

すずかけ台キャンパスで開講

研究力・チームワーク・アイデア創出を加速するための戦略的スキルの習得

実践型アントレプレナー人材育成プログラム

東京工業大学 特別専門学修プログラム

実践型アントレプレナー人材育成プログラム

平成 29 年度東工大教育賞優秀賞受賞



特別専門学修プログラムとは

修士課程、博士後期課程又は専門職学位課程に在学する学生を対象に、最先端分野や社会的な課題に対応するため、横断的かつ機動的な教育拠点を編成し、プロジェクト的に大学院課程の先端的教育及び実務的人材養成を行うことを目的に、複数のコース等が共同して教育を実施しています。

本プログラム履修対象者

修士課程・専門職学位課程に在籍する学生

プログラム担当教員

梶原 将

生命理工学院
ライフエンジニアリングコース
プログラム主査



八木 透

工学院
ライフエンジニアリングコース



林 智広

物質理工学院
ライフエンジニアリングコース



小倉 俊一郎

生命理工学院
ライフエンジニアリングコース



中村 信大

生命理工学院
生命理工学コース



秦 猛志

生命理工学院
生命理工学コース



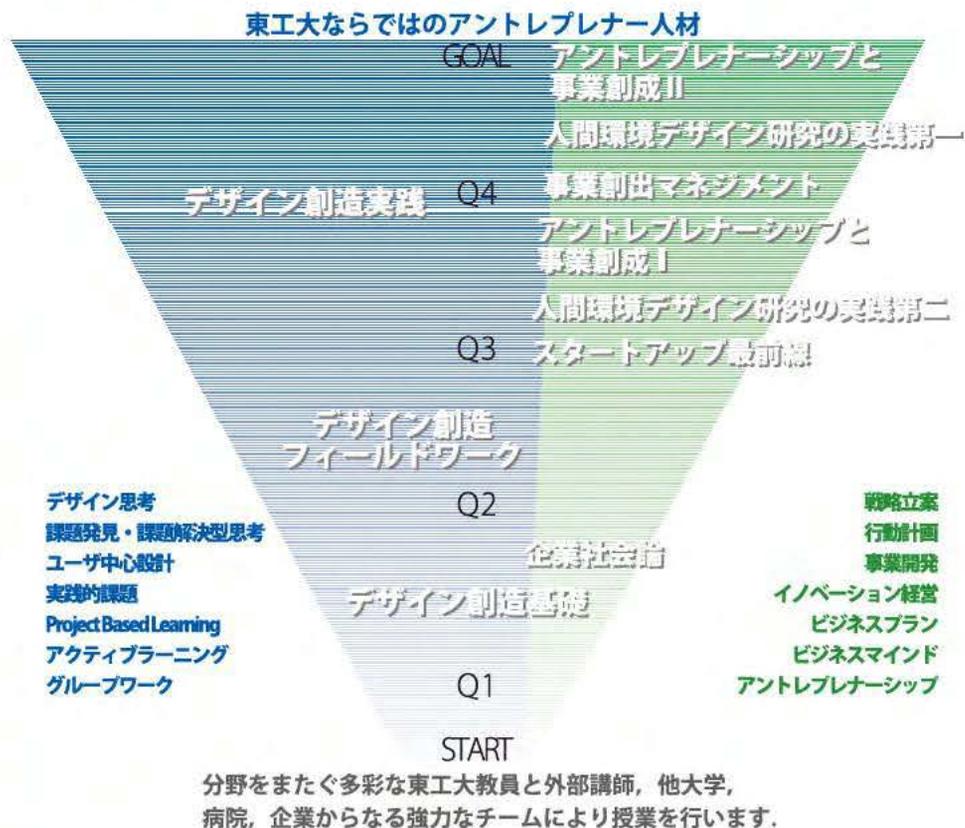
那須 聖

環境・社会理工学院
都市・環境学コース



現代社会では、将来を牽引する新規産業創出に向けたイノベーションを活性化するため、大学シーズを基にしたスタートアップ企業の創出や既存企業による新事業の創出を促進する人材の育成が強く求められています。

本プログラムでは、複数の実践的な PBL 演習、アクティブラーニング、MOT 教育等により創造性、問題設定力、課題解決力、チームワーク力、ビジネスマインド、事業化方法論、起業家精神、事業化手法等が修得できます。



プログラム修了要件：

プログラムの特別専門科目の中から 8 単位以上を修得した場合、実践型アントレプレナー人材育成特別専門学修プログラムを修了したものと認定します。ただし、学生が選択するコース等が定める標準学修課程に含まれていない科目のうち、8 単位以上修得する必要があります。

※ 1 履修人数に制限があります。

※ 2 「デザイン創造基礎」の履修が必要です。

※ 3 本欄に記載されたコースの学生は、標準学習課程に当該科目が含まれており、プログラム修了要件とすることはできません。

科目区分	科目コード	科目名	単位数	開講 Q	標準学習課程科目 ※3 としているコース
400	HCB.C402	デザイン創造基礎 ※1	1-1-0	Q1	ライフエンジニアリングコース
	LST.A413	企業社会論	2-0-0	Q1/2	生命理工学コース
	HCB.C403	デザイン創造フィールドワーク ※2	1-1-0	Q2	
	ESD.H409	スタートアップ最前線	2-0-0	Q3	エンジニアリングデザインコース
500	UDE.E431	人間環境デザイン研究の実践第一	1-0-0	Q3	都市・環境学コース
	UDE.E432	人間環境デザイン研究の実践第二	1-0-0	Q4	都市・環境学コース
	HCB.C501	デザイン創造実践 ※2	1-2-0	Q3/4	
	HCB.C502	事業創出マネジメント	0.6-0-0.4	Q3/4	
	TIM.D516	アントレプレナーシップと事業創成Ⅰ	1-0-0	Q3	技術経営専門職学位課程
TIM.D517	アントレプレナーシップと事業創成Ⅱ	1-0-0	Q4	技術経営専門職学位課程	

2019年度 すずかけ台キャンパスで開講(日本語)

東京工業大学 大学院特別専門学修プログラム

実践型アントレプレナー人材育成プログラム

履修対象者：修士課程および専門職学位課程の学生

初回(デザイン創造基礎)

4月9日(火) 13:20~
すずかけ台キャンパス
B1棟3F, PEECs ラボ

要 事前登録

締切：4月4日(木) 16:00
下記 URL もしくは右の QR コードより
<https://goo.gl/forms/mbhRRphbOp6XjWko1>



目的

起業や新規事業に挑戦し、価値創造と社会変革(イノベーション)を導ける人材の養成を目指します。

内容

実践的な課題解決型学習(PBL)および座学演習を通して、創造性、課題発見・解決力、チームワーク力、ビジネスマインド、事業化方法論などを修得できます。多くの企業で導入され始めている“デザイン思考”(イノベーション創出の手法)を学べます!

講師

トレーニングを受けた学内教員、他大学教員、プロインタビュアー、企業、官公庁、病院からなる指導チームを編成しています。

講義の様子

デザイン創造基礎(1Q)



ワークショップ形式でデザイン思考を習得

デザイン創造フィールドワーク(2Q)



病院や官公庁で現地調査を行い課題やニーズを発見

デザイン創造実践(3Q, 4Q)



ユーザー視点で課題を解決するためのプロダクトやサービスを提案

事業創出マネジメント(4Q)

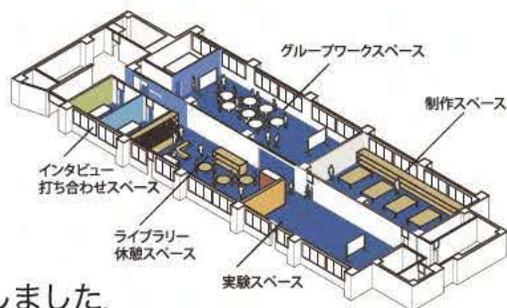


事業化方法論や知財戦略基礎を習得し事業化シュミレーションを実施

開放的な学習環境と制作設備

PEECs ラボ

専用の学習環境を
B1棟3階に整備しました。



プロトタイプ作成のための工作機器もあります。