

事業創造学部 2026年度 出張講義一覧

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	・「毎日食べてる!?『あの商品』の新品を企画してみよう！」
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）	・コンビニの看板商品を企画してみよう！
				・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）	・不動産のおもしろ話（事故物件、空き家問題、地産師など）
村山 賢誌	教授	実務家教員	事業計画、経営コンサルタント	・地域活性化に私たちができること
明珍 儀隆	教授	実務家教員	管理会計、マネジメント・コントロール	・ラーメン屋でお会計！
黒須 悟士	教授	実務家教員	知的財産、ソーシャルビジネス、新規事業創出	・起業って、何？起業家って、誰のこと？
金沢 英樹	教授	研究者教員	人的資源管理、キャリア形成	・「社会で求められる力って？ ～社会人基礎力を身につけよう！～」
鈴木 美貴	准教授	研究者教員	地域課題の解決、NPO、コミュニティビジネス	・世の中で生じている身近な社会課題について考えよう！
庄司 義弘	准教授	実務家教員	中小企業論、消費者行動論、新商品開発	・地域ブランディングは誰がするのか？
戸田 裕昭	准教授	実務家教員	地域活性化、キャリアデザイン	・これからの時代で生きていくには？AIやテクノロジーの進化で生きるとはどう変わるのか？
平沼 智康	准教授	実務家教員	イノベーション、AI、デジタル	・よいアイデアを社会に広めるには？—新しい価値の生まれ方と広がり方を考えよう—
松澤 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
東城 歩	講師	研究者教員	簿記、会計	・大学ってどんなところ！？高校と大学の違い
北野 奈々子	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	・「未来の働き方 × キャリアデザイン」 — AI時代のキャリアデザイン —
辻 敦也	助教	実務家教員	学生起業、リーダーシップ、マーケティング	・あなたならどれを選ぶ？人生の意思決定— 選択ゲームで考えるキャリアの分かれ道 —
				・そのアイデア、本当に売れる？— 学校の不便から考えるビジネスの作り方 —
後藤 峰志	助手	研究者教員	社会課題解決、新規ビジネス、学生起業	・身近にある社会課題を発見し、ビジネスの力で解決するアイデアを考え発表してみよう！
李 明澤	助手	研究者教員	日本酒学、サービス・マーケティング	・食べ物はどうやって“価値”になるのか？

ビジネス・起業・IoT・データサイエンス・アニメ・マンガのプロになる。



情報学部 2026年度 出張講義一覧

名前	職位	実務家教員／研究者教員	キーワード	授業タイトル
柄沢 直之	准教授	研究者教員	情報学、ICT	・情報学の領域と全体像 ～大学ではどのようなことを学ぶのか～
			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
田畑 友啓	教授	実務家教員	AI	・生成AIで高校生でも歴史に名前を刻める？
			AI	・受験に使える生成AI活用術
			AI	・生成AIの歴史と仕組み
PANN YU MON	准教授	研究者教員	AI	・AIと学ぶ未来の学校 ～2030年・2035年の高校生活はどう変わる？～
鈴木 源吾	教授	実務家教員	データサイエンス	・AI×IoTで読み解くコンビニの売れ筋 ～データから売上アップのヒントを見つけよう～
			データサイエンス	・スポーツデータで体験するデータサイエンス ～野球・サッカーの「強さ」を数字で読み解く～
大滝 雄一郎	教授	実務家教員	IoT	・IoTの世界 ～どこでどんなセンサーや動くものが使われているか探してみよう～
			IoT	・光センサーや距離センサーを使った簡単な電子工作
後藤 幸功	教授	研究者教員	サイバーセキュリティ	・情報セキュリティ ～SNSで気を付けること～
			サイバーセキュリティ	・情報セキュリティ ～フリーWiFiには気を付けよう～
			ネットワーク、セキュリティ	・インターネットの仕組み ～どのような仕組みで通信しているのか？～
中林 寿文	教授	実務家教員	ゲーム	・ゲームを「作品」にするには？ ～ゲーム開発プロセス体験ワークショップ～
向 正道	学部長・教授	実務家教員	デジタル・サービス、アプリケーション	・みんなの困りごとを解決するアプリをデザインしてみよう
			デジタル・ビジネス	・デジタルビジネスの成功要因 ～LINEはなぜ赤字でも経営を続けたのか？～
			デジタル・ビジネス	・ネットでシューズを売ってみよう ～AISASで考えるデジタルマーケティング～
原田 博植	教授	実務家教員	プロジェクトマネジメント	・プロジェクトマネジメントとははじめ
松田 崇	教授	実務家教員	ユーザー体験、ユニバーサルデザイン	・多様な人の困りごとに注目して解決策を考えよう ～情報のユニバーサルデザイン～
			ユーザー体験	・アプリやサービスの「ユーザー体験」を考えよう

ビジネス・起業・IoT・データサイエンス・アニメ・マンガのプロになる。

アニメ・マンガ学部 2026年度 出張講義一覧

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／アニメのアメリカ事情から新たな展開方法を考えよう！
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！
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 遥	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 さだゆき	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：映画的表现とは何か
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「ポポポポ・ポポポポ」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

ビジネス・起業・IoT・データサイエンス・アニメ・マンガのプロになる。