

研究報告 2018-EC-50

※Windowsの方は[Ctrl]キーを, Macの方は[option]キーを押しながらリンク先をクリックしてください.

12月21日(金)

■ディスプレイ(1) [9:25-10:35]

(1) [バーチャルリアリティで他者の視点を体感するドライビングシミュレータの研究](#)

荒田 啓太郎, 角 薫

(2) [サーモクロミックを用いた表情制御手法の提案](#)

梅澤 章乃, 竹川 佳成, 徳田 豊, Diego Martinez Plasencia, Sriram Subramanian, 平田 圭二

(3) [エンターティメントとしての茶会におけるプロジェクションマッピングの試み](#)

小栗 真弥, 水野 慎士, 小栗 宏次, 浦田 真由, 遠藤 守, 安田 孝美

(4) [仮想と現実の相互作用を実現するAR紙相撲対戦システム](#)

福山 裕幸, 飯田 勝吉, 高井 昌彰

■ディスプレイ(2) [10:50-11:55]

(5) [スマートフォンを拡張したインタラクティブな残像ディスプレイの提案](#)

玉井 由良, 沖 真帆, 塚田 浩二

(6) [GWAPによる映像エフェクト辞書構築手法](#)

平井 彰悟, 角 薫

(7) [登壇発表におけるライブ中継のためのスイッチング支援システムの改良とその評価](#)

遠藤 史央里, 竹川 佳成, 松村 耕平, 平田 圭二, 五十嵐 健夫

■描画・色 [13:15-14:50]

(8) [自分自身と外界との関係を再構築するインタラクティブ・ファッションの提案-音と色を介したプロトタイプ-](#)

菊池 紬, 岡本 誠

(9) [点画と文字バランスに着目した臨書学習支援アプリケーションの提案](#)

堀 沙枝香, 竹川 佳成, 平田 圭二

(10) [Irosashi:都市の色の特徴を発見するデジタルダイアグラム](#)

菊地 遥太, 岡本 誠

- (11) [描画形状把握のための消去指向型描画スタイルの提案と有用性の検証](#)
黒滝 理帆, 竹川 佳成, 平田 圭二
- (12) [イラスト描画支援の実現に向けた図形分解手法及び描画順決定手法の提案](#)
齊川 聡基, 竹川 佳成, 平田 圭二

■教育 [15:05-16:40]

- (13) [ジグソー・テキストの測定・分析とさまざまなコンテンツへの応用](#)
山口 琢, 大場 みち子
- (14) [知的行動の記録・分析ツールを用いた教育の実践](#)
大場 みち子, 山口 琢
- (15) [論理パズルによる論理的思考トレーニングシステムの研究](#)
関 悠弥, 角 薫
- (16) [演技とビジュアライゼーションを用いた英語学習システム](#)
山崎 健成, 角 薫
- (17) [歩行足音を用いた人手を介さない個人識別システムの初期的検討](#)
堀 佑貴, 安藤 崇央, 福田 晃

■コミュニケーション(1) [16:55-18:25]

- (18) [偶然の遊びにおけるインタラクションの楽しさ](#)
水口 充
- (19) [声量制御のためのホワイトノイズ手法と音声フィードバック手法の構築と検証](#)
原 史也, 竹川 佳成, 平田 圭二
- (20) [親子間の会話を促進するゲームの設計とその評価](#)
新村 拓也, 秋岡 明香
- (21) [マルチモーダルデータに基づく動作間類似性尺度の提案-たとえ表現による技能熟達支援に向けて-](#)
柳田 拓郎, 竹川 佳成, 平田 圭二

12月22日(土)

■動作(1) [10:00-10:55]

(22) [投球戦略の支援に向けた投球リフレクションシステムの構築](#)

浦谷 成敏, 竹川 佳成, 平田 圭二

(23) [ヒップホップダンスにおける骨格情報を用いた個性抽出の検討](#)

古市 冴佳, 阿部 和樹, 中村 総史

(24) [ジェスチャによる 3 次元モデリングのための機械学習を用いた入力形状判別](#)

松倉 聖憲, 井村 誠孝

■ 動作(2) [11:10-12:15]

(25) [ポケレポ GO++=ポケレポ GO+コメンテータ機能](#)

竹川 佳成, 宇井 さつき, 松村 耕平, 真鍋 宏幸

(26) [スポーツにおける一人称視点から俯瞰的視点への変換トレーニングシステム](#)

清水 俊希, 角 薫

(27) [トランプ技術の習得を支援するカード型デバイスの試作と評価](#)

津田 顕輝, 沖 真帆, 塚田 浩二

■ 物語 [13:30-14:25]

(28) [物語と情景描写を自動生成する統合的システムの検討と開発](#)

鈴木 諒輔, 佐々木 奨之, 袴田 翔, 田中 瑞穂, 三浦 隆太郎, 城田 晃希, 高橋 翔太, 南部 太雅, 山田 康貴, 吉田 拓海, 松浦 史佳, 松原 千里, 寺島 啓悟, 津沢 慎吾, 渡邊 広基, 村井 源, 迎山 和司, 田柳 恵美子, 平田 圭二, 角 薫, 松原 仁

(29) [プレイヤーの感情を利用したゲームベースの物語生成システム](#)

佐藤 秀輔, 角 薫

(30) [物語知識と WHAT-IF 機能を用いた物語生成支援システム](#)

八幡 望, 角 薫

■ ゲーム [14:40-15:35]

(31) [ゲーム用語に着目した Word2vec を用いたゲームジャンルの推定精度評価](#)

大山 浩暉, 竹川 佳成, 平田 圭二

(32) [機械学習を用いた音声処理によるオンラインゲーム上の交流ツールの検討](#)

安孫子 智樹, 加保 貴奈

(33) [状況に応じた動作を制御するキャラクタ AI](#)

森 寅嘉, 角 薫

■ 音楽 [15:50-16:55]

(34) [参加型デザイン手法「ごっこデザイン」の提案と考察-音楽体験の場の共創を事例として-](#)

廣瀬 夏和, 岡本 誠

(35) [音楽印象と同期した歌詞フォント融合による印象強調手法](#)

野中 滉介, 齊藤 絢基, 中村 聡史

(36) [演奏初期でつまずいたピアノ初心者のためのモチベーションを考慮したピアノ学習支援システムの提案](#)

熊木 万莉母, 竹川 佳成, 平田 圭二

■コミュニケーション(2) [17:10-18:05]

(37) [認知症がもたらす記憶障害の疑似体験システムの構築](#)

上田 悠人, 井村 誠孝

(38) [ヒューマノイド・ロボットを用いた語用障害をかかえる人との対話を学習するシステム](#)

矢吹 湊悟, 角 薫

(39) [喜\(ヨロコ\)コミュニケーション支援 EMG インタフェース～咲\(emi\)～](#)

笹森 なおみ, 大山 愛莉, 長嶺 知佳, 大塚 一生, 高木 清二, 安井 重哉, 辻 義人, 櫻沢 繁