

2019年度 社会情報学メジャー 論文題目

- 観光と防災アプリ開発を事例とした地域情報格差を補填するための情報収集法
- 超高速開発における導入障壁の明確化 -実アプリケーション開発を通して-
- 在庫管理ソフトウェアの汎用性とカスタマイズに関する考察
- 段階的に展開していくARギフトボックスによるUXデザインの提案と評価
- エンドユーザによる表データ統合における書式の不整合に対する支援法
- コンピューショナル・シンキングスキルに基づくScratchプログラムの特徴分析
- スマート端末を用いた異なる部屋における鬼ごっこの提案
- 学習期間と予測期間による不具合報告数予測モデルの精度比較
- 個人情報の自己管理に対するデジタル・エコシステムの有用性について
- Twitterの利用目的に応じたユーザ情報可視化システムの提案
- 写経型プログラミング学習における段階的編集制限を用いた支援環境
- 地理情報を用いた小説のレコメンドシステムの開発
- VR空間内での体験を伴う単語学習支援システムの提案と構築
- バグ修正時の良好なレビューを促進するプルリクエストの特徴分類
- GitHubの活動履歴に基づく開発者の活動量予測
- 拡張機能を用いたScratch作品のプログラム構造の分析
- 駐車場の空き情報提供を事例としたオープンデータ利活用における課題抽出
- ARを用いた中国語文法学習支援システムの提案
- VUIにおける意図解釈の失敗によるユーザ体験の質低下を防ぐ対話設計
- プログラミング授業支援システムにおける学習者の付加的負担の少ない要素技術の比較
- スタジアムスポーツ観戦における競技特性に応じた情報提示デバイス活用法の分類
- スマートウォッチのセンサを用いた状況判定システムの提案
- 音による星の情報提示システムの構築と検証
- 写真の撮影情報が参照可能な旅行記システムの開発
- Docoitter# : 研究室の詳細活動を可視化する在室管理システム
- 世代による表現の解釈ゆらぎを考慮したアイコン の設計指針
- 加速度センサを用いたジャズダンス支援システムの提案
- テスト自動生成ツールを用いたパッチ統合判定の分析
- スマートシティにおけるHEMSデータ活用に向けた段階的なサービス設計
- プロトタイピングツールを用いたUI設計の再利用性に関する事例研究
- HMDとARを用いた左右反転動作の学習支援システムの構築

- ソフトウェア開発PBLにおける相互評価を活用した学習者の振り返り支援
- VRにおける空調服を用いた温度効果に関する研究
- KANAI:美術鑑賞における対話型作品理解支援システム
- 機械学習系ソフトウェアにおけるソフトウェアデザインパターンの適用性