

2025年度

1. トレーダーの戦略を考慮した金融市場の特性分析
2. スポーツにおける対戦形式の最適化
3. 間接互惠性の成立条件：評判の信頼性と可視性の影響
4. 企業ネットワークの形が連鎖倒産に与える影響～ランジュバン方程式による解析～
5. 面積と時間の兼ね合いを考慮した草刈り機の最適操作方法
6. VRにおける仮想速度振動がリラクゼーションに与える影響
7. 消費者の購買行動に基づく価格戦略の優位性分析
8. 結合相関を持つ複雑ネットワークのカスケード故障への耐性
9. 野球における捕手のフレーミング技術が出塁率に与える影響の分析

2024年度

1. 草刈作業の完全自動化を目指したシミュレータの開発
2. 安全交通のための歩行者2レーン化の提案
3. シミュレーションを用いた投手の最適起用法
4. ライブエンタテイメントにおけるランダム商品の収益モデル
5. 多層化SIRSモデルを用いた頻回感染による感染流行への影響の解析
6. 乗り換え時間の増加によるラッシュ時の移動時間変化
7. サッカーにおけるパスネットワークの頑健性の時間的变化
8. 音符遷移のネットワーク化を用いた音楽の歴史的変遷の分析：
現代音楽の流行変遷と楽器の進化によるクラシック音楽への影響
9. 詐欺个体存在下での社会の進化

2023年度

1. バドミントンスマッシュ時のシャウト効果に対する母音依存性
2. 日本のプロ野球における最適打順モデル
3. 野球試合進行における非マルコフ性
4. サッカーにおけるエリア別のネットワーク評価
5. ゴルフのスイング軌道によるプロとアマチュアのプレイヤー分類
6. スーパーマーケットにおける価格戦略分析
7. 災害時要援護者を考慮した公共施設における避難誘導灯配置法の検討
8. 休日と締め切り効果による仕事最大化理論
9. ホークス過程を用いた購買行動モデルと広告効果
10. 香り表現の理解を促す香り表現の共起ネットワークの構築
11. 長期的経済動向の予測に向けたCPR法の改良
12. 視覚刺激が時間評価に与える影響

2021 年度

1. 鉄道利用客の選択行動による混雑緩和効果のシミュレーション分析
2. 音楽の種類によるストレス緩和効果の違い
3. プロ野球における最適打順シミュレーション
4. SD 法を用いた酒類ボトルのデザインの分析
5. 漫画の概要に基づく小説推薦システム
6. テンポラルネットワークを用いた感染症流行の分析
7. 道路ネットワークにおける渋滞の性質と渋滞の緩和

2020 年度

1. 高速道路合流部の渋滞の理論解析
2. 変化点検出を用いた野球の流れの分析
3. 誹謗中傷コメントの自動検出
4. 集合知を用いた競馬結果予測
5. 感染症流行時のマスク購入行動が感染拡大に与える影響
6. デジタルサイネージにおける効果的な字幕サイズと表示タイミング
7. 筆跡による利き手判別
8. 守備時の投手の投球内容と守備結果が次の回の打者に与える影響
9. 有限繰り返しゲームにおける最適戦略のプレイヤー人数の依存性

2019 年度

1. 交通渋滞の緩和における車線変更の有効性について
2. 複数のプレイヤーの社会的バンディット問題
3. アイスホッケーにおける攻撃時のリズム
4. マルコフモデルを用いたハンドボールの試合分析
5. サッカーのパスワークにおける中心性の評価
6. 現代のプロ野球における犠牲バントの有効性について
7. Serendipity を考慮した楽曲推薦システム
8. ストレス状態における身体感覚
9. ストレスと時間感覚の関係性

2018 年度

1. 音声を用いた感情推定と有効な特徴量の言語間比較
2. ボトルネック渋滞とその改善策のシミュレーションによる検討
3. 不動産業界における企業倒産原因分析
4. 利他的消費行動における支払い手段の影響
5. 人に上手いと言われる歌い方の研究
6. エコハウスの性能の定量的解析
7. 書籍の陳列方法における消費者行動
8. ブラインドサッカーにおけるチームプレーの分析
9. 横浜スタジアムを訪れるベイスターズファンによる球団戦略の評価
10. 経済物理学から見たアジア金融市場
11. 観光地の重要度を考慮した最適観光スケジュール作成
12. 試合展開によるスポーツの特徴抽出
13. 集団における下位層を減らせないのか ～進化ゲーム理論からのアプローチ～

2017 年度

1. キャッチコピーの特徴語・構造分析
2. 音楽歌詞の周期性と変化
3. スラングの定着のモデル化
4. 自由記述ホテルレビューに対するテーマ分類の自動化と評価の定量化
5. 噂に潜む感情の伝播
6. 人狼ゲームの役職がゲームに与える影響
7. カスケード故障に耐性のある複雑ネットワーク
8. セイバーメトリクスの指標によるプロ野球チームの打撃戦力
9. ネット社会における消費者行動モデル
10. CM が視聴者に影響を及ぼす要因
11. 煩わしさを惹起させないバナー広告のプロトコル
12. 長時間労働と労働生産性

2016 年度

1. 学校現場における人間関係のモデル化
2. プロ野球の人気の低下とその対策について
3. 農業における IT の利用
-ラズベリーパイを用いたセンサーデータの取得システムの構築-
4. SNS による流行分析
5. 社会心理学による信頼
6. オピニオンリーダーと製品普及の関係
7. 音楽メディアと流行の関係性
8. SNS によるマーケティングの有効性
9. 数理社会学を用いた身近な現象のシミュレーション
10. ビッグデータのテキストマイニングによる消費者心理の分析
-ホテル業界の口コミを事例として-
11. プライバシーが関わるパーソナルデータの分類と取得方法のための調査
12. ツイッターのビッグデータによる株価予測
13. 災害時の物流のありかた

2015 年度

1. SNS にみられる集団行動の法則性について
2. IOT を用いた旅行者用（二ヶ国語）のためのアプリケーションの開発
3. 中学校高校数学科における ICT を用いた授業展開の提案