# 平成28年度研究開発成果概要図 (目標・成果と今後の研究計画)

## 1. 研究課題・実施機関・研究開発期間・研究開発予算

◆課題名 : 未来を創る新たなネットワーク基盤技術に関する研究開発

◆副題 : 時空間ダイナミクスの記述を可能とする拡張Bow-Tie構造に基づく進化発展可能なネットワーク化情報処理基盤アーキテクチャの創出

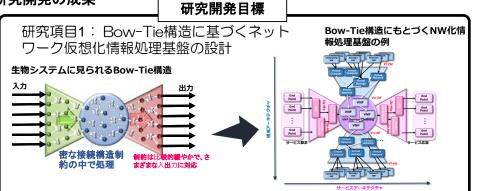
◆実施機関:大阪大学(村田正幸) ◆研究開発期間:平成28年度~平成29年度

◆研究開発予算:34百万円(平成28年度17百万円)

## 2. 研究開発の目標

SDN/NFV、MANOなどのネットワーク化情報処理基盤のアーキテクチャ設計を可能とするために、生物システムにおけるBow-Tie構造を拡張し、環境適応性だけでなく、進化適応性を有するネットワーク化情報処理基盤の設計原理を確立する。その有効性を、NFVや拡張現実感サービスの実装を通して検証する。拡張現実感サービスの実装においては、環境変動があった場合にも適切なサービス品質(帯域100Mbps、エンド間遅延50ms)が提供できることを確認する。

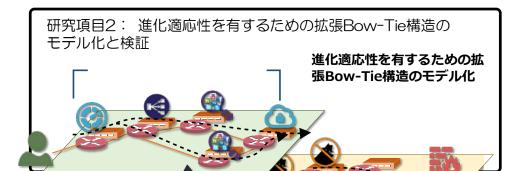
#### 3. 研究開発の成果



時間的空間的に柔軟な情報処理機構としてのBow-Tie構造を詳細化し、それを核として、ネットワーク化情報処理基盤の機能アーキテクチャの設計論を確立する

### H28研究開発成果

- ・NFVを前提としたBow-Tie構造を用いたアーキテクチャを提示
- 外部からの呼び出し回数にもとづいたBow-Tie分離に取り組み、<u>50~70</u> 程度の関数がBow-Tie構造におけるノットとなることを示した
- NFVにおけるVNF Chainの一部を<u>モジュール化して配置することで環境</u> 変動に対する適応性が向上することを示した
- ⇒ノットの関数群を中心とするBow-Tie構造を用いた情報処理アーキテクチャによって、環境適応性が得られる見通しを得た。
- ・オープンソースソフトウェアを用いたMANO実験環境を構築し、アーキテク チャ実現に向けた課題を抽出
- · OpenMANOを用いてスイッチ5台・物理PC3台からなる実験環境を構築
- ロボットとユーザーPCを接続して通信遅延の測定実験を実施
- 仮想化機能や機能配置場所に依存して、9~33[ms]の遅延差を確認
- ⇒ ロボットで行われる映像圧縮化で生じる遅延が400[ms]~となる課題を確認



- 空間的Bow-Tie構造を抽出する数理モデルを立案
- グループ内リンク数およびグループ間リンク数に着目
- 大小関係によってLeader, Outstanding, Organizedの3グループを抽出
- ・数理モデルを適用してLinux kernel実装(NWパート)の開発過程を分析
- 機能拡張に対して比較的安定している関数群(Leader)を抽出
- 機能拡張による変化は Outstanding, Organizedグループによって吸収
- ⇒所望の性質を有するグループに分類されることを確認し、Leaderグループを中心とするBow-Tie構造によって進化適応性を得る見通しを得た。

採択番号:19104

## 4. これまで得られた成果(特許出願や論文発表等)

	国内出願	外国出願	研究論文	その他研究発表	プレスリリース 報道	展示会	標準化提案
未来を創る新たなネット ワーク基盤技術に関す る研究開発	0 ( 0 )	( 0 )	0 ( 0 )	3 (3)	0 ( 0 ) ※成果数は累計件	0 ( 0 ) 数、( )内は当該:	0 ( 0 ) <b> 軍度の件数です</b> 。

## トピックス(1) NICT Cinet研究者らとの打ち合わせを毎月実施

NICT Cinetの研究者らと約1ヶ月に1回程度の打ち合わせを実施し、情報ネットワークシステムを対象とした分析により得られた知見(コアサイズや、その変化量)のフィードバックを行っている。また、脳科学の見地からのシステム解釈・構成を議論し、密なフィードバック体制をとっている。

#### 5. 今後の研究開発計画

- ・H28年度の実機検証で明らかとなったNFV環境での処理遅延を参考に、NFV環境におけるBow-Tie構造を策定するための定量的指標を定める。
- ・生物システムと対比しつつ、Bow-Tie構造における適切なコアの規模や内部ネットワーク構造、入出力数を明らかにする。特に脳機能ネットワーク等の生物システムとの対比を、Cinet研究者らと連携しつつ、実施する。
- ・研究開発目標達成に向けて実証環境の整備・構築に取り組む
- ロボットが取得する映像の圧縮化で生じる遅延に起因して400[ms]程度の遅延が発生しているため、コンピューティングリソースの乏しいロボットで圧縮するのではなく、仮想化環境で圧縮化機能を提供することを試みる。
- 拡張現実感サービスの設計・詳細設計と実装に取り組む

## 遅延測定の様子

