

京都情報大学院大学

大学案内 2026

keg.edu

kcg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

京都情報大学院大学

京都情報大学院大学は応用情報分野の高度な知識と技術を学ぶ、

日本最初のIT専門職大学院です。

修了生は日本におけるIT応用分野の最高学位である「情報技術修士(専門職)」を取得して、

国内外のIT業界のリーダーとして活躍中です。



本学に関する情報はウェブサイトでもご覧いただけます。

<https://www.kcg.edu/>



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究します

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。

CONTENTS

IT分野の高度専門職業人を育成するために	3
建学の理念、本学の使命・目的、アドミッションポリシー	4
カリキュラム・ポリシー、ディプロマ・ポリシー	5
KCGグループの徽章、KCGグループのカラー	6
kcg.edu教育ネットワーク	7
京都情報大学院大学の教育 理事長 長谷川 亘	8
社会変革に関わるAIの台頭 適切に対処できる人材に！ 学長 寺下 陽一	10
沿革	12
設立に寄せて 堀場 雅夫氏、スタンレー D. マッケンジー博士	15
推薦のことば テール・マン博士	16
新しい時代に向けて 羽田 昭裕氏	17
未来を創り出す実験室「未来環境ラボ」	18
京都情報大学院大学の特色	20
社会人でも学びやすい環境	24
日本最初のIT専門職大学院大学	26
京都情報大学院大学での学び	
● カリキュラム概要	28
● 「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	29
● 教育目的・教育目標	29
● 京都情報大学院大学で学べる9つの専門分野	30
● 本学のカリキュラム構成	31
● 学修指導体制	32
● 情報系未経験者でも安心	33
● 高等教育・学習革新センター 教育学に基づく確かな学びを支援	34
● マスタープロジェクト	36

専門分野

● 人工知能	38
● データサイエンス	40
● ウェブシステム開発	41
● ネットワーク管理	42
● グローバル・アントレプレナーシップ	43
● ERP (Enterprise Resource Planning)	44
● ITマンガ・アニメ	46
● 観光IT	47
● ITエンターテインメント	48

産業への応用

● 金融、農業	49
● 海洋、医療・健康	50
● 教育	51

履修科目

ウェブビジネス技術専攻 主な履修科目	52
主な履修科目の概要	
● 専門分野科目群	54
● 産業科目群	59
● 共通選択科目群、必修科目	60
専門分野別コースパスウェイ（推奨履修パターン）	61
ビスポークカリキュラム	63
教授インタビュー	64
教員紹介	74
いま、産業界が求める人材	84
就職サポートとインターンシップ	85
教育の環境	86
京都本校の設備	88
専門職学位取得に至るまで	92
在学生・修了生インタビュー	
● 在学生の声	94
● 修了生の声	96
● KCGIから羽ばたいた起業家・経営者の声	98
国内最大規模の「IT連盟」の中核を担う	100
京都を世界に発信！「.kyoto」	102
KCG資料館	104
海外に広がる教育ネットワーク	106

IT分野の高度専門職業人を 育成するために

近年の科学技術の進展や目覚ましい技術革新、社会経済の急激な変化（多様化、複雑化、高度化、グローバル化、人工知能技術活用の普及、AI時代の到来など）を受け、社会的・国際的に通用するIT分野の高度専門職業人育成に対する期待が高まっています。

しかし、情報系・経営系といった二つ以上の専門領域にわたるIT分野の技術教育においては、IT系の高度専門職業人育成の課題に応えることのできた大学・大学院は皆無に等しい状況でした。

そうした現状を打破すべく、京都情報大学院大学は、2004年4月、日本最初にして唯一のIT専門職大学院として開学しました。

本学は、62年にわたり、産業界のニーズに応え情報処理技術者を育成してきた日本最初のコンピュータ教育機関である「京都コンピュータ学院」の伝統と実績を継承しています。また、ロチェスター工科大学をはじめ海外の諸大学とのグローバルな教育ネットワークに基づき、世界最新のIT教育カリキュラムを導入し、さらに、経営・マネジメント教育を加味して、従来の研究大学院では育成が困難であったIT分野の高度専門職業人、とりわけCIO（最高情報統括責任者）などのIT応用分野のトップリーダーを育成します。

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

京都情報大学院大学の英語名は「The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics」であり、これを略して「KCGI」と称します。

※本書に記載の情報は2025年3月現在のものであり、カリキュラムの更新等に伴って変更される場合があります。

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。工学部出身者を前提とする工学系研究大学院のみにIT (ICT) 分野の人材育成を委ねていた従来の教育体制では、産業界の多様な人材供給のニーズに応えることは不可能でした。今後の産業・経済の発展のためには、極力多様なバックグラウンドを持った人材をIT (ICT) 分野の高度専門職業人として育成していく必要があります。

こうした観点から、本学は、出身学部を限定することなく、極力多様なバックグラウンドを有する以下のような学生を広く受け入れる方針です。

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

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

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) 科目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

kcg.edu

KCGグループの徽章

KCGグループは、京都情報大学院大学、京都コンピュータ学院（洛北校、鴨川校、京都駅前校）、京都自動車専門学校、京都日本語研修センター、株式会社KCGキャリアなどから構成されたグローバルな教育機関の集合体です。

本グループの徽章「kcg.edu」は、1995年に取得したインターネットのドメイン名（kcg.edu）に由来するものです。2003年、長谷川亘現総長により選定されました。「kcg」とは、日本最初のコンピュータ教育機関「Kyoto Computer Gakuin（京都コンピュータ学院）」の頭文字であり、「.edu」は、gTLD（generic Top Level Domain：インターネットで使われるトップレベルドメインのうち、分野別トップレベルドメイン）の一つで、米国の認定機関から認められた高等教育機関のみが登録対象となっています。1985年4月、「.edu」のドメインに、米国のコロンビア大学、カーネギーメロン大学、パデュー大学、ライス大学、カリフォルニア大学バークレー校および同口サンゼルス校の合わせて6つの高等教育機関が登録されました。そして、マサチューセッツ工科大学（MIT）、ハーバード大学、スタンフォード大学など、米国を代表する他の名門大学が後に続きました。

KCGグループは1989年に、MITをはじめとする米国諸大学・研究機関との交流や学生の海外研修の拠点として、ボストン校を設置していました。そのため、米国のコンピュータ関係者や、インターネット黎明期からの先駆者たちから、信頼できるコンピュータの学校であり「.edu」を冠するにふさわしい高等教育機関と認められて、日本国内の教育機関としては第一番にこのドメイン「.edu」を取得することができました。その後、「.edu」は米国内の教育機関にしか付与されなくなったため、日本国内で「.edu」を冠する大学は、KCGグループの京都情報大学院大学のみとなりました。

「kcg.edu」というドメインを有することは、京都情報大学院大学、京都コンピュータ学院が米国でも認められている高等教育機関であることの証とも言えるでしょう。その当時「.edu」ドメインを取得できたということは、本学の進取性を象徴する出来事でもありました。徽章としての「kcg.edu」には、高度情報化社会において、常に先駆性を重視する教育機関としての気概と、時代を切り拓いていく人々を育成する教育の理想が込められています。

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鱈脂（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。

The University of Informatics

kcg.edu 教育ネットワーク

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





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 総長・理事長・教授

長谷川 亘

Wataru Hasegawa

早稲田大学文学士
(米国)コロンビア大学教育大学院修了,
Master of Arts, Master of Education
米国ニューヨーク州教育行政官資格
(韓国)国立済州大学名誉博士
(中国)天津科技大学客員教授
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
一般社団法人日本応用情報学会 (NAIS)理事
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
タイ王国教育省次官賞(2回), ガーナ共和国文部大臣賞
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の教育

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、62年もの長きに亘ってコンピュータ教育を行ってきました。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も入学して学業を修めました。当時、我が国には、研究を主な目的とする大学院しかなかったため、とりわけ大学卒業後にKCGに入学された方々の大半は、実務に直結したことを学ぶことができる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、KCGは大学学部卒業者のための教育機関としての役割をも担ってきました。いわば一種の職業・実務の大学院としての機能も果たしてきたのです。

その前提、経緯のもとに、1998年以降、KCGは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。

本学は、開学にあたり、「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。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、そして、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、学部または大学院において、ウェブビジネス (eビジネス) のための技術やその関連分野に関して深く学ぶことができる専攻は、皆無に近い状態でした。経営学や経営工学といった伝統的な専攻や、情報系における関連分野の専攻において、内容が部分的に取り上げられ、研究や教育が行われているに過ぎなかったのです。すなわち、独自の確固たる一専攻が確立されていたわけではありませんでした。

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。教育学的見地に基づいたカリキュラム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、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、就職先や起業した会社等で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生は、国内外のさまざまなフィールドで本領を発揮しています。

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 (2026年度総定員2,000名) となり、12.5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。



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」

社会変革に関わる AIの台頭 適切に対処できる 人材に！

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、歴史学的、社会学的、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、社会学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、最適解(ソリューション)の決定などを従来式の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きます。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ます。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、これは実現しておりません。

これからの情報技術者は技術一辺倒の人間であってはいけません。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ができません。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。

沿革

History

京都情報大学院大学は、62年にわたって
産業界のニーズに応え情報処理技術者を育成してきた
日本最初のコンピュータ教育機関「京都コンピュータ学院」の
伝統と実績を継承しています。

1963

「FORTRAN研究会」発足。京都大学の学術研究者を対象に「電子計算機プログラミング講習会」を開催。私塾におけるコンピュータ教育の開始。

1969

全日制「京都コンピュータ学院」設立。
高等学校卒業者に対するわが国最初の全日制情報処理技術専門教育課程 情報処理科・情報科学科を設置。

1976

新法制による専修学校工業専門課程 京都コンピュータ学院認可。

1979

京都コンピュータ学院鴨川校、京都コンピュータ学院白河校認可。
大型計算機センター完成。

1983

パソコン時代到来に先立ち、東芝製パソコン3000台を特注、学生全員に対しパソコン無料貸出制度実施。当時のコンピュータ業界におけるダウンサイジングの潮流を先導したもので、世界で初めての試みであった。

1984

京都コンピュータ学院百万遍校認可。

1985

京都コンピュータ学院京都駅前校、京都コンピュータ学院高野校認可。

1986

学院創立者 長谷川繁雄 初代学院長 永眠。

1987

リモート・センシングの世界的権威、京都大学名誉教授 上野季夫博士を所長に迎え、情報科学研究所設立。

1988

国立京都国際会館で創立25周年記念式典および記念校友大会開催。
海外コンピュータ教育支援活動 (IDCE：International Development of Computer Education) プロジェクト立ち上げ。



創立25周年記念式典 1988年

1989

国際化時代に対応し、日本の情報系教育機関としては初めて米国に京都コンピュータ学院ボストン校開校。
米国・ロチェスター工科大学 (RIT) よりロバート B.クッシュナー教授招聘。以降、RIT・MIT等米国有名大学とのネットワークが強化される。
各国政府の依頼により発展途上国へのコンピュータ教育支援活動 (IDCE) 開始。
京都コンピュータ学院卒業生編集による校友会機関誌「Accumu (アキユーム)」創刊。

1991

京都コンピュータ学院
京都駅前校新校舎完成。



京都コンピュータ学院京都駅前校 新校舎

1993

創立30周年記念式典および記念校友大会開催。

1995

大学以上の専門教育を実施するため、4年課程情報工学科新設。
情報工学の権威、京都大学名誉教授 萩原宏博士を所長に迎え、情報工学研究所設立。
RIT夏期短期留学プログラム (サマーワークショップ) 開始。

1996

ロチェスター工科大学と姉妹校提携。

1997

中国・西安外国語大学と教育提携締結。

1998

ロチェスター工科大学との大学院教育共同プロジェクトに基づき、RIT大学院修士課程留学コースを国際情報処理科に新設。日本の教育機関としていち早くIT専攻のカリキュラムを導入し、専修学校としては初めて大学院教育を実施。
創立35周年記念式典および記念行事開催。
中国・首都師範大学と教育提携締結。

1999

中国・天津科技大学と日中合併学科設立。

2000

KCGニューヨークオフィスを世界貿易センタービル (WTC) 内に開設。
京都日本語研修センター (KJLTC) 設置。

2001

米国同時多発テロでKCGニューヨークオフィスが被災。
ヨーロッパ日本語教育支援プログラム開始。
情報科学研究所と情報工学研究所を統合し、情報学研究科を設置。

2002

情報学科 (全日制4年) 新設。
RITとの単位互換に関する合意に基づき、RITのCS学科・IT学科への編入を可能とする、メディア工学科RIT留学コースと情報処理科RIT留学コースを新設。
社団法人京都府情報産業協会の事務所を京都駅前校内に設置。
中国・北京第二外国語学院と教育提携締結。
中国国家図書館内にKCG北京オフィスを開設。

2003

「**京都情報大学院大学**」の開学を宣言。
国立京都国際会館で創立40周年記念式典および記念校友祭典開催。
中国・大連外国語大学と教育提携締結。
モンゴル国・モンゴルビジネス大学と教育提携締結。



創立40周年記念式典にて
京都情報大学院大学の
開学を宣言 2003年

2004

「**京都情報大学院大学**」が、文部科学省より、IT専門職大学院として国内第一号の認可を受ける。応用情報技術研究科ウェブビジネス技術専攻を設置。
京都情報大学院大学開学記念式典開催。
京都情報大学院大学創立記念式典および記念行事開催。
KCGニューヨークオフィスをロックフェラー・センタービルに移転。
AIS (Association for Information Systems：情報システム学会) 日本支部 (NAIS) 事務局を京都情報大学院大学内に開設。
京都情報大学院大学と韓国・高麗大学校情報保護大学院が学術交流提携締結。

2005

京都情報大学院大学京都駅前サテライト・京都コンピュータ学院京都駅前校新館が完成。
韓国電子通信研究院 (ETRI) と事業交流提携締結。
チェコ共和国・オストラバ工科大学と友好提携締結。
福建師範大学と日中合併学科設立。



京都情報大学院大学開学 2004年



京都駅前サテライト開設 2005年

2006

京都情報大学院大学がチェコ共和国・オストラバ工科大学、中国・天津科技大学、大連外国語大学、福建師範大学、韓国・国立済州大学校とそれぞれ学術交流協定締結。
海外コンピュータ教育支援活動の功績に対し、長谷川靖子京都コンピュータ学院学院長が財団法人日本ITU協会より「国際協力特別賞」を受賞。
文部科学省サイバーキャンパス整備事業選定 (日韓サイバーキャンパスの構築)。

2007

京都情報大学院大学が中国・西安外事学院、中国海洋大学と交流協定締結。
京都情報大学院大学が韓国済州島で日本IT企業説明会を開催。

2008

チェコ共和国・バルドゥピツツェ大学と学術教育交流協定締結 (世界で初めて遠隔システムを利用)。
京都コンピュータ学院創立45周年・京都情報大学院大学創立5周年記念式典、および記念校友大会開催。
京都情報大学院大学が韓国・財団法人済州知識産業振興院と協力事業提携締結。

2009

京都情報大学院大学と中国・大連理工大学城市学院、大連海洋大学が共同教育プログラムに関する協定締結。
KCG資料館が社団法人情報処理学会より「分散コンピュータ博物館」第一号に認定。KCGグループ所蔵の東京芝浦電気株式会社 (現 株式会社東芝) TOSBAC-3400、沖電気工業株式会社OKITAC-4300Cシステムが同学会より「情報処理技術遺産」に認定。
京都情報大学院大学が韓国・済州産業情報大学、済州道晨星女子高等学校と共同教育事業交流協定締結。



分散コンピュータ博物館
第一号に認定 2009年

2010

京都情報大学院大学が韓国・国立済州大学校とデュアルディグリープログラム運営で協定締結。
末川研教授永眠。
北京郵電大学世紀学院、蘇州工業園区服務外包職業学院と日中合併学科設立。

2011

KCGグループ所蔵の日本電気株式会社 (NEC) NEAC-2206が一般社団法人情報処理学会より「情報処理技術遺産」に認定。
貴重な過去のコンピュータの保存・展示に貢献しているとして、長谷川靖子京都コンピュータ学院学院長に同学会から感謝状授与。
第二代学長 長谷川利治先生永眠。

2012

KCGグループ所蔵の日本電気株式会社 (NEC) NEACシステム100が一般社団法人情報処理学会より「情報処理技術遺産」に認定。
北海道札幌市に、京都情報大学院大学札幌サテライトを開設。
東京都港区に、京都情報大学院大学東京サテライトを開設。
京都情報大学院大学が地理的名称トップレベルドメイン「.kyoto」の管理運営事業者に内定。
中国・上海東海職業技術学院と共同教育プログラムを開始。

2013

KCGグループ所蔵のシャープ株式会社MZ-80Kが一般社団法人情報処理学会より「情報処理技術遺産」に認定。
国立京都国際会館で京都コンピュータ学院創立50周年、京都情報大学院大学創立10周年記念式典および祝賀会開催。
京都自動車専門学校をKCGグループに加える。
京都マンガ・アニメ学会設立。
無錫職業技術学院と日中合併学科設立。

2014

京都情報大学院大学と上海建橋学院が共同教育プログラムを開始。
初代学長 萩原宏先生永眠。
萩原宏先生 学校葬・追悼式開催。
京都コンピュータ学院の5学科が文部科学大臣より「職業実践専門課程」に認定。
京都情報大学院大学「サイバー京都研究所」が京都府よりKICK研究事業第1号に認定。
KCGグループ創立50周年記念コンサート「MUZA」開催。記念CDリリース。

2015

京都情報大学院大学と京都府が連携・協力に関する包括協定を締結。
京都情報大学院大学と四川師範大学国際教育学院が共同教育プログラムを開始。
KCGグループ所蔵のDigital Equipment Corporation (DEC) PDP8/1が一般社団法人情報処理学会より「情報処理技術遺産」に認定。
地理的名称トップレベルドメイン「.kyoto」運用開始。
京都情報大学院大学サイバー京都研究所が「けいはんなオープンイノベーションセンター」(KICK) にオープン。
古野電気株式会社と産学連携協定締結。
KCGグループ所蔵のシャープ株式会社MZ-80Kと日本電気株式会社 (NEC) のPC-8001が国立科学博物館より「未来技術遺産」に認定。

2016
「kyoto」の一般登録開始。 京都情報大学院大学と浙江伝媒学院が共同教育プログラムを開始。 KCGグループ所蔵の東京芝浦電気株式会社（現 株式会社東芝）TOSBAC-1100Dが一般社団法人情報処理学会より「情報処理技術遺産」に認定。 京都情報大学院大学が中心となり日本応用情報学会（NAIS）を設立。 総定員が450名に増加。 次世代産業コースを新設。 京都情報大学院大学と京都府警がサイバー空間の脅威に対処する人材育成に関する協定を締結。 京都コンピュータ学院顧問 米田貞一郎先生永眠。 日本IT団体連盟設立、長谷川亘KCGグループ総長が代表理事・筆頭副会長に就任。 京都情報大学院大学がNPO法人LPI-JapanからHTML5アカデミック校に認定。

2017
京都情報大学院大学と京都コンピュータ学院が、日本ユニシス株式会社（現 BIPROGY株式会社）と共同で「未来環境ラボ」を開設。 京都情報大学院大学と上海応用技術大学が共同教育プログラムを開始。 総定員が480名に増加。 メディアコラボレーションコースを新設。 京都情報大学院大学と京都コンピュータ学院が、グラビス・アーキテクト株式会社とERPの共同研究に関する契約を締結。

2018
京都コンピュータ学院創立55周年・京都情報大学院大学創立15周年記念式典、および記念校友大会開催。 京都情報大学院大学と皖江工学院が共同教育プログラムを開始。 カリキュラム体系を刷新。 総定員が600名に増加。

2019
総定員が840名に増加。 KCGベトナムハノイオフィス開設。 南京理工大学紫金学院、江蘇海洋大学と教育提携締結。 ベトナム・ハノイ国家大学工科大学（VNU-UET）、 FPT 大学と教育提携締結。 スリランカ・ケラニア大学と教育提携締結。

2020
総定員が1080名に増加。 新型コロナウイルスの災禍が発生し、提携校に支援物資を提供。 中国・江蘇海洋大学、瀘州職業技術学院と共同教育プログラムを開始。 中国・桂林理工大学と学術交流協定を締結。 ベトナム・国立フエ大学（HU）、国立ダナン大学（UD）、ハノイ国家大学人文社会科学大学（VNU-USSH）と共同教育プログラムを開始。

歴代学長・教授（故人）	
	初代学長 萩原 宏（故人） Hiroshi Hagiwara 京都大学工学士、工学博士 元社団法人情報処理学会会長、元日本学術会議会員、 京都大学名誉教授、瑞宝中綬章受章
	第二代学長 長谷川 利治（故人） Toshiharu Hasegawa 大阪大学工学士、同大学院修士課程修了、(米国) ジョンズ・ホプキンス大学 Master of Science in Engineering、工学博士（大阪大学） 京都大学名誉教授、元南山大学数理情報学部学部長、元日本オペレーションズ・リサーチ学会会長、元国際オペレーションズリサーチ学会連盟（IFORS）副会長、元情報システム学会日本支部（NAIS）支部長
	第四代学長 富田 眞治（故人） Shinji Tomita 京都大学工学士、同大学院博士課程修了（電気工学専攻）、工学博士 京都大学名誉教授、元京都大学大学院情報学研究科長、元京都大学総合情報メディアセンター長、元京都大学物質—細胞統合システム拠点特定拠点教授／事務部門長、元九州大学教授、元ハルビン工業大学顧問教授 電子情報通信学会フェロー、情報処理学会フェロー
	京都情報大学院大学永世教授 末川 研（故人） Ken Suekawa 京都大学理学部物理学科卒。 株式会社バンダイに入社し玩具企画やアニメ企画に携わる。その後、株式会社NHKエンタープライズ、株式会社国際メディア・コーポレーションを経て、株式会社総合ビジョンに勤務。『恐たま乱太郎』『十二国記』など、数々のアニメーション作品をプロデュースした。

2021
総定員が1200名に増加。 シエラレオネ共和国にパソコンを寄贈。
2022
京都情報大学院大学 京都本校 百万遍キャンパス新校舎が完成。 中国・吉林工商学院、重慶轻工職業学院、江西泰豪動漫職業学院、広州軟件学院との協力教育プログラム開始。 中国・衡水桃城中学との協力教育プログラム開始。 ネパール・トリバパン大学との交流協定締結。 ベトナム・フェニカア大学（PU）、CMC大学との交流協定締結。 ベトナム・タンロン大学（TLU）との協力教育プログラム開始。

2023
京都コンピュータ学院創立60周年、京都情報大学院大学創立20周年記念式典および祝賀会開催。 日本初となるSIG（School on Internet Governance）を、国連主催のIGF2023(Internet Governance Forum)と連動して開催。 中国・黎明職業大学、瀋陽工学院、華東交通大学、浙江安防職業技術学院との協力教育プログラム開始。 ベトナム・ICT大手企業のCMCと交流協定締結。

	京都コンピュータ学院創立60周年、 京都情報大学院大学創立20周年記念式典 2023年
--	--

2024
総定員が1580名に増加。 京都情報大学院大学第4代学長・富田眞治先生 永眠。 京都情報大学院大学第3代学長・茨木俊秀先生 瑞宝中綬章受章。 国際会議APOL02024 (Advancement of POLarimetric Observations) を学内で開催。 ネパール・トリバパン大学と協定を締結。 ウズベキスタン デジタル省と基本合意書を締結。 韓国・国立済州大学校と多言語教育で学術協定。

2025
法人名称を「学校法人 情報大学」(The University of Informatics)に変更。 総定員が1880名に増加。

設立に寄せて

開学に際し、本学の新たなIT教育への挑戦に国内外より数多くの激励のお言葉を賜りました。



設立発起人

株式会社堀場製作所
創業者

堀場 雅夫氏(故人)

Masao Horiba

堀場製作所は社是として「おもしろおかしく」掲げています。これを掲げねばならないほど、日本では学問・技術の習得においても仕事においても、「難しいもの」、「しんどいもの」という意識が先行しているのです。学ぶこと、技術を習得すること、もの作りの作業に従事すること、これらは本来面白いものなのです。日本の偏差値教育では、この面白さを教えていません。人間は他の動物より、本来好奇心の旺盛な生き物なのだから、この本性に基づき「興味・関心を持たせてやる」ことが教育の原点でなければなりません。興味・関心をスタートとして、真理を究明する面白さ、技術を磨く面白さを教えることは、知能教育の重要な側面です。日本では、600以上の大学がありますが、これらの大学で学ぶ学生のすべてが研究者になるわけではありません。80%は社会へ出て、自営業に従事し、また業界で働くのですから、一般大学は「社会のニーズ」にもっと敏感に対応せねばなりません。このことに目を瞑り、旧態依然とした教育をするから教える学問が生き生きとしていないのです。「生きた学問」とは、「実際に役立つ学問・技術」であり、しかも「新しい時代に即した学問・技術」でしょう。ただし、よく言われる「即戦力教育」というものは、私は信用していません。学術面での基本ができていれば、どんな技術でも消化していけるのですから。特にコンピュータのように進化の速い技術の世界では、本物の教育が肝要です。京都情報大学院大学が本物の教育としての根幹を大事にして「生きた学問・技術」を「おもしろおかしく」教える大学院として発展していこう望みます。現在、大学の独立行政法人化などの改革が進められていますが、これからは、どのような独自性において大学・大学院を運営させていくか、教育管理・運営者の才覚が問われると思います。今までは、大学設置、大学院設置では教育内容と個々の教授の論文・業績の評価に審査の重点がおかれていたようです。今回、専門職大学院などで教授陣への実務家登用が推奨されていますが、単に教員採用の間口を広げるだけでは、改善の域を出ません。どのような理念と哲学で、どのような時代ビジョンで大学を運営していくか、大学のリーダーシップが改革の核心です。新しいタイプの専門職大学院のモデルとなるような大学院の誕生を願うものです。京都にはベンチャー大企業がキラ星のごとく並んでいます。京都には本物志向の伝統があり、また、革新的なものが生まれ育つ土壌があります。そういう意味で、実務家育成の専門職大学院設立には、地の利を得ていると言えます。最後に、京都弁ですが「この種の大学院はとにかく早よう、何よりも早よう、つくらなあかん」の一言を結びとします。

2003年 京都情報大学院大学設立に際して

2015年7月14日 永眠

--



設立発起人

米国・ロチェスター工科大学
筆頭副学長

スタンレー D. マッケンジー博士(故人)

Stanley D. McKenzie, Ph.D.
Provost Emeritus
Rochester Institute of Technology

2003年 京都情報大学院大学設立に際して

2016年11月8日 永眠

推薦のことば

米国・コロンビア大学
ティーチャーズカレッジ名誉教授
インタラクティブ株式会社社長

デール・マン博士

Dale Mann, Ph.D.
Professor Emeritus,
Teachers College, Columbia University
Managing Director, Interactive Inc.



私は、幸いながら幾度か日本を訪問する機会があり、そのたびに日本の教育システムの様々な面を見てまいりました。そして、日本の学校制度が学問的成果を上げていることや、学校関係者のみならず青少年の教育に携わる多くの人々が目指している真摯な目標に常々感銘を受けておりました。これに京都コンピュータ学院の特筆すべき能力が加わると、多くの学習目標と、指導者としての日本の目標により近づくことができますと思われる。

このような結論に至ったのは、これまでの同学院の卓越した業績によるばかりでなく、国際的な教育政策に携わった私自身の経験にも基づいています。かつて私は、在職中のジョンソン元大統領の下でアメリカ合衆国国法の立案に携わったことがあります。残念ながら当時のアメリカは、現在京都コンピュータ学院が輩出しているような人的資源を得ようと画策するだけの先見の明を持ち合わせていませんでした。恐らく日本は、その幾つかの同胞国の轍を踏むことはないと思われます。

私はまた、あらゆる家庭の子供たちがより良い教育を受けられることを目指した、65カ国からのメンバーで構成されているInternational Congress for School Effectivenessの初代議長を務めています。この仕事を通じて世界各国を視察し、最も強力な学校システムは何か、それにはどのような特徴があるのかを調

べてまいりました。そして、大卒者のための多様な準備教育機関が存在することこそ、国のシステムが強化であることを示すとの結論に達しました。将来、優れた指導者になりうるかどうかは、技術システムを学習目的に結びつける能力を有しているかどうかにより依存しており、そのような能力を身につけさせることがまさに、京都コンピュータ学院の使命なのです。

企業や政府の教育組織と共に仕事を進めている時、IT専門家と教育行政機関の専門家との間によく意思疎通が図られず、苦勞することがあります。京都コンピュータ学院が提案している京都情報大学院大学は、学生が情報技術と経営管理の両方に堅固たる基盤を得ることを目標としており、それゆえ、同大学院の修了者たちは、これら二つの分野の間に存在するコミュニケーションの壁を打ち破り、両者の橋渡しをすることになるであろうと私は確信しています。

私は、京都情報大学院大学には、日本国内からだけでなく全世界から指導者となる学生が集まり、多大な成功を収めるであろうと確信しています。修了者たちは、機械に操られるのではない、人間中心の技術を打ち立てることとなるに違いありません。技術と指導力を融合させて教育するというこの大学院大学の理念に対し、私は、強い賛同の意と最大限の支持を表明したいと思います。

2003年 京都情報大学院大学設立に際して

新しい時代に向けて



BIPROGY エグゼクティブフェロー
羽田 昭裕氏

日本ユニシス株式会社（現 BIPROGY株式会社）・総合技術研究所は2017年2月、京都情報大学院大学（KCGI）およびグループ校の京都コンピュータ学院（KCG）と「産学連携に関する協定」を結び、「未来環境ラボ」を開設いたしました。BIPROGYの研究員が随時学校に訪問して、学生とともに共同プロジェクトを推進していく産学共同の場です。刻々とテクノロジーが進化するITの時代には、業種や業態を超えた恒常的なイノベーションが要請されます。その鍵となる新たなタイプの自律性を陶冶するには、経済主体である企業と教育機関など社会的な主体との密接な連携が重要になっています。

「未来を予測する最善の方法は、それを発明することだ」という言葉でも知られるアラン・ケイは、1984年に「音楽は見えないものに形を与える」というレオナルド・ダ・ヴィンチの言葉を

引きながら、「楽器、音楽、総譜」をメタファーとして、「コンピュータ、コンピューティング、ソフトウェア」の関係を示し、コンピュータ教育のあり方などについて論じました。このメタファーを用いると、楽器による演奏自体が作品であった状態から、18-19世紀には、聴く人を動かすことが西洋音楽の焦点になり、さらに演奏者や指揮者への正確な総譜を作品として書く時代になったように、21世紀のコンピューティングという音楽は、自律した機械や組織と人々を動かす「場」の構想が、作曲家によって総譜として書かれ、その「場」で演じられるものとなるだろうと想像しています。言い換えれば、新たな自律性を求められる人々には、作曲家=構想者として人工物と人間とがともに理解できる楽譜を書くことが求められます。そこで、このラボでは、社会や地域の課題や解決策をデータから見出すLocal Gate、様々なシナリオを個人経験や知識を越えて生み出せるようにするInner Gate、想定した未来の環境をプロトタイプするFuture Gateなどの共同プロジェクトを夢見ています。

この「未来環境ラボ」に期待するのは、イノベーションへとつながる発想やアイデアの産出の場になることです。第一線の経験と知識を持つ当社の研究員と新鮮な発想を持つ学生が共同で企画・研究することで、斬新なITの活用が生まれることでしょう。そしてこの共同作業を通して、様々な分野に挑戦し続けられる人材、内部に多様性を備えた人材も数多く巣立っていくはずです。BIPROGYと京都情報大学院大学・京都コンピュータ学院は歩調をそろえて、IT社会の未来を切り開いていきます。

未来を 創り出す実験室

KCGI KCG BIPROGY

BIPROGY株式会社と「未来環境ラボ」を共同開設

京都情報大学院大学・京都コンピュータ学院(KCGグループ)と、日本ユニシス株式会社(現：BIPROGY株式会社)(本社：東京都江東区)の総合技術研究所は、学術・研究の協力関係を築くための産学連携協定を2017年2月15日に締結しました。これに基づき、本学の学生とBIPROGY総合技術研究所の研究者とが相互に交流し、様々な学術・研究の共同作業を重ねていくために、「未来環境ラボ」を学内に開設しました。

「未来環境ラボ」は、BIPROGY社の第一線の研究員と本学教員および新鮮な発想を持つ学生が、共同プロジェクトを推進していく産学協同の場となります。加えて、特別講義やワークショップ・ハッカソンなどのイベントも実施していきます。

この共同作業によって、イノベーションへとつながる発想やソリューションの種が生まれ、斬新なITの利活用が生まれることを期待しています。その中から、様々な分野に挑戦し続けられる人材、多様性を備えた人材が育ち、IT社会の未来を切り開く原動力となるだけでなく、私たちを取りまく地域の活性化へとつながられるよう、活動を進めます。



BIPROGY

BIPROGYグループは、日本初の商用コンピューター納入以来60年以上にわたり、社会や産業を支えるシステム構築やICTサービスの提供により日本国内の情報サービス産業の形成・発展に貢献してきました。さまざまな顧客の要望を捉え、産業を支えるビジネスソリューションの提供を通じて各時代のニーズに応え続けています。

さらに、これまでICTで培ってきた経験と実績を活かして、多様な強みを持つ異業種の顧客とパートナーを結び付けるビジネスエコシステムを形成し、社会の共有財であるデジタルコモンズとして、誰もが幸せに暮らせる社会づくりを推進する仕組みに育てていきます。

未来環境ラボとは

未来環境ラボは、「未来が垣間見える 知って・遊んで・考えて『創る』ラボ」をコンセプトに、アート、ビジネス、サイエンス、デジタルゲーム、エンジニアリングなど様々な分野で、「5~10年後に実現されているもの」を思い描いてプロトタイピングに取り組んでいます。技術の進歩と社会への応用の速度は目覚ましく、今後世の中で活躍する人材には、より高い創造性が求められます。未来環境ラボでは、「世の中にどんな技術があるのかを知ればアイデアが湧く」、「アイデアを形にする力も訓練で向上する」と考え、物事を様々な観点からとらえ、現在はまだ存在しないものを自分で新たに生み出す経験を積む機会を学生に提供しています。

世の中の技術を知る機会を得るために、BIPROGY社から研究者を招き、最新の研究成果とその未来を体験してもらう技術交流会や、アイデアの出力から実装、発表までを1日~数日で行うイベント『ハッカソン』を開催してきました。これには毎回チャレンジ精神と好奇心に満ち溢れた学生と教員が参加し、白熱した意見交換や実装作業が展開されています。

ここでは、いろいろな人、アイデア、視点、技術に出会えます。ここに来るために必要なものは、何かを創り出そうとする心です。少し不思議な空間ですが、学生の皆さんにとって刺激的な場所であることは間違いありません。ぜひ気軽に訪れてみてください。

開かれた雰囲気の中で



中口 孝雄 教授

未来環境ラボが設立されてから8年経ちました。設立当初は学内での勉強会やハッカソンに力を入れ、BIPROGY社の研究員の方々と技術交流会や人間中心設計をテーマとしたワークショップを開催しました。その後は対外的な活動にも力を入れ、行政や企業、技術者コミュニティとの協働による、オープンデータハッカソンの開催、IoTや深層学習(画像認識、機械翻訳)の勉強会の誘致・主催、他大学や企業との共同研究など、活動の場は大きく広がりました。今後も様々な最新技術に触れられる機会を提供する予定です。

未来環境ラボの特徴は、学生や研究員、教員、学外の多様な組織の方々が参加して、様々なアイデアやプロトタイプを生むフィールドを提供していることです。授業や学校の枠にとらわれない、学生の可能性を最大限に広げるオープンな環境です。皆さんの参加をお待ちしています。

未来環境ラボでは定期的にゼミを開催しています。ゼミでは各自が取り組んでいるプロジェクトや最新技術の調査結果、イベント参加報告など様々なテーマについて発表し、活発な議論を行っています。ゼミは社会人でも参加しやすいように週末の夕方に行われることが多く、毎回熱い議論を交わした後は、和やかな雰囲気での交流会が行われ、人的ネットワーク形成の場にもなっています。また、ゼミは未来環境ラボで開発した「バーチャルオフィス風ビデオ会議アプリ」によりオンラインでも実施しています。オンラインの場合、地理的な制約がないため、札幌サテライト、東京サテライトの在学学生や修了生も参加しやすくなっています。

オンラインゼミで使用するアプリの基盤となった研究を学会で発表し、これをテーマとしたチュートリアル・ハッカソンを学会で実施しています。さらに、「フォームサービスを用いた口腔ケア実施報告システム」は実際の歯科医院や医療施設での口腔ケア業務の報告書を電子化、業務効率とサービス改善の研究で、成果を学会や論文で発表しました。その他、プログラミング課題の自動チェックシステムなど、教育や学習支援、仮想通貨、ITの産業への応用事例などに取り組んでいます。



未来環境ラボで開発した「バーチャルオフィス風会議アプリ」によるオンラインゼミ



フォームサービスを用いた口腔ケア実施報告システム
堀口 尚史 さん(修了生)



「ChatGPT / 生成AIワークショップ」におけるグループワークの様子



ワークショップ最終日の成果発表後の集合写真

● 未来を探るワークショップを開催

未来環境ラボでは、KCGグループの学生に向けたワークショップやハッカソンなどの参加型イベントを開催しています。2023年6月には「ChatGPT / 生成AIワークショップ」を開催し、人工知能の専門家である石田亨京都大学名誉教授、株式会社スクウェア・エニックスや理化学研究所などでゲームにおける人工知能を研究している三宅陽一郎先生による講演で最新の知識を学んだほか、グループワークでは生成AIの未来について活発な議論が行われました。2024年9月には「物体認識」、12月には物流サービス大手のトナミホールディングス株式会社の後援で「物流×生成AI」をテーマにワークショップを開催し、社会の実課題の解決に取り組みました。

他にもBIPROGY社研究員による連携講義や、最新の研究成果を踏まえた技術交流会、各種勉強会なども開催しています。企業研究者や本学教員が推進する研究開発プロジェクトへの学生の参加も歓迎しています。今後も学生と企業・教員が積極的に意見交換し、共に創造できる機会を提供します。

京都情報大学院大学の 特色

The University of Informatics
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
Features

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、インスタラクショナル・デザインを、組織内外の専門家のアドバイスを心得策定しています。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。

eラーニングと対面授業の併用による 効果的な教育方式の採用

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

現在は①教室内における従来の対面授業、②担当教員が教室または遠隔で授業を行いつつ、学生は教室あるいは自宅などの教室以外の場所のいずれでも希望する受講場所を選択することができるハイフレックス形式授業、③オンライン会議ツールやeラーニングシステムを活用した双方向のコミュニケーションが可能な同期(リアルタイムオンライン)授業、④授業コンテンツを期間内に視聴して受講するオンデマンド形式の非同期授業の4つの形態を採用し、学生が場所やツールにとらわれることなく授業を受けられる体制を確立しています。

これまでも、そしてこれからも、各種感染症のパンデミックのような状況下でも、学生は自分の希望する授業形態を選んで、安全・安心に、しっかり学習を深めることができます。

※中国籍学生は、中国国内における学歴認証を受けるためには、対面で受講する必要があります。



教室、自宅など希望する
受講場所を選択できる
ハイフレックス形式授業

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。

詳細はP.33「情報系未経験者でも安心」をご覧ください。

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科系学部出身者から、SEとしてIT業界で活躍している社会人にいたるまで、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コースパスウェイ(推奨履習パターン)を提供します。これにより、予備知識のない学生でも無理なく段階的に目標に到達することができます。一般的な大学院が32単位で修士号の学位が取得できるのに対して、本学では12単位多い44単位をもって修士号を授与しています。これは多様な産業界のニーズに応えるため、自分の選択した分野の専門的知識を深く、そして広く修得することで、ITスキル・知識の修得や強化だけでなく、それらを実践的に応用できる人材を育てるためのものです。本学では、「専門分野」と「産業科目」の組み合わせによって自由度の高い、多様な学びのメニューを提供しています。また、本学が授与する情報技術修士(専門職)はこれより上位の学位が存在しないことから、ターミナルディグリーと呼ばれています。これはICT応用に関する最高学位であることを意味しています。学生がさらに上位の学位(博士)を目指す場合などは、その上位学位を目指す分野が異なったとしても、本学の多様な学びが将来にわたり役立ちます。

グローバルな活躍をめざす

世界各国のIT分野を代表する 第一人者による授業

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

海外留学と海外派遣授業

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



学んだことを活かし、 社会で活躍する

徹底した個別指導で理想の就職を実現

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

修了者間のビジネスネットワークの構築

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

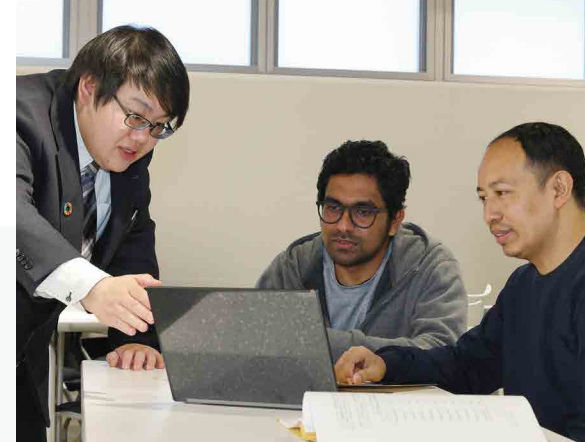
「英語モード」での講義が充実、 業界が求める「国際人」を 養成します

本学では、英語による講義のみを受講することによって本学の課程を修了し、修士の学位を取得できるように、「英語モード」での講義を多数開講しています。これらの講義には海外から招聘した一流の教員によるものも含まれます。本学には現在15の国と地域からの留学生が在学し、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はなく、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。



kecg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

京都情報大学院大学



社会人でも学びやすい環境



● 忙しい社会人のリスキリング・リカレント教育をサポート

本学では、社会人が仕事と勉学を両立させ、リスキリング（新たな分野や職務に必要なスキル・知識の修得）やリカレント（学び直し）に挑戦し、IT分野の高度専門職業人を目指せるようサポートしています。

平日の昼間はもちろん、夜間（18:30～21:40）や土曜日（9:30～18:20）の開講科目やeラーニングを活用したオンデマンド方式で受講可能な科目など、多様な受講が可能です。KING-LMS（本学独自の学習管理システム）を利用したビデオコンテンツの視聴、ダウンロードした授業資料での自習など、わずかな空き時間を有効活用できます。

※一部の科目はeラーニングに対応していません。

社会人の 時間割の例

	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日	土曜日
1 時限		コンピュータ構成論			ITのための統計学	組織行動学
2 時限						
3 時限	データベース概論(※)			データ解析I(※)		
4 時限						
5 時限	ICT実践コミュニケーション					
6 時限	ICT実践コミュニケーション			リーダーシップセオリー(※)		

※オンデマンド方式で受講

● 長期履修学生制度と科目等履修制度

本学では、働きながら勉学に励む社会人に対し、あらかじめ申請することで最大4年まで修業年限を延長し、1セメスタに履修可能な単位上限数を減らすことで計画的に履修することのできる長期履修学生制度を設置しています。長期履修の申請が認められた場合、修業年限によらず2年分の学費で課程を修了することができます。また、科目等履修制度を使って学びたい科目だけを履修することができます。科目等履修制度で取得した単位は本学入学後に修了要件単位として充当することができます。

※充当できる単位数には上限があります。

● サテライトを各地に展開

本学は京都本校のほか、京都駅前サテライト、札幌サテライト、東京サテライトを開設しています。例えば社会人学生が出張するときなどは、近くのサテライトでの受講も可能です。さらに、授業内容は録画されており、当日に受講することができなくても、休日などを活用してオンデマンド形式で録画を視聴することができるなど、仕事忙しい社会人の受講もバックアップしています。

※一部の科目はサテライト受講、オンデマンド形式での受講に対応していません。

先端ITを身につけ次世代人材へ

京都情報大学院大学は、創立以来、ウェブビジネス分野の多種多様な応用技術に関する幅広い知識と実践的スキルを修得した上で、新しく活躍の舞台を見出そうと考える、意欲あふれる社会人学生を受け入れてきました。本学の特色の1つは、働きながらも学び易い、3～4年間の修業年限を選択できる長期履修学生制度や、対面授業、リアルタイムオンライン授業さらにオンデマンド授業の3つの形態を各人の仕事の都合に適した組み合わせ方で選べる柔軟性にあります。授業を担当する教員と受講する学生が事前によく話し合い、反転授業による理解度向上、課題提出期間の設定、試験・成果発表の日程調整までしっかり行い、期間内に単位修得できるようにしています。これまで、情報技術修士の専門職学位を授与された社会人学生は、長期履修学生制度を活用し、仕事と勉学をうまく両立させた結果、IT産業界で希望する有意な職種に就いたり、キャリアアップを達成しています。

ITの急激な進展に伴い、企業活動に求められるITスキルはますます高度化しています。AI、データサイエンス、情報セキュリティ、企業基幹システムなど、幅広い分野での専門知識が必要とされています。これはIT開発者だけに限られたことはありません。しかし、働きながら独学で新たに実践的な知識とスキルを身につけるのは容易ではありません。京都情報大学院大学には仕事と学びを両立させることができる環境が整っています。社会人大学院生を志す皆様のご入学をお待ちしています。



手塚 正義 教授

大阪大学大学院修士課程修了、工学修士
元株式会社富士通研究所主管研究員、
元株式会社富士通経営研修所部長

社会人学生インタビュー

Web版はこちら



忙しくても今こそが学びのとき



ひし めま よし ひろ
菱沼 義寛さん

2024年4月入学
昭和医療技術専門学校、
学位授与機構・学士
株式会社オーイーエム
システム勤務

医療関係の研究の仕事をしていた経験から、検査精度の向上や診断に役立つようなアイデアがあり、それを現実にしたいと考えるようになりました。調べていくと、やはり開発には機械学習などのICTが必要であるということがわかりました。KCGIは、IT初心者でも受け入れていて、オンデマンドでの受講も可能など、学び始めるためのハードルが低いと感じました。勤め先からの理解も得られ、挑戦することになりました。

まずはITを基本から学んでいます。長期履修学生制度を利用し3年かけて修了する予定で、時間的にも無理なく学習を進められています。オンデマンドでの受講は、理解が難しい部分も繰り返し視聴することができるため、メリットが大きいと感じています。仕事に直結した内容でマスタープロジェクトを完成させ、今の仕事に役立てることが第一の目標です。さらに、ICTを医療関連の様々な面で応用していきたいと思っています。まだまだ基本レベルですが、自分のやりたいことができるレベルまで向上できるよう、アカデミックコーディネーターの先生とも相談しながら、履修計画を立てていきたいです。

大学院への進学を考えている方は、興味があるなら、臆せず一歩を踏み出してみれば、きっと何らかの気づきがあると思います。

急な仕事のときもフレキシブル対応、社会人が学びやすいKCGI

就職後、売り上げを分析するためデータサイエンスを勉強しましたが独学は難しく、あらためて勉強しキャリアアップを図ろうと大学院での学びを考えました。ただ勤務する小売業は定時という概念がほぼなく、シフト制で不定期に仕事の時間帯も変わるので大学院に通うのが難しいのが実情でした。そんな中、KCGIはオンラインで受講可能な講義が充実するなど社会人学生でも勉強しやすい環境があり、IT初心者の文系出身でも実務を中心に学べる専門職大学院だと分かり入学を決めました。

職場も自宅も大阪府内なのでオンラインで受講することが多かったのですが、仕事の都合でリアルタイムオンラインの参加ができないときは、オンデマンドに変更していただけました。同じ講義の中に、リアルタイムで講義を受けられない社会人学生のための課題設定などがあり、講義資料も別途用意されています。急な仕事のときもフレキシブルに対応してもらえ、社会人学生にとってはありがたいですね。

仕事を経験し、いろんな課題を見つけてから大学院に入ることに大きな意義を感じます。勉強するには目的意識を持つことが大事ですが、社会人になってからでないとなかなか強く意識できません。専門職大学院で学ぶうえで、社会人経験があるのは大きなアドバンテージ。KCGIでは仕事の悩みを解決するための勉強ができると思います。



もり こうへい
森 光平さん

2024年3月修了
甲南大学文学部卒
大手流通小売企業勤務

やるなら徹底的に。学んだことをどう活かすかが大切



い とう けい
伊藤 啓さん

2025年3月修了
東洋大学大学院工学研究科
機能システム専攻・修士
パナソニックインフォメーション
システムズ株式会社勤務

財務的なこと、会社経営などを含め起業のプロセスや、これからのビジネスには必須となるAIの知識を体系的に学びたいと考え、KCGIへの進学を決意しました。時間とお金のやりくりは課題でしたが、社会人に対してはオンデマンドでの対応をしてくれること、「未来IT人材育成奨学制度」に採用されたことが後押しとなりました。

勉強するなら集中して学びたいと考え、2年間での修了を目指しました。平日は仕事が終わってから深夜まで講義のビデオを視聴し、週末は課題に取り組む、というサイクルで、先延ばしをしないように頑張りました。学びたいことは広がっていくので、長期休暇中も含め2年間はずっと勉強していた、という感覚です。講義で面白かったのは「人工知能のための数学」。基本レベルから学べ、他の講義の理解度も深まりました。

学んだ知識を今後の仕事に活かしていきたいと思っています。マスタープロジェクトで取り組んだ内容をさらに発展させて、コンテストなどにも挑戦していきたいです。

これから大学院進学を目指す社会人の方には、中途半端にしないで、やるなら徹底的に、覚悟を決めてやった方がいいと伝えたいです。学んだことをどう活かせるかを常に考えてすぐに展開していくことが大切だと思います。

1 高度専門職業人養成のための 専門職大学院

大学院における人材養成は、**①**研究者の養成と、**②**高度専門職業人の養成に大別することができます。わが国においては、これまで、研究者養成のための「研究大学院」が主流であり、高度専門職業人の養成に特化した教育を行う大学院は皆無に等しい状況でした。

しかし、近年の急速な技術革新、社会経済の急激な変化(多様化、複雑化、高度化、グローバル化)などを受け、高度で専門的な職業能力を有する人材の輩出を望む声が、産業界を中心に強くなっています。また一方で、社会人として活躍をしている人々が、自らのスキルアップ・キャリアチェンジを望む声も強くなっています。

このような社会的要請に対して、従来の研究大学院では十分に応えられない面が多々あります。すなわち、

①研究大学院では、研究が高度になればなるほど、研究領域の専門分化・特殊化が顕著になり、一般実務を遂行する上で必須となる広範なスキル・知識をバランスよく修得できるカリキュラム構成がなされていません。

②研究大学院では、実務経験のない研究者を中心とした教員構成をとっているため、実社会における実務との乖離が甚だしく、実務の遂行に必要な実践的教育がなされていません。

③研究大学院では、関連した特定の学部出身者に入学者が限られてしまう傾向にあり、キャリアチェンジの機会を創出できません。

「専門職大学院」とは、2003年施行の改正学校教育法によって始まった新しい制度であり、高度で専門的な職業能力を有する人材(高度専門職業人)の養成を目的とする大学院です。従来の研究大学院とは異なり、専門職大学院では、一定割合以上の実務系教員の登用が義務付けられ、教員1人に対する学生数が厳密に規定されるなど、実務家養成のための種々の考慮が払われています。専門職大学院とは、高度専門職業人の養成という社会的要請に応え、様々な職業分野の特性に応じた柔軟で実践的な教育を可能にする新たな大学院制度なのです。

2 モデルとなった米国の プロフェッショナルスクール

専門職大学院は、米国のプロフェッショナルスクールがモデルとなりました。その特色には、以下のような点があります。

①カリキュラム構成上、ある特定の課題についての知識や技能の伝授のみに重点が置かれることはありません。社会を理解する力、倫理的規範に基づく行為遂行能力、社会全体に対する関心を持つことなど、広範かつ総合的な能力を育成するための配慮がなされています。

②教育方法にも特色があります。一方向の講義ではなく、ディスカッションやグループワークを授業に多く取り入れ、学生の自発性・積極性を育成することに力点を置いています。また実務経験者が教壇に立つことも多く、実社会に直結した実践的なテーマで授業が行われます。

③出身学部にとらわれず、様々なバックグラウンドを有する多様な学生を受け入れています。これにより多くの人にキャリアチェンジの機会を与えるという社会的意義を果たしています。多様な出身学部からなる学生集団の中で学ぶことにより、個々の学生は、広い視野や柔軟性を自然に身につけることができます。

米国においては、社会の各分野でリーダーとして活躍するプロフェッショナルは、ロースクールやビジネススクール(MBA)などのプロフェッショナルスクールの修了者で占められ、専門職の学位に対し、極めて高い社会的評価が与えられています。本学は米国型のプロフェッショナルスクールを目指しています。

3 日本最初のIT専門職大学院である 京都情報大学院大学

本学は、専門職大学院制度に立脚しながら、ロチェスター工科大学やコロンビア大学など米国の諸大学との教育ネットワークを礎とし、米国のプロフェッショナルスクールの教育ノウハウをカリキュラム上に取り入れつつ、それらをわが国の状況に適合させています。すなわち、

①カリキュラム構成においては、技術系科目、経営系・経済系科目を中心として、リーダーシップ、人材育成などの科目も多く取り入れ、IT分野の高度専門職業人となるために必要な高度で多岐にわたるスキルをバランスよく修得できるように配慮しています。

②企業において活躍してきた実務経験者や、米国プロフェッショナルスクールの出身者などを、教員として多数登用しています。教員1人に対して学生数10人以下という理想的な教育環境のもと、ディスカッションやグループワーク、プレゼンテーションなどを多く取り入れた実践的な授業を通じて、IT分野の高度専門職業人を育成しています。

③出身学部にとらわれず、多様なバックグラウンドを有する人材を広く受け入れています。また、社会人に対しても広く門戸を開いています。従来の日本の大学院制度では、例えば、文学部出身者が大学院においてIT・コンピュータ分野を志望することは困難でしたが、本学はキャリアチェンジの機会を創出しています。

従来の研究大学院とは異なる、以上のような特色を有する本学は、日本最初のIT専門職大学院としての役割を果たすべく、独自の教育を展開しています。

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グ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。



Web版はこちら

京都情報大学院大学での学び

● カリキュラム概要

本学は、ICT（情報通信技術）を学び、様々な領域での具体的な課題に適用することで、新たにICTの革新的な応用が生まれ、それを利用する人々のさらなる幸福と社会の改善につながると確信しています。

本学のカリキュラムは、ICT全般の知識と専門技術の応用能力、および社会で通用する職業人としてのマナーを、学生が身につけることを目標としてデザインされています。アメリカ式のプロフェッショナルスクールでの教育をモデルとし、実用的知識と実践を重視したアプローチを取っています。

カリキュラムの作成においては、世界最大のエデュケーションテクノロジー協会であるACM（Association for Computing Machinery）のモデルカリキュラムと、独立行政法人「情報処理推進機構（IPA：Information technology Promotion Agency）」のITスキル標準モデルカリキュラムの両方を参照しています。

本学のカリキュラムが学生に求めるスキルの到達目標は、IPA ITスキル標準V3のレベル1～レベル3を参照して、以下のように設定されています。

- 専門家として通用するレベルの業務を単独、あるいは限られた指示やサポートで遂行できること。
- 日本国内、もしくは自国の志望業界で就職可能な能力を身につけること。
- 選択した業種、業界内で求められる水準で仕事ができるようになること。
- 優れた職能と責任感を持った良識ある社会人になること。

さらに上位の「ハイレベル」と位置付けられるIPA ITスキル標準V3のレベル4および5は、プロフェッショナルとしてスキルの専門分野が確立し、知識と応用力を後進の育成にも活かせる人材とされています。こうしたキャリアアップを実現するには企業で時間をかけて業務経験を積むのが一般的ですが、本学のような情報系の専門職大学院でビジネスとITが関わる領域の実践的な学びを深く重ねれば、より短時間で「ハイレベル人材」への到達が可能です。

これらのスキルを学生が修得するために、本学では以下の各分野に力点を置いてカリキュラムを構成し、時代と社会のニーズに応じ更新しています。

ICTの知識とスキル

学修の対象となる領域は、広範にわたるICTの知識とスキル、およびその具体的な応用です。これらを学ぶため、本学ではICTの専門分野やICTを応用する産業ごとに構成された複数の科目群を分類しており、それら科目群のいずれかを選んで、または組み合わせて履修することで、専門性と応用力を高められるよう、カリキュラムを構成しています。

実習・演習

本学の教育哲学の基盤は、経験による学び、即ち実習や演習を通じた学習です。学生は、プロジェクトベースの学習活動やインターンシップを通して現場での実務に即した経験を積みま

対人スキル

キャリアの充実のためには、専門知識と技術が重要な言うまでもありませんが、書面や口頭での明確なコミュニケーション能力、他者と協力して仕事をこなす能力、リーダーシップを発揮する能力といった職業人としての対人スキルが不可欠です。本学は、単なる技術的な能力を超えた学生の「人間力」を育てます。

「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の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は、実際の産業の現場で現実の課題解決や実践の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、すべ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。

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。

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。

職業人意識と倫理観の醸成

ビジネスプロセスを責任を持って担当し、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。

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出来ます。（各専門分野の詳細はP.38～参照）

AI 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利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。

DS 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知識を学ぶ科目を多く用意し、学習目標を（広い意味での）ビジネス分野においています。

WSD 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。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。

NWA 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。

GEP 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 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。

ITA 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。

ITT 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。

ITE 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定せず、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。

● 本学のカリキュラム構成



本学では、ICT分野での基盤となる技術・知識を修得するカリキュラムを構築しています。「専門分野科目群」には、各専門分野に関連する多種多様な内容の科目を網羅しています。「産業科目群」には、社会において需要の大きい分野ごとに関連する科目を設置しています。「共通選択科目群」には、特定の専門分野や産業に属さず、広範な知識の修得を目指す科目を設置しています。「必修科目」には、ビジネスパーソンとしての基本的なスキルや専門分野における応用力を修得するための科目を設定しています。本学は、各業界の第一線で活躍する優れた人材を教員として授業を開講しています。各科目群を構成する科目は、最先端の業界動向を反映し、適宜更新されます。

専門分野科目群

広範なICT関連知識の中で、それぞれ特化した特定の分野を選択し、その範疇の知識を深めるための科目群です。専門的、かつ幅広い知識を修得するために、専門分野別に科目がグループ化されています。詳しくはP.38以降を参照してください。

- 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

共通選択科目群

専門分野や産業を問わず、職業人として必要なコミュニケーションやマネジメントなどの基礎的な能力を養う科目と、ICTの先端的な応用事例や技術動向を学ぶ科目、及び大学での学部や専攻がITではない学生のために用意されている他の科目に対して導入の役割をする科目（基礎科目）から構成されます。ITビジネスの基礎から応用までを含む多様な観点を持つ科目から構成されるため、学生の学びの幅を広げます。

● 履修科目の選択

専門分野・産業・共通選択の各科目群から、アカデミックコーディネーター（学修指導教員）と相談のうえ、セメスタごとに履修する科目を選択し、自分自身の履修計画を立てます。それぞれの科目は、十分な学修成果が得られるように、コースパスウェイ（推奨履修パターン）を定めています。一方、1セメスタで履修できる科目の単位数には上限を設けており、個人学習の時間を確保しつつ学習計画を立てられるようにしています。

● マスタープロジェクト

「マスタープロジェクト」は、履修した科目から得た知識を基盤として、自ら課題を設定してテーマを定め、取り組みます。4つのタイプのうちいずれか1つを実施しなければなりません。詳しくはP.36を参照してください。

● リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ

「リサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディ」は、本学の履修科目の枠に収まらない自主的な研究を教員指導のもとで進めるための制度です。研究成果を研究報告書にまとめ、口頭発表を行い、一定の成果が認められれば単位が認定されます。マスタープロジェクトのタイプによっては、この科目と組み合わせて取り組みます。

● インターンシップ

本学での学修内容に関連する企業や団体で一定期間の就業体験を行う「インターンシップ」の制度があります。本学で培った専門知識やコミュニケーション能力を実際の現場に適用し、実践的な活用方法を学ぶことを期待しています。あらかじめ申請し、終了後に参加報告書の提出と口頭発表を行うことで、単位が認定されます。

学修指導体制

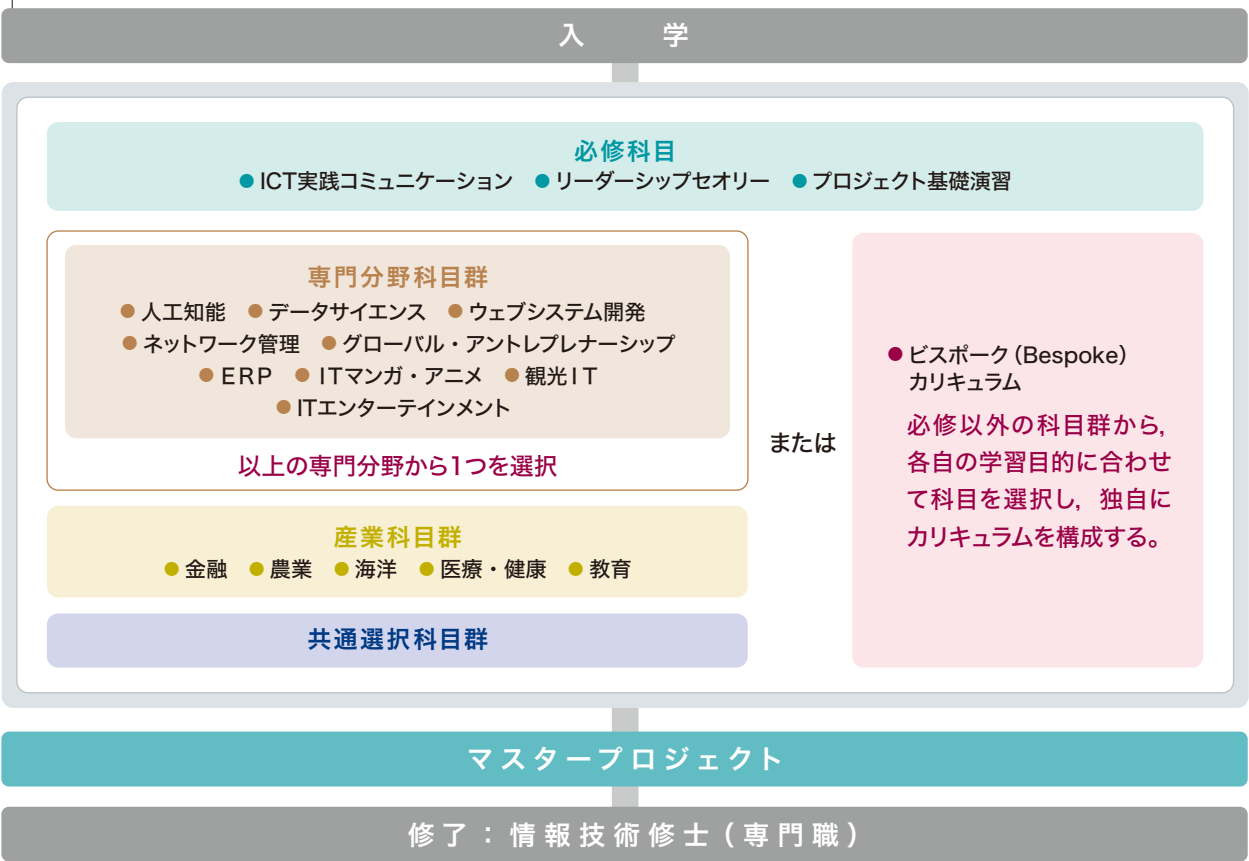
学生ひとりひとりにアカデミックコーディネーター（学修指導教員）が割り当てられ、修了へ至るまで、学修に関するアドバイス、科目選択に関する相談（履修相談）、マスタープロジェクトについてのアドバイスなどの支援を行っています。

履修相談では、「主な履修科目」（詳細はP52 ～ P53参照）にある、必修科目、専門分野科目群、産業科目群、共通選択科目群からの科目選択にあたり、将来の目標や学習目的に応じて、アカデミックコーディネーターがアドバイスをを行います。

ラーニングマネジメントシステムにより、情報共有しながらアカデミックコーディネーターへ様々な相談をすることができます。

● 入学から修了までの科目履修の流れ

第1セメスタで必修科目の「ICT実践コミュニケーション」および「リーダーシップセオリー」を履修し、文章や口頭で発表するための基本的なスキルを身につけ、集团教育・教化のリーダーシップの実践を行います。第2セメスタではマスタープロジェクトへ取り組む準備として必修科目「プロジェクト基礎演習」を履修します。これらの必修科目を履修すると同時に、第1セメスタから第4セメスタにわたって、コースパスウェイを参考に、専門分野科目群の科目を中心として、産業科目群や共通選択科目群の科目とともに、将来の目標や学習目的に応じて科目を選び履修します。これらの科目を学習しつつ、第3セメスタ、第4セメスタにマスタープロジェクトに取り組みます（タイプ4は第2セメスタより開始）。科目選択の際には、アカデミックコーディネーターがアドバイスをを行います（履修相談）。第4セメスタ終了時に修了要件を満たせば修了となり、情報技術修士（専門職）の学位が授与されます。



■ 高等教育・学習革新センター

教育学に基づく確かな学びを支援

本学には教育学の専門家が多数在籍しており、これらの教員を中心として高等教育・学習革新センターを設置しています。当センターの役割は本学の教育と学習の革新をリードすることであり、その専門的見地から教員への授業改善や、学生の主体的な学びを支援するなどの教育コンサルティングを行っています。

高等教育・学習革新センターの活動

高等教育・学習革新センターの活動は、「教育開発・改革」、「高等教育研究」、「学習促進」という3つの柱から主に構成されます。「教育開発・改革」においては、バックワードデザインを踏まえた授業設計、ICEループリックを取り入れた評価方法の開発、授業でのアクティブラーニングの促進、ティーチング・ポートフォリオおよびラーニング・ポートフォリオの研修の企画・運営等を行っています。「高等教育研究」では、国内外の高等教育・学習の動向に関する調査と研究を行っています。「学習促進」においては、学生による授業コンサルティングという、学生の視点からの授業の改善や質の向上の取り組みに関して研究を進めています。これらの活動の上で、「次世代型教員FD研修」などの先進的な「教員向け研修」を多数実施しています。

よりよい授業を提供するために

本学では開学以来、「教員相互による授業評価」を実施しています。「教員相互による授業評価」を、教員の授業改善へ確実に繋げて本学教員の教育力をさらに高めるため、「教員相互メンタリング」という新たな手法を構想するに至りました。高等教育・学習革新センターの教育学の専門家が、教員に対する学生からのコメントを回収して状況を把握し、当該授業の担当教員へのコンサルティングを通じて、授業方法の改善等のアドバイスをを行います。これにより、より学生たちの立場に立った授業を教員は提供できるようになります。

学生のニーズを反映した授業開発に向けて

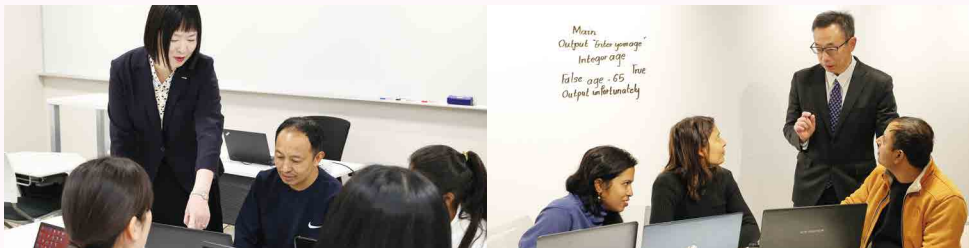
これまでの大学教育では試験問題に学生がどの程度正答できたかの把握にとどまり、学生が真に学習し知識を修得したかを判断できていないことがほとんどでした。学生にとって最も大切な真の学習とは「授業の後に、長期にわたって、知識・知恵として定着する学習」です。現在の大学教育においては学生に対する学習の質についてのフィードバックがほとんどないことが大きな問題となっています。フィードバックとは「授業における学習パフォーマンス」をどのように改善すべきかを学生に伝えることであり、学生自身が間違いを改善し、学習を効率化することが期待されます。本学が開学以来行ってきた「学生による授業評価」を「学生の学習へのフィードバック」に結びつけ、学生のニーズを反映したより高度な授業を開発するため、高等教育・学習革新センターでは「学生への授業のフィードバックの調査と対応」に取り組んでいます。



センター長
土持 ゲーリー 法一教授

高等教育・学習革新センターを本学では「Center for Teaching and Learning Excellence」と表現・表記し、教職員が学生と共により良い授業を創り出すために「FD (Faculty Development)」を実施し、世界的にも例がない「認定TA (Certified Teaching Assistant)」制度を導入しています。

また、「ハイフレックス (Hybrid-Flexible) 仕様教室」を有する京都本校百万遍キャンパス本部棟は、これからの時代のIT教育の拠点となります。ChatGPTなどのAI(人工知能)技術が出現する現在の大きな時代の変化の中、学生とのコミュニケーションを大切にし、学習者中心の授業を教職員が学生と一緒に創るラーニング・コミュニティを形成したいと考えています。



教員と受講学生をつなぐ認定TA

高等教育・学習革新センターでは、より良い授業を創り出すための取り組みとして、「認定TA (Certified Teaching Assistant)」制度を2023年度より導入しています。この制度は世界的にも例がなく、本センターが研修を通してセミプロに近いといえる資格を与え、認定TAが、単に教員の補佐をするだけでなく、教員と学生双方の視点から授業をサポートし、学生のアシスタントもするという試みです。

TA (Teaching Assistant) の役割は、教員の授業関連業務と学生の学びの支援にあります。本学独自の認定TAは、従来のTAの枠にはとどまらない「反転授業」の支援等を担うTAです。そのため、認定TAとなるには特別な研修の修了が必要です。認定TAは、反転授業の実践支援だけでなく、授業を受講する学生のサポートも行います。具体的には、事前課題ビデオを正しく視聴しているか、授業内でのグループワークに積極的に参加しているか、教員からの課題の内容や趣旨を正しく理解しているかなど、教員と受講学生、受講学生同士のコミュニケーションを円滑にする役割も含まれています。また、認定TAは、教員が反転授業のための事前学習用の「動画」を作成するための準備、例えば、その動画が受講学生に分かりやすいかどうかという、「学生目線」に立った教員へのコメントやフィードバックも行います。

このような経験を経ることにより、認定TAを務める学生の、教員と学生との間の懸け橋となるようなコミュニケーション能力を育成していきます。また、認定TAが学生と教員の間に入ることにより、授業内容や学習方法について教員に質問したくてもなかなかできない学生も、教員との円滑なコミュニケーションの機会を得ることを目指します。認定TAはグループワークのファシリテート力の習得も期待されます。これは、認定TAを務めた学生が社会に出た後、建設的なアイデアや意見が生まれるようにディスカッションや会議を進行させたり、自らコメントや意見を出して議論を深めたりできる人材となることを想定しています。

認定TAを経験した学生は、就職活動において「教員と学生との間の懸け橋となるようなコミュニケーション能力」や「グループワークのファシリテート力」をアピールすることにより、自身の人材としての有用性を示せます。

本学は、多くの学生が積極的に研修を受けて認定TAに挑戦しその力を発揮することに期待するとともに、学生の皆さんが、授業において認定TAによるきめ細やかなサポートを受けながら自身で主体的に学習内容を深く理解し、それを活用する力を育てていきたいと思っています。

学習者中心の授業を一緒に創りあげる ラーニング・コミュニティの形成を

高等教育機関が一般的に使う「FD (Faculty Development)」は、教育内容・方法を教職員が組織的に研究・研修することを意味しますが、本学ではさらに学生を加えて優秀な授業を創り出していこうという目的を込めています。

コロナ禍を経て大学をはじめとする高等教育機関の構造が大きく変わるなかで、本学はオンライン形式やハイフレックス形式の授業の土台を以前から確立していたため、構造変化にしっかりと対応できました。京都本校百万遍キャンパス本部棟には様々な授業形態に柔軟に対応できるよう設計された「ハイフレックス (Hybrid-Flexible) 仕様教室」を設けていて、これからの時代に合ったIT教育を進めていくうえでの拠点となっています。

AI(人工知能)、とりわけChatGPTなどの生成AIの出現は、時代の大きな変化を感じさせます。そのような中、IT専門職大学院である本学は、これらとどう向き合っていくかを考えていく必要があります。生成AIが導き出す答えを「鵜呑み」にするのではなく、批判的に考える学生になって欲しいと考えています。

本学は、学生とのコミュニケーションを大切にし、学習者中心の授業を一緒に創りあげる、ラーニング・コミュニティを形成していきたいと思っています。



Web版はこちら

マスタープロジェクト

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

概要

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

研究を基本とした従来の大学院修士課程の修士論文と比べて、新たな知の創造の研究はもちろんのこと、既存のツール等を活用し、それらを応用した実践的なプロジェクトをも修士論文としてまとめます。学生は自らの志向や希望に応じてテーマや実施方法を選択することが可能です。

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

実施方法

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

タイプ1

マスターレポート

自分の専門分野の科目から1つを選んで履修するとともに、同科目に関係するテーマに取り組み、レポートを完成させます。半年間で実施。

タイプ2

マスタープロジェクト

学生が自由な発想でテーマを決定し、自らの志向に応じたプロジェクトを行います。半年間で実施。

タイプ3

オナーズマスタープロジェクト

より高度な内容または大きなテーマのプロジェクトを実施します。学生が自ら決めたテーマで、時間をかけて取り組みます。1年間で実施。

タイプ4

オナーズマスター論文

世界の一流研究大学院と同等のレベルの修士論文作成を目指します。学生が自ら決めたプロジェクトのテーマに、さらに深く時間をかけて取り組みます。1年半をかけて実施。

マスタープロジェクトへの取り組みの例

専門分野

人工知能

プロジェクトタイトル

最適化した軽量CNNによる組織病理学的ながん検出
（タイプ4 オナーズマスター論文の例）

第1セメスタ

ビッグデータに興味があり、基礎知識および専門知識を修得するため専門科目を幅広く履修。学習をすすめるうちに、人工知能に関するマスタープロジェクトに取り組みたいと思うようになる。アカデミックコーディネーターにオナーズマスター論文に取り組む意思を伝えて相談するとともに、準備として文献調査を開始。

第2セメスタ

文献調査を踏まえ、人工知能に関するテーマでインディペンデント・スタディに取り組む。その結果の一部をまとめ、学会で口頭発表を行った。マスタープロジェクト実施に必要な計画書の書き方などについて必修科目「プロジェクト基礎演習」で学び、研究計画書をまとめて提出。

第3セメスタ

学会で発表したテーマについて、特に実社会での応用面を重視して内容を拡張し、より深く取り組む。定期的にプロジェクトスポンサーに成果物を提出して進捗状況を報告し、アドバイスを受けながら、計画に基づきプロジェクトを進める。

第4セメスタ

実験内容の追加など計画の一部を見直し、新たな計画に従ってプロジェクトを進めて完成させる。報告書（論文）を提出し、マスタープロジェクト発表会（公聴会）で発表。プロジェクトの内容をまとめて学術論文誌へ投稿して掲載されたほか、グループ校である京都コンピュータ学院の学生を対象にしたプレゼンテーションの機会を得て発表を行った。



タイプ3またはタイプ4を選択した場合、第4セメスタに公聴会形式で実施するマスタープロジェクト発表会において成果発表を行います。

人工知能

この専門分野のコースパスウェイは61ページを参照



概要

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化・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、ウェブビジネス、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事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

- 人工知能の基礎理論と応用技術を学び、人工知能社会で活躍できる力を備えた人材
- 大規模なPythonプログラムの開発能力を有し、人工知能関連ソフトウェアを利活用できる人材
- 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行える高度な技術者

● 過去のマスタープロジェクトのテーマ

- 最適化した軽量CNNによる組織病理学的ながん検出
- CNNを用いた No Reference 型画像客観品質評価手法の提案
- 学校のための多種データ管理・解析のためのデータレイクハウスアーキテクチャ
- 科学情報の検証のためのモーメンタム差分対照学習フレームワーク
- ChatGPTとLinked Open Dataを用いた試験問題の作成支援手法の提案
- 深層学習を用いた漢方生薬の画像分類手法の提案

マスター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。

マスタープロジェクト担当教員の声

田中 久也教授

人工知能の技術は日々指数関数的に進化しており、様々な分野での活用が広がっています。教育分野では、個別指導や自動翻訳、学習コンテンツの生成を通じて学びの質が向上しています。医療分野では、診断支援や創薬シミュレーション、患者データ解析などに活用され、より正確な医療が提供可能になりました。ビジネス分野では、市場分析や広告生成、顧客対応の自動化により、業務の効率化が進んでいます。また、クリエイティブ分野では、文章・画像・音楽・映像の生成が可能になり新しい表現の可能性が広がっています。科学技術分野ではシミュレーションやデータ解析の高速化により技術革新が促進されています。多国間、多言語、企業間、障害者と健常者といった従来存在した境界や壁をなくすことにも活用されます。学生の皆さんには日常生活改善から最先端の研究開発まで様々な分野での人工知能の応用テーマに挑戦することを期待します。

学習者のレベルに応じた科目と履修の例

第1セメスタ 人工知能利活用の基礎知識および基礎技術の修得

コンピュータプログラミング (Python)

Pythonは、人工知能、IoT、ビッグデータ解析などの分野で最もよく用いられているプログラミング言語です。本科目では、Pythonの基本的な知識やプログラミング技法を学びます。また、演習を通じて、人工知能やデータサイエンスなどの分野で用いられる実用的なプログラムを開発するために必要な能力を身につけます。プログラミング能力を高めることは、現実世界での様々な課題を解決する能力を身につけることにもつながります。

人工知能概論

本科目では、「人工知能とはいかなるものか」を理解するための入門的な講義を行います。「人工知能の定義」、「人工知能研究の歴史」、「機械学習をはじめとする人工知能の基礎理論」、「人工知能の今日的課題」、「人工知能の利用と倫理」等について包括的に学習し、より専門的な講義の理解に役立てます。

第2セメスタ 人工知能理論、応用ソフトウェアによる人工知能利活用の学修

機械学習

人工知能の核である「機械学習 (ML: Machine Learning)」を実現する基本技術として、(1)人間の概念形成過程を模した概念形成モデル、(2)神経細胞網の情報処理プロセスを模した階層型ニューラルネットワーク、(3)生命進化を模した進化的計算手法等を学びます。最適なクラス分類モデルを上記ML各手法を用いて構築できる能力の涵養、PythonとKerasやscikit-learnライブラリ等を用いてML各手法を記述できる能力の涵養を目指します。

データマイニング

データマイニング (DM) は、様々な分野の膨大な量の混沌とした情報やデータを分類・整理し、その背後に隠れている法則性を解明したり、様々な知識を発見・採掘して、人間社会に役立てる技術です。本科目では、DMに利用できる様々な手法、関連するアルゴリズム、およびそれらの適合性や応用について述べ、様々な形式で存在する可能性のあるデータをマイニングするためのツールと手法を特定して、学生にそれらを使用できる能力を提供します。

組合せ最適化

最適化問題は与えられた制約条件の下で目的関数を最小化する解を求める問題です。本科目では、特に組合せ型の最適化問題に重点をおき、組合せ最適化問題の例、具体的な問題を混合整数計画問題として定式化する方法、および最短路問題、最大フロー問題、巡回セールスマン問題などの代表的なネットワーク最適化問題に対するアルゴリズムを学びます。

人工知能ソフトウェア活用I

近年、人工知能 (AI) 技術は第3次のブームと言われて飛躍的な進歩を遂げ、いろいろな分野で活発に新しい人工知能技術を用いたAI応用システムの開発が進められています。本科目では、AI技術である機械学習について学びます。Python言語のライブラリを用いて、機械学習の代表的な手法を自分のパソコンで動かして機械学習の手法を理解し、いろいろなデータ解析に活用できるようにAI応用技術(機械学習の技術)を修得します。

第3,4セメスタ 人工知能の実応用例およびアプリ開発の学修

ロボットと人工知能

ロボットは産業用ロボットとして発展してきましたが、今日、人工知能が加わり、家庭用、医療・介護用、警備用、倉庫管理用、受付業務用、オフィス定型業務支援 (RPA, Robotic Process Automation) など幅広く普及しています。本科目では、ロボットをエージェントと捉えてエージェントの知能モデルについて学習し、引き続きロボットの基本構造と要素技術を概説し、種々の分野のロボット事例について学習します。

自然言語処理

自然言語処理は、画像理解(パターン認識)、音声理解(認識)とともに人工知能の中核をなす技術として長い歴史を有し、様々な研究開発が行われてきました。自然言語処理の代表的な応用例は、自動翻訳、抄録作成、速記録の作成、チャットボットなど多様です。本科目では自然言語理解と応用のための様々な基本技術や最新の深層学習技術について紹介するとともに、将来の研究課題は何か、などについて議論します。

ゲームと人工知能

人工知能技術の発展は、囲碁で世界トップクラスのプロの棋士を破って衝撃を与えた「AlphaGo」、さらにその手法をチェスや将棋などにも適用可能となるように汎化させた「AlphaZero」を生み出してきました。本科目では、これらのコンピュータゲームで用いられている、深層学習、モンテカルロ木探索、強化学習などの技術を修得します。さらに、リアルタイム・インタラクティブ・コンテンツのリアリティを追及するために必要な、キャラクターの「人間らしさ」の実現方法についても学習します。

音声理解

本科目では、最新の音声理解アプリケーションの基礎となる基本的な信号処理と人工知能の概念を紹介し、独自の音声理解アプリケーションを作成する方法を説明します。導入される基本的な概念には、波形のセグメンテーションとラベリング、サンプリング周波数、周波数領域分析、スペクトログラム、メルスペクトログラムが含まれます。オープンソースの音声認識および音声合成ツールキットを使用して、音声で操作することができるウェブブラウザとパーソナルアシスタントを作成する方法を紹介します。

データサイエンス

この専門分野のコースパスウェイは61ページを参照



概要

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
- 製品計画に関する助言や指針を提供するコンサルタント
- データに基づいて企業の戦略立案・推進などの意思決定ができるCIO
- 消費者行動の記述モデルと戦略／予測モデルの構築を行うCRMマネージャー

● 過去のマスタープロジェクトのテーマ

- コホート分析におけるe-カスタマー購買行動パターンモデルの検証
- バルモア型コホート分析によるプロモーション手段の分析
- AHPによる7Steps顧客行動プロセスにおける動機付与の重要度の分析
- クラスタ分析による顧客タイプの戦略的な分類
- 中国からの利用が急増するインターネット通販を利用した商品購入の仕組みについて
- 製品・サービス開発でのUX（User-Experience）の重要性とその成功事例について

マスタープロジェクト担当教員の声

寺下 陽一教授

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

マスタープロジェクト担当教員の声

甲斐 良隆教授

手書き帳票が主流であった時代はもとより、これまで、データ入手には多くの人手と時間が不可欠でした。しかしながら、インターネットや検索手段の急速な発展により、データは誰でも低コストで容易に手に入るものへと変わってきました。今や、データ氾濫の感さえあります。ところで、データは文字や数字の羅列に過ぎず、それ自身何ら意味を持ちません。収集したデータを価値ある情報に転換、さらに活用していく仕組みが必要であり、そこには、まだ多くの課題が残っています。統計学、AIをはじめ、心理学や進化論まで多くの学問分野が融合し始めた日進月歩の世界でもあります。ビジネスにおける実践とは、「データ⇒情報⇒戦略」と繋げていく活動と考えられます。優れた戦略を生み出せるかは、ビジネスの目的に応じた適切なデータ選択と加工が鍵になります。マスタープロジェクトを通じて、実務上の課題をテーマに、このプロセスを体現します。

ウェブシステム開発

この専門分野のコースパスウェイは61ページを参照



概要

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などが含まれます。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が、その職務にはCMS（コンテンツ管理システム）も含まれます。ウェブシステム開発専門分野では、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、ネットワークの基盤技術についても学びます。



● 目指す人材像

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

● 過去のマスタープロジェクトのテーマ

- 日本語学習者を対象とした日本文学作品の読解支援サイト「JL文庫」の作成
- 数式表示に特化した動的ウェブサイトの構築
- PHPによるスマートフォン向けのアイデアシェアサイトの設計と開発
- 漢字の学習能力向上ウェブゲームの製作
- 遺伝的アルゴリズムによる複雑ネットワーク上のコスト付き汚染拡散最小化問題へのアプローチ

マスタープロジェクト担当教員の声

手塚 正義教授

本専門分野の知識とノウハウは、プログラミング技術をベースに製造業、流通業、金融保険業から医療・教育分野にわたる広範囲な業務アプリケーションの開発、データベースとネットワークのミドルウェア最新技術を使用する種々の応用システム開発、そしてインターネットを介し各種センサー機器とサーバーシステムで構成されるIoT（Internet of Things）システムの開発などで実践的に利活用されています。2年間の短い期間ながら、できる限り多くのシステム技術を学び、未来的なシステムモデルを自ら構想し実現方法を具体化し、指導教員たちと知恵を絞り出し合いながら、夢のアイデアの実用化に向かって、マスタープロジェクトを経験していただくと、自ずと進むべき道へつながると期待します。

マスタープロジェクト担当教員の声

中口 孝雄教授

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。センサー情報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の人工知能技術を統合することもあります。近年のシステム開発の多くはウェブ技術を用いて実現されており、プログラミング言語やデータベースなどのミドルウェアも様々です。このような多様な技術を対象とする際に重要なのは、開発するシステムの目的を明確に定めることです。システムが対象とするのはどのような応用分野なのか、そこで何が問題とされており、どう解決されているのか、それに対しどのような技術を用いて新しい提案をするのか。それらを定めた上で、実際にシステムを開発し、利用者に使ってもらい、結果を評価します。プロジェクトを通じて、これからの社会を担うシステムを設計・開発できるスキルを身につけ、修了後はウェブ技術のエキスパートとして活躍していただくことを期待しています。

ネットワーク管理

この専門分野のコースパスウェイは62ページを参照



概要

20世紀末から始まった急速なインターネット利活用の拡大で、情報ネットワーク技術者の活躍の場はますます広がり、従来型の情報通信産業だけではなく、製造、金融・保険、運輸・輸送、電子商取引、広告、娯楽など、我が国のみならずグローバル社会の経済活動の大部分に及んでいます。

今後はさらにIoT、車を取り巻くCASE (Connected, Autonomous / Automated, Shared, Electric) 技術、ビッグデータの利活用、VR・AR、生成AIなどにおける情報の速やかで確実な送受信のために情報ネットワークの果たす役割がより一層重要になります。

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、障害からの速やかな復旧やネットワーク上のデータの保全を行います。ネットワーク管理専門分野では、学生は上記の社会的要請に応えるべく、ネットワークシステムの設計・構築・運用技術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、動画配信等）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

● 過去のマスタープロジェクトのテーマ

- 公共交通ルート案内システムの開発
- 情報セキュリティ事件への対応に関する一考察
- 社会保障・税番号（マイナンバー）制度のセキュリティに関する考察
- 一定距離内の人口の評価法に関する研究～ポリゴンと円の共通部分面積を用いた手法の開発～
- 航空管制電波利用に関する考察
- Kubernetesのセキュリティ強化のためのコンフィギュレーションの体系化
- ディープラーニングによるホームネットワークトラフィックのQoS制御の検討

マスタープロジェクト担当教員の声

高橋 豊教授

Beyond 5G技術、エッジコンピューティングなど新しいネットワーク技術が急速に開発されつつありますが、これらの技術を知識として身につけるだけでは、次代を担う先端ネットワーク技術者にはなり得ません。これまでのネットワーク技術の体系を理解し、その開発途上における問題発見・解決プロセスの論理的考察を通して基礎力と応用力の涵養を図ることが重要です。このような観点から、情報通信ネットワーク、特に、インターネットの構成原理・機能を学び、有線・無線LAN, WAN, MAN, BAN, PANなどの種々のネットワーク・アーキテクチャ、さらに経路制御、フロー制御、輻輳制御などの制御技術を修得する必要があります。

マスター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。

グローバル・アントレプレナーシップ

この専門分野のコースパスウェイは62ページを参照



概要

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、ITと経営の概念だけでなく、グローバル・アントレプレナーシップにおいて必要な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

● 過去のマスタープロジェクトのテーマ

- 小売市場における食品スーパーのイノベーションと競争優位に関する研究
- オムニチャネルのSWOT分析による売り上げ戦略
- 企業Business Model構築の変化に関する考察
- 農産物のネットワークマーケティングの分析
- 電子商取引プラットフォームにおける外食産業に関する考察
- 中国における越境EC展開の現状と課題に関する研究

マスタープロジェクト担当教員の声

高 弘昇教授

私が指導するプロジェクトでは、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。

Special Report

本学の学生が制作した、起業を考える JMOOCオンライン講座がコンテストで1位に!

大学生のチームが作ったオンライン講座を受講できるイベント「JMOOC大学生チーム選手権」(2015年12月～2016年1月に開講)に参加した本学の学生チームが、このコンテストで堂々の1位となり、2016年2月、主催のJMOOC大学生チーム選手権実行委員会から表彰されました。この選手権は、大学や企業の講座を普段提供しているJMOOCが、「面白くてためになる、学生によるオンライン講座」をテーマに開催したもので、本学の学生チームは、「目指せ! ITベンチャー～きょこたんと起業を考える～」と題して、本学やグループ校の京都コンピュータ学院(KCG)の教員の講義を中心に、IT業界での起業に必要な知識やスキルを学ぶ講座を制作しました。KCGの公式キャラクター「きょこたん」が全体のガイド役を務めていて、学びやすい演出も工夫されています。

選手権では、この講座が最多の履修登録者数を獲得し、内容の満足度も最高点をマークしたことから、総合評価で1位に輝きました。



ERP (Enterprise Resource Planning)

この専門分野のコースパスウェイは62ページを参照



概要

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。

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

● 過去のマスタープロジェクトのテーマ

- eビジネスのライブコマースにおける消費者の購入意向の影響要因に関する研究
- 製造業向けのSAP導入の背景と成功要因に関する考察
- 中小企業におけるERP実施及び応用への研究

マスタープロジェクト担当教員の声

藤原 正樹教授

S/4HANAを使用したERP教育を受講した後、マスタープロジェクトでは、様々な研究分野に取り組みます。例えば、ビジネスプロセスの最適化、サプライチェーン管理の効率化、人工知能 (AI) やビッグデータを活用した意思決定プロセスの改善など、実務に直結したテーマに取り組むことができます。また、ERPシステムの導入効果の分析、ERPを用いた新たなビジネスモデルの開発、企業のデジタル変革を支援する戦略立案など、理論と実践を組み合わせた研究が期待されます。これらの研究は、企業の経営効率向上に直接貢献するだけでなく、将来のビジネスリーダーやコンサルタントとしてのキャリアにも大きく影響します。ERP教育を受けた学生は、テクノロジーとビジネスの両面から社会に貢献する研究を展開することができます。

マスター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パッケージを導入しています。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について学修したうえで、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。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、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。プロジェクトで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。

SAP認定コンサルタント試験に多数合格

ドイツSAP社のERP (企業資源計画) パッケージソフトウェアは、多数の世界的な企業で利用されており、SAP認定コンサルタント試験は難関として知られています。この試験に合格して認定資格を取得することは、ERP関連のコンサルタントや企業におけるIT部門のスタッフとしての活躍を目指す人にとっては、大きな力となります。

本学ではSAP認定コンサルタント試験にこれまで留学生も含めて290人以上が合格したという実績があります。



福山 翔太さん
(株)日比谷コンピュータシステム
2017年3月修了
佛教大学 社会学部卒
京都コンピュータ学院
情報処理科卒

大学時代は社会学部で社会調査の勉強をしていましたが、収集したデータの統計処理でコンピュータを使おうとした際、この分野の知識が不十分であることに気づきました。大学院ではITを学ぼうと考えてKCGIに進学し、授業の中でERPと出会ったのです。このような企業経営を支えるシステムがあることに驚き、強い関心を持ちました。

特に財務会計システムは会社経営を支える根幹であり、この分野でERPコンサルタントの資格を取得すれば、就職に有利になると考えました。KCGIではERP関連の授業が充実しており、担当の先生方が資格取得に向けて力を注いでくださることも手伝って、受験を決めました。

試験勉強はあまり手を広げず、授業や集中講義の中で教えられた内容だけに集中して勉強しました。特に過去の試験問題の詳細な解説が役に立ったと思います。在学中に合格できたことで、自分への自信になり、マスタープロジェクトにもしっかり取り組むことができました。就職への道も開け、東京のERPコンサルタントに特化した会社から内定をいただきました。ERPは新しい技術が次々と出てくる分野なので、柔軟に新しい知識を吸収して、第一線で活躍し続けたいです。

ERPコンサルタントを目指す取り組み

ERP専門分野の主な履修科目で、次のような講義や実習を順に履修することにより、SAP認定コンサルタントの資格試験のための準備と、企業でのERPプロジェクト導入のノウハウ修得を、在学中に進めることができます。これらの授業は、ERP以外の専門分野を選択している場合でも履修することができます。

第1セメスタ 経営情報システムの基礎の学修

企業システム

企業活動の目的と、それを達成するための基幹業務の役割について学びます。各基幹業務について、どのような情報が発生し、どのように情報システム化されているかを理解し、その情報システムの開発方法を学びます。

業務の統合化とeビジネス

企業の構造とビジネスの仕組みを理解し、最新のICTを駆使することで競争優位を獲得する業務統合のあり方をSAP社のERPを通して学びます。

第2セメスタ～第3セメスタ SAP認定コンサルタント試験に対応する講義

財務会計システム開発 I/II

ERPシステムに使われる財務会計システムの開発を行います。SAP社のERPシステムのFinancial Accounting (FI) モジュールを利用し、財務会計システムの基本設計、伝票処理、決算処理、財務会計レポートなどを扱います。

■ 目標とする資格

SAP Certified Application Associate – Financial Accounting

販売物流システム開発

ERPシステムに使われる販売物流システムの開発を行います。SAP社のERPシステムのSales and Distribution (SD) モジュールを利用し、販売物流システムの基本設定、受注から入金までの処理を扱います。

■ 目標とする資格

SAP Certified Application Associate – Sales and Distribution

生産管理システム開発

ERPシステムに使われる生産・プロセス生産システムの開発を行います。SAP社のERPシステムのProduction Planning (PP) モジュールを利用し、生産システムのマスターデータ、資材所要量計画と製造指図などを扱います。

■ 目標とする資格

SAP Certified Application Associate – Production Planning and Manufacturing

第3セメスタ以降 ERPシステムの導入・開発に向けた実践的な学修

ERP導入疑似プロジェクト

特定の業界・企業に則したビジネスモデルやビジネスプロセスを擬似的に策定した上で、そこにSAP社のERPシステムの各種モジュールを導入する際の仕様書作成や導入テスト、レポート作成などを演習します。

インターンシップ

春期・夏期の長期休暇に約1か月間、海外を含むSAP社のERP導入企業でのインターンシップに参加します (希望者のみ)。企業でのERPプロジェクトの実習 (マニュアル作成、ユーザ教育など) や開発作業に携わります。

Add-on開発プログラミング

SAP社のERPシステムの各種モジュールに機能追加 (add-on) を行うための専用言語である「ABAP」 (Advanced Business Application Programming) を用いて、追加プログラムの開発を行います。

Special Report

KCGIからのSAP認定試験合格者が290人突破!



ERP専門分野に所属する学生と担当教員で記念撮影。

ドイツSAP社のSAP認定コンサルタント試験に合格した京都情報大学院大学 (KCGI) の学生が累計280人を超えました。2005年に1人目が出た合格者は、その後順調に増え続け、2017年には100人、2019年に150人、2020年には200人と実績を重ね、2024年度末時点で290人以上が合格しています。2020年11月には、200人突破を記念して、KCGI京都本校百万遍キャンパスで、ERP専門分野に所属する学生と、ERP教育担当の教員が出席してセレモニーが行われました。

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

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

ITマンガ・アニメ

この専門分野のコースパスウェイは63ページを参照



概要

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

● 過去のマスタープロジェクトのテーマ

- 地球環境の保護を訴えるアニメの製作
- 音楽の世界観を表現したアニメの製作
- 2次元アニメーションにおける3DCGの役割
- 漢字の起源について紹介するアニメの製作
- iPadを用いた手描きアニメーション製作
- 日本ライトノベルのアニメ化の現状とビジネスについての考察
- VRの日常生活への応用とビジネスの可能性について
- 中国と日本のアニメの発展比較研究
- 琉球王国における早期首里城の仮定に基づくCG復元モデル
- Unity3Dにおけるカートゥーン風ゲームキャラクターレンダリングの実装

マスタープロジェクト担当教員の声

藤原 隆男教授

マンガやアニメは日本の代表的なサブカルチャーです。とくに日本のアニメは、世界のあらゆる場所、さらには宇宙も舞台にしてしまうという多様性に強みがあります。それゆえ、若い人を中心の世界中に受け容れられ、関連グッズの販売やジャパンエキスポなどのイベント開催も含めて海外へ進出しています。また、人々の目を日本文化に向けるという大きな役割も果たしています。

アニメの分野でもICTは広く使われ、多様な新しい表現を生み出すツールになっています。コンテンツの流通手段がTV放映や劇場映画から配信へと変わって、ますます海外への展開が容易になってきました。日本のアニメを勉強して、コンテンツ業界で活躍する人を目指しませんか。

マスタープロジェクト担当教員の声

植田 浩司教授

私の専門はプログラミング、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、受け入れられやす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。

観光IT

この専門分野のコースパスウェイは63ページを参照



概要

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。観光IT専門分野では多言語・マルチメディアでの観光情報の提供、観光客の行動履歴・体験・感想の情報化と分析・予測など、ICTを応用した新しい観光サービスや観光ビジネスモデルの創出について学びます。観光産業が新たな課題に直面する現在、様々な課題解決の担い手、すなわちバーチャル観光等でデジタル資源を創出・活用する観光DX（デジタル・トランスフォーメーション）による観光地域活性化を図る提案ができる人材を育成します。



● 目指す人材像

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

● 過去のマスタープロジェクトのテーマ

- Development of Artificial Intelligence Robot in Tourism Field
- 京都における「魔界スポットめぐり」に関する観光情報システムの開発
- エデュケーショナルツーリズムに関する一考察および提案
- 訪日観光客を対象とした「ヘルスツーリズムシステム」の構築
- アフターコロナの観光の発展について－ICTの活用を中心に
- Challenges of Smart City Development in Japan
- アプリでIT観光を発展させるための考察
- インターネットの普及による観光のあり方の多様化について
- 京舞の魅力的な動きの抽出

マスタープロジェクト担当教員の声

李 美慧教授

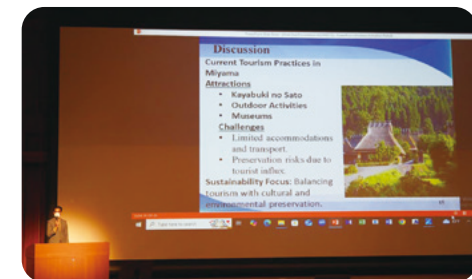
私の専門はグローバル人材開発です。近年、経済のグローバル化とともに、日本に進出する外資系企業が増えている一方、海外市場の一層の活発化により、海外に製造・販売の拠点を移そうと試みる日本企業も急増しています。日本経済だけでなく全世界で経済が混乱している昨今、世界で勝ち抜くグローバル戦略やデジタル変革の加速化が求められています。それらの企業ではグローバル人材の需要が増大しており、その育成と確保が急務となっています。日本の「観光立国」政策を進める上で、今後の日本経済を支える産業の一つとして、観光産業に注目が集まっており、インバウンド対応できる観光ICT人材の拡充が求められていることも、このことと無関係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

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。

観光情報学会の活動に積極参加

本学は、日本学術会議協力学術研究団体のNPO法人 観光情報学会（会長：鈴木恵二 公立はこで未来大学理事長・学長）の活動に積極的に参加しています。同学会との共同による各種研究会を本学で開催し、観光IT専門分野の学生、教員が研究発表や質疑応答・意見交換などを繰り返し、観光情報学の発展に寄与しています。

観光情報学会の目的は、観光客の動態データの収集と解析、観光資源のデジタル化、スマートシティの実現に向けた取り組みなどを通じて、観光地の魅力向上と観光客の分散化を図り、産官学連携の枠組みを活用して実社会での実装と展開を目指すことです。本学観光IT専門分野の学生は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研究していることから、同学会からその成果に注目が集まっています。



ITエンターテインメント 新設

この専門分野のコースパスウェイは63ページを参照



概要

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

● マスタープロジェクトのテーマ例

- 中国アニメ発展史講座のアニメーション
- 中国アマチュアマンガのプラットフォームビジネスについて：“有妖気”のビジネスモデルを事例に
- マスコットキャラクターを用いた京都の観光案内アニメの製作

マスター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、プロセッサーが、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べ一方、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だと考えているからです。

マスタープロジェクト担当教員の声

デイビッド・タイン・ヒエン・プーチック准教授

エンターテインメントの本質はこの10年で急速に進化し、アートとテクノロジーを融合させた新しいメディアを開発し、観客を惹きつけ楽しませています。あらゆるデバイス、あらゆる時間、地球上のあらゆる場所で、新しい形のエンターテインメントに人々がこれほどまで没頭したことはないでしょう。そのエンターテインメントを提供するために必要なデータインフラは、時代とともに複雑さを増すばかりです。このようなニーズがどのように進化しているのかを理解し、そのニーズに対応するためのサービス・アーキテクチャをどのように構築すればよいのかを理解しようとする学生は、この専門分野での学びを追求することで大きな利益を得ることができます。

金融



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 (Finance) と情報技術 (Technology) とを融合した電子決済や仮想通貨などの新しい金融系情報サービス、いわゆる「フィンテック (FinTech)」が社会の注目を集めています。

金融系情報サービスの背景にある会計や金融の仕組みを学ぶと同時に、フィンテックのシステム設計の実際についても学びます。その知識を入口として、ウェブやスマートフォンのアプリケーション開発や、データ収集・分析といったICTのスキルと組み合わせることで、フィンテック分野で活躍できる人材を育成します。



● 目指す人材像

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

● 過去のマスタープロジェクトのテーマ

- 日本における電子決済システムの進展と方式に関する考察
- Family Finance管理システム
- 中国における電子決済の進展と課題に関する考察
- Ethereumを使った分散型アプリの実装
- 商品情報の役割と経営戦略モデルへの展開

農業



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

現在行われている様々な「農業×ICT」の取り組みの事例を紹介しつつ、その背景にある野菜の生産・流通・消費の仕組みや改革の方向性を学びます。また、環境センサーやIoTを含めた農業ICT固有のシステム設計についても学びます。これらの知識をもとに、人工知能、データサイエンスやウェブシステム開発などの専門分野で設定される科目と組み合わせることで、農業分野で活躍できる技術者やコンサルタントを育成します。



● 目指す人材像

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

● 過去のマスタープロジェクトのテーマ

- 田植え直後の幼穂保護を目的とした遮光式の雑草抑制機CuRaGeの試作
- 植物育成eラーニングコンテンツの制作
- ARを用いた農業人材育成教材の開発
- 森林景観における「景」の画像解析による森林多面的機能の定量化への試み
- 土砂災害に対する危険度評価

産業への応用

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ICTをリードする人材を育成します。

● 目指す人材像

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



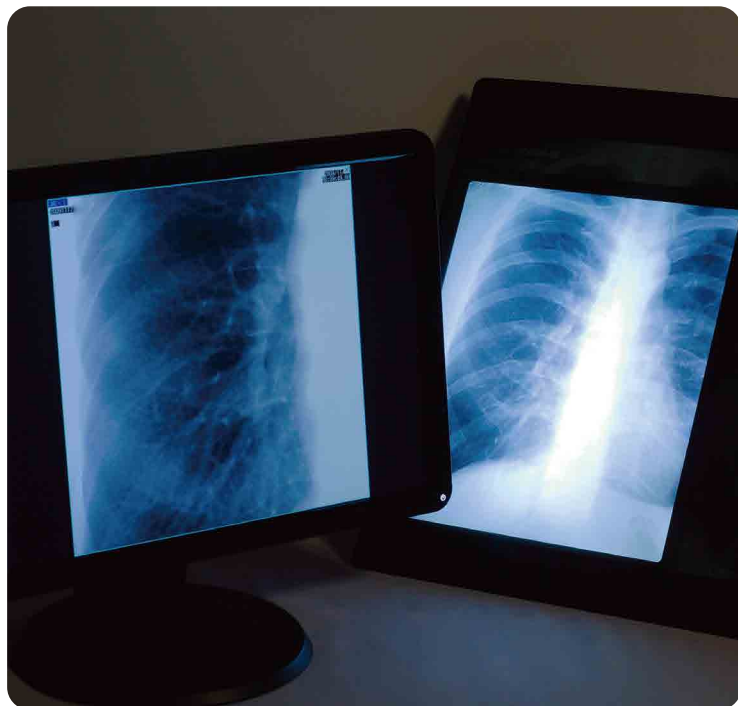
医療・健康



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

● 目指す人材像

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



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、教員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。さらに、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、教員と学習者双方にとって効果的な教育メディアを活用できる人材を育成します。

● 目指す人材像

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



● 過去のマスタープロジェクトのテーマ

- インフォグラフィックスによるデータの可視化
- 日本の留学生を支える英語学習サイトの提案
- eラーニングにおけるO To O日本語教育実践
- 建築工事の左官工事における多言語eラーニングコンテンツの制作

京都マンガ・アニメ学会

マンガ・アニメに興味をお持ちの方 すべてに開かれた新しい人材交流の場

京都マンガ・アニメ学会は、2013年9月に京都市勤業館(みやこめっせ)で開かれた「京都国際マンガ・アニメフェア2013」(京都市など主催、京都情報大学院大学・京都コンピュータ学院など共催)の場で産声を上げました。広く会員を募集しています。

同学会は、マンガ・アニメにかかわる企業、教育機関、クリエイター、研究者のみならず、中・高校生を含めた一般のファンでも入会できるのが特徴で、国際的な日本のマンガ・アニメ人材のネットワークづくりを目指して今後も活動を続けていきます。



京都マンガ・アニメ学会の設立宣言を受け、手を取り合う(右から)吉田力雄 一般社団法人日本動画協会副理事長(当時)、門川大作 京都市長(当時)、KCGグループの長谷川巨 総長 (2013年9月7日、京都市勤業館)

本学のSDGsへの取り組み

本学では、2019年度からSDGs(持続可能な開発目標)に取り組んできました。2019年4月には、サステイナブル・オープンイノベーション・センター(SOIC)を設置し、SDGsに貢献する方法について研究するために、民間企業の方々との情報交換や意見交換を行うことを目的とした「SDGs×ICT研究会」を開催してきました。さらに、「関西SDGsプラットフォーム」(<https://kansai-sdgs-platform.jp/>)および「地方創生SDGs官民連携プラットフォーム」(<https://future-city.go.jp/platform/>)にも加盟して情報収集や情報交換を行っています。

本学におけるSDGs活動の特徴は、社会規模の課題解決のために、本学が得意とする情報通信技術(ICT)を用いて、いかにして貢献するかという視点で行っている点です。このような視点を持つことにより、個別の課題解決だけでなく、SDGsの目標9「産業と技術革新の基盤をつくろう」という、産業と技術の分野でのイノベーション創出にも貢献したいと考えています。

本学には、SDGsの理念や進め方を体感できる「2030 SDGs カードゲーム」の公認ファシリテータの資格を持つ教職員が在職しています。さらにオンライン版のカードゲーム「Possible World」を用いたワークショップも開催しています。今後はSDGs×ICT研究会やワークショップのほか、本学の学生に対するSDGs教育のための活動を行っていく予定です。



KCGグループは持続可能な開発目標(SDGs)を支援しています

ウェブビジネス技術専攻 **主な履修科目**

科目群	分類	科 目 名	単位数	実習	科 目 名	単位数	実習	注意事項		
専門分野科目群	人工知能	ITのための統計学	2		先端医療情報学	2		専門分野はこの中から1つ選びます。 併せて産業科目群の中から科目を選択し履修することも可能です。		
		人工知能概論	*	2	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戦略とマーケティング		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・アントレプレナーシップ	ITのための統計学		2		ブランドデザインと経営	2				
	応用情報技術のための数学		2		インターネットビジネス戦略とマーケティング	*	2			
	ウェブプログラミングI		2	○	eコマースの諸手法	*	2			
	持続的成長のためのリーダーシップ		2		グローバル・アントレプレナーシップとビジネスモデル	*	2			
	組織行動学		2		ITビジネス交渉学	2				
	情報倫理特論		2		ゲーム理論と交渉術	2				
	ウェブビジネス概論	*	2		デザインシンキング	4				
	ビジネスエコノミクスI/II	*(Iのみ)	各2		実践クラウドコンピューティング	2				
	知的財産権法		2		新ビジネスのためのルール	*	2			
	経営学特論	*	2		プロジェクトマネジメント	*	2			
	企業経営実践論	*	2		グローバル人材開発論	2				
	IT企業実践論		2		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	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	○	専門分野はここの中から1つ選びます。 併せて産業科目群の中から科目を選択し履修することも可能です。	
		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インターナシップ		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ナシップ		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	○		
産業科目群	金融	金融論	2		フィンテックシステム設計		2			
		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							
	医療健康	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、P.36～37をご覧ください。



Web版はこちら

主な科目の概要

専門分野科目群

広範なICT関連知識の中で、それぞれに特化した特定の分野を選択し、その範疇の知識を深めるための科目群です。専門的、かつ幅広い知識を修得するために、分野別に科目がグループ化されています。選択した専門分野以外の科目を履修することも可能です。

AI **人工知能** **DS** **データサイエンス** **WSD** **ウェブシステム開発** **NWA** **ネットワーク管理** **GEP** **グローバル・アントレプレナリシップ**
ERP **ERP (Enterprise Resource Planning)** **ITA** **ITマンガ・アニメ** **ITT** **観光IT** **ITE** **ITエンターテインメント**

IoTと人工知能 AI NWA	人工知能を用いて現実世界での様々な課題を解決するときに必要となる、IoT (Internet of Things) の構造、動作原理、開発手法について学習する。また、様々なセンサーやアクチュエータの機能を理解し、操作方法を修得するために Raspberry Pi (小型のシングルボードコンピュータ) を使った実習も行う。
---	---

IoTと無線ネットワーク NWA	IoT (Internet of Things) がもたらす情報化社会のパラダイムや特徴について実際の例から学び、その設計や実装について議論する。また、IoTに関する近年の技術動向を紹介し、信頼性・セキュリティなどの諸問題にも触れる。
-----------------------------------	---

ITエンターテインメント・インターンシップ ITE	エンターテインメント・インターンシップに1学期間参加する。学生は、ITエンターテインメント専門分野で得た知識を実際のプロフェッショナルな環境で応用し、ひろげていくことが期待される。
--	--

IT企業実践論 GEP	本科目では、IT企業経営者の経験を共有し、地域の特性を取り入れたビジネスモデル、技術革新、市場分析の学習に注力する。実際の事例をもとに、戦略立案から具体的な実施フェーズまでの過程を理解し、実務的な知識と技能を身につける。
------------------------------	--

ITビジネス交渉学 GEP	ビジネスにおいて「交渉」は常に必要不可欠である。本科目では、ITビジネスに特化した交渉のケーススタディを行い、実践的ロールプレイによって、ITビジネスにおける交渉手法を基本から学ぶ。
--------------------------------	---

アニメ企画・製作・プロモーション特論 ITA ITT ITE	日本アニメ業界におけるビジネス、技術・製作フロー、海外戦略、求められる人材など、業界の現状に関わる種々のトピックスについて紹介し、技術の発展による産業構造の変遷などにも言及する。また著作権に関係する種々の問題、さらにインターネットの普及によるコンテンツ産業の戦略などを考察する。
---	---

アニメ作画基礎A ITA	人物のかたちや動き、自然現象の動きなどを作画実習する。授業前半で静止画描画、後半でアニメーション作成に取り組む。デフォルメや遠近法、解剖学、タイムライン、動きなど様々な側面からアニメーション作画を理解し表現することで、描画能力そして企画者としての視点を養う。
-------------------------------	---

アニメ作画基礎B ITA	背景や動きのバリエーションを広げ、動物などより広い対象の作画に取り組む。授業前半で静止画を描画、後半でアニメーションを作成する。伝えたいことが伝わる効果を探り、完成度の高い作品制作を目指すとともに、クリエイティブな判断能力を養う。
-------------------------------	---

アニメーション企画・製作 ITE	アニメーションを知る一番の方法は企画し実際に製作していくことである。本科目では作品の製作をシミュレーションし、その作品をどの様にビジネスとして活用していくかを学ぶ。製作費の回収や利益をどのように出すのか、新しいビジネスシステム、AIなどこれからのアニメーション製作システムについても考えていく。
-----------------------------------	---

アニメビジネス ITE	アニメーションビジネスの考え方、企画、展開方法の実例を参考に具体的な解説を行う。また、演習として商品やイベントなどを企画し、実行段階での予算や収益計算を考えていく。権利ビジネスとしての展開方法や商品展開と利益構造と利益予測の考え方を学ぶ。
------------------------------	---

アルゴリズム概論 AI WSD	基本的アルゴリズム (二分法とニュートン法、二分探索木法、ソート処理 (単純挿入法とシェルソート、ヒープソート)、再帰処理 (コッホ図形描画) 等) をJava言語 (一部C/Python) で記述する方法を学ぶ。Javaプログラムをコンピュータ上に実装し、性能測定評価できる能力を涵養する。
---	--

ERP業務アプリケーション開発 ERP	ERPシステムの各モジュールが提供する機能を、企業の実際の業務に合わせてカスタマイズするためには様々なアドオン (追加機能) 開発が求められる。本科目では、SAP社のS/4HANAシステムでアドオン開発に用いられるABAP言語の基本的な文法を学び、データベース操作などの機能を実装する。
--------------------------------------	---

ERPコンサルティング特論 ERP	実社会の事象の中から問題を発見し、それを課題として明文化し、さらにその解決に向けた模擬提案作成を通じて、ERPコンサルタントとして必要な知識と技能を修得する。
------------------------------------	---

eコマースの諸手法 DS GEP	インターネット上での電子商取引の機構、モデル、技術上の留意点、社会的意義を理解し、それらを実現するために必要な諸技術、およびウェブサイトの構築戦略や設計手法、実装と管理手法について学ぶ。
--	---

インターネット・ガバナンス NWA GEP	国際的に繋がっているインターネットの仕組みと関係する機関 (国内・国際) および法律や規則を把握し、国内外で起こる様々な課題について、正確な情報と知識をもって判断する能力を修得する。その上で、国際的な枠組みで議論できるだけの素養を身につける。
---	---

インターネットビジネス戦略とマーケティング DS GEP	インターネットビジネスを運営するためには、消費者のインターネット上での行動を把握する必要がある。様々な分野でのeマーケティングの活用事例、実用的なモデルの考察を通じて、新しいインターネットビジネス戦略によるeマーケティングの方法を考える。
--	---

ウェブ技術概論 WSD NWA	ウェブ技術に関連する、クライアント／サーバアーキテクチャと多層アーキテクチャの概念を理解し、ハードウェア、システムソフトウェア、ミドルウェアの基本を修得する。また、通信技術、ウェブサーバ管理、セキュリティなどについても学ぶ。
---	--

ウェブサービス構築技法 WSD NWA	次世代のソフトウェア・システムとウェブサービスを取り巻く様々な技術、モデルに関する知識を得るために、最新の高度ウェブプログラミング技法を修得する。
---	---

ウェブビジネス概論 DS WSD GEP	情報社会でのビジネス環境において企業が競争力を強化させていくためにはビジネスプロセスをIT適用によってインターネット上で展開できるように効率化を図っていく必要がある。そのために、ウェブビジネスのシステム構築に必要な技術を修得し、ウェブビジネスの適切な活用に必要なビジネスモデルなどについて学ぶ。
---	---

ウェブプログラミングⅡ DS WSD ERP ITT	ウェブブラウザ内で動作するプログラミング言語であるJavaScriptを用いて、基本的なアルゴリズムとデータ構造およびウェブページの動的な更新方法を学び、対話的なウェブアプリケーションを設計・実装する。
--	---

ウェブプログラミングⅢ WSD	ウェブプログラミングの主流言語であるPHPを用いた動的なウェブページの作成手法を学ぶ。JavaScriptやデータベース (SQL) との連動による高度なアプリケーションの設計・実装も行う。
----------------------------------	---

映像構成論 ITA ITT	ビデオカメラによる撮影、編集ソフトによる映像編集の基本的な技能を修得する。また、情報を収集・整理して、映像作品としての構成にまとめるスキルを養う。短編ビデオ作品の制作を通して、映像メディアによる表現方法の特徴やスタイルについて学ぶ。
---------------------------------------	--

オブジェクト指向システム設計 WSD ITT	ウェブアプリケーションを開発する際のソフトウェア開発手法およびプログラミング技術を修得する。オブジェクト指向パラダイムを理解し、システムの分析と設計の諸手法を学び、効率的で高品質なシステム開発を目指す。
--	---

オブジェクト指向プログラミング AI WSD ERP	代表的なオブジェクト指向プログラミング言語であるJavaを例に、情報のカプセル化・継承・多態性など、オブジェクト指向に特徴的な概念が言語上どのように実装されているかを実習を通して学ぶ。また、データベースやウェブサービスのシステムをJavaでオブジェクト指向的に実装する方法についても学ぶ。
---	--

音楽とテクノロジー ITE	音楽というコンテンツ一つにも、その時代に合ったテクノロジーやビジネスの様々な要素が複合的に関わっていることを理解し、その振り返りをもとに、これからの音楽とともにあるライフスタイルを模索していく。
--------------------------------	---

音声理解 AI	基礎的な信号処理と人工知能の概念を学び、波形のセグメンテーションやスペクトログラムなどを用いて音声理解アプリケーションを作成する方法を学習する。また、オープンソースのツールキットを使って音声で操作できるウェブブラウザやパーソナルアシスタントを開発する手法も学ぶ。
--------------------------	---

観光ITインターンシップ ITT	旅行業、宿泊業、航空サービス業などの観光関連事業において、修得した専門知識を活かすことを目指す。国内外での実践的な就業体験を通じ、特にICTを活用した観光ビジネスの業務遂行に必要な知識と実務能力を身につけ、キャリア形成に活かす。
-----------------------------------	--

観光IT概論 ITT	観光ITについて学ぶための視点および基礎知識を理解することを目的とする。観光の本質からICTとの相関性まで世界における先進事例を紹介しながら、ICTを活用した観光の特徴を抽出し、グループディスカッションなど多様な手段によりICTを用いた観光分野の知識を身につける。
-----------------------------	--

観光IT特論 ITT	日本での観光産業の発展、政策と計画、労働力開発、マーケティングなどの面で観光産業が直面する課題の分析について学ぶ。特に、ICTを活用した観光プロモーションによる地域活性化の手法を考察および提案できることを目指す。
-----------------------------	--

観光データ分析 ITT	観光データ分析・評価のための基礎となる理論と技術を修得する。具体的には、データの収集と前処理、クラスタリング・分類、予測、時系列解析などデータ分析の基礎理論・技術について、実際の観光データを用いて修得する。
------------------------------	---

観光デザイン ITT	ICTを利用したニューツーリズムをデザインできる手法を修得する。理論・事例研究および議論を通じて観光現象のマーケティングアプローチを把握した上で、実際のフィールド調査を通じて観光ビジネスに繋げる観光をデザインすることを目指す。
-----------------------------	---

観光ビジネス概論 ITT	観光ビジネスや観光情報の基本的知識を理解する。また、観光マーケティングの基礎知識から商品開発、プロモーションなど観光情報に関する技能を実際の取り組み事例から学び、課題を考察する。インバウンド観光や観光地域活性化などの最新事例から、課題解決へ向けた知識を修得する。
-------------------------------	---

機械学習 AI ERP	人間概念形成過程を模した概念形成モデル、神経細胞網情報処理プロセスを模した階層型ニューラルネットワーク、生命進化を模した進化的計算手法を用いて、最適クラス分類モデルをPythonとKerasやscikit-learnを用い記述評価できる能力を涵養する。
-------------------------------------	--

企業経営実践論 GEP	企業経営に関する様々な課題を情報系企業の経営経験から、企業の存在価値、比較優位、利便性の追求等、経営者としてすべき事を実践に基づき考察する。危機対応、失敗の功罪、社員教育等を経営者として考察し、企業とは何か、企業で活躍するためにはどうすれば良いかを追求する。
------------------------------	---

企業システム ERP	企業活動の目的とそれを達成するための基幹業務の役割について学び、各基幹業務について、どのような情報が発生し、どのように情報システム化されているかを理解する。ERP (企業資源計画) システムを学ぶための前提知識となる。
-----------------------------	---

業務の統合化とeビジネス ERP	企業の構造とビジネスの仕組みを理解し、最新のIT (ICT) を駆使することにより競争優位を獲得する業務統合のあり方 (eビジネスのあり方) を、SAP社のS/4HANAシステムを通して学ぶ。
-----------------------------------	--

組合せ最適化 AI	最適化問題とは、与えられた制約条件の下で、ある目的関数を最小化する問題をいう。有名な巡回セールスマン問題は、複数の都市を最短時間で訪問する経路を求める組合せ型の最適化問題である。本科目ではいくつかの代表的な組合せ最適化問題を紹介し、それらの問題を解くためのアルゴリズムを説明する。
----------------------------	--

クラウドネットワークと仮想化 NWA ITE	インターネット上のクラウドサービスについて、その考え方、要素技術、活用例などを学ぶ。要素技術のうち、「仮想化 (Virtualization)」は、クラウド側のサーバ資源およびネットワーク資源を柔軟に構成し、利活用する上で重要な技術であるため、特に取り上げて解説する。
--	--

グローバル・アントレプレナリシップとビジネスモデル GEP ITT	新しいアイデアを具現化し、新規ITビジネスを起業するまでの行程と、起業にあたり必要となる様々な開発、企画、マーケティング、コンテンツなどについての知識を修得し、これらの準備に関わるプロジェクトマネジメントを学ぶ。
---	--

グローバルインターネット運営論 NWA GEP	情報社会に不可欠なインターネットには、接続端末や全てのネットワークで共有されるIPアドレスやドメイン名などの識別子、通信プロトコルを管理し方針を策定する機構が不可欠で、インターネットとともに発展してきた。本科目ではこの運営機構について様々な角度から学ぶ。
---	---

グローバル人材開発論 GEP ITT	国際人材の育成を目標として様々な話題について検討し、理解を深める。日本の「観光立国」の政策によるインバウンド需要の拡大から、インバウンド対応人材の拡充が急務であるため、事例を分析しながら、インバウンド観光の人材需要および育成などを理解し修得する。
--	---

グローバルビデオゲーム産業概論 ITE	グローバルなゲーム業界の現在の市場実態について、マーケットリーダー、主要なプラットフォーム、将来のトレンドなど、業界の基本的な分析を行うために必要な基礎を学ぶ。収益化の傾向、技術開発、ゲーム業界における最新のレポート作成などについても学ぶ。
--------------------------------------	--

経営学特論 DS GEP	経営に関する基礎的な知識を学び、ビジネスにおける共通言語である広範囲な基礎理論を学習して、全体を統合して思考することを目指す。実践において直面する複雑な問題に対するビジネスパーソンとしての総合的な判断力を養う。
--------------------------------------	---

経路制御と交換 NWA	本科目は、CCNAv7のIntroduction to NetworkコースおよびSwitching, Routing, and Wireless Essentialsコース前半部の内容を網羅している。情報通信ネットワークの設定や作成などの実践に焦点を当て、LANスイッチングの基礎、IPv4・IPv6ルーティングなどを学ぶ。
------------------------------	---

経路制御と交換特論 NWA	本科目は、CCNAv7のSwitching, Routing, and Wireless Essentials後半部およびEnterprise Networking, Security, and Automationコースの内容を網羅している。情報通信ネットワークの設定や作成などに焦点を当て、VLANルーティング、STP/Etherchannel、WLAN、スイッチセキュリティ、ネットワーク仮想化などを学ぶ。
--------------------------------	--



Web版はこちら

ゲーム産業

ITE

ゲーム産業における、定性的および定量的市場調査の基本的な技術に関して学ぶ。これにより、他の産業や調査トピックにその知見を広げることができる。

ゲームと人工知能

AI

人工知能技術の発展は、デジタルゲームの分野にも大きな影響を与えてきた。本科目では、これらのゲームで用いられている深層学習や強化学習などの技術を修得する。また、リアルタイム・インタラクティブ・ゲームでのキャラクターの「人間らしさ」の実現方法についても学習する。

ゲームプログラミング

ITE

PCプラットフォーム上でゲームをプログラミングするための基本的な言語とゲームロジックを学ぶ。演習課題として、基本なゲームをデザインし、コンパイルする。

ゲームプログラミング特論

ITE

PCやモバイルパブリッシングプラットフォームでの開発など、高度なゲーム開発ツールや環境を学ぶ。学習の一環としてUnityプラットフォームとアセットストアを使用し学習を深める。プロフェッショナルなツールを用いてオリジナルのゲームを開発する能力を身につける。

ゲーム理論と交渉術

GEP

ゲーム理論の主要なトピックスおよび交渉戦略について概説する。コンフリクト、解概念、解法に関する基本的な表現形式を学び、これらを他の分野へ応用する方法も解説する。協力ゲームと非協力ゲームの両方の考え方を扱う。

現代音楽論

ITE

現代までの多様な音楽を取り上げ、クラシック音楽が現代音楽や日本の伝統音楽、さらに世界各地の現代音楽とどのように繋がり、影響を受けているかを解説する。

購買在庫システム開発

ERP

ERPシステムに使われる購買在庫システムの開発を行う。実習では、SAP社のS/4HANAシステムの購買管理 (MM) モジュールを駆使し、購買在庫システムの設計から実装までを実践的に学ぶ。購買プロセスの初期設定から、品目の入庫、効率的な在庫管理の手法まで、一連の流れを網羅的に扱う。

国際会計学

ERP

企業の海外展開の進展により、国際会計人材のニーズがますます高まっている。本科目では、英文会計の仕訳から決算・連結会計などの会計処理、国際会計基準 (IFRS) と日本会計基準の区別などを扱い、国際会計知識を持つグローバル人材を育成する。

コンテンツ・プロモーション戦略

ITE

世の中には様々な商品の購買やサービスを促すコンテンツが溢れているが、ユーザをいかにそのコンテンツへ誘導するか戦略が必要である。本科目では、ウェブサイトやSNS投稿などのコンテンツを通じてイベントのプロモーションを行い、効果の把握・分析を行う。

コンテンツ産業特論

ITE

日本のコンテンツ産業の、同人活動が盛んで、クリエイター候補者の層が厚いこと、多様なジャンルのマイナータイトルや同人誌を購入する成熟した消費者が支える市場の存在、といった特徴を学び、それらとアニメ産業とがどのようにリンクしているかを考える。

コンピュータグラフィックス

ITA

3次元コンピュータグラフィックスについて、その発展史を踏まえ、基本的な技法と理論、およびソフトウェア内処理を数学や物理を含めて学ぶ。さらに、Autodesk Mayaなどを使った基礎的な作品を制作し、理論への理解をさらに深める。

コンピュータプログラミング (C++)

DSWSDNWA

プログラミング初心者を対象とし、プログラミングの基礎と、ソフトウェアやデータベースなどの開発に適用される概念を理解するためにC++特有の構成要素や概念を学ぶ。幅広いアプリケーションのための効率的でスケーラブルなコードを書くのに役立つ。

コンピュータプログラミング (Python)

AIWSDNWA

プログラミング言語Pythonは人工知能処理に適した多様なライブラリーを揃えるなどの特徴がある。本科目では、Python言語の文法などを学び、Python言語によるプログラミングに必要なスキルを身につける。

サイバーセキュリティ

NWA

脅威や攻撃、脆弱性に対処できるサイバー空間の信頼性や安全性の確保が重要である。本科目では、サイバーセキュリティのコア知識、攻撃や防御で使われる技術、セキュリティ設計の考え方と対処方法等を専門的に学ぶ。実践的なセキュリティ問題解決能力および必要なスキルを修得する。

財務会計システム開発I

ERP

ERPシステムに使われる財務会計システムの開発を行う。実習ではSAP社のS/4HANAシステムのFIモジュールを利用し、財務会計システムの基本設定、伝票処理、支払／督促処理、決算処理、財務会計レポートなどを扱う。

財務会計システム開発II

ERP

ERPシステムに使われる財務会計システムの開発を行う。実習ではSAP社のS/4HANAシステムのFIモジュールを利用し、財務会計システムの固定資産管理、伝票分割処理などを扱う。

自然言語処理

AI

自然言語処理は、画像理解 (パターン認識)、音声理解 (認識) とともに人工知能の中枢をなす技術である。自然言語処理技術は自動翻訳、抄録作成など多岐にわたって応用されている。本科目では自然言語処理の基本技術や最新の深層学習技術について解説し、将来の研究課題についても紹介する。

持続的成長のためのリーダーシップ

GEP

仕事に意義を見出し、持続的な成長を可能にするための様々なフレームワークについて学ぶ。そのフレームワークを現実の学校生活や業務に適用し、持続的成長のための戦略を計画・実行することにより、自分自身と組織全体を意義あるものに変えていく方法を学ぶ。

実践アニメ製作論

ITA

長年アニメに関わってきたクリエイター、プロデューサー、キャラクターデザイナーから、アニメ製作やビジネスに関する実際のな問題、製作方法、プロモーション、作品制作に対する考え方などをオムニバス形式で学ぶ。

実践クラウドコンピューティング

DSGEP

クラウドコンピューティングについて、現在利用可能な様々なソリューションを紹介する。コスト削減、企業、組織における利点などについて、戦略、企画、ソーシャルメディアに対する最適化などの観点から討論する。

シナリオ・ストーリーボーディング

ITA

アニメーションには、物事を説明するコンテンツやウェブサイトのページの遷移など、各種の応用分野が考えられる。アニメーションや映像作品を制作するときの設計図としての絵コンテ (ストーリーボード) およびシナリオについて、その役割を理解し活用できるよう様々な角度から考察していく。

情報セキュリティ

NWA

次世代の情報システムに必須の要素であるセキュリティの構築技法を修得する。インターネット上での様々な不正行為やコンピュータウイルスなどの脅威の実態を理解・解析し、対策としての技術・技法を学び、その安全強度や限界について考える。

情報ネットワーク特論

NWA

インターネットに代表される情報通信ネットワークの構成原理・機能を修得し、TCP/IPプロトコルスタックの概念を理解する。有線・無線LAN、WAN、MANなどのネットワーク技術について説明し、ネットワークにおける経路制御、フロー制御、輻輳制御などの制御技術、QoS保証について解説する。

情報メディア工学

ITA

計算機は計算をする機械から人間に情報を伝えるメディアになり、情報社会の基盤となっている。人間は外界の情報を受け取って脳で処理し、様々な手段で行動している。人間が行っているこのような情報の入力と出力について、計算機で構成論的に再現するパターン認識やパターン生成の理論や方法の基礎を学ぶ。

情報倫理特論

DSNWAGEP

膨大な量の情報がネット上に蓄積され、個人が簡単に情報発信できるようになった現在、高度IT人材が知っておくべき情報社会特有の倫理問題を考察するための理論と、著作権法・個人情報保護法などの適用ケースや具体的なセキュリティ対策などの実践とを併せて学ぶ。

人工知能概論

AI

「人工知能とはいかなるものか」を理解する。そのために必要な「人工知能の定義」、「人工知能研究の歴史」、「機械学習をはじめとする人工知能の基礎理論」、「人工知能の今日的課題」、「人工知能の利用と倫理」等について学習する。

人工知能ソフトウェア活用I

AIWSDNWA

近年、新しく確立された人工知能技術を用いたAIシステムがいろいろな分野で応用されている。本科目では、Pythonライブラリーを用いて、機械学習の代表的な手法を自分のパソコンで動かしながら理解し、データ解析に活用できるようにAI技術を修得する。

人工知能ソフトウェア活用II

AI

Python言語を使ってニューラルネットワークの重要なアルゴリズムを実装し、Python言語のライブラリーで得た結果と比較することによりライブラリーの内部計算過程を理解する。また、深層学習の量込み込みニューラルネットワークを実装して実行し計算過程を理解する。

人工知能のための数学

AI

ディープラーニングで注目を浴びている「勾配降下法」「誤差逆伝播法」のアルゴリズムを理解する。前半の理論編では基礎的な数学知識を前提に、「全微分」「最尤推定」など、上記アルゴリズムの理解に必要な数学知識を体系的に学ぶ。後半の実践編は、モデルの構造を徐々に複雑にしていくことで、アルゴリズム理解を進める。Python実習で、機械学習プログラミングで必須のNumPyやMatplotlibを使った実装方法も合わせて学ぶ。

人事管理システム開発

ERP

ERPシステムに使われる人事管理システムの開発を行う。人事管理の各業務を理解し、人事・給与業務を効率化するシステムを学ぶ。実習ではSAP社のS/4HANAシステムのHRモジュールを利用し、人事管理システムの基本設定、採用処理、賃金処理、勤怠処理、給与計算などを扱う。

新事業と人工知能

AI

人工知能 (AI) という、アントレプレナーが新事業創成で備えるべき要件として、(1) 戦略立案：LLM等AIの「シーズアウト」と「マーケットイン」(2) 実行：データおよびAIの選択・評価・管理とその事業展開 (3) 振り返り：AI活用企業の成長状況について学ぶ。

新ビジネスのためのルール

NWAGEP

新しいテクノロジーにより優れたビジネスモデルを考案しても、そのモデルを実現し企業を成長させる際には「ルール」が深く関わる。本科目では、新しいビジネスモデルを持つ企業を成長させるには、どのようにルールと向き合うべきかについて実例を踏まえて検討し、ビジネスの成功とルールの関係を学ぶ。

水圏環境リモートセンシング概論

DS

水圏環境における可視域からマイクロ波を含む領域でのリモートセンシング (パッシブおよびアクティブセンサを含む) の基礎的な概念を学ぶ。また、プログラミング言語を用いた衛星データの可視化や解析方法についても学ぶ。

生産管理システム開発

ERP

ERPシステムで使われる生産管理システムの概要と機能を理解し、実習でSAP社のS/4HANAシステムのPPモジュールを用いたシステムの開発を行う。マスタデータ (品目マスタ・部品表・作業区・作業順序) を設定し、資材所要量計画で品目を計画手配し、製造指図またはプロセス指図を登録するところまでを扱う。

西洋美術史概論

ITA

西洋美術の大きな流れを概観し、ルネサンス前後の主要作品を通して美術史の基本用語や基礎知識を修得する。適宜、時代や地域による表現の比較を行い、古代～中世の美術や、17世紀以降、現代の美術も取りあげる。加えてビジュアル・リテラシーの重要性を学ぶ。

創作講座

ITE

物語は作品の根幹である。魅力的な物語を生み出すことが、あらゆる創作のスタートとなる。本科目では、テーマをとらえる効果的な構成、考えておくべき心構操作など、ストーリーを作るときに必要なことから学ぶ。

組織行動学

DSGEP

近年、文化の多様化・多国籍化が進む職場で、組織と構成員の行動を理解し、その二つにどのような相互作用があるかを知ることが重要となる。本科目では、自分自身・他者・組織を深く理解し、その有効性を高めるための新しい知見を得る。

ソーシャルメディアマーケティングとプランニング

ITE

効果的なコンテンツ・マーケティング・プランの設計、カスタマージャーニー全体にわたるキャンペーンの最適化、最先端の分析ツールを使った成功の測定について学ぶ。企業等に向けたデータ主導のキャンペーンを開発・実施し、今日の競争の激しいデジタル環境で活躍するための知識を身につける。

ソフトウェア工学

WSD

ソフトウェア製品の設計、実装、テスト、保守の諸手法を学び、さらにソフトウェア資源全体を評価し、真に効果的な情報システムを実現するために必要な知識を、主として理論的・方法的な立場で論ずる。最新のトピックスについても随時取り上げる。

探索的データ解析と可視化

DS

分析のために収集した大量のデータは、適切な方法で加工し、分析を容易にするための定式化することが必要である。その第一歩としてグラフなどを用いて可視化を行い種々の角度から全体的な傾向を把握し、データが内包する特徴や傾向を統計分析により、定量的に認識する手法について学ぶ。

知識表現と推論

AIITE

知識表現・推論は人工知能の最も中心的な技術の一つであり、記号を用いて事実や概念間の関係・制約を知識として表現し、論理的思考やAIシステムの合理的な説明において使われる。本科目では、知識表現と推論の基礎技術を理解することで、問題解決に必要なとなる知識を表現し推論する方法を修得する。

知的財産権法

GEP

ITビジネスに携わるエンジニアにとり、新規ソフトウェアの発明 (特許・意匠・商標) の産業財産権およびアニメ・ゲーム、音楽、映画などの著作物保護など、知的財産権制度の基本知識と不正競争防止法、さらに知的財産の戦略的活用まで、紛争事例の現状調査を行って分析し考察を深める。

ツーリズムデスティネーションマネジメント

ITT

観光地経営の観点から、外国人観光客の集客や過密観光客の分散など、観光地の戦略目標に基づき、観光情報の収集・分析や、地域として情報サービスをデザインする手法について修得する。

ディジタル・アニメーション制作

ITA

基本的な手描きアニメの従来からの制作フローを学び、それをなぞる形で、各種ソフトウェアを用いながら実際に短いアニメーションを制作することで、制作全体にわたっての基本知識を学ぶ。様々なソフトウェアを紹介し、各自のアニメーション作品の制作に活用できるようスキルを向上させる。

ディジタル・オーディオ制作

ITAITE

ディジタル・オーディオの基礎知識を学ぶ。音響編集ソフトにより音響の編集をし、DAWによる音楽の打ち込みを行うことで効果音やBGM制作の基本を修得する。さらに、歌声合成ソフトウェアの初音ミクを題材として、音楽に関わるディジタル技術の進展と音楽業界の変化について学ぶ。

定性データ分析技法

DS

ユーザアンケートの自由記述項目のように、直接数値化されていない定性的な生のデータを対象とした分析手法について学習し、各自テーマを決めて定性調査と定量調査を行う。定性調査は、1 on 1形式またはFGI形式で行い、定量調査は、アンケート形式で行う。

データウェアハウスとビッグデータ

DS

大規模蓄積型のデータ管理には、データの記憶方式も特別なものが必要になる。一般にデータウェアハウスとも呼ばれる方式は関係型データベースの拡張型であり、多次元型を採用するものが多い。「ビッグデータ」の立場からNoSQLデータベースといわれる種々の方式について学習する。

データ解析I AI DS ITT	データ解析力とは情報処理、統計学、プログラミングなどの情報科学系の知識を理解し、使いこなせる能力である。本科目では、データ解析を学ぶツールとして注目されているRおよびPython言語を用い分類、回帰、検定など統計解析や多変量解析に必要な種々の手法、さらには可視化手法についても演習を中心に学習する。
データ解析II AI DS	現代では大量の文芸・歴史資料など質的データと実験・調査結果など量的データに囲まれているが、それぞれの解析結果の普遍性、客観性、長所、短所について解説する。前者についてはテキストマイニング手法、後者については高度な回帰モデル・シミュレーション手法を学ぶ。
データベース特論 AI DS WSD	効果的なウェブビジネスの実現に必要な高品質・高性能のデータベース・システムを構築するために、データベースの基礎理論から、実際のデータベース利用の諸手法までを、実習を通して修得する。
データマイニング AI	大量のデータからパターンや関係性を見つけ出すためのプロセスである。機械学習、統計解析、データベース、パターン認識などを学び、これらの手法を用いて、ビジネス、科学、医療診断など様々な分野で意思決定や予測に活用するためにデータの隠れた有益な情報や知識を発見・抽出する方法を修得する。
データマイニングの基礎理論 DS	最近の企業経営においては、大量のデータをベースとしたBI(Business Intelligence)による意思決定が重要になっている。その中核となる方法論であるデータマイニングについて、諸手法を理解し、活用するために必要な理論を学ぶ。
デザインシンキング WSD GEP	デザインシンキングは、創造的な問題解決を目指す思考を示し、その方法は、技術や環境のデザインに適用できる。本科目では特に、人間中心のデザインに焦点を当て、デザインシンキングの理論と方法論を紹介する。
特殊映像技法 ITA ITT ITE	映像表現で用いられる視覚的な特殊効果の原理と実例について紹介し、自身が撮影したビデオ映像を作品化する際に、編集用ソフト(Adobe Premiereなど)を用いて効果的な演出を施す方法を実習形式で学ぶ。
特殊映像技法特論 ITA	ハリウッドで実際に使用されるポストプロダクションソフトウェアを使用し、ハリウッド映画で用いられている主なテクニックを実践的に修得する。例えば、炎や爆発の視覚効果、デジタル合成などについて効果的な使用と効率的ワークフローを学ぶ。
日本映画史概論 ITA	19世紀末の映画の伝来から21世紀までの日本映画の歴史の概略を学び、代表的な作品の一部を実際に鑑賞して、日本映画史に関する基本的な知識を身につけると共に、映画が近現代の歴史の中でどのように展開してきて、当時の社会・文化とどのような相互作用の中で製作されてきたかを理解する。
ネットワークシステム管理 NWA ITE	企業内LANやイントラネットなど、企業が管理・運用するネットワークを構築する際に必要となるアドレスやユーザの割り当て、各種サーバプロトコルなどの基本知識について修得する。また、実際にネットワークサーバを稼働させて、各種設定と動作確認の演習を行う。
販売物流システム開発 ERP	ERPシステムに使われる販売物流システムの開発を行う。実習ではSAP社のS/4HANAシステムのSalesモジュールを使用し、販売物流システムの基本設定、組織構造、プロセス概要、マスタと伝票処理を扱う。さらに、システムの詳細設定、受注から出荷、請求・入金までの詳細プロセスを扱う。
ビジネスエコノミクスI GEP ITT	家計と企業などの経済システムの最小単位を分析の対象とするミクロ経済学の基礎理論とその適用限界を概観する。具体的には、ホモエコノミクス・完全競争市場での需要曲線と供給曲線の導出・効率的な資源配分の定義・枯渇性資源の配分問題・独占企業と複占企業の行動原理などを学習する。

ビジネスエコノミクスII GEP	ヒックスモデルとマンデルモデルを利用してマクロ経済学の基礎理論とその適用限界を概観する。具体的には、均衡生産量と総需要を出発点にして国内モデルから開放モデルへと発展させ、GDPや国際収支・貨幣供給量・為替レート・インフレ・失業などの問題と財政金融政策の効果について考察する。
ビジネスビデオゲーム基礎 ITE	代表的なビデオゲームの上部構造について、ビデオゲーム特有の寿命の時間軸の中で、ゲームを作る様々なビジネスユニットの多様な役割、特に、カテゴリーやジャンルによる構造の変化に焦点を当てる。マネタイズ・モデル、リーダーにとっての組織的課題、将来のゲームビジネスモデルの発展などについても取り上げる。
ビデオゲーム特論 ITE	ビデオゲーム業界をより深く理解するために、ゲームにおける成功と失敗のビジネスケースを探索し、経営哲学やプロセス哲学の違いによってどのような結果がもたらされたかを学ぶ。
ビデオ制作 ITE	多機能なビデオ編集ソフトウェアの一つであるDaVinci Resolveを使用して、高品質なビデオコンテンツを制作するために必要なスキルと知識を身につける。プリプロダクションの計画からポストプロダクションの編集まで、ビデオ制作の基礎を学び、ストーリーボードの作成、ショットの構成、カラーグレーディング、オーディオ編集、特殊効果などを網羅する。
舞台芸術とIT ITE	舞台芸術でのコンサートの準備、リハーサル、本番という流れにおいて、いかにICTが活用されているのかを現場で体験しながら総合的に理解する。また、映像に音声をつけるためのボイス・オーバーについての講義と演習をすることで、音声に対する理解を深める。
ブランドデザインと経営 GEP ITA ITT	ブランドのデザインと経営理論を把握し、企業経営のためのブランドマーケティングやブランドマネジメントなど、自社のブランド力を高めるための戦略を学ぶ。身近な企業のブランドの実例を研究し、自身が起業家としてブランドを構築する能力を身につけることを目標とする。
プロジェクトマネジメント GEP ITT WSD	ウェブ環境でのビジネスプランを策定し、事業を実現するにあたって必要な管理項目を理解する。また、プロジェクト管理手法および各種ツールによる実践技法を、実例やケーススタディを通して修得する。
モバイルアプリ開発 WSD ITT	スマートフォン用OSとして一般的なAndroid上で、プログラミング言語Javaを用いてアプリケーション開発を行う。そのために、Javaの基本、Android API、Androidのデザインパターンおよびフレームワークから学ぶ。
リッチメディアコンテンツ開発 ITA ITT	インターネットでの配信を目的とした、ウェブ広告や商品、イベント告知などのコンテンツの開発を行う。動画編集、アニメーション編集ソフトなどを用いる。さらにユーザインタフェイスやユーザビリティにも言及し、より使いやすく、訴求力のあるコンテンツ制作に取り組む。
ロジカルシンキング AI	創造的・革新的な企業で行われているロジカルシンキングの概要、基本的な考え方、各種ツールを講義や事例、演習を通じて理解し、創造力を養成する。ロジカルシンキングを活用した問題解決をチームで実践し、課題解決力・ファシリテーション力・説明能力を養成する。
ロボットと人工知能 AI	産業用ロボットはメカニクス(機械工学)とエレクトロニクス(電子工学)が融合して発展してきた。現在はこれに人工知能が加わり、家庭や介護現場での利用、会社での受付業務、商品案内、定型業務支援などの分野で幅広く用いられている。本科目ではロボットの多様な利活用分野について解説する。

産業科目群

特定の業界における専門知識、技術の実践的活用を念頭に置いた科目からなります。対象とする業界、業種に特化した科目群です。

アメリカ教育制度概要	教育政策、カリキュラム、評価、特別教育、バイリンガル教育など、米国の教育システムを学び、これらのシステムがどのように機能し、最適化を図っているのかを理解する。また、米国と他国の教育制度の比較検討を行う。グローバル市民となり、自らの教育プロセスについてより深く考えるのに役立つ理解と知識を得る。
eラーニング教材開発	動画を中心としたeラーニング教材の開発について、多様な分野での先端事例や活用事例を学ぶとともに、実際の開発環境を用いたグループプロジェクト形式での演習/実習を通して教材開発における一連の技能を修得する。
eラーニングシステム概論	eラーニングシステムのインフラストラクチャや教育効果測定など、多数の事例を紹介する。様々な分析手法を学び改善点を提案できるようになる。
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	eラーニングシステムを開発する上で必要なインストラクショナル・デザインについて学び、それを利用したeラーニングシステムの設計を実践する。また、ビジネスを企画する際に必要な知識についても学ぶ。
医療情報システム設計	医療情報システムの構築に向けて、患者の症例や医薬品等の情報を管理するための適切なモデル化と、それらのデータベース上での操作手法等を実践的に学ぶ。
医療情報と法	医療情報について、個人情報保護法、インフォームドコンセント、データ管理、情報公開、倫理指針等を概観する。必要に応じ、厚生行政についても取り上げ、その理解や各種医療に関する業務の実践に必要な法の理解につながるように解説・検討していく。
海洋IT概論	ITの進化発展に伴い、近年では海洋分野にも広くITが応用されているが、情報のデジタル化に遅れがあることも事実である。本科目では、海洋、船舶に関する基礎知識とともに、主に漁業(船舶)に使われているIT関係機器の紹介を行う。実際に船舶に乗船し、各種の船舶IT機器の機能とともに操作方法なども体験する。
海洋産業論	何世紀も前から営まれてきている海運、造船、港湾および海事産業、1960年代以降の新たな海洋資源開発や海洋空間の資源を積極的に利用する産業を、経済的・経営的な側面から学び、それらの利用に関するビジネスモデルの特性について理解する。
海洋情報システム設計	海洋と情報システムとの関わり、船舶の通信、ソナー、航行、水産情報、海洋環境などの各種システムについて学び、船舶の運航管理、漁業管理、資源管理の制御などに利用できる海洋産業向けの情報システムの設計とプロトタイプの開発に役立つ基礎知識を修得する。
学校・企業内教育国際比較研究	グローバルな視点から、学校教育とIT社会の今後について、企業内教育そして企業内大学、専門職大学への変遷を通して、企業との望ましい連携を議論し、考える。また、コロナ禍の影響により大きく変貌した大学、社会の「ニューノーマル時代」について、グローバルな視座で考察する。
金融論	資金やリスクの移転、信用創造、決済など、金融本来の役割と効能を主にはビジネスの観点から考え、ビジネス・ニーズに沿って金融業務を設計する機会とする。また、高齢化や自己責任原則の社会への変遷に伴い、新たに必要となる金融知識にも触れる。

新世代教育パラダイム概念の開発	学生と教員の協働学習を促すことで、新たな視点の育成を目指す。セオリー・コンテクストでは、次世代のグローバル高等教育理論の開発を探索することに大きな意義がある。グローバル社会で活躍するために必要な「人文学」を学び、社会人、あるいは大学教育者、プロフェSSIONALとして成功するために必要なDXマインドを養う。
次世代型高等教育論	世界の動向を踏まえ、次世代型高等教育としての「リベラルアーツ教育の実践」を通して、DX時代における大学教育のあり方を考える。「ブレFD」の研修を兼ねて、学生が模擬授業のシラバス作成・発表を行い、フィードバックを受けることで、実践的に学ぶ。
次世代農業情報学	旧来型の農業と異業種とのシナジー(相乗効果)によって実現する次世代農業(Smart Agriculture)が注目を集めている。野菜の生産だけでなく、流通や消費のあり方をも変革する新しいスタイルの「農業」の中心にはITが深く関わっている。そのコンセプトや実施例を学ぶ。
先端医療情報学	近年、医療分野では人工知能技術を応用した病気の診断や医用画像診断の技術開発が、急ピッチで行われており実用化が始まっている。本科目では、人工知能の基本的な知識、医用画像診断分野への応用方法や応用事例、医療分野における応用技術(医療人工知能)などを学ぶ。
デジタルヘルスケア基礎と応用	最新のデジタルヘルスケア技術を紹介し、産業界における実際の応用例を紹介する。AIによる診断と予測、ウェアラブルデバイスによるリアルタイムの健康モニタリング、遠隔・非接触医療相談など、最近の様々なトピックを紹介する。デジタルヘルスケアにおける電気回路理論を包括的かつ詳細に分析する。
図書館情報学	図書館は情報検索システム、自他図書館の蔵書検索など、IT面でも大きく進化している施設である。日本の図書館のサービス、実社会でも役立つ情報検索の技術、生涯学習、課題解決支援サービスなど図書館の持つ将来性を学ぶ。
農業経済学	農産物の貿易自由化や、途上国での食糧不足が問題になる中、農業が抱える経済的な側面について考察する。経営・政治・法律などを農業と関連づけて理解し、食糧生産から消費までの一連の流れについて総合的に学ぶ。
農業情報システム設計	質の高い農産物の安定供給のために、農地の環境データや市場の流通量などの情報を集約・分析し、生産者や消費者に提供する情報システムの設計とプロトタイプ開発などを行う。
フィンテックシステム設計	金融情報システムに求められるセキュリティやAPI開示などのあり方を実例を挙げながら議論する。また、ブロックチェーンやクラウドサービスなど新しいテクノロジーが金融情報システムにもたらす変革についても詳しく考察する。
フィンテック論	フィンテックは金融とITの融合を意味するが、その様相は従来の金融におけるIT利用とは異なる。資産運用や決済等の領域で利用が拡大しつつあり、IT事業者の参入も顕著である。本科目では、フィンテックの様々な事象を分析し、その本質を見極める。



Web版はこちら



Web版は
こちら

共通選択科目群

専門分野や産業を問わず、職業人として必要なコミュニケーションやマネジメントなどの基礎的な能力を養う科目と、ICTの先端的な応用例や技術動向を学ぶ科目から構成されます。ITビジネスの基礎から応用までを含む多様な観点を持つ科目から構成されるため、学生の学びの幅を広げます。

ITのための統計学	情報化が進む現代社会では、取得可能な様々なデータを用いて、社会や経済における因果関係を分析し考察する際、統計学は重要である。本科目では、統計学の基本的な考え方や手法を講述し、具体的な事例を踏まえ、統計分析に必要な基礎的知識やスキルを学ぶ。
アジアの近現代音楽	西洋音楽のアジア伝来で形成された「アジアの近現代音楽」の、歩みの異なる音楽史とその背景およびアジア全体への影響を学ぶ。図解や音源、生演奏を交えて、「世界の中のアジア」を俯瞰し、全人教育に欠かせない音楽文化への理解と教養を深める。
アドバンスド・ビジネスICTコミュニケーション	「ビジネスICTコミュニケーション」で学んだ知識を受け、最新のICTトピックやICTビジネス事情に触れ、それを踏まえた商品開発、企画書（提案書）作成が日本語でできる能力を養う。
ウェブプログラミングI	ウェブ記述言語であるHTML5 および CSS3を用いてウェブページのデザインや簡単なアニメーションの手法を学び、実習を通じて実際にページを作成しウェブサーバへアップロードするまでの手順を修得する。
応用情報学最先端A/B	ICTの理論から応用分野まで、最先端の情報をオムニバス形式で取り上げる。日進月歩で進化するIT業界の最新動向を伝え、プロジェクトでの開発対象の目標につながることを期待する。
応用情報技術のための数学	数学を通して「論理的思考」を身につけ、来るべき人工知能時代に対応可能な情報科学へつながる知識を学ぶ。基礎的内容から始め、便利なツールについても解説する。
音楽概論	クラシック音楽における様々な名曲を取り上げ、作品の成り立ち、作曲家の生涯、歴史的背景や後世への影響などを学ぶ。毎回ピアノの生演奏があり、レコードやその他のいろいろな音源を聴く。ゲスト演奏家とのミニコンサートも行う。
環境情報システム	地球環境問題を例に取り上げて、情報の有効な活用のために、その情報を取り巻くシステムと各種のデータ処理手法を学ぶ。
技術英語とコミュニケーション	ICT業界は海外の最新情報をいかに取り入れるかが重要なポイントである。本科目では特にICT分野での技術や職場での英語によるコミュニケーションスキルを向上させることを目指す。ロールプレイ、技術を主題としたプレゼンテーション、オーラルコミュニケーションおよび文章表現について学ぶ。
技術英語とコミュニケーション上級	学生が各自の学問分野に関連したコミュニケーション目標を計画し、達成することを目的とする。アカデミック・ライティングおよびスピーキング、リスニング／ノートの取り方、新しいプロセスの説明などの専門的なタスクが、アカデミックな英語力によるポートフォリオを構築するために必要となる。文法論、フォーマルライティングの慣習、文法・語彙力の向上、発音の改善に注意を払う。
技術コミュニケーション	ビジネスにおいては、誤解のないよう情報や意見・考えを伝達することが必要である。ビジネス日本語における言葉の選択、会話、ビジネス文書等の書き方、プレゼンテーションスキルを修得する。
建築IT概論	人間の営みの基本である「衣・食・住」の一つ「住」に関わる建築インテリアの知識を修得する。実際の建築設計、施工の手順・システム・ITの活用事例などを学ぶ。また、近年の建築・建設産業におけるSDGsの取組みを学び、これからの建築・都市のあり方を模索する。
コンピュータ構成論	情報システムの構築ならびに活用を行うために必要なウェブビジネス技術、あるいはウェブシステム開発において基礎となる計算機システムのハードウェア、ソフトウェア両面の基礎知識を修得する。

必修科目

プロフェッショナルとしてのヒューマンスキルと倫理観を醸成し、組織を牽引するリーダーシップ力を養う科目です。

ICT実践コミュニケーション	様々なICT分野の技術的なトピックについて、専門家や一般人に対して文章や口頭で発表するための基本的なスキルを身につける。技術動向や関連事例の調査方法、文章やプレゼン資料の論理構成などを学ぶ。
プロジェクト基礎演習	マスタープロジェクトへ取り組む準備として、ICTの実践的応用や技術活用などを踏まえ、自ら課題を見出しプロジェクトのテーマを設定し、質の高い計画の立案と計画書の執筆について修得することを目標とする。プロジェクトに取り組むための手法や方法なども学ぶ。

コンピュータプログラミング概論	学部でITを専攻していない学生を対象に、関数・オブジェクト指向・ファイル入出力・GUIなどのコンピュータプログラミングに関する基礎知識を学ぶ。Pythonによるプログラミング経験を通して、基本的なアルゴリズムやデータ構造も理解する。
システム設計特論	プロセッサ・ハードウェアの設計を題材に、システム開発に取り組む心構えや考え方、企画から仕様策定を経て設計・開発に至る各フェーズで考慮すべき要件などについて解説する。システム開発組織の運営の実態や、総合的な企業活動と連携したものづくりの最新状況を学ぶ。
システム理論特論	経営分野、経済分野、技術分野で現れる複雑なシステムを分析するための理論と実践を学ぶ。特に、種々の複雑かつ競合関係を内包するような事態が起きた場合に、抽象的あるいは実用的なモデルを基に合理的な判断を可能にするための方法を修得する。
情報ネットワーク概論	ウェブベースの情報システム構築や活用の際に必須となる、ネットワークに関する基礎的な知識として、ネットワークアーキテクチャおよびTCP層以下の知識・技術について修得する。
生産システム工学	製造業においては、生産情報の流れから企業活動を把握することが重要である。本科目では、PLMを視野に入れ、需要予測、生産計画、物流管理など企業活動の戦略立案に関わる概念を把握し、それに伴う情報通信技術を学ぶ。
データベース概論	どの分野においても必要な、データベースの基礎と様々な企業活動における利用方法を理解し、データ定義の技法とデータの操作について学ぶ。
日本社会	日本社会を動かすもの、日本人の特徴的行動、態度や思考方法を理解する。様々な事例に基づき、講義、グループディスカッション、プレゼンテーションなどを通じて日本社会の捉え方を学ぶ。
ビジネスICTコミュニケーション	ICTに関わるビジネスにおいて、そのビジネスが扱う領域の関連知識、業界用語に触れる。正しい日本語表現を駆使し、対顧客あるいは会社内で自分の意図が伝わるようコミュニケーションスキルを向上させる。
ビジネスコミュニケーションI/II	日本のビジネス知識と企業コミュニケーションスキルを向上させるため、ビジネスの場面でよく使われる言葉に焦点を当て、ビジネスのマナーと日本の状況を踏まえ、日本語のビジネス用語と習慣を学ぶ。
ビジネスプレゼンテーション	現在、様々な企画・提案を相手に伝えるためのプレゼンテーション能力が強く求められている。言葉の選択や話し方、スライド作成における文字の選択やメッセージ、映像や音楽などを、効果的に使用し表現することを学ぶ。
ビジュアル・プロセッシング	画像には豊富な情報が含まれている。これらの情報を顕在化させるための各種の変換・表現手法を理論と実験を通して学習する。感性的な効果を重視した画像変換や周波数領域域での処理など、いろいろな分野における画像データ処理の基礎から応用までを学ぶ。
メディアコミュニケーション	様々な社会的課題をICTに基づくコミュニケーションを通じて解決を試みるグローバルなニーズが高まっている。最先端のメディアやコミュニケーション技術を効果的に使用し、課題解決につなげるための実践的な知識や倫理を身につける。
ロボティック・プロセス・オートメーション	ロボティック・プロセス・オートメーション（RPA）では、人が端末で行う定型作業をソフトウェアに設定（命令）して人の代わりにソフトウェア・ロボットがオペレーションを行う。本科目では、RPA導入の利点、適用可能な業務を学び、実際にRPAに基づくプログラム作成方法を修得する。
マスタープロジェクト	ICTの実践的応用や技術活用に焦点を当て、自身の問題意識から課題の設定や分析および解決の提示へつなげることを目標とする。本科目には、マスターレポート、マスタープロジェクト、オーナーズマスタープロジェクト、オーナーズマスター論文の4つのタイプがある。
リーダーシップセオリー	時々刻々と進化発展する技術や人類社会・文化の移り変わりを把握し、組織全体を教育・教化する能力を持った新しいリーダーの行動の本質とは何かを考える。組織の内的・外的要因を分析する方法にも着目し、集団教育・教化のリーダーシップの実践を行う。

専門分野別コースパスウェイ（推奨履修パターン）

● 人工知能

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

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

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

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 インメモリーデータベース
データベース概論	探索的データ解析と可視化	インターネットビジネス ストラテジーとマーケティング	フィンテック論
ITのための統計学	データマイニングの 基礎理論	実践クラウド コンピューティング	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

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			



Web版は
こちら

専門分野別コースパスウェイ（推奨履修パターン）

● ネットワーク管理

ネットワーク・インフラ技術と情報セキュリティの専門家を目指す。

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

第1セメスタ	第2セメスタ	第3セメスタ	第4セメスタ
ウェブ技術概論	情報セキュリティ	情報ネットワーク特論	IoTと人工知能
コンピュータプログラミング(Python)	サイバーセキュリティ	IoTと無線ネットワーク	クラウドネットワークと仮想化
情報ネットワーク概論	人工知能ソフトウェア活用I	ネットワークシステム管理	経路制御と交換特論
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

ICTを新規ビジネスに活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

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

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	ディジタル アニメーション制作	コンピュータ グラフィックス	ディジタル オーディオ制作
アニメ作画基礎A	アニメ企画・製作・ プロモーション特論	映像構成論	特殊映像技法特論
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

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、「観光デザイン」、「観光データ分析」、「ツーリズムデスティネーションマネジメント」などを履修し、プロモーション手段としてのSNSとの連動、多言語・マルチメディアでの観光情報の提供、観光客の行動履歴の情報化と分析・予測などを学びます。

第1セメスタ	第2セメスタ	第3セメスタ	第4セメスタ
観光ビジネス概論	観光デザイン	ツーリズムデスティネーション マネジメント	観光IT特論
観光IT概論	グローバル人材開発論	観光データ分析	観光ITインターンシップ
プロジェクトマネジメント	ウェブプログラミングⅡ	オブジェクト指向 システム設計	モバイルアプリ開発
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			

● ITエンターテインメント

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。

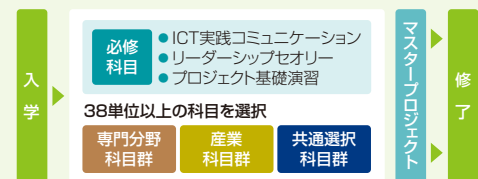
ゲームやビデオエンターテインメントに重点を置き、業界のIT / ICT / データインフラストラクチャの要件やニーズおよびテクノロジーの進化などを踏まえて、エンターテインメント制作プロセスに基づく新たなキャリアを開発するために必要な知識を学びます。

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ニング	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
			特殊映像技法
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			

ビスポークカリキュラム

幅広い知識と
応用分野にわたる
自由な学び方を
実現する。

個別の専門分野や産業を超えて、自分で自由に科目を選択して、幅広い知識と応用分野にわたるオリジナルなカリキュラムを構成することも可能です。必修科目以外の履修科目すべてをアカデミックコーディネーターと相談しながら選択し、自らの学修目的や将来像に応じてカリキュラムを構成することで、新しいICTの応用領域を目指します。





教授

高 弘昇

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。



eビジネスをリードする人材育成に向けて

■ 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て上げました。当時はまだ、インターネットがマーケティングの強力なツールになるとは考えておらず、単に、企業の知名度向上のための手段という認識に過ぎませんでした。しかし、サイトを公開した途端、世界中のあらゆるところから製品のアフターケアに関する問い合わせや苦情などのメールが1日200通ほど届いたのです。このとき、ウェブサイトをマーケティングに活用できるのではないかと感触を得ました。

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。

5Gの普及によって、ビジネスのあり方が根底から変わりつつあります。まず、これまで主に2次元空間の範囲にとどまっていたサイバースペースが、3次元空間として展開されるようになりました。いわゆる「メタバース」時代の到来です。他方、モノやサービスをたくさん売って利益を出すというマーケティングの観点からいえば、これからますます企業対企業の取引、いわゆるB2Bのビジネスが発達していくことが予想されます。これは5Gによって、セキュリティ面も含め、データ量が多くかつ重い企業間のビ

ジネスデータを、大量に速くやりとりすることが可能になるからです。

日本では未だに、「わが国にはまだ他国より優れた技術力があるから大丈夫」「日本でいいモノを作れば、それが世界でも売れる」といった旧来の思考法やビジネス慣習が、大企業も含めまかり通っているように感じます。ですが、この20～30年でアジアや中南米の新興国が安く高品質の商品を製造できるようになってきたことから、「日本製」の商品に以前のような輝きやブランド感を世界の人々が無条件に感じ、買ってくれるという時代ではなくなってきています。

一方で、GAFAMに代表されるアメリカのビッグテックは、「オープンイノベーション」でビジネスを発展させることができるということを世界に示し、証明してきました。競合各社がまず技術を共有し、協力し合うことでビジネスのパイを大きくし、その後、しかるべき競争によってパイの取り分が決まるというオープンイノベーションによって、Googleはじめ各社は世界の一流企業へと成長していったのです。

■ 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。

インターネットやSNSの進歩は目覚ましく、かつてはアメリカで起きたことを世界が知り模倣するのに数日～数カ月のタイムラグがありましたが、今では何か最先端の事象が起きたその瞬間に、世界のどこでも知ることができるようになりました。世界中の企業と企業が瞬時に結びつく時代、国境という概念はますます希薄になり、今まで見たことのないような様々なビジネスやサービスが出現しようとしています。AIの発達により農業や工場労働といった力仕事を人間が行う機会はどんどん減っていき、さらにはオフィスワークや論文・書籍の執筆といったことまでAIがすべてやってくれるといったことが現実になる日が来るでしょう。また、SDGsという観点からも、気候変動をはじめとする持続可能な世界の発展に関わる様々な問題を、AIがすべて解決してくれるような時代がやってくるかもしれません。

5Gによりメタバースが普及しB2Bのビジネスが発達する時代、何を学ぶかということがこれからますます重要になってくるでしょう。最先端のITと経営の両方を学ぶことができるKCGIでは、「メタバースで流行るビジネスは何か?」といった未来の世界の創造に直結する学びを深めることが可能です。未来の技術、未来のビジネスを学びたい方は、ぜひKCGIに進学してもらえたらと思います。



教授

内藤 昭三

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。



セキュリティとのバランス念頭に、デジタル化を推進

■ 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月にはデジタル庁が新設され、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たくさんあり、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。けれど、それに応じて生活様式が変わってきています。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、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。政府はデジタル庁で推進していくのですが、民間でも必須の方向だと思います。パンデミックや労働力不足など様々な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。例えばZoomを授業に使う動きがコロナ禍で急速に広がりましたが、企業の中にはセキュリティの水準の異なる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。また銀行口座の認証は、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。

大きな選挙やイベントなどに対するサイバー攻撃がしばしば話題になります。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が議論されています。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場所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。ネットワーク上に多くの資産がありますからね。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が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頻繁に狙われています。大きな企業は常に、サイバー上の様々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が、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。アプリなどには便利な機能がある反面、セキュリティの罠や危険が潜んでいると認識すべきだと思います。例えばネットワークが使いやすいからと、どこかその辺のフリーWiFiで接続すると、そこでは盗聴されたり情報が狙われていたりします。ネットワーク上では情報が基本的に見られている、常に盗聴、監視されているということですね。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きちんと暗号化して送るべきだなと考えることです。難しいですけど、常にそういうことを心掛けておくということは必須です。皆さんにはその意識、心掛けを持ったうえで、技術でより安全な未来を作っていく人材に育ってほしいと考えています。



教授

藤原 隆男

応用情報技術研究科・ウェブビジネス技術専攻主任
京都市立芸術大学名誉教授
元京都市立芸術大学美術学部教授・同学部長

藤原隆男教授は宇宙物理学研究者として数値シミュレーションを手掛ける中で、コンピュータグラフィックス(CG)を多く用いてきました。イギリスの大学を半年あまり訪れ、CGについて学んだ経験もあります。KCGIでは「ITマンガ・アニメ」を専門分野とする学生を主な対象とし、CGIについての基礎から応用までを指導。学生たちには日ごろから芸術的センスを磨くよう呼び掛け、美術館巡りや美術史の勉強などを勧めます。



映画制作に欠かせない3DCGを学び、 芸術センスを磨いて世界に

AIには限界がある,人間の創造性 そのものを奪う訳ではない

これまで研究をされてきた中でITはどのような存在だったのか、さらには近年登場した生成AIが芸術分野にどのような影響を与えるのかお聞かせください。

自然科学では、自然を理解するためには自然界を支配する法則への深い洞察とともに実験的手段が大きな役割を果たします。ところが、私の専門である宇宙物理学の分野では実験をすることがそもそも不可能な現象が多く、数値シミュレーションという手法がよく使われます。例えば、恒星の構造を決める方程式は19世紀から知られていましたが、内部の構造が正確に解けるようになり、その進化がわかるようになったのは、コンピュータが使えるようになった1960年代です。コンピュータはもともと計算機でしたが、計算量の変化が質の変化を招き、科学や技術の世界では研究の方法をすっかり変えてしまいました。また、試行錯誤を容易にする道具として、デザインや芸術分野でも創造を助ける道具として、あるいは表現の手段そのものとしても使われるようになりました。

それからITは急速に進歩し、最近ではAI(人工知能)についての問題が表面化するようになりました。生成AIは人間が要求する、ありとあらゆるものを簡単に作り出してしまうため、人間社会を乗っ取ってしまうのではないかと危惧されるほどです。ただこれらは模倣の組み合わせにすぎません。科学・理論の発見やクリエイティブなモノを作ることはできないなど限界があり、人間の創造性そのものを奪う訳ではないので、扱う際には著作権の面などを慎重にしながら向き合っていけばよいのではないかと思います。

プロも活用の本格的な機能を持ったソフト 「Maya」の基礎や理論をしっかりと

担当科目についてお聞かせください。

専門分野「ITマンガ・アニメ」は、世界が認める日本発の文化、コンテンツ産業に焦点を当て、それらをウェブビジネスに活かすた

めの手法を探ります。まずは既存のクリエイティブ産業を研究したうえで、新しいビジネスモデルの創出に向けた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。

私はこの専門分野の学生を主な対象にした講義「コンピュータグラフィックス」を担当しています。3DCGは映画制作に欠かせない存在であることは言うまでもありませんが、最近では2次元のアニメでも3DCGソフトが使われるケースが多くなっています。講義では3DCGソフト「Maya」について指導します。「Maya」は学生の間は無償で使うことができ、SF映画制作などでプロも活用している本格的な機能を持ったソフト。単に使うだけでなく、そのベースにある基礎や理論をしっかりと学べば、ほかの3DCGソフトにもスムーズに移行できます。

優れた学ぶ環境、 創造力や芸術センスを磨いて

KCGIで「ITマンガ・アニメ」を学ぶ学生へのメッセージをお願いします。

コンピュータは人々の創造的な活動を支援し、人々の生活を豊かにするツールです。これを上手に扱うためには何より基礎が大事。さらには概念、考え方をおろそかにしなければ、あらゆる分野に応用できるでしょう。日本のマンガ・アニメは世界中から高い評価を受け、いろいろな国から学生が集まっています。KCGIの専門分野「ITマンガ・アニメ」を担当する教員には、私のような基礎・理論を専門にしている者だけでなく、その分野で実務経験がある教員も多く在籍しています。設備も充実していますので、学ぶ環境としては優れていると自信をもって言えます。

日本最古のマンガと言われる鳥獣戯画が存在する京都。この地で、例えば美術館巡りや美術史の勉強などを通して創造力や芸術的センスを磨きながら、関連する知識と技術をしっかりと身につけ、世界に羽ばたいてほしいと切に願っています。



教授

甲斐 良隆

元帝人株式会社
元三菱信託銀行株式会社
統括マネージャー

甲斐良隆教授は、大手繊維企業の帝人で物流システムや、日本で初めてとなる人工知能を活用したアパレルMDシステムを開発、その後、三菱信託銀行に移り、資産運用システムの開発や運用を担当しました。合わせて28年間の実務経験を踏まえ、京都情報大学院大学(KCGI)では経営学、金融関連に加え、フィンテックについても指導します。

いまや金融機関ではコンピュータ部門が中核へ

「フィンテックの走り」を手掛ける

ITと金融の関係についてお聞かせください。

私は三菱信託銀行勤務時代、株式のシステム運用や、債券オプションモデルの開発、住宅ローンの証券化などを手掛けましたが、どれも日本ではほぼ初めてといってよい試みでした。これらはいわば、コンピュータの先端の利用が不可欠で、フィンテックの走りと言えるものですね。金融業務はもともと、数字の世界であり、数値処理に力を発揮するコンピュータとはきわめて親和性が高く、金融業務の歴史は機械化の歴史といっても過言でないほどです。そこでは長らく、業務の効率化が経営の重要課題であり、ITがそれを支援するという位置付けでした。時代は流れ、電子商取引関連の銀行が次々と現れるなどして既存の金融機関の存在基盤が脅かされるようになっていきます。かつては無縁だと思われていた人員整理などリストラや転職者増加のニュースが流され、学生の就職希望企業ランキングでも金融機関は低迷しているのが現状です。そのような中、金融機関はこれまでの営業や融資などと並び、コンピュータ部門が経営戦略の推進エンジンといった認識が広がるとともに、組織の中核を占め始めています。

自ら業務を分析,洞察し,場合に よっては業務そのものを設計する力

IT担当者の役割はどう変わっているのでしょうか。

ITが業務の効率化を支援するという形は、金融に限らず多くの産業で共通していました。ITが支援の役割を担うゆえ、IT関連の技術者は現場で働く人が描いた設計図通りに、コンピュータを組み立て、プログラムを書けば良かったのです。ところが、ITの急速な進歩は演算、記憶の面にとどまらず、人間しかできないと思われていた判断、推論にも利用できることを明らかにし、融資や資産運用の分野においても人に取って代わる存在と見なされるまでに成長しました。そうすると、量の深化が質の変化を起こしたのです。すなわち、業務設計とIT化は一体のものになり、2つの間に厳密に線を引くことなど、不可能になりました。また、IT関連の技術者に求められる資質も変化を起します。設計図を待つ受け身の存在でなく、自ら業務を分析、洞察し、場合によっては業務そのものを設計することも求められるようになってきたのです。その方が「考える人」「作る人」といった分業体制よりはる

かに効果的、効率的な場合が多いのです。まさに、IT関係者にとって今まで経験したことのない別次元の世界が始まりました。金融×ITを表す「FinTech」をはじめ、教育×ITの「EdTech」、農業×ITの「AgriTech」、医療×ITの「MedTech」など、次々に新しいジャンルが生まれています。

学ぶことにより人生観が変わる醍醐味

そのような時代、KCGIではどのような指導をされますか。

私にはMBAでの指導経験がありますが、社会人が入学してくる理由はおおむね▽これまでやってきたことの専門性をより高めたい▽技術者、研究者にとどまらず、管理者としてのスキルを身につけたい▽転職や起業をしたい—の3パターンに分けられます。そのように多様な人が多様な目的をもって学ぶのが、実務系大学院の魅力です。KCGIには大学を卒業してすぐに入学する学生も多いのですが、ITと経営を統合的に学べる機会を得られる数少ない場所です。現実の課題に直面し、問題意識を強く持ちながら、自分を高めたいと願っている学生にぜひ入学してほしいですね。自ら会社を起こす機会もきっとあることでしょう。ただ、今の学生に多く見られるのは、情報やデータを集めるのは上手なのに、全く白紙の状況から何かを新しく生み出すというのが苦手だという点です。そのような中、私は指導目標に▽これからの人生をかけて取り組みたいテーマをじっくり選択する▽単位取得だけではなく、専門家としてわが国トップクラスを目指す▽書くこと、人に伝えることを徹底的に鍛錬する▽現実の世界とモデル(抽象化された構造、パラメーター)を行き来することで実務の本質を理解する▽修了後も大学院で培った人的ネットワークを維持する—を据えています。学ぶことによって見えなかったものが見えてくる、違ったように見える、それによって人生観が変わり、生き方が変わる。そのような醍醐味は大学院でしか味わえません。また、共に学んだ者は利害関係のない一生の友です。そのような友人、恩師をKCGIで見つけてほしいと強く願っています。修了後も「共同研究」を続けることは可能です。勉強でつながる大きなネットワークを築くことができれば、私は幸せです。前述しましたが、IT関係者にとって今まで経験したことのない別次元の世界が始まっています。その先導役を皆さんに期待します。開拓者の苦労はありますが、皆さんの前途は洋々です。開拓者魂と困難を克服する力をKCGIで身につけてください。





教授

武田 康廣

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

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

武田教授は『ふしぎの海のナディア』『天元突破グレンラガン』で有名な株式会社ガイナックスの設立に携わりました。アニメーションプロデューサーとしてゲーム『新世紀エヴァンゲリオン〜鋼鉄のガールフレンド』をはじめ、『トップをねらえ2』や『アベノ橋魔法☆商店街』、『はなまる幼稚園』など多数の作品を手掛けました。同社とのコラボレーションで、KCGグループ創立50周年を記念したCMを製作しました。



日本のアニメによるビジネスを探る

■ ビジネスとは「いかに資金を回収するか」

アニメをビジネスにするためのキーワードは何でしょうか。

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

武田教授がアニメに携わるようになった
きっかけを紹介してください。

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

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

アニメやコンテンツ制作を学ぼうとしている学生に
メッセージをお願いします。

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



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



教授

今井 正治

KCG|サステナブル・オープンイノベーション・センター (SOIC) 長
名古屋大学工学士
同大学院博士後期課程修了(情報工学専攻) 工学博士
元豊橋技術科学大学教授 元米国サウスカロライナ大学客員助教授
大阪大学名誉教授
元(株) テクサー 取締役CTO
エイシップ・ソリューションズ(株) 代表取締役。

今井正治教授は、IoTを使いこなしながら人工知能(機械学習)応用システムの構築ができるエンジニアの育成に向け、産業界の最新動向を見極めた教育を展開しています。近年では講義「IoTと人工知能」を担当し、エッジコンピューティングでの機械学習の展開などについても指導。本学と産業界、行政機関、金融機関、教育研究機関、NPOなど、学外の団体等との連携活動促進を目的とし、SDGsに基づく研究・開発・実証実験を推進する「サステナブル・オープンイノベーション・センター」のセンター長を務めます。

多様性と包含性を実現できる組織を構築し
運営できるリーダーに■ AIは確かに職業を奪う、だが一方で、
より高度で新しい仕事を生み出す

「第4次産業革命」ではAIがどのような役割を
果たしていくのでしょうか？

「第4次産業革命」では、様々な「モノ」が「インターネット」に接続され、それを人工知能(AI)が制御することによって産業構造の変革をもたらすと言われていました。これに伴って人間の役割や仕事の仕方が大きく変わり、ロボットを賢く動かすためにはIoT(Internet of Things:モノのインターネット)とAIの技術が必須となりました。

第4次産業革命の最大のインパクトは、これまでインターネットで集められた情報をコンピュータで解析した結果を人間が見て判断していたシステムが、コンピュータによって人間を介することなく「知的な判断」ができるようになるという点です。しかも、コンピュータは人間に教えられなくても、AIの一種である機械学習(Machine Learning)の技術の発達によって、判断の方法を機械(コンピュータ)が自ら学習できるようになったのです。

これによりAIが人間のあらゆる仕事を奪ってしまうのではないかと危惧感が聞かれますが、私はそのように考えていません。第4次産業革命によって人間が行う必要がなくなる職種が存在するのは確かですが、同時に、AIを使いこなすことでより高度な仕事や新しい仕事を生み出すことができるからです。

■ SDGsへの理解,すなわち新たな価値観や
倫理観の共有が必要

教育・講義ではどのような点を重要視されていますか？

教育では、原理を深く理解し現実課題に応用できる力や、自らの考えを他分野の方に分かりやすく説明できる力、そして社会的課題としてSDGs(Sustainable Development Goals:持続可能な開発目標)への理解を重要視しています。人間の生活を大きく変える技術を前にした今、従来の道徳感では事足りず、自分たちがどのように発展していきたいのかという新たな価値観や倫理観の共有が必要です。

マスタープロジェクトを履修する学生を対象に、若手教員数名とともに

「Open innovation zeminar (Oz)」というゼミをつくり、研究活動を支援しています。このゼミでは自分の研究を他領域の方に説明する力を必要とします。技術だけでなく、多様性・包含性を実現できる力を育みながら自らの目標をやり遂げられるように、学生を支援しています。

■ 人工知能が出した「答」の真偽を
見分けられる感性を身につけて！

KCGIの学生には、どのような目標を持って
学びに取り組んでもらいたいですか？

最近の人工知能技術の中で最も注目を集めているのは、ChatGPTのような生成AIです。生成AIは、人間にとって優秀な秘書のような存在なので、これをうまく使いこなせると、知的作業の生産性が大きく向上します。しかし、生成AIが出してくる「答」は常に正しいとは限らないという問題があります。たとえば、使われ始めたころのChatGPTに「今井正治はどんな人ですか?」と尋ねたことがあります。するとChatGPTは、「日本の音楽家であり、作曲家、編曲家、キーボーディスト、音楽プロデューサーです。」と自信たっぷりに答えました。主にアニメーションやゲームの世界で活躍しているのだそうです。しかし、これは事実と反しています。生成AIの出してくる「答」をそのまま信じていると、生成AIに奴隷として使われることになりかねません。

KCGIでは、科学(Science)、技術(Technology)、工学(Engineering)、数学(Mathematics)に芸術・リベラルアーツ(Arts)を加えたSTEAM教育の考え方を重視しています。このような教育体制で学ぶことによって、人工知能が出した「答」を盲信するのではなく、その「答」の真偽を見分けられる教養と感性(直感)を身につけてほしいと思います。21世紀の人類の目標は、現在我々が直面している様々な社会的課題(地球温暖化、貧困、不平等など)を解決し、人間が幸せに生活できる持続性のある社会を実現することだと私は思います。そのために、IoTとAIが大きな威力を発揮することになるでしょう。私たちは、今まさにこのような技術や社会の大きな転換点で生きています。学生の皆さんが将来、本学で勉強した知識や技術や考え方を活かして、それぞれの立場で社会に貢献していただけることを期待しています。



教授

ニッツァ・メラス

『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」のリードボーカリストに抜擢された。自らが作詞作曲したオリジナル楽曲を「シルク・ドゥ・ソレイユ」のショーで演奏した唯一の歌手である。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。



ITを駆使して最先端の舞台ショーを創造する

■ 新しいエンターテインメントの世界

芸術の世界とITは密接に繋がっています。クリエイティブなビジョンが素晴らしい技術と融合するとき、観客をまた別の次元へ引き込みます。だから最先端技術の第一線にあり、同時に創造性と目を見張る速さで進化する広範なコンピュータ分野の知識を修得する環境がある教育機関に私が携わっているのは自然なことなのです。

エンターテインメントの世界では、ITは私たちのあらゆるビジネスに普及しています。コンピュータによる音楽の録音や編集、映画やCMの吹き替えであろうと、シルク・ドゥ・ソレイユ (Cirque du Soleil) の多岐にわたる訓練やマルチメディアであろうと、私が担って

いるどのパフォーマンスも高度な専門技術と、アーティストと技術者のチームの鋭い創造性が必要とされています。

これらの連携は、芸術と技術が映像や音響の協奏曲を創り出すために相乗的に協力する部分だといえます。

本学では、学生は知識を得て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。本学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。



ニッツァ・メラス教授の授業風景

KCGグループ創立60周年記念祝賀会コンサート

KCGグループ創立50周年記念CD「MUSIA」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）

最新のITが支える舞台芸術

KCGグループでは、舞台芸術ITに関する科目を準備し、関連業界で活躍する人材を育成しています。その集大成のひとつが、2014年10月10日に、京都駅前サテライト大ホールで開催されたコンサート「MUSIA」です。

「MUSIA」は、KCGグループの創立50周年記念CDアルバムのタイトルで、コンサートは、このアルバムにしたためられている歌の発表と、本学が管理運営事業者（レジストリ）を務める地理的名称トップレベルドメイン「.kyoto」の運用開始を記念して開かれました。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のニッツァ・メラス教授が歌を披露、また、コンサートは学生たちが中心となって企画、演出し、ITによる舞台芸術創出を実現させました。この日は学外からも大勢の方が訪れ、ニッツァ教授の澄み切った歌声や学生たちの若い感性による演出を堪能した様子でした。

学生が作った映像は、学生たちがニッツァ教授とミーティングを重ね、「MUSIA」から2曲を選んで歌詞を翻訳し、イメージを議論してストーリーをつくり上げたうえ、演出、撮影、出演、大道具や小道具作り、編集などすべてを学生自らが担当した力作です。コンサートの途中、学生の代表が制作のエピソードを披露しました。また、フィナーレでは学生のコーラスグループが加わり、コンサートはクライマックスに達しました。さらに、2016年1月開催の『MUSIA 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。





教授

伊藤 博之

『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シンガーは、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、勉学に動んでいただきたい」とメッセージを送ります。



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

人類は過去に三つの革命を経験してきたと言われています。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

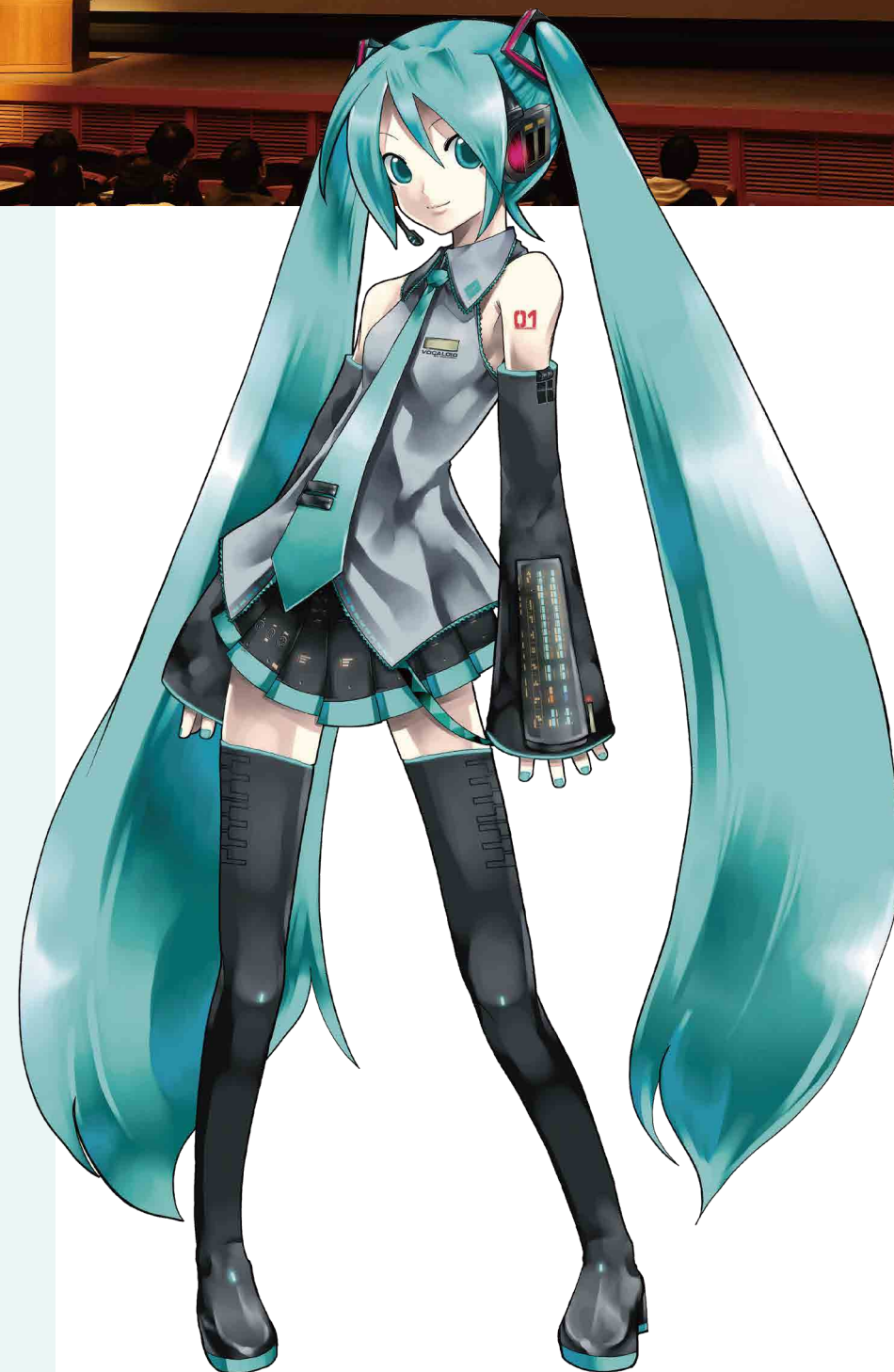
み出しました。交易・貿易に拍車がかかり、広域的に富をもたらすことにもつながりました。また、この革命は、“人口爆発”をも引き起こしました。産業革命以前は、“多産多死”の時代で人口はほぼ一定であり、社会における富の変動も少なかったのですが、産業革命を契機に、加速度的に人口が増えていきました。

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

現在、インターネットツールはごくごく身近なもので、手元にあり、机の上にあり、ポケットに入ります。ニュースや映画、音楽など、デジタル化できる情報はことごとく情報化され、インターネットを通じて容易に送信や蓄積ができます。自分の好きな映像・放送メディアを、瞬時に呼び出して確認できるなど、生活や仕事を大変便利で楽しく快適にしました。また、その情報は、自分のちょっとしたニュースなども含まれ、Facebookや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分かりません。どのように変化させるかは、我々や、それ以上に次代を担う若者の手にゆだねられています。

「初音ミク」の歩みや思いについて熱く語る伊藤博之教授

「初音ミク」の世界
音声合成に革命をもたらした

教員紹介



教員1人に対して学生は10人以下。
グローバルなITビジネスシーンで活躍するリーダー育成という
目標を達成すべく世界中から集まった教授陣は、
情報学、経営学、教育学の各学界の世界的権威、
大企業でIT戦略を立案実行してきた実務家等で構成されている。



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2つあります。

第1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1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2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

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、一般社団法人日本応用情報学会理事

担当科目 「ビジュアル・プロセッシング」「オナーズマスター論文」

適正な情報を見極め、 実社会で応用が利くIT技術者に

知りたい事柄があればネット検索により、多くの情報を得ることができます。しかし、それらは玉石混淆で、その内容の真偽を含め、価値判断が簡単ではありません。有用で信頼できるものを抽出するためには、いろいろな観点から本質を見極められるよう常に研鑽していくことが必要です。

私の専門分野はイメージプロセッシング（画像処理）です。医療画像から、診断・治療等に必要な情報を抽出し、体内臓器や血管の自動抽出・診断情報の表示等の研究や、感性を重視した画像修正など、種々の分野で利用されている画像を対象として、研究・開発を行ってきました。本大学院では、このような情報表現力の豊かな画像を対象として、斬新で高度な表現法の理論的・実践的手法の開発や、画像に含まれている情報を、いろいろな切り口から取り出す方法とその利用などを取り扱っています。

画像はもちろんのこと、各種の情報は、注意深い洞察力をもって読み取らなければ、ノイズあるいは偽の情報に翻弄されてしまいます。適正な情報を見極め、実社会での応用が利くIT技術者の巣立ちを楽しみにしています。

副学長・応用情報技術研究科長

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

担当科目 「情報メディア工学」「オナーズマスター論文」

情報という概念を理解して これからの社会を考えよう

情報技術の進展で社会が大きく動いております。「情報」は「もの」と違って、人にあげても（伝えても）手元からはなりません。この特質を積極的に活用するのが「情報を共有する」概念です。すなわち、情報は共有して初めて価値が出るものなのです。

世界を構成する概念として、情報は物質、エネルギーと並んで3つの柱を構成しています。この情報という概念をしっかりと理解して、これからの社会を考えていくことが、今、皆さんにとって最重要な課題となってきます。

現実的には、情報はデジタルの形で表現されます。これが計算機やネットワークのインフラを介して世界中に拡散するようになった社会が情報社会です。この社会インフラが整備されたのがここ10数年ですので、まだ、人々は情報の何たるか、どう利用し活用していくのがよくわかっていないのは当然で、そのため、いろいろな社会問題が起こってきています。一昔前、情報革命という言葉がはやり、現在ではもうそれが終わったかのような状況ですが、歴史的にみると産業革命は100年程度かかっています。新しい技術を十分に使いこなし、人々の生活が変化し、幸福を感じるようになるまではそのくらいの時間がかかります。情報は瞬時に伝わりますが、人間はそう簡単には変わりません。まだ、情報革命は終わっていないのです。

情報の基礎をしっかりと勉強してこれからの社会の本質を見抜いて、活躍していくことが、今の若い皆さんにとって最重要な課題です。一緒に勉強していきましょう。



Web版は
こちら

副学長

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）、コロンビア大学 教育 大学院 修士 課程 修了（Ed.M.）、コロンビア大学教育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

担当科目 「グローバル人材開発論」「学校・企業内教育国際比較研究」「オナーズマスター論文」

先入観に囚われない自分らしさを見つけよう

私の教育哲学（Teaching Philosophy）は、大学院生と一緒に授業を「創る」ことです。授業では、新しいものを創造するために先入観に囚われないリベラルアーツの精神を涵養します。そのためには、まず、学習環境を整えてあげることが教員の責務だと考えます。教員も同じように学び成長するものだと思っています。京都情報大学院大学には、多様なバックグラウンドをもった有望な留学生や優れた学生が大勢入学してきます。これは潜在的能力を発掘する宝庫です。

これまで大学では課題解決型学習が求められてきました。これから大学院生に求められるのは、課題発見型学習です。なぜなら、大学院生は修了後、新たなリーダーとして社会を牽引していかなければならないからです。課題をこなすだけでなく、自ら新たな課題を発見する力を身につけなければなりません。京都情報大学院大学の学生は、誰よりも恵まれた学習環境にいます。なぜなら、ITの専門知識を身につけることが容易にでき、それを縦横無尽に駆使して、未知の世界に果敢にチャレンジできるからです。

私は、これまで「大社連携」を促進してきました。すなわち、大学と社会の連携です。これからは、大学院と社会（企業）の連携を目指します。私の夢は、京都情報大学院大学の学生とのコミュニケーションを大切に、学習者中心の授業と一緒に「創り」あげる、ラーニング・コミュニティを形成することです。ぜひ私の夢の実現に力を貸してください。

名誉学長

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科学研究科科長、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。
外国大学では、イリノイ大学、ウオターラー大学、サイモンレーザー大学、ラトガース大学、カンタベリー大学、エラスムス大学など客員研究員あるいは客員教授。
日本オペレーションズ・リサーチ学会、日本スケジューリング学会、以上2学会名誉会員、ACM、電子情報通信学会、情報処理学会、日本応用数理学会 以上4学会フェロー、一般社団法人日本応用情報学会理事

担当科目 「システム理論特論」「オナーズマスター論文」

コンピュータとアルゴリズム

コンピュータは、いうまでもなくハードウェアとソフトウェアから成り立っています。ハードウェアの能力は、誕生以来驚異的なスピードで増大し、約1.5年ごとに2倍になるという、いわゆるムーアの法則が成り立っていると言われていました。これは指数関数的増大ですから、たとえば30年（1.5年が20回）たつと能力は2の20乗（＝100万倍）にもなります。現在私たちが使っているコンピュータは、このような進歩の結果到達したものです。

ソフトウェアは、ハードウェアをどのように動作させるか、その手順をプログラムしたもので、それがなければ役に立つ仕事はできません。この手順はアルゴリズムとも呼ばれています。その実行に要する計算時間を理論的に解明するのが計算量理論です。同じ問題を解くにも、出来るだけ計算量の少ないもの、できれば最速のアルゴリズムを発見したいものですが、もちろんそれは簡単ではありません。理論と実用性の両方の観点から、様々な研究が進められてきました。私はその中でも、いわゆる最適化問題、とくに離散的な問題に興味を持ってきました。その例は、グラフ理論のいろいろな問題、スケジューリング問題、経路問題、配置問題、データ表現など、身の回りに沢山見つけることができます。我々が開発したアルゴリズムのいくつかは、今も実際に使われています。

現代生活のあらゆる面で要求される膨大な計算は、上に述べたようなハードウェアとソフトウェアの進歩があって、初めて可能になりました。この進歩は今後も続くでしょう。その未来の姿がどのようなのか、大変楽しみにしています。



Web版は
こちら

サテライト長

中村 真規

Masaki Nakamura

青山学院大学経営学士
外資系コンピュータメーカー勤務後、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、一般社団法人日本IT団体連盟理事

コロナが変えた新しい時代は知識修得においても場所にこだわらず広い知識を求めなければなりません。サテライト方式の授業を通して距離の壁を越える新しい挑戦を体感し、経営実践の生の声を授業に活かしていきたいと思います。

担当科目 「IT企業実践論」



サテライト長

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

現在人類は、食料、エネルギー、医療や介護、自然災害や感染症など様々な課題に直面しています。これらの解決に期待されているのがITでありIT人材です。SNSやAIは国、地域、人種、言語の壁をなくしつつあります。ITを身につけ世界で活躍する人になってください。

担当科目 「ロジカルシンキング」



教授

ウィリアム・カミングス

William K. Cummings

(米国) ミシガン大学卒、ハーバード大学大学院博士課程修了(社会学専攻)、Ph.D.
元津田塾大学講師、(米国) シンガゴ大学助教授、元ハーバード大学国際教育センター所長、元ニューヨーク州立大学バッファロー校教授・比較国際教育学センター所長、元ジョージワシントン大学教授

担当科目 「学校・企業内教育国際比較研究」「オナーズマスター論文」

教授

ウラディーミル・ミグダリスキー

Volodymyr Mygdalsky

オデーサ国立大学大学院修士課程修了、修士(理学)、同大学院数理物理学専攻博士課程満期退学、京都大学大学院博士課程修了、博士(情報学)
元オデーサ国立大学数理科学科助手、元京都大学特別講師

担当科目 「応用情報技術のための数学」「ITのための統計学」「人工知能のための数学」「ICT実践コミュニケーション」「プロジェクト基礎演習」

教授

植田 浩司

Koji Ueda

関西大学工学士、同大学院工学研究科修士課程修了(機械工学専攻)、工学修士、(米国) ロチェスター工科大学大学院修士課程修了(コンピュータサイエンス専攻)、Master of Science
元松下電工株式会社勤務、JICA専門家(対モンゼビーク共和国)

担当科目 「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」「ICT実践コミュニケーション」

教授

大西 健吾

Kengo Onishi

関西大学建築学士
大西建設工業株式会社代表取締役、特定非営利活動法人京都景観フォーラム副理事長、特定非営利活動法人木の町づくり協議会代表理事、デザイン事務所ラウンドアバウト代表
一級建築士、京都府建設業協会京都支部青年部会第22代会長、日本青年会議所建設部会京都建設クラブ第31代会長

担当科目 「ビジネスプレゼンテーション」

教授

青木 成一郎

Seichiro Aoki

大阪大学理学士、東京大学大学院理学系研究科博士課程修了(天文学専攻)、博士(理学)
京都大学大学院理学研究科附属天文台天文普及プロジェクト入室長、関西大学非常勤講師、大阪経済大学非常勤講師、元大阪大学研究員、元滋賀大学非常勤講師、一般社団法人日本応用情報学会理事
2013年度文部科学大臣表彰科学技術賞 受賞

担当科目 「情報ネットワーク概論」「プロジェクト基礎演習」「データ解析II」

教授

赤石 雅典

Masanori Akaishi

東京大学工学士、同大学院工学系研究科修士課程修了(計数工学専攻)
2020年12月まで日本アイ・ビー・エム株式会社、2021年3月から外資系コンサルティング会社所属
近年はAI/データサイエンス系の仕事に従事

担当科目 「人工知能のための数学」

教授

大野 広敬

Hirotaaka Ono

大阪電気通信大学経営工学部卒業
元マリン大阪株式会社勤務、元株式会社シートレイドプロデュース社長、元銘徳貿易株式会社マリン事業部THE BOAT MAN勤務
株式会社ボセイドンヒーロー設立 代表取締役

担当科目 「海洋IT概論」

教授

岡本 敏雄

Toshio Okamoto

東京学芸大学大学院修士課程修了(教育心理学専攻)、工学博士(東京工業大学大学院)
電気通信大学名誉教授、元電気通信大学学術院長・情報システム学研究科長・国際交流センター長
元日本情報科教育学会会長、元教育システム情報学会会長、元日本教育工学会理事、一般社団法人電子情報通信学会フェロー、ISO/SC36-WG2議長、一般社団法人情報処理学会2013年度標準化功績賞 受賞

担当科目 「オナーズマスター論文」

教授

秋山 功

Isao Akiyama

早稲田大学工学士
BIPROGY株式会社総合技術研究所担当部長

担当科目 「応用情報学最先端」

教授

阿部 嘉昭

Casio Abe

慶應義塾大学法学士、北海道大学博士(文学)
元株式会社キネマ旬報社勤務
元北海道大学大学院文学研究科教授
北海道大学名誉教授、評論家、詩人

担当科目 「マンガ創作論」「オナーズマスター論文」

教授

甲斐 良隆

Yoshitaka Kai

京都大学工学士、同大学院修士課程修了(数理工学専攻)、工学修士、関西学院大学博士(商学)
元帝人株式会社勤務、元三菱信託銀行株式会社統括マネージャー、元神戸大学経営学研究科助教授、元関西学院大学専門職大学院教授(経営戦略研究科長)、関西学院大学名誉教授

担当科目 「経営学特論」「金融論」「フィンテック論」「オナーズマスター論文」

教授

岳 五一

Wuyi Yue

(中国) 清華大学電子工程系卒業、京都大学大学院博士課程修了(数理工学専攻)、工学博士
甲南大学名誉教授、元甲南大学知的情報通信研究所長、元知能情報学部長、元京都高度技術研究所主任研究員
日本オペレーションズ・リサーチ学会フェロー、米国電気電子学会(IEEE) 終身会員、中国オペレーションズ・リサーチ学会、中国系統工学会各委員、兵庫県数学教育委員会常任理事

担当科目 「ネットワークシステム管理」「サイバーセキュリティ」「ウェブ技術概論」「オナーズマスター論文」

教授

荒井 修亮

Nobuaki Arai

京都大学農学士、京都大学博士(農学)
京都大学名誉教授、元京都大学農学研究科及びフィールド科学教育研究センター・教授、同大学院農学研究科応用生物科学専攻・専攻長、同大学農学部資源生物科学科・学科長、元国立研究開発法人水産研究・教育機構 理事(水産大学校代表)
元農林水産省水産庁、経済局統計情報部、人事院(併任)、科学技術庁

担当科目 「海洋生物環境学」「オナーズマスター論文」

教授

安平勲

Heikun An

京都大学工学士、同大学院修士課程修了(数理工学専攻)、工学修士
元富士通株式会社ソフトウェア事業部勤務、元マッキンゼー アンド カンパニー インク ジャパン 経営コンサルタント、元東京コンサルティング株式会社 経営コンサルタント、ITコンサルタント、元SAPジャパン株式会社 ITコンサルタント、元株式会社オージス総研 営業マーケティング部マネージャー

担当科目 「コンピュータプログラミング概論」「ウェブプログラミングI/II」

教授

北山 寛巳

Hiromi Kitayama

株式会社アルバス事業相談顧問、けいしんシステムリサーチ設立・初代代表取締役、元株式会社コムウェイ事業統括顧問、元京都コンピューター事業協同組合理事長、元アルファラインCEO
情報システム学会会員、一般社団法人京都府情報産業協会相談役

担当科目 「企業経営実践論」

教授

金 慶淵

Kyung Youn Kim

(韓国) 慶北大学工学士、同大学院博士課程修了(電子工学専攻)、工学博士
(韓国) 済州大学校名誉教授、元済州大学校工科大学長、同大学校産業大学院長、同大学校情報通信院長を歴任
大韓電子工学会理事、韓国電気電子学会理事(米国) メリーランド大学ボルティモアカウンティ校客員教授、(米国) レセラー工科大学客員教授、東フィンランド大学客員教授

担当科目 「デジタルヘルスケア基礎と応用」

教授

伊藤 博之

Hiroyuki Itoh

北海学園大学経済学士
北海道大学で職員として勤務後、1995年にクリプトン・フューチャー・メディア株式会社設立。代表取締役。「初音ミク」を創出
日本文化を海外に発信している功績が高く評価され、2013年秋に藍綬褒章を受章

担当科目 「デジタル・オーディオ制作」

教授

今井 正治

Masaharu Imai

名古屋大学工学士、同大学院博士課程修了(情報工学専攻)、工学博士
大阪大学名誉教授、元豊橋技術科学大学教授、元米国防サウスカロライナ大学客員助教授
情報処理学会フェロー、電子情報通信学会フェロー

担当科目 「コンピュータプログラミング(Python)」「IoTと無線ネットワーク」「IoTと人工知能」「ゲームと人工知能」「オナーズマスター論文」

教授

キリヤコス・メラス

Kyriakos Melas

総料理長、料理コンサルタント
キッズクッキングクラブオーナー兼創設者
料理番組のシェフ、料理研究家
世界各国のレストラン、ホテル、食品産業のコンサルタントシェフ

担当科目 「舞台芸術とIT」

教授

キリル・コシック

Cyril Koshyk

(ポーランド) クラクワ経済大学 応用情報学士
ダークホライズン・ピクチャーズ創業者およびシネマット・スタジオ創業者(ロサンゼルス)。ハリウッドの映画・TV産業において、ビジュアルエフェクツ・スーパーバイザーおよびプロデューサーとして複雑な特殊効果映像製作・編集に関わる。手がけた作品は「300(スリーハンドレッド) 帝国の進撃」、「サイレントヒル：リベレーション3D」、「プロメテウス」など多数。

担当科目 「特殊映像技法」「特殊映像技法特論」

76 The University of Informatics

The University of Informatics 77



Web版は
こちら

教授

倉谷 昌伺

Masashi Kuratani

防衛大学校理工学士，同大学校研究科修了（オペレーションズ・リサーチ）（理工学修士相当），佛教大学大学院文学研究科修士課程修了（東洋史専攻）
元海上自衛官，護衛艦勤務（「はつゆき」航海長，「うみぎり」船務長，「ゆうだち」副長），海上自衛隊第1術科学校統率科教官，海上自衛隊第1術科学校船務科教官，海上自衛隊幹部学校防衛戦略教育研究部戦史統率研究室教官を歴任

担当科目「海洋産業論」「海洋情報システム設計」



教授

高 弘昇

Ko, Hong Seung

（韓国）東国大学工学士，京都大学大学院博士課程修了（数理工学専攻），工学博士
京都コンピュータ学院洛北校校長
（韓国）元サムスン電子株式会社戦略企画室情報戦略部長（CIO），元Harmony Navigation社代表取締役，前韓国情報保護振興院（KISA）諮問教授
一般社団法人日本応用情報学会 代表理事，韓国CALS/EC協会専門委員，元済州特別自治道諮問官，済州知識産業振興院諮問委員，韓国電子取引学会終身会員第一号

担当科目「ウェブビジネス概論」「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」「オナズマスター論文」



教授

高橋 良英

Ryoei Takahashi

早稲田大学理学士，同大学院修士課程修了（数学専攻），博士（工学）
元八戸工業大学大学院システム情報工学科教授，元NTT横須賀電気通信研究所勤務，元NTT情報流通プラットフォーム研究所勤務

担当科目「機械学習」「アルゴリズム概論」



教授

高橋 良子

Ryoko Takahashi

同志社大学 学士（文学），同志社大学大学院文学研究科美学および芸術学専攻修士課程修了 修士（芸術学），京都コンピュータ学院卒業，京都情報大学院大学応用情報技術研究科修了，情報技術修士（専門職）

担当科目「リーダーシップセオリー」



教授

胡 明

Ming Hu

（中国）青島大学理学士，貴州大学大学院修士課程修了（数学専攻），京都大学大学院博士課程修了（情報学研究科数理工学専攻），博士（情報学）
元京都大学大学院情報学研究科外国人共同研究者，元日本学術振興会特別研究員

担当科目「ITのための統計学」「応用情報技術のための数学」



教授

近藤 正

Tadashi Kondo

徳島大学工学士，大阪大学大学院工学研究科前期課程修了，同大学院工学研究科後期課程修了，工学博士
元株式会社東芝 重電技術研究所 制御研究担当研究主務，元徳島大学医学部教授，元同大学大学院保健科学教育部教授，元同大学大学院医歯薬学研究部教授
徳島大学名誉教授

担当科目「先端医療情報学」「人工知能ソフトウェア活用I/II」



教授

多川 響子

Kyoko Tagawa

京都市立芸術大学大学院音楽研究科修了，修士（音楽），ドイツドレスデン・カール・マリア・フォン・ウェーバー音楽大学卒業
在独中にドイツ，ポーランドにて様々な演奏会に出演

担当科目「音楽概論」



教授

武田 康廣

Yasuhiro Takeda

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

担当科目「実践アニメ製作論」「アニメ企画・製作・プロモーション特論」



教授

蔡 全勝

Quansheng Cai

（中国）大連外国語大学日本語学部卒業，大阪外国語大学大学院外国語学研究科日本語専攻修士課程修了，文学修士
（中国）元大連外国語大学教授，元大連外国語大学日本語学院院长，元遼寧対外経貿学院教授，北九州市立大学交換教授，北星学園大学交換教授

担当科目「ICT実践コミュニケーション」「技術コミュニケーション」「プロジェクト基礎演習」



教授

斉藤 康己

Yasuki Saito

東京大学大学院修士課程修了（情報工学専攻），工学修士，英国エセックス大学大学院計算機科学研究科修士課程修了，Master of Computer Science with distinction，東京大学 博士（工学）
京都大学名誉教授，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 高度研究支援専門職・技師

担当科目「自然言語処理」「クラウドネットワークと仮想化」「ウェブ技術概論」「オナズマスター論文」



教授

立石 聡明

Toshiaki Tateishi

早稲田大学商学士
有限会社マンダラネット代表取締役，一般社団法人日本インターネットプロバイダー協会副会長兼専務理事，一般社団法人インターネットコンテンツセーフティ協会代表理事，株式会社東阿波ケーブルテレビ取締役，一般社団法人日本IT団体連盟理事

担当科目「インターネット・ガバナンス」



教授

千葉 博人

Hirohito Chiba

北海道工業大学工学士
プログラマーとして企業での勤務を経て，1988年に株式会社徳川システムを設立。代表取締役社長
KCG資料館 館長，札幌商工会議所 情報・メディア部 会役員，北海道コンピュータ関連産業健康保険組合 互選議員，元スタートレック ネットワーク ジャパン代表

担当科目「デジタル・アニメーション制作」



教授

作花 一志

Kazuyuki Sakka

京大学理学士，同大学院博士課程修了（宇宙物理学専攻），理学博士
元京都コンピュータ学院鴨川校校長
元天文教育普及研究会編集委員長
一般社団法人日本応用情報学会理事

担当科目「データ解析I/II」「応用情報技術のための数学」「オナズマスター論文」



教授

里見 英樹

Eiki Satomi

小樽商科大学大学院修士課程修了（アントレプレナーシップ専攻），経営管理修士（MBA）
1996年株式会社メディア・マジック設立。代表取締役
北海道モバイルコンテンツ・ビジネス協議会（HMCC）会長，一般社団法人北海道IT推進協会副会長，一般社団法人北海道情報システム産業協会（HISA）副会長，札幌商工会議所一号議員（人材確保・活用委員会副委員長）

担当科目「IT企業実践論」



教授

手塚 正義

Masayoshi Tezuka

大阪大学工学士，同大学院修士課程修了（通信工学専攻），工学修士
元株式会社富士通研究所主管研究員，元金沢工業大学助教授（情報工学科），元株式会社富士通経営研修所部長

担当科目「オブジェクト指向システム設計」「知的財産権法」「データベース概論」「オナズマスター論文」



教授

デビット・レニントン

David K. Lennington

（米国）テキサス大学，Bachelor of Arts，プリンストン大学大学院修了，Master of Arts及びPh. D.，コロンビア大学教育大学院修了，Master of Arts
ニューヨーク市教育省 英語教員，Apex for Youth 教員（英語，STEM，数学），プリンストン大学 アシスタントインストラクター主任，メインランド大学 ESLインストラクター等

担当科目「技術英語とコミュニケーション上級」



教授

サンフォード・ゴールド

Sanford Gold

（米国）ミシガン大学，Bachelor of Arts，（米国）コロンビア大学教育大学院修士課程修了，Master of Education，同博士課程修了，Doctor of Education
ADP 教育プログラム ラーニングシニアディレクター，ブルデンシャル ファイナンシャル ラーニングディレクター，アーンスト・アンド・ヤング 教育コンサルタント

担当科目「リーダーシップセオリー」「オナズマスター論文」



教授

周 培彦

Peiyan Zhou

（中国）北京大学東方語文学部卒業，京都府立大学大学院生活科学研究科前期課程修了・修士（学術）

担当科目「ビジネスプレゼンテーション」



教授

寺下 浩

Hiroshi Terashita

金沢工業大学・工学士，寺下浩 一級建築士事務所設立
元株式会社日立建設設計勤務，元株式会社シーラカンス アンド アソシエイツ勤務
京都コンピュータ学院京都駅前校新館，京都情報大学院大学百万遍新校舎ほか多数の建築設計を手がける。

担当科目「建築IT概論」



教授

トレヴァー・ドーズ

Trevor A. Dawes

（米国）コロンビア大学卒，Bachelor of Arts，コロンビア大学教育大学院修了，Master of Arts及びEd.M.，ラトガース大学大学院修士課程修了，Master of Library Service
ワシントン大学 准図書館員，プリンストン大学図書館サーキュレーション・サービス・ディレクター，コロンビア大学図書館サーキュレーションサービス部長，ドーズ&アソシエイツ 主任コンサルタント等

担当科目「図書館情報学」



教授

孫 躍新

Yuexin Sun

（中国）天津外国語大学日本語文学学科卒業，京都府立大学大学院生活科学研究科修了・修士（学術），京都大学大学院工学研究科建築学専攻修士後期課程修了・工学博士
尼雅遺跡学術研究機構研究員

担当科目「オナズマスター論文」



教授

高橋 豊

Yutaka Takahashi

京大学工学士，同大学院修士課程修了（数理工学専攻），同大学院博士課程研究指導認定退学（数理工学専攻），工学博士
京都大学名誉教授，日本オペレーションズ・リサーチ学会フェロー，通信・放送機構（TAO）「多段接続されたCATV網による通信・放送統合技術に関する研究開発」統括責任者（プロジェクトリーダー）

担当科目「情報ネットワーク特論」「オナズマスター論文」



教授

内藤 昭三

Shozo Naito

京大学工学士，同大学院修士課程修了（数理工学専攻），工学修士
サイバー京都研究所所長，京都コンピュータ学院鴨川校校長
元日本電信電話株式会社情報流通プラットフォーム研究所主任研究員，元電子情報通信学会インターネット研究会幹事，前韓国情報保護振興院（KISA）諮問教授

担当科目「情報セキュリティ」「情報倫理特論」「オナズマスター論文」



教授

中口 孝雄

Takao Nakaguchi

京都コンピュータ学院卒業，京都情報大学院大学応用情報技術研究科修了，情報技術修士（専門職），同大学院首席修了，京都大学大学院情報科学研究科修士後期課程修了（社会情報学専攻），博士（情報学）
一般社団法人日本応用情報学会理事

担当科目「オブジェクト指向プログラミング」





Web版は
こちら

教授

中村 行宏

Yukihiro Nakamura

京都大学工学士，同大学院修士課程修了（数理工学専攻），工学博士
京都大学名誉教授，IEEE&ACM CODES+ISSS委員，IEEE Life Fellow，特定非営利活動法人バルテノン研究会理事長，京都府情報政策有識者会議委員，NEDIA電子デバイスフォーラム実行委員会委員



担当科目「システム設計特論」

教授

野一色 康博

Yasuhiro Noishiki

立命館大学理工学士
元日本DEC株式会社勤務，元日本ヒューレット・パッカード株式会社勤務



担当科目「ウェブプログラミング」「データベース概論」

教授

長谷川 功一

Koichi Hasegawa

北海道大学工学士，（米国）ペンシルバニア州立大学大学院修士課程修了，Master of Arts，北海道大学文学研究科博士課程修了，博士（文学）
元NHK報道カメラマン



担当科目「映像構成論」

教授

ピーター・アンダーソン

Peter G. Anderson

（米国）マサチューセッツ工科大学卒，同大学院博士課程修了（数学専攻），Ph.D.
元RCAコンピュータ開発部門上級技術者，（米国）ロチェスター工科大学コンピュータサイエンス学科名誉教授，同コンピュータ技術研究所主席研究員
The Fibonacci Association 理事，専門誌編集委員（Notes on Number Theory and Discrete Mathematics）



担当科目「オナーズマスター論文」

教授

福嶋 雅夫

Masao Fukushima

京都大学工学士，同大学院工学研究科修士課程修了（数理工学専攻），工学博士
京都大学名誉教授，元京都大学大学院情報学研究科教授，元奈良先端科学技術大学院大学情報科学研究科教授，元南山大学理工学部教授・同大学院教授日本オペレーションズ・リサーチ学会フェロー



担当科目「応用情報技術のための数学」「組合せ最適化」「オナーズマスター論文」

教授

藤原 正樹

Masaki Fujiwara

大阪市立大学大学院創造都市研究科修士課程修了（修士），摂南大学大学院経営情報学研究科博士後期課程修了，博士（経営情報学）
元宮城大学事業構想学部事業計画学科科長
中小企業診断士，特定非営利活動法人 ITコーディネータ京都 理事



担当科目「企業システム」「業務の統合化とeビジネス」「販売物流システム開発」「財務会計システム開発I/II」

教授

ニッツァ・メラス

Nitza Melas

『シルク・ドゥ・ソレイユ』メインボーカリスト，シンガーソングライター
元ミュージシャンズ・インスティテュート講師，ロサンゼルスミュージックアワードワールドミュージック部門・ハリウッドミュージックアワード ワールドミュージック部門・DEKAアワードなど受賞多数。
エス・バイ・エル，資生堂，トヨタエスティマのCMソングや，アニメ・ゲームの声優等実績多数。



担当科目「舞台芸術とIT」

教授

長谷川 晶

Akira Hasegawa

（米国）ロチェスター工科大学卒，Bachelor of Arts，同大学院修士課程修了，Master of Science，ハーバード大学大学院教育学修士（Ed.M.）
NPO国際コンピュータ教育開発事業企画部長



担当科目「オナーズマスター論文」

教授

華井 克育

Yoshiiku Hanai

大阪大学工学士
元富士通株式会社モバイルフォン事業本部 統括部長，元モバイルコンピューティング推進コンソーシアム（MCPC）セキュリティ委員会委員長
モバイルコンピューティング推進コンソーシアム（MCPC）顧問
日本IT団体連盟IT教育・人材育成委員会 事務局長代理



担当科目「IoTと人工知能」

教授

ビクトリア・ミグダリスカ

Viktorii Migdalska

オデーサ第1工作機械製作工場設計部 設計技師（設計士1級），オデーサ第2工場 設計部 設計技師（設計士1級），元「インテレクト」オデーサ私立学校 日本語講師，元オデーサ国立大学 上級講師（日本語教育）



担当科目「ICT実践コミュニケーション」

教授

藤原 隆男

Takao Fujiwara

京都大学理学士，同大学院博士課程修了（宇宙物理学専攻），理学博士
京都市立芸術大学名誉教授，元京都市立芸術大学美術学部教授・同学部長
元京都コンピュータ学院非常勤講師



応用情報技術研究科・ウェブビジネス技術専攻主任

担当科目「コンピュータグラフィックス」「リッチメディアコンテンツ開発」「オナーズマスター論文」

教授

古澤 昌宏

Masahiro Furusawa

慶應義塾大学工学士，同大学院理工学研究科修士課程修了（管理工学専攻），修士（工学）
SAPジャパン株式会社Industry Value Advisor，元株式会社野村総合研究所システムエンジニア
元公立大学法人宮城大学非常勤講師



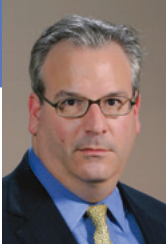
担当科目「ERPコンサルティング特論」

教授

フレドリック・ローレンタイン

Fredric J. Laurentine

（米国）ブラウン大学卒，ハーバード大学大学院MBA（米国）グレイウォールソフトウェア社勤務，セールスオペレーション・イネーブルメント部長代理



担当科目「実践クラウドコンピューティング」

教授

マーク・ハセガワ・ジョンソン

Mark Hasegawa-Johnson

（米国）マサチューセッツ工科大学，Bachelor of Science，同大学修士課程修了，Master of Science，同大学博士課程修了（電気・コンピュータ工学専攻），Ph.D.
（米国）イリノイ大学 教授，（シンガポール）Advanced Digital Science Center 調査研究員



担当科目「音声理解」「オナーズマスター論文」

教授

増田 祐子

Yuko Masuda

（米国）コロンビア大学社会福祉大学院修士課程修了（ソーシャルワーク専攻），ポストグラジュエートセンターフォーメンタルヘルス（精神分析及び分析派心理療法4年制訓練課程修了），上智大学外国語学部イスパニア語学科卒，学士（外国研究），（米国）ニューヨーク州クリニカルソーシャルワーカー（LCSW）公認心理師



担当科目「ビジネスコミュニケーションI/II」「ビジネスICTコミュニケーション」「アドバンスト・ビジネスICTコミュニケーション」

教授

松尾 正信

Masanobu Matsuo

京都大学工学士，（米国）カリフォルニア大学サンタバーバラ校修士課程修了（コンピュータサイエンス専攻）
Master of Science，同博士課程修了，Ph.D.
住友電気工業株式会社米国ソフト研究部門初代代表，株式会社京都テストラボ共同設立者



担当科目「ソフトウェア工学」「オナーズマスター論文」

教授

マヤ・ベンツ

Maya Bentz

（旧ソ連）トビリシ州立大学卒，同大学院修士課程修了，Master of Science，（米国）コロンビア大学教育大学院修士課程修了，Master of Arts，同博士課程修了，Doctor of Education，Ph.D.
バデュー大学客員研究員，元コロンビア大学教育大学院遠隔教育国際プロジェクトコーディネーター



担当科目「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」「オナーズマスター論文」

教授

三浦 仁

Hitoshi Miura

富山大学工学士
BIPROGY株式会社総合技術研究所主席研究員



担当科目「応用情報学最先端」

教授

別所 直哉

Naoya Bessho

慶應義塾大学法学士
ヤフー株式会社法務本部長，執行役員・政策企画本部長兼最高コンプライアンス責任者などを歴任
紀尾井町戦略研究所株式会社代表取締役，ルークコンサルタンツ株式会社代表取締役，法とコンピュータ学会理事，一般社団法人遺伝情報取扱協会理事長，一般社団法人日本IT団体連盟理事



担当科目「新ビジネスのためのルール」

教授

前村 昌紀

Akinori Maemura

国立九州芸術工科大学芸術工学部卒業 芸術工学士
一般社団法人日本ネットワークインフォメーションセンター（JPNIC）勤務
IP事業部長，インターネット推進部長を歴任，現在は政策主幹元APNIC理事会議長，元ICANN理事



担当科目「グローバルインターネット運営論」

教授

松尾 伊都

Izu Matsuo

京都大学法学士，（米国）南カリフォルニア大学大学院MBA
（米国）元ソニーエレクトロニクス社シニアプロダクトマーケティングマネージャー，（米国）元カールツァイスビジョン社プロダクトマーケティングマネージャー，（米国）元京セラインターナショナル社シニアプロダクトマネージャー，元エクスペディアホールディングス西日本エリアマネージャー



担当科目「ツーリズムデスティネーションマネジメント」「ブランドデザインと経営」「企業経営実践論」「ウェブビジネス概論」

教授

真野 宏子

Hiroko Mano

早稲田大学文学士，同大学院博士後期課程満期退学（美術史専攻），博士（文学）
（ドイツ）ベルリン・フンボルト大学哲学科美術史専攻博士課程留学



担当科目「西洋美術史概論」「西洋近現代美術史」「近現代美術史概論」

教授

眞弓 浩三

Kozo Mayumi

名古屋工業大学工学士
京都大学大学院工学研究科修士課程修了（数理工学専攻），工学修士，（米国）ヴァンダービルト大学経済学研究科博士課程単位取得退学，経済学修士，京都大学大学院経済学研究科 博士（経済学）
元東洋アルミニウム株式会社勤務，元京都コンピュータ学院非常勤講師，元徳島大学教授



担当科目「ビジネスエコノミクスI/II」「ITのための統計学」「オナーズマスター論文」

教授

ミラン・ブラツハ

Milan Vlach

（旧チェコスロバキア）カレル大学卒，（旧ソ連）ロモノフ大学卒，カレル大学大学院博士課程修了，Doctor of Natural Science，同大学院博士課程修了（数学専攻），Ph.D.，Doctor of Science（チェコスロバキア科学アカデミー）
元北陸先端科学技術大学院大学教授，カレル大学教授

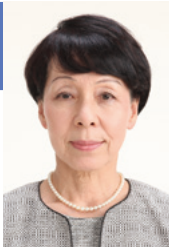


担当科目「ゲーム理論と交渉術」「オナーズマスター論文」



Web版は
こちら

教授
向井 苑生
Sonoyo Mukai



京都大学理学士，同大学院修士課程・博士課程修了（宇宙物理学専攻），理学博士
元金沢工業大学・同大学院工学研究科教授，元近畿大学理工学部・同大学院総合理工学研究科教授
日本エアロゾル学会，日本リモートセンシング学会会員（評議員）

担当科目 「環境情報システム」「オナズマスター論文」

教授
モディカ 静香
Shizuka Modica



同志社大学文学士，（米国）ハーバード大学大学院教育学修士（Ed.M.），（米国）バージニア大学大学院高等教育学博士，Ph.D.
（米国）バージニア大学ダーデン・ビジネス・スクール講師，フルブライト国際教育管理プログラム賞受賞，バージニア大学教育大学院人間育成部博士論文賞受賞，コーチング資格，i.m.i. institute LLC，Charlottesville, VA 創立者

担当科目 「リーダーシップセオリー」「組織行動学」「持続的成長のためのリーダーシップ」「オナズマスター論文」

教授
李 鷁
Yi Li



（中国）北京語言大学文学士，京都情報大学院大学応用情報技術研究科修了，情報技術修士（専門職）
元大連外国語大学講師，元株式会社エーディー・ラボトリーズ勤務取締役，元愛知産業大学通信教育部非常勤講師
情報処理技術者，SAP社認定コンサルタント（財務会計，管理会計，生産計画/管理，プラント保全，販売物流）

担当科目 「ウェブプログラミングⅡ」「財務会計システム開発Ⅰ/Ⅱ」「生産管理システム開発」「販売物流システム開発」「ERP業務アプリケーション開発」「国際会計学」

教授
李 美慧
Meihui Li



瀋陽師範学院（現瀋陽師範大学）児童教育学部卒，中国科学院心理学研究所通信教育心理学コース修了
元大連船舶重工集団幼稚園本部園長，元大連船舶重工集団科学技術協会会員，元大連外国語大学留学サービスセンター日本二部部長，元大連世華出国留学服务公司社副社長，元京都情報大学院大学大連事務所所長，元新日鉄昂学園大連事務所所長，中国独立学院情報管理協会メンバー

担当科目 「グローバル人材開発論」

教授
劉 薇
Wei Liu



（中国）西安音楽学院卒業 BA in Music，東京芸術大学大学院修士課程修了，修士（音楽），東京芸術大学大学院博士課程修了，博士（音楽）
米国カーネギーホール，ヨーロッパ，北米，中国で演奏活動NHKテレビ＝FMラジオ（Best Classic），日本の各新聞，音楽誌等で多数紹介される

担当科目 「アジアの近現代音楽」

教授
向井 正
Tadashi Mukai



京都大学理学士，同大学院修士課程・博士課程修了（物理学第2専攻），理学博士
元金沢工業大学・同大学院教授，元神戸大学・同大学院教授，元文部省宇宙科学研究所客員教授，元神戸大学大学院理学研究科惑星科学研究センター長
神戸大学名誉教授，日本天文学会正会員，日本惑星学会会員（元会長）

担当科目 「データマイニングの基礎理論」「オナズマスター論文」

教授
森田 正康
Masayasu Morita



（米国）カリフォルニア大学バークレー校卒，ハーバード大学大学院修士課程修了，Master of Education，（英国）ケンブリッジ大学大学院修士課程修了，Master of Philosophy
株式会社バンクロフト・アンド・テレグラフ 代表

担当科目 「ITビジネス交渉学」「グローバル・アントレプレナーシップとビジネスモデル」

教授
李宗瑾
Tzong-Jin Lee



国立台湾教育学院（現 彰化師範大学），Bachelor of Arts，（米国）コロンビア大学教育大学院修了，Master of Arts，同博士課程修了，Doctor of Education.
ニューヨーク市教育省 英語教育ディレクター

担当科目 「アメリカ教育制度概要」

教授
劉 非
Fei Liu



京都工芸繊維大学大学院情報工学研究科修士課程修了，同大学院博士課程修了，工学修士
京都コンピュータ学院鴨川校副校長，中国労働関係学院客員教授，中国中央美術学院客員教授，中国北京工業職業技術学院客員教授，中国北京城市学院客員教授，中国職業技術教育学会科研企画部客員教授，中国渤海大学客員教授
中国職業教育技能人材育成新教材編集評価委員会委員

担当科目 「技術コミュニケーション」

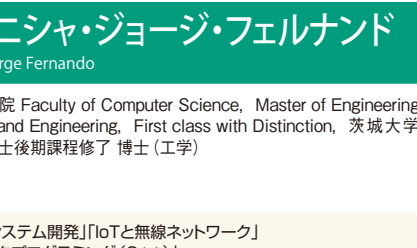
教授
渡邊 昭義
Akiyoshi Watanabe



北海道大学工学士，京都大学大学院修士課程修了（応用システム科学専攻），工学修士
元ナカミチ株式会社勤務
一般社団法人日本応用情報学会理事

担当科目 「デジタル・オーディオ制作」

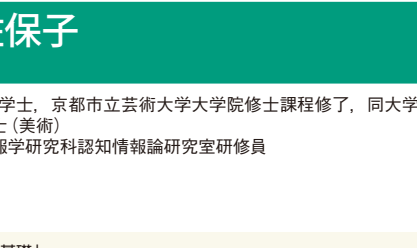
准教授
アーニ・ニシャ・ジョージ・フェルナンド
Anne Nisha George Fernando



（インド）アンナ大学大学院 Faculty of Computer Science，Master of Engineering in Computer Science and Engineering，First class with Distinction，茨城大学大学院理工学研究科博士後期課程修了 博士（工学）

担当科目 「販売物流システム開発」「IoTと無線ネットワーク」「コンピュータプログラミング（C++）」

准教授
大槻 佐保子
Sahoko Otsuki



同志社女子大学 英文学士，京都市立芸術大学大学院修士課程修了，同大学院博士課程修了，博士（美術）
元京都大学大学院情報学研究科認知情報論研究室研修員

担当科目 「アニメ作画基礎」

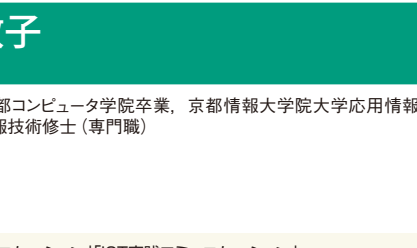
准教授
金 炤善
Sosun Kim



梨花女子大学校学士（理学及び工学），高麗大学校情報保護大学院修士課程修了，修士（情報保護学），同大学院博士課程修了
高麗大学校附置情報保護研究院（Institute of Cyber Security & Privacy）研究員

担当科目 「情報セキュリティ」

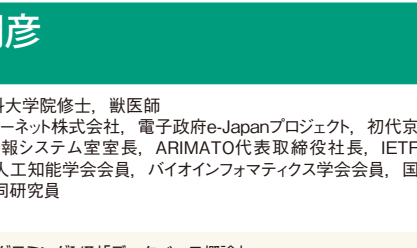
准教授
小寺 敦子
Atsuko Kotera



京都大学文学士，京都コンピュータ学院卒業，京都情報大学院大学応用情報技術研究科修了，情報技術修士（専門職）

担当科目 「技術コミュニケーション」「ICT実践コミュニケーション」

准教授
竹田 明彦
Akihiro Takeda



日本大学農学部獣医科学院修士，獣医師
日立系SE，東京インターネット株式会社，電子政府e-Japanプロジェクト，初代京都コンピュータ学院情報システム室室長，ARIMATO代表取締役社長，IETF W3C member，日本人工知能学会会員，バイオインフォマティクス学会会員，国立がん研究センター共同研究員

担当科目 「ウェブプログラミングⅠ/Ⅱ」「データベース概論」

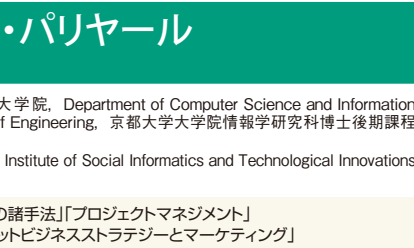
准教授
西村 祐二郎
Yujiro Nishimura



東京農業大学農学士，元青年海外協力隊日本語教師，全国専門学校日本語教育協会監事

担当科目 「ICT実践コミュニケーション」「農業情報システム設計」

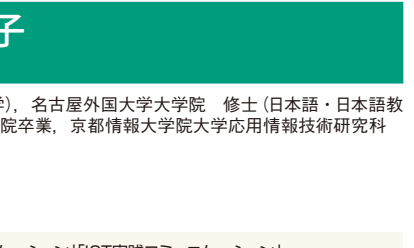
准教授
アミット・パリヤール
Amit Pariyar



（タイ王国）アジア工科大学院，Department of Computer Science and Information Management，Master of Engineering，京都大学大学院情報学研究科博士後期課程修了，博士（情報学）
マレーシア・サラワク大学，Institute of Social Informatics and Technological Innovations（ISITI），Researcher

担当科目 「eコマースの諸手法」「プロジェクトマネジメント」「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」「グローバル・アントレプレナーシップとビジネスモデル」

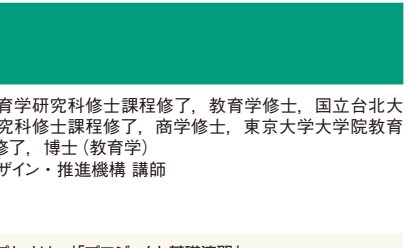
准教授
奥泉 洋子
Yoko Okuizumi



金沢学院大学学士（文学），名古屋外国大学大学院 修士（日本語・日本語教育），京都コンピュータ学院卒業，京都情報大学院大学応用情報技術研究科情報技術修士（専門職）

担当科目 「技術コミュニケーション」「ICT実践コミュニケーション」

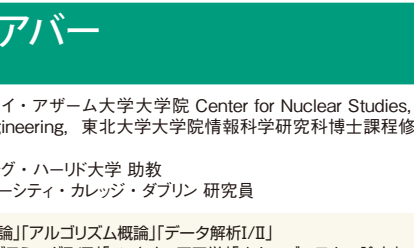
准教授
黄 文哲
Wen Che Huang



国立政治大学大学院教育学研究科修士課程修了，教育学修士，国立台北大学大学院企業管理学研究科修士課程修了，商学修士，東京大学大学院教育学研究科博士後期課程修了，博士（教育学）
元三重大学 高等教育デザイン・推進機構 講師

担当科目 「リーダーシップセオリー」「プロジェクト基礎演習」

准教授
サミラ・アバー
Sameera Abar



（パキスタン）クエイド・イ・アザーム大学大学院 Center for Nuclear Studies，Master degree in Engineering，東北大学大学院情報科学研究科博士課程修了 博士（情報科学）
（サウジアラビア）元キング・ハーリド大学 助教
（アイルランド）ユニバーシティ・カレッジ・ダブリン 研究員

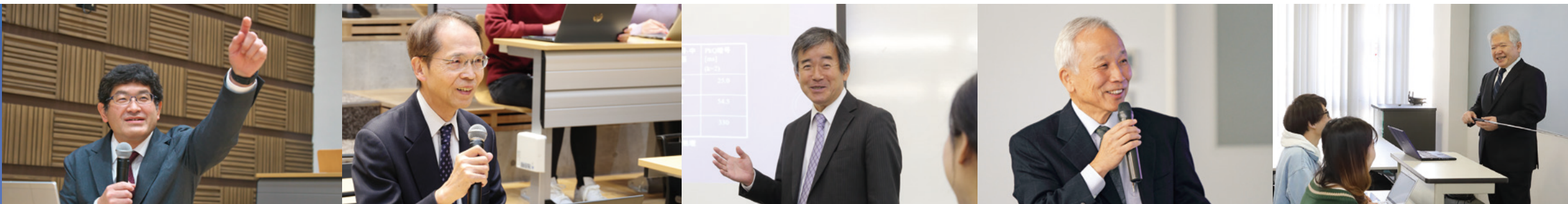
担当科目 「人工知能概論」「アルゴリズム概論」「データ解析Ⅰ/Ⅱ」「ウェブプログラミングⅡ/Ⅲ」「ソフトウェア工学」「オナズマスター論文」

准教授
デイビッド・タイン・ヒエン・プーチック
David Thanh Hien Pucik



（米国）ニューヨーク大学 M.A. In Graphic Communications Management and Technology，（米国）コロンビア大学 東アジア言語文化学部卒業，Bachelor of Arts
元MAGID NewYork 副社長，ゲーム&デジタル戦略担当

担当科目 「グローバルビデオゲーム産業概論」「ゲーム産業」「ビジネスビデオゲーム基礎」「ビデオゲーム特論」



いま、産業界が求める人材

高橋 豊

▶教授
(キャリアセンター長)



我が国において現在進行しつつある第4次産業革命、さらには世界に先駆けて実現を目指そうとしているSociety 5.0を実現するためには、従来から求められてきた課題解決型のIT人材に加えて、今後は価値創造型のIT人材もその重要性が高まります。その結果、経済産業省の予測では、経済が順調に発展すれば、2030年には78.9万人のIT人材不足が見込まれています。

20世紀末からの急速なインターネットの利活用の拡大で、IT技術者が求められる業種は、従来型の情報システム産業だけではなく、より一層広範に亘り、製造、金融・保険、運輸・輸送、電子商取引、広告、娯楽など、我が国の経済活動の大部分に及んでいます。従ってIT人材が量的に大いに不足するだけでなく、質的にもより高度な職業人が求められようとしています。

さらに2020年初頭から始まったCOVID-19（新型コロナウイルス感染症）の影響により、テレワーク、オンライン授業など在宅での業務が増えたため、DX（Digital Transformation）の波が一気に押し寄せています。今後は、IT人材不足はこれまでの予測以上に顕著になります。

京都情報大学院大学は我が国で最初に創設されたIT専門職大学院であり、アジア地域を始めとして多くの国々からの留学生を多数受け入れています。多様な文化的背景を持つ学生が醸成するダイバーシティに富んだ環境でお互いに切磋琢磨しながら勉学に励み、複眼的視点からの思考力を涵養したグローバル人材の輩出を目指す本学で学ぶ学生への期待は今後ますます高まっていくことでしょう。

本学のキャリアセンターでは、急速に進行する我が国の産業構造の変化に対応し、優良企業の求人関係最新情報の調査と新たな求人企業開拓を行い、学生の皆さんへ情報提供をすると共に、個別面談を重視し、皆さんの就職に関する希望、適性、修学内容に応じた指導・アドバイスをしています。

就職活動には色々な不安と悩みが伴います。どのような職種に向いているのか、どのような業種に将来性があるのか、どのように志望企業を見つけるのか、どのように履歴書・応募書類を書けば良いのか、どのように面接に臨めば良いのか、これらを一步一步解決できるように、キャリアセンターは、就職・進路ガイダンス、学内企業説明会、企業インターシッ



プの紹介などを入学時からきめ細かく行います。さらには個別面談を通し徹底して皆さんの希望・適性と就職先のベストマッチングができるようお手伝いをします。皆さんの相談を受けながら、最適な進路選択を一緒に考えていく、これがキャリアセンターの基本姿勢です。

現在、産業界ではITとマネジメントの両方のスキルを兼ね備えた人材が求められており、実践的で高度なスキルを備えた本学の修了者が活躍するフィールドは広がっています。

修了生就職先

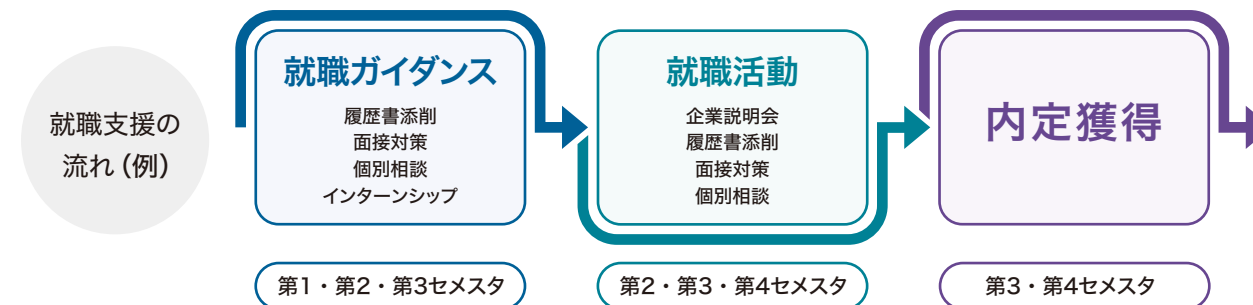
(抜粋)

ソフトバンクグループ(株)、楽天グループ(株)、KDDI(株)、(株)NTTコム、富士通(株)、(株)NTTデータ、LINEヤフー(株)、日本アイ・ビー・エム・デジタル・サービス(株)、アマゾンウェブサービスジャパン(同)、(株)大塚商会、伊藤忠テクノソリューションズ(株)、SCSK(株)、(株)日立ソリューションズ・クリエイト、京セラコミュニケーションシステム(株)、富士通Japan(株)、(株)アイネス、富士ソフト(株)、TIS(株)、NECソリューションイノベータ(株)、(株)シーイーシー、(株)システナ、東芝情報システム(株)、(株)JR西日本ITソリューションズ、(株)JR東日本情報システム、(株)日本総研情報サービス、さくら情報システム(株)、東京海上日動システムズ(株)、(株)バンダイナムコフィルムワークス、(株)セガ、(株)サイバーエージェント、アソビモ(株)、(株)ヘキサドライブ、クリプトン・フューチャー・メディア(株)、アクセンチュア(株)、PwCコンサルティング(同)、デロイトトーマツコンサルティング(同)、(株)野村総合研究所、(株)富士通総研、日本タタ・コンサルタンシー・サービス(株)、本田技研工業(株)、アンリツ(株)、(株)日産オートモーティブテクノロジー、(株)堀場エステック、アマゾンジャパン(同)、P&G Japan(同)、ネスレ日本(株)、(株)資生堂、イオン(株)、裏千家

就職サポートとインターンシップ



Web版はこちら



担当教員による徹底した個別指導と、KCGグループによるバックアップで、理想の就職を実現。

本学の就職サポート体制の特色

1 企業経験をもつ指導教授らによる徹底した個別指導（企業紹介や面接指導など）

2 京都コンピュータ学院をはじめとするKCGグループの就職指導のノウハウ提供やインターンシップなどのバックアップ

インターンシップ参加者の声

王 孝慈さん

ソニー(株)でインターンシップ
2025年3月修了
専門分野：データサイエンス
香港城市大学
エネルギー科学・工学科卒



インタビュー動画

横浜にあるソニーグループの会社で、半年間にわたる長期インターンシップに参加しています。京都情報大学院大学で学んでいるデータサイエンスの知識を試せる仕事ができることから応募して採用されました。自社製品のカメラで使うソフトウェアに対して寄せられたユーザーからの声を分析して、海外でのマーケティングにつなげるという業務が中心です。会社が準備してくれた社宅に住み込み、フルタイム勤務。大変な毎日ですがやりがいがあり、この経験はきっと将来に役立つと思っています。

インターンシップに参加したのは、日本の企業文化や雰囲気を知ることが目的です。私は香港の会社で3年間勤務した経験がありますが、ソニーで働いてみて感じるのは「報・連・相」の徹底や、社員同士のコミュニケーションが大事なことです。もっといろいろな体験をして吸収し、将来は日本のグローバル企業でデータサイエンティストやビジネスアナリストとして活躍できるようになりたいです。データ解析によって有意義な提案をし、ビジネスやマーケティングがスムーズに運ぶといった成果を出していけたら。

香港の大学を卒業後、地元の電力会社に就職したのですが、データ分析に関する仕事をする機会があり、その魅力に取りつかれ、もっと知識を身につけたいと思い大学院進学を考えるようになりました。日本人の友人がいて話をよく聞かされ、日本で生活してみたいとの思いもあったので、検索してみたところ京都情報大学院大学はITの専門職大学院で、専門分野にデータサイエンスがあったので、入学を決めました。ITについてはそれほど学んだ経験がなかったのですが、先生が経験の有無などを踏まえて履修のアドバイスをしてくださり、講義も基本的な部分から積み上げて教えていただけたので、少しずつではありますが学びを進めることができました。京都本校の新校舎は設備が整っているので学習環境としては最高です。

修了生の就職活動体験談

キャリアセンターの支援で希望する就職を実現

張 金強さん

JUKI(株)
情報システム部 企画管理グループ
2021年9月修了
中国河南省・許昌学院 英語学科卒



インタビュー動画

日本の縫製機械メーカーの老舗で、世界中に工場と開発センターを持つ会社に就職することができました。就職活動ではキャリアセンターの先生方大変お世話になり、いくら感謝しても足りないぐらいです。現在、社内のERPを新しいバージョンに切り替えるプロジェクトのメンバーを任されています。修了後は日本企業への就職を希望。KCGIは学内企業説明会が数多くあり、豊富な選択肢を与えてくれました。ただ、日本独特の採用ルールに戸惑いがあったのも正直なところです。履歴書もうまく作ることはできませんでした。面接にはどう臨めばいいのかも分からず不安は大きかったです。そんな中、キャリアセンターの先生方に履歴書の添削、身だしなみや話し方、自分のアピールの仕方をチェックする面接の練習を繰り返しいただきました。希望する就職が実現できたのはそのおかげです。

中国の大学で英語を学び、卒業後は通訳の仕事をしていました。以前よりスケールの大きい企業経営の手法について興味があり、経営に加えITも学べるKCGIに進学、専門分野を「ERP」に決め、企業経営のみならず、日本のビジネスルール・マナーを学びました。どの講義も楽しかったですね。先生方はしっかり説明してくれましたし、私は「質問魔」だったのですが、いつでもどこでも実に丁寧に対応していただきました。在学中にSAPの資格を取得できました。KCGIの講義を受けていれば、資格試験のハードルはそれほど高くないです。

仕事を行う時には、手元にKCGI時代の講義メモを常に置いています。仕事に行き詰まったときにはいつも助けてくれます。KCGIで得た知識を十分に活かし、会社の発展に貢献していきたいです。

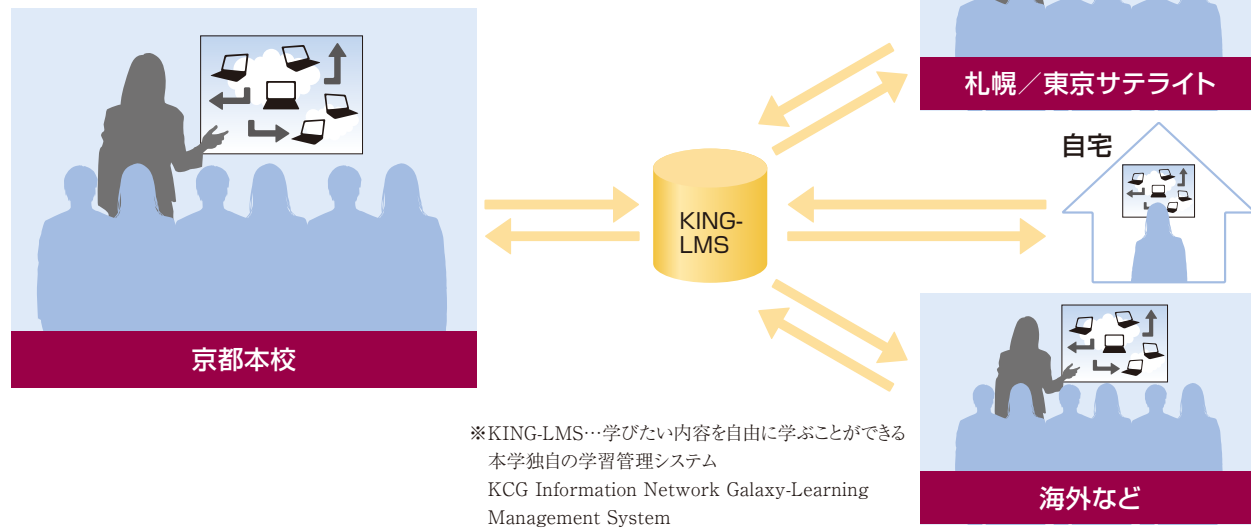
● ラーニングマネジメントシステム

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

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。

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、どこからでも区別なくハイフレックス形式の授業が受けられます。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、オンラインで授業に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、学生は受講する場所に拠らず、同様に授業に参加できます。

新世代教育システムにより、リアルタイムオンライン形式、オンデマンド形式、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フレックス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。



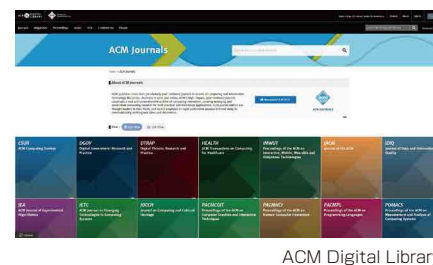
● 図書室と電子図書館

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、返却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) および情報処理学会 (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、多くのものはバックナンバーも閲覧できます。

さらに、電子書籍大手のEBSCO社の「IT Core Collection」を導入しています。このコレクションは数千冊の英語の電子書籍から構成され、いつでも、どこからでも閲覧することができます。

他にも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。



ACM Digital Library

● 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ックス、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台の計算サーバー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。学生がマスタープロジェクトなどで活用しています。

● SAP社の教育用ERPシステム

世界標準の業務用システムを導入した実践的な教育環境

SAP社の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。SAP社のシステムは、周辺ソフトの導入企業を含め44万社以上が導入しており（2020年3月時点のSAP社公表値）、グローバル・スタンダードと言えるシステムです。このシステムは従来、経営情報管理の教育を目的として導入されてきましたが、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他に例がなく、日本最初のIT専門職大学院である本学の特色の一つといえます。

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。マスタープロジェクトで学生達は様々な業界におけるERPの導入に挑戦し、業界の特徴を研究分析し、業界に適するカスタマイジングの方法を検討します。そうして、ERPコンサルタントを目指す学生は代表業種のカスタマイジングだけでなく、他業種が必要とする業務のためのカスタマイジング方法を学修し、様々な業種へのERP導入をコンサルティングできる知識修得を目指します。さらに必要な場合、アドオン開発も行います。SAP S/4HANAは機械学習、高度なアナリティクスが組み込まれたERPシステムであり、従来のGUI画面と進化したユーザインタフェースFioriを持っています。学生達は本学で最新の技術を学び、さらに、IoT（Internet of Things）時代の最重要技術の一つであるインメモリアプローチ技術のHANAの活用を、実機を使って学ぶことができます。

本学ではERP専門分野の授業の履修を通して、「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。2019年度からはSAPの最新バージョンS/4HANA試験に対応しています。

取得した認定コンサルタント資格の実績

- ①SAP Certified Application Associate - Financial Accounting
 - ②SAP Certified Application Associate - Sales and Distribution
 - ③SAP Certified Application Associate - Production Planning & Manufacturing
 - ④SAP Certified Development Associate - ABAP with SAP NetWeaver
 - ⑤SAP Certified Associate - Business Process Integration
- (C)SAP AG

※SAPおよびSAPロゴ、その他SAP製品、サービスはSAP AGのドイツおよびその他の国における登録商標または商標です。



SAP S/4HANA GUI

Microsoft

教育機関向けOffice 365 ProPlus ライセンスプログラム
教育機関向けライセンスプログラム OVS-ES

マイクロソフト社と教育機関向けの「Office 365 ProPlus」および「ライセンスプログラム OVS-ES」の契約を結んでいます。個人所有のコンピュータでもOffice系アプリケーション、各種開発ツール、Windows OSを安価で購入することが可能です。（「学生使用許諾契約書」の提出が必要です。）

購入可能なソフトウェア

- Microsoft Office 365 ProPlus
 - Microsoft Office Professional
 - Microsoft Windows OS アップグレード版
- ※OSについてはアップグレードのみの取り扱いとなります。

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



時代の最先端技術を自由に学べる環境づくりを最優先に、本学は努力を重ねてきました。
本学は、教育の質こそ重要と考えます。学校が発展を遂げた今も、その教育哲学に変わりはありません。

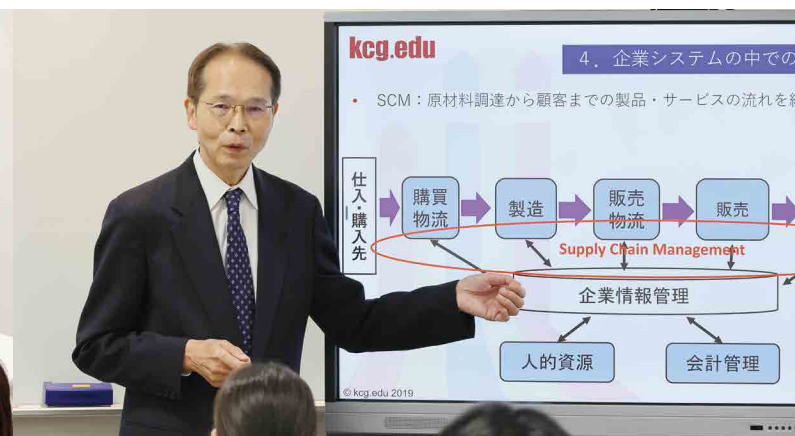
京都本校百万遍キャンパスに2022年夏、新校舎が誕生しました。教育環境のさらなる充実を図り、歴史ある学問のまち京都において、新しいIT教育と国際交流の拠点として広く活用します。これにより、百万遍キャンパスの敷地はこれまでの約3倍になりました。新校舎は地上4階地下1階建て、本学の教育経験と理論に裏打ちされた先進的かつ画期的でグローバルな教育を展開する舞台となります。

本学は、日本最初で唯一のIT専門職大学院として2004年に開学して以来蓄積してきた教育実績があり、国内外から集まった多数の教育学の専門家が、時代のニーズに即応したカリキュラムを追求しています。開学時に80名（総定員160名）だった入学定員は、現在1,000名（総定員1,880名）となり12.5倍に拡大、情報系大学院の定員数では、全国でもトップクラスとなっています。近年はアジアや欧米のみならずアフリカや中南米諸国からの留学生が大勢集い、学んでいます。

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となっています。専門の音響コンサルティング会社とともに設計段階から綿密な音響シミュレーションを実施、多様な利用形態に最適な鑑賞環境を実現しています。各席には電源を備え、有線・無線双方のインターネット接続が可能で、ノートパソコンなどの機器も快適に使用可能です。最大200名を収容できます。

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フレックス形式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。スマートディスプレイや集音マイク・スピーカーなどを装備し教育と学習のためのシームレスな環境を構築しており、教室内外やオンライン上など受講する場所の影響を受けずに一緒に授業を受けることができます。教室内の壁は全体がホワイトボードとして利用できるようになっていて、アイデアボードとしても機能します。

● ハイフレックス (Hybrid - Flexible) 仕様教室

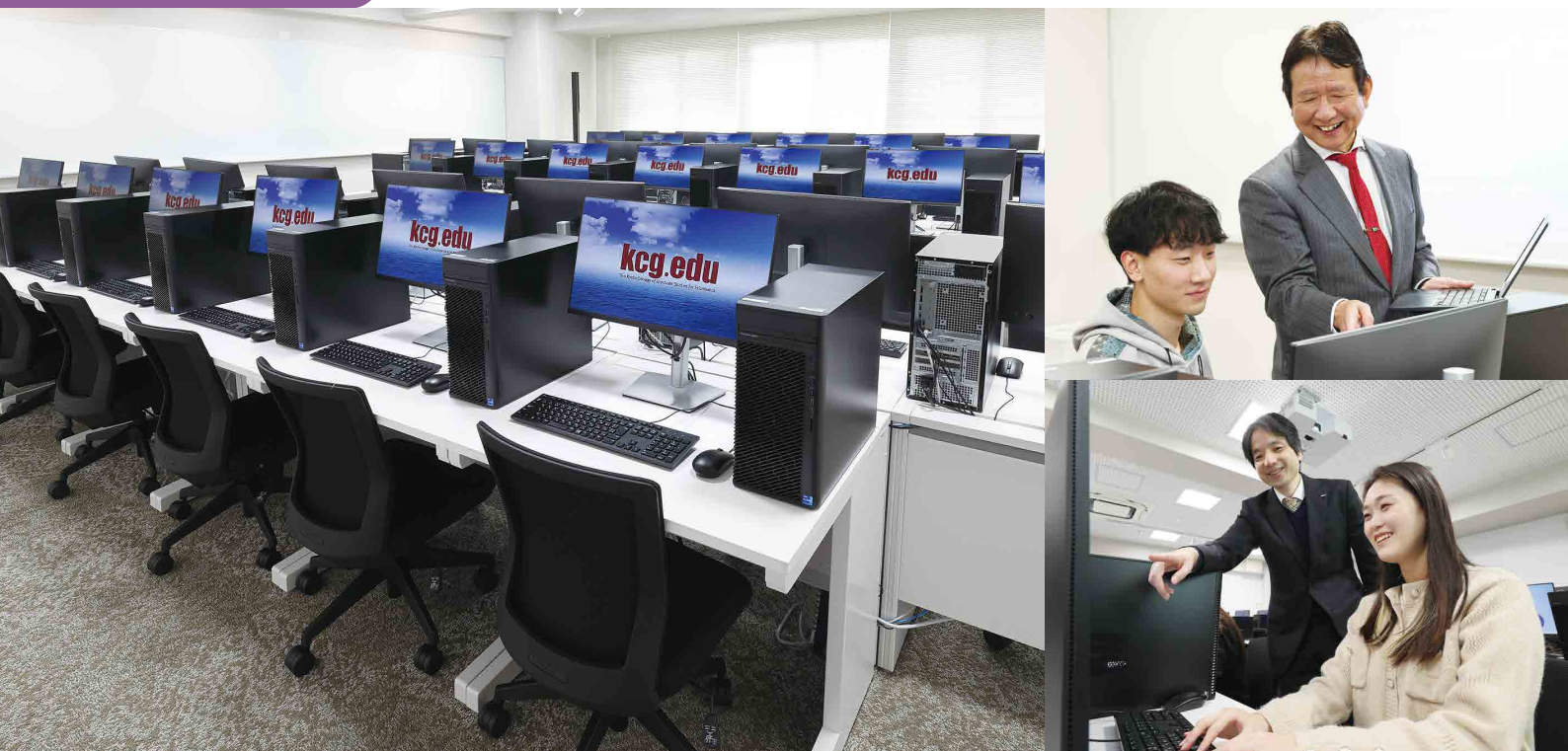


● イノベーションルーム



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。産官学連携プログラムなど、学生と社会人の協働の場での使用も想定しています。ガラスパーティションを全開にし、隣接するオープンスペースと一体とすることによって、大講義室で開催されるイベントや講演会時のホワイエとしても機能するように設計されています。

● 実習室



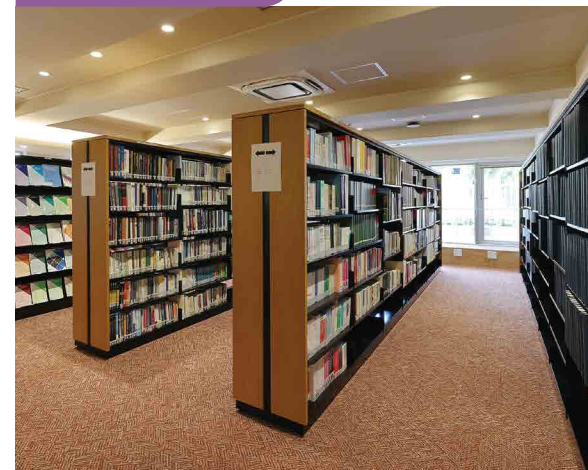
実習室には最新・高性能のパソコンが設置され、主に人工知能プログラミング、データベース、ERP業務管理などの実習に使用しています。自習や課題制作にも使用できます。

● 個人用ワークブース



個人用ワークブースは2階と3階に設置されており、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るようになっています。大きなデスクやインターネット接続環境が完備され、オンラインでの受講、グループワークの打ち合わせ、課題や自習、オンライン面接などに集中できる快適な環境となるように設計されています。

● ライブラリー



ライブラリーにはIT関連を中心に、日本語、英語、中国語の書籍、雑誌、論文など約1万冊を備えています。貸出は、自動貸出機に図書と学生証をかざすだけで、スムーズに行えます。図書の閲覧や自習に利用できる個人用スペースのほか、グループでも使用可能なテーブルを用意しています。

京都駅前サテライト

● 大ホール



京都駅前サテライトには、約600名を収容できる大ホールがあります。西日本でも有数の素晴らしいと言われる音響効果を持ち、講義や講演会、式典等で利用のほか、定期的にクラシック・コンサートなどが開催されます。

● 無線LAN対応

本学では、各フロアや学生ラウンジなどに無線LANのアクセスポイントを設置しています。無線LAN対応の機器さえあれば、メールの利用や授業資料へのアクセス、オンデマンド方式の授業のビデオ視聴など、インターネットを利用したサービスを自由に活用できます。

● eラーニングスタジオ



最新の設備がそろったeラーニング配信のスタジオで、同期型の遠隔講義システムや非同期型の講義収録システムを備えています。本学はこのeラーニングスタジオを拠点にして、教員たちが最新の良質なeラーニング授業コンテンツを作成・配信しながら、学生に多様な学習の機会を提供しています。また、現在はオンライン会議ツールを活用したりリモート授業なども行っています。

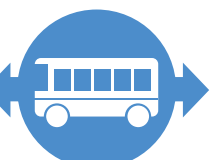
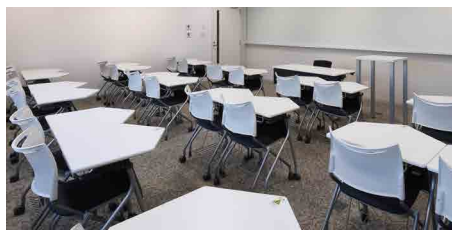
キャンパス

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。南棟はかつて、京都コンピュータ学院大型計算機センターとしてUNIVAC Vanguardが設置され、学生たちは実習機として使い学んでいました。



シャトルバス

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。最新の学習管理システム（KING-LMS）を介し、対面形式での講義に加え、各サテライトと京都本校をつなぐハイフレックス形式による受講や、eラーニングによる録画コンテンツを活用した学習もできます。また、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習をバックアップします。

札幌サテライト 株式会社デジック内に開設

2012年4月に北の大地・北海道の中心地に開設した札幌サテライトは、KCGグループとして京都以外で初めてとなる拠点です。札幌サテライトの専任教員はいずれもIT業界の第一線で活躍中で、担当する講義「IT企業実践論」では、業界の最新情報やIT企業経営について自らの経験談を織り交ぜながら、これからのITビジネスに必要な知識、スキル、コミュニケーション能力などについて解説します。この科目は北海道のIT人材育成はもちろん、京都本校の学生にも大きな刺激になっています。



東京サテライト 株式会社ヒトメディア内に開設

東京サテライトは、東京都港区の六本木ヒルズに程近い場所にあります。京都以外では、札幌サテライトに続く2カ所目の拠点として2012年10月に開設されました。東京サテライトには、加速するデジタル化社会において第一線で活躍中の教員が多く在籍します。このため東京サテライトから配信する「ロジカルシンキング」やコンテンツマーケティング産業分野の講義は、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（タイプ3）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習する

- ☐ 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



学生と教員の交流を深める

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



学位授与式



インタビュー動画

三原 菜津季 さん

2024年4月入学 東京サテライト
フェリス学院大学
国際交流学部国際交流学科 卒業
専門分野：ITマンガ・アニメ

■ コンテンツマーケティングを深く広く学びたい

以前よりビジュアル系バンドや、「仮面ライダー」といったキャラクターものが好きで、大学ではこれらの日本独自といえる文化をどのように広め、固定化させていったらいいのかを学び考えようと、マーケティング関連の授業を多く受けました。一方で知的財産管理技能検定2級を取得し、著作権についての知識を高めました。その後は大学院でさらにそれらを深めたいと思い、「コンテンツマーケティング」で検索したところ、KCGIが最上位に表示され、調べたところ、私の学びの希望にピッタリ。神奈川県在住なので、東京サテライトも設けられていることも進学の手になりました。人気のビジュアル系バンド「摩天楼オペラ」のキーボード担当・彩雨さんが客員教授として「音楽とテクノロジー」の講義を担当されているのには驚き、必ず受講しようというワクワクしましたね。

■ ITの様々なジャンルに挑戦、学びやすい環境に感謝

「コンテンツマーケティング」を軸に置きながらも、せっかくなのでITの専門

職大学院で学べる機会が得られたのだから幅広いジャンルを学び視野を広げようと、プログラミングやAI関連の講義を履修しました。ただ文系出身の私にとって「コンピュータ構成論」は難しくて苦戦しました。「西洋美術史概論」ではコンテンツ産業を發展させていくためのヒントが見つけたらと思っています。大学入学時はコロナ禍だったのでオンライン講義は苦になりませんし、KING-LMSを使えば先生に質問をしやすいため、学ぶ環境としては恵まれていると思います。

■ 日本文化の権利保護について支えられる人材に

コンテンツマーケティングの仕事をしたと思う気持ちは変わらないのですが、その礎となる権利保護について自分の知識が役立てるようになりたいとも考えています。主観ではありますが、キャラクターコンテンツの著作権についてはかなり厳格になっているように、音楽・アーティスト関連では遅れているような気がします。日本の文化が世界に出ていくための支援をできるような人材になりたい。弁理士の資格を取るという夢もあります。



インタビュー動画

周 棣 さん

2024年10月入学
(中国) 金陵科技学院
計算機科学技術学科 卒業
専門分野：ERP

■ 異国の地でITの知識や技術を高めたい

大学でITを学び、さらに知識や技術を高めようと大学院進学を目指すことに。子供のころから日本のマンガや小説が好きだったこともあり、心機一転、異国の地で学ぶことによって視野を広げたいと留学を決意しました。KCGIで学んでいる一つ上の先輩に話を聞くと、多くの高度な専門能力を持った人材育成で実績がある日本最初のIT専門職大学院であることを知りました。入学前の半年間、グループ校の京都日本語研修センター(KJLTC)で日本語を学び、日本語能力試験2級(N2)に合格できました。

■ ERPの基礎から導入・運用方法に至るまで実践形式で

入学後はERPについて、基礎に始まり導入・運用方法を実践形式で指導を受けています。専門分野以外では「リーダーシップセオリー」や「ICT実践コミュニケーション



インタビュー動画

島村 実希 さん

2022年4月入学
長期履修
京都大学医学部卒
株式会社Lino代表取締役社長
ビスポークカリキュラム

■ ビスポークカリキュラムが魅力的

ヘルスケア領域のコンサルティング会社を経営していますが、仕事をするうえでIT、データ活用などの知識が必要だと強く感じていました。医療業界は、DX(デジタルトランスフォーメーション)などを盛り込む政府の方針に影響されます。情報分野について学べる大学院を探したところ、社会人のまま修士号を取得でき、講義がオンラインでも受けられ、既存の専門分野を超えて学べるビスポークカリキュラムがあるという三つがそろったKCGIへの入学を決めました。特にビスポークは、仕事に必要な科目だけをピックアップして学べるので、魅力的なプログラムです。

■ IT初心者も基礎から学べ、成長を感じる

IT初心者ですので特に技術関連分野の科目は難しく、けっこう大変で、30分のオンデマンド講義のビデオを2時間半ほどかけて繰り返し視聴しノートにまとめています。

最終課題やテストを提出するときは自分の成長を感じられます。基礎から学べているので、マスタープロジェクトなどを通じて次のステップに進めるよう頑張っています。KCGIではアカデミックコーディネーターとして担当の先生をつけてもらえるので、学習の道順が示され安心して勉強できます。

■ 医学研究者、経営者としてIT知識活用へ

修了後は学んだIT知識を事業に活かします。また、医学博士課程に進みたい希望がありまして、そこでもプログラミングやデータ分析技術が求められるので、修得したものを活用したいと思っています。経営者と研究者の兼業になりますが、ITの知識はその両方に必要です。長期履修学生制度を利用し4年間で修了予定です。KCGIは知りたいことが詰まっている学校なので、さらに1年欲しいくらいですけどね。



インタビュー動画

長浜 景太 さん

2023年10月入学
摂南大学 外国語学部 卒業
専門分野：ERP

■ ITに関する知識の無さを痛感し新たな学びを決意

大学卒業後は生活用機器の営業マン、JICA海外協力隊を経て、愛知県にある自動車部品メーカーに勤務し海外営業を担当していました。工場の監査のやり取りの中で「ERP」の存在を初めて知り、勤務先のDX(デジタルトランスフォーメーション)化の遅れや、自分がITについて無知であることを痛感。これからの時代、ITの知識は絶対必要だと大学院で学ぶことを決意し探したところ、実家がある京都にERPを学べるKCGIがあることを知り進学しました。

■ 苦戦続きだが、約10年ぶりの学生生活を謳歌

初心者の自分にとってERPやITの専門的な講義は苦戦続きです。ただERPについては、会社の業務に合わせてシステムを開発するのと裏返しで、業務をどうERPに当てはめて効率化していくかという存在であることに気づき

ました。知識はこれから着実に積み上げていきたいです。KCGIにはIT以外にも、マーケティングや金融論といったビジネス系の講義が多くて楽しく、約10年ぶりの学生生活を謳歌しています。Z世代の留学生と交流は刺激的で、大文字山が見える教室での自習ははかどります。「未来IT人材育成奨励学制度」を活用できたので、経済的にも助かっています。

■ DX化に貢献できる「縁の下」の力持ち」的な存在に

企業のDX化は、ITの専門家に加え、非IT人材が一体となって推進しないと実現できないのではないのでしょうか。私は専門家にはなり切れないかもしれませんが、KCGIで学んだITの幅広い知識を活かし、DX化に貢献できる「縁の下」の力持ち」的な存在になりたいです。再び社会人として活躍できるよう、ビジネスプレゼンテーションなども残りの期間に学んでおこうと思っています。



インタビュー動画

山波 虎ノ介 さん

2023年10月入学 東京サテライト
法政大学 経済学部 経済学科卒業
専門分野：人工知能

■ 秋入学が可能、首都圏にいなが人工知能を深く学べる

大学在学中の就職活動で社会の動向をあらためて見てみると、今後はITの利活用が求められる時代が来るのだらうと強く感じるようになりました。ある企業から営業職での内定をもらっていましたが、ITを一から学び直して仕切り直しをしようと大学院の進学を決意、情報分野を学べる学校を探したところ、秋入学ができる、首都圏にいなが学べる、IT分野の中でも興味があった人工知能が専門分野にある、という三つがそろったKCGIに入学することになりました。

■ 社会人学生との交流でモチベーションがアップ

入学後に履修した「人工知能概論」では、人工知能の歴史や活用分野について幅広く学ぶことができました。単にプログラミングをするだけでなく、具体的な課題について考える機会が得られました。オンラインの受講でモチベーションを保てるのか不安はありましたが、「リーダーシップセオリー」の講

義で、東京サテライトと一緒に学ぶ社会人学生とグループをつくり、切磋琢磨しながら課題に取り組むことがあり、とても良い刺激を受けられたので、より一層頑張ろうと心しました。東京サテライトの先生から都内で開催された学外のIT系イベントに誘っていただき参加しました。それらも学ぶ意欲につながっています。

■ 将来はAIエンジニアに、日々の学びは自信につながる

人工知能分野の中で、画像処理や画像認識、自動運転技術などに興味を持っています。将来はAIエンジニアとして活躍できるよう、KCGIで知識や技術を身につけるとともに、社会人学生と交流するなどして経験も積んでいきたいと思っています。これまでにITをしっかりと勉強した経験がなく、当初は予習や復習で丸一日使ってしまったこともありましたが、日々の学びは確実に自信につながっていると実感しています。



インタビュー動画

Acharya Aastha さん

2024年4月入学
(ネパール)
Tri-Chandra Multiple Campus 卒業
専門分野：ウェブシステム開発

■ どんどん進歩するITに興味津々、英語モードが魅力

ネパールの大学で地質学を学びました。その際、日本に留学経験のある先生から日本についての話を聞かされて興味を持ち、私も日本で勉強したいと思い名古屋の日本語学校に入学しました。在学中にオンラインでKCGIの大学院説明会に参加する機会があり、英語でITを専門的に学べるほかには例がない大学院だと知り、進学することにしました。どんどん進歩するITに興味津々でした。

■ プログラミングやデータベースを基礎からしっかり

入学後はプログラミングやデータベースを基礎からしっかり学びました。Javaなどは独学である程度は知っているつもりでしたが、先生方から説明をしっかりと受け、間違っていた知識を修正していきました。リーダーシップセオリーではネパールのほか、バングラディッシュ、スリラン

■ スリランカ出身のKCGI学生からお墨付き

子供のころから日本の桜や着物に魅了され、その美しさに憧れを抱いていました。高校では科目で、大学では学科で日本語を学び、日本留学の夢に向けて準備。大学卒業後2年間、スリランカの観光会社で勤務した後、いよいよ夢を実現させようと観光が学べる大学院を探したところ、KCGIが専門分野に観光ITがあることを知りました。KCGIで学ぶスリランカの先輩に話を聞いたところ「教員や教育のレベルが高くお勧め」と言われ進学を決めました。

■ 日本語モードで観光ITを楽しく学ぶ

日本語モードでの受講です。最初は周囲とのコミュニケーションがうまくいかず悩んだこともありましたが、先生が優しくアドバイスをしてくださり解決できました。専門分野の科目ではツアープランの作成や観光ガイド関連の

ション」などを受講し、視野が広がられたと思っています。京都は自然が豊富で、歴史がある静かな街。初めての留学・一人暮らしは不安でしたが、近くにある御所や鴨川べりを散歩すると心が落ち着き、より一層勉学に励むことができます。飲食店のアルバイトを続け、日本語や日本の風習に触れています。

■ 目標はERPの開発者やコンサルタントができる人材

ERPの知識を深めると同時に日本語能力を高めながら、SAP社認定コンサルタントの販売物流、財務会計の資格取得にチャレンジしたいです。修了後は日本の企業に就職し、KCGIでの学びを活かせる仕事ができたら。将来はERPの開発やコンサルティング携わることができるようになるのが目標です。一方で基本情報技術者試験の勉強も進めています。

Live2D、Animateといった様々なソフトウェアの使い方も詳しく指導していただきました。さらに、コミュニケーションやプレゼンテーション関連の講義を通じて、専門知識を身につけるだけでなく、視野も広がりました。先生方は日本での生活についてもアドバイスしてくださるので、安心して学業に専念できます。

■ 日本の企業でアニメのクリエイターとして活躍したい

修了後は日本のアニメやゲーム関連の会社に入り、クリエイターとして活躍したいです。KCGIのキャリアセンターでは毎週、就職支援セミナーが開かれ、ビジネスマナーの指導など就職活動に役立つサポートを受けることができ、私の夢実現を後押ししてくれます。また将来的には、日中両国の言語スキルを活かし、文化交流やビジネスコミュニケーションの架け橋としても貢献したいと考えています。

力、インドから来た同じ英語モードで学ぶ学生とチームを組み、リーダーとして日本で長年暮らす外国人のインタビュー動画を作りました。意見が合わないこともありましたが、チームで活動できたことは大変有意義でした。

■ 夢はウェブシステム関連のディベロッパーになること

日本のIT企業に就職し、KCGIで学んだことを活かして活躍したいです。夢はウェブシステム関連のディベロッパーになること。残りの大学院生活で自分が足りない部分をしっかりと埋め、日本語能力を高めながら就職に備えたいと思っています。いま大学院でGA(Graduate Assistant)のアルバイトをしています。日本の職場環境を知ることができる貴重な経験です。

ウェブサイトの調査をするなど楽しく学んでいます。リーダーシップセオリーでは5人のチームで、留学生向けの「日本の就職面接に必要なマナーガイドブック」を、日本・中国・シンハラの3カ国語版を作りました。事務所の先生方は学びや生活のアドバイスを親切にしてくださり助かっています。歴史があり四季の移ろいが素晴らしい静かな街・京都での生活はとても快適です。

■ 将来は日本の大学で観光を教える講師に

修了後は日本の大学院でさらに学び、博士号を取得するのが夢。そのためにはKCGIの残りの期間で、観光ITに関する知識と技術をしっかりと身につけていきたいと思っています。将来は日本の大学で観光を教える講師になりたいです。



インタビュー動画

あお げん たろう
東迎 晋太郎 さん
富士通株式会社
2020年9月修了
京都コンピュータ学院ゲーム学科卒

ERPの知識と技術を上積みしたい

ゲームで遊ぶのが好きで、自分でも作ってみたいと考え、設備が充実し、教育の専門レベルが拔き出ていると感じた京都コンピュータ学院(KCG)に入学。ゲーム開発や企画のほか、日本の歴史や英語も懸命に勉強しました。先生方が丁寧にサポートしてくださったのが心に残っています。在学中にグループ校・KCGIでERPやコンテンツビジネスが学べると知り、知識と技術をさらに上積みしようと思いました。

提携校での派遣授業が大きな経験

KCGIではITに関するあらゆるジャンルを学ぶ機会がありました。提携校の中国・北京郵電大学世紀学院や無錫職業技術学院に出向き、実習助手としてゲームの授業を担当したことが心に残っています。自分としても勉強になりましたし、とても大きな経験になりました。



インタビュー動画

さい けん たろう
雑賀 健太郎 さん
東京海上日動システムズ株式会社
ITインフラサービス本部 エンジニア
2021年3月修了 東京サテライト
獨協大学 法学部卒

文系・理系問わず受け入れに魅力

大学では国際関係法を専攻し、独占禁止法に関するゼミに所属していました。その活動の中で判例や類似事例をネット検索しようとしても、知りたい情報になかなかアクセスできないということがあり、それをきっかけに司法とAIの関係や情報技術そのものに興味を持つようになりました。また自分の将来の進路を考える上で、英語力や法律知識にIT分野のスキルを加えれば選択肢がより広がりと考え大学院への進学を決意。文系・理系を問わず多様な学生を受け入れているKCGIで学ぶことになりました。

eラーニングが充実、東京サテライトでステップアップ

専門分野は「ビジネスデータアナリティクス(現：データサイエンス)」にしました。想像以上に実践的なカリキュラムと教育環境があり、合わせてウェブサイト構築などアウトプットの機会が多いため、ITや経営などは初学者だった私も着実にステップアップできたと思います。専門性が深まるにつれ、より主体的、能動的に学ぶ姿勢が求

KCGIで学んだSAP使い、企業の課題解決をサポート

修了後は富士通(株)のJRI川崎タワー(神奈川県)内事業所に配属され、本格的な仕事を開始する準備をしています。KCGIでERPを学び、在学中にSAP・FI(財務会計)の資格を取りましたが、入社後にSD(販売管理)、MM(購買管理)にも合格できました。さらにCO(管理会計)とPP(生産管理)取得に向け猛勉強中です。今後はKCGIで得た知識を存分に活用しながら、日本の企業が抱える課題を解決し、グローバル展開のサポートをしていきたいと思っています。IT業界に身を置き、新しい技術がどんどん出てくるのを目の当たりにしています。実に刺激です。そんな中であらためて思うのは基礎知識の大切さです。KCGグループの後輩のみなさんがITの優秀な人材として羽ばたいてくださることを願っています。

められ、一緒に学ぶ同級生や留学生から刺激を受け学習意欲はいやがうえにも高まりました。eラーニングが充実しているので東京サテライトでも何となく勉強に励むことができました。

KCGIでの学びを武器にビジネス関連の仕事も

勤務する会社は損保をはじめとする保険会社大手のグループに属し、グループ全体で今後積極的にIT化を進めていくという方針を掲げていた点が魅力で入社しました。KCGIでプログラミングの考え方やITの基礎から応用までを学んでいたため、入社後の研修でもスムーズに取り組みました。私の会社は一般顧客向けの保険運用に関するシステム、グループ内の損保、生保会社の従業員の働き方を管理するシステムの構築・管理などが主な業務です。小さい案件ではありますが主担当を任せられ、スケジュール管理や関係者とのコミュニケーション管理などエンジニア職にありながら、ビジネス関連の仕事にも励んでいます。今後はシステム開発でも会社の役に立ちたいですね。KCGIで学んだことを何度も振り返っています。



インタビュー動画

きくuchi ひさし
堀口 尚史 さん
歯科医師
2022年9月修了
大阪大学 工学部卒
奈良先端科学技術大学院大学大学院
物質創成科学研究科修了
東京医科歯科大学 歯学部卒

長期履修制度使い歯科医師を続けながら学べた

様々な業界でIT化が飛躍的に進んでいるにもかかわらず、歯科医の診療現場では今なお手書きの作業があまりに多く、非効率さに歯ざりしてました。ITの知識を取り入れて何とか職場の環境を改善したいと思ったのが一点目。趣味である「馬」のあらゆる情報を発信するウェブサイト作成を自分で手掛けたい、さらにはITを学ばない時代に取り残されてしまうという一種の危機感を抱いたこと。この三つがKCGIへの進学を決めた理由です。新しい知識を得ることは本当に楽しいですし、面白そうと思ったらやってしまう性格。ただ、社会人ですので受講の時間確保という高い壁があったのですが、KCGIには長期履修学生制度があり、修士課程2年の学費で3年かけて学べるので大変ありがたかったです。

「ITに触れ、学んでいる」という満足感

専門は絞らず、興味がある科目を選び、学びを大いに楽しみました。履修した科目では「ビジネスプレゼンテーション」が新鮮でしたね。企業のPRは、ありとあらゆる角度から攻めるという、これまで知らなかつた

世界を感じ取れたのです。ウェブプログラミング関連の講義は難しくて苦労しましたが「ITに触れ、学んでいる」という満足感が得られました。病院のITシステム導入について学会で発表する機会も。フィンテック関連や企業実践論など、未知の分野の勉強にも挑戦できました。一方で、コロナ禍の真最中だった在学习中、KCGグループ全体を対象にした学生交流会を立ち上げ、当時はZoomを使い各種イベントで楽しみ、お勤めの講義紹介といった情報交換をするなどしました。学院祭に参加したのも良い思い出です。活動は今でも続いていてうれしいです。

診療現場のIT化実現に向けまだまだ模索

KCGIで学んだことを活かし、勤務先の病院がITシステムを導入する際に中心的な役割を果たすことができました。今後は歯科の遠隔治療や、歯型のデータベース化、さらには高齢者も含めた患者に使い勝手の良い予約システムなどにもチャレンジしたいのですが、アナログとデジタルがなお混在する中、まだまだ模索が続いています。生成AIの知識も身につけながら考えていきたいです。



インタビュー動画

ひら くり ゆ き な
平栗 友希菜 さん
株式会社システムディ
2025年3月修了
京都コンピュータ学院 情報科学科 卒業

KCGで得た知識をAIに特化し深めたい

京都コンピュータ学院(KCG)でプログラミングなど情報科学を学ぶ中、台頭しているAI(人工知能)のジャンルに出会い、興味を持つようになりました。3年生のプロジェクト演習で生成AIを題材にしたところ、ますますAIの奥深さに魅了され、さらに学んでみたいと思いました。グループ校の京都情報大学院大学には専門分野に人工知能があったので、もっと知識を増やしてから社会に出ようと入学を決めました。

生成AIを使ったカウンセリングシステムを制作

専門分野の勉強では、人工知能概論から始まり、プログラミング・Python、ビジネスに活かすための方法に至るまで、学ばなければならないことが多く大変でした。完成したばかりの百万遍キャンパス本部棟は最新の設備がそろい、自習室が充実するなど、快適な学生生活

を送ることができる環境。留学生と交流する機会も多く、考え方の違いなどが分かって人間的にも成長できたと思います。マスタープロジェクトではChatGPTを使い、キャラクターを介した中高校生の悩み相談・カウンセリングをするシステムを制作、人工知能学会で発表しました。

AIを使ったシステム開発に携われる人材に

勤務先は、これからAIを活用した業務の効率化や新しい事業展開を目指しています。KCGIで学んだ知識を活かし、顧客からのフィードバックを大切にしながら会社に貢献していきたいと思っています。AIを使ったシステム開発に携われるような人材になるのが目標です。



インタビュー動画

kimura しょうへい
朴 総明 さん
アマゾン ウェブ サービス ジャパン合同会社
アソシエイトソリューションアーキテクト
2020年9月修了
韓国・江南大学 図書館情報学科卒

社会人に合ったプログラムが魅力

韓国の大学卒業後に日本のIT関連企業に就職したのですが、まだまだ技術と知識が不足していると痛感していました。さらに学ぶ必要があると考え日本の大学院を探したところ、KCGIには勤務時間帯以外でも履修できるなど社会人に合ったプログラムがあり、今後社会で必要とされるデータサイエンス関連の講義が充実している点が魅力で入学を決めました。スキルアップしてグローバルに活躍したいという夢を実現するための第一歩ですね。

理論だけでなく実践力も身につけられる

大半はオンラインによる受講でしたが、KCGIはかねてよりeラーニングが充実していることもあり不自由さを感じることはありませんでした。広範囲にITの基礎を学びながら、徐々にデータサイエンス、統計、経営のジャンルに力を入れていきました。数学の苦手意識があり統計の勉



インタビュー動画

suraj kunwar
Kunwar Suraj さん
楽天グループ株式会社
2021年9月修了
ネパール・College of Information Technology & Engineering卒

英語モードで高いレベルの教育が受けられる

ネパールの大学でITを学び就職しました。でもグローバルなITビジネスの世界で活躍したいという思いが強くあり、さらに知識を増やし技術を高めたいと思っていました。そんなとき、テクノロジーに優れた日本に、自分が学びたかったウェブシステム開発について高いレベルの教育が受けられるKCGIがあると知り、しかも英語の講義が充実している点にひかれ留学・進学を決めました。KCGグループは長い歴史があり、信頼できる教育機関だと感じていました。

興味深い講義ばかり、プログラミングを重点的に

モバイルアプリを開発できる技術を身につけたいと思い、プログラミングを頑張りました。言語のうち、AIやデータサイエンスに活用されることが多いPythonについて深く学べたのが大きかったです。就職する際にも役立



インタビュー動画

grazzolie karel
Grazzolie Karel さん
ベース株式会社
2022年3月修了
インドネシア・Surya University
バイオテクノロジーと神経科学学科卒

様々な分野の学生を受け入れる、あこがれの地の大学院

母国の大学でバイオテクノロジーを学んでいる中、プログラミング言語のPythonに出会い、俄然興味がわきました。これからの社会を支えるであろうITをもっと勉強したいと考え、大学院を調べたところ、様々な分野の学生を受け入れるKCGIなら、専門知識の少ない自分でも知識を高められるだろうと思い進学を決めました。旅行で一度訪れたことがある日本は秩序が保たれた憧れの地。日本語学校を経て入学しました。

先生方はオンラインで質問すると丁寧に説明

入学後はデータベースやオブジェクト指向、ウェブプログラミングなどを懸命に学びました。新型コロナウイルス感染拡大防止のためにオンラインでの講義が中心でしたが、先生方はオンライン会議システムを使って直接質問

強は少し不安だったのですが、先生方は基礎からきっちり指導してくださったので知識を着実に身につけることができました。またビジネス経験が豊富な先生が多かったため、理論的なことに加え実践的な勉強・経験ができました。

KCGIで学んだ知識や技術を発揮

修了後は光学関連企業の勤務を経て、2022年7月に今の会社に移りました。以前から興味を持ち、あこがれていたグローバル企業です。ソリューションアーキテクトとして顧客と近い立場にいながら、会社のクラウドサービス導入をサポートする仕事に就いています。最近はいAIやデータ分析、ビッグデータ活用などの提案を望む顧客が増えてきました。そんなときKCGIで学んだ知識や技術が威力を発揮します。ITは日々進化していますので、勉強を怠らず、スキルアップしていきたいと思っています。

ちました。KCGIはウェブシステム開発の分野以外にも興味深い講義が多かったです。最新の技術について、先生方が丁寧に説明してくださいました。日本での生活は、特に言葉の面で苦労しましたが、周囲の人たちがみな優しく、私の学びを後押ししてくれました。

グローバル企業で着実にスキルアップしたい

楽天グループは英語を社内公用語とし、様々な国の人が働いているグローバル企業です。モバイルアプリの開発ではトップレベルで、このような会社就職できても喜んでいきます。KCGキャリアセンターの先生方がバックアップしてくれたおかげです。このような職場環境の中でこれから学ぶことはたくさんあり、同時にマネジメントについても経験を積みたいのです。将来的には母国での起業が夢としてありますが、今は何より自分自身が着実にスキルアップしていきたいと思っています。

をすると、丁寧に教えてくださいました。京都での学生生活は充実していましたね。初めての一人暮らしでしたが、自然が豊かで治安も良く、リラックスした日々を送ることができました。

やりたかったことにチャンスをくれる良い環境

学内企業説明会で就職したベース株式会社に巡り会いました。就職活動ではキャリアセンターの先生に面接の練習や履歴書の書き方などを習い、心強かったです。会社は自分がやりたいと思ったことにチャンスをくれるとても良い環境にあり、社員は日本人と外国人が半々、いろんな国の人とコミュニケーションをとくことは大変刺激になります。いまは開発現場に配属され販売システムのチェックを担当しています。これから技術とビジネススキルをもっと高め、自らが開発に携われるようにになりたいです。

た経験が無かったプログラミング関連の勉強は苦戦しましたが、日本語・中国語・英語による専門用語帳を自分で作り、知識を蓄えていきました。KCGIでは、講義の動画を繰り返し見ることができずし、メールやチャットで先生とコミュニケーションを取ることができるので、しっかり勉強することができました。

学んだ応用情報の知識を活かし頑張りたい

就職活動では、KCGIの学内企業説明会にすべて参加し、会社の事業や考え方を聞いてどこを受験するかよく考えました。就職した会社は通信事業やキャッシュレス決済のシステム作りなども業務とする大手で、外国籍の社員が多くグローバルな環境であることが決め手になりました。これからはKCGIで学んだことを活かしながら、特に通信分野の知識を増やし頑張っていきたいです。後輩の方たちは、将来はどういった職に就きたいのかをよく考えてから、学びにチャレンジしてほしいと思っています。

文系出身の同級生がIT業界で活躍、観光ITが学べるのも理由

中国の大学で日本語を学んでから大阪の大学に編入学し卒業後、上海に戻り働いていました。でもやはり日本で就職する夢を叶えたいと再び日本語学校に留学しました。その学校にあったパンフレットでKCGIのことを知りました。KCGIは私の出身校の提携校で、KCGIを修了して大手インターネット会社で活躍している大学時代の同級生と話をしたところ、文系出身の自分でもITを学ぶ環境があるとのアドバイスを受けた。私は旅行が大好きで、ITを活用すると観光がより快適になることを肌で感じています。これらのことを合わせ、「観光IT」を専門分野として学べるKCGIへの入学を決めました。

苦手なプログラミングは中国語の講義で克服

観光IT概論や観光デザインなどの科目は、まさに自分が学びたかった科目で、とても楽しかったです。一方、これまで勉強し



京都情報大学院大学 (KCGI) には、在学中を含め、起業に踏み出したり、若くして経営を担う修了生も少なからずいます。ビジネスチャンスを見つけ、大きな志を抱き、果敢にチャレンジした彼らは、今もなお前だけを向いて歩を進めています。

IT活かし、自社の業務を着々拡大



甘竹 繁人 さん
株式会社スタッコ 代表取締役
2010年3月 修了
龍谷大学 文学部哲学科出身



インタビュー

父親の仕事の縁で、学生時代にイタリアの漆喰の輸入・施工会社を自ら設立。サラリーマンと並行している時期を経て、現在は自社の業務に特化、KCGIで得た知識と技術を活かしてIT関連の業務を次々と加え、「家業」を大きく拡大させた。新規事業にも果敢に着手するなど、ビジネスの世界で大きく羽ばたこうとしている。

教授の教えを支えに、グローバル企業への成長を目指したい



蔡 雄飛 さん
深圳基本半導体有限公司 副社長
2008年3月修了
京都コンピュータ学院 メディア情報学科卒

KCGI在学中に、KCGIの第1期生が立ち上げた、ウェブアプリケーションを企画提案する(株)Atizumi(アットイズミ)に入社。KCGI修了後、現職ではパワー半導体事業などを手がける企業の経営者として営業およびマーケティングの両部門をゼロから立ち上げたほか、PR・技術サポートの部門を統括する。

● 建築に加え、SAP・Webを事業の柱に

父親が長年、左官工事を手掛けています。あるとき、取引のあったイタリアの漆喰を輸入する会社から譲渡の話が持ち上がり、まだ学生だったのですが、それを引き受け自らが代表取締役となって株式会社スタッコを立ち上げました。一方、KCGI修了後には住商情報システム(現SCSK社)に入社しSAPコンサルタントを担当、仕事を並行して進めていました。2017年からは自社のみに絞り、漆喰関連の建築業務をWebによるデザイン提案などを加えるなどして拡大したほか、SAPコンサルタント、Webサービス・システム構築も新たな業務として開始し、現在に至っています。Web関連では経済産業省からの補助を受け、サブスクリプションサービスを集めるポータルサイトを開発中です。いずれもKCGIで学んだ知識や技術が活かされていると感じています。特にSAP関連では、今でもKCGI時代の講義資料を紐解くこともあるほどです。

● SAP社のERPシステムも学べる ビジネス系のカリキュラムが充実

大学で哲学科でしたが、「何となく選んだ」に過ぎませんでした。卒業後に就職しようとしたところ思うようにいかず、それなら「手に職を付ける」といった気持ちで、以前から興味があり好きだったコンピュータ関連の知識と技術をあらためて学び、将来につなげていこうと考えました。情報系の大学院をいくつか調べたところ、ERP関連の科目があり、ビジネス系のカリキュラムが充実して他を圧倒していたところにひかれ、KCGIを選んで入学することになりました。SAPのコンサルタントの資格を取ることをKCGIで学ぶ中での第一の目標に掲げました。

● 実践を意識した講義に刺激

「アカデミズムよりプラグマティズム」。KCGIでまず実感しました。研究大学院とは全く異なり、常に「ビジネス」「社会にどう役立てるか」を意識した講義ばかり。企業の第一線で活躍された教員陣がそろい、学生に実践社会の生の情報、向き合い方などを熱く語り掛けます。刺激的な毎日で、興味をひかれる新しいジャンルが次々と私の前に現れてきました。一方、講義「リーダーシップセオリー」の一環で、教員と学生のコミュニケーションの場となる「バー」の開設にも携わることができました。「大学院にバーをつくる」という発想、それを実現してしまう雰囲気は衝撃的であり心地良く、忘れられない思い出です。

● 京都コンピュータ学院からスタート

中国の高校を卒業後、ITとプログラミングが学びたくて、まず京都コンピュータ学院(KCG)に入学しました。多くのプロジェクトに参加するなどの経験を重ねるうち「将来はITを駆使したビジネスに携わりたい」という思いが募り、KCGI進学を決意しました。

● 恩師の言葉が心の支えに

KCGIでは大手電機メーカーの元CIOである高弘昇教授のゼミに加わり、マーケティングや、ベンチャー立ち上げなどについて指導を受けました。高教授から最初に言われた言葉が「やるなら覚悟して、最善を尽くしてほしい」でした。高教授の指導や講義は厳しかったですが、英語の専門書の読み込みから海外での学会発表までをみっちりこなしたことで、英語力、ロジカルシンキング、マーケティング力の3つが着実に身についたと実感しました。

● 日中韓の架け橋に

修了後は富士電機(株)の勤務を経て、2018年に今の会社に転職。副社長として営業・マーケティング部門をゼロから立ち上げました。困難に直面したときは、高教授の言葉や教えが心の支えでした。現在は中国国内のビジネス拡大が優先ですが、海外進出を視野に、2020年に日本支社を設立。韓国での売り上げも徐々に伸びています。経営者として会社をグローバルな強い企業に育て、日中韓三国の架け橋になりたいと考えています。

若いときは、自分の夢ややりたいことが何なのかが見えず、迷いがちなものです。私もKCGIの後輩たちには「やるなら最善を尽くせ」という言葉を贈りたいです。直面する問題に真っ向から向き合い、それに懸命に取り組めば5年後、10年後には必ず大きな実を結ぶでしょう。

ITを身につけた強み活かしKCGI時代に起業

● メガバンクを退職、奨学制度が決断を後押し

銀行では融資など法人営業を4年間担当しました。業務を続ける中、フィンテックの進歩を目の当たりにするとともに、何か「自分はこれができる」というものを見つけたいと感じるようになりました。人生を一度リセットするため大学院で学ぼうと考えていたところ、自分が専門である経営分野の知識を活かしながら、文系理系にとらわれずITのことが学べるKCGIの存在を知り、銀行を退職して入学しました。妻やその親も理解してくれました。「未来IT人材育成奨学制度」が活用できるというのも、私の背中を押してくれました。

● 楽しくてたまらなかったKCGIでの学生生活

KCGIは学べるジャンルが幅広くあるのが特長だと思います。銀行勤務時代とは見える世界ががらりと変わりました。フィンテックや農業ITのほか、SAPなどにも目を向けるのと同時に、データベースやR言語、Pythonなど貪欲に知識を追い求めました。IT関連の講義は専門外なのでちゃんと理解できるかどうか心配していましたが、先生方が歴史からしっかり説明してくださるので、スムーズに吸収できました。また、民間企業で豊富な実務経験のある先生が多くいらっしゃったので、自分が目標とする起業に向けたアドバイスをいただく機会も得られました。オフィスに座って電話を待っているだけのことが多かった銀行員時代に比べ、KCGIでの2年間は日々充実し、楽しくてたまらないといった表現がピッタリでした。修了プロジェクト(現マスタープロジェクト)では、商品情報をゲーム理論や金融の手法を使って示すというテーマに取り組みました。野菜や果物といった農業製品の流通において、マージンが高くなることなどから卸売市場の不要論が唱えられることがありますが、それらが農家から直接店頭に並べられることになることなどのような問題が発生するのか、単純にコストダウンするということにはならないのではないかと、そのような内容です。

● とにかく飛び込んで！

KCGI在学中に京都大学出身の仲間6人とともに、人材紹介の株式会社イーパスを設立しました。後継者のいない企業と、経営者になりたいがチャンスが無い人とをマッチングさせ、日本がこれまで築いてきた資産を守り続けていこうという事業趣旨で、私はシステム部門を担う取締役として事業開始に向けデータベースの作成など準備に追われています。ゆくゆくは経営者を目指すKCGIの学生を対象にしたいとの夢もあります。また、微細藻類を研究しながらもビジネスにまで枠を広げ切れなかった株式会社シードバンクに経営戦略担当として招かれ、事業・財務戦略の策定と、データベース構築やウェブサイトの構築、顧客への提案を主に任されています。「微細藻類で世界を変えたい」、そしてゆくゆくは上場したいという大きな目標を掲げています。さらには、これまでは温度や濃度などを変えながら長時間をかけて実験するしかなかった「攪拌」について目を付け、京都大学の関係者とともにシミュレーションソフトを開発・販売する会社を設立、茶道裏千家淡交会での情報管理部門でも力を注いでいます。今やビジネスでITが重要な役割を担うことは言うまでもありませんが、チャンスが限りなく広いというのは実感できます。ITはチャレンジするハードルはもともと低く、KCGIで学び自分のアイデアをITで具現化できるようになると、それがまた格うくらいまで下がります。私から後輩のみなさん方に「とにかく飛び込んでみて!」とのメッセージを送ります。



河村 昌紀 さん
一般社団法人
茶道裏千家淡交会
情報管理部 主任
株式会社ソフトマター
シミュレーションズ(起業) 取締役
株式会社シードバンク 経営戦略担当
株式会社イーパス(起業) 取締役
2019年9月修了
京都大学 経済学部卒



インタビュー

大学を卒業後メガバンクに就職しながらも「『自分はこれができる』というものを何か見つけたい」と一念発起し、4年間の銀行員生活に終止符を打ってKCGIへ。融資など法人営業を担当した経験をベースにITを絡めた起業を実現しようと志高く、貪欲に様々なジャンルの知識を追求、吸収。また、KCGIに多く在籍する実務経験が豊富な教授陣と、やり取りを繰り返しながら実践経営についての知識を着実に積み上げ、ビジネス開始のチャンスをうかがった。そして在学中、京都大学MBAの仲間6人とともに人材紹介の会社を起業、さらには微細藻類を研究する企業に経営戦略担当として招かれ事業ベースへのメドを立てるなど、KCGIで得たものを早くも活かし始めた。修了後には物質攪拌をシミュレーションするソフト販売を手掛ける会社を起業、一方で茶道 裏千家に勤務しデータベース構築なども担当する。「楽しくてたまらなかった」というKCGIでの2年間は将来展望に強い明かりを灯した。

多数の 起業家を輩出！

Web版は
こちら



<https://www.kcg.edu/career/entrepreneur>



高田 治樹 さん
(株)アルバス 取締役



劉 釗 さん
銘東(株) 代表取締役



張 鵬 さん
(株)PLT マネージャー

2015年度にKCGIがIPAの 「IT起業家育成カリキュラム協力機関」に

京都情報大学院大学(KCGI)は、独立行政法人情報処理推進機構(IPA)IT人材育成本部イノベーション人材センターの「大学等におけるIT起業家等の人材育成に係るIT起業家等教育モデルカリキュラムの策定・試行・評価等への協力教育機関」の一員です。KCGIがこれまで、IT企業経営者自らによる講義・実習を通じて、多数のIT起業家を輩出したことが評価され2015年に選定されました。

IPAは経済産業省からの委託を受け、みずほ情報総研株式会社と連携して、ITベンチャー等によるイノベーション促進のための人材育成・確保モデル事業のうちの「大学等におけるIT起業家等の人材育成事業」を実施しています。

「IT連盟」の中核を担う

▶ 長谷川総長が代表理事・筆頭副会長



国内主要53のIT関連団体が加盟して発足した「一般社団法人日本IT団体連盟（IT連盟）」のロゴを掲げる役員。左から3番目が代表理事・筆頭副会長に就いた長谷川亘KCGグループ総長（一般社団法人 全国地域情報産業団体連合会＝ANIA＝会長）＝2016年7月22日、東京・経団連会館

▶ 人材育成に向けIT教育を推進

長谷川亘KCGグループ総長（一般社団法人 全国地域情報産業団体連合会＝ANIA＝会長）が代表理事・筆頭副会長を務めるなどKCGグループが中核を担う国内最大規模の「一般社団法人 日本IT団体連盟（IT連盟）」（会長：川邊健太郎Yahoo!基金理事長＝LINEヤフー株式会社 代表取締役会長）には、IT関連の60以上の団体（加盟約5000社、総従業員数約400万人）が集います。2016年7月22日に設立して以来、優秀なIT人材の育成、世界最高水準のIT社会構築を目標に掲げ、IT教育推進のための諸施策や、政府と双方向のコミュニケーションを実現しながらの各種提言など、さまざまな活動を精力的に続けています。

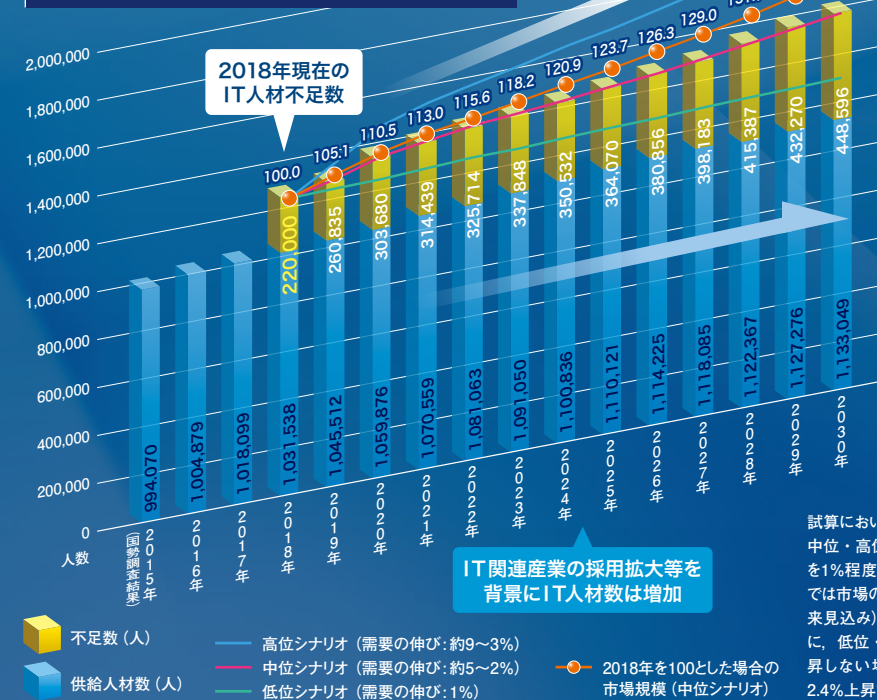
1995年には一人当たりの名目GDPが世界第3位であった日本は、2023年には22位と低迷しています。そのため国は、国際競争力の復活を目指し、ITを成長戦略の柱と位置付け「IT人材の育成や確保に向けて、女性やシニア、外国人が活躍できる環境づくりや個々のスキルアップ支援の強化、処遇やキャリアなどの改善による魅力アップ、情報セキュリティ、先端分野、起業家などの重点的な育成強化に取り組むべき」と主張し、さまざまな政策を準備しています。セキュリティ対策やIoT、AI、ビッグデータなど今後需要がますます高まることが予想され、日本のIT産業を支える分野における人材育成が急務です。それを実現するには官民一体となった取り組みが必要で、IT連盟が担う役割は大きいといえるでしょう。

▶ IT人材が絶対的に不足

「未来投資戦略2017」に基づき、第四次産業革命下で求められる人材の必要性やミスマッチの状況を明確化するため、経済産業省、厚生労働省、文部科学省の三省連携で人材需給の試算を行いました。

2018年時点で約22万人のIT人材が不足しているという結果になりました。さらに、IT関連産業の採用拡大等を背景にIT人材は微増するものの、ITニーズの拡大によってIT市場は今後も拡大が続くことが見込まれるため、IT人材不足は今後ますます深刻化し、2030年には、（中位シナリオの場合で）約45万人程度まで人材の不足規模が拡大するとの試算結果が報告されています。

IT人材の「不足数」（需給）に関する試算結果



出典：経済産業省「IT人材需給に関する調査（概要）（平成31年4月）」

ITニーズの拡大により
IT関連市場規模は
今後も拡大

2030年の
IT人材不足数

高位シナリオ 約 **79**万人
中位シナリオ 約 **45**万人
低位シナリオ 約 **16**万人

2018年の人材不足数 約 **22**万人
2030年の人材不足数 約 **45**万人

IT人材不足は、
今後ますます深刻化

試算においては、将来のIT関連市場の成長の見通しによって低位・中位・高位の3種のシナリオを設定。低位シナリオでは市場の伸び率を1%程度（民間の市場予測等に基づく将来見込み）、高位シナリオでは市場の伸び率を3～9%程度（企業向けアンケート結果に基づく将来見込み）、中位シナリオはその中間（2～5%程度）と仮定した。さらに、低位・中位・高位の各シナリオにつき、今後、労働生産性が上昇しない場合（+0.0%）と、労働生産性が毎年+0.7%、または+2.4%上昇する場合の3種類の条件のもとで試算を実施した。

期待されるIT人材像 ～個を磨き、多様な個性を持つコミュニティの中で力を発揮できるIT人材に～



ITは、電化製品や自動車といった生活用品に組み込まれ、またスマートフォンやSNSなどのコミュニケーションツールやネット販売などのサービスを発展させて、私たちの生活を格段に便利に変えてきました。なかでも、SNSは個人が世界中の見知らぬ人たちともコミュニケーションをとれる人類が有史以来はじめて手にした手段です。今やITはあらゆる分野の革新（イノベーション）の源泉となっています。ITは政治、経済、エネルギー、食料、医療、介護等世界、人類が抱えている諸問題を解決する手段として世界中で期待されています。そしてイノベーションを担うIT人材は世界中でその活躍を期待されています。

また、日本のIT産業のビジネスモデルも大きな転換点を迎えています。従来の日本のIT産業は顧客システムの開発受託が大きな比率を占めていました。要求を出す人と開発する人が分かれ、開発する人は

仕様に忠実に品質、コスト、納期を守ることが第一要件で、創造性を求められることが多くありませんでした。しかし、ここ数年発注側のユーザ企業の求めるものが変化してきました。個別開発から提供されるサービスの活用への変化です。サービス提供側の創造性、独自性が大きく求められています。それでは、イノベーションを担う、創造性、独自性が期待されるIT人材とはどのような人材なのでしょう。どのような力を必要とされているのでしょうか。

従来、産業や技術は国や企業という枠組みの中で発展してきました。ITは国や地域、個別企業といった枠組みという境界（ボーダー）を超える力を持ち、ボーダーを超えた新たなコミュニティの中で、新たな技術や産業が生まれてきています。このようなボーダーレスな環境、その中で技術や産業を生み出すコミュニティの中で今後働いていくためには、一人ひとりには個性（アイデンティティ）が要求されてきます。自分は何が得意であるか一言で言えることが大事になってきます。所属団体や職種で自らを語るのではなく、信条、価値観、感性、技術、付加価値で自らを語る人材であることです。

一芸に秀でていることが大事です。一芸はデータベース、ネットワーク、セキュリティ等IT関連でも良いし、音楽、絵画、文芸などの芸術分野でも良いし、マーケティング、生産管理、経理、人事などの業務分野でも良いのです。多様な個性を持つコミュニティの中で必要とされる得意分野があることが重要なのです。

また相手の異なった考えを理解し認められる謙虚な姿勢、自らの考えを伝え、共に新たなものを生み出す創造力を発揮できる情報発信力を持っていることが個性を活かす上で大事な素養となってきます。

私は産業界の中で新たな製品やサービスの企画や普及に携わってきました。イノベーションは必ずしも一人の天才だけが生み出すものではありません。日本には古来より「三人よれば文殊の智慧」という言葉があります。個性を持った人が知恵を出し合うことで、大きなものを生み出すことができます。個を磨き、多様な個性を持つコミュニティの中で力を発揮できるIT人材が期待されています。

京都を世界に発信！

京都情報大学院大学が「.kyoto」を管理運営



産官学共同でサイバースペースに京都ブランドを展開， クリーンドメイン空間の構築

インターネットは近年急速な成長を遂げ、情報収集、コミュニケーション、スマホ決済、ビジネス等あらゆる場面において無くてはならないものとなっています。そのインターネットの重要な構成要素であるドメイン名のトップレベルドメインの1つとして、2015年に「.kyoto」が誕生しました。

インターネット上には、知的探求の手助けやビジネスチャンスの促進などに大いに役立つ情報が非常に多く存在しています。しかし、その一方で、おびただしいほどの信頼性に欠ける情報や犯罪を助長するような情報も溢れており、いわゆる有害サイトなどが人々の生活に多大な損失を与えているのも事実です。こうした状況の原因の1つとして、ドメイン名の管理・統制を厳格に行ってこなかったということが指摘されています。

ドメイン名は、単にその企業や団体、個人を示す「記号」であるだけでなく「シンボル」でもあり、さらには「誇り」ともいえます。KCGグループの京都情報大学院大学「サイバー京都研究所」は、京都府の支持をいただき、国際的なドメイン管理団体であるICANN (Internet Corporation for Assigned Names and

Numbers) の承認を受けた「.kyoto」の管理運営主体として、安心・安全なクリーンドメインの実現と「世界の京都」のブランド化を産官学のオール京都で推進することを目標に掲げています。

KCGグループは、これからの京都を担う方々をはじめ、すべての京都府民が安心して世界と知的な交流を図ることができる安全なサイバー空間を構築・維持することによって、京都のブランド力向上、京都府全体への価値創出に貢献することができると確信しています。

そのためには、有害情報や違法情報の排除の仕組み作りを進めながら、「.kyoto」上に京都のブランド価値に直結するさまざまなコンテンツを蓄積することが不可欠です。「.kyoto」ドメインは、その特性を活かした多様なビジネスの展開の可能性や、デジタル社会が直面する今日的課題を解決するための優れたアプローチとなる可能性を秘めています。本学は、デジタル時代の要請に応え得る「.kyoto」を、少しでも多くの方々に活用していただくことができるよう尽力してまいります。

「.kyoto」は公益性重視

世界で唯一、
学校法人が管理運営する
地理的名称トップレベルドメイン

学生の研究テーマとしても着目

学校法人が地理的名称トップレベルドメインの管理運営事業者（レジストリ）となるのは世界で唯一です。行政機関・公的機関との連携により営利法人とは違う、公益を重視した運営を目指します。さらに、「.kyoto」の活用によるビジネスの発掘など、学生の研究テーマとしても着目しています。



（一社）日本インターネットプロバイダー協会 副会長兼専務理事を務める立石聡明教授が講演しました。（2019年1月29日、京都コンピュータ学院6階大ホール）

創立60周年, IGF京都開催に合わせSIG設置 インターネット・ガバナンス考えるフォーラム開催



SIG創設者のウォルフガング・クラインヴェヒター氏（オーフス大学名誉教授）らを招いて行われたパネルディスカッション。（2023年10月7日、京都コンピュータ学院6階大ホール）

国連が主催する国際会議「インターネット・ガバナンス・フォーラム2023 (IGF2023)」が日本で初めて京都市で開催されるのに合わせ、京都コンピュータ学院は創立60周年記念行事の一環として、創立20周年を迎え地理的名称トップレベルドメイン「.kyoto」の管理運営事業者を務めるグループ校・京都情報大学院大学とともに、日本で初となるSIG

(School on Internet Governance) 事務局を2023年、学内に設置。さまざまな角度からインターネット・ガバナンスについて考えるフォーラムを京都コンピュータ学院 京都駅前校（京都情報大学院大学 京都駅前サテライト）で7月から12月まで5回にわたって開催しました。フォーラムではインターネットの技術的、法律的な側面における課題、デジタル化とその必要性、違法サイトやネット犯罪など、さまざまなテーマを取り上げ、一般社団法人日本IT団体連盟理事に就く立石聡明 京都情報大学院大学教授をはじめ、各分野の専門家を迎えて詳しく解説してもらいました。

10月7日にはIGF京都2023の開催記念イベントとして「これからのインターネットを担う若者のためのSIG」を開催。国連IGF事務局長のチェンゲタイ・マサンゴ氏が「インターネット・ガバナンス・フォーラムにおける関与」と題し基調講演したほか、パネルディスカッションやワークショップが繰り広げられ、参加者たちは、自由で開かれたインターネットの可能性を膨らませながら、AIなどの最新技術とどう折り合っていくかを思索・議論しました。

KCG資料館

情報処理学会認定
分散コンピュータ博物館全国第一号

KCG資料館
<https://www.kcg.ac.jp/museum/>



情報処理学会 分散コンピュータ博物館
<https://museum.ipsj.or.jp/satellite/>

京都情報大学院大学のグループ校である京都コンピュータ学院(KCG)は日本初の「コンピュータ博物館」実現に向けて準備を進めています。京都駅前校内に「情報処理技術遺産」認定機器などを一堂に展示，教育の場と共生しています。

日本最初のコンピュータ教育機関である京都コンピュータ学院(KCG)は，創立以来60年以上の永きにわたって教育・実習・研究で使用してきた過去のコンピュータ等を保存しています。そして今，「コンピュータ博物館」実現に向け準備を進めています。KCGのコレクション「KCG資料館」は，「国内屈指の貴重な機器を多数保存している」との理由で2009年に社団法人(現在は一般社団法人)情報処理学会から「分散コンピュータ博物館」の全国第一号認定を受けました。また「TOSBAC-3400」と「OKITAC-4300Cシステム」は「情報処理技術遺産」として第一号認定を受けました。2011年，「NEAC-2206」も「情報処理技術遺産」となり，長谷川靖子学院長に，同学会から感謝状が贈られました。2012年には「NEACシステム100」，2013年には「MZ-80K」が，2015年には「PDP-8/I」が，2016年には，新たに「TOSBAC-1100D」が「情報処理技術遺産」に認定されました。

このうち「TOSBAC-3400」は，日本で最初のマイクロプログラム制御計算機であるKT-Pilotをベースに開発されました。この「TOSBAC-3400」は，前KCG情報学研究所長で，日本最初のIT専門職大学院・京都情報大学院大学(KCGI)の初代学長を務めた故萩原宏博士が，京都大学工学部教授時代にKT-Pilotの基本設計やソフトウェア開発などを担当し，現在の株式会社東芝とともに開発したという，KCGにとって縁の深い科学技術計算用コンピュータです。

京都駅前校には，これら「情報処理技術遺産」認定機器のほかにも多くの貴重な過去の名機が展示されていることから，日本の高度成長を支えた技術を間近で知ることができる場として見学者が多数訪れています。

コンピュータ技術の急速な発展に伴い，情報処理機器の進化も急です。KCGでは十数年前から，次世代に継承すべき重要な意義を持つ技術や製品の，保存と活用を図る必要があると認識し，「コンピュータ博物館」構想を温めてきました。わが国が技術立国として今後も世界をリードしていくことが期待される今こそ，技術の発展の歴史を顧みることができる博物館実現に向けて大きな一歩を踏み出す時だと考えています。

KCGは京都駅前校を，わが国が誇る「コンピュータ博物館」として認可が得られるように，また，運営のための財団法人設立が実現できるよう，国や京都府，京都市，学界，教育界，企業など関係者に支援と協力を呼び掛けています。

KCG資料館 所蔵機器一覧

スーパーコンピュータ

【理化学研究所・富士通】京(化粧パネル,システムボード)

大型・汎用コンピュータ

【東芝】TOSBAC-3400

【日本電気】NEAC-2206

【IBM】System/360 Model 40, System/370 Model 138,

System/370 Model 158, IBM 4341 Model 12

【UNIVAC】UNIVAC 1106 TSSオンラインシステム, UNIVAC

1100/21 TSSオンラインシステム

【UNISYS】UNISYS 2200/402

【富士通】FACOM M770/6

周辺機器

【IBM】IBM 360-370対応 磁気ディスク, 磁気テープ,

カードリーダー, ラインプリンタ

【UNIVAC】プロリーダー

【東芝】TOSBAC-3400/41 XYプロッタ

オフィスコンピュータ

【日立】HITAC 5

【東芝】TOSBAC-1100D, TOSBAC-1200

【日本電気】NEAC-1240, NEACシステム100

【富士通】FACOM 230-15

ミニコンピュータ

【DEC】PDP-8/I, VAX-11/780

【沖電気】OKITAC-4300C

パーソナルコンピュータ

● ファンボードマイコン(キット)

【日本電気】TK-80E

【東芝】EX-80

● ホビー型マイコン

【IMSAI】IMSAI 8080

【日本電気】TK-80 COMPO BS

● パーソナルコンピュータ

【シャープ】MZ-80K, MZ-80K2, MZ-80B,

MZ-1500, X68000

【日本電気】PC-8001, PC-8801,

PC-9801, PC-6001

【日立】ベーシックマスター, ベーシックマスターレベル2

【富士通】FM-8, FM-77AV, FMV-5120

FM-TOWNS II-UR

【沖電気】IF800/30

【東芝】PASOPIA, PASOPIA 7, PASOPIA 16

【カシオ】FP-1100

【APPLE】APPLE IIc, Macintosh SE,

Power-Mac8100/80AV, iMac

● ノート(ラップトップ)型

【東芝】J-3100, DynaBook386, DynaBook EZ

他多数

※TOSBAC-3400とOKITAC-4300Cシステムはともに，システムとしての保存は「KCG資料館」以外では確認されていません。

理化学研究所・
富士通 京



情報処理 技術遺産

情報処理
学会
認定機器



情報処理
技術遺産

東京芝浦電気株式会社(現 株式会社東芝)
TOSBAC-3400 (2009年3月2日認定)



情報処理
技術遺産

沖電気工業株式会社
OKITAC-4300Cシステム (2009年3月2日認定)



情報処理
技術遺産

日本電気株式会社 (NEC)
NEAC-2206 (2011年3月2日認定)



情報処理
技術遺産

日本電気株式会社 (NEC)
NEACシステム100 (2012年3月6日認定)



情報処理
技術遺産

シャープ株式会社
MZ-80K (2013年3月6日認定)



情報処理
技術遺産

Digital Equipment Corporation (DEC)
PDP-8/I (2015年3月17日認定)



情報処理
技術遺産

東京芝浦電気株式会社(現 株式会社東芝)
TOSBAC-1100D (2016年3月10日認定)

海外に広がる教育ネットワーク Educational Network

本学は、2004年4月の開学以来、地球サイズの教育機関を目指し、海外の政府・教育機関等との連携を積極的に進め、ネットワークは徐々に拡大しています。世界最高度のIT教育実現と、国際性を有したITプロフェッショナルズの育成に向け、様々な取り組みを展開しています。

中国 教員派遣や短期コースで交流

■ 天津科技大学



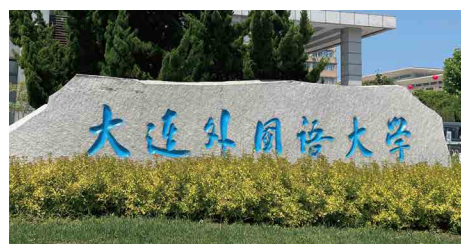
2004年の開学以来、本学は中国の大学との交流も積極的に行っています。2006年3月、1958年創立の総合大学である中国・天津科技大学と学術交流協定を締結しました。同大学は、2000年9月

に本学のグループ校である京都コンピュータ学院(KCG)と姉妹校提携を締結。同大学にはKCG・天津科技大学合弁プログラム「天津科技大学KCGコース」が設置されています。本学との提携により、同コース卒業者にさらなる学習の機会を提供するだけでなく、教員間の交流も積極的に行っています。また、2006年、大連外国語大学、福建師範大学と、2008年には大連科技学院、大連東軟信息(情報)学院と、2009年に大連海洋大学、北京城市学院、中央美术学院と、さらに2010年に北京郵電大学世紀学院と学術交流協定、共同教育協定を締結しています。2009年より福建師範大学に、交流協定に基づき本学から教員を派遣し、マルチメディア／ネットワーク関連の授業を実施するなど、活発に交流を進めています。

近年は、中国現地企業内でのインターンシップの実施や学内企業説明会の開催のほか、高度専門職業人としての母国での活躍の機会拡大に向けた現地企業との様々な協力体制の構築など、中国企業との結びつきも一層強めています。

■ 大連外国語大学

中国の遼寧省にある名門・大連外国語大学との提携は2006年7月で、永らく友好関係が続いています。国際化人材の養成を旗印に掲げる大連外国語大学は、外国語教育を主体に工学、経済学、管理学、法学、芸術など多数の学科を持ち、約15000人の学生がいます。外交官人材での輩出が国内トップクラスで、日本語専門学校を前身としていることから、とりわけ日本語教育学科のレベルは高いと評価されています。KCGIは同大学軟件学院とのつながりが特に強く、単位認定される同大学向け短期コースを設置し、日本企業でのインターンシップも実施しています。



■ 上海建橋学院

上海建橋学院は中国の上海浦東新区にある設立して20年余りの総合大学で、経済学、管理学、工学、文学など7つの学科を網羅し、教員は約1300人、学生数は約25000人の規模を誇ります。本学とは2012年4月に提携関係を結び、▽日本語マネットワーク工学マデジタル媒体芸術マネットワークと新媒体マ計算機科学と技術マビジネス日本語マ計算機応用技術の7分野で合作コースが設置されています。本学から毎年春と秋の2回、同学院に教員を派遣し、データベース概論など、多くの授業を開講しています。同学院向け短期コース、日本企業でのインターンシップ実施など、深い交流が続いています。



●福建師範大学 ●大連東軟信息学院 ●大連海洋大学 ●大連大学 ●大連理工大学城市学院 ●瀋陽工学院 ●黒竜江外国語学院
●上海応用技術大学 ●北京城市学院 ●中央美术学院 ●中国労働関係学院 ●浙江伝媒学院 ●無錫開放大学 ●四川工商学院 ●江蘇海洋大学
●山西伝媒学院 ●吉林工商学院 ●成都錦城学院 ●遼寧對外經貿学院 ●華僑大学 ●上海東海職業技術学院

韓国 アジアの情報セキュリティを牽引

■ 高麗大学校情報保護大学院・韓国電子通信研究院



2004年11月、情報セキュリティ分野の専門家を育成する韓国No.1の大学院、高麗大学校情報保護大学院と学術交流協定を締結しました。

これをきっかけに、2005年8月には、韓国・済州島で両校共催による日韓共同セミナー「日韓におけるユビキタス社会でのICT Application活用についてー情報セキュリティを中心にー」を開催しました。また、同時期に韓国最大の非営利の政府系情報通信研究機関(知識経済省)である韓国電子通信研究院(ETRI)と、ユビキタス情報セキュリティ分野における共同研究および開発を行う目的で、事業交流提携を結びました。2006年10月には、ETRIとの共催で、日本、韓国にベトナムを加えた3カ国による共同セミナー「ユビキタス社会での情報セキュリティ技術活用に関するセミナー」を本学で開催しました。また、2007年に韓国・済州島でu-societyのセキュリティに関する日韓共同セミナーを開催し、2008年10月には日本学術振興会の支援のもと、京都でu-societyのITセキュリティに関する日韓共同セミナーを開催しました。

IT分野の人的交流を促進

■ 国立済州大学校

2010年11月、韓国・済州島にある国立済州大学校との間で、単位を互換しながら双方の学位が取得できるデュアルディグリープログラム(複数学位プログラム)を運営していく協定書を交わしました。日韓両国における高度なICT人材育成と両国の発展、さらにはアジア地域全体の振興にもつなげていくことが目的です。運営は、インターネットによる遠隔講義システムを積極活用していきます。

協定の特徴としては①韓国8国立大学の一つである国立済州大学校と日本の私立大学(専門職大学院)との協定締結である②双方で特定の研究科・専攻に限定することなく、包括的に単位互換を行うという点で日本・韓国間で初の締結である一などが挙げられます。

本学と国立済州大学校は2006年9月、ICT分野の教育・研究や相互の人的交流などを目的とした学術交流協定を結び、2008年



9月には、インターネット上で双方の学生が受講できる日韓サイバーキャンパス構築への合意書も交わしています。

2024年2月には国立済州大学校より本学の長谷川亘総長が名誉博士号を授与されました。また、2024年4月に多言語教育で学術協定を、2025年3月に済州特別自治道を含めた三者間のランケーション(教育観光)プログラムを実施する体験学習協定を締結しました。

■ 済州国際大学校(元 済州産業情報大学)

2009年10月、KCGグループは韓国・済州産業情報大学との間に、国際的視野を持つIT分野の高度な専門職業人育成や日韓文化交流などを目的とした共同教育事業に関する協定を締結しました。済州産業情報大学は済州道で最初に設立された私立専門学校の後身で、知識情報化時代をリードする人材の育成を目標にし、実務中心の教育を行っている済州道唯一のIT系大学です。2012年に耽羅大学と合併し済州国際大学校となりました。今後、コンピュータおよび日本語教育の水準向上を図るために相互に協力し、その友好関係に基づき、共同教育プログラムの運営、共同研究および学術研究会の開催などの事業を展開していきます。



チェコ 共同研究の輪 欧州にも

■ オストラバ工科大学

2005年9月、チェコ共和国・オストラバ工科大学と友好提携をしました。2006年4月には、同大学経済学部との間で、共同研究や教員・学生間の交流などのより具体的な交流事業に関する提携が取り交わされました。



■ パルドゥビツェ大学



2008年5月、KCGグループは、チェコ共和国・パルドゥビツェ大学と、遠隔ビデオ会議システムを利用し、学術教育交流に関する調印を行いました。大学間での調印式が遠隔ビデオ会議システムによるインターネットを介したライブ中継の形式で実施されたのは世界初の試みであり、教員や学生の相互派遣、教育・研究における協力、学術資料や出版物の交換などを行っていくことが合意されました。この協定に基づき、パルドゥビツェ大学大学院電子工学・情報科学研究科、および経済学・マネジメント研究科との共同プロジェクトとして、「コンピュータやICT関連分野を選ぶ女性の意思決定プロセスの分析:日本とチェコ共和国の事例」を実施しました。本研究に関連して、立石科学技術振興財団より国際技術交流支援助成金が得られ、同年12月に、パルドゥビツェ大学にて研究結果に関する討論を行いました。

ネパール 大学間交流協定を締結

■ トリブバン大学

2022年7月にネパールで最も歴史があり最大規模の国立大学・トリブバン大学(TU)の科学技術学部コンピュータ科学情報技術センター、2024年1月にメチ・マルティプル・キャンパス、11月にはマカワンプール・マルティプル・キャンパスと大学間交流協定を締結しました。TUは1959年に創立され、これまでに多くの優秀な人材を輩出し、同国の近代化や発展に貢献してきました。協定締結により、本学と教育研究プロジェクトの共同開発、教員や学生の交流、シンポジウム・セミナー開催などの活動をともに実施しています。日本・ネパールにおけるIT分野の教育発展に向けスクラムを組みます。本学にはネパール人教員・スタッフが揃い、両大学交流の橋渡し役を務めています。



事業提携

ベトナム ソフトウェア最大手にIT教育

■ FPT

2005年1月、ベトナム最大手のソフトウェア会社・FPT社との間にIT教育支援に関する事業提携を結びました。FPT社は、日本IBM株式会社やパナソニック株式会社をはじめ、多くの日本企業と取引関係にあるため、同社にとって、社員のITおよび日本語のスキルアップは非常に重要です。また、2014年4月には、FPT社がハノイに設立したFPT大学と協力教育プログラムを開始し、留学生を受け入れています。

専門家派遣 JICA要請

モザンビーク 国の政策に貢献

■ モザンビークICT学院(MICTI)

2004年9月、独立行政法人 国際協力機構(JICA)からの要請を受け、モザンビーク共和国にIT(ICT)教育支援の専門家を派遣しました。派遣先のモザンビークICT学院(MICTI)は同国のICT政策に基づいた実践的ICT教育を行う機関です。本学から派遣された専門家が同国のITの現状を調査し、それに見合ったカリキュラムの設計と教育設備に関する提言を行い、2007年2月にMICTIが開学しました。その後もJICAプロジェクトとして同学院教員を京都へ招聘し、科目教授法の指導や教材作成に関する研修を行い、さらにカリキュラム実施・学校運営状況などの指導・確認のため2008年と2009年にも専門家派遣を実施しました。このように、本学がIT分野において、国レベルの政策の一つとしての



学校設立に関わることは、IT教育の浸透のみならず、わが国の国際貢献において重要な役割を果たしているといえます。

教育
サポート

KCGグループでは、1989年以来、各国政府や大学の要請により、海外コンピュータ教育支援活動を展開しており、これまでのサポート対象国は、20カ国以上に及びます。サポートの内容は、教員を派遣しての現地講習会実施や、カリキュラム作成・ネットワーク構築など多岐にわたり、こうした活動を通じて、KCGを中心としたグローバルな教育ネットワークを形成しています。

タイ……………1990年～	スリランカ…1996年～	キルギス……2006年～
ガーナ…………1991年～	中国…………1996年～	ボツワナ……2007年～
ポーランド…1991年～	ブルネイ……1996年～	エリトリア……2007年～
ケニア…………1992年～	ナイジェリア・1999年～	バブアニューギニア…2009年～
ジンバブエ…1993年～	ミャンマー…2000年～	ニジェール……2010年～
ペルー…………1994年～	モンゴル……2002年～	ガボン…………2018年～
マラウイ……1994年～	タンザニア…2004年～	シエラレオネ…2021年～
サウジアラビア…1994年～	モザンビーク…2004年～	
メキシコ……1995年～	ウガンダ……2005年～	

KCGグループの教育をバックアップする各国の有識者たち(抜粋)

NASAゴダード宇宙科学研究所所長 Ph.D. ジェームス E.ハンセン

元NASA大気科学研究所研究部部長 Ph.D. アルバート・アーキン

米国コロンビア大学教育大学院名誉教授 Ph.D. デール・マン

米国コロンビア大学教授 Ph.D. アーサー・ランガー

米国コロンビア大学教育大学院平和教育学科創設者 Ed.D. ベティ・A.リアドン

元米国ジョージワシントン大学教育大学院教授 Ph.D. ウィリアム・K.カミングス

キルギス共和国中央アジア国際大学学長 元米国ハーバード大学教授

コロンビア大学コンピュータシステム研究所所長 Ph.D. ジョン・クラーク

米国マサチューセッツ州立大学教授

五大学電波天文台長 Ph.D. ウィリアム・アーヴィン

元米国マサチューセッツ工科大学(MIT)教授 Ph.D. ルース・ベリー

元米国マサチューセッツ工科大学(MIT)教授 Ph.D. トラヴィス・メリット

元米国ロチェスター工科大学企業関係担当副学長補佐 Ph.D. ドナルド・ボイド

元米国ケウカ大学学長 ホルヘ・D.エレーラ

米国ロチェスター工科大学 IT学科 教授 Ph.D. ジム・レオン

元米国ロチェスター工科大学教授 Ed.D. ラッセル・クラウス

元米国ロチェスター工科大学筆頭副学長 Ph.D. ジェレミー・ヘフナー

米国ロチェスター工科大学准教授 Ph.D. アンドレイ・L.カラノ

元韓国高麗大学校情報保護大学院院長 Ph.D. 林鐘仁

元韓国大統領直属個人情報委員会委員長 Ph.D. 李弘燮

元韓国高陽市知識情報産業振興院院長 Ph.D. 金仁煥

元韓国国立清州大学総長 Ph.D. 高忠錫

元韓国清州毎日新聞社 主筆 金桂春

ドイツ連邦共和国ミュンヘン大学教授 Ph.D. ウェルナー・デットロフ

ポーランド共和国ワルシャワ大学 Ph.D. ロムアルド・フスチュア

元中華人民共和国吉林大学教授 Ph.D. 玄光均

元中華人民共和国大連外国語大学校長 孫玉華

元中華人民共和国天津科技大学校長 党委書記 魏大鵬

中華人民共和国大連東軟信息学院校長 溫濤

中華人民共和国大連海洋大学党委書記 姚杰

元中華人民共和国大連科技学院校長 楊徳新

北京郵電大学党委副書記 李傑

ガーナ共和国教育省高等教育局長 アンディー・スワンジー・エッシエン

タイ王国教育省顧問 クラ・ソムトラケール

元ドイツ連邦共和国ヴュルツブルク市長 Ph.D. クラウス・ツァイトラー

ベトナム社会主義共和国教育訓練省国際協力部局長

チャン・バビエツ・ズン

ポーランド共和国教育省情報教育局長 ジェルジー・ダレク

その他多数 敬称略

海外諸大学と 強力な学術ネットワークを築く **kcg.edu**



RITをはじめとする米国著名大学との学術ネットワーク

本学のグループ校である京都コンピュータ学院 (KCG) は、1989年に、コンピュータを文化として捉える視点から、日本の情報系専修学校としては唯一、コンピュータ文化発祥の地アメリカにボストン校を設立し、学生の海外研修拠点、アメリカの諸大学・研究機関との交流拠点としてきました。

ボストン校開校を機に、ロチェスター工科大学 (RIT)、マサチューセッツ工科大学 (MIT)、ハーバード大学、コロンビア大学、イリノイ大学などのアメリカ諸大学の教授や研究者との間に、強力なネットワークが形成されました。その交流の成果は、常に時代を先取りするKCGの新学科設立に活かされています。1993年には、CGと写真工学の分野で全米トップの実績を誇るRIT教授陣の全面的なサポートにより、芸術情報学科を開設し、1996年には、MITのコンピュータ専攻の若手研究者たちのサポートにより、ネットワーク学科を開設しました。

その後、ITの発展とともに、コンピュータ関連の技術がビジネスと密接になってきたことから、拠点をニューヨークに移し、RITをはじめとするアメリカ諸大学との新しい交流拠点として、2000年、ニューヨーク市の世界貿易センタービルにKCGニューヨークオフィスを開設しました。

2001年9月11日の米国同時多発テロにより、ニューヨークオフィスは被災しましたが、その後、さらなる学術ネットワーク強化のため、ロックフェラーセンタービル内にオフィスを移し、活動を続けています。

また、2013年8月にはマンハッタン・カレッジからコンピュータ科学学科長を招きゲームプログラミングについて共同授業を行い、2014年10月には州立メトロポリタン大学と学術交流協定を結び、アメリカでのさらなるネットワーク構築にも力を入れています。



中国諸大学との学術ネットワーク

2004年の開学以来、本学は、中国の大学との交流も積極的に行っています。2006年には中国・天津科技大学と学術交流提携を締結しました。同大学は2000年に京都コンピュータ学院 (KCG) の姉妹校になり、同大学には合弁プログラムである「天津科技大学KCGコース」が設置されています。本学との提携により、同コース卒業者にさらなる学修の機会を提供するだけでなく、教員間の交流も積極的に実施しています。

その後も中国の多くの高等教育機関と学術交流協定、共同教育協定を締結しています。また2009年からは福建師範大学に、交流協定に基づき本学から教員を派遣し、マルチメディア (特にアニメ) / ネットワーク関連の授業を実施するなど、活発に交流を進めています。



高麗大学校情報保護大学院, 国立済州大学校との学術交流提携

韓国との交流は、2004年、情報セキュリティ専門家を養成する韓国No.1の大学院「高麗大学校情報保護大学院」との学術交流提携を機に始まりました。2005年、韓国済州島で両校共催の日韓共同セミナー、2006年には本学内で日韓越3カ国共同セミナーを開催するなど、日韓それぞれのIT分野のリーダーとして、アジアにおけるIT分野の研究・教育の発展に貢献しています。さらに、本学と国立済州大学校が学術交流協定を締結。2008年には両大学間の講義をインターネット上で相互交換し、双方の学生が受講できる日韓サイバーキャンパスが文部科学省のサイバーキャンパス整備事業の補助を受けて、実現しました。2010年にはデュアルディグリープログラムについての提携を行いました。2024年には国立済州大学校と多言語教育で学術協定を、2025年には済州特別自治道、国立済州大学校と三者間でランケーション (教育観光) に関する協定を締結しました。今後両大学のIT分野の教育の交流が一層進むことが期待されています。

また、2008年には済州テクノパーク (旧 済州知識産業振興院) と提携、2009年には済州国際大学校 (旧 済州産業情報大学) と共同教育事業に関する協定を結ぶなど、交流の輪を広げています。

京都情報大学院大学の概要

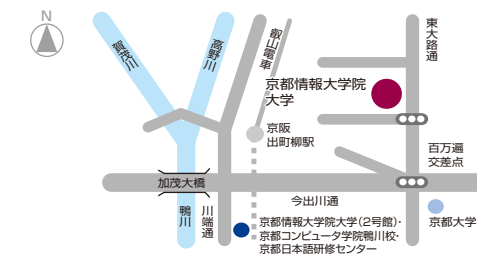
名 称	京都情報大学院大学 The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
設置主体	学校法人情報大学 The University of Informatics
所 在 地	京都市左京区田中門前町7番地
研 究 科	応用情報技術研究科
専 攻	ウェブビジネス技術専攻
修了単位	44単位
入学定員	1000名 (総定員1880名)
修業年限	2年
学 位	情報技術修士 (専門職) Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

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

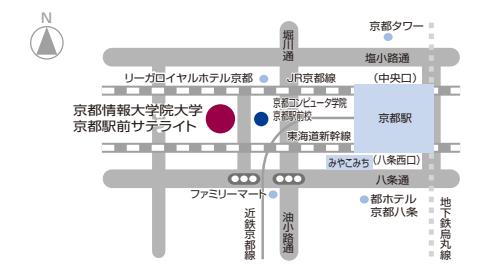
KYOTO



京都は日本の伝統文化の中心地であり、ローム・村田製作所・任天堂・堀場製作所・京セラ・ニデック・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。



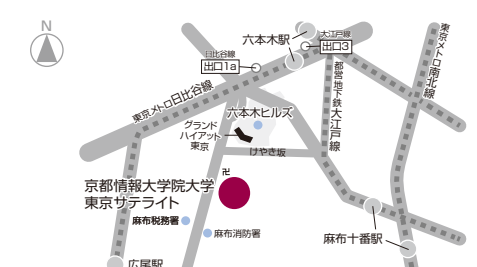
所在地	京都市左京区田中門前町7
交通アクセス	●百万遍交差点から北へ徒歩1分 ●「出町柳駅」から徒歩8分 京阪電車 / 叡山電車 ●京都駅から市バス7号「百万遍」下車、206号「飛鳥井町」下車すぐ



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

公式
SNS

本学の最新情報を
配信しています。



@kcgj_pr



@kcgj_en



京都情報大学院大学



@KCGI_PR



学校法人 情報大学

京都情報大学院大学

応用情報技術研究科 ウェブビジネス技術専攻

U R L: <https://www.kcg.edu/>

Email: admission@kcg.edu

Email: admissions@kcg.edu

(留学生相談専用)

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

〒606-8225 京都市左京区田中門前町7

 0120-911-122 (入学相談専用)

TEL (075) 681-6332

FAX (075) 681-6335

TEL (075) 681-6334 (留学生入学事務係)

 0120-829-628 (留学生相談専用)

2025年4月発行

THE UNIVERSITY OF INFORMATICS

THE KYOTO COLLEGE OF GRADUATE STUDIES FOR INFORMATICS All rights reserved. ©KCGI 京都情報大学院大学 2025