

FNS²Y Symposium

H28.08.27

開閉会式・FF会場

日本大学 生産工学部 39号館 308教室

ポスターセッション会場

日本大学 生産工学部 39号館 1階

懇親会会場

東邦大学 習志野キャンパス 学生食堂 2階

スケジュール

10:00 – 10:10	開会
10:10 – 10:25	吉田研FF
10:25 – 10:40	白石研FF
10:45 – 11:10	吉田研ポスター発表
11:10 – 11:35	白石研ポスター発表
11:35 – 13:00	昼休み 昼食は各人でご用意ください
13:00 – 13:30	古市研FF
13:35 – 14:05	古市研ポスター発表①
14:05 – 14:35	古市研ポスター発表②
14:35 – 14:50	休憩
14:50 – 15:05	新谷研FF
15:05 – 15:20	中島研FF
15:25 – 15:50	新谷研ポスター発表
15:50 – 16:15	中島研ポスター発表
16:15 – 16:30	休憩
16:30 – 17:00	閉会 先生方の講評とOB紹介
18:00 – 20:30	懇親会

吉田研究室 10:45 – 11:10

- 1 蟹江 桃世 B4 色の同化現象に関する研究
- 2 菊池 拓生 B4 ナップサック問題の並列化に向けて
- 3 張替 直人 B4 生産ラインのシミュレーション
- 4 高橋 純也 B4 アイトラッカーを用いた視線追跡
- 5 中村 元紀 B4 テキストマイニングを用いた商品分析
- 6 岡崎 三四郎 B4 DCGAN（深層学習）によるロゴデザインの生成
- 7 田原 康希 B4 二色擬似カラー表示の視認性の向上に関する研究

白石研究室 11:10 – 11:35

- 8 吉田 佳奈子 B4 Storylineの多重解像度表現
- 9 渡辺 健太 B4 単語感情極性対応表に基づく
マイクロブログユーザの分析と可視化
- 10 水尻 祥平 B4 マルチエンディングを持つゲームシナリオのための
StoryLine可視化手法の提案
- 11 神戸 卓人 B4 ユーザの直近の再生傾向に沿った
音楽プレイリスト自動作成システム
- 12 井郷 敬博 B4 登場人物の空間的な移動を考慮したStoryLineの提案
- 13 高木 美貴恵 B4 星座・神話間の関係に着目した
インタラクティブコンテンツの制作
- 14 宇山 幹太 B4 録音した日常会話中の話題を可視化するシステム

古市研究室 1 13:35 – 14:05

- | | | | |
|----|--------|----|---|
| 1 | 小林 篤史 | D2 | 病院経営者支援院内トリアージシミュレーションシステムTRISimによる病院最適化手法の提案 |
| 2 | 大久 保友博 | M2 | 英語教育を目的としたシリアスゲームに関する研究 |
| 3 | 田中 和幸 | M2 | 小型無人航空機を用いた災害時の住民避難誘導 |
| 4 | 野村 勇太 | M2 | BCI制御能力向上訓練におけるモチベーション持続方式に関する研究 |
| 5 | 小林 優太 | M2 | 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 |
| 6 | 関口 大貴 | M2 | GPGPUを用いたマルチエージェントシミュレーションの視界判定の高効率化 |
| 7 | 江袋 天亮 | B4 | 軽運動導入効果を利用した暗記型学習支援シリアスゲームの試作 |
| 8 | 坂 直樹 | B4 | 戦国FUSEの有効性検証に関する研究 |
| 9 | 木田 敬也 | B4 | ゲームと自己学習環境の融合による能動的学習を促進させる学習支援システムの提案と試作 |
| 10 | 橋本 翔 | B4 | レーシングゲームにおける主観的興奮要素を抽出する研究 |

古市研究室 2 14:05 – 14:35

- | | | | |
|----|-------------------------|----|--|
| 11 | 今井 敬太 | B4 | 交通シミュレータFITSへの歩行者と車両のインタラクション実現方法に関する研究 |
| 12 | 鈴木 雄次郎 | B4 | 協調性向上を目的としたシリアスゲームに関する研究 |
| 13 | 渡辺 裕太 | B4 | 2030年の交通社会におけるパーソナルモビリティ導入効果に関する研究 |
| 14 | 鈴木 智博 | B4 | マルチエージェントシミュレーション方式による海上警備問題の再現法及び協調行動に関する研究 |
| 15 | 影山 旭 | B4 | MAS・DESの相違点と有用性に関する研究 |
| 16 | 新井 恒陽
黒田 尚長
来嶋 悠士 | B3 | 子供の協調性向上を目的としたAR大縄跳びトレーニングシステム |
| 17 | 菅原 大暉
小島 健資 | B3 | 標的型攻撃メール等のセキュリティ対処能力の向上の方法に関する研究 |
| 18 | 久保田 大輝 | B3 | 英語の語彙力向上を目的としたシリアスゲームの開発 |
| 19 | 生駒 宇史
高橋 昴大 | B3 | 自転車と歩行者の接触事故シミュレーション |

新谷研究室 15:25 – 15:50

1	岩穴 口貴祥	M2	グローバルな位置情報とスマートデバイスの相対的な位置情報の照合によるマーカレスAR
2	戸部 耕平	B4	2次元煙テクスチャのステレオ表示
3	山下 諒将	B4	ブロッケン現象のビジュアルシミュレーション
4	安田 彩音	B4	3Dプリンタを利用したUVレジンクラフト
5	関岡 好史	B4	水中での散乱を考慮した青の洞窟の画像生成
6	鈴木 可奈子	B4	砂漠の画像生成のための砂の反射モデル

中島研究室 15:50 – 16:15

7	織田 尚晋	M2	参加型シミュレーションを用いたブライスのパラドックスの分析
8	高久 雅哉	M1	麻雀を題材としたゲーム練習支援システムの検討
9	宮地 亮輔	B4	優先搭乗券の発券方法がテーマパーク利用者の満足度に与える影響の分析
10	臼井 皐	B4	Twitter上の電車遅延情報の分析と提示システムの検討
11	吉田 健人	B4	ライブの誘い合いを例としたゲーミングによる互惠性の分析
12	江澤 遼	B4	避難施設情報が避難行動に与える影響の分析
13	北嶋 良行	B4	日本語制限規則を用いた多言語翻訳の品質改善
14	岡村 亮輔	B4	Twitterを用いた人気グルメスポットの推薦