

# KEIO MEDIA DESIGN®

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 KEIO UNIVERSITY GRADUATE SCHOOL OF MEDIA DESIGN



# DESIGN BY ACTION

変化は、ひとりの小さな行動から生まれる。  
何気ない疑問や違和感、自分の中に芽生えた使命感、夢を思い描く想像力、  
動機はなんだっていい。  
ひとりが起こした小さな行動が、世界で大きなうねりとなると、  
人々はそれを「未来」と呼ぶようになる。

私たちは、人の生活、身体、社会の制度、地球環境や情報環境など、  
多様な枠組みをメディアと捉える。

人類が蓄積した「知」と新たな発想を組み合わせ、  
既存の枠組みを書き換え、新たな世界観をデザインする。

いまは荒唐無稽に思えることも、未来の常識かもしれない。  
その可能性を信じ、一人ひとりが未来への責任を果たす。  
それが、私たちが考えるメディアデザインだ。

KMDは、共に未来を紡ぐ新たな仲間を求めている。

At KMD, we design by action.

This means seizing the initiative, as the future unfolds.  
It means embracing the unknown, turning perils into prospects.  
We believe that even the smallest spark can ignite a revolution  
that paves the way for a brighter tomorrow.

Empowered by knowledge, we actively transform media,  
merging the boundaries between physical bodies, communities and ecosystem.

KMD's approach to media design – where creativity meets innovation  
to redefine the human experience and forge new connections.

Join the movement and be part of KMD.

# メディアデザイン研究科の特徴

何気ない疑問や違和感、自分の中に芽生えた使命感、夢を思い描く想像力、それらを起点に生まれた小さな行動が世界で大きなうねりとなると、人々はそれを「未来」と呼びます。メディアデザイン研究科 (KMD) は、そんな未来を拓く「メディアデザイン」を実践し、世界を変えるイノベータを育成します。

KMDでは人の心身・生活空間や都市・社会制度・地球環境や情報環境など、この世界そのものを「メディア」として捉えています。そして社会の仕組みをその前提から問い直し、プロトタイピングを繰り返しながらアイデアを形にし、実社会で実践する「デザイン」により、国際社会の舞台上で行動し新しい価値を創造する力を身につけます。

いまは荒唐無稽に思えることでも、未来の常識かもしれない。その可能性を信じ、一人ひとりが未来への責任を果たす。それこそが、私たちKMDの信念です。

## 1 リアル・プロジェクト Real Project

Real Projects, Real Impact. — 実社会のインパクトは、具体的な協働からはじまる。KMDでは、教員一人ひとりが専門領域と社会課題を接続し、社会との関わりの中で現実社会のリアルな課題に取り組む「リアルプロジェクト」をその活動の根幹に置いています。

- 【REFRAME】現代の人類の生活習慣や社会の仕組みをその前提から問い直す
- 【MAKE】プロトタイピングを繰り返しながらアイデアを形にする
- 【DEPLOY】多様なステークホルダーと関わりながら実社会の現場で実践する
- 【IMPACT】生み出された人や社会の変化を観測し定量的・定性的に可視化する

学生はこれら4つの要素から成るKMDの研究プロセスと実社会を交差させ、企業・行政・当事者など国内外のステークホルダーと関わり合いながら、互いの価値観を理解し、社会の中で行動し新しい価値を創造する力を身につけます。

Real Projects, Real Impact. — Real-world change begins with real collaboration. At KMD, each faculty member connects their field of expertise with pressing social challenges through Real Projects, which form the core of our activities. These projects engage directly with real-world issues in close collaboration with society.

- REFRAME — Question the underlying assumptions of contemporary lifestyles and social systems
- MAKE — Turn ideas into reality through repeated prototyping
- DEPLOY — Implement solutions in real-world settings with diverse stakeholders
- IMPACT — Measure and visualize the human and social changes created, both quantitatively and qualitatively

By integrating this four-step KMD research process with real societal contexts, students work with stakeholders from industry, government, and communities in Japan and around the world. Through this engagement, they learn to understand diverse perspectives, act in society, and create new value with lasting impact.



## 2 イノベーション・パイプライン Innovation Pipeline

KMDでは、イノベーションを創出するためにMAKE、DEPLOY、IMPACTを一連の流れとして捉え、「イノベーション・パイプライン」と呼ばれる教育モデルを実践しています。MAKEでは、アイデア創出と提案、エスノグラフィー、プロトタイピングなどを繰り返すBuild to Think (創りながら考え、アイデアを進化させる方法)を行い、この一連のプロセスを実践するための設備や環境を整備しています。DEPLOYでは、プロトタイプを社会に出していくことを目指し、ビジネス創出のためのアクセラレータやプレゼンテーションを学びます。IMPACTは、創造社会を担うための価値創造を目標に、新しい分野の開拓と既存の分野をdisrupt (大きく変革する)する戦略を学びます。

KMD views innovation as an integrated process that we describe as “MAKE, DEPLOY and IMPACT,” and uses an educational model called the “innovation pipeline.” “MAKE” refers to an iterative “Build to Think” process of developing and proposing ideas, and then verifying them through ethnography and prototyping. This process encourages students to think about and evolve their ideas as they build. The equipment and environment at KMD allow students to gain practical experience in the “MAKE” phase. In “DEPLOY”, students work to deliver prototypes to society. In this phase, students learn how to accelerate new ventures, and how to promote and present their ideas more effectively. In the “IMPACT” phase, we learn about strategies for developing new fields and disrupting existing fields for the purpose of bringing value to the creative society.



# Features of the Graduate School of Media Design

Seemingly small sparks—casual questions, quiet doubts, imagined dreams, or a sense of purpose that begins to take shape within us—can grow into actions that create powerful waves across the world. When that happens, we call it the future.

At KMD: the Graduate School of Media Design, we practice media design as a way to open up such futures and to cultivate innovators who will change the world.

At KMD, we see the human mind and body, living spaces and cities, social systems, the global environment, and information itself as forms of media. By questioning the foundations of society, repeatedly prototyping ideas, and bringing them into the real world through design, students develop the ability to act on the global stage and create new value.

What may seem far-fetched today could become tomorrow's common sense. Believing in that possibility, and taking responsibility for shaping the future—this is the conviction that defines KMD.

## 3 ダイバーシティ Diversity

グローバル社会では、経済や文化の地域性ととともに、個々の専門性や価値観を理解し尊重しあうことが重要となります。KMDは、多様性を重視した「KMDコミュニティ」の形成に尽力しています。全学生の約3分の2が、日本国外の世界のさまざまな地域から来日しており、多様な文化と社会価値を肌で感じることが出来るダイバーシティ (多様性) がKMDにはあります。

入学する学生たちはデザイン、美学、情報学、工学、物理学、建築、ビジネス、政治経済学、社会科学などさまざまな分野で多様な学びを実践してきており、異なる専門性が共存しています。すでに社会経験を積んでいる社会人学生も交え、年齢層の幅が広いこともKMDコミュニティの特徴です。これらの多様な文化や価値観に日常的に接することで、互いを理解し尊重しあうコラボレーションを行いながら、未知の物事に対しても新しい価値を提案し共生を体現できる感性を養うことができるのです。

In a global society, it is essential not only to understand regional economic and cultural differences, but also to recognize and respect individual expertise and values. KMD is committed to building a KMD Community grounded in diversity. Approximately two-thirds of our students come from regions outside Japan, creating a richly diverse environment where a wide range of cultures and social values are part of everyday life. Students enter KMD with backgrounds in design, aesthetics, information science, engineering, physics, architecture, business, political economy, and the social sciences, among many other fields, bringing a broad spectrum of expertise into the community. In addition, many students have professional experience, giving the KMD community a wide range of ages and life stages. By engaging daily with this diversity of cultures and perspectives, students develop the ability to collaborate with mutual understanding and respect, and to cultivate the sensibility needed to propose new values and envision ways of living together in an ever-changing world.



## 4 ラディカル・コラボレーション Radical Collaboration

イノベーションを創出するためには、ひとりの力を超えてさまざまな知識や経験を組み合わせたチームでの活動が不可欠です。KMDでは、異なるバックグラウンドを有する人々の偶然の出会い (セレンディピティ) を創出するための環境を構築しています。セレンディピティから生まれる斬新な発想が、イノベーションの原点となるのです。KMD内に止まらず外部、特にグローバルな連携を実施するため、ヘッドクォーターである日吉キャンパスに加えて、東京竹芝・大阪・シンガポールにサテライト拠点を設置し、英語を公用語として授業や研究活動を実施しています。さらに、CEMSプログラム、Stanford大学との短期交換留学プログラムなど、海外の大学院や国内外の企業と提携したカリキュラムを提供しています。

To create innovation, teams that combine diverse knowledge and experience are essential—beyond the capabilities of any single individual. At KMD, we design environments that foster serendipitous encounters among people from different backgrounds. These chance meetings give rise to bold ideas that form the foundation of innovation.

To engage not only within KMD but also with the wider world—especially on a global scale—KMD operates satellite hubs in Tokyo (Takeshiba), Osaka, and Singapore, in addition to its headquarters at the Hiyoshi Campus. Courses and research activities are conducted in English. KMD also offers collaborative curricula with leading international graduate schools and companies, including the CEMS Program and short-term exchange programs with Stanford University.



# KMD発イノベーションの源泉「リアルプロジェクト」

## Real Projects: The Source of KMD-led Innovations

2008年の設立以来、KMDの活動の核であり、カリキュラムの軸であるリアルプロジェクト。すべての修士課程の学生が履修する授業科目ですが、各専任教員が指揮を取り、先端技術や社会の動向を見据えながらイノベーションを創造する活動が主体です。

学生たちは、それぞれが取り組んだリアルプロジェクトの成果を修士論文にまとめます。KMDでは実践・プラクティスと、学術的・理論的探求を別のものとは考えていません。リアルプロジェクトは社会的インパクトを生み出す実践の場であるだけでなく、最先端の研究が生まれる場でもあります。

現在行われているリアルプロジェクトの多くが産学官連携、つまりKMDの外部とのコラボレーションに基づいた活動です。とりわけ企業と協力して進めるプロジェクトでは、単なるスポンサーシップに止まらず、それぞれの企業が直面する、あるいは未来を見据えた課題に対して正面から向き合います。企画立案、調査に始まり、プロトタイピングを繰り返しながら、具体的な成果を追求していきます。

前半では現在活動中のプロジェクトを、後半では最近の成果や実例を、担当教員と提携企業・自治体の方々との声を交えながら紹介します。

Since its founding in 2008, KMD has placed Real Projects at the core of its activities and curriculum. All Master's Program students participate under the direction of full-time faculty to create innovations that tap into cutting-edge technologies and social trends.

Students use the results of their Real Projects to write their Master's theses. KMD does not consider actual practice to be different from academic and theoretical exploration. Real Projects are not only a field to gain practice in the creation of social impact, they are also a frontline of creative research.

Most of our current Real Projects are collaborations between KMD and outside institutions in industry and government. Projects done in collaboration with companies, in particular, are not merely sponsorships, but opportunities to tackle the challenges that the companies face or anticipate they will face in the future. We begin by formulating plans and conducting studies, producing prototypes iteratively until we arrive at a final, concrete result.

This section introduces the ongoing Real Projects and our recent results or activities with comments from faculties and collaborating companies and municipalities.



本プロジェクトでは、ロボットやXR環境を用いた協調学習、人間と技術の共創や関係構築のデザインを探究し先端技術を用いた思考プロセスの可視化や自己投影を通して子供の知的好奇心や探究心、問う力を育てるツールや環境などの研究開発・評価方法を模索します。実証実験を通して創造的・革新的な発明やサービスの提供を推進する事を目指します。

This project explores ways to design and develop innovative technologies (e.g., data visualization, robotics, projective agents) and conceptual spaces (e.g., games for learning, XR, digital twins) for children and adults' knowledge construction and skill building to reflect, discover, invent, and assess creative and innovative products and services.

※2026年度新設 / Launched in 2026



先端的な科学技術領域の中に入り込みながら、倫理的・法的・社会的課題 (ELSI) を含む多様なインパクトの洞察を行います。研究開発現場との指針・規範・政策の共創により、より良いイノベーションが「呼吸」のように当たり前ものになる科学技術ガバナンスをデザインします。

This project aims to provide insight on the various impacts, including ethical, legal and social implications (ELSI), as we advance into cutting-edge scientific and technological fields. We will 'design' governance in science and technology through co-creation of guidelines, norms, and policies with R&D centers so that innovation becomes as natural as breathing.



量子インターネットによる近未来情報基盤パラダイムの実現を目指し、量子コンピュータ・量子インターネットで変革された社会の姿をデザインします。AI社会の後に来る、量子技術が当たり前となった社会における生活、現在の量子技術と近未来の社会システムとの融合、そこに至るテクノロジーの研究開発に取り組みます。

We aim to realize a near-future information infrastructure paradigm enabled by the quantum internet, and envision a society transformed by quantum computers and quantum internet. Our research focuses on designing lifestyles in a society where quantum technologies have become commonplace, beyond the AI era. Furthermore, we work on integrating current quantum technologies with societal systems, as well as on technological research and development.



SAMCARAでは、techno-progressivism (技術の進歩主義) を基盤とした研究に取り組んでいます。テクノロジーの可能性、デザイン思考やプロダクトデザイン、言語機能をもつデザインの可能性を広げる研究を行います。本プロジェクトでは、社会、政治、文化の違いを超えた「コミュニケーションの方法」を研究・発見・調査しています。さまざまなコラボレーションや革新的な制作メソッドを用いて、継ぎ目のない円形デザインをさらに統合するような新しい「デザインプロセス」を創ることを目指しています。

With roots in techno-progressivism, SAMCARA explores the potential of technology, design-thinking, product design, and design as linguistics to advance communities. Our mandate is to research, discover, explore ways to communicate that transcend social, political, and cultural borders. Through collaboration and innovative production methods, our project also aims to create the design processes that seamlessly integrate circular design principles for a better and more sustainable culture.

<https://samcara.org>



未来を可視化し、持続可能な地球を描く — Invisible Futureは、invisibleな未来をvisibleにするサステナビリティ・ラボです。FUSION: 学際融合による未来構想、VISION: データサイエンスによるサステナビリティ分析、ACTION: 起業による3つの新たな価値創出で、持続可能な地球を紡ぐ活動を実践します。

This project visualizes the future and envisions a sustainable planet. Invisible Future is a sustainability laboratory that renders the invisible future visible. We will implement activities that lead to a sustainable planet via FUSION, having a future vision through interdisciplinary integration; VISION, conducting sustainability analysis through data science; and ACTION, creating new value through entrepreneurship.



昨今の複雑な経済環境下で、コミュニケーションが果たす役割について、どのようなものが考えられるでしょうか。Concordia Projectでは、メディアが人々や行動、社会、文化にどのような変化を与え、それらがどのように変容していくのかを探究します。産官学での連携を通じて、コミュニケーションの観点から世界のつながりとその関係について学んでいきます。

Today's human expression can be fluid, ranging from the language to exhibitions with diverse media technologies. The etymology of the term 'Communication' is to share and essentially, we argued, to be interrelated and understood. Inspired by its Latin origin and ancient Roman, the project Concordia aims to explore how today's world interconnects and relates through communication.

REAL PROJECT **CREATO!**

CREATO! プロジェクトでは、実世界において利用する文字や画像、音声、映像といったメディアコンテンツのあり方に着目しています。インターネットを情報基盤として取り入れている現代の社会では、これらのメディアコンテンツを利活用するためのリテラシーが必須となってきています。またさまざまなリテラシーが複雑に混在してゆくこれからの社会で、コンテンツによって得られる情報のみならず、我々自身の経験をも共有し、より親和性の高い“リテラシーフリー”なメディアコンテンツの開発を目指します。また、それらを利活用するコミュニティと社会活動のリデザインも行っています。

In the Create! Project, we focus on media contents we use in our daily activity, such as, plain text, pictures, audio and video. It is essential that we acquire a certain level of media literacy to understand and use such content in our social activities using internet technology as a base infrastructure of information sharing. Our project aims to develop "Literacy Free" media content that will work in society in the future with more complex literacy requirements including sharing of activity experience. Our goal is to redesign community and social activities through these media and contents.

<https://uhyo.jp>



REAL PROJECT **ITOMA**



閑プロジェクトでは、余白・余剰・余暇・欲望など、生活必需品とは限らず生産性向上に直結しなげな存在である「贅沢」に該当する生活のあり方を模索します。手法としては、既存の生活を民族誌調査し、再結合が適切に行えるべく資源統合を行い、人々に価値を提供できるサービスの形を実装し、それが活きるエコシステム・制度を包括するサービスデザインを実施します。

ITOMA project looks into all sorts of leisure (surplus, desire, blank margin, luxury etc) that may not be mandatory for a minimum standard of living. Not the simple and frugal that directly links with productivity improvement, but a way of living that copes well with blank margin times. Methodologies the project undertakes will be on ethnography like the anthropologists do, new combinations of resources like the economist Schumpeter states, designing service through the service-dominant-logic perspective like the marketing domain does, and create ecosystems and institutions that will lead to a service design. Some subproject examples are: mobility service design for a shopping mall, and cultural and artistic experiences for the social isolated.

<https://www.itoma.life>

REAL PROJECT **Policy Project**



新たな情報社会を築く産官学連携プロジェクト。デザイン、テクノロジー、マネジメントの力を発揮してポリシーをつくります。技術開発、ビジネス構築、コンテンツ制作、政策立案などを約1000企業と連携して行います。未就学からリカレント教育まで、新しい学びの環境をつくる「Incubation」、ポップカルチャーとテクノロジーを融合して新しい社会をつくる「Pop Tech」、クリエイティビティとテクノロジーで社会課題を解決する「Public」の3本柱で活動を進めています。

Policy project aims to build a new information society based on collaboration between industry, government and academia. Project members cooperate with about 1000 companies on technology development, business building, content production, and policy making. The three pillars of our activities are "Incubation" to create a new learning environment from preschool to recurrent education, "Pop Tech" to create a new society by integrating pop culture and technology, and "Public" to solve social issues through creativity and technology.

<https://polipro.org>

REAL PROJECT **Embodied Media**



「身体性メディア」プロジェクトは、人々が自身の身体を通して得る様々な経験を、記録・共有・拡張・創造する未来のメディアテクノロジーを創ります。見る、聞く、触れる。人と人、人とモノとのインタラクションにおける身体性を理解し操ることで、楽しさ、驚き、心地よさにつながる新たな身体的経験を生み出します。

The Embodied Media Project aims to create future media technology that records, shares, enhances, and even creates the kind of experiences that we have through our bodies. Seeing, Hearing, and Touching; by studying and designing embodied informatics in human interaction, we create embodied experiences that entertain, enchant, and empower us.

<https://www.embodiedmedia.org>

REAL PROJECT **Future Crafts**



Future Craftsでは、職人的な視点を中心に、素材との対話によって生まれる発見・知見からデータを物理世界に実体化し、研究や表現に繋げていきます。スマートなマテリアルを自ら考案して、新しいものづくりの手法やインタフェースの考案、メディアアートなどの表現領域、社会実装を目指します。

Future Crafts Project visualizes and materializes the digital data into physical space using the dialogue with materials based on craftsman's eye, and we create new expression and research. we develop novel manufacturing methods, interfaces, media arts using original developed smart material.

<https://futurecrafts.kmd.keio.ac.jp>

REAL PROJECT **Creative Industry**

地方活性と次世代の産業創出をテーマに、少子高齢化が進む日本の地方で伝統工芸、農林水産、起業家支援のプロジェクトをハンズオンで行っています。直近はオープンイノベーションを前提に都市と地方の企業や団体、自治体を結び、デジタル活用 (DX) と環境対応 (GX) の実装を通じた地域課題の解決を目指しています。

Creative Industry is engaged in hands-on projects which focus on revitalizing rural areas and creating the next generation of industry. Projects conducted include those in the domains of traditional crafts; agriculture, forestry, and fishing; and support for entrepreneurship in rural areas of Japan, where the birthrate is declining and the population is aging. Most recently, Creative Industry has been working to address local challenges through the implementation of digital utilization (DX) and green transformation (GX) by connecting urban and local companies, organizations, and municipalities, premised on open innovation.



REAL PROJECT **Network Media**



Network Media プロジェクトでは Internet of Things に代表されるように、全てのものをインターネットに繋げること、それによって得られるビッグデータの新たな利用方法を考えています。インターネットを安心して利用できるようにするため、セキュリティとプライバシーにも配慮した、安全で頑強なインターネット基盤構築に関する研究開発も行っています。

The Network Media Project investigates ways to connect everything to the Internet, often referred to as the Internet of Things (IoT), and to propose new ways to utilize big data from such information sources. The Project also conducts research on fortifying the Internet's infrastructure to increase users' security and privacy.

※2027年3月終了予定 / Expected closeout in March 2027

## 未来のコミュニケーションをデザインする

NTTドコモ×KMD「FEEL TECH」

南澤孝太教授が率いるEmbodied Mediaは、NTTドコモが推進する感覚共有技術「FEEL TECH」の研究開発に参画し、2022年から触覚コミュニケーションに関する共同研究をスタートさせました。翌年、KMDに特任助教として着任した堀江 新とともに、同氏が代表を務める大学発スタートアップcommissureがチームに加わり、プロトタイプ的设计からプロダクト化までを一貫して行える体制が整ったことでプロジェクトは一気に加速。同年開発した触覚共有デバイス「FEEL TECH Wear」により、パーソナル空間で動物の毛並みを指先で感じたり、物を持ち上げた時の重さを手首で感じるといった、臨場感のある触覚体験が可能になりました。

こうした触覚体験は、6G時代に向けた新しいコミュニケーション手段になりうると、NTTドコモの石川博規さんは説明します。「今では、遠く離れた相手にも、声や文字、音、映像をほぼリアルタイムかつ高い精度で伝えられるよう

になりました。しかし、“気持ちを通じ合わせる”ためには、受け手の身体的・心理的狀態などに応じて届けたい情報を整える必要があることが最近わかってきました。個々人の“違い”に適応できる感覚共有の研究を通じて、“伝えたいことがきちんと伝わる”次世代の意思疎通のあり方を探求しているんです。

三者による取り組みの最新事例が、大久保暖々子さん(KMD修士学生)が取り組んだ、ダンスアイドルグループの感覚共有プロジェクトです。映像や音だけでなく、各メンバーの指先の感覚や足のステップ、鼓動などが記録されたミュージックビデオを制作し、大阪・関西万博で体験会を実施しました。観客に配布された小型デバイスが映像内のメンバーの動きと連動して振動し、観客は自分の“推し”の鼓動や身体の動きを「触覚」として感じることができます。これまでにないエンターテインメント体験を提案しただけでなく、無線デバイスによる多

チャンネル同時触覚配信を実現し、触覚の社会実装の最先端を切り開く挑戦となりました。

こうして共同研究を重ねた末、2025年10月、KMD研究所内にNTTドコモとの共創ラボ「FEEL TECH Lab」を設立。さまざまな専門性を持つKMDの教員やプロジェクトと連携を図ることで、FEEL TECHが生み出す未来社会の実現に向けて、KMDのすべての知を統合し、社会実装を進めるねらいがあります。「これまでの共同研究が新たな段階に突入し、これから大きなインパクトを社会にもたらすと考えると胸が熱くなります」と堀江特任助教が明かすと、南澤教授は「スマートフォンが人々の生活を変えたように、触覚を通じたコミュニケーションが日常のインフラとして定着する未来が、あと数年で実現するかもしれませんね」と、言葉をつなぎます。「これからプロジェクトに参加する学生たちとともに、“未来の当たり前”がここから生まれていくはずだ」。

## ICTと半学半域でひらく、新しい地方創生のかたち

徳島県海陽町×KMD「海陽町プロジェクト」

全国に先駆けてICT教育を実践してきた徳島県・海陽町。教育分野で革新を続ける一方、人口減少や少子高齢化といった地方共通の課題を抱えています。こうしたなか、海陽町とKMDは、2025年2月に包括協定を締結。住民と行政と大学が一体となり、未来を見据えたまちづくりを進めています。

本協定の一環として進められてきたことが、「地域おこし協力隊」の制度を活用した“半学半域型”の活動です。石戸奈々子教授と陳 敦雅准教授が主導するこの「海陽町プロジェクト」では、ふたりのKMD生が毎月10日ほど海陽町に滞在し、住民と丁寧な対話を重ねながら地域課題の解決を目指しています。

修士2年の仙石高記さんが取り組んでいるのは、地域の記憶を記録・継承するプロジェクトです。海陽町のICT教育環境を基盤にして、町内のデジタル地図を作成しています。活動の第1弾として、小学生とともにフィールドワー

クを実施し、児童が自らの言葉や写真を使って思い出の場所を記録しました。これから段階的に参加者の輪を広げていくことで、住民の手で地域史が刻まれ続けることを目指しています。

修士2年の伊勢太博さんが着目したのは、行政や議会における、まちづくりや観光対策といった政策決定プロセスです。形式的で意見が交わされにくくなっている現状を打破すべく、過去の行政文書から「住民の声」を学習した海陽町専用の生成AIを構築。行政や大学、企業、銀行を巻き込んだワークショップを開催しました。議論は住民目線で進められ、政策構想は細部まで具体的な検討が行われたといえます。海陽町教育委員会の沼島未佳さんは、「話し合いが熱を帯びるにつれて、皆さんのまちへの深い愛を感じることができ、こうした活発なやり取りの場が、地域の未来を育んでいくのだと強く感じました」と振り返ります。

これらの研究を見守ってきた陳准教授は、

「学生と海陽町が時間をかけてつながりを深めるなかで、相互に作用し合い、ともに成長しているのを感じます」と話します。次なるステップは、「この取組みを地域に根ざし、持続可能に運用できる形へと整え、次の世代へつないでいくこと」と続けるのは、石戸教授です。そして、「海陽町が発展することは、私にとっても大きな喜びです。成果をこのまちに留めることなく、日本全国の参考となる価値ある先行事例にしたい」と語り、各地域がそれぞれの力を発揮できる地域創生の未来を、この海陽町から描いています。



## Designing the Communication of the Future

Collaboration between NTT Docomo and KMD, “FEEL TECH”



Under the leadership of Professor Kouta Minamizawa, KMD's Embodied Media initiative joined the research and development of FEEL TECH, a haptic sharing technology being advanced by NTT Docomo. Together, they launched their collaborative research activities in haptic communication in 2022. In 2023, Project Assistant Professor Arata Horie took up his new post at KMD, and the university startup he leads, commissure, also joined the team. The project's development further accelerated with the establishment of an integrated system that could handle everything from prototype design to end product creation. That

same year, the team developed a haptic sharing device called “FEEL TECH Wear,” which allows its user to experience realistic tactile sensations in a virtual environment. Users can feel on their fingertips the fur of an animal's coat, or sense on their wrists the weight of a held object.

NTT Docomo's Hironori Ishikawa explains that these tactile experiences could become a new means of communication as we move towards the era of 6G technology. “Right now, we can send voice messages, text messages, and audio and video files to someone far away, all in real time with great precision,” he said. “However, recently we've come to realize that in order to truly connect with one another, the information we wish to send needs to be tuned to the other person's physical and psychological state. Through our research on sensory sharing, which can adapt to individual differences, we are exploring the next generation of effective communication that allows us to convey precisely what we wish to convey.”

The latest of the three parties' collaborative efforts is a haptic sharing project for a dance idol group, which was undertaken as a Real Project by a master's student at KMD, Nonoko Okubo. A music video was produced that recorded not just video and sound, but the touch of each group member's fingertips, their feet movements, and their heartbeats. People have been able to experience this at various venues such as fan events and the Osaka Expo 2025. Audience

members would be each given small devices that vibrated along with the group members' movements, allowing them to feel their favorite idol's own beats and movements as haptic information. This not only offered an opportunity to experience entertainment in unprecedented ways, it also successfully sent haptic information via wireless devices to multiple channels simultaneously. This represented a pioneering effort at the forefront of both technological and social advances in bringing haptics into real-world use.

After conducting a series of joint research projects such as these, the KMD Research Institute established within its facilities the FEEL TECH Lab in October 2025 as a co-creation lab with NTT Docomo. By working in collaboration with KMD faculty members and projects across a wide range of specialties, the aim has been to bring together all of KMD's collective expertise and advance the social implementation required to realize the future society envisioned by FEEL TECH. Project Assistant Professor Horie noted, “I am excited that our joint research will enter a new stage of real-world application and will have a great impact on society.” Echoing this sentiment, Professor Minamizawa added, “Just as smartphones have changed people's lives, communication done via haptic technology may become a part of our daily infrastructure in just a few more years. The students joining us in this Real Project will work together with us to shape the everyday life of the future.”

## A New Model of Rural Revitalization through ICT, Learning, and Community Integration

Collaboration between Kaiyō, Tokushima and KMD, “The Kaiyō Project”

The town of Kaiyō in Japan's Tokushima Prefecture leads the rest of the country in terms of its educational programs in Information and Communications Technology (ICT). Whilst they may be revolutionizing the field of education, challenges associated with a declining and aging population throughout the region remain. This was the backdrop for the Kaiyō Town and the KMD when signing the comprehensive partnership agreement in February 2025. Together with the local residents, the town government, and the university, the team attempt to build a community for the future.



One aspect of this agreement lies in a “Regional Revitalization Reserve” system that blends a “part-learning, part-community” hybrid approach to its activities. Under “The Kaiyō Project,” Professor Nanako Ishido and Associate Professor Dunya Donna Chen sent a cohort of their students to Kaiyō for about ten days each month in order to facilitate constructive conversations with local residents and work together to create solutions to local issues.

Koki Sengoku is a second-year master's student working on a project to record and pass on local stories and memories. Using Kaiyō's ICT education environment as a foundation, he is working to create a digital map of the town. As the first phase of the project, he conducted fieldwork with local elementary students, who documented their memorable spots in town through their own words and photographs. By expanding the pool of participants over time, he hopes to inscribe a history of the area written by the hands of its residents.

Meanwhile, Taijun Ise, a second-year master's student at KMD, has focused his attention on the policy-making processes behind community development and tourism measures within the local government and town council. To break through the overly formal decision-making culture and open up the discussion, he

has developed a Kaiyō-specific generative-AI-trained past documents to help craft a representative “voice of the people.” He then organized a workshop that brought together local government, the university, companies, and banks. Guided by residents' perspectives, the discussions delved deeply into the specifics of each policy concept. Mika Nushima from the Board of Education said, when reflecting on the event,

“As the conversations gathered, I became aware of the community's strong passion to our town. It made me realize that these kinds of exchanges are what will help shape the region's future.”

Having watched all of these research projects unfold, Associate Professor Chen said, “The more that the students and residents of Kaiyō interact over time, the more I can see them shaping each other and growing together.” Professor Ishido added that the next step is to “ensure these initiatives take root in the community so they can be carried on sustainably to the next generation and beyond.” She continued, “Watching Kaiyō grow is a tremendous joy for me. I hope that the work we've done here won't stay confined to this town, but will instead become a meaningful precedent for communities throughout Japan.” From Kaiyō, the team is helping sketch a future where regions across the country can unlock their own potential.

# Collaboration with EXPO 2025

## 日本館基本構想 Basic Concept of the Japan Pavillion | 南澤孝太 Kouta Minamizawa (KMD教授)

### いのちと、いのちの、あいだに Between Lives

2020年、経済産業省の旗振りのもと、多様なクリエイターとともに、2025大阪・関西万博日本政府館の基本構想の策定に参加しました。人類が「いのち」の脅威にさらされ改めて自覚する「いのち」の尊さ。地球上で「いのち」が生まれエネルギーや食料となって次の「いのち」を育てる循環。人の「いのち」の多様性。AIやロボットなどテクノロジーが生み出す新たな「いのち」のかたち。宇宙のどこかに存在するかもしれない未知の「いのち」。来場者が国境や世代を超えて「いのち」の在り方を考える場を、ポストコロナ時代の幕開けであるこの万博を契機として生み出し、つないでいく、というメッセージが込められています。

In 2020, artists, architects, and researchers came together to develop the basic concept for the Japan Pavilion at Expo 2025 Osaka-Kansai. The concept highlights a renewed awareness of the fragility and preciousness of human "life," the natural cycles through which "life" sustains new "life," the diversity of human "life," and the emerging forms of "life" created through AI and robotics—as well as the possibility of unknown "life" elsewhere in the universe. The pavilion invites visitors of all generations and nationalities to contemplate what "life" means today. As an Expo marking the dawn of the post-pandemic era, it aims to create a space for reflection and connection—between lives.



## 工芸産地博覧会 Japan Craft Expo | 朱宇凡 Yufan Zhu (KMD博士課程) / 堀江 新 Arata Horie (KMD特任助教)

### 触覚技術による職人技のデジタル共有 Digital Skill Sharing for Craftsmanship

沖縄にて300年の伝統を有する壺屋焼の窯元「育陶園」を舞台に、デジタル技術を用いて職人の技能を記録し、次世代に伝える「CrafTouch」プロジェクト。2024年度に1年間かけて共創した技能伝承システムを、大阪・関西万博で開催された「日本工芸産地博覧会」（主催：一般社団法人日本工芸産地協会、読売新聞社）において体験型展示として発表しました。職人の熟練の技を成り立たせている、力や指先の感覚までもを記録し、追体験可能にする本取り組みは大きな関心を集め、デジタル技術と工芸が共創する新たな可能性を提示しました。

At the Japan Craft Expo, held as part of the Osaka-Kansai Expo 2025, the CrafTouch project showcased its skill-transfer technology. Conducted at Ikutōen, a Tsuboya-yaki pottery kiln in Okinawa with a 300-year tradition, the project demonstrates how the haptic sensations experienced by artisans' fingers and arms can be recorded and replayed. By recording not only the visible techniques but also the forces and subtle fingertip sensations that sustain master craftsmanship—and making them possible to re-experience—this initiative attracted wide attention and pointed to new possibilities for the co-creation of digital technology and traditional crafts.



## ムーンショットパーク Cybernetic being Life | 南澤孝太 Kouta Minamizawa / 小原和也 Kazuya Ohara (KMD特任講師)

### 新しい身体でどんな能力を手に入れる？ What kind of abilities can you gain with a new body?

大阪・関西万博において内閣府が主催した企画「ムーンショットパーク ～見て！触れて！感じる！新・未来～」内の展示「Cybernetic being Life」では、誰もが「もうひとつの身体」を手に入れて活躍できる社会に向けた研究と共創の取り組みを紹介。身体に制約があっても、社会と繋がり、自由に動いたり出かけたりできる。今の人生とは別の人生を体験し、新しい可能性を見つけられる。軽やかに動く身体を手に入れて、スポーツで活躍できる。職人の熟練のワザを、身体で感じながら学ぶことができる。ムーンショット研究プロジェクトの多様な研究成果と、サイバネティック・アバターが普及した未来の社会像を紹介しました。

At the exhibition "Cybernetic being Life" in "Moonshot Park: See! Touch! Feel! The New Future", we presented research and co-creation toward a society where everyone can obtain "another body" through Cybernetic Avatars. Even with physical limitations, people will be able to stay connected to society and engage freely in work and daily life, or even experience a different life and discover new possibilities within themselves. You'll be able to learn the refined techniques of doctors, artisans, and farmers by experiencing them firsthand through your own body. In 2050, in a Cybernetic being society where Cybernetic Avatars—another body that expands human potential—are widespread, our ways of living and working will become more free, more diverse, and more human than ever before.



大盛況のうちに幕を閉じた大阪・関西万博2025では、多くのKMDリアルプロジェクトが出展しました。Expo 2025 Osaka-Kansai, Japan, which concluded to great success, featured many KMD real projects.

## Brain Body Jockey Project —THRIVE— | 安藤良一 Ryoichi Ando (KMD研究員) / Mark Armstrong (KMD研究員)

### 脳を操り、身体を再設計する PLAY THE BRAIN, REDESIGN THE BODY

Brain Body Jockey Project は、ALS (筋萎縮性側索硬化症) とともに生きる武藤将嵐さんの内なる「想い」を、新たな身体で世界へ解き放つ挑戦です。大阪・関西万博のステージにおいては、EYE-VDJ MASA (武藤将嵐) がBMI (ブレイン・マシン・インタフェース) 技術を紹介し、ロボット技術によって拡張された身体を操り、ダンサーと一緒に身体を動かしながら表現するパフォーマンスを実現しました。近い将来、これらの技術が普及することにより、多様な人々が、身体の制約を超えて自由に自己表現できるようになる。そんな未来を目指しています。

The Brain Body Jockey Project is an initiative to release the inner thoughts and intentions of Masa Muto, who lives with ALS (Amyotrophic Lateral Sclerosis), into the world through a new form of embodiment. On the stage of Expo 2025 Osaka-Kansai, EYE-VDJ MASA (Masa Muto) used BMI (Brain-Machine Interface) technology to control a robotically augmented body, performing alongside dancers in a dynamic expression of movement. As these technologies become more widely adopted in the near future, people from diverse backgrounds will be able to express themselves freely beyond physical limitations. This project envisions and strives toward such a future.



## キルギス パビリオン Mirrored Culture Project | アジザ カニメトヴァ Aziza Kanimetova (KMD博士課程) / 吉田貴寿 Takatoshi Yoshida (KMD特任助教)

### もしもキルギスに生まれたら？ What If You Were Born in Kyrgyz?

「Mirrored Culture」プロジェクトでは、キルギスの遊牧文化の体験を通じて、異文化を学ぶことを可能にするインタラクティブ・メディアの開発に2023年より取り組んできました。画面の前に立った参加者の「文化的鏡像」を生成AIを用いて描き出し、キルギスの伝統文化が投影された自分の姿を見る体験を通じて、日本とキルギスとの文化間の違いや共通点を探究できる空間を創出することを目指しています。本プロジェクトは、キルギス大使館との連携のもと、キルギスパビリオンで2週間展示されました。来場者が自分自身の文化的鏡像を体験することで、キルギスの遊牧文化の認知拡大に貢献しました。

Since 2023, Mirrored Culture, an interactive initiative centered on Kyrgyz nomadic traditions, has focused on developing interactive media that enables people to learn about different cultures through perspective-taking experiences. Its design emphasizes creating a space where people can explore both the differences and similarities between cultures by generating their own "cultural twin" and reflecting themselves through the lens of Kyrgyz traditions. The Mirrored Culture project was exhibited at the Kyrgyz pavilion in EXPO 2025 in collaboration with the Kyrgyz embassy. The project welcomed all participants to create their own cultural twins in a Kyrgyz nomadic style to foster deeper cultural understanding.



## Robot Friendly Project | 太田智美 Tomomi OTA (2010年度修士課程修了、2022年度博士課程修了)

### ロボットとの暮らしを、社会へ開く Opening Life with Robots to Society

Robot Friendly プロジェクトは、社会の中でのロボットとの暮らしを考えるプロジェクトです。大阪・関西万博では、ロボットと暮らす「ロボットパートナー」たちが自身の大切な家族であるロボットと一緒にスタッフとして参加し、来場者と交流しました。また、ロボットのファッション誌「ROBOFRIE」やロボットと社会で暮らすための新たな指針「新ロボット3原則」も公開。会後半には、万博会場内をロボットと巡るおさんぽツアーやロボットとの音楽演奏、新ロボット3原則の発表会も実施し、ヒトとロボットの共生社会を来場者とともに考える場をつくりました。かけがえのないものと大切な時間を過ごせる、そんな社会の創造を目指しています。

The Robot Friendly Project envisions a society where people live with robots. At Expo 2025, "robot partners" who live together with us as important family members participated as staff and interacted with visitors. In addition, ROBOFRIE, a fashion magazine for robots, and the "New 3 Laws of Robots," which serve as guidelines for living with robots in society, were unveiled to the public. During the latter half of the Expo, we held walking tours with robots around the Expo site, musical performances featuring robots, and presentations on the "New 3 Laws of Robots", thus providing opportunities for visitors to imagine with us a future society in which humans and robots coexist. We aim to create a society where people can spend irreplaceable moments and cherish precious time.



# Faculty Profiles

「メディア・イノベータ」を育成するべく、  
多様な活動を続ける教員とその研究内容をご紹介します。

Introducing KMD faculty members involved in a wide range of research  
and activities to prepare students to become "media innovators"

★ 研究科委員長  
Dean

DP 後期博士課程学生 主指導教員として新入生受入可  
Available to supervise newly enrolled doctoral students as a main supervisor

MP 修士課程学生 主指導教員として新入生受入可  
Available to supervise newly enrolled master's students as a main supervisor



石戸 奈々子 Nanako Ishido



教授・KMD 研究所長／専門分野: Incubation, Pop Tech, Public

東京大学工学部卒業後、MIT メディアラボ客員研究員を経て、CANVAS、デジタルえほん、超教育協会等を設立、代表に就任。総務省情報通信審議会委員など省庁の委員やNHK 中央放送番組審議会委員を歴任。デジタルサイネージコンソーシアム理事等を兼任。政策・メディア博士。著書には「子どもの創造力スイッチ!」、「賢い子はスマホで何をしているのか」をはじめ、監修としても「マンガでなるほど! 親子で学ぶ プログラミング教育」など多数。

Professor, Director of KMD Research Institute / Areas of expertise: Incubation, Pop Tech, Public

Graduated from the Faculty of Engineering, the University of Tokyo and conducted research as a visiting scholar at the MIT Media Lab. She later founded and became the president of CANVAS, Digital Ehon and Learning of Tomorrow. She successively serves as a member of many ministry committees including the Information and Communications Council of Ministry of Internal Affairs and Communications (MIC), a member of NHK Central Broadcast Programs Council etc. Concurrently, she is the director of Digital Signage Consortium. Ph.D. in Media and Governance.



ウォルドマン・マッシュ Matthew Waldman



教授／専門分野: ブランド戦略、製品・サーキュラー・バイオ各デザイン

ブランド NOOKA の創設者。NOOKA はライフスタイルを提案するブランドで、インターフェースデザインに革命をもたらし、個性的な時計を生み出した。双方向デジタルやUX デザインの先駆者として認められ、1997年、New York Zoom を設立。2002年、物語主導のデザインに焦点を当てた双方向デザインスタジオを Reuters に設立。KMD では材料科学やバイオデザインを使ったサーキュラーデザインにフォーカスする。

Professor / Areas of expertise: branding, product design, circular design, bio-design

Matthew Waldman is best known as the founder of NOOKA—the lifestyle design brand brought the revolution of interface design to physical products and created unique timepieces. Before NOOKA, Matthew gained recognition as a pioneer in digital interactive and UX design, founding New York Zoom in 1997, building an award winning global team at Reuters in 2002, and with his interactive design studios creates narrative driven design for brands. At KMD, Professor Waldman turns his focus to circular design with a focus on expanding the designer toolkit towards material science and bio-design.



大喜多 優 Sandra Yu Okita



教授／専門分野: 学習科学、教育学、認知科学

スタンフォード大学教育学大学院博士課程修了、博士(学習科学)。コロンビア大学教育学大学院准教授。ロボットやXR 環境を用いた協調学習、人間と技術の共創や関係構築をデザイン。先端技術を用いた思考プロセスの可視化や自己投影をおとして子供の知的好奇心や探究心、問う力を育てる研究開発を推進。2022年よりオープン・パイ・トヨタ株式会社ウーブンシティの教育プロジェクトでものづくり、インベンター育成などに取り組んでいる。

Professor / Areas of Expertise: Learning Sciences, Educational Technology, Cognitive Science

Stanford University (Ph.D. Learning sciences). Associate Professor of Technology & Education at Teachers College, Columbia University. Uses innovative technologies (robotics, games, XR environments) as a threshold to learning, instruction and assessment. Designs collaborative and co-creative relationships between human and technology. Uses technology to self-project and visualize one's thought process to foster children's intellectual curiosity, exploration, and questioning ability. From 2022, engaged in education projects at Woven City in monozukuri and inventor training.



加藤 朗 Akira Kato

教授／専門分野: 計算機ネットワーク等

1982年東京高専電子工学科卒業後、東京工業大学工学部電気電子工学科に編入、1990年同情報工学専攻博士課程満期退学。1989年から慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス、1993年から東京大学のキャンパスネットワークの開発運用に携わり、2008年より現職。WIDE Project の当初からのメンバとして、WIDE インターネットやIX の開発・運用、さらに M-Root DNS サーバの開発展開およびその運用にも従事。博士(政策・メディア)。

Professor / Areas of Expertise: Computer Networks and Internet Technologies

After graduated from Tokyo Technical College, he joined Department of Electric and Electric Engineering of Tokyo Institute of Technology, and left its graduate school doctor program without degree in 1990. He worked on development and operation of campus networks of Keio University Shonan Fujisawa Campus from 1990 and the University of Tokyo from 1993 respectively. As a epoch member of WIDE Project, he worked on development of WIDE Internet and an Internet Exchange. He is working on development and operation of M-Root DNS servers from 1997. Ph.D.



岸 博幸 Hiroyuki Kishi



教授／専門分野: 経営戦略、経済政策、地方活性化  
一橋大学経済学部卒業、コロンビア大学ビジネススクール卒業。1986年通商産業省入省。小泉政権で大臣秘書官／補佐官として郵政民営化などの構造改革を推進。2021年に菅政権内閣官房参与。KMDでは「クリエイティブ・インダストリー」プロジェクトを担当し、福井県で伝統文化の漆の現代化・産業化、沖縄県で農業・漁業の6次産業化など、地域経済でのイノベーション創出の実践、音楽の新たなビジネスモデルの創出に取り組んでいる。

Professor / Area of expertise: Business Strategy, Economic Policy, Revitalization of Local Economy  
Graduated from Hitotsubashi University and Columbia Business School. Joined Ministry of Economy and Trade in 1986, and promoted structural change such as privatization of Japan Post when engaged as senior advisor to minister. Served as senior advisor to the Cabinet in 2021. In KMD engaged in "creative industry" project, aiming to create innovation in local economy, which includes modernization and industrialization of traditional culture "urushi" in Fukui and redefinition of agriculture and fishery industry in Okinawa.



キム・エリー Jungeun Elly Kim

専任講師／専門分野: 国際ビジネス、経営戦略論、起業家活動、スタートアップ戦略

シドニー大学で国際関係学を学び、学士号を取得。ソウル大学国際大学院修士課程と博士課程を修了(国際学博士)。専門は国際ビジネス。保健産業振興院、租税財政研究院などの韓国政府研究機関で経済・産業政策に関する研究を行う。韓国の中央大学及び高麗大学のエグゼクティブプログラムで日本型経営やオンラインマーケティング戦略について学ぶ。GDM Consulting, Biotech Holdingsの役員を経て現職。

Senior Assistant Professor / Areas of expertise: International Business, Strategic Management, Entrepreneurship and Startup Strategy

Having graduated with B.A. from University of Sydney in Australia, she received Master's and Ph.D. from Graduate School of International Studies at Seoul National University, specializing in International Business. She has dedicated her academic and professional career to Korean government research institutions (KIPF, KHIDI) and corporate sector (GDM Consulting, Biotech Holdings). Her experiences in Japanese Advanced Management Program at Chungang University and Executive Program for Online Marketing at Korea University have solidified expertise in executive management.



胡 藝澤 Yize Hu

特任助教／専門分野: 科学技術史、科学技術政策、東アジア研究、デジタル人文学

ジョンズ・ホプキンス大学科学技術史学部博士課程修了。博士(科学史)。京都大学にてD. Kim Foundationポスドク研究員を経て、2025年よりKMD Respi:reプロジェクトに参加。日本・東アジアにおける情報技術の歴史と、その社会的・政治的影響の研究に従事。デジタル人文学のツールキット開発にも携わり、ネットワーク分析やデータ可視化などを手掛ける。

<https://www.yizehu.com/>

Project Assistant Professor / Area of expertise: history of science and technology, science policy studies, East Asian studies, digital humanities

Yize Hu received his PhD in History of Science from Johns Hopkins University in 2024. He was a D. Kim Foundation Postdoctoral Fellow at Kyoto University before joining KMD and the Respi:re Project in 2025. His research explores the history and the sociopolitical implications of information technologies in Japan and East Asia. He also develops digital humanities toolkits for social network analysis and data visualization.



ゴームレン・ギョーム Guillaume Gourmelen

特任助教／専門分野: ロボティクス、テレオペレーション、インピーダンス制御、自在化

フランスのモンペリエにあるLIRMM (モンペリエ情報科学・システム・通信研究所) で、電子工学と自動化のエンジニアリング学位を取得後、ロボティクスと制御の博士号を取得。研究は、主にヒューマン・ロボット・インタラクションとヒューマン・マシン・インターフェースに焦点を当てており、触覚技術、コンピュータービジョンベースのAI、アドミタンス制御とインピーダンス制御などを含む。モンペリエ大学の臨時講師、早稲田大学のポスドク研究員、Honda Researchの研究者を経て現職。

Project Assistant Professor / Areas of expertise: Robotics, Tele-operation, Impedance Control, Embodiment

Received his Engineering Degree in Electronic and Automation, then his PhD in Robotics and Control at LIRMM in Montpellier, south of France. His research focuses mainly on Human-Robot Interaction and Human-Machine Interfaces, including haptics, Computer Vision-based AI, admittance and impedance control, human arm impedance estimation, tele-operation, supra-numerary robotic limbs, and embodied robotics. Since his PhD, he has worked as a Temporary Lecturer at the University of Montpellier, as a Postdoctoral Researcher at Waseda University, and then as a Researcher at Honda Research on the Avatar Robot project.



佐藤千尋 Chihiro Sato



准教授／専門分野: サービスデザイン、購買行動、公共空間デザイン、経済地理学、ベイジアンネットワーク  
慶應義塾大学経済学部卒業後、メディアデザイン研究科修士課程一期生として入学し、博士(メディアデザイン学)取得。米ニューヨーク大学サマープログラム(パフォーマンスアート)修了。英キングスカレッジロンドン訪問講師(デジタル人類学)を経て現職。市場や劇場そして広場などの経済・文化・社会活動が集う場における情報空間と実空間を融合させたサービスデザインに励む。

Associate Professor / Areas of expertise: Service Design, Retailing, Commercial Space Design, Economic Geography, Bayesian Networks  
After graduated Keio University Department of Economics, she enrolled as the first batch of masters at KMD and earned Ph.D. in Media Design. Completed the New York University Summer Program in Performing Arts and was a Visiting Lecturer in Digital Humanities at King's College London. Her works on service design integrate informational space and physical space in places where economic, cultural, and social activities take place, such as markets, theatres, and squares.



標葉隆馬 Ryuma Shineha



准教授／専門分野: 科学技術社会論、科学技術政策

京都大学大学院生命科学研究所博士課程修了、博士(生命科学)。総合研究大学院大学助教、成城大学准教授、大阪大学准教授を経て、現職。先端科学技術をめぐる倫理的・法的・社会的課題(ELSI)の分析、メディア分析、コミュニケーションデザイン、政策分析などを組み合わせながら、「責任ある研究・イノベーション(RRI)」の視点を踏まえた科学技術ガバナンスに関する研究を進行中。著書に『責任ある科学技術ガバナンス概論』(ナカニシヤ出版 2020)。

Associate Professor / Areas of expertise: Science and Technology Studies (STS), Science Policy Studies

After receiving his Ph.D from Kyoto University, he worked at SOKENDAI, Seijo University, and Osaka University His main research theme is "responsible governance of science and technology" with the concept of "responsible research and innovation (RRI)." He conducts an analysis of ethical, legal, and social implications (ELSI) concerning advanced science and technology with multiple analytical approaches in social science, such as media analysis, social surveys, scanning, public dialogue, observation, and policy analysis.



篠宮 紗和子 Sawako Shinomiya

特任助教／専門分野: 自閉症・発達障害の社会学、保健医療社会学、科学技術社会論(STS)、質的調査

東京大学大学院人文社会系研究科修士課程修了後、ローランド・ベルガー東京オフィス、株式会社リクルート データ・AI戦略統括部を経て、英国University of Exeterにて博士号取得予定。自閉症や発達障害に関する海外由来の概念や療法が日本の文脈にどのように輸入され根付いてきたかについて研究してきたほか、ニューロダイバーシティという英語圏で発達した考え方の日本での普及のあり方についても研究・講演活動を行う。

Project Assistant Professor / Areas of expertise: autism, medical sociology, science and technology studies

After completing a Master's degree in the Faculty of Humanities and Sociology at the University of Tokyo, I worked at Roland Berger's Tokyo office and in the Data and AI Strategy Division at Recruit Co., Ltd. I am currently completing a PhD at the University of Exeter in the United Kingdom. My research explores how Euro-American concepts and therapeutic knowledge related to autism have been introduced and adapted in Japan. I also study and give public talks on the growing presence of neurodiversity, an advocacy movement originally developed in English-speaking contexts, and its adoption in Japan.



杉浦一徳 Kazunori Sugiura



教授／専門分野: オペレーティングシステム、インターネット技術、メディアエキスペリエンス、コンテンツ・リテラシー、オタク文化

1994年慶應義塾大学環境情報学部卒業。2003年同研究科博士課程修了。博士(政策・メディア)。2008年准教授を経て現職。インターネットで活用されるデジタルメディアコンテンツ管理と表現手法、オペレーティングシステム、ネットワーク技術を専門として扱う。オタク活動・研究も行っている。講義はコスプレ・着ぐるみで行う。

Professor / Areas of expertise: Operating Systems, Internet Technology, Media Experience, Contents Literacy, Otaku Culture

Received a PhD in Media and Governance from Keio University Graduate School of Media and Governance. Previously, Researcher at Communications Research Laboratory, and Associate Professor at KMD. Works on digital content application and innovation, including digital media content management, collaboration, and core technologies such as Operating System, and Internet technology. Heavily involved in "Otaku" innovative and creative content, including anime, cosplay (costume play), kigurumi, manga, and games. Delivers lecture course in cosplay and kigurumi.



**ソウサ・マウリシオ** Mauricio Sousa (MP)

准教授／専門分野: HCI、空間コンピューティング、テレプレゼンス、未来のインターフェース

ヒューマン・コンピュータ・インタラクション (HCI) 研究者。物理世界と仮想世界において人間の知覚、協働、行為を拡張する知的システムを探索している。センシング、コンピュータビジョン、人工知能を統合したウェアラブルおよび空間的インターフェースを設計し、テレプレゼンス、遠隔協働、AR/VRに焦点を当てたリアルタイムインタラクションを実現する。リスボン大学にて博士号を取得後、トロント大学でポストドク研究員、Metaでリサーチサイエンティストを務めた。

Associate Professor / Areas of Expertise: HCI, Spatial Computing, Telepresence, Future Interfaces.

Human-Computer Interaction researcher exploring intelligent systems that enhance perception, collaboration, and action across physical and virtual worlds. Designs wearable and spatial interfaces that integrate sensing, computer vision, and AI to enable real-time interaction, with a focus on telepresence, remote collaboration, and AR/VR. Holds a Ph.D. from the University of Lisbon, was a Postdoctoral Fellow at the University of Toronto, and was a Research Scientist at Meta. His work uses technology to connect people and expand human potential.



**武田秀太郎** Shutaro Takeda (DP) (MP)

准教授／専門分野: 環境・エネルギー、サステナビリティ、アントレプレナーシップ、核融合

京都大学博士課程修了、博士(エネルギー科学)。ハーバード大学修士課程修了、修士(サステナビリティ学)。国連職員、青年海外協力隊を経て、最年少で京都大学特定准教授に就任。2019年「地上の太陽」実現を目指す京都フュージョンアリング株式会社を創業。グローバル企業へ成長させForbes日本のディープレック1位ほか受賞多数。人類のエネルギー利用を根底から覆す大変革(パラダイム・シフト)を目指し、政府委員として政策立案に関わる。2023年パチカン公認の騎士号に叙任。

Associate Professor / Areas of Expertise: Sustainability, Energy and the Environment, Entrepreneurship.

Obtained a Ph.D. in fusion energy from Kyoto University and a Master's in sustainability from Harvard University. After serving as a UN officer, he was appointed Associate Professor (Program-Specific) at Kyoto University, becoming the youngest at the time. In 2019, he founded Kyoto Fusionneering to realize the "Sun on Earth." The startup has grown into a global enterprise, earning numerous accolades, including Forbes Japan's No.1 in Deep Tech. As a member of the Government panel, he contributes to fusion energy policy, striving for a paradigm shift in humanity's energy use. He is also a Knight and a member of the Vatican-recognized Order of Malta.



**沈 襲明** Ximing Shen

特任助教／専門分野: ユーザー中心設計、ヒューマンコンピュータインタラクション

英国マンチェスター大学で経済学学士号取得後、スタートアップや戦略コンサルに従事。2025年にKMD博士号取得。ユーザー中心手法で医療・芸術分野の新興技術デザインを探究し、ACM CHIやUIST等HCI主要会議に論文を発表、CHI Best Paper Award受賞。現在はJSTムーンショットProject Cybernetic beingでユーザーと包摂的な技術・社会システムを共創中。

Project Assistant Professor / Areas of Expertise: User-Centred Design, Human Computer Interaction

Graduated from the University of Manchester in the UK with a bachelor's degree in Economics, and has worked in startups and strategy consulting. She completed her PhD degree in KMD in 2025. Elizabeth applies user-centred methods to explore the design and applications of emerging technology in the domain of healthcare and art. She has authored academic publications in premier human-computer interaction venues, including ACM CHI and UIST with a CHI Best Paper Award. Her current work is part of the JST Moonshot Cybernetic being Project focusing on co-design inclusive technical and social systems with users.



**陳 敦雅** Dunya Donna Chen (MP)

准教授／専門分野: グローバルブランド管理、統合型マーケティング コミュニケーション、デジタル・マーケティング

多国籍ブランドでの勤務の後、統合型マーケティングコミュニケーション、ブランド管理を通じて、専門的なノウハウを開発。ビジネスの目的に合ったキャンペーンを企画・構成する。香港專業輔導協會の公認カウンセラーとして、経営の知識とグローバル企業での経験をもとに、社会的利益を創造し前進するための展望を語る。

Associate Professor / Areas of Expertise: Global brand management, Integrated Marketing Communication, Digital Media Communications, Consumer Insights, Product Management, and Counselling.

Over 15 years of global brand experience, Donna established expertise via product creation, integrated marketing communication, trade brand management. Conceptualize and compose campaigns that well meet business aims. She is also a certified counselor of The Hong Kong Professional Counseling Association supporting those in need. Sharing her knowledge and global corporation practices, lead and inspire students to joint forces and explore prospects to create and advance for societal good.



**永山翔太** Shota Nagayama (MP)

准教授／専門分野: 量子インターネット

2017年慶應義塾大学博士課程修了、博士(政策・メディア)。2018年4月より株式会社メルカリ シニアリサーチャーを務める。2022年6月より、慶應義塾大学政策・メディア研究科特任准教授を兼務。2025年4月より現職。量子インターネットタスクフォース代表、WIDEプロジェクトボードメンバー、JST ムーンショット型研究開発事業 目標6下「スケーラブルで強靱な統合的量子通信システム」PM、情報処理学会量子ソフトウェア研究会幹事としても活動中。

Associate Professor / Areas of Expertise: Quantum Internet

Ph.D. in Media and Governance from Keio University. Nagayama joined mercari R4D as a Senior Researcher in 2018. Since 2022, he concurrently served as a Project Associate Professor at Graduate School of Media and Governance, Keio University. He joined KMD in April 2025. He also serves as the Director of Quantum Internet Task Force, a Board Member of WIDE Project, a Project Manager for Nagayama PJ under JST Moonshot Goal 6 R&D program.



**南澤孝太** Kouta Minamizawa (★) (DP) (MP)

教授・KMD研究科委員長／専門分野: ハプティクス、VR、人間拡張、身体情報学、システム情報学

2010年東京大学大学院情報理工学系研究科博士課程修了、博士(情報理工学)。KMD Embodied Media Projectを主宰し、身体的経験を伝送・拡張・創造する身体性メディアの研究開発と社会実装、触覚デザインの普及展開、超人スポーツやスポーツ共創の活動を推進。JSTムーンショット型研究開発事業 Cybernetic being Project プロジェクトマネージャー。

Dean and Professor / Areas of expertise: Haptics, Virtual Reality, Human Augmentation, Embodied Informatics and Information Physics

After receiving his Ph.D. in Information Science and Technology from the University of Tokyo in 2010, he joined KMD and directs KMD Embodied Media Project, where conducts research and social deployment of embodied media that transfer, enhance, and create human experiences with digital technologies. He also promotes activities on haptic design, superhuman sports and sports co-creation, and serves as a project manager of Cybernetic being project under the Moonshot R&D program.

<https://www.embodiedmedia.org/> / <https://cybernetic-being.org>



**山岡潤一** Junichi Yamaoka (DP) (MP)

准教授／専門分野: ヒューマンコンピュータインタラクション、デジタルファブリケーション、メディアアート

2015年、慶應義塾大学博士課程修了。マサチューセッツ工科大学 訪問研究員、東京大学大学院情報学環 特任助教を経て、メディアデザイン研究科 専任講師。マテリアル特性に着目した、インタラクティブメディアに関する研究を行う。またメディアアート作品の制作や知育玩具の開発も行う。WIRED CREATIVE HACK AWARD 2014グランプリ。

Associate Professor / Areas of expertise: Human Computer Interaction, Digital Fabrication, Media Art

He received his Ph.D. from the Department of Media and Governance, Keio University in 2015. He was a visiting researcher at the Massachusetts Institute of Technology, a project assistant researcher at the University of Tokyo and joined KMD. Research activities include Interactive Media, Digital Fabrication, Media Art, STEM education. He accepted international conferences such as UIST, CHI, got prizes such as the WIRED CREATIVE HACK AWARD 2014 Grand Prix.



**吉田貴寿** Takatoshi Yoshida

特任助教／専門分野: 空間体験デザイン、身体情報学、ヒューマンコンピュータインタラクション

2019年 MIT MediaLab 修士課程 Program of Media Arts and Sciences 修了。帰国後、日本科学未来館事業部で展示空間の体験デザインに従事。2023年 東京大学大学院 情報理工学系研究科博士課程修了。Ph.D.(情報理工学)。現在、KMD Embodied Media Projectにて、知能化された生活空間における体験デザインに取り組む。孫正義育英財団アラムナイ、IPA 未踏アドバンスト事業採択。

Project Assistant Professor / Areas of expertise: Space Design, Information Somatics, Interaction Design

He completed a Ph.D. in Information Science and Technology at the Graduate School at The University of Tokyo, in 2023, after earning a Master's degree from the MIT Media Lab's Program of Media Arts and Sciences in 2019. Post-graduation, he contributed to the design of interactive exhibition spaces at the Miraikan - The National Museum of Emerging Science and Innovation. Currently working with the KMD Embodied Media Project, focusing on experience design within intelligent living environments. He is also an alumni member of the Masayoshi Son Foundation, and selected for the IPA Mitou Advanced Program.



### ハッキングスタジオ

ディスカッションやブレインストーミングを行うかたわらで、電子回路設計からハンダ付け、木材の切り出し、金属加工までが行える、アイデアをいち早く形にするためのスタジオ。複数の3Dプリンターとレーザーカッターを備え、Tinkering (ものをつくりながら発想する方法) やラビッドプロトタイピングといった要請に応えるなど、ものづくりの要となる場所です。

### Hacking Studio

The Hacking Studio is an integrated "Build to Think" space for discussions and brainstorming sessions. It is also a rapid prototyping environment with soldering stations, printed circuit board milling, lumber cutting, and metalworking equipment. Students use 3D printers and laser cutters to do "Tinkering" and rapid prototyping, which accelerates the design process.

### プロジェクトルーム

修士課程から後期博士課程まで、KMDの学生たちが集いコラボレーションする大部屋。プロジェクトや授業に応じて柔軟な使い方ができます。デスクはフリーアドレスで、キャビネットやホワイトボードなどが随所に配され、ディスカッションが自然に発生します。少人数で集中したい場合には、予約制のディスカッションルームもあります。

### Project Room

Both Master's and Doctoral students come together to collaborate in the large Project Room, which is designed to allow flexibility in use by a particular project or class. Smaller discussion rooms are also available for break-out sessions.



### プレナリーミーティング

学期ごとに行われる成果発表会。各プロジェクトがどのような取り組みをし、成果を出したのかをプレゼンテーションする機会です。KMDにおいて知的議論と共有の場として重要な役割を果たしています。

### Plenary Meetings

Students present their project process and results in plenary meetings held each semester. These meetings provide an opportunity for the students to formally present their work, a valuable experience in itself. Plenary meetings play an important role at KMD for intellectual discussion and sharing.

### クラッシュコース

入学したばかりの修士1年生と博士1年生にとって参加必修の合宿型ワークショップ。ものづくりからディスカッションにいたるまで、既存概念を壊し、新しい世界を見るための通過儀礼でもあります。

### Crash Course

Crash Course is an introductory intensive camp for all new intake students that is offered in the Spring and Fall Semesters. Considered to be a highlight of the KMD experience, Crash Course helps new students to discard their preconceived notions and begin to see the new world they will help to create.



## Facilities

創造性を発揮し、実践につなげていくために、メディアデザイン研究科ではさまざまな施設を用意しています。KMD facilities are designed to fuel students' creativity and to inspire them to put it into practice.

## Events

メディアデザイン研究科では、年間を通して、ユニークなイベントを開催しています。KMD hosts numerous events throughout the year.

### メディアスタジオ

音楽演奏から映像撮影までプロフェッショナルなメディア制作を支援する多目的スタジオ。特別講習を受けた学生だけが利用できる専門機材を揃えたミキシングブースも備え、音楽のレコーディングやミキシング、ブルースクリーンを用いた映像撮影、モーションキャプチャーによるモーションデータの記録など、さまざまな目的に利用できます。

### Media Studio

In the professionally equipped multi-purpose Media Studio, students engage in a wide range of creative activities from producing musical performances to directing and filming videos. A mixing booth is available to students in certain courses that can be used for recording and mixing music, chroma key video editing, and motion data recording using motion capture, among other uses.



### KMDフォーラム

各年度に1回、リアルプロジェクトの研究成果を、対外的に発表する場として設けられるイベント。シンポジウム、ワークショップ、インタラクティブデモなどのプログラムを提供します。

### KMD Forum

The KMD Forum is an annual public event that disseminates the latest results from KMD Real Projects in various formats such as symposia, workshops, and interactive demonstrations.



# Global Network

メディアデザイン研究科では国内外に広がる多様なネットワークを構築しています。  
KMD has developed domestic and worldwide network of diverse partners.

## マルチ拠点グローバルネットワーク 日吉から世界へ

### Multi-Satellites Global Network: From Hiyoshi to the World

ボーダーレスな国際社会では、さまざまな場所がネットワークで連携し、クラウド環境での活動が加速していきます。KMDでは、慶應義塾大学日吉キャンパスを拠点として、国内外のサテライトおよび他機関との連携を形成。グローバルネットワークで協働できるダイナミックな研究・教育体制を構築しています。拠点間では、日常的に高精細映像によるオンライン・コラボレーション・システムを活用。さまざまな地域の人たちとのコラボレーションを通して、最先端の研究・教育活動を展開し、国際社会の一員として世界に向けて発信しています。

The borderless international community is connected, regardless of location, via a network. This is accelerating the pace of activities conducted in the "cloud". Headquartered on Keio University's Hiyoshi Campus, KMD conducts dynamic research and education in a collaborative, global network bringing together numerous satellite facilities and partner institutions across Japan and around the world. The various locations communicate with each other daily using a high-definition online video conference system. Collaboration with people located in different parts of the world ensures that research and educational activities remain on the cutting edge, and that KMD communicates its ideas to the world as a member of the international community.



#### 日吉キャンパス協生館

東急東横線「日吉」駅から徒歩1分の日吉キャンパス協生館が、KMDにおける研究・教育機能の集積拠点（ヘッドクォーター）となります。協生館内には、プロジェクトを遂行する上で必要な最先端設備が充実しており、学生はこうした環境の中でリアルプロジェクトに取り組んでいます。1F、2Fにはコンビニやカフェ、パブ、さらにはメディカルクリニック、薬局、ウェルネスクラブ、保育支援施設、記念ホール、多目的教室などがあります。

#### Hiyoshi Campus Collaboration Complex

KMD is located in the Collaboration Complex on Keio University's Hiyoshi Campus, a one-minute walk from Hiyoshi Station on the Tokyu Toyoko Line. The building serves as the headquarters for the research and educational activities conducted by KMD and its students. It contains the advanced technology and equipment required for students to complete their course work and participate in Real Projects. The building also has a cafe, pub, convenience store, medical clinic, pharmacy, fitness club, childcare facility, hall, and several multi-purpose rooms.



#### CiP & Cybernetic being Lab (東京ポートシティ竹芝)

東京ポートシティ竹芝は、2020年にオープンした、コンテンツとテクノロジーが集積する国際ビジネス拠点で、文化と技術を融合した“ポップ&テック”の国家戦略特区として認定されており、KMDはこの拠点で行政・企業・NPO・市民などさまざまなステークホルダーとの連携を推進し、新しいビジネスや社会を創っています。この中に設置されたCybernetic being Labでは、ムーンショット研究開発プロジェクトの一環として、アバターロボットやメタバースなどの次世代のデジタル技術を研究開発し、より多様でインクルーシブな未来社会の実現に向けて、新たな働き方・学び方・遊び方を開拓しています。

Tokyo Port City Takeshiba, which opened in 2020, is an international business hub for content and technology, and has been designated as a National Strategic Special Zone for future "Pop & Tech". KMD promotes collaboration with various stakeholders, including governments, companies, NPOs, and citizens, to create new businesses and society. The Cybernetic being Lab, established as part of the Moonshot R&D Project, researches and develops next-generation digital technologies, such as avatar robots and the Metaverse, to create new ways to work, learn, and play toward the realization of a more diverse and inclusive society of the future.

## INTERNATIONAL PROGRAM

### CEMS MIMプログラム(ダブルディグリー・プログラム)

CEMS—the Global Alliance in Management Education はヨーロッパを中心とする世界トップレベルのビジネススクールと多国籍企業の連合体で、慶應義塾大学は2010年12月にCEMS加盟校となりました。

CEMS MIM (CEMS Master's in International Management) プログラムは、他のCEMS加盟校への留学やCEMS提携企業 (Corporate Partner) とのプロジェクトを通して、国際的に活躍できる人材育成を目指しています。KMDの学生がこのプログラムに参加して所定の要件を満たした場合、慶應義塾大学の学位、修士(メディアデザイン学)に加えて、CEMSの学位、国際経営学修士 (Master of Science in International Management/MIM) を取得することができます。

国際的に高い評価を受けているCEMS MIM生は、CEMS提携企業に限らず、国際的な企業から大きな信頼を得ており、数多くのCEMS MIM修了者が出身国以外の企業で活躍しています。CEMS MIM生には、カリキュラムの一部である「インターナショナル・インターンシップ」や「ビジネスプロジェクト」、年に1度開催されるキャリアフォーラムなどを通じてCEMS提携企業を中心としたさまざまな企業と接点を持つ機会があります。

### CEMS MIM Program (Double Degree Program)

CEMS, the Global Alliance in Management Education, is a strategic alliance of leading global business schools and universities, and multinational corporate partners centered in Europe. Keio University became a CEMS partner school in December 2010.

Through study abroad at other CEMS partner schools and projects implemented in cooperation with CEMS Corporate Partners (CPs), the CEMS MIM (CEMS Master's in International Management) program seeks to foster individuals capable of acting on the global stage. KMD students who participate in this program and fulfill certain requirements can earn both a degree from Keio University (Master of Media Design) and a CEMS degree (Master of Science in International Management (MIM)).

Highly acclaimed internationally, CEMS graduates are greatly sought after, not only by CPs, but also by other international corporations as evidenced by the numerous CEMS alumni active in corporations outside of their home countries. Through international internships and the Business Projects that form part of the curriculum, as well as the annual CEMS Career Forum, CEMS students have the opportunity to meet with a variety of corporations, and CPs in particular.

<https://www.ic.keio.ac.jp/en/study/cemsmim/overview.html>



## INTERNATIONAL PROGRAM

### 慶應—スタンフォード大学サステナビリティ&革新的ラーニングプログラム

KMD及びKGRI内センターであるKeio STAR (Sustainable and Transformative Actions for Regeneration) が主導し、スタンフォード大学の教育学研究科 (Learning Design and Technologyプログラム) や新設されたサステナビリティ研究科とも連携を行う国際プログラムです。

サステナビリティ、デザイン、ラーニング、経済・ビジネス、先端テクノロジーの5つを軸とし、各大学の特徴的な教育メソッドを用い、2大学の混合チームによる短期共同プロジェクトを実施します。各国の滞在先で文化やライフスタイル、ビジネス環境を体験し、サステナビリティの地域性への理解を深め、フィールドワーク等の調査やプロトタイプ制作を通して、新たなデザインを提言します。

### Keio-Stanford Sustainability & Innovative Learning Program

The Keio-Stanford Sustainability & Innovative Learning Program is an international initiative led by KMD and the center at the Keio Global Research Institute (KGRI) for Sustainable and Transformative Actions for Regeneration (STAR), in collaboration with Stanford University's Graduate School of Education through the Learning Design and Technology program and the newly established School of Sustainability.

In this program, Keio and Stanford students form mixed groups and engage in short-term collaborative projects, leveraging both universities' distinctive educational methods in the five core areas of sustainability, design, learning, business and economics, and advanced technology. Participants spend time in both Japan and the United States, where they experience each country's local cultures, lifestyles, and business environments, deepen their understanding of regional sustainability, and offer new design proposals by conducting fieldwork and developing prototypes.



## その他

上記以外にも、奈良先端科学技術大学院大学、KAIST (韓国)、国立陽明交通大学 (台湾)、アールト大学 (フィンランド)、IE ビジネススクール (スペイン) など、国内外の教育機関と連携して研究・教育活動を展開しています。

## Other Connections

KMD has partnerships and collaborative ties with a number of other domestic and international educational institutions, including Nara Institute of Science and Technology, KAIST (Korea), National Yang Ming Chiao Tung University (Taiwan), Aalto University (Finland) and IE Business School (Spain).

# Keio Media Design Student Voices

—皆さんの経歴と、KMDへの入学を決めた理由を教えてください。

**牛山** 慶應義塾大学を卒業し、メディア業界で編集者として働いていました。文字や写真、映像に頼らないコミュニケーションにも向き合ってみたかったこと、英語力を強化する目的で、CEMS MIMでダブル・ディグリーを取得できるKMDへの入学を決めました。

**アジザ** 幼い頃からデザインに興味がありましたが母国では学ぶ機会に乏しかったため、大学ではジャーナリズム・コミュニケーション学科に進みました。卒業後もデザインを体系的に学びたい気持ちは変わらず、以前の交換留学をきっかけに関心を持った日本を留学先として選びました。



**土田** 僕は約35年間、主にイタリアを拠点にガラスアーティストとして活動してきましたが、創作の感動や衝撃が以前ほど感じられなくなってきたんです。そんな今の自分に欠けているのは、制作を支える学問的な視点だと思ふに至り、大学院への進学を決意しました。

**春田** 大学の経営工学専攻でデータサイエンスを扱ううち、「暗黙知」に関心を持ちました。データを軸に、身体性とコミュニケーションの関係を追求できる場所を探していたところ、KMDには実践を通じて社会課題に取り組めるプロジェクトがあると知って強く惹かれました。

**吉野** 専門職大学で情報経営を学び、在学中に起業しました。弊社のアプリ開発にて人とAIの関係を掘り下げたいと考えていた矢先、大学間で交流のあったKMDの先生から入学を勧めいただきました。

—現在取り組んでいる研究について教えてください。

**牛山** 日本における父と子のコミュニケーションについてです。仕事で忙しいなかでも、限られた時間を使って育児の質を高める方法を探っています。父子の関係が改善されることは、子どもの愛着形成や家族間のジェンダー役割のあり方にも良い影響があると期待しています。

KMDで学ぶ日々をどのように過ごしている？

将来の夢は？

5名の学生たちが本音で語ります。

How do you spend your time at KMD?  
What are your dreams for the future?  
An honest conversation with five students.

**アジザ** キルギスの遊牧伝統を中心とした異文化体験ができるシステムの構築です。他国の人の視点を借りて自らを投影し、異文化に身を置いた自分自身を観察できるしくみを通して、深い文化理解を育み、デジタル観光体験の向上を試みているところです。

**土田** 長年にわたって友好関係にある日本とイタリアを対象に、両国が友好関係を築くまでの歴史的な背景や政治、文化、経済などを調べ、何が相互理解や協力につながったのかを明らかにしようとしています。

**春田** 工芸職人の技とテクノロジーを組み合わせたものづくりです。例えば思い出を音に変換し、そのデータをもとに作成した陶器には、思い出を呼び起こす力があるのかなどを検証しています。目に見えないものを形にするなかで、人と人のつながりを探求しています。

**吉野** 私はアイドルとファンの紐帯感（結びつきの感覚）の可視化についてです。私は現在アイドル活動をしていて、ライブ中にファンサービスをする際、ファンに届いていないときがあると気がつき、光や振動などで想いが伝わる表現方法を模索しファンの方とコミュニケーションを高める研究をしています。

—入学して、驚いたことや印象に残っていることを教えてください。

**牛山** 9月入学を選んだので、同級生のほとんどが外国人で、授業やディスカッションはすべて英語だということ。日本にいながら留学しているような環境は想像以上で、毎日大きな刺激になっています。

**アジザ** デザインを学んだ経験がなかったので入学時は不安もありましたが、同じような学生が多くてホッとしたことと、スタンフォード大学との交換プログラムでの貴重な体験がとても心に残っています。

**春田** 自分が主催したワークショップです。学生が大きなプロジェクトを主導する責任の大きさに最初は戸惑いましたが、さまざまな関係者と連携しながらイベントをつくり上げる過程にやりがいを感じました。

**吉野** 初めて情報処理学会で論文を発表し、最優秀プレゼンテーション賞を受賞できたことです。それまでアイドルを研究対象とした参考文献は少なく不安でしたが、受賞後このテーマに取り組む価値を実感し、研究への自信につながりました。

—学生生活をどのように過ごしていますか？

**牛山** 学校での授業は週に一度で、ほかの平日は修士論文に集中していますが、追加実験を行う日もあります。私には小さい子どもがいるため、土日は研究から離れて家族との時間を大切に過ごしています。

**土田** できる限り多くの授業を履修したいので、平日はほぼ毎日学校に来て授業を受けています。午後の授業後は図書館で修士論文を書い



牛山奈津美(日本) 修士2年  
参加プロジェクト: Concordia  
Natsumi Ushiyama (Japan)  
Second-year master's student  
Real project: Concordia



カニメトヴァ・アジザ(キルギス共和国)  
博士1年  
参加プロジェクト: Embodied Media  
Aziza Kanimetova  
(Kyrgyz Republic)  
First-year doctoral student  
Real project: Embodied Media



土田康彦(日本) 修士1年  
参加プロジェクト: ITOMA  
Yasuhiko Tsuchida (Japan)  
First-year master's student  
Real project: ITOMA

ていますし、土日も学校に来て心ゆくまで勉強に没頭しています。

**吉野** 私はアイドル活動を中心とした生活を送っています。イベントやライブの予定が不定期で入るため、お仕事がない日に研究やミーティングに参加しています。急なお仕事の日も、先生が柔軟に日程を調整して下さるおかげで、学業と両立できています。

—卒業後はどんなことに挑戦したいですか？

**アジザ** 世界の人々をつなぎ、交流を育むデザインスタジオを持つのが私の夢です。イラストや革新的なメディア、グラフィックデザインを制作しながら、志あるデザイナーが学べる場を提供したいと考えています。

**土田** 国家間の友好関係や歴史的背景を調べるうち、戦争がどのように終結するののしくみも見えてきました。これをもとに、平和構築の助けになる知識をまとめて体系化し、世界に発信することによって、慶應義塾大学初のノーベル賞受賞を狙っています。

**春田** 食品メーカーに就職し、DX分野でAI技術などを活用する業務に携わる予定です。工場の製造現場のリアルな課題や情報をテクノロジーで引き出し、本社と現場の架け橋になる仕事がしてみたいです。

—KMDに興味がある人へ、伝えたいメッセージはありますか？

**牛山** 興味のある分野がある程度定まっていると、学校生活をより楽しめると思います。入学前でも教授に連絡してみたり、学生や教員が研究成果を発表する「KMD Forum」を訪れるのもおすすめです。

**アジザ** KMDは、挑戦する姿勢を学べる場所。だから、新しい可能性に踏み出すのを恐れないでほしいです。興味や関心を広げながら、一生の友人と出会うのにぴったりなところだと感じています。

**土田** 先生方や同級生の皆さんが親身になってくれます。僕は長く芸術畑にいて、パソコン操作もままならず授業についていけない心配でしたが、いつも誰かが手を差し伸べてくれて助けてくれました。

**春田** 実践を通して異分野の学生と議論や制作ができるこの環境は、多様なバックグラウンドを持つ学生にとって貴重です。もしも社会や未来に対する問いを誰かと形にしていきたいと考えているのなら、その仲間はこちらにいます。

**吉野** ここは「好き」や「やりたい」を試しながら視野を広げ形にできる場所で、非常に楽しいです。分からなくなったら頼れる、安心して学べる、先生や仲間たちが自分を受け入れていつも見守って支えてくれます。

*Tell us a little bit of your background. What made you all decide to enroll at KMD?*

**Ushiyama:** After graduating from Keio University, I was working as a media editor. I wanted to try working with communication that doesn't need to rely on words or pictures, and I also wanted to improve my English skills, so I decided to enroll at KMD and obtain a double degree there in CEMS MIM.

**Aziza:** I've been interested in design since childhood, but lacked opportunities to study it in my country, so I pursued a degree in Journalism and Communication at university. Even after graduating, my desire to systematically learn design remained strong. Having developed an interest in Japan during a previous exchange program, I chose it as my study abroad destination.

**Tsuchida:** I had been working as a glass artist for about 35 years, based mainly in Italy, but I was no longer feeling the sense of excitement and impact in my art as I used to. I realized that what I lacked was an academic perspective that could benefit my work, and so I decided to enter graduate school.

**Haruta:** I became interested in the concept of "tacit knowledge" while working with data science for my major in industrial and systems engineering in university. I was looking for a place where I could explore the relationship between physicality and communication by grounding my research in data. I felt drawn to KMD when I learned that its members conduct projects that apply their research to social issues.

**Yoshino:** I studied information management at a professional university and started my own business while still in school. Just as I was thinking that I wanted to explore the relationship between humans and AI in our company's app development process, a professor at KMD with whom I was corresponding recommended that I enroll in their program.

*What kind of research are you all currently working on?*

**Ushiyama:** My research is on communication between fathers and children in Japan. I'm exploring how to improve childcare given the limited time we have with our busy work schedules. My hypothesis is that an improved relationship between a father and his child will have a positive impact on the latter's attachment formation and how they perceive gender roles among family members.

**Aziza:** My research is on creating a system for cross-cultural experiences, with an emphasis on the nomadic traditions of Kyrgyzstan. I'm trying to deepen cross-cultural understanding and improve the digital tourism experience through a system that allows people to gain the perspective of someone from another country, projecting themselves in their culture and recognizing themselves in it.

**Tsuchida:** My research seeks to understand the historical background behind the cooperative relationship between Japan and Italy that has existed for many years. I'm examining the history, politics, culture, economy, and other factors that led to the establishment of our countries' friendly relationship.

**Haruta:** I'm researching monotsukuri, or the "making of objects," that



春田 凱(日本) 修士2年  
参加プロジェクト: Future Crafts  
Kai Haruta (Japan)  
Second-year master's student  
Real project: Future Crafts



吉野那菜(日本) 修士2年  
参加プロジェクト: Network Media  
Nana Yoshino (Japan)  
Second-year master's student  
Real project: Network Media

combines a craftperson's skill with technology. For example, I convert memories into sound and examine whether ceramics created from this data have the power to evoke memories. I'm exploring the connections between people as we give form to the intangible.

**Yoshino:** My research focuses on the visualization of bonds connecting celebrities and fans. I'm currently working as an entertainer and have noticed that when I try something to engage the fans during live shows, it sometimes doesn't get through to them. I am researching ways of expressing my feelings through light and vibrations to enhance communication with fans.

*What surprised or impressed you when you entered the school?*

**Ushiyama:** I chose to enroll in September, which meant that most of my classmates were from overseas and all classes and discussions were in English. I could never have imagined being in an environment here in Japan where it feels like I'm studying abroad. I'm inspired every day.

**Aziza:** I had no prior experience studying design, so I was a bit apprehensive when I first enrolled, but when I saw so many fellow students in the same boat, I felt a sense of relief. The exchange program with Stanford University really stuck with me as a valuable experience.

**Haruta:** For me, it was a workshop I organized. At first, I felt overwhelmed by the amount of responsibility I had to take on to lead a project, but ultimately, I found the process of creating an event while collaborating with others very rewarding.

**Yoshino:** For me it was the first time I presented a paper at a conference for the International Processing Society of Japan and won the award for best presentation. Up until that point, I had felt uneasy because there were few reference materials on Japanese entertainers and "idol culture" as a research topic, but after receiving the award, I realized the value of working on this theme, and it gave me confidence in my research.

*What is life like as a KMD student?*

**Ushiyama:** Classes at the school are held once a week, and on other weekdays I focus on my master's thesis, but there are also days when I conduct additional experiments. Since I have a small child, I take time off from my research on the weekends to spend time with my family.

**Tsuchida:** When I was registering my courses, I wanted to take as many classes as possible, so now I come to campus almost every weekday. After my afternoon classes are finished, I go to the library to work on my master's thesis. I also come to school on the weekends to immerse myself in my studies.

**Yoshino:** My life revolves around my activities as a performer. Due to my irregular schedule and other events, I do research and have meetings on days when I'm not fulfilling that role. Thanks to my professors' flexibility in adjusting their schedules whenever those activities suddenly come up, I'm able to balance my schoolwork.

*What challenges do you wish to embark on after graduation?*

**Aziza:** My dream is to have a design studio that connects people around the world and fosters exchange. While creating illustrations, innovative

media and graphic designs, I want to provide a place where aspiring designers can learn.

**Tsuchida:** While researching the historical background and friendly relations between Japan and Italy, I also began to understand how wars are ended. With this knowledge, I aim to become the first Nobel Prize winner at Keio University by compiling and organizing knowledge that will help build peace and share it with the world.

**Haruta:** I plan to work for a food manufacturing company and be involved in operations that utilize AI technology and other technologies in digital transformation. I'd like to work in a role that dives into real issues and information on the manufacturing floor, serving as a bridge between head offices and production sites.

*Do you have a message you would like to convey to those interested in KMD?*

**Ushiyama:** I think they can get the most out of the experience by deciding on a set area of interest. I would recommend prospective students to contact professors even before enrolling, and to visit the KMD Forum, which is an event where students and faculty present their research results.

**Aziza:** KMD is a place where you can learn to take on challenges. So don't be afraid to step out and pursue new possibilities. I feel this is the perfect place to meet lifelong friends while expanding your interests.

**Tsuchida:** The professors and classmates are very helpful and friendly. I had been in the art field for so long that I was worried about keeping up with my classes since I could not even use a computer, but someone was always there to lend a hand and help me out.

**Haruta:** The environment here lets students from different fields of study collaborate and create something together through hands-on practice. This is valuable for students coming from diverse backgrounds. If you are hoping to give form to your questions about society or shape the future together with others, you will find your team here.

**Yoshino:** KMD is a very enjoyable place where I can expand my horizons by experimenting with my interests and aspirations. You can rely on them when you don't understand something, relax, and work on your studies alongside your teachers and fellow students who will accept you, watch over you, and support you.



※ 本記事は2026年3月に取材したものです。This interview was held in March 2026.

# Keio Media Design Alumni Stories

## 修了生が語るKMD、そして未来

KMDの修了生の皆さんに在籍時の研究内容とさまざまな思い出、そして現在の仕事について語ってもらいました。KMD alumni share their student years, what they studied, and what they are doing today.



ルガレッシ ラウラ (イタリア)  
Laura Lugaresi (ITALY)

2016年9月入学、2018年9月修士課程修了  
Enrolled in September 2016; Completed master's degree in September 2018

### デザインによるイノベーションの創出 Building Innovation Through Design

ミラノで工業デザインを学んだ後、スタートアップで数年働いていましたが、国際的な環境でスキルを広げたいと考え、KMDに進学しました。

KMDでは、アイデアを素早くプロトタイプにし、実際のフィードバックをもとに検証・改善するアプローチを取得。ベンチャーアイデアを投資家に提案したり、「Wearable Aura」というプロジェクトを国際会議で発表したりする中で、創造性と好奇心が人の行動に影響を与え、本物のイノベーションを生み出すことを実感しました。

こうした経験は、楽天やGrabで数百万人が使うプロダクト開発にも生かされています。一方でさらにスピード感を持って新しい挑戦を続けたいと考え、AIを活用して投資家の意思決定を支援するプラットフォーム「Kruncher」を共同創業しました。副業として始めたこのプロジェクトは会社へと成長し、現在は技術革新が進むサンフランシスコに拠点を移しています。私は今もKMDで培った「好奇心」「共感」、そしてまだ存在しないものを創り出す「勇気」を胸に、日々挑戦を続けています。

My journey as a designer began with a degree in Industrial Design in Milan. After working for a few years at a startup, I joined Keio Media Design to expand my skills and experience an international environment.

At KMD, I learned to move quickly from ideas to prototypes, testing and refining them based on real-world feedback. I built a strong foundation by pitching venture ideas to investors and presenting my project Wearable Aura at international conferences. Seeing how this playful concept influenced people's behavior taught me that creativity and curiosity can drive genuine innovation.

I carried these lessons into my roles at Rakuten and Grab, where I worked on products used by millions of people. Still, I wanted to move faster and keep exploring new ways to innovate. That drive led me to co-found Kruncher, an AI platform that helps investors analyze businesses at scale to support innovation and capital deployment. What began as a side project has now grown into a company, and I'm moving to San Francisco to build it where this technology is evolving fastest. As Co-founder and Chief Design Officer, I continue to carry the spirit of KMD: curiosity, empathy, and the courage to create what doesn't yet exist.



上村 さや香 (日本)  
Sayaka Kamimura (JAPAN)

2021年4月入学、2024年3月修士課程修了  
Enrolled in April 2021; Completed master's degree in March 2024

### 研究者、アーティストとして As a Researcher and Artist

私は現在、日本大学芸術学部で助教として、音楽を通じた社会課題の解決に取り組んでいます。

学部では音楽を専攻しシンガーソングライターとして活動していましたが、より幅広い分野を学際的に学び、さまざまな分野の人と出たいと考えKMDに進学しました。佐藤先生率いるITOMAでサービスデザインの理論を学び、人や社会とのつながり、そしてエコシステムの視点を身につけました。

KMD在学中には、林業広報を担う「ミス日本みどりの大使」に選出され、全国の森林を巡りながら、林業に携わる人々の想いや課題をどのように伝えたら聴衆の意識変容につなげられるかを実践的に研究しました。この経験が現在の私の原点となっています。

尊敬する先生方や刺激し合える仲間と過ごしたKMDでの日々は、今も私を支えています。これからも音楽の力で社会をより良くする貢献を積み重ねていけるよう挑戦と発信を続けていきます。

I am currently an Assistant Professor at the College of Art, Nihon University, where I explore approaches to addressing social issues through music.

As an undergraduate, I majored in music and worked as a singer-songwriter. However, I wanted to study across disciplines and connect with people from diverse fields, which led me to pursue my studies at KMD.

At ITOMA with Associate Professor Sato, I learned the theories of service design and developed perspectives on human connection, society, and ecosystems. During my time at KMD, I was selected as the Miss Japan Greenery for Life Award, serving as a forestry ambassador, and traveled to forests across Japan. Through this experience, I conducted practical research on how to communicate the thoughts and challenges of people working in forestry in ways that could inspire awareness and behavioral change among audiences. This experience has become the foundation of who I am today.

The days I spent at KMD, surrounded by the inspiring faculty and peers, continue to gently encourage me. Moving forward, I will keep taking on new challenges and sharing my work, striving to make small but meaningful contributions to society through the power of music.

# KMDのカリキュラム

## Curriculum at KMD

KMDでは、実践活動を通じた社会寄与と学術的貢献の両立を掲げ、創造社会を担うクリエイティブ・リーダーを育成しています。

入学者はまず集中ワークショップ「クラッシュコース」で既成概念を取り払い、KMDカルチャーを共有します。必修科目は英語で行われるため、英語での受講能力が必須となります。

独自の教育モデル「イノベーション・パイプライン」では、イノベーションをMAKE・DEPLOY・IMPACTの一連の流れとして捉えます。デザイン・経済・ポリシー・ITの基礎を学ぶ「パイプライン1」、チームでビジネスモデルやプロトタイプ創造に取り組む「パイプライン2」、さらに先端研究を学ぶ理論・戦略科目を展開しています。

活動の核となるのは、産官学連携の「リアルプロジェクト」です。研究グループでのコラボレーション活動を重視し、並行して「メディアデザイン研究」を履修することで、実践成果を学術的な修士論文へと昇華させます。

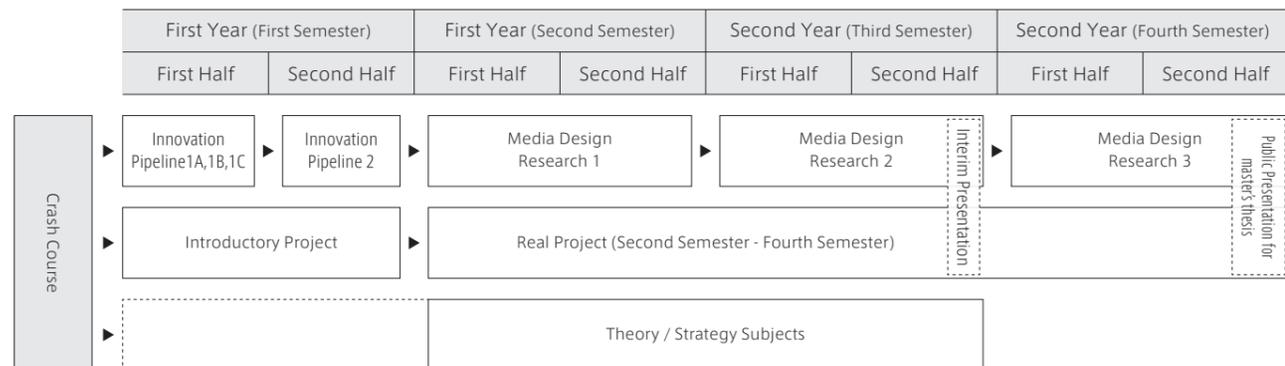
KMD is committed to building an innovative society by training creative leaders through both its practical initiatives and academic contributions.

New students are introduced to KMD's culture by first participating in the "Crash Course" intensive workshop that aims to eliminate their preconceptions. English language abilities are essential to the program as required subjects are conducted in the language.

Our distinctive educational model, the "Innovation Pipeline," views innovation as an integrated process that follows three phases: make, deploy, and impact. We offer courses that include "Pipeline 1," which teaches the fundamentals of design, economics, policy, and information technology, "Pipeline 2," which organizes students into teams to create business models and prototypes, as well as theory/strategy subjects where students learn about cutting-edge research.

Our "Real Projects" constitute the core of our activities. These projects bring together industry, government, and academia to engage in collaborative initiatives. By placing emphasis on collaborative activities in their research groups while enrolling in "Media Design Research," students work to develop the results of their practical activities into an academically rigorous master's thesis.

### 修士課程の履修モデル Completion Model of Master's Program



## 修士課程 Master's Program

### 修士課程科目一覧 Subjects in Master's Program

Master's Program	Name of Subjects
共通基盤科目 (必修科目) Introductory subjects (Requisite)	INNOVATION PIPELINE 1A (2)
	INNOVATION PIPELINE 1B (2)
	INNOVATION PIPELINE 1C (2)
	INNOVATION PIPELINE 2 (4)
理論 戦略科目 (選択必修科目) Theory/Strategy subjects (Elective)	Design Track
	MARKET DESIGN FOR WELL BEING CITY (1)
	EMBODIED INTERACTIONS (1)
	CIRCULAR DESIGN INSPIRED BY NATURE (1)
	MATERIAL INTERACTION (1)
	OTAKU CULTURE (1)
	METHODOLOGIES FOR SERVICE DESIGN (1)
	INTENSIVE PROJECT (2)
	Technology Track
	NETWORK OPERATION (1)
COMPUTATIONAL SERVICE ARCHITECTURE (1)	
PERCEPTION AWARE COMPUTING (1)	
QUANTUM TECHNOLOGY AND FUTURE SOCIETY (1)	
PRACTICAL AI DESIGN AND ETHICS (1)	
Society Track	SOCIAL CREATION (1)
	GLOBAL BUSINESS STRATEGY AND RESPONSIBLE LEADERSHIP (2)
	BUSINESS AND SUSTAINABILITY (1)
	REIMAGINING BRAND COMMUNICATION (1)
	CONTENTS CREATIVITY AND ECONOMICAL IMPACT OF OTAKU CULTURE (1)
	MODERN ISSUES OF PUBLIC POLICY (1)
	RESPONSIBLE RESEARCH AND INNOVATION (1)
	DATA-DRIVEN SUSTAINABILITY ANALYSIS (1)
	MENTAL MODELS FOR INNOVATION (1)
	CEMS THEORY/STRATEGY 1, 2 (2)
CEMS THEORY/STRATEGY 3, 4 (1)	
プロジェクト科目 Project subjects	(Requisite)
	INTRODUCTORY PROJECT (2)
	(Elective)
REAL PROJECT (2)	
CEMS BUSINESS PROJECT (4)	
CEMS RESEARCH PROJECT (1)	
特別研究科目 (必修科目) Media Design Research (Requisite)	MEDIA DESIGN RESEARCH 1 (2)
	MEDIA DESIGN RESEARCH 2 (2)
	MEDIA DESIGN RESEARCH 3 (2)
自由科目 Optional subjects	MEDIA DESIGN SKILLS A, B, C, D (1)
	MEDIA DESIGN SKILLS (INTENSIVE) A, B, C, D (1)

- Numbers in parentheses indicate the number of credits awarded.
- Students must earn a minimum of 30 credits for completion. (Not including credits for Optional subjects.)

## 後期博士課程 Doctoral Program

後期博士課程は、高度な専門性を有し、グローバルに活躍するメディア・イノベータの育成を目指します。イノベーションを実現するためのグローバルな視点を持つリーダーとして、ビジネス、国際機関、研究所、あるいは教育機関などで活躍できる、多様性に富んだ人材となることを期待します。後期博士課程に出願される方は、出願前に研究指導を希望する教員とコンタクトを取り、研究指導の承認が得られていることが前提となります。詳細はKMDのウェブサイトを参照ください。

<https://www.kmd.keio.ac.jp/ja/academics>

### 後期博士課程の学位取得までの流れ

Step 1	指導教員の決定
Step 2	「博士論文プロポーザル」の執筆と中間発表*1
Step 3	研究指導コミッティの発足と予備口頭試問の実施
Step 4	研究指導コミッティによる研究レビューと論文執筆
Step 5	研究進捗発表の実施
Step 6	論文審査委員会の発足
Step 7	予備審査の実施と博士論文(最終審査用)提出
Step 8	公聴会と最終審査
Step 9	博士論文(承認版)提出と学位の承認

\*1 博士論文プロポーザルとは、博士論文の青写真として具体的に研究を実施する内容を記述する計画書です。博士論文プロポーザルおよび口頭試問に合格すると、博士候補となります。

The Doctoral Program seeks to train highly specialized media innovators capable of acting on the global stage. It is our vision that KMD Doctoral students become a highly diverse group of leaders that possess the global perspective necessary to bring about innovation in business, international organizations, research institutes, and educational organizations. Those who wish to apply for the Doctoral Program must contact a KMD faculty member in order to obtain approval for research supervision and guidance prior to submitting an application. See the KMD website for details.

<https://www.kmd.keio.ac.jp/academics>

### Process of Obtaining the Doctoral Degree

Step 1	Selecting advisors
Step 2	Writing a "Doctoral Dissertation Proposal" and midterm presentation *1
Step 3	Doctoral dissertation proposal defense
Step 4	Research review and writing dissertation
Step 5	Research progress presentation
Step 6	Forming a Doctoral Dissertation Review Committee
Step 7	Preliminary assessment and submitting the doctoral dissertation (for Final Assessment)
Step 8	Public doctoral dissertation defense and Final Assessment
Step 9	Submitting the doctoral dissertation (approved) and approval of the degree

\*1 The doctoral dissertation proposal is a plan describing the specific subject matter to be researched that also serves as a blueprint for the doctoral dissertation. Individuals successfully passing the doctoral dissertation proposal and oral examination phases become Doctoral candidates.

## 2026年度実施 入試スケジュール

入学時期		I期	II期	III期
		2026年9月入学・2027年4月入学	2027年4月入学・2027年9月入学	2027年4月入学・2027年9月入学
出願	出願期間	2026年4月29日(水)～5月7日(木)	2026年8月26日(水)～9月3日(木)	2026年12月2日(水)～12月10日(木)
選考	1次選考合格発表	2026年6月9日(火)午後1時	2026年10月6日(火)午後1時	2027年1月19日(火)午後1時
	2次選考	2026年6月27日(土)・6月28日(日)	2026年10月17日(土)・10月18日(日)	2027年1月30日(土)・1月31日(日)
	2次選考合格発表	2026年6月30日(火)午後1時	2026年10月20日(火)午後1時	2027年2月2日(火)午後1時

## 入学時に必要な費用

(単位:円)

種別	4月入学者		9月入学者	
	修士課程	後期博士課程	修士課程	後期博士課程
在籍基本料 (分納の場合)	70,000 (35,000)	70,000 (35,000)	35,000	35,000
授業料 (分納の場合)	1,920,000 (960,000)	1,140,000 (570,000)	960,000	570,000
学生健康保険互助組合費 (分納の場合)	2,600 (1,350)	2,600 (1,350)	1,350	1,350
合計 (分納の場合)	1,992,600 (996,350)	1,212,600 (606,350)	996,350	606,350

- 学生健康保険互助組合加入費を除いた学費は、春学期・秋学期に分けて納入することができます。
- 9月入学者の必要な費用には、入学年度の秋学期分の費用のみを表示してあります。春学期学費は4月末日までに納入するものとします。
- 4月入学者が入学時に春学期分のみを納入した場合、秋学期学費は10月末日までに納入するものとします。
- 学費は変更されることがあります。
- 学生健康保険互助組合費には加入費100円を含みます。加入費は初年度のみ徴収しますが、本大学院修了者が引き続き本研究科に入学する場合には不要です(専門職学位課程修了者は除く)。
- 義塾が委託されて徴収する学生健康保健互助組合費については、在学中も年度により必要に応じて改定されることがあります。
- 上記費用に加え、入学直後に行われるクラッシュコース合宿の費用(実費)がかかる場合があります。クラッシュコース合宿の実施に関する詳細については別途通知します。
- 多くの授業は各自のノートパソコンの使用を前提にしていますので、入学時までに準備してください。

## 奨学制度

研究の意欲を持ち、経済的な理由により修学が困難で、かつ成績・人物ともに優秀な学生を対象に、次のような奨学制度を設けています。いずれも募集は入学後になります。詳細はウェブサイトをご参照ください。

### 日本人学生対象

<https://www.kmd.keio.ac.jp/ja/admissions#article-no-2>

### 留学生対象

[https://www.ic.keio.ac.jp/intl\\_student/scholarship/intl\\_student.html](https://www.ic.keio.ac.jp/intl_student/scholarship/intl_student.html)

## 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

〒223-8526 神奈川県横浜市港北区日吉 4-1-1

E-mail: [kmd@info.keio.ac.jp](mailto:kmd@info.keio.ac.jp)

[www.kmd.keio.ac.jp](http://www.kmd.keio.ac.jp)

## Admission Schedule for Academic Year 2026

Date of Enrollment	Application Period-I	Application Period-II	Application Period-III
	September 2026 or April 2027	April 2027 or September 2027	April 2027 or September 2027
Application period	April 29 (Wed) – May 7 (Thu), 2026	August 26 (Wed) – September 3 (Thu), 2026	December 2 (Wed) – December 10 (Thu), 2026
Announcement of Results of First Screening	1:00 pm on June 9 (Tue), 2026	1:00 pm on October 6 (Tue), 2026	1:00 pm on January 19 (Tue), 2027
Second Screening	June 27 (Sat) and 28 (Sun), 2026	October 17 (Sat) and 18 (Sun), 2026	January 30 (Sat) and January 31 (Sun), 2027
Announcement of Results of Second Screening	1:00 pm on June 30 (Tue), 2026	1:00 pm on October 20 (Tue), 2026	1:00 pm on February 2 (Tue), 2027

## Tuitions and Fees

(Unit: Japanese Yen)

Category	Students admitted in April		Students admitted in September	
	Master's Program	Doctoral Program	Master's Program	Doctoral Program
Basic Affiliation Fee (installment)	70,000 (35,000)	70,000 (35,000)	35,000	35,000
Tuition Fee (installment)	1,920,000 (960,000)	1,140,000 (570,000)	960,000	570,000
Student Health Insurance Fee (installment)	2,600 (1,350)	2,600 (1,350)	1,350	1,350
<b>Total (installment)</b>	<b>1,992,600 (996,350)</b>	<b>1,212,600 (606,350)</b>	<b>996,350</b>	<b>606,350</b>

- Academic fees and expenses excluding the registration fee for the Keio Student Health Care Mutual Aid Association (Gakuseikenpo) can be paid in two installments in the Spring and Fall Semesters (payment amounts given in parentheses).
- The fees required by students admitted in September in the above table only show the fees for the Fall Semester of the year of admission. The academic fees and expenses for the Spring Semester are to be paid by the last day of April.
- If students admitted in April only pay the installment for the Spring Semester, the fees for the Fall Semester are to be paid by the last day of October.
- Tuition fees are subject to change.
- The Student Health Care Mutual Aid Fee includes a registration fee of 100 yen. The registration fee is only collected in the first year. Students who have completed a graduate degree program at Keio University and will continue on to KMD in the same year are not required to pay the registration fee (excluding students who have completed a Professional Degree Program).
- The Student Health Care Mutual Aid Fee that the university is entrusted to collect may be revised as required each academic year during student enrollment.
- In addition to the above fees, students may be charged for the cost of the Crash Course (actual cost) that is held shortly after admission. The detailed information regarding the Crash Course will be provided separately.
- Students are advised to purchase a laptop PC by the time of enrollment as it will be required in most classes.

## Scholarships

Various scholarships are offered to students who have excellent academic records and need financial aids. Detailed information on scholarships for international students are indicated below.

[https://www.ic.keio.ac.jp/en/life/scholarship/intl\\_student.html](https://www.ic.keio.ac.jp/en/life/scholarship/intl_student.html)

## KEIO UNIVERSITY GRADUATE SCHOOL OF MEDIA DESIGN

4-1-1 Hiyoshi, Kohoku-ku, Yokohama, Kanagawa 223-8526 JAPAN

E-mail: [kmd@info.keio.ac.jp](mailto:kmd@info.keio.ac.jp)

[www.kmd.keio.ac.jp](http://www.kmd.keio.ac.jp)

## 在学生の内訳

(2025年12月1日現在)

### 新卒・社会人、および外国籍学生の比率

	修士課程		後期博士課程		全体	
	(人)	(%)	(人)	(%)	(人)	(%)
日本人学生新卒	51	27%	8	13%	59	24%
日本人学生社会人	15	8%	13	21%	28	11%
外国籍学生新卒	113	61%	39	64%	152	61%
外国籍学生社会人	8	4%	1	2%	9	4%
合計	<b>187</b>		<b>61</b>		<b>248</b>	

\* 外国籍学生の定義: 外国籍を持つ者。

\* 社会人の定義: 入試時に、大学院修士課程を修了したあるいは大学学部を卒業した者で、既に企業・官庁・研究教育機関等で3年以上の業績・経験を積み、問題意識を明確に持った者。

### 年齢分布

(人)

	~24歳	25-29歳	30-34歳	35-39歳	40-44歳	45-49歳	50歳~	合計
修士課程	71	79	22	5	3	2	5	<b>187</b>
後期博士課程	0	15	21	7	8	3	7	<b>61</b>

### 男女比率

(人) (%)

	男	女	合計	男	女
修士課程	68	119	<b>187</b>	36%	64%
後期博士課程	32	29	<b>61</b>	52%	48%

### 外国籍学生の国籍

国名	人数
アイルランド	1
アラブ首長国連邦	1
アルゼンチン	1
イスラエル	1
インド	3
インドネシア	6
エストニア	1
オーストリア	1
カナダ	1
ギリシャ	1
キルギス共和国	2
コロンビア	1
サウジアラビア	1
スペイン	2
スリランカ	1
タイ	1
チュニジア	1
ドイツ	2
トルコ	2
ノルウェー	2
パキスタン	1
ブラジル	3
フランス	3
ポーランド	1
ポルトガル	1
マラウイ	1
ミャンマー	3
モンゴル	1
英国	2
台湾	12(3)
大韓民国	6
中国	86
中国(香港)	3
米国	8
北マケドニア	1
計34カ国	<b>164 (3)</b>

\* ( ) は非正規生

## Students at KMD

(As of December 1, 2025)

### Variety of Students

	Master's		Doctoral		Total	
	Number of students	Ratio	Number of students	Ratio	Number of students	Ratio
Japanese fresh graduates from undergraduate	51	27%	8	13%	59	24%
Japanese students with working experience	15	8%	13	21%	28	11%
Foreign national fresh graduates from undergraduate	113	61%	39	64%	152	61%
Foreign national students with working experience	8	4%	1	2%	9	4%
Total	<b>187</b>		<b>61</b>		<b>248</b>	

\* Foreign national students means students with foreign national.

\* Working experience means someone who has more than 3 years of working experience prior to entering KMD.

### Age Distribution

(Number of students)

Age	~24	25-29	30-34	35-39	40-44	45-49	50-	Total
Master's	71	79	22	5	3	2	5	<b>187</b>
Doctoral	0	15	21	7	8	3	7	<b>61</b>

### Ratio of Male to Female

	Number of students			Ratio	
	Male	Female	Total	Male	Female
Master's	68	119	<b>187</b>	36%	64%
Doctoral	32	29	<b>61</b>	52%	48%

### National Origins

Country	Number of students
Ireland	1
UAE	1
Argentina	1
Israel	1
India	3
Indonesia	6
Estonia	1
Austria	1
Canada	1
Greece	1
Kyrgyzstan	2
Colombia	1
Saudi Arabia	1
Spain	2
Sri Lanka	1
Thailand	1
Tunisia	1
Germany	2
Turkey	2
Norway	2
Pakistan	1
Brazil	3
France	3
Poland	1
Portugal	1
Malawi	1
Myanmar	3
Mongolia	1
United Kingdom	2
Taiwan	12(3)
Republic of Korea	6
China	86
Hong Kong	3
United States of America	8
North Macedonia	1
Total of 34 countries	<b>164 (3)</b>

\* ( ) is non-regular students



# KEIO MEDIA DESIGN.

## 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

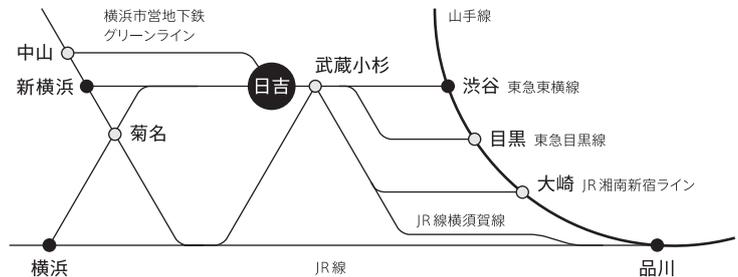
〒223-8526 神奈川県横浜市港北区日吉 4-1-1  
E-mail: kmd@info.keio.ac.jp

## KEIO UNIVERSITY GRADUATE SCHOOL OF MEDIA DESIGN

4-1-1 Hiyoshi, Kohoku-ku, Yokohama, Kanagawa 223-8526 JAPAN  
E-mail: kmd@info.keio.ac.jp

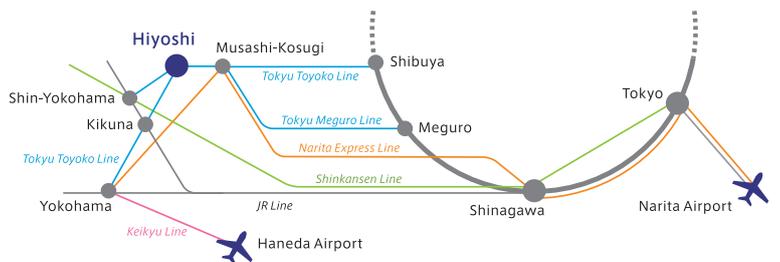


[www.kmd.keio.ac.jp](http://www.kmd.keio.ac.jp)



### 交通アクセス：「日吉」駅直結(東急東横線、東急目黒線、東急新横浜線、横浜市営地下鉄グリーンライン)

- 渋谷～日吉：急行18分(通勤特急16分)、横浜～日吉：急行12分(通勤特急10分)、新横浜～日吉：急行6分
- 東急東横線の特急は日吉駅には停まりません。



### Access: A one-minute walk from Hiyoshi Station

(Tokyu Toyoko Line, Tokyu Meguro Line, Tokyu Shin-Yokohama Line, or Yokohama Municipal Subway Green Line)

- 18 minutes by express train from Shibuya Station to Hiyoshi Station.  
(16 minutes by commuter limited express)
- 12 minutes by express train from Yokohama Station to Hiyoshi Station.  
(10 minutes by commuter limited express)
- 6 minutes by express train from Shin-Yokohama Station to Hiyoshi Station.
- Limited express trains on the Tokyu Toyoko Line do not stop at Hiyoshi Station.