アントレプレナーシップ教育の実践報告

「ﾊﾞｰﾁｬﾙ･ｶﾝﾊﾟﾆｰ」ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
を活用した実践の成果と課題

日本ベンチャー学会第12回全国大会
2009年11月15日
於：ＮＳＧ学生総合プラザ

報告：愛知学院大学　鵜飼宏成
h.ukai@nifty.com

本日報告の焦点

1. アントレプレナーシップ教育とは
2. アントレプレナーシップ教育の類型
3. バーチャル・カンパニー・プログラムの特徴
4. プログラムを通じた学生による成果
5. プログラムの評価
6. プログラムをより効果のあるものにするための課題

愛知学院大学アントレプレナーシップ教育の特色（第三者によるコメント）

ベンチャー教育

その理由

「新市場の創出を目指した商品や事業の開発を中心に置き、学生主体で企業との連携を通じリアルな商品を開発していることにある」らしい。

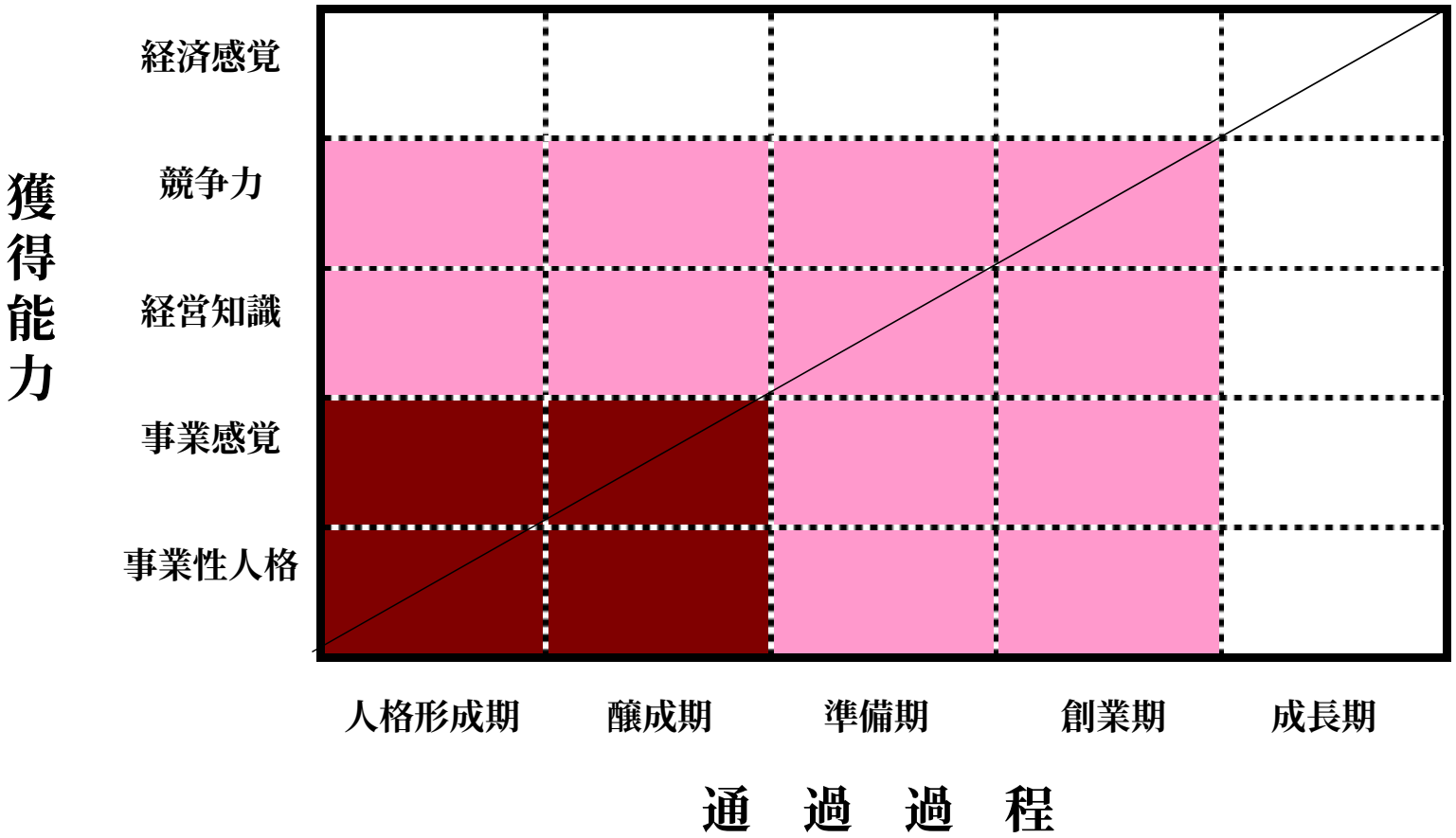
アントレプレナーシップ教育とは？

- 変革を起こす人の基礎を築く教育
- 鍵は「変化する状況下にあって、機会を発見し、特異性を生み出し、そしてそれを実現する仕組みを実践する能力」にある

参考：ベンチャービジネスの概念規定

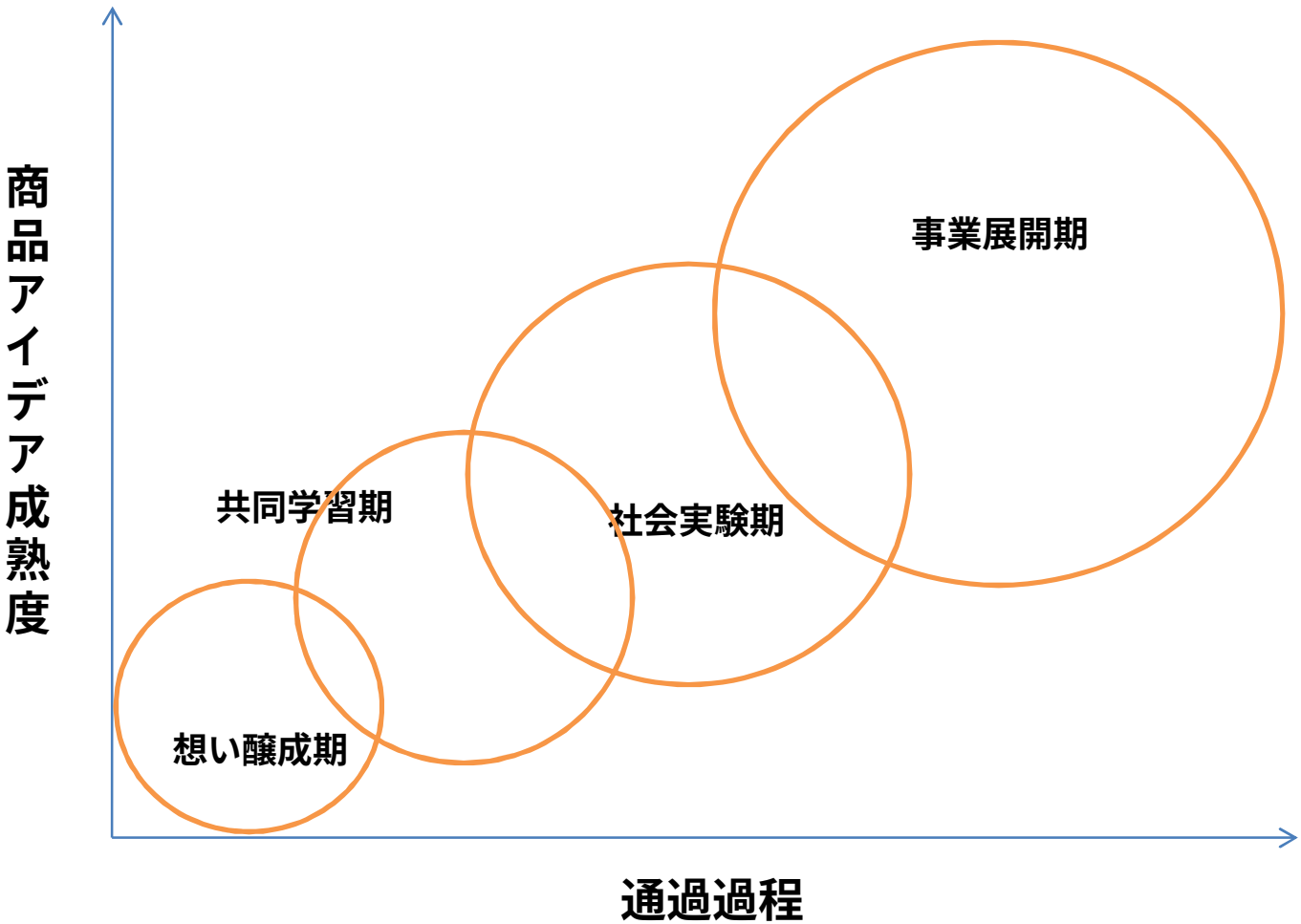
- *アントレプレナー（起業家）による事業機会の発見を契機に、特異性を持って市場に参入し、イノベーションを通じ経済の刷新機能を果たす（知識集約型の）自立型中小企業*

アントレプレナーモデル

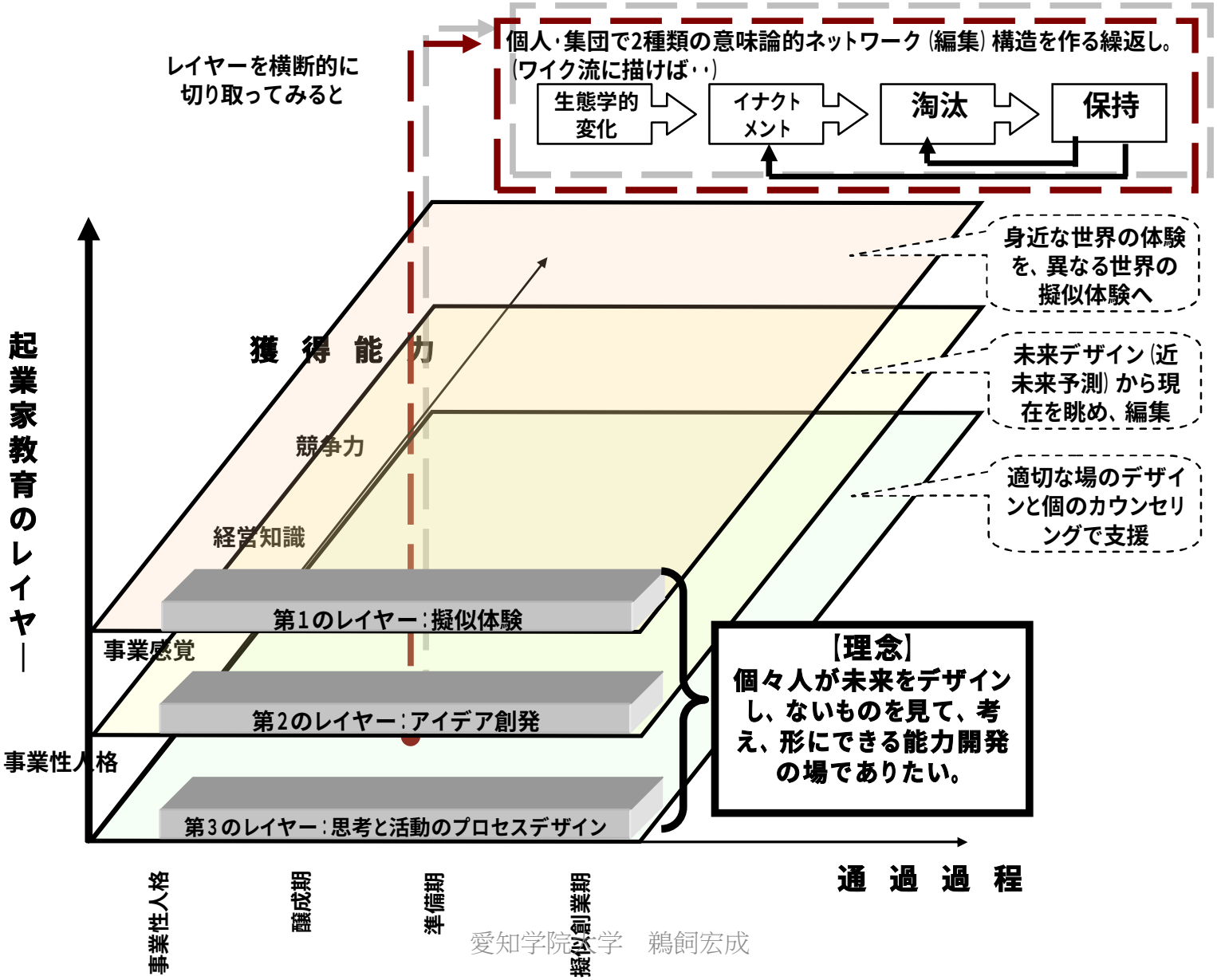


注：星野敏氏の「アントレプレナーモデル」を鵜飼が表現形式を変更し引用。

NPO法人起業支援ネットが支援の前提に置く「起業プロセス」



アントレプレナーシップ教育の未来予測（心象図）



愛知学院大学経営学部における アントレプレナーシップ教育の類型

	日々の変化への対応なし (瞬時の決断なし)	日々の変化への対応あり (瞬時の決断あり)
問題設定： 現在発想で問題を探す	① 対象：集団(活動) ｽﾃｯﾌﾟ・ﾊﾞｲ・ｽﾃｯﾌﾟ起業市場 (毎週開催ビジネスモデルのブラッシュアップ評価＆投資市場)	① 対象：個人(要所解明に向けた自分の型) トータルゲーム 屋台屋本舗ゲーム
問題設定： 未来発想で問題を創る	① 対象：個人(独創的な商品とビジネスモデル) 未来デザイン考程 (問題発見→ﾃｽﾄﾏｰｹﾃｨﾝｸﾞ→問題解決)	① 対象：集団(外部企業等を活用した創造化) バーチャル・カンパニー ・プログラム，SIFE

（作成）筆者

バーチャル・カンパニー・プログラム

www.entreplanet.org

- ファシリテイター（担当教師）や実存の企業であるビジネス・パートナー（支援企業）の支援のもと、仮想企業（バーチャル・カンパニー）の社員として、事業計画書の作成、商品開発、マーケティング、ホームページやチラシなどの広報ツールの作成、国内外の他の参加校との電子商取引、トレードフェアへの出展などの企業運営を体験する国際ビジネスのシミュレーションプログラム

（出典）特定非営利活動法人アントレプレナーショップ開発センター資料

運用上の方針（愛知学院バージョン）

① 経験しながら学ぶ“アクション・ラーニング”の過程を重視する

② 集団での組織力や能力を伸ばすことを目指す

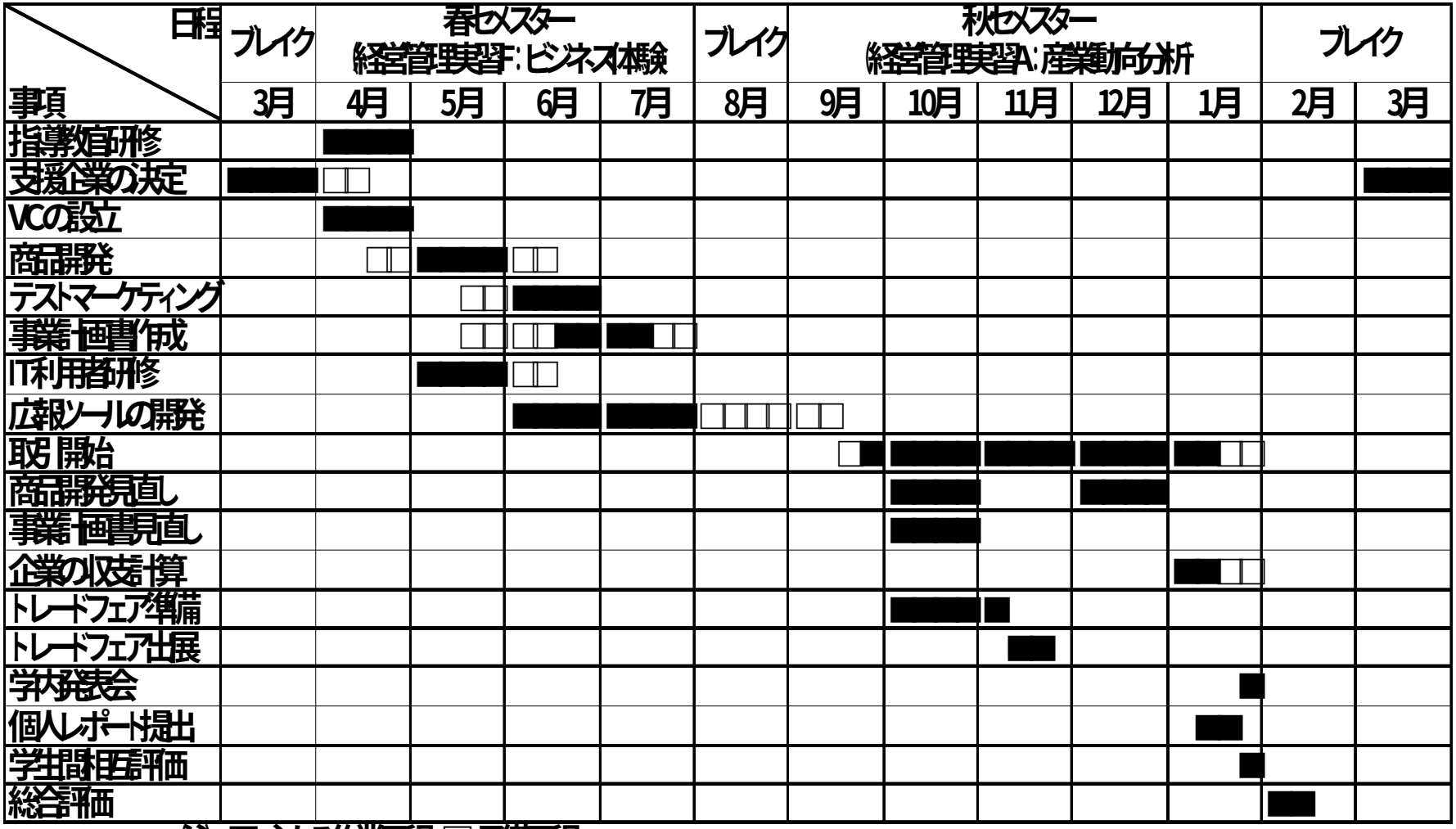
③ “学習する組織”の育成を基本とする

④ 国際ビジネスに焦点をあてる

⑤ 可能な限り実際の市場や事業プロセスに近い形でシミュレーションを行う

⑥ 個人の成長や発達に寄与する

愛知学院大学バーチャル・カンパニー
実施計画（例）



（注）■：主たる作業日程　□：予備日程

学生による成果①Natural Life (2005年)

- 微生物と松脂等天然素材を原料とする洗剤による「はじめてみようシリーズ (はじめてみよう・お掃除入門編、はじめてみよう・つるつるお肌入門編)」が商品化
- ㈱鶴田商会の新しい市場を開拓すると同時に、愛知万博エコ・マネーの交換商品として採用
- プログラム終了後、中心となった学生が「起業研究会」というサークル活動を通じ、市場開拓を積極的に行い、民間企業で導入トライアルが行われた。
- EM菌に代わる微生物商品として市民活動団体が河川浄化を検討。

学生による成果②Up Keep (2007年)

- 「水を使用しない非常時簡易トイレ」をコンセプト商品として開発し、試作モデルを提案。
- 微生物的環境技術研究所の微生物由来の肥料と武田築炉の試作品「接着剤を使用しない可動式レンガ」をベース。
- 乾式バイオトイレ開発企業エコライフクリエイトと実証実験を実施中 (2009年度)
- 「バーチャルカンパニー・トレードフェア２００７」で2部門で第一位を獲得。
- 京都工業会賞は「物づくり方針において新しい発想があったこと」、
- プレゼンテーション優秀賞は「コミュニケーション力、事業が生み出す社会的貢献度、外部資源の活用で特に優れていたこと」が評価された。

学生による成果③Mouth Peace (2008年)

- 愛知学院大学歯学部、心身科学部に協力を依頼し開発を試みた「シール型簡易口臭チェッカー」
- 実験を通じ興味深い結果が得られたため、追加実験を行うと同時に、口鼻臭臨床研究会第4回学術全国大会 (2009年7月) にて研究報告が行われる。
- 口臭が細菌性のものだけではなく、午前と午後での体調変化により変化すること (仮説段階)。
- 被験者の数と多様性を増やし、より本格的な社会実験へと展開する計画。

学生による成果④審査員より

- 2008年度審査員のベンチャー企業代表者より、愛知学院大学の学生たちによる4社の事業理念、積極性、専門知識、事業性が評価され、アントレプレナーシップ涵養の教育システムに対し高い評価。
- 社会問題を解決しようとする、新しい商品コンセプトを提案し、商品開発をしようとしている点。
- 新入社員教育に活かすためのヒアリング調査を受けた。

学生による成果⑤

- 不健康な土を健康にする「土バンク」を構想し、環境教育ゲーム「微生物くん」、健康測定キット「土息リフレッシュ」、みみずキャストによる健康アップ圃場を開発・設置。2010年2月に近隣小学校と連携し土バンクフェア開催。
- 愛知県農業総合試験場、土壌専門家、みみず農場と連携。
- 2009年度コカ・コーラ環境教育賞次世代支援部門優秀賞（第2位）を受賞。
- 2009年度バーチャル・カンパニーへ収益モデルを加味し、参加。

ﾊﾞｰﾁｬﾙ・ｶﾝﾊﾟﾆｰ・ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑの評価

- 「問題設定：未来発想で問題を創る」力の最終評価に適している。
- 「日々の変化への対応」力を評価することには適していない。
- 導入する側の意図により、商品開発と事業開発の能力涵養のどちらにでも対応できる。
- ただし、支援者の関わり方は商品開発と事業開発では異なる。例えば、商品開発は「既存市場への新商品の投入」、事業開発は「新市場を創造する新商品の開発」と考えている。
- 事業開発では、支援者によるトータルプロセスデザインと到達目標（未来に向けて何をするか）の伝達が不可欠である。

今後に向けた問題・対策と課題

問題：事業推進能力の欠如

対策：

① プロジェクト・マネジメントの事前学習　(例：TOC)

② ディスカッションを通じたコミュニケーション力をアップするワークショップを事前学習 (例：OST、ファシリテーショングラフィック)

課題：科目を設置するより、既存科目の学習方法として導入できるようにすること。

問題：制度的に再チャレンジができない

対策：

○1年生から4年生までの継続教育。後輩に経験を伝える支援者教育。現行では、クラブ活動を活用。

課題：

① 支援者育成科目の設置。

② 正課外活動の単位認定の仕組みの導入。

問題：学生自らが考えたアイデアの特徴あるいは独創性を相対的に理解できない

対策：

○愛知学院大学研究支援センターの知財アドバイザーへ担当教員がアイデアの内容等を報告し、企業との本格的な協議が始まる段階で知財アドバイザーが同行し、学生の前で議論のポイント（何が知財の対象になるか等）を解説。

課題：現在、IT教育担当者と相互乗り入れ教育を行っているが、知財教育を盛り込み、3種類の領域学習を実践できるか。

問題：適格な学内教育支援者をなかなか確保できない。あるいは能力開発できない。

対策：

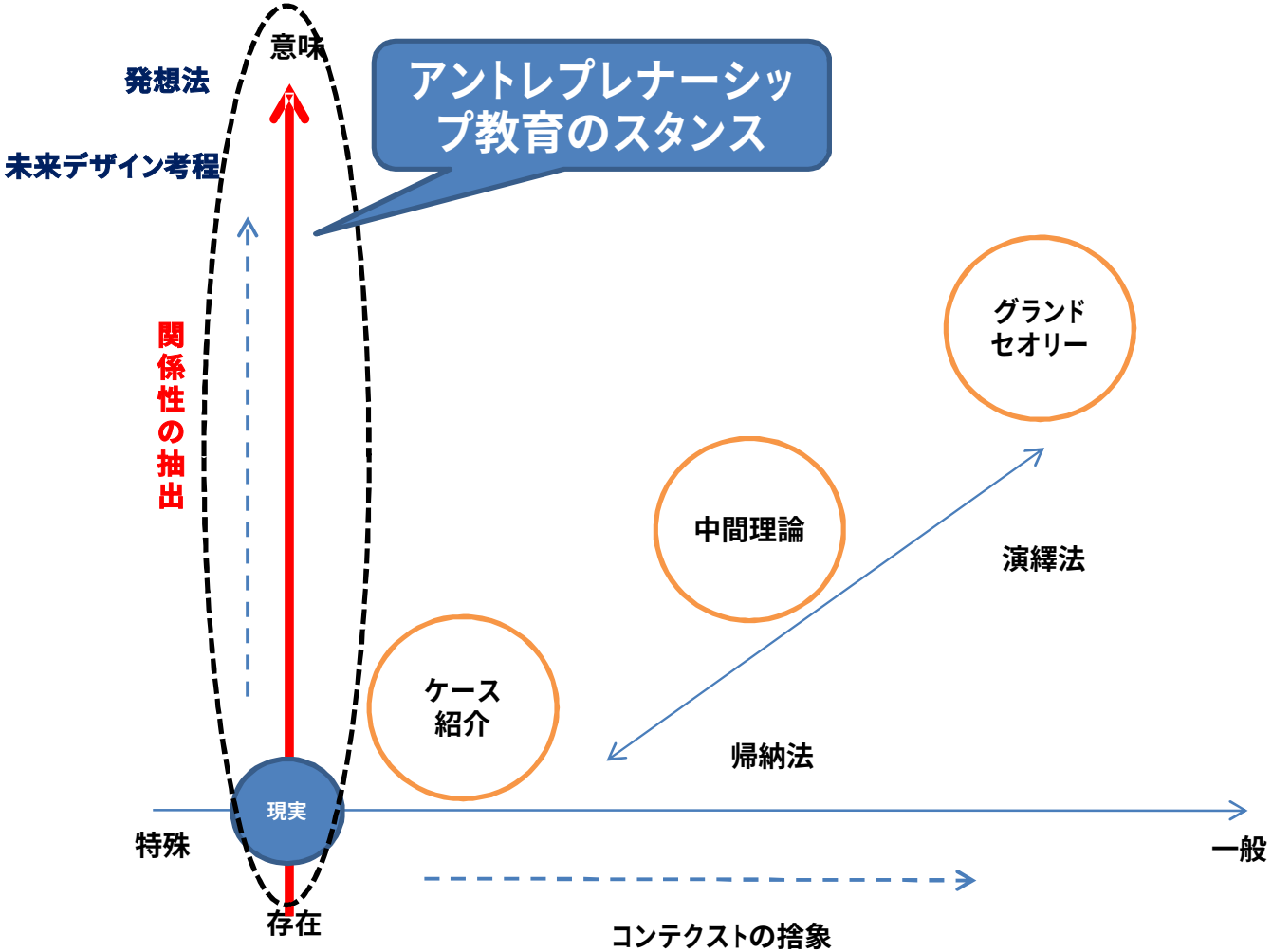
○本年度は、大学教員研究歴4年の30歳代前半のスタッフを補助につけ、共に学生に向き合って指導してもらっている。報告要旨集p67の対策案はあるが、時間の問題ではなく、関心に違いや理論重視のスタンスにより、学内教育支援者育成が成功していない。

課題：

① 違いを説明できる論理を明確にできるか。

② 適格者を戦略的に採用する。

アントレプレナーシップ教育のスタンス・イメージ（注）



（注）内藤勲愛知学院大学経営学部教授の紫苑研究会での報告内容に、報告者（鵜飼）が加筆したもの。