

FNS²Y Symposium

H29.08.27

ポスターセッション会場

東邦大学 5101教室, 5201教室, 5202教室, 5203教室, 5204教室

懇親会会場

東邦大生協PAL

スケジュール

開会 12:00 - 12:10

古市研FF 12:10 - 12:40

古市研ポスター発表① 12:45 - 13:10

古市研ポスター発表② 13:10 - 13:40

休憩 13:40 - 13:55

中島研FF 13:55 - 14:10

白石研FF 14:10 - 14:25

中島研ポスター発表 14:30 - 15:00

白石研ポスター発表 15:00 - 15:20

休憩 15:20-15:30

吉田研FF 15:30 - 15:45

吉田研ポスター発表 15:50 - 16:25

閉会 16:35 - 16:50

懇親会 17:30 - 19:30

古市研究室① 13:25 - 13:50

5201教室

1	鈴木 雄次郎	M1	協調性向上を目的としたシリアスゲームの開発と初期評価
2	来嶋 悠士	B4	ソフトウェア開発におけるコミュニケーション向上のためのシリアスゲームの開発
3	生駒 宇史	B4	英語の速読を目的としたシリアスゲームに関する研究
4	新井 恒陽	B4	子どもの協調性向上を目的とした大縄跳び訓練シリアスゲームの開発と評価
5	久保田 大輝	B4	英語の語彙能力向上を目的としたシリアスゲームFishyFishyの開発
6	小島 健資	B4	サイバーセキュリティ対処能力向上を目的としたシリアスゲームの開発

古市研究室② 13:50 - 14:15

5202教室

7	菅原 大暉	B4	標的型攻撃メールの対処能力向上を目的としたシリアスゲーム「成り上がれ3」の開発
8	高橋 昂大	B4	交通シミュレータFITSへの自転車モデルの導入と試作
9	吉田 竜基	B4	基本情報技術者試験の学習を目的としたシリアスゲームの開発
10	石井 智巳 松下 明莉	B3	セキュリティ意識向上を目的としたシリアスゲーム開発
11	大井 朋子 坂口 穰	B3	英語学習シリアスゲームのモチベーション維持に関する研究
12	齋藤 憧弥 船橋 岳留 藤橋 良太	B3	学生の協調性向上を目的としたミュージックシリアスゲームの開発
13	斎藤 大誉 海老原 若菜 鎌田 悠介	B3	トリアージシミュレーション“TRISIM”の可視化

中島研究室 15:05 - 15:35

5203教室

1	笠井 悠里	B4	花火大会帰りの電車混雑回避方法の有効性の検証
2	田口 遥香	B4	テーマパークの待ち時間減少を目的とする予約券の提案
3	谷川 卓也	B4	小型無人航空機を用いた災害時のシミュレーションによる有効性の評価
4	新畑 美咲	B4	電車車両の混雑度を均等にするためのドアの乗降ルールの検討
5	船橋 奈々子	B4	シミュレーションによる店舗レイアウトの効果分析
6	渡辺 夏希	B4	シミュレーションによる交通情報提供効果の検証

白石研究室 15:35 - 16:00

5204教室

7	相川 春希	B4	写真と動画を組み合わせた映像作品におけるBGMとの動機を考慮した自動編集システムの提案
8	稲村 みづき	B4	3次元モデルのトゥーンシェーディングでの塗りに合わせた輪郭の色の自動設定手法
9	小森 加奈子	B4	楽譜OCRを利用した初心者向けリズム学習支援ソフトウェアの制作
10	中野 瑞希	B4	Web閲覧履歴の嗜好分析によるグループ旅行における観光地推薦システム
11	宮崎 賢治	B4	wpaとヒーローインタビューの分析に基づくアマチュア野球におけるMVP自動選出

5201教室

1	蟹江 桃世	M1	飲食店の店内レイアウト自動配置システム
2	井上 大成	B4	初心者にも最小自乗近似を理解させるアプリケーション開発及び評価
3	鈴木 綾乃	B4	「ザ・ゴール」再現ゲームの作成に向けて
4	武隈 一生	B4	NFCによる電子レシートシステムの提案
5	坂 精之助	B4	視線依存型広告表示に関する研究

5202教室

6	福庭 京介	B4	RaspberryPiとIOT
7	藤掛 隼人	B4	プロセッシングを用いた生産ラインのシミュレーションについて
8	溝口 晴恵	B4	音による作業への影響
9	李 承堯	B4	JAVAによる3Dモデルの作成と3Dプリンターでの出力へ向けて