



URL: <https://www.kcg.edu/>  
E-mail: [admissions@kcg.edu](mailto:admissions@kcg.edu)

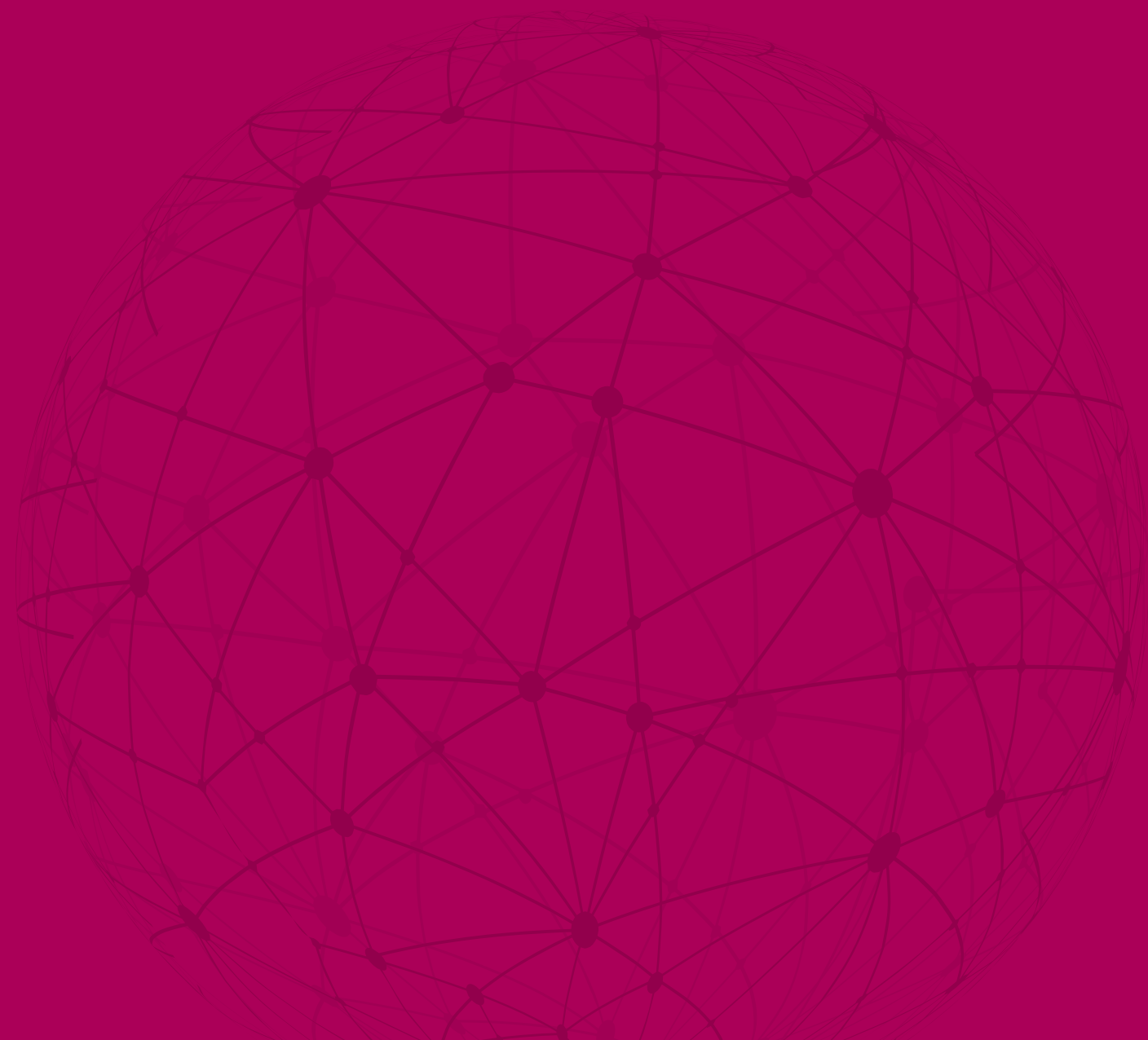
お問い合わせ先  
京都情報大学院大学 アドミッションセンター(留学生入学事務係)  
〒601-8407 京都市南区西九条寺ノ前町10-5  
TEL (075) 681-6334 FAX (075) 671-1382



日本国内  0120-829-628



日本最初のIT専門職大学院



# 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9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。

## ◆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ことが必要です。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



総長・理事長・教授

学校法人 情報大学 京都情報大学院大学  
京都コンピュータ学院 京都自動車専門学校

## 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

(韓国) 国立済州大学 名誉博士

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もあり、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、2025年度からは1学年1,000名 (総定員1,880名) となり、約12倍に拡大します。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

# 社会変革に関わるAIの台頭。適切に対処できる人材に！



京都情報大学院大学 学長

## 寺下 陽一 Yoichi Terashita

京都大学理学士

(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.

京都コンピュータ学院上級教員

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

京都コンピュータ学院京都駅前校校長

担当科目

「オーナーズマスター論文」

Yuval Noah Harari氏は最新著作「Nexus」において、人工知能(AI)がもたらす影響は、その有用性よりもむしろその人間社会に対する脅威が問題であるとして、人類学的、歴史的、社会的、心理学的な見地からの緻密な考察を展開しております。Yuval Noah Harari氏によるとAIという技術が脅威として人間社会に否定的なインパクトを与え始めている、しかしその能力増強は止めることはできない。それでは、人間社会はどのように対処すればよいのかという政治学的、社会的な方策について述べております。

言うまでもなく、AIは情報技術の究極的なアプリケーションの一つといえます。ただし、他のアプリケーションと大きく異なるのは、Yuval Noah Harari氏が言うようにこの技術が人間社会に与える影響の大きさと質であります。京都情報大学院大学は、応用情報分野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、ITエンターテインメントを設置しています。いずれの専門分野においても、AIをどのように活用していくのかは、考えていかなければなりません。AIが台頭してきたこの時点において、我々KCGグループではAIに関わる様々な技術・理論を、今後、どのような哲学で、どのような手法、カリキュラムに基づいて指導すべきか、慎重に検討しております。急速な成長を続ける京都情報大学院大学としては世界各国から教員を招き、最先端の知見を採り入れたカリキュラムで情報技術教育を実施し、今後のAI化に適切に対処できるような修了生を世に送り出すことを重要な使命であると考えております。

AIは従来型の情報技術教育に基づき発展してきた一つの成果です。ビジネスにおける膨大なデータのやり取り、それらの処理や分析、最適な解(ソリューション)の決定などを従来式的的人的操作をはるかに超越する速度で行います。医学の分野では画像診断などで、高い精度で精密な診断ができるようになっています。言い換えると、人間の左脳機能に対応する仕事には非常に優れているということになります。

一方、AI(或いは情報技術一般)は、人間の右脳に対応する機能(意識)、すなわち情緒、倫理感、愛情などに関しては全く無力です。例えば、音楽を聴いた時の感動、物事に関する善

悪の判断などを把握し処理することはできないわけです。これがAI技術の今後の発展を考える際に、重要かつ深刻な課題となっております。これを解決できなければ我々人間は安心してAIを利用することができません。AIの暴走により、人間社会が破壊されることも十分起こり得るわけでありです。このような悪夢を解消するためには、AIに自己補正機能(self-correction)を持たせ、AIが導き出した結論などが果たして倫理的に正しいことなのかを判断し、もしそうでなければ、その結論を補正する機能が不可欠になります。しかし現在のところ、これは実現していません。

これからの情報技術者は技術一辺倒の人間であってはけません。情報技術の発展が人間社会にどのような影響を与えるのか、常に考えながら仕事を続けなければならない、自分たちの開発しつつある新技術(AI)が人間社会の福祉に貢献できるかどうかを常に考えなければならないのです。

ただ一方で、AI技術が人間社会にどのような影響を与えるかは、その利用者(政策決定者、企業の経営者など)の責任であって技術者ではないという考え方もあるかと思いますが、これは正しくありません。なぜなら、技術の内容を熟知しているのは技術者であって政治家や経営者ではないからです。AI開発における技術者の役割はこれからますます重要になってきます。

原子爆弾が発明され、実際に使用され未曾有の悲劇が起こったのは今から80年前のことです。この原子爆弾開発事業(いわゆるマンハッタン計画)については、映画「オッペンハイマー」にその実態が物語となっており、劇中では技術者と政策決定者との間の厳しい葛藤が取り上げられています。ところがどうでしょう、悲しいことに、80年もたった現在でも、まだこの核技術というものの管理が適切に行われず、逆に悪い方向に進んでいるともいえるのはどうしても理解できません。これは技術者の責任でしょうか？それとも政策決定者の責任でしょうか？人間社会全体の責任でしょうか？本学で学ぶ学生諸君は常にこういった問題を考えながら情報技術の修得に努め、複眼的思考を持った高度IT人材として社会に飛び立っていただきたいと思います。

## 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。

### ■ 世界最先端の教育理論に基づく教育の展開

米国ではインターネットが普及し、オンラインの通信教育が登場した1990年代半ば以降、eラーニングと対面授業の教育効果の差異について多くの調査・研究がなされています。高いモチベーションを有する学習者にとっては、オンラインか対面かの違いはコミュニケーション手段の違いに過ぎず、教育効果は変わらないという研究結果が出ています。本学教授の長谷川亘は、教育学分野の世界最高峰である米国のコロンビア大学大学院留学時、800人の学生を対象にしたeラーニング学科新設を検討するプロジェクトチームの数少ない一員に選ばれるなど、eラーニング実施に関する高度な研究に参加した経験を有しています。本学の教育はオンライン・対面を問わず、そうした世界最高度・最先端の教育理論に基づき設計・運営されています。

### ■ 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。

## 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。

### ■ 「専門分野」と「産業科目」であらゆる分野で応用される IT(ICT)に対応

本学では、広範なIT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、●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 ●ITエンターテインメントの9つの専門分野を設けています。また、金融、農業、海洋、医療・健康、教育などの分野でIT(ICT)を応用して活躍できるプロフェッショナルを育成するために、産業科目群を設けて、それらに関する科目を開講しています。

あらゆる分野の知識・技術を徹底した実践重視のカリキュラムで養い、各分野で必要とされるソリューションを提供できる人材の育成を目指します。

### ■ 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はなく、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講義

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。



# 「英語モード」での講義が充実、

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

## 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、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。



### 英語モード科目担当教員の声

松尾 伊都教授

世界の技術や社会経済が日々変わっていく中、大学の教育においてもグローバルな人材の育成が重要となっています。英語力と専門性、そして国際的な視点で考えられることがより求められていく中、好奇心をもって積極的に学び行動してほしいと思います。

私自身、幼少期から海外で生活をし、日米両国で教育を受け、キャリアを積んできました。ビジネスの世界ではメーカーやIT関連のグローバル企業でセールスとマーケティングの分野を専門としてきました。その経験を踏まえ、本学ではグローバルな視点で、より実践的に役立つことを意識したビジネスに関連する講義を英語で実施しております。また、世界各国から集まる学生同士でも学びを深められるよう、チームプロジェクトやプレゼンテーションの機会を組み込んだ授業内容を意識しております。

京都情報大学院大学では、最先端の専門的な知識を学ぶための様々な授業が英語と日本語の両方で開講され、世界中の企業に認められている資格試験の準備のための講義も受講できます。次世代のリーダーとなっていくみなさまが、国際的にも注目されるここ京都で、多岐にわたる分野の教員や、世界中から集まっている学生と交友を深め、充実した2年間を過ごすことを願っております。



# 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きます。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。

# 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。



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。

### ◆ 入学から修了までの科目履修の流れ



## ◆ 概要

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

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

## マスターレポート

## マスタープロジェクト

## オナーズマスタープロジェクト

## オナーズマスター論文

A collage of four images illustrating different types of business communication: a male presenter pointing at a screen, a female customer service representative on a headset, two men collaborating on a tablet, and a manager assisting an employee at a computer.

## 京都情報大学院大学で学べる9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9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。各専門分野で所定の単位を取得すると、その専門分野に関する専門知識を有することを証明する専門分野認定証を得ることができます。（各専門分野の詳細はP.15 ～ 参照）

### 人工知能

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、人工知能応用分野で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。

### データサイエンス

大規模な蓄積データを様々なIT応用分野で効果的に活用する必要性が叫ばれるようになっていきます。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。ITの様々な分野で必要とされる授業科目を多く用意し、学習目標を（広い意味での）ビジネス分野においています。

### ウェブシステム開発

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が、その職務にはCMS（Contents Management System：コンテンツ管理システム）も含まれます。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、ネットワークの基盤技術についても学びます。

### ネットワーク管理

情報システムを支える重要な要素であるネットワークサービスの管理には、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、ネットワーク障害発生時には、障害からの復旧やネットワーク上のデータの保全が必要です。そのため、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。

### 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を養い、グローバルなビジネスの分野での起業に必要な知識と技術の修得を目標とします。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ほか、財務、経営の基本概念、グロースハックやグロースマーケティングなど事業の即戦力となる最新のマーケティング手法も学びます。

### ERP (Enterprise Resource Planning)

業界大手であるSAP社の教育用ERP (Enterprise Resource Planning: 企業資源計画) システム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。

### ITマンガ・アニメ

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。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です。これらの総合的な力を身につけ、コンテンツを創作するだけでなく、様々な物事をクリエイティブに捉えて対応することができる人材を育成します。

### 観光IT

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を学びます。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。

### ITエンターテインメント

ゲームやビデオエンターテインメントに重点を置き、エンターテインメント制作プロセスに基づく新たなキャリアを開発するために必要な知識を、業界のIT／ICT／データインフラストラクチャの要件やニーズおよびテクノロジーの進化などを踏まえて修得します。

### 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らず、カリキュラムを構成し学修する必要が生じ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。なお、ビスポークカリキュラムを選択した場合には専門分野認定証は発行されません。

## 専門分野

### 人工知能



人工知能 (AI) は20世紀半ばから注目される情報科学の重要分野です。21世紀に入り、深層学習の進歩、インターネットを通じたビッグデータの容易な取得、コンピュータシステムの高速度・大容量化などにより、AIは社会変革の基盤技術となりました。自然言語処理、音声・画像理解、探索・推論などを中核に、自動翻訳、速記録の自動作成、顔認識、自動運転、医療情報処理、介護サービスロボット、ゲームやeスポーツなど、AIの応用は広範囲に及んでいます。また、企業ビジネス戦略、ウェビビジネス、農業経営、金融工学など、新ビジネスの展開や大

量非定型文書の情報発掘 (テキストマイニング) でも活躍しています。

本学のAI専門分野では、AIの基礎理論やデータサイエンスを深く学び、これらが応用分野でどう活かされているかを実例を通じて理解します。学生は多くのAI関連ソフトウェアに習熟し、AI技術の利活用ができる専門家を目指します。さらに、AI応用ソフトウェアの開発能力を持つ高度な技術者の育成にも注力しており、将来の社会変革を担う人材を育成しています。

#### 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

今井 正治 教授

Industry 4.0, Society 5.0を実現し、人間中心の社会を構築していくためには、人工知能、IoT、ビッグデータ解析の3つの技術が必要不可欠です。特にChatGPTに代表される人工知能 (深層機械学習) が、これからのビジネスの中でも我々の普段の生活の中でも、人間のアシスタントとして重要な役割を果たしつつあります。そこで皆さんには、様々な課題を解決する人工知能を使いこなす力や人工知能技術を用いた応用プログラムを開発する力を身につけてほしいと思います。



#### 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 |
|--------------------------|-----------------|---------------|-------------|------|
| 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            | 知識表現と推論       | IoTと人工知能    |      |
| アルゴリズム概論                 | 人工知能のための数学      | ロジカルシンキング     | ゲームと人工知能    |      |
| コンピュータプログラミング (Python)   | 組合せ最適化          | 自然言語処理        | ロボットと人工知能   |      |
| コンピュータ構成論                | データマイニング        | 音声理解          | 新事業と人工知能    |      |
| データベース概論                 | データ解析Ⅰ          | データ解析Ⅱ        | 先端医療情報学     |      |
| 応用情報技術のための数学             | 人工知能ソフトウェア活用Ⅰ   | 人工知能ソフトウェア活用Ⅱ | フィンテック論     |      |
| ITのための統計学                | オブジェクト指向プログラミング |               |             |      |
|                          | データベース特論        |               |             |      |
|                          | 情報メディア工学        |               |             |      |
| 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



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。近年、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必要性が叫ばれるようになってきました。そのためのデータ管理技術、データ分析法を研究・教育する専門分野です。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

爆発的に出現する巨大データ(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。データサイエンス専門分野では、そのような状況に対応するための知識と技術を身につけ、ビジネスにおける高度なデータ利活用について学びます。

### 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
- 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
- 製品計画関する助言や指針を提供するコンサルタント

### 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。基本になるのは従来からのデータベース管理技術であります。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。



### 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

### ビジネスデータを分析し、企業の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<br>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<br>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               | 環境情報システム                  |
| コンピュータプログラミング(C++)       | 情報倫理特論        | 組織行動学                         |                           |
| 応用情報技術のための数学             | データベース特論      | データ解析Ⅱ                        |                           |
| コンピュータ構成論                | 経営学特論         |                               |                           |
| 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 |               |                               |                           |



## ウェブシステム開発



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
- 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
- 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

### 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用いた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。



### 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

### 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      |
|--------------------------|----------------|-----------------|-------------|
| 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 |
| アルゴリズム概論                 | 情報セキュリティ       | プロジェクトマネジメント    |             |
| コンピュータプログラミング(C++)       | 人工知能ソフトウェア活用Ⅰ  |                 |             |
| ウェブプログラミングⅠ              | コンピュータ構成論      |                 |             |
| 情報ネットワーク概論               | 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 |                |                 |             |

ネットワーク管理



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
- ネットワークを介したサーバ／クライアントシステムの開発・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

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向上しますが、同時にセキュリティリスクも高まります。あらゆるモノがネットワーク化（IoT）されていく一方で、様々なサービスのネットワーク（クラウド）化も進んでいます。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が、現実には個人情報の漏洩など様々なセキュリティ事故がしばしば発生しています。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。



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

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      |
| コンピュータプログラミング (C++)      | 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    |
| 応用情報技術のための数学             | 情報倫理特論          | インターネット・ガバナンス |                |
| データベース概論                 | グローバルインターネット運営論 | サイバーセキュリティ上級  |                |
| 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



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標としています。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

- 会社経営者
- 経営戦略企画者
- 経営コンサルタント
- スタートアップ投資事業の企画者
- インターネットビジネスの設計者
- ビジネス開発のプロデューサー
- マーケティング戦略の企画者

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、会社の経営に関わる者が必ず理解して身につけなければならないマーケティング戦略に焦点を当てています。特にビジネスのグローバル化を招いたインターネットなどでの、オンライン上でビジネス効率を最大化して売り上げを伸ばし利益の増加をもたらすeマーケティング戦略の企画に、主眼をおいています。

より効果的なeマーケティング戦略を企画するには、ビッグデータを活用した売り上げの拡大と利益の増加を実現するオンライン上でのビジネス環境を理解する必要があります。具体的には、eマーケティングの基盤となる情報技術（Information Technology; IT）の理解と関連知識の修得を積み重ねることと並行して、インターネットなどのオンライン上の売り上げや利益の増加のため、可視化されていない消費者または顧客の購買行動を、ビッグデータを活用して分析・解析し、統計的分析技法を用いてオンラインマーケティングを戦略化していく必要性があります。

グローバル・アントレプレナーシップを選択した皆さんは、本専門分野でビジネスのグローバル化へ繋がったITを用いて、より激しく変化していくビジネス環境での売り上げの拡大と利益増加の前提条件となる企業競争力強化のため、消費者または顧客中心の知識経営のコアとなるマーケティング戦略を理解し、関連知識を修得することを期待しています。



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

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                 |                  |
|                          | グローバルインターネット運営論           | インターネット・ガバナンス             |                  |
| 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 (Enterprise Resource Planning)



ERP(Enterprise Resource Planning:企業資源計画)とは、企業が持つ様々な経営資源を統一的に管理し、最大限に活用するための統合管理システムです。このシステムを導入することで、販売、購買、在庫管理、会計、人事管理、製造プロセスなど、企業の核となる業務を一つのプラットフォーム上で一元管理することが可能になります。ERPは、各部門が生成する情報をリアルタイムで共有し、企業全体の効率化を図ります。これにより、業務プロセスの最適化、情報の透明性の向上、そして迅速な意思決定を実現し、競争力のあるビジネス運営をサポートします。

ポートします。

SAP社のS/4HANAを用いたERP教育プログラムでは、ビジネスプロセスの効率化とデータ活用を中心に学びます。このシステムの実践的な操作方法、財務、物流、人事など各業務領域での応用を通じ、企業運営の最適化とデジタル変革の推進方法を習得します。また、リアルタイムでの情報処理能力を活かした意思決定支援の技術も学びます。このプログラムは、未来のビジネスリーダーや専門家を目指す学生にとって、貴重な学習機会となります。



### 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。



### 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

### 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      | 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   | 機械学習            |               |
| 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             |                 |                 |               |
| コンピュータプログラミング概論          |                 |                 |               |
| 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 |                 |                 |               |

## ITマンガ・アニメ



本学では、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に着目し、これら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。本専門分野では、これらの総合的な力を身につけ、コンテンツを創作するだけでなく、仕事や人生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います。



### 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

### 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     |
| 西洋美術史概論                  | 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      |
| コンテンツ産業特論                | 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  |
| ウェブプログラミング I             | アニメ作画基礎B           |               |              |
| 応用情報技術のための数学             | 近現代美術史概論           |               |              |
| コンピュータ構成論                | 日本映画史概論            |               |              |
| 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 |                    |               |              |

## 観光IT



近年、「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るようになってきました。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。

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性化により、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。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や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。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、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。

### 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 |
|--------------------------|--------------------------|----------------------|----------------|------|
| 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      |      |
| コンピュータプログラミング概論          | 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 |      |
| ウェブプログラミングⅠ              | グローバルアントレプレナーシップとビジネスモデル | アニメ企画・製作・プロモーション特論   | 特殊映像技法         |      |
| ITのための統計学                | メディアコミュニケーション            | 映像構成論                | ブランドデザインと経営    |      |
| 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。



## ITエンターテインメント



インターネットの接続性、スピード、アクセシビリティが世界規模でますます広く利用できるようになるにつれ、デジタル・エンターテインメントも同様に、配信だけでなく、保存、プロモーション、所有、制作の主要な手段として、インターネットへとシフトしています。映画、テレビ、音楽、ゲーム、ライブストリーミング、スマートフォン、エクステンダー・リアリティ(XR)などのコンテンツをはじめとする現代のエンターテインメントは、いずれもそれを支えるITインフラの開発、メンテナンス、進化にかつてないほど依存しています。エンターテインメントの制作会社が、AIを搭載したクラウド・コンピューティングに注目し、インターネット上とライ

ブの両方にわたるリアルタイム・パフォーマンスを新しい体験として提供できるようになれば、その傾向はさらに強まるでしょう。このようなインフラを支えるITと、エンターテインメント・コンテンツ自体の制作・配信手法の両方を深く理解した新しい人材が求められています。ITエンターテインメント専門分野では、業界のIT/ICT/データ・インフラの要件、ニーズ、進化する技術という文脈の中で、特にゲームやビデオ・エンターテインメントに焦点を当てたエンターテインメント制作プロセスを中心に、新たなキャリアを開発するために必要な知識を学びます。

### 目指す人材像

- 企業や組織のITインフラ（ネットワーク、サーバー、クラウド、ストレージ、セキュリティなど）を管理し、安定した運用を確保するITインフラマネージャー
- ゲーム、ストリーミング、ビデオ制作、音楽配信などのエンターテインメント業界において、ITインフラやデジタルサービスの管理・最適化を行うエンターテインメントITマネージャー
- ソフトウェアやサービスの基盤となるインフラやプラットフォームを設計、開発、運用するプラットフォームエンジニア
- 技術的なプロジェクトの計画、実行、監視、そして完了に責任を持つ技術プロジェクトマネージャー
- デジタルメディアの制作や配信に必要なシステムの設計、開発、運用を担当するデジタルメディアシステムエンジニア
- メディアコンテンツ（動画、音声、画像、ゲームなど）の制作、処理、配信に関する技術的な課題を解決するメディアテクノロジーエンジニア

### プロジェクト担当教員の声

渡邊 昭義 教授

エンターテインメントの分野では、デジタル化によりコンテンツ制作の仕方が変わりました。例えば、音楽制作では、かつては大変高価であったアナログのコンソール、マルチトラックレコーダー、プロセッサが、一般でも入手可能なノートパソコンで実行可能なDAWに変わりました。デジタルはアナログを置き換えただけでなくアナログでは不可能あるいは実現困難な処理も可能にし、人々の音楽への接し方も変えました。映像制作やライブイベントの分野でもITの応用は新たな可能性を開拓しています。本分野はこのように発展しつつあるITエンターテインメントで活躍する人材の育成を目指しています。

本学のカリキュラムでは、最新のテクノロジーについて学ぶ一方、本物のクラシック音楽を聴く科目もあります。テクノロジーによって音楽が変わっても、最終的に良し悪しを判断できるのは人間であり、そのためには本物の音楽に接することがよい学びとなると考えているからです。



### 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 |
|--------------------------|-----------------|--------------------------|----------------------|------|
| 第1セメスタ                   | 第2セメスタ          | 第3セメスタ                   | 第4セメスタ               |      |
| エンターテインメント技術概論           | コンテンツ・プロモーション戦略 | 舞台芸術とIT                  | 応用市場調査               |      |
| グローバルビデオゲーム産業概論          | メディアコミュニケーション   | ゲームプログラミング特論             | ビデオゲーム特論             |      |
| コンピュータ構成論                | ビジネスビデオゲーム基礎    | ビデオ制作                    | ITエンターテインメントインターンシップ |      |
| データベース概論                 | ゲームプログラミング      | デジタル・オーディオ制作             | コンテンツ産業特論            |      |
| コンピュータプログラミング概論          | 知的財産権法          | ネットワークシステム管理             | クラウドネットワークと仮想化       |      |
| ウェブプログラミングⅠ              | アジアの近現代音楽       | ソーシャルメディアマーケティングとブランディング | アニメビジネス              |      |
| 応用情報技術のための数学             | 音楽概論            | アニメ企画・製作・プロモーション特論       | 音楽とテクノロジー            |      |
|                          | 創作講座            | 現代音楽論                    | アニメーション企画・製作         |      |
| ICT実践コミュニケーション           | プロジェクト基礎演習      |                          | 特殊映像技法               |      |
| 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 |                 |                          |                      |      |

### 最新のオンラインエンターテインメントプラットフォームやゲーム、ビデオ制作、音楽制作などに必要な技術プロセスを計画・管理できるITシステム管理者になる。

ゲームやビデオエンターテインメントに重点を置き、業界のIT / ICT / データインフラストラクチャの要件やニーズおよびテクノロジーの進化などを踏まえて、エンターテインメント制作プロセスに基づく新たなキャリアを開発するために必要な知識を学びます。



## 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5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。

### 金融



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。

### 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課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。

### 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。

### 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。

### 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て、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。



# 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

## ラーニングマネジメントシステム

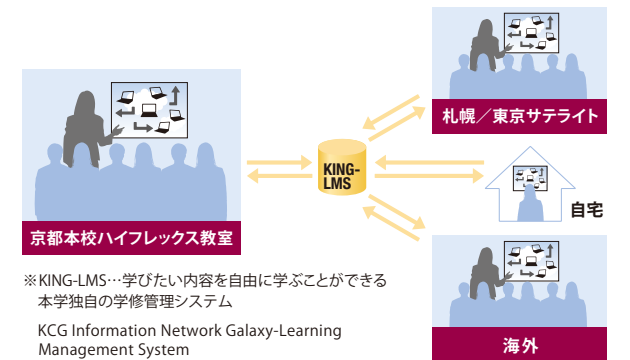
■ 新世代教育システムにより、リアルタイムオンライン (同期式eラーニング) 形式、オンデマンド (非同期式eラーニング) 形式、または対面とリアルタイムオンラインを同時に実施するハイブリッド形式での授業による充実した学修をサポートしています。

本学では開学当初よりITを活用した学習環境の構築に取り組んでおり、その一環としてラーニングマネジメントシステム (KING-LMS) を導入しています。

KING-LMSには、京都本校百万遍キャンパス、京都駅前サテライト、札幌サテライト、東京サテライト、自宅など、どこからでもPCまたはスマートフォンを使用してアクセスすることができ、授業コンテンツの閲覧、課題の提出、教員への連絡などが可能な学習環境を提供しています。また、京都本校百万遍キャンパス本部棟にはハイフレックス仕様教室を導入しており、どの場所から参加しても区別なくハイブリッド形式の授業へ参加できます。

ハイフレックス仕様教室では、教室での教員の移動に連動してカメラが追跡するため、オンラインで授業へ参加する学生も教員の顔を見て受講できます。また、教室の大型モニタに互いの様子が

映され、集音マイクとスピーカーで質問や会話が可能なため、学生は参加する場所に拠らず、同様に授業へ参加できます。



## 図書室と電子図書館

京都本校百万遍キャンパス本部棟の図書室では、セルフサービスで書籍を借りたり返却したりすることができます。

また、本学では、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) 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。

## 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。

■ 高性能計算システム

人工知能 (機械学習)、ビッグデータ解析、コンピュータグラフィクス、組合せ最適化、量子計算などの最先端の研究と教育のため、最新のハイエンドGPU (NVIDIA RTX A6000) を計16台搭載した高性能計算システム (ピーク性能は約620TFLOPS) を2022年度に導入しました。このシステムは4台の計算サーバから構成されており、多数のプログラムの並列での実行が可能です。



| 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         |    | 先端医療情報学                      | 2                     |              | 専門分野はの中から1つ選びます。<br>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  | ロボットと人工知能                    | 2                     |              |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | アルゴリズム概論                  | *         | 2  | 新事業と人工知能                     | 2                     |              |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | コンピュータプログラミング(Python)     | *         | 3  | ○                            | 人工知能のための数学            | *            |                                                    | 2  |   |   |
|                  |                       | データベース概論                  |           | 2  |                              | IoTと人工知能              | 3            |                                                    | ○  |   |   |
|                  |                       | コンピュータ構成論                 |           | 2  |                              | 音声理解                  | 2            |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | 応用情報技術のための数学              |           | 2  |                              | フィンテック論               | 2            |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | 機械学習                      | *         | 2  |                              | ロジカルシンキング             | *            |                                                    | 2  |   |   |
|                  |                       | 組合せ最適化                    | *         | 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/Ⅱ           | *(Ⅰのみ)    | 各2 |                              | データ解析Ⅰ/Ⅱ              | *(Ⅰのみ)       |                                                    | 各2 |   |   |
|                  |                       | データマイニング                  | *         | 2  |                              | ゲームと人工知能              | 2            |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | データベース特論                  |           | 4  | ○                            | 知識表現と推論               | *            |                                                    | 2  |   |   |
|                  |                       | 自然言語処理                    |           | 2  |                              | 情報メディア工学              | 2            |                                                    |    |   |   |
|                  | データサイエンス              | データベース概論                  |           | 2  |                              | 情報倫理特論                | 2            |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | ITのための統計学                 |           | 2  |                              | eコマースの諸手法             | 2            |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | 応用情報技術のための数学              |           | 2  |                              | 実践クラウドコンピューティング       | 2            |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | コンピュータ構成論                 |           | 2  |                              | 組織行動学                 | *            |                                                    | 2  |   |   |
|                  |                       | ウェブプログラミングⅠ/Ⅱ             | *(Ⅱのみ)    | 各2 | ○                            | データウェアハウスとビッグデータ      | 2            |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | コンピュータプログラミング概論           |           | 2  |                              | 応用情報学最先端A インメモリデータベース | 1            |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | ウェブビジネス概論                 |           | 2  |                              | フィンテック論               | 2            |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | 定性データ分析技法                 | *         | 2  | ○                            | 経営学特論                 | *            |                                                    | 2  |   |   |
|                  |                       | 探索的データ解析と可視化              |           | 4  | ○                            | データ解析Ⅰ/Ⅱ              | *(Ⅰのみ)       |                                                    | 各2 |   |   |
|                  |                       | データマイニングの基礎理論             |           | 2  |                              | コンピュータプログラミング(C++)    | 3            |                                                    | ○  |   |   |
|                  |                       | データベース特論                  | *         | 4  | ○                            | 水圏環境リモートセンシング概論       | 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  |                              |                       |              |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | ウェブシステム開発                 | データベース概論  |    | 2                            |                       | ウェブサービス構築技法  |                                                    | 4  | ○ |   |
|                  | ITのための統計学             |                           |           | 2  |                              | ウェブプログラミングⅢ           | *            |                                                    | 4  | ○ |   |
|                  | コンピュータプログラミング(Python) |                           | *         | 3  | ○                            | オブジェクト指向プログラミング       | *            |                                                    | 4  | ○ |   |
|                  | 応用情報技術のための数学          |                           |           | 2  |                              | オブジェクト指向システム設計        | *            |                                                    | 4  | ○ |   |
|                  | ウェブプログラミングⅠ/Ⅱ         |                           | *(Ⅱのみ)    | 各2 | ○                            | ソフトウェア工学              | 2            |                                                    |    |   |   |
|                  | 人工知能ソフトウェア活用Ⅰ         |                           |           | 2  |                              | デザインシンキング             | 4            |                                                    |    |   |   |
|                  | ウェブビジネス概論             |                           | *         | 2  |                              | モバイルアプリ開発             | 2            |                                                    | ○  |   |   |
|                  | データベース特論              |                           | *         | 4  | ○                            | コンピュータプログラミング(C++)    | *            |                                                    | 3  | ○ |   |
|                  | コンピュータ構成論             |                           |           | 2  |                              | プロジェクトマネジメント          | 2            |                                                    |    |   |   |
|                  | 情報ネットワーク概論            |                           |           | 2  |                              | アルゴリズム概論              | 2            |                                                    |    |   |   |
|                  | ウェブ技術概論               |                           |           | 2  |                              |                       |              |                                                    |    |   |   |
|                  | ネットワーク管理              |                           | データベース概論  |    | 2                            |                       | IoTと無線ネットワーク |                                                    | *  | 3 | ○ |
|                  |                       |                           | ITのための統計学 |    | 2                            |                       | IoTと人工知能     |                                                    |    | 3 | ○ |
|                  |                       | 応用情報技術のための数学              |           | 2  |                              | 情報セキュリティ              | *            |                                                    | 2  |   |   |
|                  |                       | ウェブプログラミングⅠ               |           | 2  | ○                            | 経路制御と交換               | *            |                                                    | 2  |   |   |
|                  |                       | コンピュータ構成論                 |           | 2  |                              | 情報ネットワーク特論            | *            |                                                    | 2  |   |   |
|                  |                       | コンピュータプログラミング(Python)     | *         | 3  | ○                            | ウェブ技術概論               | 2            |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | 情報ネットワーク概論                |           | 2  |                              | ウェブサービス構築技法           | 4            |                                                    | ○  |   |   |
|                  |                       | 人工知能ソフトウェア活用Ⅰ             |           | 2  |                              | サイバーセキュリティ            | 4            |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | ネットワークシステム管理              |           | 2  |                              | 情報倫理特論                | 2            |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | 新ビジネスのためのルール              |           | 2  |                              | インターネット・ガバナンス         | 2            |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | 経路制御と交換特論                 |           | 4  |                              | サイバーセキュリティ上級          | 4            |                                                    |    |   |   |
|                  |                       | グローバルインターネット運営論           |           | 2  |                              | コンピュータプログラミング(C++)    | 3            |                                                    | ○  |   |   |
|                  |                       | クラウドネットワークと仮想化            |           | 3  | ○                            |                       |              |                                                    |    |   |   |
|                  | グローバルアントレプレナiership   | 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iership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         |    | インターネット・ガバナンス                | 2                     |              |                                                    |    |   |   |
| グローバルインターネット運営論  |                       |                           | 2         |    | デジタルヘルスケア基礎と応用               | 2                     |              |                                                    |    |   |   |
| ERP              | データベース概論              |                           | 2         |    | 販売物流システム開発                   | 3                     | ○            |                                                    |    |   |   |
|                  | 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                     | ○            |                                                    |    |   |   |
|                  | コンピュータプログラミング概論       |                           | 2         |    | ERP業務アプリケーション開発              | *                     | 3            | ○                                                  |    |   |   |
|                  | 企業システム                | *                         | 2         |    | ERPコンサルティング特論                | 2                     |              |                                                    |    |   |   |
|                  | 業務の統合化とeビジネス          | *                         | 4         | ○  | オブジェクト指向プログラミング              | 4                     | ○            |                                                    |    |   |   |
|                  | 国際会計学                 |                           | 2         |    | 機械学習                         | 2                     |              |                                                    |    |   |   |
|                  | 財務会計システム開発Ⅰ/Ⅱ         | *                         | 各3        | ○  |                              |                       |              |                                                    |    |   |   |

| 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     | ITマンガ・アニメ               | 応用情報技術のための数学                  | 2               |                         | リッチメディアコンテンツ開発            | *                    | 4                | ○    | 専門分野はこの中から1つ選びます。<br>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。 |                                          |
|             |                         | コンピュータ構成論                     | 2               |                         | 映像構成論                     | *                    | 3                | ○    |                                                     |                                          |
|             |                         | アニメ作画基礎A/B                    | 各2              | ○                       | アニメ企画・製作・プロモーション特論        | *                    | 2                |      |                                                     |                                          |
|             |                         | ウェブプログラミングⅠ                   | 2               | ○                       | コンピュータグラフィックス             | *                    | 2                |      |                                                     |                                          |
|             |                         | 特殊映像技法                        | 3               | ○                       | 実践アニメ製作論                  |                      | 2                |      |                                                     |                                          |
|             |                         | ディジタル・オーディオ制作                 | 2               |                         | 舞台芸術とIT                   |                      | 2                |      |                                                     |                                          |
|             |                         | 特殊映像技法特論                      | 3               | ○                       | ブランドデザインと経営               |                      | 2                |      |                                                     |                                          |
|             |                         | コンテンツ産業特論                     | 2               |                         | ビジュアル・プロセッシング             |                      | 2                |      |                                                     |                                          |
|             |                         | ディジタル・アニメーション制作               | *               | 3                       | ○                         | 日本映画史概論              | 2                |      |                                                     |                                          |
|             |                         | 西洋美術史概論                       | 2               |                         | 近現代美術史概論                  | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             |                         | シナリオ・ストーリーボーディング              | 2               |                         |                           |                      |                  |      |                                                     |                                          |
|             | 観光IT                    | ITのための統計学                     | 2               |                         | メディアコミュニケーション             | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             |                         | 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               | ○                       | 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                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             |                         | 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                    | ○                |      |                                                     |                                          |
|             |                         | ITエンターテインメント                  | 応用情報技術のための数学    | 2                       |                           | ITエンターテインメントインターンシップ | 2                |      |                                                     |                                          |
|             |                         |                               | コンピュータプログラミング概論 | 2                       |                           | アニメビジネス              | 2                |      |                                                     |                                          |
|             | ウェブプログラミングⅠ             |                               | 2               | ○                       | アニメーション企画・制作              | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             | コンピュータ構成論               |                               | 2               |                         | 音楽とテクノロジー                 | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             | データベース概論                |                               | 2               |                         | グローバルビデオゲーム産業概論           | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             | コンテンツ産業特論               |                               | *               | 2                       | 応用市場調査                    | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             | 舞台芸術とIT                 |                               | *               | 2                       | ビジネスビデオゲーム基礎              | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             | コンテンツ・プロモーション戦略         |                               | *               | 2                       | ビデオゲーム特論                  | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             | エンターテインメント技術概論          |                               | *               | 2                       | 特殊映像技法                    | 3                    | ○                |      |                                                     |                                          |
|             | メディアコミュニケーション           |                               | *               | 2                       | ディジタル・オーディオ制作             | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             | ネットワークシステム管理            |                               | *               | 2                       | アニメ企画・製作・プロモーション特論        | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             | ソーシャルメディアマーケティングとプランニング |                               | 2               |                         | 知的財産権法                    | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             | ゲームプログラミング              |                               | 3               | ○                       | クラウドネットワークと仮想化            | 3                    | ○                |      |                                                     |                                          |
|             | 創作講座                    |                               | 2               |                         | 音楽概論                      | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             | ゲームプログラミング特論            |                               | 3               | ○                       | アジアの近現代音楽                 | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             | ビデオ制作                   | 3                             | ○               | 現代音楽論                   | 2                         |                      |                  |      |                                                     |                                          |
|             | 産業科目群                   | 金融                            | 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。<br>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          |                         | 次世代農業情報学                      | 2               |                         | 農業情報システム設計                | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             |                         | 農業経済学                         | 2               |                         |                           |                      |                  |      |                                                     |                                          |
| 海洋          |                         | 海洋産業論                         | 2               |                         | 海洋情報システム設計                | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             |                         | 海洋IT概論                        | 2               |                         |                           |                      |                  |      |                                                     |                                          |
| 健康医療        |                         | 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               |                         | デジタルヘルスケア 基礎と応用           | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
| 教育          |                         | eラーニングシステム概論                  | 2               |                         | 学校・企業内教育国際比較研究            | 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               |                         | 次世代型高等教育論                 | 2                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             | eラーニング教材開発              | 2                             |                 | アメリカ教育制度概要              | 2                         |                      |                  |      |                                                     |                                          |
|             | 図書館情報学                  | 2                             |                 | 新世代教育パラダイム概念の開発         | 2                         |                      |                  |      |                                                     |                                          |
| 共通選択科目群     | 応用情報技術のための数学            | 2                             |                 | アドバンスド・ビジネスICTコミュニケーション | 3                         | ○                    | 左の科目から自由に選択できます。 |      |                                                     |                                          |
|             | ITのための統計学               | 2                             |                 | 技術英語とコミュニケーション          | 2                         |                      |                  |      |                                                     |                                          |
|             | ビジュアル・プロセッシング           | 2                             |                 | 技術英語とコミュニケーション 上級       | 2                         |                      |                  |      |                                                     |                                          |
|             | 技術コミュニケーション             | 2                             |                 | ウェブプログラミングⅠ             | 2                         | ○                    |                  |      |                                                     |                                          |
|             | ビジネスプレゼンテーション           | 2                             |                 | データベース概論                | 2                         |                      |                  |      |                                                     |                                          |
|             | ビジネスコミュニケーションⅠ/Ⅱ        | 各2                            |                 | コンピュータ構成論               | 2                         |                      |                  |      |                                                     |                                          |
|             | メディアコミュニケーション           | 2                             |                 | 情報ネットワーク概論              | 2                         |                      |                  |      |                                                     |                                          |
|             | ビジネスICTコミュニケーション        | 3                             | ○               | コンピュータプログラミング概論         | 2                         |                      |                  |      |                                                     |                                          |
|             | システム設計特論                | 2                             |                 | 建築IT概論                  | 2                         |                      |                  |      |                                                     |                                          |
|             | システム理論特論                | 2                             |                 | 応用技術動向研究                | 2                         |                      |                  |      |                                                     |                                          |
|             | 生産システム工学                | 4                             | ○               | 環境情報システム                | 2                         |                      |                  |      |                                                     |                                          |
|             | ロボティック・プロセス・オートメーション    | 2                             |                 | 音楽概論                    | 2                         |                      |                  |      |                                                     |                                          |
|             | 応用情報学最先端A               | 1                             |                 | アジアの近現代音楽               | 2                         |                      |                  |      |                                                     |                                          |
|             | 応用情報学最先端B               | 2                             |                 |                         |                           |                      |                  |      |                                                     |                                          |
|             | 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、P13をご覧ください。

主な履修科目の概要はこちらから



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、勉学に勤しんでいただきたい」とメッセージを送ります。



「初音ミク」の歩みや思いについて熱く語る伊藤博之京都情報大学院大学教授  
(京都情報大学院大学京都駅前サテライト大ホール)



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を与えられ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います。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”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の進化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う。さらにこの頃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で楽しく快適にしました。また、その情報は、自分のちよっ

としたニュースなども含まれ、FacebookやX、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わかりません。どのように変化させるかは、われわれや、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、ウェブサイトマーケティングに活用できるのではないかと之感触を得ました。

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

# 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づあり、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ね。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どと考えることです。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。

教授

# ニッツァ・メラス

Nitza Melas



『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

多言語を操り、世界各地で聴衆を魅了してきたカナダ・モントリオール生まれのシンガーソングライター。各国でサーカスやミュージカルなどの公演を続けるエンターテインメント集団「シルク・ドゥ・ソレイユ」のメインボーカリスト3人のうちのひとり。そのうち自らが作詞作曲した歌が、シルク・ドゥ・ソレイユのショーに採用されたのは、彼女のみで、事実上、同集団のトップ歌手といえる。レーベル(レコード会社)には属さず、歌、作詞作曲のみならず、グラフィックデザイン、プロモーション、販売まですべてをこなす。

## Message

KCGグループでは、学生は単に知識を得るだけでなく、ビジネスの世界のたくさんの側面に応用するための芸術的、技術的知識を磨くための道具を手に入れ学ぶ機会があります。プロジェクションマッピングに代表される表現の進化は、芸術に関わる情報処理技術者という地位の需要を作り、観客の期待を大きく超える独創的な表現を生み出すきっかけとなっているのです。KCGグループはこの分野の学びの最前線にあり、学生が自らの可能性を超えて抜き出る教育環境を作り出しているのです。



KCGグループ創立50周年記念CD「MUSA」発表コンサートでのニッツァ・メラス教授と学生コーラス(京都駅前サテライト大ホール)

## プロと学生が創り出す ITエンターテインメントショー

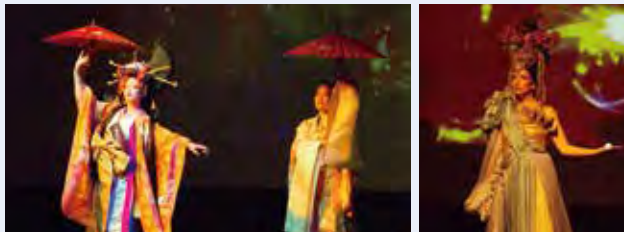
現在、演劇・オペラ・ダンスパフォーマンスに至るまで、ITを使った斬新な演出が試みられています。KCGIでは専門分野「ITエンターテインメント」を選択する学生を中心に「舞台芸術IT」に関する講義を準備し、関連業界で活躍する人材を育成しています。指導を担当するのは、『シルク・ドゥ・ソレイユ』メインボーカリストのニッツァ・メラス教授と、米国ハリウッドでアーティストとして活躍中のキリル・コシック教授です。受講した学生たちは、その集大成として『MUSA(ムーサ)』プロジェクトに参加し、コンサートを企画・演出・プロデュースして撮影、ビジュアル・エフェクトや合成ソフトを活用した映像制作などに取り組みます。

2019年10月、KCGI京都駅前サテライト大ホールで開催された「MUSA Live Show」では、コンピュータで構築・制御した音楽を伴奏。キリル教授が手掛けた、最新ICTを駆使した3DCGの映像によるリアル・タイムのインタラクティブな演出のもと、ニッツァ教授が新曲を披露、優美な視覚効果に彩られたショーをつくり上げました。これまでに2014年10月、プロジェクションマッピングの技法などを取り入れ、2016年1月開催の『MUSA LIVE SHOW』では、映像をホール全体に映し出すダイナミックな演出を実現。2019年10月のショーでは、ステージ上の演技とCG映像とのコラボレーションで来場者を魅了しました。

2023年11月にはピアニストである多川響子教授を新たに迎えて新しいタイプのショーを作ることに挑戦し、両教授が指導する学生たちが曲調に合わせた映像や幻想的なライティングなど、リサイクルをエンターテインメントショーとして創り上げました。



ニッツァ・メラス先生とアメリカで活躍する多彩なアーティストたちとのコラボレーションが実現し、これまでにない独創的なステージになった



# 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、教育学の各学系の世界的権威、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。

副学長 教授



## 英保 茂 Shigeru Eiho

- ・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



## 土持 ゲーリー 法一 Gary Hoichi Tsuchimochi

- ・(米国)カリフォルニア州立大学卒(Bachelor of Arts)、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)コロンビア大学大学院修士課程修了(Ed.M.)、コロンビア大学大学院博士課程修了(Ed.D.)
- ・東京大学教育学博士 ・(カナダ)ビクトリア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 ・文部科学省大学設置審教育組織審査教授、文部科学省大学院設置審教員組織審査教授
- ・元国立大学法人弘前大学21世紀教育センター教授 ・元帝京大学高等教育開発センター長／同大学学修・研究支援センター長



## 美濃 導彦 Michihiko Minoh

- ・京都大学工学士、同大学院博士課程修了(情報工学専攻)、工学博士
- ・京都大学名誉教授、元京都大学副理事、元京都大学大学総長室副室長、元京都大学情報環境機構長、元京都大学学術情報メディアセンター長
- ・元特定国立研究開発法人理化学研究所理事、情報統合本部長 ・元文部科学省研究振興局科学官、元文部科学省科学技術学術審議会情報委員会委員
- ・元独立行政法人情報通信研究機構情報通信部門分散協調メディアグループリーダー
- ・元電子情報通信学会 情報・システムソサイエティ会長、同HCGグループ委員長
- ・特定国立研究開発法人理化学研究所情報統合本部ガーディアンロボットプロジェクトディレクター ・日本学術会議26-27期連携会員

札幌サテライト長 教授



## 中村 真規 Masaki Nakamura

- ・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

東京サテライト長 教授



## 田中 久也 Hisaya Tanaka

- ・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
- ・日本工学教育協会上級教育士
- ・日本工学教育協会事業企画委員
- ・一般社団法人未踏 理事

名誉学長 教授



## 茨木 俊秀 Toshihide Ibaraki

- ・京都大学大学院工学研究科修士課程修了(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科長、元豊橋技術科学大学教授、元関西学院大学教授
- ・2010-2023京都情報大学院大学学長

教授、准教授の  
詳細はこちらから



# 京都本校 百万遍キャンパス



最新の教育理論に  
基づいて設計

京都本校百万遍キャンパスに2022年夏、新校舎が誕生しました。教育環境のさらなる充実を図り、歴史ある学問のまち京都において、新しいIT教育と国際交流の拠点として広く活用します。これにより、百万遍キャンパスの敷地はこれまでの約3倍になりました。新校舎は地上4階地下1階建て、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舞台となります。



## 大講義室

大講義室は授業の他にも講演会、コンサート、演劇や映画鑑賞など、多目的な利用が可能です。最大200名を収容できます。



## ライブラリー



## ハイフレックス(Hybrid-Flexible)仕様教室

ハイフレックス(Hybrid-Flexible)仕様教室はグループワークやプレゼンテーションなど、学生が主体となり授業に参加するアクティブラーニングによる能動的な学習や対面とオンラインを組み合わせたハイブリッド授業など様々な授業形態に柔軟に対応できるよう設計されています。



## 実習室



## イノベーションルーム

イノベーションルームは異なる分野の学生や教員が出会い、ディスカッションや公開プレゼンテーション等からイノベーションを誘発し、新しい発想を生み出す場として機能するために設計されています。壁はハイフレックス仕様教室と同様に床から天井まで全面をホワイトボードとして使用することができます。



## 個人用 ワークブース

高い遮音性能を備え、遠隔の人とのコミュニケーションを快適に行うことができます。



# 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。2022年には敷地を拡大して新校舎(本部棟)が完成し、充実した教育環境のもと、授業の大半がこのキャンパスで実施されています。京都大学にも近く、学生の街・京都の中枢ともいえる百万遍の地は、学問への情熱と自由な気風にあふれています。



### 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。



### 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

# 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 |



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、地球サイズの教育機関として、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。



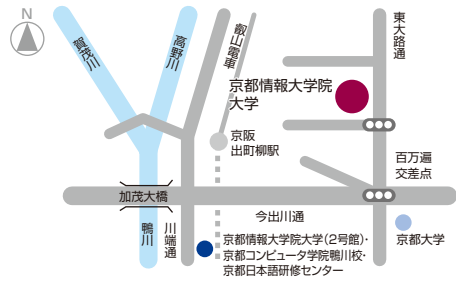
KCGIの概要

|       |                                                                        |
|-------|------------------------------------------------------------------------|
| 名 称   | 京都情報大学院大学<br>The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics     |
| 設置主体  | 学校法人 情報大学                                                              |
| 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  | 1,000名(総定員1,880名)                                                      |
| 修業年限  | 2年                                                                     |
| 学 位   | 情報技術修士(専門職)<br>Master of Science in Information Technology(M.S. in IT) |

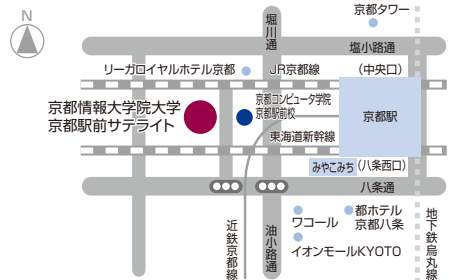
\*本学に関する情報は、<https://www.kcg.edu/>にて公開しています。

**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。



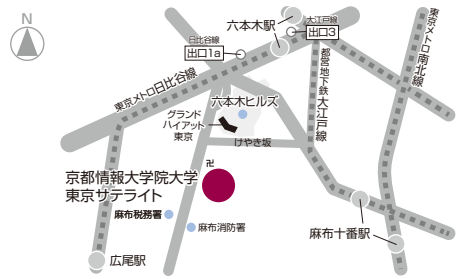
- 所在地**  
京都市左京区田中門前町7
- 交通アクセス**
- 百万遍交差点から北へ徒歩1分
  - 「出町柳駅」から徒歩8分  
京阪電車 / 叡山電車
  - 京都駅から市バス7号「百万遍」下車、206号「飛鳥井町」下車すぐ



- 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



- 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



- 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