



2012年12月4日

各位

一般社団法人ナレッジキャピタル
株式会社KMO

うめきた・グランフロント大阪 ナレッジキャピタル アワード ver.0
「アジア学生クリエイティブEX.」のご案内
◀12月13日(木) 10:30~19:30 大阪中央公会堂にて開催▶

2013年4月下旬に開業予定のうめきた・グランフロント大阪の中核施設「ナレッジキャピタル」では、産業創出・文化発信・国際交流・人材育成の実現に向け、12月13日に、大阪中央公会堂にて「ナレッジキャピタルアワード ver.0 アジア学生クリエイティブ EX.」を開催します。ナレッジキャピタルの原動力となる若者をターゲットとし、ナレッジキャピタルからクリエイティブ界の若手「スター」の誕生へつなぐ国際イベントです。本イベントの特徴および見どころを、以下の通り、ご案内いたします。

・ **アジアとの国際交流の実践** (ご参考: 添付資料①)

アニメやゲーム関連ビジネスの成長著しいアジア。そのアジアから、ナレッジキャピタルが連携を推し進める香港、韓国、シンガポール、台北の政府機関・団体とその推薦を受けた学生クリエイターが本イベントに来日します。国内学生映像コンテストにおいて選定された作品の上映に加え、アジア4地域からの優れた3DCG作品を公開することで、アジアにおける学生クリエイターがその力量を競い合うとともに、さらに新しい価値創造の意欲を高めていきます。



・ **国内10大学による最先端メディア技術を体感** (ご参考: 添付資料②)

大阪大学、大阪電気通信大学、関西大学、関西学院大学、立命館大学、情報科学芸術大学院大学、神奈川工科大学、慶応義塾大学、首都大学東京、東京大学の10校が一同に集まり、日常ではあまり見る機会のない大学での研究活動を展示します。触覚や視覚によるインタラクション(相互作用)を楽しめ、メディア・表現技術の最前線を体感、体験することができます。



- ・ **「公開スカウティング」や「マッチング」による学生と企業の交流**

次代を担う才能を持つ若者と、ナレッジキャピタルへ参画予定の企業・団体、および在阪の主要メディア、エンターテインメント企業との接点の場を作ります。映像分野は公開スカウティング、テクノロジー展示分野は企業マッチング方式による出会いにより、学生は第一線企業とのコンタクトと評価が得られ、企業は新しい若手才能を発掘します。

- ・ **世界で活躍する著名クリエイターの持つクリエイティブ視点を探る**

実験映画界の巨匠松本俊夫氏、世界的CGアーティストの河口洋一郎氏、ライブストーリーミングチャンネル DOMMUNE を主宰するデザイナーの宇川直広氏、ロンドンのクリエイティブ集団 tomato メンバーの長谷川踏太氏、さらには海外からも台湾のCG制作会社社長の施文祥氏、エレクトリックアーティストのシンシア・ルビン氏など、それぞれの分野での第一人者が参加し、今までにないアイデアや発想により新しい価値を生み出す創造性や、グローバルな視点における世界での活躍の仕方などを披露し、学生クリエイターや来場者に刺激を与えます。

- ・ **2013年4月下旬に開業予定の「ナレッジキャピタル」への展開**

アジア4地域からの3DCG作品は開業後、ナレッジキャピタル内に設置される世界初の200インチ裸眼ディスプレイで上映され、国内学生映像コンテスト受賞作品はグランフロント大阪に設置されるデジタルサイネージで上映される予定です。また、国内大学テクノロジーコンテンツの展示作品の一部は、一定期間「The Lab. みんなで世界一研究所」内で展示するなど、開業後のナレッジキャピタルを成果発表の場として展開していきます。



以上、本イベントは、学生、クリエイター、企業、研究者、専門家、メディア、行政などさまざまな人々が交流する「スクランブル交差点」となる一日です。このような活動が2013年4月下旬にオープンするナレッジキャピタルで常時展開されます。開業後に開催する本格的な「アワード」の前哨戦である本イベントは、ナレッジキャピタルにおける次世代の人材発掘・育成、国際交流、ブランディング構築および発信へとつなげていきます。

つきましては、ぜひともご来場いただけますようよろしくお願い申し上げます。なお、イベントプログラムの概要や出展内容・上映映像の紹介については、別添資料をご参考ください。

以上

【開催概要】

- イベント名称： ナレッジキャピタルアワード ver.0 「アジア学生クリエイティブ EX.」
- 開催日時： 2012年12月13日(木) 10時30分～19時30分
- 開催場所： 大阪府中央公会堂（大阪府北区中之島1丁目1-27）
- プログラム： 3階：展示交流プログラム／10時30分～19時30分
（最先端テクノロジー展示、トップクリエイター会議、交流パーティなど）
1階：ステージプログラム／14時00分～18時00分
（映像作品上映、学生スカウティング、トークセッションなど）
- 入場： 無料 ※事前登録制(イベント Web サイトより申込み)
- URL： <http://kc-i.jp/award/>
- 主催： 一般社団法人ナレッジキャピタル、株式会社 KMO、
一般社団法人グランフロント大阪 TMO、グランフロント大阪開発事業者 12 社
- 協力： 独立行政法人情報通信研究機構

※プログラムは都合により変更になる場合がございます。あらかじめご了承ください。

※イベントの様子を撮影した写真や動画を、主催者や後援者に無断で、営利目的でご利用されますと肖像権の侵害行為とみなされる場合がございますので、ご注意願います。



KNOWLEDGE
CAPITAL



あ！才能。ここが交差点。



ナレッジキャピタル アワード ver.0 アジア学生クリエイティブEX. Knowledge Capital Award ver.0 Asia Student Creative Exchange

Official Media Partner **TIME**

2012.12.13.(木)

会場:大阪市中央公会堂 大阪市北区中之島1丁目1-27
10:30 - 19:30 <http://kc-i.jp/award>

入場無料
※事前登録制

参加地域・
機関



香港/香港サイバーポート



韓国/韓国コンテンツ振興院



シンガポール/メディア開発庁



台北/台北市コンピュータ協会



日本/一般社団法人ナレッジキャピタル

主催 一般社団法人ナレッジキャピタル、株式会社KMO、一般社団法人グランフロント大阪TMO
NTT都市開発株式会社、株式会社大林組、オリックス不動産株式会社、関電不動産株式会社、新日鉄興和不動産株式会社、積水ハウス株式会社
株式会社竹中工務店、東京建物株式会社、日本土地建物株式会社、阪急電鉄株式会社、三井住友信託銀行株式会社、三菱地所株式会社

協力 独立行政法人情報通信研究機構 オフィシャルメディアパートナー TIME

後援 香港サイバーポート、韓国コンテンツ振興院、シンガポールメディア開発庁、台北市コンピュータ協会、総務省、経済産業省、外務省、独立行政法人都市再生機構、
一般社団法人デジタルメディア協会、一般社団法人デジタルコンテンツ協会、大阪府、大阪市、大阪デジタルコンテンツビジネス創出協議会、公益社団法人関西経済連合会、
一般社団法人関西経済同友会、大阪商工会議所、日本映像学会、NPO法人映像産業振興機構、公益社団法人関西・大阪21世紀協会、サイバー関西プロジェクト事務局

twitter

https://twitter.com/KC_AWARD

facebook

<http://www.facebook.com/KC.AWARD>



アジア発、注目の才能と アイデアがここに集結。

2013年4月下旬に誕生する「ナレッジキャピタル」は、今までに見たこと感じたことのない、新しい価値を生み出していくアワードを開催します。ナレッジキャピタルアワードのver.0として、日本とアジア4地域の学生が手がけたデジタルコンテンツを紹介。若い才能が世界に飛び出すきっかけを生み出す1日です。

1F First Floor [14:00-18:00] (受付 13:30)

Special Stage

ナレッジキャピタルのコアバリュー“OMOSIROI”を探る

クリエイティブで世界をリードしつづけるゲストを招き、ナレッジキャピタルが開業後にかかげるコアバリュー“OMOSIROI”を探ります。



**OMOSIROI
Talk Session 1**

長谷川 踏太
ワイデン+グネデイトウキョウ
Executive Creative Director
クリエイティブ集団
TOMATO所属



**OMOSIROI
Talk Session 2**

宇川 直宏
デザイナー 映像作家
京都造形芸術大学教授
ライブストーリーミング
チャンネルDOMMUNE主幹

Image Show Stage

Session1 「アジアの息吹」学生3DCG招待作品上映

アニメやゲーム関連のビジネスが盛り上がりを見せるアジア4地域の、政府機関・団体推薦による、学生3DCG作品上映とプレゼンテーション。



【参加地域・機関】
香港/香港サイバーポート シンガポール/メディア開発庁 韓国/韓国コンテンツ振興院 台北/台北市コンピュータ協会

Session2 「KNOWLEDGE CAPITAL Award BACA-JA」受賞作品発表・上映

日本国内の大学・大学院・専門学校生を対象とした、日本唯一の映像コンテスト。応募された134作品の中から選ばれた、最優秀作・優秀作・ナレッジキャピタル賞の発表と上映をおこないます。

【ノミネート作品】 岸本 友恵(イメージフォーラム映像研究所)「staring into space」
葛 裕太(九州大学大学院)「TWO」
千葉 佐記子(日本大学)「愛のディナー具材」
山村 里見(武蔵野美術大学)「はたらくおじさん・ガス管工事」

【審査委員長】 松本 俊夫(元日本映像学会会長 映像作家・評論家)

【審査員】 宇川 直宏(デザイナー 京都造形芸術大学教授)
塩田 周三(ポリゴン・ビジュアルズ社長)
田崎 友紀子(スーパーステーション副社長)
古市 涼子(ナレッジキャピタル マネージャー)



Scouting Stage

みんなで発掘「スター誕生 スカウティング」

TV局・広告代理店・プロダクションのプロデューサーが、日本とアジア4地域の学生をスカウティング。スタークリエイターへの道を拓きます。

スカウティング ボード	朝日放送、関西テレビ放送、毎日放送、読売テレビ、テレビ大阪、大広、電通、博報堂、ホリプロ、ポリゴン・ビジュアルズ、吉本興業、エクスプレス他
----------------	---

Prize Stage

「TIME特別賞」発表・授与

オフィシャルメディアパートナーである雑誌『TIME』のアジア・パンフィック版発行人が、映像・展示分野それぞれから受賞作を選出。ミニスピーチもおこないます。

Andrew Butcher (TIME & Fortune Publishing Director Asia Pacific)

3F Third Floor [10:30-19:30]

Salon Stage [11:30~12:30]

智を知る「世界のトップクリエイター こたつ会議」

世界で活躍するトップクリエイターを招き、世界のコンテンツ事情やコンテンツビジネス、また今後についてそれぞれの立場で語っていただきます。



河川 洋一郎
東京大学大学院
教授 CGアーティスト



施 文祥
CGCG Inc.
社長



Cynthia Beth Rubin
ACM-SIGGRAPH
Art Award
前会長



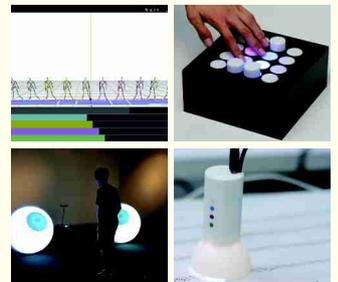
櫻並 和雅
独立行政法人
情報通信研究機構
理事

Exhibition Stage [10:30~17:00]

国内10大学 テクノロジーコンテンツ展示

国内10大学から、最先端技術を使ったメディアコンテンツ・デバイスアートが集合。ナレッジキャピタルへの参画企業・団体とマッチングを図り、実用化を探ります。

【出展大学】
大阪大学、大阪電気通信大学、関西大学、
関西学院大学、立命館大学、
情報科学芸術大学院大学、神奈川工科大学、
慶応義塾大学、首都大学東京、東京大学



Party Stage [18:00~19:30]

Exchange Reception

『アジア学生クリエイティブEX.』参加者と来場者との交流パーティ。アジア各機関代表者、スカウティングボードメンバー、クリエイターとコミュニケーションを図るチャンスです。
※定員になり次第、締め切らせていただきます。



■ **ナレッジキャピタルとは**
「感性」と「技術」の融合により、「新たな価値」を創出する複合施設。多様な人々の交わりから、今までにないアイデアや商品・サービスなどを生み出すことを目指しています。2013年4月下旬、グランフロント大阪の中核施設としてオープンします。
<http://www.kmo-jp.com/>

■ **うめきた先行開発区域「グランフロント大阪」とは**
西日本最大のターミナル、大阪・梅田に、オフィス、商業施設、ホテル・サービスレジデンス、分譲住宅、そしてナレッジキャピタルからなる多彩な都市機能を備えた新しい街が誕生します。



※プログラムは都合により変更になる場合がございます。あらかじめご了承ください。
※イベントの様態を撮影した写真や動画を、主催者や後援者に無断で、営利目的でご利用されずと肖像権の侵害行為となされる可能性がございますので、ご注意ください。



ACCESS アクセス
会場：大阪市中央公会堂

■ **電車をご利用の場合**
地下鉄御堂筋線/京阪電鉄「淀屋橋」駅下車
<1> 番出口から徒歩約5分
地下鉄堺筋線/京阪電鉄「北浜」駅下車
<22> 号出口から徒歩約6分
京阪電鉄中之島線「なにわ橋」駅下車
<1> 番出口から徒歩約1分

■ **バスをご利用の場合**
市バス「淀屋橋(市役所前)」下車徒歩約3分
[大阪駅88系]

一「アジアの息吹」学生3DCG 招待作品紹介一

■ 香港／香港サイバーポート

香港政府により運営されるデジタルコミュニティ。アジア太平洋地域における ICT 産業のハブを目指す。新規事業・人材育成の促進、ビジネスチャンスの創出のための協働推進、情報通信技術の戦略的導入の3点をビジョンとして掲げ、地域経済の活性化を図る。



「LATE」 チョイ ジョン イン、ラム ホ タック、チャン ラップ ケイ

いつも遅れてばかりしている男の子の話です。いつも寝坊して、バスに乗り遅れ、遅くまで働いて帰って来ます。ある日突然、彼のお母さんが病に倒れ、男の子は病院に駆けつけます。しかし、彼は遅れてしまい、お母さんに会うことはできませんでした。



「Hawkie & Froggie」 チャウ プイ カ、ユ シェン ナム

私たちは、このアニメーションが、困難にぶつかった人々を励ますことを祈っています。時には、災いと思われたことが福をもたらすこともあるでしょう。主人公のカエルくんが、道で石につまずいたことによって、ホークから命拾いしたように。中国の古いことわざにも「人間万事塞翁が馬」とあります。

■ シンガポール／メディア開発庁

シンガポール国内のメディア業界の更なる発展を目指し、放送庁、映画出版局、シンガポール映画委員会の3機関を統合し、2003年に設立。アジアのメディア界におけるゲートウェイ構想を推進する。



「Home is great」 アビゲイル リム チア キム ホーン、シェリン アナスタシア スーヤナ

“Home is Great”は、トニーという名前の青年が主人公のコメディです。1日の仕事で疲れ果てて家路に向かう彼は、家までの時間が待ちきれません。それなのに、トニーが自宅マンションのエレベーターに乗ろうとすると、小さな男の子が試練を与えるのです。この作品は、シンガポールの日常にインスパイアされ制作しました。

■ 韓国／韓国コンテンツ振興院

韓国コンテンツ産業の振興のため 2009年に設立された政府機関。放送・ゲーム・アニメーション・キャラクター・音楽など分野ごとに運営されていたが、政府の方針により、コンテンツ産業総括の振興専門機関として統合。東京に日本事務局があり、韓国コンテンツの日本進出のための支援だけでなく、日本と韓国間のコンテンツビジネス活動やマッチングにも尽力している。



「Flying Accident」 シン ドンヒョン

体を張ってアクションに挑むアクションスターのように、主人公の男性が海外へ旅立つ彼女を追いかけるために空港へ向かう途中、バイクや車にぶつかりながらもそういった事故が偶然に彼女へ導いてくれる様子を面白く描きました。

■ 台北／台北コンピュータ教会

1974年に設立された公益法人。4000社のメンバー企業を有しており、台湾の情報通信技術業界の生産高の80%以上を占める。ソフトウェア、ハードウェア、半導体等電子部品、製造、販売、通信ネットワークサービスなど活躍の範囲は幅広い。日本の拠点として東京事務所を持つ。



「我的房間(私の部屋)」 チェン クワン リン

絵を描くのが大好きな男の子は、授業で想像力を発揮して自分の想像した絵の世界に入り、部屋の中の家具はすべて可愛い遊び相手に変身します。しかし、社会価値観を代表する先生は、想像力を代表するクレヨンを探しながら、変身された家具たちを元の形に戻してしまいます。これは、子供たちの想像力を社会価値観で抑えてしまうということを懸念し、発想したアニメです。

一国内学生映像コンテスト「BACA-JA」受賞作品紹介一



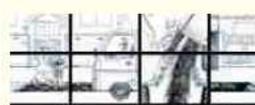
「TWO」 葛 裕太 (九州大学大学院)

普段見失っている大切なことを、老夫婦の日常を通して見つめ直してもらいたいという意図を込めて制作した紙をめくる動作を利用したストップモーションアニメーション。



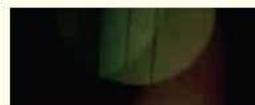
「愛のディナー具材」 千葉佐記子 (日本大学)

シュルレアリスムを応用し、訳の分からない出来事の上にさらに訳の分からない出来事を上乗せしてゆくことにより、不安感や、夢よりも不条理な現実を表現しようと思いました。



「はたらくおじさん - ガス管工事-」 山村里見 (武蔵野美術大学)

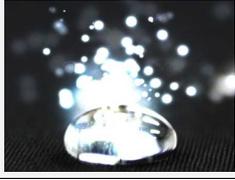
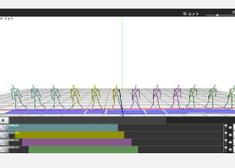
はたらくおじさんは人間を客観的に見せる。一定の服装と動きで街を作る姿からは、人間が都市の部品である事を感じさせられる。そんな彼らの行動を複数の画面で見渡せるようにし、人間らしさと部品らしさの両方を感じ取れる作品にしました。

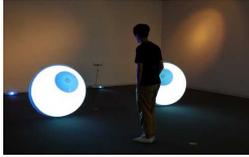


「staring into space」 岸本友恵(イメージフォーラム映像研究所)

普段の生活の中で、ふと何か潜んでいるのではと感ずることがあります。目に見えるのではなく、霊的なことでもなく、感じる気配。この映像では、光を追う中で気配を感じて欲しいと考えています。

—国内10大学テクノロジーコンテンツ展示 | 作品概要—

出展大学	作品	作品概要	
大阪大学 大学院情報科学研究科		「たま水—しずくがうずくぼくの水霊」他	テーブルトップ表面を自由に動く水玉と実際に触れ合ったり、餌を与えたり、驚かしたりといったインタラクションを通じて、普段われわれの身近にある水の美しさ、儚さを感じることができるインスタレーションである。
大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルアート・アニメーション学科 / デジタルゲーム学科		竜敵	「竜敵 (Ryuteki)」は音声をコントロールして楽しめるように作られたサウンドゲームのプロトタイプです。BGMに合わせて即興的に歌うことになり、メロディを自動的に作曲できるというのも特徴です。もう1つの出展作品「I Can Fly」は体感型飛行ゲームです。Kinect+ヘッドマウントディスプレイを用い、飛行機を主体的にコントロールすることができます。制限時間内に戦略的にバルーンを取得して得点を競うというシンプルなゲームです。
		I Can Fly	
関西大学 総合情報学部 林武文研究室 / コミュニケーションメディア科学研究室 (米澤朋子研究室)		バーチャルツアー 「大大阪時代の道頓堀探検」	総合情報学部の2つの研究室から、3Dインタラクティブ技術を用いた歴史教育コンテンツ「バーチャルツアー『大大阪時代の道頓堀探検』」とロボットやエージェントなどの擬人化メディアを使った人同士のコミュニケーションの可視化コンテンツ「モーションキャプチャを用いた大人数舞踊のエージェントによる可視化」および「単視点裸眼3DCGエージェントによる奥行きのあるインタラクション形成」を展示しています。
		モーションキャプチャを用いた大人数舞踊のエージェントによる可視化	
		単視点裸眼3DCGエージェントによる奥行きのあるインタラクション形成	
関西学院大学 理工学部人間システム工学科 河野研究室・片寄研究室・岸野研究室		VirtualPhilharmony : 指揮システム	人間システム工学科では人間中心のインタラクションシステムの創出に取り組んでおり、ここでは、フォースセンシング機能付きのタッチパッドに対するインタラクションを通して紙相撲をPC上で再現するバーチャル紙相撲、センサで指揮者の動きを捉え、そこから拍点を抽出してそれに合わせて楽曲を再生するVirtualPhilharmony、平面状の毛状タッチディスプレイを半球状に拡張し撫で上げたり、包み込むインタラクションが可能な立体毛状タッチディスプレイを展示する。
		バーチャル紙相撲	
		立体毛状タッチディスプレイ	

<p>立命館大学 ユビキタス環境研究室</p>		<p>高精度屋内測位インフラ「Place Sticker®」を用いたホットスポット測位技術</p>	<p>Place Sticker®は、測位に特化した無線LANアクセスポイントです。Place Sticker®を用いて、特定の展示物などからの相対的な距離を用いた測位を実現しました。これにより、従来の絶対座標を用いる測位と違い、測位したいエリアの天井に多数のPlace Sticker®を敷き詰める必要がなくなりました。そのため、実現が困難だった「ユーザが特定の展示物に近づいたらその展示物に関する情報を提示する」といったサービスを簡単に実現することができます。</p>
<p>情報科学芸術大学院大学 (IAMAS) メディア表現研究科</p>		<p>GAZEROID</p>	<p>藤堂高行の『GAZEROID』は「まなざし」に着目した研究です。眼球の動きを制御することで人工物に生命の気配を感じさせることを目指しています。パク・ヨンヒョの『TRAVITA』はApple App Storeでリリースされたアプリです。世界中から投稿された10秒間の動画を24時間後に配信します。ユーザーは自動編集された24時間のタイムラインを閲覧することができ、また、投稿して書き出すことができます。</p>
		<p>TRAVITA</p>	
<p>神奈川工科大学 情報学部 情報メディア学科 白井暁彦研究室</p>		<p>瞬刊少年マルマル</p>	<p>本作品は、マンガの中に体験者が入り込み、物語の主人公となって様々なポーズをとることで、そのポーズが反映されたオリジナルのマンガを作ることができます。</p>
<p>慶応義塾大学 大学院メディアデザイン研究科</p>		<p>あ</p>	<p>【あ】 本企画では「あ」一文字の持つ表現の多様性を、体験を通じて直感的に理解できるデバイスを提案する。デバイス「あ」は、「あ」の形をした立体物であり、体験者と「あ」一音のみで様々なコミュニケーションをとる。 【TECHTILE toolkit】 TECHTILE toolkitは、触感表現のためのラピッドプロトタイプングツールです。触感の記録・編集・伝送・再生を容易に行えるため、アート、デザイン、教育現場、製品企画など様々な領域において、誰でも手軽に触感表現の可能性を模索できるようになります。</p>
		<p>テクタイルツールキット</p>	
<p>首都大学東京 IDEEA Lab.</p>		<p>PocoPoco</p>	<p>PocoPoco、Gocen、Fregtric Drums は、それぞれ触覚や画像認識を利用した特殊なインタフェースを持ち、独自の方法で音楽を演奏することができます。新感覚の演奏を体験してみてください。</p>
		<p>フレクトリックドラムス</p>	
		<p>Gocen</p>	
<p>東京大学 大学院情報理工学系研究科 廣瀬・谷川研究室</p>		<p>拡張満腹感</p>	<p>拡張現実感によって周囲のものの大きさは保ったまま食品の見た目のサイズだけを操作することで、食品を食べたときに得られる満腹感を操作し、ユーザに意識させることなく食事を10%程度増減両方向に操作可能なシステムです。</p>