

研究報告 2021-HCI-194

※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.

8月23日(月)

■セッション1 [13:10-14:50]

- (1) [VRアバターの外見がグループディスカッションに与える影響の予備的考察](#)
井出 将弘, 市野 順子, 横山 ひとみ, 浅野 裕俊, 宮地 英生, 岡部 大介
- (2) [HMD利用経験の有無がVR空間における触覚及び嗅覚に与える影響](#)
國武 悠人
- (3) [指の方向に着目した片手操作仮想メニューの視認性評価](#)
芳賀 康太, 小倉 加奈代
- (4) [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\(3\)～アイジェスチャ・コマンドの利用事例開発とUI特性の評価～](#)
夏目 達也, 柴田 史久, 木村 朝子

■セッション2 [15:05-16:45]

- (5) [SD法を用いたインフルエンサー要件の特定手法](#)
下山田 綾乃, 岡 誠
- (6) [日常生活における私的発話識別法の提案](#)
友広 純々野, 塚田 浩二
- (7) [幼児同乗を考慮した自転車の走行不安定さを評価する指標の検討](#)
高木 駿, 渡邊 恭佑, 岡 誠, 森 博彦
- (8) [プレイヤーのゲーム体験分析による5人狼の特性抽出](#)
御手洗 彰, 山本 浩隆, 棟方 渚

■招待講演 [17:00-18:00]

- (9) [料理として美味しい研究を目指して](#)
宮武 茉莉

8月24日(火)

■セッション3 [10:00-11:15]

(10) [地域観光 PR におけるパノラマ VR と写真の有効性](#)

大佐田 奈波, 中桐 齊之, 内平 隆之

(11) [音を用いたカジュアルな遠隔コミュニケーションの拡張](#)

綿谷 晃太郎, 塚田 浩二

(12) [ボウリング初心者のための投球フォームリフレクション支援システムの提案と実装](#)

浦谷 成敏, 竹川 佳成, 平田 圭二

■セッション 4 [12:45-14:00]

(13) [Mindless Load Changer: 筋電センサ情報フィードバックを用いた体感負荷操作手法](#)

双見 京介, 関 朋哉, 村尾 和哉

(14) [E-MASK: プリンテッドエレクトロニクス技術を用いたマスク型センシングデバイス](#)

國見 友亮, 金澤 周介, 尾形 邦裕, 松本 吉央

(15) [レーザー加工による立体形状切削のための 3D データを用いた加工用画像の作成とその加工方法](#)

森茂 智彦, 山口 穂高, 藤巻 吾朗

■セッション 5 [14:15-15:30]

(16) [ラッセルの円環モデル上に描画された自由曲線に対応する顔アイコンの推薦手法の調査と提案](#)

渡邊 将太, 川上 雄大, 松村 耕平

(17) [Face AVAS: 時系列を伴う感情の表現が可能な顔アイコン作成システムの提案](#)

川上 雄大, 松村 耕平, 野間 春生

(18) [ロボットの外観制作による親近性要因の抽出](#)

加藤 雄大, 御手洗 彰, 棟方 渚

■セッション 6 [15:45-17:00]

(19) [負荷の高いタスクの並列提示がタスク遂行の意思に及ぼす影響](#)

松山 直人, 中村 聡史

(20) [Mindless Memorization Booster: 視覚刺激提示による暗記機能向上手法](#)

双見 京介, 川東 大将, 村尾 和哉

(21) [タッチパネルにおける錯視現象を利用した Pseudo-Haptics の生起](#)

菺澤 雄太, 星野 聖, 小川 剛史