


ソニー×東大×藝大の 野心的セツシヨン

IGNITE YOUR AMBITION

Powered by

Sony
Startup
Acceleration
Program

<https://ignite-your-ambition.com/>



ソニー・東大・東京藝大 社会連携講座

東大生と藝大生の創発的な遊びと学びから
野心的なアイデアを共に生み出し
起業家精神をもって社会実装に挑戦していく実践型のセッション

楽しく実践

何よりもまず、楽しいこと。走りながら学ぶ実践プログラム。



東大×藝大

徒歩圏内にある、別世界。東大生と藝大生で化学反応を。



東京大学



東京藝術大学

ハンズオン

現役の投資家や社内起業家が学生チームにがつり伴走。



社会実装

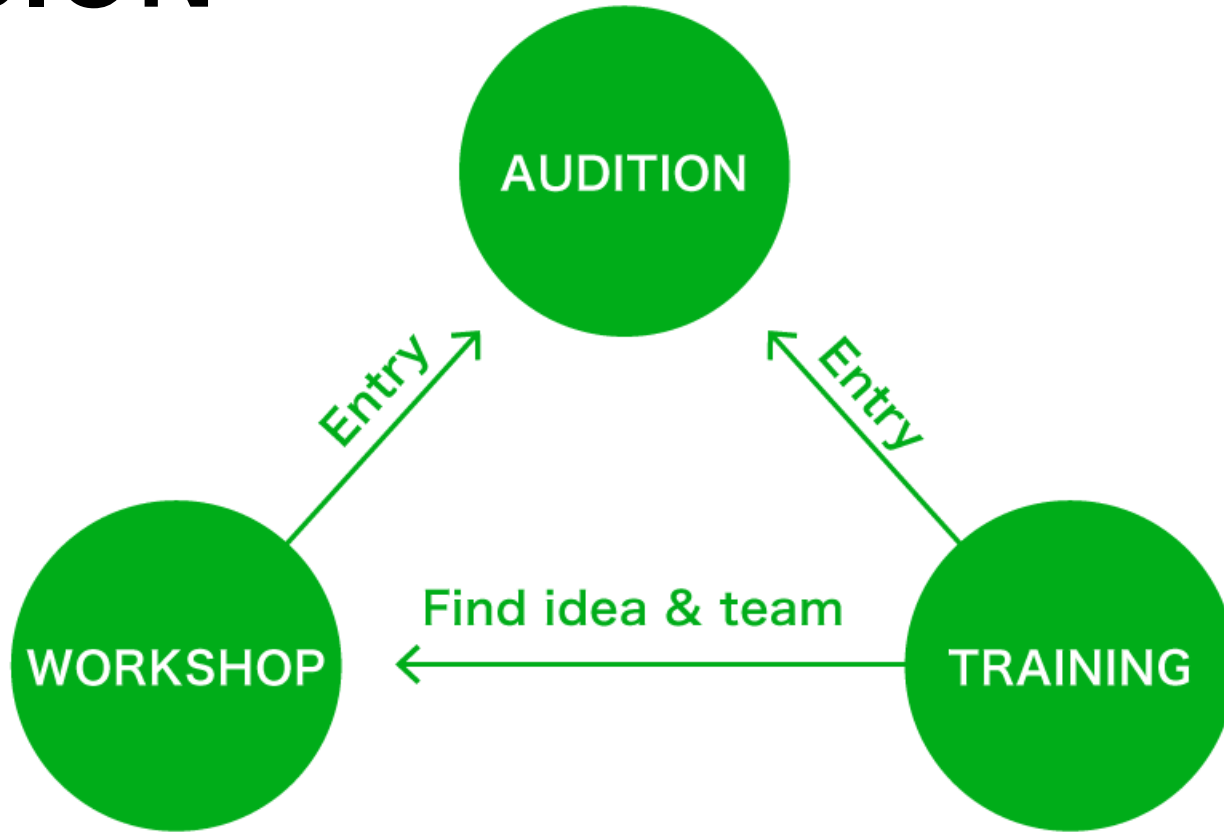
楽しかった、で終わらせない。世に出す次のステップへ繋がります。



活動の様子



SESSION



AUDITION : チームで実証結果を競う

TRAINING : 考え方とスキルを学ぶ

WORKSHOP : アイデアと仲間を集める

ビジネス・ソーシャルイノベーション・メディアアート

TIME LINE

※新型コロナへの対応で変更可能性あり
申込期間は延長、応募多数の場合は志望動機等で選考

4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----

AUDITION

年1回

募集・審査

プロト・インタビュー



最終審査

TRAINING

東大:月曜1,2限
人数次第で増枠
藝大:説明会参照



4/6
申し込み

マッチング

演習

メンタリング

WORKSHOP

月に1,2回



アイデアソン
ミートアップ

スキルアップ

ピッチ視察
インフォセッション

2020

ソニー社会連携講座 東大対応講義一覧

AUDITION

修士・博士

設計生産フィールドワークⅠ (PCL)

機械系 4単位 (通年)
※選考落選時は未履修に変更可

学部3・4年

学部1・2年

TRAINING

修士・博士

設計生産フィールドワークⅡ (PCL)

機械系 2単位 (通年)

学部3・4年

学部1・2年

スタートアップトレーニング@駒場

学術フロンティア
1単位×2 (SセメAセメ)

WORKSHOP

修士・博士

スタートアップワークショップ@本郷

創造性工学プロジェクトⅠ・Ⅱ (大学院科目)
2単位×2 (SセメAセメ)

学部3・4年

スタートアップワークショップ@本郷

創造的ものづくりプロジェクトⅠ・Ⅱ・Ⅲ (学部科目)
1.5単位×3 (SセメAセメSセメ)

学部1・2年

スタートアップワークショップ@駒場

学術フロンティア
1単位×2 (SセメAセメ)

気になったアナタは

まずは、公式サイト内のエントリーフォームへ

オンラインの説明会や、オーディション・トレーニング・ワークショップなど各活動の詳細をご案内します。質問は、公式サイト内のCONTACTフォームへ。

公式サイト



<https://ignite-your-ambition.com/>

エントリーフォーム



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdVO_xfpyFwSHldaQXpYA1qLPXc8riGOgK_CJ4M7XfPiMRX05g/viewform?usp=sf_link

初回のオンライン説明会 (ZOOM)

大学院 4/3(金) 5限 16:50-18:35 機械系「技術の管理」内
学部1~4年 4/8(水) 5限 16:50-18:35 本講座独自のオリエンテーション
※要望に応じて追加で実施 エントリー者に随時連絡します

以下、詳細

スタートアップ ≡ バンド

Mission

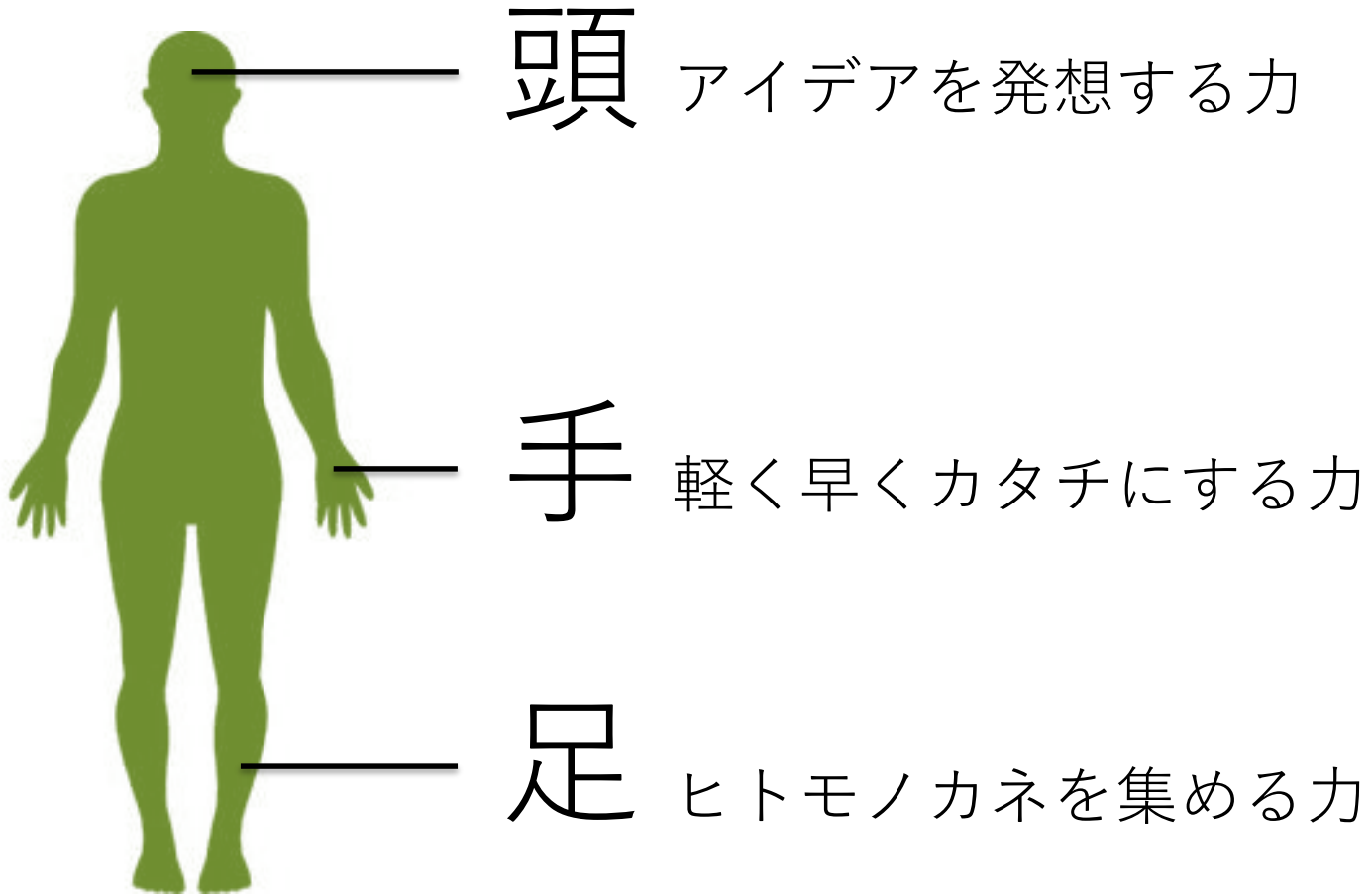
己を見出し、秘めたる野心に火をつける

Vision

挑戦者が集うスタートアップ・セッション・スタジオ
安い巧い早い顧客価値検証環境

どんな人材を増やしたいか

自分の頭で考え、手を動かして作り、足で稼ぐ



プロダクトとプロジェクトを作って磨けるクリエイティブ人材
CEOになれるエンジニア・デザイナー

4つの特徴

楽しく実践

何よりもまず、楽しいこと。走りながら学ぶ実践プログラム。



東大×藝大

徒歩圏内にある、別世界。東大生と藝大生で化学反応を。



ハンズオン

現役の投資家や社内起業家が学生チームにがつり伴走。



社会実装

楽しかった、で終わらせない。世に出す次のステップへ繋がります。



プログラム全体像

学部生向け
発想練習・仲間集め

大学院生向け
顧客ニーズ検証

次なる選択肢
事業性検証



← ソニー社会連携講座 (大学主体)

→ ソニー主体 →

TIME LINE

4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----

AUDITION

年1回

募集・審査

プロト・インタビュー



最終審査

TRAINING

東大:月曜1,2限
人数次第で増枠
藝大:説明会参照



4/6
申し込み

マッチング

演習

メンタリング

WORKSHOP

月に1,2回



アイデアソン
ミートアップ

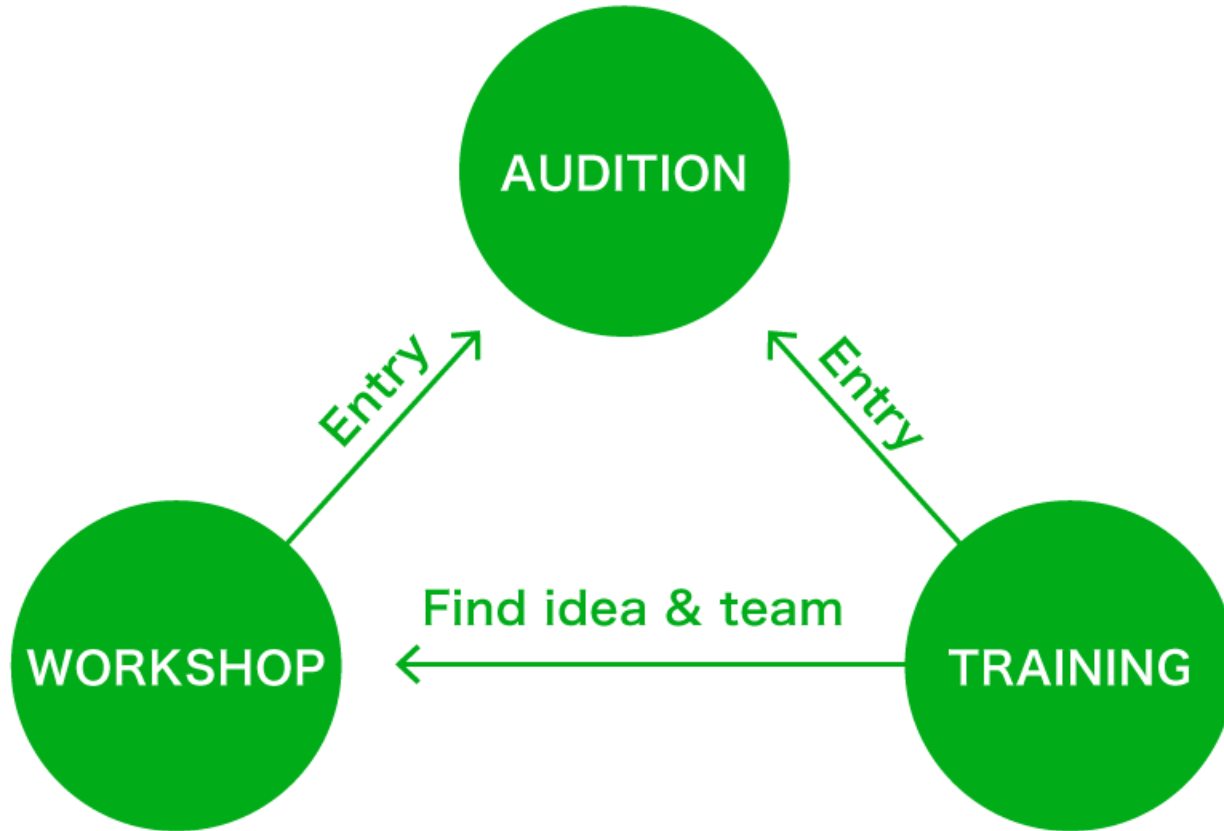


スキルアップ



ピッチ視察
インフォセッション

SESSION



AUDITION：チームで実証結果を競う

TRAINING：考え方とスキルを学ぶ

WORKSHOP：アイデアと仲間を集める

ビジネス・メディアアート・社会課題解決

ビジネス



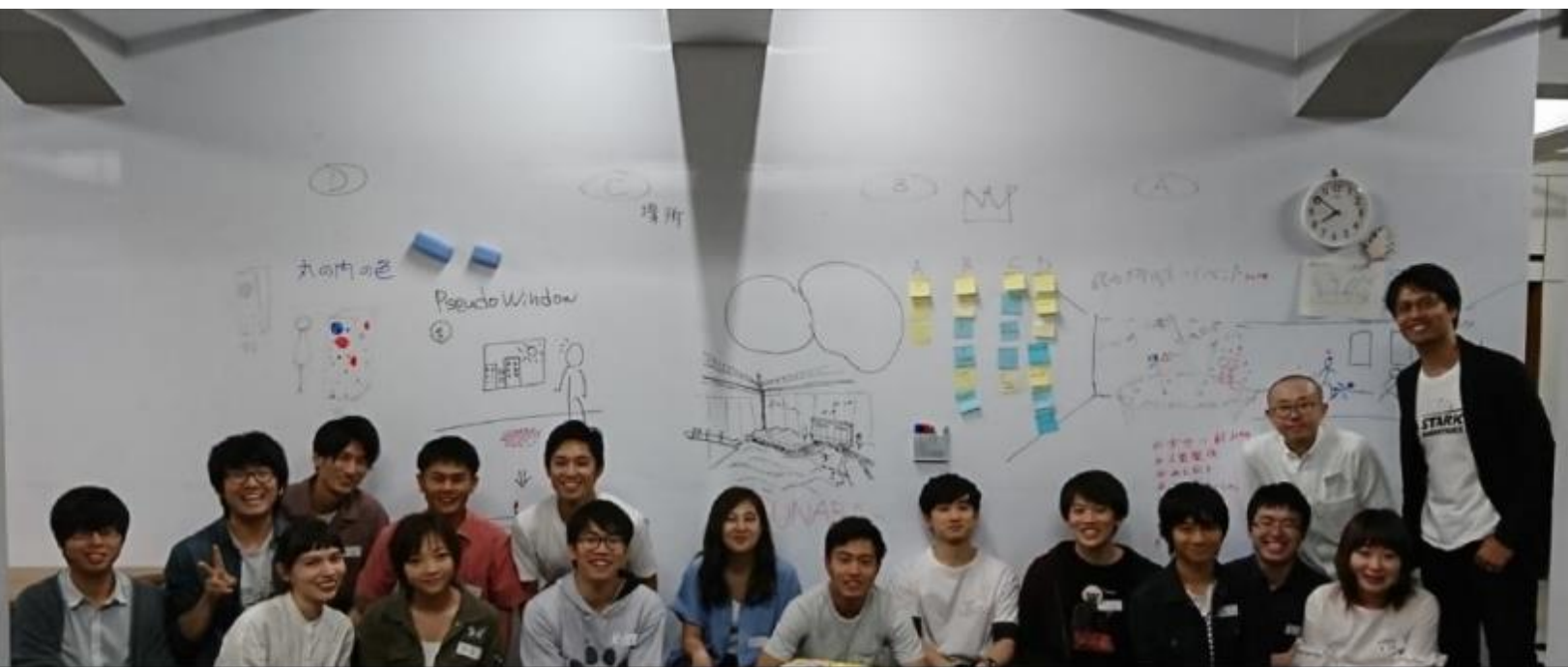
Instagrammer x Travelを考えるワークショップ

ソーシャルイノベーション



徳島県海陽町 社会課題解決ワークショップ

メディアアート



東京大学 × 東京藝大 × 三菱地所

丸の内メディアアートを考えるワークショップ



2019年7月10日 オーディション1期生 キックオフ！



2019年11月9日 オーディション 最終審査！

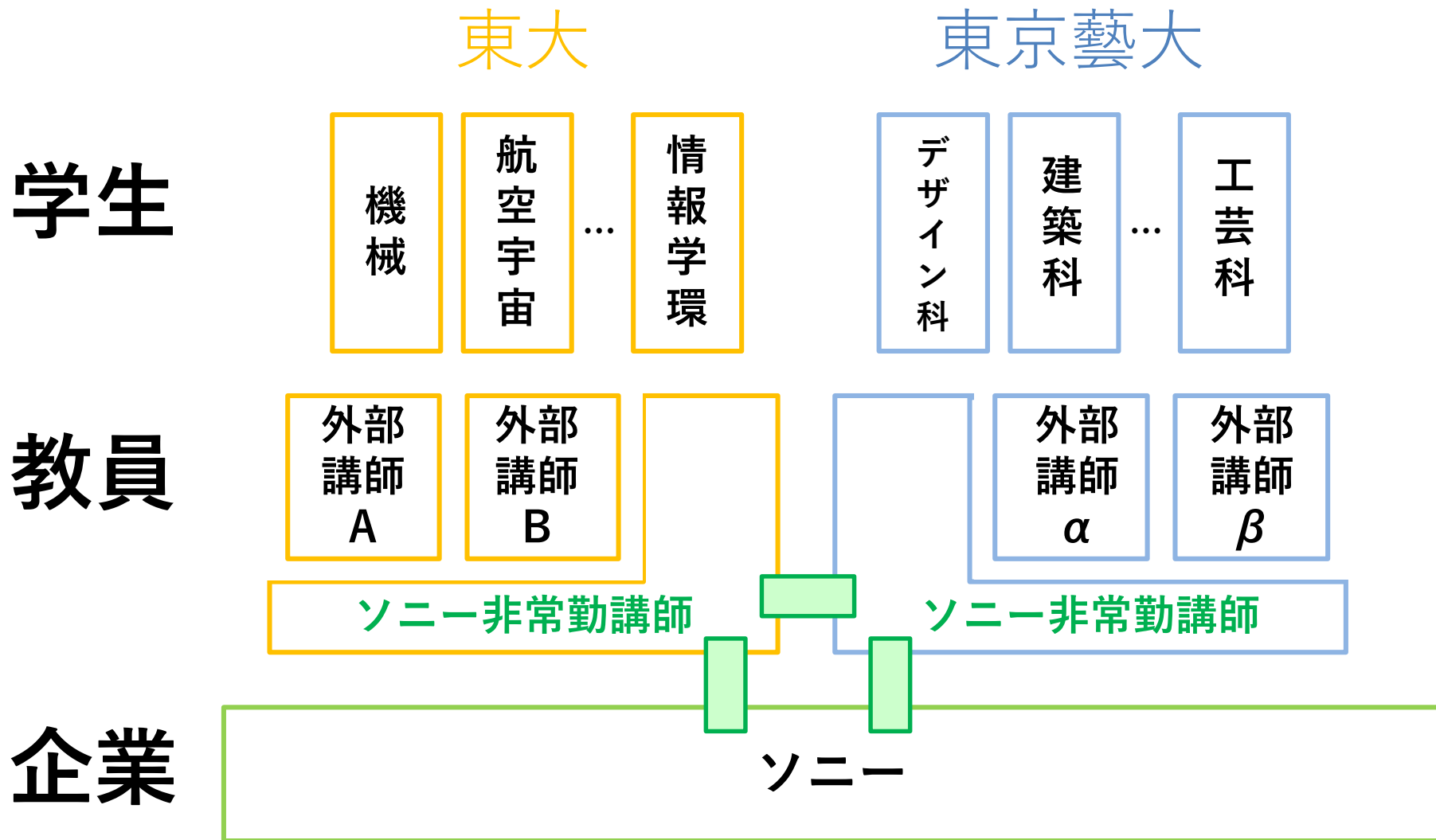
東大対応講義 2020

	修士・博士	学部3,4年	学部1,2年
ワークショップ アイデアソン・座学 5,6限 曜日不定 8回中3回以上参加	スタートアップ ワークショップ（本郷） 創造性工学プロジェクト I・II（大学院科目） 2単位×2（SセメAセメ）		スタートアップ ワークショップ（駒場） 創造的ものづくりプロジェクト I・II・III（学部科目） 1.5単位×3（SセメAセメSセメ）
トレーニング アイデア選定・メンタリング 月or金 1,2限	設計生産 フィールドワークII （PCL） 機械系 2単位（通年）		スタートアップ トレーニング（駒場） 学術フロンティア 1単位×2（SセメAセメ）
オーディション 座学・プロト・インタビュー 月or金 1,2限	設計生産 フィールドワークI （PCL） 機械系 4単位（通年） ※選考落選時は未履修に変更可		

その他：「精密工学特別講義」全6回 社内スタートアップ関係者の講演会 1.5単位

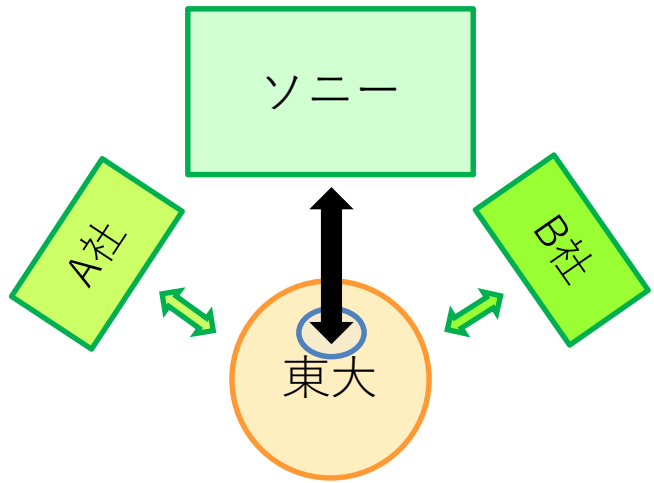
ソニー・東大・東京藝大の連携

東大ではソニーの新規事業担当者が非常勤講師となり、外部講師を招いて、工学部全体の学生に対してプログラムを運営している。東京藝大にも相似形を作り、大学横断の橋渡しをして協働しつつ活動していく。



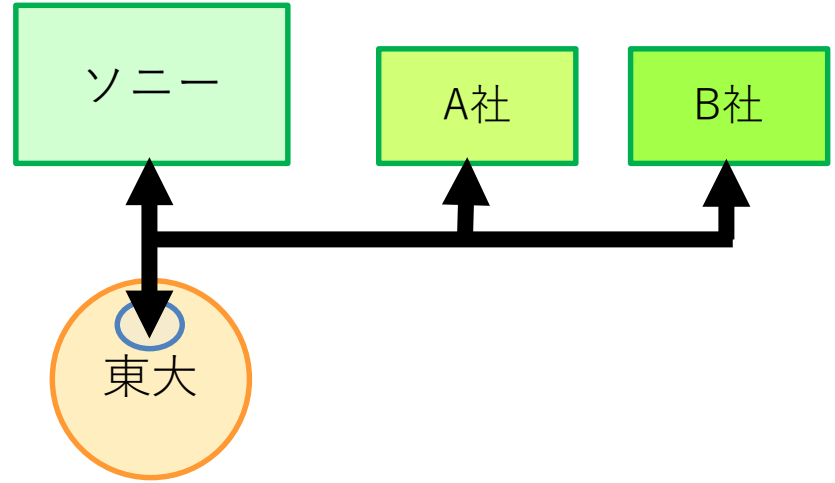
産業界各社の参画（への一歩）

個社の並立による
インキュベーション



優秀な学生の奪い合い
守備範囲外の案件が発掘され出口探し必要

各社の協創による
インキュベーション



他社のアクセラレーターを非常勤講師として招聘
プログラムを共同運営 → 機構化・コンソーシアム化へ



志賀竜也



工業デザイナー
新規事業「チョコソコ」
個人活動でデザイン思考講師



住朋享



起業家・社内起業家・アクセラレーター
新規事業「OiCy」ほか多数
東京都ASACベストメンター

大目的

日本文明のビジネスモデルの探求と実証

The pursuit and prove of the biz model for NIPPON civilization.

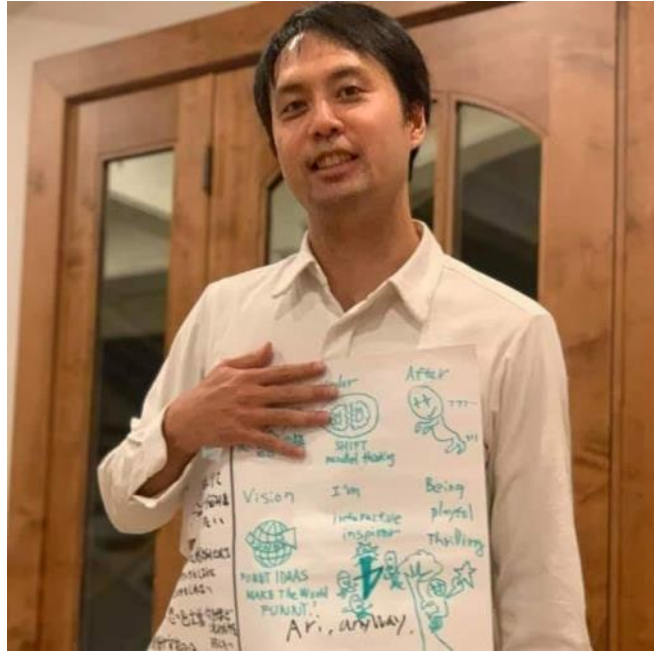


以下、ご参考

杉上自己紹介

Sony Startup Acceleration Programご紹介

自己紹介



杉上雄紀
すぎうえゆうき

1982年生まれ

- 2008 東京大学 機械系 中尾研 修士卒
- 2008 ソニー(株) TV事業本部入社
- 2014 社内ベンチャー FES 立ち上げ
- 2019 社会連携講座 立ち上げ、東大 非常勤講師

A top-down view of a person playing a board game on a wooden board. The board is a 10x10 grid with various pieces and cards scattered around it. The person's hand is visible, placing a piece on the board. The background is dark, and there are other items on the table, including a stack of UNO cards, a box of pieces, and some papers.

Interactive Inspirer

Joyful, Thrilling, Encourageous

Interactive Inspire

Yuki Sugiue (2020)

2012



電子ペーパーを紙ではなく布として捉える

2013



色々な部署から有志が集い、社長に直訴

2014



FASHION ENTERTAINMENTS



Sony Startup Acceleration Program

あらゆる人に起業の機会を。

Sony Startup Acceleration Program は起業のノウハウと環境の提供を通じて、クリエイターのビジョンを実現します。

2015

柄が変わる時計。

FES WATCH



Makuakeでクラウドファンディング実施
支援者手渡しパーティ
MK戦略、販路開拓、催事企画、販売員

2016

ISSEY MIYAKE



ISSEY MIYAKE “EB” 電子ペーパー素材を共同開発
16.10.03 ISSEY MIYAKE パリコレクションにて発表
17.04.01 ISSEY MIYAKEの限定されたショップで発売

2017

自分らしく、時を着る。

FES WATCH U



スマホでデザインを作成・追加可能に
日本・中国同時展開、その後、香港・EU展開

2018



18.08.29

Berlinの家電見本市IFAにてコンセプトモデル展示

<https://fashion-entertainments.com/nb247/jp/>

2019

二足目の草鞋

ソニーと東大生の 野心的セッション

IGNITE YOUR AMBITION

2020

ソニー×東大×藝大の
野心的セッション

IGNITE YOUR AMBITION

Powered by

Sony
Startup
Acceleration
Program

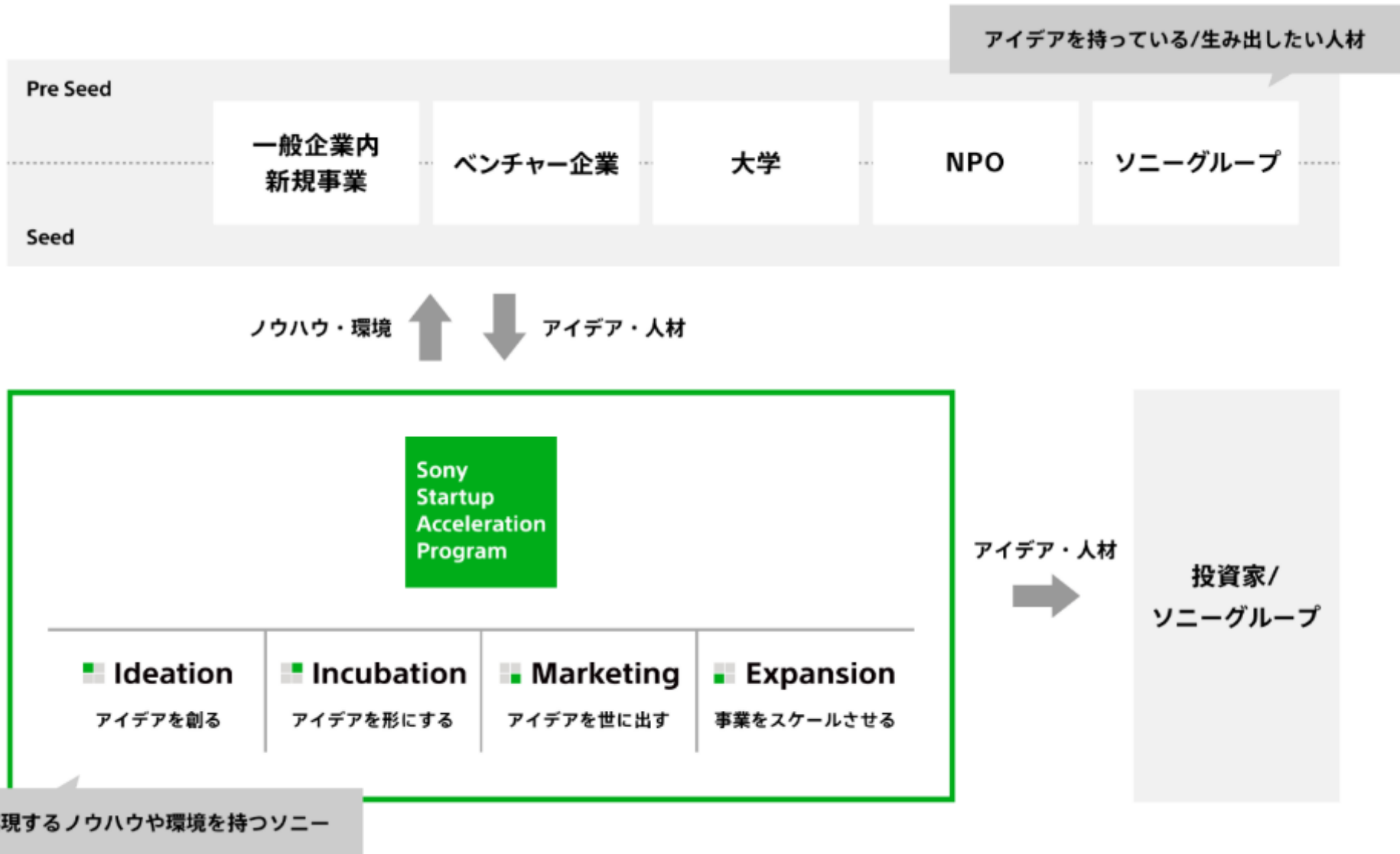
<https://ignite-your-ambition.com/>

Sony Startup Acceleration Programご紹介

Sony Startup Acceleration Program

あらゆる人に起業の機会を。

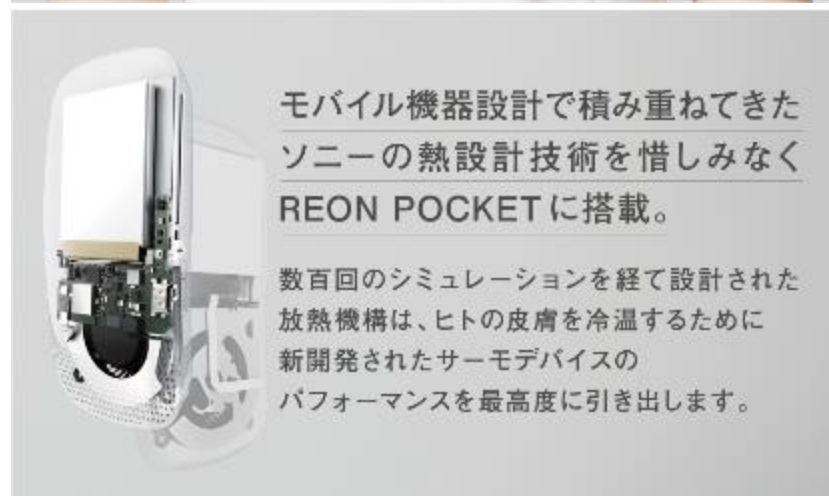
Sony Startup Acceleration Program は起業のノウハウと環境の提供を通じて、クリエイターのビジョンを実現します。



「Sony Startup Acceleration Program」はソニーが持っている起業のノウハウや開発環境を、新規事業を創りたいと考える全ての人に提供し、新規事業の立ち上げから販売・拡大までをサポートするプログラムです。

社内案件

クラウドファンディング 6日で6000万円、完売



社外案件 京セラ

クラウドファンディング 60日で2000万円越え



Possiの使い方

使い方はシンプル



Possiにつなげて



曲を再生して



磨くだけ



ハミガキだって、
遊びたい。

Possiに隠されているテクノロジー

企業によるオープンイノベーションで開発

 KYOCERA × 