

総合情報学部

総合情報学部 ホームページ

本冊子の掲載情報を違った角度からより詳しくCheckできるのが「総合情報学部ホームページ」。教員の幅広い専門がわかる教員紹介、学生の学びと研究の場であるゼミの様子や研究内容、学生生活やキャンパスの様子など、総合情報学部の魅力と最新情報が満載です。



関西大学 入学試験情報総合サイト Kan-Dai web

オープンキャンパスなどのイベント情報や入試に関する最新情報など、受験生を応援するコンテンツが満載! 社会で活躍する卒業生インタビュー、学生インタビューなども随時更新しています。



関大 入試 検索 /クリック!



関西大学の最新情報をチェックしよう!

LINE 関西大学 入試センター 公式アカウント



友だち登録はこちらから!

Instagram 関西大学 入試センター 公式Instagram



X 関西大学 入試広報グループ 公式 X



YouTube 関西大学 入試センター 公式YouTube



JRでのアクセス

JR京都線「高槻」駅(大阪・京都駅から共に約15分)または「摂津富田」駅下車、高槻市営バス*に乗り換え。

阪急電鉄でのアクセス

阪急京都線「高槻市」駅(大阪梅田・京都河原町駅から共に約20分)または「富田」駅下車後、JR「高槻」駅またはJR「摂津富田」駅まで徒歩移動(約5~10分)し、高槻市営バス*に乗り換える。

※高槻市営バス

JR「高槻」駅から「関西大学」行に乗り。JR「摂津富田」駅からは「関西大学」「萩谷(萩谷総合公園)」行のいずれかに乗車し、キャンパス内のバス停「関西大学」下車(この間両ルート共に約20分)。「西の口(関大正門前)」では降りないでください。

「情報」にアプローチする方法は十人十色。

文系・理系の枠を超えて、 自在な学びが広がる。

総合情報学部は、文系・理系という枠組みにとらわれず、人文・社会・自然科学分野を横断的に学べる文理融合型の学部です。多彩な学問領域に及ぶ科目群から、興味・関心に合わせて自由に科目を選択することで、ますます高度化してゆく情報社会のあらゆるテーマを多面的に探究することができます。確かな情報フルエンシー（利活用能力）を備え、情報の本質を見通す能力と柔軟な発想力をもった人材を育成します。

Message

学部長からのメッセージ

学びと研究・創造のスマート キャンパスへようこそ!

総合情報学部は、学生と教員が共に学び、共に研究・創造していく学部です。その成果は国内外の学会で発表されているほか、グランフロント大阪でも展示されています。

高槻市や堺市と連携した研究活動もあります。その学びと研究・創造をより一層充実させるため、総合情報学部では今、「スマートキャンパス」構想を推し進めています。

その一つが、リサーチ・commonsの開設。ここは、データサイエンティストをめざす学生、企業や自治体と連携したプロジェクトに携わる学生、起業をめざす学生など、目的をもった学生たちの活動拠点となります。リモート授業に適した教室（ハイフレックス教室）や、デジタル技術を駆使して遠隔や対面といった参加形態に影響されない環境を実現する実験的教室（Global Smart Classroom）が設けられています。総合情報学部が誇る本格的な映像スタジオには最先端のVR/ARシステムが導入され、MonoLab／総情工房には3Dプリンターやレーザースキャナーなどが設置されています。

このような環境を生かすために大事なのが「学び」です。総合情報学部では、AIや機械学習などの情報科学、あるいはCGやVRなどの映像分野だけでなく、経済学、経営学、社会学、政治学、心理学、教育学など幅広い分野の講義や実習が提供されています。また、2023年には文部科学省「数理・データサイエンス・AI教育プログラム認定制度（応用基礎レベル）」の認定を受けました。この教育プログラムは、「基幹科目（必修科目）6科目」と実習科目1科目で構成されており、卒業時には自動的に修了することとなります。

これらの授業を通して幅広い知識と技術を「学び」、どんどん実践的活動に結び付けてください。そして、それぞれの専門を追究してください。

総合情報学部長 名取 良太 教授

学部長と学部生による
紹介PV（約1分30秒）を
Check!



学部生 編

※学生の年次は取材時のものです。

南の島々の多彩な魅力をラップと映像に乗せて全国に届けたい!

石垣島などからなる沖縄県の八重山諸島には、学校が高校までしか存在しません。若者のほとんどは進学や就職のために島を離れ、20歳前後の世代が非常に少なくなっているのが現状です。そこで、この地域に継続的な関わりをもってリピーターする“関係人口”を増やして、地域の発展に貢献することが岡田ゼミ全体のテーマです。私達のグループは八重山諸島の魅力を伝えるために、オリジナルのラップとミュージックビデオ(MV)を作成しています。実際に現地を訪ね、澄み切った海や空をカメラに収め、高校生や地元の人たちと触れ合いました。ヒップホップにはまったく関心なかったのですが、私と同じようにラップを聴いてこなかった人にも、人と自然の魅力を知ってもらえることが目標です。島の人々からは「MVが完成したら絶対に教えて!」とお願いされたので、協力して良かったと思ってもらえるクオリティをめざして制作を進めます。



3年次生
上田 園果

担当教員



ゼミで八重山諸島プロジェクトに取り組み始めて3期目になりますが、音楽を軸に企画を立てたグループは初めて。今までのターゲット層とは異なる人に響くことを期待しています。

岡田 朋之教授

社会課題の解決のために 起業家はどのように考え行動するのか?

優れた起業家に共通する、意思決定のプロセスや考え方を体系的な理論として学んでいます。従来の経営者は、将来をできるだけ予測して目標達成のための手段を考え、行動に移してきました。しかし、<自分たちの資源を洗い出す⇒行動する⇒他者とつながることで相互作用が働き新たな物を生み出す>といった逆のプロセスを取る起業家が、社会課題を解決する事業を軌道に乗せるケースも出てきています。私たちは、社会課題をいかに解決するか、その解決の実現にどのような価値創造があるかを軸にすえて、事例を研究しています。先日は他大学との「アクションプランコンテスト」で、高齢者が抱える認知症問題と社会的孤立という社会課題を、ゲームで解決するというプランを発表し、企業賞を受賞することができました。発見した社会課題に対して何ができるかを考え、コンテストに応募するという活動を、通常のゼミ活動と並行してグループごとに行っています。



3年次生
角田 優真

3年次生
山本 那津子

3年次生
金村 規司

担当教員



ゼミのモットーは切磋琢磨です。ひとりでは乗り越えられないことも、お互い協力し合いながら、乗り越えることを毎週、課題を通じて実践しています。

中尾 悠利子准教授

「余白」を好む人とそうでない人、その傾向には何が影響しているのか?

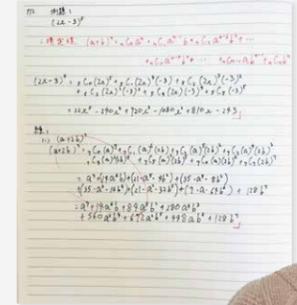
視覚や色彩について研究するゼミで、私は「余白」に興味をもって研究しています。余白は清潔感や高級感を与える一方で、好まれないことも多く、ノートにぎっしりと書き込んだり、空き時間に予定を入れたがったりする人は少なくありません。この余白を埋めたいという心理は、普段の生活や過去の経験から生まれているのではないかと考えて、webを活用して、10代から60代の男女約30人を対象としてアンケートを実施。余白がない画像とある画像をそれぞれ選択してもらったと同時に、小物の置き場所を決めている、ルーティンを好んでいるという2つの質問にも回答してもらいました。仮説では、余白を好まない人は小物の置き場所を決め、ルーティンを好んでいると予想していたのですが、得られたデータに相関関係は見られませんでした。性別や年齢の違いも影響したと思われるのですが、1次データを集めて分析するという経験は、卒業後にも役立つと思います。

担当教員



卒業研究では、視覚や色彩、感性について、学生の関心をもとに教員が助言しながら、「仮説→実験調査→実証」という研究のプロセスを経験します。

浅野 晃教授



4年次生
渡邊 開世

視覚の特徴を理解すれば、交通渋滞は解消する? 数理モデルが切り拓く未来社会

友枝ゼミでは、数理モデルをキーワードに、錯視や渋滞を主なテーマとして研究しています。錯視とは目の錯覚のことで、その仕組みを計算することで、形が全く異なる柱であっても、見る角度によっては同一に見える立体を作ることができます。同一に見える立体なのに実際の形が違うことから、最も驚く形はどのような形なのかをシミュレーションしながら探っています。渋滞の研究では、車の動きを模倣するシミュレーションを作って、渋滞が発生するメカニズムを探り、どのような方法が渋滞解消に効果的であるかを検証しています。また、異なる勾配が連なる坂道では、坂道の傾斜を誤認識する錯視が生じます。本当は上り坂なのに、正しく上り坂を認識できないと、ドライバーは適切にアクセルを踏み足すことができず、渋滞の種を作ってしまう。錯視の研究が渋滞解消のヒントになると、心理学、経済学、工学と、さまざまな分野にまたがったテーマです。文系出身者も多く学んでいて、友枝先生の指導のもと、興味を追究する楽しさを感じています。

担当教員



研究は「やりたいことをやる」。そのためには全力でサポートするというスタンスなので、研究の大変さに苦労しつつも自発的に学びを進めてくれています。

友枝 明保教授



3年次生
矢可部 寛太

4年次生
麻木 貴徳

世の中のあらゆる出来事をデータから分析してみるとどうなる？

実践的なデータ分析に取り組むゼミで、グループに分かれて興味をもったテーマを掘り下げています。例えば「子どもが何人いる家庭が一番幸福度が高いか」をめぐって、「年収」「年齢」「居住地」などの変数も掛け合わせながら関係性を明らかにするグループ、個人の性格とファッションの色の関係性を、K-POPアイドルの空港ファッションから探るグループなど、研究テーマはバラエティ豊か。いずれも世の中で起きていることを対象にしていますが、各要素の関係は決して単純ではありません。扱うデータの範囲をどこまで広げるのか、データ分析の結果をどう評価するのかなどを考えながら、テーマの周囲を取り巻く環境の影響にも目を向ける必要があります。先生からの「単なるデータ分析からは、因果関係ではなく相関関係しか見えてこない。結果を安易に信じすぎないことが重要」という助言を忘れずに、データを読み解く実践力を伸ばして、将来につなげたいと思います。

データ分析

担当教員 物事の因果関係を見つけ出すには、テーマに対する深い理解が必要です。個々のゼミ生が夢中になれるテーマを本気で掘り下げてくれたらと思います。



宋 財 准教授

3年次生
島津 柚羽

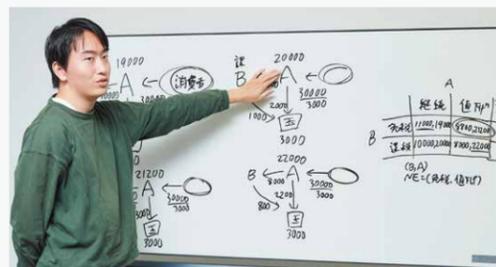
3年次生
月原 陸斗

ゲーム理論から明らかにする インボイス制度の今とこれからの姿とは

ゲーム理論



4年次生
岡田 脩之介



消費税の仕組みを大きく変えるインボイス制度が導入され、フリーランスの事業者を中心に大きな影響を及ぼし始めています。フリーランスとその取引先企業の関係がこれまで通りにはいなくなる制度であり、業界によっては職を手放すという選択を視野に入れているフリーランスも多いそうです。フリーランスがこれからも仕事を続けられる、生き残れるようにするための最適な行動は何か、これに対し取引企業はどのように行動するのが最適なのかを、ゲーム理論を用いて模索するというのが研究の概要です。この研究は、さまざまな状況を思いつき限り想像することが欠かせません。「取引を停止するか」「その取引先が替えが利く相手なのか」「仕入額を値下げするとしたらどれくらいの額でどんな影響が出るのか」「逆に商品を値上げしたらどうなるのか」など、検討要素の自由度の高い点に面白さを感じています。

担当教員

自分の将来を見据え、新たな制度の在り方を理論的に考える時事性に富む研究です。テーマの本質を見抜いて重要な点を抽出し、シンプルなモデルで表現してください。



太田 勝憲教授

※ゲーム理論とは、複数の意思決定主体が、他者の行動を予測しながら意思決定を行う状況(相互依存のある意思決定問題)を分析する理論です。要するに、他者との駆け引きを分析する道具です。例えば、じゃんけん、オークションでの入札などを分析できます。

日本の将来を担う子どもたちへの 美術教育にICTはどれだけ貢献できる？

ICT×教育



博士課程前期課程
2年次生
青木 留理
指導教授
黒上 晴夫教授

私の研究テーマは「美術教育にICT機器を効果的に導入するにはどうすればよいか」です。現在、教育現場ではICT活用が推進されており、美術科においても同様ですが、活用事例はまだ多くありません。私は「ポスター作成におけるアイデアスケッチにICT機器を導入した際のイメージ生成と意識」に着目し、実践研究に取り組みました。中学校の協力を得て5時間の授業を行ったのですが、ポスターを描く際に、アイデアのイメージが明確な生徒もいれば、曖昧な生徒もいます。そこで、タブレット端末を使って簡単に移動や拡大縮小ができる状態でアイデアスケッチを作成してもらい、その後ポスターを作成する形を試してもらいました。その結果、イラストソフトの機能を活用した試行錯誤がなされていたが、ソフトの機能を使いこなせない生徒や、画像検索の結果を「模倣」することへの罪悪感を抱いた生徒もいました。美術教育においてICT機器の効果は発揮できる反面、多くの課題も見えてきたので、さらに研究を重ねていきたいと思います。



webページの閲覧時に潜むリスクを 未然に防ぐ仕組みを開発

私たちが閲覧するwebページには、XSS (Cross Site Scripting) という脆弱性が存在することがあります。この脆弱性が悪用されると、入力したパスワードが流出したり、正規のページを似せた偽のページへ誘導されるといった被害が及んだりすることがあります。私の研究では、webページのプログラミングを行う開発者を対象に、安全性を確認できるソフトウェアの研究を行っています。開発者がXSS脆弱性を含んだwebページを作成していないかを確認し、テスト段階で修正を行うことで、XSS脆弱性を含んだページが公開されないようにすることが目的です。ブラウザはあらゆる人が利用するものであり、しかもユーザー側での対策がほぼ不可能です。そして昔から存在する脆弱性にもかかわらず、被害件数が増えているという特徴から、この研究に取り組んでいます。脆弱性の発生率を減少させることで、安全にwebページを閲覧できる環境を実現する手助けになればと思います。



博士課程前期課程
1年次生
波多 悠輔
指導教授
小林 孝史准教授

セキュリティ



メディア情報系を中心に修得

コンテンツ制作分野で活躍 株式会社タノシナル コンテンツクリエイター



2022年3月卒業
松井 すず さん

現在の仕事 >>> **映像やイベントの企画、進行などに携わっています。**

イベントの企画提案から運営まで、自社のクリエイターたちとトータルに関わっています。先日は企業の経営陣と現場の社員をつなぐオンラインの表彰イベントに携わりました。参加される方が楽しんで意義を感じてもらえる内容にしようと、長い時間をかけてやり取りを重ねました。イベントを実施した後に、企業の担当者の方から「タノシナルさんありがとうございます」と仰ってもらえたときは、とても胸が熱くなりました。在学中に映像機材や編集ソフトの基礎をある程度学んできたので、入社後はスムーズに業務に取り組んでいると思います。映像制作からイベント制作、運営、ショップの運営まで幅広く行っている会社なので、今後もさまざまな業務に積極的に関わりたいと思っています。



先輩からのメッセージ 文系と理系の学生と一緒に学ぶ環境は珍しいと思います。自分の得意分野だけにどまらず、いろいろな人と交流すれば将来必ず役に立つと思います。

在学中の学び

入学前

映像や番組を作ることに興味があった

テレビで観る面白い番組がどのように作られているのか興味を持っていました。そしてオープンキャンパスに参加した際に、本格的なスタジオや機材を目の当たりにして、ここで学びたいと考えました。

1年次

ネットワークの基礎知識を学んだ

「コンピュータネットワークの基礎」という授業が印象に残っています。当時は難しいと感じましたが、情報社会で生きていくために必要なネットワークの知識を基礎から学ぶことができました。

2年次

チームで課題を解決する経験ができた

「テーマ別研究」という授業で、ピタゴラスイッチ装置を作成しました。6人のチームでコミュニケーションをとりながら、難しい課題をチームで解決する方法を学ぶことができました。

3・4年次

カメラワークを題材に卒業論文を制作した

映画のジャンルごとに特徴的なカメラワークがあるのか、またそれによって観客はどのような印象を受けるのかを研究しました。自由にテーマを選べるゼミで、他の人の研究からも刺激をもらいました。

SOJOで打ち込んだこと

授業と課外活動で映像制作に没頭した

映像制作団体「MCS」に所属して、番組制作や高槻キャンパス祭でのイベント制作などに取り組みました。授業で学んだことを実制作に生かす楽しさを知り、もっとステップアップしたいという思いが高まり、現在の仕事を選ぶことにつながりました。

社会情報システム系を中心に修得

ネットワーク分野で活躍 AKKODiS コンサルティング株式会社 サーバーエンジニア



2021年3月卒業
三好 佑季 さん

現在の仕事 >>> **企業のITシステムのインフラを支えています。**

取引先企業のサーバー保守と運用を担当しています。例えば、サーバーの利用者から急にアクセスできなくなったと報告を受けたら、トラブルの原因を速やかに調べるのが私の仕事です。設定が変更されていないか、サーバーの容量が不足していないかなど、さまざまな要因を考慮して問題を解決します。エンジニアは、パソコンに向かって1人で黙々と仕事をしているイメージがあるかもしれませんが、利用者やと直接やりとりする機会も多く、作業が完了した際に感謝を伝えていただくことが励みになっています。就職前は新しいシステムを構築することに興味がありましたが、今は取引先企業の業務が滞ることなく、スムーズに進むことを支えるこの仕事のやりがいを日々感じています。



先輩からのメッセージ 総合情報学部には最新の設備、機材が揃っています。悔いのない大学生活を過ごすために、興味があることは全部やってみることをおすすめします！

在学中の学び

入学前

恵まれた環境で動画制作に取り組みたい

オープンキャンパスに参加して、プロ仕様のスタジオや最新の映像ソフトを利用できる環境に魅力を感じました。動画やCMの制作など、メディア関係の学びに対する興味が高まりました。

1年次

ITリテラシーの基礎を固めた

導入ゼミやソフトウェア実習などを通して、初心者に近いPCの知識とスキルがアップ。それらの講義で学びの土台を固めることができたと思います。また、国内外の行政を学ぶ講義などの履修で視野を広げることができました。

2年次

社会情報システム系の学びに興味をわいた

〈3つの系〉から興味がある講義を幅広く履修しました。なかでも「社会調査方法論」でアンケート調査の進め方や注意点を学び、社会情報システム系のアプローチに面白さを感じました。

3・4年次

ゼミ活動を通して将来の目標が定まった

ゼミで膨大なデータの収集に取り組みました。データ分析の自動化システムを自分たちで作成し、作業時間を大幅に短縮できた感動が、システムを作る仕事に就こうと考えるきっかけになりました。

SOJOで打ち込んだこと

チームワークを機能させることに力を注いだ

ゼミでは地方自治体の資料を集め、分析する作業を進めました。膨大な量を効率的にまとめるには、自分1人では限界があります。周りの仲間と協力しながら、メンバーの1人が得た知見をいかにみんなで共有できるか、仕組みづくりの大切さを考え行動するようになりました。

コンピューティング系を中心に修得

高校教員として活躍 東京都立駒場高等学校 情報科教員



2022年3月卒業
網本 伊吹 さん

現在の仕事 >>> **情報活用の方法と楽しさを教えています。**

高校で「情報I」を担当し、生徒が身近な情報に興味をもつてくれることを目標に授業を進めています。日々生徒と接し、他の先生方とコミュニケーションを重ねる中で、生徒ができることを増やし、自分自身も少しずつ成長していると感じます。また、情報学や実習を通じて身に付けた内容は、授業立案や校務の効率化にも役立っています。在学中に教育現場に継続的に関わった経験から、教員という職業の魅力や困難さを知り、仕事の概要を理解して教員になることができました。生徒たちが情報リテラシーを高め、問題を発見し解決する力を身に付けられるような授業をめざして、自分自身も学び続けます。また、今後は部活動の顧問や担任などの立場も経験して、生徒の力になりたいと思っています。



先輩からのメッセージ 情報について幅広く、自由に科目を選べるのが総合情報学部の特長です。情報を専門に学んだ経歴は、これからの社会を生きる強みになるはずです。

在学中の学び

入学前

プログラミングの面白さを知った

元々ゲームが好きだったこともあり、高校の情報の授業で触れたプログラミングに面白さを感じました。メディアにも興味があったため、多様な角度から情報を学べる総合情報学部を志望しました。

1年次

コンピュータの可能性に驚いた

プログラミング基礎実習やソフトウェア実習、Enjoy Computingなどの科目を通して、プログラミングに加えAdobeソフトの基本的な操作方法を学びました。コンピュータでできることの幅広さを実感しました。

2年次

情報を教える自分の姿を具体的にイメージできた

2年次で受講した教職科目「情報科教育法」の授業を通じて、情報科の教員への魅力が一層強まりました。また、自分が教員として授業を行うイメージが具体的にいったと思います。

3・4年次

教育現場に関わり、教員志望が明確になった

教育系のゼミに所属し、活動の一環として高校のITコースの授業支援を行いました。高校の授業の様子を肌で感じ、年間を通じて継続して教員や生徒と関わる中で、教員をめざす気持ちが高まりました。

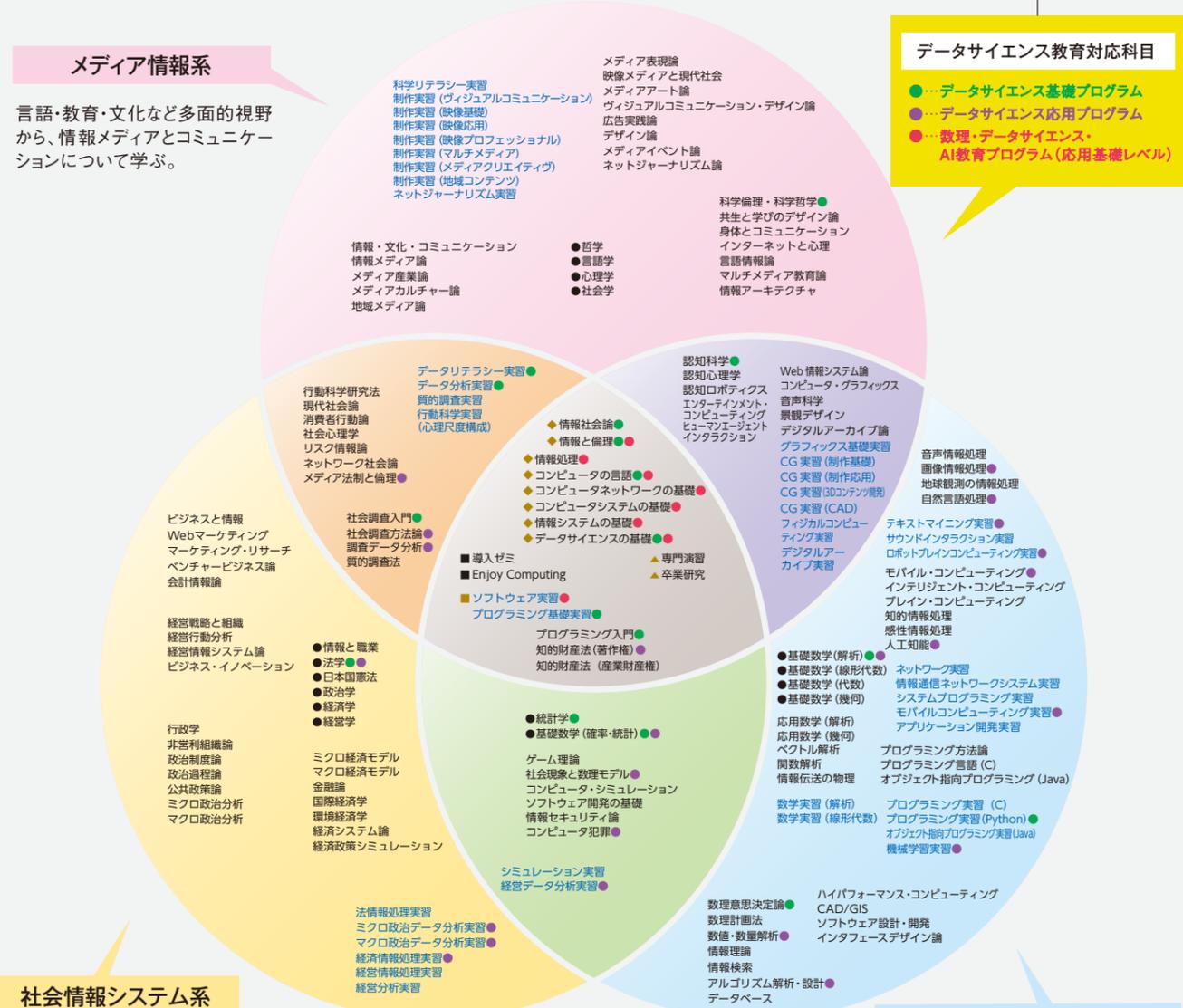
SOJOで打ち込んだこと

まわりの人と協働することで成長できた

ゼミでの活動を通して、互いの長所を活かし、役割を担いながら仲間と協働する大切さを学びました。他の人の意見や知恵を求めることはあまり得意ではなかったのですが、周りの人の優れた能力や面白い意見に触発されて、自分もチャレンジして成長することができました。

自分自身で学び方を選び、興味の幅を広げ、知識を深めることができます。

文系・理系の枠を超えて、幅広い分野を網羅する情報学。その中で学生一人一人が自分に合った学び方を実現できるように、総合情報学部では〈3つの系〉をカリキュラムの指針として用意しています。これは、いずれかの系に所属して専門領域を限定するものではなく、興味・関心を広げ深めることをサポートするものです。自分の興味はどこにあるのか、何にスポットをあてて学んでいくのか、そのために必要な領域はどの組み合わせなのか。年次が進むとともに、自分の可能性を発見し、深め、関連付けていく自由度の高いカリキュラム体系です。



データサイエンス教育プログラムについて

総合情報学部では、2種類の教育プログラムを実施しています。一つは、2023年度に文部科学省から認定された「数理・データサイエンス・AI教育プログラム(応用基礎レベル)」, もう一つは2021年度から学部独自に実施している「データサイエンス教育プログラム(基礎/応用)」です。「数理・データサイエンス・AI教育プログラム(応用基礎レベル)」は基礎的な学び、「データサイエンス教育プログラム(基礎/応用)」は総合的な学びと位置付けられています。各プログラムを修了された方は、成績証明書に「(プログラム名称)修了」と記載されます。

データサイエンス基礎プログラム

1~2年次配当の科目で構成され、データの収集・表現・解析の基礎を学ぶ。

データサイエンス応用プログラム
主に、2~3年次配当の科目で構成され、データを高度に活用する理論やAIを利用した情報システムの構築などを学ぶ。

数理・データサイエンス・AI教育プログラム(応用基礎レベル)
3つの系とこれらの複合領域において、数理・データサイエンス・AIを活用するために必要となる、基礎的な数理的素養、データサイエンス、データエンジニアリング、AIに関する基礎知識及び実践的能力を体系的に学ぶ。

4年間の学び

1年次
大学での学び方を実践的に身に付ける。

春学期は、演習型・実習型の導入科目を通して大学での学びについて理解するとともに、文理融合型情報学の基礎を学ぶことで、専門分野への興味を高めます。コンピュータも基本的な扱い方からスタートするため、初心者も安心して学べます。秋学期になると展開科目、実習科目を選択して、情報学の多様な分野の入口に立ちます。

2年次
専門的な知識とスキルを自ら選んで学ぶ。

〈3つの系〉を意識しながら、複数の分野から科目を選んで興味のありかを探ることも、1つの系を集中的に学ぶことも可能です。1年次に身に付けた基礎的なリテラシー(知識と能力)を生かし、作品制作やデータ分析、新たなプログラミング言語など、より高度なスキル習得にチャレンジします。

3年次
ゼミでの研究活動を深めるために、より広く深い知識を習得する。

ゼミに所属して2年間の研究活動がスタート。まずはゼミ全体の研究テーマを学びながら、自分の研究テーマを絞り込んでいきます。メディア、経営、情報処理などの多様なテーマを扱う展開科目を、自分の研究テーマに合わせて選択し、複数の「系」にまたがって横断的、複合的に学ぶこともできます。

4年次
研究テーマを卒業論文、卒業作品としてまとめる。

文献の輪読、ディスカッション、フィールドワーク、システムの開発など、手法は研究テーマによって異なりますが、個人もしくはグループワークで研究を深めていきます。3・4年次生、大学院生合同でゼミを行い、必要なスキルを指導することも。4年間の学びの集大成として、最終的に卒業論文・作品をまとめます。

導入教育

1年次

大学では、自らが学ぶ姿勢をもつことが何より大切です。しかし、入学後に高校までと大きく異なる学習環境に戸惑う学生は少なくありません。そのため、総合情報学部では、大学での学びにスムーズに适应できるように、導入教育に力を注いでいます。

演習型科目「導入ゼミ」
少人数の演習形式で、レポート作成やプレゼンテーションの要領、図書館やデータベースの利用法などのスタディスキルを身に付け、受動型から発信型へと意識を切り替えていきます。



実習型科目「Enjoy Computing」
デジタル画像の編集やプログラミングなどを楽しみながら学ぶことで、情報学の可能性などを実感し、専門分野への興味を自然に高めていきます。



総合情報学部で取得できる資格

■ 教員免許 高等学校一種 情報・数学・公民
3種類の教員免許を取得することが可能です。

■ 社会調査士
社会調査協会が認定する資格で、社会調査に関する基礎的な知識と技能、倫理観をもつ人材に与えられる資格です。所定の単位を修得し、申請することで取得可能です。

総合情報学部についてもっと詳しく知りたい! /
ホームページで詳細をCheck!

教員紹介



施設紹介



導入科目(■) / 高校教育と大学教育の橋渡しとなる新入生対象の科目
基礎科目(●) / 専門的な科目を学習していく上で必要な基礎知識として配置された科目
基幹科目(◆) / 総合情報学部で情報学を学んでいく上でコアとなる科目(必修)
展開科目(無印) / 各系における専門性の高い科目
実習科目(青字) / 基幹・展開科目で学んだ理論を実践する科目(■は必修)
演習科目(▲) / 各自の研究テーマを卒業論文・作品にまとめる科目(必修)

「系」の修了について
各系における展開科目を18科目(36単位)以上修得した場合は、成績証明書に「○○系修了」と記載されます。「系」の修了については卒業要件ではありませんが、各自の専門性を深めるべく積極的に履修の指針としてください。
左記以外に、共通教養科目・外国語科目・教職科目があります。

課外活動

高槻キャンパスには、総合情報学部生を中心メンバーとする公認サークルが13団体活動しています。
 ※総合情報学部生は、主に千里山キャンパスで活動する関西大学のクラブ(体育会・文化会)やサークルに参加することもできます。

Club / Circle

関西大学 ハードウェア開発団体 「HIT Design Group」

一人でも、チームでも。
 次世代の「快適」を創り出す、ものづくり集団。

総合情報学部の設備である総情工房Mono Lab(ものラボ)を最大限に活用することを掲げて立ち上げた団体で、現在はロボットサッカー大会出場のための準備をしています。ロボットの部品はラボにある3Dプリンタやレーザーカッターで作りました。ソフトウェアの開発と違い、ロボットなどのハードウェア開発は実物の試作を繰り返し、複数人で作業しなければならない場面もあります。HIT Design Groupはメンバーが知識や技術を持ち寄り助け合いながら、個人がそれぞれのゴールに近づくことを理想に活動しています。ロボットサッカーを皮切りに、情報を利用して生活を便利にするアイデア・製品を形にしていきます。この恵まれた環境で、今はまだ世の中になかったプロダクトを、自分たちの手で創り出す楽しさと喜びを感じています。



主な活動
 スポット

総情工房Mono Lab

学生なら誰でも利用できるオープンスペース。さまざまな機器を使うため、舞台の大道具やオリジナルのキーホルダーを作る学生もいます。



関西大学高槻放送局 「KTB」

恵まれた制作環境で自分の作りたい映像作品が実現できます

年に3回オンラインライブで開催している「放送祭」で発表する作品制作を中心に活動しています。作品は、大学のキャンパスを舞台に複数のカメラで撮影を行ったかくれんぼ大会のような大規模なものから、料理番組、個人で作成した映像までさまざま。メンバーがサポートしてくれるので、作りたいと思ったものに取り組むことができます。MAルームやスタジオ棟といった総合情報学部の充実した設備を活用できるのも魅力の一つ。作品のクオリティをとことん追求できる環境が整っているため、制作意欲がますます刺激されます。最近ではNHK全国大学放送コンテストにも出場するなど、活動の幅を広げています。



主な活動
 スポット

MA(マルチオーディオ)ルーム

本格的な音源処理、編集設備が整い、アナウンスブースも併設されているので、ラジオ番組制作やハイクオリティなナレーション動画を作ることができます。



関西大学 Vtuber制作団体 「Virtual Dive LAB.」

コンテンツ制作、モーションキャプチャの知識を楽しみながら身に付けることができます

Vtuber制作、ヴァーチャルライブ制作、モーションキャプチャ・VR・ARを勉強する団体です。特に力を入れているのは、学部が保有する本格的なモーションキャプチャ機材を使ったVtuber等のキャラクターコンテンツの制作です。現在は約60名が在籍し、コンテンツ制作の知識やスキルを楽しみながら覚えるようにしています。活動の様子はSNSで発信するほか、学園祭でのイベント開催やオープンキャンパスでの活動紹介など、リアルでも精力的に発信中。一つのプロジェクトだけを続ける団体ではないので、興味を次々に広げることができます。CGモデリングやアニメーション、映像制作やUnityなどに興味がある人、団体活動に興味がある人が集まっている、自由度の高いサークルです。



主な活動
 スポット

C棟(スタジオ棟)

総合情報学部にはスタジオやハイスペックなPCが揃っています。私たちがモーション収録やバーチャルライブの際に許可を得て利用しています。



関西大学バレーボール同好会 「ボラボラ」

メンバー同士のつながりを深める
 多彩なイベントを開催

合同練習、自主練習を含めて週に4日のペースで活動。基本的なプレーを練習しながら、参加人数が揃ってきたところで試合を行い、実戦感覚を養っています。地域で行われる大会にも参加し、男女別の試合から男女混合で行われるMIX杯まで幅広く出場しています。メンバー全員で楽しめる活動にも力を入れているのが特徴の一つ。学園祭で模擬店を出店したり、海やプールで遊ぶ夏合宿やスノーボードを楽しむ冬合宿などを行ったりしています。バレーボールはもちろん、さまざまなイベントを通してメンバー同士の交流が深まるので、充実した大学生活を送ることができるサークルです!



主な活動
 スポット

体育館

練習に最適な環境が整っています。バレーボールの練習だけでなく、運動会などのレクリエーションでさまざまな競技を行う際にも利用しています。



進路

CAREER

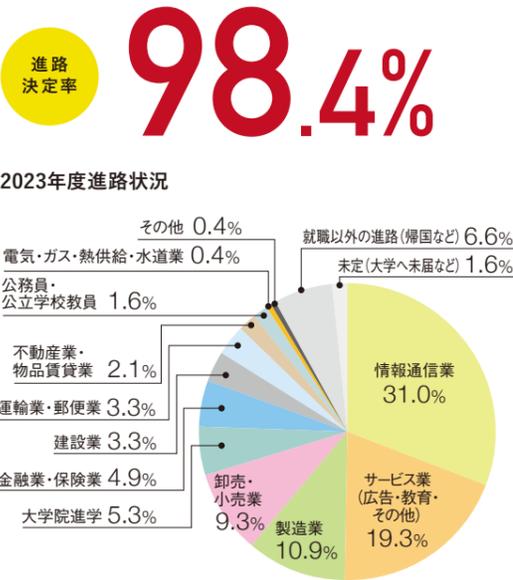
大学院って、何？

GRADUATE SCHOOL

情報通信業やサービス業で活躍する卒業生の多い総合情報学部。

社会のDX(Digital Transformation)を推進する担い手として活躍しています。大学院に進学する人も増えています。

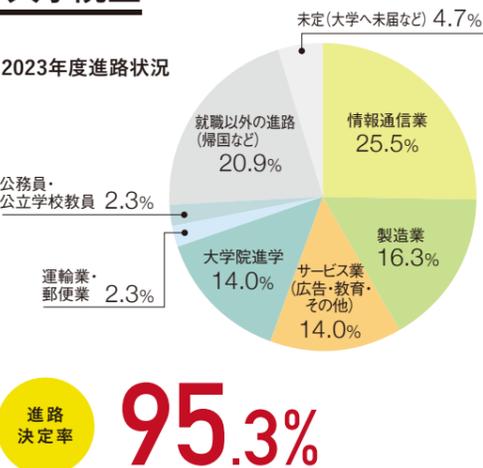
学部生



進路の一例(2023年度実績)

情報通信業	インテック、SCSK、SBテクノロジー、エヌ・ティ・ティ・コムウェア、NECソリューションイノベータ、NECフィールドディング、NTTコムエンジニアリング、NTTデータ関西、NTTデータフィナンシャルテクノロジー、NTTドコモ、オービック、かんぽシステムソリューションズ、キヤノンITソリューションズ、キューブシステム、京セラコミュニケーションシステム、KDDI、サイバーエージェント、JSOL、システムサポート、情報技術開発、Sky、スマセイ情報システム、住友電工情報システム、ソフトウェア・サービス、ソフトバンク、東京海上日動システムズ、トーテックアムニティ、トレンドマイクロ、西日本電信電話(NTT西日本)、日興システムソリューションズ、日本アイ・ビー・エム、日本総合研究所、東日本電信電話(NTT東日本)、日立システムズ、日立ソリューションズ、日立ソリューションズ・クリエイト、BIPROGY、富士ソフト、富士通Japan、ベネフィット・ワン、報知新聞社、みずほリサーチ&テクノロジーズ、三菱電機インフォメーションシステムズ、三菱電機ソフトウェア、ヤマトシステム開発 など
サービス業(広告・教育・その他)	アクセンチュア、大広、ダスキン、帝国データバンク、東北新社、有限責任監査法人トーマツ、マイナビ など
製造業	オークマ、大崎電気工業、カシオ計算機、キーエンス、京セラ、クボタ、コクヨ、サッポロビール、GSユアサ、敷島製パン、住友化学、住友金属鉱山、積水化学工業、創味食品、ダイナックス、デンソーテン、TOYO TIRE、日本電気(NEC)、パナソニックグループ、日立造船、ヒロセ電機、富士通ゼネラル、マリオクラブ、Mizkan J plus Holdings、三菱自動車工業、三菱電機、明治、湯山製作所 など
卸売・小売業	伊藤忠食品、岩谷産業、キヤノンシステムアンドサポート、JFE商事、シャープマーケティングジャパン、日伝、ニトリ、阪急阪神百貨店 など
金融・保険業	かんぽ生命保険、京都銀行、京都信用金庫、住友生命保険、損害保険ジャパン、日本生命保険、みずほ銀行、三井住友信託銀行、三菱UFJ銀行、りそなグループ など
建設業	一条工務店、クリナップ、鴻池組、積水ハウス、トーエネック、長谷工コーポレーション、LIXIL など
運輸業・郵便業	山九、全日本空輸(ANA)、西日本旅客鉄道(JR西日本)、日本通運、三井倉庫ホールディングス など
不動産業・物品賃貸業	穴吹興産 など
公務員・公立学校教員	滋賀県職員、大阪市職員、長浜市職員、泉大津市職員、高石市職員、高槻市職員、大阪府教員、柏原羽曳野藤井寺消防組合消防吏員 など
電気・ガス・熱供給・水道業	関西電力 など
大学院進学	関西大学大学院、大阪大学大学院、神戸大学大学院、奈良先端科学技術大学院大学、九州大学大学院 など

大学院生



進路の一例(2023年度実績)

情報通信業	IHIエスクープ、NTTドコモ、クラウドエース、グリー、日本アイ・ビー・エム、日立ソリューションズ・クリエイト、読売新聞大阪本社、リクルート など
製造業	クボタ、神戸製鋼所、コナミアミューズメント、ニコン、パナソニックグループ、日立Astemo など
サービス業(広告・教育・その他)	野村総合研究所 など
運輸業・郵便業	全日本空輸(ANA) など
大学院進学	関西大学大学院(後期課程)

大学院に行くって、大学にもう少し長く通うこと？

→ **いいえ、大学院は「研究」を学ぶところです。**

大学が高校の次ならば、大学院は大学の次？

大学院では、大学の勉強の続きというよりも、「研究」を学びます。

大学院では、講義を受けて勉強するとともに、自分で研究を進めます。大学院の講義では、学部のように体系だった知識を学ぶだけでなく、各教員の専門分野での最先端の研究も学んでいきます。また、問題を設定する、実験や調査を行う、論文を執筆し対外的に発表するという研究のプロセスを、個別指導を受けながら学生自身で進めます。総合情報学研究科ではこのプロセスを、主指導教員を含む複数の教員からなる「プロジェクト」で行っており、国内外の研究者や社会人と交流する機会が多いことも総合情報学研究科の特徴です。

「研究」を職業にするつもりはないのですが…

研究のプロセスを学び研究を経験することは、どんな職業でも必要な「問題解決」の方法を学ぶことです。

たしかに、大学教員や研究職に就く人は、それほど多くないかもしれませんが、現代では、科学や知識も社会の在り方も「日進月歩」ならず「分進秒歩」です。学んだ知識そのものは、そのときは最先端でも、すぐに古くなってしまいます。しかし、研究のプロセスを学び、「問題を解決する方法」を身に付けた人は、どんな問題に直面しても、必要な知識を自分で見つけ出して問題を解決することができます。なお、総合情報学部の卒業生も、平均すると毎年30名程度が総合情報学研究科に進学しています。



色彩学の研究で、暗室とペンタブレットを使った実験をしているところです。(「意思決定支援のためのコンピューティング技法」プロジェクト)



大学院では、研究の成果を国内外の研究者にプレゼンしたり、論文として発表することが求められます。(「インタラクションの認知・メディア・文化」プロジェクト)



ロボット・視覚・音声の知識を総合して、感性の研究を進めています。(「インタラクションの認知・メディア・文化」プロジェクト)

総合情報学研究科

情報のスペシャリスト・パイオニア養成を目標に展開する実践的なカリキュラムと画期的な教育システムが着実な研究成果に結実します。

前期課程は高度な専門知識を有する職業人「情報スペシャリスト」の養成を目的とし、「社会情報学専攻」と「知識情報学専攻」の2専攻を設置しています。カリキュラムは情報化社会や先端技術など、最新の課題について院生が共同で研究する独創的なスタイルを採用しています。また、後期課程は急激に拡大発展しつつある情報分野における未踏の領域に挑戦する人材「情報パイオニア」の養成を目的とし、文理総合の「総合情報学専攻」を設置しています。

情報メディア環境と社会や人間行動などとの関係を学際的に研究する **社会情報学専攻**

情報メディア・システムとその発展が、社会や人間行動の変化とどう関わるのかを学際的に研究しています。特に「教育」「コミュニケーション」「産業」「公共領域」という4つの分野を中心に、情報メディア環境の整備とシステムの構築をめざせる実践的教育を実施。多様な分野で指導的な役割を果たす「情報スペシャリスト」を養成します。

新しい情報環境と社会システムの構築を追究する **知識情報学専攻**

「知識情報学」とは、情報処理システムの高度な利用を目的に、新しい情報環境と社会システムを構築する学問です。本専攻では人間の認知能力に着目し、高度情報化社会に対応する、より使いやすい情報処理システムの構築を研究。先端的な技術と幅広い視点をもった技術系の「情報スペシャリスト」を養成します。

未踏の領域を切り拓いていく情報パイオニアの養成をめざす **総合情報学専攻**

博士課程後期課程では、次代に求められる新しい情報環境の創出に向けて、文系と理系の分野にまたがる文理総合の1専攻を設置。「高度情報システム」などの最先端のテーマを幅広くカバーする5つの領域を中心に研究し、急激に発展・拡大しつつある情報分野を開拓する「情報パイオニア」を養成します。