



世界のソーシャルスタートアップから学ぶ社会起業講座 ～STEAM分野で社会にインパクトを～

STEAM教育とは、科学(Science)、技術(Technology)、工学(Engineering)、アート(Art)、数学(Mathematics)の頭文字をとった言葉です。この5つの領域を対象とし、理数教育に創造性教育を加えた教育理念であり、知る(探究)とつくる(創造)のサイクルを生み出す、分野横断的な学びです。文部科学省も注目するSTEAM教育は、中高生～社会人まで幅広い層に必要であると考えられています。

本講座の特長は、世界各国で注目を集めるソーシャルスタートアップから社会起業を学ぶことにあります。世界で活躍する社会起業家のストーリーを軸に、社会課題の探求の仕方、多様な視点を踏まえた課題解決策の創出、コミュニケーション構築力、持続可能なビジネスを描き、推進するための実践力を鍛えるプログラムです。

※講義は日本語で行われます。Zoomを用いた遠隔講義(3時間)、ファシリテーション手法を用いたオンライン・グループワーク(米国スタッフおよび日本の教員がファシリテーター【グループワークを円滑に進めるための補助者】としてサポート)で授業を進めます。

第1回目

シリコンバレーからみた社会起業とは？1 Sustainable Foods: Creating Alternative Plant Based Products1

- Investigate the World : 地域や環境に優しい食品をどう生産する？5つの価値観から分析
- Recognize Perspectives : 仮想シナリオと多様な角度からの課題分析を踏まえて仮想のソーシャルスタートアップを起業
- Communicate Ideas : ミッションステートメント、ロゴ、タグラインなどのコミュニケーションツールを策定
- 課題：仮想の食品展示会に向けたプレゼンテーションを準備

第2回目

シリコンバレーからみた社会起業とは？2 Sustainable Foods: Creating Alternative Plant Based Products2

- 第1回目で策定した内容をブラッシュアップ(レビュー)
- Take Action : 仮想の食品展示会で顧客向けにプレゼン
- 顧客からのフィードバックを受けて自らのアクションプランを策定
- 課題：Myアクションプランの骨子を策定

第3回目

シリコンバレーからみた社会起業とは？3 VR Simulations: Using Empathy to Generate Support for Solutions1

- Investigate the World : 都市部のホームレス問題から魚の乱獲まで、様々な世界的な社会課題に触れ、その解決策や影響について探究
- Recognize Perspectives : 社会課題の解決策やアイデアに関連した多様なステークホルダーの視点を考察
- Communicate Ideas : 課題解決のアイデアをVRシミュレーションで伝えるモックアップを作成
- 課題：自分のモックアップを使ったプレゼンテーションを準備

第4回目

シリコンバレーからみた社会起業とは？4 VR Simulations: Using Empathy to Generate Support for Solutions2

- 第3回目で策定した内容をブラッシュアップ(レビュー)
- ステークホルダーにストーリーでピッチする
- 課題：投資家などステークホルダーからのフィードバックを受けてMyアクションプランに反映する



オリエンテーション(約15分) : 8/14(土)
講座(3時間講義+グループワーク2時間) :
8/28(土)、9/4(土)、9/11(土)、9/18(土) 各回 : 8:30~13:30



オンライン
ライブ授業を
米国シリコン
バレーから



SCAN ME
URL : <https://sagaaca.net/>

開催方法：遠隔講座Zoom (学内PC教室でも受講できます)

定員 : 16名 (最少催行人数16名) 定員になり次第締切

対象者 : 社会的起業に興味があり、起業準備中の方、起業の方法を知りたい方

申込期間 : 7月1日(木)~7月31日(土)

参加費 : 50,000円

■講師紹介

村瀬 功 (Zak Murase) Managing Director, Pacific Sky Partners/Executive Advisor, Plug and Play Japan

1994年慶應義塾大学SFC環境情報学部卒業。ソニー株式会社入社・ソフトウェアエンジニア・商品企画を経て、パソコンVAIOのプロダクトマネージャーとして1998年にシリコンバレーに赴任。その後PlayStation Networkのサービス開発、ネットワークサービスのUX開発におけるスタートアップとの協業などを経て2013年にソニー米国を退社。日本のベンチャーキャピタルであるグローバルブレインのシリコンバレー・オフィス代表としてスタートアップ投資に従事。2017年にグローバルブレインを退職し、Pacific Sky Partnersを創業。シリコンバレーにおいて日本企業とスタートアップの橋渡しをするコンサルティングを開始。2020年シリコンバレーのベンチャーキャピタルPlug and Play Venturesの日本代表として日本のスタートアップ投資を担当。現在はPlug and Play JapanのExecutive Advisorとしてスタートアップ、事業会社のイノベーション活動をサポートしている。

石川 洋人 (Hiro Ishikawa) Takeoff Point 執行役 社長、大阪大学 非常勤講師

慶應義塾大学卒業後、JPモルガン・投資銀行部門に入社。その後、ソニーに入社、海外事業を担当。2009年にミシガン大学にてMBA取得後、ソニーCEO室に戻り、CEO/CFOスタッフとして構造改革やM&A案件を推進。2015年にTakeoff Pointを設立。新規事業・スタートアップに対するビジネス支援と人材育成サービスを提供しながら、ベイエリアで社会課題解決型ビジネスを立ち上げ中。

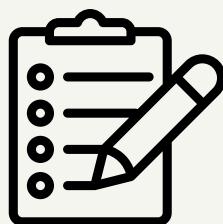
司会進行：九里 徳泰（専門職大学院 社会起業研究科・教授 博士（工学））

■特別出演講師（ビデオ出演）



Christie Lagally
(クリスティ・ラガリー)
Founder / CEO, Rebellious Foods
(Rebellious Foods創業者/最高経営責任者)

15年のエンジニアリング経験を持つ機械エンジニア。製造技術に関する5つの特許を保有。航空宇宙産業でキャリアの大半を費やし、民間航空機や宇宙船の試験、設計、製造に携わり、ボーイング社の777X翼製造ユニットの1000万ドルの研究開発のプロジェクト・マネージャーを務めた。また、Good Food Instituteのシニアサイエンティストとして、植物由来の肉やクリーンな肉（培養肉）の開発における技術的な障壁を明らかにした。ソノマ州立大学にて組織心理学とブリティッシュコロンビア大学にて機械工学の学士号、およびカリフォルニア大学サンタバーバラ校にて機械工学の理学修士号を取得。



Amy Peck
(エイミー・ペック)
Founder/CEO, EndervorVR
(EndeavorVR創業者/最高経営責任者)

世界的なVR/AR（XR）戦略・コンサルティング会社であるEndeavorVR社の創業者兼CEO。VR/AR分野のリーダーとして、XRの未来について世界各地で講演を行う。リープモーション社でエンタープライズ部門を立ち上げた後、商業分野でのXRの開発を促進し、スピーディーに成功につなげることを目的にEndeavorVR社を設立。フォーチュン500のクライアントとのプロジェクトにおいて、マーケティングやカスタマーエクスペリエンス、生産性、トレーニングなど、社内プロセスと消費者向けのイニシアチブの両方にXRを導入するための支援に従事。これらのソリューションを実現するために、一流のコンテンツクリエーター、デザイナー、開発者、プラットフォームパートナーを起用している。ミッションは、XRが生活のあらゆる側面を根本的に改善すること。誰もがこの技術にアクセスでき、変革を起こせるようにすることを目標とする。VRARAエンタープライズ委員会共同議長、Women in TechやSTEM教育機関のメンバーとしても活躍。

主催 相模女子大学（社会起業研究科） 協力 株式会社グローバルステージ

【お問合せ先】相模女子大学 夢をかなえるセンター 生涯学修支援課

【TEL】042-747-9017 【E-mail】sagami-info@mail2.sagami-wu.ac.jp

【URL】<https://www.sagami-wu.ac.jp/>