

各位

2015年6月9日

一般社団法人ナレッジキャピタル
株式会社 KMO

グランフロント大阪 知的創造拠点「ナレッジキャピタル」
ナレッジキャピタル「超」学校シリーズ

「慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科(KMD)
× KNOWLEDGE CAPITAL
『ワクワク ドキドキする大学院KMD』」を開校

開催日時：第1回 6月17日(水) 19:30～

場 所：グランフロント大阪北館ナレッジキャピタル1F 「カフェラボ」

一般社団法人ナレッジキャピタル(代表理事:宮原秀夫)ならびに株式会社KMO(代表取締役社長:間淵豊)は、ナレッジキャピタル「超」学校シリーズ「慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科(以下、KMD)×KNOWLEDGE CAPITAL『ワクワク ドキドキする大学院KMD』」を、6月17日(水)にナレッジキャピタル1F「カフェラボ」にて開校します。

慶應義塾大学は、2013年5月より「慶應大阪シティキャンパス」をナレッジキャピタル「ナレッジオフィス」に開設し、これまで「夕学(せきがく)講座」や「福澤諭吉センター講座」など、一般向けの公開講座を開催しています。

『ワクワク ドキドキする大学院KMD』は、メディア、コンテンツ分野において、デザイン、テクノロジー、マネジメント、ポリシーの4つの力(創造性)を調和・統合し、その成果の価値化をプロデュースできる人材の育成を目指すKMDの日頃の研究活動について、一般の方々に広く触れていただくことを目的としており、全3回のプログラムを実施します。

第1回目では、KMD委員長でありコンピュータグラフィックス(CG)のアーティストとして、CG界で世界最大の展示会「SHIGGRAPH」やハリウッドなどで国際的に活躍している稲蔭正彦教授を講師に迎え、KMDの最新の研究事例から導きだされるストーリー思考の概要と、エンタテインメント分野からビジネスにおけるイノベーション創出までの幅広い事例を紹介いたします。

ナレッジキャピタルの「超」学校シリーズはこれまでも、「大阪大学×KNOWLEDGE CAPITAL」・「デザイン学校」・「京都大学iPS細胞研究所×KNOWLEDGE CAPITAL」・「国立民族学博物館×KNOWLEDGE CAPITAL」など、大学や企業、研究機関などのさまざまな分野の研究者と一般参加者が一緒に考え、対話するナレッジキャピタルならではのプログラムとして開催しています。「超」学校シリーズとしては、関東にある大学との開校は初となります。

ナレッジキャピタルでは今後も、一般の参加者と研究者をつなぐ場と機会を提供してまいります。

以上



ナレッジキャピタル「超」学校シリーズ

「慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 (KMD) × KNOWLEDGE CAPITAL『ワクワク ドキドキする大学院KMD』」

■第1回 『「ワクワク、ドキドキ」を創り出すストーリー思考』

「ワクワク、ドキドキ」する体験は、人間の好奇心や冒険心をくすぐる非日常的な世界観に触れることから始まる。そして次の展開を想像しながら期待が高まるようにストーリーが誘導していく。期待を超えた時、私たちはその体験をストーリーとして記憶に留める。これが、ストーリー思考の経験デザインである。

本プログラムでは、ストーリー思考の概要を解説し、エンタテインメント分野からビジネスにおけるイノベーション創出までの幅広い事例を紹介します。

慶應義塾大学大学院
メディアデザイン研究科 (KMD)

×

KNOWLEDGE CAPITAL

【講師プロフィール】 稲蔭 正彦(いなかげ まさひこ)

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科委員長兼教授。ハリウッド映画などのコンテンツ制作に加え、インタラクティブなモノや空間デザインに携わる。ストーリー思考を活用したイノベーション創出の組織論に取り組んでいる。



【開催概要】

開催日： 6月17日(水)

時間： 18:30～19:30(開場18:00)

会場： グランフロント大阪北館1F「カフェラボ」

対象者： 高校生以上

定員： 各回50名 ※専用申込サイトより事前申込要

料金： 500円(1ドリンク代)

主催： 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科(KMD)、一般社団法人ナレッジキャピタル、株式会社KMO

※第2回、第3回はそれぞれ2015年11月、2016年2月を予定。詳細は順次、弊社ホームページ等でお知らせいたします。

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科(KMD)

人々の心を豊かにするために重要な役割を果たすメディア、コンテンツの分野においてデザイン、テクノロジー、マネジメント、ポリシーの4つの力(創造性)を調和・統合し、新しい知や創造活動を実践するのみならず、その成果の価値化をプロデュースできる人材(=メディア・イノベータ)の育成を目指し、2008年に開設。