

ゼミナール紹介

担当者名	青木和麻呂
e-mail アドレス	maro@bunkyo.ac.jp
研究室	3305
在室曜日・時限	月 2-5、火 2・4-5、木 2・4-5、金 4-5
個別相談など (日時・方法)	上記在室曜日・次元の中から希望時間を 2-3 選んで email で連絡してください。原則、Google Meet で対応します。
選抜方法	原則 GPA。卒業研究に向けてやりたいことと教員の専門性との一致度合いも加味します。
ゼミナールに 関連する科目	数学及びプログラミング系の能力があると、できることややれることの幅が広がります。
2020 年度担当科目	微分積分、線形代数、代数学、確率論、解析学概論、幾何学、プロジェクト演習 A、プロジェクト演習 D、プロジェクト演習 E、ゼミナール I、ゼミナール II、卒業研究 A、卒業研究 B
授業概要	<p>本研究室では数学そのもの、もしくは数学を使った課題解決に取り組みます。ゼミナール I, II では、プロジェクト演習 D, E で必要な技術について数学的な観点から専門性を高めます。</p> <p>卒業研究 I, II では、一般的な研究の 1 サイクルを体験してもらいます。つまり、研究テーマの選定、そのテーマに関連する過去研究の調査、テーマを解決するのに必要な技術の取得、研究そのもの、論文(報告書)執筆、発表、です。この一連の流れにおいて課題探求能力、技術作文能力、発表能力を高めてもらいます。</p> <p>研究テーマについては原則自由に選んでもらいますが、必要に応じて教員からも提示します。テーマ選択にあたり、教員の専門から外れても一緒に学び、対応したいと思いますが、なるべく教員の専門分野に近い方が、より充実した指導が可能となることにご留意下さい。数学でも代数学系、また離散的な数値計算の高速な実装法(プログラミング)が専門です。</p>

ゼミナール紹介

担当者名	阿部 秀尚
e-mail アドレス	hidenaob@bunkyo.ac.jp
研究室	3408
在室曜日・時限	個別にメールで相談のこと
個別説明会 (日時・場所)	個別にメールで相談のこと
ゼミ見学可能日 (日時・場所)	本年度は実施しない
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
2020 年度担当科目	データベース，データベース応用，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 ・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 ・対話ロボット等を用いた知的処理を伴う遠隔教育システムの開発 ・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@bunkyo.ac.jp
研究室	3416 教室 (3 号館 4 階)
在室曜日・時限	火曜日, 水曜日, 木曜日
個別相談など (日時・方法)	10 月 13, 20 日 (火) 16:40 ~ オンラインで実施 ※上記以外はメールで相談ください。URL は LMS 等の追加資料に掲載します
選抜方法	GPA, 志望理由, 関連科目の成績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, Web プログラミング応用 行政情報システム
2020 年度担当科目	Web プログラミング, Web プログラミング応用, 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, プロジェクト演習 B・C・D, E
授業概要	<p>本ゼミナールでは, Web からの情報収集およびその分析により得た知見を活かすことで, 公的機関を中心としたクライアントの事業や施策策定の支援を行うことを目的とした活動を行っています。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 からの情報収集システムの開発や運用 ● クライアントとなる公的機関に関連する内容の調査 ● 収集情報を活用したプレゼン資料の作成 <p>これらの活動について, クライアントが警察関連および市役所関連となることが多いために, 実際のクライアントと連携した活動を行うことが可能です。また, 本ゼミナールの活動は原則としてグループで行いますので, プログラミングが得意な方は補助システムの開発や運用への参加, プレゼンが得意な方はサイバー防犯ボランティア活動に参加するというように, 得意分野を活かした活動が可能です。各プロジェクトの活動の詳細については, LMS 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 年生で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@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	授業や会議の時間以外は、ほぼいると思いますが、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。
個別相談など (日時・方法)	メールで相談して頂ければ、対応します。実際に会話した方が良い場合は、Meet の URL など、メールにつけて返信します。
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、私の担当科目の一部 (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。
2020 年度担当科目	基礎演習 A・B、基礎プログラミング、プロジェクト演習 A、メディアコンテンツプログラミング、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@bunkyo.ac.jp
研究室	3310 研究室
在室曜日・時限	月～土（1～5 時限），3310 または 7201，7403 など 秋学期は基本的に毎日終日学内。事前にメールで連絡があると助かります。
個別相談など （日時・方法）	希望に応じて随時 遠隔・メール等での面談・相談も可能です。
選抜方法	成績（GPA，履修科目と取得単位数）及び 適正（事前面談，志望理由，希望進路等）
ゼミナールに 関連する科目	ゲームエンジンやコンピュータ・グラフィックス等に関する 基本的な知識・技術及び興味・関心を持っていることが望ましい。
2020 年度担当科目	デジタルコミック制作，ゲームエンジン，空間デザイン，映像・アニメーション表現，認知科学，ゲームクリエイション，デザイン史と色彩論，コンピュータ・グラフィックス概論，プロジェクト演習 B・C・D・E，ゼミナール A・B，卒業研究 A・B，情報コンテンツ特論（大学院），情報処理実習 I（明治），情報処理 II（明治），デジタルデザイン基礎 II（相模），PC 環境（相模），3DCG（相模），メディアコンテンツ制作（青学），人間情報特別講義 D（青学院）
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 CG などのゲーム開発環境を用いて，様々な社会課題を解決するシステムの開発 (1a) や，新しい ICT 技術を用いた未来のゲーム開発(1b)を行う。</p> <p>また，政府機関や自治体，ゲーム会社等企業，他大学との共同研究も行っている(2)．研究成果は，国内外の学会発表 (3a)，展示会出展(3b)を行い，高い評価を受けている．進路は，ES 添削，ゼミ関連企業への推薦・紹介を行い，早期に全員が希望と適性に 応じた進路を決定．過去三年の内定率は 4 年次 6 月までに 100%と非常に高い(4)．</p> <p>1a：研究テーマ～ゲーム開発環境を用いた社会課題を解決するシステム開発 都市空間シミュレーション（都市・歴史文化景観計画，津波水害防災計画，交通計画，自動運転・ドライビングシミュレーション，GIS による自然資源利活用等） 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）</p> <p>1b：研究テーマ～新しい情報技術を用いたゲーム等デジタルコンテンツ開発 音声認識によるコンテンツ（自然言語による操作,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） 自然言語によるコンテンツ評価（動画コメント解析，SNS 評価分析，歌詞分析）</p> <p>2：政府（文科省，環境省，国交省），自治体（神奈川県，藤沢市，茅ヶ崎市），企業（ゲーム，自動車，映像，地図等），大学（東大，慶應，筑波等），NPO</p> <p>3a：ACM，IEEE，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，日本デジタルゲーム学会，DiGRA, ADADA，日本建築学会，都市計画学会等</p> <p>3b：東京ゲームショウ，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，湘南台ファンタジア等</p> <p>4：システムエンジニア（NTT，ドコモ，野村総，JR，丸紅，インテック系等），コンテンツクリエイタ（フロム SW 等ゲーム・映像アニメ系），進学（電通大院等）</p>

ゼミナール紹介

担当者名	佐久間拓也
e-mail アドレス	sakuma@bunkyo.ac.jp
研究室	3317
在室曜日・時限	月 2, 5、金 4, 5
個別相談など (日時・方法)	原則 GoogleMeet で行う。日時時間はは応相談
選抜方法	GPA
ゼミナールに 関連する科目	情報通信ネットワーク、情報セキュリティ、インターネット
2020 年度担当科目	情報通信ネットワーク、情報セキュリティ、インターネット、ネットワーク運用管理、オペレーティングシステム、基礎演習 A・B、プロジェクト演習 A・D・E
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@bunkyo.ac.jp
研究室	3407
在室曜日・時限	火曜日, 金曜日 (事前にメールしてください)
個別相談など (日時・方法)	随時 (希望がある方はメールで連絡をお願いします)
選抜方法	GPA, 志望理由書, 面談などから総合的に判断
ゼミナールに 関連する科目	システム開発関連の授業を受けていることが望ましい
2020 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, 機械学習, IoT とセキュリティ, 基礎演習 A・B, プロジェクト演習 C・D・E, 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, スマホを用いた楽譜認識 <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@bunkyo.ac.jp
研究室	5401
在室曜日・時限	2020年度の在室・時限は不定期です。
個別相談など (日時・方法)	個別相談はメールにて受け付けます。2020年度の活動の一部は「 https://www.youtube.com/channel/UCvFIwQEAUUksxIUQFyyZoTA 」からも確認できます(ゼミナール、卒業研究有志による発信)。
選抜方法	講義受講状況、個別相談等の状況を総合的に判断します。
ゼミナールに 関連する科目	デジタルデッサン、コンテンツマーケティング、コンピュータグラフィックス制作、アニメーション制作
2020年度担当科目	デジタルデッサン、コンテンツマーケティング、コンピュータグラフィックス制作、アニメーション制作 ほか
授業概要	<p>授業概要</p> <p>「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。</p> <p>到達目標</p> <p>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。</p>

ゼミナール紹介

担当者名	釈氏孝浩
e-mail アドレス	shakushi@bunkyo.ac.jp
研究室	3414
在室曜日・時限	不定
個別相談など (日時・方法)	メールで相談するか、メールでアポを取って meet で。
選抜方法	GPA
ゼミナールに 関連する科目	特になし
2020 年度担当科目	情報学序論、情報処理概論、アルゴリズムとデータ構造、デジタルクリエイション、ビジュアル数学、情報科教育法 I、情報科教育法 II、教育方法・技術論、プロジェクト演習 D、プロジェクト演習 E、ゼミナール I、ゼミナール II、卒業研究 A、卒業研究 B
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くありました。</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> <p>プロジェクト演習との関係では、教育システムの開発を企画する場合、協力できることは多いと思います。</p> <p>進路との関係では、教員志望の方で ICT の教育活用に興味のある方、教育産業への就職を考えておられる方などに向いていると思います。</p>

ゼミナール紹介

担当者名	松本浩之
e-mail アドレス	matumoto@bunkyo.ac.jp
研究室	3311 研究室
在室曜日・時限	水曜日・2,5 限木曜日・3, 4 限
個別相談など (日時・方法)	事前に、メールで個別相談希望の旨を連絡してください。自分から日時と場所を指定し返信します。個別相談は、基本的に毎週水曜日の午後で、場所は 3311, 松本研究室です。やむを得ず来室できない人で、個別相談希望の場合はメールでやり取りします。
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します。
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」「子どもとメディア」「社会と教育」
2020 年度担当科目	「教職概論」「教育課程論」「子どもとメディア」「卒業研究 A」 「社会と教育」「教育実地研究」「教職実践演習」「特別活動論」「教育実習 B」「卒業研究 B」
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?」 ●ゼミ生は次週のゼミまで 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@bunkyo.ac.jp
研究室	3309
在室曜日・時限	特に定めておりません.
個別相談など (日時・方法)	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.
2020 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, 研究を進めて行きます. 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>