

## 2021年度 社会情報学メジャー 論文題目

---

- VR空間内の探索を伴う単語学習支援システムの提案と構築
- ウェブページ作成ツールが生成するコードの構造理解を目的としたリファクタリング
- Doc2VecとBERTの組み合わせによる業務メールの重要度判定手法の提案
- 漫画形式を利用したチャットシステムにおける構成要素の使用に関する分析
- MIDI対応ギターを用いたギターフレーズ学習支援システム
- ソフトウェアの使用方法を対象とするREADMEの見出し予測
- ドアクル：仮想空間における長距離の空間移動表現
- シズルワードとお土産の類似商品を用いたお土産のおいしさ想起支援における類似商品判定手法の検討
- 初心者のための雅楽・龍笛の演奏学習支援システムの構築
- USDM導入支援のための要求仕様化プロセスにおける作業手順の設計
- 中小企業におけるインシデント事例調査に基づく情報資産の重要度と技術的対策の対応付け
- 顧客と開発者の利用イメージを一致するための柔軟なプロトタイプモジュールの提案
- VRを用いた安全意識を向上させるスキーシミュレータの構築
- 小論文を対象としたBERTによる内容の分類に関する研究
- マイクロブログ上の流言に対する訂正情報の発信に関する特徴分析
- あんなちゃん：防災に関する家族間の話し合いを促進するチャットボット
- アンチシズルワードに着目した飲食物に関するテキストの分析
- ニューラルネットワークを用いたバッティングフォーム分類の提案
- GANを用いた建物デザイン支援システムの構築
- 同行者とアバターを用いて参加可能なVR観光支援システムの開発
- アジャイル開発における非機能要件定義のためのTri-shaping導入手法の提案
- Web会議における発話タイミングの掴みやすさ向上に向けたアバターの呼吸動作の検証
- ゲーミフィケーションを用いたコードリーディング学習の提案と欲求充足に関する考察
- サービス連携用スクリプト言語を用いたアプリケーション開発における制限の把握
- 視線追跡装置を用いたビジョントレーニングシステムの構築とその検証
- オブジェクトの動作に基づくScratch作品の直観的検索手法
- レビューに基づく複数ジャンルを対象とした類似作品推薦手法の提案
- 話題と意図を軸とする質問構成法による要求獲得の支援
- N-gramを用いたScratchプログラム断片の機能抽出
- ライブラリのテストケース変更に基づく後方互換性の判定精度の検証

- 景色を眺めながら街歩きするためのスマートウォッチを用いた観光ナビゲーションシステムの開発
- ゴール指向分析におけるチャットツールを用いたゴールツリー作成の効率化
- VRを用いたテニスのサーブボールの軌道予測能力のトレーニングシステム
- 要求変更による影響を抑制するためのデザインパターンを活用した基本設計手法
- オンラインミーティングにおける匿名制と実名制を組み合わせた会議手法の提案
- モーションキャプチャを用いたロードバイク走行姿勢学習支援システムの構築
- リファクタリング適用判断に向けたソフトウェアメトリクスの数値変化と実行速度への影響測定
- BGMのテンポと心拍の同期現象を考慮したクラシックBGM聴取時における課題作業効率の分析