

2023年度先端数理科学研究科修士論文（先端メディアサイエンス専攻）

論文題名
機械学習を用いたPointLineへの図形画像認識・文字認識アドインの構想と実装
スイス式トーナメントにおけるタイブレイクシステムの評価
3人対戦三目並べの必勝解析
Magic: The GatheringをモデルにしたカードゲームにおけるUCTエージェントの構築とプレイ評価
2人用不完全情報不確定ゲームにおける運要素と自己効力感の感じ方の研究
プライバシーポリシーに記載のない隠しセッションリプレイサービスの導入状況調査
医療データ向けの合成アルゴリズムの有用性と安全性の評価
カーソルの遮蔽を考慮したポインティングのモデル化
ポインティング手法評価における主観的バイアスを用いた実験法の提案
近視がポインティングパフォーマンスに与える影響
4ストローク運動錯視を用いたSSVEPベースBCI
対話型進化計算を導入したStarGAN-v2による理想の化粧顔画像生成システム
三つ編みに基づいた髪型デザインのためのインターフェースの設計と実装
パーティクルエフェクトのための3次元流れ場のVRスケッチデザインシステム
批判メッセージの読みにくさが誤情報に対する印象評価に与える影響について
スマートフォンにおけるターゲットの構成要素がユーザに与える影響の調査
オンラインプレゼンテーションにおけるアバタによる非言語情報代理手法の研究
情報共有システムによる在室者・訪問者両者の精神的ストレス軽減の研究
遠隔会議の発話衝突肯定化手法の提案
日本語テキスト音声合成に適した学習データ量策定の研究
高品質音声モーフィングに向けた対応点の自動設定手法の研究
所有する衣服の活用促進に向けたビンゴゲーム型衣服提示手法と実践
基礎的な数式の構造理解を支援するハイライト手法に関する研究

2023年度先端数理科学研究科修士論文（先端メディアサイエンス専攻）

論文題名
優柔不断なユーザ向けの視線情報を用いた意思決定促進手法と選択タスクの設計に関する研究
動画・画像への軌跡付与によるヒップホップダンス振り付け習得支援に関する研究
Webアンケートにおける回答デバイスと自由記述設問の位置や大きさが回答行動に及ぼす影響
共同行為における力覚フィードバックが自他帰属に与える影響の研究
仮想空間における操作アバターの身体形状認知を促進する視覚効果の研究
対話ワークショップにおけるボール型マイク搭載ロボットを用いた難聴者の情報保障
知人間で番組表を作成し合うシステムPalStreamingを用いた番組表作成プロセスの研究
磁気誘導を用いたスピーカWhisperCast開発と使用時におけるイヤホン装着者に向けた通知音の研究
あアラウド法の研究 —ビデオゲームにおける難易度が「あ」の感情発声に与える影響に注目して—
遠隔地の出来事を把握するための視聴代行botとその提示手法
実物に遮蔽できる裸眼拡張現実システムの提案とモーションパララックス表現による覗き込む行動誘発の有無の検証
3Dゲームにおけるジョイスティック入力による移動操作へのアシスト手法の提案