

「実務経験のある教員による授業科目」の一覧

| 分野 | 学科     | 学年 | 科目コード | 科目名          | 時間数 | 内容  |
|----|--------|----|-------|--------------|-----|---|
| 工業 | みらい情報科 | 1  | J-K07 | 情報理論Ⅰ        | 30  | 元生産管理システム開発者より、オペレーションズリサーチの基礎について学ぶ。発表を通して質疑応答を行う。                           |
| 工業 | みらい情報科 | 1  | J-K12 | コンピュータテクノロジー | 30  | 元組み込みシステム開発者より、オペレーティングシステムの基本構造を学ぶ。主にWindowsOSについて学び、基本的なアーキテクチャを認識する。       |
| 工業 | みらい情報科 | 1  | J-K17 | 応用プログラミングⅠ   | 60  | 元SEより、CASL2を利用したアセンブラの基礎を学ぶ。基本情報技術者試験CASL問題を解答できるようになる。                       |
| 工業 | みらい情報科 | 2  | J-K19 | 情報科学演習       | 30  | 元SEより、Androidシステム開発について学ぶ。Androidアプリケーション開発の基礎を演習を通して学び、スタンドアロンでの動作ができるようになる。 |
| 工業 | みらい情報科 | 2  | J-K22 | グラフィックスⅠ     | 30  | 現システム運用会社経営者より、オートマトンの基礎（有限性オートマトン、非決定性オートマトン）について学ぶ。                         |
| 工業 | みらい情報科 | 2  | J-K23 | サーバ構築演習      | 60  | 元インフラエンジニアより、サーバ構築の基礎（ネットワーク設定、Webサーバ、DNSサーバ、メールサーバ）について学ぶ。                   |
| 工業 | みらい情報科 | 2  | J-K29 | 応用プログラミングⅢ   | 90  | 元SEより、Androidシステム開発を想定したグループワークを行う。Androidを活用したシステムを提案することにより、新規性のある提案を学ぶ。    |
| 工業 | みらい情報科 | 3  | J-K33 | グラフィックスⅡ     | 60  | 元Webディレクターより、WordPressを利用したWebフレームワーク開発を学ぶ。                                   |

総合計

8

390

「実務経験のある教員による授業科目」の一覧

| 分野 | 学科      | 学年 | 科目コード | 科目名          | 時間数 | 内容  |
|----|---------|----|-------|--------------|-----|---|
| 工業 | コンピュータ科 | 1  | C-K11 | ネットワーク基礎     | 30  | 元システムエンジニアの講師から、プロトコルを始めとするアーキテクチャに関する知識から、我々の生活を支える社会基盤となっているLAN、インターネットの仕組みを学ぶ。 |
| 工業 | コンピュータ科 | 1  | C-K12 | システム開発基礎     | 30  | プログラマから、システム開発の手段・方法を学ぶとともに、最新知識を学ぶ。  |
| 工業 | コンピュータ科 | 1  | C-K13 | コンピュータテクノロジー | 60  | コンピュータの各種パーツの実物に触れることで、実際のコンピュータ製品の理解度を深める。元SEの講師が担当する。                           |
| 工業 | コンピュータ科 | 1  | C-K15 | 情報セキュリティ     | 90  | プログラマから公開鍵暗号技術を中心にした現在の情報セキュリティ基盤を学び、その概要を理解する。                                   |

総合計

4

210

「実務経験のある教員による授業科目」の一覧

| 分野 | 学科       | 学年 | 科目コード | 科目名         | 時間数 | 内容  |
|----|----------|----|-------|-------------|-----|---|
| 工業 | CADデザイン科 | 1  | P-K08 | 製 図 基 礎     | 60  | 玩具業界で機構設計経験者が、寸法記入法や三角法による図面作成を演習し、機械製図の基礎を学ぶ授業を行う。                                   |
| 工業 | CADデザイン科 | 1  | P-K10 | C A D 基 礎   | 180 | もの作りの設計経験者が、機械系の3次元CADソフトの操作方法（モデリング・アセンブリ）の基礎知識を習得する授業を行う。                           |
| 工業 | CADデザイン科 | 2  | P-K11 | C A D 応 用   | 180 | もの作りの設計経験者が、CADを使った設計作業の総合的な工程を習得する授業を行う。   |
| 工業 | CADデザイン科 | 1  | P-K14 | 商 品 デ ザ イ ン | 90  | 玩具業界で機構設計経験者が、CADを用いた歯車を用いた装置のモデリング・アセンブリを習得する授業を行う。                                  |
| 工業 | CADデザイン科 | 1  | P-K15 | デ ッ サ ン     | 60  | プロダクトデザイナーが定規など使わずに、フリーハンドでモノを表現できるようにする授業を行う。  |
| 工業 | CADデザイン科 | 2  | P-K18 | デ ザ イ ン 演 習 | 30  | プロダクトデザイナーが定規など使わずに、フリーハンドでモノを表現できるようにする授業を行う。  |
| 工業 | CADデザイン科 | 1  | P-K22 | 素 材 特 性     | 30  | もの作りの設計経験者が、鉄、アルミ、ステンレス、ABS樹脂、ナイロン等の強度、耐熱、可塑性などの特性を学ぶ授業を行う。                           |
| 工業 | CADデザイン科 | 1  | P-K23 | 材 料 カ 学     | 60  | 力学解析業界の経験者が、引っ張り、曲げ、衝撃などの変形に、どのような材料がよいか、どんな寸法にしたらよいかを学ぶ授業を行う。                        |
| 工業 | CADデザイン科 | 1  | P-K24 | 工 作 機 械     | 30  | もの作りの設計経験者が、旋盤、フライス盤、マシニングセンタ等の加工機械の種類・用途・特徴や使用される工具について学習する授業を行う。                    |
| 工業 | CADデザイン科 | 2  | P-K26 | 構 造 解 析     | 30  | もの作りの設計経験者が、材料力学で学んだ知識を活用し、SolidWorksを使用し、構造解析・機構解析・樹脂流動解析等を行う授業を行う。                  |
| 工業 | CADデザイン科 | 2  | P-K27 | 金 型 設 計     | 30  | もの作りの設計経験者が、物つくりの基本である金型について、特に、「三大金型」として、射出成型、プレス、ダイカストの3つの成型方法と金型の仕組みについて学習する授業を行う。 |

総合計

11

780

「実務経験のある教員による授業科目」の一覧

| 分野 | 学科    | 学年 | 科目コード | 科目名          | 時間数 | 内容   |
|----|-------|----|-------|--------------|-----|--|
| 工業 | CG技術科 | 1  | Y-K07 | アナログアートワーク   | 150 | 現代美術作家の講師が、デザインや絵画等におけるすべての基礎能力になるデッサンの演習を行い、手で描く力や線描表現などについて演習を主体として指導する。         |
| 工業 | CG技術科 | 1  | Y-K11 | 3DCG         | 210 | CGプロダクションでデザイナーとして勤務実績のある教員が、3DCG制作における基礎として、モデリング手法、テクスチャ作成、UV展開、モーション作成の基礎を指導する。 |
| 工業 | CG技術科 | 1  | Y-K14 | DTPI         | 90  | デザイン会社でデザイナーとして勤務実績のある教員が、コンピュータやソフトウェアの技術習得だけでなく、印刷技術に関する総合的な知識を指導する。             |
| 工業 | CG技術科 | 2  | Y-K15 | DTPII        | 90  | デザイン会社でデザイナーとして勤務実績のある教員が印刷に関する応用的なソフトウェアの技術を指導する。                                 |
| 工業 | CG技術科 | 2  | Y-K16 | 商業CG         | 120 | デザイン会社でデザイナーとして勤務実績のある教員が、商品パッケージや販促品の企画およびデザイン計画を行い、見本となる実物作成および加工演習を指導する。        |
| 工業 | CG技術科 | 1  | Y-K17 | クリエイティブワークI  | 120 | デザイン会社でデザイナーとして勤務実績のある教員が、公募作品やコンテスト制作を通して、より応用的なニーズに沿った制作について指導する。                |
| 工業 | CG技術科 | 2  | Y-K18 | クリエイティブワークII | 120 | デザイン会社でデザイナーとして勤務実績のある教員が、今まで制作してきた様々な制作物・コンテンツをまとめ、ポートフォリオ制作を指導する。                |
| 工業 | CG技術科 | 2  | Y-K21 | ゲームCGI       | 60  | フリーランスの現役デザイナーが、キャラクターや背景などゲームで利用される2DCG・3DCGについての制作基礎を指導する。                       |
| 工業 | CG技術科 | 3  | Y-K22 | ゲームCGII      | 60  | フリーランスの現役デザイナーが、主にゲームCGを構築できるソフトウェアを使用し、ゲームCG実装に関する制作技術を指導する。                      |
| 工業 | CG技術科 | 2  | Y-K23 | アニメーションCGI   | 120 | CGプロダクションでデザイナーとして勤務実績のある教員が、アニメーション表現における2DCGや3DCGでの構築やモーション等についての基礎を指導する。        |
| 工業 | CG技術科 | 3  | Y-K24 | アニメーションCGII  | 60  | CGプロダクションでデザイナーとして勤務実績のある教員が、アニメーション表現におけるカメラワークをはじめとする画面演出等について指導する。              |
| 工業 | CG技術科 | 2  | Y-K26 | クロスメディアI     | 60  | デザイン会社を主宰する講師が、実践的なWebサイトの制作のためのPHPやCMSを用いたサイト制作について指導する。                          |
| 工業 | CG技術科 | 3  | Y-K27 | クロスメディアII    | 120 | デザイン会社を主宰する講師が、WordPressをカスタマイズし、機能的・効率的に活用できるように指導する。                             |

総合計

13

1,380

「実務経験のある教員による授業科目」の一覧

| 分野   | 学科    | 学年 | 科目コード | 科目名                     | 時間数 | 内容  |
|------|-------|----|-------|-------------------------|-----|---|
| 商業実務 | 医療事務科 | 1  | M-K07 | 心 理 学 I                 | 30  | 教育カウンセラーとして活躍する講師により、選択理論心理学を基に、セルフコントロールや人間関係スキルを学習する。                           |
| 商業実務 | 医療事務科 | 2  | M-K08 | 心 理 学 II                | 30  | 教育カウンセラーとして活躍する講師により、社会に出るための準備として、自己理解、仕事や社会に貢献するためのスキルを学習する。                    |
| 商業実務 | 医療事務科 | 1  | M-K15 | 保 育 ・ 発 達 概 論           | 60  | 元保育士及び看護師の講師により、子どもに関する基礎知識を習得し、子どもや保護者との円滑なコミュニケーションや実技に役立てる。                    |
| 商業実務 | 医療事務科 | 1  | M-K16 | 救 命 救 急 法               | 30  | 元看護師等で現在救急員として活動する講師より、一次救命処置等救急法の基礎や急病・けがの手当、搬送および救護を学び資格取得を目指す。                 |
| 商業実務 | 医療事務科 | 1  | M-K17 | 実 践 介 護 実 習             | 40  | 現役または元介護職の講師より、介護の基本理念や制度、体位変換、車いす・食事の介助等の知識と技術を学ぶ。                               |
| 商業実務 | 医療事務科 | 1  | M-K20 | 基 礎 医 学 概 論             | 30  | 臨床検査技師の講師より医療秘書技能検定試験3級合格を目指し、医学的基礎知識である人体構造・臓器等の役割等や臨床医学の基礎知識を習得する。              |
| 商業実務 | 医療事務科 | 2  | M-K21 | 応 用 医 学 概 論             | 30  | 臨床検査技師の講師より検査数値から読み取る病気の種類や処方された薬剤の体内での効能等について学ぶ。                                 |
| 商業実務 | 医療事務科 | 2  | M-K22 | ケ ア ・ コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン | 60  | 現役医療事務員の講師より患者接遇マナーを学ぶ。電話対応やクレーム対応を含めた演習を行う。                                      |
| 商業実務 | 医療事務科 | 1  | M-K23 | 医 療 事 務                 | 90  | 現役医療事務員と臨床検査技師の講師より、診療報酬請求の基礎理解、算定方法の考え方の習得、検査と病名の関連性の理解を習得する。                    |
| 商業実務 | 医療事務科 | 1  | M-K24 | 医 療 秘 書 I               | 120 | 元医療事務員の講師より、医療関連法規、医療保険の仕組み、医療の歴史等検定内容も含めた知識の習得を目指す。                              |
| 商業実務 | 医療事務科 | 2  | M-K25 | 医 療 秘 書 II              | 90  | 元医療事務員の講師により、医師の事務作業をサポートする医師事務作業補助者に必要とされる知識と技能を身につけ、検定試験合格を目指す。                 |
| 商業実務 | 医療事務科 | 1  | M-K29 | 診 療 報 酬 請 求 事 務 I       | 180 | 現役または元医療事務員の講師より、診療報酬の基礎・基本診療料～特掲診療料までの項目ごとの習得を目指す。計算・解釈ミスの理解を深め、自ら訂正できる技量を習得させる。 |
| 商業実務 | 医療事務科 | 2  | M-K30 | 診 療 報 酬 請 求 事 務 II      | 120 | 元医療事務員の講師により、検定に関わる診療報酬の知識の習得及び返戻等の処理対応方法の習得、レセプト点検の実施方法を学ぶ。                      |
| 商業実務 | 医療事務科 | 2  | M-K32 | 医 療 検 定 対 策 II          | 90  | 現役医療事務員の講師により、診療報酬請求事務能力認定試験合格を目指した対策授業を行う。                                       |
| 商業実務 | 医療事務科 | 2  | M-K33 | 病 院 実 習                 | 90  | 各医療機関での現場実習となる。   |

総合計

15

1,090

「実務経験のある教員による授業科目」の一覧

| 分野 | 学科        | 学年 | 科目コード | 科目名                           | 時間数 | 内容   |
|----|-----------|----|-------|-------------------------------|-----|--|
| 工業 | ゲームクリエイト科 | 1  | A-K15 | ゲ ー ム 概 論                     | 30  | フリーランスの現役ゲームクリエイターがゲーム関連企業の職種や昨今のゲーム業界事情についての講義を行う。  |
| 工業 | ゲームクリエイト科 | 2  | A-K17 | キ ャ ラ ク タ デ ザ イ ン             | 30  | CGプロダクションでデザイナーとして勤務実績のある教員が、ゲームを制作する上で重要となるキャラクターの設計を、実際のゲームで使用するキャラクターを発想法やデザイン方法、その描き方などを指導する。          |
| 工業 | ゲームクリエイト科 | 2  | A-K18 | ゲ ー ム 企 画                     | 60  | フリーランスの現役ゲームクリエイターがアイデアを出す方法や企画書の書き方を指導する。   |
| 工業 | ゲームクリエイト科 | 2  | A-K19 | ゲ ー ム シ ナ リ オ                 | 30  | フリーランスの現役ゲームクリエイターがシナリオの組み立て方やショートストーリーの書き方を指導する。  |
| 工業 | ゲームクリエイト科 | 2  | A-K20 | グ ラ フ ィ ッ ク デ ザ イ ン           | 30  | CGプロダクションでデザイナーとして勤務実績のある教員が、ゲームの画面構成について、ユーザー視点に立った実習を行う。UIやUXといったグラフィックデザインの考え方についても講義を行う。               |
| 工業 | ゲームクリエイト科 | 1  | A-K23 | コ ン ピ ュ ー タ グ ラ フ ィ ッ ク ス I   | 90  | CGプロダクションでデザイナーとして勤務実績のある教員が、2次元グラフィックスについて、各種ツールソフトの使用法やデザインの手法ゲーム制作におけるルール等の実習をする。                       |
| 工業 | ゲームクリエイト科 | 2  | A-K24 | コ ン ピ ュ ー タ グ ラ フ ィ ッ ク ス II  | 120 | フリーランスの現役デザイナーが、3次元グラフィックスソフトの操作方法及び作成の手法を、3次元グラフィックス及びアニメーション制作を指導する。                                     |
| 工業 | ゲームクリエイト科 | 3  | A-K25 | コ ン ピ ュ ー タ グ ラ フ ィ ッ ク ス III | 120 | フリーランスの現役デザイナーが、2次元CG及び3次元CGの制作技術をもとに、より高度な3次元グラフィックスの作成技術を指導する。   |
| 工業 | ゲームクリエイト科 | 3  | A-K26 | 映 像 編 集                       | 30  | フリーランスの現役デザイナーが、ゲームの中で使用されるムービーや、ゲームのプレイ動画の編集方法や、効果的なゲーム内ムービーや作品紹介ムービーの作成技術を指導する。                          |
| 工業 | ゲームクリエイト科 | 2  | A-K28 | ブ ラ ウ ザ ゲ ー ム II              | 60  | フリーランスの現役デザイナーが、ゲームエンジンを使用し、より高度なゲームを制作に対応すべくゲームプログラミングの先端技術を体験しながら実習を行っていく。                               |
| 工業 | ゲームクリエイト科 | 1  | A-K29 | ブ ロ グ ラ ム 言 語 I               | 120 | 情報処理関連企業で、プログラマ・システムエンジニアとして勤務実績のある教員が、C言語の各種基本アルゴリズムの実習を行う。小規模プログラムが適切に開発できるよう実習を行う。                      |
| 工業 | ゲームクリエイト科 | 2  | A-K30 | ブ ロ グ ラ ム 言 語 II              | 60  | 情報処理関連企業で、プログラマ・システムエンジニアとして勤務実績のある教員が、C++言語を使用したプログラム開発の実習を行い、オブジェクト指向のプログラムが適切に開発できるように指導していく。           |
| 工業 | ゲームクリエイト科 | 2  | A-K31 | ブ ロ グ ラ ム 言 語 III             | 60  | 情報処理関連企業で、プログラマ・システムエンジニアとして勤務実績のある教員が、Javaの実習を行う。小規模プログラムが適切に開発できるよう実習を行う。                                |
| 工業 | ゲームクリエイト科 | 2  | A-K32 | モ バ イ ル プ ロ グ ラ ミ ン グ         | 60  | 情報処理関連企業で、プログラマ・システムエンジニアとして勤務実績のある教員が、スマートフォンのアプリをはじめとした、モバイル端末上で動作するアプリケーションの開発方法を指導し、そのプログラミング技術を実習を行う。 |

総合計

14

900

「実務経験のある教員による授業科目」の一覧

| 分野 | 学科  | 学年 | 科目コード | 科目名           | 時間数 | 内容  |
|----|-----|----|-------|---------------|-----|---|
| 工業 | 建築科 | 1  | D-K06 | 建 築 計 画 I     | 60  | 個人設計事務所主宰しており、設計監理経験がある。建築計画に関する知識が豊富。                        |
| 工業 | 建築科 | 1  | D-K07 | 建 築 デ ザ イ ン 史 | 60  | 個人設計事務所主宰しており、集合住宅および戸建住宅の設計監理経験がある。特に住宅デザインに詳しい。             |
| 工業 | 建築科 | 1  | D-K10 | 建 築 構 造 I     | 60  | 個人設計事務所主宰しており、設計監理経験がある。木造住宅の設計をしているため、木構造に関する知識が豊富。          |
| 工業 | 建築科 | 2  | D-K11 | 建 築 構 造 II    | 60  | 個人設計事務所主宰しており、設計監理経験がある。RC/S構造の耐震補強や構造設計の知識が豊富。               |
| 工業 | 建築科 | 1  | D-K14 | 建 築 法 規 I     | 60  | 建築設計事務所設計監理経験がある。木造、鉄骨造、RC造の確認申請における事前協議、申請書作成、検査で実務経験がある。    |
| 工業 | 建築科 | 1  | D-K16 | 建 築 製 図 I     | 180 | 建築設計事務所得意匠設計職として勤務実績のある教員が、製図の演習を行う。二級建築士の製図試験に必要とされる技能を習得する。 |
| 工業 | 建築科 | 1  | D-K22 | 模 型 製 作       | 90  | 個人設計事務所主宰しており、設計監理経験がある。住宅設計の経験があり、建築模型によるプレゼンテーションの知識が豊富。    |

総合計

7

570