

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
2J01	2 学年	総合演習Ⅱ	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資格試験対策について授業を行う
2J02		バックエンドプログラミング	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Webアプリケーションに必要なバックエンドのプログラミング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クロス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した機械学習の実現方法について授業を行う。
2J05		クラウドAI活用技術	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サーバ・クラウド関連技術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	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
2J10		AIシステム開発実践	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システム開発に必要な企画立案や技術研究について授業を行う
2J11		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
2J13		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

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	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	64	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	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	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戦略概論	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戦略系（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		プログラミング実習（基礎）	160	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、Java言語の基本文法、基本アルゴリズム、プログラミング作成技法について授業を行う。
1A09		プログラミング実習（応用）	48	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、Python言語のプログラム応用技術の修得について授業を行う
1A10		システム開発実践	48	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、Java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
1A11		AIプログラミング	96	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した機械学習の実現方法について授業を行う。
1A12		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
1A13		システム関連技術Ⅰ	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	社内SEとして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システム開発をサポートする技術等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		モバイルアプリ開発	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	160	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
2A06		XR技術	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、ARを中心としたXR技術のを用いたWebアプリケーション開発について授業を行う
2A07		アプリケーション実習	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。
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	224	商品開発のプロセスとプログラムの設計手順、デバッグとマスターUPまでをゲームクリエイター経験者が講義を行う
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経験を活かしてゲームグラフィックスの実作業を経験させる。2D、3Dデータの作成の基本を習得する授業を行う
1B07		ゲームサウンド	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	112	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コンピュータシステム（ハードウェア・ソフトウェア・ネットワークの基本）について授業を行う。
2B02	2 学年	ゲームプログラミングⅡ	64	ゲーム会社でのプログラマーとしての勤務や、Unityでの開発技術に関する自己研鑽で得た経験を活かし、Unityを用いたゲーム開発技術の全般についてを学ぶ授業を行う。
2B03		ゲームエンジン実践	128	商品開発のプロセスとプログラムの設計手順、デバッグとマスターUPまでをゲームクリエイター経験者が講義を行う
2B04		ゲーム制作実習Ⅱ	240	ゲーム会社でのプログラマーとしての勤務や、Unityでの開発技術に関する自己研鑽で得た経験を活かし、Unityを用いたゲーム開発技術の全般についてを学ぶ授業を行う。
2B04		ゲーム制作実習Ⅱ	240	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大賞作品、楠祭、ゲームショウ用の作品制作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	システム開発企業で勤務経験のある教員と、コンピュータ教育の経験を有す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	製品企画(基礎)	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
1C02		製品企画(応用)	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
1C03		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
1C04		CAD実習（初級）	64	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
1C05		機械工学	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品質管理の手法と実践、企業活動の基本について授業を行う。
1C06		CAD実習（機械上級Ⅰ）	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
1C07		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
1C08		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
1C09		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・図形に関する基本デッサンの基礎について授業を行う
1C10		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・図形に関する基本デッサンの基礎について授業を行う
1C11		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
1C12		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
1C13		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RevitとTwinmotion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
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	CG概論	48	スポーツメーカーでグラフィックデザイナーとして勤務経験のある教員が、その経験を活かしCGクリエイター検定ベーシック対策を行う
1D02		CG実習（基礎）	128	スポーツメーカーでグラフィックデザイナーとして勤務経験のある教員が、その経験を活かし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		CG実習（応用Ⅰ）	64	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		Web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	スポーツメーカーでグラフィックデザイナーとして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
1D09		マルチメディア概論	48	スポーツメーカーでグラフィックデザイナーとして勤務経験のある教員が、その経験を活かしCG、マルチメディアについての講義を行う。
1D10		特別講義	16	スポーツメーカーでグラフィックデザイナーとして勤務経験のある教員が、その経験を活かしCG、マルチメディアについての講義を行う。
1D11		Webデザイン概論Ⅰ	32	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、実際に必要となるグラフィック素材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	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、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）
2D10		卒業研究	240	スポーツメーカーでグラフィックデザイナーとして勤務経験のある教員が、その経験を活かして、作品制作指導を行う。
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

IT総合研究科（IT総合研究コース）

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1G01	1 学年	ゲームプランニング	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ゲーム制作における企画・設計・進捗管理について授業を行う
1G02		ゲームプログラミング	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、ゲーム開発ミドルウェアの活用による3Dゲームプログラミングや、ネットワークプログラミングなどの技術について授業を行う
1G03		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経験を活かして実際のゲーム製作のグラフィックス部分の指導を行う
1G04		ゲーム開発技術研究	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、ネットワークプログラミングの基礎、シェーダプログラミングの基礎、AR・VRなどを活用した様々なゲーム開発技術について授業を行う
1G05		ゲーム課題研究	288	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、就職、学校祭、東京ゲームショウ、各種コンテストなどに向けたゲームを制作について授業を行う
1G06		ゲーム卒業制作	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、各専攻の目的に応じて、研究や作品制作について授業を行う
1G07		コンピュータ概論	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
1G08		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。
1G09		ネットワーク技術	64	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
1G10		データベース技術	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データベース技術について授業を行う
1G11		システム開発概論	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システム開発の基礎知識について授業を行う

1G12	1 学年	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
1G13		IT戦略概論	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戦略系(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
1G14		システム関連技術Ⅰ	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クラウド関連技術について授業を行う
1G15		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
1G16		DX技術実習	48	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
1G20		IT概論Ⅱ	128	社内SE社内SEとして勤務経験のある教員がその経験を活かして、ハードウェアやソフトウェア及びコンピュータネットワーク技術の基礎知識や専門用語など授業を行う
1G22		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
1G23		ビジネス実務Ⅰ	96	商社、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ビジネス能力検定について授業を行う
1G27		製品企画(基礎)	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
1G28		製品企画(応用)	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
1G29		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
1G30		CAD実習(初級)	64	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
1G31		機械工学	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品質管理の手法と実践、企業活動の基本について授業を行う。
1G32		CAD実習(機械上級Ⅰ)	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
1G36		企業実習	48	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
1E02	1 学年	IT概論Ⅱ	128	社内SEとして勤務経験のある教員がその経験を活かして、ハードウェアやソフトウェア及びコンピュータネットワーク技術の基礎知識や専門用語など授業を行う
1E03		ビジネス実務Ⅰ	96	商社、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ビジネス能力検定について授業を行う
1E04		ビジネス実務Ⅱ	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
1E07		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
1E09		77°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
1E11		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
2E01	2 学年	ビジネス概論Ⅱ	32	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概論2級について授業を行う
2E03		接客英会話Ⅱ	64	コミュニケーション英語の授業や演習の経験を基に会話力アップに重点を置いた授業を行う
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3級について授業を行う
2E06		77°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
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	56	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
1F03		医学・薬学一般	32	臨床検査技師、看護師、視能訓練士などの学校で学生の教育に携わりながら、日本医科大学で動脈硬化や糖代謝因子の研究を行った。その経験を活かし臨床検査や疾患そしてその薬理作用について授業を行う。
1F07		医療文書作成	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診断書等の各種医療文書作成について授業を行う
1F08		マナー・接遇	96	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
1F09		診療介助	16	看護師の教員が病院での実務経験を活かして、病院内で求められる接遇、車いす操作及び介助、ベッドメイキング、高齢者の特性についての授業を行う。
1F11		医療情報リテラシー I	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コンピュータシステム（ハードウェア・ソフトウェア・ネットワークの基本）について授業を行う。
1F13		ビジネス文書	56	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

2F01	2 学年	患者論	16	厚生労働省がん対策推進協議会、東京都がん対策推進協議会における患者・家族・遺族を代表する者としての参画、医療関連の教育経験を有する教員がその経験を活かして患者の環境、ケア、応対等について授業を行う
2F03		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	歯科医師であり、厚生労働省がん対策推進協議会構成員である教員がその経験を活かし歯科助手の基礎、全身疾患と口腔ケア、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。
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	社内SEとして業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	社内SEとして業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
1I04	1 学年	文書処理実習	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し文書処理について実習を行う。
1I05		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しExcel初級編、表計算、グラフについての講義を行う
1I06		情報処理演習	32	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ログラミングに関する知識と技術について授業を行う
1I07		マーケティング技法	32	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マーケティングについて講義を行う
1I08		プレゼンテーション技法	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しビジネスに必要なプレゼンテーションについて講義を行う