

こころおどる
プロジェクトデザイン。

playable!

失敗を恐れずに
アイデアを出せる

チーム作り

組織の
**モチベーションと
生産性向上**

自主的な
アクションをとれる

人材育成

成果・人材・チームが生まれ出す

組織のブランディング

「あそび」をデザインして 「しごと」をクリエイティブにする 3Days ワークショップ

さまざまな弊害やストレスのなかで、本来発揮するべきクリエイティブなアイデアや健全な組織力が失われていませんか？

「あそび」を正しく考え、理解し、デザインすることで、現状を突破する組織とクリエイティブを生み出すことができます。

国際的な文化イベントからアートシーンまで高いクリエイティブを提供する WOW Inc.の創設メンバーであり、東北芸術工科大学の教授である鹿野護が、アートディレクター・教育者として「あそび」と「しごと」を一体化させることで実現してきたクリエイティブデザイン、EX、企業ブランディング、新しい働き方のプロセスのすべてをお伝えします。

アジェンダ

Day 1

あそびと表現 8月28日(月) 13:00 ~ 17:00

01. プロローグ
WOW でのとりくみ / 教育と芸術分野での活動 / ツールの紹介
02. あそびの理解
あそびの構造と本質 / あそびのデザインと効果 / Playable の定義
03. 表現について
ビジュアルデザイン基礎 / UX ライティングとコピーライティング / ユーモアや粋な表現とは
04. ワーク「仕事を魅力的に表現する」

Day 2

ゲーミフィケーションと体験のデザイン 9月4日(月) 13:00 ~ 17:00

05. あそびの自動化
デジタルエンターテインメントの歴史 / インタラクションとゲーム / 遊び場のコミュニケーションへの応用
06. 面白さのデザイン
行動の見える化とインフォグラフィック / オンボーディングへ応用可能なルールデザイン / プロトタイプ主義が生み出すモチベーション 3.0
07. ワーク「プロセスをゲーム化する」

Day 3

世界観とブランディング 9月11日(月) 13:00 ~ 17:00

08. 世界観のデザイン
コンテンツに見る世界観のデザイン事例 / フィロソフィーの視覚化 / 尊さと推し、ロイアリティ
09. 情報を魅力的に発信する
SNS で効果的なビジュアル表現手法 / リズムとコントラスト / 粋とブランディング
10. ワーク「世界の魅力をガイドする」

プロフィール

鹿野 護 Kano Mamoru

東北芸術工科大学 映像学科 教授
ワウ株式会社 顧問
グッドデザイン賞審査員 (2013~2023年)



東北芸術工科大学卒。ソフトウェア開発とコンピューターグラフィックスを統合した表現に取り組み、コマーシャル映像からインスタレーション、ソフトウェア開発まで様々な分野のビジュアルデザインを手がける。これまで国内外の展示会や美術館にて、体験型の映像作品を多数発表。近年ではデザイン教育に軸足を置き、リアルタイム 3DCG の活用について研究をしながら、大学や企業向けのレクチャーを多数展開。その一環として地域伝承をテーマとしたゲームを制作し、その独自の世界観が SNS で話題となった。

【日程・会場】

Day 1 2023年8月28日(月) 13:00~17:00
WOW inc. 東京オフィス 東京都渋谷区神南 1-14-3

Day 2 2023年9月4日(月) 13:00~17:00
オンライン (ライブ配信型 ワークショップ)

Day 3 2023年9月11日(月) 13:00~17:00
オンライン (ライブ配信型 ワークショップ)

【参加費】

Special Price!! 165,000円(税込み) / 1社(3名まで)

【お問い合わせ】

株式会社 mct DMN 事務局 : info@ddmn.jp

【お申込み】

<https://share.hsforms.com/1C9TFr4nRPqXweiZku-E2g1jbel>

