

教員組織の構成について

資料14

I. 必要専任教員数

		教授	実務家教員	実研
情報工学科	必要数	5	4	2
	実数	14	12	9
デジタル エンタテインメント 学科	必要数	4	4	2
	実数	7	10	5

(単位:名)

II. 専任教員の職位構成

	助教	講師	准教授	教授
情報工学科	1	3	2	14
デジタル エンタテインメント学科	1	5	3	7

(単位:名)

III. 専任教員の年齢構成 (完成年度 年度末)

	30-39歳	40-49歳	50-59歳	高		
				60-64歳	65-69歳	70歳-
情報工学科	1	0	9	3	4	3
デジタル エンタテインメント学科	1	2	8	3	1	1

(単位:名)

資料 15

学校法人日本教育財団就業規則 抜粋

第 4 節 定年・退職および解雇

(定 年)

第 14 条 教職員は、60 歳の誕生日をもって定年退職とする。ただし、次の各号の事由のいずれも満たす者については、65 歳まで継続雇用する。

(1) 本人が継続雇用を希望していること

(2) 本就業規則第 17 条の解雇事由または第 15 条の退職事由に該当していないこと

2. 前項により継続雇用された教職員のうち、別表に該当し、経過措置の適用を受ける教職員については、高年齢者等の雇用の安定等に関する法律の一部を改正する法律附則第 3 項に基づき、なお効力を有することとされる改正前の高年齢者等の雇用の安定等に関する法律第 9 条第 2 項に基づく労使協定により定められた基準に該当した教職員に限り、適用年齢以上の雇用を継続するものとし、基準のいずれかを満たさない教職員については、適用年齢までの雇用とする。

3. 第 1 項、第 2 項の定めによらず、大学の教員は、65 歳の誕生日をもって定年退職とする。ただし、必要と認められる教員については、定年を延長することがある。

工科学部 情報工学科 卒業要件と履修設定

資料 16-1

利用区分	科目種別		1年				2年				3年				4年				卒業要件			
	履修方法	科目群	前期 科目名	単位	後期 科目名	単位	前期 科目名	単位	後期 科目名	単位	前期 科目名	単位	後期 科目名	単位	前期 科目名	単位	後期 科目名	単位	科目群別 必要単位数	利用区分別 必要単位数	全区分 必要単位数	
基礎科目 20 単位	講義・演習	グローバルコミュニケーション	英語コミュニケーションⅠa	2	英語コミュニケーションⅠb	2	英語コミュニケーションⅡa	2	英語コミュニケーションⅡb	1	英語コミュニケーションⅢa	2	英語コミュニケーションⅢb	1	英語コミュニケーションⅣ	1			必須	11 単位	合計 20 単位	
		コミュニケーションスキル			コミュニケーションツール	1													必須	1 単位		
		論理									社会と倫理	2							必須	2 単位		
		基盤	比較文化論	2	コミュニケーションと記号論	2													必須	6 単位		
職業専門 科目 79.5 単位	実習	臨地実務実習				臨地実務実習Ⅰ	5			臨地実務実習Ⅱ	7.5			臨地実務実習Ⅲ	7.5			必須	20 単位	卒業に必要な 単位 124 単位 以上		
		学科共通								ソリューション開発Ⅰ	2	ソリューション開発Ⅱ	4					必須	6 単位			
		A群:AI					★人工知能システム開発Ⅰ	2	★メディア情報処理実習	1	★人工知能システム開発Ⅱ	3	★人工知能応用	2					選択・必修		単位以上 8 (A~C群の内、1つを選択)	
		B群:IoT					★IoTシステム開発Ⅰ	3			★IoTシステム開発Ⅱ	3	★IoTサービスデザイン	2								
		C群:ロボット					★組込みシステム制御実習	3			★自動制御機械開発実習	3	★産業用ロボット実習	2								
	講義・演習	学科包括	情報工学概論	2																	必修	5 単位
		数学 物理 英語			情報数学	2	確率統計論	2			技術英語	2									必修	10 単位
					線形代数	2																
					解析学	2																
		プログラミング	C言語基礎	3	組込みC, C++言語	3	プログラミング概論	1.5			ソフトウェアシステム開発	2							必修		9.5 単位	
		情報通信	コンピュータシステム	2			データベース基礎と応用	2			情報セキュリティ応用	2							必修		6 単位	
		電子回路	エレクトロニクス工学	3	回路・プリント基板設計	3													必修		6 単位	
		A群:AI		Pythonプログラミング	1.5	人工知能基礎	1.5	★機械学習	2	★深層学習	2										選択・必修	単位以上 9 (A~C群の内、1つを選択)
						自然言語処理	1.5			★画像・音声認識	2											
						人工知能数学	1.5			★データ解析	1.5											
B群:IoT			Pythonプログラミング	1.5	制御工学基礎	2	★デバイス・ネットワーク	1.5	★サーバ・ネットワーク	1.5												
					センサ・アクチュエータ	2	IoTデバイスプログラミングⅠ	1	★IoTデバイスプログラミングⅢ	2												
C群:ロボット				力学	2	制御工学基礎	2	材料力学・材料工学	2	★ロボット機構	2											
				センサ・アクチュエータ	2	★機械設計	2	★ロボット制御	2													
展開科目 20.5 単位	講義・演習	ビジネス教養	企画・発想法	1.5	プロジェクトマネジメント	2			知的財産権論	2	グローバル市場化戦略	2	持続可能な社会	2				必修	14.5 単位			
	実習	地域ビジネス実践						チームワークとリーダーシップ	1.5	企業経営論	2	ベンチャー起業経営	1.5					必修	6 単位			
総合科目 4 単位	演習	研究制作											卒業研究制作	4				必修	4 単位			
																			合計	79.5 単位以上	20.5 単位	4 単位

卒業に必要な124単位の内の、基礎科目群20単位、展開科目群20.5単位、総合科目群4単位、職業専門科目群から79.5単位以上取得する必要があります。
 ※1 実習の選択・必修科目で選択した科目群と、講義・演習科目で選択した科目群は同一の必要があります。
 ※2 選択・必修科目群(所属するコースに特化した科目)の内、★がついた科目は卒業時に単位取得が必ず必要な科目です(コースコア科目)。必ず履修するようにしてください。

工科学部 デジタルエンタテインメント学科 卒業要件と履修設定

資料 16-2

利用区分			1年		2年		3年		4年		卒業要件									
履歴方法	科目種別		前期 科目名	単位	後期 科目名	単位	前期 科目名	単位	後期 科目名	単位	前期 科目名	単位	後期 科目名	単位	科目群別 必要単位数	利用区分別 必要単位数	全区分 必要単位数			
	基礎科目 20 単位	講義・ 演習	グローバルコミュニケーション I a	英語コミュニケーション I a	2	英語コミュニケーション I b	2	英語コミュニケーション II a	2	英語コミュニケーション II b	1	英語コミュニケーション III a	2	英語コミュニケーション III b	1	英語コミュニケーション IV	1	必須	11 単位	合計 20 単位
コミュニケーションスキル						コミュニケーションツール	1										必須	1 単位		
論理											社会と倫理	2						必須	2 単位	
基礎			比較文化論	2	コミュニケーションと記号論	2												必須	6 単位	
職業専門 科目 79.5 単位	実習	臨地実務実習				臨地実務実習 I	5	臨地実務実習 II	7.5	臨地実務実習 III	7.5					必須	20 単位	合計 79.5 単位 以上 卒業に必要な 単位 124 単位 以上		
		学科共通								デジタルコンテンツ制作応用	6	デジタルコンテンツ総合実習	3				必須		9 単位	
		A群:ゲーム				★ゲーム制作技術総合実習 I	3	★ゲーム制作技術総合実習 II	2								選択・ 必修		単位以上 5 (A, B群の内、 1つを選択)	
		B群:CG				★CGアニメーション総合実習 I	3	★CGアニメーション総合実習 II	2											
	講義・ 演習	学科包括	コンテンツデザイン概論	2													必須		2 単位	
		数学 物理 英語	線形代数	2	統計論	2			技術英語	2							必修		12 単位	
			解析学	2																
		コンピュータグラフィクス I	2	コンピュータグラフィクス II	2															
		情報通信	電子情報工学概論	2													必修		2 単位	
		ゲーム	ゲーム構成論 I	2	プログラミング言語基礎	1.5	ゲームアルゴリズム	2		ゲームAI I	1.5								必修	13.5 単位
			ゲームプログラム構成基礎 I	3			コンテンツ制作マネジメント	2		エンタテインメント設計	1.5									
		CG	デジタル造形 I	3	デジタル造形 II	3	映像論	2											必修	9.5 単位
			CGデザイン基礎	1.5																
		A群:ゲーム (プログラマー)	ゲームプログラム構成基礎 II	1.5	ゲームプログラム構成基礎 III	3	★ゲームプログラミング I	1.5	★ゲームプログラミング II	1.5	ゲームプログラミング III	1	★ゲームAI II	3					選択・ 必修	単位以上 (A, B群の内、 1つを選択)
A群:ゲーム (プランナー)	ゲーム構成論 II	1.5	ゲームプログラム構成基礎 III	3	★ゲームデザイン実践演習	1	インターフェイスデザイン	1	★ゲームAI II	3						選択・ 必修	6.5 単位以上			
	デジタル映像表現技法基礎	1.5	デジタル映像表現技法応用	3	★デジタルキャラクター実践演習	3	インターフェイスデザイン	1	★CGアニメーション総合演習	1										
B群:CG							ゲームハード概論	1.5												
展開科目 20.5 単位	講義・ 演習	ビジネス教養	企画・発想法	1.5	プロジェクトマネジメント	2		知的財産権論	2	グローバル市場化戦略	2	持続可能な社会	2			必修	14.5 単位	合計 20.5 単位		
	実習	地域ビジネス実践					チームワークとリーダーシップ	1.5		企業経営論	2	ベンチャー起業経営	1.5			必修	6 単位			
総合科目 4 単位	演習	研究制作										卒業研究制作	4			必修	4 単位	合計 4 単位		

卒業に必要な124単位の内、基礎科目群20単位、展開科目群20.5単位、総合科目群4単位、職業専門科目群から79.5単位以上取得する必要があります。

※1 実習の選択・必修科目で選択した科目群と、講義・演習科目で選択した科目群は同一の必要があります。

※2 選択・必修科目群(所属するコースに特化した科目)の内、★がついた科目は卒業時に単位取得が必ず必要な科目です(コースコア科目)。必ず履修するようにしてください。

※3 選択・必修科目群(所属するコースに特化した科目)の内、☆がついた科目は以下の条件を満たした単位取得が必要な科目です(準コースコア科目)。必ず履修するようにしてください。

『「ゲームプログラミング I」、「ゲームプログラミング II」もしくは『「ゲームデザイン実践演習」、「ゲームハード概論」』のどちらか



科目区分			1年		2年		3年		4年							
履修方法	科目種別		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期						
	必修/選択	科目群	科目名 単位	科目名 単位	科目名 単位	科目名 単位	科目名 単位	科目名 単位	科目名 単位	科目名 単位						
基礎科目 20単位	講義・演習	必修	グローバルコミュニケーション I a	2	英語コミュニケーション I b	2	英語コミュニケーション II a	2	英語コミュニケーション II b	1	英語コミュニケーション III a	2	英語コミュニケーション III b	1	英語コミュニケーション IV	1
		必修	コミュニケーションスキル		コミュニケーションツール	1										
		必修	倫理							社会と倫理	2					
		必修	基盤	比較文化論	2	コミュニケーションと記号論	2									
			感性をはかる	2												
職業専門科目 79.5単位以上	実習	必修	20単位	臨地実務実習			臨地実務実習 I	5.0	臨地実務実習 II	7.5	臨地実務実習 III	7.5				
		必修	6単位	学科共通							ソリューション開発 I	2	ソリューション開発 II	4		
		選択	8単位以上	(コース別)			人工知能システム開発 I	2	メディア情報処理実習	1	人工知能システム開発 II	3	人工知能応用	2		
				IoT												
				ロボット												
	講義・演習	必修	36.5単位	学科包括	情報工学概論	2										
				数学物理英語	情報数学	2	確率統計論	2		技術英語	2					
				プログラミング	C言語基礎	3	組込みC, C++言語	3	プログラミング概論	1.5		ソフトウェアシステム開発	2			
				情報通信	コンピュータシステム	2			データベース基礎と応用	2		情報セキュリティ応用	2			
				電子回路	エレクトロニクス工学	3	回路・プリント基板設計	3								
				AI				人工知能基礎	1.5	機械学習	2	深層学習	2			
選択	9.0単位以上	IoT														
展開科目 20.5単位	講義・演習	必修	20.5単位	ビジネス教養												
		20.5単位	地域ビジネス実践													
実習	20.5単位	必修	20.5単位	企画・発想法	1.5	プロジェクトマネジメント	2			知的財産権論	2	グローバル市場化戦略	2	持続可能な社会	2	
		20.5単位	地域ビジネス実践								ベンチャー起業経営	1.5				
演習	4単位	必修	4単位	研究制作												
		4単位	研究制作													
総合科目 4単位	演習	4単位	研究制作											卒業研究制作	4	

卒業要件 計 124 単位以上

必修科目 選択科目



科目区分			1年		2年		3年		4年		
履修方法	科目種別		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	
	必修/選択	科目群	科目名 単位	科目名 単位	科目名 単位	科目名 単位	科目名 単位	科目名 単位	科目名 単位	科目名 単位	
基礎科目 20 単位	講義・演習	必修	グローバルコミュニケーション I a	英語コミュニケーション I b	英語コミュニケーション II a	英語コミュニケーション II b	英語コミュニケーション III a	英語コミュニケーション III b	英語コミュニケーション IV		
		必修	コミュニケーションスキル	コミュニケーションツール							
		必修	倫理				社会と倫理				
		必修	基盤	比較文化論	コミュニケーションと記号論						
			感性をはかる								
職業専門科目 79.5 単位以上	実習	必修 20 単位			臨地実務実習 I		臨地実務実習 II		臨地実務実習 III		
		必修 6 単位	学科共通					ソリューション開発 I		ソリューション開発 II	
		選択 (コース別) 8 単位以上	AI								
			IoT								
			ロボット								
	講義・演習	必修 36.5 単位	学科包括	情報工学概論	電子回路						
			数学物理英語								
			プログラミング	C言語基礎	組み込みC, C++言語	プログラミング概論			ソフトウェアシステム開発		
			情報通信	コンピュータシステム		データベース基礎と応用			情報セキュリティ応用		
			電子回路	エレクトロニクス工学	回路・プリント基板設計						
選択 9.0 単位以上	AI										
展開科目 20.5 単位	講義・演習	必修	企画・発想法	プロジェクトマネジメント			知的財産権論	グローバル市場化戦略	持続可能な社会		
		20.5 単位	ビジネス教養					企業経営論	ベンチャー起業経営		
	実習	20.5 単位	地域ビジネス実践		チームワークとリーダーシップ						
					地域共創デザイン実習						
総合科目 4 単位	演習	必修 4 単位							卒業研究制作		
卒業要件 計			124 単位以上								

□ 必修科目 □ 選択科目



科目区分				1年		2年		3年		4年			
科目種別				前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期		
履修方法	必修/選択	科目群		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位		
基礎科目	講義・演習	必修	20単位	グローバルコミュニケーションIa	2	英語コミュニケーションIb	2	英語コミュニケーションIIa	2	英語コミュニケーションIIb	1		
				コミュニケーションスキル		コミュニケーションツール	1						
				倫理						社会と倫理	2		
				基盤	比較文化論	2	コミュニケーションと記号論	2					
				感性をはかる	2								
職業専門科目	実習	必修 20単位 9単位 選択 5単位以上		臨地実務実習		臨地実務実習I	5	臨地実務実習II	7.5	臨地実務実習III	7.5		
				学科共通				デジタルコンテンツ制作応用	6	デジタルコンテンツ総合実習	3		
				ゲーム		ゲーム制作技術総合実習I	3	ゲーム制作技術総合実習II	2				
				CG									
	講義・演習	必修	39単位		コンテンツデザイン概論	2							
					数学物理英語		線形代数	2	統計論	2	技術英語	2	
					情報通信		解析学	2					
					ゲーム	コンピュータグラフィックスI	2	コンピュータグラフィックスII	2				
					ゲーム	ゲーム構成論I	2	プログラミング言語基礎	1.5	ゲームアルゴリズム	2	ゲームAI I	1.5
					ゲーム	ゲームプログラム構成基礎I	3			コンテンツ制作マネジメント	2	エンタテインメント設計	1.5
					CG	デジタル造形I	3	デジタル造形II	3	映像論	2		
					CG	CGデザイン基礎	1.5						
選択	6.5単位以上			ゲーム(プログラマー)	ゲームプログラム構成基礎II	1.5		ゲームプログラムI	1.5	ゲームプログラムII	1.5		
				ゲーム(プランナー)			ゲームプログラム構成基礎III	3		ゲームプログラムIII	1	ゲームAI II	3
				CG									
展開科目	講義・演習	必修	20.5単位	企画・発想法	1.5	プロジェクトマネジメント	2			知的財産権論	2		
				ビジネス教養					ゲームワークとリーディングシップ	1.5		グローバル市場化戦略	2
	実習							地域共創デザイン実習	6	企業経営論	2	ベンチャー起業経営	1.5
総合科目	演習	必修	4単位									卒業研究制作	4
卒業要件 計 124 単位以上													

必修科目

選択科目



科目区分				1年		2年		3年		4年							
履修方法	必修/選択	科目群		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期						
		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位						
基礎科目	講義・演習	必修	グローバルコミュニケーションIa	2	英語コミュニケーションIb	2	英語コミュニケーションIIa	2	英語コミュニケーションIIb	1	英語コミュニケーションIIIa	2	英語コミュニケーションIIIb	1	英語コミュニケーションIV	1	
			コミュニケーションスキル		コミュニケーションツール	1											
			倫理							社会と倫理	2						
			基盤	比較文化論	2	コミュニケーションと記号論	2										
			感性をはかる	2													
職業専門科目	実習	必修	20単位	臨地実務実習			臨地実務実習I	5	臨地実務実習II	7.5	臨地実務実習III	7.5					
		必修	9単位	学科共通					デジタルコンテンツ制作応用	6	デジタルコンテンツ総合実習	3					
		選択	5単位以上	ゲーム			ゲーム制作技術総合実習I	3	ゲーム制作技術総合実習II	2							
		CG															
	講義・演習	必修	39単位	学科包括	コンテンツデザイン概論	2											
			数学物理英語		線形代数	2	統計論	2		技術英語	2						
			情報通信	コンピュータグラフィックスI	2	コンピュータグラフィックスII	2										
			ゲーム	ゲーム構成論I	2	プログラミング言語基礎	1.5	ゲームアルゴリズム	2		ゲームAI I	1.5					
			CG	ゲームプログラム構成基礎I	3			コンテンツ制作マネジメント	2		エンタテインメント設計	1.5					
				デジタル造形I	3	デジタル造形II	3	映像論	2								
				CGデザイン基礎	1.5												
			選択	6.5単位以上	ゲーム(プログラマー)				ゲームプログラム構成基礎III	3		ゲームAI II	3				
ゲーム(プランナー)		ゲーム構成論II	1.5			ゲームデザイン実践演習	1	インターフェースデザイン	1								
CG								ゲームハード概論	1.5								
展開科目	講義・演習	必修	20.5単位	ビジネス教養	企画・発想法	1.5	プロジェクトマネジメント	2		知的財産権論	2	グローバル市場化戦略	2	持続可能な社会	2		
				地域ビジネス実践					ゲームワークとリーディングシップ	1.5		企業経営論	2	ベンチャー起業経営	1.5		
総合科目	演習	必修	4単位	研究制作										卒業研究制作	4		
卒業要件 計				124 単位以上													

必修科目 選択科目

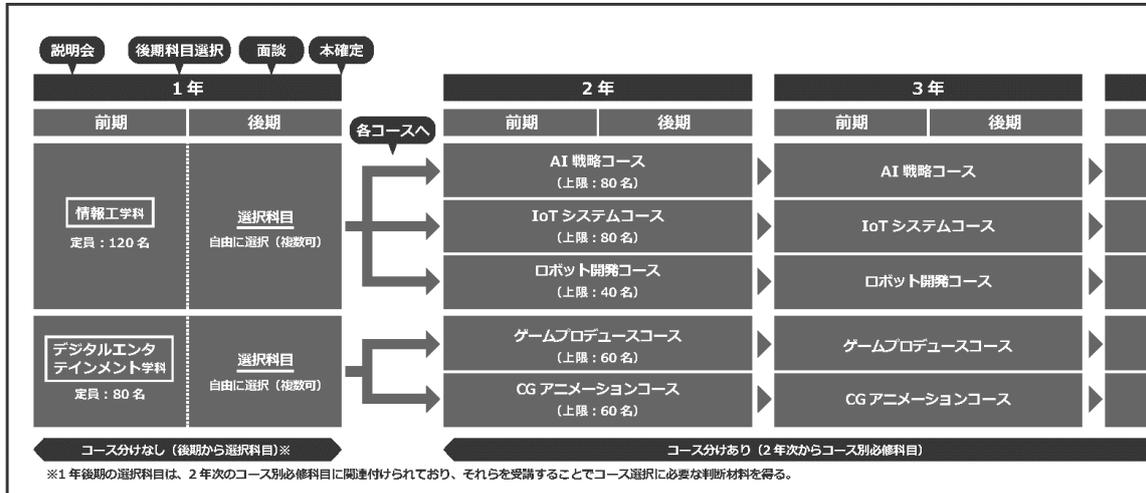


科目区分				1年		2年		3年		4年			
科目種別				前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期		
履修方法	必修/選択	科目群	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	
基礎科目	講義・演習	必修 20 単位	グローバルコミュニケーション I a	2	英語コミュニケーション I b	2	英語コミュニケーション II a	2	英語コミュニケーション III a	2	英語コミュニケーション III b	1	
			コミュニケーションスキル		コミュニケーションツール	1							
			倫理							社会と倫理	2		
			基盤	比較文化論	2	コミュニケーションと記号論	2						
			感性をはかる	2									
職業専門科目	実習	必修 20 単位	臨地実務実習			臨地実務実習 I	5	臨地実務実習 II	7.5	臨地実務実習 III	7.5		
		必修 9 単位	学科共通					デジタルコンテンツ制作応用	6	デジタルコンテンツ総合実習	3		
		選択 5 単位以上	ゲーム										
		CG			CGアニメーション総合実習 I	3	CGアニメーション総合実習 II	2					
	講義・演習	必修 39 単位	学科包括	コンテンツデザイン概論	2								
			数学物理英語		線形代数	2	統計論	2	技術英語	2			
			コンピュータグラフィックス I	2	コンピュータグラフィックス II	2							
			情報通信	電子情報工学概論	2								
			ゲーム	ゲーム構成論 I	2	プログラミング言語基礎	1.5	ゲームアルゴリズム	2	ゲームAI I	1.5		
			CG	ゲームプログラム構成基礎 I	3		コンテンツ制作マネジメント	2		エンタテインメント設計	1.5		
			デジタル造形 I	3	デジタル造形 II	3	映像論	2					
			CGデザイン基礎	1.5									
選択 6.5 単位以上	ゲーム(プログラマー)												
	ゲーム(プランナー)												
	CG		デジタル映像表現技法基礎	1.5	デジタル映像表現技法応用	3	デジタルキャラクター実践演習	3	ゲームハード概論	1.5			
							インターフェースデザイン	1	CGアニメーション総合演習	1			
展開科目	講義・演習	必修 20.5 単位	ビジネス教養	企画・発想法	1.5	プロジェクトマネジメント	2		知的財産権論	2	グローバル市場化戦略	2	
			地域ビジネス実践				ゲームワークとリーディングシップ	1.5		企業経営論	2	持続可能な社会	2
総合科目	演習	必修 4 単位	研究制作									卒業研究制作	4
							地域共創デザイン実習	6					
卒業要件 計 124 単位以上													

必修科目

選択科目

コース運用の概要



IT: 情報工学科

DE: デジタルエンタテインメント学科

No.	区分	IT	DE	所属・役職
1	職業	○		一般社団法人 コンピュータソフトウェア協会 理事
2	職業	○	○	IEEE日本支部 理事会承認理事 特定非営利活動法人ブロードバンド・アソシエーション理事長 特定非営利活動法人映像産業振興機構 理事
3	職業		○	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部 教育企画推進部 部長
4	地域	○	○	新宿区 文化観光産業部 産業振興課 課長
5	地域	○	○	東京商工会議所 新宿支部 事務局長
6	協力	○		日本電信電話株式会社 人材戦略担当 担当部長
7	協力	○		富士通デザイン株式会社 デザイン・ビジネス推進室 シニアディレクター
8	協力		○	株式会社 バンダイナムコスタジオ 取締役
9	協力		○	株式会社 スクウェア・エニックス 執行役員
10	協力	○		株式会社 コスモ・コンピューティングシステム 代表取締役
11	教職員	○		副学長、学部長 情報工学科 教授
12	教職員		○	デジタルエンタテインメント学科 学科長、教授
13	教職員	○	○	東京国際工科専門職大学(仮称) 統轄責任者

【資料 20_校舎施設の整備計画】

各教室の面積、稼働率、施設・設備の利用業況等をエリアごとに表した。

(※安全性の観点により、非表示といたします。)

【資料 21_施設図面及び設備設置計画】

各教室のフロアマップ、見取図、施設・設備等をエリアごとに表した。

(※安全性の観点により、非表示といたします。)

【資料 22_グループ研究指導やミーティングに活用できる研究スペース】

学生へのグループ研究指導や企業等とのミーティングに対応できる研究スペースの配置図、面積、仕様、用途等を表した。

(※安全性の観点により、非表示といたします。)

時間割表 (案)

東京国際工科専門職大学 工科学部

	時間割番号			前期	後期
情報工学科	1 - 1	A I 戦略コース	A~Dパターン	前期	後期
	1 - 2	I o Tシステムコース	A~Dパターン	前期	後期
	1 - 3	ロボット開発コース		前期	後期
デジタルエンタテインメント学科	2 - 1	ゲームプロデュースコース	A~Dパターン	前期	後期
	2 - 2	CGアニメーションコース		前期	後期

時間割案作成における前提条件

■情報工学科

時間割作成においては、学生の希望によりコースの偏りが発生することを想定し、下記のとおり、1年次は入学定員120名で入学し、2~4年次にはAI戦略コース50名、IoTシステムコース50名、ロボット開発コース20名に分かれる前提で時間割を編成している。
AI戦略コース、IoTシステムコースでは50名を超える学生が存在するため、時間割パターンとして複数用意し(今回は4パターン)、そのパターンの組み合わせによって各授業40名以下の実施となるよう調整を行う。

■デジタルエンタテインメント学科

情報工学科同様、コースの偏りが発生することを想定し、下記のとおりゲームプロデュースコース50名、CGアニメーションコース30名に分かれる前提で時間割を編成している。

情報工学科の時間割作成のベースとなる、各学年、各コースの人数想定

1年	情報工学科 (共通)					
					Aパターン	40名
					Bパターン	40名
					Cパターン	40名
2年 ~ 4年	AI戦略コース	50名	IoTシステムコース	50名	ロボット開発コース	20名
	Aパターン	20名	Aパターン	20名		
	Bパターン	5名	Bパターン	5名		
	Cパターン	20名	Cパターン	20名		
	Dパターン	5名	Dパターン	5名		

デジタルエンタテインメント学科の時間割作成のベースとなる、各学年、各コースの人数想定

1年	デジタルエンタテインメント学科 (共通)					
					Aパターン	40名
					Bパターン	40名
2年 ~ 4年	ゲームプロデュースコース	50名	CGアニメーションコース	30名		
	Aパターン	20名				
	Bパターン	5名				
	Cパターン	20名				
	Dパターン	5名				

東京国際工科専門職大学 年間スケジュール

年次	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
	オリエン入学式	G W	期末試験		期末試験 お盆	夏期休暇	オリエン		期末試験	冬期休暇		期末試験 イベント	春期休暇
1年	1 2 3	4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	試験				1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	試験				試験	
2年	1 2 3	4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	試験				1 2 3 4 5 6 7 8	試験		実習準備	臨地実務実習 I うち、7.5h×20日	振り返り	
3年	1 2 3	4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	試験				臨地実務実習 II うち、7.5h×30日	振り返り	1 2 3 4		5 6 7 8	試験	
4年	1 2 3	4 5 6 7 8	試験			実習準備	臨地実務実習 III うち、7.5h×30日	振り返り	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11		12 13 14 15	試験	

各時間割の運用時期

前期 (4~6月)	前期 (7~9月)	後期 (10~11月)	後期 (11~2月)
-----------	-----------	-------------	------------

1年 - 情報工学科

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーション I a	情報工学概論	英語コミュニケーション I a	エレクトロニクス工学	感性をはかる
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&福島	富山&藤井&上條	須賀&菅谷&吉野&門田&福島	相磯	駒井
	教室	371-373&352&353	374-376	371-373&352&353	251	374-376
II	科目		デザインエンジニアリング概論		エレクトロニクス工学	比較文化論
	担当		富山		相磯	蔵原
	教室		377		251	353
III	科目		デザインエンジニアリング概論		コンピュータシステム	企画・発想法
	担当		富山		辻野	石田
	教室		377		377	377
IV	科目					C言語基礎
	担当					川崎
	教室					374-376
V	科目					C言語基礎
	担当					川崎
	教室					374-376

2年 - 情報工学科 (AI戦略 Aパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	確率統計論			人工知能数学	人工知能システム開発 I
	担当	嘉村			三宅	大関
	教室	377			374-376	257/258
II	科目	英語コミュニケーション II a	人工知能基礎	英語コミュニケーション II a		人工知能システム開発 I
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&福島	斎藤亜	須賀&菅谷&吉野&門田&福島		大関
	教室	371-373&352&353	374-376	371-373&352&353		257/258
III	科目	データベース基礎と応用	自然言語処理			
	担当	鈴木雅	鈴木雅			
	教室	352	374-376			
IV	科目					地域共創デザイン実習
	担当					大関
	教室					311&312
V	科目					プログラミング概論
	担当					荒金&斎藤亜&三宅
	教室					374-376

3年 - 情報工学科 (AI戦略 Aパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		深層学習	データ解析	社会と倫理	英語コミュニケーション III a
	担当		三宅	山本裕	片方	神保&菅谷&吉野&門田&蔵
	教室		257/258	257/258	374-376	371-373&352&353
II	科目	人工知能システム開発 II	深層学習		技術英語	
	担当	上條&三宅	三宅		鈴木雅	
	教室	257/258	257/258		353	
III	科目	人工知能システム開発 II				
	担当	上條&三宅				
	教室	257/258				
IV	科目	人工知能システム開発 II			ソフトウェアシステム開発	画像・音声認識
	担当	上條&三宅			荒金&駒井&武本	上條
	教室	257/258			371-373	257/258
V	科目	英語コミュニケーション III a			ソフトウェアシステム開発	画像・音声認識
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&蔵			荒金&駒井&武本	上條
	教室	371-373&352&353			371-373	257/258

4年 - 情報工学科 (AI戦略 Aパターン)

前期(4~6月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		ソリューション開発 II		ベンチャー起業経営	持続可能な社会
	担当		西田&山本裕&爰川		本西	大守
	教室		371-373		354/355	374-376
II	科目		ソリューション開発 II		ベンチャー起業経営	ソリューション開発 II
	担当		西田&山本裕&爰川		本西	西田&山本裕&爰川
	教室		371-373		354/355	371-373
III	科目		ソリューション開発 II			ソリューション開発 II
	担当		西田&山本裕&爰川			西田&山本裕&爰川
	教室		371-373			371-373
IV	科目	英語コミュニケーション IV a	ソリューション開発 II			ソリューション開発 II
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&蔵	西田&山本裕&爰川			西田&山本裕&爰川
	教室	371-373&352&353	371-373			371-373
V	科目				英語コミュニケーション IV a	ソリューション開発 II
	担当				神保&菅谷&吉野&門田&蔵	西田&山本裕&爰川
	教室				374-376&352&353	371-373

前期(7~9月)

月~金
科目名 臨地実務実習 III
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 斎藤亜 菊間 広田

1年 - 情報工学科

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーション I b	コミュニケーションツール	英語コミュニケーション I b	解析学	情報数学
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&福島	村上	須賀&菅谷&吉野&門田&福島	藤木	川崎
	教室	371-373&352&353	371-373	371-373&352&353	352	377
II	科目		コミュニケーションと記号論		プロジェクトマネジメント	Pythonプログラミング
	担当		中谷		十返	斎藤亜
	教室		371-373		377	374-376
III	科目				力学	
	担当				遠山	
	教室				374-376	
IV	科目		回路・プリント基板設計	組込みC.C++言語		線形代数
	担当		広田	荒金		川崎
	教室		251	374-376		374-376
V	科目		回路・プリント基板設計	組込みC.C++言語		
	担当		広田	荒金		
	教室		251	374-376		

2年 - 情報工学科 (AI戦略 Aハターン)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		チームワークとリーダーシップ		機械学習	地域共創デザイン実習
	担当		石田		大関	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		371-373		257/258	311&312
II	科目	英語コミュニケーション II b		英語コミュニケーション II b	機械学習	地域共創デザイン実習
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&福島		須賀&菅谷&吉野&門田&福島	大関	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	371-373&352&353		371-373&352&353	257/258	311&312
III	科目	チームワークとリーダーシップ			メディア情報処理実習	地域共創デザイン実習
	担当	石田			鈴木雅	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	371-373			257/258	311&312
IV	科目		機械学習		メディア情報処理実習	地域共創デザイン実習
	担当		大関		鈴木雅	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		257/258		257/258	311&312
V	科目		機械学習			
	担当		大関			
	教室		257/258			

月~金
科目名 臨地実務実習 I
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 藤井 三宅

3年 - 情報工学科 (AI戦略 Aハターン)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		人工知能応用	企業経営論	英語コミュニケーション III b	ソリューション開発 I
	担当		上條	本西	神保&菅谷&吉野&門田&藤	鈴木雅&山本裕&小柳
	教室		277/278	257/258	371-373&352&353	371-373
II	科目		人工知能応用	企業経営論		ソリューション開発 I
	担当		上條	本西		鈴木雅&山本裕&小柳
	教室		277/278	257/258		371-373
III	科目		人工知能応用			
	担当		上條			
	教室		277/278			
IV	科目		人工知能応用		ソリューション開発 I	グローバル市場化戦略
	担当		上條		鈴木雅&山本裕&小柳	辻野
	教室		277/278		371-373	352
V	科目	英語コミュニケーション III b			ソリューション開発 I	グローバル市場化戦略
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&藤			鈴木雅&山本裕&小柳	辻野
	教室	371-373&352&353			371-373	352

月~金
科目名 臨地実務実習 II
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 駒井 富山 爰川 小柳

4年 - 情報工学科 (AI戦略 Aハターン)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		卒業研究制作			
	担当		教授12名			
	教室		374-376			
II	科目		卒業研究制作			
	担当		教授12名			
	教室		374-376			
III	科目		卒業研究制作			
	担当		教授12名			
	教室		374-376			
IV	科目					
	担当					
	教室					
V	科目					
	担当					
	教室					

2年 - 情報工学科 (AI戦略 Bパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			人工知能数学	人工知能システム開発 I	地域共創デザイン実習
	担当 教室			三宅 374-376	大関 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
II	科目	英語コミュニケーション II a	人工知能基礎	英語コミュニケーション II a	人工知能システム開発 I	地域共創デザイン実習
	担当 教室	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島 371-373&352&353	斎藤亜 374-376	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島 371-373&352&353	大関 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
III	科目		自然言語処理			地域共創デザイン実習
	担当 教室		鈴木雅 374-376			大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
IV	科目	確率統計論	データベース基礎と応用			地域共創デザイン実習
	担当 教室	嘉村 377	鈴木雅 377			大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
V	科目				プログラミング概論	
	担当 教室				荒金&斎藤亜&三宅 374-376	

3年 - 情報工学科 (AI戦略 Bパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		深層学習		英語コミュニケーション III a	
	担当 教室		三宅 257/258		神保&菅谷&吉野&門田&藤 371-373&352&353	
II	科目	人工知能システム開発 II	深層学習	データ解析	社会と倫理	情報セキュリティ応用
	担当 教室	上條&三宅 257/258	三宅 257/258	山本裕 257/258	片方 374-376	爰川 371-373
III	科目	人工知能システム開発 II			技術英語	知的財産権論
	担当 教室	上條&三宅 257/258			鈴木雅 353	境 352
IV	科目	人工知能システム開発 II		ソフトウェアシステム開発	画像・音声認識	
	担当 教室	上條&三宅 257/258		荒金&駒井&武本 371-373	上條 257/258	
V	科目	英語コミュニケーション III a		ソフトウェアシステム開発	画像・音声認識	
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&藤 371-373&352&353		荒金&駒井&武本 371-373	上條 257/258	

4年 - 情報工学科 (AI戦略 Bパターン)

前期(4~6月)

前期(7~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	持続可能な社会	ソリューション開発 II			
	担当 教室	大守 374-376	西田&山本裕&爰川 371-373			
II	科目	持続可能な社会	ソリューション開発 II		ソリューション開発 II	
	担当 教室	大守 374-376	西田&山本裕&爰川 371-373		西田&山本裕&爰川 371-373	
III	科目		ソリューション開発 II	ベンチャー起業経営	ソリューション開発 II	
	担当 教室		西田&山本裕&爰川 371-373	本西 374-376	西田&山本裕&爰川 371-373	
IV	科目	英語コミュニケーション IV a	ソリューション開発 II	ベンチャー起業経営	ソリューション開発 II	
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&藤 371-373&352&353	西田&山本裕&爰川 371-373	本西 374-376	西田&山本裕&爰川 371-373	
V	科目			英語コミュニケーション IV a	ソリューション開発 II	
	担当 教室			神保&菅谷&吉野&門田&藤 374-376&352&353	西田&山本裕&爰川 371-373	

月~金
科目名 臨地実務実習 III
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 斎藤亜 菊間 広田

2年 - 情報工学科 (AI戦略 Bパターン)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				機械学習	地域共創デザイン実習
	担当 教室				大関 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
II	科目	英語コミュニケーション II b		英語コミュニケーション II b	機械学習	地域共創デザイン実習
	担当 教室	須賀&菅谷&吉野&門田&福島 371-373&352&353		須賀&菅谷&吉野&門田&福島 371-373&352&353	大関 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
III	科目				メディア情報処理実習	地域共創デザイン実習
	担当 教室				鈴木雅 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
IV	科目	チームワークとリーダーシップ	チームワークとリーダーシップ	機械学習	メディア情報処理実習	地域共創デザイン実習
	担当 教室	石田 374-376	石田 374-376	大関 257/258	鈴木雅 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
V	科目			機械学習		
	担当 教室			大関 257/258		

月~金
科目名 臨地実務実習 I
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 藤井 三宅

3年 - 情報工学科 (AI戦略 Bパターン)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		人工知能応用		英語コミュニケーション III b	ソリューション開発 I
	担当 教室		上條 277/278		神保&菅谷&吉野&門田&巖 371-373&352&353	鈴木雅&山本裕&小柳 371-373
II	科目		人工知能応用	グローバル市場化戦略	企業経営論	ソリューション開発 I
	担当 教室		上條 277/278	辻野 374-376	本西 374-376	鈴木雅&山本裕&小柳 371-373
III	科目		人工知能応用	グローバル市場化戦略	企業経営論	
	担当 教室		上條 277/278	辻野 353	本西 353	
IV	科目		人工知能応用		ソリューション開発 I	
	担当 教室		上條 277/278		鈴木雅&山本裕&小柳 371-373	
V	科目	英語コミュニケーション III b			ソリューション開発 I	
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&巖 371-373&352&353			鈴木雅&山本裕&小柳 371-373	

月~金
科目名 臨地実務実習 II
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 駒井 富山 爰川 小柳

4年 - 情報工学科 (AI戦略 Bパターン)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		卒業研究制作			
	担当 教室		教授12名 374-376			
II	科目		卒業研究制作			
	担当 教室		教授12名 374-376			
III	科目		卒業研究制作			
	担当 教室		教授12名 374-376			
IV	科目					
	担当 教室					
V	科目					
	担当 教室					

2年 - 情報工学科 (AI戦略Cパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	確率統計論				地域共創デザイン実習
	担当 教室	嘉村 377				大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
II	科目	英語コミュニケーションIIa	自然言語処理	英語コミュニケーションIIa	人工知能数学	地域共創デザイン実習
	担当 教室	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島 371-373&352&353	鈴木雅 374-376	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島 371-373&352&353	三宅 374-376	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
III	科目	データベース基礎と応用	人工知能基礎			人工知能システム開発I
	担当 教室	鈴木雅 352	齋藤亜 374-376			大関 257/258 大関&駒井&西田&中谷&蛭田
IV	科目				人工知能システム開発I	地域共創デザイン実習
	担当 教室				大関 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
V	科目				プログラミング概論	
	担当 教室				荒金&齋藤亜&三宅 374-376	

3年 - 情報工学科 (AI戦略Cパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			データ解析	社会と倫理	英語コミュニケーションIIIa
	担当 教室			山本裕 257/258	片方 374-376	神保&菅谷&吉野&門田&藤 371-373&352&353
II	科目	人工知能システム開発II			技術英語	画像・音声認識
	担当 教室	上條&三宅 257/258			鈴木雅 353	上條 257/258
III	科目	人工知能システム開発II	深層学習			画像・音声認識
	担当 教室	上條&三宅 257/258	三宅 257/258			上條 257/258
IV	科目	人工知能システム開発II	深層学習		ソフトウェアシステム開発	情報セキュリティ応用
	担当 教室	上條&三宅 257/258	三宅 257/258		荒金&駒井&武本 371-373	爰川 374-376
V	科目	英語コミュニケーションIIIa			ソフトウェアシステム開発	知的財産権論
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&藤 371-373&352&353			荒金&駒井&武本 371-373	境 354/355

4年 - 情報工学科 (AI戦略Cパターン)

前期(4~6月)

前期(7~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				ベンチャー起業経営	持続可能な社会
	担当 教室		ソリューション開発II 西田&山本裕&爰川 371-373		本西 354/355	大守 374-376
II	科目				ベンチャー起業経営	ソリューション開発II
	担当 教室		ソリューション開発II 西田&山本裕&爰川 371-373		本西 354/355	西田&山本裕&爰川 371-373 大守 374-376
III	科目					ソリューション開発II
	担当 教室		ソリューション開発II 西田&山本裕&爰川 371-373			西田&山本裕&爰川 371-373
IV	科目	英語コミュニケーションIVa	ソリューション開発II			ソリューション開発II
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&藤 371-373&352&353	西田&山本裕&爰川 371-373			西田&山本裕&爰川 371-373
V	科目				英語コミュニケーションIVa	ソリューション開発II
	担当 教室				神保&菅谷&吉野&門田&藤 374-376&352&353	西田&山本裕&爰川 371-373

月~金
科目名 臨地実務実習III
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 齋藤亜 菊間 広田

2年 - 情報工学科 (AI戦略Cパターン)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		チームワークとリーダーシップ		機械学習	地域共創デザイン実習
	担当 教室		石田 371-373		大関 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
II	科目	英語コミュニケーションⅡb		英語コミュニケーションⅡb	機械学習	地域共創デザイン実習
	担当 教室	須賀&菅谷&吉野&門田&福島 371-373&352&353		須賀&菅谷&吉野&門田&福島 371-373&352&353	大関 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
III	科目	チームワークとリーダーシップ			機械学習	メディア情報処理実習
	担当 教室	石田 371-373			大関 257/258	上條 257/258
IV	科目			機械学習	メディア情報処理実習	地域共創デザイン実習
	担当 教室			大関 257/258	上條 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
V	科目					
	担当 教室					

月~金
科目名 臨地実務実習 I
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 藤井 三宅

3年 - 情報工学科 (AI戦略Cパターン)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		人工知能応用	企業経営論		英語コミュニケーションⅢb
	担当 教室		斎藤亜 277/278	本西 257/258		神保&菅谷&吉野&門田&巖 371-373&352&353
II	科目		人工知能応用	企業経営論		
	担当 教室		斎藤亜 277/278	本西 257/258		
III	科目		人工知能応用			
	担当 教室		斎藤亜 277/278			
IV	科目		人工知能応用		ソリューション開発 I	グローバル市場化戦略
	担当 教室		斎藤亜 277/278		鈴木雅&山本裕&小柳 371-373	辻野 352
V	科目	英語コミュニケーションⅢb			ソリューション開発 I	グローバル市場化戦略
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&巖 371-373&352&353			鈴木雅&山本裕&小柳 371-373	辻野 352

月~金
科目名 臨地実務実習 II
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 駒井 富山 爰川 小柳

4年 - 情報工学科 (AI戦略Cパターン)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			卒業研究制作		
	担当 教室			教授12名 374-376		
II	科目			卒業研究制作		
	担当 教室			教授12名 374-376		
III	科目			卒業研究制作		
	担当 教室			教授12名 374-376		
IV	科目					
	担当 教室					
V	科目					
	担当 教室					

2年 - 情報工学科 (AI戦略 Dパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目					地域共創デザイン実習
	担当 教室					大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
II	科目	英語コミュニケーションⅡa	自然言語処理	英語コミュニケーションⅡa	人工知能数学	地域共創デザイン実習
	担当 教室	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島 371-373&352&353	鈴木雅 374-376	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島 371-373&352&353	三宅 374-376	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
III	科目		人工知能基礎		人工知能システム開発Ⅰ	地域共創デザイン実習
	担当 教室		齋藤亜 374-376		大関 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
IV	科目	確率統計論	データベース基礎と応用		人工知能システム開発Ⅰ	地域共創デザイン実習
	担当 教室	嘉村 377	鈴木雅 377		大関 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
V	科目				プログラミング概論	
	担当 教室				荒金&齋藤亜&三宅 374-376	

3年 - 情報工学科 (AI戦略 Dパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土	
I	科目				英語コミュニケーションⅢa		
	担当 教室				神保&菅谷&吉野&門田&巖 371-373&352&353		
II	科目	人工知能システム開発Ⅱ		データ解析	社会と倫理	画像・音声認識	情報セキュリティ応用
	担当 教室	上條&三宅 257/258		山本裕 257/258	片方 374-376	上條 257/258	爰川 371-373
III	科目	人工知能システム開発Ⅱ	深層学習		技術英語	画像・音声認識	知的財産権論
	担当 教室	上條&三宅 257/258	三宅 257/258		鈴木雅 353	上條 257/258	境 352
IV	科目	人工知能システム開発Ⅱ	深層学習		ソフトウェアシステム開発		
	担当 教室	上條&三宅 257/258	三宅 257/258		荒金&駒井&武本 371-373		
V	科目	英語コミュニケーションⅢa			ソフトウェアシステム開発		
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&巖 371-373&352&353			荒金&駒井&武本 371-373		

4年 - 情報工学科 (AI戦略 Dパターン)

前期(4~6月)

前期(7~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	持続可能な社会	ソリューション開発Ⅱ			
	担当 教室	大守 374-376	西田&山本裕&爰川 371-373			
II	科目	持続可能な社会	ソリューション開発Ⅱ		ソリューション開発Ⅱ	
	担当 教室	大守 374-376	西田&山本裕&爰川 371-373		西田&山本裕&爰川 371-373	
III	科目		ソリューション開発Ⅱ		ベンチャー起業経営	ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室		西田&山本裕&爰川 371-373		本西 374-376	西田&山本裕&爰川 371-373
IV	科目	英語コミュニケーションⅣa	ソリューション開発Ⅱ		ベンチャー起業経営	ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&巖 371-373&352&353	西田&山本裕&爰川 371-373		本西 374-376	西田&山本裕&爰川 371-373
V	科目				英語コミュニケーションⅣa	ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室				神保&菅谷&吉野&門田&巖 374-376&352&353	西田&山本裕&爰川 371-373

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅲ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 齋藤亜 菊間 広田

2年 - 情報工学科 (AI戦略 Dパターン)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			機械学習		地域共創デザイン実習
	担当 教室			大関 257/258		大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
II	科目	英語コミュニケーションⅡb		英語コミュニケーションⅡb	機械学習	地域共創デザイン実習
	担当 教室	須賀&菅谷&吉野&門田&福島 371-373&352&353		須賀&菅谷&吉野&門田&福島 371-373&352&353	大関 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
III	科目			機械学習	メディア情報処理実習	地域共創デザイン実習
	担当 教室			大関 257/258	上條 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
IV	科目	チームワーク&リーダーシップ	チームワーク&リーダーシップ	機械学習	メディア情報処理実習	地域共創デザイン実習
	担当 教室	石田 374-376	石田 374-376	大関 257/258	上條 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
V	科目					
	担当 教室					

月~金
科目名 臨地実務実習 I
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 藤井 三宅

3年 - 情報工学科 (AI戦略 Dパターン)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		人工知能応用		英語コミュニケーションⅢb	ソリューション開発 I
	担当 教室		斎藤亜 277/278		神保&菅谷&吉野&門田&巖 371-373&352&353	鈴木雅&山本裕&小柳 371-373
II	科目		人工知能応用	グローバル市場化戦略	企業経営論	ソリューション開発 I
	担当 教室		斎藤亜 277/278	辻野 374-376	本西 374-376	鈴木雅&山本裕&小柳 371-373
III	科目		人工知能応用	グローバル市場化戦略	企業経営論	
	担当 教室		斎藤亜 277/278	辻野 353	本西 353	
IV	科目		人工知能応用		ソリューション開発 I	
	担当 教室		斎藤亜 277/278		鈴木雅&山本裕&小柳 371-373	
V	科目	英語コミュニケーションⅢb			ソリューション開発 I	
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&巖 371-373&352&353			鈴木雅&山本裕&小柳 371-373	

月~金
科目名 臨地実務実習 II
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 駒井 富山 爰川 小柳

4年 - 情報工学科 (AI戦略 Dパターン)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		卒業研究制作			
	担当 教室		教授12名 374-376			
II	科目		卒業研究制作			
	担当 教室		教授12名 374-376			
III	科目		卒業研究制作			
	担当 教室		教授12名 374-376			
IV	科目					
	担当 教室					
V	科目					
	担当 教室					

1年 - 情報工学科

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーション I a	情報工学概論	英語コミュニケーション I a	企画・発想法	デザインエンジニアリング概論
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	富山&藤井&上條	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	石田	富山
	教室	371-373&352&353	374-376	371-373&352&353	377	353
II	科目				感性をはかる	デザインエンジニアリング概論
	担当				駒井	富山
	教室				352	353
III	科目	コンピュータシステム		C言語基礎	エレクトロニクス工学	比較文化論
	担当	辻野		川崎	相磯	蔵原
	教室	353		374-376	251	353
IV	科目			C言語基礎	エレクトロニクス工学	
	担当			川崎	相磯	
	教室			374-376	251	
V	科目					
	担当					
	教室					

2年 - 情報工学科 (IoTシステム A^ハターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				IoTシステム開発 I	地域共創デザイン実習
	担当				藤井	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室				257/258	311&312
II	科目	英語コミュニケーション II a		英語コミュニケーション II a	IoTシステム開発 I	地域共創デザイン実習
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島		須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	藤井	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	371-373&352&353		371-373&352&353	257/258	311&312
III	科目	確率統計論			IoTシステム開発 I	地域共創デザイン実習
	担当	嘉村			藤井	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	377			257/258	311&312
IV	科目			センサ・アクチュエータ	制御工学基礎	地域共創デザイン実習
	担当			西田	遠山	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室			251	377	311&312
V	科目		データベース基礎と応用		プログラミング概論	
	担当		鈴木雅		荒金&斎藤亜&三宅	
	教室		377		374-376	

3年 - 情報工学科 (IoTシステム A^ハターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	サーバ・ネットワーク			英語コミュニケーション III a	
	担当	菊間			神保&菅谷&吉野&門田&蔵	
	教室	277/278			371-373&352&353	
II	科目				IoTシステム開発 II	技術英語
	担当				藤井	鈴木雅
	教室				277/278	371-373
III	科目			IoTデバイスプログラミング III	IoTシステム開発 II	情報セキュリティ応用
	担当		データ解析		藤井	爰川
	教室		武本 山本裕	257/258	277/278	374-376
IV	科目			IoTデバイスプログラミング III	IoTシステム開発 II	知的財産権論
	担当		社会と倫理		藤井	境
	教室		武本 片方	374-376	277/278	354/355
V	科目	英語コミュニケーション III a			ソフトウェアシステム開発	
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&蔵			荒金&駒井&武本	
	教室	371-373&352&353			371-373	

4年 - 情報工学科 (IoTシステム A^ハターン)

前期(4~6月)

前期(7~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	ベンチャー起業経営	ソリューション開発 II			
	担当	本西	西田&山本裕&爰川			
	教室	354/355	371-373			
II	科目	ベンチャー起業経営	ソリューション開発 II		ソリューション開発 II	
	担当	本西	西田&山本裕&爰川		西田&山本裕&爰川	
	教室	354/355	371-373		371-373	
III	科目		ソリューション開発 II		ソリューション開発 II	持続可能な社会
	担当		西田&山本裕&爰川		西田&山本裕&爰川	大守
	教室		371-373		371-373	374-376
IV	科目	英語コミュニケーション IV a	ソリューション開発 II		ソリューション開発 II	持続可能な社会
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&蔵	西田&山本裕&爰川		西田&山本裕&爰川	大守
	教室	371-373&352&353	371-373		371-373	374-376
V	科目				英語コミュニケーション IV a	ソリューション開発 II
	担当				神保&菅谷&吉野&門田&蔵	西田&山本裕&爰川
	教室				374-376&352&353	371-373

月~金
科目名 臨地実務実習 III
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 斎藤亜 菊間 広田

1年 - 情報工学科

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーション I b	コミュニケーションと記号論	英語コミュニケーション I b	プロジェクトマネジメント	Pythonプログラミング
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&福島	中谷	須賀&菅谷&吉野&門田&福島	十返	斎藤亜
	教室	371-373&352&353	371-373	371-373&352&353	377	374-376
II	科目	組込みC.C++言語	コミュニケーションツール	回路・プリント基板設計	解析学	情報数学
	担当	荒金	村上	広田	藤木	川崎
	教室	354/355	371-373	251	352	377
III	科目	組込みC.C++言語	線形代数	回路・プリント基板設計		
	担当	荒金	川崎	広田		
	教室	354/355	371-373	251		
IV	科目				力学	
	担当				遠山	
	教室				354/355	
V	科目					
	担当					
	教室					

2年 - 情報工学科 (IoTシステムAパターン)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	チームワークとリーダーシップ	デバイス・ネットワーク			地域共創デザイン実習
	担当	石田	武本			大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	374-376	374-376			311&312
II	科目	英語コミュニケーション II b	デバイス・ネットワーク	英語コミュニケーション II b	IoTデバイスプログラミング II	地域共創デザイン実習
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&福島	武本	須賀&菅谷&吉野&門田&福島	武本	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	371-373&352&353	374-376	371-373&352&353	374-376	311&312
III	科目				IoTデバイスプログラミング II	地域共創デザイン実習
	担当				武本	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室				374-376	311&312
IV	科目				IoTデバイスプログラミング I	地域共創デザイン実習
	担当				辻野	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室				374-376	311&312
V	科目		チームワークとリーダーシップ		IoTデバイスプログラミング I	
	担当		石田		辻野	
	教室		374-376		374-376	

月~金
科目名 臨地実務実習 I
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 藤井 三宅

3年 - 情報工学科 (IoTシステムAパターン)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		IoTサービスデザイン		英語コミュニケーション III b	ソリューション開発 I
	担当		菊間		神保&菅谷&吉野&門田&藤	鈴木雅&山本裕&小柳
	教室		257/258		371-373&352&353	371-373
II	科目		IoTサービスデザイン			ソリューション開発 I
	担当		菊間			鈴木雅&山本裕&小柳
	教室		257/258			371-373
III	科目	グローバル市場化戦略	IoTサービスデザイン	企業経営論		
	担当	辻野	菊間	本西		
	教室	353	257/258	257/258		
IV	科目	グローバル市場化戦略	IoTサービスデザイン	企業経営論	ソリューション開発 I	
	担当	辻野	菊間	本西	鈴木雅&山本裕&小柳	
	教室	353	257/258	371-373	371-373	
V	科目	英語コミュニケーション III b				ソリューション開発 I
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&藤				鈴木雅&山本裕&小柳
	教室	371-373&352&353				371-373

月~金
科目名 臨地実務実習 II
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 駒井 富山 爰川 小柳

4年 - 情報工学科 (IoTシステムAパターン)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			卒業研究制作		
	担当			教授12名		
	教室			374-376		
II	科目			卒業研究制作		
	担当			教授12名		
	教室			374-376		
III	科目			卒業研究制作		
	担当			教授12名		
	教室			374-376		
IV	科目					
	担当					
	教室					
V	科目					
	担当					
	教室					

2年 - 情報工学科 (IoTシステムBパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			IoTシステム開発 I	制御工学基礎	地域共創デザイン実習
	担当 教室			藤井 257/258	遠山 374-376	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
II	科目	英語コミュニケーション II a		英語コミュニケーション II a	IoTシステム開発 I	地域共創デザイン実習
	担当 教室	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島 371-373&352&353		須賀&菅谷&吉野&門田&榎島 371-373&352&353	藤井 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
III	科目			IoTシステム開発 I		地域共創デザイン実習
	担当 教室			藤井 257/258		大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
IV	科目	確率統計論	データベース基礎と応用			地域共創デザイン実習
	担当 教室	嘉村 377	鈴木雅 377			大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
V	科目			センサ・アクチュエータ	プログラミング概論	
	担当 教室			西田 251	荒金&斎藤&三宅 374-376	

3年 - 情報工学科 (IoTシステムBパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	サーバ・ネットワーク			英語コミュニケーション III a	
	担当 教室	菊間 277/278			神保&菅谷&吉野&門田&藤 371-373&352&353	
II	科目		データ解析	社会と倫理	IoTシステム開発 II	情報セキュリティ応用
	担当 教室		山本裕 257/258	片方 374-376	藤井 277/278	爰川 371-373
III	科目		IoTデバイスプログラミング III	技術英語	IoTシステム開発 II	知的財産権論
	担当 教室		武本 374-376	鈴木雅 353	藤井 277/278	境 352
IV	科目		IoTデバイスプログラミング III	ソフトウェアシステム開発	IoTシステム開発 II	
	担当 教室		武本 374-376	荒金&駒井&武本 371-373	藤井 277/278	
V	科目	英語コミュニケーション III a			ソフトウェアシステム開発	
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&藤 371-373&352&353			荒金&駒井&武本 371-373	

4年 - 情報工学科 (IoTシステムBパターン)

前期(4~6月)

前期(7~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	持続可能な社会	ソリューション開発 II			
	担当 教室	大守 374-376	西田&山本裕&爰川 371-373			
II	科目	持続可能な社会	ソリューション開発 II		ソリューション開発 II	
	担当 教室	大守 374-376	西田&山本裕&爰川 371-373		西田&山本裕&爰川 371-373	
III	科目		ソリューション開発 II	ベンチャー起業経営	ソリューション開発 II	
	担当 教室		西田&山本裕&爰川 371-373	本西 374-376	西田&山本裕&爰川 371-373	
IV	科目	英語コミュニケーション IV a	ソリューション開発 II	ベンチャー起業経営	ソリューション開発 II	
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&藤 371-373&352&353	西田&山本裕&爰川 371-373	本西 374-376	西田&山本裕&爰川 371-373	
V	科目			英語コミュニケーション IV a	ソリューション開発 II	
	担当 教室			神保&菅谷&吉野&門田&藤 374-376&352&353	西田&山本裕&爰川 371-373	

月~金
科目名 臨地実務実習 III
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 斎藤 菊間 広田

2年 - 情報工学科 (IoTシステムBパターン)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		デバイス・ネットワーク			地域共創デザイン実習
	担当 教室		武本 374-376			大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
II	科目	英語コミュニケーションⅡb	デバイス・ネットワーク	英語コミュニケーションⅡb	IoTデバイスプログラミングⅡ	地域共創デザイン実習
	担当 教室	須賀&菅谷&吉野&門田&福島 371-373&352&353	武本 374-376	須賀&菅谷&吉野&門田&福島 371-373&352&353	武本 374-376	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
III	科目				IoTデバイスプログラミングⅡ	地域共創デザイン実習
	担当 教室				武本 374-376	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
IV	科目	チームワークとリーダーシップ	チームワークとリーダーシップ		IoTデバイスプログラミングⅠ	地域共創デザイン実習
	担当 教室	石田 374-376	石田 374-376		辻野 374-376	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
V	科目				IoTデバイスプログラミングⅠ	
	担当 教室				辻野 374-376	

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅰ
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 藤井 三宅

3年 - 情報工学科 (IoTシステムBパターン)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		IoTサービスデザイン		英語コミュニケーションⅢb	ソリューション開発Ⅰ
	担当 教室		菊間 257/258		神保&菅谷&吉野&門田&巖 371-373&352&353	鈴木雅&山本裕&小柳 371-373
II	科目		IoTサービスデザイン	グローバル市場化戦略	企業経営論	ソリューション開発Ⅰ
	担当 教室		菊間 257/258	辻野 374-376	本西 374-376	鈴木雅&山本裕&小柳 371-373
III	科目		IoTサービスデザイン	グローバル市場化戦略	企業経営論	
	担当 教室		菊間 257/258	辻野 353	本西 353	
IV	科目		IoTサービスデザイン			ソリューション開発Ⅰ
	担当 教室		菊間 257/258			鈴木雅&山本裕&小柳 371-373
V	科目	英語コミュニケーションⅢb				ソリューション開発Ⅰ
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&巖 371-373&352&353				鈴木雅&山本裕&小柳 371-373

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅱ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 駒井 富山 爰川 小柳

4年 - 情報工学科 (IoTシステムBパターン)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		卒業研究制作			
	担当 教室		教授12名 374-376			
II	科目		卒業研究制作			
	担当 教室		教授12名 374-376			
III	科目		卒業研究制作			
	担当 教室		教授12名 374-376			
IV	科目					
	担当 教室					
V	科目					
	担当 教室					

2年 - 情報工学科 (IoTシステムCパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				IoTシステム開発 I	地域共創デザイン実習
	担当 教室				山本裕 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
II	科目	英語コミュニケーション II a		英語コミュニケーション II a	IoTシステム開発 I	地域共創デザイン実習
	担当 教室	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島 371-373&352&353		須賀&菅谷&吉野&門田&榎島 371-373&352&353	山本裕 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
III	科目	確率統計論			IoTシステム開発 I	地域共創デザイン実習
	担当 教室	嘉村 377			山本裕 257/258	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
IV	科目		センサ・アクチュエータ		制御工学基礎	地域共創デザイン実習
	担当 教室		西田 251		遠山 377	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
V	科目		データベース基礎と応用		プログラミング概論	
	担当 教室		鈴木雅 377		荒金&斎藤亜&三宅 374-376	

3年 - 情報工学科 (IoTシステムCパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				英語コミュニケーション III a	
	担当 教室				神保&菅谷&吉野&門田&藤 371-373&352&353	
II	科目	サーバ・ネットワーク			IoTシステム開発 II	技術英語
	担当 教室	菊間 277/278			辻野 277/278	鈴木雅 371-373
III	科目	IoTデバイスプログラミング III		データ解析	IoTシステム開発 II	情報セキュリティ応用
	担当 教室	武本 374-376		山本裕 257/258	辻野 277/278	爰川 374-376
IV	科目	IoTデバイスプログラミング III		社会と倫理	IoTシステム開発 II	知的財産権論
	担当 教室	武本 374-376		片方 374-376	荒金&駒井&武本 371-373	辻野 277/278
V	科目	英語コミュニケーション III a			ソフトウェアシステム開発	
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&藤 371-373&352&353			荒金&駒井&武本 371-373	境 354/355

4年 - 情報工学科 (IoTシステムCパターン)

前期(4~6月)

前期(7~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	ベンチャー起業経営	ソリューション開発 II			
	担当 教室	本西 354/355	西田&山本裕&爰川 371-373			
II	科目	ベンチャー起業経営	ソリューション開発 II		ソリューション開発 II	
	担当 教室	本西 354/355	西田&山本裕&爰川 371-373		西田&山本裕&爰川 371-373	
III	科目		ソリューション開発 II		ソリューション開発 II	持続可能な社会
	担当 教室		西田&山本裕&爰川 371-373		西田&山本裕&爰川 371-373	大守 374-376
IV	科目	英語コミュニケーション IV a	ソリューション開発 II		ソリューション開発 II	持続可能な社会
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&藤 371-373&352&353	西田&山本裕&爰川 371-373		西田&山本裕&爰川 371-373	大守 374-376
V	科目			英語コミュニケーション IV a	ソリューション開発 II	
	担当 教室			神保&菅谷&吉野&門田&藤 374-376&352&353	西田&山本裕&爰川 371-373	

月~金
科目名 臨地実務実習 III
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 斎藤亜 菊間 広田

2年 - 情報工学科 (IoTシステムCパターン)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	チームワークとリーダーシップ	IoTデバイスプログラミング I			デバイス・ネットワーク
	担当 教室	石田 374-376	辻野 374-376			武本 374-376
II	科目	英語コミュニケーション II b	IoTデバイスプログラミング I	英語コミュニケーション II b		デバイス・ネットワーク
	担当 教室	須賀&菅谷&吉野&門田&稲島 371-373&352&353	辻野 374-376	須賀&菅谷&吉野&門田&稲島 371-373&352&353		武本 374-376
III	科目					地域共創デザイン実習
	担当 教室					大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
IV	科目				IoTデバイスプログラミング II	地域共創デザイン実習
	担当 教室				武本 374-376	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
V	科目		チームワークとリーダーシップ		IoTデバイスプログラミング II	
	担当 教室		石田 374-376		武本 374-376	

月~金
科目名 臨地実務実習 I
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 藤井 三宅

3年 - 情報工学科 (IoTシステムCパターン)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		IoTサービスデザイン		英語コミュニケーション III b	ソリューション開発 I
	担当 教室		爰川 257/258		神保&菅谷&吉野&門田&藪 371-373&352&353	鈴木雅&山本裕&小柳 371-373
II	科目		IoTサービスデザイン			ソリューション開発 I
	担当 教室		爰川 257/258			鈴木雅&山本裕&小柳 371-373
III	科目	グローバル市場化戦略	IoTサービスデザイン	企業経営論		
	担当 教室	辻野 353	爰川 257/258	本西 257/258		
IV	科目	グローバル市場化戦略	IoTサービスデザイン	企業経営論	ソリューション開発 I	
	担当 教室	辻野 353	爰川 257/258	本西 371-373	鈴木雅&山本裕&小柳 371-373	
V	科目	英語コミュニケーション III b				ソリューション開発 I
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&藪 371-373&352&353				鈴木雅&山本裕&小柳 371-373

月~金
科目名 臨地実務実習 II
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 駒井 富山 爰川 小柳

4年 - 情報工学科 (IoTシステムCパターン)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		卒業研究制作			
	担当 教室		教授12名 374-376			
II	科目		卒業研究制作			
	担当 教室		教授12名 374-376			
III	科目		卒業研究制作			
	担当 教室		教授12名 374-376			
IV	科目					
	担当 教室					
V	科目					
	担当 教室					

2年 - 情報工学科 (IoTシステムDパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			IoTシステム開発 I	制御工学基礎	地域共創デザイン実習
	担当			山本裕	遠山	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室			257/258	374-376	311&312
II	科目	英語コミュニケーション II a		英語コミュニケーション II a	IoTシステム開発 I	地域共創デザイン実習
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島		須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	山本裕	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	371-373&352&353		371-373&352&353	257/258	311&312
III	科目			IoTシステム開発 I		地域共創デザイン実習
	担当			山本裕		大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室			257/258		311&312
IV	科目	確率統計論	データベース基礎と応用			地域共創デザイン実習
	担当	嘉村	鈴木雅			大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	377	377			311&312
V	科目			センサ・アクチュエータ	プログラミング概論	
	担当			西田	荒金&斎藤亜&三宅	
	教室			251	374-376	

3年 - 情報工学科 (IoTシステムDパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				英語コミュニケーション III a	
	担当				神保&菅谷&吉野&門田&藤	
	教室				371-373&352&353	
II	科目	サーバ・ネットワーク		データ解析	社会と倫理	IoTシステム開発 II
	担当	菊間		山本裕	片方	辻野
	教室	277/278		257/258	374-376	277/278
III	科目	IoTデバイスプログラミング III			技術英語	IoTシステム開発 II
	担当	武本			鈴木雅	辻野
	教室	374-376			353	277/278
IV	科目	IoTデバイスプログラミング III			ソフトウェアシステム開発	IoTシステム開発 II
	担当	武本			荒金&駒井&武本	辻野
	教室	374-376			371-373	277/278
V	科目	英語コミュニケーション III a			ソフトウェアシステム開発	
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&藤			荒金&駒井&武本	
	教室	371-373&352&353			371-373	

4年 - 情報工学科 (IoTシステムDパターン)

前期(4~6月)

前期(7~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	持続可能な社会	ソリューション開発 II			
	担当	大守	西田&山本裕&爰川			
	教室	374-376	371-373			
II	科目	持続可能な社会	ソリューション開発 II		ソリューション開発 II	
	担当	大守	西田&山本裕&爰川		西田&山本裕&爰川	
	教室	374-376	371-373		371-373	
III	科目		ソリューション開発 II		ベンチャー起業経営	ソリューション開発 II
	担当		西田&山本裕&爰川		本西	西田&山本裕&爰川
	教室		371-373		374-376	371-373
IV	科目	英語コミュニケーション IV a	ソリューション開発 II		ベンチャー起業経営	ソリューション開発 II
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&藤	西田&山本裕&爰川		本西	西田&山本裕&爰川
	教室	371-373&352&353	371-373		374-376	371-373
V	科目				英語コミュニケーション IV a	ソリューション開発 II
	担当				神保&菅谷&吉野&門田&藤	西田&山本裕&爰川
	教室				374-376&352&353	371-373

月~金
科目名 臨地実務実習 III
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 斎藤亜 菊間 広田

2年 - 情報工学科 (IoTシステムDパターン)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		IoTデバイスプログラミング I		デバイス・ネットワーク	地域共創デザイン実習
	担当 教室		辻野 374-376		武本 374-376	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
II	科目	英語コミュニケーション II b	IoTデバイスプログラミング I	英語コミュニケーション II b	デバイス・ネットワーク	地域共創デザイン実習
	担当 教室	須賀&菅谷&吉野&門田&福島 371-373&352&353	辻野 374-376	須賀&菅谷&吉野&門田&福島 371-373&352&353	武本 374-376	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
III	科目					地域共創デザイン実習
	担当 教室					大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
IV	科目	チームワークヒューマンシップ	チームワークヒューマンシップ		IoTデバイスプログラミング II	地域共創デザイン実習
	担当 教室	石田 374-376	石田 374-376		武本 374-376	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
V	科目				IoTデバイスプログラミング II	
	担当 教室				武本 374-376	

月~金
科目名 臨地実務実習 I
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 藤井 三宅

3年 - 情報工学科 (IoTシステムDパターン)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		IoTサービスデザイン		英語コミュニケーション III b	ソリューション開発 I
	担当 教室		爰川 257/258		神保&菅谷&吉野&門田&巖 371-373&352&353	鈴木雅&山本裕&小柳 371-373
II	科目		IoTサービスデザイン	グローバル市場化戦略	企業経営論	ソリューション開発 I
	担当 教室		爰川 257/258	辻野 374-376	本西 374-376	鈴木雅&山本裕&小柳 371-373
III	科目		IoTサービスデザイン	グローバル市場化戦略	企業経営論	
	担当 教室		爰川 257/258	辻野 353	本西 353	
IV	科目		IoTサービスデザイン			ソリューション開発 I
	担当 教室		爰川 257/258			鈴木雅&山本裕&小柳 371-373
V	科目	英語コミュニケーション III b				ソリューション開発 I
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&巖 371-373&352&353				鈴木雅&山本裕&小柳 371-373

月~金
科目名 臨地実務実習 II
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 駒井 富山 爰川 小柳

4年 - 情報工学科 (IoTシステムDパターン)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		卒業研究制作			
	担当 教室		教授12名 374-376			
II	科目		卒業研究制作			
	担当 教室		教授12名 374-376			
III	科目		卒業研究制作			
	担当 教室		教授12名 374-376			
IV	科目					
	担当 教室					
V	科目					
	担当 教室					

1年 - 情報工学科

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーションⅠa	情報工学概論	英語コミュニケーションⅠa	デザインエンジニアリング概論	C言語基礎
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	富山&藤井&上條	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	富山	川崎
	教室	371-373&352&353	374-376	371-373&352&353	377	374-376
II	科目	コンピュータシステム		エレクトロニクス工学	デザインエンジニアリング概論	企画・発想法
	担当	辻野		相磯	富山	石田
	教室	377		251	377	377
III	科目			エレクトロニクス工学		感性をはかる
	担当			相磯		駒井
	教室			251		352
IV	科目					比較文化論
	担当					蔵原
	教室					353
V	科目					
	担当					
	教室					

2年 - 情報工学科 (ロボット開発)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		組込みシステム制御実習			制御工学基礎
	担当		広田			遠山
	教室		251			374-376
II	科目	英語コミュニケーションⅡa	組込みシステム制御実習	英語コミュニケーションⅡa		地域共創デザイン実習
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	広田	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島		大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	371-373&352&353	251	371-373&352&353		311&312
III	科目		組込みシステム制御実習			地域共創デザイン実習
	担当		広田			大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		251			311&312
IV	科目	確率統計論	データベース基礎と応用			地域共創デザイン実習
	担当	嘉村	鈴木雅			大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	377	377			311&312
V	科目			センサ・アクチュエータ		プログラミング概論
	担当			西田		荒金&斎藤&三宅
	教室			251		374-376

3年 - 情報工学科 (ロボット開発)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				英語コミュニケーションⅢa	
	担当				神保&菅谷&吉野&門田&蔵	
	教室				371-373&352&353	
II	科目	自動制御機械開発実習		データ解析	社会と倫理	ロボット制御
	担当	小柳		山本裕	片方	遠山
	教室	251		257/258	374-376	374-376
III	科目	自動制御機械開発実習			技術英語	ロボット制御
	担当	小柳			鈴木雅	遠山
	教室	251			353	374-376
IV	科目	自動制御機械開発実習			ソフトウェアシステム開発	ロボット機構
	担当	小柳			荒金&駒井&武本	遠山
	教室	251			371-373	371-373
V	科目	英語コミュニケーションⅢa			ソフトウェアシステム開発	ロボット機構
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&蔵			荒金&駒井&武本	遠山
	教室	371-373&352&353			371-373	371-373

4年 - 情報工学科 (ロボット開発)

前期(4~6月)

前期(7~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	持続可能な社会	ソリューション開発Ⅱ			
	担当	大守	西田&山本裕&爰川			
	教室	374-376	371-373			
II	科目	持続可能な社会	ソリューション開発Ⅱ			
	担当	大守	西田&山本裕&爰川			
	教室	374-376	371-373			
III	科目		ソリューション開発Ⅱ		ベンチャー起業経営	ソリューション開発Ⅱ
	担当		西田&山本裕&爰川		本西	西田&山本裕&爰川
	教室		371-373		374-376	371-373
IV	科目	英語コミュニケーションⅣa	ソリューション開発Ⅱ		ベンチャー起業経営	ソリューション開発Ⅱ
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&蔵	西田&山本裕&爰川		本西	西田&山本裕&爰川
	教室	371-373&352&353	371-373		374-376	371-373
V	科目				英語コミュニケーションⅣa	ソリューション開発Ⅱ
	担当				神保&菅谷&吉野&門田&蔵	西田&山本裕&爰川
	教室				374-376&352&353	371-373

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅲ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 斎藤 菊間 広田

1年 - 情報工学科

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーション I b		英語コミュニケーション I b		
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&樺島		須賀&菅谷&吉野&門田&樺島		
	教室	371-373&352&353		371-373&352&353		
II	科目	力学	線形代数	組込みC.C++言語		
	担当	遠山	川崎	荒金		
	教室	374-376	371-373	354/355		
III	科目		コミュニケーションツール	組込みC.C++言語	解析学	情報数学
	担当		村上	荒金	藤木	川崎
	教室		374-376	354/355	352	377
IV	科目		コミュニケーションと記号論	回路・プリント基板設計	プロジェクトマネジメント	Pythonプログラミング
	担当		中谷	広田	十返	斎藤亜
	教室		374-376	251	377	374-376
V	科目			回路・プリント基板設計		
	担当			広田		
	教室			251		

2年 - 情報工学科 (ロボット開発)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			機械設計		地域共創デザイン実習
	担当			遠山		大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室			374-376		311&312
II	科目	英語コミュニケーション II b	機械設計	英語コミュニケーション II b	機械設計	地域共創デザイン実習
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&樺島	遠山	須賀&菅谷&吉野&門田&樺島	遠山	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	371-373&352&353	374-376	371-373&352&353	374-376	311&312
III	科目		機械設計			地域共創デザイン実習
	担当		遠山			大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		374-376			311&312
IV	科目	チームワーク&リーダーシップ	チームワーク&リーダーシップ		材料力学・材料工学	地域共創デザイン実習
	担当	石田	石田		長岐	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	374-376	374-376		353	311&312
V	科目				材料力学・材料工学	
	担当				長岐	
	教室				353	

月~金
科目名 臨地実務実習 I
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 荒金 藤井 三宅

3年 - 情報工学科 (ロボット開発)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	産業用ロボット実習			英語コミュニケーション III b	ソリューション開発 I
	担当	西田			神保&菅谷&吉野&門田&藪	鈴木雅&山本裕&小柳
	教室	251			371-373&352&353	371-373
II	科目	産業用ロボット実習			グローバル市場化戦略	ソリューション開発 I
	担当	西田			辻野	本西
	教室	251			374-376	374-376
III	科目	産業用ロボット実習			グローバル市場化戦略	企業経営論
	担当	西田			辻野	本西
	教室	251			353	353
IV	科目	産業用ロボット実習				ソリューション開発 I
	担当	西田				鈴木雅&山本裕&小柳
	教室	251				371-373
V	科目	英語コミュニケーション III b				ソリューション開発 I
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&藪				鈴木雅&山本裕&小柳
	教室	371-373&352&353				371-373

月~金
科目名 臨地実務実習 II
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 波多江 駒井 富山 爰川 小柳

4年 - 情報工学科 (ロボット開発)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			卒業研究制作		
	担当			教授12名		
	教室			374-376		
II	科目			卒業研究制作		
	担当			教授12名		
	教室			374-376		
III	科目			卒業研究制作		
	担当			教授12名		
	教室			374-376		
IV	科目					
	担当					
	教室					
V	科目					
	担当					
	教室					

1年 - デジタルエンタテインメント学科

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーションⅠa	ゲーム構成論Ⅰ	英語コミュニケーションⅠa	電子情報工学概論	
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	山根	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	蛭田	
	教室	371-373&352&353	352	371-373&352&353	352	
II	科目	ゲームプログラム構成基礎Ⅰ	企画・発想法			
	担当	竹淵	中谷			
	教室	374-376	352			
III	科目	ゲームプログラム構成基礎Ⅰ	コンピュータグラフィックスⅠ		コンテンツデザイン概論	
	担当	竹淵	藤田		源田&斎藤直	
	教室	374-376	352		374-376	
IV	科目	CGデザイン基礎		デジタル造形Ⅰ		感性をはかる
	担当	吉田		山本浩		大上
	教室	277/278		354/355		352
V	科目			デジタル造形Ⅰ		比較文化論
	担当			山本浩		蔵原
	教室			354/355		353

2年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースAパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		ゲーム制作技術総合実習Ⅰ			地域共創デザイン実習
	担当		水上&川上			大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		277/278			311&312
II	科目	英語コミュニケーションⅡa	ゲーム制作技術総合実習Ⅰ	英語コミュニケーションⅡa	ゲームプログラム構成基礎Ⅲ	地域共創デザイン実習
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	水上&川上	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	竹淵	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	371-373&352&353	277/278	371-373&352&353	354/355	311&312
III	科目		ゲーム制作技術総合実習Ⅰ	統計論		地域共創デザイン実習
	担当		水上&川上	竹淵		大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		277/278	374-376		311&312
IV	科目		ゲームアルゴリズム		コンテンツ制作マネジメント	地域共創デザイン実習
	担当		佐藤		斎藤直	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		354/355		354/355	311&312
V	科目				映像論	
	担当				渡部	
	教室				354/355	

3年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースAパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土	
I	科目		エンタテインメント設計	デジタルコンテンツ制作応用	ゲームプログラミングⅡ	英語コミュニケーションⅢa	知的財産権論
	担当		小野	斎藤直&渡部	水上	神保&菅谷&吉野&門田&蔵	境
	教室		354/355	313	371-373	371-373&352&353	354/355
II	科目		ゲームAIⅠ	デジタルコンテンツ制作応用	技術英語		
	担当		佐藤	斎藤直&渡部	山根		
	教室		354/355	313	374-376		
III	科目			デジタルコンテンツ制作応用	社会と倫理		
	担当			斎藤直&渡部	片方		
	教室			313	354/355		
IV	科目			デジタルコンテンツ制作応用			
	担当			斎藤直&渡部			
	教室			313			
V	科目	英語コミュニケーションⅢa					
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&蔵					
	教室	371-373&352&353					

4年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースAパターン)

前期(4~6月)

前期(7~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		デジタルコンテンツ総合実習	持続可能な社会	デジタルコンテンツ総合実習	ベンチャー起業経営
	担当		二村&山本浩	大守	二村&山本浩	本西
	教室		313	377	313	374-376
II	科目		デジタルコンテンツ総合実習	持続可能な社会	デジタルコンテンツ総合実習	ベンチャー起業経営
	担当		二村&山本浩	大守	二村&山本浩	本西
	教室		313	377	313	374-376
III	科目		デジタルコンテンツ総合実習		デジタルコンテンツ総合実習	
	担当		二村&山本浩		二村&山本浩	
	教室		313		313	
IV	科目	英語コミュニケーションⅣa				
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&蔵				
	教室	371-373&352&353				
V	科目				英語コミュニケーションⅣa	
	担当				神保&菅谷&吉野&門田&蔵	
	教室				374-376&352&353	

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅲ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 藤田 川上 小野 斎藤長

1年 - デジタルエンタテインメント学科

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーション I b		英語コミュニケーション I b		
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&福島		須賀&菅谷&吉野&門田&福島		
	教室	371-373&352&353		371-373&352&353		
II	科目	コンピュータグラフィックス II			デジタル映像表現技法基礎	
	担当	藤田			渡部	
	教室	374-376			354/355	
III	科目	ゲーム構成論 II	線形代数		プロジェクトマネジメント	
	担当	山根	嘉村		十返	
	教室	371-373	353		377	
IV	科目	ゲームプログラム構成基礎 II	コミュニケーションツール	プログラミング言語基礎	解析学	デジタル造形 II
	担当	竹淵	村上	高橋	藤木	山本浩
	教室	371-373	353	374-376	352	371-373
V	科目		コミュニケーションと記号論			デジタル造形 II
	担当		中谷			山本浩
	教室		371-373			371-373

2年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュース Aパターン)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		ゲーム制作技術総合実習 II	チームワーク&リーダーシップ	ゲーム制作技術総合実習 II	地域共創デザイン実習
	担当		竹淵&二村	石田	竹淵&二村	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		313	354/355	277/278	311&312
II	科目	英語コミュニケーション II b	ゲーム制作技術総合実習 II	英語コミュニケーション II b	ゲーム制作技術総合実習 II	地域共創デザイン実習
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&福島	竹淵&二村	須賀&菅谷&吉野&門田&福島	竹淵&二村	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	371-373&352&353	313	371-373&352&353	277/278	311&312
III	科目		チームワーク&リーダーシップ	ゲームプログラミング I		地域共創デザイン実習
	担当		石田	水上		大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		374-376	371-373		311&312
IV	科目			ゲームプログラミング I		地域共創デザイン実習
	担当			水上		大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室			371-373		311&312
V	科目					
	担当					
	教室					

月~金
科目名 臨地実務実習 I
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 渡部 竹淵 小野 齋藤長

3年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュース Aパターン)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	グローバル市場化戦略	ゲームAI II	デジタルコンテンツ制作応用	ゲームプログラミング III	英語コミュニケーション III b
	担当	小野	佐藤	齋藤直&渡部	水上	神保&菅谷&吉野&門田&萩
	教室	374-376	354/355	313	371-373	371-373&352&353
II	科目	グローバル市場化戦略	ゲームAI II	デジタルコンテンツ制作応用	ゲームプログラミング III	ゲームAI II
	担当	小野	佐藤	齋藤直&渡部	水上	佐藤
	教室	374-376	354/355	313	371-373	354/355
III	科目			デジタルコンテンツ制作応用		ゲームAI II
	担当			齋藤直&渡部		佐藤
	教室			313		354/355
IV	科目			デジタルコンテンツ制作応用		
	担当			齋藤直&渡部		
	教室			313		
V	科目	英語コミュニケーション III b				
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&萩				
	教室	371-373&352&353				

月~金
科目名 臨地実務実習 II
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 山根 二村 藤田 川上

4年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュース Aパターン)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				卒業研究制作	
	担当				教授7名 准教授2名	
	教室				313	
II	科目				卒業研究制作	
	担当				教授7名 准教授2名	
	教室				313	
III	科目				卒業研究制作	
	担当				教授7名 准教授2名	
	教室				313	
IV	科目					
	担当					
	教室					
V	科目					
	担当					
	教室					

2年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースBパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		ゲーム制作技術総合実習 I		映像論	地域共創デザイン実習
	担当		水上&川上		渡部	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		277/278		353	311&312
II	科目	英語コミュニケーション II a	ゲーム制作技術総合実習 I	英語コミュニケーション II a	ゲームプログラム構成基礎 III	地域共創デザイン実習
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	水上&川上	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	竹瀬	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	371-373&352&353	277/278	371-373&352&353	354/355	311&312
III	科目		ゲーム制作技術総合実習 I		ゲームプログラム構成基礎 III	地域共創デザイン実習
	担当		水上&川上		竹瀬	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		277/278		354/355	311&312
IV	科目			統計論		地域共創デザイン実習
	担当			竹瀬		大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室			374-376		311&312
V	科目		ゲームアルゴリズム	コンテンツ制作マネジメント		
	担当		佐藤	斎藤直		
	教室		352	353		

3年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースBパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			デジタルコンテンツ制作応用	ゲームプログラミング II	英語コミュニケーション III a
	担当			斎藤直&渡部	水上	神保&菅谷&吉野&門田&藤
	教室			313	371-373	371-373&352&353
II	科目		エンタテインメント設計	デジタルコンテンツ制作応用		知的財産権論
	担当		小野	斎藤直&渡部		境
	教室		374-376	313		352
III	科目		ゲームAI I	デジタルコンテンツ制作応用	技術英語	
	担当		佐藤	斎藤直&渡部	山根	
	教室		354/355	313	352	
IV	科目			デジタルコンテンツ制作応用	社会と倫理	
	担当			斎藤直&渡部	片方	
	教室			313	377	
V	科目	英語コミュニケーション III a				
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&藤				
	教室	371-373&352&353				

4年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースBパターン)

前期(4~6月)

前期(7~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		デジタルコンテンツ総合実習		デジタルコンテンツ総合実習	
	担当		二村&山本浩		二村&山本浩	
	教室		313		313	
II	科目		デジタルコンテンツ総合実習		デジタルコンテンツ総合実習	
	担当		二村&山本浩		二村&山本浩	
	教室		313		313	
III	科目		デジタルコンテンツ総合実習	持続可能な社会	デジタルコンテンツ総合実習	ベンチャー起業経営
	担当		二村&山本浩	大守	二村&山本浩	本西
	教室		313	352	313	353
IV	科目	英語コミュニケーション IV a		持続可能な社会		ベンチャー起業経営
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&藤		大守		本西
	教室	371-373&352&353		352		353
V	科目				英語コミュニケーション IV a	
	担当				神保&菅谷&吉野&門田&藤	
	教室				374-376&352&353	

月~金
科目名 臨地実務実習 III
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 藤田 川上 小野 齋藤長

2年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースBパターン)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		ゲーム制作技術総合実習Ⅱ		ゲーム制作技術総合実習Ⅱ	地域共創デザイン実習
	担当 教室		竹淵&二村 313		竹淵&二村 277/278	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
II	科目	英語コミュニケーションⅡb	ゲーム制作技術総合実習Ⅱ	英語コミュニケーションⅡb	ゲーム制作技術総合実習Ⅱ	地域共創デザイン実習
	担当 教室	須賀&菅谷&吉野&門田&福島 371-373&352&353	竹淵&二村 313	須賀&菅谷&吉野&門田&福島 371-373&352&353	竹淵&二村 277/278	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
III	科目		ゲームプログラミングⅠ			地域共創デザイン実習
	担当 教室		水上 371-373			大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
IV	科目		ゲームプログラミングⅠ			地域共創デザイン実習
	担当 教室		水上 371-373			大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
V	科目	チームワークとリーダーシップ		チームワークとリーダーシップ		
	担当 教室	石田 374-376		石田 352		

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅰ
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 渡部 竹淵 小野 齋藤長

3年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースBパターン)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		ゲームAIⅡ	デジタルコンテンツ制作応用	ゲームプログラミングⅢ	英語コミュニケーションⅢb
	担当 教室		佐藤 354/355	齋藤直&渡部 313	水上 371-373	神保&菅谷&吉野&門田&萩 371-373&352&353
II	科目		ゲームAIⅡ	デジタルコンテンツ制作応用	ゲームプログラミングⅢ	ゲームAIⅡ
	担当 教室		佐藤 354/355	齋藤直&渡部 313	水上 371-373	佐藤 354/355
III	科目	グローバル市場化戦略		デジタルコンテンツ制作応用		ゲームAIⅡ
	担当 教室	小野 374-376		齋藤直&渡部 313		佐藤 354/355
IV	科目	グローバル市場化戦略		デジタルコンテンツ制作応用		企業経営論
	担当 教室	小野 374-376		齋藤直&渡部 313		本西 353
V	科目	英語コミュニケーションⅢb				
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&萩 371-373&352&353				

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅱ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 山根 二村 藤田 川上

4年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースBパターン)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				卒業研究制作	
	担当 教室				教授7名 准教授2名 313	
II	科目				卒業研究制作	
	担当 教室				教授7名 准教授2名 313	
III	科目				卒業研究制作	
	担当 教室				教授7名 准教授2名 313	
IV	科目					
	担当 教室					
V	科目					
	担当 教室					

2年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースCパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		ゲーム制作技術総合実習 I			地域共創デザイン実習
	担当		水上&川上			大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		277/278			311&312
II	科目	英語コミュニケーション II a	ゲーム制作技術総合実習 I	英語コミュニケーション II a		地域共創デザイン実習
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	水上&川上	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島		大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	371-373&352&353	277/278	371-373&352&353		311&312
III	科目		ゲーム制作技術総合実習 I	統計論		地域共創デザイン実習
	担当		水上&川上	竹淵		大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		277/278	374-376		311&312
IV	科目		ゲームアルゴリズム	コンテンツ制作マネジメント	ゲームプログラム構成基礎Ⅲ	地域共創デザイン実習
	担当		佐藤	斎藤直	竹淵	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		354/355		354/355	311&312
V	科目			映像論	ゲームプログラム構成基礎Ⅲ	
	担当			渡部	竹淵	
	教室			354/355	354/355	

3年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースCパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土	
I	科目		エンタテインメント設計	デジタルコンテンツ制作応用	インターフェースデザイン	英語コミュニケーション III a	知的財産権論
	担当		小野	斎藤直&渡部	山根	神保&菅谷&吉野&門田&藤	境
	教室		354/355	313	374-376	371-373&352&353	354/355
II	科目	ゲームハード概論	ゲームAI I	デジタルコンテンツ制作応用	技術英語		
	担当	二村	佐藤	斎藤直&渡部	山根		
	教室	374-376	354/355	313	374-376		
III	科目			デジタルコンテンツ制作応用	社会と倫理		
	担当			斎藤直&渡部	片方		
	教室			313	354/355		
IV	科目			デジタルコンテンツ制作応用			
	担当			斎藤直&渡部			
	教室			313			
V	科目	英語コミュニケーション III a					
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&藤					
	教室	371-373&352&353					

4年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースCパターン)

前期(4~6月)

前期(7~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		デジタルコンテンツ総合実習	持続可能な社会	デジタルコンテンツ総合実習	ベンチャー起業経営
	担当		二村&山本浩	大守	二村&山本浩	本西
	教室		313	377	313	374-376
II	科目		デジタルコンテンツ総合実習	持続可能な社会	デジタルコンテンツ総合実習	ベンチャー起業経営
	担当		二村&山本浩	大守	二村&山本浩	本西
	教室		313	377	313	374-376
III	科目		デジタルコンテンツ総合実習		デジタルコンテンツ総合実習	
	担当		二村&山本浩		二村&山本浩	
	教室		313		313	
IV	科目	英語コミュニケーション IV a				
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&藤				
	教室	371-373&352&353				
V	科目			英語コミュニケーション IV a		
	担当			神保&菅谷&吉野&門田&藤		
	教室			374-376&352&353		

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅲ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 藤田 川上 小野 齋藤長

2年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースCパターン)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	ゲーム制作技術総合実習Ⅱ	チームワークとリーダーシップ	ゲーム制作技術総合実習Ⅱ		地域共創デザイン実習
	担当 教室	竹淵&二村 313	石田 354/355	竹淵&二村 277/278		大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
II	科目	英語コミュニケーションⅡb	ゲーム制作技術総合実習Ⅱ	英語コミュニケーションⅡb	ゲーム制作技術総合実習Ⅱ	地域共創デザイン実習
	担当 教室	須賀&菅谷&吉野&門田&福島 371-373&352&353	竹淵&二村 313	須賀&菅谷&吉野&門田&福島 371-373&352&353	竹淵&二村 277/278	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
III	科目		チームワークとリーダーシップ			地域共創デザイン実習
	担当 教室		石田 374-376			大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
IV	科目				ゲームデザイン実践演習	地域共創デザイン実習
	担当 教室				川上 371-373	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
V	科目				ゲームデザイン実践演習	
	担当 教室				川上 371-373	

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅰ
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 渡部 竹淵 小野 齋藤長

3年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースCパターン)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	グローバル市場化戦略		デジタルコンテンツ制作応用	英語コミュニケーションⅢb	企業経営論
	担当 教室	小野 374-376		齋藤直&渡部 313	神保&菅谷&吉野&門田&萩 371-373&352&353	本西 354/355
II	科目	グローバル市場化戦略		デジタルコンテンツ制作応用		企業経営論
	担当 教室	小野 374-376		齋藤直&渡部 313		本西 354/355
III	科目		ゲームAIⅡ	デジタルコンテンツ制作応用		
	担当 教室		佐藤 354/355	齋藤直&渡部 313		
IV	科目		ゲームAIⅡ	デジタルコンテンツ制作応用	ゲームAIⅡ	
	担当 教室		佐藤 354/355	齋藤直&渡部 313	佐藤 354/355	
V	科目	英語コミュニケーションⅢb			ゲームAIⅡ	
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&萩 371-373&352&353			佐藤 354/355	

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅱ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 山根 二村 藤田 川上

4年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースCパターン)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				卒業研究制作	
	担当 教室				教授7名 准教授2名 313	
II	科目				卒業研究制作	
	担当 教室				教授7名 准教授2名 313	
III	科目				卒業研究制作	
	担当 教室				教授7名 准教授2名 313	
IV	科目					
	担当 教室					
V	科目					
	担当 教室					

2年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースDパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		ゲーム制作技術総合実習 I		映像論	地域共創デザイン実習
	担当		水上&川上		渡部	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		277/278		353	311&312
II	科目	英語コミュニケーション II a	ゲーム制作技術総合実習 I	英語コミュニケーション II a		地域共創デザイン実習
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	水上&川上	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島		大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	371-373&352&353	277/278	371-373&352&353		311&312
III	科目		ゲーム制作技術総合実習 I			地域共創デザイン実習
	担当		水上&川上			大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		277/278			311&312
IV	科目			統計論	ゲームプログラム構成基礎Ⅲ	地域共創デザイン実習
	担当			竹淵	竹淵	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室			374-376	354/355	311&312
V	科目		ゲームアルゴリズム	コンテンツ制作マネジメント	ゲームプログラム構成基礎Ⅲ	
	担当		佐藤	斎藤直	竹淵	
	教室		352	353	354/355	

3年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースDパターン)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			デジタルコンテンツ制作応用	インターフェースデザイン	英語コミュニケーション III a
	担当			斎藤直&渡部	山根	神保&菅谷&吉野&門田&藤
	教室			313	374-376	371-373&352&353
II	科目	ゲームハード概論	エンタテインメント設計	デジタルコンテンツ制作応用		知的財産権論
	担当	二村	小野	斎藤直&渡部		境
	教室	374-376	374-376	313		352
III	科目		ゲームAI I	デジタルコンテンツ制作応用	技術英語	
	担当		佐藤	斎藤直&渡部	山根	
	教室		354/355	313	352	
IV	科目			デジタルコンテンツ制作応用	社会と倫理	
	担当			斎藤直&渡部	片方	
	教室			313	377	
V	科目	英語コミュニケーション III a				
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&藤				
	教室	371-373&352&353				

4年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースDパターン)

前期(4~6月)

前期(7~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		デジタルコンテンツ総合実習		デジタルコンテンツ総合実習	
	担当		二村&山本浩		二村&山本浩	
	教室		313		313	
II	科目		デジタルコンテンツ総合実習		デジタルコンテンツ総合実習	
	担当		二村&山本浩		二村&山本浩	
	教室		313		313	
III	科目		デジタルコンテンツ総合実習	持続可能な社会	デジタルコンテンツ総合実習	ベンチャー起業経営
	担当		二村&山本浩	大守	二村&山本浩	本西
	教室		313	352	313	353
IV	科目	英語コミュニケーション IV a		持続可能な社会		ベンチャー起業経営
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&藤		大守		本西
	教室	371-373&352&353		352		353
V	科目				英語コミュニケーション IV a	
	担当				神保&菅谷&吉野&門田&藤	
	教室				374-376&352&353	

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅲ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 藤田 川上 小野 齋藤長

2年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースDパターン)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		ゲーム制作技術総合実習Ⅱ		ゲーム制作技術総合実習Ⅱ	地域共創デザイン実習
	担当 教室		竹淵&二村 313		竹淵&二村 277/278	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
II	科目	英語コミュニケーションⅡb	ゲーム制作技術総合実習Ⅱ	英語コミュニケーションⅡb	ゲーム制作技術総合実習Ⅱ	地域共創デザイン実習
	担当 教室	須賀&菅谷&吉野&門田&福島 371-373&352&353	竹淵&二村 313	須賀&菅谷&吉野&門田&福島 371-373&352&353	竹淵&二村 277/278	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
III	科目					地域共創デザイン実習
	担当 教室					大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
IV	科目				ゲームデザイン実践演習	地域共創デザイン実習
	担当 教室				川上 371-373	大関&駒井&西田&中谷&蛭田 311&312
V	科目	チームワークとリーダーシップ		チームワークとリーダーシップ		ゲームデザイン実践演習
	担当 教室	石田 374-376		石田 352		川上 371-373

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅰ
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 渡部 竹淵 小野 齋藤長

3年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースDパターン)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			デジタルコンテンツ制作応用		英語コミュニケーションⅢb
	担当 教室			齋藤直&渡部 313		神保&菅谷&吉野&門田&萩 371-373&352&353
II	科目			デジタルコンテンツ制作応用		
	担当 教室			齋藤直&渡部 313		
III	科目	グローバル市場化戦略	ゲームAIⅡ	デジタルコンテンツ制作応用		企業経営論
	担当 教室	小野 374-376	佐藤 354/355	齋藤直&渡部 313		本西 353
IV	科目	グローバル市場化戦略	ゲームAIⅡ	デジタルコンテンツ制作応用	ゲームAIⅡ	企業経営論
	担当 教室	小野 374-376	佐藤 354/355	齋藤直&渡部 313	佐藤 354/355	本西 353
V	科目	英語コミュニケーションⅢb			ゲームAIⅡ	
	担当 教室	神保&菅谷&吉野&門田&萩 371-373&352&353			佐藤 354/355	

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅱ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 山根 二村 藤田 川上

4年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースDパターン)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				卒業研究制作	
	担当 教室				教授7名 准教授2名 313	
II	科目				卒業研究制作	
	担当 教室				教授7名 准教授2名 313	
III	科目				卒業研究制作	
	担当 教室				教授7名 准教授2名 313	
IV	科目					
	担当 教室					
V	科目					
	担当 教室					

1年 - デジタルエンタテインメント学科

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーション I a	企画・発想法	英語コミュニケーション I a		比較文化論
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	中谷	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島		蔵原
	教室	371-373&352&353	353	371-373&352&353		354/355
II	科目	CGデザイン基礎	コンピュータグラフィックス I	デジタル造形 I	電子情報工学概論	
	担当	吉田	藤田	山本浩	蛭田	
	教室	277/278	353	354/355	352	
III	科目		ゲーム構成論 I	デジタル造形 I	コンテンツデザイン概論	
	担当		山根	山本浩	源田&斎藤直	
	教室		353	354/355	374-376	
IV	科目	ゲームプログラム構成基礎 I				
	担当	竹淵				
	教室	354/355				
V	科目	ゲームプログラム構成基礎 I				感性をはかる
	担当	竹淵				大上
	教室	354/355				352

2年 - デジタルエンタテインメント学科 (CGアニメーション)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				映像論	地域共創デザイン実習
	担当				渡部	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室				353	311&312
II	科目	英語コミュニケーション II a	CGアニメーション総合実習 I	英語コミュニケーション II a	デジタル映像表現技法応用	地域共創デザイン実習
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	近藤	須賀&菅谷&吉野&門田&榎島	渡部	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	371-373&352&353	257/258	371-373&352&353	277/278	311&312
III	科目		CGアニメーション総合実習 I		デジタル映像表現技法応用	地域共創デザイン実習
	担当		近藤		渡部	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		257/258		277/278	311&312
IV	科目		CGアニメーション総合実習 I	統計論		地域共創デザイン実習
	担当		近藤	竹淵		大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室		257/258	374-376		311&312
V	科目		ゲームアルゴリズム	コンテンツ制作マネジメント		
	担当		佐藤	斎藤直		
	教室		352	353		

3年 - デジタルエンタテインメント学科 (CGアニメーション)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	ゲームハード概論		デジタルコンテンツ制作応用		英語コミュニケーション III a
	担当	二村		斎藤直&渡部		神保&菅谷&吉野&門田&藤
	教室	374-376		313		371-373&352&353
II	科目		エンタテインメント設計	デジタルコンテンツ制作応用		知的財産権論
	担当		小野	斎藤直&渡部		境
	教室		374-376	313		352
III	科目		ゲームAI I	デジタルコンテンツ制作応用	技術英語	
	担当		佐藤	斎藤直&渡部	山根	
	教室		354/355	313	352	
IV	科目		インターフェースデザイン	デジタルコンテンツ制作応用	社会と倫理	
	担当		山根	斎藤直&渡部	片方	
	教室		374-376	313	377	
V	科目	英語コミュニケーション III a				
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&藤				
	教室	371-373&352&353				

4年 - デジタルエンタテインメント学科 (CGアニメーション)

前期(4~6月)

前期(7~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		デジタルコンテンツ総合実習		デジタルコンテンツ総合実習	
	担当		二村&山本浩		二村&山本浩	
	教室		313		313	
II	科目		デジタルコンテンツ総合実習		デジタルコンテンツ総合実習	
	担当		二村&山本浩		二村&山本浩	
	教室		313		313	
III	科目		デジタルコンテンツ総合実習	持続可能な社会	デジタルコンテンツ総合実習	ベンチャー起業経営
	担当		二村&山本浩	大守	二村&山本浩	本西
	教室		313	352	313	353
IV	科目	英語コミュニケーション IV a		持続可能な社会		ベンチャー起業経営
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&藤		大守		本西
	教室	371-373&352&353		352		353
V	科目				英語コミュニケーション IV a	
	担当				神保&菅谷&吉野&門田&藤	
	教室				374-376&352&353	

月~金
科目名 臨地実務実習 III
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 藤田 川上 小野 齋藤長

1年 - デジタルエンタテインメント学科

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーション I b		英語コミュニケーション I b		
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&福島		須賀&菅谷&吉野&門田&福島		
	教室	371-373&352&353		371-373&352&353		
II	科目	プロジェクトマネジメント				
	担当	十返				
	教室	377				
III	科目	解析学	コミュニケーションと記号論	プログラミング言語基礎	ゲームプログラム構成基礎 II	
	担当	藤木	中谷	高橋	竹淵	
	教室	352	352	371-373	371-373	
IV	科目	コンピュータグラフィックス II	線形代数	デジタル造形 II	ゲーム構成論 II	デジタル映像表現技法基礎
	担当	藤田	嘉村	山本浩	山根	渡部
	教室	377	352	374-376	374-376	371-373
V	科目		コミュニケーションツール	デジタル造形 II		
	担当		村上	山本浩		
	教室		352	374-376		

2年 - デジタルエンタテインメント学科 (CGアニメーション)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			デジタルキャラクタ実践演習		地域共創デザイン実習
	担当			源田		大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室			313		311&312
II	科目	英語コミュニケーション II b		英語コミュニケーション II b	デジタルキャラクタ実践演習	地域共創デザイン実習
	担当	須賀&菅谷&吉野&門田&福島		須賀&菅谷&吉野&門田&福島	源田	大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	371-373&352&353		371-373&352&353	313	311&312
III	科目	デジタルキャラクタ実践演習	CGアニメーション総合実習 II	CGアニメーション総合実習 II		地域共創デザイン実習
	担当	源田	近藤	近藤		大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	313	313	257/258		311&312
IV	科目	デジタルキャラクタ実践演習	CGアニメーション総合実習 II	CGアニメーション総合実習 II		地域共創デザイン実習
	担当	源田	近藤	近藤		大関&駒井&西田&中谷&蛭田
	教室	313	313	257/258		311&312
V	科目	チームワークとリーダーシップ		チームワークとリーダーシップ		
	担当	石田		石田		
	教室	374-376		352		

月~金
科目名 臨地実務実習 I
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 渡部 竹淵 小野 齋藤長

3年 - デジタルエンタテインメント学科 (CGアニメーション)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			デジタルコンテンツ制作応用	CGアニメーション総合演習	英語コミュニケーション III b
	担当			齋藤直&渡部	山本浩	神保&菅谷&吉野&門田&萩
	教室			313	313	371-373&352&353
II	科目			デジタルコンテンツ制作応用	CGアニメーション総合演習	
	担当			齋藤直&渡部	山本浩	
	教室			313	313	
III	科目	グローバル市場化戦略		デジタルコンテンツ制作応用		企業経営論
	担当	小野		齋藤直&渡部		本西
	教室	374-376		313		353
IV	科目	グローバル市場化戦略		デジタルコンテンツ制作応用		企業経営論
	担当	小野		齋藤直&渡部		本西
	教室	374-376		313		353
V	科目	英語コミュニケーション III b				
	担当	神保&菅谷&吉野&門田&萩				
	教室	371-373&352&353				

月~金
科目名 臨地実務実習 II
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 山根 二村 藤田 川上

4年 - デジタルエンタテインメント学科 (CGアニメーション)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				卒業研究制作	
	担当				教授7名 准教授2名	
	教室				313	
II	科目				卒業研究制作	
	担当				教授7名 准教授2名	
	教室				313	
III	科目				卒業研究制作	
	担当				教授7名 准教授2名	
	教室				313	
IV	科目					
	担当					
	教室					
V	科目					
	担当					
	教室					

蔵書数一覧

資料24

蔵書数一覧 (開学時)

		図書 (冊)		学術雑誌 (種)			
			[うち 外国書]		電子ジャーナル		[うち 外国書]
					[うち 外国書]	[うち 外国書]	
東京国際工科専門職大学合計		15,774	190	70	15	15	15
情報工学科	既存	11,167	45	2	0	0	0
	新規購入	260	0	29	13	13	13
	合計	11,427	45	31	13	13	13
デジタルエン タテインメン ト学科	既存	3,213	81	8	0	0	0
	新規購入	238	0	9	0	0	0
	合計	3,451	81	17	0	0	0
学科共通	既存	857	64	17	0	0	0
	新規購入	39	0	5	2	2	2
	合計	896	64	22	2	2	2
東京国際工科 専門職大学計	既存	15,237	190	27	0	0	0
	新規購入	537	0	43	15	15	15
	合計	15,774	190	70	15	15	15
モード学園コクーンタワー蔵書合計		65,774	4,432	206	15	15	15

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
1	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	アジャイルコーチング <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
2	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	坂本真樹先生が教える人工知能がほぼわかる本 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
3	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能の創発 ―知能の進化とシミュレーション― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
4	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ゲーム産業における人工知能 (人工知能: journal of Japanese Society for Artificial Intelligence Vol.32 No.2) <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
5	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能とは <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
6	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア工学 <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
7	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	情報社会の「哲学」 ―Google・ビッグデータ・人工知能― <※同時アクセス数1台>	勤草書房	1
8	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	MATLABによるシステムプログラミング ―プロセス・ロボット・非線形システム制御からDCS構築まで― <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
9	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	エクストリームプログラミング <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
10	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能の基礎 第2版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
11	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ゴール&ストラテジ入門 ―残念なシステムの無くし方: GQM+Strategies― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
12	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Docker コンテナ実践検証 (Think IT Books) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
13	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能入門 <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
14	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発実践 ―科学技術シミュレーションソフトの設計― <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
15	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発 改訂2版 (IT text) <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
16	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Dockerエキスパート養成読本 ―活用の基礎と実践ノウハウ満載!― (Software design plusシリーズ) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
17	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	一人称研究のすすめ ―知能研究の新しい潮流― <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
18	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Event-B ―リファインメント・モデリングに基づく形式手法― <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
19	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア品質知識体系ガイド ―SQuBOK Guide V2―第2版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
20	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェアエンジニアリング基礎知識体系 ―SWEBOK V3.0― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
21	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	オートマトン・形式言語理論 (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
22	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	入門パターン認識と機械学習 (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
23	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア工学 第3版 (情報科学こんせぶつ 7) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
24	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェアシステム工学入門 (未来へつなぐデジタルシリーズ) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
25	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能の方法 ―ゲームからWWWまで― (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
26	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	オンラインジャッジではじめるC/C++プログラミング入門 = Online programming challenge! <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
27	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	イラストで学ぶ人工知能概論 <※同時アクセス数1台>	講談社	1
28	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能と人工生命の基礎 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
29	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	AIによる大規模データ処理入門 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
30	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	リファクタリング(シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 応用編) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
31	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	テスト駆動開発(シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 応用編) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
32	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	データベース(シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 基礎編) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
33	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	実践反復型ソフトウェア開発 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
34	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	形式手法入門 ―ロジックによるソフトウェア設計― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
35	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	学生のための画像処理プログラミング演習―Visual C++、.NET版― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
36	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Java(シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 基礎編) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
37	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Ruby(シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 基礎編) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
38	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	アジャイル概論(シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 応用編) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
39	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	知識システムの実装基礎 ―スライドで理解する人工知能技術― <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
40	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	チームコンサート超入門 ―デスマーチ対策ツール: IBM rational team concert ―改訂版 <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
41	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	抽象によるソフトウェア設計 ―Alloyではじめる形式手法― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
42	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Gitによるバージョン管理 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
43	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	情熱プログラマー ―ソフトウェア開発者の幸せな生き方― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
44	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	はじめてのAIアプリケーション ―C言語で作るネットワークエージェントと機械学習― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
45	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	知能の原理 ―身体性に基づく構成論的アプローチ― <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
46	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア工学(情報工学レクチャーシリーズ) <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
47	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Cによるソフトウェア開発の基礎 ―データ構造とアルゴリズムの基礎から― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
48	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	入門git <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
49	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	「要求」の基本原則(技評SE選書 003) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
50	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発はなぜ難しいのか ―一月の神話を超えて―(技評SE選書 005) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
51	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発の名著を読む 第2版(技評SE選書 004) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
52	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発で伸びる人、伸びない人 第2版(技評SE選書 002) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
53	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Manage It!現場開発者のための達人プロジェクトマネジメント <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
54	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	新人工知能の基礎知識 <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
55	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	SPINモデル検査 ―検証モデリング技法 = Model checking with SPIN― <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
56	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Subversion実践入門 ―達人プログラマに学ぶバージョン管理― 第2版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
57	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	アジャイルプラクティス ―達人プログラマに学ぶ現場開発者の習慣― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
58	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	アジャイルレトロスペクティブズ ―強いチームを育てる「ふりかえり」の手引き― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
59	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア品質知識体系ガイド—SQuBOK Guide— <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
60	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Ship it!ソフトウェアプロジェクト成功のための達人式ガイドブック <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
61	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	はじめてのAI(エーアイ)プログラミング—C言語で作る人工知能と人工無能— <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
62	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発へのSWEBOKの適用 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
63	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	チャンス発見の情報技術—ポストデータマイニング時代の意思決定支援— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
64	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	例題でわかるC++Builder—しっかり作れるビジュアルソフト— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
65	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ニューラルネットワークとファジィ信号処理(デジタル信号処理ライブラリー9) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
66	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	学生のためのC++ <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
67	臨床医学、診断・治療	電子書籍/内国書	情報工学科	未来を動かすソフトウェア—高分子・生体材料を中心とした研究開発—(新材料・新素材シリーズ) <※同時アクセス数1台>	シーエムシー出版	1
68	研究法、指導法、技術教育	電子書籍/内国書	情報工学科	マンガでわかる技術英語 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
69	研究法、指導法、技術教育	電子書籍/内国書	情報工学科	アクリルロボット工作ガイド <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
70	研究法、指導法、技術教育	電子書籍/内国書	情報工学科	タミヤ工作パーツで作るしくみがわかるロボット工作教室 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
71	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	若い技術者のための機械・金属材料 第3版(※) <※同時アクセス数1台>	丸善出版	1
72	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	実務に役立つ機械設計の考え方×進め方 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
73	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機構学—大学課程—改訂2版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
74	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学(Professional engineer library) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
75	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	振動工学—振動の基礎から実用解析入門まで—新装版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
76	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	回転体力学の基礎と制振 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
77	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	材料力学(Professional engineer library)(※) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
78	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械・金属材料学(Professional engineer library)(※) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
79	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	次世代ものづくりのための電気・機械一体モデル(共立スマートセレクション=Kyoritsu smart selection 3) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
80	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械設計法 第3版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
81	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	基礎から学べる機械力学 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
82	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	技術者のためのぬじの力学—材料力学と数値解析で解き明かす— <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
83	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械材料学 <※同時アクセス数1台>	丸善出版	1
84	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	やさしい機械図面の見方・描き方 改訂2版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
85	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械設計入門(First Stageシリーズ 機械) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
86	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械製図入門(First Stageシリーズ 機械) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
87	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械要素入門1(First Stageシリーズ 機械) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
88	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械要素入門 2 (First Stageシリーズ 機械) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
89	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	材料力学 ー機械設計の基礎ー (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
90	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	実例で学ぶ機械力学・振動学 ーロボットから身近な乗り物までー (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
91	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	絵ときでわかる機械設計 第2版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
92	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	気体軸受技術 ー設計・製作と運転のテクニックー <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
93	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	材料力学 第3版新装版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
94	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	演習で学ぶ機械力学 第3版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
95	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	入門立体形状のラビッドプロトタイプング <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
96	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	基礎から学ぶ実用機械の設計 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
97	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機構学 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
98	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	Excelで解く機械設計計算 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
99	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	実践気体軸受の設計と解析 ー有限要素法による動圧・静圧気体軸受解析ー <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
100	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	教科書では教えない機械設計製図 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
101	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	基礎から学ぶ機構学 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
102	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械強度設計のためのCAE入門 ー有限要素法活用のノウハウー <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
103	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機構学入門 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
104	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	やさしい機械設計の考え方・進め方 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
105	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	ナノスケールサーボ制御 ー高速・高精度に位置を決める技術ー <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
106	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学 (専門基礎ライブラリー) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
107	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械の設計考え方・解き方 第3版 (わかりやすい機械教室) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
108	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	マルチボディダイナミクスの基礎 ー3次元運動方程式の立て方ー <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
109	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	やさしい機械図面の見方・描き方 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
110	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機構学 改訂 (機械系大学講義シリーズ 12) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
111	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	振動学 (機械系大学講義シリーズ 11) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
112	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	図解機械材料 第3版 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
113	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	初めて学ぶ基礎機械システム <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
114	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学と構造 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
115	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	力学・材料・機械要素など (基礎シリーズ . 機械要素概論 1) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
116	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機構・伝達・プレーキなど (基礎シリーズ . 機械要素概論 2) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
117	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械の力学計算法 (機械計算法シリーズ) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
118	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	Mathematicalによるメカニズム <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
119	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学 ―考え方・解き方― 第3版(わかりやすい機械教室) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
120	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	大学基礎機械材料 SI単位版 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
121	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学 ―基礎と演習― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
122	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械材料科学 (機械系大学講義シリーズ 6) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
123	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学 (機械系大学講義シリーズ 10) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
124	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
125	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械要素設計 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
126	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機構学 (実教理工学全書) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
127	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	ミニフライス盤CNC化実践マニュアル ―ものづくりをステップアップ― (Think IT Books) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
128	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	ミニ旋盤マスターブック ―基礎から応用までよくわかる― <※同時アクセス数1台>	誠文堂新光社	1
129	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	機械加工学の基礎 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
130	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	はじめての研磨加工 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
131	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	機械製作法要論 (理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
132	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	機械加工学 (機械系大学講義シリーズ 27) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
133	電気工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電気・電子入門 (First Stageシリーズ 電気・電子) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
134	電気工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電気・電子の基礎 (専門基礎ライブラリー) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
135	電気工学	電子書籍/内国書	情報工学科	マンガでわかる電気 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
136	電気工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電気・電子概論 (基礎シリーズ) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
137	電気工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電気工学概論 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
138	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	過渡現象の基礎 第2版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
139	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	即戦力エンジニアになるための電気・電子回路入門 ―イラストと図解で回路の基礎と応用力が身に付く― <※同時アクセス数1台>	誠文堂新光社	1
140	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	基本からわかる電気電子材料講義ノート <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
141	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	基本からわかる電気電子計測講義ノート <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
142	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	完全図解電気と電子の基礎教室 ―回路の理解から制御まで― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
143	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気電子回路 ―アナログ・デジタル回路― (ロボティクスシリーズ 2) (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
144	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気電子機能材料 改訂3版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
145	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気電子工学のための基礎数学 第2版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
146	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気電子計測(基本を学ぶ) <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
147	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	回路理論 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
148	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	現代電気電子材料 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
149	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	回路理論(基本を学ぶ) <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
150	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気・電子計測 第3版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
151	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気・電子計測入門 新版 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
152	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	教えて?わかった!電気電子計測 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
153	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気電子数学入門 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
154	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	学生のための電気回路 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
155	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	基礎から学ぶ電気回路計算 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
156	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気数学(専門基礎ライブラリー) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
157	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	数値電界計算の基礎と応用(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
158	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	回路理論の計算法 第2版(電気計算法シリーズ) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
159	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気・電子の基礎数学 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
160	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	入門回路理論 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
161	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	複素数・三角の基礎 新訂版(電気用数学2) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
162	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	新電磁気計測(大学講義シリーズ) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
163	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	交流理論 第3版(電気工学基礎シリーズ) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
164	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	エレクトロニクスのための過渡現象—理論と演習— 新訂版(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
165	電気機器	電子書籍/内国書	情報工学科	マンガでわかるモーター <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
166	電気機器	電子書籍/内国書	情報工学科	永久磁石同期モータの制御—センサレスベクトル制御技術— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
167	電気機器	電子書籍/内国書	情報工学科	原理からわかるモータ技術入門 <※同時アクセス数1台>	丸善出版	1
168	電気機器	電子書籍/内国書	情報工学科	無停電電源システム実務読本 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
169	電気機器	電子書籍/内国書	情報工学科	たのしくできる単相インバータの製作と実験 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
170	電気機器	電子書籍/内国書	情報工学科	たのしくできるやさしい電源の作り方 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
171	発電	電子書籍/内国書	情報工学科	災害対応ロボットのいま—原発の除染と廃炉の現状と展望を探る—(ロボコンマガジン No.95) <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
172	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	CMOS RF回路設計 <※同時アクセス数1台>	丸善出版	1
173	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	無線工学B 第2版(1・2陸技受験教室3) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
174	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	無線工学の基礎 第2版(1・2陸技受験教室1) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
175	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	無線工学 A 第2版(1・2陸技受験教室 2) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
176	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	電波の基礎と応用(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
177	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	光ファイバ通信概論(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
178	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	アンテナおよび電波伝搬(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
179	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	通信ネットワーク(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
180	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	無線機器システム(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
181	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	高周波電磁気学(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
182	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	XBeelによるArduino無線ロボット工作 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
183	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	誰でも作れるセンサロボット <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
184	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボット機構学(ロボティクスシリーズ 8) (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
185	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボットの人類学 ―二〇世紀日本の機械と人間― <※同時アクセス数1台>	世界思想社教学社	1
186	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボット考学と人間 ―未来のためのロボット工学― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
187	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	アクチュエータ学入門 ―「動き」と「力」を生み出す驚異のメカニズム―(ブルーバックス B-1873) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
188	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	RCサーボロボット製作入門 ―PICではじめる!― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
189	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボット工学の基礎 第2版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
190	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	アンドロイドを造る <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
191	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボットのためのC言語によるマイコン制御の考え方 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
192	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	これで歩け!二足歩行ロボット入門 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
193	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	実践ロボットプログラミング ―LEGO Mindstorms NXTで目指せロボコン!― <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
194	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	メカにこだわる!オリジナルロボットD・I・Y <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
195	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	人とロボットの「間」をデザインする <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
196	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	二足歩行ロボット自作入門 ―60日のできる!― <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
197	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	確率ロボティクス (Mynavi advanced library) <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
198	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ヒューマノイド工学 ―生物進化から学ぶ2関節筋ロボット機構― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
199	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	未来型アクチュエータ材料・デバイス <※同時アクセス数1台>	シーエムシー出版	1
200	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	たのしくできるPICロボット工作 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
201	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	知能ロボット(ハイテク選書) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
202	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	回路シミュレータLTspiceで学ぶ電子回路 第2版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
203	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	スイッチング電源の原理と設計 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
204	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	基本からわかるデジタル回路講義ノート <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
205	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	基本からわかる電子回路講義ノート <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
206	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子回路概論 (First stageシリーズ 電気・電子) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
207	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	メカトロニクス入門 (First Stageシリーズ 機械) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
208	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	メカトロニクス電子回路 (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
209	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	はじめてのFPGA設計 ―VHDLによる回路記述からシミュレーションまで― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
210	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	基礎から学べる論理回路 第2版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
211	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	回路解析力が身につく電子回路入門 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
212	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	アクティブ・プラスモニクス <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
213	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	VHDLによるFPGA設計&デバッグ <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
214	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	パワーデバイス <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
215	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	半導体・MEMSのための超臨界流体 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
216	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	イメージセンサの本質と基礎 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
217	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	はじめてのメカトロニクス 新装版 ―電子回路・センサ・アクチュエータのきほん― <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
218	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	らくらく図解LED発光ダイオードのしくみ <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
219	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子回路と組み込みプログラミング ―モータ制御で学ぶ― <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
220	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	デジタル回路の基礎 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
221	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	図解・つくる電子回路 ―正しい工具の使い方、うまく作るコツ― (ブルーボックス B-1553) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
222	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	デジタル回路の計算法 (電気計算法シリーズ) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
223	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	最新メカトロニクス入門 (基礎シリーズ) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
224	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	最新電子回路入門 (基礎シリーズ) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
225	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ゼロから学ぶデジタル論理回路 (ゼロから学ぶシリーズ) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
226	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ゼロから学ぶ電子回路 <※同時アクセス数1台>	講談社	1
227	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	たのしくできるセンサ回路と制御実験 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
228	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	メカトロニクス概論 1: 入門編 (基礎シリーズ) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
229	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	メカトロニクス概論 2: 応用編 (基礎シリーズ) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
230	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	デジタル回路 (大学講義シリーズ) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
231	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	図解電子回路の基礎 ―ポイントスタディー 第3版 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
232	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	図解・わかる電子回路 ―基礎からDOS/V活用まで― (ブルーボックス B-1084) <※同時アクセス数1台>	講談社	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
233	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子回路通論 下(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
234	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子回路通論 上(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
235	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子デバイス工学(大学講義シリーズ) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
236	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	デジタル回路の考え方・読み方 ―図解シリーズ― 第2版 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
237	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	基礎電子回路(大学講義シリーズ) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
238	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子工学概論 1(大学講義シリーズ) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
239	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミング道への招待(※) <※同時アクセス数1台>	丸善出版	1
240	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C言語で学ぶコンピュータ科学とプログラミング <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
241	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズムの基礎とデータ構造 ―数理とCプログラム― <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
242	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	グラフ・ネットワークアルゴリズムの基礎(数理とCプログラム) <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
243	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンテンツ産業とイノベーション ―テレビ・アニメ・ゲーム産業の集積― <※同時アクセス数1台>	勁草書房	1
244	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	楽しく学べるBASICプログラミング ―99-BASICによる計測・制御システム開発入門―(※) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
245	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	楽しく学べるC言語 <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
246	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	夢みるプログラム ―人工無脳・チャットボットで考察する会話と心のアルゴリズム― <※同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
247	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズムとデータ構造 第2版(情報工学レクチャーシリーズ) <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
248	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングElixir <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
249	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	達人プログラマー 新装版 ―職人から名匠への道― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
250	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Deep Learning Javaプログラミング ―深層学習の理論と実装―(Impress top gear) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
251	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Rubyで数独 ―AIプログラミング入門― <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
252	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Python機械学習プログラミング ―達人データサイエンティストによる理論と実践―(impress top gear) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
253	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータと数学(現代基礎数学 2)(※) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
254	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Kinect v2プログラミング実践 ―医療やビジネスで注目されるKinect v2多機能センサーの可能性を広げる実践プログラムを学ぼう!―(Think IT Books) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
255	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Scala関数型デザイン&プログラミング ―Scalaコントリビューターによる関数型徹底ガイド―(Impress top gear) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
256	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ユニバーサルWindowsアプリ開発(Think IT Books) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
257	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータサイエンス ―計算を通して世界を観る―(サイエンス・バレット 028) <※同時アクセス数1台>	丸善出版	1
258	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	対話システム(自然言語処理シリーズ 7) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
259	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	今すぐ使えるかんたんPhotoshop Elements 14 (Imasugu Tsukaeru Kantan Series) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
260	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Javaによる3DCG入門(※) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
261	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	量子コンピューター(今度こそわかるシリーズ) <※同時アクセス数1台>	講談社	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
262	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C#エンジニア養成読本 ―はじめて学ぶC#から最新C#6.0まで情報満載!― (Software design plusシリーズ) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
263	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	最新iOSプログラミング徹底解説 <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
264	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C言語プログラミングなるほど実験室 ―コンピュータのしくみがよくわかる!― <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
265	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C言語によるPICプログラミング入門 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
266	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ科学とプログラミング入門 ―コンピュータとアルゴリズムの基礎― <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
267	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	CGリテラシーPhotoshop & Illustrator CC+CS6 (※) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
268	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Pythonで始めるプログラミング入門 (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
269	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	よくわかるMicrosoft Excel 2013マクロ/VBA (FOM出版のみどりの本) <※同時アクセス数1台>	富士通エフ・オー・エム	1
270	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	すごいErlangゆかいな学習ぼう! <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
271	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	リファクタリング 新装版 ―既存のコードを安全に改善する― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
272	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Rubyのしくみ <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
273	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズム理論入門 新版 (※) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
274	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C言語による画像処理プログラミング入門: サンプルプログラムから学ぶ ―サンプルプログラムから学ぶ―新版 (※) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
275	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	入門C言語 (※) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
276	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Xcode5ではじめるObjective-Cプログラミング <※同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
277	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	XcodeではじめるSwiftプログラミング <※同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
278	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Objective-C超入門 ―ゼロからしっかり学べるiPhoneプログラミング―改訂第3版 <※同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
279	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Kinect v2プログラミング入門 ―Visual Basicで構築するセンサーアプリ集: Unity連携でモーションキャプチャも実現できる!―v1.0.0版 (Think IT Books) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
280	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	スッキリわかるJava入門 実践編 第2版 <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
281	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	スッキリわかるJava入門 [入門編] 第2版 <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
282	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	APIデザインの極意 ―Java/.NetBeansアーキテクト探究ノート― <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
283	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	TypeScriptリファレンス <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
284	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	画像処理 (未来へつなぐデジタルシリーズ = Connection to the future with digital series 28) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
285	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Linuxによる並行プログラミング入門 <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
286	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	チューリングの計算理論入門 ―チューリング・マシンからコンピュータへ― (ブルーバックス B-1851) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
287	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミング20言語習得法 ―初心者のための実践独習ガイド― (ブルーバックス B-1881) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
288	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	入門者のJavaScript ―作りながら学ぶwebプログラミング― (ブルーバックス B-1850) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
289	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Javaプログラマーなら習得しておきたいJava SE 8実践プログラミング ―新機能を一挙に解説!― (Impress top gear) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
290	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	JavaとUMLで学ぶオブジェクト指向プログラミング <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
291	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Python 一言語によるプログラミングイントロダクション—(世界標準MIT教科書) < ※同時アクセス数1台 >	近代科学社	1
292	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	1ランク上のPICマイコンプログラミング—シミュレータとデバグの活用法— < ※同時アクセス数1台 >	東京電機大学出版局	1
293	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	よくわかる初心者のためのパソコン入門—Windows 8対応—(FOM出版のみどりの本) < ※同時アクセス数1台 >	富士通エフ・オー・エム	1
294	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	デジタル作法—カーニハン先生の「情報」教室— < ※同時アクセス数1台 >	オーム社	1
295	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	型システム入門—プログラミング言語と型の理論— < ※同時アクセス数1台 >	オーム社	1
296	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングClojure 第2版 < ※同時アクセス数1台 >	オーム社	1
297	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	マイコンプログラミング実習—PIC16トレーナによる— < ※同時アクセス数1台 >	東京電機大学出版局	1
298	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	できるクリエイターGIMP 2.8独習ナビ (できるクリエイターシリーズ) < ※同時アクセス数1台 >	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
299	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Adobe JavaScriptリファレンス (New thinking and new ways) < ※同時アクセス数1台 >	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
300	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	GPUプログラミング入門—CUDA5による実装— < ※同時アクセス数1台 >	講談社	1
301	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	実践コンピューターリテラシー入門 < ※同時アクセス数1台 >	実教出版	1
302	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	はじめてのOSコードリーディング—UNIX V6で学ぶカーネルのしくみ—(Software design plusシリーズ) < ※同時アクセス数1台 >	技術評論社	1
303	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Androidエンジニア養成読本 Vol.2—現場で役立つノウハウと仕事にしたい人のための必須知識満載!—(Software design plusシリーズ) < ※同時アクセス数1台 >	技術評論社	1
304	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Androidプログラミングマスターブック < ※同時アクセス数1台 >	オーム社	1
305	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	関数プログラミング入門—Haskellで学ぶ原理と技法— < ※同時アクセス数1台 >	オーム社	1
306	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ARプログラミング—Processingでつくる拡張現実感のレシピ— < ※同時アクセス数1台 >	オーム社	1
307	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Javaで学ぶデータ構造とアルゴリズム < ※同時アクセス数1台 >	東京電機大学出版局	1
308	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	スーパーコンピュータ (岩波講座計算科学 別巻) < ※同時アクセス数1台 >	岩波書店	1
309	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	バイオメトリクス教科書—原理からプログラミングまで— < ※同時アクセス数1台 >	コロナ社	1
310	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Apache POI入門—Java+Apache POI APIでExcelドキュメントを操作する— < ※同時アクセス数1台 >	ラトルズ	1
311	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	速習C言語入門—脳に定着する新メソッドで必ず身につく—第2版 < ※同時アクセス数1台 >	マイナビ	1
312	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングコンテストチャレンジブック—問題解決のアルゴリズム活用力とコーディングテクニックを鍛える—第2版 < ※同時アクセス数1台 >	マイナビ	1
313	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アプリビジネスで転ばないためのスマートフォンプライバシーの基礎知識 (New thinking and new ways) < ※同時アクセス数1台 >	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
314	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	初級Java—やさしいJava = Java for beginners— < ※同時アクセス数1台 >	実教出版	1
315	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズムを、はじめよう < ※同時アクセス数1台 >	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
316	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピューターリテラシー (ファーストステップ) < ※同時アクセス数1台 >	近代科学社	1
317	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	学生のための基礎Java < ※同時アクセス数1台 >	東京電機大学出版局	1
318	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	7つの言語7つの世界—Ruby, Io, Prolog, Scala, Erlang, Clojure and Haskell— < ※同時アクセス数1台 >	オーム社	1
319	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズムと表計算—基本情報技術者試験— < ※同時アクセス数1台 >	実教出版	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
320	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	高性能コンピュータ技術の基礎 <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
321	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	電脳の教室 ―コンピュータリテラシー― 新版 <※同時アクセス数1台>	武蔵野美術大学出版局	1
322	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	絶対現場主義C#入門 ―食べるプログラマーになるために― <※同時アクセス数1台>	フトルズ	1
323	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	図解コンピュータアーキテクチャ入門 第2版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
324	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングClojure <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
325	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングRuby1.9 言語編 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
326	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングRuby1.9 ライブラリ編 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
327	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ソフトウェア・通信ネットワーク 改訂3版(図解コンピュータ概論) <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
328	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ハードウェア 改訂3版(図解コンピュータ概論) <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
329	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ設計の基礎 <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
330	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラマー“まだまだ”現役続行(技評SE選書 019) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
331	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	かんたんC#(プログラミングの教科書) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
332	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	かんたんC言語(プログラミングの教科書) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
333	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	かんたんJava(プログラミングの教科書) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
334	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Pythonスタートブック ―いちばんやさしいPythonの本― <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
335	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	情報リテラシー <※同時アクセス数1台>	富士通エフ・オー・エム	1
336	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	情報リテラシー(入門編) <※同時アクセス数1台>	富士通エフ・オー・エム	1
337	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	情報リテラシー(総合編) <※同時アクセス数1台>	富士通エフ・オー・エム	1
338	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングHaskell <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
339	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アセンブリ言語スタートブック ―CASL II & COMET II で学ぶ― <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
340	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	効果的プログラム開発技法 第5版 <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
341	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラマのための論理パズル ―難題を突破する論理思考トレーニング― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
342	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ネットメディアと「コミュニティ」形成 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
343	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	情報セキュリティ教科書 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
344	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングErlang <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
345	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Cによる探索プログラミング ―基礎から遺伝的アルゴリズムまで― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
346	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングR ―基礎からグラフィックスまで― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
347	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Rubyで作る奇妙なプログラミング言語 ―へんな言語のつくりかた― <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
348	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	基礎から学ぶコンピュータアーキテクチャ <※同時アクセス数1台>	森北出版	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
349	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	学生のための詳解C <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
350	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Squeakプログラミング ―簡単に作れるビジュアル教材― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
351	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	On Lisp ―advanced techniques for common Lisp― <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
352	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミング入門Java 改訂版(情報処理技術者テキスト) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
353	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コード・クラフト ―エクセレントなコードを書くための実践的技法― <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
354	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	使える!MATLAB/Simulinkプログラミング <※同時アクセス数1台>	講談社	1
355	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ビジュアルコンピューティング ―3次元CGによる画像生成― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
356	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	テキストマイニングを使う技術 ―基礎技術と適用事例から導く本質と活用法― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
357	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズム入門擬似言語(情報処理技術者テキスト) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
358	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	CGリテラシー-Photoshop & Illustrator CS2 for Windows <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
359	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ハードウェアを知り、ソフトウェアを書く(Write Great Code Vol.1) <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
360	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	低いレベルで考え、高いレベルで書く(Write Great Code Vol.2) <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
361	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Write portable code ―複数プラットフォームに移植可能なソフトウェアの開発技法― <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
362	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータの名著・古典100冊 ―若きエンジニア「必読」のブックガイド―改訂新版 <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
363	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	あるごりずむ <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
364	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Javaで学ぶ数値解析 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
365	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	システム設計 ―基幹業務システム開発のためのウォーターフォールモデル技法― 第2版 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
366	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C言語によるH8マイコン制御 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
367	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	学生のための基礎C <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
368	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Excelで学ぶ遺伝的アルゴリズム <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
369	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	最新プログラミング技術入門「C言語」(基礎シリーズ) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
370	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	入門ANSI-C 3訂版(基礎編) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
371	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	量子コンピュータ ―超並列計算のからくり―(ブルーバックス B-1469) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
372	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	はじめてのプログラミング C言語編 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
373	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	はじめてのプログラミング Java編 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
374	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	CGリテラシー-Photoshop & Illustrator ―Photoshop 7.0・Illustrator 10 for Windows― <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
375	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータグラフィックスの基礎 第2版 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
376	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	学生のための入門Java ―JBuilderではじめるプログラミング― <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
377	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	情報の数理(シリーズ数学の世界2) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
378	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	たのしくできる並列処理コンピュータ <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
379	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	はじめて学ぶC言語入門 改訂版 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
380	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	オブジェクト指向のためのJava入門 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
381	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	10 lessons はじめて学ぶJavaプログラミング <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
382	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	量子コンピュータ入門 (情報科学) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
383	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Mathematicalによるプレゼンテーション —創作グラフィックス— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
384	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	遺伝的プログラミング (情報科学) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
385	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ言語と処理 (新・数学とコンピュータシリーズ 1) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
386	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C言語 —むりなくマスターできる体系的な学習システム: ANSI規格準拠— (情報処理教育標準テキストシリーズ) <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
387	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Pascalビギナズテキスト —Turbo+Sun Pascal— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
388	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	やさしいCOBOL入門 —操作の基本とプログラム技法— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
389	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	The Pascal —textbook— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
390	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ビギナズFORTRANプログラミング <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
391	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズム入門 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
392	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	図解Z80マシン語制御のすべて —ハードからソフトまで— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
393	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	FORTRANの学び方 改訂版 (コンピュータ学習シリーズ) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
394	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	実例によるマイコンのプログラミング —N-BASIC— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
395	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラム例によるCOBOLの入門 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
396	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ALGOLの学び方 (コンピュータ学習シリーズ) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
397	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	著作物を楽しむ自由のために —最高裁著作権判例を超えて— <※同時アクセス数1台>	勁草書房	1
398	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	著作権法入門 第2版 (※) <※同時アクセス数1台>	有斐閣	1
399	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	クリエイターが知っておくべき権利や法律を教わってきました。—必読!— <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
400	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	著作権法 (※) <※同時アクセス数1台>	有斐閣	1
401	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	著作権法概論 (※) <※同時アクセス数1台>	勁草書房	1
402	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ソフトウェアの法的保護 新版 <※同時アクセス数1台>	有斐閣	1
403	数学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	万能コンピュータ—ライヴニッツからチューリングへの道すじ— <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
404	数学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	BASICによる高校数学 (新・数学とコンピュータシリーズ 3) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
405	代数学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	行列と線形計算 (新・数学とコンピュータシリーズ 4) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
406	幾何学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	有限要素法で学ぶ現象と数理 —FreeFem++数理思考プログラミング— (シリーズ応用数理 第4巻) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
407	確率論、数理統計学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	製品開発のための実験計画法 —JMPIによる応答曲面法・コンピュータ実験— <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
408	確率論、数理統計学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	できるやさしく学ぶExcel統計入門 —難しいことはパソコンにまかして仕事で役立つデータ分析ができる本— <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
409	確率論、数理統計学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	はじめてのS-PLUS/R言語プログラミング —例題で学ぶS-PLUS/R言語の基本— <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
410	確率論、数理統計学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	確率統計(新・数学とコンピュータシリーズ 6) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
411	計算法	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C#で学ぶ偏微分方程式の数値解法 —CAEプログラミング入門— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
412	計算法	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータによるグラフィックス(新・数学とコンピュータシリーズ 9) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
413	計算法	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	数値計算(新・数学とコンピュータシリーズ 5) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
414	理論物理学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	計算物理学 —コンピューターで解く凝縮系の物理—(フロー式物理演習シリーズ 21) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
415	生物科学、一般生物学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	バイオテクノロジーのためのコンピュータ入門(バイオテクノロジー教科書シリーズ 11) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
416	工業基礎学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Fortran90/95による有限要素法プログラミング —非線形シェル要素プログラム付— <※同時アクセス数1台>	丸善出版	1
417	工業基礎学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	図解マイコンはじめてのパソコン計測・制御 —BASIC・アセンブラ・マシン語— <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
418	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	いちばんやさしいPHPの教本 —人気講師が教える実践Webプログラミング—第2版 <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
419	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	デジタルコンテンツアセッサ入門 —DCA資格2級・3級テキスト— <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
420	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ちゃんと使える力を身につけるWebとプログラミングのきほんのきほん <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
421	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	いちばんやさしいPHPの教本 —人気講師が教える実践Webプログラミング— <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
422	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータネットワークセキュリティ <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
423	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	AngularJSアプリケーションプログラミング <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
424	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Webプログラミング —基礎からのステップアップ—(※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
425	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータネットワーク = Computer network (情報工学テキストシリーズ 第4巻) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
426	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	実践Ruby on Rails 4 —現場のプロから学ぶ本格Webプログラミング— <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
427	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータネットワーク概論(未来へつなぐデジタルシリーズ = Connection to the future with digital series 27) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
428	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Ruby on Rails 4 アプリケーションプログラミング <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
429	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	CGリテラシーFlash CS5/ActionScript3.0 <※同時アクセス数1台>	実教出版	1
430	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	3次元画像処理入門 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
431	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	3D立体映像がやってくる —テレビ・映画の3D普及はこうなる!— <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
432	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	3D立体映像表現の基礎 —基本原理から制作技術まで— <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
433	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ARMAシステムとデジタル信号処理(デジタル信号処理ライブラリー 6) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
434	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	カルマンフィルタと適応信号処理(デジタル信号処理ライブラリー 5) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
435	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	画像処理工学 第2版 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
436	通信工学、電気通信	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	デジタルフィルタと信号処理 (デジタル信号処理ライブラリー 2) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
437	通信工学、電気通信	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	高速アルゴリズムと並列信号処理 (デジタル信号処理ライブラリー 4) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
438	通信工学、電気通信	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	情報通信とデジタル信号処理 (デジタル信号処理ライブラリー 8) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
439	通信工学、電気通信	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	モバイルコンピュータのデータ通信 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
440	通信工学、電気通信	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	ネットワークのためのIPv6とWWW <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
441	通信工学、電気通信	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	マルチメディアとデジタル信号処理 (デジタル信号処理ライブラリー 10) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
442	通信工学、電気通信	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	ネットワークエンジニアのためのTCP/IP入門 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
443	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	たのしくできるRaspberry Piとブレッドボードで電子工作 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
444	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータアーキテクチャ (情報工学レクチャーシリーズ) <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
445	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータアーキテクチャ 第2版 (※) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
446	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	名刺サイズの魔法のパソコンRaspberry Piで遊ぼう! 改訂第4版 <※同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
447	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	自作エミュレータで学ぶx86アーキテクチャ—コンピュータが動く仕組みを徹底理解!— <※同時アクセス数1台>	マイナビ	1
448	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ工学入門 (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
449	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	計算機システム基礎 (シリーズ知能機械工学 7) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
450	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	実例で学ぶRaspberry Pi電子工作—作りながら応用力を身につける—(ブルーバックス B-1950) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
451	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	新編マイクロコンピュータ技術入門 (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
452	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	ボクのBeagleBone Black工作ノート <※同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
453	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	Raspberry Piユーザーガイド 第2版 <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
454	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ設計概論—CMOSから組込みCPUまで— (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
455	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	Raspberry Piで学ぶ電子工作—超小型コンピュータで電子回路を制御する—(ブルーバックス B-1891) <※同時アクセス数1台>	講談社	1
456	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ理論の起源 (第1巻) <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
457	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	BeagleBone Black(ビーグルボーンブラック)で遊ぼう!—Raspberry Piより高機能で高性能— <※同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
458	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	モジュール化で理解する電子工作の基本ワザ <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
459	情報工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	+Gainer—physical computing with gainer— <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
460	電気通信事業	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	JavaからはじめようAndroidプログラミング—Android Studio対応版— <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
461	電気通信事業	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	Android Pattern Cookbook—マーケットで埋もれないための差別化戦略— <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
462	電気通信事業	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	初歩からわかるAndroid最新プログラミング 増補改訂版 <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
463	電気通信事業	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	かんたんAndroidアプリ作成入門 (プログラミングの教科書) <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
464	素描、描画	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	なぞってカンタン!パースグリッドスケッチ練習ノート <※同時アクセス数1台>	オーム社	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
465	映画	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ファンタジーのイデオロギー—現代日本アニメ研究—(未発選書 第20巻) <※同時アクセス数1台>	ひつじ書房	1
466	映画	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンテンツクリエイション (メディア学大系 3) (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
467	室内娯楽	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	サバイバルモードマイクラフト攻略指南スーパーガイド (Impress mook) <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
468	室内娯楽	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	できるマイクラフト建築パーフェクトブック困った!&便利ワザ大全—パソコン/iPhone/Android/PS4/PS3/PS Vista/Xbox One/Xbox 360/Wii U対応— <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
469	室内娯楽	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Unityによる2Dゲーム開発入門—プログラミング初心者がゲームを公開する最短コース— <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
470	材料力学	電子書籍/内国書	情報工学科	材料力学—機械技術者のために—(理工学講座) <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
471	情報	電子書籍/内国書	情報工学科	ICTビジネス (メディア学大系 8) (※) <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
472	情報	電子書籍/内国書	情報工学科	IoT時代のビッグデータビジネス革命—新スマートシティ創造のための実践的活用術— <※同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
473	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	意思決定と経済の心理学 (朝倉実践心理学講座 1) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
474	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	マーケティングと広告の心理学 (朝倉実践心理学講座 2) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
475	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	デザインと色彩の心理学 (朝倉実践心理学講座 3) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
476	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	発想と企画の心理学 (朝倉実践心理学講座 4) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
477	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	わかりやすさとコミュニケーションの心理学 (朝倉実践心理学講座 5) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
478	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	コンピテンシーとチーム・マネジメントの心理学 (朝倉実践心理学講座 6) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
479	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	感情マネジメントと癒しの心理学 (朝倉実践心理学講座 7) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
480	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	対人関係と恋愛・友情の心理学 (朝倉実践心理学講座 8) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
481	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	運動と健康の心理学 (朝倉実践心理学講座 9) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
482	心理系	電子書籍/内国書	学科共通	感動と商品開発の心理学 (朝倉実践心理学講座 10) <※同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
483	数学	電子書籍/内国書	学科共通	離散数学への入門—わかりやすい離散数学— <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
484	数学	電子書籍/内国書	学科共通	解析入門 1 (基礎数学 2) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
485	数学	電子書籍/内国書	学科共通	解析入門 2 (基礎数学 3) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
486	数学	電子書籍/内国書	学科共通	線型代数演習 (基礎数学 4) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
487	数学	電子書籍/内国書	学科共通	多様体の基礎 (基礎数学 5) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
488	数学	電子書籍/内国書	学科共通	微分方程式入門 (基礎数学 6) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
489	数学	電子書籍/内国書	学科共通	解析演習 (基礎数学 7) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
490	数学	電子書籍/内国書	学科共通	偏微分方程式入門 (基礎数学 12) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
491	数学	電子書籍/内国書	学科共通	数学の基礎—集合・数・位相—(基礎数学 14) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
492	数学	電子書籍/内国書	学科共通	線型代数入門 (基礎数学 1) <※同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
493	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	創造の理論と方法 (創造性研究 1) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
494	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	創造の語型(創造性研究2) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
495	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	創造と企業(創造性研究3) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
496	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	創造と教育(創造性研究4) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
497	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	日本の科学者と創造性(創造性研究5) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
498	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	創造性研究と測定(創造性研究6) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
499	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	創造的な問題解決(創造性研究7) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
500	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	創造的なイメージ(創造性研究8) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
501	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	「驚き」から「閃き」へ(創造性研究9) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
502	創造性	電子書籍/内国書	学科共通	異分野・異文化の交流と創造性(創造性研究10) <※同時アクセス数1台>	共立出版	1
503	ビジネス	電子書籍/内国書	学科共通	国際ビジネス入門(シリーズ国際ビジネス1) <※同時アクセス数1台>	中央経済社	1
504	ビジネス	電子書籍/内国書	学科共通	国際ビジネス理論(シリーズ国際ビジネス2) <※同時アクセス数1台>	中央経済社	1
505	ビジネス	電子書籍/内国書	学科共通	グローバル企業の市場創造(シリーズ国際ビジネス3) <※同時アクセス数1台>	中央経済社	1
506	ビジネス	電子書籍/内国書	学科共通	国際ビジネス研究の新潮流(シリーズ国際ビジネス5) <※同時アクセス数1台>	中央経済社	1
507	ビジネス	電子書籍/内国書	学科共通	実践力を鍛える戦略ノート マーケティング編 <※同時アクセス数1台>	東洋経済新報社	1
508	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	1週間でLPICの基礎が学べる本, 第2版(徹底攻略) 電子版 <※同時アクセス数1台>	インプレスジャパン	1
509	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	5G教科書: LTE/LoTから5Gまで(インプレス標準教科書シリーズ) 電子版 <※同時アクセス数1台>	インプレス	1
510	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Chainerによる実践深層学習(ディープラーニング): 複雑なNNの実装方法 電子版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
511	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Game Programming Patterns: ソフトウェア開発の問題解決メニュー(impress top gear) 電子版 <※同時アクセス数1台>	インプレス	1
512	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	MATLAB/Simulinkによるモデルベースデザイン入門 電子版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
513	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	MATLABではじめるプログラミング教室 電子版 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
514	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Pythonで動かして学ぶ!あたらしい深層学習の教科書: 機械学習の基本から深層学習まで(AI&TECHNOLOGY) 電子版 <※同時アクセス数1台>	翔泳社	1
515	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Pythonによるあたらしいデータ分析の教科書: 理論を理解して基礎を固める(AI&TECHNOLOGY) 電子版 <※同時アクセス数1台>	翔泳社	1
516	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	カラー図解Raspberry Piではじめる機械学習: 基礎からディープラーニングまで(ブルーバックス, B-2052) 電子版 <※同時アクセス数1台>	講談社	1
517	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズム図鑑: 絵で見てわかる26のアルゴリズム 電子版 <※同時アクセス数1台>	翔泳社	1
518	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	カラー図解最新Raspberry Piで学ぶ電子工作: 作って動かしてしくみがわかる(ブルーバックス, B-1977) 電子版 <※同時アクセス数1台>	講談社	1
519	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ゲームクリエイターの仕事: イマドキのゲーム制作現場を大解剖! 電子版 <※同時アクセス数1台>	翔泳社	1
520	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ゲームプログラマのためのコーディング技術: コーディングパターン オブジェクト指向 コードマトリクス 電子版 <※同時アクセス数1台>	技術評論社	1
521	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	データ分析が支えるスマホゲーム開発: ユーザー動向から見えてくるアプリケーションの姿 電子版 <※同時アクセス数1台>	インプレスジャパン	1
522	数学	電子書籍/内国書	学科共通	はじめての離散数学 電子版 <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
523	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングコンテスト攻略のためのアルゴリズムとデータ構造: AIZU ONLINE JUDGE 電子版 <※同時アクセス数1台>	マイナビ出版	1
524	情報	電子書籍/内国書	学科共通	プロの資料作成力: 意思決定者を動かすテクニックとおもてなしの心 電子版 <※同時アクセス数1台>	東洋経済新報社	1
525	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	マスタリングTCP/IP: 入門編, 第5版 電子版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
526	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボットと解析力学 (ロボティクスシリーズ, 10) 電子版 <※同時アクセス数1台>	コロナ社	1
527	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	逆引きPython標準ライブラリ: 目的別の基本レシピ180+! (impress top gear) 電子版 <※同時アクセス数1台>	インプレス	1
528	数学	電子書籍/内国書	学科共通	経済学のための実験統計学 電子版 <※同時アクセス数1台>	勁草書房	1
529	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	現場で使える!TensorFlow開発入門: Kerasによる深層学習モデル構築手法 (AI&TECHNOLOGY) 電子版 <※同時アクセス数1台>	翔泳社	1
530	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	リファクタリング: 既存のコードを安全に改善する, 新装版 電子版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
531	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	達人プログラマー: 職人から名匠への道 電子版 <※同時アクセス数1台>	オーム社	1
532	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	深層学習 (機械学習プロフェッショナルシリーズ) 電子版 <※同時アクセス数1台>	講談社	1
533	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ディープラーニングG検定公式テキスト: JDLA資格試験学習書 (深層学習教科書) <※同時アクセス数1台>	翔泳社	1
534	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	制御工学の基礎 電子版 <※同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
535	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	入門ロボット工学 電子版 <※同時アクセス数1台>	森北出版	1
536	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	入門者のLinux: 素朴な疑問を解消しながら学ぶ (ブルーバックス, B-1989) 電子版 <※同時アクセス数1台>	講談社	1
537	数学	電子書籍/内国書	学科共通	離散数学への入門: わかりやすい離散数学 電子版 <※同時アクセス数1台>	近代科学社	1
電子書籍/内国書 集計						
情報工学科 260 デジタルエンタテインメント学科 238 学科共通 39						537
1	情報	視聴覚資料	学科共通	情報学へのとびら'16 [全15巻] 1セット		15
視聴覚資料 集計						15
1	情報工学	学術雑誌	情報工学科	人工知能 隔月 (冊子)	オーム社	1
2	情報工学	学術雑誌	情報工学科	情報の科学と技術 月刊 (冊子)/本誌のみ	一般社団法人 情報科学技術協会	1
3	情報工学	学術雑誌	情報工学科	情報通信学会誌 季刊 (冊子)/本誌のみ	情報通信学会	1
4	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日経サイエンス	日経BP	1
5	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	ソフトウェアデザイン 月刊 (冊子)	技術評論社	1
6	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	日経エレクトロニクス(冊子)/本誌のみ	日経BP	1
7	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータソフトウェア 季刊 (冊子)	岩波書店	1
8	情報工学	学術雑誌	情報工学科	電気学会論文誌C(電子・情報・システム部門誌)	電気学会	1
9	情報工学	学術雑誌	情報工学科	計測と制御	計測自動制御学会	1
10	情報工学	学術雑誌	情報工学科	計測自動制御学会論文集	計測自動制御学会	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
11	情報工学	学術雑誌	情報工学科	精密工学会誌 = Journal of the Japan Society of Precision Engineering	精密工学会	1
12	情報工学	学術雑誌	情報工学科	知能と情報：日本知能情報フuzzy学会誌：journal of Japan Society for Fuzzy Theory and Intelligent Informatics.	日本知能情報フuzzy学会.	1
13	情報工学	学術雑誌	情報工学科	電気学会誌	電気学会	1
14	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本ロボット学会誌	日本ロボット学会	1
15	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本機械学会誌 = Journal of the Society of Mechanical Engineers60,000	日本機械学会	1
16	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本物理学会誌	日本物理学会	1
17	情報工学	学術雑誌	情報工学科	Web+DB Press	技術評論社	1
18	情報工学	学術雑誌	情報工学科	トランジスタ技術	CQ出版	1
19	情報工学	学術雑誌	情報工学科	テレコミュニケーション	リックテレコム	1
20	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	1
21	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	画像電子学会誌	画像電子学会	1
22	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	照明学会誌	照明学会	1
23	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	日本シミュレーション学会論文誌	日本シミュレーション学会	1
24	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	日本音響学会誌	日本音響学会	1
25	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	月刊アミューズメント産業	アミューズメント産業出版	1
26	ビジネス	学術雑誌	学科共通	オペレーションズ・リサーチ	公益社団法人 日本オペレーションズ・リサーチ学会	1
27	ビジネス	学術雑誌	学科共通	ヒューマンインタフェース学会論文誌 = Transactions of Human Interface Society.	ヒューマンインタフェース学会.	1
28	ビジネス	学術雑誌	学科共通	Harvard Business Review	ダイヤモンド	1
29	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Communications Magazine	IEEE	1
30	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Software	IEEE	1
31	情報工学	冊子&電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Spectrum	IEEE	1
32	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE transactions on robotics : a publication of the IEEE Robotics and Automation Society	IEEE	1
33	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Internet of Things Journal	IEEE	1
34	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Multimedia Magazine	IEEE	1
35	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Network Magazine	IEEE	1
36	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Intelligent Systems Magazine	IEEE	1
37	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Internet Computing Magazine	IEEE	1
38	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Proceedings of the IEEE	IEEE	1
39	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Academy of Management Review	ACADEMY OF MANAGEMENT	1
40	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Transactions of the ASME Journal of mechanical design	ASME	1
41	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Artificial Intelligence	Elsevier	1
42	教育工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	学科共通	CITE	Association for the Advancement of Computing in Education	1

新規購入図書一覧

資料 25

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
43	教育工学	電子書籍/学術雑誌/ 海外書	学科共通	International Journal on E-Learning (IJEL)	Association for the Advancement of Computing in Education	1
学術雑誌 集計						43
内国28誌/海外15誌 情報工学科 内国16誌/海外13誌 デジタルエンタテインメント学科 内国 9誌/海外 0誌 学科共通 内国 3誌/海外 2誌						
1	データベース	データベース	学科共通	JdreamIII ※ 1大学 IPアドレス 同時アクセス数2台	ジーサーチ	1
2	データベース	データベース	学科共通	Academic OneFile ※ 該当大学におけるIPアドレスにおいてフリーアクセス	Gale	1
3	データベース	データベース	学科共通	情報学広場 ※ アクセス方法(学認)	情報処理学会	1
データベース 集計						3
総計						598

学術雑誌の整備状況

資料26-1

新購入予定の学術雑誌(国内28誌)

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社
1	情報工学	学術雑誌	情報工学科	人工知能 隔月 (冊子)	オーム社
2	情報工学	学術雑誌	情報工学科	情報の科学と技術 月刊 (冊子)/本誌のみ	一般社団法人 情報科学技術協会
3	情報工学	学術雑誌	情報工学科	情報通信学会誌 季刊 (冊子)/本誌のみ	情報通信学会
4	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日経サイエンス	日経BP
5	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	ソフトウェアデザイン 月刊 (冊子)	技術評論社
6	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	日経エレクトロニクス(冊子)/本誌のみ	日経BP
7	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータソフトウェア 季刊 (冊子)	岩波書店
8	情報工学	学術雑誌	情報工学科	電気学会論文誌C(電子・情報・システム部門誌)	電気学会
9	情報工学	学術雑誌	情報工学科	計測と制御	計測自動制御学会
10	情報工学	学術雑誌	情報工学科	計測自動制御学会論文集	計測自動制御学会
11	情報工学	学術雑誌	情報工学科	精密工学会誌 = Journal of the Japan Society of Precision Engineering	精密工学会
12	情報工学	学術雑誌	情報工学科	知能と情報：日本知能情報ファジィ学会誌：journal of Japan Society for Fuzzy Theory and Intelligent Informatics.	日本知能情報ファジィ学会
13	情報工学	学術雑誌	情報工学科	電気学会誌	電気学会
14	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本ロボット学会誌	日本ロボット学会
15	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本機械学会誌 = Journal of the Society of Mechanical Engineers60,000	日本機械学会
16	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本物理学会誌	日本物理学会
17	情報工学	学術雑誌	情報工学科	Web+DB Press	技術評論社
18	情報工学	学術雑誌	情報工学科	トランジスタ技術	CQ出版
19	情報工学	学術雑誌	情報工学科	テレコミュニケーション	リックテレコム
20	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会
21	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	画像電子学会誌	画像電子学会
22	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	照明学会誌	照明学会
23	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	日本シミュレーション学会論文誌	日本シミュレーション学会
24	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	日本音響学会誌	日本音響学会
25	通信工学、 電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	月刊アミューズメント産業	アミューズメント産業出版
26	ビジネス	学術雑誌	学科共通	オペレーションズ・リサーチ	公益社団法人 日本オペレーションズ・リサーチ学会
27	ビジネス	学術雑誌	学科共通	ヒューマンインタフェース学会論文誌 = Transactions of Human Interface Society.	ヒューマンインタフェース学会.
28	ビジネス	学術雑誌	学科共通	Harvard Business Review	ダイヤモンド

学術雑誌の整備状況

資料26-2

新購入予定の学術雑誌(海外15誌)

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社
1	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Communications Magazine	IEEE
2	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Software	IEEE
3	情報工学	冊子&電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Spectrum	IEEE
4	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE transactions on robotics : a publication of the IEEE Robotics and Automation Society	IEEE
5	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Internet of Things Journal	IEEE
6	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Multimedia Magazine	IEEE
7	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Network Magazine	IEEE
8	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Intelligent Systems Magazine	IEEE
9	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Internet Computing Magazine	IEEE
10	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Proceedings of the IEEE	IEEE
11	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Academy of Management Review	ACADEMY OF MANAGEMENT
12	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Transactions of the ASME Journal of mechanical design	ASME
13	教育工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Artificial Intelligence	Elsevier
14	教育工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	学科共通	CITE	Association for the Advancement of Computing in Education
15	教育工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	学科共通	International Journal on E-Learning (IJEL)	Association for the Advancement of Computing in Education

学術雑誌の整備状況

資料26-3

系列校(HAL東京)の学術雑誌の一部(27誌)

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社
1	情報工学	学術雑誌	情報工学科	Interface	CQ出版
2	情報科学	学術雑誌	情報工学科	情報処理	情報処理学会
3	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	SOUND DESIGNER	サウンド・デザイナー
4	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	CGWORLD	ポーンデジタル
5	グラフィックデザイン	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	イラストノート	誠文堂新光社
6	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	AXIS	アクシス
7	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	プロサウンド	株式会社 ステレオサウンド
8	デザイン	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	イラストレーション	玄光社
9	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	Net Audio	音元出版
10	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	サウンドレコーディングマガジン	リットーミュージック
11	情報科学	学術雑誌	学科共通	日経SYSTEMS	日経BP社
12	ビジネス	学術雑誌	学科共通	日経ビジネス	日経BP社
13	ビジネス	学術雑誌	学科共通	日経クロストレンド	日経BP社
14	デザイン	学術雑誌	学科共通	NIKKEI DESIGN	日経BP社
15	情報科学	学術雑誌	学科共通	日経Linux	日経BP社
16	デザイン	学術雑誌	学科共通	デザインノート	誠文堂新光社
17	デザイン	学術雑誌	学科共通	月刊 アドセレクト	リブラ出版
18	デザイン	学術雑誌	学科共通	Web Designing	毎日コミュニケーションズ
19	デザイン	学術雑誌	学科共通	コマーシャル・フォト	玄光社
20	デザイン	学術雑誌	学科共通	MdN	エムディーエヌコーポレーション
21	デザイン	学術雑誌	学科共通	アイデア	誠文堂新光社
22	情報科学	学術雑誌	学科共通	日経NET WORK	日経BP社
23	デザイン	学術雑誌	学科共通	日経Automotive	日経BP社
24	ビジネス	学術雑誌	学科共通	日経ビジネスassocie	日経BP社
25	グラフィックデザイン	学術雑誌	学科共通	Auto & design	Torino
26	情報科学	学術雑誌	学科共通	放送技術	兼六館出版
27	デザイン	学術雑誌	学科共通	モーターファン・イラストレーテッド	三栄書房

系列校(国際ファッション専門職大学)の購入予定の学術雑誌の一部(3誌)

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社
1	デザイン	学術雑誌	学科共通	デザイン学研究 隔月 (冊子)	日本デザイン学会本部事務局
2	ビジネス	学術雑誌	学科共通	ビジネスコミュニケーション 月刊 (冊子)/本誌のみ	ビジネスコミュニケーション社
3	ビジネス	学術雑誌	学科共通	経営実務 月刊 (冊子)/別増込み	全国共同出版

平成 29 年 12 月

平成 29 年度
外国人留学生在籍状況調査結果

この調査は、我が国の大学（大学院を含む。）、短期大学、高等専門学校、専修学校（専門課程）、我が国の大学に入学するための準備教育課程を設置する教育施設及び日本語教育機関における外国人留学生の在籍状況（平成 29 年 5 月 1 日現在）を把握し、留学生施策に関する基礎資料を得ることを目的として実施しているものである。

注 1) この調査は平成 15 年度まで文部科学省が実施していたが、平成 16 年 4 月に独立行政法人日本学生支援機構の設立に伴い、本機構に移管されたものである。

注 2) この調査でいう「留学生」とは、「出入国管理及び難民認定法」別表第 1 に定める「留学」の在留資格（いわゆる「留学ビザ」）により、我が国の大学（大学院を含む。）、短期大学、高等専門学校、専修学校（専門課程）、我が国の大学に入学するための準備教育課程を設置する教育施設及び日本語教育機関において教育を受ける外国人学生をいう。

注 3) 日本語教育機関で学ぶ留学生数については、「出入国管理及び難民認定法」の改正（平成 21 年 7 月 15 日公布）により、平成 22 年 7 月 1 日付けで在留資格「留学」「就学」が一本化されたことに伴い、平成 23 年度より調査対象としている。

なお、平成 25 年度のこの調査（平成 25 年 5 月 1 日現在）では、日本語教育機関以外の在籍者数を主とし、日本語教育機関のみ及び日本語教育機関とそれ以外の教育機関の在籍者数を合計した結果を参考資料としていたが、平成 26 年度までの調査で 4 回分の調査結果を収集し、安定的にデータを収集できることを確認したため、平成 26 年度調査より、日本語教育機関とそれ以外の教育機関の在籍者数を合計した数値を公表することとした。

注 4) この調査でいう「国費留学生」とは、「国費外国人留学生制度実施要項（昭和 29 年 3 月 31 日文科大臣裁定）」に定める「国費外国人留学生」及び日韓共同理工系学部留学生のうち日本政府負担の留学生をいう。

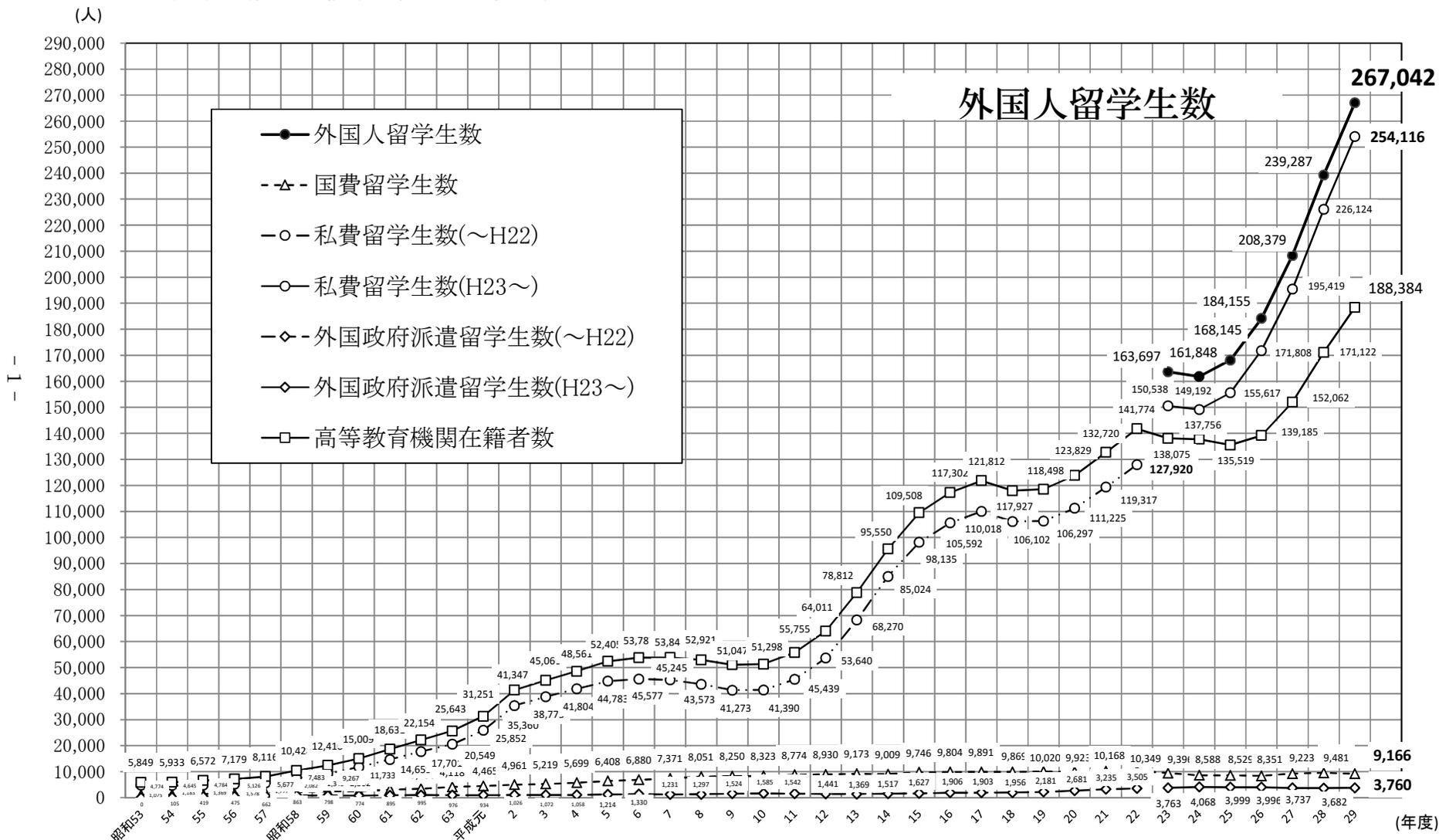
注 5) この調査でいう「外国政府派遣留学生」とは、外国政府の経費負担により日本に派遣される留学生、外務省等が実施する人材育成奨学計画（JDS）事業により日本に派遣される留学生及び日韓共同理工系学部留学生のうち韓国政府負担の留学生をいう。

注 6) この調査でいう「短期留学生」とは、必ずしも我が国での学位取得を目的とせず、大学等における学習、異文化体験、語学の実地習得などを目的として、概ね 1 学年以内の教育を受けて単位を修得又は研究指導を受ける留学生をいう。

注 7) 準備教育課程とは、中等教育の課程の修了までに 12 年を要しない国の学生に対し、我が国の大学入学資格を与えるために文部科学大臣が指定した課程をいう（平成 11 年に抜本的な制度改正を行い、新たに課程の指定を行った。）。

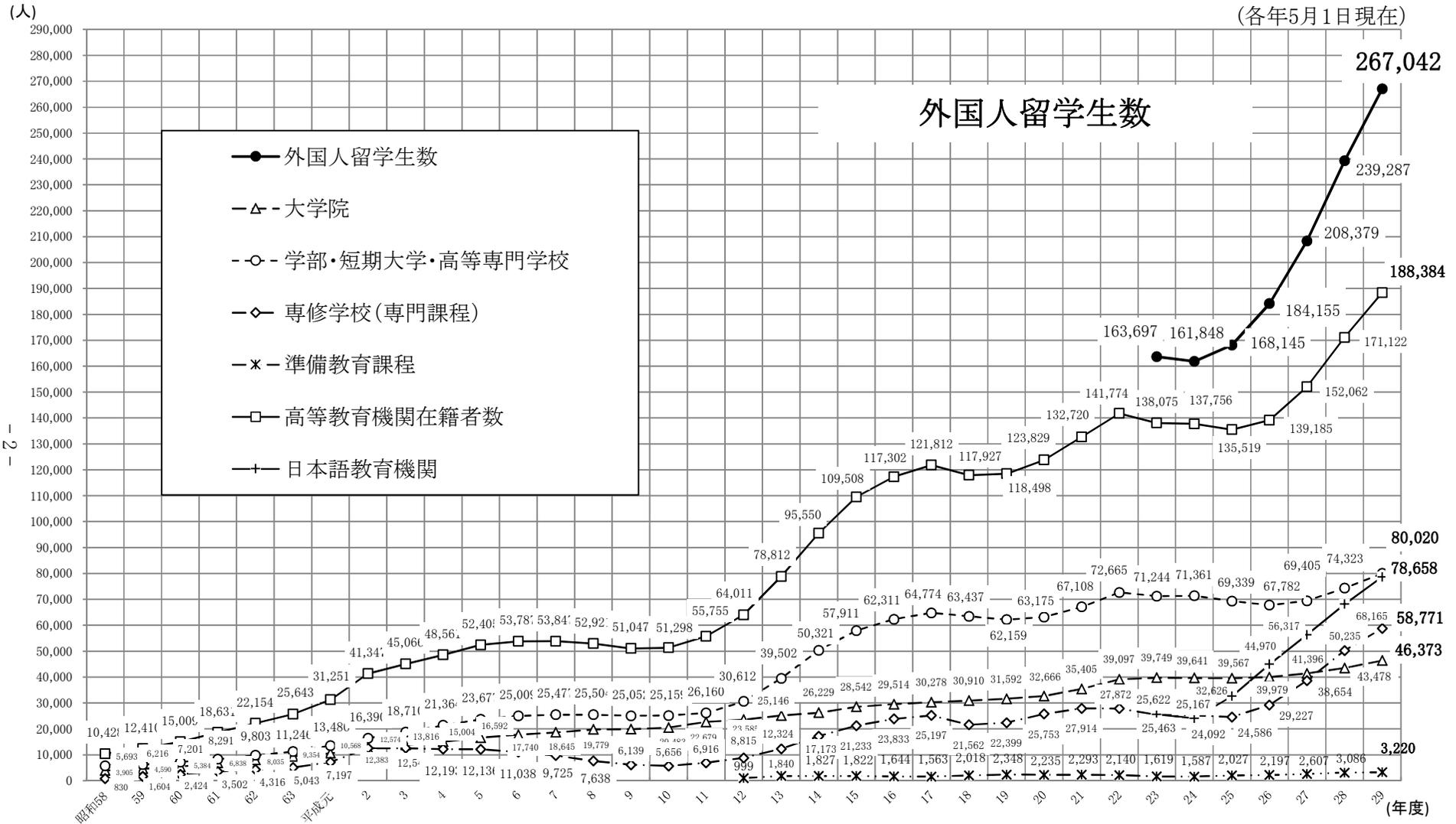
注 8) 四捨五入した数を使用している表では、内訳の数の合計が、計欄の数と一致しない場合がある。

1. 留学生数の推移(各年5月1日現在)



※「出入国管理及び難民認定法」の改正(平成21年7月15日公布)により、平成22年7月1日付けで在留資格「留学」「就学」が一本化されたことから、平成23年5月以降は日本語教育機関に在籍する留学生を含めた留学生数も計上。

2. 大学院・大学(学部)・短期大学・高等専門学校・専修学校(専門課程)・準備教育課程・日本語教育機関における留学生数の推移



※「出入国管理及び難民認定法」の改正(平成21年7月15日公布)により、平成22年7月1日付けで在留資格「留学」「就学」が一化されたことから、平成23年5月以降は日本語教育機関に在籍する留学生を含めた留学生も計上。

3. 出身地域別留学生数

出身地域別留学生の割合については、アジア地域からの留学生が93.3%（前年度93.0%）、欧州・北米地域からの留学生が合わせて4.4%（同4.6%）となっている。

地域名	留学生数	構成比
アジア	249,242人 (222,627)	93.3% (93.0)
欧州	8,669人 (7,986)	3.2% (3.3)
北米	3,182人 (3,009)	1.2% (1.3)
アフリカ	2,230人 (1,932)	0.8% (0.8)
中東	1,533人 (1,674)	0.6% (0.7)
中南米	1,426人 (1,390)	0.5% (0.6)
大洋州	756人 (663)	0.3% (0.3)
その他 (無国籍)	4人 (6)	0.0% (0.0)
計	267,042人 (239,287)	100.0% (100.0)

()内は平成28年5月1日現在の数

4. 出身国(地域)別留学生数

中国・ベトナムからの留学生を合わせると、全留学生に占める割合は63.3% (前年度63.7%)となっている。

国(地域)名	留学生数	構成比	国(地域)名	留学生数	構成比
中国	107,260人 (98,483)	40.2% (41.2)	ウズベキスタン	1,047人 (641)	0.4% (0.3)
ベトナム	61,671人 (53,807)	23.1% (22.5)	ドイツ	888人 (874)	0.3% (0.4)
ネパール	21,500人 (19,471)	8.1% (8.1)	カンボジア	846人 (629)	0.3% (0.3)
韓国	15,740人 (15,457)	5.9% (6.5)	ロシア	701人 (684)	0.3% (0.3)
台湾	8,947人 (8,330)	3.4% (3.5)	イタリア	654人 (593)	0.2% (0.2)
スリランカ	6,607人 (3,976)	2.5% (1.7)	英国	640人 (560)	0.2% (0.2)
インドネシア	5,495人 (4,630)	2.1% (1.9)	スウェーデン	525人 (534)	0.2% (0.2)
ミャンマー	4,816人 (3,851)	1.8% (1.6)	オーストラリア	470人 (429)	0.2% (0.2)
タイ	3,985人 (3,842)	1.5% (1.6)	ブラジル	425人 (481)	0.2% (0.2)
マレーシア	2,945人 (2,734)	1.1% (1.1)	サウジアラビア	411人 (533)	0.2% (0.2)
アメリカ合衆国	2,786人 (2,648)	1.0% (1.1)	スペイン	400人 (377)	0.1% (0.2)
バングラデシュ	2,748人 (1,979)	1.0% (0.8)	シンガポール	397人 (353)	0.1% (0.1)
モンゴル	2,517人 (2,184)	0.9% (0.9)	カナダ	396人 (361)	0.1% (0.2)
フィリピン	1,806人 (1,332)	0.7% (0.6)	エジプト	356人 (342)	0.1% (0.1)
フランス	1,346人 (1,299)	0.5% (0.5)	その他	7,481人 (6,858)	2.8% (2.9)
インド	1,236人 (1,015)	0.5% (0.4)	計	267,042人 (239,287)	100.0% (100.0)

()内は平成28年5月1日現在の数

5. 男女別留学生数

性別	留学生数		構成比	
	留学生数	()	構成比	()
男	149,920人	(134,991)	56.1%	(56.4)
女	117,122人	(104,296)	43.9%	(43.6)
計	267,042人	(239,287)	100.0%	(100.0)

()内は平成28年5月1日現在の数

6. 在学段階別・国公立別留学生数

	国立		公立		私立		計		
	留学生数	構成比	留学生数	構成比	留学生数	構成比	留学生数	構成比	
在 学 段 階	大学院	29,174人 (27,153)	62.9% (62.5)	1,909人 (1,928)	4.1% (4.4)	15,290人 (14,397)	33.0% (33.1)	46,373人 (43,478)	100.0% (100.0)
	大学 (学部)	11,770人 (11,481)	15.2% (15.9)	1,836人 (1,670)	2.4% (2.3)	63,940人 (59,078)	82.5% (81.8)	77,546人 (72,229)	100.0% (100.0)
	短期大学	0人 (0)	0.0% (0.0)	16人 (15)	0.8% (1.0)	1,899人 (1,515)	99.2% (99.0)	1,915人 (1,530)	100.0% (100.0)
	高等専門 学校	510人 (519)	91.2% (92.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)	49人 (45)	8.8% (8.0)	559人 (564)	100.0% (100.0)
	専修学校 (専門課程)	0人 (0)	0.0% (0.0)	18人 (12)	0.03% (0.02)	58,753人 (50,223)	99.97% (99.98)	58,771人 (50,235)	100.0% (100.0)
	準備教育 課程	0人 (0)	0.0% (0.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)	3,220人 (3,086)	100.0% (100.0)	3,220人 (3,086)	100.0% (100.0)
	日本語教 育機関	0人 (0)	0.0% (0.0)	54人 (27)	0.07% (0.04)	78,604人 (68,138)	99.93% (99.96)	78,658人 (68,165)	100.0% (100.0)
	計	41,454人 (39,153)	15.5% (16.4)	3,833人 (3,652)	1.4% (1.5)	221,755人 (196,482)	83.0% (82.1)	267,042人 (239,287)	100.0% (100.0)

()内は平成28年5月1日現在の数

7. 専攻分野別留学生数

専攻分野	留学生数		構成比	
	人	(人)	%	(%)
人文科学	124,305人	(111,206)	46.5%	(46.5)
社会科学	67,664人	(60,947)	25.3%	(25.5)
理学	3,452人	(2,927)	1.3%	(1.2)
工学	30,804人	(27,793)	11.5%	(11.6)
農学	3,739人	(3,572)	1.4%	(1.5)
保健	4,356人	(3,825)	1.6%	(1.6)
家政	4,787人	(3,910)	1.8%	(1.6)
教育	3,221人	(3,145)	1.2%	(1.3)
芸術	8,432人	(7,032)	3.2%	(2.9)
その他	16,282人	(14,930)	6.1%	(6.2)
計	267,042人	(239,287)	100.0%	(100.0)

()内は平成28年5月1日現在の数

8. 地方別・都道府県別留学生数

(人)

地方名	留学生数	構成比	都道府県	留学生数		地方名	留学生数	構成比	都道府県	留学生数	
北海道	3,454 (3,241)	1.3% (1.4%)	北海道			近畿	45,526 (40,395)	17.0% (16.9%)	三重	1,208	(1,019)
									滋賀	433	(412)
東北	6,041 (5,892)	2.3% (2.5%)	青森	330	(312)	中国	10,108 (9,083)	3.8% (3.8%)	京都	11,219	(10,553)
			岩手	315	(316)				大阪	21,683	(18,411)
			宮城	3,975	(3,875)				兵庫	9,398	(8,485)
			秋田	431	(456)				奈良	1,216	(1,157)
			山形	265	(261)				和歌山	369	(358)
			福島	725	(672)				鳥取	207	(191)
									島根	269	(243)
関東	149,815 (132,927)	56.1% (55.6%)	茨城	5,547	(5,823)	四国	1,601 (1,613)	0.6% (0.7%)	岡山	3,070	(2,929)
			栃木	3,019	(2,635)				広島	4,089	(3,515)
			群馬	6,087	(4,289)				山口	2,473	(2,205)
			埼玉	10,340	(8,754)				徳島	375	(328)
			千葉	11,550	(10,144)				香川	476	(518)
			東京	103,456	(92,534)				愛媛	538	(544)
			神奈川	9,816	(8,748)				高知	212	(223)
中部	21,884 (19,844)	8.2% (8.3%)	新潟	2,266	(2,063)	九州	28,613 (26,292)	10.7% (11.0%)	福岡	17,519	(15,755)
			富山	658	(623)				佐賀	646	(546)
			石川	1,919	(1,756)				長崎	1,914	(1,765)
			福井	412	(342)				熊本	1,114	(986)
			山梨	1,042	(970)				大分	3,630	(3,635)
			長野	1,518	(1,392)				宮崎	500	(422)
			岐阜	1,952	(1,725)				鹿児島	1,075	(1,005)
			静岡	2,780	(2,332)				沖縄	2,215	(2,178)
			愛知	9,337	(8,641)				計	267,042 (239,287)	100.0% (100.0%)

()内は平成28年5月1日現在の数

※大学の学部等が複数の都道府県に所在している場合、事務局本部が所在する都道府県にまとめて集計している。

9. 留学生宿舎の状況(平成29年5月1日現在)

○留学生数 267,042人 (前年度比 27,755人増)

○公的宿舎入居留学生数 61,883人 (前年度比 3,051人増)

①学校が設置する留学生宿舎 48,377人

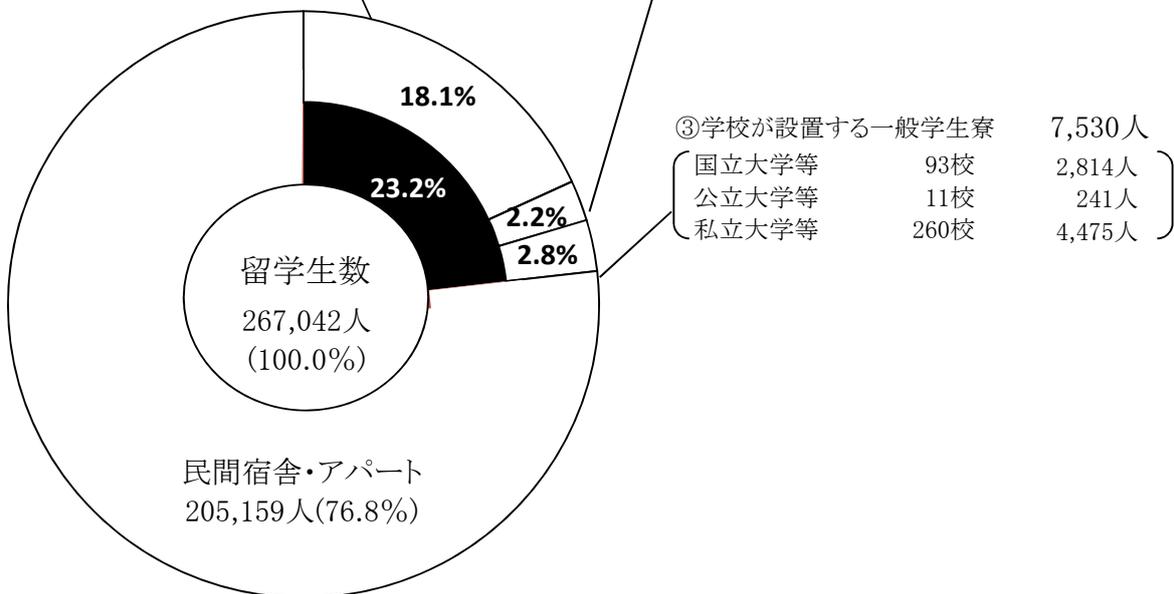
国立大学等	89校	12,653人
公立大学等	37校	907人
私立大学等	700校	34,817人

②公益法人等が設置する留学生宿舎 5,976人

日本学生支援機構設置留学生宿舎	967人
地方公共団体設置留学生宿舎	933人
公益法人設置留学生宿舎	1,553人
公営住宅等	1,528人
民間企業の社員寮	995人

③学校が設置する一般学生寮 7,530人

国立大学等	93校	2,814人
公立大学等	11校	241人
私立大学等	260校	4,475人



【参考1】

留学生の増加数及び伸び率

(各年5月1日現在)

年	留学生数	増加数	前年比
昭和58年	10,428人	2,312人	28.5%
昭和59年	12,410人	1,982人	19.0%
昭和60年	15,009人	2,599人	20.9%
昭和61年	18,631人	3,622人	24.1%
昭和62年	22,154人	3,523人	18.9%
昭和63年	25,643人	3,489人	15.7%
平成元年	31,251人	5,608人	21.9%
平成2年	41,347人	10,096人	32.3%
平成3年	45,066人	3,719人	9.0%
平成4年	48,561人	3,495人	7.8%
平成5年	52,405人	3,844人	7.9%
平成6年	53,787人	1,382人	2.6%
平成7年	53,847人	60人	0.1%
平成8年	52,921人	▲926人	▲1.7%
平成9年	51,047人	▲1,874人	▲3.5%
平成10年	51,298人	251人	0.5%
平成11年	55,755人	4,457人	8.7%
平成12年	64,011人	8,256人	14.8%
平成13年	78,812人	14,801人	23.1%
平成14年	95,550人	16,738人	21.2%
平成15年	109,508人	13,958人	14.6%
平成16年	117,302人	7,794人	7.1%
平成17年	121,812人	4,510人	3.8%
平成18年	117,927人	▲3,885人	▲3.2%
平成19年	118,498人	571人	0.5%
平成20年	123,829人	5,331人	4.5%
平成21年	132,720人	8,891人	7.2%
平成22年	141,774人	9,054人	6.8%

年	留学生数 (高等教育機関+ 日本語教育機関)	増加数	前年比	高等教育機関 留学生数	増加数	前年比	日本語教育機 関留学生数	増加数	前年比
平成23年	163,697人	—	—	138,075人	▲3,699人	▲2.6%	25,622人	—	—
平成24年	161,848人	▲1,849人	▲1.1%	137,756人	▲319人	▲0.2%	24,092人	▲1,530人	▲6.0%
平成25年	168,145人	6,297人	3.9%	135,519人	▲2,237人	▲1.6%	32,626人	8,534人	35.4%
平成26年	184,155人	16,010人	9.5%	139,185人	3,666人	2.7%	44,970人	12,344人	37.8%
平成27年	208,379人	24,224人	13.2%	152,062人	12,877人	9.3%	56,317人	11,347人	25.2%
平成28年	239,287人	30,908人	14.8%	171,122人	19,060人	12.5%	68,165人	11,848人	21.0%
平成29年	267,042人	27,755人	11.6%	188,384人	17,262人	10.1%	78,658人	10,493人	15.4%

※「出入国管理及び難民認定法」の改正(平成21年7月15日公布)により、平成22年7月1日付けで在留資格「留学」「就学」が一本化されたことから、平成23年5月以降は日本語教育機関に在籍する留学生も含めた留学生数も計上。

【参考2】

留学生受入れ数の多い大学(平成29年5月1日現在)

学校名		留学生数
早稲田大学	私立	5,072人 (4,767人)
東京福祉大学	私立	3,733人 (3,000人)
東京大学	国立	3,618人 (3,260人)
日本経済大学	私立	2,983人 (2,708人)
立命館アジア太平洋大学	私立	2,804人 (2,818人)
筑波大学	国立	2,426人 (2,326人)
大阪大学	国立	2,273人 (2,184人)
九州大学	国立	2,201人 (2,089人)
立命館大学	私立	2,141人 (1,860人)
京都大学	国立	2,134人 (2,009人)
東北大学	国立	2,025人 (1,941人)
北海道大学	国立	1,851人 (1,735人)
名古屋大学	国立	1,805人 (1,672人)
慶應義塾大学	私立	1,677人 (1,518人)
明治大学	私立	1,456人 (1,294人)
広島大学	国立	1,442人 (1,190人)
城西国際大学	私立	1,438人 (1,265人)
東京工業大学	国立	1,432人 (1,239人)
同志社大学	私立	1,358人 (1,421人)
上智大学	私立	1,307人 (1,183人)
日本ウェルネススポーツ大学	私立	1,275人 (1,200人)
日本大学	私立	1,220人 (1,192人)
神戸大学	国立	1,201人 (1,196人)
拓殖大学	私立	1,055人 (1,069人)
大阪産業大学	私立	1,005人 (1,113人)
東洋大学	私立	984人 (658人)
関西大学	私立	940人 (828人)
法政大学	私立	931人 (794人)
横浜国立大学	国立	927人 (828人)
東海大学	私立	900人 (794人)

()内は平成28年5月1日現在の数

【参考3】

高等教育機関における外国人留学生受入れ状況

1. 出身地域別留学生数

出身地域別留学生の割合については、アジア地域からの留学生が92.0%（前年度91.5%）、欧州・北米地域からの留学生が合わせて5.1%（同5.4%）となっている。

うち、短期留学生については、アジア地域からの留学生が64.8%（同63.6%）、欧州・北米地域からの留学生が合わせて30.8%（同31.3%）となっている。

地域名	留学生数	構成比	左のうち短期留学生	
			留学生数	構成比
アジア	173,303人 (156,556)	92.0% (91.5)	11,387人 (10,675)	64.8% (63.6)
欧州	6,685人 (6,466)	3.5% (3.8)	3,553人 (3,453)	20.2% (20.6)
北米	2,860人 (2,742)	1.5% (1.6)	1,870人 (1,802)	10.6% (10.7)
アフリカ	2,108人 (1,857)	1.1% (1.1)	90人 (113)	0.5% (0.7)
中東	1,453人 (1,587)	0.8% (0.9)	98人 (101)	0.6% (0.6)
中南米	1,287人 (1,293)	0.7% (0.8)	262人 (342)	1.5% (2.0)
大洋州	685人 (618)	0.4% (0.4)	326人 (302)	1.9% (1.8)
その他 (無国籍)	3人 (3)	0.0% (0.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)
計	188,384人 (171,122)	100.0% (100.0)	17,586人 (16,788)	100.0% (100.0)

()内は平成28年5月1日現在の数

2. 出身国(地域)別留学生数

(1) 出身国(地域)別留学生数

中国・ベトナムからの留学生を合わせると、全留学生に占める割合は61.0% (前年度60.7%)となっている。

国(地域)名	留学生数	構成比	国(地域)名	留学生数	構成比
中国	79,502人 (75,262)	42.2% (44.0)	ドイツ	831人 (836)	0.4% (0.5)
ベトナム	35,489人 (28,579)	18.8% (16.7)	英国	563人 (477)	0.3% (0.3)
ネパール	14,850人 (13,456)	7.9% (7.9)	カンボジア	560人 (467)	0.3% (0.3)
韓国	13,538人 (13,571)	7.2% (7.9)	ロシア	512人 (505)	0.3% (0.3)
台湾	6,994人 (6,401)	3.7% (3.7)	ウズベキスタン	441人 (383)	0.2% (0.2)
インドネシア	4,235人 (3,670)	2.2% (2.1)	イタリア	436人 (383)	0.2% (0.2)
タイ	3,266人 (3,185)	1.7% (1.9)	オーストラリア	411人 (387)	0.2% (0.2)
スリランカ	3,020人 (1,905)	1.6% (1.1)	サウジアラビア	399人 (510)	0.2% (0.3)
マレーシア	2,750人 (2,581)	1.5% (1.5)	ブラジル	385人 (463)	0.2% (0.3)
ミャンマー	2,686人 (2,079)	1.4% (1.2)	シンガポール	357人 (330)	0.2% (0.2)
アメリカ合衆国	2,516人 (2,428)	1.3% (1.4)	カナダ	344人 (314)	0.2% (0.2)
バングラデシュ	1,919人 (1,402)	1.0% (0.8)	エジプト	342人 (332)	0.2% (0.2)
モンゴル	1,711人 (1,495)	0.9% (0.9)	スウェーデン	311人 (307)	0.2% (0.2)
フランス	1,116人 (1,132)	0.6% (0.7)	アフガニスタン	278人 (339)	0.1% (0.2)
インド	964人 (880)	0.5% (0.5)	その他	6,744人 (6,284)	3.6% (3.7)
フィリピン	914人 (779)	0.5% (0.5)	計	188,384人 (171,122)	100.0% (100.0)

()内は平成28年5月1日現在の数

(2) 出身国(地域)別短期留学生数

中国・韓国・台湾からの短期留学生を合わせると、51.5%(同50.4%)、アメリカ・フランス・ドイツからの短期留学生を合わせると、17.4%(同18.0%)となっている。

国(地域)名	留学生数	構成比	国(地域)名	留学生数	構成比
中国	5,901人 (5,570)	33.6% (33.2)	スウェーデン	154人 (135)	0.9% (0.8)
韓国	1,752人 (1,572)	10.0% (9.4)	スペイン	151人 (142)	0.9% (0.8)
アメリカ合衆国	1,698人 (1,641)	9.7% (9.8)	フィンランド	143人 (141)	0.8% (0.8)
台湾	1,400人 (1,312)	8.0% (7.8)	ネパール	136人 (168)	0.8% (1.0)
フランス	750人 (754)	4.3% (4.5)	シンガポール	118人 (99)	0.7% (0.6)
ドイツ	619人 (631)	3.5% (3.8)	マレーシア	116人 (123)	0.7% (0.7)
ベトナム	518人 (467)	2.9% (2.8)	フィリピン	101人 (103)	0.6% (0.6)
タイ	477人 (473)	2.7% (2.8)	ポーランド	99人 (101)	0.6% (0.6)
英国	393人 (314)	2.2% (1.9)	メキシコ	95人 (90)	0.5% (0.5)
インドネシア	388人 (370)	2.2% (2.2)	ブラジル	86人 (189)	0.5% (1.1)
オーストラリア	285人 (262)	1.6% (1.6)	ノルウェー	77人 (59)	0.4% (0.4)
イタリア	249人 (220)	1.4% (1.3)	ミャンマー	74人 (93)	0.4% (0.6)
カナダ	172人 (161)	1.0% (1.0)	インド	73人 (69)	0.4% (0.4)
モンゴル	164人 (77)	0.9% (0.5)	トルコ	63人 (59)	0.4% (0.4)
ロシア	155人 (178)	0.9% (1.1)	その他	1,024人 (1,088)	5.8% (6.5)
オランダ	155人 (127)	0.9% (0.8)	計	17,586人 (16,788)	100.0% (100.0)

()内は平成28年5月1日現在の数

3. 男女別留学生数

性別	留学生数		構成比	
男	103,992人	(94,624)	55.2%	(55.3)
女	84,392人	(76,498)	44.8%	(44.7)
計	188,384人	(171,122)	100.0%	(100.0)

()内は平成28年5月1日現在の数

4. 在学段階別・国公立別留学生数

		国立		公立		私立		計	
		留学生数	構成比	留学生数	構成比	留学生数	構成比	留学生数	構成比
在 学 段 階	大学院	29,174人 (27,153)	62.9% (62.5)	1,909人 (1,928)	4.1% (4.4)	15,290人 (14,397)	33.0% (33.1)	46,373人 (43,478)	100.0% (100.0)
	大学 (学部)	11,770人 (11,481)	19.9% (15.9)	1,836人 (1,670)	3.1% (2.3)	63,940人 (59,078)	82.5% (81.8)	77,546人 (72,229)	100.0% (100.0)
	うち別科	0人 (1)	0.00% (0.02)	0人 (0)	0.0% (0.0)	5,108人 (5,330)	100.0% (99.98)	5,108人 (5,331)	100.0% (100.0)
	うち専攻 科	0人 (0)	0.0% (0.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)	10人 (106)	100.0% (100.0)	10人 (106)	100.0% (100.0)
	短期大学	0人 (0)	0.0% (0.0)	16人 (15)	0.8% (1.0)	1,899人 (1,515)	99.2% (99.0)	1,915人 (1,530)	100.0% (100.0)
	うち別科	0人 (0)	0.0% (0.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)	302人 (217)	100.0% (100.0)	302人 (217)	100.0% (100.0)
	うち専攻 科	0人 (0)	0.0% (0.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)	9人 (16)	100.0% (100.0)	9人 (16)	100.0% (100.0)
	高等専門 学校	510人 (519)	91.2% (92.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)	49人 (45)	8.8% (8.0)	559人 (564)	100.0% (100.0)
	うち専攻 科	13人 (11)	100.0% (100.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)	13人 (11)	100.0% (100.0)
	専修学校 (専門課程)	0人 (0)	0.0% (0.0)	18人 (12)	0.03% (0.02)	58,753人 (50,223)	99.97% (99.98)	58,771人 (50,235)	100.0% (100.0)
	準備教育 課程	0人 (0)	0.0% (0.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)	3,220人 (3,086)	100.0% (100.0)	3,220人 (3,086)	100.0% (100.0)
	計	41,454人 (39,153)	22.0% (22.9)	3,779人 (3,625)	2.0% (2.1)	143,151人 (128,344)	76.0% (75.0)	188,384人 (171,122)	100.0% (100.0)

()内は平成28年5月1日現在の数

5. 専攻分野別留学生数

専攻分野	留学生数		構成比	
	人	(人)	%	(%)
人文科学	45,647人	(43,041)	24.2%	(25.2)
社会科学	67,664人	(60,947)	35.9%	(35.6)
理学	3,452人	(2,927)	1.8%	(1.7)
工学	30,804人	(27,793)	16.4%	(16.2)
農学	3,739人	(3,572)	2.0%	(2.1)
保健	4,356人	(3,825)	2.3%	(2.2)
家政	4,787人	(3,910)	2.5%	(2.3)
教育	3,221人	(3,145)	1.7%	(1.8)
芸術	8,432人	(7,032)	4.5%	(4.1)
その他	16,282人	(14,930)	8.6%	(8.7)
計	188,384人	(171,122)	100.0%	(100.0)

()内は平成28年5月1日現在の数

6. 地方別・都道府県別留学生数

(人)

地方名	留学生数	構成比	都道府県	留学生数		地方名	留学生数	構成比	都道府県	留学生数					
北海道	3,155 (2,897)	1.7% (1.7)	北海道	3,155	(2,897)	近畿	34,374 (30,518)	18.2% (17.8)	三重	967	(865)				
									滋賀	433	(412)				
東北	4,983 (4,692)	2.6% (2.7)	青森	330	(312)	中国	9,130 (8,155)	4.8% (4.8)	京都	9,031	(8,368)				
			岩手	315	(316)				大阪	15,600	(13,365)				
			宮城	3,021	(2,816)				兵庫	6,876	(6,070)				
			秋田	431	(456)				奈良	1,098	(1,080)				
			山形	265	(261)				和歌山	369	(358)				
			福島	621	(531)				鳥取	196	(191)				
											島根	269	(243)		
関東	96,024 (86,663)	51.0% (50.6)	茨城	4,981	(5,343)	四国	1,562 (1,599)	0.8% (0.9)	岡山	2,598	(2,442)				
			栃木	2,267	(1,830)				広島	3,594	(3,074)				
			群馬	5,330	(4,101)				山口	2,473	(2,205)				
			埼玉	7,490	(6,476)				徳島	375	(328)				
			千葉	7,789	(6,775)				香川	476	(518)				
			東京	60,768	(55,441)				愛媛	499	(530)				
			神奈川	7,399	(6,697)				高知	212	(223)				
中部	16,947 (15,986)	9.0% (9.3)	新潟	2,266	(2,063)	九州	22,209 (20,612)	11.8% (12.0)	福岡	12,813	(11,717)				
			富山	591	(542)				佐賀	305	(245)				
			石川	1,919	(1,756)				長崎	1,828	(1,712)				
			福井	391	(342)				熊本	1,114	(986)				
			山梨	721	(698)				大分	3,552	(3,561)				
			長野	1,136	(1,102)				宮崎	487	(387)				
			岐阜	1,410	(1,352)				鹿児島	939	(890)				
			静岡	1,604	(1,393)				沖縄	1,171	(1,114)				
			愛知	6,909	(6,738)				計			188,384 (171,122)	100.0% (100.0)		

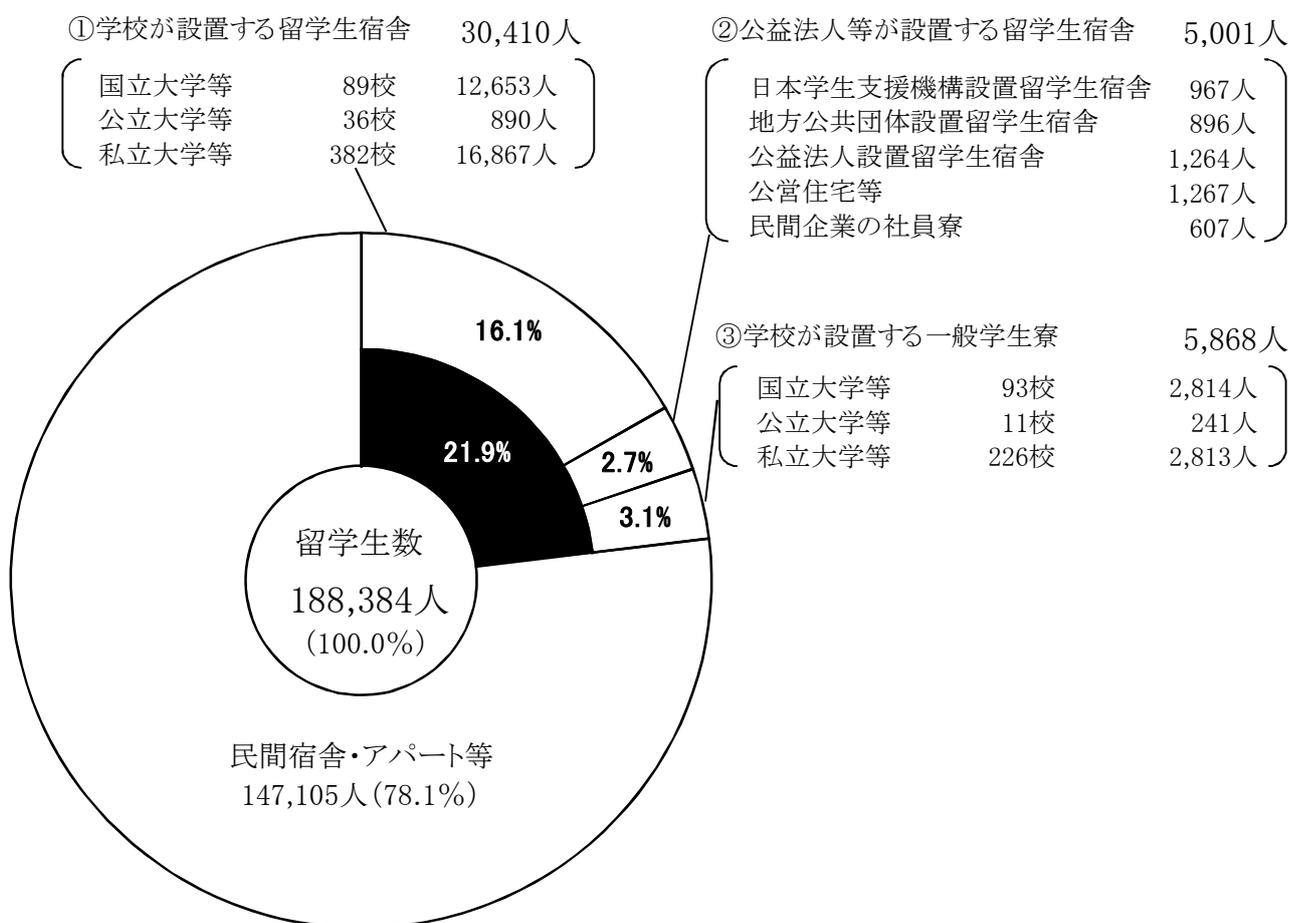
()内は平成28年5月1日現在の数

※大学の学部等が複数の都道府県に所在している場合、事務局本部が所在する都道府県にまとめて集計している。

7. 留学生宿舎の状況(平成29年5月1日現在)

○留学生数 188,384人 (前年度比 17,262人増)

○公的宿舎入居留学生数 41,279人 (前年度比 2,054人増)



【参考4】

日本語教育機関(専修学校を除く)における外国人留学生受入れ状況

1. 出身地域別留学生数

地域名	留学生数	構成比	前年比
アジア	75,939人	96.5%	9,868人
欧州	1,984人	2.5%	464人
北米	322人	0.4%	55人
中南米	139人	0.2%	42人
アフリカ	122人	0.2%	47人
中近東	80人	0.1%	▲7人
大洋州	71人	0.1%	26人
その他(無国籍)	1人	0.0%	▲2人
計	78,658人	100.0%	10,493人

2. 出身国(地域)別留学生数

国・地域	留学生数	構成比	前年比
中国	27,758人	35.3%	4,537人
ベトナム	26,182人	33.3%	954人
ネパール	6,650人	8.5%	635人
スリランカ	3,587人	4.6%	1,516人
韓国	2,202人	2.8%	316人
ミャンマー	2,130人	2.7%	358人
台湾	1,953人	2.5%	24人
インドネシア	1,260人	1.6%	300人
フィリピン	892人	1.1%	339人
バングラデシュ	829人	1.1%	252人
その他	5,215人	6.6%	1,262人
計	78,658人	100.0%	10,493人

3. 日本語教育機関に在籍する留学生数(都道府県別)

(人)

地方名	留学生数	構成比	都道府県	留学生数		地方名	留学生数	構成比	都道府県	留学生数	
北海道	299 (344)	0.4% (0.5%)	北海道	299	(344)	近畿	11,152 (9,877)	14.2% (14.5%)	三重	241	(154)
									滋賀	0	(0)
東北	1,058 (1,200)	1.3% (1.8%)	青森	0	(0)	中国	978 (928)	1.2% (1.4%)	京都	2,188	(2,185)
			岩手	0	(0)				大阪	6,083	(5,046)
			宮城	954	(1,059)				兵庫	2,522	(2,415)
			秋田	0	(0)				奈良	118	(77)
			山形	0	(0)				和歌山	0	(0)
			福島	104	(141)				鳥取	11	(0)
関東	53,791 (46,264)	68.4% (67.9%)	茨城	566	(480)	四国	39 (14)	0.05% (0.02%)	徳島	0	(0)
			栃木	752	(805)				香川	0	(0)
			群馬	757	(188)				愛媛	39	(14)
			埼玉	2,850	(2,278)				高知	0	(0)
			千葉	3,761	(3,369)	九州	6,404 (5,680)	8.1% (8.3%)	福岡	4,706	(4,038)
			東京	42,688	(37,093)				佐賀	341	(301)
			神奈川	2,417	(2,051)				長崎	86	(53)
中部	4,937 (3,858)	6.3% (5.7%)	新潟	0	(0)	熊本	0	(0)	大分	78	(74)
			富山	67	(81)	宮崎	13	(35)	鹿児島	136	(115)
			石川	0	(0)	沖縄	1,044	(1,064)			
			福井	21	(0)	計		78,658	100.0%		
			山梨	321	(272)			(68,165)	(100.0%)		
			長野	382	(290)						
			岐阜	542	(373)						
			静岡	1,176	(939)						
愛知	2,428	(1,903)									

()内は平成28年5月1日現在の数

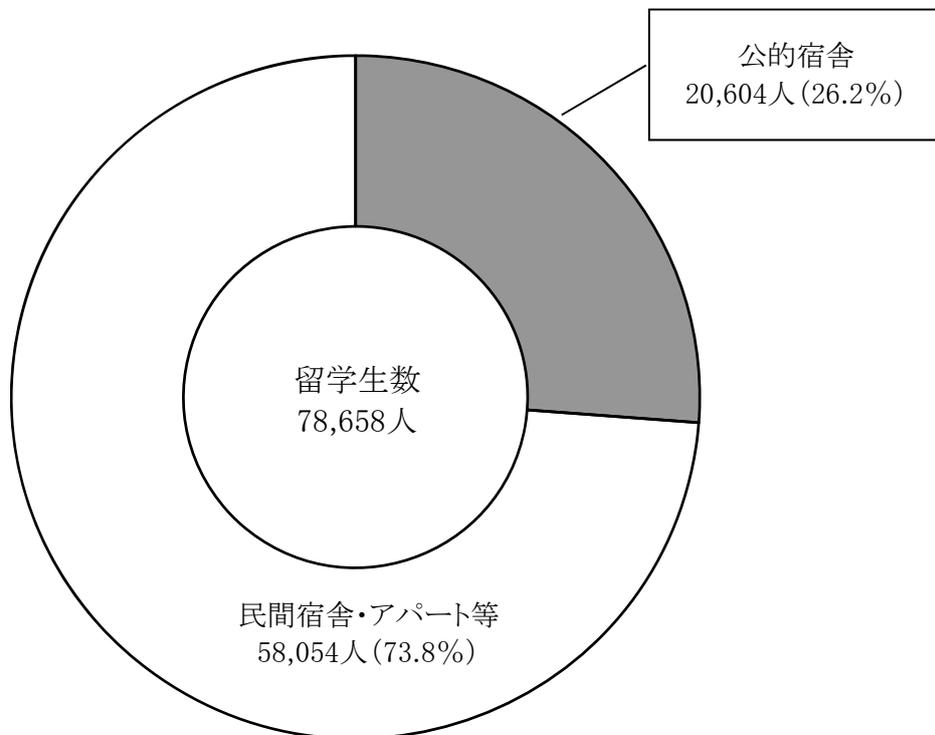
4. 留学生宿舍の状況(平成29年5月1日現在)

○日本語教育機関在籍留学生数 78,658人(前年比 10,493人 増)

○公的宿舍入居留学生数 20,604人(前年比 997人 増)

(人)

住居形態	留学生数	昨年比
公的宿舍	20,604	997
学校が設置する留学生宿舍	17,967	304
公益法人等が設置する留学生宿舍	975	415
日本学生支援機構設置留学生宿舍	0	0
地方公共団体設置留学生宿舍	37	37
公益法人が設置する留学生宿舍	289	112
公営住宅等	261	102
民間企業の社員寮	388	164
学校が設置する一般学生寮	1,662	278
民間宿舍・アパート等	58,054	9,496
留学生数	78,658	10,493



実習骨格 シラバス (情報工学科)

28-1-1

授業科目名： 臨地実務実習 I	必修/選択の別： <input checked="" type="checkbox"/> 必修 選択	期間： 20日間 <small>※事前・後指導を除く</small>	担当教員名：
授業科目区分： 基礎 <input checked="" type="checkbox"/> 職業専門 展開 総合	履修配当年次： 2年通年	単位数： 5単位	講義形態： 講義 演習 実験 <input checked="" type="checkbox"/> 実習 実技
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>「相手先の製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの理解」</p> <p>【到達目標】</p> <p>(知識・理解)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習先事業者の製品、業務内容、ビジネスプロセスを理解し説明することができる。 <p>(能力)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習先の業務内容、ビジネスプロセスに基づいた基本技術を習得している。 ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、期日を守って業務を遂行することができる。 <p>(志向・態度)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・社会人としての最低限のビジネスマナーを身につけている。 ・三現主義（現場・現実・現物）とは何かを体感し理解している。 			
<p>授業の概要</p> <p>学生がはじめて取り組む臨地実務実習となるこの授業は、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブな製品、またはそれらを作り出すために必要とされるツールやシステムなどを対象とし、それに関する業務内容、ビジネスプロセスなどを理解することを主たる目的とする。事前学習は、主に実習先事業者についての事前調査を行い、実習期間で体得すべき内容の認識を深める。実習期間中は、実習先事業者の指導のもと、実習先事業者の業務内容や基本的な技術を学ぶ。また、事後指導として、実習指導者によって得た評価をもとに、問題点について原因と対策をまとめ、プレゼンテーション形式で発表することで、次の臨地実務実習などにつなげる授業とする。</p>			
<p>授業計画</p> <p>【事前指導期間】</p> <p>学内オリエンテーション①（準備・心構え）</p> <p>実習の心構えや機密情報の扱いなどについて学ぶ。また、臨地実務実習に必要な書類について事前アナウンスする。加えて、実習先事業者の情報を公開し、実習先の希望調査を行う。</p> <p>—実習先確定—</p> <p>※必要に応じて、学内選考を実施する</p> <p>学内オリエンテーション②（事前調査）</p> <p>各実習先事業者に合わせて必要書類の作成、実習期間中のルールなどについて説明し、実習先事業</p>			

者についての事前調査を行う。

学外オリエンテーション③（事前訪問）

実習先事業者に訪問してオリエンテーションを実施する。ただし、実習指導者の都合上訪問が難しい場合は、電話やメールなどで行う。その場合は、実習先事業者について同実習先事業者に参加するメンバーが集まり、実習先事業者の認識を深めるとともに、臨地実務実習初日の出勤について認識を合わせる。

【実習期間】

業務の遂行（実習期間：7.5時／日×20日間（合計：150時間））

1. オリエンテーションとして、本実習の目的、実習先事業者の業務内容の説明を受け、業務環境を構築する。（初日）
2. 実習先事業者の実習内容に応じて業務に着手し、開発・製造プロジェクトを理解するとともに、基本的な技術を学ぶ。加えて、課題の進捗状況にも留意し、定められた納期までに成果物を完成させることを目標とする。進捗管理など、与えられた業務に職業的倫理観を持って臨む。（第1週～第4週）
3. 実習指導者からフィードバックを受け、到達目標への達成度合いを振り返る。（最終日）

また、2週間に1回本学に通学し、本学の担当教員に対して経過報告を行う。

【事後指導期間】

学外オリエンテーション④（事後報告）

臨地実務実習の報告も兼ね、実習した体験について相互プレゼンテーションを実施する。臨地実務実習の振り返りを行い、次回の臨地実務実習等につなげる。

また、実習先事業者へのお礼状の送付や、機密情報の取り扱いなどについて再度アナウンスする。

学生に対する評価

科目評価方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

実習骨格 シラバス (情報工学科)

28-1-2

授業科目名： 臨地実務実習Ⅱ	必修/選択の別： <input checked="" type="checkbox"/> 必修 選択	期間： 30日間 <small>※事前・後指導を除く</small>	担当教員名：
授業科目区分： 基礎 <input checked="" type="checkbox"/> 職業専門 展開 総合	履修配当年次： 3年通年	単位数： 7.5単位	講義形態： 講義 演習 実験 <input checked="" type="checkbox"/> 実習 実技

授業の到達目標及びテーマ

「製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの問題点の発見や課題の理解」

【到達目標】

(知識・理解)

- ・実習先事業者の既存サービスが抱える課題を理解して要点を説明することができる。
- ・実習先事業者の既存サービスが抱える課題解決に必要な手法やツールには可能性としてどのようなものが存在するかの知識を修得して文言でまとめることができる。

(能力)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームが担当業務において抱える課題を、局所的に限定せずに全体を俯瞰しつつ分析することができる。
- ・既存サービスにおける課題を専攻する学科・コースの技術 (AI、IoT、ロボット) を主に用いて解決する案を複数提示することができる。
- ・改善策を実現する手法やツール (のプロトタイプ) を探索、考察することができる。

(思考・態度)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、自分が担当するプロセスの要求条件を明確に理解し期日を守って業務を遂行することができる。
- ・社会的倫理観と責務をもって業務に取り組むことができる。
- ・三現主義 (現場・現実・現物) を理解し、他人に説明することができる。

授業の概要

実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブ製品、またはそれに付随する業務内容やビジネスプロセスなどに存在する課題や問題点を、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など受け入れ部署の枠を超えて全体を俯瞰しながら発見する能力を修得する。次に、その問題点を理解し分析し、改善案を複数探索、考案する。例えば、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツを補助するシステムや、業務時間の効率化を上げるツール制作を実施する。実習先事業者の指導のもと、自ら企画し計画を立案、運用し成果物を提出する。学生は実習指導者から随時評価を受けることで、必要に応じて予定を立て直し、制作物を修正するという過程を通し、ベストを追求するためには失敗や繰り返いを恐れない態度が必要であることを学ぶ。

授業計画

【事前指導期間】

学内オリエンテーション① (準備・心構え)

実習の心構えや機密情報の扱いなどについて学ぶ。また、臨地実務実習に必要な書類につい

て事前アナウンスする。加えて、実習先事業者の情報を公開し、実習先の希望調査を行う。

—実習先確定—

※必要に応じて、学内選考を実施する

学内オリエンテーション② (事前調査)

各実習先事業者に合わせて必要書類の作成、実習期間中のルールなどについて説明し、実習先事業者についての事前調査を行う。

学外オリエンテーション③ (事前訪問)

実習先事業者に訪問してオリエンテーションを実施する。ただし、実習指導者の都合上訪問が難しい場合は、電話やメールなどで行う。その場合は、実習先事業者について同実習先事業者に参加するメンバーが集まり、実習先事業者の認識を深めるとともに、臨地実務実習初日の出勤について認識を合わせる。

【実習期間】

業務の遂行 (実習期間：7.5時/日×30日間 (合計：225時間))

1. オリエンテーションとして、本実習の目的、実習先事業者の実習内容説明を受け、現状の開発・製造・サービス構築プロセスを正しく理解する。実習環境の構築を行う。
(初日)
2. 既存サービス、サービス構築プロセスの改善提案を行う。その提案に基づき、詳細な要件定義をまとめ、仕様の見直しなどを行い実習計画を構築する。(第1週)
3. 実習指導者のもと、自ら改善を企画し開発・実行計画を立案、運用する。(第2週～第3週)
4. 中間報告を行い、実習先からの意見をもとに計画と最終成果を見直す。
5. 実習指導者のもと、修正した実行計画に基づき、実習を遂行する。(第4週～第6週)
6. 実習指導者からフィードバックを受け、到達目標への達成度合いを振り返る。(最終日)

また、2週間に1回は本学に通学し、本学の科目担当に対して経過報告を行う。

【事後指導期間】

学外オリエンテーション④ (事後報告)

臨地実務実習の報告も兼ね、実習した体験について相互プレゼンテーションを実施する。臨地実務実習の振り返りを行い、次回の臨地実務実習等につなげる。

また、実習先事業者へのお礼状の送付や、機密情報の取り扱いなどについて再度アナウンスする。

学生に対する評価

科目評価方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

授業科目名： 臨地実務実習Ⅲ	必修/選択の別： <input checked="" type="checkbox"/> 必修 選択	期間： 30日間 <small>※事前・後指導を除く</small>	担当教員名：
授業科目区分： 基礎 <input checked="" type="checkbox"/> 職業専門 展開 総合	履修配当年次： 4年通年	単位数： 7.5単位	講義形態： 講義 演習 実験 <input checked="" type="checkbox"/> 実習 実技
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>「プロトタイプを実現して評価する」</p> <p>【到達目標】</p> <p>(知識・理解)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習先事業者の既存サービスの改良に必要な技術上の条件を理解して要点を説明できる。 ・実習先事業者の既存サービスの改良に必要な手法やツールには可能性としてどのようなものが存在するかの知識を修得して要点を説明できる。 <p>(能力)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・所属する受け入れ先の部署やチームの担当業務のさらなる成果向上手段について、情報工学技術をもちいた複数の解候補から最適性を考慮しながら解を選択することができる。 ・専攻する学科・コースの技術 (AI、IoT、ロボット) を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。 ・実現したプロトタイプに対して得られた評価を理解し、修正を加えてより良い問題解決案を考えることができる。 <p>(思考・態度)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、自分が担当するプロセスの要求条件を明確に理解し期日を守って業務を遂行することができる。 ・社会的倫理観と責務をもって業務に取り組むことができる。 ・三現主義 (現場・現実・現物) を理解し、それに沿った行動をすることができる。 			
<p>授業の概要</p> <p>臨地実務実習の集大成となる本授業は、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブな製品、またはそれに付随する業務内容やビジネスプロセスなどに対し、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など、受け入れ部署の枠を超えた社会全体も考慮して問題の所在をとらえ、何らかのプロトタイプを制作する。加えて、臨地実務実習Ⅱと同様に、学生は実習指導者から随時評価を受けることで、実現したプロトタイプの有用性や価値、開発で得た経験や今後の課題も含めて評価を客観的に理解するとともに、臨地実務実習Ⅲでは実習期間内で修正案を考えより良い解決案を提示することで、実践的な問題解決力を修得することを目的とする。</p>			
<p>授業計画</p> <p>【事前指導期間】</p> <p>学内オリエンテーション① (準備・心構え)</p>			

臨地実務実習Ⅰ・Ⅱの背景をもって、実習目的の明確化を行う。また、臨地実務実習に必要な書類について事前アナウンスする。加えて、実習先事業者の情報を公開し、実習先の希望調査を行う。候補の提示をする。

—実習先確定—

※必要に応じて、選考を実施する

学内オリエンテーション②（事前調査）

各実習先事業者に合わせて必要書類の作成、実習期間中のルールなどについて説明し、実習先事業者についての事前調査を行う。加えて、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など受け入れ部署の枠を超えた社会全体の事前調査も行う。

学外オリエンテーション③（事前訪問）

実習先事業者に訪問してオリエンテーションを実施する。ただし、実習指導者の都合上訪問が難しい場合は、電話やメールなどで行う。その場合は、実習先事業者について同実習先事業者に参加するメンバーが集まり、実習先事業者の認識を深めるとともに、臨地実務実習初日の出勤について認識を合わせる。

【実習期間】

業務の遂行（実習期間：7.5時/日×30日間（合計：225時間））

1. オリエンテーションとして、本実習の目的、実習先事業者の業務内容の説明を受け、業務環境を構築する。（初日）
2. 実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブな製品、またはそれに付随する業務内容やビジネスプロセスなどに対し、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など、受け入れ部署の枠を超えた社会全体も考慮して問題既存サービスの改良可能性を模索し、実習テーマを決定する。（第1週）
3. 実習テーマに基づき既存サービスの改良版プロトタイプを制作する。（第2週～第3週）
4. 中間報告を行い、実習先から意見をもとに計画と最終成果を見直す。
5. 最終成果に向けて計画に基づき、業務を遂行する。（第4週～第6週）
6. 実習指導者からフィードバックを受け、到達目標への達成度合いを振り返る。（最終日）

また、2週間に1回は本学に通学し、本学の科目担当に対して経過報告を行う。

【事後指導期間】

学外オリエンテーション④（事後報告）

臨地実務実習の報告とともに、臨地実務実習全3回の学びを振り返る。実習先事業者へのお礼状の送付や、機密情報の取り扱い等について再度アナウンスする。

学生に対する評価

科目評価方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

授業科目名： 臨地実務実習 I	必修/選択の別： <input checked="" type="checkbox"/> 必修 選択	期間： 20日間 <small>※事前・後指導を除く</small>	担当教員名：
授業科目区分： 基礎 <input checked="" type="checkbox"/> 職業専門 展開 総合	履修配当年次： 2年通年	単位数： 5単位	講義形態： 講義 演習 実験 <input checked="" type="checkbox"/> 実習 実技
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>「相手先の製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの理解」</p> <p>【到達目標】</p> <p>(知識・理解)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習先事業者の製品、業務内容、ビジネスプロセスを理解し説明することができる。 <p>(能力)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習先の業務内容、ビジネスプロセスに基づいた基本技術を習得している。 ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、期日を守って業務を遂行することができる。 <p>(志向・態度)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・社会人としての最低限のビジネスマナーを身につけている。 ・三現主義（現場・現実・現物）とは何かを体感し理解している。 			
<p>授業の概要</p> <p>学生がはじめて取り組む臨地実務実習となるこの授業は、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブな製品、またはそれらを作り出すために必要とされるツールやシステムなどを対象とし、それに関する業務内容、ビジネスプロセスなどを理解することを主たる目的とする。事前学習は、主に実習先事業者についての事前調査を行い、実習期間で体得すべき内容の認識を深める。実習期間中は、実習先事業者の指導のもと、実習先事業者の業務内容や基本的な技術を学ぶ。また、事後指導として、実習指導者によって得た評価をもとに、問題点について原因と対策をまとめ、プレゼンテーション形式で発表することで、次の臨地実務実習などにつなげる授業とする。</p>			
<p>授業計画</p> <p>【事前指導期間】</p> <p>学内オリエンテーション①（準備・心構え）</p> <p>実習の心構えや機密情報の扱いなどについて学ぶ。また、臨地実務実習に必要な書類について事前アナウンスする。加えて、実習先事業者の情報を公開し、実習先の希望調査を行う。</p> <p>—実習先確定—</p> <p>※必要に応じて、学内選考を実施する</p> <p>学内オリエンテーション②（事前調査）</p> <p>各実習先事業者に合わせた必要書類の作成、実習期間中のルールなどについて説明し、実習先事業者</p>			

についての事前調査を行う。

学外オリエンテーション③ (事前訪問)

実習先事業者に訪問してオリエンテーションを実施する。ただし、実習指導者の都合上訪問が難しい場合は、電話やメールなどで行う。その場合は、実習先事業者について同実習先事業者に参加するメンバーが集まり、実習先事業者の認識を深めるとともに、臨地実務実習初日の出勤について認識を合わせる。

【実習期間】

業務の遂行 (実習期間 : 7.5時/日×20日間 (合計 : 150時間))

1. オリエンテーションとして、本実習の目的、実習先事業者の業務内容の説明を受け、業務環境を構築する。(初日)
2. 実習先事業者の実習内容に応じて業務に着手し、開発・製造プロジェクトを理解するとともに、基本的な技術を学ぶ。加えて、課題の進捗状況にも留意し、定められた納期までに成果物を完成させることを目標とする。進捗管理など、与えられた業務に職業的倫理観を持って臨む。(第1週～第4週)
3. 実習指導者からフィードバックを受け、到達目標への達成度合いを振り返る。(最終日)

また、2週間に1回本学に通学し、本学の担当教員に対して経過報告を行う。

【事後指導期間】

学外オリエンテーション④ (事後報告)

臨地実務実習の報告も兼ね、実習した体験について相互プレゼンテーションを実施する。臨地実務実習の振り返りを行い、次回の臨地実務実習等につなげる。

また、実習先事業者へのお礼状の送付や、機密情報の取り扱いなどについて再度アナウンスする。

学生に対する評価

科目評価方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。評価点は事前・事中(帰校日)・事後指導期間における課題の平均点:30%、ルーブリック評価表による評価点:70%とする。

授業科目名： 臨地実務実習Ⅱ	必修/選択の別： <input checked="" type="checkbox"/> 必修 選択	期間： 30日間 <small>※事前・後指導を除く</small>	担当教員名：
授業科目区分： 基礎 <input checked="" type="checkbox"/> 職業専門 展開 総合	履修配当年次： 3年通年	単位数： 7.5単位	講義形態： 講義 演習 実験 <input checked="" type="checkbox"/> 実習 実技
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>「製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの問題点の発見や課題の理解」</p> <p>【到達目標】</p> <p>(知識・理解)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習先事業者の既存サービスが抱える課題を理解して要点を説明することができる。 ・実習先事業者の既存サービスが抱える課題解決に必要な手法やツールには可能性としてどのようなものが存在するかの知識を修得して文言でまとめることができる。 <p>(能力)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・所属する受け入れ先の部署やチームが担当業務において抱える課題を、局所的に限定せずに全体を俯瞰しつつ分析することができる。 ・既存サービスにおける課題を専攻する学科・コースの技術（デジタルゲームおよびコンピュータグラフィックス）を主に用いて解決する案を複数提示することができる。 ・改善策を実現する手法やツール（のプロトタイプ）を探索、考察することができる。 <p>(思考・態度)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、自分が担当するプロセスの要求条件を明確に理解し期日を守って業務を遂行することができる。 ・社会的倫理観と責務をもって業務に取り組むことができる。 ・三現主義（現場・現実・現物）を理解し、他人に説明することができる。 			
<p>授業の概要</p> <p>実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブ製品、またはそれに付随する業務内容やビジネスプロセスなどに存在する課題や問題点を、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など受け入れ部署の枠を超えて全体を俯瞰しながら発見する能力を修得する。次に、その問題点を理解し分析し、改善案を複数探索、考案する。例えば、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツを補助するシステムや、業務時間の効率化を上げるツール制作を実施する。実習先事業者の指導のもと、自ら企画し計画を立案、運用し成果物を提出する。学生は実習指導者から随時評価を受けることで、必要に応じて予定を立て直し、制作物を修正するという過程を通し、ベストを追求するためには失敗や繰り返しを恐れない態度が必要であることを学ぶ。</p>			
<p>授業計画</p> <p>【事前指導期間】</p> <p>学内オリエンテーション①（準備・心構え）</p>			

実習の心構えや機密情報の扱いなどについて学ぶ。また、臨地実務実習に必要な書類について事前アナウンスする。加えて、実習先事業者の情報を公開し、実習先の希望調査を行う。

—実習先確定—

※必要に応じて、学内選考を実施する

学内オリエンテーション②（事前調査）

各実習先事業者に合わせて必要書類の作成、実習期間中のルールなどについて説明し、実習先事業者についての事前調査を行う。

学外オリエンテーション③（事前訪問）

実習先事業者に訪問してオリエンテーションを実施する。ただし、実習指導者の都合上訪問が難しい場合は、電話やメールなどで行う。その場合は、実習先事業者について同実習先事業者に参加するメンバーが集まり、実習先事業者の認識を深めるとともに、臨地実務実習初日の出勤について認識を合わせる。

【実習期間】

業務の遂行（実習期間：7.5時／日×30日間（合計：225時間））

1. オリエンテーションとして、本実習の目的、実習先事業者の実習内容説明を受け、現状の開発・製造・サービス構築プロセスを正しく理解する。実習環境の構築を行う。
（初日）
2. 既存サービス、サービス構築プロセスの改善提案を行う。その提案に基づき、詳細な要件定義をまとめ、仕様の見直しなどを行い実習計画を構築する。（第1週）
3. 実習指導者のもと、自ら改善を企画し開発・実行計画を立案、運用する。（第2週～第3週）
4. 中間報告を行い、実習先からの意見をもとに計画と最終成果を見直す。
5. 実習指導者のもと、修正した実行計画に基づき、実習を遂行する。（第4週～第6週）
6. 実習指導者からフィードバックを受け、到達目標への達成度合いを振り返る。（最終日）

また、2週間に1回は本学に通学し、本学の科目担当に対して経過報告を行う。

【事後指導期間】

学外オリエンテーション④（事後報告）

臨地実務実習の報告も兼ね、実習した体験について相互プレゼンテーションを実施する。臨地実務実習の振り返りを行い、次回の臨地実務実習等につなげる。

また、実習先事業者へのお礼状の送付や、機密情報の取り扱いなどについて再度アナウンス

する。

学生に対する評価

科目評価方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

授業科目名： 臨地実務実習Ⅲ	必修/選択の別： <input checked="" type="checkbox"/> 必修 選択	期間： 30日間 <small>※事前・後指導を除く</small>	担当教員名：
授業科目区分： 基礎 <input checked="" type="checkbox"/> 職業専門 展開 総合	履修配当年次： 4年通年	単位数： 7.5単位	講義形態： 講義 演習 実験 <input checked="" type="checkbox"/> 実習 実技
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>「プロトタイプを実現して評価する」</p> <p>【到達目標】</p> <p>(知識・理解)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習先事業者の既存サービスの改良に必要な技術上の条件を理解して要点を説明できる。 ・実習先事業者の既存サービスの改良に必要な手法やツールには可能性としてどのようなものが存在するかの知識を修得して要点を説明できる。 <p>(能力)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・所属する受け入れ先の部署やチームの担当業務のさらなる成果向上手段について、情報工学技術をもちいた複数の解候補から最適性を考慮しながら解を選択することができる。 ・専攻する学科・コースの技術（デジタルゲームおよびコンピュータグラフィックス）を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。 ・実現したプロトタイプに対して得られた評価を理解し、修正を加えてより良い問題解決案を考えることができる。 <p>(思考・態度)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、自分が担当するプロセスの要求条件を明確に理解し期日を守って業務を遂行することができる。 ・社会的倫理観と責務をもって業務に取り組むことができる。 ・三現主義（現場・現実・現物）を理解し、それに沿った行動をすることができる。 			
<p>授業の概要</p> <p>臨地実務実習の集大成となる本授業は、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブな製品、またはそれに付随する業務内容やビジネスプロセスなどに対し、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など、受け入れ部署の枠を超えた社会全体も考慮して問題の所在をとらえ、何らかのプロトタイプを制作する。加えて、臨地実務実習Ⅱと同様に、学生は実習指導者から随時評価を受けることで、実現したプロトタイプの有用性や価値、開発で得た経験や今後の課題も含めて評価を客観的に理解するとともに、臨地実務実習Ⅲでは実習期間内で修正案を考えより良い解決案を提示することで、実践的な問題解決力を修得することを目的とする。</p>			
<p>授業計画</p> <p>【事前指導期間】</p> <p>学内オリエンテーション①（準備・心構え）</p> <p>臨地実務実習Ⅰ・Ⅱの背景をもって、実習目的の明確化を行う。また、臨地実務実習に必</p>			

要な書類について事前アナウンスする。加えて、実習先事業者の情報を公開し、実習先の希望調査を行う。候補の提示をする。

—実習先確定—

※必要に応じて、選考を実施する

学内オリエンテーション②（事前調査）

各実習先事業者に合わせて必要書類の作成、実習期間中のルールなどについて説明し、実習先事業者についての事前調査を行う。加えて、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など受け入れ部署の枠を超えた社会全体の事前調査も行う。

学外オリエンテーション③（事前訪問）

実習先事業者に訪問してオリエンテーションを実施する。ただし、実習指導者の都合上訪問が難しい場合は、電話やメールなどで行う。その場合は、実習先事業者について同実習先事業者に参加するメンバーが集まり、実習先事業者の認識を深めるとともに、臨地実務実習初日の出勤について認識を合わせる。

【実習期間】

業務の遂行（実習期間：7.5時/日×30日間（合計：225時間））

1. オリエンテーションとして、本実習の目的、実習先事業者の業務内容の説明を受け、業務環境を構築する。（初日）
2. 実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブな製品、またはそれに付随する業務内容やビジネスプロセスなどに対し、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など、受け入れ部署の枠を超えた社会全体も考慮して問題既存サービスの改良可能性を模索し、実習テーマを決定する。（第1週）
3. 実習テーマに基づき既存サービスの改良版プロトタイプを制作する。（第2週～第3週）
4. 中間報告を行い、実習先から意見をもとに計画と最終成果を見直す。
5. 最終成果に向けて計画に基づき、業務を遂行する。（第4週～第6週）
6. 実習指導者からフィードバックを受け、到達目標への達成度合いを振り返る。（最終日）

また、2週間に1回は本学に通学し、本学の科目担当に対して経過報告を行う。

【事後指導期間】

学外オリエンテーション④（事後報告）

臨地実務実習の報告とともに、臨地実務実習全3回の学びを振り返る。実習先事業者へのお礼状の送付や、機密情報の取り扱い等について再度アナウンスする。

学生に対する評価

科目評価方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

東京国際工科専門職大学情報工学科 「臨地実務実習Ⅰ」実施計画

(No. xx)

臨地実務実習施設（主たる実習場所）

コンピューター○○○株式会社

（所在地・・東京都品川区○○○XXX 1－2－3 ○○ビル5F）

1 実習の内容

- ① 企業が対応可能な業務の理解（15時間）
- ② 企業が納入したシステムの簡易版の開発計画（22.5時間）
- ③ 企業が納入したシステムの簡易版における要求分析、ソフトウェア設計業務の実践（45時間）
- ④ 企業が納入したシステムの簡易版におけるソフトウェアテスト、ソフトウェア保守業務の実践（45時間）
- ⑤企業が納入したシステムの簡易版の製作発表（22.5時間）

2 実習の期間

2022年1月18日 ～ 2022年2月15日（20日間）

土曜・日曜・祝日は休日とする。

3 一日当たりの実習時間

7時間30分（休憩時間を除く）

4 受け入れる学生の数

最大5人

5 実習指導者及び実習補助者の配置

第1期 主任指導者 ○○ 太郎（第一開発部 部長）

指導者 △△ 次郎（第一開発部 ユニットリーダー）

このほか、1記載の実習内容ごとに実習補助者を配置する。

6 成績評価の基準及び方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。
評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

7 担当教員による巡回指導等の実施

担当教員は、実習期間中に最低1回臨地実務実習施設を巡回し、実習生との面談および指導、実習指導者との情報交換等を行う。

8 実習生による日報の提出

実習生は、実習期間中、別に定める様式により日報を作成し、実習指導者の確認を経て、別に定める方法により担当教員に提出する。

9 雇用形態

コンピューター〇〇〇株式会社（以下「事業者」という。）は、実習生を以下の形態で受け入れる。

雇用型

・ 非雇用型

10 実習生に対する報酬及び交通費支給等の取扱い

- ①事業者は、実習生と有期雇用契約を締結し、労働関係法令等の適用対象として取扱う。
- ②事業者は実習生に対し、別に定めるところにより、賃金、交通費を支給する。

11 実習中の災害補償及び損害賠償責任

- ①実習生は、専門職大学が指定するインターンシップ保険（災害補償保険及び賠償責任保険）へ加入するものとする。
- ②実習中における実習生の事故等については、事業者の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。
- ③実習中における実習生による事業者又は第三者への損害については、実習生の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。

12 知的財産権の帰属等の取扱い

- ①臨地実務実習の実施の過程で実習生が創出した発明等に係る知的財産権は、事業者に帰属するものとし、事業者は、社内規程に基づき、実習生に対し応分の報奨を与える。
- ②専門職大学又は実習生が、学会発表、論文発表その他の方法により実習生が創出した発明等について第三者に公表・開示しようとする場合は、事前に事業者の同意を得るものとする。

東京国際工科専門職大学情報工学科 「臨地実務実習Ⅱ」実施計画

(No. xx)

臨地実務実習施設（主たる実習場所）

コンピューター○○○○株式会社

（所在地・・東京都品川区○○○XXXX 1-2-3 ○○ビル5F）

1 実習の内容

- ① 企業が納入実績のあるシステムの開発計画（30時間）
- ② 企業が納入実績のあるシステムにおける要求分析、ソフトウェア設計業務の実践（75時間）
- ③ 企業が納入実績のあるシステムにおけるソフトウェアテスト、ソフトウェア保守業務の実践（75時間）
- ④ 企業が納入実績のあるシステムの製作発表（22.5時間）
- ⑤ 企業が納入実績のあるシステムの改善点の発見（22.5時間）

2 実習の期間

2022年10月4日 ～ 2022年11月15日（30日間）

土曜・日曜・祝日は休日とする。

3 一日当たりの実習時間

7時間30分（休憩時間を除く）

4 受け入れる学生の数

最大5人

5 実習指導者及び実習補助者の配置

第1期 主任指導者 ○○ 太郎（第一開発部 部長）

指導者 △△ 次郎（第一開発部 ユニットリーダー）

このほか、1記載の実習内容ごとに実習補助者を配置する。

6 成績評価の基準及び方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。

評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

7 担当教員による巡回指導等の実施

担当教員は、実習期間中に最低1回臨地実務実習施設を巡回し、実習生との面談および指導、実習指導者との情報交換等を行う。

8 実習生による日報の提出

実習生は、実習期間中、別に定める様式により日報を作成し、実習指導者の確認を経て、別に定める方法により担当教員に提出する。

9 雇用形態

コンピューター〇〇〇株式会社（以下「事業者」という。）は、実習生を以下の形態で受け入れる。

雇用型

・ 非雇用型

10 実習生に対する報酬及び交通費支給等の取扱い

- ①事業者は、実習生と有期雇用契約を締結し、労働関係法令等の適用対象として取扱う。
- ②事業者は、実習生に対し、別に定めるところにより、賃金、交通費を支給する。

11 実習中の災害補償及び損害賠償責任

- ①実習生は、専門職大学が指定するインターンシップ保険（災害補償保険及び賠償責任保険）へ加入するものとする。
- ②実習中における実習生の事故等については、事業者の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。
- ③実習中における実習生による事業者又は第三者への損害については、実習生の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。

12 知的財産権の帰属等の取扱い

- ①臨地実務実習の実施の過程で実習生が創出した発明等に係る知的財産権は、事業者に帰属するものとし、事業者は、社内規程に基づき、実習生に対し応分の報奨を与える。
- ②専門職大学又は実習生が、学会発表、論文発表その他の方法により実習生が創出した発明等について第三者に公表・開示しようとする場合は、事前に事業者の同意を得るものとする。

東京国際工科専門職大学情報工学科 「臨地実務実習Ⅲ」実施計画

(No. xx)

臨地実務実習施設（主たる実習場所）

コンピューター○○○○株式会社

（所在地・・東京都品川区○○○XXX 1-2-3 ○○ビル5F）

1 実習の内容

- ① 企業が納入実績のあるシステムの改良版の開発計画（37.5時間）
- ② 企業が納入実績のあるシステムの改良版における要求分析、ソフトウェア設計業務の実践（82.5時間）
- ③ 企業が納入実績のあるシステムの改良版におけるソフトウェアテスト、ソフトウェア保守業務の実践（82.5時間）
- ④ 企業が納入実績のあるシステムの改良版の製作発表（22.5時間）

2 実習の期間

2023年7月18日 ～ 2023年9月5日（30日間）

土曜・日曜・祝日と実習先事業者休業日は休日とする。

3 一日当たりの実習時間

7時間30分（休憩時間を除く）

4 受け入れる学生の数

最大5人

5 実習指導者及び実習補助者の配置

第1期 主任指導者 ○○ 太郎（第一開発部 部長）

指導者 △△ 次郎（第一開発部 ユニットリーダー）

このほか、1記載の実習内容ごとに実習補助者を配置する。

6 成績評価の基準及び方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。

評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

7 担当教員による巡回指導等の実施

担当教員は、実習期間中に最低1回臨地実務実習施設を巡回し、実習生との面談および指導、実習指導者との情報交換等を行う。

8 実習生による日報の提出

実習生は、実習期間中、別に定める様式により日報を作成し、実習指導者の確認を経て、別に定める方法により担当教員に提出する。

9 雇用形態

コンピューター〇〇〇株式会社（以下「事業者」という。）は、実習生を以下の形態で受け入れる。

雇用型

・ 非雇用型

10 実習生に対する報酬及び交通費支給等の取扱い

- ①事業者は、実習生と有期雇用契約を締結し、労働関係法令等の適用対象として取扱う。
- ②事業者は、実習生に対し、別に定めるところにより、賃金、交通費を支給する。

11 実習中の災害補償及び損害賠償責任

- ①実習生は、専門職大学が指定するインターンシップ保険（災害補償保険及び賠償責任保険）へ加入するものとする。
- ②実習中における実習生の事故等については、事業者の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。
- ③実習中における実習生による事業者又は第三者への損害については、実習生の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。

12 知的財産権の帰属等の取扱い

- ①臨地実務実習の実施の過程で実習生が創出した発明等に係る知的財産権は、事業者に帰属するものとし、事業者は、社内規程に基づき、実習生に対し応分の報奨を与える。
- ②専門職大学又は実習生が、学会発表、論文発表その他の方法により実習生が創出した発明等について第三者に公表・開示しようとする場合は、事前に事業者の同意を得るものとする。

東京国際工科専門職大学デジタルエンタテインメント学科
「臨地実務実習 I」実施計画

(No. xx)

臨地実務実習施設（主たる実習場所）

株式会社〇〇〇〇ゲーム

(所在地・・東京都△△区〇〇〇-××-××)

1 実習の内容

- ① オリエンテーションとして、実習説明、環境構築及び企業業務を理解する。(7.5時間)
- ② 企業が提示した課題(プロジェクト分析、アセット制作、プログラム開発等)を実現するための必要技術を理解し、実習計画を立案する。(30時間)
- ③ 計画に沿って実習を進める。適宜、企業担当者に報告しフィードバックを受けながら、成果物を制作する。(75時間)
- ④ 最終プレゼンテーションに向け、成果物のブラッシュアップ、資料作成を進める。(30時間)
- ⑤ 最終プレゼンテーション、及びフィードバックを受ける。(7.5時間)

2 実習の期間

2022年1月18日 ~ 2022年2月15日(20日間)

土曜・日曜・祝日は休日とする。

3 一日当たりの実習時間

7時間30分(休憩時間を除く)

4 受け入れる学生の数

最大6人

5 実習指導者及び実習補助者の配置

第1期 主任指導者 〇〇 △雄(□□課 課長)

このほか、1記載の実習内容ごとに実習補助者を配置する。

6 成績評価の基準及び方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

7 担当教員による巡回指導等の実施

担当教員は、実習期間中に最低1回臨地実務実習施設を巡回し、実習生との面談および指導、実習指導者との情報交換等を行う。

8 実習生による日報の提出

実習生は、実習期間中、別に定める様式により日報を作成し、実習指導者の確認を経て、別に定める方法により担当教員に提出する。

9 雇用形態

株式会社〇〇〇〇ゲーム（以下「事業者」という。）は、実習生を以下の形態で受け入れる。

雇用型

・ 非雇用型

10 実習生に対する報酬及び交通費支給等の取扱い

事業者は、実習生に対し、別に定めるところにより、交通費を支給する。

11 実習中の災害補償及び損害賠償責任

- ①実習生は、専門職大学が指定するインターンシップ保険（災害補償保険及び賠償責任保険）へ加入するものとする。
- ②実習中における実習生の事故等については、事業者の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。
- ③実習中における実習生による事業者又は第三者への損害については、実習生の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。

12 知的財産権の帰属等の取扱い

- ①臨地実務実習の実施の過程で実習生が創出した発明等に係る知的財産権は、事業者へ帰属するものとし、事業者は、社内規程に基づき、実習生に対し応分の報奨を与える。
- ②専門職大学又は実習生が、学会発表、論文発表その他の方法により実習生が創出した発明等について第三者に公表・開示しようとする場合は、事前に事業者の同意を得るものとする。

東京国際工科専門職大学デジタルエンタテインメント学科
「臨地実務実習Ⅱ」実施計画

(No. xx)

臨地実務実習施設（主たる実習場所）

株式会社〇〇〇〇ゲーム

（所在地・・東京都△△区〇〇〇-××-××）

1 実習の内容

- ① オリエンテーションとして、実習説明、環境構築及び企業業務（コンテンツ、サービス）を理解する。（7.5時間）
- ② 既存業務の改善提案（サービス、プロセス等）をもとに、目的と実施手段、必要技術、計画をまとめる。（30時間）
- ③ 立案した計画に基づき、改善に向けた実習を遂行する。中間発表に向けての準備及び発表を行い、フィードバックを受ける。（75時間）
- ④ フィードバックを受けて計画を修正し、修正後の計画に基づき実習を遂行する。（75時間）
- ⑤ 最終プレゼンテーションに向けて、成果物のブラッシュアップ及び資料作成を行う。（30時間）
- ⑥ 最終プレゼンテーションを行い、フィードバックを受ける。（7.5時間）

2 実習の期間

2022年10月4日 ～ 2022年11月15日（30日間）

土曜・日曜・祝日は休日とする。

3 一日当たりの実習時間

7時間30分（休憩時間を除く）

4 受け入れる学生の数

最大6人

5 実習指導者及び実習補助者の配置

第1期 主任指導者 〇〇 △雄（□□課 課長）

このほか、1記載の実習内容ごとに実習補助者を配置する。

6 成績評価の基準及び方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。

評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

7 担当教員による巡回指導等の実施

担当教員は、実習期間中に最低1回臨地実務実習施設を巡回し、実習生との面談および指導、実習指導者との情報交換等を行う。

8 実習生による日報の提出

実習生は、実習期間中、別に定める様式により日報を作成し、実習指導者の確認を経て、別に定める方法により担当教員に提出する。

9 雇用形態

株式会社〇〇〇〇ゲーム（以下「事業者」という。）は、実習生を以下の形態で受け入れる。

雇用型

・

非雇用型

10 実習生に対する報酬及び交通費支給等の取扱い

事業者は、実習生に対し、別に定めるところにより、交通費を支給する。

11 実習中の災害補償及び損害賠償責任

- ①実習生は、専門職大学が指定するインターンシップ保険（災害補償保険及び賠償責任保険）へ加入するものとする。
- ②実習中における実習生の事故等については、事業者の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。
- ③実習中における実習生による事業者又は第三者への損害については、実習生の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。

12 知的財産権の帰属等の取扱い

- ①臨地実務実習の実施の過程で実習生が創出した発明等に係る知的財産権は、事業者へ帰属するものとし、事業者は、社内規程に基づき、実習生に対し応分の報奨を与える。
- ②専門職大学又は実習生が、学会発表、論文発表その他の方法により実習生が創出した発明等について第三者に公表・開示しようとする場合は、事前に事業者の同意を得るものとする。

東京国際工科専門職大学デジタルエンタテインメント学科
「臨地実務実習Ⅲ」実施計画

(No. xx)

臨地実務実習施設（主たる実習場所）

株式会社〇〇〇〇ゲーム

(所在地・・東京都△△区〇〇〇-××-××)

1 実習の内容

- ① オリエンテーションとして、本実習の目的、環境構築、業務内容の説明（業界説明と企業の位置や価値とビジネス、コンテンツ構築プロセスにおける受入部署の役割等）を理解する。（7.5時間）
- ② 扱っているサービスや構築プロセスを対象に、競合会社を意識した改善提案及び計画を立案する。（30時間）
- ③ 計画に基づき、改善に向けた実習を遂行する。中間発表に向けての準備及び発表を行い、フィードバックを受ける。（75時間）
- ④ フィードバックを受けて計画を修正し、修正後の計画に基づき実習を遂行する。（75時間）
- ⑤ 最終プレゼンテーションに向けて、成果物のブラッシュアップ及び資料作成を行う。（30時間）
- ⑥ 最終プレゼンテーションを行い、フィードバックを受ける。（7.5時間）

2 実習の期間

2023年7月18日 ～ 2023年9月5日（30日間）

土曜・日曜・祝日は休日とする。

3 一日当たりの実習時間

7時間30分（休憩時間を除く）

4 受け入れる学生の数

最大6人

5 実習指導者及び実習補助者の配置

第1期 主任指導者 〇〇 △雄（□□課 課長）

このほか、1記載の実習内容ごとに実習補助者を配置する。

6 成績評価の基準及び方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。

評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

7 担当教員による巡回指導等の実施

担当教員は、実習期間中に最低1回臨地実務実習施設を巡回し、実習生との面談および指導、実習指導者との情報交換等を行う。

8 実習生による日報の提出

実習生は、実習期間中、別に定める様式により日報を作成し、実習指導者の確認を経て、別に定める方法により担当教員に提出する。

9 雇用形態

株式会社〇〇〇〇ゲーム（以下「事業者」という。）は、実習生を以下の形態で受け入れる。

雇用型

・

非雇用型

10 実習生に対する報酬及び交通費支給等の取扱い

事業者は、実習生に対し、別に定めるところにより、交通費を支給する。

11 実習中の災害補償及び損害賠償責任

- ①実習生は、専門職大学が指定するインターンシップ保険（災害補償保険及び賠償責任保険）へ加入するものとする。
- ②実習中における実習生の事故等については、事業者の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。
- ③実習中における実習生による事業者又は第三者への損害については、実習生の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。

12 知的財産権の帰属等の取扱い

- ①臨地実務実習の実施の過程で実習生が創出した発明等に係る知的財産権は、事業者に帰属するものとし、事業者は、社内規程に基づき、実習生に対し応分の報奨を与える。
- ②専門職大学又は実習生が、学会発表、論文発表その他の方法により実習生が創出した発明等について第三者に公表・開示しようとする場合は、事前に事業者の同意を得るものとする。

臨地実務実習の選定理由とコース配置

資料 30-1

工科学部 情報工学科

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習Ⅰ			臨地実務実習Ⅱ			臨地実務実習Ⅲ		
				AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発
1	株式会社 オプティマイザー	広告代理事業、電気通信事業、エネルギー・マネジメント事業、海外流通最適化事業	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、BtoB、BtoCのWEBサービスの設計やプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○	
2	株式会社 テクノロード	制御システム設計・組み込み機器開発/販売	IoT、ロボットそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、制御システムや組み込み機器などに関するプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導と、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導が可能の実習施設のため。					○	○		○	○
3	株式会社 クオラス	各種メディア広告取扱代理店業務、広告コンテンツ企画提案、コンサルティング等	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、プロモーション施策提案やコンテンツ制作などが可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○
4	株式会社 システムリンク	ITベンチャー・中小企業向け人材育成及びブスケット事業・求人求職支援・SES事業	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、ITベンチャー・中小企業向け人材育成研修コンテンツなどの改善提案やコンテンツ制作などが可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○	
5	有限会社 オレンジ	TVアニメや劇場アニメ、OVA、ゲームムービー等CGアニメーション制作。	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、アニメーションに登場するサイエンスフィクションに対する検証が可能のほか、制作したアニメのプロモーション・分析が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○
6	株式会社 クリープ	大規模システムの開発、中小企業向けのITコンサルティング、システムエンジニア育成研修等のITサービス	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、AI・IoT技術を駆使したシステムなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○	

臨地実務実習の選定理由とコース配置

資料 30-1

工科学部 情報工学科

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習Ⅰ			臨地実務実習Ⅱ			臨地実務実習Ⅲ		
				AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発
7	サン電子株式会社	モバイルデータソリューション事業、エンターテインメント関連事業、その他(M2M事業、ゲームコンテンツ事業、業務支援ソリューション、O2Oソリューション)	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、同社サービスの改良提案・プロトタイプ制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○
8	株式会社コスメル	官公庁、医療、運輸、通信・放送・メディア向けITサービス。システム企画およびコンサルティング、プロジェクトマネージメント、システム設計、開発、運用・保守事業。	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、AI・IoT技術を駆使したシステムなどのプロトタイプ制作が可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○	
9	株式会社アトラスコンピュータ	コンピュータソフトウェアの企画、設計、開発、輸出入及び販売 コンピュータ及びその周辺機器の設計、製造、輸出入及び販売 コンピュータソフトウェア、コンピュータ及びその周辺機器の保守	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、ソフトウェア開発などのプロトタイプ制作が可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○	
10	グローバル・アスピレーションズ株式会社	システム開発・保守、コンサルタント業務、システムインテグレーション、クラウドサービス、グローバル展開サービス、プロダクト販売、技術者・オペレータの派遣・仲介	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、AI・IoT技術を駆使したシステムなどのプロトタイプ制作が可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○
11	ランドシステム株式会社	モバイルアプリ開発事業、受託ソフトウェア開発事業、SES事業	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、モバイルアプリやソフトウェアなどのプロトタイプ制作が可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○
12	株式会社ワールドウェブ	遊戯電子機器の設計・製造 コンピュータソフトウェアの企画、制作、管理、運営、販売 ウェブサイトの企画、制作、管理、運営、販売	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、電子機器やコンピュータソフトウェアなどのプロトタイプ制作が可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する適切な難度の目標設定指導と、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導が可能な実習施設のため。				○	○	○	○	○	○

臨地実務実習の選定理由とコース配置

資料 30-1

工科学部 情報工学科

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習Ⅰ			臨地実務実習Ⅱ			臨地実務実習Ⅲ		
				AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発
13	富士インフォックス・ネット株式会社	ソリューション・サービス (ITコンサルティング、ITインフラ設計・構築、クラウドサービス、業務アプリケーションの開発)	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、業務アプリケーションなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導と、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導が可能実習施設のため。				○	○		○	○	
14	株式会社意匠計画	3DCG・パース制作、商業施設・建築・イベント等のプレゼンテーションツールの制作	AIの専攻分野にもとづく知識・技能から、3DCG自動描画システムなどの提案からシステム開発までが可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○			○			○		
15	株式会社アスリード	広告・マーケティング事業、リクルーティング事業、イベント企画運営事業、アパレル・グッズ事業	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、インターネット上で行うマーケティング施策などの提案・コンテンツ制作が可能のため。本学の実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導と、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導が可能実習施設のため。				○	○		○	○	
16	ジェイズ・コミュニケーション株式会社	情報通信システムに係るシステムインテグレーション業務、情報セキュリティシステムに係るコンサルティング業務、ネットワークシステム・情報セキュリティシステムの構築、情報通信機器・情報セキュリティ機器・ソフトウェアの保守業務等	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、情報通信システムやセキュリティシステムなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○	
17	株式会社ルクサ	プレミアム・タイムセールサイト「LUXA」の企画・運営、高級レストランの会員制予約サービス「LUXA RESERVE」の企画・運営、ワークライフシーンを提案するセレクト雑貨ショップ「Time mart」の企画・運営、タイムセールサイト「au WALLET Market」の仕入れ・卸	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、同社運営サービスの改善提案からそれに基づいたシステム制作などが可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○	
18	anbx株式会社	電気通信事業および通信ネットワーク、システムの設計およびソフトウェアの開発業務	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、通信ネットワーク、システムなどの設計や、ソフトウェアなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導と、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導が可能実習施設のため。				○	○		○	○	

臨地実務実習の選定理由とコース配置

資料 30-1

工科学部 情報工学科

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習Ⅰ			臨地実務実習Ⅱ			臨地実務実習Ⅲ		
				AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発
19	コンピューターサイエンス株式会社	システムインテグレーション、システム開発、ソリューションサービス、セキュリティソリューション	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、組み込み・制御系システム設計やなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○	
20	株式会社トラス・テック	技術者派遣、受託、委託、請負、有料職業紹介事業	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、同社が受託した開発業務の一部を開発することなどが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○
21	株式会社ソアシステム	ITシステム開発/組み込みシステム開発/簡易外観検査装置開発	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、ITシステムや組み込みシステムなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○	
22	株式会社アイエンター	システムコンサルティング・開発・構築・運用/スマートフォンアプリ企画・構築・運用/IoT/XR(VR・MR・AR)/AI/Drone/RPA/ビッグデータ解析 UI・UXデザイン/動画制作/スマートフォン向けカジュアルゲーム開発	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、IoTやアプリなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○
23	株式会社UNIWORK	マーケティング・企画制作、EC事業、SI事業、システム構築、インターネットサービス開発	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、マーケティング用のアプリケーションやWEBシステムなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○	
24	GMOアドパートナーズ株式会社	総合ネットメディア・広告事業 メディア・アドテク事業 エージェンシー事業	AIの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、インターネット上で行う広告サービスの改善提案からコンテンツ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○			○			○		

臨地実務実習の選定理由とコース配置

資料 30-1

工科学部 情報工学科

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習Ⅰ			臨地実務実習Ⅱ			臨地実務実習Ⅲ		
				AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発
25	アイハーツ株式会社	インターネットならびにモバイル・スマートフォン分野において、プロモーションを提案する総合企業	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、インターネット上で行うプロモーション施策の改善提案からコンテンツ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○	
26	株式会社モンスター・ラボ	音楽サービス、モバイルゲーム・アプリケーション開発	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、同社サービスのユーザーが使用するハードウェアも含むユーザーインターフェースの改善提案からコンテンツ制作などが可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○
27	株式会社まくびーインターナショナル	インターネットメディアの企画・運営、インターネット広告代理店、食品・衣料品・化粧品・雑貨などの卸販売、ベンチャー企業への投資及び事業育成支援、金融・証券取引にかかわる全般業務	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、インターネットメディア運営、インターネット広告、卸販売などの改善提案からコンテンツ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○	
28	株式会社エー・アンド・ディ	コンサルティング、システムエンジニアリングサービス、ソリューション (PMO,BPO,AMO)	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、PMO,BPO,AMOソリューションの改良提案・プロトタイプ試作などが可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○
29	株式会社アズテックス	アプリ開発ソリューション、運用監視ソリューション、システムエンジニアリングサービス、エンジニア教育の企画・運営・仕事紹介	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、最先端のIT製品などのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○	
30	株式会社トリプルアイズ	ITコンサルティング、システムインテグレーション、クラウドサービス	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、AI、IoT、ドローンシステムなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○

臨地実務実習の選定理由とコース配置

資料 30-1

工科学部 情報工学科

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習Ⅰ			臨地実務実習Ⅱ			臨地実務実習Ⅲ		
				AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発
31	株式会社 ジオコード	法人企業向けのWebマーケティングサービス、クラウド型業務支援ツールを展開	IoTの専攻分野で習得する技術、知識に基づきクラウド型業務支援ツールなどの分析や開発が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。		○			○			○	
32	ヴイストン株式会社	ロボット関連製品の開発・製造・販売	ロボットの専攻分野にもとづく知識・技能から、様々なロボットなどの企画から開発まで、プロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。			○			○			○
33	チームラボ株式会社	IT、サイエンス、テクノロジー、デザイン、アートの横断的なソリューションコンサルティング	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、サイエンス、テクノロジー、デザイン、アートの横断的なソリューションコンサルティングに基いたコンテンツの企画・制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○	
34	NTTソフトウェアイノベーションセンター	オープンソースソフトウェア(OSS)による基盤開発を中心に、オープンイノベーションを推進し、ソフトウェア技術の研究からプラットフォームの開発、運用、保守	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、オープンイノベーションの推進を意識しながら、各種ソフトウェアなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○	
35	Hitachi Consumer Products(Thailand), Ltd. (日立アプライアンス株式会社)	タイやASEAN諸国向けの家電製品の製造	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、家電製品製造業務サポートや改良提案、提案に基づいたコンテンツ制作が可能のため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。							○	○	○
36	KAGA COMPONENTS (MALAYSIA) SDN.BHD (加賀マイクロソリューション株式会社)	民生用から産業用までの各種電源機器および電子機器完成品の開発、製造、販売及び基板アッセンブル等の受託	IoTの専攻分野にもとづく知識・技能から、様々な電子機器などのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。									○

臨地実務実習の選定理由とコース配置

資料 30-1

工科学部 情報工学科

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習Ⅰ			臨地実務実習Ⅱ			臨地実務実習Ⅲ		
				AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発
37	KAGA ELECTRONICS (USA) INC. (加賀電子株式会社 (USA))	市場調査、加賀電子株式会社製造の電子部品の輸出入及び販売	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、加賀電子株式会社製品の差別化ポイントの分析、他社競合製品の調査などを行い、販売促進用ツールなどの制作が可能のため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。							○	○	○
38	TAXAN MEXICO S.A. de C.V. (加賀電子株式会社 (メキシコ))	EMS事業及び電子部品・半導体の販売など	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、EMS事業における製造工程の業務改善の提案から改善案のプロトタイプ制作などが可能のため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。							○	○	○
39	KAGA AMUSEMENT MALAYSIA SDN.BHD. (加賀アミューズメント株式会社)	アミューズメント機器の販売、保守サービス及びアミューズメント施設の運営など	ロボットの専攻分野にもとづく知識・技能から、機器の保守サービス補助が可能のため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。									○
40	フォイスベトナム有限公司	システム、アプリケーションを開発する部署	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、システム開発の提案からプロトタイプの制作が可能のため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。							○	○	
41	株式会社 エスワイシステム (PT.SYS INDONESIA)	日本自動車部品メーカーのソフトウェア開発及び評価業務	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、ソフトウェア開発や評価業務の改善提案からプロトタイプの制作が可能のため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。							○	○	
42	株式会社 アルタ (フィリピン支社)	ホームページ制作、ECショップサイト構築、Webアプリケーション開発	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、ECショップサイトやWebアプリケーションの機能追加提案やコンテンツ制作などが可能のため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。							○	○	

臨地実務実習の選定理由とコース配置

資料 30-1

工科学部 情報工学科

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習Ⅰ			臨地実務実習Ⅱ			臨地実務実習Ⅲ		
				AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発
43	Ateam Vietnam Co.,Ltd.	インターネットやスマートデバイスを通じ、コンシューマー向けゲームやアプリの企画・開発・運営	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、インターネットやスマートデバイスの活用方法改良提案やコンテンツ制作などが可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。							○	○	
44	株式会社コスモ・コンピューティングシステム (Cosmo ITS, Inc.)	パッケージ/自社開発 社内受託開発 業務系システム開発 次世代映像研究開発 コンサルティング スマートデバイス用アプリ開発 WEBインテグレーション 海外ビジネス アウトソーシングサービス メディアサービス	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、システム開発業務の改善提案や改善案のプロトタイプ制作が可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。							○	○	
45	株式会社アイエンター(ハノイ支店)	システムコンサルティング・開発・構築・運用/スマートフォンアプリ企画・構築・運用/ IoT/ XR(VR・MR・AR)/ AI/ Drone/RPA/UI・UXデザイン/ 動画制作	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、AI、IoTなどを利用したシステムやアプリケーションなどの制作が可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。							○	○	○

臨地実務実習の選定理由とコース配置

資料 30-2

工科学部 デジタルエンタテインメント学科

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習Ⅰ		臨地実務実習Ⅱ		臨地実務実習Ⅲ	
				ゲームプロデュース	CGアニメーション	ゲームプロデュース	CGアニメーション	ゲームプロデュース	CGアニメーション
1	東映株式会社	①VFX、CG映像製作 ②アニメーション製作、 ③フェイシャルアニメーション全般の製作④ モーショキャプチャー業務⑤リギング⑥ VFX、CG制作全般の ディレクション、クオリ ティ管理⑦レベルデザ イン、エフェクトデザ イン⑧プロジェクトの進行 管理、マネジメント業務	社内の東映デジタルセンターツークン研究所での実習となる。最新のCG制作技術やDCCツールの制作支援ツール、画像解析の研究などに触れることができ、その技術を用いた映像コンテンツの制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○
2	エスエフ・グラフィックス株式会社	コンピュータグラフィック (CG)デザイン制作 ミドルウェア(例:シュー タープログラム「日の 丸」)の開発・販売 ゲーム開発	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、コンピュータグラフィックデザイン制作やミドルウェアの開発、ゲーム開発などが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○
3	株式会社 シクリエ イティブ	工業製品の企画・デザ イン開発、家具、インテ リアのデザイン開発、商 品パッケージデザイン、 CI・VI計画、カタログや WEBサイト等のコミュニ ケーションデザイン	CGの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、工業製品や家具、インテリアなどを3DCGモデルで試作することが可能なため。本学の実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導と、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導が可能実習施設のため。				○		○
4	ポリゴンマジック株式会社	デジタルエンタテイン メントコンテンツの企画 制作、舞台・映像・イベ ント制作事業、 映像配給事業、表現技 術・オンライン技術の研 究開発、インキューベ ーション事業	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、デジタルエンタテインメントコンテンツの企画制作や映像などの制作が可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○
5	株式会社 デジタル・ ガーデン	1. CGの企画および制 作 2. コンピュータによ る映像・オーディオの編 集 3. デジタル技術による 映像の送受信事業、 4. 上記に付帯する一 切の業務	CGの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、CGの企画および制作などが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。		○		○		○
6	株式会社 グリオグ ルーヴ	CG映像、アニメーシ ョン、CM等の制作	CG専攻分野で取得する技術、知識に基づき、CG映像、アニメーション、CM等の制作などが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。		○		○		○

臨地実務実習の選定理由とコース配置

資料 30-2

工科学部 デジタルエンタテインメント学科

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習Ⅰ		臨地実務実習Ⅱ		臨地実務実習Ⅲ	
				ゲームプロデュース	CGアニメーション	ゲームプロデュース	CGアニメーション	ゲームプロデュース	CGアニメーション
7	株式会社クオラス	各種メディア広告取扱代理店業務、広告コンテンツ企画提案、コンサルティング等	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、消費者コミュニケーションツールの提案・開発やプロモーション映像の制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○
8	株式会社システムリンク	ITベンチャー・中小企業向け人材育成及びスクール事業・求人求職支援・SES事業	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、人材育成事業用オンライン研修コンテンツやチュートリアルツールなどを、ゲームプログラムやCGを用いて試作することが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○
9	有限会社オレンジ	TVアニメや劇場アニメ、OVA、ゲームムービー等CGアニメーション制作。	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、TVアニメや劇場アニメ、OVA、ゲームムービー等CGアニメーション制作などの制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○
10	株式会社カラクリズム	スマートフォン向けアプリの企画・開発 家庭用ゲーム機向けゲームソフトの企画・開発 国内ゲームの輸出・海外発売支援	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、スマートフォン向けアプリや家庭用ゲーム機向けゲームソフトの企画・開発などが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○
11	株式会社クリーブ	大規模システムの開発、中小企業向けのITコンサルティング、システムエンジニア育成研修等のITサービス	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、システムエンジニア育成研修コンテンツや、チュートリアルツールなどを、ゲームプログラムやCGを用いて試作することが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○
12	株式会社アトラスコンピュータ	コンピュータソフトウェアの企画、設計、開発、輸出入及び販売 コンピュータ及びその周辺機器の設計、製造、輸出入及び販売 コンピュータソフトウェア、コンピュータ及びその周辺機器の保守	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、コンピュータソフトウェアの企画、制作をサポートすることが可能であるほか、業務フローの社内周知や、同社既存サービスの外部への説明などといった目的のCG映像の作成が可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○

臨地実務実習の選定理由とコース配置

資料 30-2

工科学部 デジタルエンタテインメント学科

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習Ⅰ		臨地実務実習Ⅱ		臨地実務実習Ⅲ	
				ゲームプロデュース	CGアニメーション	ゲームプロデュース	CGアニメーション	ゲームプロデュース	CGアニメーション
13	ランドシステム株式会社	モバイルアプリ開発事業、受託ソフトウェア開発事業、SES事業	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、モバイルアプリやその他ソフトウェアの企画、制作をサポートすることが可能であるほか、業務フローの社内周知や、同社既存サービスの外部への説明などといった目的のCG映像の作成が可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○
14	株式会社ワールドウェブ	遊戯電子機器の設計・製造 コンピュータソフトウェアの企画、制作、管理、運営、販売 ウェブサイトの企画、制作、管理、運営、販売	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、コンピュータソフトウェアの企画、制作サポートやウェブサイトのグラフィック制作などが可能ため。本学の实習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導と、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導が可能実習施設のため。			○	○	○	○
15	株式会社意匠計画	3DCG・パース制作、商業施設・建築・イベント等のプレゼンテーションツールの制作	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、建築物の3DCGデータを自動生成するプログラムなどの開発ツールの作成や、3DCGのパース制作などが可能ため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○
16	太陽企画株式会社	CM制作、博展映像・プロモーション企画、キャラクタービジネス等	CGの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、CMや博展映像、プロモーション用のCG・映像などの制作が可能ため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。		○		○		○
17	株式会社4Dブレイン	CG,VFX制作プロダクション	CGの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、CG・VFXなどの制作が可能ため。本学の实習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導と、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導が可能実習施設のため。				○		○
18	株式会社オプティカルフォーエス	映画/ドラマ/TV-CM/ゲーム/イベント映像/遊技機等、あらゆる媒体におけるCGアニメーション・VFX制作クラウドレンダリングサービス	CGの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、映画・ドラマ・TV-CM・ゲーム・イベント映像・遊技機などのCG・映像制作が可能ため。本学の实習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導と、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導が可能実習施設のため。				○		○

臨地実務実習の選定理由とコース配置

資料 30-2

工科学部 デジタルエンタテインメント学科

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習Ⅰ		臨地実務実習Ⅱ		臨地実務実習Ⅲ	
				ゲームプロデュース	CGアニメーション	ゲームプロデュース	CGアニメーション	ゲームプロデュース	CGアニメーション
19	公益財団法人画像情報教育振興協会	コンピューターグラフィック業界における、教育カリキュラムの策定、教材の開発と出版、指導者の支援、検定やセミナーの実施、調査研究などを通じた支援全般	CGの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、学生の立場からCG教育の普及に向けた提案から普及活動用の映像制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。		○		○		○
20	株式会社アイエンター	システムコンサルティング・開発・構築・運用／スマートフォンアプリ企画・構築・運用／IoT／XR(VR・MR・AR)／AI／Drone／RPA／ビッグデータ解析UI・UXデザイン／動画制作／スマートフォン向けカジュアルゲーム開発	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、XR(VR・MR・AR)・UI・デザイン・動画・スマートフォン向けカジュアルゲームなどの制作が可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○
21	株式会社ジオコード	法人企業向けのWebマーケティングサービス、クラウド型業務支援ツールを展開	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、Webマーケティング向けコミュニケーションツールの提案・開発やプロモーション映像などの制作が可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○
22	株式会社モンスターラボ	音楽サービス、モバイルゲーム・アプリケーション開発	ゲームの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、モバイルゲーム・アプリケーションの制作が可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○		○		○	
23	株式会社まくびインターネットショナル	インターネットメディアの企画・運営、インターネット広告代理店、食品・衣料品・化粧品・雑貨などの卸販売、ベンチャー企業への投資及び事業育成支援、金融・証券取引にかかわる全般業務	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、運営するインターネットメディア内のコンテンツとしてゲームや映像の制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○
24	サン電子株式会社	モバイルデータソリューション事業、ゲームコンテンツ事業、エンターテインメント関連事業	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、モバイルデータソリューション・ゲームコンテンツなどの制作が可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○

臨地実務実習の選定理由とコース配置

資料 30-2

工科学部 デジタルエンタテインメント学科

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習Ⅰ		臨地実務実習Ⅱ		臨地実務実習Ⅲ	
				ゲームプロデュース	CGアニメーション	ゲームプロデュース	CGアニメーション	ゲームプロデュース	CGアニメーション
25	株式会社クロスフィールド	スマートフォン向けゲームアプリの企画・開発・運営	ゲームの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、スマートフォン向けゲームアプリなどの制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○		○		○	
26	ヴイストン株式会社	ロボット関連製品の開発・製造・販売	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、ロボットのコミュニケーションコンテンツとしてのゲーム制作や、ロボットのプロモーション映像の制作などが可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○
27	株式会社KMS	RPGゲーム企画・開発事業、インフラ・サーバーサイドエンジニア事業、広告代理事業	ゲームの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、RPGゲーム企画・開発などの制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○		○		○	
28	チームラボ株式会社	IT、サイエンス、テクノロジー、デザイン、アートの横断的なソリューションコンサルティング	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、サイエンス、テクノロジー、デザイン、アートの横断的なソリューションコンサルティングに基づいたコンテンツの企画・制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○
29	株式会社バンダイナムコスタジオ	家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機、モバイルコンテンツ、PCコンテンツなどの企画・開発・運営	ゲームの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機、モバイルコンテンツ、PCコンテンツなどの企画・開発・制作などが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○		○		○	
30	SQUARE ENIX, Inc. (株式会社スクウェア・エニックス)	Planning, development, publishment and sale of entertainment products and services. Planning, development and sale of derivative products of the Group's Intellectual Properties	ゲームの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、グループの知的財産に関する考え方に触れながら、エンターテインメント製品およびサービスの企画・開発・制作が可能のため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。					○	

臨地実務実習の選定理由とコース配置

資料 30-2

工科学部 デジタルエンタテインメント学科

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習Ⅰ		臨地実務実習Ⅱ		臨地実務実習Ⅲ	
				ゲームプログラム デューズ	CGアニメーション	ゲームプログラム デューズ	CGアニメーション	ゲームプログラム デューズ	CGアニメーション
31	Hitachi Consumer Products(Thailand), Ltd. (日立アプライアンス株式会社)	タイやASEAN諸国向けの家電製品の製造	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、家電製品製造工程のチュートリアルツールなどを、ゲームプログラムやCGを用いて試作することが可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。					○	○
32	KAGA COMPONENTS (MALAYSIA) SDN.BHD. (加賀マイクロソリューション株式会社)	民生用から産業用までの各種電源機器および電子機器完成品の開発、製造、販売及び基板アッセンブル等の受託	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、各種電源機器および電子機器製造工程のチュートリアルツールなどを、ゲームプログラムやCGを用いて試作することが可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。					○	○
33	KAGA ELECTRONICS (USA) INC. (加賀電子株式会社 (USA))	市場調査、加賀電子株式会社製造の電子部品の輸出入及び販売	ゲームの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、加賀電子株式会社製造のアミューズメント機器の差別化ポイントの分析、他社競合製品の調査などが可能なほか、CGの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、加賀電子株式会社製品の販売促進映像などが制作可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。					○	○
34	TAXAN MEXICO S.A. de C.V. (加賀電子株式会社 (メキシコ))	EMS事業及び電子部品・半導体の販売など	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、EMS事業における製造工程のチュートリアルツールなどを、ゲームプログラムやCGを用いて試作することが可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。					○	○
35	KAGA AMUSEMENT MALAYSIA SDN.BHD. (加賀アミューズメント株式会社)	アミューズメント機器の販売、保守サービス及びアミューズメント施設の運営など	ゲームの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、同社商品の差別化ポイントの分析、他社競合製品の調査から普及活動用の映像制作などが可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。					○	
36	株式会社 アイエンター (ハノイ支店)	システムコンサルティング・開発・構築・運用／スマートフォンアプリ企画・構築・運用／IoT／XR(VR・MR・AR)／AI／Drone／RPA／UI・UXデザイン／動画制作	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、スマートフォンアプリや動画の制作などが可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。					○	○

臨地実務実習の選定理由とコース配置

資料 30-2

工科学部 デジタルエンタテインメント学科

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習Ⅰ		臨地実務実習Ⅱ		臨地実務実習Ⅲ	
				ゲームプログラム デューズ	CGアニメーション	ゲームプログラム デューズ	CGアニメーション	ゲームプログラム デューズ	CGアニメーション
37	株式会社 Aiming	オンラインゲームの制作、開発、運営	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、オンラインゲームなどの制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○
38	株式会社 Aiming 台湾スタジオ	オンラインゲームの制作、開発、運営	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、オンラインゲームなどの制作が可能のため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。					○	○