

学生研究発表会(関西地区) プログラム

日時

平成30年2月26日(月)10:50～18:00

場所

関西学院大学大阪梅田キャンパス 14階

内容

10:50-	受付開始
11:20-11:30	開会式、諸連絡(A会場1405教室)
11:30-12:30	ポスター発表(B会場1406教室:P01～P05, C会場1407教室:P06～P08, D会場1408教室:P09～P18)
13:30-14:30	口頭発表(A会場 1405教室:A01～A04, B会場1406教室:B01～B04)
14:40-15:40	口頭発表(A会場 1405教室:A05～A08, B会場1406教室:B05～B18)
15:50-17:05	口頭発表(A会場 1405教室:A09～A13, B会場1406教室:B09～B13)
17:20-17:40	表彰および閉会挨拶(A会場1405教室)

- 口頭発表は、交代も含めて15分(発表10分+質疑4分+交代1分)
- ポスター発表は、60分間 各自のポスターの前で質疑応答

【ポスター発表(11:30-12:30)】

P01	現実事象と関数関係の接続を意識した数学教材の開発と実践 -関数グラフ電卓の活用を通じて- ○谷陽良(京都教育大学大学院)・黒田恭史・柳本哲(京都教育大学)
P02	小学校算数科のそろばん指導における映像教材の有効性について ○林篤寛・黒田恭史(京都教育大学)
P03	システム設計演習におけるユースケース記述と状態遷移図の連携学習の開発と評価 ○本間一晟(東京工業大学大学院)・室田真男(東京工業大学)
P04	Unityを用いた競技かるたにおける決まり字変化システムの構築 ○徳島智春・曾我真人(和歌山大学)
P05	HoloLensを用いた人間の行動ペースを加速させるシステムの提案 ○佐々木直人・曾我真人(和歌山大学)
P06	3DCGキャラクタを用いた動画教材作成のためのオーサリングツールの開発 ○井上翔太・小島篤博(大阪府立大学)
P07	点群処理を用いた仮想物体の把持移動を可能にするシステムの構築と評価 ○稲留広貴・曾我真人(和歌山大学)
P08	問いへの意識を高めるピアレビュー環境 ○正野敦也・林佑樹・瀬田和久(大阪府立大学)
P09	配色能力向上支援システムの実現に向けて ○中山さくら・林佑樹・瀬田和久(大阪府立大学)
P10	音響変換に基づく音痴の自覚支援環境 ○橋本達也・林佑樹・瀬田和久(大阪府立大学)
P11	構造図を用いた両向き推論支援のための対話型図形論証支援システムの開発と評価 ○竹森賢・室田真男(東京工業大学)
P12	予測点数から読み取る野球の「流れ」の分析 ○吉本光希・内田真司・平俊男(奈良工業高等専門学校)
P13	対象コンテンツの修正によるVR酔いの抑制に関する研究 ○森大海・内田真司(奈良工業高等専門学校)
P14	地震による家具挙動ARシミュレーションを用いた震災の学習支援システム ○寺崎綾華・柘植葉月・曾我真人(和歌山大学)
P15	Unityを用いた化学学習ゲーム開発 ○水杉涉暉・藤井研一(大阪工業大学)
P16	ペンタブレットの運筆情報を利用したペン習字学習支援システム ○長井孔明・越智洋司(近畿大学)
P17	ビジュアルブロック化したDNCLのWebブラウザ上での実行環境 ○岩崎みのり・中西通雄(大阪工業大学)
P18	ベルトコンベアと箱を並べたプログラムでロボットを組み立てる小学生向けゲームの開発 ○西本宏樹・中西通雄(大阪工業大学)

【口頭発表(13:30-14:30)】

A01	生徒の学習意欲の維持・向上のためのMoodleの学習ポイント管理プラグインの開発 ○香川真紗樹・樋口三郎(龍谷大学)
A02	携帯端末を用いた色彩検定学習アプリケーションにおけるゲーミフィケーションの効果 ○酒井瞳・中桐齊之(兵庫県立大学)
A03	授業における質問の順位表示が可能な携帯端末を用いた質疑応答支援 ○山下克弥・西口敏司(大阪工業大学)
A04	ブロックを用いて棒人間を操作する小学生向けプログラミング学習ゲーム ○西村和貴・中西通雄(大阪工業大学)
B01	算数と理科の連携した指導のあり方 ―濃度を事例として― ○福永裕輝(京都教育大学大学院)・黒田恭史(京都教育大学)
B02	児童のいじめ防止活動に対する意欲の変容分析 ―テレビ会議システムによる学校間交流学習の取り組みから― ○三苫千恵・佐藤直也・北澤武(東京学芸大学)
B03	新たな看護実践知創造にむけたセレンディピティ誘発要因の検討 ―視線分析を通して― ○川崎航太郎・真嶋由貴恵(大阪府立大学)
B04	ソフトウェア開発における有効なシグナリングの一考察 射場敦義・○高塚由利子・角田雅照(近畿大学)

【口頭発表(14:40-15:40)】

A05	教育向け並列プログラミング言語におけるステップ実行を用いた理解支援ツール ○岸本優斗・近藤一輝・中川翔太・水谷泰治(大阪工業大学)
A06	ロコモ対策を取り入れた教育教材ロボットの開発 ○古屋侑亮・真嶋由貴恵(大阪府立大学)
A07	OS起動の仕組みをアセンブリ言語レベルで学ぶためのシミュレータ教材の開発 ○玉野太策・中西通雄(大阪工業大学)
A08	医療におけるロボットを活用したPBLの設計 ○石黒奎太郎(大阪府立大学大学院)・真嶋由貴恵(大阪府立大学)
B05	情報デザインの知識習得とデジタルソフトを用いた活動に対する興味関心の喚起を指向したLINE スタンプ制作ワークショップに関する研究 ○松岡友佳子・上田舞・江角佳菜・久保優夏・島本若奈・松田美季・切通優希・飯村伊智郎(熊本県立大学)
B06	熊本県山鹿市の抱える課題解決を目的としたマンホール蓋をARマーカーとするARを活用したスマートフォン向けアプリに関する研究 ○安増さやか・大森燎弘・小川日菜子・鈴木俊亮・杉本薦彦・星宏侑・切通優希・飯村伊智郎(熊本県立大学)
B07	達筆くん:手書き文字練習用プロジェクションシステム ○松岡知希・林佑樹・瀬田和久(大阪府立大学)
B08	書道の習熟過程における脳活動状態の分析 ○碓井一樹(和歌山大学大学院)・三浦浩一・松田憲幸・瀧寛和(和歌山大学)

【口頭発表(15:50-17:05)】

A09	全天球カメラ映像を用いた複数受講者の姿勢推定 ○川北亨・西口敏司(大阪工業大学)・村上正行(京都外国語大学)
A10	姿勢制御能力向上を目指したポージング学習環境 ○衣川文貴・林佑樹・瀬田和久(大阪府立大学)
A11	空間認識能力の向上を指向した3次元メンタルローテーション課題 ○宮崎貴大・林佑樹・瀬田和久(大阪府立大学)
A12	Kinectを用いたドラム学習支援のための叩打腕識別手法の検討 ○今田泰広・越智洋司・井口信和(近畿大学)
A13	Kinectと機械学習を利用したラジオ体操動作識別 ○酒井正人・越智洋司(近畿大学)
B09	自動車修理のぼかし塗装における工程分析 ○陳思楠・高井由佳(大阪産業大学)・池元茂(京都工芸繊維大学)
B10	日本語が不得意な児童に対するタブレット端末を用いた支援の研究 ○花野井佑・北澤武(東京学芸大学)
B11	異分母分数の除法の意味理解における認識特性 ―大学生を対象とした認識調査から― ○市村優果・黒田恭史(京都教育大学)
B12	児童の文化資本に着目した一人一台タブレット環境によるアクティブ・ラーニングに対する意識の分析 ○岡田彩佳・北澤武(東京学芸大学)
B13	一人一台タブレット環境のアクティブ・ラーニングに対する意識と成績の分析 ―中学生の公的自己意識・自己顕示性・拒否回避欲求・賞賛獲得欲求に着目して― ○舘野杏奈・北澤武(東京学芸大学)