

● **ナレッジイノベーションアワードについて**

ナレッジイノベーションアワードは、ナレッジキャピタルのミッションである「産業創出」「人材育成」の一環として開催しています。ナレッジキャピタルから生まれる多彩なアイデアによる「ナレッジイノベーション」の具体的な成果を広く社会に発信する取り組みです。ナレッジキャピタル参画者による多彩な活動を評価する「ナレッジキャピタル部門」、中学生を対象に「未来の仕事」についてアイデアを募る「中学生アイデア部門」「高校生アイデア部門」の3部門で構成しています。昨年度は、中学生・高校生合わせて5,012のエントリーがありました。

応募について

● **テーマ** 未来の仕事を考える

● **応募資格** 日本国内在住の中学生であること(国籍は問いません)

● **応募方法**

郵送の場合
本応募用紙を封筒に入れて
事務局へ郵送
※応募用紙は返却いたしません。

【送付先】ナレッジイノベーションアワード事務局
〒530-0011
大阪市北区大深町3-1 グランフロント大阪
ナレッジキャピタル7階 K708
株式会社スーパーフェスティバル内

Eメールの場合
デジタルデータを送信
応募用紙記入面のスキャンデータ等を
下記アドレスへお送りください。

【送付先】kia@kc-i.jp
※読める解像度、濃さであることを事前に確認してください。
※メール件名に「中学生アイデア部門応募」とご記入ください。
※受信確認後、事務局より受付完了メールを送ります。ご応募いただいて3日以内に返信がない場合は、お手数ですが事務局までお電話ください。※メールサイズは5メガバイト以内でお送りください。

● **賞**



グランプリ … 1名
ほしいものチケット (5万円相当)
準グランプリ … 2名
ほしいものチケット (3万円相当)
優秀賞 … 4名
図書券1万円分
佳作 … 10名
図書券3,000円分

※ほしいものチケットとは、受賞者の「ほしいもの」を進呈する未来応援チケットです。

- 本応募用紙の各項目に書かれた内容を元に選考します。表現は、文章・イラスト・図・表など自由です。
- ひとり何点でも応募可能ですが、1点あたり1枚の応募用紙でご応募ください。

選考について

● **選考基準**

世の中の人を 幸せにする仕事か	豊かな未来を 想像させる仕事か	多くの人が 興味をもつ 魅力的な仕事か	日本全体、地域を 活性化させる仕事か
--------------------	--------------------	---------------------------	-----------------------

● **選考委員** ※50音順

★選考委員長 河口 洋一郎	[東京大学 名誉教授 / CGアーティスト] コンピューターグラフィックスの世界大会「シーグラフ」で高く賞賛された世界的CGアーティスト。
伊藤 恵理	[海上・港湾・航空技術研究所 主幹研究員] 「空は一つ」をモットーに、世界の空を駆けながら、空の旅の裏側に広がる航空管制を科学する研究者。
遠藤 諭	[株式会社角川アスキー総合研究所 主席研究員] 雑誌編集をはじめとして、ビジネスからサブカルまでの評論や執筆活動を行っている。
塩瀬 隆之	[京都大学総合博物館 准教授 / デザイン学ユニット / 学術研究支援室 参与] 心理学や科学などの観点から「伝わるとは何か」という本質的な問いを研究している。
清水 陽子	[アーティスト / ディレクター / 生化学研究者] バイオテクノロジーなど先端科学を用いた技術やデザインを研究し、世界で発表しているアーティスト・研究者。
村上 憲郎	[村上憲郎事務所 代表 / 元Google日本法人名誉会長] Googleをはじめとする日本、外資系企業などで経営にたずさわっている。
安田 洋祐	[経済学者 / 大阪大学大学院経済学研究科 准教授] ゲーム理論の観点から現実社会を分析し、様々な制度設計を研究している経済学者。

● **応募締切**

2019 **1/16** (水)

※郵送は当日消印有効。
Eメールは1月16日23:59まで受付。

● **書類選考**

2019年1月下旬予定
書類選考の結果は、2019年2月下旬にご連絡いたします。

● **公開プレゼンテーション
最終選考会**

2019年3月21日(木・祝)
書類選考を通過した17名の方には、3月21日(木・祝)グランフロント大阪にて開催の「ナレッジイノベーションアワード 公開プレゼンテーション・最終選考会」にご招待いたします。また、上位入賞者7名には、当日応募内容のプレゼンテーションを行っていただき、各賞を決定いたします。

● **応募規定**

- 応募者は、応募の時点で本応募規定に同意するものとします。
- 応募作品につきましては、返却いたしませんので予めご了承ください。(応募時に各自コピーを保存されることをお勧めします。)
- 応募作品は、未発表のオリジナル作品のみとさせていただきます。
- 応募作品の取り扱い、管理には十分注意いたしますが、不測の事故による損傷につきましては、主催者は、一切の責任を負いませんので、ご了承ください。
- 第三者の権利を侵害している作品は、選考対象外となります。また受賞後に発覚した場合は、主催者は、受賞の取り消し及び、副賞等の返却請求ができるものとします。

● **作品の使用及び著作権について**

- 応募作品は、オリジナル作品であることを条件とし、第三者の著作権、肖像権、商標権、及び個人のプライバシーを一切侵害せず、公序良俗に反しない作品にしてください。
- 応募作品の著作権及び知的財産権は応募者本人に帰属しますが、主催者判断にてwebサイトや広報誌などでの公開、イベントでの展示に無償で使用することができるものとします。掲載・展示方法などにつきましては、作者との協議の上決定いたします。

主催：一般社団法人ナレッジキャピタル
後援：大阪府／大阪市／大阪府教育委員会／京都府教育委員会／奈良県教育委員会／三重県教育委員会／和歌山県教育委員会／兵庫県教育委員会／滋賀県教育委員会／大阪市教育委員会／京都市教育委員会／茨木市教育委員会／大阪私立中学校高等学校連合会／奈良県私立中学校高等学校連合会／兵庫県私立中学校高等学校連合会／京都府私立中学校高等学校連合会／三重県私学協会／滋賀県私立中学校高等学校連合会／和歌山県私立中学校高等学校協会／一般財団法人大阪教育文化振興財団

応募受付 / お問い合わせ
ナレッジイノベーションアワード事務局
〒530-0011 大阪市北区大深町3-1
グランフロント大阪 ナレッジキャピタル7階 K708
株式会社スーパーフェスティバル内(担当:西川)
Tel:06-6131-6881(平日10:00~18:00)
Mail:kia@kc-i.jp
※選考に関するお問い合わせはご連絡ください。



第6回 ナレッジイノベーションアワード
中学生アイデア部門 応募用紙



応募締切
2019年1月16日(水)

ナレッジキャピタル

<http://kc-i.jp/award/innovation/>

第6回 ナレッジイノベーションアワード 中学生アイデア部門 応募用紙

未来の仕事 を考える

大阪駅の北側、グランフロント大阪にある知的エンターテインメント大空間
ナレッジキャピタルが開催する「中学生アイデアコンテスト 未来の仕事を考える」

- ・自分の仕事を考える前に、まず未来のことを知りたい
- ・今考えている漠然とした将来を一度ペンに落として書いてみたい
- ・今受けているどの授業でも表現できない未来のイメージを描きたい

そんなあなたにぜひ取り組んでほしいと思っています。未来を描くことができた受賞者には、未来を応援する「ほしいものチケット」をプレゼントします。ぜひ、この機会にあなたの自由な想像力を発揮してみましょう！

※全てご記入ください。

ふりがな お名前	学校名	学年	(歳)
	もしグランプリをとったら 何が欲しいかを書いてください。			
事務局からの連絡手段		■電話番号	■メール	
裏面の【応募規定】【作品の使用及び著作権について】の内容について確認、同意いただいた方はチェックをお願いいたします。▶ <input type="checkbox"/> 同意する				
※ご応募に關していただきました個人情報につきましては法令その他の規範を遵守いたします。プライバシーポリシーについてはこちらをご覧ください。 http://kc-i.jp/privacy/				

HOP 「自分を見つめる」

今のあなたが興味や関心がある事、将来自分が活躍したい分野について書いてみてください。また、その理由も書いてみてください。ヒント▶「好きを追求したら…」シートが参考になるかもしれません。

STEP 「未来を想像する」

未来の生活風景はどのようになっているのでしょうか？20年後の「地球環境」「世界情勢」「社会現象」「生活スタイル」「学校生活」などを想像してください。(表現は、文章、イラスト、図など自由です。) ヒント▶未来のことについては多くの人々が想像、予測を行っています。図書館、新聞、テレビやインターネットを使って調べてみましょう。

JUMP 「未来の仕事を考える」

あなたが想像した、20年後の未来にあると思う仕事を具体的に書いてください。(表現は、文章、イラスト、図など自由です。) ※STEPの内容とつながってなくても構いません。ヒント▶未来の生活の様子や仕事をしている風景など、あなたが考えたその仕事について、どのように描けば人に伝わるかを考えましょう。

★ あなたが想像した未来の仕事に
名前をつけてください(仕事名・職業名など)

着地 「未来を伝える」

あなたが考えた未来の仕事について、なぜその仕事ができるのか、その背景を含めて身近な人に伝えてみてください。そして、その人の感想や意見など、聞き取った内容をまとめてみましょう。 ※感想の内容そのものは、選考に影響しません。

伝えた相手
※例：友達、親、先生など

好きを追求したら...

新しいお仕事をしている多方面のトップランナーからのメッセージです。これらのメッセージには、未来の仕事を考えるためのヒントが沢山つまっています。あなたの想像力を発揮して、中学生・高校生アイデアコンテストに是非取り組んでみてください。



昆虫料理研究家

内山 昭一 氏

昆虫料理研究家。味覚、食感、栄養等あらゆる角度から食材としての昆虫を研究。各地で試食会を開いている。

お仕事の分野 ▶ 料理 × 昆虫

私は子供の頃(1950年~60年代)長野の豊かな自然に囲まれて育った。一人っ子だったこともあり、昆虫が遊び相手だった。初夏、水田に水が入り、代かきをする馬の後をついて歩くと、地下にトンネルを掘って暮らすクワガタがどんどん浮かび上がってくる。それを無我夢中で捕まえた記憶が今でも新しい。用水には生き物が溢れていた。小学校が夏休みになると毎日フナ、ドジョウ、ナマズをザルで捕った。飛び跳ねるフナは腹の銀色が鮮やかに目に浮かぶ。午前には捕った獲物は昼飯のおかずになり、午後には捕った獲物は夕飯のおかずになった。捕って食べることの楽しさ、美味しさをこのとき知った。私の昆虫食の原点はここにある。毎年実施する「セミ会」はこのことを実感できる人気イベントになっている。今年は連年台風と重なり、キャンセルが続出するかもしれない、一年ぶりの懐かしい顔が次々と現れた。そんな好奇心溢れる魅力的な仲間と美味いセミを食べながら語り合う。このことが日々の活動の源泉となっている。



大阪ガス エネルギー・文化研究所 所長

池永 寛明 氏

都市や学校や病院や工場や家にエネルギーをお届けするとともに、都市が元気になるためにできることを考え、お客さまとともに行動しています。

お仕事の分野 ▶ まちを元気にする = 過去 × 現在・未来、内(自分) × 外(相手)

人は「自分中心」「自分基準」に考え、行動しがちです。たとえば、モノを売るときも「モノ」のことばかり考えてしまいがちです。しかし本当に大切なのは「相手の人」ならば、そのモノを使う「お客さま」ならばどう思うだろう、どう感じるだろうと、「相手の人目線」「お客さま基準」で仕事をするのです。創造と想像という漢字はともに「そうぞう」と読みますが、2つの漢字の意味はちがっています。自分がいいと思う価値観で考えて新たなものをつくるのが「創造(クリエイト)」で、お客さまが喜ばれている姿(像・イメージ)を心に浮かべて物事を考えるのが「想像(イマジン)」というように、同じ「そうぞう」でも意味がちがっています。仕事をするということは、お客さまの幸せな姿をイメージする想像(イマジン)力を発揮して、自分がいいな、素敵だなと考えるオンリーワンのものを創造(クリエイト)していくことです。「想像×創造」を発揮して、社会のなかのたくさんの笑顔をつくらう。



音羽電機工業株式会社 新規事業室 担当部長 博士(理学)

工藤 剛史 氏

雷のことが大好きで雷対策専門メーカーに入社し、仕事をしながら博士になり、会社で雷の研究をしています。

お仕事の分野 ▶ 地球科学 × 電気工学

学習塾からの帰り道、夜空を照らす雷光に怯えながらも積乱雲の起こす激しい気象に興味を持ったことが、雷好きである私の原点です。将来は天気に関わる仕事がしたいと思い、気象・気候学専攻のある大学に入学し、関東地方で発生する雷雨について研究しました。「雷に関する仕事がしたい」という1点で、雷対策専門メーカーに入社し、電気工学を学び、建物や電気設備を雷被害から守る技術者になりました。国際学会に参加した際、知識不足を痛感し劣等感を感じた私は、雷の専門家になるため、最も得意で興味のある理学分野で、「雷」博士になることを決めます。宇宙物理学専攻の大学院に入学したこともあり、宇宙の渚(地球と宇宙の間)で発生する雷現象や他の惑星の雷などの広い知見を得ることが出来ました。大学院での研究とその時得た知見が、モノ作り以外の会社の新しい取り組みに繋がっています。「雷」をキーワードに、新しい仕事を作ることが、今の私のミッションです。



アーティスト、ディレクター、生化学研究者

清水 陽子 氏

バイオテクノロジーなど先端科学を用いた技術やデザインを研究し、世界で発表している研究者・アーティスト。

お仕事の分野 ▶ 科学 × 芸術

小さい頃から自然と生き物が大好きで、草花や生物を採取したり描いたりしていました。また、京都やニューヨークなどの芸術都市で育ち、アートのレッスンも受け、芸術家にもなりたっていた。大学では生命の美しい構造や仕組みを学びたかったので、科学系の分野の生化学を選びました。卒業後は、制作会社でクリエイティブ・ディレクターとして経験を積んだ後、大好きな科学と芸術を組み合わせたプロジェクトを個人的に立ち上げ、発表するようになりました。最初は「なぜ科学と芸術なのか?」と疑問に思われることが多かったのですが、やがて賞をいただいたりメディアで取り上げていただくようになり、今はバイオデザインのラボを運営して、国内外のミュージアム、ギャラリー、民間企業、大学、地方自治体、メディアでの活動へと広がっています。大好きなことを追求することで、自分でも想像できなかった世界が広がり、毎日ワクワクしながら活動しています。皆さんも是非自分の大好きな世界を開拓してみてください!

科学コミュニケーター

本田 隆行 氏

大阪府出身。科学と社会を繋ぐ「科学コミュニケーター」として、全国各地で活動中。惑星科学の研究(大学院)→地方公務員→科学館→フリーランスという節操のない経歴の持ち主。

お仕事の分野 ▶ 科学 × 社会



私は小学校の頃から宇宙が大好きで、それと同じくらい自分の住むまちのことも大好きでした。興味を一つに絞ることができなかった私は、その道を極める「学者」の道に進む覚悟はできませんでした。ならばと地元の公務員になってまちのために働きましたが、何かずっと心に引っかかったままでした。「好きなことを全部まとめて仕事にできないか?」自問自答した私が探したのが、科学と社会をつなぐ橋渡し役となる「科学コミュニケーター」でした。聞きなれない職業でしたが、目指すことに迷いは全く感じませんでした。みなさんは、夢や目標を持ったらそれ以外のことは諦めないといけない...と思いませんか? いやいや、気になることは全部やってみてもいいじゃないですか。やってダメだったら他の方法を考えればいい。欲張ることって、素晴らしいことです。覚悟を決めてどんどん欲張ってみたら、きっと誰もみたことのない世界が広がってきますよ。



医療CGプロデューサー、医師、株式会社サイアメント 代表取締役、東京大学大学院 情報理工学系研究科 学術支援専門職員、京都造形芸術大学 客員教授

瀬尾 拓史 氏

3DCGと医療・医学の両方の知識と経験を持つことで、3DCGを医療・医学に役立てようとしています。

お仕事の分野 ▶ 医療 × 3DCG

中学2年生のときに所属していた学校のパソコン部で3DCGが文化祭のテーマになり、3DCGプログラミングを勉強していた同じ年に、たまたまテレビで見た「NHK 驚異の小宇宙人体」という番組に感動しました。当時最新の3DCGを用いて体の中の様子が美しく、楽しく表現されており、自分が勉強している3DCGにこんな使い方もあるのか、と感銘を受けました。その3年後、高校2年生の学校の生物の授業で補助教材として同じ番組を観る機会があり、学術的にもきちんと正しく作られていることを実感し、自分の将来像が決まりました。大学では医学部に行きながら3DCG制作も学び、医師として2年間働いた後、医療×3DCGを実現させるべく活動しています。当時の自分は目の前のことにただただ全力で取り組んでいただけですが、大人になって振り返って初めて、あらゆる偶然や、当時勉強していたことが今の自分に結びついていることに気付けるのです。



富士通株式会社 UIデザイナー

本多 達也 氏

デザインとテクノロジーを用いて聴覚障がい者の方が音を感じる装置を研究開発しています。

お仕事の分野 ▶ デザイン × テクノロジー

私は髪の毛で音を感じる装置Otonnaを研究開発しています。大学1年生のときにろう者の方と出会ったことがきっかけで手話の勉強を始めるようになり、手話通訳のボランティアや手話サークルの立ち上げ、NPOの設立など、ろう者の方と一緒に様々な活動を行ってきました。大学時代にデザインやテクノロジーの勉強をしていた私は、それらを用いて音を感じる新しい装置をデザインしたいと考え、ろう者の方と一緒に研究をはじめました。ろう者の方々は耳が聞こえない分、身振り手振りで思いを伝えたり、表情で感情を伝えるスペシャリストです。手話を使えば窓越しに会話することも、こっそりお話することも可能です。そんな自分にはない能力を持った方々と一緒に研究したり活動したりすることがとても楽しいです。是非みなさん、周りのお友達のスペシャリストな部分を見つけてあげてください。自分だけでは思いつかないアイデアがきっと見つかるはずです。