

2008年度

# 宮下研究室 紹介

( デジタルコンテンツ 研究室 )

宮下 芳明

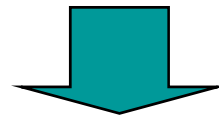
Homei MIYASHITA

( [www.homei.com](http://www.homei.com) [www.miyashita.com](http://www.miyashita.com) )

個人ウェブサイト

研究室ウェブサイト

- 様々なコンテンツの制作・流通・享受に関わるシステムの（メディア）の開発、及び評価分析



- 人間とコンピュータの関わりを考察
  - 基本フィールドはやはり情報科学
  - コンテンツを作る研究室ではない！  
（ただしシステムの有用性を示すためにはコンテンツが必要な場合もある）

- 学術的バックグラウンド
  - 大学の専門は画像工学
  - 修士課程では音楽教育（作曲）
  - 博士課程ではヒューマンインタフェース
- テレビアニメーションや音楽制作
- メディアアーティストとしても活動



## ■ エンタテインメントコンピューティング (EC)

- 「人を楽しませる」こともコンピュータの一機能

## ■ ヒューマンコンピュータインタラクション (HCI)

- 人間とコンピュータの関わり方を考える学問
  - 昔は「ヒューマンインタフェース」とよばれていた

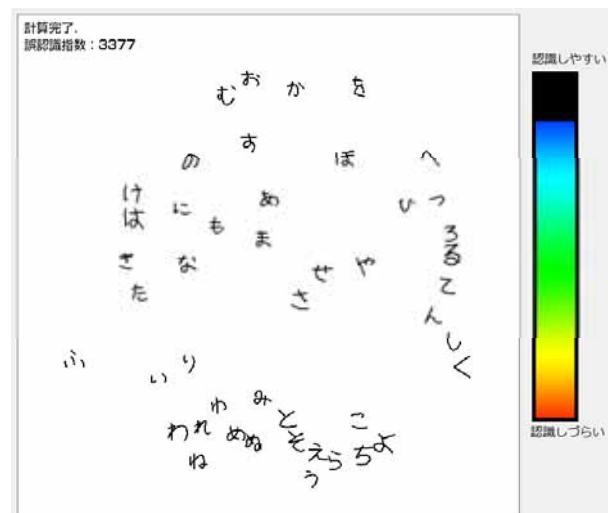
- ・ 情報処理学会ヒューマンコンピュータインタラクション研究会 幹事 (2008-)
- ・ 情報処理学会ヒューマンコンピュータインタラクション研究会 運営委員(2007-)
- ・ エンターテインメントコンピューティング2007 プログラム委員
- ・ インタラクション2008 実行委員
- ・ エンターテインメントコンピューティング2008 実行委員

## 文字認識における歩み寄りインタフェース

- 「い」と「り」など、コンピュータが文字認識に苦労するときにはその弱みを見せる
- ユーザは対話的なインタフェースによって自分の書きグセを修正していく

人間とコンピュータが相互に歩み寄りながら、精度の高い文字認識に向かっていく

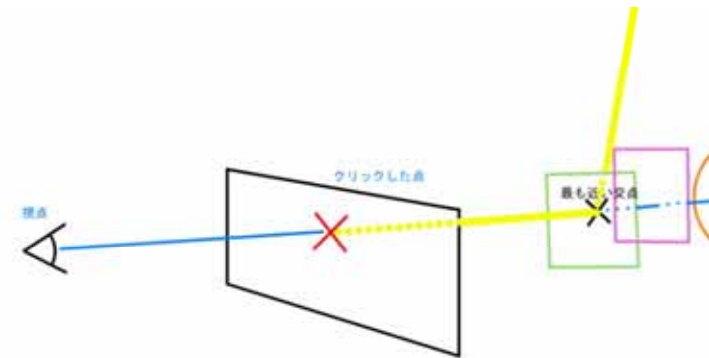
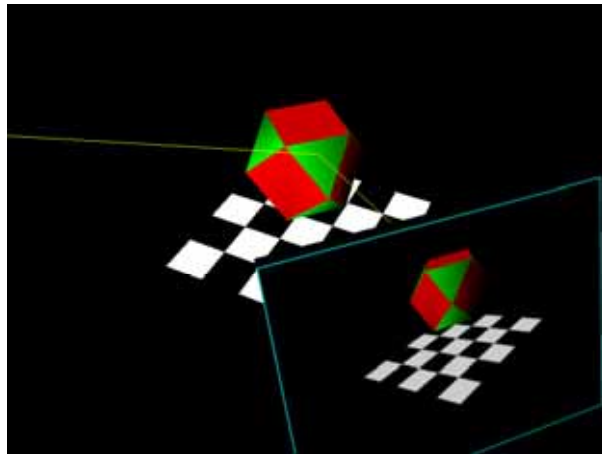
## インタラクティブ発表賞受賞！



## 描画過程が把握できるレンダリングシステム

CGソフトでパラメータをちょっと変えただけで、突然描画に時間がかかるようになった。なぜ？

どうやってCGを描いているのかを見せれば理解も深まる！



## MMO-COMPOSER

### 多人数同時参加型のオンライン作曲システム

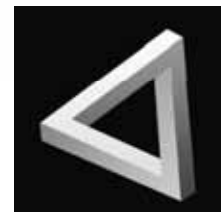
- 孤独になりがちな作曲行為を、互いにインスパイアしあう共同制作に変える
- 反射神経やリズム感を競うものではない、真のクリエイティビティをもった音ゲー



MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)

...多人数同時参加型オンラインRPG

- 視覚情報を用いない楽曲選択インターフェース
- 不可能物体の存在感を提示する手法の提案
- 自分で組み立てるゲームコントローラーインターフェースの開発
- お酒を媒介とする遠隔インフォーマルコミュニケーションの発案
- 瞳で操るウェブスクラッピングシステム
- 応用型人脈活用支援システム
- メールを利用したノベルゲーム制作ツール
- Wiiリモコンを用いた巻き髪支援システム



## ■ テーマ選択は自由

(好きなこと、興味のあることをやろう！)

## ■ ただし、研究としてきっちりやりたい

- デジタルコンテンツ学はエンターテインメント要素も含むので、きっと楽しい！
- だからこそ「遊んでるだけ」と思われないように、より一層 質の高い研究成果が求められる
- 一定水準に満たなかったら研究として認められません  
「楽しい」けど「楽」はできないと思います

- 水曜16時から3・4年生 合同で実施
- 興味のある論文を紹介する
  - 実践的な研究手法を学ぶ



- 研究室: 1号館 1209B室



- 実驗室 : A館 A102室



## ■ 自由プログラム制作

- 卒研テーマに関係なく、好きな言語で自由なオリジナルプログラムを作る



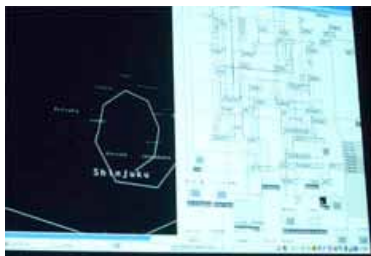
## ■ 合宿

- 宮下研は完全な「遊び」合宿
- 去年はみんなで軽井沢に行きました



## ■ 飲み、パーティ

- 打ち上げやクリスマスパーティなど...
- 学内・学外で色々企画されます



## ■ 遠足

- 幕張やお台場のゲームショー/展示会に遠足



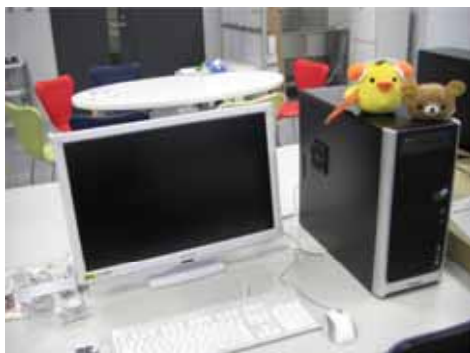
## ■ 学会

- 宮下研究室の成果は、  
研究者たちの間で常に話題をさらっています

いろんな意味で...



## ■ 配属決定時点から、3年生には机とPCを支給



Core 2 Duoプロセッサ  
メモリ 4GB  
24インチモニタ

- ・配属発表当日に、席&PC決めを行います
- ・コンテンツ系の研究は、モニタが大きくないと作業ができません

## ■ 大画面液晶テレビ、液晶ペンタブレット、Wii、PS3、ハンドヘルドPC ×2、ノートPC ×2、ハイビジョンカメラ×4、音楽制作機器...



# 今年の内定先 一覧

DIGITAL.CONTENTS.STUDIES

## メーカー系

**SONY**

**CASIO**

Sony Engineering

## 通信系

**KDDI**



Sony Ericsson

**YAHOO!**

## エンタテインメント系

**Nintendo**

**KONAMI**



Games

**SEGA**



## SE系



**FUJITSU** 富士通エフエスオー

このほか大学院進学（新領域創造専攻 デジタルコンテンツ系）があります。

- 宮下研の学生たちは、けっこうお互いに情報交換をしながら、戦略を練って就職活動を行っています
  - 傾向と対策はやっぱり有効
- 同分野の企業を受ける人同士の情報交換は特に大切！
  - 先輩からのアドバイスも有用
- 早めに動き出すことが肝心！

どの研究室に配属されるかよりも、いかに早く動き始め、いかに情報交換するかが鍵です！

どの研究室に配属されることになっても、ぜひこれを参考に頑張ってください！

- 成績50点
  - GPAを基準にします
  
- 面接50点
  - 研究意欲を重視
  - 自作ゲーム等の作品がある人はぜひ見せてください！
  
- これらの合計で評価順位をつけます。

- 6/23 - 6/27で実施

- 面接時間：10分

- 時間予約はA館の実験室で

- 受付開始は 6/23(月) 17:00- 早い者勝ち！

- 面接は1号館の研究室で

# オープンラボ・スケジュール

DIGITAL.CONTENTS.STUDIES

6/23 18:00 説明  
18:30 ~ 見学

6/24 18:00 説明  
18:30 ~ 見学

6/25 16:30 説明  
17:00 ~ 見学

この日は新領域創造専攻の院生も来ます  
大学院について興味がある人はぜひこの機会を利用してください

6/26 16:30 ~ 見学

6/27 16:30 ~ 見学  
19:00 ライブ



## ■ 以下の内容を埋めたA4サイズの面接票（枚数自由）

- 組・番号・学籍番号・名前・メールアドレス・ウェブサイトURL
- + □ 配属になったら普段、どれくらいの頻度で実験室にいそうですか
- + □ 研究室運営において、どのような貢献ができそうですか
- + □ プログラミングは何を作ったことがありますか
- + □ ハードウェア制作はどれくらいできますか
- + □ 他に得意なことをアピールしてください
- + □ （あれば）自分で作ったコンテンツ（自作ゲーム）やハードウェアについて紹介してください
- + □ 現時点で構想している研究計画をできる限り具体的に書いてください

# ちょっと本音トーク

10人程度の学生としかめぐり会えないけど...

僕は

**情報科学科全体を活性化させたい！**

とこっそり思っています

研究室配属で一喜一憂するより、  
「情報科学科」に所属していることを誇りに思って「一喜」してほしい

- 情報科学はこれからも確実に進歩していく
  - 5年後発売されるパソコンは、今のパソコンより確実に高性能で安価になる
  
- 情報科学に不可能はない！
  - GoogleEarthでタケコプターやどこでもドアが実現したようなもの
  - どんな夢でも叶えることができる学問、それが情報科学

## ■ 大学生活

### □ 前半2年

- 教科書を使ったお勉強
- 演習・実習

### □ 後半2年

- 卒業研究
- 教科書に新しい1ページを作る！

皿洗いや野菜切りの段階から、  
自由に創作料理を作る段階へ！

# 大学は ここから面白い！

どの研究室に行くことになっても、ぜひ「研究」の面白さを実感してほしいです