

2018年度四回生卒論構想発表会プログラム

(第2次サーキュラー)

6月14日 (木)

注意事項 ① 各発表とも、発表時間は3分・質疑5分・交替準備および予備時間2分の計10分で行う。  
 注意事項 ② 四回生は、両日のうち、最低2時限分出席をすること。

会場	時間帯	座長 (指導 教員)	フロア 駐在 教員1	フロア 駐在 教員2	順	発表者	所属	予定テーマまたは分野	
K314	3限 13:30 開始	福田	酒井	高橋	1	篠原 一真	福田ゼミ	ブログ制作のテキスト作成について	出席カード配布 ↓ 出席カード回収
					2	長濱 拓海	福田ゼミ	部活向け情報提供システムの構築	
					3	中渡瀬 椋	高橋ゼミ	シャドウバースにおける戦術傾向の分析	
		高橋 (武田)		福田	4	三露 健悟	高橋ゼミ	高校野球における一塁走者の最適解とは？	
					5	脇坂 晃輝	高橋ゼミ	スマホゲームにチャット機能は必要か？	
					6	渡辺 麻利江	武田ゼミ	SNS利用による個人情報流出の考察 -SNSの課題と今後のありかた-	
	4限	酒井	福田	高橋	1	明田 悠河	酒井ゼミ	学生生活を支援するシステムの作成	出席カード配布 ↓ 出席カード回収
					2	岩本 一希	酒井ゼミ	シューティングゲームの魅力について	
					3	内海 俊明	酒井ゼミ	プログラミング学習システムについて	
					4	佐々木 智一	酒井ゼミ	小型コンピュータを用いたIoTの活用	
					5	佐野 礼佳	酒井ゼミ	大谷大学の建物の3Dモデル化	
					6	杉谷 鳳優	酒井ゼミ	楽曲の耳コピー支援システム	
					7	濱田 征隆	酒井ゼミ	IoTによる大栄スイカの生産補助システム	
					8	森崎 紘宇	酒井ゼミ	ノベルゲームの作成について	
					9	予備			
	5限	松川	上田	高橋	1	川辺 浩司	松川ゼミ	日本のネットカフェの現在	出席カード配布 ↓ 出席カード回収
					2	池田 学	松川ゼミ	防犯カメラとプライバシー	
					3	小柏 朝陽	松川ゼミ	漫画の表現の規制について	
					4	中山 結佳	松川ゼミ	音楽概念 -ネット社会を踏まえての考察-	
					5	西井 真美	松川ゼミ	ネット依存 -現在の大学生の傾向-	
					6	前田 紗菜	松川ゼミ	日本におけるデジタルサイネージについて	
					7	森下 和成	松川ゼミ	映画館は無くなるのか -VODサービスの存在-	
					8	八木 紫帆	松川ゼミ	人口減少における観光振興と地域活性化 -亀岡市を事例に-	
					9	山元 聖哉	松川ゼミ	MRを利用した大谷大学博物館の展示 -Microsoft HoloLensの活用-	
	6限				1	予備			
					2	予備			
					3	予備			
					4	予備			
					5	予備			
					6	予備			
7					予備				
8					予備				
9					予備				

6月15日 (金)

会場	時間帯	座長 (指導 教員)	フロア 駐在 教員1	フロア 駐在 教員2	順	発表者	所属	予定テーマまたは分野	
K314	2限	武田	酒井	三宅	1	福田 智美	武田ゼミ	漫画の実写映画化作品について -成功例と失敗例と改善-	出席カード配布 ↓ 出席カード回収
					2	船木 めぐみ	武田ゼミ	音楽業界の現状と将来性 -配信サービスを中心に-	
					3	安田 悠乃	武田ゼミ	国内におけるコンシューマーゲームの市場規模について -近年の市場傾向から考える今後の展望-	
					4	林 摩周	山本ゼミ	京都市営地下鉄東西線・烏丸線トイレのデータベース作成と改善案の考察	
					5	村田 巧	山本ゼミ	京都府高校駅伝出場選手の区間記録とトラック種目のデータベース構築と比較・考察	
					6	吉田 環樹	山本ゼミ	フットサルチームの運営データベース	
					7	若林 正俊	山本ゼミ	インターネット上で公開されているテレビ番組について -配信動画サイトが与える影響について-	
					8	予備			
					9	予備			
	3限	上田	柴田	武田	1	田畑 亮	上田ゼミ	実店舗とオンライン店舗のこれからの経営戦略	出席カード配布 ↓ 出席カード回収
					2	宮崎 貴之	上田ゼミ	ソーシャルゲームとパチンコの比較によるソーシャルゲームが抱える問題点と今後の在り方	
					3	三谷 真子	上田ゼミ	Amazonプライム会員制プログラムについての分析	
					4	桜井 天飛	上田ゼミ	スポーツチャンバラの知名度向上を目的としたマーケティング	
					5	佐藤 幸平	上田ゼミ	LINEスタンプ作成およびそのスタンプの世間の反響	
					6	高土 絢代	上田ゼミ	Instagramによる 集客力と影響力	
					7	田中 萌子	上田ゼミ	広告の効果と消費行動の変化による問題と課題解決	
					8	松田 敦史	上田ゼミ	GoogleAdWordsを使用したWebマーケティング	
					9	予備			
	4限	柴田	采翠	三宅	1	磯 佳大	柴田ゼミ	ソーシャルゲームの射幸性とその規制	出席カード配布 ↓ 出席カード回収
					2	石川 慈	柴田ゼミ	日本の高等学校における「専門教科」情報の設置と教育	
					3	大城 ひかり	柴田ゼミ	自動運転がもたらす社会の現状と課題 -映画『ナイトライダー』における「ナイト2000」と比較して-	
					4	周栄 広一郎	柴田ゼミ	AI兵器の民生活用による課題と解決方法	
					5	中村 かおり	柴田ゼミ	接客業における情報化社会の影響と展望 アパレル産業を例に	
					6	中村 祥子	柴田ゼミ	都市部と郊外の立地の違いがもたらす書店への影響	
					7	福井 千紘	柴田ゼミ	情報化社会における自己顕示欲の表現法の変遷 SNSを例に	
					8	元木 麻郁	柴田ゼミ	日本社会における「インフルエンサー」 -一人に影響を与えるとは-	
					9	予備			
	5限	上田	松川	采翠	1	田中 樹臣	柴田ゼミ	VRを利用したギリシャ神話に登場する紛争の位置関係の把握	出席カード配布 ↓ 出席カード回収
					2	井上 美希	柴田ゼミ	コンテンツがもたらす感動と商業面における課題	
					3	水田 巧	上田ゼミ	インターネット広告を使ったHPへの集客	
4					亀井 弘晶	上田ゼミ	生涯スポーツとしてのバドミントンの現状と普及への課題点		
5					村山 風	上田ゼミ	LINEスタンプの販売および販売したスタンプの拡大		
6					予備				
7					予備				
8					予備				
9					予備				