

DIGITAL
CONTENT
EXPO

DCEXPO

デジタルコンテンツEXPO 2018

Inter BEE 2018 同時開催

デジタルコンテンツEXPOは、視覚、聴覚のみならず
触覚や嗅覚に訴える表現や認知科学の成果等が結実した
先端デジタルコンテンツ技術をテーマとして、
展示会、シンポジウム・セミナー、ステージイベント等のプログラムで構成される
コンテンツ技術が切り拓く未来を実感する国際イベントです。

DCEXPO is an international event consisting of exhibition, symposiums, seminars, stage events, etc.
on the subject of the most recent digital content technology which is the result of research in cognitive science
and expressive science pertaining to not only sight and sound but also touch and smell.
Both visitors and exhibitors at DCEXPO will be able to sense the future achieved by content technology.

2018.11.14 Wed 16 Fri
MAKUHARI MESSE

主催：一般財団法人デジタルコンテンツ協会(DCAJ)

Organizer: Digital Content Association of Japan (DCAJ)



後援：

総務省／経済産業省／文化庁／観光庁(建制順)

東京都／東京商工会議所

一般財団法人家電製品協会／一般社団法人電子情報技術産業協会／一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会／

公益財団法人画像情報教育振興協会(CG-ARTS)／一般社団法人日本動画協会／一般社団法人VFX-JAPAN／

公益財団法人ユニジャパン／特定非営利活動法人映像産業振興機構／特定非営利活動法人日本バーチャリアリティ学会／

3Dコンソーシアム／超臨場感コミュニケーション産学官フォーラム／

上海マルチメディア産業協会／日中CG文化交流協会／香港貿易発展局／韓国コンテンツ振興院／台湾デジタルコンテンツ推進室

(国・地域のアルファベット順)

Supporters:

Ministry of Internal Affairs and Communication / Ministry of Economy, Trade and Industry /

Agency for Cultural Affairs, Government of Japan / Ministry of Land Infrastructure, Transport and Tourism /

TOKYO METROPOLITAN GOVERNMENT / Tokyo Chamber of Commerce and Industry / Computer Graphic Arts Society (CG-ARTS) /

Association for Electric Home Appliances / Japan Electronics and Information Technology Industries Association /

Computer Entertainment Supplier's Association / The Association of Japanese Animations / VFX-Japan / UNIJAPAN / Visual Industry Promotion Organization /

THE VIRTUAL REALITY SOCIETY OF JAPAN / 3D CONSORTIUM / Ultra-Realistic Communications Forum /

Shanghai Multimedia Industry Association / Japan-China CG Association /

Hong Kong Trade Development Council / Korea Creative Content Agency /

Taiwan Digital Content Industry Promotion Office

お問い合わせ：〒102-0082 東京都千代田区一番町23番地3 千代田一番町ビルLB

電話：(03) 3512-3903 FAX：(03) 3512-3908 E-mail: exhibit@dcexpo.jp

Administration/Inquiries: 23-3 Ichiban-cho, Chiyoda Ichiban-cho Bldg.#LB Chiyoda-ku, TOKYO 102-0082
TEL:+81-3-3512-3903 FAX:+81-3-3512-3908 E-mail: exhibit@dcexpo.jp

www.dcexpo.jp/    #DCEXPO

コンファレンスプログラム

11/15(木)

TC-151 10:30-11:30 会場：国際会議場 2階 201AB会議室

デジタルコンテンツEXPO基調講演
JST ACCEL「身体性メディアプロジェクト」第4回シンポジウム

テレグジスタンスの今 —時空間瞬間移動産業とテレグジスタンス社会への挑戦—



東京大学名誉教授
館 暲 氏



テレグジスタンス株式会社
モデルH

TC-152A 13:00-14:30 会場：国際会議場 2階 201A会議室

SIGGRAPHセミナー アートとコンテンツの可能性



SIGGRAPH2019 Emerging Technologies Chair
Assistant Professor, Seton Hall University,
Co-owner of Plural Studios
Courtney Starrett 氏



東京大学名誉教授/
アーティスト
河口 洋一郎 氏



株式会社デザイナー
代表取締役
稲垣 匡人 氏



一般財団法人
デジタルコンテンツ協会
専務理事
市原 健介 氏

TC-153A 15:30-16:30 会場：国際会議場 2階 201A会議室

「SIGGRAPH2018 Computer Animation Festival」 入賞作品上映及び 「SIGGRAPH Asia 2018 東京」の紹介

シーグラフ東京委員長
株式会社エクサ Smartシステム開発本部
安藤 幸央 氏



IG-153 15:00-15:45 会場：展示ホール6 INTER BEE IGNITION内オープンステージ

ASIAGRAPH2018 創賞・匠賞授賞式

創賞受賞	匠賞受賞	授賞
		
小説家 林 真理子 氏	アーティスト/インタラクティブデザイナー/ プログラマー/DJ 真鍋 大度 氏	東京大学名誉教授/ アーティスト 河口 洋一郎 氏

IG-154 16:00-17:30 会場：展示ホール6 INTER BEE IGNITION内オープンステージ

Inter BEE IGNITION デジタルコンテンツEXPO連携企画 コンテンツ技術が私たちの生活を変える?! ~最新映画・アニメにみる未来~

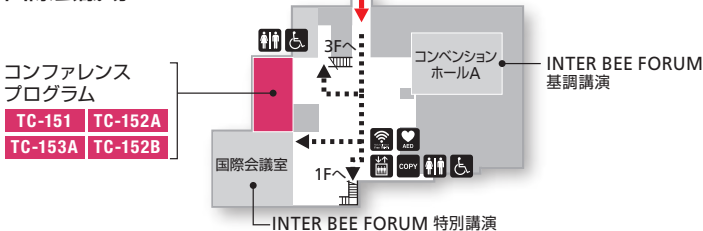
	
東京大学 先端科学技術研究センター 教授 稲見 昌彦 氏	株式会社エクシヴィ 代表取締役 社長 近藤 "GOROman" 義仁 氏

TC-152B 12:30-13:30 会場：国際会議場 2階 201B会議室

SXSW(サウス バイ サウスウエスト)の魅力と可能性

		
株式会社HEART CATCH 代表取締役 西村 真里子 氏	ゲームチェンジャーカタリスト UXデザインディレクター 横田 雅美 氏	株式会社電通/Design Strategist/ OPENMEALS発起人 神 良祐 氏

国際会議場 2F



ショートピッチプログラム

会場 DCEXPOステージ
ホール5、D407

11/14(水)

DC-141 10:00-12:30 BizTech*Match

10:00-10:25	プログラぶっく	合同会社オフィス・ゼロ
10:25-10:50	脳内モニター	SOOTH株式会社
10:50-11:15	Vカツ	IVR
11:15-11:40	VR Gallery	Wizme
11:40-12:05	Hapbeat	Hapbeat合同会社
12:05-12:30	ソフトバンクのエクスペリエンステクノロジーへの取り組みについて	ソフトバンク株式会社+東芝インフラシステム株式会社+株式会社MoriX

DC-142 13:00-14:15 Exhibition (1)

13:00-13:05	ANA AVATAR	ANAホールディングス株式会社 デジタル・デザイン・ラボ
13:07-13:12	インテリク -VRのヘッドセットや手の位置から、キャラクターの豊かな動きを生み出す技術-	株式会社エクシヴィ / 株式会社オーパス
13:14-13:19	曲面による世界の表現の実験	大原テックデザイン専門学校
13:21-13:26	現実世界をそのままにあらゆる空間を再現し、自在に「創造」できる高精度3D技術~	フモノソーボレーション株式会社
13:28-13:33	複数人で同時にVR空間を共有	株式会社ソリッドレイ研究所
13:35-13:40	AIゴチャん、produced by tv asahi	株式会社Nextremer
13:42-13:47	オンラインソリューション「Cludii Online Solution」	ケーツー・ヴァイジョン合同会社
13:49-13:54	KADEN Project 2018	首都大学東京大学院システムデザイン研究科 KADEN Project 2018
13:56-14:01	システムデザインで支えるアクセシブルなツール -首都大学東京の新しいものづくり実験	首都大学東京 システムデザイン研究科
14:03-14:08	リアルとデジタルが融合した次世代スポーツ体験	大日本印刷株式会社

DC-143 15:00-15:50 Exhibition (2)

15:00 15:05	MusicSpray	Pison Contents,Inc.
15:05 15:10	Social TV Platform Solution:EpicLive	EpicLive Japan
15:10 15:15	Circus Company provides XR solution to create the new lifestyle	Circus Company INC.
15:15 15:20	モバイル動画基盤のソーシャルプラットフォーム	Starship Vending-machine Corp.
15:20 15:25	走行分析ドライブレコーダーのクラウドシステム	SISTO CO.,LTD.
15:25 15:30	最高級DIYウォッチフェイス・プラットフォーム	Apposter Inc.
15:30 15:35	POPSNAGE(拡張現実感デジタルサイネージシステム)& AR PICKサービス(QRコードスキャンARサービス)	POPSLINE.CO.,Ltd.
15:35 15:40	[Thinkmath]:ビッグデータ基盤の個々別数学 Online & APP 学習ソリューション	Hanbitsoft
15:40 15:45	ホログラフィックテクノロジーとコンテンツ制作会社	Holotive Global
15:45 15:50	3D手術視覚化システム「手術における教育革新と平等な学習機会を世界のあらゆる外科医にもたらすために」	3D Medivision INC.

11/15(木)

DC-151 10:00-12:30 BizTech*Match

10:00-10:25	ソフトバンクのエクスペリエンステクノロジーへの取り組みについて	ソフトバンク株式会社+東芝インフラシステム株式会社+株式会社MoriX
10:25-10:50	Hapbeat	Hapbeat合同会社
10:50-11:15	VR Gallery	Wizme
11:15-11:40	Vカツ	IVR
11:40-12:05	脳内モニター	SOOTH株式会社
12:05-12:30	プログラぶっく	合同会社オフィス・ゼロ

DC-153 13:00-14:30 Innovative Technologies 2018

13:00-13:05	食べられる再帰性反射材による料理へのプロジェクションマッピング	群馬大学大学院 奥野雅研究室
13:07-13:12	Musiarm:義手のエンターテインメント性の拡張を目指した義手楽器	慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科
13:15-13:20	人生100年時代に必要な歯ブラシシステム ~歯ブラシに視覚機能を搭載したデータが取れる歯ブラシシステム~	歯っぴー株式会社
13:22-13:27	FairLift:水面反射を用いた空中像とのインタラクション	電気通信大学 情報学専攻 小泉研究室
13:30-13:35	Mantra:マンガの超高精度な自動翻訳	東京大学 情報理工学系研究科 普連川研究室/佐藤真一研究室
13:37-13:42	TwinCam Go:全天球立体映像と回転制御椅子による搭乗感覚のリアルタイム共有	首都大学東京 池井研究室/NTTコミュニケーション科学基礎研究所
13:45-13:50	AutoFocals(自動焦点メカニクス)視点に焦点を合わせる老眼用メガネ	スタンフォード大学(前 SIGGRAPH 2018)
13:52-13:57	VRを活用したアングルシフト ヒューマンテクノロジー 固定概念からの解放	株式会社シムルバード
14:00-14:05	影の生じにくいプロジェクションマッピングシステム	大阪大学 佐藤宏一研究室
14:07-14:12	bioSync:筋活動共有に基づく人々の共感を支援する身体同調技術	筑波大学 サイバニクス研究センター 人工知能研究室
14:15-14:20	AffectiveHMD:組み込み型光センサーを用いた頭部装着型ディスプレイ内の表情認識技術	慶應義塾大学 理工学部 杉本研究室
14:22-14:27	Luciola:空間を飛び回るミリメートルサイズのLED光源を実現	東京大学/科学技術振興機構(JST) ERATO川原 万有情報ネットワーク

DC-155 16:30-17:30 Innovative Technologies 2018 表彰式

11/16(金)

DC-161 11:00-12:00 IVRC 2018

11:00-11:03	ブレインツリー	にんにくらボ(明治大学総合数理学部)
11:04-11:07	天鼓漕り	鳴馬メカゴボ(筑波大学システム情報工学研究科)
11:08-11:11	蹴球インパクト	Team南葛(慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科)
11:12-11:15	無限滑り台	ウロボロ機構スベンジャー(甲南大学知能情報学部)
11:16-11:19	TeleSight -HMDによるVR体験者の視点を示した情報共有のインタラクション-	マネキンベッツ(慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科)
11:20-11:23	出血体験	出血研究会(東京工業大学工学部情報通信系)
11:24-11:27	孤独をFoot Bath	足湯同好会(電気通信大学情報理工学部)
11:28-11:31	鼻腕	KZMproductions(岐阜大学工学部)
11:32-11:35	ビノーズ	しゅわっと(慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科)
11:36-11:39	Be Bait ~求めよ、さばば食べられん~	Fishers(東北大学電気通信研究所)
11:40-11:43	打ち上げ花火、下から見るか? 指から打つか?	Firefloworks(会津大学VR部)
11:44-11:47	ARCO -Avoid the Risks of CO-	カンゾー一遊難(立教大学大学院 数理研究部)
11:48-11:51	なんでもじゃらし	独りぼっち党(神奈川県立工科大学 KaitVR)
11:52-11:55	Suspense Creeping Bomb	ArcadiaVII(長野県松本工業高等学校)
11:56-11:59	L'Allumeur de Réverbères	パリ第8大学ATI

DC-162 13:00-14:00 Exhibition (3)

13:00-13:05	MRで再現した自動車の製造工程	DataMesh株式会社/MXモバイルリンク株式会社
13:07-13:12	TOPPAN WARP TOURISM ~トッパンVRで精密を超えた文化体験~	凸版印刷株式会社
13:14-13:19	aicontainer:カスタマイズ可能なビジュアルAIソリューション	株式会社ハニカラボ
13:21-13:26	(TI/G・ティク)触れるだけで情報にアクセスできる次世代型インタラクティブ 動画技術	パローム株式会社
13:28-13:33	グラスレス3D&VR&AIコンテンツ	文教大学情報学部
13:35-13:40	Mixed Reality技術を用いたファーストラインワーク向けソリューション「QuantuMR」	株式会社ポケットワークス
13:42-13:47	モーショングラフィックスサービス	株式会社マウンテスタジオ
13:49-13:54	ARゲームプラットフォーム ジュラシック・アイランド	株式会社ユーフォニック

DC-163 14:45-15:45 BizTech*Match

14:45-14:55	Vカツ	IVR
14:55-15:05	ソフトバンクのエクスペリエンステクノロジーへの取り組みについて	ソフトバンク株式会社+東芝インフラシステム株式会社+株式会社MoriX
15:05-15:15	脳内モニター	SOOTH株式会社
15:15-15:25	Hapbeat	Hapbeat合同会社
15:25-15:35	プログラぶっく	合同会社オフィス・ゼロ
15:35-15:45	VR Gallery	Wizme

DC-164 16:00-17:00 国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト 表彰式

Exhibition

MusicSpray
MusicSpray

Pison Contents, Inc.
Pison Contents, Inc.

デジタル音楽のグローバル配信オンラインプラットフォーム「ミュージクスプレイ」を紹介します。



D101

Social TV Platform Solution : EpicLive

Social TV Platform Solution : EpicLive

EpicLive Japan
EpicLive Japan

VRコンテンツをベースにしたSocial TV Platform Solutionを紹介します。



D102

Circus Company provides xR solution to create the new lifestyle

Circus Company provides xR solution to create the new lifestyle

Circus Company INC.
Circus Company INC.

サーカスAR (AR専用のアプリ) / AR・VRソリューション / プラットフォーム・コンテンツ開発を紹介します。



D103

モバイル動画基盤のソーシャルプラットフォーム

PUFF : The social platform based on mobile video streaming

Starship Vending-machine Corp.
Starship Vending-machine Corp.

モバイル動画基盤のソーシャルプラットフォームを紹介します。



D104

[Thinkmath] : ビックデータ基盤の個々別数学 Online & APP 学習ソリューション

"Thinkmath": Big Data-Based, Personalized Math Learning Solution Online & App

Hanbitsoft
Hanbitsoft

ビックデータ基盤の個人適応数学オンライン&アプリケーション学習ソリューションを紹介します。



D109

Holotive Global - ホログラフィックテクノロジーとコンテンツ制作

Holotive Global - Holographic technology and contents production company

Holotive Global
Holotive Global

ホログラム素材を活用した360度プロジェクションマッピング及び屋外広告プラットフォームを紹介します。



D110

SIGGRAPH アジア2018

SIGGRAPH Asia 2018

SIGGRAPH アジア2018
SIGGRAPH Asia 2018 Japan office

アジアで最大かつ最も権威あるCGとインタラクティブ技術分野の祭典、第11回「シググラフィア2018」が、東京国際フォーラムで12月に開催されます。



D113

SXSW

SXSW South by Southwest

SXSW サウス バイ サウスウエスト
SXSW South by Southwest

ITの未来を体感するマルチメディアの祭典が毎年3月テキサス州オースティンで開催されます。



D114

Noitom x Vtuber

Noitom x Vtuber

Noitom International, Inc.
Noitom International, Inc.

Noitomは、産業界のパートナー連携を促進し、Vtuberファンとの交流を支援するプラットフォームへのソリューションを提供します。



D204

Mixed Reality技術を用いたファーストラインワーカー向けソリューション「QuantuMR」

Mixed Reality solution "QuantuMR"

株式会社ポケット・クエリーズ
Pocket Queries, Inc.

Mixed Realityソリューション「QuantuMR」はIoTとAIを組みあわせてベテランレベルの作業を誰でも安全に効率よく間違いなくできるようにします。



D206

ANA AVATAR

ANA AVATAR

ANAホールディングス株式会社
デジタル・デザイン・ラボ
ANA HOLDINGS INC.

ANA AVATARの中から、将来的に遠隔での旅行やいきたい場所へ意識を瞬間移動させることができるAVATARを体感できます。



D313

ARゲームプラットフォーム ジュラシック・アイランド / 他

AR Gaming Platform "Jurassic Island" and other

株式会社ユーフォニック
euphonic, Inc.

ARゲームプラットフォームを使った観光ガイドやアトラクション等応用サービスを紹介します。また、アート・ブランド「PLEXUS」では、VR展示シミュレーターを展示予定です。



D315

特撮 & CG & 特殊造型! 他に類のない制作体制を持つ映像制作会社 ブラスト

Special photographing, CG, and special modeling! BLAST, a film production company, having unique production systems

株式会社ブラスト
BLAST Inc.

映画、テレビ、ネット、ゲーム、遊戯機器での企画プロデュース、デザイン、映像制作、CG&VFX、特殊造型等の受託制作。自社映画作品や様々な制作事例をご紹介します。



D404

モーショングラフィックサービス Motion Graphics Service

株式会社マウンテンスタジオ
Mountain Studio, Inc.

弊社が担当したモーショングラフィックを用いた映像をお見せしながら、会社のご説明やどういった映像を制作出来るのかを詳しくお話し出来ればと思います。



D405

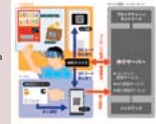
IoTと暗号通貨を活用したMR購入体験

Mixed Reality purchase experience with IoT using crypto currency

ソフトバンク株式会社 / 東芝インフラシステムズ株式会社 / 株式会社MoriX

SoftBank Corp. / Toshiba Infrastructure Systems & Solutions Corporation / MoriX Co., Ltd.

私たちが有する分散秘密鍵技術が、指紋認証付ICカード等へ実装されることによりMR空間上で安全に暗号通貨(仮想通貨)を利用できることをデモ等を通じ証明いたします。



D406

TOPPAN WARP TOURISM ~トッパンVRで時空を超えた文化体験~

TOPPAN WARP TOURISM - cultural experience through space and time

凸版印刷株式会社
Toppan Printing Co., Ltd.

当社製作VR作品を4面スクリーンシアターと高精細ディスプレイで表現し、フープするかのような体験と視覚的な新しい文化財との出会いを提供します。



D410

オンラインソリューション [Cludii Online Solution]

The complete game backend platform solution

ケーツーヴィジョン合同会社
K2 Vision LLC

「Cludii Online Solution」をベースに開発したゲームと最新情報をお見せします。



D503

マンガ×コンテンツマーケティング manga x contents marketing

株式会社シンフィールド
SHINFIELD Co., Ltd

Webマーケティングで培った知識を活用して、SEOも意識したコンテンツとすることが可能で、他のマンガ制作会社とは一線を画したクリエイティブをご提案します。



D504

AIゴーちゃん。 produced by tv asahi

AI Gochan produced by tv asahi

株式会社Nextremer
Nextremer Co., Ltd.

最先端の人工知能テクノロジーを搭載した「超未来型ゴーちゃん。」がひとりひとりにオリジナルの歌を作ります。



D505

インテリIK -VRのヘッドセットや手の位置から、キャラクターの豊かな動きを生成する技術-

"Intell IK" - AI machine learning based technology of precise character's limbs positioning in VR space

株式会社エクシヴィ / 株式会社オーパス
XVI Inc. / KKopus

AI機械学習によりVRキャラクターのモーションコントロール技術を開発。より人間に近い動作を可能にし、没入感を高める動きを仮想空間上に表現することが可能になります。



D507

Exhibition

走行分析ドライブレコーダーのクラウドシステム
Driver recorder About cloud management system

SISTO CO., LTD.
SISTO CO., LTD.

走行分析ドライブレコーダーのクラウドシステムを紹介いたします。



D105

3D手術視覚化システム
「外科的教育革新と平等な学習の機会を世界のあらゆる外科医にもたらすために」
3D Surgical Visualization System
"To bring surgical educational innovation and equal learning opportunity to every surgeon in the world"

3D Medivision INC.
3D Medivision INC.

手術映像をストリーミングで視聴できる3D映像医療教育プラットフォームサービスを紹介いたします。



D106

最高級DIYウォッチフェイス・プラットフォーム
Most Exclusive Watch face DIY Builder & Share Platform

Apposter Inc.
Apposter Inc.

ウォッチフェイス関連ソフトウェアの供給及びコラボレーションの推進を提案します。



D107

POPSNAGE (拡張現実感デジタルサイネージシステム) & AR PICKサービス (QRコードスキャンARサービス)
POPSNAGE (Augmented Reality Digital Signage System) & AR PICK Service (QR Code Scan AR Service)

POPPLINE.Co., Ltd.
POPPLINE.Co., Ltd.

「ポップアップストア」の集客効果機能のほか、マーケティングおよびビデオコンテンツ紹介のためのソリューション機能を紹介いたします。



D108

台湾經濟部デジタルエコノミー産業推進オフィス
Digital Economic Industry Development Office (DEIPO)

台湾經濟部デジタルエコノミー産業推進オフィス
Digital Economic Industry Development Office (DEIPO)

産業の国際標準化をサポートするとともに、世界に台湾のコンテンツ開発力とアイデアを発信することに努めます。



D115

MRで再現した自動車の製造工程
Manufacturing process of automobile reproduced by MixedReality technologies.

DataMesh株式会社 / MXモバイリング株式会社
DataMesh Japan Co., Ltd. / MX Mobiling Co., Ltd.

自動車製造工程のMR(複合現実)での再現と「DataMesh Live!」というソリューションによる体験を提供します。



D116

aicontainer: カスタマイズ可能なビジュアルAIソリューション
aicontainer: Customizable visual A.I. solution

株式会社ハニカムラボ
Honeycomb Lab. Inc.

「aicontainer (アイコンテナ)」はカスタマイズ可能なビジュアルAIソリューション。利用事例やデモコンテンツの体験、映像などを通じてご紹介いたします。



D118

VAIR Field
VAIR Field

Laval Virtual
Laval Virtual

Laval Virtualは、フランスで開催される世界最大級のVRフェスティバルです。ReVolution2018採択作品「VAIR FIELD」をご体験いただけます。



D203

曲面による世界の表現の実践
The representation of the world by curved surface

大原テクノデザインアート専門学校
Ohhara-Techno-design-college

曲面による世界の表現を大きなテーマとして3DCGソフトによる、身近な場所、観光地を表現しましたので、その世界を楽しんでください。



D317

[TIG / ティグ]・触れるだけで情報にアクセスできる次世代型インタラクティブ動画技術
TIG: A next-generation interactive video technology - Access information from video by touch only

パロニム株式会社
Paronym Inc.

TIG技術を導入した映像は、映像内の対象箇所をタッチするだけで予め埋め込まれたウェブページに遷移することができ、商品情報や場所、人物など様々な情報を入手できます。



D318

リアルとデジタルが融合した次世代のスポーツ体験
A new perceptual experience of sports created by fusion of real and digital

大日本印刷株式会社
Dai Nippon Printing Co., Ltd.

DNPは、新しい技術や製品を組み合わせることで、日常を新しい体験に変えることに取り組んでいます。リアルとデジタルの融合で生まれる新感覚をお楽しみください。




D402

グラスレス3D&VR&AIコンテンツ
Glass-less 3D & VR & AI contents

文教大学 情報学部
Bunkyo University Faculty of Information and Communication

グラスレス3Dを活用した臨場感ある立体映像、CG & AI等によるインタラクティブな総合的VRコンテンツの開発を紹介いたします。



D403

KADEN Project 2018
KADEN Project 2018

首都大学東京大学院システムデザイン研究科 [KADEN PROJECT]
KADEN Project 2018, Graduate School of System Design, Tokyo Metropolitan University

KADEN Projectでは、「テレワーク」をキーワードに、モノの価値と在り方をリデザインし、新しい家電製品への応用提案を念頭においたプロトタイプを発表します。



D501

システムデザインで支援するアクセシブルスポーツ
Design of Systems to Support Accessible Sports: Novel Creative Contributions from Tokyo Metropolitan University

首都大学東京 システムデザイン研究科
Tokyo Metropolitan University, Graduate School of Systems Design

車椅子スポーツを支援する!楽しくトレーニングできる「車椅子楽器」とポッチャ競技を誰もが同じクラスで楽しめる「ロポッチャ」の開発でアクセシブルスポーツを支援します。



D502

IVRC 2018

D601
第26回国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト
The 26th International collegiate Virtual Reality Contest

第26回国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト
IVRC Executive Committee, The Virtual Reality Society of Japan


国際学生対抗バーチャルリアリティコンテストは、学生が企画・制作したインタラクティブ作品の新規性・技術的チャレンジ・体験のインパクトを競うコンテストです。

G1 プレインツリー	にんにんラボ (明治大学総合数理学部)
G2 天獄渡り	暗黒メガコーポ (筑波大学システム情報工学研究科)
G3 蹴球インパクト	Team南葛 (慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科)
G4 無限滑り台	ウロボロ戦隊スベンジャー (甲南大学知能情報学部)
G5 TeleSight -HMDによるVR体験者の視点を介した傍観者とのインタラクション-	マネキンヘッド (慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科)
G6 出血体験	出血研究会 (東京工業大学工学院情報通信系)
G7 孤独をFoot Bath	足湯同好会 (電気通信大学情報理工学部)
G8 鼻腕	KZMproductions (岐阜大学工学部)
G9 ピノーズ	しゅわつ (慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科)
G10 Be Bait! ~求めよ、さらば食われん~	Fishers (東北大学電気通信研究所)
U1 打ち上げ花火、下から見るか? 指から打つか?	Fireworks (会津大学VR部)
U2 ARCO -Avoid the Risks of CO-	カツゾー避難 (立教池袋高校 数理研究部)
U3 なんでもじゃらし	独りぼっち党 (神奈川工科大学 KaitVR)
U4 Suspense Creeping Bomb	ArcadiaVII (長野県松本工業高等学校)
L1 L'Allumeur de Réverbères	パリ第8大学ATI

複数人で同時にVR空間を共有
Real-time sharing of VR space with multiplayer

株式会社ソリッドレイ研究所
Solidray Co., Ltd.

複数人で同時にVR空間を共有できるシステム「OmegaSHIP」(オメガシップ)のデモを行います。



D508

現実世界をそのままに~あらゆる空間を再現し、自在に「創造」できる高精度3D技術~
Preserve the real world ~3D Laser Scanning which enable us to Remodel Everywhere and "Create" as you want

クモノスコアレーション株式会社
KUMONOS Corporation

3Dレーザーキャナを使えば、対象物の構造を3次元データとして正確かつ立体的に取得できます。膨大な数の点群で描き出される、魅力的な3Dの世界をぜひご体感ください。



D509

**Luciola:空間を飛び回る
ミリメートルサイズのLED光源を実現**
Luciola: A Millimeter-Scale Light-Emitting Particle Moving in Mid-Air
東京大学 / 科学技術振興機構 (JST) / ERATO 川原 万有情報網プロジェクト
The University of Tokyo / Japan Science and Technology Agency (JST) / ERATO Kawahara Universal Information Network Project
3次元空間を飛び回るLED内蔵の超小型IoTノードとしてLuciola(源氏虫)を開発しました。手で触れる空中ディスプレイ向けの発光素子への応用が期待されます。



D301

**TwinCam Go :
全天球立体映像と回転制御椅子による
搭乗感覚のリアルタイム共有**
TwinCam Go : Real-Time Sharing of Vehicle Ride Sensation with Omni-Directional Stereoscopic Camera and Rotary Chair
首都大学東京 池井研究室 / NTTコミュニケーション科学基礎研究所
Ikei Laboratory, Tokyo Metropolitan University / NTT Communication Science Laboratories
走行するセグウェイに搭載したカメラからの立体映像を全方位で視認でき、着座した回転椅子には走行方向と路面状態が表現されます。あたかも操縦者と同乗した感覚になります。



D302

**Mantra :
マンガの超高精度な自動翻訳**
Mantra : Manga Translator
東京大学 情報理工学系研究科 喜連川研究室 / 佐藤真一研究室
The University of Tokyo, Graduate School of Information Science and Technology, Kituregawa Laboratory / Satoh Laboratory
Mantraは漫画を自動翻訳する技術です。(1)漫画画像のノイズに頑健な文字認識技術と(2)対訳データ自動抽出技術により、従来に無い超高精度な翻訳を実現します。



D303

**FairLift: 水面反射を用いた
空中像とのインタラクション**
FairLift: Interaction with Mid-Air Images on Water Surface
電気通信大学 情報学専攻 小泉研究室
Media Design Lab, The University of Electro-communications.
本技術では、水面上の空中や水中に直立した裸眼で見える映像を表示することができます。さらに、その映像を素手で水ごとすくい上げることができます。



D304

**人生100年時代に必要な歯ブラシシステム
~歯ブラシに視覚機能を搭載した
データが取れる歯ブラシシステム~**
Tooth brush system necessary for 100 years of life ~ Toothbrush system which can acquire data with visual function on toothbrush ~
歯っぴー株式会社
HA-PPY Co., Ltd "HA" means teeth in Japanese
毎日行う歯磨きに実感という価値を提供します。特殊な薬剤を使わずに、歯を磨きながら目に見えない歯垢を可視化することができます。確実な歯垢除去をサポートします。



D305

**Musiarm :
義手のエンターテインメント性の
拡張を目指した義手楽器**
Musiarm : Extending Prosthesis to Musical Expression
慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科
Keio University Graduate School of Media Design
義手と楽器を融合させたMusiarmは、当事者の身体的特性を価値と考え、身体の一部を楽器として音楽表現に機能させる、直感的な演奏を実現する新しい義手の提案です。



D306

**『VRを活用したアングルシフト』
ヒューマン×テクノロジー
固定概念からの解放**
『"Change your mindset" by using VR』
Human×Technology - Freedom from fixed ideas-
株式会社シルバーウッド
Silverwood Co., Ltd.
VRを活用して、自分と異なる立場の一人称体験をすることで、他人事・遠い存在と想っていたことを自分ごととして、学ぶためのプログラムの開発及び、実施を行なっています。



D307

**影の生じにくい
プロジェクションマッピングシステム
ShadowlessProjector**
大阪大学 佐藤宏介研究室
Sato Laboratory, Osaka University
遮蔽物による影が現れにくい、プロジェクションマッピングを実現しています。さらに、独自の技術によるタッチ検出を導入したインタラクティブなシステムとなっています。



D308

**bioSync: 筋活動共有に基づく
人々の共感を支援する身体同調技術**
bioSync: Blending Kinesthetic Experience among People for Embodiment Synchronization
筑波大学 サイバニクス研究センター 人工知能研究室
Artificial Intelligence Laboratory, Center for Cybernetics Research, University of Tsukuba
生体信号計測と筋電気刺激を用いて人々の運動体験を共有するウェアラブルデバイスです。生体信号を介して他者の筋活動を理解したり教示することでリハビリを支援します。



D309

**AffectiveHMD:組み込み型光センサを用いた
頭部装着型ディスプレイ内での
表情認識技術**
AffectiveHMD: Facial Expression Recognition Technology Inside of Head Mounted Display by Embedded Photo Reflective Sensors
慶應義塾大学 理工学部 杉本研究室
Interactive Media Laboratory, Faculty of Science and Technology, Keio University
AffectiveHMDは、頭部装着型ディスプレイ(HMD)内で表情認識を実現する技術です。反射型光センサと機械学習を活用することで、没入型バーチャル環境でのユーザーの表情認識を可能とします。



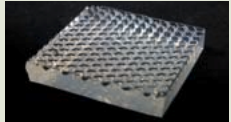
D310

**Autofocals (自動焦点メガネ):
視点に焦点を合わせる老眼用メガネ**
Autofocals: Gaze-Contingent Eyeglasses for Presbyopes
スタンフォード大学 (from SIGGRAPH2018)
Stanford Computational Imaging Lab
加齢に伴い眼の調整力が弱くなった人に対し、自然な眼鏡焦点調整を模倣するハードウェアとソフトウェアのソリューションを提供します。



D311

**食べられる再帰性反射材による
料理へのプロジェクションマッピング**
Projection Mapping on foods based on Edible Retroreflector
群馬大学大学院 奥寛雅研究室
Hiromasa Oku Laboratory Gunma University
食べられる再帰性反射材は、その名の通り食材だけで作られた食べられる光学素子です。例えば料理上に置くことで動的なプロジェクションマッピングを簡単に実現できます。



D312


BizTech*Match

**プログラぶっく
PrograBook**
合同会社オフィス・ゼロ
OFFICE ZERO Limited Liability Company
チップを並べて、スマホなどで読み取るだけでプログラミングの基礎構造が学べます。また、カスタマイズが自由に行えるシステムですので、各種コラボレーションが可能です！



D111

**脳内モニター
Brain Monitoring Test**
SOOTH株式会社
SOOTH Inc.
特定の刺激に対する「脳の反応」を、感情に関する言葉に置き換えて視覚化する技術です。スピーディーな測定が可能で、すぐに結果が見られ、理解しやすいUIになっています。



D112

**Vカツ
V-Katsu**
IVR
IVR
Vカツは誰でも手軽に3Dアバターを作成できるサービスです。PC版とスマートフォン版を無料で配信しております。是非ご体験ください。



D201

**VR Gallery
VR Gallery**
Wizme
Wizme
VR技術を用いて、世界の有名絵画の中に入るといった新しい体験の場を提供します。既存の絵画鑑賞や表現に対し、没入感のある仮想現実体験を駆使した新たな体験を実現します。



D202

**Hapbeatによるコンテンツの
臨場感向上**
Enhancing the immersion of contents by Hapbeat
Hapbeat合同会社
Hapbeat LLC.
Hapbeatは首にかけるだけで音楽の繊細な振動や叩かれるような衝撃感を表現できるネックレス型触覚デバイスです。音楽やゲーム、VRなどへの応用が期待されます。



D208

ASIAGRAPH CGアートギャラリー

**D701
ASIAGRAPH 2018
in Tokyo CG ART GALLERY**
ASIAGRAPH 2018 in Tokyo CG ART GALLERY
ASIAGRAPH CGアートギャラリー
ASIAGRAPH CG ART GALLERY
アジアから10の国と地域から集まった、200点以上に及ぶCG作品を展示、上映します。招待展示、公募展示の2部門を実施します。



D611

Vtuber ハッカソン

D410 凸版印刷

D407 DCEXPO STAGE

ショートピッチプログラム

DC-141 DC-151 DC-161
 DC-142 DC-153 DC-162
 DC-143 DC-155 DC-163

D315 ユーフォニック

D317 大原テクノデザインアート専門学校

D318 パロニム

D204 Noitom International

D206 ポケット・クエリーズ

D115 台湾經濟部 デジタルエコノミー産業推進オフィス

D116 Data Mesh/MX モバイング

D114 SXSW サウスバイサウスウエスト

D203 LAVAL VIRTUAL 2019

D208 Hapbeat

D113 SIGGRAPH アジア2018

D118 ハニカムラボ

D202 Wizme

D201 IVR

D112 SOOTH

D111 オフィス・ゼロ

D701 ASIAGRAPH CGアートギャラリー

D601 国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト

L1 パリ第8大学ATI

G8 KZMproductions (岐阜大学工学部)

G9 しゅわっと (慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科)

G10 Fishers (東北大学電気通信研究所)

U1 Firefloworks (金沢大学VR部)

U2 カッソー避難する (立教大学大学院管理研究科)

U3 独りぼっち党 (神奈川工科大学 KaitiVR)

U4 ArcadiaVII (長野県松本工業高等学校)

IVRC 受付

G1 にんにんラボ (明治大学総合数理学部)

G2 暗黒メガコーボ極 (筑波大学システム情報工学研究科)

G3 Team南葛 (慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科)

G4 ウロボロ戦隊スベンジャー (甲南大学情報情報学部)

G5 マネキンヘッズ (慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科)

G6 出血研究会 (東京工業大学工学部情報通信系)

G7 足湯同好会 (電気通信大学情報理工学部)

D505 Nextremer

D507 エクシヴィ/オーパス

D508 ソリッドレイ研究所

D504 シンフィールド

D503 ケーツヴィジョン

D502 首都大学東京システムデザイン研究科

D509 クモノスコーポレーション

D501 首都大学東京大学院システムデザイン研究科 [KADEN PROJECT]

D404 プラスト

D403 文教大学情報学部

D405 マウンテンスタジオ

D402 ソフトバンク/東芝インフラシステムズ/MoriX

D401 DCEXPO Information (DCAJ)

Innovative Technologies 2018

BizTech*Match

D306 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

D307 シルバーウッド

D305 歯っぴー

D308 大阪大学 佐藤宏介研究室

D304 電気通信大学 情報学専攻 小泉研究室

D309 筑波大学 サイバニクス研究センター 人工知能研究室

D303 慶應義塾大学 理工学部 杉本研究室

D302 首都大学東京 池井研究室/NTT コミュニケーション科学基礎研究所

D301 東京大学/科学技術振興機構 (JST)/ERATO 川原 万有情報網プロジェクト

D119 経済産業省 BizTech*Match マッチングゾーン

D106 3D Medivision

D107 Apposter

D108 POPSLINE

D109 Hanbitsoft

D110 Hololive Global

D105 SISTO

D104 Circus Company

D103 EpicLive Japan

D102 Pison Contents

D101 Starship Vending-machine

**出展者情報
 展示内容は
 中面を
 CHECK!**



1F

Hall 8 INTER BEE ((5G))

Hall 7 INTER BEE CREATIVE MEET-UP

Hall 6 映像表現/プロライティング部門

Hall 5 映像制作/放送関連機材部門

Hall 4 INTER BEE IGNITION IG-153 IG-154

Hall 3 INTER BEE ITPAVILION

Hall 2 プロオーディオ部門

Hall 1 INTER BEE EXPERIENCE X-Headphone X-Microphone

事務局 救護室 クローク プレゼンルーム 本部事務局 プレスルーム ミーティングルーム 事務局 放送局行きパス登録所

2F

登録カウンター

国際会議場 INTER BEE FORUM セッション会場

コンファレンスプログラム TC-151 TC-152A TC-153A TC-152B

JR海浜幕張駅より

イベントホール INTER BEE EXPERIENCE X-Speaker

ピクトー覧

- インフォメーション
- Free Wi-Fi
- エレベーター
- ATM
- コインロッカー
- 喫煙所
- トイレ
- 身障者用トイレ
- 食事
- コンビニ
- 売店
- 両替機
- コピー
- コインコピー
- 授乳室
- AED
- 宅配便コーナー