

## 研究報告 2022-EC-64

※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。

6月16日(木)

### ■身体運動・計測 [09:05-10:25]

- (1) [筋骨格モデリングシミュレータと姿勢推定 AI を組み合わせた筋活動量の推定](#)  
福田 純, 福井 航, 平田 一郎, 後藤 泰徳
- (2) [スクワットによる脚力疲労にに關伴する日検常討生活動作時の重心揺動変化に關する検討](#)  
新崎 義峰, 伊藤 弘大, 小玉 伽那, 藤田 和之, 武田 理宏, 尾上 孝雄, 伊藤 雄一
- (3) [ゲーム実行中のプレイヤーの心拍情報と顔画像の記録と分析ーQOL\(Quality of Life\)の客観的な計測に向けてー](#)  
上田 博唯, 中村 裕一, 近藤 一晃, 下西 慶, 小幡 佳奈子
- (4) [モード選択と手指動作入力を用いた対話的なアバターのモーション制御](#)  
荒巻 美南海, ハウタサー リアリ, 韓 燦教, 福嶋 政期, 苗村 健

### ■身体計測・感覚 [10:40-11:40]

- (5) [高齢要介護者における 20 秒マーチテスト時の頭部 膝関節変動量の特徴](#)  
久保 誠吾, 小濱 剛, 楠 正暢, 岡田 壮市, 藤田 英二, 竹島 伸生, Brechue William F
- (6) [ARにおけるバブルカーソルを用いた視線入力に關する検討](#)  
藤原 智宏, 金成 慧, 佐藤 美恵
- (7) [動画視聴時の私的発話を可視化するシステムの提案](#)  
友広 純々野, 塚田 浩二

### ■身体運動・支援 [13:20-14:30]

- (8) [調理初心者のためのタブレット端末を用いた包丁さばき学習支援システムの提案](#)  
増田 初音, 加藤 邦拓, 池松 香, 竹川 佳成, 平田 圭二
- (9) [敵対的生成ネットワークにより生成した漫画のポーズを利用した運動支援手法とその実装](#)  
米田 亮平, 森 安寿, 加藤 幸輝, 廣瀬 友亮, 濱川 礼
- (10) [動作学習支援のための可動磁石式力覚提示グローブの開発](#)  
楠木 幹也, 吉田 匠吾, 謝 浩然
- (11) [見本のダンス動画に対する手の軌跡の付与が動きの習得に及ぼす影響の調査](#)  
中村 瞭汰, 藤原 優花, 古市 冴佳, 中村 聡史

■映像・通信技術 [14:45-16:35]

(12) [組み込み型光センサを搭載した表情認識機能をもつデジタルカメンの軽量化および日光に対する頑健性の向上](#)

鈴木 あゆみ, 竹川 佳成, 平田 圭二

(13) [セマンティックセグメンテーションを用いた面検出を利用したルービックキューブの回転認識](#)

山田 悠太, 佐藤 龍聖, 村上 綾香, 加藤 綾規, 濱川 礼

(14) [ホットミラーによる赤外光反射を用いた空中像インタラクション手法の提案](#)

安藤 将平, 小泉 直也

(15) [海洋性発光細菌をインクとして用いたデジタルスクリーン製版による映像表現の検討](#)

佐伯 拓海, 城 一裕

(16) [卓上直立空中像を4方向に提示する光学系における迷光低減手法の検討](#)

武縄 瑞基, 矢作 優知, 菊池 知世, 福嶋 政期, 苗村 健

(17) [伸縮性を有する二次元通信シート](#)

高柳 直歩, 松久 直司, 杉浦 裕太

6月17日(金)

■デザイン [09:00-10:40]

(18) [作業環境における絵画のバイオフィリックデザインと抽象度の調整](#)

美馬 亮太, 大林 太郎, 吉次 俊輔, 新家 了訪, 米澤 朋子

(19) [集中作業環境のための他者存在感と社会的隔絶をもたらす仮想エージェントの行動デザイン](#)

大林 太郎, 美馬 亮太, 吉次 俊輔, 大澤 朋弥, 新家 了訪, 米澤 朋子

(20) [心の世界の多様性を映像を用いて表現する](#)

竹内 英梨香, 高橋 英之

(21) [アイドル・エンジニアリング～「偶像」と「オタク」の関係性の分類とモデル化～](#)

佐藤 萌日, 高橋 英之

(22) [デザイン学の前史から文献調査で遡る90年ーデザイン学にヒューマンコミュニケーション研究を設置するー](#)

西村 歩, 安齋 勇樹

■対話・非言語 [10:55-11:55]

(23) [生活行動中のながら視聴によるニュース接触への影響](#)

小川 展夢, 松村 欣司

(24) [ワードクラウドを用いた選書支援手法とその実装](#)

黒柳 竣, 後藤 大輝, 濱川 礼

(25) [EE-Reader: 漢字形状記憶の損失を防ぐための誤字形文字埋め込み電子書籍リーダー](#)

魏 建寧, 金井 秀明, 西本 一志

■ 行動変容・モチベーション [13:35-14:55]

(26) [ロボットを用いたレクリエーション援助がプレイヤーのモチベーションに与える影響の調査](#)

御手洗 彰, 棟方 渚

(27) [SNS における意図しない加害者の内省を促す SNS 利用状況のフィードバックシステムの検討](#)

川崎 ひな, 飯島 有希, 鈴木 奈央, 木村 敦, 武川 直樹, 青木 良輔

(28) [講義映像においてアバタに扮する講師の選好が視聴意欲に与える影響の調査](#)

児嶋 七美, 竹川 佳成, 寺井 あすか, 平田 圭二

(29) [自己顔混合エージェントの笑顔と専門性がやる気に及ぼす影響の検討](#)

岩田 伸治, 吉田 直人, 米澤 朋子, 間瀬 健二, 榎堀 優

(30) [シースルー型 HMD を用いた食べ物への動的な映像効果重畳による食欲減衰手法の提案](#)

村井 大輝, 竹川 佳成, 寺井 あすか, 平田 圭二

■ 音楽・デザイン・その他 [15:10-16:40]

(31) [同期型遠隔応援のためのメディア遅延要件に関する検討](#)

椎名 亮太, 藤原 稔久, 福井 達也, 小野 央也, 谷口 友宏

(32) [Web 技術に基づいた遠隔共有型ルーパーの提案](#)

渋川 大樹, 横山 昌平

(33) [音楽聴取中における振動提示手法の差異が音楽体験の向上に及ぼす影響の実験的調査](#)

増田 智也, 御手洗 彰, 棟方 渚

(34) [深層学習を用いたサイン自動生成システム](#)

加藤 綾規, 濱川 礼

(35) [幾何図形から構成されるイラスト描画を支援するための動的補助線生成システムの構築](#)

北森 茂生, 竹川 佳成, 寺井 あすか, 平田 圭二