

職業実践専門課程の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地																							
ASOポップカルチャー専門 門学校		平成30年3月8日		瀧口 博俊		〒812-0016 福岡県福岡市博多区博多駅南1丁目13番14号 (電話) 092-415-2023																							
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																							
学校法人 麻生塾		昭和26年3月12日		理事長 麻生 健		〒820-0018 福岡県飯塚市芳雄町3-83 (電話) 0948-25-5999																							
分野	認定課程名	認定学科名				専門士	高度専門士																						
文化・教養	文化・教養専門課程	マンガ・イラスト・CG科CGコース				令和2年文部科学省認定	-																						
学科の目的	CG・映像制作による実践教育を通して、一人ひとりの個性を伸ばしていく。高い基礎画力を持ち幅広い分野に対応できるクリエイターを育成する。																												
認定年月日	平成3年3月25日																												
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な 総授業時数又は総単位 数	講義	演習	実習	実験	実技																						
2	年間	1710	270	1440	0	0	0																						
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																								
160人の内数	5人	1人	1人	7人	8人																								
学期制度	■前期:4月1日～8月31日 ■後期:9月1日～3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 学期末試験、出席状況、授業態度																								
長期休み	■学年始:4月1日～4月5日 ■夏季:8月8日～9月12日 ■冬季:12月21日～1月10日 ■学年末:3月12日～3月31日			卒業・進級 条件	ア. 指定科目全ての修得 イ. 各学年の出席率90%以上 ウ. 卒業基準検定の取得 エ. 学生としてふさわしい生活態度																								
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 面談、保護者への電話連絡及び面談 (ガイダンスの実施)			課外活動	■課外活動の種類 (例) 学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 ボランティア活動、学園祭の実行委員会等学内作品展の運営 ■サークル活動: 有																								
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(令和2年度卒業生) ゲーム業界			主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和2年度卒業者に関する令和3年5月1日時点の情報)																								
	■就職指導内容 ・面接、履歴書作成指導 ・企業説明会開催				<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Photoshopクリエイター能力認定試験3級</td> <td>③</td> <td>2人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>色彩検定3級</td> <td>③</td> <td>2人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					資格・検定名	種	受験者数	合格者数	Photoshopクリエイター能力認定試験3級	③	2人	1人	色彩検定3級	③	2人	1人								
	資格・検定名	種	受験者数		合格者数																								
	Photoshopクリエイター能力認定試験3級	③	2人		1人																								
色彩検定3級	③	2人	1人																										
■卒業者数 2 人 ■就職希望者数 1 人 ■就職者数 1 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合			※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等)																										
■その他 ・就職希望せず: 1人			■自由記述欄 (例) 認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等																										
(令和 2 年度卒業者に関する 令和3年5月1日 時点の情報)																													
中途退学の 現状	■中途退学者 0 名 令和2年4月1日時点において、在学者3名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者4名(令和3年3月31日卒業者を含む) ※4年コースより転入1 ■中途退学の主な理由 なし			■中退率 0 %																									
■中退防止・中退者支援のための取組 担任面談、三者面談、進路相談、保護者への状況報告、科目別補講など																													
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 東日本大震災により被災し進学が困難になった者を対象に入学金・校納金・寮費を卒業まで全額免除する。 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																												
第三者による 学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無																												
当該学科の ホームページ URL	https://asojuku.ac.jp/apc/cg/																												

1. 「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

CG・映像業界の動向や即戦力に必要な知識・技術を把握するために、映像制作企業・CGデザイン企業からのヒアリングを行う。更に、当校での就職をサポートしている部署が企業に対してアンケートを実施し、それらの結果情報を元に、授業科目の開設に関する検討を行う。

教務部で構成されたカリキュラム会議構成されたカリキュラム会議で、授業内容や方法を話し合い、カリキュラム案を作成し、教育課程編成委員会で各方面からの意見をいただく。さらに、その意見を集約し、カリキュラム会議で授業科目の開設や授業方法の改善としてまとめる。教育課程編成委員会は、本校教職員の他に、専攻分野に関する企業等の役職員または有識者2人以上の委員をメンバーとする。年2回以上の会合を行い、次の各号に掲げる事項を審議し、授業科目の開設や授業方法の改善・工夫に生かす。

(1)カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項

(2)各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項

(3)教科書・教材の選定に関する事項

(4)その他教員としての資質能力の育成に必要な研修に関する事項使用するハードウェアやソフトウェアに関しては、授業運営を実践する為に必要となるものを準備して効果的に授業を実施する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

専門性に関する動向や業界動向等について意見交換を行い、より実践的な職業教育の質を確保することを目的として教育課程編成委員会を設置する。

委員会では、前年度の取組みの結果を元に担当教員が作成したカリキュラム案を提示し、カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項ならびに各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項等について審議する。

教育課程編成委員会は、次に掲げる委員をもって組織する。

(1)教育課程の編成の責任者又はそれに準ずる者

(2)専攻分野に関する企業等の役職員又は有識者 2人以上

(3)委員会が必要と認める教員 1人以上

教育課程編成委員会の意見は、各学科または各系のカリキュラム会議において、カリキュラムの改善(授業科目の新設、変更や、授業方法の改善・工夫)などにてできる限り反映する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
篠原 たかこ	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部 事業部長	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	①
小林 浩康	株式会社プロジェクトスタジオQ 代表取締役社長	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	③
新田 祐一郎	ASOポップカルチャー専門学校 事務長補佐	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	
原田 英一	ASOポップカルチャー専門学校 教務部 リーダー	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	
柴岡 秀信	ASOポップカルチャー専門学校 教務部 サブリーダー	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	

※委員の種別の欄には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)

②学会や学術機関等の有識者

③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (7月、11月)

(開催日時(実績))

第1回 令和2年9月3日 16:30～17:30

第2回 令和3年1月27日 16:30～17:30

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

教育課程編成委員にて企業の方より頂いた意見ではカリキュラムについては特に意見はなく、コロナウイルスの影響もあり、リモート環境になってもモチベーション維持やコミュニケーションを図れる学生を増やしてほしいという要望を多くいただいた。

今後はそうした対策をどう取り入れていくかを考慮し指導に取り入れ、SNSやVIVIVITなどのネットリソースの活用も学生に促していく。特に「就職実務Ⅰ」「就職実務Ⅱ」での作品準備の指導において、外部発信についての実践を取り入れていくと共に、「業界研究」や「卒業研究」におけるグループワークの実施方法を再検討しコミュニケーション力の強化を図ることとした。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1) 実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

基礎知識を体系的に学習した学生に対して、実践能力を向上させる目的で研究テーマの選定や技術指導など、演習科目を中心に企業等と連携した授業を実施する。実践的な技術指導を受けるだけでなく、技術者と直接コミュニケーションの機会を多く持つように運用する。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

実践で必要とされている知識や技術に関して企業・団体からヒアリングを実施し、課題テーマを設定する。映像編集の現場で使用されている手法を学ぶべく「空間表現Ⅰ」の科目で現役の映像クリエイターの方に、業界動向やWeb上でのコンテンツ制作の手法を授業に取り入れて頂く。各課題テーマや進捗状況のレビューを企業と連携して実施している。レビューでは、相互に意見交換ができる環境を準備しディスカッションを行う。演習修了時には、課題提示を行った企業の講師による学生の学習成果の評価を踏まえ、担当教員が成績評価を行う。

(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
空間表現Ⅰ	実写映像の撮影や編集技術を学習し、動画コンテンツの制作を行う。	株式会社モアミザン

3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

学校法人麻生塾 教職員研修規程に基づき、教職員に対して研修を行う。
教職員に対して、現在就いている職又は将来就くことが予想される職に係る職務の遂行に必要な知識又は技能等を修得させ、その遂行に必要な教職員の能力及び資質等の向上を図ることを目的とする。
専攻分野における実務に関する研修や、指導力の修得・向上のための研修を教職員の業務経験や能力、担当する授業科目や授業以外の担当業務に応じて実施し、より高度な職務を遂行するために必要な知識を修得させる。また、教育課程編成委員会などの意見を元に作成したカリキュラムを運用するために必要となる知識や技術と教員とのスキルを比較し、不足しているものを中心に研修計画を立てる。外部の教育機関が実施する研修または企業等から講師を招いての研修を受講する。

(2) 研修等の実績

① 専攻分野における実務に関する研修等

研修名「UnrealEngineEducationSummit2020」(連携企業等: EPIC GAMES JAPAN)

期間: 令和2年11月5日(木) 対象: 専任教員1名

内容: ゲームエンジンであるUnreal Engineについての教育機関向けの最新情報等の提供。新しいバージョンのUE5の発表を含め、公式チュートリアルの説明やオンラインイベントの開催など、多岐に渡る情報の中から要点を抜粋し、現場に即したCG分野の最新情報を学習する事ができる。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「コーチング基礎」(連携企業等: 組織デザイン・ラボ)

期間: 令和2年8月19日(水) 16:00~17:30 対象: 専任教員1名

内容: コーチングのスタンス、効果、カウンセリングとの違いを知り、基本の対応の流れを体験する。

(3) 研修等の計画

① 専攻分野における実務に関する研修等

研修名「ワコム オンラインセミナー」(連携企業等: 株式会社ワコム)

期間: 令和3年6月24日(木) 対象: 専任教員1名

内容: 現役のアートワーク制作に携わるイラストレーターによる、世界観の出し方や制作手法について、ライブドローイングをしながらの実演を交えた講義。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「コーチング基礎」(連携企業等: 組織デザイン・ラボ)

期間: 令和3年5月19日(水) 対象: 専任教員1名

内容: コーチングのスタンス、効果、カウンセリングとの違いを知り、基本の対応の流れを体験する。

4. 「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1) 学校関係者評価の基本方針

本校の基本方針に基づき、学校運営が適正に行われているかを企業関係者、保護者、地域住民、高校関係者等の参画を得て、包括的・客観的に判定することで、学校運営の課題・改善点・方策を見出し、学校として組織的・継続的な改善を図る。また、情報を公表することにより、開かれた学校づくりを行う。

(2) 「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1) 教育理念・目標	法人の理念、学校の教育理念、学科の教育目的・育成人材像、他
(2) 学校運営	運営方針、事業計画、人事・給与規程、業務効率化、他
(3) 教育活動	業界の人材ニーズに沿った教育、実践的な職業教育、教職員の資質向上、他
(4) 学修成果	教育目的達成に向けた目標設定、事後の評価・検証、就職率、退学率、他
(5) 学生支援	修学支援、生活支援、進路支援、卒業生への支援、他
(6) 教育環境	教育設備・教具の管理・整備、安全対策、就職指導室・図書室の整備、他
(7) 学生の受入れ募集	APの明示、進路ニーズ把握、パンフレット・募集要項の内容、公正・適切な入試
(8) 財務	財政的基盤の確立、適切な予算編成・執行、会計監査、財務情報公開
(9) 法令等の遵守	専修学校設置基準の遵守、学内諸規程の整備・運用、自己点検・評価、他
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献、地域貢献、学生のボランティア活動の推奨、他
(11) 国際交流	留学生の受入れ、支援体制

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

新型コロナ対策によるオンライン授業について、出席率とモチベーションの維持、向上を図る取り組みについて検討と今後も対策を万全にしてほしいとのご意見をいただく。本校でもその重要性を認識しており、新型コロナ感染拡大防止策としてオンライン授業の拡充ならびに充実を計り、教育の質の向上について取り組みを継続していくこととした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
大山 明	久留米市外三市町高等学校組合立三井中央高等学校 学校長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	高等学校
浦川 美代子	博多駅南1丁目1区自治会 自治会長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	地域の方
大輪 健太郎	マンガ・イラスト・CG科 卒業生	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	卒業生
松尾 裕之	ゲーム・CG専攻科 ゲーム専攻保護者	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	保護者
今治 智隆	株式会社ヴァイス 代表取締役社長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
岩根 誠一	株式会社マトリックス 福岡開発室 技術開発課 課長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
宮迫 靖	株式会社D・A・G アカウントディレクター	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
森 瞭維智	株式会社FOREST Hunting One 代表取締役	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
小林 浩康	株式会社プロジェクトスタジオQ 代表取締役 社長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
河原 洋	株式会社studio A-CAT 福岡支社 支部長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
久保 陽太	漫画家(個人事業主)	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
足立 憲一	株式会社ワコムクリエイティブBU_JP エンタープライズ/デザイン教育Gr. デザイン教育担当	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

ホームページ・広報誌等の刊行物・その他() ()

URL: <https://asojuku.ac.jp/about/disclosure/doc/apc/2020/hyoka.pdf>

公表時期: 令和2年10月30日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

本校の教育方針・カリキュラム・就職指導状況など学校運営に関して、企業等や高校関係者、保護者などに広く情報を提供することで、学校運営の透明性を図るとともに、本校に対する理解を深めていただくことを目的とする。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	歴史、教育理念、ASOの教育
(2) 各学科等の教育	入学者受入れ方針、教育課程編成・実施方針、カリキュラム、就職・受賞実績
(3) 教職員	教員一覧及び実務家教員科目
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職サポート、GCB教育、企業連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	キャンパスブログ、学園祭、部活動・サークル活動、学外ボランティア
(6) 学生の生活支援	生活環境サポート、留学生就職サポート
(7) 学生納付金・修学支援	学費とサポート、学習支援(各種支援制度)、高等教育の修学支援制度(高等教育無償化)
(8) 学校の財務	事業報告書、貸借対照表、収支計算書、財産目録、監査報告書
(9) 学校評価	自己点検・評価、学校関係者評価
(10) 国際連携の状況	グローバル教育、留学生入学案内
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

<https://asojuku.ac.jp/about/disclosure/apc/>

<https://asojuku.ac.jp/about/disclosure/>

<https://asojuku.ac.jp/apc/>

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程マンガ・イラスト・CG科CGコースカリキュラム) 令和3年度															
分類	授業科目名			授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
1	○		GCB I	グローバルで活躍できる人材を目指し「感謝と思いやり」というテーマを中心に学習する。	1前	15	1	○			○		○		
2	○		業界研究 I	CGクリエイターとして活躍できる業界の仕事内容や最新技術の研究を行う。	1前	30	2		○		○		○		
3	○		色彩 I	色彩の知識や、立体表現を含むアートワークの基本について総合的な学習を行う。	1前	30	2	○			○			○	
4	○		2DCG演習 I	Adobe Illustrator、Adobe Photoshopの基本的なツールを使用したデザイン練習を行う。デザイン業界で必須とされる画像編集ソフトの操作スキルを習得する。	1前	30	2		○		○			○	
5	○		企画・制作基礎 I	制作スケジュールを含む企画書の作り方、考え方を学び、計画的に制作を行う。	1前	30	2		○		○			○	
6	○		デッサン演習基礎 I	様々なモチーフを描く事で、ものを見て描く力と基本的な形の捉える力を養う。	1前	60	4		○		○			○	
7	○		空間表現 I	遠近感表現、及び構図の取り方について、様々なシチュエーションに合わせて表現する手法を学ぶ。	1前	60	4		○		○			○ ○	
8	○		映像撮影・編集 I	実写映像の撮影や編集技術を学習し、動画コンテンツの制作を行う。	1前	60	4		○		○			○	
9	○		映像撮影・編集 II	実写映像の撮影や編集技術を学習し、動画コンテンツの制作を行う。	1前	90	6		○		○			○	
10	○		CG概論 I	3Dグラフィックの表現の仕組みについて理論と専門知識を習得する。	1前	30	2	○			○		○		
11	○		業界研究 II	CGクリエイターとして活躍できる業界の仕事内容や最新技術の研究を行う。	1後	30	2		○		○		○		
12	○		色彩 II	色彩の知識や、立体表現を含むアートワークの基本について総合的な学習を行う。	1後	30	2	○			○			○	

13	○			2DCG演習Ⅱ	Adobe Illustrator、Adobe Photoshopの基本的なツールを使用したデザイン練習を行う。デザイン業界で必須とされる画像編集ソフトの操作スキルを習得する。	1 後	30	2	○	○	○				
14	○			企画・制作基礎Ⅱ	制作スケジュールを含む企画書の作り方、考え方を学び、計画的に制作を行う。	1 後	30	2	○	○	○				
15	○			デッサン演習基礎Ⅱ	質感や表現手法をさらに追求した静物デッサンや石膏デッサンなどを中心に習得していく。	1 後	60	4	○	○	○				
16	○			空間表現Ⅱ	遠近感表現、及び構図の取り方について、様々なシチュエーションに合わせて表現する手法を学ぶ。	1 後	60	4	○	○	○				
17	○			映像撮影・編集Ⅲ	CG・実写合成等の動画作成の企画制作を行う。	1 後	60	4	○	○	○				
18	○			映像撮影・編集Ⅳ	CG・実写合成等の動画作成の企画制作を行う。	1 後	90	6	○	○	○				
19	○			CG概論Ⅱ	3Dグラフィックの表現の仕組みについて理論と専門知識を習得する。	2 前	30	2	○	○	○				
20	○			GCBⅡ	グローバルで活躍できる人材を目指し、感謝と志というテーマを中心に学習する。	2 前	15	1	○	○	○				
21	○			就職実務Ⅰ	就職活動に必要な、業界研究・書類作成・面接対策・作品集対策などの準備を行う。	2 前	60	4	○	○	○				
22	○			卒業制作AⅠ	2年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	2 前	90	6	○	○	○				
23	○			卒業制作AⅡ	2年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	2 前	90	6	○	○	○				
24	○			卒業制作AⅢ	2年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	2 前	90	6	○	○	○				
25	○			卒業制作AⅣ	2年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	2 前	90	6	○	○	○				
26	○			就職実務Ⅱ	自分の目指す業界についての造詣を深め、生涯に渡って活躍できる人材像について学習する。	2 後	60	4	○	○	○				
27	○			卒業制作BⅠ	2年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	2 後	90	6	○	○	○				

28	○		卒業制作BⅡ	2年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	2後	90	6		○	○	○			
29	○		卒業制作BⅢ	2年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	2後	90	6		○	○	○			
30	○		卒業制作BⅣ	2年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	2後	90	6		○	○	○			
31														
合計						30科目			1710単位時間(114単位)					

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
<ul style="list-style-type: none"> ・各学年における当該学科の指定科目をすべて履修・修得していること。 ・卒業基準検定を取得していること。 ・学年の出席率が90%以上であること。 ・学生としてふさわしい生活態度であること。 		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。