

実務経験教員による授業科目一覧（準学士課程）

学年	学科	授業名	単位数	担当教員	授業要録
4・5	共通	インターンシップ	2		企業等に勤務する実務家が各々の実務経験にもとづき学外実習を指導し、学生が進路への興味や意識を高める機会を提供する。
4・5	共通	工業デザイン概論	1	竹内 明	自動車製造メーカーにおけるデザイン開発実務及びデザインマネジメント実務の経験に基づき、工業デザイン全般における概要を解説する。
4・5	共通	DTP概論	1	氏家 和彦	グラフィックデザイン事務所でのデザイン企画・提案の実務の経験から、DTPの全体像を的確な理解のために、最終的なデータ作成時に必要な、企画から印刷工程までの知識や技術などを幅広く解説し、その関連性と重要性を理解してもらう。 これによって、DTPに関連する幅広い知識を習得してもらう。
5	AD EE ME CS	体育実技	2	鎌田 俊司	球技：日本サッカー協会公認B級コーチライセンスを有し、トップリーグや大学クラブでのコーチとして活動した実務経験をもとに、サッカーの理論・技術の解説しながら安全に授業を運営・教示することに活かす。
3	AD EE ME CS	倫理	1	小島 知博	カトリック司祭として日々の儀式（ミサ）での説教や信徒への宗教講話、また他のカトリックミッションスクールでの講演、宗教講話などを授業へ生かす
2	AD EE ME CS	保健体育	2	鎌田 俊司	サッカー：日本サッカー協会公認B級コーチライセンスを有し、トップリーグや大学クラブでのコーチとして活動した実務経験をもとに、サッカーの理論・技術の解説しながら安全に授業を運営・師範することに活かす。
1	共通	倫理(1年)	1	北川 大介	カトリック司祭としての毎日の儀式の中での説教や信徒への講話、他校での宗教講話や修養会指導などの経験を授業の中に活かしている。

実務経験教員による授業科目一覧（準学士課程）

学年	学科	授業名	単位数	担当教員	授業要録
5	AD	コンピュータグラフィックスⅢ	2	氏家 和彦	グラフィックデザイン事務所でのデザイン企画・提案の実務の経験から、通常のソフトウェアの使用法とは異なった、後工程を想定したデータ作成方法を扱いながら、マニュアルとは違う実践的な使い方を解説していく。
				織田 豊一	製品開発及びインテリアデザインに関する実務経験に基づき、3D-CG作成について指導する。
5	AD	デザインマネージメント	2	比留間 真	企業のインハウスデザイナーとしてデザイン業務に関わった経験から、企業活動に求められる広義のデザインの役割にふれる
5	AD	デザイン実習Ⅲ	4	氏家 和彦	グラフィックデザイン事務所でのデザイン企画・提案の実務の経験から、各課題で企画制作時に最も重要な、使用者、利用者の環境と状況を考えることの大切さを解説し、しっかり考えるように指導していく。 同時に、後工程へスムーズに渡せるデータ作成を目標に、的確なアプリの使用法を解説して理解してもらう。
5	AD	マーケティング	2	氏家 和彦	自動車製造メーカーにおける商品企画、デザイン開発実務の経験から、テキストの内容に加えて、講義の中で実際に授業担当者が経験した商品企画の実務事例紹介をしながら、マーケティングの考え方を解説していく。 マーケティングを考えていく上で、最も重要視されている市場環境や人々の行動といった日常生活環境の中から、実際に現在のモノ・コトに影響を与えている要素について解説し、見方、考え方を学んでもらう。
5	AD	応用デザイン実習Ⅱ	4	織田 豊一 川崎 紀弘	■アートディレクター、クリエイティブディレクターの経験：プロジェクトの一貫した計画、コンセプトメイクの実践
5	AD	経営論	2	氏家 和彦	グラフィックデザイン事務所（有限会社）の設立および経営実務の経験から、テキストの内容に加えて、講義の中で、実際に授業担当者の会社経営の経験による独自の事例紹介をしながら、会社を取り巻く様々な環境や、企画開発、デザインという部門の役割や必要な知識を解説していく。 これからのキャリア形成のために、社会人として知っていなければならない基礎知識や役割などを的確に考えられるよう事例をもとに解説し理解してもらう。
4	AD	コンピュータグラフィックスⅡ	2	織田 豊一	製品開発及びインテリアデザインに関する実務経験に基づき、3D-CG作成について指導する。
				三河 一郎	ScaraB design lab 主宰・イラストレーター・グラフィックデザイナー・CG関係・野鳥関係の著作・デジタルイメージ会員。長年のCGイラスト・DTP経験を生かし、状況に応じ学生各々に合わせた指導を行う。例えばTips・アクションといった高度なテクニックも状況によっては取り入れる。
4	AD	デザイン実習Ⅱ	6	比留間 真	企業でのデザイン実務（デザイン開発・マネージメント）の経験に基づき、デザイン開発、製品デザインのプロセスに沿って、実践的なデザインワークを行う。
				竹内 明 最上 知己	デザイン・広告制作経験に基づき、コンセプトや技法、制作スケジュールについて指導します。
4	AD	デザイン概論	2	石黒 猛	実際に製品デザイン、新規案件の企画開発にかかわった経験から、新しい価値を生む上で重要な項目を、いくつかの内容に沿って解説していく。
4	AD	デザイン心理	2	比留間 真	企業のインハウスデザイナーとしてデザイン業務に携わった経験から、デザインに求められる心理的側面に触れる

実務経験教員による授業科目一覧（準学士課程）

学年	学科	授業名	単位数	担当教員	授業要録
4	AD	応用デザイン実習Ⅰ	4	石黒 猛	実際に製品デザイン開発にかかわった事例を紹介しながら、その中で提案製品に対してどんな要素に着目し、何を考えて、デザイン作業を進めていったか解説していく。
				川崎 紀弘	■エディトリアルデザイナーとしての経験：アプリケーションによるデータ制作、クライアントへの提案物の制作 ■アートディレクター、クリエイティブディレクターの経験：プロジェクトの一貫した計画、コンセプトメイクの実践 ■パッケージデザイナーとしての経験：提案物のモックアップ制作及びそのためのデータ制作、商品ディスプレイデザイン ■印刷技術者としての経験：印刷手法の理解、最終アウトプットへの精度理解
4	AD	造形論	2	比留間 真 川崎 紀弘	■エディトリアルデザイナーとしての経験：平面での造形の思考、実践 ■アートディレクター、クリエイティブディレクターの経験：デザイン提案力としての造形力の活用 ■パッケージデザイナーとしての経験：立体、平面デザインの立体化における造形の思考、実践 ■企業のインハウスデザイナーとしての経験： 立体造形から空間的要素について幅広くふれる
3	AD	デザイン実習Ⅰ	4	比留間 真, 川崎 紀弘	平面：エディトリアルデザイナー、パッケージデザイナーとしての経験から、タイポグラフィの実践的活用や、デザイン制作工程の計画手法のノウハウを共有しながら課題制作を行う。 立体：インハウスデザイナーとしてデザイン業務に携わった経験から、デザインの開発プロセスに沿って、実践的なデザインワークを行う。
3	AD	表現法	2	三河 一郎	ScaraB design lab 主宰・イラストレーター・グラフィックデザイナー・CG関係・野鳥関係の著作・デジタルイメージ会員。 長年のイラスト経験を生かし、状況に応じ学生各々に合わせた指導を行う。実務経験から、最適な画材・基底材の選択・使用法。溝引きなど高度なテクニックも取り入れる。
3	AD	デザイン史	2	比留間 真	自動車会社のインハウスデザイナーとしてデザイン業務に関わった経験から、授業では図面や立体表現に関わる基礎知識と基礎技能を扱う。
2	AD	基礎デザイン5（立体・空間構成）	2	比留間 真	自動車会社のインハウスデザイナーとしてデザイン業務に関わった経験から、授業では図面や立体表現に関わる基礎知識と基礎技能を扱う。
2	AD	基礎デザイン6（ドローイング）	2	相田 智之	イラストレーションに関する実務経験に基づき、デッサンについて指導する
2	AD	基礎デザイン8（CG）	2	氏家 和彦	グラフィックデザイン事務所でのデザイン企画・提案の実務の経験から、ソフトウェアの使い方を解説する上で、アプリの機能としては設定されているが、実際の仕事では使用に適さないものや他アプリとの連携時に必要となる基礎知識などを都度解説しながら、使用する際の実践的な使い方を中心に説明していく。
1	AD	基礎デザイン1(立体・平面)	2	川崎 紀弘	■エディトリアルデザイナーとしての経験：平面での造形の思考、実践 ■アートディレクター、クリエイティブディレクターの経験：デザイン提案力としての造形力の活用 ■印刷技術者、パッケージデザイナーとしての経験：立体、平面デザインの立体化におけるの思考、実践、様々な印刷適性素材の活用
1	AD	基礎デザイン2（デッサン）	2	相田 智之	イラストレーションに関する実務経験に基づき、デッサンについて指導する

実務経験教員による授業科目一覧（準学士課程）

学年	学科	授業名	単位数	担当教員	授業要録
5	EE	通信工学概論	1	水谷 浩	情報通信機器メーカーでの通信用高周波ICの設計・試作・評価に関する実務経験にもとづき、通信工学の概要を解説し、無線通信を例題に簡単な回線設計の方法を説明する。
5	EE	電気応用	2	陶山 和信	老朽化マンションの管理に関する実務経験に基づき、設備の老朽化に絡む諸問題について集中プレゼンを行うほか、講義の随所でもこれに触れる。その中で、電気設備はもちろん、他のインフラ設備においても電気技術との類似性があること、さらには責任を扱う法的な領域においても工学的な考え方が生かせること等を提案し、一見、電気工学と関連が薄い分野においても、電気技師としてのアイデンティティを持って活躍できる実例を、最終学年である学生諸君に現在進行中の実務を含めて示していく。
5	EE	電気工学実験	2	水谷 浩	情報通信機器メーカーでの高周波回路の開発・製品化という設計・試作・評価のPDCAサイクルを回した実務経験にもとづき、高周波回路基板の設計・試作・評価方法についてその概要を説明した後、目標仕様を与えて一連のPDCAサイクルを回す開発実務を実体験させる。
5	EE	電気法規	1	陶山 和信	老朽化マンションの管理に関する実務経験に基づき、①電気法規が果たす役割と、②電気法規が他の法令と比較したときの特徴・類似性について、授業の随所で触れる。その中で（おおげさにいえば）安全確保という視点に立った時、法令と技術が表裏一体であることをイメージしてほしい。
2	EE	電気工学実験1	4	水谷 浩	情報通信機器メーカーでの高周波回路の設計・評価に関する実務経験にもとづき、測定系の校正を含む高周波回路の評価方法についてその概要を説明した後、例題回路の高周波特性の測定を実演し体得させる。
5	ME	機械デザイン	2	西田 英一	振動・騒音についての設計、トラブル対策を担当してきた企業経験を踏まえ、実用性に留意した内容を選択して講義する。
5	ME	創造設計学	2	富田 雅史	企業においてグループで開発業務およびQC活動を行ってきた経験を活かして授業展開を行う。業務遂行には常に問題発見、見える化、課題設定、課題解決の繰り返しである。特に、グループで活動するためには情報共有も課題となる。本講座では、これら問題解決方法の手段として体系化されているVEを理論的に学び、実習を通して体験し、業務遂行能力の基礎を醸成する。
4	ME	計算機プログラミング	2	富田 雅史	システム開発においてマイクロコンピュータを扱った経験を活かして、コンピュータのハード面からソフトウェア作成についてを説明する。
2	ME	電子計算機	2	富田 雅史	システム開発を行ってきた経験を活かし、電子計算機（コンピュータ）の基本的なハードウェアから、処理手順、開発環境、プログラミングについて説明する。
1	ME	創造演習(1年)	2	富田雅史	実務においては問題解決活動が常である。問題解決には問題が見える化し、その情報を正確に他の人と共有することが重要であり、多くの現場でその工夫や苦勞が見て取れる。本講座では、問題発見能力を醸成し得る知識を、開発現場での実務経験を生かして計画した実習を中心に体験的に教授する。

実務経験教員による授業科目一覧（準学士課程）

学年	学科	授業名	単位数	担当教員	授業要録
5	CS	マーケティング論	1	氏家 和彦	自動車製造メーカーにおける商品企画、デザイン開発実務の経験から、テキストの内容に加えて、講義の中で実際に授業担当者が経験した商品企画の実務事例紹介をしながら、マーケティングの考え方を解説していく。 マーケティングを考えていく上で、最も重要視されている市場環境や人々の行動といった日常生活環境の中から、実際に現在のモノ・コトに影響を与えている要素について解説し、見方、考え方を学んでもらう。
5	CS	技術者倫理	2	仙波 良	ICT関連企業において、コンプライアンス対策室、トラブル解決・原因究明部門、経営企画部門での実経験を踏まえて、理論的な面及び実務的な面の両方から講義、グループ討議を行う。
4	CS	ビジネス情報システム	1	仙波 良	ICT関連企業において、システム(ネットワーク、クラウド、ソフトウェア、パッケージ等)開発部門の責任者として、お客様との対応、開発プロジェクトの対応等を経験し、それに基づく講義及びグループ討議を行う。 経験したシステムは、社会システムから受発注システム、生産管理システム、SCMシステムと幅広いが、製造業のシステムを主として対象とする予定。
3	CS	経営工学概論	1	仙波 良	ICT関連企業において、経営戦略立案、コンプライアンス対策統括、プロジェクトマネジメント統括部門での経験を生かした講義及びグループ討議を行う。
1	CS	情報社会論	1	仙波 良	ICT関連企業で、汎用コンピュータからパソコンの開発、ネットワーク/クラウドの構築等の経験を活かし、デジタル機器の代表であるコンピュータ、通信機器の過去、現在の技術の進歩、トレンドを理解し、これらを踏まえて、デジタルをベースとする未来の情報社会を各自がイメージする。
デザイン学科 (AD) 計			62		
電気工学科 (EE) 計			20		
機械電子工学科 (ME) 計			20		
情報工学科 (CS) 計			16		

実務経験教員による授業科目一覧（専攻科課程）

学年	学科	授業名	単位数	担当教員	授業要録
1	AC	伝統文化特論	2	野島 伸仁	能楽師として各種公演の舞台に立ち、市民講座や小学校から大学までの教育機関における芸術鑑賞教室などの講師として出向している経験から本講座で日本の伝統文化を解説する。
1	AC	インターンシップ	2		企業等に勤務する実務家が各々の実務経験にもとづき学外実習を指導し、学生が進路への興味や意識を高める機会を提供する。
1	AC	専攻演習Ⅰ	1	富田 雅史, 雑賀 高	業務遂行には常に問題発見、見える化、課題設定、課題解決の繰り返しで、かつ、科学的根拠にもとづいて行うべき物であり、そのための方法が存在しておりそれを活用することが肝要であることを実務から学んだ。本講座は企業において開発業務遂行およびQC活動の経験を活かしてエンジニアリング・デザインに必要な「問題発見・課題設定」にフォーカスして授業を展開する。なお、問題の解決については専攻演習Ⅱで学ぶ。
1	AC	専攻演習Ⅱ	1	富田 雅史, 雑賀 高	業務遂行には常に問題発見、見える化、課題設定、課題解決の繰り返しで、かつ、科学的根拠にもとづいて行うべき物であり、そのための方法が存在しておりそれを活用することが肝要であることを実務から学んだ。本講座は企業において開発業務遂行およびQC活動の経験を活かしてエンジニアリング・デザインに必要な「問題の解決」にフォーカスして授業を展開する。
2	AC	分布定数回路特論	2	水谷 浩	情報通信機器メーカーでのミリ波帯MMIC（分布定数回路）の設計・試作・評価に関する実務経験にもとづき、分布定数回路の理論および特性の計算方法を解説する。
専攻科生産システム工学専攻（AC）計			8		