

# FNS<sup>2</sup>Y シンポジウム

開催日 8 月 30 日

会場

東邦大学習志野キャンパス理学部 V 号館 1 階 5101 教室 2 階 5201 教室 5202 教室

懇親会会場

東邦大学習志野キャンパス学生食堂 2 階

地図 URL : <http://www.toho-u.ac.jp/univ/caminfo/narasino.html>

QR コード



## スケジュール

10:30～10:40 開会式

10:40～12:00 グループ① 白石研、中島研

10:40～10:55 白石研：研究室紹介、FF

10:55～11:10 中島研：研究室紹介、FF

11:10～11:35 白石研：ポスター発表

11:35～12:00 中島研：ポスター発表

12:00～13:00 昼休み

13:00～14:40 グループ② 古市研

13:00～13:30 古市研：研究室紹介、FF

13:35～14:05 古市研：ポスター発表（前半）

14:10～14:40 古市研：ポスター発表（後半）

14:40～14:50 休憩

14:50～16:20 グループ③ 新谷研、吉田研

14:50～15:05 新谷研：研究室紹介、FF

15:05～15:20 吉田研：研究室紹介、FF

15:20～15:50 新谷研：ポスター発表

15:50～16:20 吉田研：ポスター発表

16:20～16:30 休憩

16:30～17:00 総合討論

17:30～19:30 懇親会

\* 昼食は皆様でご準備ください

各研究室発表内容

白石研究室

| 番号 | 学年 | 名前 | 研究テーマ                                                  |
|----|----|----|--------------------------------------------------------|
| 1  | M2 | 大野 | 物語内容論を利用したプロット作成支援システム                                 |
| 2  | B4 | 矢吹 | テレビ放送用連続作品のストーリーの可視化                                   |
| 3  | B4 | 工藤 | マルチエンディングシナリオを考慮した<br>ストーリー性のあるゲームにおいてのストーリーライン制作手法の提案 |
| 4  | B4 | 渡辺 | 色付きメガネを使用したハイブリッドイメージ                                  |
| 5  | B4 | 中山 | バチの動きに合わせたリアルタイムプロジェクションマッピングを用いた<br>和太鼓演奏演出システム       |
| 6  | B4 | 佐藤 | Kinect とプロジェクションマッピングを用いた<br>インラインスケート学習支援システムの構築      |
| 7  | B4 | 新  | Kinect を用いたフリースタイルスラロームにおけるトリックの検出システム                 |

中島研究室

| 番号 | 学年 | 名前    | 研究テーマ                         |
|----|----|-------|-------------------------------|
| 1  | M1 | 織田 尚晋 | 交通シミュレータの WEB サービス化           |
| 2  | B4 | 石山 和志 | 帰宅困難者の帰宅行動における一時滞在施設情報の影響     |
| 3  | B4 | 石渡 佑輔 | 他者への追従行動を組み込んだ避難シミュレーション      |
| 4  | B4 | 高久 雅哉 | Twitter の書き込みを利用したスポーツ試合映像の要約 |
| 5  | B4 | 田島 佳奈 | 日英翻訳機における専門用語に対する注釈の付与        |
| 6  | B4 | 前山 晴人 | Twitter におけるスポーツ観戦のネタバレ対策システム |

古市研究室

| 番号 | 学年 | 名前               | 研究テーマ                                             |
|----|----|------------------|---------------------------------------------------|
| 1  | D2 | 栗飯原 萌            | 学習を目的としたシリアスゲームの構築法に関する研究                         |
| 2  | M1 | 大久保 友博           | 英語教育を目的としたソーシャルシリアスゲームの構築法に関する研究                  |
| 3  | M1 | 小林 優太            | セキュリティ教育を目的としたシリアスゲームの構築法に関する研究                   |
| 4  | B4 | 岡 亜由美            | 数学学習を目的としたシリアスゲームの構築法に関する研究<br>～ Moe-Math3 の開発 ～  |
| 5  | B4 | 杉原 成             | 英語学習を目的としたシリアスゲームにおける<br>解説機能の拡張による学習効果向上に関する研究   |
| 6  | B4 | 前川 歩             | 標的型攻撃メール対処能力向上を目的とした<br>カスタマイズ可能なシリアスゲーム構築法に関する研究 |
| 7  | B3 | 江袋 天亮・<br>鈴木 雄次郎 | 暗記型学習支援シリアスゲームへの軽運動導入効果に関する研究                     |
| 8  | B3 | 木田 敬也・<br>橋本 翔   | ゲームを用いた能動的学習を促進させる<br>システムの提案および構築に関する研究          |
| 9  | M2 | 北野 剛士            | 医療事故の低減を目的とした シリアスゲームに関する研究                       |
| 10 | M1 | 野村 勇太            | BCI 制御能力向上訓練におけるモチベーション低下防止に関する研究                 |
| 11 | B4 | 中原 拓也            | 子供達の創造・表現活動支援を目的とした<br>電子絵本システムの構築に関する研究          |

|    |    |                 |                                                                        |
|----|----|-----------------|------------------------------------------------------------------------|
| 12 | M1 | 関口 大貴           | GPGPU による MAS の高効率化に関する研究                                              |
| 13 | B4 | 瀧嶋 悠            | マルチエージェントシミュレーションにおける<br>動的環境機構の導入及び意思決定判断機構の高度化に関する研究                 |
| 14 | B4 | 竹多 政裕           | マルチエージェントシミュレーションにおける<br>意思決定判断機構の高度化に関する研究                            |
| 15 | B3 | 坂 直樹・<br>鈴木 智博  | マルチエージェントシミュレーション方式による<br>海上警備問題の再現法に関する研究                             |
| 16 | M1 | 田中 和幸           | 小型無人航空機を用いた避難誘導に関する研究                                                  |
| 17 | B4 | 上中 天博           | 動体視力維持・増進を目的としたシリアスゲームの構築法に関する研究<br>～どうみえーるの開発～                        |
| 18 | B4 | 小野瀬 翔太          | 少子高齢化時代におけるパーソナルモビリティの導入法に関する研究<br>～ パーソナルモビリティ優遇政策のシミュレーションによる評価 ～    |
| 19 | B4 | 鈴木 才智           | 少子高齢化時代におけるパーソナルモビリティの導入法に関する研究<br>～マルチエージェントシミュレーション方式による交通シミュレータの開発～ |
| 20 | B3 | 今井 敬太・<br>渡辺 裕太 | 高齢者ドライバを対象としたパーソナルモビリティの効用理解を目的とした<br>体験型シミュレータの開発                     |
| 21 | B3 | 影山 旭・<br>藤田 純弥  | 少子高齢化時代におけるパーソナルモビリティの導入法<br>及び歩行者への影響に関する研究                           |

#### 新谷研究室

| 番号 | 学年 | 名前     | 研究テーマ                           |
|----|----|--------|---------------------------------|
| 1  | M2 | 湯浅 嵩   | スポット光の多重散乱を考慮した夜間情景の画像生成        |
| 2  | M1 | 岩穴口 貴祥 | 距離画像センサー情報と加速度センサー情報の照合によるユーザ同定 |
| 3  | B4 | 諸岡 佑騎  | 3D 音響を用いた全視野型ゲームの製作             |
| 4  | B4 | 小原 涼   | 経路情報を用いたストリートビュー画像の表示           |
| 5  | B4 | 栗田 靖大  | 拡張現実を用いた実物大画像の表示                |
| 6  | B4 | 田嶋 政孝  | 時間フィルターを用いた映像の高速再生              |

#### 吉田研究室

| 番号 | 学年 | 名前                  | 研究テーマ                                       |
|----|----|---------------------|---------------------------------------------|
| 1  | M2 | 石川 了                | 二色擬似カラー表示を用いた POS データの可視化                   |
| 2  | M2 | 澤田 祐太郎              | 自由曲線を用いた Hair レンダリングのための<br>効率的な空間データ構造について |
| 3  | B4 | 安達 雅充               | マッチ棒ゲームの可視化へ向けて                             |
| 4  | B4 | 小野瀬 拓也              | 顔情報と音声情報を用いた感情認識                            |
| 5  | B4 | Kulpiyavaja<br>Kris | AHP の計算手法の比較                                |
| 6  | B4 | 河野 考洋               | 曲線に基づく花瓶の作成                                 |
| 7  | B4 | 鈴木 聡基               | プロジェクションマッピングを用いた生産現場での補助                   |
| 8  | B4 | 高橋 宏季               | 作業 BGM の効果について                              |
| 9  | B4 | 宮坂 佳宏               | ベジェ曲線を用いた曲線の曲率の表示                           |