

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
[ 座長 村山 祐子 教授 ]				
13:00	川尻 空	1FM01	オンライン対戦ゲームにおける「諦め行動」の検出と傾向分析	村山 祐子
13:12	東 未侑	1FM02	歴史漫画におけるキャラクターデザインの興味の誘因と学習効果	
13:24	加藤 玲央	1FM03	高校生の保健室への授業逃避と解決・支援に関する研究	
13:36	植吉 哲平	1FM04	左から右に読む横スクロール漫画の効果の検証	
13:48	伊藤 陸人	1FM05	3DCGを活用した家具配置による心理的効果の研究	
14:00	休憩			
14:12	福原 愛梨	1FM06	Live2DによるToDo支援アプリケーションの開発 ～ユーザーの感情に寄り添うUI演出の検討～	村山 祐子
14:24	千秋 萌々香	1FM07	成功体験に導くリメイクワークショップの設計と成功要因の検討	
14:36	石丸 壱星	1FM08	2D広告デザインにおける色と視線誘導要素の効果	
14:48	黒崎 龍生	1FM09	Z世代としての自動車の重要度に関する研究	
15:00	南 剛大	1FM10	社会的テーマを扱うアニメ作品が視聴者の認知的共感に与える影響	
15:12	休憩			
15:24	瀧澤 城太郎	1FM11	紙の書籍の購入・読書体験を豊かにするブックカバーデザインの調査研究	村山 祐子
15:36	山際 慶太郎	1FM12	CMから考察する欧州市場の文化的感性和嗜好性	
15:48	栗田 晃誠	1FM13	ホラーゲームにおける移動自由度がプレイヤーの恐怖体験に与える影響	
16:00	山崎 秋平	1FM14	Webデザインファーストビューにおける動画デザインの効果検証	
16:12	村尾 和紀	1FM15	格闘ゲームの難易度による GEQの『Flow』尺度および『Challenge』尺度の変化	
16:24	山田 爽太	1FM16	映像演出におけるポストエフェクトの最適強度の検討	
16:36	終了			

メディア情報学科 2月12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
[ 座長 高野 佐代子 准教授 ]				
13:00	井上 武虎	1FM17	逃げる気にさせる防災放送への自動変換への試み	高野 佐代子
13:12	外村 昶人	1FM18	Deep learningを用いた防災放送の滑舌自動評価	
13:24	山田 陽太	1FM19	歌唱時の声帯の厚さ・声帯閉鎖の変化による聴覚印象の違い	
13:36	中田 隆晋	1FM20	聞き取りづらい音声の発声改善	
13:48	山口 遼介	1FM21	音声モーフィングを用いた聞き取りづらい音声の分析	
14:00	休憩			
14:12	荒木 大輝	1FM22	ゲーム配信者一名の過去と現在の配信音声分析	高野 佐代子
14:24	吉田 陽登	1FM23	女性のキャラクター認識を用いた発話トレーニングシステムの開発	
14:36	西尾 翼	1FM24	モーフィング音声をを用いた男女の声のイントネーションの違いの評価	
14:48	西岡 勇翔	1FM25	モーションキャプチャシステムを用いた男女の投球動作判別	
15:00	玉木 凜太郎	1FM26	VRを用いたロボット操縦のカメラ位置による操作感の違いについて	
15:12	休憩			
15:24	永井 友貴	1FM27	仮想空間における歩行動作にもとづいた移動手法による観光体験の改善	高野 佐代子
	藤井 陸斗			
15:48	久徳 草次郎	1FM28	触覚表現を用いたコーヒー抽出体験の研究	
16:00	平 裕介	1FM29	里山を表現したテーブルプロジェクションに対する出身地による評価の違い	
16:12	野村 光翼	1FM30	看護師のシフト管理ツールの開発	
	松 拓未			
16:36	終了			

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
[ 座長 中沢 憲二 教授 ]				
13:00	早川 隼輔	1FM31	音声感情認識に基づくVRコミュニケーション支援システム	中沢 憲二
13:12	丹羽 偉旺大	1FM32	会話状況に応じて環境が動的に変化するVR環境の開発	
13:24	矢村 亮太	1FM33	遠隔でライブ会場に参加し会場を盛り上げるアプリケーション	
13:36	岡田 啓介	1FM34	仮想ライブ空間における集団同期グルーブ体験の再構築	
13:48	休憩			
14:00	西川 陽也	1FM35	見本動作との比較に基づいてスクワット動作を習得するVRコンテンツ	中沢 憲二
14:12	浅井 美咲	1FM36	1枚の写真で人ごとに理想を叶える写真加工アプリ	
14:24	金子 真麻	1FM37	自分の手でデザインを試して理想のスタイルを見つけるネイルアプリ	
14:36	宮川 陽菜	1FM38	画像処理を用いて片付け行動を支援するアプリケーション	
14:48	大上 麻依	1FM39	地域のごみ処理事情に合わせたごみ分別アプリケーション	
15:00	横川 悠馬	1FM40	VRゲームによる外出時における電気・ガス・水道のチェック習慣付け	
15:12	休憩			
15:24	竹中 智貴	1FM41	動物への触れ合い方を学ぶVRゲームの開発	中沢 憲二
15:36	森永 慧和	1FM42	音楽の雰囲気とVR空間の相互作用が没入感に与える影響	
15:48	福田 光希	1FM43	足湯と森林浴を組み合わせたVR癒しコンテンツ	
	藤澤 風流			
16:12	終了			

メディア情報学科 2月13日(金)

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
[ 座長 出原 立子 教授 ]				
9:00	竹澤 麗加	2FM01	複合現実体験における下肢インターフェースが没入感に与える影響	出原 立子
9:12	西出 響	2FM02	現実空間の動的活用に基づく没入型MRコンテンツの制作	
9:24	根布 暁斗	2FM03	写真から遠隔に3Dモデルを描出するテレプレゼンスコミュニケーションシステムの研究	
9:36	辻村 崇広	2FM04	シェルピンスキー四面体の構造を活かした映像表現によるプロジェクションマッピング	
9:48	休憩			
10:00	塚原 時和	2FM05	AI俳句生成システムを用いた現実と仮想をつなぐ参加型共感体験の創出	出原 立子
	石山 留衣			
	西井 大悟			
10:36	海道 敦也	2FM06	イベントの没入感向上のための位置連動型モバイルスピーカーシステムの構築	
10:48	岡本 智紗	2FM07	物語性のある体験イベントにおけるライトオブジェデザイン	
11:00	休憩			
11:12	長瀬 大輝	2FM08	伝統工芸の魅力を向上させるデジタルアート展示空間演出	出原 立子
	菅原 一柊			
11:36	北沢 健悟	2FM09	透過型三層スクリーンを用いたプロジェクションマッピングによる展示空間演出手法の構築と実践	
11:48	徳山 美結	2FM10	作品表現を拡張するインタラクティブプロジェクションマッピング	
	武藤 慎哉			
12:12	休憩(昼食)			
[ 座長 浦 正広 准教授 ]				
13:12	石垣 拓海	2FM11	お見合い現象におけるVR全天球実写動画をを用いた進路予測と衝突回避の行動心理分析	浦 正広
13:24	井上 舞	2FM12	ショート動画の社会的受容の形成に向けた視聴行動の潜在価値の可視化	
13:36	延命 弘太	2FM13	ヒト表皮がん細胞の動的挙動の計測システム	
13:48	高橋 希実	2FM14	ダンスフォーメーションのレコメンデーションシステム	
14:00	竹下 桐矢	2FM15	短距離走のフォーム最適化のための個人に合わせた歩幅と回転数の視聴覚化手法	
14:12	西尾 陽菜	2FM16	ペットの散歩時の行動データに基づく安全な散歩ルートの家族間共有アプリ	
14:24	休憩			
14:36	蓮井 達樹	2FM17	群衆における人への話しかけやすさのVRを用いた要因調査	浦 正広
14:48	浜田 真由	2FM18	建築アーカイブズ構築に向けた建築資料整理のための目録入力支援システム	
15:00	宮武 太一	2FM19	2Dアニメにおける3Dモデルの利用時の異質感の調査と活用指標の構築	
15:12	山口 侑大	2FM20	コーヒー抽出技術の巧拙比較に基づくMRフィードバックによる上達支援システム	
15:24	羽賀 悠人	2FM21	花押の嗜好傾向の分析による特徴の定義化とそれに基づく創作プロセスの構築	
15:36	休憩			
15:48	才戸 淳大	2FM22	コーディングの楽しさを補う情報提示によるプログラミング上達支援システム	浦 正広
16:00	出村 陸	2FM23	VR感度の後天的獲得可能性の調査とそれに基づく向上手法の検討	
16:12	浅野 翔	2FM24	プロスポーツのニュースバリュー創出の構造分析とサッカー報道への応用検討	
16:24	中村 宗陽	2FM25	周辺視野の圧縮提示によるVR空間における没入感向上手法の検討	
16:36	黒澤 享仁	2FM26	物理スライダーによる直感的制御とLLMを用いた適応的文章変換による読解支援システム	
16:48	終了			

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
[ 座長 江村 伯夫 准教授 ]				
9:00	井上 輝星	2FM27	映画レビュー文の焦点化の違いが鑑賞評価に及ぼす影響	江村 伯夫
9:12	小畑 翔太郎	2FM28	VR環境におけるファントムタッチ錯覚の恒常化に関する研究	
9:24	藤波 悠那	2FM29	ラジオの収録現場における雰囲気会話が会話に及ぼす影響 —BGMとの関係—	
9:36	三浦 穂乃果	2FM30	ディズニーボートライド型アトラクションにおける音源位置の認識が没入感に与える影響	
9:48	休憩			
10:00	本庄 里帆	2FM31	フルートのヴィブラート奏法に関する研究 —喉と腹の違いが演奏表現に及ぼす影響—	江村 伯夫
10:12	平田 優大	2FM32	旋律のマイクロタイミングとデュレーションがグルーヴ感に及ぼす影響	
10:24	伊藤 瑞季	2FM33	インタラクティブミュージックがゲームのフロー体験にどう影響するか	
10:36	八尾 武尊	2FM34	エレキベースにおける歪みエフェクターの音色の印象	
10:48	井上 瑞稀	2FM35	アウフタクトの拍節位置と聴取印象との関係	
11:00	休憩			
11:12	橋本 皐汰	2FM36	ペルソナ5の世界観に関する研究 —BGMにおけるヴォーカルの効果—	江村 伯夫
11:24	竹内 悠人	2FM37	格闘ゲームにおける自動実況機能が初心者熟達度向上に及ぼす影響	
11:36	上田 康太	2FM38	HipHop音楽における重低音の特徴の調査	
11:48	小杉 研人	2FM39	アクションゲームにおける警告表示がプレイヤーの心理に及ぼす影響	
12:00	中野 光治	2FM40	TPS型アクションゲームにおける敵キャラクターの効果音の役割	
12:12	休憩(昼食)			
[ 座長 山田 真司 教授 ]				
14:36	岩本 忠	2FM41	眉の角度と位置によるキャラクタの顔の印象の違い	山田 真司
14:48	オケレケ 玲音	2FM42	キャラクタの描き方に調和するCGの炎表現	
15:00	古屋 愛斗	2FM43	乗り物および生物の3DCGモデルをローポリゴン化した際の印象の変化	
15:12	界 圭太郎	2FM44	背景の明度がアニメキャラクタの印象に及ぼす効果	
15:24	宗廣 友佑香	2FM45	「プリキュア」の衣装および髪における2色配色がキャラクタの印象に与える影響	
15:36	休憩			
15:48	小川 光洋	2FM46	モンスターハンターにおけるモンスターの色彩表現が強さ・珍しさの印象に与える影響	山田 真司
16:00	佐藤 侑樹	2FM47	EV車に付与したエンジン音と振動が乗車体験に与える影響	
16:12	長岩 秀隆	2FM48	ボーカロイド楽曲の印象の変遷	
16:24	中村 柚樹	2FM49	印象評定実験を用いた遊技機の効果音の改良	
16:12	終了			

# メディア情報学科 2月13日(金)

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
[ 座長 鎌田 洋 教授 ]				
9:00	横山 良真 北原 朋浩	2FM50	歴史とプログラミングの学習システム	鎌田 洋
9:24	森 亮斗 安田 隆晟	2FM51	自動車運転とプログラミングの学習システム	
9:48	休憩			
10:00	野川 泰誠 長谷川 晋作	2FM52	VRを用いたプログラミング学習システム	鎌田 洋
10:36	田中 天清 大坂 樹希 坂下 雄志 中園 翼	2FM53	運動を通じたIT学習システム	
	休憩			
	11:24	土谷 琉恩 田中 優衣 山田 蒼大	2FM54	
12:00	休憩(昼食)			
[ 座長 千石 靖 教授 ]				
13:24	網本 琉真	2FM55	学内へ入るシステムを簡略化するための提案	千石 靖
13:36	小西 慶尚	2FM56	二段階認証への攻撃手法とその防御手法の整理	
13:48	杉浦 克弥	2FM57	行動データとHTMLコンテキストを活用したフィッシング対策に関する研究	
14:00	神戸 雅斗	2FM58	フィッシング詐欺による被害を減らすための教育用シミュレーションゲームの開発	
14:12	林 楓登	2FM59	フィッシング詐欺を減らす学習アプリの開発	
14:24	休憩			
14:36	長田 望歩	2FM60	特殊詐欺の被害にあわないための学習アプリの提案	千石 靖
14:48	田中 暖空	2FM61	ユーザー参加型Webフィルタリングシステムの提案と実装	
15:00	高津 朋城	2FM62	RASP導入がWAFの検知性能に与える影響の評価	
15:12	竹村 宙	2FM63	個人向けサイバーセキュリティ対応レベル可視化ツール	
15:24	橋本 佳明	2FM64	IoT機器の脆弱性調査と解析	
15:36	休憩			
15:48	中村 光貴	2FM65	Cookieと代替トラッキング技術の理解を促す教育用Webアプリの開発	千石 靖
16:00	柿田 虎ノ介	2FM66	Webアプリケーションの脆弱性についてCTF形式で取り組む学生向け学習コンテンツの設計と効果測定	
16:12	山田 佳明	2FM67	TikTokにおける不正な情報拡散の実態とアカウントの関係性分析	
16:24	島村 歩夢	2FM68	マイナンバーを活用したデジタル遺産管理の可能性と課題	
16:36	終了			

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
[ 座長 松下 裕 教授 ]				
9:00	太村 祥也	2FM69	速読を向上させるための電子教材と学習法の考案	松下 裕
	桶谷 大地			
	吉野 祐美			
9:36	倉野 真優	2FM70	チャンキング能力に注目した音楽知識が音符の読み取りに与える効果の考察	
9:48	休憩			
10:00	林谷 芽依	2FM71	視線データによるクルマ用ヘッドアップディスプレイの適正な提示位置	松下 裕
10:12	杉本 泰暉	2FM72	RNNを用いたサッカーにおける失点を防ぐ守備体系の提案	
	宮本 広大			
10:36	松本 俊大	2FM73	深層学習による様々な感情を持つ発話に対する吹き出しの形状予測	
10:48	八田 竜伍	2FM74	CNNを用いた登場人物が複数の場合の吹き出し型字幕の挿入位置の予測	
11:00	休憩			
11:12	本 早翔	2FM75	読書時の視力低下者の目の動きを再現するためのガウスぼかしによる視環境の構築	松下 裕
11:24	大野 樹生	2FM76	誤作動を防ぐための視線操作型電子メニューのレイアウトデザイン	
11:36	齊田 悠希	2FM77	視線停留により不明瞭な文字を拡大するWeb閲覧補助システム	
11:48	加藤 晴史郎	2FM78	視線停留によりWeb上の不明瞭文字を的確に拡大するための停留時間の評価方法	
12:00	休憩(昼食)			
[ 座長 根岸 一平 准教授 ]				
13:24	市橋 碧	2FM79	電子黒板とスライド資料を用いた学習における内容理解度の違い	根岸 一平
13:36	坂本 茉優	2FM80	Webサイトのスクロールアニメーションが内容記憶に与える影響	
13:48	佐々木 拓海	2FM81	シーンの天候による画像特徴の違いが写真の印象に与える影響	
14:00	鈴木 颯人	2FM82	紙の種類の違いによる印刷物の印象変化	
14:12	長 拓実	2FM83	ゲーム経験およびゲームジャンルの違いがターゲット検出に与える影響	
14:24	休憩			
14:36	中辻 基希	2FM84	ユーザー属性に基づくGenerative UIのUX向上効果に関する研究	根岸 一平
14:48	林 龍之介	2FM85	ドット絵の「懐かしさ」を想起させる要素の検討	
15:00	伊東 桜汰	2FM86	ゲームUI/UXデザインにおける直感的インターフェース設計	
15:12	大石 幸長	2FM87	VR空間と現実環境における情報呈示方向と数字大小判断の反応時間	
15:24	金丸 汰生	2FM88	フラットデザインとスキューモフィズムデザインの モバイルアイコンが視覚認知と探索行動に与える影響	
15:36	休憩			
15:48	崔 宇瑛	2FM89	照明色と認知負荷が主観的時間知覚に及ぼす影響	根岸 一平
16:00	仲嶋 蓮	2FM90	運動物体の加速度及び呈示時間が到達位置予測に与える影響	
16:12	松岡 奎汰	2FM91	輝度変化の位相差によって色を表現した際の色再現精度の検討	
16:24	御手洗 優斗	2FM92	塗装物を色光で照明した際の発光感	
16:36	松尾 公聖	2FM93	即時的な形状認識に色相差が与える影響	
16:48	終了			