

通番	研究主題（4/25締め切り分）－副題－	領域
1	地域とデザインの関わり方	V
2	地域の伝説とデザインについて	V
4	温泉と癒し効果の関係	V
7	人の目を惹くモーショングラフィックスの研究	V
9	デザイン心理学の研究－デザインが人々の行動に与える影響について－	V
10	風船の将来性－風船の機能は未来をデザインできるのか－	V
11	擬人化による宣伝効果について	V
13	UI／UXデザインの研究－使いやすいアプリとは－	V
14	紙パッケージの研究	V
18	獣害と希少猛禽類－デザインで解決する都市デザイン－	V
20	「もののあはれ」を感じるデザイン－日本人の潜在的な美意識－	V
25	現代短歌をテーマにしたデザイン－言葉の彩りを日常にとり入れる－	V
26	日本人と食とタブー	V
30	人と人のつながりのデザイン	V
31	人物写真における光の影響について	V
35	観光と日本文化の研究	V
37	ショートムービーにおける3Dの研究－Blenderを使って－	V
3	フィルムカメラの機能と将来性	P
5	手工業と機械工業の共存	P
6	未来のアクセサリデザインとその構造の研究	P
8	アクセサリが与える効果について	P
12	ドレス・服作りについて	P
15	商品ブランディングがもたらす効果について	P
17	私たちにとって「快不快」である素材の研究	P
21	グランジファッションの研究	P
29	これからの3Dプリンターの汎用性をあげるための研究	P
36	日本と海外のデザインを融合させた雑貨について	P
16	一人暮らしの高齢者の「生きがい」を引き出すバーチャルペット	S
19	キャラクターと空間を対象にしたモデリングの研究	S
22	ゲームUI／UXにおける色と演出の効果	S
23	フィクションと現実の境界を溶かすUIデザイン	S
24	現代に合った魅力的なCD販促の研究	S
27	アニメーション制作における表現の取舍選択	S
28	“推される”キャラクターについての研究と展開	S
32	年代ごとのファッションの流行の歴史と、それに基づいた次世代に流行るアパレルの提案	S
33	人型のVモデルで学校の宣伝をする	S
34	まちの構造分析、よい人の流れを持つまちに必要なモノコトとは？	S

※便宜上、現時点での副題を－内に記載しているが必須でない。