

実務経験のある教員等 一覧

学校名: 吉田学園情報ビジネス専門学校

学科名: ゲームスペシャリスト学科(令和5年4月1日名称変更 新名称: ゲームクリエイター学科)

授業科目	単位数	授業時間数	教員名	実務経験状況		実務経歴
				期間	年数	
制作総合演習Ⅳ	2単位	60時間	田中 章	1997.4.1 ~ 2007.2.28	10年11月	ゲームプログラマーとして、ゲーム開発等の業務に従事しており当該科目(制作総合演習Ⅳ)の教育を行う
制作総合演習Ⅷ	2単位	60時間	田中 章	1997.4.1 ~ 2007.2.28	10年11月	ゲームプログラマーとして、ゲーム開発等の業務に従事しており当該科目(制作実践演習Ⅷ)の教育を行う
マネジメント技法	4単位	60時間	塚 一斗	2015.4.1~2019.9.30	4年6月	ゲームプログラマーとして、ゲーム開発等の業務に従事しており当該科目(マネジメント技法)の教育を行う
ゲーム表現技法	4単位	60時間	内山 純一	2018.4.1 ~ 2021.10.31	4年7月	ゲームプログラマーとして、ゲーム開発等の業務に従事しており当該科目(ゲーム表現技法)の教育を行う
学科総合学習Ⅲ	1単位	30時間	内山 純一	2018.4.1 ~ 2021.10.31	4年7月	ゲームプログラマーとして、ゲーム開発等の業務に従事しており当該科目(学科総合学習Ⅲ)の教育を行う
授業時間数合計		270時間				

実務経験のある教員等 一覧

学校名: 吉田学園情報ビジネス専門学校
 学科名: 情報システム学科

授業科目	単位数	授業時間数	教員名	実務経験状況		実務経歴
				期間	年数	
学科総合学習Ⅱ	1単位	30時間	佐々木 博幸	1990.4.1～1994.3.31 1997.12.1～1999.3.31	3年0月 1年3月	プログラマーとして、システム開発に従事しており当該科目(学科総合学習Ⅱ)の教育を行う
学科総合学習Ⅲ	1単位	30時間	佐々木 博幸	1990.4.1～1994.3.31 1997.12.1～1999.3.31	3年0月 1年3月	プログラマーとして、システム開発に従事しており当該科目(学科総合学習Ⅲ)の教育を行う
コンピュータリテラシーⅡ	5単位	75時間	坂本 耕一	1998.4.1～2023.5.31	25年2月	プログラマーとして、システム開発に従事しており当該科目(コンピュータリテラシーⅡ)の教育を行う
プログラミング応用	6単位	90時間	坂本 耕一	1998.4.1～2023.5.31	25年2月	プログラマーとして、システム開発に従事しており当該科目(プログラミング応用)の教育を行う
授業時間数合計		225時間				

実務経験のある教員等 一覧

学校名:吉田学園情報ビジネス専門学校

学科名:DXエンジニア学科

授業科目	単位数	授業時間数	教員名	実務経験状況		実務経歴
				期間	年数	
データベース基礎	3単位	45時間	福田 和宏	2000.4.1～	24年2月	第二種情報処理技術者の資格を有しWebサイト構築・運営・管理等幅広い関連業務経歴から当該科目(データベース基礎)の教育を行う
ネットワーク基礎	3単位	45時間	福田 和宏	2000.4.1～	24年2月	第二種情報処理技術者の資格を有しWebサイト構築・運営・管理等幅広い関連業務経歴から当該科目(データベース基礎)の教育を行う
ML基礎	5単位	75時間	坂本 耕一	1998.4.1～2023.5.31	25年2月	プログラマーとして、システム開発に従事しており当該科目(ML基礎)の教育を行う
システム開発設計	3単位	45時間	坂本 耕一	1998.4.1～2023.5.31	25年2月	プログラマーとして、システム開発に従事しており当該科目(システム開発設計)の教育を行う
AIプログラミング I	4単位	60時間	三上 玲奈	2021.4.1～	3年2月	プログラマーとして、システム開発に従事しており当該科目(AIプログラミング I)の教育を行う
授業時間数合計		270時間				

実務経験のある教員等 一覧

学校名: 吉田学園情報ビジネス専門学校

学科名: ゲームクリエイター学科

授業科目	単位数	授業時間数	教員名	実務経験状況		実務経歴
				期間	年数	
3D表現技術 I	2単位	60時間	田中 章	1997.4.1 ~ 2007.2.28	10年11月	ゲームプログラマーとして、ゲーム開発等の業務に従事しており当該科目(3D表現技術 I)の教育を行う
学科総合学習 I	2単位	60時間	田中 章	1997.4.1 ~ 2007.2.28	10年11月	ゲームプログラマーとして、ゲーム開発等の業務に従事しており当該科目(学科総合学習 I)の教育を行う
ゲームエンジン基礎	6単位	90時間	内山 純一	2018.4.1 ~ 2021.10.31	4年7月	ゲームプログラマーとして、ゲーム開発等の業務に従事しており当該科目(ゲームエンジン基礎)の教育を行う
2Dゲーム制作基礎	6単位	90時間	塚 一斗	2015.4.1~2019.9.30	4年6月	ゲームプログラマーとして、ゲーム開発等の業務に従事しており当該科目(2Dゲーム制作基礎)の教育を行う
プログラミング基礎 I	4単位	60時間	塚 一斗	2015.4.1~2019.9.30	4年6月	ゲームプログラマーとして、ゲーム開発等の業務に従事しており当該科目(プログラミング基礎 I)の教育を行う
授業時間数合計		360時間				

実務経験のある教員等 一覧

学校名: 吉田学園情報ビジネス専門学校
 学科名: ゲームエンジニア学科

授業科目	単位数	授業時間数	教員名	実務経験状況		実務経歴
				期間	年数	
3D表現技術 I	2単位	60時間	千葉 亘剛	2001.4.1~2019.6.30	18年3月	ゲームプログラマーとして、ゲーム開発等の業務に従事しており当該科目(3D表現技術 I)の教育を行う
2Dゲーム制作基礎	6単位	90時間	山上 智	2008.6.1~2022.1.31	13年7月	ゲームプログラマーとして、ゲーム開発等の業務に従事しており当該科目(2Dゲーム制作基礎)の教育を行う
サーバー技術	4単位	60時間	山上 智	2008.6.1~2022.1.31	13年7月	ゲームプログラマーとして、ゲーム開発等の業務に従事しており当該科目(サーバー技術)の教育を行う
学科総合学習 I	2単位	60時間	山上 智	2008.6.1~2022.1.31	13年7月	ゲームプログラマーとして、ゲーム開発等の業務に従事しており当該科目(学科総合学習 I)の教育を行う
授業時間数合計		270時間				

実務経験のある教員等 一覧

学校名：吉田学園情報ビジネス専門学校

学科名：CG学科

授業科目	単位数	授業時間数	教員名	実務経験状況		実務経歴
				期間	年数	
CGアニメーション基礎 I	4単位	60時間	小 棕 透	2008.10.1～2022.5.31	13年8月	3DCGデザイナーとして、ゲーム開発等の業務に従事しており当該科目 (CGアニメーション基礎 I) の教育を行う
CGアニメーション応用 II	3単位	90時間	小 棕 透	2008.10.1～2022.5.31	13年8月	3DCGデザイナーとして、ゲーム開発等の業務に従事しており当該科目 (CGアニメーション応用 II) の教育を行う
作品制作 I	3単位	90時間	森山 美里	2012.4.1～2021.3.31	9年0月	CGデザイナーとして、ゲーム・映像制作等の業務に従事しており当該科目 (アニメーション技術研究III) の教育を行う
アニメーション技術研究 III	2単位	30時間	森山 美里	2012.4.1～2021.3.31	9年0月	CGデザイナーとして、ゲーム・映像制作等の業務に従事しており当該科目 (アニメーション技術研究III) の教育を行う
授業時間数合計		270時間				