

2025年度 研究、教育、社会貢献活動報告書

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		デザイン学、感性工学			
研究課題	テーマ	印象評価および画像解析を用いたデザイン評価手法の研究			
	概要	本研究は、主観的な印象評価データと画像解析を組み合わせ、デザイン対象の印象特性や類似性を分析・可視化する手法の検討を目的とする。多変量解析を用いた印象データの分析および可視化手法の構築を通じて、デザイン評価や比較研究への応用可能性を探っている。			
本年度 研究業績	研究テーマ	印象評価と画像解析を用いたデザイン画像の分析および可視化手法の検討			
	経過と到達点	本年度は、科研費研究「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」（研究期間：2023～2026年度）を継続し、印象評価データの分析方法および画像類似性の可視化手法について検討を進めた。研究成果の一部については、学内外において報告を行っている。			

（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日本の学会誌（査読付き）					
②海外ジャーナル（査読付き・IFなし）					
③海外ジャーナル（査読付き・IFあり）					
④国際共著論文					
⑤招待論文					

⑥その他論文					
⑦ディスカッションペーパー・書評					
⑧紀要論文	A Practical Study on STEAM Education Using Toy Drones and Scratch: Promoting Engagement through Playful Learning Design	2025 年 10 月	単独	京都経済短期大学論集, 第 33 巻第 1 号, pp.15-33	本論文では、トイドローンと Scratch を用いた STEAM 教育をエデュテインメントとして実践し、動画制作を通じた学習効果を検証した。その結果、創造性・協働性・情報リテラシーの向上が確認された。
	Comprehensive Design Education Blending Learning and Enjoyment: An Edutainment-Based Practice and Reflection	2026 年 2 月	単独	京都経済短期大学論集, 第 33 巻第 2 号, pp.1-22	本論文では、エデュテインメントに基づく情報デザイン活動を検証し、創造性・協働性・情報リテラシーを育む教育効果と総合デザイン教育の新たなモデルを示した。
⑨紀要研究ノート・専門誌記事	シルエット分析用 Python モジュールの開発	2026 年 2 月	共同	京都経済短期大学論集, 第 33 巻第 2 号, pp.85-95	本論文では、Python を用いてシルエット分析モジュールを開発し、形状特徴量の抽出および幾何学的近似に基づくデザイン評価手法を検討した。

(2) 著書

	著書名	発行年月 (西暦)	発行所等の名称	概要
①単著				
②共著				
③分担執筆				

(3) 学会発表

	学会・研修名	発表年月	発表タイトル	概要
①発表者	京都経済短期大学経営・情報学会	2026 年 3 月	情報デザイン教育を支援する教材開発の実践事例	本発表では、卒業研究として開発された情報デザイン教育教材の事例を報告し、その教育的有用性

				について検討した。
②共著者				

(4) 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
①獲得共同 研究（研究 代表）	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分析手法の高 度化を目的とし、特徴抽出および 可視化に関する基礎的検討を行 う。
②獲得共同 研究（分担 研究）				
③申請共同 研究（研究 代表）				
④申請共同 研究（分担 研究）				
⑤委託研究 （企業等）				

(5) 受賞関係

	研究テーマ	受賞日	表彰名	表彰団体名

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Ⅰ
	ゼミ	基礎ゼミナール ゼミナールⅡ	ゼミナールⅠ ゼミナールⅢ
	実習		

教育内容・方法 の工夫	◆ 講義科目 講義科目では、アートおよび情報デザイン、感性心理学に関する基礎的知識を扱い、作品制作や簡単な演習を取り入れながら理解を深めた。特に「アートとデザイン」では、教員が現地で収集した資料やコンテンツを活用し、授業内容をより具体的かつ実感的に提示した。「情報デザイン」では、基礎的な文書作成やデザインの指導に加え、アニメーションなどのマルチメディア表現も指導に取り入れた。「感性心理学」では、スマートフォンを用いた調査手法と分析支援ツールを活用し、調査から分析までの流れを分かりやすく指導した。
	◆ 演習科目 演習科目では、音楽制作や CG 制作を中心に、デジタルツールを用いた実践的な制作指導を行った。「コンピュータミュージック」では、最新のソフトウェアを活用し、多様な音楽表現に取り組ませた。「コンピュータグラフィックスⅠ」では、本学広報用ポスターの制作を最終課題とし、入試広報担当者による講評を取り入れることで、より実践的な学修機会とした。
	◆ ゼミナール ゼミナールでは、作品制作および卒業研究を通じて、調査・分析・表現を統合した実践的な学修を行い、研究発表や作品発表へとつなげた。「ゼミナールⅠ」では基礎的なデザイン手法やデザイン思考を学び、「ゼミナールⅡ」ではその発展的内容を指導しつつ、各学生の研究テーマを設定させた。「ゼミナールⅢ」では研究内容を完成させ、最終的に各自またはグループによる発表を行い、講評を実施した。加えて、正規の開講日以外にも作品制作や発表の機会を設け、学内外での発信にも取り組んだ。

(1) ピアレビュー・FD 発表数

	回数
①受け入れ数	回
②参加数	回
③FD 発表数	回

(2) 課外活動

	概要
①ゼミ特別活動	ゼミナール活動の一環として、2 回生は研究発表、1 回生は作品発表を目的とした特別活動を実施した。2025 年 10 月 25 日に開催された秋華祭では、研究発表と作品発表を同時に行い、ゼミ活動の成果を学内に向けて発信した。 1 回生ゼミナールの活動として、学生作品による学外展示を企画し、2026 年 2 月 20 日から約 1 か月間、café LINDEN にて作品展を開催予定である。展示準備の様子についても、2026 年 1 月 22 日のゼミナールⅠの授業時に取材を受け、後日、地域ケーブルテレビ（ZTV）の番組内で紹介される予定である。
②その他活動	

(3) 学内管理業務

	委員会名等概要
①学内委員会	システム運用委員会（委員長） 学内のコンピュータおよびネットワークの管理・運用状況を確認し、課題が生じた場合には改善案の検討・提案を行った。 教学委員会（副委員長） 本学の教育および学生生活に関する事項について継続的に協議し、教育運営全般に関わる検討および対応を行った。
②学園委員会	
③ワーキンググループ	
④その他	

3. 社会貢献活動（本年度のみ）

(1) 公的委員会

分 類	活動・講演の概要
①教育関係	
②学会関係	
③国	
④自治体	
⑤第三者委員会	
⑥産学・地域貢献	
⑦その他	

(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
①理事長・会長	
②理事	

(3) 講演会関係

分 類	活動・講演の概要
①講演者・登壇者・ 学会座長	
②その他	

4. 特記事項（本年度のみ）

（１）京都経済短期大学ゼミナール研究発表会（森崎ゼミ発表）

2025 年 12 月 18 日に開催されたゼミナール研究発表会において、森崎ゼミの取り組みが地域ケーブルテレビ（ZTV）の取材を受け、2026 年 1 月に放送された ZTV 番組「京のあれこれ」内で紹介された。

（２）京都経済短期大学森崎ゼミナール作品展『冬花展』

京都経済短期大学森崎ゼミナールでは、学生による作品発表の機会として、作品展『冬花展』を開催した。本作品展は「冬の花」をテーマに、森崎ゼミに所属する学生が制作した作品を展示するものであり、企画から制作、展示までをゼミ活動の一環として行った。

学外会場である café LINDEN において開催することで、大学内にとどまらない形で学生の制作成果を発信する機会となり、地域に向けた文化的・教育的な発信の場となった。

なお、作品展の準備段階については、2026 年 1 月 22 日に地域ケーブルテレビ（ZTV）の取材を受け、その様子は 2026 年 2 月に ZTV コミュニティチャンネルにて放送予定である。

（３）秋華祭における研究発表・作品発表

2025 年 10 月 25 日に開催された秋華祭において、森崎ゼミの学生が研究発表および作品発表を行い、ゼミ活動の成果を学内に向けて発信した。

※別紙もご参照下さい。