

---

## 学内での活動

### 1 教務委員会（委員長）

授業に関係する教務に関する検討をおこなう委員会を実施した。次年度カリキュラムの改訂など取りまとめた。

### 2 研究委員会

研究に関する予算に関する検討や科研費取得の推進、紀要発行などを実施した。

### 3 スタジオ1のとりまとめ

スタジオ1の特別研究についてのとりまとめをおこない、教員による勉強会も実施した。

### 4 アドバンスデザインプロジェクトの研究分担者

アドバンスデザインプロジェクトは、未来を見据えた様々なアイデアを具現化し、それによって人とメディアの間のインタラクションについて考察するプロジェクトです。株式会社日本写真印刷との共同研究を実施しました。本プロジェクトにおいて研究分担者として従事しました。

### 5 ユビキタスウェアプロジェクトの研究代表者

ユビキタスウェアプロジェクトは、身体に接するハードとインタラクションデザインを含むソフトを統括しながら、体験できるプロトタイプを制作し、社会とのインタラクションも含めデザインするプロジェクトです。

#### 5.1 プロトタイプ開発

##### 5.1.1 Umbrella Map

傘の開閉行為を情報リソースとした情報共有システムです。単体では意味のなさない開閉情報と位置情報とを紐付け、個人の携帯端末を介して情報を集約することで、降雨観測としての新たな価値を見い出します。情報技術と生活用品を人の自然な行為に即し結び合わせることで、モノがつながり人がつながる世界を示しています。

(安藤充人、井上大、鈴木雄貴、平澤誠士、三井所高成)

##### 5.1.2 Ubi-Camera

手でフレームを作る動作で写真を切り取るカメラです。手と顔の距離を計測することにより、ファインダーやディスプレイ無しに自分の目で見たとように狙った構図が撮影できます。少ない操作で機械を意識することなく写真を撮ることができます。



5.1.1 Umbrella Map



5.1.2 Ubi-Camera

(川畑博理、古山善将)

### 5.1.3 つかみどころ

タブレット端末の上のにせるコントロールデバイスの提案です。タッチパネルの問題点に、身体的なフィードバックが得られにくい点、手元を見ないと操作がしにくい点があります。身体的触感の得られるタッチパネルの操作の実現を目指します。

(岩島伊織)



5.1.3 つかみどころ

### 5.1.4 チャンバライザー

チャンバラをモチーフにした玩具です。いつでもどこでも誰とでも遊べる玩具を目標に制作しました。本体を振ると赤外線が発信され、それを刃に見立て対戦します。小型で人数制限もなく、直感的な操作と簡単なルールで遊ぶことができます。

(田中誠人、平澤誠士)



5.1.4 チャンバライザー

### 5.1.5 liquid termen

液体は決まった形がなく、傾けたり揺らしたりすると様々に変化します。容器に入れることで揺れを感じたり、波打つ様子にぼんやりと見入ってしまいます。この時の水面の変化を音へと変換し、今までとは別の視点から液体の様子を観察します。

(安藤充人)



5.1.5 liquid termen

### 5.1.6 Legacy-Free Designed Applications

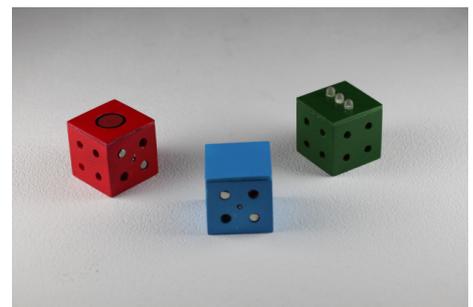
あらゆるモノがモバイル機器と繋がり、そこから新たな可能性が生まれると考えています。この枠組みを Legacy-Free Design と捉え、それに必要な要件を研究するためのプロトタイプです。

(川畑博理)

### 5.1.7 Function Cube

プロトタイプの制作および学習・遊びのためのブロック型モジュールです。モジュール一つ一つがLEDや光センサなどの単一の機能を持っており、好きなモジュール同士を組み合わせることで動作します。また、組み合わせ方により動作が変化します。

(平澤誠士)



5.1.7 Function Cube

### 5.1.8 パラメトリックスピーカを用いた音響表現の拡張装置

パラメトリックスピーカーとは超音波を使い音に指向性を持たせたスピーカーです。楽器の演奏を想定し、複数の鑑賞者に同じ音を聴かせるのではなく、それぞれの鑑賞者の音の聞こえ方を変え、様々な音響を感じさせるデバイスの提案です。

(佐藤友哉)

### 5.1.9 はんこ input

コンピュータを使う際に、同じ操作を何度も繰り返す場面があります。ホッ



5.1.8 パラメトリックスピーカによる装置

トキーなどの操作を特定のキーに割り当てる方法ではなく、独立したデバイスに機能を割り当てることで、ユーザとコンピュータの関係性を変えるデバイスの提案です。

(古山善将)

#### 5.1.10 スコアクリッカー

デバイスをクリックするとセンサーが色を読み取り、音に変換します。カラーマーカーで線をひいたり、色画用紙を張ることで簡単に音を並べて再生することができます。左クリック、右クリックまたは、左右同時にクリックすることで波形が変わります。

(三井所高成)

#### 5.1.11 note on the wall

壁面に設置された複数の音符型デバイスです。一つ一つのデバイスは人が前を通り過ぎるとその動きを感知し、床からの高さをセンサが計測しそれに応じた高さの音が鳴ります。壁面の前を歩くとメロディを奏することができます。またデバイスは好きな位置に変更して作曲することができます。

(井上大)

## 5.2 研究発表・展示

### 5.2.1 展示発表「Branching Out IAMAS in Nagoya 展」

会場：名古屋国際デザインセンター

会期：2011/06/22-2011/06/26

### 5.2.2 展示発表「IAMAS OPEN HOUSE 2011」

会場：IAMAS

会期：2011/07/30-2011/07/31

### 5.2.3 展示発表「金の卵」展 - 第6回金の卵学校選抜オールスターデザインショーケース

会場：AXIS ギャラリー

会期：2011/08/25-2011/09/04

発表者：安藤充人、井上大、鈴木雄貴、平澤誠士、三井所高成

### 5.2.4 展示発表「金の卵」展 - 第6回金の卵学校選抜オールスターデザインショーケース

会場：KIITO

会期：2011/10/08-2011/10/16

発表者：安藤充人、井上大、鈴木雄貴、平澤誠士、三井所高成

### 5.2.5 展示発表「DIGITAL CONTENT EXPO 2011」

会場：日本科学未来館

会期：2011/10/20-2011/10/22

発表者：須木康之



5.1.9 はんこ input



5.1.10 スコアクリッカー



5.1.11 note on the wall



5.2.1 Branching Out IAMAS in Nagoya



5.2.3 第6回「金の卵」展

5.2.6 展示発表「ものづくり岐阜テクノフェア 2011」

会場：各務ヶ原市産業文化センター

会期：2011/10/28-2011/10/29

5.2.7 展示発表「恵那産業博覧会」

会場：まきがね公園体育施設

会期：2011/10/30

5.2.8 展示発表「TOKYO DESIGNERS WEEK 2011」

会場：神宮外苑

会期：2011/11/01-2011/11/06

5.2.9 展示発表「NODE WORKSHOP SHOWCASE」

会場：ART LAB あいち

会期：2011/11/03-2011/11/14

5.2.10 展示発表「Make:Tokyo Meeting 07」

会場：東京工業大学

会期：2012/12/03-2012/12/04

5.2.11 展示発表「電子工作コンテスト」

会場：アーツ千代田 3331 ホール

会期：2011/12/11

5.2.12 論文展示発表「情報処理学会インタラクション 2012」

発表学会：情報処理学会, Interaction2012

発表場所：日本科学未来館, 東京

学会会期：2012/03/15-2012/03/17

古山 善将, 川畑 博理, 赤羽 亨, 小林 茂, 鈴木 宣也：Ubi-Camera: より実用的なジェスチャ型カメラの提案, 情報処理学会, インタラクション 2012, 2EXB-34, 2012.

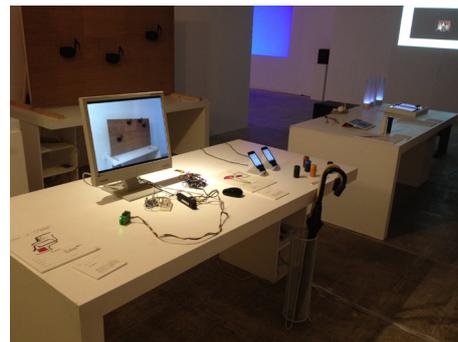
田中 誠人, 平澤 誠士, 赤羽 亨, 小林 茂, 鈴木 宣也：場所や人数の制限を持たない体感型電子玩具 チャンバライザーの提案, 情報処理学会, インタラクション 2012, 2EXB-44, 2012.

安藤 充人, 井上 大, 鈴木 雄貴, 平澤 誠士, 三井所 高成, 赤羽 亨, 小林 茂, 鈴木 宣也：ヒューマンブロープによる降雨観測システム「Umbrella Map」, 情報処理学会, インタラクション 2012, 3EXB-06, 2012.

岩島 伊織, 赤羽 亨, 小林 茂, 鈴木 宣也：タッチパネル上のにせる触知認知可能なコントロールインタフェースの提案とプロトタイプ「つかみどころ」の制作, 情報処理学会, インタラクション 2012, 3EXB-43, 2012.



5.2.8 TOKYO DESIGNERS WEEK 2011



5.2.11 NODE WORKSHOP SHOWCASE



5.2.12 情報処理学会インタラクション 2012

---

5.2.13 展示発表「IAMAS ユビキタスインタラクション研究領域：Public-ation 展」

会場：AXIS Gallery

会期：2012/03/23-2012/03/25

共催：日本写真印刷株式会社

協賛：日本HP株式会社



5.2.13 Public-ation 展

5.3 受賞・メディア等

5.3.1 企業賞・チームラボおもろハイテク賞：電子工作コンテスト 2011

発表論文：Ubi-Camera

発表者：古山善将、川畑博理

5.3.2 インタラクティブ論文賞ファイナリスト：情報処理学会インタラクション 2012

発表論文：ヒューマンプロブによる降雨観測システム「Umbrella Map」

発表者：安藤充人、井上大、鈴木雄貴、平澤誠士、三井所高成、赤羽亨、小林茂、鈴木宣也

発表論文：タッチパネル上にのせる触知認知可能なコントロールインタフェースの提案とプロトタイプ「つかみどころ」の制作

発表者：岩島伊織、赤羽亨、小林茂、鈴木宣也

5.3.3 メディア掲載：Loro2012年1月号（モノ・マガジン社）

作品：「フィジカルディマー」

作者：金スルギ、坂本隆成、白井大地、水無瀬翔、吉本和樹

5.3.4 メディア掲載：AXIS2012年6月号

掲載内容：「Public-ation 展」

5.3.5 メディア掲載：テレビ東京・ワールドビジネスサテライト トレたま

作品：「Ubi-Camera」

作者：古山善将、川畑博理

放送日：2012/04/05

5.3.6 メディア掲載：フジテレビ・特ダネ

作品：「Ubi-Camera」

作者：古山善将、川畑博理

放送日：2012/04/10

5.3.7 メディア掲載：日本テレビ・スッキリ！！

作品：「Ubi-Camera」

---

作者：古山善将、川畑博理

放送日：2012/04/18

5.3.8 メディア掲載：DigInfo Japan

作品：「Ubi-Camera」

作者：古山善将、川畑博理

URL：http://jp.diginfo.tv/v/12-0047-r-jp.php

---

## 学外での活動

### 1 博士論文

「情報通信技術を用いた協調的なインタラクションを持つ作品の設計」と題し、連関する作品制作の設計に関する論文を執筆した。

### 2 岐阜県立国際情報科学芸術大学院大学アカデミー非常勤講師

オーサリング実習を担当し、インタラクションに関するデザインとその実装について授業をおこなった。

### 3 日本バーチャルリアリティ学会論文委員会委員

日本バーチャルリアリティ学会の論文委員会は、論文規程の検討や特集論文の取り決め、論文査読の運営担当をおこなう。

### 4 日本バーチャルリアリティ学会アート&エンタテインメント研究会委員

日本バーチャルリアリティ学会のアート&エンタテインメント研究会を運営する委員として従事した。

### 5 論文査読委員

- ・芸術科学会
- ・情報処理学会エンタテインメントコンピューティング研究会