

みちのくイノベーションキャンプ2023 in IWAKI

(実施結果報告)

みちのくアカデミア発スタートアップ共創プラットフォーム（MASP）

みちのくアカデミア発スタートアップ共創プラットフォーム（MASP）：

東北6県・新潟県の大学・高専発スタートアップ創出・育成のためのプラットフォーム

拠点都市プラットフォーム（2021年度～）

1. 北海道未来創造スタートアップ育成相互支援ネットワーク（HSFC）
2. みちのくアカデミア発スタートアップ共創プラットフォーム（MASP）
3. Greater Tokyo Innovation Ecosystem（GTIE）
4. Tokai Network for Global Leading Innovation（Tongali）
5. 京阪神スタートアップアカデミア・コアリション（KSAC）
6. Peace & Science Innovation Ecosystem（PSI）
7. Platform for All Regions of Kyushu & Okinawa for Startup-ecosystem（PARKS）

地域プラットフォーム（2023年度～）

1. Tech Startup HOKURIKU（TeSH）
2. Inland Japan Innovation Ecosystem（IJIE）

※大学発新産業創出基金事業スタートアップ・エコシステム
共創プログラムに全国9プラットフォームが採択
（2024年1月12日JSTリリース）

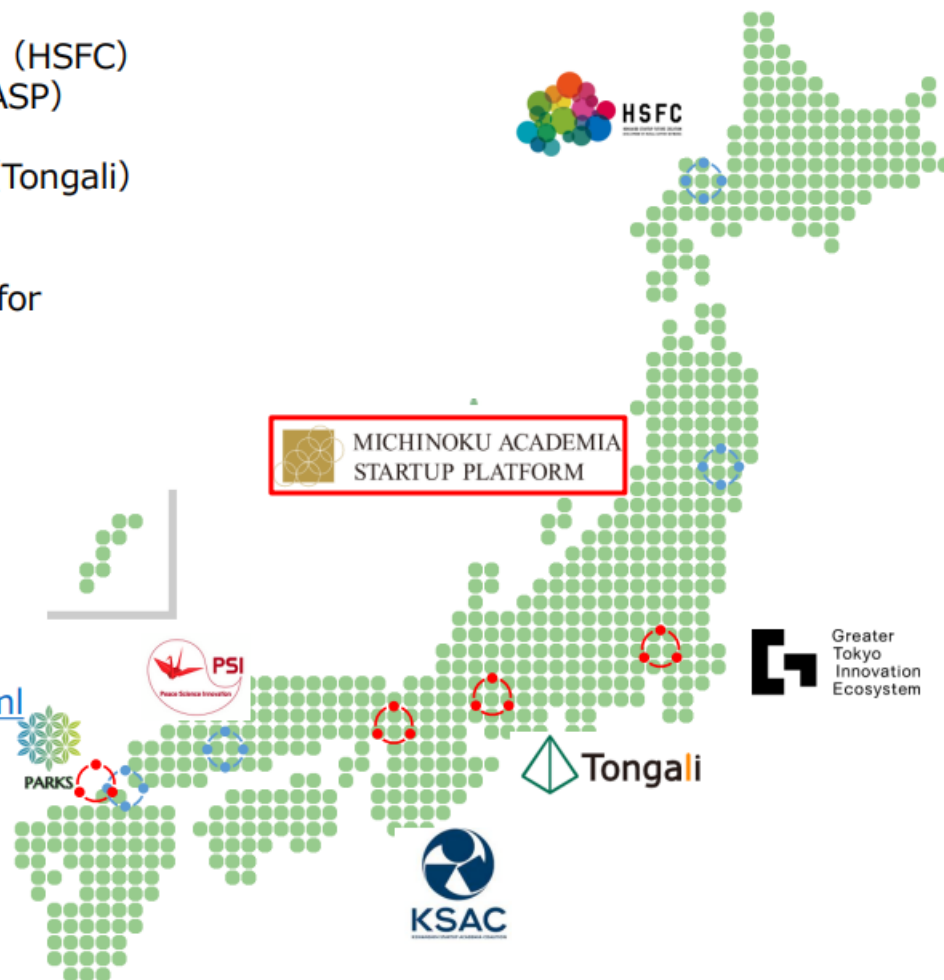
<https://www.jst.go.jp/pr/info/info1663/index.html>



グローバル拠点都市



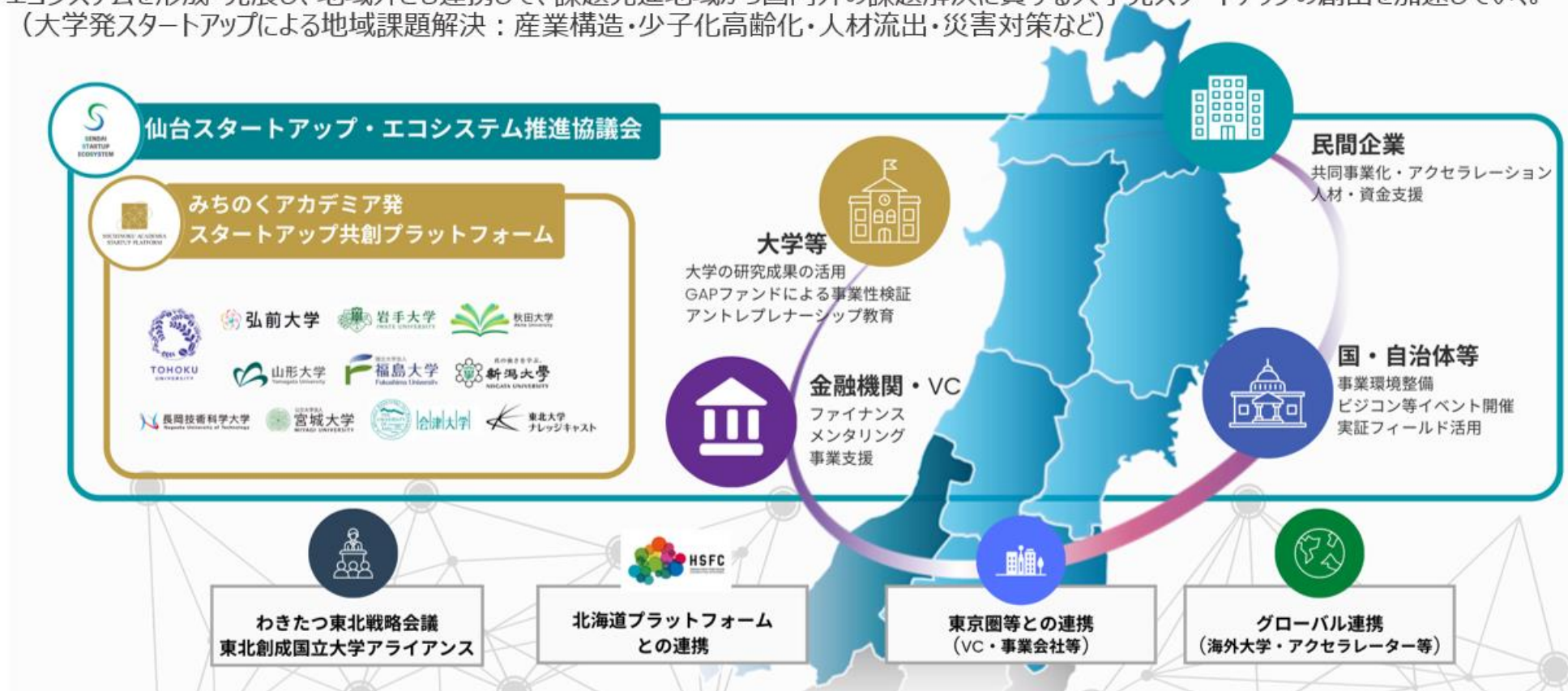
推進拠点都市



みちのくアカデミア発スタートアップ共創プラットフォーム (MASP)

東北・新潟を課題先進地域から課題解決先進地域へ

東北・新潟の10大学が、大学の研究成果・技術シーズを活用した大学発スタートアップを創出し、地域の産学官金一体となってスタートアップ・エコシステムを形成・発展し、地域外とも連携して、課題先進地域から国内外の課題解決に資する大学発スタートアップの創出を加速していく。
(大学発スタートアップによる地域課題解決：産業構造・少子化高齢化・人材流出・災害対策など)



MASPの推進体制

(2023年8月時点)



(2024年1月) ⇒ 官16、学8、産29、金40に拡大
起業支援活動プログラム参加校は22校に

MASPの活動の4つの柱

2022年度～2026年度（5年間）の取組計画

みちのく7県の大学が一体となって、スタートアップ創出やアントレプレナーシップ育成等の取組を推進
(プラットフォーム主幹校の東北大学の仕組みや経験等を共有・展開)



起業活動支援 (みちのくGAPファンド)

大学の研究者・学生を対象に研究成果の事業性検証のためのGAPファンド支援プログラムを運営

- みちのくGAPファンド運営
- 支援プログラム (セミナー・メンタリング等)
- DEMODAY



アントレプレナーシップ人材育成

アントレプレナー教育で培ったノウハウと国際連携ネットワークの双方をフル活用し、世界に伍する指導者・支援人材を育成

- みちのく起業家教育
- 海外研修



起業環境の整備

みちのく大学間起業支援室ネットワーク (MuNES) を構築し、スタートアップ支援エコシステムを整備

- 一元的な起業相談窓口
- 起業関係学内規程の共有・整備
- プロトタイプ製作・プロトタイプデザイン教育研修



エコシステムの形成・発展

拠点都市コンソーシアムへの参画により、東北スタートアップエコシステム内での産学官金連携を強化

- プラットフォーム推進会議や東北地域ベンチャー支援エコシステム連絡協議会の運営
- コミュニティの形成

みちのくイノベーションキャンプ

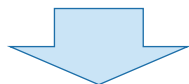
「みちのくイノベーションキャンプ」について

起業・創業を目指す東北地域の学生/研究者のためのキャンプ式 ビジネスプランコンテスト

【過去の開催の枠組み】

- ▶第1回：2018年度：主催：山形大学、東北大学。会場：青葉山コモンズ
- ▶第2回：2019年度：主催：山形大学。EDGE-NEXTの共通基盤事業として開催。
- ▶第3回：2021年度：JST-SCOREプログラムの枠組で東北・新潟地域に拡大開催（岩手大学主催）
- ▶第4回：2022年度：JST-STARTプログラムの枠組みで開催（上越市@新潟大学主催）

JST採択事業の枠組みでの開催の中、第4回（2022年度）より**地域課題にフォーカスした社会課題解決型**のアプローチを取り入れた**イノベーションキャンプ**が開催されるように



第5回：2023年度

JST-STARTプログラム（MASP）の枠組にて**福島大学、東北大学、山形大学主催による、社会課題解決型のイノベーションキャンプを活用したプログラム開催へ**

みちのくイノベーションキャンプ2023 in IWAKI



半年間の
ソーシャルイノベーション
プログラム

福島県いわき市常磐・湯本温泉地域
をフィールドにした学びをもとに、
社会課題解決型のビジネスプラン
実証提案を目指します!

STEP 1	STEP2	STEP 3
Fieldwork	Ideation & Business Modeling	Final Presentation
2023年8月18日～20日 合宿 in いわき	2023年9月～2024年1月	2024年2月中旬 2024年2月17日 開催決定

2泊3日のフィールドワーク
合宿での、常磐湯本温泉地域や、
地域の有識者との接点を通じて
テーマ選定とチーム作りを行います

チーム単位での活動にて、
アイディエーション・仮説検証を
繰り返し、ビジネスプランの
ブラッシュアップを行います
(メンターの伴走型支援)

地域に関わるステークホルダー、
有識者に向けた、取り組み内容の
成果報告と、次年度以降の実証
提案を目指します
(特別発表・実証枠選定予定)

実施期間：2023年8月～2月

福島県いわき市常湯本地域をフィールドとした
半年間の社会課題解決型イノベーション
プログラムとして開催

体制

主催：福島大学、東北大学、山形大学

共催：いわき市

協力：みちのくアカデミア発スタートアップ共創プラットフォーム、いわき湯本温泉旅館協同組合、
じょうばん街工房21、一般社団法人いわき観光まちづくりビューロー、
常磐湯本温泉株式会社、有限会社ブリジット

プログラム全体概要

目的：いわき市常磐湯本地域の地域活性化・交流人口拡大

湯本温泉を活用した新商品開発、新たな体験の創出



常磐湯本地域のフィールドワーク
街づくりに関わる有識者へのヒアリング
チームビルディング

各チームメンター伴走支援のもと
ビジネスアイデアのブラッシュアップ
仮説検証を実施

活動成果を発表
(7チーム27名)

プログラム詳細はこちら



チーム構成（最終発表会参加チーム）

各チーム2名以上のメンターによる伴走支援体制で実施

チーム名	発表タイトル	人数・体制
TSUNAGU	湯本とスポーツが繋ぐ地域活性化	4名(山形大学・福島大学)
Team Gaia	いわきの夜明け	2名(東北大学)
チームアロハ	温泉×アロハでいわき湯本を活性化させる	6名(福島大学)
Foot	サッカーの試合に訪れた人に試合前後で湯本温泉の魅力を伝える	6名(福島大学)
LEA KEIKI	赤ちゃんでもは入れる湯本温泉を活用したベビーケア用品「LEA」	2名(長岡技術科学大学、山形大学)
金谷川FC	スタジアムをよりよいものにして、地域活性化を図る	5名(福島大学)
いわきFantastic Challenger	21世紀の大改造	3名(福島工業高等専門学校、福島大学)

審査委員

目的に合致した取り組み・発表になっているか(常磐湯本地区における課題解決につながっているか) 評価を行うために地域の有識者に審査委員を担当いただいた。

<湯本地区の街づくり、有識者>

若松 貴司様	一般社団法人 いわき観光まちづくりビューロー専務理事
根本 英典様	常磐湯本温泉株式会社 常務取締役
小泉 智勇様	じょうばん街工房21 会長
渡部 祐介様	面白企画創造集団 トコナツ歩兵団 団長
渡邊 大輔様	渡辺組代表取締役 じょうばん街工房21副会長

<いわき市>

千葉 伸一郎様 いわき市 観光文化スポーツ部長

<MASP：起業人材育成・GAPファンド運営>

石倉 慎也様 東北大学スタートアップ事業化センター 企画推進部長・特任教授

最終発表会の評価方法・表彰基準

＜評価方法＞ 審査員が各自発表内容を評価

「独創性」「実現可能性」「事業性」「地域貢献性」「熱意」の5項目を、3段階評価にて判定。

評価軸	審査基準	判定
独創性	・新たな視点や、特徴的なアイデアであったか。	
実現可能性	・現実的に実行可能なものであるか。	
事業性	・市場や需要をとらえたアイデアであったか。 ・収益を得られる見込みがあるアイデアであったか。	
地域貢献性	・地域課題解決につながるテーマ設定・アイデアになっているか。	
熱意	・熱意や想いが伝わるプレゼンであったか。	



A：十分に満たしている/優れている（4点）

B：十分とは言えないがある程度満たしている/可能性が感じられる(2点)

C：検討が不十分である(1点)

＜表彰基準＞ 審査員の評価結果の合計点（総合得点）で判定

- ・最優秀賞：総合得点がもっとも高いチーム及び、実現可能性・事業性が優れているチーム
- ・地域デザイン賞：総合評価で3位以内で、地域貢献性が最も高いチーム
- ・グッドアイデア賞：総合評価が3位以内で、独創性が最も高いチーム
- ・パッション賞：すべての発表の中で熱意が感じられたチーム（上記3賞に該当するチームを除く）

最終発表会表彰結果

「独創性」「実現可能性」「事業性」「地域貢献性」「熱意」の5つの軸で評価を実施

最優秀賞（総合得点、実現可能性・事業性を評価）

LEA KEIKI：赤ちゃんでもは入れる湯本温泉を活用したベビーケア用品「LEA」

地域デザイン賞（地域貢献性を評価）

チームアロハ：温泉×アロハでいわき湯本を活性化させる

グッドアイデア賞（独創性を評価）

TSUNAGU：湯本とスポーツが繋ぐ地域活性化

パッション賞（熱意を評価）

いわきFantastic Challenger：21世紀の大改造

LEAKEIKI・チームアロハは、地域での実証活動・商品試作開発を継続予定

発表概要と審査員コメント (LEA KEIKI)

発表タイトル：『赤ちゃんでもは入れる湯本温泉を活用したベビーケア用品「LEA」』
チーム構成：長岡技術科学大学（1名）山形大学（1名）

<発表概要>

いわき市湯本温泉の観光客数減少に対処するため、「赤ちゃんでも入れる温泉」という泉質を活かしたベビーケア用品の化粧品事業を提案します。半年の研究を経て、子供の肌を徹底的に気遣った商品を開発。驚くべき特徴は、温泉と化粧品成分の相乗効果により、さらさらでありながら通常の4倍の保湿力を発揮することです。いわき市湯本温泉の「赤ちゃんでも入れる温泉」の魅力を活かし、知名度向上のもと新たな観光客を呼び込みます。



<審査員コメント>

- ・視点を赤ちゃんにしたことは、実は湯本温泉でPRしたことがなかった。赤ちゃんの肌に優しい＝泉質の良さ
- ・是非とも成功させてほしい。わが社にも利益を！！
- ・大学生のプレゼンとしては120点！！数字、アンケート、ストーリー、プレゼンテーションともにバッチリ！湯本の泉質のビジュアル化が次のステップかな。でも素晴らしいです。ブランディングの域に達しているので次も期待しています。
- ・子育て世代への売り方販路を考える。子供相手の場合、万が一の不良品リスクにも備えておく方がいい（PL：製造物責任法）
- ・スバラシイ。商品化まで頑張してほしい。
- ・完成度の高いプレゼンで、今すぐでも事業化できると思います。「大学との共同研究」も安心感や信頼感、ブランディングに使えるそうです。
- ・起承転結が明確で大学生らしいプレゼンだった。テレビショッピングを見るように楽しくヒヤリングできた。湯本温泉の特徴をいい形にしてくれた。製品づくりは使用期限と在庫との戦いになるので、最少ロット数なども知りたかった。

発表概要と審査員コメント（チームアロハ）

発表タイトル：『温泉×アロハでいわき湯本を活性化させる』

チーム構成：福島大学（6名）

<発表概要>

私たちは、いわき湯本の魅力である「温泉とアロハの融合」をテーマに調査を進めてきました。
テーマの設定理由は、いわきの豊かな源泉といわきで親しまれているアロハを使って何か事業を起こしたいと考えたからです。そこで、源泉を使用してアロハシャツを作成し販売する、いわきの観光街づくり案を提案させていただきます。



<審査員コメント>

- ・温泉でアロハシャツを染めるという発想はとても面白い。温泉を染物に使うことができるかどうかという点を深掘すればいい提案につながるのでは？ 事業性の検討が聞けなかったのは残念。
- ・視点は面白い。どんなものができるのか楽しみにして聞くことができた。ただの商品開発だけでなく、街並みも大事という視点も◎ じゃあやってみようというチャレンジがあってもよかった。
- ・当社の温泉で染め上げてほしかった。
- ・プレゼンのストーリーとアイデアは素晴らしい！！中もよさそう。香りを持ってきたのもステキ！！プレゼンポイントもう1段階あげられるかなと！もったいなかった…w
- ・独創的で良い。実現可能性も高い。話題性もある。
- ・温泉とハワイ。アロハシャツを着たくなる。染めたくなるプレゼンでした。熱意はチームワークで感じました。循環型社会の実現に向けて（アロハシャツ等の）クリーニングで、温泉を使えないか？
- ・体験型コンテンツの1つの可能性として育ててみたいと考えました。

発表概要と審査員コメント (TSUNAGU)

発表タイトル：『湯本とスポーツが繋ぐ地域活性化』

チーム構成：山形大学（2名）、福島大学（2名）

<発表概要>

自分たちは福島大学と山形大学の混成チームです。人と人をつなぐ橋渡しをしたいとの思いをチーム名に込めました。その最初のアクションとして、いわきFCと湯本のコラボレーションで新たな可能性を作ります！
具体的には、コスプレイヤーをターゲットに、湯本とつないで更なる地域活性化を図ります！



<審査員コメント>

- ・いわきFCとコスプレを関係させた企画は面白い。こいと旅館以外へどうやって展開するか？結果としてどのくらいの収益が期待できるかよくわからなかった。
- ・現在進行中である街の動きをきちんとビジネスチャンスととらえて考えるのは非常に良い。デジタルマップの内容次第では、旅館や他の施設も乗ってくるはず。マップ次第。日帰りと宿泊の単価はちと高すぎる。
- ・コスプレであふれる湯本町で面白い。外人さんであふれさせるには、コスプレの聖地作りが効果的かも！！
- ・アイデア自体は既に“こいと”が実施しているので、その先の風景をつくれるといいかなと。既存のアイデアの一部を強烈に特化させる、尖らせると、新しい景色が見えてきます。このテーマでもそこは作れると。「恐怖炭鉱」は元戦慄迷宮のプロデューサーとして見てみたかった!!w
- ・コスプレは、湯本でも受け入れているので実現可能性は高いと思います。
- ・コスプレに優しい町という独創性を評価します。事業性の広がり（ジャンル、場所、見せ方、イベントなど）が期待できると思います。
- ・コスプレ×サッカーと対象を絞ることに対する評価を加えた方がいい（ニッチすぎ？）コスプレ撮影もサッカー場以外にも他地域でマネできない空間がある為に、プランの幅が広がると感じました。

発表概要と審査員コメント（いわきFantastic Challenger）

発表タイトル：『21世紀の大改造』

チーム構成：福島工業高等専門学校（1名）、福島大学（2名）

<発表概要>

私たちが目指す到達点は、「サッカー × 遊び」です。いわきFCのホームスタジアムがある21世紀の森公園は、いわき市の中核的な交流の場となる総合公園の整備を目指していますが、調査したところ実現できていないことがわかりました。湯本を楽しみ、応援で交流を通し、熱中になって盛り上がることもできる、地元の人たちに充実した時間（人づくり）と空間（街づくり）を提供します。



<審査員コメント>

- ・イベントとの連携は大事。サッカー×○○を視点にするのは大事。サッカー好き以外の同伴者が行きたくなるマッチングは大事！
- ・21世紀の大改造というより小改造！？
- ・プレゼンのゆるいイラストが素晴らしい！！プレゼンの仕方も緩いんだけど遊んでい姿勢が交換が持てる。
- ・できることがたくさんありますね。
- ・面白いプレゼンでした。
- ・アイデアの組み合わせと絵とかのプレゼンが秀逸。春夏秋冬だけでなく、晴雨などにも関係なく楽しめる公園にしてほしいと強く期待します。
- ・ZIPLINE、VR、花火大会と多くのプランがあり楽しく聞いた。スタジアムの地の利を生かしたZIPLINEは実現できたら話題になるかも。それぞれもう少し踏み込んだ提案があれば、なお良かった

発表概要と審査員コメント (Foot)

発表タイトル：『サッカーの試合に訪れた人に試合前後で湯本温泉の魅力を伝える』

チーム構成：福島大学（6名）

<発表概要>

私たちのチームは「湯本の温泉の魅力を伝える」をテーマに考えてきました。このテーマの理由は多くの人たちに湯本の温泉を利用してほしいが湯本が温泉街だと知らない人が多いということを知り、まずは知ってもらうことが大事であると思ったからです。そこで私たちはサッカーの試合観戦者に注目し、ハワイアンズスタジアムに足湯を設置する案を提案させていただきます。



<審査員コメント>

- ・モンテディオ山形サポーターへのヒヤリング結果から、足湯とスタジアムに繋がったのはいい着眼点だった。時間別の過ごし方の提案も良かった。配湯や建設等の収益面があればなお良かった。
- ・湯本温泉を知る機会の創出だけでなく、利用者数などの提案もよかった。この足湯が集客装置となり、その周りで稼げるものにつなげるともっと良かった。集客装置になりうる可能性を感じた。
- ・ハワスタには当然足湯はありでしょう！！
- ・ベタな意見なんだけど、調査して、ゲストの想定をして、プレゼンをするやり方が上手だった！！全体のトンマナを整えたり、“パッ”という絵が1枚できればもう少し上に行ける気がします。
- ・サッカーの試合がない日のイベント（過去の試合、フェス）等に発展を期待しています。足湯を新スタジアムに入れるのも面白そうですね。
- ・湯本温泉のPRには良い。新スタジアム内に設置したい。
- ・中間の温泉（株）の中で実験してみてもは？

発表概要と審査員コメント（金谷川FC）

発表タイトル：『スタジアムをよりよいものにして、地域活性化を図る』

チーム構成：福島大学（5名）

<発表概要>

私たちのチームでは「スタジアムをよりよいものにする」というテーマを掲げて話し合ってきました。テーマの理由はいわきのサッカースタジアムであるハワイアンズスタジアムを今よりも改善することで観客が増えて、もっと多くの人にいわきFCについて興味を持ってもらえると思ったからです。そこで、私たちは国内外のスタジアムを調べて事例を集めたのでいわきに取り入れられる案をいくつか提案させていただきます。



<審査員コメント>

- ・コスト面、技術面での提案はもったいない。でも、維持費、混雑時の解決は大事。でも、やっていない人がスタジアムに来たくなるアイデアをもっと出してほしかった。他にやっていないここにしかないから作ることも大事
- ・現実的な課題を押さえており、まさに改善すべき提案ですね！
- ・最後のビジュアル化がとてもよかったw ハッチャケた意見をききたかった!! みんななら出来るはず!!
- ・○○を××にするという内容⇒誰が○○を××にするという記載になると具体的になるのではないかと
- ・もっとの提案でした。
- ・スタジアムの改善について調査と対策をしっかり考えている印象、ワクワクするアイデアや構想をもっと引き出せるのではないかと思いました。
- ・貴重な意見でいい提案だったが、目新しいものがなかった。新たなビジネスモデルによる湯本の問題解決に繋がるものではなかった。

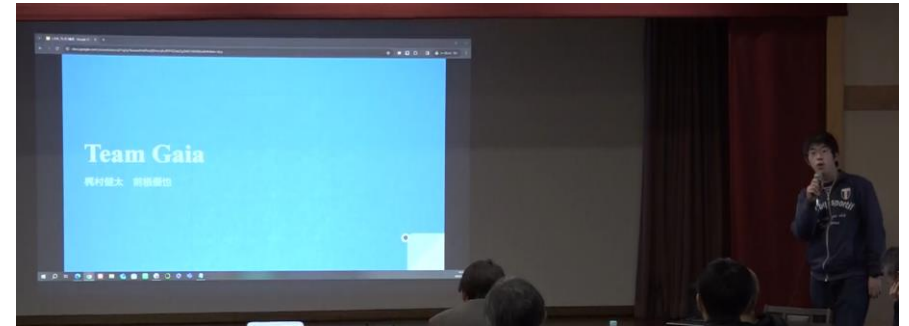
発表概要と審査員コメント (Team Gaia)

発表タイトル：『いわきの夜明け』

チーム構成：東北大学（2名）

<発表概要>

我々はこれまでの活動の中でいわき市の抱えている課題として、地域で有している資産が十分に域外に伝えられていない現状に着目しました。それらを踏まえて、発表では、いわきの魅力を観光客に広めるための、2つの施策を提案します。1つ目が地域の人々がガイドを担う、街歩き企画の施策です。2つ目が、いわきに訪れるまでの体験価値を向上させる施策です。2つの施策により、いわきを訪れる観光客の拡大と体験価値の向上を目指します。



<審査員コメント>

- ・街あるきに着眼したところはとても良かったが、もう少し深掘りしてほしかった。観光列車とJR株購入につなげたのは面白いが、列車をどうやって運行させるかプロセスや収益性を明確にする必要があると思う。
- ・ニッチなお客を捕まえるとリピートにつながる。観光列車は夢がある。視点がバラバラになっていたのがもったいない。着地型の観光は、意外とよそ者が地元に入り込んだ時に強いし、新たな視点で地元は盛り上がる。地元の-が+になることがある。
- ・未だに夜明け来ずって感じ。頑張れ！！
- ・観光列車のビジネスモデル試算出来たらいい。プレゼンのふてぶてしさが面白い“ウリ”なので、それが内容につながると面白かった。最期のスライドが一番いい！ここに全体を持っていけたらよかった！
- ・検討が不十分。実現可能性に欠ける。
- ・住民ツアーを移動体験に注目しているのが良い。観光列車は、どこからいわき市に運行しますか？そもそも福島県内を周遊するとか？動かないとか？JR東と色々な企画ができそうです。
- ・Z世代に限らず、どんな時間を過ごして、何を体感するか、他地域ではマネできない体験を連続させる内容とコンテンツをしっかり作りこんだ方がよいと思った。

最終発表会終了後アンケート結果（参加者の感想）

<プログラムを終了後の参加者の感想（任意回答：8名）>

- ・大学に入ってから半年で本プログラムに参加し、正直初めは自分に力になれることがあるのかと、不安の方が大きかったです。しかし活動を進めていくなかで、同じグループの仲間たちと協力をして、自分たちの考えているものがだんだんと現実味を帯びていくのを感じて楽しかったです。
- ・本プログラムに参加したことは、ただ学校の座学だけやってきた自分にとって、とても難しかったと共にやりがいがありました。先生の手厚い御協力のもとではありますが、事勿れで内向的な自分が高専からひとりで挑戦したことは良い体験でした。チームとしてやっていくのも一緒になって半年間なんとかやり遂げるうえで、色々考えさせられることがありました。この経験を糧として、今後自分がチームで誰かとやっていくときに繋げていければなと思います。そして、自分が社会にイノベーションをリードしたりする人間になれるよう努力していきます。ありがとうございました。
- ・いわき湯本を良くしようとする様々なアイデアに触れて、こういう視点(化粧品、コスプレ等)からの課題解決の方法もあるのだと驚きました。
- ・今まで観光地として見たり、訪れたりしていたところの課題を見つけ、解決案を考え、提案したことで自分たちの案でいわき湯本の発展に繋がられるのではないかなと思った。
- ・かなりの実力がつき、みちのくギャップファウンドを狙える良い機会を頂けたと思います
- ・自分のチームでのマネジメント力がまだまだ足りないように感じました。本プログラム前は以前より周りにタスクを振れるようになってきたと思っていましたが、チームなどが変わるとまだ同様にすることが難しいのだなと感じました。(どうしても個人プレーに走りがちで...) そのため、前を向かせながら仕事を振るということを繰り返して磨いていこうと思いました。
- ・社会や地域のために動いている人たちがたくさんいることを実際に見て、自分にもできることがあるかもしれないと思えた。自主的に考え、行動している人達を見て、自分も変わらないといけないと思った。
- ・大変なプログラムであった。はじめ、チーム構成の時点で一人で行わなければならなかったため、自分でニーズを探索し、提案を考えるまでの大変さを学ぶことができ、さらにチームの重要性を感じたプログラムになった。