

研究報告 2022-HCI-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

3月14日(月)

■ARとVR1 [9:30 - 10:45]

- (1) [ER Horror: 現実物体と現実空間を活用したARホラーゲームの開発](#)
高木 亜蘭, 濱川 礼
- (2) [HMK: VR/ARテキスト入力用ヘッドマウントキーボード](#)
Wahyu Hutama, 原島 輝, 石川 博規, 真鍋 宏幸
- (3) [フラットな対話の実現を目的として話者のマスク処理と声質変換を用いたAR匿名化システム](#)
相原 拓実, 滝田 巧平, 平井 辰典
- (4) [移動型スロープによるHMDと電動車椅子で構成したVRライドの降下感覚の向上](#)
伊藤 駿汰, 斎藤 文人, 中西 泰人
- (5) [装着型LEDアレイを用いたベクシオン誘発手法の提案と評価](#)
大村 一樹, 大西 鮎美, 寺田 努, 塚本 昌彦

■学習と支援 [11:10 - 12:25]

- (6) [ダンスをマスターした自身の映像を先に見ることによるダンス学習支援](#)
土田 修平, Mao Haomin, 岡本 秀明, 鈴木 裕真, 金田 麟太郎, 堀 隆之, 寺田 努, 塚本 昌彦
- (7) [化粧道具にかかる圧力から肌への圧力を間接推定することによる化粧支援システム](#)
吉川 理帆, 大西 鮎美, 寺田 努, 塚本 昌彦
- (8) [初心者のためのセルフネイルデザイン支援](#)
濱野 栞, 五十嵐 悠紀
- (9) [マルチモーダル情報を用いたプログラミング時のつまずき検出手法の提案](#)
岡 大貴, 大西 鮎美, 寺田 努, 塚本 昌彦
- (10) [Recognition of Finger Movement Disability Level of Post-Stroke Patient Based on Fugl-Meyer Assessment Using Surface EMG](#)
Adhe Rahmatullah Sugiharto, Shuhei Tsuchida, I Putu Alit Pawana, Tsutomu Terada, Masahiko Tsukamoto

■教育と学習 [13:45 - 14:45]

- (11) [流域の概念を学ぶことができるタブレット教材の開発](#)

相樂 菜摘, 鈴木 優

- (12) [EULIKO: 日本語を学習する中国人のカタカナ語回避現象を改善するための学習支援システム](#)

邸 冲, 劉 俊, 高島 健太郎, 西本 一志

- (13) [SNS における意図しない加害者による同調投稿への自己責任向上を促す SNS 投稿インタフェース設計に向けて](#)

高島 健輔, 阿部 匠, 山本 舞, 大類 莉空, 長嶋 浩大, 木村 敦, 武川 直樹, 青木 良輔

- (14) [自発的な遊びの中で音楽を学べる子ども向け玩具の開発と遊びの分析](#)

三宅 陽子, 鈴木 優

■ 感覚と分析 [15:10 – 16:10]

- (15) [SNS 上における「信頼する情報」と「拡散したくなる情報」との関係についての考察](#)

廣田 魁豊, 小松 孝徳

- (16) [タスク周辺への視覚刺激提示時の刺激の種類がタスクおよび視線に及ぼす影響](#)

桑原 樹蘭, 中村 聡史

- (17) [医学的エビデンスに基づく新たな感情推定モデルの提案](#)

加藤 徹洋, 長谷川 渉, 村下 君孝

- (18) [円グラフやジェスチャなどの非言語情報が属性フレーミング効果に与える影響](#)

高宗 楓, 高島 健太郎, 西本 一志

■ 遠隔作業とロボット [16:35 – 17:35]

- (19) [孤独感を軽減させる共同視聴エージェントの研究](#)

齊藤 彰吾, 佐野 睦夫, 大井 翔

- (20) [ハムスターの健康の管理と維持を支援するシステムの開発](#)

菊地 亜美, 鈴木 優

- (21) [共感と気づきを提供するオンラインファシリテーションロボット](#)

小池 菜奈未, 佐野 睦夫, 松田 展, 西口 敏司, 鈴木 基之, 大井 翔, 荒木 英夫

- (22) [習慣化された運動中に減災知識習得を促す音声提示の設計検討](#)

宇於崎 月香, 鈴木 陽登美, 谷 菜々子, 飯田 千香子, 辻田 喜琉, 江崎 航矢, 武川 直樹, 青木 良輔

3 月 15 日(火)

■ センシングと入力 [9:30 – 10:45]

(23) [スマートフォンの左右回転操作によるスライダー操作手法の検討](#)

小柳 元志郎, 崔 明根, 坂本 大介, 小野 哲雄

(24) [ソーシャルタッチのための柔軟な触覚センサの開発](#)

田中 遼祐, 田中 一品, 大西 裕也, 住岡 英信, 塩見 昌裕, 岡 夏樹

(25) [慣性センサを用いた空手の予備動作の検出手法](#)

金 宏潤, 土田 修平, 寺田 努, 塚本 昌彦

(26) [無段階調整インタフェースのためのハンドジェスチャによる操作手法の探索的研究](#)

日下部 完, 崔 明根, 坂本 大介, 小野 哲雄

(27) [両眼映像を入力とした深層学習による注視点の奥行き推定手法](#)

清水 裕介, 大西 鮎美, 寺田 努, 塚本 昌彦

■招待講演 [11:10-12:10]

(28) [日用品コンピューティングの応用とインタフェースの発想](#)

椎尾 一郎

■データ分析とシステム開発 [13:30 - 14:45]

(29) [ISeedS: 単語ベクトルの変化に基づく意外な関係のある単語推薦システム](#)

渡邊 一樹, 濱川 礼

(30) [運動方向の異なる視覚刺激の混在とスパイラル運動をする視覚刺激によるベクション効果の比較](#)

萩原 息吹, 中村 仁一郎, 松室 美紀, 柴田 史久, 木村 朝子

(31) [教材クリックストリームにおける同期率と閲覧行動の分析](#)

土橋 喜

(32) [表示形式と時間経過に着目した情報共有を支援する電子掲示板の開発と観察](#)

星 亮太郎, 小倉 加奈代

(33) [画像データによる温熱快適度推定手法のためのウェアラブルセンサデータを用いた半教師あり学習手法](#)

Mao Haomin, 土田 修平, 鈴木 裕真, Kim Yongbeom, 金田 麟太郎, 堀 隆之, 寺田 努, 塚本 昌彦

■音楽とUI [15:10 - 16:10]

(34) [対戦型ゲームの集中力に関するバイオフィードバック手法の提案](#)

杉浦 優聡, 渡邊 一樹, 濱川 礼

(35) [木製部材の画像認識結果への修正作業に対する格子線の影響](#)

森茂 智彦, 山口 穂高, 藤巻 吾朗, 生駒 晃大

(36) [PC キーボードを用いた演奏システムの試作](#)

次田 直樹, 北原 鉄朗

(37) [対話型 UI 操作への手腕随意筋の電位計測利用の基礎的検討](#)

東森 拓磨, 片岡 佑太, 柴田 史久, 木村 朝子

■音楽とデータ分析 [16:35 – 17:35]

(38) [振りのタイミングを評価するダンス練習システム](#)

杉浦 磨矢, 北原 鉄朗

(39) [盛り上がり度に基づくループシーケンサにおけるユーザ適応の試み](#)

岩本 祐輝, 北原 鉄朗

(40) [転移学習によるアボカドの食べ頃分類手法と応用システムの開発](#)

杉本 隼斗, 濱川 礼

(41) [視線を用いたターゲット選択に基づく動画内物体の注釈情報提示システム](#)

島里 恵多, 河野 恭之

3 月 16 日(水)

■システム開発 [9:30 – 10:45]

(42) [Shoot Share: 仲介デバイスを用いたクラウドデータ共有システム](#)

岡崎 陸, 鈴木 優

(43) [ネガティブな内容に対するポジティブな解釈の付与により自己反芻を軽減する日記システムの提案](#)

佐野 文香, 笹川 真奈, 萩山 直紀, 蔵内 雄貴, 瀬古 俊一, 望月 理香, 山本 隆二, 山下 直美

(44) [ポジティブ記憶フィードバックによる好循環を生み出す対話システム](#)

沖胡 智可子, 佐野 睦夫, 鈴木 基之, 西口 敏司, 大井 翔, 荒木 英夫

(45) [複合無向グラフの自動描画手法の開発](#)

三末 和男, 土井 周平

(46) [視線情報を考慮した機械学習に基づく一人称視点映像の自動要約手法](#)

濱岡 啓太, 河野 恭之

■AR と VR2 [11:10 – 12:10]

(47) [XR コンテンツにおけるメニュー表示がマルチタスクに及ぼす影響](#)

芳賀 康太, 小倉 加奈代

(48) [アバターの外見的性別とユーザーの実性別がスキンシップに及ぼす影響:ソーシャル VR におけるフィールドスタディ](#)

津田 奏, 清水 洸希, 市野 順子

(49) [バーチャルジョイスティックを用いたハンドヘルド AR でのレイ操作手法の提案](#)

高松 大悟, 崔 明根, 坂本 大介, 小野 哲雄

(50) [AR グラスにおける Saliency Map を利用した「ながら見」用映像配置方法](#)

田中 大, 川喜田 裕之, 半田 拓也

■AR と VR3 [13:30 – 14:30]

(51) [等身大直接操作と視点切替が可能なバーチャルアバター制作支援システム](#)

成瀬 心葉, 市野 順子

(52) [物理的なアバターの視線を用いたアウェアネス情報提示のための基礎的特性の調査](#)

田之頭 吾音, 川口 一画

(53) [Myo.Nish:筋電位センサと深層学習を用いた小鼻動作追跡によるウェアラブルハンズフリー入力システムの提案と実装](#)

中山 裕貴, 濱川 礼

(54) [巡視点検作業ルート更新時における HMD を用いた AR ナビゲーションシステムの課題とその解決手法の提案](#)

中山 洋輔, 柏木 裕恵, 轟木 伸俊

■情報提示とモデル化 [15:50 – 16:50]

(55) [画面角と画面端のターゲット配置が操作時間に与える影響](#)

大場 洋介, 薄羽 大樹, 山中 祥太, 宮下 芳明

(56) [生体情報を用いた機械学習による屋内清掃作業の動作分類](#)

板垣 優也, 岡崎 佑哉, 堀田 裕弘

(57) [料理レシピ利用中に減災知識習得を促す情報提示の設計検討](#)

谷 菜々子, 飯田 千香子, 宇於崎 月香, 鈴木 陽登美, 辻田 喜琉, 江崎 航矢, 武川 直樹, 青木 良輔

(58) [超音波触覚フィードバックを伴う 3D モデリングにおける距離に応じた操作切り替え](#)

古賀 亮, 松林 篤, 盧 承鐸, 篠田 裕之, 五十嵐 健夫