

# 商学部 情報システム学科 2010年度 卒業研究発表会 プログラム

日程: 2011年2月5日(土) 場所: 東京国際大学第一キャンパス

◆発表会 9:10 ~ 18:00 2号館 241、242、243教室

◆意見交歓会 18:15 ~ 20:00 第一キャンパス食堂1

	A会場241教室	B会場 242教室	C会場 243教室
一 時 限  9:10   10:40	<b>張本・斐品ゼミ</b> コメンテータ: 河村 A1-1 ポケモン種族値 比較&検索システム開発 清水 和哉(張本ゼミ)・・・003	<b>佐藤・服部ゼミ</b> コメンテータ: 安達 B1-1 ロコミの販売への効果の計測 吉田 智貴(佐藤ゼミ)・・・049	<b>堀内・橋本ゼミ</b> コメンテータ: 筑井 C1-1 海外向けトレーサビリティシステムの開発～携帯電話向け商品情報紹介サイト～ 坂村 貴之(堀内ゼミ)・・・131
	A1-2 Javaを利用した料金比較プログラムの作成 松原 亨(張本ゼミ)・・・005	B1-2 インターネット上の評価の信頼度-価格.comに於ける評価の信頼度- 高橋 明広(佐藤ゼミ)・・・051	C1-2 Webデザインの設計項目 康 海燕(堀内ゼミ)・・・133
	A1-3 仮想の販売産業における価格戦略策定の為のシミュレーション 助迫 哲矢(張本ゼミ)・・・007	B1-3 動画共有サイトの宣伝効果 橋本 雅之(佐藤ゼミ)・・・053	C1-3 食品トレーサビリティのISO化 大野譲太郎(堀内ゼミ)・・・135
	A1-4 Javaプログラムによる確率計算と結果 宇夫方 和也(張本ゼミ)・・・009	B1-4 ランキングに特化した情報収集システムの構築 玉澤 裕貴(佐藤ゼミ)・・・055	C1-4 飲食店におけるタッチパネル式セルフオーダーシステムの効果 鍾 晨健(橋本ゼミ)・・・155
	A1-5 SNSにおける対人分析の支援に関する現状調査～CMC技術とコミュニケーションの心理に関する研究(9) 脇 孝介(斐品ゼミ)・・・105	B1-5 ライブ動画配信サービスの商用利用 潮田 勇太(服部ゼミ)・・・079	C1-5 印刷工程の付加価値としてICタグ印刷はビジネスになり得るか 橋本 拓也(橋本ゼミ)・・・157
	A1-6 SNSにおける言語情報の支援に関する現状の調査～CMC技術とコミュニケーションの心理に関する研究(10) 富澤 敦子(斐品ゼミ)・・・107	B1-6 ネット上におけるコミュニティの形成 松浦 賢太(服部ゼミ)・・・081	C1-6 浦和レッズの入場にICタグを利用できるか 小池 祐太(橋本ゼミ)・・・159
	A1-7 SNSにおける準言語情報と非言語情報の支援に関する現状の調査～CMC技術とコミュニケーションの心理に関する研究(11) 深澤 友美(斐品ゼミ)・・・109	B1-7 オンラインゲームのRMT問題 塚田 祐貴(服部ゼミ)・・・083	C1-7 ICタグによる放置自転車に対する作業効率の向上 横山 賢明(橋本ゼミ)・・・161
	二 時 限  10:50   12:20	<b>斐品・服部ゼミ</b> コメンテータ: 橋本 A2-1 テキストベースCMCの顔文字に注目した自己開示と対人認知～CMC技術とコミュニケーションの心理に関する研究(12) 田村 沙也香(斐品ゼミ)・・・111	<b>張本・佐藤ゼミ</b> コメンテータ: 堀内 B2-1 日常生活で消費されるカロリー計算 杉崎 達也(張本ゼミ)・・・011
A2-2 テキストベースCMCの文字色と背景色に注目した自己開示・対人認知～CMC技術とコミュニケーションの心理に関する研究(13) 八木沢 美波(斐品ゼミ)・・・113		B2-2 仮想販売産業における戦略策定のためのシミュレーション 龍福 隆文(張本ゼミ)・・・013	C2-2 デジタルカメラから回収されるレアメタルの量の推計 野村 竜紀(筑井ゼミ)・・・207
A2-3 ICTでも参考にすべきタイポグラフィに関する文献調査～CMC技術とコミュニケーションの心理に関する研究(14) 根岸 亮太(斐品ゼミ)・・・115		B2-3 ピザデリバリー業におけるルートなどの最適化 ピザ業界についてなど 石塚 達也(張本ゼミ)・・・015	C2-3 新聞記事に見るレジ袋問題への対応の変化 武田 翔(筑井ゼミ)・・・209
A2-4 Twitterのフォローによって作られるネットワーク 吉村 潤(服部ゼミ)・・・085		B2-4 旅行業界～JTB・H.I.S.・近畿日本ツーリスト～ 吉田 真樹(張本ゼミ)・・・017	C2-4 フードシステムと経済の関連について～今後の食物生産の在り方の考察～ 中尾 彰宏(安達ゼミ)・・・177
A2-5 パソコンの普及による社会問題～ネット中毒の問題と対策～ 大河原 涼介(服部ゼミ)・・・087		B2-5 SNSを用いたビジネス展開～Twitterの広告性～ 崔 弘吉(佐藤ゼミ)・・・057	C2-5 排出権取引について 村山 博樹(安達ゼミ)・・・179
A2-6 アジア各国のインターネット事情～アジア各国のインターネットの現状と今後について～ 黄 国威(服部ゼミ)・・・089		B2-6 SNSサイトの現状とその活用方法 グルン テリタ スッパ(佐藤ゼミ)・・・059	C2-6 生物多様性と企業活動 金上 祐幸(安達ゼミ)・・・181
A2-7 アジア各国のIT革命とIT政策 許 国ミン(服部ゼミ)・・・091		B2-7 OpenPNEによるSNSサイトの構築-オープンソースSNSの開発- 増田 潤一(佐藤ゼミ)・・・061	C2-7 サステナビリティ in 日本 貝塚 美穂(安達ゼミ)・・・183

昼休み 12:20 ~ 13:10

	A会場 241教室	B会場 242教室	C会場 243教室
三時限 13:10   14:40	<b>堀内・安達ゼミ</b> コメンテータ: 斐品 A3-1 三富新田の歴史と保存の意義 岡弘 啓(堀内ゼミ)・・・137	<b>橋本・佐藤ゼミ</b> コメンテータ: 河村 B3-1 情報教育環境改善～東京国際大学シンククライアント化～ 松本 大貴(橋本ゼミ)・・・163	<b>服部・張本ゼミ</b> コメンテータ: 筑井 C3-1 大学におけるウェブフィルタリングの必要性 田口 実夏(服部ゼミ)・・・093
	A3-2 循環型農業の保存の在り方～三富新田を例にして～ 畠山 正史(堀内ゼミ)・・・139	B3-2 GPS-iアプリを用いたデリバリシステムの開発 森田 純平(橋本ゼミ)・・・165	C3-2 自動改札付近の人の渋滞シミュレーション 佐藤 圭(服部ゼミ)・・・095
	A3-3 農産物直売所の位置付けと在り方～直売所の成功要因について～ 秋元 善堯(堀内ゼミ)・・・141	B3-3 商学部単位確認システム 岩崎 良亮(橋本ゼミ)・・・167	C3-3 交差点の渋滞シミュレーション 阿部 裕也(服部ゼミ)・・・097
	A3-4 農産物直売所の成功要因と農産物を扱う小売の中での直売所の位置付け～埼玉県内を事例として～ 小西 竜也(堀内ゼミ)・・・143	B3-4 マクロの有効性を探る 北條 修一(佐藤ゼミ)・・・063	C3-4 音楽産業の未来 永島 裕(張本ゼミ)・・・019
	A3-5 音楽配信の歴史と音楽CDへの影響 宮鍋 和宏(安達ゼミ)・・・185	B3-5 部活動における参加申し込みのオンライン化 中村 友明(佐藤ゼミ)・・・065	C3-5 戦略策定する為のシステムシミュレーション～価格戦略と発注戦略～ 荒井 佑太(張本ゼミ)・・・021
	A3-6 電子書籍市場の現状とこれから 田中 俊徳(安達ゼミ)・・・187	B3-6 次世代携帯電話の現状と未来～IphoneとAndroidのアプリ事情～ 岡田 拓也(佐藤ゼミ)・・・067	C3-6 履歴共有機能搭載webブラウザの制作 田中 翔太(張本ゼミ)・・・023
			C3-7 ラグビーの歴史と今の大学ラグビーについて 松浦 弘樹(張本ゼミ)・・・025
四時限 14:50   16:20	<b>河村・斐品ゼミ</b> コメンテータ: 筑井 A4-1 JavaScriptの自学自習教材の開発と評価 島田真人(河村ゼミ)・・・195	<b>堀内・佐藤ゼミ</b> コメンテータ: 服部 B4-1 農業におけるコミュニティ・クラウドの活用～「三富」をモデルにして～ 石田 直(堀内ゼミ)・・・145	<b>安達・張本ゼミ</b> コメンテータ: 橋本 C4-1 日本と中国における物流業界 董 立明(安達ゼミ)・・・189
	A4-2 分散学習効果を用いたe-Learning教材の開発と評価～ITパスポート試験対策教材Moodleを用いて～ 兵藤重明(河村ゼミ)・・・197	B4-2 三富地域を想定した「農業ポータルビジネス」向け情報基盤～「農業ポータル」実装について～ 小沼 郁也(堀内ゼミ)・・・147	C4-2 日中間人交際距離の比較 権 日成(安達ゼミ)・・・191
	A4-3 大学新入生の情報活用能力を把握するためのプレテスト 椿日菜(河村ゼミ)・・・199	B4-3 「農業ポータル・ビジネス」向け情報基盤～三富地域を想定して～ 神田 佳明(堀内ゼミ)・・・149	C4-3 インターネット情報の信憑性 豊岡 裕紀(張本ゼミ)・・・027
	A4-4 漫画の実写化に対する受け手の意識変容について 後藤大介(河村ゼミ)・・・201	B4-4 三富地域を対象とした農業ポータルビジネス向け情報基盤～農業ポータルの構想とその意義～ 渡久山 拓也(堀内ゼミ)・・・151	C4-4 交通とビジネス～交通の基本とJRの新幹線ビジネスを中心に～ 山崎 大介(張本ゼミ)・・・029
	A4-5 色彩を変化させた映像の視聴における認知と印象に関する調査～ERICA(Emotional Reaction and Review Input-data Collector and Analyzer)の研究(4) 杉山 真実子(斐品ゼミ)・・・117	B4-5 拡張現実のビジネスモデル 宇佐美 勇斗(佐藤ゼミ)・・・069	C4-5 オリンピックと開催国の経済発展について～北京オリンピックの経済効果及び中国経済の行方を中心に～ 李 哲(張本ゼミ)・・・031
	A4-6 ゲーム・プレイ動画の視聴時における消費者心理過程～ERICA(Emotional Reaction and Review Input-data Collector and Analyzer)の研究(5) 関 秀泰(斐品ゼミ)・・・119	B4-6 類似検索の仕組みと正確性～タグ検索との違いによる仕組みと類似検索の意味～ 本田 和廣(佐藤ゼミ)・・・071	C4-6 電子マネーについて～電子マネーの普及により生活に与える影響～ 徐 卉卉(張本ゼミ)・・・033
	A4-7 ゲームプレイ動画の視聴時における感情変化をとらえる試み～ERICA(Emotional Reaction and Review Input-data Collector and Analyzer)の研究(6) 谷口 忠央(斐品ゼミ)・・・121		C4-7 中学数学支援ソフト JAVAアプレットの作成 新井 純司(張本ゼミ)・・・035
五時限 16:30   18:00	<b>佐藤・斐品ゼミ</b> コメンテータ: 筑井 A5-1 ゲームのBGMの有無がエンターテインメント性に与える影響～ゲームと協同学習に関する研究(2) 須加 健太郎(斐品ゼミ)・・・123	<b>張本ゼミ</b> コメンテータ: 河村、堀内 B5-1 JAVAによる検定プログラムの作成とSASの概要 大津 悠作(張本ゼミ)・・・037	<b>服部・橋本ゼミ</b> コメンテータ: 安達 C5-1 オンラインゲームのメリットとデメリット 本田 知之(服部ゼミ)・・・099
	A5-2 色彩の再現能力向上を目指した携帯ゲーム機用Flashコンテンツの開発～ゲームと協同学習に関する研究(3) 越前谷 紫(斐品ゼミ)・・・125	B5-2 PC-98の歴史と経営戦略～何故PC-98は滅びたのか～ 斉藤 有峰(張本ゼミ)・・・039	C5-2 商用P2Pの可能性 清島 徹(服部ゼミ)・・・101
	A5-3 動機づけ方略を踏まえた入学前指導プログラムの設計と実践～ゲームと協同学習に関する研究(4) 伊藤 勇治(斐品ゼミ)・・・127	B5-3 ビール業界の競争分析～ビールメーカーと小売業者の二つの観点からの分析～ 浅見 祐貴(張本ゼミ)・・・041	C5-3 Twitterの情報伝播力 伊東 佳(橋本ゼミ)・・・169
	A5-4 HTMLにAjaxを活用する 小林 誠(佐藤ゼミ)・・・073	B5-4 任天堂から学ぶ経営学と歴史の考察 関口 陽介(張本ゼミ)・・・043	C5-4 クチコミ情報が女性購買行動に与える影響～化粧水のクチコミ情報分析～ 鐘 瑞蘭(橋本ゼミ)・・・171
	A5-5 Ajaxを利用した情報サイトの有効性を探る 沼田 健(佐藤ゼミ)・・・075	B5-5 通信販売について 鄭 海淑(張本ゼミ)・・・045	C5-5 新入生に提案オススメ時間割りシステム 山田 洋之(橋本ゼミ)・・・173