

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

■名古屋国際工科専門職大学 工科学部 学部共通科目

科目名	教員名	配当年次	単位数	授業形態
コミュニケーションツール	倉下 亮	1 後	1	演習
経済入門	今井 範行	1 前	2	講義
国際関係論	今井 範行	1 後	2	講義
ビジネス総論	今井 範行	1 前	2	講義
ファイナンスとコストマネジメント	今井 範行	3 後	2	講義
グローバルビジネス戦略	今井 範行	3 前	2	講義
地域共創デザイン実習	竹尾 淳、小山 登、佐藤 久美、北野 不凡	2 通	6	実習
単位数合計 (a)			17	

■名古屋国際工科専門職大学 工科学部 情報工学科 専門科目

科目名	教員名	配当年次	単位数	授業形態
臨地実務実習 I	加藤 伸之、高柳 一樹、水野 理、竹尾 淳、奥村 健太	2 通	5	実習
臨地実務実習 II	加藤 伸之、倉下 亮、山田 英一、竹尾 淳、奥村 健太	3 通	7.5	実習
臨地実務実習 III	加藤 伸之、佐藤 省三、水野 理、山田 英一、藤網 雅己	4 通	7.5	実習
ソリューション開発 I	佐藤 省三、小南 哲也	3 後	2	実習
ソリューション開発 II	佐藤 省三、小南 哲也	4 前	4	実習
メディア情報処理実習	水野 理	2 後	1	実習
地域 AI サービス応用	佐藤 省三	3 前	2	実習
IoT システム開発	倉下 亮	2 前	3	実習
ビジネス IoT システム開発	竹尾 淳	3 前	3	実習
地域 IoT サービス応用	竹尾 淳	3 後	2	実習
ビジネスロボット開発	室崎 隆	3 前	3	実習
地域ロボットサービス応用	小南 哲也	3 後	2	実習
プログラミング言語	佐藤 省三	1 前	3	講義・演習
エレクトロニクス工学	山田 英一	1 前	1.5	講義・演習
解析学	山田 英一、伊部 公紀	1 後	2	講義
Python プログラミング基礎	水野 理	1 後	1.5	講義・演習
リアルタイムシステム	宮内 新、藤網 雅己	1 後	3	講義・演習
ハードウェア設計	室崎 隆	1 後	3	講義・演習
ソフトウェアシステム開発	倉下 亮	3 前	2	演習
自然言語処理	水野 理	2 前	1.5	講義・演習
深層学習	水野 理	3 前	2	演習
画像・音声認識	水野 理	3 前	2	演習
デバイス・ネットワーク	倉下 亮	2 後	1.5	講義・演習
IoT デバイスプログラミング I	山田 英一	2 後	1	演習
エッジデバイス設計	佐藤 省三	2 後	1	演習
サーバ・ネットワーク	竹尾 淳	3 前	1.5	講義・演習
IoT デバイスプログラミング II	竹尾 淳	3 前	2	演習
ロボット機構	室崎 隆	3 前	2	演習
ロボット制御	藤網 雅己	3 前	2	演習
制御工学基礎	山田 英一	2 前	2	講義
IoT の基礎	藤網 雅己	2 前	2	講義
卒業研究制作	宮内 新、山本 修一郎、倉下 亮、佐藤 省三、水野 理、山田 英一	4 通	4	演習
単位数合計 (b)			82.5	

情報工学科計 (a + b)	99.5
----------------	------

■名古屋国際工科大学 工科学部 デジタルエンタテインメント学科 専門科目

科目名	教員名	配当年次	単位数	授業形態
臨地実務実習 I	伊部 公紀、西井 育生、田中 厚美	2 通	5	実習
臨地実務実習 II	小林 正、孟 祥宇、西井 育生	3 通	7.5	実習
臨地実務実習 III	伊部 公紀、齋藤 幹雄、北野 不凡	4 通	7.5	実習
ビジネスコンテンツ制作実習	齋藤 幹雄、西井 育生、岩木 勇一朗	3 通	6	実習
デジタルコンテンツ総合実習	齋藤 幹雄、西井 育生、岩木 勇一朗	4 前	3	実習
ゲーム制作技術総合実習	齋藤 幹雄	2 前	3	実習
地域振興ゲーム制作実習	齋藤 幹雄	2 後	2	実習
CG アニメーション総合実習	田中 厚美	2 前	3	実習
地域振興 CG アニメーション制作実習	西井 育生	2 後	2	実習
コンピュータグラフィックス I	田中 厚美	1 前	2	講義
ゲーム構成論 I	齋藤 幹雄	1 前	2	講義
C++プログラミング基礎	三浦 義広	1 前	3	講義・演習
デジタル造形 I	孟 祥宇	1 前	3	講義・演習
CG デザイン基礎	田中 厚美	1 前	1.5	講義・演習
解析学	伊部 公紀、山田 英一	1 後	2	講義
コンピュータグラフィックス II	孟 祥宇	1 後	2	講義
ゲームアルゴリズム I	三浦 義広	1 後	2	講義
オブジェクト指向プログラミング	三浦 義広	1 後	1.5	講義・演習
ゲーム構成論 II	北野 不凡	1 後	1.5	講義・演習
デジタル造形 II	孟 祥宇	1 後	3	講義・演習
デジタル映像表現技法基礎	田中 厚美	1 後	1.5	講義・演習
ゲームアルゴリズム II	三浦 義広	3 前	1.5	講義・演習
エンタテインメント設計	北野 不凡	3 前	1.5	講義・演習
ゲームプログラム構成基礎	三浦 義広	2 前	3	講義・演習
ゲームデザイン実践演習	北野 不凡	2 後	1	演習
マルチプラットフォームプログラミング	宮部 寿保	3 後	3	講義・演習
デジタル映像表現技法応用	田中 厚美	2 前	3	講義・演習
デジタルキャラクタ実践演習	孟 祥宇	2 後	3	講義・演習
CG アニメーション総合演習	西井 育生	3 後	1	演習
コンテンツ制作マネジメント	北野 不凡	2 前	2	講義
映像論	西井 育生	2 前	2	講義
ゲームハード概論	三浦 義広	3 前	1.5	講義・演習
卒業研究制作	小林 正、齋藤 幹雄、西井 育生、北野 不凡、田中 厚美	4 通	4	演習
単位数合計(c)			90.5	
デジタルエンタテインメント学科計(a+c)			107.5	

※教員名に下線があるものが実務経験のある教員