

2020年度 社会情報学メジャー 論文題目

- 関係データベースとグラフデータベースの構成法および実行速度から見た比較検討中
- APIドキュメント表現とその機能理解の齟齬に関する分析と考察
- プログラミング初学者のつまずきの種類に対応したプログラム可視化手法の提案
- 機械学習によるコーヒー豆の焙煎度予測モデルの構築と検証
- VRと触覚を用いたバーチャル雪合戦の開発
- 仮想マップと経路探索を用いた英語での道案内スキル学習支援システム
- ARマーカーを用いた漢文学習支援システムの構築
- プログラム断片の類似性に基づくマイクロベンチマークの分類
- 小型ロボットを用いた協力作業におけるコミュニケーションに関する研究
- Docoitter SK II：プライバシーを考慮したカードレス在室管理システム
- 広告表現に含まれる訴求意図の類型化～現代日本企業における企業スローガンを題材に～
- コードスメルの変更履歴に基づく開発者の分析
- タイジューン：起立困難な患者を対象とした画像を用いた体重推定システム
- テラリン：ユーザの意図を反映可能なアバタを用いたプレゼンテーションシステム
- レベル3自動運転における権限移譲のためのタスク画面への刺激表示法の検討
- 評価と決定の分離による業務上の判断の自動化に向けた事例研究
- 自動運転車両における制御データとの組み合わせによるLiDARの検出精度低下の防止
- コンパイル時の定量化指標を用いたプログラミング学習者に対するヒントの評価手法
- POSパワー：客同線分析のためのID-POSデータを用いたエージェントシミュレーションシステム
- ちるも：情報への危機意識向上のための流言注意喚起ボット
- 開発者とフォロワーの行動履歴に基づくGitHubリポジトリへのスター付与数の見積もり手法
- おいしさ情報と「匂い」：食事の感想作成タイミングによる文中使用表現の特徴分析
- 可読性向上を目的としたリファクタリングのコードメトリクスへの影響
- ARを用いた小型ドローンの操縦スキル学習支援システムの提案と構築
- ARを用いた現在地の津波浸水情報の可視化システムの開発
- 遠隔会議の円滑化を図るオンラインアイスブレイクシステムの開発
- チャンネル登録者数が増加したYouTubeチャンネルを参考にしたコンテンツの作成
- ウェブページのリンク表現に着目した日本語圏と英語圏のサイト様式の傾向比較
- カードゲームにおけるローカルルールが戦略に与える影響の考察 ～「大富豪」を題材に～
- ソースコード特徴量に基づくコーディング規約違反解決までの時系列分析

- 遠隔環境を想定した声量と距離による演劇稽古支援システムの開発
- モーションキャプチャを用いたポーズ変更が可能な人体画スケッチ学習支援システムの構築
- ビジュアルプログラミング言語 Scratch における再利用作品の説明文の分析