

Link to the Pioneer Spirit

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
京都情報大学院大学

URL: <https://www.kcg.edu/>
E-mail: admissions@kcg.edu

お問い合わせ先

京都情報大学院大学 アドミッションセンター(留学生入学事務係)

〒601-8407 京都市南区西九条寺ノ前町10-5

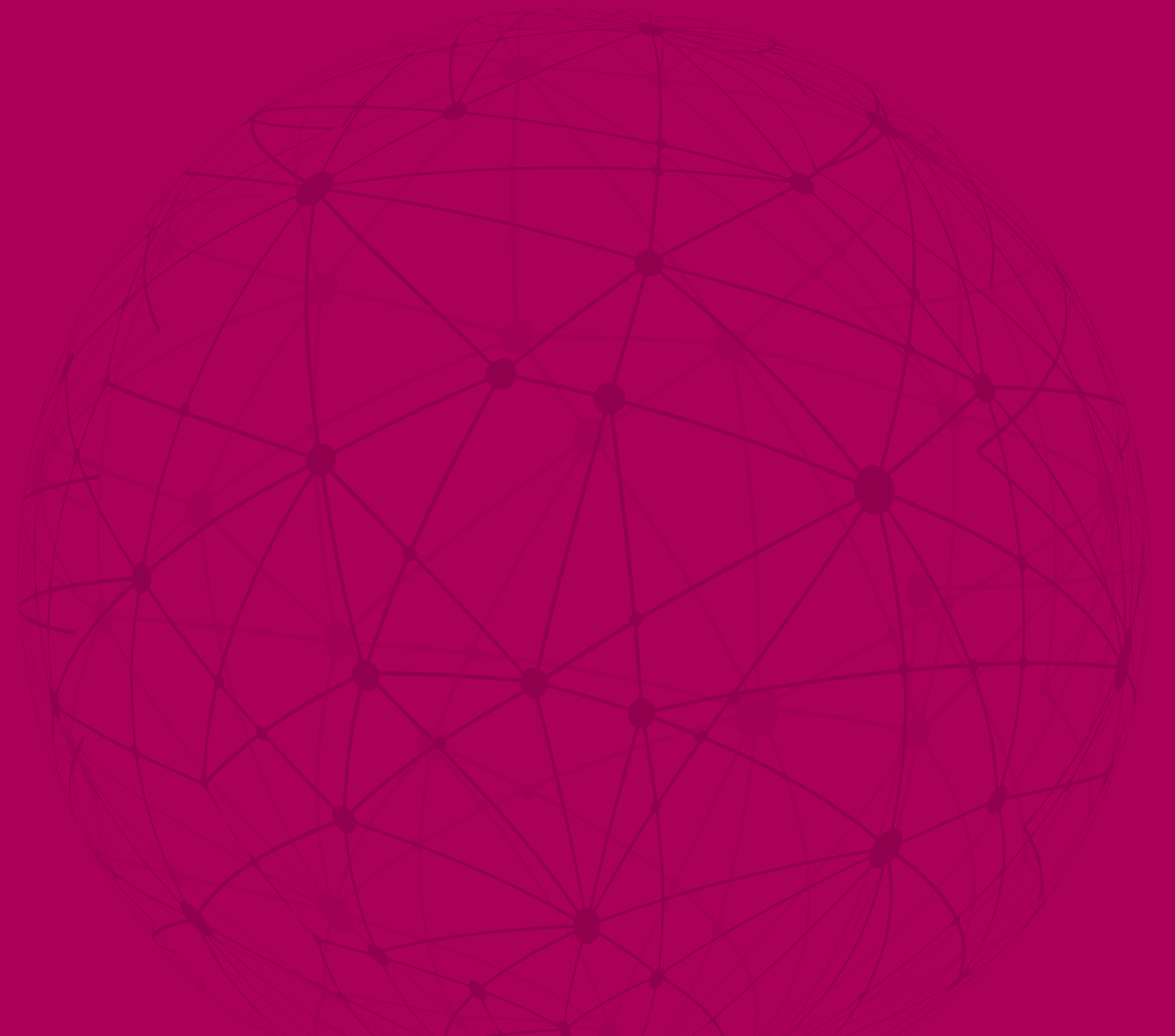
TEL (075) 681-6334 FAX (075) 671-1382



kcg.edu

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

日本最初のIT専門職大学院 **京都情報大学院大学**



京都情報大学院大学は・・・

◆専門領域は情報系・経営系の二つです

CIO（最高情報統括責任者）やプロジェクトマネージャーなど上級職を目指します。

◆文系・理系を問わず幅広い分野から学生を受け入れます

コンピュータ初心者の方でも入学可能。レベルに応じた履修ができます。

◆長期履修学生制度など、社会人の学びをサポートしています

平日の昼間はもちろん、夜間や土曜、eラーニングなどの多様な受講をサポートしています。2年分の学費で修業年限を3年または4年に延長する長期履修学生制度など、働きながら勉学に励む学生をサポートしています。

◆IT（ICT）の様々な分野への応用を探求します

広範なIT関連知識の中で、特に業界で重視されIT関連の知識やスキルが求められる職種の領域を8つに分類した専門分野を設置し、社会で求められるITプロフェッショナルズ（実務家）になるための多様な知識や技術を学べるようにしています。さらに、様々な産業分野で求められるIT（ICT）の応用を学ぶ科目も提供しています。

◆札幌、東京にサテライトを開設、今後も国内外に展開します

各サテライトで受講・履修が可能。海外を含む多くの地域でサテライト開設の計画があります。

◆実務経験が豊富な教員が揃っています

大企業でのCIO経験者や、コンテンツビジネスの最先端で活躍中の教員を多く登用しています。

◆「SAP ERP認定コンサルタント試験」に多数合格しています

徹底した個別指導でハイレベルな資格の取得を支援、合格者は大手企業に就職・転職しています。

◆バイリンガル・英語による授業が充実しています

英語を中心に、その他いくつかの言語による授業を多数開講しています。
英語での授業のみの履修で学位を取得することも可能です。

◆世界的なコンテンツ系イベントに参加しています

フランスで開催される日本文化の総合博覧会である「ジャパン・エキスポ」に毎年出展しているほか、マンガ・アニメ関連の総合見本市である「京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）」を共催しています。

◆日本応用情報学会、京都マンガ・アニメ学会の事務局を担っています

IT（ICT）に関わる様々なジャンルで学会を設立し、研究開発活動やネットワークづくりに取り組んでいます。

◆「京都」を表す新トップレベルドメイン「.kyoto」の管理運営事業者として 京都ブランドを世界に発信します

京都府の支持を得て、世界的なドメイン管理団体の承認のもと、教育機関としては世界で唯一、地理的名称トップレベルドメインを管理運営しています。

◆ITスキル ハイレベルなら平均年収937万円以上

IPA ITスキル標準V3のうち「ハイレベル」のレベル4・5は「プロフェッショナルとしてスキルの専門分野が確立し、知識と応用力を後進の育成にも活かしている人」と位置付けています。経済産業省が2017年8月に発表した「IT関連産業の給与に関する実態調査結果」によると、平均年収はレベル5では937万円を超えます。こうしたキャリアアップを実現するには、企業で業務経験を積むだけが道ではなく、本学のような情報系の専門職大学院でビジネスとITに関わる領域を実践的に学ぶことも有力な選択肢といえます。

IT専門職大学院として文部科学省認可第一号

No. 1 & the Only One! 京都情報大学院大学

建学の理念

- ・
- 社会のニーズに応え、時代を担い、
次代をリードする高度な実践能力と創造性を持った
応用情報技術専門家を育成する。

本学の使命・目的

- ・
- IT社会の高度かつ多様な人材ニーズに応え、
さらに、ユビキタス時代のビジョンにおいて、
従来以上の高度な技術、幅広い知識と国際性を有した
高度なITプロフェッショナルズを供給することを通じて、
高度情報化社会の実現と経済発展に貢献する。
情報およびその関連技術の発展に即応し、
理工学・経営学等の関連する学問分野の
理論および応用技術等を教授し、
以って高度専門職業人の養成を目的とする。

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

アドミッション・ポリシー（Admission Policy）：入学者の受入れに関する方針）

IT（ICT*）分野は情報系・経営系の融合領域であり、その対象は複雑多岐にわたっており、この分野で活躍できる人材に対する産業界のニーズは多様化する一方です。工学部出身者を前提とする工学系研究大学院のみにIT（ICT）分野の人材育成を委ねていた従来の教育体制では、産業界の多様な人材供給のニーズに応えることは不可能でした。今後の産業・経済の発展のためには、極力多様なバックグラウンドを持った人材をIT（ICT）分野の高度専門職業人として育成していく必要があります。こうした観点から、本学は、出身学部を限定することなく、極力多様なバックグラウンドを有する以下のような学生を広く受け入れる方針です。

1. 本学において専門知識を修得するための基礎学力を有する人
2. 既成概念にとらわれず、新しいことを学び、自ら考え、創造する意欲を有する人
3. 周囲と協力し、コミュニケーションを通じて問題を解決する意志を有する人

※ICT(Information and Communication Technology)：情報通信技術

京都情報大学院大学の教育



学校法人 京都情報学園
理事長・教授

長谷川 亘 Wataru Hasegawa

早稲田大学文学士
(米国) コロンビア大学教育大学院修了,
Master of Arts, Master of Education
一般社団法人京都府情報産業協会会長
一般社団法人全国地域情報産業団体連合会 (All Nippon
Information Industry Association Federation, 略称: ANIA) 会長
一般社団法人日本IT団体連盟創立者
一般社団法人日本IT団体連盟代表理事・筆頭副会長
一般社団法人情報処理学会理事
一般社団法人日本オープンオンライン教育推進協議会 (JMOOC) 理事
特定非営利活動法人ITコーディネータ協会 副会長, 運営企画会議 委員
独立行政法人情報処理推進機構 人材育成審議委員会委員,
情報セキュリティ標語・ポスター・4コマ漫画コンクール審査委員会 委員
独立行政法人高齢・障害・求職者雇用支援機構
高度職業能力開発促進センター運営協議会 委員
一般社団法人日本応用情報学会 (NAIS) 顧問理事
タイ王国教育省次官賞(2回), ガーナ共和国文部大臣賞
米国ニューヨーク州教育行政官有資格
天津科技大学客員教授
韓国国土海洋部傘下公企業 済州国際自由都市開発センター
政策諮問委員

担当科目
「リーダーシップセオリー」「オナーズマスター論文」

京都情報大学院大学(The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics, 略称: KCGI)は、日本最初のIT専門職大学院です。その母体は、日本最初の私立コンピュータ教育機関である、専修学校京都コンピュータ学院(Kyoto Computer Gakuin, 略称: KCG)です。KCGは、創立者長谷川繁雄と長谷川靖子が、未来を見据えた独自の哲学をもって開設した私塾を起源としています。1963年の創立以来、長きに亘ってコンピュータ教育を行い、その間には、高等学校卒業生のみならず多くの四年制大学卒業者が入学し勉学を修めました。当時、我が国には、研究を主な目的とする大学院しかありませんでしたから、とりわけ大卒後に入学された方々の多くは、実務に直結した高等教育機関を探した結果として、KCGを選択していました。専修学校制度下にありながらも社会的には、大学学部卒業者のための教育機関としての役割をも有していたKCGには、いわば一種の職業・実務の大学院としての機能を果たしてきたという側面もあります。

その前提、経緯のもとに、KCGは1998年以降、米国ロチェスター工科大学大学院(IT専攻、コンピュータ・サイエンス専攻、その他)との共同プログラムを開設し、実学志向のプロフェッショナルスクールの大学院カリキュラムを実施しています。これは、日本の専修学校とアメリカの大学院とのプログラム提携としては我が国最初のものであり、画期的なことでした。

このような実績のあるKCGの関係者が中心となり、専門職大学院という新制度下において、ITの専門職大学院設置に乗り出すことは、ある意味必然であったとも言えます。財界関係者や、米国ロチェスター工科大学、コロンビア大学教育大学院の教授陣など教育関係者から多くの賛同と協力を得て、本学京都情報大学院大学は、新制度施行初年度である2004年4月に、日本国内第一号のIT専門職大学院として開学したのです。

開学にあたり、本学は、「社会のニーズに応え、時代を担い、次代をリードする高度な実践能力と創造性を持った応用情報技術専門家を育成する」ことを建学の理念として掲げました。情報技術教育に国際的なビジネス教育を加味し、最古で最大のコンピュータ関連の国際的学会であるAssociation for Computing Machinery(ACM)のInformation Systems(IS)修士課程カリキュラム修正版を基にしながら、ウェブビジネス(eビジネス)に特化した技術者、特にCIOを育成するプログ

ラムを構築しました。IT社会の高度かつ多様な人材ニーズに応え、従来以上の高度な技術、幅広い知識と国際性を有した高度なITプロフェッショナルズを供給することを通じて、高度情報化社会の実現と経済発展に貢献すること、そして情報およびその関連技術の発展に即応し、理工学・経営学等の関連する学問分野の理論および応用技術等を教授し、以って高度専門職業人を養成することを使命・目的として標榜しております。

それまで我が国には、ウェブビジネス(eビジネス)のための技術に関して、それを主専攻とする学部または大学院レベルの専攻が皆無に近い状態であり、伝統的な経営学や経営工学といった専攻や情報系の関連する専攻の一部として取り上げられているに過ぎませんでした。すなわち、体系的かつ総合的な専攻あるいは専門分野の一部において研究がなされ、教育が行われていたに過ぎないというのが実情だったのです。

本学の特徴は、「広義でのIT」系専門職大学院として、世界標準の「プロフェッショナルスクール」を目指し、リーダーシップ能力の育成にも主眼を置いている点にあります。他の多くの大学において見られるような、いわば「縦割りの一分野」としての情報工学系大学院や情報数理系大学院ではなく、それらと共通項は多々あるにせよ、ジャンルを異にする大学院なのです。教育的見地に基づいたカリキュラム設計や担当教員の構成はもちろんのこと、Learner Oriented(ラーナーオリエンテッド:学習者主体)のInstructional Design(インストラクショナルデザイン:教育設計)、開放的水平分業システムの教育体制、そしてLearning Outcome(ラーニングアウトカム:学習成果)の定期的計測など、それまでの日本の大学にはほとんど見受けられなかった要素や施策も多く取り入れながら、教育体制の充実を図っています。

さらに、アジアをはじめ世界各国においてその実力を発揮することのできる、ITスキルとマネジメントスキルを併せ持った人材を養成し、国際的リーダーを育成することに力を入れています。本学では、とりわけ各国からの留学生も積極的に受け入れており、開学当初から「アジアNo.1のITプロフェッショナルスクール」を目指しています。

ITは、もはや私たちの日常生活や産業活動に無くてはならないものになっています。多岐にわたる関連分野には、まさに膨大な社会的ニーズが横たわっています。本学では、学生がIT全般の知識を身につけ、将来的に、それを実践的に活用しながら、選択した分野において活躍することができるよう、カリキュラムを

常に見直し、更新しています。十分な知識とスキルを備え、広い視野を持つ本学の修了者は、国内外のさまざまなフィールドで活躍しています。

また、本学は、札幌と東京にサテライトキャンパスも設置しています。札幌サテライト、東京サテライトのそれぞれがeラーニングシステムによって京都本校と繋げられ、現地にいながらにして最先端のIT専門教育を受けることができます。リアルタイムで講義を受講し、カメラを通じて教授に直接質問ができるのはもちろん、録画され、サーバーに蓄積された講義を自宅で視聴することも可能です。いわば時間と場所の制約を超えて、いつでもどこでも高度な専門教育を受けることが可能となっています。

さらに本学は、アメリカ、中国、韓国をはじめとする海外各国の大学等と提携・交流を独自に積み重ねたことにより、充実したネットワークを有しています。提携関係にある高等教育機関は優に100校を超えました。今後も結びつきをより深めながら、積極的に教育事業を展開していきます。入学定員は、開学時には80名(総定員160名)でしたが、2020年4月からは600名(2021年度総定員1,200名)となり、7.5倍に拡大しました。情報系大学院の定員数では、全国でもトップクラスとなっています。

本学は、時代のめまぐるしい変化の中にあっても、建学の理念と使命・目的に基づき、着実に歩みを進め、高度なITプロフェッショナルズの養成に邁進していきます。意欲ある皆さんの入学をお待ちしております。

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

時代のターニングポイントにあって



京都情報大学院大学学長
応用情報技術研究科長

茨木 俊秀 Toshihide Ibaraki

京都大学工学士

同大学院修士課程修了(電子工学専攻)

工学博士

京都大学名誉教授

元京都大学大学院情報学研究科長

元豊橋技術科学大学教授

元関西学院大学教授

イリノイ大学等客員研究員および客員教授

ACM, 電子情報通信学会, 情報処理学会,
日本応用数理学会 以上4学会フェロー

日本オペレーションズ・リサーチ学会, スケジューリング学会
以上2学会名誉会員

担当科目

「システム理論特論」「オナーズマスター論文」

18世紀後半から19世紀にかけて起こった産業革命は、蒸気機関という新しい動力の誕生をきっかけとするものでした。生産力の増大は、その後、電気と石油の利用によってさらに加速され、20世紀になると、人類が必要とする量をはるかに超える生産能力を持つに至りました。その結果、いわゆる「量から質への転換」が起こり、それまでの大量生産は時代遅れとなり、多品種少量生産の時代へ移行しました。その荒波の中で、世界の産業構造は大きく変化し、新たな社会秩序が生まれてきました。

20世紀後半から21世紀に入ると、ICT(情報通信技術)が再び大きな変革を生み出しました。それは情報革命と呼ばれています。その源泉であるコンピュータは、誕生以来まだ70数年程ですが、爆発的な進歩の結果、演算速度と記憶容量の両方において信じられないほどの力を持つに至りました。しかも産業革命に比べると、進化の速度はずっと速いのです。人間の脳は約10の11乗個のニューロンから成っているとされていますが、コンピュータを形作る素子の数はすでにそれを凌駕しつつあって、ハードウェアとしては人間の脳に比肩できるまでになってきました。情報革命のもう一つの担い手である通信技術も大きく進歩しています。電流や電波による情報の伝達に加え、光による通信も実用化され、いわゆるデジタル化時代を迎えました。その最大の成果であるインターネットを利用すれば、世界のあらゆるところへ、文字はもちろん、写真や動画データでさえ瞬時に送ることができます。

これらICTの進歩は、私たちの生活に大きな変化をもたらしています。大気の変化を記述する偏微分方程式を実際の気象の変化より速く解けるようになったことが、数値天気予報の決め手になりました。音声の分析と認識を人の発話速度を超える高速でできるようになり、人間とコンピュータがリアルタイムで対話できるようになりました。記憶容量の壁もほぼなくなり、たとえば、世界中のすべての書籍のデジタルデータ、人が一生を通して眼や耳から取り入れるデータのすべて、人々の間で交わされるあらゆる通信の内容、などを記憶して保存することが可能になりました。コンピュータ自体についても、サイズがどんどん小さくかつ速くなった結果、携帯電話やスマートフォンは人々のポケットに居場所を見つけ、さらにウェアラブルコンピュータはメガネや腕時計、また衣料の一部に装着されています。ロボットはこれら先端技術を総合することによって初めて可能となりましたが、人間の身体性の一部を代替するだけでなく、高度な人工知能を組み込むことによって、新しい生命体のような役割を果たしつつあります。人の動作を助ける介護ロボット、訪問者の質問に答え求められた場所へ案内するロボット、家庭にあって人と対話しペットの役割を果たすロボットなど、興味あるロボットが次々と登場しています。

より大きく、ビジネスや政治、国家間の関係なども例外ではありま

せん。インターネットに代表される通信のインフラストラクチャは、世界中をネットワークによって結び付け、グローバル化しました。その結果、新しい多国籍ビジネスが次々と生まれ、さらには国家や社会の在り方までもが影響を受け、急激に変化しています。

ICTは我々の生活を変え便利にしましたが、その一方で負の脅威にもなり得ることに注意しなければなりません。日ごろ悩まされるスパムメール、外から勝手にコンピュータに侵入して来るコンピュータウイルス、それらを利用したプライバシー侵害、コンピュータ犯罪、さらにはサイバーテロなど、小規模なものから大規模なものまで、対応を間違えると大きな災害を引き起こす可能性があります。これらとどう対峙していくかが問われています。

ICTによる情報革命は、この後、どのように進行するのでしょうか。人工知能は人間が作ったものですが、それは、たとえばチェスというゲームでは、1997年にすでに人間の世界チャンピオンを破っていますし、現在では将棋や囲碁においてもプロ棋士を超えるレベルに達しています。人工知能は近い将来、自ら学習し進歩することによって、より高度な人工知能を自分で作り出す能力をもつでしょう。この自己増殖のサイクルの中で、コンピュータの知能が人間を超えてしまう時期が遠からずやってくだろうと予想されています。未来学者たちはそれをシンギュラリティと呼んでいます。果たして人間と人工知能の平和的な共存は可能でしょうか。

以上ICTがもつ様々な側面について述べましたが、これらのせめぎ合いの中で、現在はまだに転換の真ただ中、大げさにいえば、人類の将来にとってのターニングポイントにきていると言えるでしょう。このような時代に対応するため、我々は、日本最初のICT系の

専門職大学院である京都情報大学院大学を設立いたしました。2004年4月に最初の学生たちを迎え、今年で19年目になります。本学は、コンピュータ揺籃期の1963年に設立された京都コンピュータ学院を母体とし、その伝統と実績を継承しています。

本学の建学理念には「社会のニーズに応え、時代を担い、次代をリードする高度な実践能力と創造性を持った応用情報技術専門家を育成する」と書かれています。これを達成するため、応用情報技術研究科ウェブビジネス技術専攻を置き、応用情報の広い範囲から専門分野として、人工知能、データサイエンス、ウェブシステム開発、ネットワーク管理、グローバル・アントレプレナーシップ、ERP(企業基幹システム)、ITマンガ・アニメ、観光ITを設けました。入学生はその一つを選びます。専門分野の外に共通選択科目群と産業科目群(農業、教育、コンテンツマーケティング、フィンテック、海洋、医療・健康など)があって、これらからも自由に選択できます。

開学以来、札幌と東京にサテライト校を設けました。また学生定員も大幅に増加しました。時代のターニングポイントにあって、しっかりと歩き始めたといえるでしょう。

本学はICTの研鑽を積みながら、それが社会に与える影響を十分理解し、正しい方向へ導いていけるような人材を育てたいと願っています。志を有する方であれば、年齢、経歴、国籍、さらに文系理系を問わず、門戸を開いています。大学を卒業されたばかりの方はもちろん、すでに実社会で活躍しつつキャリアアップを目指している社会人、海外にありながら日本での勉強に興味を持つ留学生、私たちはこのような方々の入学を心から歓迎いたします。

KCGグループのカラー

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCGレッド
京都情報大学院大学
スクールカラー

KCGグループの創立者長谷川繁雄は、晩年、学校経営の傍らハーバード大学に遊学し、若き頃に叶わなかった学問に再度挑みました。ボストンにアパートを借り、若い学生と一緒に文学や哲学の授業を受講したのです。京都情報大学院大学のスクールカラーは、創立者が学んだハーバード大学のスクールカラーである臙脂(えんじ)色を基に、KCGブルーに対比する色調として、制定されました。これは、老若男女にかかわらず、常に新しいことにチャレンジし、謙虚に学ぶ姿勢を表現しています。

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

KCGブルー
京都コンピュータ学院スクールカラー、
KCGグループカラー

京都コンピュータ学院のスクールカラーおよびKCGグループのカラーであるブルーは、創立当初のメンバーが全員京都大学の大学院生、卒業生であったことから、京都大学のスクールカラーである濃青を基にして選定されました。1970年頃から使われ始めていましたが、創立35周年(1998年)を機に、色調を定義し、KCGブルーと称しています。

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCGオレンジ
京都自動車専門学校
スクールカラー

京都自動車専門学校のスクールカラーであるオレンジは、KCGグループに仲間入りした2013年に制定されました。オレンジは活発でポジティブな印象を与える一方、安全のための識別色としても用いられることから、クルマ社会における安全を追求する姿勢と学生たちが困難を乗り越え前に進む活力を表しています。

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

KCGグリーン
京都日本語研修センター
スクールカラー

KCGグループの、海外からの留学生にとっての最初の入口、京都日本語研修センターは、法務大臣告示日本語教育機関であり、文部科学省より準備教育課程の指定を受けています。世界7大陸の緑の大地のイメージから、スクールカラーとして上記KCGブルーとKCGレッドに対比される色調の緑を制定しました。学び育っていく留学生たちの能力の成長を表しています。

京都情報大学院大学の特徴

社会で役立つ実践的なスキルが しっかり身につく

■ 産業界のニーズやITの進化に即応した カリキュラム設計

本学では、産業界のニーズに即した教育を進めるために、カリキュラムおよびコースデザイン、インストラクショナル・デザインを、組織内外の専門家のアドバイスを得て策定しています。また、IT (ICT) の急激な変化に即応するため、米国・ロチェスター工科大学との連携のもと、世界最新のIT教育カリキュラムの移入・共同開発を行っています。

■ 徹底した実地・実践型カリキュラム構成

本学では、IT (ICT) とマネジメントのスキルを備えた人材を育成するために、IT系のみならず、経営・経済系などのビジネス関連科目も多く履修できるように配慮しています。修了年次には従来の大学院における修士論文に代わるものとしてマスタープロジェクトの企画・遂行を行い、キャリアを確立するための高度なスキルを修得します。

■ eラーニングと対面授業の併用による効果的な 教育方式の採用

本学では、開学当初より最新のeラーニングシステムを導入し、その後開設された札幌・東京のサテライトや、海外諸大学と京都本校とを結んでリアルタイムなオンライン講義を実施してきました。オンライン授業に関する最先端の知見と長年の実績を有しており、また、それらの授業は従来の対面授業と同等の効果が得られるよう工夫されています。

現在は①教室内における従来の対面授業、②オンライン会議ツールやeラーニングシステムを活用した双方向のコミュニケーションが可能な同期 (リアルタイムオンライン) 授業、③担当教員が教室または遠隔で授業を行いつつ、学生は教室あるいは自宅などの教室以外の場所のいずれでも希望する受講場所を選択するこ

とができるハイブリッド授業、④授業コンテンツを期間内に視聴して受講するオンデマンド形式の非同期授業の4つの形態を採用し、学生が場所やツールにとらわれることなく授業を受けられる体制を確立しています。

新型コロナウイルス感染の先行きが見通せないなか、その対策に万全を期すために、国内の感染状況やワクチン接種の拡がりなどの社会状況の推移を注視しながら、4つの授業形態を適切に選択・配分して、学生が安全に受講できる環境作りに努めています。これまでも、そしてこれからも、各種感染症のパンデミックのような状況下でも、学生は自分の希望する授業形態を選んで、安全・安心に、しっかり学習を深めることができます。

IT (ICT) と経営、さらに各産業への 実践的活用が学べる

■ 情報系・経営系などの複数の専門領域にわたる プロフェッショナルズを育成

現代のビジネスシーンにおいては、ウェブ技術を基幹とするIT (ICT) スキルと、経営戦略策定などのマネジメントスキルを兼ね備えた人材が求められています。本学では、情報系・経営系などの複数の専門領域にわたるプロフェッショナルズを育成しています。カリキュラムは、学生個々のバックグラウンドに応じて情報系・経営系の科目をバランスよく学べるように構成されています。

■ 企業等のIT戦略立案の実務経験者を教員として 多数登用

本学では、企業でのCIO経験者など実務系の教員を多く登用しています。各教員は、それぞれの実務経験に基づく授業で、学生の実践力を養成します。実務に直結した最新の理論・技術への理解を深めながら、学生はプロフェッショナルとしての総合的なスキルを身につけます。

キャリアチェンジをして IT分野で活躍する

■ 文系・理系を問わず幅広い分野から進学可能

本学では、多様なバックグラウンドを持った人材をIT分野の高度専門職業人として育成することを目標に掲げており、学生募集に際し学部での専攻分野に関する制限は設けず、文系・理系の幅広い分野から多様な入学者を受け入れます。既習の知識や技術とニーズに応じた選択科目を用意し、幅広いバックグラウンドの入学者に対応しています。また、社会人が仕事をしながら学べるよう、多様な受講をサポートしています。本学は、これまで日本の大学院が十分に提供できなかった「キャリアチェンジの機会」を創出しています。

■ 入学時の知識レベルに応じた履修が可能

本学では、コンピュータに関する知識をほとんど有しない文系系学部出身者から、SEとしてIT業界で活躍している社会人にとり、様々なITスキルレベルの学生が学んでいます。本学は、ITスキルの有無や将来の目標に応じて、個々の学生に最適な履修パターンを提供します。これにより、予備知識のない学生でも無理なく段階的に目標に到達することができます。一般的な大学院が32単位で修士号の学位が取得できるのに対して、本学では12単位多い44単位をもって修士号を授与しています。これは多様な産業界のニーズに応えるため、自分の選択した分野の専門的知識を深く、そして広く修得することで、ITスキル・知識の修得や強化だけでなく、それらを実践的に応用できる人材を育てるためのものです。

グローバルな活躍をめざす

■ 世界各国のIT分野を代表する第一人者による授業

ITビジネスは、国境を越えてグローバルに展開する分野です。本学では、学生が国際的な視点を獲得できるように、欧米やアジアなど様々な地域から一流の教員を招聘しています。米国・ロチェスター工科大学やコロンビア大学、情報セキュリティ分野で世界最高レベルを誇る韓国・高麗大学校情報保護大学院等、世界各国の大学・企業と学術交流協定・事業協定を結び、共同研究や国際シンポジウムを実施するなど、グローバルな交流の発展にも力を入れています。

■ 海外留学と海外派遣授業

本学は、米国・ロチェスター工科大学など多くの国々の多くの大学と提携しています。提携校への留学や、国際学会での発表に挑戦できます。また、海外提携校で開講している授業にTAとして参加する機会があるほか、海外インターンシップ制度も活用できます。



学んだことを活かし、社会で活躍する

■ 徹底した個別指導で理想の就職を実現

本学では、修了時における全学生の就職の実現を目指します。担当教員が産業界等における経験や人脈を活かし、理想の就職実現に向けて、学生との個別面談を通じ、企業への推薦も行います。また、起業を希望する学生に対しては、会社設立や経営・運営に関するノウハウの伝授などの各種支援をします。

■ 修了者間のビジネスネットワークの構築

本学では、ITをキーワードとした多彩な修了者を輩出し、修了者同士のビジネスネットワークの構築にも力を注いでいます。在学中からグループワークの機会等を多く設けることで、修了後、社会に出てからも同窓生がそれぞれのスキルを活かし、協力し合いながらビジネスを展開していくことを目指します。



教室、自宅など希望する受講場所を選択できるハイブリッド授業

*We train students to become global players
through a full roster of classes in English Mode.*

「英語モード」での講義が充実、 業界が求める「国際人」を養成します

本学では、英語による講義のみを受講することによって本学の課程を修了し、修士の学位を取得できるように、「英語モード」での講義を多数開講しています。これらの講義には海外から招聘した一流の教員によるものも含まれます。本学には現在15の国と地域からの留学生が在学し(2022年3月修了生含む)、多くの学生が英語による講義を選択して修学しています。これは本学の大きな特長といえます。

一方、日本人の学生でも英語力が必要なレベルに達していれば、英語モードでの講義を受講できます。本学が持つこの国際的な環境を大いに活用すれば、ITを学びながら英語力をさらに伸ばすだけでなく、国際的な感覚も身につけることができます。

IT業界では最新の情報を常に吸収することが求められます。有用な情報を開発や制作に活かすことができれば、業界人としての大きな成長につながるでしょう。IT業界は日々、新しい技術が生み出されていますので、最新の情報をキャッチアップする力が非常に重要といえます。最新の技術や製品などの多くは米国などの海外から日本へと浸透してくるケースが多く、その情報は、ほとんどが英語で書かれています。英語を公用語とする技術者は日本と比べて圧倒的に多いため、質の高い情報や記事は必然的に英語で書かれることが多くなるということです。業務やスキルアップに必要な英語の情報をいち早くキャッチアップできれば、仕事をするうえで有利となることは間違いありません。

とりわけ外資系IT企業の就職や、外資ITコンサルといった業界でも最高峰のキャリアを目指すなら、本学の特長である「英語モード」の活用が有効といえます。



活躍のフィールド



現在、産業界では、IT(ICT)の高度化(特にウェブビジネス技術の普及)に伴い、従来からの「IT化」に比べ、高レベルのIT導入が課題となっています。すなわち、IT(ICT)を単なる業務改善ではなく、高度な企業戦略の策定に活用しようとする動きです。これは、経営のトップレベルでのIT化を意味し、それ

に関与する人材は高度な知識・技術と同時に高度な経営センスをも要求されます。

本学では、業界の求める高度IT人材を育成するためのカリキュラムを実現しています。本学の修了者は、以下のようなIT系の職種に就くことが期待されます。

CIO (Chief Information Officer: 最高情報統括責任者)

企業のIT化が進み、経営の根幹をITが支えるようになるにつれ、IT戦略を立案して企業経営の一翼を担うCIOが企業では求められるようになっています。CIOは、企業の経営戦略立案に携わり、そうした戦略を実現するための環境構築に向けた情報戦略を策定し、企業の有する多種多様な経営知識を有機的な情報システムとして実現していく高度専門職業人です。

プロジェクトマネージャー

プロジェクトマネージャーは、企業内の経営資源を有効活用しつつ、最新の情報技術の導入などを適切に行い、プロジェクトを統合的に管理・効率化する能力を有する高度専門職業人です。そのため、ITと経営の幅広い知識を兼ね備えていることが必要です。また、プロジェクトは様々な部署を横断して編成されることが多いため、高度なコミュニケーション能力とリーダーシップが求められます。

AIアーキテクト

人工知能(AI)は、Society 5.0に代表される人間中心の未来社会を実現するためのキーテクノロジーです。AIアーキテクトは、機械学習などのAI技術に習熟するだけでなく、適用対象業務や応用分野の分析能力、AIシステムの開発・利活用能力を活かして、様々な分野での課題解決と最適化を進める高度専門職業人です。今後の社会システムの構築や産業組織の運用などでの中核業務を担い、重要な役割を果たすことが期待されています。

システム統合コンサルタント

日本の企業では、社内でのIT人材の不足から、IT化推進における社外コンサルタントの需要が高くなっています。システム統合コンサルタントは、顧客企業の経営戦略に沿ったビジネスのシステム化構想に関するコンサルティングを行い、現在の熾烈な国際ビジネス競争を勝ち抜く企業間連携を効率的に進めるための適切なスキルを持った高度専門職業人です。顧客のニーズを理解し、適切な対応が求められることから、IT、マネジメント、コミュニケーションの高いスキルが必要となります。

アントレプレナー

アントレプレナーは、「ゼロから事業を生み出す人」のことであり、一般的に「起業家」と認知されています。新しい事業を起こす創業者というポジションであり、会社の理念を貫くために強い意志や組織を牽引するリーダーシップが必要です。また、経営の実行において非常に大きい責任を持っており、事業の状況や現場の課題を常に把握しておく必要がありますので、マネジメントスキルが必要となります。

ITアーキテクト

ITに対する深い知見をもとに、経営課題・業務課題を解決するためのIT戦略立案、ITブランドデザインの策定、IT企画、その後の推進・実行までの一連を担当する高度専門職業人です。ITスペシャリストに「経営的視点」を加えた役割を担い、システム開発における共通仕様・要件定義やシステムのあり方を検討・提案、システム全体の方向性や仕組みから運用・保守要件まで提示することができる能力が必要となります。

情報セキュリティコンサルタント

情報ネットワークは、eコマースやIoT(Internet of Things)などを実現するうえで不可欠のインフラとなっています。一方で、これらネットワークを取り巻くセキュリティリスクは拡大し続けています。情報セキュリティコンサルタントは、顧客が情報セキュリティポリシーを策定し、情報資産を守るための助言や支援をします。また、顧客の状況を把握し、適切な対応を行うために、マネジメントやコミュニケーションの能力が必要となります。

コンテンツ製作管理者

映画やアニメーション、ゲームソフトなどのメディアコンテンツの製作において、コンテンツ製作管理者は、プロジェクトチーム全体の管理を行います。まず企画書を製作し、協力して製作にあたる会社と交渉して、具体的な予算を確保します。また、製作物をどのように利用して資金を回収するか計画し、実行します。過去の事業実績や現在の市場の状況などの分析能力や、チームをまとめて計画を実行するリーダーシップが求められます。

データサイエンティスト

ビッグデータなどから必要な情報を収集、抽出、分析して、ビジネスの状況改善に向けた施策を立案します。ビッグデータの拡大は、経済産業省の「IT人材の最新動向と将来推計に関する調査結果」の中でも言及され、データサイエンティストの需要をさらに高めています。近年は、農業や医療などの分野でもビッグデータの利活用が進み、活躍の場は広がっています。マーケティングや経営の知識に加え、統計解析やデータマイニングなどのITスキルや、仮説と検証に基づく論理的な思考力が求められます。

教育の環境と体制

世界標準の業務用システムを導入した実践的な教育環境

SAP社の教育用ERPシステム

■ SAP社のERPパッケージ導入による本格的な実務家育成

本学では、IT分野の高度な実務家育成のため、世界最大手のERP(企業資源計画)パッケージベンダーであるドイツSAP社のERPシステムSAP S/4HANAを教育用に導入し、実践的な学習・研究環境を実現しています。システム開発を含んだ本格的なERP専門職教育目的での導入は日本では本学の他に例がありません。

■ 経営への有効活用をテーマに

SAPのERPシステムは、巨大で複雑なシステムです。本学ではSAPのERPシステムの操作方法のみではなく、企業における

業務処理の流れを学びながら、業務を支援するためのカスタマイジングと企業へのERP導入に関するコンサルティングができる高度で実践的なスキルの修得を目的としています。

■ 高度で実践的なスキルを養成

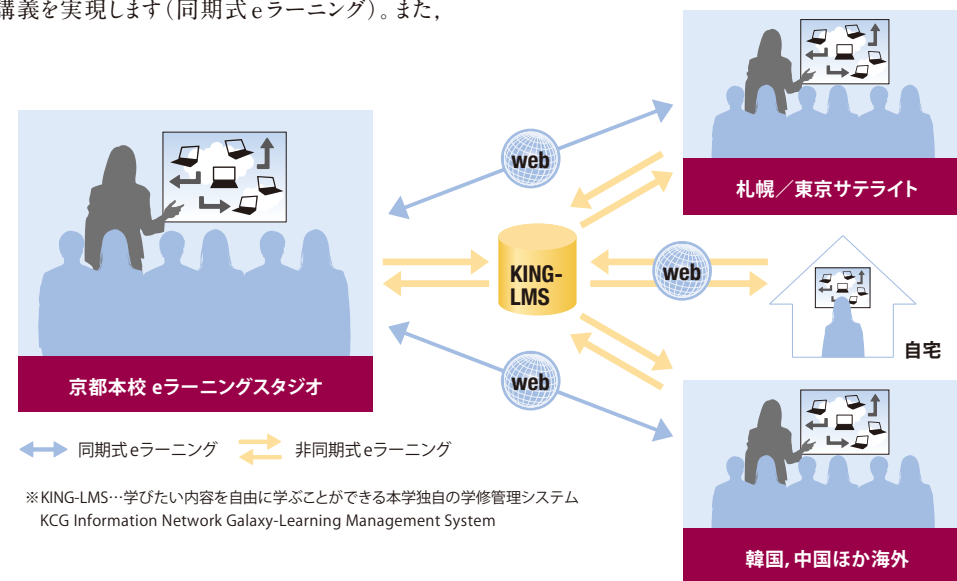
本学の学生は、SAP S/4HANAシステムがどのように動き、どのような業務をサポートできるのか種々検討し、例えば購買在庫・生産・販売物流・会計・人事管理など、ERPの導入により業務全体がどう変わるのかを実践的に学びます。ERP専門分野のコースの履修を通して、「SAP認定コンサルタント」の資格試験に合格する学生達を輩出しています。

ラーニングマネジメントシステム

■ 新世代教育システムによる京都本校と各サテライトなどを結んだリアルタイムでの講義配信をはじめ、充実のeラーニングを活用し学修をサポート

最新のeラーニングシステムで札幌、東京と京都を結んでリアルタイムな講義を実現します(同期式eラーニング)。また、

KING-LMSに蓄積された学修コンテンツにより、インターネットを通じていつでも、どこでも学修(予習・復習)ができるほか、eラーニングのみで学修できる科目も用意しています(非同期式eラーニング)。



電子図書館

本学は、IT分野の最新情報にアクセスするため、米国の情報系学会であるACM(Association for Computing Machinery)や米国電気電子学会のIEEE(Institute of Electrical and Electronics Engineers)及び情報処理学会(IPSJ)の電子図書館に加入しています。それぞれの学会の

出版物を中心に多数の学術雑誌へのフルテキスト・アクセスが可能で、多くのものは数十年前に遡るバックナンバーも閲覧できます。また、国立情報学研究所の「学術情報ネットワーク」等も活用し、調査・研究を進められる体制も整えています。

京都本校 百万遍キャンパスに 新校舎が誕生！

本学は、教育環境のさらなる充実を図り、新しいIT教育と国際交流の拠点づくりを目指そうと、京都本校百万遍キャンパスの北側に、新校舎を建設しました。これにより、百万遍キャンパスの敷地は約3倍に拡大されました。

新校舎は地上4階地下1階建てで、アクティブラーニングなど多様な学習形態に対応可能なハイフレックス仕様の教室、新しい発想の展開を促進させるイノベーションルーム、オンライン授業・ミーティングに対応する個人用ワークブース、IT関係を中心とした書籍を所蔵するライブラリーなどを備え、本学の教育経験と理論に裏打ちされた先進的かつ画期的でグローバルな教育を展開することが可能となります。また、多目的ホールとしての機能も備えた大講義室や、農業ITの実践の場となるスペースも設けました。

開学時に80名(総定員160名)だった入学定員は、現在600名(総定員1,200名)となり7.5倍に拡大、情報系大学院の定員数では、全国でもトップクラスとなっています。近年はアジアや欧米のみならずアフリカや中南米諸国からの留学生が大勢学んでいます。歴史ある学問のまち京都に、世界中から多様な学生が集まる、新たな学びの拠点が出現しました。



大講義室



イノベーションルーム



ハイフレックス仕様教室



個人用ワークブース

カリキュラム・ポリシー

Curriculum Policy : 教育課程の編成及び実施に関する方針

本学では、その使命・目的に基づき、IT (ICT) スキルとマネジメントスキルとを兼ね備えた、ウェブビジネス分野で活躍できる高度専門職業人を育成するためのカリキュラムを実施する。

1 科目群

教授すべき科目の総体を、特定の専門領域に関する知識を深めることができるよう、体系付けグループ化された専門分野 (Fields of Concentration) 科目群、特定の業界についての専門・周辺知識学習や事例研究等も含め、技術の実践的活用を念頭に置いた産業 (Industry) 科目群、さらにヒューマンスキルや高度な理論、最先端技術動向について学ぶ共通選択科目群 (Supporting Elective) に大別する。

2 履修モデルの編成と実施方式

学修の目的・志向に応じて、広範なIT関連知識の中で特定の分野において基礎から応用・実践まで広く深い専門知識を身につけることに重きを置き、系統立てた特定の分野の科目を集めた各専門分野 (Fields of Concentration) から、1つ

の分野を選択し学ぶものとする。これとは別に、多様な学生の個々の修学目的に応じた科目を選択する履修モデルとしてビスポーク (Bespoke) カリキュラムも選択可能とする。専門分野およびビスポーク (Bespoke) カリキュラムのなかで、ICTの適用分野である各種産業における個別の知識や問題発見・企画・設計力の養成・技術の実践的活用を目指す産業 (Industry) を併せて選択して履修することもできる。

3 マスタープロジェクト (Master Project)

各種科目の履修と併せて、担当教員の指導のもとで様々なテーマを追求するマスタープロジェクト (Master Project) を遂行し、実践的な応用能力の育成を図る。

4 変化への対応

IT (ICT) 分野の急速な発展に対応するため、高度専門職業人に必要とされるコンピテンシーの変化に合わせて、カリキュラムの見直しと更新を常に行う。

ディプロマ・ポリシー

Diploma Policy : 学位授与に関する方針

本学においては、以下の3つの要件をすべて満たした者に対し、修士 (専門職) の学位を授与する。

1. 定められた修了年限を全うすること
2. 定められた必要単位を修得すること
3. カリキュラムに沿った履修方法によって科目を履修し、高度専門職業人としての基盤となる知識、応用力、ならびに高い倫理観を身につけていること



京都情報大学院大学での学び

「応用情報技術専門家」育成のために統合されたカリキュラム

本学の建学の理念にある「応用情報技術専門家」を育成し、社会に送り出すために、学修目的別の履修モデルと、学生主体のプロジェクトやアクティビティとを組み合わせ、統合されたカリキュラムを提供しています。

■ 専門性の獲得

応用情報技術専門家として、広範なICT関連知識をすべてカバーしようとするのは現実的ではありません。そのため、専門性を高めるために分野を特定し、その中で基礎から応用・実践まで広く深い専門知識を獲得できるよう、分野ごとの専門分野科目群を整備しています。

■ 社会的ニーズへの対応

現代の様々な産業において、効率化・知識集約などの課題解決にICTを適用しようというニーズは高まる一方です。このニーズに応えるために、特定の産業へのICTの実践的活用について、事例や課題などを学ぶための産業科目群を整備しています。

■ 創造性・実践能力の発揮

応用情報技術専門家として、各種科目の履修で学んだ知識を現実の課題解決や実践的応用につなげるために、自らがとるべきアクションを主体的に企画・設計し、実践した結果を他者に還元する必要があります。そのため、それらの素養を学生が身につけられるよう、プロジェクトスポンサー (マスタープロジェクト担当教員) の指導のもとで様々なテーマを追求するマスタープロジェクトやリサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディをカリキュラムに位置づけています。

■ プロフェッショナル志向

応用情報技術専門家には、実際の産業の現場で現実の課題解決や実践的応用を牽引できるプロフェッショナルであることが求められます。そのため、企業や各種団体でのインターンシップを奨励し、職業人に求められる技術レベルや課題解決能力を体験的に学ぶ機会を提供します。

これらの履修モデルの選択やプロジェクトなどへの取り組みは、全ての学生に一律に課されるものではありません。学生ごとの興味・関心や学修の深度などに応じて、様々な選択と組み合わせが可能です。学生主体の自由な学びを尊重しつつ、応用情報技術専門家の育成に向けた知識と技術の積み上げを図るよう、カリキュラムを設計しています。

教育目的 ウェブビジネス 技術専攻

本専攻は、情報およびその関連技術の発展に即応し、理工学・経営学等の関連する学問分野の理論および応用技術等の教授・研究を通じ、広い視野に立った基礎的思考能力と専攻

分野における高度の専門性を要する職業等に必要の高度の技術能力を備えた、高度専門職業人の養成を目的とする。

教育目標

本学の使命・目的を学生の教育において実現するために、本学のウェブビジネス技術専攻の教育目標を以下のように掲げる。

■ 基礎的素養の確保

コミュニケーション能力を始めとして、ビジネスを推進する基礎となる社会的スキルを身につける。また、IT (ICT) を構成するソフトウェア・ハードウェア・ネットワークなどの基盤技術について理解する。

■ 企画・設計能力の向上

ビジネスとそれを支えるIT (ICT) の現状および動向を広く調査・分析し、企業や社会が抱える課題に対して合理的なアプローチを企画・立案できるようにする。また、それを具体化するための様々なシステムやコンテンツを設計できるようにする。

■ 開発・運用能力の向上

企画・設計されたシステムやコンテンツを、ソフトウェアによる実装や利用者への提供などを通じて、実際に活用できるようにする。また、それら開発・運用に必要な様々なツールや規約などに関する実務的知識を深める。

■ 職業人意識と倫理観の醸成

ビジネスプロセスを責任をもって担当し、それらを継続的に改善していけるような高い職業人意識と倫理観を養う。併せて、実践的なリーダーシップや組織管理の方法論などを学ぶ。

本学のカリキュラム構成

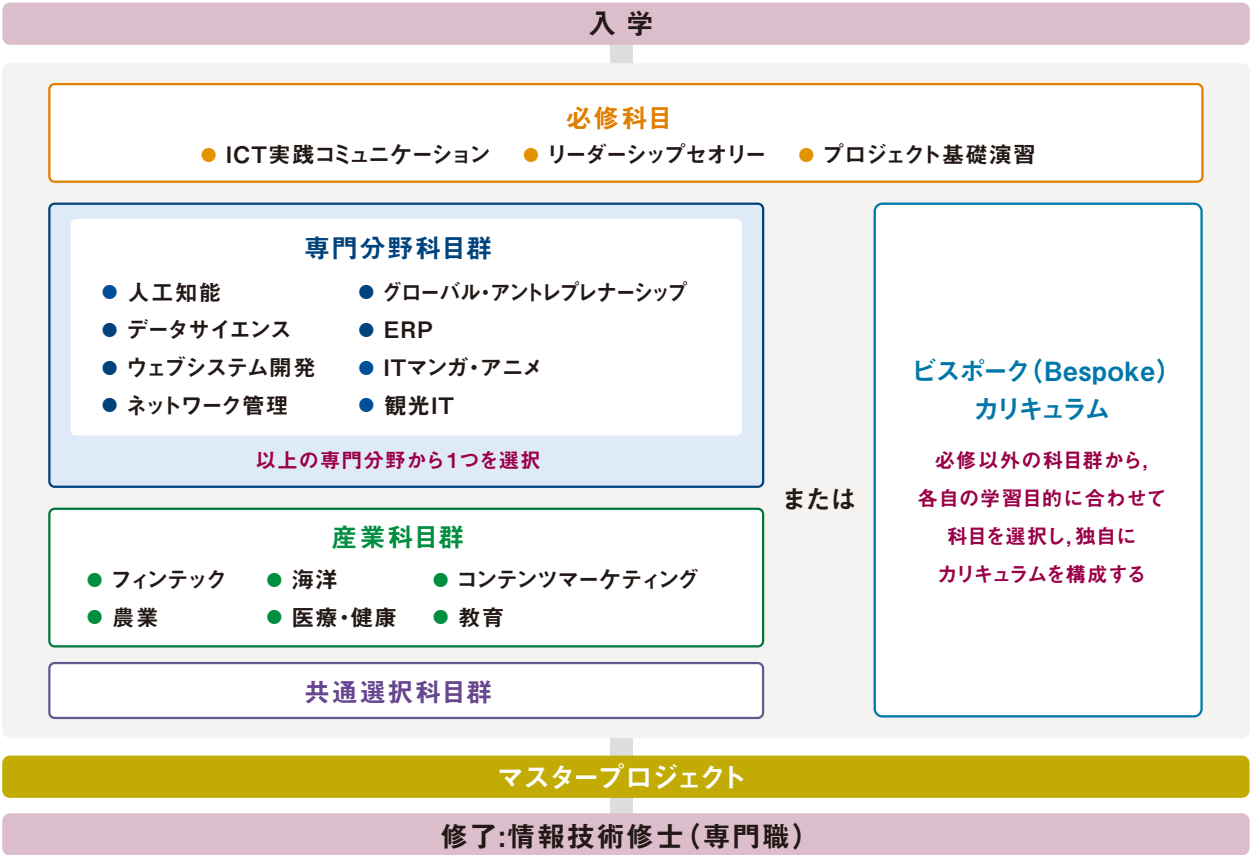


本学では、ICT分野での基盤となる技術・知識を修得するカリキュラムを構築しています。「専門分野科目群」には、各専門分野に関連する多種多様な内容の科目を網羅しています。「産業科目群」には、社会において需要の大きい分野ごとに関連する科目を設置しています。「共通選択科目群」には、特定の専門分野や産業に属さず、広範な知識の修得を目指す科目を設置してい

ます。「必修科目」には、ビジネスパーソンとしての基本的なスキルや専門分野における応用力を修得するための科目を設定しています。本学は、各業界の第一線で活躍する優れた人材を教員として授業を開講しています。各科目群を構成する科目は、最先端の業界動向を反映し、適宜更新されます。

専門分野科目群	広範なICT関連知識の中で、それぞれ特化した特定の分野を選択し、その範疇の知識を深めるための科目群です。専門的、かつ幅広い知識を修得するために、専門分野別に科目がグループ化されています。 ● 人工知能 ● データサイエンス ● ウェブシステム開発 ● ネットワーク管理 ● グローバル・アントレプレナーシップ ● ERP ● ITマンガ・アニメ ● 観光IT
産業科目群	特定の業界における専門・周辺知識、技術の実践的活用を念頭に置いた科目からなります。対象とする業界、業種に特化した科目群です。 ● フィンテック ● 農業 ● 海洋 ● 医療・健康 ● コンテンツマーケティング ● 教育
共通選択科目群	専門分野や産業を問わず、職業人として必要なコミュニケーションやマネジメントなどの基礎的な能力を養う科目と、ICTの先端的な応用事例や技術動向を学ぶ科目から構成されます。ITビジネスの基礎から応用までを含む多様な観点を持つ科目から構成されるため、学生の学びの幅を広げます。
必修科目	本学では、出身学部にとらわれず、様々なバックグラウンドを有する多様な学生を受け入れています。これにより、多くの人にキャリアチェンジの機会を提供するという社会的な意義を果たしています。そのため、必修科目としては、個々の学生の専門性によらず、高度専門職業人に求められる積極的で論理的なコミュニケーションの基本スキルを養う科目を設定しています。 ● ICT実践コミュニケーション ● リーダーシップセオリー ● プロジェクト基礎演習 ● マスタープロジェクト

◆ 科目の構成



マスタープロジェクト

本学には、京都大学など日本を代表する大学における指導経験豊富な教員や世界第一線で活躍する教員が多く在職し、そのような教員からマスタープロジェクトの指導を直接受けることができます。



◆ 概要

本学のマスタープロジェクトは、ICTの実践的応用や技術活用に焦点を当て、学生自身の問題意識から課題の設定や分析および解決の提示へつなげることを目標とする必修科目です。学生が修得した専門分野や産業における知識やスキルを踏まえて課題を分析したり解決策を提示したりするために、具体的なツール(プラットフォーム、ソフトウェア、サービス、フレームワーク、ビジネスモデルなど)およびそのアプリケーションを使用することに焦点を当てます。

研究を基本とした従来の大学院修士課程の修士論文と比べて、新たな知の創造のほか、既存のツール等を活用し、それらを応用したプロジェクトを実施または修士論文を作成します。学生は自らの志向や希望に応じてテーマや実施方法

を選択することが可能です。

マスタープロジェクトは学修の集大成として、学生がICTを実践的に応用して現実の社会や人々の生活をより良く改善していく契機となることを目指しています。

◆ 実施方法

マスタープロジェクトは、プロジェクトスポンサー(担当教員)による指導のもと、学生主体で進めていきます。専門技術を応用したプロジェクトだけでなく、より深い学術研究を行うことも可能です。教育分野の世界最高峰である米国のコロンビア大学をモデルにし、学生は学習に取り組む期間と内容によって、次の4タイプの中から1つを選ぶ、柔軟性を持った方法で取り組みます。

マスターレポート タイプ1 自分の専門分野の科目から1つを選んで履修するとともに、同科目に関係するテーマに取り組み、レポートを完成させます。	マスタープロジェクト タイプ2 学生が自由な発想でテーマを決定し、自らの志向に応じたプロジェクトを行います。
オナーズマスタープロジェクト タイプ3 より高度な内容または大きなテーマのプロジェクトを実施します。学生が自ら決めたテーマで、時間をかけて取り組みます。	オナーズマスター論文 タイプ4 世界の一流研究大学院と同等のレベルの修士論文作成を目指します。学生が自ら決めたプロジェクトのテーマに、さらに深く時間をかけて取り組みます。



京都情報大学院大学で学べる8つの専門分野

専門分野は、広範な ICT 関連知識の中で、特定の領域に向けた専門的かつ幅広い知識を獲得するために、学生が選択する科目の分野を表しています。本学では、特に業界で重視され ICT 関連の知識やスキルが求められる職種の領域を以下の8つに分類し、それぞれの目的に合わせた科目の選別・グループ化を図っています。学生は自らの志向や目標に合わせて1つの専門分野を選択し、集中して学びます。（各専門分野の詳細は P.17 ～ 参照）



人工知能

人工知能の基礎理論と活用およびデータサイエンスなどの関連技術を多様な応用分野での事例を通して学び、人工知能関連ソフトウェアの習熟を通して、人工知能の様々な分野での利活用技術を修得する。

データサイエンス

クラウドやデータベースに蓄積したビジネス情報を分析し、効果的な意思決定のために活用する手法を修得する。

ウェブシステム開発

データベースやクラウドサービスなどと連携するウェブサイトの企画・製作、PCやスマートフォン向けウェブアプリケーションの作成などを修得する。

ネットワーク管理

目的に合わせたネットワークの構成法、クラウドコンピューティング、セキュリティ管理、各種サーバ／クライアントのシステム導入・開発について修得する。

グローバル・アントレプレナーシップ

起業家としての考え方やリーダーシップ、データ分析・活用の手法など、ITビジネスの分野で自ら起業するために必要となる知識と技術を修得する。

ERP (Enterprise Resource Planning)

企業が扱うヒト・モノ・カネに関する情報管理と、経営上の意思決定の支援を行うための基幹情報システムについて修得する。

ITマンガ・アニメ

アニメや映像コンテンツをデジタルツールを駆使して企画・製作する技術、その作品をビジネスにつなげる手法について修得する。

観光IT

観光分野におけるICT応用、観光ビジネスのIT化、ツアーや宿泊などの情報管理、観光コンテンツの企画・設計などについて修得する。

ビスポークカリキュラム

ICTの日々の進化に対応するためには、特定の専門分野に限定せず、カリキュラムを構成し学修する必要がある場合もあり得ます。各自の学習目的に合わせて教員と相談しながら、必修科目以外の科目群から自由に科目を選択し、幅広い知識と応用分野にわたる独自のカリキュラムを構成することも可能です。これを「ビスポークカリキュラム (Bespoke Curriculum)」と称しています。

産業への応用

ICT を取り巻く環境は大きく変化し、ICT を適用する分野はますます広がっています。本学では、専門分野での学びを、ICT の実践的活用に向けて専門知識が必要とされる特定の業界・業種に応用するための科目を設けています。特に ICT の適用による課題解決が期待される以下の 6 つの業界・業種に絞り、それぞれの業界で活躍できる人材の育成を目標として、科目を選別し、グループ化を図っています。専門分野と併せて学ぶことができます。（各産業科目の詳細は P22, 23 参照）



フィンテック

金融におけるICT応用、銀行の基幹業務、電子マネーや仮想通貨などの現状と将来像などを扱う。

農業

農業におけるICT応用、植物工場を代表とする栽培環境の制御、農産物の流通改革などを扱う。

海洋

船舶・海洋などにおけるICT応用、船舶の航行制御、海産物養殖における環境制御などを扱う。

医療・健康

医療におけるICT応用、電子カルテの情報管理、人工知能やデータ可視化による診断支援などを扱う。

コンテンツマーケティング

マンガ・アニメ・映像・音楽などにおけるICT応用、製作プロセスのデジタル化、知的所有権の管理、プロモーション戦略などを扱う。

教育

教育におけるICT応用、eラーニングコンテンツの設計・製作、多様なコミュニケーションシステムなどを扱う。

専門分野

人工知能

▶この専門分野のコースパスウェイは26ページを参照



人工知能は、20世紀半ばから注目されてきた情報科学の主要分野のひとつで、社会を大きく変革する基盤技術となりました。自然言語、音声、画像理解や探索・推論などを中核技術として、自動翻訳、速記録の自動作成、顔認識、自動車の自動運転、医療情報処理、介護サービス等のロボット、囲碁等のゲーム、eスポーツ等の各種エンターテインメントなど、応用分野の対象範囲は大きな広がりを見せています。

この専門分野では、人工知能の基礎理論やデータサイエンスなどの関連技術を学び、それらがどのように活かされているのかを実例を通して理解し、その上で多くの人工知能関連ソフトウェアに習熟して人工知能技術を利用活用できる専門家を目指します。また、人工知能応用ソフトウェアの開発をも担える高度な技術者の育成プログラムも準備しています。

目指す人材像

- 人工知能の基礎や応用技術を学び、来るべき人工知能社会を「生きる力」を備えた人材
- 大規模 Python プログラムの開発能力を有し、既存の人工知能関連ソフトウェアを活用できる人材
- パターン認識 (画像・音声・言語など) 系やビジネス系における斬新な人工知能応用ソフトウェアの開発をも担える高度な技術者



プロジェクト担当教員の声

富田 真治 教授

人工知能にとって数学などの基礎理論が重要だ、人工知能にとって重要なのは1にも2にも3にも数学だ、などと昨今言われています。一方で数学というとそれだけで嫌気がさしてしまう学生も多く、おいしい果実があるのに、食わず嫌いで終わってしまうのはどう見てももったいないと言えます。2045年には人工知能が人間にとって代わるシンギュラリティを起こす、などとはとても思えませんが、人工知能が大きく社会を変革していくことは間違いない事実だと思います。人工知能社会を「生きる力」を蓄えておく必要があります。必要に応じて基礎理論を勉強し、理解した後は、基礎理論は忘れてもいいので、まずは人工知能の技術に触れてみる必要があるでしょう。

データサイエンス

▶この専門分野のコースパスウェイは26ページを参照



データサイエンスは、最近、注目されるようになった情報系の分野です。最近、大規模な蓄積データを種々のIT応用分野で効果的に活用するための必要性が叫ばれるようになり、そのためのデータ管理技術、データ分析法を研究・教育します。データ管理・データ分析に関しては、早くからデータベース技術や統計解析法が広く用いられてきましたが、最近の爆発的に出現するビッグデータを扱うためには旧来の技術では

対応できなくなり、ハードウェア分野でもソフトウェア分野でもさらに高度なデータ処理技術が必要となっています。人工知能 (AI) の分野とも関連の深いといえます。この専門分野では、学習目標を (広い意味での) ビジネス分野にしています。先行カリキュラムにおける「ビジネスデータアナリティクス」専門分野を改編し、継続性を保っています。

目指す人材像

- 情報資源の抽出・活用 (データマイニング)、市場分析などを行うアナリスト
- 製品計画に関する助言や指針を提供するコンサルタント
- データに基づいて企業の戦略立案・推進などの意思決定ができるCIO
- 消費者行動の記述モデルと戦略／予測モデルの構築を行うCRMマネージャー



プロジェクト担当教員の声

寺下 陽一 教授

私の指導するプロジェクトは、データの蓄積と管理・分析を行う手法の研究と実地経験です。基本になのは従来からのデータベース管理技術ですが、最近の大規模データ (ビッグデータ) の出現に対応して、新しいデータ管理技術の応用も体験してもらい、多くの先端ビジネス系IT企業で活躍できる人材の育成を目標としています。この専門分野の名称に示されているように、これらのデータ管理技術は「データサイエンス」と呼ばれるようになり、ITの基盤として今後ますます重要となる分野です。

ウェブシステム開発

▶この専門分野のコースパスウェイは26 ページを参照



ウェブシステム開発には通例、企業のイントラネット上に設置される社内向けウェブサイトと、インターネット上で外部向けに公開されるウェブサイトの双方の制作が含まれます。一般的にウェブシステム開発者は、プログラミング言語やHTML5などのマーク

アップ言語を駆使してウェブサイトのコーディングを行います。その職務にはCMS(コンテンツ管理システム)も含まれます。この専門分野では、学生はウェブシステムのプログラミングやコーディングに加え、ネットワークの基礎についても学びます。

目指す人材像

- 利便性の高いウェブサイトのデザイナー / プログラマー
- 新サイト立ち上げや既存サイトの維持改良に携わるプロデューサー
- 自社サイトの優位性の維持・向上を図るサイトマネージャー
- 既存のウェブサービスやクラウドサービスを統合してアプリケーションを構築できるエンジニア

プロジェクト担当教員の声

中口 孝雄 准教授

ウェブシステム開発は、既にあるサービスを効率よく作れる成熟した技術と、見たこともないサービスが作れる最新の技術が共存する分野です。企業内で使われる事務的な画面を持つウェブシステムもあれば、スマートフォンで利用するARアプリケーションも作ることができます。センサーやカメラ映像などのIoT (Internet of Things) デバイスからの情報を集約する役割を担うこともあれば、画像認識や異常検知などを生いたAI (Artificial Intelligence, 人工知能) 機能を統合することもあります。近年のシステム開発の多くはウェブ技術を用いて実現されており、プログラミング言語やデータベースなどのミドルウェアも様々です。

このような多様な技術を対象とする際に重要なのは、開発するシステムの目的を明確に定めることです。システムが対象とするのはどのような応用分野なのか、そこで何が問題とされており、どう解決されているのか、それに対しどのような技術を用いて新しい提案をするのか。それらを定めた上で、実際にシステムを開発し、利用者に使ってもらい、結果を評価します。プロジェクトを通じて、これからの社会を担うシステムを設計・開発できるスキルを身につけ、修了後はウェブ技術のエキスパートとして活躍していただくことを期待しています。



ネットワーク管理

▶この専門分野のコースパスウェイは26 ページを参照



ネットワークサービスは、今日の情報システムを支える重要な要素です。ネットワーク管理者は、コンピュータネットワークやサーバシステムの構築、障害対応、維持管理を担い、ネットワーク障害が発生した際には、障害からの復旧やネットワー

ク上のデータの保全を行います。この専門分野では、学生はネットワークシステムの運用や情報セキュリティの知識を身につけます。

目指す人材像

- インターネットサービスの設計・運用・管理者
- 企業の社内ネットワークおよび基幹業務システムのセキュリティ管理者
- 各種サーバ環境 (ウェブ、データベース、動画等) の構築・運用マネージャー
- クラウドサービスやIoT 機器などを含む多様なネットワークの統合支援コンサルタント
- ネットワークシステムのサーバ/クライアントソフトウェアの開発・運用エンジニア

プロジェクト担当教員の声

内藤 昭三 教授

私の専門は情報セキュリティ&ネットワークです。情報システムの構築・運用において、ネットワークとセキュリティは、相補的な車の両輪のようなものです。ネットワーク化により、情報システムの利便性は高まりますが、それに比例して、セキュリティリスクも高まります。ネットワーク技術、セキュリティ技術とも、互いに競い合うごとく日々進化しています。「ユビキタスネットワーク社会」という標語のもと、あらゆるモノがネットワーク化されています。その一方で、クラウドコンピューティングに代表されるように、ハードウェア、プラットフォームからソフトウェア (アプリケーション) のデータセンターへの集中化が進んでいます。

もちろんこのようなサービス環境は、強固な情報セキュリティの上で実現できるものです。個人情報の漏洩、コンピュータウイルスへの感染、ウェブサーバへの侵入とページの書き換え、eコマース詐欺など、被害の規模も、ネットワーク化の進展に比例して増大しています。かといって、もはや「鎖国」の時代に逆行することは現実的な解ではあり得ず、状況に適したバランスあるソリューションが要求されるわけです。

これから入学される皆さんには、理論および実践の両面でのバランスを取りながら、最新のネットワークおよび情報セキュリティ技術の修得にチャレンジしていただきたいと思います。情報通信技術とそれを使う上での情報倫理が、社会システムにおいて果たす役割についても考えを巡らす機会を持っていただくことを期待します。



グローバル・アントレプレナーシップ

▶この専門分野のコースパスウェイは27 ページを参照



グローバルIT 起業家は、ベンチャー事業の立ち上げから推進、運営までを行うとともに、それらのノウハウを応用して異業種のビジネスの発展を支援します。この専門分野では、起業家としての考え方やリーダーシップを養い、グローバルなビジネスの分野で自ら起業するために必要となる知識と技術を修得することを目指しています。学生は、eコマースとウェブビジネスを含むグローバルビジネスについて重点的に学ぶとともに、財務、経営の基本概念などについても学習します。

また、グローバル・アントレプレナーシップにおいてはITと経営の概念だけでなく、ウェブマーケティングの課題を解決させるグロースハックや顧客との関係性強化を重視するためのデータを把握しながら利益向上を目指すグロースマーケティング (ビッグデータやデータサイエンスを応用して、UXなどの改善を短期で行う手法) など事業の即戦力になれる最新のマーケティング手法についても学んでいきます。

目指す人材像

- 経営コンサルタント
- 企業経営者
- 企業分析やベンチャー投資事業の支援者
- 企業における事業開発のプロデューサー



プロジェクト担当教員の声

高 弘昇 教授

私が指導するプロジェクトでは、主にインターネットなどのオンラインでのビジネスを効率的に行うB2Cマーケティング戦略 (e マーケティング) に焦点を当てます。e マーケティングの基盤となるICT への理解を積み重ねることと並行して、オンラインでの売り上げや利益増加のため、可視化されていない顧客の商品購買行動を分析し、その結果をコホート分析やAHP 分析などの統計的分析技法を用いて戦略化していく研究を行っています。

また、私がプロジェクトを指導する学生の代表が年に1回、ヨーロッパやアメリカで開催される国際学会で英語での発表を行っています。皆さん、顧客中心の知識経営のコアになるマーケティング戦略を学び、海外の国際学会で英語での発表に挑戦してみませんか?

ITマンガ・アニメ

▶この専門分野のコースパスウェイは27 ページを参照



経済産業省が進める「クール・ジャパン戦略」は、マンガやアニメを代表とする世界が認める日本発の文化、コンテンツ産業、クリエイティブ産業の育成や国内外への発信を骨子とするものです。本学ではこれに着目し、マンガ・アニメをウェブビジネスに活かすべく、既存のコンテンツ・クリエイティブ産業のビジネスモデルの研究に基づく新しいビジネスモデルの創出や、アニメの企画・製作の実習など、クリエイティブ産業に関わる様々なシチュエーションを体験し、個々の問題とそのソリューションを実践的に学ぶカリキュラムを提供しています。

マンガ・アニメは今や大規模な共同開発の時代に入ってお

り、国をまたいだ仕事の受発注も珍しくありません。ますます国際的な発展を見せるマンガ・アニメをはじめとするコンテンツ産業、クリエイティブ産業にはICTの力が欠かせません。絵を描く技術、映像を編集する技術、ストーリーを組み立てる技術など、基礎となる技術はもちろん、様々なデジタルツールを使いこなし、状況に合わせたソリューションを考え出す力が必要になってきます。この専門分野ではこれらの総合的な力を身につけ、コンテンツを創作するという意味だけでなく、仕事や人生そのものをクリエイティブに捉えていく人材を育成します。

目指す人材像

- マンガ・アニメのコンテンツの企画、製作、プロモーションを総合的に手がけるプロデューサー
- デジタル/アナログの各種製作ツールを使いこなせるコンテンツ・クリエイター
- 製作目的に応じて、映像の構成やエフェクトを効果的に演出できるディレクター
- 教育や娯楽など、マンガ・アニメの市場動向を踏まえたコンテンツ企画ができるマーケティング・ディレクター



プロジェクト担当教員の声

植田 浩司 教授

私の専門分野はプログラミング、マルチメディア、ICTに関するカリキュラム開発、発展途上国への技術移転です。先進国・途上国を問わず、今後eラーニングと優れたコンテンツによって、より簡単に、効果的に、世界中どこにいても希望する教育が受けられる世の中になるでしょう。その時に、アニメーションという普遍的な表現手段が有効活用されると期待しています。

アニメコンテンツのクリエイターには、単にデジタルツールを使いこなして作品を作るスキルだけでなく、コンテンツ開発の手法やコスト、あるいは作品の流通のビジネスモデルに関する知識も必要になります。また、各国の実情や文化を理解した上で、受け入れられ易いコンテンツにする柔軟性も求められるでしょう。この専門分野を通じて、総合的な観点からコンテンツ製作をとらえ、ICTを通じて作品を世界に発信できるようなクリエイターを育成していきたいと思っています。

ERP (Enterprise Resource Planning)

▶この専門分野のコースパスウェイは27ページを参照



ERP(Enterprise Resource Planning:企業資源計画)とは、企業全体のヒト・モノ・カネ・情報といったリソース(資源)をITを活用して統合的に管理する経営手法です。その手法を実現する基幹情報システム(ERPシステム)を理解することは、企業へのERPシステム導入でビジネスプロセス改善を図るための重要なステップになります。

この専門分野では、業界大手であるSAP社の教育用ERPシステム(SAP S/4HANA)による演習を中心に、業務統合の仕組みや財務会計・販売物流などの処理を実践的に学びます。また、様々な企業の課題分析やERP導入事例の調査などに取り組みます。インメモリデータベースやIoTなど、最新の企業インフラとERPの連携についても研究を進めます。

目指す人材像

- ERP導入コンサルタント
- ERPカスタマイズエンジニア
- ERPアドオン開発エンジニア

プロジェクト担当教員の声

李 鵬 教授

企業間競争が激化する時代に、多くの企業は業務改善のためにERP統合パッケージを導入しています。ERPシステム(企業統合基幹システム)を多様な業種に導入するうえで、ERPコンサルタントには、業種特有の特徴を分析し、企業の業務に応じたシステムを導入できる能力が求められます。

本学で学生たちは経営・会計の知識とプログラミングなどの基本的なITを学習したうえで、ERPの購買在庫・生産・販売物流・会計と人事管理システムのカスタマイズを学びます。さらにプロジェクトで業種別のERP導入を研究し、業務プロセスの改善を目指し、経営課題の解決策を提案します。プロジェクトでERPシステムのカスタマイズだけでなく、必要な場合、アドオン開発と外部システムの開発も行います。

グローバル化の進展に従い、国際的に活躍するERPコンサルタントのニーズが高まっています。本学は時代のニーズに応じて、グローバルなERPコンサルタントを育成し、英語と日本語両方のERPコンサルタント教育を行います。英/日のERPシステムのカスタマイズのほか、IFRS(国際会計基準)を適用したERPシステムへの対応研究も進めています。また、海外の会計制度と商習慣を調査し、国別のERPシステムの導入も研究しています。多くの学生が、グローバルなコンサルティングファームで活躍するERPコンサルタントを目指して頑張っています。



Special Report

KCGIからのSAP認定試験合格者が200人突破!

ドイツSAP社のSAP認定コンサルタント試験に合格した京都情報大学院大学(KCGI)の学生が累計200人を超えました。2005年に1人目が出た合格者は、その後順調に増え続け、2017年6月には100人、2019年6月に150人、そしてこのほど200人を突破と、実績を重ねています。これを記念して2020年11月13日、KCGI京都本校百万遍キャンパスの教室で、ERP専門分野に所属する学生と、ERP教育担当の教員が出席してセレモニーが行われました。

セレモニーでは、指導した藤原正樹教授から合格した学生たちに記念品が贈られました。古澤昌宏教授からは祝意とともに、「学生諸君の努力と教授陣の奮闘の賜物と拝察します。SAP社公式サイトによると、認定者は『スキルを最新の状態に保ち最高水準の専門知識を確保し続ける必要があります。経験を積み社会変革に貢献してください』と激励のメッセージが届きました。

最後に、藤原教授が「SAPの認定試験はグローバルスタンダードの資格です。皆さんは資格を取り、ERPコンサルタントとして世界で活躍する土台を作られました。これを機に修了後、大きく羽ばたいていってください」と激励しました。



ERP専門分野に所属する学生と担当教員で記念撮影

観光IT

▶この専門分野のコースパスウェイは27ページを参照



近年、新型コロナウイルスの影響により、観光産業が未曾有の事態にさらされている一方で、「住んでよし、訪れてよし」の観光地域づくりの実現や、持続可能な観光のあり方が求められています。この専門分野では多言語・マルチメディアでの観光情報の提供、観光客の行動履歴・体験・感想の情報化と分析・予測など、ICTを応用した新しい観光サービス

や観光ビジネスモデルの創出について学びます。観光産業が新たな課題に直面する現在、様々な課題解決の担い手、すなわちバーチャル観光等でデジタル資源を創出・活用する観光DX(デジタル・トランスフォーメーション)による観光地域活性化を図る提案ができる人材を育成します。

目指す人材像

- 観光ビジネスの企画・システム開発・ビッグデータ活用などに携わるエンジニア
- 観光サービスのマネジメントをICTで効率化するスキルを身につけたマネージャー
- 次世代観光業で有用な情報をすばやく発見する、創造的で実戦的な観光DX人材
- 観光産業をリードするトップレベルの経営人材



プロジェクト担当教員の声

李 美慧 教授

私の専門はグローバル人材開発です。近年、経済のグローバル化とともに、日本に進出する外資系企業が増えている一方、海外市場の一層の活発化により、海外に製造・販売の拠点を移そうと試みる日本企業も急増しています。2019年からの新型コロナウイルスの影響で、半導体不足などを原因に、日本経済だけでなく全世界で経済が混乱している昨今、世界で勝ち抜くグローバル戦略、アフターコロナ時代の日本のグローバル化、デジタル変革の加速化が求められています。それらの企業ではグローバル人材の需要が増大しており、その育成と確保が急務となっています。現在、日本の「観光立国」政策を進める上で、今後の日本経済を支える産業の一つとして、観光産業に注目が集まっており、アフターコロナ時代に向け、インバウンド対応できる観光ICT人材の拡充が求められていることも、このことと無関係ではありません。

一方、オーバーツーリズム(観光公害)がもたらす問題、例えば、公共交通機関の混雑や日本人から見たマナー違反など、市民の安心・安全に関わる問題も顕在化しています。本学はその恵まれた立地から、京都に数多くある伝統的な寺社は「信仰の場」なのか、それとも「観光資源」なのかといった、地域文化の継承と観光需要とのあつれきなどの生きた事例を、わがこととして日常的に観察できる環境にあります。この専門分野ではフィールドワークを通じ、グローバルな文理融合の視点から、実際に問題解決につながる施策FBL/PBLについて議論し、考察していきます。世界有数の観光都市・京都という「観光IT」の最前線で視野を広げ、知識と実践力を兼ね備えた「観光ITスペシャリスト」を育成していこうと思います。

イタリア・ミラノの観光教育の名門

イタリア・ミラノ市にある観光など教育の名門大学IULMはKCGIと提携しています。1968年に創立。観光・芸術をはじめ言語、コミュニケーションの3つの学部があり、学生・大学院生は現在、約6,300人です。

IULM International University of Languages and Media
<https://www.iulm.it/en/home>



ダブルディグリープログラム

(2年) **KCGI + IULM** (1年)

本学の通常2年間の修士課程を3年間に延長し、最後の1年間はKCGIの協定校であるIULMに留学して勉強し、修了と同時に双方から修士の学位を取得することができるプログラムです。

本学では日本語または英語で学位を取得ことができ、IULMにおいては英語で学位を取得することが可能です。

英語で世界トップ級の観光を勉強できます!

3年間で、イタリアや各国の学生と交流ができます!

修了後は日本やイタリア、その他の国の観光産業業界で就職する道が拓けます!

日本やイタリア、その他の国でインターンシップに参加する機会があります!

産業への応用

専門分野での学びを、ICTの実践的活用に向けて専門知識が必要とされる特定の業界・業種に応用するための科目を設けています。本学では、特にICTの適用による課題解決が期待される以下の6つの業界・業種に絞り、それぞれの業界で活躍できる人材の育成を目標として、科目を選別し、グループ化を図っています。

フィンテック



金融(Finance)と情報技術(Technology)とを融合した電子決済や仮想通貨などの新しい金融系情報サービス、いわゆる「フィンテック(FinTech)」が社会の注目を集めています。金融系情報サービスの背景にある会計や金融の仕組みを学ぶと同時に、フィンテックのシステム設計の実際についても学びます。その知識を入口として、ウェブやスマートフォンのアプリケーション開発や、データ収集・分析といったICTのスキルと組み合わせることで、フィンテック分野で活躍できる人材を育成します。

目指す人材像

- 金融・会計のリテラシーやウェブビジネスに関する基礎知識を備えたSEやプランナー
- 顧客の個人情報や財務情報などを収集・分析するデータアナリスト
- 仮想通貨や金融APIなどの新しい技術を運用するアプリケーションエンジニア



農業



野菜工場や営農支援クラウドサービスなどに見られるように、農業にICTを取り入れることによって、後継者不足による高齢化や輸入農産物との競争力低下など、日本の農業が抱える問題点を解消しようという取り組みが近年盛んに行われています。

現在行われている様々な「農業×ICT」の取り組みの事例を紹介しつつ、その背景にある野菜の生産・流通・消費の仕組みや改革の方向性を学びます。

また、環境センサーやIoTを含めた農業ICT固有のシステム設計についても学びます。これらの知識をもとに、ビジネスデータアナリティクスやウェブシステム開発などの専門分野で設定される科目と組み合わせることで、農業分野で活躍できる技術者やコンサルタントを育成します。

目指す人材像

- 生産者の行動データや農産物の品質データなどを収集・分析できるデータアナリスト
- 生産者のノウハウを教材化して後継者育成を図るeラーニング教材デベロッパー
- 生産者と消費者との産直(=CRM)を支援するウェブシステムのSEやコンサルタント



海洋



海洋・水産の発展に向け、ICTを活用して航海の安全性を高めたり、効率的で持続的な漁業を実現したりするため、人工衛星を活用したトレーサビリティ機能を持つ、海洋の資源と環境に関するデータ収集システムの導入などが模索されています。さらには、船舶の省エネ、安全運行、温室効果ガス削減、海洋汚染防止、海洋自然エネルギー利用などに向けた船舶のICT化も迫られています。これら海洋ITをリードする人材を育成します。

目指す人材像

- 船舶の安全な航海を支援する様々な情報システムの構築・運用ができるSE
- 漁業・水産業の従事者のノウハウから、後継者教育に向けたeラーニング教材などを企画・開発できるコンサルタント
- 水産業の生産・流通・販売にかかわる物流の分析・管理の知識を備えたマネージャー



医療・健康



医療分野では、医療事務システム、オーダーリングシステム、電子カルテシステム、画像診断などにおいてICT化が急速に進んでいます。また、個々の患者の治療のみに利用されていた治療データや医療機器データを集約しビッグデータ化して分析することによって感染症予防や最適な治療計画を策定したり、インターネット上の医療に関する語句を分析して感染症の予測・予防などに役立てたりするなどICTの応用も拡大しています。このような、高度なICT能力を医療分野に応用できる人材を育成します。

目指す人材像

- 電子カルテや遠隔医療など、医療分野における様々な情報システムの開発・構築・運用ができるSE
- 医師の診断を支援するために、治療データや医療機器データを収集・分析し、可視化するためのノウハウを持ったデータサイエンティスト
- 病院内や地域診療のための高度な情報ネットワークを管理できるエンジニア



コンテンツマーケティング



コンテンツビジネスに必須の知的財産権に関して、マンガ・アニメをはじめとし、音楽や画像・動画投稿サイトや同人活動における制作物など様々な形態の著作物について著作権の取り扱いに関して学び、知的財産に関する知識を深めます。また、著作権ビジネスにも触れ、人気キャラクターを用いたビジネスモデルも研究します。

ゲーム、マンガ、アニメなどコンテンツの企画、製作からプロモーションまでに至る各プロセスで必要な知識・技術を身につけ、それらの最新の技術動向や国際的な市場動向を調査・分析して、改善策やビジネスモデルを提案できる人材を育成します。

目指す人材像

- 教育や娯楽など、マンガ・アニメの市場動向を踏まえたコンテンツ企画ができるマーケティング・ディレクター
- 知的財産権や著作権など、コンテンツにまつわる法規を踏まえて、マーケティング戦略を立てられるプランナー



教育



教育の現場において、様々なeラーニングシステムやタブレット端末などが導入されるようになり、教師からの学習資料や学習者自身の考えを、多様なメディアの組み合わせで表現し共有することが、基本的な学習活動として位置付けられるようになりました。文字情報だけでなく、音声・映像・インフォグラフィクスなどを組み合わせ、魅力的で分かりやすい教材を構成したり、自分が学んだことをグラフ化したデータや図表などで整理してプレゼンテーションをしたりする活動をICTで支援することが日常的に求められています。

また、学校教育だけでなく、農業や海洋など様々な産業でも、ベテランが培ってきたノウハウを次世代に継承し活用するために、ノウハウを映像や行動データなどで記録・整理し、分かりやすい形で教材化することが期待されています。また、近年では、教育(education)にテクノロジー(technology)を組み合わせ、ビジネスで活用するエドテック(EdTech)にも注目が集まっています。

eラーニング環境の構築に特化して、多様な表現・通信メディアを適切なインストラクショナルデザインのもとで組み合わせ、教師と学習者双方にとって効果的な教育メディアを利活用できる人材を育成します。

目指す人材像

- 多様な表現・通信メディアを用いるeラーニングシステムの開発や運用に携わる教育関係者
- 様々な産業分野のノウハウを、eラーニング教材の開発を通じて次世代に伝え、活用できるコンテンツクリエイター
- 多様なメディアを融合する教育コミュニケーションシステムの分析・設計に関わるエンジニア



ウェブビジネス技術専攻 主な履修科目



科目群	分類	科目名	単位数	実習	科目名	単位数	実習	注意事項
専門分野科目群	人工知能	ITのための統計学	2		自然言語処理	2		専門分野はここから一つ選びます。 併せて産業科目群の中から科目を選択し履修することも可能です。
		人工知能概論 *	2		先端医療情報学	2		
		アルゴリズム概論 *	2		ロボットと人工知能	2		
		コンピュータプログラミング(Python) *	3	○	新事業と人工知能	2		
		データベース概論	2		人工知能のための数学 *	2		
		コンピュータ構成論	2		IoTと人工知能	3	○	
		応用情報技術のための数学	2		音声理解	2		
		機械学習 *	2		フィンテック論	2		
		組合せ最適化 *	2		人工知能農業先端事例研究	2		
		人工知能ソフトウェア活用Ⅰ/Ⅱ *(Ⅰのみ)	各2		ロジカルシンキング *	2		
		データマイニング *	2		オブジェクト指向プログラミング	4	○	
		データベース特論	4	○	データ解析Ⅰ/Ⅱ *(Ⅰのみ)	各2		
		ゲームと人工知能	2					
	データサイエンス	データベース概論	2		インターネットビジネスストラテジーとマーケティング	2		
		ITのための統計学	2		情報倫理特論	2		
		応用情報技術のための数学	2		eコマースの諸手法	2		
		コンピュータ構成論	2		実践クラウドコンピューティング	2		
		ウェブプログラミングⅠ/Ⅱ *(Ⅱのみ)	各2	○	組織行動学 *	2		
		コンピュータプログラミング概論	3	○	データウェアハウスとビッグデータ	2		
		ウェブビジネス概論	2		応用情報学最先端A インメモリデータベース	1		
		定性データ分析技法 *	2	○	フィンテック論	2		
		探索的データ解析と可視化	4	○	経営学特論 *	2		
		データマイニングの基礎理論	2		データ解析Ⅰ/Ⅱ *(Ⅰのみ)	各2		
		データベース特論 *	4	○				
	ウェブシステム開発	データベース概論	2	○	情報ネットワーク概論	2		
		ITのための統計学	2		ウェブ技術概論	2		
		コンピュータプログラミング(Python) *	3	○	ウェブサービス構築技法	4	○	
		応用情報技術のための数学	2		ウェブプログラミングⅢ *	4	○	
		ウェブプログラミングⅠ/Ⅱ *(Ⅱのみ)	各2	○	オブジェクト指向プログラミング *	4	○	
		人工知能ソフトウェア活用Ⅰ	2		オブジェクト指向システム設計 *	4	○	
		ウェブビジネス概論 *	2		ソフトウェア工学	2		
	ネットワーク管理	データベース特論 *	4	○	デザインシンキング	4		
		コンピュータ構成論	2		モバイルアプリ開発	2	○	
		データベース概論	2		クラウドネットワークと仮想化	3	○	
		ITのための統計学	2		IoTと無線ネットワーク *	3	○	
		応用情報技術のための数学	2		IoTと人工知能	3	○	
		ウェブプログラミングⅠ	2	○	情報セキュリティ *	2		
		コンピュータ構成論	2		経路制御と交換 *	2		
		コンピュータプログラミング(Python) *	3	○	情報ネットワーク特論 *	2		
		情報ネットワーク概論	2		ウェブ技術概論	2		
		人工知能ソフトウェア活用Ⅰ	2		ウェブサービス構築技法	4	○	
		ネットワークシステム管理	2		サイバーセキュリティ	4		
		新ビジネスのためのルール	2		情報倫理特論	2		
		経路制御と交換特論	4					
	グローバルアントレプレナーシップ	ITのための統計学	2		ブランドデザインと経営	2		
		応用情報技術のための数学	2		インターネットビジネスストラテジーとマーケティング *	2		
		ウェブプログラミングⅠ	2	○	eコマースの諸手法 *	2		
		持続的成長のためのリーダーシップ	2		グローバル・アントレプレナーシップとビジネスモデル *	2		
		組織行動学	2		ITビジネス交渉学	2		
		情報倫理特論	2		ゲーム理論と交渉術	2		
		ウェブビジネス概論 *	2		デザインシンキング	4		
		ビジネスエコノミクスⅠ/Ⅱ *(Ⅰのみ)	各2		実践クラウドコンピューティング	2		
		知的財産権法	2		新ビジネスのためのルール *	2		
		経営学特論 *	2		プロジェクトマネジメント *	2		
		企業経営実践論 *	2		グローバル人材開発論	2		
		IT企業実践論	2					

科目群	分類	科目名	単位数	実習	科目名	単位数	実習	注意事項
専門分野科目群	ERP	データベース概論	2		販売物流システム開発Ⅰ/Ⅱ	各3	○	専門分野はここから一つ選びます。 併せて産業科目群の中から科目を選択し履修することも可能です。
		ITのための統計学	2		生産管理システム開発	3	○	
		応用情報技術のための数学	2		購買在庫システム開発	3	○	
		ウェブプログラミングⅠ/Ⅱ	各2	○	人事管理システム開発	3	○	
		企業システム *	2		ERP業務アプリケーション開発 *	3	○	
		業務の統合化とeビジネス *	4	○	ERPコンサルティング特論	2		
		国際会計学	2		オブジェクト指向プログラミング	4	○	
		財務会計システム開発Ⅰ/Ⅱ *	各3	○				
		応用情報技術のための数学	2		シナリオ・ストーリーボーディング	2		
	ITマンガ・アニメ	コンピュータ構成論	2		リッチメディアコンテンツ開発 *	4	○	
		アニメ作画基礎A/B	各2	○	映像構成論 *	3	○	
		ウェブプログラミングⅠ	2	○	アニメ企画・製作・プロモーション特論 *	2		
		特殊映像技法	3	○	コンピュータグラフィックス *	2		
		ディジタル・オーディオ制作	2		実践アニメ製作論	2		
		特殊映像技法特論	3	○	舞台芸術とIT	2		
		コンテンツ産業特論	2		ブランドデザインと経営	2		
		ディジタル・アニメーション制作 *	3	○	ビジュアル・プロセッシング	2		
		ITのための統計学	2		メディアコミュニケーション	2		
	観光IT	コンピュータプログラミング概論	2		プロジェクトマネジメント	2		
		応用情報技術のための数学	2		観光IT概論 *	2		
		ウェブプログラミングⅠ/Ⅱ *(Ⅱのみ)	各2	○	観光ビジネス概論 *	2		
		オブジェクト指向システム設計	4	○	日本社会	2		
		リッチメディアコンテンツ開発	4	○	ツーリズムデスティネーションマネジメント	2		
		映像構成論	3	○	観光データ分析	2		
		特殊映像技法	3	○	観光IT特論	2		
		アニメ企画・製作・プロモーション特論	2		観光デザイン *	2		
		データ解析Ⅰ	2		観光ITインターンシップ	2		
		ビジネスエコノミクスⅠ *	2		グローバル人材開発論 *	2		
		ブランドデザインと経営	2		モバイルアプリ開発	2	○	
	デザイン	金融論	2		フィンテックシステム設計	2		産業科目群は専門分野と併せて履修します。 複数の分野を選ぶことも可能です。
		フィンテック論	2					
		農業	2		次世代農業情報学	2		
		海洋	2		農業経済学	2		
		健康・医療	2		海洋産業論	2		
	デザイン	海洋IT概論	2		海洋情報システム設計	2		
		医療情報と法	2		医療情報システム設計	2		
		先端医療情報学	2					
		コンテンツ産業特論	2		舞台芸術とIT	2		
		音楽とテクノロジー	2		コンテンツ・プロモーション戦略	2		
	教育	eラーニングシステム概論	2		図書館情報学	2		
		eラーニングビジネスにおけるインストラクショナル・デザイン	2		学校・企業内教育国際比較研究	2		
		eラーニング教材開発	2					
	共通選択科目群	応用情報技術のための数学	2		応用情報学最先端A	1		左の科目から自由に選択できます。
		ITのための統計学	2		応用情報学最先端B	2		
		ビジュアル・プロセッシング	2		アドバンスド・ビジネスICTコミュニケーション	3	○	
		技術コミュニケーション	2		技術英語とコミュニケーション	2		
		ビジネスプレゼンテーション	2		ウェブプログラミングⅠ	2	○	
		ビジネスコミュニケーションⅠ/Ⅱ	各2		データベース概論	2		
		メディアコミュニケーション	2		コンピュータ構成論	2		
		ビジネスICTコミュニケーション	3	○	情報ネットワーク概論	2		
		システム設計特論	2		コンピュータプログラミング概論	2		
		システム理論特論	2		建築IT概論	2		
		生産システム工学	4	○	応用技術動向研究	2		
		ロボティック・プロセス・オートメーション	2					
必修	必修	ICT実践コミュニケーション	2		プロジェクト基礎演習	2		☆
		リーダーシップセオリー	2		マスタープロジェクト	0,2,4,6		

※ コア科目は「*」で示しています。コア科目は、各専門分野における重要な知識やスキルを修得する科目です。
※ 修了に必要な単位数は、44単位以上となります(必修科目の単位を含む)。
※ 技術の変化、社会のニーズに即応するため年度・学期により開講科目が変更されることがあります。受講者が5人に満たない場合は開講しないことがあります。
☆ マスタープロジェクトの詳細は、P15をご覧ください。

主な履修科目の
概要はこちらから

英語版にも
掲載

専門分野別コースパスウェイ (推奨履修パターン)



- 必修科目
- コア科目
- 専門科目
- 産業科目・共通選択科目
- 基礎科目

◆ 人工知能

来るべき人工知能社会を「生きる力」を修得し、様々な分野で人工知能技術を活用できる専門家を目指す。

人工知能およびその関連技術の基礎理論を学んだ後、多様な人工知能応用分野でこれらの基礎理論や技術がどのように活かされているのかを実例を通して学びます。人工知能分野で普及しているプログラミング言語Pythonを学び、多くの人工知能関連ソフトウェアに習熟することによって、様々な分野で人工知能技術を活用できる人材の育成を図ります。また、人工知能応用ソフトウェアの開発をも担える高度な技術者の育成プログラムも準備しています。

第1セメスタ	第2セメスタ	第3セメスタ	第4セメスタ
人工知能概論	機械学習	ゲームと人工知能	フィンテック論
アルゴリズム概論	組合せ最適化	自然言語処理	人工知能農業先端事例研究
コンピュータプログラミング(Python)	人工知能ソフトウェア活用Ⅰ	音声理解	新事業と人工知能
データベース概論	人工知能のための数学	先端医療情報学	
コンピュータ構成論	データマイニング	ロボットと人工知能	
ITのための統計学	データ解析Ⅰ	IoTと人工知能	
応用情報技術のための数学	オブジェクト指向プログラミング	人工知能ソフトウェア活用Ⅱ	
	データベース特論	データ解析Ⅱ	
		ロジカルシンキング	
ICT 実践コミュニケーション	プロジェクト基礎演習		
リーダーシップセオリー		マスタープロジェクト	
他の専門分野科目、産業科目、共通選択科目より選択			

◆ ウェブシステム開発

HTML5を中心とするウェブシステム開発を極める。

ウェブアプリケーションの開発エンジニアやウェブサイトのマネージャーになるために、「ウェブプログラミングⅠ/Ⅱ/Ⅲ」を履修して、開発力を高めます。「データベース概論」、「データベース特論」で、システムが提供するデータの管理部分を構築できます。さらに「オブジェクト指向システム設計」「ソフトウェア工学」など、より上流の工程での設計について学ぶこともできます。

第1セメスタ	第2セメスタ	第3セメスタ	第4セメスタ
ウェブ技術概論	ウェブプログラミングⅡ	ウェブプログラミングⅢ	ソフトウェア工学
ウェブビジネス概論	オブジェクト指向システム設計	オブジェクト指向プログラミング	モバイルアプリ開発
コンピュータプログラミング(Python)	データベース特論	デザインシンキング	ウェブサービス構築技法
ウェブプログラミングⅠ	人工知能ソフトウェア活用Ⅰ		
情報ネットワーク概論			
応用情報技術のための数学	コンピュータ構成論		
データベース概論	ITのための統計学		
ICT 実践コミュニケーション	プロジェクト基礎演習		
リーダーシップセオリー		マスタープロジェクト	
他の専門分野科目、産業科目、共通選択科目より選択			

◆ データサイエンス

ビジネスデータを分析し、企業意思決定に活かすアナリストになる。

データマイニングや統計分析などの手法を駆使して、ビジネスデータを分析し、企業の戦略立案・推進などを支援するアナリストを目指す専門分野です。「データベース概論」、「データベース特論」でビジネスデータを蓄積する手法を、「データ解析Ⅰ/Ⅱ」などで蓄積したデータから新たな知見を得る手法を、それぞれ学びます。

第1セメスタ	第2セメスタ	第3セメスタ	第4セメスタ
コンピュータプログラミング概論	データ解析Ⅰ	eコマースの諸手法	データウェアハウスとビッグデータ
ウェブビジネス概論	ウェブプログラミングⅡ	定性データ分析技法	応用情報学最先端Aインメモリーデータベース
データベース概論	探索的データ解析と可視化	インターネットビジネスストラテジーとマーケティング	フィンテック論
ITのための統計学	データマイニングの基礎理論	実践クラウドコンピューティング	経営学特論
応用情報技術のための数学	情報倫理特論	組織行動学	
コンピュータ構成論	データベース特論	データ解析Ⅱ	
ウェブプログラミングⅠ			
ICT 実践コミュニケーション	プロジェクト基礎演習		
リーダーシップセオリー		マスタープロジェクト	
他の専門分野科目、産業科目、共通選択科目より選択			

◆ ネットワーク管理

ネットワーク・インフラ技術と情報セキュリティの専門家を目指す。

企業内ネットワークや各種サーバの保守・運用エンジニア、セキュリティ管理者などを含む情報ネットワークの専門家を目指します。旧来からのネットワークシステムを「情報ネットワーク概論」、「情報ネットワーク特論」で学ぶことに加えて、「IoTと無線ネットワーク」、「クラウドネットワークと仮想化」など、新しい技術の修得にも挑戦します。

第1セメスタ	第2セメスタ	第3セメスタ	第4セメスタ
ウェブ技術概論	情報セキュリティ	情報ネットワーク特論	IoTと人工知能
コンピュータプログラミング(Python)	サイバーセキュリティ	IoTと無線ネットワーク	クラウドネットワークと仮想化
情報ネットワーク概論	人工知能ソフトウェア活用Ⅰ	ネットワークシステム管理	経路制御と交換特論
応用情報技術のための数学	新ビジネスのためのルール	経路制御と交換	ウェブサービス構築技法
データベース概論	情報倫理特論		
ウェブプログラミングⅠ			
コンピュータ構成論			
ITのための統計学			
ICT 実践コミュニケーション	プロジェクト基礎演習		
リーダーシップセオリー		マスタープロジェクト	
他の専門分野科目、産業科目、共通選択科目より選択			

◆ グローバル・アントレプレナーシップ

ICTを新規ビジネスに応用できる起業家を目指す。

人や資金、そして情報を戦略的に管理し、グローバルな視点から新規事業にチャレンジする起業家を目指します。起業の際に重要となる事業企画の提案を「グローバル・アントレプレナーシップとビジネスモデル」で、起業後の会計運用などを「IT企業実践論」で、それぞれ学びます。また「組織行動学」で人の組織としての会社の動かし方を学びます。

第1セメスタ	第2セメスタ	第3セメスタ	第4セメスタ
ビジネスエコノミクスⅠ	プロジェクトマネジメント	グローバル人材開発論	ゲーム理論と交渉術
ビジネスエコノミクスⅡ	グローバル・アントレプレナーシップとビジネスモデル	インターネットビジネスストラテジーとマーケティング	経営学特論
ウェブビジネス概論	実践クラウドコンピューティング	eコマースの諸手法	新ビジネスのためのルール
ITのための統計学	知的財産権法	デザインシンキング	持続的成長のためのリーダーシップ
応用情報技術のための数学	IT企業実践論	企業経営実践論	
ウェブプログラミングⅠ	情報倫理特論	ブランドデザインと経営	
	組織行動学	ITビジネス交渉学	
ICT 実践コミュニケーション	プロジェクト基礎演習		
リーダーシップセオリー		マスタープロジェクト	
他の専門分野科目、産業科目、共通選択科目より選択			

◆ ITマンガ・アニメ

アニメーションや映像などのコンテンツ製作の専門家になる。

マンガ・アニメを中心とするコンテンツ製作の専門家を目指します。「アニメ企画・製作・プロモーション特論」、「シナリオ・ストーリーボーディング」でマンガ・アニメ制作の上流工程を、「リッチメディアコンテンツ開発」、「ディジタル・アニメーション制作」などで具体的なツールを駆使したディジタルコンテンツ製作を、それぞれ学びます。

第1セメスタ	第2セメスタ	第3セメスタ	第4セメスタ
リッチメディアコンテンツ開発	ディジタル・アニメーション制作	コンピュータグラフィックス	ディジタル・オーディオ制作
アニメ作画基礎A	アニメ企画・製作・プロモーション特論	映像構成論	特殊映像技法特論
コンテンツ産業特論	シナリオ・ストーリーボーディング	実践アニメ製作論	舞台芸術とIT
ウェブプログラミングⅠ	ビジュアル・プロセッシング	特殊映像技法	ブランドデザインと経営
応用情報技術のための数学	アニメ作画基礎B		
コンピュータ構成論			
ICT 実践コミュニケーション	プロジェクト基礎演習		
リーダーシップセオリー		マスタープロジェクト	
他の専門分野科目、産業科目、共通選択科目より選択			

◆ ERP

ERPを学び、業務プロセスを最適化するコンサルタントを目指す。

企業における情報システムの導入ならびに最適化を推進するERPコンサルタントや、ERPパッケージの追加機能を設計・開発するSE・プログラマなどを目指すための専門分野です。SAP社のERPパッケージに対応する専門科目（「財務会計システム開発Ⅰ/Ⅱ」など）を履修することで、ERPシステムを段階的に学ぶことができます。

第1セメスタ	第2セメスタ	第3セメスタ	第4セメスタ
企業システム	財務会計システム開発Ⅰ/Ⅱ	販売物流システム開発Ⅰ/Ⅱ	ERPコンサルティング特論
業務の統合化とeビジネス	ERP業務アプリケーション開発	購買在庫システム開発	人事管理システム開発
国際会計学	生産管理システム開発	オブジェクト指向プログラミング	
ウェブプログラミングⅠ	ウェブプログラミングⅡ		
ITのための統計学	データベース概論		
応用情報技術のための数学			
ICT 実践コミュニケーション	プロジェクト基礎演習		
リーダーシップセオリー		マスタープロジェクト	
他の専門分野科目、産業科目、共通選択科目より選択			

◆ 観光IT

観光ビジネスの企画やシステム提案のできる観光ITスペシャリストを目指す。

観光資源となる地域の特性や観光客のニーズを理解し、ICTを応用したサービスやマーケティング戦略へと展開できるスペシャリストを目指します。「観光IT概論」、「観光ビジネス概論」などの履修で、観光業に特化した業務知識や要素技術を修得しつつ、「観光データ分析」、「観光デザイン」、「ツーリズムデスティネーションマネジメント」などを履修し、プロモーション手段としてのSNSとの連動、多言語・マルチメディアでの観光情報の提供、観光客の行動履歴の情報化と分析・予測などを学びます。

第1セメスタ	第2セメスタ	第3セメスタ	第4セメスタ
観光ビジネス概論	観光デザイン	ツーリズムデスティネーションマネジメント	観光IT特論
観光IT概論	グローバル人材開発論	観光データ分析	観光ITインターンシップ
プロジェクトマネジメント	ウェブプログラミングⅡ	オブジェクト指向システム設計	モバイルアプリ開発
日本社会	ビジネスエコノミクスⅠ	データ解析Ⅰ	リッチメディアコンテンツ開発
コンピュータプログラミング概論	メディアコミュニケーション	アニメ企画・製作・プロモーション特論	特殊映像技法
ウェブプログラミングⅠ		映像構成論	ブランドデザインと経営
ITのための統計学			
応用情報技術のための数学			
ICT 実践コミュニケーション	プロジェクト基礎演習		
リーダーシップセオリー		マスタープロジェクト	
他の専門分野科目、産業科目、共通選択科目より選択			

キャンパス

京都本校

京都本校には2つのキャンパスがあり、IT応用分野の最高学位である情報技術修士(専門職)取得に向け、様々な学生が勉学・研究に励んでいます。2つのキャンパス間の移動には無料のシャトルバスを利用することができます。

百万遍キャンパス 京都市左京区

百万遍キャンパスは、2004年の開学と同時に、教育、研究の拠点として誕生しました。授業の大半はこの校舎で実施され、学生はもちろん、教授陣の多くが集まります。近くには京都大学のキャンパスがあるなど、学生の街・京都の中枢ともいえ、学問への情熱と自由な気風にあふれています。この地はかつて、京都コンピュータ学院大型計算機センターとして活用され、学生たちは設置された「UNIVAC Vanguard」を実習機として使い学びました。



京都駅前サテライト 京都市南区

2005年春に完成した京都駅前サテライトは、多くの人々が集い行き来する京都の中心地「京都駅」に程近く、交通の便が非常に良い立地です。光を取り込む開放的な外観で、最新のeラーニングスタジオを設置し、多くの講義をこの地からインターネットを通じて配信、京都コンピュータ学院京都駅前校と合わせ、最先端IT教育の一大拠点として機能しています。



サテライト キャンパス

各サテライトキャンパスでも、社会人をはじめとする様々な学生が学んでいます。出張講義はもちろん、最新のeラーニングシステムによる各サテライトと京都本校を結んだリアルタイムな講義配信、録画コンテンツを活用した学修に加え、サテライトの専任教員がひとりひとりの学生の目標にあった学修をバックアップしています。

札幌サテライト 株式会社デジック内に開設

2012年4月に北の大地・北海道の中心地に開設した札幌サテライトは、KCGグループとして京都以外で初めてとなる拠点です。

札幌サテライトの専任教員はいずれもIT業界の第一線で活躍中で、担当する講義「IT企業実践論」では、業界の最新情報やIT企業経営について自らの経験談を織り交ぜながら、これからのITビジネスに必要な知識、スキル、コミュニケーション能力などについて解説します。この科目は北海道のIT人材育成はもちろん、京都本校の学生にも大きな刺激になっています。



東京サテライト 株式会社ヒトメディア内に開設

東京サテライトは、東京都港区の六本木ヒルズに程近い場所にあります。京都以外では、札幌サテライトに続く2カ所目の拠点として2012年10月に開設されました。

東京サテライトには、加速するデジタル化社会において第一線で活躍中の教員が多く在籍します。このため東京サテライトから配信するIT人材育成や「ロジカルシンキング」などの講義は、京都本校を含めた学生たちに人気で、グローバルに活躍できるIT応用分野のトップリーダー育成に大きく寄与しています。



専門職学位取得に至るまで

*春学期に入学した場合。また、マスタープロジェクトを第3セメスタから開始する場合

1回生 第1セメスタ

基礎知識を集中的に学修する

- 入学式・新入生オリエンテーション・履修相談
- 春学期定期試験
- 夏期集中講座

充実した学生生活

- 新入生歓迎会
- 海外提携大学でのインターンシップ(派遣講師)
- 企業のビジネスインターンシップ
- 音楽会 ● 進路相談



入学式

1回生 第2セメスタ

専門性の高い知識を修得する マスタープロジェクトの準備を始める

- マスタープロジェクト準備開始
- 秋学期定期試験
- 春期集中講座
- 国内外著名教授による特別講義

充実した学生生活

- 進路ガイダンス
- 各種就職活動支援講座
- 11月祭



マスタープロジェクト準備の指導風景

2回生 第3セメスタ

実践的・より高度な科目を履修する マスタープロジェクトを始める

- マスタープロジェクト開始
- 春学期定期試験
- 夏期集中講座

充実した学生生活

- 学内企業説明会
- 各種資格取得
- 海外提携大学でのインターンシップ(派遣講師)
- 音楽会 ● 各種コンテスト参加



夏期集中講座、コーヒーアワーで教員との交流を深める

2回生 第4セメスタ

専門性を極める活動・学修を行う マスタープロジェクトのテーマを仕上げる

- マスタープロジェクト発表会
- 国内外著名教授による特別講義
- KCG AWARDS
(京都コンピュータ学院・京都情報大学院大学
最優秀プロジェクト発表会)
- 学位授与式

充実した学生生活

- 修了祝賀会



KCG AWARDS

教授

武田 康廣

Yasuhiro Takeda



株式会社GAINAX 京都 代表取締役
日本SF作家クラブ会員、
宇宙作家クラブ会員

『ふしぎの海のナディア』『天元突破グレンラガン』『放課後のプレアデス』をはじめ、日本を代表する数々のアニメーションを製作する株式会社ガイナックスで設立当初より取締役を務め、現在は京都に設立したアニメーション企画制作スタジオ「GAINAX京都」の代表を務める。

『日本のアニメとICT』

KCGIでは専門分野「ITマンガ・アニメ」で、この組み合わせによる新しいマーケットやビジネスモデルの創出を探ります。「アニメ企画・製作・プロモーション特論」を担当するのは武田康廣 教授。武田教授は『ふしぎの海のナディア』『天元突破 グレンラガン』で有名な株式会社ガイナックスの設立に携わりました。アニメーションプロデューサーとしてゲーム『新世紀エヴァンゲリオン〜鋼鉄のガールフレンド』をはじめ、『トップをねらえ2』や『アベノ橋魔法☆商



店街』、『はなまる幼稚園』など多数の作品を手掛けました。同社とのコラボレーションで、KCGグループ創立50周年を記念したCMを制作しました。

ビジネスとは「いかに資金を回収するか」

—— アニメをビジネスにするためのキーワードは何でしょうか。

私の今までの主な仕事は、ガイナックスでのアニメーション企画のプロデューサーでした。アニメの企画書を制作し、一緒に仕事をしたいと思う会社と交渉して放送枠を決め、具体的に予算を確保します。作品が出来上がってからは、いかに資金を回収するかを考えることが大事。それを実行することが、すなわちビジネスであるといえるでしょう。

—— 武田教授がアニメに携わるようになったきっかけを紹介してください。

私が企画した作品には『放課後のプレアデス』『天元突破グレンラガン』などがあります。現在は、新規アニメ企画を数本進めています。そのような私ですが、現在の仕事をしているのは偶然です。学生時代は全く別の勉強をしていました。

しかし、学生時代に好きで開催していたイベントや自主制作活動が、気がつけば仕事になっていました。ですので、気分としては今でもアマチュア活動です。というよりは、いつまでもアマチュア時代の「楽しい事、面白い事を率先して」を忘れないようにしています。

—— アニメを学ぼうとしている学生にメッセージをお願いします。

アニメ作品を企画・制作するということは、すごくエネルギーを必要とします。そのうえ、資金を集めて制作するということは、責任が発生します。作品は人に見てもらい、評価を受け、資金を回収し黒字を出す。そこまで考えるのが、企画としての完成形です。作品さえできればOKというのでは、ただの自己満足にすぎません。作品は評価を受けて初めて完成します。評価は、作品に対してだけではなく、行動や発言など、世に対して発表したことすべてに向けられます。ですので、皆さんも評価に対してしっかりと立ち向かう気概を持って学んでください。

KCGグループ創立50周年記念CM
(<https://www.kcg.ac.jp/kyocotan/cm/>)

教授

伊藤 博之

Hiroyuki Itoh



『初音ミク』のクリプトン・フューチャー・メディア株式会社 代表取締役

「未来からきた初めての音」が由来というバーチャルアイドルは、歌詞とメロディをパソコンに入力すると、合成音声で歌ってくれます。国内のみならず海外でもライブコンサートが開催され、大勢のファンの心を揺さぶっています。この大ブレイクを巻き起こした音声合成ソフトウェア「初音ミク」の生みの親、クリプトン・フューチャー・メディア株式会社 代表取締役の伊藤博之氏が本学の教授に就任しました。

コンピュータで音を創りあげるソフトウェアを開発し続ける伊藤教授は、将来のIT業界を担おうとする若者に対し「まだ道半ばといえる“情報革命”のフロンティアの領域は限りなく大きく、学生たちの前途は限りなく広がっています。それを十分に意識しながら、勉学に励んでいただきたい」とメッセージを送ります。

当社はゲームやアニメの会社ではありません。音楽を手掛けてはいますが、レコード会社とも違います。趣味のコンピュータミュージックをビジネスにしたわけで、自分では“音屋”だと思っています。『初音ミク』は2007年8月に発売しましたが、それは人がクリエイティブな活動に取り組む機会のひとつになったのではないかと考えています。

人類は過去に三つの革命を経験してきたと言われてます。第一の革命は、農業革命。狩猟に頼るため移動を余儀なくされてきた人類は、この革命により食料を計画的に生産し、蓄えもできるようになったため、特定の地に定住し始めました。それにより社会が、国家が形成され、一方で貧富の差も生まれました。経済の発達とともに、戦争を招く要因になったといえます。

第二の革命は産業革命です。動力が発明されて、同じものを効率的に作るというイノベーションが進むことにより、大量生産、大量消費を生み出しました。交易・貿易に拍車がかかり、広域的に富をもたらすことにもつながりました。また、この革命は、“人口爆発”



Art by KEI ©CFM

をも引き起こしました。産業革命以前は、“多産多死”の時代で人口はほぼ一定であり、社会における富の変動も少なかったのですが、産業革命を契機に、加速度的に人口が増えていきました。

そして三番目の革命ですが、インターネットに代表されるITの真価がもたらした情報革命です。インターネット以前、情報発信者は限定的で独占的でした。発信者とは新聞社やテレビ・ラジオ局、出版社といったメディアがそれに当たりますが、これらが情報を発信する際には、設備や人力といった大きなコストを伴います。さらにこのころの情報は量的にも少なく、しかも一方通行でした。しかしインターネットの出現によりこの革命がもたらされました。情報発信のやり方が大きく変わりました。

現在、インターネットツールはごくごく身近なもので、手元にあり、机の上にあり、ポケットに入ります。ニュースや映画、音楽など、デジタル化できる情報はことごとく情報化され、インターネットを通じて容易に送信や蓄積ができます。自分の好きな映像・放送メディアを、瞬時に呼び出して確認できるなど、生活や仕事を大変便利に楽しく快適にしました。また、その情報は、自分のちょっとしたニュースなども含まれ、FacebookやTwitter、ブログなどにより自分のことが誰でも簡単に、瞬時に、世界へ発信されるようになりました。

しかし、この情報革命による変化は、まだまだ序章にすぎないと思っています。農業、産業革命は、人類の生活に重大な変化をもたらしました。情報革命がもたらす変化は、実はまだそれほどのレベルには達していません。過渡期にすぎず、これからが本格的な変化の始まりでしょう。20・30年後には、人の生活、世界をドラスティックに変えているでしょう。ただ、それはどのような変化なのかは分かりません。どのように変化させるかは、我々や、それ以上に次代を担う若者の手にゆだねられています。

教授

高 弘昇

Ko, Hong Seung



元サムスン電子株式会社
戦略企画室情報戦略部長(CIO)
一般社団法人日本応用情報学会 代表理事

韓国出身の高弘昇教授は、韓国の家電・電子部品最大手、三星(サムスン)電子株式会社の戦略企画室情報戦略部長(CIO)として、企業のインターネット活用戦略、B2Bの主な概念であるCALS、一般消費者向け電子商取引の実現などに力を注ぎ、企業の情報化および収益増に大きく貢献しました。その高教授が、激変するeビジネスの世界で必要とされる人材について語ります。

戦略が求められるeビジネス

—— eビジネスの世界は急速に変動しているようです。インターネットの普及に伴い、ビジネスのあり方も変わってきましたか。

私が三星電子の情報戦略部長になって間もない1990年代半ば、海外向けも含めたウェブサイトを立ち上げました。当時はまだ、インターネットがマーケティングの強力なツールになるとは考えておらず、単に、企業の知名度向上のための手段という認識に過ぎませんでした。しかし、サイトを公開した途端、世界中のあらゆるところから製品のアフターケアに関する問い合わせや苦情などのメールが1日200通ほど届いたのです。このとき、ウェブサイトをマーケティングに活用できるのではないかと之感を得ました。

その後、ウェブ上の予約システムや証券取引など、インターネットを利用したビジネスは増えました。しかし、ただインターネット上で使えるシステムを開発してビジネスを展開すれば売り上げが大幅に伸びる、というわけではありません。当時、韓国でもインターネットさえ使いこなせばビジネスがうまくいくという、間違ったITブームが起きました。インターネットショッピングモールを作って商品を並べれば、世界中から顧客が集まってきて商売が成立する、と思い込んでし

まったのです。実際、ほとんどのショッピングモールが、数年でインターネット上から消えてしまいましたよね。

結局は、インターネットが一つのツールでしかないということに気付かなかったのでしょう。また、「戦略」が不足していたともいえます。インターネット上に商品がいくら並んでいたとしても、所詮、画面上に示されているだけに過ぎません。実際に商品を買うときは、オフラインで手に取って確かめてから、というケースがほとんどでしたからね。

立ち遅れる日本企業と不足する人材

—— 激変する環境の中、現在の世界のビジネス事情をどう見えていますか。

日本や韓国などでは、残念ながら、ITを活かして会社の売り上げを向上させる戦略を立てられる人材が少ないのが現状です。一方で、企業はITインフラの整備に莫大な投資をしていますから、企業側の悩みは尽きないわけです。

企業が求めているのは、一言でいうと「eビジネス戦略を立案できる人材」ですね。つまりIT資源をマーケティング・経営に活かしていける力を持たなければならないということです。

もともと日本や韓国の企業における従業員は、マーケティングの意識が薄いと思われます。日々仕事をすれば給与がもらえるといった、儲けの均等配分という考えが根底にあるからです。

一方、アメリカでは違います。働いている量というか、実際にした仕事がどれだけ会社に貢献しているか、ということが常に厳しく問われます。アメリカの企業にはマーケティングを専門とする部署がほとんどありません。従業員すべてがその認識を持っているので、必要ないというわけです。アメリカの企業は、たとえ景気が悪くなくても、どうやったら売り上げを伸ばしていけるか考えることが身についていますから、常に前進する可能性があります。日本や韓国の企業が太刀打ちするのが難しいわけです。日本や韓国では、マーケティングとは単に「営業」、「広告」、「ブランド」であると勘違いしている企業が大手を含め多々あります。ですから、インターネットをビジネスに活かし、IT企業として成功したのは現在のところアメリカのみです。日本や韓国にも国内ではそのような評価を受けている企業はありますが、実際のところは、インフラとしての整備が進んだために起きたeビジネスのブームに乗り、マネーゲームによって成長した、というのが本当です。ちなみにヨーロッパにもeビジネスで成功した企業はありません。これは、インターネットの普及が大幅に遅れていたからです。

アジアに君臨する専門職大学院へ

—— このような中、本学はどのような特長を打ち出し、何を目指していくのでしょうか。

ITを専門にした大学院は多くありません。しかも本学には、京都コンピュータ学院という歴史に裏打ちされたバックグラウンドがあります。これは最大のメリットです。

また、本学には専門知識と技術を持ち、かつ企業での実務経験の豊かな教員が揃っています。私自身も講義では、なるべく自らが直接手掛けたことについて、うまくいったことだけでなく、失敗例も織り交ぜながら話すようにしています。失敗例のほうがより多くのことを学べることも多々あるからです。このようにして、時代が真に求めている人材を育成しています。

海外の大学との教育ネットワークも年々広がっています。フィールドは日本に限りません。アジアを、世界を舞台に活躍できる人材育成に貢献していく専門職大学院でありたいと思っています。

教授

土持 ゲーリー

法一 Gary Hoichi Tsuchimochi



大学教授法(ファカルティ・ディベロップメント)、比較教育学、戦後教育改革史、教養教育の専門家

京都情報大学院大学(KCGI)の学生と授業を創ることが教育哲学(Teaching Philosophy)という土持ゲーリー法一教授。ティーチング・ポートフォリオ、ラーニング・ポートフォリオなどを研究テーマに、学習者中心の授業の創造するラーニング・コミュニティを形成しようとKCGIの学生に呼び掛けます。

学生の学びを「触媒」するのが教育本来の目的

—— 先生のエデュケーションについて具体的に、それぞれの項目で説明ください。

なぜ、先入観にとらわれてはいけなんでしょうか?: 先入観にとらわれると柔軟で自由な発想ができなくなります。本学はIT、なかでもAIなど最先端の技術を学ぶ場ですので、創造性が問われます。

学習と学問の違いは?: これまでの学校の学びは受け身で、教わったことを習う「学習」に重点が置かれました。すなわち、学びでも「インプット」が強調されました。大学院での学びは、誰も教えてくれない、自ら問うて学ぶ場所になります。すなわち、「学問」という言葉の由来になります。問うて学ぶとは、社会人としての基本です。学びでの「アウトプット」が強調されることになります。

課題発見型学習とは?: これから社会では課題発見型学習が求められます。新しいものを創造するためには発見が必要です。発見するためには「問い」が不可欠です。ひとりで「問う」には限界があります。すなわち、グループ学習よりも、チーム学習が必要になります。これをTBLと呼び、PBLに代わって広まっています。

学習環境とは?: 学びは学習環境で変わります。教員の仕事は、教えるだけではありません。教員はファシリテータでなければなりません。これは、教えることを「教育」と考えるか「エデュケーション」と考えるかの違いによります。前者が日本、後者がアメリカの考えです。

リベラルアーツとは?: これは大学教育のエッセンスです。これまでリベラルアーツといえば、文系を連想しました。しかし、理系にこそ、リベラルアーツが必要であることが強調されるようになりました。たとえば、東京工業大学に新たにリベラルアーツセンターが設立され、元NHK記者の池上彰氏が教授に就任しました。これは、アメリカ東部の有名なMITも同じです。また、クリントン元国務長官の卒業校で、映画『モナリザスマイル』の舞台としても有名になったウェズリー・カレッジは、アメリカを代表する理系の女子大学で、リベラルアーツ・カレッジとしても有名です。私はこの「フレッシュマン・セミナー」を日本に紹介しました。

社会人基礎力とは?: 大学や企業で頻繁に使用されている言葉に「社会人基礎力」があります。書籍も出版されています。この書籍の中でリベラルアーツの批判的思考力が社会人基礎力となるとして、私の授業実践が収録されています。

AIとは共存できるでしょうか?: 2045年にAI(人工知能)が人間を凌駕する時代が来るとの報道を受けて、AIが人の職業を奪うのではないかと危機感が漂っています。私立大学情報教育協会事務局の産学連携事業「大学教員の企業現場研修」で、ある大手電機メーカーの企業内教育研修に参加しました。この会社はAI技術でも最先端で、ドイツのメルケル首相(物理学博士号保持者)も訪問しています。ここではAIと「対峙」するのではなく、共存する必要性を強調していました。すなわち、科学技術と人間教育の一体化です。

学び方を学ぶとは?: MITでもウェズリー・カレッジでも重視しているのが、「学び方を学ぶ」という自律型学習を教えていることです。これがリベラルアーツ・カレッジのエッセンスです。

大社連携とは?: これは私の「造語」ですが、これからの大学や大学院は社会(企業)と連携する必要があります。そのためには自律型学習者の育成が求められます。

KCGグループの教育理念について: どの大学でもアドミッション・カリキュラム・ディプロマの3つのポリシーがあります。本学の母体である京都コンピュータ学院(KCG)の教育理念として、「コンピュータ技術における創造的能力の養成」「情報化社会における複眼視的思考力の養成」などが掲げられています。まさしく、理系と文系(リベラルアーツ)の一体化ということが言えます。

ITを駆使して未知の世界にチャレンジを

—— 学生へのメッセージをお願いします。

本学の学生は、誰よりも恵まれた学習環境にいます。なぜなら、ITの専門知識を身につけることが容易にでき、それを縦横無尽に駆使して、未知の世界に果敢にチャレンジできるからです。私の夢は、本学の学生とのコミュニケーションを大切に、学習者中心の授業と一緒に「創り」あげる、ラーニング・コミュニティを形成することです。ぜひ私の夢の実現に力を貸してください。

教授

内藤 昭三

Shozo Naito



元日本電信電話株式会社
情報流通プラットフォーム研究所 主任研究員
サイバー京都研究所 所長

内藤昭三教授は元日本電信電話株式会社(現NTT)情報流通プラットフォーム研究所主任研究員で、ネットワーク、情報セキュリティが専門です。新型コロナウイルスの流行を踏まえ、内藤教授が日本および世界におけるネットワーク、セキュリティの現状と課題を語ります。

日本のデジタル化推進は必須の方向

—— コロナ禍を契機に社会のデジタル化、IT活用が進んでいます。2021年9月にはデジタル庁新設が予定され、さらにスピードは上がりそうです。

サイバー空間にもウイルスがいっぱいあり、毎日のように新種が出ています。もちろんフィジカルもウイルスの変種など大変ですが、それに応じて生活様式が変わろうとしています。日本のデジタル化は世界から遅れているところがありました。それでも今はようやくリモートワークが広がりがつつあり、最近ではデジタルトランスフォーメーション(DX:デジタル技術を浸透させることで人々の生活をより良いものへと変革すること、既存の価値観や枠組みを根底から覆すような革新的なイノベーションをもたらすという意味)の考えから、いろんな意味でデジタル化を推進しようという動きが活発化し始めています。政府はデジタル庁を新設して進めるのですが、民間でも必須の方向だと思います。コロナ禍のリスクをチャンスにするぐらいのつもりで、やっていかざるを得ないと思います。

ただ、ネットワークへの依存度が高まると、当然セキュリティのリスクが高まります。ネットワークとセキュリティは、相補的な車の両輪のような

もので、そのバランスを常に念頭に置くことが重要です。われわれは例えばZoomを講義・授業に使っていますが、企業の中にはもっとセキュリティが強化されたオンライン会議システムを導入しているところもあります。また口座の認証は、どこまで徹底すべきなのかという点と、個人のプライバシーなどの点の兼ね合いがあります。自分たちがやりたいこととセキュリティのレベルとのバランスを考えソリューションを選んでいくことが大切です。デジタル化、オンライン化を推進するには、常にセキュリティとのバランスを念頭に置かねばならないということです。

サイバー攻撃にどこまで反撃できるか議論

—— 国際的なサイバー攻撃が増え、しかも激しくなっているように思えます。

2016年の米大統領選挙でロシアの関与が話題となりました。防衛面でも、陸海空を超え宇宙やサイバー空間が第四、第五の戦場あるいは対応すべきスペースだとして、宇宙軍やサイバー軍を整備する国があるようです。サイバー攻撃対策は強化していかざるを得ないし、どこまで防御するのか国際的なコンセンサスも必要になるでしょう。ミサイルの敵基地攻撃能力の問題と同様、サイバー攻撃もどこまで逆にカウンター攻撃できるのか、攻撃してくるサイトをどこまで攻められるのかということは議論されています。ミサイル基地はたぶん自国にあるでしょうけれど、サイバー攻撃してくるサイトはそうとは限らない。国外にある基地にサーバーを置いてやれないこともないですからね。そういう対処技術は持っておかないといけないわけです。サイバー攻撃してくるのに対してどんな対抗手段が有効かということは、今後も議論されると思います。

民間レベルでもサイバー攻撃があります。ネットワーク上に資産がいっぱいありますからね。仮想通貨から始まってデジタル通貨、電子決済の仕組みでお金やり取りされていますし、株券とか不動産の情報なども一種の電子データです。知財の情報などで日本の企業はいっぱい狙われています。大きな企業は常に、サイバー上のいろんな攻撃にさらされています。完璧なセキュリティ対策というものはありませんので、対応策の準備も必要です。

ネットワーク上では基本的に情報は見られている

—— 私たち一般市民も日常のサイバー攻撃、サイバー犯罪の脅威にさらされています。

電子決済とか電子マネーなどは便利なので使いたいですけど、簡単に狙われるところもありますから、常に注意を怠らないことが重要です。アプリなどの便利な機能の反対側には、セキュリティのわなや危険が潜んでいると認識すべきだと思います。例えばネットワークが使いやすいからと、どこかその辺のフリーWiFiで接続すると、そこでは盗聴されたり情報が狙われていたりします。ネットワーク上では情報が基本的に見られている、常に盗聴、監視されているということです。自分が送る情報は誰かが見ていると考えることです。常にそのつもりでネットワークを使ってアクセスし、自分の口座関連など個人情報を出すときには「これ、どこかで見られても大丈夫かな」と意識する。例えば、この情報に関してはちゃんと暗号化して送るべきだなと考えることです。難しいですけど、常にそういうことを心掛けておくということは必須です。技術でももちろん対策できることはありますけれど、最後はその意識、心掛けが絶対です。

教員紹介



教授1人に対して学生は10人以下。

グローバルなITビジネスシーンで活躍するリーダー育成という目標を達成すべく世界中から集まった教授陣は、情報学、経営学、教育学の各学界の世界的権威、大企業でIT戦略を立案実行してきた実務家等で構成されています。

Fundamental Mission of Faculty

本学は、指導教員のアドバイスのもと、各学生がそれぞれの将来の目標に応じて学べる環境を整えています。

教員には果たすべき大きな役割が二つあります。

第一に、教育資源としての役割です。学生にとって教員は、教科書や論文、様々なメディアをはじめとした教材、フィールド

経験、クラスメイトなどと同様の教育資源の一つです。学生は各自の目標達成のために必要な事柄を教員から学ぶことができます。

第二に、学習促進者(コーディネータ)としての役割です。教員は、学生の学習内容の理解を促進させるために、学習過程を計画し、具体化します。学生と様々な教育資源をリンクさせることが、学習促進者としての教員が果たすべき役割です。このような役割を担い、各学生が勉学の目標を達成できるよう、最大限のサポートを行うことが本学教員の使命と考えています。

◆ 教授

Professor



寺下 陽一 Yoichi Terashita 教授・副学長

・京大大学理学士、(米国)アイオワ大学大学院博士課程修了(物理天文学専攻)、Ph.D.
・金沢工業大学名誉教授、元国際協力事業団派遣専門家(情報工学)、元京都コンピュータ学院洛北校校長、学校法人京都情報学園評議員、京都コンピュータ学院京都駅前校校長



英保 茂 Shigeru Eiho 教授・副学長

・京都大学工学士、同大学院修士課程修了(電子工学専攻)、工学博士
・京都大学名誉教授
・元システム制御情報学会会長・同学会名誉会員
・一般社団法人電子情報通信学会フェロー



富田 眞治 Shinji Tomita 教授・副学長

・京都大学工学士、同大学院博士課程修了(電気工学専攻)、工学博士
・京都大学名誉教授、元京都大学大学院情報学研究科長、元京都大学総合情報メディアセンター長、元京都大学物質—細胞統合システム拠点特定拠点教授/事務部門長、元九州大学 教授、ハルビン工業大学顧問教授
・博士課程教育リーディングプログラム委員会複合領域型(情報)委員 その他、IFIP(国際情報処理連盟)TC10委員、情報処理学会理事、情報処理学会関西支部支部長、京都高度技術研究所客員研究部長、京都府ITアドバイザリーボード委員、総合科学技術会議専門調査会「エクサスケールスーパーコンピュータ開発プロジェクト」評価検討委員会委員京都府情報政策有識者会議委員長など歴任
・電子情報通信学会フェロー、情報処理学会フェロー



土持 ゲーリー 法一 Gary Hoichi Tsuchimochi 教授・副学長

・(米国)カリフォルニア州立大学、Bachelor of Arts、(米国)カリフォルニア州立大学大学院教育学修士課程修了、Master of Arts、(米国)コロンビア大学・東アジア研究所修了証書、(米国)コロンビア大学大学院修士課程修了、Master of Education、Ed.M.、(米国)コロンビア大学大学院博士課程修了、Doctor of Education、Ed.D.、東京大学教育学博士
・元国士館大学文学部教育学科専任講師、元東洋英和女学院大学大学院人間科学研究科教授、元国立大学法人弘前大学21世紀教育センター教授、元帝京大学教授、元同大学高等教育開発センター長、元同大学学修・研究支援センター長
・ビクトリア(カナダ)大学教育学部客員教授、(米国)南フロリダ大学マーク・T・オア日本研究センター客員研究員、名古屋大学高等教育研究センター客員教授、
・文部省大学設置審教育組織審査教授(比較教育学、日本教育史、人間科学基礎演習(教育系)、教育学的人間論演習Ⅰ・Ⅱ)、文部省大学院設置審査教員組織審査教授(比較教育史)、(米国)ブリガム・ヤング大学エデュケーション・コンサルタント認定書、ダリハウジー(カナダ)大学ティーチング・ポートフォリオ研修認定書大学評価・学位授与機構主催ティーチング・ポートフォリオ研修認定書



中村 真規 Masaki Nakamura 教授・札幌サテライト長

・青山学院大学経営学士
・日本ユニシス株式会社(旧:パロース株式会社)勤務後、1987年に株式会社デジック設立。代表取締役社長
・一般社団法人北海道情報システム産業協会(HISA)会長
・一般社団法人全国地域情報産業団体連合会(ANIA)理事
・北海道コンピュータ関連産業健康保険組合理事長



田中 久也 Hisaya Tanaka 教授・東京サテライト長

・早稲田大学工学士
・元富士通株式会社システムサポート本部長代理
・元株式会社FUJITSUユニバーシティ取締役
・元独立行政法人情報処理推進機構IT人材育成本部長、理事
・日本工学会教育協会事業企画委員
・一般社団法人未踏 理事



	赤石 雅典 Masanori Akaishi 教授 ・東京大学工学士，同大学院工学系研究科修士課程修了（計数工学専攻） ・元日本アイ・ビー・エム株式会社 エグゼクティブITスペシャリスト 現在外資系コンサルティング会社勤務
	秋山 功 Isao Akiyama 教授 ・早稲田大学工学士 ・日本ユニシス株式会社総合研究所二〇四六室長
	飯田 史雄 Fumio Iida 教授 ・株式会社Dormouse代表取締役 タツノコアニメ技術研究所でアニメーターとして活躍した後，フリーランスとしての活動を経て，アニメーション映像制作会社を立ち上げる。 エヴァンゲリオン新劇場版，宇宙戦艦ヤマト2199の原画制作，作画監督を行うなど，現在は，漫画家，キャラクターデザイン，アニメディレクターとして幅広く活躍。
	石田 勝則 Katsunori Ishida 教授 ・京都大学・工学士，同大学院修士課程修了（数理工学専攻），工学修士 ・元日本アビオニクス株式会社技術本部技術部長，経営情報管理部長，元米国公認システム監査人CISA，元京都コンピュータ学院洛北校校長 京都コンピュータ学院情報学研究所所長
	伊藤 博之 Hiroyuki Itoh 教授 ・北海学園大学経済学士 ・北海道大学で職員として勤務後，1995年にクリプトン・フューチャー・メディア株式会社設立。代表取締役。「初音ミク」を創出 ・日本文化を海外に発信している功績が高く評価され，2013年秋に藍綬褒章を受章
	今井 恒雄 Tsuneo Imai 教授 ・京都大学工学士，同大学院修士課程修了（数理工学専攻），工学修士 ・元富士通株式会社システム本部主席部長，元株式会社富士通ラーニングメディア取締役 ・日本e-Learning学会副会長
	今井 正治 Masaharu Imai 教授 ・名古屋大学工学士，同大学院博士課程修了（情報工学専攻），工学博士 ・大阪大学名誉教授，元大阪大学教授，元豊橋技術科学大学教授，元米国サウスカロライナ大学客員助教授 ・IEEE Lifetime Member, IEEE Standard Association Member ・IFIP Silver Core Member, IFIP TC10 WG10.5 Member ・情報処理学会フェロー，電子情報通信学会フェロー ・電子情報技術産業協会（JEITA）半導体＆システム設計技術委員会 客員 ・エイシップ・ソリューションズ（株）代表取締役，（株）テクサー 取締役
	ウィリアム・カミングス William K. Cummings 教授 ・（米国）ミシガン大学卒，ハーバード大学大学院博士課程修了（社会学専攻），Ph.D. ・元津田塾大学講師，（米国）元シカゴ大学助教授，元ハーバード大学国際教育センター所長，元ニューヨーク州立大学バッファロー校教授・比較国際教育学学センター所長，ジョージワシントン大学教授
	植田 浩司 Koji Ueda 教授 ・関西大学工学士，同大学院工学研究科修士課程修了（機械工学専攻），工学修士，（米国）ロチェスター工科大学大学院修士課程修了（コンピュータサイエンス専攻），Master of Science ・元松下電工株式会社勤務，JICA専門家（対モザンビーク共和国）
	ウラディーミル・ミグダリスキー Volodymyr Mygdalskyy 教授 ・オデッサ国立大学修士（理学），京都大学博士（情報学） ・元オデッサ国立大学数理科学科助手，元京都大学特別講師，元同志社大学嘱託講師，元関西大学非常勤講師
	岡本 敏雄 Toshio Okamoto 教授 ・東京学芸大学大学院修士課程修了（教育心理学専攻），工学博士（東京工業大学大学院） ・電気通信大学名誉教授，元電気通信大学学術院長 ・情報システム学研究科長 ・国際交流センター長 ・日本情報科教育学会会長，元教育システム情報学会会長，元日本教育工学会理事，日本情報科教育学会会長，e-learning AWARD実行委員長，一般社団法人電子情報通信学会フェロー，ISO/SC36-WG2 議長 ・一般社団法人情報処理学会2013年度標準化功績賞 受賞
	甲斐 良隆 Yoshitaka Kai 教授 ・京都大学工学士，同大学院修士課程修了（数理工学専攻），工学修士，博士（商学，関西学院大学大学院） ・元帝人株式会社勤務，元三菱信託銀行株式会社統括マネージャー ・元神戸大学経営学研究科助教授，元関西学院大学専門職大学院教授（経営戦略研究科長） ・関西学院大学名誉教授
	柏原 秀明 Hideaki Kashihara 教授 ・大阪府立大学大学院工学研究科修士課程修了（機械工学専攻），岡山大学大学院自然科学研究科博士後期課程修了（産業創成工学専攻），工学博士 ・元大日本スクリーン製造株式会社開発本部課長・事業開発部担当課長，元シーシーエス株式会社技術開発部長，光技術研究所LED研究開発部長，元関西情報技術士会会長，日本生産管理学会関西支部副支部長 ・代議員 ・技術士（総合技術監理，情報工学），EMF 国際エンジニア，APEC エンジニア，IT コーディネータ

	北山 寛巳 Hiromi Kitayama 教授 ・情報システム学会会員，株式会社コムウェイ事業統括顧問，株式会社アルバス事業相談顧問，一般社団法人 京都府情報産業協会相談役 ・けいしんシステムリサーチ設立，初代代表取締役，元京都コンピューター事業協同組合 理事長，元アルファラインCEO等を歴任
	キリル・コシツク Cyryl Koshyk 教授 ・ポーランド・クラクワ経済大学 応用情報学士 ・シネマット・スタジオ創立者，ダークホライズン・スタジオ創立者。映画・TV産業において，ビジュアルエフェクツ・スーパーバイザーとして複雑な特殊効果映像製作・編集に関わる。手がけた作品は「300（スリーハンドレッド）帝国の進撃」，「エリジウム」，「グランド・イリュージョン」，「アフター・アース」，「サイレントヒル：リベレーション3D」，「プロメテウス」など多数
	倉谷 昌伺 Masashi Kuratani 教授 ・防衛大学校理工学士，同大学校研究科修了（オペレーションズ・リサーチ）（理工学修士相当） ・元海上自衛隊護衛艦集組（「はつゆき」航海長，「うみぎり」船務長，「ゆうだち」副長） ・元海上自衛隊第1術科学校統率科教官（「戦争史」担当） ・元海上自衛隊第1術科学校船務科教官（「戦術」担当） ・佛教大学大学院文学研究科（東洋史専攻）修士課程修了 ・元海上自衛隊幹部学校防衛戦略教育研究部戦史統率研究室教官（「戦略・軍事史」担当）
	高 弘昇 Hong Seung Ko 教授 ・（韓国）東国大学工学士，京都大学大学院博士課程修了（数理工学専攻），工学博士 ・（韓国）元サムスン電子株式会社戦略企画室情報戦略部長（CIO），元 Harmony Navigation 社代表取締役，前韓国情報保護振興院（KISA）諮問教授 ・韓国 CALS/EC 協会専門委員，元済州特別自治道諮問官，済州知識産業振興院諮問委員，韓国電子取引学会終身会員第一号
	近藤 正 Tadashi Kondo 教授 ・徳島大学工学士，大阪大学大学院工学研究科前期課程修了，同大学院工学研究科後期課程修了，工学博士 ・元株式会社東芝 重電技術研究所 制御研究担当研究主務，元徳島大学医学部教授，元同大学大学院保健科学教育部教授，元同大学大学院医歯薬学研究部教授，徳島大学名誉教授
	蔡 全勝 Quansheng Cai 教授 ・（中国）大連外国語大学日本語学部卒業 ・大阪外国語大学大学院外国語学研究科日本語専攻修士課程修了，文学修士 ・（中国）大連外国語大学教授，大連外国語大学日本語学院院长，（中国）遼寧对外経貿学院教授，北九州市立大学交換教授，北星学園大学交換教授
	作花 一志 Kazuyuki Sakka 教授 ・京大学理学士，同大学院博士課程修了（宇宙物理学専攻），理学博士 ・元京都コンピュータ学院鴨川校校長，元天文教育普及研究会編集委員長
	佐藤 孝司 Takashi Sato 教授 ・名古屋工業大学工学部情報工学科卒業，鳥取大学大学院工学研究科博士後期課程修了（社会基盤工学専攻），博士（工学） ・元日本電気株式会社主席主幹職
	里見 英樹 Eiki Satomi 教授 ・小樽商科大学大学院修了（アントレプレナーシップ専攻），経営管理修士（MBA） ・株式会社南興ビル，有限会社タット（現 タットジャパン株式会社）勤務を経て，1996年株式会社メディア・マジック設立，代表取締役 ・一般社団法人北海道情報システム産業協会（HISA）副会長，北海道モバイルコンテンツ ・ビジネス協議会代表幹事，札幌商工会議所一号議員（国際経済交流委員会副委員長），北海道日中経済友好協会理事
	サンフォード・ゴールド Sanford Gold 教授 ・（米国）ミシガン大学，Bachelor of Arts ・（米国）コロンビア大学教育大学院修士課程修了，Master of Arts，同博士課程修了，Doctor of Education, Ed.D. ・ADP 教育プログラム ラーニングシニアディレクター ・ブルデンシャル ファイナンシャル ラーニングディレクター ・アーンスト・アンド・ヤング 教育コンサルタント
	周 培彦 Peiyan Zhou 教授 ・北京大学東方語言文学部卒業，京都府立大学大学院生活科学研究科前期課程修了・修士（学術） ・匯泰文化發展有限公司理事
	孫 躍新 Yuexin Sun 教授 ・天津外国語大学日本語言文学学科卒業，京都府立大学大学院生活科学研究科修了・修士（学術），京都大学大学院工学研究科建築学専攻博士後期課程修了・工学博士 ・匯泰文化發展有限公司理事長
	高橋 豊 Yutaka Takahashi 教授 ・京都大学工学士，同大学院修士課程修了（数理工学専攻），同大学院博士課程研究指導認定退学（数理工学専攻），工学博士 ・京都大学名誉教授，元京都大学大学院情報学研究科教授，元奈良先端科学技術大学院大学教授，元パリ第11大学客員教授，元INRIA（フランス国立情報制御研究所）客員研究員 ・日本オペレーションズ・リサーチ学会フェロー ・通信・放送機構（TAO）「多段接続されたCATV網による通信・放送統合技術に関する研究開発」統括責任者（プロジェクトリーダー）



	高橋 良英 Ryoei Takahashi 教授 ・早稲田大学 理学士, 同大学院修士課程修了(数学専攻), 博士(工学) ・元八戸工業大学システム情報工学科教授, 元八戸工業大学大学院博士課程の研究指導 ・元NTT横須賀電気通信研究所勤務, 元NTT情報流通プラットフォーム研究所勤務
	武田 康廣 Yasuhiro Takeda 教授 ・株式会社GAINAX京都代表取締役 ・日本SF作家クラブ会員, 宇宙作家クラブ会員 『ふしぎの海のナディア』『天元突破グレンラガン』をはじめ, 日本を代表する数々のアニメーションを製作する株式会社ガイナックスで, 設立当初より取締役を務める。
	立石 聡明 Toshiaki Tateishi 教授 ・早稲田大学商学士 ・有限会社マンダラネット代表取締役, 社団法人日本インターネットプロバイダー協会副会長兼専務理事, 特定非営利活動法人地域間高速ネットワーク機構理事長, 株式会社インターネットインテリジェンス沖縄代表取締役, 一般社団法人インターネットコンテンツセーフティ協会理事長
	千葉 博人 Hiroto Chiba 教授 ・北海道工業大学工学士 ・プログラマーとして企業での勤務を経て, 1988年に株式会社徳川システムを設立。代表取締役社長 ・KCG資料館 館長, 札幌商工会議所 情報・メディア部会役員, 北海道コンピュータ関連産業健康保険組合 互選議員, 元スタートレック ネットワーク ジャパン代表
	手塚 正義 Masayoshi Tezuka 教授 ・大阪大学工学士, 同大学院博士課程修了(通信工学専攻), 工学修士 ・元株式会社富士通研究所主管研究員 ・元金沢工業大学助教授(情報工学科) ・元株式会社富士通経営研修所部長 ・元情報システム学会日本支部(NAIS)支部長
	内藤 昭三 Shozo Naito 教授 ・京都大学工学士, 同大学院修士課程修了(数理工学専攻), 工学修士 ・京都コンピュータ学院鴨川校校長 ・元日本電信電話株式会社情報流通プラットフォーム研究所主任研究員, 元電子情報通信学会インターネット研究会幹事, 前韓国情報保護振興院(KISA)諮問教授, 前情報システム学会日本支部(NAIS)支部長
	中村 行宏 Yukihiko Nakamura 教授 ・京都大学工学士, 同大学院修士課程修了(数理工学専攻), 工学博士 ・京都大学名誉教授, 元同大学院情報学研究科教授, 元立命館大学総合理工学研究機構教授 ・元日本電信電話株式会社情報通信網研究所知識処理研究部長, 同社情報通信研究所高速通信処理研究部長, 元公益財団法人京都高度技術研究所副理事長・所長, 元IEEE関西支部長, 特定非営利活動法人バリエーション研究会理事長, IEEEフェロー
	ニッツァ・メラス Nitza Melas 教授 ・『シルク・ドゥ・ソレイユ Cirque du Soleil』メインボーカリスト, シンガーソングライター ・元ミュージシャンズ ・インスティテュート講師, ロサンゼルスミュージックアワードワールドミュージック部門/ハリウッドミュージックアワード ワールドミュージック部門/DEKAアワードなど受賞多数 ・エス・バイ・エルヤトヨタエスティマのCMソングや, アニメ・ゲームの声優等実績多数
	野一色 康博 Yasuhiro Noishiki 教授 ・立命館大学理工学士 ・元日本DEC株式会社勤務 ・元日本ヒューレット・パッカード株式会社勤務
	長谷川 晶 Akira Hasegawa 教授 ・(米国)ロチェスター工科大学卒(Bachelor of Arts), 同大学院修士課程修了(Master of Science) ・(米国)ハーバード大学大学院教育学修士(Ed.M.) ・NPO国際コンピュータ教育開発事業企画部長
	長谷川 功一 Koichi Hasegawa 教授 ・北海道大学工学士 ・ペンシルバニア州立大学大学院修士課程修了, Master of Arts ・北海道大学文学研究科博士課程修了, 博士(文学) ・元NHK報道カメラン
	ピーター・アンダーソン Peter G. Anderson 教授 ・(米国)マサチューセッツ工科大学卒, 同大学院博士課程修了(数学専攻), Ph.D. ・元RCAコンピュータ開発部門上級技術者, (米国)ロチェスター工科大学コンピュータサイエンス学科名誉教授, 同コンピュータ技術研究所主席研究員, IJCR編集委員
	ビクトリア・ミグダリスカ Viktoriia Migdalska 教授 ・オデーサ第1工作機械製作工場設計部 設計技師(設計士1級) ・オデーサ第2工場 設計部 設計技師(設計士1級) ・元「インテレクト」オデーサ私立学校 日本語講師 ・元オデーサ国立大学 上級講師(日本語教育)

	福嶋 雅夫 Masao Fukushima 教授 ・京都大学工学士, 同大学院工学研究科修士課程修了(数理工学専攻), 工学博士 ・京都大学名誉教授, 元京都大学大学院情報学研究科教授, 元奈良先端科学技術大学院大学情報科学研究科教授, 元南山大学理工学部教授・同大学院教授, 日本オペレーションズ・リサーチ学会フェロー
	藤原 隆男 Takao Fujiwara 教授 ・京都大学理学士, 同大学院博士課程修了(宇宙物理学専攻), 理学博士 ・京都市立芸術大学名誉教授, 元京都市立芸術大学美術学部教授・同学部長 ・京都コンピュータ学院元非常勤講師
	藤原 正樹 Masaki Fujiwara 教授 ・大阪市立大学大学院創造都市研究科修了(修士), 摂南大学大学院経営情報学研究科博士後期課程修了・博士(経営情報学), 中小企業診断士 ・元けいしんシステムリサーチ株式会社営業企画部長・主席コンサルタント ・元公立大学法人宮城大学事業構想学部教授, 宮城大学事業構想学部事業計画学科学科長, 宮城大学事業構想学研究科副研究科長, 元ボンド大学大学院ビジネススクール(BBT MBA)講師 ・宮城大学客員教授
	古澤 昌宏 Masahiro Furusawa 教授 ・慶應義塾大学工学士, 同大学院理工学研究科修士課程修了(管理工学専攻), 修士(工学) ・元株式会社野村総合研究所システムエンジニア, SAPジャパン株式会社Industry Value Engineer, 公立大学法人宮城大学非常勤講師
	フレドリック・ローレンタイン Fredric Jon Laurentine 教授 ・(米国)ブラウン大学卒, ハーバード大学大学院MBA ・(米国)元プロクター&ギャンブル社勤務, 元コンピュータ・アソシエーツ社勤務, 元サン・マイクロシステムズ社勤務, トゥー・アイズ・トゥー・イヤーズ社社長
	別所 直哉 Naoya Bessho 教授 ・慶應義塾大学法学士 ・ヤフー株式会社法務本部長, 執行役員・政策企画本部長兼最高コンプライアンス責任者, 社長室長, 広報・法務・政策企画・公共サービス管掌, インテリジェンス管掌などを歴任。現在, ヤフー株式会社シニア・アドバイザー ・ルークコンサルタンツ株式会社代表取締役 ・紀尾井町戦略研究所株式会社理事長, 法とコンピュータ学会理事, 一般社団法人遺伝情報取扱協会理事長, 一般社団法人日本IT団体連盟理事
	マーク・ハセガワ・ジョンソン Mark Hasegawa-Johnson 教授 ・(米国)マサチューセッツ工科大学, Bachelor of Science, 同大学修士課程修了, Master of Science, 同大学博士課程修了(電気・コンピュータ工学専攻), Ph.D. ・(米国)イリノイ大学教授, (シンガポール)Advanced Digital Science Center 調査研究員, 元イリノイ大学准教授, 元カリフォルニア大学ロサンゼルス校Post-Doctoral Fellow, 元マサチューセッツ工科大学大学院リサーチアシスタント, 元富士通研究所技術者, (米国)元Motorola Corporate Research技術インターン
	松尾 正信 Masanobu Matsuo 教授 ・京都大学工学士 ・カリフォルニア大学サンタバーバラ校修士課程修了(コンピュータサイエンス専攻)Master of Science, 同博士課程修了, Ph.D. ・住友電気工業株式会社米国ソフト研究部門初代代表, Twin Sun Inc 設立(現Open Axis Inc)CEO
	真野 宏子 Hiroko Mano 教授 ・早稲田大学文学士, 同大学院博士後期課程満期退学(美術史専攻), 博士(文学) ・(ドイツ)ベルリン・フンボルト大学哲学科美術史専攻博士課程留学
	マヤ・ベンツ Maya Bentz 教授 ・(旧ソ連)トビリシ州立大学卒, 同大学院修士課程修了, Master of Science, (米国)コロンビア大学教育大学院修士課程修了, Master of Arts, 同博士課程修了, Doctor of Education, Ph.D. ・パデュー大学客員研究員, 元コロンビア大学教育大学院遠隔教育国際プロジェクトコーディネーター
	眞弓 浩三 Kozo Mayumi 教授 ・名古屋工業大学経営工学科卒業, 京都大学大学院工学研究科修士課程修了(数理工学専攻), 工学修士, (米国)ヴァンダービルト大学経済学研究科博士課程単位取得退学, 経済学修士, 京都大学大学院経済学研究科博士(経済学) ・元東洋アルミニウム株式会社勤務, 元京都コンピュータ学院非常勤講師, 元徳島大学教授 ・専門雑誌編集委員(Ecological Economics, Ecosystem Services, Journal of Economic Structuresなど)
	三浦 仁 Hitoshi Miura 教授 ・富山大学工学士 ・BIPROGY株式会社総合技術研究所主席研究員
	ミラン・ブラツハ Milan Vlach 教授 ・(旧チェコスロバキア)カレル大学卒, (旧ソ連)ロモノソフ大学卒, カレル大学大学院博士課程修了, Doctor of Natural Science, 同大学院博士課程修了(数学専攻), Ph.D., Doctor of Science(チェコスロバキア科学アカデミー) ・元北陸先端科学技術大学院大学教授, カレル大学教授

	向井 苑生 Sonoyo Mukai 教授 • 京大大学理学士, 同大学院博士課程修了(宇宙物理学専攻), 理学博士 • 元金沢工業大学・同大学院工学研究科 • 元近畿大学理工学部 • 同大学院総合理工学研究科教授 • 元日本リモートセンシング学会理事, 研究会会長, 現評議員 • 元日本エアロソル学会監事, 常任理事 • 日本学術振興会専門委員 • SPIE (Asia-Pacific Remote Sensing 部会委員) • GWIS (Graduate Women In Science) 日本支部委員 • Deputy Director General of the IBC (International Biographical Centre) for Asia
	向井 正 Tadashi Mukai 教授 • 京大大学理学士, 同大学院修士課程・博士課程修了(物理学第2専攻), 理学博士 • 神戸大学名誉教授, 日本天文学会正会員, 日本惑星学会会員(元会長), 兵庫県立大学 自然/環境科学研究所天文科学センター運営委員会委員長 • 元金沢工業大学・同大学院教授, 元神戸大学・同大学院教授, 元文部省宇宙科学研究所客員教授, 元神戸大学大学院理学研究科惑星科学研究センター長
	モディカ 静香 Shizuka Modica 教授 • 同志社大学文学士 • 住友林業勤務(米国ワシントン州) • パシフィック・リソース(株)(米国ハワイ州) • 日本国際大学勤務 • フルブライト国際教育管理者プログラム賞受賞 • 日本国際大学評議員 • ハーバード大学大学院教育学修士(Ed.M.) • バージニア大学勤務 • バージニア大学大学院高等教育学博士(Ph.D.) • i.m.i. institute, LLC 創設(米国バージニア州) • 国際コーチ連盟認定コーチ(ICF ACC) • 国際コーチ連盟バージニア州分会役員
	森田 正康 Masayasu Morita 教授 • (米国)カリフォルニア大学バークレー校卒, ハーバード大学大学院修士課程修了, Master of Education, (英国)ケンブリッジ大学大学院修士課程修了, Master of Philosophy • 株式会社ヒトメディア代表取締役社長
	李 鷗 Yi Li 教授 • 北京語言大学言語文学部対外漢語専攻卒 文学士, 同大学外国語学部英語専攻卒業試験合格, 京都情報大学院大学応用情報技術研究科修了 情報技術修士 • 元大連外国語大学講師, 元株式会社エーディー・ラボラトリーズ勤務 取締役, 元愛知産業大学通信教育部 非常勤講師 • SAP社認定コンサルタント(財務会計, 管理会計, 生産計画/管理, プラント保全, 販売物流)
	李 美慧 Meihui Li 教授 • 瀋陽師範学院(現瀋陽師範大学) 児童教育学部卒, 中国科学院心理学研究所通信教育心理学コース修了 • 元大連船舶重工集団幼稚園本部園長, 元大連船舶重工集団科学技術協会会員 • 元大連外国語大学留学服務センター日本二部部长 • 元大連世華出国留学服務会社副社長, 元京都情報大学院大学大連事務所所長, 元新日鉄鋁学園大連事務所所長 • 中国独立学院情報管理協会メンバー
	劉 非 Fei Liu 教授 • 京都工芸繊維大学大学院情報工学研究科修士課程修了, 同大学院博士課程修了, 工学修士 • 京都コンピュータ学院鴨川校副校長, 中国労働関係学院客員教授, 中国中央美術学院客員教授, 中国職業教育技能人材育成新教材編集評価委員会委員 • 中国北京工業職業技術学院客員教授, 中国北京城市学院客員教授, 中国職業技術教育学会科研企画部客員教授, 中国職業教育技能人材育成新教材編集評価委員会客員教授
	渡邊 昭義 Akiyoshi Watanabe 教授 • 北海道大学工学士, 京都大学大学院修士課程修了(応用システム科学専攻), 工学修士 • 元ナカミチ株式会社勤務

◆ 准教授

	青木 成一郎 Seiichiro Aoki 准教授 • 大阪大学理学士 • 東京大学大学院修士, 博士課程修了, 博士(理学) • 日本天文学会正会員 • 京都大学天文普及プロジェクト室室長(京都大学非常勤講師) • 関西大学非常勤講師 • 大阪経済大学非常勤講師 • 元大阪大学大学院理学研究科特任研究員 • 元京都大学大学院理学研究科教務補佐員 • 元滋賀大学非常勤講師
	アミット・パリヤール Amit Pariyar 准教授 • (タイ王国)アジア工科大学院, Department of Computer Science and Information Management, 修士(工学), Master of Engineering, • 京都大学大学院情報学研究科博士後期課程修了, 博士(情報学), Ph.D. • マレーシア・サラワク大学, Institute of Social Informatics and Technological Innovations (ISITI), Postdoctoral Researcher
	安 平勳 Heikun An 准教授 • 京大大学工学士, 同大学院修士課程修了(数理工学専攻), 工学修士 • 元富士通株式会社ソフトウェア事業部勤務, 元マッキンゼー アンド カンパニー インク ジャパン 経営コンサルタント, 元東京コンサルティング株式会社 経営コンサルタント, ITコンサルタント, 元SAPジャパン株式会社 ITコンサルタント, 元株式会社オージス総研 営業マーケティング部マネージャー
	大西 健吾 Kengo Onishi 准教授 • 関西大学建築学士 • 大西建設工業株式会社取締役, 一級建築士, 京都府地震被災建築物応急危険度判定士, 京都府木造住宅耐震診断士 • 京都府建設業協会京都支部青年部会 第22代会長・現監事, 特定非営利活動法人京都景観フォーラム設立 初代副理事長, 公益社団法人京都青年会議所監事, 特定非営利活動法人木の町づくり協議会設立 初代代表, 日本青年会議所建設部会京都建設クラブ第31代会長・現直前会長

	胡 明 Ming Hu 准教授 • 青島大学理学士, 貴州大学大学院修士課程修了(数学専攻), 京都大学大学院博士課程修了(情報学専攻), 情報学博士 • 元京都大学大学院情報学研究科 外国人共同研究者 • 元日本学術振興会特別研究員
	高橋 良子 Ryoko Takahashi 准教授 • 同志社大学文学士, 同志社大学大学院文学研究科修了(美学芸術学専攻) • 京都コンピュータ学院卒業, 京都情報大学院大学応用情報技術研究科修了情報技術修士
	竹田 明彦 Akihiko Takeda 准教授 • 日本大学農学部獣医科大学院修士 • 獣医師 • 元日立システムエンジニア, 元東京インターネット株式会社勤務, 電子政府e-Japanプロジェクト要員, 初代京都コンピュータ学院情報システム室室長 • 株式会社インテレクトサプライ代表取締役
	中口 孝雄 Takao Nakaguchi 准教授 • 京都コンピュータ学院卒業, 京都情報大学院大学応用情報技術研究科修了, 情報技術修士(専門職), 同大学院主席卒業 • 京都大学大学院情報学研究科社会情報学専攻修了, 博士(情報学) • 元株式会社Admax 取締役兼システム開発部マネージャ, 元国際電気通信基礎技術研究所(ATR)人間情報通信研究所(HIP)客員研究技術員, 元株式会社アントラッド 最高技術責任者, 元株式会社@ 泉最高技術責任者, 元NTTアドバンステクノロジー株式会社 主査, 元京都大学 大学院情報学研究科 特定研究員 • 電子情報通信学会会員, ソフトウェア科学会会員, 情報処理学会会員
	増田 祐子 Yuko Masuda 准教授 • コロンビア大学社会福祉大学院修士課程修了(ソーシャルワーク専攻), ポストグラジュエートセンターフォーメンタルヘルス(精神分析及び分析派心理療法 4 年制訓練課程修了), 上智大学外国語学部イスパニア語学科卒業, 学士(外国研究)
	松尾 伊都 Izu Matsuo 准教授 • 京都大学法学士, (米国) 南カリフォルニア大学大学院MBA • (米国) 元ソニーエレクトロニクス社シニアプロダクトマーケティングマネージャー, (米国) 元カルツァイスビジョン社プロダクトマーケティングマネージャー, (米国) 元京セラインターナショナル社シニアプロダクトマネージャー, 元エクスペディアホールディングス西日本エリアマネージャー
	望月 バドル Badr Mochizuki 准教授 • (モロッコ) アル・アハワイン大学, Bachelor of Science in General Engineering, 奈良先端科学技術大学院大学情報科学研究科修士課程修了, 修士(工学), 京都大学大学院情報科学研究科博士課程研究指導認定退学, 福井大学大学院工学研究科博士課程修了, 博士(工学) • フランス国立科学技術研究所(LAAS/CNRS) 客員研究員, 株式会社エクセディ ファイナンシャルアナリスト, 情報セキュリティ株式会社 情報セキュリティエンジニア



実習室



eラーニングスタジオ



講義室



大ホール



ラウンジ



図書室

学生の街 京都

建都1200年余りの歴史を持つ京都は、古くから日本の文化の中心地、国際都市であり、現代では多くの若者が生活する学生の街でもあります。

KCGの各キャンパスは、交通アクセスに恵まれたエリアにあり、京都市内の各エリアだけでなく、大阪・奈良・神戸・大津など関西各地へも快適にアクセスできます。



KCGI百万遍キャンパス 京都本校周辺

室町文化の代表的寺院の銀閣寺、京都三大祭りの一つ・時代祭りゆかりの平安神宮、桜並木で知られる哲学の道、日本で二番目に古い動物園・京都市動物園、京都市美術館など多くのスポットがあり、京都のさまざまな歴史や文化に触れることができるエリア。

Spot	
銀閣寺	平安神宮
哲学の道	永観堂
南禅寺	知恩寺
京都市京セラ美術館	国立近代美術館
京都市動物園	



KCG洛北校周辺

地下鉄北大路駅・バスターミナルからは、洛北エリア・京都中心部・京都駅方面へのアクセスが便利。近代的な建物が建ち並ぶ北山通の近くには、葵祭ゆかりの上賀茂神社があり、植物園や深泥池・賀茂川で身近な自然に触れることができるエリア。

Spot	
上賀茂神社	京都府立植物園
深泥池	北山通

KCGI京都駅前サテライト周辺

JR・近鉄・地下鉄が乗り入れる京都駅は、全国から多くの人が訪れる京都の玄関口。周辺には、近代的な建物と、歴史的な建物が共存し、対照的な雰囲気を感じることができるエリア。

Spot	
東寺	三十三間堂
西本願寺	国立京都博物館
東福寺	京都駅ビル
京都タワー	京都水族館



KCG鴨川校周辺

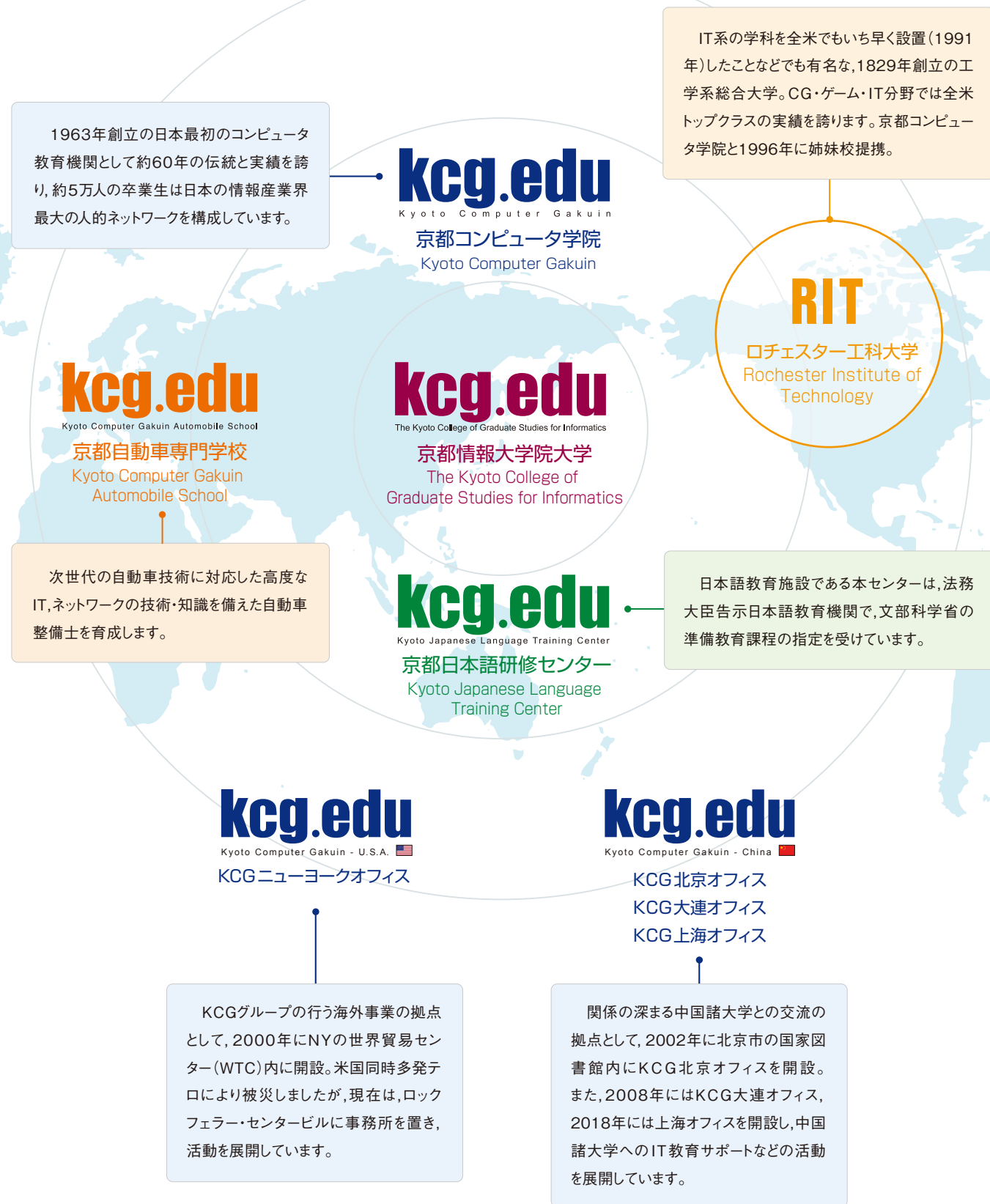
京都三大祭の一つ・葵祭ゆかりの下鴨神社や京都御苑などが近くにあり、町中ながら自然豊かなエリア。

Spot	
下鴨神社	糺の森
京都御苑	京都市歴史資料館



kcg.edu 教育ネットワーク

京都情報大学院大学は、KCGグループの他の教育機関と緊密なネットワークを構成し、海外の政府・大学との連携を図りながら、地球サイズのエデュケーション機関として、IT教育のリーダーとして、世界最高度のIT教育実現を目指します。



KCGIの概要

名 称	京都情報大学院大学 The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
設置主体	学校法人 京都情報学園
所 在 地	京都市左京区田中門前町7番地
研 究 科	応用情報技術研究科
専 攻	ウェブビジネス技術専攻
修了単位	44単位
入学定員	600名(総定員1200名)
修業年限	2年
学 位	情報技術修士(専門職) Master of Science in Information Technology(M.S. in IT)

*本学に関する情報は、<https://www.kcg.edu/>にて公開しています。

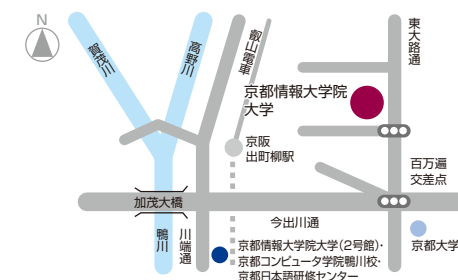
KYOTO



京都は日本の伝統文化の中心地であり、ローム・村田製作所・任天堂・堀場製作所・京セラ・日本電産・オムロンなど、日本の産業界を牽引するIT系の優良企業が多数本社を置いています。また、多くのノーベル賞受賞者が京都から誕生しています。本学では、京都の風土が生み出すこうしたエネルギーを受容し、学内に取り入れることを目指しています。



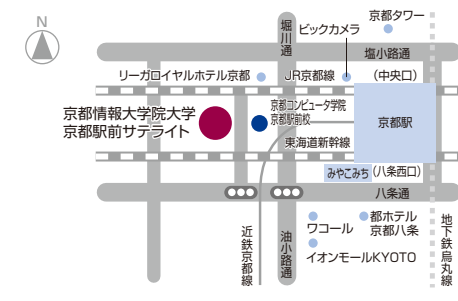
京都本校 百万遍キャンパス



- 所在地**
京都市左京区田中門前町7
- 交通アクセス**
- 百万遍交差点から北へ徒歩1分
 - 「出町柳駅」から徒歩8分
京阪電車/叡山電車
 - 京都駅から市バス17号「百万遍」下車、206号「飛鳥井町」下車すぐ



京都本校 京都駅前サテライト



- 所在地**
京都市南区西九条寺ノ前町10-5
- 交通アクセス**
- 「京都駅」八条西口より西へ徒歩7分



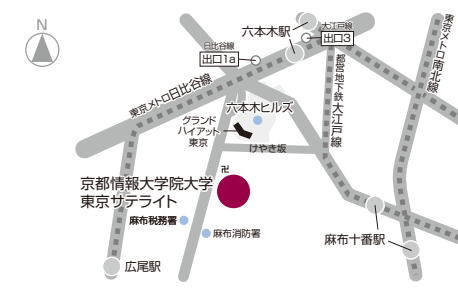
札幌サテライト



- 所在地**
札幌市中央区大通西5丁目11
大五ビル7階 (株) デジック内
- 交通アクセス**
- 地下鉄「大通駅」2番出口から北へ徒歩1分



東京サテライト



- 所在地**
東京都港区元麻布3丁目1-35
VORT元麻布 4階 (株) ヒトメディア内
- 交通アクセス**
- 東京メトロ日比谷線「六本木駅」1a出口から徒歩8分
 - 都営大江戸線「六本木駅」3番出口から徒歩10分