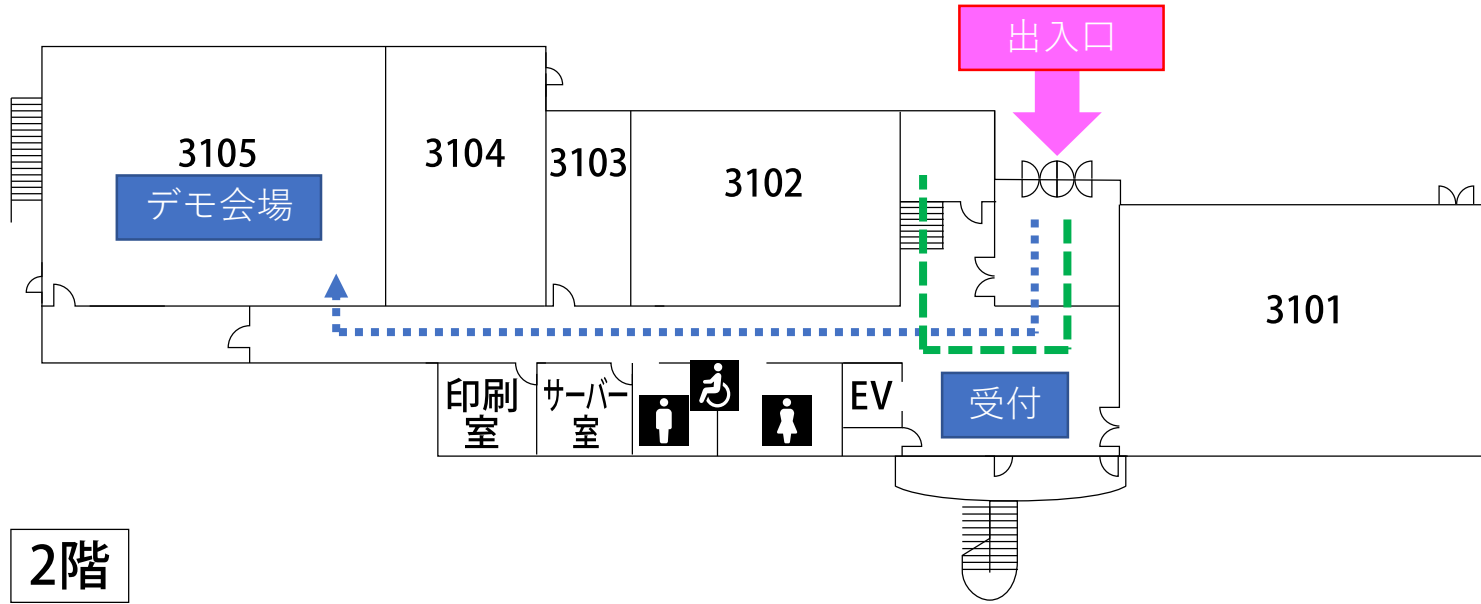
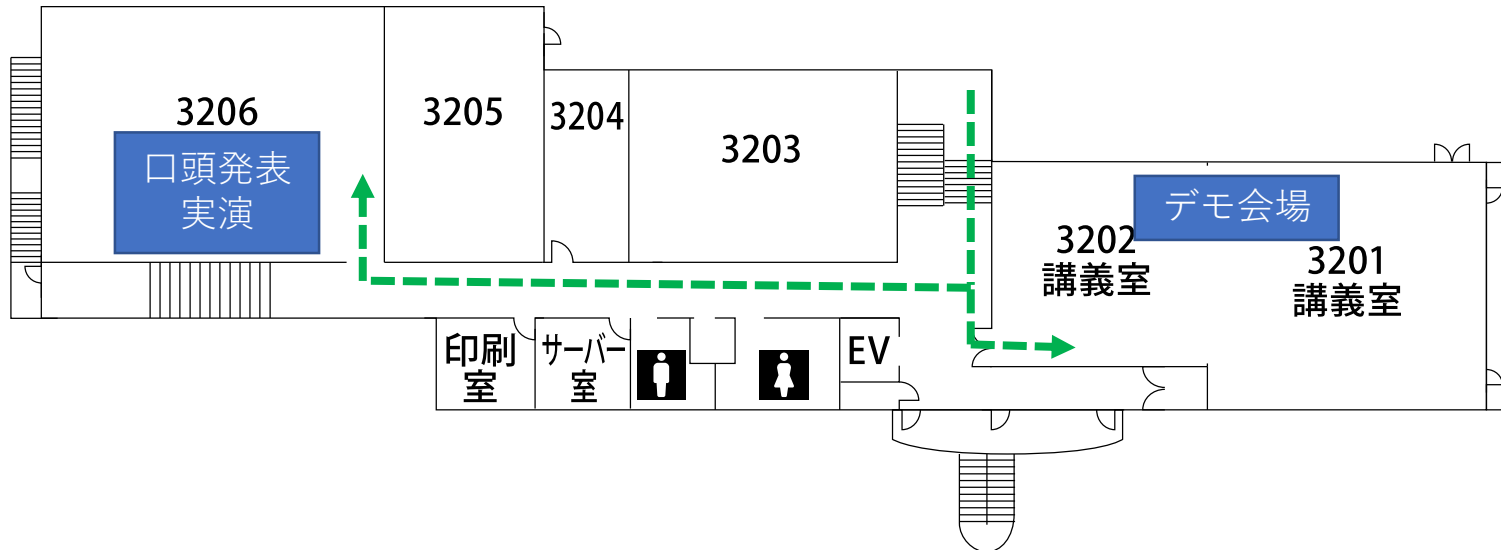


# EC2022会場マップ (3号館)

1階

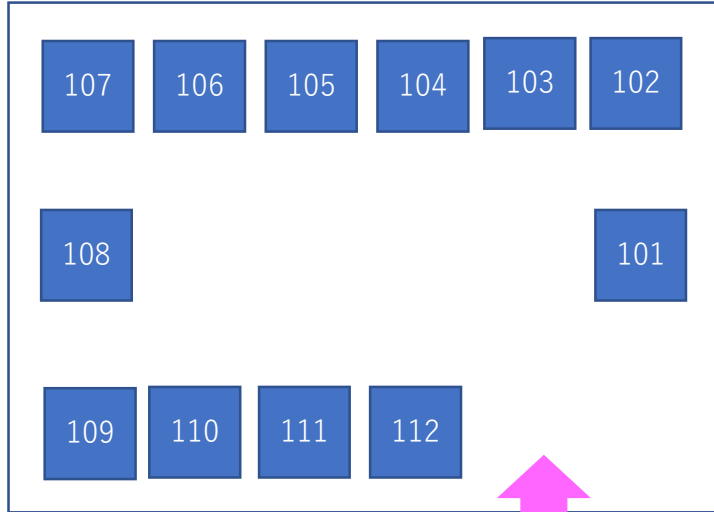


2階



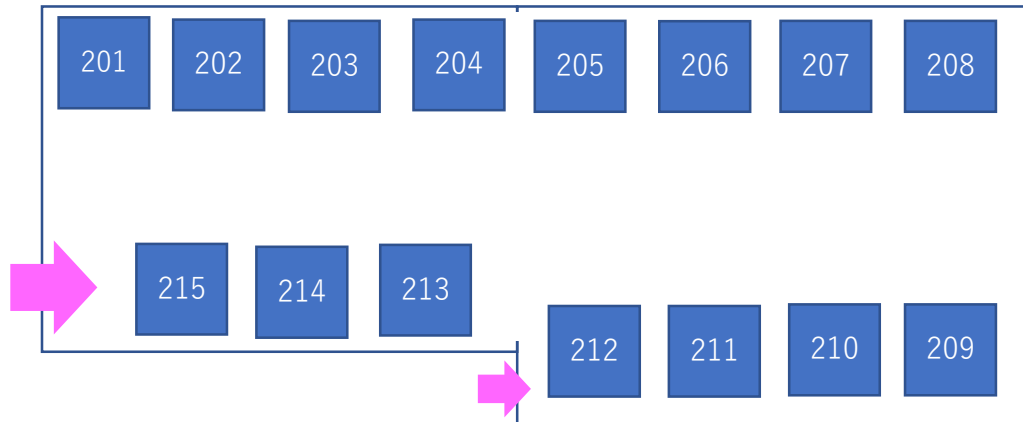
# 1日目(9/1)

## 3105デモ会場



原則として  
 ・ 9/1, 9/3: 奇数  
 ・ 9/2: 偶数  
 …のブースで発表

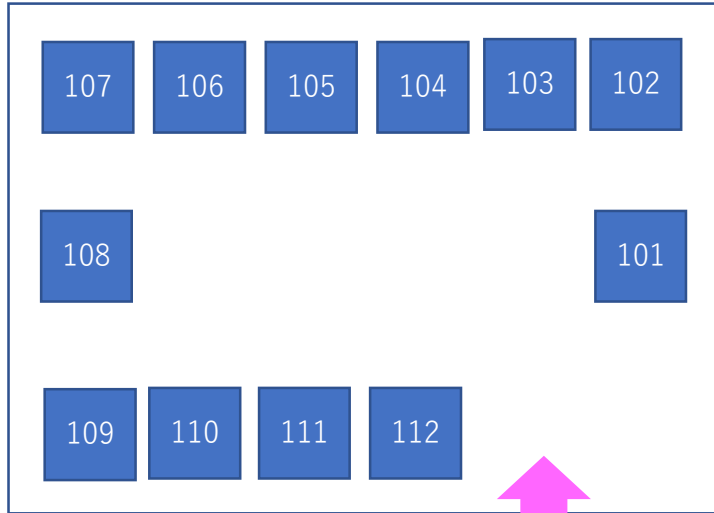
## 3201-3202デモ会場



101	飲む行為に付加価値を与えるグラス型ディスプレイ 石井万里(電気通信大学), 千葉桃子(武蔵野美術大学), 中村俊勝, 佐藤俊樹(北陸先端科学技術大学院大学)
103	加速度センサを利用したスマートダンベルによるトレーニング種目とユーザの推定 本田悠貴(芝浦工業大学), 斉藤翼(芝浦工業大学), 井尻敬(芝浦工業大学)
105	一人称視点映像を提示するVRサッカー作戦盤システムの検討 湯村 翼(北海道情報大学)
107	気流への影響を考慮した嗅覚ディスプレイ操作ジェスチャ 彭雪儿(明治大学), 宮下芳明(明治大学)
109	Imaginary-Slope: 視覚映像・振動刺激によるVR空間における傾斜再現手法の提案 綿世慎司, 渡邊理翔, 山下正航, 眞鍋宗暉, 新崎義峰(大阪大学)
111	チャットツールにおける他者への指示コミュニケーション効率化インタラクション手法の提案 吉澤彩花(明治大学大学院), 渡邊恵太(明治大学)
201	ニンニクの食後の口臭を防ぐ味覚及び嗅覚提示システムの提案 深池美玖(明治大学), 宮下芳明(明治大学)
203	手でカメラ操作し足で操縦するドローンUI 笠原暢仁(明治大学), 宮下芳明(明治大学)
205	五味霧中: 味覚を頼りに防御するゲームのデザイン 三瓶智輝(明治大学), 宮下芳明(明治大学)
207	Emosho: 画面上の出来事を思い出として残すスクリーンショットツールの提案と検証 山口海斗(明治大学), 渡邊恵太(明治大学)
209	光造形3Dプリンタにおけるレジン混合によるグラデーション表現 村上崇斗(明治大学), 宮下芳明(明治大学)
211	Edible lenticular: 可食レンチキュラレンズがもたらす可能性 吉本健義(明治大学), 宮下芳明(明治大学)
213	モバイル4DX: 全方位の風を再現するウェアラブルデバイス 前田竜徳, 山田蒼平, 佐藤僚太, Dong Hae Lim, Sha Xuanmeng(大阪大学)
215	ことプロ: アナログゲームの特徴を有する言葉遊びデジタルボードゲーム 原井 里奈(関西学院大学理工学部), 片寄 晴弘(関西学院大学工学部), 井村 誠孝(関西学院大学工学部)
オンライン	Tired Lamp: 人工物に疲労感を表現する試み 北野 るな, 栗原 渉, 韓 旭, 阪口 紗季, 串山 久美子(東京都立大学)

## 2日目(9/2)

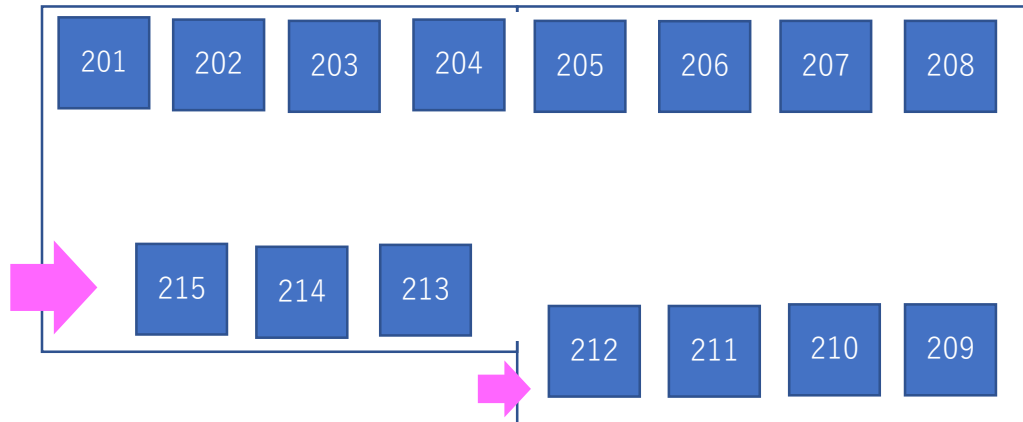
### 3105デモ会場



原則として

- ・ 9/1, 9/3: 奇数
- ・ 9/2: 偶数
- …のブースで発表

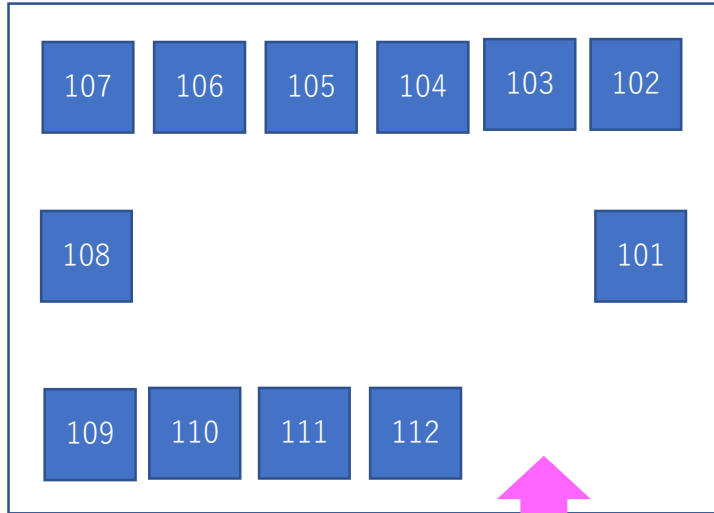
### 3201-3202デモ会場



102	〈ブリコロ〉ブリコラージュ風発話生成システムの提案 天野 僚, 佐々木 冬威, 長谷川 孔明, 大島 直樹, 岡田 美智男(豊橋技術科学)
104	手指消毒を行う 〈iBones〉 との相互行為から生まれるウェルビーイングな関わり 西村 駿, 長谷川 孔明, 大島 直樹, 岡田 美智男(豊橋技術科学大学)
106	〈RunRu for Kids〉 がんばりをひと押ししてくれるパーソナルビークル 豊島 直, 上村 綜次郎, 中園 健児, 長谷川 孔明, 大島 直樹, 岡田 美智男(豊橋技術科学大学)
108	みんなでヒソヒソ話をするクリーチャ 〈PoKeBo Cube〉 の提案 池内 真菜, 加藤 祐介, 長谷川 孔明, 岡田 美智男, 大島 直樹(豊橋技術科学大学)
110	聴覚的フィードバックによる筋力トレーニングのモチベーション向上 弘部 大知, 西村 諒, 根角 友徳, 東 大晟, 渡辺 啓太郎(大阪大学)
112	〈wis-Bones〉 先走りしながら共話的インタラクションを生み出すおしゃべりエージェント 石山 智也, 長谷川 孔明, 大島 直樹, 岡田 美智男(豊橋技術科学大学)
202	心も潤す 〈Omboo!〉 の提案 川口 諒, 本所), 長谷川 孔明, 大島 直樹, 岡田 美智男(豊橋技術科学大学)
204	Neckless: アイトラッキングに基づく疑似的な眼球の可動範囲拡張 村上幸乃(明治大学), 橋本直(明治大学)
206	〈MoCoMo〉 おしあいへしあいしながら‘押し本’を薦めてくれるクリーチャ 日野 亜美, 佐々木 冬威, 長谷川 孔明, 大島 直樹, 岡田 美智男(豊橋技術科学大学)
208	心をひとつに！人とロボットとの身体的協調から生まれる一体感について 住田 拓郎, 上村 綜次郎, 長谷川 孔明, 岡田 美智男, 大島 直樹(豊橋技術科学大学)
210	〈WeiMo〉 言葉足らずな発話のなぞりによって生み出す共感的なかかわり 吉木 史香, 長谷川 孔明, 大島 直樹, 岡田 美智男(豊橋技術科学大学)
212	CARAMEL: 電子ブロックと投影型ARを用いて 電気の基礎を学ぶインタラクティブ理科教材の研究 (2) 電気回路認識インタフェースの試作 室井克仁(立命館大学), 渡邊竜(株式会社カプコン), 大島登志一(立命館大学)
214	スマートフォンで遊ぶマイクロマグネティックシミュレーション 涌井 桐哉(電気通信大学), 植田 武(電気通信大学), 成見 哲(電気通信大学)
215	FPGAを用いた12画面タイルドディスプレイシステム 木村智美(電気通信大学), 柴尾啓太(電気通信大学), 成見哲(電気通信大学)

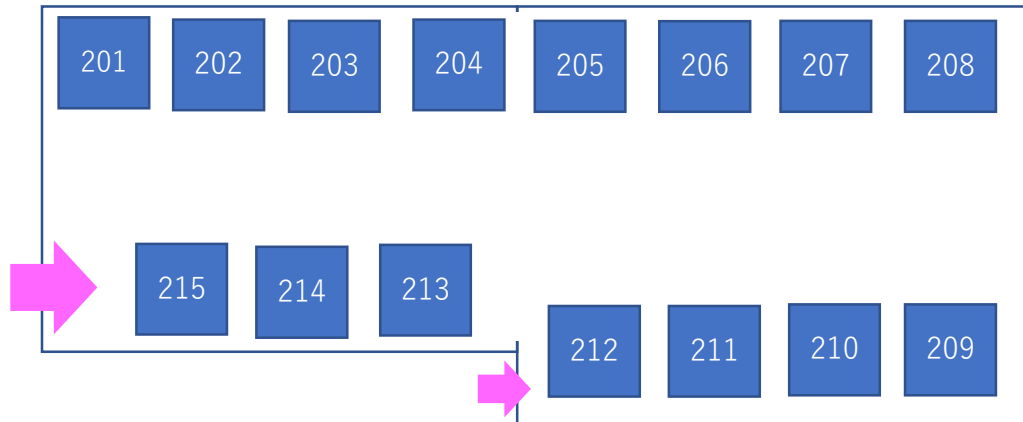
# 3日目(9/3)

## 3105デモ会場



原則として  
 ・ 9/1, 9/3: 奇数  
 ・ 9/2: 偶数  
 …のブースで発表

## 3201-3202デモ会場



101	サムネイル画像を漫画に置き換えたアニメのシーン探索手法の改善と評価 加藤祐樹(立命館大学), 松村耕平(立命館大学), 岡藤勇希(立命館大学)
103	ソーシャルメディア上の非構造化画像集合に対するアノテーション作業のゲーム化 - 「検定ゲーム」と「パーティゲーム」への分解 - 小川莉奈(関西大学), 山西良典(関西大学), 辻野雄大(立命館大学), 吉田光男(筑波大学)
105	VR吹き矢: 呼吸リハビリテーション活用に向けた体験設計 谷川 斗真(東京大学), 佐々木 智也(東京大学), 宮崎 敦子(東京大学), 登嶋 健太(東京大学), 檜山 敦(東京大学, 一橋大学), 稲見 昌彦(東京大学)
107	ReplayExpo: VRのためのリプレイ鑑賞空間の構築 田川紘都(明治大学), 橋本直(明治大学)
109	ストロボ効果を用いた局所的な流体運動可視化手法の開発 田原悟志, 長谷川雄大, 田邊匠, 永谷直久(京都産業大学)
111	Otonona: マルチモーダルな拡張現実を用いた絶対音感の有用性へのアクセス 岡 あゆみ(津田塾大学大学院), 栗原一貴(津田塾大学大学院)
201	あアラウド法: 体験中の心理プロセスを「あ」の音声情報で評価する手法の提案と検証 川島 拓也(明治大学大学院), 渡邊 恵太(明治大学)
203	PuppetCloth: 衣服の操り人形化システムの提案と制御手法と表現 横川 卓矢(明治大学), 渡邊 恵太(明治大学)
205	電気味覚での塩味増強における温度影響 舟川梨紗, 宮下芳明(明治大学)
207	味加減: 協力して味を増減させることによる味当てゲームの提案 小野達也(明治大学), 宮下芳明(明治大学)
209	PalStreaming: 知人間で作る番組表を用いた定額動画配信サービスの視聴モチベーション向上システム 岡本修飛(明治大学), 渡邊恵太(明治大学)
211	ステージ演出のための暗い場所でのARマーカー手法 平林真実(情報科学芸術大学院大学)
213	磁気粘性流体を用いた硬度が可変な触覚デバイスの開発と応用 中西裕崇(東京電機大学), 松浦昭洋(東京電機大学)
オンライン	指の動きを用いたモーショングラフィック作成手法の提案 山岸 奏大, 平林 真実, 小林 孝浩, 前田 真二郎, 桑久保 亮太 (情報科学芸術大学院大学)