

デザイン原則に基づく Android アプリケーションの UI のユーザビリティの定量的評価の検討

LSTM による文章予測の外れ値としての言外の意味表現の検出

楽曲属性を反映した GAN によるアルバムカバーアートワーク生成

入門用レイトレーサーにおける機能拡張

ビデオゲームの短時間プレイによる短期記憶への影響

VR を活用した教育に関する考察

IT 機器を活用したサバイバルゲーム体験の拡張

仮想現実空間における災害疑似体験が防災意識に与える影響の評価

防災教育への VR/AR の活用

組立作業における拡張現実(AR)取扱説明書の開発及び活用効果について

確率的手法による制限付き事前学習を用いた手書き文字の単一訓練データを用いた分類

機械学習アルゴリズムを用いた仮想通貨市場におけるリアライズボラティリティの予測と分析

FRB 議長の表情が株価指数に及ぼす影響

画像認識技術におけるアルゴリズム比較と最適化

感情分析による機械学習のブラックボックスの解明

ランダムフォレストを用いたキーストローク認証

OpenPose を使用したアーチェリーの射撃テクニックの分析

Web サイトにおけるユーザーインターフェースの重要性とその改善案：ICU 学内サイトの利用満足度向上に向けて

柔軟な対話システムを目指して：単語のベクトル表現と学習者コーパスに基づくワードリストの利用による利用者の言語スキルに対応したパラフレーズを行うシステムの開発

VR を活用した次世代音楽ゲームに関する検討

日本における e スポーツ普及のための VR 技術を活用した 観戦イベントモデルの提案

FPGA を使ったモルフォロジー処理の実装

ニューラルネットワークと特徴抽出器を用いた画像のクラス分類について

麻雀人工知能

オーバフロー検知可能なインテリジェントファザー

ソフトウェアマニュアルの統計的機械翻訳のためのアライメント評価値を用いた訓練用コーパスの調整

リカレントニューラルネットワークと計量経済学モデルを用いたビットコイン価格変動のデータマイニング

教育現場の教室内における情報通信技術

AR を活用したカードゲームの戦略性の拡張

原爆の合 CG 映像の制作及び活用方法の検討

ビットコイン市場の効率性の分析

文章簡略化が文章要約に与える影響について