

	タイトル(主)	タイトル(副)
阿部卓也ゼミ	キャンパスに囚われて	—他者に歩み寄ることをテーマにした謎解き×脱出ゲーム—
	はぐれた雲は空を飛ぶ	—ファンタジー世界を表現する手描きアニメーション作品—
	ない者ねだり	—ロトスコープを用いて「憧れ」を表現した映像作品—
	スタアライ展～そらペンもいるよ!～	—「統一感」と「バリエーション」が同時に成立するキャラクターデザインの活用実験—
	灰かぶりの少女	—対戦型カードゲームの新規参入者獲得のためのゲームデザインと手法—
	原因不明の腹痛	—自身の病状変化を題材にしたエッセイ漫画—
	照明さんへの一步	—ノベルゲームを通じて照明の仕事を知る、学習するゲーム—
	形の物語	—トランジションで繋ぎ続けるモーショングラフィックス—
	Precious bunny	—壁掛け半立体ぬいぐるみとイラストによる少女の変化の物語—
	四季折々	—日本の伝統色の組み合わせと個々の色彩感覚による彩色—
	自分をもっと好きになるブラ	—「女性の美しさとは何か」を考える、歴史に基づいた下着作品—
	パートナー	—手描きアニメーションによるジェンダーの視覚的表現—
	星を紡ぐ100の表情	—アニメキャラクターの表情差分のイラスト創作と研究—
	Plassend	—イラストを重ねて贈り物をつくる体験作品—
荒川徹ゼミ	See Me Fly MV	
	アダンの海辺	
	Again	
	LOOP	—デジタル（仮想）とアナログ（現実）の融合—
	私の最高の人生	
	妄想哀歌	—現実逃避の夢—
	これから	
	青い夏	—ヨルシカ《ただ君に晴れ》—
石丸みどりゼミ	つながり岡崎ミュージアム	—伝統と未来を結ぶ体験館プラン—
	Hello! Cosplay!!	—初心者のためのコスプレ雑誌—
	BISHU Textile	—繊維が織りなすあたたかな街—
	りんどう	—せいしゅんをさげべ!—
	喫茶店	～桑名の街で生きるそれぞれの人生～
	「血の池ラーメン」	—長久手フードの新提案—
	Connect	—名古屋市16区と仮想グルメの提案—
	香りからはじまる街づくり	—メディアが紡ぐ時代の記憶—
	鳥取のトリコ	～知られざる鳥取の魅力を探る～
	コスパで楽しむスポーツの街「豊田市」	
	瑞穂区さんぽ	—地元瑞穂区を巡る動画制作—
	とっくんカルタ	—遊んで伝える下石町の魅力—
	SNS探検隊御器所グルメ特集	～御器所にあるお店を若者に知ってもらおう～
坂倉守ゼミ	瞬き	通り過ぎていたはずの美しさをもう一度
	樞の森	
	共生	
	Happiness	—日常の中のささやかな幸せ—
	Phantasia	
	『光と言葉の間で』『日々の余白』	
	Be a kid again	
	現実と非現実を生きる私たちに	
	追憶	
Blissful time		

高橋洋ゼミ	愛と美について	—福田家の場合—
	ミツケテ	
	あけぼの園	
	ミツケテ	
	ミツケテ	
	ミツケテ	
	I am n't somebody's	
	遺伝	
	フラッシュ・バック	
	青春残酷物語	—神様のいたずら—
	ミツケテ	
	青春残酷物語	—RUN—
	ミツケテ	
	Heartwear	
おてんば天使とギャル戦士		
林緑子ゼミ	「ぶつかりおじさん」言説と男性性	—リアリティ、暴力性、エイジズムの交差性—
	マーベルシリーズに登場する女性スーパーヒーローの描かれ方の変遷	
	デジタル化による声優を取り扱う雑誌の役割変化	
	K-POP の MV における映像表現の現地化の違い	—TWICE 『TT』 と BTS 『Blood Sweat & Tears』 を中心に—
	閉塞感のある舞台と聖地巡礼の関係性	—『サマータイムレンダ』と『ひぐらしのなく頃に』を事例に—
	百合漫画における「姉妹設定」「姉妹制度」のもつ役割と意味	—「関係性」と「モチーフ」を中心に—
	「オカマ」キャラクターの描かれ方	—『少年漫画における「オカマ」キャラクター』—
藤田良治ゼミ	私のドキュメンタリー	
	自身の持つ感性とは	—五感を活かした感性の可視化装置—
	東海三県ゼミ生の地元巡る旅 動画制作	
	藤田良治	—親愛なる我らが恩師—
	ゼミ旅行ダイジェスト	—観る思い出—
	新たな自分を知る	—私の好きなものづくりを通して新たなことに挑戦—
	チーム対抗クイズ大会	—藤田ゼミのエンターテイメント—
	人生の夏休み	—藤田ゼミで過ごした宝物のような時間—
	さんかくのある生活	—Life with triangles—
	大学生活を振り返る動画制作	—思い出をスライドショーにしてみました—
	レゴとヒト	—8つのパーツに特徴を詰め込む—
	ブラックローバーMAD	—アスタの軌跡—
	あの夏休みのはなし	
“花”が教えてくれたこと		
政倉祐子ゼミ	歌詞が音楽の印象に与える影響	—音楽のジャンルと歌詞の表示による検討—
	テレビ CM における映像と	—CM のジャンルと BGM の雰囲気による比較—
	音楽の組み合わせが印象に与える影響	
	絵本の表紙デザインが印象に与える影響	—既存絵本の評価とデザイン要素に着目した分析を通して—
	マンガの表紙デザインが印象に与える影響	—基調色・作品ジャンル・知名度を考慮した検討—
	ロングセラー商品のパッケージのデザインが印象に与える影響	—基調色、イラスト、背景の組み合わせによる検討—
	クラシック音楽と映像が印象に与える影響	—音楽のテンポと知名度、映像の色彩的特徴に着目した検討—
駅広告のデザインが印象に与える効果について	—広告対象のジャンル、基調色、画像、レイアウトの効果—	

松井広志ゼミ	アイドルとしてのホストクラブと承認欲求	—歌舞伎町から見る動向と分析—
	アニヲタにおけるグッズの祭壇とアニメキャラの生誕祭の文化的意義	—推し活をするファン—
	中日ドラゴンズの栄枯盛衰とファンの人生	—プロスポーツチームの成績の好不調とファンの人生の好不調の関わり—
	特撮ヒーロー番組の変容と時代との関わり	—戦隊ヒーローから見る日本のテレビのこれから—
	若者のラジオ聴取増加のためには	—ヤングタウンから見るラジオ聴取の実態—
	LIVEを行う会場の規模に対するファン心理	—アリーナとドームで変わる満足度—
	ファッションから見るZ世代の同一化と差異化	—インタビューからアイデンティティを考察—
	Z世代の旅行とSNS	—新たな思い出の残し方とは—
	ジャンプ漫画から見る人気投票分析	—読者人気から見る憧れるキャラ像—
	日本における韓国ブームの広がりとは	—アイドルからコスメまで—
溝淵久美子ゼミ	『28日後…』におけるゾンビ映画の男性	—アクティブ・ヒロインの登場による変化—
宮田雅子ゼミ	バブリックドメインの絵画に関する洋服の制作	—「着る絵画 neo muse」—
	防災の日常化を目指す防災定期便の制作	—「PREPAGOOD (プリベグッド)」—
	飲酒の有無に関わらず楽しめる居酒屋の提案	—「居咲屋という」—
	犬の殺処分を減らすための制作	—犬のお世話の大変さ・楽しさ—
	かるたで深める郷土愛	—愛知愛かるた—
	色彩で自分の個性を振り返る日記帳の提案	—「色日記」—
	グラフィックデザインで表現した日記の制作	—その辺の大学4年生—
	猫問題の活動に関するインタビュー雑誌の制作	—猫と共に生きる—
	ルッキズム社会と自分らしさに関する制作	—RE:TOUCH—
	書かれた文字	—「個性」「メディア」「変化」の視点から書くことの価値と可能性を示す—
	日常に潜む情報が消えた世界を写す写真作品の制作	—A WORLD FULL OF INFORMATION—
	祝日・節句・行事を視覚的に表現したカレンダーの制作	—こよみ—
	青森県にプロ野球球団を！	—スポーツと観光による地域活性化の提案—
自己表現としての服	—「等身大ファッションのジレンマ」—	
村上泰介ゼミ	AI イラストを使用した	—theater room—
	Freiheit×Personlichkeit	—イラストに色を塗って体に映し出そう—
	小学生のための学習 RPG ゲーム	—計算クエスト—
	3DCG と VR を組み合わせた体験型展示	—博物館・美術館における回想法のデジタル化—
	繰り返し遊びたくなるローカルマルチプレイゲーム	
	誹謗中傷啓発広告動画	—安易な理不尽—
	人のキャラクター性と「自分らしさ」についての研究	—□/世界—
	ranchu	—ダンサーのためのアパレル通販サイト—
	3R を学べるインタラクティブアート	—小学4年生を対象としたゴミ問題について考えるためのきっかけ作り—
	絵本 VR 「ヘンゼルとグレーテル」	
	「STAY UP LATE !!」	—ニュートロ(New+Retro)を用いた表現作品—
	Cinematic	—世界の映画ポスター—
	架空のアーティストプロデュースのための広報に関わるデザイン制作	
	人間関係×切り絵	—切り絵で作る恋愛リアリティーショー「きり恋」—