

職業実践専門課程等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学校		平成30年3月8日		麻生 健		〒 812-0016 (住所) 福岡県福岡市博多区博多駅南1-13-14 (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 (住所) 福岡県飯塚市芳雄町3-83 (電話) 0948-25-5899			
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度		
文化・教養	文化・教養専門課程		コミックイラスト科(イラストコース)		令和元(2019)年度	-	令和2(2020)年度		
学科の目的		イラスト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。							
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)		主な教育内容:イラストレーターに必要な画力はもちろん、イラストの構成力や企画力も養う。 取得可能な検定:Illustratorクリエイター能力認定試験、Photoshopクリエイター能力認定試験、色彩検定、情報システム検定、ビジネス能力検定ジョブパス							
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	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	
			62 単位	8 単位	106 単位	0 単位	0 単位	0 単位	
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率			
80 人の内数	40 人		4 人		10%	9 %			
就職等の状況	■卒業者数(C) : 24 人								
	■就職希望者数(D) : 12 人								
	■就職者数(E) : 12 人								
	■地元就職者数(F) : 7 人								
	■就職率(E/D) : 100 %								
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 58 %								
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 54 %								
	■進学者数 : 0 人								
	■その他								
	就職指導内容:就職実務の授業において、 業界理解／履歴書指導／面接練習の対策を実施 就職者及び進学者以外:自営業:1名、アルバイト:2名、就職斡旋希望せず:9名 (令和 6 年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)								
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	
		※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL							
当該学科のホームページURL		https://asojuku.ac.jp/apc/illustration/							
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A:単位時間による算定)								
	総授業時数					0 単位時間			
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数					単位時間			
	うち企業等と連携した演習の授業時数					単位時間			
	うち必修授業時数					単位時間			
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数					単位時間			
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数					単位時間			
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)					単位時間			
	(B:単位数による算定)								
	総単位数					62 単位			
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数					0 単位			
	うち企業等と連携した演習の単位数					2 単位			
うち必修単位数					18 単位				
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数					0 単位				
うち企業等と連携した必修の演習の単位数					2 単位				
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)					0 単位				
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)					1 人			
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)					1 人			
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)					0 人			
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)					0 人			
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)					0 人			
	計					2 人			
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数					1 人			

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

イラスト・ゲームグラフィックの動向や即戦力に必要な知識・技術を把握するために、ゲーム企業・デザイン企業からのヒアリングを行う。更に、就職担当者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、改変や、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7年7月31日現在

名 前	所 属	任期	種別
菅田 哲朗	協同組合 日本イラストレーション協会 代表理事	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	①
足立 憲一	株式会社ワコム アカウントマネージャー	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	③
上野 哲史	ASOポップカルチャー専門学校 リーダー	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	—
山下 愛里彩	ASOポップカルチャー専門学校	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	—
與 奏一	ASOポップカルチャー専門学校	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- 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6年7月3日 16:00～16:30

第2回 令和6年11月13日 16:30～17:00

(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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

背景演習とコンセプト制作に関するご意見を頂いた。

背景演習では現状の課題として、写実的な背景描写や広い空間を描き切れない学生が多い点が指摘された。そのため、課題の中に写真や映画作品を題材とした時間をかけた精密模写の経験を取り入れる必要があるとの意見を頂いた。今年度は後期から、野外での撮影学習を通して構図を学び、撮影した写真や背景美術画の模写を行うことで、精密描写の力を養成していく。

コンセプト制作では構図法、照明効果、レイアウトの学習後に、それらを学生が自ら組み立て、目的に応じて活用できるプロセスとなっている点は評価された。一方で、作品の完成度が学生ごとの知識量や興味関心の幅に大きく左右され、大半の学生にインプット不足が見られる点が改善課題として挙げられた。そこで今年度は、成果物に対する講評の時間を十分に確保し、担当講師が分野を越えて協力し合うことで、多様な客観的意見を受けられる機会を設けた。また、講師による専門分野の講義コマも新たに追加し、絵に限らず幅広い知識や関心を育む授業を行っていく。

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

実践で必要とされる知識や技術を把握するため、企業や団体へのヒアリングを行い、その内容をもとに課題テーマを設定する。イラスト専攻の学生は進路の幅が広く、ゲーム業界のみならずデザインやWebtoon業界など、多様な分野で受験を行っている。常勤講師と協力し、現役マンガ家のアシスタント業務を行っている講師から実践的なフィードバックを受けられる体制を整え、キャラクター作画や漫画制作の面で学生をフォローする。

また、中間講評のタイミングを設け、ポートフォリオ作品やレイアウトについて企業側からのレビューを受け、意見交換を行った。これにより、学生は業界の実情を踏まえた改善点を理解し、ポートフォリオの質を高めることができる。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ポートフォリオ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を担当	企業ヒアリングをもとに課題を設定し、実務経験を持つ講師や企業レビューを通じて、学生のポートフォリオ強化を行う。	polepoleLABO

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

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

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：	美術解剖学とクロッキー会	連携企業等：	廣川 飛鳥（森山 飛鳥）
期間：	令和6年8月4日（日）	対象：	上野、徳永
内容	人体を描く上で重要な筋肉や骨などのポイントを学び、実際のモデルを見ながらポーズをクロッキーで描く。		
研修名：	国産webtoonでヒット作を生む秘訣と今後の人材採用について	連携企業等：	株式会社ワコム
期間：	令和6年9月18日（水）	対象：	徳永
内容	国産webtoonとしてLINEマンガ売上No1を記録した『神血の救世主～0.00000001%を引き当て最強へ～』を手掛ける株式会社ナンバーナインから大ヒット作品の制作秘話や、スタジオクルー募集に関する最新情報について学ぶ。		
研修名：	CEDEC+KYUSHU2024	連携企業等：	CEDEC+KYUSHU 2024実行委員会
期間：	令和6年11月23日（土）	対象：	上野・徳永
内容	ゲームクリエイター向けのデジタルエンターテインメント技術の講演。(株)サイバーコネクトツー、(株)ガンバリオン等のゲームデザイン、ゲームプログラムに関する各企業のノウハウや制作事例の講義を受講し、最新の業界動向や技術を学ぶ。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	LGBTQの学生への対応にむけて	連携企業等：	NPO法人カラフルチェンジラボ
期間：	令和6年7月24日（水）	対象：	上野
内容	2023年度に実施した研修「LGBTの理解」（基礎編）の内容を踏まえた上で、LGBTQの学生の実際の困り感に注目し、学校生活、実習、就職活動などにおいてどのような対応が良いのか具体的に考える。		

(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:	WCCCクリエイティブコラボウェビナー『クリエイティブ業界最前線2025』	連携企業等:	株式会社ワコム
期間:	令和7年6月11日(水)	対象:	上野
内容	クリエイティブ産業の最新の概況、業界動向、国際市場への浸透と拡大について学ぶ。さらに、アニメ・CG・ゲームの制作環境、技術での最新トレンドと課題や今後のクリエイターとしてのキャリアデザインに繋がるスキルセットについての理解を深める。		
研修名:	CEDEC+KYUSHU2025	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU2025実行委員会
期間:	令和7年11月29日(土)	対象:	上野
内容	ゲームクリエイター向けのデジタルエンターテインメント技術の講演。(株)レベルファイブや(株)サイバーコネクトツー、(株)ガンバリオン等のゲームデザイン、ゲームプログラムに関する各企業のノウハウや制作事例の講義を受講し、最新の業界動向や技術を学ぶ。		

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7年5月14日(水)	対象:	吉田
内容	コーチングのスタンス、効果、手法(傾聴・承認・質問)、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。		
研修名:	個別対応力強化研修	連携企業等:	組織デザイン・ラボ
期間:	令和7年7月16日(水)	対象:	吉田
内容	人との関わりや考え方による4つのタイプを知り、タイプ毎の対応方法(効果的な叱り方、褒め方、提示の仕方など)を知る。		

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、教育目標、ASOの考え方、ASOの5つの個性
(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	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、留学生キャンパスライフ、留学生ASOの就職サポート
(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)
(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	留学生入学案内、留学生学べる分野、グローバル教育
(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()

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

公表時期: 令和7年7月31日

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程コミックイラスト科イラストコース) 令和7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
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			GCB I	グローバル化がますます進む社会の中で、感謝と思いやりをベースに高い人間力と、世界で通用するグローバル感覚を持った人材を目指す。	1前	15	1	○			○		○		
2		○		情報リテラシー	パソコンの利用者に求められる基礎的なコンピュータの仕組みや活用方法について学習していく。情報社会における姿勢・態度なども学習していく。	1前	15	1	○			○		○		
3		○		色彩技法Ⅰ	色の働き、光と色、色の表示を学び、作品でのカラーカットなど実技を行い習得する。※色彩検定	1前	30	2	○			○			○	
4		○		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		○		○	○	○		
5		○		人体表現Ⅰ	人の骨格や筋肉の構造を理解し、様々なポーズを描く技術を習得する。	1前	90	6		○		○		○		
6		○		デザイン演習Ⅰ	IllustratorやPhotoshopでの基本操作を取得し、レイアウトの基本をマスターしていく。Live2DやSpineでの稼働を想定したSDのパーツ分け、レイヤー管理の学習。	1前	60	4		○		○		○		
7		○		イラストテクニックⅠ	人間の顔・顔のパーツ・身体の描き方の表現方法(リアル～デフォルメ)の幅を学び、課題テーマに合ったキャラクターを作成しながら、自らの絵柄を会得する。(アナログ/デジタル)	1前	60	4		○		○		○		
8		○		背景演習Ⅰ	様々な背景の表現手法を演習を通じて習得する。	1前	30	2		○		○	○	○		
9		○		コンセプト制作Ⅰ	1枚絵の作業工程を学び、背景とキャラクターを両立させたイラストを完成させる。※作品展	1前	60	4		○		○		○		
10	○			GCBⅡ	国際人として、「夢」と「ビジョン」と「志」を持ち、仕事に対する高い意識を持った、世界に貢献できる人材を目指す。	1後	15	1	○			○		○		
11		○		就職実務	就職活動に必要な、身だしなみ・書類作成・活動の仕方についての一連の流れを習得する。	1後	15	1		○		○		○		
12		○		色彩技法Ⅱ	色の働き、光と色、色の表示を学び、作品でのカラーカットなど実技を行い習得する。※色彩検定	1後	30	2	○			○			○	

	(文化・教養専門課程コミックイラスト科イラストコース) 令和7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
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
13		○		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		○		○	○	○		
14		○		人体表現Ⅱ	人の骨格や筋肉の構造を理解し、様々なポーズを描く技術を習得する。	1後	90	6		○		○		○		
15		○		デザイン演習Ⅱ	Illustrator やPhotoshopでの基本操作を取得し、レイアウトの基本をマスターしていく。Live2DやSpineでの稼働を想定したSDのパーツ分け、レイヤー管理の学習。	1後	60	4		○		○		○		
16		○		イラストテクニックⅡ	人間の顔・顔のパーツ・身体の描き方の表現方法(リアル～デフォルメ)の幅を学び、課題テーマに合ったキャラクターを作成しながら、自らの絵柄を会得する。(アナログ/デジタル)	1後	60	4		○		○		○		
17		○		背景演習Ⅱ	様々な背景の表現手法を演習を通じて習得する。	1後	30	2		○		○	○	○		
18		○		コンセプト制作Ⅱ	1枚絵の作業工程を学び、背景とキャラクターを両立させたイラストを完成させる。	1後	60	4		○		○		○		
19	○			キャリアデザインⅠ	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前	45	3		○		○		○		
20	○			ビジネス実務	就職(就活)前におさえておきたいビジネス知識や社会人のマナーを学び、個人・チームで働く為のスキルやビジネスマインドを身につける。	2前	15	1	○			○		○		
21	○			ポートフォリオ	実務経験を持つ講師や企業レビューを通じて、進路目的に合わせたポートフォリオ作成を行う。	2前	30	2		○		○			○	○
22		○		企画制作Ⅰ	希望職種ごとに設定された課題の作成を行う。クオリティとスピードの両立を図っていく。	2前	90	6		○		○		○		
23		○		企画制作Ⅱ	希望職種ごとに設定された課題の作成を行う。クオリティとスピードの両立を図っていく。	2前	90	6		○		○		○		
24		○		キャラクターデザインⅠ	商業キャラクターをテーマにしたアートワーク制作を行う。グッズ化を想定とした実技課題にも挑戦する。	2前	60	4		○		○			○	
25		○		イラストテクニック応用Ⅰ	ドローイング課題を繰り返すことで、イメージを素早く形にする力を育てる。偶然発生した絵の良さ、発見に繋げる。	2前	30	2		○		○		○		

(文化・教養専門課程コミックイラスト科イラストコース) 令和7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
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
26		○		実践技術研究Ⅰ	Live2Dの基本操作について学習する。その後キャラクターのデザイン、モデリング、アニメーション制作まで行う。	2前	90	6		○		○		○		
27	○			キャリアデザインⅡ	これまで習得してきた技術を使い業界に通用する作品を制作して受賞を目標にする。	2後	60	4		○		○		○		
28	○			卒業制作Ⅰ	学生生活の集大成となる作品を作り、卒業制作展に向けた準備を行う。作品は学外ギャラリーで一般向けに展示。	2後	90	6		○		○		○		
29		○		卒業制作Ⅱ	学生生活の集大成となる作品を作り、卒業制作展に向けた準備を行う。作品は学外ギャラリーで一般向けに展示。	2後	90	6		○		○		○		
30		○		キャラクターデザインⅡ	商業キャラクターをテーマにしたアートワーク制作を行う。グッズ化を想定とした実技課題にも挑戦する。	2後	60	4		○		○			○	
31		○		イラストテクニック応用Ⅱ	ドローイング課題を繰り返すことで、イメージを素早く形にする力を育てる。偶然発生した絵の良さ、発見に繋げる。	2後	30	2		○		○		○		
32		○		実践技術研究Ⅱ	Live2Dの基本操作について学習する。その後キャラクターのデザイン、モデリング、アニメーション制作まで行う。	2後	90	6		○		○		○		
合計					32 科目			114 単位 (1710単位時間)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件： ・2年以上在学し必修科目と選択科目から62単位以上を修得していること ・必修科目の単位を修得していること	1 学年の学期区分	2 期
履修方法：学則に定める教育課程に基づき、必修科目と選択科目を履修する。	1 学期の授業期間	15 週

(留意事項)

- 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。
- 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。