

卒論スケルトン

卒論構成

タイトル

立体音響を用いた人の気を引く・邪魔をするインタフェースの作成

仮説

環境音には人を驚かせるような音や心が安らぐような音, あるいは人を不快にさせるような音など, 非常に様々な種類のものが存在している。そのような音を、立体音響を用いて様々な場所に配置することで、人の作業の効率や行動などにどのような変化を与えることができるのではないかと考える。

はじめに

1.1

VRや立体音響などをunity内で再現し、音を用いて人の邪魔などができるのか

関連研究

2.1聴覚刺激と視覚的注意

2.2不快音について

2.3

2~3個くらい

システム

Unity内でSteam Audio SDK を使って立体音響を導入し、OculusQuest2を用いてVRの空間を構築した。

3.1システム概要

unityとOculusを用いてどうやって動かすのか

3.2unity,oculusについて

使ったプログラムとか

3.3立体音響について

どういうものか

検証

研究の仮説が正しかったのかを調べるため実験

考察

実験の結果から考えられる考察、今後どのように変化させていくのか、研究意義の振り返り

り

おわりに

この論文ではどのような狙いで、何をやったのか、何が検証で得られて何が考察されたのかを、短くまとめる

参考文献

論文内で引用、紹介した論文を一覧させる