



KIM SunKyoung

助教 Assistant Professor

博士（人間情報学） Ph.D.

Keywords: ヒューマンコンピュータインタラクション、学習、認知科学

Contact: kimsun@slis.tsukuba.ac.jp



筑波大学
University of Tsukuba

Graduate
School of
Library,
Information and
Media Studies

研究概要

新しい知識、技術、行動を学習することは、社会に参加して貢献するために不可欠です。しかし、学習が苦手、または心身に障害を持つ学習者のための個別学習支援は、時間と資源の限界があります。そこで、学習者の行動や生体信号データを収集・分析し、個別の学習を支援することに着目します。長期的な目標は、注意力、読解力、行動の変化などの学習プロセスに関して、知覚または感情がパフォーマンスに与える影響を理解することです。特に、個別学習者の学習進捗を予

測し、ロボットやバーチャルリアリティなどのテクノロジーを介して学習環境を制御することで、人々の知覚や感情を変化させ、効果的に個別学習支援を可能にすることです。

www.slis.tsukuba.ac.jp

Understanding humans and applying the findings to technology



Human behaviors,
Physiological data
Computer, Robot,
VR/AR/MR etc.



Using technology to change humans' perception or emotions

論文

1. S.Shota, S.Kim, M.Hirokawa, K.Suzuki : Effect of using embodied avatars on turn-taking during conversational activities in a social VR space. The 10th IEEE International Conference on Engineering, Technology, and Education, 1 ~ 4, 2021.12
2. S.Kim, M.Hirokawa, S.Matsuda, A.Funahashi, K.Suzuki : Smiles as a signal of prosocial behaviors toward the robot in the therapeutic setting for children with autism spectrum disorder. Frontiers in Robotics and AI, 8(599755), 1 ~ 16, 2021.5
3. S.Kim, M.Hirokawa, S.Matsuda, A.Funahashi, K.Suzuki : Smiles of children with ASD may facilitate helping behaviors to the robot. The 10th International Conference on Social Robotics, 55 ~ 64, 2018.11
4. S.Kim, G.Kim, D.Kang : Users' perception based on engagement strategies of a social robot in a conversation. Design Convergence Study, 17(5), 1 ~ 15, 2018.10
5. S.Kim, S.K.Kim, H.-W.Lee : The effect of Hangul print size on reading speed of young and older adults in a computer environment. The Korean Journal of Cognitive and Biological Psychology, 27(3), 367 ~ 384, 2015.6

社会貢献活動

私の研究は、典型的な学習者だけでなく、神経発達障害を持つ学習者、高齢の学習者、または身体障害を持つ学習者を対象としています。身体的・精神的な状況に関わらず、人々が生涯学習を続けるように支援することが研究方針です。

メッセージ

技術の発展は人々の人生を変えてきました。ますます様々な技術が日常生活を変化させていきます。技術がより良い影響を与えるように、人間と技術、そして情報の相互作用を研究します。

関連情報サイト

1. Human-Robot Interaction Community <https://humanrobotinteraction.org/>
2. IEEE Education Society <https://iee-edusociety.org/>
3. Cognitive Science Society <https://cognitivesciencesociety.org/>