

	タイトル(主)	タイトル(副)
阿部卓也ゼミ	空の記憶	—Live2Dアニメーションを使用したキャラクターコンセプト動画作品—
	Uniformee	—性的消費から逃れることを目指した制服デザインの提案—
	「feel」	—風景描写による受け手の追想に重点を置いた手書きアニメーションの制作—
	Attention	—SNSの危険性を訴える、スマホ向けアニメーション作品—
	革命前夜	—CGモデリングと実写合成を用いたMV制作—
	素面戦士	—実写とCGを融合した特撮コメディ映像の制作—
	Esse+	—ポートレート写真を使用したポスター4作品—
	貴方に綴る～もう見えないことのない人へのメッセージ～	—死者へ届けるためのレターセットの制作—
	食卓の記憶	—世界の食文化に焦点を当てた絵本の制作—
	The Wall	—抽象的な表現で伝える短編アニメーション—
	岐阜をめぐる	—ウェアラブルカメラによるバイク・ツーリングと観光地紹介—
	サクシロ	—錯視を利用したショートムービーの制作—
	ChillASU BEATTAPE	—Jazz,Soul,R&Bなどオールジャンルからサンプリングする楽曲制作—
	無自覚な卵	—魔法学園がテーマのノベルゲーム—
	色覚多様性のためのワルツ	—色覚の違いを譜面で表現する楽曲および映像の制作—
	「撮る」を撮る	—プロカメラマンに密着したドキュメンタリーの制作—
荒川徹ゼミ	Don't Stop the Clocks	
	ラブカ?	—それは“愛”なのか?—
	全力すていとぶじあーと!!	
	彩	—鮮やかな世界を追求して—
	深海	
	色味を生かした映像作品	—花緑青 ミュージックビデオ制作—
	Phony/フォニイ	
	未来のミュージアム	
	シコクベルグ	—ライダーの挑戦—
	水面下	
	X'mas Vlog	
	アダハダエイリアン	—アニメーションと実写を融合させたミュージックビデオ—
	eスポーツとは	
	革命前夜	—MV制作—
中日ドラゴンズPV		
石丸みどりゼミ	日本の特産物	—染物で伝える日本の魅力—
	あいち穴場かるた	—知名度の低い HOT SPOT!!—
	みんなで作るハザードマップ「NAGOMAP」	—防災という視点による地域デザイン—
	愛知の宝物パズル	—54市町村の有名スポット・特産品パターン表現—
	あつたかみさまものがたり	—ドット絵アニメーションを用いた熱田神宮の紹介—
	いってみりん岡崎	～地域PR動画制作～
	みなみぶらっと	—写真で見る南区のこと—
	課外活動ピクトさん	—ピクトグラムデザイン制作—
	多角的視点から得られる商品開発	～渥美線カラフルトレインより～
	稲沢市コミュニティバスの旅	—バス停から徒歩10分以内の観光地—
	gifhfood	—岐阜と地元と食べ物をワンストップでSNSにて紹介—
	ぎふ GIFT	～地産地消を考えるデザイン～
	名古屋のフリーペーパー「よりみち」	—名古屋で見つける昭和レトロ—
	Kiyosu New Sight Project	—キャラクターを用いた地域デザイン研究—
	eスポーツ推進プロジェクト in 瑞穂	

坂倉守ゼミ	カプセル・ベイビー	
	glare.	
	おんなのこをもって	—女の子文化の中で生き続けたい心の葛藤—
	旅路	動かない世界で今日も僕は耳を澄ます
	Floating	—人間を取り巻く不安定な環境—
	immersion	
	髪と少女	
	郊外の名店。小さなピザ屋さん	—店舗と店主の軌跡を形に—
	幽艶	
	十人十色	—多様性の時代を自分らしく生きる—
	曖昧模糊	
	淡水魚息苦しくて飛び跳ねるそれに倣って私も跳ねる	
	まるごとれっさーず	—レッサーパンダを絶滅から守るために—
	nostalgie	
	flight OF fancy	
高橋洋ゼミ	就職活動を経験した私たち	—人が持つ魅力—
	蒼	—日常の中に特別を—
	TATAU	—AGE OF DIVERSITY—
	夏陰	
	生変	
藤田良治ゼミ	残り色	
	幸せになって	
	星になる日	
	幸せの行方	
	海の蜚	
	ぶらりぐるめ	
政倉祐子ゼミ	わたしの暮らした町	
	あの人の知らない4年間	
	姉の結婚式で使用したパロディポスター	
	視点	—日常生活と私の視界—
	22	
	ヒナタトカゲ「フロル」ミュージックビデオ	
	秋風と奥琵琶湖キャンプ	
	バナー広告における余白の印象への影響	—飲食のカテゴリーによる傾向の分析—
	ネイルが人に与える印象	—ネイルの形と色彩の影響について—
	キャラクターの視覚的特徴と性格に関する印象評価	—「ギャップ」が好感度に与える影響—
自分のためのファッションに関する印象評価分析	—「好きな色」・「よく着る色」・「着たい色」に着目して—	
政倉祐子ゼミ	キャラクターの髪の毛・目に着目した造形と色彩が印象に与える影響	—既存のキャラクターからの考察—
	音楽とインテリアの組み合わせによる印象	—オンラインライブにおけるインテリアの提案—
	レトロな印象を与える色彩に関する検討	—背景と図の色彩を組み合わせたイラストを用いて—
	Instagramにおける投稿画像の印象について	—色彩・背景・文字の有無が印象に与える影響—
	リップスティックのパッケージが印象に与える影響について	—容器の形・口紅の色に着目して—
	クラフトビールのラベルが若者に与える印象	—色彩・図・フォントの相互作用による影響—
	ポスター広告のデザイン要素が印象に与える影響	—背景写真・解説文章・文字背景の構成による検討—
	印象評価に基づいたインテリア空間の提案	—部屋の広さ・家具の量・色彩の有無による検討—
	メイクと前髪の種類が印象に与える影響	—化粧品広告への応用提案—
	アルバムジャケット及び音楽が感性に与える影響	—音楽のジャンルに適したアルバムジャケットの提案—
	ペットボトル飲料水のパッケージが消費者に与える印象について	—ラベルデザインとボトルの形状に着目して—

松井広志ゼミ	『リアコ』として生きる	～アイドルへの恋愛感情とは～
	なぜ、「オタク」は受け入れられたのか	～「オタク」と「オタ」の違い、メディアの語彙から～
	化粧品映像広告がもたらす多様性について	～ジェンダー広告の多様性はどこまで許されるのか～
	若者の音楽との向き合い方	～サブスクリプションサービスを通して～
	実話を元にした映画・小説におけるリアリティ	～事件作品から読み解く～
	衣装によるアイドルのブランディング	～乃木坂46の衣装から考える～
	ゲーム実況におけるライブ配信需要の高まり	～ストリーマーの存在～
	音楽ファンの暗黙のドレスコード	～ライブ会場の人々より～
	キャラクターコンテンツがライフスタイルに与える影響	～ポケモンと生きる人たち～
	男性アイドルを推す男性ファン心理	～ジャニーズを対象に～
	『ゼクシィ』から見る結婚式の多様化	～『ゼクシィ』の変化と結婚式を挙げる意味～
	青年の生き方とメディアコンテンツ	～「キングダム」から見る現代青年～
	リアルと混在するバーチャル世界	～進化を続けるVTuberの存在について～
	空き家に住む人	～生活の豊かさとは何か～
村上泰介ゼミ	流行歌の定義の変遷	～音楽ランキングから読み解く～
	女性アイドルを応援する女性ファンのあり方	～乃木坂46の女性ファンから読み解く～
	映画から見る世界の傘事情	
	ビデオゲームにおける遊びの面白さをめぐる研究と制作	
	「Listen to...」	～感情を表現した空間アート～
	学生マネジメント	～セルフエステを経営の危機から救う～
	テントと影絵を組み合わせた体験型アート作品の企画制作	
	ゼンタングルを使用したミュージックビデオの制作	
	色で回答する性格診断の研究について	
	3DCGで作り上げる丘のまち飯田の未来の姿	～りんご並木エリア～
	岐阜県美濃市観光PR動画	～彩のまち、美濃～
	犬猫殺処分について考えさせるアンビグラムの制作・展示	
	繊細なデザインとわかりやすいルールをテーマにしたボードゲームの制作	