氏名	重定 如彦 (教授)
こんな研究をしています	ユビキタスコンピューティング。 最近は人工知能にも興味を持っています。
こんな成果を挙げています	「不完全情報ゲームにおけるメタ節点・メタ行動を用いた ゲーム木構築手法, BMI 命令等を用いた高速化手法」 コンピュータソフトウェア 36 巻第 1 号 p.119-151, 2019, 日本ソフトウェア学会 「Interoperable Spatial Information Model and Design Environment Based on ucR Technology」 IEICE Transactions on Information and Systems, 2013 『実習情報リテラシ 第 3 版』サイエンス社, 2020 『情報学基礎』培風館, 2020 『学生のための JavaScript』東京電気大学出版局, 2022
ほかに、こんなジャンルに関心を持っています	コンピュータのプログラミングによるものづくりにも関心を持っています。最近では、人工知能を使ったプログラミングなどをテーマにした授業も行っています。
こんな授業を行なっています	現在、大きな社会的注目を集めている人工知能について、古典的なチェスなどのゲームを題材とする AI からはじめ、近年注目を浴びている画像を認識するディープラーニングを用いた AI などを題材とした実習を行いながらその仕組みについて学び、人工知能ができる事、できない事について理解できるようにする。また、人工知能が社会に与える影響などについて考察する。
学会や社会でこんな活動をしています	アジアの諸国を対象とした留学生の奨学金の選考委員を行っています。
私が思う多文化的かつ、インターカルチャーな人物	