

チャレンジ&クリエイション (C&C) プログラム (九州大学/ロバート・ファン/アントレプレナーシップ・センター (QREC))

担当：QREC 准教授/副センター長 五十嵐伸吾 連絡先：igarashi@grec.kyushu-u.ac.jp
 問合せ：QREC プログラムマネージャー 山田裕美 連絡先：yamada@grec.kyushu-u.ac.jp
 住所：福岡県福岡市東区箱崎 6-10-1 産学連携棟 TEL:092-642-4013 FAX:092-642-4015

◆ 概要、目標

C&C(チャレンジ&クリエイション)は、九州大学の学生が自ら企画するユニークなアイデアや研究プロジェクトの実現を助成する全学事業で、1997年にスタート後毎年実施、九州大学の独自性を示す象徴的な教育プロジェクトとなっています。個人または学生グループが、自ら企画・計画したアイデアや研究計画を審査、ユニークさや社会的インパクト等によって8チームを選抜、50万円を限度に資金を提供し実現を目指し活動させます。約1年後に再度成果を報告させて審査し、優秀チームを表彰するというものです。この一連のプロセスは、参加する院生・学生の自主性、チャレンジ魂、起業家精神を高める契機となっています。一過性の審査でなく、1年を通じてアイデアの具体化に向けて努力させるこの試みはユニークで、QRECの看板事業の一つです。

◆ 背景

現代の大学は、従来型の教育・研究という基本的な使命に加えて、社会に開かれた新しい価値創造(クリエーション)並びに技術革新(イノベーション)の拠点としての期待が高まりつつあります。このような社会の要請に応え、キャンパスから新しい風や文化あるいは潮流を如何に起こしていくかが大学全体に求められる課題と言えます。ともすれば閉塞的な状況に陥りがちなキャンパスに一石を投じるべくC&Cはスタートしました。

C&C2013 公募ポスター



◆ 内容

九州大学の院生もしくは学部生で構成されるグループで、専門分野にこだわらず、自分で考えたテーマであることを応募資格とし、3つのプロジェクトテーマ:自分の興味と問題意識に基づいて自由にテーマ設定を行う『自由テーマプロジェクト』、アイデアを事業化・起業化に向けて発展させる『事業構想プロジェクト』、QREC が提供する別プロジェクトであるアントレプレナーシップ・セミナー、「九大祭」起業体験プログラムの企画・運営委員として活動する『課題テーマプロジェクト』にて、学内公募を4~5月に行い、5月中旬に審査会を開催。外部からの審査員、QREC 教員で構成される審査員により、8プロジェクト程度が選出されます。この8プロジェクトには、総長裁量経費による活動費(50万円上限)が与えられ、プロジェクトは1年をかけて実現を目指し、秋に中間発表会として各チームより進捗を発表、翌2月に最終報告会を行い、最優秀賞、優秀賞を決定します。

C&C2013 採択プロジェクト

区分	No.	プロジェクト名	代表者の学部・学科	代表者の専攻・学科	学年	全構成員
自由テーマ	1	「ラジオデザイン」プロジェクト	芸術工学部 工業設計学科	工業設計学科	B3	2
	2	風向変動を再現できる新型回転風洞の開発(水平軸風車のヨーエラーによるエネルギーロスの研究のため)	21世紀プログラム		B1	8
	3	ギャルのためのコミュニケーション促進ツールの開発	芸術工学部デザイン戦略専攻	デザイン戦略専攻	M1	5
	4	再生可能廃材による楽器プロジェクト「もったいない」の心を音にする-	芸術工学部音響設計学科 4年	音響設計学科	B4	5
	5	マルチエージェントシステムを応用した自動作曲フレームワークの研究・提案	システム生命科学府		M2	3
事業構想プロジェクト	6	障がい者アートの商品化に関する提案(匠んだんボックス学生実行委員会)	芸術工学部	環境設計学科	B4	19
	7	九州初の実験開発ラボScience Labo『MARCH』立ち上げを目指して	システム生命科学府	システム生命科学専攻	D3	3
	8	Create Together ~NO border between you and me~	21世紀プログラム		B3	3
	9	「Farm Share House 篠原」 ~地域協働農園付き学生シェアハウス創出による地域活性化に向けたビジネスモデル構築に関する研究~	人間環境学府		M2	23

◆ 効果

今年度のプロジェクトでは、社会貢献を試みるもの、新たな技術開発に対して自らの一歩を記すもの等、九大生達の様々な活動を見ることが出来ます。最優秀賞を受賞したプロジェクトは、他コンテストで入賞を果たすものもあり、また、数年前に立ち上げたプロジェクトは、現在は、企業や地域よりサポートを受け継続しているもの等の実績が上がっています。それ以上に学生が自ら課した課題に日々向き合う姿勢が最も大切なものであり、C&Cが狙いとするものです。

◆ 今後の展開

学内での認知度も高まりもあり、この C&C の考え方を発展させたグローバルチャレンジ&クリエイション(QGCC)プログラムを2014年度よりスタートする予定です。QGCCでは、九州大学生に海外のビジネスプランコンペで外国の学生達と競い合う機会を提供し、国際社会で通用する本格的なアントレプレナーシップ、イノベーション力、グローバル性を習得させることを目的とし、九州大学の教育に対する国際的かつ先進的な取組を国内外に情報発信していく予定です。

概要

C&Cは、「キャンパスから創造と挑戦の風を起こそう」を掲げ、九州大学に在籍する院生や学部生が自ら企画するユニークな研究・調査プロジェクトを自ら実践することで、創造性発揮の喜びを知る機会を提供します。毎年多くの学生から応募があり、個性豊かでユニークなプロジェクトが展開されています。これまでの参加学生は延べ6000人を数えます。採択したプロジェクトの中には、行政や地域のコミュニティ活動が広がっていくものも少なくなく、九州大学の独自性を示す象徴的なプロジェクトに成長しました。

助成金額

プロジェクト1件につき上限50万円の助成金が九州大学の会計規則に沿って支給されます。

審査方法



QREC教員の他、新聞社やベンチャーキャピタル等の外部審査員を加え、3つの項目から審査しています。

年度スケジュール

4月

公募開始

5月

応募者審査会

6月

事務手続き説明会

10月

中間発表会

翌3月

成果報告会

翌6月

総長賞表彰式

募集プロジェクト

以下の3つのタイプの募集プロジェクトがあります。

自由テーマプロジェクト

自分の興味と問題意識について自由にテーマを設定します。国際交流、環境・医療・福祉問題、地域づくりなど、独自性・社会性・学識性をもった研究・実践プロジェクトの募集です。

事業構想プロジェクト

学生のアイデアの事業化・起業化に向けたプロジェクト。技術的なテーマでなくてもよく、事業化に向けて対外的な発表も含め、多面的な支援を行います。

課題テーマプロジェクト

テーマ毎に企画チームを編成して行う学内プロジェクト。本年度は下の2つが運営されました。
■アントレプレナーシップ・セミナーII
■九大祭起業体験プログラム「QSHOP」

キャンパスから 創造と挑戦の 風を起こす。

2013年度採択プロジェクト

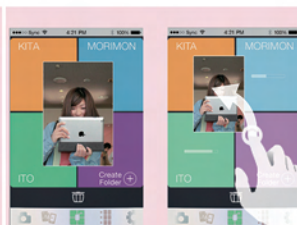
最優秀賞

ニコイチカメラ

《ギャルのためのコミュニケーション促進ツールの開発》



北 恭子 / 芸術工学府
他 4名



1年間に4500枚もの写真を撮るギャルが友人と自撮りを楽しむことのできるアプリ

- 携帯電話2機を連動させ、撮影画面を確認しながら自撮りの体験を楽しむことができる
- 撮った写真は、スワイプ操作で1枚ずつフォルダ、ゴミ箱へ分類
- 学生スマホアプリコンテストで最優秀アプリケーション賞受賞
- 展望：海外版 / 仕事効率化アプリ

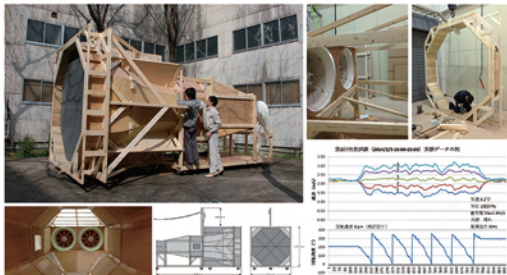
最優秀賞

回転風洞開発プロジェクト

《風向変動を再現できる新型回転風洞の開発》



ローン・ジョシュア
21世紀プログラム
他 7名



『風向きの変化が風車へ与える影響に関する研究』を安価かつ高精度に行うための風洞実験装置の開発

- 縦横 2700mm、奥行 5645mmの装置を制作
- 風向きのみを操作可能な風洞としては世界最大サイズ
- 展望：小型風車による発電効率・寿命の改善へ期待

《その他の採択プロジェクト》

30の応募から選ばれた9案に2つの課題テーマを加えた合計11のプロジェクトが採択され、学生達により運営されました。

- ラジオデザインプロジェクト
- 再生可能素材による楽器プロジェクト
- 「もったいない」の心を音にする -
- マルチエージェントシステムを応用した自動作曲フレームワークの研究・提案
- 障がい者アートの商品化に関する提案
- だんだんボックス学生実行委員会 -
- Create Together
- NO border between you and me -
- 「Farm Share House 稼原」
- 地域協働農園付き学生シェアハウス創出による地域活性化に向けたビジネスモデル構築に関する研究
- アントレプレナーシップ・セミナーII
- 九大祭起業体験プログラム「QSHOP」

優秀賞

サイエンスラボ MARCH

《九州初の実験開発ラボの立ち上げを目指して》



坂倉真衣 / 総合新領域学府
他 2名



時代にマッチした科学教育体験のための人材育成および環境の構築

- 創造性を引き出すことを意識したプログラムを開発（野菜を使った学習、うちづくり等）
- サイエンスショー、ワークショップを九州各地で開催。参加者は1000人以上
- サイエンスコミュニケーターの育成
- 学生ヘイターシップの機会を提供
- ホームページ、SNSを利用した普及活動