

研究報告 2022-ICS-205

※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.

SMASH22 WINTERの全体プログラムはURL(<https://sites.google.com/view/sig-macc/smash/smash22-winter-symposium/program?authuser=0>)からご確認ください。

※SMASH22のプログラム順とICS205の電子図書館への掲載順は異なります。

以下は電子図書館への掲載順となります。

2月21日(月)

(1) [人の存在確率を考慮した位置情報プライバシー保護手法の提案](#)

石禾 里帆, 清 雄一, 田原 康之, 大須賀 昭彦

(2) [業界の関係性を考慮したアニメ作品の特徴量の再抽出](#)

齋藤 悠貴, 清 雄一, 田原 康之, 大須賀 昭彦

(3) [手作り作品の紹介画像と説明文に基づく作家識別](#)

田中 大生, 三宅 悠介, 峯 恒憲

(4) [マルチエージェント搬送問題のためのグラフ理論を活用したデッドロック回避手法の提案](#)

山内 智貴, 宮下 裕貴, 菅原 俊治

(5) [製品の部品別意見収集のためのラベル抽出とデータ拡張について](#)

按田 将吾, 菊地 真人, 大園 忠親

(6) [空間的なスタイル転送を利用したアイコン線画彩色](#)

宮内 洸希, 清 雄一, 田原 康之, 大須賀 昭彦

(7) [ネコからアニメキャラクターへの画像翻訳手法の検討](#)

徐 江林, 清 雄一, 田原 康之, 大須賀 昭彦

(8) [DA3: マルチエージェント深層強化学習における協調行動の解釈性確立と対ノイズ性能の検証](#)

元川 善就, 菅原 俊治

(9) [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におけるフェアネスの考慮に関する一考察](#)

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

(10) [時間制限付き半順序作業における協調行動学習のための漸進的報酬設計の提案](#)

小國 祥寛, 宮下 裕貴, 菅原 俊治

- (11) [Automatic Short Answer Grading with Rubric-based Semantic Embedding Optimization](#)
Bo Wang, Tsunenori Ishioka, Tsunenori Mine
- (12) [マルチエージェント強化学習の差分報酬近似手法における推定報酬の学習の改良](#)
中嶋 亮太, 松井 俊浩
- (13) [レシピフローグラフによる調理後食材の抽出を用いたレシピのカロリー推定の検討](#)
匹田 祐平, 清 雄一, 田原 康之, 大須賀 昭彦
- (14) [レビューテキストとアイテムスコアを用いた項目別スコアによるアイテム推薦手法の提案](#)
馬場 菜摘, 清 雄一, 田原 康之, 大須賀 昭彦