

総合数理学部って
どんな学部？？？



解説します！！！！

数学とプログラミングをベースに
新しい領域を学ぶ！



現象数理学科



モノ・コトを解明する

先端メディアサイエンス学科



モノ・コトを創造する

ネットワークデザイン学科



モノ・コトをつなげる

現象数理学科

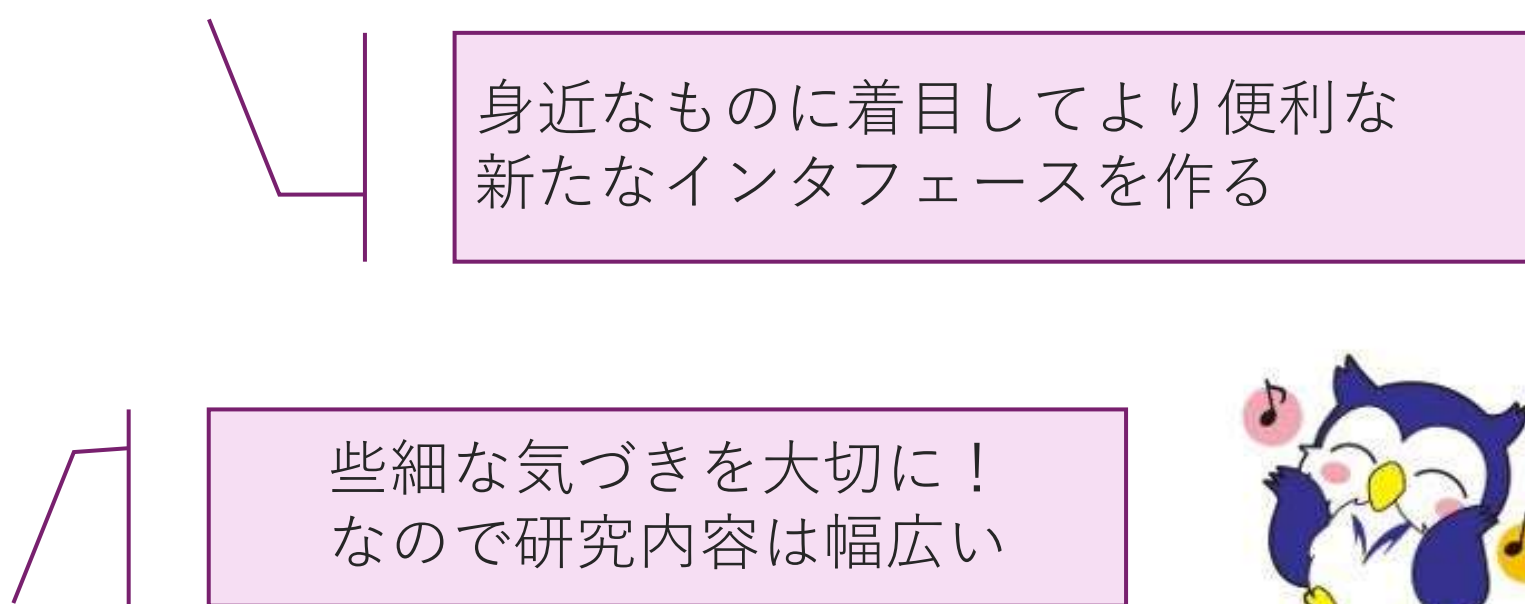
- ・ 分野の融合
身の回りの「現象」を数学を用いて解明！



- ・ モデリングとシミュレーション
「モデリング」とは現象を数式に置き換えることで、その数理モデルを使ってコンピュータで高度な「シミュレーション」を実行して、現象を解明！

先端メディアサイエンス学科

- ・ 人とインターネットを結びつける



- ・ 研究：画像処理、CG、音声加工、
認知科学、データマイニング etc…

- ・ 大学院進学率3学科最多！

46.7%

ネットワークデザイン学科

どんな学科？？？



「モノ・コトの“つながり”から課題を解決しよう」
を考える学科です！！

特徴

- ・最近の技術を学べる講義が幅広く用意！！
社会インフラ ICTシステム 知能数理システム
環境エネルギー 情報通信 etc…
- ・夏休みには「フィールドスタディ」というものも！
企業訪問で自分の将来を考えられる！

理工学部との違い

現象数理学科
数学で解明する



理工学部数学科
数学を原理から学ぶ

先端メディア
サイエンス学科
人に寄り添った
システムの設計



理工学部情報科学科
情報に関する
基礎理論から幅広く

ネットワーク
デザイン学科
スマート社会の
実現へ



理工学部機械情報工学科
ハードウェア×ソフト
ウェアで技術革新を



時間割例

先端メディアサイエンス学科
1年春学期の場合

	月	火	水	木	金
1限 9:00 ~10:40	English1 A		English 1C	線形代数 1	総合数理 概論
2限 10:50 ~12:30			政治学A		微積分1
3限 13:30 ~15:10	プログラ ミング 演習		先端メ ディアサ イエンス 概論		アカデ ミックリ テラシー
4限 15:20 ~17:00	プログラ ミング 演習			統計学 入門	総合数理 ゼミナール
5限 17:10 ~18:50	芸術史A	 point! 総合数理学部の1年生は 各学科の全研究室を 訪問します			
6限 19:00 ~20:40					

各学科のおすすめ授業

現象数理学科

現象の
モデリングと
シミュレーション

先端メディア
サイエンス学科

コンピュータ
グラフィックス
基礎

ネットワーク
デザイン学科

予測システム