New school building

新校舎の建設

新学科の学びを充実させるために新校舎5号館を建設（2028年6月末竣工予定）

「ゆらぎ」から、未来を起動する。

学生の学びがキャンパスを彩り、その学びが次の挑戦へとつながっていく。
新校舎は、建築・自然・情報が重なり合う“ゆらぎ”の空間です。
学年や学科を越えた交流から、新しい発想や取り組みが生まれます。
ここは、あなたの「やってみたい」を具体的な一歩へと変えるスタート地点です。

※パースはイメージであり、実際とは異なる場合があります。

高崎商科大学 商学部 情報学科 学納金（予定）

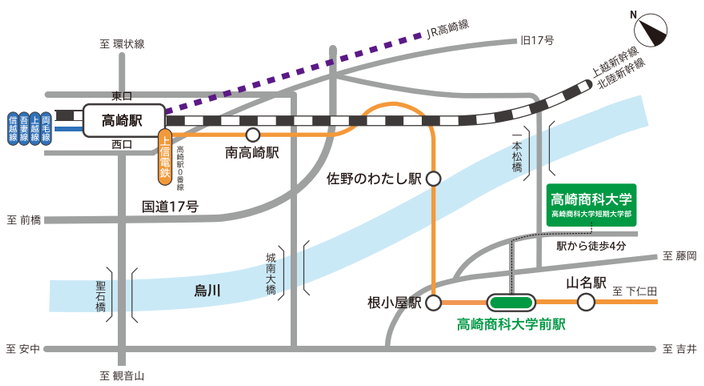
	入学金	諸経費	授業料	施設設備費	合計
1年次	200,000	60,000	900,000	340,000	1,500,000
2年次	—	30,000	900,000	340,000	1,270,000
3年次	—	30,000	900,000	340,000	1,270,000
4年次	—	30,000	900,000	340,000	1,270,000

※授業料・施設設備費は前期（4月）と後期（9月）に分けて納入。但し、1年次は入学手続き時に入学金・諸経費と授業料・施設設備費の前期分を納入　※諸経費は学生会費、後援会費等

類似する大学 学部・学科

種別	大学名	学部名	学科・コース名	所在地
国立	群馬大学	情報学部	情報学科	群馬県前橋市
公立	高崎経済大学	経済学部	経営学科	群馬県高崎市
国立	宇都宮大学	データサイエンス経営学部	データサイエンス経営学科	栃木県宇都宮市
公立	長野大学	共創情報科学部	共創情報科学科	長野県上田市

ACCESS MAP アクセスマップ



電車を利用の場合
JR「高崎」駅まで上越新幹線・北陸新幹線利用
上信電鉄「高崎」駅から「高崎商科大学前」駅まで9分、下車徒歩4分

バスを利用の場合
高崎駅西口よりバス（ぐるりんバス）倉賀野線
「佐野小・商科大学コース【下り】」にて約20分

こえる人、こえる大学
高崎商科大学
TAKASAKI UNIVERSITY of COMMERCE

〒370-1214　群馬県高崎市根小屋町741
■広報・入試課
Tel.027-347-3379
受付時間／平日8:30〜17:00

商学部 情報学科の
詳しい情報はこちら

高崎商科大学
公式サイトはこちら

こえる人、こえる大学
高崎商科大学
TAKASAKI UNIVERSITY of COMMERCE
TUC

情報学科、始動。

2028年4月 新設 **商学部 情報学科** 情報コース／デジタル表現コース

※仮称、2028年4月開設予定（設置構想中）記載内容は全て予定であり、変更となる場合があります。

技術も、表現も。
社会を動かす力になる。

情報 コース

**AIも、IoTも、データも
最先端の技術を、使える力に。**

プログラミングや情報システム開発実習を通して、社会を支えるデジタル基盤を設計・構築。“しくみをつくる側”として、未来の社会を支えるエンジニアを目指します。実践的な課題に取り組みながら応用力も高めます。

デジタル表現 コース

**好きな「デザイン」や「映像」を、
スキルに変えて、将来の力に。**

Webデザインや動画制作、3D・VR実習などを通して、アイデアを形にする力を磨きます。UI・UXデザインや、コミュニケーションデザインでは、“使いやすさ”や“伝わり方”まで考える表現を学び、社会に届くコンテンツ制作に挑戦します。

情報教育25年。
TUCは次なるフェーズへ。

2001年4月、ITの黎明期。
高崎商科大学（TUC）は、流通情報学部の開学とともにその歩みを始めました。
それから四半世紀。変化し続ける社会と向き合い、情報の真価を問い続けてきた歴史があります。

そして今、情報の可能性が無限に広がる新時代へ。
25年を越える歩みを糧に、TUCの情報教育は「商学部 情報学科」へと継承・進化します。
積み上げた揺るぎない実績は、予測不能な未来を切り拓く、確かな力へ。

2028年4月 商学部 情報学科、始動。

Concept
コンセプト

「情報」を学んで「経営」もわかる だから、社会で使える

TUC情報学科で学べる分野

情報学科では、情報を「読み解き」「創り」「伝える」力を核に、学びを展開し ます。
デジタル技術を使いこなすための「情報技術科目」、プログラミング等を学ぶ「情報科学科目」、
さらに情報をわかりやすく伝える「情報表現科目」を通じて、情報を扱う総合的な能力を身につけます。

また、情報の各分野を横断的に学ぶとともに、ビジネスの原理原則を学ぶ「商学・経営学」も修得し、
企業や地域社会と連携したプロジェクトに取り組むことで、理論と実践を掛け合わせ、実社会の課題を解決できる実践力を養います。

情報開発力 Digital Development × 経営実践力 Management Skills × デジタル表現力 Digital Media

情報技術科目

■AI入門　■情報システム開発実習　■AI実装
■データリテラシー応用

情報科学科目

■プログラミング　■機械学習とパターン認識
■コンピュータアーキテクチャ

商学・経営学科目

■マーケティング論　■広告論
■デジタルマーケティング　■企業連携プロジェクト
■経営戦略論　■経営学概論
■商業簿記　■人的資源管理論
■マーケティングプロジェクト

デジタル表現科目

■メディアデザイン
（動画／インタラクティブアート／VR／ゲーム）
■UI/UXデザイン　■Webデザイン

映像・コンテンツ制作

■映像コンテンツ制作　■ゲーム制作
■3Dモデンリング／VR実習

目指せるキャリア像

情報開発
SE・エンジニア

ソフトウェアからハードウェア、インフラまで
広範なシステムを支える

■システムエンジニア・プログラマー
企業や社会を支えるシステムやアプリを設計・開発する
■AI エンジニア
人工知能や機械学習を活用し、社会課題の解決に挑む
■セキュリティエンジニア
サイバー攻撃や情報漏えいからデータを守る

ビジネススキルを兼ね備えたデジタル人材
DX推進／マーケティング担当

ビジネススキルを軸に
ITの力でビジネスの変革をリードする

■IT営業・企画
企業の課題に対し、最適な IT サービスを提案する
■マーケティング・データ分析
売上や顧客データを分析し、戦略を立案する
■DX推進担当・ ICT活用
デジタル技術で業務改革や新サービス創出を進める

クリエイティブ制作
ディレクター／デザイナー

感性とIT技術を融合し、
世界に新たな体験を生み出す

■WEBデザイナー・ディレクター
Webサイトを企画・デザインし、制作を統括する
■コンテンツ企画・制作
WebやSNSの企画・制作を通じて魅力を発信する
■映像クリエーター・ディレクター
映像の企画・制作を行い、作品づくりを担う

約40の情報系科目を設置

情報の技術・科学・表現の基礎を習得。

AI実装演習
PythonでAIを実装し、精度評価や改善まで体験。プロジェクトを通して実社会で活きる活用力を養う。

IoTシステム
IoTの基礎と仕組みを学び、センサーやネットワークを活用したシステム設計を実践する。

UI/UXデザイン
UI/UXの基本やユーザビリティを学び、ユーザー中心設計に基づくWebサービス設計に取り組む。

データリテラシー応用
基礎的なデータ分析スキルを発展させ、ビジネス課題の発見と解決に繋げる。

デジタルマーケティング
デジタルマーケティングの基本的な考え方やキーワードを理解し、マーケターに必要なスキルを習得。

メディアデザイン
映像デザイン、VRやARの活用、インタラクティブアートの設計、デジタル表現技法などを学ぶ。

プログラミング
プログラミングの基礎から応用まで学び、アルゴリズムやデータ構造を活かしたアプリやIoTの開発も実践。

情報処理
コンピュータやネットワークの基礎を学び、情報科学・データサイエンスの基礎力を養う。

Adobe動画コンテンツ制作
映像のデジタル合成やモーショングラフィックスの学習を通して、動画制作の基本を身につける。

情報システム開発実習
経営の視点で、情報システムの企画から完成テストまでを実践。生成AIなどのAI開発にも取り組む。

機械学習とパターン認識
データからパターンを見出し予測する機械学習の基礎を学ぶ。モデル構築・評価までを体験。

3Dモデリング／VR実習
3DモデリングとVR制作を通じて、立体表現の技術と没入型体験の設計手法を実践的に学ぶ。

コンピュータアーキテクチャ
コンピュータの構成や命令の仕組みを学び、ハードウェアとソフトウェアの関係を理解する。

情報デザイン
配色やレイアウト、インフォグラフィックスなどの手法で、わかりやすく効果的に伝える力を養う。

デジタルコンテンツ企画・制作
デジタルコンテンツの企画から制作までの一連の流れを実践的に体験し、表現や演出の方法を学ぶ。

※記載内容は予定であり、変更となる場合があります。

Features　学びの特色

“社会実装”で学びが一気に、リアルに。

情報学科では、学んだ知識を単に理解するだけで終わらせません。
アイデアを形にし、現場で試し、社会で機能させる。その一連のプロセスを、4年間で段階的に体験します。

社会実装型カリキュラムで社会を動かす力を育てる。
知識・スキル習得から実装まで。

社会実装とは、学んだことを現実の課題解決に活かし、実際に社会で機能させること。情報学科では、講義や演習で得た知識をもとにプロトタイプの開発や企業連携プロジェクトに挑戦し、机上の知識を社会で役立つスキルへと変えていきます。本学科では、基礎知識の習得から社会での実践までを一貫して体験できるカリキュラムを用意しています。約40の情報系科目で技術・科学・表現の基礎を学び、社会実装科目では入門から基礎、応用へと段階的にプロジェクト演習を重ね、実践力を身につけます。

基礎知識・スキルの修得

約40の情報系科目 で、
情報技術・情報科学・情報表現の基礎を身につけます。

社会実装にチャレンジ！

入門　大学1年次

学んだ知識を
現場で活かす第一歩。

社会実装入門Ⅰ・Ⅱ

社会や企業の課題を調査し、協働する力を育てます。企業や地域、社会の現場を調査し、課題を発見。協働的取り組みや実務理解を通じ、基礎的な実践力を養います。
【学習内容】社会実装の概念理解、現場観察、課題発表、社会人交流など

基礎　大学2年次

課題を企画し、
解決策を試す。

社会実装基礎Ⅰ・Ⅱ

地域や企業と連携したプロジェクト活動を通じ、課題解決の企画立案やプロジェクトマネジメントの基礎を学びます。
【学習内容】課題設定、調査・企画立案、成果発表、フィードバック活用

応用　大学3年次

社会課題に挑む
応用ステージ。

社会実装応用Ⅰ・Ⅱ（課題研究3年次ゼミ）

実際の社会課題をテーマに、調査・分析・解決策の具体化を行い、社会的インパクトを意識した研究に取り組みます。
【学習内容】課題設定、仮説立案、データ分析、実装可能性の検討、発表

応用　大学4年次

集大成として、
卒業研究で社会課題に挑戦。

社会実装応用Ⅲ・Ⅳ（卒業研究4年次ゼミ）

研究成果を論文・プレゼンテーションで発表し、社会的還元までを目指します。
【学習内容】課題設定、文献調査、研究設計、データ分析、成果まとめ、発表準備、社会実装の検証