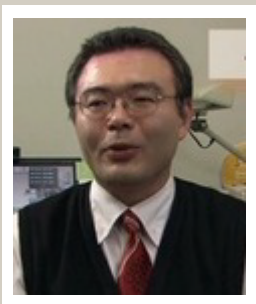


# THE 4TH MEETING OF EMP SEMINAR SERIES

日常をエンタテインメントに：  
エンタテインメントコンピューティング研究の一潮流



講師 倉本 到（京都工芸繊維大学 准教授）

2001年大阪大学大学院基礎工学研究科情報数理系専攻博士後期課程修了。  
博士（工学）。同年より京都工芸繊維大学工学部電子情報工学科助手。  
同大学助教を経て、2007年京都工芸繊維大学大学院工学科学研究科准教授。  
ヒューマンインタフェース、エンタテインメントコンピューティングおよび  
計算機上での協調作業に関する研究に従事。

開催日時

2014年12月3日（水） 18:30 - 19:30（途中入退室可）

開催場所

第三エリア 3B213 ※セミナーは日本語で行われます。

これまでコンピュータは各種の技術革新に広く用いられ、現在も様々な進歩を見せているが、コンピュータが適用される範囲もまた広がっている。特に昨今は、人間生活を豊かにするのに不可欠であるエンタテインメントの分野へのコンピュータの進出が顕著であり、さまざまな研究が国内外の別なく活発になされつつある。

本講演では、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で講演者がかかわってきた範囲で、エンタテインメントコンピューティング分野の研究について国内外の動向を俯瞰する。また、特に日常生活にエンタテインメントを導入する枠組みについて昨今知られるようになった「Gamification」をキーワードに、講演者の研究を含めた諸方面の研究活動を紹介する。