



DEPARTMENT OF DATA SCIENCE

データサイエンス学科
2025年4月、始動！

文教大学

BUNKYO UNIVERSITY

情報学部 情報社会学科は
“データサイエンス学科”へ※

※文部科学省届出済

DEPARTMENT OF DATA SCIENCE

Why? なぜ、データサイエンスが必要なのか？

データサイエンス学科

DEPARTMENT OF DATA SCIENCE

詳細はこちら ▶



データにもとづき情報社会の課題を発見し 解決する能力を育成

インターネット上で無限に膨張するデジタル・データ。LINEやXにあなたが投稿した文字や動画もこのようなデータの一部です。そこには人々の希望や欲望、期待が溢れています。このような「ビッグデータ」を収集・分析し、新たなビジネスやイノベーションを生み出し、その実現を可能にするソフトウェアや情報システムを提案する、IT企業をはじめ多くの企業で必要とされる能力を養成します。

FEATURES データサイエンス学科の特長

01

データサイエンスを ゼロから学ぶ

データサイエンス学科の学びを始める上で必要なものは「好奇心」です。統計学入門、情報社会と人工知能、プログラミング入門、データベース入門、プロジェクトマネジメント入門、計算社会科学入門などのデータサイエンティストに必須の入門授業を用意して、あなたの好奇心を充たす初めての学びを応援します。あなたが主役になれる「データサイエンス」がここにあります。



02

企業が必要とする 専門スキルを学ぶ

社会に出てデータサイエンスを実践し、解決手段としてのソフトウェアや情報システムを実現するための知識や方法を学びます。人工知能論、システム分析、データマイニング、経営の分析と計画、マーケティング、情報社会のビジネスモデル、現代社会の消費者行動、情報と企業のイノベーションなどの授業を用意して、発展学習を支援します。



03

実社会から学び 実学を実践する

必修授業のキャリア研究では、IT企業を中心とした実務家の講演を聴講することで実務の理解を進め、学びと将来の進路選択に役立てます。学外実習では実務を体験的に知ることができるインターンシップや、自らの学びや研究を発表しながら他大学の学生や企業人と交流できる学会の研究発表大会に参加することで実学を実践し、視野を広げます。



EDUCATION

データサイエンス学科の学び

1 年次

4年間の計画を立て
基礎を中心に学ぶ

2 年次

専門科目を選択し
応用する力を養う

3 年次

専門分野の知識と
技術を身につける

4 年次

問題解決につながる
学びを深める

CURRICULUM 主な開講科目

全学共通科目		文教大学への招待			
共通教育科目	人文の分野	宗教学 哲学	倫理学 文学	音楽 美術	心理学
	社会の分野	法学 日本国憲法	経済学 社会学	経営学 個人と社会	生活と広告 消費者行動論
	自然の分野	数学 化学	生物学 技術と人間	生命科学 現代社会のエネルギー論	統計学概論 スポーツ科学
	体育	スポーツ・健康実習	健康科学		
外国語科目		英語ⅠA・ⅠB・ⅡA・ⅡB 情報英語Ⅰ・Ⅱ フランス語Ⅰ・Ⅱ ドイツ語Ⅰ・Ⅱ 中国語Ⅰ・Ⅱ			
専門教育科目	学部共通科目	デザイン論 サブカルチャー論 メディアリテラシー	情報と社会 情報通信ネットワーク 情報処理概論	情報学序論 社会システムモデリング 現代社会と著作権	
	必修科目	情報社会と法 データベース入門 人間愛と情報社会 プログラミング入門 情報表現演習	計算社会科学入門 計算社会科学 プロジェクトマネジメント入門 プロジェクトマネジメント アルゴリズムとデータ構造入門	情報社会と人工知能 プロジェクトマネジメント演習Ⅰ・Ⅱ 情報処理実践演習A・B 基礎演習A・B 文献講読	ゼミナールⅠ・Ⅱ 卒業研究Ⅰ・Ⅱ キャリア研究
	計算社会科学領域科目	ビッグデータ解析の社会への応用 統計学入門 調査集計法A・B テキストマイニング データマイニング ビジネスデータ処理演習 計算社会科学特講A・B	社会調査論 社会調査演習Ⅰ・Ⅱ 社会心理学 情報社会論 情報社会の分析と理解 メディア・ビジネス論 データモデリング	マーケティング マーケティング・リサーチ マーケティング・リサーチ演習 現代社会の消費者行動 情報社会のビジネスモデル 企業と社会における問題の発見と解決 情報と企業のイノベーション	ビジネス発想法 情報社会のサービス企画 図書館情報資源概論 情報資源組織論 情報資源組織演習
	プロジェクトマネジメント領域科目	情報サービス産業の理解 人工知能論 プログラミング演習A・B・C データベース応用 経営の分析と計画 プロジェクトマネジメント特講A・B	企業活動と情報システム システム設計 システム分析 情報化要求の分析とソリューションの提案 情報システムの品質と信頼性 システム開発技法	ソフトウェアの構成とテスト 知的財産法 ビジネス法 情報デザイン設計 ハードウェア インターネットと情報セキュリティ	情報社会における都市計画 経済性の科学 不確実性とリスクのマネジメント 情報サービス論 情報サービス演習 図書館情報技術論
	一般選択科目	海外研修A・B 学外実習 情報処理実践演習C	プレゼンテーション技法 インタラクティブメディア概論 図書館概論	図書・図書館史 図書館制度・経営論 児童サービス論	図書館サービス概論 図書館サービス特論 生涯学習論

※上記の表は予定であり、変更となる可能性があります。

FACULTY 教員紹介

教授・石井 健一

担当授業：マーケティング・リサーチ演習、現代社会の消費者行動 など

専任講師・大橋 洸太郎

担当授業：統計学入門、テキストマイニング、調査集計法A・B など

教授・佐久間 勲

担当授業：社会心理学、計算社会科学入門、社会調査演習Ⅰ・Ⅱ など

専任講師・佐藤 孝司

担当授業：プログラミング入門、プログラミング演習A・B・C、システム設計 など

教授・関 哲朗

担当授業：プロジェクトマネジメント入門、アルゴリズムとデータ構造入門 など

教授・西尾 好司

担当授業：情報社会のビジネスモデル、情報と企業のイノベーション など

専任講師・西川 和

担当授業：図書館概論、データベース入門、データモデリング など

准教授・松本 修一

担当授業：社会システムモデリング、情報社会における都市計画 など

准教授・吉田 知加

担当授業：システム分析、企業活動と情報システム、キャリア研究 など

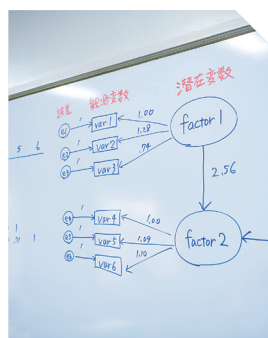
計算社会科学領域	情報社会にはビッグデータをはじめとしたさまざまなデータが存在します。こうしたデータを分析・評価し、情報社会の問題・課題を発見するために必要な知識とスキルを身につけます。さらに情報社会のビジネスを創造したり、イノベーションを引き起こしたりするために必要な知識も身につけます。
プロジェクトマネジメント領域	国・自治体や企業の問題の発見と解決にはビッグデータの解析が不可欠です。人工知能やソフトウェアはそのためのツールであり、情報システムは人間が活動するための基盤です。このような問題の発見・解決を具体化し、多様な人材を活かし、複雑かつ大規模なシステムを構築するために必要な知識とスキルを身につけます。

CLOSE-UP 授業紹介



社会における人工知能の役割と在り方を理解する 「情報社会と人工知能」

高度情報社会を支える技術のひとつが人工知能です。人工知能は私たちの生活を便利にする一方で、人間の仕事を奪う可能性も指摘されています。本講義では、ビジネスや社会のなかで人工知能が果たす役割を理解します。さらに倫理および法的な側面から、人工知能がどうあるべきかを考えます。



データサイエンスの学びの基礎を固める 「統計学入門」

大学で初めて統計学を学ぶ学生を想定した授業を行います。授業では座学だけでなく、統計ソフトウェアを用いた演習も行い、統計解析に関する知識とスキルを実践的に学べる機会を提供します。こうした講義と演習を通して、データサイエンス学科での4年間の学びの基礎を固めます。



チームの力でAIを育て情報システムを創る 「プロジェクトマネジメント入門」

ChatGPTなどで知られる生成人工知能（生成AI）の利用が急速に進み、多くの情報システムに組み込まれ始めています。本講義では、このような新しい技術を取り込んだ大規模化、高度化、複雑化する情報システムの開発を、専門家チームをマネジメントすることで実現する方法を学びます。



ICTとビッグデータを利用して社会現象を説明・予測する 「計算社会科学入門」

ICTの発達に伴い、SNSの書き込みなどのオンライン上の行動だけでなく、移動情報などのオフライン上での行動に関するデータが絶え間なく生み出されています。本講義では、こうしたビッグデータを収集し、統計解析する技術を学びます。そして情報社会における社会現象の説明や予測に挑みます。

CAREER 目指せる職業

データサイエンティスト 国・自治体や企業のデータにもとづく方針決定（EBP: Evidence-Based Practice）を支援するために、データの収集、分析、プレゼンテーションができるスキルが求められています。	システムエンジニア 従来の手作業を機械化する情報システムに代わり、インターネット上に溢れるビッグデータや日々発生する企業情報を分析し、政策決定や企業の戦略策定に貢献する新たなしくみを提案できるスキルが求められています。
AIエンジニア 人工知能（AI）は育てることが必要です。AIはビッグデータを食べて育ち、親から教わった言葉（プロンプト）を覚えます。正しい答えを導き出すAIを育てることができるスキルが求められています。	企業経営やマーケット創出に関わるゼネラリスト 企業の経営方針を決定し市場を選択するためには、ビッグデータやさまざまな統計調査結果を利活用することが必要です。データサイエンティストの分析結果を企業経営に活かすスキルが求められています。

取得可能な 免許・資格	☐ 高等学校教諭1種免許「情報」 ☐ 社会調査士 ☐ 図書館司書	取得が目指せる 資格・検定	ITパスポート試験／基本情報技術者試験／応用情報技術者試験／プロジェクトマネージャ試験／情報セキュリティマネジメント／IPMA Certified Project Management Associate／データサイエンティスト検定／統計検定／品質管理検定
----------------	---	------------------	--

Career

情報システム学科

新しい情報システムで、より豊かな社会を実現する

DEPARTMENT OF INFORMATION SYSTEMS

システム開発領域	今後の社会基盤に必要な不可欠なシステムについて学ぶ領域です。技術力を磨くだけでなく、プロジェクトの企画、設計、開発、運用など各工程で必要となる専門知識も習得。各領域の役割を把握することで、共同開発における連携力を高めていきます。
情報デザイン領域	魅力的かつ機能的なデザイン、その開発手法を探究する領域です。コンピュータ・グラフィックス、Webデザイン、ゲーム、アニメなどのデジタルコンテンツを研究し、マーケットリサーチから企画、設計、開発、運用までの一連のプロセスを学んでいきます。

CLOSE-UP

授業紹介



新しい情報技術を活用して 社会課題の解決を考える 「プロジェクト演習A～E」

プロジェクト演習は、学びのコアとなる特色科目であるPBL (Project Based Learning) 型の演習科目です。学生6名で1つのチームを構成し、自分たちで企画した社会の諸課題を解決するプロジェクトを、1年をかけて計画的に遂行します。最先端の情報技術を組み合わせた情報システムやデジタルコンテンツの開発を通じて、プロジェクト開発の進め方について学びます。



様々な情報技術を組み合わせて ゲーム開発に挑戦する 「ゲームエンジン」

実践的なゲームの開発環境であるゲームエンジンを活用して、シューティングゲームやアクションゲームなどを制作します。ゲーム開発には、コンピュータグラフィックス、プログラミング、ネットワーク、ユーザインタフェースなど、様々な情報技術が必要となります。ゲーム開発の一連の流れの理解は、様々な情報システム開発へとつながっていきます。

情報学部

FACULTY OF INFORMATION AND COMMUNICATIONS

より高度で豊かな情報社会の実現を目指して、
ともに実践しながら学んでいこう。

AIやデータサイエンス、
XRなど
最先端の技術に着目

ITやメディアを駆使して
社会的課題、
新たな表現に挑戦

開発や創作を加速する
プロレベルの
情報メディア環境

メディア表現学科

メディア業界で活躍する、表現のプロフェッショナルを育成

DEPARTMENT OF MEDIA AND COMMUNICATIONS

マスメディア 領域	放送・映像表現分野	映像に関心がある学生に向いています。テレビ局や番組制作会社などで求められる専門的な知識や技術を幅広く習得します。
	出版・ジャーナリズム分野	雑誌や新聞、Webジャーナリズムなどについて学びます。編集者や記者を目指して、企画発想力、文章表現力、情報収集力、調査力を習得。卒業生の中には印刷、Webメディア、電子ブックなどの領域で活躍する人もいます。
ソーシャル メディア 領域	動画・配信・アニメ・ コンテンツ分野	ミュージックビデオ、アニメーション、マンガ、CG、Web動画など、各種コンテンツについて深く理解し、またこれらを企画・制作する技術を身につけます。
	ソーシャルメディア コミュニケーション分野	ソーシャルメディアの特性を深く理解し、ビジネスや社会的課題の解決に向けて効果的に活用するための専門的な知識と技術を身につけます。ソリューション発見のための基礎として、リサーチ能力の育成も行います。
	広告分野	広告業界に興味のある学生に向いています。テレビ、新聞、ラジオ、Webなどの広告、PR、広報に対する理解を深めながら、広告戦略の立案から企画、デザインまで幅広く学習していきます。

CLOSE-UP

授業紹介



出版を産業的視点から考察する 「出版論」

コンテンツ制作と産業の視点から、出版メディアの社会的意義と出版産業の構造を学習します。編集者の仕事と出版ジャーナリズムの特徴、本づくりのワークフロー、電子出版物の影響、さらにはメディア・コングロメラリット化している世界の出版産業にまで理解を深め、多角的かつグローバルな視点から出版の将来像も考察します。



デジタル媒体による社会構造の 理解を深める 「デジタルメディア論」

この授業では、デジタルメディアの利用と、蓄積される行動履歴データの活用が前提となる社会について、その構造と特徴を学びます。デジタルメディアの特徴と、それを前提とする社会構造を理解した上で、行動履歴データの活用事例を参考に、データ活用の可能性について企画立案ができることを目指します。

オープンキャンパス
20246/9^日 | 7/21^日 | 8/17^土 | 9/29^日

ADMISSIONS INFORMATION 入試情報

■ 総合型選抜

入試の種類	出願期間	試験日
1期	9/1 ^日 ～9/9 ^月	10/13 ^日
2期	10/23 ^火 ～11/5 ^火	12/1 ^日
4期	2/1 ^土 ～2/10 ^月	2/24 ^月
5期	2/10 ^月 ～2/21 ^金	3/4 ^火



◀ 総合型選抜の詳細はこちら

■ 学校推薦型選抜

入試の種類	出願期間	試験日
公募制推薦入試	11/1 ^金 ～11/8 ^金	11/17 ^日

■ 一般選抜

入試の種類	出願期間	試験日
全国入試	1/4 ^土 ～1/20 ^月	2/1 ^土
A日程入試	1/4 ^土 ～1/24 ^金	2/7 ^金 ・8 ^土 ・9 ^日
B日程入試	2/1 ^土 ～2/10 ^月	2/24 ^月
C日程入試	2/10 ^月 ～2/25 ^火	3/4 ^火
大学入学共通テスト 利用入試1期	1/4 ^土 ～1/17 ^金	個別学力審査 なし
大学入学共通テスト 利用入試2期	1/20 ^月 ～2/3 ^月	
大学入学共通テスト 利用入試3期	2/10 ^月 ～2/25 ^火	

湘南キャンパス

〒253-8550 神奈川県茅ヶ崎市行谷1100

情報学部

健康栄養学部

東京	約55分	茅ヶ崎 バス 約25分
新宿	約60分	
横浜	約30分	
東京	約50分	湘南台 バス 約20分
八王子	約55分	
横浜	約35分	

湘南キャンパス

