

指導教員	白松 俊
研究室から一言	今年度発足した、新しく自由な空気の研究室です！「 シビックテック 」を題材に、社会を変えるインパクトのある技術を目指します。
研究テーマ	組織を超えたコラボレーション／コミュニケーションの支援技術
組織横断的な協働の支援技術	Linked Open Data (LOD)と自然言語処理を使い、社会課題の解決策(目標／ビジョン、シナリオ)を共有する Web システムを開発。さらに、非公開な研究活動(学生-教員の協働)の過程から成果発表後の対外公開までをカバーできるよう拡張。
ファシリテータの行動原理を解明	自然言語処理技術で議論コーパスを分析。議論を円滑化するファシリテータの行動原理を解明する。ファシリテータエージェントの実現へ。
身体動作による即興合奏支援技術	調性 (調やコード進行) に関する音楽知識が無くても、ジェスチャーで旋律の上下を入力すると、自動的に調性を補って即興合奏できるシステム。
人狼知能	不完全情報ゲーム「人狼」のプレイヤーエージェント開発。コンテストに挑戦。
認知症ケアパスと徘徊対策技術	認知症の症状に応じた支援技術や患者の位置推定手法。
研究室見学会 場所	2号館4階401A室
研究室見学会 日時	11/30 (月) 16:30 , 12/2 (水) 13:30, 12/4 (金) 16:30, 12/7 (月) 16:30, 12/9 (水) 13:30 <div style="border: 1px solid red; padding: 2px;">12/1(火)18:00 に変更</div> (他の日時を希望する方は、siramatu@nitech.ac.jp まで。応相談)
定員超過の場合の選考基準	成績 ・ 進学希望の有無 ・ その他 (面接して決めます)

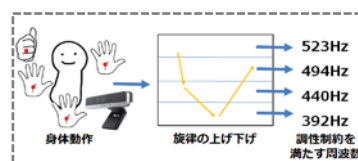


目標を共有してシビックハッカソンなどの組織横断的なコラボレーションを支援



特徴表現	類型	IG	平均経過時間[h]
にはどうしたら良い	問いかけ	0.00425	4.77
ないということですね	言い換え	0.00425	11.36
どのようなことが	問いかけ	0.00425	5.52
ことが考えられる	問いかけ	0.00425	7.85

議論コーパス中のファシリテータの発言を
自然言語処理で分析／行動原理を解明



音楽未経験者でもジェスチャーで即興合奏



コミュニケーションを扱ったゲーム「人狼」の
プレイヤーエージェント



認知症ケアパス／徘徊高齢者の位置推定