

	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
8:40	松下 裕	13FM1-01	ツエーゲン金沢Webサイトにおけるユーザ属性と重視項目の関係調査	井上 尚輝
8:50		13FM1-02	ツエーゲン金沢の効果的な情報配信のためのWebサイトのデザインの考案	大野 圭市
9:00		13FM1-03	ツエーゲン金沢Webサイトの配信情報を損なわないためのバナー広告の配置の考察	古本 紳悟
9:10		13FM1-04	ゆるキャラの好感度に対する誇張度と省略度の影響	松下 真仁
9:20		13FM1-05	街並み評価における屋根形状・壁面色彩の多様性に対する街路樹の緩衝効果の考察	前馬 拓斗
9:30		13FM1-06	隠れマルコフモデルによる正しい歩行動作の考察	中井 純也
9:40		13FM1-07	天気予報図における日本列島と天気アイコンの配色が与える印象への影響	岩崎 大夢
9:50		13FM1-08①	北信越紹介PVの映像評価ー地図配色が映像印象に与える影響ー	石田 優輝
10:00		13FM1-08②	北信越紹介PVの映像評価ーカット挿入が映像印象に与える影響ー	堀川 法史
10:10		13FM1-09	金沢観光PVにおける種々の編集効果の考察	石川 智久 今井 亮
10:30	休憩			
10:50	桜井 将人	13FM1-10	ほしあかりへの適用に向けた色と音の調和的な演出方法の検討	勝田 侑里 南出 結菜
11:10		13FM1-11	プロジェクターによる訓練手法の確立に向けた色の三属性に対する識別訓練	河邊 光汰 坂口 善昭
11:30		13FM1-12	配色による色の味覚的な印象と食品パッケージデザイン支援ツールの開発	西川 恭司 山口 優太
11:50		13FM1-13	色の嗅覚的な印象	小島 翼
12:00		13FM1-14	ぬいぐるみロボットのかわいい動き	鍛冶 藍香 柳澤 しおり
12:20		13FM1-15	背景及び格子の形状における格子越しの景色の美しさとその印象	草島 潤 野々垣 憲
12:40		13FM1-16	ホワイトニングにおける好ましい歯の白さと顔の印象の関係	中木戸 志保里 横尾 あさひ
13:00	終了			

# メディア情報学科

2月13日(土) 8号館 8-404

	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
8:40	出原 立子	13FM2-01	ARを用いた中国語圏観光客向けバス停情報案内システムの開発	柳瀬 康司
8:50		13FM2-02	NFCタグと映像投影ディスプレイを用いたラリーシステムの開発	円佛 利寿 加藤 進之介
9:30		13FM2-03	拡張現実感を活用したアクティビティ創出コンテンツの開発	北村 元 松下 俊介
9:40		13FM2-04	金沢駅「鼓門」における鑑賞型プロジェクションマッピングの制作と実践	勝本 翔 酒井 拓人 西村 柁輝
10:30		13FM2-05	共感を創出する参加型プロジェクションマッピングシステムの開発	山内 暢人 福永 有真 宮林 大輔
11:00	休憩			
11:20	川田 剛之	13FM2-06	金沢城公園の3Dモデリング制作	中町 沙瑛 加藤 大久 白木 宏朋
11:30		13FM2-07	GUIを利用した画像情報処理システムの開発	小間 悠河
11:40		13FM2-08	金沢市を舞台とする3Dゲームの開発	吉川 桂太郎 清水 紘輝
12:00		13FM2-09	3Dモデリングによる景観体感コンテンツの制作	杉本 大地
12:10		13FM2-10	兼六園をモチーフにした擬似観光システムの構築	加藤 洋樹
12:20		13FM2-11	東茶屋街の3D景観を利用した擬似観光アプリ開発	久保田 雅
12:30		13FM2-12	尾山神社の3Dモデリング	田中 克弥 高木 秀隆
12:50		13FM2-13	写真及び資料を用いた御経塚遺跡の3Dマップの制作	高島 彬 吉野 孔明
13:00	休憩			
14:00	千石 靖	13FM2-14	セキュリティの認知度向上を目的としたAndroidクイズアプリの制作	鹿嶋 脩平
14:10		13FM2-15	話題性の高いコンピュータウイルスについて学べるゲーム	古沢 健太
14:20		13FM2-16	Android利用者のマルウェアに対する危険意識を高めるアプリの開発	橋本 康司
14:30		13FM2-17	Windows Server上のファイルのアクセス権の変更を検出できるアプリケーションの構築	森 隆貴
14:40		13FM2-18	誤送信を防止するメールソフトの提案	西本 智哉
14:50		13FM2-19	読んでもらえるWeb版利用規約の提案	山岸 優花
15:00		13FM2-20	手軽にできるPC盗難被害対策の提案	加藤 昇吾
15:10		13FM2-21	低性能の機器でも高負荷のゲームがプレイできるシステムの検討	井端 悠貴
15:20		13FM2-22	一般的な娯楽ゲームと同じ感覚で遊ぶことができる学習ゲームの作成	上間 毅一
15:30		13FM2-23	継続できる歩きスマホ防止アプリの提案	山下 晃平
15:40		13FM2-24	チケット転売の問題点とその対策	小倉 怜
15:50	13FM2-25	宅配業者と商店街のコミュニケーションツールの構築	鶴尾 悠	
16:00	終了			

**メディア情報学科**  
2月13日(土) 8号館 8・406

	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
8:40	山岸 芳夫	13FM3-01	大学における情報演習室環境の仮想化	八田 将人
8:50		13FM3-02	LMSとSNSの連携による学習意欲の変化	松宮 尚矢
9:00		13FM3-03	インタラクティブなWordPressチュートリアルの作成	板坂 享
9:10		13FM3-04	「物理学的に正しい」ブロック崩し	辻岡 実智
9:20		13FM3-05	漢字の熟語を学ぶパズルゲーム	西尾 征大
9:30		13FM3-06	モーションセンサを利用した箸マナーゲーム	西脇 佑紀
9:40		13FM3-07	WebGLによる3DCGアニメーション生物図鑑	白岩 大季
9:50		13FM3-08	WebGLによる協同型4コママンガ制作システムの開発	鷺田 睦 山本 紘一
10:10		13FM3-09	機械学習を利用した植物観察支援ツール	西 郁香
10:20		13FM3-10	投稿内容の感情と連動した表情アイコン自動変更システム	利光 洋紀
10:30		13FM3-11	Webサイト「AnTytte」におけるユーザビリティの調査・改善とその効果	竹本 遥介
10:40		13FM3-12	センサーを用いた簡易物品管理システムの試作	竹島 菜穂子
10:50	休憩			
11:10	鎌田 洋	13FM3-13	見学者に適応する展示説明システム	齋藤 慶介
11:20		13FM3-14	プログラミングのビジュアル学習システム	奥井 康則
11:30		13FM3-15	プレゼンテーション支援システム	高田 慎吾 釣見 有沙
11:50		13FM3-16	キネクトを利用した金沢観光案内システム	上保 宥翔 吉田 佳祐
12:10		13FM3-17	方向感覚トレーニングシステム	永田 健 西山 銀河
12:40		13FM3-18	錯視の複合、評価実験	野村 祐貴 清水 貴大
12:50		休憩		
13:50	永瀬 宏	13FM3-19	Node.jsを用いた電子教材の研究	山崎 航
14:00		13FM3-20	教材としてのandroidアプリ	佐藤 滋宗 清水 郁弥
14:20		13FM3-21	メディア情報分野でのスキル評価システムの設計	藤井 晴比 藤崎 樹也
14:40		13FM3-22	Leap Motionを利用した入院患者向けコミュニケーションツール	大内 瞭
14:50		13FM3-23	processingを利用する絵画(切り絵)分野への応用ツール	市川 正樹
15:00		13FM3-24	メタセコイアを用いた着装シミュレーション	丸山 貢輝
15:10		13FM3-25	医療診察トレーニングプログラムの設計	伊藤 智貴
15:20		13FM3-26	Unityを用いたスケートプログラム	菅村 僚 大石 祥一郎
15:30		13FM3-27	電子書籍から印刷物を作成する工程の研究	松原 みのり 中村 亮介
16:00		終了		

# メディア情報学科

2月13日(土) 8号館 8-409

	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
8:40	高野 佐代子	13FM4-01	ピカチュウ音声をういた音響物理パラメータの分析による感情音声の研究	山本 直人
8:50		13FM4-02	実写とアニメにおける音声分析および合成音声の聴覚印象に基づく比較研究	奥川 雅仁 山本 晃史
9:10		13FM4-03	アニメ声と子供の声における音響物理パラメータの共通点と相違点	久葉 琢也 大西 力斗
9:30		13FM4-04	歌声のロングトーンにおける発声練習前後のf0の変化に基づく歌声合成システムの設計	猿渡 弘樹
9:40		13FM4-05	MRIを用いた舌運動の段階的情報開示による英単語発音学習の研究	宮木 直
9:50		13FM4-06	握力計測時の発声タイミングにおける時間関係の研究	若杉 啓介
10:00		13FM4-07	3D位置センサを用いた発声時の舌運動可視化システムの開発	山本 裕典
10:10		13FM4-08	牛舌を用いた舌の3Dモデル作成と画像データの分析による筋肉分布の調査	山崎 剛士
10:20		13FM4-09	ダンス動画における映像と音声の非同期が与える違和感について	岡本 崇嗣
10:30	休憩			
10:50	江村 伯夫	13FM4-11	音の感性訓練に関する研究 -周波数識別訓練の効率化について-	河合 崇史 横出 昂汰
11:10		13FM4-12	音の感性訓練に関する研究 -残響に関する訓練の提案-	丸山 智子
11:20		13FM4-13	楽曲の音楽的構造を考慮したペダリング付与システムの提案	吉久 昌宏
11:30		13FM4-14	EDM風編曲システムの開発	仲田 将太
11:40		13FM4-15	フルートのヴィブラート奏法に対する自動評価手法の提案	桂田 裕子
11:50		13FM4-16	全天球動画における人物音声の3次元音像付与	東川 耕平
12:00		13FM4-17	挿入歌の歌唱がアニメキャラクターの印象に与える影響	本江 宏樹
12:10		13FM4-18	先行和音の協和性が後続和音の印象に及ぼす影響	山本 詠
12:20		13FM4-19	ドラムス演奏におけるグルーヴ感の研究	宮丸 友輔
12:30	休憩			
13:30	山田 真司	13FM4-20	市川崑映画における映像編集に関する研究	原 萌衣
13:40		13FM4-21	プリキュアシリーズのフィギュアの印象評定	大澤 志
13:50		13FM4-22	「艦隊これくしょん」におけるキャラクターの印象評価	大西 龍樹
14:00		13FM4-23	「俺タワー」における擬人化デザインの研究	野中 越志
14:10		13FM4-24	オタクコンテンツにおけるタイトルロゴデザインの印象に関する研究	川口 達也 強力 玲史
14:30		13FM4-25	機動戦士ガンダムシリーズにみるロボットデザインの印象に関する研究	所 雄一
14:40		13FM4-26	漫画における擬音の書体がキャラクターの印象に与える効果	山本 崇哉
14:50		13FM4-27	和風ホラーゲームと洋風ホラーゲームの音楽の違い	長島 賢人
15:00		13FM4-28	ポケットモンスターにおけるモンスターの鳴き声に関する研究	表 達也
15:10		13FM4-29	音楽演奏における「後ノリ」の許容とマスキングとの関係	林 直登
15:20	13FM4-30	仮面ライダーシリーズの時代変遷に関する研究	栗田 将弘	
15:30	終了			