

# 情報デザイン 専攻



System

「好き」が重なり、  
「カタチ」になる。



Information Fundamentals



Design

# CLASS INTRODUCTION

## 授業紹介

## インタラクティブ

**特徴**

- 多数の演習を通じて実践的なコーディングスキルを習得
- 視覚的で直感的なp5.jsを活用
- インタラクティブな作品制作に挑戦



### 脱出

**プログラミング入門**  
初めてプログラミングを体験する学生でも安心して学べる

はじめてプログラミングを学ぶ学生向けの授業です。p5.jsを用いたゲームやアニメーションの制作を通じてプログラミングの基本を学びます。マウス操作や動きを加えたインタラクティブな作品制作し、楽しくプログラミングを理解します。



### 情報デザイン原論

**特徴**

- 情報技術の原理を深く理解する
- 広い視野と批判的思考を育む
- 柔軟な思考を身につける

## 1年

情報社会に不可欠な教養や情報リテラシー、プログラミングやデザインの基礎を学ぶ。



### 情報デザイン専攻で取得できる資格

- 【科目単位修得で取得できる資格】**
- 高等学校教諭一種免許状「情報」
  - 学校図書館司書教諭
  - 図書館司書
  - 博物館学芸員
  - レクリエーション・インストラクター

- 【めざせる資格】**
- 基本情報技術者試験
  - ITパスポート試験
  - マルチメディア検定試験
  - CGクリエイター検定試験

## グラフィックデザイン

**特徴**

- 創造的なデザインの思考法を体系的に学ぶ
- プロジェクト学習による実践的なアプローチ
- イノベーションの種を見つける実力をつける



### デザイン論及び演習1・II

**特徴**

- 視覚表現の基礎知識を習得
- グラフィックソフトの基本技術を習得
- 課題制作を通じて創造性を養う



### 情報デザイン基礎演習

**アカデミック・スキルと情報デザインのマインドセットを身につける**

大学の学びの基礎となる「調べる・考える・伝える」といったアカデミック・スキルを身につけることが第一の目標です。また、情報デザインの事例を理解し、情報デザインのマインドセットを演習を通じて身につけることが第二の目標です。

## 2年

プログラミング、写真・映像、インタフェースデザイン、統計処理、認知科学、インターネットの仕組みなど、実習・演習科目で情報技術の基礎を固める。



### プログラミング基礎演習

**特徴**

- Pythonを利用した実践的なプログラミング学習
- 演習問題で段階的にスキルを習得
- 「プログラミングの基礎」と合わせて理解を深める

プログラミングを実践的に学ぶ

## プログラミング

新しいサービスを創造する考え方、プロセス、スキルを習得

- ・チームでの共創
- ・ビジネスや社会に実践的に向き合う力が身につく

## デザイン思考



### クリエイティブ思考法1・II

**クリエイティブに課題を解決する方法を学ぶ**

イノベーションを起こす方法論をデザイン思考や様々な事例から体系的に学びます。またチームで、テーマに沿ったフィードバックを行い、人々の課題を発見し、解決のためのアイデア創出とプレゼンテーションまで実践します。



### デジタルコンテンツ応用

**特徴**

- カメラワーク、照明、録音、音声・動画編集の実践
- 作品制作を通して映像表現を理解する
- 企画からプレゼンまでチームワークを学ぶ



### 認知科学

**特徴**

- 人には心のクセがあることを知る
- 人の情報処理や心の仕組みを客観的に理解する方法を知る
- 実験を通じてデータの整理やレポートの書き方を学ぶ

## サービスデザイン

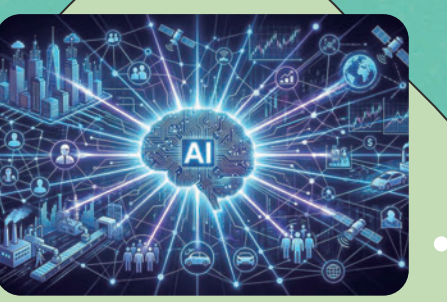
### サービスデザイン

サービスデザインを体系的・実践的に学び、体験価値づくりの力を育てます

経済社会の中心がモノからコト、体験へと移る今、待たれているのが「サービスデザイン」です。本授業では、サービスの仕組みを理解し、新たなサービスを創造するための考え方やプロセス、スキルを学びます。チームでの共創を通して、新しい体験を生み出す力を養い、将来の仕事や社会で活かせる実践力を育てます。

**特徴**

- 新しいサービスを創造する考え方、プロセス、スキルを習得
- チームでの共創
- ビジネスや社会に実践的に向き合う力が身につく



### AIデータ分析

**特徴**

- データマイニング技術の基礎を習得
- データ分析のためのプロンプトの書き方
- 生成されたPythonコードを読み解く



### AI社会論

**特徴**

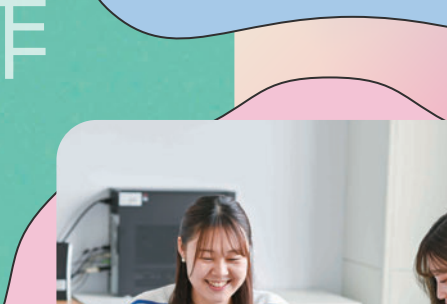
- AIが社会や暮らしに与える影響を考える
- 便利さと課題の両方をバランスよく理解する
- AI時代をどう生きるかを考え、自分の意見を持つ



### 経営情報システム論

**特徴**

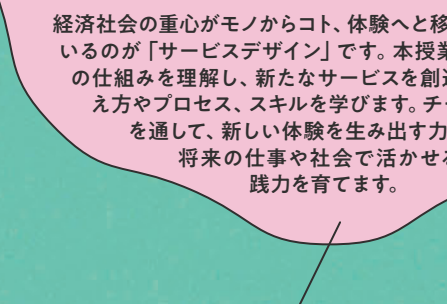
- システム分析と設計基礎
- ビジネス情報システム理解
- 実践的な設計手法学習



### プログラミング論及び演習

**特徴**

- JavaScriptとライブラリを用いた実践的なWeb開発
- 多様なコーディング演習で応用能力を強化
- 自主テーマによる総合課題制作で創造力を発揮



### シミュレーション論

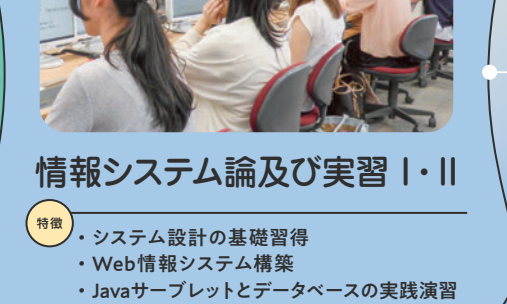
**特徴**

- シミュレーション技術の基礎と応用
- 幅広い分野への応用
- 実践的なスキルの習得

## AI

AIが変える社会の姿や、多角的な視点から探求する

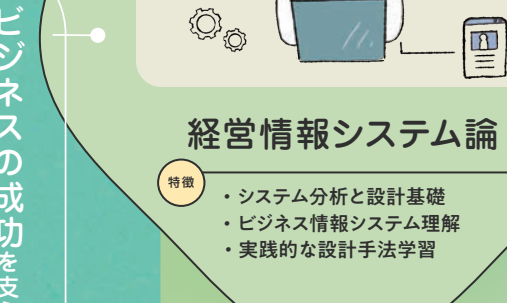
## インタフェース



### インタフェースデザイン論

**特徴**

- インタフェースデザインの理論と実践を学習
- ユーザスタビリティデザインの基礎を習得
- Figmaでのプロトタイプ体験



### 情報ネットワーク論及び実習1・II

**特徴**

- インターネットの仕組みや技術を理解する
- ネットワークを使った様々なサービスを学ぶ
- サーバ構築や運用の実習から実践力をつける



### スマートデバイス応用1・II

**特徴**

- スマホアプリ開発の実践を重視
- プログラミングの自由度向上
- 最新技術への対応力



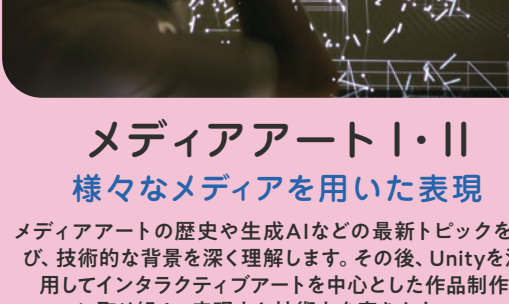
### 感性デザイン及び演習

**特徴**

- 人の気持ちや環境に寄り添った新たなデザイン
- デザイン思考の実践
- 未来社会を創造する思考と知識を養う

## 音響デザイン

## システム設計



### 経営情報システム論

**特徴**

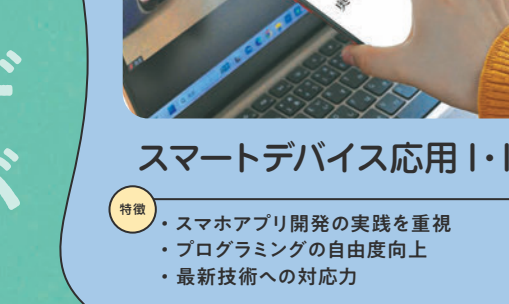
- システム分析と設計基礎
- ビジネス情報システム理解
- 実践的な設計手法学習



### 社会情報学ゼミナール1・II

**特徴**

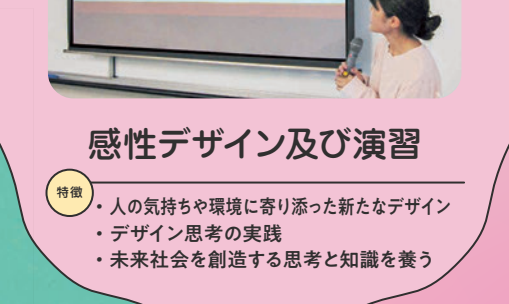
- さまざまなテーマや活動のゼミが展開
- 専門的な学びを実践的に深められる
- 少人数だからゼミ生や教員との距離が近い



### スマートデバイス応用1・II

**特徴**

- スマホアプリ開発の実践を重視
- プログラミングの自由度向上
- 最新技術への対応力

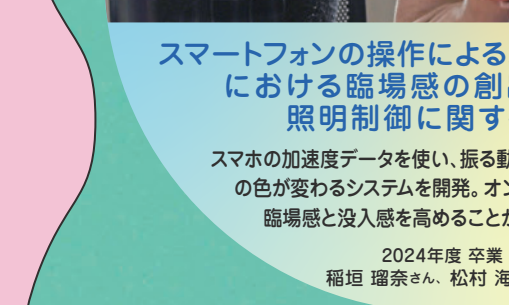


### 感性デザイン及び演習

**特徴**

- 人の気持ちや環境に寄り添った新たなデザイン
- デザイン思考の実践
- 未来社会を創造する思考と知識を養う

## 音響デザイン



### メディアアート1・II

**様々なメディアを用いた表現**

メディアアートの歴史や生成AIなどの最新トピックを学び、技術的な背景を深く理解します。その後、Unityを活用してインタラクティブアートを中心とした作品制作に取り組み、表現力と技術力を磨きます。



### 社会情報学ゼミナール1・II

**特徴**

- さまざまなテーマや活動のゼミが展開
- 専門的な学びを実践的に深められる
- 少人数だからゼミ生や教員との距離が近い



### スマートデバイス応用1・II

**特徴**

- スマホアプリ開発の実践を重視
- プログラミングの自由度向上
- 最新技術への対応力



### 感性デザイン及び演習

**特徴**

- 人の気持ちや環境に寄り添った新たなデザイン
- デザイン思考の実践
- 未来社会を創造する思考と知識を養う

### 音響デザイン

コンピュータを利用した音のデザインを学ぶ

## データ分析

## メディアアート

**特徴**

- メディアアートの背景と歴史を学習
- Unityを使ったリアルタイムの映像表現
- 外部情報を使ったインタラクティブ表現



### 生成AIを用いた子供の感情分析アプリの提案

子供の絵をAIで分析し、気持ちや顔に伝わるアプリを開発。忙しい家庭でも親子のコミュニケーションを支援し、新たな気づきに繋がりました。

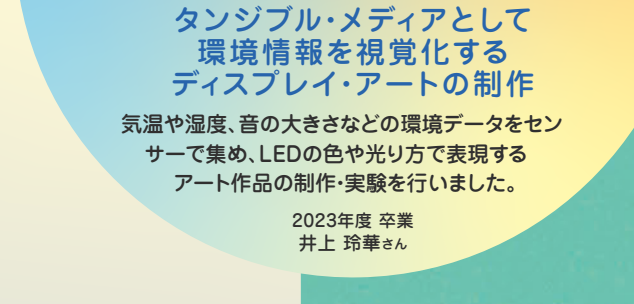
2024年度卒業  
小林 彩希さん、小川 愛里さん



### スマートフォンの操作によるオンラインライブにおける臨場感の創出のための照明制御に関する研究

スマホの加速度データを使い、振る動きに合わせてライトの色が変わるシステムを開発。オンラインライブの臨場感と没入感を高めることができました。

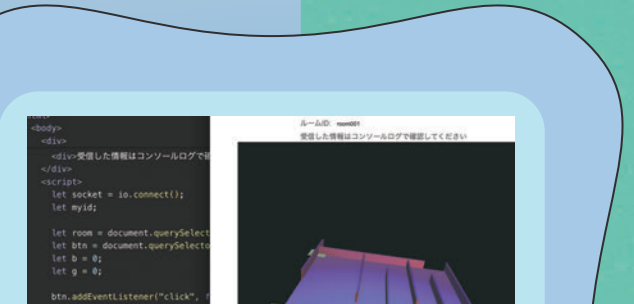
2024年度卒業  
堀田 瑞奈さん、松村 海咲さん



### タンジブル・メディアとして環境情報を視覚化するディスプレイ・アートの制作

気温や湿度、音の大きさなどの環境データをセンサーで集め、LEDの色や光り方で表現するアート作品の制作・実験を行いました。

2023年度卒業  
井上 瑠華さん



### AIプログラミング

AIを使ったアプリの作り方を学ぶ

生成AIや画像認識を使ったWebアプリの作り方を学びます。たとえば、カメラ映像をAIが解析し、映った物体をゲーム内のアイテムに変えて活用するゲームを作ると、便利で楽しいAIアプリを開発します。



### スマートデバイス応用1・II

**特徴**

- スマホアプリ開発の実践を重視
- プログラミングの自由度向上
- 最新技術への対応力

### 音響デザイン

コンピュータを利用した音のデザインを学ぶ

# 作れる私へ

## CREATION

学びを重ねることで、「好き」は具体的なアイデアや表現へと変わっていきます。分野を横断しながら力を身につけ、作品や研究として「カタチ」にできるようにになります。

### 情報デザイン専攻

**ゲームが好き** *Game*

Q1 ゲームを作るには、どんなことを学べばいいですか？

**メイクが好き** *makeup*

Q2 メイクに関わる仕事がしたい！専攻では学べる？

**推し活が好き** *shikatsu*

Q3 推し活に関わる学びはなんですか？

**ライブが好き** *Live*

Q4 ライブやイベントに関わる仕事に興味があります。どんな学びがありますか？

#### ゲームを作るには...

A1

発想力と技術力の両方が大切です。人の行動や感じ方を理解し、使いやすさと魅力的な映像表現を学ぶことが、ゲームづくりの第一歩です。

- 例えこんな授業が役立ちます /
- # インタフェースデザイン論
- # 認知科学
- # コンピュータ・グラフィックスI・II



#### メイクも進化しています...

A2

最近AIとデータを活用した商品開発やパーソナライズが注目されています。肌の印象を感性データで分析する力は、新たなサービスの考案に役立ちます。

- 例えこんな授業が役立ちます /
- # 画像情報処理論及び演習
- # AIデータ分析
- # 感性デザイン及び演習



#### 推し活を支えているのは...

A3

写真や映像で魅力を伝える力と情報コミュニケーションの技術、さらにデータから流行や関係性を読み解く力が、推し活を支えることにつながります。

- 例えこんな授業が役立ちます /
- # デジタルコンテンツ応用
- # Webプログラミング
- # 情報とモデル



#### ライブを成功させるには...

A4

音響やステージ演出はもちろん、チケット販売の仕組みや充実したサービスが鍵を握ります。それにはマーケティングの知識も必要になるでしょう。

- 例えこんな授業が役立ちます /
- # サービスデザイン
- # メディアアートI・II
- # 音声・音響デザイン



# 「好き」を、

## FAVORITE

あなたの「好き」は、いつか自分だけの「カタチ」を作るきっかけとなります。どんな興味も、ここでは未来を動かす原動力になる。その気持ちが、学びのスタートになります。

# 4つの学びが混ざり合い あなただけの「カタチ」が生まれる!

幅広い知識を得る!

## 情報基礎

情報数学、AIやメディアの特性、統計処理、データ分析、経営情報システム、さらに認知科学まで、新しいコミュニケーション時代に欠かせない基礎知識を幅広く学びます。

技術を身につける!

## システム

課題解決のための情報システムを構築する力を養います。コンピュータやインターネットの仕組み、AIを活用したプログラミング、センサの応用など、ソフトウェア開発やシステム設計に役立つエンジニアリングを学びます。

## デザイン

人の感覚に着目し、心に届く表現を探究します。CG、映像、音響、インタフェース、サービスや体験のデザインまで、人の心を動かすものづくりに取り組みます。

自分の感性を磨く!

## 総合学習

ゼミなどのグループ学習やプロジェクトベースの学びを通して、課題を発見し、自分の考えをまとめ、具体的な提案へと発展させます。これまでの学びを総合し、それぞれの情報デザインを実践します。

情報デザインの  
コア!



## 4つの学びの構造

総合学習を核に、情報基礎・システム・デザインの輪が上昇。4つの知が混ざり合い、独自の「カタチ」が作り出されます。

総合的に  
学べる。



あなたは、どんな未来社会をつくりたいですか?

AIの進化とともに、情報技術は私たちの暮らしを変え、新たな体験や文化を生み出しています。情報デザイン専攻では、こうした変化をチャンスとして捉え、次の価値を創造する力を育みます。社会を見つめ、人を理解し、「こうあったらいいのに」と未来を構想すること。情報デザイン専攻で、あなた自身の「カタチ」を見つけてみませんか。



## データ科学・人工知能ゼミ

データとAIで  
考える力を育てる

#生成AI

#データサイエンス

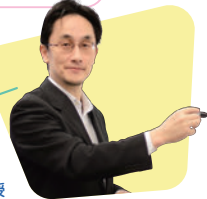


Student's  
Voice!



AIやプログラミングを使って、データ分析やアプリ作成に挑戦します。基礎から学べるので、初めてでも安心して取り組みます。

本ゼミでは、Pythonなどのプログラミングを通して生成AIやデータ分析を学びます。AIを正しく使い、仕組みを理解しながら、自分で考え実装できる力を育てます。



落合 友四郎 教授

東京大学大学院理学系研究科物理学専攻で博士号を取得。統計学・データサイエンスを基盤に、AI・データマイニング・プログラミングを活用し、複雑な社会・経済・金融システムの分析と情報科学全般の教育・研究に取り組んでいる。

PICK  
UP

### これまでの卒業研究

- ・生成AIを用いたファッションコーデ提案アプリの開発
- ・IoTとAIを活用したスマートホームシステムの構築
- ・感情推定から音楽を推薦するアプリ開発
- ・AIを活用した健康相談・病院検索アプリの開発

# 11 SEMINAR

情報デザイン専攻の11のゼミ

もっと、深く。  
もっと、私らしく。  
ゼミで磨く。

これまでの学びを、  
自分の好きと掛け合わせるゼミナール。  
「もっとこうしたい!」を繰り返して、  
「自分だけのカタチ」が見えてくる。  
仲間と刺激し合いながら、  
「自分のカタチ」を磨こう!

どんなゼミが  
あるのかな?



## メディアアートゼミ

新しい表現への挑戦  
アートと技術の融合、



#インタラクティブコンテンツ

#メディアアート

動画で紹介!



Student's  
Voice!



映像やCGだけでなく、身体の動きや実際の空間、装置とも組み合わせて作品を制作しています。アイデアを形にししながら、新しい体験の表現に挑戦できるゼミです。

このゼミでは、xRや生成AIなどの技術を用い、映像表現を現実空間や身体と結びつけるメディアアートの制作と研究を行います。コンピュータの中だけに閉じず、試行錯誤を通して新しい体験のかたちを探ります。



安本 匡佑 教授

2010年 東京藝術大学 大学院映像研究科 博士後期課程修了。博士(映像メディア学)。専門は、インタラクティブアートを中心に、ゲームデザイン、CGアニメーション、xRなど。作品制作だけでなく、表現のための技術の開発・研究を行っています。

PICK  
UP

### これまでの卒業研究

- ・身体情報を用いたインタラクティブ映像・プロジェクション表現
- ・xR (VR/AR/MR) による映像体験の拡張と設計
- ・身体性を取り入れた新しいフィジカルスポーツの創造
- ・生成AIを用いた映像表現と制作プロセスの研究

## 生活支援・AI活用ゼミ

学外に発信できる力、  
社会で活躍できる  
実力を身に  
つけましょう

#AI

#VR

Student's  
Voice!



学生本人の興味・関心に基づいた研究を行っています。生活を豊かにするAIアプリやちょっと未来を感じるVRアプリなど、どんな研究テーマでも挑戦できるのでおすすめです。

動画で紹介!



「学外に発信できるものを作ろう!」をモットーに、生活を豊かにするソフトウェアを研究しています。研究プロジェクト毎にグループ化して、学生同士が協力して研究を行っています。ゼミ合宿や懇親会もあり、みんなで気軽に話ができる雰囲気です。



市村 哲 教授

AI、VR、Webシステム、生体情報応用を中心に、社会や生活に関わる情報技術の研究に従事しています。博士(工学)

PICK  
UP

### これまでの卒業研究

- ・AIを用いた幼児向け歯磨き習慣支援
- ・生成AIを用いた子供の感情分析アプリの提案
- ・VRを用いた仮性近視回復支援システム
- ・VR技術を用いたストレス緩和の研究と評価

## サービスシステム創造ゼミ

夢を形に、  
誰かを笑顔に、  
最新技術で未来の  
サービスを作ろう！



#あったらいいなを形に  
#技術でやさしいをつなぐ

動画で紹介！



先生の丁寧な指導で、未経験でも安心！好きなテーマで実社会の課題解決に挑める環境です。仲間と切磋琢磨し、温かい雰囲気の中で成長できるのが、ゼミ最大の魅力です。

こんなことができればいいな、というあなたの夢を形にするゼミです！大好きなライブをもっと楽しんだり、お年寄りや外国の方にも優しい仕組みを考えたり、ITの知識を身につけて、未来の当たり前と一緒に作ってみませんか？



田中 清 教授

企業の研究所で映像活用サービスや複数のWebブラウザを相互に連携させる研究開発をしてきました。その経験を活かし、役に立つサービスを皆さんがにできるような導いています。最新技術を使い、誰かを笑顔にする仕組みと一緒に作りましょう！

PICK UP

### これまでの卒業研究

- ・スマートフォンの操作によるオンラインライブにおける照明制御
- ・会話の見守りによる高齢者の孤独感軽減
- ・会話の分析に基づく感情の視覚化
- ・メッセージコミュニケーションにおける共有情報管理

## 認知科学・赤ちゃん学ゼミ

人の認知のなりたちと  
しくみを追究する



#コミュニケーション

#心の科学

動画で紹介！



この専攻ではデザインやシステムを中心に学ぶことが多いですが、赤ちゃんや人間の認知をテーマに扱っているユニークなゼミです。

どんなデザインにも関わる人々への理解は欠かせません。感覚・知覚・記憶・注意・意思決定などの人間の心のクセを知り、人間らしい感じ方や知性と何かを考えることで、情報デザインに活かします。人間の観察は面白いですよ。



宮崎 美智子 准教授

乳幼児の自己認識の発達をメインテーマに研究しています。ゼミでは人の情報処理・認知のしくみとなりたちの追究、乳幼児の社会性発達について考えています。最近では、体験を促す「あそびえほん」の監修をしました。

PICK UP

### これまでの卒業研究

- ・黒は白よりも軽かった～色を与える重量感の検討～
- ・一歳児における「うるささ」し、行動の発生的変化
- ～鏡像認知成立前の縦断的観察～
- ・新・香りマップの提案
- ・白い光は本当に映える？

## アート・メディア表現ゼミ

みんなの「好き」を  
自由に表現します



#心を動かすデザイン

#デザイン思考

動画で紹介！



みんなの「好き」からはじめるゼミです！アートやデザイン、音楽、ファッションなど、最新のカルチャーや技術をキャッチアップして自由にアイデアを広げ、作品制作・展示に取り組みます。

心を動かすデザインを探究するゼミです。「刺さる」という言葉がありますが、そのようなデザインがどんな文化や環境で生まれ、どんな人に届くのかまで考えます。芸術に触れ、人の行動や身の回りを観察し、気持ちに寄り添った「デザイン思考」を制作しながら学んでいます。



中野 希大 准教授

武蔵野美術大学大学院造形研究科デザイン専攻映像コース修了。専門は、映像・写真、メディアアート、デザイン思考など。教科書「デザイン思考入門」を執筆し、デザイン教育に取り組みながら、さらに創造的思考による表現について探究しています。

PICK UP

### これまでの卒業研究

- ・キッチンで感じるミュージックインタフェース～「お勝手DJ」の制作～
- ・カプセルタイムズの内部体験VRアプリ「あなたは今日、カプセルになる。」の制作
- ・架空社会を報じる新聞の制作～時者新聞～
- ・音楽を浴びるための空間インスタレーション

## Web3 & AIアプリゼミ

Web3 × AIで未来を実装。  
創造力を拡張する「工房」



#ブロックチェーン

#AI活用アプリ

動画で紹介！



AIエージェントを活用した開発に挑戦中です！難しい実装もAIの助けがあれば突破できます。学外展示での発表など、自分の作品が評価される喜びも味わえるゼミです！

ブロックチェーンやAIは、個人の可能性を広げる強力なツールです。自由な発想で「これまでにない体験」を設計し、実装する力を養います。技術を武器に、デジタル社会をリードする創造的な人を目指しましょう。



藤村 考 教授

AIによる意味解析とブロックチェーンを用いた認証・記録技術を基盤として、分散型アーキテクチャの社会インフラへの応用可能性を探究しています。

PICK UP

### これまでの卒業研究

- ・LINE履歴の分析による人間関係円滑化支援システム
- ・AI連携型ごっこ遊び支援システムの提案
- ・AIによるバリエーションの可能性の検証
- ・ゲーム実績に基づくNFT発行機能を有する限定コミュニティの実現

## 価値共創デザインゼミ

一人ひとりの思いを  
かたちにする  
「うれしい体験」の  
デザイン

#サービスデザイン

#コミュニケーション  
デザイン



ゼミでは、みなさんがアプリなどで接している身近な体験やサービスがどのように成り立っているかの仕組みを学び、自分がやりたいテーマでUI/UXプロトタイプングや試作に取り組みます。社会や生活の課題をさまざまな視点から捉え直し、新たな価値をつくりだす技術力と創造性を養います。どんな仕事についても活かせる、AI時代にますます求められていく能力を磨きます。



安藤 元博 教授

世の中のあたらしい価値がどのように生まれ、育っていくのか。情報ネットワーク技術はそこにどう貢献していけるのか。その仕組みと未来への可能性を、情報学と経済思想をベースに研究しています。

TOPIC ゼミでは、こんなことが学べます

- ・社会や生活の課題を「価値創出」に結びつける発想力を身につける
- ・情報デザインの専門的手法を用いてアイデアを作成・可視化できる
- ・アプリなどの身近なサービスの仕組みを説明でき、自分で試作できる
- ・自分の考えを的確に説明し印象づけるプレゼンテーションができる

## インタラクションデザインゼミ

人の心を動かす  
体験をデザインする



#インタラクション

#体験のデザイン

動画で紹介!



Student's  
Voice!

学園祭などで自分たちが作った体験型のシステムを展示しています。「どうしたら楽しく使ってもらえるか」を考えて作り、実際に使ってもらい、反応を見ながら改善して学んでいます。

ゼミでは「体験」を大切にしています。「体験」がなぜ楽しいのか、そこから何が学べるのかを考え、アイデアを形にしてシステムを制作します。さらに、使われ方を観察し、反応をもとに改善まで行います。「考える・作る・試す・見る」をゼミ生自身が「体験」します。



磯山 直也 准教授

コンピュータを「ただ使う」だけでなく、「使いやすい」「楽しい」と感じられる体験をどう作るか。人とのよりよい関係を考えながら、研究しています。特に、人の気持ちを動かす、使って楽しい仕組みに興味があります。

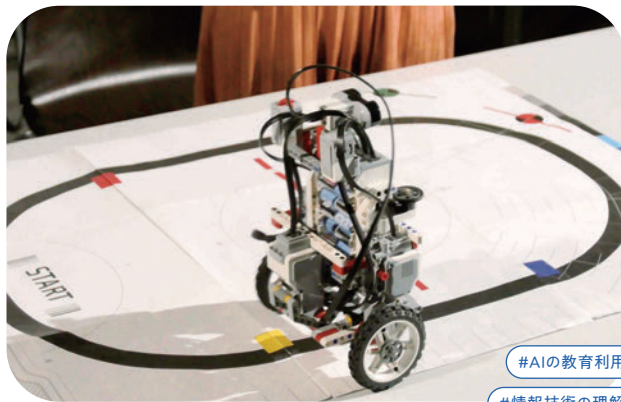
PICK  
UP

これまでの卒業研究

- ・ムービングライトを用いたギター演奏練習システムの提案と実装
- ・VRライブ体験における観客同士の距離感が心理的満足度に与える影響
- ・GPSを用いた犬の散歩記録・可視化システム
- ・レジャー施設での体験振り返りを支援するデジタルログシステム

## 情報技術教育ゼミ

「なぜ？」×教育×情報・技術で  
学びを進化させる探究



#AIの教育利用

#情報技術の理解

山本ゼミでは、研究を2年間かけて計画的に進めます。「なぜ？」を出発点に探究を重ね、新しい答えを見つけていきます。文献調査を踏まえ、自ら立てた研究計画に基づき、教育現場や社会に役立つ成果を生み出すことを目指します。



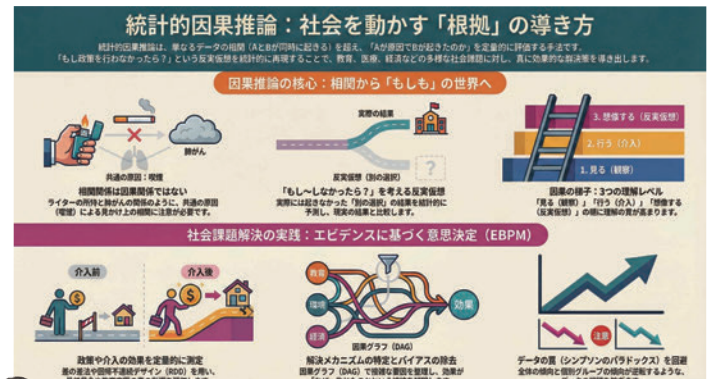
山本 利一 教授

公立中学校教諭、教育研究所指導主事、埼玉大学教育学部教授を経て現職。技術科・情報科教育の実践と研究に従事し、体験的・探究的な学びを重視した情報活用能力の育成に取り組んでいる。

TOPIC ゼミでは、こんなことが学べます

- ・教育におけるAI活用に関する研究
- ・情報活用能力の育成に関する研究
- ・情報機器を活用した教育支援
- ・情報技術を活用した学校支援に関する研究

## 統計的因果推論ゼミ



Student's  
Voice!

統計的因果推論と計量分析を用いて社会事象を分析する方法について勉強しました。卒研では圏央道整備がもたらした沿線地域経済や人口動態への影響を実証的に評価しました。

モデルとデータを使って、社会事象に潜む因果関係を解き明かす、統計的因果推論が研究テーマです。ゼミでは様々な分析手法も勉強します。卒業研究では、勉強した考え方をもとに、各自の問題意識で設定した研究課題に取り組みます。

#統計的因果推論  
#社会的課題



小野 茂 教授

長く情報通信の技術開発に関わってきましたが、最近では社会事象とその数理モデルに興味をもっています。特に統計的なモデルを使って社会政策や情報技術が社会に及ぼす影響を調査しています。

PICK  
UP

これまでの卒業研究

- ・オリエンタルランドの需要モデルと供給戦略としての事業多角化の評価
- ・女性就業率と学童保育定員率との関係：都道府県別・パネルデータ分析
- ・少子化対策及び再就職支援における女性の最終学歴の重要性：パネルデータ分析による実証
- ・ネット炎上対策に関する法整備の課題

# Career

卒業後の進路

※2025年度卒業生

就職決定者数 95名

就職希望者数 95名

内定率  
**100%**

最新情報はコチラ



主な就職・進学先 2025.11.11現在

## 情報通信

伊藤忠テクノソリューションズ/NECソリューションイノベータ/NSD/NTTデータ・アイ/NTTドコモ/キヤノンITソリューションズ/京セラコミュニケーションシステム/QUICK E-Solutions/コムシテック/さくら情報システム/JCOM/ソフトバンク/SOMPOシステムズ/TISソリューションリンク/DTS/東京海上日動システムズ/東芝情報システム/日本アイ・ピー・エム株式会社/日本オラクル/バンダイナムコビジュアルズ/日立社会情報サービス/富士通/プリテックソフトウェア株式会社/三菱総研DCS株式会社/明治安田システム・テクノロジー株式会社

## 建設

大和ハウス工業/日本電通株式会社

## 製造

ディスコ/TOTO/東レ株式会社/パイオニア/パナソニックコネクティビティ/三菱重工/三益半導体工業/東京エレクトロン

## 卸売・小売

興和/システナ/ダイワボウ情報システム/メガチップス

## 金融・保険

みずほフィナンシャルグループ/りそなホールディングス/常陽銀行/武蔵野銀行

## 専門サービス

アクセンチュア/NTTファシリティーズ

## 宿泊・飲食サービス

日本マクドナルド/ソニー・ミュージックエンタテインメント/近畿日本ツーリスト

## サービス

NTT東日本・南関東/コナミビジネスエキスパート/博報堂アイ・スタジオ/博展

## 公務員

埼玉県/東京消防庁

## 進学先

武蔵野美術大学大学院

# たどり着くのは、私らしいカタチ。

～卒業生の現在～

## フロントCX部

株式会社 NTTドコモ さいとう みどり 齋藤 翠さん



私らしく働き、  
私らしく生きる

### Q1 この会社を選んだ理由は？

「人」を重視しました。面接では自然に話すことができ、「自分らしく働けそうだと感じました。私という個人を受け入れてくれる環境を何より大切にしました。

### Q2 育休中の今と、これからは？

赤ちゃんに夢中の毎日です。夫も1年間の育休を取り、精神的な支えになっています。最初は時短勤務から始める予定で、会社の柔軟な制度にも安心しています。

### Q3 学生時代にやってよかったことは？

プログラミングの学びもありましたが、一番は「大人の前で発表する経験」です。意見をもらって改善する力が身につき、それが仕事にも活かしています。

### Q4 大切にしている「人生のバランス」は？

私にとって仕事は人生の一部です。家族との幸せな日々も大切にしながら、自分らしく働ける環境で力を発揮していきたいと思っています。

専攻の就活支援サービス「JOJONAVI」をつくりました！  
「JOJONAVI」は、在校生のキャリア支援のために私たちが考案したサービスです。卒業生の就活情報や実体験を集め、自分の適性や将来を考えるヒントを届けていきます！

右 三菱プレジジョン株式会社 かんの 結女 菅野 結女さん  
3DCGモデラー

左 株式会社くるなび すずき ゆう 鈴木 優初さん  
フロントエンドエンジニア

「好き」に没頭した時間が、  
仕事につながる

## 自由な4年間が、答えをくれた

### Q1 どんな仕事をしていますか？

体験プランナーです。ブランドのポップアップやイベントなど幅広く担当し、企画から現場の課題発見、完成まで一貫して関わっています。

### Q2 専攻の魅力は何ですか？

何でもできることです。決められた道はなく、自分のやりたいことを自由に探しました。その中で本当にやりたいことが見つかったんです。

### Q3 就職活動で大切にされたことは？

自分に合う「雰囲気」を重視しました。インターンで広告業界の空気感を確かめ、その中で自分らしく働ける環境を選んだことが、今につながっています。

### Q4 高校生へメッセージを

「大学に入ったら、絶対にこれにならなきゃ」と思いすぎなくても大丈夫。「好き」の原点はそんなに変わりません。この専攻にはいろんな可能性があります！



株式会社 博展 わたなべ えま 渡部 衣真さん



### Q1 学生時代にハマったことは？

大学で出会った3DCG制作に夢中になりました。好きだったので苦に感じることもなく、毎日のように作っていました。あときの没頭した経験が、今の仕事の原点になっています。



### Q2 3DCGモデラーのやりがいとは？

現実にあるものを精密に再現してシミュレーションしたり、逆に存在しない世界を表現できることです。発想次第で表現は無限に広がり、それをカタチにできるのが楽しいです。



### Q1 大学での学びで役立っていることは？

デザインとプログラミングの両方を学べたことです。自分のアイデアがカタチになって実際に動いた感動が、フロントエンドエンジニアを目指すきっかけになりました。

### Q2 仕事で大切にしていることは？

ユーザーに最も近い部分をつくる仕事なので、アクセシビリティを大切にしています。使いやすさを考え、技術で課題を解決する面白さを感じています。

# 「好き」は、こんなカタチ!



## 「留学」

私は在学中、カナダとイギリスへ留学しました。幼い頃から続けてきた英会話を本場で試し、多様な価値観に触れながら、多くの人と出会うことができました。二度の留学経験は、自分自身を大きく成長させるきっかけとなりました。中でも、イギリスのオックスフォード大学への留学は、視野を大きく広げる、一生忘れられない貴重な経験です。

名前

若月 慧

今ハマっていること:

韓国旅行

## 「文化祭執行部」

1年生から3年間、学園祭執行部として活動しました。企画・会計・ステージ・装飾など複数の部門を担当し、多くの役割を同時に担いながら、計画的に物事を進める力を培いました。3年生では花形であるトークショーのリーダーを務め、準備から運営まで中心となって進行しました。仲間と協力して行事を創り上げた経験は、大きな成長につながりました。



## 「サークル」

「人を応援することが目的だなんて、なんて素敵な活動だろう!」と思い、チアユニの可愛さにも惹かれて入部しました。大会でやり切った時の達成感もありますが、地域のイベントや子ども園での発表で、演技を見てくださった方々が笑顔になった瞬間に、この活動を続けてきて良かったと感じます。活動を通して、私自身も元気をもらっています。

名前

中丸 瑠稀

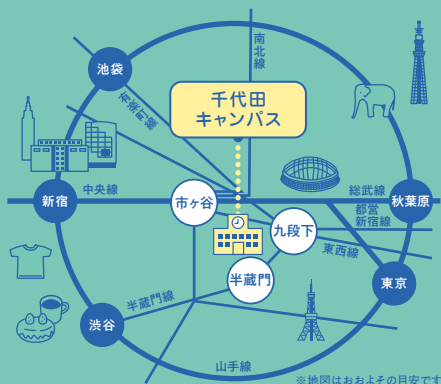
今ハマっていること:

小さい頃好きだった本を  
読み返すこと

## 「教職」

もともと塾講師のアルバイトをしていて、子どもに教えることが好きだったことから、情報の教職課程を履修しました。情報は共通テストで必須の教科でもあり、教える側も学び続ける必要がある分野だと感じています。実技を取り入れた授業は難しさもありますが、工夫次第で可能性が大きく広がると感じており、日々試行錯誤しています。

## 大妻女子大学 千代田キャンパス



〒102-8357 東京都千代田区三番町12番地

[平日] 9:00~17:00

[土曜] 9:00~13:00

[Tel] 03-5275-6000 (代表)

[最寄り駅からの所要時間]

- JR総武線  
「市ヶ谷駅」下車 徒歩10分
- 都営新宿線、東京メトロ有楽町線・南北線  
「市ヶ谷駅」下車(A3出口) 徒歩10分
- 東京メトロ半蔵門線  
「半蔵門駅」下車(5番出口) 徒歩5分
- 東京メトロ東西線  
「九段下駅」下車(2番出口) 徒歩12分

