

平成

18

年度

マルチプレイ型 コンテンツ知財専門人材育成

» 文部科学省 派遣型高度人材育成協同プラン

コンテンツ産業において、コンテンツの創作能力をもつ専門人材を育成することも必要ですが、すでに創作されているコンテンツをいかにビジネス化して利益の回収を確保するかが、現在では重要な問題となってきています。

コンテンツのビジネス化には、法・経営・政策の観点からの専門知識が欠かせなくなっています。そのための人材育成が何よりも重要な課題であると言えるでしょう。

本プログラムは、そのようなコンテンツ分野（映画、放送、音楽、漫画、

アニメ、キャラクター、モバイルコンテンツ、ゲームソフトなど）と企業に強い興味を持ち、その開発から活用・管理までの総プロセスに対応できる法・経営・政策に強い「マルチプレイ型知財専門人材育成」を目的とするものです。

高度な人材育成のために関西圏企業との産学連携により、企業の知財ニーズに応える国際的・学際的な人材供給システムを構築する、新しい高度なインターンシップモデルです。

マルチプレイ型知財専門人材構想図

