

研究報告 2020-HPC-186

※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.

1月15日(水)

■ セッション 1: 文字 [9:30-10:50]

- (1) [対数正規分布を用いた英単語筆記時の確信度推定手法の提案](#)
丸市 賢功, 黄瀬 浩一
- (2) [英語非母語話者のアカデミック・ライティングにおけるリアルタイム剽窃疑い提示の効果](#)
佐藤 安理紗 ジェンジェラ, 柴田 健吾, 矢谷 浩司
- (3) [ひとを騙す手書き自動生成手法の提案と実装](#)
田村 洸希, 中村 聡史
- (4) [平均化されたフォントの特性解明と文字デザイン支援への応用](#)
齊藤 絢基, 中村 聡史

■ セッション 2: 対話/コミュニケーション[11:00-12:20]

- (5) [教師なし学習におけるクラスタリングを用いたワークショップ会議録からの複数話題抽出の検討](#)
瀧田 美聡, 伊集院 幸輝, 小早川 真衣子, 西村 拓一, 中村 嘉志
- (6) [PACS: 機械学習とワードクラウドを用いた論文および学会要旨スライド自動生成手法の提案とその実装](#)
谷口 航平, 濱川 礼
- (7) [SNS上の行動に関する若年層ユーザに対するナッジの効果検証](#)
正木 博明, 柴田 健吾, 星野 秀偉, 石濱 嵩博, 齋藤 長行, 矢谷 浩司
- (8) [識別モデルの漸次的更新に向けたインタラクションに基づくラベリング確信度推定手法の検討](#)
安孫子 智樹, 岸野 泰恵, 白井 良成

■ セッション 3: 学習 [13:30-14:50]

- (9) [英文多読のための個人に適合したナッジ戦略の検討](#)
殿元 禎史, 黄瀬 浩一
- (10) [有酸素運動が英単語暗記に及ぼす影響の確認](#)
湯浅 成章, 黄瀬 浩一
- (11) [作画ミス発見のためのイラストの部分遮蔽手法の検証](#)

高橋 拓, 中村 聡史

- (12) [授業への取り組みを可視化するためのインタラクティブマイニングとヒートマップ生成](#)
土橋 喜

■ セッション 4:XR(1) [15:00-16:00]

- (13) [HoloJection:頭部装着型リアルタイム立体投影デバイス](#)
吉田 匠吾, 謝 浩然, 宮田 一乗

- (14) [HeadMomentController: 頭部へのモーメント制御による力覚提示とその知覚評価](#)
永須 龍太郎, 渡邊 恵太

- (15) [裸眼立体視ディスプレイのためのレイキャストを利用した選択・移動インタフェース](#)
江川 楽, 井尻 敬

■ セッション 5:XR(2)／音楽 [15:00-16:00]

- (16) [錯視を用いたMRにおける垂直リニアベクションの生成と身体姿勢による影響](#)
齋藤 文人, 中西 泰人

- (17) [リズム楽譜を対象とした難易度評価の調査と評価式の提案](#)
勝俣 加奈子, 五十嵐 悠紀

■ 招待講演 [17:00-18:00]

- (18) [主観的時間を騙す](#)
谷部 好子

1月16日(木)

■ セッション 6:造形 [9:30-10:50]

- (19) [ライフログ写真の着衣色変化によるファッションへの意識変化手法の実装とその評価](#)
佐々木 美香子, 中村 聡史

- (20) [繊維 3D プリンタのオーバーハングに対応する造形手法](#)
野崎 玲那, 宮下 芳明

- (21) [羊毛フェルトを用いたマスコット制作支援](#)
齋藤 果歩, 五十嵐 悠紀

■ セッション 7:視線 [10:40-12:00]

- (22) [VR空間における視線を利用したポインティングに対する文字情報の影響](#)
柿沼 育, 小宮山 摂

(23) [待ち合わせ困難なユーザの支援に向けた人の探索時の視線分析](#)

古市 冴佳, 中村 聡史

(24) [ユーザの顔の向きに基づいたスマートウォッチ画面点灯時間の最適化手法](#)

三縄 香織, 中村 拓人, 志築 文太郎

(25) [床面投影型コンテンツ体験中の非接触視線推定に関する研究](#)

森田 朝陽, 楠 房子, 稲垣 成哲, 溝口 博

■ セッション 8: 入力インタフェース／医療(1) [13:30-14:50]

(26) [指の方向に着目した片手操作用仮想メニューの提案](#)

芳賀 康太, 小倉 加奈代

(27) [疼痛記録支援アプリケーションにおける継続利用を促す機能の開発と評価](#)

熊田 祐介, 杉原 太郎, 佐藤 健治, 五福 明夫

(28) [データの関係性に基づく介護記録の情報可視化による価値発見支援](#)

加陽 智之, 杉原 太郎

(29) [医療-介護転所プロセスにおける伝達されにくい情報の種類とその要因](#)

川崎 銀士, 鈴木 齋王, 杉原 太郎

■ セッション 9: 医療(2)／ゲーム [15:20-16:40]

(30) [単調作業に対する自己効力感向上を目的としたセルフモニタリングにおける情報提示方法の検討](#)

吉川 慧, 杉原 太郎, 五福 明夫, 佐藤 健治

(31) [エージェントとのインタラクションにおける時間的制約が相手に対する思考に与える影響について](#)

浅田 麻菜, 伊藤 毅志

(32) [里山環境保全教育コンテンツ「里山管理ゲーム」～複数の里山への対応～](#)

新階 幸也, 溝口 博, 武田 義明, 楠 房子, 青木 良太, 山口 悦司, 稲垣 成哲, 舟生 日出男, 杉本 雅則

(33) [子供の協調性向上に向けた野菜協同収穫の疑似体験システム～複数人によるフルボディインタラクション～](#)

小宮 直己, 山本 一希, 矢野 美波, 江草 遼平, 稲垣 成哲, 溝口 博, 生田目 美紀, 楠 房子

■ セッション 10: アノテーション [16:50-17:50]

(34) [姿勢追跡技術を活用したスポーツ反復練習動画の視聴システム](#)

増田 毅, 永見 智行, 井尻 敬

(35) [オンラインアンケートの回答信頼性検証に向けた回答時画面操作ログ取得システム](#)

後上 正樹, 松田 裕貴, 荒川 豊, 安本 慶一

- (36) [クラウドソーシングにおける動的な回答収集による低コストな多数決手法](#)
森永 聖也, 斎藤 奨, 中野 鐵兵, 小林 哲則, 小川 哲司