

2021年度 実務経験のある教員による授業科目一覧【総合情報学部】

氏名	科目名	単位数	授業内容 (どのような経験を持ち、どのような授業を行うか)
茂住 和世	知識創造の方法a	2	企業活動とはどのようなものなのか、社員に求められることとは何かなど、企業で働いた経験を活かした講義を行う。
中尾 宏	知識創造の方法c	2	上場企業の情報システム部門やコンサルティング企業のITコンサルタント、企業経営など20年以上の実務経験をもつ講師が、実際に企業の問題解決に用いた様々な手法を受講生の身近な課題を題材に体験的に解説する。
永井 保夫	人工知能a	2	企業や研究所での経験を活かした講義および演習を実施する。
布広 永示	システム設計論a	2	IT 企業でのシステム開発に従事した経験を活かし、システム設計・開発に関する講義を行う。
布広 永示	システム設計論b	2	IT 企業でのシステム開発に従事した経験を活かし、システム設計・開発に関する講義を行う。
布広 永示	言語処理論	2	IT 企業でのシステム開発に従事した経験を活かし、言語処理に関する講義を行う。
マッキン ケネスジェームス	人工知能b	2	企業でのソフトウェア開発経験を活かし、具体的な事例を含めた講義を行う。
マッキン ケネスジェームス	人工知能プログラミング	2	企業でのソフトウェア開発経験を活かし、実例に触れながら講義を行う。
金 武完	情報通信システム論b	2	企業での研究・開発した経験を活かし、ネットワークに関する講義を行う。
藤田 修平	映像表現基礎 I	2	映像制作会社におけるCM、CG短編アニメ等の映像制作の経験を活かし、撮影とノンリニア編集、録音に関する基礎的な技術を指導し、授業内で行う撮影・編集の課題を通して、映像メディアの〈文法〉(言語性)を理解させる。
浅川 順	映像制作論 II	2	学生は実際に映像作品制作を通して、高度な映像制作の技術と知識を、実務経験を活かして、監督の立場から指導。 編集では最新編集アプリ、ダビンチリゾルブ も使用。 また映像制作を通して社会人としてのマナー(約束を守る、他人に対するリスペクト、礼儀等)も身につける
浅川 順	映像表現論	2	CM、CG短編アニメ、ゲーム映像、等の映像制作の監督経験を活かし、映画誕生以前、映画誕生以後から現在、そして未来について、映像とコミュニケーションの関係を監督の立場から考察する。
	インターンシップ	2	企業で約1~2週間のインターンシップ研修を実施する。この実習以外に、「マナー講座」、「発表会」、「報告書作成」などの事前事後のフォローアップを通じて、「職業観の育成」「キャリアデザインの構築」「専門教育へのフィードバック」などへの展開を目指している。
	合計	26	