

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	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。
5	共通	DTP概論	1	氏家 和彦	デザイン事務所でのデザイン企画・制作実務での作業経験から、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。
4	共通	キリスト教概論	2	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。
4	共通	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	共通	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・技術を解説しながら安全に授業運営・教示する。
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	デザイン実習Ⅲ	4	氏家 和彦	デザイン事務所でのデザイン企画・制作の実務経験から、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方法を解説して理解してもらう。
5	AD	応用デザイン実習Ⅱ	4	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から、プロジェクトの一貫した計画、コンセプトメイクの現場に即した具体的な実践ノウハウを指導できる
5	AD	コンピュータグラフィックスⅢ	2	氏家 和彦	デザイン事務所での、デザイン企画・制作実務での作業経験から、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・プロダクトデザイン及びインテリアデザインに関する実務経験に基づき、実際の仕事での3D/CG制作に必要な基礎知識を解説しながら、造形表現の理解を深める。
5	AD	経営論	2	川崎 紀弘	デザイン会社取締役の経験から、経営計画立案や組織体制、人材配置の実践、売上げ目標、年度経営方針の策定など会社経営における基本的な業務を実践的な側面から解説できる
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	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
4	AD	デザイン実習2	2	比留間 真	企業でのデザイン開発の実務経験に基づき、設計・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に取り組む。
4	AD	デザイン方法論2	2	石黒 猛	国内外のさまざまな企業と実施したプロジェクトの経験からデザインの方法を、そのデザインの本質的な意味を含めて習得する。
4	AD	応用デザイン1（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：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	応用デザイン1（立体）	2	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。
4	AD	応用デザイン2（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：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	応用デザイン2（立体）	2	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。
4	AD	CG2	2	織田 豊一	〔立体〕 製品開発・プロダクトデザイン及びインテリアデザインに関する実務経験に基づき、実際の仕事での3D/CG制作に必要な基礎知識を解説しながら、造形表現の理解を深める。
				川崎 紀弘	〔平面〕 印刷技術者、エディトリアルデザイナー、アートディレクターの実務経験に基づき、実際の仕事でのグラフィックデザインに必要な基礎知識を解説しながら、造形表現の理解を深める。
4	AD	メディア・デザイン論	2	川崎 紀弘	紙から、オンスクリーンまでのメディアでのデザイン業務のアートディレクション、クリエイティブディレクションの経験。また、書籍企画編集、執筆の経験から、メディアで扱うコンテンツについての見知。
4	AD	UI・UXデザイン概論	2	石黒 猛	様々なメディアにわたってデザイン活動をしてきた経験から、新しいデザインの形とその可能性を理解、習得する。
3	AD	デザイン実習1	4	比留間 真	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	色彩学	2	李 盛姫	デザイン会社でのグラフィック関連コミュニケーションツール(パッケージデザインやポスター制作、CI開発など)の制作経験から、色彩に対する実践的な理解を深める
3	AD	表現法	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携わった経験から、アナログ表現によるスケッチからデジタル表現まで幅広く取り組む。

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
3	AD	CG1	2	江南 仁美	グラフィックデザイン・エディトリアルデザインの実務経験より、デザイナーとして必要な能力や思考に触れる。制作会社でのデザイン制作（グラフィック・エディトリアル・ウェブ等）過程において、必要とされるアプリケーションの基本操作およびデザインの現場で経験した制作スキルやルールを解説し、基本から応用までより実践的に学んでいく。
3	AD	構成演習	2	江南 仁美	制作会社でのデザイン制作（グラフィック・エディトリアル・ウェブ等）に関するアートディレクション・編集からデザインまでのプロセスと、その過程で情報を視覚化するためにどのように思考し構成したのか、実例を交えて展開する。
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携わった経験から、社会、生活と技術の関わりからデザインを考察する
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	江南 仁美 相田 智之	イラストレーターとしてのイラスト制作や制作会社でのデザイン制作（グラフィック・エディトリアル・ウェブ等）の経験から、対象物を観察し表現する基礎デッサン力を身につけるとともに、視覚的に第三者へイメージやアイデアを伝えるコミュニケーションツールとしてのドローイング（デッサン）も養っていく。
2	AD	基礎デザイン7（実材）	4	李 盛姫	デザイン会社でのグラフィック関連コミュニケーションツール(パッケージデザインやポスター制作、CI開発など)の制作経験から、印刷のスキルやデザイン制作のプロセスにおける実践的なデザインワークをおこなう
2	AD	基礎デザイン8（CG）	2	江南 仁美	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いての思考、実践、様々な印刷適性素材の活用
				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携わった経験から、社会、生活と技術の関わりからデザインを考察する
1	AD	基礎デザイン 2（デッサン）	2	江南 仁美 相田 智之	イラストレーターとしてのイラスト制作や制作会社でのデザイン制作（グラフィック・エディトリアル・ウェブ等）の経験から、対象物を観察し表現する基礎デッサン力を身につけるとともに、視覚的に第三者へイメージやアイデアを伝えるコミュニケーションツールとしてのドローイング（デッサン）も養っていく。
1	AD	基礎デザイン4(色彩構成)	2	李 盛姫	デザイン会社でのグラフィック関連コミュニケーションツール(パッケージデザインやポスター制作、CI開発など)の制作経験から、色彩と構成における実践的なデザインワークをおこなう

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	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。
3	EE	機械工学	2	井組 裕貴	自動車メーカーでの車体設計・評価に関する実務経験にもとづき、機械工学や材料力学の概要を解説した後、金属材料の強度や金属材料を使用した設計方法について説明する。
2	EE	創造設計	2	井組 裕貴	自動車メーカーでの車体設計・評価に関する実務経験にもとづき、機械工学や材料力学の概要を解説した後、金属材料の強度や金属材料を使用した設計方法について説明する。
2	EE	電気工学実験1	3	井組 裕貴	自動車メーカーでの車体設計・製作・評価に関する実務経験にもとづき、ミニチュアソーラーカーの概要を開説した後、電気エネルギーから機械エネルギーへの変換について説明する。
1	EE	CAD	2	井組 裕貴	自動車メーカーでの車体設計・評価に関する実務経験にもとづき、製図の概要を解説した後、2次元CADや3次元CADによる設計方法について説明する。
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。
5	ME	技術者倫理	2	三輪 賢一郎	研究機関においてOSS（オープンソースソフトウェア）のライセンス業務等に従事した知見をもとに、特にソフトウェア開発を伴う製品開発における知財との向き合い方にも踏み込んで論じるもの。
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。
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	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労が見て取れる。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	ソフトウェア工学Ⅰ	1	大墨 礼子	ソフトウェア開発会社での設計，開発，保守業務の実務経験にもとづき，ソフトウェア開発の手法と仕様の文書化について説明する。
5	CS	ソフトウェア工学Ⅱ	1	大墨 礼子	ソフトウェア開発会社での設計，開発，保守業務の実務経験にもとづき，ソフトウェアテストの手法およびテストケースの作成とテスト仕様の文書化について説明する。
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を行い、提案書作成を指導する。
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、デジタル技術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			73		
電気工学科（EE）計			21		
機械電子工学科（ME）計			19		
情報工学科（CS）計			15		

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	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	伝統文化特論	2	繁昌 孝二	漆芸家として、日展、日本新工芸展などの多くの展覧会に漆芸作品を出品するとともに、日本の工芸文化や漆芸文化の維持向上、並びに展覧活動の普及を目的に、工芸研究会の講師や市民文化講演などの講師を務め、それらの経験を踏まえて、日本の伝統文化や工芸文化について解説する。
1	AC	専攻演習Ⅰ	1	富田 雅史	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。本講座は企業での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	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。本講座は企業での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	トラヒック理論	2	三輪 賢一郎	ネットワークサーバーの運用・構築に長年携わった経験を基に、特にパケットベースのネットワークシステムのメカニズムについて分かりやすく解説する。また、前職での通信キャリアとの共同研究を通して会得した光ネットワークに関する知見を基に、主に基幹系ネットワークの沿革や要素技術についても講義の中で紹介する。
専攻科生産システム工学専攻（AC）計			8		