情報技術演習
最終回「インタラクション技術」

2007/1/9

久保田秀和
文学部／情報学研究科
kubota@ii.ist.i.kyoto-u.ac.jp
http://www.ii.ist.i.kyoto-u.ac.jp/~kubota/

演習のまとめ

- 基礎的な情報技術に関する実習を通じて，その背景にある情報の構造や処理の仕組みについて学習した
  - マークアップ言語とその周辺
    - HTML, CSS, RSS, RDF, microformats
  - JavaScript，自然言語処理，ネットワーク技術
  - 応用として，グループウェア，情報可視化
    - Wiki, PositLog

今後の学習の指針

- Webは人工システム＝人間の暮らしに新しいインタラクションをもたらす存在
  - 人と人のコミュニケーションを媒介する
  - 人と人工システムをつなぐ
- インタラクションのデザインには，暮らしに寄り添ったシナリオと評価が必要

個人の主観的な情報（CGM）の表現

- 個人の意見や日記を統一的に扱う仕組み
  - 配信手法
    - マイクロコンテンツ＋RSS
  - 記法の変化
    - Wiki記法，各種ブログ向け記法，軽量マークアップ言語
- タグやmicroformatsを用いた，情報への主観的な意味づけ
  - Folksonomy
  - hReview, XFN

⇒CGMが人工システムによって配信，利用される仕組みに注意を払い続けてほしい

- Accuracy と Reliability の違い.「なぜ」を問えるか？ということ.
- 主観情報を書くことの自分への影響，社会への影響

CGMを処理するための計算機的枠組み

- JavaScript
  - HTML, RDF, microformats
  - WebAPI, Ajaxフレームワーク

  ⇒デスクトップアプリケーションのプログラミングにも影響（CGUI）
- タグを利用したマルチメディアデータの処理
  - 映像，画像，ポッドキャスティングなど

⇒わたしたちの暮らしや趣味に関する情報を処理する際のハードルはどんどん低くなっている
  - ぜひともWebインタラクションのデザインに挑戦してほしい

実世界の知識とWeb（1）

- 実世界の知識のうち，Webから手に入るものはごく僅かである
  - 個人が見て，聞いて，操作した経験，没入した体験，体得されたノウハウを人工システムに載せる方法は？
  - 現場で必要な知識を取り出したり，再現したりするには？

実世界の知識とWeb（2）

- 道具立ては個人の手の届く範囲でも整えられつつある
  - マルチメディア情報の共有
    - YouTube, ポッドキャスティング
  - ウェアラブル，ユビキタス，ロボット，ゲーム技術
    - PCと簡単に接続できるセンサやアクチュエータのセット（Phidgets　http://www.phidgets.com/ ）
    - GPSを用いない位置情報取得（http://www.placeengine.com/，http://locky.jp/）
    - 各種ロボットキット，LEGO MINDSTORMS，Roomba (http://www.irobot-jp.com/) ・・・ホビー用も登場
    - Wiiリモコン，XNA Game Studio（Microsoft）

おわりに

- あなたの身近なところに人工システムが息づこうとしていることを感じてください.
- 人工システムをつくりだすための道具も，あなたのすぐ傍にあります.

- 講義の内容に質問などあれば，いつでもご連絡ください

担当： 久保田 秀和

kubota@ii.ist.i.kyoto-u.ac.jp

http://www.ii.ist.i.kyoto-u.ac.jp/~kubota/