

2011（平成23）年度のネットワーク情報学部

異動

2011年4月1日付けで、藤原正仁氏が講師に就任した。

行事

2011年7月30日に、プロジェクト中間報告会が開催された。

2011年12月11日にプロジェクト発表会が、17日にプロジェクト最終報告会が開催された。

2012年1月21日に、卒業制作最終発表会が開催された。

2012年2月4-5日に、第8回コウサ展が横浜 BankART1929 2F NYK ギャラリーにて開催された。

2011年度プロジェクトテーマ

ID	テーマ	担当教員
1	日本のおもちゃを再考する～古いおもちゃの魅力を現代の子供達に伝える～	飯田周作
2	Co Labox ～プロジェクト間交流による組織活性化ツールの提案～	飯塚佳代
3	書籍電子化の普及	石鎚英也
4	マイコン+アート=日常+非日常	石原秀男
5	Uni Time ～誰でも使えるシンプルな時間割～	伊東洋三
6	RhtyMiko ～新しいユーザーインターフェースを用いたゲーム制作～	江原淳
7	dish × dish ～日本にある外国料理店を通じて外国を知ろう～	巖基珠
8	ネ学生いっちょまえ社会人化計画 ～楽しいがウリだがタメになる英語学習教材を創造する	神白哲史
9	訪日外国人のためのモバイル・サービスのデザイン	上平崇仁
10	me glue ～旅の経験と記録をリアルタイムで共有し、思い出を形にするサービスの提案～	栗芝正臣
11	高根に集う仲間を増やす ～写真を活用したコミュニティーづくりのコーディネート～	小林隆
12	Score ～学生の学習意識を変える、履修応援サイト～	齋藤雄志
13	ドキュメンタリー映像の制作 ～復興道～	佐竹弘靖
14	暗号の仕組みを理解しよう！	佐藤創
15	Indecks ～誰にでも扱える情報収集アプリ～	鈴木裕信
16	リアルタイムで大学の情報を閲覧できる専修大学専用 SNS の作成	鈴木裕信
17	子育てを支援する環境モデルの研究 ～子育てにやさしいまちプロジェクト～	砂原由和
18	アースクリニック ～温暖化の真偽と自然エネルギー～	田中稔
19	情報を伝えるネットワーク ～情報の広がり方を考える～	内藤豊昭
20	DOTT? ～ショップの枠を超えたファッション比較サービス～	中村友保
21	toto を当てよう！ ～試合データから j リーグの勝敗を探る～	野村亮
22	大学×地域キャンパスコミュニティテレビ『かわさきワンセグ』	福富忠和/藤原正仁
23	TalkLIVERary ～情報の相互発信によって人と人をつなぐ図書館をデザインしよう～	望月俊男
24	Delios ～システム開発者のための coordinatable system～	本江渉/飯田千代
25	Conet ～ネットワーク情報学部の卒業生同士の交流を支援する SNS の運用～	山下清美
26	ぶくりんく ～電子書籍をリンクしてオリジナル本を作るアプリ～	吉田享子
27	Think the Energy ～電気について考える空間の提供～	綿貫理明

2011 年度卒業制作テーマ

氏名	テーマ	指導教員
小山拓貴	モーションキャプチャーを用いたラジコンの開発	飯田周作
渡辺厚史/黒沢勇氣/森勇樹/橋谷和馬/江端航/ 鈴木啓太/古田土恵美	決定木・回帰によるデータマイニング	江原淳
本間葉子	レトロフューチャーの研究とアルペール・ロビダ著「20世紀」のアニメーション制作	福富忠和
那須加織/松永陵太	若者の現状を基にした映像作品及びドキュメンタリーの作成	福富忠和
木所文彦	ARを用いた広告キャラクターの提案	綿貫理明
大木美穂	二速歩行ロボット制御の試みとユーザインタフェースの提供	石原秀男
本田智史	ロービジョン向け店舗内ナビゲーションシステム	吉田享子
井上和博	プログラミング初心者のための学習支援ツール	吉田享子
湯浅朋美	ネットワーク情報学部ローカルコミュニティサイトの改善の提案	栗芝正臣
鈴木秋規	A Study on Data Compression	佐藤創
木下博彰	奈良ミニボトルセット商品の開発 ～日本酒拡販のためのビジネスモデルの研究～	小林隆
関谷慎	航空産業とサービス	中村友保
武田祐介	非営利組織における情報発信者のための Web デザイン・ツールキットの開発	上平崇仁
岩田基	家庭用ゲームソフトの価格変動—中古市場と廉価版の分析—	藤原正臣
門田天茜	コミュニケーションの要素を取り入れた子ども向けデザイン入門ワークショップの開発	上平崇仁
畑中沙織	看護師の物忘れ防止法を利用した ToDo ツール	栗芝正臣
結城菜摘	おもてなしのこころを考えるワークショップの開発と実践	栗芝正臣
佐藤太	Google Maps マニュアル書	中村友保
梶原崇史	キャラクタービジネスの戦略とその移り変わり	中村友保
千葉敦子	東方 Project と <同人文化> <n 次創作> の発展に関する研究	福富忠和
鬼澤良平/仲渡渉	シェアードスペースを介して趣味活動を繋げるシニア向け Web サービスのデザイン	上平崇仁
中上文人	オセロゲームの AI プログラミング	佐藤創
白井杏奈	原発 VS 自然エネルギー	齋藤雄志
高木梓	自作 MP3 プレーヤー	飯田周作
和田泰幸	プログラミングを通じた音響エフェクタの理解および開発	飯田周作
繁田亮馬	Android を用いた育成ゲームの開発	飯田周作
福山哲	子どもでもできる直感的な音遊びの開発	飯田周作
古川美紀	他者を介した自己理解を支援する方法の研究	望月俊男
眞山和姫	初等教育における分数概念のつまずきの研究と教材開発	望月俊男
立石雅俊	自作 PC 製作者のための秋葉原回遊アプリの開発	上平崇仁
川上竜太郎	ジェスチャーインターフェースによって読譜力向上を目的としたインタラクティブコンテンツの開発	上平崇仁
鈴木大輔	Hit & Blow ゲームの最適戦略	佐藤創
坂本亘	マイコンボードを使用した移動体の基礎的研究	綿貫理明
安嶋大樹	遠く離れていても「乾杯」ができる仕組みの提案	栗芝正臣
榎本幸弘	草食系男子とは何か マンガ「生徒会役員共」から読み解く現代の若者の恋愛意識における研究	福富忠和

鈴木達哉	外食産業の業務改善の提案	飯塚佳代
本間小百合	美味しい梅酒で女子会を盛り上げよう ～日本酒拡販のためのビジネスモデルの研究～	小林隆
水野裕和	圧電素子を使用した発電システムの提案	綿貫理明
福島紗世子	決定理論に基づくギャンブルの解析	野村亮
小山隆弘	排出権取引と排出権価格の展望	齋藤雄志
落合誠/飯田慈生/田島直人	Android のアプリケーション開発を通じたコラボレーションプロセスの研究	上平崇仁
松島彩夏	過去と未来のビジョンを語ることによって授業選択を支援するシステムの開発	望月俊男
水谷郁馬	原発問題と新聞報道	齋藤雄志
天野喜将	自律制御体に関する基礎的研究	綿貫理明
山田聡美	日本酒と相性の良い料理の分析 ～日本酒拡販のためのビジネスモデルの研究～	小林隆
勝山千帆	現代日本を取り巻く食糧問題を絵本で表現する ～わたしのあしたのいただきます～	齋藤雄志
松代一久	テレビゲーム悪影響論の伝播と変遷—メディア報道資料からの考察—	藤原正臣
竹村遼	外食産業の売上予測分析	飯塚佳代
原祐太郎	日本酒の新しい分類 ～日本酒拡販のためのビジネスモデルの研究～	小林隆
高橋愛未	長期入院をすることもと家族のための宿泊施設におけるホスピタリティデザイン	上平崇仁
越前荘子	プリント写真を使ったコラージュ共同制作の提案 ～デジタル写真を思い出として楽しむ方法～	山下清美
高木洋希	マイコンによるインドアプレーンの制作	石原秀男
古川郁弥	Google Maps インターフェース —車型コントローラー	石原秀男
大島達也	DX ライブラリを用いた 2D 横スクロールゲームの開発	飯田周作
王俊傑	外国料理店における文化的資源を活用したサービスデザインの研究	上平崇仁
福岡咲	ゲームセンターでのプレイヤーのつながり	藤原正臣
長久保篤	隠れたる名酒を発掘するマーケティング戦略 ～日本酒拡販のためのビジネスモデルの研究～	小林隆
多田裕帆	国内におけるオンラインゲームの現状と課題 —快適なプレイ環境の提案—	藤原正臣

専修ネットワーク&インフォメーション no.19 の訂正

ページ	誤	正
p.71	2010 年 1 月 22 日に、メディアプロデュース …	2011 年 1 月 22 日に、
p.71	2010 年 1 月 29-30 日に、第 7 回コウサ展が …	2011 年 1 月 29-30 日に、
p.71	2009 年度プロジェクトテーマ	2010 年度プロジェクトテーマ
p.72	2009 年度卒業制作テーマ	2010 年度卒業制作テーマ