

研究報告 2021-HCI-192

※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15日(月)

■支援 [10:00-11:15]

- (1) [プログラミング的思考を育むブロック入力型学習ゲームの開発](#)
飯田 楓花, 鈴木 優
- (2) [OrchExplorer: アマチュアオーケストラ向けコンサートプログラム構成支援システム](#)
富木 菜穂, 佐藤 安理紗 ジェンジエラ, 矢谷 浩司
- (3) [筋電位センサを用いた鼻呼吸感知による健康支援システムの提案と試作](#)
堀之内 陽介, 成尾 怜真, 中山 裕貴, 濱川 礼
- (4) [骨格情報を用いた箸の正しい使い方の習得支援](#)
原 慎一郎, 謝 浩然, 宮田 一乗
- (5) [ロンバード効果を応用した第二言語学習者の会話支援手段](#)
王 露茜, 高島 健太郎, 西本 一志

■VR [12:45-14:00]

- (6) [視線とジェスチャにより会話進行が変化する VR 英会話システム](#)
植田 智裕, 田辺 弘子, 小宮山 摂
- (7) [強化学習環境を模した VR 迷路の探索課題における人の学習過程に関する考察](#)
寺井 輝, 田辺 弘子, 小宮山 摂
- (8) [筋電位を用いた VR 空間歩行インタフェースとその評価](#)
岡島 浩介, 木村 朝子, 柴田 史久
- (9) [3次元視線移動システムを用いた VR 内での空中テレポーテーションの実装と評価](#)
佐藤 卓, 田野 俊一, 橋山 智訓, 市野 順子, 岩田 満
- (10) [仮想テニストレーニング支援システムにおけるボール衝突時のラケット位置姿勢提示によるフィードバック手法の効果検証](#)
石本 岳, 福地 健太郎

■視覚 [14:15-15:30]

- (11) [急速眼球運動の注視点到達予測に基づく情報提示システム](#)
森屋 暁登, 秋田 純一

(12) [VR 空間操作コマンドとしてのアイジェスチャ UI 特性分析 \(1\)～単一アイジェスチャの UI 特性分析～](#)

夏目 達也, 内村 裕也, 柴田 史久, 木村 朝子

(13) [VR 空間操作コマンドとしてのアイジェスチャ UI 特性分析\(2\)～直列型アイジェスチャの UI 特性分析～](#)

後藤 健太, 柴田 史久, 木村 朝子

(14) [仮想影の投影によるさりげない視線誘導法の検討](#)

松崎 広夢, 吉高 淳夫

(15) [運動方向の異なる視覚刺激が混在する場合のベクション効果の分析](#)

松田 あゆみ, 萩原 息吹, 松室 美紀, 柴田 史久, 木村 朝子

■感覚 [15:45-17:00]

(16) [手首装着型デバイスを用いた擬似触覚提示手法](#)

古部 正志郎, 坂野 鋭, 平川 正人

(17) [ダミーカーソル実験における受動的な探索での自身のカーソル特定](#)

神保 一馬, 相澤 裕貴, 佐藤 大輔, 渡邊 恵太

(18) [HMD 周辺視野での動的文字拡大による可読性向上システムの実装と評価](#)

匂坂 裕真, 田野 俊一, 橋山 智訓

(19) [デスクワーク時の集中を阻害する周辺視野領域での視覚妨害刺激の基礎検討](#)

鎌田 安住, 金田 大輔, 中村 聡史

(20) [ダミーカーソル実験における自身のカーソル特定とカーソル速度の関係](#)

中川 由貴, 相澤 裕貴, 渡邊 恵太

3 月 16 日(火)

■表現 10:00-11:15

(21) [非線形的に変動する残り時間の提示による作業効率向上手法](#)

堤 昂平, 高島 健太郎, 西本 一志

(22) [粉体を素材とした立体物を造形する加工機の開発](#)

佐藤 永虎, 鈴木 優

(23) [SNS における感情分析を用いた関心の変化と要因推定](#)

田中 裕太, 佐野 睦夫, 大井 翔

(24) [移動パターンによる複数ロボット間の関係性表現と印象変化](#)

濱中 文緒, 吉田 竣亮, 山添 大丈

(25) デザイン創作に向けた画像分析によるアーティスト作品特徴発見システムに関する研究

カ石 康平, 松岡 芙実, 上江州 弘智, 松下 ひなた, 間瀬 朱璃, 戸川 真揮, 西谷 美紀, 大場 晴夫, 喜田 弘司

■入力 [12:45-14:00]

(26) 単眼 RGB カメラを用いた非接触式マウス操作インタフェースの提案

杉森 宙, 宮田 一乗

(27) 漢字直接入力によるタブレット用両手フリックキーボード

中村 優哉, 細部 博史

(28) スポーツ練習支援のための複数高速度カメラを用いた多視点自動撮影システム

向井 稜, 武藤 駿嗣, 井尻 敬

(29) コロナ時代の新しい人脈形成方法の提案～オンラインイベントでの自己紹介文を用いたユーザ検索支援機能～

藤本 馨, 石原 正樹, 辻 健太郎, 吉武 敏幸

(30) ダミーカーソル実験におけるゲームゲームパッドを用いた自身のキャラクタ特定への影響

山岸 丈留, 相澤 裕貴, 渡邊 恵太

■提示 [14:15-15:30]

(31) 歯科診療室における患者の行動を誘導するための情報提示システムのプロトタイピング

安原 啓太, 杉原 太郎, 柳 文修, 高柴 正悟

(32) 敵意を喚起しない行動変容促進を目的とした諭しおよび警告メッセージの検討

二田 悠史, 杉原 太郎, 佐藤 健治, 五福 明夫

(33) 負荷の高いタスクの並列提示によるタスク遂行への負荷軽減に関する手法の提案

松山 直人, 中村 聡史

(34) 大腿を表示・操作領域とした電子メニュー提示に関する研究

李 俊林, 小原 正誉, 柴田 史久, 木村 朝子

(35) カウントダウン提示によるタスクへの再集中手法の検討

南里 英幸, 中村 聡史

■対話 [15:45-17:00]

(36) オンライン授業の参加意識向上に向けた視聴妨害を用いた受動発言促進手法の提案

李 炳録, 高島 健太郎, 西本 一志

(37) 非同期型オンライン講義において学習コミュニケーションおよび学習意欲が先延ばしに及ぼ

す影響

西谷 直弥, 杉原 太郎, 五福 明夫

- (38) いざガヤ: リモートコミュニケーション環境における背景雑音が臨場感に与える影響の考察

田坂 佑太, 大井 翔, 国山 字弘, 佐野 睦夫

- (39) 1 自由度で生物らしいペットロボット「アナゴネコ」の開発および躍度最小モデルによる運動軌道が生物らしさとインタラクション意欲に与える影響の検討

五十里 翔吾, 仲田 佳弘, 呉羽 真, 松井 瑚子, 才脇 直樹, 石黒 浩

- (40) ロボットの外見的分類と感情価: 日本・英語圏を対象とした予備的国際比較調査の報告

五十里 翔吾, 佐藤 浩輔, バーデット エミリー, 佐藤 鮎美, 中分 遥