

「就職関係・企業公開型学生就労体験教育推進プロジェクト」
「インターンシップ」

ADCDU インターンシッププロジェクト
INTERNSHIP 2008

第3回 インターンシップ教育 参加希望学生選抜公聴会

**「第3回インターンシップ教育参加希望学生選抜公聴会・基調講演」
タイムテーブル**

時間	予定	会場
9:30 -	先導的デジタルコンテンツ 創成支援ユニット代表挨拶 源田悦夫 科目担当教官挨拶 砂田向壱	九州大学大橋サテライト LUNETTE 2階
10:00 -	基調講演「コンテンツ／人材／テクノロジー」 講師： コンテンツキャピタルカンパニー 株式会社シンク代表取締役CEO 森祐治 氏	
11:00 -	休憩（10分間）	
11:10 -	インターンシップ参加希望学生選抜公聴会 11:10 - 11:22 山崎隆弘 11:24 - 11:36 柳竜馬 11:38 - 11:50 森根光春 11:52 - 12:04 三宅佑治 12:06 - 12:18 田尻力也 ※プレゼンテーション6分、質疑応答4分	九州大学大橋サテライト LUNETTE 2階
12:20 -	休憩（10分間）	
12:30 -	インターンシップ参加希望学生選抜公聴会 講評・合否発表 ※プレゼンテーションについての講評と判定	九州大学大橋サテライト LUNETTE 2階
13:00 - 14:00	懇談会	九州大学大橋サテライト LUNETTE 1階

氏名	所属
山崎 隆弘	山崎

第3回インターンシップ教育参加希望学生選抜公聴会

ADCDU インターンシッププロジェクト INTERNSHIP 2008

山崎 隆弘

Yamazaki Takahiro

no.1 ADCDU 修士1年

フリガナ	ヤマザキ タカヒロ
氏名	山崎 隆弘
専攻	コンテンツ・クリエイティブデザイン
所属研究	佐藤 研究室
インターンシップ先として希望する企業または業界（複数記入可）	
・ 株式会社シンク ・ 株式会社電通九州 ・ 国立情報学研究所 ・ インターネットビジネスに関係する革新的業界	
上記企業または業界を希望する理由（学びたいことを 300 文字程度で記述）	
・ 株式会社シンクは、「コンテンツキャピタル」という視点で権利関係の運用から見直した新しいコンテンツビジネススキームの提案をしている企業だと認識しています。 ・ 株式会社電通グループは、日本最大手の広告代理店グループだと認識しています。ネット広告費が、雑誌広告費を上回るほどの規模になりました。それに対して、電通九州がどのような考えを持ち、どのような姿勢を取ろうとしているのか、非常に関心のある企業です。 ・ 国立情報学研究所は、国営であることから日本のコンテンツビジネスを最も俯瞰的に見ることの出来る団体であると考えています。 私は、上記の企業・団体での体験を通じて社会を見つめなおすことで、自分の認識を上回る、さらなる社会のおもしろさを感じられるのではないかと考えています。また、自分に対する社会からの評価を知り、自分自身の向上にも繋がりたいと考えています。	

山崎 隆弘（やまざき たかひろ）

- ・ 出身地：東京都
- ・ 生年月日：1986年 2月24日
- ・ 趣味：剣道・バドミントン
- ・ 習得技能：サーバ構築（Linux）
データベース（MySQL）
言語（HTML,CSS,PHP）
WEB制作（Dreamweaver, Flash）
画像処理（Photoshop, Illustrator）

山崎隆弘とは、何者か。

おもしろい
と感じたら、突っ走る。

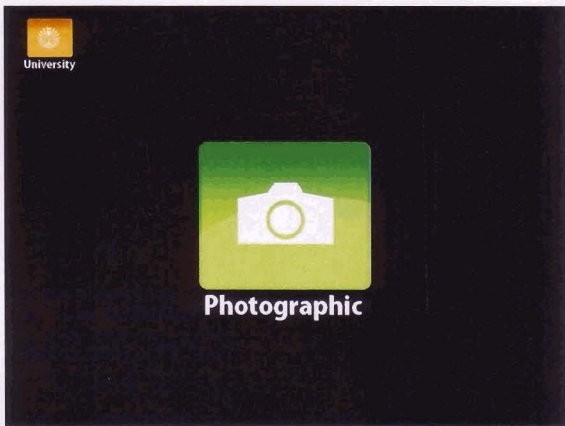
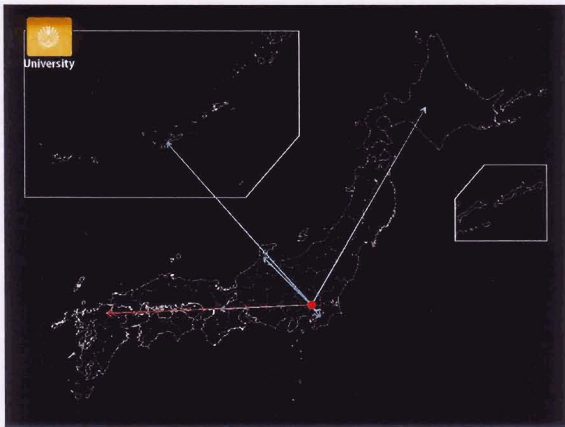
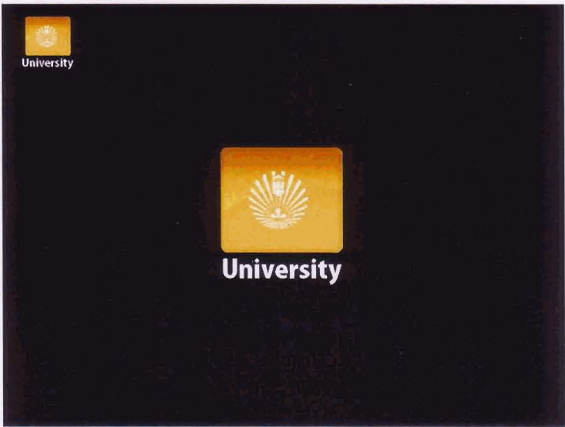
「普通じゃない」が、おもしろい。

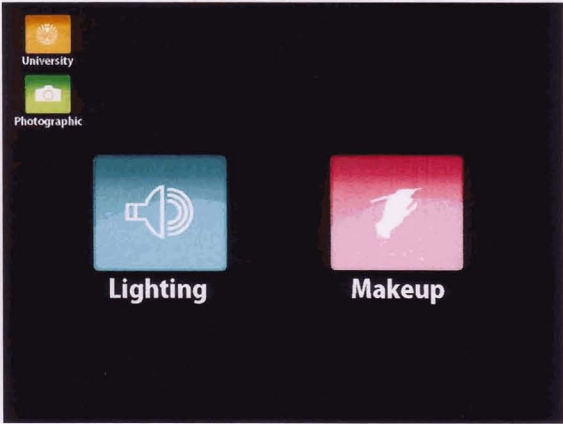
「自分の常識をぶち壊してくれる
もの」が、好きです。

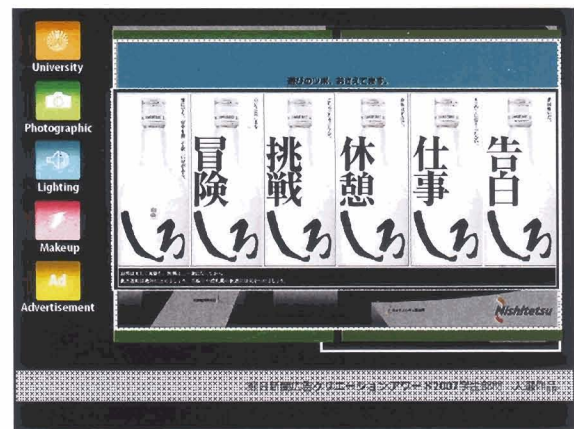
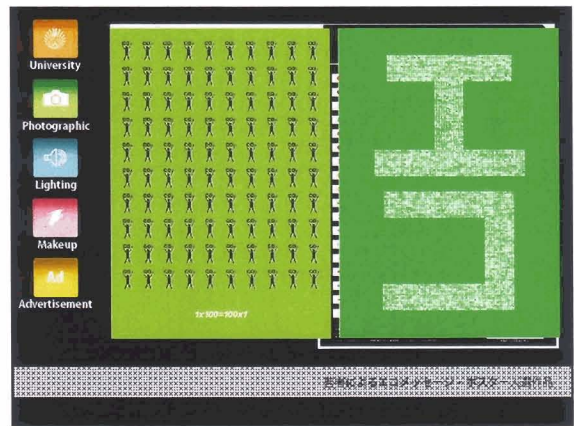
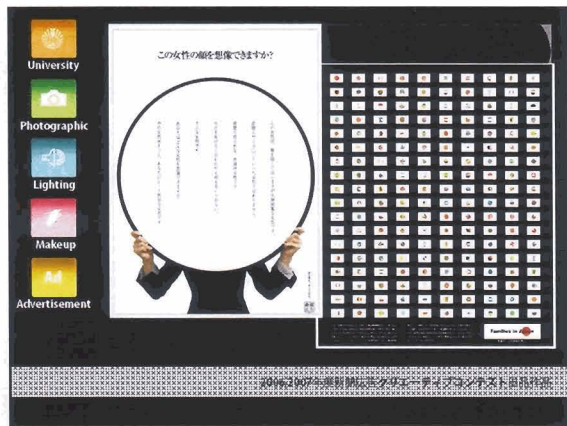
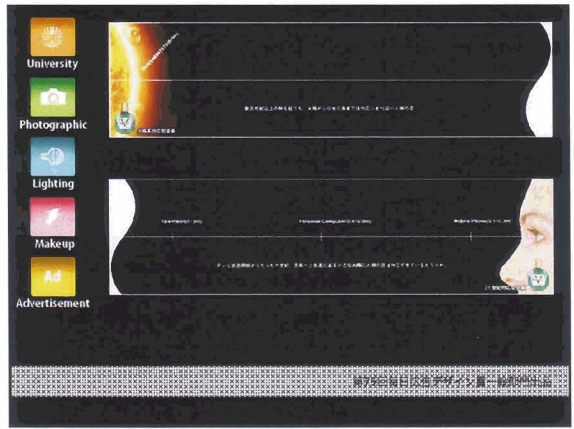
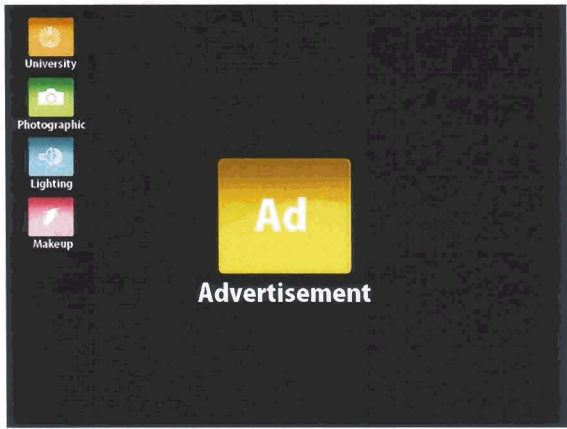
University Photographic Lighting Makeup Advertisement

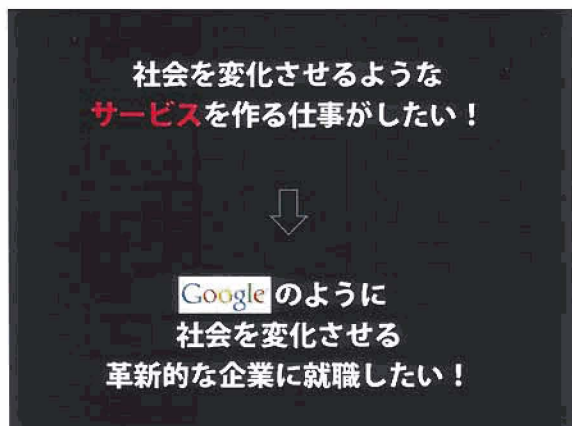
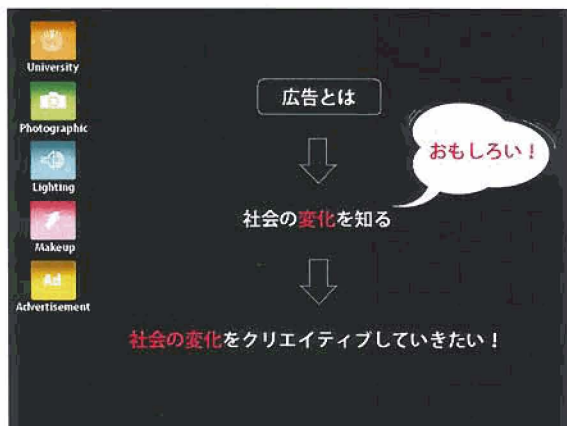
↓
将来の展望

↓
インターンシップの目的









おもしろいと感じた社会を現場を通じて、もっと体験したい。

自分の評価。
自分のちっぽけさを感じたい。

University
Photographic
Lighting
Makeup
Advertisement

山崎 隆弘
Takahiro Yamazaki

第3回インターンシップ教育参加希望学生選抜公聴会

ADCDU インターンシッププロジェクト
INTERNSHIP 2008

柳 竜馬

Ryoma Yanagi

no.2 DS 修士1年

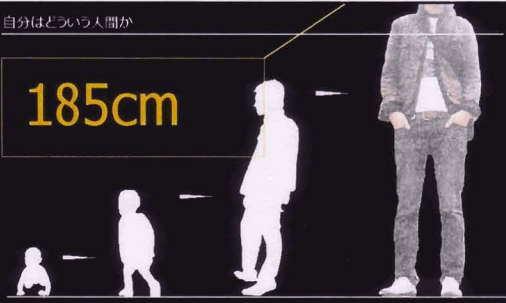
フリガナ	ヤナギ リョウマ
氏名	柳 竜馬
専攻	デザインストラテジー
所属研究	石田 研究室
インターンシップ先として希望する企業または業界（複数記入可）	
・ 広告業界（電通、博報堂、ADK） ・ 総合ディベロッパー（森ビル、三菱地所、三井不動産、森トラスト）	
上記企業または業界を希望する理由（学びたいことを 300 文字程度で記述）	
私がインターンシップを希望する理由は、これまで学んできた建築設計の世界から外に出ることで視野を広げ、将来志望する建築界で生かしたいと考えているからです。 上に挙げた業界をインターンシップ先として希望した理由は、一方は「広告」、他方は「都市」と分野は異なるものの、プロジェクトに関わるたくさんの人をまとめ、プロデュースすることで、世の中に影響を与えているという点で共通しているからです。そして、これらの業界にインターンシップに行くことで、プロデュースに関わる人々、特にプロデューサーとしてプロジェクトをリードしている人々の考え方、あるいは仕事に対する姿勢などを、実際の現場での体験を通して学びたいと考えています。	

発表の手順

- 1 自分はどういう人間か
- 2 今まで何をやってきたか
- 3 現在考えていること
- 4 将来どうなりたいか

自分はどういう人間か

185cm



1986年3月生まれ

すくすくと成長

1

自分はどういう人間か

DESIGN STRATEGY

略歴

2008年 九州大学大学院 芸術工学府
デザインストラテジー専攻 入学

九州大学 芸術工学部
環境設計学科 卒業

習得技能

CAD
VectorWorks
FormZ

Publish Design
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Adobe InDesign

Office
Microsoft Word
Microsoft Excel
Microsoft Powerpoint

1

自分はどういう人間か



現在、キャプテン

高校・大学とラグビー部に所属

1

今まで何をしてきたか



建築 ばかりやってきた

2

今まで何をしてきたか



「建築の何が好きか？」

設計が好き

2

今まで何をしてきたか

設計をする際にいつも考えること...

いかにその **土地の価値** を引き出せるか
つまり、
いかに **土地をプロデュース** できるか

2

今まで何をしてきたか

■ SITE PLAN

西鉄宮地原線

卒業設計

線路跡地に対する建築の提案

2

今まで何をしてきたか



2

今まで何をしてきたか



JIA全国学生設計コンクール
九州代表

2

今まで何をしてきたか



アイランドシティ
フォーワーショップ
代表選出

アイランドシティに対する
建築の提案



2

今まで何をしてきたか

山王マンションリノベーションコンペティション2008



ここのマンションが持つ古い魅力
に新しい価値を付加する。

ここでしかできないプランの提案。

2

現在考えていること

建築設計ばかりやってきたため・・・

3



現在考えていること

視野が狭くなっているのではないかな

学生の設計は個人プレーばかりではないかな

現在考えていること

インターン目的

外へ出て、視野を広げたい

外へ出て、現場のチームプレーを見てみたい

将来どうなりたいか

建築界を変えてみせます。

世の中に大きな影響を与える

仕事がしたいです。

4

建築界で

大きく

なりたい

柳
竜馬



第3回インターンシップ教育参加希望学生選抜公聴会

ADCDU インターンシッププロジェクト
INTERNSHIP 2008

森根 光春

Morine Mitsuharu

no.3 ADCDU 修士1年

フリガナ	モリネ ミツハル
氏名	森根 光春
専攻	コンテンツ・クリエイティブデザイン
所属研究	金 研究室
インターンシップ先として希望する企業または業界（複数記入可）	
・ 放送業界（NHK、テレビ朝日、TBS、フジテレビ、日本テレビ、テレビ東京） ・ 新聞業界（西日本新聞、朝日新聞、読売新聞、毎日新聞、日本経済新聞） ・ 広告業界（電通九州、電通、博報堂）	
上記企業または業界を希望する理由（学びたいことを 300 文字程度で記述）	
上記の業界をインターンシップ先として希望したのは、いずれも世の中に大きく影響を与える業界であり、コンテンツと人との間をつないでいることに興味を持ったからです。また、これらの業界にインターンに行くことによって、そこで働く人々、とくにリーダーとしてプロジェクトを引っ張っていくプロデューサーの考え方やチームワークについてなど、現場の空気を肌で学びとりたいと考えています。	

自己紹介

「直感」

素直に感じる感動を第一に、行動し、自分の視野を拡げて成長する。

映像技術との出会い

アニメーション映画 ディズニー「ダイナソー」

6500万年前の白亜紀を、当時の最新のデジタル技術により、全編1245カットに渡って最先端の特殊効果を用いて再現。

専用の最先端デジタル・スタジオ
《ザ・シークレット・ラボ(TSL)》を建設



大学へ進学

2008年4月 九州大学大学院 芸術工学研究院
先導的デジタルコンテンツ創成支援ユニット 所属

2008年4月 九州大学大学院 芸術工学部 芸術工学専攻
コンテンツ・クリエイティブデザインコース 修士課程 入学

2008年3月 九州大学 芸術工学部 芸術情報設計学科 卒業

習得技能: 映像処理(Adobe AfterEffects, Premiere.)
画像処理(Adobe Illustrator, PhotoShop)
CG制作(3D Studio Max)
映像のミキシング(Roland 4ch Video Mixer)
データベース構築(MySQL)
プログラミング(Dreamweaver, PHP)



制作活動

ライブ空間が伝えたいイメージ
を演出する映像をプロデュース
(ファッションショー、音楽ライブ、格闘
技イベント、カフェ環境映像)



研究紹介:「ワークショップにおける子ども参加型
のマッシュアップ・コンテンツの提案」



子どもの新しい学習環境(ワークショップ)を、WEBと
携帯のマッシュアップで、エンタテインメント化する。

シリコンバレー研修



スタンフォード大学

シリコンバレーの一流企業

シリコンバレーにおける優れた産学官の連携

コンテンツ産業の問題点

世界をリードするシリコンバレーの「産学連携」を学ぶ。



日本の大学、教育の現場に疑問を持つ。
＝ コンテンツ産業の教育に問題

将来への展望

大学を意識した人材となり、コンテンツ産業から、人材教育を考える。



産学間で人を巻き込み、盛り上げることでコンテンツ産業に貢献したい。

インターンシップ

- 自分の直感に従い、コンテンツ産業の「現場」を体験し、明確なビジョンを持ちたい。
- あらゆる経験を吸収し、視野を広げ、コンテンツ産業に通用できる「直感力」を養いたい。

直感人

「世界中の共感を、
日本に集める。」

森根 光春

第3回インターンシップ教育参加希望学生選抜公聴会

ADCDU インターンシッププロジェクト
INTERNSHIP 2008

三宅 佑治

Miyake Yuji

no.4 ADCDU 修士1年

フリガナ	ミヤケ ユウジ
氏名	三宅 佑治
専攻	コンテンツ・クリエイティブデザイン
所属研究	金 研究室
インターンシップ先として希望する企業または業界（複数記入可）	
・ 放送業界（NHK、テレビ朝日、TBS、フジテレビ、日本テレビ、テレビ東京） ・ 新聞業界（西日本新聞、朝日新聞、読売新聞、毎日新聞、日本経済新聞） ・ 広告業界（電通九州、電通、博報堂）	
上記企業または業界を希望する理由（学びたいことを 300 文字程度で記述）	
映像コンテンツの持つ力を駆使して、社会を良くしたいです。なぜならば、映像コンテンツが世の中に与える影響力は絶大だと考えるからです。私は、それを利用して社会性のあるコンテンツを世に送り出したいです。しかし、現在、私の能力は学問領域で完結しています。大学で学んだ科学技術をもって、コンテンツの力をもっと社会で活かす為に、コンテンツを“伝える力”を現場で体験したいです。つまり、地デジやワンセグなどの最先端科学技術を始め、メディアが持つ“伝える力”を知りたいのです。 また、産業界の現場に飛び込み、日本をリードしている企業で働く方々の人間力や哲学を学びたい。どういった意志を持って働き、どのような将来を見据えているのか。現場を通して積極的に自ら動くことにより学び、将来に活かしたい。	

自己紹介

- ・ 三宅 佑治(みやけ ゆうじ)
- ・ 1984年9月28日誕生
- ・ 福岡出身
- ・ 2008.4 九州大学大学院芸術工学府芸術工学専攻 入学
- ・ 先進的デジタルコンテンツ創成支援ユニット所属
- ・ 2007.3 九州芸術工科大学 芸術情報設計学科 卒業
- ・ 2003.4 九州芸術工科大学 芸術情報設計学科 入学
- ・ 2003.3 福岡県立福岡中央高校 卒業



大学での活動

九州芸術工科大学 芸術情報設計学科入学

科学技術を使った芸術を学びたい

映像コンテンツをつくり始める

習得技術(主に動画処理技能)

Adobe premiere Adobe after effects

Adobe illustrator Adobe photoshop

3ds Max Cubase Nuendo

Microsoft word Microsoft excel

作品紹介1

「幸福な最期」 社会テーマ:高齢化社会



受賞歴「第3回せとうち映像祭 奨励賞 受賞」

作品紹介2

「ケイコワ」 社会テーマ:母子の心理的虐待



もっと大きな世界で
コンテンツの持つ力を感じたい

世界トップレベルの映画祭に挑戦

出品映画祭

- ・ アヌシー国際アニメーション映画祭(フランス)
- ・ オタワ国際アニメーション映画祭(カナダ)
- ・ アニマフェスト国際アニメーション映画祭(クロアチア)
- ・ ソウル国際カートゥーン&アニメーションフェスティバル(韓国)
- ・ アニフェスト国際アニメーション映画祭(チェコ)
- ・ ブラッドフォード国際映画祭(イギリス)
- ・ タンペレ国際映画祭(フィンランド)
- ・ オーバーハウゼン国際映画祭(ドイツ)
- ・ ショートショートフィルムフェスティバル(日本)
- ・ びあフィルムフェスティバル(日本)
- ・ イメージフォーラムフィルムフェスティバル(日本)
- ・ ラピュタアニメーションフェスティバル(日本)

世界6大アニメ映画祭

受賞歴



① 世界5大アニメ映画祭の1つ

ソウル国際カートゥーン & アニメーションフェスティバル2008
(韓国)招待上映



② 映画監督の登竜門

ぴあフィルムフェスティバル2008
(日本)入選



③ 米アカデミー賞公認 アジア最大の短編映画祭

ショートショートフィルムフェスティバル2008
(日本)入選

2008年5月

SICAF(世界5大アニメ映画祭)にて

世界中の表現者たちがつくった映像コンテンツに触れる。

社会性のあるコンテンツが大半

コンテンツの持つ力に圧倒



コンテンツの持つ力に**気づく**

大学で学んだ科学技術をもって

コンテンツの持つ**力**を

社会でもっと活かしたい

その為に

コンテンツを”伝える力”を知りたい

産業界の現場を体験し、
地デジやワンセグなどの最先端科学技術
を始め、メディアが持つ力を肌で感じたい。

大志

映像コンテンツの持つ力で
もっと社会を良くしたい

社会にメッセージを

三宅佑治

第3回インターンシップ教育参加希望学生選抜公聴会

ADCDU インターンシッププロジェクト
INTERNSHIP 2008

田尻 力也

Tajiri Rikiya

・ 経済学部 経済学系
・ 経済学部 経済学系
・ 経済学部 経済学系

no.5 ADCDU 修士1年

フリガナ	タジリ リキヤ
氏名	田尻 力也
専攻	デザインストラテジー
所属研究	富松 研究室
インターンシップ先として希望する企業または業界（複数記入可）	
・ 株式会社シンク ・ 株式会社電通九州 ・ 九州朝日放送株式会社	
上記企業または業界を希望する理由（学びたいことを 300 文字程度で記述）	
私は将来、技術とデザインの融合によって、有形無形に関わらず、人々の生活がより「豊かに」、「楽しく」なるような“しくみ”をつくりたいと考えております。よって私は、世の中のニーズや社会動向に敏感で、独自の創造性を発揮している企業を志望いたします。大学ではまず経験することのできない職場を経験することで、自分の社会との立ち位置を再確認し、今後の研究・社会進出の指標にしたいと考えております。特に、コミュニケーションの分野において興味があり、情報を伝えること、価値を伝えることのプロの仕事をぜひこの目で見、感じたいと思い志望しました。	

タジリ リキヤ 田尻力也



昭和 60 年 6 月 13 日
福岡県大牟田市

「つながりを大切にする」

これまでの人生で、
たくさんの人やモノに出会ってきました。
そのひとつでも欠けていたら今の私はありません。
ひとつひとつが私の からだ と ところ をつくっています。

祭り好き 企画好き

経歴

2008年4月九州大学大学院芸術工学府 デザインストラテジー 入学
2008年3月九州大学芸術工学部 芸術情報設計学科 卒業
2004年3月福岡県立三池高校 卒業
2001年3月大牟田市立米生中学校 卒業

性格

小・中・高校すべて生徒会に所属
中学時代 生徒会長

大牟田の祭 「大蛇山」



得たもの

ソフトウェア：Adobe Photoshop , Illustrator
Dreamweaver , Flash , Premier

プログラミング：ActionScript2.0/3.0 , javascript , html , css
PHP , Perl , MySql



父の日

プログラミング

卒業研究

文字を介したコミュニケーションの視覚化
非同期的なインタラクションの実験



?

webデザインをきっかけに
インタラクションデザインに興味を持つ

「人と人、人とモノの つながり を
もっと楽しくすることはできないか」

現在勉強中

身体的なデバイス制作のための知識

- ・ PICを用いた電子回路
- ・ C言語



科学技術

デザインストラテジストとして

- ・ プロデューサー原論
- ・ プロジェクトマネジメント
- ・ ブランドビジネスデザイン
- ・ 知的財産権論

産業学

目指すもの

任天堂 wii や、Apple iPhone などのように、
革新的な **インターフェース** と **コンセプト** で
人々の生活がもっと豊かに・楽しくなるような
イノベーションを起こしたい！

そのために...

もっと

うれしい

田尻力也

たのしい

たじりりきや

きもちいいを

科学する