

松山大学の実学主義 社会での実践が未来を拓く

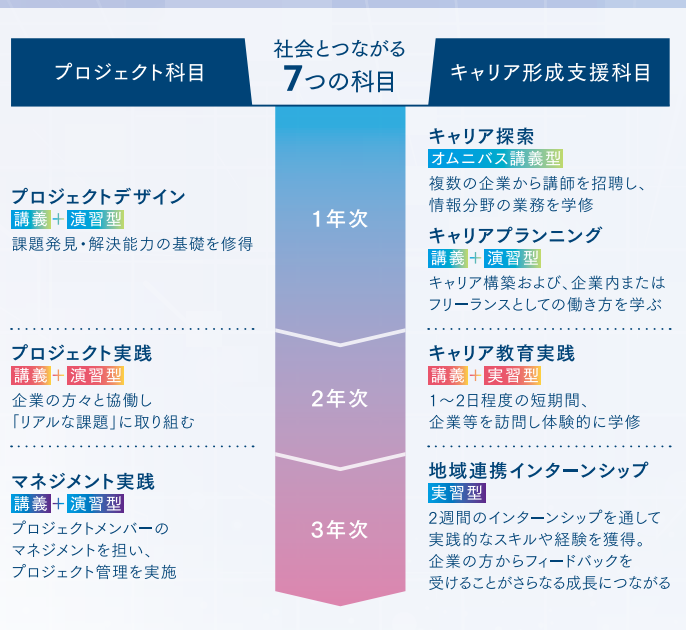
1年次から3年次にわたって社会との接点を持ち、専門分野の知識や技術を実社会で応用する手法を実践的に学びます。企業等と協働し、社会課題に対してプロジェクト形式で取り組む「プロジェクト科目」、企業研修や実習を通じて自身の能力を実社会で活用する方法を学ぶ「キャリア形成支援科目」による双方向の学びにより、学生の“実社会を生き抜く力”を育みます。

「社会実践科目群」提携企業・自治体等 一部(全76社／2025年4月時点)
今治造船、伊予銀行、愛媛県、沖電気工業、サイボウズ、松山市、四電工 ほか

Dean's Message

デジタル技術の活用による実装まで一連の流れを経験することにより、社会への「知」の還元が身近なものであることに気づき、卒業後の進路に役立てるための社会実践型学修です。「実践」による経験と「やりきった」達成感を味わい、“なぜ、学ぶのか”を理解し、専門的な学びにつながるモチベーションを高めましょう！

学部長
檀 裕也



新校舎 情報学部棟(仮称) 2026年4月オープン！

情報学部の学びの拠点となる新校舎を、メインキャンパスである文京キャンパスに建設中です。地上3階建ての校舎は、実験室をはじめPC室、ゼミ室、リサーチcommons、ラーニング・commons、クリエイティブスペースなど、学生の創造性を引き出し、自由に学び、研究に打ち込める設備が充実。地域の「知」の拠点として、学生と教職員、そして連携企業・団体の専門家との交流・協働に活用できる空間も提供します。



OPEN CAMPUS 2025

模擬授業や学生による学生生活紹介、情報学部の学びを先取りした体験コーナー、学生ガイドによるキャンパスツアーなど「松山大学がわかる！」プログラムを用意しています。入試対策のツボを教える対策講座やなんでも相談会、人気メニューが選べる学食体験など、一日キャンパスライフが楽しめます！

開催日程(各日10時～15時)

- 7月21日(月・祝)
- 8月2日(土)
- 8月3日(日)
- 9月23日(火・祝)
- 10月13日(月・祝)
- 12月6日(土)

詳細は
こちらを
Check



※二次元コードは、デバイスによっては読み取れないことがあります。



▲模擬授業では学生によるプレゼンテーションも。先輩の表情にも注目！大学生活の「リアル」がわかるかも？

◀オープンキャンパスでは学生スタッフが高校生のみなさんをサポート。なんでも気軽に質問してみてください！



情報学部

What is Faculty of Informatics?

って何？



あなたのミライは
「もっと！」面白くなる。

自由度の高い学修環境が魅力。
あらゆる業界につながる「情報」を学び将来に活かしたい

「情報技術」との出会いとは？

データサイエンスにおける、「課題」に対して仮説を立て、データ収集やモデル構築・運用を通して立証に導く考え方に興味を惹かれました。プログラミングは、Scratchなどの基礎的なものは中学生の時に経験しましたが、進路として情報分野を意識するようになったのは、高校の授業でPythonを用いたプログラミングを経験してからです。PythonはAI(人工知能)開発において非常に重視されるプログラミング言語。活用がどんどん広がっているAIの仕組みを理解することによって、もっと面白いことができるのではないかと期待がありました。

どんなことに挑戦してみたい？

松山大学情報学部の魅力は「プログラム型カリキュラム」が採用されており、必修科目が少なく、自分の身につけたい知識・技術を自由に選択し、学修できるところ。特に、プログラミングスキルを伸ばし、身近な課題を解決するツールを作れるようになりたいと考えています。同時に関連資格を取得し、将来は身につけた知識や技術を活かして企業の経営を支援できる仕事に就くことを目標としています。



〈情報学部情報学科1年〉北林 優さん／松山南高校出身。現代社会のあらゆる分野に影響をおよぼす「情報技術」に着目。また地元志向も強く、松山大学に情報学部が新規開設されたことが進学を決め手に。データサイエンスを学び、活用できる力を身につけて将来の進路につなげたいと考えました。

情報は「夢」を実現するための手段。
メディアアートで愛媛の魅力を発信し「人を呼べる」存在にしたい

「情報技術」との出会いとは？

高校時代は写真部に所属しており、当時は美術・デザイン系の進路を志望していました。ある時、道後温泉で催されたアートイベントを訪れた際、温泉施設の空間を利用したインスタレーション作品を観て、衝撃を受けたことが今につながっています。無数の写真が融合し合い、複雑で色彩豊かな世界を生み出す姿に感動。デジタル技術を活用した、メディアアートによる地域活性化の可能性を感じ、優れたアート作品をも生み出す情報分野に興味を惹かれました。

どんなことに挑戦してみたい？

大好きな愛媛県や松山をもっと元気にできる、地域活性化の取り組みに関心があります。今、興味がある活動は「愛南マダイ応援隊」。活動を通して、マダイはもちろん、そのほかの特産品のブランド化や販促に役立つノウハウを身につけたいと考えています。学業面では、情報学部棟(2026年完成予定)内に設置される、3面LEDパネルに作品を展示できるようになることが当面の目標。特に、メディアアートを創造するために必要な知識と技術を身につけ、表現の幅を広げたいです。



〈情報学部情報学科1年〉田中 佐和さん／済美高校出身。「メディアアート」という、自身の志向を追求できる学びの自由度・専門性の高さに加えて、作品制作と表現のモチベーションにつながる施設面の充実も志望理由の一つ。業界の第一線で活躍するクリエイター、グラフィックアーティストに直接学べる授業(アートとデザイン)を通して表現の幅を広げ、発信力を磨きたいと考えています。

情報は「ワクワクするミライ」をつくる力

松山大学情報学部の特長は「自分で学びを組み立てられるカリキュラム」。自身が身につけたい技術、めざしたい進路などの目標を定め、必要な科目を履修することで、高い専門性をもつプロフェッショナルをめざせる環境です。無から有を生み出し、いまだ存在しない、誰もがワクワクするミライをつくるのは「あなた」なのです。

効率よくデータを扱い、
理論と実践の両輪で世界と戦える面白さ

「専門分野の面白さを教えてください」

インターネット百科事典やヒトのDNA配列データなどに代表される「大規模テキストデータ」の圧縮と、圧縮データにおける情報検索への応用を専門としています。この研究の面白さは、データを「どれだけ高速に処理し、どれだけ小さく圧縮できるか」という理論を探究する側面と、その理論を実際にプログラムとして動かす実践的な側面の両方で、「世界と戦える」点にあります。理論だけ、あるいは実践だけであっても世界一を達成できれば大きな達成感がありますが、両方を両立しながら世界最速の処理速度と世界最小の圧縮データサイズを同時に実現できたときの快感は、何にも代えがたいものです。

先生の授業の特色は？

前職では、エンジニアとして銀行でシステム開発や保守運用に携わっていました。実務経験で培ったIT技術を効果的に活用する、プログラミングやシステム開発といった実践的なスキルを共有するとともに、「チームで仕事をする」ために求められる協調性やプレゼンテーション力の向上にも力を注ぎたいと考えています。また、人はとても傷つきやすいもの。学生一人ひとりの個性に寄り添いながら、学びをサポートしていきたいですね。



〈専門分野 知能情報学〉高畠 嘉将准教授／博士課程修了後、研究職を経て一般企業でエンジニアとして就職。近年、恩師の縁もあり、キャリアアップのため再び教育研究職に復帰しました。今後は日々の講義をはじめ、3年次の「地域連携インターンシップ」や、自身のゼミで研究指導に携わります。ゼミの指導方針は“学生主体”。学生一人ひとりの関心や成長に合わせて、やりたいことが見つかるように支援に取り組みます。

映像表現を多面的に学び、考察し
自身の表現を追求する喜びと苦しみを味わう

「専門分野の面白さを教えてください」

映像文化研究と映像制作を専門としています。映像作品の中でも、特に、作家のやりたいことを形式にこだわらず実現し、新しい映像表現の可能性をもつ実験的な短編映画やドキュメンタリーに関心を寄せています。ストーリー性のある劇映画との違いは「演劇」というフィクションの枠組みを外して、何ができるのかを追求できるところ。たとえば、動物や植物の目線でカメラを設置して人間の行いを撮影することにより、人間を人間でない視点から観ることができる。そこに言葉はなくても、何が行われているかを理解することができる。そうした表現の新しさと可能性を感じることができるのです。

先生の授業の特色は？

「情報学部基礎セミナー」という1年生を対象とした授業では、2年次の実写映像制作を視野に入れた導入的な内容を展開しています。映画を観る時、一般的に観客は物語として捉えます。そこに加えて、誰がいつ、どこでその映像を作ったか。画面の中で、どういう意図で演出が組まれているのか、といったところまでディスカッションを通して考察を重ねます。映像というのは、さながら一枚の織物のようなもの。いくつもの技術、テーマ、歴史。いろいろなレイヤーが重なり、複雑に織り込まれたものであるという理解につながると考えています。



〈専門分野 美術史・美学・芸術論、映像研究〉阪本 裕文教授／美術大学在籍時は造形を専門としていましたが、作品の中で“時間の流れ”を表現できる「映像」との出会いが現在につながっています。学生の指導においては、映像に関する自身の雑食性を活かし、学生の好奇心を掻き立てる学びのヒントを多く備えることを心がけています。特に学生が映像制作の中で直面するであろう、自分自身でもよく理解できない“違和感のようなもの”を伸ばし、制作の動機につなげたいと考えています。

めざせる
職種と
13の目標別
プログラム
つながる学び

…情報システム

…AI・データサイエンス

…メディアデザイン

1 情報システム構築 Webプログラミングやデータベースの基礎を学修。また情報システムに関する案件定義、設計、開発、テスト、運用、保守などシステムインテグレーション全般に求められる技術・知識を修得します。 〈つながる職種〉システムインテグレーター／プロジェクトマネージャー	2 情報セキュリティ対策 暗号化技術やアクセス制御、情報セキュリティ管理を学修。実際の攻撃事例に基づいた対策方法を身につけ、システムの正常な維持管理・運用スキルを修得します。 〈つながる職種〉セキュリティエンジニア／セキュリティコンサルタント	3 情報ネットワーク構築 ネットワーク技術に必要な理論を学んだ後、実機を用いた演習でネットワーク機器の設定やメンテナンス、データの安全な送受信方法を学修。実践を通して、情報通信技術の基礎から応用まで修得します。 〈つながる職種〉ネットワークエンジニア	4 クラウド開発 クラウドコンピューティングの基礎知識・技術を修得。クラウドとオンプレミス(自社運用)の違い、メリットとデメリットを理解した上で、システムの要求に合わせて柔軟に開発環境を提案できるスキルを育みます。 〈つながる職種〉クラウドエンジニア	5 アプリ開発 アプリの設計からコーディング、テストなどを実践的に学修。アプリ制作を通して、モバイルアプリ開発の実践的なスキルを修得します。 〈つながる職種〉モバイルアプリ開発者／フロントエンドエンジニア	6 デジタル回路設計 デジタル回路の基本的な考え方を理解し、設計・作製までの実習を行うことで回路設計・開発に求められるスキルを修得します。 〈つながる職種〉半導体技術者	7 データサイエンス ビッグデータの取り扱いや統計分析について学ぶことにより、データ活用や分析プロセスを理解。一定の手順に則ってデータ分析ができるようになるためのスキルを修得します。 〈つながる職種〉データサイエンティスト／ビジネスアナリスト	8 AI・機械学習 AI(人工知能)や機械学習について、データを用いたモデルの訓練・評価、アルゴリズムの設計などを実践的に学修。自動化や予測分析のスキルを修得します。 〈つながる職種〉AIエンジニア／データサイエンティスト	9 画像処理・画像解析 画像のフィルタリングや変換、特徴の抽出、セグメンテーションなどの技術を修得。画像からの情報抽出や、画像データの活用方法について実践的なスキルを身につけます。 〈つながる職種〉画像処理エンジニア／コンピュータビジョンエンジニア	10 物理シミュレーション 物理現象をコンピュータ上でシミュレーションする技術について学修。力学や流体力学、熱伝導などの現象をコンピュータ上に再現し、シミュレーション結果を分析するスキルを修得します。 〈つながる職種〉機械部品の設計開発者／CAEエンジニア	11 映像制作 業務用ビデオカメラ操作や照明技術、編集ソフトの使い方を学修。表現力を高め、魅力的な映像コンテンツを制作するスキルを修得します。 〈つながる職種〉映像ディレクター／ビデオエディター	12 デジタルクリエイション グラフィックデザインをはじめCGアニメーション、ゲームなど多様なデジタルメディアの制作方法を学修。実践的な制作演習を通じて、アイデアを形にするスキルを修得します。 〈つながる職種〉ゲームクリエイター／CGクリエイター	13 Web構築 Webサイトの制作・開発技術に加えて、コンセプトメイキング、プロジェクト管理、サイト運用、Web戦略など、実際にWebサイトを運用できる一連のスキルを修得します。 〈つながる職種〉Webデザイナー／Webクリエイター／Webディレクター
--	---	---	---	--	--	---	---	--	--	---	---	---