

## 研究報告 2021-ICS-204

※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.

9月15日(水)

(1) [エージェントシステム試作プラットフォーム MiLog の実行環境の多様性確保に関する一考察- 20年間の環境変化からみた考察-](#)

福田 直樹

(2) [不均一環境におけるマルチエージェント搬送問題のための効率的な経路・動作計画アルゴリズムの提案](#)

山内 智貴, 宮下 裕貴, 菅原 俊治

(3) [サプライチェーンマネジメントのための価格調整と資金管理のエージェント戦略](#)

小森 一輝, 藤田 桂英

(4) [An Improved Approach to Generation and Detection of Out-of-Domain Texts](#)

Bo Wang, Tsunenori Mine

(5) [マルチエージェントシミュレーションを用いた交通行動変容とCO<sub>2</sub>排出量の関係の分析](#)

森 崇, 服部 宏充

(6) [マルチエージェント搬送のための環境制約を緩めた PIBT 手法の拡張](#)

藤谷 雪北, 山内 智貴, 宮下 裕貴, 菅原 俊治

(7) [都市開発シミュレーションゲームにおけるプレイヤーエージェントの設計](#)

坂田 匠悟, 福田 直樹

(8) [グリッド上の公害財配置問題におけるメカニズムデザイン](#)

小副川 貢司, 東藤 大樹, 横尾 真

9月16日(木)

(9) [Synapse: 文脈と時間経過に応じて推薦手法の選択を最適化するメタ推薦システム](#)

三宅 悠介, 峯 恒憲

(10) [データセット源としての国際会議の難易度の違いが抽出型論文タイトル生成に与える影響の分析](#)

賀来 健人, 菊地 真人, 大冢 忠親

(11) [Towards Personalized Autonomous Driving: Deep Reinforcement Learning from Human](#)

## Feedback

Jiali Ling, Jialong Li, Kenji Tei, Shinichi Honiden

(12) 介護者と被介護者の QOL を最適にする介護マッチング機構の試作

佐藤 匠, 伊藤 徹, 福田 直樹, 渡邊 博子, 廣江 晃, 東本 幸子, 小川 貴代, 神成 淳司, 和田 智之

(13) ADSAT: 敵対者が存在する MaxSAT

菅原 知也, 越村 三幸, 横尾 真

(14) メタ AR 空間構築のための汎用タブレット端末で実行可能な 3 次元点群差分検出手法について

安江 洸希, 菊地 真人, 大園 忠親

(15) カードゲームにおけるエキサイティングなシャッフル機構の試作

鈴木 稜太郎, 福田 直樹

(16) 木構造ソーシャルネットワークモデルにおける戦略的操作不可能な住宅配分のメカニズムの設計

尤 博, 東藤 大樹, 横尾 真

(17) 講義撮影のためのホワイトボードマーカによる拡張現実空間内講義資料への手書き機能の試作について

伊東 佑真, 菊地 真人, 大園 忠親