

令和4年度 経営情報学科 専門演習発表会プログラム

高木ゼミ

- ・ 暗黙知の可視化と標準化に関する研究 ～経験値から生まれるサービスを活かす～
- ・ コロナ患者療養ホテルに不足する患者の心のケアについての研究 ～「病は気から」の重要性～
- ・ ジェンダーレスを意識した店づくりの課題と現状 ～研究から見えた「刷り込み」とは何か～

田中ゼミ

- ・ SNS 依存から考える若者のより良いネットの使い方
- ・ CM ソングと商品の関係
- ・ 承認欲求と SNS ー顔出し投稿すると満たされるのかー
- ・ デジタルゲームの教育利用について

山西ゼミ

- ・ 地球を脅かす食品ロス問題 ～賞味期限と消費期限の影響～
- ・ 富山ライトレールはなぜ市民に親しまれているのか？
- ・ 日本の相対的貧困の現状
- ・ SDGs の背景と現状

小西ゼミ

- ・ 動画におけるアイキャッチの効果
- ・ YouTube における宣伝効果の高い SNS の調査研究

春名ゼミ

- ・ 「特典商法」における消費者の印象と購買意欲における効果
- ・ アニメ、キャラクターグッズがもたらす経済効果
- ・ AHP を用いたディズニーリゾートの魅力度評価
- ・ コロナ禍における消費者のマスクの選好について
- ・ 男女の恋愛と結婚に求められるものとの違い

森井泉ゼミ

- ・ 「DX (AI、IoT) 導入の現状」を新聞記事から読み解く
- ・ 「再生可能エネルギー導入の現状」を新聞記事から読み解く
- ・ 「EV (電気自動車) の現状」を新聞記事から読み解く

井坂ゼミ

- ・ シニア人材の活用を核とした釣り場振興策「いみず釣り名人プロジェクト」

長田ゼミ

- ・ コロナ禍におけるオタクの増加について
- ・ 富山県におけるアパレル産業の現状と展望
- ・ コラボレーションマーケティングにおける戦略ー商品の認知度、売り上げは上がるのかー
- ・ “メルヘン” から学ぶ小矢部市のまちづくり
- ・ 新潟県は何地方なのか ーサービス業・行政機関・県議会議事録からの考察を中心にー
- ・ 昭和レトロの話題性と若者
- ・ 国内コンビニチェーン店の売上から考える今後の展望
- ・ 女子のお金の使い方

東野ゼミ

- ・ ゲーム外でゲーム音楽が使われるようになった理由の考察
- ・ 文豪とアルケミストを広めるためには
- ・ オタクの文化と消費行動について
- ・ バーチャル YouTuber はどうして増え続けているのか
- ・ ”リアル脱出ゲーム” で得るものは何か
- ・ チバユウスケが書く詩の変移
- ・ 推し活のすすめ 心理から考えるファン行動 なぜ、推しに夢中になるのか
- ・ 作画崩壊はアニメーターの労働環境の影響ではないか
- ・ アニメの世界展開の現状と魅力
- ・ 二次創作の著作権違反について
- ・ 声優の活動の広がりが大きくなっているのはなぜか ー声優の活動から知る声優の仕事ー
- ・ 捨て猫・保護猫に対して私たちができることは何か？
- ・ 流行にハマるボカロ曲の特徴とは

藤野ゼミ

- ・ ネット通販の利用状況と通販大手 2 社比較
- ・ 動物(ペット)が人に与える影響
- ・ 私たちが求めるゲームのかたち
- ・ 現金から電子マネーへ
- ・ 20 代の結婚観と出会いについて
- ・ 入善町の盛衰と企業数
- ・ 企業炎上の現状とこれから