

	発表タイトル
1	対話をするために必要なこと
2	アパレル業界における対アマゾン戦略の考察
3	日本の「eスポーツ」の現状と課題
4	大手系列百貨店における存続し続ける強みの分析
5	無印良品の将来性
6	アパレルの未来
7	効率よく脂肪を減らす食生活
8	クチコミ信頼が消費者行動に与える影響
9	アニメを用いた地域活性化の継続性に関する一考察
10	女性のワークライフバランスを実現するためには?ジェンダー論からの一考察?
11	キャラクターが消費者の購買行動に及ぼす影響の分析
12	日本と韓国のコンテンツ輸出の比較-アイドルを事例として-
13	ノスタルジア・マーケティングの実用可能性の検討 -特撮コンテンツを事例として-
14	空き家問題—どうしたら有効活用できるのか
15	日本の農業—現状と展望
16	フリーター・ニート問題—脱却するために何が必要か
17	eスポーツ—市場と収益構造
18	日本の奨学金—現状と課題
19	太平洋戦争とアジアの戦時経済—財閥研究
20	減損会計 —日本基準とIFRSの比較—
21	カゴメの財務諸表分析
22	新型コロナウイルスによる飲食店への影響と対策に関する一考察
23	時系列データ予測手法に関する一考察
24	ブラウザゲーム制作に関する一考察
25	ニューラルネットワークにおける自然言語処理に関する一考察
26	CNNを使った画像キャプションに関する一考察
27	教育向けビジュアルプログラミングに関する一考察
28	東三河におけるドローンビジネスの可能性に関する一考察
29	3DCGによる仮想キャンパスの作成と避難誘導への応用
30	広告デザインによる印象の伝わり方に関する一考察
31	テキスト要約ツールを用いたSNS投稿のサマリーページ生成
32	自動車デザインの変遷とその要因に関する一考察
33	CMSを用いた豊橋総合動植物園の植物園Webサイトの作成
34	Google Vision AIを活用した植物画像認識の試み
35	犬・猫の殺処分問題とその改善に関する考察
36	終活ノートの活用と認知度向上を目指して