

Pick Up | 注目の授業をピックアップ

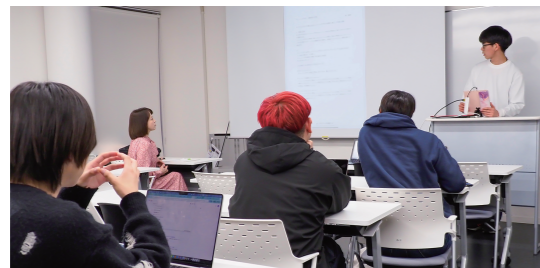
興味からスキルが身につく多彩な授業

ヒーニング学とは？

自分の能力を最大限に発揮する
スキルを習得するプロジェクト

楽器のチューニング(調律)のように、ヒューマン(人間)をチューニングする。それがiUならではの、新たな学問「ヒーニング学」です。担当教授は、2025年よりiUの基幹教員として就任された いうまい子教授。芸能・政治・経済など多彩なフィールドで培われた豊富な経験と洞察力で、学生たちの可能性を大きく広げる授業を展開しています。悩みや問題に直面した時、ネガティブになるのではなく、自分が持っている本来の力を上手に引き出せるよう、様々な観点からスキル習得をめざします。例えば心理学的手法の「リフレーミング」。物事の状況を枠組み(フレーム)を変えて見ることで、欠点や不安といったネガティブな視点をポジティブに転換します。その他にも「マインドフルネス^{*1}」や「アンカリング^{*2}」など、本プロジェクトでは心理学的な観点で、今まで気づけなかった物事の捉え方を学ぶことができます。さらに「メタプログラム^{*3}」などのテスト体験を通して、自分と向き合う時間も多く設けています。一連の授業から身につけた発想の転換力で、本来の力を発揮できるようになることが、本プロジェクトの目的です。

^{*1} 評価や判断を手放して、自分の思考や感情をありのまま受け入れる心の状態。
^{*2} はじめに提示された情報を基準に、他の情報を評価する認知バイアスの一つ。
^{*3} テストに回答することで、無意識の思考や情報処理パターン、行動傾向を導き出す手法。



アイデアを思いついた時点で、どんどん発表していく授業スタイル。教授や学生たちとの対話を通して、ビジョンを明確にしていきます。



誰でも気軽に意見を発することができる、リラックスした雰囲気ラボ。他愛のない世間話から、面白いアイデアが生まれることも。

対話を重ねることで
無限に広がる可能性

プロジェクトの後半では「ヒーニングx○○○でイノベーションを起こす」をコンセプトに、学生たちそれぞれのアイデアとヒーニングを掛け合わせた論文やビジネスプラン、作品制作に取り組みます。初期の段階から、教授や学生同士がディベートを何度も重ねることで、新しいアイデアが生まれ、ウィークポイントを発見できたり、目標が明確になったり、自分だけでは到達できなかった価値観や可能性に出会えるのが本プロジェクトの醍醐味です。「必ず発言する」という、ラボ唯一のルールに基づいたこのプロセスは、考える力、そして発言する力を養う訓練にもなります。また、人材コンサルタントや企業コーチングなど、実社会でヒーニングを取り入れて活躍するゲストを迎え、具体的な職業としてのヒーニングに迫り、将来のキャリアを考える機会にも恵まれています。

Voice 担当教授からのメッセージ

ヒーニングは誰にとっても、社会に出てから必ず役立つスキルだと思っています。一度社会に出ると、自分のケア方法を学ぶ機会はなかなかありません。学生時代に身につけておくことで、いざという時の心構えができるはずです。また、目標が漠然としている人や悩みがある人は、ぜひ一度受講してほしいです！授業での対話を通して、やってみたいことや解決策がきっとみつかります。



いうまい子教授

ビジネスの基礎や応用について、様々なプロジェクトを通して学べるのがiUの最大の魅力です。数ある科目の中から、2025年度に始まったばかりの心理学も学べる実践演習(ラボ)と人気の選択基礎科目をピックアップし、内容を掘り下げてご紹介します。

eスポーツプロジェクトとは？

eスポーツを軸として
ビジネスを学ぶ

iUでは2023年に「eスポーツプロジェクト」と称し、①eスポーツを学ぶ実践的カリキュラムの構築、②eスポーツ活動の科目単位認定、③eスポーツルールの設置、④eスポーツを軸とした学校コミュニティの発足、⑤eスポーツによる地域貢献、⑥関連イベントの実施の6つの目標を掲げました。2025年には、1年次の選択基礎科目に「eスポーツ」を開設。本科目では、eスポーツの構造から配信技術、チーム運営、大会運営、マーケティング、ライセンス、著作権、スポンサーシップまで、eスポーツを通して様々なビジネス領域を学びます。さらに、iUと墨田区が公民学連携協定を結んだeスポーツチーム「INSOMNIA」の代表をはじめとする各分野のプロフェッショナル、eスポーツ事業を推進している墨田区や企業をゲストに迎えることで、より実践的なビジネス力を身につけられるのがこの科目の特長です。企画提案などのコミュニケーションを重ねることで、様々な課題の解決をめざします。またeスポーツルームに設置されたハイスペックなPCに触れる機会もあるため、ゲーム以外の分野であるプログラマーやコンピュータエンジニアにも活かせるPCスキルと知識を習得することも可能です。



「ちよもろー2025」で開催されたeスポーツイベントの様子。ラボ生たちが企画・運営に携わり、eスポーツ体験会やeスポーツチームの対談などが実現しました。

Voice 担当教授からのメッセージ

eスポーツというと選手育成に注目されがちですが、実はその裏側にはたくさんの仕事が存在します。本科目は、eスポーツをきっかけに、ビジネスや起業を自分ごととして捉えられる絶好の機会です。今後ますます拡大していくであろうeスポーツ市場。まだビジネスモデルが確立されていない分野だからこそ、新たなビジネスの可能性が広がっています。一緒にイノベーションを生み出しましょう。



江端 浩人教授

eスポーツで学べること

経営



- チーム運営
- ブランディング
- スポンサーシップ

セールス



- チケット販売
- グッズ制作
- 著作権・ライセンス

PCスキル

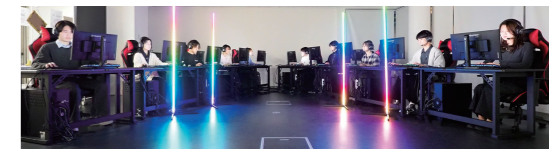


- 配信技術
- ゲーム実況
- サーバ保守

コミュニケーション



- チーム戦略
- 選手コーチング



「INSOMNIA」代表の本橋壮太氏



プログラマーとしての経験や舞台裏、スポンサーシップ、チーム運営やメディア展開まで、eスポーツを取り巻く多面的なビジネスの可能性を踏まえ、直接指導します。「好き」を起点に未来を切り拓く視点を一緒に学びましょう。

地域や団体と連携した eスポーツのラボ活動

3年次に選択できるラボ「eスポーツ & Zinnovation」では、ラボ生が実際にeスポーツの大会やチーム運営などに関わる機会を設けています。国際教育eスポーツ連盟ネットワーク(NASEF)日本本部と連携している国内加盟高等学校へのニュースの翻訳配信、学生の交流を目的としたeスポーツのオフイベント「ULPA(ウルパ)」の開催などの実績も。目的や課題を学生たち自らが設定し、外部団体と協力することで、新たなeスポーツビジネスを展開します。