

日本最初のIT専門職大学院

京都情報大学院大学

KCGI : The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

日本の京都で最先端のITを学ぼう

Link to the Pioneer Spirit

kcg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

京都情報大学院大学

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

お問い合わせ先: 京都情報大学院大学 留学生入学事務室
〒606-8225 京都市左京区田中門前町7
TEL (075) 681-6334 FAX (075) 671-1382



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，IoT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急速に高まっています。

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，これまで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，57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。

建学の理念

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

本学の使命・目的

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

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

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

IT (ICT) 分野は情報系・経営系の融合領域であり，その対象は複雑多岐にわたっており，この分野で活躍できる人材に対する産業界のニーズは多様化する一方です。工学部出身者を前提とする工学系研究大学院のみに IT (ICT) 分野の人材育成を委ねていた従来の教育体制では，産業界の多様な人材供給のニーズに応えることは不可能でした。今後の産業・経済の発展のためには，極力多様なバックグラウンドを持った人材を IT (ICT) 分野の高度専門職業人として育成していくことが必要です。

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

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

KCGIの教育



学校法人 京都情報学園
理事長・教授

長谷川 亘

Wataru Hasegawa

早稲田大学文学士

(米国) コロンビア大学教育大学院修了
Master of Arts, Master of Education

一般社団法人京都府情報産業協会会長

一般社団法人全国地域情報産業団体連合会
(ANIA) 理事・会長

一般社団法人日本IT団体連盟代表理事
筆頭副会長

タイ王国教育省次官賞(2回)

ガーナ共和国文部大臣賞

米国ニューヨーク州教育行政官有資格

天津科技大学客員教授

韓国国土海洋部傘下公企業 済州国際自由
都市開発センター 政策諮問委員

担当科目

「リーダーシップセオリー」

「マスタープロジェクト」

京都情報大学院大学(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(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、55年以上の長
きに亘ってコンピュータ教育を行い、その間には、高等学校卒
業生のみならず多くの四年制大学卒業生が入学し卒業してい
きました。当時、我が国には、研究を主な目的とする大学院しか
ありませんでしたから、とりわけ大卒後に入学された方々の多く
は、実務に直結した高等教育機関を探した結果として、KCG
を選択していました。KCGは専修学校制度下にありながらも、
社会的には、大学学部卒業生のための教育機関としての役割
も持ち、いわば一種の職業・実務の大学院としての機能を果
たしてきた側面もあります。

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

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

開学にあたり、本学は、「社会のニーズに応え、時代を担い、
次代をリードする高度な実践能力と創造性を持った応用情報
技術専門家を育成する」ことを建学の理念として掲げました。情
報技術教育に国際的なビジネス教育を加味し、ACM
(Association for Computing Machinery:最古で最大の
コンピュータ関連の国際的学会)のIS(Information System:
情報システム)修士課程カリキュラム修正版を基にしながら、ウェ
ブビジネス(eビジネス)に特化した技術者、特にCIOを育成す
るプログラムを構築しました。IT社会の高度かつ多様な人材
ニーズに応え、従来以上の高度な技術、幅広い知識と国際性

を有した高度なITプロフェッショナルズを供給することを通じて、
高度情報化社会の実現と経済発展に貢献すること、そして情
報およびその関連技術の発展に即応し、理工学・経営学等の
関連する学問分野の理論および応用技術等を教授し、以って
高度専門職業人を養成することを使命・目的として標榜してお
ります。

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

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

さらに、アジアをはじめ世界各国においてその実力を発揮する
ことのできる、ITスキルとマネジメントスキルを併せ持ったビジネス
パーソンを養成し、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、それを基礎にして選択した分野で活躍で
きる能力、産業界で実践的に活用できる能力を育成できるよう
に、カリキュラムを常に見直し、更新しています。2018年度から

は、特定の分野において基礎から応用までの専門知識を身に
つける「専門分野」(Concentration)、ITを活用した各産業
分野において有効な企画・設計力を身につける「産業」
(Industry)、学生の多様な修学目的に応えるために、分野に
関わらず幅広く科目を選択できる「ビスポーク(Bespoke)カリ
キュラム」の三つの履修モデルを用意しています。実践的なスキ
ルを備え、広い視野を持つ本学の修了者は、国内外のさまざま
なフィールドで活躍しています。

また、本学は、札幌と東京にサテライトキャンパスも設置してい
ます。札幌サテライト、東京サテライトのそれぞれがeラーニングシ
ステムによって京都本校と繋げられ、現地にいながらにして最先
端のIT専門教育を受けることができます。リアルタイムで講義を
受講し、カメラを通じて教授に直接質問ができるのはもちろん、
録画され、サーバ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、
提携・交流を独自に積み重ねたことにより、アメリカ、中国、韓国
をはじめとする海外の高等教育機関との充実したネットワークも
有しております。それらをより一層拡大させながら、積極的に教
育事業を展開していきます。

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

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

時代のターニングポイントにあって

学長挨拶



京都情報大学院大学学長
応用情報技術研究科長

茨木 俊秀 Toshihide Ibaraki

京都大学工学士, 同大学院修士課程修了(電子工学専攻), 工学博士
京都大学名誉教授, 元京都大学大学院情報学研究科長, 元関西学院大学教授,
イリノイ大学等客員教授. ACM, 電子情報通信学会, 情報処理学会,
日本応用数理学会 以上4学会フェロー

担当科目「システム理論特論」「マスタープロジェクト」

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

同様の現象は情報の世界にも生じています。しかも速度はずっと速いのです。最初のコンピュータが製作されてからまだ70年程度しか経っていませんが、その進歩は爆発的で、演算速度と記憶容量の両方において信じられないほどの力を持つに至りました。大気の変化を記述する偏微分方程式を実際の気象の変化より速く解けるようになったことが、数値天気予報の決め手でした。音声の分析と認識を人の発話速度に負けない速さでできるようになりました。記憶容量の壁もほぼなくなり、たとえば世界中の書籍をデジタルデータとして記憶することが可能になりました。人が一生を通して眼や耳から取り入れたデータをすべて記憶しておくこともできます。このような情報パワーの増大は、我々の生活や文化の質を変容させるに十分なレベルに達したに違いありません。

実際、質的变化の兆候は、21世紀に入って急速に顕在化しつつあると感じています。便利な機能の実現とサイズの縮小の結果、携帯電話やスマホは人々のポケットに居場所を見つけ、とくに若者たちの生活様式を変えてしまいました。インターネットを

通しての通信は、光ファイバーによって、文字はもちろん、写真や動画データでさえ瞬時にやり取りできるようになりました。インフラストラクチャとしての情報通信技術(ICT)は、世界中の人々を直接結び付けることによって、地球上の金融・ビジネスをグローバル化し、国や社会の在り方にさえ大きな影響を与えつつあります。もちろんこれらの変化は必ずしも好ましい方向ばかりではありません。また、コンピュータ犯罪のような負の側面を無視することもできません。その意味で現在はまさに転換の真ただ中、大げさにいえば、人類の将来にとってのターニングポイントに来ているといえましょう。

本学が母体とする京都コンピュータ学院の創立は1963年、コンピュータの揺籃期でした。学院はわが国最初のコンピュータ教育機関としてコンピュータの発展とともに成長し、前途有為の人材を多数送り出してきました。この伝統と実績を継承して、我が国最初の専門職大学院である京都情報大学院大学が構想され、2003年11月に開学宣言を行い、2004年4月に最初の学生たちを迎えました。時代のターニングポイントにあって、しっかりと歩き始めたといえるでしょう。本学は、情報通信技術の更なる研鑽を積みながら、それが社会に与える影響を十分理解し、正しい方向へ導いていけるような人材を育てたいと願っています。志を有する方であれば、年齢、経歴、国籍、文系理系を問わず門戸を開いています。大学での勉学を終えたばかりの方はもちろん、すでに実社会で活躍しつつキャリアアップを目指している社会人、海外にありながら日本での勉学に興味を持つ留学生、私たちはこのような方々の入学を心から歓迎いたします。

KCGの徽章

kcg.edu

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(www.kcg.edu)に由来するものです。2003年、長谷川巨現統括理事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ロ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、本学はこれまでもこれからも、国内で唯一「.edu」を冠する教育機関となりました。

「kcg.edu」というドメインを有することは、京都コンピュータ学院、京都情報大学院大学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臙脂色を基に、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)

次世代の自動車技術に対応した高度なIT、ネットワークの技術・知識を備えた自動車整備士を育成します。京都自動車専門学校は2013年、KCGグループに仲間入りしました。スクールカラーはKCGグループに新たな活力を呼び込むことを表現しています。

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、財団法人日本語教育振興協会から認定された日本語学校であり、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。

KCGIの特色

社会で役立つ実践的なスキルが しっかり身につく。

■ 産業界のニーズやITの進化に即応した カリキュラム設計

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

■ 徹底した実地・実践型カリキュラム構成

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

■ eラーニングと対面授業の併用による効果的な 教育方式の採用

本学は、米国・コロンビア大学教授陣の強力なバックアップを得て、世界最高度のIT教育の実現を目指しています。授業形態についても柔軟性を重視し、ケーススタディ、フィールドワーク、グループワーク、ディスカッションなど実践的で多様な構成をとっています。また、本格的なeラーニングスタジオを設置し、eラーニングと対面授業の併用による効果的な教育を実現しています。

IT (ICT) と経営がバランスよく学べる。

■ 情報系・経営系などの複数の専門領域にわたる プロフェッショナルズを育成

現代のビジネスシーンにおいては、ウェブ技術を基幹とするIT (ICT) スキルと、経営戦略策定などのマネジメントスキルを兼ね備えた人材が求められています。本学では、情報系・経営系などの複数の専門領域にわたるプロフェッショナルズを育成して

います。カリキュラムは、学生個々のバックグラウンドに応じて情報系・経営系の科目をバランスよく学べるように構成されています。

■ 企業等のIT戦略立案の実務経験者を教員として 多数登用

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

キャリアチェンジをして、 IT分野で活躍する。

■ 文系・理系を問わず幅広い分野から進学可能

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

■ 入学時の知識レベルに応じた履修が可能

本学では、コンピュータに関する知識をほとんど有しない文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とるまで、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履修パターンを提供します。これにより、予備知識のない学生でも無理なく段階的に目標に到達することができます。基礎知識のある学生はより専門的な科目から学習を開始し、自分のスキルを効果的に伸ばすことが可能です。

グローバルな活躍をめざす。

■ 世界各国のIT分野を代表する第一人者による講義

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

Students are trained to be “Global” by enriched classes in English Mode

英語モードでの講義が充実、「国際人」を養成します

英語のみの講義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。本学では17を超える国と地域からの留学生が学び(修了生含む)、多くの学生が英語による講義を選択して修学しています。英語力が必要なレベルに達していれば、日本人の学生も英語モードでの講義を受講可能なため、この国際的な環境を大いに活用して、ITを勉強しながら英語力をさらに伸ばすだけでなく、国際的な感覚も身につけることができます。

Premathilaka
Shashikala Nimanthi (S)

Student enrolled in KCGI in April 2018,
Graduate of Rajarata University



Koichi Hasegawa (H)

Professor of KCGI

Student Interview

Professor Hasegawa (H): Hi, how are you?
Premathilaka Shashikala Nimanthi (S): I'm very fine, thank you.
H: OK, let's talk about your life at KCGI. First, please relax (ha-ha).
S: Thank you.
H: How is your life in Japan?
S: Before I came to Japan, I really admired Japanese culture and life. I especially liked the self-discipline and self-control of Japanese people. The only difficult thing is Japanese language.
H: I see. How did you learn about our graduate school?
S: I wanted to do my Master's degree outside of Sri Lanka. So, I searched many universities. At that time, a Sri Lanka agency introduced me to KCGI. I learned that KCGI has Master courses that can be taken in English and Japanese. Then, I searched the KCGI's online website, where I found details about the school, courses and especially about job focus areas. I was really happy because I could come to Japan.
H: So, you are interested in Information Technology...
S: Yes, my undergraduate degree was in Information and Communication.
H: How are your studies going so far?
S: I am really enjoying my studies here. I have learned so much interesting and useful things across many IT fields. And the KCGI professors are teaching me a lot. They have much knowledge and experience to share. I have learned a lot of

things from them, and also have done self-study using the class materials. It's been a really good experience.
H: What is your concentration?
S: My concentration is ERP.
H: Do you have any favorite courses?
S: Yes, I enjoy all courses especially, "International Accounting" and "Computer Organization Theory".
H: In the future, do you want to take a job related to ERP?
S: Yes, after I graduate, I want to start my career as an ERP consultant. Before I came to Japan, I worked as a project manager. While I am here, I wish to pursue a job as an ERP consultant.
H: Are you planning to take the test for ERP qualification?
S: Yes, my professor always recommends me to take extra examinations. I will register for the SAP ERP examinations soon.
H: After you graduate from KCGI, do you want to stay in Japan and find a job?
S: Yes, I would prefer to find a job here in Japan. I want to work in a company which has branches all over the world so I can get more work experience in different environments. One day I would like to return to Sri Lanka and give back to my country. That is my target. I have been given so many things from my country so I feel it is my responsibility to give back my knowledge.
H: I see. Thank you for your time and cooperation.

学んだことを活かし、社会で活躍できる。

■ 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行います。

■ 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。



実習室

環境

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

教育用SAPシステム

■ SAP社のERPパッケージ導入による本格的な実務家育成

従来の大学・大学院によるIT教育では、多くの場合「どのようにビジネスに活用するべきか」という視点が欠けていました。特に業務統合、部門統合といった企業活動そのものに関わる本格的なIT活用教育を進めるための環境は、いまだ整っていない状況です。

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SAP ERP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。このERPシステムは、周辺ソフトの導入企業を含め437,000社が導入しており(2020年3月時点のSAP公表値)、大企業に限っても、フォーブス・グローバル2000の92%の企業が導入しています。

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。

eラーニングシステム

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

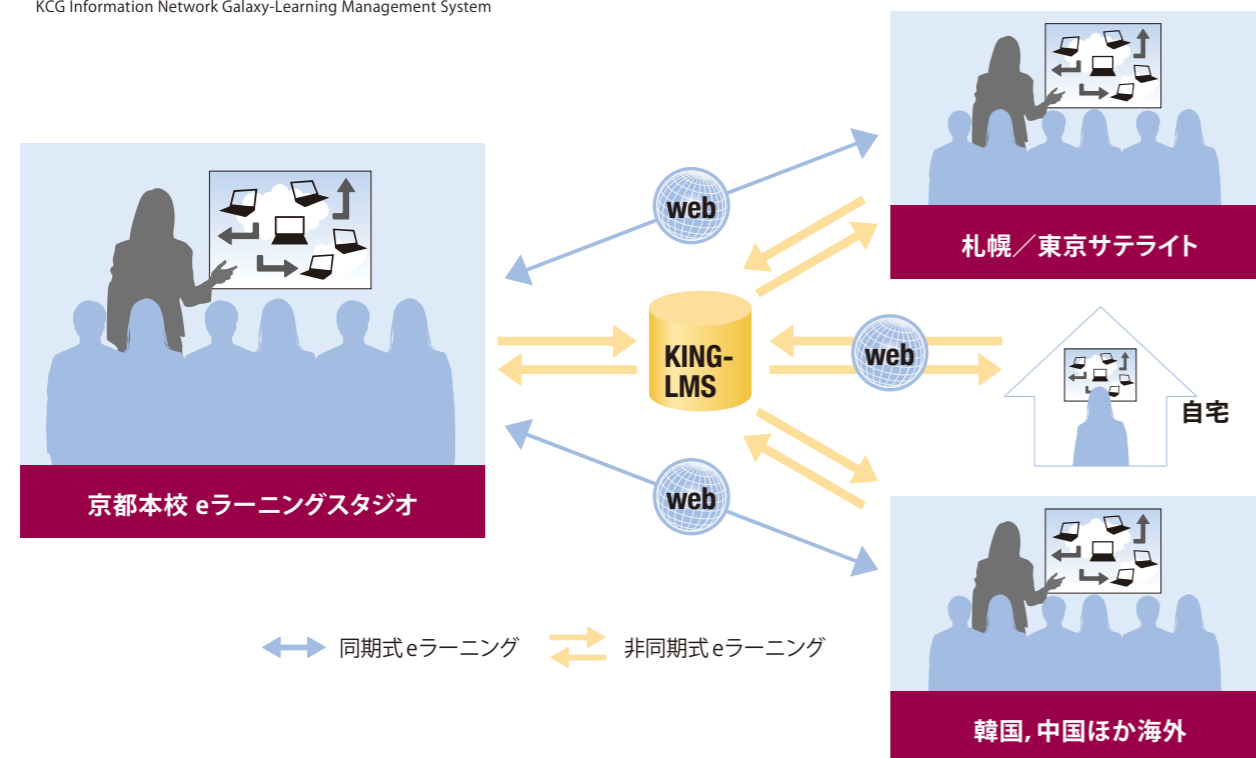
最新のeラーニングシステムで札幌、東京と京都を結んでリアルタイムな講義を実現します(同期式eラーニング)。また、KING-LMSに蓄積された学修コンテンツにより、インターネットを通じていつでも、どこでも学修(予習・復習)ができるほか、eラーニングのみで学修できる科目も用意しています(非同期式eラーニング)。

※KING-LMS…学びたい内容を自由に学ぶことができる本学独自の学修管理システム
KCG Information Network Galaxy-Learning Management System

■ 忙しい社会人の学びをサポート

近年、スキルアップやキャリアチェンジを目指して、働きながら大学院で学ぶ社会人の方が増えています。

本学では、そのような社会人学生が仕事と勉学を両立させ、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。



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きました。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。

上級SE, ウェブシステム構築技術者

上級SEは、プロジェクトマネージャーを補佐し、プロジェクトのマネジメントも行うエンジニアです。技術のみならず、コストや業務の流れなど、マネジメントの要素についての深い理解が求められます。

ウェブシステム構築技術者は、プロジェクトマネージャーや上級SEの指示に従い、最新のITスキルを活かしてシステム開発を実際に行います。

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。

ウェブマーケティング・ プロフェッショナル

eビジネスサイトを構築するためのウェブ技術と、インターネット上のサービス提供に関する戦略立案能力、消費者のインターネット上での行動を把握するためのマーケティング手法を有し、eビジネスを遂行する高度専門職業人です。商取引に関する豊富な知識と、流通システムやセキュリティ保護などのネットワーク関連の高度な知識・技術が求められます。

システムアーキテクト

システムアーキテクトは、企業のIT戦略立案のための課題を分析し、ソリューションの枠組みを策定するとともに、複雑化する既存のシステムと整合性のとれた新たなシステムのアーキテクチャ(構造)を設計する高度専門職業人です。企業の戦略立案と実際のシステム開発をつなぐ中間的な役割を果たします。そのため、ITスキルのみならず、ビジネスや経営・マネジメントの広範な知識が求められます。

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。

コンテンツ制作管理者

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制作において、コンテンツ制作管理者は、プロジェクトチーム全体の管理を行います。まず企画書を制作し、協力して制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、制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。

データアナリスト

データアナリストは、企業活動のなかで得られる顧客や商品の様々なデータを集約し、客観的に分析することで、データの特性や傾向を見出し、経営やシステム開発の課題解決につながる提案を行います。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んでおり、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も求められます。

教育目標

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

■ 基礎的素養の確保

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

■ 企画・設計能力の向上

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

■ 開発・運用能力の向上

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

■ 職業人意識と倫理観の醸成

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

カリキュラム・ポリシー

Curriculum Policy : 教育課程の編成及び実施に関する方針

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

1 科目群

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

2 履修モデルの編成と実施方式

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

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

3 マスタープロジェクト (Master Project)

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

4 変化への対応

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

ディプロマ・ポリシー

Diploma Policy : 学位授与に関する方針

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

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

「応用情報技術専門家」育成のために統合されたカリキュラム

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

■ 専門性の獲得

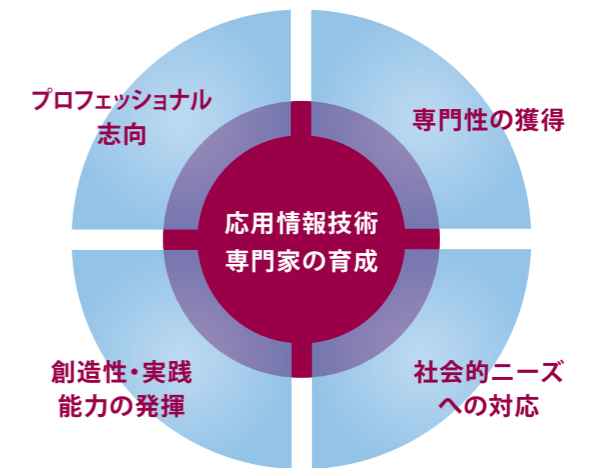
応用情報技術専門家として、広範なICT関連知識をすべてカバーしようとするのは現実的ではありません。そのため、専門性を高めるために分野を特定し、その中で基礎から応用・実践まで広く深い専門知識を獲得できるよう、分野ごとの専門分野科目群を整備しています。

■ 社会的ニーズへの対応

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

■ 創造性・実践能力の発揮

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



■ プロフェッショナル志向

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

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



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。「必修科目群」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。「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。

しかしながら、ICTの日々の進化に対応するためには、既存の方法以外で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。そこで、必修以外の科目群から、学生各自の学習目的に合わせて教員と相談しながら科目を選択し、独自にカリキュラムを構成することができるようにしています。これを「ビスポークカリキュラム(Bespoke Curriculum)」と称しています。

入学

必修科目群

- ICT実践コミュニケーション
- リーダーシップセオリー
- プロジェクト基礎演習

専門分野科目群

- ERP
- ネットワーク管理
- ビジネスデータアナリティクス
- ITマンガ・アニメ
- グローバル・アントレプレナーシップ
- 観光IT
- ウェブシステム開発
- 人工知能

以上の専門分野から1つを選択

産業科目群

- フィンテック
- 海洋
- コンテンツマーケティング
- 農業
- 医療・健康
- 教育

共通選択科目群

または

ビスポーク(Bespoke)カリキュラム

必修以外の科目群から、各自の学習目的に合わせて科目を選択し、独自にカリキュラムを構成する

マスタープロジェクト

修了:情報技術修士(専門職)

◆ 必修科目・推奨科目

本学では、出身学部にとらわれず、様々なバックグラウンドを有する多様な学生を受け入れています。これにより、多くの人にキャリアチェンジの機会を提供するという社会的な意義を果たしています。

そのため、必修科目としては、個々の学生の専門性によらず、高度専門職業人に求められる積極的で論理的なコミュニケーションの基本スキルを養う科目を設定しています。

必修

- ICT実践コミュニケーション
- リーダーシップセオリー
- プロジェクト基礎演習

◆ 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。

◆ 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、学期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、前提知識を求めない基礎科目と、一定の前提知識や専門性が必要な応用科目とに分けられており、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学期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修計画を立てられるようにしています。

◆ 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。

マスタープロジェクト

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。研究を基本とした従来の大学院修士課程のプロジェクトと比べて、新たな知の創造のほか、既存のツールやサービスおよびフレームワークなどを活用し、学生が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。

◆ 目的

本学のマスタープロジェクトでは、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。

◆ 実施方法

マスタープロジェクトは、プロジェクトスポンサー(マスタープロジェクト担当教員)による指導のもとに、学生主体で進めていきます。セメスタごの実施内容は、下記のような流れになります。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、①マスターレポート②マスタープロジェクト③オナーズマスタープロジェクト④オナーズマスター論文の4タイプの中から1つを選ぶ、柔軟性を持った方法で取り組みます。

マスタープロジェクトの進め方一例(概要)

第2セメスター

「プロジェクト基礎演習(必修科目)」を履修し、プロジェクトの構成や実施方法について全般的に学びます。

マスタープロジェクト実施にあたり、学生は研究計画書をまとめ、提出します。

第3~4セメスター

学生は、定期的にプロジェクトの進捗状況や成果物をプロジェクトスポンサーに報告します。最後にマスタープロジェクトレポートを提出し、教員の前で口頭発表による試問を受けます。



eラーニングスタジオ



大ホール



講義室

科目群の構成

本学において情報技術修士(専門職)の修士号を取得するために、すべての学生は、所定の数の単位を取得のうえ、マスタープロジェクトに合格しなければなりません。

本学の開講科目は、専門分野・産業・共通選択の3つの科目群に分類されています。これらは、多岐にわたるウェブビジネス

関連の科目のうち、業界で重視され知識やスキルが求められている分野ごとに科目を選別・グループ化したもので、学生が集中して効率よく学修できるよう設計されています。また、特定の分野によらない科目選択も可能で、学生が主体的に自由に学ぶことができます。

専門分野科目群	広範なIT関連知識の中で、それぞれ特化した特定の分野を選択し、その範囲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。
ERP	企業が扱うヒト・モノ・カネに関する情報管理と、経営上の意思決定の支援を行うための基幹情報システムについて修得する。
ビジネスデータ アナリティクス	クラウドやデータベースに蓄積したビジネス情報を分析し、効果的な意思決定のために活用する手法を修得する。
グローバル・アントレプレナーシップ	起業家としての考え方やリーダーシップ、データ分析・活用の手法など、ITビジネスの分野で自ら起業するために必要となる知識と技術を修得する。
ウェブシステム開発	データベースやクラウドサービスなどと連携するウェブサイトの企画・製作、PCやスマートフォン向けウェブアプリケーションの作成などを修得する。
ネットワーク管理	目的に合わせたネットワークの構成法、クラウドコンピューティング、セキュリティ管理、各種サーバ/クライアントのシステム導入・開発について修得する。
ITマンガ・アニメ	アニメや映像コンテンツをデジタルツールを駆使して企画・製作する技術、その作品をビジネスにつなげる手法について修得する。
観光IT	観光分野におけるICT応用、観光ビジネスのIT化、ツアーや宿泊などの情報管理、観光コンテンツの企画・設計などについて修得する。
人工知能	人工知能および関連技術の基礎理論と活用を多様な応用分野での実例を通して学び、人工知能関連ソフトウェア習熟を通して、人工知能の様々な分野での利活用を修得する。
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。本学は、各業界の第一線で活躍する優れた人材を講師として授業を開講しています。本科目群および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。
フィンテック	金融分野におけるICT応用。銀行の基幹業務、電子マネーや仮想通貨などの現状と将来像などを扱う。
農業	農業分野におけるICT応用。植物工場を代表とする栽培環境の制御、農産物の流通改革などを扱う。
海洋	船舶・海洋分野におけるICT応用。船舶の航行制御、海産物養殖における環境制御などを扱う。
医療・健康	医療分野におけるICT応用。電子カルテの情報管理、AIやデータ可視化による診断支援などを扱う。
コンテンツ マーケティング	マンガ・アニメ・映像・音楽などにおけるICT応用。製作プロセスのデジタル化、知的所有権の管理、プロモーション 戦略などを扱う。
教育	教育分野におけるICT応用。eラーニングコンテンツの設計・製作、多様なコミュニケーションシステムなどを扱う。
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の先進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。
コミュニケーション	ICTおよびビジネスにおいて必要な論理的かつ分かりやすいコミュニケーション(会話力、表現力など)を実践的に修得する。
マネジメント	企業内で一般的に必要とされるマネジメントの考え方を理解し、応用する能力を、修得する。
ものづくり	ものづくりにおける品質改善の取り組みやイノベーションを生む仕組みなどを具体的な事例から修得する。
ICT先端応用と技術動向	ICTの先進的な応用例や技術的な動向を具体的な事例から学ぶ。

専門分野

専門分野は、広範なIT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IT関連の知識やスキルが求められる職種の領域を以下の8つに分類し、それぞれの目的に合わせた科目の選別・グループ化を図っています。

ERP (Enterprise Resource Planning)

▶この専門分野のコースバスイは33ページを参照

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

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

目指す人材像

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

プロジェクト担当教員の声

李 鶴 教授

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

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

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



ERPコンサルティングを目指す取り組み

専門分野「ERP」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とを、在学中に進めることができます。これらの講義は、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習** ▶企業システム ▶業務の統合化とeビジネス

第2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 ▶販売物流システム開発I,II ▶生産管理システム開発

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習**
▶ERP導入擬似プロジェクト ▶インターンシップ ▶Add-on開発プログラミング



ビジネスデータ アナリティクス

▶この専門分野のコースパスウェイは33ページを参照

ビジネスデータ分析/業務データ分析は、近年様々な産業において注目を集めているビジネスの手法で、企業がビッグデータや社内のデータベースで蓄積した情報を分析し、自社の発展に必要な効果的な意思決定のために活用することを主な目的としています。

この専門分野では、多様なデータの蓄積に伴いその複雑性が増すにつれ企業が直面する種々の困難な課題に対し、どの

ように解決策を見出すかについて理解することを目標としています。学生は、データをどのように分析・処理して様々な企業課題の解決に利用するかについて学びます。マーケティングへの理解と統計的分析手法に基づく戦略的なCRM(顧客情報管理)や、物流におけるインフラ整備や調達のビジネスモデルを扱うSCM(Supply Chain Management)などの重要な概念も併せて学びます。

目指す人材像

- 情報資源の抽出・活用(データマイニング)、市場分析などを行うアナリスト
- データに基づいて企業の戦略立案・推進などの意思決定ができるCEO
- 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
- 消費者行動の記述モデルと戦略/予測モデルの構築を行うCRM マネージャー

プロジェクト担当教員の声

高 弘昇 教授

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

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



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33ページを参照

グローバルIT起業家は、自他の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、マーケティング、経営の基本概念についても学習します。

目指す人材像

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

プロジェクト担当教員の声

大西 健吾 准教授

本学では、企業出身者や起業経験を持つ教員を積極的に採用しており、その指導のもと開学以来多くの起業家を輩出してきました。起業に必要な経営実務の知識や、ICTを利用したマーケティングや顧客管理のスキルなど、専門職大学院である本学ならではのカリキュラムが起業家の育成につながっています。

その実績をもとに、独立行政法人情報処理推進機構IT人材育成本部イノベーション人材センター(IPA)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」に選定されました。現在、他大学と切磋琢磨しながら、起業家育成のための新しいカリキュラムを策定しています。

ICTの技術力を活かした、レポート制作能力を鍛えれば、あなたも公的機関の補助金を獲得して起業することも夢ではありません。



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34ページを参照

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

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

目指す人材像

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

プロジェクト担当教員の声

中口 孝雄 准教授

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

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



ネットワーク管理

▶この専門分野のコースパスウェイは34ページを参照

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

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

目指す人材像

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

プロジェクト担当教員の声

内藤 昭三 教授

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

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

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



ITマンガ・アニメ

▶この専門分野のコースパスウェイは34ページを参照

日本のマンガやアニメを代表とするコンテンツ・クリエイティブ産業は世界から注目されています。本学ではマンガ・アニメをウェブビジネスに活かすべく、既存のコンテンツ・クリエイティブ産業のビジネスモデルの研究に基づく新しいビジネスモデルの創出や、アニメの企画・製作の実習など、クリエイティブ産業

に関わるさまざま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。コンテンツ産業、クリエイティブ産業にはICTの力が欠かせず、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を身につけた人材を育成します。

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/アナログの各種制作ツールを使いこなせるコンテンツ・クリエイター
- 製作目的に応じて、映像の構成やエフェクトを効果的に演出できるディレクター
- 教育や娯楽など、マンガ・アニメの市場動向を踏まえたコンテンツ企画ができるマーケティング・ディレクター



プロジェクト担当教員の声

植田 浩司教授



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

アニメコンテンツのクリエイターには、単にデジタルツールを使いこなして作品を作るスキルだけでなく、コンテンツ開発の手法やコスト、あるいは作品の流通のビジネスモデルに関する知識も必要になります。また、各国の実情や文化を理解した上で、受け入れられ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っています。

人工知能

▶この専門分野のコースパスウェイは35ページを参照

21世紀に入ったところから、深層学習理論が飛躍的に進展してきたこと、インターネットを通してビッグデータの取得が容易になってきたこと、マイクロプロセッサをはじめとするコンピュータシステムの高速化・大容量化が一層加速したことなどから、人工知能は社会を大きく変革する基盤技術となりました。自動翻訳、自動車の自動運転、医療情報処理、介護サービス等のロボット、eスポーツ、さらには企業戦略の立案、新しい農業経

営、その他さまざまなビジネスへの活用など、人工知能の応用分野の対象範囲は広がる一方です。

本学の人工知能専門分野では、まず基礎理論を学習、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、その上で多くの関連ソフトウェアに習熟して人工知能技術を活用できる専門家を目指します。

目指す人材像

- 来るべき人工知能社会を「生きる力」を備えた人材
- さまざまな分野で人工知能技術を活用できる人材



プロジェクト担当教員の声

富田 眞治教授

人工知能にとって数学などの基礎理論が重要だ、人工知能にとって重要なのは1にも2にも3にも数学だ、などと言われる昨今です。一方で数学というとそれだけで嫌気がさしてしまう学生も多く、おいしい果実があるのに、食わず嫌いで終わってしまうのはどう見てももったいないと言えます。2045年には人工知能が人間にとって代わるシンギュラリティを起こす、などとはとても思いませんが、人工知能が大きく社会を変革していくことは間違いのない事実だと思えます。人工知能社会を「生きる力」を蓄えておく必要があります。

必要に応じて基礎理論を勉強し、理解した後は、基礎理論は忘れてもいいので、まずは人工知能の技術に触れてみる必要があるでしょう。



観光IT

▶この専門分野のコースパスウェイは35ページを参照

近年、政府の観光振興策などの影響で、海外からの訪日観光客が急増しており、2019年は過去最高の3,188万人にのぼりました(日本政府観光局調べ)。特に本学のキャンパスがある京都、札幌、東京はいずれも観光客からの人気が高く、特に観光サービスに対するニーズや課題を身近に感じられる

環境にあります。

そのメリットを活かし、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について学びます。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、現実的な課題解決を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



プロジェクト担当教員の声

李美慧教授

私の専門はグローバル人材開発です。近年、経済のグローバル化とともに、日本に進出する外資系企業が増えている一方、海外市場の一層の活性化により、海外に製造・販売の拠点を移そうと試みる日本企業も急増しています。それらの企業ではグローバル人材の需要が増大しており、その育成と確保が急務となっています。現在、日本の「観光立国」政策を進める上で、今後の日本経済を支える産業の一つとして、観光産業に注目が集まっており、インバウンド対応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。

本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について議論し、考察していきます。世界有数の観光都市・京都という「観光IT」の最前線で視野を広げ、知識と実践力を兼ね備えた「観光ITスペシャリスト」を育成していこうと思います。



イタリア・ミラノの観光教育の名門

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

IULM International University of Languages and Medea
https://www.iulm.com/



ダブルディグリープログラム

(2年) **KCGI + IULM** (1年)

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

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

英語で世界トップ級の観光を勉強できます!

3年間で、イタリアや各国の学生と交流ができます!

修了後は日本やイタリア、その他の国の観光産業業界で就職する道が拓けます!

日本やイタリア、その他の国でインターンシップに参加する機会があります!

産業への応用

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

フィンテック

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

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



目指す人材像

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

農業

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

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

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



目指す人材像

- 生産者の行動データや農産物の品質データなどを収集・分析できるデータアナリスト
- 生産者のノウハウを教材化して後継者育成を図るeラーニング教材開発者
- 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

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化も進められています。これら海洋ITをリードする人材を育成します。



目指す人材像

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

医療・健康

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



目指す人材像

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

コンテンツマーケティング

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

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



目指す人材像

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

教育

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

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

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



目指す人材像

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

ウェブビジネス技術専攻 主な履修科目

科目群	分類	科目名	単位数	実習	科目名	単位数	実習	注意事項
専門分野科目群	ERP	データベース概論	2		販売物流システム開発 I/II	各3	○	専門分野はここから一つ選びます。併せて産業科目群の中から科目を選択し履修することも可能です。
		ITのための統計学	2		生産管理システム開発	3	○	
		応用情報技術のための数学	2		購買在庫システム開発	3	○	
		ウェブプログラミング I/II	各2	○	人事管理システム開発	3	○	
		企業システム	* 2		ERP業務アプリケーション開発	* 3	○	
		業務の統合化とeビジネス	* 4	○	ERPコンサルティング特論	2		
		国際会計学	2		オブジェクト指向プログラミング	4	○	
		財務会計システム開発 I/II	* 各3	○				
	アナリシステイクスタ	データベース概論	* 2		データサイエンス	* 2	○	
		ITのための統計学	2		定性データ分析技法	2	○	
		応用情報技術のための数学	2		探索的データ解析と可視化	4	○	
		コンピュータ構成論	2		データマイニングの基礎理論	2		
		ウェブプログラミング I/II	* (IIのみ) 各2	○	機械学習	2		
		人工知能のための数学	2		データベース特論	* 4	○	
		人工知能ソフトウェア活用 I/II	* (IIのみ) 各2		環境情報システム	2		
		コンピュータプログラミング (Python)	* 3	○	デザインシンキング	4		
		ウェブビジネス概論	2		インターネットビジネスストラテジーとマーケティング	2		
		ITのための統計学	2		ブランドデザインと経営	2		
	グローバルアントレプレナーシップ	応用情報技術のための数学	2		インターネットビジネスストラテジーとマーケティング *	2		
		ウェブプログラミング I	2	○	eコマースの諸手法	* 2		
		持続的成長のためのリーダーシップ	2		グローバル・アントレプレナーシップとビジネスモデル *	2		
		組織行動学	2		ITビジネス交渉学	2		
		情報倫理特論	2		ゲーム理論と交渉術	2		
		ウェブビジネス概論	* 2		デザインシンキング	4		
		ビジネスエコノミクス I/II	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		
	ウェブシステム開発	IT企業実践論	2					
		データベース概論	2		情報ネットワーク概論	2		
		ITのための統計学	2		ウェブ技術概論	2		
		コンピュータプログラミング (Python)	* 3	○	ウェブサービス構築技法	4	○	
		応用情報技術のための数学	2		ウェブプログラミングⅢ	* 4	○	
ウェブプログラミング I/II		* 各2	○	オブジェクト指向プログラミング	4	○		
人工知能ソフトウェア活用 I		2		オブジェクト指向システム設計	* 4	○		
ウェブビジネス概論		2		ソフトウェア工学	2			
データベース特論		* 4	○	デザインシンキング	4			
コンピュータ構成論		2		モバイルアプリ開発	2	○		
ネットワーク管理	データベース概論	2		クラウドネットワークと仮想化	3	○		
	ITのための統計学	2		IoTと無線ネットワーク	* 3	○		
	応用情報技術のための数学	2		IoT応用システム	3	○		
	ウェブプログラミング I	2	○	情報セキュリティ	* 2			
	コンピュータ構成論	2		経路制御と交換	* 2			
	コンピュータプログラミング (Python)	* 3	○	情報ネットワーク特論	* 2			
	情報ネットワーク概論	* 2		ウェブ技術概論	2			
	人工知能ソフトウェア活用 I	2		ウェブサービス構築技法	4	○		
	ネットワークシステム管理	2		サイバーセキュリティ	4			
	新ビジネスのためのルール	2		情報倫理特論	2			
ITマンガ	経路制御と交換特論	4						
	応用情報技術のための数学	2		デジタル・アニメーション制作	* 3	○		
	コンピュータ構成論	2		シナリオ・ストーリーボーディング	2			
	アニメ作画基礎A/B	各2	○	リッチメディアコンテンツ開発	* 4	○		
	ウェブプログラミング I	2	○	映像構成論	* 3	○		
特殊映像技法	3	○	アニメ企画・製作・プロモーション特論	* 2				

科目群	分類	科目名	単位数	実習	科目名	単位数	実習	注意事項
専門分野科目群	ITマンガ	ビジュアル・プロセッシング	2		コンピュータグラフィックス *	2		専門分野はここから一つ選びます。併せて産業科目群の中から科目を選択し履修することも可能です。
		デジタル・オーディオ制作	2		実践アニメ製作論	2		
		特殊映像技法特論	3	○	舞台芸術とIT	2		
		コンテンツ産業特論	2		ブランドデザインと経営	2		
		ITのための統計学	2		メディアコミュニケーション	2		
	観光IT	コンピュータプログラミング (Python)	* 3	○	プロジェクトマネジメント	2		
		応用情報技術のための数学	2		観光IT概論	* 2		
		ウェブプログラミング I/II	* (IIのみ) 各2	○	観光ビジネス概論	* 2		
		オブジェクト指向システム設計	4	○	日本社会	2		
		リッチメディアコンテンツ開発	4	○	ツーリズム destinations 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		
		データサイエンス	2	○	観光ITインターンシップ	2		
		ビジネスエコノミクス I	* 2		グローバル人材開発論	* 2		
	人工知能	ブランドデザインと経営	2		モバイルアプリ開発	2	○	
		ITのための統計学	2		データマイニング	2		
		人工知能概論	* 2		データベース特論	4	○	
		アルゴリズム概論	* 2		ゲームと人工知能	2		
		コンピュータプログラミング (Python)	* 3	○	自然言語理解/音声理解	2		
		データベース概論	2		先端医療情報学	2		
		コンピュータ構成論	2		ロボットと人工知能	2		
		応用情報技術のための数学	2		データサイエンス	* 2		
		機械学習	* 2		社会と人工知能 I/II	各2		
		組合せ最適化	* 2		コンピュータプログラミング (Java)	* 3	○	
	人工知能ソフトウェア活用 I/II	* (Iのみ) 各2		人工知能のための数学	* 2			
	産業科目群	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						
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						
海洋産業論		2		海洋情報システム設計	2			
医療情報と法		2		医療情報システム設計	2			
先端医療情報学		2						
コンテンツ産業特論		2		舞台芸術とIT	2			
音楽とテクノロジー		2		コンテンツ・プロモーション戦略	2			
eラーニングシステム概論		2		図書館情報学	2			
eラーニングビジネスにおけるイストラクショナル・デザイン	2		学校・企業内教育国際比較研究	2				
共通選択科目群	eラーニング教材開発	2						
	応用情報技術のための数学	2		システム設計特論	2			
	ITのための統計学	2		システム理論特論	2			
	技術コミュニケーション	2		生産システム工学	4	○		
	ビジネスプレゼンテーション	2		ロボティック・プロセス・オートメーション	2			
	ビジネスコミュニケーション I/II	各2		応用情報学最先端 A	1			
	ロジカルシンキング	2		応用情報学最先端 B	2			
	メディアコミュニケーション	2		アドバンスド・ビジネスICTコミュニケーション	3	○		
ビジネスICTコミュニケーション	3	○	技術英語とコミュニケーション	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		左の科目から自由に選択できます。	
	リーダーシップセオリー	2						
	マスタープロジェクト	0		オナズマスタープロジェクト	4			
	マスタープロジェクト	2		オナズマスター論文	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。

☆ 単位数は、マスタープロジェクトを修了するにあたって必要となる合計単位数。

ただし、オナズマスタープロジェクトとオナズマスター論文はリサーチプロジェクト/インディペンデント・スタディの単位数を含みます。

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。

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

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。

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。

応用情報技術のための数学

本科目では、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。

ウェブプログラミング I/II

Iで最新の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、IIでJavaScriptによる動的なウェブページのプログラミングを、それぞれ総合的に修得する。

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、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

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ERPを通して学ぶ。

国際会計学

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。

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う。実習ではSAP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、固定資産管理などを扱う。

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

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。

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。

販売物流システム開発 I/II

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システムの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う。

生産管理システム開発

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 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。

購買在庫システム開発

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 MMモジュールを利用し、購買在庫システムの基本設定、購買から入庫、在庫管理の処理を扱う。

人事管理システム開発

ERPシステムに使われる人事管理システムの開発を行う。実習ではSAPシステムのHRモジュールを利用し、人事管理システムのプロセスと設定を扱う。

ERP業務アプリケーション開発

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、データの出入力やレポートの作成などを行う様々なアドオン(追加機能)開発が求められる。本科目では、SAP社のERPでアドオン開発に用いられるABAP言語について、基本的な文法と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

本科目では、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。

オブジェクト指向プログラミング

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演習を通して学ぶ。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。

データサイエンス

データサイエンス力とは情報処理、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。データサイエンスを学ぶツールとして注目されているR言語の入門から始め、次いで分類、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について実習を中心に学習する。

定性データ分析技法

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データに変換を施して、定量的分析の一部にする手法について学ぶ。

応用情報技術のための数学

本科目では、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。

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。

ウェブプログラミング I/II

Iで最新の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、IIでJavaScriptによる動的なウェブページのプログラミングを、それぞれ総合的に修得する。

人工知能のための数学

本科目では、ディープラーニングのアルゴリズムを理解するのに必須となる数学基礎概念、数学的手法・関数、モデル実装方式・学習アルゴリズム、Python言語によるコーディング、線形回帰の学習規則、値分類・多値分類等の学習規則、誤差逆伝播法などを学ぶ。

人工知能ソフトウェア活用 I/II

Iでは、Python言語のライブラリーを使って機械学習の様々な手法を実行し、その手法を概略的に理解する。IIではPython言語を使ってニューラルネットワークの重要な部分を実装して実行し、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、内部処理を理解する。また、Python言語のライブラリーを使って畳み込みニューラルネットワークを実行し、その手法を概略的に理解する。

コンピュータプログラミング(Python)

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。

ウェブビジネス概論

ウェブビジネスを実現するために、ウェブ情報システムとその構築に必要な技術を修得し、様々な事例を基にウェブビジネスの問題点、ビジネスモデルについても学ぶ。

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

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。

応用情報技術のための数学

本科目では、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。

ウェブプログラミング I

最新の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ぶ。

持続的成長のためのリーダーシップ

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。

組織行動学

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。

探索的データ解析と可視化

分析のために収集した大量のデータをグラフなどを用いて視覚的に整理することにより、データが内包する特徴や傾向を可視化して把握する手法について学ぶ。

データマイニングの基礎理論

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。

機械学習

機械学習の基本技術として、概念学習、進化的計算手法、3階層型ニューラルネットワーク、深層学習のそれぞれについて、学習の仕組みやアルゴリズムを紹介し、CまたはJava言語による簡単な実証用プログラムの読み解きと併せて理解を深める。

データベース特論

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。

環境情報システム

地球環境問題を例に取り上げて、情報の有効な利活用のために、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。

デザインシンキング

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。特に、本科目では、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。

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

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。

ブランドデザインと経営

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。

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

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。

eコマースの諸手法

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。

グローバル・アントレプレナーシップとビジネスモデル

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、起業に当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。

ITビジネス交渉学

ビジネスにおいて「交渉」は常に必要不可欠である。この科目では、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。

<div>情報倫理特論</div> <p>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。</p>
<div>ウェブビジネス概論</div> <p>ウェブビジネスを実現するために、ウェブ情報システムとその構築に必要な技術を修得し、様々な事例を基にウェブビジネスの問題点、ビジネスモデルについても学ぶ。</p>
<div>ビジネスエコノミクス I/II</div> <p>Iでミクロ経済学、IIでマクロ経済学について、それぞれの基礎理論の修得を図る。Iでは生産者と消費者とによる需要／供給の関係と市場メカニズムとの結びつきについて考察する。IIでは国を単位として生産・消費・雇用などの主な経済変数を分析する方法を学ぶ。</p>
<div>知的財産権法</div> <p>IT分野に携わる者にとって、知的財産権に関する知識は不可欠である。知的財産権とは何かを説明し、ITにおける著作権保護について判例等の具体例を挙げて解説する。</p>
<div>経営学特論</div> <p>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修して、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。</p>
<div>企業経営実践論</div> <p>情報系企業の経営に関する様々なケーススタディを題材に、経営者としての思考や決断のあり方を考察・討議する。主なトピックは、経営の目的、経営の主体と責任、経営力の発揮などである。</p>
<div>IT企業実践論</div> <p>IT産業の実像を把握するとともに、クラウドコンピューティング等外部環境の変化を理解し、人の集団としての企業の内部環境をどのように整えるかという実践力を養う。</p>
<div>◆ ウェブシステム開発 データベースやクラウドサービスなどと連携するウェブサイトの企画・製作、PCやスマートフォン向けウェブアプリケーションの作成などについて修得する。</div>
<div>データベース概論</div> <p>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。</p>
<div>ITのための統計学</div> <p>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。</p>
<div>コンピュータプログラミング (Python)</div> <p>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。</p>
<div>応用情報技術のための数学</div> <p>本科目では、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。</p>
<div>ウェブプログラミング I/II</div> <p>Iで最新の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、IIでJavaScriptによる動的なウェブページのプログラミングを、それぞれ総合的に修得する。</p>
<div>人工知能ソフトウェア活用 I</div> <p>人工知能プログラミングにとって必要とされるPython言語のライブラリーを使って機械学習の様々な手法を実行し、その手法を概略的に理解する。</p>

<div>ゲーム理論と交渉術</div> <p>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述べる。協力ゲームと非協力ゲームの両方の考え方を扱う。</p>
<div>デザインシンキング</div> <p>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。特に、本科目では、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。</p>
<div>実践クラウドコンピューティング</div> <p>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。</p>
<div>新ビジネスのためのルール</div> <p>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との関係を学ぶ。</p>
<div>プロジェクトマネジメント</div> <p>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。</p>
<div>グローバル人材開発論</div> <p>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「親光立国」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。</p>

<div>ウェブプログラミング I</div> <p>最新の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ぶ。</p>
<div>情報ネットワーク概論</div> <p>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。</p>
<div>ウェブ技術概論</div> <p>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。</p>
<div>ウェブサービス構築技法</div> <p>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。</p>
<div>ウェブプログラミング Ⅲ</div> <p>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。</p>
<div>オブジェクト指向プログラミング</div> <p>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演習を通して学ぶ。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。</p>
<div>オブジェクト指向システム設計</div> <p>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。</p>

<div>ウェブビジネス概論</div> <p>ウェブビジネスを実現するために、ウェブ情報システムとその構築に必要な技術を修得し、様々な事例を基にウェブビジネスの問題点、ビジネスモデルについても学ぶ。</p>
<div>データベース特論</div> <p>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、実地的な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。</p>
<div>コンピュータ構成論</div> <p>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。</p>
<div>◆ ネットワーク管理 目的に合わせたネットワークの構成法、クラウドコンピューティング、セキュリティ管理、各種サーバ／クライアントのシステム導入・開発について修得する。</div>
<div>データベース概論</div> <p>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。</p>
<div>ITのための統計学</div> <p>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。</p>
<div>応用情報技術のための数学</div> <p>本科目では、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。</p>
<div>ウェブプログラミング I</div> <p>最新の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ぶ。</p>
<div>コンピュータ構成論</div> <p>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。</p>
<div>コンピュータプログラミング (Python)</div> <p>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。</p>
<div>情報ネットワーク概論</div> <p>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。</p>
<div>人工知能ソフトウェア活用 I</div> <p>人工知能プログラミングにとって必要とされるPython言語のライブラリーを使って機械学習の様々な手法を実行し、その手法を概略的に理解する。</p>
<div>ネットワークシステム管理</div> <p>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実習を行う。</p>

<div>ソフトウェア工学</div> <p>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・方法論的な立場で論ずる。最近のトピックスについても随時取り上げる。</p>
<div>デザインシンキング</div> <p>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。特に、本科目では、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。</p>
<div>モバイルアプリ開発</div> <p>本科目では、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及びフレームワークから学ぶ。</p>
<div>クラウドネットワークと仮想化</div> <p>IaaS (Infrastructure as a Service) /PaaS (Platform as a Service) と呼ばれるインターネット上のクラウドサービスについて、要素技術とその実施例 (Google App Engine など) を学ぶ。要素技術のうち、特に「仮想化 (Virtualization)」は、クラウド側のサーバ資源を柔軟に構成するうえで重要な技術であるため、特に取り上げて解説する。</p>
<div>IoTと無線ネットワーク</div> <p>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。</p>
<div>IoT応用システム</div> <p>IoTは、モノをインターネットへ繋いで実現される新形態の情報サービスである。本科目では様々なIoT応用情報システムとその基盤技術及びシステム設計時に必要な効率化やセキュリティ強化手法などを学ぶ。また、Raspberry PiとPython言語を用い、プロトタイプ作成に必要な周辺モジュールの使用方法なども学ぶ。</p>
<div>情報セキュリティ</div> <p>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際を理解・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。</p>
<div>経路制御と交換</div> <p>本科目は、CCNAV7のIntroduction to Networkコース及び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、ネットワーク管理、ネットワークセキュリティを学ぶ。</p>
<div>情報ネットワーク特論</div> <p>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。</p>
<div>ウェブ技術概論</div> <p>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。</p>
<div>ウェブサービス構築技法</div> <p>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。</p>
<div>情報倫理特論</div> <p>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。</p>

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

ITのための統計学	メディアコミュニケーション
<p>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。</p>	<p>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ことを背景に、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。</p>
コンピュータプログラミング (Python)	プロジェクトマネジメント
<p>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。</p>	<p>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。</p>
応用情報技術のための数学	観光IT概論
<p>本科目では、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。</p>	<p>本科目では、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。</p>
ウェブプログラミング I/II	観光ビジネス概論
<p>Iで最新の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、IIでJavaScriptによる動的なウェブページのプログラミングを、それぞれ総合的に修得する。</p>	<p>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。さらに、インバウンド観光や観光地域活性化などの最新事例を把握し、課題解決へ向けた知識を修得する。</p>
オブジェクト指向システム設計	日本社会
<p>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。</p>	<p>日本社会を動かすもの、日本人の特徴的行動、態度や思考方法を修得する。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。</p>
リッチメディアコンテンツ開発	ツーリズムデスティネーションマネジメント
<p>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ー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。</p>	<p>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習得する。</p>
映像構成論	観光データ分析
<p>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。</p>	<p>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。</p>
特殊映像技法	観光IT特論
<p>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 Premier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。</p>	<p>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及び提案できることを目指す。</p>
アニメ企画・製作・プロモーション特論	観光デザイン
<p>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していく。</p>	<p>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。</p>
実践アニメ製作論	観光ITインターシッブ
<p>本科目では、アニメ作品・『天元突破グレンラガン』等で著名な株式会社GAINAXで30年以上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的な問題、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。</p>	<p>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。</p>
コンピュータグラフィックス	グローバル人材開発論
<p>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、及びソフトウェア内処理を数学や物理を含め学ぶ。さらに、実際に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。</p>	<p>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。</p>
アニメ企画・製作・プロモーション特論	モバイルアプリ開発
<p>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していく。</p>	<p>本科目では、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及びフレームワークから学ぶ。</p>
データサイエンス	
<p>データサイエンス力とは情報処理、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。データサイエンスを学ぶツールとして注目されているR言語の入門から始め、次いで分類、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について実習を中心に学習する。</p>	
ビジネスエコミクス I	
<p>ミクロ経済学について基礎理論の修得を図る。生産者と消費者とによる需要/供給の関係と市場メカニズムの結びつきについて考察する。</p>	
ブランドデザインと経営	
<p>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。</p>	

新ビジネスのためのルール

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。

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

応用情報技術のための数学

本科目では、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。

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。

アニメ作画基礎A/B

アニメーションには、デフォルメされ、特徴を誇張された魅力的なキャラクターや背景が多数登場するが、これらは人間が日常目にする世界のかたちをもとに描かれている。本科目では、写実的な描写の方法(デッサン)を基礎としつつ、デフォルメを含むアニメーション作画の線描の手法を体得する。

ウェブプログラミング I

最新の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ぶ。

リッチメディアコンテンツ開発

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ー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。

映像構成論

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。

アニメ企画・製作・プロモーション制作

音のデジタル化に関する基礎知識を学ぶとともに、実際に自分の声を録音し加工する。またアニメや映画の吹き替えを行い、映像に関わる音声技術の実際を学ぶ。さらに発声法など、加工するソースとしての声をよりよいものにするための技法についても学ぶ。

特殊映像技法特論

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。

コンテンツ産業特論

日本のコンテンツ産業の、1)同人活動が盛んで、クリエイター候補者の層が厚いこと、2)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。

経路制御と交換特論

本科目では、CCNAV7のSwitching, Routing, and Wireless Essentialsコース後半部及びEnterprise Networking, Security, and Automationコースの内容を網羅している。本科目は実装的で、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、SDN、ネットワーク自動化を学ぶ。

デジタル・アニメーション制作

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することで、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。

シナリオ・ストーリーボーディング

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。様々な角度から設計図のひとつとしての絵コンテおよびシナリオを考察していく。

リッチメディアコンテンツ開発

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ー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。

映像構成論

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。

アニメ企画・製作・プロモーション特論

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していく。

コンピュータグラフィックス

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、及びソフトウェア内処理を数学や物理を含め学ぶ。さらに、実際に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。

実践アニメ製作論

本科目では、アニメ作品・『天元突破グレンラガン』等で著名な株式会社GAINAXで30年以上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的な問題、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。

舞台芸術とIT

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実習をすることで、音声に対する理解を深める。

ブランドデザインと経営

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。

- 人工知能** 人工知能および関連技術の基礎理論と活用を多様な応用分野での実例を通して学び、人工知能関連ソフトウェア習熟を通して、人工知能の様々な分野での利活用について修得する。

ITのための統計学
<p>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。</p>
<p>人工知能概論</p> <p>本科目では、「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」等について学修する。</p>
<p>アルゴリズム概論</p> <p>Java 言語でアルゴリズムを記述する方法を学び、Java 言語プログラムをコンピュータ上で動作させ、人間が当初欲した通りに動作することを確認する。さらに、Java 言語で記述されたアルゴリズムを、汎用的に記述する方法である「流れ図」や「疑似言語」へ変換する方法を学ぶ。</p>

コンピュータプログラミング (Python)
<p>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。</p>
<p>データベース概論</p> <p>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。</p>

コンピュータ構成論
<p>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。</p>
<p>応用情報技術のための数学</p> <p>本科目では、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。</p>

機械学習
<p>機械学習の基本技術として、概念学習、進化的計算手法、3階層型ニューラルネットワーク、深層学習のそれぞれについて、学習の仕組みやアルゴリズムを紹介し、CまたはJava言語による簡単な実証用プログラムの読み解きと併せて理解を深める。</p>
<p>組合せ最適化</p> <p>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タイプの問題である。例えば巡回セールスマン問題が典型的な最適化問題であり、与えられた都市を一度だけ訪問する最短経路を求める問題である。様々な最適化問題があるが、本科目では巡回セールスマン問題をはじめとする代表的なネットワーク最適化問題を取り上げる。</p>

人工知能ソフトウェア活用 I/II
<p>I では、Python 言語のライブラリーを使って機械学習の様々な手法を実行し、その手法を概略的に理解する。II ではPython 言語を使ってニューラルネットワークの重要な部分を実装して実行し、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、内部処理を理解する。また、Python 言語のライブラリーを使って畳み込みニューラルネットワークを実行し、その手法を概略的に理解する。</p>

データマイニング
<p>データマイニング(DM)は、膨大な量のデータに隠されたルールなど(知識)を発見・探掘し、膨大な量の混沌とした情報を分類することなどである。本科目では、DMに利用できるさまざまな手法、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、さまざま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する。</p>
<p>データベース特論</p> <p>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。</p>

ゲームと人工知能
<p>チェス、将棋、囲碁に代表されるゲームへの人工知能の適用は長い歴史を有し、様々なゲーム理論や探索理論が研究開発されてきた。世界トップクラスのプロ棋士を破り衝撃を与えた「アルファ碁」を例に、本科目では、深層学習、モンテカルロ木探索、強化学習がどのように組み合わせられて、次の一手の戦略がなされるかなどについて解説する。</p>
<p>自然言語理解 / 音声理解</p> <p>自然言語理解、音声理解(認識)は画像理解(パターン認識)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、様々な研究開発がなされてきた。その代表的な応用例は、自動翻訳、抄録作成、速記録の作成、翻訳電話、ロボットとの対話など多様であるが、近年、基本技術として深層学習の果たす役割が大きい。本科目では深層学習がどのように応用分野へ適用されているのか、残された将来の研究課題は何かなどについて議論する。</p>

先端医療情報学
<p>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、世界的に急ピッチで行われており、実用化が始まっている。数年先には人工知能を応用した病気の診断支援システムが世界的に普及すると予想される。本科目では、人工知能の基本的な知識、人工知能の医用画像診断分野への応用方法や具体的な応用事例、医療分野における人工知能の応用技術(医療人工知能)などを学ぶ。</p>
<p>ロボットと人工知能</p> <p>ロボットは車の組み立て工場などにおける産業用ロボットとして、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。今日、人工知能が加わり、家庭用、介護用、受付業務用、商品案内、倉庫(在庫)管理、オフィス定型業務支援(RPA, Robotic Process Automation)など幅広く普及している。本科目ではロボットの多様な分野での利活用について解説する。</p>

データサイエンス
<p>データサイエンス力とは情報処理、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。データサイエンスを学ぶツールとして注目されているR言語の入門から始め、次いで分類、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について実習を中心に学習する。</p>
<p>社会と人工知能 I/II</p> <p>人工知能の技術によって社会システムが大きく変革されつつある。また、ビジネス分野でもこの技術が広く用いられつつある。I ではGPSと連動した車の自動運転、公共施設などでの顔認識によるセキュリティ向上、ドローンによる宅配業務などの事例を中心に解説し、II では金融サービス(フィンテック)、次世代農業経営、IoTを活用したスマートホーム/シティー構築などを例に人工知能がどのようにビジネス分野に応用され、変革されていくのか、その現状と将来展望について議論する。</p>

コンピュータプログラミング (Java)
<p>人工知能応用に活用されている様々なアルゴリズムを理解し、また新しいアルゴリズムを考案し、プログラミングして検証するには、様々なデータ構造を操作できるプログラミング言語の習熟が必要である。これらの目的に合致したJavaを、人工知能専門分野の第2言語として学習する。</p>
<p>人工知能のための数学</p> <p>本科目では、ディープラーニングのアルゴリズムを理解するのに必須となる数学基礎概念、数学的手法・関数、モデル実装方式・学習アルゴリズム、Python言語によるコーディング、線形回帰の学習規則、値分類・多値分類等の学習規則、誤差逆伝播法などを学ぶ。</p>

産業科目群
<p>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。</p>
<p>金融論</p> <p>資金やリスクの移転、信用創造、決済など、金融本来の役割と機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。</p>
<p>フィンテック論</p> <p>金融業(銀行、証券、保険など)の経済的な役割とその商品・サービスについて概観し、それらの情報を管理するための企業内および対顧客の情報システムが持つべき機能を考察する。最先端の金融情報システムやアプリケーションの事例も紹介する。</p>

フィンテックシステム設計
<p>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、Blockchain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。</p>

次世代農業情報学
<p>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」であり、その中心にはITが深く関わっている。そのコンセプトや実施例を学ぶ。</p>
<p>農業経済学</p> <p>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つけて理解し、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。</p>

農業情報システム設計
<p>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。</p>
<p>海洋産業論</p> <p>海運、水産、レジャーなどの海洋産業における経済的・経営的な側面について考察し、そのビジネスモデルの特性に対する理解を深める。</p>

海洋情報システム設計
<p>ソナー、GPS、各種環境センサーなどからの情報を集約して、船舶の運航管理や養殖環境の制御などに利用できる海洋産業向け情報システムの設計とプロトタイプ開発などを行う。</p>
<p>先端医療情報学</p> <p>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、世界的に急ピッチで行われており、実用化が始まっている。数年先には人工知能を応用した病気の診断支援システムが世界的に普及すると予想される。本科目では、人工知能の基本的な知識、人工知能の医用画像診断分野への応用方法や具体的な応用事例、医療分野における人工知能の応用技術(医療人工知能)などを学ぶ。</p>

医療情報システム設計
<p>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。</p>

コンテンツ産業特論
<p>日本のコンテンツ産業の、1)同人活動が盛んで、クリエイター候補者の層が厚いこと、2)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。</p>
<p>音楽とテクノロジー</p> <p>音楽というコンテンツ一つにも、その時代に応じ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、これらの音楽とともにあるライフスタイルを模索していく。</p>

舞台芸術とIT
<p>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実習をすることで、音声に対する理解を深める。</p>

コンテンツ・プロモーション戦略
<p>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の戦略が必要である。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。</p>
<p>eラーニングシステム概論</p> <p>eラーニングシステムのインフラストラクチャー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。</p>

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
<p>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。</p>

eラーニング教材開発
<p>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。</p>

図書館情報学
<p>図書館とは私たちの最も身近にある公共施設であり、情報検索システム、自他図書館の蔵書検索、IT面でも大きく進化している施設でもある。1)日本の図書館のサービス、2)実社会でも役立つ情報検索の技術、3)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。</p>

学校・企業内教育 国際比較研究
<p>労働市場とその動向について精通し、将来必要となる能力の種類を理解し、変化する現実に対応するための選択肢を国レベル、職場レベル、学校レベル、個人レベルで明確にする。企業内教育の推進責任者として必要な知識を習得する。</p>

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の先進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視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。

応用情報技術のための数学

本科目では、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。

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。

技術コミュニケーション

ICT社会の進化とともに、より高度で実践的なビジネス日本語に対応できる人材が求められている。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。そのための言葉の選択、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。

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に関する能力が強く求められている。言葉の選択や話し方、文字の選択からメッセージのフレーズ、映像や音楽、専用ソフトを使用したスライドの作成など、プレゼンテーションを行う上でそれらを効果的に使用し表現することを学ぶ。

ビジネスコミュニケーション I/II

本科目では、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。

ロジカルシンキング

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。

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ことを背景に、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、課題解決に役立てるための実践的な知識や倫理を身につける。

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。

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。

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。

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、開発組織の一員としての役割、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えるべき要件などについて講義する。システム開発組織の運営についての実態や、これら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。

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。この科目では、PLMを視野に入れ、需要予測、生産計画、生産スケジューリング、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。

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。RPAを導入した企業は、人による工数を減らし、業務を効率化している。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。

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、講義を行う。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。

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。

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。この授業では特に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。職場を見立てたロールプレイ、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、英語による文章表現について学ぶ。

プロジェクト基礎演習

学修の総まとめとして、マスタープロジェクトを遂行する際に必要となる論文の構成・執筆や資料の整理・分析の手法を演習を通じて学ぶ。最後にマスタープロジェクトの研究計画書を執筆することができるようになることを目標とする。

専門分野別コースパスウェイ(推奨履修パターン)

必修科目 コア科目 応用科目 基礎科目

◆ 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応用科目(「財務会計システム開発I/II」など)を履修することで、ERPシステムを段階的に学ぶことができます。

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

他の専門分野科目、産業科目、共通選択科目より選択

◆ ビジネスデータアナリティクス

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、「データサイエンス」「機械学習」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(Python)	データサイエンス	データベース特論	環境情報システム
ウェブビジネス概論	機械学習	人工知能ソフトウェア活用 II	デザインシンキング
データベース概論	データマイニングの基礎理論	定性データ分析技法	
ウェブプログラミング I	ウェブプログラミング II	探索的データ解析と可視化	
コンピュータ構成論	人工知能ソフトウェア活用 I	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	
ITのための統計学	人工知能のための数学		
応用情報技術のための数学			
ICT実践コミュニケーション	プロジェクト基礎演習		
リーダーシップセオリー	マスタープロジェクト		

他の専門分野科目、産業科目、共通選択科目より選択

◆ 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	
ICT実践コミュニケーション	プロジェクト基礎演習		
リーダーシップセオリー	マスタープロジェクト		

他の専門分野科目、産業科目、共通選択科目より選択

◆ ウェブシステム開発

HTML5を中心とするウェブシステム開発を極める。

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

第1セメスタ	第2セメスタ	第3セメスタ	第4セメスタ
ウェブ技術概論	ウェブプログラミング II	ウェブプログラミング III	ソフトウェア工学
ウェブビジネス概論	オブジェクト指向システム設計	データベース特論	モバイルアプリ開発
ウェブプログラミング I	コンピュータプログラミング(Python)	オブジェクト指向プログラミング	ウェブサービス構築技法
コンピュータ構成論	人工知能ソフトウェア活用 I	デザインシンキング	
ITのための統計学	情報ネットワーク概論		
応用情報技術のための数学			
データベース概論			
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

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

他の専門分野科目, 産業科目, 共通選択科目より選択

◆ 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	デジタル・アニメーション制作	コンピュータグラフィックス	デジタル・オーディオ制作
アニメ作画基礎A	アニメ企画・製作・プロモーション特論	映像構成論	特殊映像技法特論
コンテンツ産業特論	シナリオ・ストーリーボーディング	実践アニメ製作論	舞台芸術とIT
ウェブプログラミング I	ビジュアル・プロセッシング	特殊映像技法	ブランドデザインと経営
応用情報技術のための数学	アニメ作画基礎B		
コンピュータ構成論			
ICT 実践 コミュニケーション	プロジェクト基礎演習		
リーダーシップ セオリー		マスタープロジェクト	

他の専門分野科目, 産業科目, 共通選択科目より選択

◆ 観光IT

観光ビジネスの企画やシステム提案のできる観光ITスペシャリストを目指す。

観光資源となる地域の特性や観光客のニーズを理解し、ICTを応用したサービスやマーケティング戦略へと展開できるスペシャリストを目指します。「観光IT概論」、「観光ビジネス概論」などの履修で、観光業に特化した業務知識や要素技術を修得しつつ、「観光データ分析」、「観光デザイン」、「ツーリズムデザイン・ステイションマネジメント」などに加えて、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	ツーリズムデザイン・マネジメント	観光IT特論
観光IT概論	グローバル人材開発論	観光データ分析	観光ITインターンシップ
プロジェクトマネジメント	ウェブプログラミング II	オブジェクト指向システム設計	モバイルアプリ開発
日本社会	ビジネスエコノミクス I	データサイエンス	リッチメディアコンテンツ開発
コンピュータプログラミング(Python)	メディアコミュニケーション	アニメ企画・製作・プロモーション特論	特殊映像技法
ウェブプログラミング I		映像構成論	ブランドデザインと経営
ITのための統計学			
応用情報技術のための数学			
ICT 実践 コミュニケーション	プロジェクト基礎演習		
リーダーシップ セオリー		マスタープロジェクト	

他の専門分野科目, 産業科目, 共通選択科目より選択

◆ 人工知能

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

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

第1セメスタ	第2セメスタ	第3セメスタ	第4セメスタ
ITのための統計学	機械学習	ゲームと人工知能	社会と人工知能 I
人工知能概論	組合せ最適化	自然言語理解/音声理解	社会と人工知能 II
アルゴリズム概論	人工知能ソフトウェア活用 I	先端医療情報学	
コンピュータプログラミング(Python)	コンピュータプログラミング(Java)	ロボットと人工知能	
データベース概論	人工知能のための数学	人工知能ソフトウェア活用 II	
コンピュータ構成論	データサイエンス		
応用情報技術のための数学	データマイニング		
	データベース特論		
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

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。



ビスポーク (Bespoke) カリキュラムの意義とは

IT・コンピュータの分野は、1960年代の黎明期から現代に至るまで、短期間に大きく進化発展し、業務や技術の形態を変えてきました。それに伴って、ICTの学習者が修得すべき知識やスキル、またそれらによって解決すべき課題も、変遷し多様化しています。例えばスマートフォンでは、カメラ、センサー類やクラウドサービスとの連携など、旧来のPCとは異なる利用形態を前提にアプリケーションを企画・設計することが求められます。すなわち、ICT分野には既存の概念を超えたところに、新しい技術やソリューションが登場する大いなる可能性が存在するのです。

本学では、学生の将来像や多様なニーズに対応すべく、既存の専門分野や産業の枠にこだわらず、自らの学習目的に応じた柔軟な科目選択に基づきカリキュラムを構成することが可能な「ビスポーク(Bespoke)カリキュラム」を設けています。

今後ますます多方面に展開していくICT分野において、新しい分野の新しい仕事を自ら創造することも決して不可能ではありません。ビスポークカリキュラムは、あらゆる分野に活用が可能な組み合わせが可能なICTの一般性(汎用性)を最大限に活かして、学生が既存の概念を超えて独自のカリキュラムを構築し、学修することができるように設けた履修方法です。

専門職学位取得に至るまで

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



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



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



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



教員紹介



教授1人に対して学生は10人以下。

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

Mission of Faculty

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

教員には果たすべき大きな役割が二つあります。

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

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

第二に、学習促進者(コーディネータ)としての役割です。教員は、学生の学習内容の理解を促進させるために、学習過程を計画し、具体化します。学生と様々な教育資源をリンクさせることが、学習促進者としての教員が果たすべき役割です。

このような役割を担い、各学生が勉学の目標を達成できるよう、最大限のサポートを行うことが本学教員の使命と考えています。

◆ 教授

Professor




	寺下 陽一 Yoichi Terashita 教授・副学長 <ul style="list-style-type: none">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.金沢工業大学名誉教授、元国際協力事業団派遣専門家(情報工学)、元京都コンピュータ学院洛北校校長、学校法人京都情報学園評議員、京都コンピュータ学院京都駅前校校長
	英保 茂 Shigeru Eiho 教授・副学長 <ul style="list-style-type: none">京都大学工学士、同大学院修士課程修了(電子工学専攻)、工学博士京都大学名誉教授元システム制御情報学会会長・同学会名誉会員一般社団法人電子情報通信学会フェロー
	富田 眞治 Shinji Tomita 教授・副学長 <ul style="list-style-type: none">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専攻専攻長、元京都大学物産部 細胞統合システム拠点特定拠点教授/事務部門長、元九州大学 教授、ハルビン工業大学顧問教授博士課程教育リーディングプログラム委員会複合領域型(情報)委員 その他、IFIP(国際情報処理連盟)TC10委員、情報処理学会理事、情報処理学会関西支部支部長、京都高度技術研究所客員研究部長、京都府 ITアドバイザーボード委員、総合科学技術会議専門調査会「エクサスケールスーパーコンピューター開発プロジェクト」評価検討委員会委員京都府情報政策有識者会議委員長など歴任電子情報通信学会フェロー、情報処理学会フェロー
	土持 ゲーリー 法一 Gary Hoichi Tsuchimochi 教授・副学長 <ul style="list-style-type: none">(米国)カリフォルニア州立大学、Bachelor of Arts、(米国)カリフォルニア州立大学大学院教育学修士課程修了、Master of Arts、(米国)コロンビア大学・東アジア研究所修了証書、(米国)コロンビア大学大学院修士課程修了、Master of Education、Ed.M、(米国)コロンビア大学大学院博士課程修了、Doctor of Education、Ed.D、東京大学教育学博士元国士館大学文学部教育学科専任講師、元東洋英和女学院大学大学院人間科学研究科教授、元国立大学法人弘前大学21世紀教育センター教授、元帝京大学教授、元同大学高等教育開発センター長、元同大学学修・研究支援センター長ビクトリア(カナダ)大学教育学部客員教授、(米国)南フロリダ大学マーク・T・オア日本研究センター客員研究員、名古屋大学高等教育研究センター客員教授、文部省大学院設置審査委員(比較教育学、日本教育史、人間科学基礎教育(教育系)、教育学的人間論演習 I・II)、文部省大学院設置審査委員(比較教育学)、(米国)プリガム・ヤング大学エデュケーション・コンサルタント認定書、ダルハウジー(カナダ)大学ティーチング・ポートフォリオ研修認定書大学院評価・学位授与機構主催ティーチング・ポートフォリオ研修認定書
	ダエン ゴク ビン Nguyen Ngoc Binh 教授・副学長 <ul style="list-style-type: none">キシニョフ国立大学応用数学学士(現モルドバ国立大学)、豊橋技術科学大学院工学研究科修士課程修了(情報工学専攻)、大阪大学大学院基礎工学研究科博士後期課程修了(工学博士)、豊橋技術科学大学院名誉博士元ノイ(国家大学工科大学(VNU-UET))学長、元ノイ(国家大学国際フランス語圏研究所(VNU-IFI))所長、元ノイ工科大学図書館情報ネットワークセンター(HUT-LINC)センター長学会会員:ACM/IEEE、IEICE、NAIS、ベトナム情報処理学会(VAIP)、ベトナム電子通信学会、元情報通信研究機構(NICT)国際顧問、元ベトナム電子通信学会(REV)会長元「ベトナム元日本留学生協会」会長、元「ASEAN元日本留学生評議会(ASCOJA)」会長、元ASJA International(日本外務省)理事、元越日友好協会副会長
	中村 真規 Masaki Nakamura 教授・札幌サテライト長 <ul style="list-style-type: none">青山学院大学経営学士日本ユニシス株式会社(旧:パロース株式会社)勤務後、1987年に株式会社デジック設立。代表取締役社長一般社団法人北海道情報システム産業協会(HISA)会長一般社団法人全国地域情報産業団体連合会(ANIA)理事北海道コンピュータ関連産業健康保険組合理事長
	田中 久也 Hisaya Tanaka 教授・東京サテライト長 <ul style="list-style-type: none">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

	赤石 雅典 Masanori Akaishi 教授 <ul style="list-style-type: none">東京大学工学士、同大学院工学系研究科修士課程修了(計数工学専攻)元日本アイ・ピー・エム株式会社 エグゼクティブITスペシャリスト現在外資系コンサルティング会社勤務
	秋山 功 Isao Akiyama 教授 <ul style="list-style-type: none">早稲田大学工学士日本ユニシス株式会社総合研究所二〇四六室長
	石田 勝則 Katsunori Ishida 教授 <ul style="list-style-type: none">京都大学・工学士、同大学院修士課程修了(数理工学専攻)、工学修士元日本アビオニクス株式会社技術本部技術部長、経営情報管理部長、元米国公認システム監査人CISA、元京都コンピュータ学院洛北校校長 京都コンピュータ学院情報学研究所所長
	伊藤 博之 Hiroyuki Itoh 教授 <ul style="list-style-type: none">北海道大学経済学士北海道大学で職員として勤務後、1995年にクリプトン・フューチャー・メディア株式会社設立。代表取締役。「初音ミク」を創出日本文化を海外に発信している功績が高く評価され、2013年秋に藍綬褒章を受章
	今井 恒雄 Tsuneo Imai 教授 <ul style="list-style-type: none">京都大学工学士、同大学院修士課程修了(数理工学専攻)、工学修士元富士通株式会社システム本部本部長、元株式会社富士通ラーニングメディア取締役日本e-Learning学会副会長
	今井 正治 Masaharu Imai 教授 <ul style="list-style-type: none">名古屋大学工学士、同大学院博士課程修了(情報工学専攻)、工学博士大阪大学名誉教授、元大阪大学教授、元豊橋技術科学大学教授、元米国サウスカロライナ大学客員助教授IEEE Lifetime Member、IEEE Standard Association MemberIFIP Silver Core Member、IFIP TC10 WG10.5 Member情報処理学会フェロー、電子情報通信学会フェロー電子情報技術産業協会(JEITA)半導体&システム設計技術委員会 客員エイシップ・ソリューションズ(株)代表取締役、(株)テクスー 取締役
	ウィリアム・カミングス William K. Cummings 教授 <ul style="list-style-type: none">(米国)ミシガン大学卒、ハーバード大学大学院博士課程修了(社会学専攻)、Ph.D.元津田塾大学講師、(米国)元シカゴ大学助教授、元ハーバード大学国際教育センター所長、元ニューヨーク州立大学バッファロー校教授・比較国際教育学センター所長、ジョージワシントン大学教授
	植田 浩司 Koji Ueda 教授 <ul style="list-style-type: none">関西大学工学士、同大学院工学研究科修士課程修了(機械工学専攻)、工学修士、(米国)ロチェスター工科大学大学院修士課程修了(コンピュータサイエンス専攻)、Master of Science元松下電工株式会社勤務、JICA 専門家(対モザンビーク共和国)
	岡本 敏雄 Toshio Okamoto 教授 <ul style="list-style-type: none">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専攻長国際交流センター長日本情報科教育学会会長、元教育システム情報学会会長、元日本教育工学会理事、日本情報科教育学会会長、e-learning AWARD 実行委員長、一般社団法人電子情報通信学会フェロー、ISO/SC36-WG2 議長一般社団法人情報処理学会2013年度標準化功績賞 受賞
	甲斐 良隆 Yoshitaka Kai 教授 <ul style="list-style-type: none">京都大学工学士、同大学院修士課程修了(数理工学専攻)、工学修士、博士(商学、関西学院大学大学院)元帝人株式会社勤務、元三菱信託銀行株式会社統括マネージャー元神戸大学経営学研究科助教授、元関西学院大学専門職大学院教授(経営戦略研究科長)関西学院大学名誉教授
	柏原 秀明 Hideaki Kashiwara 教授 <ul style="list-style-type: none">大阪府立大学大学院工学研究科修士課程修了(機械工学専攻)、岡山大学大学院自然科学研究科博士後期課程修了(産業創成工学専攻)、工学博士元大日本スクリーン製造株式会社開発本部課長・事業開発部担当課長、元シーシーエス株式会社技術開発部長、光技術研究所LED研究開発部長、元関西情報技術士会会長、日本生産管理学会関西支部副支部長代議員技術士(総合技術監理、情報工学)、EMF 国際エンジニア、APEC エンジニア、IT コーディネーター
	北山 寛巳 Hiromi Kitayama 教授 <ul style="list-style-type: none">情報システム学会会員、株式会社コムウェイ事業統括顧問、株式会社アルバス事業相談顧問、一般社団法人 京都府情報産業協会相談役けいしんシステムリサーチ設立、初代代表取締役、元京都コンピュータ事業協同組合 理事長、元アルファラインCEO等を歴任
	木村 章弘 Akihiro Kimura 教授 <ul style="list-style-type: none">京都工芸繊維大学工学士、同大学院修士課程修了、工学修士テクニカルエンジニア(ネットワーク、情報セキュリティ)京都コンピュータ学院洛北校校長、情報システム学会日本支部(NAIS)理事医療情報技師

	<p>キリル・コシツク Cyril Koshyk 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> ポーランド・クラクワ経済大学 応用情報学士 シネマット・スタジオ創業者、ダークホライゾン・スタジオ創業者。映画・TV産業において、ビジュアルエフェクツ・スーパーバイザーとして複雑な特殊効果映像製作・編集に関わる。手がけた作品は「300 (スリーハンドレッド) 帝国の進撃」、「エリジウム」、「グランド・イリュージョン」、「アフター・アース」、「サイレントヒル:リベレーション3D」、「プロメテウス」など多数
	<p>倉谷 昌伺 Masashi Kuratani 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 防衛大学校理工学士、同大学校研究科修了(オペレーションズ・リサーチ)(理工学修士相当) 元海上自衛隊護衛艦乗組(「はつゆぎ」航海長、「うみぎり」船務長、「ゆうだち」副長) 元海上自衛隊第1術科学校統率科教官(「戦争史」担当) ・元海上自衛隊第1術科学校船務科教官(「戦術」担当) 佛教大学大学院文学研究科(東洋史専攻)修士課程修了 元海上自衛隊幹部学校防衛戦略教育研究部戦史統率研究室教官(「戦略・軍事史」担当)
	<p>高 弘昇 Hong Seung Ko 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> (韓国)東国大学工学士、京都大学大学院博士課程修了(数理工学専攻)、工学博士 (韓国)元サムスン電子株式会社戦略企画室情報戦略部長(CIO)、元Harmony Navigation社代表取締役、前韓国情報保護振興院(KISA)諮問教授 韓国 CALS/EC 協会専門委員、元済州特別自治道諮問官、済州知識産業振興院諮問委員、韓国電子取引学会終身会員第一号
	<p>近藤 正 Tadashi Kondo 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 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教育部教授、徳島大学名誉教授
	<p>作花 一志 Kazuyuki Sakka 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 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
	<p>佐藤 孝司 Takashi Sato 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 名古屋工業大学工学部情報工学科卒業、鳥取大学大学院工学研究科博士後期課程修了(社会基盤工学専攻)、博士(工学) 元日本電気株式会社主席主幹職
	<p>里見 英樹 Eiki Satomi 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 小樽商科大学大学院修了(アントレプレナーシップ専攻)、経営管理修士(MBA) 株式会社南興ビル、有限会社タット(現 タットジャパン株式会社)勤務を経て、1996年株式会社メディア・マジック設立、代表取締役 一般社団法人北海道情報システム産業協会(HISA)副会長、北海道モバイルコンテンツ ビジネス協議会代表幹事、札幌商工会議所一号議員(国際経済交流委員会副委員長)、北海道日中経済友好協会理事
	<p>サンフォード・ゴールド Sanford Gold 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> (米国)ミシガン大学、Bachelor of Arts (米国)コロンビア大学教育大学院修士課程修了、Master of Arts、同博士課程修了、Doctor of Education, Ed.D. ADP 教育プログラム ラーニングシニアディレクター ブルデンシャル ファイナンス ラーニングディレクター ・アーレスト・アンド・ヤング 教育コンサルタント
	<p>周 培彦 Peiyan Zhou 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 北京大学東方語言文学部卒業、京都府立大学大学院生活科学研究科前期課程修了・修士(学術) 匯泰文化発展有限公司理事
	<p>孫 躍新 Yuexin Sun 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 天津外国語大学日本語文学部卒業、京都府立大学大学院生活科学研究科修了・修士(学術)、京都大学大学院工学研究科建築学専攻博士後期課程修了・工学博士 匯泰文化発展有限公司理事長
	<p>高橋 豊 Yutaka Takahashi 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 京都大学工学士、同大学院修士課程修了(数理工学専攻)、同大学院博士課程研究指導認定退学(数理工学専攻)、工学博士 京都大学名誉教授、元京都大学大学院情報学研究科教授、元奈良先端科学技術大学院大学教授、元「ハリ第111大学客員教授、元INRIA(フランス国立情報制御研究所)客員研究員 ・日本オペレーションズ・リサーチ学会フェロー 通信・放送機構(TAO)「多段接続されたCATV網による通信・放送統合技術に関する研究開発」統括責任者(プロジェクトリーダー)
	<p>高橋 良英 Ryouei Takahashi 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 早稲田大学 理学士、同大学院修士課程修了(数学専攻)、博士(工学) 元八戸工業大学システム情報工学科教授、元八戸工業大学大学院博士課程の研究指導 元NTT横須賀電気通信研究所勤務、元NTT情報流通プラットフォーム研究所勤務
	<p>武田 康廣 Yasuhiro Takeda 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>『ふしぎの海のナディア』『天元突破グレンラガン』をはじめ、日本を代表する数々のアニメーションを製作する株式会社ガイナックスで、設立当初より取締役を務める。</p>

	<p>立石 聡明 Toshiaki Tateishi 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 早稲田大学商学士 有限会社マンダラネット代表取締役、社団法人日本インターネットプロバイダー協会副会長兼専務理事、特定非営利活動法人地域間高速ネットワーク機構理事長、株式会社インターネットインテリジェンス沖縄代表取締役、一般社団法人インターネットコンテンツソフトウェア協会理事長
	<p>手塚 正義 Masayoshi Tezuka 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 大阪大学工学士、同大学院博士課程修了(通信工学専攻)、工学修士 元株式会社富士通研究所主管研究員 元金沢工業大学助教授(情報工学科) 元株式会社富士通経営研究所部長 ・元情報システム学会日本支部(NAIS)支部長
	<p>内藤 昭三 Shozo Naito 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 京都大学工学士、同大学院修士課程修了(数理工学専攻)、工学修士 京都コンピュータ学院鴨川校校長 元日本電信電話株式会社情報流通プラットフォーム研究所主任研究員、元電子情報通信学会インターネット研究会幹事、前韓国情報保護振興院(KISA)諮問教授、前情報システム学会日本支部(NAIS)支部長
	<p>中村 行宏 Yukihiro Nakamura 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 京都大学工学士、同大学院修士課程修了(数理工学専攻)、工学博士 京都大学名誉教授、元同大学院情報学研究科教授、元立命館大学総合理工学研究機構教授 元日本電信電話株式会社情報通信網研究所知識処理研究部長、同社情報通信研究所高速通信処理研究部長、元公益財団法人京都高度技術研究所副理事長・所長、元IEEE関西支部長、特定非営利活動法人パルテノン研究会理事長、IEEEフェロー
	<p>ニツツァ・メラス Nitza Melas 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 『シルク・ドゥ・ソレイユCirque du Soleil』メインボーカリスト、シンガーソングライター 元ミュージシャンズ ・インスティテュート講師、ロサンゼルスミュージックアワードワールドミュージック部門/ハリウッドミュージックアワードワールドミュージック部門/DEKAアワードなど受賞多数 エス・バイ・エルや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
	<p>野一色 康博 Yasuhiro Noishiki 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 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
	<p>長谷川 晶 Akira Hasegawa 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> (米国)ロチェスター工科大学卒、同大学院修士課程修了(印刷工学専攻)、Master of Science NPO国際コンピュータ教育開発事業企画部長
	<p>長谷川 功一 Koichi Hasegawa 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 北海道大学工学士 ペンシルバニア州立大学大学院修士課程修了、Master of Arts 北海道大学文学研究科博士課程修了、博士(文学) ・元NHK報道カメラマン
	<p>ピーター・アンダーソン Peter G. Anderson 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> (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、IUCR編集委員
	<p>福嶋 雅夫 Masao Fukushima 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 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
	<p>藤原 隆男 Takao Fujiwara 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 京都大学理学士、同大学院博士課程修了(宇宙物理学専攻)、理学博士 京都市立芸術大学名誉教授、元京都市立芸術大学美術学部教授・同学部長 京都コンピュータ学院元非常勤講師
	<p>藤原 正樹 Masaki Fujiwara 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 大阪市立大学大学院創造都市研究科修了(修士)、摂南大学大学院経営情報学研究科博士後期課程修了・博士(経営情報学)、中小企業診断士 元けいしんシステムリサーチ株式会社営業企画部長・主席コンサルタント 元公立大学法人宮城大学事業構想学部教授、宮城大学事業構想学部事業計画学科学科長、宮城大学事業構想学研究所副研究科長、元ポンド大学大学院ビジネススクール(BBT MBA)講師 ・宮城大学客員教授
	<p>古澤 昌宏 Masahiro Furusawa 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> 慶應義塾大学工学士、同大学院理工学研究科修士課程修了(管理工学専攻)、修士(工学) 元株式会社野村総合研究所システムエンジニア、SAPジャパン株式会社Industry Value Engineer、公立大学法人宮城大学非常勤講師

	<p>フレドリック・ローレンタイン Fredric Jon Laurentine 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • (米国) ブラウン大学卒, ハーバード大学大学院MBA • (米国) 元プロクター&ギャンブル社勤務, 元コンピュータ・アソシエーツ社勤務, 元サン・マイクロシステムズ社勤務, トゥー・アイズ・トゥー・イヤーズ社社長
	<p>別所 直哉 Naoya Bessho 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 慶應義塾大学法学士 • ヤフー株式会社法務本部長, 執行役員・政策企画本部長兼最高コンプライアンス責任者, 社長室長, 広報・法務・政策企画・公共サービス管掌, インテリジェンス管掌などを歴任, 現在, ヤフー株式会社シニア・アドバイザー • ルークコンサルタンツ株式会社代表取締役 • 紀尾井町戦略研究所株式会社理事長, 法とコンピュータ学会理事, 一般社団法人遺伝情報取扱協会理事長, 一般社団法人日本IT団体連盟理事
	<p>マーク・ハセガワ・ジョンソン Mark Hasegawa-Johnson 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • (米国) マサチューセッツ工科大学, Bachelor of Science, 同大学修士課程修了, Master of Science, 同大学博士課程修了(電気・コンピュータ工学専攻), Ph.D. • (米国) イリノイ大学教授, (シンガポール) Advanced Digital Science Center 調査研究員, 元イリノイ大学准教授, 元カリフォルニア大学ロサンゼルス校Post-Doctoral Fellow, 元マサチューセッツ工科大学大学院リサーチアシスタント, 元富士通研究所技術者, (米国) 元Motorola Corporate Research 技術インターン
	<p>松尾 正信 Masanobu Matsuo 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 京都大学工学士 • カリフォルニア大学サンタバーバラ校修士課程修了(コンピュータサイエンス専攻) Master of Science, 同博士課程修了, Ph.D. • 住友電気工業株式会社米国ソフト研究部門初代代表, Twin Sun Inc 設立(現Open Axis Inc) CEO
	<p>真野 宏子 Hiroko Mano 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
	<p>マヤ・ベンツ Maya Bentz 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • (旧ソ連) トビリシ州立大学卒, 同大学院修士課程修了, Master of Science, (米国) コロンビア大学教育大学院修士課程修了, Master of Arts, 同博士課程修了, Doctor of Education, Ph.D. • パデュー大学客員研究員, 元コロンビア大学教育大学院遠隔教育国際プロジェクトコーディネーター
	<p>真弓 浩三 Kozo Mayumi 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 名古屋工業大学経営工学科卒業, 京都大学大学院工学研究科修士課程修了(数理工学専攻), 工学修士, (米国) ワンダービルト大学経済学研究科博士課程単位取得退学, 経済学修士, 京都大学大学院経済学研究科博士(経済学) • 元東洋アルミニウム株式会社勤務, 元京都コンピュータ学院非常勤講師, 元徳島大学教授 • 専門雑誌編集委員(Ecological Economics, Ecosystem Services, Journal of Economic Structuresなど)
	<p>ミラン・ブラツハ Milan Vlach 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • (旧チェコスロバキア) カレル大学卒, (旧ソ連) ロモノソフ大学卒, カレル大学大学院博士課程修了, Doctor of Natural Science, 同大学院博士課程修了(数学専攻), Ph.D., Doctor of Science(チェコスロバキア科学アカデミー) • 元北陸先端科学技術大学院大学教授, カレル大学教授
	<p>向井 苑生 Sonoyo Mukai 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • 元金沢工業大学・同大学院工学研究科 • 元近畿大学理工学部 • 同大学院総合理工学研究科教授 • 元日本リモートセンシング学会理事, 研究会会長, 現評議員 • 元日本エアロソル学会監事, 常任理事 • 日本学術振興会専門委員 • SPIE (Asia-Pacific Remote Sensing 部会委員) • GWS (Graduate Women In Science) 日本支部委員 • Deputy Director General of the IBC (International Biographical Centre) for Asia
	<p>向井 正 Tadashi Mukai 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • 神戸大学名誉教授, 日本天文学会正会員, 日本惑星学会会員(元会長), 兵庫県立大学 自然/環境科学研究所天文科学センター運営委員会委員長 • 元金沢工業大学・同大学院教授, 元神戸大学・同大学院教授, 元文部省宇宙科学研究所客員教授, 元神戸大学大学院理学研究科惑星科学研究センター長
	<p>モディカ 静香 Shizuka Modica 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 同志社大学文学士 • 住友林業勤務(米国ワシントン州) • パシフィック・リソース(株)(米国ハワイ州) • 日本国際大学勤務 • フルブライト国際教育管理者プログラム受賞 • 日本国際大学評議員 • ハーバード大学大学院教育管理士(Ed.M.) • バージニア大学勤務 • バージニア大学大学院高等教育学博士(Ph.D.) • i.m.i. institute, LLC 創設(米国バージニア州) • 国際コーチ連盟認定コーチ(ICF ACC) • 国際コーチ連盟バージニア州分会役員
	<p>森田 正康 Masayasu Morita 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • (米国) カリフォルニア大学パークレー校卒, ハーバード大学大学院修士課程修了, Master of Education, (英国) ケンブリッジ大学大学院修士課程修了, Master of Philosophy • 株式会社ヒトメディア代表取締役社長
	<p>李 鶴 Yi Li 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 北京語言大学言語文学学部対外漢語専攻卒 文学士, 同大学外国語学部英語専攻卒業試験合格, 京都情報大学院大学応用情報技術研究科修士 情報技術修士 • 元大連外国語大学講師, 元株式会社エーディー・ラボラトリーズ勤務 取締役, 元愛知産業大学通信教育部 非常勤講師 • SAP社認定コンサルタント(財務会計, 管理会計, 生産計画/管理, プラント保全, 販売物流)

	<p>李 美慧 Meihui Li 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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サービス社副社長, 元京都情報大学院大学大連事務所所長, 元新日鉄工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
	<p>劉 非 Fei Liu 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 京都工芸繊維大学大学院情報工学研究科修士課程修了, 同大学院博士課程修了, 工学修士 • 京都コンピュータ学院鴨川校副校長, 中国労働関係学院客員教授, 中国中央美術学院客員教授, 中国職業教育技術人材育成新教材編集評価委員会委員 • 中国北京工業職業技術学院客員教授, 中国北京城市学院客員教授, 中国職業技術教育学会科研企画部客員教授, 中国職業教育技術人材育成新教材編集評価委員会客員教授
	<p>渡邊 昭義 Akiyoshi Watanabe 教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 北海道工学学士, 京都大学大学院修士課程修了(応用システム科学専攻), 工学修士 • 元ナカミチ株式会社勤務

◆ 准教授

Associate Professor

	<p>青木 成一郎 Seiichiro Aoki 准教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 大阪大学理学士 • 東京大学大学院修士, 博士課程修了, 博士(理学) • 日本天文学会正会員 • 京都大学天文普及プロジェクト室室長(京都大学非常勤講師) • 関西大学非常勤講師 • 大阪経済大学非常勤講師 • 元大阪大学大学院理学研究科特任研究員 • 元京都大学大学院理学研究科教務補佐員 • 元滋賀大学非常勤講師
	<p>アミット・パリヤール Amit Pariyar 准教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • (タイ王国) アジア工科大学院, Department of Computer Science and Information Management, 修士(工学), Master of Engineering, 京都大学大学院情報学研究所博士後期課程修了, 博士(情報学), Ph.D. • マレーシア・サラワク大学, Institute of Social Informatics and Technological Innovations (ISITI), Postdoctoral Researcher
	<p>ミグダリスキー ウラディーミル Volodymyr Mygdalsky 准教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • オデッサ国立大学修士(理学), 京都大学博士(情報学) • 元オデッサ国立大学数理科科助手, 元京都大学特別講師, 元同志社大学嘱託講師, 元関西大学非常勤講師
	<p>大西 健吾 Kengo Onishi 准教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 関西大学建築学士 • 大西建設工業株式会社取締役, 一級建築士, 京都府地震被災建築物応急危険度判定士, 京都府木造住宅耐震診断士 • 京都府建設業協会京都支部青年部会 第22代会長・現監事, 特定非常利活動法人京都景観フォーラム設立 初代副理事長, 公益社団法人京都青年会議所監事, 特定非常利活動法人木の町づくり協議会設立 初代代表, 日本青年会議所建設部会京都建設クラブ第31代会長・現直前会長
	<p>胡 明 Ko Min 准教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 青島大学理学士, 貴州大学大学院修士課程修了(数学専攻), 京都大学大学院博士課程修了(情報学専攻), 情報学博士 • 元京都大学大学院情報学研究所 外国人共同研究者 • 元日本学術振興会特別研究員
	<p>坂本 啓法 Hironori Sakamoto 准教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 東京工業大学理学士, 東京大学大学院数理学研究科修士課程修了, 修士(数理学) • 日本ユニシス株式会社総合技術研究所
	<p>高橋 良子 Ryoko Takahashi 准教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 同志社大学文学士, 同志社大学大学院文学研究科修了(美学芸術学専攻) • 京都コンピュータ学院卒業, 京都情報大学院大学応用情報技術研究科修士 情報技術修士
	<p>竹田 明彦 Akihiko Takeda 准教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 日本大学農学部獣医大学院修士 • 獣医師 • 元日立システムエンジニア, 元東京インターネット株式会社勤務, 電子政府e-Japanプロジェクト要員, 初代京都コンピュータ学院情報システム室室長 • 株式会社インテクトサプライ代表取締役
	<p>中口 孝雄 Takao Nakaguchi 准教授</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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), 同大学院首席卒業 • 京都大学大学院情報学研究所社会情報学専攻修了, 博士(情報学) • 元株式会社Admax 取締役兼システム開発部マネージャ, 元国際電気通信基礎技術研究所(ATR)人間情報通信研究所(HIP)客員研究技術員, 元株式会社アントラッド 最高技術責任者, 元株式会社@泉最高技術責任者, 元NTTアドバンステクノロジー株式会社 主査, 元京都大学 大学院情報学研究所 特定研究員 • 電子情報通信学会会員, ソフトウェア学会会員, 情報処理学会会員



バンジャマン・ヌーヴェル Benjamin Nouvel 准教授

- ・トゥールーズ大学卒、ソルボンヌ大学大学院修士課程修了 Master in Art History
- ・元ルーヴル美術館マルチメディア部、日仏共同プロジェクトコーディネーター、元ジャパン・エキスポ コンテンツ企画マネージャー



増田 祐子 Yuko Masuda 准教授

- ・コロンビア大学社会福祉大学院修士課程修了(ソーシャルワーク専攻)、
- ・ポストグラジュエートセンターフォーメンタルヘルス(精神分析及び分析派心理療法4年制訓練課程修了)、
- ・上智大学外国語学部イスパニア語学科卒業、学士(外国研究)



松尾 伊都 Izu Matsuo 准教授

- ・京都大学法学士、(米国)南カリフォルニア大学大学院MBA
- ・(米国)元ソニーエレクトロニクス社シニアプロダクトマーケティングマネージャー、(米国)元カ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



米谷 ジュリア Julia Yonetani 准教授

- ・(豪州)シドニー大学・文学士、東京大学大学院総合文化研究科(国際社会科学専攻)修士、オーストラリア国立大学大学院アジア太平洋研究所(歴史専攻)・博士
- ・現在、コンテンポラリーアーティスト(現代美術家)として、美的なインパクトのある作品群を世界各地の展示会に出展する傍ら、京都府南丹市で農業に勤しむ。

キャンパス

京都本校

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

百万遍キャンパス 京都市左京区

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



京都駅前サテライト 京都市南区

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



サテライトキャンパス

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

札幌サテライト 株式会社デジック内に開設

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



東京サテライト 株式会社ヒトメディア内に開設

東京サテライトは、東京都港区の六本木ヒルズに程近い場所にあります。京都以外では、札幌サテライトに続く2カ所目の拠点として2012年10月に開設されました。東京サテライトには、加速するデジタル化社会において第一線で活躍中の教員が多く在籍します。このため東京サテライトから配信するIT人材育成や「ロジカルシンキング」などの講義は、京都本校を含めた学生たちに人気で、グローバルに活躍できるIT応用分野のトップリーダー育成に大きく寄与しています。



eラーニングスタジオ



実習室



ラウンジ



図書室

コンピュータ利用制度

授業時間以外でも、空いている実習室でコンピュータを利用できます。その際に、予約や追加料金は必要ありません。最先端の設備を、ぜひ活用してください。

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。

教授インタビュー

日本のアニメによる ビジネスを探る

株式会社GAINAX 京都 代表取締役
日本SF作家クラブ会員、宇宙作家クラブ会員
『ふしぎの海のナディア』『天元突破グレンラガン』をはじめ、
日本を代表する数々のアニメーションを製作する
株式会社ガイナックスの設立メンバー。

教授

武田 康廣

Yasuhiro Takeda



「日本のアニメとICT」

KCGIでは専門分野「ITマンガ・アニメ」で、この組み合わせによる新しいマーケットやビジネスモデルの創出を探ります。「アニメ企画・製作・プロモーション特論」を担当するのは武田康廣教授。武田教授は『ふしぎの海のナディア』『天元突破 グレンラガン』で有名な株式会社ガイナックスの設立に携わりました。アニメーションプロデューサーとしてゲーム『新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド』をはじめ、『トップをねらえ2』や『アベノ橋魔法☆商店街』、『はなまる幼稚園』など多数の作品を手掛けました。同社とのコラボレーションで、KCGグループ創立50周年を記念したCMを制作しました。

ビジネスとは 「いかに資金を回収するか」

—— アニメをビジネスにするためのキーワードは何でしょうか。

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

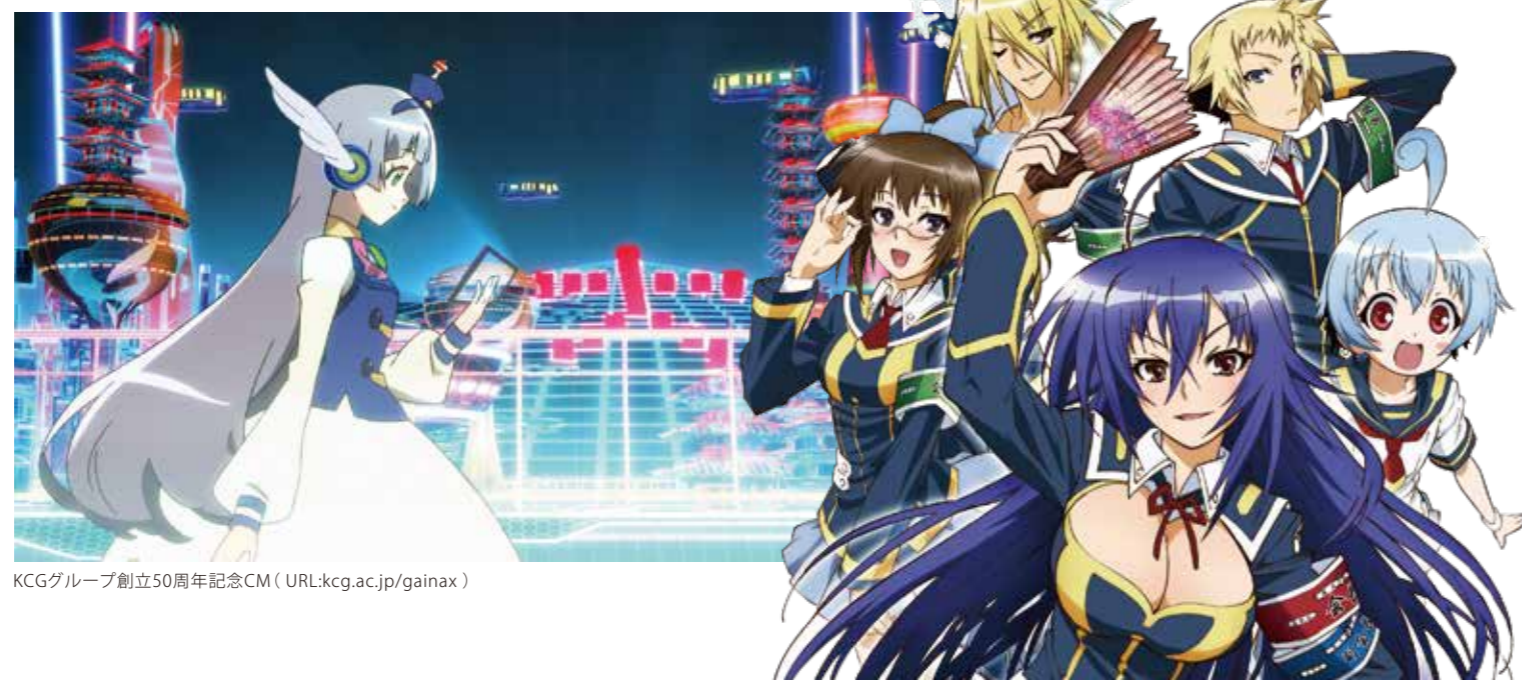
—— 武田教授がアニメに携わるようになったきっかけを紹介してください。

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

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

—— アニメを学ぼうとしている学生にメッセージをお願いします。

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



KCGグループ創立50周年記念CM (URL:kcgi.ac.jp/gainax)

『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

教授

伊藤 博之

Hiroyuki Itoh



「未来からきた初めての音」が由来というバーチャルアイドルは、歌詞とメロディをパソコンに入力すると、合成音声で歌ってくれます。国内のみならず海外でもライブコンサートが開催され、大勢のファンの心を揺さぶっています。この大ブレイクを巻き起こした音声合成ソフトウェア「初音ミク」の生みの親、クリプトン・フューチャー・メディア株式会社 代表取締役の伊藤博之氏が本学の教授に就任しました。コンピュータで音を創りあげるソフトウェアを開発し続ける伊藤教授は、将来のIT業界を担おうとする若者に対し「まだ道半ばといえる“情報革命”のフロンティアの領域は限りなく大きく、学生たちの前途は限りなく広がっています。それを十分に意識しながら、勉学に勤んでいただきたい」とメッセージを送ります。

音声合成に革命をもたらした「初音ミク」の世界

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

人類は過去に三つの革命を経験してきたと言われていいます。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の真価を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、手元であり、机の上であり、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Twitter、ブログなどにより自分のことが誰でも簡単に、瞬時に、世界へ発信されるようになりました。

しかし、この情報革命による変化は、まだまだ序章にすぎないと思っています。農業、産業革命は、人類の生活に重大な変化をもたらしました。情報革命がもたらす変化は、実はまだそれほどレベルには達していません。過渡期にすぎず、これから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
イラスト: KEI
©Crypton Future Media, INC.

教授

ニッツァ・メラス

Nitza Melas

『シルク・ドゥ・ソレイユ(Cirque du Soleil)』
メインボーカリスト、シンガーソングライター

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



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。プロジェクト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。



KCGグループ創立50周年記念CD「MUΣA」発表コンサートでのニッツァ・メラス教授

教授

高 弘昇

Ko, Hong Seung

元サムスン電子株式会社
戦略企画室情報戦略部長(CIO)

一般社団法人日本応用情報学会 代表理事

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

戦略が求められるeビジネス

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

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

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

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

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

立ち遅れる日本企業と不足する人材

—— 激変する環境の中、現在の世界のビジネス事情をどう見えていますか。

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

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

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

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

アジアに君臨する専門職大学院へ

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

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

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

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

教授 土持 ゲーリー 法一 Gary Hoichi Tsuchimochi



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

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

学生の学びを「触媒」するのが教育本来の目的

——先生の教育哲学について具体的に、それぞれの項目でご説明ください。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ITを駆使して未知の世界にチャレンジを

—— 学生へのメッセージをお願いします。

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

教授 内藤 昭三 Shozo Naito



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

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

日本のデジタル化推進は必須の方向

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

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

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

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

サイバー攻撃にどこまで反撃できるか議論

—— 国際的なサイバー攻撃が増え、しかも激しくなっているように思えます。

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

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

ネットワーク上では基本的に情報は見られている

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

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

学生の街 京都

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

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



KCGI 百万遍キャンパス 京都本校周辺

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

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



KCG 洛北校・大宮寮周辺

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

- Spot
- | | |
|-------|---------|
| 上賀茂神社 | 京都府立植物園 |
| 深泥池 | 北山通 |

KCGI 京都駅前サテライト周辺

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

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



KCG 鴨川校周辺

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

- Spot
- | | |
|------|----------|
| 下鴨神社 | 札の森 |
| 京都御苑 | 京都市歴史資料館 |



kcg.edu 教育ネットワーク

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



kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - U.S.A.
KCG ニューヨークオフィス

KCGグループの行う海外事業の拠点として、2000年にNYの世界貿易センター(WTC)内に開設。米国同時多発テロにより被災しましたが、現在は、ロックフェラー・センタービルに事務所を置き、活動を展開しています。

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - China
KCG北京オフィス
KCG大連オフィス
KCG上海オフィス

関係の深まる中国諸大学との交流の拠点として、2002年に北京市の国家図書館内にKCG北京オフィスを開設。また、2008年にはKCG大連オフィス、2018年には上海オフィスを開設し、中国諸大学へのIT教育サポートなどの活動を展開しています。

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - Vietnam
KCGハノイオフィス

2019年にベトナムで初の拠点となるKCGハノイオフィスを開設しました。



KCGIの概要

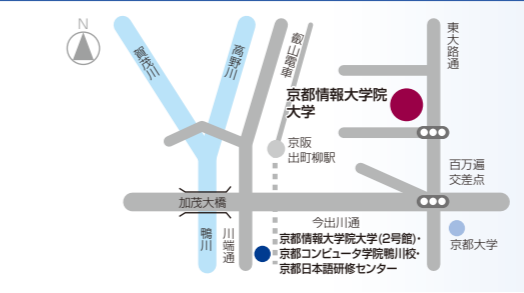
名称	京都情報大学院大学 The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
設置主体	学校法人京都情報学園
所在地	京都市左京区田中門前町7番地
研究科	応用情報技術研究科
専攻	ウェブビジネス技術専攻
修了単位	44単位
入学定員	600名(総定員1200名)
修業年限	2年
学位	情報技術修士(専門職) Master of Science in Information Technology(M.S. in IT)

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

KYOTO

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

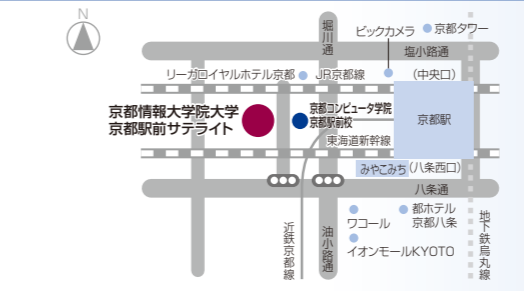
京都本校 百万遍キャンパス



所在地
京都市左京区田中門前町7

交通アクセス
百万遍交差点から北へ徒歩1分
「出町柳駅」から徒歩8分
京阪電車/叡山電車
京都駅から市バス17号「百万遍」下車、206号「飛鳥井町」下車すぐ

京都本校 京都駅前サテライト



所在地
京都市南区西九条寺ノ前町10-5

交通アクセス
「京都駅」八条西口から西へ徒歩7分

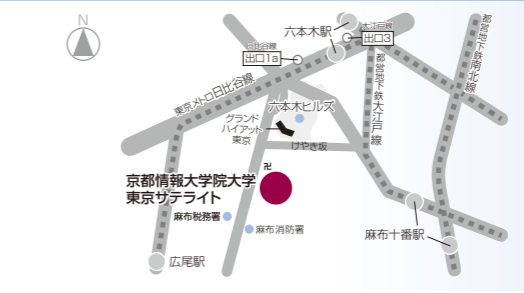
札幌サテライト



所在地
札幌市中央区大通西5丁目11
大五ビル7階 (株)デジック内

交通アクセス
「地下鉄大通駅」2番出口から北へ徒歩1分

東京サテライト



所在地
東京都港区元麻布3丁目1-35
VORT元麻布4階 (株)ヒトメディア内

交通アクセス
東京メトロ日比谷線「六本木駅」1a出口から徒歩8分
都営大江戸線「六本木駅」3番出口から徒歩10分