



2014 年度 麗澤大学情報系ゼミ 合同卒論発表会

日時 2015 年 1 月 31 日(土) 9:50-15:30 (9:30 開場)

場所 麗澤大学生涯教育プラザ 1 階 プラザホール

主催 大塚研究室(経済学部)・千葉研究室(外国語学部)

参加費無料・参加申し込み不要

一般参加可(学生でなくても参加できます)。※事前参加申し込み歓迎。

事前申し込み・お問合せ apply@penguin55.net までメールにて。

-----プログラム-----

■ 第 1 部 [10:00-11:10] ※ 9:50 より諸連絡・開会挨拶

[1] 流山市におけるオープンデータの活用 ―地域活性化のための“おでかけアプリ”への応用―
木村兼将 (経済学部吉田ゼミ 3 年)

[2] Ajax 技術を用いた画像と GPS 情報の連動 ～言語景観の調査データの活用のために～
石川マリサ (外国語学部千葉ゼミ 4 年)

[3] 外国人に人気の歓楽街の言語景観について
石塚幸子 (外国語学部千葉ゼミ 4 年)
(休憩)

■ 第 2 部 [11:20-12:10]

[4] 企業広告の宣伝キーワードにみる教育情報システムの動向について
武田侑奈 (外国語学部千葉ゼミ 4 年)

[5] 落し物管理を行う WEB 管理システム“アルカモ”の構築と運用
松原綾音 (経済学部大塚ゼミ 4 年)
(昼休憩)

■ 第 3 部 [13:30-14:20]

[6] モーションキャプチャ技術による身体動作の意識化について
―Kinect を用いたダンスの動きの改善―
大坪ありさ(外国語学部千葉ゼミ 4 年)

[7] 日本語のオノマトペの認知処理に関する反応実験 ～反応時間測定ソフトウェア DMDX を用いて～
染谷麻理奈(外国語学部千葉ゼミ 4 年)
(休憩)

■ 第 4 部 [14:30-15:15]

[8] 恐怖の感じ方 ―ホラー映画における恐怖表現の日米比較研究―
斎藤茜子(外国語学部千葉ゼミ 4 年)

[9] LINE クリエイターズスタンプの製作 ― xxx 系大学生をターゲットとして ―
○松岡誠司, 木村兼将, 伊藤穰, 新口拳人 (経済学部吉田ゼミ 3 年),
今津佳奈(経済学部鈴木ゼミ 3 年)

■ 総評・記念撮影 終了 16:30 予定

発表概要

[1] 木村兼将(経済学部吉田ゼミ3年)

論題: 流山市におけるオープンデータの活用

—地域活性化のための“おでかけアプリ”への応用—

概要: 本研究は、流山市のオープンデータを活用し、家族、恋人、友達同士での“おでかけ”を促進する“おでかけアプリ”を考案し、「オープンデータを活用し、いかにして地域活性化へとつなげるか」について明らかにするものである。流山市は「子育てするなら流山」をキャッチコピーに掲げており、子育て世代を多く誘致したいと考えている自治体である。また、数々のオープンデータを Web サイトに掲載しており、昨年度からオープンデータアプリコンテストも開催している。今回の報告では、本学に隣接する自治体であり、オープンデータ先進自治体でもある流山市を対象とし、地域活性化のための“おでかけアプリ”を提案する。

[2] 石川マリサ(外国語学部千葉ゼミ4年)

論題: Ajax 技術を用いた画像と GPS 情報の連動 ～言語景観の調査データの活用のために～

概要: 言語景観の調査において、街並みを写真に収めて保存し分析をすることは非常に重要である。撮影された街並みや看板の写真が大量になると、その画像データの保存や活用には工夫が必要となる。本発表では、スマートフォンで撮影された GPS 情報付きの画像データを言語景観の研究に活用することを提案する。撮影した画像データを Ajax 技術を用いて地図と連動させて表示するオンラインアプリケーションの構築を通じ、閲覧や分析のしやすい言語景観の研究環境を整備するための技術的な問題を考察する。

[3] 石塚幸子(外国語学部千葉ゼミ4年)

論題: 外国人に人気の歓楽街の言語景観について

概要: 言語景観とは公共空間に見られる文字言語、特にその多言語状況を指して用いられる概念である。本研究では、外国人に人気の都内の歓楽街として銀座(みゆき通り)、六本木(外苑東通り)、新宿(ゴールデン街)を選び、ストリート 100 メートルの言語景観を調査し多言語状況の比較分析をおこなった。分析の観点として以下の 3 点を設定した: (1)外国人に対する情報量 (2)看板の種類 (3)看板の提示対象。分析の結果、これらの歓楽街の外国語の看板の比率がほぼ同じであること、純外国語の看板の内容、手書き看板の量と内容において新宿が特徴的な言語景観をもつことが明らかになった。

[4] 武田侑奈(外国語学部千葉ゼミ4年)

論題: 企業広告の宣伝キーワードにみる教育情報システムの動向について

概要: スマートフォンや iPad などの携帯タブレット端末利用者の増加やソーシャルメディアの拡大など、教育現場をとりまく環境は近年大きく変化しており、さらにこれらは ICT を利用した授業運営や教育の方法にも影響を与えている。教育工学会の全国大会プログラムでは毎年、巻末に企業広告が掲載され、教育情報システムの動向を垣間みることができる。本研究では教育工学会全国大会プログラムに掲載される企業広告内の宣伝キーワードに着目し、どのような語句がどれくらい出現するかを調査することで、現在の教育情報システムの動向や教育方法、教育の流行と多様性を検討する。

[5] 松原綾音(経済学部大塚ゼミ4年)

論題: 落し物管理を行う WEB 管理システム “アルカモ”の構築と運用

概要: 本研究は、WEB と CGI を用いて「落し物管理システム アルカモ」を開発し、柏市立中原小学校にて運用することを目的としたものである。従来、中原小学校では落し物管理を特に行っておらず、廊下内の専用箱に入れるのみであった。この方法を、保護者が簡単に落し物を閲覧できるように変更したシステムを開発した。これは、担当者が専用箱内の落し物情報を専用の WEB ページにデータを入力すると、WEB サーバ上のデータベースに情報が登録される。そのデータベースを利用し、WEB ページにて保護者への公開を行う。また、管理者は WEB インターフェースにて、今までの入力情報の一覧を詳細表示し、同ページにて落し物の受取・棚卸情報の変更を行い、公開情報を変更することができるものである。

[6] 大坪ありさ(外国語学部千葉ゼミ4年)

論題: モーションキャプチャ技術による身体動作の意識化について

—Kinect を用いたダンスの動きの改善—

概要: 近年、映像を解析し個人を特定する技術や深度センサーをもちいて 3 次元の動作を解析する手法など、映像の解析技術の発達にはめざましいものがある。Kinect とは、Microsoft 社から 2010 年に発売された新しいデバイスで、プレイヤーの動きを三次元で読み取りデータ化するモーションキャプチャという技術を使用しており、ゲームその他で応用されている。本研究では、Kinect センサーによる 2 名同時の動作の解析映像をもちいてダンスの動きの改善への応用を試み、その効果を検証する。

[7] 染谷麻理奈(外国語学部千葉ゼミ4年)

論題:日本語のオノマトペの認知処理に関する反応実験
～反応時間測定ソフトウェア DMDX を用いて～

概要:オノマトペとは擬音語(擬声語)・擬態語を指す。数ある言語の中でも日本語はオノマトペが多く存在する言語だと言われている。本論文では、日本語を母語とする大学生10名を対象に、反応速度を計測するソフトウェアDMDXを用いてオノマトペの認知速度と正答率について心理言語学的実験をおこない、男女での認知の差、オノマトペの種類やコーパスの出現頻度による認知処理を分析した。実験を行った結果、男女での反応速度・正答率に差は生じなかった。また、コーパスから得られたオノマトペの出現頻度と反応速度の順位にも相関分析で有意な相関がみられた。このことは、普段よく目や耳にする馴染み深いオノマトペは反応速度も早いことを示唆する。さらに、擬態語よりも擬音語のほうが反応速度が早く、日本語母語話者は耳で聞こえた音を語彙化した擬音語に、より素早く反応することがわかった。

[8] 斎藤茜子(外国語学部千葉ゼミ4年)

論題:恐怖の感じ方 ―ホラー映画における恐怖表現の日米比較研究―

概要:ホラー映画とは映画のジャンルの一つであり、見る者が恐怖感を味わって楽しむことを想定し制作された映画である。ホラー(Horror)という単語には□恐怖□嫌悪、不愉快□ぞっとする気持ち、といった意味があり、ただ単に幽霊が出てきて脅かしてくるというものだけがホラー映画というわけではない。そのホラー映画において日本のホラーはジャパニーズホラーと呼ばれ、一つのカテゴリーを形成している。本研究では、ジャパニーズホラーはアメリカのホラーとどう違うのか。また恐怖の対象にどんな差があるのか研究する。

[9] ○松岡誠司, 木村兼将, 伊藤穰, 新口拳人(経済学部吉田ゼミ3年),

今津佳奈(経済学部鈴木ゼミ3年)

論題:LINEクリエイターズスタンプの製作 ―xxx系大学生をターゲットとして―

概要:現在、LINEユーザーは世界で4億人、日本国内では全体の1/8を占める5200万人ものユーザーが存在する。他にも同じようなアプリは多々存在するが、LINEはクリエイターズスタンプという新たなマーケットを生成し、自社のプラットフォームを強化することに成功している。この新たに生み出されたマーケットに着目し、マーケティングの視点から、大学生をターゲットとするスタンプを考案したので、そのプロジェクト内容について報告する。

(2015/1/31 第4版)



