

3月2日(金)

時間	51会議室	52会議室	53会議室	54会議室	小ホール	55会議室
10:00						大会事務局
11:00						
12:00		ポスターセッション (11:00~14:00)	ポスターセッション (11:00~14:00)	ポスターセッション (11:00~14:00)		
13:00	企画セッション 「感性情報処理のためのパ ターン認識」  (12:30~14:00)					
14:00					基調講演( ) 上條 正義 (信州大学 教授) (14:00~15:00)	
15:00				企画セッション 「論理的・感性的GUIデザ イン手法の提案」  (14:50~16:50)	基調講演( ) <交渉中>  (15:00~16:00)	
16:00					第6回春季大会表彰式 (16:00~16:20)	
17:00						

バスで香川大学工学部へ移動  
 香川大学工学部にて懇親会(18:30~20:00)

3月3日(土)

時間	51会議室	54会議室	55会議室	61会議室	62会議室	63会議室
10:00		一般セッションB 「感性情報処理( )」	大会事務局	一般セッションC 「感性計測・評価( )」	一般セッションD 「感性計測・評価( )」	一般セッションE 「感性計測・評価( )」
11:00		(10:00~12:00)		(10:00~12:00)	(10:00~12:00)	(10:00~12:00)
12:00		昼食		昼食	昼食	昼食
13:00	一般セッションF 「感性と環境」	一般セッションG 「感性情報処理( )」		一般セッションH 「感性計測・評価( )」	企画セッション 「感性と身体」  (13:00~17:00)	一般セッションI 「ユーザ・インタフェース」
14:00	(14:00~15:00)	(14:00~15:00)		(14:00~15:00)		(14:00~15:00)
15:00	休憩	休憩		休憩	休憩	休憩
16:00	一般セッションJ 「感性コミュニケーション」	一般セッションK 「音と感性」		一般セッションL 「視覚と感性( )」	一般セッションM 「視覚と感性( )」	
17:00	(15:15~17:00)	(15:15~16:45)	(15:15~16:45)	(15:15~16:45)		

2012年3月2日(金)(11:00~17:00)

場所:高松サンポート・ホール(JR高松駅前徒歩1分)

<51 会議室>

12:30~14:00 企画セッション「感性情報処理のためのパターン認識」

<52, 53, 54 会議室>

11:00~14:00 ポスターセッション

<54 会議室>

14:50~16:50 企画セッション「論理的, 感性的 GUI デザイン手法の提案」

<小ホール>

14:00~15:00 基調講演( )上條 正義 氏(信州大教授)

15:00~16:00 基調講演( )(交渉中)

16:00~16:20 第6回 春季大会表彰式

<香川大学工学部>

工学部1号館11F・ラウンジ

18:30~20:00 懇親会

(チャータ・バスで高松サンポートホール前から往復移動)

2012年3月3日(土)(10:00~17:00)

場所: 高松サポート・ホール( JR高松駅前徒歩1分)

< 51 会議室 >

13:00~15:00 一般セッション F「感性と環境」

1. 住宅空間雰囲気に関する研究 住宅リビングの空間を事例として題  
程 小嶋(九州大学), 森田 昌嗣(九州大学), 曾我部 春香(九州大学)
2. 水辺空間における利用者の感性価値の向上のためのデザイン要素に関する研究  
キム ドハン(九州大学大学院統合新領域学府),  
曾我部 春香(九州大学大学院芸術工学研究院),  
森田 昌嗣(九州大学大学院芸術工学研究院)
3. 都市内路面舗装の色彩と環境好感度の影響に関する研究 福岡市明治通りを例として  
桑 鳳喜(九州大学), 森田 昌嗣(九州大学), 曾我部 春香(九州大学)
4. 自然エネルギーに基づいた地域づくりにおける焦点形成と主体の生成の方法に関する一考察  
藤本 穰彦(九州大学大学院工学研究院環境都市部門),  
山下 輝和(九州大学大学院工学研究院環境都市部門),  
島谷 幸宏(九州大学大学院工学研究院環境都市部門)
5. 気質・性格から見た地域社会の回復  
佐藤 和枝(一般社団法人絆塾), 相原 憲一(一般社団法人絆塾)
6. 伝統からみた地域イノベーションを有無関係性  
相原 憲一(一般社団法人絆塾), 佐藤 和枝(一般社団法人絆塾)

15:00~15:15 休憩

15:15~17:00 一般セッション J「感性コミュニケーション」

1. ソーシャルビジネスにおける感性価値の意識的成長  
相原 憲一(一般社団法人絆塾), 佐藤 和枝(一般社団法人絆塾)
2. 患者納得のためのクリニカルヘルプデスクの役割 調剤薬局の孫の手効果に着目して  
小野村 頼子
3. POMS を用いたコーチングの心理的効果  
浜田 百合
4. 欲求からみたサービスデザインの研究  
吉岡 ひろみ(九州大学大学院芸術工学府),  
田村 良一(九州大学大学院芸術工学研究院)
5. 幼児による低アルコール飲料の誤認 デザイン心理学的アプローチによる予防法の検討  
木平 崇之(千葉大学大学院工学研究科デザイン心理学研究室),  
蔡 懿(千葉大学大学院工学研究科デザイン心理学研究室),  
五本 和佳(千葉大学大学院工学研究科デザイン心理学研究室),  
金 美英(千葉大学大学院工学研究科デザイン心理学研究室),  
青山 郁子(千葉大学大学院工学研究科デザイン心理学研究室),

日比野 治雄 (千葉大学大学院工学研究科デザイン心理学研究室),  
小山 慎一 (千葉大学大学院工学研究科デザイン心理学研究室)

6. 聴覚障害者に適した TV 字幕のあり方の研究

生田目 美紀

< 54 会議室 >

10:00 ~ 12:00 一般セッション B 「感性情報処理 ( )」

1. ゲーム論的に見た住民運動の展開過程についての考察  
若井 郁次郎 (大阪産業大学)
2. 代数系にゲームをさせるための序論  
村井 哲也 (北海道大学), 遠藤 健太郎 (北海道大学), 工藤 康生 (室蘭工業大学),  
赤間 世紀 (C-Republic)
3. 平均情報量を用いた AHP ウェイトの一検討  
玉置 友一
4. フードケアシステム開発のための薬膳オントロジーと推論ルールに関する研究  
Li Linfu (室蘭工業大学), Uozumi Takashi (室蘭工業大学)
5. 任意の言葉の印象に合った楽曲検索に関する研究  
頭川 愛 (名古屋工業大学 情報工学科 北村研究室),  
岩月 靖典 (名古屋工業大学 情報工学科 北村研究室),  
酒向 慎司 (名古屋工業大学 情報工学科 北村研究室),  
北村 正 (名古屋工業大学 情報工学科 北村研究室)

12:00 ~ 13:00 昼食

13:00 ~ 15:00 一般セッション G 「感性情報処理 ( )」

1. エリザ効果とプレイヤーの感性的な反応の繋がりを検証するため対話システムの構築  
Verify the Relationship between player's KANSEI affect and ELIZA effect by using  
Dialogue System  
張 えい (工学院大学大学院工学研究科情報学専攻), 椎塚 久雄 (工学院大学情報学部)
2. ラフ集合におけるヒューリスティックな縮約計算の並列化の試み  
工藤 康生 (室蘭工業大学), 岡田 隆生 (室蘭工業大学), 村井 哲也 (北海道大学)
3. 旅行者の体験に着目した街歩き支援システムの構築  
木下 雄一郎 (山梨大学大学院医学工学総合研究部 / 教育部),  
中間 匠 (山梨大学大学院医学工学総合研究部 / 教育部)
4. 人中周辺における曲線の性質分析とそのテンプレート化  
竹内 舞 (和歌山大学), 秋山 伸子 (和歌山大学),  
佐藤 瑛 (和歌山大学 システム工学研究科), 原田 利宣 (和歌山大学),  
山田 朗 (大阪医科大学)
5. 電子ブックリーダーのページ遷移方式と集中力の関連性  
谷藤 圭一 (工学院大学大学院工学研究科情報学専攻),  
椎塚 久雄 (工学院大学情報学部)

15:00 ~ 15:15 休憩

15:15 ~ 16:45 一般セッション K 「音と感性」

1. 音楽の主観的分類のための特徴量の検討  
村上 昌志(中央大学), 加藤 俊一(中央大学)
2. 高周波成分の音の爽快感に対する影響  
張 じょ(工学院大学情報学部), 梅木 洋祐(工学院大学情報学部),  
長嶋 祐二(工学院大学情報学部)
3. 低周波ノイズ音の生体反応と緊張度主観評価の相関  
山下 政司(北海道工業大学),

< 61 会議室 >

10:00 ~ 12:00 一般セッション C 「感性計測・評価( )」

1. 中国における携帯電話市場の研究及び次世代携帯への提案  
林 暁東(九州大学統合新領域学府), 清須美 匡洋(九州大学統合新領域学府)
2. パナー広告におけるクリック率と印象評価についてのトランジションの影響  
岡田 美樹(山口大学大学院理工学研究科), 木下 武志(山口大学大学院理工学研究科)
3. 自我状態間相関解析を用いたうつ病分析  
並木 幸久(九州大学大学院工学府エネルギー量子工学専攻, (株)国際総合知財ホールディングス)
4. コンビニエンスストアの豊富感陳列が購買行動に及ぼす影響  
六郷 大樹(工学院大学大学院工学研究科情報学専攻),  
椎塚 久雄(工学院大学情報学部)
5. 生体信号を活用したわくわくするインタラクティブシステムの開発と評価(第4報)  
システムの改善と評価  
懸川 裕貴(芝浦工業大学大学院), 大倉 典子(芝浦工業大学)
6. 簡易な選択型コンジョイント分析ソフトの開発  
Development of Chose Based Conjoint Analysis Software  
濱松 雄希(広島国際大学心理科学部感性デザイン学科),  
井上 勝雄(広島国際大学心理科学部感性デザイン学科)

12:00 ~ 13:00 昼食

13:00 ~ 15:00 一般セッション H 「感性計測・評価( )」

1. 着座姿勢による感情推定手法に関する研究 正面と側面の姿勢の比較分析  
木島 洋平(東京電機大学)
2. 着座姿勢による感情推定手法に関する研究 その1 加速度センサと位置センサの比較分析  
深町 翔太(東京電機大学)
3. アラミド繊維強化プラスチック製の軽量白杖の開発と身体負担軽減効果の評価法の実験的検討  
土井 幸輝(国立特別支援教育総合研究所), 菅間 敦(首都大学東京大学院),  
西村 崇宏(早稲田大学大学院), 瀬尾 明彦(首都大学東京),

井野 秀一(産業技術総合研究所), 布川 清彦(東京国際大学),  
小菅 一彦(福井大学, (株)KOSUGE), 宮崎 明人(有)A-Tech),  
杉山 雅章(日本点字図書館), 田中 良広(国立特別支援教育総合研究所),  
澤田 真弓(国立特別支援教育総合研究所), 金子 健(国立特別支援教育総合研究所),  
大内 進(国立特別支援教育総合研究所), 金森 克浩(国立特別支援教育総合研究所)

4. 異なるデバイスでの操作を想定した仮想体験学習環境の開発  
高砂 敬介(広島市立大学大学院 情報科学研究科)
5. 誘目性を高めた注釈付き字幕映画の英語学習効果の検証  
目黒 有志(工学院大学大学院工学研究科情報学専攻),  
椎塚 久雄(工学院大学情報学部)
6. メンタルヘルス問題の実態分析に関する研究 Analysis of mental health problems  
稲田 貴之(香川大学), 白木 渡(香川大学), 井面 仁志(香川大学)

15:00~15:15 休憩

15:15~16:45 一般セッション L「視覚と感性( )」

1. THE EFFECTS OF DOWNLIGHT PATTERN ON SPACE PERCEPTION  
The Investigation Through Digital Simulation  
Rahmatia Anita, Koyama Shinichi, Sato Kiminobu, Kim Mi Young,  
Hibino Haruo
2. シャツの組み合わせの違いによる印象評価  
近藤 克也(工学院大学情報学部), 椎塚 久雄(工学院大学情報学部)
3. 黒留袖の紋様から受ける印象の評価  
赤沼 慶子(工学院大学大学院工学研究科情報学専攻),  
椎塚 久雄(工学院大学情報学部)
4. 表現活動におけるイメージとカタチの関係性に関する一考察  
溝上 奈々(九州大学), 森田 昌嗣(九州大学), 曾我部 春香(九州大学)
5. 衣服シルエットにおけるエレガントの要因  
野澤 麻子(信州大学)(連絡先:高寺 政行)

< 62 会議室 >

10:00~12:00 一般セッション D「感性計測・評価( )」

1. スターチャートを用いた大型複合商業施設のメタ・マーケティング  
チャンネルシティにおける来街・回遊・購買動機の創出実験  
坂口 光一(九州大学)
2. 駅ビルにおける公共トイレの実態調査及び評価に関する研究  
王 昕(九州大学), 森田 昌嗣(九州大学), 曾我部 春香(九州大学)
3. 道路沿いにおける看板の発見のしやすさの要因分析  
Factor analysis to improve findable rate of signboard along the road  
小山 雅明(アイワ広告株式会社)
4. 多変量解析とラフ集合を用いた橋梁の景観評価に関する試み

勇 秀憲 (高知工業高等専門学校環境都市デザイン工学科),  
尾上 賢伍 (高知工業高等専門学校環境都市デザイン工学科),  
瀧下 高志 (高知工業高等専門学校環境都市デザイン工学科)

5. 印象評価を用いた箸の使いやすさについて

加納 一也 (工学院大学大学院情報学専攻), 椎塚 久雄 (工学院大学情報学部)

6. 区分ごとに弾性率が異なるベッドマットレスの寝心地評価

青井 政貴 (信州大学大学院), 上條 正義 (信州大学大学院),  
吉田 宏昭 (信州大学繊維学部)

12:00 ~ 13:00 昼食

13:00 ~ 17:00 企画セッション「感性と身体」

< 63 会議室 >

10:00 ~ 12:00 一般セッション E 「感性計測・評価 ( )」

1. 暑熱環境下における温度調節素材含んだベッドパッドの寝心地評価

渡邊 純也 (信州大学), 青井 政貴 (信州大学), 上條 正義 (信州大学),  
吉田 宏昭 (信州大学)

2. 効果的なキャッチコピーの要素に関する考察

Investigation about the Elements of Effective Catch Phrase

阿部 貢宏 (工学院大学), 張 じょ (工学院大学)

3. 印象の類似する静止画と音楽の組み合わせの適合性に関する考察

長谷川 優 (近畿大学大学院生物理工学研究科), 武田 昌一 (近畿大学生物理工学部)

4. 吸汗速乾特性をもつ温熱快適なニット肌着の開発

梁島 静香 (信州大学大学院), 上條 正義 (信州大学大学院),  
吉田 宏昭 (信州大学繊維学部)

5. 一個人による自己評価への影響要因

太田 悠介 (芝浦工業大学大学院), 高中 公男 (芝浦工業大学)

6. 地域ブランド評価ツールに関する研究

渡邊 亮 (九州大学大学院芸術工学府), 都甲 康至 (九州大学大学院芸術工学研究院),  
田村 良一 (九州大学大学院芸術工学研究院)

12:00 ~ 13:00 昼食

13:00 ~ 15:00 一般セッション I 「ユーザ・インタフェース」

1. 情報機器画面における基本レイアウトパターンの抽出

横山 一真 (和歌山大学)

2. 適切な機能構造を反映させる GUI 画面設計手法の提案

安井 鯨太 (和歌山大学), 山岡 俊樹 (和歌山大学)

3. 行動履歴を用いた情報提示インタフェースに関する研究

澁谷 健介 (東京電機大学大学院), 柴田 滝也 (東京電機大学)

4. 直感的なインタフェースデザインの基礎的研究

広川 美津雄 (東海大学), 広川 美津雄 (広島国際大学), 井上 勝雄 (広島国際大学)



5. パソコン・マウスの使いやすさの調査分析

Research and Analysis of User friendliness of Computer Mouse

中村 直樹(広島国際大学), 井上 勝雄(広島国際大学)

6. 製品の視覚的な使いやすさ感のガイドライン化

井上 勝雄(広島国際大学), 酒井 正幸(札幌市立大学), 広川 美津雄(東海大学)

15:00~15:15 休憩

15:15~16:45 一般セッション M「視覚と感性( )」

1. デザイン評価の変遷に関する研究

グッドデザイン賞(1995-2010)の作品講評をケーススタディとして

兼重 尚稔(九州大学大学院), 曾我部 春香(九州大学大学院芸術工学研究院),  
森田 昌嗣(九州大学大学院芸術工学研究院)

2. 化粧瓶の形状から想起される印象に関する研究

上條 正義(信州大学大学院), 宮尾 佳世(信州大学大学院),  
吉田 宏昭(信州大学繊維学部)

3. インテリア配色評価のための色彩感情予測式の改良

片山 一郎(近畿大学), 船曳 悦子(岐阜市立女子短期大学), 矢野 澄雄(神戸大学)

4. 異系色パターンを見ている時の脳の反応の比較

平井 祥之(近畿大学大学院生物理工学研究科),  
長谷川 優(近畿大学大学院生物理工学研究科), 武田 昌一(近畿大学生物理工学部)

5. 和音の色彩へのマッピングに関する分析

下斗米 貴之(玉川大学脳科学研究所, 関西学院大学理工学部),  
饗庭 絵里子(関西学院大学理工学部), 三軒谷 友美(関西学院大学理工学部),  
長田 典子(関西学院大学理工学部), 大森 隆司(玉川大学脳科学研究所)

以上