

(5)情報システム工学科(14講義)

講義番号	講義テーマ	講師	専門分野
情-1	<p>電気通信の始まり</p> <p>今日ではあらゆるところに電気通信が使われていて、生活になくてはならないものになっています。電気通信はいつ始まったのでしょうか？実は「電気」のことがよく分かっていない時代に、既に電気通信は考えられているのです。電気通信を実用的にするために、昔の人が重ねてきた工夫をお話します。</p>	<p>太田 聡 (教授)</p> 	大規模システム
情-2	<p>確率・統計の不思議と意思決定との関わり</p> <p>皆さんが気にされたり、話題に上るトピックには、データやランキングの結果があるかと思います。身近なデータの確率・統計の不思議について紹介して、推定や検定といった意思決定との関わりについてもお話します。</p>	<p>奥原 浩之 (教授)</p> 	意思決定 データ科学
情-3	<p>スマートフォンやセンサを使った人の行動履歴</p> <p>スマートフォンや各種センサを街中にとりつけることで、人の動きや移動の流れなどを把握し、街づくりや商業、観光、交通政策へ活用する動きが広がっています。</p> <p>このような行動履歴の収集技術について、県内外の事例や、技術的課題、今後の動向についてお話します。</p>	<p>岩本 健嗣 (准教授)</p> 	ユビタスコンピューティング
情-4	<p>3D 認識技術と 3D ディスプレイ</p> <p>3D と言えば、最近は 3D プリンタが話題になっていますが、これをはじめとして 3D カメラやそのデータを立体的に認識する技術、3D テレビ等の技術は昨今劇的な進歩を遂げています。</p> <p>現在研究されている 3D 計測、認識技術や 3D ディスプレイはどのようなものなのでしょう。人間の立体認識の仕組みを考えながら、実演も含めてご紹介します。</p>	<p>中田 崇行 (准教授)</p> 	コンピュータビジョン パターンマッチング 三次元画像処理

<p>情-5</p>	<p>画像処理技術の基礎と応用</p> <p>人が外部から獲得する情報のうち、視覚からは全体の 83% と大多数を占めています。このことから、これまでも様々な分野において、視覚に相当するカメラは重要な位置を占めています。さらにそのカメラによって撮影された映像を対象とした画像処理技術は年々進化しています。本講義では、光の 3 原色を用いた画像処理の基礎から、現在活用されている顔認識技術や AR(拡張現実)技術、さらに最新の画像処理技術について、どのような処理が内部で行われているかについて解説します。</p>	<p>西原 功 (講師)</p> 	<p>画像処理 ヒューマンインタフェース コンピュータビジョン</p>
<p>情-6</p>	<p>戦略的かつ合理的な数理解最適化</p> <p>意思決定は人間の主要な活動の一つです。例えば、皆さんは決定の結果として、この学校に通っています。誰かが部活を選ぶ時には、様々な基準に基づいて最も好ましい決定をしています。皆さんの選択の仕組みを数学の枠組みで説明します。戦略的かつ合理的な意思決定のためのいくつかの方法論を一緒に見てみましょう。</p>	<p>アントニオ レネ (講師)</p> 	<p>オペレーション ズ・リサーチ 計画数理学 ゲーム理論</p>
<p>情-7</p>	<p>ネットを利用したコミュニケーション</p> <p>LINEやメールで相手の返事が少し遅れると何をしているのか気になったり、スマホで通話しているとき変な音が聞こえると相手の状況が知りたくなったりすることはありませんか？ ネットワークを使ったコミュニケーションで生じるこのような様々な違和感について解説します。</p>	<p>鳥山 朋二 (教授)</p> 	<p>メディアコミュニケーション コンピュータネットワーク 情報システム</p>
<p>情-8</p>	<p>脳波インタフェースとは？</p> <p>手足を使わずに、考えるだけでコンピュータを操作できることが分かってきました。国内でも、大学の情報システム分野の研究室で、脳波を使った夢のようなシステムが今まさに開発されつつあります。最新のニュースも含めて紹介します。</p>	<p>唐山 英明 (教授)</p> 	<p>生体情報工学 ヒューマンインタフェース</p>
<p>情-9</p>	<p>「人工知能とは何か」</p> <p>人工知能が社会の様々な場面で活躍しつつあります。現在の人工知能がどのようなアイデアの下に生まれてきたか、そのしくみや課題点、目指すところを、最新研究を踏まえながら紹介します。</p>	<p>榊原 一紀 (准教授)</p> 	<p>システム計画 最適化理論 創発的計算</p>

<p>情-10</p>	<p>コンピュータで数学の定理を証明できるか</p> <p>コンピュータを使って数学の問題を解くことができるでしょうか？その答えが正しいことを証明できるでしょうか？その問題が解けないことを証明できるでしょうか？</p> <p>この講義では、コンピュータによる定理自動証明について解説します。</p>	<p>中村 正樹 (准教授)</p> 	<p>理論計算機科学 ソフトウェア工学 形式手法</p>
<p>情-11</p>	<p>コンピュータシステムとセキュリティ</p> <p>インターネットなどが普及するとともに、ハッカーやウィルスのコンピュータへの侵入、情報漏洩、情報破壊などが問題化しています。いかにコンピュータとネットワークを守るか、そのセキュリティ技術について説明します。</p>	<p>浦島 智 (講師)</p> 	<p>センサー応用システム・システム管理</p>
<p>情-12</p>	<p>ウェアラブル端末による健康管理</p> <p>今後、深刻な人手不足に陥る日本において、テクノロジーを用いた社会課題の解決が急務とされています。身につけて歩くことができるウェアラブル端末は、日常生活におけるライフログを記録でき、健康管理や、予防、増進などヘルスケア分野でその活躍が期待されています。この講義では、ウェアラブル端末を用いた少子高齢化に対する一つの対応法策について紹介します。</p>	<p>木下 史也 (講師)</p> 	<p>生体情報工学</p>
<p>情-13</p>	<p>ビットコイン、ブロックチェーンについて</p> <p>ここでは、ブロックチェーンの仕組みとそれで何ができるようになったのか、ビットコインと今使っているお金(現金、銀行預金、電子マネーなど)との違いなどを簡単に説明します。その上で、ブロックチェーンやビットコインがどのようなことに使われている、もしくは今後使われ得るのかを紹介します。</p>	<p>森島 信 (助教)</p> 	<p>コンピュータアーキテクチャ GPGPU</p>
<p>情-14</p>	<p>脳コンピュータインタフェースの応用: 脳波だけで電話をかけるの？</p> <p>脳コンピュータインタフェースとは、脳波の特徴成分を用いて外部デバイスを制御する究極のインタフェースです。本講義では、脳コンピュータインタフェースの応用例である脳波による電話ダイヤリングシステムを紹介します。ユーザーに適切な外部視覚刺激を与え、数字を見るだけで電話をかけられるようになります。</p>	<p>崔 高超 (助教)</p> 	<p>生体情報工学 ヒューマンインタフェース</p>