

2024 年度

研究、教育、社会・学会活動報告書

1. 研 究（本年度のみ）

ふりがな	もりさきのりかず				
教員氏名	森崎巧一	職 位	教授	学 位	博士 (デザイン学)
アルファベット表記	Morisaki Norikazu				
専門分野		情報デザイン、感性工学			
研究課題	テーマ	情報デザインおよび感性の研究			
	概要	他者のためのデザインを思考し、情報技術を用いてそれを実現する情報デザイン教育の方法を研究する。また、WEB や画像解析等の情報技術と感性工学的研究手法を用いて、芸術作品やデザインから受ける人の感性（印象）についての研究を行う。			
本年度 研究業績	研究費	総額：2,709,904 円 内訳：個人研究費 250,000 円 / 科学研究費 2,409,904 円 / その他（京都経済短期大学経営・情報学会研究 助成金）50,000 円			
	研究テーマ	個人研究：情報デザイン、感性工学等 科研費の研究：印象評価と画像解析を用いたデザイン画像の独創性 分析とその可視化システムの開発 京都経済短期大学経営・情報学会研究助成金の研究：トイドローンと Scratch を用いたエデュテインメント			
	経過と到達点	個人研究：CG や WEB、コンピュータミュージック、アニメーション、 動画、映画等による作品制作とその指導方法について検討した。 本年度では、AI やドローン、3D ホログラムといった先進的な技術を用いた デザイン活動にも挑戦した。学生達は秋華祭で作品展を自主的に開催し、 作品展の展示の指導や協力を行った。ゼミナール研究発表会では、ケー ブルテレビ（ZTV）の取材を受け、森崎ゼミの研究内容が一定期間、地 域情報番組で放送された。 科研費の研究：商標などのデザインについての独創性を研究するために、 商標デザインの類似性分析の研究を進めた。研究協力者（小路先生）と 共に、画像解析ツールの開発を行っており、その研究成果の一部は、学 内および学外での研究発表等で公開予定である。 京都経済短期大学経営・情報学会研究助成金の研究：助成金で購入した トイドローンを用いて面白い動画を作成するというテーマで学生に取 り組ませたが効果的であった。その内容の一部はゼミナール研究発表 会にて報告させた。			

(1) 学術論文

	論文等の名称	発行年月 (西暦)	単・共著 の別	発表雑誌等	概要
①英文査読論文					
②和文査読論文					
③英文論文					
④和文論文					
⑤紀要論文					
⑥紀要研究ノート、専門誌記事等					
⑦学会での口頭発表、討論者（ディスカッサント）	(1) トイドローンと Scratch を用いたエデュテインメント	2024年9月	単独	京都経済短期大学経営・情報学会2024年度第1回研究報告会	教育向けトイドローンを用いて情報デザインにおけるエデュテインメントについて検討した内容を報告した。
	(2) 画像類似度マッピングツールの開発	2025年3月	共同	京都経済短期大学経営・情報学会2024年度第2回研究報告会	小路先生に協力して頂いて作成中の画像類似性を可視化するツールの開発の進捗を報告する。

(2) 著書

	著書名	発行年月 (西暦)	発行所等の名称	概要
⑧共著書・共訳書				
⑨単著書・単訳書				

(3) 外部研究資金獲得（競争的資金獲得）

	研究テーマ (代表研究者名)	期間年月 (西暦)	研究項目の名称 (文科省科研費等)	概要
⑩共同研究 (研究代表)				

⑪単独研究	印象評価と画像解析を用いたデザイン画像の独創性分析とその可視化システムの開発	2023 年 4 月～2026 年 3 月	文部科学省科研費 基盤研究(C)	本研究は、印象評価と画像解析を用いた、デザイン画像の個性や類似性の客観的分析法の提案と、その分析情報の可視化システムの実現を目的とする。
⑫共同研究 (分担研究)				
⑬科学研究 助成事業 (日本学術 振興会) 申請	※ 申請した場合は「申請」と記入。			

2. 教 育 (本年度のみ)

担当科目		前 期	後 期
		科目名	科目名
	講義	アートとデザイン	情報デザイン 感性心理学
	演習	コンピュータミュージック	コンピュータグラフィックス
	ゼミ	基礎ゼミナール ゼミナール 2	ゼミナール 1 ゼミナール 3

教育内容・方法 の工夫	◆ 講義科目 【アートとデザイン】 本講義は、美術作品や歴史資料などを用いて鑑賞しながらアートとデザインについて理解を深める授業である。講義だけではアートやデザインについての深い理解が難しく、そして授業も退屈に感じさせることが懸念されるため、講義内容に即した簡単な作品を制作させる課題もある。情報担当教員であることを活かし、PC やタブレット、スマートフォンなどを活用して授業を受けさせているが効果的である。本講義の指定の教科書に加えて、自作したデジタル教材（PowerPoint のスライド）、さらには教科書以外の参考書や図録、WEB サイトなどを提示し、多様な方法で学習させた。演習となる課題は主に手描きとなるが、その作品は、学生の持っているスマートフォンなどを活用して CEAS に提出させた。学生のオリジナル作品が課題の成果物として提出されるので、学生の真剣さや理解度がよく把握できた。 【情報デザイン】 本講義は、情報デザインの知識と技術の基本的な理解を深める授業である。理論だけでは情報デザインに対する深い理解が難しく、授業が退屈に感じさせることも懸念される。したがって、PC を用いて講義内容に即した作品を制作する演習も頻繁に行っているが効果的である。本講義は、教科書と自作したデジタル教材（PowerPoint のスライド）、さらには教科書以外の参考書や図録、WEB サイトなどを活用し、多様な方法で情報デザインの方法や考え方について解説した。また演習課題では、各学生が所有している PC やスマートフォンを活用して作品を CEAS に提出してもらった。本講義は、PC やスマートフォンで作品を制作させている。学生自身の調査や分析に基づいたオリジナル作品が提出されるため、学生の真剣さや理解度がよく把握できた。 【感性心理学】 本講義は、感性心理学の基礎を学ぶことができる授業である。専門性の強い講義なので、感性心理についてのテキストおよび独自に作成したデジタル教材を活用し、認知心理学の基礎や感性工学などの研究手法を基礎から指導している。そして、独自に開発している印象評価アンケートツールや印象分析ツールを活用しながら、講義の中で実際にデザインの感性を測る方法を体験させ、理解を深めてもらえるよう指導している。印象評価の調査と分析については、PC やスマートフォンを活用させた。CEAS やメールを大いに活用して助言を頻繁に行ったが、これにより学生の真剣さや理解度がよく把握できた。特に、後半で課せられるデザインの印象評価に関するレポート課題では、印象の調査、分析、考察までの一連の感性心理学研究の基礎を体験させたが、本講義に対する学生の努力と熱意を詳細に把握することができた。
----------------	---

◆ 演習科目

【コンピュータミュージック】

本講義は、コンピュータを使った音楽制作の基本を学ぶ授業である。本講義は、独自に作成したデジタル教材（PowerPoint のスライド）を用いて、DTM（デスクトップミュージック）に関する指導を行った。PC を所有している学生が自主的に学びたい人は、DTM ソフト（Studio One Prime）を各自の PC に自力でインストールして設定する必要があるが、自宅でも学習したい希望者は対応できた。講義は授業時間内だけでなく、CEAS やメールを使用して学生とやり取りをしながら指導した。ほとんどの受講生は問題なくソフトを活用できるようになった。本講義では、独自に作成したデジタル教材に加えてオンライン教材なども併用し、必要に応じて本学図書館に導入した楽譜や参考書籍も紹介した。最終的には各学生が作曲またはアレンジする課題を与えたが、それぞれの学生がオリジナルの音楽を作成することができた。

【コンピュータグラフィックス】

本講義は、コンピュータを使ったイラスト制作や写真編集など、CG デザインの基本的な知識と技術を習得するための授業である。教材は、市販の CG デザインのテキスト『世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop』を用いていたが、例年初学者には難しく感じる人がいるため、昨年度と同様に、独自に作成したより分かりやすいデジタル教材を使用し、CG デザインの基礎を分かりやすく教えてから市販テキストに移行することにした。これにより、本年度も多くの学生はスムーズに CG デザインを理解できたようである。本講義では、通常の練習課題に加えて、実際のデザインコンペに応募する課題等を幾つか与え、社会に少しでも繋がるよう、より実践的に学ばせた。

	◆ ゼミ 前期【基礎ゼミナール】 基礎ゼミナールでは、大学での学習方法、資料収集方法、レポートや論文の書き方、プレゼンの仕方、アイデアの思考方法、ディスカッション方法などを指導した。また、本学での学習を支援するための簡単な情報リテラシーを指導した。最終的には、動画編集ソフト「CupCut」を用いた動画制作を指導して発表させた。 前期【ゼミナール2】 卒論を執筆するための論文の書き方の指導を行った。それと共に、各自の興味に合わせ、個人またはグループで作品制作を進めてもらいながら卒論テーマを検討させた。例えば、ドローンを用いた動画の作成、ショートムービーの制作、3Dホログラムの制作、お店や観光などを対象としたWEBサイトの制作、RPG風のゲームの制作、DTMソフトやAIなどを用いたコンピュータミュージックの制作、3Dモデリングソフトを使ったキャラクターデザイン、手描きのコマ撮りアニメの制作など。夏季休暇の期間を使って制作活動を行いたいグループもいたので協力した。 後期【ゼミナール1】 本年度に新規に入った1回生は、秋華祭の企画で当初は苦勞したようだが、最終的に唐揚げ屋を企画し、展開した。秋華祭後は、各学生の希望をふまえて3Dプリンターを用いた立体造形制作、コンピュータミュージックの制作、ウェブサイトの制作、動画の制作、ゲームプログラミング等、各学生の興味に応じた作品制作に取り組ませた。さらに、デザイン研究の指導として、D.A.ノーマンの「誰のためのデザイン」を読ませ、アフォーダンスの良いデザインとは何かを思考する訓練を行い、そのレポートを提出させた。 後期【ゼミナール3】 ゼミナール2で行ってきた内容を継続し発展させた内容を卒論に纏めさせた。比較的早くに仕上がり、内容も良い卒業研究は、ゼミナール研究発表会で発表させた。卒業研究の指導は、各学生の進捗に合わせながら9月から11月末まで行い、その後の11月末から1月末までは、各学生の進捗に合わせた論文執筆指導を行った。例年、優秀な卒論は、後輩に向けた卒論指導に活用しているが、100ページを超えて詳細に作品内容やデザインプロセスを説明する卒論、先進的なツールを用いて制作した作品を解説する卒論、多様なツールを駆使して一つの作品を長期に渡って丁寧に作成した内容を紹介する卒論など、本年度も秀逸な卒論が増えた。 ◆ その他（教科書・教材等の作成を含む。） 小路先生とともに、印象評価分析ツールの開発を行ってきたが、特に印象評価アンケートツールは、本学のオムニバス講義「経営情報学科特講」および「感性心理学」「ゼミナール」など複数の科目で活用している。
--	---

(1) 課外活動

①研修旅行 海外	
②研修旅行 国内	

3. 社会・学会活動（本年度のみ）

（1）公的委員会

分 類	活動・講演の概要
①委員長・座長 国・国際機関	
②委員長・座長 上記以外	
③委員・アドバイザー 国・国際機関	
④委員・アドバイザー 上記以外	

（2）学術団体の理事（日本学術会議協力学術研究団体）

分 類	活動・講演の概要
⑤理事長・会長	
⑥理事	

（3）講演会

分 類	活動・講演の概要
⑦講演者・登壇者・ 学会座長	（1）イラスト作品展「意地悪なカーン猫展」開催、及びTV出演して解説 開催期間：2024年3月25日～4月8日 開催場所：学外（café LINDEN） 上記の作品展について、2024年5月1日より1週間、ZTV 京都放送局の地域情報番組にて放送された。TV番組内では、作品展に関するインタビューを受け、作品の内容等を解説している。 ※別紙で、上記に関連する動画へのリンク（QRコード）を用意しましたので、是非、ご視聴下さい。 （2）京都府社会人向けリカレント教育の講師 京都府から依頼を受け、社会人向けリカレント教育の講師を担当した。講義内容は、デザイン思考やデザイン分析の基礎、ユーザ視点での考え方や潜在的ニーズを発見し、新たな解決策を生むための方法など。 ※別紙で、令和6年リカレント研修「総合デザイン体験コース」の情報を用意しましたので、ご確認下さい。 （3）本年度の森崎ゼミの活動がTVで放送（森崎もTV出演して解説） 本年度は、本学で「総合デザインコース」ができたことを受けて、情報デザインの教育研究に力を入れた。森崎ゼミの2回生の学生は、それを受けて、情報デザインに関わる多様な卒業研究に取り組んだ。特に、本年度の森崎ゼミでは、動画を用いて作品を説明する卒業研究が多かった。ゼミナール研究発表会では、通常のパワーポイントを用いた方法ではなく、発表内容の大部分を動画にし、複数の発表者が交代しながら映像にあわせて解説するという難しい方法を行ったが、上手に発表できた。この方法は、発表者それぞれが研究内容に熟知しているだけでなく、映像に合わせて臨機応変に対応できる能力も必要となり、本当の意味での情報活用能力が培われた結果であると思われる。 ※本年度の上記の教育の成果は、2024年度の京都経済短期大学学生論集に論文となって掲載しておりますので、是非、ご覧下さい。また、ゼミナール研究発表会での森崎ゼミの内容は、ケーブルテレビで放送（ZTVの地域情報番組で放送）されたので、その内容を動画で報告します。卒業研究の幾つかの内容も合わせて報告します。 ※別紙に、上記に関連する動画へのリンク（QRコード）を用意しましたので、是非、ご視聴下さい。

4. 特記事項（本年度のみ）

本年度も、教員・学生共に、TV（ZTV）へのメディア出演を果たしました。メディア出演した学生達は、大いに刺激になり、自信にも繋がったと思います。そして、このようなメディアの出演は、本学の広告や宣伝など、広報的な活動にも少なからず貢献できたと思います。

活動内容については、印刷物があるものはポスターやチラシなどをご用意しました。また、上記にも既にご書いている通り、活動の証明となる動画もご用意しましたので、別紙で URL または QR コードから内容をご確認下さい。