

2月14日(木) 8号館 8・401

	プロジェクトメンバー	テーマ番号	プロジェクトテーマ	研究室 指導教員名	
8:30	諸注意				
8:40	川腰 秋花 山田 圭吾 竹山 智喜	2FM001	もてなしドーム内「鼓門」常設型プロジェクションマッピングの効果検証	出原 立子	
9:10	亀田 真矢 清水 晃一朗	2FM002	ARを活用した振り返り学習支援ツールの開発		
9:30	池村 治那 井島 遼也 宇於崎 心都 早川 将理 山谷 祐貴 堀江 晃宏	2FM003	3DCGモデルとVRシミュレーションを活かしたプロジェクションマッピング制作方法の構築と実践		
10:30	楠 彩	2FM004	金沢の夜のにぎわい創出に関する検証		
10:40	吉田 和人	2FM005	立体形状を活かした生成型プロジェクションマッピングの開発		
10:50	井藤 拓海 木守 夏輝	2FM006	公共の場における共創型プロジェクションマッピングの開発		
11:10	休憩				
11:20	善行地 雄大	2FM007	Webサイトにおけるピクトグラムと文字の併用が与える情報探索への効果	松下 裕	
11:40	内海 健太郎 佐藤 克成 榊原 拓未 高田 大貴	2FM008	企業Webサイトのページレイアウトとページ間リンクデザインの情報探索への影響		
12:10	笠間 大地	2FM009	眼球運動特性に基づくWebページのスライドショーの運動が情報探索に与える影響の考察		
12:20	國部 礼美菜 有涼 大輝	2FM010	Webページ閲覧時に文字と文章認識の困難を識別する視線データに基づく推論		
12:40	中島 旭朗 藤井 宏光	2FM011	写真スライドショーの印象と記憶に対する編集とBGMの効果		
13:00	長岡 大輝	2FM012	対話型CMにおいて吹き出し字幕に音声を付加することによる商品理解への影響 －視線データによる考察－		
13:10	前田 恵一朗	2FM013	映像にスローモーションを与えたときの迫力感の増幅効果		
13:20	中村 寛太	2FM014	映像のストーリーが商品の記憶と印象に与える影響の考察		
13:30	大屋 健斗 高川 裕暉	2FM015	現在、過去、未来にわたる場面変化をテーマとする映像の編集効果の考察		
13:50	休憩				
14:00	川岸 豪留	2FM016	写真の色調補正による人工物の老朽度の変化		根岸 一平
14:10	木下 真衣	2FM017	文字の太さによる読みやすさと文章理解の比較		
14:20	櫻井 祥恵	2FM018	形容詞対に色を当てはめる際の間部分の表現		
14:30	高見 悠	2FM019	和音と音色から想起される色の研究		
14:40	二ツ谷 健悟	2FM020	感情を表す単語と文字色のスループ効果		
14:50	村田 啓輔	2FM021	逆さメガネへの適応における異方性		
15:00	山田 大貴	2FM022	単純図形の形状と色に関する共様性		
15:10	内湯 新	2FM023	直感的及び認知的な単語の色イメージ		
15:20	大畑 菜摘	2FM024	部屋の色によって味覚は変わるのか		
15:30	義ト 夢果	2FM025	大学生のファッションにおける意識度とコーディネートとの関係		
15:40	中西 勇介	2FM026	フォントサイズの操作による表記された数値の感覚量の変化		
15:50	那須 遥	2FM027	グラフにアニメーションを付与するウェブアプリケーションの開発とその効果の検証		
16:00	早川 悠希	2FM028	多様な色覚における色に対する印象調査		
16:10	藤原 平蔵	2FM029	オーガニック感の高いワインラベル開発		
16:20	山口 貴大	2FM030	習熟度による英文読解時の視線運動の違い		
16:30	終了				

# メディア情報学科

2月14日(木) 8号館 8-404

	プロジェクトメンバー	テーマ番号	プロジェクトテーマ	研究室 指導教員名
9:50	諸注意			
10:00	武田 悠	2FM031	企業情報に基づいたAIによる推奨銘柄選択手法の提案	山岸 芳夫
10:10	石栗 翔南	2FM032	VR酔い対策の有効性の検証	
10:30	北岡 秀崇	2FM033	学内無線LANを利用した大学施設案内ARアプリケーション	
10:40	桶谷 迅	2FM034	金沢工業大学を学ぶクイズラリーシステムの構築と運用	
11:00	及川 尚哉	2FM035	Processingを用いた協同3Dモデリングシステム	
11:10	谷下 直希	2FM036	ソーシャルゲーム的英語学習アプリケーションの開発	
11:20	岡谷 和樹	2FM037	プログラミングを学ぶ対戦型シリアスゲームの開発	
11:30	山崎 純明	2FM038	公務員試験対策のためのシリアスゲームの開発	
11:40	佐々木 康二	2FM039	著作権を学ぶシリアスゲーム	
11:50	佐藤 幹太	2FM040	漢字の熟語を学ぶソーシャルシリアスゲーム	
12:10	杉山 文哉	2FM041	インタラクティブなMoodleチュートリアル作成	
12:20	休憩(昼食)			
13:30	井野山 未来也	2FM042	スクリプトウイルスの難読化を解除するシステムの提案	千石 靖
13:40	北原 薫	2FM043	サービス拒否攻撃の評価実験と対策の提案	
13:50	熊谷 哲良	2FM044	クロスサイトスクリプティング攻撃を防ぐ適切なコーディングを習得する教材の作成	
14:00	御子柴 佑綾	2FM045	顔認証における脆弱性の対策と使いやすさの研究	
14:10	永里 伍	2FM046	筆跡認証を用いたより信頼性の高いスマートフォンセキュリティの提案	
14:20	米倉 友仁	2FM047	耳介認証とその他の生体認証を掛け合わせることにによるユーザビリティの向上	
14:30	本山 拓也	2FM048	IoT機器の安全なネットワーク認証の検証	
14:40	藤 明里	2FM049	パスワードを暗号化して管理するAndroidスマートフォンのパスワードマネージャーアプリの構築	
14:50	長澤 拓哉	2FM050	スマートフォンで電子透かしを埋め込むことができるアプリの開発	
15:00	神谷 賢	2FM051	SNSユーザーの乗っ取りへの危機意識を向上させるアプリの提案	
15:10	高谷 祐介	2FM052	モバイルNFCを用いた料金決済とWi-Fi通信接続システムの提案	
15:20	平井 卓郎	2FM053	チケット販売・確認システムにおける不正対策の提案	
15:30	長沼 諒	2FM054	バーチャルリアリティーによる目の障害と没入感悪用の危険性を伝える学習教材の開発	
15:40	川崎 裕太	2FM055	金沢工大生の知的財産権に対する理解の向上を図る教育教材の開発	
15:50	終了			

2月14日(木) 8号館 8・406

	プロジェクトメンバー	テーマ番号	プロジェクトテーマ	研究室 指導教員名
9:50	諸注意			
10:00	近藤 崇祥 福澤 力也	2FM056	双方向授業システムのグループ集計機能	鎌田 洋
10:20	青木 拓也 桂川 大輝 井坂 雄佑 仁多見 光	2FM057	プログラミングの学習システム	
11:00	峠 大生 坪田 将輝	2FM058	錯視に関する学習システム	
11:20	長谷川 凌一 寺松 誠悟 長坂 哲	2FM059	動画像色彩学習システム	
11:50	大西 花奈 山下 祐太郎	2FM060	洋服の配色学習システム	
12:10	谷 拓実 永井 馨一	2FM061	Webページの学習システム	
12:30	休憩(昼食)			
13:30	岡川 稜弥 松村 拓海	2FM062	2面重ね合わせディスプレイを利用したターン制ストラテジーゲームの制作	中沢 憲二
13:50	高橋 明輝	2FM063	360度の景観映像において閲覧方向を共有する観光体験アプリ	
14:00	猪又 歩 掛野 朝日	2FM064	VR空間内のステージ上で自由に移動できる二人用カラオケ	
14:20	川津 研矢	2FM065	シルエットにより雰囲気共有するビデオチャット	
14:30	野崎 大雅	2FM066	スマートグラスに表示する色名をジェスチャーで切り替える色覚異常者用アプリケーション	
14:40	飯谷 佳代	2FM067	ビデオチャットを用いた円滑かつ和むコミュニケーションツール	
14:50	辻野 匠 宮本 武信 森 優磨	2FM068	管理者の指示に基づくVR避難行動シミュレータの制作	
15:20	藪野 彩絵	2FM069	危険生物に対する知識を身につけるためのVRゲームの制作	
15:30	北川 寛子	2FM070	鏡を通して会話をしているかのように感じられる通話システム	
15:40	中島 梨賀	2FM071	描画機能と画面共有を備えた学生同士による協調学習を支援する通話システム	
15:50	終了			

# メディア情報学科

2月14日(木) 8号館 8-409

	プロジェクトメンバー	テーマ番号	プロジェクトテーマ	研究室 指導教員名
9:20	諸注意			
9:30	三谷 優介	2FM072	舌筋に関する教育用ARアプリの制作	高野 佐代子
9:40	伊藤 嵩浩	2FM073	牛舌を用いた画像解析と筋肉分布図の作成	
9:50	番作 真紀	2FM074	子役の萌え声の特徴～子供と大人の音声の音響物理的特徴と聴覚印象	
10:00	松森 俊行	2FM075	「強調」による逃げたくなる防災放送の研究	
10:10	山崎 紘和	2FM076	声の距離感・環境に着目したVRによる音声改善トレーニングシステムの提案	
	割出 聖規			
10:30	板東 竜太	2FM077	高速度三次元位置センサを用いた口パクと実際の歌唱における口唇運動の計測	
	吉田 雅俊			
10:50	野村 洸太	2FM078	複数人による英単語同時発声を用いた英語学習の検討	
11:00	小柳 佑典	2FM079	3DCGを用いた英語発音教育の提案	
	高木 智也			
11:20	休憩(昼食)			
12:20	竹田 凌	2FM080	ブラックミュージックにおけるレイドバック歌唱に関する考察	江村 伯夫
12:30	鯖戸 小春	2FM081	基本周波数の変化パターンが歌唱印象に及ぼす影響	
12:40	北野 紗莉	2FM082	久石譲の作品にみられる音楽的特徴について	
12:50	小林 祐太	2FM083	競争心理が絶対音感能力の獲得に及ぼす影響	
13:00	川原 寛子	2FM084	ホールの任意の受聴点における聴こえの再現	
13:10	野呂 暢	2FM085	ロックフェスにおけるセットリストとオーディエンスの覚醒度との関係	
13:20	坂口 峻	2FM086	音の感性訓練に関する研究 -周波数特性識別訓練における訓練刺激の難度推定-	
13:30	幸村 雄太	2FM087	荒木割りが漫画の読み方に及ぼす影響 -視線行動データによる考察-	
13:40	福永 薫	2FM088	初見視奏時の視線行動と演奏熟達度との関係	
13:50	寺居 佑貴	2FM089	映画作品の印象にマッチした色味を表現するためのカラーグレーディング手法の提案	
14:00	竹本 怜央	2FM090	海外の映像作品における吹き替え音声が登場人物の印象に及ぼす影響	
14:10	千葉 優太	2FM091	ジャパニーズホラーの恐怖感に訴える音のデザイン	
14:20	松田 健太郎	2FM092	エレクトリックギターデザインの印象	
14:30	宮 啓修	2FM093	バイクのデザインの特徴とその時代変遷	
14:40	休憩			
14:50	加納 弘貴	2FM094	「THE IDOLM@STER」における楽曲と衣装の調和感に関する研究	山田 真司
	袋井 勇樹			
15:10	平出 勇太	2FM095	日本語文字列の印象に関する研究	
15:20	加納 大介	2FM096	梯川分水路における説明動画の効果	
15:30	萬壽 拓	2FM097	萌えキャラクタを構成する要素と印象との関係	
15:40	尾本 佳奈	2FM098	音楽プレイリストの自動生成に関する研究	
15:50	坂本 佳子	2FM099	アニメ「ポプテピピック」における印象変動の研究	
16:00	中野 皓介	2FM100	音楽の記録媒体による音響特性の違いと印象との関係	
16:10	三浦 佳穂	2FM101	ゲーム「東方Project」におけるキャラクター画像と音楽の調和感について	
16:20	麦井 昂輝	2FM102	映像の切り替えが楽曲との調和感に及ぼす影響	
16:30	終了			