

「人と機械の融和」社会実装の牽引役・オムロン諏訪正樹氏、 『大カプコン展』『大逆転裁判1&2』等を手掛けたカプコン牧野泰之氏、 2026年度京都橘大学客員教授に就任

京都橘大学（京都市山科区、学長：岡田 知弘）では、2026年度客員教授として、工学部に諏訪正樹氏、工学部およびデジタルメディア学部に牧野泰之氏の就任が決定しました。人間とロボットが共生する社会のコアテクノロジーとなるAI・ロボティクスや、日本のデジタルコンテンツ産業を牽引するゲームの分野から両氏を招聘することで、ビジネスとテクノロジーの最先端に触れられる学びの場となることを目指します。

諏訪正樹氏は、オムロン株式会社 執行役員 ストラテジックR&D本部長 兼 オムロン サイニックエックス株式会社 代表取締役社長として、ソーシャルニーズ創造の源泉となるコア技術「Sensing & Control + Think」と「AI/データマネジメント技術」を磨きながら、社会的課題を解決する革新技术の開発を牽引されています。また、機械が社会の中に深く融け込み、人の可能性や創造性を高め能力が拡張される関係性「人と機械の融和」を目指し、様々なプロジェクトを推進されています。

牧野泰之氏は、株式会社カプコンのプロデューサーとしてゲーム開発のみならず様々なプロジェクトを手掛けられています。プロデューサーを担当した『大逆転裁判1&2』は販売本数100万本を記録し、40年にわたるカプコンのゲーム開発の裏側を展示した美術展の『大カプコン展』では企画・プロデュース・ディレクションの全てを担当。多彩な分野のクリエイターを率いた知見から、ゲーム業界に限らずクリエイターに求められる素養にも精通されています。

AIの急速な進化により、社会やビジネス環境が急速に変化しています。産業の最前線の立場から、AIやロボといった新しい技術、またゲームやアニメといったコンテンツがどのように社会価値を生み出していくのかを両氏から学びます。

就任が決定した客員教授のプロフィールについては次項をご参照ください。

【客員教授プロフィール】

●諏訪 正樹（すわ・まさき）氏

【オムロン株式会社 執行役員 ストラテジックR&D本部*長 兼
オムロン サイニックエックス株式会社 代表取締役社長】

博士（工学）。1968年、京都府生まれ。

1997年：立命館大学理工学研究科博士後期課程修了、オムロン株式会社入社

2018年：オムロン サイニックエックス株式会社 代表取締役社長

2022年：オムロン株式会社 執行役員 技術・知財本部長

※2026年3月21日付で組織変更

●専門

画像・光センシング

●研究概要

オムロン株式会社にて画像・光センシングを専門領域とし、これまで信号処理や機械学習のアルゴリズム、3D画像計測の計測原理や計測アルゴリズムの研究開発に従事。同社のコア技術「Sensing & Control + Think」と「AI/データマネジメント技術」により、AIの力に機械の身体性や五感をプラスして、今までにないものを生み出す研究開発を牽引する。卓球ロボット「FORPHEUS（フォルフェウス）」はそうした研究開発の代表事例で、機械が人の能力を引き出す「人と機械の融和」を体現する。



●取材・内容についてのお問い合わせ先

京都橘大学広報課 担当：立木、前川 TEL：075-574-4112 E-mail：pub@tachibana-u.ac.jp

【客員教授プロフィール】

●牧野 泰之（まきの・やすゆき）氏

【株式会社カプコンCS制作統括プロダクション部プロデューサー】

京都工芸繊維大学 工芸学部 造形工学科 意匠コース卒業(学士)

1979年、大阪府生まれ。

2004年：京都工芸繊維大学工芸学部造形工学科意匠コース卒業

2013年：株式会社カプコン入社

『大逆転裁判1&2』や『ストリートファイター』シリーズのほか『大カプコン展』などゲーム開発以外のプロジェクトでもプロデューサーを務める



●活動概要

株式会社カプコンにおいて長年にわたり様々なゲームタイトルのプロデュースを担当。代表的なタイトルとして『逆転裁判』シリーズ、『ストリートファイター』シリーズ、『戦国BASARA』シリーズなどがある。そのほか、カプコン40周年記念WEBサイト『カプコンタウン』や、オリジナルブランドの『カプコンクリエイターズレーベル』、コラボ企画展の『カプコンvs. 手塚治虫キャラクターズ』など、ゲーム制作以外の様々なプロジェクトもプロデュースしている。JR東海や佐賀県との取り組みなど、地域や業界の垣根を超えた活動も多い。

〔ご参考〕 学部・学科の概要

1. デジタルメディア学部デジタルメディア学科

入学定員：100名（通学課程）、180名（通信教育課程） 取得学位：学士（工学）

教育の特色：

日本が誇るゲームやアニメ・音楽といったメディアコンテンツを支えるクリエイション技術と、これからますます活用されていく画像・映像・音声の自動認識やVRといったメディアエンジニアリング技術の双方を学ぶことで、デジタル時代のクリエイターやITエンジニアを養成します。ビジュアルエンジニアリング、サウンドエンジニアリング&クリエイション、ゲームクリエイション、ビジュアルクリエイションの4つのモデルコースを設けています。

2. 工学部ロボティクス学科

入学定員：80名 取得学位：学士（工学）

教育の特色：

先端AI技術から機械系、情報系まで、社会で活躍できる知識と技術を基礎から体系的に学びます。カリキュラムは、機械、AI・情報、電気電子、計測・制御などロボティクスに関わる分野をバランスよく配置しており、様々な分野の知見を統合するロボティクスの醍醐味を体感できます。各分野のなかでもAI分野や人とロボットの関わり合いに着目した科目を充実させ、この分野での著名な教員から先端的で実践的なロボティクスを学ぶことができます。

●取材・内容についてのお問い合わせ先

京都橋大学広報課 担当：立木、前川 TEL：075-574-4112 E-mail：pub@tachibana-u.ac.jp