

2月13日(土) 8号館 8・501

	研究室名	テーマ番号	プロジェクトテーマ	プロジェクトメンバー
9:30	津田 伸生	13EP1-01	マイナススーパー高速探索プログラムの開発	魚住 憲太郎
		13EP1-02	PCクラスタを用いた天体シミュレーションの研究	高橋 克爾
		13EP1-03	並列処理を用いた円周率計算の高速化	寺林 健吾
		13EP1-04	PCクラスタによる並列処理法の研究 - モンテカルロ法による円周率と自然対数計算	達磨 学
		13EP1-05	店舗における予約管理システムの開発	中西 慶侑
		13EP1-06	移動体端末を用いた並列分散処理	金子 典央
		13EP1-07	動的負荷分散法の研究	水井 悠太 進宅 英登
10:34	休憩			
10:42	林 亮子	13EP1-08	FDM方式3Dプリンタにおける印刷成功/失敗条件に関する研究	佐々木 正人 石田 秀真 宮崎 翔司
		13EP1-09	金沢工業大学内の教室案内システム改善に関する研究	跡部 公英 清水 俊綺 永井 悠樹
		13EP1-10	炭化水素および類例分子の発火点予測に関する研究	中田 侑江
		13EP1-11	ユーザが求めるゲームの要因に関する研究	宮澤 高弘
11:46	休憩			
12:30	河並 崇	13EP1-12	センサーネットワークを用いた圃場モニタリングシステムの研究	本間 孝行
		13EP1-13	3Gネットワークを用いた圃場モニタリングシステムの開発	手代木 柊人
		13EP1-14	介護支援ロボットとKINECTを連携させた代名詞「アレ」の対象推測方法の研究	高桑 春菜 上原 寛基
		13EP1-15	介護支援ロボットの機動性向上のための車両開発	仲 悠介
		13EP1-16	介護支援ロボット用簡易執事機能の開発	麻田 健太
		13EP1-17	タイル型センサーマットのハードウェア開発	竹原 雄貴
		13EP1-18	タイル型センサーマットのWebアプリケーション開発	本郷 康
		13EP1-19	小・中学生を対象としたプログラミング入門教材と評価方法の開発	中村 哲也
13:42	休憩			
13:50	五十嵐 寛	13EP1-20	セキュリティ情報の自動収集ツールの作成	西河 祐史 金子 尚平
		13EP1-21	検索結果の清浄化ツール	川嶋 昇平
		13EP1-22	人の認識を利用した認証システムの開発	細川 和輝
		13EP1-23	キネクトを利用した防犯システムの開発	酒井 航平 佐藤 樹
		13EP1-24	プロセスが行う通信を監視・統計するアプリケーションの開発	阪井 晴悟
14:46	休憩			
14:54	中沢 実	13EP1-25	高精度なメガネ型脈拍計測センサの研究	千石 拓馬
		13EP1-26	Bluetoothを用いたスマートエントリーシステムの開発	山内 貴仁
		13EP1-27	HOG特徴量を用いた車両検出と速度測定の実装方法について	中原 祐吾
		13EP1-28	OpenFlowを用いた仮想環境上でのCCNの構築と性能評価	高山 翼
		13EP1-29	トピックモデルとweb閲覧履歴によるユーザの意図を考慮した情報検索システムの開発	唐澤 貴大
		13EP1-30	リカレントニューラルネットワークを用いた文生成システム	坂井 三四郎
		13EP1-31	学内の出席管理システムの提案	村上 優太
15:50	休憩			
15:58	黒瀬 浩	13EP1-32	Webページ情報の属性による品詞頻度の研究	奥山 貴章
		13EP1-33	ファイルサイズによる入出力の評価	中山 碩人
		13EP1-34	ファイルシステムのアクセス速度の評価	梶谷 真
		13EP1-35	ソーシャル・ネットワーキング・サービスのアカウント乗っ取りとセキュリティの脆弱性	田島 駿佑
		13EP1-36	VLANの構成方法の検証	伊藤 正哉
		13EP1-37	仮想環境におけるコンテンツ配信ネットワークの性能評価	宮村 優
		13EP1-38	販売流通システムのモデル化と試作	河鱈 天誠
16:54	終了			

情報工学科

2月13日(土) 8号館 8・504

	研究室名	テーマ番号	プロジェクトテーマ	プロジェクトメンバー
9:30	鷹合 大輔	13EP2-01	RollingSpiderのLinux用制御プログラムの開発	小出 和希
		13EP2-02	AR.Drone2のLinux用制御ライブラリの拡張と、機体状態の可視化	北山 智也 森下 陽平
		13EP2-03	ジェスチャ入力によるAR.Drone2の制御	宮本 麻衣
		13EP2-04	JumpingSUMOの解析と、Linux用制御プログラムの開発	廣田 雅律
		13EP2-05	Linux用ジョイパッド抽象化サーバの開発	普和 紘平
		13EP2-06	OpenROV2.6の組み立てと解析	豊岡 範昭
10:26	休憩			
10:34	羽山 徹彩	13EP2-07	Twitterデータを用いた日本酒の印象評価分析に関する研究	中佐 孔亮 藤本 雄也 西河 佑基
		13EP2-08	PBL用Webシステムの実践的導入とその効果	林 沙紀 近藤 雄一
		13EP2-09	事前学習を伴う協調学習支援システムの開発	二上 裕
		13EP2-10	模範エージェントが研究室活動に及ぼす影響	山本 大祐
		13EP2-11	ARを用いた英語学習支援システムの開発	北尾 貴樹 齋藤 元輝
11:46	休憩			
12:30	渡辺 弥壽夫	13EP2-12	画像処理による料理の栄養成分分析	皆川 尚樹
		13EP2-13	画像処理技術によるペローズの傷検出	植田 英志 廣瀬 真人
		13EP2-14	ライトフィールドカメラを用いた3D計測技術とその応用	花野 睦美 吉村 将一
		13EP2-15	頭蓋骨CT画像データからの3次元モデル構築と厚さ計測システムの開発	中山 真梨子 近藤 翠
		13EP2-16	3Dバーチャルスライドのための生物組織細胞連続切片画像の自動整合と3Dモデル構築	後藤 亜理紗 中川 真緒
		13EP2-17	3Dらしさ(つや感)に着目した3Dコンテンツの作成手法	坂東 真奈
		13EP2-18	MATLAB映像処理学習支援システム	田中 和希 大桑 尚之
		14:06	休憩	
14:14	長田 茂美	13EP2-19	Android端末を用いたBag-of-Featuresに基づく画像検索システムの研究	北出 達也
		13EP2-20	3D映像体験を実現するための2D/3D変換技術の研究	渡辺 直樹 徳武 祐太郎
		13EP2-21	CT画像からの気管支領域抽出に関する研究	木津 大輝
		13EP2-22	水中音響技術を利用した港湾監視システムに関する研究	岡本 真輝 安井 淑和
		13EP2-23	打撃シミュレーションおよび映像解析技術を活用した野球の映像配信サービスの提案	高倉 直人 清水 嘉紀
15:18	終了			

2月13日(土) 8号館 8・506

	研究室名	テーマ番号	プロジェクトテーマ	プロジェクトメンバー
9:30	阿部 倫之	13EP3-01	反響ツイートを用いたテレビ視聴傾向の評価システムの研究	米谷 優也 江口 正也
		13EP3-02	リツイートを利用した中心ユーザの推定に関する研究	米田 太 高田 悠馬
		13EP3-03	ツイートの位置情報を利用したユーザーの行動分析	高間 健人 小熊 真司
		13EP3-04	ツイッターのフォロー関係を利用したユーザのクラスタリング	堤下 薫 奥野 敬祐
		13EP3-05	ツイートの反応ポイントを利用したゲームハイライトの生成	雲田 賢
10:42	休憩			
10:50	元木 光雄	13EP3-06	アルゴリズムの動作を視覚化するサイトの開発	上野 紘平
		13EP3-07	ゲームサイトにおけるコミュニティ分析の研究	川上 健吾
		13EP3-08	ツイッターにおける地域ごとのトレンド検出の研究	戸田 賢志
		13EP3-09	貸出データに基づくレコメンドシステムの研究	鳥山 希美
		13EP3-10	高速厳密アルゴリズムにおけるデータ研磨の適用可能性の研究	四柳 貴光
		13EP3-11	気象情報を考慮に入れたナビゲーションシステムの研究	米川 誠哉
11:46	休憩			
12:30	田嶋 耕治	13EP3-13	FX購入に関するリスク管理	熊谷 宇宙
		13EP3-14	テクニカル分析を用いた外国為替の分析	山田 悠太
		13EP3-15	外国為替のテクニカル分析	渡邊 諒
		13EP3-16	円安による日本企業の影響と今後の動向	三島 晃治
		13EP3-17	マクロファクターと回帰分析	武田 大智
		13EP3-18	回帰モデルを利用した株価とマクロファクターの分析(不動産業)	朝日 健太
		13EP3-19	企業株価とマクロファクターの回帰モデルについて	松浦 湧次郎
		13EP3-20	企業株価とマクロファクターの回帰分析	石田 タケル
		13EP3-21	増税による株価と日本経済への影響	竹内 凱人
13:42	休憩			
13:50	中野 淳	13EP3-22	オープンデータを使用した地域活性化アプリの開発	小林 慶亮
		13EP3-23	映画レビューのセンチメント分析	小林 健人
		13EP3-24	webページのレコメンドシステム	荻田 魁
		13EP3-25	POSデータ解析	大久保 瑞輝
		13EP3-26	人や物の動きをトラッキングするためのクラウド接続された自動更新可能なIoTネットワーク	佐藤 諒太
14:30	休憩			
14:38	山本 知仁	13EP3-27	直感的操作と空間的な移動を考慮した3次元視聴覚ディスプレイシステム	藤澤 理央 深見 優
		13EP3-28	3次元視聴覚ディスプレイにおけるユーザエクスペリエンスの向上を目的としたロバスト性の改善	梅田 尚哉
		13EP3-29	空間的な音情報と連動するARコンテンツの開発	齋藤 聡介
		13EP3-30	ウォークスルーを可能とした空間コンテンツデザインシステム	比良 圭佑
		13EP3-31	プライベート利用と空間的な移動に対応したデジタルアーカイブシステム	松井 璃那
		13EP3-32	タグの出現頻度を考慮した対話における適切な応答タイミングの評価	阿閉 伸吾
		13EP3-33	ロボットが販売業務を行うことを想定した販売コミュニケーションの解析	永井 允貴
		13EP3-34	授業支援を目的とした講師・受講者のコミュニケーション解析システムの構築	萩沢 崇洋 加藤 良教
15:58	休憩			
16:06	郭 清蓮	13EP3-35	インタラクティブアートにおける動的な表現方法の考察	浅井 秀介 河村 繁忠 藤井 亮輔
		13EP3-36	ガラス建築に適するプロジェクションマッピングコンテンツ制作手法に関する研究と実践	伊藤 康平 朝日 晃一 石田 智之
		13EP3-37	ドロネー三角分割を用いた古典絵画のアニメーション化	瀬戸 翔太
		13EP3-38	UnityとProcessingを用いたクロスプログラミングの手法と実践	河村 圭一郎
17:10	終了			

情報工学科

2月13日(土) 8号館 8・509

	研究室名	テーマ番号	プロジェクトテーマ	プロジェクトメンバー
9:30	石井 充	13EP4-01	演算装置の作成とその応用	饗庭 貴仁
				旭山 凌
				石部 高志
				山内 遥平
				高橋 咲江
				鏑 孝太郎
				大嶋 太郎
				藤岡 亮 篠田 悠司
10:42	休憩			
10:50	袖 美樹子	13EP4-02	ICT技術を用いた農業支援システムの研究	北村 泰一 古田 昂志 中川 秀門
		13EP4-03	コミュニティバスネットワーク設計問題の研究	高倉 正道
		13EP4-04	バスの自動運転システムの研究	西嶋 貴義
		13EP4-05	パソコンの電界強度分布に関する研究	川村 昂司
11:38		休憩		
12:30	佐藤 規男	13EP4-06	Unityによる3Dゲーム制作:ドットイート	塚田 享平
		13EP4-07	Unityを用いたゲーム開発技術:「迷路ゲーム」「ゴミ回収ゲーム」「パズルゲーム」	川村 真弘
		13EP4-08	iPhoneサイト構築:KIT学食案内	牧野 浩平
		13EP4-09	ロールプレイングゲーム「クエスト10ゴールド!」の製作	鈴木 友彬
		13EP4-10	リズムゲーム「type-beta」の制作	新村 泰明
		13EP4-11	アンドロイドゲーム「タップ操作でアイテムキャッチ」の作成	金子 昂平
		13EP4-12	アンドロイドゲーム「イライラ棒」の作成	多田 圭吾
		13EP4-13	3Dシューティングゲーム:「星の海」の作成	辻岡 周斗
		13EP4-14	アンドロイドゲーム「ハエたたき」の制作	青木 哉人
		13EP4-15	Enchantjsによるパズルゲーム「スイッチオン!」の作成	ニツ矢 恭己 山田 貴之
13:58	休憩			
14:06	足立 進	13EP4-16	24近傍総和則セルオートマトンにおけるルールの追加と1/fゆらぎについて	三島 正三
		13EP4-17	グーグルグラスのアプリ開発	小竹 優志
		13EP4-18	ニューラルネットワークを用いた成長するゲームAI	宮本 知弥
		13EP4-19	数字認識を用いた値札管理のアプリ開発	山本 裕喜
		13EP4-20	画像処理を用いた紙の経年変化と今後の予測	西本 翔一 東 祐磨
		13EP4-21	画像処理による鮮度測定	岩井 勇人 福岡 翼
15:10		休憩		
15:18	蜷川 繁	13EP4-22	3次元ライフゲームのシミュレータ開発	菊池 尚輝 上田 悠也
		13EP4-23	Gollyを用いた2次元万能セルオートマトンの構築	角藤 満
		13EP4-24	コードの自己増殖セルオートマトンの構築	金子 卓矢
		13EP4-25	ライフゲームを用いたレジスタマシンの解析	安達 健人
		13EP4-26	セルオートマトンを利用したシューティングゲームの開発	近藤 秀俊
		13EP4-27	セルオートマトンを用いた生物増加シミュレータ開発	竹本 雄哉
		13EP4-28	ホップフィールドモデルを用いた巡回セールスマン問題の研究	小嶋 元春
		13EP4-29	A*アルゴリズムを使用する迷路探索ゲームの開発	川上 諒
		13EP4-30	GPGPUを用いたRSA暗号の評価	鍋島 渉
16:38		終了		