

田中 二郎 教授

情報アーキテクチャ分野 インタラクティブプログラミング研究

研究室: N215 tel: 093-692-5261 email: jiro@aoni.waseda.jp

<http://iplab.ips.waseda.ac.jp> <http://iplab-waseda.jp>

1. 教員の紹介

1975/3 東京大学理学部卒業
1977/3 東京大学大学院理学系研究科修士課程修了
1984/3 米国ユタ大学大学院計算機科学科博士課程修了、Ph.D.
1984/3～1992/12 富士通株式会社国際情報社会科学研究所
1993/1～1998/11 筑波大学電子・情報工学系助教授
1998/11～2016/3 筑波大学電子・情報工学系教授、大学院システム情報工学研究科教授
2016/4～ 早稲田大学大学院情報生産システム研究科教授

2. 研究内容の紹介

ヒューマンインタフェースのソフトウェア的な側面に興味を持っています。過去にはヒューマンインタフェースという人間の認知プロセスや新しいデバイスの開発、デバイスの評価などに力点がある場合が多かったと思いますが、われわれは、ヒューマンインタフェースのソフトウェア的な側面、すなわち、「実際にソフトウェアをプログラミングし動かしてみよう」ということを重視しています。

具体的な研究領域としては、情報環境の未来やユビキタスコンピューティング、プログラミングやソフトウェア工学に興味を持っています。現在特に興味を持っている研究テーマには、ライフログシステム、実世界と仮想世界の融合、遠隔コミュニケーション支援、ジェスチャインタフェース、拡張現実などがあります。

ライフログに関する研究

最近、人間が携帯型のセンサーやデバイスを持ち運び、そこから常にデータを収集することにより人間の様々な活動を記録、解析、支援、共有しようとする試みが急速に進んでいます。特にライフログによる記憶の想起やソーシャルネットを活用したライフログの共有について興味をもっています

次世代 e コマースサービスのユーザインタフェース開発

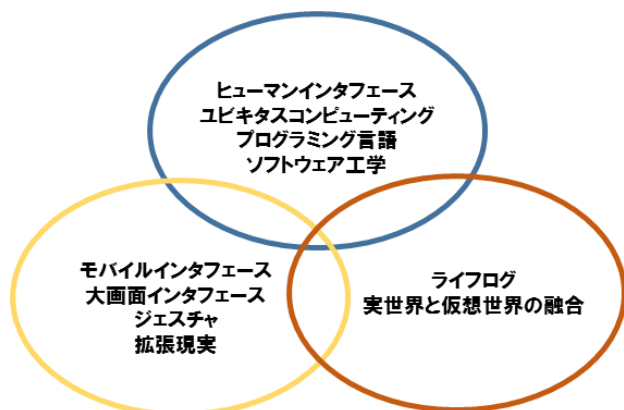
e コマースサービスを取り巻く環境は大きく変化しており、旧来の Web ページに代わる新しいユーザインタフェースが必要となっています。本研究では次世代の e コマースサービスのユーザインタフェースとしてソーシャルメディア、スマートデバイス、大画面、商品データ可視化、検索・レコメンドUIなどを対象としています。実際にプロトタイプのアプリケーションや Web サービスを開発します。

拡張現実感に関する研究

拡張現実(AR)の技術を用いることにより実世界と仮想世界を融合するような試みに関する研究を行います。

3. その他

皆さんと良い研究ができ、皆さんが積極的に論文発表することを楽しみにしています。



Professor Dr. Jiro Tanaka

Information Architecture Field, Research on Interactive Programming
Laboratory N215 phone: 093-692-5261 email: jiro@aoni.waseda.jp
<http://iplab.ips.waseda.ac.jp> <http://iplab-waseda.jp>

1. Biographical Information

March 1975 Bachelor of Science, University of Tokyo
March 1977 Master of Science, University of Tokyo
March 1984 Ph.D. in Computer Science, Department of Computer Science,
University of Utah, USA
March 1984 – December 1992
International Institute for Advanced Study of Social Information Science,
FUJITSU LIMITED
January 1993 – November 1998 Associate Professor, University of Tsukuba
November 1998 – March 2016 Professor, University of Tsukuba
April 2016 – Professor, Graduate School of Information, Production and Systems,
Waseda University

2. Research

I am interested in software aspects of human interface.

In the past, human interface meant to understand human cognitive process, to develop new physical devices, or to evaluate the usability of physical devices. We emphasize software aspects of human interface, i.e., it is important to write programs and make software by yourself.

As research areas, we are interested in future computing environment, ubiquitous computing, programming languages and software engineering. The current research topics include lifelog system, fusion of the real world and the virtual world, remote communication support system, gesture interface, and augmented reality.

Lifelog system

Recently, it is becoming common, by wearing various sensors and mobile devices, to record the various activities of human beings. Especially, we are interested in the recall of our memory using lifelog, and the sharing of lifelog utilizing SNS information.

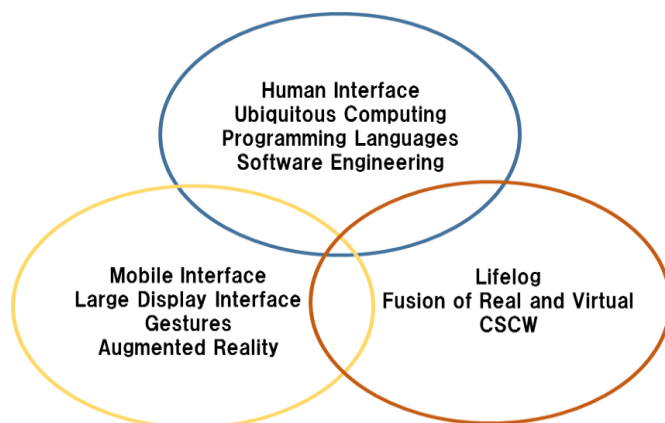
User interface development for the next-generation

E-commerce service

Environment surrounding the E-commerce service is rapidly changing. New user interface is needed, which replaces the traditional Web-based interface. As a user interface of the next generation of E-commerce service, we focus on SNS, smart devices, large screen display, visualization, search UI, and recommendation UI. We develop applications and prototype Web services.

Augmented Reality

We conduct the research to fuse the virtual world and the real world by using the technology of augmented reality (AR).



3. Message

Expecting to work together and publish good research papers.