

令和6年度 卒業論文題目

氏名の前の◎は地域課題解決研究の発表。

8ゼミ51名

	ゼミ	開始時間	題 目	
2 限	加納ゼミ (2317)	10:40	組織マネジメントにおける類型論活用の妥当性に関する研究	
		10:50	Z世代の消費の動向～平成キャラクターの消費を中心として～	
		11:00	広島県のスポーツ施設の多目的利用に関する研究	
		11:10	ファンツーリズムによる地域への経済効果に関する研究	
		11:20	会計教育におけるアクティブラーニングの可能性 ～従来型教育との比較とレゴ・モーターショー・ゲームの提案～	
		11:30	道の駅の現状評価と今後のあり方について	
	村上ゼミ (2321)	10:40	義務教育現場の実態と改革～有効的な教育投資～	
		10:50	EV の与える環境負荷とトヨタの経営戦略	
		11:00	コロナ禍の観光客の属性の変化と観光消費額増加のための施策	
		11:10	◎人手不足が深刻化するトラック業界—持続的な問題解決に向けて—	
		11:25	サステナブル社会の実現による企業の事業活動の変化と環境保全活動の必要性	
		11:35	経済指標から予想される今後流行する音楽の特徴	
	3 限	矢澤ゼミ (2313)	13:00	推しグッズ販売企業におけるSNS活用についての比較研究 —サンリオと3COINSの事例より—
			13:10	日本映画のグローバル戦略 ～国際市場における成功要因と課題～
13:20			ノンフリルモデルの優位性についての事例研究 —chocoZAP、QBハウス、スーパーホテルの比較を通じて～	
13:30			企業におけるコラボレーション・マーケティングの成功要因についての研究	
13:40			日本の漫画出版社における海外市場戦略分析～集英社に焦点をあてて～	
13:50			広島県島嶼部における宿泊施設の地域連携の実態～3つの海道を事例に～	
足立ゼミ (2317)		14:00	韓国ブームによる日本のビューティー産業における変化と考察	
		13:00	若者の外食店選択におけるSNSの利用動向に関する研究 —Instagramを中心とした調査と考察—	
		13:10	コーヒー産業における労働問題の発生メカニズム	
		13:20	1990年代のTQC再活性化の背景要因—日産自動車のTQC事例に基づく考察—	
		13:30	総合商社における新規セグメントとそれ以外のセグメントの財務パフォーマンスの比較及び各セグメントの順位付け	
		13:40	電子コミックの購買行動における抵抗感についての研究 —先行経験と家族・友人の認識に注目して—	
村上ゼミ (2321)		13:50	ファンがアイドルに抱く感情—アイドル属性による多様性—	
		14:00	遠隔授業における組織市民行動を引き出す要因 —心理的安全性と情緒的コミットメントに着目して—	
	13:00	広島大学旧理学部1号館の保存価値		
	13:10	DXが企業経営に与える影響		
	13:20	ディズニープリンセス映画における女性像の進化 —社会文化的背景と映画興行収入への影響—		
	13:30	◎大学生の証券投資の決定要因		
4 限	平野ゼミ (2313)	13:40	損益分岐分析を用いた回転寿司チェーン店の比較	
		13:50	コロナ禍におけるJ-REIT市場に関する実証分析 —株式市場、債券市場、不動産市場との比較視点から—	
		14:00	日本赤十字社における防災教育の現状と課題	
		14:10	◎広島県の転出超過問題から見る地域金融機関の役割	
		14:40	東京ディズニーリゾートの従業員教育と求められる変化	
		14:50	飲食店の理想的な経営像について —吉野家・丸亀製麺の事例を用いて—	
	岡田ゼミ (2317)	15:00	日本企業のInstagtm運用から考える効果的な公式アカウントの運用方法	
		15:10	アパレル起業における有効なモチベーション施策—大手アパレル起業の事例研究—	
		15:20	名作ドラマの法則—視聴者を惹きつける要素とは—	
		15:30	次世代に響くリーダーの在り方とは —起業家(SKY-HI)のプロデューサー業務に焦点を当てて—	
		15:40	経営戦略におけるゲーミフィケーションの有用性	
		14:40	◎協同労働における地域課題解決や地域雇用活性化への可能性 —労働者協同組合の実態、活動事例の考察から—	
	粟島ゼミ (2321)	14:40	スポーツ施設と地域社会の関わりに関する研究 —エスコンフィールド北海道とエディオンピースウイング広島を事例として—	
		14:52	SNS時代におけるサブカルチャーと消費者行動についての研究 —K-POPを事例として—	
15:04		商品パッケージからみるサステナブルマーケティングに関する研究		
15:16		アニメ市場における関係性マーケティングの研究—スタジオジブリを事例として—		
15:28		消費者の購買行動プロセスと行動経済学から見る企業のマーケティング戦略の研究 —カレーメシ、ガリガリ君を事例に—		
15:40		エンターテインメント・ビジネスにおける関係性マーケティングと顧客満足に関する研究		
15:52	外的環境の急変と消費者行動の変化に関する研究 —コロナ禍によるデジタル利用促進を経て—			