

# 実世界情報演習1 レポート1

## 「研究室調査課題について」

学生番号： 26002201991

氏名： 園山 佳典

### 1. 実験の目的

- ・実世界情報コースに所属する研究室の研究内容を知る.
- ・情報を分かりやすくまとめて、プレゼンする能力を養う.

### 2. 自分の担当、調査、発表について

発表の内容は図1のように5つに分かれていて、

私は「4.研究内容3【香りを伝える空気砲】」と「5.どのような人が向いているのか」を担当した.

研究内容3に関してはまず論文を読み、分かりずらかった部分を先生にインタビューに行った人に聞いてもらい、理解した.そして、それをわかりやすく伝えるために具体的な数値などの細かい要素は省き大まかな内容が理解できるようにまとめた.また、実際に研究室で撮らせていただいた写真を用いて説明し、研究の雰囲気をなんとなくつかんでもらえるようにした.発表本番では打ち合わせ以上に時間が押し、私の担当は2分30秒ほどしゃべる予定だったが残り1分30秒ほどしかなくアドリブで必要ではないと思ったところを省きそれほど時間オーバーにならずに済んだのは自分の中ではよかったと感じる.

#### 目次

1. 研究室について
2. 研究内容1【仮想歩行】
3. 研究内容2【触覚センサー】
4. 研究内容3【香りを伝える空気砲】
5. どのような人が向いているのか

図 1

### 3. 担当外の 6 つの研究室の発表内容について

#### 1 班 木村研究室

専門：ヒューマンインタフェース

主な担当科目：インタラクションデザイン論、ヒューマンインタフェース

研究室名：リアリティメディア研究室

研究は柴田研究室と完全共同運営している.

研究体験の結果を見ると、仮想現実が実際の人間の感覚にも影響を与えていることが分かり興味深かった.

#### 2 班 柴田研究室

専門：モバイルコンピューティング

担当：複合現実感

科目：ユビキタスコンピューティング、データ構造とアルゴリズム、プログラミング

演習 2

研究内容について、DR（隠消現実感）という実在する実物体を視覚的に隠蔽・消去・透過する技術を日々の生活に応用しようと研究が行われている。ほかにもタイムライン MR という技術を用いて同じ場所から見た今の景色と昔の景色を比べることができるので災害時に即座に予測される被害状況を可視化するのにも役立てられる。

### 3 班 インタラクション研究室

機械と人間のインタラクションの研究を通して、誰でもいつでもどこでも使いやすい機械を実現することが目標である。

研究は室内監視，AR インタフェース，人体画像計測など様々なことを行っている。

### 5 班 生体ロボット研究室

担当科目：機械工学概論、生体計測学

研究分野：認知科学，バーチャルリアリティ

担当教員は満田先生一人のため，研究生も自分のやりたいことを追求できる。

人間の心と身体の仕組みの理解としなやかな機械システムの実現をテーマにロボット工学，認知心理学，生理学などの研究を行っている。具体的には足を圧迫することでリアルな歩行感覚を生成する装置の開発などを行っている。

### 6 班 李研究室

アドバンスド・インテリジェント・システムといい，情報理工の力で様々な問題解決を行っている。研究はある特定の分野ではなく，幅広く行っている。

研究内容は

知能化空間…ユーザーの状態をとらえ，家電やロボットがサービスを与える空間

MoMo…いろいろなデバイスをつけて部屋の中で移動し，様々なサービスを行う。

UD…自律移動が可能なプロジェクタロボットで移動しながら情報提供ができる。

の3つを主に行っている。

### 7 班 プレイフルインタラクション研究室

プレイフルインタラクション研究室とは

- ・ Human-Centered-Design の手法を用いて実世界の問題をプレイフルに解決する集団
- ・ 新しいデジタル技術を創造し，それがもたらす社会的価値や科学的価値を発見・発信
- ・ 社会問題を解決することや未来の生活を楽しくすることを目指す。

具体的には，ユーザーが感情に合わせてアニメーション顔アイコンを作成できるシステムの開発などを行っている。

## 4. 研究室調査課題の感想について

実世界情報コースの研究室を一通り知ることができてとてもためになった。

また、プレゼンなどの発表の機会が最近よくあり断端慣れてきた。