

FACULTY OF INFORMATION SCIENCE AND ENGINEERING



- 経済学部
- 経営学部
- 法学部
- 現代社会学部
- 国際関係学部
- 外国語学部
- 文化学部
- 理学部
- 情報理工学部
- 生命科学部
- アントレプレナーシップ学環

情報理工学部事務室

〒603-8555 京都市北区上賀茂本山
TEL.075-705-1989
<https://www.kyoto-su.ac.jp/>



公式LINE
@k.s.u



公式Instagram
@kyotosangyo_university



公式YouTube
@KyotoSangyoUniversity



京都産業大学
Webサイト

※本誌に登場する人物のプロフィールや教育内容、施設などの情報は取材時のものであり変更になる場合があります。

ABOUT

Faculty of Information Science and Engineering

新しい世界を切り開く

ITとAIで

想像してみてください。あなたの手で、まだ誰も見たことのない未来を創り出す。京都産業大学 情報理工学部は、その夢を実現する場所です。本学部では、単に技術を使う側ではなく、IT（情報技術）とAI（人工知能）を自在に操り、これまでになかった新しい価値や、より良い社会の仕組みをうみだす「未来のクリエイター」になることを目指します。この学部での学びの特長は、社会のあらゆる側面に深く関わる10の専門分野に集約されています。この多彩な技術の学びは、あなたが新しい世界を切り開く鍵となります。世界をつなぐネットワークや、情報を守るセキュリティといった社会の安心を支える技術から、コンピュータや車の頭脳となる組み込みシステムやハードウェア設計といったモノの心臓部まで深く学びます。人間の脳の秘密を解き明かし、膨大なデータを読み解き未来を予測するデータサイエンスを使って、人間の知恵をAIに吹き込む方法を探究します。さらに、人と共生するロボットや知能化した環境を開発するロボットインタラクション、アイデアを即座にカタチにするデジタルファブリケーション、そしてゲームやVR（仮想現実）で感動を生むメディア処理技術を用いることで、あなたの創造性をいかに発揮できます。もちろん、企業や社会の課題をITとAIで解決する情報システムの力も身に付けます。10の専門知識を自由に組み合わせ、誰も挑まなかった難問にチャレンジする。ITとAIという最強の武器を手に、ヒト・モノ・コトをむすび合わせ、私たちと一緒に未来の世界を切り開きましょう。

情報理工学部

情報理工学科

世の中のあらゆるモノ・コトをデータ化する「情報科学」を駆使するための理論と実践を学びます。専門領域を10コースに体系化。自分の興味や将来の目標に合わせて学ぶことができます。研究内容に応じてコースを組み合わせることで、新たな分野に挑戦しやすい環境を整備しています。さらに、デジタルものづくりの場「ファブスペース」や実験住宅といった最新機器・設備を積極的に活用し、情報科学のプロフェッショナルを育成します。

- AI・データサイエンスコース
- ロボットインタラクションコース
- ネットワークシステムコース
- 情報セキュリティコース
- コンピュータ基盤設計コース
- 組み込みシステムコース
- デジタルファブリケーションコース
- 脳科学コース
- メディア処理技術コース
- 情報システムコース



MAP of Keywords

Pick Up

リアルで高機能なネットワーク対戦ゲームを開発

- メディア処理技術コース
- ネットワークシステムコース
- コンピュータ基盤設計コース

リアルタイムに対戦できるような広帯域・低遅延なネットワークの構築、負荷に強い高速なサーバを設計。

情報漏えいやウイルスから守る

- AI・データサイエンスコース
- 情報セキュリティコース
- ネットワークシステムコース

ビッグデータの解析技術や機械学習技術を活用し、危機を自動検知するシステムを開発。

デジタルものづくり

- メディア処理技術コース
- デジタルファブリケーションコース

コンピュータ上でデザインしたものを3Dプリンタやレーザーカッターなどで制作。

人の心や振る舞いを理解するAI

- 脳科学コース
- ロボットインタラクションコース
- AI・データサイエンスコース

人の感情や行動を理解するAIを作り、自然な対話や生活の質向上を実現。

10コースの中から最大3コースまで選択可能。興味・関心に合わせてコースを組み合わせ、専門分野の知識と技術の幅を広げ、自分だけの研究ができます。1つのコースを深めることも可能です。



詳細はWebへ

10 COURSES

情報理工学科 10コース紹介



AI・データサイエンスコース

データのパワーで未来を読み解く、AI・データ活用のプロ

インターネットやIoT (Internet of Things: インターネットにつながったモノ) から生まれる膨大なデータを分析し、ビジネスや社会課題の解決に役立てる方法を学びます。統計学、AI (人工知能)、機械学習などの技術を修得し、データから新たな価値をうみだすデータサイエンティストを目指します。

特色ある科目

1年次	2年次	3年次
・微積分I	・多変量解析の初歩	・パターン認識と機械学習
・線形代数I	・データ解析の基礎	
・確率と統計	・最適化理論	
	・機械学習入門	



ロボットインタラクションコース

人と共生するロボットの未来を創造するクリエイター

人間と自然にコミュニケーションをとり、協調して働くロボット、知能化した家や環境などを開発する技術を学びます。人の行動や感情を理解するAI、センサー技術、ロボットの制御技術などを幅広く修得し、私たちの生活に寄り添う新しいシステムやロボットをうみだします。介護や医療、サービス業、さらにはスマートホームなど、さまざまな分野での活躍が期待されます。

特色ある科目

1年次	2年次	3年次
・ヒューマンインタフェース	・運動の数学	・画像処理
・ブレインマシンインタフェース	・自然言語処理	・ユーザインタフェース設計
		・感性工学
		・インタラクションデザイン論



ネットワークシステムコース

社会の基盤「ITインフラ」を支えるネットワークのプロ

インターネットやスマートフォン、クラウドサービスなど、現代社会に不可欠な通信ネットワークの仕組みを学びます。ネットワークを設計・構築・運用する技術を修得し、社会のIT基盤を支えるエンジニアを目指します。安定した通信環境を構築することで、私たちの生活やビジネスを支える重要な役割を担います。

特色ある科目

1年次	2年次	3年次
・離散数学	・コンピュータネットワークI	・オペレーティングシステム
	・コンピュータネットワークII	・実践Webテクノロジー
	・アルゴリズムとデータ構造	・分散処理システム
	・情報理論	

入学後10コースから複数のコースを選択し、専門分野を広く深く学びます。各々の関心に応じた学修が可能です。



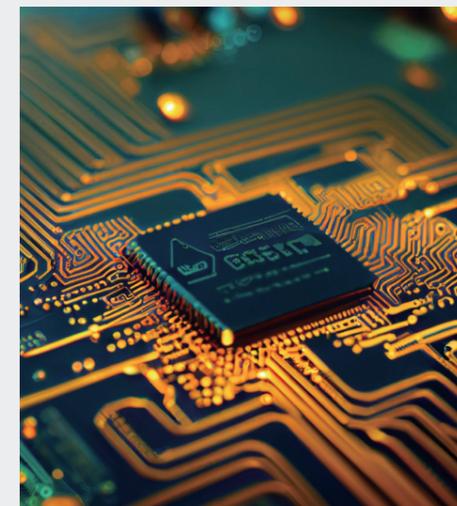
情報セキュリティコース

デジタル社会の安全を守るセキュリティの専門家

サイバー攻撃や情報漏えいといった脅威から、個人や企業の情報を守るための技術を学びます。暗号化や認証、不正アクセス対策など、セキュリティの専門知識と実践的なスキルを修得し、安全なデジタル社会の実現に貢献します。安全で安心な情報社会を築くセキュリティエンジニアやホワイトハッカーとして活躍する力を養います。

特色ある科目

1年次	2年次	3年次
・情報セキュリティ基礎	・コンピュータネットワークI	・オペレーティングシステム
	・コンピュータネットワークII	・実践情報セキュリティ
	・産業システムセキュリティ	
	・組み込みシステム論	
	・情報セキュリティ特別講義	



コンピュータ基盤設計コース

最先端のハードウェアを創り出すエンジニア

スマートフォンやゲーム機、PCなどの「コンピュータの脳」にあたる、電子回路や半導体の設計技術を学びます。ハードウェアとソフトウェアの両方を理解し、高性能で効率的なコンピュータシステムを開発できるエンジニアを目指します。最新技術を駆使して、より速く、より賢いデバイスを世に送り出します。

特色ある科目

1年次	2年次	3年次
・線形代数II	・数理論理学	・コンピュータアーキテクチャII
・論理回路I	・アルゴリズムとデータ構造	・オペレーティングシステム
	・コンピュータアーキテクチャI	・言語オートマトン



生活に役立つアプリをつくる

筈井 涼真 情報理工学科 4年次 (兵庫県立龍野高等学校出身)

生活に密着したアプリを開発したいと考え、3つのコースを選択。情報システムコースではJavaScriptといったプログラミング言語を学び、プログラムの書き方を修得。今では自主的にアプリの設計もしています。ネットワークシステムコースでは、インターネットを通じてサーバーから情報を取得するプロセスなどを学修。コンピュータ基盤設計コースで学んだハードウェアの知識も、アプリづくりに役立つと感じています。



詳細はWebへ

10 COURSES

情報理工学科 10コース紹介



組み込みシステムコース

身の回りのモノを賢くする「組み込みシステム」開発のプロ

自動車や家電製品、医療機器など、あらゆる機器に内蔵されている小型で高性能なシステムの設計・開発の仕組みを学びます。ハードウェアとソフトウェアの両方の知識を身に付け、私たちの生活をより便利で安全にする製品を世に送り出す力を養い、IoT時代の便利な暮らしを支えるエンジニアを目指します。

特色ある科目

1年次	2年次	3年次
・微分積分II	・組み込みシステム論	・組み込みハードウェア設計
	・信号処理I	・オペレーティングシステム
	・信号処理II	・組み込みシステム実践論
	・電気回路理論	



デジタルファブリケーションコース

想像を「カタチ」にする、ものづくりの先駆者

3Dプリンタやレーザーカッターなど、デジタル工作機器を使ってものづくりをする技術を学びます。コンピュータ上でデザインしたものを、実際に手で触れられる製品として作り出すことで、アイデアを具現化する力を養います。建築、医療、アートなど、さまざまな分野で活用される最先端のものづくりを学びます。

特色ある科目

1年次	2年次	3年次
・電子回路	・運動の数学	・組み込みハードウェア設計
・デジタルファブリケーション	・脳生体情報計測	・センサと計測
		・実践Webテクノロジー
		・インタラクションデザイン論



脳科学コース

人間の「脳と心」の謎に迫る情報科学の専門家

人間の脳が私たちの意識や感情といった情報をどのように処理し、学習しているのかを科学的に解明し、その仕組みをAIやロボットの技術に応用します。脳科学と情報科学の融合領域を学ぶことで、より人間らしい思考や創造性を持つAIの開発に挑戦し、知能の新たな可能性を切り開きます。

特色ある科目

1年次	2年次	3年次
・ヒューマンインタフェース	・神経科学I	・感性工学
・ブレインマシンインタフェース	・神経科学II	・インタラクションデザイン論
	・脳生体情報計測	
	・機械学習入門	



メディア処理技術コース

感動体験を届ける「メディア」のクリエイター

ゲームやSNS、VRなど、画像・映像・音声といった「メディア」を扱う技術を学びます。コンピュータグラフィックスやバーチャルリアリティ、音声認識、画像処理などの技術を修得し、人々に新しい感動や楽しさを提供するクリエイターを目指します。エンターテインメントから医療分野まで、幅広い分野で活躍できます。

特色ある科目

1年次	2年次	3年次
・ヒューマンインタフェース	・信号処理II	・画像処理
	・自然言語処理	・音響メディア論
		・パターン認識と機械学習
		・実践Webテクノロジー
		・コンピュータグラフィックス



情報システムコース

ビジネスや社会を支える「情報システム」の設計者

企業や公共機関で使われる、情報システムの開発・運用技術を学びます。AIやITインフラ、データベースなど、幅広い技術を修得し、効率的な業務プロセスや、より良い社会を実現するためのシステムを構築するプロを目指します。社会の課題を発見し、ITの力で解決策を提案できる人材を育成します。

特色ある科目

1年次	2年次	3年次
・離散数学	・コンピュータネットワークI	・データベースシステムI
・ヒューマンインタフェース	・コンピュータアーキテクチャI	・オペレーティングシステム
・情報セキュリティ基礎	・ソフトウェア工学I	



充実した環境を生かして課題解決に挑戦する

三田 彩葉 3年次（京都府・京都産業大学附属高等学校出身）

プログラミングなど興味がある分野を学べること、3Dプリンタやレーザーカッターなどデジタル工作機器を使ってものづくりができるファブスペースが充実していたことが、本学を選んだ理由です。1年次で基本的なものづくりの技術を学び、完成した作品をメーカフェアへ出展することも経験しました。デジタルファブリケーションコースを選択し、3年次の秋からは研究室に所属して、これまで学んだ技術を生かした問題解決につながるものづくりに挑戦したいと考えています。多くの人にファブスペースやデジタルを活用したものづくりに興味を持ってもらうためのワークショップについても企画中です。



4-YEAR STUDIES

4年間の流れ コンピュータの基礎から専門分野へ、理論と実践を深化させる

1st YEAR

コンピュータの基礎を学び、
秋学期からコースを選択

2nd YEAR

専門領域への
基礎力を身に付ける

3rd YEAR

専門領域をより実践的に
深く掘り下げていく

4th YEAR

「特別研究」で研究を深め、
卒業論文をまとめる

基礎カリキュラム

1年次秋学期からコース選択
最大3つまで組み合わせ可能

3年次秋学期から
研究室に配属

情報・通信技術の根幹となる数学や、コンピュータに関する知識を修得。10コース全ての基礎となる土台をつくります。

- プログラミング演習A~C
- コンピュータ概論
- コンピュータのための数学
- 情報理工学概論

PickUp

プログラミング演習A~C
プログラミングの基礎を体系的に学修。基本的な文法に加え、データサイエンスやゲーム作成の基礎も学びます。

各自のやりたいことや将来像に合わせてコースを選び、それぞれに設定されているコース要件科目を中心に履修します。

AI・データサイエンスコース

- データ解析の基礎
- パターン認識と機械学習 など

ロボットインタラクションコース

- ヒューマンインタフェース
- 感性工学 など

ネットワークシステムコース

- コンピュータネットワークI
- 実践Webテクノロジー など

情報セキュリティコース

- 情報セキュリティ基礎
- 産業システムセキュリティ など

コンピュータ基盤設計コース

- アルゴリズムとデータ構造
- コンピュータアーキテクチャI など

組み込みシステムコース

- 組み込みシステム論
- 組み込みハードウェア設計 など

デジタルファブリケーションコース

- デジタルファブリケーション
- インタラクションデザイン論 など

脳科学コース

- 神経科学I
- 脳生体情報計測 など

メディア処理技術コース

- パターン認識と機械学習
- コンピュータグラフィックス など

情報システムコース

- データベースシステムI
- オペレーティングシステム など

自らが設定したテーマに関する特別研究に取り組みます。担当教員の指導を受けながら実験と研究を積み重ね、試行錯誤を繰り返しながら、その成果を卒業論文にまとめます。研究発表を行い、4年間の集大成とします。

- 情報理工学特別研究I
- 情報理工学特別研究II A・II B (卒業論文執筆)

研究テーマ(例)

- 安全で効率の良い自転車搭載スマホによる路上環境情報取得・分析手法の検討
- 構文図式からEBNFへのリアルタイム変換器の開発
- 書籍におけるアナログとデジタルの表現能力の相違について
- ヒューマノイドロボットを用いた手話学習教材における表現メディアの違いが学習者に与える影響

大学院

学部での学びを経て、さらに研究を深めたい
という学生には大学院への進学を推奨

Topic

大学院進学をサポート

奨学金制度の整備、成績優秀者の学内推薦制度導入など、大学院進学を積極的にサポート。特に成績の優れた学生への「早期卒業制度」は5年間で修士号の取得が可能に。3年半で学部を卒業、1年半で博士前期課程を修めます。

想定される 進路

- 情報通信業
 - サービス業(情報システム技術者)
 - サービス業(システムエンジニア)
 - 製造業
 - 建設業
 - 卸売・小売業
 - 公務
 - 研究・開発職
- など

FACILITY

施設紹介



ファブスペース

3Dプリンタやレーザーカッターなど、最新機器を活用した実践的なものづくりの場。授業や研究、イベントグッズ製作など、幅広い用途で利用でき、専門スタッフのサポートも万全です。京都の企業や伝統産業と連携し、クリエイティブな発想力を育むイノベーションの場を目指します。



実験住宅 Home(くすいほーむ)

「近未来の家をつくる」をコンセプトに、実際に生活できる実験住宅。ロボットなどの技術が暮らしにもたらす変化を検証します。



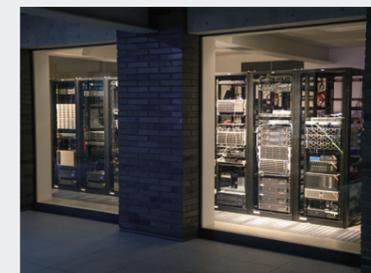
BMI実験室

脳の活動計測や人の動作を三次元で解析する設備を完備。脳の働きを記録し、コンピュータが人の活動を補助する研究を行っています。BMI (Brain-Machine Interface): 脳活動とコンピュータ・機器を直接つなげる技術



メディアスタジオ

プロフェッショナル仕様の本格的なカメラや照明、音声ミキサーを完備。メディア処理の研究に役立つハイレベルな制作に挑戦できます。



サーバーネットワーク室

学生がプログラミングや情報科学の研究に利用できるサーバー室が設置されています。高度な計算能力を必要とする教育・研究活動をサポートするために利用します。

独自の取り組み

寺子屋



先輩が学びを幅広くサポート。
学生同士の学び合いの場

学生が授業で感じた疑問に対して、先輩サポーターが個別指導で答えてくれるのが「寺子屋」です。週に1~2回の開催で、履修登録や学修の進め方から、講義内容や演習に関するアドバイス、課題レポートの書き方まで、修学について幅広くサポートします。

ランチタイムトーク



最先端技術の紹介も！
IT業界最先端の情報の入手や
学生自身が発表できる交流の場

次々と新しい技術が誕生するITの世界。学外から日本を代表するものづくりやIT企業の第一線で活躍するゲストを招いた講演やさまざまなイベントを実施。学生自身の研究成果などの発表もできます。1年次生から大学院生まで幅広い学年の学生が集まって交流を図っています。

BOOT(ブート)



デジタルものづくりの活動を
全面サポート

ファブスペースにあるデジタル工作機器を活用した創作活動支援のほか、材料費の支援が受けられるサポート体制です。



詳細はWebへ



詳細はWebへ

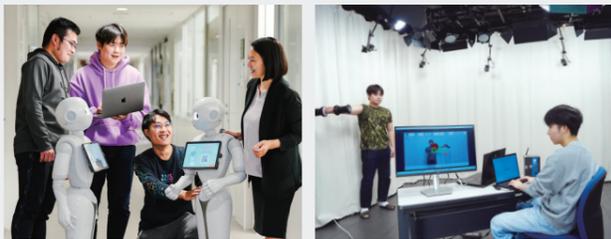


Topic :

人間と人工物との
持続的なインタラクション

Outline :

研究テーマは「人間と人工物との持続的なインタラクション」。人が介在するなら何でも研究対象となり、ロボットとの対話、観光地の課題解決アプリ、認知症患者の心を測る装置開発など、常に社会との接点を重視した研究を行っています。学生自身の「好き」や「なぜ」が、この研究室の出発点です。趣味の延長に思えることも、学生一人一人と対話を重ねて興味を掘り下げ、自分だけのテーマを見つけ出します。大きな特長は、机上の空論で終わらせないこと。企業やデザイナーなど、社会を巻き込んだ実証実験は、学生にとって「初めての試練の場」となるでしょう。しかし、答えのない問いに悩み、予期せぬ壁にぶつかりながら自ら解決への道筋を立てる、そのプロセスを通して身に付くのは技術だけではありません。困難をも楽しめる「たくましさ」と「自信」が生まれ、未来を切り開く力となります。



棟方 渚 教授

情報理工学科

専門分野：生体信号、バイオフィードバック、
インタラクティブシステム

Profile :

絵を描くのが好きで、コンピュータグラフィックスに興味を持ったことが情報系に進学するきっかけに。学部生の時に人間研究に目覚め、それ以来情報技術を駆使して人間理解を目指す研究に取り組んでいる。

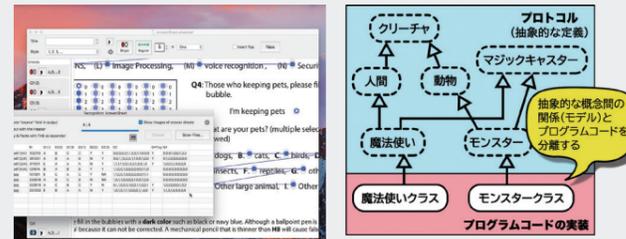


Topic :

プログラム修正を最小限に抑え
開発プロセスの最適化を図る

Outline :

ソフトウェアは、完成後も機能の書き換えが可能です。しかし無計画に行くとプログラムのコードは複雑さを増し、不具合も発生しやすくなり開発効率は大きくダウンします。いかにプログラムの書き換えを最小化するか。そのために重要なのが「ソフトウェアアーキテクチャ」と呼ばれる、ソフトウェアの設計・構造を表す概念です。その構築手法をさまざまに検討することで、社会におけるソフトウェア開発の効率性向上に寄与できると考え、研究を行っています。本研究室には、ソフトウェアやアプリの制作に関心の高い学生が多く、基礎となる考え方を身に付け、自分がつくりたいものを明確に思い描き、実現できる能力が身に付くように指導しています。開発の途上で自分に足りない知識や能力を自覚し、吸収していく中で、何十年先も社会に通じる、高度な情報技術が備わると期待しています。



荻原 剛志 教授

情報理工学科

専門分野：ソフトウェア工学、オペレーティング
システム、データ圧縮アルゴリズム

Profile :

長野県上田高等学校卒業。山梨大学を経て大阪大学大学院で学位を取得。同大学在籍時に macOS の前身である NeXT コンピュータシステムに関わる。以来、UNIX、macOS、iOS といったソフトウェア開発に取り組んでいる。

INTERVIEW

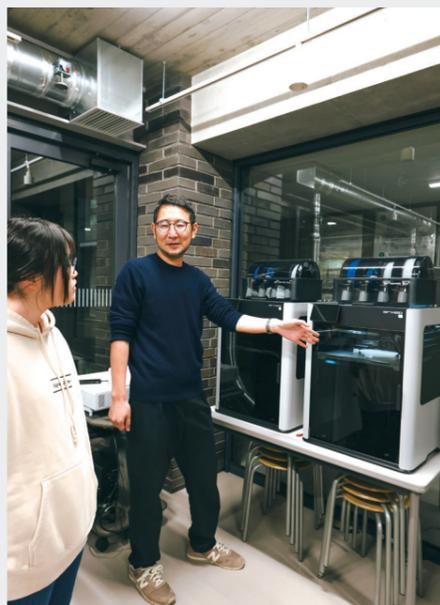
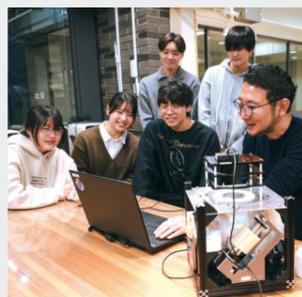
教員インタビュー

Topic :

生物運動の計測と
異身体性インタフェース

Outline :

生物の行動や運動をデジタルな「情報」として捉え、オカダンゴムシをはじめとした節足動物の歩行を高精度に計測・解析しています。この研究室では、3Dプリンタなどのデジタルファブリケーションを活用し、ANTAM・PIANTAM に代表される行動計測装置を独自に開発しています。自作機器により節足動物の足運びや協調パターンを詳細にデータ化し、従来困難だった「節足動物の3D モーションキャプチャ」や「人と異なる身体性を持つキャラクターのモーション自動生成技術」、「異身体性感覚インタフェース」の実現を目指しています。情報科学・工学・生物学の視点から生物の運動原理を分析し、その知見をロボット工学やVR/ARへ応用する「知の統合」が研究の核です。学生は、機器開発や解析手法の自作を通じて発想力や探究心を育み、プログラミングや時系列データ解析、深層強化学習シミュレーション (Isaac Lab) を通じて高い技術力を身に付けます。



永谷 直久 准教授

情報理工学科

専門分野：バーチャルリアリティ、行動生態学、
認知工学、ヒューマンインタフェース

Profile :

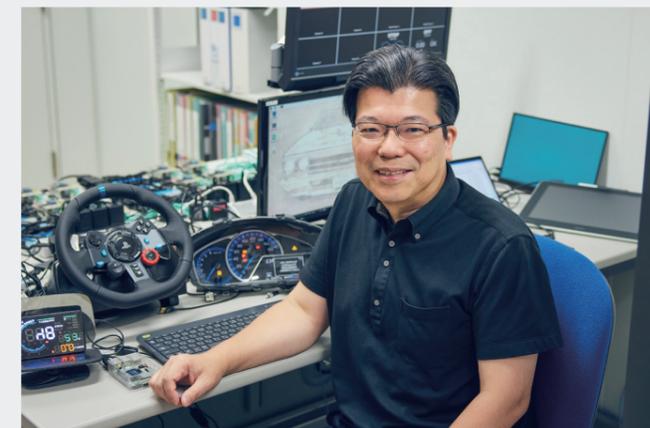
幼少期から好奇心旺盛で「ドラえもん」が好きだった。大学時代に「ヒトや生物の感覚知覚メカニズム」の不思議さに魅了され、研究に没頭。以来、感覚と技術の融合に興味を抱き続け、新しい価値を創出する研究に情熱を注いでいる。

Topic :

企業との共同研究や実験で
専門的な技術・知識を修得

Outline :

家電製品には「組み込みシステム」と呼ばれる特定の機能を実現するためのコンピュータシステムが搭載されています。それらは独自のハードウェアやOSを有しており、近年はネットワークに常時接続されることが増えてきました。私の専門は、そんなネットワークにつながる組み込みシステムのセキュリティに関する研究です。例えば、自動車で使用されるシリアル通信プロトコル「CAN」の脆弱性を探って問題点と修正案を提案したり、車載Ethernetの新規格「10BASE-T1S」やサービス指向プロトコル「SOME/IP」などを今以上に安全に利用するための仕組みを研究したりしています。学生の皆さんには、企業との共同研究や実車両・実機を使った実験を通して研究の楽しさを体感してもらいながら、情報セキュリティの技術・知識を基礎から着実に身に付けてもらっています。



井上 博之 教授

情報理工学科

専門分野：組み込みシステムセキュリティ、
インターネットセキュリティ

Profile :

在阪メーカーにてインターネット通信機器の研究開発に携わる。在職中に学位を取得。東京のベンチャー企業を経て、広島にある情報系大学教員に。本学で組み込みシステムセキュリティ技術の研究開発に取り組んでいる。

SEMINAR & FACULTY



研究室&教員DATA 2026年3月現在

ソフトウェアの可視化・可聴化・可触化

青木 淳 教授
専門分野: ソフトウェア工学、プログラミング言語、情報化学

行列計算の理論とアルゴリズムの開発

赤岩 香苗 准教授
専門分野: 応用可積分系

ヒトと機械をつなぐ技術の応用研究

赤崎 孝文 教授
専門分野: 神経科学

インターネットミドルウェア技術の研究開発

秋山 豊和 教授
専門分野: インターネットミドルウェア、分散システム、セキュリティ

共創型デザインとデジタルファブリケーション

伊藤 慎一郎 准教授
専門分野: インクルーシブデザイン、デジタルファブリケーション、パーソナルファブリケーション

脳の情報処理および学習の神経メカニズムの探求

伊藤 浩之 教授
専門分野: 神経科学

IoTシステムのセキュリティ技術の研究開発

井上 博之 教授
専門分野: 組み込みシステムセキュリティ、インターネットセキュリティ

インターネットを活用した情報システムの開発

大本 英徹 教授
専門分野: 情報学

計算知能に関する研究

岡田 英彦 教授
専門分野: 計算知能

個人の幸福感の向上を支援する感性情報システムの研究

荻野 晃大 教授
専門分野: 感性情報学・感性工学

ソフトウェアアーキテクチャの構築手法に関する研究

荻原 剛志 教授
専門分野: ソフトウェア工学、オペレーティングシステム、データ圧縮アルゴリズム

人間の脳認知情報処理

奥田 次郎 教授
専門分野: 脳認知情報処理、非侵襲脳活動計測

次世代音声音響処理システム

川村 新 教授
専門分野: 信号処理、音声音響処理、ハードウェア開発

制御システムセキュリティ、インターネット工学

小林 和真 教授
専門分野: 制御システムセキュリティ、インターネット工学

(1) 知的活動を支援するソフトウェア

(2) 数理論理学とその応用

小林 聡 教授
専門分野: 理論計算機科学、数理論理学

センサネットワークとセンサネットワークを活用したインタラクティブメディア

瀬川 典久 教授
専門分野: センサネットワーク、デジタルファブリケーション

脳視覚情報処理、視覚インタフェース、コンピュータビジョン

田中 宏喜 教授
専門分野: 視覚神経生理学、視覚心理学、視覚計算理論、視覚工学

ソフトウェア開発支援およびソフトウェア保護に関する研究

玉田 春昭 教授
専門分野: ソフトウェア工学、ソフトウェアセキュリティ、ソフトウェア開発支援

データサイエンスとユーザ行動支援

中島 伸介 教授
専門分野: 情報学、データ工学、情報推薦、ソーシャルメディア分析

生物データ駆動型シームレスインタラクティブデザイン

永谷 直久 准教授
専門分野: バーチャルリアリティ、行動生態学、ヒューマンコンピュータインタラクション、バイオインスパイアードシステム

コンピュータアーキテクチャおよび並列処理に関する研究

新實 治男 教授
専門分野: 情報工学、コンピュータアーキテクチャ

セキュアで信頼性の高い分散システムの研究

林原 尚浩 教授
専門分野: ディベンタブルシステム、システムセキュリティ、分散アルゴリズム

近未来スマートハウスとインタラクティブメディア

平井 重行 教授
専門分野: ヒューマンコンピュータインタラクション、ユビキタスコンピューティング、音楽情報処理、生体情報計測、センサ応用

メディアインタラクション

水口 充 教授
専門分野: ヒューマンコンピュータインタラクション、エンタテインメントコンピューティング

メディア知能~人と共生するAI応用

宮森 恒 教授
専門分野: マルチメディアデータ工学、マルチモーダルAI

人間と人工物との持続的なインタラクション

棟方 渚 教授
専門分野: 生体信号、バイオフィードバック、インタラクティブシステム

新しいネットワークシステムの設計

安田 豊 准教授
専門分野: コンピュータネットワーク

安全安心なコンピュータに関する研究

吉村 正義 教授
専門分野: ディベンタブルコンピューティング、ハードウェアセキュリティ

人工知能を活用したスマートシティの構築と交通安全支援の最適化

栗 達 准教授
専門分野: 機械学習、知能工学、マルチメディアデータ解析



GRADUATE'S INTERVIEW

卒業生紹介

INTERVIEW

・ INTERVIEW ・

オムロン エキスパート エンジニアリング株式会社 勤務

松田 千明 さん

コンピュータ理工学部 コンピュータサイエンス学科(現:情報理工学部) 2017年卒業
大学院 先端情報学研究科 先端情報学専攻 博士前期課程 2019年修了

Q. 京都産業大学の学びの魅力とは?

Webから回路を組んでそれをソフトで制御する組み合わせまで、幅広い分野を学べました。おかげで新しいことに挑戦する際の不安やためらいがなくなったと考えています。他学部の授業も履修できたので、興味があった心理学やビッグデータを扱う際に必要とされる統計学についても学べました。

Q. 在学時の学びが現在のお仕事にどのように生きていますか?

現在の職場は幅広い分野の業務を扱っており、興味のある分野にチャレンジできる環境です。各分野の人たちと関わる機会も多く、学生時代の多岐にわたる学びが生きていると実感することも少なくありません。今後は、独立している各分野をつなげられる存在を目指したいと考えています。

学生時代の思い出



開発現場で求められる、統計やAI、プログラミング言語の知識。在学中にこれらを学んだおかげで、無理なく業務に取り組んでいます。知的好奇心を満たした6年間で、今につながっています。

卒業生



幅広い学びを経験して
挑戦に抵抗を
感じなくなった



詳細はWebへ



CAREERS キャリアサポート

文部科学省に最優秀賞と認められたキャリア実習をはじめ、入学直後から卒業まで多彩なキャリア形成支援プログラムを展開。低年次から自分のキャリアを描く機会を設け、社会で生き抜く力を育てます。就職活動では、約40人の専任スタッフが年間約12,000回の個別面談を実施するなど、きめ細かにサポート。こうして培われる資質や能力は、卒業生が就職した企業や社会からも高く評価されています。

就職率〈情報理工学部〉

98.9%

2024年度実績

資格

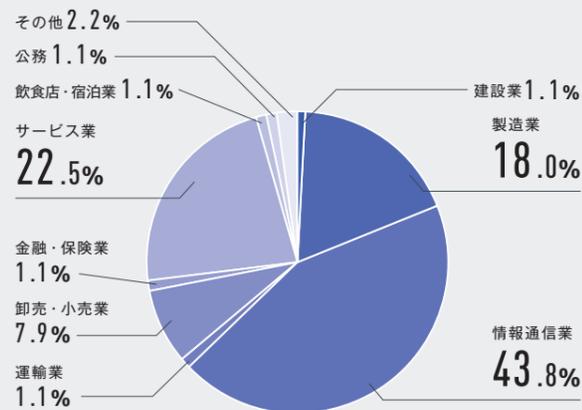
資格受験専門学校による講義を、特別価格で受講できます。講師は実績のある専門学校の受験対策スペシャリスト。資格サポート室とタッグを組み、資格・講座選びから合格まで徹底的にサポートします。

取得を推奨している資格

- 基本情報技術者
- ネットワークスペシャリスト
- 応用情報技術者
- データベーススペシャリスト
- エンベデッドシステムスペシャリスト
- 情報処理安全確保支援士

※授業では、試験で要求される知識を得ることが可能。
資格は、該当検定試験に合格することで取得可能。

就職先 業種割合



2024年度実績

※就職先業種割合については、小数点第2位を四捨五入しているため、合計が100%と異なる場合があります。

就職先一例 (50音順)

アークレイ	京信システムサービス	タカラスタンダード	フリュー
アルゴグラフィックス	きんでん	橋本チエイン	マイナビEdge
アルプス技研	コーエーテックモゲームス	デンソーテン	三菱重工業
イシダ	ココヨ	ナブテスコ	三菱ロジスネクスト
内田洋行ITソリューションズ	島津トラスティック	阪急電鉄	メイテック
NECセキュリティ	スマセイ情報システム	日立ソリューションズ・クリエイト	LINEヤフー
NECソリューションイノベータ	ソニーネットワークコミュニケーションズ	富士ソフト	

大学院進学率

24.4%

2024年度実績

「研究を究めたい」「専門性が必要な仕事に就きたい」という学生には、技術者・研究者を養成する大学院への進学を推奨しています。

共創チャレンジプログラム

学年混合チームで挑んだシンポジウム発表を通じて研究意欲が向上



4年次在学時にデジタル制作・研究共創チャレンジプログラムを活用し、研究活動と学外での発表に挑戦しました。私は大学院生と学部1年次生とチームを組み、Bluetooth通信の安全性を検証。進捗管理を行い、意識統一を図りながら研究を進め、その成果を福岡県で開催されたシンポジウムで発表しました。チーム活動を通してマネジメント力が向上しましたが、シンポジウムでは多くの研究者と交流する中でセキュリティに関する知識が深まり大学院での研究意欲が高まりました。

小笹 靖泰 大学院 先端情報学研究所 先端情報学専攻 博士前期課程 1年次 (京都市立紫野高等学校出身)

共創チャレンジプログラム: 学部・研究科の上級生のすぐれたデジタル制作・研究活動に下級生が参加し、チームとして学外発表する活動を支援する取り組み。



詳細はWebへ

INTERVIEW

ソフトバンク株式会社 内定

内定者

戸崎 友輔

情報理工学科 2024年卒業
大学院 先端情報学研究所 先端情報学専攻 博士前期課程 2年次
(大阪府・追手門学院高等学校出身)

Q. 情報理工学部を選んだ理由は？

1年次秋学期から始まるコース選択制度に魅力を感じたからです。入学した当初は情報セキュリティに興味を持っていましたが、学びを進める中でデータサイエンスの可能性と面白さに気がきました。興味の変化に合わせて、幅広く、そして深く学ぶことができる環境は、この学部の大きな魅力だと思います。

Q. 大学での学びや経験が卒業後のキャリアにどのように役立つと考えていますか？

実験や研究で試行錯誤を繰り返す中で、困難に粘り強く向き合うことの大切さを学び、課題解決能力を養うことができました。また、柔軟に専門分野を選べる環境を生かしてAIの専門知識を身に付けることができ、内定先での新しいサービスの企画・創出に生かしたいと考えています。

学生時代の思い出



データ工学と情報マネジメントに関するフォーラムに参加しました。英文法の選択肢問題において、誤った解答の選択肢を自動生成する仕組みに関する発表を研究室の友人と行いました。

柔軟に学べる環境の中で
自分が目指すべき道を見つけた

INTERVIEW

京セラコミュニケーションシステム株式会社 内定

内定者

田中 梨沙

情報理工学科 4年次 (京都府立南陽高等学校出身)

Q. 内定につながった大学での学びや修得したスキルは？

「脳科学」、「AI・データサイエンス」、「情報システム」の3コースを選択し、幅広い領域を深く学ぶことができました。また、チームで機械を製作する授業では協働力や課題解決力を磨くことができました。本学だから得られた多彩な知識・スキルが、システムの企画・設計を行う内定先に評価いただけたと感じています。

Q. 就職先でどのように活躍したいですか？

卒業研究では、隙間時間に合わせて最適なウォーキング経路をマップ上に表示するWebアプリを開発しています。開発に伴い学会発表を2回行いました。その中で身に付けた、常にユーザー目線で考える姿勢やプレゼンテーション能力を生かし、モバイル決済システムや航空システムの開発で活躍したいと考えています。

学生時代の思い出



「プロジェクト演習」では、3Dプリンタなどを駆使しケーキを2~10等分に切り分ける機械を開発。コンセプトから内部の構造・プログラムまでチームで考えて製作し、ものづくりの面白さを実感しました。

機械制作やWebアプリ開発、
学会発表など多彩な経験が強みになった