

|                  |                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Title            | 研究・ 教育活動業績                                                                                                                                                                                                        |
| Sub Title        |                                                                                                                                                                                                                   |
| Author           |                                                                                                                                                                                                                   |
| Publisher        | 慶應義塾大学デジタルメディア・ コンテンツ統合研究センター                                                                                                                                                                                     |
| Publication year | 2025                                                                                                                                                                                                              |
| Jtitle           | 慶應義塾大学DMC紀要 (DMC review Keio University). Vol.12, No.1 (2025. 3) ,p.51- 61                                                                                                                                        |
| JaLC DOI         |                                                                                                                                                                                                                   |
| Abstract         |                                                                                                                                                                                                                   |
| Notes            | 記録                                                                                                                                                                                                                |
| Genre            | Article                                                                                                                                                                                                           |
| URL              | <a href="https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO32002001-00000012-0051">https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO32002001-00000012-0051</a> |

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

## 研究・教育活動業績

(2024 年 1 月～12 月)

凡例＝本記録は、研究員による研究・教育活動の業績一覧であり、研究員の投稿にもとづくものである。

1. 著書・訳書、2. 論文、3. 学会発表、4. 講演・展覧会・ワークショップ等、5. その他

### 大川 恵子 (所長 メディアデザイン研究科教授)

#### 2. 論文

- ・ 有馬俊, & 大川恵子. (2024). 小学生向け STEAM 教育のためのタンジブル環境とバーチャル環境のハイブリッドな創作・プログラミング学習環境のデザイン. 情報教育シンポジウム論文集, 2024, 17-24.
- ・ Hundzinski, L., Assilmia, F., Okawa, K. and Vu, L. (2024, May). Exploring the Significance of 360-Degree Video Technology on Fieldwork Learning in Higher Education: Students' Perspectives. 16th International Conference on Computer Supported Education (CSEDU 2024), on 2-4 May 2024. <https://doi.org/10.5220/0012707200003693>
- ・ Assilmia, F., Gunawan, E. A., Ikeda, R., & Okawa, K. (2024, April). A Guide to Immersive 360-degree Video Storytelling in Career Exploration for Rural Children. In 3rd International Conference of Art, Craft, Culture and Design (ICON-ARCCADE 2023) (pp. 131-142). Atlantis Press. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-238-5\\_13](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-238-5_13)
- ・ Kurazumi, Y., Uchida, Y., Arima, S., Kudo, N., & Okawa, K. (2024, August). Examining Technologies to Reduce Response Time in Hands-on Exercise Environment Over Widely Distributed Computer Network Utilizing RENs. In ASIAN INTERNET ENGINEERING CONFERENCE 2024 (pp. 36-45).
- ・ Ikeda, R., Ferriyan, A., Okawa, K., & Thamrin, A. H. (2024, May). A Community-Based Support Scheme to Promote Learning Mobility: Practices in Higher Education in Southeast Asia and Japan. 16th International Conference on Computer Supported Education (CSEDU 2024), on 2-4 May 2024
- ・ Rasheed, H. A., Ikeda, R., Ferriyan, A., Weber, C., Fathi, M., Okawa, K., & Thamrin, A. H. (2024). Problem-Based Learning-Path Recommendations Through Integrating Knowledge Graphs and Large Language Models. In Companion Proceedings of the 14th Learning Analytics and Knowledge Conference (LAK '24) (pp. 251-253).
- ・ Miyakita, G., Akashi, E., Itagaki, K., Homma, Y., & Okawa, K. (2024, September). From marginalization to exhibition: Embracing indigenous Ainu history through cross-cultural dialogues, 7th World Conference of the International Federation for Public History (IFPH 2024), on 3-7 September 2024, Belval, Luxembourg.
- ・ Miyakita, G., Akashi, E., Homma, Y., & Okawa, K. (2024, August). Community-Centric Open Science Infrastructure for Digital Humanities in the Asia-Pacific, Digital Humanities

2024. ADHO Digital Humanities Conference (DH2024), Washington, D.C., on 6-9 August 2024

- ・ 板垣 清子, 明石 枝里子, 佐藤 千尋, 大川 恵子 (2024). 「アジア太平洋地域社会の共通課題解決に向けた人材育成プログラムにおける多様な視点を育むフィールドワークのデザイン」 2024 年サービス学会 第 12 回国内大会.
- ・ 有馬俊, 大川恵子(2024). 絵巻物型インタラクティブデバイス: EMAKI における動画と静止画の同期手法の検討. エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2024 論文集, 2024, 72-75.

#### 4. 講演・展覧会・ワークショップ等

- ・ Okawa. K. Invited-Talk: "Social Design Challenge for Resiliency in Asia Pacific" International Conference on Social Design 2024, Online, September 4, 2024
- ・ Okawa, K., Invited-Talk: "Education in Global Era – Challenges in KMD", ITB Digital Media Design (DMD) Forum, Jakarta, August 15, 2024
- ・ Okawa, K., Panelist: "United or divided: How will our community be working together by 2040?", TNC24, Renne, France, June 13, 2024

#### 5. その他

- ・ 石川県野々市市 SDGs アドバイザリボード委員 (2023 年～)
- ・ 鳥取県補助金等審査会 (産業未来共創研究開発補助金「技術革新型 (デジタル先端技術分野)」審査会) 委員 (2021 年～)

### 金子 晋丈 (副所長 理工学部准教授)

#### 2. 論文

- ・ T. Yamashita, N. Matsumoto and K. Kaneko, "Reducing Re-Indexing for Top-k Personalized PageRank Computation on Dynamic Graphs," IEEE Transactions on Big Data, doi: 10.1109/TBDDATA.2024.3524833.

#### 3. 学会発表

##### 国際会議発表

- ・ R. Nishiyama, A. Shin, N. Matsumoto and K. Kaneko, "Minimum Steiner Tree Approximation for Extracting Unknown Information via Avoiding High-Centrality Nodes," 2024 International Conference on Information Networking (ICOIN), Ho Chi Minh City, Vietnam, 2024, pp. 581-586, doi: 10.1109/ICOIN59985.2024.10572084.
- ・ T. Yamashita and K. Kaneko, "Fast Personalized PageRank for Customized Analysis Range Using Static Index," 2024 Fifteenth International Conference on Ubiquitous and Future Networks (ICUFN), Budapest, Hungary, 2024, pp. 304-309, doi: 10.1109/ICUFN61752.2024.10625115.

##### 国内会議

- ・ 藤井 洸太郎, 山下 剛志, 金子 晋丈, “リレーショナルデータベースのグラフ利用のための重み付けフレームワーク,” 信学技報, vol. 123, no. 342, IN2023-57, pp. 46-51, 2024 年 1 月.

- ・ 滝沢 駿, 山下 剛志, 金子 晋丈, “地理的に分散したグラフ解析のための経路再利用機能を有する非同期型 UDP Random Walk 手法,” 信学技報, vol. 123, no. 398, IN2023-88, pp. 136-141, 2024 年 2 月.
  - ・ 宮越 桂仁, 山下 剛志, 金子 晋丈, “グラフ接続を用いた潜在重要頂点発見のためのランダムウォーク遷移確率に注目したグラフ縮約手法,” 信学技報, vol. 123, no. 398, IN2023-89, pp. 142-147, 2024 年 2 月.
  - ・ 江口 さくら, 山下 剛志, 金子 晋丈, “コミュニティ検出法の始点依存性を用いたコアノード検出,” 電子情報通信学会総合大会講演論文集 vol3, B-7-20, 2024 年 3 月
  - ・ 長尾 陸, 金子 晋丈, “平均 Page Rank と隣接次数に基づいた無向グラフにおけるノードの潜在的重要性分類” 電子情報通信学会総合大会講演論文集 vol3, B-7-21, 2024 年 3 月
  - ・ 戸塚 舜, 金子 晋丈, 山下 剛志, “Personalized PageRank を用いた類似ノード群の検出,” 電子情報通信学会総合大会講演論文集 vol3, B-7-22, 2024 年 3 月
  - ・ 佐藤 慶一, 山下 剛志, 金子 晋丈, “グラフの始点近傍に基づくランダムウォーク再利用,” 電子情報通信学会総合大会講演論文集 vol3, B-7-23, 2024 年 3 月
  - ・ 奥田 祐大, 金子 晋丈, 山下 剛志, “動的グラフのためのエッジ追加に基づくコミュニティ信頼度,” 電子情報通信学会総合大会講演論文集 vol3, B-7-24, 2024 年 3 月
  - ・ 岡松 紀伸, 山下 剛志, 金子 晋丈, “第三者グラフ利用のためのエッジ遷移確率に基づく重み付きグラフ要約,” 信学技報, vol. 124, no. 139, IN2024-24, pp. 83-88, 2024 年 7 月.
  - ・ 山内 隆史, 山下 剛志, 松本 直己, 金子 晋丈, “ランダムウォークのエッジ還流度に基づく小規模コミュニティ抽出手法,” 信学技報, vol. 124, no. 312, IN2024-68, pp. 73-80, 2024 年 12 月.
  - ・ 佐藤 空, 山下 剛志, 金子 晋丈, “サンプリングとクローリングを組み合わせた高い連結性を有するグラフ縮小手法,” 信学技報, vol. 124, no. 312, IN2024-72, pp. 99-106, 2024 年 12 月.
4. 講演、展覧会
- ・ 金子 晋丈, “AI を支援するネットワーク型情報探索,” 第 25 回慶應科学技術展, 2024 年 12 月 13 日.

## 重野 寛 (研究員 理工学部教授)

### 2. 論文

- ・ Yuuri Iwashina, Sho Kato, Hiroshi Shigeno, Evaluation of a Negotiation Acceptance Scheme in Maneuver Coordination within a Congested Environment, Journal of Information Processing, Vol. 32, pp. 223-231, Feb. 2024, doi:0.2197/ipsjjip.32.223.
- ・ 松下尚樹, 武藤晟, 重野寛, 協調 Edge-SLAM における負荷分散とマップの再利用, 情報処理学会論文誌 Vol.65, No.2, pp.499-506, 2024 年 2 月, doi: 10.20729/00232317.

### 3. 学会発表

- ・ Yuki Miyata, Yuuri Iwashina and Hiroshi Shigeno, Poster: Risk and Redundancy-Based Object Selection Method for Collective Perception Messages in Cellular-V2X, 2024 IEEE Vehicular Networking Conference (VNC), Kobe, Japan, 2024, pp. 249 - 250.

- ・ Maho Kitatani, Yuuri Iwashina and Hiroshi Shigeno, Poster: Virtual Platoon Considering Connected Human-driven Vehicles at Unsignalized Intersection, 2024 IEEE Vehicular Networking Conference (VNC) , Kobe, Japan, 2024 pp. 245 - 246.
- 4. 講演、展覧会、ワークショップ等
  - ・ 山下裕太郎, 岩品勇利, 重野寛, MCS における後続車両を考慮した交渉受け入れ判断の提案, 情報処理学会第 199 回マルチメディア通信と分散処理 (DPS) , 第 111 回モバイルコンピューティングと新社会システム研究会 (MBL) ・ 第 97 回高度交通システムとスマートコミュニティ研究会(ITS)合同研究発表会, 8pages, 2024 年 5 月.
  - ・ 水島大志, 松下尚樹, 重野寛, SLAM における全体最適化に伴う精度悪化と対応の検討, 情報処理学会 マルチメディア, 分散, 協調とモバイル (DICOMO 2024) シンポジウム, pp. 1244 - 1249, 2024 年 6 月.
  - ・ 柳沼優太, 田中颯, 重野寛, 連合学習における機械学習モデルの差に基づくクライアント選択手法の検討, 情報処理学会 マルチメディア, 分散, 協調とモバイル (DICOMO 2024) シンポジウム, pp. 1365 - 1370, 2024 年 6 月.
  - ・ 松下尚樹, 下出起也, 水島大志, 重野寛, 5G エッジ環境における車両情報を考慮したアプリケーションの配置, ITS 研究フォーラム 2024, ポスター発表, 2024 年 3 月.

## 池田 真弓 (研究員 理工学部准教授)

### 1. 著書

- ・ (分担執筆) 駒田亜紀子監修『国立西洋美術館所蔵内藤コレクション写本カタログレゾネ』/Manuscript Leaves in the Naitō Collection, The National Museum of Western Art: A Catalogue Raisonné./東京: 国立西洋美術館、2024 年 6 月 11 日。担当範囲 (日英ともに) L.2015-0044, L.2015-0045, L.2015-0047, L.2015-0046, L.2015-0048, L.2015-0049, L.2015-0050, L.2015-0051, L.2015-0073, L.2018-0007, L.2015-0075, L.2015-0074, L.2015-0076.

### 2. 論文

- ・ Mayumi Ikeda, "Labour-Saving or Labour-Demanding? Replicating the Illumination of the 1459 Durandus," The Library: The Transactions of the Bibliographical Society. Seventh Series, 25:3(2024): 313-331.

### 3. 学会発表

- ・ 池田真弓「誰のため、何のため？中世薬草事典の挿絵について」西洋中世学会全国大会・シンポジウム『薬を語る・薬を知る—西洋中世の薬の歴史と文化—』富山大学、2024 年 6 月 16 日 (招待発表)。

### 5. その他

#### 研究会コメンテーター

- ・ 斉藤彩香氏発表「ロビネ・テスタールの彩飾写本『薬効植物の書』における植物描写—15 世紀末の版画・印刷本の影響に関する一考察—」日仏美術学会第 173 回例会、日仏会館、2024 年 7 月 26 日。

## 杉浦 裕太（研究員 理工学部准教授）

### 2. 論文

- ・ 池松香\*, 張翔\*, 加藤邦拓, 高柳直歩, 杉浦裕太 (\*共同筆頭著者). ReflecTouch:角膜反射像を用いたスマートフォンの把持方法推定. 学会誌「コンピュータソフトウェア」, 41, 1, 99-114, 2024-4-1.
- ・ Chengshuo Xia\*, Tian Min\*, Yuta Sugiura, (\*these authors contributed equally). AudioMove: Applying the Spatial Audio to Multi-Directional Limb Exercise Guidance. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction (HCI), MobileHCI 2024, 8, MHCI, Article No.: 244, Pages 1–26, 2024-9-24.
- ・ Yukina Sato\*, Takashi Amesaka\*, Takumi Yamamoto, Hiroki Watanabe, Yuta Sugiura (\*these authors contributed equally). Exploring User-Defined Gestures as Input for Hearables and Recognizing of Ear-Touch Gestures by IMUs. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction (HCI), MobileHCI 2024, 8, MHCI, Article No.: 258, Pages 1-23, 2024-9-24.
- ・ Jiakun Yu, Supun Kuruppu, Biyon Fernando, Praneeth Bimsara Perera, Yuta Sugiura, Sriram Subramanian, Anusha Withana. IrOnTex: Using Ironable 3D Printed Objects to Fabricate and Prototype Customizable Interactive Textiles. Proceedings of the ACM on Interactive, Mobile, Wearable and Ubiquitous Technologies (IMWUT), Ubicomp 2024, 8, 3, 1-26, 2024-9-9.
- ・ Masaya Tashiro, Kosuke Ide, Kosei Asano, Satoshi Ishii, Yuta Sugiura, Akira Uchiyama, Hiroki Wakatsuchi. Metasurface-Enabled Multifunctional Single-Frequency Sensors without External Power. NPG Asia Materials, 16, 55, 2024-10-25.
- ・ Tomohiko Waki, Yukina Sato, Kazuya Tsukamoto, Eriku Yamada, Akiko Yamamoto, Takuya Ibara, Toru Sasaki, Tomoyuki Kuroiwa, Akimoto Nimura, Yuta Sugiura, Koji Fujita, Toshitaka Yoshii. Effectiveness of Comprehensive Video Datasets: Towards the Development of an Artificial Intelligence Model for Ultrasonography-Based Severity Diagnosis of Carpal Tunnel Syndrome. Journal of Ultrasound in Medicine, 44, 3, 361-590, 2024-11-21.
- ・ 上田雄斗, Anusha Withana, 杉浦裕太. TactSharing: 視覚障害者のための指揮軌道の触覚提示デバイスの共同デザインとそのケーススタディ. 情報処理学会論文誌, 特集「エンタテインメントコンピューティング」, 65, 12, 1827-1841, 2024-12-15. 特選論文受賞.

### 3. 学会発表

- ・ Naoharu Sawada, Takumi Yamamoto, Yuta Sugiura. Converting Tatamis into Touch Sensors by Measuring Capacitance. The 2024 16th IEEE/SICE International Symposium on System Integration (SII 2024), IEEE, 554-558, January 2024, Ha Long, Vietnam.
- ・ Sari Yamamoto, Kaori Ikematsu, Kunihiro Kato, Yuta Sugiura. Pinch Force Measurement Using a Geomagnetic Sensor. The 2024 16th IEEE/SICE International Symposium on System Integration (SII 2024), IEEE, 284-287, January 2024, Ha Long, Vietnam.
- ・ Hiyori Tsuji, Takumi Yamamoto, Sora Yamaji, Maiko Kobayashi, Kyoshiro Sasaki, Noriko

- Aso, Yuta Sugiura. Smartphone-Based Teaching System for Neonate Soothing Motions. The 2024 16th IEEE/SICE International Symposium on System Integration (SII 2024), IEEE, 178-183, January 2024, Ha Long, Vietnam.
- Yuto Ueda, Anusha Withana, Yuta Sugiura. Tactile Presentation of Orchestral Conductor's Motion Trajectory. The 2024 16th IEEE/SICE International Symposium on System Integration (SII 2024), IEEE, 546-553, January 2024, Ha Long, Vietnam.
  - Yurina Mizuho, Yohei Kawasaki, Takashi Amesaka and Yuta Sugiura. EarAuthCam: Personal Identification and Authentication Method Using Ear Images Acquired with a Camera-Equipped Hearable Device. The Augmented Humans (AHs) International Conference 2024, ACM, 119-130, April 2024, Melbourne, Australia.
  - Shunta Suzuki, Takashi Amesaka, Hiroki Watanabe, Buntaro Shizuki, Yuta Sugiura. EarHover: Mid-Air Gesture Recognition for Hearables Using Sound Leakage Signals. In Proceedings of the 37th annual ACM symposium on User interface software and technology (UIST '24), ACM, Article No.: 129, Pages 1-13, October 14-17, 2024, Pittsburgh, USA. Best Paper Award 受賞.
  - Takumi Yamamoto, Rin Yoshimura, Yuta Sugiura. EnchantedClothes: Visual and Tactile Feedback with an Abdomen-Attached Robot through Clothes. AsiaHaptics 2024, October 28-30, 2024, Sunway, Malaysia.
  - Yurina Mizuho and Yuta Sugiura. A Comparison of Violin Bowing Pressure and Position among Expert Players and Beginners. AsiaHaptics 2024, October 28-30, 2024, Sunway, Malaysia.
  - Yuxuan Sun, Yuta Sugiura. Wrist-worn Haptic Design for 3D Perception of the Surrounding Airflow in Virtual Reality. The 16th Asia-Pacific Workshop on Mixed and Augmented Reality (APMAR2024), November 29-30, 2024, Kyoto, Japan. Best Presentation Award 受賞.
  - 鈴木俊汰, 雨坂宇宙, 渡邊拓貴, 志築文太郎, 杉浦裕太. EarHover: ヒアラブルデバイスにおける音漏れ信号を用いた空中ジェスチャ認識. インタラクシオン 2024 登壇発表, 学術総合センター内 一橋記念講堂, 東京, 2024 年 3 月 6-8 日.
  - 佐藤優希菜, 雨坂宇宙, 山本匠, 渡邊拓貴, 杉浦 裕太. ヒアラブルへの入力を想定したユーザ定義型ジェスチャ調査と IMU センサによる耳タッチジェスチャの認識. インタラクシオン 2024 登壇発表, 学術総合センター内 一橋記念講堂, 東京, 2024 年 3 月 6-8 日.
  - 山本匠, Biyon Fernando, 雨坂宇宙, Anusha Withana, 杉浦裕太. ShadoCookies: 視点位置に依存して情報切り替え可能なクッキー製造手法. インタラクシオン 2024 登壇発表, 学術総合センター内 一橋記念講堂, 東京, 2024 年 3 月 6-8 日.
  - 山本さりい, Wang Jiajun, Chan Liwei, 杉浦裕太. プレイマットのパターン生成支援ツール. インタラクシオン 2024 インタラクティブ発表 (ポスター) (一般), 学術総合センター内 一橋記念講堂, 東京, 2024 年 3 月 6-8 日.
  - 山本匠, 雨坂宇宙, 渡邊拓貴, 杉浦裕太. イヤフォンの物理的解放: イヤフォン自動取り外しシステムの提案. インタラクシオン 2024 インタラクティブ発表 (デモ) (一般), 学術総合センター内 一橋記念講堂, 東京, 2024 年 3 月 6-8 日.

- ・ 辻 ひより, 山本 匠, 山路碧空, 小林麻衣子, 佐々木恭志郎, 麻生典子, 杉浦裕太. スマートフォンを用いた新生児あやし動作の教示システム. インタラクシオン 2024 インタラクティブ発表 (デモ) (プレミアム発表), 学術総合センター内 一橋記念講堂, 東京, 2024 年 3 月 6-8 日.
- ・ 瑞穂ゆりな, 杉浦裕太. バイオリンの運弓動作計測による初心者と経験者の差異分析. インタラクシオン 2024 インタラクティブ発表 (ポスター) (プレミアム発表), 学術総合センター内 一橋記念講堂, 東京, 2024 年 3 月 6-8 日.
- ・ 北村莉久, 山田憲司, 山本匠, 杉浦裕太. TataPixel: 量の異方性を利用した切り替え可能なディスプレイの提案. インタラクシオン 2024 インタラクティブ発表 (デモ) (一般), 学術総合センター内 一橋記念講堂, 東京, 2024 年 3 月 6-8 日.
- ・ 澤田直春, 山本匠, 雨坂宇宙, 杉浦裕太. Selfie WanD: 自撮り棒を動かすことによる撮影用入力インタフェース. インタラクシオン 2024 インタラクティブ発表 (デモ) (一般), 学術総合センター内 一橋記念講堂, 東京, 2024 年 3 月 6-8 日.
- ・ 花山勝吾, 北村莉久, 山本匠, 雨坂宇宙, Chan Liwei, 杉浦裕太. SkinRing: 装着方向に依らない指側面でのジェスチャ入力可能なリング型デバイス. インタラクシオン 2024 インタラクティブ発表 (デモ) (プレミアム発表), 学術総合センター内 一橋記念講堂, 東京, 2024 年 3 月 6-8 日. インタラクティブ発表賞 (一般投票) 受賞.
- ・ 山本さりい, 王家均, 詹力韋, 杉浦裕太. プレイマットのパターン生成支援ツールの評価. 第 71 回 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, 京都学・歴彩館, 2024 年 3 月 17-18 日.
- ・ 塚越雄真, Tian Min, 杉浦裕太. 土壌微生物燃料電池を用いた柔らかいタンジブルユーザインタフェース構築の基礎検討. ヒューマンインタフェースシンポジウム 2024 対話発表, 京都大学吉田キャンパス, 2024 年 9 月 18-20 日. 優秀プレゼンテーション賞 (一般投票) 受賞.
- ・ 宮下海, 雨坂宇宙, 山本匠, 杉浦裕太. 測距センサを用いた指輪型デバイスにおける顔認証システムの提案. ヒューマンインタフェースシンポジウム 2024 対話発表, 京都大学吉田キャンパス, 2024 年 9 月 18-20 日.
- ・ 小野里菜摘, 山本匠, 井上正樹, 杉浦裕太. Pivoty: 植物を動かす外付けデバイス. ヒューマンインタフェースシンポジウム 2024 対話発表, 京都大学吉田キャンパス, 2024 年 9 月 18-20 日. ショートビデオ賞受賞.
- ・ 辻ひより, 雨坂宇宙, 杉浦裕太. ヒアラブルデバイスを用いた顎関節症の推定. ヒューマンインタフェースシンポジウム 2024 SICHI2024, 京都大学吉田キャンパス, 2024 年 9 月 18-20 日.
- ・ 内藤龍, 雨坂宇宙, 杉浦裕太. 空間オーディオを用いたヘッドパスワードの提案. ヒューマンインタフェースシンポジウム 2024 SICHI2024, 京都大学吉田キャンパス, 2024 年 9 月 18-20 日.
- ・ 一居和毅, 杉浦裕太. ヒアラブルデバイスを活用した瞑想アプリの提案. ヒューマンインタフェースシンポジウム 2024 SICHI2024, 京都大学吉田キャンパス, 2024 年 9 月 18-20 日.

- ・ 田島孔明, 池松香, 磯本俊弥, 加藤邦拓, 杉浦裕太. スマートフォンを用いた手の疲労度推定. 第213回ヒューマンインタフェース学会研究会「人工現実感, エンタテインメント, メディアエクスペリエンスおよび一般 (SIG-DeMO-18)」, 利尻島, 2024年9月26-27日.
- ・ 高井亮輔, 渡辺拓郎, 藤田浩二, 杉浦裕太. 模擬患者データを用いた整形疾患スクリーニング手法の提案. 第213回ヒューマンインタフェース学会研究会「人工現実感, エンタテインメント, メディアエクスペリエンスおよび一般 (SIG-DeMO-18)」, 利尻島, 2024年9月26-27日.
- ・ 塚越雄真, Tian Min, 杉浦 裕太. SoilSense: 土壌微生物燃料電池を活用したリアルタイム力覚フィードバックインタフェースの実現. WISS 2024: 第32回インタラクティブシステムとソフトウェアに関するワークショップ, 苗場プリンスホテル, 新潟, 2024年12月11-13日. 対話発表賞(プログラム委員)受賞.
- ・ 山本匠, 雨坂宇宙, Tian Min, 杉浦 裕太. ShapeReading: 厚みを触覚提示することで進捗を提示するデバイスの提案. WISS 2024: 第32回インタラクティブシステムとソフトウェアに関するワークショップ, 苗場プリンスホテル, 新潟, 2024年12月11-13日.

#### 4. 講演・展覧会・ワークショップ等

- ・ Yuta Sugiura. AI for Estimating Orthopedic Disorders Integrated into Daily Life: Lessons Learned from Medical-Engineering Collaboration. Longevity; from biology to social science, Joint Summer School 2024, Hiyoshi, Yokohama, 2024-7-1.
- ・ Yuta Sugiura. Virtualized Physical Computing. Search the Future. KAIST, Online, 2024-10-8.

#### 5. その他

##### ポスター・デモ発表

- ・ Takumi Yamamoto, Biyon Fernando, Takashi Amesaka, Anusha Withana, Yuta Sugiura . Creating viewpoint-dependent appearance on Edible Cookies. The Augmented Humans (AHs) International Conference 2024, ACM, 286-289, April 2024, Melbourne, Australia.
- ・ Takuro Watanabe, Eriku Yamada, Koji Fujita, Yuta Sugiura. Draw4CM: Detecting Cervical Myelopathy via Hand Drawings Captured by Mobile Devices. In Proceedings of the 26th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services (MobileHCI 2024), ACM, Article No.: 16, 1-17, September, 2024, Melbourne, Australia.

### 宮北 剛己 (研究員 ミュージアム・コモンズ専任講師)

#### 2. 論文

- ・ 宮北 剛己(2024), Digital Public Humanities in Action: A Student-Centric Approach to Transform Museum Practices at the Keio Museum Commons, The KeMCo Review, 2024, 2, p. 29-45.

#### 3. 学会発表

- ・ Goki Miyakita, Eliko Akashi. Community-Centric Open Science Infrastructure for Digital

Humanities in the Asia-Pacific region. ADHO Digital Humanities Conference( Short Paper Presentation). ADHO Digital Humanities Conference 2024 Reinvention & Responsibility. ジョージ・メイソン大学 メイソン・スクエア、アーリントン、アメリカ合衆国. 2024 年 8 月

- Goki Miyakita, Eliko Akashi, Kiyoko Itagaki, Yu Homma and Keiko Okawa. Public history and making sense of colonial pasts. 国際パブリックヒストリー連盟年次大会 (ifph2024) ( パネルセッション). The 7th World Conference of the International Federation for Public History. ルクセンブルク大学 Luxembourg Centre for Contemporary and Digital History (C2DH)、ルクセンブルク市、ルクセンブルク. 2024 年 9 月
- Jun Ogawa, Tatsuki Sekino, Yuta Hashimoto, Goki Miyakita, Natsuko Yoshiga, Asanobu Kitamoto. Linked Pasts Japan: A Japanese Community for Collaborating Linked Data and Historical & Heritage Studies. The 13th Conference of Japanese Association for Digital Humanities( パネルセッション). Leveraging AI and Digital Humanities for Sustainable Infrastructure. 東京大学、東京、日本. 2024 年 9 月

#### 4. 講演・展覧会・ワークショップ等

- Semantic Computing Research Group (SeCo), Aalto University の取り組み + 論点 (となりそうな点の) 提示. Linked Pasts Japan Kick-off(話題提供 (口頭発表)). ROIS-DS 人文学オープンデータ共同利用センター. 国立情報学研究所 国際高等セミナーハウス、軽井沢、日本. 2024 年 3 月
- Digital Collaboration within KeMCo's In-House Makerspace. DH 国際ワークショップ「Navigating Digital Humanities: Perspectives on Education and Research」(口頭発表). 一般財団法人人文情報学研究所、慶應義塾ミュージアム・コモンズなどが共催. 慶應義塾大学三田キャンパス、東京、日本. 2024 年 6 月
- The Students' Voices: Amplifying Student Perspectives in University Museums. インターナショナル・ラウンドテーブル「Expanding Student Participation in University Museums」(口頭発表・議論). 慶應義塾ミュージアム・コモンズ. オンライン. 2024 年 7 月
- トークの会「デジタル・コモンズをつくる I: デジタル時代のものづくりの可能性とは?」. トークの会(トークセッション). 慶應義塾ミュージアム・コモンズ. オンライン. 2024 年 8 月
- Future direction of research areas and how to practice Open Science in research. The 58th AI<sup>3</sup> & SOI Asia Joint Meeting(パネルディスカッション). バングラデシュ工科大学. オンライン. 2024 年 10 月
- 学生とつくるデジタルコンテンツ: 大学美術館のアジア DH プロジェクト. 国際シンポジウム「仏教研究と DH」(ポスター・デモンストレーションセッション). SAT 大蔵経テキストデータベース研究会. 東京大学、東京、日本. 2024 年 11 月

## 有馬 俊 (研究員 グローバルリサーチインスティテュート特任助教)

### 2. 論文

- Kurazumi, Y., Uchida, Y., Arima, S., Kudo, N., & Okawa, K. (2024, August). Examining Technologies to Reduce Response Time in Hands-on Exercise Environment Over Widely Distributed Computer Network Utilizing RENs. In Proceedings of the Asian Internet Engineering Conference 2024 (pp. 36-45).  
<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3674213.3674218>

### 3. 学会発表

- 有馬俊, & 大川恵子. (2024). 小学生向け STEAM 教育のためのタンジブル環境とバーチャル環境のハイブリッドな創作・プログラミング学習環境のデザイン. 情報教育シンポジウム論文集, 2024, 17-24. <https://ipsj.ixsq.nii.ac.jp/records/237854>
- 有馬俊, & 大川恵子. (2024). 絵巻物型インタラクティブデバイス: EMAKI における動画と静止画の同期手法の検討. エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2024 論文集, 2024, 72-75. <https://ipsj.ixsq.nii.ac.jp/records/238698>
- 有馬俊, & 大川恵子. (2024). 動画と静止画のハイブリッド表現が可能なインタラクティブ絵巻物型メディアのデザイン. マルチメディア, 分散, 協調とモバイルシンポジウム 2024 論文集, 2024, 1388-1396. <https://ipsj.ixsq.nii.ac.jp/records/240312>
- 苫米地絵菜, 有馬俊, & 山内正人. (2024). コミュニケーションの創出を目的とした大学校舎内の廊下におけるインタラクティブなゲームコンテンツのデザイン. マルチメディア, 分散, 協調とモバイルシンポジウム 2024 論文集, 2024, 1641-1647.  
<https://ipsj.ixsq.nii.ac.jp/records/240343>

### 4. 講演・展覧会・ワークショップ等

- 「空想の街をつくろうワークショップ」東京都北区立滝野川第二小学校, 2024 年 3 月 12 日.
- EMAKI. ヒーローズ・リーグ 2024, オンライン, 2024 年 12 月 21 日.  
<https://protopedia.net/event/106>

### 5. その他

#### 寄稿

- Arima, S., Kudo, N. & Okawa, K. (2024, August) The Story of the APIE Program. APAN Pulse Issue001 13-18 Aug.2024. (冊子版)[https://apan.net/#flipbook-df\\_7488/15/](https://apan.net/#flipbook-df_7488/15/)(オンライン版)<https://pulse.apan.net/the-story-of-the-apie-program/>

#### 映像制作

- APIE Camp 03 (2024 年 3 月公開)  
URL:<https://youtu.be/WIMV5CYNr08?feature=shared>
- APIE Advanced camp 01 (2024 年 3 月公開)  
URL:<https://youtu.be/PAQj2PyTV1Y?feature=shared>
- APIE Camp 04 (2024 年 8 月公開)  
URL:<https://youtu.be/tzVlu4q6Bbs?feature=shared>
- APIE Camp 05 (2024 年 12 月公開)  
URL:<https://youtu.be/vY-O4XG0Iok?feature=shared>

**シン, アンドリュー (研究員 DMC研究センター特任助教)**

4. 講演・展覧会・ワークショップ等

- Minimum Steiner Tree Approximation for Extracting Unknown Information via Avoiding High-Centrality Nodes  
Rintaro Nishiyama, Andrew Shin, Naoki Matsumoto, Kunitake Kaneko  
International Conference on Information Networking (ICOIN 2024)
- The Lost Melody: Empirical Observations on Text-to-Video Generation From a Storytelling Perspective  
Andrew Shin, Yusuke Mori, Kunitake Kaneko  
CVPR 2024 Workshop on AI for Content Creation (AI4CC)
- Large Language Models Lack Understanding of Character Composition of Words  
Andrew Shin, Kunitake Kaneko  
ICML 2024 Workshop on Large Language Models and Cognition

**イミン, アラヌル (研究員 グローバルリサーチインスティテュート特任助教)**

2. 論文

博士論文

- Yimin, Alinuer. Creating an Inclusive University Museum Experience for International Students through Object-Based Learning. Doctoral thesis, Keio University, 2024.  
<https://ndlsearch.ndl.go.jp/books/R000000025-I012760006461256>.

3. 学会発表

- Yimin, Alinuer, and Yu Homma. “Building Bridges through Object-Based Learning: Introducing a Measurement System for Evaluating Cultural Inclusivity at Keio Museum Commons.” *University Museums and Collections Journal* 16, no. 2 (2024): 164–165.  
Presented at UMAC 2024 Conference, 24–29 September, Dresden, Germany.