

研究報告 2021-EC-61

※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.

10 月 28 日(木)

■セッション1: UI/UX [14:00-15:15]

(1) [オンラインツアーにおける状況と人間関係性がツアー参加者の視聴要求に与える影響の調査](#)

豊田 翔護, 西村 南海, 竹川 佳成, 松村 耕平, 平田 圭二

(2) [電気味覚による炭酸水に含まれる炭酸の変化](#)

野村 伊吹, 石岡 光, 四宮 剛太, 望月 典樹, 中村 壮亮, 小池 崇文

(3) [エッジデバイスを用いたリアルタイムな安全経路探索と可視化の検討](#)

原 豪紀, 斎藤 英雄

■セッション 2: 計測・認証 [15:45-17:00]

(4) [画像解析による頸椎可動域角度計測補助システム](#)

松尾 佳奈, 藤田 浩二, 森下 真伍, 小山 恭史, 杉浦 裕太

(5) [測距センサを使った低次元データによる非装着型の歩容認証](#)

宗形 篤恭, 杉浦 裕太

(6) [RGB カメラを用いた頸髄症スクリーニング手法の提案](#)

松井 良太, 小山 恭史, 藤田 浩二, 斎藤 英雄, 杉浦 裕太

10 月 29 日(金)

■セッション3: 人間拡張 [10:00-11:15]

(7) [バドミントン映像処理におけるフットワーク移動軌跡を用いたショット検出手法](#)

田中 直樹, 宍戸 英彦, 吹田 真士, 亀田 能成, 北原 格

(8) [バドミントンシャトルの羽の開閉による競技の拡張](#)

馬場 亮平, 杉浦 裕太

(9) [光学透過型ヘッドマウントディスプレイにおけるテキストの提示距離が歩行中の可読性および頭の鉛直方向の揺れに与える影響](#)

山内 孔貴, 福嶋 政期, ハウタサーリ アリ, 苗村 健

■セッション 4: VR/AR [14:00-15:40]

(10) [視線情報に基づく VR 空間でのマンガ教材読書時の主観的難易度推定](#)

坂本 賢哉, 白井 詩沙香, 武村 紀子, Jason Orlosky, 長瀧 寛之, 上田 真由美, 浦西 友樹, 竹村 治雄

(11) [組み立て・メンテナンス作業を支援する汎用型 AR システムのコンテンツ記述フォーマット](#)
上田 俊太郎, 藤本 雄一郎, 澤邊 太志, 神原 誠之, 加藤 博一

(12) [英単語学習時の実演効果を誘発する VR アプリケーションのデザイン ～ 背景描画の効果](#)
宮澤 要二, 福嶋 政期, ハウタサーリ アリ, 苗村 健

(13) [投影型 AR と 3D フォトグラメトリの統合による文化財保護のための撮影地点指示](#)
夏 雪, 穴戸 英彦, 松井 敏也, 北原 格