

映像情報メディア学会技術報告目次

〔ヒューマンインフォメーション〕

(スポーツ情報処理時限研究会合同開催)

人工現実感, エンタテインメント, メディアエクスペリエンスおよび一般

6月10日(月)

《認識》

MVE2019-1

Impression Prediction of Oral Presentation Using LSTM with Dot-product Attention Mechanism  
----- ○Shengzhou Yi・Xueting Wang・Toshihiko Yamasaki (Univ. of Tokyo) --- 1

2019HCI183-2, 2019EC52-2

RNNを用いたVR空間を操作する為のジェスチャ認識の研究  
----- ○市川ひまわり・新田善久(津田塾大) --- 7

《スポーツ》

HI2019-64

疎に配置した多視点カメラのキャリブレーションを用いたスポーツ選手の3次元位置推定  
----- ○宍戸英彦・北原 格(筑波大) --- 15

MVE2019-2

VRにおける他者アバタとのインタラクションに基づく自己効力感がスポーツパフォーマンスに与える影響の基礎的検討  
----- ○宮村和志・吉田成朗・成瀬加菜・鳴海拓志・谷川智洋・廣瀬通孝(東大) --- 19

2019HCI183-5, 2019EC52-5

スマートフォンを用いた自重トレーニング時の姿勢支援システム  
----- ○王 瑞贇・高橋 伸・志築文太郎(筑波大) --- 25

《空間・デバイス》

SIG-DeMO-07

ガラス管を用いたボリュートリックディスプレイのための気泡の位置制御  
----- ○鈴木永紗也・伊藤雄一(阪大), 藤田和之(東北大), 尾上孝雄(阪大) --- 31

SIG-DeMO-07

座面の座り心地を制御可能な椅子に関する一検討  
----- ○鈴木蒼生・藤田和之・高嶋和毅・北村喜文(東北大) --- 37

2019HCI183-8, 2019EC52-8

F陣形の構成がロボットによる注意誘導に与える影響  
----- ○柏井雄登・川口一画(筑波大), 葛岡英明(東大) --- 41

《人と音》

2019HCI183-9, 2019EC52-9

店舗用BGMに最適な新規リラクゼーション音源の探索 ～ 猫のゴロゴロ音についての初期検討 ～  
----- ○荒井翔子・大橋 学・伊藤有紀・Uehara Juan Martin・増田知之(筑波大) --- 47

2019HCI183-10, 2019EC52-10

ユーザの機器操作時の音声情報を用いたとまどい推定手法の検討  
----- ○各務拓真(筑波大), 葛岡英明(東大), 原田悦子・田中伸之輔(筑波大) --- 51

2019HCI183-11, 2019EC52-11

フロー理論を用いた音楽ゲームの要素が面白さに与える影響の分析  
----- ○坂本 洸・橋本 剛(松江高専) --- 59

6月11日(火)

《支援》

2019HCI183-12, 2019EC52-12

逐次型観光を支援する観光支援システム「KadaSola/カダソーラ」の開発  
----- ○泉 亮祐・石川颯馬・國枝孝之・米谷雄介・後藤田中・八重樫理人(香川大) --- 67

2019HCI183-13, 2019EC52-13

LEDパフォーマンスにおける故障による違和感の定量化の検討  
----- ○久保田倉平・寺田 努(神戸大), 柳沢 豊(m plus plus), 塚本昌彦(神戸大) --- 73

《感覚》

2019HCI183-14, 2019EC52-14

腱振動刺激による運動錯覚と物体接触感覚との相互作用の調査

----- ○與野 航・山崎陽一・井村誠孝(関西学院大)--- 81

2019HCI183-15, 2019EC52-15

直線運動と回転運動が共存する場合のベクシオン効果に関する分析と考察(5)

～ 統合的なベクシオン強度についての拡張実験 ～

----- ○松田あゆみ(立命館大), 古賀宥摩(立命館大/パナソニック),  
松室美紀・柴田史久・田村秀行・木村朝子(立命館大)--- 89

**HI2019-65**

三次元映像の効用評価法の検証実験結果

----- ○蓼沼 眞(NHK)--- 97

《教育》

2019HCI183-17, 2019EC52-17

プログラミング初学者を対象としたARを用いたタンジブルに制作できるプログラミングツールの提案

----- ○服部圭介・井上馨太・志賀野桐生・平井辰典(駒澤大)---103

2019HCI183-18, 2019EC52-18

Unityによる分子描画ライブラリGalahadとそれを用いたVR化学教育コンテンツにおける

ユーザーインターフェースの検討

----- ○川嶋裕介・水谷祥助・田 雨時(阪大), 見取英明(マイスター・ギルド), 高木達也(阪大)---111

2019HCI183-19, 2019EC52-19

高校生を対象としたモノづくりハッカソンの実践

----- ○北村茂生(関西大/Supership), 赤星俊平・松下光範(関西大)---119

《体験》

2019HCI183-20, 2019EC52-20

弾き真似・吹き真似で演奏者気分を体験できるエア楽器演奏システムの検討

----- ○二本松蒼介・牛田啓太(工学院大)---125

2019HCI183-21, 2019EC52-21

体験型展示における身体動作入力のためのピクトグラム

----- ○小林 桂・星野准一(筑波大)---129

連催 電子情報通信学会メディアエクスペリエンス・バーチャル仮想環境基礎研究会  
ヒューマンインタフェース学会SIG-DeMO研究会, 日本バーチャルリアリティ学会

共催 情報処理学会ヒューマンコンピュータインタラクション研究会・エンタテインメントコンピューティング研究会