

# 京都産業大学 コンピュータ理工学部 オープンキャンパス 2012

ハードウェアとソフトウェア

基礎から応用まで、幅広く  
**コンピュータ技術**と**理工学**を  
学べる環境がここにある！

ネットワークと情報

人間とコンピュータ

日時

8/4(土)-5(日), 8/18(土), 9/17(月)  
11:30~16:30

会場

京都産業大学  
コンピュータ理工学部(14号館, 第2実験室棟)

QRハンコもらえます！  
それって何？詳しくは会場で！

# 充実したコンピュータ理工学部の学生生活



## コンテンツ制作合宿

毎年、夏休みに1泊2日の泊まり込みでコンテンツ制作に挑戦しています



## デジタルコンテンツコンテスト

学部主催で優秀な作品に賞状と副賞を授与。毎回、他学部からも優れた作品が集まります！

## ACM国際大学対抗プログラミングコンテスト

全世界の大学生を対象としたコンテストに本学からも毎年数十名が参加しています！



## 学会での研究発表

卒業論文で行っている研究成果を学会研究会で発表。受賞すると喜びもひとしおです！



# 先進の教育・修学環境

## 「NetBootシステム」による先進の演習環境

学生は1人1台のパソコンを携帯。それを専用ネットワークに接続するとその時のみ「実験演習専用端末」に早変わりするNetBootシステムを導入（日本初）！



## 修学サポート「寺子屋」

週2回、修学サポートの先輩達が学科専門科目の質問に答えます。教員も参加するので、様々な疑問を気軽に質問できます！



## ランチタイムトーク

毎週特定曜日の昼休みに集まって、専門分野に関する様々なトピックを学生や教員が紹介。学生と教員、学生同士の交流が深まります！

皆さんと一緒に勉強できる日を  
楽しみにしています！



# 14号館

1F

05

大学で楽しむ物理  
坪井泰住教授による特別セミナー

22

生物のように「成長・進化」するコンピュータプログラムの研究  
岡田英彦研究室

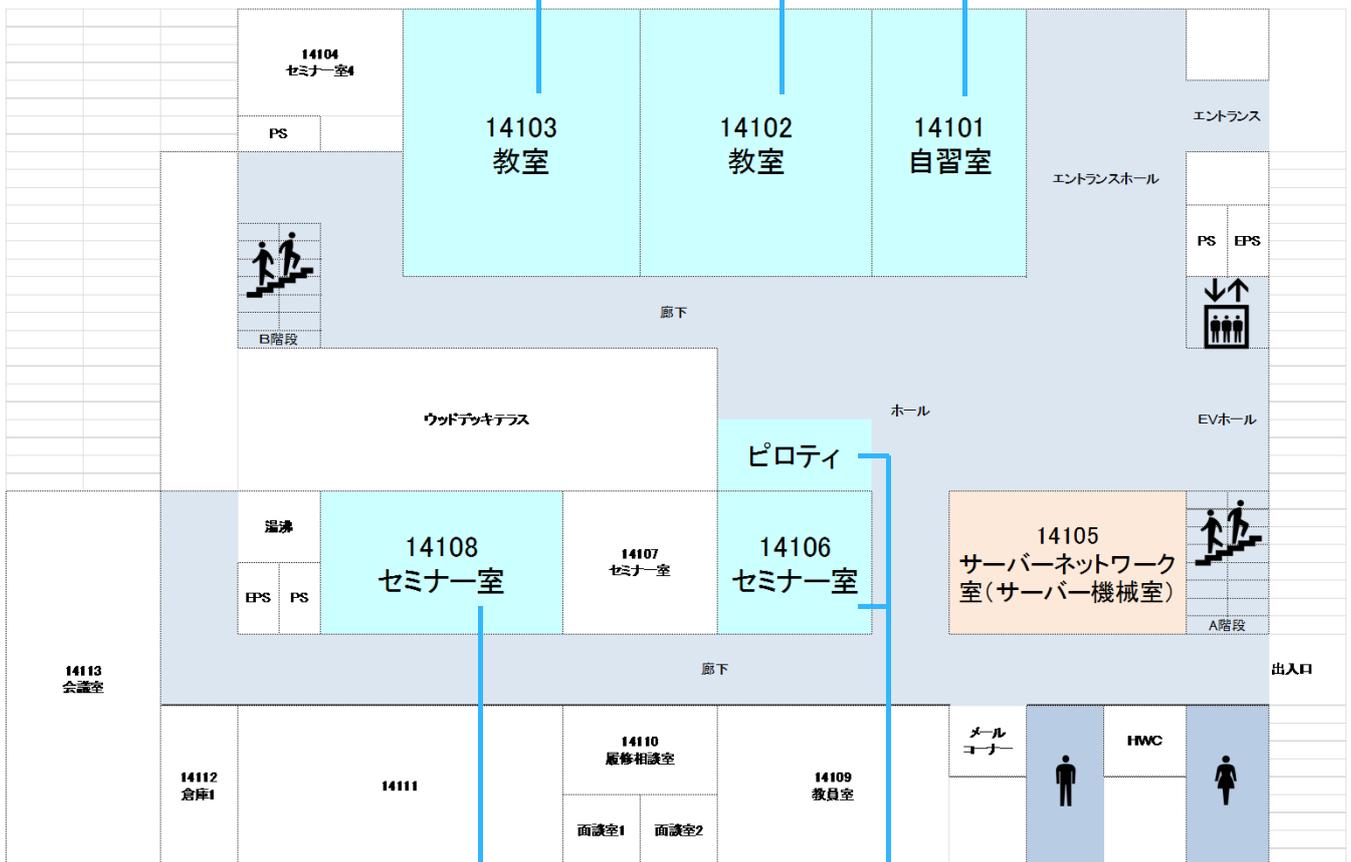
学部紹介

(11:30-12:00,  
14:00-14:30の2回)

AO入試説明会

(8/4・5のみ、13:00-13:30)

学生相談 (随時)



02

iPhoneアプリは どう作られているのか  
荻原研究室

18

ヒトと機械の関係性 機械を便利に使う方法を考える  
赤崎研究室

# 14号館

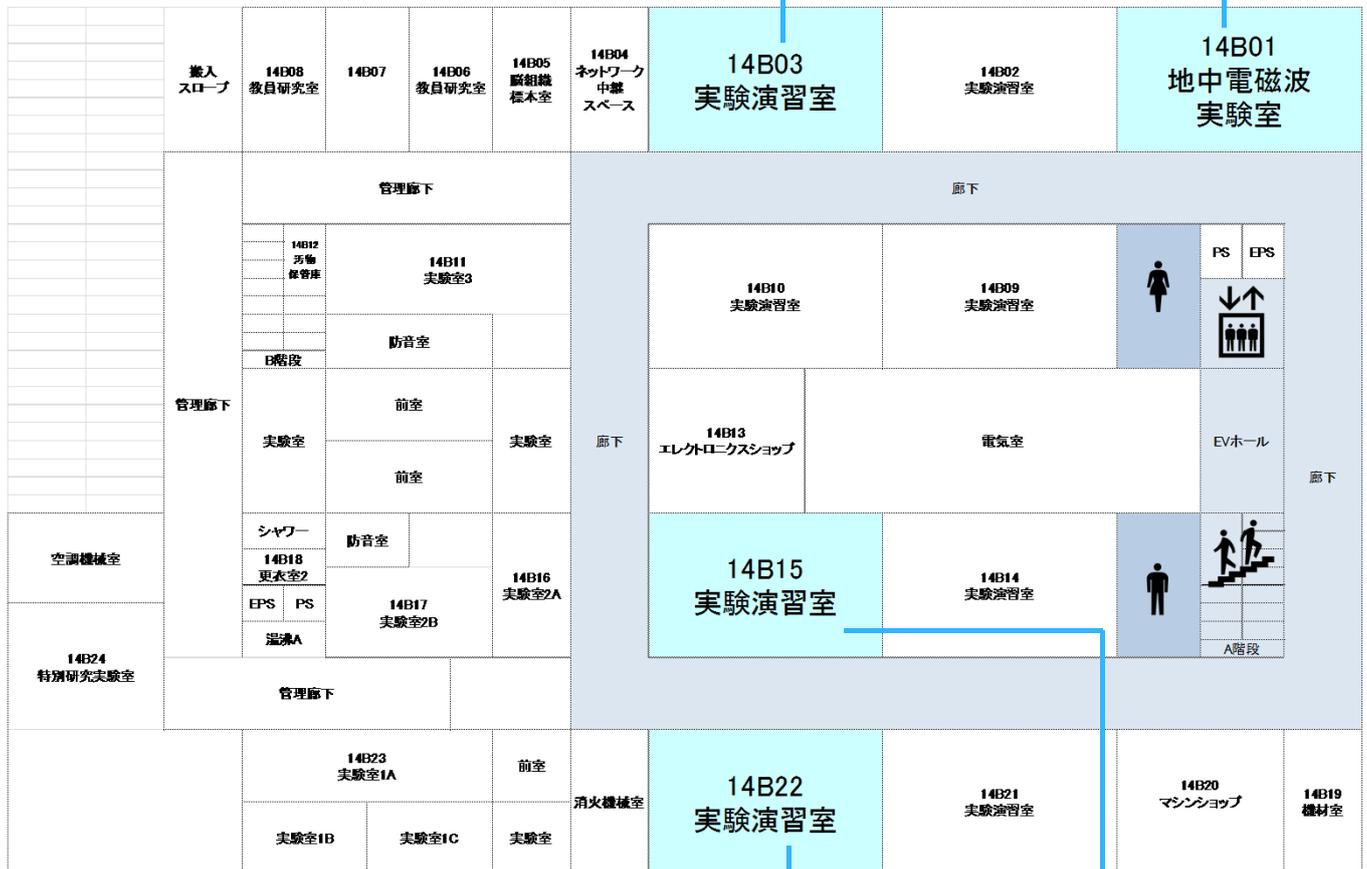
B1

04

地中電磁波パルス検出と地震発生予測の研究  
筒井研究室

07

コンピュータの中核：CPUのしくみ  
新實研究室



19

錯覚と3Dメガネで体験する脳の視覚メカニズム  
伊藤研究室

24

知ろう！活かそう！人間の脳情報処理  
奥田研究室

# 14号館

2F

09

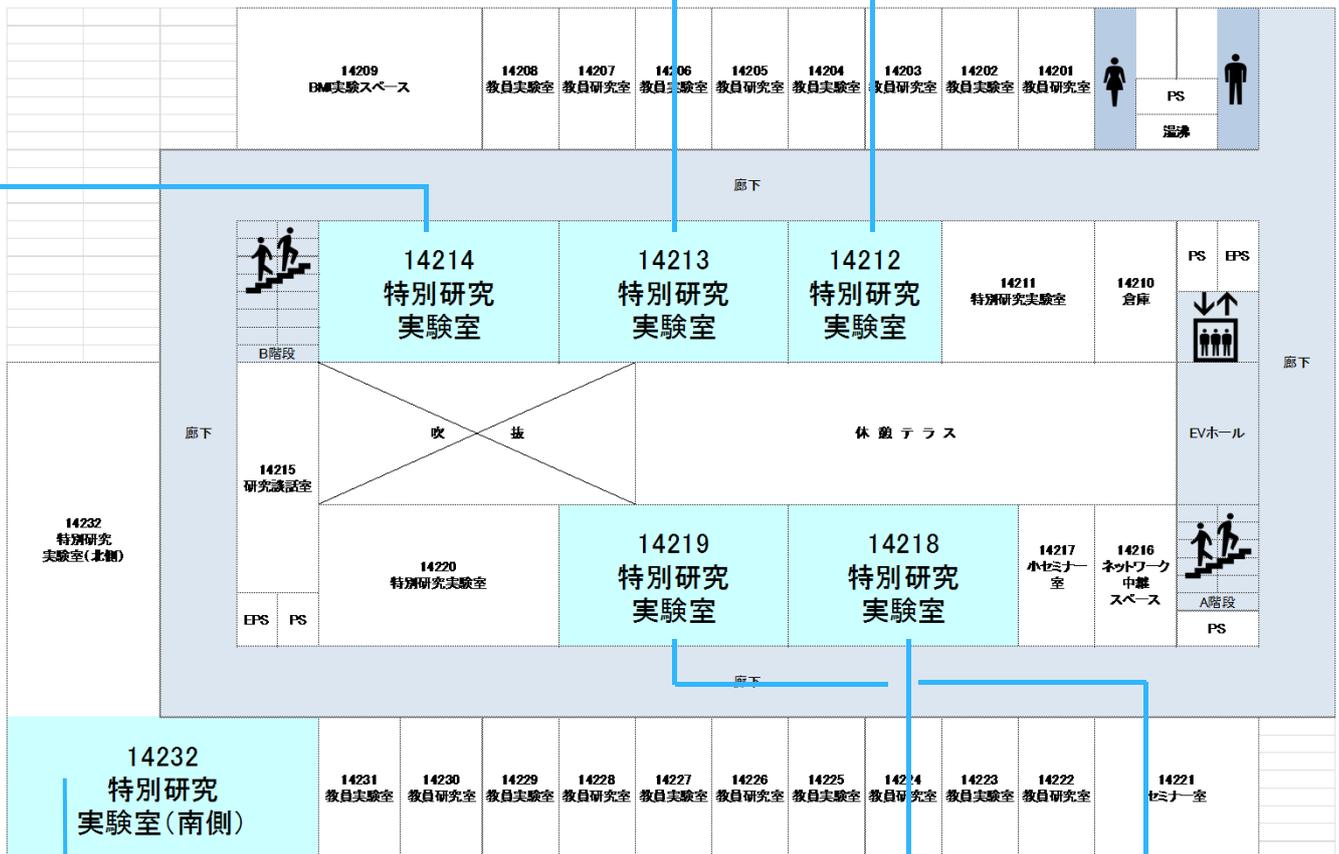
インターネットとセキュリティ～「認証」って何だ？なんで「監視」が必要なの？  
秋山研究室

14

並列コンピューティングとその設計検証  
平石研究室

15

コンピュータの用途を創る  
水口研究室



11

画像・映像・写真技術の未来を創る  
蚊野研究室

16

言葉や映像の分析技術が拓く新しい情報価値  
宮森研究室

21

映像や音声で“何か”を動かそう！  
岡田憲志研究室

# 14号館

3F

10

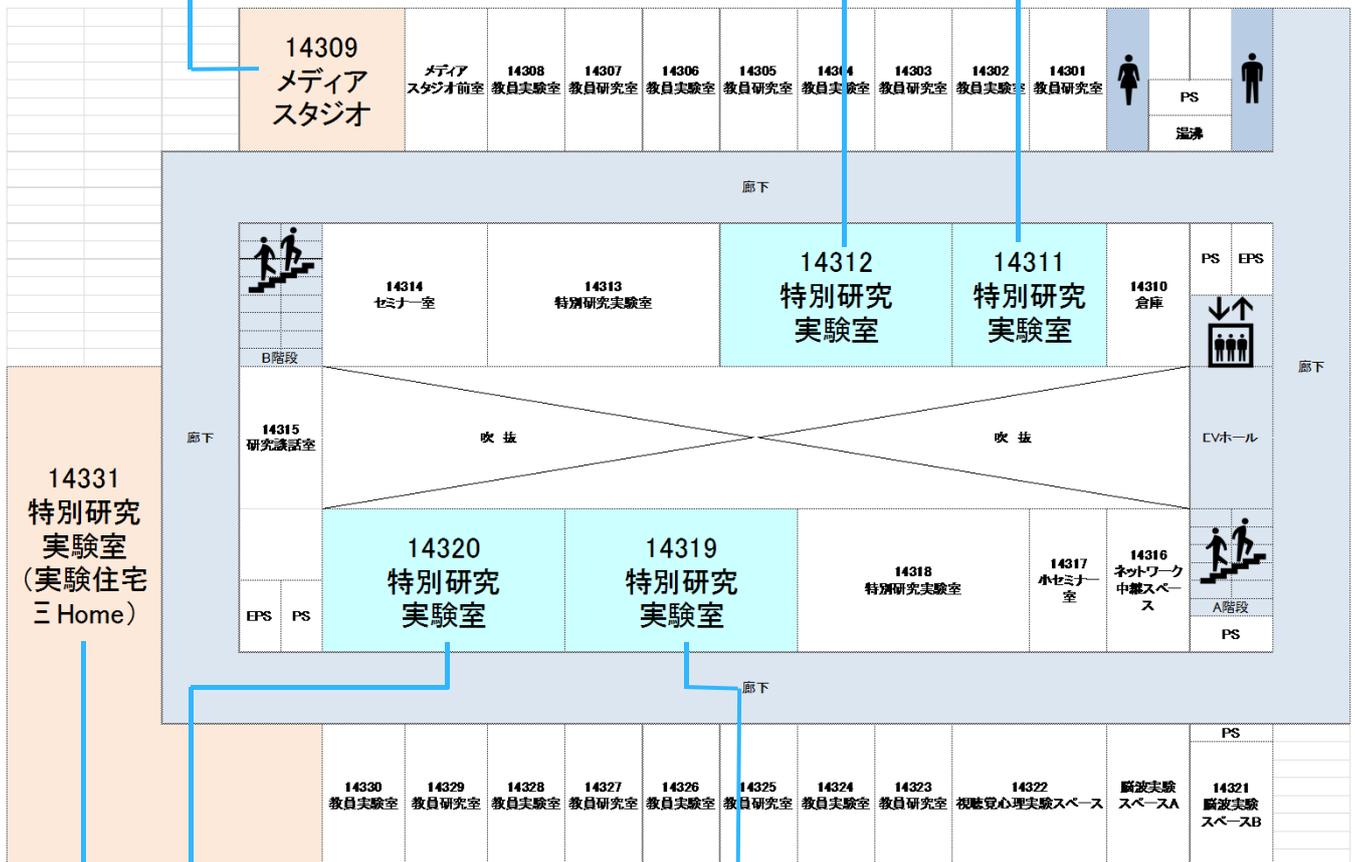
バーチャルスタジオを体験しよう！  
大本研究室

17

ネットワーク計測体験  
安田研究室

23

「カッコいい」を科学する -デザインと感性の関係の分析-  
荻野研究室



13

人に優しい情報推薦技術  
中島研究室

25

検索しながらチャットを楽しもう  
河合研究室

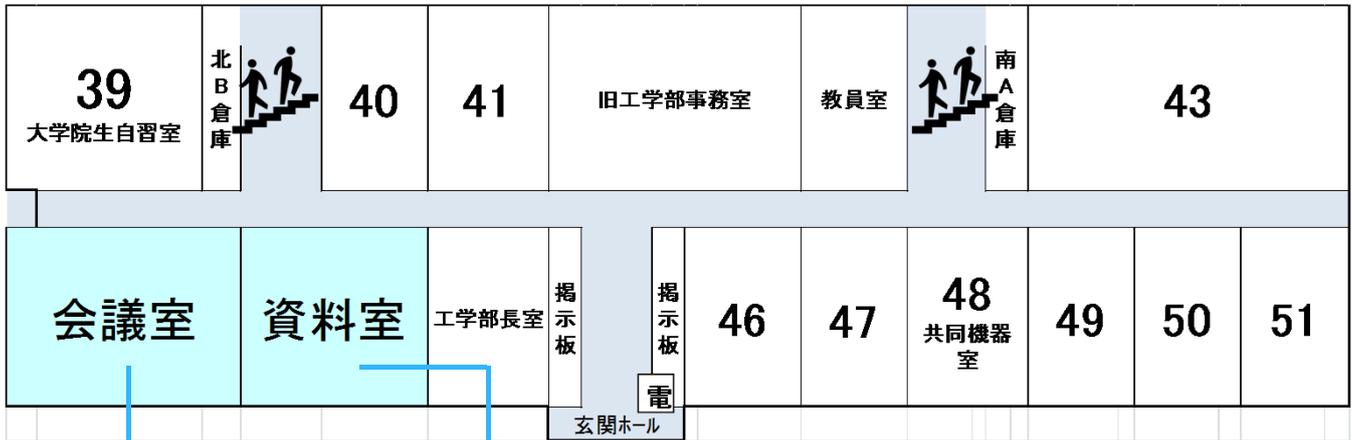
20

26

ロボットと暮らすユビキタス住宅  
上田研究室、平井研究室合同

# 第2実験室棟

1F



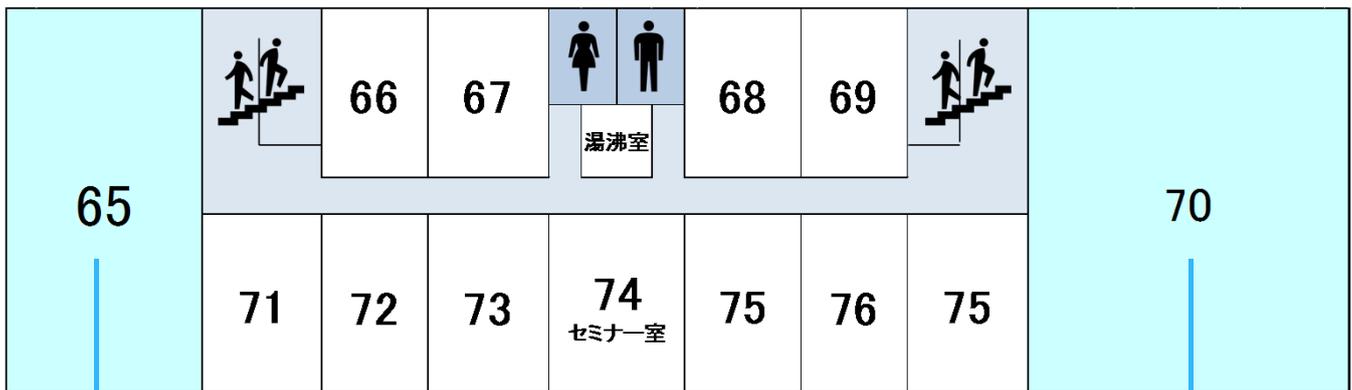
06

量子力学の反常識が創りだす量子情報通信の世界  
外山研究室

08

ネットワークで「繋がる」体験  
林原研究室

3F



01

触る！コンピュータで演出される物体や力場に  
青木研究室

03

ソフトウェアの違法コピー対策  
玉田研究室

12

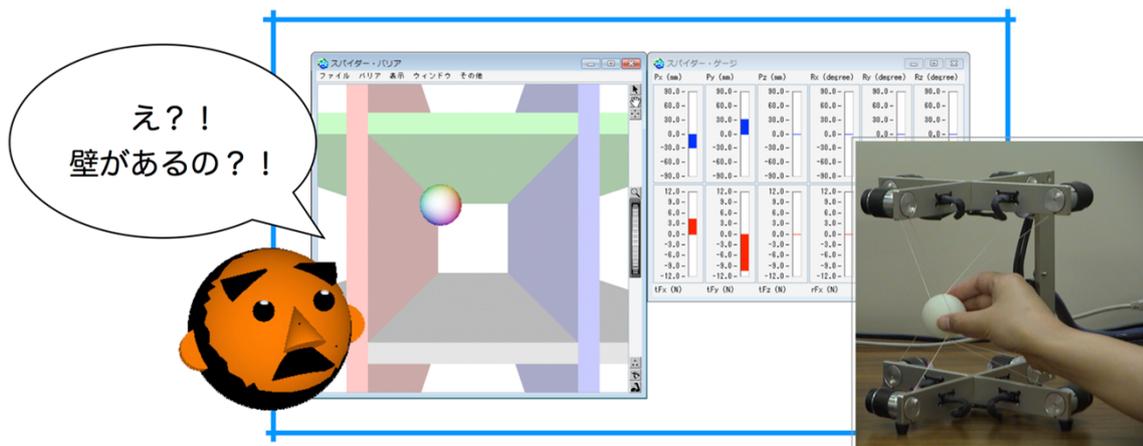
移動通信と電波伝搬  
竹内研究室

# 触る！コンピュータで演出される 物体や力場に

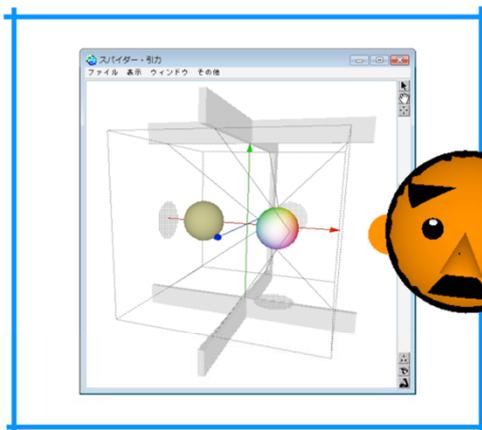
▶ 第2実験室棟 3F 65 実験研究室 MAP:P7

01

☆ 実際に触って感じてください ☆



手で握っている球の周りには何も無いのに、  
コツンコツン当たる感触があるぞ。



万有引力を体感してみよう

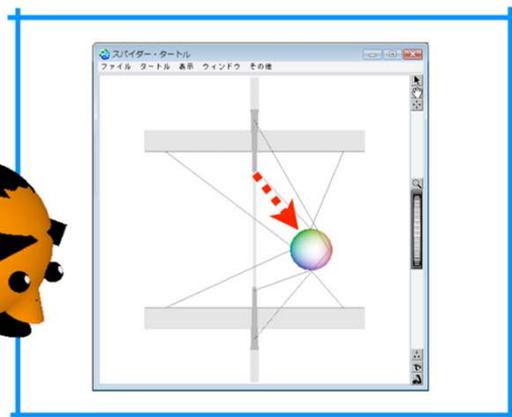
「距離の2乗に反比例する力」って式を言われても・・・?

$$F = G \frac{Mm}{r^2}$$

万有引力の大きさ：F  
万有引力定数：G  
物体の質量：M,m  
物体間の距離：r

勝手に動くぞ?!  
何を描いているのだろう?

プログラムで球の動きを指示することもできるんだ。  
マリオネット (あやつり人形) みたいだね。

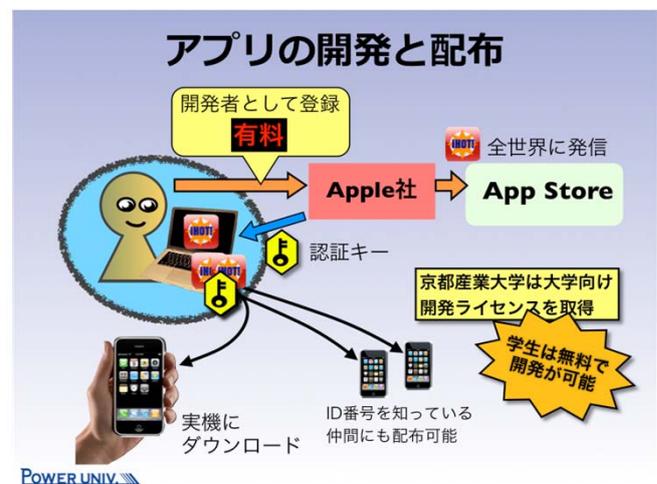
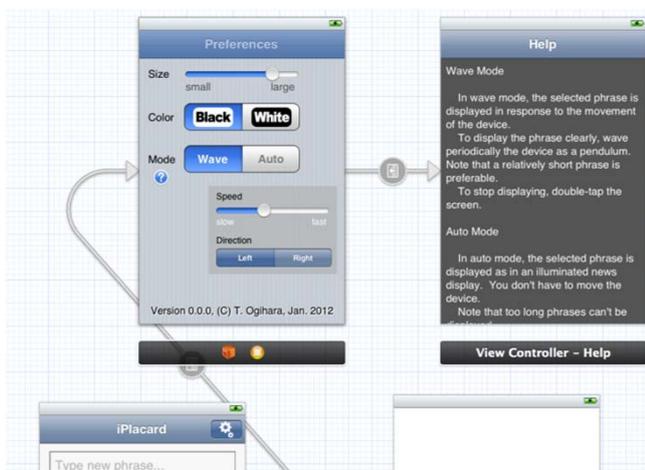


# iPhoneアプリは どう作られているのか

▶ 14号館 1F 14108セミナー室 MAP:P3

02

- 現在、スマートフォンが大変な人気を博しています。当研究室はソフトウェアの構成方法について研究していますが、その一環として iPhone や iPad といった機器で動作するソフトウェア、つまり iPhoneアプリの開発も行っています。
- オープンキャンパスでは講義形式で以下のような内容について説明します。
  - iPhoneアプリが注目される理由は？
  - スマートフォンの業界はどうなっているの？
  - iPhone vs. Android
  - iPhoneアプリを作成するためには・・・

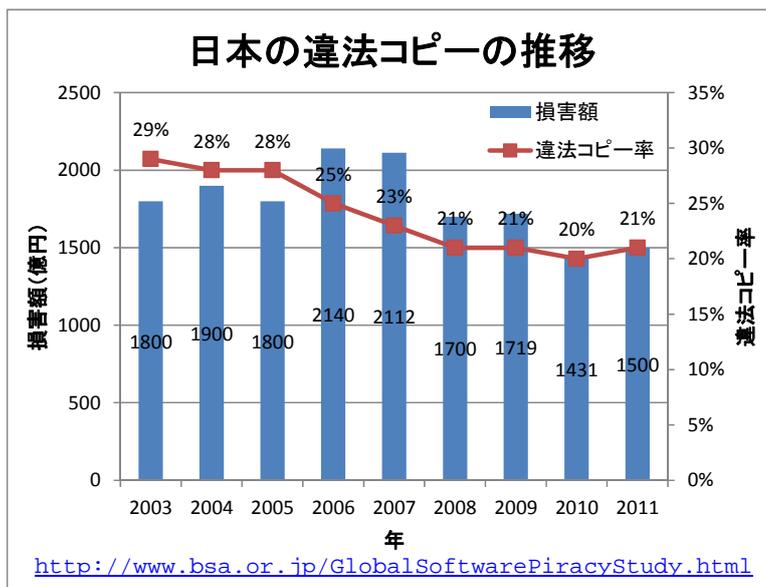


# ソフトウェアの 違法コピー対策

▶ 第2実験室棟 3F 70 実験研究室 MAP:P7

03

- ソフトウェアの不正利用の対抗技術を紹介します。
  - 世の中には違法コピーのソフトウェアが多く出回っています。
  - 日本での違法コピーの損害がBSAにより報告されています。
    - 違法コピー率は21%，違法コピーによる損害額は約1500億円です。
    - 違法コピー率は世界で3番目に低いものの、一方の損害額は世界で10番目に高い額になっています。
- 本研究室では、ソフトウェアを保護する研究を行っています。
- オープンキャンパスでは、多くの違法コピーが報告されているゲーム業界で実施されている保護方法について紹介します。



# 地中電磁波パルス検出と 地震発生予測の研究

▶ 14号館 B1 14B01 地中電磁波実験室 MAP:P4

04

- 地震計以外の方法、即ち、地中での電磁波パルスを検出して、地殻活動をモニターする斬新な方法を開発しています。

## 【地中電磁波パルス3次元到来方位計測システム】

- 地中での電磁波を検出するセンサーシステム（右図）は、電界・磁界の3軸方向成分を検出できるようにした新型センサーで特許出願中です。
- 地中電磁波センサーシステムで検出された電界・磁界の3軸方向合計6成分の波形をコンピュータに取り込みます。
- コンピュータは電界・磁界6成分の波形データから、その到来方位を求めるための計算をし、その結果を地図上に描きます。

## 【地中電磁波パルスの波源位置特定】

- 上記「地中電磁波パルス3次元到来方位計測システム」を地理的に異なった複数の位置に設置し、それぞれで算出された電磁波パルスの到来方位データを集め、地図上で、三角測量の方法で地中における電磁波パルスの3次元的な波源位置を算出します。

## 【地震発生予測】

- 算出された電磁波パルスの波源位置と地震源との位置関係および、それらの発生時刻との関係から、地震発生との関連性を見つけ、地震発生予測法を実現させる研究をしています。



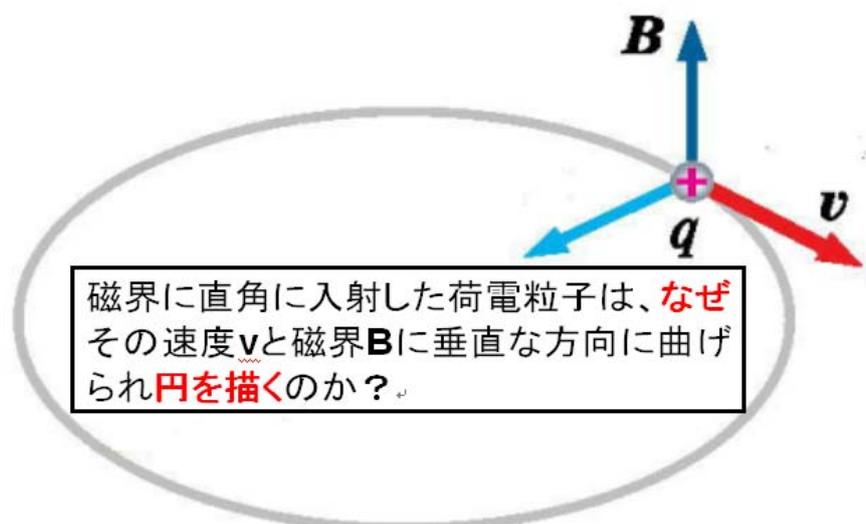
# 大学で楽しむ物理

担当： コンピュータ理工学部教授 坪井 泰住

▶ 14号館 1F 14103教室 MAP:P3

05

- 高校物理の授業で「ロ-レンツ力」「電磁誘導」「屈折」「回折」「原子スペクトル」などを学びます。むつかしい公式や方程式や不思議な現象が出てきます。なぜそのような方程式が成り立たないといけないのか、なぜそのような現象が起らないといけないのかに立ち入る時間は、高校ではありません。
- 大学では、それらを誰もが納得の行く方法で理解します。「嫌いな物理」のイメージを払拭させます。その一端を紹介し、大学の授業の面白さに触れていただきます。
- 本特別セミナーでは、理系科目を大学で学ぶことと自分の将来がどのように結びつくかについても話し合います。



# 量子力学の反常識が創りだす 量子情報通信の世界

▶ 第2実験室棟 1F 資料室 MAP:P7

06

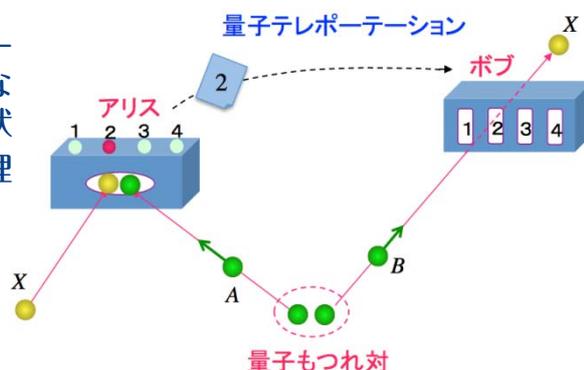
## 要旨：

- 20世紀の2大科学である情報通信科学と量子力学が融合して生まれた量子情報通信科学の世界について紹介します。
- ながい間、いわゆる「あいまいさ」こそが最大の売り物であった自然科学としての量子力学が、今や、新しいタイプの情報通信科学へと変貌を遂げようとしています。分かりやすいキーワードとしては、量子コンピュータ、量子テレポーテーション、などが挙げられます。量子コンピュータは未来のコンピュータ、量子テレポーテーションは未来の通信、とも言われます。これらの量子情報処理システムは、量子力学の一見反常識的な原理を応用して創りだされます。本研究室ではこの量子情報物理について理論研究を行っています。その量子情報の多彩な世界の一端について入門的で平易な解説を行います。

- 具体的には、

- 量子コンピュータ、量子テレポーテーションおよびその他の多彩な量子情報処理の原理と研究の現状
- 量子情報に関わる量子力学の原理的問題と量子力学の新展開

などについて解説します。

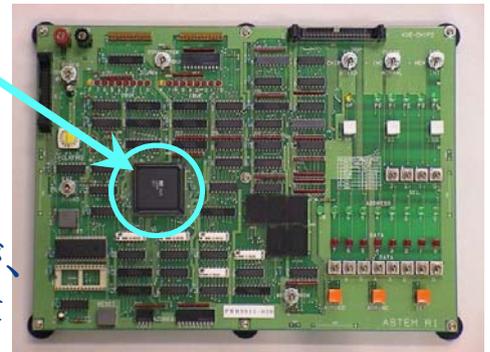


# コンピュータの中核： CPU のしくみ

▶ 14号館 B1 14B03 実験演習室 MAP:P4

07

- パーソナルコンピュータからスーパーコンピュータ、あるいはタブレットやスマートフォンなどの携帯型情報機器まで、どのような種類のコンピュータでも、その中核部には CPU（プロセッサ）という「部品」が使われています。また、一見したところはコンピュータではなくても、身の回りのいろいろな工業製品には、マイクロプロセッサ（小型の CPU）が組み込まれています。それらは、用途によって、処理能力や内部の構成には違いがありますが、動作の基本的な原理はほぼ共通しています。
- 本学部では、この CPU のしくみを理解するために、非常に単純な 8 ビット CPU を使ったプログラミング実験を、2 年次に行っています。ここでは、その概要を模擬授業の形で紹介します。
- この 8 ビット CPU は、能力は低いですが、CPU としての基本的な要素はほとんど全て備えていますから、この実験を通じて、より複雑で能力の高い最新の CPU についても、そのしくみを理解するための基礎が身に付きます。また、ひいてはいろいろなソフトウェア（プログラム）を作成する際にも、より良いソフトウェアを作成できる能力の基本をつくることができます。
- 実際に、実験装置（右上の写真）のボードコンピュータに触れてもらうことも可能です。さらに興味のある方には、プログラミングの方法もお教えします。

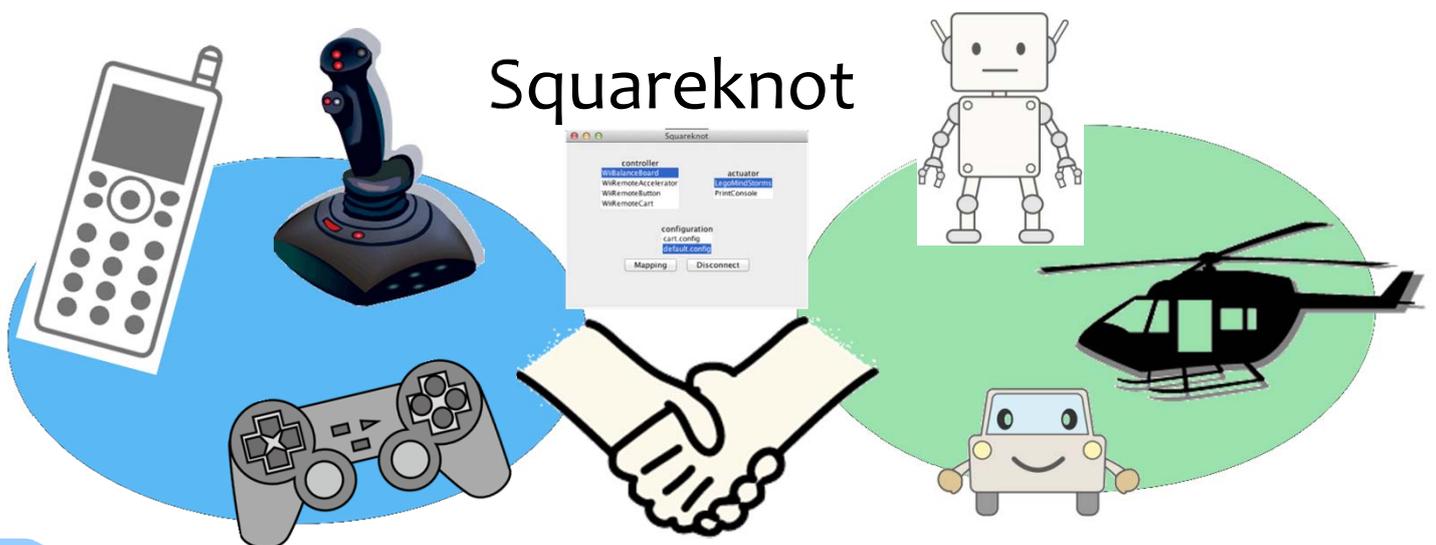


# ネットワークで「繋がる」体験

▶ 第2実験室棟 1F 会議室 MAP:P7

08

- コンピュータネットワークはメールやウェブだけではなく、我々の社会で不可欠なものとなっています。本研究室ではコンピュータとネットワークを使った便利で実用的なシステムの研究を行なっています。
  - 設定不要で様々なサービスを利用できる便利なネットワークの構築
  - 様々なコントローラとロボットを繋げるミドルウェアの開発
  - 分散データベースの耐故障性に関する研究
- 今回のオープンキャンパスでは、様々なコントローラで様々なロボットを繋げることができるミドルウェア「Squareknot」のデモを行います。



15 コントローラ

ロボット

# インターネットとセキュリティ

## ～「認証」って何だ？なんで「監視」が必要なの？～

▶ 14号館 2F 14213 特別研究実験室 MAP:P5

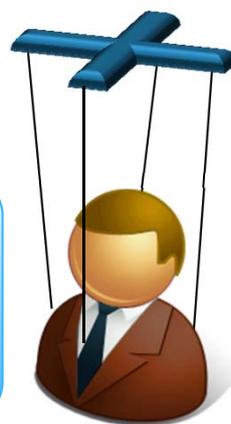
09

本研究室では、インターネットを支える技術（分散システム技術）について研究開発を行っています。インターネットは今や皆さんの生活を支える重要な基盤となっています。インターネットを運用する人たちは、そこで日々いろんなトラブルと戦っています。今回は模擬授業の形式でインターネットの仕組みと、インターネットにおけるセキュリティについて紹介します。

- インターネットの仕組み
  - 住所はわかっても、そこに誰がいるかはわからない？
- 「認証」って何？
  - 相手を見ずに本物かどうか確認するには？
- なんで「監視」が必要なの？
  - 異常が発生したことを知る方法は？



あなたが今  
やりとりしているのは、  
本当に信用できる  
相手ですか？

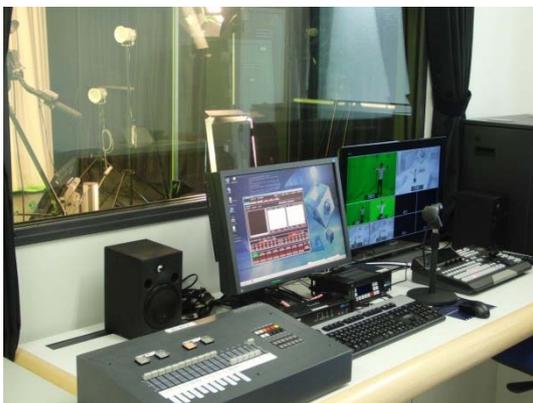


# バーチャルスタジオを 体験しよう！

▶ 14号館 3F 14309 メディアスタジオ MAP:P6

10

- 近年、テレビ局などでの映像制作現場では、ビデオテープによる収録・編集からコンピュータによるオンライン制作・編集へと作業環境が激変しつつあります。
- また、コンピュータを映像・音声に対する単なる編集機器として活用するばかりでなく、収録スタジオそのものでさえ、三次元コンピュータグラフィックスを用いて仮想的に合成して、瞬時に切り替えたり、或いは、現実にはあり得ない風景を作り出すといった事を可能にするバーチャルスタジオ（仮想スタジオ）といった技術も日常的に活用されてきています。
- ここでは、コンピュータ理工学部に設置されているバーチャルスタジオ設備を用いて、最新のテレビ番組制作の雰囲気を経験して頂きます。
- また、バーチャルスタジオの仕組みを簡単に解説し、ビデオ映像制作とコンピュータ技術がどのような関わりを持つかについても理解を深めて頂きます。



# 画像・映像・写真技術の 未来を創る

▶ 14号棟 2F 14218 特別研究実験室 MAP:P5

11

- この研究室では、画像処理・映像メディア・デジタルフォトグラフィ技術の研究を行っています。
- 例えば、デジタルカメラは、完全にフィルムカメラを置き換えてしまいましたが、技術が完成したわけではありません。それどころか、コンピュータ技術やネットワーク技術と融合することで、想像もできなかったことが可能になりつつあります。
- 今回は、未来のデジタルカメラといわれているライトフィールドカメラを、みなさんに体験していただく予定です。



# 移動通信と電波伝搬

▶ 第2実験室棟 3F 70 実験研究室 MAP:P7

12

- 移動通信の研究をしています。中でも、移動通信に使用される電波がどのように空間を伝わるか（伝搬するか）を研究しています。
- このような研究をすることで移動通信にどのように貢献できるかと言いますと、情報伝送速度の高速化、通信の高信頼化です。携帯電話や無線LANでは、年々、通信速度が速くなって、インターネットでHPを閲覧するときのストレスが減りつつあります。これはまさに移動通信研究の賜物なのです。iPhoneが使えるのも移動通信研究のお陰です。
- 本日は、研究室で開発した、電波が伝搬する間にどれほどの時間がかかるかを非常に細かく（20億分の1秒単位で）測定する装置をご覧ください。



# 人に優しい情報推薦技術

▶ 14号館 3F 14319 特別研究実験室 MAP:P6

13

- 中島研究室では、情報技術に詳しくない一般ユーザでも、安心・便利・簡単に必要な情報を得られるような、人に優しい情報推薦技術に関する研究を行っています。
- オープンキャンパスでは、以下の研究テーマに関する紹介を予定しています。
  - ユーザの好き嫌いを学習する料理レシピ推薦システム
  - Twitterやブログを利用した人の興味分析システム
  - 走行ルートからドライバーの目的を推定するカーナビゲーションシステム



カーナビルート推薦シミュレータ



ブロガーの興味分析が可能なWebサイト (blogram.jp)

# 並列コンピューティングと その設計検証

▶ 14号館 2F 14214 特別研究実験室 MAP:P5

14

コンピュータの性能が向上するのに伴い、大規模な計算が可能になってきていますが、計算時間が非常にかかる問題もまだまだ多く残っています。このような問題を解くためには

- より高速な問題の解き方（アルゴリズム）を見つける
- 複数のコンピュータを用いて並列に計算する方法を見つける

ことが重要です。また、並列に計算を行う並列プログラムは、1台のコンピュータで計算を行うプログラムに比べて複雑になります。そのため、プログラム・ミスを犯す危険性も高くなり、そのデバッグも困難になりがちです。これを打破するためには

- 設計の正しさを数学的に保証する設計検証

を行うことが重要です。

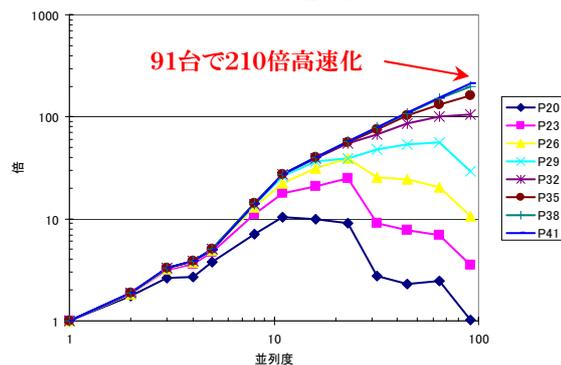
このような観点から、本研究室では、いくつかの例を用いて、並列コンピューティングや設計検証の研究を紹介します。

## 【並列コンピューティングの例】

友達どうしが出来るだけ近くなるような並び方をもとめる



並列計算で何倍速くなったか

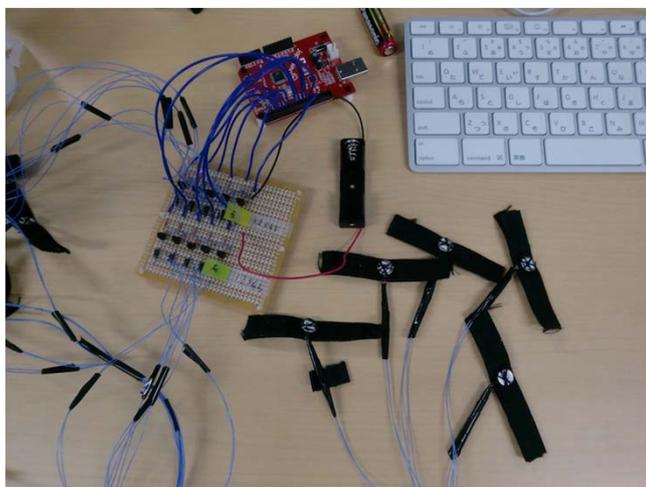


# コンピュータの用途を創る

▶ 14号館 2F 14212 特別研究実験室 MAP:P5

15

- 当研究室は、新しいインタラクション\*の設計手法を対象とし、日常生活をさりげなく、かつ、楽しく支援するコンピュータ技術の応用を目指しています。  
※人とコンピュータ、あるいはコンピュータを介した人同士の相互作用
- 具体的には、次のテーマを中心に研究を進めています。
  - ユーザが主体的に情報を利活用できる環境型インタラクション技術
  - 体の動きや反応を利用した新たなインタラクション技術
  - コンピュータによる文字表現の可能性の模索と応用
- 今回の公開では、振動モータによる指への触覚刺激を利用したタイピング練習支援システムなどを体験してもらいます。



# 言葉や映像の分析技術が拓く 新しい情報価値

▶ 14号館 2F 14219 特別研究実験室 MAP:P5

16

- 当研究室では、**コンピュータによる言葉や映像の理解**を、人間に少しでも近づけ、日常生活や社会に役立てることを目指した研究を行っています。
- 具体的には、
  - ① 言語・映像メディアの意味処理技術（基本技術）
  - ② Web情報の信頼性判断支援、知識検索技術（応用技術）
  - ③ 実世界情報のマイニング※ 技術（言語・映像以外も対象とした技術）
 などのテーマについて研究を進めています。  
 ※大量の情報から、価値の高いパターンや傾向を発見するための技術
- 本日は、**料理レシピ**を題材とした、**ネット上の信頼性判断支援**を目的としたシステムの紹介とデモをご覧ください。



本当に自分に  
合った味付け？

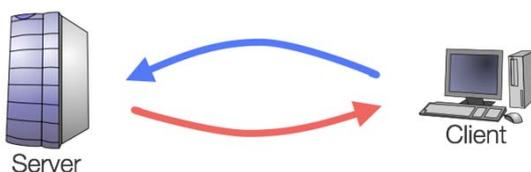


# ネットワーク計測体験

▶ 14号館 3F 14312 特別研究実験室 MAP:P6

17

- この研究室では、ネットワーク技術に関する開発・提案を行っています。
- 今日は普段使っているネットワークサービス、例えば YouTube（動画）や Google Maps（地図）が、実際にどのようにして手元のパソコンとデータをやりとりしているか、計測してみましょう。
- これはパケットモニタリングと呼ばれるもので、ネットワークにおけるシステムの振る舞いを解析する最初の一步にあたります。

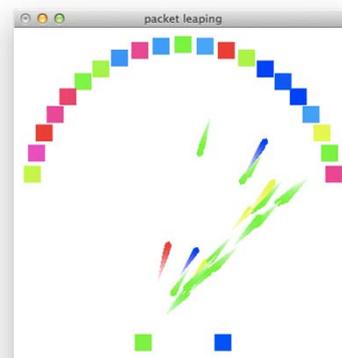


現在のネットワークサービスは左図のような一対一の通信ではなく…

右図のようにたくさんの相手と同時並行に通信しています。

どのサービスが、どんな通信パターンをしているのか実際に見てみましょう。

利用するツールはこの研究室で開発したアプリケーション `pktleap` です。



# ヒトと機械の関係性 機械を便利に使う方法を考える

▶14号館 1F ピロティおよび14106セミナー室 MAP:P3

18

## [研究内容]

身の廻りに機械があふれていて便利な世の中になってはいますが、使いにくい機械もたくさんあります。機械を便利につかうためにはどのようなことを考えなければならないのでしょうか？

私たちの研究室では、ヒトが外の情報を取り組む仕組み（感覚受容）とヒトが外部に働き掛ける（行動）を脳がどのように行っているのかを調べ、からだと機械をつなぐインターフェイスの研究をしています。

## [デモンストレーションの内容]

特殊な眼鏡を装着していただき、**普段のものとは異なる感覚受容（視覚経験）**をしてもらいます。この体験により、**普段何気なく行っている行動が「慣れ」に大きく依存している**ことを再認識することができます。会場では「慣れる」ということがインターフェイスを考える上で重要であることを説明します。



# 錯覚と3Dメガネで体験する 脳の視覚メカニズム

▶ 14号館 B1 14B22実験演習室 MAP:P4

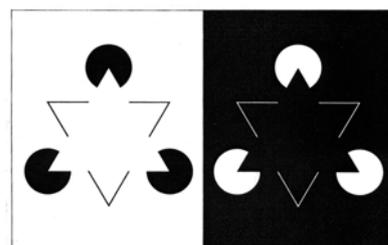
19

## 物が見えることの不思議

目を開ければ、周りの世界は何の苦も無く見ることが出来ます。しかし、「見る」という行為は脳での大変に高度な計算処理によって実現されているのです。我々の研究室公開では、最初に簡単な講義を行って、この事情を理解してもらいます。また、「見る」という作業が高度な計算の結果であることを、錯覚と3Dメガネを用いたデモを体験してもらうことで実感してもらいます。

### 錯視の例：カニツアの三角形

右の図では、パックマンの切れ目をつないで、きれいな三角形が見えますが、実際には辺は存在しません。他にも不思議な錯視を体験下さい。



### 3Dメガネを用いた両眼立体視

脳は左右の目に入力された画像のズレを元に計算を行い、3次元の奥行きを構成しています。最近話題の3Dムービーはシャッターゴーグルという特殊な技術を用いて、左右眼に異なる画像を見せて、画像のズレを人工的に与えることで立体画像を知覚させます。デモではランダム・ドット・ステレオグラムと両眼視野闘争と呼ばれる不思議な体験をしてもらいます。

# ロボットと暮らす ユビキタス住宅

▶ 14号館 3F 14331 特別研究実験室 MAP:P6

20

26

- この実験住宅三Home (くすいーほーむ) では、情報技術が日常生活の中へもっともっと浸透することを想定し、近未来の住宅での生活空間と生活スタイルについて、次の2つのアプローチで研究を行っています。

- ☆ ロボットと共に暮らす (上田研究室)

- ☆ ユビキタス化 (情報化) した部屋で暮らす (平井研究室)

- 次のシステムのデモンストレーションを行います。

(4) タッチコントローラ化した浴槽

(1) 来客対応する門番ロボット



(6) 鏡ディスプレイ



(5) 壁ディスプレイと電子本棚システム



(2) ロボットと相談出来る  
服装選びシステム



(3) ロボットが調理支援  
するキッチンシステム



# 映像や音声で“何か”を動かそう!

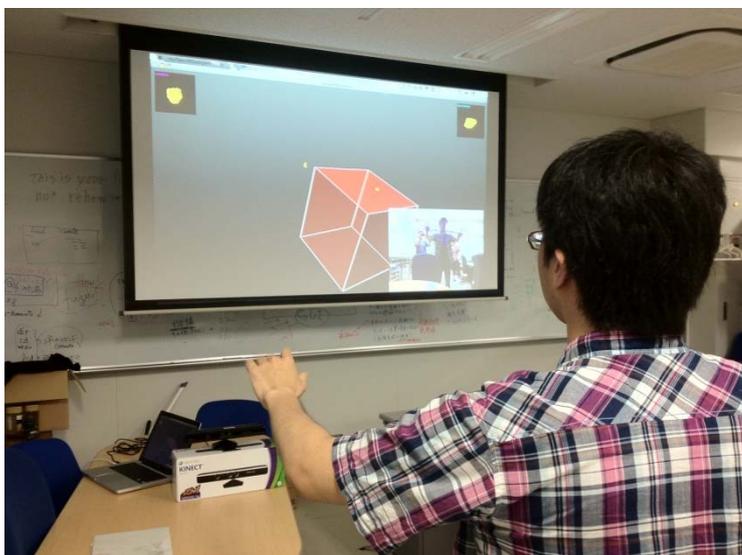
▶ 14号館 2F 14232特別研究実験室 MAP:P5

21

この研究室では、

センサ、映像、音声を使ってコンピュータに情報を取り込み、  
その情報を処理／加工してロボットや福祉機器を操作します。  
今まで、「**音声で制御する車椅子**」「**点字トレーニング装置**」  
「**参加型RPG**」「**ビリヤードロボット**」などなど物作り!  
今年の4年生は「**3D陶芸システム**」に挑戦中!!

皆様が来られた時点で  
いつでも見学可能です



- KINECTを使い手で映像を操作  
“積み木遊び” 体験できる!  
“エアー粘土で陶芸” 開発中



- 声で車椅子を運転 (ビデオ)  
“すすめ” “とまれ” “バック” “レフト” など  
声をかければ自由に車椅子を操れる  
英語でも日本語でもOK!!

# 生物のように「成長・進化」する コンピュータプログラムの研究

▶ 14号館 1F 14103教室 MAP:P3

22

- 生物は、長い年月を経て進化を遂げてきました。
- 同じように、コンピュータのプログラムも、自分で進化・成長することができれば、はじめはあまり能力が低いプログラムでも、やがて高度なプログラムへと発展するかもしれません。
- 生物の成長・進化の過程を模倣して、コンピュータのプログラムも生物のように成長・進化させる方法が、いま世の中で研究されています。その手法をサッカーロボットやコンピュータゲームに応用する研究も進められています。



ロボカップサッカー

MarioAI



# 「かっこいい」を科学する

## -デザインと感性の関係の分析-

▶ 14号館 3F 14311 特別研究実験室 MAP:P6

23

- 本研究室では、感性 (Sensitivity / Affectivity) をキーワードに、
  - 個人の印象 (例：かっこいい) や好みに適するデザインの洋服・化粧・音楽を提案するシステム
  - 個人の好みを反映した製品・インテリアのデザインを支援するシステムなど
 ひとり一人の生活を楽しく、かつ感性を豊かにする支援を行う情報技術の研究を行っています。
- 研究室公開では、以下のテーマに関するデモンストレーションを行う予定です。
  - A. 自分の思い描く印象に適するメイク (化粧) を教えてくれるシステム
  - B. デザインした椅子を評価し、かっこよくなるように支援するシステム
  - C. インテリアに関するカラーコーディネートを教えてくれるシステム
  - D. 気分 (例：ノリノリ) に合った音楽を選曲してくれるシステム
  - E. 現在の気分 (例：わいわい) に適したイベント (例：カラオケ) とそこへ行った後の気分を教えてくれるシステム
  - F. 洋服の好みを推定して、その好みに適する洋服を推薦するシステム



B. デザインを評価するシステム



F. 好みを推薦するシステム

# 知ろう！活かそう！ 人間の脳情報処理

▶ 14号館 B1 14B15実験演習室 MAP:P4

24

- 見る、聞く、身体を動かす、言葉を覚える、他人の意図を理解する... 私たち人間には、生まれながらにして高度な情報処理能力が備わっています。この研究室では、人間の様々な優れた能力を実現させる、こころと脳の情報処理の仕組みを認知科学や脳科学の手法を駆使して解明し、より良いコンピュータ技術や社会産業システムへと応用するための研究を行ないます。あなたが感じ、考え、行動するとき、あなたのこころと身体の中では何が起きているのでしょうか?? 私たちと一緒に覗いてみませんか。

今回の公開では、

- コンピュータを使った人間の認知行動実験
  - － 「ボタン早押しゲーム」から分かるあなたの瞬発力と集中力
- 人間の脳活動の可視化と解析
  - － 脳の働きをマップで見よう

などの紹介を行なってゆきます。  
「あなたがまだ知らない、あなた自身のこころとからだの不思議」是非見つけに来て下さい。

右図) 2つのものから1つを選ぶような簡単な課題からも、人間の意思決定や行動選択の様々な特徴やメカニズムを調べることができます。



# 検索しながら チャットを楽しもう

▶ 14号館 3F 14320 特別研究実験室 MAP:P6

25

- GoogleやYahoo!の「検索」と、TwitterやFacebookの「ソーシャルネットワークサービス (SNS)」の『いいとこどり!』のこれまでにない新しいソーシャルサーチに関する研究を紹介します。是非、体感してみてください。

検索ボックス

チャット

アバタ

公開サイト：<http://klab.kyoto-su.ac.jp/~mito/index-j.html>

---

---

# *Memo*

---

---





# 京都産業大学

〒603-8555 京都市北区上賀茂本山

TEL (075)705-1989 [コンピュータ理工学部事務室]

<http://www.kyoto-su.ac.jp/>