研究報告 2022-DCC-30

※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．

1 月 20 日(木)

****
シングルセッション A 会場
****
■DCC セッション 1: 空間分析 [9:15 - 10:30]
(1) 3D ゲームエンジンを用いた全周魚眼カメラにおける人物検出と位置推定用データセットの作成と評価
秋田 悠河，小宮 嗣朗，阿倍 博信

(2) 経路探索における部分グラフを用いた経路グラフ最適化に関する研究
小坂 大樹，阿部 雅樹，渡辺 大地

(3) 三次元点群の高速・高品質な可視化のための密度を考慮したオクルージョン推定
森島 正博，小川 剛史

****
パラレルセッション A 会場
****
■GN セッション 1: 推薦システム [10:45 - 12:00]
(4) プレゼントと相手の持ち物との被りを軽減する手法の提案
清水 亜美，野中 滉介，中村 聡史

(5) お土産と類似した商品抽出のための類似性判定手法の検討
宇衛 穂乃実，平林(宮部) 真衣，吉野 孝

(6) 分岐型プレイリストでの音楽動画共同推薦とその分析
野中 滉介，中村 聡史

****
パラレルセッション B 会場
****
■CDS セッション 1: 画像・視覚 [10:20 - 12:00]
(7) 画像認識を活用した都市部の洞道における位置推定技術に関する検討
福田 脩希，森 信一郎

(8) 視覚障碍者の自律歩行支援を目的とした Visual-Inertial Odometry によるナビゲーションシステムの検討
中込 瑞大，羽生田 浩貴，森 信一郎

(9) 視覚障害者向け単独歩行支援システムの開発
清水 信作, 原 拓海, 森 信一郎

(10) Extracting LED Features from Monitoring Videos in Data Centers
Misheel Enkhbaatar, Tatsuya Yamazaki

****
パラレルセッション A 会場
****
■DCC セッション 2: コンテンツ [13:30 – 15:10]
(11)「笑顔で人々を繋げる」ビデオ会議システムを用いた遠隔花火インタラクティブコンテンツの開発と評価
工藤 達郎, 池田 雄一郎, 河野 央, 工藤 孔梨子

(12) 博物館におけるインタラクテイブな手法を用いた鑑賞の提案
テイ シ, 楠 房子

(13) 歴史系博物館における AR を用いた親子で体験できる展示手法の開発とデザイン
Jialiang Zheng, 伊藤 扶桑, 楠 房子, 稲垣 成哲

(14) 伝統舞踊のモーションデータを用いた簡易振付作成システム
萩原 智大, 曽我 麻佐子

****
パラレルセッション B 会場
****
■GN セッション 2: コンテンツ [13:30 – 15:35]
(15) 360 度インターネット生放送における MR を用いた放送者支援システムの開発
佐藤 京, 齊藤 義仰

(16) 気持ち可視化ボタンのフィールド実験の設計
阿部 花南, 築舘 多藍, 越後 宏紀, 小林 稔

(17) Web 会議における話者交代円滑化のためのアバターによる呼吸の視覚化
伊藤 淳子, 永吉 亜優

(18) オンライン会議のためのフットペダルを用いたリアクション手法の提案
大仲 健汰, 阿部 花南, 髙橋 康汰, 小林 稔

(19) オンラインプレゼンテーションに対するフィードバックを活性化する物理ボタンインタフェースの提案
竹内 渚生, 阿部 花南, 礒部 歩, 小林 稔

****
パラレルセッション A 会場
****
■DCC セッション 3: 画像・映像 [15:50 – 17:30]
(20) 人物検出と姿勢推定の組み合わせに基づく屋内全周魚眼画像に対する人物間の密接度推定方式
古宮 嗣朗, 秋田 悠河, 阿倍 博信

(21) 人間の視覚特性に基づいた深層学習による暗所画像鮮明化に関する研究
守屋 広大, 楠 房子, 稲垣 成哲, 溝口 博

(22) 映像監視システムにおける 3 次元姿勢推定に基づくベストショット抽出のための顔画像のスコアリング方式
久米 孝, 皆川 純, 山﨑 賢人, 阿倍 博信

(23) 映像加工処理負荷を考慮したマイクロサービスオーケストレーション方式
松本 哲, 義久 智樹, 川上 朋也, 寺西 裕一

****
パラレルセッション B 会場
****
■CDS セッション 2: 情報技術と社会 1 [15:50 – 17:30]
(24) 日常生活における無意識記憶に対する記憶促進効果の測定方法
廣野 渉, 森 信一郎

(25) 強固な互助社会の構築を目的とした近所グループの形成手法とご近所 SNS サービスの評価に関する検討
鈴木 健一, 森 信一郎

(26) IoT を用いた獣害対策システムについての検討
大石 海, 森 信一郎

(27) クラウド環境を利用した洋ナシ果実の外観汚損検出サービスの開発
中澤 健介, 山崎 達也

1 月 21 日(金)

****
パラレルセッション A 会場
****
■CDS セッション 3: 学習・分類 [9:15 – 10:30]
(28) 機械学習を用いた画像識別におけるリスク分析手法の提案
髙橋 雄志, 山口 晋一, 石川 冬樹

(29) 動作時系列の分類のための関節位置に基づく特徴量について
南 直輝, 小西 一輝, 皆川 拓海, 今村 誠

(30) 複数受信機を用いた CSI ベースの日常行動推定に関する検討
寺本 京祐, 斎藤 隆仁, 池田 大造, 西村 雅史, 水野 忠則, 峰野 博史

****
パラレルセッション B 会場
****
■ GN セッション 3: SNS・チャット [9:15 – 10:30]
(31) Twitter の複数情報を利用したユーザ情報可視化システムの提案
落合 実希, 伊藤 淳子, 吉野 孝

(32) 文章に着目した化粧品クチコミの信憑性評価軸の検討
濱野 花莉, 伊藤 理紗, 中村 聡史

(33) 雑談チャットボットの返信に意図的な遅延をつけることによる影響の調査
髙橋 康汰, 山田 周平, 越後 宏紀, 阿部 花南, 小林 稔

****
パラレルセッション A 会場
****
■DCC セッション 4: ゲーム [10:45 – 12:00]
(34) サッカービデオゲーム初心者を対象としたパス成功率向上支援システム
増山 嘉人, 松井 紘儀, 梶並 知記

(35) FPS ゲームにおける非熟練者向けのマウス感度設定支援システム
藤井 寛己, 梶並 知記

(36) サッカービデオゲームにおけるフォワードの動きに着目した初心者プレイヤー支援システム
小林 竜汰, 梶並 知記

****
パラレルセッション B 会場
****
■GN セッション 4: 仮想空間 [10:45 – 12:00]
(37) 仮想空間における長距離の空間移動表現
石丸 敬登, 吉野 孝

(38) 待ち合わせの困難性を左右する場所の伝達と把握の難易度に関する検討
古市 冴佳, 中村 聡史

(39)オンライン音楽ライブにおけるペンライトを用いた盛り上がり可視化による相互コミュニケーション支援方式の提案
　　中 真咲, 綾部 澪, 植田 蓮, 敷田 幹文

****
パラレルセッション A 会場
****
■CDS セッション 4: ネットワーク・データベース・ソフトウェア [13:30 – 15:35]
(40)Web データに基づく質問応答システムを用いた企業活動分析・評価システム WISDOM-DX の改善
　　久寿居 大, 石川 開, 市瀬 規善, 奥村 明俊, 鳥澤 健太郎, 大竹 清敬

(41)ブロックチェーン利活用による下請配送業者への対価支払迅速化システムの開発
　　下村 真帆, 古家 直樹, 小坂 忠義, 渡邊 高志

(42)仮想 IPv4 アドレスを想定した CYPHONIC アダプタの設計と基礎評価
　　後藤 廉, 吉川 大貴, 小村 聖, 眞玉 和茂, 内藤 克浩

(43)IoT システムへの HTIP の適用に関する研究
　　宮川 真一, Van Cu Pham, リム 勇仁, 丹 康雄

(44)多人数が参加するソフトウェア開発演習における進捗監視手法の検討
　　小野 光一, 寺島 美昭

****
パラレルセッション B 会場
****
■DCC セッション 5: デザイン [13:30 – 15:10]
(45)個人のイラスト制作における観察に対する支援手法の検討
　　菅野 一平, 中村 聡史

(46)GAN を利用したグラフィックデザインの評価機構の構築
　　石山 航平, 牛尼 剛聡

(47)デジタル教材づくりを通した STEAM 教育の実践:ミニ博物館の展示デザインとプロトタイプ開発
　　江草 遼平, 木村 優里, 辻 宏子

(48)SDGs 教育のための環境教育コンテンツ「里山管理ゲーム」におけるユーザーインターフェース改善が学習に与える影響
　　矢後 恒河, 青木 良太, 小林 和奏, 武田 義明, 楠 房子, 溝口 博, 杉本 雅則, 舟生 日出男, 山口 悦司, 稲垣 成哲

****
パラレルセッション A 会場
****
■CDS セッション 5: 情報技術と社会 2 [15:50 – 17:30]
(49) 仮想現実による水害時避難行動データの継続的な取得・活用方法に関する検討
小比賀 亮仁, 廣井 慧, 樋口 智之, 篠田 陽一

(50) オンライン試験による不正防止手法
渡辺 拓哉, 鈴木 孝幸, 清原 良三

(51) サッカード型ラインディスプレイ観測時における眼球運動の角度測定
川崎 直紀, 奥村 万規子

(52) 植物生育記録の自動化に向けた Keypoint 検出の検討
平原 健太郎, 加納 多佳留, 海野 博也, 北川 寛人, 工藤 史堯, 永井 彰, 峰野 博史

****
パラレルセッション B 会場
****
■GN セッション 5: 教育・協調作業支援 [15:50 – 17:30]
(53) e ラーニング学習者の脚部動作計測に基づく休憩タイミングの評価
照井 佑季, 後藤 和彦, 相川 大吾, 江木 啓訓

(54) 能動性を引き出すことで推し語り効果を最大化する手法の再検証
船﨑 友稀奈, 中村 聡史

(55) 周辺の手書き文字の綺麗さが手書きに与える影響の調査
畑中 健壱, 青木 由樹乃, 古市 冴佳, 野中 滉介, 中村 聡史, 掛 晃幸, 石丸 築

(56) メンバ間の相互認識形成のための自己紹介映像再生システムの提案
越後 宏紀, 小林 稔, 阿部 花南, 髙橋 康汰