

甲南大学の
すべてがわかる!

最新情報はココでチェック!

甲南大学の「今」をお届け!

受験生向け情報サイト



入試情報や
キャンパス情報を
今すぐチェック▶



甲南大学の理系が進化する!

進化型理系 特設サイト

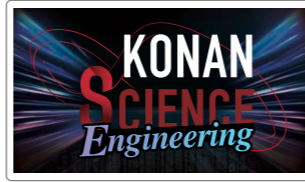


理学・工学で未来を
つくる進化型理系を
今すぐチェック▶



甲南大学の理系を探究しよう!

高校生向け理系3学部
特設サイト



世界課題に取り組む
甲南大学の学びを
今すぐチェック▶



学部学科の情報や動画もチェック!

甲南大学 HP [知能情報学部]



学部の学びを
今すぐチェック▶



甲南大学 YouTubeチャンネル



甲南大学の魅力や
動画をチェック▶



最新の情報は SNSでチェック!

甲南大学のリアルな
キャンパスライフをお届けします

Instagramはこちら▶



甲南大学の魅力やイベント情報を
公式キャラクター「なんぼーくん」
がつぶやきます

Xはこちら▶



甲南大学を志望する受験生へ
大学や入試の情報を発信します

LINE登録はこちら▶



知能情報学部



KONAN INFINITY

甲南大学
2027

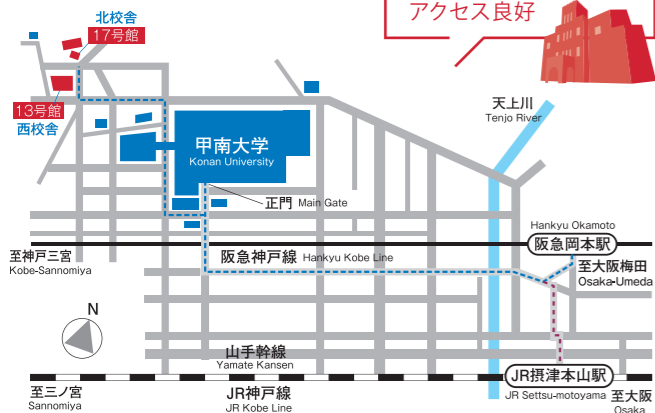
□ 知能情報学科

甲南大学だから伸ばせる、無限の可能性。

CONTENTS

- 学部TOPICS
- ゼミ・研究紹介
- カリキュラム
- 在学生インタビュー
- KONAN DATA

岡本キャンパス 周辺Map



大阪・神戸の両都市から
アクセス良好

主要駅から岡本キャンパスまでの所要時間

三宮から 約17分	神戸三宮	阪急神戸線 特急7分	阪急岡本	徒歩 10分
大阪から 約29分	大阪梅田	阪急神戸線 特急20分	阪急岡本	徒歩 10分
	大阪	JR東海道・山陽本線 新快速13分	JR 摂津本山	徒歩 12分
	京都	JR東海道・山陽本線 新快速43分	JR 摂津本山	徒歩 12分
京都から 約59分	京都河原町	阪急京都線 特急38分	阪急神戸線 特急17分	徒歩 12分
姫路から 約62分	姫路	JR東海道・山陽本線 新快速39分	三ノ宮	徒歩 12分
			JR東海道・山陽本線 新快速11分	

知能情報学部 [知能情報学科]

AI時代に求められる、自動運転やロボットなど
甲南大学ならではの学びで、現代のイノベーションを支える情報技術を身につけます。



取得できる資格

- 中学校教諭一種免許(数学)
- 高等学校教諭一種免許(数学/情報)

めざす進路

- システムエンジニア □ ネットワークエンジニア
- 中学校・高等学校教諭 □ ゲームクリエイター □ ゲームプログラマー
- ゲームプランナー・ディレクター □ アプリケーションエンジニア
- データサイエンティスト □ ロボット設計技術者 □ ITコンサルタント
- ソフトウェアプログラマー □ Webプログラマー □ Webテクニカルディレクター

キャリアデータはP.10へ

甲南大学ならではの、学びのポイント 学部TOPICS

自分の目的に応じて選択できる甲南大学ならではの彩り豊かな教育プログラム、
「彩り教育」をもとに学びを展開しています。



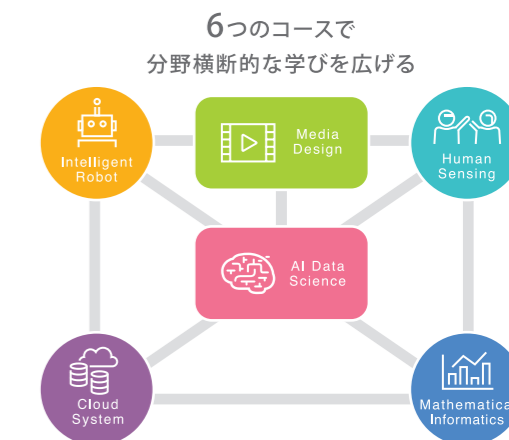
TOPIC

01 6つのコースを組み合わせ、自分の学びをデザイン

ソフトウェア開発や安全なネットワーク環境の実現をめざす「クラウドシステム」、ビッグデータの分析や活用を身につけAIアプリなどの開発をめざす「AIデータサイエンス」、人の役に立つロボットなどの開発をめざす「知能ロボット」、情報メディアの直観的な表現技術などを開発する「メディアデザイン」、人間とコンピュータや機械とのより良い関係の開発をめざす「ヒューマンセンシング」、数理論理能力と情報技術を身につけ幅広い活躍をめざす「数理情報」の6つのコースを組み合わせ、興味に合わせた自分だけの学びを深めます。

POINT

6つのコースを横断的に学ぶことにより、一人ひとりの将来像に合わせた可能性を広げることができます。



TOPIC

02 最先端の設備と体験型・双方向の授業で成長を実感

さまざまなロボット、センサー、GPUマシン、3Dプリンタ、モーションキャプチャシステムといった高度な最新設備を駆使した、机上の知識だけに留まらない体験型の演習・実習を行っています。これからの技術を見据えたリアルな学びで、高い学習意欲をもって学ぶことができます。また、双方向型のアクティブな授業を行うことによって、論理的思考力や創造力、コミュニケーションスキルや相互啓発力、自己受容や自己表現力、問題発見力や解決力なども磨き、知識と人間力を兼ね備えたリーダー的人材をめざします。

POINT

ことばで知識を理解するだけでなく、最先端の設備を実際に用いた体験型の授業を行っています。



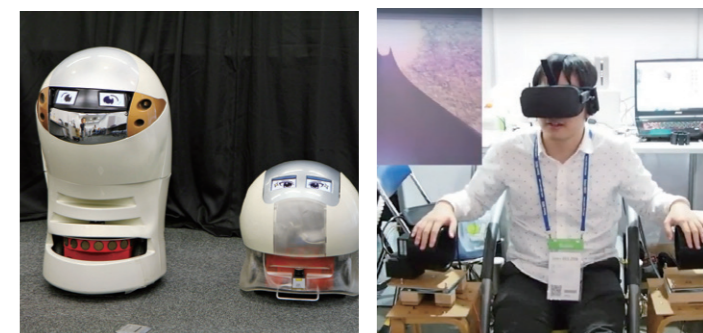
TOPIC

03 AIやITなどの技術に挑戦できるさまざまな課外プロジェクト

知能情報学部では、正規カリキュラムでの横断的な履修以外にも、学内・学外でのプロジェクトに挑戦できます。ロボットの制作に挑戦する「生成AI基盤による次世代ロボット共創と教育還元プロジェクト」や、IT技術者養成のための活動を行う「KONAN次世代デジタル人材育成プロジェクト」などの実践を通して、知識や技術力はもちろん、人間的にも成長できます。

POINT

競技プログラミングへの挑戦を支えたり、AI分野で人気の言語やディープラーニングの基礎などを学べる機会を提供しています。



彩り教育

詳しくはP.3 COLUMNへ

甲南大学だからできる、深い学び [ゼミ・研究紹介]

多くの分野を横断的に学び、さまざまな研究に取り組める環境のもと、個性豊かな研究が行われています。



神原 誠之教授 ヒューマンロボットインタラクション研究室

将来を見据え、真に役立つ 人とロボットとの対話技術を開発

人工知能・ロボット技術が急激に発展する中、実社会でももちろん、バーチャル空間においても、自分で考えて対話・行動するロボットの活躍が期待されています。しかし、それらロボットは、必ずしも人にとって安心・安全・快適な振る舞いを行うとは限りません。研究室では、駅やショッピングモール、自宅や自動走行車内などさまざまなシチュエーションにおいて、真に人のためになるロボットとのインタラクション(対話)技術の開発や、ロボットが生み出す新たなサービスについて探究しています。

MESSAGE

これまで得た知識を活用してさまざまなことを探究する研究活動を通し、社会生活や仕事に有用なスキルを身につけましょう。



関 和広教授 知的情報システム研究室

AI・データサイエンスで 多様なメディアを分析

人のことばをコンピュータで処理する「自然言語処理」や、データからコンピュータが学習する「機械学習」の技術を基に、AIやデータサイエンスに関する研究を行っています。たとえばニュース記事をAIで分析することで、景気の動向を予測することができます。この分野は進歩が早く、新しい技術や機能を自分で調べながら動くシステムとして形にしていくなさがあります。学んだ知識を総動員して、自分の興味を突き詰めていきましょう。

MESSAGE

変化の激しい社会に対応できるよう、新しい情報を収集して身につけ、応用していく力を磨いていきましょう。

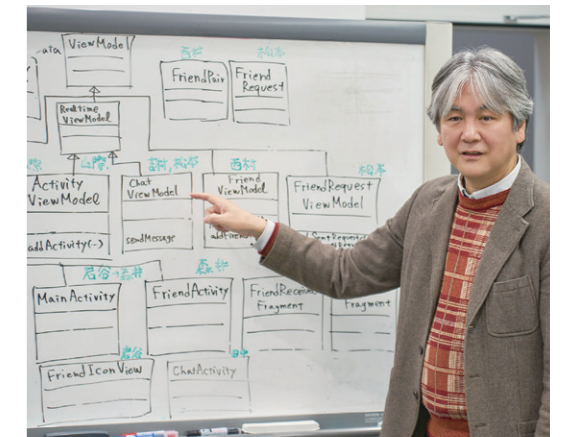
新田 直也教授 ソフトウェア設計検証研究室

スマートフォンアプリの 実践的な開発に挑戦

私たちの身近にあるスマホアプリ、ゲームなどのソフトウェア。1000人を超えるエンジニアがかかわる大規模な開発プロジェクトであっても、途中で破綻してしまうことがあり、開発の失敗による年間損失額は世界中で120兆円にも及ぶと言われています。このゼミでは、経験や勘だけに頼らない数学的論理を基にした「開発を破綻させない設計」の確立をめざすソフトウェア工学を学ぶとともに、毎年、ゼミ生全員で協力しながらスマホアプリを開発するプロジェクトに取り組んでいます。

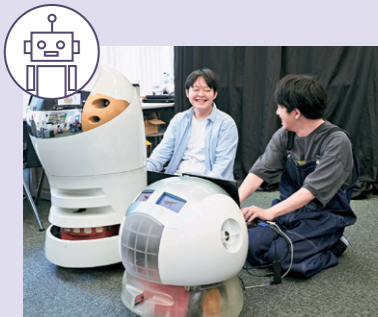
MESSAGE

ソフトウェア開発には労力がかかりますが、チームでやり遂げる喜びはかけがえないもの。そのやりがいを実感して、社会に出てほしいと考えています。



COLUMN

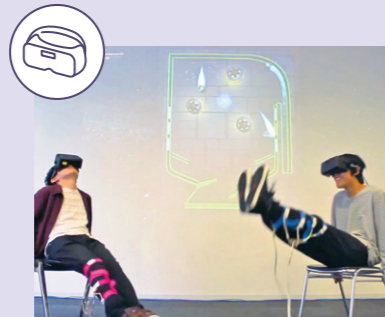
実践力・技術力・総合力を磨く、さまざまな教育プロジェクト



生成AI基盤による次世代ロボット 共創と教育還元プロジェクト

ロボットの企画・制作・実用の多様なプロジェクトが進行中

AIでその場でネタをつくる漫才ロボットや、人と対話する図書館のアンドロイドなど、ロボットを企画・制作し、実際に使用する中で改良を重ねていく、複数のプロジェクトを行っています。



KONAN次世代デジタル人材 育成プロジェクト

※スーパーIT人材育成プロジェクトの発展形

AIやプログラミングなどのIT人材のための知識を学ぶ

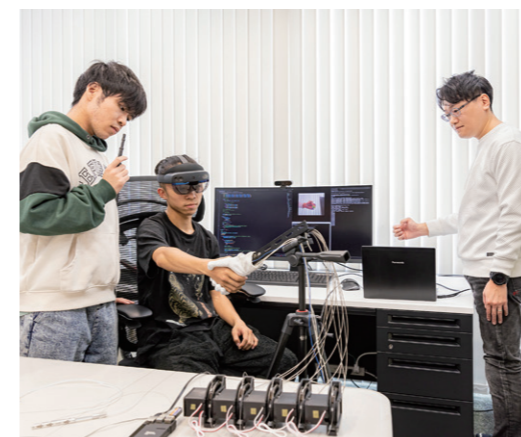
競技プログラミングへの挑戦、VR作品の制作、ロボットプログラミング体験、ディープラーニング勉強会など、AIやプログラミングなどの知識を習得・実践する機会を提供しています。



「プログラミング教室」とおとした 地域貢献プロジェクト

小学生向けのプログラミング教室を運営

毎年夏休みに、小学生を対象として、プログラミングの面白さと可能性を楽しく体験してもらいイベントを実施しています。教材作成や地域の方々との交流など、多角的に学びを深めています。



田中 一品准教授 身体性インタラクション研究室

離れた場所にいる人に よりリアルなコミュニケーションを

体温や柔らかさ、指の動きなど人間の手の感触を再現するロボットハンド、「メタハンド」を用いたビデオ通話での遠隔身体接触システムを構築するなど、ロボットや人工知能などの技術に応用したインタラクションデザインを研究しています。メタハンドで仮想空間のキャラクターと触れ合えるシステムも開発し、VTuberとの握手会にも使用。触覚センサや皮膚素材など身体接触のリアリティを高める技術や、ロボットハンドの遠隔操作の触覚フィードバックシステムなども開発しています。

MESSAGE

設計制作などのものづくりから評価まで、すべてを自らの手で行えることが、この研究分野の面白さ。楽しみながら、問題解決能力を磨いていきましょう。

1年次 知能情報学の基礎を学ぶ

2年次 6つのコースから自由に学ぶ

3年次 学びたい専門分野を深める

4年次 卒業研究で学びの成果をまとめる

演習も交えながら、知能情報学やグループワーク、プレゼンテーションなどの基礎を学びます。

各コースの専門科目がスタート。それぞれの興味に合わせて、横断的に学ぶことができます。

6つのコースの横断的な学びをさらに進め、自分がこれから深めていきたい専門分野を絞り込みます。

これまで学んできた内容をもとに各自でテーマを決め、卒業研究に取り組みます。

専 門 教 育 科 目	■ 必修科目 ■ 知能情報学概論及び基礎演習 ■ プログラミング演習Ⅰ・Ⅱ ■ 微分積分及び演習Ⅰ・Ⅱ ■ 線形代数及び演習Ⅰ・Ⅱ ■ 確率統計Ⅰ	! CHECK 知能情報学の基礎であるプログラミングを、演習を通してじっくりと学びます。	■ アドバンストプログラミング演習 □ 情報理論 □ データ構造とアルゴリズムⅠ・Ⅱ □ ヒューマンインタフェース □ 人工知能 □ コンピュータアーキテクチャ □ 情報通信ネットワーク □ データベース □ オペレーティングシステム	■ 知能情報学セミナーⅠ・Ⅱ ! CHECK 各コースの研究紹介で研究イメージを具体化。研究室に所属し、課題に取り組みます。	■ 卒業研究及び演習 ! CHECK 各自の研究を行い、論文にまとめて発表。問題発見・解決能力などを身につけます。
	選択必修科目 □ コンピュータサイエンス				
	クラウドシステムコース	各コースの学びを深めるうえで必要となる実践的なスキルを、演習を通じて習得します。	各コースの学びを深めるうえで必要となる実践的なスキルを、演習を通じて習得します。	別コースに記載の科目も履修できます。	
	AIデータサイエンスコース			別コースに記載の科目も履修できます。	
	知能ロボットコース				
	メディアデザインコース				
	ヒューマンセンシングコース				
	数理情報コース				
	その他選択科目 □ IT基礎				

(2026年度参考)

ゼミナール(研究室)一覧

学科詳細はHPへ



教員	テーマ	教員	テーマ	教員	テーマ	教員	テーマ
若谷 彰良 教授	アクセラレーション技術、並列プログラミング [研究分野] 並列情報処理	瀧本 明代 教授	Webコンピューティング、データベース、データ工学 [研究分野] Web、AIロボット、SNS、検索	北村 達也 教授	音声科学、立体音響 [研究分野] 発話のしくみ、バーチャルリアリティ	田村 祐一 教授	バーチャルリアリティ [研究分野] バーチャルリアリティ、可視化
小出 武 教授	スケジューリング等の組合せ最適化 [研究分野] オペレーションズ・リサーチ	関 和広 教授	人工知能 [研究分野] データサイエンス、機械学習	新田 直也 教授	ソフトウェア基礎理論、ソフトウェア工学 [研究分野] ソフトウェア工学、ソフトウェア解析	梅谷 智弘 教授	ロボティクス [研究分野] AIロボット、インフラ点検ロボット、空間知能化
神原 誠之 教授	ヒューマンロボットインタラクション [研究分野] 対話ロボット、XR、自動走行車	山中 仁寛 教授	感情認識AI [研究分野] ヒューマンインタフェース	鎌田 十三郎 教授	情報通信ネットワーク [研究分野] クラウド・エッジコンピューティング	宮田 任寿 教授	シェイプ理論とその応用 [研究分野] 幾何学的トポロジー
阪本 邦夫 准教授	3次元画像工学 [研究分野] 3次元画像工学	和田 昌浩 准教授	カオス、非線形力学 [研究分野] カオス、複雑系、認証、セキュリティ	永田 亮 准教授	自然言語処理 [研究分野] AI(人工知能)、計算言語学	田中 一晶 准教授	インタラクションデザイン [研究分野] インタラクション、人工知能、ロボティクス
奥村 真善美 講師	偏微分方程式の構造保存数値解法 [研究分野] 数値解析	木原 真紀 講師	秘密計算、認証 [研究分野] 暗号理論				

(2026年度)

授業 PICK UP



プロジェクト演習

実社会にある具体的な問題をいくつか取り上げ、7名前後のチームで問題を解決するためのITの活用を追究する授業です。問題の分析から、解決策の発見、成果の発表までの一連のプロセスを通して、問題発掘および問題解決の実践的な手法を学びます。

HPの作成を通して
プロジェクト運営能力が身につく
めざしたい研究分野も見えた

知能情報学部 知能情報学科 2年次 大倉 彩可さん
兵庫県・仁川学院高校出身

私たちのチームは、商店街復興プロジェクトを立ち上げ、その広報用HPの作成に取り組みました。中間発表では、情報量が多すぎてデザインの統一感もないと指摘を受け再考。わかりやすさや操作性など、ユーザーを意識しながら作り直し、最終発表では高評価を得ることができました。HPをただ作成するだけでなく、ターゲットの分析、コンテンツ設計、デザインの方向性など全工程を自分たちで決めたことで、プロジェクト運営の力も身についたと思います。今後はWebデザインを中心に勉強していきたいです。



甲南大学だからできた私たちの無限大

My KONAN Style

在学生インタビュー

先輩たちは、4年間の学びの中で何を感じ、何を得て、何をめざしているのか。
甲南大学だからこそできる、リアルな体験を聞きました。

興味ある分野を探究できる幸せ 仲間とともに挑戦を続けたい

知能情報学部 知能情報学科 2年次 竹内 都優さん
兵庫県立網干高校出身

Style 1

Q 甲南大学で学びたいと思った理由は？

小学生の時、初めて体験したVRアクションに感動し、VR技術に興味を持ちました。大学では専門的かつ意欲的に学べる環境を重視し、先生方の研究内容や取り組みなどを検討。学内外でのさまざまなプロジェクトに挑戦できる点も大きな魅力で、本学で学びたい気持ちが固まりました。

Q 今、力を入れている学びや活動は？

「KONANスーパーIT人材育成プロジェクト」に参加し、IVRCというコンテンツに向けVRコンテンツの作成に挑んでいます。先輩や仲間たちとアイデアを出し合い、試行錯誤しながら新しい世界を表現する経験を通し、もっと知識や技術を高めたいとの意欲が向上。将来につながる実践力も磨ける、刺激に満ちた毎日です。

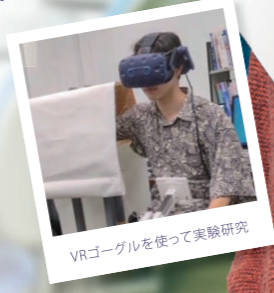
※ IVRC = Interse Virtual Reality Challenge

Pick Up

KONANスーパーIT人材育成プロジェクト

VR作品の制作チームメンバーは、現在4名。2025IVRCで、より納得できる結果が残せるよう、みんなで協働しながら挑戦を続けています。

詳しくはP.3 COLUMNへ



VRゴーグルを使って実験研究

IT化が進む社会での活躍を目標に 今は幅広い学びに挑戦中

知能情報学部 知能情報学科 2年次 横川 日菜さん
姫路市立琴丘高校出身

Style 3

Q 必修科目の授業で印象的だったのは？

特に印象的だったのは「プログラミング演習」。初めて経験することはわかりでしたが、2時間続きの授業で楽しく集中できました。ゲームを制作するという課題では、クルマでコインを集めて進む作品を制作。学んだことを実践してゲームを完成させることができ、少しだけ自分の成長を感じました。

Q 今、一番力を入れていることは？

2年次からはメディアデザインコースの授業を中心に受講。モーションキャプチャを使った作品制作や映像編集などを体験しながら学んでいます。今一番がんばっているのはプログラミング講座の動画配信利用。学びをしっかり復習して、これから取り組む作品制作にも生かそうと思っています。

Pick Up

プログラミング演習

プログラミングの基礎を学ぶ必修科目。図形を描いたり動かしたりしながら、簡単なゲームのオリジナルプログラムを作成します。



演習課題でゲームを制作

この学部で初めて出会い取り組んだ プログラミングで成長を実感！

知能情報学部 知能情報学科 1年次 久保田 美咲さん
兵庫県立網干高校出身

Style 2

Q 今、一番力を入れていることは何？

「KONANスーパーIT人材育成プロジェクト」の競技プログラミングチャレンジです。WEBの練習問題を解き、先生や先輩にも質問しながら力を蓄え、7月には友人3人とチームを組んでICPC(国際大学対抗プログラミングコンテスト)に挑戦。難問続きでしたが、制限時間内に1問でも解けたことが自信につながりました。

※ ICPC = International Collegiate Programming Contest

Q 友だちや先生との距離感はどう？

人数がそれほど多くないので、学科生とは授業を通じてすぐに仲良くなれます。苦手な数学を教わったり、好きなゲームでいつも盛り上がったりしています。先生方も、学生の顔と名前を覚えているだけでなく、取り組んでいることやそれぞれの能力に合わせた手厚い指導を行ってくださるので、安心して頑張れます。

Pick Up

競技プログラミングチャレンジ

国際大会や大学内のプログラミングコンテストに挑戦しながら、問題の読解力やコーディングスキルの向上をめざして活動しています。



競技プログラミングに挑戦！

周囲の人からの刺激や支えを力に、 見識を広げる留学プログラムに挑戦

知能情報学部 知能情報学科 1年次 阿部 倭史さん
兵庫県立伊丹高校出身

Style 4

Q 甲南大学に期待した学びや環境は？

小学生のころにロボットを作るスクールに通って以来、情報やソフトウェアに興味がありました。甲南大学は本格的な学びが充実していて、今後、時代の根幹となるAIを学ぶことも魅力でした。また、仲間や先生と深いかわりをもてる、ミディアムサイズの大学だからこそその安心感も感じていました。

Q 学生生活の中で印象的な出来事は？

将来について深い考えをもつ仲間から刺激を受け、自分も新しい見識を広げようと決意。私の努力を身近で見てくださる先生の後押しもあり、ベトナムへのエリアスタディーズに参加する予定です。現地の学生との交流を通して経済格差など現地の問題を理解し、世界の歴史や社会を深く考える機会にしたいです。

Pick Up

サイバーライブラリ

5号館にある自習スペースで、施設内は自由に会話が可能。課題に取り組んだり仲間とディベートしたりと自由に活用できる場です。



サイバーライブラリで集中して課題に取り組む

甲南大学だから実現できる、理由がある

KONAN DATA

[知能情報学部 編]

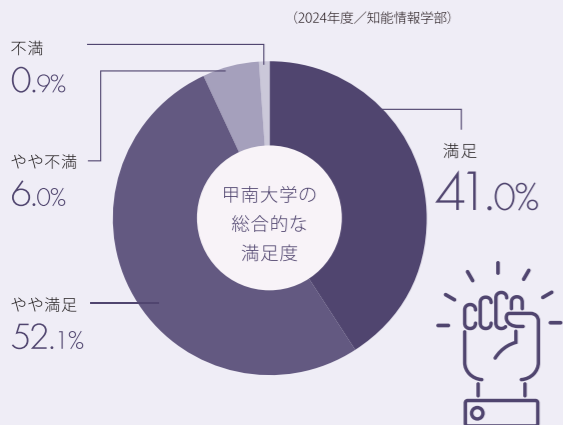
甲南大学に集まる学生や、学びの特徴は？数字から見えてくる、大学の姿を紹介します。



1 FACULTY DATA

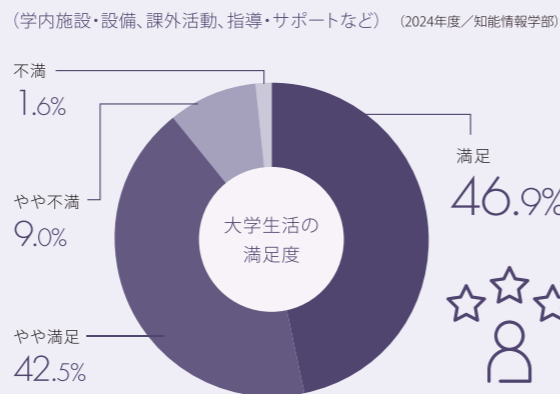
6つのコースを組み合わせた、先端的な学びを実現

甲南大学の総合的な満足度



POINT
約9割 知能情報学部の学生の約9割が大学生生活・進路に満足しています

大学生生活の満足度



体験型授業

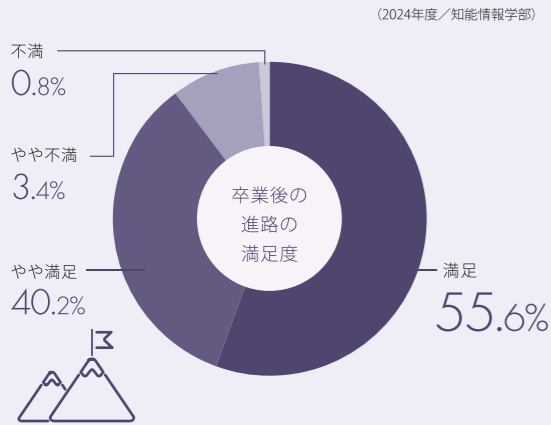
(2026年度 / 1~4年次)

22

POINT
高度な最新設備を駆使した体験型の演習・実習で成長を実感

- 体験型授業 (一例)
- プログラミング演習 I・II
 - アドバンスプログラミング演習
 - プロジェクト演習
 - 知能情報学セミナー I・II
 - コース演習
 - データベース
 - 卒業研究及び演習 など

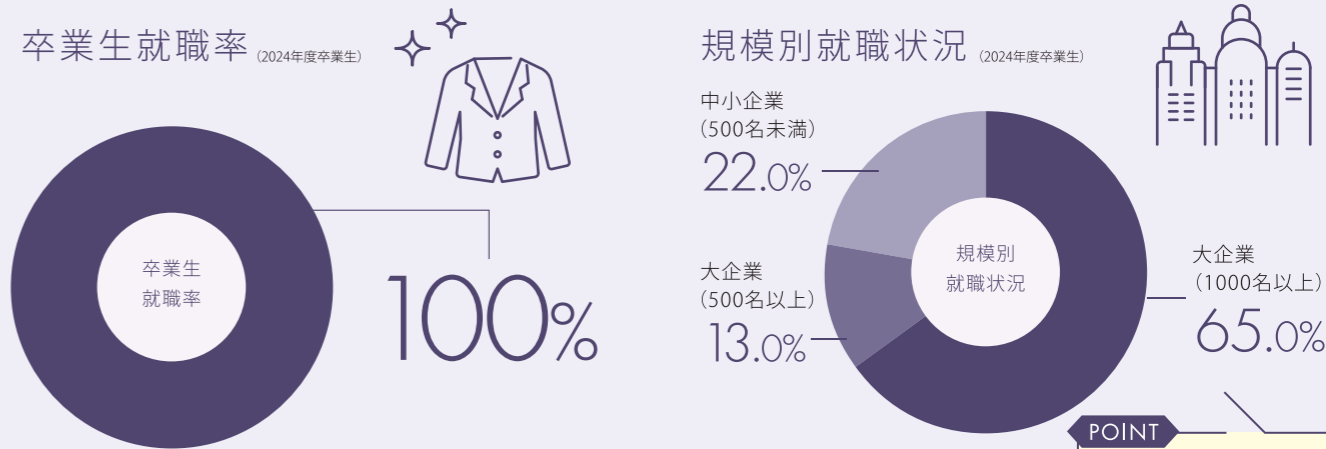
卒業後の進路の満足度



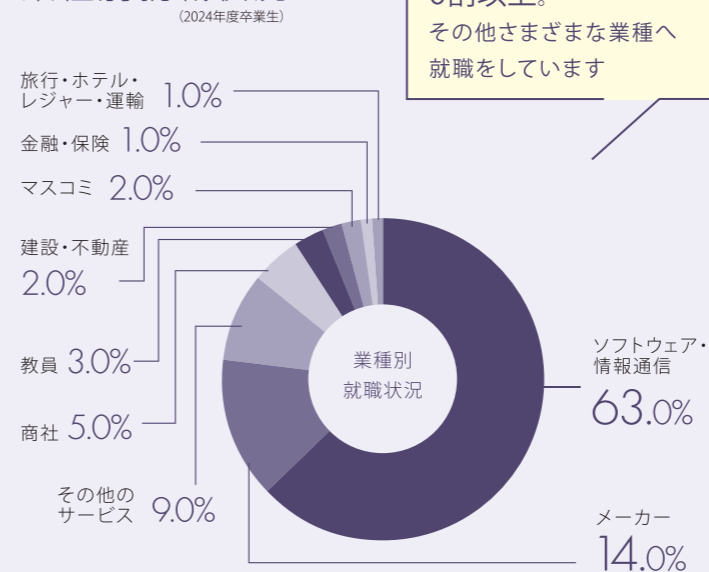
※小数点第2位以下を四捨五入しているため、合計が100%にならない場合があります。

2 BASIC DATA

先端の分野横断的な学びを生かし、希望の業界で活躍しています



業種別就職状況



※小数点第2位以下を四捨五入しているため、合計が100%にならない場合があります。

主な進路 (2023~2025年3月卒業生)

- 就職先
- NECフィールディング(株)
 - NTT西日本(株)
 - 大阪国税局
 - (株)大塚商会
 - (株)オプテージ
 - カナデビア(株)
 - グローリー(株)
 - 神戸市教育委員会
 - (株)サイバーエージェント
 - (株)JVCケンウッド
 - シャープ(株)
 - Sky(株)
 - (株)スクウェア・エニックス
 - (株)SUBARU
 - 住友電気工業(株)
 - 積水ハウス(株)
 - (株)デンソーテン
 - 東芝テック(株)
 - (株)日立システムズ
 - 兵庫県教育委員会
 - 兵庫県警察本部
 - 富士ソフト(株)
 - 富士通(株)
 - (株)マクニカ
 - 三菱電機(株)
 - LINEヤフー(株)
- 大学院進学先
- 大阪大学大学院
 - 甲南大学大学院
 - 奈良先端科学技術大学院大学
 - 兵庫県立大学大学院

GRADUATE'S INTERVIEW



AIツールの利活用推進プロジェクトで生き生きと働ける環境づくりに貢献したい

マツダ株式会社 勤務
中川 竜助さん 知能情報学部 知能情報学科 2020年卒業

地元だったこともあり、幼いころから身近に感じていたマツダで、全社向けに生成AIツールの利活用を推進するプロジェクトをリードしています。最もやりがいを感じるのは、AIを使った業務変革の実演をしたときに、みなさんの表情がぱっと明るくなり、「未来の働き方」にワクワクしてもらえた瞬間。未知への好奇心から挑戦した3年次のインドのバンガロールへのIT留学や、大学でのさまざまな学びを通して、技術で人や組織の働き方をより良くする「DX推進」という分野を目標にするようになりました。担当しているAIプロジェクトをグローバルに展開し、現場の声に基づく実践的な仕組みで組織の働き方を変えていくため、努力を重ねていきたいと考えています。