

2021年度 卒業研究 題目の事例

ゾーン	題目
映画芸術	映画『えんまさん』における演出について
	「トーク番組『私、推しに生かされています。』におけるプロデューサーについて」
	映画『踊僕灯ヨウボクトウ』における演出について
	映画『リアル』における演出について
	映画「THE LONGING」における演出について
	映画「沸けよ、蟬」の演出に関して
	映画『灰色の嘘つき』におけるシナリオとプロデュースについて
	ストーリーを伝えるためのアニメーション
	絵作りのためのライティングとAfter Effectsによるコンポジットについて
	「ウェポンデザインの効果的な3DCG表現の探求」
	CG で建物をリアルに表現するための考察
	3DCG キャラクターのアニメーションによる感情表現
	フォトリアル背景における非現実的な世界の表現
	実写映像と 3DCG 融合による新たな表現の探究
	アニメーションによるロボットの感情表現
	作品におけるメッセージの伝え方について
	キャラクターのリアリズム —アニメ『冴えない彼女の育てかた』における男性ファンの嗜好と欲望—
	新海誠監督作品における背景が果たす役割
	雑誌『ライフ』の利用による映画『LIFE!』の語り —写真の今日的様相の視点から—
	『ALWAYS 三丁目の夕日』における劇伴音楽の役割と効果 — ライトモチーフに着目して—
	嵐のブランドイメージとMV —「わちゃわちゃ感」の演出に着目して—
	映画祭におけるボランティアの参加を継続させるための課題 —なら国際映画祭の事例を元に—
	POV モキュメンタリーホラーにおけるメタメディア性
	『ゴーン・ガール』における女性キャラクター分析 —スリラー映画のクリシェに着目して—
	ミステリー小説の映像化 — 文字言語から視聴言語に翻案される「叙述トリック」をめぐって

ゾーン	題目
ゲーム・エンターテインメント	ブランクをするアニメーション
	影を動かすというアニメーションの表現について
	「鬱を歩く」をテーマにしたゲームの制作
	小規模プロジェクトを想定したサウンドデザインを 高クオリティに仕上げるためのサウンドミドルウェアの追求
	小規模プロジェクトを想定したノンフォトリアル表現の 効率的な実装フローの追求
	ジグソーパズルの新しい方式
	攻撃補助システムの導入で全能感を追求したゲーム制作
	既存ゲームに存在するガチャの概念と 違う方向性で楽しめるゲームの制作
	動画演出の追従を体験の主軸とした音楽ゲームの制作
	既知のルールをアレンジし自由度を拡張したゲームの制作
	「没入感」を追求し、実写映像を用いたゲームの制作
	スマホアプリをコントローラとした脱出ゲームの制作 並びにそのアプリケーションの内部で使用されるミニゲームの制作
	リアルタイムなBGM 構築を主体とする音楽ゲーム体験の創出
	プレイヤーによる難易度調整を可能にする ビヘイビアベースAIシステムの構築
	興味関心を誘発する遊びの創出 ～コミュニケーション活性化のためのカードゲームデザイン～
	音による操作 支援を中心としたゲーム設計に関する研究 —調査用アプリケーション制作を通じた検証—
	「バベルの塔方式」による協力ゲームシステムの構築 —アナログゲームの実装を通じて—
	剣道の武道性と競技性に注目したデジタルゲームの制作
	即興演奏的な遊びを簡易化したゲーム制作
	プレイヤーの発見をサポートするゲームステージの作成
システムと実写映像に適応したゲームシナリオの制作	

ゾーン	題目
クリエイティブ・テクノロジー	ミクストリアリティ型動物 図 鑑とそれに適したマー カインタフェースの研究
	ミクストリアリティ白地図: 科目横断的な地理学的教材の研究
	ミクストリアリティボルタ電池インタラクティブな電池の原理の教材
	粘土型インターフェースを用いた色と言葉に親しむためのAR 教材
	電子ブロックと投影型AR を用いた「電流・電圧」分野のインタラクティブ理科教材の研究
	食材の画像認識を用いた栄養成分の提示方法の研究
	手紙をモチーフとした映像インスタレーションの制作
	神社の非日常性に着目した体験型インスタレーションの制作
	疑似恋愛に関する体験型 インスタレーション作品の制作
	室町時代をテーマにしたカードゲーム型インスタレーションの制作
	自然界にある元素をモチーフとした映像インスタレーションの制作
	電車の車窓景色に着目した映像インスタレーション
	光と影のストップモーション・アニメーションによる表現
	写真における物語性
	実写映像を用いたMV アニメーション
	物質を利用したデジタル表現について
	ファッションとパーソナリティに関する映像の制作
	コラージュ手法による比喩表現を用いた映像作品制作
CG アニメーションにおける、オブジェクトと音の関係性を持った作品制作	
『わたしはロランス』におけるカミングアウトの表象について	

ゾーン	題目
映像マネジメント	アニメーションの世界とその構造に関する一考察 ～新海誠作品における台詞・舞台装置の分析～
	ゲームプレイ視聴とe スポーツ観戦の相違に関する実証研究 ～プレイヤー配置と視聴者の視線に注目して～
	文字の形における視覚的効果 ～ひらがなフォントの造形的特徴に注目して～
	2.5次元舞台における映像表現の効果と機能について
	「ゼルダの伝説」シリーズの魅力とは何か ～『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』の好感度分析からの一考察～
	子どもの「居場所」作りについての参与型研究： プレイスメイキングとしての「こどもみらい図書館」を事例として
	日本ポピュラー音楽の海外受容とその展望 ～ YouTube コメント欄の言語解析による実証研究～
	映像制作者におけるロケ地情報の要求分析
	関西を背景とする楽曲の歌詞から見える地域イメージの研究 ～大阪・京都・神戸を中心として～
	アニメ業界における劇場版アニメ作品の機能について —TV 放送版と劇場版の比較を通して—
	観光マップとオリジナルマップから見る 観光客の回遊性を高める上で有効な手段とは
	原作漫画の読者による実写化映画への批判言説に関する研究
	コンテンツツーリズムと鉄道の連携による持続可能な地域振興
何をもってファンはファンであると自覚するのか	

ゾーン	題目
社会映像	洋画における字幕と吹替の言語的表現の比較分析について
	シリーズCM からみる人々の関心を集める広告の要素について
	富士吉田市鎮火祭における祭典世話人の組織変容と継承に関する研究
	触覚と読書の関わりについて — 点字図書に見る触知の重要性 —
	長勝鋸から見る伝統技術の継承と革新
	無形文化遺産登録を契機とした伝統行事の継承に関する研究
	在日インドネシア人を対象にした、周囲との関係維持と構築に関する研究
	在日外国人に対する日本語教育の文化的側面に関する研究
	京都における通り名のわらべ歌のデジタルアーカイブ
	地域コミュニティ空間としてのタバコ屋のデジタルアーカイブ
	3Dモデルの特徴を踏まえたスニーカーのアーカイブ
	フィルムカメラの操作に関するアーカイブ
	視覚情報を用いた日本の伝統文様のデジタルアーカイブ
	ポケットベルの使い方に関するデジタルアーカイブ
	中国の集合住宅における石庫門(せっこもん)のデジタルアーカイブ
	コロナ禍における日本の外国人留学生の日常
	スパイ捏造事件から見る韓国社会と在日コリアン — 徐勝の事例を中心に —
	家族になること、家族であること
	京都崇仁地区からみる部落差別の現状
	日本における新進華僑華人の生活と意識
	宝塚歌劇における「男」の作法： 中国越劇における「男役」との比較を通じて
	米作りの物語から見る農業の新しい意味
	ネットライブ配信における視聴動機に関する一考察 — 日韓利用者の比較分析を通して —
ジャニーズファンを対象としたファン心理とYouTube利用の関連性に関する研究	

以上