

工学院大学
KOGAKUIN UNIVERSITY

学園広報誌「窓」
Vol.197 2026 10.31

情報学部開設20周年
これまでの軌跡と未来

キャンパスリニューアル最前線

INTERVIEW #01

情報とともに、未来を創る



蒲池 みゆき 副学長

MIYUKI KAMACHI

博士(人間環境学)。国際電気通信基礎技術研究所 研究員を経て、2006年、工学院大学 情報学部 情報デザイン学科准教授に着任。同学科の教授、学科長、情報学部長を経て、21年から現職。

HISTORY 社会と情報学部の歴史

社会の動き

- 2005 YouTubeサービス提供開始
- 2007 初代iPhoneの発売
- 2010 スマートフォンの普及で急速にSNSが発達



- 2016 AIの開発競争が始まる
- 2020 新型コロナウイルス感染症拡大に伴い、オンライン授業やテレワークが普及
- 2022 アメリカのOpenAI社から生成AI ChatGPT公開。急速に社会に拡がる

情報学部

- 2006 情報学部開設 コンピュータ科学科と情報デザイン学科の2学科を設置
- 2016 情報通信工学科、システム数理学科を設置し、4学科体制へ
- 2017 八王子キャンバスに新2号館が竣工



- 2023 システム数理学科を情報科学科へ名称変更
- 2026 開設20周年

情報学部20周年の歩みと現在地

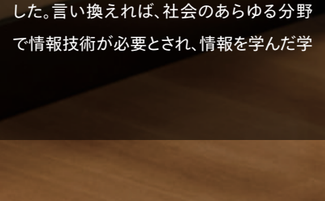
先見性がある決断で時代に先駆けて誕生した学部

2026年、情報学部は20周年を迎えました。この20年間で、情報を取り巻く世界は大きく様変わりしました。開設当時の2006年を振り返ると、パソコンやインターネットは今ほど生活のあらゆる場面に浸透しておらず、スマートフォンも普及していない時代。今とは違って、情報技術は一般の人にはまだ遠い存在でした。また、近年は日本全国で情報系学部やデータサイエンス系学部が急増していますが、当時はまだ数えるほどしかありませんでした。そのような時代に、本学が「これからは情報の時代」といち早く学部を立ち上げたことは、先見性がある決断であり、大きな挑戦だったと思います。

開設時はコンピュータ科学科と情報デザイン学科の2学科体制からスタートしました。情報デザイン学科は、文系学生にも門戸を開き、文理を超えた学びを提供する狙いもあった、と学部設立に携わられた先生方からお聞きしました。今でこそヒューマンインターフェイスやユニバーサルデザインは広く注目されていますが、当時教員であった私自身も、世の中のニーズが本当にあるかどうかは未知数に感じていました。それでも、必ず情報学の柱のひとつになるという考えのもと、情報技術を使う人間の感覚や心理にまで踏み込んだ学びを提供する、先進的な学科をつくったことは大きな意義があったと感じます。

2度のターニングポイントは、開設10周年とコロナ禍

学部の大きな転機となったのが、10周年を迎えた2016年です。この年、学問領域を広げ、2学科体制から4学科体制へと移行しました。「情報通信工学科=コンピュータをつなぐネットワークを学ぶ領域」、「コンピュータ科学科=コンピュータそのものを学ぶ領域」、「情報デザイン学科=情報と人間の関係を学ぶ領域」、「システム数理学科(現:情報科学科)=情報と社会の関係を学ぶ領域」と、各学科の学びをわかりやすく再定義し、領域間の連携を強化することが学科再編の狙いでした。また、充実した実験・演習環境が必要であると考え、翌年の2017年、VRスタジオや、情報学部の研究室を有した新2号館が八王子キャンパスに竣工しました。



八王子キャンバス新2号館

さらに、社会全体にとって、そして情報学部にとってもうひとつの大きな転換点となったのが、2020年初頭からの新型コロナウイルス感染症の流行です。本学を含め、オンライン授業やテレワークが急速に普及したことは言うまでもありません。社会が情報を必要とする時代が必ず来ることは、学部開設当初から想定していた通りでした。しかし、想定外だったのは、その変化の速さです。地球規模のパンデミックが私たちの価値観やライフスタイルを劇的に変え、想像を超えるスピードで情報化を推し進めたと感じます。

情報技術の進化とともに学部への期待はさらに高まる

この20年間で情報技術は一部の専門家や限られた人だけが使うツールから誰もが毎日活用する社会基盤へと大きく変化しました。言い換えれば、社会のあらゆる分野で情報技術が必要とされ、情報を学んだ学生の活躍がますます期待されているということです。卒業生の進路を見ても、当初はIT企業が中心でしたが、近年はメーカー、金融、流通など、さまざまな業界・職種から引く手数多です。自動運転への関心から自動車メーカーへ進路を決めた学生もいます。こうした動きからも、ものづくりを得意とする企業において、情報分野のエキスパートへの期待は今後さらに高まっていくだろうと感じます。また、生まれた頃からパソコンやスマートフォンに親しんできたデジタルネイティブの学生たちは「専門性を高めたい」「もっと社会を便利にしたい」と高い意識を持って学んでいて、その結果、大学院進学者も増えています。こうした卒業生や在学生の姿を見るにつけ、20年間にわたって「工の精神」を実践できる人材を育ててきた教育・研究の成果と、確かな手応えを実感しております。



「大学はこうあるべきだ」という固定された発想にとどまっていては、変化のスピードが早い社会に取り残されてしまう恐れがあります。私たち情報学部はこの20年間、世の中が何を求め、学生が何を求めているのかを敏感に捉えながら、教育と研究の変革を続けてきました。これからも変わらず、社会に目を向け、先を見通す力を大切に、さらなる情報学部の発展に尽力してゆきます。





INTERVIEW # 02

AI時代に描く、これからの教育と研究

確かな基礎と先端技術で新たな価値を生み出せる人へ



産業界のリアルな課題に学生が挑む「DX実践ラボ」

実社会にデジタル技術を実装できる人材を育成

社会が求めるのは、現場の課題を理解したうえで、データやAIを活用して変革を実践できる人材。その育成の場として、新宿キャンパスに開設したのが「DX実践ラボ」です。企業や自治体と連携して、実データを扱いながら、学生たちは課題発見から解決策の提案、実装、改善までのプロセスを経験できます。幅広い業界で実際にDX推進を担うビジネスパーソンを特任教員として招き、現場のリアルな課題を持ち込んでもらっている点も特徴的です。こうした経験を通じて、研究室だけでは得られない実践的なデジタル技術や対話力まで身につきます。一方で、企業から「学生の柔軟な発想が新しい価値につながる」といった声をいただけるのも嬉しく思います。

情報学部 情報デザイン学科
田中 久弥 教授

博士（工学）。2003年、工学院大学情報科学研究教育センター（当時）に着任。06年から情報学部。23年から「DX実践ラボ」の立ち上げを行う。



「高度化」から「社会実装」へ広がる情報技術

多くの情報分野の研究は、技術そのものを高度化させる段階から、社会の中でどのように活用していくかを考える段階へとシフトしています。私の研究分野である画像認識でも、認識精度が非常に高い水準に達しつつあり、いかに社会やビジネスに組み込み、新たな価値を生み出せるかが現在の重要なテーマとなっています。そんな時代に、本学の「工の精神」を実践できる人材がこれまで以上に必要とされるでしょう。情報学部には自動車メーカーの実務者を招き、実際の開発段階で得られた貴重な実データを、学生がチームで分析・発表する授業があります。また、東京医科大学と連携した共同研究、新宿キャンパスの「DX実践ラボ」では、世の中のリアルな課題と向き合うことができます。身につけた情報技術を誰がどう喜んでくれるのか、常に学生たちが意識できるよう、社会との接点を幅広く設けているのが情報学部最大の特色です。

一方で、社会も、情報技術も、目まぐるしく変わるからこそ、変わらない土台となる部分の重要性はむしろ高まっています。そこで、力を入れているのが、数学とプログラミングの基礎教育です。1年を4期に分けるクォーター制を導入し、単位を修得できなかった場合でも、次のクォーターですぐにリカバリーできる仕組みにしています。こうした取り組みには教員の継続的なサポートが欠かせませんが、どんな先端技術も確かな基礎のもとに積み上がると考え、きめ細かいサポートを惜しみません。

多様化する進路、企業から高まる評価

情報分野を学んだ卒業生の活躍の場は広がっています。IT系企業やSEにとどまらず、企業のDX推進、情報技術によるものづくり支援、ネット銀行などのフィンテック分野へと、進路はますます多様化しています。就職活動では、将来性のある分野や、転職も含めた長期的なキャリアを見据えて取り組む学生の姿に頼もしささえ感じます。

また、大学院への進学率は3割を超えました。大学院では自ら研究テーマを設定し、実験や検証を重ね、その成果をまとめて発表する経験を何度も積みます。データ分析やシステム開発を企業で内製化する動きが強まっている昨今、高度な知識や技術に加え、研究のサイクルを通じて培われる主体性を備えた本学の大学院生への評価が高まっています。企業で即戦力として活躍できる点も、大学院進学者が増える背景のひとつといえるでしょう。今後も本学の「工の精神」を大切に、世の中のニーズを汲み取り、情報技術で新たな価値を生み出す人材の育成に努めてゆきます。

大和 淳司 情報学部長

博士（工学）。NTTコミュニケーション科学基礎研究所を経て、2016年に情報学部 システム数理学科（現・情報科学科）教授に着任。26年から現職。



さらなる成長と達成感を求めて、大学院へ

研究を自ら計画・実行し、得られた結果を国内外の学会で発表し、論文としてまとめるまでの道のりは、決して平坦ではありません。しかし、その険しい道のりを進んでいくことで大きな成長と達成感が得られることや、実験結果が興味深い発見につながった時の高揚感を忘れられず、迷わず大学院へ進学しました。私の研究は、「自分自身の身体（自己身体）」を人がどのように認識しているかを解明すること。自己や他者の認識機序を深く理解できることはもちろん、VRの安全な技術設計、Deepfakeや生成AIによるなりすまし対策など、近年の先端情報技術に役立つものばかりです。人を対象とする実験を進めるうえで大きな強みとなったのが、VRスタジオやVRシアター、暗室といった研究環境が整っていることです。また、奨学金制度に支えられ、安心して研究に専念できました。大学院修了後はポストドクターや助教をめざし、アカデミアの世界に身を置いて研究活動を続けていくつもりです。



湯村 颯悟 さん
工学研究科 情報学専攻 博士課程3年



自らのテーマを究め、情報技術の発展に役立てる

学園の未来と現在

長期目標VISION150を振り返る

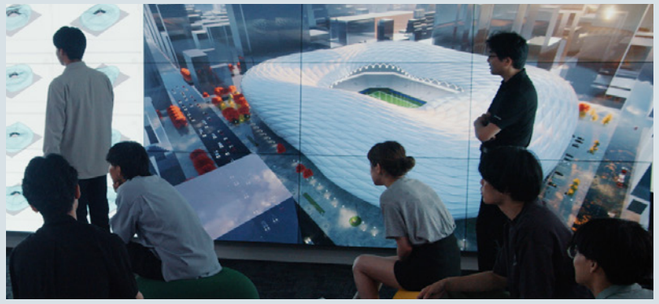
未来の「ありたい姿」を描く参加型ワークショップを開催



「VISION150」は、創立150周年に向けて学園の未来像をまとめた長期ビジョンです。社会や教育・研究を取り巻く環境の変化、学園の動きに柔軟に対応できるよう、内容を継続的に見直しています。その一環として、2026年6月から、学園の将来像や工学院大学らしさを改めて見つめ直し、ありたい姿とその実現に向けた方向性を検討する対話を実施しました。
今後は、専門分野や職域を超えた教職員による分科会を通じてワークショップを重ね、学園のさらなる成長や発展につながる意見交換を実施してゆきます。

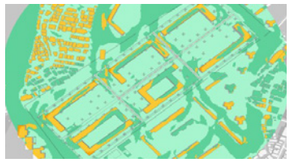
2026年11月開講!

建築DXを担う人材を育成「BIM×AI 建築人材養成プログラム」



建築業界で進むDXに対応し、BIMやAIなどのデジタル技術を実務に活用できる人材の養成を目指す「BIM×AI 建築人材養成プログラム」。建築実務者を対象に、BIMとAIの基礎から業務への活用、組織・経営への展開までを段階的に学ぶ講座を11月末に開講します。





本プログラムの開講にあたって「デジタル構築環境研究センター※」を新設しました。建築学部が培ってきた豊富な実践知と、情報学部が有する数理・データサイエンス・AIの知見を融合し、建築業界におけるAI・情報技術の活用促進と発展に向けて、分野を横断した研究を進めてゆきます。

※DigiBEセンター：Digital Built Environment

全14回を通じて、建築DXの基礎から業務への活用、組織・経営への展開までを段階的に学びます。

- ●対象　建築・設計・施工・DX分野の実務者
- ●受講料金　132,000円（税込）
- ●受講形態　オンデマンド配信（最終回は対面を含めたハイブリッド形式）
- ●講義時間　1回60分×全14回

詳しくはこちら



キャンパスのリニューアルが進行中!

建築学部研究室フロアリニューアル工事が完了（26階・27階）

現在、リニューアル工事を進めている新宿キャンパス。
今夏、建築学部の研究室が入る26階・27階のリニューアル工事が完了しました。最上階の28階も建築学部の研究室フロアとして工事を進めており、2027年3月の完了を予定しています。その後も、他学部の研究室フロアを含め、改修工事を進めてゆきます。







COLUMN

「建築実務特別講義」では、学生が現場を見学

今回リニューアルしたフロアは、建築学部3年生を対象とした授業「建築実務特別講義」で、工事期間中に学生が現場を見学しました。工事の現場責任者から、改修工事の内容や施工について直接話を伺う機会も設けられ、実際の建築現場を通して学びを深めました。



授業の様子は、本学公式noteで紹介しています。ぜひご覧ください。

教育・研究環境充実のための施設整備をはじめ、皆さまのご支援が力になります

「21世紀工手」育成募金

募金募集概要

- **募金目標額**　4億円
- **寄付金額**　任意の金額でお受けしております。
- **募金期間**　2023年4月～2028年3月

詳しくはこちら

皆さまからのご支援・ご協力を賜りますようよろしくお願い申し上げます。

◆ 教育・研究環境充実のための施設整備







◆ 学生・生徒の自主・創造活動支援事業
◆ 奨学・奨励・支援事業
◆ 大学の教育研究活動の充実
◆ 附属中高の教育活動の充実
その他、上記以外で寄付者が指定するもの

大学NEWS

工学院大学ソーラーチームが「ワールド・グリーン・チャレンジ2026」で優勝





学生プロジェクト「工学院大学ソーラーチーム」は、8月9日(日)～11日(火・祝)に秋田県で行われた、国内最長級のソーラーカーレース「ワールド・グリーン・チャレンジ2026」に出場。チャレンジャー・クラスで2018年以来8年ぶり、通算5度目の優勝を果たしました。2025年にオーストラリア大陸3,000kmを完走した7号機「CYGNUS(シグナス)」を携えてレースに挑み、世界大会で培った技術とチームワークを国内大会での成果につなげました。

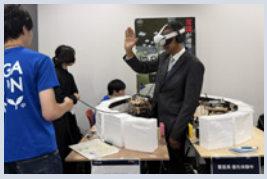
「ワールド・グリーン・チャレンジ」は、1周25km※のコースで車両性能、エネルギーマネジメント、ドライバー交代、ピットワークなど、チームの総合力を競う耐久レース。大会初日は首位で走行を終え、2日目は2度のパンクに見舞われ、ペナルティーによる減点も受けたものの、首位を堅持。最終日は2位チームと首位を争うデッドヒートの末、見事大会を制しました。

※今大会は付近での熊の出没を受け、1周6kmの短縮コースに変更

工学院大学VRプロジェクトが日本バーチャルリアリティ学会のIVRC2026決勝大会に進出

工学院大学VRプロジェクトは、9月7日(月)から8日(火)に富山県立大学で開催されたIVRC2026の体験展示審査会(決勝大会)に進出しました。IVRC(Interverse Virtual Reality Challenge)は、日本バーチャルリアリティ学会が主催する、学生を中心としたチームがインタラクティブ作品を企画・制作し、その創造性を競うコンテストです。チームが開発した「VRビックリハウス」は、書類・動画審査を経て、応募総数107件の中から決勝大会に進出する20件に選出されました。

「VRビックリハウス」は、私たちが普段生活する空間とは異なる性質を持つ「非ユークリッド空間」をテーマにした体験型作品です。決勝大会では、赤外線センサーなどを用いた制御により、装置を正確に停止させ、安定した触覚提示を実現した点が審査員から評価されました。



本作品は、11月に開催される工学院大学の学園祭「新宿祭」でも展示されます。どなたでも体験していただけますので、ぜひお越しください。



附属中高NEWS

発見を遊び、智慧で遊ぶ自由研究教室2026を開催





7月26日(日)、5回目となる「自由研究教室2026」を小学3～6年生を対象に開催しました。教員や生徒による講座に加え、工学院大学の研究室や学生団体による講座も開講し、科学実験、数学、情報、建築、電子工作、アート、音楽、英語、天文など、幅広い分野にわたる32の体験講座を実施しました。

各80分の講座では、参加した小学生が事前に予約した講座に分かれて実験や工作、観察、表現など、さまざまな体験に挑戦。また、会場内では、多くの保護者の皆さんが講座を見学し、ときには親子で一緒にものづくりを楽しむ姿も見られました。

高階蒼大選手がやり投でインターハイ出場



7月30日(木)より滋賀県で開催された「第79回全国高等学校陸上競技対校選手権大会(インターハイ)」において、陸上競技部3年の高階蒼大選手が男子やり投予選に出場。予選では55m23を記録したものの、惜しくも予選敗退という結果となりましたが、全国の強豪が集う大舞台で本校の代表として最後まで堂々と競技に臨みました。

編集後記

長い間、工学部のみだった工学院大学に、「情報学部」という新しい風が吹いて20年。その間、情報学の分野は大きな変革を遂げてきましたが、情報学部は常にその動きを先取りしてきました。そして、さらなる大きな変化が想定されるこれからの時代にも、その存在感を存分に発揮し、発展していくことが期待されます。新宿キャンパス大規模改修は、今後、研究室フロアに加えて、教室フロアの改修も並行して進められます。そのための試行錯誤の場として、B1階には新教室検証ルームが設置されます。ここで得られた知見を活かし、新しい教室フロアづくりが進んでいきます。



野澤 康 副学長

工学院大学
KOGAKUIN UNIVERSITY

工学院大学経営企画部 窓編集チーム
gakuen_koho@sc.kogakuin.ac.jp