

## 研究報告 2020-ICS-197

※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。

2月17日(月) 共催: マルチエージェントと協調計算研究会(JSSST MACC) ※MACCの原稿は無し

\*セッション 1 10:00-11:40\*

(1) [既設無線LAN装置を活用した駐車場状態推定技術の検討](#)

鈴木 もとこ, 勝間田 優樹, 山田 暁

(MACC-1) 提携構造形成問題を解くためのアルゴリズムの考察

渡部 恵海

(MACC-2) 待機児童問題へ応用可能なマッチング問題と資源配分問題の融合問題

八尋 健太郎

(MACC-3) SAT ソルバーを利用した施設配置のメカニズムデザイン

岡田 和夏

(2) [特殊詐欺音声を対象とした韻律的特徴量の考察](#)

徳島 大河, 清 雄一, 田原 康之, 大須賀 昭彦

\*セッション 2 13:00-14:20\*

(3) [フォロー関係を考慮したゲーム推薦](#)

田村 麻衣, 清 雄一, 田原 康之, 大須賀 昭彦

(4) [ソーシャルセンサの地域性を考慮したインフルエンザ流行予測](#)

若松 幸大, 清 雄一, 田原 康之, 大須賀 昭彦

(5) [ARパペットに基づく仮想プレゼンターを用いた反転講義用動画作成環境について](#)

片岡 瞳, 落合 裕也, 大園 忠親, 新谷 虎松

(6) [ゲーム理論に基づくSNSモデルにおける交友関係の変化がもたらすフリーライダーの戦略変化に関する分析](#)

岡崎 竜也, 三浦 雄太郎, 菅原 俊治

\*Session 3 14:30-16:10\*

(7) [プロサッカーチームにおける試合状況とボールリカバリーの関係の考察](#)

相澤 宏樹, 清 雄一, 田原 康之, 大須賀 昭彦

(8) [CycleGANを用いたゲーム音楽のシーン別変換](#)

星 雄輝, 清 雄一, 田原 康之, 大須賀 昭彦

(9) [Implementing an Automatic Road Accident Report System with an Accident Simulator](#)

Helton Agbewonou Yawovi, Tadachika Ozono, Toramatsu Shintani

(MACC-4) 交渉戦略のパフォーマンスに対するドメインと相手エージェントの影響およびメタ交渉戦略

川田 涼平, 藤田 桂英

(10) [動的環境でのマルチエージェント巡回問題における効果的な領域形状のための分割手法](#)

服部 克哉, 菅原 俊治

\*Session 4 16:20-17:40\*

(11) [CAMとGANを用いた人間とキャラクターの顔画像変換](#)

川名 晴也, 清 雄一, 田原 康之, 大須賀 昭彦

(12) [階層型強化学習におけるサブゴール設定についての考察](#)

大河内 幸太郎, 清 雄一, 田原 康之, 大須賀 昭彦

(13) [再現度の低い合成データを用いた検出器構築のための同類化変換についての検討～麻雀牌検出を例題として～](#)

鈴木 涼介, 大園 忠親, 新谷 虎松

(MACC-5) 複雑な交渉問題における交渉空間事前絞り込みプロトコルの効率性

細川 雄太, 川田 涼平, 藤田 桂英