

**担当科目****MOT概論・応用編／実践MOT****入江 英也** いりえ ひでや株式会社ユウシステム ファウンダー /
熊本大学熊本創生推進機構イノベーション推進部門 特任教授

熊本電波高専卒業後、九州工業大学 情報工学部に編入し、在学中に起業。現在、福岡／上海／バンコク／マニラに事業展開。グロービス経営大学院MBA。現在、九州工大 博士後期課程在学中。
ベンチャー企業論のアジア版として、海外(特に中国、ASEAN)で会社を経営することのメリット／デメリットをわかりやすく講義します。

**担当科目****MOT概論・基礎編****高橋 浩一** たかはし こういち

東京農工大学大学院工学府 産業技術専攻 教授

九州大学大学院統合新領域学府博士後期課程修了 博士(感性学)。石油会社、外資系コンサルティングファーム、起業、ベンチャー企業、熊本大学特任教授(「イノベーションリーダー育成プログラム」担当)を経て現職。研究分野：製造業における新規事業開発プロセス、パパス経営、アントレプレナーシップ教育「正解のない時代」に、自己の価値観をもとに自ら問いを立てて、解決策を考え、実行する人材を育成します。

**担当科目****MOT概論・基礎編****小笠原 寛** おがさわら ひろし

合同会社warabee 共同代表社員

新卒採用責任者・外国人留学生事業責任者を経験後、エン・ジャパン子会社にて代表取締役就任。本社にて新卒スカウトサービスiroots事業立ち上げの為、企画開発、営業、広報の責任者を歴任。2022年独立。伝統工芸に関する事業会社設立。
「起業」はアントレプレナー・アントレプレナー双方の視点、「就活」については人事担当者視点で対話しながら、セルフ・アウェアネス(自己認識)を深めるワークショップを実施します。

**担当科目****MOT概論・応用編
(ローカルアントレプレナーシップ)****平山 雄太** ひらやま ゆうた

IDEAPOST株式会社 代表取締役社長 / 大阪公立大学 特任教授

民間企業での新規事業の立ち上げを複数経験後、福岡地域戦略推進協議会にてスタートアップ支援や海外連携を担当。2019年3月よりWEFC4IRJapanにてG20 Global Smart Cities Allianceの立ち上げを経験し、2023年6月より現職。
【講義概要】本講義では、グローバル規模で社会を捉えながらローカルアントレプレナーシップを実践していくかについて概観していきます。

**担当科目****MOT概論・応用編
(チームビルディング)****納土 哲也** のうど てつや

株式会社Teamie 代表取締役

岐阜県飛騨高山市生まれ。大学卒業後、株式会社ワークハピネスに入社。人材育成・組織開発のコンサルタントとして、100社以上の企業の人材育成・教育体系の構築を手がける。2014年にチームビルディング事業の事業責任者として立ち上げに従事。2018年に本場のチームビルディングを学ぶため、オーストラリアへ単身留学。現地のチームビルディング企業で、ゲームフィクションをベースとしたチームビルディングメソッドを学び、2019年に帰国。2021年に株式会社Teamieを創業。企業向けにVRを使ったチームビルディングプログラムを提供している。

**担当科目****MOT概論・応用編
(SDGs概論)****原口 瑛子** はらぐち えいこ

ボーダレス・ブルキナファン株式会社 代表取締役

熊本県生まれ。高校時代「ハゲワシと少女」を見て「世界の貧困をなくす」と決心。早稲田大学卒業後、サセックス大学開発学研究所にて貧困と開発修士課程を修了。2010年に国際協力機構(JICA)に入構。2015年にボーダレス・ジャパンにジョイン、2017年にビジネスレザラーファクトリー(株)代表取締役社長に就任。2022年に退任、ブルキナファンに渡り、テロの影響を受けた女性の雇用創出に取り組んでいる。

**担当科目****プロジェクトマネジメント****草野 秀樹** くさの ひでき

総合コンサルティングファーム シニアマネージャー

デザイン工学研究科卒。マーケティング会社、大手コンサルファームにて、大手企業や地方自治体における商品開発支援からプロモーション、ブランディング戦略構築業務、新規事業開発支援に従事。デザインシンキングを生かした地域産業の活性化に向けた企業の新規事業開発支援や課題解決支援、地域の変革に向けた戦略検討やイノベーション人材育成を推進。デザイン×ビジネスの視点から、九州における地方創生に向けた産学官連携プロジェクトの推進を担当や社会実装を実践。

**担当科目****プロジェクトマネジメント****安元 章裕** やすもと あきひろ

株式会社Fusic 技術本部 / 技術創造部門プリンシパルエンジニア

建築設備(サブコン)の現場監督から、業界業種を越えて株式会社Fusicへ転職。業務系WEBシステムの設計を中心に従事。PMI PMP取得。
プロジェクトを進めていくための視点やポイントを、開発現場の視点を中心に、PMBOKの紹介やその内容にも触れながらお話ししたいと思います。

**担当科目****プロジェクトマネジメント /
UXデザイン (UXデザイン演習)****田子 學** たご まなぶ

株式会社エムテド 代表取締役

東芝にて家電、情報機器に携わり、家電ベンチャー、リアル・フリート(現アマダ)にて創業期に参画し、デザインマネジメント責任者を務めた後、MTDO inc.を設立。広い産業分野において、イノベーションを目指す企業や組織に伴走しながら、コンセプトメイキングからプロダクトアウトまでをトータルにデザインする「デザインマネジメント」を得意としている。ブランディング、UX、プロダクトデザイン等、一気通貫した新しい価値創造を実践しているデザイナー。TEDxTokyo 2013「1+1=1」スピーカーとして登場。国内外のデザイン賞受賞歴多数。著書に「突き抜けるデザインマネジメント(経BP)」他。

**担当科目****UXデザイン
(アート思考とスペキュラティブデザイン)****立石 従寛** たていし じゅかん

株式会社立庵 代表取締役

1986年シカゴ生。現代アーティスト。仮想と現実、自然と人工など、相対する境界の分解と合成を提示する。森の中に鑑賞空間を持ち込む「In (to) stallation」など美術作品に加え、音楽や映画など無領域的に活動。
英国「New Contemporaries」入選。英国Royal College of Art修了。



担当科目

UXデザイン

尾和 恵美加 おわ えみか
株式会社Bulldozer CEO

学習院大学卒業後、日本IBMに入社。コンサルタント職ながら“右脳爆発系”というあだ名がついた挫折をきっかけに、AIがシンギュラリティを迎えた時代の人間の価値を考えるようになる。デンマーク留学中に、人間の価値は感動を創出することだという解に辿り着き、それを可能にする「オリジンベースド・アートシンキング」を開発し、2018年に株式会社Bulldozerを創業。クライアントは日本を代表する世界的メーカーから動物園まで幅広い。



担当科目

DX経営(デジタルを活用した企業変革)

金子 浩明 かねこ ひろあき
グロービス経営大学院大学経営研究科 教授

グロービス経営大学院教授。株式会社グロービスの主席研究員、シニア・ファカルティ・ディレクターとして、主にメーカーに対する事業開発コンサルティングを担当。その後、日本アイ・ピー・エム株式会社 IBMコンサルティング事業本部 アソシエイト・パートナーとして、デジタルを活用した広範な企業変革コンサルティングに従事。科学技術振興機構 PM育成活躍推進プログラム事業推進委員や、内閣府 地方大学・地域産業創生に関する外部委員を務めている。



担当科目

DX経営(ロボティクス・ビジネス概論)

田中 章愛 たなか あきちか
株式会社ソニーインタラクティブエンタテインメント
toio事業推進室シニアマネージャ

2006年筑波大学大学院修了、ソニー(株)入社。2013年米スタンフォード大学訪問研究員、2018年よりソニー・インタラクティブエンタテインメント(以後SIE)在籍。ロボットの研究開発やソニーの共創スペース「Creative Lounge」等に携わる。2016年よりtoioの新規事業プロジェクトを有志の仲間と提案・事業化、2019年SIEより一般発売。toioは2022年ロボット大賞文部科学大臣賞受賞。ロボットの研究開発からの商品化や、企業内スタートアップ・新規事業立ち上げに関して知見を共有します。



担当科目

DX経営(eスポーツ概論)

中島 賢一 なかしま けんいち
西日本電信電話株式会社
技術革新部イノベーション戦略室ソーシャルプロデューサー

民間IT企業を経て、福岡県や福岡市にて、ゲーム、映像などのクリエイティブ分野やスタートアップ企業のビジネス支援に奔走。その後、(公財)福岡アジア都市研究所にて都市政策をベースとした研究事業のコーディネータとして活動。2018年9月に福岡eスポーツ協会を立ち上げる。2019年4月「楽しい」でもっと世の中を良くしようとNTT西日本に移籍し全国にてeスポーツによる地方創生活動を展開中。



担当科目

DX経営(DX概論/IOTとデータ経営)

森戸 裕一 もりと ゆういち
ナレッジネットワーク株式会社 代表取締役/
名古屋大学 客員教授

総務省地域情報化アドバイザー、デジタル庁シェアリングエコノミー伝道師など政府の施策の支援を行いながら、自らも一般社団法人日本デジタルトランスフォーメーション推進協会を設立し行政や産業界のアップデートを行う。全国で3000回以上の講演、セミナーなどの登壇実績がある社会のデジタル化分野でリーダー的な役割を担う。2006年には日本初のフルインターネット大学であるサイバー大学の設立に寄与し、自らも教授として教鞭をとる。



担当科目

ベンチャー企業論

遠藤 謙 えんどう けん
株式会社Xiborg 代表取締役

2012年よりソニーコンピュータサイエンス研究所で研究員として、義足やロボットを用いた人間拡張に関する研究に従事。また、2014年には株式会社Xiborg代表取締役役に就任。アカデミックな研究から社会実装までの一気通貫のテクノロジーのグランドデザインについて講義いたします。



担当科目

ベンチャー企業論

田邊 将之 たなべ まさゆき
熊本大学大学院先端科学研究部 助教 /
株式会社サーモンテック 代表取締役

首都大学東京(現・東京都立大学)大学院システムデザイン研究科博士後期課程修了 博士(工学)。2011年より熊本大学大学院先端科学研究部 助教。2022年に熊本大学発スタートアップとなる株式会社サーモンテックを共同創業。自身が取り組んできた事例を交えながら、ベンチャー企業について講義を行います。



担当科目

ベンチャー企業論

林田 直大 はやしだ なおひろ
Hidamari株式会社 代表取締役

熊本大学大学院在学中にMOT(現イノベーションリーダー育成プログラム)の講義を受け、シェアハウスの企画運営会社Hidamariを創業。現在は日本全国で70棟のコミュニティ重視型シェアハウスひだまりを運営。創業当初の課題への取り組み方、リソースが限られたなかコミュニティを活かす方策など、実体験をメインに講義を行います。



担当科目

ベンチャー企業論

深海 宗佑 ふかうみ そうすけ
有田焼始祖 深海家13代目

佐賀県有田町出身。先祖は有田焼始祖で400年以上代々有田焼産業に従事。熊本大学理学部卒業(ベンチャー企業論卒業生)。大手経営コンサルティングファームで勤務後、2021年にUターンし株式会社深海商店にて勤務。深海商店は陶磁器用絵具の呉須(ごす)と器のコーティング剤である釉薬(ゆうやく)の製造販売を主軸に置く。文化とビジネスの両立のさせ方及び、伝統産業・地方でのビジネスの発展のさせ方をお伝えします。



担当科目

ベンチャー企業論

吉田 舞子 よしだ まいこ
株式会社iroiro 代表取締役

早稲田大学第二文学部卒。2018年熊本大学大学院自然科学教育部MOTコース科目履修生。株式会社KIYORAきくち広報株式会社iroiro代表取締役。現在はSNSを通じて取得したディープデータを解析・活用するマーケティングを主とする事業を行う。ベンチャー企業論では、熊本県菊池市という超ローカルな場所から起業し、小さなイノベーションを積み重ねてきた経験談をもとに講義します。