

You, Unlimited



RYUKOKU
UNIVERSITY

龍谷大学

情報学部

(2027年4月新設予定*)



2027

Faculty of

Informatics



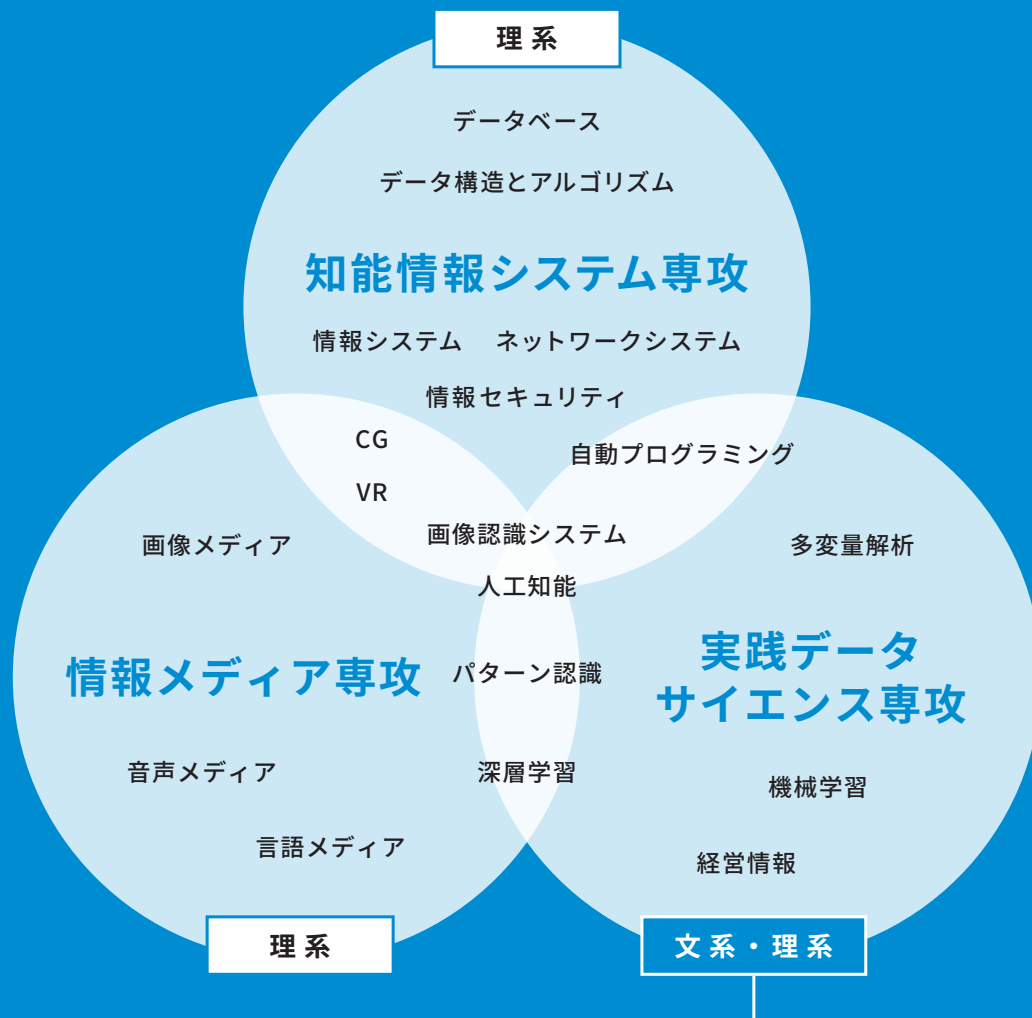
Connect More Impact More

未来をカタチに変え、リードする力を。

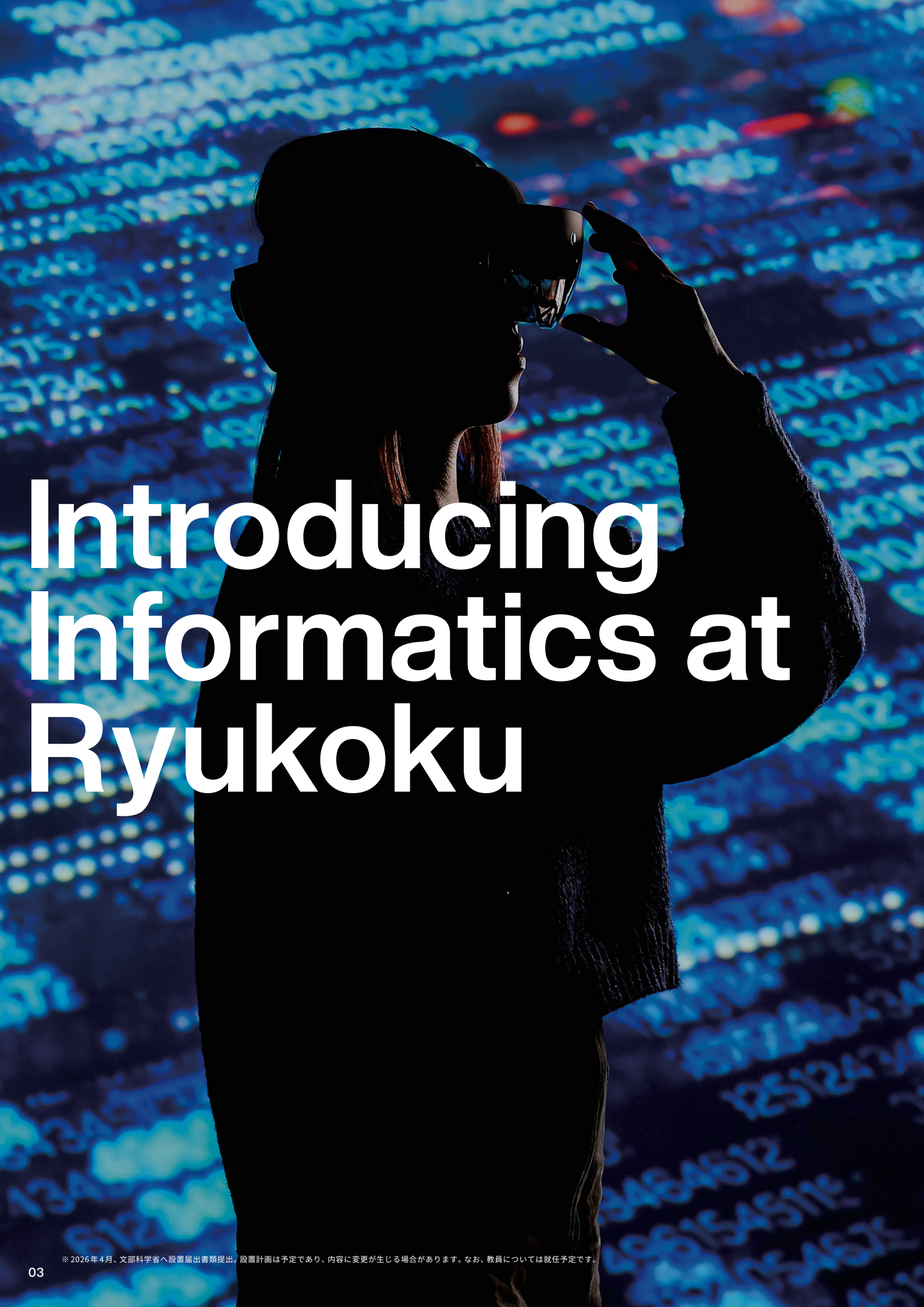
※2026年4月、文部科学省へ設置届出書類提出。設置計画は予定であり、内容に変更が生じる場合があります。なお、教員については就任予定です。

文系・理系の枠を超え、 興味や課題を 学びと掛けあわせ、 独自の価値を創り出す

情報技術を社会やビジネスに応用しながら、
人間を中心に据えた価値を創出するリーダーを育成する。
社会、経済、人のところまで見据えた感性と総合力で、
個のしあわせや人間社会の可能性を拡張していきます。



実践データサイエンス専攻は、文系の学生もデータサイエンスを学べるカリキュラム
文系・理系を問わず、現代社会の課題解決につながる予測モデルの構築や新たな価値・サービスの創出について体系的に学びます。



Introducing Informatics at Ryukoku

※2026年4月、文部科学省へ設置届出書類提出。設置計画は予定であり、内容に変更が生じる場合があります。なお、教員については就任予定です。

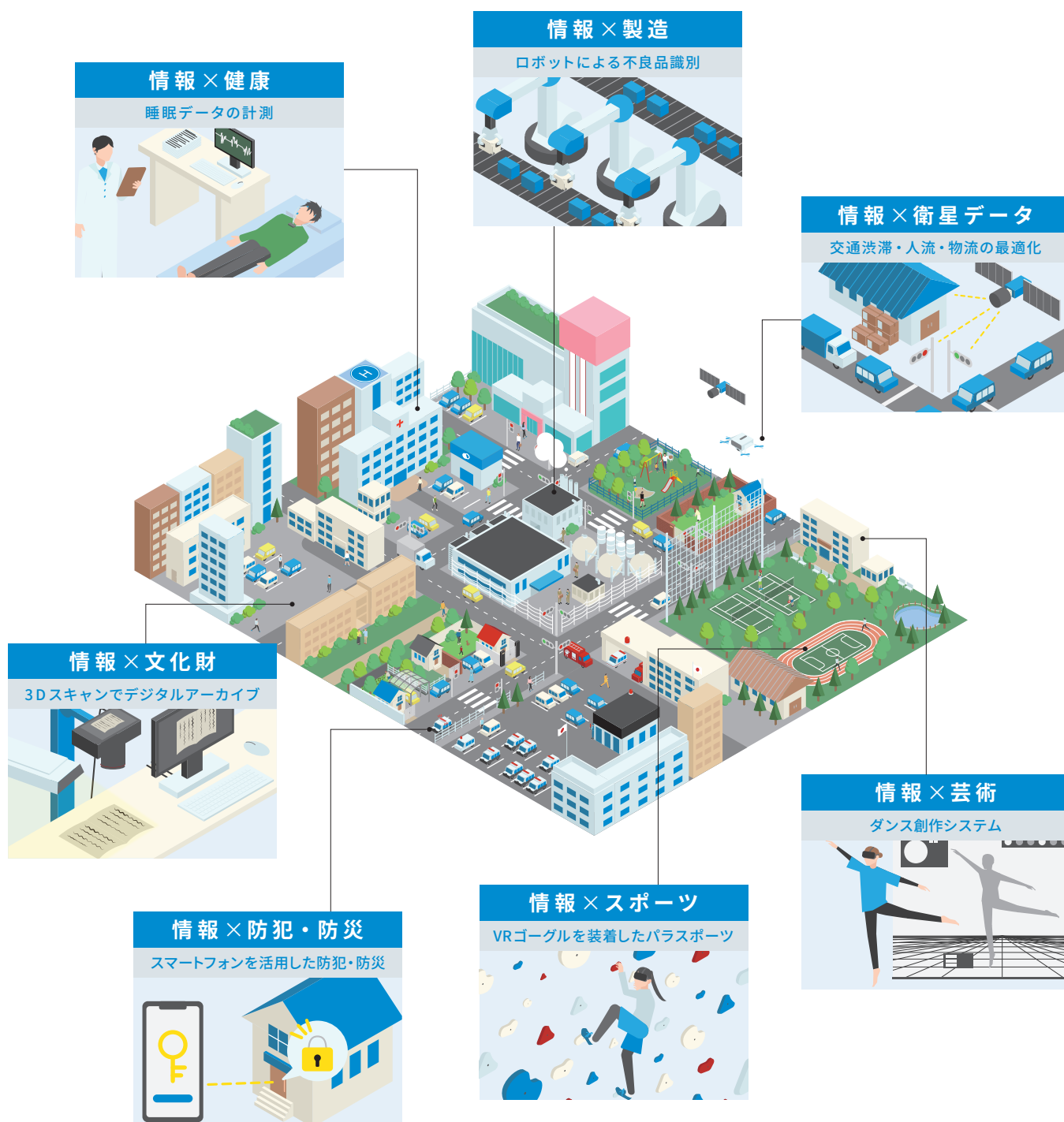
Learning Connected to Life

私たちの社会と深くつながる情報の学び

あなたの関心と情報技術でひらく新たな社会

文系・理系を超えて、暮らしの中で欠かせない情報の学びと情報の力

情報の学びは、AIやビッグデータ、IoTなどの技術を理解し、活用する力につながります。これらは健康管理、交通、ものづくりなど、暮らしのあらゆる場面で欠かせない存在です。文理を超えた情報の知識は、安心で豊かな社会を支える基盤となっています。



Project #1 データサイエンス

高原 まどか 講師

[専門分野] 人間情報学、
社会情報学



「眠る勇氣」で 心と社会を明るく。 真のしあわせへと導く 次世代型「睡眠教育」

「悩んでいるときはだいたい寝不足」 実体験から導き出した確かな答え

「眠ることは、怠けではなく勇氣である」。かつて挫折を経験し、心身のバランスを崩した私を救ってくれたのは、十分な睡眠でした。質の良い眠りは視界を明るくし、心を前向きに変えてくれます。現在、日本は世界一の睡眠負債大国であり、寝不足による経済損失は年間15兆円を超えるといわれています。長時間労働を美德とする価値観と社会構造が、人々のメンタルヘルスや次世代を担う子どもたちの成長までも静かに蝕んでいるのです。これは、次世代の社会基盤そのものに関わる深刻な社会問題です。なかでも学童・思春期の子どもの睡眠改善は、喫緊の課題です。社会を支える大人、そして次世代の担い手である子ども、両方の睡眠の質や習慣を変えることができれば、自国の労働生産性向上や、労働環境の改善にもつながるはず。そこで私が着目したのは、日本ではまだ普及していない睡眠教育でした。

「AI猫」が親子の対話をデザイン ICTの力で社会の価値観を変えていく

現在取り組んでいるのは、親子で「AI猫」を育てる協力型ゲームの開発です。ウェアラブルデバイスから得られる睡眠データを解析し、それをキャラクターの成長という「楽しさ」に変換します。この研究の核は、AI猫を介して家族のコミュニケーションをデザインしている点にあります。AI猫はあえて直接答えを教えず「お母さんに聞いてみよう」と親子の対話をうながします。親から子へ一方的に教えるのではなく、親子の相互作用（インタラクション）を通じて、自然に睡眠リテラシーを向上させることが目的です。高齢化が加速する日本において、次世代を担うみなさんの負担は確実に大きくなります。だからこそ、自分の理想とする社会を自らの手で創り上げる確かな知識と技術を身につけてください。誰かが変えてくれるのを待つのではなく、「己が変える」という強い意志で、未来を切り拓いていきましょう。



※2026年4月、文部科学省へ設置届出書類提出。設置計画は予定であり、内容に変更が生じる場合があります。なお、教員については就任予定です。



バイオセンシングで体内情報を可視化し 「次にとるべき行動」を示す未来型医療

私の専門はバイオセンシングと医用工学です。具体的には、血糖値などの生体情報(バイオマーカー)を指標に、睡眠や活動量といった日常データをAIで統合的に解析し、個人の心身の変化を予測するモデルを構築しています。この研究の目的は「健康状態の可視化」を超える、「予兆の検知」と「解決策の提示」です。例えば、ストレスや病気の予兆を早期に発見すれば、重症化を回避する予防医療や健康寿命の延伸が実現するかもしれません。また、アスリートの緊張や興奮を可視化できれば、試合本番でのパフォーマンス最大化や指導の客観化も見込めます。さらに女性特有の健康課題に対して、データにもとづいた生活改善を提案することでQOL向上にも貢献できるなど、その応用範囲は多岐にわたります。情報学の力で「身体の声」を翻訳し、人々の健康を支える新たな技術領域を開拓していきます。

医学・データ・ビジネスを横断して学び 研究にとどまらない、社会実装をめざす

この研究室で重視するのは、研究室の中だけで研究を終わらせず、社会へ実装する確かな実践力です。単にデータを分析するだけでなく、医療機関やスポーツ現場、企業と密接に連携し、実際のフィールドでデータを検証しながら、社会課題の解決に直結するテーマに取り組みます。学生みなさんに学んでほしいのは、課題の定義から仮説検証、実験設計、アルゴリズム構築、そして論文執筆や知的財産化へと至る、社会実装に向けた体系的なプロセスです。そのためには情報科学だけでなく、生理学や医用工学、統計学といった多角的な知識の修得が不可欠です。これらの分野を横断的に学び、確かなエンジニアリングのスキルと、社会貢献への高い視座を養ってください。現場のニーズにフィットした技術を生み出し、持続可能な医療支援モデルを自らの手で構築できる人材へと成長してくれることを期待しています。



Project #2 データサイエンス



加治佐 平教授

【専門分野】バイオセンシング、
医用工学

生成AIを駆使し
「身体の声」を翻訳
医療とスポーツを
テクノロジーでつなげる

池田 聖教授

[専門分野] 視覚情報処理



「音」が「目」になる!? パラスポーツの景色を 一変させる ARと立体音響の技術

誰かの指示でなく、自分の意思で登る
「音」で空間を伝え、クライマーの目になる

視覚障がい者がスポーツクライミングを行う場合、現在は「サイトガイド」と呼ばれるパートナーが下からホールド（突起）の位置を音声で指示するのが一般的です。しかし、指示者のさじ加減で難易度が変化してしまったり、ガイドの指示通りに手足を動かすだけでは、「自らがルートを選び、登り切った」という達成感や自律感が損なわれてしまうという課題もありました。そこで私は、AR技術と立体音響を活用した、支援システムの開発に取り組んでいます。クライマーがARゴーグルを装着すると、ホールドの位置が「音の発生源」として三次元的に提示されます。顔の向きや視線に応じて音が変わるため、実際に見ているかのように空間を把握でき、自分の判断で次のホールドを選んで登ることが可能になります。他者に依存せず、自分の力でスポーツを楽しむための技術的アプローチです。

障がいの有無にかかわらず、
誰もが人生を豊かに楽しむ「当たり前」を創る

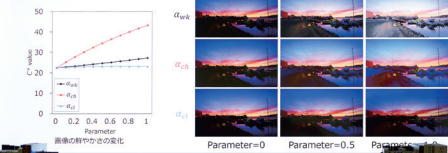
この研究は、視覚障がいそのものを治療するものでも、生活に不可欠なライフラインでもありません。しかし、障がいの有無にかかわらず、趣味やスポーツを通じて人生を豊かに楽しみたいと願うのは、誰しもに共通する切実な願いです。工学的な有用性だけでなく、人間の根源的な欲求に寄り添い、QOLを高めていくことも情報学の重要な役割だと考えます。この研究室では、実際にシステムを構築し、まずは健常者によるテストを通じて、複数のホールドをどう同時に伝えるか、より直感的に伝えるにはどうすれば良いか、といった課題解決に取り組みます。学生のみならずには、技術を通じて多様な人々のしあわせに貢献する喜びを味わってほしいです。異なる立場の人の気持ちを想像し、「当たり前」の社会を技術で支えることができる、あたたかい心を持ったエンジニアへと成長していきましょう。



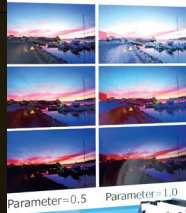
撮影場所：Rock on the Beach（京田辺市の障がい者対応クライミングジム）

パラメータ変化による画像の変化

・ α -ブレンディングにおける各パラメータを0から1の範囲で変化させたときの鮮やかさの変化



から1の範囲で変化させ



「色の見え方」の個人差を埋める 「カラーユニバーサルデザイン」

私たちは情報の多くを視覚から読み取っています。色や明るさ、鮮やかさ、模様など、その手がかりは多様ですが、色の見え方には個人差があり、特定の色の組み合わせが判別しにくい色覚特性をもつ人々も、少なからず存在します。路線図やハザードマップなどの色が識別できないことは、単なる不便にとどまらず、ときには生命に関わるリスクにもなりかねません。そこで私は、コンピュータシミュレーションを用いて、誰にとっても見分けやすい配色を、自動的に提案するアルゴリズムの研究開発に取り組んでいます。これは、情報格差という社会課題にアプローチし、社会公平化を図る試みです。「見分けやすさ」を数学的に定義し、それを最大化する色を算出することで、デザインの専門知識がない人でも、誰もが公平に情報を得られる「カラーユニバーサルデザイン」の実現をめざします。

目的に応じた「見やすさ」を追究し 画像処理の可能性を広げる

画像の「見やすさ」を追究することも重要なテーマです。防犯カメラや自動運転の車載カメラなど、画像情報の必要性が高まる一方で、夜間や逆光などの悪条件下では、必要な情報が失われてしまうことも少なくありません。そうした現状を踏まえ、暗い場所でも鮮明に見えるように画像を復元し、AI（機械）が物体認識しやすいように特徴を強調する画像変換技術の研究もすすめています。ここで重要なのは、「見やすさ」は目的によって変わるということです。例えば、芸術写真では被写体を際立たせるケースが多く、監視カメラではクリアな画像が求められます。だからこそ、この研究室では、技術開発だけでなく「誰のために、何を解決するのか」という目的の設定を重視します。独りよがりな解でなく、多様な視点から「最適解」を導き出すプロセスを学び、複雑な社会課題を技術で解決できる人材に育てます。

Project #4

情報メディア

植田 祥明 講師

【専門分野】画像処理

世界をもっと暮らしやすく
数式で「見やすい」を最適化
センシング技術で
情報格差のない社会へ

Project #5

情報メディア

曾我 麻佐子 准教授

[専門分野] 人間情報学



身体に眠る美しさを可視化し
「コツ」をデータに変える！
CGとVRの技術を用いて
社会課題にアプローチ

「身体の知」を可視化し 表現と文化継承のあり方をアップデート

私たちはモーションキャプチャ技術を駆使し、プロのダンサーや伝統芸能の演者もつ洗練された「動き」を精密にデジタル化しています。これまで熟練者の経験や感覚に頼ってきた身体表現の「コツ」や「勘」を客観的なデータとして可視化し、教育や創作を支援するシステムを開発するのが狙いです。AR・VRを活用した振付シミュレーターや、CGによる舞台演出、博物館での体験型展示など、その汎用範囲は多岐にわたります。単なる記録にとどまらず、情報の力を用いて身体感覚を拡張・共有することで、現実では不可能な体験を提供し、国境や時間を超えて貴重な文化を次世代へ継承していく、新しいメディアの可能性を追求しています。さらに将来的には、リハビリやスポーツトレーニングへの応用など、社会の多様な課題に「動きの情報」という切り口からアプローチすることをめざします。

AIにすべてを任せきらない 人間の意思と創造性を支える技術者に

生成AIが飛躍的に発展し、文章や画像を自在に生み出す時代になった今でも、人間の身体が紡ぎ出す複雑で芸術的な動きや、「表現したい」という意思までをコンピュータが完全に再現するのは容易ではありません。私たちが重視しているのは、AIにすべてを任せてしまう自動生成ではなく、人間の創造性を最大化する「支援」としての技術です。AIが提案する多様な動きのなかから、最後は自分の感性で最適な表現を選び、デジタルを「鏡」や「相棒」としてつかい、自分では思いつかないような新しい動きを共に創り上げる楽しさを大切にしています。学生のみならず、自身の趣味や好奇心を最新技術と掛け合わせ、世界にまだないシステムをデザインし、試行錯誤を通じて、実際に誰かにつかってもらう喜びを実感してほしいと思っています。技術の進化に流されず、技術をつかって何を創造するかという主体性を磨いていきましょう。



※2026年4月、文部科学省へ設置届出書類提出。設置計画は予定であり、内容に変更が生じる場合があります。なお、教員については就任予定です。





会話の「内容」と「相手」を技術で補助し 対人恐怖を和らげる、円滑な対話を支援

対面での会話で感じる緊張や恐怖から「引きこもり」につながり、社会的に孤立してしまう人は少なくありません。また、「引きこもり」に起因する経済損失は、年間6兆円にも上ると推測されています。私の研究テーマは、こうしたコミュニケーションにおける課題を、XR (AR/VR) と生成AIの技術を駆使して解決することであり、ARグラスを通じて会話をリアルタイムで支援するシステムの開発に取り組んでいます。会話中の音声をAIが認識し、難しい用語の解説や、話題に関連する情報、さらには適切な返答例などを即座に目の前に表示して対話をサポートする仕組みです。相手の表情や視線に恐怖を感じる場合には、ARによって相手の見た目をアバターのように変化させ、心理的プレッシャーを軽減することも可能です。苦手意識を取り除くことで、誰もが安心して他者とつながる社会を創出し、技術による「心のバリアフリー」をめざします。

システムに依存することなく人の能力向上をめざし 多角的な思考で「真の解決策」を探究する

便利なシステムの構築は意義のあることですが、ユーザーがそれに依存してしまい、自身の考える力が低下しては本末転倒です。私がめざすのは、システムをつかい続けるうちに、いつの間にかユーザー自身のコミュニケーション能力も向上しているような「人を育てる技術」です。研究室では、こうした理想を実現するために「ユーザーが本当に困っていることは何か」、「どうすれば根本的な解決になるか」を徹底的に考察します。日進月歩で技術が進化している現代において、実社会で本当に役立つシステムをつくるには、地道な試行錯誤と調整が不可欠です。みなさんにはぜひ、最新技術を駆使しながらも、安易な解決に逃げず、多角的な視点で問題の本質に向き合う姿勢を学んでほしいと思います。その過程で得られる「生みの苦しみと楽しさ」こそが、エンジニアとしての成長につながると信じています。

Project #6 情報メディア



藤本 雄一郎 准教授
【専門分野】AR/VR

ARグラスをかけて実現する 心のバリアフリー 「対話の壁」を越える コミュニケーションの味方



菅谷 至寛教授

[専門分野] 知能情報工学、
機械学習、画像処理

「迷子」をゼロへ スマホをかざすだけで そこが入り口になる 次世代型ナビゲーション

特別な設備も事前準備も不要
スマホとAIで実現する、次世代の屋内測位

「行きたい場所があるけれど、道がわからなくて不安」という、移動に関する情報格差をなくすことが、研究テーマです。従来、GPSが届かない屋内では、高価な発信機の設置や事前の地図データ作成が必要で、利用できる場所も限られていました。そこで私が着目したのは、内蔵センサーによるナビゲーションシステムの構築です。スマートフォンのカメラで案内板を撮影するだけで、画像認識AIがフロアマップを解析し、内蔵されたセンサーでナビゲーションを行う新技術の開発に取り組んでいます。特別なインフラに依存せず、利用者が望む場所で「迷わない体験」を提供することが目的です。また、観光地のイラスト地図と実地図をリンクさせ、アナログな味わいとデジタルの利便性を融合させる研究も進行中です。既存の環境を活かし、コストをかけずに「どこでもつかえるナビ」を実現することで、移動の自由と安心を社会に広げます。

プログラム作成だけでは終わらない
技術と社会をつなぐ、課題解決力を養う

最先端のAIやIoT技術は、社会課題を解決する強力なツールです。しかし、それをつかう目的が明確でなければ意味がありません。この研究室では、単にプログラムを書くだけでなく、「人の役に立つ」というゴールに向かって、実際に自分たちで課題を見つけ、技術でどう解決するかを徹底的に考え抜きます。例えば、ナビアプリの開発一つをとっても、ユーザーにとって何が「つかいやすさ」なのか、導入コストはどう抑えるかといった、多角的な視点が求められます。試行錯誤を重ねながら粘り強くシステムを組み上げ、その成果をわかりやすくプレゼンテーションする。研究の一連のプロセスを通じて、問題発見・解決力や発信力が養われていくのだと確信しています。技術を社会実装する経験を積み、社会とつながるエンジニアとして「世界をより良くする」確かな力を身につけてください。



消された「電子証拠」から 隠された真実を解き明かす

サイバー犯罪捜査や企業のインシデント対応では、コンピュータやスマートフォンに残されたデジタルの痕跡が、真実を解き明かす唯一の鍵です。デジタル・フォレンジックは、これら電子証拠を解析し、「何が起きたのか」「どこまで被害が広がったのか」を特定する科学の捜査技術です。私は警察庁の技官として16年間、サイバー犯罪やサイバーテロ対策の最前線で技術支援を担当し、警察庁では、多様なサイバー攻撃事案の原因分析や被害状況の把握などに携わりました。民間のセキュリティ専門企業に転身してからは、標的型攻撃によるマルウェア感染や、情報漏えい事案など、企業を標的とした高度化・巧妙化するサイバーインシデントのフォレンジック調査や対応を指揮してきました。この研究室では、そうしたリアルな現場から得た知見をもとに、攻撃者の思考を読み解き、隠された真実を見つけ出す実践的な手法を学びます。

「信頼できる社会」を支える 次世代の守護者を育成

IT技術の発展は、社会を豊かにしました。しかし、同時にサイバー攻撃という新たな脅威を生み出しました。しかも、その手口は日を追うごとに巧妙化しています。この研究室で修得するのは、技術だけではありません。その技術を駆使して、社会を悪意から守るための知識と高い倫理観を養います。私は現在も、グローバル金融機関のセキュリティ対策に携わるなど、実務の最前線に身を置いています。実務と並行して、法執行機関等のアドバイザーとしても活動しています。絶えず変化し続ける脅威の現状や企業が求めるセキュリティ対策のリアルを、学生のみなさんにお伝えするのが強みです。みなさんが社会で活躍する未来において、ITスキルは固かな武器となるでしょう。ここで得るスキルや知識を社会のために役立て、「安全で信頼できるデジタル社会」を支える人材へと成長してほしいと願っています。

Project #8 情報システム



大徳 達也教授

[専門分野] デジタル・
フォレンジック

サイバー攻撃の痕跡をたどり
見抜く真実
犯罪捜査と企業防衛の最前線
デジタル・フォレンジック

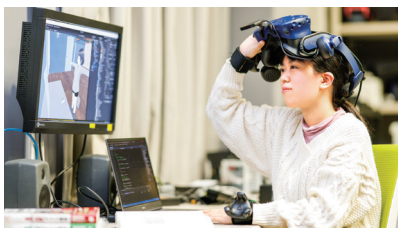
Academic Overview

情報学部の学びの概要

1 多様な学びを体現する3つの専攻

情報メディア専攻

画像や音声などのメディア処理に加え、CGやVR、XR技術、ゲームやインタラクティブコンテンツのデザイン手法について体系的に学びます。モーションキャプチャなど多様なセンシング技術やAIの普及を踏まえた次世代のメディアを設計・開発・分析する力を養います。



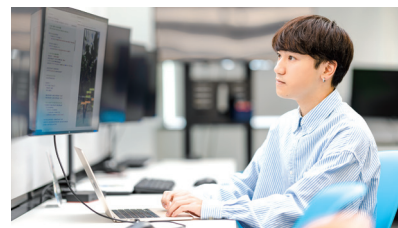
知能情報システム専攻

データベースやネットワークシステム、ソフトウェア工学など情報システムの基盤技術に加え、人工知能(AI)や機械学習などの技術を応用した次世代の知能化された情報システム的设计・開発について体系的に学びます。



実践データサイエンス専攻

オープンデータや蓄積された膨大なデータをもとに、データ思考の課題発見力や課題解決力を養います。データの可視化、統計解析、機械学習などの技術を駆使して、課題解決につながる予測モデルの構築や新たな価値・サービスの創出について体系的に学びます。



2 文系・理系を超えた学びの展開

情報メディア専攻	知能情報システム専攻	実践データサイエンス専攻	
理系型入試		理系型入試	文系型入試
公募推薦入試(総合評価型) → 英語 + 数学 一般選抜入試(前期)(中期) → 英語 + 数学 + 理科 一般選抜入試(後期) → 英語 + 数学		公募推薦入試(総合評価型) → 英語 + 数学 一般選抜入試(前期)(中期) → 英語 + 数学 + 理科 一般選抜入試(後期) → 英語 + 数学	公募推薦入試(総合評価型) → 英語 + 国語 一般選抜入試(前期)(中期) → 英語 + 国語 + 数学

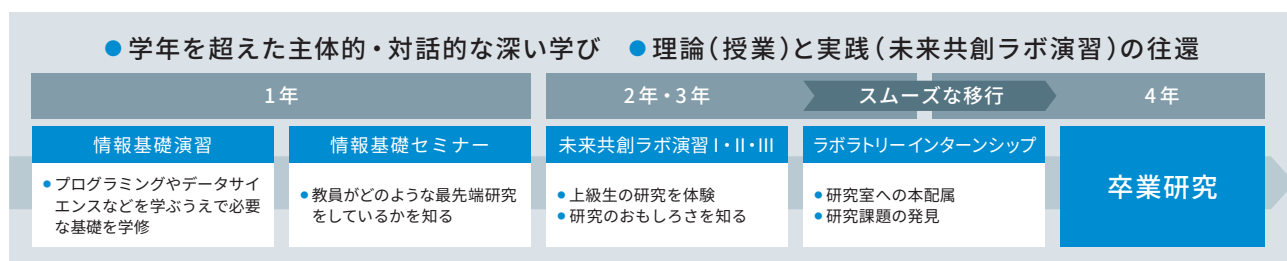
実践データサイエンス専攻では、理系科目が得意でない方でも安心して学べるよう、**データサイエンスの基礎となる数学を初歩から段階的に学ぶ**科目「データサイエンス入門数学・演習Ⅰ」「データサイエンス入門数学・演習Ⅱ」「データサイエンス数理統計学」を設けています。これらの科目を通じて、データサイエンスに必要な数学の土台を無理なく身につけることができます。

※入試の出願資格や受験科目、方式などの詳細な情報については、「2027入試ガイド」または9月頃発行の「2027入試要項」を必ずご確認ください。

3 低年次からの丁寧な指導で学生の研究を後押し 「未来共創ラボ演習」

進行中の研究テーマを先輩・教員と協働して担う実践型演習

情報学部の「未来共創ラボ演習」では、講義室内の課題演習や教員の個別指導にとどまらず、専門知識をもつ上級生との対話・メンタリングを通じて、どのような研究課題が存在するのか、研究を実施するうえで必要となる知識はどの授業科目に対応するのか、講義や演習で学ぶ理論や技術が現場でどのように役立つかを、体験として理解します。複数の研究室を体験することで異なる分野を横断的に把握し、学生間および学生教員間の繋がりを形成します。



Learning in Collaboration

産業界と連携した学びの展開

ソフトバンク株式会社と連携した取り組み

「スマートシティハッカソン」



Sweep

ゴミ拾い、ゴミ捨てを気軽に楽しく継続できる
アプリとスマートゴミ箱の開発

チーム M's



企業の最新技術を活用して実現する 学生主体の社会課題の解決

ハッカソンとは、プログラムの改良を意味する「ハック (hack)」と「マラソン (marathon)」を組み合わせた造語です。IT技術者がチームを組み、与えられたテーマに対して定められた期間内に集中的にソフトウェアやサービス、モノを開発し、アイデアの斬新さや技術の優秀さを競い合うイベントです。

本学は、DX推進を目的にソフトバンク株式会社と包括連携協定を締結し、2024年から同社と連携した「ハッカソン」を実施しています。

2025年度は大津市のスマートシティについて考える「スマートシティハッカソン」を行いました。大学内のモノづくり設備や生成AIをはじめとするソフトバンクの最先端テクノロジーを活用し、AIの力+産官学連携で社会課題の解決に取り組みました。集大成として、東京のソフトバンク本社で約3ヶ月間の成果をプレゼンテーション形式で発表します。

ソフトバンク株式会社 西日本営業本部 営業推進統括部
スマートキャンパスディレクター

山本 雄亮 氏

私たちはAI革命の“はじまりの時代”にいます。これから求められるのは、技術知識だけでなく、問いを立て、試行し、新しい価値を生み出す柔軟で創造的な人材です。大学教育には、技術を学ぶ場にとどまらず、課題を自分ごととして考え、仲間と挑戦できる環境づくりを期待します。ハッカソンやPBLは、実社会で必要な力を育み、企業にとっても学生の発想に触れる貴重な機会です。産官学連携を通じ、大学から新しいサービスが生まれる未来に期待しています。



※2026年4月、文部科学省へ設置届出書類提出。設置計画は予定であり、内容に変更が生じる場合があります。なお、教員については就任予定です。



VOICE



SoftBank

ソフトバンクグループ
株式会社 取締役
情報学部スーパーバイザー
宮内 謙氏



滋賀県知事
三日月 大造氏

技術を“使う側”から“創る側”へ AIと人間の協働で社会課題を解く力を育む

私はITの現場に40年以上携わり、PCからスマホ、そしてAIへの技術革新の最前線を歩んできました。いま社会で問われるのは、AIなどの技術を使いこなす力に加え、データを根拠に人や組織を動かし、価値へつなげる実行力です。デジタルネイティブのみなさんが、技術を“使う側”から“創る側”へ踏み出す——その出発点がここにあります。

龍谷大学情報学部は、データサイエンスやコンピュータサイエンスを基盤に、企業・自治体と連携したハッカソンや課題解決型の授業を通じて、課題設定から検証・改善までを学べる場です。学際的な学びに加え、ケーススタディや協働学習、プロジェクト型教育をととして視野を広げ、成功も失敗も糧にして成長してほしい。専門知識と実践力を確かな力として身につけてください。

高度情報人材の育成で滋賀のDXを加速 琵琶湖の未来と新産業を創出する拠点に

滋賀県では「DX推進戦略」を策定し、誰一人取り残さない持続可能な県づくりをめざしています。国内屈指の「モノづくり県」である滋賀県が、将来にわたって活力を維持するには、デジタルスキルに長けた人材の活躍が不可欠です。新設される情報学部には、滋賀県における高度情報人材の育成とイノベーション創出の核となることを期待しています。とりわけ、びわ湖大津キャンパスでは、環境サステナビリティ学部と連携し、地域資源のデジタル活用やスマートシティ施策など、滋賀県ならではの新たな価値を生み出してほしいと願っています。県としても産学官の協働をさらに深化させ、学生のみなさんが学び、究め、活躍できる好循環を共に築いていきたいと考えています。未来を切り拓くみなさんの挑戦を、滋賀の地で心よりお待ちしております。

産業界との連携

現役の企業経営者等（インダストリアルサポーター）のサポートのもと、 既存の枠にとらわれない創造性と革新性を発揮し、新しい価値を創造する。

- 企業在籍の技術者による実践的な講義・演習
- PBL形式でシステム開発やプロダクト制作／企業に赴き、現場で就業体験
- 地域や社会と深くつながり、課題に気づき、自律的に問いを立てる姿勢を養う



藤田 和弘 教授／情報学部長（就任予定）
[専門分野] 画像工学、メディアフォレンジック

基礎的な学び、主体的な学び、対話的な学び、 深い学びによる確かな基礎力にもとづく実践力

スポーツでは、しっかりとした型を身につけたうえで、試合を組み立てられることが求められますが、IT系においても同様でしっかりとした基礎にもとづく実践力が必要です。情報学部では、そうした基礎を身につけるために、講義で知識を高め、演習で技術を身につけます。そして、企業の技術者からの指導も受けながら、PBLや総合演習などの長期的な課題に取り組むことで実践力を育成します。また、4年間の学修成果をベースに、大学院に進学することで、深く探究する力や自分から新しい知識や技術に興味をもち、それを学ぶ力が身につく、大きく成長することができます。

Facilities

施設紹介

XRスタジオ



※写真はイメージです。

XRに不可欠な三次元計測と可視化を実現する多目的実験・創作空間

XRスタジオは、VR・AR研究やCGコンテンツ制作を支える三次元計測・可視化のための多目的空間です。モーションキャプチャをはじめとする複数の三次元センサ群を用いて、人や物体の三次元的な動きをリアルタイムに取得できます。取得したセンサ情報は、モニターやAR/VRデバイスを通じて可視化・共有でき、実世界と仮想世界を横断した実験、検証、教育、プロトタイピングに幅広く活用可能です。

コラボレーション演習室



学生の創造力を育み、自由な発想と協働を促すクリエイティブな学修空間

コラボレーション演習室は、6台の大型プロジェクトとスクリーンを備え、可動式パーティションや移動可能な机によって、目的に応じた柔軟なレイアウト変更が可能な学修空間です。グループワークやディスカッション、発表など多様な活動に対応でき、未来共創ラボ演習やPBLにおいて、学生同士の協働や創造的な学びを促進する場として活用されます。



就職状況 ※情報学部は2027年4月開設のため、先端理工学部知能情報メディア課程の就職状況を掲載

情報人材は多種多様な業界でニーズがあります。

情報技術を修得することで、多様な業界で活躍する可能性を拡げます。

【情報通信業】

- NTT西日本株式会社
- 株式会社NTTデータ関西
- 株式会社日立システムズ
- Sky 株式会社
- NEC ネットスアイ株式会社
- SCSK株式会社
- 京セラコミュニケーションシステム株式会社
- 株式会社日立ソリューションズ・クリエイト
- 富士通株式会社

【輸送業】

- 西日本旅客鉄道株式会社 (JR西日本)
- 近畿日本鉄道株式会社

【エネルギー業】

- 関西電力株式会社
- 大阪ガス株式会社

【メーカー】

- 三菱電機株式会社
- アマノ株式会社
- オムロン株式会社
- フジテック株式会社
- 株式会社インダ

【金融業】

- 京都中央信用金庫
- 滋賀銀行

【サービス業】

- 株式会社博報堂アイ・スタジオ
(広告・デジタル制作)
- 株式会社バンダイナムコアミューズメント
(エンタメ・アミューズメント施設運営)

【大学院】

- 大阪大学大学院
- 滋賀大学大学院
- 龍谷大学大学院

活躍する卒業生



京セラコミュニケーションシステム株式会社

DX推進部 勤務

多彩な情報技術を武器に、最適なシステムを構築する

現在はDX推進部で、生産管理システムの構築や保守を担当しています。さまざまな事業部で汎用的に利用できるよう、要件定義から導入までのプロセスを一貫して担っています。作業をすすめるうえで役立つのは、大学で培った情報技術の知識です。ネットワークの基礎からメディア処理、プログラミング言語、メディア媒体の扱い方まで、情報分野を幅広く学びました。また、画像工学研究室で4年にわたって取り組んだ「ナンバープレートの識別」の研究では、課題を深掘りする「探究力」が養われました。この力は、複雑なシステム要件を整理し、具現化していく過程で活かされています。さらに視野を広げ、プロジェクトを成功に導けるリーダーをめざします。

大江 凌太郎さん

理工学部 情報メディア学科 2021年卒業

理工学研究科 修士課程 情報メディア学専攻 2023年修了

(京都府立加悦谷高等学校 出身)

ローム株式会社

スマートファクトリー推進部 勤務

理論と実践を駆使し、AIで製造業の未来を創る

半導体工場の自動化に携わり、製造現場の効率化を支えるシステム開発を担当しています。在学中に探究した機械学習と画像工学の知識とノウハウが、現在の仕事の核になっています。在学時は産学連携プロジェクトをとおして、実際の現場で工業部品の不良品検出という課題の解決に取り組みました。AI開発に不可欠なPythonのスキルや情報理論、最適化アルゴリズムなどの専門知識は、在学中に培ったものです。修得した理論と実践力を駆使し、製造現場に革新的な仕組みを導入できる仕事に、大きなやりがいを感じています。機械学習の知識を基盤に現場で経験を重ね、より高度な自動化技術を開発し、製造業の未来を支える存在になりたいと思います。

大野 巧成さん

理工学部 情報メディア学科 2022年卒業

理工学研究科 修士課程 情報メディア学専攻 2024年修了

(滋賀県立八日市高等学校 出身)



びわ湖大津キャンパス*

大津市瀬田大江町横谷 1-5
Tel 077-543-7730 seta-suishin@ad.ryukoku.ac.jp

京都、大阪から好アクセス

JR 「京都」駅 → 約30分

JR 「大阪」駅 → 約60分

京阪「枚方市」駅 → 約45分(京阪「中書島」駅からキャンパス直通バスを利用した場合)

※2027年4月、「瀬田キャンパス」より名称変更。

龍谷大学のブランドストーリー

世界は驚くべきスピードでその姿を変え、
将来の予測が難しい時代となっています。
いま必要なことは、「学び」を深めること。
「つながり」に目覚めること。
龍谷大学は「まごころある市民」を育てていきます。

自らを見つめ直し、他者への思いやりを発動する。
自分だけでなく他の誰かの安らぎのために行動する。
それが、私たちが大切にしている
「自省利他」であり、「まごころ」です。
その心があれば、激しい変化の中でも本質を見極め、
変革への一歩を踏み出すことができるはず。

探究心が沸き上がる喜びを原動力に、
より良い社会を構築するために。
新しい価値を創造するために。

私たちは、大学を「心」と「知」と「行動」の拠点として、
地球規模で広がる課題に立ち向かいます。
1639年の創立以来、貫いてきた進取の精神、
そして日々積み上げる学びをもとに、様々な人と手を携えながら、
誠実に地域や社会の発展に力を尽くしていきます。

豊かな多様性の中で、心と心がつながる。人と人が支え合う。
その先に、社会の新しい可能性が生まれていく。
龍谷大学が動く。未来が輝く。

You, Unlimited

龍谷大学 情報学部

あらゆる「壁」や「違い」を乗り越えるために、「まごころ」を持ち、
「人間・社会・自然」について深く考える人を育む。
それが、龍谷大学の教育のあり方です。

自分自身を省み、人の痛みに感応して、
他者を受け入れ理解する力を持つ。
人類が直面するリアルな課題と真摯に向き合う。
そして様々な学びを通じて本質を見極める目を養い、
自らの可能性を広げていきます。



<https://www.ryukoku.ac.jp/newf1/>

※2026年4月、文部科学省へ設置届出書類提出。

設置計画は予定であり、内容に変更が生じる場合があります。なお、教員については就任予定です。

※掲載の学年、所属は取材時のものです。

2026年5月発行

