

そうだ、大学院へ行こう

～総合情報学研究科のすすめ～

総合情報学研究科長 魚井 宏 高

総合情報学部には、デジタルゲーム学科、デジタルアート・アニメーション学科、メディアコンピュータシステム学科という3つの学科があります。いずれの学科においても、最先端の技術を駆使するための基盤を用意し、その基盤上でデジタルコンテンツを制作し、その効果的な運用を行うことのできる、先端的情報技術力をもった人材の輩出を目指しています。まさに21世紀のデジタル時代に適合した、総合的な人材育成のための学部であると言えるでしょう。

これらの学部で勉強されたお子様方には、就職活動や卒業研究を目前にして、これまで自分が学んできたことをちょうど振り返る時期もあるのでないかと思います。それぞれの学科ごとの分野の基礎的な知識を習得し、応用するための経験を積んできたことでしょう。その知識と経験を活かし、就職して仕事を始めることが十分にできるようになっていると思われます。

しかし同時に、勉強し残したことがたくさんあることにも気が付き始める頃でもあるのではないかと思います。そこで基礎的な知識が付き、応用力がついた4年生への進級の際に、お勧めしたい道のひとつが大学院です。総合情報学研究科に所属する教員の多くは第一線で活躍しているクリエイターや技術者であり、彼らのより深い視点に基づいた指導を、より身近で受けることで、あらゆる場面で自分の能力を最大限に発揮するための技能を身に付けることができます。

総合情報学研究科は、これら3つの学科から輩出された先端的情報技術力をもった学生を、より高度な技術と知識をもったスペシャリストとして育成するために設立されました。上記の3つの学科に対応して、デジタルゲーム学専攻、デジタルアート・アニメーション学専攻、コンピュータサイエンス学専攻の3つの専攻分野が用意されています。

デジタルゲーム学専攻では、あらゆる場面でアミューズメント性が求められる現代のニーズを受け、情報と芸術の2つの領域の基礎分野として「ゲーム基礎分野」と「ゲームデザイン分野」を設けており、また両方の領域にまたがる「ゲームシステム分野」についても研究を行います。デジタルアート・アニメーション学専攻では、より深い芸術性を備えているだけでなく、商業的にも十分な品質を持つデジタルコンテンツを創造、マネジメントする力を、またコンピュータサイエンス専攻では、単なる知識を学ぶだけではなく、その本質から情報学を考えていくことで、絶えず変化し続ける社会におけるコンピュータサイエンスの価値を見通す力を身に付けることができます。

総合情報学部で実りのある勉学を修められたお子様方には、ぜひとも大学院へと進学していただき、22世紀を見渡せる科学者、技術者、クリエイターとしての道をより輝かしいものにしていただきたいと思います。