

## AIシステム科 (AIエンジニアコース)

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1J01	1 学年	コンピュータシステム	96	社内SEとして勤務経験のある教員がその経験を活かしてITの概論と専門用語、インフラストラクチャ、アプリケーションとソフトウェア、ソフトウェア開発について授業を行う。
1J02		ネットワーク技術	48	サーバ構築・運用の業務経験のある教員が現代社会におけるネットワーク技術 セキュリティ対策の知識についての授業を行う。
1J03		情報セキュリティ	48	社内ネットワーク管理経験がある教員がセキュリティ対策やウイルス知識の授業を行う。様々な認証や承認技術を授業にて展開する。
1J04		データベース技術	64	システム開発企業でデータベースの操作経験のある教員がその経験を活かして、データベースの操作をSQLServerを使用して授業を行う。
1J05		総合演習 I	32	自動車制御設計企業でシステム設計経験がある教員が、その経験を活かしてAIやコンピュータに関する資格の対策授業を行う。
1J06		データ構造とアルゴリズム	64	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして、プログラミングの際に用いるアルゴリズム・データ構造をPythonを使用して授業を行う。
1J07		Python 言語実習	160	製造業の生産技術の研究所でシステム開発経験のある教員がその経験を活かしてPython 言語の基本文法の修得、ライブラリの利用方法について授業を行う。
1J09		AI プログラミング実習 I	64	製造業の生産技術の研究所でシステム開発経験のある教員がその経験を活かしてPython 言語のライブラリを使用した機械学習の実現方法について授業を行う。
1J10		基礎数学	32	複合機・精密機器メーカーで実務経験を有する教員がその経験を活かして人工知能(AI)のアルゴリズムに使われている数学について授業を行う。
1J11		文書処理技術	32	複合機・精密機器メーカーで実務経験を有する教員がその経験を活かしてドキュメント制作に必要なオフィスアプリケーション技術について授業を行う。
1J12		表計算応用技術	96	複合機・精密機器メーカーで実務経験を有する教員がその経験を活かしてドキュメント制作に必要なオフィスアプリケーション技術について授業を行う。また、データサイエンスの入口である統計解析手法についても授業を行う。

2J01	2 学年	総合演習Ⅱ	64	自動車制御設計企業でシステム設計経験がある教員が、その経験を活かしてAIやコンピュータに関する資格の対策授業を行う。
2J02		バックエンドプログラミング	64	自動運転開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてPythonを用いたフレームワーク開発技術の研究について授業を行う
2J03		フロントエンドプログラミング	64	独立系SI企業で勤務経験のある教員がその経験を生かして、JavaScriptを用いたモバイル向けクロスプラットフォーム開発について授業を行う
2J04		A I プログラミング実習Ⅱ	128	製造業の生産技術の研究所でシステム開発経験のある教員がその経験を活かしてPython言語のライブラリを使用した機械学習の実現方法について授業を行う。
2J05		クラウドA I 活用技術	64	自動運転開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして最新のクラウドサービスを活用したプログラミング技術の研究について授業を行う
2J06		I o T 技術	64	複合機・精密機器メーカーで実務経験を有する教員がその経験を活かしてIoT開発についての授業を行う。
2J07		応用数学	32	複合機・精密機器メーカーで実務経験を有する教員がその経験を活かして統計学及びデータ分析について授業を行う。
2J08		データサイエンス概論	64	複合機・精密機器メーカーで実務経験を有する教員がその経験を活かしてデータサイエンスの概論について授業を行う。
2J09		プレゼンテーション技法	32	自動運転開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてコミュニケーション技法、PowerPointについて授業を行う
2J10		A I システム開発実践	96	自動運転開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして最新のデバイスを活用したプログラミング技術の研究について授業を行う
2J11		卒業研究	224	自動運転開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして卒業研究グループ制作を行う
2J13		企業実習	32	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う

## 情報システム科（システム開発コース）

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1A01	1 学年	コンピュータ概論	120	複合機・精密機器メーカーで勤務経験のある教員がその経験を活かしてハードウェア、ソフトウェア、情報処理システムについて授業を行う
1A02		セキュリティ概論	32	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして、セキュリティに関する授業を行う。
1A03		ネットワーク技術	72	企業のシステム開発部門で勤務経験のある教員がネットワーク技術について授業を行う
1A04		データベース技術	48	企業のシステム開発部門で勤務経験のある教員がその経験を活かしてデータベース技術について授業を行う
1A05		システム開発概論	32	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてシステム開発の基礎知識について授業を行う
1A06		マネジメント概論	32	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてマネジメント系(プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント、システム監査)について授業を行う
1A07		I Tストラテジ概論	72	ゲーム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてストラテジ系(情報システム戦略、経営戦略、企業と法務)について授業を行う
1A08		総合演習 I	32	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして国家試験対策を行う
1A09		総合演習 II	96	企業のシステム開発部門で勤務経験のある教員がその経験を活かして秋期、冬期検定対策を行う
1A10		プログラミング実習（基礎）	160	コンピュータ関連企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かして、Java言語の基本文法、基本アルゴリズム、プログラミング作成技法について授業を行う。
1A11		プログラミング実習（応用）	48	複合機・精密機器メーカーで勤務経験を有する教員がその経験を活かして、Python言語のプログラム応用技術の修得について授業を行う
1A12		システム開発実践	48	コンピュータ関連企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かして、Java言語などのプログラム応用技術の修得について授業を行う
1A13		プレゼンテーション技法	32	社内SEとして勤務経験のある教員がその経験を活かしてコミュニケーション技法、PowerPointについて授業を行う
1A14		システム関連技術 I	96	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてクラウド関連技術について授業を行う

2A01	2 学年	総合演習Ⅲ	32	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして国家試験対策を行う
2A02		システム関連技術Ⅱ	32	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてUNIX,サーバ,ストレージ,仮想化,シェル,ネットワークコマンド,セキュリティについて授業を行う
2A03		次世代テクノロジー研究	96	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして最新のデバイスを活用したプログラミング技術の研究について授業を行う
2A04		モバイルアプリ研究	96	独立系SI企業で勤務経験のある教員がその経験を生かして、JavaScriptを用いたモバイル向けクロスプラットフォーム開発について授業を行う
2A05		システム構築	192	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてWebアプリケーション開発、C#.net、ASP.net、SQLServerについて授業を行う
2A06		アプリケーション実習	64	Officeソフトを業務で活用した経験のある教員がアプリケーションの基礎から応用まで授業を行う。
2A07		プレゼンテーション技法	32	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてコミュニケーション技法、PowerPointについて授業を行う
2A08		卒業研究	224	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして卒業研究グループ制作を行う
2A10		企業実習	32	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う

## 情報システム科（ゲームクリエイターコース）

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1B02	1 学年	ゲームエンジン実習	256	ゲーム制作の業務経験を活かしてゲームエンジン(Unreal Engine)の活用とブループリントについて授業を行う
1B06		コンピュータグラフィックス	64	ゲームグラフィックスデザイナーとしての業務経験を有する教員が経験を活かしてゲームグラフィックスの実作業を経験させる。2D、3Dデータの作成の基本を習得する授業を行う
1B07		ゲームサウンドⅠ	32	ゲームサウンドクリエイターとしての業務経験を有する教員がその経験を活かしてゲーム制作用SE,BGMの制作について授業を行う
1B09		コンピュータシステムⅠ	128	ゲーム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてコンピュータシステム(ハードウェア・ソフトウェア・ネットワークの基本)について授業を行う
2B03	2 学年	ゲームエンジン実践	128	ゲームクリエイターとしての業務経験を有する教員がその経験を活かしてゲームエンジン(Unreal Engine)を使ったゲーム開発技術について授業を行う
2B04		ゲーム制作実習Ⅱ	240	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてゲーム大賞作品、楠祭、ゲームショウ用の作品制作について授業を行う
2B05		ゲーム企画	48	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてゲームタイトルのチーム制作について授業を行う
2B06		卒業研究	224	システム開発企業で勤務経験のある教員と、コンピュータ教育の経験を有する教員がその経験を活かして卒業研究グループ制作を行う
2B07		ゲームサウンドⅡ	32	ゲームサウンドクリエイターとしての業務経験を有する教員がその経験を活かしてゲーム制作用SE,BGMの制作、卒業研究用について授業を行う
2B08		コンピュータシステムⅡ	64	複合機・精密機器メーカーで勤務経験のある教員がその経験を活かし、マルチメディア検定について授業を行う。
2B10		企業実習	32	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う

## 情報システム科（プロダクトデザイナー・CADコース）

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1C01	1 学年	CAD製図技法	96	CADシステム開発企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かして二次元CAD利用技術者試験2級の製図分野試験対策を行う
1C02		CAD実習（初級）	144	CADシステム開発企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かしてAutoCADの基本操作の習得を通じて二次元CAD利用について授業を行う
1C03		機械工学 I	16	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かして材料、流体、熱、機構、制御、加工などの機械工学の基礎知識を習得について授業を行う
1C04		CAD実習（機械上級 I）	48	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かして機械製図の知識・AutoCADの応用操作、Fusion360の操作方法を習得について授業を行う
1C05		建築法規 I	32	一級建築士としての業務経験を有する教員がその経験を活かして講義を通し建築法規について授業を行う
1C06		CAD実習（建築上級 I）	48	一級建築士としての業務経験を有する教員がその経験を活かして建築設計の基礎やCAD製図技法について授業を行う
1C08		デザイン概論	64	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かして色彩・図形に関する基本デザインの基礎について授業を行う
1C09		表現基礎	64	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かして色彩・図形に関する基本デザインの基礎について授業を行う
1C10		造形デザイン	64	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かして加工の知識を学びながら、試作モデルの制作について授業を行う
1C11		マルチメディア概論	96	CADシステム開発企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かしてマルチメディア検定ベーシックの試験対策を行う
1C12		特別講義	16	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かして履歴書の作成や自己ブランディングの講義を行う。

2C01	2学年	プロダクトデザイン概論	64	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かしてプロダクトデザインの基礎を学ぶ。プロダクトデザイン検定2級の試験対策を行う
2C02		プロダクトデザイン実習	64	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かして製品デザインの発想・設計・Fusion360でのモデリングについて授業を行う
2C03		機械工学Ⅱ	32	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かしてFusion360での静的・流体・熱解析のシミュレーションの方法についての授業を行う
2C04		CAD実習（機械上級Ⅱ）	128	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かして減速機・コンピュータ機器・エネルギー関連機器などの機械製図・Fusion360での組立図・デジタルモックアップについて授業を行う
2C05		建築法規Ⅱ	32	一級建築士としての業務経験を有する教員がその経験を活かして講義を通し建築法規について授業を行う
2C06		CAD実習（建築上級Ⅱ）	144	一級建築士としての業務経験を有する教員がその経験を活かして建築設計の基礎やCAD製図技法について授業を行う
2C07		コンピュータグラフィックスⅡ	96	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かしてRevitとTwinmotionでの作品制作を学ぶ・レンダリングについて授業を行う
2C08		プロジェクト企画	64	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かしてプロジェクト企画立案技法の習得（マーケティング・コンセプトメイキング・フィールドワーク）について授業を行う
2C10		卒業研究	240	自動車関連部品企業で設計業務に従事していた教員がその経験を活かして卒業研究グループ制作を行う
2C12		企業実習	32	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う

## 情報システム科（ビジュアルデザイナーコース）

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1D01	1 学年	C G 概論	64	デザイン修士、デザインおよび印刷企業で勤務経験のある教員が、その経験を活かしCGクリエイター検定ベーシック対策を行う
1D02		C G 実習（基礎）	128	デザイン修士、デジタルデザイン企業で勤務経験のある教員が、2DCGソフト(Illustrator・Photoshop)によるグラフィックス制作技術の習得について授業を行う
1D03		C G 実習（応用 I）	96	アニメーション制作に関する業務経験を有する教員がその経験を活かして3DCGソフト(Maya)によるグラフィックス制作技術の習得について授業を行う
1D04		W e b デザイン実習	128	デザイン事務所を運営している教員がその経験を活かしてHTML文法基礎の習得について授業を行う
1D05		デジタル撮影技術	32	デザイン修士、デザインおよび印刷企業で勤務経験のある教員が、その経験を活かしデジタルカメラによる撮影技術及びデジタル加工技術の習得についての授業を行う。
1D07		デザイン概論	64	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かして色彩・図形に関する基本について授業を行う
1D08		表現基礎	64	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かしてデッサンの基礎について授業を行う
1D09		マルチメディア概論	64	デザイン修士、デジタルデザイン企業で勤務経験のある教員が、CG、マルチメディアについての講義を行う。
1D10		特別講義	16	デザイン修士、デジタルデザイン企業で勤務経験のある教員が、CG、マルチメディアについての講義を行う。
1D11		W e b デザイン概論 I	48	CADシステム開発企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かしてWebデザイナー検定ベーシック 対策を行う

2D01	2 学年	CG実習（応用Ⅱ）	32	アニメーション制作に関する業務経験を有する教員がその経験を活かしてMayaの応用操作の習得について授業を行う
2D02		ゲームグラフィックス	96	ゲームグラフィックスデザイナーとしての業務経験を有する教員がその経験を活かして2Dゲームの基本、実際に必要となるグラフィック素材の制作を経験させる
2D03		CGアニメーション実習	96	アニメーション制作に関する業務経験を有する教員がその経験を活かしてMayaを用いた3Dアニメーションの制作について授業を行う
2D05		ムービー編集	96	映像編集業務の経験を有する教員がその経験を活かして動画編集ソフトの操作・VFX(実写合成)の基礎について授業を行う
2D06		デザイン実習	64	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かしてデザイン実習について授業を行う
2D07		Webデザイン概論Ⅱ	48	デザイン修士、デザインおよび印刷企業で勤務経験のある教員が、その経験を活かして、Webデザイナー検定(CG-ARTS検定 Webデザイン部門)対策の授業を行う。
2D08		プロジェクト企画	64	デザイン事務所を運営している教員がその経験を活かしてプロジェクト企画立案技法の習得について授業を行う(マーケティング・コンセプトメイキング・フィールドワーク)
2D10		卒業研究	240	デザイン修士、デザインおよび印刷企業で勤務経験のある教員が、その経験を活かして、作品制作指導を行う。
2D12		企業実習	32	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う

## IT総合研究科（IT総合研究コース）

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1G01	1 学年	ゲームプランニング	64	ゲーム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてゲーム制作における企画・設計・進捗管理について授業を行う
1G02		ゲームプログラミング	128	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして、ゲーム開発ミドルウェアの活用による3Dゲームプログラミングや、ネットワークプログラミングなどの技術について授業を行う
1G03		ゲームグラフィックス	96	ゲームグラフィックスデザイナーとしての業務経験を有する教員が経験を活かして実際のゲーム製作のグラフィックス部分の指導を行う
1G04		ゲーム開発技術研究	64	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして、シェーダプログラミングの基礎や、AR・VRなどを活用したゲーム制作技術について授業を行う
1G05		ゲーム課題研究	288	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして、就職、学校祭、東京ゲームショウ、各種コンテストなどに向けたゲームを制作について授業を行う
1G06		卒業制作	128	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして、各専攻の目的に応じて、研究や作品制作について授業を行う
1G08		企業実習	48	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う

## 情報ビジネス科（情報ビジネスコース）

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1E02	1 学年	I T 概論 II	128	社内SEとして勤務経験のある教員がその経験を活かして、ハードウェアやソフトウェア及びコンピュータネットワーク技術の基礎知識や専門用語など授業を行う
1E03		ビジネス概論 I	64	商社にて実務経験がある教員がその経験を活かしてビジネス能力検定3級、2級について授業を行う
1E04		ビジネス文書	64	商社にて実務経験がある教員がその経験を活かしてビジネス文書3級、2級(ビジネス文書の基本)について授業を行う
1E05		接客実習 I	48	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かしてサービス接客3級、接客業務を意識した接客技術について授業を行う
1E09		WORD 実習	64	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かしてWord初級編、文書作成についての授業を行う
1E10		EXCEL 実習	64	OA商社、コンピュータ教育関連機関の経験を有する教員がその経験を活かしExcel初級編、表計算、グラフについての講義を行う
1E11		アプリケーション中級	64	企業のシステム開発部門で勤務経験のある教員がその経験を活かしてWORDとEXCELの高度な技能(2級目標)について授業を行う
1E13		ショップデザイン	32	美術に関する業務経験を有する教員がその経験を活かしてショップレイアウト、カラーコーディネート、POP広告作成について授業を行う
1E15		コンピュータリテラシ基礎	128	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてコンピュータ実習の基礎 I について授業を行う

2E01	2 学年	ビジネス概論Ⅱ	32	商社にて実務経験がある教員がその経験を活かしてビジネス概論2級について授業を行う
2E02		接客実習Ⅱ	16	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かしてサービス接客3級,接客業務を意識した接客技術について授業を行う
2E05		A C C E S S 実習	64	企業のシステム開発部門で勤務経験のある教員がその経験を活かしてAccess検定2級について授業を行う
2E06		アプリケーション上級	128	企業のシステム開発部門で勤務経験のある教員がその経験を活かしてWord,Excel検定1級について授業を行う
2E09		プレゼンテーション技法	64	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かしてプレゼンの基本やPowerPointについて授業を行う
2E10		I C T 環境管理	64	ゲーム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてネットワーク,ライセンス,セキュリティ,情報インフラ保守,EUC技術について授業を行う
2E12		生産管理	32	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして製造業に関する知識(生産管理,SCM,ERP等)について授業を行う
2E15		企業実習	32	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う

## 情報ビジネス科（保健・医療ビジネスコース）

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1F01	1 学年	医療概論	16	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かして医療の歴史、医療施設や医療従事者、病院組織について授業を行う
1F02		病院管理学	32	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かして管理・運営・経営、医療の質の評価等について授業を行う
1F11		患者接遇 I	72	共済事業団体での実務経験を有する教員がその経験を活かして患者対応の態度・言葉づかい等について授業を行う
1F12		診療介助	16	看護師の教員がその経験を活かして高齢者疑似、車椅子、ベッドメイク、障害者・検診補助について授業を行う。
1F15		ビジネス概論	96	商社にて実務経験がある教員がその経験を活かして社会人に必要なビジネス知識・実技、コミュニケーション能力について授業を行う

2F01	2 学年	患者論	16	厚生労働省がん対策推進協議会、東京都がん対策推進協議会における患者・家族・遺族を代表する者としての参画、医療関連の教育経験を有する教員がその経験を活かして患者の環境、ケア、応対等について授業を行う
2F03		臨床・薬理	24	医療(検査・検診センター業務)や教育機関(看護・検査・栄養・調理ほか)などで実務経験を有する衛生検査技師、獣医師、保健学博士の教員が、その経験を活かして、各種の疾病の特徴や薬との関連についての授業を行う。
2F04		医療事務(歯科)	64	歯科医師であり、厚生労働省がん対策推進協議会構成員である教員がその経験を活かし歯科助手の基礎、全身疾患と口腔ケア、歯科報酬請求(基礎)について授業を行う
2F06		医療文書作成	72	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かして診断書等の各種医療文書作成について授業を行う
2F07		カルテ読解	16	医療(検査・検診センター)や教育機関(看護・検査・栄養・調理ほか)などで実務経験を有する教員が、その経験を活かして、カルテに記載された疾患や検査などとの関連についての授業を行う。
2F08		特別講義Ⅱ	40	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かして労災の仕組み、労災報酬請求(基礎)について授業を行う
2F09		患者接遇Ⅱ	40	医療機関で実務経験を有する教員がその経験を活かして病院内での接遇・コミュニケーションをロールプレイングを交えて授業を行う
2F15		情報リテラシⅠ	56	社内SEとして業務経験を有する教員がその経験を活かし、IT化に対応するコンピュータの基礎知識とネットワークについて授業を行う
2F16		情報リテラシⅡ	24	社内SEとして業務経験を有する教員がその経験を活かし、インターネットの活用、メール設定など様々な授業を行う
2F19		病院実習Ⅰ	120	医療機関で実務を行っている医療事務スタッフがこれまでの経験を活かして医療機関で実習指導を行う。
2F20		病院実習Ⅱ	40	医療機関で実務を行っている医療事務スタッフがこれまでの経験を活かして医療機関で実習指導を行う。
2F22		企業実習	32	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習を行う

## 国際ITビジネス科 (国際ITビジネスコース)

科目番号	履修学年	教科名	授業時限数	実務経験
1I01	1 学年	I T 概論	64	OA 商社、コンピュータ教育関連機関の経験を有する教員がその経験を活かしITリテラシーの講義を行う
1I04		経理事務	32	銀行で勤務経験のある教員がその経験を活かし簿記の意味や目的を講義し、基礎的な記帳技術について授業を行う
1I05		文書処理実習	64	OA 商社、コンピュータ教育関連機関の経験を有する教員がその経験を活かし日本語の文書処理について実習を行う。
1I06		E X C E L 実習	64	OA 商社、コンピュータ教育関連機関の経験を有する教員がその経験を活かしExcel初級編、表計算、グラフについての講義を行う
1I07		観光ビジネス概論	16	OA 商社、コンピュータ教育関連機関の経験を有する教員がその経験を活かし日本や海外の観光ビジネスについて講義を行う
1I08		マーケティング技法	16	OA 商社、コンピュータ教育関連機関の経験を有する教員がその経験を活かしマーケティングについて講義を行う
1I09		W e b デザイン	16	システム開発企業で勤務経験を有する教員がその経験を活かし、Webページ作成ならびにプレゼンテーションに関する知識と技術について授業を行う
1I10		プレゼンテーション技法	16	OA 商社、コンピュータ教育関連機関の経験を有する教員がその経験を活かしビジネスに必要なプレゼンテーションについて講義を行う