

各位



AI や IOT が発展する現代で 中学生・高校生が考える「未来の仕事」とは！ 「Knowledge Innovation Award 5th.」開催 多彩なアイデア募集開始します

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:小田島 秀俊)は、「Knowledge Innovation Award 5th.」のアイデア募集を本日より開始しましたのでお知らせします。



「Knowledge Innovation Award 4th.」
中学生アイデア部門プレゼン風景



「Knowledge Innovation Award 4th.」
選考委員との記念撮影

【Knowledge Innovation Award とは】

ナレッジキャピタルから生まれたアイデアを「ナレッジイノベーション」の具体的な成果として広く社会に発信する取り組みです。中・高校生を対象に「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」、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」で構成されています。

多彩な選考委員による審査を経て、グランプリならびに各賞を決定します。

【目的】

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。

革新的なアイデアやイノベティブな活動などの具体的な成果を、ナレッジキャピタルに参画する企業・団体等を対象に募集するほか、次世代のイノベーション人材の革新的なアイデアを、アワードという形で広く社会に発信しています。ナレッジキャピタルが「活動や成果」の価値付け機関となり、そこに世界中の人々が集まる仕組みを目指しています。

【本件に関する報道関係者からのお問い合わせ先】

一般社団法人ナレッジキャピタル 担当:入江・奥村 電話:06-6372-6427/FAX:06-6359-2970

※ナレッジキャピタルは、2013年4月に民間企業主体により開業した「グランフロント大阪」の中核施設です。「感性」と「技術」を融合し、「新たな価値」を創出する世界初の「知的創造・交流の場」として、開発事業者の出資により一般社団法人ナレッジキャピタルと、株式会社 KMO において運営しています。

① 中学生・高校生アイデア部門 要項 ※応募締め切り 2018年1月16日(火)必着

■中学生アイデア部門

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(国籍は問いません)

応募方法：所定の応募用紙に具体的アイデアを記入し、
郵送またはメールで送信

- 選考基準：
- ・世の中を幸せにする仕事か
 - ・豊かな未来を想像させる仕事か
 - ・多くの人に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

賞：グランプリ1名/準グランプリ2名/優秀賞4名/佳作10名



■高校生アイデア部門

テーマ：未来の“私の”仕事を考える。

応募資格：日本国内在住の高校生(国籍は問いません)

応募方法：所定の応募用紙に具体的アイデアを記入し、
郵送またはメールで送信

- 選考基準：
- ・未来を見ずえた具体的なイメージを提示しているか
 - ・独創的なアイデアを描いているか
 - ・今ある仕事の内容にとらわれない自由な考えか
 - ・自分が考える社会の未来像をとらえているか

賞：グランプリ1名/準グランプリ2名/優秀賞4名/佳作10名

② ナレッジキャピタル部門 要項 ※応募締め切り 2017年11月30日(木)必着

応募資格：ナレッジキャピタル参画者であること

応募対象：2016年12月1日(木)～2017年11月30日(木)の期間にナレッジキャピタルを拠点として展開されたモノ・コト・活動など

応募方法：所定の応募用紙・データを郵送またはメールで送信

選考基準：下記の項目を含む、イノベティブな活動であること

※全ての要素を満たすことが必須ではありません。また、必ずしも発明や発見のあるプロジェクトの必要はありません。

- ・革新的なアイデアがある ・先端技術や技術改良などの工夫がある
- ・新しい組み合わせやコラボレーション要素がある ・社会的影響力を持ち、社会変革の可能性がある
- ・エンターテインメント性など人の心を強く掴む要素がある ・事業化の可能性が高い
- ・世界的な広がりを感じる要素がある ・デザインが優れている

賞：グランプリ1点/準グランプリ2点/近畿経済産業局長賞1点(予定)/優秀賞3点

③ 各部門 選考の流れ



**公開プレゼンテーション
最終選考会
2018年3月21日(水・祝)**

④ 各部門 公開プレゼンテーション/最終選考会 概要

日程：2018年3月21日(水・祝)

内容：2次選考通過者によるプレゼンテーションおよび各賞の決定

場所：グランフロント大阪 北館4階「ナレッジシアター」

⑤ 選考委員 ※順不同

[選考委員長]

・河口 洋一郎（東京大学大学院情報学環教授 / CGアーティスト）

1970年代のコンピュータ・グラフィックス(CG)黎明期から研究・制作に着手し、SIGGRAPHの1982年大会における、自己増殖する造形理論「グロースモデル(The GROWTH Model)」の発表は、世界中からの参加者に会場でスタンディングオベーションを受け、絶賛を博した。2010年には、CGの世界最大の国際大会であるSIGGRAPHにおいて、CG界に長年にわたり大きく貢献し現在も活躍を続ける研究者・技術者・芸術家に与えられる、ACM SIGGRAPH Award : Distinguished Artist Award for Lifetime Achievement in Digital Art を受賞。2013年芸術選奨文部科学大臣賞受賞。同年、紫綬褒章を受章。



・村上 憲郎（村上憲郎事務所 代表 / 前 Google 日本法人名誉会長）

1970年京都大学工学部卒業。工学士号を取得。2003年4月、Google Inc. 副社長兼 Google Japan 代表取締役社長として Google に入社以来、日本における Google の全業務の責任者を務め、2009年1月名誉会長に就任。2011年1月1日付で退任し、村上憲郎事務所を開設。国際大学グローバル・コミュニケーション・センター(GLOCOM)主幹研究員・教授。大阪工業大学客員教授。会津大学参与。東京工業大学学長アドバイザーボード委員。



・遠藤 諭（株式会社角川アスキー総合研究所 取締役 兼 主席研究員）

『月刊アスキー』編集長、アスキー取締役などを経て、2013年より現職。スマートフォン以降に特化したライフスタイルとデジタルの今後に関するコンサルティングを行っている。『マーフィーの法則』など単行本も手がけるほか、アスキー入社前には『東京おとなクラブ』を主宰。著書に『計算機屋かく戦えり』など。『週刊アスキー』にて巻末連載中。



・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）

1973年、大阪生まれ。京都大学工学部卒業、大学院修了。博士(工学)。2012年から経済産業省に技術戦略担当課長補佐として出向。2014年7月に京都大学に復職。黙して語らず、されど師匠から弟子に伝わる熟練技の伝承研究から始まり、視覚に障害のある人との言葉でみる美術鑑賞研究まで、一見すると伝わりにくいようなコミュニケーションの現場での研究を通じて、「伝わるとはなにか」の本質に関心をもつ。現在、高齢者や障害のある人をもつくりプロセスに巻き込むインクルーシブデザインのワークショップを100回以上重ね、「ために」から「ともに」へと社会が変わるコミュニケーションの場づくりを企業や学校現場で100回以上実践している。主な著書に『科学技術 X の謎』(化学同人、2010年)、『インクルーシブデザイン』(学芸出版社、2014年)など。日本科学未来館“おや？”っこひろば総合監修。



・伊藤 恵理（国立研究開発法人 海上・港湾・航空技術研究所 / 電子航法研究所 主幹研究員）

東京大学大学院博士課程修了(航空宇宙工学専攻)。ユーロコントロール実験研究所(フランス)、オランダ航空宇宙研究所、東京大学、NASA エイムズ研究所での研究職を経て、現職に至る。国際航空科学会議(ICAS)より McCarthy Award、John J. Green Award 受賞。「空は一つ」をモットーに、世界の空を駆けながら、航空管制科学の研究に従事している。2016年に『空の旅を科学する 人工知能がひらく!? 21世紀の「航空管制」』(河出書房新社)を出版し、企業等での講演も多数行う。



・安田 洋祐（経済学者 / 大阪大学大学院経済学研究科准教授）

1980年東京都生まれ。2002年東京大学経済学部卒業。最優秀卒業論文に与えられる大内兵衛賞を受賞し、経済学部卒業生総代となる。2007年プリンストン大学よりPh.D.取得(経済学)。政策研究大学院大学助教授を経て、2014年4月から現職。専門は戦略的な状況を分析するゲーム理論。主な研究テーマは、現実の市場や制度を設計するマーケットデザイン。学術研究の傍らマスメディアを通じた一般向けの情報発信や、政府での委員活動にも積極的に取り組んでいる。フジテレビ「とくダネ!」、関西テレビ「報道ランナー」にコメンテーターとして出演中。財務省「理論研修」講師、金融庁「金融審議会」専門委員などを務める。編著に『改訂版 経済学で出る数学 高校数学からきちんと攻める』(日本評論社、2013年)、『学校選択制のデザイン ゲーム理論アプローチ』(NTT出版、2010年)。監訳に『レヴィット ミクロ経済学 基礎編』(東洋経済新報社、2017年)、共著に『身近な疑問が解ける経済学』(日本経済新聞社、2014年)など。



・清水 陽子（アーティスト・研究者）

科学と芸術を融合する技術やインスタレーションをグローバルに研究、制作、発表。アメリカで育ちニューヨークのアートに影響を受け、大学では生物化学を専攻。現在はバイオテクノロジーなど先端科学を用いたデザイン研究の傍ら、ギャラリー、ミュージアム、テクノロジー企業と協業。国際放送局でのレギュラー番組や、TED、アルスエレクトロニカなどグローバルイベントの出演など、メディアを通じた活動の他、各種芸術賞を受賞。



【施設概要】

施設名	ナレッジキャピタル	
所在地	〒530-0011 大阪市北区大深町 3-1 グランフロント大阪 北館	
施設案内	The Lab. みんなで世界一研究所 (アクティブラボ・カフェラボ・イベントラボ)	地下1階～3階
	フューチャーライフショールーム	1階～6階
	ナレッジシアター	4階
	ナレッジサロン	7階
	コラボオフィス・コラボオフィスネクス	7階～8階
	カンファレンスルーム	8階・10階
	ナレッジオフィス	9階～13階
	コンベンションセンター	地下1階～地下2階
運営組織 代表者	一般社団法人ナレッジキャピタル 代表理事 宮原 秀夫 株式会社 KMO 代表取締役 小田島 秀俊	
事業者 (五十音順)	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 関電不動産開発株式会社 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 三菱地所株式会社	