

1年生から学会・研究者デビュー

4年生から始める研究をさきどり！

IMLでは、ただ楽しいものづくりをするだけでなく、学問・研究的に新しくおもしろいものを作るHCI系研究開発サークルです。そのために、1年生から最新のインタラクティブ技術(HCI・AR/VR)を学び、高い専門性を活かしたエンタテインメントを研究開発できます。



東京ゲームショウ
センス・オブ・ワンダーナイト2019
「BEST Technological Game Award」



人生の夏休みと呼ばれる大学生活で

せっかくなら大きな自由研究

始めてみませんか？

画像処理による弾のでない
安全なガンシューティング



基礎から学ぶ専門知識

HCI (Human-Computer Interaction), AR/VR,
Entertainment Computing

研究者を志す電通大生のために、プログラミングや電子工作といったプロトタイピング技術についてのゼロからの講習を行います。それだけでなく、現役研究者から新しいものを創り出す手法を直接学ぶことができ、世界最先端の技術を創造する機会が与えられます。



安心感をあたえる帽子

IML×武蔵美連携プロジェクト 企業と連携して商品化

私達とは異なるものの見方ができる武蔵野美術大生と一緒に活動することで、想像もできないような新しいものを創り出せます。また、プロジェクトの研究成果を学会で発表するだけでなく、企業と連携して製品化を目指すことで、IMLのシステムやコンテンツがゲームセンターに置かれたり、イベントで使われたりすることもあります。



ジェスチャを使って遊ぶ床プロジェクション

インタラクティブ メディアラボ

プロジェクト紹介



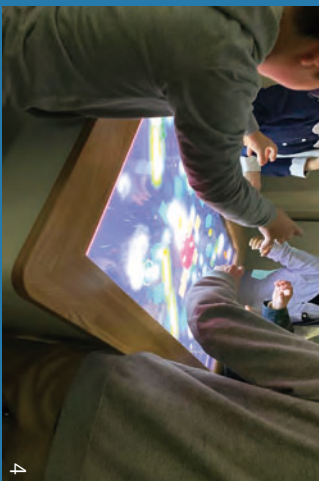
1



2



3



4



5



6



7

詳しい説明や動画は

UEC IML

検索

公式WEB



Twitter



概要

- 【主催・顧問】
電通大産学官連携センターベンチャー支援部門
野嶋琢也 ベンチャー支援部門長
- 【講師】
佐藤俊樹 電通大OB・現役研究者(北陸先端大准教授)
- 【活動時間】
金曜 5 限・土曜 3～5 限

【活動場所】
東8号館405号室(部室)

【新入生スケジュール】
春季:ソフトウェア講習
夏季:ハードウェア・3DCAD講習
後期:プロジェクト開発・学会発表

Human-Computer Interaction とは

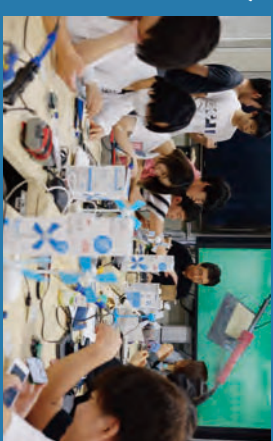
HCIは、実世界にいる我々とサイバ空間にある情報を直接的に結びつける技術を研究する分野で、直感的な入力デバイスや新しいディスプレイ技術の開発から、VR/ARの研究に至るまでの様々な関連分野を含んでいます。IMLでは、特に「人を楽しませる」技術をゼロから創造し、これまでにない未来のエンターテインメント体験を探索するため、HCIをぶれないIMLの軸足とし、研究開発を行います。



2

IML × 武蔵美連携プロジェクト

電通大と武蔵野美術大との包括協定の一環として、IML×武蔵野美術大合同チームでプロジェクト開発を行っています。単純に両大学で役割分担をするのではなく、アイデア出しから制作・発表まで協力することで、互いに高め合う関係を目指しています。また、武蔵野美術大でCAD講習、電通大でハードウェア講習を開催します。



受賞・発表実績

TOKYO GAME SHOW センズ・オブ・ワンダーナイト2019
IBST Technological Game Award
Google Developers Group Devfest Tokyo2019 GUGEN2019、情報処理学会ノボジャム インタラクティブ2020、2019、2018、日本ソフトウェア科学会WISS2019、2018、2017、エンターテインメントコンピュータシンポジウムEC2018、情報処理学会HCI研究会、UECものづくりコンテスト

食事会・合宿

定期的に食事会をやっています。鍋やたこ焼きを作る時もあり、先生やメンバー達とわいわいしながら楽しめます。年2回合宿旅行も開催します。昨年度:浜見寮合宿、金沢(AIST)ハッカソン合宿

1.プロジェクトコンペティションと中電型デバイスを使用したリアル演出ゲーム。2.身の回りのモノが持つ押し心地を取り入れ、表面の形状も自由に委ねられるデバイス。3.従来の使用感を大切に、装着者を引き立てる無線充電アクセサリー。4.子供に大人気なゲーム型ジェスチャーゲーム機。ゲームセオにも導入されました。5.画像処理によって弾なしで安全に画面も実世界の風船も撃てる。6.手にとり音との触れ合いを楽しむ音楽鑑賞デバイス。7.安心感を与えるびっ鳥値。武蔵野美術大の田中孝教授と真剣に意見交換。

- ・ 武蔵野美術大連携プロジェクト 37
- ・ 商品化進行中プロジェクト 14

インテラティブ

メディアラボ