



College of Information Science and Engineering

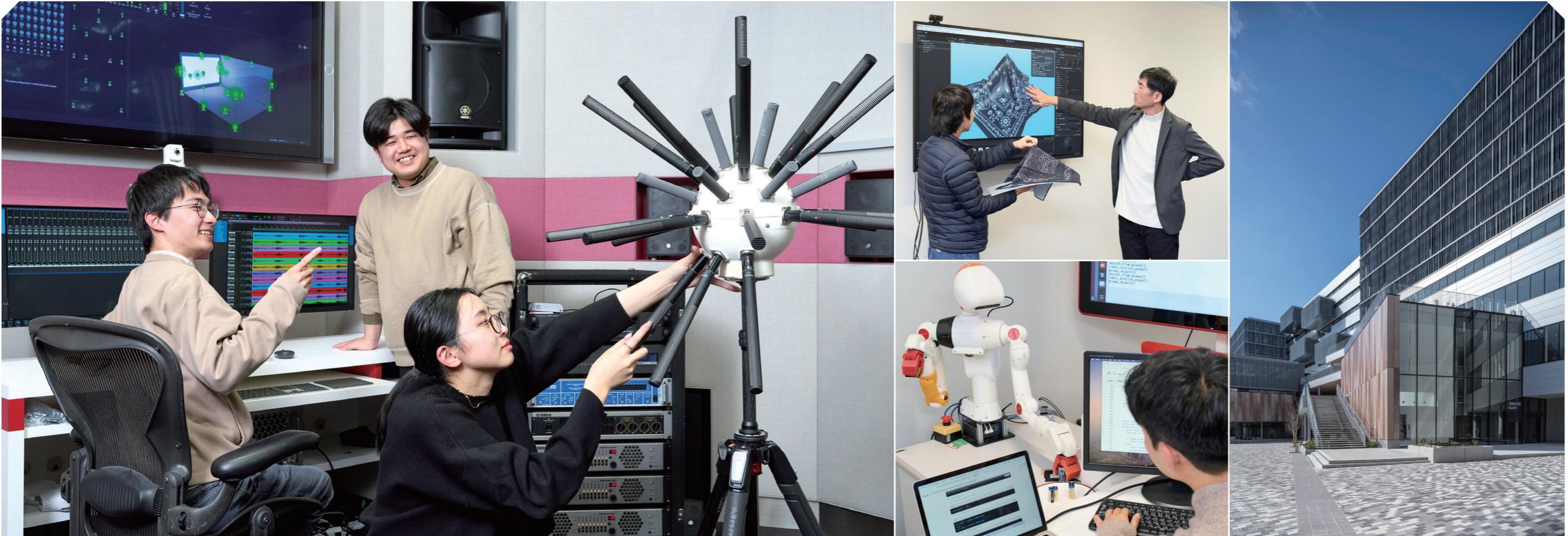
情報理工学部

システムアーキテクトコース | セキュリティ・ネットワークコース | 社会システムデザインコース | 実世界情報コース
メディア情報コース | 知能情報コース | Information Systems Science and Engineering Course

2026



目指すのは、新たな未来の創造。「情報」の力で社会をより便利に、より楽しく、より安全に。

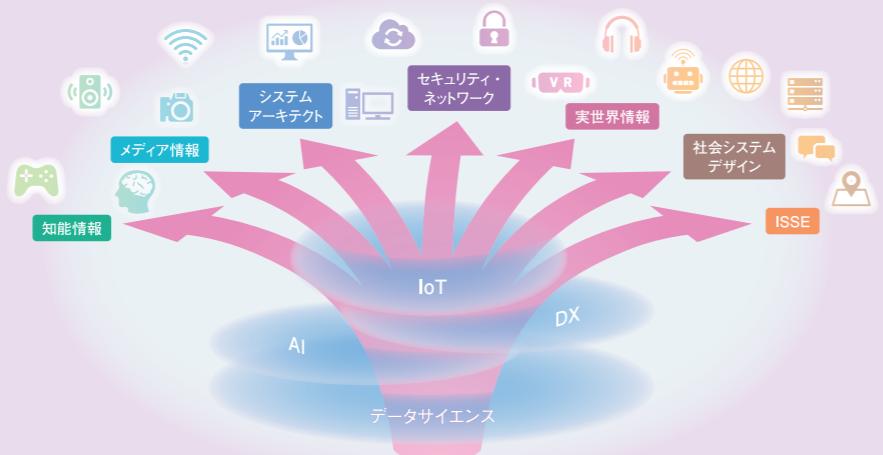


College of Information Science and Engineering

情報理工学部は、情報通信技術（ICT）に関わる広範な領域を網羅する情報系学部として、2004年4月にびわこ・くさつキャンパス（BKC）に設置され、最先端のICTを学べる学部として国内外から注目を集めています。また、2017年4月より1学科7コース体制に改組し、入学後の1回生春学期終了時に、秋学期から所属するコースを選択する制度も導入しました^{※1}。授業を英語で行う科目のみで学位取得に必要な単位を取得できるISSE（Information Systems Science and Engineering）コースも開設しており、世界で活躍できる国際性を備えた次代を担う技術者・研究者を育てています。

そして、2024年4月より大阪いばらきキャンパス（OIC）へ移転し、各コースにおける高い専門性を軸として幅広い情報技術分野における知識の修得を目指した「ユニット」を導入しました^{※2}。有益な知見をデータから引き出すデータサイエンス、コンピュータが自ら判断を行うAI、ビジネスや組織の活動・内容・仕組みをデジタル技術により再構築するDX、さまざまな機器をインターネットに接続するためのIoT等、新たな未来社会に必要不可欠な知識を習得し、さまざまな専門分野に挑戦することで、世界にインパクトを与える研究に取り組みます。

※1 ISSEコースのみ入学時にコースを決定します。
※2 ISSEコースでは2028年度よりユニットを導入予定です。



STUDENT'S VOICE

AIを取り口に興味の幅が広がり大学院へ。IT業界のより専門的な分野で活躍したい。



野田 那都貴さん

情報理工学研究科 情報理工学専攻
人間情報科学コース 博士課程前期課程 1回生
岐阜県立岐阜北高校出身

AI（人工知能）に興味があり、情報系の分野を幅広く学べると感じて立命館大学情報理工学部を志望しました。また、2024年度から情報理工学部がOICに移転し、最先端設備が導入された新棟で大学生活を送れることもほかにはない魅力でした。入学前は、情報技術に関する知識をほとんど持っていましたが、学部で数学や情報理論、プログラミングといった情報分野の基礎を学ぶことで、AIのほか、知能情報学実験や心理物理学など、興味のある専門的な内容もスムーズに習得できました。これらを学んでいく中で、単に受け身で知識を得るだけではなく、自ら考えて学ぶ姿勢も身についてきました。また、私たちを取り巻く技術の仕組みや概念を知ることによって、つくる側の視点でも物事を捉えられるようになったように思います。

現在は、円の見かけの大きさを変えるエビングハウス錯視がダーツ投擲に及ぼす影響について研究しています。AIそのものではなく視覚分野を研究テーマに選んだのは、人間が自然に行っていることをコンピュータで実現するAIの理解を深めるために、まず人間の仕組みや働きを理解する必要があると考えたからです。中でも興味を持ったのは目の錯覚と運動制御の関係です。具体的には、ダーツボード中心のブルの見かけの大きさとダーツの精度の関係について調べています。目の仕組みを明らかにするだけでなく、的を狙うスポーツの練習に目の錯覚を活用できるのではないかと期待しています。

学部での研究を通じて得た知識や経験を土台として、研究内容をさらに深めるために大学院へ進学しました。4回生のうちに大学院の授業を受講できる早期履修制度を利用し、発展的な内容に早くから触れることで、ITや視覚に関する知見を深めることができました。将来は、今後ますます需要が拡大するであろうIT業界の中でも視覚に関する分野で活躍したいと考えています。

情報理工学科

- システムアーキテクトコース
- セキュリティ・ネットワークコース
- 社会システムデザインコース
- 実世界情報コース
- メディア情報コース
- 知能情報コース
- Information Systems Science and Engineering Course 英語・4月

英語・4月
授業を英語で行う科目のみで学位取得に必要な単位を取得でき、4月入学ができる学科・専攻・コース

取得学位

学士（工学）

アドミッション・ポリシー

情報理工学部は、情報科学技術の基礎から応用までの幅広い領域において、中核となる知識や技術から最先端の内容に及ぶ教育・研究を行います。コンピュータを利用して、新しい問題に対して実践的かつ創造的な解決策を導くことのできる経験と知識を備え、情報技術分野の組織の一員として中核的な役割を果たすとともに、多様な組織のリーダーとしてグローバルに活躍できる技術者・研究者を育成することを目指します。このような人材を育成するために、本学部では下記のような人物が入学することを期待しています。

- 1 論理的な思考を行うことができ、情報科学を学ぶために必要な数学や自然科学に関する基礎知識を備えている
- 2 日本語で学ぶ6つのコースについては、日本語の文章を作成および理解する十分な能力と、英語に関する基礎学力を備えている英語で学ぶ1つのコースについては、英語の文章を作成および理解する十分な能力を備えている
- 3 大学での幅広い学びを理解するための基礎的な教養を備えている
- 4 情報技術に関わる学問分野に、幅広く、強い関心・興味を持っている
- 5 基礎的なプログラミングを学習する強い意欲を持っている
- 6 専門的な知識・技術、正しい倫理観、リーダーシップを獲得することに強い意欲を持っている
- 7 問題を発見・解決する能力、コミュニケーション能力の重要性を認識し、その向上に励む意欲を持っている

WEBSITE



- [特長1] 1回生では情報科学分野全般の基礎を学修し、春学期終了時に各自の興味や将来のビジョンを考慮してコースを選択します。
- [特長2] 1回生秋学期から配属されたコースで専門分野を学びます。
- [特長3] 3回生春学期に所属する研究室を決定し、秋学期から1年半をかけて卒業研究に取り組みます。
- [特長4] 各自の目的意識に合わせてユニットを選択し、コース横断的な学びを深めることもできます。

上記の学びを通じて、専門分野に関する深い知識や、自ら問題を発見し解決できる実力が身につき、大学院へ進学した場合も、より深く高度なレベルからスタートすることが可能になります。

7つのコース

時代の要請に合わせた各専門領域を深く学ぶ日本語基準の6つのコースに加え、さまざまな分野の知識を横断的に活用してグローバルな環境で問題解決を実践する英語基準のコースを設置しています。情報分野を取り巻く新たな社会状況に対応できる人材の育成を目指します。

※カッコ内はコース名称の略称です。
※2次元コードから各コースの紹介動画を視聴できます。

実世界情報コース(実世界)

実世界情報コース(実世界)

ICTを通じて人間と外界を結ぶヒューマンインターフェース、臨場感の高い仮想世界を体感するバーチャルリアリティ技術やミクストリアリティ技術、身の周りのモノをネットワークにつなぐIoT、機械システムの知能化を実現するロボット技術を学びます。



システムアーキテクトコース(SA)

システムアーキテクトコース(SA)

今まで誰も作ったことのない情報システムを構築できる「建築家(アーキテクト)」を目指し、ハード、ソフトの基礎的な技術から、ビッグデータ解析、IoTまで情報システム技術全般を学び、システム開発・運用のための実践的能力を獲得します。



セキュリティ・ネットワークコース(SN)

セキュリティ・ネットワークコース(SN)

現実世界と仮想世界が高度に融合する現代社会では、その礎となる情報インフラの重要性は日々高まっています。本コースでは、情報インフラを構成するセキュリティ、ソフトウェア、ネットワークの知識や、安心・安全な情報システムの構築技術が身に付きります。



社会システムデザインコース(SSD)

社会システムデザインコース(SSD)

膨大なデータの分析とモデル化を行う技術、具体的な社会システム・サービスを設計・実装する技術、人々と社会・システムを高度に交流させる技術を学び、人間とICTが共存する未来の社会・システムを創造・実現する実践的能力を身に付けます。



4つのコース横断ユニット

各コースにおける高い専門性を軸として幅広い情報技術分野における知識の修得を目指した「ユニット」を導入しています。前述のコース選択にかかわらず、右記4つのユニットを自由に選択し、コース横断的に学びを深めることができます。各ユニットの科目群を履修し修了した条件を満たすことで、認定証が授与されます。

※ユニットの選択と履修は卒業要件ではありません。
※ISSEコースでは2026年度よりユニットを導入予定です。
※ユニットの種類や履修科目は今後変更となる場合があります。

ユニット名	主な履修科目
①データサイエンスユニット	確率・統計、データモデル論
②AIユニット	人工知能、機械学習
③DXユニット	情報倫理と情報技術、ソフトウェア工学
④IoTユニット	ネットワークセキュリティ、センシング工学

コース	回生	1回生	コース選択*		2回生	3・4回生	
			セメスター	第1セメスター(春)	第2セメスター(秋)	第3セメスター(春)	第4セメスター(秋)
学びの流れ							
基礎専門科目			数学1 数学3 数学演習1	数学2 数学4 数学演習2	Engineering Mathematics 2 Engineering Mathematics 1 情報基礎数学	Introduction to Differential Equations Introduction to Probability and Statistics 確率・統計 多変量解析	Engineering Mathematics 4 Statistical Analysis, Simulation, and Modeling 離散数学 数値解析
共通専門科目			情報科目	情報理工基礎演習 情報理論 情報倫理と情報技術 計算機科学入門 Introduction to Information Systems Engineering Professional Ethics Introduction to Experimentation	論理回路 Experimental Design	ソフトウェア工学 コンピュータネットワーク デジタル信号処理 計算機構成論	データベース オペレーティングシステム ネットワークセキュリティ コンピュータグラフィックス 人工知能
グローバルIT科目						Information Science in Action	Presentation Plus 401 Writing for Publication 402
卒業研究科目							卒業研究2
コースごとに固有の演習科目、実験科目がほぼ全セメスターにあり、さまざまなテーマで演習・実験を行います							
情報理工学部	専門科目	固有専門科目	システムアーキテクトコース	プログラミング演習1 システムアーキテクト演習 プログラミング言語 電気電子回路	計算機科学実験1 データ構造とアルゴリズム ユーバリティ工学	プログラミング演習2 システムアーキテクト 計算機科学実験2 データ構造とアルゴリズム オブジェクト指向論	コンピュータプログラミング論 システムアーキテクト実験 データサイエンス ソフトウェア開発論 暗号理論 データ線形分析法
			セキュリティ・ネットワークコース	プログラミング演習1 プログラミング言語 電気電子回路 セキュリティ・ネットワーク概論	計算機科学実験1 プログラミング演習2	計算機科学実験2 セキュリティ・ネットワーク学実験	セキュリティ・ネットワーク学実験
			社会システムデザインコース	プログラミング演習1 プログラミング言語 社会システムデザイン概論	実世界情報演習1 プログラミング言語 社会システムデザイン創成	実世界情報演習2 実世界情報演習2 実世界情報演習2	Webアプリケーション 社会システムデザイン創成2 情報アセス論 データマイニング基礎 機械学習
			実世界情報コース	実世界情報演習1 プログラミング言語 電気電子回路	実世界情報演習1 プログラミング言語 データ構造とアルゴリズム オブジェクト指向論	実世界情報演習3 実世界情報演習3 機械学習 セシタクスコンピューティング 最適化数学 ロボティクス	実世界情報学 コンピュータグラフィックス応用 音声音響情報処理1 パターン認識
			メディア情報コース	プログラミング演習1 メディア計算機演習 プログラミング言語 電気電子回路	プログラミング演習2 メディア実験1 メディアプロジェクト演習1	メディア実験2 メディアプロジェクト演習2 データ構造とアルゴリズム 音声音響情報処理1	コンピュータグラフィックス応用 画像情報処理2 実世界情報処理 Web情報技術概論
			知能情報コース	プログラミング演習1 知能情報基礎演習 プログラミング言語 電気電子回路	プログラミング演習2 知能情報実験	知能情報実験	心理物理学 知能情報システム創成 最適化数学 ロボティクス 機械学習 オブジェクト指向論
			Information Systems Science and Engineering Course (ISSE)	PBL1: Problem Analysis and Modeling Introduction to Programming Introduction to OOA, OOD, and UML	PBL2: Team-based Design Programming Practice 2 Introduction to OO, OOD, and UML	PBL3: Creative Design Programming Practice 2 Data Structures and Algorithms	PBL4: Team-based Imperative Programming Distributed Systems Engineering Image Processing Systems Ergonomics
	キャリア養成・グローバル科目		キャリア養成プログラム	情報と職業連携講座			
			グローバルITプログラム	海外IT英語研修 海外IT専門研修 プログラム			グローバルインターネット
			情報系資格取得プログラム		情報技術実践1	情報技術実践2	情報技術実践3
			MOT入門プログラム		技術経営概論 技術経営特論	イノベーション論 ファイナンス入門	ITを活用した業務改革入門 技術の事業化構想入門 プロジェクトマネジメント ICT価値探求デザイン演習

*上記は2025年度のカリキュラムです。今後、科目名称等が変更になる場合があります。

*上表はカリキュラムの一部です。詳細は、学部ウェブサイトをご参照ください。

*上記の科目に加えて、学部の専門科目とは質的に異なる、幅広い分野の知識の修得を目指す科目を多数履修することができます。

科目についての詳細は [オンラインシラバス](#) [立命館](#) [検索](#)

外国語	英語	情報科学においては英語運用能力が重要とされるため、英語を専修とし、情報科学分野で国際的に活躍できる人材の養成を目指します。
-----	----	---

研究活動紹介

**「ものづくり」をテーマに学び
知識の集積だけではない実践力を養う。**

情報理工学に関わるさまざまな最先端の研究を行っています。知識を集積するだけではなく、活用し、実際に作って検証するという「ものづくり」の実践を通じ、技術者として必要なIT技術の適格性を見極める力やシステム開発能力を養います。主体性・創造性を伸ばすことに加え、企画・管理・運営能力、プレゼンテーション能力、コミュニケーション能力の向上を目指します。

KEYWORD ハードウェア設計
関連コース SA SN 実世界

研究例 将来の量子計算機の設計手法の開発

「量子計算機」は、現在のコンピュータでは現実的な時間では解けないような問題の一部を高速に解けると期待されています。ただ、量子計算機の設計手法はまだ完全に確立されていないため、新しい設計手法の開発を目指して研究を行っています。



KEYWORD システムソフトウェア
関連コース SA SN ISSE

研究例 自動運転のための実時間システム

自動運転ではセンサーから入ってくるその場、その場での実世界情報を処理して状況を認識して、それを反映した運転をしています。そのため、リアルタイム性を守り、センサーやGPUなどのハードウェアを効率的に稼働できるようにROS (Robot OS) の研究を行っています。



KEYWORD IoT
関連コース SA SN 実世界 ISSE

研究例 人とモノ、モノとモノをつなげて作る革新的システム

IoTとは、現実世界のあらゆるモノを主に無線ネットワークを用いてインターネットにつなぎ、互いに情報をやり取りする技術の総称です。IoTは、人とモノ、モノとモノを相互につなげることで、これまで想像できなかったような革新的なシステムを実現し新しい未来を切り開きます。



KEYWORD 自然言語処理
関連コース SSD 知能 ISSE

研究例 過去の知識を未来につなぐ自然言語処理

人類の知識の多くは言葉（自然言語）で記述されています。近年注目されている大規模言語モデルは、過去に蓄積された膨大な知識をまだ十分に活用できていません。現代だけでなく過去の情報も活用することで、新たな発見につながる自然言語処理技術の実現を目指しています。



KEYWORD インタラクション
関連コース SA SSD 実世界 メディア 知能 ISSE

研究例 センサを用いて異なるメディアの情報の組み合わせを発見

人の嗜好情報を視線計測装置や活動量計などのセンサを用いて獲得し、動画、画像、音楽、テキストなど異なる情報メディアの適した組合せを発見する技術を研究しています。専門知識がなくても音楽に合う照明の色を発見したり、食事に合う音楽を推薦することができます。



SA システムアーキテクトコース
SSD 社会システムデザインコース
SN セキュリティ・ネットワークコース
実世界 実世界情報コース

KEYWORD ロボティクス
関連コース 実世界 知能 ISSE

研究例 AI「基盤モデル」の「常識」でロボットが作業する

大規模な文章情報から作られるAI「基盤モデル」は言葉や常識に加えて画像を理解できます。ロボットの実行できる動作を列挙し、目前の状況とゴール状態を指示すると、必要な動作の組み合わせを推論し、ロボットが実際にシーンの物体を操作することで期待した作業を達成します。



KEYWORD VR/AR/MR
関連コース SA SSD 実世界 メディア 知能 ISSE

研究例 ネットショッピングが消費者に与える影響を探る

ネットショッピングのWebページには、商品を指で触れて回転させることができるものがあります。VRが普及すると、商品がより立体的に見え、触った感覚も得られるようになるかもしれません。VRを用いた商品への接触が消費者に与える心理的影響を研究しています。



KEYWORD シミュレーション
関連コース SA SN SSD 実世界 メディア 知能 ISSE

研究例 CGとシミュレーションで物体の運動を映像化する

ゲームや映画で使われるコンピュータグラフィックス(CG)は、コンピュータ上で作られたシーンを映像にする技術です。物体の運動を計算するシミュレーションの手法をCGに取り入れることで、布・ゴム・液体のような複雑な運動を含むシーンを映像にする研究に取り組んでいます。



メディア 情報コース
ISSE Information Systems Science and Engineering Course
知能 知能情報コース

KEYWORD 音情報処理
関連コース メディア 知能 ISSE

研究例 イマーシブオーディオが奏でる超臨場音空間の構築

現実の音空間を超える超臨場音空間（イマーシブ音空間）と心に響く音源（ハイレゾリューション音源）について研究しています。超臨場音空間と最高品質の音源を同時に追求することで、人間の五感（特に聴覚と触覚）を刺激し、未踏の没入感や高臨場感を体験できます。



KEYWORD 人工知能
関連コース SA SN SSD 実世界 メディア 知能 ISSE

研究例 医療・健康に貢献するAI for Health

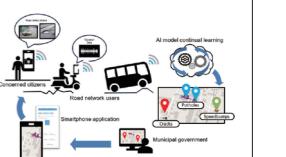
機械学習を用いるAI for Healthでは、医療データをもとに、診断の支援、医学的知見の拡大、健康格差の解消に取り組んでいます。生成モデルを構築し、患者の負担を減らす高精度マルチフェーズCT画像の生成などを通じて、疾病の早期発見や高度医療の普及につなげます。



KEYWORD データサイエンス / ビッグデータ
関連コース SA SN SSD 知能 ISSE

研究例 道路状況監視システムの構築

一般ユーザーが保有するスマートフォンのセンサーやウェアラブル機器などのデバイスを使って、都市環境の情報を収集する技術である参加型センシングとAIの継続学習を統合し、クラウド上に道路状況をモニタリングする環境の研究を行っています。



〔2025年度 教員・研究テーマ一覧〕

システムアーキテクトコース (SA)	
越智 裕之	FPGAと再構成可能アーキテクチャ、超低消費電力システム、集積回路設計自動化のためのアルゴリズムとデータ構造
島川 博光	データ工学、データサイエンス、ユーバリティ工学、教育工学
畠野 太一	認知情報学、ヒューマンロボットインタラクション、協調作業支援
高田 秀志	協調学習・協調作業支援、分散システム、ネットワークサービス、データベース
西尾 信彦	IoT、知的環境、組込みシステム、自動運転システム、位置情報システム
双見 京介	人間拡張工学、ヒューマンコンピュータインタラクション、ウェアラブル、ビュイキス、行動変容
横原 純里奈	ソフトウェア工学、プログラミング教育、行動分析、教育データマイニング
丸山 勝久	ソフトウェア工学、ソフトウェア開発環境、プログラミング言語
村尾 和哉	ウェアラブル、コピキタス、センシング、行動認識、生体情報
山下 茂	次世代計算方式、量子コンピュータ、量子回路設計、ハイオチップ、Stochastic Computing
吉田 则裕	ソフトウェア工学、IoT、セキュリティ
魯 希	プログラミング学習支援システム、ソフトウェア工学
セキュリティ・ネットワークコース (SN)	
橋山 空道	メモリシステム、近似計算、仮想マシン、オペレーティングシステム、メモリセキュリティ
上原 哲太郎	システムセキュリティ、システム管理、デジタルフォレンジック
上山 憲昭	コンピュータネットワーク、キャッシュ配信、ネットワークセキュリティ、IoT
西村 俊和	計算機仲介コミュニケーション、インターネットワギング、移動体通信ネットワーク、機械学習
野口 拓	アドホックネットワーク、IoT、センサネットワーク、コネクティッドカー
野島 良	暗号、耐量子計算機暗号、秘密計算、機械学習
宮地 秀至	安全な暗号方式の構成、ブロックチェーンシステムの構成
毛利 公一	オペレーティングシステム、仮想化技術、コンピュータセキュリティ、組込みシステム
山本 寛	IoT、センサネットワーク、ブロックチェーン、機械学習、組込みシステム
吉田 政望	アドホックネットワーク、IoT、センサネットワーク、ネットワークコーディング
社会システムデザインコース (SSD)	
泉 朋子	認知情学、ヒューマンコンピュータインタラクション、思い出工学、感性工学
末村 徳信	知識工学、知識共有、オントロジー、人工知能
西原 陽子	ヒューマンコンピュータインタラクション、自然言語処理、人工知能、コミック工学

服部 宏充	マルチエージェントシミュレーション、社会システムデザイン、人工知能、議論・対話支援
原田 史子	情報検索・推薦、センサデータ分析、人工知能
福本 淳一	自然言語処理、情報抽出、質問応答、対話
前田 亮	デジタル図書館、情報検索、多言語情報処理、人文情報学
村上 陽平	サービスコンピューティング、コミュニケーション支援、人工知能、デザイン学
Mondheera PITUXOCOOSUVARN	コンピュータ支援協調作業、異文化コラボレーション、協調学習
単 駿杰	人工知能応用、ヒューマンコンピュータインタラクション、自然言語処理
吉添 衛	議論・対話支援、マルチエージェントシミュレーション、自然言語処理、人工知能
実世界情報コース(実世界)	
安藤 潤人	メカトロニクス、柔軟ロボット学、触覚テクノロジー、ファブリケーション
木村 朝子	実世界指向インタフェース、バーチャルリアリティ、複合現実感
柴田 史久	モバイルコンピューティング、複合現実感、マンマシンインターフェース
島田 伸敬	知能ロボティクス、コンピュータビジョン、空間知能化、機械学習、ヒューマンコンピュータインタラクション
高橋 治輝	ヒューマンコンピュータインタラクション、ディジタルファブリケーション
中村 文彦	ウェアラブルコンピューティング、ヒューマンインターフェース、表情認識、人間拡張
上山 憲昭	バーチャルネットワーク、キャッシュ配信、ネットワークセキュリティ、IoT
西村 俊和	計算機仲介コミュニケーション、インターネットワギング、移動体通信ネットワーク、機械学習
野口 拓	アドホックネットワーク、IoT、センサネットワーク、コネクティッドカー
野島 良	暗号、耐量子計算機暗号、秘密計算、機械学習
宮地 秀至	安全な暗号方式の構成、ブロックチェーンシステムの構成
毛利 公一	オペレーティングシステム、仮想化技術、コンピュータセキュリティ、組込みシステム
山本 寛	IoT、センサネットワーク、ブロックチェーン、機械学習、組込みシステム
吉田 政望	アドホックネットワーク、IoT、センサネットワーク、ネットワークコーディング
メディア情報コース(メディア)	
鶴田 貴弘	コンピュータビジョン、画像センシング、物理ベースビジュアル
耿 聰庭	音響信号処理、ビンスピットオーディオ
高島 遼一	音声認識、音声合成、音声信号処理

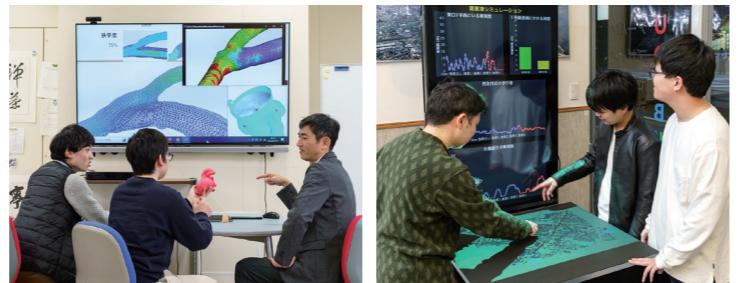
竹本 有紀	画像処理、深層学習
田中 賢一郎	コンピュータナルイメージング、コンピュータビジョン、光学センシング、機械学習
陳 延偉	知的画像処理、医用画像解析、コンピュータビジョン
永瀬 亮太郎	音声情報処理、パラ言語情報処理（感情など）
仲田 晋	コンピュータグラフィックス、計算機シミュレーション
中山 雅人	音のバーチャルリアリティ、パラメトリックスピーカ、超音波ハプティクス、音レーダー、音の不快感低減、快音化
西浦 敬信	音信号処理、イマーシブオーディオ、ビンスピットオーディオ、ノイズキャンセリング、異音知覚
満上 育久	コンピュータビジョン、ヒューマンインターフェース、画像処理、VR/AR、人物行動解析
李 印豪	画像処理、コンピュータビジョン、深層学習
李 亮	画像処理、バーチャルリアリティ、コンピュータグラフィックス、可視化
劉 家慶	マルチモーダルAI、映像メディア処理、感情・認知・行動認識
知能情報コース(知能)	知能情報コース(知能)
明石 行生	視覚情報処理、心理物理学、照明工学、色彩工学
柏原 朝爾	生体情報工学、人間工学、脳神経科学
北野 勝則	脳の計算理論、ニューラルネットワーク
篠田 博之	視覚情報処理、色彩工学、心理物理学
宋 裕	コンピュータビジョン、深層学習、マルチモーダル大型モデル
谷口 彰	機械学習、人工知能、知能情報学、知能ロボティクス、パターン認識
坪 泰宏	脳情報理論、神経活動計測、統計モデルリング、複雑ネットワーク
遠里 由佳子	計算生物学、機械学習、バイオ画像解析、時系列解析、データ駆動科学
西川 郁子	知能システム、機械学習、最適化
西 竜志	知能ロボティクス、最適化、スケジューリング、サプライチェーン
Information Systems Science and Engineering Course (ISSE)	Information Systems Science and Engineering Course (ISSE)
Alarith UHDE	Design for Wellbeing, Social Acceptability, Shift Planning, User-Centred Design, Social Practice Theory
Igor GONCHARENKO	Digital Human Modeling, Human Movement Analysis, Scientific Visualization, Sensory Data Analysis



学びの特色

充実の大学院

情報理工学研究科は、情報理工学部の教育と研究の基盤の上に「ICTの最先端領域における教育と研究を展開」しています。情報処理、ネットワークおよびシステムの構築といった基盤技術、情報メディアや人、知能に及ぶ応用技術、情報技術の最先端領域に至る理論と技術・倫理に関する知識などに加え、創造的発見能力を兼ね備えた国際的に活躍できる研究者、高度専門職業人を養成しています。教員規模や研究実績は全国トップクラスを誇り、修了生の多くが国内外でグローバルICT人材として活躍しています。



国際性豊かな学び

ICTの分野で活躍するためには、専門性に加えて英語運用能力やグローバル感覚が不可欠です。情報理工学部では、独自でアメリカ、オーストラリア、インド、中国などの大学・研究機関と協定を結び、海外IT研修プログラムや海外インターンシップ・プログラムを実施しています※。また、英語基準コースであるInformation Systems Science and Engineering Course (ISSE) や、中国の大連理工大学との共同学部では、アジアを中心にさまざまな国・地域から留学生を受け入れています。国際性豊かな学びを通じて世界に通用する技術者の育成に取り組んでいます。

※プログラムの内容は年度によって変更・中止となる場合があります。



海外インターンシップ(インド)の様子

留学生受け入れの様子

多様な学びをサポートする学習施設・環境

リアルとバーチャルを融合した情報理工学部の新しい学びをサポートする環境として、「コネクティッドラーニングコモンズ(CLC)」を開設しています。CLCは、従来のリアルな学びをサポートするラーニングコモンズ機能を拡張し、メディアを活用した新しい授業などバーチャルな学びにも積極的に活用可能な次世代学習環境です。また、学生の学びや研究成果を広く発信・社会還元する目的で「SP LAB」も開設しています。このラボでは、学生の日々の発信をリアルとバーチャルの両面からサポートします。

※画像はイメージで、実際とは異なる場合があります。
※「コネクティッドラーニングコモンズ」「SP LAB」は全学共用の施設です。



コネクティッドラーニングコモンズ

SP LAB

課外活動での学び

情報理工学部の公認課外活動団体「PJ(プロジェクト)連合」は、Ri-one(人工知能開発)、RiG++(ゲーム開発)、RiPPro(競技プログラミング)、RiST(セキュリティ)などさまざまな分野で活動する4団体により構成されています。情報系の学生として日々新しい技術、知識に挑戦し、成長を目指します。Ri-oneでは、自律移動型ロボットの世界的な競技大会RoboCupにて上位入賞を果たすなどの華々しい活動成果もあげています。連合には、約300名の情報理工学部生が在籍し、常に活発な活動が行われています。



RiSTによるセキュリティ勉強会

RiG++が制作したレースゲーム

卒業生からのメッセージ

大学で未知の世界に挑戦した経験が心の支え。
デジタル技術で社会課題の解決に貢献したい。

大学で学んだVRの知識を活かしてコンテンツ開発に携わりたいと考え、TOPPAN株式会社に就職しました。よりよい社会の実現や社会課題の解決に向け、デジタル技術を使ったビジネスの種を探しています。最近、ジオラマを使うことで誰もが直感的に扱えるVRインターフェースの試作品を開発しています。大学で力を入れたのは、VR空間上での錯覚現象に関する研究です。多くの実験参加者の協力の下で研究を進めるために試行錯誤を重ねた経験は、ユーザー目線で事業の種づくりを行う今の業務に活かされています。自分のアイデアをチームメンバーと一緒にブラッシュアップする過程も研究室で経験。未知の世界に挑戦した経験は仕事の上でも心の支えになっています。発展するデジタル技術を誰もが体験できるコンテンツに落とし込み、特に地方が抱える社会課題の解決に貢献したいと考えています。

2015年、情報理工学部入学。2019年、情報理工学研究科に進学。在学中、国内外で計4回の学会発表を経験、うち2回で表彰を受ける。2021年に博士課程前期課程を修了し、凸版印刷株式会社(現TOPPAN株式会社)に入社。技術戦略センター企画チームに配属。リアルとデジタルをつなぐさまざまな領域で新たな可能性を探っている。

TOPPAN



松田 あゆみ さん

TOPPANデジタル株式会社 技術戦略センター 企画チーム
(情報理工学研究科 博士課程前期課程 情報理工学専攻 人間情報科学コース
2021年修了、情報理工学部 メディア情報学科 2019年卒業)

ビジネスの視点で勉学に取り組んだことが
コンサルタントとしての現在に活きている。



福崎 雄生 さん

PwCコンサルティング合同会社 Technology & Digital Consulting部
Technology Advisory Services
(情報理工学研究科 博士課程前期課程 情報理工学専攻 計算機科学コース
2015年修了、情報理工学部 情報システム学科 2013年卒業)

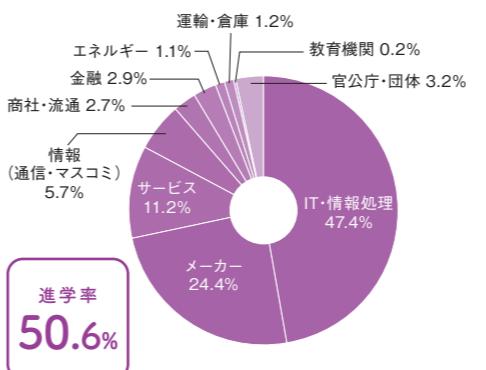
2009年、理工学部入学。2010年、情報理工学部に転籍。3回生の時、海外IT研修プログラムで短期留学するなど英語力を磨く。2013年、情報理工学研究科に進学。2015年に博士課程前期課程を修了し、株式会社NTTドコモに入社。2021年5月、PwCコンサルティング合同会社に入社。コンサルタントとして企業の経営課題の解決をサポートする。

進路・就職状況

専門知識を活かして、幅広い分野・企業で情報化社会の未来を担う。

多くの卒業生が、身に付けた高度な情報技術の知識やマネジメント能力、プレゼンテーション能力を、社会とつながりの深いさまざまな分野で生かしています。

[2024年度卒業生 業種別進路決定状況]



○円グラフの数値は小数点以下第二位を四捨五入により算出。○円グラフには研究科を含む。○進学率=〔進学者/(就職者+進学者)〕。ただし、進学者には大学院だけでなくその他の進学者を含む。○端数処理の関係で100%にならない場合があります。

[2024年度卒業生・大学院修了生 進路・就職先一例]

(50音順)

アクセンチュア(株)	日本アイ・ビー・エム(株)
Amazon Web Services Canada, Inc.	日本タタ・コンサルタンシー・サービス(株)
アマゾンウェブサービスジャパン(株)	(株)セガ
伊藤忠テクノソリューションズ(株)	(株)ZOZO
(株)NTTデータグループ	ソニー(株)
(株)NTTデータ	チームラボ(株)
(株)NTT DATA, Inc	デロイトトーマツサイバー合同会社
(株)NTTドコモ	ビッグローブ(株)
花王(株)	(株)デンソー
(株)メルカリ	(株)電通総研
国家公務員総合職(総務省)	トヨタ自動車(株)
(株)Cygames	ヤマハ(株)
シャープ(株)	NTT西日本(西日本電信電話(株))
	日本製鉄(株)
	日本電気(株)(NEC)
	地方公務員(上級職)