

# 基本計画書

基本計画										
事項	記入欄								備考	
計画の区分	研究科の設置									
フリガナ設置者	ガッコウキョウイン キョウトウバナガクエン 学校法人 京都橘学園									
フリガナ大学の名称	キョウトウバナガクエン 京都橘大学大学院									
大学本部の位置	京都府京都市山科区大宅山田町34番地									
大学の目的	本大学院は、教育基本法および学校教育法の規定に基づき、学術の理論および応用を教授研究し、その深奥を究めて、社会の進展と文化の向上に寄与する人材を育成することを目的とする。									
新設学部等の目的	情報学研究科情報学専攻は、情報通信技術に関する卓越した専門性と実践能力を備え、社会、産業の課題の解決や新たな価値創造に貢献することのできる人材を養成することを目的とする。									
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	開設時期及び開設年次	所在地		
	情報学研究科	年	人	年次人	人		年月第年次			
	情報学専攻（修士課程）	2	10	—	20	修士（工学）	令和6年4月第1年次	京都府京都市山科区大宅山田町34番地		
	計		10	—	20					
同一設置者内における変更状況（定員の移行、名称の変更等）	該当なし									
教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数				卒業要件単位数				
	情報学研究科 情報学専攻	講義	演習	実験・実習	計	30単位				
教員の組織	学部等の名称			専任教員等					兼任教員等	
	新設分	情報学研究科情報学専攻（修士課程）		教授	准教授	講師	助教	計	助手	兼任教員等
		計		8 (8)	3 (3)	2 (2)	0 (0)	13 (13)	0 (0)	0 (0)
	既設	文学研究科		14 (14)	3 (3)	2 (2)	0 (0)	19 (19)	0 (0)	1 (1)
		歴史文化専攻（博士前期課程）								
		文学研究科		8 (8)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	10 (10)	0 (0)	0 (0)
		歴史文化専攻（博士後期課程）								
		現代ビジネス研究科		17 (17)	11 (11)	2 (2)	0 (0)	30 (30)	0 (0)	4 (4)
		マネジメント専攻（博士前期課程）								
		現代ビジネス研究科		12 (12)	3 (3)	0 (0)	0 (0)	15 (15)	0 (0)	2 (2)
		マネジメント専攻（博士後期課程）								
	新設	看護学研究科		9 (9)	11 (11)	2 (2)	0 (0)	22 (22)	0 (0)	45 (45)
		看護学専攻（博士前期課程）								
		看護学研究科		9 (9)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	14 (14)	0 (0)	2 (2)
看護学専攻（博士後期課程）										
既設	健康科学研究科		16 (16)	8 (8)	3 (3)	0 (0)	27 (27)	0 (0)	12 (12)	
	健康科学専攻（博士前期課程）									
	健康科学研究科		12 (12)	5 (5)	3 (3)	0 (0)	20 (20)	0 (0)	4 (4)	
健康科学専攻（博士後期課程）										

概要	教職保育職支援室		3 (3)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	3 (3)	0 (0)	0 (0)	大学全体
	看護教育研修センター		0 (0)	1 (1)	1 (1)	0 (0)	2 (2)	0 (0)	81 (81)	
	計		59 (59)	34 (34)	10 (10)	0 (0)	103 (103)	0 (0)	— (—)	
	合計		67 (67)	37 (37)	12 (12)	0 (0)	116 (116)	0 (0)	— (—)	
教員以外の職員の概要	職 種		専 任		兼 任		計			大学全体
	事 務 職 員		97 (97)		78 (78)		175 (175)			
	技 術 職 員		3 (3)		13 (13)		16 (16)			
	図 書 館 専 門 職 員		2 (2)		13 (13)		15 (15)			
	そ の 他 の 職 員		0 (0)		0 (0)		0 (0)			
	計		102 (102)		104 (104)		206 (206)			
校 地 等	区 分		専 用	共 用	共用する他の学校等の専用		計			借上面積2,404㎡ 借用期間30年
	校 舎 敷 地		67,930 ㎡	0 ㎡	0 ㎡		67,930 ㎡			
	運 動 場 用 地		29,155 ㎡	0 ㎡	0 ㎡		29,155 ㎡			
	小 計		97,085 ㎡	0 ㎡	0 ㎡		97,085 ㎡			
	そ の 他		6,769 ㎡	0 ㎡	0 ㎡		6,769 ㎡			
	合 計		103,854 ㎡	0 ㎡	0 ㎡		103,854 ㎡			
校 舎		専 用	共 用	共用する他の学校等の専用		計			大学全体	
		61,583 ㎡ (61,583 ㎡)	0 ㎡ (0 ㎡)	0 ㎡ (0 ㎡)		61,583 ㎡ (61,583 ㎡)				
教室等	講義室	演習室	実験実習室	情報処理学習施設		語学学習施設		大学全体		
	67 室	34 室	61 室	8 室 (補助職員 7 人)		6 室 (補助職員 2 人)				
専任教員研究室		新設学部等の名称			室 数			大学全体		
		情報学研究科 情報学専攻			13 室					
図書・設備	新設学部等の名称	図書 〔うち外国書〕 冊	学術雑誌 〔うち外国書〕 種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕	視聴覚資料 点	機械・器具 点	標本 点	図書、学術雑誌、視聴覚資料、機械・器具、標本は研究科単位での特定不能なため、大学全体の数  大学全体での共用分 機械・器具、標本 1,633点 大学全体の契約データベース41種		
	情報学研究科 情報学専攻	291,157[47,102] (291,157[47,102])	4,125[469] (4,125[469])	159 [131] (159 [131])	3,212 (3,212)	6,146 (6,146)	230 (230)			
	計	291,157[47,102] (291,157[47,102])	4,125[469] (4,125[469])	159 [131] (159 [131])	3,212 (3,212)	6,146 (6,146)	230 (230)			
図書館		面積	閲覧座席数		収 納 可 能 冊 数			大学全体		
		4,232 ㎡	485		358,655					
体育館		面積	体育館以外のスポーツ施設の概要					大学全体		
		6,680 ㎡	弓道場	テニスコート 2面		クラブハウス 2棟				
経費の見積り及び維持方法の概要	区分	開設前年度	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次	教員1人当たり研究費等は研究科単位での算出不能なため、基礎となる学部との合計  図書費には電子ジャーナル・データベースの整備費(運用コスト含む)を含む。	
	教員1人当たり研究費等		450 千円	450 千円	— 千円	— 千円	— 千円	— 千円		
	共同研究費等		509 千円	622 千円	— 千円	— 千円	— 千円	— 千円		
	図書購入費	100千円	63 千円	113 千円	— 千円	— 千円	— 千円	— 千円		
	設備購入費	2,805千円	349 千円	645 千円	— 千円	— 千円	— 千円	— 千円		
	学生1人当たり納付金	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次			
		1,000千円	800千円	— 千円	— 千円	— 千円	— 千円			
学生納付金以外の維持方法の概要			完成時までの運営費は学納金の他、入学検定料、寄付金他をもってこれに充てる。							

既設大学等の状況	大学の名称	京都橘大学大学院							所在地	
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	取容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度		
		年	人	年次人	人		倍			
	文学研究科 歴史文化専攻 (博士前期課程)	2	6	—	12	修士(文学)	0.66	平成29年度	京都府京都市山科区大宅山田町34番地	
	歴史文化専攻 (博士後期課程)	3	2	—	6	博士(文学)	0.33	平成29年度		
	現代ビジネス研究科 マネジメント専攻 (博士前期課程)	2	6	—	12	修士(マネジメント)	0.41	平成29年度		
	マネジメント専攻 (博士後期課程)	3	2	—	6	博士(マネジメント)	0.66	平成31年度		
	文化政策学研究科 文化政策学専攻 (博士前期課程)	2	—	—	—	修士(文化政策学)	—	平成15年度		※平成29年度より学生募集停止
	文化政策学専攻 (博士後期課程)	3	—	—	—	博士(文化政策学)	—	平成15年度		※平成31年度より学生募集停止
	看護学研究科 看護学専攻 (博士前期課程)	2	8	—	16	修士(看護学)	1.12	平成20年度		
	看護学専攻 (博士後期課程)	3	3	—	9	博士(看護学)	0.77	平成26年度		
	健康科学研究科 健康科学専攻 (修士課程)	2	—	—	—	修士(健康科学)	—	平成28年度		※令和3年度より学生募集停止
	健康科学専攻 (博士前期課程)	2	12	—	24	修士(健康科学)	1.08	令和3年度		
	健康科学専攻 (博士後期課程)	3	3	—	9	博士(健康科学)	1.83	令和3年度		

既設大学等の状況	大学の名称		京都橘大学							所在地
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度		
		年	人	年次人	人		倍			
既設大学等の状況	文学部 日本語日文学科	4	85	—	340	学士(文学)	0.98 1.06	昭和42年度	京都府京都市山科区大宅山田町34番地	
	歴史学科	4	100	—	400	学士(文学)	0.91	昭和42年度		
	歴史遺産学科	4	55	—	220	学士(文学)	1.00	平成9年度		
	国際英語学部 国際英語学科	4	120	—	450	学士(国際英語)	0.98 0.98	平成29年度		※令和3年度入学定員増(30人)
	発達教育学部 児童教育学科	4	140	—	560	学士(児童教育学)	1.00 1.00	平成29年度		
	総合心理学部 総合心理学科	4	90	—	90	学士(心理学)	— —	令和5年度		
	現代ビジネス学部 経営学科	4	—	—	—	学士(経営学)	— —	平成27年度		※令和3年度より学生募集停止
	都市環境デザイン学科	4	—	—	—	学士(都市環境デザイン学)	—	平成20年度		※令和3年度より学生募集停止
	経済学部 経済学科	4	240	—	720	学士(経済学)	1.05 1.05	令和3年度		
	経営学部 経営学科	4	260	—	780	学士(経営学)	1.02 1.02	令和3年度		
	工学部 情報工学科	4	130	—	390	学士(工学)	1.09 1.09	令和3年度		
	建築デザイン学科	4	80	—	240	学士(工学)	1.09	令和3年度		
	看護学部 看護学科	4	95	—	380	学士(看護学)	1.02 1.02	平成17年度		
	健康科学部 心理学科	4	—	—	—	学士(心理学)	0.98 —	平成24年度		※令和5年度より学生募集停止
	理学療法学科	4	66	—	264	学士(理学療法学)	0.93	平成24年度		
	作業療法学科	4	40	—	160	学士(作業療法学)	0.93	平成30年度		
	救急救命学科	4	50	—	200	学士(救急救命学)	0.99	平成28年度		
	臨床検査学科	4	80	—	320	学士(臨床検査学)	1.03	平成30年度		
	総合心理学部 総合心理学科 (通信教育課程)	4	180	3年次 180	180	学士(心理学)	—	令和5年度		
	健康科学部 心理学科 (通信教育課程)	4	—	—	—	学士(心理学)	—	平成24年度		※令和5年度より学生募集停止
附属施設の概要	該当なし									

教 育 課 程 等 の 概 要

（情報学研究科情報学専攻（修士課程））

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
共通領域	情報学特論	1前	2			○			8	3	2				オムニバス	メディア
	情報学演習	1前		2			○				1					メディア
	デザイン思考	1前		2			○		1							メディア
	情報展望論	1前		2			○		1							メディア
	プロジェクト管理	1後		2			○		1							メディア
	インターンシップ	1・2前・後		2				○	1						集中	
小計（6科目）		—	2	10	0	—			8	3	2					
専門領域	基盤情報科目群	情報数学特論	1・2前		2		○		1							メディア
		論理設計技術特論	1・2前		2		○		1							メディア
		基盤ソフトウェア特論	1・2前		2		○		1							メディア
		並列コンピューティング特論	1・2前		2		○				1					メディア
		ユビキタスネットワーク特論	1・2前		2		○			1						メディア
		サイバーフィジカルシステム特論	1・2前		2		○		1							メディア
		ヒューマンインタフェース特論	1・2前		2		○		1							メディア
	小計（7科目）	—	0	14	0	—			5	1	1					
応用情報科目群	人工知能基礎特論	1・2前		2		○		1							メディア	
	人工知能応用特論	1・2後		2		○		1							メディア	
	空間情報学特論	1・2後		2		○			1						メディア	
	知能ロボティクス特論	1・2後		2		○			1						メディア	
	コンピュータグラフィックス特論	1・2後		2		○		1							メディア	
小計（5科目）		—	0	10	0	—			2	2						
課題研究	課題研究Ⅰ	1前	2				○		8	3	2					
	課題研究Ⅱ	1後	2				○		8	3	2					
	課題研究Ⅲ	2前	2				○		8	3	2					
	課題研究Ⅳ	2後	2				○		8	3	2					
	小計（4科目）	—	8	0	0	—			8	3	2					
合計（22科目）		—	10	34	0	—			8	3	2					
学位又は称号		修士（工学）		学位又は学科の分野				工学関係								
卒業要件及び履修方法							授業期間等									
情報学研究科情報学専攻（修士課程）の修了要件は、下記を含めた合計30単位以上を修得し、かつ必要な研究指導を受けたうえで論文の審査および最終試験に合格することとする。 【共通領域】 必修2単位を含む6単位以上 【課題研究】 必修8単位							1 学年の学期区分		2 期							
							1 学期の授業期間		14 週							
							1 時限の授業時間		100 分							

教 育 課 程 等 の 概 要																
(工学部 情報工学科)																
科目 区分	授業科目の名称	配当 年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 験・ 実習	教 授	准 教 授	講 師	助 教	助 手			
教養教育科目	コア科目群 思考コア	クリティカルシンキング	1後	2			○								兼5	
		数学的思考を身につける	1・2・3・4前	2			○								兼1	
		哲学概論	1・2・3・4前・後	2			○								兼1	
		倫理学概論	1・2・3・4前・後	2			○								兼1	
	スキルコア	ライティング基礎	1前	2				○							兼6	
		アカデミックライティング	2・3・4前	2				○							兼6	
		英語ⅠA	1前	1				○							兼5	
		英語ⅠB	1前	1				○							兼5	
		英語ⅡA	1後	1				○							兼5	
		英語ⅡB	1後	1				○							兼5	
小計（10科目）	—	8	8	0	—	—	—	0	0	0	0	0	0	兼19		
教養教育科目群	知へのマインドセット	1前	2			○			1					兼12	オムニバス	
	現代社会とそのルーツを探る	歴史から学ぶ	1・2・3・4後	2			○								兼2	オムニバス
		ジェンダーとダイバーシティ	1・2・3・4後	2			○								兼1	
		現代のメディアと表現	1・2・3・4前・後	2			○								兼1	
		宗教学概論	2・3・4後	2			○								兼1	
		国際関係入門	2・3・4前	2			○								兼1	
	社会で生きるなかで自立し	日本国憲法	1・2・3・4前	2			○								兼1	
		くらしと経済	1・2・3・4後	2			○								兼1	
		経済学概論Ⅰ	1・2・3・4前	2			○								兼1	
		経済学概論Ⅱ	1・2・3・4後	2			○								兼1	
	地域を知る価値	私たちのくらしと行政	2・3・4前	2			○								兼1	
		京都の歴史・文化Ⅰ	1・2・3・4前	2			○								兼1	
		京都の歴史・文化Ⅱ	1・2・3・4前	2			○								兼1	
	心とからだの健康をまもる	文学と京都	1・2・3・4前	2			○								兼1	
		健康に生きる	1・2・3・4前	2			○								兼1	
		スポーツコースⅠ	1・2・3・4前	1					○						兼1	
		スポーツコースⅡ	1・2・3・4後	1					○						兼1	
	自然と共生する	心理学概論	2・3・4後	2			○								兼1	
地球の環境と自然		1・2・3・4前	2			○								兼1		
異文化との共生	生命と生態系	1・2・3・4後	2			○								兼1		
	文化人類学	1・2・3・4後	2			○								兼1		
	比較文化論	1・2・3・4前・後	2			○								兼1		
	異文化コミュニケーション論	1・2・3・4前・後	2			○								兼2		
	言語コミュニケーション論	1・2・3・4後	2			○								兼1		
	芸術と文化	1・2・3・4前・後	2			○								兼1		
	英語ⅢA	2前	1					○						兼2		
	英語ⅢB	2前	1					○						兼2		
英語ⅣA	2後	1					○						兼2			
英語ⅣB	2後	1					○						兼2			

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考	
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
	中国語Ⅰ	1・2・3・4前	2				○								兼1
	中国語Ⅱ	1・2・3・4後	2				○								兼1
	中国語Ⅲ	1・2・3・4前	2				○								兼1
	中国語Ⅳ	1・2・3・4後	2				○								兼1
	韓国語Ⅰ	1・2・3・4前	2				○								兼1
	韓国語Ⅱ	1・2・3・4後	2				○								兼1
	韓国語Ⅲ	1・2・3・4前	2				○								兼1
	韓国語Ⅳ	1・2・3・4後	2				○								兼1
	フランス語Ⅰ	1・2・3・4前	2				○								兼1
	フランス語Ⅱ	1・2・3・4後	2				○								兼1
	ドイツ語Ⅰ	1・2・3・4前	2				○								兼1
	ドイツ語Ⅱ	1・2・3・4後	2				○								兼1
	外国語臨地演習	1・2・3・4後	2				○								兼1
	日本語Ⅰ(外国人留学生科目)	1前	2				○								兼2 オムニバス
	日本語Ⅱ(外国人留学生科目)	1後	2				○								兼2 オムニバス
	日本語Ⅲ(外国人留学生科目)	2前	2				○								兼2 オムニバス
	日本語Ⅳ(外国人留学生科目)	2後	2				○								兼2 オムニバス
	日本事情Ⅰ(外国人留学生科目)	1前	2			○									兼1
	日本事情Ⅱ(外国人留学生科目)	1後	2			○									兼1
	日本事情Ⅲ(外国人留学生科目)	2前	2			○									兼1
	日本事情Ⅳ(外国人留学生科目)	2後	2			○									兼1
	日本文化演習Ⅰ	1前	2				○								兼1
	日本文化演習Ⅱ	1後	2				○								兼1
	小計(52科目)	—	2	96	0		—		1	0	0	0	0		兼47
キャリア教育科目群	自律型キャリアの育成	キャリア開発基礎講座	1前	2			○								兼1
		キャリア開発演習Ⅰ	1前	2				○		2					兼3
		キャリア開発演習Ⅱ	1後	2					○						兼3
		キャリア開発演習Ⅲ	2後	2					○						兼3
		キャリア開発演習Ⅳ	3前	2					○						兼3
	小計(5科目)	—	0	10	0		—		2	0	0	0	0		兼6
産学公連携教育	インターンシップⅠ	2・3前	2					○		1	3				兼5 集中
	海外インターンシップ	2・3前	2					○							兼4 集中
	クロスオーバー型課題解決プロジェクト	2・3前	2					○		1		2	1		兼11 集中
	ワークエクスぺリエンス	3前	2					○							兼5 集中
小計(4科目)	—	0	8	0		—		2	3	2	1	0		兼17	

科目区分	授業科目の名称	配当年度	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考	
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
キャリア構築支援	教職入門	1前		2		○									兼1
	教育原論	1後		2		○									兼1
	教育心理学	1前・後		2		○									兼1
	特別支援教育論	2前		1		○									兼1
	総合的な学習の時間の指導法	2前		1		○									兼1
	教育相談	2前		2		○									兼1
	教育制度論	2前		2		○									兼1
	教育課程論	2後		2		○									兼1
	特別活動論	2後		2		○									兼1
	教育方法論	2後		2		○									兼1
	生徒・進路指導	3前		2		○									兼1
	教育実習指導	3・4通			1		○								兼1
	教職実践演習(中等)	4後		2			○								兼1
	教育実習Ⅱ	4通			2			○							兼1
	体育理論	1・2・3・4前		2		○									兼1
	情報科教育法Ⅰ	3前			2	○									兼1
	情報科教育法Ⅱ	3後			2	○									兼1
	教職・保育職教養講義Ⅰ	3前		2		○									兼1
	教職・保育職教養講義Ⅱ	3後		2		○									兼1
	教職・保育職教養講義Ⅲ	4前		2		○									兼1
	教職・保育職教養講義Ⅳ	4後		2		○									兼1
	数学演習Ⅰ	1・2・3・4前		2			○								兼2
	数学演習Ⅱ	1・2・3・4後		2			○								兼2
	物理学基礎	1・2・3・4前・後		2		○									兼1
小計(24科目)		—	0	38	7	—			0	0	0	0	0	0	兼18
専門教育科目	演習科目群	アカデミックスキル	1前	2			○		7	3	2	1			
		プロジェクトマネジメントⅠ	1後	2			○		7	3	2	1			
		プロジェクトマネジメントⅡ	2前	2			○		7	3	2	1			
		プロジェクト演習Ⅰ	2後	2			○		7	3	2				
		プロジェクト演習Ⅱ	3前	2			○		7	3	2				
		プロジェクト演習Ⅲ	3後	2			○		7	3	2				
		プロジェクト演習Ⅳ	4前	2			○		7	3	2				
		プロジェクト演習Ⅴ	4後	2			○		7	3	2				
		卒業研究	4後	4			○		7	3	2				
	小計(9科目)		—	20	0	0	—		7	3	2	1	0		兼0
基礎科目群	情報とビジネス	1前	2			○		2							
	基礎情報数学	1前	2			○		1	1	1					
	コンピュータシステム概論	1前	2			○		1	1						
	計算機科学基礎	1後	2			○			2						
	コンピュータ演習	1前	2				○	1				2			
	プログラミング演習Ⅰ	1前	2				○	5	2	2	1				
	プログラミング演習Ⅱ	1後	2				○	5	2	2	2				
	プログラミング演習Ⅲ	2前	2				○	5	2	2	2				
	線形代数	1前	2			○			2	1					

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考	
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
	微分積分Ⅰ	1前	2			○			1	1	1				
	微分積分Ⅱ	1後		2		○				1					
	論理設計基礎	1後	2			○			1						
	技術英語	3前		2			○			1					
	小計 (13科目)	—	22	4	0				7	3	2	3	0		兼0
基幹科目群	先端科学技術	1後		2		○					1				
	情報セキュリティⅠ	1後	2			○									兼1
	確率・統計	1後		2		○			1	1					
	コンピュータネットワークⅠ	2前	2			○			1						
	コンピュータアーキテクチャⅠ	2前	2			○			1						
	データ構造とアルゴリズム	2前		2		○			1			1			
	論理設計演習	2前		2			○		1						
	ヒューマンインタフェース	2前		2		○			1						
	データ解析演習	2前		2			○		1	1					
	ソフトウェアエンジニアリング	2後		2		○					1				
	産業と情報通信技術	2後		2		○			1						
	モバイルコンピューティング	3前		2		○							1		
	メディア情報処理	3前		2			○						1		
	データベース論	3前		2		○			1						
	ビッグデータ解析	3後		2			○			1					
科学技術と現代社会	3後		2		○									兼1	
小計 (16科目)	—	6	26	0				5	2	2	2	0		兼2	
分野科目群	情報セキュリティⅡ	2前		2		○									兼1
	自然言語処理	2前		2		○				1					
	最適化理論	2前		2		○				1					
	コンピュータネットワークⅡ	2後		2		○				1					
	情報理論	2後		2		○									兼1
	コンピュータアーキテクチャⅡ	2後		2		○			1						
	オペレーティングシステム	2後		2		○					1				
	ユーザエクスペリエンス設計	2後		2		○			1						
	人工知能入門	2後		2		○			1						
	IoTシステム設計	3前		2		○			1						
	コンピュータグラフィックス	3前		2			○		1						
	センシング工学	3後		2		○			1						
	インタラクティブ・アプリケーション・プログラミング	2・3後		2			○		2		1				
	オブジェクト指向プログラミング	2・3後		2			○			1			1		
	応用システムプログラミング	2・3後		2			○		1	1	1				
	AIプログラミング	2・3後		2			○		1	1	1				
	データ解析プログラミング	2・3後		2			○		1	1					
	Webデザイン	2・3後		2			○		2				1		
	情報工学実践Ⅰ	1前		2			○		1						
	情報工学実践Ⅱ	1後		2			○		1						
	情報工学実践Ⅲ	2前		2			○		1						
	情報工学実践Ⅳ	2後		2			○		1						
小計 (22科目)	—	0	44	0				7	3	2	2	0		兼2	

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考	
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
クロスオーバー科目群	経済学入門Ⅰ	2・3・4前	2			○									兼1
	経済学入門Ⅱ	2・3・4前	2			○									兼1
	ミクロ経済学	2・3・4後	2			○									兼1
	マクロ経済学	2・3・4後	2			○									兼1
	公共政策論	2・3・4前	2			○									兼1
	計量経済学	2・3・4後	2			○									兼1
	金融論	2・3・4前・後	2			○									兼1
	証券市場論	3・4前	2			○									兼1
	行動経済学	3・4後	2			○									兼1
	マーケティング入門Ⅰ	2・3・4後	2			○									兼1
	経営組織論Ⅰ	2・3・4後	2			○									兼1
	経営戦略論Ⅰ	2・3・4後	2			○									兼1
	イノベーション・マネジメント	2・3・4前	2			○									兼1
	ロジスティクス論	3・4前	2			○									兼1
	マーケティング・コミュニケーション	3・4前	2			○									兼1
	ベンチャービジネス論	3・4前	2			○									兼1
	知的財産マネジメント	3・4後	2			○									兼1
	技術経営論	3・4後	2			○									兼1
	経営情報論	2・3・4後	2			○									兼1
	生産管理論	3・4後	2			○									兼1
	インテリアデザイン入門	2・3・4前	2			○									兼1
	京都と建築	2・3・4後	2			○									兼1
小計 (22科目)		—	0	44	0	—			0	0	0	0	0	0	兼14
合計 (177科目)		—	58	278	7	—			7	3	2	3	0	0	兼97
学位又は称号		学士 (工学)		学位又は学科の分野			工学関係								
卒業要件及び履修方法							授業期間等								
① 教養教育科目のコア科目群より必修8単位、教養教育科目群より必修2単位、コア科目群・教養教育科目群・キャリア教育科目群より選択必修16単位以上を修得すること。 ② 専門教育科目の演習科目群より必修20単位、基礎科目群より必修22単位、基幹科目群より必修6単位、基礎科目群・基幹科目群・分野科目群・クロスオーバー科目群より選択必修40単位以上を修得すること (基幹科目群より、12単位以上を含むこと)。 ③ 教養教育科目と専門教育科目をあわせて124単位以上修得すること。 (履修科目の登録の上限：48単位 [年間])							1学年の学期区分		2期						
							1学期の授業期間		14週						
							1時限の授業時間		100分						

授 業 科 目 の 概 要			
(情報学研究科情報学専攻 (修士課程))			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
共通領域	情報学特論	<p>(概要) 情報学の各専門領域における基礎的素養から専門的知見までを解説する。各教員が最新のトピックや事例を交えつつ、技術的進歩や将来性、課題等を教授することで、各専門領域に関して幅広く概観するとともに、修士論文作成のための課題意識を醸成する。(オムニバス方式/全14回)</p> <p>(7 東野 輝夫/1回)本科目のねらい・位置づけとともに、情報通信技術の発展の歴史や、社会・産業における情報通信技術の重要性について概観的に解説する。</p> <p>(6 濱口 清治/1回)コンピュータアーキテクチャについて概観した後、様々な構成方式がどのように用いられているかについて現状と今後の展望を解説する。</p> <p>(2 大場 みち子/1回)ソフトウェア開発などの知的行動(主にプログラミングやドキュメンテーション)を取り上げ、知的行動の記録や分析の手法、事例を解説する。</p> <p>(13 平石 拓/1回)スーパーコンピュータに代表される大規模並列計算機の仕組みおよびそのうえで高性能計算を実現するソフトウェア技術を解説する。</p> <p>(10 中村 嘉隆/1回)ユビキタスネットワークに関連する各種技術を取り上げ、実用事例や最新研究動向に関して解説する。</p> <p>(3 加藤 丈和/1回)スマートホーム・ファクトリ・オフィスのためのサイバーフィジカルシステムについて解説する。</p> <p>(1 伊藤 京子/1回)ヒューマンインタフェースに関して、研究開発に必要な基盤技術にもとづき、最近の研究課題や研究動向を解説する。</p> <p>(7 東野 輝夫/1回)米国のサイバーフィジカルシステム研究や日本のSociety 5.0研究など、ICTとAI、ビッグデータを活用した最近の情報学分野の研究動向を解説する。</p> <p>(4 杉浦 昌/1回)リスクアセスメント、組織体制、継続的な運用、CSIRT体制、国内外の標準規格、認証制度など、セキュリティマネジメントの考え方と最新状況を解説する。</p> <p>(5 沼尾 正行/1回)人工知能、機械学習、データマイニングの基礎から説き起こし、脳科学、感情、感性について計算論的立場で解説する。</p> <p>(9 片岡 裕介/1回)社会における空間情報の活用例を通しつつ、位置や場所に関わる理解や考え方について解説する。</p> <p>(11 西出 俊/1回)深層学習モデルの紹介とロボットAIの構築方法、ロボットの行動学習と行動生成手法について解説する。</p> <p>(12 加藤 諒/1回)様々なセンサから得たデータを処理し、有用な知識を得るセンシング情報処理技術について、研究事例を交えて解説する。</p> <p>(8 吉田 俊介/1回)ヒトは多くの情報を視覚から得ている。機械との自然な対話に必要な技術としてコンピュータグラフィックスの基礎と応用を解説する。</p>	オムニバス方式
	情報学演習		本研究科では、ハードウェアやソフトウェア、コンピュータネットワークなどの基盤的技術から人工知能などの応用技術に至る種々の分野の科目を修得する。本科目では、これらの科目を履修するにあたり起点となる知識・技術について、特にプログラミングを中心として基本的な内容を踏まえつつ先進的な内容を演習を通じて修得する。大学院講義として、事例に基づいた課題演習を行い、実務能力の育成を図る。必要に応じて、学生の自主プロジェクトに対する援助も加える。

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考	
	デザイン思考	サービスの研究は製造業、情報産業などの産業におけるビジネスとしてのサービスから、人間が営むあらゆる価値創造ビジネスとしてのサービスへと捉え方と応用が進化している。このような背景から、新しい価値創造ビジネスでの起業も増えてきている。一方、社会にイノベーションを起こす有効な手段として、「デザイン思考」が注目されている。本科目では、このサービスの新しい捉え方と応用を学び、デザイン思考の知識を修得することを目指す。まず、サービス・サイエンスの側面からビジネスを捉え、つぎにデザイン思考の必要性、プロセスなどを解説する。実際のデザイン思考のプロセスについて、「課題の発見」と「課題の解決」に分けて演習を通して理解を深める。		
	情報展望論	近年ICT、とりわけAIやビッグデータ、IoT、ロボット、セキュリティ技術などを活用したスマート社会の構築技術が数多く生み出されている。本科目では、実社会の様々な産業や場面等における課題やICT技術の活用事例を理解することで、情報学の活用フィールド・可能性についての展望を得ることを目指す。そのために、学内外の第一線で活躍されている研究者等もゲストスピーカーに招きつつ、受講生を交えて情報技術による課題解決・価値創出の可能性についてディスカッションしていくことで、情報学の活用フィールド・可能性についての展望を広げていく。また、先端研究を実施している各分野の人材と交流することで、新たな研究を生み出すきっかけを得たり、自身の研究の幅を広げることを目指す。		
	プロジェクト管理	企業では経営管理、技術開発、生産、販売などの活動があり、それぞれの活動に応じて多様なプロジェクトが実施されている。本科目では主に情報システム開発プロジェクトを対象に、プロジェクトの計画立案から要件定義、開発に至る一連のプロセスにおけるプロジェクトマネジメントの知識を修得することを目指す。プロジェクトマネジメントの事実上の世界標準であるPMBOKに基づいてプロジェクト管理の枠組みと知識領域を解説し、プロジェクトマネジメントの基本的な考え方や手法、ツールなどについて学ぶ。また、実際のプロジェクト事例を交えてプロジェクトマネジメントの範囲や特性について理解する。演習を通して、プロジェクト管理のもつ意味と役割、ツールの利用方法について理解を深める。		
	インターンシップ	本科目は、産業・職種の事業内容や課題等を理解するとともに、実践力の深化を目的とする。そのために、研究科の学びと関連する事業所等でインターンシップ(就業体験)を行うとともに、事前学習・事後学習によって学びの補完を行う。事前学習では、個人目標設定や実行計画の策定に加え、インターンシップ先や関連する産業等についての調査を行う。その後、各インターンシップ先にて就業体験を行う。事後学習では、経験の振り返りののち、必要な講習を実施のうえ、報告書の作成やプレゼンテーションを行う。		
専門領域	基盤情報科目群	情報数学特論	大学院専門科目を学習するためには、線形代数・微積分・統計などの分野において学部で修得する内容に加えて、情報学におけるこれらの活用についての実践的な訓練を行う必要がある。さらに、確率、集合、幾何学、論理についての高度な数学や、数学基礎論までも含むより進んだ内容のエッセンスを理解することも重要である。本科目ではこれらの数学分野の基本的な内容を概観し、そのうえでさらに精選された先進的な内容について学習する。	
		論理設計技術特論	本科目では、まず、システムLSIと呼ばれる半導体回路の設計方法について学習する。プログラミング言語などで書かれた高位の設計記述から始めてハードウェアとソフトウェアを協調して設計する方式を学び、種々の工程について理解を深める。用いられる設計手法として、高位合成を利用した設計、レジスタ転送レベル設計、組込みプロセッサ向けコンパイラ技術を学習する。次に、要素技術として高位合成、論理合成、レイアウト技術、タイミング解析について理解する。設計した回路の正しさを確認するための設計検証技術について、シミュレーション手法、アサーション検証およびフォーマル手法の原理についても学習する。最後にテストの技法と低消費電力技術について理解する。	
		基盤ソフトウェア特論	情報システム(ソフトウェア)をチームで高品質かつ効率的に開発するための基礎と企業活動の礎となる情報システムや情報との関係、マネジメントの役割を理解することを目指す。前半ではソフトウェア開発プロセスや要求と仕様化、設計技術、品質管理などのソフトウェア工学の基礎について解説する。後半では企業での情報のマネジメントを中心に情報システム開発との関係、組織での情報の活用などを解説する。顧客、商取引、組織との関係に注目した情報システムを扱い、情報や情報システムの新たな活用方法やセキュリティやコンプライアンス、システム監査なども範疇とする。課題演習を通じて、ソフトウェア開発全般について、理解を深める。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	並列コンピューティング特論	科学技術計算や機械学習、ビッグデータ処理に代表される大規模計算を計算機で高速に行うための技術を学ぶ。近年、高性能計算を実現するための計算基盤となっているマルチコアプロセッサ、GPU、計算クラスタ、スーパーコンピュータ等の構成の概要、およびこれらの基盤上での高性能並列計算を実現するために利用されるプログラミング環境（言語・ライブラリ）について、それらの最新技術動向も含めて理解する。さらに、代表的な並列プログラミング環境であるOpenMPやMPIを用いて高性能なプログラムを書き、実際に並列計算環境上で動作させるための実践的な技術も習得する。	
	ユビキタスネットワーク特論	IoTや無線通信技術等の発展に伴い、「いつでも、どこでも、何でも、誰でも」がネットワークに接続し、情報の自由なやり取りを行うことができるユビキタスネットワーク社会は現実的になっている。本科目ではユビキタスネットワークを構築するための、先端ネットワーク基盤・モバイルネットワーク・ネットワークセキュリティ等の基盤技術について、先端事例紹介を織り交ぜつつ講義を行うことでユビキタスネットワークへの総合的な理解を深める。	
	サイバーフィジカルシステム特論	サイバーフィジカルシステム(CPS)とは、実世界（フィジカル空間）の様々な物やことをセンサーで計測しネットワークで共有することで、コンピュータネットワーク（サイバー空間）上のデータとして、AIや大規模データ解析技術によって分析し、またその知見を実世界に提示・制御することで、実世界に新たな価値を創造する技術である。すべてのものがインターネットにつながるIoT（Internet of Things）の社会においてそれらをどうまとめて分析・制御するかという点に着目した概念で、Society5.0、Industry4.0などで提唱されるスマートシステムの基盤技術として挙げられる。本科目では、CPSの基礎理論の知識と、センサーネットワークやデータ解析などの実現技術を習得し、自らの研究課題に応用できる能力を身につける。	
	ヒューマンインタフェース特論	ヒューマンインタフェースに関して、研究開発に必要な基盤技術を理解し、インタラクションデザインやアプリケーションに関する最近の研究課題や研究動向を学ぶ。まず、ヒューマンインタフェースにおける人間の特性とヒューマンエラーの概要を学ぶ。そして、ヒューマンインタフェースの研究開発のなかで必須の評価実験に関して、演習を通してその基礎的な方法を学び、自ら調査等を行うことにより、ヒューマンインタフェース研究開発の視点を理解する。さらに、人と人工物のインタラクションや人と人とのコミュニケーションを支援するインタフェースの設計や評価方法について最近の研究動向を学ぶ。	
応用情報科目群	人工知能基礎特論	人工知能の基本的な事項を習得する。認識、学習、推論などの人工知能の基本分野を概観し、それらの基礎となる知識表現と推論および学習手法を学ぶ。さらに、基本的なツールを活用して、現実の問題を解決する方法にもアプローチする。対象分野としては、問題解決、探索、計画、ゲーム、制約充足、知識エージェント、論理的な推論、不確実な推論、機械学習、自然言語、ロボット、人工知能における倫理などを取り上げ、基本的な課題解決方法を学んでいく。	
	人工知能応用特論	人工知能の応用的・先進的な事項を習得する。先端的な知識表現と推論および学習手法、それらを活用したデータマイニング手法を取り上げる。ツールを理解し、活用する方法を学ぶとともに、現実問題に適した深層学習等を実装するスキルを体得し、社会において新しい価値を生み出す能力を身につける。対象分野としては、決定木、ルール学習、ナイーブベイズ学習、相関ルール、クラスタリング、ニューラルネットワーク、アンサンブル学習、帰納論理などに取り組む。	
	空間情報学特論	近年の高度情報社会の進展により、各種センサーで取得される空間情報は爆発的に増加する傾向にある。一方で、公共性の高い情報をはじめとしたオープンデータ化の流れもあいまって、社会における空間情報の流通が促進している状況にある。本科目では、特に、都市や地域における社会課題解決のための空間情報の効果的な活用に向けて、空間情報の収集、加工、分析、視覚化に関わる理論に対する理解を深めるとともに、具体的技術の運用や実践的なデータ分析をおこなううえで必要となる知識を身につけることを目的とする。また、空間情報の幅広い分野での利活用の実践例を通して、空間的観点から人間、環境、技術を捉える視座を養う。	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
	知能ロボティクス特論	身体性を有する知能ロボットの人工知能を構築するために必要な技術の習得を目標とする。チューリングテスト、記号接地問題、フレーム問題など従来から人工知能が扱ってきた課題について学習し、LSTMなどの深層学習モデルやベイジアンモデルなどの確率モデルなど、知能ロボットの学習モデルで用いられる手法について修得する。家庭用ロボット、産業用ロボットなどの知能ロボットの分類や、モデル規範型ロボットと行動規範型ロボットなどのロボットモデルの構築方法について学習する。さらに、模倣学習や人間の発達過程をもとに知能ロボットを構築する認知発達ロボティクスやロボティクスサイエンスの実際の研究事例について紹介する。	
	コンピュータグラフィックス特論	ヒトと計算機との円滑な相互対話を考えた場合、ヒトは周囲の実環境を知る手段としてその多くを視覚情報から得ていることからわかるように、コンピュータグラフィックス技術は重要な話題である。本科目においては、現在広く活用されているコンピュータグラフィックスが、どのような仕組みで実現されているか、原理やアルゴリズムについて学び、コンピュータグラフィックスの発展の歴史とともに、具体的な利用方法の基礎・応用について理解を深める。また、より実世界との親和性の高い3次元映像の生成・提示技術の学修へと歩を進め、他の五感情報処理とも統合された複合的な技術である人工現実感 (Virtual Reality、VR) への発展についても学ぶことで、視覚情報処理技術であるコンピュータグラフィックスから派生していく新しいメディア情報処理技術としての可能性や、その将来性について考察する。	
課題研究	課題研究 I	<p>(概要) 学生は、先行研究の調査と研究テーマの明確化を並行して進め、研究計画を立案する。主指導教員は学生のこれらの活動について、学生の自主性を重んじながら、進捗や成果を考慮して指導を行う。副指導教員は、より広い視野を持って、分野横断的な観点から指導する。</p> <p>(1 伊藤 京子) 課題研究 I～IVを通じて、ヒューマンインタフェースに関する研究指導を行う。ヒューマンインタフェースに関連する幅広い専門知識、研究倫理を学ぶとともに学術上、実際にヒューマンインタフェースに寄与する研究を推進し研究成果を論理的に説明する基礎力を修得する。そのために、担当教員の指導のもと、文献レビュー、研究テーマの策定、研究計画の立案などを通して、ヒューマンインタフェースに関連する研究動向を把握し、修士論文研究推進のための基礎力を形成する。</p> <p>(2 大場 みち子) 課題研究 I～IVを通じて、情報システム開発や学習行動分析に関する研究指導を行う。先行研究や関連する研究や手法を調査し、修論研究のテーマを選定して研究計画を立案し、研究・実験環境を構築することを目指す。ここでは、教員が適切な学習題材や資料を選定、提供する。</p> <p>(3 加藤 丈和) 課題研究 I～IVを通じて、スマートホーム・ファクトリ・オフィスに関する研究指導を行う。個別の研究テーマを決定するために先行研究のレビュー、研究テーマの策定、目的・方法の検討、研究計画の立案、および予備検討をおこなう。これらの活動によりセンサーネットワークによってデータを収集する方法、取得したデータの解析手法、その結果に基づく人物行動認識技術を習得する。</p> <p>(4 杉浦 昌) 課題研究 I～IVを通じて、情報セキュリティマネジメントの理論と実践に関する研究指導を行う。リスクアセスメント、組織運営、CSIRT体制、国際標準に基づく認証制度など、セキュリティマネジメントはセキュリティの現場で計画され実践され分析され改善され、それを繰り返すことによって進化していく。この特性を踏まえ、理論と実践の両方の面から先行研究や実施事例を調査し分析する。それに基づいて概略の研究テーマを策定し、研究計画を立案する。これを教員の指導のもとで行いそれらの遂行能力を修得する。</p> <p>(5 沼尾 正行) 課題研究 I～IVを通じて、人工知能に関する研究指導を行う。人工知能の基本的な事項を実践的に学ぶため、各種の基本的なツールを活用し、データを用いた処理方法を一通り習得する。また、人工知能の手法と具体的なデータを利用したパイロット研究計画を立案し、その試行にとりかかる。</p>	

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
		<p>(6 濱口 清治)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、ハードウェア設計技法、設計支援技術およびその応用に関する研究指導を行う。ハードウェア設計技法およびその設計支援技術について、設計ツールを使ったFPGAなどのハードウェアに対する設計手法、設計支援技術の核となる論理関数の操作アルゴリズムおよびソフトウェア、設計検証の方法、さらにそれらの応用について、研究動向を調査する。また、調査結果を踏まえて、研究テーマの策定、研究計画の立案を開始する。</p> <p>(7 東野 輝夫)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、スマートフォンやモバイル端末を活用した人々の行動推定や状況把握、群衆センシング、コンテキストウェアサービスの設計開発など、パーベイシブ・ユビキタスコンピューティングに関する研究指導を行う。研究動向や研究手法を学び、修士論文の研究テーマの設定や予備調査を行う。</p> <p>(8 吉田 俊介)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、コンピュータグラフィックスおよび人工現実感技術に関する研究指導を行う。ヒトの周囲認知は視覚が特に多用されている。CGは視覚処理に係る技術群として成立し、その周辺領域で五感情報全般を扱う人工現実感(VR)技術も発展しつつある。本科目ではこれらの領域を包含するメディア情報処理の基礎と応用について指導し、先行研究の文献収集・精読を通じて研究テーマの策定および目的や方法の検討など研究計画の立案までを目指す。</p> <p>(9 片岡 裕介)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、空間情報を用いた分析技術に関する研究指導を行う。空間情報科学における近年の研究の動向をふまえ、自身の研究課題を明確化していく。そのために、先行研究についての文献調査をおこなうことを通じて、地理空間情報を用いた様々な研究アプローチに対する理解を深めるとともに、自身の研究テーマについて検討をおこなう。また、立案した研究計画にしたがって、研究を遂行するにあたって必要となる、知識やスキルの修得をおこなう。</p> <p>(10 中村 嘉隆)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、ユビキタスネットワークおよび情報セキュリティに関する研究指導を行う。ユビキタスサービスを構成するモバイルネットワーク・センサネットワーク・各種情報セキュリティに関する分野の最新研究動向の調査・分析を行い、各種技術の習得のうえ、研究テーマの設定および研究計画の検討を行う。</p> <p>(11 西出 俊)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、知能ロボティクスに関する研究指導を行う。深層学習モデルや知能ロボットに関する関連研究を調査し、ロボットのAIを構築するうえでの現状の課題について議論する。課題に取り組むうえで深層学習を用いる有効性について調べ、研究テーマの策定を行う。複数の学習モデルを用いたアプローチについて検討し、学習モデルの構築とシミュレーション環境を用いた予備実験を行う。</p> <p>(12 加藤 諒)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、センシング情報処理に関する研究指導を行う。カメラやレーザスキャナ、物理センサ、ソーシャルセンサからデータを取得し、そのデータを処理するセンシング情報処理に関する研究指導・援助を実施する。先行研究の調査、研究テーマの策定、研究計画の立案までを目指す。</p> <p>(13 平石 拓)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、高性能並列計算およびそのための基盤ソフトウェアに関する研究指導を行う。高性能並列計算やそのためのプログラミング言語処理系等の基盤ソフトウェアに関する基礎的知識を習得するとともに、論文等からの情報収集を通して最新の技術動向を掴む。そのうえで自身の研究テーマを決定し、それに基づく研究計画の立案を行う。</p>	
	課題研究Ⅱ	<p>(概要) 学生は、課題研究Ⅰの検討内容を踏まえ、研究目標、研究方法を策定し、目標達成のためのアイデア創出と分析を実施する。主指導教員は学生のこれらの活動について、学生の自主性を重んじながら、進捗や成果を考慮して指導を行う。副指導教員は、より広い視野を持って、分野横断的な観点から指導する。</p>	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
		<p>(1 伊藤 京子)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、ヒューマンインタフェースに関する研究指導を行う。 課題研究Ⅰに続き、ヒューマンインタフェースに関連する幅広い専門知識、研究倫理を学ぶとともに学術上、実際にヒューマンインタフェースに寄与する研究を推進し研究成果を論理的に説明する基礎力を修得する。そのために、研究目標の具体化、研究方法の策定、アイデアの創出、アイデアのブラッシュアップ等を行う。</p> <p>(2 大場 みち子)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、情報システム開発や学習行動分析に関する研究指導を行う。 課題研究Ⅰの内容を発展させ、研究目的・目標を具体化する。研究目的に対する課題を明らかにし、課題解決のアプローチを検討・具体化する。あわせてアプローチに基づく実験方法や評価方法を検討し、予備的な実験を実施するまでを目指す。中間報告では、報告書作成、中間発表会の実施、研究計画の再考を含めて指導する。</p> <p>(3 加藤 丈和)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、スマートホーム・ファクトリ・オフィスに関する研究指導を行う。 個別の研究テーマに従って、研究目標を具体化・研究方法の策定を行う。また、具体的な解決方法のアイデアの創出・分析を行うとともに、そのコア部分の具体化と分析を行う。また中間報告会にて検討項目をまとめて発表する。</p> <p>(4 杉浦 昌)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、情報セキュリティマネジメントの理論と実践に関する研究指導を行う。 課題研究Ⅰで策定された研究計画に基づいて研究目標を具体化し、研究方法を策定する。そのためのアイデア創出と分析を行い、アイデアのコア部分を具体化して分析する。それらを中間報告としてまとめ、報告会で発表し討議する。その結果に基づいて研究計画を再考して修正し改善する。これを教員の指導のもとで行ってそれらの遂行能力を修得する。</p> <p>(5 沼尾 正行)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、人工知能に関する研究指導を行う。 人工知能の基本的な事項を実践的に学ぶため、各種の基本的なツールを活用し、データを用いた処理方法に習熟する。さらに、人工知能の手法と具体的なデータを利用した課題研究Ⅰの研究計画を発展させて、パイロット研究までを目指す。</p> <p>(6 濱口 清治)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、ハードウェア設計技法、設計支援技術およびその応用に関する研究指導を行う。 課題研究Ⅰで検討した内容を踏まえて、ハードウェア設計手法、設計支援技術およびその応用について、研究テーマの詳細化を進め、最終成果物やその評価方法について検討する。また、既存ツールも利用し分析のため試作を始める。さらに、研究計画を策定して中間報告会で発表する。</p> <p>(7 東野 輝夫)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、スマートフォンやモバイル端末を活用した人々の行動推定や状況把握、群衆センシング、コンテキストウェアサービスの設計開発など、パーベイシブ・ユビキタスコンピューティングに関する研究指導を行う。 研究動向や研究手法を学び、修士論文の研究テーマの具体化やソフトウェア開発を行う。</p> <p>(8 吉田 俊介)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、コンピュータグラフィックスおよび人工現実感技術に関する研究指導を行う。 課題研究Ⅰで作成された研究計画に基づいて、さらに国内外の多数の文献の収集と精読を進めて現状への知見を深化させ、研究のアイデアのコア部分を創出するよう指導する。また、パイロット研究に着手し、中間報告会にてアイデアを文書化、口頭提示させることにより、研究テーマの具体化、目標の明確化をさらに進め、研究計画の再考について指導する。</p> <p>(9 片岡 裕介)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、空間情報を用いた分析技術に関する研究指導を行う。 研究目標を具体化するとともに、先行研究をふまえて研究の位置づけを明確にする。また、空間データ解析や地理情報システムにもとづく研究方法についての検討をおこない、分析のためのアイデアを創出していく。また、中間報告書の作成を通じて、解決すべき問題点の抽出をおこなう。</p> <p>(10 中村 嘉隆)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、ユビキタスネットワークおよび情報セキュリティに関する研究指導を行う。 課題研究Ⅰで検討した研究テーマ・研究計画をもとに、関連分野の先行研究に関する文献調査を行う。また、取り組むべき研究目標および研究アイデアの具体化を行い、中間報告にまとめる。</p>	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
		<p>(11 西出 俊)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、知能ロボティクスに関する研究指導を行う。 課題研究Ⅰで行った予備実験の結果をもとに課題解決に有効なモデルの選定を行い、研究分野に対する具体的な研究目標を策定する。ロボットの制御方法についても学習し、ハードウェア上の制約に対して深層モデルで扱う実験系について検討する。実ロボットを用いた小規模な予備実験を行い、その結果に基づいて中間報告会で報告をする。</p> <p>(12 加藤 諒)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、センシング情報処理に関する研究指導を行う。 課題研究Ⅰで作成された研究テーマと研究計画に基づき、画像処理や3次元点群処理、自然言語処理、拡張現実等の分析手法に関する指導・援助を実施する。研究目標・研究方法の策定、アイデア創出と分析までを目指す。</p> <p>(13 平石 拓)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、高性能並列計算およびそのための基盤ソフトウェアに関する研究指導を行う。 課題研究Ⅰで立案した計画を新規技法の提案などの形でより具体化していくとともに、並列プログラミング技術や言語処理系の実装法といった研究を遂行するために必要となる技術を習得する。そのうえで、提案技法等の設計・プロトタイプ実装やその予備評価などを行い、その結果を中間報告としてまとめる。</p>	
	課題研究Ⅲ	<p>(概要) 学生は、課題研究Ⅰ、Ⅱの検討内容を踏まえ、課題解決、目標達成の方法を具体化し、先行研究との比較を含む評価を実施する。主指導教員は学生のこれらの活動について、学生の自主性を重んじながら、進捗や成果を考慮して指導を行う。副指導教員は、より広い視野を持って、分野横断的な観点から指導する。</p> <p>(1 伊藤 京子)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、ヒューマンインタフェースに関する研究指導を行う。 課題研究Ⅱに続き、ヒューマンインタフェースに関連する幅広い専門知識、研究倫理を学ぶとともに学術上、實際上ヒューマンインタフェースに寄与する研究を推進し研究成果を論理的に説明する能力を修得する。そのために、担当教員の指導のもと、研究計画のまとめ、研究内容の具体化などを通して、ヒューマンインタフェースに関連する高度な研究能力を修得する。</p> <p>(2 大場 みち子)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、情報システム開発や学習行動分析に関する研究指導を行う。 研究課題に対する解決アプローチや予備的な実験の結果に基づいて、実験システムの開発や実験の実施、分析・考察、先行研究との比較を行うまでを目指して指導する。さらに、研究成果を研究会等の公開の場で報告するプロセスや発表について指導する。</p> <p>(3 加藤 丈和)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、スマートホーム・ファクトリ・オフィスに関する研究指導を行う。 個別の研究テーマについて立案した研究計画に基づいて、研究内容の具体化、高度化を行う。システム構築、実験データを取得し、解析して予備評価を行い、その改良について検討する。また先行研究との比較を行って本評価を実施する。</p> <p>(4 杉浦 昌)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、情報セキュリティマネジメントの理論と実践に関する研究指導を行う。 課題研究Ⅱで改善された研究計画書に基づいて研究内容を具体化する。予備評価を行って研究内容を先行研究と比較して分析し考察する。さらにセキュリティマネジメント全体のなかでの意味や位置づけなども分析して本評価を行う。これを教員の指導のもとで行ってそれらの遂行能力を修得する。</p> <p>(5 沼尾 正行)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、人工知能に関する研究指導を行う。 課題研究Ⅰ、Ⅱで作成された研究計画に基づいて、先端的な知識表現と推論および学習手法、ツールを理解し、活用する方法を実践的に身につける。さらに、現実問題に適した深層学習等を実装するスキルを体得し、人工知能の手法と具体的なデータを利用した研究を進め、修士論文の作成に繋げる。</p> <p>(6 濱口 清治)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、ハードウェア設計技法、設計支援技術およびその応用に関する研究指導を行う。 課題研究ⅠとⅡで検討・策定した研究計画に基づいて研究を進める。ハードウェア設計手法、設計支援技術およびその応用にかかる内容について、具体的にハードウェアまたはソフトウェアの試作を進め、予備的な評価および先行研究との比較検討を行う。</p>	

科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
		<p>(7 東野 輝夫)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、スマートフォンやモバイル端末を活用した人々の行動推定や状況把握、群衆センシング、コンテキストウェアサービスの設計開発など、パーベイシブ・ユビキタスコンピューティングに関する研究指導を行う。 修士論文の具体的な研究テーマを設定し、必要なソフトウェア開発やデータ収集などを行う。</p> <p>(8 吉田 俊介)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、コンピュータグラフィックスおよび人工現実感技術に関する研究指導を行う。 課題研究Ⅱで再考された研究計画および予備実験で得られた知見に基づいて本研究に着手する。研究テーマに応じて実装および実験を進め、先行研究との比較および評価を実施する。また、実装過程や実験結果を取りまとめて分析・考察し、修士論文作成に着手するための過程全般を指導する。</p> <p>(9 片岡 裕介)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、空間情報を用いた分析技術に関する研究指導を行う。 研究計画書に沿って、前年度に明らかにされた問題点への対処として、空間的事象を記述するモデルの修正をおこないつつ分析を進める。それに伴って、詳細な部分を含めた研究内容を具体化していく。本評価として得られた分析結果の検証をおこない、先行研究との比較をおこなうことで、空間情報科学研究としての学術的意義を明確にする。</p> <p>(10 中村 嘉隆)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、ユビキタスネットワークおよび情報セキュリティに関する研究指導を行う。 課題研究Ⅱで検討した研究計画をもとに、評価実験計画を含めた研究内容の具体化を行う。研究アイデアにもとづいた予備評価を行い、今後の方針を検討する。また、研究目的を満足するための評価指標を定め、性能に関する本評価を実施し、結果の分析を行う。</p> <p>(11 西出 俊)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、知能ロボティクスに関する研究指導を行う。 課題研究Ⅱの中間報告会でのコメントに基づいて研究計画と実験系を洗練化・具体化する。各種深層学習モデルをもとにしたロボット制御を実装する。実ロボットを用いた評価実験を行い、従来手法と比較・考察する。実験結果をもとに一般的な知能ロボットに対する手法のスケラビリティについて考察する。</p> <p>(12 加藤 諒)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、センシング情報処理に関する研究指導を行う。 課題研究Ⅱで策定された研究目標・研究方法に基づき、センシング情報処理システムの開発、実証実験に関する指導・援助を実施する。研究内容の具体化、センシングシステムの開発、先行研究との比較を含む評価までを目指す。</p> <p>(13 平石 拓)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、高性能並列計算およびそのための基盤ソフトウェアに関する研究指導を行う。 高性能並列計算やそのための基盤ソフトウェアに関連した新規技法等の提案について、課題研究Ⅱの予備評価で得られた結果を踏まえ、設計や実装の改善を進める。改善された技法等についてより本格的な評価を実施してその有効性を確認する。</p>	
	課題研究Ⅳ	<p>(概要) 学生は、課題研究Ⅰ～Ⅲの検討内容を踏まえ、研究における提案内容とその評価結果を総括して、結論と今後の課題を明らかにし、修士論文を完成する。主副指導教員は学生のこれらの活動について、学生の自主性を重んじながら、修士論文の完成に導く。</p> <p>(1 伊藤 京子)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、ヒューマンインタフェースに関する研究指導を行う。 課題研究Ⅲに続き、ヒューマンインタフェースに関連する幅広い専門知識、研究倫理を学ぶとともに学術上、実際にヒューマンインタフェースに寄与する研究を推進し研究成果を論理的に説明する能力を修得する。そのために、担当教員の指導のもと、研究結果のまとめ、修士論文執筆などを通して、ヒューマンインタフェースに関連する高度な研究能力を修得する。そして、修士論文の作成全般を指導する。</p> <p>(2 大場 みち子)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、情報システム開発や学習行動分析に関する研究指導を行う。 設定した研究テーマに対する研究結果を修士論文としてまとめる。この研究プロセスを通して、研究すべきテーマの課題の抽出、研究プロセス、成果の文章化および発表方法などを習得することを目指す。修士論文の執筆、修正、公聴会のプロセス全般を指導する。</p>	

科目 区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
		<p>(3 加藤 丈和)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、スマートホーム・ファクトリ・オフィスに関する研究指導を行う。 個別のテーマについて、実験結果の評価に基づいて問題点の精査と手法の修正を行うとともに、提案手法の理論的な裏付け、関連分野の類似研究との位置付けについて検討して研究結果をまとめる。また修士論文を執筆し公聴会としてまとめ発表を行う。</p> <p>(4 杉浦 昌)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、情報セキュリティマネジメントの理論と実践に関する研究指導を行う。 課題研究Ⅲで得られた評価に基づいて研究結果をまとめて修士論文を執筆し提出する。評価を受け修士論文を修正して第2次修士論文を提出し、公聴会で発表する。これを教員の指導のもとで行ってそれらの遂行能力を修得する。</p> <p>(5 沼尾 正行)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、人工知能に関する研究指導を行う。 課題研究Ⅰ、Ⅱで作成された研究計画に基づいて、先端的な知識表現と推論および学習手法、ツールを活用し、現実問題に適した深層学習等を実装する。さらに、人工知能の手法と具体的なデータを利用した研究を進めることで、修士論文の作成過程全般を指導する。</p> <p>(6 瀨口 清治)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、ハードウェア設計技法、設計支援技術およびその応用に関する研究指導を行う。 課題研究Ⅰ、ⅡおよびⅢで得られた成果や分析検討結果を踏まえて、内容の追加や修正を行って研究を完成させる。評価分析を行って研究成果の位置づけと将来にむけた課題を明らかにする。最後にその結果を修士論文としてまとめて公聴会で発表する。</p> <p>(7 東野 輝夫)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、スマートフォンやモバイル端末を活用した人々の行動推定や状況把握、群衆センシング、コンテキストウェアサービスの設計開発など、パーベイシブ・ユビキタスコンピューティングに関する研究指導を行う。 修士論文の研究内容を具体化し、収集したデータの分析などを通して学術的な新規性・有効性を評価し、研究成果を修士論文としてまとめる。</p> <p>(8 吉田 俊介)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、コンピュータグラフィックスおよび人工現実感技術に関する研究指導を行う。 課題研究Ⅲで用いた研究計画および着手した本実験で得られた知見に基づいて、修士論文執筆を段階的に実施する。修士論文の草案を基に研究のアイディアのコア部分の補強と立証を進め、必要に応じて実装や実験に改良を加えるよう指導し、得られた結果を分析・解釈して、論理的に構造化された修士論文を執筆するための過程全般を指導する。</p> <p>(9 片岡 裕介)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、空間情報を用いた分析技術に関する研究指導を行う。 分析結果の考察や、現実の問題への適用可能性の吟味などをおこなったうえで、研究全体を通じた結果のまとめ、追加、修正をおこない、修士論文を執筆する。提出した第1次修士論文への指摘事項に対して、適切な修正をおこない修士論文として完成させる。また、研究の意義を効果的にプレゼンテーションできるように、公聴会に向けて準備する。</p> <p>(10 中村 嘉隆)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、ユビキタスネットワークおよび情報セキュリティに関する研究指導を行う。 課題研究Ⅲでの結果を分析し、提案手法に関して追加・修正を行う。課題研究Ⅰ～Ⅲまでに取り組んだ内容を基に、学術的な意義を明らかにしながら、修士論文にまとめる。</p> <p>(11 西出 俊)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、知能ロボティクスに関する研究指導を行う。 課題研究Ⅲの実験結果をもとに、提案手法を一般的な知能ロボットに応用するシミュレーション環境での実験を行い、手法の汎用性について検討する。この実験結果と課題研究Ⅰ～Ⅲの実験結果をもとに修士論文の執筆・発表資料の作成指導を行う。</p> <p>(12 加藤 諒)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、センシング情報処理に関する研究指導を行う。 課題研究Ⅲで実施したシステムのアルゴリズム、実証実験の結果を用いて、研究の結論と今後の課題を明らかにし、修士論文を完成させるための指導・援助を実施する。これにより、情報学の研究を通じて社会における価値を生み出す能力を確立する。</p> <p>(13 平石 拓)課題研究Ⅰ～Ⅳを通じて、高性能並列計算およびそのための基盤ソフトウェアに関する研究指導を行う。 高性能並列計算やそのための基盤ソフトウェアに関連した新規技法等の提案について、課題研究Ⅲの設計・実装のより緻密な評価やそれに基づく設計・実装のさらなる改善を通して、研究全体としての完成度を高める。また、得られた成果を修士論文の形でまとめる。</p>	

学校法人 京都橘学園 設置認可等に関わる組織の移行表

令和5年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	令和6年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
京都橘大学				京都橘大学				
文学部 日本語日文学科	85	—	340	文学部 日本語日文学科	85	—	340	
文学部 歴史学科	100	—	400	文学部 歴史学科	100	—	400	
文学部 歴史遺産学科	55	—	220	文学部 歴史遺産学科	55	—	220	
国際英語学部 国際英語学科	120	—	480	国際英語学部 国際英語学科	120	—	480	
発達教育学部 児童教育学科	140	—	560	発達教育学部 児童教育学科	140	—	560	
総合心理学部 総合心理学科	90	—	360	総合心理学部 総合心理学科	90	—	360	
経済学部 経済学科	240	—	960	経済学部 経済学科	240	—	960	
経営学部 経営学科	260	—	1,040	経営学部 経営学科	260	—	1,040	
工学部 情報工学科	130	—	520	工学部 情報工学科	130	—	520	
工学部 建築デザイン学科	80	—	320	工学部 建築デザイン学科	80	—	320	
看護学部 看護学科	95	—	380	看護学部 看護学科	95	—	380	
健康科学部 理学療法学科	66	—	264	健康科学部 理学療法学科	66	—	264	
健康科学部 作業療法学科	40	—	160	健康科学部 作業療法学科	40	—	160	
健康科学部 救急救命学科	50	—	200	健康科学部 救急救命学科	50	—	200	
健康科学部 臨床検査学科	80	—	320	健康科学部 臨床検査学科	80	—	320	
計	1,631	0	6,524	計	1,631	0	6,524	
総合心理学部 総合心理学科(通信教育課程)	180	3年次 180	1,080	総合心理学部 総合心理学科(通信教育課程)	180	3年次 180	1,080	
計	180	180	1,080	計	180	180	1,080	

京都橘大学大学院				京都橘大学大学院				
文学研究科 歴史文化専攻 (博士前期課程)	6	—	12	文学研究科 歴史文化専攻 (博士前期課程)	6	—	12	
文学研究科 歴史文化専攻 (博士後期課程)	2	—	6	文学研究科 歴史文化専攻 (博士後期課程)	2	—	6	
現代ビジネス研究科 マネジメント専攻 (博士前期課程)	6	—	12	現代ビジネス研究科 マネジメント専攻 (博士前期課程)	6	—	12	
現代ビジネス研究科 マネジメント専攻 (博士後期課程)	2	—	6	現代ビジネス研究科 マネジメント専攻 (博士後期課程)	2	—	6	
看護学研究科 看護学専攻 (博士前期課程)	8	—	16	看護学研究科 看護学専攻 (博士前期課程)	8	—	16	
看護学研究科 看護学専攻 (博士後期課程)	3	—	9	看護学研究科 看護学専攻 (博士後期課程)	3	—	9	
健康科学研究科 健康科学専攻 (博士前期課程)	12	—	24	健康科学研究科 健康科学専攻 (博士前期課程)	12	—	24	
健康科学研究科 健康科学専攻 (博士後期課程)	3	—	9	健康科学研究科 健康科学専攻 (博士後期課程)	3	—	9	
計	42	—	94	計	52	—	114	研究科の設置(認可申請)