

	タイトル(主)	タイトル(副)
阿部卓也ゼミ	100年後、日本語ラップは文化として残るか	—押韻技術と伝統文化の関係から—
	わたしの可能性	—Live2D で表現する「可能性の模索」を体験するアニメーション—
	分別の達人	—ゴミの分別をテーマにした子供向けのクイズゲーム—
	Medi-Pro Survival Guide	—卒業生の視点で作る、在学生向け大学攻略情報誌—
	いらいらのチカラ	—無機物を生き物のように動かした手描きアニメーション—
	No More ボイ捨て	—実写映像とフォトリアルな CG を組み合わせたショートムービー—
	Connect	—メディアの情報を伝えるという根本の役割を人の繋がりから魅せる映像—
荒川徹ゼミ	Retirement	
	夢への一步の考察	—青春のありがたさ—
	レイニーMV制作	～幸せ～
	MV制作での気づき	—撮影制作の色の重要性—
	MV 「iNferNo」	
	「夏風に溶ける」PV制作	
	tuki.《晚餐歌》ミュージックビデオ	
	MV 『ERROR』	
	PLVNET ミュージックビデオ	—新天地—
	ヨルシカ《夜行》MV	
	Sugar MV	
《The Nights Koto ver.》MV		
石丸みどりゼミ	自噴水巡り	—大垣の水を巡る動画制作—
	住みやすい街から住みたい街へ	—地元浜松を見つめて—
	ブックカバー制作	—読書へのいざない研究—
	ヘルプバンド	—違いと共に生きるためのツール制作—
	血の池タルトPR プロジェクト	—テラスのマルシェまでの軌跡—
	じもくつく	—郷土料理を親しむ雑誌制作—
	郷土料理めぐり旅	—学ぶためのボードゲームデザイン—
	感触トイレットペーパー	—触覚を刺激するデザイン—
	立体折り紙で覚える日本の伝統色	
	JDSTYLE	—ダンサーのためのスタイルブック—
	七夕	—映画制作—
	街並みのれん写真集	
	うつす目	—ミラーを通して見える世界—
	Moriguchi Cake	～CIデザイン～
	琵琶湖からの恵み	～水と共に生きる～
	豊田市特産物カードゲーム	
坂倉守ゼミ	わくわくの箱を開けよう	—花ことばガチャ—
	RUNCIBLE	
	gulf	—人間の意識から解放されて—
	美食誘惑	
	女の子がお姫様になれる魔法の服	
	碧の温もり	
	たとえ明日世界が減じようとも	—日々、会おうすべての感覚に鈍感にならないように—
	月からのおくりもの	—写真と言葉の組み合わせによる「思い出」の可視化—
	person	—顔と語り—
	今日もどこかへ、	

高橋洋ゼミ	黒白	
	ふたりで	
	イカロス	
	リセット	
	孤独な僕へのレクイエム	
	二人のために	
	Link	
	Two Leaves 漂う葉	
西原麻里ゼミ	プリキュアシリーズにおけるお世話の描写と変化	
	「キャラの解像度を上げる」メディアとしてのキャラクター	「新しい魅力の発見」と「解釈の確認」
	スポーツアニメにおける女子マネージャーの立ち位置と役割	「あだち充作品における女子マネージャー」
	プロ野球選手のアイドル化による観戦様式の変化	「オリックス・バファローズとそのファンから見るプロ野球ファンの姿」
	2.5次元ミュージカル／舞台における女性の描かれ方の問題	
	声優のアイドル化が声優個人と声優業界に与える影響	「Liella! 1 期生を事例に」
	男性芸人・女性芸人のネタ分析	「賞レースの決勝ネタを事例に」
藤田良治ゼミ	自然に癒しを求めて	
	「シグナル」から「コミュニケーション」を見る	「ヒトが発し受け取るシグナル」
	おもちゃが鳴らす音楽	
	ラジオ制作	
	音声と映像による情報の特徴	「場面による違い」
	2020.4~2023.12.7 気になったものたち	
	下妻物語	
	色	
	岩手旅行動画制作	
	Detroit Become Human in Fujita seminar	「1 人用ゲームを多人数で挑戦しよう」
	幕無	
	北海道ゼミ旅行	
	写真を使ったラジオ制作	「4年間の思い出を語る」
	私のチア人生	「14 年間続けたチアリーディングを支えたもの」
政倉祐子ゼミ	音楽と音楽 CD ジャケットデザインが印象に与える影響	「BPM と調、色の明度とフォントによる検討」
	ファッションブランド広告のデザインが印象に与える影響	「国内外・ラグジュアリー/ファストブランドの比較」
	キャラクターの色・頭身・口の形・素材が印象に与える影響	「平面イラストと立体マスコットによる検討」
	ペットボトル飲料の色彩と形状が印象に与える影響	「中身とラベルの色、形状の組み合わせによる検討」
	映画ポスターの背景色と人物写真が印象に与える影響	「人数・表情に着目して」
	女性アイドルの楽曲と照明が印象に与える影響	「曲調と BPM、照明の色による検討」
	万年筆のインクの色彩と瓶の形状が印象に与える影響	
	自動車のフロントマスクが感性に与える影響	「車種とその色の組み合わせによる検討」
	インテリアの複数配色が印象に与える影響	
	チアリーディングユニフォームの形と色が印象に与える影響	「競技者と非競技者の比較による検討」
	洋服の色と形が印象に与える影響	「モノトーンの T シャツとボトムスの組み合わせによる検討」
	製菓パッケージの基調色とデザインが印象に与える影響	「基調色の明暗とイラストの位置による検討」
	車両のデザインと乗車する環境が車の印象にもたらす影響	
	化粧水パッケージの基調色と形状が印象に与える影響	
	二重瞼の女性に施すメイクの印象評価	「アイメイクとリップメイクの色、形状、質感の組み合わせによる検討」
	伝承遊びの印象評価に基づく玩具制作への提案	「遊びの認知度・遊んだ時期の調査による検討」

松井広志ゼミ	ゲームにおける主人公とプレイヤーの境界線	—虚構と現実の狭間の物語体験—
	メンズ地下アイドルに“沼る”ファン	—個人化した現代のアイドル—
	インターネット時代のジャニーズ	—メディアコンテンツの分析から—
	アイドルとアーティストの違い	—中間的な AAA を事例に—
	ストリートで踊る理由	—都市下位文化のコミュニティをめぐる—
	メディアで読み解くバレエ文化の持続と変遷	—『クララ』編集部の規範とバレエを嗜む者の価値観の分析—
	LDH 新星発掘	—現代の「推し」文化で勝ち抜くための戦略—
	アクリルスタンドとは何か	—生活財生態学を用いての写真調査から—
	ソーシャルゲームで築く恋愛関係	—インターネット恋愛におけるゲームの影響—
	利用者からみた海賊版サイト	
溝淵久美子ゼミ	ライブハウスにおける自由とは	—ロックバンドのライブシーンを事例に—
	「コロナウイルスとミニシアター」	—シネマスコールを例として—
	映画『RRR』を通して学ぶインド映画の発展	—『RRR』のシーン分析と構造分析で考えるストーリー設定—
	ジュラシックシリーズの恐竜の初登場前における音等の技術による演出と登場人物の言動・行動による演出の分析	
	マーベル映画における伏線とその効果	—マーベル・シネマティック・ユニバースを中心に—
	『ゴッドファーザー』と『仁義なき戦い』の比較	—マフィア映画とヤクザ映画の未来—
	A24 がホラー映画におけるサブジャンルの形成にどのように関わっているか	—アリ・アスター作品を中心に—
	短編映画シナリオ『水色の空を背負って』	
	福田雄一の面白さ	—『銀魂』と『50 回目のファーストキス』を中心に—
	短編映画シナリオ『その身を白く染め上げて』	
宮田雅子ゼミ	映画館の現状	—動画配信のサブスクリクションとコロナウイルスが映画館に与える影響—
	色付きブロックによる自己表現ツールを用いた自己理解	
	店選びの決断をサポートする作品の提案	—ランダムショッピングカード—
	多様なイメージに合わせた結婚情報誌の表紙提案	—「マリッジ」—
	個人のイメージを視覚的かつ直感的に表現する作品	—一個紋—
	銀杏が主人公の物語と祖父江町観光グルメとの絵本雑誌の制作	—ボクはギンナン、SOBUE!—
	東郷町のグルメ情報冊子の制作	—TOGO GOURMET—
	楽曲タイトルをもとにしたタイポグラフィとロゴの制作	
	47 都道府県の特長をモチーフにしたロゴの制作	
	音楽の思い出についてのインタビュー雑誌の制作	—音楽と私—
	愛知のみかん『夕焼け姫』のパッケージデザイン制作	—デカみかん・みかんメーター—
	将来立ち上げたいカフェとアパレルブランドのデザイン制作	—Love Myself—
	仮想映画のフライヤーとインタビュー雑誌の制作	—Main—
	日常のコミュニケーションを円滑にするリストバンドの提案	
	自分に合った時間術が見つけれられる手帳の制作	—時間術帳 2024—
	私/他者の二つの視点で「私」を描く T シャツの制作	—花言葉の贈り物—
	西尾市の「まちなか賑わい創出社会実験」の活動を紹介する冊子の制作	—BOXP ARK エキニシー—

村上泰介ゼミ	クイズ!ヒンコンカン。	—AR 絵本で SDGs を知ろう—
	デジタルホスピタルアート	—1 日の変化を楽しめる映像作品—
	子供が折り紙を折って作る AR 生き物図鑑	
	suichu	—AR を用いた体験型広告—
	VR アニメーションの制作と展示	—リアルとバーチャルの空間デザイン—
	猫の癒し効果と人間のエゴ	—メディアで体験する展示空間—
	小さなプロジェクションマッピング	—語りで広がるお話の世界—
	ジェンダーの表現と色彩の関係についての研究	—展示会「RED+BLUE」を元に—
	ゴミ×映像×紙媒体「Colorful Sea」	—海洋プラスチックゴミ問題に意識を向ける—
	「各月の正しいアクセント」の視覚化	
	ターゲット層と編集から考える番組制作	
	価値の創造を NFT の側面から探る	—NFT Your Journey—
	目の錯覚を利用した 3D パズルゲームの制作	