

【先端メディアサイエンス専攻】

- ・ マウスカーソルに対する身体所有感を評価する実験デザインの検討と試作
- ・ 日用品を感覚提示デバイスとして用いるVRコンテンツ創造プロセスの研究
- ・ ユーザの待ち時間に影響を及ぼすスロバーの構成要素の探求
- ・ 歌声の音高変化に伴う音色変化に着目した高品質音高変換技術の研究
- ・ お菓子作りにおける食材の役割に着目したインタラクティブなレシピ変更の提案
- ・ ビデオゲームにおける受動操作時の身体経験に関する質的研究
- ・ 言語化による模写時の観察を促すことを目的とした支援手法
- ・ トレーシングペーパーの吸湿変形を用いた表現メディア装置の試作と考察
- ・ 言葉の印象を反映したGANによる対話型タイルデザインシステム
- ・ 輝度変化による運動錯視を用いた静止画のアニメーション化ツールの開発
- ・ カウントダウンを用いたタスク促進手法に関する研究
- ・ VR空間における床面のテクスチャを用いたベクションが体感速度に与える影響
- ・ 分岐構造を持つプレイリストを用いたユーザ間音楽推薦に関する研究
- ・ 複数人でタスク管理を行う際の課題を解決するタスク管理チャットボットの提案
- ・ 探索時の場所の伝達表現に着目した待ち合わせ困難なユーザの支援に関する研究
- ・ リアルタイム音量バランス推定手法によるドラム練習支援に関する研究
- ・ 負荷の大きいタスクの並列提示によるタスク遂行促進手法に関する研究
- ・ 他者との同時行為による他人ごと化インタラクション手法の研究
- ・ 手指への暗記事項提示によるAR記憶支援手法の提案
- ・ 陰極刺激提示中の閾値を用いた電気味覚出力調整の可能性
- ・ 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研究
- ・ VRでのウィンクによるオブジェクト透視を用いた情報取得インタフェース
- ・ 高品質歌声合成に向けた声帯音源の群遅延特性に着目した波形生成の研究
- ・ StyleGANと対話型進化計算による映画ポスター作成システム