

【先端メディアサイエンス専攻】

- ・ 可動スクリーンと空中映像投影技術を利用した舞台演出手法の研究
- ・ 気持ちの可視化支援による会議円滑化の研究
- ・ リアクターの映像を付加することによる聴衆のためのプレゼンテーション支援
- ・ コミックにおける読者依存性の高い地雷の不安軽減に関する研究
- ・ 減塩食品の塩味を強める電気味覚波形の設計
- ・ ファンデーションの塗りムラの検出および可視化に関する研究
- ・ オプティカルフローに応じた非円形視野制限によるVR酔い軽減手法
- ・ 体験中のリアルタイムな感情の起伏や種類の観測手法の研究
- ・ Header Biddingを用いたオンラインターゲティング広告の観測に関する研究
- ・ VR 体験のためのリプレイ鑑賞空間の提案
- ・ ペンライト群の光の変化と振動刺激を用いた音楽イベントの応援行動誘導手法の研究
- ・ ディップフラワーの制作初心者に向けたデザイン支援システムおよび制作支援手法の提案
- ・ 化粧品クチコミに特化した信憑性判断支援の研究
- ・ 即興演奏初心者のための多様なリズム発想支援システム
- ・ 推し語り効果最大化に向けた能動性誘発手法
- ・ プロGRESSバーの性質が待機後のユーザの選択行動に及ぼす影響
- ・ SNSにおける下方比較と社会問題の関係性についての調査
- ・ 触覚ディスプレイ比較評価のための共通体験サンプルの研究
- ・ 頭部での侵入感生起における刺激提示条件の検証
- ・ 飲料に対する電気刺激が口腔内の冷感覚に与える影響
- ・ 深層学習による壁領域自動検出を用いた部屋空間色調デザインシステム
- ・ チャットボットの対話しやすさ向上を目的とした返信の遅延に関する研究
- ・ 口輪筋の筋活動差と音響特徴量を用いたトランペット演奏の熟達度評価法の研究
- ・ 色覚特性を考慮した色変換によるゲームの有利不利制御手法
- ・ EMアルゴリズムを用いたKey-Valueデータについての局所差分プライバシープロトコルの提案
- ・ チャットツールにおける指示コミュニケーションの研究
- ・ 深層学習によるアカペラ風楽譜の自動生成
- ・ 発話に応じてうなずく複数人仮想聴衆における傾聴感向上のためのうなずき頻度調整戦略
- ・ 多面体の形状把握を促進するバーチャルリアリティを活用した手法の提案と考察