

事業創造学部				
名前	職位	実務家教員／研究者教員	キーワード	講義タイトル
小川 元也	教授	実務家教員	マーケティング・グローバルビジネス	・「毎日食べる!?『あの商品』の新商品を企画してみよう！」
				・新しいビジネスアイデアを考えよう
星 和樹	教授	研究者教員	経営学（経営戦略論、経営組織論、経営管理論）	・日常生活から考えるビジネス発想！
				・世の中の成功している企業は、どんな取り組みをしているの？
石川 秀才	教授	研究者教員	不動産法（民法、宅建業法）	・ビジネスに関わる法について学ぼう
				・契約って何？
				・不動産おもしろ話
徳田 賢二	副学長・教授	研究者教員	金融	・市場で価格がどう決まるのか？
鈴木 美貴	准教授	実務家教員	地域課題の解決、NPO、コミュニティビジネス	・社会課題の解決のためのビジネスについて
明珍 儀隆	准教授	実務家教員	管理会計、マネジメント・コントロール	・会計とは何か？
				・おこづかい帳から見る会計
				・会計でできること
				・大学の1回の授業はいくら？
村山 賢誌	准教授	実務家教員	事業計画、経営コンサルタント	・陸運（街道：例として東海道の整備）、水運、開運（北前船）による「人の流れ=動きが地域経済や社会に及ぼす影響」について
				・「びた銭って知っている？」：貨幣の歴史と流通について
				・「江戸時代の地域資源、三白、あるいは四白とは」地域の特産品が江戸時代から大切にされてきたこと、地域経済にとって大切であったことについて
				・「お茶と文化」煎茶や抹茶の歴史と関連する産業などの関係について
松浦 孝紀	講師	研究者教員	ファイナンス	・金融って、何？-お金のマイクロリズムに出かけよう
庄司 義弘	講師	実務家教員	中小企業論、消費者行動論、新商品開発	・「学園祭」から学ぶ消費者の「欲しい」気持ち
				・なぜ友人同士の服装は似てしまうのか？
北野 宗々子	講師	実務家教員	キャリアカウンセリング、キャリア教育 ライフデザイン	・高校生のキャリアデザイン
				・進路選択とキャリアデザイン
東城 歩	講師	研究者教員	簿記、会計	・お金の冒険！会社の財布の中身を知ろう！

情報学部				
名前	職位	実務家教員／研究者教員	キーワード	講義タイトル
柄沢 直之	准教授	研究者教員	アルゴリズム、ネットワーク	・アルゴリズムで日常的な問題を解決してみよう
			移動体通信、ネットワーク	・移動体通信の仕組みと歴史を学ぼう
西川 浩平	講師	実務家教員	クラウド、API	・チャットボットの開発をしてみよう
			クラウド、動画、コミュニケーション	・Vtuber / AI Tuber 配信体験
			クラウド、ゲーム、シリアスゲーム、社会課題	・仮想空間を使ったミニゲーム作成
			クラウド、生成AI、API	・地域特化生成AI作成体験
			情報学、コミュニケーション、ビジネス	・身の回りをフロー図で表現してみよう
数理・データサイエンス センター教員	教授 准教授 助教	実務家教員／研究者教員	データサイエンス	・データサイエンス超入門

※高校側でPCをご準備いただくなど調整が必要な講義となります。実施をご検討いただく場合はお手数ですが、ご相談いただけますと幸いです。

アニメ・マンガ学部				
名前	職位	実務家教員／研究者教員	キーワード	講義タイトル
成田 兵衛	学部長／教授	実務家教員	企画、編集、プロデュース	・マンガ・アニメの海外事情
				・人気マンガ産業の変遷
				・ジャンル別マンガ産業比較
瀬谷 新二	教授	実務家教員	アニメーション作画	・デジタル作画を楽しもう！
				・iPadアプリ「コマコマ」でアニメを作ろう
渡部 英雄	教授	実務家教員	アニメーション・演出・原画	・アニメ制作の現場を知ろう！
				・アニメ研究入門
				・絵のバースを学ぼう！
日高トモキチ	講師	実務家教員	マンガ技法／イラスト・デザイン全般／物語創作技法	・マンガ・イラストを描いてみよう
				・デザイン＝アイデアを形にすること
				・キャラクターがつくる物語世界
belne	教授	実務家教員	マンガ・マンガ構成	・キャラクターにダイブする—複雑な表情を描こう
高山瑞穂	講師	実務家教員	マンガ	・ポーズモデルを使ってオリジナルキャラのアクションポーズを描こう
				・起承転結を使って1ページマンガ（4コママンガ）を描こう
瓜生 幸夫	准教授	実務家教員	キャラクターデザイン・ゲーム Vtuber・eスポーツ・エンタメ	・素体で学ぶキャラクターデザイン入門
森岡 淳	教授	実務家教員	油絵・デッサン・デジタルイラスト コラージュ・キャラクターデザイン	・はじめての油絵
				・初歩のデッサン講座
				・iPadやデジタルツールを使ったイラスト作画
				・色んな紙を使ってコラージュしてみよう！
				・キャラクターを作ってみよう
工藤 暹	助教	実務家教員	イラスト・パッケージデザイン	・自分の名前やハンドルネームでロゴを作ってみよう！
村井 さたゆき	教授	実務家教員	脚本・神話・物語論	・人はなぜ物語るのか？—物語の背後に潜む社会構造
早川 千絵	教授	実務家教員	映画	・映画を見る力：映画的表現とは何か
野上 勇人	准教授	実務家教員	出版、編集、企画、文芸、マンガ、本	・社会における「アニメ・マンガ・イラスト」の役割
				・編集者の仕事とマンガ
				・人に読まれる文芸部誌をつくる
				・グループワークにおける心理的安全性
木村 智哉	准教授	研究者教員	アニメーション研究	・アニメーションを産業的観点から考える
				・CGアニメーションの映像表現
				・アニメ作品と「原作」
雑賀 忠宏	准教授	研究者教員	マンガ研究（作家・作品論、表現論、文化論） マンガの歴史（メディア史・作品史・ジャンル史）	・〈マンガ〉ってなんだろう？：「絵」で「物語る」という表現メディアの仕組み
				・日本における「マンガ文化」のあゆみ：「戦後ストーリーマンガ」史概説
				・世界に広がるコミック文化のかたち
				・〈脱日本〉化するマンガ：国境を越えて広がる「マンガ・スタイル」
				・「マンガ展」からマンガと美術との関係を考える
				・戦後ストーリーマンガのなかで手塚治虫が切り拓いたもの：初期手塚作品における「物語性」と「悲劇性」の導入を手がかりに
				・戦後ストーリーマンガにおける〈物語〉描写への取り組み：手塚治虫の「映画的手法」から石ノ森章太郎の「コマわりの美学」へ
				・水木しげるによる「妖怪たちの世界」の描きかた：「異界」の想像／創造方法をめぐって
				・「ギャグマンガ」ジャンルの確立と〈破壊的な笑い〉の系譜：「おそ松くん」から「ボボボーボ・ボーボボ」まで
				・「ファンタジーマンガ」における世界像と表現の変遷：マンガ史の視点から
・変わりゆく4コママンガ：古典的様式から新たな物語表現へ				
鈴木 潤	助教	研究者教員	日本映画研究、ホラー映画研究	・映画「リング」におけるビデオと女性幽霊表象