

高度情報デザイン科（大学併修コース）

科目番号	履修学年	教科名	授業単位数 (授業時間数)	実務経験
1K01	1 学年	コンピュータシステム	8単位	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
1K02		総合演習 I	2単位	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
1K03		人工知能概論 I	2単位	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AI・ディープラーニングに関する授業を行う
1K04		Python言語実習	4単位	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、ライブラリ等の利用方法について授業を行う。
1K05		表計算応用技術	2単位	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入口であるコンピュータを用いた統計解析手法（Excel）について授業を行う。

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	授業単位数 (授業時間数)	実務経験
1J01	1 学年	コンピュータシステム	8単位	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
1J02		総合演習 I	2単位	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
1J03		データ構造とアルゴリズム	4単位	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データ構造やアルゴリズムについて授業を行う
1J04		Python言語実習	4単位	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、ライブラリ等の利用方法について授業を行う。
1J05		システム関連技術	2単位	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
1J06		バックエンドプログラミング	2単位	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
1J07		フロントエンドプログラミング	2単位	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、HTML、CSS、JavaScriptなどを用いたフロントエンド開発技術について授業を行う
1J08		人工知能概論	8単位	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AI・ディープラーニングに関する授業を行う
1J09		AIプログラミング実習 I	2単位	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。
1J10		基礎数学	2単位	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		応用数学	2単位	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。
1J12		表計算応用技術	2単位	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入口であるコンピュータを用いた統計解析手法 (Excel) について授業を行う。

情報システム科（システム開発コース）

※1学年は単位制・2学年は時間制の為、単位と時間が混在しています。

科目番号	履修学年	教科名	授業単位数 (授業時間数)	実務経験
1A01	1 学年	コンピュータ概論	8単位	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、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	2単位	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セキュリティについて授業を行う
1A03		ネットワーク技術	4単位	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	4単位	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	2単位	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	2単位	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、監査)について授業を行う
1A07		IT戦略概論	4単位	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)	4単位	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)	2単位	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について授業を行う。
1A10		システム開発実践	2単位	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		プレゼンテーション技法	1単位	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、コミュニケーション技法、PowerPointについて授業を行う。
1A12		システム関連技術I	2単位	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	システム関連技術Ⅱ	32時間	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
2A02		次世代テクノロジー研究	96時間	社内SEとして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		システム構築	160時間	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 Core、SQLServerについて授業を行う
2A06		アプリケーション実習	64時間	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表計算ソフトの活用について授業を行う□
2A07		卒業研究	224時間	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
2A09		企業実習	32時間	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習指導を行う

情報システム科（ゲームクリエイターコース） ※1学年は単位制・2学年は時間制の為、単位と時間が混在しています。

科目番号	履修学年	教科名	授業単位数 (授業時間数)	実務経験
1B03	1 学年	コンピュータシステム	7単位	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。
1B05		ゲームエンジン実習	7単位	商品開発のプロセスと各種ゲームの設計とプログラミング、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
1B08		コンピュータグラフィックス	2単位	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
1B09		ゲームサウンド	1単位	長年ゲーム音楽開発とデジタル音楽制作に携わった教員が、その経験を生かし、実務レベルのゲームサウンド制作について授業を行う
2B02	2 学年	ゲームプログラミングⅡ	128時間	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学ぶ授業を行う。
2B03		ゲームエンジン実践	128時間	商品開発のプロセスと各種ゲームの設計とプログラミング、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
2B05		ゲーム企画	32時間	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時間	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
2B08		企業実習	32時間	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習指導を行う

情報システム科（プロダクトデザイナー・CADコース） ※1学年は単位制・2学年は時間制の為、単位と時間が混在しています。

科目番号	履修学年	教科名	授業単位数 (授業時間数)	実務経験
1C01	1 学年	製品企画(基礎)	3単位	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・加工など機械工学の基礎知識習得について授業を行う
1C02		製品企画(応用)	2単位	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	6単位	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）	2単位	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	2単位	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）	2単位	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の操作方法習得について授業を行う
1C07		建築法規Ⅰ	2単位	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）	2単位	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	4単位	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	2単位	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・図形に関する基本やデッサンの基礎について授業を行う
1C11		造形デザイン	2単位	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	6単位	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	1単位	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	製品企画（総合）	128時間	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
2C02		CAD実習（機械上級Ⅱ）	128時間	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
2C03		建築法規Ⅱ	32時間	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
2C04		CAD実習（建築上級Ⅱ）	144時間	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
2C06		卒業研究	128時間	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
2C08		企業実習	32時間	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習指導を行う

情報システム科（ビジュアルデザイナーコース） ※1学年は単位制・2学年は時間制の為、単位と時間が混在しています。

科目番号	履修学年	教科名	授業単位数 (授業時間数)	実務経験
1D01	1 学年	CG概論	2単位	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）	4単位	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）	2単位	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	4単位	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	1単位	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レタッチ技術の習得についての授業を行う。
1D07		デザイン概論	4単位	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	2単位	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、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	2単位	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、その経験を活かしマルチメディア検定ベーシック対策を行う
1D10		特別講義	2単位	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、マルチメディア検定対策を行う。
1D11		Webデザイン概論Ⅰ	2単位	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デザイン検定ベーシック 対策を行う

2D01	2 学年	ゲームグラフィックス	128時間	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
2D02		CGアニメーション実習	64時間	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
2D04		ムービー編集	128時間	大学で映像を専攻し、映像制作会社でTV番組、CM、企業ビデオ、web動画等の編集に携わった講師が、その経験をもとに映像制作の手順、編集ソフトの使用方法について実践的な授業を行う。
2D05		デザイン実習	64時間	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		プロジェクト企画	64時間	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）
2D08		プレゼンテーション技法	48時間	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、その経験を活かしプレゼンテーション技法に関する講義を行う。
2D09		卒業研究	240時間	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、その経験を活かし卒業研究グループ制作の指導を行う
2D11		企業実習	32時間	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習指導を行う

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	授業単位数 (授業時間数)	実務経験
1G02	1 学年	ゲームプログラミング	4単位	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	3単位	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	2単位	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技術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	9単位	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、展示会、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	4単位	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
1G28		製品企画(基礎)	3単位	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		製品企画(応用)	2単位	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
1G30		CAD製図技法	6単位	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
1G31		CAD実習(初級)	2単位	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

1G32	1 学年	機械工学	2単位	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。
1G33		CAD実習（機械上級Ⅰ）	2単位	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
1G34		デザイン概論	4単位	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
1G35		表現基礎	2単位	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・図形に関する基本やデッサンの基礎について授業を行う
1G36		造形デザイン	2単位	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
1G37		マルチメディア概論	6単位	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
1G38		特別講義	1単位	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。
1G40		企業実習	1単位	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習指導を行う

情報ビジネス科（情報ビジネスコース）

※1学年は単位制・2学年は時間制の為、単位と時間が混在しています。

科目番号	履修学年	教科名	授業単位数 (授業時間数)	実務経験
1E02	1 学年	ビジネス実務Ⅰ	6単位	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
1E03		ビジネス実務Ⅱ	4単位	商社にて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
1E08		77°リケーション中級	2単位	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
1E10		ショップデザイン	2単位	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
1E11		IT概論Ⅱ	8単位	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
2E01	2 学年	ビジネス実務Ⅲ	64時間	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		ACCESS実習	64時間	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
2E04		77°リケーション上級	128時間	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
2E08		ICT環境管理	64時間	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		企業実習	32時間	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習指導を行う

科目番号	履修学年	教科名	授業単位数 (授業時間数)	実務経験
1F01	1 学年	医療概論	4単位	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
1F07		医療文書作成	4単位	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		診療介助	1単位	看護師の教員が病院での実務経験を活かし、病院内で求められる接遇、車いすの操作及び介助、ベッドメイキング、高齢者の特性についての授業を行う。
1F10		医療情報リテラシー I	4単位	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	3単位	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
1F14		コミュニケーション手話	1単位	一般市民向けの手話講習会および看護学校などでの講義経験を有するろうの教員ときこえる教員がその経験を活かして患者対応のための手話について授業をおこなう

2F01	2 学年	患者論	16時間	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時間	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。
2F05		医療事務（歯科）	72時間	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。
2F07		カルテ読解	16時間	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	40時間	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
2F14		医療情報リテラシーⅡ	16時間	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。
2F15		I C T 活用演習	24時間	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、著作権、個人情報保護の知識や、PowerPointなどの実務利用の知識と演習を行う
2F18		病院実習Ⅰ	120時間	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。
2F19		病院実習Ⅱ	40時間	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。
2F21		企業実習	32時間	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習指導を行う

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	授業単位数 (授業時間数)	実務経験
1I04	1 学年	文書処理実習	2単位	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	2単位	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		プレゼンテーション演習	4単位	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授業を行う