

研究報告 2021-HCI-193

※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.

6月1日(火)

■ツール [10:-11:40]

- (1) [木製家具製造業における棚卸の効率化の基礎検討と棚卸支援 Web アプリケーションの開発](#)
森茂 智彦, 山口 穂高, 藤巻 吾朗
- (2) [AroNap: 仮眠における香り提示手法を用いた入眠・起床促進システムの提案](#)
飯塚 万葉, 横窪 安奈, ロペズ ギョーム
- (3) [プログラム理解を支援するための可視化手法の自動選択](#)
伊藤 誓, 福里 司, 五十嵐 健夫
- (4) [HydReminder: ホルダー駆動型水分補給促進システム](#)
元川 錦, 横窪 安奈, ロペズ ギョーム

■計測・認識・制御 [13:00-14:55]

- (5) [エンドユーザ向けアボカド食べ頃分類モバイルアプリにおける深層距離学習を利用した分類手法の検討](#)
杉本 隼斗, 濱川 礼
- (6) [ベビーベッド型デバイスを用いた乳児の啼泣認識手法の検討](#)
角谷 星哉, 藤田 和之, 尾上 孝雄, 伊藤 雄一
- (7) [映像における色振動方式不可視マーカの読み取り可能距離の拡張](#)
田中 稜太郎, 亀井 郁夫, 高木 健, 韓 燦教, 福嶋 政期, 苗村 健
- (8) [可視光通信プロジェクトの高画質化のための光源制御による輝度補正](#)
覚井 優希, 亀井 郁夫, 高木 健, 韓 燦教, 福嶋 政期, 苗村 健
- (9) [Dustoon: 複合現実を用いた掃除活性化システムのマーカ検討](#)
歸山 幸大, 横窪 安奈, ロペズ ギョーム

■入力・デバイス [15:10-16:50]

- (10) [スマートフォンのみを用いた周囲環境への視線入力インタフェースの検討](#)
永井 崇大, 藤田 和之, 高嶋 和毅, 北村 喜文
- (11) [パームレストにおける押し込み動作に基づくカーソル操作手法の検討](#)
高倉 礼, 志築 文太郎, 高橋 伸

(12) [スマートフォンの回転角を用いた室内空間におけるユーザ位置・方向の推定とその活用](#)
佐藤 光起, 松下 光範

(13) [左右に異なるレンズを用いた HMD の視野角拡張](#)
上田 裕貴, 山田 渉, 真鍋 宏幸

6月2日(水)

■演劇・社会 [10:00-11:40]

(14) [演劇空間としての『あつまれ どうぶつの森』の可能性](#)
石井 優里, 城 一裕

(15) [仮面劇のためのプロトタイピングが容易な動的表情拡張手法の提案](#)
増井 元康, 竹川 佳成, 平田 圭二

(16) [訪問意欲を支える感性価値的構造と観光資源の魅力の可視化ー赤穂市日本遺産の“塩”を活用したインバウンド誘客ー](#)
破田野 智己, 竹澤 智美, 杉本 匡史, 徐 ? 哲, 森川 貴嗣, 東 泰宏, 渋谷 一夫, 長田 典子

(17) [言語的人類に民族対立や人種差別はない～人類共有知の発展のために～](#)
得丸 久文

■視覚・感覚 [13:00-14:40]

(18) [HMD を用いたサッカーのフリースペース認知における視覚探索行動の解析](#)
飯田 雄介, 宍戸 英彦, 亀田 能成

(19) [脚部の腱電気刺激による身体傾斜感覚の提示](#)
高橋 希実, 雨宮 智浩, 鳴海 拓志, 葛岡 英明, 廣瀬 通孝, 青山 一真

(20) [HMD 利用経験の有無が VR 空間における落下感覚知覚に与える影響](#)
國武 悠人

(21) [タスク周辺への視覚刺激を用いた PC 上タスクに対する集中度向上手法の検討](#)
桑原 樹蘭, 南里 英幸, 中村 聡史

■対話・非言語 [15:00-16:40]

(22) [授業動画視聴中のオフタスク抑制のためのスマートフォンによるうなずき操作](#)
三神 堯之, 小俣 昌樹

(23) [ユーザの笑顔に応じたエージェントの表情変化による笑顔増幅・気分向上手法の検討](#)
岩田 伸治, 吉田 直人, 米澤 朋子, 榎堀 優, 間瀬 健二

(24) [遠隔ブレインストーミング支援のための褒める効果音アプリの入力方式の比較](#)

新道 明吉, 阪口 紗季, 苗村 健

- (25) [仮想聴衆における聴衆規模に応じた適切なうなずき頻度生成のための予備調査](#)
坪内 太吾, 福地 健太郎