

[見える化シンポジウム2019]

バーチャルでリアルを超える 難解サイエンスを映像で感覚的に伝える

2019年3月2日(土)
13:00-18:30 (受付開始:12:30)

秋葉原UDXシアター

東京都千代田区外神田4-14-1、4F

<http://www.udx-t.jp/access.html>

実施体制 主催 ポスト「京」重点課題(7)(代表機関:東京大学物性研究所)
共催 ポスト「京」重点課題(1)、ポスト「京」重点課題(9)、
理化学研究所計算科学研究センター
協力 豊橋技術科学大学、ポスト「京」重点課題(2)、
ポスト「京」重点課題(3)、ポスト「京」重点課題(4)
ポスト「京」重点課題(5)、ポスト「京」重点課題(6)、
ポスト「京」重点課題(8)、萌芽的課題「基礎科学の挑戦」、
TIAかけはし(データ同化課題)

参加無料

- ・Webでの事前登録制 どなたでもご参加いただけます。
- ・定員:150名 定員に達し次第、締め切らせていただきます。



- ・登録ページ:2月25日(月)締め切り
<https://ccms.issp.u-tokyo.ac.jp/event/1200>

[見える化シンポジウム2019]

バーチャルでリアルを超える 難解サイエンスを映像で感覚的に伝える

2019年3月2日(土)

13:00-18:30 (受付開始: 12:30)

秋葉原UDXシアター

東京都千代田区外神田4-14-1、4F

<http://www.udx-t.jp/access.html>

[Program]

オープニング映像

13:00 → 13:05

分子と結晶のランデブー

松本正和 岡山大学 異分野基礎科学研究所 理論化学研究室 准教授

あいさつ

13:05 → 13:15

常行真司 東京大学大学院理学系研究科 / 物性研究所 教授、重点課題(7) 課題責任者

坂下鈴鹿 文部科学省 研究振興局 計算科学技術推進室 室長

課題提起 1

13:15 → 13:30

進歩したか、物質科学の見える化

藤堂眞治 東京大学大学院理学系研究科 / 物性研究所 教授

課題提起 2

13:30 → 13:45

アニメなら伝わる? スーパーコンピュータの価値

桑原のどか 理化学研究所 計算科学研究推進室

課題提起 3

13:45 → 14:00

若年層に向けた科学広報

矢田雅哉 筑波大学計算科学研究センター 広報室

招待講演 1

14:00 → 14:40

VTuber による計算科学の啓蒙にむけて

松原庄吾 株式会社クロスアビリティ

コーヒーブレイク (20分) (秋葉原 UDX 内 STYLE ROOM)

招待講演 2

15:00 → 15:40

図表や模型の上をみんなで歩くこと

番匠カンナ 番匠カンナ バーチャル建築設計事務所

特別招待講演

15:40 → 16:25

現実を科学する

藤井直敬 株式会社ハコスコ代表取締役/デジタルハリウッド大学大学院 専任教授

コーヒーブレイク (15分) (秋葉原 UDX 内 STYLE ROOM)

パネルディスカッション

16:40 → 17:40

バーチャル物質をリアルに届けるには

パネリスト: 古賀良太 株式会社クロスアビリティ代表取締役、

番匠カンナ、藤井直敬、藤堂眞治、矢田雅哉

モデレータ (全体司会): 古宇田光 東京大学 物性研究所 計算物質科学研究センター

エンディング

17:40 → 17:45

情報交換会

17:45 → 18:30

参加者間や講演者との交流タイム (秋葉原 UDX 内 STYLE ROOM)

[Profile]

松本正和

岡山大学 異分野基礎科学研究所 理論化学研究室 准教授
「水」研究のスペシャリスト。スパソコンで「水」の不思議を紐解いている。科学の面白さを映像や分子模型で一般の方に伝えるアーティストでもある。

藤堂眞治

東京大学大学院理学系研究科 / 物性研究所 教授
博士(理学)。1996年東京大学大学院理学系研究科博士課程修了。専門は計算物理、量子統計力学。趣味は学生のプログラムのデバッグ。HPCI 戦略分野 2、ポスト「京」重点課題(7)で広報代表を務める。

桑原のどか

理化学研究所 計算科学研究推進室

2018年3月 理化学研究所入所。計算科学研究推進室広報グループに着任して初めての仕事がアニメ制作。前職は小学生向け国語教材の編集者で、計算科学の世界は全くの門外漢。文系による文系のための理系広報ができれば、と模索中。

矢田雅哉

筑波大学計算科学研究センター 広報室

ポスト「京」重点課題(9)での広報担当。専門は素粒子物理学。高エネルギー科学の振興が目標。趣味はアニメ鑑賞とビデオゲーム。

松原庄吾

株式会社クロスアビリティ

東京藝術大学卒、株式会社バンダイナムコゲームス(現バンダイナムコスタジオ)、株式会社ネクソン等を経てフリーランスデザイナーに。クロスアビリティでは次世代研究者の育成を目的としたCGコンテンツ開発、Winmostarのリブランディング等に取り組んでいる。

古賀良太

株式会社クロスアビリティ代表取締役

2008年1月に大学発ベンチャー創業。材料科学・バイオ分野の自社開発計算化学 GUI ソフト Winmostar を開発しライセンス事業を展開。シミュレーション、可視化、並列化・高速化に関する受託も実施。科学とアートの融合領域事業を検討中。東京工業大学 非常勤講師。

番匠カンナ

番匠カンナ バーチャル建築設計事務所

2018年4月生まれ。xR時代の「新しい空間」を建築の視点から開拓するバーチャル建築家。VRChat にてアンビルト建築や立体核図表のVR化などを行う。xR×建築の技術者コミュニティ「xRArchi」の委員長を務める。

藤井直敬

株式会社ハコスコ代表取締役 /

デジタルハリウッド大学大学院 専任教授

東北大学医学部卒、医学博士。MIT、理化学研究所脳科学総合研究センター 適応知性研究チーム・リーダーを経て2014年株式会社ハコスコ創業。主要研究テーマは、適応知性および社会的脳機能解明。主な著書「つながる脳」「拡張する脳」等。