

2012（平成24）年度のネットワーク情報学部

異動

2012年4月1日付けで、松永賢次准教授が教授に、上平崇仁准教授が教授に、野村亮講師が准教授に、それぞれ昇格した。

2012年6月17日に、青木憲二教授が逝去された。

2013年3月31日付けで、齋藤雄志教授と佐藤創教授が定年退職し、齋藤教授が名誉教授となった。

行事

2012年7月28日に、プロジェクト中間報告会が開催された。

2012年7月31日に、卒業演習前期発表会が開催された。

2012年12月16日に、プロジェクト発表会が開催された。

2013年1月25-26日に、卒業演習後期発表会が開催された。

2013年1月26日に、齋藤雄志教授/佐藤創教授退職記念講演会が開催された。

2013年2月2-3日に、第9回コウサ展がミューザ川崎4F企画展示室にて開催された。

2012年度プロジェクトテーマ

ID	テーマ	担当教員
1	新感覚アドベンチャーゲームの開発 ～癒やしの香りと共に～	飯田周作
2	「続けたい!」を「続いた!」へ ShienT ～継続支援アプリケーション～	飯塚佳代
3	Cookids ～初めての料理を手助けする子供向けアプリ～	石鎚英也
4	遊び + 学び = カイハツ! おもちゃ大作戦	石原秀男
5	どこペット 迷子ペット追跡サービス	伊東洋三/巖基珠
6	ガッコナビん ～地図を用いた専修大学生向けキャンパスライフ支援アプリ～	江原淳
7	モットタイムナイ! ～大学生の無駄な時間を考える～	神白哲史
8	ユビトマボード: 世代間交流のための地域連携型イベント共有システムの開発	上平崇仁
9	ReBooks ロッカーを介して本の共有ができるサービス	栗芝正臣
10	tOtaL -おしゃれは足元から- はたらく女性のための通勤服コーディネート	小林隆
11	学生食堂改善マニュアル	齋藤雄志
12	95I CINEMA ～映像を通して社会問題を問う～	佐竹弘靖
13	母音の違いを視覚化する ～音の分解～	佐藤創
14	AndroGate ～進化するマルウェア発見システム～	鈴木裕信
15	道徳とは何かを考えるためのコンテンツの制作	砂原由和
16	省エネ・創エネの未来へ ～いつやるの今でしょ!!～	田中稔/綿貫理明
17	街執事 ～街の便利スポットお教えいたします～	中俣暁生
18	「カシツウ」～見えることで可能になった新しい通信サービスの提案とデモの実装～	沼晃介
19	意思決定×数理 ～合理的な問題解決を～	内藤豊昭/野村亮
20	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/望月俊男
21	COMiX ～専修大学サークル情報発信サイト～	藤原正仁
22	KineSlo ～体を動かし、画像を選び合わせる学習用 Kinect ゲームの開発～	松永賢次
23	電子書籍で遊園 MAP	本江渉
24	Cloud Dining ～食卓に残された痕跡から家族の存在を感じるツール～	山下清美

2012 年度卒業演習（卒業制作）テーマ

氏名	テーマ	指導教員
樋口彩/高橋由希子	乙女ゲームの変遷と傾向	藤原正仁
渡部麻美/小山翔平	映像コンテンツ、番組製作を通じた地域振興の実践と研究	福富忠和
小原拓也	安価に作るホームセキュリティーシステム	石原秀男
大沼夏帆	ピカピカみがきん-子どもが楽しく歯磨きをするためのアプリケーションの開発-	栗芝正臣
太田匠	GAME for ACT -自然体験に人を呼び込む『ゲーム』のデザイン-	上平崇仁
長崎篤	個人が持つ複数の情報分類構造を活用した情報推薦手法	沼晃介
佐々木千裕	脳波を利用したウェアラブル・コンピューティング	飯田周作
畠山亮	音楽アーティストから学ぶ有効なプロモーション方法	中俣暁生
矢吹徹	実行時間を短縮するためのアルゴリズムの選択と実装方法に関する事例研究	松永賢次
中川由美	母音の識別	佐藤創
甲斐美咲	働く親子のコミュニケーションを促進するための記録絵本の制作	上平崇仁
石川円香/柄澤真衣	映画のロコミ情報を共有し合うユーザ参加型映画ファンサイトの提案-ソーシャルビジネスプロセスの研究-	小林隆
古市杏弥	コミュニケーションツールの進化に伴うオフラインミーティングの構造変化	上平崇仁
斉藤成人/長田一記	Android アプリケーションの共同開発と個人開発	鈴木裕信
江藤萌夏	テレビゲームのクロスメディア展開とファン研究：『戦国 BASARA』を事例として	藤原正仁
松井大典	簡易電力計測システムの提案	綿貫理明
佐野太刀彦/笠井将太	ユーザ履歴を活用して好みのソーシャルゲームを発見するマッチングサービスの提案- ソーシャルビジネスプロセスの研究 -	小林隆
深澤佳織	Twitter を利用したクチコミマーケティング	山下清美
横山達也	フィールドマスター -生田緑地を通じて親子が楽しく体験学習を行えるコンテンツの制作-	栗芝正臣
丸山雄也/高橋諒	ゲームにおける人工知能開発に関する事例研究	松永賢次
宮澤遙	ご当地キャラクターの研究と制作	中俣暁生
田中恭平	日本における e-Sports の生成と発展	藤原正仁
齊藤舞	うちのいぬのきもち-愛犬家の可愛がり？-	神白哲史
浅井綾祐	食システムの変遷	齋藤雄志
浅井綾祐	現実と Twitter における交友関係の違いが孤独感に与える影響	山下清美
鈴木昌	大学生の旅行目的と行き先との関係	山下清美
小林沙映利	父親の子育て参加が母親に与える影響	山下清美
雨宮周吾	下水発電が創る未来の都市	飯田周作
秋山萌	農村地域における世代間交流を生み出す写真の価値	山下清美
小宮航	団体における思い出写真の保管・活用方法の提案	山下清美
志村知哉	個人情報を取り巻く現状とその改善案についての考察	鈴木裕信
高橋周平	Android スマートフォンにおけるマルウェアの増加について	鈴木裕信
長沢成暁	地域コミュニティ同士を結び、世代間交流のきっかけを生むウェブサイトの企画と構築	上平崇仁
藤平彩央里	大学生が会話に困難さを感じる要因の分析	山下清美

飯島里英	おかえりロボ-Arduino を用いたコミュニケーション-	石原秀男
宮武祐史	日本における自殺と経済指標の関連性	田中稔
菅野磨弓子/大屋ひろみ	3D プリンターを利用した起業家と製造業を結ぶインキュベーションサービスの提案- ソーシャルビジネスプロセスの研究 -	小林隆
中田恵亮	スマートフォン UI の可能性～外国料理店を題材にした居場所連動型アプリランス UI～	上平崇仁
遠山葵	Google play におけるゲームの売上動向とその要因分析	藤原正仁
窪谷慶之	特定カテゴリ内の共同購入型クーポンの分析	江原淳
佐々木理貴	少し先の未来の自動車事故防止システム	飯田周作
小池智尋	Statory -駅を利用して本との出会いを提供するサービスの開発-	栗芝正臣
齋藤みなみ	離れて暮らす大学生の孫と祖父母の交流のための、デジタル写真の活用 の効果	山下清美
辻裕樹	リアルタイムストラテジーゲームにおけるユーザインタフェースに関する研究 :『Age of Empires Ⅳ』の事例を中心に	藤原正仁
花田敬祐	Arduino で作るデジタルシューティング玩具	石原秀男
林克行	音を色に変える共感覚表現の研究	鈴木裕信
富松純子	推理小説の構造分析	砂原由和
佐宗美来	furari -街の魅力をアピールする位置情報を利用したサービスの提案-	栗芝正臣
澤島和哉/安孫子翔太	AKB48 における人事異動の研究	中俣暁生
大澤公仁/小澤光夏	日本漫画を世界に売り込むための電子マガジンの提案- ソーシャルビジネスプロセスの研究 -	小林隆
瀧澤勇樹/橋場大剛 /岩間英哲/川口峻	コンテンツによる地域振興の研究	福富忠和
古館和/折茂翠	感想を視覚化・共有し、新しい本との出会いを提供するサービスの提案	中俣暁生
渡辺心平	音楽ゲームにおけるキャラクターの表現とその変遷	藤原正仁
白鳥友央	楽音と音声のデータの特徴	佐藤創
中西生乃	イベントの多面性に着目したサークル活動支援サービス	沼晃介
文屋圭裕	数値から紐解く Apple Inc.	児玉万里子
長谷部恵美/神田沙綾 /齋藤陽香	オリジナルキャラクターの制作と、そのメディアミックス展開	福富忠和
大下倉舞	キットパスを用いたコミュニケーションデザインと新しい用途の提案	上平崇仁
那須弘基	転校生の転入地への地域愛着醸成のプロセスに関する研究	望月俊男
盛岡浩希	AR 実用可能性の検討-屋内案内システムの提案-	綿貫理明
田宮幸子	大学生の“一皮むけた経験”による学習プロセスに関する探索的研究	藤原正仁
成毛美帆	「ローリングバレーボール」を通じて「障がい者理解」を深めるためのガイドブックと web サイトの制作	栗芝正臣
飯村美寿々	吹奏楽部のための音楽教材	佐竹弘靖
櫻庭瞳子	中途視覚障害者を取り巻く環境の研究	砂原由和
西嶋寿世	のってこ！- デジタル端末を利用した幼児の心を育む知育玩具の開発 -	栗芝正臣
松本慶大	川崎市多摩区における藤子・F・不二雄作品と現実世界をクロスメディア化した町興しのプランニング	上平崇仁
鈴木康平	アニメーション映画における記憶とオマージュ:『千年女優』の事例研究	藤原正仁
宮下兼太郎	家庭用ゲーム市場の日米比較: 日本製ゲームソフトの北米展開を中心に	藤原正仁
山本貴之	インターネットって危ないの?-日本におけるインターネットの利用リスクの可視化の試み-	神白哲史
中山理子	ジャニオタが「担降り」や「オタ卒」をするきっかけの分析	山下清美
松山皓紀	～意思決定を支援するアプリの制作～	飯塚佳代

齋藤彩乃/金島彩音	子供服購買を通じた世代間コミュニケーションを支援するシステムの提案	飯塚佳代
浦崎聖也/佐藤港	Arduino による多足歩行ロボットの制御	石原秀男
吉川栄作	サービススケッチツールを用いたサービス発想フレームワークの試作	上平崇仁
太田川洋	Android ゲームアプリ開発における知的財産権処理に関する研究：『RhythMiko?リズムミコ?』の開発研究を事例として	藤原正仁
中野公博	空気を読むシステム	飯田周作
佐藤瞳	ハンドメイド製品における経験価値を高めるためのインフォグラフィックスの制作	上平崇仁
長谷川雄亮	Games for Health に関する研究動向と今後の課題	藤原正仁
北林俊哉	ポスト・メディアミックス時代のアニメビジネス研究	福富忠和
長岡智裕	Arduino で制御する二足歩行型ロボットの製作	石原秀男
志賀誠	ActLog -ブックマークを利用した記録共有サービスの開発-	栗芝正臣
鈴木萌未	緊急多言語コンテンツ制作を通じた災害コンテンツ研究	福富忠和
横山孝	近年の食中毒問題とその危険性	齋藤雄志
宮本紘太郎	アメリカ非モテ男子映画の発展とその背景	中俣暁生
船江周平	シビックプライド醸成を目的とするワークショップキットの開発	上平崇仁
廣田和貴	未来の植木鉢	飯田周作
井上京	自然観察のためのナチュラルクラフト- Nature in Bottles-	上平崇仁
安部匠	フーリエ解析による音声認識	佐藤創
鬼塚俊樹	ソーシャルショッピングの現状と可能性	中俣暁生
長谷川聡	生体認証で変わる社会	飯田周作
並木咲	社会における図書館システムの研究	砂原由和
吉川光	ネットワーク情報学部における学びの場の展開	山下清美
市川優人	マイコンカーの製作	石原秀男
金枝颯平	ワンセグの現状と展望：ホワイトスペース特区「かわさきワンセグ」の事例研究を中心に	藤原正仁
小林佳祐	新東名開通に対する静岡経済活性化の方策	伊東洋三
澤谷知佳	ソーシャルゲームを活用した日常の買い物を効率良くする Web サービス	沼晃介
山下悟史	視点変換装置としてのインフォグラフィックスの研究 -風の谷のナウシカ原作を題材として-	上平崇仁
佐藤大卓	ラーメンと川崎～発展の接点～	福富忠和
齋藤堯史	学部イベントを告知する Web サイトの制作	栗芝正臣
五十嵐詩織	Arduino を用いた安否情報発信支援	綿貫理明
福田諒子	高齢者医療における予防の役割について～地域医療の観点から～	伊東洋三
大越貴裕	日本に滞在する外国人のための節約アプリケーションの開発	上平崇仁
吉田恵理	高視聴率ドラマとは ～ドラマ視聴率の研究～	伊東洋三
廣瀬一樹	音楽ゲームの「楽しさ」に関する研究	藤原正仁
小澤直也	温暖化と CO2, 降雪量と太陽活動の関係性	田中稔
田中裕史/横山壮哉 /鈴木大登	かわさきワンセグの活動の書籍化における編集・執筆	福富忠和
内海光明	世界の軍事費とその特徴	田中稔