

メディア学部研究業績(抜粋)

- 2010 ▶ 兼松祥央, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子 満: "映像分析に基づくライティング情報のデジタル化とその活用に関する研究", 芸術科学会論文誌, 9(2):66-72 (2010)
- 萩原祐志: "デザインにおける形状探索支援方法の適用", デザイン学研究, 57(2):75-82 (2010)
- 渡辺賢悟, 伊藤和弥, 近藤邦雄, 宮岡伸一郎: "Poisson Image Editingを用いたキャラクタージェネレーションの開発", 芸術科学会論文誌, 9(2):58-65 (2010)
- M. Iinuma, T. Nakamura, H. Chiyokura: "Development and Application of the On-Line Student Response System in a University Lecture Class Setting", The Journal of Information and Systems in Education, 9(1):69-75 (2010)
- K. Kondo: "Interactive Geometric Modeling Using Freehand Sketches", International Journal of Geometry and Graphics, 13(2):195-207 (2010)
- K. Mikami, T. Watanabe, K. Yamaji, K. Ozawa, M. Kawashima, A. Ito, R. Takeuchi, K. Kondo, M. Kaneko: "Construction Trial of a Practical Education Curriculum for Game Development Through Industry-University Collaboration", Computers & Graphics, 34(6):791-799 (2010)
- A. Yamazaki, K. Yamazaki, M. Burdelski, Y. Kuno, M. Fukushima: "Coordination of Verbal and Non-Verbal Actions in Human-Robot Interaction at Museums and Exhibitions", Journal of Pragmatics Special issue of Computer-Human Interaction, 42(9):2398-2414 (2010)
- 2011 ▶ 榎本美香, 伝 康晴: "話し手の視線の向け先は次話者になるか", 社会言語科学, 14(1):97-109 (2011)
- 太田高志, 田中 潤: "KAON (顔音): 顔認識を利用したインタラクティブコンテンツ", 芸術科学会論文誌, 10(3):148-156 (2011)
- 近藤邦雄, 伊藤彰教, 三上浩司, 渡辺大地: "Example Based Programmingに基づくCG制作の入門教育", 図学研究, 45(3):3-10 (2011)
- 榎 俊吾, 大貫裕二, 出口 弘: "マクロ統計による産業構造の捕捉可能性とトランザクションベースエコノミクスへの展開", 社会・経済システム, 32:185-198 (2011)
- 松尾隆志, 三上浩司, 渡辺大地, 近藤邦雄: "リアルタイム3DCGにおける物体の形状を考慮した輪郭線の誇張表現手法の提案", 芸術科学会論文誌, 10(4):251-262 (2011)
- 宮岡伸一郎: "画像の勾配空間フィルタリング", 情報処理学会論文誌, 52(2):901-909 (2011)
- 村上康二郎: "情報プライバシー権と表現の自由の関係に関する一試論—アメリカにおける議論を参考にして—", 法政論叢, 48(1):13-48 (2011)
- 村上康二郎: "情報プライバシー権に関する財産権理論の意義と境界—米国における議論状況の紹介と検討—", InfoCom Review, 55:45-61 (2011)
- 戀津 魁, 菅野太介, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子 満: "映像制作支援のためのシナリオ記述・構造化システムの開発", 芸術科学会論文誌, 10(3):129-139 (2011)
- Y. Kadono: "A Study on Management of Software Engineering Capability in Japan Using Panel Analysis", International Journal of Service Science, Management, Engineering, Technology, 2(3):20-32 (2011)
- S. Sakaki: "A Concept of Transaction-Based Economics: A System of National Accounts Based on Corporate Transactions", Evolutionary and Institutional Economics Review, 8(1):123-157 (2011)
- 2012 ▶ 天野直紀, 川崎健太, 太田 晶, 藤澤公也: "学習者の振る舞いに着目した学習行動識別システムの構築", 日本e-Learning学会論文誌, 12:48-54 (2012)
- 安藤公彦, 松永信介, 稲葉竹俊: "中等教育における簡易VRシステム環境の違いによる学習効果の差異に関する研究", CIEC研究会論文誌, 3:59-65 (2012)
- 飯沼瑞穂, 中村太鼓留, 千代倉弘明: "大学講義におけるコラボレーションサイトを活用した共同学習と双方向授業", ICT活用教育方法研究, 15(1):19-24 (2012)
- 神田尚希, 渡辺賢悟, 宮岡伸一郎: "トリックアート制作支援ツールの開発", 芸術科学会論文誌, 11(2):21-28 (2012)
- 小島啓史, 竹内亮太, 渡辺大地, 三上浩司: "特徴的な動き方を考慮したオーロラのビジュアルシミュレーション", 芸術科学会論文誌, 12(1):24-35 (2012)

※本リストは、紙面の都合上、2010年以降の査読付き論文の一部を掲載しております。
※太字は、執筆時あるいは出版時にメディア学部の学生、教員だった著者を示します。

- 進藤美希: "歌舞伎のマーケティング～若年層観客開拓に向けた一提案～", 日本情報ディレクトリ学会誌, 10:35-44 (2012)
- 田中 希, 岡本直樹, 茂木龍太, 近藤邦雄, 三上浩司: "デフォルトテンプレートをを用いた飛行機キャラクター制作のためのデザイン原案作成支援手法", 図学研究, 46(1):11-20 (2012)
- 藤澤公也, 天野直紀: "大規模講義におけるTwitterによるアクティブラーニング", 日本e-Learning学会論文誌, 12:90-98 (2012)
- Y. Arimoto, H. Kawatsu, S. Ohno, H. Iida: "Naturalistic Emotional Speech Collection Paradigm with Online Game and Its Psychological and Acoustical Assessment", Acoustical Science and Technology, 33(6):359-369 (2012)
- K. Chan, K. Mikami, K. Kondo: "From Brain Waves to Game Design: A Study on Analyzing and Manipulating Player Interest Levels", The Journal of the Society for Art and Science, 11(3):59-68 (2012)
- R. Takeuchi, T. Watanabe, M. Kakimoto, K. Mikami, K. Kondo: "Stroke History Management for Digital Sculpting", The Journal of the Society for Art and Science, 11(4):108-117 (2012)
- 2013 ▶ 安藤公彦, 松永信介, 稲葉竹俊: "協調スクリプトによる協調学習活性化のためのCSCLの開発と評価", CIEC研究会論文誌, 4:48-55 (2013)
- 兼松祥央, 三上浩司, 近藤邦雄: "照明設計支援システムのためのシナリオ情報を用いた登録・検索手法", 図学研究, 47(2):3-11 (2013)
- 榎 俊吾: "マクロ統計情報としての産業構造指標の動態化の試みについて", 社会・経済システム, 34:129-146 (2013)
- 松尾隆志, 三上浩司, 渡辺大地, 近藤邦雄: "形状の特徴や動的な変形を考慮したリアルタイム3DCGにおける輪郭線の誇張表現手法", 映像情報メディア学会誌, 67(2):36-44 (2013)
- 松永信介, 稲葉竹俊, 山田萌香: "発達障がいや併せ有する聴覚障がい児童向け学習支援モデルの構築", CIEC研究会論文誌, 4:41-47 (2013)
- 渡辺賢悟, 宮岡伸一郎: "「スーラブラシ」: 新印象主義的点描画ブラシの実装", 芸術科学会論文誌, 12(1):48-56 (2013)
- T. Ishikawa, Y. Yue, K. Iwasaki, Y. Dobashi, T. Nishita: "Visual Simulation of Magnetic Fluids Using Dynamic Displacement Mapping for Spike Shapes", IEEE Transactions on Image Electronics and Visual Computing, 1(1):51-57 (2013)
- Y. Kadono: "Study on Management of Software Engineering Capability in Japan through Cross-Section Analysis and Panel Analysis", International Journal of Advanced Materials Research, 601:576-583 (2013)
- Y. Kadono: "The Differences in Structural Relationships Among Software Engineering Capabilities and Business Performance Depending on Origin of IT Firm in Japan", International Journal of Innovation and Learning, 14(3/4):308-328 (2013)
- T. Ohta, J. Tanaka: "Using Pinching Gesture to Relate Applications Running on Discrete Touch-Screen Devices", International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics, 4(1):1-20 (2013)
- 2014 ▶ 小島啓史, 竹内亮太, 石川知一, 三上浩司, 渡辺大地, 柿本正憲, 近藤邦雄: "分断と再統合現象を考慮したオーロラのビジュアルシミュレーション", 情報処理学会論文誌, 55(8):1886-1898 (2014)
- 進藤美希, 関矢彩佳: "ミュージカルビジネスの日本における展開上の課題と解決策の提案および検証実験", 日本情報ディレクトリ学会誌, 12:90-99 (2014)
- 山崎晶子, 荻野 洋, 山崎敬一, 葛岡英明: "科学博物館における身体ひねりを用いたロボット(TalkTorque-2)と観客との相互行為の分析", 電子情報通信学会論文誌D, 97(1):28-38 (2014)
- Y. Kadono: "Social Research on IT Management Innovation Towards Service Science and Science for Society", International Journal of Innovation and Learning, 15(4):399-410 (2014)

- A. Yamazaki, K. Yamazaki, K. Ikeda, M. Burdelski, M. Fukushima, T. Suzuki, M. Kurihara, Y. Kuno, Y. Kobayashi: "Interactions Between a Quiz Robot and Multiple Participants: Focusing on Speech, Gaze and Bodily Conduct in Japanese and English Speakers", *Interaction Studies*, 14 (3):366-389 (2014)
- 2015** >> 榎本美香, 伝 康晴: "フィールドに出た言語行為論:「指令」の事前条件達成における相互行為性・同時並行性・状況依存性", *認知科学*, 22 (2):254-267 (2015)
- 進藤美希, 堤 恭平, 鈴木重徳: "高齢者をターゲットにしたオムニチャンネルコマース運用上の課題", *日本情報ディレトリ学会誌*, 13:70-75 (2015)
- 進藤美希, 前田果穂, 鈴木重徳: "ソーシャルメディアキャラクターの活用による高関与・低頻度・高価格製品およびサービスへの理解促進手法に関する研究 - Twitter上の事例を中心に - (研究ノート)", *DirectMarketingReview*, 13:85-105 (2015)
- 羽田久一, 中野亜希人, 亀井 翔, 戸塚大介: "Sootoid: 煤によるジェネラティブアート生成の試み", *芸術科学会論文誌*, 14 (5):220-228 (2015)
- 松橋崇史, 飯沼瑞穂, 中村太戯留, 千代倉弘明: "大学教育における地域活性化をテーマにした協働学習-グループウェアを介した相互作用が学習成果に与える影響-", *地域活性化研究*, 6:201-211 (2015)
- 李磊, 石川知一, 三上浩司, 柿本正憲, 近藤邦雄: "水墨画風CG画像生成のための多視点投影手法", *図学研究*, 49 (2):13-20 (2015)
- 懸津 魁, 三上浩司, 近藤邦雄: "香盤表作成のための構造化シナリオを用いたシーン情報抽出手法", *芸術科学会論文誌*, 14 (5):229-237 (2015)
- Y. Kadono: "A Hybrid Method to Predict Scenarios in the Japanese Software Industry", *International Journal of Innovation and Learning*, 17 (2):254-261 (2015)
- 2016** >> 榎 俊吾: "意思決定のためのAgent Based Modelingの概要", *東亜企業経営研究*, 5: 1-14 (2016)
- 進藤美希, 鈴木重徳: "インターネット時代の日本の広告業界のビジネスモデルに関する一考察", *日本情報ディレトリ学会誌*, 14:90-97 (2016)
- 榎 郁子, 岩内謙一, 繁樹博昭: "対象内部の視差を強調する視差調整手法と評価", *映像情報メディア学会誌*, 70 (5):J98-J104 (2016)
- 長谷川鈴夏, 菊池 司: "セマンティックスコア法による映画予告編映像制作手法", *芸術科学会論文誌*, 15 (4):125-134 (2016)
- 宮脇巧真, 菊池 司: "ミニチュア映像におけるミニチュア感要素の抽出と観察者の感性との相関に関する研究", *芸術科学会論文誌*, 15 (1):1-7 (2016)
- T. Kano, M. Koseki: "A New Metal Artifact Reduction Algorithm Based on a Deteriorated CT Image", *Journal of X-Ray Science and Technology*, 24 (6):901-912 (2016)
- K. Mikami, Y. Nakamura, A. Ito, M. Kawashima, T. Watanabe, Y. Kishimoto, K. Kondo: "Effectiveness of Game Jam Based Iterative Program for Game Production in Japan", *Computers & Graphics*, 61: 1-10 (2016)
- N. Tsuruta, J. Mitani, Y. Kanamori, Y. Fukui: "Random Realization of Polyhedral Graphs as Deltahedra", *Journal of Geometry Graphics*, 19 (2):227-236 (2016)
- T. Watanabe, M. Abe, K. Konno: "Real-Time Rendering Technique for Visual Expression of Arbitrary-Shaped Energy Wave", *The Journal of the Society for Art and Science*, 15 (2):98-110 (2016)
- 2017** >> 薄井祥互, 進藤美希: "投稿者が投稿しやすく読者から信頼されるクチコミ生成に関する研究", *日本情報ディレトリ学会誌*, 15:56-61 (2017)
- 兼松祥央, 茂木龍太, 三上浩司, 近藤邦雄: "3DCG映像制作のための演出支援ライティング教材の提案", *図学研究*, 50 (4):3-9 (2017)
- 菅野太介, 三ヶ尻達哉, 三上浩司, 近藤邦雄: "映画作品における試練要素分析に基づいたプロット制作支援", *画像電子学会誌*, 46 (1):143-151 (2017)
- 榎 俊吾: "長期経済成長と所得分配に関するシミュレーション", *ビジネス科学研究*, 6:23-33 (2017)
- 菅 尚樹, 鈴木重徳, 進藤美希: "大学における在学生の個性を重視したブランド構築の研究: 日本の中堅私立工科大学を例に", *日本情報ディレトリ学会誌*, 15:62-69 (2017)
- R. Motegi, S. Tsuji, Y. Kanematsu, K. Mikami, K. Kondo: "Robot Character Design Simulation System Using 3D Parts Models", *International Journal of Asia Digital Art and Design Association*, 21 (2):81-86 (2017)
- Y. Obuchi: "Combining Augmented Statistical Noise Suppression and Framewise Speech, Non-Speech Classification for Robust Voice Activity Detection", *APSIPA Transactions on Signal and Information Processing*, 6(e7):1-9 (2017)
- S. Sakaki: "Income Distribution Management to Sustain Long-Term Economic Growth: Does the Equalization of Income Distribution Contribute to Long-Term Economic Growth?", *Evolutionary and Institutional Economics Review*, 14 (2): 363-395 (2017)
- H. Todo, Y. Yamaguchi: "Estimating Reflectance and Shape of Objects from a Single Cartoon-Shaded Image", *Computational Visual Media*, 3 (1):21-31 (2017)
- 2018** >> 遠藤雅伸, 三上浩司: "フロアゾーンを超えた動的難易度調整~イリックスを楽しむ Dynamic Pressure Cycle Control手法~, *芸術科学会論文誌*, 17 (3):62-71 (2018)
- 大谷泰斗, 越智景子, 大淵康成: "JackTopGuitar: オーディオビジュアルパフォーマンスのためのギターと音声入力を使用したライブインタフェース", *芸術科学会論文誌*, 17 (4): 83-93 (2018)
- 榎 俊吾: "マクロ経済データ分析のための手法: データ指標化について", *ビジネス科学研究*, 7:13-22 (2018)
- 高橋良輔, 進藤美希: "VRを活用したソーシャルグッドビジネスに関する研究", *日本情報ディレトリ学会誌*, 16:66-71 (2018)
- 羽田久一, 大佐賀彩佳: "布製品コンピューティングのためのファスナーを用いた入力", *芸術科学会論文誌*, 17 (1):1-7 (2018)
- 蛭間和也, 藤堂英樹, 加納 徹, 榎本美香, 菊池 司: "ビジュアルコミュニケーションを活性化するためのエモーションのデザイン要素抽出", *芸術科学会論文誌*, 16 (4):94-101 (2017)
- H. Fernández, K. Mikami, K. Kondo: "Perception of Difficulty in 2D Platformers Using Graph Grammars", *International Journal of Asia Digital Art and Design Association*, 22 (2):38-46 (2018)
- T. Ohta, H. Todo, T. Kano: "Production of Woodblocks for Multi-Color Printing of a Self-Portrait Using 3D Printer", *Journal of Graphic Science of Japan*, 52 (4): 3-9 (2018)
- H. Xu, Y. Kanematsu, R. Motegi, N. Tsuruta, K. Mikami, K. Kondo: "A Support System for Designing Camera Blocking of Battle Scenes in Robot Anime", *図学研究*, 52 (4):11-17 (2018)
- 2019** >> 王 旭, 渡辺大地, 柿本正憲: "昼間の都市俯瞰画像からの夜景画像の生成", *画像電子学会誌*, 48 (3):375-384 (2019)
- 薄井優衣, 進藤美希: "子育て期の母親を支援するデジタルサービスの研究", *日本情報ディレトリ学会誌*, 17:41-46 (2019)
- 西村希樹, 寺澤卓也: "ベイズ理論を用いたキー入力の間違い推定法の検討", *日本e-Learning学会誌*, 19:1-9 (2019)
- 福永大輝, 越智景子, 大淵康成: "リズムアクションゲームにおけるキー音の自動推定", *芸術科学会論文誌*, 18 (1):10-18 (2019)
- 藤崎実: "企業による消費者コミュニティマネジメント", *ビジネスクリエイター研究*, 10:25-44 (2019)
- 藤崎実: "企業と消費者による共創メカニズム", *日本産業経済研究*, 19:118-131 (2019)
- 藤田大樹, 中野亜希人, 羽田久一: "Elsa: 氷を素材とした3Dプリンタの開発", *情報処理学会論文誌 デジタルコンテンツ*, 7 (1):2187-2197 (2019)
- M. Arief, H. Todo, K. Mikami, K. Kondo: "Region Control in Stylized Shading Using Radial Transformation within Texture Projection", *IIEEJ Transactions on Image Electronics and Visual Computing*, 7 (1):36-45 (2019)
- L. Heimdahl, Y. Kanematsu, N. Tsuruta, R. Motegi, K. Mikami, K. Kondo: "Analysis of Scare Effects for Timing of Revealing Threats in Horror Contents", *Journal of Graphic Science of Japan*, 53 (2):3-9 (2019)