

- 岸本 頼紀
- 学位 博士(工学)
- 教育研究業績

事項			年月	概要
教育上の能力に関する事項	教育方法の実践例	現代実学主義を導入した講義の実施	H19.4.1～現在に至る	現代実学主義を基本理念とし、1講義の時間を2分割し、前半で理論を解説、後半で演習として理論を実際に使うことで知識と技術の両方の修得を目的とする講義を実施した。その結果、学生から「覚えるのに適している」等の高い評判を得られた。
		双方向講義のためのコミュニケーション手法の実践	H19.4.1～現在に至る	昨今の学生は講義中に質問をしないという問題がある。そこで、講義の最後に課題を提出させ、その課題中に意見や質問等を記入させ、次回の講義でこの返答を一覧にして配布するコミュニケーション手法を実施した。その結果、学生の意見を反映させた講義の実現と学生が興味を示す要件の一部を把握できた。
	作成した教科書、教材	アニメーションによる図示教材の作成	H19.4.1～現在に至る	右脳で記憶することに重点を置き、文章を極力少なくし、図とアニメーションによる講義資料を作成した。また、本手法は本資料をノートに記載することで、論理的思考能力を向上させることも目的としている。この結果として、学生から「アニメーションが面白い」「わかりやすい」等の評判を得ることができた。
職務上の実績に関する事項	その他	日立システムズ依頼研究「大学における企業ナレッジの活用方法とその効果に関する研究」	H24.9～	大学教育のインフラを活用し、企業が有するナレッジを提供する方法とその効果予測の研究を実施する。

○著書・研究論文

著書、学術論文等の名称	発行又は発表の年月	年度	発行所、発表雑誌等又は発表学会等の名称	概要	
学術論文	入力パラメータに基づく加工画像の印象傾向分析手法	共著	H26.9	東京情報大学研究論集 Vol.18No.1(2014)pp.65-72	画像編集ソフトウェアの入力値に着目し、これを軸とした印象傾向調査方法を提案した。入力値を軸とした対象画像の分布図を用い、その上に官能試験結果をマッピングするという手法を用いることで、入力値を基軸とした場合でも印象傾向分析が分析できることを確認した。著者：大森明依・岸本頼紀
	IT技術企業ナレッジの大学教育への展開における一考察	共著	H26.3	東京情報大学研究論集 Vol.17No.2(2014)pp.57-62	IT技術に関する企業ナレッジを大学生と社会人に講義形式で実施した結果に関するアンケート評価を基にして、受講者の傾向分析について論じ、対象者別の問題点と解決方法について考察した。著者：郷間佳市郎・岸本頼紀・布広永示・山口崇志
その他	プログラム構造形式化手法を用いたマルウェアの関係分析方法	共著	H27.3	2015年 電子情報通信学会総合大会情報・システム講演論文集(於立命館大学)	androidを対象としたマルウェア亜種3例に適用した結果、本例においてはプログラム構造の類似として部分一致をもつプログラムであることが確認できた。
	逆コンパイル結果に対する構造形式化手法の適用	共著	H27.3	2015年 電子情報通信学会総合大会情報・システム講演論文集(於立命館大学)	逆コンパイル結果のソースコードに対してプログラム構造形式化手法を適用する考えについて論じ、実際の例への適用により本適用の効果を確認した。
	RGB値の変化における同一色と感ずる印象値の関係分析	共著	H27.3	2015年 電子情報通信学会総合大会情報・システム講演論文集(於立命館大学)	画像修正におけるRGB値の変化と同一色と感ずる印象値の関係を調査し、写真画像について明度と彩度を変更した画像に対して、官能試験により同一と感ずるか否かを1～5段階で評価した値とその画像のRGB値の関係について分析し、その傾向分析について論じた。

著書、学術論文等の名称	発行又は発表の年月	年度	発行所、発表雑誌等又は発表学会等の名称	概要
利用者と開発者が求める情報を考慮した業務とシステムの関連図	共著	H27.3	2015年 電子情報通信学会総合大会情報・システム講演論文集(於立命館大学)	顧客と開発者が1葉の図で情報共有できる表現方法について提案し、例示により、本手法が適用できることを確認した。
印刷物における同一色と感じる許容範囲の一考察	共著	H26.3	2014年 電子情報通信学会総合大会情報・システム講演論文集(於新潟大学)	本論文では印刷物における画像加工の許容範囲を得るために、色相環から5色を選びそれぞれに明度と彩度を調整した画像の印刷物と実物と比較し、同一色と感ずるか否かを調査する官能試験について論じた。著者:大森明依・岸本頼紀
フレームワークを用いた日本語仕様記述文のVDM-SL変換手法の提案	共著	H26.3	2014年 電子情報通信学会総合大会情報・システム講演論文集(於新潟大学)	顧客との対応に用いる日本語文から、VDM-SLにおいてfunctionsとoperationsの要素を明示できる日本語のフレームワークを規定する。本手法を実際にサンプルに適用した結果、要求定義で重要であるシステムの入力に対する出力の機能面についての記述ができることを確認した。著者:川上翔大・岸本頼紀
既存システムの要素に着目した属性付加ユースケース・シナリオの提案	共著	H26.3	2014年 電子情報通信学会総合大会情報・システム講演論文集(於新潟大学)	ユースケースにおいて既存部分と新規部分を分離する手法を提案する。本手法を実際の例に適用した結果、本例においてはユースケースシナリオに属性を付与できたことと、それを反映したDFDが作成できることが確認できた。著者:大塚隼人・岸本頼紀
プログラム文における演算処理記述方法の違いによる影響の一考察	共著	H26.3	2014年 電子情報通信学会総合大会情報・システム講演論文集(於新潟大学)	プログラムにおける計算処理について、1行に出現する参照変数と複数行で記述される場合の影響について調査した。著者:永村雄大・岸本頼紀
クラスター分析を用いた大学生のファッション指向に関する一考察	共著	H26.3	2014年 電子情報通信学会総合大会情報・システム講演論文集(於新潟大学)	大学生のファッション志向についてアンケートによりデータを収集し、クラスター分析によりこの傾向分析を行う。著者:藤崎 優・岸本頼紀・山口崇志
分木の関係に基づくゲームシステムのボタン最少抽出方法の提案	共著	H26.3	2014年 電子情報通信学会総合大会情報・システム講演論文集(於新潟大学)	ゲームの片手入力インタフェースに対して、木構造を用いた最少ボタン数の求める手法を提案する。本手法を実際の3つのゲームに適用した結果、実際のゲームをプレイできることが確認できた。著者:ロドリゲス ヴァネッサヤマモト・岸本頼紀
3人による協同活動アルゴリズム学習のための学習環境の提案	共著	H26.3	2014年 電子情報通信学会総合大会情報・システム講演論文集(於新潟大学)	アルゴリズム設計学習を3人で実施する方法が提案されている。そこで、3人で協同活動できるプログラミング学習環境として各自に1台ずつPCを使用する方法を提案する。プログラミング学習を3人で実施する環境を構築し、既存ソフトウェアの組み合わせで実現し、実際の例に適用した。著者:渡部友真・岸本頼紀
3人の共同活動によるアルゴリズム学習方法の提案	共著	H26.3	2014年 電子情報通信学会総合大会情報・システム講演論文集(於新潟大学)	3人でプログラミング学習を行う方法を提案する。アルゴリズム設計をする課題に対して3人が協働して問題解決に取り組むことで、多くのアイデアと相互的なアドバイスにより効率的に学習ができるという効果について確認した。著者:山下 翔・岸本頼紀