



現実空間とデジタル空間の融合の観点で、日常の様々な状況における有効なシステム開発に取り組みます。

### 略歴

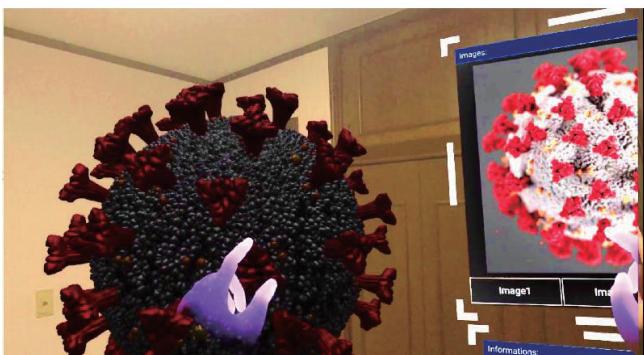
筑波大学卒業、湘北短期大学、駿河台大学にてスマートデバイス向けシステム開発を中心とした教育・研究をすすめながら、その成果を地域連携に還元することにも取り組んできた。2024年4月に本学着任、現在はモバイルコンピューティングとXRの連携に関する研究を進めている。

### 所属学会

日本物理学会  
数式処理学会  
日本バーチャルリアリティ学会  
日本デジタルゲーム学会  
地域活性学会

## 研究紹介

## WebXRによるマルチデバイスシステム構築

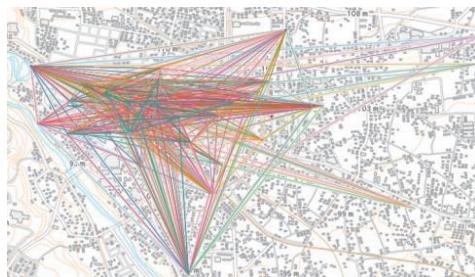


### WebXRを用いたデバイスに応じたインタラクション実現

VR/MRが普及しつつあるなかで、データ可視化・分析は、いまだ平面スクリーンでの作業が中心となっている。その要因の一つに、デバイスの差を意識せずにVR/MRを利用できる環境が十分に整っていないことが理由の一つと考えられる。そこで、WebXRを用いることで、デバイスの特性を生かしながら汎用性のあるコンテンツの構築に取り組んでいます。

### ビーコンを活用した人の流れの解析

ビーコンデバイスと連携させたクイズラリーなどを商店街等と協力して実施し、イベント時の人の流れをビーコンが誘導するウェブサイトのアクセスなどと組み合わせることで、人の集中する場所を同定し、案内チラシの配布など人の流れの調整に取り組みました。



### 共同研究などの事例

- ・ 商学連携による厚木市商工会議所会員向けのWebサイト構築支援
- ・ 飯能路地グルメ支援のためのスマートフォンを使ったクイズラリーサービスの構築
- ・ 紋別市商工会議所とのARスタンプラリーアプリの開発

### 主な論文発表など

- ・ WebXRを使った没入型Webコンテンツを使ったこれからのWeb制作教育の可能性
- ・ ユビキタスラーニングシステムの構築
- ・ 自動走行を用いた人工知能導入教育プログラムの開発