

iU ピッチフェス"THE SHOUT" SUMMER2025で、最優秀チームを 選出

iU(情報経営イノベーション専門職大学、東京都墨田区、学長:中村 伊知哉、<https://www.i-u.ac.jp>)は、ビジネスプランのピッチコンテストであるイノプロピッチフェス"THE SHOUT"を開催、最優秀チーム「Nothing Lost 2」を選出しました。



■イノプロピッチフェス"THE SHOUT"

イノプロピッチフェス"THE SHOUT"は、科目“イノベーションプロジェクト”のピッチフェスです。

開催日時:2025 年 8 月 5 日火曜日 13 時-14 時 30 分

場所:iU, Hall

審査委員長:中村伊知哉

審査員(順不同)

1. 得上竜一 株式会社ハンカチ 代表取締役 Consommé OÜ, Founder
2. 浦園 史 JCOM 株式会社 ビジネスデザイン本部ビジネス開発部 マネージャー
3. 中川元太 株式会社 Minto 取締役
4. 嶋田裕一 株式会社フォーバル 企業ドクター開発センター 主任

5. 梶原純 株式会社 QQEnglish COO
6. 岩田慎一株式会社 QQEnglish シニアマネージャー
7. 田中昌明 ルーラコイン CEO
8. 鵜川徹 株式会社デジタルヒュージテクノロジー 代表取締役
9. 今井豪 株式会社 HI-NEXU 代表取締役 CEO
10. 石井拓人. AndGamer 株式会社、取締役 COO

MC: バリカタ友情飯(吉本興業)

■最優秀チーム “Nothing Lost 2”

RFID を利用した忘れ物を未然に防ぐサービス「ミスター忘れ物ゼロ」を考案。サービス UI を作成したプレゼンや、解決する課題が明確であること、また実現可能性のあるビジネスであることが評価されました。

Nothing Lost 2 伊藤 司さんのコメント

この度は名誉ある賞を賜り、心より感謝申し上げます。私たちが考案したのは、玄関のゲートが持ち物を自動チェックし“忘れる前”に知らせるサービスです。たかが忘れ物、されど忘れ物。多忙なビジネスシーンでは、たった一つの忘れが、大切な時間や信頼、そして大きな機会損失に繋がることもあります。まだ学生のアイデアですが、皆様からの「欲しい」という声が製品化への大きな力となります。応援のほど、よろしくお願いいたします。

Nothing Lost 2: 伊藤 司、益富 琉斗、納富 崇弘、斎藤 夕真、山春 拓人、大坂谷 結介

■イノベーションプロジェクト

イノベーションプロジェクト(イノプロ)は、起業家教育に定評のある iU の必修科目です。学生が考案したビジネスモデルを、AI やフィールドワークを通じ、ブラッシュアップしていきます。科目イノベーションプロジェクトの集大成として、年 2 回開催されるビジネスピッチコンテストである「ピッチフェス”THE SHOUT”」は、そんな iU 学生のショーケースとして位置付けられ、学生が優勝目指して、企画とプレゼン力を磨きます。iU では、イノベーションプロジェクトを通し、スモールビジネスからイノベティブなアイデアまで多種多様なビジネスアイデアが日々生まれています。

■本企画詳細情報について

本企画に関する詳細はイノプロホームページ(<https://iuintnovation.jp/>)をご確認ください。

イノプロ X、Instagram にもご登録ください。



<大学概要>

■大学・学部学科名

- ・大学名：「情報経営イノベーション専門職大学」 ※愛称「iU（あいゆう）」
- ・学部名：情報経営イノベーション学部 情報経営イノベーション学科

起業率全国1位（iU独自調査）、起業数は全国8位（経済産業省調べ）の、在学中に学生が起業に挑戦する大学。ICT・ビジネス・グローバルな視点について学び、新しい時代を創る人材を育成。さらに必修科目として約4か月間の臨地実務実習も経験し、将来の起業や就職を見据えたキャリアビジョンの具現化につなげている。

iUホームページ：<https://www.i-u.ac.jp/>

■学長

中村伊知哉（なかむらいちや）



京都大学研究員、東京大学研究員、デジタル政策財団理事長、CIP協議会理事長、国際公共経済学会会長、日本eスポーツ連合特別顧問、理化学研究所コーディネーターなどを兼務。

1984年、ロックバンド「少年ナイフ」のディレクターを経て郵政省入省。MITメディアラボ客員教授、スタンフォード日本センター研究所長、慶應義塾大学教授を経て、2020年4月よりiU学長。

内閣官房、内閣府、総務省、文部科学省、経済産業省などの参与・委員を歴任。

著書に『新版 超ヒマ社会をつくる—アフターコロナはネコの時代—』（ヨシモトブックス）、『コンテンツと国家戦略』（角川EPUB選書）など多数。

1961年生まれ。京都大学経済学部卒、大阪大学博士課程単位取得退学。博士（政策・メディア）。

情報と経営でイノベーションを起こす人材を育成する、デジタルとビジネスの国際大学。

AI、ソーシャル、Web3、eスポーツ、デザイン思考、メディア、VR/AR、マーケティング、オタク、メタバース、セキュリティ・・・。

プロジェクト授業、4ヶ月の臨地実務実習、そして恐らく世界初の「全員起業」。

全員が起業に成功すれば就職率がゼロになるので、目標就職率ゼロ。起業数45以上、起業増加率日本一。

だが多くは失敗する。失敗から学ぶ「失敗大学」。コンピテンシー：行動偏差値がトップ級。結果、2期生の就職率99.1%。

連携企業700社以上、客員教員1,000人以上。学生より教授のほうが多い、プロのコミュニティの中で学ぶ大学。

研究所「B Lab」をベースとして地域DX、超校歌、超人スポーツ、ニューロダイバーシティ等100以上のプロジェクトが走っている。

2025年度には、eスポーツの学習・活動・インターン・起業を行う正課「eスポーツ」も設ける。

入学式、卒業式などイベントは学生が企画・運営。自分でつくる大学。デジタル1st。日本初のPC・ネットあり入試を導入。

理念は「変化を楽しみ、自ら学び、革新を創造する」。

それ、おもしろい？ それ、あたらしい？

■所在地

・墨田キャンパス：東京都墨田区文花1-18-13

・サテライトオフィス：東京都港区海岸1-7-1 東京ポートシティ竹芝 オフィスタワー8階



左：墨田キャンパス
右：サテライトオフィス

・学生数：655名 ・基幹教員数：30名

■教育理念

「変化を楽しみ、自ら学び、革新を創造する。」

■学びの特色

「ICT」「ビジネス」「グローバル」この3つが学びの柱

①アプリ設計・開発、データサイエンスなどの技術を修得する【ICT】

急速に進化する世界で自身のアイデアを形にし、世界へ発信する力となるデジタル技術を身に付ける

プログラミングやデータ処理、ネットワークといった基礎技術から、AI、データサイエンスなどの最新領域をカバーするカリキュラムを展開

②組織管理やマーケティング、会計・財務などを学ぶ【ビジネス】

ビジネスの仕組みを理解し、マーケティング、マネジメント、財務、法務などの専門知識を学習

さらに、必修科目「イノベーションプロジェクト」を通じて、課題発見からビジネスプランの立案までを繰り返し学ぶことで、実践力を身に付ける

③国際感覚や語学力を自分のものにする【グローバル】

卒業後に現場で生きるビジネス英語を中心に、異文化理解、国際情報やグローバルビジネスを学び、ボーダーレスな共創・活躍を実現するための多角的な国際感覚を養い、英語でのビジネスピッチが行えるまでを学び、実社会で活躍できる人材を育成

現場で学び、起業で挑む。600時間の実習×全員起業プログラム

・臨地実務実習とプロジェクト実践演習：1人600時間の臨地実務実習、実在するサービスの事業展開やリアルな社会課題の解決などに取り組むプロジェクト実践演習を実施

・全員起業：全員が在学中に起業に挑戦。必修科目「イノベーションプロジェクト」を通じてリアルなビジネスの立ち上げを経験し、社会で即戦力となる力を育成。希望者には事業化支援・資金提供・登記サポートも完備。

■育成人材像

- ・ICTを活用する様々な業界・団体において課題を解決し、新たな商品・サービスやビジネスを生み出すことのできる人材
- ・ICTを活用し新たな商品・サービスやビジネスを生み出すことで、国際社会と地域社会の産業発展に貢献する起業家

【本リリースに関するお問い合わせ先】

iU 情報経営イノベーション専門職大学 TEL : 03-5655-1555 E-mail : info@i-u.ac.jp

Top Team Selected at iU Pitch Festival “THE SHOUT” SUMMER 2025

iU (Professional University of Information and Management for Innovation, located in Sumida-ku Tokyo, President: Ichiya Nakamura, <https://www.i-u.ac.jp>), held its business plan pitch contest Innovation Project Pitch Festival “THE SHOUT”, where the team “Nothing Lost 2” was selected as the top winner.



■ Innovation Project Pitch Festival “THE SHOUT”

THE SHOUT is a pitch festival conducted as part of the university's core course, Innovation Project.

Event Details

- **Date and Time:** Tuesday, August 5, 2025, 13:00–14:30
- **Venue:** iU, Hall
- **Chief Judge:** Ichiya Nakamura

Judging Panel (in no particular order):

1. Ryuichi Tokugami – CEO, HANKACHI Inc. / Founder, Consommé OÜ

2. Fumi Urazono – Manager, Business Development Dept., Business Design Division, JCOM Co., Ltd.
3. Genta Nakagawa – Director, Minto Inc.
4. Yuichi Shimada – Corporate Doctor Development Center, Forval Corporation
5. Jun Kajiware – COO, QQEnglish Co., Ltd.
6. Shinichi Iwata – Senior Manager, QQEnglish Co., Ltd.
7. Masaaki Tanaka – CEO, RuraCoin
8. Toru Ugawa – CEO, Digital Huge Technology Inc.
9. Takeshi Imai – CEO, HI-NEXU Inc.
10. Takuto Ishii – COO, AndGamer Inc.

MC: Barikata Yujomeshi (YOSHIMOTO KOGYO)

■ Top Award-Winning Team: “Nothing Lost 2”

The team developed a service called “Mr. No More Lost Items”, which uses RFID technology to prevent users from forgetting their belongings. The judges praised the team for their well-prepared presentation, including a functional UI prototype, a clearly defined problem, and a realistic, feasible business concept.

Comment from Tsukasa Ito, Representative of Nothing Lost 2:

“We are truly honored to receive this prestigious award. Our concept is a smart gate installed at the entrance of your home that automatically checks your belongings and alerts you before you forget something. Forgetting an item may seem trivial, but in a busy professional setting, even a single forgotten item can lead to lost time, damaged trust, or significant missed opportunities. Although our idea is still in the student stage, hearing people say, ‘I need this’ gives us strong motivation to bring it to life. We sincerely appreciate your continued support.”

Nothing Lost 2: Tsukasa Ito, Ryuto Masutomi, Takahiro Notomi, Yuma Saito, Takuto Yamaharu, Osakaya Yusuke

■ About the Innovation Project

The Innovation Project, known as “InnoPro”, is a core required course at iU, renowned for its strong focus on entrepreneurship education. Students develop their own business models and continuously refine them through the use of AI tools and fieldwork. As the culmination of this course, iU holds a biannual business pitch contest called “THE SHOUT”, which serves as a showcase for students’ creativity, innovation, and presentation skills. In pursuit of victory, students hone their planning, execution, and communication abilities. At iU, the Innovation Project fosters the creation of a wide variety of business ideas every day—ranging from small-scale ventures to groundbreaking innovations.

■ For more information on this project

For more information on this project, please visit the Innopro website (<https://iuintroduction.jp/>).

Please also follow Innopro on X and Instagram.



<University Overview>

■ University / Faculty and Department

- University Name: Professional University of Information and Management for Innovation (commonly known as “iU”)
- Faculty and Department: Faculty of Information and Management for Innovation, Department of Information and Management for Innovation

iU is a university where students are encouraged to launch their own startups while enrolled. According to iU’s own survey, it ranks first in student entrepreneurship rate nationwide and eighth in the number of startups (based on data from Japan’s Ministry of Economy, Trade and Industry). Students gain knowledge in ICT, business, and global perspectives to become leaders who will shape the future. In addition, all students are required to complete approximately four months of on-site practical training, helping them solidify their career vision, whether for entrepreneurship or employment.

University website: <https://www.i-u.ac.jp>

■ President

Ichiya Nakamura



Former researcher at Kyoto University and the University of Tokyo, President of the Digital Policy Foundation, Chairman of the CiP Council, President of the International Association of Public Economics, Special Advisor to the Japan eSports Union, and Coordinator at RIKEN, among many other roles.

After working as the director of the rock band “Shonen Knife,” he joined the Ministry of Posts and Telecommunications in 1984. He has served as Visiting Professor at the MIT Media Lab, Director of the Stanford Japan Center, and Professor at Keio University. He became President of iU in April 2020.

He has held advisory and committee positions for the Cabinet Secretariat, Cabinet Office, Ministry of Internal Affairs and Communications, Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology, and the Ministry of Economy, Trade and Industry.

Author of numerous books including *“Creating a Super free Society: The Age of Cats After COVID-19”* and *“Content and National Strategy.”*

Born in 1961. Graduated from the Faculty of Economics at Kyoto University. Completed coursework in the doctoral program at Osaka University. Holds a Ph.D. in Policy and Media.

A digital and business-focused international university that fosters talent capable of driving innovation through information and management.

With core themes such as AI, social innovation, Web3, eSports, design thinking, media, VR/AR, marketing, otaku culture, the metaverse, and cybersecurity, iU provides project-based learning, a four-month on-site practicum, and what may be the world’s first “Startup for All” initiative.

If all students succeed in starting businesses, the employment rate would become zero—thus, the university's unique goal is a “0% employment rate”. iU has launched more than 45 startups, boasting the fastest startup growth rate in Japan.

While many ventures fail, students learn from those failures—iU proudly calls itself a “university of learning through failure.” Its behavioral competency scores are among the highest. As a result, 99.1% of the second cohort secured employment.

With over 700 partner companies and more than 1,000 adjunct faculty, iU is a professional learning community where professors outnumber students.

More than 100 projects are active, including regional digital transformation (DX), super school songs, superhuman sports, and neurodiversity initiatives, based at the university's research hub, "B Lab."

In FY2025, iU will introduce a new major in eSports, encompassing academic studies, activities, internships, and entrepreneurship in the field.

Students plan and manage events such as entrance and graduation ceremonies—this is a "build-it-yourself" university. Digital-first. iU was the first in Japan to introduce university entrance exams that allow the use of a PC and internet access.

Philosophy: "Enjoy change, learn proactively, and create innovation."

Motto: Is it interesting? Is it new?

■ Campus Locations

- Sumida Campus: 1-18-13 Bunka, Sumida-ku, Tokyo
- Satellite Office: 8F, Tokyo Port City Takeshiba Office Tower, 1-7-1 Kaigan, Minato-ku, Tokyo



Left: Sumida Campus
Right: Satellite Office

- Number of Students: 655
- Core Faculty: 30

■ Educational Philosophy

"Enjoy change, learn proactively, and create innovation."

■ Key Learning Pillars

ICT / Business / Global – These are the three pillars of education at iU

① ICT – Acquire skills in app design, development, data science, and other digital technologies

Students gain technical skills in app development, data science, and more.

The curriculum covers everything from foundational technologies such as programming, data processing, and networking, to advanced areas like AI and data science.

② Business – Learn organizational management, marketing, accounting, finance, and related disciplines

Students learn to understand business mechanisms and develop expertise in marketing, management, finance, and legal affairs.

Through the required "Innovation Project" course, students repeatedly go through the process of identifying issues and formulating business plans to build practical capabilities.

③ Global – Develop international awareness and language proficiency to thrive in a global environment

Students acquire international awareness and language skills to thrive in diverse settings.

The program focuses on practical business English, intercultural understanding, and global business. Students learn to deliver business pitches in English and are equipped to excel on the international stage.

Learn in the field, challenge yourself through entrepreneurship.

600 hours of practical training × “Startup for All” program

- On-site Practical Training & Project-Based Learning: Each student completes 600 hours of practical training. Project-based learning includes launching real services or solving social issues.
- Startup for All: Every student takes on the challenge of launching a business while enrolled. Through the required course “Innovation Project,” students gain hands-on experience in starting real businesses, developing practical skills to become immediately effective in the workforce. For those who wish to commercialize their ventures, comprehensive support is available—including business development assistance, funding, and incorporation support.

■ Desired Graduate Profile

- Individuals capable of using ICT to solve problems and create new products, services, or businesses across various industries and organizations.
- Entrepreneurs who utilize ICT to contribute to the development of both the global and local economies through innovation.

【For inquiries regarding this press release】

iU – Professional University of Information and Management for Innovation

TEL: +81-3-5655-1555 E-mail: info@i-u.ac.jp