

プロフィール

下條 真司(しもじょう しんじ)



【現職】

情報通信研究機構 大手町ネットワーク研究統括センター センター長／上席研究員/大阪大学

【略歴】

工学博士.

昭和33年4月7日生.昭和61年3月大阪大学大学院基礎工学研究科後期課程修了。昭和61年4月大阪大学基礎工学部助手.

平成元年2月同大学大型計算機センター講師.平成3年4月同センター助教授.平成10年4月同センター教授.

平成12年4月同大学サイバーメディアセンター教授.副センター長。平成17年8月 同・センター長平成18年8月 同・副センター長

平成20年4月より現職。現在に至る.その間米国カリフォルニア大学アーバイン校 客員研究員.

大阪大学大学院情報科学研究科における 海外インターンシッププログラム

— 融合科学を国際的視野で先導する人材の育成のために —

PRIME: Pacific Rim Undergraduate Experience

PRIUS: Pacific Rim International UniverSity



NICT/大阪大学

下條真司

もともとのきっかけ: PRAGMA

- PRAGMA (Pacific Rim Applications and Grid Middleware)
 - 環太平洋周辺諸国の研究機関・大学が参画する、広域分散計算技術(グリッド)、そのアプリケーションの研究開発を目的とする国際的な研究コミュニティ
 - 環太平洋周辺諸国の研究機関・大学を接続し、データ、計算、科学計測機器を共有する計算インフラを構築
 - UCSDのPeter Arzberger氏がチェア
 - ワーキンググループ
 - Resource and DataGrid WG
計算資源を共有可能にするための技術開発
 - Geo Science Working Group
ジオサイエンスをターゲットとし、そのための技術開発を行うグループ
 - Bioscience Working Group
バイオ研究を支援する情報技術開発を行うグループ
eg. Grid portal for life science
 - Telescience Working Group
科学計測機器を共有し、計測、解析、可視の一連の流れを統合するグループ
 - URL: <http://www.pragma-grid.net/>



Peter Arzberger



PRAGMA 11 at Osaka U, Japan

PRIME

- 2004年にUCSDで開始
- 21世紀のグローバル環境に向けて、学部学生を海外研究機関・大学に派遣し、国際的な環境下で**研究と文化的な経験**をさせる教育プログラム
- UCSDの学部学生は、UCSD側教員と派遣先教員で予め設定された研究開発テーマに派遣先で10週間従事する
 - 環太平洋周辺諸国の研究機関・大学（PRAGMAメンバー）の研究者、科学者、学生らと協調し、国際連携やそのための能力の育成の重要性を学ぶ
- 今日までのUCSD学生の受け入れ実績

オーストラリア: Monash University

中国: CNIC, CAS (中国科学院)

台湾: NCHC (National Center for High-Performance Computing)

日本: Osaka University



2006 PRIME students

PRIUSプロジェクトとは？

- 文科省実施の大学教育の国際化プログラム選定プロジェクト
 - 大学教育の国際化プログラム: わが国の高等教育の国際的通用性・共通性の向上と、国際競争力を高めることを目的とするプログラム
- 2005年度、104件の申請に対し15件が採択
 - 国立大学では9件のみ採択(北海道大学、東北大学、東京大学、東京医科歯科大学、東京工業大学、**大阪大学**、神戸大学、鳥取大学、徳島大学)
- プロジェクト名称「融合科学を国際的視野で先導する人材の育成」(Fostering of Globally-leading Researchers in Integrated Sciences) [通称 **PRIUS**: Pacific Rim International University]
 - 2005年度(平成17年度)から4年間のプロジェクト

PRIUSの目的

- 国際的な教育インフラストラクチャの構築
 - 既存のPRAGMAフレームワークによってもたらされる研究開発・教育ネットワークを最大限に活用し、大阪大学大学院情報科学研究科大学院生が国際的視野を育てる機会を提供できるすること
- グローバル社会でリーダーシップを発揮できる学生育成
 - 構築される国際的な教育インフラストラクチャの利用
 - 教育内容
 - 語学能力の習得
 - 文化的背景の理解
 - 最先端技術に対する理解
 - チームプレイの仕方