

# 目次

1	第1部 オーラルセッション	1
S-1	バーチャルリアリティ技術の教育分野への活用について . . . . .	1
S-2	コンピュータウイルスからの自己防衛と「ウイルス予報」の必要性	1
S-3	ドブガイを用いた水質浄化の研究 . . . . .	2
S-4	超音波センサを用いた自律走行車の研究 . . . . .	2
S-5	イントラネットを利用した防犯カメラシステムの構築 . . . . .	2
2	第2部 ポスターセッション	3
P-1	NFC を利用したウォークラリーアプリ作成 . . . . .	3
P-2	自然な会話をする人工無脳の研究 . . . . .	3
P-3	気象情報を可視化するアプリケーション開発 . . . . .	3
P-4	Cordova を用いた Twitter クライアントアプリの開発 . . . . .	3
P-5	Git と Redmine を利用したプロジェクト管理システムの構築 . . . . .	4
P-6	Android アプリ開発 . . . . .	4
P-7	イントラネットを利用した防犯カメラシステムの構築 . . . . .	5
P-8	英単語クイズアプリ (システム構築班) . . . . .	5
P-9	英単語クイズアプリ (Web デザイン班) . . . . .	5
P-10	紹介動画の作成を通じたモーショングラフィックスの学習 . . . . .	5
P-11	巨大ファイルを扱えるテキストエディタの作成 . . . . .	6
P-12	顔認識をして動くロボットの製作 . . . . .	6
P-13	高大連携ロボット講座 . . . . .	7
P-14	超音波センサを用いた自律走行車の研究 . . . . .	7
P-15	Twitter を利用した統計処理の試み . . . . .	7
P-16	ドブガイを用いた水質浄化の研究 . . . . .	8

P-17	身近な食物による抗菌作用の検証 . . . . .	8
P-18	デザインは人にどのような印象を与えるか . . . . .	8
P-19	流山市内の施設や観光地を直感的に探せる「ゆるキャラなび」の 作成 . . . . .	9
P-20	Web アクセシビリティについての考察 . . . . .	9

