

# RICEBALL SEMINAR 2018

様々な分野の先輩若手研究者が、自身が行っている研究内容の紹介、研究者の道に進んだきっかけや国際学会での発表体験、ラボでの日常などを発表します。発表内容を踏まえたフリーなディスカッションを通して、互いの理解を深め、この機会にみなさんの「研究」や「学び」に生かすとともに、大学院の魅力を再発見してみたいはいかがでしょうか？

## 6/08 深層学習を用いた 音楽ゲーム譜面の自動生成

FRIDAY  
12:20

### 研究者の道に進んだきっかけ

4回生の夏に音楽ゲームの公式大会に出ることになって、先生に「せっかくだからゲームを研究しようよ!」と言われたことです。特技を研究に活用したいと思い、大学院に進みました。

### 研究の内容

流行りの機械学習を音楽ゲームの製作に応用して、より多くの人が音楽ゲームを楽しめる環境を作ることを目指す研究です。これまで人力で作られていた音楽ゲームの「譜面」を、音楽ファイルや既存の譜面データをもとに自動で生成する技術を開発しています。

辻野 雄大 [情報理工学研究科 博士前期課程2回生]

毎週 金曜日 12:20-12:50

立命館大学 びわこ・くさつキャンパス  
カラーニングハウスI C107

参加無料 [おにぎり・揚げもの付]

## 6/22 KIBS (知識集約型ビジネス サービス) と経済成長

FRIDAY  
12:20

### 研究の内容

従来、サービス部門従事者の増加(サービス経済化)は、その生産性が低いゆえに経済成長を妨げるものと認識されてきた。しかし、近年、その理解は変化してきている。経済成長にはイノベーションが不可欠であるが、従来はそれが主に1つの企業内で行われていた。それに対して、近年、企業・大学・行政等の様々な主体間でのネットワークによるイノベーションに注目が集まっている。そして、そのネットワークにおいて知識や技術を伝播・普及させ、イノベーションを促進するものとしてKIBS (Knowledge Intensive Business Services) が注目されている。KIBSの台頭は、サービスが経済成長を促すことを意味しており、その実態と役割について研究が進んでいる。

藁谷 達至 [経済学研究科 博士後期課程1回生]

## 6/15 5G、IoTのための周波数 有効利用を実現する先端 無線通信技術の研究

FRIDAY  
12:20

### 研究者の道に進んだきっかけ

AIの発達により、2040年代を境に我々の生活が劇的に変化すると予測されています。情報技術の要となる通信分野を専門とし、多方面から情報革命の実現に貢献したいと思い、研究者を目指しました。

### 研究の内容

10年前の私たちの生活と比較してみると、私たち一人一人が使用する1日あたりのデータ量は飛躍的に増加しています。このような爆発的な通信需要に応えるべく、より高速で安定的な通信を可能とする新たな無線通信技術の研究開発を行っております。

飯盛 寛貴 [理工学研究科 博士前期課程2回生]

## 6/29 ホエイを原料とした 新規醸造飲料の開発

FRIDAY  
12:20

### 研究者の道に進んだきっかけ

20歳のときにクラフトビールを飲み、衝撃を受け、誰よりもお酒のことを知ろうと決めました。大学院での研究が、将来お酒を作るという夢の実現に役立つと思い、進学しました。

### 研究の内容

ホエイというチーズ生産時の副産物を原料とし、新しい発酵飲料を開発する研究です。ホエイには、筋肉増強や抗がん作用を持つホエイタンパク質が含まれています。主成分の乳糖を酵母で発酵させることで、ホエイの有用性を活かしたアルコール飲料を開発できます。

山畑 直樹 [生命科学研究所 博士後期課程2回生]

# 交流会

発表者と参加者の交流会  
(ピザパーティー)

日時 | 6月29日(金) 18:00~19:00

会場 | アクロスラウンジ

参加費 | 無料(ピザ・飲み物付)