

ゼミナール紹介

担当者名	阿部 秀尚
e-mail アドレス	hidena@shonan.bunkyo.ac.jp
研究室	3408
在室曜日・時限	火曜日・2限, 水曜日・3~5限 (第一週のみ), 金曜日・3限
個別説明会 (日時・場所)	10月9日 18:20~ (3408)
ゼミ見学可能日 (日時・場所)	9月25日~10月21日の水曜 (1限・5101, 2限・3107)
選抜方法	エントリー時の抱負, 単位の取得状況, その他個別相談時の自己アピールによる
ゼミナールに 関連する科目	インターネット (学部共通), データベース, データマイニング応用, データマイニング, テキストマイニング (以上, 情報システム), 人工知能入門, 人工知能の社会への応用 (すべてが必須ではない) 基礎プログラミング (情報システム), プログラミング I・II (情報社会), その他プログラミングを実際に行う科目を修得していることが望ましい
2019年度担当科目	データベース, データマイニング応用, データマイニング, テキストマイニング, 人工知能入門, 人工知能の社会への応用
授業概要	<p>ゼミナール I・II では, 情報システム学科「プロジェクト演習 D・E」でのプロジェクト遂行を円滑に進められるよう, 技術的なサポートを目的として, 実際に基盤となるシステム実装を勉強会形式で実施する.</p> <p>ただし, 下記の内容は, 全員が一定レベルまで習得する (履修者の間で講師を出すことが望ましい).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 共同作業実施のための準備 (Slack, Github (Gitlab), Redmine など) 2. WebAPI の設計と利用についての演習 3. 仮想サーバ, アプリケーション実行環境 (Docker など) の構築・操作 <p>システム実装は, 履修者の希望により下記のようなシステムを2つ以上扱うことを想定している.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハイブリッドモバイルアプリ作成フレームワークと mBaaS の利用 ・mBaaS を利用した Web アプリケーションの作成 ・クラウドサービスの知的処理を利用した Web アプリケーション ・スマートスピーカーと接続できる知的処理を行うアプリケーション ・業務プロセス支援のための知的処理を行う情報システム ・ROS (Robot Operating System) を用いた知的処理を伴うサービスの開発 ・そのほか, 情報システムを構成するために必要なネットワークと知的処理を利用したシステム実装 <p>※知的処理とは, パターン認識やルールベースなどの人工知能研究からの成果を指す</p> <p>なお, システム実装の紹介にあたっては, どのようなアプリケーションや適用事例, 研究事例があるかをまとめ, 合わせて紹介することとする.</p>

ゼミナール紹介

担当者名	池辺正典
e-mail アドレス	m_ikebe@shonan.bunkyo.ac.jp
研究室	3416 教室
在室曜日・時限	火曜日, 木曜日 (事前にメールで連絡ください)
個別説明会 (日時・場所)	日時を決めての個別説明会はありませんので, ゼミナールの説明は個別に面談の対応をします. 関心のある方はメールで連絡をお願いします.
ゼミ見学可能日 (日時・場所)	
選抜方法	GPA や志望理由等から総合的に判断します.
ゼミナールに 関連する科目	Web プログラミング 行政情報システム
2019 年度担当科目	Web プログラミング, オフィスソフトウェア入門, マクロプログラミング, 行政情報システム, ソーシャルアプリケーション制作
授業概要	<p>本ゼミナールでは, Web からの情報収集技術を活用して得た知見を活かすことで, 公的機関を中心とした組織に向けて各種のソリューションを提供することを目的としています. これらの目的を満たすための具体的な活動としては, 以下のものが想定されます.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Web からの情報収集を行う仕組みの構築 ● 収集した情報を分析するツールの開発 ● 分析結果として得られた知見をクライアントに提供 <p>本ゼミナールの実施方式としてはグループでの活動を基本とします. 具体的な取り組みとしては, 「市区町村等の情報関連の施策の策定および行政評価関連」, 「違法有害情報対策関連」, 「サイバー防犯ボランティア関連」等があります. 各プロジェクトは原則としてグループでの活動となりますので, システム開発が得意な方はクローラーの開発に参加, プレゼンテーションが得意な方はクライアントへの提案等に参加といった各自の特性に応じた内容で活動して頂きます. 各プロジェクトの活動の詳細については, CoursePower で追加資料を掲載する予定ですので, そちらを参照してください.</p> <p>また, 4年次のゼミナール活動に円滑に参加して頂くために, 就職活動時期には情報関係の業界分析やエントリーシート作成の指導等もゼミナール活動の一環として対応します.</p>

ゼミナール紹介

担当者名	梶並知記
e-mail アドレス	kajinami@shonan.bunkyo.ac.jp
研究室	3308 室 参考 Web サイト http://honwaka-nonbiri.sakura.ne.jp/ https://sites.google.com/site/kajinamilaboratory/
在室曜日・時限	授業や会議の時間、卒研指導に熱中している時間以外は、ほぼ毎日いますが、面談が必要な場合は授業時間後に捕まえるかメールでアポとりして頂くのが無難です。
個別説明会 (日時・場所)	2019 年 10 月 10 日 (木) 12:35～ 4202 室
ゼミ見学可能日 (日時・場所)	見学というよりも面談になると思いますが、アポとって頂ければ日程調整して対応可能です。私の経歴や研究業績、過去の卒研テーマ、指導方針、人生の価値観など、きちんと調査した上で訪ねて頂けると、無駄が省かれます。
選抜方法	事前面談を通したマッチングの結果を優先します。本研究室への配属を検討中の学生さんは、きちんと事前面談を申し込んだ方が良いでしょう。
ゼミナールに関連する科目	プログラミングや情報システム実装に関する科目、数学、アルゴリズムやデータ構造などコンピュータサイエンスに関する基礎科目すべて。一方、過去の卒研テーマの実績からみると、私の担当科目 (IoT プログラミングやフィジカルコンピューティング、3 年次の拡張現実) は、実は、あまり関係ありません。
2019 年度担当科目	基礎演習 A・B、プロジェクト演習 A、拡張現実、フィジカルコンピューティング、IoT プログラミング、ゼミナール A・B、卒業研究 A・B
授業概要	<p>本研究室では、情報系技術者または職種問わず「技術のわかる人材」として「学外からの評価に耐えうる実力を身に付けること」を最終的な到達目標とし、学生さん「個人の実績」を積み上げることを意識した研究活動を行います。したがって、4 年生での卒業研究 1 の段階 (2 ではありません) において国内研究会または国際会議での研究成果発表を行うことを想定したスケジュール管理となります。</p> <p>ゼミナール 2 では、卒業研究 1・2 に関連する情報システムのプロトタイプの実装が典型的なゴールになります。そのため、春学期のゼミナール 1 では、卒業研究 1・2 まで継続して行う研究テーマの決定と、要素技術の習得と実装テスト、関連文献の収集と読解を行います。そして、提案する情報システムの対象ユーザと対象ユーザが抱える解決したい問題、対象ユーザの提案システム利用状況、提案システムを利用することで対象ユーザにとってどのようなメリットがあるのか、などを明確にすることが主となります。また、技術文書の書き方、学会発表予稿や、卒業論文の書き方なども学んで頂きます。</p>

ゼミナール紹介

担当者名	川合 康央
e-mail アドレス	kawai@shonan.bunkyo.ac.jp
研究室	3310
在室曜日・時限	月 2 時限, 火 3, 5 時限, 木 1~5 時限 (研究室不在の場合もあるため, 事前にメールにて連絡があると助かります)
個別説明会 (日時・場所)	希望に応じて随時
ゼミ見学可能日 (日時・場所)	水 1 時限 7201 教室
選抜方法	成績 (GPA, 取得した科目と単位数) 及び適正 (志望理由書, 面談)
ゼミナールに 関連する科目	ゲームエンジンまたはコンピュータ・グラフィックスに関連する知識・技術を持っていることが望ましい。
2019 年度担当科目	ゲームエンジン, コンピュータ・グラフィックス概論, ゲームクリエイション, 空間デザイン, デジタルコミック制作, 映像・アニメーション表現, 認知科学, デザイン史と色彩論, プロジェクト演習 B・C, ゼミナール A・B, 卒業研究 A・B
授業概要	<p>本ゼミナールでは, デジタルコンテンツの情報デザインについての研究を行う。ゲームエンジンや 3DCG などのゲーム開発環境を用いて社会課題を解決するシステムの提案 (1a) や, 新しい情報技術を用いた未来のゲーム等のデジタルコンテンツの開発 (1b) 等を行う。また, 公的機関や民間企業との共同研究も行っている (2)。研究成果は, 学会発表 (3a) とともに, 各種展示会 (3b) などへの出展を行っている。進路については, エントリーシート等書類の添削, 企業の紹介やマッチング等の支援を行い, 全員が希望と適性に応じた就職・進学を果たしている (4)。</p> <p>1: 研究テーマ</p> <p>1a: ゲーム開発環境等を用いた社会課題を解決するシステム 都市空間シミュレーションシステム (都市景観, 歴史的・文化的景観, 津波防災計画, 自動運転車・電気自動車のための外界環境開発, 国立公園の資源利活用) VR, AR, MR を用いたシステム (情報可視化, プロジェクションマッピング, 作業支援)</p> <p>1b: 新しい情報技術を用いたデジタルコンテンツ 音声認識によるコンテンツ (自然言語による魔法朗唱, 音声入力によるドローン操作) 身体情報によるコンテンツ (脈拍によるホラーゲーム, 視線による会議システム) 自然言語分析によるコンテンツ評価 (動画サイトコメント解析, SNS 分析)</p> <p>2: 共同研究先 官公庁, 地方自治体, 民間企業, 他大学, NPO</p> <p>3: 成果発表</p> <p>3a: 情報処理学会, 日本デザイン学会, 人工知能学会, 情報システム学会, 言語処理学会, 日本建築学会, 都市計画学会, ACM, IEEE, ADADA, 等</p> <p>3b: 東京ゲームショー, デジタルコンテンツ EXPO, シーグラフアジア, 人とくるまのテクノロジー展, カーエレクトロニクス技術展, 等</p> <p>4: 進路 システムエンジニア, コンテンツクリエイター, 進学 (大学院)</p>

ゼミナール紹介

担当者名	佐久間拓也
e-mail アドレス	sakuma@shonan.bunkyo.ac.jp
研究室	3317
在室曜日・時限	月曜日 2,3 限、金曜日 4 限
個別説明会 (日時・場所)	随時実施します
ゼミ見学可能日 (日時・場所)	
選抜方法	GPA を用いて選抜します
ゼミナールに 関連する科目	
2019 年度担当科目	インターネット、情報通信ネットワーク、情報セキュリティ、オペレーティングシステム、ネットワーク運用管理、ソーシャルメディア構築演習
授業概要	ゼミナールでは、ネットワーク技術やネットワーク管理、セキュリティの問題について学ぶとともに、プロジェクト演習 D, E で必要となる知識・技能について身につけることを考えます。 特に、インターネット上のサーバ構築・管理、ネットワークシステムの仕組みや構築・管理、セキュリティシステムの仕組みなどについて考えます。

ゼミナール紹介

担当者名	櫻井淳
e-mail アドレス	sakurai.j@shonan.bunkyo.ac.jp
研究室	3407
在室曜日・時限	火曜日 2・3・5 限
個別説明会 (日時・場所)	火曜日 2・3・5 限 (研究室内)
ゼミ見学可能日 (日時・場所)	水曜日 1 限
選抜方法	個別または全体面談
ゼミナールに 関連する科目	基礎プログラミング, データベース, オブジェクト指向プログラミング
2019 年度担当科目	スマートフォン・アプリケーション制作, クラウドサービス開発演習, Web マイニング, 基礎演習 A・B, プロジェクト演習 C, ゼミナール A・B, 卒業研究 A・B
授業概要	<p>本ゼミナールでは、システム開発領域を中心とした授業科目で培ってきた力を応用して、具体的なテーマに沿った専門技術の習得を目指します。主な内容としては、以下の専門領域に関連するプログラミング言語を学びます。</p> <p>また、4年次の卒業研究では、社会的な課題に対する研究テーマを個々に設定し、システム開発による問題解決のための思考力を学びます。最終的には、その成果を東京ゲームショウ、外部アプリコンテストや学会などで発表することを目標とします。</p> <p>【専門領域・研究テーマ】</p> <p>■ コンピュータビジョン</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ キーワード：画像処理, 機械学習, AR/VR, 3次元モデリング, 写真測量, ドローン ・ 開発環境：Python (TensorFlow+Keras), OpenCV, Visual Studio (C#) など ・ 研究事例：深層学習による物体追跡, ドローン空撮画像からの3次元データ構築 <p>■ モバイル/IoT システム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ キーワード：タブレット端末, 小型センサ, アプリ開発, クラウド ・ 開発環境：Android (Java), Arduino, Raspberry Pi など ・ 研究事例：心拍センサを用いた疲労度測定, カメラを用いた楽譜認識 <p>■ Web マイニング</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ キーワード：クローリング, テキストマイニング, 機械学習, SNS ・ 開発環境：Python, PHP, JavaScript, PostgreSQL など

ゼミナール紹介

担当者名	佐野昌己
e-mail アドレス	sano@shonan.bunkyo.ac.jp
研究室	5401
在室曜日・時限	木曜日 昼休み
個別説明会 (日時・場所)	事前予約による
ゼミ見学可能日 (日時・場所)	事前予約による
選抜方法	GPA を参考にする
ゼミナールに 関連する科目	コンピュータグラフィックス制作、コンテンツマーケティング、アニメーション制作
2019 年度担当科目	デジタルデッサン、コンピュータグラフィックス制作、コンテンツマーケティング、アニメーション制作
授業概要	「コンテンツ」をキーワードに自由にテーマを設定しそれを研究します。本ゼミナールはクリエイティビティ（創造性・独創力）とその持続性を研究します。オペレーション（操作）は、ゼミナールの目的ではありません。 本ゼミナール修了後、クリエイティビティを備え持続性に造詣の深い情報発信力のある人材となることを目指します。

ゼミナール紹介

担当者名	釈氏孝浩
e-mail アドレス	shakushi@shonan.bunkyo.ac.jp
研究室	3414
在室曜日・時限	木曜 5 時限後、金曜 3・4 時限・5 時限後
個別説明会 (日時・場所)	事前予約してください
ゼミ見学可能日 (日時・場所)	事前予約してください
選抜方法	GPA によって選抜します
ゼミナールに 関連する科目	
2019 年度担当科目	情報学序論、情報処理概論、ビジュアル数学、デジタルクリエイション、アルゴリズムとデータ構造、情報科教育法 I・II、教育方法・技術論
授業概要	<p>コンピュータの教育活用について考えます。考えているだけではつまらないので、実際に使える教育システムの開発を行います。対象とする教科や教育内容、指導方法等は自由に考えてもらいますが、数学教育や情報教育だとお手伝いしやすいです。</p> <p>これまで、卒業研究では、「食育を中心とした総合学習のための、コンピュータと連携したボードゲームの開発」とか、「書写（お習字）教育と漢字学習のための、毛筆入力機能を活用した android 用ゲームアプリの開発」とか、ユニークなものも多かったです。</p> <p>コンピュータを教育に活用する際に留意しなければいけないこと、教育システム特有のニーズなどについて、実際の開発経験を通じて理解することを目標とします。</p>

ゼミナール紹介

担当者名	松本浩之
e-mail アドレス	matumoto@shonan.bunkyo.ac.jp
研究室	3311 研究室
在室曜日・時限	月曜日・2限 水曜日・1,2,5限 木曜日・4限
個別説明会 (日時・場所)	毎週月曜日 2 限後 4301 教室
ゼミ見学可能日 (日時・場所)	毎週水曜日 1 限・3311 松本研究室
選抜方法	現在教職課程を履修しており本気で教職を目指したいと思っている学生を優先する。
ゼミナールに 関連する科目	「教職概論」「教育課程論」「特別活動論」「社会と教育」
2019 年度担当科目	「教職概論」「教育課程論」「特別活動論」「社会と教育」 「教育実地研究」「教職実践演習」「教育実習」
授業概要	<p>本ゼミナールは本気で教職を目指したいと思っている学生に実践的な知識と理論や指導力そして教員としての望ましい力量を身に付けさせ、最終的には教員採用試験において、合格できる実力を養成し、2年後には晴れて教壇に立つに相応しい人物に育てることをねらいとする。</p> <p>本ゼミナールは以下の手順で進行する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●前時に指導教員は課題提示をする 例)「不登校の児童・生徒に関してどう考えどう向き合い、どう対処すべきか?」 「いじめ問題に関してどう考えどう向き合い、どう対処すべきか?」 「親の児童虐待行為に関してどう考えどう向き合い、どう対処すべきか?」 ●ゼミ生は次のゼミまで1週間以内に調査、考察しまとめる ●本時にゼミ生は課題を持ち寄り、議論し、結論を得る。 ●教員採用試験に合格できる実力(一般教養, 教職教養, 専門教養)を養成するために常日頃から問題演習を心掛ける。

ゼミナール紹介

担当者名	武藤 剛
e-mail アドレス	muto@shonan.bunkyo.ac.jp
研究室	3309
在室曜日・時限	特に定めておりません.
個別説明会 (日時・場所)	特に定めておりません.
ゼミ見学可能日 (日時・場所)	特に定めておりません.
選抜方法	履修希望者との面談と，成績により総合的に判断します.
ゼミナールに 関連する科目	特にありませんが，プログラミング関連科目を履修していることが望ましいです.
2019 年度担当科目	ヒューマンインタフェース，社会情報論，経験デザイン，基礎プログラミングなど
授業概要	<p>人間同士の関わりを生かしたヒューマンインタフェース (HI) の製作・調査をテーマとして，研究を進めていきます. 具体的な研究テーマは，教員と相談の上決定します. 現在は以下の2つのカテゴリからテーマを決定しています.</p> <p>身体的学習領域 人間の身体的な学習の支援技術の開発や調査 例：ボディイメージの補正訓練，書字動作 など</p> <p>福祉領域 障がい者の社会復帰の支援技術の開発や調査 例：高齢者の姿勢評価，歩行リハビリ ，バイオフィードバック など</p>

ゼミナール紹介

担当者名	新任 A (数学)
e-mail アドレス	
研究室	
在室曜日・時限	
個別説明会 (日時・場所)	
ゼミ見学可能日 (日時・場所)	
選抜方法	GPA (100 点) : GPA の値を 100 点満点に換算して採点する。
ゼミナールに 関連する科目	
2019 年度担当科目	
授業概要	2020 年 4 月着任予定。 個別相談は、学科長の川合、または教務委員の佐久間が代わりに実施します。