファイナンス入門 ・企業法務応用	・プログラミング応用実習（デザインプロトタイピング） ・情報セキュリティⅠ ・起業資本政策入門
3年次	・ビジネスゲームによる経営意思決定 ・Webマーケティング ・コーポレートファイナンス	
4年次	・企業戦略論 ・クロステックビジネスデザイン ・税務会計・会計処理	

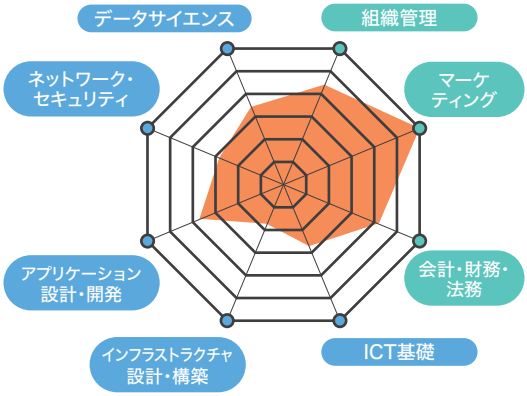
育成人材モデル

ビジネス マーケター・商品プランナー

役割

- 市場や競合他社の動向・消費者のニーズを探る
- 消費者のニーズに応える新商品・サービスを企画
- 企画した商品・サービスの販売戦略を立案・実行することにより売れる仕組みを構築

学びのウェイト ●情報通信技術科目 ●経営科目



学びのイメージ（主な科目）

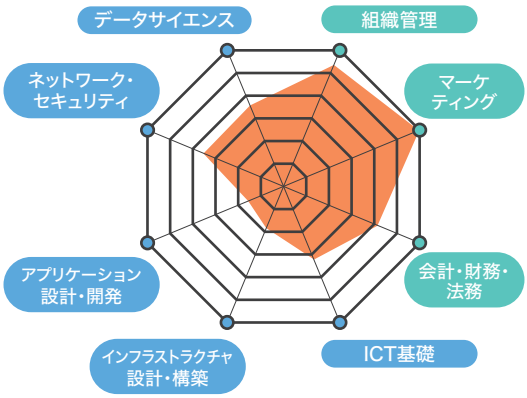
	経営科目	情報通信技術科目
1年次	・マネジメント（経営学基礎） ・マーケティング基礎 ・マーケット・イノベーション ・アカウンティング入門 ・企業法務基礎	・ICT入門 ・プログラミング基礎実習 ・プロトタイピング実習 ・デザイン入門 ・インタラクションデザイン入門
2年次	・問題形成と問題解決 ・デザインと経営 ・アカウンティング応用 ・ファイナンス入門 ・起業資本政策入門	・情報システムのプロジェクト管理 ・プログラミング応用実習（デザインプロトタイピング） ・情報セキュリティⅠ・Ⅱ ・データサイエンス基礎
3年次	・ビジネスゲームによる経営意思決定 ・Webマーケティング	・情報セキュリティⅢ
4年次	・企業戦略論 ・クロステックビジネスデザイン	・インタラクションデザイン応用 ・AI

ビジネス ビジネスアーキテクト

役割

- ICTを活用した新たなビジネスを考案
- リーダーとして考案した新規ビジネスを実現
- 利用者からの評価などを基に、実現したビジネスを改善しながら継続的に運用

学びのウェイト ●情報通信技術科目 ●経営科目



学びのイメージ（主な科目）

	経営科目	情報通信技術科目
1年次	・マネジメント（経営学基礎） ・マーケティング基礎 ・マーケット・イノベーション ・アカウンティング入門 ・企業法務基礎	・ICT入門 ・プログラミング基礎実習 ・プロトタイピング実習
2年次	・問題形成と問題解決 ・組織行動論 ・人的資源管理論 ・デザインと経営 ・ファイナンス入門	・情報システムのプロジェクト管理 ・プログラミング応用実習（ネットワークプログラミング） ・情報セキュリティⅠ・Ⅱ ・データサイエンス基礎
3年次	・ビジネスゲームによる経営意思決定 ・Webマーケティング ・コーポレートファイナンス	・IoT ・情報セキュリティⅢ
4年次	・企業戦略論	・AI

02

FUTURE

進 路

就職、起業、進学、留学
iUで学んだ学生の進路は多彩。
やりがい、ワークライフバランス、社会貢献、成長機会など、
自分の価値観やライフスタイルに合わせた未来が広がります。

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢，採預約制。)

20260513

日本村

LINE官方帳號
@nihonmura

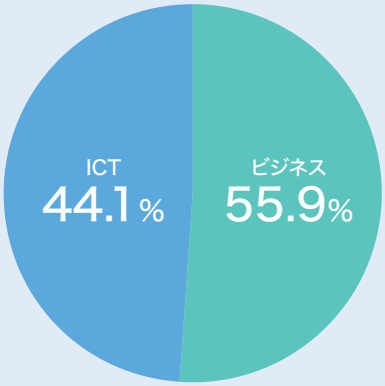
2期生の就職率99.1%※

就職

卒業生は在学中に身につけたICTやビジネススキル、発想力を発揮して、エンジニアやコンサルタントなどとして有名企業や世界で事業を展開する多くの企業へ就職。世界に新しいサービスやビジネスを生み出す、第一歩を踏み出しています。ICTとビジネスを融合した学びと、約600時間にも及ぶ企業での臨地実務実習を経験しているため、就職先の業界や職種も多岐に渡ります。起業に関して学んでいることから自分のキャリアを企業でスタートし、将来の起業をめざす学生も多くいます。

※2025年3月卒業生の内、就職を希望した学生に対する就職率。

就職者の業種（ICT・ビジネス分野）の割合



就職先企業実績一例（2025年3月までの卒業生実績）

推しメーター ／ 富士通 ／ デロイト トーマツ アクト ／ 足立成和信用金庫 ／ キンドリルジャパン ／ 船井総研ホールディングス ／ フォーバル ／ 良品計画 ／ ディー・エヌ・エー ／ 住電通信エンジニアリング ／ Wiz ／ 日本ビジネスシステムズ ／ 長谷工コミュニティ ／ KPMGコンサルティング ／ 全労済システムズChatwork ／ デジタルデータソリューション ／ トランスコスモス ／ ギブリー　他多数

就職者の職種と割合

- 営業（個人・法人）……34.5%
- システムエンジニア……24.1%
- コンサルタント……4.3%
- 商品企画・プランニング…4.3%
- システムアナリスト・コンサルタント…3.4%
- プログラマー……3.4%
- ネットワークエンジニア…2.6%
- 一般事務……2.6%
- 財務・経理・会計……2.6%
- システム運用・保守……1.7%
- 営業推進・販売促進……1.7%
- 経営企画……0.9%
- その他……13.9%

就活トータルサポート「iU Agent」

iU Agentとは、iU生に向けた就職に関する基本知識やノウハウに加えて、ガイダンス・講座を通じた情報提供、連携企業などとの交流、採用選考会の実施などにより、早期内定獲得を支援するサービスです。iUの就活リソースを最大限に活用した支援により、学生一人ひとりの“納得就活”に向けて全力でサポートしています。

1 iU生と企業のマッチング

- 企業説明会、採用選考会の実施（個別・合同）
- 学生と連携企業のマッチング



2 質の高い「就活講座」の提供

- iU就活対策講座
- 就活直前！総まとめ講座
- 就職力アップ講座
- SPI対策講座

3 就活情報の提供

- Googleサイトによるストック型情報発信
- 求人票の受付・展開
- 連携企業などからの説明会・イベント案内

4 就活支援全般

- 履歴書・エントリーシートの添削や模擬面接など

5 Career Navi機能

- 求人票閲覧
- キャリア相談申込
- 講座・ガイダンス申込（iU限定）
- 学内企業/合同説明会申込（iU限定）
- 活動報告書提出
- 進路決定届提出

6 iUサロン

- キャリア面談
- iU指定履歴書の設置

7 サポート体制

- キャリアサポーター・ラボ教員・客員教員による支援

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD.　https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com（日本遊學・留學諮詢，採預約制。）

LINE官方帳號 @nihonmura

Interview 就職した卒業生にインタビュー

就職先 デロイト トーマツ アクト株式会社

Deloitte. デロイト トーマツ

授業で見つけた “好き”とスキルを仕事にする

起業に興味がありiU 情報経営イノベーション専門職大学に入学したのですが、1・2年生の時に受けたプログラミングの授業にハマり、システムエンジニアをめざすことにしました。そしてせっかくなら、世界を舞台に大きな仕事をしたいという理由で現在の会社に応募しました。自分の好きな事のスキルで日本を活気づけたいと思ったのです。デロイト トーマツ アクト株式会社は、システム導入を希望するクライアントに対して、システムの構築から運用まで、サービスを一括で提供するITコンサルティング会社です。僕はそこでシステムエンジニアとして働いています。高校まではプログラミングにそこまで詳しくなかったのですが、iU 情報経営イノベーション専門職大学の授業や大学主催のプログラミング講座などでしっかりと基礎を学んだおかげで、なんとかついていくことができています。まだトレーニング中ではありますが、ある会社の公式サイト改修プロジェクトに参加し、自分が思い描いた通りに動作した画面を見た時には、達成感を感じることができました。また、外国籍の社員が多かったり、国外のグループ会社との共同プロジェクトがあったりするなど、海外の方たちと関わる機会が多いのもこの会社の特長です。大学時代にグローバルコミュニケーションの授業で、世界の文化などに触れられていて良かったと思っています。これからはICTスキルだけではなく語学やコミュニケーション能力をもっと磨いて、世界で通用するシステムエンジニアになっていきたいと思っています。



富田 敦士さん
（2024年3月卒業）
府立 峰山高等学校出身

就職先 富士通株式会社

アイデア×知識 求められるのは総合力

私はiUで、4年間かけて「墨傘（スミカサ）」というプロジェクトを一からつくり上げました。「墨傘」とは、傘の廃棄を減らすという目標を掲げて立ち上げた傘のシェアリングサービスです。イノベーションプロジェクトの授業でアイデアを出し、そのビジネスプランやシステムを構築。さらに4年生の時には、ネットワーク技術に精通している教授のラボに入り、実際にスマートフォンのデータで開閉できる傘立てBOXをつくりました。設置するまでにはいたりませんでしたが、自分の力でアイデアを形にするまでできたことは本当に満足です。その様子を見てくださったからか、教授からは「君はゼロからイチを生み出せる企業に向いていると思う」とアドバイスをいただき、様々なサービスや製品を生み出している富士通へ入社することになったのです。私がいる部署では、ドイツのソフトウェア会社SAPのパッケージを導入しているお客様の運用保守を行っています。研修する中で思うことは、いくらコミュニケーション力やアイデアがあっても、実際にシステムを構築するための知識やスキルがないと、お客様へ業務改善や問題解決の提案ができないということ。それはiU時代にも感じていたことでした。だから今まさに、プログラミングのことも理解できるように新しい言語を絶賛勉強中です（笑）。夢は大きく、プロジェクトリーダーをめざして頑張ります！



腰原 実紗さん
（2024年3月卒業）
私立 関東国際高等学校出身

大学発ベンチャー「起業率」2年連続日本一

起業

iUでは、情報通信技術や経営に関する知識をもとに、ビジネスプラン（事業計画書）を立案し、その実現に向けた資金調達につなげる手法を実践的に学ぶ科目「イノベーションプロジェクト」を、2〜4年次に全学生が受講します。卒業後の進路の一つとなっている「起業」に向けて、在学中に学生が起業にチャレンジできる環境を整えています。

起業を支援する授業など

1 イノベーションプロジェクト

起業するために必要な知識・スキルを学ぶ、2〜4年次の科目です。基礎、ICT、ビジネス、グローバルの各科目での学びをベースとして、全学生がビジネスプラン（事業計画書）を作成し、プレゼンテーションする「ピッチフェス」を通じて自らのアイデアを実現していきます。

2 iUアクセラレーションプログラム

現役で活躍している起業家や客員教員がメンターとなり、起業スタートアップのための講義受講と、起業するためのアイデアのアウトプットを毎週行います。最終的に自分のビジネスプランをプレゼンテーションし、投資家からの資金調達をめざします。

3 墨田キャンパス法人登記

iU生が起業する際、墨田キャンパスで法人登記することができます。キャンパスで法人登記することで、初期費用・運転資金が削減でき、メールボックス（郵便受け）も無料で利用できるなど、多くのメリットがあります。

4 iU Z investment

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の、ハンズオン型のベンチャーキャピタルです。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（起業したばかりの企業に出資する個人投資家）、ベンチャーキャピタリストがアドバイザー。

Interview 起業した卒業生にインタビュー

株式会社 推しメーター

先輩実業家たちの直接指導で起業 事業拡大に成功

iU3年生の時に『"推しへの愛"を可視化し、"推し活"スパイラルを巻き起こす』をコンセプトとした推しメーターという会社を起業しました。そのきっかけとなったのが「iUアクセラレーションプログラム」。現役で活躍している様々な実業家を指導者に迎え、起業スタートアップのための講義の受講と、起業するための考えのアウトプットを9ヵ月間、毎週行いました。そして最終的に自分の事業計画をプレゼンし、投資家たちから資金調達することに成功。プログラム内で講師の方に「起業は続けている限り失敗はない。だから好きで続けられることをした方がいい」とアドバイスいただき、「お金を使うこと以外に、推しへの愛の表現方法はないか」という高校時代から思い続けた感情を会社という形で表現しようと思ったのが原点です。最初は、プログラムで得た資金をベースに推しへの愛を可視化して表示するアプリ「推しメーター」を開発。今では、eスポーツチームの運営や「星野リゾート」の推し活事業コンサルティング、新アプリ「推しMAP」の開発など、業務は多岐にわたります。今後も新しい事業に挑戦し続けたいです。



代表取締役 福島 翔和（とわ）さん
（2024年3月卒業）
私立 東京都市大学等々力高等学校出身

会社情報
●設立：2022 年 9 月 28 日　●資本金：30,113,977 円（資本準備金含む）　●社員数：2 名
●事業内容：エンターテインメント事業、アプリ開発運営事業、e スポーツチーム運営

大学発ベンチャー起業率、iUは堂々の2年連続1位！

経済産業省「令和6（2024）年度産業技術調査事業 大学発ベンチャーの実態などに関する調査結果」を基に、iU独自で調査した結果、iUが2年連続起業率1位の実績を残しています。

起業率

第1位 RANKING

5.59%

起業数 **39社** ／ 学生数 **698人**

起業増加率（前年比）

第4位 RANKING

184.8%

推移 46社 ▶ **85社**

起業増加数

第8位 RANKING

39社

総起業数 **85社**

※起業率は、「令和6年度産業技術調査事業 大学発ベンチャーの実態などに関する調査」起業数を基にしたiU独自の調査より。※起業増加率・起業増加数は、「令和6年度産業技術調査事業 大学発ベンチャーの実態などに関する調査」より。

関連大学別大学発ベンチャー数

大学名	2022年度		2023年度		2024年度	
	企業数	順位	企業数	順位	企業数	順位
東京大学	370	1	420	1	**468**	**1**
京都大学	264	2	273	3	**422**	**2**
慶應義塾大学	236	3	291	2	**377**	**3**
大阪大学	191	5	252	4	**298**	**4**
筑波大学	217	4	236	5	**264**	**5**
東京理科大学	151	7	191	7	**226**	**6**
東北大学	179	6	199	6	**222**	**7**
東京科学大学	—	—	—	—	**187**	**8**
早稲田大学	128	9	145	8	**166**	**9**
立命館大学	110	12	135	10	**160**	**10**

対2023年度比増加率（今年度10社以上の上位10大学）

順位	大学名	対2023年度比	推移
1	関西大学	522.2%	9 ▶ 47
2	沖縄科学技術大学院大学	288.9%	9 ▶ 26
3	神戸大学	205.5%	55 ▶ 113
4	情報経営イノベーション専門職大学	184.8%	46 ▶ 85
5	弘前大学	157.1%	7 ▶ 11
6	京都大学	154.6%	273 ▶ 422
7	横浜市立大学	150.0%	10 ▶ 15
8	同志社大学	146.2%	13 ▶ 19
9	近畿大学	145.7%	81 ▶ 118
10	大阪工業大学	142.9%	7 ▶ 10

※ここでいう関連大学別大学発ベンチャー数は、本調査の大学発ベンチャーの定義に基づく大学発ベンチャー数を示すため、大学公認の大学発ベンチャーの設立数とは異なる可能性がある。※本調査の調査時点と大学におけるベンチャー把握のタイムラグにより、調査時点でカウントされていない企業が一定数あると考えられる。

【出典】2025年3月日経 BP コンサルティング「令和6年度産業技術調査事業 大学発ベンチャーの実態などに関する調査」より一部抜粋

iU発ベンチャー（起業実績）

株式会社すみ卓/合同会社TokyoScaler/Kvasir Works株式会社/株式会社Better idea/株式会社DesignBirth/株式会社StyleCraft/合同会社イノベーションプロジェクト/Next-Tek, Inc.（Next-Tek株式会社）/合同会社Redigiform/株式会社推しメーター/GiveConfidence株式会社　他

詳細はこちら ›››

大学院進学から海外留学まで

進学

卒業後に学びを深めるために大学院へ進学することもできます。また、海外の大学や大学院での研修、留学などを視野に入れたグローバルな連携も推進しています。

進学実績（2025年11月時点）

東京大学大学院 ／ 慶應義塾大学大学院 ／ 北陸先端科学技術大学院大学 ／ 上智大学大学院 ／ 京都情報大学院大学 ／ 上越教育大学大学院 ／ デジタルハリウッド大学大学院　他

連携海外大学（2025年11月時点）

サンダーバードグローバル経営大学院 ／ ミラノ工科大学 ／ オックスフォード大学 ／ マレーシア科学技術大学 ／ ハルト・インターナショナル・ビジネススクール ／ ボローニャ大学　他

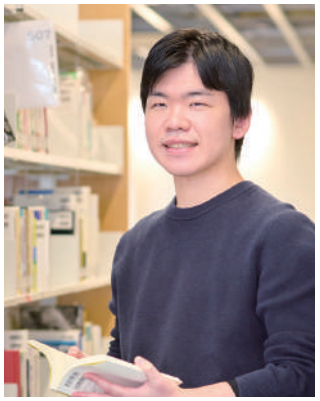
Interview 大学院に合格した学生にインタビュー

進学先 **東京大学大学院**

学び続けた3D技術を 生物学に活かすことを決意

昔から動物好きでCG制作の経験もあったため、4年生の時、XR※関係専門のラボを選択し、生物の写真から3Dモデルをつくるというテーマで卒業研究を進めました。エンタメ性の強いラボだったのですが、テーマを模索している中、自分はコンピュータ技術よりも生物学への興味が強いことに気づき途中で方向転換。相談していた教授の後押しもあり、生物の身体構造をコンピュータ上で再現する研究室がある東京大学大学院の受験を決意しました。当時は就職活動と受験勉強を並行して行っていましたが、キャリア担当の方に就活に係るスケジュール調整などをサポートしていただけたおかげで、両立することができました。大学院では「バイオメカニクス」を研究し、将来は医療用ソフトなどの開発に携われたらと思っています。

※XRとは?…現実と仮想世界を融合させる先端技術（VR、ARなど）の総称。



中林 慶太郎さん
（2025年3月卒業）
私立 N高等学校出身

進学先 **慶應義塾大学大学院**

アイデアを実現に近づけてくれた 教授陣の全面バックアップ

コミュニケーション型サービスを展展開する企業で臨地実務実習をした時、そこで学んだ知識を深めて社会問題を解決したいという想いが芽生え、大学院進学を意識するようになりました。その後iUで、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科（KMD）で特任講師の経験を持つ山内教授の進学説明会に参加。テーマやプランなどの相談に個別で何度ものっていただき、実習先で興味を持った「人の心」と自分が好きな「平成カルチャー」をテーマに、KMDを受験しようと決心したのです。また慶應大学のOBでもあるラボ担当教授の松村教授にも、テーマとKMDの相性は良いと推していただき、研究内容をブラッシュアップする手助けをしてもらいました。志望大の内情を知る方に直接指導してもらえて、とても心強かったです。大学院では、ガジェットの開発と社会実装をめざし、最終的に社会で役立つものがつくりたいと今からワクワクしています。



細沼 涼哉（りょうや）さん
（2026年3月卒業）
私立 N高等学校出身

03

CAMPUS

キャンパス

カフェ、サロン、eスポーツルーム、HUBなど
リラックスできるスペースや楽しめる場所が豊富。
グラウンドではサッカーも。
明日も学校に来たくなる大学、それがiUです。

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢，採預約制。)

20260513

日本村

LINE官方帳號
@nihonmura

地域住民にも開放されるオープンなキャンパス

キャンパスマップ

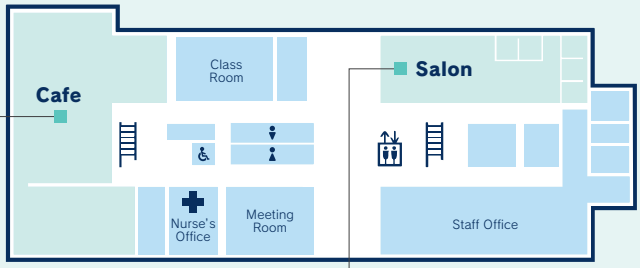


地上3F建て、広いグラウンドを備える墨田キャンパス。

Common Room



自由に使える自習室。レイアウトフリーの机やホワイトボードなどが設置され、放課後にクラスメイトと議論を深める場にも。



Cafe

地域の方も使える！



ランチメニューやドリンク、スナック菓子も充実。学生や教職員はもちろん、地域住民の方も自由に利用できるオープンな雰囲気のカフェ。

Salon



Online Meeting Box



Meeting Room



学生の起業・就職相談や、個室オンラインミーティングを行えるスペース。学生が起業した際に利用できる私書箱があります。

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢，採預約制。)

20260513

LINE官方帳號 @nihonmura

Library

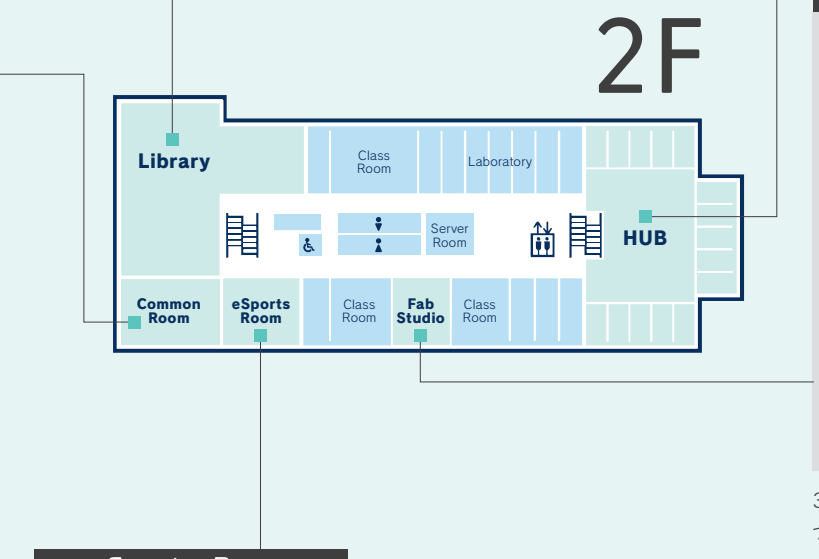


情報学、経営学、英語など、学びの基礎を深めるのに必要な専門書の他、漫画やコミックなども豊富。学生からのリクエスト図書も受け付けます。

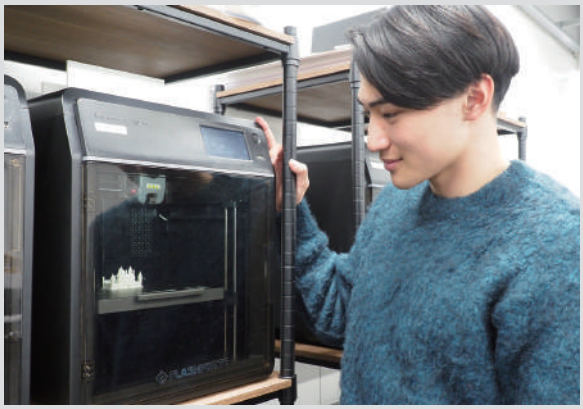
HUB



教員のラボ(研究室)があるHUBでは、学生と教員が自由にディスカッションできます。キッチンも完備しています。

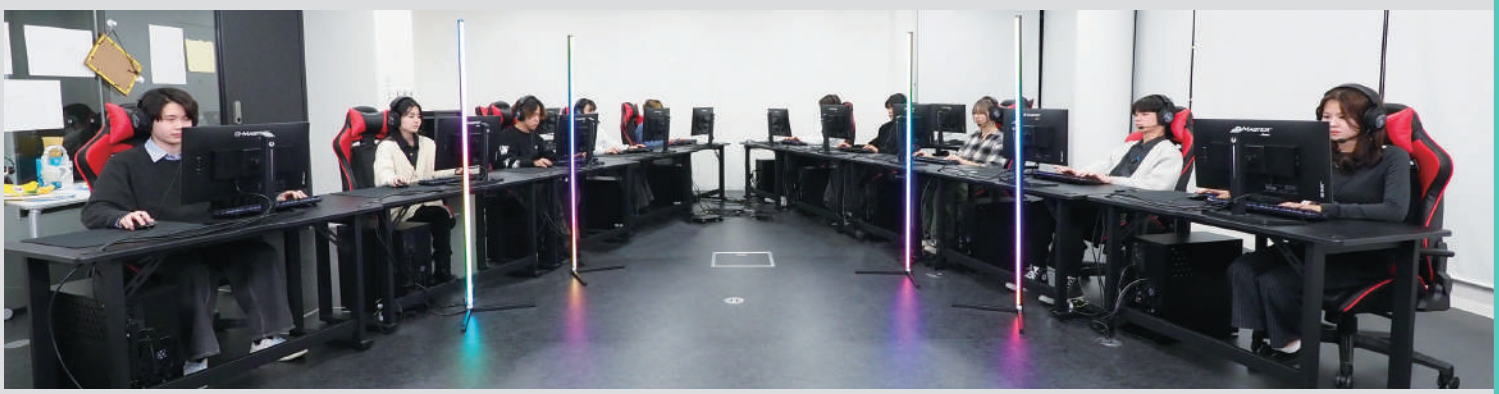


Fab Studio



3Dプリンタ、UVプリンタ、レーザーカッター、大型印刷機などを備えるものづくり工房「Fab Studio」。

eSports Room



ゲーム対戦や配信が可能な、ハイスペックゲーミングPC12台を設置する「eSports Room」。プロのeスポーツチームとの交流会も行われます。

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢，採預約制。)

LINE官方帳號 @nihonmura

Presentation Room

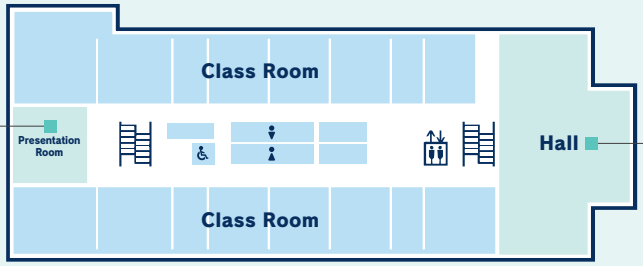


自分のビジネスプラン（事業計画書）を発表するプレゼンテーションルーム。

Hall



200インチのスクリーンが設置された260名収容の大ホール。起業家による講演会や学生の発表などで使用されます。



3F

Class Room



スクール形式だけではなく、グループワークに適したクラスルームもあります。机と椅子を自由に動かすことができるため、能動的な学習スタイルの流れをサポートできます。



緑の芝生が美しい、地域に開放されているグラウンド。学生はもちろん、地元の子どもたちが遊んだり、地域住民の散歩道でもある憩いの場。

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com（日本遊學・留學諮詢，採預約制。）

20260513

LINE官方帳號 @nihonmura

校外施設

大学外にも連携施設が充実。社会や地域貢献に活用しています。

竹芝サテライトオフィス

B Lab主催のイベントなどにも使用されるiUのサテライトオフィス。ビジネスの中心地である湾岸地帯沿いに立地しているため、ラボ活動や打ち合わせなど、企業・団体・教育機関との連携を進める拠点となっています。

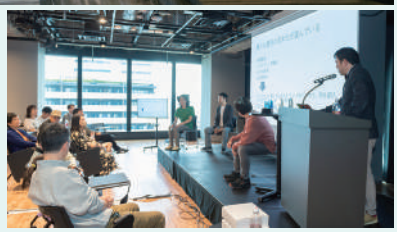
| B Labとは? |

Beyond・Borderless・Breakthroughの頭文字をとった「B Lab」は、iUの研究所としての役割を担っています。世界の大学、研究所、企業、地域、行政、人材をつなぎ、ありとあらゆる垣根や枠組みを超えて、「面白い未来」をみんなで共創します。

B Labサイト







サテライトオフィスがある東京ポートシティ竹芝で行われた「iUtopia」の様子

UDCすみだ

「UDCすみだ(アーバンデザインセンターすみだ)」は、墨田区の「公・学・民」が協働して、墨田区のまちづくりのための企画・構想、連携・推進、情報発信を行うためのプラットフォーム。墨田区をはじめ、まちづくり公社、墨田区民、そして隣接する千葉大学など、地元に根付く様々な団体や個人が参加しています。iUは2021年のUDCすみだ開設時から関わっており、地域と大学の交流広場「キャンパスコモン」の整備や、「未来都市共創サミット」内でのイベント開催など、墨田区が推進する「大学のあるまちづくり」を推進しています。

すみだメディアラボ



iU、日本電子専門学校、連携企業であるBSよしもと株式会社が共同運営する墨田キャンパスの隣にある施設。最新の撮影スタジオ、番組配信が可能な部屋、ラウンジ、テラスを完備。学生の作品やBSよしもとの教育用コンテンツなどを制作するDX対応のメディア教育の拠点であるとともに、墨田区と連携した地域活性化にも取り組んでいます。

サークル

学生が立ち上げた個性的なサークルが数多く揃います。

バーチャルサークル



「VRを楽しむ、可能性を広げる」を目的に、VR（メタバース）内で活動。自分だけのVRを一緒にみつけましょう。

ダンスサークル



学園祭への出演を目標に練習しています。初心者・経験者大歓迎です！みんなで楽しく活動していきましょう。

English circle



"More fun in English!" is our motto! If you want "learn to speak English" or "make more use of English" please join us!

iU Band サークル



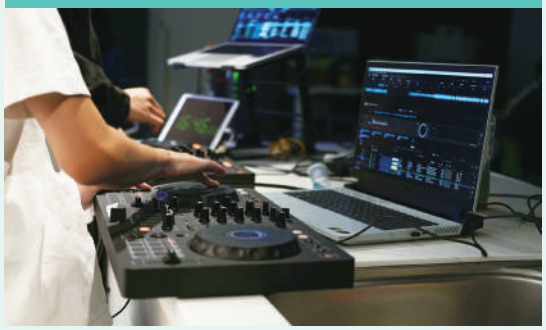
「大学生でも青春できる」をモットーに学内外でのライブや学内練習、合宿などの活動を行っています。初心者でも演奏希望がなくても大歓迎です！一緒に充実した大学生活をつくりましょう！

スマブラサークル



「大乱闘スマッシュブラザーズSPECIAL」を通じて、学年の垣根を超えたコミュニティをつくっています。

DJサークル



DJの魅力を広めるべく、DJブースの主催や外部のイベントに協力参加してDJプレイを披露しています。

韓国サークル

안녕! 毎週行っている勉強会で語学力アップ！同じ趣味の仲間と出会えるチャンス！기다릴게요!

iU競技麻雀会

競技麻雀会は、今までの麻雀と違い、所持点数での順位競争に重きを置いた「競技麻雀」をメインに活動しています。

E企画さーくる

地域と連携したイベント企画の創出・運営を行っているサークル。企画制作からシステム開発まで何でもやります。

Other Circle

●野球サークル　●コンピュータ制作サークル　他

※2026年1月時点。

アクセス

4駅利用可能な好立地。主要駅へのアクセスも良好です。



墨田キャンパス（本校舎）

〒131-0044 東京都墨田区文花1-18-13

《周辺駅から大学までの所要時間》

- ●小村井駅から徒歩約7分（東武亀戸線）
- ●京成曳舟駅から徒歩約13分（京成押上線）
- ●曳舟駅から徒歩約14分（東武伊勢崎線）
- ●押上駅から徒歩約15分（東京メトロ半蔵門線）

《主要駅から押上駅までの所要時間》

- ●横浜駅から約49分
- ●千葉駅から約50分
- ●大宮駅から約51分

※所要時間は目安です。

周辺駅から
墨田キャンパスまでの
ルートをCheck！



日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com（日本遊學・留學諮詢，採預約制。）

LINE官方帳號 @nihonmura

学長メッセージ

それ、あたらしい？

情報（ICT）と経営（ビジネス）を学び、イノベーション（革新）を起こすプロフェッショナルを育てる。世界にない、新しいことに満ちた大学です。
教室で受け身で学ぶ大学ではありません。様々な連携企業や客員教員の方々と一緒に学ぶ、大きなコミュニティです。
多くのプロフェッショナルに出会える場は世の中にそうありません。
１年生からプロジェクトに参加します。３年生で４ヵ月の臨地実務実習に行き、社会の中で学びます。そして最大の特徴、「全員起業」。起業に挑んで学びます。
起業率（年間起業数/学生数）はダントツ日本一。起業増加数は八位。でもたいてい失敗します。挑戦して、失敗から学ぶ、「失敗大学」でもあります。
結果、経験と実力を身につけた諸君は就職にも強い。
いま進む道が見えなくても、在学中にきっと何かがみつかります。

それ、おもしろい？

人工知能やロボットが人間の能力を超えていく。過去の法則が通用しない未来がやってきます。確かなのは「変化する」ということだけ。
ならば、これからの時代は、変化を楽しめることが大切です。
アイデアを思い描く想像力（Imagine）と、アイデアを社会で形にする創造力（Create）、この２つの「ソウゾウ」で、変化を楽しみましょう。
おもしろいプロジェクトをずらり用意しています。
プロチームと連携して学ぶeスポーツをはじめ、ポップカルチャー、超失敗学、AIショートドラマ、医療AI、ウェルビーイング、宇宙開発、量子コンピュータ、ガジェット、モビリティ、セキュリティ・・・。
さて、どの世界に飛び込む？
ワクワク、おもしろいことを求める人のための大学です。



Nakamura Ichiya
iU学長 ｜ 中村 伊知哉

Profile
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。通信・放送融合政策、インターネット政策を担当後、退官し渡米。1998年、MITメディアラボ客員教授。2002年、スタンフォード日本センター研究所長。2006年、慶應義塾大学大学院教授。2020年4月より現職。

基本情報

教育理念

変化を楽しみ、自ら学び、革新を創造する。

大学の目的

広くイノベーションに関する知識と専門の学術を深く教授研究し、専門性が求められる職業を担うための実践的かつ応用的な能力を展開させることを目的とする。

学部の目的

変化し続ける時代の中で、経営と情報通信技術に関する理論と実践力、国際的なコミュニケーション能力、これらを組み合わせた応用力を主体的に身に付け、新たなサービス・ビジネスを生み出す人材を育成し、国際社会と地域社会の産業発展に貢献する。

アドミッション・ポリシー

（入学者受入方針）

本学の教育理念・目的に共感し、以下の1～4全ての項目に当てはまる人を受け入れる方針である。

1	高等学校等までの履修内容の、「国語」あるいは「日本語」を通じて、聞く・話す・読む・書くというコミュニケーション能力と、講義やゼミ、文献読解やレポート作成に必要な基礎的な能力を身に付けている。また、「英語」を通じて、国際的なコミュニケーションの修得に必要な基礎的な能力を身に付けている。同様に「数学」を通じて、情報通信技術に係る数学的思考や論理的な科目に必要となる基礎的な能力を身に付けている。
2	社会のさまざまな問題について、知識や情報をもとにして、筋道を立てて考え、その結果を説明することができる。
3	情報通信技術や経営学に興味があり、その知識やスキルをもとに社会のさまざまな課題解決のため、新たな商品・サービス・ビジネスを生み出したいという意欲がある。
4	学校でのグループ学習、課外活動やボランティア活動などの経験があり、他の人たちと協力しながら課題をやり遂げることができる。

2027年度 入学者選抜概要

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　入学定員160名

※2026年2月時点の情報です。掲載内容に変更が生じる場合があります。

選抜区分			募集人員	出願開始日	出願締切日	試験日	合否発表日
総合型選抜*1	A日程*3	専願	60名	9/1(火)	9/17(木)	9/26(土)	11/2(月)
	B日程*3	併願		9/1(火)	10/8(木)	10/18(日)	11/2(月)
	C日程			10/9(金)	11/12(木)	11/22(日)	11/27(金)
	D日程			11/13(金)	12/10(木)	12/19(土) 12/20(日)	12/25(金)
	E日程			12/11(金)	2/4(木)	2/13(土)	2/19(金)
	F日程			2/5(金)	2/25(木)	3/7(日)	3/8(月)
学校推薦型選抜*2 (指定校推薦)	A日程*3	専願	40名	11/1(日)	11/12(木)	11/22(日)	12/1(火)
	B日程			12/11(金)	2/4(木)	2/13(土)	2/19(金)
学校推薦型選抜 (公募制推薦)	A日程*3	併願		11/1(日)	11/12(木)	11/22(日)	12/1(火)
	B日程			12/11(金)	2/4(木)	2/13(土)	2/19(金)
一般選抜	A日程*3	併願	30名	12/11(金)	1/21(木)	1/30(土)	2/5(金)
	B日程			1/22(金)	2/10(水)	2/21(日)	2/26(金)
	C日程			2/11(木･祝)	2/25(木)	3/7(日)	3/8(月)
私費外国人留学生 学校推薦型選抜	A日程*3	専願	30名	9/1(火)	9/24(木)	10/4(日)	10/9(金)
	B日程			9/25(金)	11/5(木)	11/15(日)	11/20(金)
	C日程			11/6(金)	12/10(木)	12/20(日)	12/21(月)
	D日程			12/11(金)	1/21(木)	1/30(土)	2/5(金)
私費外国人留学生 指定校推薦型選抜	A日程			9/1(火)	9/24(木)	10/4(日)	10/9(金)
	B日程			9/25(金)	11/5(木)	11/15(日)	11/20(金)
	C日程			11/6(金)	12/10(木)	12/20(日)	12/21(月)
	D日程			12/11(金)	1/21(木)	1/30(土)	2/5(金)
私費外国人留学生 一般選抜	A日程*3	併願		9/1(火)	9/24(木)	10/4(日)	10/9(金)
	B日程			9/25(金)	11/5(木)	11/15(日)	11/20(金)
	C日程			11/6(金)	12/10(木)	12/20(日)	12/21(月)
	D日程			12/11(金)	1/21(木)	1/30(土)	2/5(金)
私費外国人留学生 一般選抜(日本国外)	A日程			9/1(火)	10/8(木)	10/18(日)	10/23(金)
	B日程			11/1(日)	12/3(木)	12/13(日)	12/14(月)
特別選抜 (社会人)	A日程	併願	若干名	9/25(金)	11/5(木)	11/15(日)	11/20(金)
	B日程			12/11(金)	1/21(木)	1/30(土)	2/5(金)
特別選抜 (帰国生)	A日程	併願	若干名	9/25(金)	11/5(木)	11/15(日)	11/20(金)
	B日程			12/11(金)	1/21(木)	1/30(土)	2/5(金)

※各選抜区分ともインターネット出願です。
＊1.総合型選抜「グループワーク型」はA日程のみ実施します。＊2.学校推薦型選抜「指定校推薦」の選抜要項は本学の指定する学校に通知します。＊3.志願者のうち希望者には特待生選抜を実施します。

●2026年7月頃発行予定の「2027年度 入学者選抜要項」を必ずご確認ください。

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD.　https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com（日本遊學・留學諮詢，採預約制。）
20260513
LINE官方帳號 @nihonmura
日本村



OPEN CAMPUS 2026

オープンキャンパス開催！

開催日	2026年	4月 26日	5月 10日・24日
		6月 7日・21日・28日	7月 12日・19日・26日
		8月 2日・ 9日・23日	9月 13日・27日
		10月 25日	11月 8日・29日
		12月 12土	
	2027年	1月 24日	2月 14日	3月 14日
場 所	iU 情報経営イノベーション専門職大学		
内 容	大学紹介 / キャンパスツアー / 入試説明 / 個別相談		
申込方法	Tel 03-5655-1551（入学相談室） Mail ad@i-u.ac.jp Web https://www.i-u.ac.jp/		

その他の入学イベント

高校2年生対象	留学生対象	新高校2・3年生対象
スペシャルオープンキャンパス	スペシャルオープンキャンパス	オープンキャンパス
2026年 8/8土	2026年 8/30日	2027年 3/28日

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com（日本遊學・留學諮詢，採預約制。）

20260513

日本村

LINE官方帳號 @nihonmura

情報経営イノベーション専門職大学
東京都墨田区文花1-18-13
03-5655-1555（代表）
03-5655-1551（入学相談室）

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. https://news.nihonmura.tw
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL：(02)8772-7977
aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢，採預約制。)

20260513

LINE官方帳號
@nihonmura