

業績書 瓜生 大輔 | うりう だいすけ | Daisuke URIU

国籍： 日本
性別： 男
生年月日： 1983 年 11 月 1 日
言語： 日本語（母国語）・英語（業務遂行可能レベル）
メール： uriu@star.rcast.u-tokyo.ac.jp, daisuke@uriu.jp
ウェブ： <https://daisuke.uriu.jp>

学位

博士（メディアデザイン学）慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科（2014 年 2 月）
修士（政策・メディア）慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科（2008 年 3 月）
学士（総合政策学）慶應義塾大学大学総合政策学部（2006 年 3 月）

専門

葬送・供養のデザイン、インタラクショナルデザイン、ヒューマン・コンピューター・インタラクション、デザイン思考

博士論文

瓜生 大輔,『故人に逢える窓“Fenestra”―「デジタルの形見」で故人を偲ぶ、生活に馴染む供養儀礼のデザイン―』, 2014 年 2 月 27 日 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科承認.

職務経験

常勤：

東京大学先端科学技術研究センター 特任講師（2020 年 4 月～）
東京大学先端科学技術研究センター 助教（2017 年 10 月～2020 年 3 月）
東洋大学ライフデザイン学部人間環境デザイン学科 助教（2016 年 4 月～2017 年 9 月）
慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 特任助教（2012 年 4 月～2016 年 3 月）
シンガポール国立大学 Keio-NUS CUTE Center Research Associate（2011 年 5 月～2016 年 3 月）

非常勤：

JSTERATO 稲見自在化身体プロジェクト 総括補佐（2019 年 8 月～）
東洋大学ライフデザイン学部人間環境デザイン学科 非常勤講師（2015 年 9 月～2016 年 1 月, 2017 年 10 月～2018 年 3 月）
慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科リサーチャー（2010 年 11 月～2012 年 3 月, 2016 年 4 月～2017 年 3 月）
慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 JST/CREST ユビキタスコンテンツプロジェクト RA（2008 年 4 月～2010 年 3 月）

※以下、原則として日本語表記は日本国内での業績、英語表記は国外あるいは国内における国際的業績として表記する。

出版物

書籍（共著・寄稿）

- [1] 稲見 昌彦, 北崎 充晃, 宮脇 陽一, ゴウリシャンカー・ガネッシュ, 岩田 浩康, 杉本 麻樹, 笠原 俊一, 瓜生 大輔. 『自在化身体論～超感覚・超身体・変身・分身・合体が織りなす人類の未来～』, 2021 年 2 月 19 日, エヌ・ティー・エス (2021).
- [2] 瓜生 大輔, 「情動的変身としての自在化身体—美的価値と社会的倫理観の醸成に向けて」, 稲見 昌彦, 北崎 充晃, 宮脇 陽一, ゴウリシャンカー・ガネッシュ, 岩田 浩康, 杉本 麻樹, 笠原 俊一, 瓜生 大輔. 『自在化身体論～超感覚・超身体・変身・分身・合体が織りなす人類の未来～』, エヌ・ティー・エス, pp.211-235 (2021).
- [3] 瓜生 大輔, 「デジタル遺品をデジタル形見に一弔いに寄り添うデジタルメディア・テクノロジー」, 鈴木岩弓, 森謙二 編『現代日本の葬送と墓制: イエ亡き時代の死者のゆくえ』, 吉川 弘文館, pp. 198-203 (2018).
- [4] 瓜生 大輔, 「葬送・供養の自由とは何か—弔いのデザインとテクノロジー」, 齊藤 恭平, 本名 靖, 島崎 博嗣, 神野 宏司, 櫻井 義夫 編『ライフデザイン学 [第 2 版]』, 誠信書房, pp. 263-264 (2017).

特集記事・編集

- [1] 瓜生大輔 編, 「弔いと技術革新」, 『情報処理 (IPSJ Magazine)』, 59 巻, 7 号, pp. 600-624, 2018 年 06 月 15 日, 情報処理学会 (2018).
- [2] 瓜生 大輔, 「編集にあたって」, 瓜生大輔 編「弔いと技術革新」, 『情報処理 (IPSJ Magazine)』, 59 巻, 7 号, pp. 600-601, 2018 年 06 月 15 日 (2018).
- [3] 瓜生 大輔, 「弔いと技術革新 1 弔いと技術革新にかかわる研究トピック」, 瓜生大輔 編「弔いと技術革新」, 『情報処理 (IPSJ Magazine)』, 59 巻, 7 号, pp. 602-605, 2018 年 06 月 15 日 (2018).

国際学会発表論文（査読有り）

- [1] **Daisuke Uriu**, Kenta Toshima, Minori Manabe, Takeru Yazaki, Takeshi Funatsu, Atsushi Izumihara, Zendai Kashino, Atsushi Hiyama, and Masahiko Inami. 2021. Generating the Presence of Remote Mourners: a Case Study of Funeral Webcasting in Japan. In *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21)*, May 8–13, 2021, Yokohama, Japan, 14 pages (2021).
- [2] **Daisuke Uriu**, Noriyasu Obushi, Zendai Kashino, Atsushi Hiyama, and Masahiko Inami. 2021. Floral Tribute Ritual in Virtual Reality: Design and Validation of SenseVase with Virtual Memorial. In *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21)*, May 8–13, 2021, Yokohama, Japan, 15 pages (2021).
- [3] Minori Manabe, **Daisuke Uriu**, Takeshi Funatsu, Atsushi Izumihara, Takeru Yazaki, I-Hsin Chen, Yi-Ya Liao, Kang-Yi Liu, Ju-Chun Ko, Zendai Kashino, Atsushi Hiyama, Masahiko Inami, “Exploring in the City with Your Personal Guide: Design and User Study of T-Leap, a Telepresence System,” *19th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia (MUM 2020)*, Essen, Germany (2020).
- [4] Azumi Maekawa, Shunichi Kasahara, Hiroto Saito, **Daisuke Uriu**, Gowrishankar Ganesh, Masahiko Inami, “The Tight Game: Implicit Force Intervention in Inter-personal Physical Interactions on Playing Tug of War,” *ACM SIGGRAPH 2020 Emerging Technologies*, Virtual Event, USA, August (2020).

- [5] Azumi Maekawa, Seito Matsubara, Sohei Wakisaka, **Daisuke Uriu**, Atsushi Hiyama, Masahiko Inami, "Dynamic Motor Skill Synthesis with Human-Machine Mutual Actuation," *CHI '20: Proceedings of the 2020 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems* (CHI2020 Papers), Hawaii, USA, April (2020). *received "Honorable Mention" (top 5% papers in the conference).
- [6] **Daisuke Uriu**, Ju-Chun Ko, Bing-Yu Chen, Atsushi Hiyama, Masahiko Inami, "Digital Memorialization in Death-Ridden Societies: How HCI Could Contribute to Death Rituals in Taiwan and Japan," *Human Aspects of IT for the Aged Population. Design for the Elderly and Technology Acceptance. HCI 2019. Lecture Notes in Computer Science, vol 11592. Springer*, pp. 532-550, August (2019).
- [7] **Daisuke Uriu**, William Odom, and Hannah Gould, "Understanding Automatic Conveyor-belt Columbaria: Emerging Sites of Interactive Memorialization in Japan," *DIS'18: Proceedings of the 2018 Designing Interactive Systems Conference* (DIS2018 Notes), pp. 747-752, Hong Kong, June (2018).
- [8] **Daisuke Uriu**, William Odom, Mei-Kei Lai, Sai Taoka, and Masahiko Inami, "SenseCenser: an Interactive Device for Sensing Incense Smoke & Supporting Memorialization Rituals in Japan," *DIS'18: Proceedings of the 2018 ACM Conference Companion Publication on Designing Interactive Systems* (DIS2018 Demos), pp.315-318, Hong Kong, June (2018).
- [9] **Daisuke Uriu** and William Odom, "Designing for Domestic Memorialization and Remembrance: A Field Study of Fenestra in Japan," *CHI '16: Proceedings of the 2016 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems* (CHI2016 Papers), pp. 5945–5957, San Jose, USA, May (2016). *received "Honorable Mention" (top 5% papers in the conference).
- [10] **Daisuke Uriu**, Mizuki Namai, Satoru Tokuhisa, Ryo Kashiwagi, Masahiko Inami, Naohito Okude, "Experience "panavi,": Challenge to Master Professional Culinary Arts," *CHI '12 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (CHI2012 Videos), pp. 1445–1446, Austin, USA, May (2012).
- [11] **Daisuke Uriu**, Mizuki Namai, Satoru Tokuhisa, Ryo Kashiwagi, Masahiko Inami, Naohito Okude, "panavi: Recipe Medium with a Sensors-Embedded Pan for Domestic Users to Master Professional Culinary Arts," *CHI '12: Proceedings of the 2012 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems* (CHI2012 Papers), pp. 129–138, Austin, USA, May (2012).
- [12] Izumi Yagi, Shigeru Kobayashi, Ryo Kashiwagi, **Daisuke Uriu**, Naohito Okude, "Media Cushion: Soft Interface to Control Living Environment Using Human Natural Behavior," *ACM SIGGRAPH2011 Posters*, Vancouver, Canada, August (2011).
- [13] **Daisuke Uriu**, Naohito Okude, "ThanatoFenestra: Photographic Family Altar Supporting a Ritual to Pray for the Deceased," *DIS '10: Proceedings of the 8th ACM Conference on Designing Interactive Systems* (DIS2010 Demos), pp. 422–425, Aarhus, Denmark, August (2010).
- [14] **Daisuke Uriu**, Naruhiko Shiratori, Izumi Yagi, Satoru Hashimoto, Masa Inakage, Naohito Okude, "PHOROL: Interactive Wall Clock Art of Online Shared Snapshots," *ACM SIGGRAPH ASIA 2009 Sketches*, Yokohama, Japan, December (2009).
- [15] **Daisuke Uriu**, Naruhiko Shiratori, Satoru Hashimoto, Shuichi Ishibashi, and Naohito Okude, "CaraClock: An Interactive Photo Viewer Designed for Family Memories," *CHI EA '09: Proceedings of the 27th international conference extended abstracts on Human factors in computing systems* (CHI2009 Interactivity), pp. 3205–3210, Boston, USA, April (2009).
- [16] Shuichi Ishibashi, **Daisuke Uriu**, Naohito Okude, "Sound Candy: the equipment to expand the experience of play in a playground," *ACM SIGGRAPH2008 Posters*, Los Angeles, USA, August (2008).
- [17] Shuichi Ishibashi, **Daisuke Uriu**, Naohito Okude, "Sound Candy," *ACE '07: Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology* (ACE2007 Demos), pp. 298–99, Salzburg, Austria, June (2007)

- [18] **Daisuke Uriu**, Takahiro Ogasawara, Naohito Shimizu, Naohito Okude, “MASTABA: A Digital Shrine for Family,” UbiComp2006 Demos, Orange County, USA, September (2006).
- [19] **Daisuke Uriu**, Takahiro Ogasawara, Naohito Shimizu, Naohito Okude, “MASTABA: The Household Shrine in The Future Archived Digital Pictures,” ACM SIGGRAPH2006 Sketches, Boston, USA, August (2006).
- [20] **DaisukeUriu**, Naohito Okude. “KAYAGOMORI: Private Space for Withdrawing into One's Shell and Landscape Diary to Refresh Oneself in Mind,” ACM SIGGRAPH2005 Posters, Los Angeles, USA, August (2005).
- [21] Yusuke Wada, Jun Usui, **Daisuke Uriu**, and Naohito Okude, “moo-pong,” ACM SIGGRAPH 2005 Emerging Technologies, Los Angeles, USA, August (2005).

国際学会発表（招待）

- [1] Atsushi Izumihara, **Daisuke Uriu**, Atsushi Hiyama, Masahiko Inami, “ExLeap: Minimal and highly available telepresence system creating leaping experience,” IEEE VR 2019 Research Demos, Invited from Virtual Reality Society Japan Annual Conference (VRSJAC), Osaka, Japan (2019).
- [2] **Daisuke Uriu**, Naohito Okude, Masahiko Inami, Takafumi Taketomi, and Chihiro Sato, “Where Buddhism Encounters Entertainment Computing,” *ACE '12: Advances in Computer Entertainment Lecture Notes in Computer Science* (ACE '12 Panels), pp. 589–592, November (2012).

国際ジャーナル論文（査読有）

- [1] William Odom, **Daisuke Uriu**, David Kirk, Richard Banks, Ron Wakkary, “Experiences in Designing Technologies for Honoring Deceased Loved Ones,” *Design Issues*. Volume 34, Issue 1, Winter 2018, p.54-66, MIT Press (2018).

国内ジャーナル論文（査読有）

- [1] 勝本 雄一朗, 瓜生 大輔, 徳久 悟, 奥出 直人, 稲蔭 正彦. 「ユビキタスコンテンツ設計手法：ケーススタディとしての雨刀」, 『芸術科学会論文誌 9.3』, pp. 111–118 (2010).

国内学会・研究会発表（査読有）

- [1] 和田 裕介, 臼井 旬, 瓜生 大輔, 奥出 直人, 「moo-pong: 映像の万華鏡」, 情報処理学会 インタラクシオン 2006 インタラクティブ発表, March (2006).
- [2] 瓜生 大輔, 奥出 直人, 「景色を用いた自分自身とのインタラクシオン引きこもり型景色日記デバイス「カヤゴモリ」」, 情報処理学会 インタラクシオン 2005 ポスター発表, March (2005).

国内学会・研究会発表（査読なし）

- [1] 佐々木智也, 瓜生大輔, 船津武志, 登嶋健太, 泉原厚史, 柏野善大, 檜山敦, 稲見昌彦, 「展示空間を追体験するバーチャルミュージアム：日本科学未来館における協同デザインプロセス」, 第25回日本バーチャルリアリティ学会大会論文集（2020年9月）, 2019年9月16日, オンライン開催 (2020). http://conference.vrsj.org/ac2020/program/doc/1A1-2_PR0166.pdf
- [2] 矢崎 武瑠, 眞鍋 美祈, 瓜生 大輔, 船津 武志, 泉原 厚史, 陳 意昕, 廖 奕雅, 劉 康宜, 葛 如鈞, 檜山 敦, 稲見 昌彦, 「ウェアラブル・テレプレゼンスシステム“T-Leap”を用いた市街地でのナビゲーション検証結果と応用可能性の検討」, 第25回日本バーチャルリアリティ学会大会論文集（2020年9月）, 2019年9月16日, オンライン開催 (2020). http://conference.vrsj.org/ac2020/program/doc/1A1-4_PR0158.pdf
- [3] 瓜生 大輔, 登嶋 健太, 眞鍋 美祈, 矢崎 武瑠, 船津 武志, 泉原 厚史, 檜山 敦, 稲見 昌彦, 「遠隔葬儀参列支援実践：遺族が「VR 葬儀」に期待すること」, 第25回日本バーチャルリアリティ学会大会論文集（2020年9月）, 2019年9月16日, オンライン開催 (2020). http://conference.vrsj.org/ac2020/program/doc/1A1-7_PR0081.pdf

- [4] 眞鍋 美祈, 高嶺 航, Richard Sahala Hartanto, 瓜生 大輔, 檜山 敦, 稲見 昌彦, 「身体移動による選択をとりいれた押韻表現のためのインスタレーション「韻を踏む」のデザインプロセスと考察」, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2020 論文集, 2020 年 8 月 22 日, オンライン開催 (2020). https://ipsj.ixsq.nii.ac.jp/ej/?action=repository_uri&item_id=206531
- [5] 香取 真知子, 瓜生 大輔, 稲見 昌彦, 檜山 敦, 「類似写真の閲覧がもたらす話題生成と対面コミュニケーション」, 2019 年度人工知能学会全国大会 (第 33 回), 2019 年 6 月 5 日, 朱鷺メッセ (新潟県新潟市) (2019). https://doi.org/10.11517/pjsai.JSAI2019.0_2E3J1203
- [6] 瓜生 大輔, 「技術がもたらす供養のデザインー自動搬送式納骨堂の住職に訊くー」 <日本宗教学会 第 76 回学術大会 第 14 部会, 東京, 2017 年 9 月 16 日 (土) 東京大学 (東京都) >, 『宗教研究 第 91 巻 別冊 第 76 回学術大会紀要特集』, pp. 471-472, March (2018).
- [7] 瓜生 大輔, 「自動搬送式納骨堂に宿る最先端メディアテクノロジー」 <日本宗教学会 第 75 回学術大会 第 11 部会, 東京, 2016 年 9 月 11 日 (日) 早稲田大学 (東京都) >, 『宗教研究 第 90 巻 別冊 第 75 回学術大会紀要特集』, pp. 386-387, March (2017).
- [8] 有馬 俊, 瓜生 大輔, 佐藤 千尋, 陳 坤浩, 奥出 直人, 稲蔭 正彦, 籠谷 修, 「プロジェクションドア: 自動ドアを用いてクリエイターと通行者が建築物の印象をインタラクティブに変化させるシステム」, 情報処理学会 インタラクション 2016 インタラクティブ発表, March (2016).
- [9] 瓜生 大輔, 「変わりゆく遺影の意義とデザインー絵画、写真、デジタルー」 <日本宗教学会 第 74 回学術大会 第 9 部会, 東京, 2015 年 9 月 6 日 (日) 創価大学 (東京都) >, 『宗教研究 第 89 巻 別冊 第 74 回学術大会紀要特集』, pp. 339-340, March (2016).
- [10] 瓜生 大輔, 「「デジタルの形見」と供養儀礼のデザイン」 <日本宗教学会 第 73 回学術大会 第 14 部会, 京都, 2014 年 9 月 14 日 (日) 同志社大学 (京都市) >, 『宗教研究 第 88 巻 別冊 第 73 回学術大会紀要特集』, pp. 466-467, March (2015).
- [11] 瓜生 大輔, 生井 みづき, 「温度変化グラフを見ながらの加熱調理ーセンサー内蔵フライパン panavi を用いた新システム開発過程ー」, 『電子情報通信学会技術研究報告 = IEICE Technical Report: 信学技報 第 113 巻 468 号』 (マルチメディア・仮想環境基礎 MVE 研究会), 大分, March (2014).
- [12] 神山 友輔, 石澤 太祥, 石橋 秀一, 植木 淳朗, 瓜生 大輔, 勝本 雄一郎, 白鳥 成彦, 徳久 悟, 橋本 翔, 奥出 直人, 稲蔭 正彦, 「経験蓄積システムの展示会における活用事例の報告」, 第 10 回計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会, 東京 December (2009).
- [13] 白鳥 成彦, 石澤 太祥, 石橋 秀一, 植木 淳朗, 瓜生 大輔, 勝本 雄一郎, 神山 友輔, 徳久 悟, 橋本 翔, 奥出 直人, 稲蔭 正彦, 「xtel を用いた経験蓄積システム: Life システムの構築」, 第 10 回計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会, 東京, December (2009).
- [14] 橋本 翔, 石澤 太祥, 石橋 秀一, 植木 淳朗, 瓜生 大輔, 勝本 雄一郎, 神山 友輔, 白鳥 成彦, 徳久 悟, 奥出 直人, 稲蔭 正彦, 「中継システムを通じた小型ノードへの仮想 IP の付与およびウェブアクセス」, 第 10 回計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会, 東京, December (2009).
- [15] 石澤 太祥, 植木 淳朗, 石橋 秀一, 瓜生 大輔, 勝本 雄一郎, 神山 友輔, 白鳥 成彦, 徳久 悟, 橋本 翔, 奥出 直人, 稲蔭 正彦, 「MOXA: 実世界と Web をつなぐ組み込みプロトタイピング環境」, 第 10 回計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会, 東京, December (2009).
- [16] 植木 淳朗, 石橋 秀一, 石澤 太祥, 瓜生 大輔, 勝本 雄一郎, 神山 友輔, 白鳥 成彦, 徳久 悟, 橋本 翔, 奥出 直人, 稲蔭 正彦, 「ユビキタスコンテンツ・プラットフォーム: xtel 生活に溶け込むコンテンツのための開発システム」, 第 10 回計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会, 東京, December (2009).

- [17] 瓜生大輔, 生井 みづき, 徳久 悟, 柏樹 良, 稲見 昌彦, 稲蔭 正彦, 奥出 直人, 「デザイン思考と xtel プラットフォームを統合的に活用する「Smart Kitchen Utensil」の開発 ～panavi システムの着想から製作・展示までの開発過程～」, 『電子情報通信学会技術研究報告 MVE, マルチメディア・仮想環境基礎 第 109 巻 281 号』 (料理メディア研究会セッション), pp. 47-52, 大阪, November (2009).
- [18] 生井 みづき, 瓜生大輔, 徳久 悟, 柏樹 良, 稲見 昌彦, 奥出 直人, 「panavi ～センサ・アクチュエータ・無線通信機能を内蔵するフライパンを中心とした、料理スキルの習得を支援するシステム～」, 『電子情報通信学会技術研究報告 MVE, マルチメディア・仮想環境基礎 第 109 巻 281 号』 (料理メディア研究会セッション), pp. 41-46, 大阪, November (2009). [2009 年度第 4 回 MVE 賞受賞]
- [19] 石橋 秀一, 石澤 太祥, 植木 淳朗, 瓜生大輔, 勝本 雄一郎, 神山 友輔, 白鳥 成彦, 徳久 悟, 橋本 翔, 奥出 直人, 稲蔭 正彦, 「Sound Candy: ユビキタスコンテンツ設計手法を用いたケーススタディ」, エンタテインメントコンピューティング 2009, 東京, September (2009).
- [20] 勝本 雄一郎, 石澤 太祥, 石橋 秀一, 植木 淳朗, 瓜生大輔, 神山 友輔, 白鳥 成彦, 徳久 悟, 橋本 翔, 奥出 直人, 稲蔭 正彦, 「雨刀: ユビキタスコンテンツ設計手法によるケーススタディ」, エンタテインメントコンピューティング 2009, 東京, September (2009).
- [21] 瓜生大輔, 石橋 秀一, 石澤 太祥, 植木 淳朗, 勝本 雄一郎, 神山 友輔, 白鳥 成彦, 徳久 悟, 橋本 翔, 奥出 直人, 稲蔭 正彦, 「ユビキタスコンテンツ設計手法: デザイン思考と xtel プラットフォームを統合的に活用するシームレスな開発プロセス」, エンタテインメントコンピューティング 2009, 東京, September (2009).
- [22] 徳久 悟, 石橋 秀一, 石澤 太祥, 瓜生大輔, 植木 淳朗, 勝本 雄一郎, 神山 友輔, 白鳥 成彦, 橋本 翔, 稲蔭 正彦, 「xtel: ユビキタスコンテンツのための開発支援環境」, エンタテインメントコンピューティング 2009, 東京, September (2009).
- [23] 白鳥 成彦, 石橋 秀一, 石澤 太祥, 瓜生大輔, 植木 淳朗, 勝本 雄一郎, 神山 友輔, 徳久 悟, 橋本 翔, 奥出 直人, 稲蔭 正彦, 「確率論的エンタテインメントコンピューティング」, エンタテインメントコンピューティング 2009, 東京, September (2009).

展示 ※一部前掲済・重複有

国際展示

- [1] Azumi Maekawa, Shunichi Kasahara, Hiroto Saito, **Daisuke Uriu**, Gowrishankar Ganesh, Masahiko Inami, “The Tight Game: Implicit Force Intervention in Inter-personal Physical Interactions on Playing Tug of War,” *ACM SIGGRAPH 2020 Emerging Technologies*, Virtual Event, USA, August (2020)
- [2] ExLeap, IEEE VR 2019 Research Demos, Osaka, Japan (2019). [Atsushi Izumihara, **Daisuke Uriu**, Atsushi Hiyama, Masahiko Inami, “ExLeap: Minimal and highly available telepresence system creating leaping experience,” IEEE VR 2019 Research Demos, Invited from Virtual Reality Society Japan Annual Conference (VRSJAC), Osaka, Japan, March (2019).]
- [3] SenseCenser, DIS2018 Demos, Hong Kong, June (2018). [**Daisuke Uriu**, William Odom, Mei-Kei Lai, Sai Taoka, and Masahiko Inami, “SenseCenser: an Interactive Device for Sensing Incense Smoke & Supporting Memorialization Rituals in Japan,” *DIS’18: Proceedings of the 2018 ACM Conference Companion Publication on Designing Interactive Systems* (DIS2018 Demos), pp.315-318, Hong Kong, June (2018).]
- [4] Projection Doors, SIGGRAPH ASIA2015, Kobe, Japan (November 2 - 5, 2015).
- [5] panavi, CHI2012 Interactivity, Austin, USA, May (2012). [**Daisuke Uriu**, Mizuki Namai, Satoru Tokuhisa, Ryo Kashiwagi, Masahiko Inami, Naohito Okude, “panavi: Recipe Medium with a Sensors-

- Embedded Pan for Domestic Users to Master Professional Culinary Arts,” *CHI '12: Proceedings of the 2012 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems* (CHI2012 Papers), pp. 129–138, Austin, USA, May (2012).]
- [6] ThanatoFenestra, DIS2010 Demos, Aarhus, Denmark, August (2010). [[Daisuke Uriu](#), Naohito Okude, “ThanatoFenestra: Photographic Family Altar Supporting a Ritual to Pray for the Deceased,” *DIS '10: Proceedings of the 8th ACM Conference on Designing Interactive Systems* (DIS2010 Demos), pp. 422–425, Aarhus, Denmark, August (2010).]
 - [7] PHOROL, SIGGRAPH ASIA 2009 Emerging Technologies “DIY Hardware: Reinventing Hardware for the Digital Do-It-Yourself Revolution,” Yokohama, Japan, December (2009). [[Daisuke Uriu](#), Naruhiko Shiratori, Izumi Yagi, Satoru Hashimoto, Masa Inakage, Naohito Okude, “PHOROL: Interactive Wall Clock Art of Online Shared Snapshots,” *ACM SIGGRAPH ASIA 2009 Sketches*, Yokohama, Japan, December (2009).]
 - [8] CaraClock, CHI2009 Interactivity, Boston, USA, April (2009). [[Daisuke Uriu](#), Naruhiko Shiratori, Satoru Hashimoto, Shuichi Ishibashi, and Naohito Okude, “CaraClock: An Interactive Photo Viewer Designed for Family Memories,” *CHI EA '09: Proceedings of the 27th international conference extended abstracts on Human factors in computing systems* (CHI2009 Interactivity), pp. 3205–3210, Boston, USA, April (2009).]
 - [9] KODOU, Yuichiro Katsumoto, Shuichi Ishibashi, [Daisuke Uriu](#), Naruhiko Shiratori, Masato Takahashi, Motonori Nakamura, Sho Hashimoto, Masa Inakage, Ars Electronica FESTIVAL, Linz, Austria, September (2008). See <http://90.146.8.18/en/festival2008/program/project.asp?parent=14446&iProjectID=14519>.
 - [10] Sound Candy, ACE2007 Demos, Salzburg, Austria, June (2007). [Shuichi Ishibashi, [Daisuke Uriu](#), Naohito Okude, “Sound Candy,” *ACE '07: Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology* (ACE2007 Demos), pp. 298–99, Salzburg, Austria, June (2007)]
 - [11] MASTABA, UbiComp2006 Demos, Orange County, USA, September (2006). [[Daisuke Uriu](#), Takahiro Ogasawara, Naohito Shimizu, Naohito Okude, “MASTABA: A Digital Shrine for Family,” *UbiComp2006 Demos*, Orange County, USA, September (2006).]
 - [12] moo-pong, ACM SIGGRAPH 2005 Emerging Technologies, Los Angeles, USA, August (2005). [Yusuke Wada, Jun Usui, [Daisuke Uriu](#), and Naohito Okude, “moo-pong,” *ACM SIGGRAPH 2005 Emerging Technologies*, Los Angeles, USA, August (2005).]

国内展示

- [1] Projection Doors, インタラクシオン 2016 インタラクティブ発表 [有馬 俊, 瓜生 大輔, 佐藤 千尋, 陳 坤浩, 奥出 直人, 稲蔭 正彦, 籠谷 修, 「プロジェクションドア：自動ドアを用いてクリエイターと通行者が建築物の印象をインタラクティブに変化させるシステム」, 情報処理学会 インタラクシオン 2016 インタラクティブ発表, March (2016).]
- [2] Projection Doors, RICOH Future House (常設導入), 神奈川県海老名市 (2015 年 9 月 –) <https://ricohfuturehouse.jp/> ※現在もオーナーの任意で稼働中
- [3] panavi, 感性価値デザイン展 (香港展), 2010 年 12 月 2 日～12 月 4 日, 香港コンベンション & エキシビジョンセンター (2010).
- [4] panavi, 感性価値デザイン展 (金沢展), 2010 年 10 月 16 日～10 月 25 日, 金沢 21 世紀美術館 (2010).
- [5] Sound Candy, 寺子屋スクール第 5 回講座: 「体を使った元気な技術」, 光明寺, 神谷町 (2008).
- [6] 石橋 秀一, 瓜生 大輔, 奥出 直人, 「サウンドキャンディ」, 第 11 回文化庁メディア芸術祭 エンターテインメント部門「審査委員会推薦作品」, 国立新美術館 (2008).
- [7] Sound Candy, デジタルアートフェスティバル東京 2007, 2007 年 12 月 7 日 (金) ～12 月 11 日 (火), パナソニックセンター東京 (2007).

- [8] Sound Candy, インタラクティブ東京 2007, 2007 年 9 月 29 日 (土) ・ 30 日 (日) , 日本科学未来館 (2007).
- [9] Sound Candy, moo-pong, ワークショップコレクション 2007, 6 月 30 日 (土) ・ 7 月 1 日 (日) , 慶應義塾大学三田キャンパス (2007).
- [10] moo-pong, 予感研究所, 2006 年 5 月 3 日 (水) 〜5 月 7 日 (日) 日本科学未来館 (2006).
- [11] moo-pong, デジタルアートフェスティバル東京 2005 (DAF 東京 PRIZE「インタラクティブ/ インスタレーション部門」を受賞) , 2005 年 12 月 9 日 (金) 〜12 月 13 日 (火) , パナソニックセンター東京 (2005).
- [12] moo-pong, インタラクティブ東京 2005, 2005 年 8 月 25 日 (木) ・ 26 日 (金) , 日本科学未来館 (2005).

受賞

国際コンペ・学会など

- [1] Azumi Maekawa, Seito Matsubara, Sohei Wakisaka, **Daisuke Uriu**, Atsushi Hiyama, Masahiko Inami, “Dynamic Motor Skill Synthesis with Human-Machine Mutual Actuation,” *CHI '20: Proceedings of the 2020 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems* (CHI2020 Papers), Hawaii, USA, April (2020). *received “Honorable Mention” (top 5% papers in the conference).
- [2] **Daisuke Uriu** and William Odom, “Designing for Domestic Memorialization and Remembrance: A Field Study of Fenestra in Japan,” *CHI '16: Proceedings of the 2016 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems* (CHI2016 Papers), pp. 5945–5957, San Jose, USA, May (2016). *received “Honorable Mention” (top 5% papers in the conference).
- [3] Ryo Kashiwagi, Shigeru Kobayashi, Daisuke Uriu, Naohito Okude, “Media Furniture,” red dot design award: design concept, Singapore, November (2011).
- [4] 石橋 秀一, 瓜生 大輔, 奥出 直人, 「サウンドキャンディ」, 第 11 回文化庁メディア芸術祭 エンターテインメント部門「審査委員会推薦作品」, 国立新美術館 (2008).
- [5] Shuichi Ishibashi, **Daisuke Uriu**, Naohito Okude, “Sound Candy,” Japan Media Arts Festival, Entertainment Division, Jury Recommended Works, Tokyo, Japan (2007).

国内コンペ・学会など

- [1] 生井 みづき, 瓜生 大輔, 徳久 悟, 柏樹 良, 稲見 昌彦, 奥出 直人, 「panavi 〜センサ・アクチュエータ・無線通信機能を内蔵するフライパンを中心とした、料理スキルの習得を支援するシステム〜」, 『電子情報通信学会技術研究報告 MVE, マルチメディア・仮想環境基礎 第 109 巻 281 号』 (料理メディア研究会セッション) , pp. 41–46, 大阪, November (2009). [2009 年度第 4 回 MVE 賞受賞]
- [2] moo-pong, DAF 東京 PRIZE「インタラクティブ/ インスタレーション部門」, デジタルアートフェスティバル東京 2005, 2005 年 12 月 9 日 (金) 〜12 月 13 日 (火) , パナソニックセンター東京 (2005).

講演・ゲスト講師

- [1] 瓜生 大輔, 「デジタル供養というアプローチ」, 第 3 回「デジタル遺品を考えるシンポジウム」2019 年 3 月 2 日 (土) アイティメディア セミナールーム, 主催: 一般社団法人デジタル遺品研究会ルクシー・日本デジタル終活協会 (2019).

- [2] 瓜生 大輔,「デジタル時代の弔い方」,第 109 回 歴博フォーラム「死者と生者の共同性～葬送墓制の再構築をめざして」2018 年 12 月 15 日(土) 早稲田大学大隈記念講堂(2018).
- [3] 瓜生 大輔,「最新テクノロジーと現代の供養」,上方で考える葬儀と墓～近現代を中心に,2017 年 11 月 12 日(土) 浄土宗應典院 本堂(2017).
- [4] 瓜生 大輔,「故人に逢える窓“Fenestra”」,ニコニコ学会β「研究してみたマッドネス～架空の科学者でいいじゃない～」4 月 26 日(日) 15:00～16:00(2015).
- [5] 瓜生 大輔,加藤 博一「東大寺 時巡りー大仏殿を歩きながら東大寺・華嚴経の世界を体感するー」,NAIST・KMD 共同研究プロジェクト「革新的デジタルメディア研究コア」シンポジウム 歴史・文化と情報学,2013 年 3 月 27 日,東大寺 総合文化センター 金鐘ホール(2013).
- [6] 稲見 昌彦,持丸 正明,渡邊 恵太,瓜生 大輔,「リビングラボでつくる未来の生活空間」(パネルディスカッション),KMD Real Project Showcase 2013 年 3 月 2 日(土) 15:30～17:00,慶應義塾大学日吉キャンパス協生館 藤原洋記念ホール(2013).
- [7] 東京経済大学にてゲストレクチャー ※計 3 回、粉川哲夫教授の招待による。(2009 年 1 月,2009 年 11 月,2010 年 4 月)

展示会・シンポジウム

- [1] Assistant Organizer and Exhibition Director of GID Conference 2016 ~Redefining “Designers”~ at Mita Campus, Keio University (March 8, 2016).
- [2] KMD SALON 2015 総合ディレクター・プロデューサー,代官山ヒルサイドテラス Annex-A, 東京都渋谷区 (2015 年 7 月 8 日)
- [3] Co-Director of GID Exhibition in “Pratt Design 2015” at Pratt Institute, Brooklyn, New York, USA (May 11-15, 2015)
- [4] GID プログラム展示(東京デザイナーズウィーク 2014) 共同展示統括者, 明治神宮外苑 (2014 年 10 月 25 日～11 月 3 日)
- [5] Assistant Organizer of GID Symposium 2014 at Hiyoshi Campus, Keio University (February 28, 2014).
- [6] 奈良先端科学技術大学院大学創立 20 周年記念 NAIST 先端的研究連携事業 NAIST・KMD 共同研究プロジェクト「革新的デジタルメディア研究コア」シンポジウム 歴史・文化と情報学 共同運営者,東大寺総合文化センター 金鐘ホール (2013 年 3 月 27 日)
http://ypcex.naist.jp/NAIST_KMD_SYMPO2013/
- [7] Co-Producer of “Mirai: The Story of Keio-NUS Cute Center” at The Arts House, Singapore (Mar 2- 4, 2012).
- [8] Assistant Organizer of the Events on JST/CREST Ubiquitous Contents Project <Multiple Times> (2008-2010).

ワークショップ・研修

- [1] 東洋大学ライフデザイン学部人間環境デザイン学科プロダクトデザインコース合宿 カリキュラム作成・運営補助・学生引率, 東洋大学河口湖セミナーハウス (2017 年 5 月 13 日－14 日)
- [2] Assistant Planner and Student Coordinator in Toyo University Active English Camp at Thompson Rivers University, Kamloops, British Columbia, Canada (February 24 – March 18, 2017).
- [3] Assistant Facilitator in GID SALON 2014 at Hiyoshi Campus, Keio University (December 6, 2014).

- [4] Assistant Facilitator in GID Workshop 2014 at Hiyoshi Campus, Keio University (March 1, 2014).
- [5] Screening Interviewer, Assistant Facilitator, and Student Coordinator for GID Short Program 2014 at Pratt Institute, New York, USA (July 27 –August 4, 2014). ※GID プログラム主催の学部学生向け短期海外研修プログラム（企画・カリキュラム設計・運営・引率などを担当）
- [6] Screening Interviewer, Assistant Facilitator, and Student Coordinator for GID Short Program 2013 at Pratt Institute, New York, USA (July 28 –August 4, 2013). ※GID プログラム主催の学部学生向け短期海外研修プログラム（企画・カリキュラム設計・運営・引率などを担当）
- [7] Co-Producer of GID Preparatory Program at Hiyoshi Campus, Keio University (September 14 – October 6, 2012). ※ニューヨーク Pratt Institute およびロンドン Royal Collage of Art/Imperial College からの学生を交え、3 週間に渡るデザイン思考ワークショップを開催
- [8] Screening Interviewer, Assistant Facilitator, and Student Coordinator for GID Short Program 2012 at Pratt Institute, New York, USA (July 30 –August 3, 2012). ※GID プログラム主催の学部学生向け短期海外研修プログラム（企画・カリキュラム設計・運営・引率などを担当）
- [9] TBWA\Hakuhodo 向けデザイン思考ワークショップ（オプティマ株式会社主催, 奥出直人統括）ディレクター・講師（2012 年 7 月～10 月）
- [10] Assistant Facilitator in Design Thinking Workshop at Macau Macao Polytechnic Institute (Main Lecturer: Naohito Okude), Macau (February 2012)
- [11] Director of “Design Thinking Workshop” at Design Centric Curriculum (DCC) in Faculty of Engineering (Main Lecturer: Naohito Okude), National University of Singapore, Singapore (February 2011)

国際学会運営

- [1] ICAT-EGVE2019 (International Conference on Artificial Reality and Telexistence & Eurographics Symposium on Virtual Environments) Treasurer (2019)
- [2] TEI2019 (The ACM International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction) Studios Co-Chair (2019)

国際論文査読者

- [1] ACM Transactions on Computer-Human Interaction (2020)
- [2] Death Studies (2020)
- [3] International Journal of Human Computer Interaction (2019)

国際学会査読者

- [1] DIS2018 (International Conference of Designing Interactive Systems) Demo Section Reviewer (2018)
- [2] CHI2013 (Conference on Human Factors in Computing System) Working in Progress (Poster Session) Reviewer (2013)
- [3] DIS2012 (International Conference of Designing Interactive Systems) Demo Section Reviewer (2012)

国内学会運営

- [1] VRSJ2019（第 24 回バーチャルリアリティ学会大会）会計

国際学会パネル主催

- [1] Panel Moderator for “Where Buddhism Encounters Entertainment Computing” in ACE2012. [Daisuke Uriu, Naohito Okude, Masahiko Inami, Takafumi Taketomi, and Chihiro Sato, “Where Buddhism Encounters Entertainment Computing,” ACE ’12: Advances in Computer Entertainment Lecture Notes in Computer Science (ACE ’12 Panels), pp. 589–592, November (2012).]

競争的資金・奨学金

- [1] 日本学術振興会 科学研究費補助金 基盤研究（B）「現代日本における死者儀礼のゆくえー生者と死者の共同性の構築をめざして」分担研究者（2016 年 4 月～2020 年 3 月）
- [2] 日本学術振興会 科学研究費補助金 研究活動スタート支援「シェフとの協同調理実験に基づく調理支援システムの開発」研究代表者（2012 年 9 月～2014 年 3 月）
- [3] 日本学生支援機構「大学院第一種奨学金における特に優れた業績による返還免除」＜博士課程在学時分全額＞（2011 年 3 月）
- [4] 日本学生支援機構「大学院第一種奨学金における特に優れた業績による返還免除」＜修士課程在学時分半額＞（2008 年 3 月）
- [5] 慶應義塾大学 森泰吉郎記念研究振興資金「デジタルの記録を人々の記憶として後世に伝承する研究」個人研究（2007 年 4 月～2008 年 3 月）

プロジェクト

産学連携プロジェクト

- [1] 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科×ナブテスコ株式会社「ときめく自動ドアデザインプロジェクト」共同プロジェクトマネージャー（2013 年 9 月～2016 年 3 月）
- [2] 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科×三菱商事株式会社「高齢化社会を見据えた見守りサービスの事業化についての研究」プロジェクトメンバー（2013 年 1 月～2013 年 3 月）
- [3] 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科×奈良先端科学技術大学院大学×東大寺「革新的デジタルメディア研究コア」共同プロジェクトマネージャー（2012 年 4 月～2013 年 3 月）

官学連携プロジェクト

- [1] JST「ERATO 稲見自在化身体プロジェクト」（2017 年 10 月～）※研究員。2019 年 8 月より総括補佐。
- [2] 文部科学省「大学の世界展開力強化事業」グローバルイノベーションデザイン・プログラム 特任助教（慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科）※プログラム運営・教育・広報などを担当。（2012 年 4 月～2016 年 3 月）＜文部科学省事後評価「S」獲得＞
http://www.jsps.go.jp/j-tenkairyoku/data/kekka/h23/h28_tenkai_jigo_kekka.pdf
- [3] Media Furniture Project at Keio NUS CUTE Center in National University of Singapore granted by Media Development Authority Singapore (May 2011 to March 2012).

授業

担当

- [1] 石北央, 瓜生大輔, 小泉悠, 不破麻里亜「初年次ゼミナール理科」＜2 単位のうち 3 コマ担当＞（東京大学教養課程 2020 年 4 月～7 月）※東京大学理科 1・2 類学生向けの授業。
- [2] Daisuke Uriu “International Design Practices”＜2 単位＞（東洋大学ライフデザイン学部人間環境デザイン学科 助教 2017 年 9 月～2018 年 1 月）※英語を用いた講義・演習科目。国際的なデザイン感覚を養うためのプロジェクト形式の講義・演習科目。
- [3] 瓜生大輔, 他非常勤講師複数名「CAD 演習 II」＜2 単位＞（東洋大学ライフデザイン学部人間環境デザイン学科 助教 2016 年 4 月～7 月、2017 年 4 月～7 月）※AutoCAD・CINEMA 4D を用いたプロダクトデザインと建築のための 2 次元製図・3DCG モデリング入門演習。
- [4] 瓜生大輔, 他非常勤講師複数名「CAD 演習 I」＜2 単位＞（東洋大学ライフデザイン学部人間環境デザイン学科 助教 2016 年 9 月～2017 年 1 月）※AutoCAD を用いたプロダクトデザインのための 2 次元製図入門演習。
- [5] 瓜生大輔「デザイン思考法」＜2 単位＞（東洋大学ライフデザイン学部人間環境デザイン学科 非常勤講師 2015 年 9 月～2016 年 1 月）※デザイン思考の入門授業。講義と演習・グループワークを含む。
- [6] 山内正人, 瓜生大輔「論文の書き方講座」＜単位なし＞（慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 2015 年 10 月 13 日）※修士論文執筆を控えた学生に向けて研究と論文執筆のいろはを解説する特別講義。
- [7] 瓜生大輔, 他複数名「イノベーションパイプライン 3」＜2 単位＞（2014 年 10 月～2015 年 1 月、2015 年 10 月～2016 年 1 月）※慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科修士課程入学時に研究科で必要な研究能力を身につけるための個人プロジェクト型授業。各教員あたり 5 名程度の学生と個別面談し、研究レビューを繰り返す。

補助

- [1] 「初年次ゼミナール理科」（東京大学教養課程 2018 年 4 月～7 月）※東京大学理科 1・2 類学生向けの授業。授業全体シラバス協同作成。デザイン思考ワークショップの講義・ファシリテーションなどを担当。
- [2] 「初年次ゼミナール理科」稲見昌彦教授担当回（東京大学教養課程 2017 年 6 月 12・17 日、7 月 3・10 日）※東京大学理科 1・2 類学生向けの授業。デザイン思考ワークショップの補助・講義・ファシリテーションなどを担当。
- [3] “GID International Project” <2 credits> (Keio University Graduate School of Media Design, September 2013 – January 2014, September 2014 – January 2015) ※東京・ロンドン・ニューヨークを遠隔会議システムで接続して、3 者のコラボレーションを軸に進めていくコラボレーション型授業。運営・ファシリテーション、講評などを担当。
- [4] 稲蔭正彦, 他複数名「イノベーションパイプライン 2」＜4 単位＞（慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 2014 年 6～7 月、2015 年 6～7 月）※慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科修士課程入学時に研究科で必要な基礎リテラシーを学ぶオムニバス形式の授業。稲蔭正彦教授担当回のファシリテーション、中間講評・最終講評、成績取りまとめなどを担当。
- [5] 稲蔭正彦, 他複数名「メディアデザイン基礎」＜2 単位＞（慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 2008 年 4 月～6 月、9 月～11 月、2009 年 4 月～6 月、9 月～11 月、2010 年 4 月～6 月、9 月～11 月）※慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科修士課程入学時に研究科で必要な基礎リテラシーを学ぶグループプロジェクト形式の授業。ファシリテーション、中間講評・最終講評、成績取りまとめなどを担当。Arduino やセンサー・アクチュエーターなどを使用した電子工作技術およびインタラクティブデザインの基礎を学ぶ講義・演習を 90 分 4 コマ担当。

- [6] 奥出直人「インタラクショナルデザイン」「マネージメントオブデザイン」など（慶應義塾大学総合政策学部・環境情報学部 2005 年－2008 年）TA 複数回 ※講義資料作成・授業運営・ファシリテーションなど

受託デザイン・研究開発案件（個人事業）

- [1] 「巡」＜手元供養ジュエリー＞企画・デザイン・開発・ブランディングなど総合プロデュース（クライアント：トモエ陶業株式会社）<http://meguri.hanatofumi.jp/> ※商品発売中
- [2] “alma”＜手元供養ジュエリー＞企画・デザイン・開発・ブランディングなど総合プロデュース（クライアント：トモエ陶業株式会社）<http://alma.hanatofumi.jp> ※商品発売中
- [3] “TORUS”＜手元供養ジュエリー＞企画・デザイン・開発・ブランディングなど総合プロデュース（クライアント：トモエ陶業株式会社）<http://torus.hanatofumi.jp> ※商品発売中
- [4] 「繭環（まゆだま）」＜手元供養仏具セット＞企画・デザイン・開発・ブランディングなど総合プロデュース（クライアント：トモエ陶業株式会社）<http://mayudama.hanatofumi.jp> ※商品発売中

研究作品概要

ビデオポートフォリオ：<https://vimeo.com/album/130250>

SenseCenser

designed by Daisuke Uriu.

焼香儀礼をインタラクティブなコンテンツに反映させるための焼香器。

[Daisuke Uriu, William Odom, Mei-Kei Lai, Sai Taoka, and Masahiko Inami, “SenseCenser: an Interactive Device for Sensing Incense Smoke & Supporting Memorialization Rituals in Japan,” *DIS’18: Proceedings of the 2018 ACM Conference Companion Publication on Designing Interactive Systems* (DIS2018 Demos), pp.315-318, Hong Kong, June (2018).]

Projection Doors

designed by Daisuke Uriu, Chihiro Sato, Chan Terence Kwan Ho, Shun Arima with Nabtesco Corporation.

NABCO のスライド式自動ドアをインタラクティブなキャンバスに。ドアの開閉に合わせてプロジェクションされた画像を変化させる。<http://projectiondoors.org>.

東大寺 時巡り ― 大仏殿編

作者：川口玄, 小久保清太郎, 張衍義, 赤熊高行, 佐藤千尋, 瓜生大輔, 東大寺関係者 他

iPad を「時空を超える窓」と捉え、それをかざしながら大仏殿内外を歩いて回ることにより、今は失われた建物や景色、仏像、儀式などを見聞きするアプリケーション。大仏殿に広がる華嚴経の世界を鮮明に感じるとともに、まるで自分がその時間のその場にいるかのような経験を得ることを可能とする。http://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/download.php/KO40001001-00002013-0301.pdf?file_id=91984（川口玄 修士論文）

東大寺山景屏風

作者：小久保清太郎, 川口玄, 張衍義, 加藤博一, 佐藤千尋, 瓜生大輔, 東大寺関係者 他

iPad を「覗き窓」と見立て、それをかざしながら屏風に描かれた地図を見るアプリケーション。各場所での儀礼の様子を俯瞰したり、境内に降り立ったように建築物内部を垣間見たりすることが可能である。http://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/download.php/KO40001001-00002014-0366.pdf?file_id=101270（小久保清太郎 修士論文）

Fenestra

designed by Daisuke Uriu.

ラテン語で「窓」。故人の記憶を覗く窓、故人に「逢える」窓。ミラーをじっと見つめるか、ロウソクに火を灯すと故人の面影が蘇る。 <http://fenestra.jp>

[Daisuke Uriu and William Odom, “Designing for Domestic Memorialization and Remembrance: A Field Study of Fenestra in Japan,” *CHI '16: Proceedings of the 2016 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems* (CHI2016 Papers), pp. 5945–5957, San Jose, USA, May (2016). *received “Honorable Mention” (top 5% papers in the conference).]

panavi

designed by Daisuke Uriu, Mizuki Namai, Satoru Tokuhisa, Ryo Kashiwagi.

センサー内蔵フライパンを用いた調理支援システム。インタラクティブなレシピナビゲーションに従いながら、プロのシェフの手さばきに挑戦する。 <http://panavi.jp>

[Daisuke Uriu, Mizuki Namai, Satoru Tokuhisa, Ryo Kashiwagi, Masahiko Inami, Naohito Okude, “panavi: Recipe Medium with a Sensors-Embedded Pan for Domestic Users to Master Professional Culinary Arts,” *CHI '12: Proceedings of the 2012 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems* (CHI2012 Papers), pp. 129–138, Austin, USA, May (2012).]

PHOROL

designed by Daisuke Uriu, Naruhiko Shiratori, Izumi Yagi, Satoru Hashimoto.

人々が撮影した写真をコンテンツとするインタラクティブな柱時計。定時になると、振り子の揺れに応じて写真が切り替わりながら時を知らせる。 <http://daisuke.uriuri.org/PHOROL/>

[Daisuke Uriu, Naruhiko Shiratori, Izumi Yagi, Satoru Hashimoto, Masa Inakage, Naohito Okude, “PHOROL: Interactive Wall Clock Art of Online Shared Snapshots,” *ACM SIGGRAPH ASIA 2009 Sketches*, Yokohama, Japan, December (2009).]

CaraClock

designed by Daisuke Uriu, Naruhiko Shiratori, Satoru Hashimoto, Shuichi Ishibashi.

家族内で過去の記憶を懐古・共有することを支援する写真表示装置。亡くなった親戚や歳の離れた家族の記憶を、同時に並べて鑑賞できる。 <http://daisuke.uriuri.org/CaraClock/>

[Daisuke Uriu, Naruhiko Shiratori, Satoru Hashimoto, Shuichi Ishibashi, and Naohito Okude, “CaraClock: An Interactive Photo Viewer Designed for Family Memories,” *CHI EA '09: Proceedings of the 27th international conference extended abstracts on Human factors in computing systems* (CHI2009 Interactivity), pp. 3205–3210, Boston, USA, April (2009).]

Sound Candy

designed by Shuichi Ishibashi, Daisuke Uriu.

身の回りの音と動作を利用して、自分だけの遊び場を作れる道具。短い音声を録音し、身の回りの物や身体に付け、動かして遊ぶ。 <http://www.sound-candy.com/>

[Shuichi Ishibashi, Daisuke Uriu, Naohito Okude, “Sound Candy,” *ACE '07: Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology* (ACE2007 Demos), pp. 298–99, Salzburg, Austria, June (2007).]

MASTABA

designed by Daisuke Uriu, Takahiro Ogasawara, Naohito Shimizu.

世代の異なる一族(家族・家系)の記憶をデジタル写真を通して永遠に継承することができる、未来のお墓のコンセプト。 <http://daisuke.uriuri.org/MASTABA/>

[**Daisuke Uriu**, Takahiro Ogasawara, Naohito Shimizu, Naohito Okude, “MASTABA: The Household Shrine in The Future Archived Digital Pictures,” ACM SIGGRAPH2006 Sketches, Boston, USA, August (2006).]

KAYAGOMORI

designed by **Daisuke Uriu**.

全方向を透過型スクリーンで囲まれた、引きこもり型「景色日記」空間のコンセプト。

https://www.youtube.com/watch?v=3stgIpPrE_k. (Video)

[**DaisukeUriu**, Naohito Okude. “KAYAGOMORI: Private Space for Withdrawing into One's Shell and Landscape Diary to Refresh Oneself in Mind,” ACM SIGGRAPH2005 Posters, Los Angeles, USA, August (2005).]

moo-pong

designed by Yusuke Wada, Jun Usui, **Daisuke Uriu**.

身の回りの景色をボールに録画し、専用の容器の中で混ぜあわせて鑑賞する「映像の万華鏡」。物理的な形状を持つメディアが創作経験を支援する。

<https://www.youtube.com/watch?v=OrdBZ3TYDPk> (Video)

[Yusuke Wada, Jun Usui, **Daisuke Uriu**, and Naohito Okude, “moo-pong,” ACM SIGGRAPH 2005 Emerging Technologies, Los Angeles, USA, August (2005).]

メディア掲載

雑誌掲載

- [1] Frederik Højlund Westergård, Jonathan Komang-Sønderbek, Malthe Emil Blichfeldt, Jonas Fritsch, Tiffany Wun, Claire Mikalauskas, Kevin Ta, Joshua Horacek, Lora Oehlberg, **Daisuke Uriu**, William Odom, Mei-Kei Lai, Masahiko Inami, Harvey Bewley, and Laurens Boer. 2019. Demo hour. *Interactions* 26, 2 (2019), 10-13. DOI: <https://doi.org/10.1145/3309719>
- [2] 「弔いだってデジタル化 四十九日まではロボットと一緒に」, *AERA* 2017 年 8 月 7 日号, 朝日新聞社 (2017). [ネット掲載: <https://dot.asahi.com/aera/2017080300083.html>]
- [3] MASTABA, 『AXIS vol. 123』, 特集「21 世紀の ID」 インダストリアルデザインからインタラクションデザインへ p53 (2006).
- [4] moo-pong, 『AXIS vol. 118』, 特集「アドバンスモデルが語る近未来のビジョン」 p57 (2005).

新聞掲載

- [1] 「空中に浮かぶ故人と語らう 技術が紡ぐ新たな絆」日本経済新聞 (2018 年 2 月 22 日) [ネット掲載: <https://r.nikkei.com/article/DGXXKZO2719807021022018TCP000/>]
- [2] 「故人のぬくもり、デジタルで再び」日本経済新聞 (2018 年 1 月 21 日) [ネット掲載: <https://www.nikkei.com/article/DGXMZO25951490Q8A120C1905E00/>]
- [3] 「拡張現実技術で東大寺案内」毎日新聞奈良版 (2012 年 3 月 23 日) <慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科×奈良先端科学技術大学院大学×東大寺「革新的デジタルメディア研究コア」>
- [4] moo-pong, 2006 年 2 月 27 日「日本経済新聞 科学面」(2006).

ウェブメディア

- [1] ITmedia「そのスマホ、形見になる？ 供養される？ 第3回「デジタル遺品を考えるシンポジウム」レポート」, 2019 年 3 月 21 日, <https://www.itmedia.co.jp/pcuser/articles/1903/21/news031.html>
- [2] 古田雄介のネットと人生「第 29 回：デジタル世界は供養に向いているのか——瓜生大輔さんと考える」, 2018 年 10 月 29 日, <https://seniorguide.jp/column/furuta/1149939.html>

- [3] 澤田 美奈子「モノと人との別れのインタラクション」, ヒューマンルネッサンス研究所 研究員コラム, 2018 年 3 月 1 日, <http://www.hrnet.co.jp/column/kiji.php?id=239>
- [4] 「愛する人を、それぞれが最も思うことができる形で デジタル時代の新しい仏壇「Fenestra」」, ねとらぼ 2014 年 09 月 16 日, <https://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1409/16/news126.html>

テレビ出演

- [1] Fenestra, 日本テレビ news every., 「変わる..."新たな供養"」2018 年 8 月 24 日 (木)
- [2] panavi, フジテレビ 目撃 The Showcase 2012 年 1 月 4 日 (水) 12:00～13:00 (2012).
- [3] panavi, TBS テレビ 革命×テレビ 2010 年 8 月 8 日 (月) 23:30～24:00 [生放送] (2010).
- [4] panavi, TBS テレビ はなまるマーケット 「とくまる『フライパン活用術』」2010 年 4 月 19 日 (月) 8:30～9:55 (2010).
- [5] panavi, PHOROL, BS ジャパン 世の中進歩堂「もっと日常は楽しめる！身近な日用品がテクノロジーで大変身！」2010 年 3 月 14 日 (日) 20:30～21:00 (2010).
- [6] panavi, TBS テレビ イブニングワイド「ホリおこし！『料理が上手になる!魔法のフライパン』」2010 年 2 月 18 日 (木) 16:53～18:40 (2010).
- [7] panavi, 日本テレビ 世界一受けたい授業「アナタの生活が劇的に変わる！驚きの最先端テクノロジー-2010」2010 年 1 月 31 日 (土) 19:56～20:54 (2010).
- [8] panavi, テレビ東京 ワールドビジネスサテライト 「トレンドたまご」2009 年 10 月 6 日 (火) 23:00～24:00 (2009).
- [9] Sound Candy, テレビ東京 ワールドビジネスサテライト 「トレンドたまご」2009 年 7 月 7 日 (火) 23:00～24:00 (2009).
- [10] Sound Candy, NHK BS2 デジスタ「インタラクティブ・アート」2007 年 11 月 22 (土) 24:00～24:40 (2007).
- [11] moo-pong, NHK BS2 デジスタ「ガジェット特集」(ベストセクションに選出される) 2005 年 11 月 26 (土) 24:00～24:40 (2005).

プレスリリース

- [1] NAIST・KMD 共同研究プロジェクト「革新的デジタルメディア研究コア」シンポジウム 歴史・文化と情報学の開催について
http://www.naist.jp/topics_pdf/admin_dc11ef03140e6cdfc06269e077d1dffc_1363929698_.pdf (2013 年 3 月 22 日 奈良先端科学技術大学院大学)
- [2] “イルミネーションから広告利用まで、建物の外観・雰囲気を彩る「プロジェクションドア」を SIGGRAPH ASIA 2015 で特別展示”
https://www.keio.ac.jp/ja/press_release/2015/osa3qr0000015pr9.html (2015 年 10 月 26 日 慶應義塾大学)

知的財産

- [1] 国内特許

発明の名称：投影装置及び自動ドアシステム

出願番号：特願 2017-500656

国際出願番号：PCT/JP2016/054222

国際公開番号：W02016/133032

出願日：平成 27 年 2 月 15 日

国際出願日：平成 28 年 2 月 15 日

出願人：ナブテスコ株式会社

発明者：籠谷 修, 稲蔭 正彦, 奥出 直人, 瓜生 大輔, 佐藤 千尋, 陳 テレンス坤浩.

[2] 国内特許

発明の名称：情報取得装置

出願番号：特願 2005-209951

公開番号：特開 2007-026282

出願日：平成 17 年 7 月 20 日

公開日：平成 19 年 2 月 1 日

出願人：学校法人慶應義塾

発明者：和田 裕介, 臼井 旬, 瓜生 大輔, 奥出 直人.

[3] 国内特許

発明の名称：調理システム、この調理システムに用いられる調理器具、及び、調理システムセット

出願番号：特願 2009-212237

公開番号：特開 2011-058782

出願日：平成 21 年 9 月 14 日

公開日：平成 23 年 3 月 24 日

出願人：学校法人慶應義塾

発明者：生井 みづき, 瓜生 大輔, 徳久 悟, 稲見 昌彦, 奥出 直人, 柏樹良.