

【先端メディアサイエンス専攻】

- ・ パーツの集合体を利用した半幅帯のための帯結び形状デザインツールの提案
- ・ 社会的関係を用いた屋内測位および位置情報開示によるプライバシー推定に関する研究
- ・ 人間の知覚を考慮した深層学習によるカラーパレットの生成方式
- ・ イラストの部分遮蔽による作画ミス見落とし防止の研究
- ・ 仮想演説システムにおける大規模仮想聴衆の反応度の時系列変化が与える影響についての研究
- ・ 輪郭画像入力によるGANを用いた対話型進化計算デザインシステム
- ・ 視線を用いた1次元ポインティングにおける1次サッカードエラー率のモデル化
- ・ 陰極刺激による塩味増強効果の定量化
- ・ 自身の動きの拡張により遠隔者の動きの理解を支援する手法の研究
- ・ 2回目のオーバーシュートを防ぐポインティング手法の提案とその評価
- ・ Residential IP Proxyサービスに悪用される住宅用ホストの調査
- ・ ディスプレイにおける質感表現と所有感の研究
- ・ Podiy:手芸初心者を対象としたポーチ製作支援システム
- ・ Functgraphの応用と機能生成の研究
- ・ 自身が映るライフログ写真を用いたファッションに対する意識変化を促す研究
- ・ ユーザが使い方を定義可能なexUI設計のIoT Boxの研究
- ・ オンライン時代でのプログラミング初年次教育を円滑にする手法と実践
- ・ 被害規模と頻度に基づいた企業のセキュリティインシデントのリスクモデルの提案
- ・ 超音波映像を用いたグロウル歌唱学習支援
- ・ トレーディングカードゲームにおけるバニラカードを用いたカード間の相性計測
- ・ 騙す側と騙される側に分かれて体験するインタラクティブな錯視コンテンツの提案
- ・ 取引履歴の特徴量に基づくBitcoinアドレスの識別リスクの評価
- ・ Effects of Countdown Display on Users’ Time Perception
- ・ 視線情報を選択過程に用いた対話型進化計算