

2026

7/19 (日)

『超』研究力を
体験できる!

夏限定企画

オープンラボ 研究室体験 リスト



このマークのついている
ラボは小・中学生も
お楽しみいただけます!

※マーク以外のラボも見学・体験可能です。

枚方キャンパス

情報科学部

研究分野リスト 学科名ではわからない、自分の興味のある分野をチェックし、研究体験に行こう。

分野番号	分野	分野番号	分野	分野番号	分野	分野番号	分野	分野番号	分野
1	経営学	4	地球・宇宙科学	7	経営情報学	10	通信工学	13	応用物理学
2	数学	5	航空・船舶・自動車工学	8	総合情報学	11	電子工学	14	経営工学
3	物理学	6	システム・制御工学	9	情報工学	12	画像・音響工学	15	医用工学

データサイエンス学科

ラボ番号	実施場所	分野番号	テーマ	内容
ID-1	1号館4階 ラーニング コモンズ	1・7	ビジネス・ゲームで企業経営を体験しよう	パソコンの販売会社のオーナーになって、販売価格や広告費用を意思決定して他社と競ってみましょう。
ID-2		14	モノづくり現場を見える化する	生産性向上の取り組みは、現状把握からスタートします。モノづくりの現場を、どうしたら把握できるか考えてみましょう。
ID-3		9	分散コンピューティングで進化する人工知能	センサなどを搭載した超小型コンピュータが環境に多数存在し、それがセンタサーバと通信することで賢くなっていきます。
ID-4		6・9	データサイエンスで読み解く災害の過去と未来	テキスト分析と避難シミュレーションを用いた研究事例を通して、災害の過去を分析し未来を予測することを考えてみましょう。
ID-5		8・14	[研究特別展示] 人間中心の街づくりとモノづくりの未来	街の人の流れや、製品がどう使われているかという現実世界をデジタルでまるごと見える化し、社会をより良くする研究です。
ID-6		9	[パネル展示] 演習の進捗データを活用した可視化	大量に収集されたデータを活用するためには、まず、可視化が重要です。可視化されたデータから次の行動を考えましょう。
ID-7		2・8	[パネル展示] ミステリー：人間ドックで「超正常者」6.6% の謎	人間ドックデータにおけるスーパーノーマルの割合を年代別に調べてみると、意外なことが分かりました。
ID-8		2・8	[パネル展示] 時系列データを用いたデータ解析	時間に伴い変動するデータを時系列データと呼びます。このデータを用いたどのような分析ができるかを紹介します。
ID-9		5・9	[パネル展示] 物流のボトルネック解消にチャレンジ!!	石油やナフサなど、物流に起因する欠乏が話題になりましたが、製品の急な増加も物流を滞らせず。解決策を見てみましょう。

実世界情報学科 [2025年4月開設]

ラボ番号	実施場所	分野番号	テーマ	内容
IR-1	1号館6階 知能情報 システム研究 センター	9	IoTシステムを使って楽しい生活	IoTシステムとその応用について展示し、人の生活を快適にすることを目指した研究例を紹介します。
IR-2		9	人の活動支援のための情報技術	コミュニケーションや学びを支援する画像認識技術・VR/AR技術を紹介しします。
IR-3		4・9	地形・地層に隠された情報を読む!	3Dスキャナやドローンによる奈良県川上村の滝の観測結果をご紹介します。
IR-4		9	電波を使って混雑具合の計測	スマホに搭載されているBluetoothの発する電波を利用して混雑具合を測っています。
IR-5		9	サーバ室の温湿度監視技術	IoTによる温湿度監視システムと、サーバを運用している部屋への応用例について紹介します。
IR-6		15	反応能力を測定しよう!	光刺激に対する全身反応時間を測定します。

研究分野リスト 学科名ではわからない、自分の興味のある分野をチェックし、研究体験に行こう。

分野番号	分 野	分野番号	分 野	分野番号	分 野	分野番号	分 野	分野番号	分 野
1	経営学	4	地球・宇宙科学	7	経営情報学	10	通信工学	13	応用物理学
2	数学	5	航空・船舶・自動車工学	8	総合情報学	11	電子工学	14	経営工学
3	物理学	6	システム・制御工学	9	情報工学	12	画像・音響工学	15	医用工学

情報知能学科

ラボ番号	実施場所	分野番号	テーマ	内 容
IC-1	1号館4階 1401教室	9	情報知能学科での学びに触れよう	情報知能学科における学びの流れや、特徴的な講義・演習について、実際に用いる教材・機器の紹介を交えて説明します。
IC-2		9・12	家庭で役立つAI搭載ロボット 	近い将来、家庭での活躍が期待できるAI搭載ロボットのデモを行います。
IC-3		2・3・9	日常に潜む物理現象を体験しよう	物理現象を体感し、情報科学技術への活用を見てみよう。情報科学部ならではの物理体験を楽しんでください。
IC-4		9	情報機器の最深部：プロセッサ	情報機器のコアとなる回路であるプロセッサの動作、高速化技法を紹介します。
IC-5		9・12	AIを活用したインタラクティブなゲーム体験 	AIによる画像認識等を活用したインタラクティブなゲームを体験してみよう。
IC-6	1号館4階 1402教室	9・10	AIの無線通信への応用を体験しよう	機械学習を活用した無線での情報のやり取りを紹介します。
IC-7		9・11・13	半導体中の電子の流れを可視化する	コンピュータを使ったシミュレーションの技術を用いて、半導体の中で電子がどのように流れているのか説明します。
IC-8		9・12	カメラやセンサで測って応用 	カメラやセンサで脈拍や呼吸、動きといった生体情報を計測する技術でインタラクティブな体験ができます。応用事例も紹介します。
IC-9		9	AIによる人流・混雑・渋滞の見える化	いろいろなAI(人工知能)を利用して、人流や車の流れなどを把握および予測する技術をデモを交えて紹介します。

情報システム学科

ラボ番号	実施場所	分野番号	テーマ	内 容
IS-1	1号館6階 第3情報処理演習室	9	Scratchでソフトウェア開発を体験 	Scratchを使ってソフトウェア開発の基本を体験しよう！設計から実装、テストまでの一連の流れを学べる講座です。
IS-2	1号館6階 第4情報処理演習室	9	プログラミングを体験しよう ～惑星運動シミュレータの作成～	惑星運動を題材にしたシミュレータと簡単なゲームを作ります。また、その仕組みについて高校での学習と関連付けて説明します。 【開催時間】1回目 10:30-11:20 2回目 11:40-12:30 3回目 13:30-14:20 ※各回、開始10分前より受付を開始します。
IS-3	1号館6階 第6情報処理演習室	9	ソフトウェア開発とシステムエンジニア	プログラム、クラウド、生成AIといった様々な技術を利用して開発したソフトウェアがどのようにして作られたかを紹介します。
IS-4		9	チャットアプリをライブコーディングで実装	学生が生成AIを活用してリアルタイムにコーディングし、参加者の要望を反映したチャットアプリをその場で実装します。 【開催時間】1回目 12:50-13:20 2回目 14:30-15:00 ※各回、開始10分前より受付を開始します。
IS-5	1号館6階 1602ゼミ室	2	情報科学の中の数理	主に、符号や暗号技術に使われている数理について解説・デモを行います。「離散数学を使う研究」について紹介します。
IS-6	1号館6階 1603ゼミ室	9	安全・安心を支える情報セキュリティ技術	情報システムやサービスに潜む数々の脅威に立ち向かう強力な情報セキュリティ技術を紹介します。
IS-7	1号館6階 1609ゼミ室	9	見えないところで活躍するソフトウェア	身の回りではさまざまなソフトウェアが活躍していますが、その動作の仕組みを具体的なプログラムやデモ体験を通じて紹介します。

情報メディア学科

ラボ番号	実施場所	分野番号	テーマ	内 容
IM-1	1号館5階 第2情報処理演習室	9・12	インタラクティブARプログラミング体験	カメラ映像に合成したCGを自分の手の動きで操作できる拡張現実(AR)プログラミング体験。CGを自在に操作しよう！ 【開催時間】1回目 11:30-12:15 2回目 12:40-13:25 3回目 14:15-15:00 ※各回定員40名、開始10分前より参加受付(先着順)
IM-2	1号館6階 1606ゼミ室	9	AIで広がるメディア処理	大規模言語モデルを用いた安全な対話システムや3Dを扱うAI技術など、知能メディア処理技術について紹介します。
IM-3	2号館1階 デジタルアーカイブセンター	9・12	情報メディア学科の授業大公開！	情報メディア学科で学ぶことができる様々な授業を紹介。興味のある授業を探してみよう！
IM-4	2号館1階 パーチャルリアリティ室	9・12	想像をかたちにしよう 	描いたものが動き出すMR体験、安全なもののづくり体験、アート制作支援など、インタラクティブコンテンツを体験しよう。
IM-5	2号館2階 222ゼミ室	8	身体はどこまで自分のもの？	2人で1つのVRアバタを操作して他者と融合したり、身体が拡張する錯覚を通じて、身体感覚が変わる不思議な体験を紹介します。
IM-6	2号館5階 251ゼミ室	7・8	AIエージェントインタラクションアプリ	AIアバタに基づくカウンセリング、AIゲームビジネス支援、XRシミュレータによるレイアウトデザイン等のアプリを紹介します。
IM-7	2号館6階 262ゼミ室	9・12	文化遺産のXRコンテンツ制作に関する研究	絵巻物、絵地図、宿場町をCGで再現したVR、AR制作に関する研究を紹介。大阪・関西万博で展示した音響MRも紹介します。
IM-8	2号館6階 264ゼミ室	8	心理学・認知科学	視線を計測する実験を通じて、目に見えない“注意”や“関心”といった心のたらしきを科学的に研究してみましょう。