

1 月 21 日 (木)

30 分／人 (発表 20 分+質疑応答 10 分)

■13:00 - 13:10 オープニング (開催挨拶・自己紹介) 司会：横川智教

■13:10 - 14:10 発表 1 司会：早水公二

1. UE4 BluePrint で作成されたゲームプログラムのモデル検査コストの削減
増田康佑, 横川智教, 井川直, 有本和民 (岡山県立大学)
2. UE4 BluePrint で作成されたゲームプログラムのモデル検査手法の拡張
和山一樹, 横川智教, 井川直, 有本和民 (岡山県立大学)

■14:10 - 14:30 休憩

■14:30 - 15:30 発表 2 司会：早水公二

1. ビジュアルプログラミングを用いた **nuXmv** のモデル生成支援環境の開発
内藤駿人, 横川智教, 井川直, 天寄聡介 (岡山県立大学), 阿萬裕久 (愛媛大学), 有本和民 (岡山県立大学)
2. 工業高等専門学校への導入を目的とした B-Method のモデル記述 (5)
大西孝臣 (苫小牧高専)

■15:30 - 16:00 全体ディスカッション 司会：横川智教