

実務経験のある教員等 一覧

学校名:専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校

学科名:情報システム学科(2年制)

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	
インフラ技術 I	4単位	60時間	佐々木 博幸	1990.4.1～1994.3.31 1997.12.1～1999.3.31	4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(インフラ技術 I)の教育を行う
コンピュータリテラシー I	4単位	60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 I)の教育を行う
IoT基礎	4単位	60時間	福田 和宏	2000.4.1～	26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(IoT基礎)の教育を行う
プログラミング基礎 I	5単位	75時間	佐々木 博幸	1990.4.1～1994.3.31 1997.12.1～1999.3.31	4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(プログラミング基礎 I)の教育を行う
Web基礎 I	3単位	45時間	河原 考司	2005.9.1～2026.1.31	20年5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(Web基礎 I)の教育を行う
合計	20単位	300時間				

実務経験のある教員等 一覧

学校名:専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校

学科名:情報システム学科(3年制)

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	
インフラ技術 I	4単位	60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(インフラ技術 I)の教育を行う
コンピュータリテラシー I	4単位	60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 I)の教育を行う
IoT基礎	4単位	60時間	福田 和宏	2000.4.1～	26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(IoT基礎)の教育を行う
プログラミング基礎 I	5単位	75時間	佐々木 博幸	1990.4.1～1994.3.31 1997.12.1～1999.3.31	4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(プログラミング基礎 I)の教育を行う
Web基礎 I	3単位	45時間	河原 考司	2005.9.1～2026.1.31	20年5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(Web基礎 I)の教育を行う
合計	20単位	300時間				

実務経験のある教員等 一覧

学校名:専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校

学科名:ゲームクリエイター学科(3年制)

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	
プログラミング基礎Ⅰ	4単位	60時間	堺 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
プログラミング基礎Ⅱ	4単位	60時間	堺 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Ⅱ)の教育を行う
2Dゲーム制作基礎	6単位	90時間	堺 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
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
合計	16単位	270時間				

実務経験のある教員等 一覧

学校名: 専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校

学科名: CGデザイナー学科(3年制)

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 椋 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基礎	2単位	30時間	小 椋 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基礎)の教育を行う
アニメーション技術研究 I	2単位	30時間	石田 悠人	2022.3.1～2024.8.31	2年6月	CGデザイナーとして、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 I)の教育を行う
合同制作 I	2単位	60時間	小 椋 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(合同制作 I)の教育を行う
作品制作 I	3単位	90時間	小 椋 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(作品制作 I)の教育を行う
合計	13単位	270時間				

実務経験のある教員等 一覧

学校名: 専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校

学科名: 先端テクノロジー学科(4年制)

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	
インフラ技術 I	4単位	60時間	佐々木 博幸	1990.4.1～1994.3.31 1997.12.1～1999.3.31	4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(インフラ技術 I)の教育を行う
コンピュータリテラシー I	4単位	60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 I)の教育を行う
IoT基礎	4単位	60時間	福田 和宏	2000.4.1～	26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(IoT基礎)の教育を行う
Web基礎 I	3単位	45時間	河原 考司	2005.9.1～2026.1.31	20年5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(Web基礎 I)の教育を行う
CGアニメーション基礎 I	4単位	60時間	小椋 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基礎	2単位	30時間	小椋 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基礎)の教育を行う
アニメーション技術研究 I	2単位	30時間	石田 悠人	2022.3.1～2024.8.31	2年6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 I)の教育を行う
プログラミング基礎 I	4単位	60時間	堺 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
2Dゲーム制作基礎	6単位	90時間	堺 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
合計	33単位	495時間				

実務経験のある教員等 一覧

学校名: 専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校

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	
IoT演習 I	6単位	90時間	福田 和宏	2000.4.1～	25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（IoT基礎）の教育を行う
クラウドコンピューティング I	6単位	90時間	河原 考司	2005.9.1～2026.1.31	20年5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（クラウドサーバー基礎）の教育を行う
ML演習 I	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（ML演習 I）の教育を行う
データ分析応用	6単位	90時間	佐々木 博幸	1990.4.1～1994.3.31 1997.12.1～1999.3.31	4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（データ分析応用）の教育を行う
合計	24単位	360時間				

実務経験のある教員等 一覧

学校名:専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校

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	
マネジメント技法	4単位	60時間	堺 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	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(ゲーム表現技法)の教育を行う
制作総合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(制作総合Ⅰ)の教育を行う
制作総合Ⅱ	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(制作総合Ⅱ)の教育を行う
制作総合Ⅲ	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(制作総合Ⅲ)の教育を行う
制作総合Ⅳ	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(制作総合Ⅳ)の教育を行う
合計	16単位	360時間				

実務経験のある教員等 一覧

学校名: 専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校

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	
チーム制作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(チーム制作Ⅰ)の教育を行う
チーム制作Ⅱ	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(チーム制作Ⅱ)の教育を行う
ソフトウェアアーキテクチャ	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(ソフトウェアアーキテクチャ)の教育を行う
ソフトウェア開発手法(DevOps)	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(ソフトウェア開発手法(DevOps))の教育を行う
ソフトウェアテスト	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(ソフトウェアテスト)の教育を行う
合計	10単位	300時間				

実務経験のある教員等 一覧

学校名:専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校

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	
作品制作Ⅲ	2単位	60時間	小椋 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(作品制作Ⅲ)の教育を行う
作品制作Ⅳ	2単位	60時間	小椋 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(作品制作Ⅳ)の教育を行う
グループ制作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(グループ制作Ⅰ)の教育を行う
グループ制作Ⅱ	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(グループ制作Ⅱ)の教育を行う
合計	10単位	300時間				