

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	担当実務家教員	実務歴
					実務経験と授業科目の関連性
4-5	共通	キリスト教概論	2	北川 大介	カトリック司祭として、後輩（司祭志願者）の指導にあたるほか、教会での祭儀における説教、信徒への講話や黙想会、ミッションスクールでの修養会指導をこれまでに多く担当。
					キリスト教を知識として客観性をもって伝えるとともに、個としての自らの生き方や社会の在り方を考えるための指針として提案することができる。
4-5	共通	中国語A	2	祁 玫	法廷通訳（横浜地方裁判所）
					法廷訴訟は損害賠償、有罪無罪等、各々の関係者にとって重大な利害に係るので、ただでさえ正確な表現が求められる。関係者が外国人となると、十分な意思疎通ができるか否かは、その関係者の利益・権利に直結する。法廷訴訟で培われた正確な通訳・翻訳の技は本科目のコミュニケーションにも生かすつもりである。
4-5	共通	中国語B	2	祁 玫	法廷通訳（横浜地方裁判所）
					法廷訴訟は損害賠償、有罪無罪等、各々の関係者にとって重大な利害に係るので、ただでさえ正確な表現が求められる。関係者が外国人となると、十分な意思疎通ができるか否かは、その関係者の利益・権利に直結する。法廷訴訟で培われた正確な通訳・翻訳の技は本科目のコミュニケーションにも生かすつもりである。
2	共通	保健体育（2年）	2	鎌田俊司	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の実務経験
					サッカーの単元を学習する際に、実務家教員の实務経験に基づき、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、後輩（司祭志願者）の指導にあたるほか、教会での祭儀における説教、信徒への講話や黙想会、ミッションスクールでの修養会指導をこれまでに多く担当。
					キリスト教を知識として客観性をもって伝えるとともに、個としての自らの生き方や社会の在り方を考えるための指針として提案することができる。

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	担当実務家教員	実務歴
					実務経験と授業科目の関連性
5	AD	経営論	2	川崎紀弘	デザイン会社の取締役、執行役員経験。また、そのグループ会社の出版社等の取締役経験
					様々な形態の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	川崎紀弘	デザイン会社の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。企業のデザインコンサルティング経験
					マーケティング戦略を含め企業へのデザイン提案
5	AD	応用デザイン3	2	織田豊一 川崎紀弘	〔立体〕 織田豊一／家具メーカー及びデザイン事務所でのインテリアデザイン、プロダクトデザイン、商品企画開発、カタログ・映像制作に関する実務 〔平面〕 川崎紀弘／印刷会社及びデザイン会社での印刷技術者、エディトリアルデザイナー、アートディレクターとしての実務経験
					〔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、立体造形、空間構成およびCAD/3DCGの制作に必要な基礎知識について演習と解説を行える。
					〔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。
5	AD	応用デザイン4	2	織田豊一 川崎紀弘	〔立体〕 織田豊一／家具メーカー及びデザイン事務所でのインテリアデザイン、プロダクトデザイン、商品企画開発、カタログ・映像制作に関する実務 〔平面〕 川崎紀弘／印刷会社及びデザイン会社での印刷技術者、エディトリアルデザイナー、アートディレクターとしての実務経験
					〔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、立体造形、空間構成およびCAD/3DCGの制作に必要な基礎知識について演習と解説を行える。
					〔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。
5	AD	体育実技（5年）	2	鎌田俊司	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の実務経験
					サッカーの単元を学習する際に、実務家教員の実務経験に基づき、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。
4	AD	体育実技（4年）	2	鎌田俊司	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の実務経験
					サッカーの単元を学習する際に、実務家教員の実務経験に基づき、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。
4	AD	デザイン方法論2	2	石黒猛	様々な企業とのデザインプロジェクトを実施、また様々な企業でデザイン教育も実施
					実務で経験したデザインの本質的価値を授業内で解説する。
4	AD	応用デザイン1（平面）	2	川崎紀弘	印刷会社及びデザイン会社での印刷技術者、エディトリアルデザイナー、アートディレクターとしての実務経験
					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	応用デザイン1（立体）	2	石黒猛	様々な企業とのデザインプロジェクトを実施、また様々な企業でデザイン教育も実施
					実務で培ったデザイン技法と考え方を授業内で実践していきます。
4	AD	応用デザイン2（平面）	2	川崎紀弘	印刷会社及びデザイン会社での印刷技術者、エディトリアルデザイナー、アートディレクターとしての実務経験
					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	応用デザイン2（立体）	2	石黒猛	様々な企業とのデザインプロジェクトを実施、また様々な企業でデザイン教育も実施
					実務で培ったデザイン技法と考え方を授業内で実践していきます。

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	担当実務家教員	実務歴
					実務経験と授業科目の関連性
4	AD	CG2	2	川崎紀弘 織田豊一	〔立体〕 織田豊一／家具メーカー及びデザイン事務所でのインテリアデザイン、プロダクトデザイン、商品企画開発、カタログ・映像制作に関する実務。 〔平面〕 川崎紀弘／印刷会社及びデザイン会社での印刷技術者、エディトリアルデザイナー、アートディレクターとしての実務経験
					〔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、立体造形、空間構成およびCAD/3DCGの制作に必要な基礎知識について演習と解説を行える。 〔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	印刷会社及びデザイン会社での印刷技術者、エディトリアルデザイナー、アートディレクターとしての実務経験 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。
					インタラクションデザインを駆使して様々な製品開発を実施、プログラミング技法を駆使して様々なメディアアートの制作を実施 実務で経験している、UI・DXの経験を使ってUI・DXの本質てきなポイントを学ぶ
4	AD	UI・UXデザイン概論	2	石黒猛	インタラクションデザインを駆使して様々な製品開発を実施、プログラミング技法を駆使して様々なメディアアートの制作を実施 実務で経験している、UI・DXの経験を使ってUI・DXの本質てきなポイントを学ぶ
					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、等）の実務制作／デザイン会社でグラフィックデザイン実務経験3年程度 実務制作経験から色彩に関する実践的なデザインワークを教授する。
3	AD	色彩学	2	李盛姫	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、等）の実務制作／デザイン会社でグラフィックデザイン実務経験3年程度 実務制作経験から色彩に関する実践的なデザインワークを教授する。
					自動車メーカーの量産デザイン、先行開発デザイン業務におけるインハウスデザイナー実務 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、手描きによるスケッチからデジタル表現によるレンダリングまで幅広く取り組む。
3	AD	表現法	2	比留間真	自動車メーカーの量産デザイン、先行開発デザイン業務におけるインハウスデザイナー実務 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、手描きによるスケッチからデジタル表現によるレンダリングまで幅広く取り組む。
					江南仁美/デザイン制作会社やフリーデザイナーでのデザイン制作（アートディレクター・グラフィック・エディトリアル・ウェブ等）に関する実務 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	デザイン制作会社やフリーデザイナーでのデザイン制作（アートディレクター・グラフィック・エディトリアル・ウェブ等）に関する実務 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
					自動車メーカーの量産デザイン、先行開発デザイン業務におけるインハウスデザイナー実務 先行開発デザイン業務におけるデザイン事例研究および商品開発部、設計部、欧米スタジオ等専門分野や文化の異なる部署との協働経験から、社会や技術、生活によってかたちづくられるデザインの役割を解説
2	AD	基礎デザイン5 （立体・空間構成）	2	織田豊一	家具メーカー及びデザイン事務所でのインテリアデザイン、プロダクトデザイン、商品企画開発、カタログ・映像制作に関する実務。 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、立体造形、空間構成およびCAD/3DCGの制作に必要な基礎知識について演習と解説を行える。
					自動車メーカーの量産デザイン、先行開発デザイン業務におけるインハウスデザイナー実務 量産デザインや先行開発デザイン業務におけるスケッチ作業の経験から、表現やデザイン思考の基礎となるデッサンの取り組み方について考える
2	AD	基礎デザイン6 （ドローイング）	2	比留間真	自動車メーカーの量産デザイン、先行開発デザイン業務におけるインハウスデザイナー実務 量産デザインや先行開発デザイン業務におけるスケッチ作業の経験から、表現やデザイン思考の基礎となるデッサンの取り組み方について考える
					デザイン会社でグラフィックデザイン実務経験3年程度 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、等）の実務制作経験から実践的なデザインワークを教える。
2	AD	基礎デザイン7 （実材）	4	李盛姫	デザイン会社でグラフィックデザイン実務経験3年程度 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、等）の実務制作経験から実践的なデザインワークを教える。
					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、等）の実務制作経験から実践的なデザインワークを教える。

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	担当実務家教員	実務歴
					実務経験と授業科目の関連性
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・提案の実務経験
					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	比留間真 川崎紀弘	比留間真／自動車メーカーの量産デザイン、先行開発デザイン業務におけるインハウスデザイナー実務 川崎紀弘／印刷会社及びデザイン会社での印刷技術者、エディトリアルデザイナー、アートディレクターとしての実務経験
					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 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
1	AD	基礎デザイン2 (デッサン)	2	江南仁美	デザイン制作会社やフリーデザイナーでのデザイン制作（アートディレクター・グラフィック・エディトリアル・ウェブ等）に関する実務
					デザイン制作の現場で必要とされる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）スキルと対象物を観察するし表現する基礎デッサン力を身につける
1	AD	基礎デザイン4 (色彩構成)	2	李 盛姫	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、等）の実務制作／デザイン会社でグラフィックデザイン実務経験3年程度
					実務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	担当実務家教員	実務歴
					実務経験と授業科目の関連性
5	EE	電気応用	2	陶山 和信	ビルの設備管理（現職）、特に老朽マンションの保守点検及び修理（電気工事士の範囲が中心）
					ビル管理特に老朽化マンションの管理に関する実務経験に基づき、電気設備に絡む諸問題を、社会的視野を踏まえて解説する。具体的な事例として、共用部分の照明のLED化を費用の問題を含めた判断、給水ポンプやエレベータの保守点検を費用の問題を含めた立案、給水設備と消防設備の関連、スロープ化等バリアフリー化に伴う問題との関連、冷暖房と電熱管理、送風機と換気、補強と金属溶接等を実際の管理でトラブルとなった経験をもとに居住者のプライバシーに配慮しながら解説する。
5	EE	電気法規	2	陶山 和信	ビルの設備管理（現職）、特に老朽マンションの保守点検及び修理（電気工事士の範囲が中心）
					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。
5	EE	体育実技（5年）	2	鎌田俊司	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の実務経験
					サッカーの単元を学習する際に、実務家教員の実務経験に基づき、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。
4	EE	体育実技（4年）	2	鎌田俊司	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の実務経験
					サッカーの単元を学習する際に、実務家教員の実務経験に基づき、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。
3	EE	情報処理	2	陶山和信	ビルの設備管理（現職）、特に老朽マンションの保守点検及び修理（電気工事士の範囲が中心）
					老朽マンション管理に付随する事項として、居住者の個人情報の管理をアセンブラの総合演習に生かす。 館内配線の劣化を事前調査するバーチャル実験をC言語の総合演習に生かす。（実務では研究段階であるが）
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
					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	電気回路2	2	陶山和信	ビルの設備管理（現職）、特に老朽マンションの保守点検及び修理（電気工事士の範囲が中心）
					老朽マンションの漏電や停電を防ぐため、修繕が必要な配線箇所を竣工図面か予測するときの計算に用いる手法の入門となる回路計算を演習に取り入れていく。
2	EE	電気工学実験 1	2	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
					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発した後、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
					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。

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	担当実務家教員	実務歴
					実務経験と授業科目の関連性
5	ME	創造設計学	2	三輪賢一郎 富田雅史	三輪賢一郎/将来ネットワーク通信の研究開発 富田雅史/電力システムの開発
					企業においてグループで開発業務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重要な課題である。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	研究機関にて、ポストインターネットや基幹系ネットワークの高度化のための共同研究活動等に従事。
					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。
5	ME	電気通信法規	2	三輪 賢一郎	研究機関にて、ポストインターネットや基幹系ネットワークの高度化のための共同研究活動等に従事。
					通信法令違反にならないようにするための様々な活動により得られた知見をもとに授業を展開する。
5	ME	体育実技（5年）	2	鎌田俊司	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の実務経験
					サッカーの単元を学習する際に、実務家教員の実務経験に基づき、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。
4	ME	体育実技（4年）	2	鎌田俊司	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の実務経験
					サッカーの単元を学習する際に、実務家教員の実務経験に基づき、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。
2	ME	電子計算機	2	富田 雅史	電力変換装置の開発に3年従事
					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。

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	担当実務家教員	実務歴
					実務経験と授業科目の関連性
5	CS	技術者論理	2	仙波 良	ICT関連企業で、約40年間にわたり、汎用機からパソコンの企画開発、ネットワーク/クラウドの構築等の事業部門に加え、コンプライアンス対策室、トラブル解決・原因究明部門、経営企画部門での経験あり。
					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授業を行う。
5	CS	ソフトウェア工学	2	大墨礼子	企業にて科学技術計算およびソフトウェア開発に従事
					ソフトウェア開発の過程で重要な設計、仕様の策定などを授業で扱ったプログラムを対応付けながら文書化し、まとめることができるようにする
5	CS	情報ネットワーク	2	小橋喜嗣	通信会社の研究開発部門において、約20年間、情報通信システムの研究開発に従事し、その後約20年間は通信会社および関連子会社（ICT企業）の経営企画など事業経営に従事。
					通信会社の研究開発部門において、コンピュータネットワークおよびネットワークセキュリティを基本にしたシステム構築を実践してきたので、実務的な面からの意味を講義において付加する
5	CS	体育実技（5年）	2	鎌田俊司	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の実務経験
					サッカーの単元を学習する際に、実務家教員の実務経験に基づき、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。
4	CS	体育実技（4年）	2	鎌田俊司	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の実務経験
					サッカーの単元を学習する際に、実務家教員の実務経験に基づき、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。
4	CS	数値計算1	2	大墨礼子	企業にて科学技術計算およびソフトウェア開発に従事
					科学技術計算における誤差の影響および線形数学の数値解法が理解できるよう講義演習を行う
4	CS	数値計算2	2	大墨礼子	企業にて科学技術計算およびソフトウェア開発に従事
					科学技術計算で必須となる非線形問題の解法について理解できるよう講義演習を行う
3	CS	アルゴリズム論1	2	大墨礼子	企業にて科学技術計算およびソフトウェア開発に従事
					システム開発（プログラミング）にアルゴリズム・データ構造の理解が重要であることを理解できるよう講義演習を行う
3	CS	アルゴリズム論2	2	大墨礼子	企業にて科学技術計算およびソフトウェア開発に従事
					システム開発（プログラミング）にアルゴリズム・データ構造の理解が重要であることを理解できるよう講義演習を行う
1	CS	情報社会論	1	仙波 良	ICT関連企業で、約40年間にわたり、汎用機からパソコンの企画開発、ネットワーク/クラウドの構築等の事業部門に加え、技術管理部門、経営部門も経験。
					コンピュータ及び通信機器の技術面に加えて、技術進歩のトレンドから見える過去・現在・未来の情報社会の姿や課題について、開発企画の経験を踏まえ、本授業を行う。
デザイン学科（AD）計			63		
電気工学科（EE）計			27		
機械電子工学科（ME）計			21		
情報工学科（CS）計			28		

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	担当実務家教員	実務歴
					実務経験と授業科目の関連性
1	AC	インターンシップ	2		インターンシップ先の企業等に勤務する実務家 企業等に勤務する実務家が各々の実務経験に基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、日本新工芸展の全国規模の公募展やグループ展に長年にわたり漆芸立体作品を出展している。また、日本新工芸をはじめ、平塚市展、伊勢原市展、目黒造形展、法務省作品コンクール等で審査員を経験。 日本の伝統文化、工芸文化を代表する漆工芸の分野で長年従事しており、その経験を活かし、工芸文化全般の現状、技術・技能など講義すると共に、演習課題など織り交ぜることが出来る。
1	AC	専攻演習Ⅰ	1	富田 雅史	電力システムの開発 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	電力システムの開発 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。
1	AC	数値解析	2	大墨礼子	企業にて科学技術計算およびソフトウェア開発に従事 科学技術計算に使用される各アルゴリズムを理解できるように講義する
1	AC	情報数学	2	大墨礼子	企業にて科学技術計算およびソフトウェア開発に従事 科学技術計算における情報数学との関連を強く意識づけるよう授業を行う
2	AC	トラヒック理論	2	三輪 賢一郎	研究機関において、ポストインターネット及び基幹系ネットワークの研究に従事する中で、ネットワークサーバー等の構築等に従事。 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			12		