

## AIシステム科(AIエンジニアコース)

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1J01	1学年	コンピュータシステム	96	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてITの概論と専門用語、インフラストラクチャ、アプリケーションとソフトウェア、ソフトウェア開発について授業を行う。
1J02		ネットワーク技術	48	自動車制御設計企業でシステム設計経験がある教員が、その経験を活かして、現代社会のネットワークについての授業を行う。
1J03		情報セキュリティ	48	自動車制御設計企業でシステム設計経験がある教員がコンピュータに関するセキュリティの授業を行う。
1J04		データベース技術	64	システム開発企業でデータベースの操作経験のある教員がその経験を活かして、データベースの操作をSQLServerを使用して授業を行う。
1J05		総合演習 I	32	自動車制御設計企業でシステム設計経験がある教員が、その経験を活かしてAIやコンピュータに関する資格の対策授業を行う。
1J06		データ構造とアルゴリズム	64	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして、プログラミングの際に用いるアルゴリズム・データ構造をPythonを使用して授業を行う。
1J07		Python言語実習	160	製造業の生産技術の研究所でシステム開発経験のある教員がその経験を活かしてPython言語の基本文法の修得、ライブラリの利用方法について授業を行う。
1J08		人工知能概論	128	自動車制御設計企業でシステム設計経験がある教員が、その経験を活かして、AIや人工知能についての授業を行う。
1J09		AIプログラミング実習 I	64	製造業の生産技術の研究所でシステム開発経験のある教員がその経験を活かしてPython言語のライブラリを使用方法的修得について授業を行う。
1J10		基礎数学	32	複合機・精密機器メーカーで実務経験を有する教員がその経験を活かして人工知能(AI)のアルゴリズムに使われている数学について授業を行う。
1J11		文書処理技術	32	複合機・精密機器メーカーで実務経験を有する教員がその経験を活かしてドキュメント制作に必要なオフィスアプリケーション技術について授業を行う。
1J12		表計算応用技術	96	複合機・精密機器メーカーで実務経験を有する教員がその経験を活かしてドキュメント制作に必要なオフィスアプリケーション技術について授業を行う。 また、データサイエンスの入口である統計解析手法についても授業を行う。

2J01	2学年	総合演習Ⅱ	64	自動車制御設計企業でシステム設計経験がある教員が、その経験を活かしてAIやコンピュータに関する資格の対策授業を行う。
2J02		バックエンドプログラミング	64	自動運転開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてPythonを用いたフレームワーク開発技術の研究について授業を行う
2J03		フロントエンドプログラミング	64	独立系SI企業で勤務経験のある教員がその経験を生かして、JavaScriptを用いたモバイル向けWebプラットフォーム開発について授業を行う
2J04		AIプログラミング実習Ⅱ	128	製造業の生産技術の研究所でシステム開発経験のある教員がその経験を活かしてPython言語のライブラリを使用方法的修得について授業を行う。
2J05		クラウドAI活用技術	64	自動運転開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして最新のクラウドサービスを活用したプログラミング技術の研究について授業を行う
2J06		IoT技術	64	複合機・精密機器メーカーで実務経験を有する教員がその経験を活かしてIoT開発についての授業を行う。
2J07		応用数学	32	複合機・精密機器メーカーで実務経験を有する教員がその経験を活かして統計学及びデータ分析について授業を行う。
2J08		データサイエンス概論	64	複合機・精密機器メーカーで実務経験を有する教員がその経験を活かしてデータサイエンスの概論について授業を行う。
2J09		プレゼンテーション技法	32	自動運転開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてコミュニケーション技法、PowerPointについて授業を行う
2J10		AIシステム開発実践	96	自動運転開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして最新のデバイスを活用したプログラミング技術の研究について授業を行う
2J11		卒業研究	224	自動運転開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして卒業研究グループ制作を行う

情報システム科（システム開発コース）

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1A01	1学年	コンピュータ概論	120	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてハードウェア、ソフトウェア、情報処理システムについて授業を行う
1A02		セキュリティ概論	32	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして、セキュリティに関する授業を行う。
1A03		ネットワーク技術	72	企業のシステム開発部門で勤務経験のある教員がネットワーク技術について授業を行う
1A04		データベース技術	48	企業のシステム開発部門で勤務経験のある教員がその経験を活かしてデータベース技術について授業を行う
1A05		システム開発概論	40	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてシステム開発の基礎知識について授業を行う
1A06		マネジメント概論	32	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてマネジメント系（プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント、システム監査）について授業を行う
1A07		ITストラテジ概論	72	ゲーム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてストラテジ系（情報システム戦略、経営戦略、企業と法務）について授業を行う
1A08		総合演習Ⅰ	48	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして国家試験対策を行う
1A09		総合演習Ⅱ	96	コンピュータ関連企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かして秋期、冬期検定対策を行う（10月特別授業週後に実施）
1A10		プログラミング実習（基礎）	192	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてJava言語の基本文法の修得 基本情報アルゴリズム対策を行う
1A11		プログラミング実習（応用）	96	コンピュータ関連企業や複合機・精密機器メーカーで勤務経験を有する教員がその経験を活かして、Java言語、Python言語などのプログラム応用技術の修得について授業を行う
1A12		システム関連技術Ⅰ	96	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてクラウド関連技術について授業を行う

2A01	2学年	総合演習Ⅲ	32	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして国家試験対策を行う
2A02		システム関連技術Ⅱ	32	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてUNIX, サーバ, ストレージ, 仮想化, シェル, ネットワークコマンド, セキュリティについて授業を行う
2A03		次世代テクノロジー研究	96	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして最新のデバイスを活用したプログラミング技術の研究について授業を行う
2A04		モバイルアプリ研究	96	独立系SI企業で勤務経験のある教員がその経験を生かして、JavaScriptを用いたモバイル向けクロスプラットフォーム開発について授業を行う
2A05		システム構築	192	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてWebアプリケーション開発、C#. net、ASP. net、SQLServerについて授業を行う
2A07		プレゼンテーション技法	32	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてコミュニケーション技法、PowerPointについて授業を行う
2A08		卒業研究	224	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして卒業研究グループ制作を行う
2A10		企業実習	32	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う

情報システム科（ゲームクリエイターコース）

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1B02	1学年	ゲームエンジン実習	256	ゲームクリエイターとしての業務経験を有する教員がその経験を活かしてゲームエンジン(Unreal Engine)の活用とブループリントについて授業を行う
1B06		コンピュータグラフィックス	64	ゲームグラフィックスデザイナーとしての業務経験を有する教員がその経験を活かして3Dモデルの作成、テクスチャの作成、UIのデザイン、印刷物まで考慮したタイトルロゴ、エフェクト、2Dアニメーションを経験させる
1B07		ゲームサウンドⅠ	32	ゲームサウンドクリエイターとしての業務経験を有する教員がその経験を活かしてゲーム制作用SE, BGMの制作について授業を行う
1B09		コンピュータシステムⅠ	128	ゲーム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして情報活用試験3級を取得の為の授業を行う
2B03	2学年	ゲームエンジン実践	128	ゲームクリエイターとしての業務経験を有する教員がその経験を活かしてゲームエンジン(Unreal Engine)を使ったゲーム開発技術について授業を行う
2B05		ゲーム企画	48	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてゲームタイトルのチーム制作について授業を行う
2B06		卒業研究	224	ゲーム開発企業で勤務経験のある教員と、システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして卒業研究グループ制作を行う
2B07		ゲームサウンドⅡ	32	ゲームサウンドクリエイターとしての業務経験を有する教員がその経験を活かしてゲーム制作用SE, BGMの制作、卒業研究用について授業を行う
2B08		コンピュータシステムⅡ	64	複合機・精密機器メーカーで勤務経験のある教員がその経験を活かし、マルチメディア検定について授業を行う。
2B10		企業実習	32	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う

情報システム科（プロダクトデザイナー・CADコース）

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1C01	1学年	CAD製図技法	96	CADシステム開発企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かして二次元CAD利用技術者試験2級の製図分野試験対策を行う
1C02		CAD実習（初級）	144	CADシステム開発企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かしてAutoCADの基本操作の習得を通じて二次元CAD利用について授業を行う
1C03		機械工学 I	16	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かして材料、流体、熱、機構、制御、加工などの機械工学の基礎知識を習得について授業を行う
1C04		CAD実習（機械上級 I）	48	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かして機械製図の知識・AutoCADの応用操作、Fusion360の操作方法を習得について授業を行う
1C05		建築法規 I	32	一級建築士としての業務経験を有する教員がその経験を活かして講義を通し建築法規について授業を行う
1C06		CAD実習（建築上級 I）	48	一級建築士としての業務経験を有する教員がその経験を活かして建築設計の基礎やCAD製図技法について授業を行う
1C08		デザイン概論	64	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かして色彩・図形に関する基本レッスンの基礎について授業を行う
1C09		表現基礎	64	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かして色彩・図形に関する基本レッスンの基礎について授業を行う
1C10		造形デザイン	64	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かして加工の知識を学びながら、試作モデルの制作について授業を行う
1C11		マルチメディア概論	96	CADシステム開発企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かしてマルチメディア検定ベーシックの試験対策を行う
1C12		特別講義	16	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かして履歴書の作成や自己ブランディングの講義を行う。

2C01	2学年	プロダクトデザイン概論	64	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かしてプロダクトデザインの基礎を学ぶ プロダクトデザイン検定2級の試験対策を行う
2C02		プロダクトデザイン実習	64	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かして製品デザインの発想・設計・Fusion360でのモデリングについて授業を行う
2C03		機械工学Ⅱ	32	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かしてFusion360での静的・流体・熱解析のシミュレーションの方法についての授業を行う
2C04		CAD実習（機械上級Ⅱ）	128	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かして減速機・コンピュータ機器・エネルギー関連機器などの機械製図・Fusion360での組立図・デジタルモックアップについて授業を行う
2C05		建築法規Ⅱ	32	一級建築士としての業務経験を有する教員がその経験を活かして講義を通し建築法規について授業を行う
2C06		CAD実習（建築上級Ⅱ）	144	一級建築士としての業務経験を有する教員がその経験を活かして建築設計の基礎やCAD製図技法について授業を行う
2C07		コンピュータグラフィックスⅡ	96	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かして3DSMAXでの作品制作を学ぶ・レンダリングについて授業を行う
2C08		プロジェクト企画	64	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かしてプロジェクト企画立案技法の習得（マーケティング・コンセプトメイキング・フィールドワーク）について授業を行う
2C09		プレゼンテーション技法	48	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かして効果的なプレゼンテーションの実践、卒業研究のプレゼンテーション作成について授業を行う
2C10		卒業研究	240	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員とゲーム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして卒業研究グループ制作を行う
2C12		企業実習	32	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う

情報システム科（ビジュアルデザイナーコース）

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1D01	1学年	C G 概論	64	デザイン修士、デジタルデザイン企業で勤務経験のある教員が、CGIについての講義を行う。
1D02		C G 実習（基礎）	128	デザイン修士、デジタルデザイン企業で勤務経験のある教員が、2DCGソフト（Illustrator・Photoshop）によるグラフィックス制作技術の習得について授業を行う
1D03		C G 実習（応用 I）	96	アニメーション制作に関する業務経験を有する教員がその経験を活かして3DCGソフト（Maya）によるグラフィックス制作技術の習得について授業を行う
1D04		W e b デザイン実習	128	デザイン事務所を運営している教員がその経験を活かしてHTML文法基礎の習得について授業を行う
1D05		デジタル撮影技術	32	デザイン修士、デザインおよび印刷企業で勤務経験のある教員が、その経験を活かしデジタルカメラによる撮影技術及びデジタル加工技術の習得についての授業を行う。
1D07		デザイン概論	64	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かして色彩・図形に関する基本について授業を行う
1D08		表現基礎	64	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かしてデッサンの基礎について授業を行う
1D10		マルチメディア概論	64	デザイン修士、デジタルデザイン企業で勤務経験のある教員が、CG、マルチメディアについての講義を行う。
1D11		特別講義	16	デザイン修士、デジタルデザイン企業で勤務経験のある教員が、CG、マルチメディアについての講義を行う。
1D12		W e b デザイン概論 I	48	CADシステム開発企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かしてWebデザイナー検定ベーシック対策を行う



2D01	2学年	CG実習（応用Ⅱ）	32	アニメーション制作に関する業務経験を有する教員がその経験を活かしてMayaの応用操作の習得について授業を行う
2D02		ゲームグラフィックス	96	ゲームグラフィックスデザイナーとしての業務経験を有する教員がその経験を活かして2Dゲームの基本、実際に必要となるタイトルロゴ、エフェクト、アニメーション、3Dモデルの制作を経験させる
2D03		CGアニメーション実習	96	アニメーション制作に関する業務経験を有する教員がその経験を活かしてMayaを用いた3Dアニメーションの制作について授業を行う
2D05		ムービー編集	96	映像編集業務の経験を有する教員がその経験を活かして動画編集ソフトの操作・VFX（実写合成）の基礎について授業を行う
2D06		デザイン実習	64	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かしてデザイン実習について授業を行う
2D07		Webデザイン概論Ⅱ	48	デザイン修士、デザインおよび印刷企業で勤務経験のある教員が、その経験を活かして、Webデザイナー検定（CG-ARTS検定 Webデザイン部門）対策の授業を行う。
2D08		プロジェクト企画	64	デザイン事務所を運営している教員がその経験を活かしてプロジェクト企画立案技法の習得について授業を行う（マーケティング・コンセプトメイキング・フィールドワーク）
2D09		プレゼンテーション技法	48	デザイン修士、デザインおよび印刷企業で勤務経験のある教員が、効果的なプレゼンテーションの実践、PowerPointの操作について授業を行う
2D10		卒業研究	240	デザイン修士、デザインおよび印刷企業で勤務経験のある教員が、その経験を活かして、卒業研究グループ制作について授業を行う
2D12		企業実習	32	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う

情報ビジネス科 (情報ビジネスコース)

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1E03	1学年	ビジネス概論Ⅰ	64	商社にて実務経験がある教員がその経験を活かしてビジネス能力検定3級、2級について授業を行う
1E04		ビジネス文書	64	商社にて実務経験がある教員がその経験を活かしてビジネス文書3級、2級(ビジネス文書の基本)について授業を行う
1E05		接客実習Ⅰ	48	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かしてサービス接客3級、接客業務を意識した接客技術について授業を行う
1E09		WORD実習	64	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かしてWord初級編、文書作成についての授業を行う
1E10		EXCEL実習	64	OA商社、コンピュータ教育関連機関の経験を有する教員がその経験を活かExcel初級編、表計算、グラフについての講義を行う
1E11		アプリケーション中級	64	企業のシステム開発部門で勤務経験のある教員がその経験を活かしてWORDとEXCELの高度な技能(2級目標)について授業を行う
1E13		ショップデザイン	32	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かしてショップレイアウト、カラーコーディネート、POP広告作成について授業を行う
1E15		コンピュータリテラシ基礎	128	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてコンピュータ実習の基礎Ⅰについて授業を行う
2E01		2学年	ビジネス概論Ⅱ	32
2E02	接客実習Ⅱ		16	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かしてサービス接客3級、接客業務を意識した接客技術について授業を行う
2E05	ACCESS実習		64	企業のシステム開発部門で勤務経験のある教員がその経験を活かしてAccess検定2級について授業を行う
2E06	アプリケーション上級		128	企業のシステム開発部門で勤務経験のある教員がその経験を活かしてWord, Excel検定1級について授業を行う
2E09	プレゼンテーション技法		64	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かしてプレゼンの基本やPowerPointについて授業を行う
2E10	ICT環境管理		64	ゲーム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてネットワーク、ライセンス、セキュリティ、情報インフラ保守、EUC技術について授業を行う
2E12	生産管理		32	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして製造業に関する知識(生産管理、SCM、ERP等)について授業を行う
2E15	企業実習		32	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う

情報ビジネス科（保健・医療ビジネスコース）

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1F01	1学年	医療概論	16	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かして医療の歴史、医療施設や医療従事者、病院組織について授業を行う
1F02		病院管理学	32	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かして管理・運営・経営、医療の質の評価等について授業を行う
1F11		患者接遇Ⅰ	72	共済事業団体での実務経験を有する教員がその経験を活かして患者対応の態度・言葉づかい等について授業を行う
1F12		診療介助	16	看護師の教員がその経験を活かして高齢者疑似、車椅子、ベッドメイク、障害者・検診補助について授業を行う。
1F13		アプリケーション実習Ⅰ	80	共済事業団体での実務経験を有する教員がその経験を活かしてWord・Excelの基本操作について授業を行う
1F14		アプリケーション実習Ⅱ	40	共済事業団体での実務経験を有する教員がその経験を活かしてPowerPointの基本操作、プレゼンテーションの実践について授業を行う
1F15		ビジネス概論	96	商社にて実務経験がある教員がその経験を活かして社会人に必要なビジネス知識・実技、コミュニケーション能力について授業を行う

2F03	2学年	臨床・薬理	24	医療（検査・検診センター業務）や教育機関（看護・検査・栄養・調理ほか）などで実務経験を有する衛生検査技師、獣医師、保健学博士の教員が、その経験を活かして、各種の疾病の特徴や薬との関連についての授業を行う。
2F04		医療事務（歯科）	64	歯科医師である教員がその経験を活かし歯科助手の基礎、歯科報酬請求（基礎）について授業を行う
2F06		医療文書作成	72	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かして診断書等の各種医療文書作成について授業を行う
2F07		カルテ読解	16	医療（検査・検診センター）や教育機関（看護・検査・栄養・調理ほか）などで実務経験を有する教員が、その経験を活かして、カルテに記載された疾患や検査などとの関連についての授業を行う。
2F08		特別講義Ⅱ	40	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かして労災の仕組み、労災報酬請求（基礎）について授業を行う
2F09		患者接遇Ⅱ	40	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かして病院内での接遇・コミュニケーションをロールプレイングを交えて授業を行う
2F15		情報リテラシⅠ	56	システム開発企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かし、IT化に対応するコンピュータの基礎知識とネットワークについて授業を行う
2F16		情報リテラシⅡ	24	システム開発企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かし、インターネットの活用、メール設定など様々な授業を行う
2F19		病院実習Ⅰ	120	医療機関で実務を行っている医療事務スタッフがこれまでの経験を活かして医療機関で実習指導を行う。
2F20		病院実習Ⅱ	40	医療機関で実務を行っている医療事務スタッフがこれまでの経験を活かして医療機関で実習指導を行う。
2F22		企業実習	32	企業等で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う

国際ITビジネス科 (国際ITビジネスコース)

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1I01	1学年	I T 概論	64	システム開発企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かしITに関する基礎的な知識や技術を講義し、ビジネス活動における情報活用能力を育成する授業を行う
1I04		経理事務	32	銀行で勤務経験のある教員がその経験を活かし簿記の意味や目的を講義し会計ソフトなどを用いて基礎的な記帳技術について授業を行う
1I07		観光ビジネス概論	16	商社にて実務経験がある教員がその経験と、長年にわたる海外研修旅行引率の経験を活かして、日本における観光ビジネスの概要と、サービス業におけるホスピタリティの心を学ぶ。
1I08		マーケティング技法	16	商社にて実務経験がある教員がその経験と、長年にわたる海外研修旅行引率の経験を活かして、マーケティングの考え方や活用について学ぶ。
1I09		Webデザイン	16	システム開発企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かし、Webページ作成ならびにプレゼンテーションに関する知識と技術について授業を行う

福祉保育科（幼児保育コース）

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験	
3701	3学年	ピアノレッスンⅣ	56	幼稚園教諭とリトミック指導員の経験を有する教員がその経験を活かし、ピアノの指導を行う	
3703		幼児と人間関係	16	児童館、小・中学校での勤務経験を有する教員がその経験を活かし、5領域「人間関係」に焦点をあてて授業を行う。	
3705		乳児保育Ⅰ	32	幼稚園副園長の経験が有る教員がその経験を活かし乳幼児の保育方法や保護者支援について授業を行う	
3706		乳児保育Ⅱ	16	幼稚園副園長の経験がある教員がその経験を活かし乳幼児の保育方法や保護者支援について授業を行う	
3707		子育て支援	24	保健所にて発達相談員経験と大学での実習指導経験を有する教員がその経験を活かし社会福祉援助活動の基礎について講義、演習を行う	
3708		保育実習事前事後指導Ⅱ	8	幼稚園副園長の経験が有る教員がその経験を活かし実習指導を行う。	
3709		保育実習事前事後指導Ⅲ	8	保健所にて発達相談員経験と大学での実習指導経験を有する教員がその経験を活かし実習指導を行う	
3710		保育の心理学	48	母子生活支援施設、精神保健福祉センターでの相談員経験を有する教員が、その経験を活かし乳幼児の発達を中心に、現場で必要な知識習得に向けた講義を行う。	
3711		保育・教職実践演習	112	幼稚園副園長の経験が有る教員がその経験を活かし責任実習の模擬授業や卒業研究の指導を行う	
3712		特別講義Ⅱ	96	児童館、小・中学校での勤務経験を有する教員がその経験を活かし実習指導を行う。	
3713		情報リテラシ	80	OA商社、コンピュータ教育関連機関の経験を有する教員がその経験を活かしパソコンの基礎知識と情報モラルの講義を行う	
3714		情報処理Ⅳ	88	OA商社、コンピュータ教育関連機関の経験を有する教員がその経験を活かしプレゼンテーション技法についての講義、実習を行う	
3715		3学年	保育実習Ⅰ（施設）	80	児童福祉施設で勤務している保育者がその経験を活かし実習の指導を行う
3716			保育実習Ⅱ	80	保育園で勤務をしている保育士がその経験を活かし責任実習の指導を行う
3717	教育実習③		80	認定こども園、幼稚園で勤務をしている幼稚園教諭がその経験を活かし責任実習の指導を行う	