

2024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
人間と読み上げソフトの講義動画の反応測定による講義の魅力の感じ方について
視線に連動したぼかし深度制御が単語の記憶容易性に与える影響の調査
複雑な対象を推測が容易に表現するための漢字構造を用いたアイコン作成手法
ゴルフスイングの問題点を誇張する表現を用いたヘッドスピード向上VRトレーニングシステムの提案
2D横スクロールジャンプアクションゲームにおける、パララックススクロールによるプレイヤーのオブジェクトへの視線誘引と酔いの関係についての研究
VR空間でのChatGPTを用いたリアルタイム話題要約システム
ビデオ会議中の資料閲覧が発話交替に与える影響の分析
言葉のイメージに基づいたカラーパレットによる対話型配色デザインシステム
自動表情変化アバタが及ぼす身体化感覚への影響
人の気分状態とその人の性格特性の関係
脳波を用いた感情評価における「あ」の発声イメージが与える影響の調査
遠隔コミュニケーションにおける話しかける際の心理的ストレス軽減方法の研究
注視位置と場面の時系列変化を同時に可視化する視線分析ツールの開発とその評価
すれ違い場面での移動ロボットの矢印提示に対する認知の研究
音楽ゲームにおけるゲームサウンドのピッチがプレイ体験に与える影響の研究
大規模言語モデルとPointLineを活用した言語入力から図形描画を行うシステムの構築
漫画における登場人物の記憶容易性を考慮したクイズ型記憶支援手法
返信間隔に着目した人間に受容される対話エージェントの設計
PP-Checker: 大規模言語モデルとの協調によるプログラミング教育円滑化手法と実践
映像鑑賞者の時系列表情符号化に基づくコンテンツ推薦に関する研究
実験での単純作業による不適切な慣れ検知・喚起手法に関する研究

2024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
ゲーム体験にポジティブな影響を与えるインタラクティブミュージックの研究
Make-up FLOW: 化粧工程の構造化手法の提案と工程の活用による化粧支援手法に関する研究
仮想空間内における一人称視点での斬撃動作観察に対する運動伝染の調査
ユーザ閲覧行動履歴によるターゲティング広告の入札モデルに関する研究
リアクション共有を用いたプレゼンテーション参加者支援手法の研究
ペンギンの腹部模様に着目した描画型検索手法の提案とその検証
SNS上のユーザの婉曲的侮辱表現の影響調査
深層学習を用いた音楽感情認識とその音楽推薦への応用
ウェブサイト上に実装されたUI要素の属性変化がユーザの体感時間に与える影響の調査
バーチャルハンドの指関節変形により生じる疑似触覚の検証
融合身体を用いた一対多コミュニケーションの発話権交代の調査
ヒトの記憶機序を模した大規模言語モデルにおける長期的文脈理解の向上
嫌悪感情を意図して発話された日本語演技音声の音響特徴量分析
遠隔コミュニケーションにおける空中立体映像を用いた実物体指示の効果検証
空中タッチインタフェースにおける耐窺視性3D対話型ジェスチャ認証システムの設計と実装
ドレミハンドル: 操舵角に応じた音提示による運転練習手法
GANを用いたMIDI再生音楽の変換による実演奏風音楽の生成
EchoAssist: サッカー侵入を用いた認知負荷推定による聞き逃し補完システムの提案
あアラウド法の研究—体験者の発声負荷と分析者の分析精度に着目して—
ソーシャルVRにおけるモーションキャプチャとプロシージャル制御の融合による一対多身体インタラクション手法
あアラウド法の研究—分析手法の検証と自動化に着目して—