



Communication Design Laboratory コミュニケーションデザインラボ

担当 当麻哲哉 教授 t.toma@sdm.keio.ac.jp

2020年～22年在校生の
研究テーマ例です。

「次世代のコミュニケーション」に関する
様々な複合領域で研究しています。
文理融合的な研究室なので、
バックグラウンドを問わず
どなたでも歓迎です。



ウェルネス

【医療×コミュニケーション】
医療面接学習活用に向けての患者の感性に
着目した共感的コミュニケーション効果の検証

【医療×見える化】
内視鏡トレーニングにおける
感性計測を用いた客観的評価手法の研究

【行動変容×規定要因】
健康維持・運動支援のための行動変容モデルの設計と評価

【ナッジ×メンタルヘルス】
感情労働者のストレス対処能力向上システムの開発

【医療×ゲーミフィケーション】
医療機器開発プロセス学習教材としての
ゲーミングシミュレーションの開発と学習効果

【音楽×感性】
ピアノ演奏法の差異がもたらす音楽聴取者の
心理的印象とリアルタイムの感性変化

【IT×コミュニケーション】
簡易型脳波計を用いた
リアルタイムなコミュニケーション
観察に基づく人間関係や認知の把握研究

【見える化×判断】
データビジュアライゼーションによる
意思決定モデルの考察

【見える化×認知】
潜在的課題発見を目的とした
ナラティブアプローチの活用

【IT×知識移転】
ソフトウェアアウトソーシングプロジェクト
における知識移転の効果測定と評価

【情報×設計】
形而上学的モデルとオントロジーを
用いた概念設計手法

【IT×組織】
システムアプローチによる
日本製薬業界の
リモートワークモデル

情報

コミュニケーション

【地域活性×ゲーム】
地域の潜在的魅力を発掘する
カードゲーム開発

【共食×意義】
こども食堂運営者の
モチベーション要因発掘に関する研究

【地域×伝統】
伝統型地場産業の製品
イノベーションにおける媒介の役割

【観光×BCP】
日本の観光産業における
BCP策定時の阻害要因

地域

【教育×アントレプレナーシップ】
小学生を対象とした起業家精神を
育むプログラム開発と効果の検証

【見える化×SCM】
生産プロセスの見える化と
業務改革

【組織×多様性】
日本の組織におけるD&Iの普及と関連性
—老舗企業の持続的成長—

【組織風土×メンタルヘルス】
労働者のメンタルヘルス問題の早期予防に
向けた提案 —職場の人間関係ストレスと
組織風土との関連を中心に—

【企業不祥事×企業倫理×企業文化】
企業不祥事の防止に関する研究

【アイデア創造×コミュニケーション】
アイデア創造を支援する
対話内容の記録と再配置を用いた
振り返り手法の研究

【組織×チームワーク×デザイン】
デザイナー組織のチームパフォーマンス
向上に影響する要因の検討

【組織風土×分析】
日本の転職希望意識の傾向についての研究
ITエンジニアと間接部門(経理・総務・人事)
職を対象にした統計分析

組織

【組織×コンプライアンス】
従業員エンゲージメントを高める
コンプライアンスプログラムの設計と評価