

# DANIEL J. REA

博士課程 (コンピュータ・サイエンス)  
djrea.ca  
daniel.rea@cs.umanitoba.ca

## 学歴

- 2015 – 現在 博士課程、コンピュータサイエンス、マニトバ大学、成績:4.5/4.5 (卒業：夏、2019年)
- 2012 – 2014 修士、コンピュータ・サイエンス、マニトバ大学、成績: 4.4/4.5
- 2006 – 2012 学士、コンピュータ・サイエンス、優等生、マニトバ大学、成績: 4.3/4.5
- 2006 高校卒、成績: 96.7%

## 名誉・受賞

- 2015 – 2019 Gordon Wu 奨学金、550 万円 (大学内) (100 円は\$1 CAD としている)
- 2015 – 2018 カナダ自然科学・工学研究会議 大学院奨学金(CGS-D)、1050 万円 (国内)
- 2015 – 2019 Guaranteed Funding Package、800 万円(学部内)
- 2013 日本学術振興会サマープログラム、55 万円 (国内)
- 2013 カナダ自然科学・工学研究会議 Michael Smith 海外勉強補償、60 万円 (国内)
- 2006 – 2012 優等生 (成績はA以上の基準)
- 2012 カナダ自然科学・工学研究会議 大学院奨学金(CGS-M)、175 万円 (国内)
- 2012 マニトバ大学大学院奨学金、210 万円 (大学内)
- 2011 日本語能力試験 N2
- 2007 – 2008 マニトバ大学生徒会 優等生奨学金、10 万円 (大学内)
- 2007 MTS Mobility 社の奨学金、10 万円 (学部内)
- 2007 Stanley R. Scarr 氏 奨学金、6 万円 (街内)
- 2006 Chown Centennial 奨学金、5 万円 (高校学校の優等生の一人に)
- 2006 Queen Elizabeth II 入学奨学金、20 万円 (高校の成績は 95%以上の人へ)

## 業績

### マニトバ大学

5月・2011年 — 現在

大学院生、ウィニペグ市、マニトバ州、カナダ

James E. Young 博士の生徒で、ゲーム知恵を元にしてロボット操るためインターフェースを改善する研究すること。博士課程。

James E. Young 博士の生徒でインタフェースやアルゴリズムなどの研究でゲームキャラの人口知識開発を楽にする研究を行うこと。修士課程。

危険環境を調べるリモートカメラのインタフェースをデザインし、プロトタイプ化すること。  
学士で卒業プロジェクトとしてロボットが RGB の LED で人間と生活を邪魔せずにコミュニケーションインタフェースを作成し、ユーザスタディやその解析すること。

国際学会のレビュー者としての経験: TEI 2013-2014, 2016, ACE2013-2016, IUI 2014, 3D-UI 2015, CHI 2015, GI 2015, RO-MAN 2015-16. HRI2016-17 RAS. HAI2014-16, GI 2015-16

Program Committee Member: ACE 2015-16

Organizing Committee Member: HAI 2014-16, HRI 2016

教育助手: ヒューマン・コンピュータ・インタラクション (COMP 3020) 9月・2016年 — 12月・2016年

教育助手: コンピュータ・サイエンスの紹介 (COMP 1010) 9月・2011年 — 12月・2012年

**カルガリー大学** 9月・2014年 — 12月・2014年

客員研究者、カルガリー市、カナダ

人間系産業用ロボットとの社会的対話の研究すること。

VR 環境の UI 推薦を研究すること。

**東京大学 – 五十嵐研 (JST ERATO)** 1月・2013年 — 8月・2013年

客員研究者、東京、日本

ユーザを中心し、ゲームキャラの対話的な動きの作成の UI/UX、アルゴリズム開発すること。

四年生の HCI 授業のクラスプロジェクトを教授と作成、発表、成績付すること。

**株式会社国際電気通信基礎技術研究所 (ATR)** 5月・2010年 — 5月・2011年

インターン研究生、けいはんな学研都市、日本

歩行者の歩き方をモデル化する研究のこと。

big data を自分でデザインし開発した EM アルゴリズムで解析し、歩行者の行先を予想すること。

**Communications Research Centre** 9月・2009年 — 12月・2009年

ネットワーク研究インターン生、オタワ市、オンタリオ州、カナダ

ネットワーク研究のためのツールを Python で開発すること。

ptables をダイナミック的に調整し、コンピュータウィリスを誤魔化し、解析すること。

VMWare で Linux の環境で Ethereal、tcpdump、ncat などのデバッグツールを利用すること。

**Public Health Agency of Canada (CNPHI チーム)** 1月・2009年 — 4月・2009年

ソフト開発者、ウィニペグ市、マニトバ州、カナダ

Java J2EE, Oracle DB, JSP など、プロダクトをデザイン、開発、デプロイすること。

Web Programming で、会社のソフトの統計を自動的に集め解析シグラフ化すること。

## 学論

Daniel J. Rea, Stela H. Seo, Neil Bruce, James E. Young. "Movers, Shakers, and Those Who Stand Still: Visual attention-grabbing techniques in robot tele-operation." Human-Robot Interaction. ACM. 2017 (to appear).

Roberta Cabral Ramos Mota, DANIEL J. REA, Anna Le Tran, James E. Young, Ehud Sharlin, Mario Costa Sousa. "Playing the 'Trust Game' with Robots: Social Strategies and Experiences." In proc. Robot and Human Interactive Communication (RO-MAN), IEEE. 2016.

Nico Li, DANIEL J. REA, James E. Young, Ehud Sharlin, Mario Costa Sousa. "And He Built a Crooked Camera: A Mobile Visualization Tool to View Four-dimensional Geometric Objects." SIGGRAPH Asia, ACM. 2015.

DANIEL J. REA, Yan Wang, James E. Young. "Check Your Stereotypes at the Door: An Analysis of Gender Typecasts in Social Human-Robot Interaction." In proc. Intl. Conf. on Social Robotics (ICSR), Springer. 2015

Johann Wentzel, DANIEL J. REA, James E. Young, Ehud Sharlin. "Shared Presence and Collaboration Using a Co-Located Humanoid Robot." In adjunct proc. Human-Agent Interaction. ACM. 2015.

Amy Banh, DANIEL J. REA, James E. Young, Ehud Sharlin. "Inspector Baxter: The Social Aspects of Integrating a Robot As a Quality Inspector in an Assembly Line." In proc. Human-Agent Interaction, ACM. 2015.

DANIEL J. REA, Takeo Igarashi, James E. Young. "PaintBoard – Prototyping Interactive Character Behaviors by Digitally Painting Storyboards." In proc. Human-Agent Interaction, ACM. 2014. Best Paper Award.

Barrett Ens, DANIEL REA, Royi Shpaner, Hadi Hemmati, James E. Young, Pourang Irani. "ChronoTwigger: A Visual Analytics Tool for Understanding Source and Test Co-Evolution." In proc. VISSOFT '14, IEEE. 2014.

DANIEL J. REA, Takeo Igarashi, James E. Young. "Behavior Primitives for End-User NPC Behavior Creation." In adjunct proc. Human-Agent Interaction, 2013. Best Poster Runner-up.

Tetsushi Ikeda, Yoshihiro Chigodo, DANIEL REA, Francesco Zanlungo, Masahiro Shiomi, Takayuki Kanda. "Modeling and Prediction of Pedestrian Behavior based on the Sub-goal Concept." RSS, 2012.

DANIEL J. REA, James E. Young, and Pourang Irani. "The Roomba Mood Ring: an Ambient-Display Robot." Adjunct Proceedings, Human-Robot Interaction, 2012.

Mathieu Couture, Frédéric Massicotte and DANIEL REA, "Last Minute Traffic Forwarding for Malware analysis in a Honeynet." Communications Research Center Technical Note CRC-TN-2010-001, June 2010.

## 技術・スキル

Java (8年、Eclipse)、Python (Web2Py フレームワーク、OpenCV、NumPy で数学を)

JavaScript、jQuery、CSS、HTML、AJAX

データベース作り、SQL

C++ (ゲーム開発)、C# (Unity3D、Windows Store App)、C

ソケット (TCP/UDP)、分散システム、ネットワークスタック、Ethereal などのネットワークツール

OS: Windows、OSX、Linux でも開発する経験

## ボランティア

Web 担当、第11 Human-Robot Interaction ACM/IEEE 国際学会 (HRI)

9/1/2013 — 現在

HRI の中で一番競争的な学会で、サイトや当番に使えるアプリを開発し、管理すること。

HAI は HCI、HRI、心理学、社会学などの分野を利用する新国際研究学会です。

担当の役目は学会の web site を JavaScript, HTML, CSS で作成、管理などのこと。

## 趣味

### ゲーム開発

現在に、インディーズ開発者として Unity3D(C#)で、パズル・ビジネス新形の RTS を開発すること。

### 日本語、日本文化

日本語での日常会話は問題なし。常用漢字を大体読める。ビジネス日本語も学びたいと思います。

将棋、囲碁が好きで、弓道も少ししたことあります。