

大学教育のデジタルイノベーション・イニシアティブ 推進委託事業

～公募説明会～

日時：令和4年2月21日（月） 11時～12時

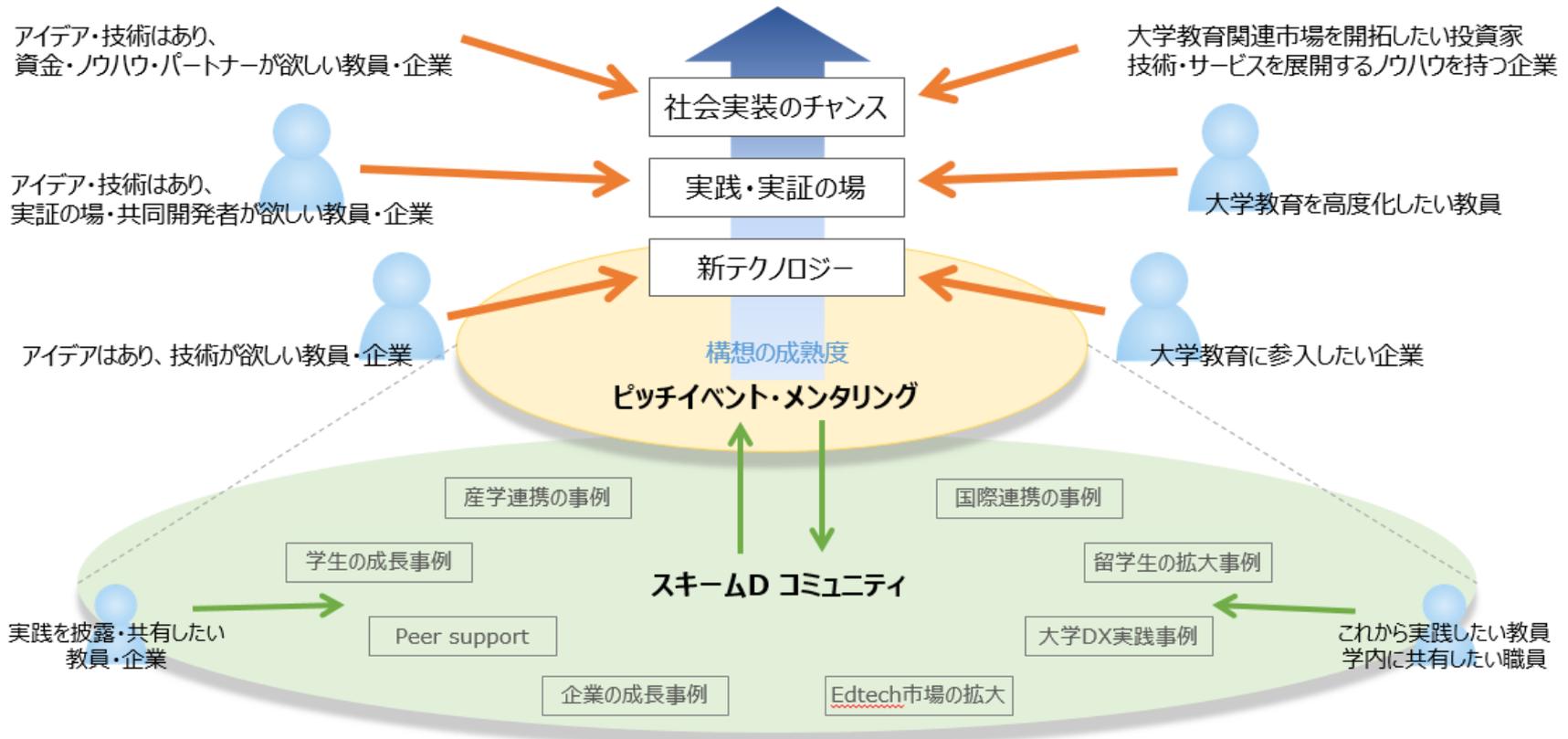
※ Webexの氏名表示は、「**法人名_担当者名**」 としてください。

プロジェクト概要

Student-centered higher education ecosystem through Digitalization

- 学生中心の新しい学びを創造するデジタルイノベーション・プロジェクト
- ピッチイベントやコミュニティの形成を通じて、新たな大学教育に挑戦するイノベーターを応援するプロジェクト
- 企業や投資家に大学教育への参画を積極的に促すことで、社会全体で学生を育てるエコシステムを醸成するプロジェクト

スキームDが目指すもの



推進委託事業における事業内容

3. 事業の内容

① イベントの開催

- デジタル技術を活用した学生中心の新しい学びの創造に関心のある大学教員、企業（デジタル技術者）、投資家、学生等からアイデアを募集すること（ピッチイベントなどの開催を想定）。
- 上記のアイデアに関心がある者とマッチングをさせ、新たな大学教育に挑戦するイノベーターを支援するものであること。

- ◎ いわゆる「ピッチイベント」を想定。
- ◎ 大学教育に新しい価値をもたらすアイデアを募集。
- ◎ 公募の方針決定は文部科学省（運営委員会）が行うが、実施は受託機関にて行う。

② メンタリング等の実施

- ①で募集したアイデアならびに前年度以前に募集したアイデアの内容に応じて、定期的なミーティングなどメンタリングを実施すること。
- 構想の習熟度、アイデアの内容に応じて対応が可能なメンターを配置すること。
- マッチングした取組の内容・進捗状況に応じて、アイデアを実証する仕組みを構築すること。
- 取組の進捗状況に応じて、有効性を検証するための支援を行うこと。
- 取組の内容・進捗状況についてフォローアップを行い、定期的に文部科学省に報告すること。

- ◎ 今年度は2回のイベントを実施し、計63件の応募、そのうち計20件を「ピッチ・アクター」として選定しアイデアを発表。当日発表の機会がなかった方のアイデアも「ウェブ・アクター」としてスキームDウェブサイトに掲載。
- ◎ 今年度までのアイデアに加えて、令和4年度公募で応募があったアイデアへのメンタリングを行っていく。

③ ネットワーキング

- デジタル技術を活用した学生中心の新しい学びの創造に関心のある者が恒常的に集う場を設けること。
- 定期的にワークショップ等を開催すること。

- ◎ 応募者以外も含め、本プロジェクトに関心がある者が参画できる場を想定。
- ◎ SNS等による繋がりを想定しているが、その他新たな構想があればご提案を。
- ◎ ワークショップは、ネットワーク参画者が定期的に意見交換を行い、アイデアをブラッシュアップしていくような機会と想定。公募に向けた熱量を上げていく場としての活用も可。
- ◎ 会場に集まる形式でもオンライン形式でも可。

④ 広報

- 文部科学省で作成したウェブサイト（html 版で提供）を管理し、必要に応じて更新すること。なお、管理にあたり、別添 1 の要件を満たすこと。
- 本プロジェクト専用のSNSアカウントの管理・運営を行うこと。なお、SNSアカウントの運用にあたっては文部科学省情報セキュリティポリシーを順守すること。
- 契約終了時まで文部科学省担当者との協議の上、ウェブサイト、SNSアカウントの引継ぎを行うこと。その他、プロジェクトの認知度を測定し、高めるための取組を行うこと。

◎ <https://scheemd.mext.go.jp/>

◎ <https://www.facebook.com/scheemd>

◎ ウェブサイトには次の公募に向けて申請手続き等のフォーマットの組み込みが必要。
（公募は、前回同様 300 字程度のアイデアを申請いただく予定。※p11）

◎ その上で、情報発信、ネットワーク形成、マッチング等に活用可能な計画をご提案いただきたい。

◎ その他、デジタル技術を活用した大学等の教育（授業）改革の機運を醸成するという観点から、この取組の認知度をどのように測るか、またその認知を高めるための取組について、ご提案いただきたい。

スキームD公式ウェブサイト <https://scheemd.mext.go.jp/>



TOP
トップ

CONCEPT
コンセプト

IDEA
アイデア一覧

EVENT
イベント情報

GUIDELINE
ガイドライン

SUPPORT
支援プログラム

ビッテイイベント
参加者応募は
コチラ→

大学教育のデジタルイゼーション・イニシアティブ

～ With コロナ/ After コロナ時代の大学教育の創造～

Startup Pitch and Conference (2月4日開催) 参加者募集中!

CONCEPT

IDEA

EVENT

GUIDELINE



※大学教育のデジタルイノベーション・イニシアティブ（スキームD）Startup Pitch and Conference ピッチ参画者の募集について【2021年10月27日 文部科学省】

Startup Pitch and Conference **ピッチ参画者募集の詳細**

【対象となる方】

- 大学・高専の教育現場に活用できるデジタル技術をお持ちのスタートアップを中心とした民間企業の方（個人、チーム、企業）
- 大学・高専関係者・教育現場との連携やパートナーを求めの方
- 公開のイベントでアイデアをピッチいただける方

【応募の要件】

- 大学・高専の教育プログラム*におけるデジタル技術の活用を提案していること
- 提案が学生の学び・教育現場に新たな視点・活動・効果をもたらすものであること
- 効果検証が可能で横展開が見込まれること * 教室での授業のみならず、キャンパス内外で行われる正規教育科目・科目群を指す

【審査の基準】

- Society 5.0時代の高等教育を実現するための提案
- これからの高等教育をリードする意欲がある提案
- 学生や教職員など関係者のニーズがある程度見込まれる提案
- 高等教育機関や関係者（教職員・学生）とのマッチングに意欲をもっている

【応募の方法】

＜必須＞

- タイトル及び以下を端的に述べたアイデアの概要（300字程度）
 - どのようなデジタル技術を持っているのか、高等教育にどのようなインパクトを与えるのか
 - そのために今後どのように高等教育機関や関係者と連携していきたいか

＜任意＞

- 参考URL、ピッチ資料、動画、画像などアイデアの詳細がわかる資料（既存資料でも可、20MB以内）

なお、申し込み時に記載いただいた、代表者氏名・所属・役職・タイトル及びアイデアの概要については、ピッチアクターとして採択後に公表資料に使用させていただく旨、ご承知おきください。

⑤ 委員会等運営補助

- 文部科学省に設置する運営委員会の委員との連絡調整、資料作成、会場の設営等の運営補助を行うこと。また、本プロジェクトに関連する文部科学省主催のイベント等について、運営補助を行うこと。

- ◎ 委員会は文部科学省に設置。委員は7名の予定。
- ◎ 委員会は公募1回に当たり、少なくとも①公募内容の決定、②ピッチ・アクターの選定、③ピッチイベント本番の計3回を想定。
- ※ ピッチイベント本番も委員会という整理。
- ◎ 委員会は原則オンラインで開催。
- ◎ 委員会開催により発生する委員への謝金・旅費については、文部科学省にて支出。

【留意点】

- A) スケジュールを十分に検討すること。
 - ◎ 4月初旬には契約締結が完了することを想定して、4月～3月までの計画を作成。
- B) 定量的な数値目標を設定すること。
 - ◎ プロジェクトの広がりを計測するために数値目標・測定方法を計画。申請時は仮の数値で設定。
- C) イベント・ワークショップ等の開催に当たっては、新型コロナウイルス感染症感染拡大防止対策をしっかりととること。
- D) 本プロジェクトで取得した情報を、他の活動に利用しないこと。
- E) 再委託を行う場合は、内容について十分に検討すること。

公募スケジュール

2月15日（火） 公募開始

2月21日（月） 公募説明会（本日）

2月28日（月） 17時 参加表明書提出締切（様式任意）

3月9日（水） 17時 企画提案書提出締切

※様式に空欄がある場合は審査されない（不採択）ことがありますので、必ず全ての様式を作成の上、提出をお願いします。

提出方法

①企画提案書

- ・【別紙様式 1】申請書
- ・【別紙様式 2】構想調書
- ・【別紙様式 3】経費予定調書
- ・【別紙様式 4】体制等確認調書

※「Word/Excel2019（相当以上）」で開けること

②審査基準にある「ワーク・ライフ・バランス等の推進に関する評価」の認定等を受けている場合はその写し

③誓約書 ※公募要領別添 (再委託がある場合は、再委託先も必要)

上記①～③をE-mailにより提出してください。

御清聴ありがとうございました

文部科学省高等教育局専門教育課
senmon@mext.go.jp