

うごく、つながる、はみだす。

T S U N A G U

INDEX

- 01 / 自己紹介
 - 02 / TSUNAGUが目指す世界（「採用」から「育成」へ）
 - 03 / プラットフォームの取組
（拠点MID. / TSUNAGU Link）
 - 04 / プロジェクト組成事例のご紹介①
（シャボン玉石けん様 / ドーワテクノス様）
 - 05 / プロジェクト組成事例のご紹介②
（Boxupプロジェクト / アクティブシニアプロジェクト / その他）
 - 06 / TSUNAGUの運営方式の特徴
（公益目的 / 預かり基金）
-



丹羽 雅也 Niwa Masaya

2012年に文部科学省入省。

地方創生や、デジタル政策にも従事。

2023年に北九州市教育委員会の部長として着任。

2025年5月に一般社団法人TSUNAGUを設立後、代表理事に就任。

西日本工業大学特任准教授、財団、社福の理事及び企業顧問に着任。

団体名 | 一般社団法人TSUNAGU

設立 | 2025年5月9日

役員 | 代表理事 丹羽 雅也
理事 穴山 信一
理事 羽山 康之
監事 山本 遼太郎
監事 力丸 宣康

所在地 | 北九州市小倉北区魚町 1 丁目
1-9 (拠点MID.)

INDEX

- 01 / 自己紹介
 - 02 / TSUNAGUが目指す世界（「採用」から「育成」へ）
 - 03 / プラットフォームの取組
（拠点MID. / TSUNAGU Link）
 - 04 / プロジェクト組成事例のご紹介①
（シャボン玉石けん様 / ドーワテクノス様）
 - 05 / プロジェクト組成事例のご紹介②
（Boxupプロジェクト / アクティブシニアプロジェクト）
 - 06 / TSUNAGUの運営方式の特徴
（公益目的 / 預かり基金）
-



About US

私たちの想い

学校と社会を
シームレスに「つなぐ」
架け橋に

1年先の見通しが立たない、
不確実性が高い世の中。

教科書通りの答えが存在しない課題に対して、
従来の「勉強」だけでは決して対応できない。

今までにない新たな教育システムである
「第二の教育インフラ」の構築が必要です。

社会とつなぎ、未来につなぎ、
世代をつないでいく。

TSUNAGUは、これからのスタンダードをデザ
インする北九州発の教育専門集団です。

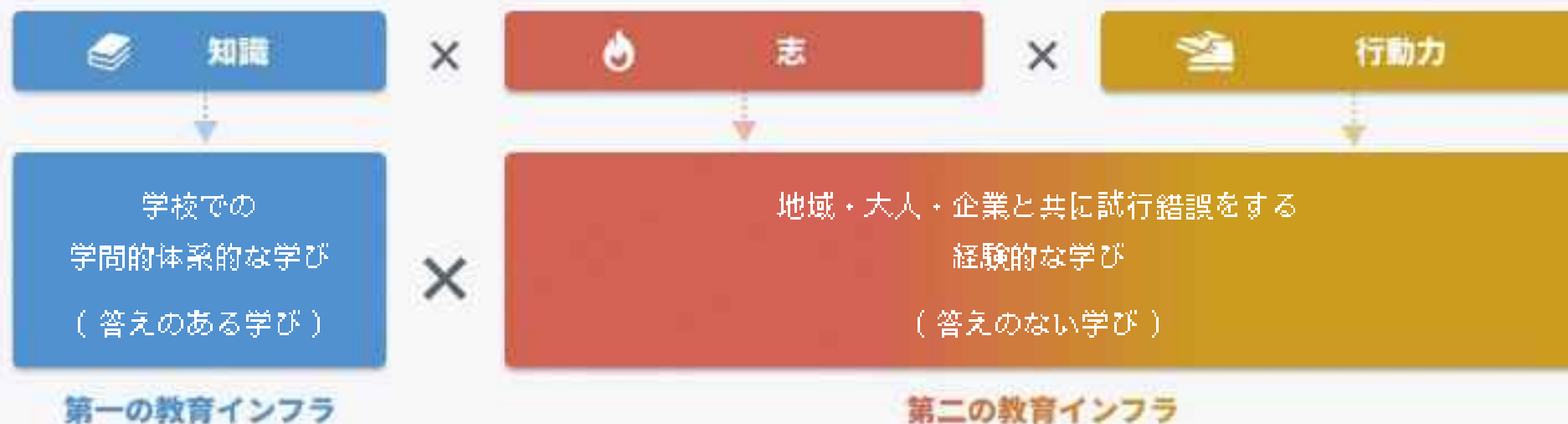
TSUNAGU

新たな教育システムである

「第二の教育インフラ」を構築する

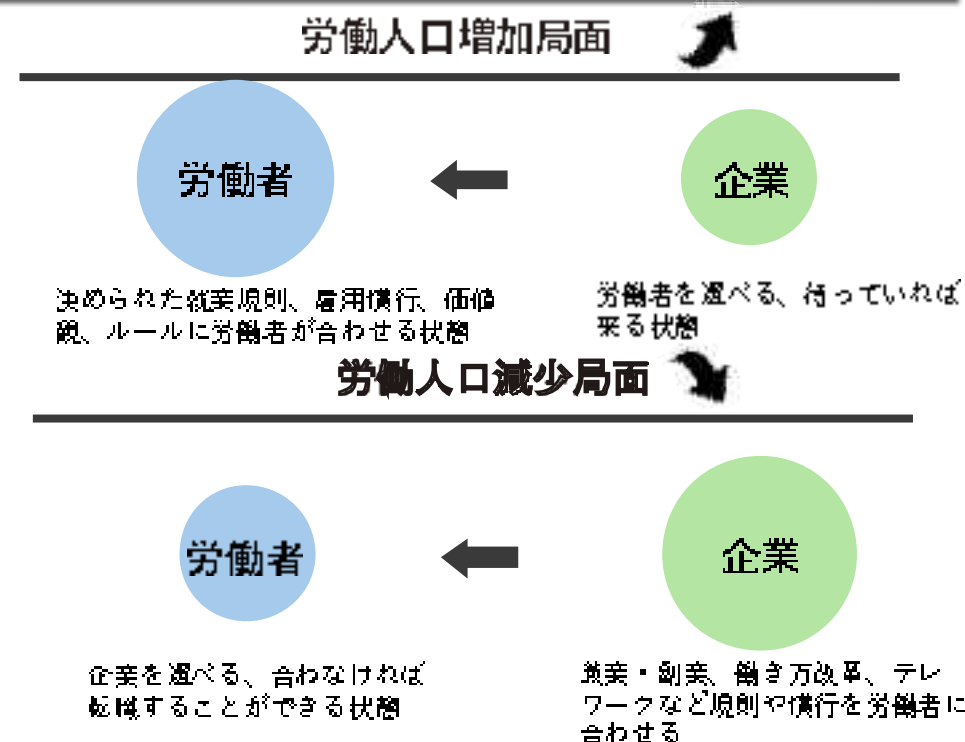
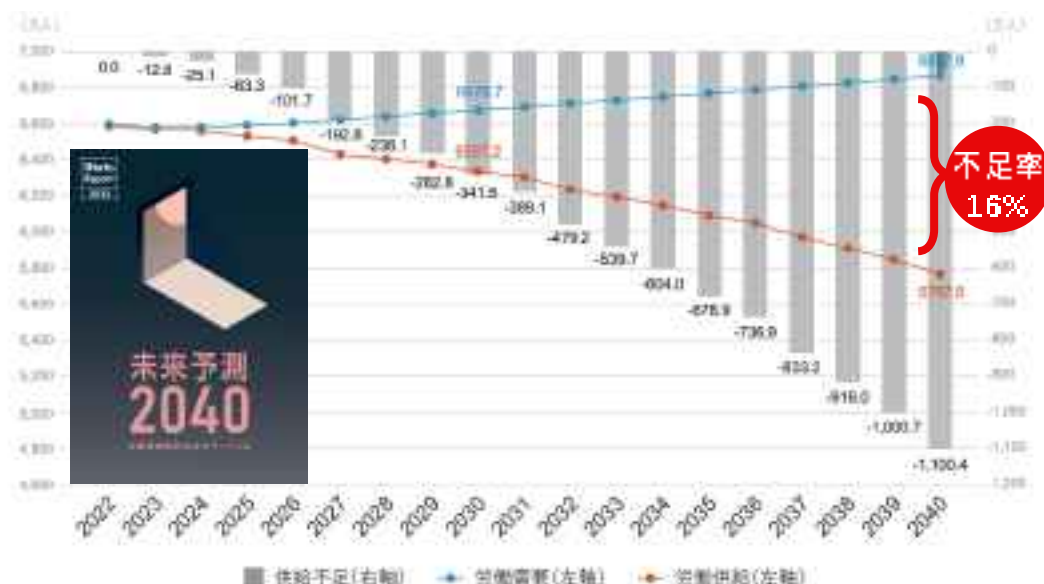


「リアルな社会フィールド」と「実課題」であることにこだわり、
地域や年代・学年をこえた多様なメンバーによる「プロジェクト形式」で、
お互いの個性と能力を最適に組み合わせ、
効果を最大限に発揮させる「共創」を要にしています。



課題背景 企業の価値観の転換「採用」から「育成」へ

労働供給制約社会下では、全国で10人に2人の新規採用がままならず、地方ではさらに悪化する可能性がある。顧客価値最大化を追求すれば良かった時代から、労働者価値最大化を追求しなければならない、「働き手神様の時代」が到来する。これは、需給バランスの変更に伴う主従関係の逆転であり、企業は、抜本的なゲームチェンジが求められる。特に地方の中小企業は、人材採用各社が提供するサービスでは、一人当たりの雇用賃金、福利厚生、人材獲得時の成果報酬などコストをかけたパイの奪い合いをしても企業体力の強い大手へと流れてしまう。採用段階からのアプローチではなく、採用からではなく、「育成」段階から関わりと関係値を創出できる機会をコアなコミュニティ（地域単位）で創出していく必要がある。



<人手不足が労働市場にもたらすポジティブな変化> <https://chuokoron.jp/society/126569.html>

鈴木 達（一橋ビジネススクールPDS高付講座特任教授）× 古屋 聖斗（リクルートワークス研究所主任研究員）

残された選択肢

福利厚生含め
給料を倍にする

早いうちから
関係値を構築

INDEX

- 01 / 自己紹介
 - 02 / TSUNAGUが目指す世界（「採用」から「育成」へ）
 - 03 / プラットフォームの取組**
（拠点MID. / TSUNAGU Link）
 - 04 / プロジェクト組成事例のご紹介①
（シャボン玉石けん様 / ドーワテクノス様）
 - 05 / プロジェクト組成事例のご紹介②
（Boxupプロジェクト / アクティブシニアプロジェクト / その他）
 - 06 / TSUNAGUの運営方式の特徴
（公益目的 / 預かり基金）
-

事業内容

- a.小倉街中のプロジェクト拠点（MID.）を活用した企業と学生の共創プロジェクトの実施・運営
 - b.オンライン上の学生プロジェクトコミュニティの組成と広報発信
- #プログラム開発 #デザイン #マーケティング #システム開発 #プロダクト開発など

Point

01 プラットフォーム事業



新たな学生コミュニティの組成

学生が企業プロジェクトや自主プロジェクトなど連携して実施するためのコミュニティの構築



プラットフォームの構築

企業プロジェクトやインターンなど一環サイトを整備し、学生へ広めるサイトの制作



入試や就職に役立つ「証明書発行」機能

参加したプロジェクトの発行により、学生が企業と教員紹介等が向上し、広く情報が行く



TSUNAGU

令和の寺子屋：新たな磁場を生む場の創造



半地下から4階までの5フロアが多彩な機能を持つ複合型施設で、若者が街中で地域や企業と共に活動できるプロジェクト拠点です。

4F : Coworking

エンジニアリング・起業スペース

3F : Garally

プロジェクションマッピング・展示会 / 展覧会

2F : Creative

最新の3Dプリンター・レーザーカッター・CNC加工機など

1F : Reception & Event

MCブース / DJブース / プロジェクター / ホワイトボードなど

B1F : Cafe (TIE Coffee)

カフェスペースのチャレンジショップとして常設



T S U N A G U

令和の寺子屋：新たな磁場を生む場の創造



ほどけることで、つながれる。

昼は人やアイデアを結ぶ「TIE」、夜は一日の緊張をほどく「UNTIE」。

目的がなくても滞在でき、自然な会話や出会いが生まれるMIDの入口で、昼は人やアイデアを結び、夜は一日の緊張をほどきます。

学校、仕事、人間関係、将来のこと。

日常の中で無意識に力が入っている心や身体を、コーヒーとともに少しずつ緩めていきます。

今日を結び、今日をほどく場所として。

MIDで唯一誰でも入ることができる顔としても機能するチャレンジショップのフロアです。

TSUNAGU

令和の寺子屋：新たな磁場を生む場の創造



他人の経験を、自分の問いに変える。

1階の役割は、情報を与えることではなく、学生が持っている世界の範囲を広げることです。

学校では、専攻やカリキュラムに沿った情報が中心になります。就職活動では、企業や職種について完成された説明を受け取ります。

しかし、学生が本当に知りたいのは、必ずしも成功した後の話ではありません。

1階では、登壇者を「正解を持つ先生」にしません。

学生が、登壇者の経験や未解決の問いを自分の生活に引き寄せ、「自分だったらどうするだろう」と考える場所にします。

1階は、観客を増やすためのホールではなく、学生が少しずつ公共の場で言葉を持つためのイベントスペースにしていきます。

令和の寺子屋：新たな磁場を生む場の創造



考えるだけでは分からないことを、つくって確かめる。

2階は、アイデアを完成品にする場所ではなく、考えを検証可能な状態にする場所です。

学生は、授業で知識を学ぶことはできます。しかし、自分の問いから自由に試作するための設備、材料、相談相手、失敗できる時間は限られています。

ここでは、レーザーカッター、3Dプリンター、CNC加工機などを利用して、図面、模型、部品、プロダクト、展示什器などを制作します。

上手につくれる人だけの場所にせず、「機械を触ったことがない」「図面の描き方が分からない」「アイデアはあるけれど、技術がない」

その状態から参加できる仕組みをつくります。

理系の技術を、異なる専門や地域の課題に接続する場所を目指します。

令和の寺子屋：新たな磁場を生む場の創造



作品のみならず、思考を人にひらく。

3階は、優れた作品を選んで見せるためだけの場所ではありません。

学生が何を考え、何を試し、どこで迷ったのかを、他者に伝える場所でもあります。

学校の展示では、完成度や評価が重視されがちです。しかし、MIDでは完成品の裏側にある過程も展示対象にします。

理系学生の研究、地域調査、データ、プロトタイプも、見せ方を工夫すれば展示になります。

異なる専門の学生が、「自分の活動をどう人に伝えるか」を考える場所です。3階の展示は、活動の終着点ではありません。

展示を見た人から反応を受け取り、2階でつくり直す。興味を持った学生と4階でチームをつくる。企業から素材や技術の提供を受ける。

つまり、展示によって次の関係を始める場所です。

令和の寺子屋：新たな磁場を生む場の創造



作品のみならず、思考を人にひらく。

4階の最大の役割は、MIDで生まれたものを一度きりで終わらせないための続きを考える場所です。

一般的なワーキングスペースは、個人が仕事や勉強をする場所として設計されます。

しかしMIDの4階は、単に作業効率を高めるための空間ではありません。

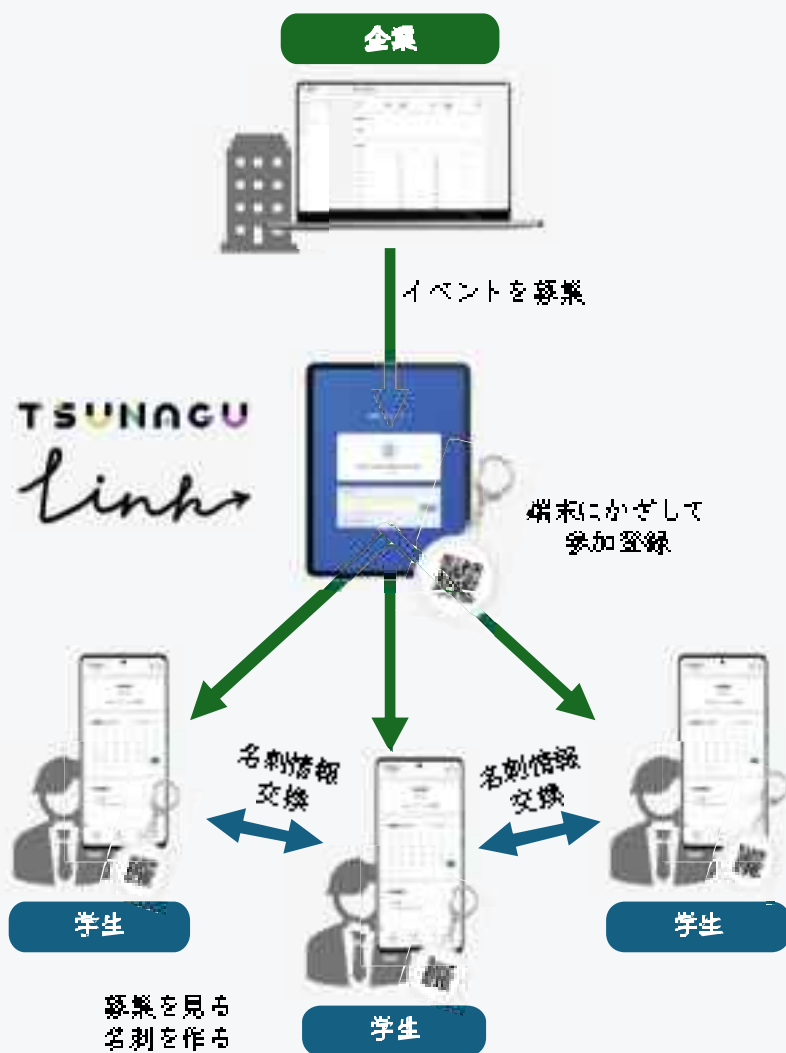
さまざまな段階の学生が同じ場所に存在し、必要なときだけ接続できる環境にします。

交流は強制しません。しかし、誰が何をしているのかが完全に見えない状態にもさせません。

興味、スキル、相談したいこと、進行中の活動を緩やかに共有し、「少し手伝えるかもしれない」と声をかけられる状態をつくります。

TSUNAGU Link とは？

キーホルダーを通じて地域の活動と、学生のいまをつなぐサービスです。



企業ができること

学生向けのイベントを募集することができます。イベント現場ではキーホルダーで参加者を把握することができます。



学生ができること

自分に合った活動を自分のペースで見つけ、自由に参加することができます。キーホルダーを通じたデジタル名刺機能で仲間と繋がり、新しいコミュニティを広げます。



TSUNAGU

TSUNAGU Link とは？

【企業・団体向け】：取り組みを載せて、学生に届ける

1

公開するイベントを作成することができます

学生と一緒に取り組みたいプロジェクトを、簡単な操作で紹介ページとして作成し、参加者を募集することができます。



一覧で学生が見ることができます

作成された内容は、学生が使う画面に一覧として並びます。学生は詳細画面から応募することができます。

2

3

キーホルダーで学生の参加登録ができます

イベントの現場で学生が端末にキーホルダーをかざすだけで、その日の参加がすぐに記録されます。また活動の証となる参加証明書が学生の手元へ自動で送ることもできます。

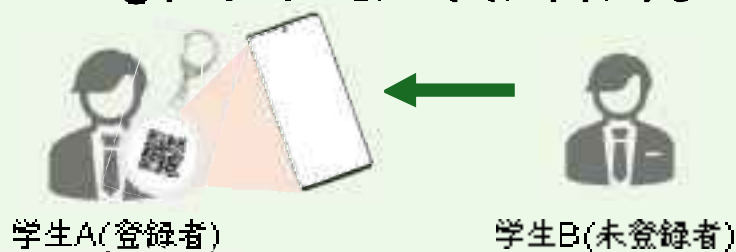
TSUNAGU



TSUNAGU Link とは？

仲間の輪を広げる

①キーホルダーをスマホでスキャンする



②学生Aの名刺を見ることができる



③名刺の下部から自分自身もTSUNAGU Linkでデジタル名刺を作成することができる



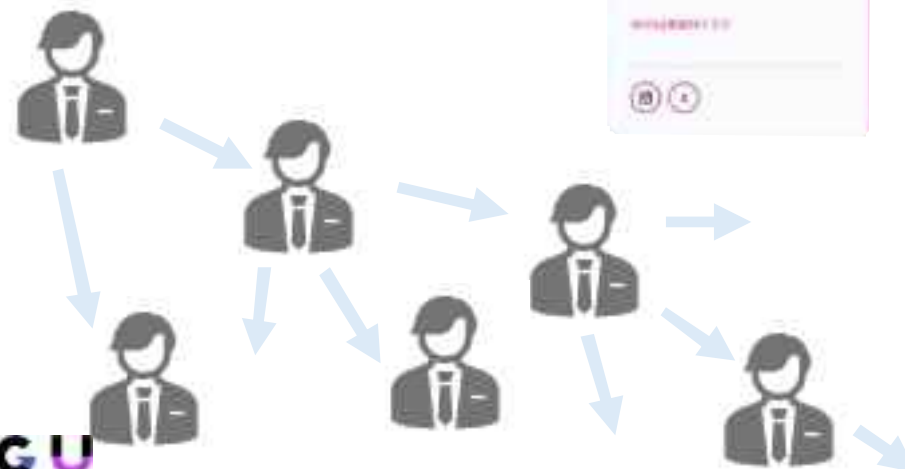
キーホルダー



キーホルダーの中には、近距離無線通信（NFC）の仕組みを使って、一人ひとりの「名刺画面」に繋がる個別のURLが登録されています。

学生同士の交流で参加者も増える

スマホをキーホルダーにかざすだけで名刺画面が開くので、アプリを入れていない人でもすぐに相手のことを知ることができます。名刺の交換とともに、自然にTSUNAGU Linkに登録することができます。



INDEX

- 01 / 自己紹介
 - 02 / TSUNAGUが目指す世界（「採用」から「育成」へ）
 - 03 / プラットフォームの取組
（拠点MID. / TSUNAGU Link）
 - 04 / プロジェクト組成事例のご紹介①**
（シャボン玉石けん様 / ドーワテクノス様）
 - 05 / プロジェクト組成事例のご紹介②
（Boxupプロジェクト / アクティブシニアプロジェクト / その他）
 - 06 / TSUNAGUの運営方式の特徴
（公益目的 / 預かり基金）
-

事業内容

- a. 担当理事等専門メンバーによるコンサルティングによる必要な課題の抽出と具体的なプロジェクトの組成
- b. あらゆる専門分野の学生をアサインしてチーム組成を行い、アイデアから形にして検証するところまでやり切る
#プログラム開発 #デザイン #マーケティング #システム開発 #プロダクト開発など

Point

02 プロジェクト組成事業

ヒアリング

企業様が抱える課題感や、やりたいけど手が足りずに実施できてないことなどについて個別にヒアリングを複数回実施させていただきます。



企画・設計

プロジェクトの企画・設計、運営イメージまで、ご提案させていただきます。また、参画する学生等の学部学科領域についてもご要望を踏まえて設計します。



運営・実施

運営実施においては、弊団体にて作業させていただきますが、研修の一環などで社員様にもご一緒いただけるとより一層効果的になります。



効果検証

アイデアだけでなく必ずやり切ることでより実際に運営する中での効果や、手法の再検討など、多様なサンプルプロジェクトとしてご活用いただけます。



プロジェクト例

01 イベント企画



企業様のご要望に沿ったポップアップイベント等の企画から運営までをプログラム設計いたします。

02 マーケティング



企業様の新商品など、認知向上と販売戦略を検討するために、通常のマーケティングとは異なった切り口で、新たな訴求方法の検討と実施をいたします。

03 システム開発



企業様のご要望に沿ったアプリケーションの開発やWEBサイトの作成などシステム開発を実施する。

04 プロダクト開発



日本にまだない新たなプロダクトの制作と実証を、筐体制作、電子制御、システム開発など含めて複合的に制作いたします。

シャボン玉石けん株式会社様との活動実績

事前準備 ヒアリング～プログラム設計

市内高校生30人と西南女学院大学がメンターとして参加
12月6日～3月22日までの全4回プログラム集中実施

01ヒアリング

シャボン玉石けん株式会社様における課題感についてヒアリングを行い、企業が大事にしてきたブランドを日常生活が心地よく、豊かに、ハッピーになるという「体験価値」を発掘し、伝えたいとのお話をいただく。

02チームメンバーアサイン

TSUNAGUにて、キッザニアなどで教育プログラム事業の立ち上げ・運営を行っていた穴山代表をアサインし、ヒアリングを重ねてゴールイメージの共有を議論させていただく。

03プログラム設計方針の策定

「新たな体験価値の提供」として、訴求対象を誰にするか、どのようなコンテンツが「無添加石けん」の良さを体現できるかをメインに考えた際に「実店舗をベースにしたポップアップイベントの実施」をゴールイメージとして共有させていただく。

04具体的なプログラムの開発と参加者調整

プログラムの設計（全4回）は、ポップアップイベントの実施までを含めて、アイデア出しと準備の比率を考慮した設計にする。プログラムの実施にあたっては社員様もご参加いただく「共創プログラム」として運営する。

シャボン玉石けん株式会社様との活動実績

DAY1 プロダクト理解



会社のレクチャーとシャボン玉石けんの作り方レクチャー



楽しんでもらえるコンテンツの掘り起こし

<位置付け> 高校生の変化の狙い

ポップアップイベントを行うという目的をもとに、既存の価値を問い直し、企業側に新たなコンテンツを提供するため、工場見学やシャボン玉石けんの製作過程を知り、アイデア出しの基盤を作る。

DAY2 企画提案と企業フィードバック



企画提案書の作成とまとめ



企業からのフィードバックと提案書の練り上げ

<位置付け> 高校生の変化の狙い

高校生チームに大学生メンターを入れることで、チームでの議論の活性化を図った。また、企業人の参画を得ることで、仮説精度の向上を図り、提案書を練り上げた。

シャボン玉石けん株式会社様との活動実績

DAY 3 企画決定及び役割分担決定



企画案の決定と役割分担（チーム編成）の決定



当日までに用意すべきこととチラシコンテンツ名称の決定

<位置付け>高校生の変化の狙い

企業側で試したことがない新たなコンテンツを組成することができたため、実行に向けて、チーム編成とリーダーなどの役割を決めて運営することで、自らが動くという主体的な活動に持っていき、当日までの工程と道筋を作る。

DAY 4 運営準備及び実施



無添加石けんの良さを知る実験 オリジナルの石けんづくり



シャボンちゃんを探せ

<位置付け>高校生の変化の狙い

当日運営に向けて、試行錯誤を繰り返し当初想定していたプログラムを変更したり、掛け合わせて新たなコンテンツを組成するなどチャレンジを繰り返した。当日運営は人が集まらないなど臨機応変に対応し成功することができた。

株式会社ドーワテクノス様との活動実績

事前準備 ヒアリング～プログラム設計

市内高校生高専生約25人と九州大学生がメンターとして参加
11月30日～2月8日までの全4回プログラム集中実施

01ヒアリング

株式会社ドーワテクノス様における課題感についてヒアリングを行い、**急速凍結機の認知向上と販売戦略の方向性**について課題感があるとお話をいただく。

02チームメンバーアサイン

TSUNAGUにて、九州大学芸術工学府の**羽山助教授（過去にプロダクトの認知拡大に向けたデザイン戦略に従事）**をアサインし、ヒアリングを重ねてゴールイメージの共有を議論させていただく。

03プログラム設計方針の策定

急速凍結機を購入する企業の共感を得て、プロダクトへの愛着とファン（拡販企業）を生むために、プロダクトの「愛称」を考えるとともに、どのような広報媒体（チラシ、動画など）を使って訴求するかを考えるアウトプットイメージの共有をさせていただく。

04具体的なプログラムの開発と参加者調整

プログラムの設計（全4回）は、共感を呼び、感性に訴えかけることを主眼に設計運営する。
プログラムの実施にあたっては社員様もご参加いただく「共創プログラム」として運営する。

株式会社ドーワテクノス様との活動実績

DAY1 多角的なプロダクト理解



会社のレクチャーと急速凍結機のレクチャー



意外性と驚きを引き出す（キーワード出し）

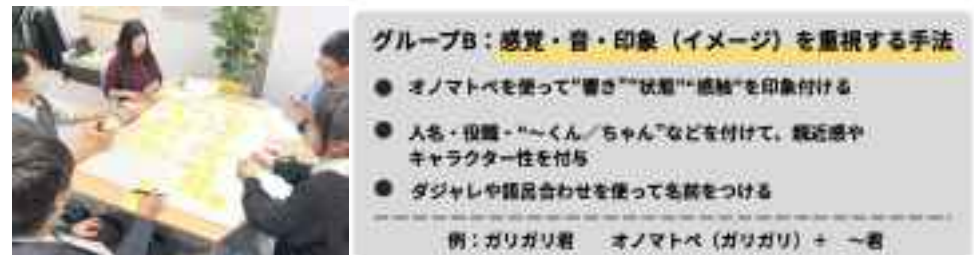
<位置付け>高校生の変化の狙い

「愛称設計」と「訴求方法」という目的をもとに、多角的なものの見方、切り口を探すため、特に「感性」に訴えかける音やイメージを中心に価値の掘り起こしをした。

DAY2 「凍結実践」及び「愛称設計」



凍結実践（急速凍結機で凍らせてみた）ワークショップ



キーワードを掛け合わせた「愛称」ワークショップ

<位置付け>高校生の変化の狙い

凍らせるという体験を、通常「機能」で説明しがちであるが、「驚き」という文脈で再定義するために、普段凍らせないものを凍らせたらどうなるかを実験して、価値のさらなる掘り起こしをする。

株式会社ドーワテクノス様との活動実績

DAY 3 価値訴求のコミュニケーションデザイン



訴求方法レクチャー・アイデア出し（動画、チラシなど）



ドーワテクノス様からのフィードバック

<高校生の変化>

価値に紐づく「愛称」とそのイメージを増幅する訴求方法を検討し、企業側が今まで取り組んだことのない訴求方法として「ASMR（凍ったものを食べてみた）」や「4コマ漫画」「キャラクター」などを提案する。

DAY 4 プレゼン・結果発表



名称を決める！
アイデアだけで
終わらない
形に残す
プロジェクト

「愛称」と「訴求方法（キャラクターなど）」のプレゼン



ドーワテクノス様より投票と講評

<高校生の変化>

チームごとに提案書の作成と企業側からのフィードバックを繰り返し、一般投票用のアイデアを洗練させる。社長プレゼン後に、実際に一般投票でのフィードバックを受けて、その反応を踏まえたアイデアの練り直しを図った。

INDEX

- 01 / 自己紹介
 - 02 / TSUNAGUが目指す世界（「採用」から「育成」へ）
 - 03 / プラットフォームの取組
（拠点MID. / TSUNAGU Link）
 - 04 / プロジェクト組成事例のご紹介①
（シャボン玉石けん様 / ドーワテクノス様）
 - 05 / プロジェクト組成事例のご紹介②と経済産業省の実証事業**
（Boxupプロジェクト / アクティブシニアプロジェクト / その他）
 - 06 / TSUNAGUの運営方式の特徴
（公益目的 / 預かり基金）
-

参考：現在進行中のプロジェクト（2026年度）

<例①：スポーツロッカープロジェクト>

公園に完全独立型のスポーツ用品等を格納する開放型ロッカーを作成する。ソーラーパネルによる電源供給、スマホによるドアの開閉、雨風に対応するための筐体作成を複数の担当ユニット複合型で作成するプロジェクト。制作物を作成する段階と、実装段階に分けて実証から販売まで繋げるプロジェクトの運営を行う。

参加学生：北九州高専、福岡デザイン&テクノロジー専門学校、西日本工業大学建築学科、九州工業大学工学部、北九州市立大学経済学部、地域創生学群等

実施期間：8月～3月末

依頼主：八幡東区まちづくり協議会（イオン九州、エックス都市研究所等）



参考：現在進行中のプロジェクト（2026年度）

<例②：アクティブシニアプロジェクト>

シニア層（60歳以上）の中でも地域活動や工芸作品の制作など活発な方々を対象とした500人規模のイベントの企画・設計・運営全般を担うプロジェクト。80年代のリバイバルイベント（ディスコなど）を主軸に、人生での輝ける時期を再度思い起こすイベント設計と運営を行う。

参加学生（予定）：西南女学院大学介護学科、麻生デザイン専門学校、西日本工業大学デザイン学科、北九州市立大学地域創生学群

実施期間：8月～12月

依頼主：北九州市役所長寿対策課、里山の会



共創の効果・メリット

Point

01 採用接点の創出

学生とのプロジェクトを通じて、従来の採用説明会とは異なるより深い新たな採用接点の創出が可能

【メリット】

・より深い企業理解によるファンの創出

Point

02 失敗の許容

チャレンジしづらいもの、リソースが足りないものなど新たなチャレンジを企業と学生が共創することで、チャレンジ文化の創出が可能

【メリット】

・小さな事業開発を複数実施することで可能性の芽を見つける

Point

03 人材開発効果

プロジェクトを通じた新たな社内人材の発掘や、硬直的な従来型の社員研修からの転換などに活用できる。

【メリット】

・リーダーシップ、チームマネジメント向上

【企業側から出てきたメリット】

社員が中に入り「共創」したことで普段でないアイデアが出て形になった。今回作ったオリジナルシャポンちゃんの型式は企業側が正式に採用するとともに、今まで課題だった滞在時間が増やす新たなコンテンツが低予算で実施できることが分かったため引き続き採用していきたい。

toB向けのプロダクトでなかなか理解が難しい題材をTSUNAGUにて噛み砕いたことで、社員もあらためて見方と切り口が明確になった。社員研修としても取り入れたい。また、愛称は正式に採用し、こうした活動をプロモーションとして発信していきたい、今回のプロジェクトを通じて社内の広報人材が見つかったことが良かった。

TSUNAGU

令和 8 年度「未来の教室」実証事業



事業名 EDC組成事業

～実践知を育む協働人材育成基盤の構築と、エコシステムの
中核となる独立コーディネート組織の組成を通じて～

事業者名：コンソーシアム方式

一般社団法人TSUNAGU、株式会社アルファドライブ、
一般財団法人地域・教育魅力化プラットフォーム
本提案書における対象地域ブロック：九州

提案書作成日(令和 8 年 8 月 1 日)

担当者情報

- 所属・役職：一般社団法人TSUNAGU代表理事
- 氏名(フリガナ)：丹羽 雅也 (ニワ マサヤ)
- メールアドレス：masaya.niwa@tsunagu-sep.org
- 電話番号：09012995171

「採用」から「育成」へ。

実践知を育むための構造転換

採用でパイを奪い合う構造から、育成でパイを育てる構造への転換が必要です
産業構造に合わせ、地域単位で協働人材育成基盤を構築し、実践的な学びにより産業界に必要な即戦力人材を育成します

■ゴールイメージ

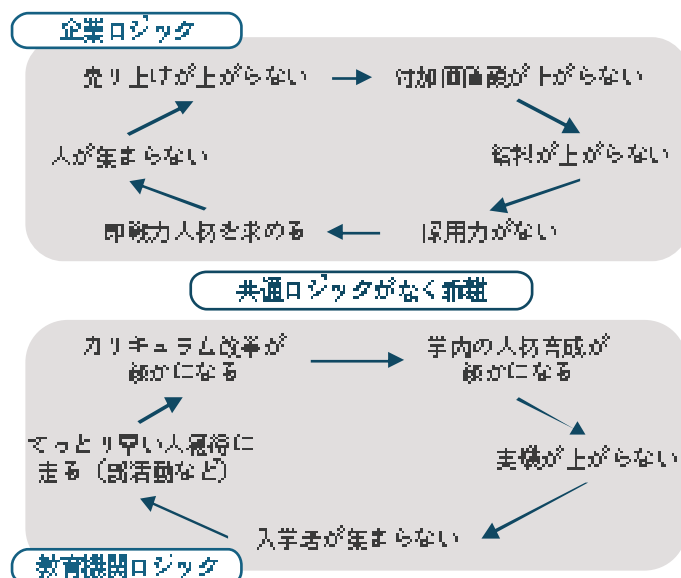
- 実践的な経験が得られるプロジェクトが実装され、運営するための資金スキームが確立されること
- プロジェクトの実装と資金スキームが両輪となり、恒常的な独立のコーディネート組織（EDC（Education Directive Council））が構築されること
- 独立のコーディネート組織EDCを核に、九州ブロックにおいて、産業構造に応じた複数のエコシステムができること

これを一つのモデルとして、先導の福岡県を構築し、横展開で佐賀、鹿児島と段階的に展開する道筋を実証期間中に見出します。

企業も教育機関も育成に時間と労力をかけることができず、即戦力人材を求めるパイを奪い合うロジックモデル。この従来型のロジックを脱却し、地域単位で大学・高校等と企業が中長期で「育成」するモデルへの転換が必要。

企業側と教育機関のロジックモデルの乖離

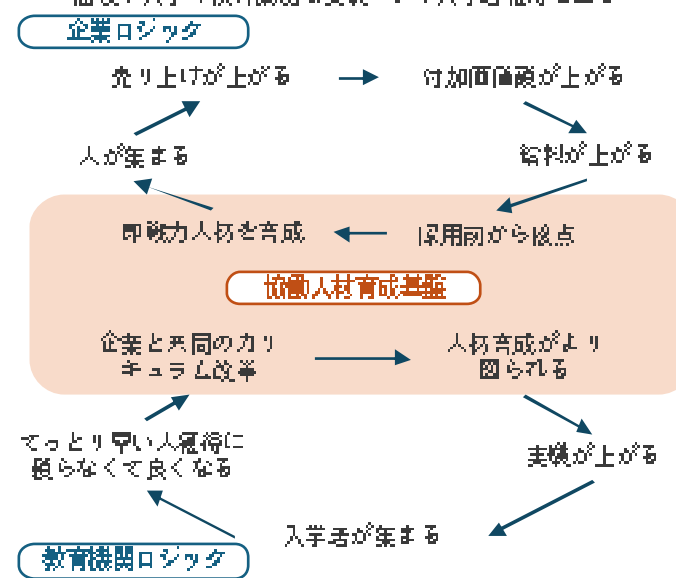
企業側の即戦力採用や、大学・高校の入学者獲得競争が「負のロジックモデル」を生み出し中長期で企業も教育機関も汲み取る経済モデルが形成されてしまっている。



「採用」から「育成」へのロジック転換

中長期の「協働人材育成拠点」を登場し、企業と教育機関のロジックモデルを正の循環へと変える共通ビジョンと基盤が必要

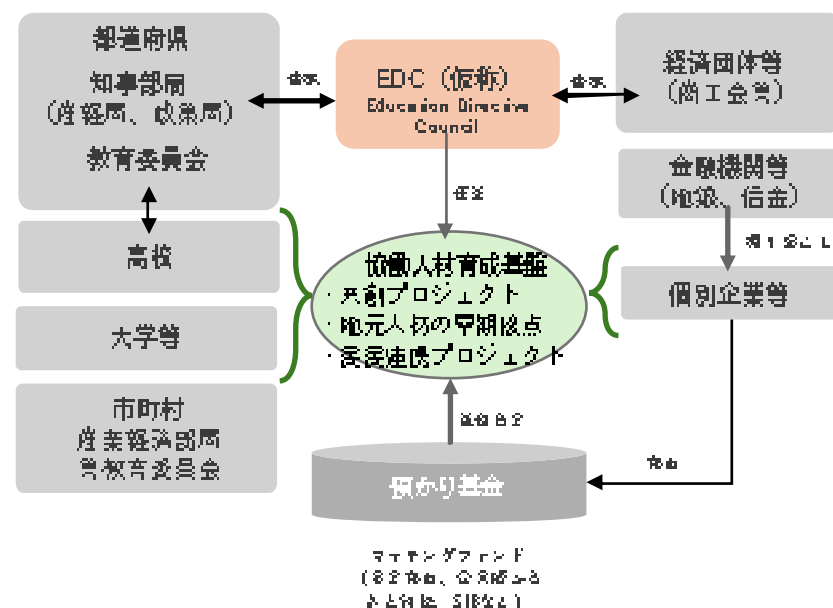
- ・企業は「育成」への意識転換（結果、即戦力人材を採用）
- ・高校や大学の教育機関は実績により入学者獲得を図る



EDC構想と機能について

協働人材育成基盤を運営する独立したコーディネート組織を設立する。産業構造が異なる都道府県単位で共通のビジョンとロジックを共有し、実践知を身につけた即戦力人材を共創プロジェクト等を核に、民間からの資金を得ながら自走するモデルを構築する。

EDCは連携体制の中核を担い、協働人材育成基盤を運営する



学内、学外の協働人材育成を行える環境を構築する

エコシステム

都道府県単位で地域の産官学金の連携体制を構築し、「採用」から「育成」へのロジック転換と共通のビジョンを掲げるようにする。学内の協働人材育成基盤として「ヒト」の取り組みを、学外の協働人材育成基盤として「モノ」の取り組みを行い、「ヒト」「モノ」を自走させるために「カネ」の仕組みを構築する。

ヒト

企業からの実務家教員派遣を中心とした、学内の協働人材育成に関する取り組みを行う。実務型のカリキュラム設計、企業と連携した課題解決型プログラムの開発を進める。

モノ

企業と学生が融合のチームを組成して取り組む「共創プログラム」を企画・運営することや、学外の協働人材育成基盤を構築する。システム開発、技術検証、新規事業創出等の多様なプログラム運営を行う。

カネ

企業の特許メリットの創出を図ることにより、資金拠出を得て、自走可能なエコシステムの構築を図る。単発の支援でなく、中長期で協働人材育成基盤を組成するビジョンに共感した企業から、支援を得られるスキームを構築する。

INDEX

- 01 / 自己紹介
 - 02 / TSUNAGUが目指す世界（「採用」から「育成」へ）
 - 03 / プラットフォームの取組
（拠点MID. / TSUNAGU Link）
 - 04 / プロジェクト組成事例のご紹介①
（シャボン玉石けん様 / ドーワテクノス様）
 - 05 / プロジェクト組成事例のご紹介②
（Boxupプロジェクト / アクティブシニアプロジェクト / その他）
 - 06 / TSUNAGUの運営方式**
-

協賛・拠出のご案内

01 スポンサー

スポンサーにご賛同いただいた企業様には以下のメニューをご用意しております。

- ・拠点のネームプレート作成
- ・年間無料入館パスポートの発行
- ・学生向け広報のご支援
- ・学生との交流機会の創出

1口 30万円

プロジェクト拠点MIDの維持運営や学生プロジェクトへの支援に活用させていただきます。

02 PJサポーター

サポーターにご賛同いただいた企業様には以下のメニューをご用意しております。

- ・拠点のネームプレート作成
- ・年間無料入館パスポートの発行
- ・学生向け広報のご支援
- ・学生とのプロジェクト活動組成
- ・インターンシッププログラムの組成

1口 100万円

一般社団法人TSUNAGUの事務局運営に活用させていただきます。

03 拠出スポンサー

サポーターにご賛同いただいた企業様には以下のメニューをご用意しております。

- ・拠点のネームプレート作成
- ・年間無料入館パスポートの発行
- ・学生向け広報のご支援
- ・学生とのプロジェクト活動組成
- ・インターンシッププログラムの組成
- ・企業研修プログラムの組成支援

1口 1,000万円

※3～5年後に返還させていただきます。

一般社団法人TSUNAGUの事務局運営や学生プロジェクトへの支援に活用させていただきます。

金額は税抜価格です。（2026年度価格）