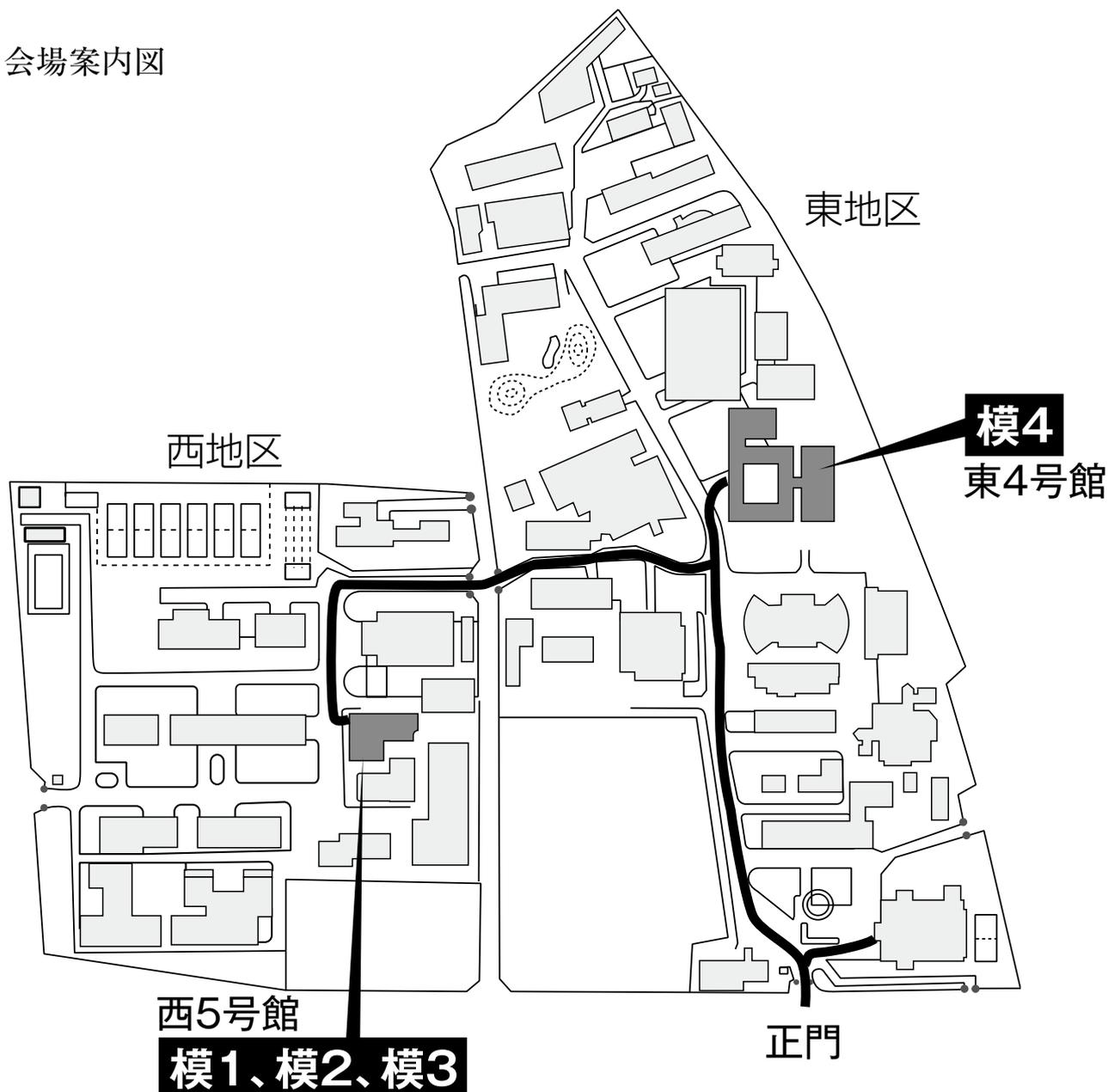


模擬講義

模擬講義日程

分類	テーマ	講師	会場	時間
模1	品質管理と信頼性入門	情報理工学部 総合情報学科 鈴木 和幸 教授	西5号館1階109教室	13:00~14:00
模2	コンピュータゲームの仕組み	情報理工学部 総合情報学科 西野 哲朗 教授	西5号館1階109教室	14:00~15:00
模3	画像・映像認識の最先端	情報理工学部 総合情報学科 柳井 啓司 准教授	西5号館1階109教室	15:00~16:00
模4	熱を見よう、光で体を診よう	情報理工学部 知能機械工学科 山田 幸生 教授	東4号館2階201教室	14:00~15:00

会場案内図



模擬講義

模1	講義テーマ	品質管理と信頼性入門	講師名	鈴木 和幸 教授
	講義場所	西5号館1階109教室	講義時間	13:00~14:00
	学科名・コース名	情報理工学部 総合情報学科 経営情報学コース		
	講義内容	皆様の中で、これまでに“エラー”や“失敗”をしたことがない方はいますか。誰もいないと思います。この失敗が、スペースシャトルの爆発や、車の大リコールに繋がってはなりません。日本製品が高品質であり、信頼性が高く、安全であるために、どのような研究がこれまで為されてきたかをわかりやすく紹介します。		

【研究室公開 J-19 (14頁)】

模2	講義テーマ	コンピュータゲームの仕組み	講師名	西野 哲朗 教授
	講義場所	西5号館1階109教室	講義時間	14:00~15:00
	学科名・コース名	情報理工学部 総合情報学科 メディア情報学コース		
	講義内容	コンピュータゲームは、人工知能の一分野として長年研究が行われてきました。そして最近では、将棋の女流王将に勝つまでの実力になりました。このようなコンピュータゲーム・プログラムの実現には、ゲーム理論などの数的手法が数多く応用されています。そして、最近では、コンピュータ・ネットワーク上での証券取引やオークションにもゲーム理論が応用されようとしています。このように、発展著しいコンピュータゲームの仕組みを具体的に理解していただくために、カードゲームの大貧民をプログラムとして実現する方法をやさしく解説します。プログラミングに関する知識は一切不要ですので、ゲームに興味のある方は、気軽にご参加ください。		
参考URL	http://www.nishino-lab.jp			

【研究室公開 J-4 (11頁)】

模3	講義テーマ	画像・映像認識の最先端	講師名	柳井 啓司 准教授
	講義場所	西5号館1階109教室	講義時間	15:00~16:00
	学科名・コース名	情報理工学部 総合情報学科 メディア情報学コース		
	講義内容	デジタルカメラやカメラ付き携帯の普及によって、我々の周りにはデジタル写真データが溢れています。こうした、デジタル写真を計算機に理解させる研究を「画像認識」といいます。「画像認識」の例としては、多くのデジタルカメラに搭載されている顔検出がよく知られていますが、研究では「人間の顔」だけでなく「花」「動物」「食べ物」「自動車」「楽器」「建物」など様々なものを認識する技術が研究されています。この講義では、「画像認識」についての基礎的な技術と、世の中のあらゆるものをコンピュータに認識させることを目指した最先端の研究について紹介します。		
参考URL	http://mm.cs.uec.ac.jp/			

【研究室公開 J-15 (13頁)】

模4	講義テーマ	熱を見よう、光で体を診よう	講師名	山田 幸生 教授
	講義場所	東4号館2階201教室	講義時間	14:00~15:00
	学科名・コース名	情報理工学部 知能機械工学科 電子制御システムコース		
	講義内容	私たちの周りにはあふれている熱と光で何が見え、何ができるでしょうか。見えないものを見る、診ることができる簡単な実験を通して熱と光について説明します。そして、大学で学ぶことを紹介します。		
参考URL	http://www.ymdlalab.mce.uec.ac.jp/			

【研究室公開 M-26 (28頁)】