

# C-ENGINE

## 研究インターンシップ詳細事例

Vol.17 2023  
専門性を活かして企業に貢献

九州大学 ×  
株式会社竹中工務店

### 未来を創る種づくり 研究インターンシップという挑戦

研究インターンシップは、学生、企業にとって有益であるといわれていましたが、これを普及、定着させることは大変困難なことでした。私たちは、複数の大学と複数の企業とがコンソーシアムを形成し、これまでにない新たなインターンシップのかたちを構築、普及、推進することでこの課題に取組んでいます。

大学コーディネーターが学生と大学教員、企業との間に入り、それぞれのケースに応じて個別に調整をはかることで、研究インターンシップの質が向上するとともに、量もまた拡大しています。インターンシップ実施に関するノウハウも蓄積し、すでにいくつかのグッドプラクティスが生まれつつあります。こうした事例を積み上げ、「人」と「知」の交流を続けることが、イノベーションの創出につながると私たちは確信しています。

一般社団法人産学協働イノベーション人材育成協議会

# 学生の視点

## 自分の経験や思考が試されるテーマで 企業に貢献できた貴重な経験

日向野 秋穂 さん

九州大学  
大学院統合新領域学府  
ユーザー感性学専攻  
博士前期課程2年

インターンシップ概要  
実施期間 ※M1時に実施  
2022年8月22日～2022年9月22日(1か月)

受入先:  
株式会社竹中工務店  
技術研究所

テーマ: まちに新たな魅力を創出するための  
仕掛けづくり



### 普段大学院で取り組まれている研究について教えてください

私の専門はユーザー感性学で、文系・理系の区切りに縛られないジャンルです。学部のときは建築学で、ハード面での動物園のアクセシビリティの研究をしていました。その時に、動物園のような公共施設の役割を果たすためには、ハード面だけでなく、ソフト面からのアプローチも必要で、そういう視点をデザインや建築に反映させるといいのではないかと気づきました。それで、修士研究では「もの」を作るデザイン研究ではなく、「プロセス」をデザインするデザイン研究を行っています。デザイン思考には複数の概念がありますが、私が重視しているのは、「共感」ですね。共感できることについての定義づけ・概念化をまず行って、でき上がった概念をもとに物理的な「もの」を作り、それが本当に共感を呼ぶかどうか、テストするということを繰り返して社会実装につなげる。その一連の思考プロセスをデザイン思考と呼んでいます。共感は非常に重要なキーワードですが、それだけでなく、アスピレーション、つまりワクワク感も大事です。どんなに機能的でも、デザイン的にダサければ使いたいと思わない。「他人が羨むもの」とよく言うのですが、そういうものを分析し、見つけ出すというのもデザイン思考の要素のひとつです。

今はこのデザインの視点から、動物園の研究をしています。動物園は一般的には娯楽施設と考えられていますが、本来は教育や研究の場としての役割を持ちます。来園者に伝えたいことを伝えられるように、デザイン思考を活用して内部の意識改革から実施し、最終的には具体的な展示方法等、来園者に対するアプローチに繋がれば良いなと考えています。例えば、環境教育は動物園の重要な役割のひとつですが、動物園スタッフの中でもふわっとした抽象的な概念しか持ておらず、共通認識がそこにはないので、具体的な動物園の方向性が定まらず、娯楽的な見せ方しかできなくなってしまうんですね。そこで、私は飼育員さんの意識づくりから始めて、飼育員さんの視点から環境教育の定義と一緒に考えて、動物園のコンセプトを具体化していくという一連の流れをデザインするという研究を行っています。

### 研究インターンシップへの参加経緯を教えてください

入学後すぐ、4月頃にC-ENGINEの話を聞いて、大学の担当の方に連絡したり、IDM(C-ENGINEのオンラインマッチングシステム)でインターンシップのテーマを見たりしていました。様々な企業のテーマが並んでいる中で、竹中工務店の「まちづくりに関する研究」というとても漠然としたテーマを

# 学生の視点

そこでみつけました。建築出身というのもあって、まちづくりに関する研究はもともと興味がありましたし、デザイン関連でものを作ることもあるんですが、最終的にはまちづくりという大きな規模感で仕事をしたいと考えていました。その「まちづくり」という漠然としたテーマで竹中工務店が募集をしていたのを見つけて、実際何をやるんだろう？と思いつつも応募してみたのが始まりです。

実際に面談で企業の方と話をしたときに、事業・研究のご紹介や、インターンシップ内容のご提案をして下さり、それが自分の研究における視点、見えないものを可視化する、というところがとても似ていると思ったので、「是非！」という形で参加しました。

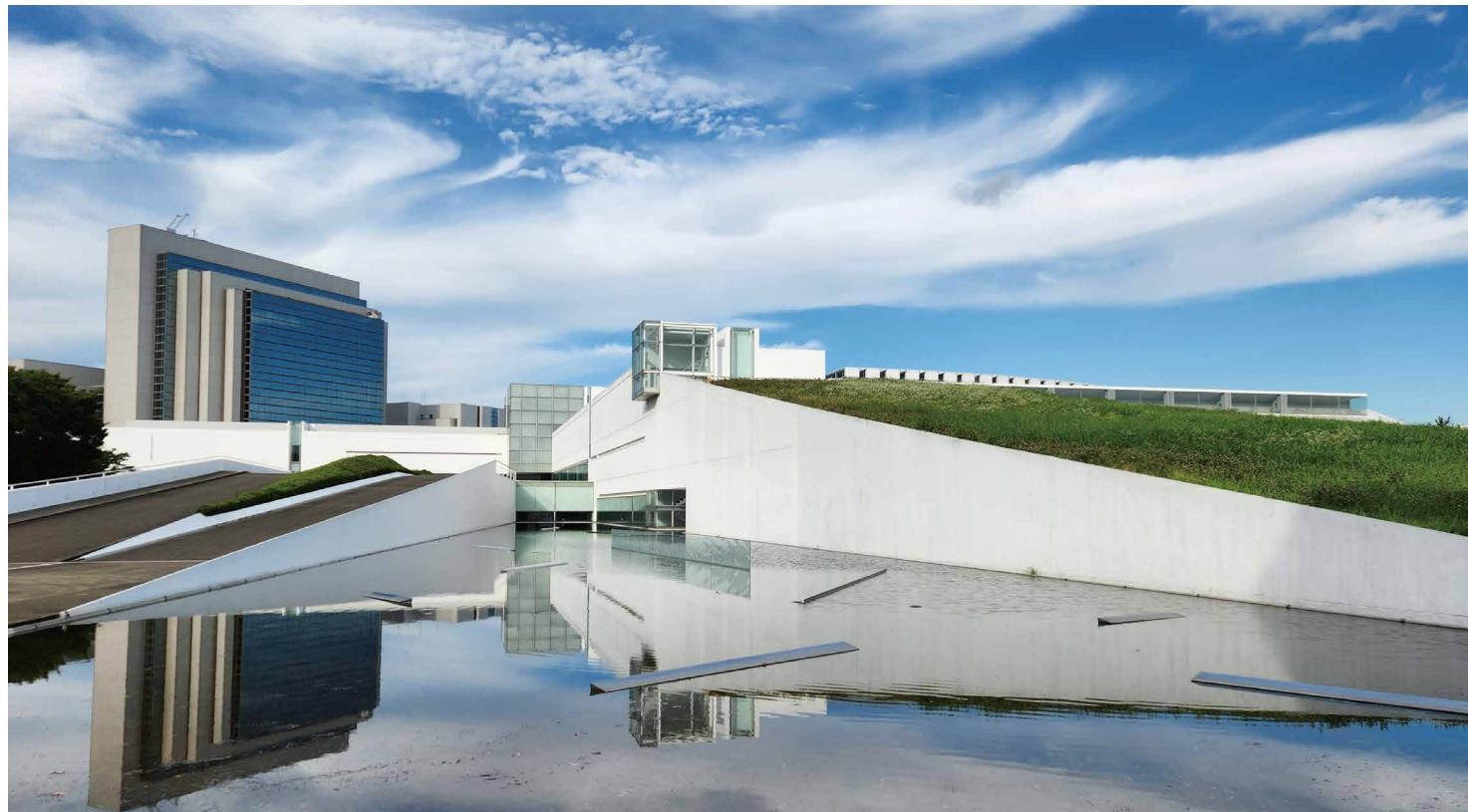
受入のご連絡をいただいたのが6月下旬だったので、開始まで結構時間はあったんですが、事前準備や勉強などは特にしませんでしたね。テーマの大枠は理解していましたが、どちらかというと勉強をしてどうにかなるテーマではなく、これまで経験してきたことや、自分がどう考えるか、という思考が試されるようなテーマだったと思うので、そこは少し不安ではありましたね。

## インターンシップではどんな研究に参加されましたか

ひとつは「エモーショナルスケープ®」という、まちに関するひとの気持ちを可視化し、それを設計に活かす技術の開発に携わりました。私は気持ちなどの見えない概念をどのようにまちづくりや組織づくりに活かすかというところに興味があつたので、正直言うとやりやすかったです。具体的に述べると、まちに関する気持ちの評価項目の検討、すなわち、本当にひとつてこんなことを考えてまちを歩いているのかな、というところから評価項目を見直し、研究グループの皆さんと一緒に議論を重ねました。

もうひとつは新たな研究テーマの立ち上げに携わりました。この技術研究所で新たな研究テーマを立ち上げれば、このような規模感・密度でやっていくことになるのだという体験ができました。これは自分のやってきたこととはかけ離れていたので、そういう意味での壁はありました。しかし、このプロジェクトを通して、詳しくない分野でもどのように論文を探したり技術を扱ったりすれば良いか、若いテーマをどのように成熟させていくか、というノウハウを学べたと思っています。

実際に技術研究所に行ったのは3日だけで、ほとんどオンラインでの実習だったんですが、とても頻繁に話をしてい



竹中技術研究所(千葉県印西市)

# 学生の視点

ました。朝は必ず朝礼があって、仕事の確認や軽い雑談のあと業務を開始し、メンターの方とコミュニケーションを取りながら、例えばわからないことがあればすぐに電話で確認して、必要があればすぐにWeb会議を開けるようになっていてただけたので、オンラインながらも直接話していた頻度は高かったです。ある程度基本的な計画は立っていたんだと思いますが、私自身がタスクをこなすスピードに合わせて調整されていたのか、無理なく進められました。

## インターンシップでの学びや気づきについて教えてください

まず、研究職のイメージが変わりました。それまではテレビや漫画に出てくるような堅苦しい研究者のイメージがあった以外には、建築の研究職って言っても具体的なイメージはもっていなかったんです。ですが、フランクな環境の中で研究を進めておられるのを実際に見て、自分の中の研究職のイメージが覆されましたね。技術研究所を案内してくださったときにも、イメージ通りの部分もありながら、非常にフランクで研究所っぽくないような部分もあり、非常に面白かったです。

またとても新鮮だったのが、ステークホルダーに関する視点ですね。大学での研究は、研究成果を大学に還元することは考えないんですよね。自分でやると決めたテーマを研究するので、私の場合、動物園へのメリットは考えても、研究室や大学へのメリットは考えたことがありませんでした。一方、企業での研究となると、自分の興味から始まっていても、最終的に還元されるのは企業でなければいけないんですよね。そういう視点は今まで持っていましたので、こういう道もあるのだなど柔軟な考え方方が出来るようになりましたし、自分の研究においても、考慮すべきステークホルダーの幅が広がったと思っています。以前は動物園が第一、その次に来園者と考えていましたが、動物園を運営する行政にも視点が広がりました。また、目先のメリットの対象だけではなく、もっと広く、動物園全体としてどのように見えるかという視点で考えられるようになりましたね。

## ご自身のどういう部分が評価されたと思いますか？

何かを作ったときに一番を取りたい、というような気持ちがあって、コンペなどの勝負事はもともと好きなので、そういうことはすごく頑張れるんですが、自分では気づいていなかったこととして、新しい視点をもっていることを今回評価していただきました。建築をやってきた人ばかりが集まると、やはり似たような考え方になるらしいんですね。一方で私は建築だけでなく、感性学もやってきたので、両方の視点から考えられるのは私の強みだな、と実感しました。私は大学院に進学する際

に、このまま建築のみを学び続けてしまっていいのか疑問に思い、異分野に進むことを決めました。ただ、自分は建築やデザインが好きなので、そこから離れ過ぎず異分野と言えるのがユーザー感性学だったんですよね。あの時の選択で異分野を学んだ結果、竹中工務店でのインターンシップで評価されたというのは自分にとって良かったと思っています。

## C-ENGINEの研究インターンシップの経験をどうお考えですか

C-ENGINEの研究インターンシップへの参加は、自分にとって大きかったです。そもそも研究職のインターンシップ募集は少ないですし、C-ENGINEのプログラムでないと出会えなかつたインターンシップだったと思っています。また当初から、一般的なインターンシップでは、期間が数日間と短いものが多く、本当の意味でその企業を理解することは難しいだろうと思っていました。また、採用が意識されるもの多く、大抵の場合、評価のためのプログラムが組まれていることを感じるので、正直すごく息苦しかったんですよね。なので、C-ENGINEの研究インターンシップの中では比較的短い方ではあったんですが、1ヶ月という長期間で参加できたことがまず良かったです。また、採用選考とは明確に切り分けて実施いただけたので、企業が実際に手がけている研究に自分が参加出来る部分でアプローチさせてもらい、自分がやりたいと思うことと、企業のために貢献できることの両方を考えながら自分の力を発揮することが出来ました。それで、自分がもし入社したらこういうイメージになるのだろうなという明確なイメージを持てたと思っています。C-ENGINEでの経験というのは、結果的に自分の進路を決める意味でも大きな意義を与えてくれました。

現状ではC-ENGINEを知れる場が非常に限られていると思っています。自分の後輩達にも伝えていきたいですが、それ以外でも、研究職に対して少しづれたイメージをもつてしまっている人もいるのではないかと思っています。特にデザインの業界では、他の学間に比べて「科学的視点」だけではなく、感性的な部分や証明できない部分を重視する傾向があるので。ですがそういうデザイン的な視点を活かして研究できる場もあるんだということを今回知れたんですよね。ぜひそういう部分を伝えたいなと思います。

## 研究インターンシップの一番のメリットは学生が新しい経験を獲得すること

### デザイン学で学生の教育において重視している点はどんなところですか

近年、デザインの概念そのものが変わってきています。これまで「モノ」やグラフィックといったデザインが中心でした。それが2000年代からインターネットの普及や情報化の進展によって、「コト」に代表される体験価値のデザインに対象が拡大しました。そこでは、デザイナーだけでなく様々なステークホルダーと共に創していくことが求められるようになりました。さらに最近では、「モノ」や「コト」のデザインだけではなく、行政などの社会の仕組みのデザインを意味する「変革」のデザインへの志向が強まっています。例えば、Web3を用いた新しい社会の仕組みのデザインなど、「これからどのような社会で暮らしたいか」というビジョンから、実現したいデザインを発想するアプローチがどんどん広まってきているトレンドがあります。こうした変わつつある状況下でデザインをどう教えるかという点は、デザイン学の重要な課題で、いろいろと試行錯誤をしています。

大学と企業との共同研究も、従来のような「モノ」のデザインより、むしろデザインプロセスへのアドバイスを求められています。私が関わった取り組みのひとつに福岡市科学館の小学生向け教育プログラムである「ジュニア科学者養成講座」があります。福岡市科学館では「サイエンス & クリエイティブ」という、サイエンスのロジックとデザインの感性の融合を理念に掲げている先進的な科学館です。「ジュニア科学者養成講座」では、例えば小学生に微生物のテーマで講義を受けてもらった後、そこで学んだことを元に自由に絵や立体物でアイデアを表現してもらい、その表現をまたサイエンスの気づきに繋げるという循環するデザインプロセスを生み出そうとしています。

私の研究室に所属する学生には、「モノ」づくりの成果物として「作品」を作る文化があります。この「作品」制作の考え方は、他の学問領域とデザインの違うところです。そのような「モノ」づくりの感性を元に、新たなデザインプロセスを創造し、社会課題を解決するデザイナーになりたい学生が増えています。そのため、外部とのプロジェクトに参加して社会実装の経験を積むことが必須になっているので、すべての学生が社会との繋がりをもちながら研究しています。実際に私が教える「ストラテジックデザインコース」では、デザイン教育とビジネス・アントレプレナー教育を組み合わせて、デザインストラテジストとして活躍できる人材育成に取り組んでいます。

### 日向野さんのインターンシップ参加についてはどうお考えでしたか

デザインでは新しい課題に取り組むのはある意味当たり前なので、インターンシップに行くということは基本的に歓迎しています。

九州大学  
大学院芸術工学研究院  
ストラテジックデザイン部門

教授

平井 康之 先生



写真: 川本聖哉

す。日向野さんは「いい経験になった」と強く言っていました。だからといってインターンシップへの参加で顕著に変わったというわけではなく、新たな体験によって学生本人の成長が促され、発想の引き出しが増えたということだと思います。ゼミも遠隔参加を認めていたので大学の研究との関連からも問題なく進められていたと思います。特に日向野さんは積極的で吸収力が高く、どのような課題であっても、知識を吸収しながら課題の本質を理解し、そこから新たな問いを立てて何かを提案することが得意な学生だと思っています。学生が新しい経験を獲得できることが、研究インターンシップの一番のメリットだと考えています。

### これからのお仕事についてご意見をお聞かせください

デザインプロセスの話をしましたが、今、ビジネスやデザインでは、テクノロジーの進展という現在の延長線的な発想だけではなく、あるべき社会の理想像（パーカス）からバックキャストで次に何をすべきかを考えるビジョン主導型のアプローチが求められています。それは、サービスの提供者・受益者両方を含む、多様なステークホルダーが共に未来社会を共創することであり、従来のような企業活動（ミッション）の積み上げ型の取り組みとは大きな違いがあります。そこに人間を中心に感性を活かして発想するデザインの活躍が期待されています。

しかしながら、一般的なインターンシップでは、デザインの要素がないものがほとんどです。そのため、デザインの学生にとっては参加しにくくなります。インターンシップ先にデザイン部門をもっと設けて欲しいですし、デザインの基本をご理解いただき、デザインの要素を含むインターンシップと一緒に考えていただきたいです。学生のことを考えれば、まずは実際の企業の事業・プロジェクト、製品、サービスなどに触れる機会が必要です。そしてそれをデザイン学の視点からはどう捉えることができるか、どういう役割・意味があるか、なぜそれが必要かなど、学生・我々教員も含め、企業の方々とも一緒に考えられる機会があると良いですね。

# 企業の視点

## 企業の「ひととなり」を感じてもらうと同時に本質的な問いと豊かなアイデアを得られる機会



株式会社竹中工務店  
技術研究所 未来・先端研究部 高度空間制御グループ  
主任研究員 安藤 邦明 様

### 研究インターンシップに対する貴社の考え方をお聞かせください

#### ◆ 学生が竹中工務店を深く知る機会に

研究インターンシップは学生さんにとって、実際に企業で研究してもらうこと以外にも、企業の雰囲気を知っていただくといったメリットがあると考えています。企業人がどのように仕事をしているのか、それは実際に企業へ来てみないとわからないことです。今回受け入れさせてもらった日向野さんの場合はコロナ禍でほとんどがオンラインミーティングでの打合せでしたが、我々社員とたくさんのコミュニケーションを取ることができる機会を作りました。研究インターンシップは基本的に、「竹中工務店はこんな会社なんだ」と、弊社の「ひととなり」を感じ取っていただける良い機会だと考えています。

竹中工務店には、研究員が自ら「こういう研究をやりたい」と言えるボトムアップの企業文化があります。最初の着想は研究員が考えたアイデアであることが多く、例えば、医療・健康に関心のある研究員は、建物の中にいるだけで、結果として健康になるような仕掛けを自ら提案しています。今、生成系AIが社会で注目をされていますよね。きっと、1から10、10から100、100から1000というようにベースがある仕事ってある程度代替されていくのではないかと考えています。ただ、本当にボトムアップでゼロから1を生み出すことの出来る人は本当に貴重で、意外と少ないのではないかと考えています。そういうことができる方に是非インターンシップに参加していただき、学生自身も何か感じ取っていただくことがあればとても良いと思っています。

我々はテーマを限定せずに研究インターン生を募集しています。例えば「まちづくり」が代表的ですが、広くて漠然としたテーマで募集をしていて、しかも対象となる専門領域を文理混合系で出しています。イメージが湧きにくいとは思います

が、それでもとりあえず応募してみようという学生はチャレンジ精神が旺盛な方も多く、結果的に、やる気のある学生さんが自然と集まっているように思います。

#### ◆ 学生の本質的な問い合わせ企業にとって刺激になる

弊社は学生さんへ研究開発に関する素直な意見を期待しています。我々は、ある意味凝り固まっているんですよね。そこに学生さんが全くの先入観なく入ってきて、「これって何の価値があるんですか」と言ってくれる。そしてまっさらな状態で豊かなアイデアを考えてくれる。我々がC-ENGINEでインターンシップを受け入れるメリットはこの2点に尽きるのかなと思っています。学生さんにとってメリットになる以上に、我々がメリットを感じているんです。弊社は大学や他企業とも協業・協創していますが、学生さんからは本当に純粋な社会課題意識、つまり、社会のために役立つかとか、誰がどんな得をするのかとか、そういう視点を頂いています。これは、他のアプローチでは得られないものだと思っています。

専門領域が異なる方が来られる場合も、何らかの気づきが必ずあります。我々の先入観や既成概念だと全く考えていないような部分で斬新な感性に基づくご意見をいただくと、お互い学びを得ているように感じられるので、研究所メンバー一同、毎回のインターンシップを楽しみにしています。

#### 今回のインターンシップテーマはどのような研究として位置づけられますか

弊社では「アーバンテック®」という企画で、「まちづくり×DX」としてデータを活用した今までにないまちづくりに取り組んでいます。人流の多さ／少なさといった定量的なデータと、人の感情という定性的なデータを掛け合わせ、まちの表情を理解する試みです。これまででは、人流などの定量的なデータ

がまちづくりで活用されてきました。それに加え、その場にいる人がどういう想いでまちに来ているのかという感情をデータとして掬い上げます。

例えば「ソーシャルヒートマップ®」という技術では、SNS上の投稿文をAIが分析し、その場にいる人がどのような感情をどんなカテゴリに対して抱くかを把握することができます。また今回、日向野さんには「エモーショナルスケープ®」という技術の開発に関わっていただきました。これは風景を撮影した画像をシステムに投入すると、樹木やストリートファニチャーといった要素や特徴を抽出するとともに、その画像から人が抱く印象をAIが自動でスコアリングしてくれる技術です。ここに、日向野さんのユーザー感性学の知見を遺憾なく発揮していただきました。弊社の研究所メンバーだけでなく、都市計画プランナーと一緒にディスカッションしまして、風景を見て抱く印象をAIが類型化できるように、計11個の印象評価項目を設定するという重要な仕事を担当いただきました。

こうした新しい技術を活用し、まちの中に潜む感情や印象をデータ化することで、これまでの定量的データとの掛け合せなどの新しい視点が提供できると考えています。定性的／定量的といった多彩なデータを用いて、ライフスタイル形成、まちの愛着醸成、新しい文化の創出といった話につなげていきたいと考えています。

## 今回受け入れた日向野さんの第一印象はいかがでしたか

今でも忘れもしないのですが、「ただ者じやないな」という雰囲気を感じました。卒業設計のポートフォリオと研究の概念を説明した資料を持参され、設計と研究の両方の成果を持ってインターンシップに来た方は初めてでした。

また、エントリーシートを拝見した際に、物事の筋道を的確に捉える能力のある方だなという印象を持ちました。ユーザーからヒアリングをした結果をどう社会に落とし込むかの調査経験をたくさんお持ちだからでしょうか、ボトムアップで意見を吸い上げる際のプロセスや必要なことをきちんと理解している印象でした。その良さはそのままに、いかに我々の事業とのシナジーを生み出しつつ活躍していただけるかということを考えました。

## 計画・目標設定や実施において、どのような点に注意されましたか

### ◆ 学生のポテンシャルを引き出す内容設定と「企業ならでは」の経験

最初から思っていたのは、先ほどご紹介した「アーバンテック®」に絡んでいただきたいということでした。なぜなら、日向

野さんがユーザー感性学を専攻されていたことと、我々の「アーバンテック®」も人の想いというところにフォーカスをしようと思っていたのがマッチしたからです。

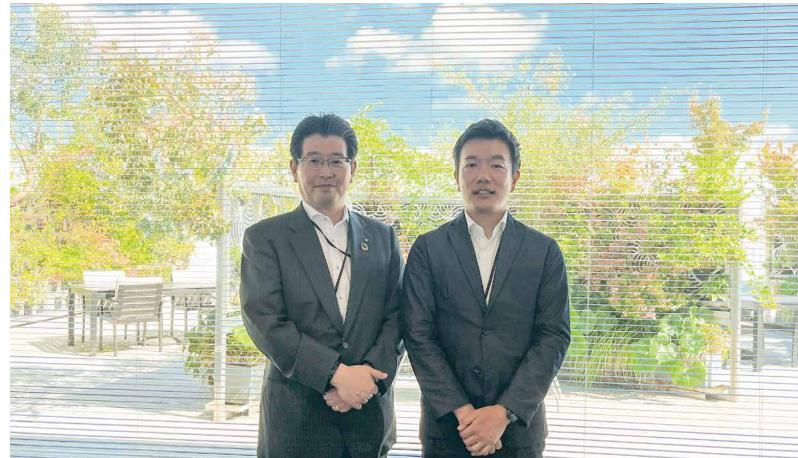
その中で2つのテーマを提案しました。1つは既に我々が開発をしていて、実装に近い段階のもの(エモーショナルスケープ®)をどうブラッシュアップしていくかを考えるプロジェクトです。弊社がどのようなニーズに応え、どのような形で社会実装をしようとしているのかを肌身で感じていただこうと思いました。

もう1つは、ゼロからアイデアを生み出すことに挑戦していくことと、これから進めるフィジビリティスタディに取り組んでいただきました。建築設計をちゃんと学んでいるから、ゼロからイチを生み出す力をちゃんと持たれている方なのかなと推察していました。これまで経験がないと仰っていたプログラミングにも、まずは挑戦してもらいたいという気持ちが私にはあります、その結果、プロタイプが出来るまでの筋道を経験していただきました。

特に都市計画プランナーや建築設計者といった現業とのディスカッションは、大学ではなかなか経験できないことだと思います。また、企業が外部のプログラマーに委託する際に仕様を作りこむところから、その内容を的確に伝えるところで、社外連携の部分も含め、積極的に関わっていただきました。

### ◆ オンラインでも多様なメンバーとのコミュニケーションを意識

私もう1名の若手研究員、そして日向野さんの3人のメンバーでいつも活動していました。ある程度、インターンシップの成果が形になってきたら、私の上長に聞いてもらい、最終報告は研究所の副所長にも聞いてもらいました。基本的にはそのメンバー構成でしたが、常に様々な人と関わりながら進めている状況で、その点は日向野さんにとっても楽しんでいただけたのではないかと考えています。



技術研究所副所長櫛部様(左)と安藤様(右)

# 企業の視点

今回は感染症対策のためにオンラインがメインでしたが、必ず1日に数回はオンラインでもコミュニケーションするように心掛けました。また、初期段階のブレインストーミングやディスカッションはなるべくまとめて対面で実施しました。インターンシップの初日に研究所へ来ていただき、対面でしっかりとやり取りをさせていただいたので、リモートでも全然不安はなかつたですね。

## インターンシップを終えて、日向野さんをどのように評価されますか

日向野さんはユーザー感性学を我々に教えて下さったうえで、改善すべき点などを積極的に提案していただきました。特に、納得できないポイントも臆さず指摘していただいたのですが、これは我々でもなかなかできないことでもあり、日向野さんのような姿勢であるべきだと改めて気づかされました。さらに、妥協せず、成果を出すまでは自分で責任感を持って実施するという気概や、プログラミングにおいてゼロからやることを恐れず積極的に挑戦する姿勢は本当に素晴らしいでした。

また、日向野さんの性格かも知れませんが、ご自身のアカデミックな経験で培われた、ユーザーに素直に耳を傾けられるところ、そしてそれを社会に届けなければいけないという使命感のようなものを強く持っておられるように感じました。日向野さん自身が吸い上げたボトムアップの意見を上手く

具現化し、それを素直に端的に伝えて説明するプレゼン能力は特に素晴らしいなと思いました。日向野さんのインターンシップの最終報告会では30~40人くらいの研究所内外のメンバーが参加したのですが、参加メンバーに感想を聞くと、我々を通して聞くよりもそのツールを使いたくなつたという声が結構ありました。「ユーザー感性学」という、ユーザーと日常的に接する分野を専門にされているので伝え方が上手なのですかね。分かりやすく、そして魅力的に伝えるというところは彼女の強みであると感じました。

## 大学院生の皆さんへの期待とエールの言葉をお願いします

大学院で学ばれている研究内容は、自分自身でやりたいと思って選ばれたと思いますので、それを最後まで、形になるまでやり遂げて欲しいです。また、その中で先生をはじめ様々な方々からアドバイスを頂くと思いますが、それを自分で吸収して、どう反映していくかを試行錯誤して下さい。最後までやり遂げたからこそ、また、やり遂げる過程が大変だったからこそ、次に開ける扉があるのではないかと思います。

また、ご自身の研究を進めることはもちろん大事ですが、是非、企業へのインターンシップをポジティブに捉えていただいて、企業風土や仕事の進め方を学んだり、仕事のモチベーションを探ったりと、各々の視点で企業を感じ取る機会を増やしていただきたいなと思います。

## 大学院生のみなさん、あなたもC-ENGINEの研究インターンシップ、挑戦してみませんか？

一般社団法人産学協働イノベーション人材育成協議会(C-ENGINE)は、日本のリーディングカンパニーと主要大学でコンソーシアムを形成し、大学院生、企業それぞれにメリットのある研究インターンシップを推進しています。

C-ENGINEの研究インターンシップは、あなたの研究と社会の接点を見つけるところから始まります。

企業と共に、どんなところで共同できるか、お互いの状況をすり合わせ、

1件1件カスタマイズ・オーダーメイドで組み立てていくプログラムです。

企業の研究所でじっくり腰を落ち着けて、企業のメンバーとして、研究開発業務に関わりながら、社会との関わりをより深く実感し、研究の視野の広がりや、今後どのようなキャリアパスを描くかを考えるための指針を得る  
絶好の機会として本プログラムの積極的なご活用をお待ちしております！

IDMシステムに登録すると、限定公開の研究インターンシップ募集要項の閲覧・応募が可能です。

まだの方は是非チェックしてみてください！

IDMシステム  
アカウント登録はこちちら!

<https://www.c-engine.org/student/registration/>



一般社団法人  
産学協働イノベーション人材育成協議会  
(C-ENGINE)

Twitter: [https://twitter.com/C\\_ENGINE\\_JAPAN](https://twitter.com/C_ENGINE_JAPAN) Instagram: [https://www.instagram.com/contact\\_cengine/](https://www.instagram.com/contact_cengine/)

〒606-8302 京都市左京区吉田牛ノ宮町4 日本イタリア会館305

TEL: 075-746-6872 Mail: [contact@c-engine.org](mailto:contact@c-engine.org)

URL: <https://www.c-engine.org> ovice: <https://c-engine.oice.in/>