



# 研究

## 数式と向き合い、自分を疑い、 納得のいく解を導き出す

「変化し続ける曲線の形」を、数式とコンピュータで再現する計算方法の構築を目指して研究しています。理論上は面積が変わらないはずの曲線をプログラムで再現したところ、面積値が変動することに気づき、その原因を解明しようと研究を始めました。プログラムは数式が間違っても動いてしまうため、常に“どこかに間違いがあるかもしれない”と自分を疑う姿勢を大切にしています。また、“まず自分の手で数式を書く”ことも正確に理解を深めるうえで重要です。今後の目標は、納得のいく結論を導き出すこと。その後は大学院に進学し、さらに専門的な知識を求め研究に励みたいと考えています。

現象数理学科\*4年

中沢 健一郎さん 兵庫県私立報徳学園高等学校卒業

※2026年度より、現象数理学科から現象数理統計学科へ学科の名称を変更しました。

# 新しいイノベーションを生み出す

# 1

## 社会とつながる科学の追究

数理と情報が学びのベースとなります。それらを駆使して、社会や人間に目を向けた問題解決を目指します。

専門領域の垣根を越えて、分野融合的な力を発揮できる人材を育てます。

# 3

## 教員との距離が近い “対話型教育”

学生と教員の距離が近いのが総合数理学部の特徴です。演習、実習、ゼミナールや卒業研究など、教員とコミュニケーションをとりながら理解を深める授業が多くあります。

# 2

## 基礎力・応用力・実践力を養うカリキュラム

数理科学と情報技術の基礎を徹底して学びます。コンピュータを活用した実習も豊富です。

学びによって得た知識を、正しく判断して活用できるスキルや知恵として身につけます。

# 4

## 先端領域に挑む ゼミナール・卒業研究

自然や社会の仕組みの科学的解明から、産業界で活用されるシステム開発まで、教員の研究テーマは多岐にわたります。新たなモノや仕組みを創り出す先端研究に挑みます。

### CONTENTS

学部コンセプト	01	学部共通科目	27
総合数理学部の特色	03	外国語教育・国際交流 キャリア形成 資格取得	28
総合数理 Campus Story	05	大学院案内	29
総合数理学部の概要	07	キャンパス・施設案内	31
■現象数理統計学科	09	学費・その他の納付金 奨学金制度	32
■先端メディアサイエンス学科	15	入試情報	33
■ネットワークデザイン学科	21		

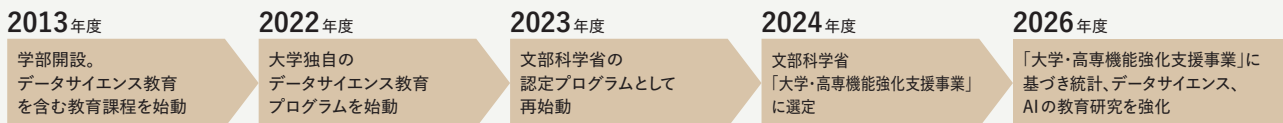
※登場する学生の在籍年次や卒業生の肩書等は2025年度のもので、2025年以前撮影の写真も掲載しています。

# 時代の最先端を拓く総合数理学部の学び

## 総合数理学部で これからの社会を生きる力を身につける

総合数理学部はデータサイエンス教育の先駆者的存在です

総合数理学部は、学部開設以来データサイエンスの教育・研究を行ってきました。



### 2026年度からの変更・強化内容

#### ▶ 学科名称変更

統計・データサイエンス及びAIに関する教育内容を明示的に表現するため、現象数理学科の名称を現象数理統計学科へ変更

#### ▶ 入学定員増員

現象数理統計学科とネットワークデザイン学科の入学定員をそれぞれ90名から105名へ増員

#### ▶ 教員増員

データサイエンスやAIを専門とする教員を5名増員し、科目新設によるカリキュラム拡充やデータサイエンス・AI関連の卒業研究のテーマの増設など研究指導体制を強化

#### ▶ カリキュラム強化

既存の数理データサイエンス人工知能応用基礎レベルプログラム関係41科目に加え、新たに以下の科目を新設

- 現象数理統計学科  
(時系列と生成モデルの数理、機械学習プログラミング演習)
- ネットワークデザイン学科(エッジAIシステム、自然言語処理)

### MESSAGE



## “新しいデータサイエンス”を創造する

総合数理学部長 荒川 薫

現代社会の問題を解決するためには社会や自然、人間の心理を数値化・解析する「データサイエンス」が欠かせません。しかし既存のデータサイエンスを利用するだけでは限界があり、より大きなイノベーションを起こすには「新しいデータサイエンス」を生み出すことが必要です。本学部では、数理科学と情報技術の教育を通じて、新しいデータサイエンスやAIを創出し、世界の第一線で活躍できる高度数理情報人材を育成します。そのためにも、学生の皆さんには理論や技術を習得することはもちろん、多様な分野に興味を持ち、広い視野で現実社会を捉える力を磨いてほしいと思います。

#### PROFILE

1986年、東京大学大学院博士課程修了。工学博士。東京大学工学部助手、明治大学理工学部教授を経て、総合数理学部先端メディアサイエンス学科教授。専門分野はメディア情報学、研究テーマは人間の存在を意識したAIと画像・音響処理。

数理学に基づき社会問題を解決する力を養う

## 数理データサイエンス人工知能応用基礎レベルプログラム



MDASH  
Advanced Literacy  
数理・データサイエンス・AI  
教育プログラム認定制度  
応用基礎レベル



総合数理学部の理念である「社会に貢献する数理学の創造・展開・発信」に基づき、様々な課題に対して数理・データサイエンス・AIを活用できる人材を育成します。このプログラムは、実践的な応用基礎力の修得を目指す「ベーシックプログラム」と、専門分野の問題解決につながる力の修得を目指す「発展プログラム」の2段階で構成。数理学と情報技術の学習で身につけた論理的思考力や成果の発信能力、数理・データサイエンス・AIを活用して解決に導く能力を無理なく身につけられます。

文部科学省「数理・データサイエンス・AI教育プログラム認定制度(応用基礎レベル)」に認定されました(2023年度認定)。

### ベーシックプログラム 履修科目群

#### 修得できる知識・技術

- 数理による論理的思考力
- データ分析・活用力
- AIを活用した課題解決力

※2年次までの科目履修により修得可能

#### ● 科目群1 基盤科目(すべて修得)

総合数理概論／技術・情報倫理

#### ● 科目群2 データサイエンス基礎(2単位以上修得)

確率・統計／メディア基礎実験／データ分析基礎

#### ● 科目群3 データエンジニアリング基礎ならびに実践演習(2単位以上修得)

実験データ解析演習／メディアプログラミング実習／データ解析プログラミング

#### ● 科目群4 機械学習・AI基礎ならびに実践演習(2単位以上修得)

現象のモデリングとシミュレーション／パターン認識と機械学習／データサイエンス／多変量解析基礎

### 発展プログラム 履修科目群

#### 修得できる知識・技術

- 社会における課題を発見・解決する能力
- 成果を分かりやすく発信する能力

#### ● 現象数理コース

情報処理／多変量解析／機械学習の数理／現象とフーリエ変換／数理統計学／計量ファイナンス／最適化の数理／時系列と生成モデルの数理

#### ● 先端メディアサイエンスコース

音声情報処理／映像・画像処理／コンピュータグラフィックス基礎／認知科学／情報分析と可視化／ネットワークと情報セキュリティ

#### ● ネットワークデザインコース

予測システム／最適化システム／知能数理概論／データベース／メディアコンピューティング／最適化の数理／微分方程式と線形システム／意思決定の数理／不確定性の数理／e-コマース／ロボット・システムデザイン／バイオインフォマティクス／並列分散処理／生体システムデザイン／情報ネットワーク／ネットワークセキュリティ／エッジAIシステム／自然言語処理

### 大学院進学

大学院 先端数理学研究科  
数理データサイエンス人工知能  
上級レベルプログラム

### 就職

- データアナリスト
  - システムエンジニア
  - プログラマー
- 【業種】  
情報通信業、製造業、金融・保険業、  
官公庁、広告業・マーケティング業、  
コンサルティング業、観光業

- キャンパスで学び、楽しむ

# 総合数理

*Campus Story*

1

年生

新生活  
スタート

入学式



新入生

歓迎イベントに

参加

自分に合った  
サークルや  
部活動に出会う!

サークル、

部活動に

参加

サークル、  
部活動を通して  
新たな仲間が  
増える!

3

年生

研究室所属

ゼミに所属し、本格的に専門領域を究める。教授、先輩たちの指導のもと、日々研究に取り組み、没頭。



研究室の

方向性検討

▼現象数理統計学科

👉 P.09へ

▼先端メディアサイエンス学科

👉 P.15へ

▼ネットワークデザイン学科

👉 P.21へ

オープンキャンパス運営

(学科紹介)

学部学生が中心となって研究室紹介をしたり、学科の説明をしたりして、総合数理学部への進学をアピール!

進学

進学準備

指導教員と相談しながら大学院で研究したいテーマを決めていきます。

インターンシップ

明治大学「M-Career」からインターンシップ情報を探す。「民間志望者向け」「公務員志望者向け」のインターンシップが存在する。

就職

就職セミナー

企業への就職を視野に行動開始!  
明治大学「就職キャリア支援センター」のサポートを受ける。



詳しくはP.28へ

# 明大祭&生明祭

M-Naviプロジェクト

応援企画に

参加

M-Navi  
プロジェクト HP



体育会運動部の試合応援など、様々なフィールドで活躍する明大生を応援することで、明大生になったことを実感。



学祭に参加!サークルの出し物に参加したり、イベントを通して仲を深める!

明治大学公式  
Instagram

明治大学 入学センター  
(受験生向け)



# 2年生

オープンキャンパス運営

(学生プロジェクト)

学生プロジェクト所属学生がキャンパスツアーや個別相談を行って明治大学の魅力を高校生にアピール!



進路を  
意識し始める

就職?

進学?

サークル、  
部活動での  
中心的役割

幹事として団体をまとめる役割を担当。この経験が今後の人生に生きる…?

# 4年生

卒業研究

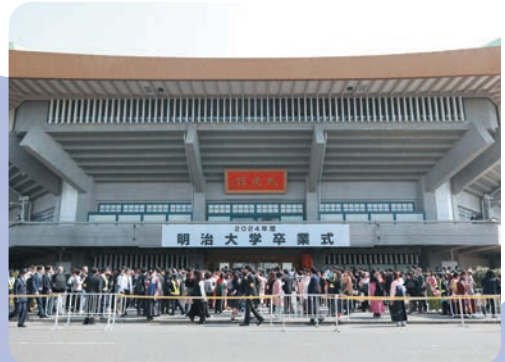
これまで研究してきたテーマの成果をまとめます。これ乗り越えたら卒業まであと少し…

進路決定

仲間たちと  
卒業旅行

卒業式

仲間との別れ、ではなくこれからの未来との出会いとなる。



就職、進学  
それぞれの道へ

# 自然を解く 社会を解く 人間を解く そして、新しい世の中を創る

数学は、世の中をもっともっと幸せに変えていくチカラをもっています。  
これは決して大きな話ではありません。  
現代の複雑化する社会問題に対し、数学的理論からしか導き出せない答えは、  
まだまだ無数に存在しているからです。  
例えば、自然も、政治も、医療も、地域も、メディアも、あるいは人の心さえも。  
数理学分野のバイオニアとして世界をリードする明治大学で、  
数理学と情報技術の最先端を学び、あらゆる現象を解明するチカラと、

新たなモデルを創造・発信するチカラを身につける。  
そしてグローバルな視点で社会に貢献する。  
数年後、進んだ道の最前線に、あなたがいてほしい。  
数理学の第一人者として、情報技術分野のリーダーとして、  
思いっきり活躍してほしい。  
さあ、明治大学から世界へ。  
意欲あふれるあなたを、総合数理学部は待っています。

## 明治大学総合数理学部の強み

### 社会で活用できる「数学力+情報力」が身につくプログラム

#### Point 1

数理学からイノベーションが生まれる  
社会とつながる科学の追究

学びのベースは数理と情報。それらを駆使して、社会や人間に目を向けた問題解決を目指します。専門領域の垣根を越えて、分野融合的な力を発揮できる人材を育てます。

#### Point 2

次代を担う人材を育成する  
基礎力・応用力・実践力を養うカリキュラム

数理学と情報技術の基礎を徹底して学びます。コンピュータを活用した実習も豊富です。学びによって得た知識を、正しく判断して活用できるスキルや知恵として身につけます。

#### Point 3

一人ひとりの知的好奇心に応える  
教員との距離が近い“対話型教育”

学生と教員の距離が近いのが総合数理学部。演習、実習、ゼミナールや卒業研究など、教員と密にコミュニケーションを取りながら理解を深める授業が多くあります。

#### Point 4

新たなモノや仕組みを創る  
先端領域に挑むゼミナール・卒業研究

自然や社会の仕組みの科学的解明から、産業界で活用されるシステム開発まで、教員の研究テーマは多岐にわたります。新たなモノや仕組みを創り出す先端研究に挑みます。



## ▶ 総合数理学部の教育の特色

### 「社会に貢献する数理科学の創造・展開・発信」を実現する3学科

#### 現象数理統計学科

Department of Mathematical and Statistical Sciences Based on Modeling and Analysis

入学定員:105名

取得できる学位:学士(理学)

学びの  
ポイント

**現象数理の基礎**  
現象数理学の基本である、モデリング手法、コンピュータシミュレーション技法、数理構造を構築する理論を総合的に学びます。

**数理科学**  
現象を表現・理解するために数理モデルがどのように応用されるかを学ぶとともに、現象の奥に潜む数理構造を構築する理論を学びます。

**数理データサイエンス**  
確率論、統計学がどのように応用されるのか、また、データをどのように扱い、分析するのかを学びます。

#### モノ・コトが現れる理由を 数学・データサイエンスで解明する

動物や植物の美しい模様、心臓の拍動や葉の吸収、地震・気象、交通渋滞、株価変動・金融危機・・・自然や社会に見られる様々な現象を、数学・データサイエンスを用いて解明するのが現象数理学です。現象に隠れた数理問題を抽出する力と、数理とデータサイエンスと情報技術を駆使して解決する力を培い、幅広い分野で専門的に活躍できる人材を育成します。

#### 先端メディア サイエンス学科

Department of Frontier Media Science

入学定員:120名

取得できる学位:学士(理学)

学びの  
ポイント

**人間**  
人の感性や心理を解き明かし、ユーザーに「使いやすい、心地よい」ソフトウェアやハードウェアを提供するための方法論を学びます。

**メディア**  
人の特性に合わせたインタフェースや、人と人をつなぐ情報環境としてのメディアを学び、設計・実装できる力を養います。

**インタラクション**  
人とメディアとの相互作用を含めたデザインを行い、情報技術産業に高い付加価値を与えることができる人材を育成します。

#### まだ誰も経験したことのないモノ・コトを世の中へ

学びのスタートは、「こんなものがこれからの世の中には必要ではないか」「こんな仕組みや体験を創れたらおもしろいのではないか」という「想い」です。自らが驚いたり、ワクワクしたりする感性を大切にしながら、ますます進化する情報技術分野をはじめ、社会・文化の発展に幅広く貢献できる力を身につけます。

#### ネットワーク デザイン学科

Department of Network Design

入学定員:105名

取得できる学位:学士(工学)

学びの  
ポイント

**エンジニアリング**  
電力網、交通網、インターネットなど、様々なネットワークシステムを設計・構築するための方法論や技術を学びます。

**知能数理**  
コンピュータやネットワークシステムを使って、様々なモノに人の知能のような働きを持たせるための仕組みや原理を学びます。

**コンピュータ**  
ネットワークシステムを構築するために必要となるコンピュータについての知識やプログラミング能力を養います。

#### 動き続けるモノ・コトの“つながり”をとらえ スマートな社会を創る

私たちの生活は、電力網、交通網、インターネットなどの様々なネットワークシステムに支えられています。あなたも、使う側から創る側の人になりませんか？新しいネットワークシステム(モノ・コトのつながりや仕組み)を、数理×情報×工学を駆使してデザイン(創造・企画・設計)するための知識と技術力を養います。

#### 多様な入試制度

▶ 詳細はP33~34

#### 大学院先端数理科学研究科

- 現象数理専攻
- 先端メディアサイエンス専攻
- ネットワークデザイン専攻

▶ 詳細はP29~30

# 現象数理統計学科

○モノ・コトが現れる理由を数学で解明する

## 学科の概要

この世の中には、身の周りの動植物の模様の多様さから、生物や宇宙の進化に至るまで、複雑で不思議な自然現象が存在します。また、交通渋滞や金融危機といった社会問題、流行・ブームや景気変動といった社会現象など、複雑で因果関係が分からない現象は数多く存在します。これらの現象が一体何であり、どういった仕組みなのかをとらえるためには、現象の本質をとらえたモデル(数式)を構築し、様々な方法でシミュレーションし、そこから導かれる数学的構造を深く理解する必要があります。

もちろん、それには数学だけでなくコンピュータの技術が不可欠です。現実の事象を数学的な構造に置き換え、情報を取捨選択して本質的なものを見極めるセンスも必要です。さらには、物理学・化学・生物学・経済学・社会学といった幅広い知識も求められます。このように、数学を現実世界の問題への理解と解決に生かすために、現象の「モデリング技術」「コンピュータを用いたシミュレーション技術」「理論的な数理解析」の3つを組み合わせる学問が現象数学です。現象数理統計学科では、決定論的モデルを扱うための微分方程式のカリキュラムや、確率論的モデルを扱うための統計科学のカリキュラムが特に充実しています。実験室での実験結果や様々な統計データと、コンピュータを通じて結びつく深い数学を学ぶことで、紙と鉛筆の理論の世界にとどまらない現代に生きる新しい数学のカタチを体験することができます。

## 学科専門教育科目

※科目名・カリキュラムは変更となる場合があります。

	1年次	2年次
演習・研究		●専門性を深め、問題発見・解決能力を育む 総合数理ゼミナール
現象数理の基礎		●現象数学を支える基礎理論を学ぶ 数学の方法 数理リテラシー 情報処理 現象と数学 現象のモデリングとシミュレーション 応用プログラミング演習 現象数理実験 実験数学教育 数学教育演習
数理データサイエンス		●データの解析手法と背景にある数理構造を学ぶ 確率・統計 金融経済分析 最適化の数理 実験データ解析演習 応用測度論 機械学習の数理 計量ファイナンス 現象数理B
数理科学		●数理科学と社会のつながりを読み解く 微分方程式 数学解析 数理と可視化 代数 つながりの数理 応用複素関数 関数解析 現象数理A 数理生物学 創造数理A・B

## Q カリキュラム解説

### 統計・機械学習系の科目を強化

「機械学習プログラミング演習」「時系列と生成モデルの数理」という科目が新規開講されます。確率や統計の基礎から、機械学習の理論やプログラミングまでをつなぐカリキュラムです。金融や医学など、実用志向の知識と技術も学修できるようになっています。

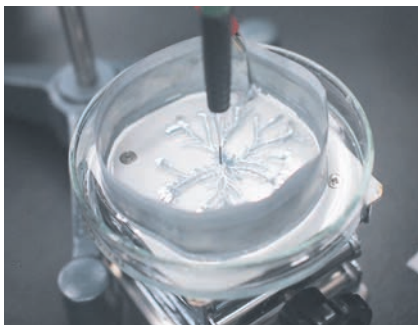
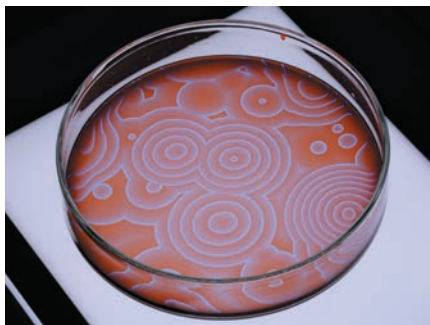


## 目指す将来イメージ

数理モデルを多様な分野に応用できる力とセンスを備えた人

中学・高校の数学教員  
金融・保険・資産運用業  
情報サービス業(データサイエンティストなど)

製造業(数理技術系エンジニアなど)  
ソフトウェア業  
大学院進学



3年次

4年次

現象数理研究Ⅰ・Ⅱ

現象数理研究Ⅲ・Ⅳ

現象とフーリエ変換 ベクトル空間

数理統計学 多変量解析 機械学習プログラミング演習 時系列と生成モデルの数理  
確率過程 数理医学

電磁気とベクトル解析 トポロジー 幾何 現象と代数 複素関数 複素関数演習  
物理数学 偏微分方程式と数値解析 応用幾何 数学史

## ▶▶Pick up

### 実験データ解析演習

必修科目の「現象のモデリングとシミュレーション」で修得した基礎的な内容を踏まえ、さらに高度で専門的なデータ解析について、グループワークを含む講義・演習で学びます。世の中のあらゆる現象に現れるデータから、本質を見つけ役立てる力をつけることを目指します。



# Student Voice

## 学生の声

現象数理学科\*4年

銅島 緑さん

国立東京大学  
教育学部附属中等教育学校卒業

※2026年度より、現象数理学科から  
現象数理統計学科へ学科の名称を変更しました。



### 挑戦を見守ってくれる研究環境

数学を使って現象を説明するという現象数理学科のコンセプトに興味を持ち、入学を決意。現在は、麻雀の戦術を機械学習の手法で再現し、人間のプレイヤーの行動を評価する麻雀AIの開発に取り組んでいます。研究室では、先生と1対1で面談を行う機会があり、研究の進捗状況などを相談できます。学生の主体性を尊重したアドバイスのおかげで、失敗や寄り道も楽しみながら研究を進めることができました。

### 時間割の例(4年次) 上段：春学期、下段：秋学期

	月	火	水	木	金	土
1		機械学習 総合演習◆				
2			データ解析 特論◆	現象数理 研究Ⅲ		
3			関数解析 特論◆			
4						
5					現象数理 研究Ⅳ	
集中科目	先端数理科学 PBL◆					

◆大学院先端数理科学研究科 先取り履修科目  
(大学院先端数理科学研究科へ進学希望の4年生が履修可能です)  
※4年次には授業以外の活動として卒業研究を行います

## Message

### 教員からのメッセージ

データ駆動型  
ダイナミクスモデリング研究室  
中野 直人准教授



### 数理で世界の「現象」を読み解く学び

現象数理統計学科では、自然や社会で起こる「現象」を数学・統計学で捉え、数理モデルとして説明する力を磨きます。数理モデリングやシミュレーション、データサイエンス、AI・機械学習、物理・化学・生物学など幅広く学ぶことが特色です。研究対象は自然現象から社会現象まで多岐にわたるため、幅広い知識が必要になります。そのため、高校生の皆さんには、物事を不思議に思う好奇心を大切にしてほしいです。興味から始まる学びは強く深く伸びていきます。数理の力で世界を読み解き、新しい問いをつくり出せる人として、ともに未来を切り開きましょう。

# 解明されていない複雑で不思議な現象に、 数学とコンピュータを駆使して迫る

研究室紹介

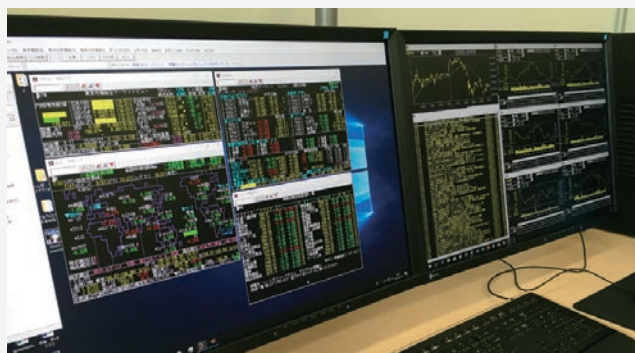
興味のあるテーマを深く掘り下げ、専門性を高める

## ▶金融の効率化に役立つ研究

### データを駆使して金融に関する課題を解決する

担当教員 乾 孝治 教授

3年次秋学期にゼミ所属すると、金融やデータサイエンスに関する専門書の輪講を通じて基礎を学びます。その後、各自が興味のある学術論文や実務レポートなどを持ち寄り、発表を通じて互いに知識を深め、4年次春学期には卒業研究のテーマが決定し、卒論には実データを用いた実証分析を取り入れることを推奨しています。近年は機械学習に関連するテーマを選ぶ学生が増えていますが、金融理論や実務的知識から得られる知見をいかに融合させるか、生データから有用な情報を抽出するための数理処理をどうするか、悩ましくも充実した挑戦の日々を過ごしています。

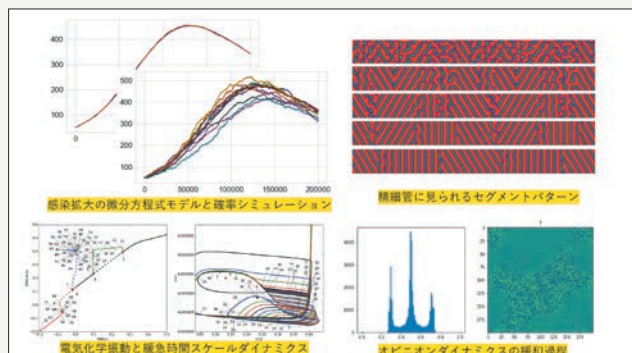


## ▶複雑系の数理

### 数理モデルを通じて、様々な現象の要因を解明

担当教員 小川 知之 教授

自然界や社会に見られる現象を数理的に理解することを目指しています。多くの現象には様々な要因が関与し、なかなか単純明快に理解することができません。自然現象や生命現象だけでなく、ネットワークで相互作用する、私たちを取り巻く社会現象も研究対象です。こうした複雑系では、一見異なる現象でも数理モデルを用いて解析することで共通点が見出される場合があります。力学系的手法、位相幾何計算理論や摂動論的方法、数値シミュレーションも駆使して実験科学との共同研究も行っています。

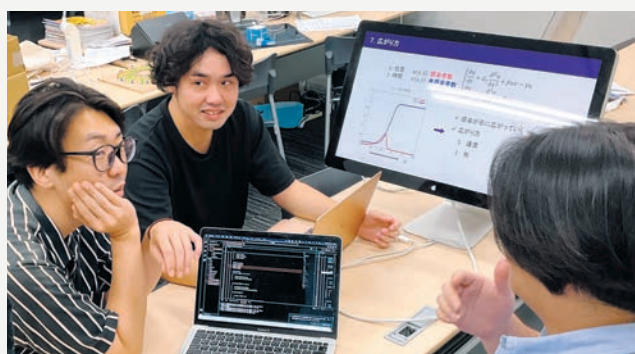


## ▶時空間パターンと数理モデルの研究

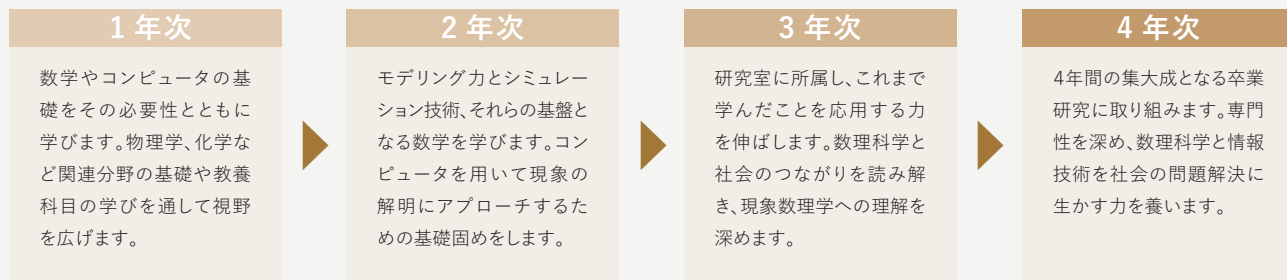
### 現象に潜む謎を数式で解明し、新しい原理の確立を目指す

担当教員 池田 幸太 教授

私の研究では、自然界や社会現象に現れる「時空間パターン」の理解を目指しています。これまでに、反応拡散方程式における定常解や進行波解の性質を解明してきました。さらに、渋滞現象を表す数理モデルにも取り組み、時間周期解の構築や中心多様体縮約理論を開発しています。研究テーマの選定においては、学生の興味を尊重し、多様なテーマに挑戦しています。新しい研究には新しい数学が必ず存在するので、発見する喜びをともに味わいながら研究を進めましょう。



# 現象数理統計学科のカリキュラムと4年間の学び



## 授業紹介 多彩な授業を通じ、多角的な視点を身につける

▶現象モデルを多様に応用できる力とセンスを磨く

### 現象のモデリングとシミュレーション

この授業では現象数理学を支えるモデリングの理論と分析方法を学びます。たとえば、感染症拡大の数理モデルとは何か、またデータからどのように実際の拡がりや推測できるのか、といったテーマを通じ、数理科学やデータサイエンスの理論と方法を学びます。現象に潜む「原理」を数理モデル化することで、現象の予測や制御が可能になります。コンピュータを使った実践的な解析演習が行われるのも大きな特長で、社会と自然の様々な現象を解析できる力を養います。数学・数理科学・データサイエンスという学問が、どのように実社会で役立っているかを理解し、身近な現象を自分なりに数理的に捉え、考える習慣を身につけていきます。



色々な現象に対して数理モデルを通して観るということを解説します。写真は電子回路を各自つくりながらその挙動の解析を学んでいるところです。



「実験数学教育」の仕上げとして、Complex, Unfamiliar and Non-routine 課題を取り上げ、模擬授業を行いました。授業協力：國學院高等学校

▶数理で世界をとらえる数学教員を養成

### 実験数学教育

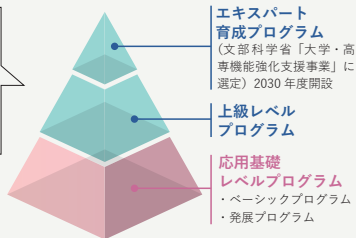
世界の理解には、理(ことわり)を見つけること、そのプロセスを味わうことが重要です。中でも数理による理解は卓越しており、広く科学・工学はもちろん社会・人文系の分野で用いられています。そして、中学生・高校生が数理を通じ世界を眺め、社会とかかわりながら人生を歩んでいくことを支えることは、今世紀の数学の教員の果たすべき大きな使命です。生徒にとって身近な現象の中に数理を見出し理解するという体験は、学びの本質に触れる重要なプロセスです。授業では、実験工作・社会の課題を用い基本的な手法を身につけ、将来中学校・高校の教室において中学生・高校生を能動的な数理的問題解決へと導ける教員を育成することをねらいとします。

## TOPICS 令和6年度大学・高専機能強化支援事業に採択

### データサイエンス・統計科学の教育を強化

数理科学を基盤とし、俯瞰的・普遍的な視点と実践力を併せ持つ高度デジタル人材の育成を強化するため、2026年度より、数理・データサイエンス・人工知能にかかわる教員や科目および定員を拡充しました。

数理科学に特化したデータサイエンス・AIの教育を展開。3つのレベルのプログラムにより、基礎から研究志向のデータサイエンティストを育成。



産業界で活躍できる高度数理情報人材  
研究開発型  
データサイエンティストを育成

活躍できる分野(例)

- ・企業のデータサイエンス部門
- ・マーケティング部門
- ・商品開発部門
- ・システム開発部門
- ・投資・リスク管理部門
- ・アクチュアリー

## TOPICS 自分の思考の一部としてパソコンを使いこなす

### コンピュータを活用し、学習の幅を広げる

現象数理統計学科では、情報科目の授業のみならず、数学の授業においてもパソコンを活用し、論理的、数理的思考を補完するパートナーとして使いこなせるよう教育を行うことが大きな特長です。現代では、数学の研究においてもコンピュータの活用は不可欠であり、シミュレーションやデータ解析のみならず、思考の一部として自在に用いる力が求められています。現象数理統計学科の学生は、入学時に定められた仕様のノートパソコン(Mac)を購入し、1年次の必修科目「プログラミング演習I・II」において、そのパソコンを用いて学習します。



現象数理統計学科の学生たちにとって、パソコンは学びの「パートナー」。自分の思考を補完し、ともに研究を進めてくれる存在です。

卒業後の進路

# 現象数理統計学科卒業生からのメッセージ\*

※ 現象数理学科卒業生を含みます。

## 卒業生メッセージ

基礎知識から実践的な経験まで  
今に活きる学びを得られた。

株式会社テクノプロ  
DXソリューション統括部 データサイエンス課  
大西 悠平さん

2025年 先端数理科学研究科  
現象数理学専攻 博士前期課程修了



現在はデータサイエンティストとして、スーパーの来店客の購買行動を分析し、売り上げにつながる商品配置を考えるなど、顧客の課題解決や有益な情報を導き出す業務に携わっています。大学では、論理的な考え方や人に伝える力、効果的なプレゼンテーション方法を、様々な授業や学会発表の場を通じて学びました。この経験は、仕事で分析結果や提案内容を分かりやすく資料にまとめる際や、顧客に合わせた伝え方をする際に大いに活かしています。総合数理学部は、数学、情報、プログラミングなど幅広く学べる学部です。やりたいことがある人は恵まれた環境の中で先進的な研究ができ、まだやりたいことがない人も数学が好きになり、きっと興味のある分野が見つかる。そんな学部だと思います。

## 卒業生メッセージ

学び続ける姿勢を保ち  
一流のエンジニアを目指す。

ソニー株式会社 品質CSセンター CS部門  
CS技術部2課  
長島 暉さん

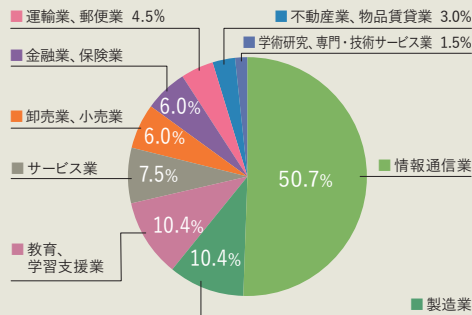
2024年 先端数理科学研究科  
現象数理学専攻 博士前期課程修了



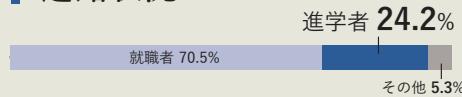
現在は、自社のカメラやレンズの修理サービスを、より正確かつ効率的に行うための技術向上に取り組んでいます。精密で複雑な構造を持つ製品を扱うため、光学や機構など幅広い知識が求められ、毎日が学びの連続です。在学中はデータサイエンスやプログラミングを学び、数学の背景にある「人の行動」や「市場の動き」を読み解く面白さを知ったことで、データが現実の社会や経済と密接に結びついていることを実感しました。学んだ知識は、膨大な修理データの分析による製品の品質改善や、自社の環境施策を立案するプロジェクトなど、日々の業務の中で活かされています。今後はソフトウェアの強みに加えてハードウェアへの理解も深め、両面に精通した一流のエンジニアを目指します。

## 現象数理統計学科の卒業後の進路\*

### 2024年度就職実績



### 進路状況



### 主な就職先

- (株)野村総合研究所
- (株)日立製作所
- 日鉄ソリューションズ(株)
- (株)みずほフィナンシャルグループ
- 東日本旅客鉄道(株)
- (株)ジャストシステム
- SCSK(株)
- 富士通(株)
- (株)日立ソリューションズ
- みずほ証券(株)
- コナミグループ(株)
- (株)ベネッセコーポレーション
- TIS(株)
- (株)NTTドコモ
- NECソリューションイノベータ(株)
- アセットマネジメントOne(株)
- オリックス(株)
- 東京都教育委員会(教員)

※グラフ内のパーセンテージは四捨五入されているため、合計しても100%にならない場合があります。  
※現象数理学科卒業生を含みます。

## Q&A

Q どうして代数や幾何を学ぶの？

Answer セキュリティに関連する暗号理論では代数が必要です。新しい物質を設計するには幾何学が必須です。無関係に見えても数学が科学技術を支えているので、基礎を疎かにはできないのです。

Q 渋滞の解消に数学は役立つの？

Answer 渋滞発生メカニズムのひとつに自然渋滞があります。数理モデルを確立・解析することで現象に潜んでいる法則が明確になります。原理・原則の確立を目指すことも科学の大切な役割です。

Q データサイエンティストになるには何が必要？

Answer 単にデータ分析ソフトが使えるだけでは新しい分析の仕組みをつくり出せませんし、誤用の可能性もあります。分析手法の根拠となる統計学や数学の原理から学ぶ必要があります。

# 現象数理統計学科・教員と研究テーマ

2026年4月1日現在

## 現象数理 統計学科

① 主な担当科目 ② 研究テーマ

**池田 幸太** 教授

- ①微分方程式
- ②時空間パターンの数理的解明

時空間構造に潜む数理を解明し、新たな解析手法を開発する研究を行っています。主に微分方程式を扱います。



**乾 孝治** 教授

- ①計量ファイナンス
- ②金融工学・データサイエンス

資産価格やリスク評価に関する研究に取り組み、投資やリスク管理の実務にも役立つ成果を目指しています。



**小川 知之** 教授

- ①現象のモデリングとシミュレーション
- ②微分方程式の分岐理論

自然現象・社会現象の中に潜む基本的な原理を数理モデル解析を通して明らかにすることを目標としています。



**桂田 祐史** 准教授

- ①応用複素関数
- ②数値計算法の数理的解析

色々な問題がコンピューターで解かれていますが、それが正しいかどうか、数学的に調べる研究をしています。



**加藤 愛理** 特任講師

- ①現象数理学実験、線形代数I演習
- ②自己駆動粒子のソフトウェア

ソフトウェアが自己駆動粒子の存在によってどう自己組織化し物性を変えるか、実験・理論研究しています。



**北山 貴裕** 教授

- ①つながりの数理
- ②トポロジーと幾何学

曲面や3次元・4次元の空間の織りなす数理を解明し、自然科学へのトポロジーの応用を広く探求しています。



**Ginder Elliott** 教授

- ①応用プログラミング演習
- ②変分法を用いた数理モデリング

応用数学の視点から、界面現象に着目しています。実験・解析、計算の三つを柱にして研究を進めています。



**久保田 肇** 助教

- ①トポロジー、幾何
- ②組み合わせ的な結び目不変量

結び目や空間グラフを分類するための組み合わせ的な不変量を、コンピュータ計算を使って研究しています。



**小林 徹也** 特任准教授

- ①実験数学教育 数学科教育法II
- ②数学教育にかかわる探究の充実

数学教育における探究を軸に、「数学的な見方・考え方」と生成AIを生かした授業デザインを研究しています。



**末松 信彦** 教授

- ①現象数理学実験、現象数理学演習
- ②生物・無生物に現れる自己組織化

生物固有とも思われる自己組織化現象を物理化学系で再現し、その本質的な仕組みを実験と数理で解明します。



**高橋 明彦** 教授

- ①応用測度論、確率過程
- ②数量ファイナンス

確率過程、確率制御等の手法と経済学に基づき金融分野の実務的課題を対象に研究してきました。



**辻 俊輔** 助教

- ①代数、プログラミング演習I、微積分I
- ②結び目理論、量子不変量

空間や空間の中の曲線の分割の情報から「トポロジーの情報」を抽出する方法を研究しています。



**土谷 隆** 教授

- ①最適化の数理、多変数解析
- ②予測モデル構築と最適化手法

新型コロナウイルスの流行予測や凸最適化の情報幾何など学際を目指して様々な研究に取り組んできました。



**中野 直人** 准教授

- ①数理と可視化
- ②データ駆動型時系列モデリング

機械学習などのデータ駆動型モデリングを用いて自然現象・社会現象の時系列解析や予測を行っています。



**中村 和幸** 教授

- ①実験データ解析演習
- ②計算統計・データサイエンス応用

計算機を多用したデータ分析手法と生命・医療・地球・農業・マーケティング等への応用研究を進めています。



**西本 恵太** 准教授

- ①機械学習プログラミング演習
- ②AIエージェント間の協力形成

複数のAIが自律的に協力して問題を解く仕組みを、ゲーム理論とシミュレーションを用いて研究しています。



**二宮 広和** 教授

- ①数学の方法・現象とフーリエ変換
- ②非線形偏微分方程式の解の挙動

非線形偏微分方程式の解挙動を調べ、動物の模様や心室細動のメカニズムの解明などに応用しています。



**廣瀬 善大** 准教授

- ①機械学習の数理
- ②情報幾何学とベイズ統計学

統計学的アプローチと幾何学的アプローチを組み合わせることにより問題の解決を目指しています。



**松山 直樹** 教授

- ①数理統計学、確率統計
- ②アクチュアリー数理

統計学と機械学習を用いて保険数理分野の超長期のリスクの市場整合的な計測と制御の研究を行っています。



**若野 友一郎** 教授

- ①数理生物学
- ②生物の進化と生態の数理

ヒトを含む生物の進化や生態は、力学系・ゲーム理論などの数理モデルを用いることで科学的に理解できます。



## COLUMN

### 共同利用・共同研究拠点に認定

明治大学の付属研究機構のひとつであり、現象数理統計学科の教員が構成メンバーとなっている「先端数理科学インスティテュート」は、文部科学省の「共同利用・共同研究拠点」に認定されています。数学・数理科学分野における同拠点への認定は、京都大学、九州大学に続く3例目であり、国際レベルの研究拠点としての活動を通じて、現象数理学が新しい方法論を提供し、関連研究分野の発展に大きく寄与することが期待されます。



# 先端メディアサイエンス学科

○ まだ誰も経験したことのないモノ・コトを世の中へ

## 学科の概要

先端メディアサイエンス学科は、“未来のコンピュータ”(先端メディア)のあり方を考える学科です。近年、多くの方がスマートフォンやスマートウォッチを身につけています。スマートスピーカーを家庭に置き「明かりを点けて、消して」と指示したり、声で天気調べすることも一般的になりつつあります。また、スポーツをしている自分自身を上空から自動撮影してくれるドローンも市販されるようになりました。一見、バラバラの事例のように感じるかもしれませんが、実は、これらはすべて「形を変えたコンピュータ」の例です。キーボードやマウスを備えているわけではありませんが、タッチパネルで指の動きを認識したり、マイクで人の声を認識したり、カメラで人の姿やジェスチャーを認識したりしています。様々に形を変え私たちの生活に浸透しているので、それがコンピュータであることにも気づきにくくなっていますが、身近に私たちを支える存在になっています。

## 学科専門教育科目

※科目名・カリキュラムは変更となる場合があります。

	1年次	2年次
演習・研究	●技術と発想力に磨きをかける4年一貫のゼミナール教育 総合数理ゼミナール 先端メディアゼミナールⅠ・Ⅱ・Ⅲ	
プログラミング	●「楽しさ」「達成感」を経験しながらプログラムの設計・開発技術を体得 エンタテインメントプログラミング演習 メディアプログラミング実習 ウェブプログラミング実習	
概論・特別講義	●先端メディアが拓く時代と社会を知る 先端メディアサイエンス概論 アカデミックリテラシー 先端メディアサイエンス特別講義 コンテンツ・エンタテインメント概論	
メディア数理システム		●システムとメディアを表現する仕組みを学ぶ 線形代数Ⅲ システム数理基礎 計算幾何学 計算数理
情報技術	●情報技術を網羅的に学ぶ 基本情報技術Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ 情報理論 コンピュータ基礎 IoTシステム	
先端情報メディア・人間	●「人」とかかわる情報メディアの最先端にアプローチ メディア基礎実験 コンピュータグラフィックス基礎 認知科学 知覚心理学 コンピュータビジョン 音響・音楽表現 映像・アニメーション表現	

## Q カリキュラム解説

### 技術と表現を横断しながら、創造力を磨く4年間

先端メディアサイエンス学科のカリキュラムは、プログラミングや数理・情報技術による「技術基盤」と、認知科学やデザイン、映像・CG・音楽などによる「人間理解・表現」を両輪として構成されています。授業において幅広い専門知識を学ぶとともに、4年間のゼミ・研究活動を通じて自らのテーマを深く探求します。技術を学ぶだけでなく、社会や人との関係を見つめながらプロトタイピングやプレゼンテーションに取り組み、新しいメディア体験を創造する力を育てることが、この学科での学びの大きな特徴です。



## 目指す将来イメージ

まったく新しい価値を発想・創造できるイノベティブな人

メディア・コンテンツ産業  
インターネットサービス業  
ソフトウェア業

通信業  
起業  
放送業

大学院進学



# Student Voice

## 学生の声

先端メディアサイエンス学科3年

安地 遥さん

茨城県私立

江戸川学園取手高等学校卒業



### ITで人の暮らしを豊かにしたい

人々の生活を豊かにするITを学びたいと考え、先端メディアサイエンス学科に進学。現在は、「一人ひとりの好みに合った糖類ゼロの甘味を作る」ことを目標に、AIとの対話を手がかりに複数の甘味料を組み合わせ、理想の甘さの実現に取り組んでいます。研究室は、授業で得た知識を実践的に活かせる場。また、同級生や先輩との交流を通して刺激を受けながら大きく成長できる環境です。

### 時間割の例(3年次) 上段：春学期、下段：秋学期

	月	火	水	木	金	土
1	情報分析と可視化		先端メディア研究Ⅰ 先端メディア研究Ⅱ			
2			映像・画像処理 ネットワークと情報セキュリティ	バーチャルリアリティ		
3	パターン認識と機械学習					
4			English III A English III B	基本情報技術Ⅳ		
5						

※3年次からは講義などの授業が減り、研究の時間が増えます。

3年次

4年次

先端メディア研究Ⅰ・Ⅱ

先端メディア研究Ⅲ・Ⅳ

電気・電子回路基礎 信号処理基礎 信号処理演習  
音声情報処理 映像・画像処理

アルゴリズム基礎 ネットワークと情報セキュリティ コンテンツ・エンタテインメント産業論

インタラクションデザイン 情報分析と可視化 パターン認識と機械学習 バーチャルリアリティ  
ロボット・エージェント メディアアート・デザイン

# Message

## 教員からのメッセージ

認知的音声処理研究室

森勢 将雅教授



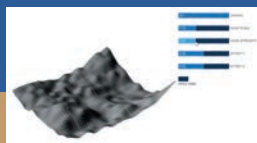
### 今の世の中の最先端を追うのではなく、創造する力を養う

本学科の特徴は、「最先端を追う」のではなく、誰も経験したことがない先端メディアを創り出すための基盤となる知識を体系的に学ぶことです。その先端メディアの研究に必要な数学・プログラミングの基礎知識を学ぶ事ができます。また学んだ基礎知識を、演習や研究を通じて実践に活かす応用力や、プレゼン・文章作成など幅広いスキルが身につきます。学生には、大学生活で自身の人生の目標を見つけてほしいです。目標が定めれば、必要な知識や経験、歩むべき道も見えてくるでしょう。自身に必要な「何か」を習得するチャンスを逃さず、挑戦を続けてください。

## ▶▶Pick up

### コンピュータグラフィックス基礎

2次元および3次元のコンピュータグラフィックス(CG)の基本的原理を学びます。また、その技術を適切に利用できるようになることを目指して、実際にプログラムする力を修得します。課題発表会を行い、表現技術を相互に学び合うことを行っています。



# 生活に深く浸透する コンピュータの多様化

研究室紹介

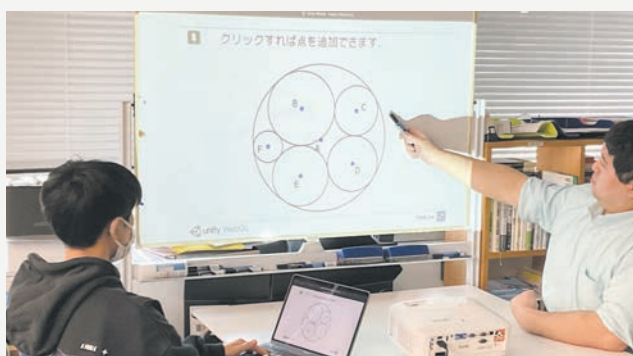
興味のあるテーマを深く掘り下げ、専門性を高める

▶数学ソフトウェアについての研究

## ICTを利用した新たな授業形態を考える

担当教員 阿原 一志 教授

阿原研究室では総じて数学をモチーフとしたソフトウェア研究を行っています。具体的には、高校数学のICT授業のためのソフトウェア、仮想現実世界での数学図形の認知問題や数学コンテンツ開発、深層学習を用いた画像解析技術の応用、機械学習のゲーム人工知能への応用などをテーマとして扱っています。ICT授業向けソフトウェアの一例として、図形問題の探究に特化した動的作図ソフトウェア「PointLine」を開発し、数学における新しいICT利用授業の形態を提案していきます。



▶「表現」のためのインタフェース

## 先端技術で「表現」の幅を広げる

担当教員 宮下 芳明 教授

宮下研究室はVR、音楽、ゲーム、3Dプリンタ、AIから味覚まで、幅広い分野で「表現のためのインタフェース」を研究しています。思い通りの画像や音楽を生み出せるように、思い通りの味を生み出せる「味覚メディア」もそのひとつです。味溶液を混合して自在に味を出力する味覚メディア「TTTV3」を用いると、様々な産地のチョコレートの味を再現したり、ソムリエ訓練に使える精度でワインの味を変化させられます。さらにAIと対話する装置を用いて、思い出の味や、想像上の未知の味を生み出すことも実現し、世界中で話題になっています。



▶音声や歌声を自由自在に操る研究

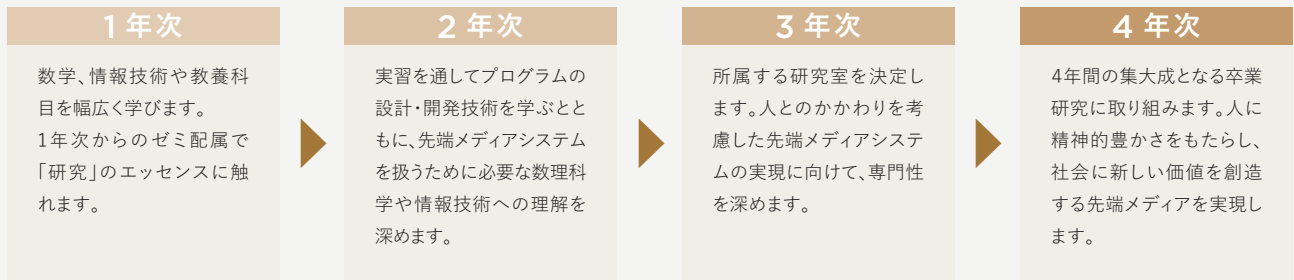
## 実践的な学びで「音」の原理を解き明かす

担当教員 森勢 将雅 教授

森勢研究室では、声に関する研究を中心に取り組んでいます。具体的には、テキストを読み上げる音声合成やボイスチェンジャー、声から性別や魅力等を知覚する原理を明らかにする研究が対象です。様々な音響機材も備えており、レコーディングスタジオ相当の品質で収録できる防音室やマイクロフォン、ある方向にだけ音を伝える特殊なスピーカー、3D音響に対応したヘッドホン等を活かした研究も進めています。テーマパークの音響環境調査等のフィールドワークや、外部企業との連携、学会発表を積極的に推進していることも特色です。



# 先端メディアサイエンス学科のカリキュラムと4年間の学び

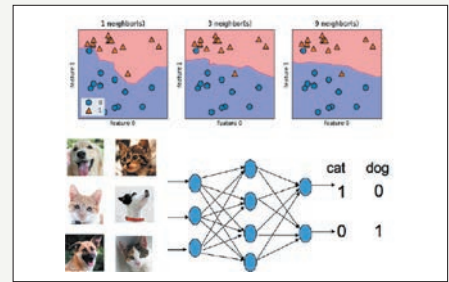


## 授業紹介 多彩な授業を通じ、多角的な視点を身につける

### ▶人間の知能をコンピュータで実現

### パターン認識と機械学習

近年、AI(人工知能)が目覚ましい発展を遂げ、コンピュータが人のように物を認識したり、判断したりできるようになってきました。本授業では、そうした技術の基礎となる方法論を学びます。人は、形が違う同種類の生物を同じ生物として認識できますが、これをコンピュータに行わせるにはどのようにしたらよいか？ また、晴れて寒くて風の強い日に、ゴルフ場は混んでいるかを予測するにはどうしたらよいか？ このように人の認識や予測などの知的能力をモデル化したり拡張したりするための数理的手法を学びます。



人が識別できるものをコンピュータで自動的に識別するには、どのようなデータ処理を行えばよいかを学びます。

### ▶新しい体験を生み出す設計手法を学ぶ

### インタラクションデザイン



課題1では質感の提示手法について学び実際に試作しデモ発表をします。図はヴァーチャルハンドの指先を変形させるとやわらかい感触を提示できる手法の提案。

近年デジタルを前提に仕事や生活を再構成し効率化するデジタルトランスフォーメーション(DX)と呼ばれる流れがあります。この授業では、あらゆることがデジタルを前提とする時代において、人の感覚や体験に注目しながら、よりよいソフトウェアやサービスを設計する方法を学びます。具体的には、擬似的な質感を提示する人の感覚的な面から、人の無意識に着目した観察デザイン手法、さらにチームでのサービスづくりを学びます。チームでの活動を通じ合意形成について学び総合的に「設計すること」を学びます。

## TOPICS 入学直後からの実践的な学びが大きく発展

### 1年次から研究室(ゼミ)で学べる

先端メディアサイエンス学科では、学生は1年次から研究室(ゼミ)に仮配属され、入学直後から研究や作品制作に取り組むことができます。こうした4年間にわたるゼミ教育の成果は、学会発表やコンテストでの受賞として表れています。

#### 学生の実績

- 「CGエンジニア検定エキスパート(CG-ARTS協会実施)」を優秀な成績で合格し「CG-ARTS協会賞」を受賞  
平尾幸哉(受賞時2年生)
- 第26回国際学生対抗バーチャルリアリティコンテストにおいて「総合優勝」と「観客大賞」を受賞  
椎名星歩、西川尚志、竹永正輝、丸山寛人、平野祐也、武田雄太、渡邊真輝、浅野日登美、千葉麻由(受賞時3年生)
- 情報処理学会第85回全国大会における研究発表が「学生奨励賞」を受賞  
【論文題目】IPブラックリストを用いたResidential IP Proxyホスト検知手法の提案  
北原拓海(受賞時4年生)
- エンタテインメントコンピューティングシンポジウム2023における研究発表が「優秀研究賞」を受賞  
【論文題目】メンタルイメージベースのBCIにおけるオノマトペを用いた脳波制御訓練手法の提案  
平野怜旺(受賞時4年生)



ゼミ教育は学科の大きな特長。やりたいことに挑戦して自分を成長させるチャンスです。

卒業後の進路

# 先端メディアサイエンス学科卒業生からのメッセージ

## 卒業生メッセージ

### 技術と探究心で 社会の基盤を支えるエンジニア

アクセント株式会社  
テクノロジー コンサルティング本部

松田 さゆりさん

2025年 先端数理科学研究科  
先端メディアサイエンス専攻 博士前期課程修了



企業のシステムを新しいプログラミング言語で再構築する「モダンライゼーション」に従事。企業の業務をより効率的かつ正確に動かすための仕組みを再設計することが求められ、自分の手がけたシステムが社会で実際に使われていく未来を思い描くことに大きなやりがいを感じます。在学中の研究活動では、仮説立案・検証・発表を繰り返す中で、論理的思考力や情報整理力、伝える力を身につけました。また、研究成果を海外の学会で発表する機会もあり、研究内容を英語で説明する経験は、仕事で海外プロジェクトのメンバーと英語で議論しながらシステムを構築する際にも役立っています。今後は、技術力とコミュニケーション力をさらに高め、社会に長く価値を残せるエンジニアを目指します。

## 卒業生メッセージ

### プロトタイプで課題を見つけ 価値を生むシステム設計・実装・構築

TOPPAN株式会社  
デジタルイノベーション本部

坪内 太吾さん

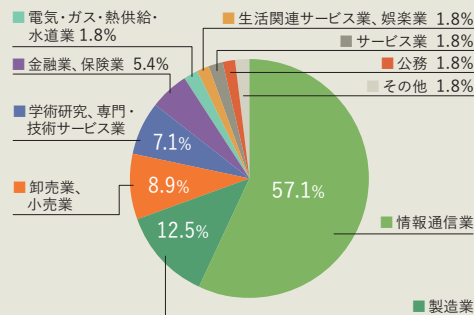
2023年 先端数理科学研究科  
先端メディアサイエンス専攻 博士前期課程修了



社内IT部門で、工場の製造装置を制御するアプリ開発を担当しています。大規模な製造業の現場では、ITによる業務支援が不可欠。自分が設計したシステムが生産効率や品質に直結することを実感でき、日々の業務に充実感を覚えています。先端メディアサイエンス学科では、プロトタイプングを通じて、まだ世にないものを生み出す経験を重ねました。最小限の試作を作って検証・修正を繰り返す過程で、早い段階で失敗し問題を把握して、修正や方針転換を行う重要性を学びました。この考え方は、現在のアプリ開発やプロジェクト進行にも大いに活かされています。今後は、現場の生産スタッフから経営層、開発チームに至るまで、すべての人に価値をもたらす仕組みを設計・実装・構築できるエンジニアを目指します。

## 先端メディアサイエンス学科の卒業後の進路

### 2024年度就職実績



### 進路状況



### 主な就職先

- (株)コーエーテックモホールディングス
- (株)野村総合研究所
- (株)ナビタイムジャパン
- (株)NTTデータビジネスシステムズ
- (株)クリーク・アンド・リバー社
- コナミグループ(株)
- 楽天グループ(株)
- 富士通(株)
- スズキ(株)
- 日本電気(株)
- 三菱電機(株)
- TDCソフト(株)
- アクセント(株)
- フューチャーアーキテクト(株)
- キヤノンITソリューションズ(株)
- 伊藤忠テクノソリューションズ(株)
- NECソリューションイノベータ(株)
- パナソニックインフォメーションシステムズ(株)

※グラフ内のパーセンテージは四捨五入されているため、合計しても100%にならない場合があります。

## Q&A

Q AIがあればプログラミングは勉強しなくてよくなる？

Answer 幅広い問題の解決にプログラムが活用されるようになるため、体系的な勉強は依然として必要ですが、AIによりプログラミングのハードルは下がり、より楽しく学べるようになります。

Q バーチャルリアリティ (VR) はこの先どうなる？

Answer あらゆる分野で活用され、生活や社会の基盤として定着するでしょう。VRを用いた価値創造に必要なのは、人間の認知や心理のメカニズムへの理解、体験をデザインする方法論です。

Q 巨大化し複雑化するインターネットに必要なものは？

Answer 膨大なデータ(ビッグデータ)を扱うための情報検索や情報推薦の仕組み、また、スマートスピーカーのようなIoT機器の普及により、安全で使いやすいセキュリティ技術が必要とされています。

# 先端メディアサイエンス学科・教員と研究テーマ

2026年4月1日現在

**先端メディアサイエンス学科**

① 主な担当科目 ② 研究テーマ

**阿原 一志** 教授

- ① 計算数理
- ② 数学ソフトウェアの開発

「平面幾何学の図が日本語で説明されているとき、その図を正確に描写すること」がテーマです。



**荒川 薫** 教授

- ① パターン認識と機械学習
- ② AI・画像処理・音楽情報処理

人の感性を考慮したAIの方式を深層学習や進化計算により構築し、人の好みの画像や音楽の生成を行います。



**石井 綾郁** 助教

- ① 情報技術概論
- ② ユーザインタフェース

日常的な素材を介した情報入出力手法の研究。素材特性を活かしたもののづくり手法の研究。



**菊池 浩明** 教授

- ① ネットワークと情報セキュリティ
- ② プライバシー保護技術

サイバー攻撃や大規模な情報漏洩の脅威に対し、暗号理論やプライバシー保護技術等の対策を研究している。



**小林 稔** 教授

- ① 基本情報技術II
- ② コミュニケーション支援メディア

人と人が考えや気持ちを交わしアイデアや関係を築いていく活動を理解し、もっと面白くする方法を創ります。



**小松 孝徳** 教授

- ① 認知科学
- ② 人間にとってAI・ロボットとは？

私たち人間にとってAI・ロボットなどの新技術はどのような存在なのでしょう？人間の「本音」を科学します。



**斉藤 裕樹** 教授

- ① IoTシステム
- ② 情報ネットワークとセンシング

センサなどの実世界デバイスがネットワークで結ばれる新たな環境のプロトコル、アルゴリズムの研究を行う。



**鹿喰 善明** 教授

- ① 映像・画像処理
- ② 映像処理・符号化、視覚心理

人は膨大な情報を目から得ます。映像から何を感じるかを基に、映像の生成・加工・表現の技術を研究します。



**鈴木 英倫子** 特任講師

- ① メディアアート・デザイン
- ② 芸術実践、ジェンダー、HCI

音を用いた作品の制作を軸として、メディア技術を表現に結びつける芸術実践論を中心に研究しています。



**鈴木 正明** 教授

- ① 計算幾何学
- ② 計算機を用いた低次元トポロジー

数学においてトポロジーという幾何学の一分野の研究を計算機を使いながら行っています。



**辻野 雄大** 助教

- ① アルゴリズム基礎
- ② 音楽中心コンテンツの相互活用

音楽に合わせたエンタテインメントコンテンツを享受・制作する楽しさを増幅させる研究を進めています。



**中村 聡史** 教授

- ① 情報分析と可視化
- ② ひとと情報のインタラクション

膨大な情報を分析・可視化して理解するとともに、ひとを観察し、ひとを支援する研究をしています。



**橋本 直** 准教授

- ① バーチャルリアリティ
- ② エンタテインメント技術

VRや映像提示装置などエンタテインメント応用に向けた多様なインタフェース研究を行っています。



**福地 健太郎** 教授

- ① 映像・アニメーション表現
- ② プレイブルメディア

認知科学とインタラクティブ技術を基盤に、舞台映像やゲームなどを通じて人々が自ら楽しむことを応援する「プレイブルメディア」を創出しています。



**三武 裕玄** 准教授

- ① コンピュータグラフィックス基礎
- ② CGキャラクター／メタバース

人々と共生するCGキャラクターや、大勢の社会生活の場所となりうるVR空間について、実現と応用を探ります。



**宮下 芳明** 教授

- ① コンテンツ・エンタテインメント概論
- ② 表現とインタフェースの研究

3DCG・アニメ・音楽制作・生成AIから味覚・嗅覚まで。人の心を動かすコンテンツ技術の最前線を概観。



**森勢 将雅** 教授

- ① 音声情報処理・信号処理基礎
- ② 音声・歌声情報処理

音声研究の基盤となる科目を担当しています。研究室では音に関する合成、知覚等の研究を実施しています。



**渡邊 恵太** 教授

- ① インタラクションデザイン
- ② インタラクションデザインの研究

VRと感覚／触覚提示手法／感情分析／BCI／3Dプリント／IoT。持続可能な欲望処理手法を探求。



COLUMN

## プログラミングに自信のある人は、ぜひ自己推薦特別入学試験へ

先端メディアサイエンス学科の自己推薦特別入試では、プログラミングで作成したオリジナル作品のプレゼンを課します。大学入学前から高いプログラミング能力を有し、何かを創り上げた経験のある人は、入学後、授業だけでなく、学会やコンテストなど学外の活動においても活躍しています。プログラミングが好きで好きでたまらない人、プログラミングで独自に作品をつくった経験がある人はぜひトライしてください。



# Department of Network Design

# ネットワークデザイン学科

○ 動き続けるモノ・コトの「つながり」をとらえスマートな社会を創る

## 学科の概要

現代の情報社会では、スマートフォンとクラウド基盤を活用して、どこにいても情報検索やデータ共有が可能になりました。これからの社会では、通信を基盤としたIoT(Internet of Things)の進展により、すべての人とモノがつながり、知識や情報を共有して新たな付加価値を生み出し、世の中の様々な課題を解決していくことが求められています。スマートフォンから得られる行動履歴、センサデータ、SNSデータは日々蓄積されており、これらのビッグデータを利活用するには、機械学習をはじめとするAIによる解析が不可欠です。また、IoTとAIの活用は、身近な家電、ロボット、自動運転車に留まらず、再生可能エネルギーの最適制御にまで及んでおり、持続可能な社会に貢献します。

## 学科専門教育科目

※科目名・カリキュラムは変更となる場合があります。

	1年次	2年次
演習・研究	●専門性を深め、問題発見・解決能力を育む 総合数理ゼミナール	ネットワークデザインゼミナール
ネットワークデザイン基礎	●ネットワークの概念について理解を深め基礎力を養う 情報ネットワーク基礎 センサネットワーク基礎 エネルギーネットワーク基礎 データ分析基礎 生体分子基礎 ネットワークデザイン実験基礎 フィールドスタディ	
工学基礎		●工学技術を学ぶ 通信理論 電気回路I・II
情報工学	●情報技術を学ぶ コンピュータリテラシー 情報理論 オブジェクト指向プログラミング コンピュータアーキテクチャ データ解析プログラミング 並列分散処理 データベース オペレーティングシステム	
数理工学		●工学技術の基礎や背景を ネットワーク理論 最適化の数理 データサイエンス 生体ネットワーク理論 意思決定の数理 自然言語処理
ネットワークデザイン		●ネットワークの発展の過程と 生体システムデザイン 情報ネットワーク バイオインフォマティクス

## Q カリキュラム解説

数理×情報×工学を学び、応用するための知識と技術力も身につける

ネットワークデザイン学科は、ネットワークシステムをデザイン（創造・企画・設計）するための学問を扱っており、専門教育科目は「工学基礎」、「情報工学」、「数理工学」の分類を中心に構成されます。専門教育科目を通して、ネットワーク・情報工学分野を網羅的に学べますので、自分に向いている興味ある研究テーマを見つけられます。

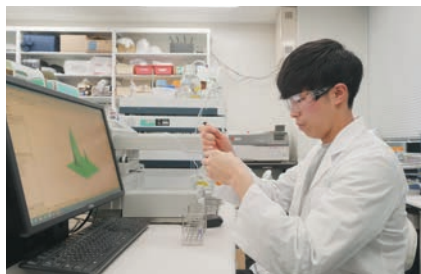


## 目指す将来イメージ

社会の問題を見抜き、数理×情報×工学で解決できる人

製造業  
情報サービス業  
ソフトウェア業

インフラ産業(運輸・通信・エネルギー)  
コンサルタント業  
大学院進学



3年次

4年次

ネットワークデザイン研究Ⅰ・Ⅱ

ネットワークデザイン研究Ⅲ・Ⅳ

電子回路 制御工学 信号処理 無線通信

システム開発プログラミング  
エッジAIシステム メディアコンピューティング

### 支える数理を学ぶ

知能数理概論 微分方程式と線形システム  
予測システム 最適化システム  
不確定性の数理 生物科学

### 考えを理解し、現実的で複雑な問題にアプローチする

ネットワークデザイン実験A・B エネルギーネットワーク  
再生可能エネルギー ネットワークセキュリティ e-コマース  
ロボット・システムデザイン ネットワークデザイン特別講義A・B

# Student Voice

学生の声

ネットワークデザイン学科2年

松本 彩芭さん

東京都私立成蹊高等学校卒業



## 基礎知識から 専門的な技術までを学んだ1年

数理・情報に加えて工学分野の知識を身につけることで、豊かな社会を自らの手で実現したいという思いから、本学科への入学を決意。現在は、プログラミングや予測モデル、微分方程式、知的財産、情報倫理などを学んでいます。これからは、身につけたプログラミング技術をさらに伸ばし、技術と数学の関連をしっかりと理解した上で、現代社会の問題点を自ら発見・解決することに活かしたいです。

## 時間割の例(3年次) 上段：春学期、下段：秋学期

月	火	水	木	金	土
1	地理学 A 予測システム	プログラミング 演習 III データサイエンス	統計学入門		
2	最適化の数理 English IIA English IIB	プログラミング 演習 III 最適化システム	データ解析 プログラミング	スポーツ・ 健康科学	
3	全学共通 総合講座 微分方程式と 線形システム	通信理論 システム開発 プログラミング	知的財産	電気回路I 生体システム デザイン	
4	知能数理概論 生体ネット ワーク理論	ネットワーク デザインゼミナール ネットワーク デザインゼミナール	論理と デジタル回路	アルゴリズム論	
5			技術・ 情報倫理		

# Message

教員からのメッセージ

ビジネスデータ・  
サイエンス研究室  
前野 義晴教授



## 今、求められるデータサイエンスの 知識と応用力を身につける

本学科では、データサイエンスや人工知能の根幹をなす数学の知識とコンピュータのスキルを学ぶことができます。さらに、演習や研究活動を通じて、学んだ知識をもとに問題解決の実践に活かす応用力を身につけます。ビジネスの現場には、需要予測や消費者への商品の推薦といった意思決定を行うのが難しい問題が数多く存在します。こうした問題を効果的に解決するため、探求心を持ってデータサイエンスを学ぶ人材への期待が高まっています。本学科でデータサイエンスの素養と実践力を身につけ、社会やビジネスの未来を切り拓くデータサイエンティストをめざしてください。

## ▶▶Pick up

### センサネットワーク基礎

皆さんが持っているスマホには、カメラやGPS、加速度センサといった、数多くのセンサが詰まっています。センサを使ったアプリやサービスの仕組みと将来像を、プログラム実習や調査・発表を通じて学びます。



# IoT×AI×再生可能エネルギーをコンセプトに ネットワークを工学的にアプローチする

研究室紹介

興味のあるテーマを深く掘り下げ、専門性を高める

▶脱炭素が可能な未来社会を実現するAI研究

## 企業と協働して地球温暖化問題の解決を目指す

担当教員 福山 良和 教授

地球温暖化の対策として脱炭素社会実現が望まれています。たとえば、このような未来都市スマートシティはどのようにモデル化できるのか、CO<sub>2</sub>を排出しない家・工場・商業施設は、どのように実現できるのかといった課題に対しAI適用研究をしています。AIは様々なデータを利用した実社会の問題解決に利用できますが、計測されるデータには、異常データも含まれ、そのまま使うと間違った判断につながるため、異常データを自動的に外してAIを適用する研究が必要です。このような実践的な課題に企業との共同研究として取り組んでおり、担当学生は特許出願や、国際学会や国内学会で発表しています。



▶スマホからサーバーまでマルチコア並列処理

## プロセッサの進化に対応する並列ソフトウェアを開発

担当教員 吉田 明正 教授

スマホからサーバーに至るまで高速計算を可能にするために、マルチコアプロセッサやGPU(Graphics Processing Unit)が使われています。マルチコアプロセッサは8~64コア、GPUは1万コアの計算装置から構成されており、これらを有効活用するためには、高度な並列ソフトウェアが必要になります。本研究室では並列ソフトウェアの研究を行っており、卒業研究テーマとしては、機械学習による画像認識の並列処理や、液体の飛散をシミュレートする粒子法の並列処理が挙げられ、開発した並列ソフトウェアにより実行時間の短縮が実現されています。



▶すべての物をインターネットにつなげるLED

## IoT時代に求められる光無線通信(Li-Fi)を研究

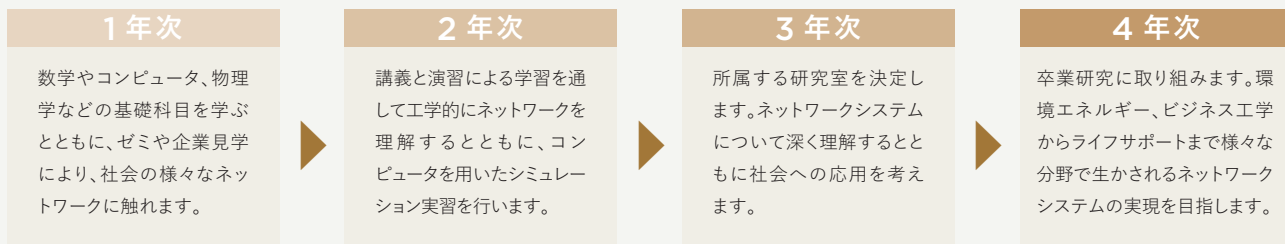
担当教員 笠 史郎 教授

インターネットが広く普及した現代においては、パソコンやスマートフォンだけでなく、家電や自動車など、すべての物がインターネットにつながるIoTの時代に入ってきています。家電をインターネットにつなげる技術としては、Wi-Fi技術がありますが、電子レンジの電波と干渉するなどの問題があります。それに対して、LED電球の出す光で家電をインターネットにつなげることができるということを、皆さんはご存じでしょうか？

この技術を光無線通信(Li-Fi)と言っています。笠研究室では、「すべての物をインターネットへ」を目標に研究を進めています。



## ネットワークデザイン学科のカリキュラムと4年間の学び



### 授業紹介

## 多彩な授業を通じ、多角的な視点を身につける

### ▶最前線で活躍する先輩方に学ぶ

### フィールドスタディ

夏休みの4日間を利用して東京近郊の企業を訪問します。明治大学出身の先輩が、訪問企業の概要や会社でどのような仕事をしているかを説明してくれます。また、仕事をしている職場を見学し、時には写真でしか見たことのない製品を直接見るすることができます。この授業は、先輩から大学生活で大切なことについてアドバイスを受けられるだけでなく、自分の将来像や職業について考える良い機会になります。



電力会社の訓練センターでは、停電の復旧訓練の見学を通して仕事の一部を理解することができました。



光の実験では、光の性質を理論的に考察した後、実験を行って、理論と実験結果の比較検討、実験結果の考察を行います。

### ▶社会に出てから求められる能力の基礎を身につける

### ネットワークデザイン実験基礎

学科の授業では様々な分野について学び、その内容は卒業研究へと発展していきます。卒業研究では、研究計画の立案、研究の遂行、研究成果の考察などのプロセスを経て研究が完成し、卒業論文を執筆します。本授業では、このような一連のプロセスを学ぶための手段として、基礎的な物理学実験を行います。実験では、波動、単振り子、電気回路や光の実験を行い、実験結果を考察しレポートにまとめることを通じて、卒業研究を行うための基礎を身につけます。本授業で獲得した能力は社会に出てから求められる能力の基礎となるものです。

### TOPICS

## よりスマートな社会を実現させるために

### 超スマート社会の実現に向けた授業・研究を強化

AIやIoTなどを活用した超スマート社会の実現に向けて、新しい知能情報ネットワークシステムを構築するための教育・研究を充実させます。具体的には、2026年度より、エッジAIシステムや自然言語処理などにかかわる教員や科目を増やし、これに伴い入学定員も増やします。なお、これらの強化は、令和6年度大学・高専機能強化支援事業の採択によるものです。



スマートグリッドやスマートコミュニティなどの新しいエネルギーネットワークの仕組みを習得する。

### TOPICS

## 段階的に知識・技術を身につける

### 1・2年次ゼミで基礎を作り、3・4年次の卒業研究で多様な研究テーマから選ぶ

ネットワークデザイン学科では、1年次に総合数理解ゼミナール、2年次にネットワークデザインゼミナールで、工学技術者としての基礎や「数理×情報×工学」の知識・技術を学びます。そして、3・4年次に取り組む卒業研究のテーマは、AI、情報通信、環境エネルギー、ビジネスなどの非常に多様な分野の中から選ぶことができます。研究室へは3年次の春学期から配属になり、1・2年次の授業やゼミナールで学び得た知識・技術を生かして研究を進めていきます。4年間の成果は、卒業研究発表会で発表します。



卒業後の進路

# ネットワークデザイン学科卒業生のメッセージ

## 卒業生メッセージ

学びを活かして、生産効率と省エネを両立する未来を創る

三菱電機株式会社 情報技術総合研究所  
コネクテッドインダストリーシステム技術部  
インダストリアルIoTグループ勤務

川口 嵩平さん

2024年 先端数理科学研究科  
ネットワークデザイン専攻 博士後期課程修了



学生時代は、子どもの頃から関心があった環境問題の解決に貢献したいと考え、「エネルギー消費を考慮した生産計画最適化」をテーマに研究していました。必要な作業を洗い出し、計画に沿って研究を進める中で、目標を設定して着実に実行する力を磨くことができました。現在は、工場の生産効率と省エネを両立させる「生産計画最適化技術」など工場をテーマにした研究開発に携わっています。今後は、研究者としての専門性に加え、製造現場で求められる知見も深め、世界中の研究者や技術者と対等に議論できる力を身につけることが目標です。総合数理学部には、幅広い分野の知識とITスキルを習得できる環境があります。ぜひ「これを学びたい」と思えるテーマを見つけて、自分の探究心を形にしてください。

## 卒業生メッセージ

データとAIの力で、社会の仕組みをより良く変える

日本IBM株式会社 コンサルティング事業本部  
AI&Analytics データサイエンティスト

地引 芳乃さん

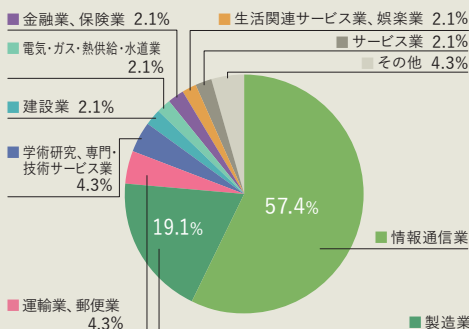
2023年 先端数理科学研究科  
ネットワークデザイン専攻 博士前期課程修了



データサイエンティストとして、AIやデータ分析を活用し、企業の課題解決に取り組んでいます。現在は金融機関向けチャットボットの開発を担当。最新技術で社会の仕組みをより良く変えられること、そしてお客様から「便利になった」という声を直接聞けることに大きなやりがいを感じています。在学中は外部機関との共同研究や、三大学連携のデータサイエンティスト育成事業「YOKOHAMA D-STEP」に参加し、実践的なデータ分析や研究成果を社会実装へとつなげる経験を積みました。恵まれた環境で培った、課題に対して仮説を立てて解決へと導く「自走力」と「多角的な視点」は、現在の業務で必要不可欠な土台となっています。今後は技術力と俯瞰的な視点を兼ね備えたリーダーとしてチームを支え、学び続けながら社会に貢献できる人材を目指します。

## ネットワークデザイン学科の卒業後の進路

### 2024年度就職実績



### 進路状況



### 主な就職先

- (株)NTTデータグループ
- NTT東日本グループ
- ソフトバンク(株)
- 日本アイ・ピー・エム(株)
- (株)日立製作所
- 日本電気(株)
- 富士電機(株)
- 大日本印刷(株)
- SUBARU(株)
- (株)トヨタシステムズ
- 中日本高速道路(株)
- 大成建設(株)
- NECソリューションイノベータ(株)
- キヤノンITソリューションズ(株)
- 日鉄ソリューションズ(株)
- 第一生命保険(株)
- ニッセイ情報テクノロジー(株)
- 伊藤忠テクノソリューションズ(株)

※グラフ内のパーセンテージは四捨五入されているため、合計しても100%にならない場合があります。

## Q&A

Q 最新の人工知能をつくるためには何を学ぶ必要があるの？

Answer 膨大なデータを使ってコンピュータを学習させる機械学習、その中でも深層学習が注目を集めています。ほかにも最適化や統計科学に関連する多くの技術を学ぶ必要があります。

Q IoT (Internet of Things :モノのインターネット) って何ですか？

Answer インターネットはスマホで写真や動画を見たりするだけでなく、家電、センサー、車、ロボットなどあらゆるモノをつなげます。IoTは未来社会をデザインするための基盤技術です。

Q 最新のコンピュータを高速化させる技術にはどんなものがあるの？

Answer スーパーコンピュータやクラウドサーバーには、マルチコアCPUやGPUが大量に搭載されており、複数の計算を同時に行う並列分散処理技術により高速化が実現されています。

# ネットワークデザイン学科・教員と研究テーマ

2026年4月1日現在

**ネットワーク  
デザイン学科**

① 主な担当科目 ② 研究テーマ

**秋岡 明香** 教授

① データベース  
② 情報科学全般

ヒューマンコンピュータインタラクション・ゲーム情報学・音楽情報科学など情報科学全般を研究しています。



**岩倉 友哉** 教授

① ネットワークデザイン研究I  
② 自然言語処理

言葉を理解する機械と人の共同による社会の発展を目指して研究を行っています。



**内古閑 伸之** 特任准教授

① 物理学I、ND実験基礎  
② 蛋白質間相互作用ネットワーク


生命システムにおける蛋白質間相互作用ネットワーク解析をゲノム情報や物性情報を駆使して研究しています。



**浦野 昌一** 准教授

① エネルギーネットワーク  
② 時系列データ予測に関する研究

エネルギーネットワークでは、ネットワークの構成要素、その運用計画および解析技術等について解説する。



**大野 光平** 准教授

① 信号処理、無線通信  
② ワイヤレス技術高度化に関する研究


モバイル通信や無線LAN、Bluetoothなどに用いられる、未来の無線技術を研究しています。



**櫻井 義尚** 教授

① e-コマース、情報ネットワーク基礎  
② 機械学習による意思決定支援

Webから重要情報を探す！ SNS情報に基づいて未来を予測！データに基づき最良の一手に導く人工知能システム。



**佐々木 貴規** 准教授

① 生体ネットワーク理論  
② 疾患・老化と遺伝子ネットワーク

我々の健康を支える遺伝子ネットワークのルールを学び、新たな知見を得るための解析手法を研究しています。



**田村 滋** 教授

① 再生可能エネルギー  
② EV バッテリーの有効活用


再生可能エネルギーを有効活用するための、EVや電力貯蔵設備などの利用方法を研究しています。



**富永 浩文** 助教

① メディアコンピューティング  
② プログラムの高速化に関する研究

スパコンやGPUで実行するプログラムに対してハードとソフトの両面から高速化する研究を行っています。



**中田 洋平** 准教授

① 最適化の数理、意思決定の数理  
② 確率型データ分析・学習システム


確率を用いるアプローチにより、機械学習技術やデータ分析技術を発展・応用する研究を進めています。



**中山 実** 特任教授

① アルゴリズム論  
② ヒューマン情報処理の理解

生体反応情報や言語処理を用いた認知学習や情動反応におけるヒューマン情報処理の理解と予測評価。



**福本 文代** 特任教授

① 自然言語処理、情報理論  
② 自然言語処理とその応用


深層学習による自然言語処理、特に生成AIの核となるLLMをはじめとする各要素技術を実社会へ応用する研究。



**福山 良和** 教授

① 最適化システム  
② 脱炭素に向けたスマートシティ

脱炭素社会の実現技術を最適化・生成AIを含む機械学習・強化学習等を適用して研究しています。



**前野 義晴** 教授

① 知能数理概論、データサイエンス  
② ビジネスデータサイエンス


ヒット商品・ブーム・社会現象や偽ニュース・パンデミック・金融危機のデータ分析をビジネスに役立てます。



**森岡 一幸** 教授

① センサネットワーク基礎  
② ロボットシステムインテグレーション


センサーやロボットを使った世の中の役に立つ新しいシステムを考えて、実際に開発します。



**吉田 明正** 教授

① コンピュータアーキテクチャ  
② 並列処理ソフトウェアとAI応用


マルチコアサーバからスマホまで高速化に不可欠な並列処理ソフトを研究し、AIや粒子法に応用します。



**笠 史郎** 教授

① 通信理論、電子回路  
② 最先端光通信技術の研究

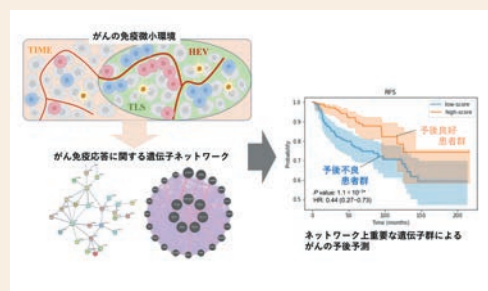
最先端の光通信技術である、コヒーレント光ファイバ通信技術、光無線通信技術などの研究を進めています。



COLUMN

## 免疫システムが生み出す遺伝子ネットワークから がん患者の予後を予測する

現代の日本人は2人に1人ががんになるといわれており、がんとの闘いが問われています。コンピュータを用いて、がん組織に対抗している免疫システムの遺伝子ネットワークを構築してみると、がん患者毎に免疫環境の差を鮮明化できることが分かります。その免疫環境の差を数値化し、統計学的手法を適用することでがん患者の予後予測（一定期間後の再発率や生存率）につなげることもできるのです。ネットワークの知識を駆使して、みんなの健康に役立つ研究をしませんか？



# 総合数理学部の3学科共通科目

## 総合教育科目

グローバル社会で必要とされる「英語力」と21世紀における「知識基盤社会」を支える人材に求められる教養を養います。

## 基礎教育科目

3学科専門科目の学びの土台となる数理科学と情報技術の基礎的素養を徹底して養います。数学の基礎科目は、高等学校等における学習範囲を含んで学ぶ基礎クラスを設け、学習到達度に応じた教育を行っています。  
※学科により設置科目が異なります。

	1年次	2年次	3年次	4年次	
総合教育科目	英語	English IA・IB・IC・ID	English IIA・IIB English Test Preparation I・II	English IIIA・IIIB	
	教養	哲学A・B 科学哲学A・B 芸術史A・B 言語学 日本語表現	歴史学A・B 考古学A・B 地理学A・B 日本国憲法 政治学A・B	経済学A・B 経営学A・B 社会学A・B 心理学A・B 情報と職業	社会と数学 社会調査法 情報技術概論 環境とエネルギー スポーツ・健康科学
基礎教育科目	数理基礎	総合数理概論 微積分I・II 微積分演習 線形代数I・II 線形代数I演習・II演習 数学基礎演習 統計学入門 物理学I・II 化学入門	多変量解析基礎 物理学 III 生物学入門		
	情報基礎	プログラミング演習 I・II・III	プログラミング演習IV アルゴリズム論 コンピュータ基礎 論理とデジタル回路 技術・情報倫理 知的財産		

TOPICS

## 英語教育

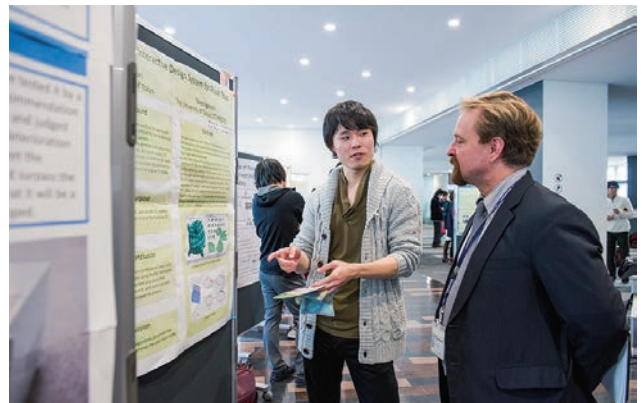
英語でプレゼンテーションする力を身につけて世界へ向けて発信を!

総合数理学部では、3年次まで英語を必修としています。1年次から徐々に理系の英語や、論理的に自分の考えを表現する方法を学習し、英語でプレゼンテーションできる力を養っていきます。3年次では専門分野に関して調査・

分析を行い、国際学会さながらの状況で英語でプレゼンテーションを行います。これらのカリキュラムを通して学習者が専門分野でLanguage LearnerからLanguage Userとして活躍できることをねらいます。



3年次は個人のプレゼンテーションとグループでのポスターセッションに焦点を絞って演習を行います。



ポスター発表会の様子。テーマに基づいて調査、考察したことを英語で表現します。

## ▶ 教員紹介

### 英語教育

Elwood James Andrew 教授

研究テーマ  
Technology use in English education, psychometric measurement.



河野 円 教授

研究テーマ  
第二言語習得、バイリンガリズム、English for Specific Purposes



柴崎 礼士郎 教授

研究テーマ  
会話をはじめとする様々なジャンルにおける言語使用の研究、定型表現の史的発達、言語と認知など



# 明治大学の外国語教育・国際交流

## 学部間共通外国語科目

学部の枠を越えて開講されている外国語科目です。4キャンパスで約160のクラスがあり、英語・ドイツ語・フランス語をはじめ、様々な外国語を学ぶことができます。

English Communication・ドイツ語会話・フランス語会話・中国語会話

資格英語・資格ドイツ語・資格フランス語・資格中国語

ロシア語・ロシア語会話・スペイン語・スペイン語会話・韓国語・イタリア語・アラビア語

古典ギリシア語・ラテン語

Intercultural Communication(English)

国際理解講座(ドイツ語圏・フランス語圏・中国語圏)

## 短期海外研修

夏季・春季休業中を利用した、約4週間の海外研修です。語学力だけでなく、多文化への理解力や対応力を向上させ、グローバルな視点を身につけるチャンスです。

## 協定留学

明治大学と協定を結んでいる高等教育機関などへの留学です。学内選考に合格し、明治大学から派遣候補生として推薦された者が留学します。

## 認定留学

世界中の大学・高等教育機関などから、学生が自由に留学先を選ぶ留学です。出願手続きはすべて学生自身が行い、受け入れ先の入学許可を得た後、明治大学の許可を受けて留学します。

# キャリア形成

明治大学では、「就職キャリア支援センター」において、学生の皆さんに能力や特性を生かすことのできる進路や職業を選択してもらうための支援を行っています。具体的には、個人・グループへの就職・進路相談、就職筆記試験や面接対策講座、業界研究・企業研究など、多くの講座やセミナーなどを開催しています。

## 4年間のキャリアデザイン

1・2年次

3年次

4年次

卒業

### キャリア形成

学業・課外活動/キャリア相談  
Meiji Job Trial(低学年限定就業体験)プログラム  
企業協力PBL(課題解決型)プログラム  
インターンシップ

### 就職活動

就職活動手帳配布  
自己分析・自己理解/業界研究  
インターンシップ/学内業界企業研究会  
内定者OBOG交流会/各種選考対策講座

### 会社説明会参加

エントリーシート記入および提出  
筆記試験・面接  
選考・内々定

# 資格取得(教職課程)

総合数理学部では、所定の教職課程を履修することで、右記のような教員免許状を取得することが可能です。教員免許状を取得するためには、卒業に必要な科目のほかに、多くの教職科目を履修する必要がありますが、専門的な資格を取得することは、将来の糧となるだけでなく、在学中の学びの大きな励みにもなります。

学科	取得できる教員免許状
現象数理統計学科	中学校教諭一種免許状(数学) 高等学校教諭一種免許状(数学)
先端メディアサイエンス学科	高等学校教諭一種免許状(情報)
ネットワークデザイン学科	高等学校教諭一種免許状(情報)

# 大学院先端数理科学研究科

現象数学専攻

先端メディアサイエンス専攻

ネットワークデザイン専攻

「この2年間はその後の20年に強い」

大学院博士前期課程2年間は研究中心。

たった2年でも学部との4年間とは全く違う経験がある。

研究中心の学びの2年間で、20年後の未来を見通せる力となる。



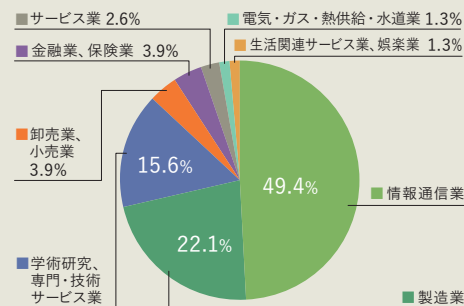
## ▶ 中野キャンパスで3専攻を展開



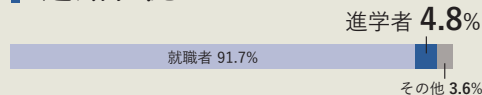
先端数理科学研究科は、社会現象や経済活動などの自然や社会における複雑な現象を解明する現象数学専攻、人の感性や心理を表す数理モデルの構築とそれらを考慮した先端メディアシステムおよびヒューマンインタフェースをデザインする先端メディアサイエンス専攻、そして、これらの新しい社会ニーズに対応して、その社会基盤を支える高度かつ柔軟なネットワークシステムの立案と構築を目指すネットワークデザイン専攻で構成しています。互いの研究教育効果を連携させて、現代社会の諸問題に対処して国際的に活躍できる人材を育成します。

## 先端数理科学研究科の修了後の進路

### 2024年度就職実績



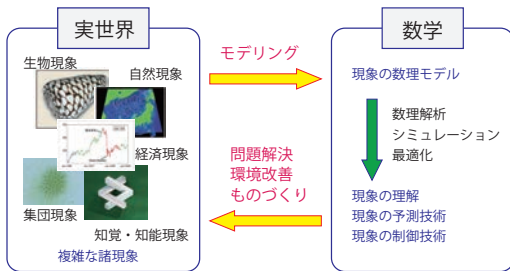
### 進路状況



### 主な就職先

- (株)日本総合研究所
- (株)NTTドコモ
- TOPPAN (株)
- SCSK (株)
- 伊藤忠テクノソリューションズ (株)
- ソフトバンク (株)
- 富士通 (株)
- NTTドコモソリューションズ (株)
- アクセンチュア (株)
- アマゾンウェブサービスジャパン (同)
- キャップジェミニ (株)
- NECソリューションイノベータ (株)
- KDDI (株)
- シンプレクス・ホールディングス (株)
- TDCソフト (株)
- Sansan (株)
- チューリッヒインシュアランスカンパニーリミテッド
- 日本電気 (株)

※グラフ内のパーセンテージは四捨五入されているため、合計しても100%にならない場合があります。



社会へ貢献する現象数理学

## 現象数理学専攻

現象数理学専攻では、高度で幅広い数学的素養を身につけ、社会に広く貢献し、国際的に活躍できる人材を養成します。このため、諸現象の本質を抽出した数理モデルの構築を柱とする、現象数理学の教育研究を行います。

本専攻の教育研究領域は、自然、社会、生物などに現れる複雑現象、特に支配方程式の確立されていない現象の数理的解明です。そのためのモデリングに関する基礎および数理解析技術の修得を目指します。

修了後の進路としては、職種では、研究職、中・高数学教員、SE(システム・エンジニア)、データサイエンティスト、アクチュアリーなど、業種では、医療、金融、保険、シンクタンク、エネルギー商社、コンサルティング、IT、通信などが挙げられます。

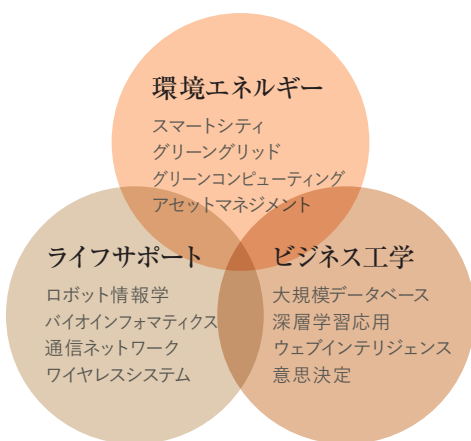


人と技術が調和する幸福な文化社会の形成

## 先端メディアサイエンス専攻

先端メディアサイエンス専攻では、数理科学、コンピュータ、人間について個々の専門的知識や技術とともに、これらを横断的に取り扱うことができる能力を身につけます。このため、数理科学に重点を置きながら「人間系」「コンピュータ系」「インタラクション系」を3つの柱とし、従来の理論分野の枠を越えて、社会と人間、異文化との交流等の広い視野を身につけ、独創的なメディアを自在に設計して実現する実践力を修得していきます。また、本専攻では全員が参加する「先端メディアコロキウム」を開講し、大学院生が主体的にそれぞれの研究進捗を学内外の専門家に正確に伝え、議論を行い助言を得る機会をつくります。

修了後の進路としては、IT企業、通信企業、製造業、情報サービス業、ゲーム・エンタテインメント業、デジタルコンテンツ業などが挙げられます。



ネットワーク応用分野

## ネットワークデザイン専攻

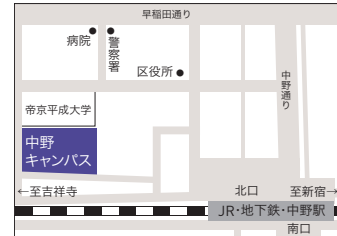
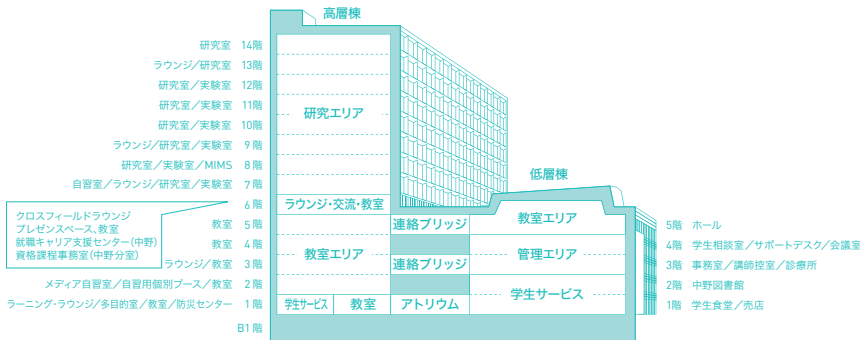
ネットワークデザイン専攻では、工学分野に留まらずビジネスや社会に関連したネットワークを総合的に構築することをネットワークデザインとしてとらえ、ネットワークを効果的に構築する技術者を育成することを目的としています。本専攻の教育研究領域は、環境エネルギー系(スマートシティ、スマートグリッド、グリーンコンピューティング)、ビジネス工学系(ビジネスに関連するデータの解析とネットワーク応用)、ライフサポート系(アンビエント社会、ネットワークロボット、生命に関するネットワーク応用)の3つから構成されます。

修了後の進路としては、製造業の開発・設計技術者、サービス業のシステム管理技術者、ICT業界のソフトウェア技術者、情報分析系のデータサイエンティストなどが挙げられます。

# 中野キャンパス

国際化、先端研究、社会連携の  
拠点キャンパスで学ぶ4年間

「国際化、先端研究、社会連携の拠点」として2013年4月に誕生した中野キャンパスでは、国際日本学部と総合数理学部の2学部と複数の大学院研究科および研究機関が教育研究活動を展開しています。



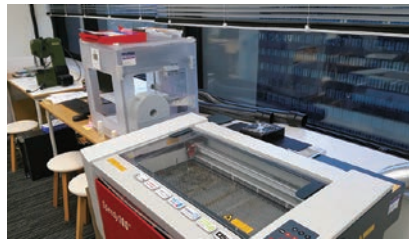
〒164-8525  
東京都中野区中野4-21-1  
中野駅下車徒歩約8分

## 総合数理学部の研究施設・設備

### 物理・化学実験室



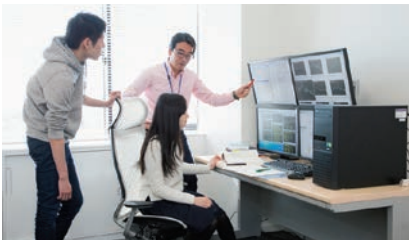
### 試作のための3Dプリンタとレーザーカッター



### センサネットワークロボットの実験の様子



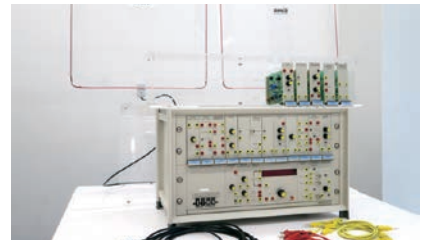
### 金融プロ向けのリアルタイム情報端末



### 多くのマルチコプター（ドローン）



### 通信システムのための実験機と回路ボード



## TOPICS

## 中野キャンパスの主な施設



教室エリア



アトリウム



中野図書館



ラーニング・ラウンジ



クロスフィールドラウンジ



学生食堂

# 学費・その他の納付金(参考)

科目	現象数理統計学科				先端メディアサイエンス学科		ネットワークデザイン学科		
	初年度	2年次	3年次	4年次	初年度	2年次	3年次	4年次	
学費	入学金	¥200,000	-	-	-	¥200,000	-	-	-
	授業料	¥1,214,000	¥1,219,000	¥1,224,000	¥1,229,000	¥1,214,000	¥1,219,000	¥1,224,000	¥1,229,000
	教育充実料	¥362,000	¥362,000	¥362,000	¥362,000	¥362,000	¥362,000	¥362,000	¥362,000
	実験実習料	¥50,000*	¥50,000	¥50,000	¥50,000	¥90,000	¥90,000	¥90,000	¥90,000
諸会費	学生健康保険 互助組合費	¥3,000	¥3,000	¥3,000	¥3,000	¥3,000	¥3,000	¥3,000	¥3,000
	父母会費	¥12,000	¥12,000	¥12,000	¥12,000	¥12,000	¥12,000	¥12,000	¥12,000
	校友会費	-	-	-	¥30,000	-	-	-	¥30,000
合計	¥1,841,000	¥1,646,000	¥1,651,000	¥1,686,000	¥1,881,000	¥1,686,000	¥1,691,000	¥1,726,000	

上記の納付金は、2026年度のもので、2027年度入学者についての納付金は、「2027年度入学手続の手引」を参照してください。

※現象数理統計学科に入学する方は、共通のソフトウェアを使用できる環境を伴った、定められた仕様のノートパソコンを入学後購入して授業内で活用するため、ほかの2学科より実験実習料を4万円(4年間で16万円)低く設定しています。

## 奨学金制度

### 奨学金の「制度」

学生生活を維持・充実させるためには、経済的負担が伴います。その負担を軽減するために学生自身がアルバイトに力を入れると、時として学業に支障をきたすなどの影響が出てきます。そこで、明治大学では修学に必要な費用を補うために多くの奨学金制度を設けています。奨学金は返還の必要のない給費型と、卒業後に返還の義務が生じる貸費型(無利子・有利子)の2つに分けられます。

### 奨学金の「種類」

明治大学独自の奨学金や日本学生支援機構奨学金、民間団体や地方公共団体などが募集する奨学金があり、応募資格や条件、学業成績、人物、家計状況などの選考基準がそれぞれ定められています。多くの奨学金は4月上旬に募集を開始しますので、入学後すぐに奨学金情報誌『ASSIST』や明治大学ホームページ、奨学金掲示板で詳細を確認してください。

### 総合数理学部の学生が利用できる主な奨学金

奨学団体	タイプ*1	申込制*2	奨学金名称	支給額等
明治大学	○	●	給費奨学金	400,000円：経済的理由により修学困難な者に給付
	○	●	創業者記念経済支援奨学金	240,000円または360,000円：経済的に困窮している両親ともにいない学部生で自活している者や身体に障がいのある者に給付
	○	●	スポーツ奨励奨学金	授業料年額相当額または授業料年額2分の1相当額を上限として給付
	○	●	学業奨励給費奨学金	授業料年額相当額、授業料年額2分の1相当額または授業料年額4分の1相当額：1～4年生対象で学業成績優秀者に給付
	○	●	校友会奨学金「前へ!」	400,000円：明治大学校友会からの寄付金を原資として経済的理由により修学困難な者に給付
	○	●	連合父母会一般給付奨学金	400,000円：明治大学連合父母会からの寄付金を原資として経済的理由により修学困難な者に給付
	○	●	連合父母会特別給付奨学金	学費(入学金を除く)年額の2分の1相当額：明治大学連合父母会からの寄付金を原資として、在学中に生計維持者が死亡した場合に給付
	○	●	明大サポート奨学金	300,000円：株式会社明大サポートからの寄付金を原資として家計支持者の失職等による家計急変者、または経済的に困窮し、学修の継続が困難な者に給付
高等教育の 修学支援制度	○	●	給付奨学金	第I区分 38,300円/月(自宅通学)、75,800円/月(自宅外通学) 第II区分 25,600円/月(自宅通学)、50,600円/月(自宅外通学) 第III区分 12,800円/月(自宅通学)、25,300円/月(自宅外通学) 第IV区分(多子世帯に限る)9,600円/月(自宅通学)、19,000円/月(自宅外通学)
	○	●	授業料等減免	第I区分・多子世帯は次の金額の満額、第II区分は次の金額の3分の2、第III区分は次の金額の3分の1の額、第IV区分(理工農系)は次の金額の4分の1の額 入学金：200,000円(1年生のみ) 授業料：700,000円
日本学生 支援機構	△	●	第一種奨学金	20,000円、30,000円、40,000円、50,000円(自宅外生のみ)、54,000円(自宅生のみ)、64,000円(自宅外生のみ)/月
	▲	●	第二種奨学金	20,000円～120,000円/月から1万円単位で選択
その他	○△▲	●	民間団体奨学金	金額は奨学団体による
	○△	●	地方公共団体奨学金	金額は奨学団体による

※1 ○：給付型、△：無利子貸与型、▲：有利子貸与型 ※2 ●：申請が必要な奨学金

以上の奨学金は、2026年4月現在のものです。以後、制度の変更や新設などを実施する場合は、明治大学ホームページおよび各種入学試験要項に記載します。

# 入試情報

詳細は、各入学試験要項をご確認ください。

## 学部別入学試験 **Web出願**

●総合数理学部独自の試験問題（数学と外国語の2教科）で実施する入学試験です。

学科（募集人数）	入学試験日	合格発表日	入学手続締切日(消印有効)
現象数理統計学科(40名) 先端メディアサイエンス学科(51名) ネットワークデザイン学科(32名)	2027年2月17日(水)	2027年2月24日(水)	2027年3月3日(水)

入学試験時間割・配点		試験科目
1時限	2時限	数学 …… 数学Ⅰ、数学Ⅱ、数学Ⅲ、数学A、数学B「数列、統計的な推測」、数学C「ベクトル、平面上の曲線と複素数平面」 外国語 …… 英語(英語コミュニケーションⅠ、英語コミュニケーションⅡ、英語コミュニケーションⅢ、論理・表現Ⅰ、論理・表現Ⅱ、論理・表現Ⅲ)
10:00～12:00(120分)	13:30～14:40(70分)	
数学(配点200点)	外国語(配点120点)	

## 全学部統一入学試験 **Web出願**

●全学部が共通の試験問題で実施する入学試験です。全国8都市<sup>※1</sup>で受験できます。

学科（方式別募集人数）	入学試験日	合格発表日	入学手続締切日(消印有効)
現象数理統計学科(3科目方式4名／4科目方式12名／英語4技能4科目方式1名) 先端メディアサイエンス学科(4科目方式15名／英語4技能4科目方式2名) ネットワークデザイン学科(4科目方式31名／英語4技能4科目方式1名)	2027年2月5日(金)	2027年2月12日(金)	2027年2月19日(金)

方式	利用する「全学部統一入学試験」の教科・科目・配点等			配点
	教科	時限	科目	
3科目方式	外国語	1時限	英語(英語コミュニケーションⅠ、英語コミュニケーションⅡ、英語コミュニケーションⅢ、論理・表現Ⅰ、論理・表現Ⅱ、論理・表現Ⅲ)	100点
	国語	2時限	国語(現代の国語、言語文化)※漢文を除く	100点
	数学	4時限	数学②(数学Ⅰ～Ⅱ、数学A、数学B「数列、統計的な推測」、数学C「ベクトル」) [配点100点を200点に換算する。]	200点
	合計(3科目)			400点
4科目方式	外国語	1時限	英語(英語コミュニケーションⅠ、英語コミュニケーションⅡ、英語コミュニケーションⅢ、論理・表現Ⅰ、論理・表現Ⅱ、論理・表現Ⅲ) [配点100点を150点に換算する。]	150点
	数学	2時限	数学①(数学Ⅰ～Ⅲ、数学A、数学B「数列、統計的な推測」、数学C「ベクトル、平面上の曲線と複素数平面」)	100点
	理科	3時限	物理(物理基礎、物理)、化学(化学基礎、化学)、生物(生物基礎、生物)から1科目選択 [配点100点を150点に換算する。]	150点
	数学	4時限	数学②(数学Ⅰ～Ⅱ、数学A、数学B「数列、統計的な推測」、数学C「ベクトル」)	100点
合計(4科目)			500点	
英語4技能4科目方式	外国語 <sup>※2</sup>	—	英語4技能資格・検定試験のスコアが所定の基準を満たす者のみ出願可能。1時限目外国語の試験は免除とし、スコアに応じた得点を「英語」の得点として付与する。なお1時限目の外国語を受験した場合でも、その得点は利用しない。 [配点100点を50点に換算する。]	50点
	数学	2時限	数学①(数学Ⅰ～Ⅲ、数学A、数学B「数列、統計的な推測」、数学C「ベクトル、平面上の曲線と複素数平面」)	100点
	理科	3時限	物理(物理基礎、物理)、化学(化学基礎、化学)、生物(生物基礎、生物)から1科目選択 [配点100点を150点に換算する]	150点
	数学	4時限	数学②(数学Ⅰ～Ⅱ、数学A、数学B「数列、統計的な推測」、数学C「ベクトル」)	100点
合計(4科目)			400点	

※1 東京(本学キャンパス)・神奈川(本学キャンパス)・札幌・仙台・名古屋・大阪・広島・福岡

※2 英語4技能資格・検定試験を活用し、他学部・他方式併願のために1限目「外国語」を受験する場合は、試験科目は「英語」とします。

## ■ 大学入学共通テスト利用入学試験 前期日程 **Web出願**

● 大学入学共通テストの成績を利用する入学試験です。

学科（募集人数）	入学試験日	合格発表日	入学手続締切日(消印有効)
現象数理統計学科(7名) 先端メディアサイエンス学科(10名) ネットワークデザイン学科(4名)	2027年1月 16日(土)・17日(日)	2027年2月12日(金)	2027年2月19日(金)

利用する「大学入学共通テスト」の教科・科目・配点等		
教科	科目	配点
国語	『国語』[配点200点を100点に換算する]	100点
数学	『数学Ⅰ, 数学A』	100点
	『数学Ⅱ, 数学B, 数学C』	100点
理科	『物理』、『化学』、『生物』、『地学』から1科目 [2科目を受験した場合には、高得点の科目の成績を合否判定に利用する。第1解答科目・第2解答科目にかかわらず合否判定対象とする。]	100点
外国語	『英語』[リーディング100点、リスニング100点とする。]	200点
合計(5科目)		600点

※ 詳細は「令和9年度大学入学共通テスト受験案内」および「2027年度明治大学一般選抜要項」でご確認ください。 ※個別学力検査等は課しません。

## ■ 大学入学共通テスト利用入学試験 後期日程 **Web出願**

● 大学入学共通テストの成績を利用する入学試験です。

学科（募集人数）	入学試験日	合格発表日	入学手続締切日(消印有効)
現象数理統計学科(1名) 先端メディアサイエンス学科(1名) ネットワークデザイン学科(1名)	2027年1月 16日(土)・17日(日)	2027年3月14日(日)	2027年3月25日(木)

利用する「大学入学共通テスト」の教科・科目・配点等		
教科	科目	配点
数学	『数学Ⅰ, 数学A』	100点
	『数学Ⅱ, 数学B, 数学C』	100点
理科	『物理』、『化学』、『生物』、『地学』から1科目 [2科目を受験した場合には、高得点の科目の成績を合否判定に利用する。第1解答科目・第2解答科目にかかわらず合否判定対象とする。]	100点
外国語	『英語』[リーディング100点、リスニング100点とする。]	200点
合計(4科目)		500点

※ 詳細は「令和9年度大学入学共通テスト受験案内」および「2027年度明治大学一般選抜要項」でご確認ください。 ※個別学力検査等は課しません。

## ■ 自己推薦特別入学試験 ● 数理学の探究や数理学を基礎とした新しい概念・価値観の提案を通じて、広く社会に貢献しようとする意欲のある人材を受け入れることを目的として実施する入学試験です。

学科（募集人数）	第1次選考（書類選考）		第2次選考（第1次選考合格者のみ）	
	出願期間	合格発表日	口頭試問等	合格発表日
現象数理統計学科(5名) 先端メディアサイエンス学科(5名)	2026年9月18日(金)～9月25日(金)	2026年10月13日(火)	2026年11月7日(土)	2026年11月16日(月)

出願資格・条件
<p>次の(1)～(3)のすべてに該当する者</p> <p>(1) 本学部現象数理統計学科、先端メディアサイエンス学科での勉学を強く希望し、第一志望として入学を志す者 ※他大学・他学部との併願を妨げるものではありませんが、当入試制度で本学部へ合格した場合は本学部へ入学することを前提とします。</p> <p>(2) 次に掲げるア～ウのいずれかに該当する者（いずれも日本の教育制度による学校および課程を対象とする） ア 高等学校または中等教育学校を卒業した者および2027年3月卒業見込みの者 イ 通常の課程による12年の学校教育を修了した者および2027年3月修了見込みの者 ウ 文部科学大臣が高等学校の課程と同等の課程または相当する課程を有するものとして認定または指定した在外教育施設の当該課程を修了した者および2027年3月修了見込みの者</p> <p>(3) 出願する学科が定める次の条件をすべて満たす者</p> <p><b>【現象数理統計学科】</b> ア 【2022年度以降に高等学校等に入学した者】 「数学Ⅰ」「数学Ⅱ」「数学Ⅲ」「数学A」「数学B」「数学C」の全科目またはこれらに相当する科目を履修していること。 【2021年度以前に高等学校等に入学した者】 「数学Ⅰ」「数学Ⅱ」「数学Ⅲ」「数学A」「数学B」の全科目またはこれらに相当する科目を履修していること。 イ 高等学校等における数学の学習成績の状況が4.0以上で、かつ、理科の学習成績の状況が3.8以上であること（高等学校等に在学中の者は第3学年1学期または前期までの学習成績の状況とする）。もしくは、在学中の学業成績以外で、数学または理科に関する特筆すべき活動歴があること。</p> <p><b>【先端メディアサイエンス学科】</b> 独自に考えたコンピュータプログラムを作成したことがあり、その内容を第三者に説明できること。</p>

# 明治大学総合数理学部がわかる9つのポイント

## 現象数理統計学科

???×数学



こんなことも  
数学で説明?

数学で解明するためには?



モデリングと  
シミュレーションを磨く

学びを生かすキャリア



多分野からのニーズが

## 先端メディアサイエンス学科

未来のコンピュータを創造



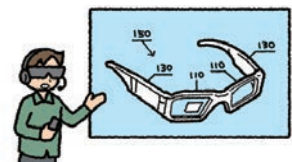
スマホ、3Dプリンタ、ドローン、  
VR、ARその先にある未来へ

わくわくする研究テーマ



人間の感性・心理  
を解き明かす

創り、伝え、議論する



プロトタイピング  
の時代へ

## ネットワークデザイン学科

スマート社会を創る



ネットワークを創造・設計

数理×情報×工学



実践性と先進性

企業との強い連携



社会現場の課題に触れる

詳しくはこちらを**CHECK!**

受験生のための学部選択ガイド Step into Meiji University  
<https://www.meiji.ac.jp/stepinto/ims>



LINE @meijexam

一人ひとりにぴったりの入試やイベントの情報を  
お知らせ。LINEだけのイベントもやってるよ!!



登録してくれた?

● 明治大学入試総合サイト

<https://www.meiji.ac.jp/exam/>

