

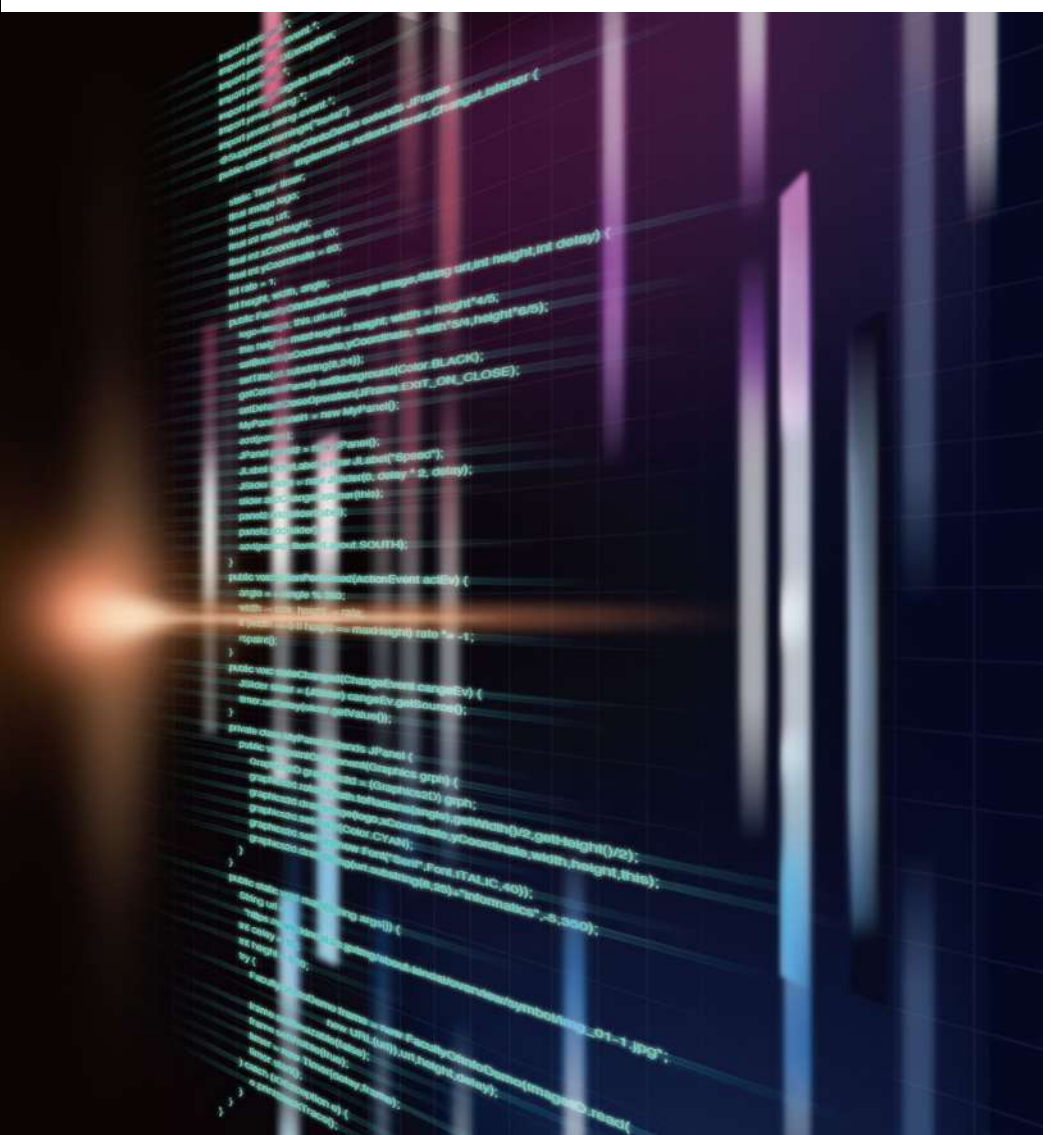
近畿大学 情報学部

〒577-8502 大阪府東大阪市小若江3-4-1
TEL(06)4307-3116 FAX(06)6724-5285
[入学センター]TEL(06)6730-1124
[入試情報サイト]<https://kindai.jp> (キンダイジェービー)
[情報学部サイト]<https://www.kindai.ac.jp/informatics/>

2022年4月開設
近畿大学情報学部 **NEW**

KINDAI UNIVERSITY
情報学科

KINDAI
UNIVERSITY



Faculty of Informatics

最先端の学びをアシストする、

充実の施設で始動!

2022

施設

南側外観

教員研究室、学生研究スペースが近接して配置され、学生指導もきめ細やかな支援。



2階・3階

オープンな学生の研究エリアでは、教育・研究に応じてアップデート。ゼミやディスカッション、合同研究などコミュニケーションが生まれる空間。



2階研究室ー研究室間の垣根が取り払われた一体空間

2階と3階研究室はフロアを超え連続する。

ACADEMIC THEATER

文理の垣根を越えて、社会の諸問題を解決に導くための施設「ACADEMIC THEATER (アカデミックシアター)」。



ACADEMIC THEATER



BIBLIOTHEATER



24時間利用可能な自習室



CNN Café

DNS POWER CAFE / THE CHARGING PIT&DINER



DNS POWER CAFE



THE CHARGING PIT&DINER

アプリでのカスタマイズ注文やキャッシュレス決済が可能に

“心と身体両方の健康をサポートする場所に”をコンセプトに健康的な身体づくりができる機能とコミュニケーションを誘発し、エンターテインメント性を持った食堂です。食事メニューをカスタマイズしたり、キャッシュレスでの事前決済で並んで待つことなく食事ができるなど、“次世代型食堂”として学生の利便性も最大限に考慮した施設です。(株)ドーム監修のプロテイン入りのメニューも販売しています。

食堂の動画はこちらから↓



多様な授業形態を受け止めるON DEMAND SALON

情報学部での多様な授業形態(オンデマンド授業など)に対し、自由に利用できる教室。



E-SPORTS空間

Generation Zを惹きつけるe-sports。e-sports等の多様なイベントが開催可能な交流空間。



大学内特区構想プロジェクト —INFORMATICS CORE—

情報学部での研究成果・教育内容の展示や実験を行うことができる、デジタルと実空間の創出スペース。



近畿大学

情報学部

CONTENTS

03 スペシャル対談 —SPECIAL TALK—

IT業界のパイオニア二人が描く、近大情報学部のビジョンとは

05 学びの特長

05 コース紹介

07 4年間の流れ

07 情報学部の4年間

09 学科紹介

09 情報学科

知能システムコース／サイバーセキュリティコース／実世界コンピューティングコース

11 教員紹介

12 キャリア

12 将来の進路

13 奨学金

13 奨学金

13 国際交流

13 国際交流

14 交通アクセス

随時更新中。 情報学部の最新の情報は ここでチェック

情報学部のより詳しい情報については、ぜひ情報学部の公式ホームページをご覧ください。本冊子には盛り込まれていない、さまざまな情報が入手できます。また「研究業績」や「TOPICS」は常に更新されています。定期的にチェックして、興味深い話題を発見してください!

ホームページへアクセス! スマホ版もこちらから
<https://www.kindai.ac.jp/informatics/>



※イベント等の写真は2019年度以前に実施したものを掲載しています。

スペシャル対談

SPECIAL TALK

機会を提供できる
プラットフォームとしての大学が
21世紀には必要

夏野 剛 なつ の たけし

近畿大学情報学研究所 所長
株式会社KADOKAWA代表取締役社長
株式会社ドワンゴ代表取締役社長
N高 理事・初代評議

1965年生まれ。NTTドコモではi-modeを立ち上げ、ドワンゴではニコニコ動画の黒字化を達成。IPA未踏事業を通して、日本のスーパークリエイタの育成をリードする。W3C(World Wide Web Consortium) のBoard 就任はアジア出身者では初。

——Society 5.0がもたらす教育革命

夏野 Society 5.0って言われてますけど、教育って一番遅れていると思うんですよ。

久夢良木 Society 5.0って日本が提唱したんだよね。でも日本が一番遅れてる。

夏野 どの社会でもテクノロジーが進むとまず産業が変わり、その後に政府的なものの公共的なもの、つまり利害が関係しない所が変わる。で、教育って最後になりがちじゃないですか。

久夢良木 長いからね。

夏野 子どもたちが大きくなるまでに時間がかかるから。その教育を受けた、例えばゆとり教育の見直してというのが…

久夢良木 3.0の時代から今でもずっと続いているしね。

夏野 20年、30年かかるわけじゃないですか。

久夢良木 うっかりしてると50年くらいかかる。プロバゲートするの、ずっと。

夏野 ということはある意味言い訳にして、教育のICT化とか教育のSociety 5.0化が遅れている感じがすごくしているんですけど。

久夢良木 そうだね。

夏野 教育にテクノロジーを入れるときに成果をきちんと評価しないといけないという意味で、時間をかけるべきものと、もうそんなものわかっているだろうというものがあると思うんですよ。例えばリアルな対面じゃない教育と、リアルな教育、少なくともワンウェイの講義形式のものであればもう変えてもいいじゃないですか。ところが規制があったりし

て、60単位しか認めてもらえない。これって何なんだろうって。ですから今回の情報学部っていうのは日本の制度下における限界にトライできたらいいなって。

久夢良木 越えようと。

夏野 そういうことをやっていくのが、Society 5.0の中における教育を本当に革新する唯一の方法。

久夢良木 今回我々の場って教育現場だけど、教育現場の中だけで閉じてても面白くないから。

夏野 オープン型でやりたいですよ。

久夢良木 そのオープンのところは、規制の管轄外だね。色々なチャレンジができる。学生は24時間、色々なことを考えるしね。

夏野 そこも含めて、近畿大学の情報学部がなんの価値をもたらすか、ということを追求していきたいなと思います。

久夢良木 学生と教授とか、学生同士とか、お互い創発し合う環境はとても大事だと思う。学校って場でもあるので、そういったディスカッションをどんどん広めていきたい。

夏野 教育の役割が「知識を伝える」というのは、20世紀の話。これからの教育の役割は「機会の提供」。その機会って何かというと、新しい学問に触れ合う機会であり、新しい人と触れ合う機会であり、そして新しい自分を発見できる、つまり「自分はこんなことが好きだったんだ」とかを発見できる機会。そういうオポチュニティをきちんと提供できるプラットフォームとしての大学というのが21世紀には必要なんじゃないかと。

久夢良木 今までの教育って、特に日本は記憶が多かった。チェックシート方式とかね(笑)。もう「書き順が違う」から始まって(笑)。「おお!これはよく考えたね!」って褒めな

情報学部の学部長と研究所所長に就任するのは、第一人者として業界を牽引してきたお二人。
新時代にふさわしい情報教育や求める学生像について語ります。

学生の数だけ
イノベーションが起こっている

久夢良木 健 くさね りさ

近畿大学情報学部 学部長 近畿大学
アセントロホティクス株式会社
代表取締役兼最高経営責任者(CEO)

1980年生まれ。コンピュータエンターテインメントにおける世界の第一人者。株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 代表取締役社長など要職を歴任。

「プレイステーション」の開発者であり、世界中の家庭内エンターテインメントに革命を起こした功績は国際的に広く知られている。

※プレイステーションは株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標です。

いで「違う」って始まるじゃない。何を見つけるかっていうのと、Whatをとにかくね、自分の力で見つけることができるようになるというのが大事を教育方針。その場でWikipediaを見て終わってしまうとか…

夏野 それじゃダメ。

久夢良木 そのためには基礎学力をつけさせるということと、どうやったもそこに到達できるかを自分たちで考える手法を学ぶ。手掛けようとしているのはまったく新しい学部だし、レガシーがないからね。

夏野 過去がないから。

久夢良木 ひたすら今と未来を見て進める。

——情報学部を集う学生に期待すること

夏野 新しいものにチャレンジしようという気で入ってきてほしいですね。

久夢良木 好奇心旺盛な学生にきてほしいね。

夏野 それはすごく大事だと思います。もったいないと思うんですよ、せっかく大学に入っているのに、バイトをメインにしていますとか、サークルをメインにしていますとかいうのは。僕らの役割も講義をできるだけ面白くするとか、そういうのは徹底してやらないと。そこは頑張るとして、入ってくる学生さんにはなんでも興味を持ってもらうというのは、すごく大事なことだと思いますね。

久夢良木 面白いものを見つける。世の中色々なネタはたくさんあって、かつ同じようなことを考えている、もしくは何歩先のことを考えている人はたくさんいるわけで、世界に。どんどん今そういった情報がリアルタイムで入ってくるから、「よしこれは!」ともっと新しいフレームワークができるじゃないですか。

夏野 そうなんですよ。しかもちょっと深く入ってみると、初めて分かる面白さというのが必ず出てくるじゃないですか。講義の枠にとらわれずに、コミュニティとしての新しい学部、そこに参加する学生なんだという意識があったらいいですね。

久夢良木 近大の情報学部にくるとめっちゃ面白いってね。

——近畿大学と他大学の情報学部の違い

久夢良木 色々な大学のカリキュラムをそのまま自分で経験しているわけじゃないけど、基本的にはやっぱりTeach inするんだよね、基本的な情報を教える。テストの方式も大体みんな同じようなものだ。新しい事象に対して、どう対応するか、それのなにが問題なのか、どこを解決するのか、そういうアプローチでたぶん講義やってないと思うんだよね。そういうものを学校でやろうとすると、マスターかドクターコース。でもドクターに行くどうしても自分のテーマというのを見つけるために狭くなってしまふ。やっぱり一番元気で自由で色々な可能性があるのは学部生の頃なので、学部生の頃に精一杯、とにかく貪欲に色々なものを取り込んでもらいたい。

夏野 情報ってあらゆる産業の、あらゆる学問の基盤になっているので、なんでもできる情報学部にしたいですよね。日本の大学の専門性ってパーツオブテクノロジーだったりパーツオブサムシングで、パーツパーツに分けていくってことだったんですけど、我々は世界そのものを見つめて、そこにあるべき情報システムの在り方とか、世界からいきたいですよ。

久夢良木 少なくとも学生の数だけイノベーションが起こっているはずなんだよ。

夏野 そういうことができる時代になるって。

久夢良木 お互いが刺激し合わないで。

夏野 そうそうそう。

IT業界のパイオニア二人が描く、近大情報学部のビジョンとは

西日本最大の情報教育の拠点 近畿大学情報学部、2022年始動

世界中で求められる先端IT人材

人材不足が深刻なIT人材。近年特に、ビッグデータやIoT、人工知能、情報セキュリティなど、先端IT技術に携わる先端IT人材が求められています。ところが、収入は全職種平均を大きく上回るにも関わらず今後も慢性的な人材不足が懸念されています。近畿大学情報学部では、社会に求められる技術の習得だけでなく、Society 5.0を実現するクリエイティブな技術者の育成をめざします。



先端IT人材を育成するカリキュラム

Society 5.0を実現するクリエイティブな技術者となるために必要な能力は多岐に渡ります。単なる技術の習得にとどまらず、社会のニーズに応えるIT人材としてふさわしい能力を身につけるカリキュラムを展開します。



情報学研究所

近畿大学情報学研究所は、令和2年(2020年)4月1日、18番目の研究所として開設いたしました。本研究所は、Society 5.0を構成するサイバー空間に対応する「知能システム部門」、フィジカル空間に対応する「実世界コンピューティング部門」と、これらを高度にかつ安全に融合させるネットワークに対応する「サイバーセキュリティ部門」、および今後の超デジタル社会で必要とされるICT技術の教育方法とICTを活用した教育に対応する「ICT教育部門」の4つの部門からなり、いずれも各部門の第一線で活躍する専門家を教員として招聘しております。



夏野 剛 所長

近畿大学情報学研究所は「実学教育」の理念のもと、AIやサイバーセキュリティ、IoTなどの最先端の技術の創出はもちろんのこと、その技術を社会実装する際に生じる課題の掘り起こし、そして、その課題解決法の提起などを実践的に行なっています。このために、法規制等により社会実装が難しい技術などを大学内で実装検証可能な環境として「大学内特区構想」を創出し、社会に先んじて実装検証を行い、さらにはその研究成果を教育活動にフィードバックすることにより、AI等の高度なICT技術を活用できる人材育成のための教育と、ICTを活用した教育に寄与していきます。

1 Society 5.0を実現するクリエイティブな技術者を育成する3つのコース

知能システムコース



サイバー空間に蓄積された膨大なデータを解析し、人々の生活をより便利にする情報を提供する社会インフラやデータ活用システムを構築できる人材を養成

サイバーセキュリティコース



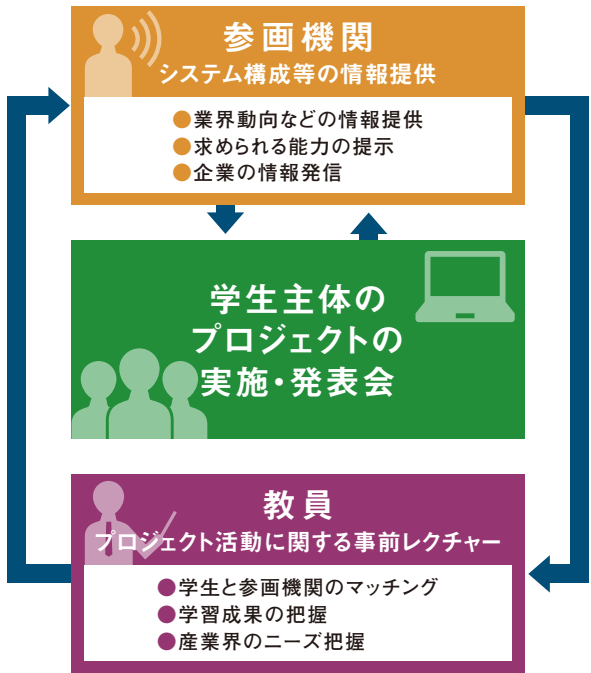
サイバー空間に大規模データを収集し利活用するための安全な情報基盤を構築するICTアーキテクトや、高度化するサイバー攻撃に対処できる情報セキュリティ人材を養成

実世界コンピューティングコース

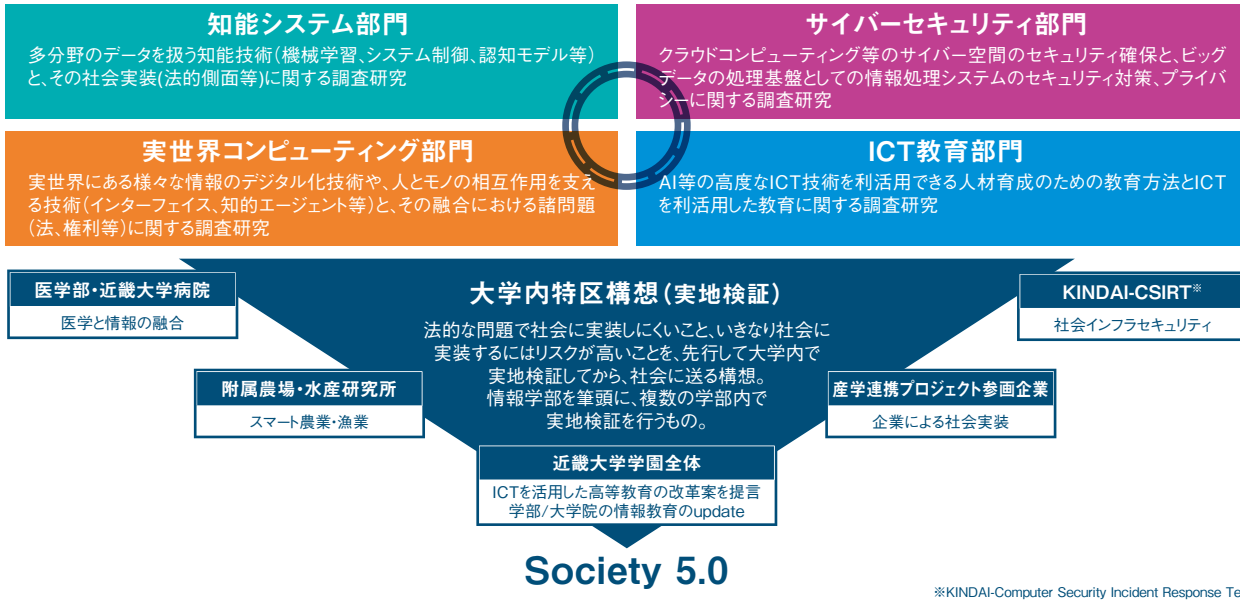
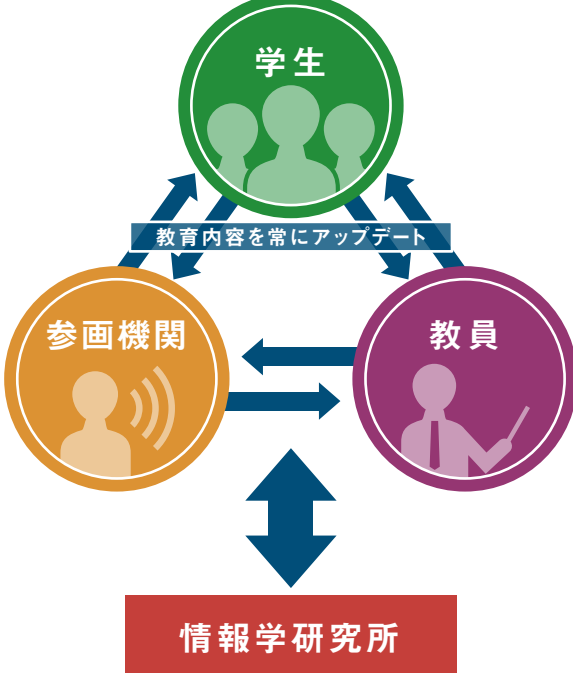


IoT、AI及びシステムとユーザの相互作用に関する人間中心のシステム設計を高度に統合して、実世界で新たなサービスやイノベーションを創出できる人材を養成

2 自己管理能力と チームワーク力の涵養



3 実社会と結びついた教育 (産官学連携)



新たな情報価値や 情報サービスの創出を担う技術者をめざす



教員からのメッセージや
最新の研究実績は、
情報学部Webサイトへアクセス！

スマホ版もこちらから
今すぐサイトでチェックしよう！

近大情報学部

検索



1
年次

2
年次

3
年次

4
年次

講
義
実
習
科
目

オンデマンドメディア授業

共通教養科目

- 技術と倫理
- 科学技術の進歩と人権 ほか

対面授業(初年次コミュニティ形成)

基礎必修科目

- 基礎微積分学
- 基礎線形代数学1・2
- 確率統計
- コンピュータ基礎 ほか

専門必修科目

- IoT
- オブジェクト指向プログラミング
- プログラミング基礎1・2 ほか

リアルタイムメディア授業 2年生からコース別授業 ※一部対面授業科目あり

知能システムコース

サイバー空間に蓄積されたビッグデータをAIで解析し、新たな情報価値を創出するスキルを養成します。AI技術の基礎となる数学・確率統計、データ分析をはじめとしたAI応用について学び、人工知能技術を取り扱う情報系企業、人工知能技術活用による業務改善を指向するメーカーなどへの就職をめざします。

専門科目

- 機械学習1・2
- 実践機械学習
- データモデリング
- データマイニング
- コンピュータビジョン
- メディア処理 ほか

サイバーセキュリティコース

IoT社会においてシステムを安全、安心に利活用するために不可欠なセキュリティスキルを養成します。IoT社会を実現するために必要なネットワーク技術やセキュリティ対策技術、クラウド技術を学び、IT企業や情報セキュリティ管理者を必要とする多様な企業への就職をめざします。

専門科目

- 暗号と情報セキュリティ
- セキュリティ解析技術
- 情報セキュリティ対策と管理1・2
- サイバー犯罪学
- ブロックチェーン
- ネットワークセキュリティ技術 ほか

実世界コンピューティングコース

人間中心のシステム設計論を基礎に、IoTやAIを組み合わせ、社会実装につなげるスキルを養成します。人間中心のシステム設計論やコミュニケーション、インタラクション設計などを学び、情報系企業、エンターテインメント系企業、新たなサービスやイノベーションを創出する起業家をめざします。

専門科目

- 人間中心設計論
- サービスコンピューティング
- エンターテインメントコンピューティング
- インタラクション設計 ほか
- 複合システムデザイン

少
人
数
教
育

基礎ゼミ1・2

コミュニケーション能力、プレゼン能力、協働力を養うとともに、2年次のコース選択に向けた基礎知識を習得します。

情報学基礎ゼミナール1・2

学生同士での活発な議論や担当教員との対話のもと、発想力、創造力、問題解決能力を養成します。

情報学応用ゼミナール1・2

3年前期から研究室に所属し、早期から最先端のICT研究に携わることで、情報学の実践的な知識習得と、高度な問題解決能力を養成します。

卒業研究

AI、IoTなど最新の情報手段を活用して問題解決を図る経験を積み重ねる中で、社会で活躍できる技術者として必要な知識と実践力を身につけます。

交
流
教
育

学生中心プロジェクト

学生が中心となって、試行錯誤し良い解決策を探る実践を行う「学生中心プロジェクト」では、与えられた制約の中で計画的に仕事を進め、問題の発見に必要となる知識の習得を自主的かつ継続的に行う意欲をもったスキルを養成します。

専門選択必修科目

- 社会情報学実習1・2・3・4

BYODで
(Bring Your Own Device)
いつでも、どこでも
学びの場を提供！

【学び力】
パワーアップ

情報学部では、学生の皆さん一人一人が自分専用のPCを持ち情報環境を常に持ち歩くBYOD(Bring Your Own Device)を必須とします。大学(フィジカル空間)を学びのコアの場としつつ、オンライン上(サイバー空間)での講義や小テストを行い、さらに学生同士・教職員とのコミュニケーションを図ります。いつでも好きなタイミングで受講できるオンデマンド講義やリアルタイムでのオンライン講義を多く取り入れるため、推奨するPCの購入が必要となります。

【情報学部が推奨するPC】
MacBook Air13インチ

Bring Your Own Device

フィジカル空間とサイバー空間
双方の利点を生かし学びを深める！

サイバー空間

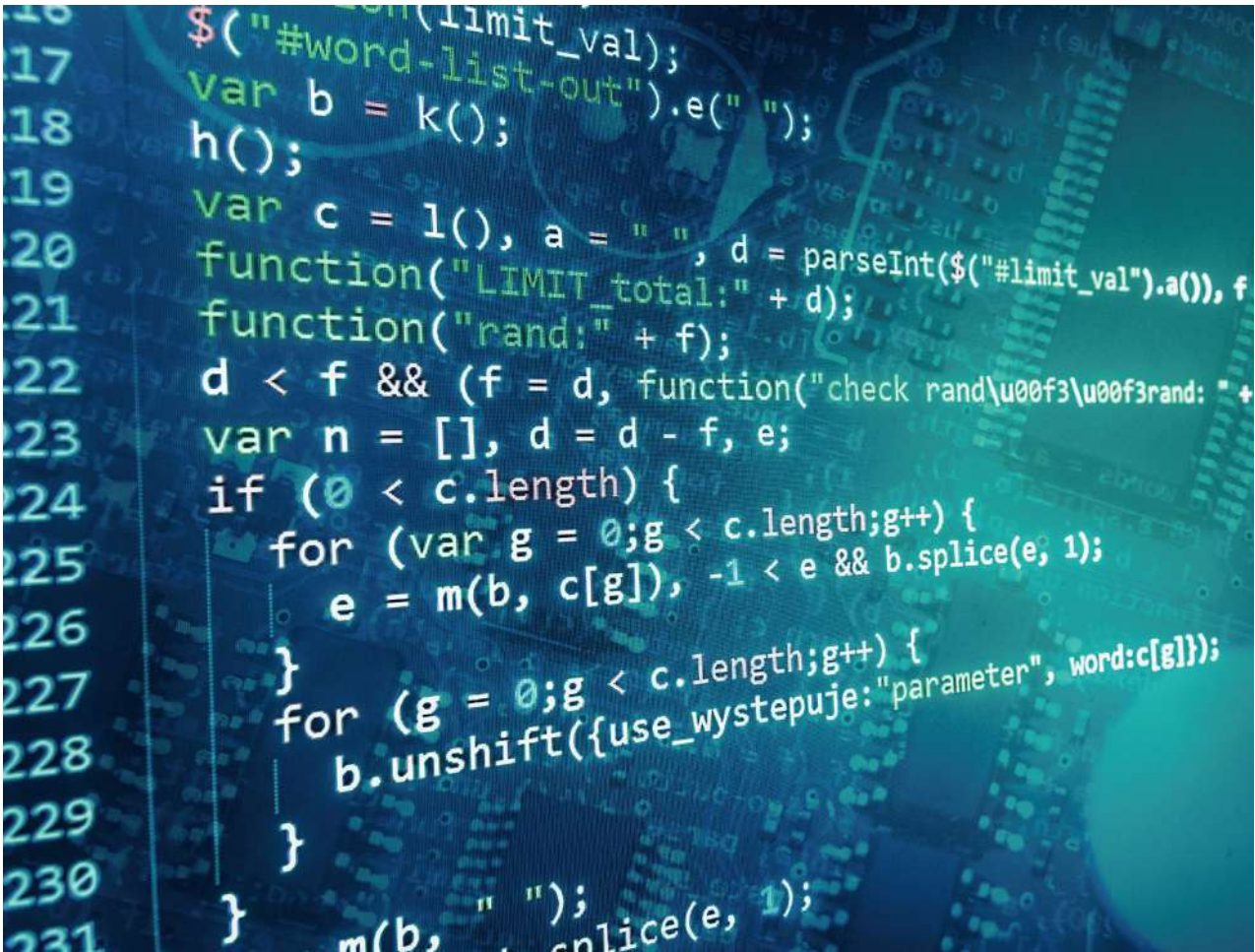
- オンデマンドメディア講義
- リアルタイムメディア講義
- 学習管理システム(LMS)
- 提出物のペーパーレス化
- 諸手続きのオンライン化
- 相談窓口のオンライン化



双方のメリットを融合させることでより立体的な学びを実現

フィジカル空間

- コミュニティ形成
- 自己管理能力
- チームワーク力
- 社会とのインタラクション



情報学科

知能システムコース
サイバーセキュリティコース
実世界コンピューティングコース

Society 5.0を実現できる クリエイティブな 先端IT技術者の育成

サイバー空間と実世界を高度に融合させた超スマート社会「Society 5.0」の実現に向けた取り組みが官民一体となって進められています。Society 5.0実現のためには、情報処理の基盤技術はもちろんのこと、AI、ビッグデータ、サイバーセキュリティ、IoT等を活用できる、いわゆる先端IT技術者が必要不可欠であり、先端IT人材は、社会のさまざまな分野で求められています。情報学部情報学科の教育理念は、建学の精神である実学教育を重視し、広い視野から問題の核心を的確に把握する洞察力、技術的な課題を解決する専門能力、進歩を続ける情報技術に対応できる柔軟な思考力と創造力を持ち、社会の一員としての責任と自覚を有する情報技術者を育成することです。

時間割例(1年前期)

時限	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri
1				韓国語総合1	
2	コンピュータ基礎	基礎ゼミ			
3	英語総合1	プログラミング基礎1	英語総合1		基礎微積分学
4	基礎線形代数学1			オーラルイングリッシュ1	
5	情報処理実習1		※共通教養科目(オンデマンド授業)受講 ・現代社会と法 ・日本語の技法		

知能システムコース

人工知能・機械学習の数理的な裏付けや、
実世界データへ適用するための実践的な知識を身につける

サイバーセキュリティコース

情報セキュリティとネットワークの知識に加えて、
実習によって実践的なスキルを身につける

実世界コンピューティングコース

人間中心のシステム設計論を基礎に、
IoTやAIを組み合わせ社会実装につなげるスキルを身につける

カリキュラム

※2年次よりコース選択 ※[]内の数字は単位数 *自由選択科目

知能システムコース

専門科目	1 年次	2 年次		3 年次		4 年次
必修科目	基礎微積分学[2] 基礎線形代数学1[2] 基礎線形代数学2[2] 確率統計[2] コンピュータ基礎[2] プログラミング基礎1[2] プログラミング基礎2[2] IoT[2] オブジェクト指向プログラミング[2]	ネットワーク技術[2] データ構造とアルゴリズム[2] Webシステム[2] オブジェクト指向設計[2] プログラミング実習1[2] プログラミング実習2[2] 情報学基礎ゼミナール1[2] 情報学基礎ゼミナール2[2]	離散数学[2] 多変量解析[2] 応用数学[2] 機械学習1[2] 実践機械学習[2] PICK UP! 統計データ解析[2]	人工知能[2] 情報学応用ゼミナール1[2] 情報学応用ゼミナール2[2] 知能システムプロジェクト1[2] 知能システムプロジェクト2[2] メディア処理[2]	情報理論[2] HCI[2] データマイニング[2] 情報セキュリティ[2] 機械学習2[2]	卒業研究[8]
科必修選択		社会情報学実習1[1] 社会情報学実習2[1]	自然言語処理[2]	社会情報学実習3[1] 社会情報学実習4[1]	音声言語処理[2] コンピュータビジョン[2]	
選択科目	情報処理実習1[1] 情報処理実習2[1] 基礎物理学および演習[3] 基礎生物学[2] 基礎化学および演習[3] 化学[2] 生物学[2] 機械学習概論[2] *eスポーツ[2]	ITビジネス基礎[2] 数理計画法[2]		データベース論[2] キャリアデザイン[2] データモデリング[2] 医療情報学応用[2] 知的エージェント[2]		情報と職業[2]

PICK UP!

実践機械学習

機械学習とは、大量のデータと各データに関連づけられたラベルとの関係を分析して、データxからラベルyを予測するy=f(x)という関数(モデル)を構築する技術です。本科目では、現実のデータを対象としたモデルの構築、性能評価を通して、機械学習の実践方法について解説します。

サイバーセキュリティコース

専門科目	1 年次	2 年次		3 年次		4 年次
必修科目	基礎微積分学[2] 基礎線形代数学1[2] 基礎線形代数学2[2] 確率統計[2] コンピュータ基礎[2] プログラミング基礎1[2] プログラミング基礎2[2] IoT[2] オブジェクト指向プログラミング[2]	ネットワーク技術[2] データ構造とアルゴリズム[2] Webシステム[2] オブジェクト指向設計[2] プログラミング実習1[2] プログラミング実習2[2] 情報学基礎ゼミナール1[2] 情報学基礎ゼミナール2[2]	OSとコンピュータアーキテクチャ[2] 暗号と情報セキュリティ[2] PICK UP! 離散数学[2] 情報セキュリティ対策と管理1[2] ネットワークセキュリティ技術[2] 情報数学[2]	人工知能[2] 情報学応用ゼミナール1[2] 情報学応用ゼミナール2[2] サイバーセキュリティプロジェクト1[2] サイバーセキュリティプロジェクト2[2] ソフトウェア工学[2] 情報セキュリティ対策と管理2[2]	情報理論[2] セキュリティ解析技術[2] モバイル通信[2] 組み込みシステム[2] セキュリティ技術評価と実装技術[2] クラウドコンピューティング[2]	卒業研究[8]
科必修選択		社会情報学実習1[1]	社会情報学実習2[1]	社会情報学実習3[1]	社会情報学実習4[1]	
選択科目	情報処理実習1[1] 情報処理実習2[1] 基礎物理学および演習[3] 基礎生物学[2] 基礎化学および演習[3] 化学[2] 生物学[2] 機械学習概論[2] *eスポーツ[2]	ITビジネス基礎[2] ブロックチェーン[2]		データベース論[2] キャリアデザイン[2] サイバー犯罪学[2] 情報と社会[2] *ネットワーク演習1[2] *ネットワーク演習2[2]		情報と職業[2]

PICK UP!

暗号と情報セキュリティ

情報セキュリティとは、人、モノ、情報が危害を受ける原因やこれを導引する弱点に対策をすることを指します。本科目では、情報セキュリティの考え方、重要性や、情報資産に対する脅威、脆弱性、不正のメカニズムと攻撃、これらの対策で使用する暗号、認証などの技術の仕組み、原理について解説します。

実世界コンピューティングコース

専門科目	1 年次	2 年次		3 年次		4 年次
必修科目	基礎微積分学[2] 基礎線形代数学1[2] 基礎線形代数学2[2] 確率統計[2] コンピュータ基礎[2] プログラミング基礎1[2] プログラミング基礎2[2] IoT[2] オブジェクト指向プログラミング[2]	ネットワーク技術[2] データ構造とアルゴリズム[2] Webシステム[2] オブジェクト指向設計[2] プログラミング実習1[2] プログラミング実習2[2] 情報学基礎ゼミナール1[2] 情報学基礎ゼミナール2[2]	コミュニケーション論[2] エンターテインメントコンピューティング[2] ネットワークセキュリティ技術[2] 人間中心設計論[2] PICK UP! コンピュータグラフィックス[2]	人工知能[2] 情報学応用ゼミナール1[2] 情報学応用ゼミナール2[2] 実世界コンピューティングプロジェクト1[2] 実世界コンピューティングプロジェクト2[2] アドバンスドWebシステム[2] 人工現実感[2] インタラクション設計[2]	サービスコンピューティング[2] 複合システムデザイン[2] インタラクティブシステム[2] 深層強化学習[2] 情報セキュリティ[2]	卒業研究[8]
科必修選択		社会情報学実習1[1]	社会情報学実習2[1]	社会情報学実習3[1]	社会情報学実習4[1]	
選択科目	情報処理実習1[1] 情報処理実習2[1] 基礎物理学および演習[3] 基礎生物学[2] 基礎化学および演習[3] 化学[2] 生物学[2] 機械学習概論[2] *eスポーツ[2]	ITビジネス基礎[2] モデル最適化基礎[2] 調査データ分析[2]		データベース論[2] キャリアデザイン[2] 深層学習[2] 社会シミュレーション[2] データマイニング[2]		情報と職業[2]

PICK UP!

人間中心設計論

人間中心設計は、システム開発を行う際に、そのシステムを利用するユーザの使いやすさ、満足度などを重視する設計概念です。本科目では、人間の知覚特性やインタフェースを構成する入出力装置、デザイン指針、近未来のインタフェースに触れつつ、人間中心設計について解説します。

奨学金は2021年度入学生のもので、2022年度は変更になる可能性があります。詳細は近畿大学ホームページをご参照ください。

入学試験の成績優秀者対象特待生制度 (予定)

入学試験の成績優秀者に4年間の授業料を全額免除もしくは入学金免除します。

■アドミッションズオフィス(AO)入試(総合型選抜)

成績上位者かつ特に優秀なプログラミング能力がある者で上位2位以内(授業料全額免除)
成績上位者かつ優秀なプログラミング能力がある者で授業料全額免除を除く上位4位以内(入学金免除)

■一般入試・前期(A日程・B日程)(授業料全額免除)

得点率75%以上かつ上位者からA日程では20位以内、B日程では10位以内。

■共通テスト利用方式(前期・中期)(授業料全額免除)

得点率80%以上かつ上位者から前期では10位以内、中期では5位以内。

※入学試験において、次年度も特待生の対象となるための条件は別に定めます。

在学中の成績優秀者対象特待生制度 (予定) (当該年度授業料全額免除)

※入学後に変更になる場合があります。

次の条件を満たす成績優秀者には、当該年度の授業料を全額免除します。

- TOEIC L&Rの成績が600点以上(申し込み時から2年以内に限り)
- 成績上位であること
- 当該年の修得単位数が28単位以上で進級した者

■2年、3年、4年次進級時 前年度の平均点が90点以上

近畿大学独自の奨学金

区分	時期・期間	名称	内容
給付(返還不要)	在学中	近畿大学給付奨学金※1	年額 / 300,000円
貸与(無利子・一括型)	在学中	近畿大学奨学金(定期採用)	年額 / 600,000円

※1 近畿大学給付奨学金につきましては、入学前予約採用型の制度もあります。

日本学生支援機構奨学金

※第一種、第二種とも高等学校など不在籍時に予約採用の制度があります。在籍の高等学校などにお問い合わせください。

区分	時期・期間	名称	内容
貸与 (無利子・有利子)	在学中	第一種奨学金 (無利子・選択型)	〈自宅通学〉月額 20,000円～54,000円 〈自宅外通学〉月額 20,000円～64,000円 (家計支持者の収入基準額により選択できます。)
		第二種奨学金 (有利子・選択型)	希望する奨学金の月額を次の中から選べます。 20,000円～120,000円(1万円単位から選択)貸与途中で月額を変更することもできます。 ※医学部40,000円、薬学部20,000円の増額も可能。(ただし、120,000円を選択した場合のみ) 利息①利率固定方式(貸与終了時に決定する利率で最後まで返還) ②利率見直し方式(返還期間中おおよそ5年毎に見直しされる利率で返還)より選択します。卒業あるいは退学した翌月から月単位で利息が計算されます(在学中および返還期限満了前期間は無利息)。

高等教育の修学支援制度

高等教育の修学支援制度(授業料等の減免と給付型奨学金)について令和元年9月20日に近畿大学および近畿大学短期大学部は文部科学省から対象機関として認定を受けています。



近畿大学の国際交流プログラム

※新型コロナウイルス感染症の拡大状況等により変更または中止になる場合があります。

短期語学研修

夏期または春期休暇で伸ばす、実践的な語学力。ホームステイなどの学外プログラムも豊富です。
夏期や春期休暇を利用した、約3～4週間の短期海外留学制度。海外協定大学で行われる講義やディスカッションへの参加を通して、実践的な語学力を修得します。
語学力レベルが初級の方でも安心して海外の大学で学べる環境を整えています。

短期語学研修実施大学	カナダ	カリガリー大学 ブリティッシュコロンビア大学	オーストラリア	ボンド大学 サザンクロス大学リズモア校	ニュージーランド	ワイカト大学 アイルランド	フィリピン	セブ医科大学 漢陽大学	韓国	高麗大学 中国	台湾	台湾大学
------------	-----	---------------------------	---------	------------------------	----------	------------------	-------	----------------	----	------------	----	------

※2019年度実績。2020年度は夏期中止、春期はオンラインで実施。

留学制度

1学期間～2学期間で確かな実力を身につける長期留学。
単位の修得により、4年間での卒業も可能です。
交換・派遣留学…留学希望者の中から選考の上、海外協定大学へ海外留学生として派遣する制度です。
認定留学…協定校以外の外国の大学へ、本学の認定を受けて留学する制度です。
※交換・派遣・認定留学とも、留学先で修得した単位は60単位を限度に卒業単位として認定されるので、4年間での卒業も可能です。

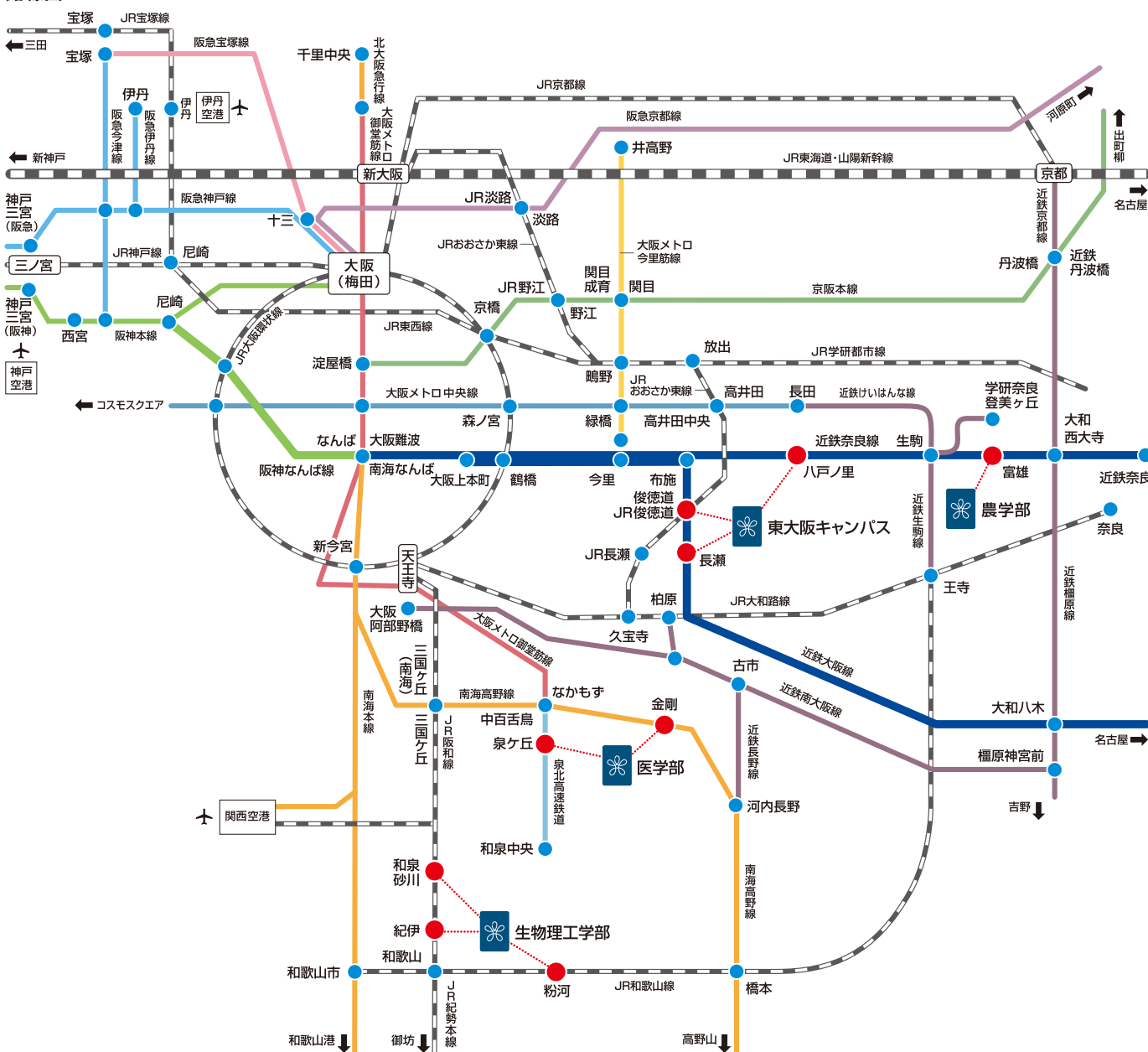
交換留学先大学

アメリカ	ノースカロライナ大学・ウィルミントン校	フランス	パリ・ラ・ヴィレット建築大学	ロシア	カザン連邦大学	台湾	高雄医学大学
	カリフォルニア州立大学ロサンゼルス校	フランス	フランチコンテ大学		極東連邦大学		国立高雄大学
カナダ	カリフォルニア州立大学チャペルヒル校	ルーマニア	トランシルヴァニア大学	中国	ノヴォシビルスク大学	中国	台北科技大学
	ハワイ大学マノア校	ルーマニア	ルーマニア・アメリカン大学		サンクトペテルブルグ大学		国立台湾大学
オーストラリア	ボーン州立大学	スウェーデン	ルンエ工科大学	韓国	国立研究大学経済高等学院サンクトペテルブルグ校	韓国	東亜大学
	セントトーマス大学	スウェーデン	カールスタード大学		フィナンシャル大学		中信金融管理学院
フィンランド	プリンスエドワードアイランド大学	オランダ	フォンティス応用科学大学	マケドニア	ドン工科大学	中国	中原大学
	レジャイナ大学	オランダ	ハンゼ応用科学大学	チェコ	モスクワ工業物理大学	中国	国立成功大学
ドイツ	フレザー・バレー大学	オランダ	ハーグ応用科学大学	韓国	モスクワ市立大学	中国	長栄大学
	ウーロンゴン大学	オランダ	アヴァンクス応用科学大学	韓国	スコルコボ科学技術大学	中国	国立台北商業大学
イタリア	ウエスタン・ジニー大学	オランダ	HZ応用科学大学	韓国	フィンランド大学	中国	香港浸会大学
	JAMK応用科学大学	オランダ	ロッテルダム応用科学大学	韓国	スリルカ国際大学	中国	香港樹仁大学
スペイン	ハバツ応用科学大学	オランダ	バレンシア大学	韓国	チェコ生命科学大学	中国	吉林大学
	トリア単科大学	オランダ	カトリック大学サンアントニオデムルシア	韓国	厦門科技大学	中国	澳門科技大学
ベルギー	クラウスター・エイク大学	オランダ	マラガ大学	韓国	仁荷(イナ)大学	中国	上海大学
	ミュンスター応用科学大学	オランダ	ラモン・リウイ大学ラ・サリエ	韓国	釜山外国語大学	中国	嶺南大学
ハンガリー	インゴルシュタット工科大学	オランダ	リエージュ州高等教育学院	韓国	高麗大学	中国	大理理工大学
	ケルン応用科学大学	オランダ	ルーヴェン・カトリック大学	韓国	漢陽大学	中国	杭州師範大学
インドネシア	フランクス応用科学大学	オランダ	エフェック高等教育学院	韓国	トマス・モア応用科学大学	中国	東北大学
	ユニナ大学	オランダ	ブダペスト・ホルボタン大学	韓国	ソウル市立大学	中国	福建理工大学
インドネシア	プリシテア大学	オランダ	グワ・ニクス大学	韓国	韓仁(ホジン)大学	中国	ビュクス大学
	ベスミアレム・ヴァキフ大学	オランダ	アダム・ミツィエヴィチ大学	韓国	国立台北大学	中国	HKBP/メドセン大学
トルコ	カラビュク大学	オランダ	ワルシャワ経済大学	韓国	開南大学	中国	タイラーズ大学
	マルマラ大学	オランダ	リガ工科大学	韓国	逢甲大学	中国	マラヤ大学
フランス	イスタンブール大学	オランダ	アルブレハト大学	韓国	国立中央大学	中国	チェンマイ大学
	ホルマンディビジネススクール	オランダ	チュメニ大学	韓国	淡江大学	中国	チュアロンコン大学
フランス	モンペリエ大学企業経営学院	オランダ	モスクワ大学	韓国	国立交通大学	中国	タマサート大学
	EDC PARISビジネススクール	オランダ	ITMO大学	韓国	南華大学	中国	FPT大学
インド		オランダ		韓国		中国	チトカラ大学
		オランダ		韓国		中国	

2021年1月時点

交通アクセス

路線図



各主要駅からの経路・所要時間(目安)

※乗り換え時間を含みません。 ※駅から近畿大学への直通バスです。

