

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

■大阪国際工科専門職大学 工科学部 学部共通科目

科目名	教員名	配当年次	単位数	授業形態	備考
地域共創デザイン実習	村瀬 一之、小泉 智史、木村 和喜、山口 尚、佐川 浩彦、中川 悠	2通	6	実習	
未来洞察による地域デザイン	志方 宣之	3後	1.5	演習	
イノベーションマネジメント	志方 宣之	4前	2	講義	
単位数合計(a)			9.5		

■大阪国際工科専門職大学 工科学部 情報工学科 専門科目

科目名	教員名	配当年次	単位数	授業形態	備考
臨地実務実習Ⅰ	村瀬 一之、中田 尚、清水 直文、吉田 武史、中川 悠	2通	5	臨地実務実習	
臨地実務実習Ⅱ	ザンルンゴ フランチェスコ、大原 誠、張 毅波、安田 新、安藤 達泰、中川 悠	3通	7.5	臨地実務実習	
臨地実務実習Ⅲ	ザンルンゴ フランチェスコ、張 毅波、安田 新、中川 悠	4通	7.5	臨地実務実習	
地域共生ソリューション開発Ⅰ	味戸 克裕、中村 幸博、小泉 智史、佐川 浩彦、安藤 達泰	3後	2	実習	
地域共生ソリューション開発Ⅱ	味戸 克裕、中村 幸博、小泉 智史、佐川 浩彦、安藤 達泰	4前	4	実習	
人工知能システム社会応用	林越 正紀	3前	3	実習	
人工知能サービスビジネス応用	林越 正紀	3後	2	実習	
IoTシステム開発実習	味戸 克裕、安藤 達泰	2前	3	実習	
IoTシステム社会応用	安田 新、安藤 達泰	3前	3	実習	
IoTサービスデザインビジネス応用	味戸 克裕、安田 新、安藤 達泰	3後	2	実習	
組み込みシステム開発実習	原 秀樹	2前	3	実習	
自動制御システム社会応用	小泉 智史	3前	3	実習	
ロボットサービスビジネス応用	中村 幸博、榊井 隆治	3後	2	実習	
情報工学概論	浅田 稔、林越 正紀、味戸 克裕、佐川 浩彦	1前	2	講義	
デザインエンジニアリング概論	志方 宣之	1前	3	演習	
エレクトロニクス基礎	清水 直文	1前	3	演習	
コンピュータシステム	原 秀樹	1年	2	講義	
物理解析基礎	清水 直文	1後	2	講義	
組み込みプログラミング	原 秀樹	1後	3	演習	
データベース基礎と応用	張 毅波	2前	2	講義	
ソフトウェアシステム開発	大原 誠、張 毅波、原 秀樹	3前	2	演習	
情報セキュリティ	張 毅波	3前	2	講義	

画像・音声認識	林越 正紀、佐川 浩彦	2後	2	演習	
IoTネットワーク	清水 直文	2後	1.5	演習	
IoTシステムプログラミング	原 秀樹	3前	2	演習	
材料力学・材料工学	木村 和喜	2後	2	講義	
機械設計	木村 和喜	2後	2	演習	
ロボット機構	中村 幸博	3前	2	演習	
ロボット制御	中村 幸博	3前	2	演習	
制御工学基礎	木村 和喜	2前	2	講義	
センサ・アクチュエータ	清水 直文	2前	2	講義	
単位数合計(b)			85.5		

情報工学科計(a+b)	95
-------------	----

■大阪国際工科専門職大学 工科学部 デジタルエンタテインメント学科 専門科目

科目名	教員名	配当年次	単位数	授業形態	備考
臨地実務実習Ⅰ	岩崎 孝二、米田 真一	2通	5	臨地実務実習	
臨地実務実習Ⅱ	米田 真一	3通	7.5	臨地実務実習	
臨地実務実習Ⅲ	岩崎 孝二、米田 真一	4通	7.5	臨地実務実習	
ビジネスデジタルコンテンツ制作	今村 孝矢、手塚 武	3通	6	実習	
地域デジタルコンテンツ実習	今村 孝矢、手塚 武	4前	3	実習	
ゲームコンテンツ制作Ⅰ	橋谷 直樹、松谷 隆廣、米田 真一	2前	3	実習	
ゲームコンテンツ制作Ⅱ	橋谷 直樹、松谷 隆廣、米田 真一	2後	2	実習	
デジタル映像コンテンツ制作Ⅰ	岩崎 孝二	2前	3	実習	
デジタル映像コンテンツ制作Ⅱ	岩崎 孝二	2後	2	実習	
コンテンツデザイン概論	山口 尚	1前	2	講義	
コンピュータグラフィックスⅠ	松本 文造	1前	2	講義	
コンピュータグラフィックスⅡ	松本 文造	1後	2	講義	
電子情報工学概論	島津 浩哲	1前	2	講義	
ゲーム構成論	松谷 隆廣	1前	2	講義	
ゲームプログラミング基礎	橋谷 直樹	1前	3	演習	
デジタル造形Ⅰ	松本 文造	1前	3	演習	

線形代数	<u>島津 浩哲</u>	1後	2	講義	
解析学	<u>島津 浩哲</u>	1後	2	講義	
ゲームデザイン論	<u>松谷 隆廣</u>	1後	1.5	演習	
デジタル造形Ⅱ	<u>松本 文浩</u>	1後	3	演習	
統計論	<u>島津 浩哲</u>	2前	2	講義	
ゲームアルゴリズム	<u>鮫島 朋龍</u>	2前	2	講義	
ゲームエンジンプログラミング	<u>橋谷 直樹</u>	2前	1.5	演習	
技術英語	<u>島津 浩哲</u>	3前	2	講義	
エンタテインメント設計	<u>松谷 隆廣</u>	3前	1.5	演習	
オブジェクト指向プログラミング	<u>鮫島 朋龍</u>	2前	3	演習	
ゲームプログラミングⅠ	<u>鮫島 朋龍</u>	2後	1.5	演習	
ゲームデザイン実践演習	<u>松谷 隆廣</u>	2後	1	演習	
ゲームプログラミングⅡ	<u>鮫島 朋龍</u>	3前	1.5	演習	
ゲームプログラミングⅢ	<u>鮫島 朋龍</u>	3後	1	演習	
戦略アルゴリズム	<u>鮫島 朋龍</u>	3後	3	演習	
デジタルキャラクタ実践演習	<u>松本 文浩</u>	2後	3	演習	
CGアニメーション総合演習	<u>今村 孝矢</u>	3後	1	演習	
コンテンツ制作マネジメント	<u>米田 真一</u>	2前	2	講義	
ゲームハード概論	<u>米田 真一</u>	3前	1.5	演習・講義	
単位数合計(c)			91		

デジタルエンタテインメント学科計(a+c)	100.5
-----------------------	-------

※教員名に下線があるものが実務経験のある教員