

平成28年度補助金助成選考結果

科学技術融合振興財団

番号	氏名 役職	大学名・学部	調査研究課題	助成金額
1	齋藤 長行 リサーチャー	慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究所	ネット依存対策としてのスマホの適切利用を促す飼育ゲームアプリの効果検証に関する研究	300,000
2	佐々木加奈子 博士研究員	東北大学大学院 情報科学研究科 メディア文化論研究室	芸術表現の可能性を取り入れた震災や地域の記憶継承法のシミュレーションー福島県浪江町の事例から	240,000
3	木暮 悠太 博士課程	東北大学大学院 農学研究科 資源生物科学専攻	有害鳥獣駆除をめぐる役割意識創発型ロールプレイングゲームの開発	240,000
4	小野坂 益成 助教	松蔭大学 看護学部 看護学科	アナログゲームを生かした不登校支援に関するガイドブックの開発	238,000
5	赤木 茅 修士過程	東京工業大学 総合理工学研究科 知能システム科学専攻	企業間ネットワークビッグデータを用いたトランザクションベース経済シミュレーションとその応用	225,000
6	宮城 智央 博士課程	琉球大学大学院 医学研究科 脳神経外科学講座	脳神経外科手術戦略を支援するための物理変形性コンピュータ立体画像を用いたリアルタイム・バーチャルリアリティ・手術シミュレーションの開発と臨床応用実用性の評価	130,000
7	財津 駿平 修士課程	東京工業大学 情報理工学院 情報工学系	応募状況開示を前提とした保育施設入園選考ゲーム&シミュレーションシステムの開発	195,000
8	駒澤 伸泰 助教	大阪医科大学 麻酔科学教室	医療従事者に対する安全な鎮静法普及のためのE-learningを活用したシミュレーション教育の開発	180,000
9	細沼 信之介 修士課程	東京工業大学 情報理工学院 知能情報コース	各国間で観光客を取り合うとき日本が観光収入を最大にできるような観光政策シナリオ提案のためのエージェントベースモデルシミュレーション	165,000
10	アルベヨスア 修士課程	東京工業大学 総合理工学研究科 知能システム科学専攻	農家のイノベーション利用促進のための意思決定エージェントベースモデル	150,000
11	北村 拓也 博士課程	広島大学大学院 工学研究科 学習工学研究室	論理的思考力向上のためのゲーミフィケーションを用いたオンラインディベートシステムの設計・開発	120,000
12	福井 英次郎 研究員	慶應義塾大学 ジャン・モネEU研究センター	ロールプレイングゲームで学ぶ国際政治学	120,000
13	谷 賢太郎 助手	事業創造大学院大学 事業創造研究科	災害時の避難行動を模擬できるシリアスゲーム「マルチプレイ型避難ゲーム」の開発	120,000
14	井上 和久 助手	早稲田大学 理工学術院 環境・エネルギー研究科	ゲーミングと観光の融合における理論的研究	105,000
15	煤孫 統一郎 博士課程	北陸先端科学技術大学院大学 先端科学技術研究科	マルチエージェント・シミュレーションを用いたオフショア開発のプロジェクトマネジメントの研究	105,000
16	岩谷 舟真 博士課程	東京大学大学院 人文社会系研究科 社会心理学研究室	集団間対立のメカニズムー四人のジレンマを用いた検討ー	82,000
17	寺田 悠希 正会員	非営利活動法人 国土利用再編研究所	不確実性を考慮したキャリア教育カードゲームの開発と効果測定	85,000

平成28年度補助金助成選考結果

科学技術融合振興財団

番号	氏名 役職	大学名・学部	調査研究課題	助成金額
18	米津 篤史 博士課程	電気通信大学大学院 情報理工学研究科 知能機械工学専攻	小型無人航空機のためのスマート戦略シミュレーションとリスク解析	100,000
19	福井 昌則 修士課程	兵庫教育大学大学院 学校教育研究科 生活・健康・情報系教育コース	数学的ゲーム・パズルを用いたモデリングのスキル向上を目指す プログラミング学習のデザインと実践	100,000

合計 ￥ 3,000,000