

Thesis	Time		Contents / Topic	Name	Position
Korea China Digital Contents Industry promotion policy and forecasting	9:30	9:35	Opening Ceremony		
	9:35	9:40	Opening Speech	Qiao Zhigang	Deputy Governor of Shanghai Changning District
	9:40	9:45	Opening Speech	Kim, Dong Hyun	President of Sejong University, Graduate School of Culture Arts Contents
	9:45	10:15	Chinese Game Industry vision and forecasting of International Co-production	Ming Haoxia	General Secretary of Shanghai Multimedia Industry Association
	10:15	10:45	Korea and China Digital Contents Co-production Structure	Kim, Young Jae	Professor Cultural Contents Dept at Hanyang University
	10:45	11:15	Tea Break		
	11:00	11:30	Bring up human resources for the game industry that are required by the Chinese game industry	Montgomery Singman	CEO Radiance Digital Entertainment
	11:30	12:00	The cooperation between industry and academy for Korean on-line game	Choi, Yo Chul	President of Enium Corporation Vice President of Korea Game Association
	12:00	13:30	Lunch		
China Japan Korea Digital Contents Industry and Institution's Research and Co-production	13:30	14:00	Promoting the digital contents by the cooperation between industry and academy of Korea, China and Japan	Koichi Sunada	The Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology-Japan Coordinator Professor at Kyushu University
	14:00	14:30	Manpower Development & Create Added Value for Cultural Industry	Yoo, Young Bae	Professor at Sangmyung University, President of Culture and Design management Institute
	14:30	14:45	Coffee Break		
	14:45	15:15	The necessity to foster brains to keep pace with the Shanghai digital contents development as a model for industry-academic research activities	Zhong Xingming	Dean, College of Digital Arts, Shanghai University
	15:15	15:45	Contents design education based on logical thinking and artistic sensibility	Etsuo Genda	Professor, Kyushu University Faculty of Design Chief Director, KANSEI Center for art and Science

□ 行事概要

○ 場所：上海多媒体産業院 6階会議室

○ 日時：2008年 6月 30日 9:30 - 15:45

○ 主催：京畿DCA, 上海マルチメディア産業院, ASIAGRAPH

○ 協力機関：サングヘザングニョングググアハックウィワンフェ, 上海市マルチメディア協会, 京畿道, 韓国ゲーム協会, 日本九州大学

○ 主題：

- 韓中デジタルコンテンツ交流のための政策, 事例研究

- 韓中日デジタルコンテンツ産学研連携交流

□ 行事内容

9:30-9:35 開会辞

9:35-9:40 祝辞(上海マルチメディア産業院)

9:40-9:45 祝辞(韓国京畿デジタルコンテンツ振興院)

9:45-10:15 中国ゲーム産業発展と国際合作の見込み

張明(上海市オンラインゲーム産業委員会秘書長)

10:15-10:45 韓国と中国デジタルコンテンツ合作生産構造

金英載(漢陽大学校教授 前 (株)東友アニメーション副社長)

10:45-11:15 中国ゲーム産業が必要なゲーム専門人才育成

西門孟 光輝ソフトウェアマネージャー

11:15-11:45 韓国オンラインインタアクションゲームの産学研 連携 教育

崔耀徹 (株)Enium代表韓国ゲーム協会 副会長

11:45-12:15 主題討論

13:30-14:00 日本デジタルコンテンツ産業が産学研究合作を促進する政策支援

砂田向壺(文部科学省産業連携Coordinator 九州大学教授)

14:00-14:30 産学研連携によるデジタルコンテンツ産業の人材育成

柳英培 (文化産業 Design研究所所長 詳明大学院教授)

14:30-14:45 Coffe break

14:45-15:15 産学研連携構造が中国のデジタルコンテンツ産業の人材育成 対する促進

仲星明 (上海大学 Digital藝術學院 院長)

15:15-15:45 産学研連携構造が日本デジタルコンテンツ産業の人材育成に対する促進

源田悦夫 (九州大学 大学院教授)