【先端メディアサイエンス専攻】

- 実世界の作業進行を可視化するプログレスバーの設計
- 遂行の意思に関する選択肢を用いたタスク消化促進手法
- 漫画におけるセリフと発話者の対応付け手法の研究
- (2,2n)型トーラス絡み目の普遍sl2不変量
- ウェアラブルデバイスを用いた随意・不随意運動抽出によるコンテキスト推定の研究
- ドローン操縦におけるポインティング・クロッシング・ステアリングのモデル化
- 菱形サブセルを用いる電子署名を追加した安全なQRコードの研究
- ICTによる数学の学習過程の考察　ー視線計測機器を用いた学習者の視線の追跡ー
- 木目込み細工デザイン支援システム
- 特徴マップ間の相互相関に着目したESRGANの性能改善
- 時系列変化に着目した電気味覚による飲料味制御
- 遠隔地に住む家族のアウェアネスを提供する足音伝達システムの研究
- 演奏者と楽曲に合わせて変形可能なソフトウェア鍵盤楽器
- 表情を用いたアドホックな抽選システムの提案とゲームデザインの考察
- ザイフェルト曲面を扱える結び目エディタの構想と色塗正則図の正規化に関する問題
- プレゼンテーション中における虚偽心拍フィードバックによる緊張制御手法の研究
- Fontender: フォントの印象空間操作による自在な表現が可能な文字デザイン支援手法
- イントラ予測に深層学習を用いた動画像圧縮符号化の研究
- 対話型授業を模した没入型講義動画システムの構築とその評価
- 集団活動におけるチャットコミュニケーションの構造的特徴を用いた生産性評価の研究
- 自身のみが聴取可能な音楽によるプレゼンテーション支援手法
- 頭部への力のモーメント制御によるHMDの拡張
- トレーシングペーパーの吸湿変形特性を利用した形状変化手法
- 適切な距離の学生に依頼可能なBotを利用した実験協力者募集手法の研究
- 軌跡情報のDTW距離を保存する時空間の匿名加工手法の提案
- ものの大きさの印象を伝える画像インタフェース手法の研究
- コンピュータゲームにおいて操作補助機能がプレイヤの上達感獲得と持続意欲に与える影響の研究
- FDM方式3Dプリンタにおける重力を利用した曲線造形手法の提案
- 周辺視野領域のぼかし強調による集中促進手法
- 既存音源を編集することによるヒーリングミュージックの作成手法
- 閉ブレイドの結び目条件判定
- 3DCGキャラクタの顔の向きが表情認知に与える影響の研究