（別紙様式4）

令和6年8月31日

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
仙台デザイン&テクノロジー専門学校	令和2年2月26日	熊谷　久仁男	〒　983-0852 （住所）　宮城県仙台市宮城野区榴岡四丁目12番10号 （電話）　022-292-2109
設置者名	**設立認可年月日**	**代表者名**	**所在地**
学校法人滋慶学園	昭和58年12月23日	理事長　浮舟邦彦	〒　134-0084 （住所）　東京都江戸川区東葛西六丁目16番2号 （電話）　03-6808-3201

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	クリエーティブコミュニケーション科　昼間Ⅰ部	令和 2(2020)年度		令和 3(2021)年度

学科の目的	クリエーティブ分野で社会貢献できる人材を育成するために、1.「好きな仕事」を通して想像力とアイデアで人に感動を与える。2.夢に向かって自らイノベーションし成長する。3.業界が必要とするリーダーシップを発揮する。以上を踏まえ、想像力豊かな業界が求める即戦力となる人材を育成し、マルチメディア教育を通して、プロとして必要なデザイン知識や能力を身につけることをディプロマポリシーとしています。
学科の特徴（取得可能な資格、中退率　等）	企業課題・企業プロジェクトを通して、クリエーティブ業界が求める「想像力を身につけるために、プロの現場で実践的な授業を行います。 退学率：3.1%

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
3 年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 2,700 単位時間	0 単位時間	3,300 単位時間	180 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
		○○ 単位	○○ 単位	○○ 単位	○○ 単位	○○ 単位	○○ 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
170 人	173 人	0 人	0 %	2 %

就職等の状況

■卒業者数 (C)	: 71	人
■就職希望者数 (D)	: 44	人
■就職者数 (E)	: 44	人
■地元就職者数 (F)	20	人
■就職率 (E/D)	100	%
■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)	45	%
■卒業者に占める就職者の割合 (E/C)	62	%
■進学者数	0	人

■その他

デビュー準備27人

（令和　　5 年度卒業者に関する令和６年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和5年度卒業生）

ゲームメーカー、デザイン会社、プロダクション

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：　0

※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：　○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://www.sca.ac.jp/school/public_info/

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	3,500 単位時間
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間
うち企業等と連携した演習の授業時数	60 単位時間
うち必修授業時数	1,560 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	0 単位時間
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	60 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）	0 単位時間

（Ｂ：単位数による算定）

総単位数	○○ 単位
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	○○ 単位
うち企業等と連携した演習の単位数	○○ 単位
うち必修単位数	○○ 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	○○ 単位
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	○○ 単位
（うち企業等と連携したインターンシップの単位数）	○○ 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）	2 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）	5 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）	1 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）	4 人
⑤ その他	（専修学校設置基準第41条第1項第5号）	2 人
計		14 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	6 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

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、職能団体の役職員及び実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業の役職員が参画する教育課程編成委員会を年2回実施し、業界の動向や変化、それに伴うニーズや必要な人材像を把握すると共に、実施している授業や教育課程を各委員に検証してもらいアドバイスや意見を頂くこととしています。また、教職員による企業訪問等を通して、更なる情報収集を図っています。それらを十分に生かしつつ、教育課程や授業方法の改善、授業科目の開設等を図り、実践的かつ専門的な職業教育を実施しています。

（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

本校の教育課程編成委員会は理事会の基に設置され、委員会の適切な運営は理事長が担保することになっています。また、委員会の審議を通じて示された企業等の要請、その他の情報や意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成に努めることを目的として、教育課程編成委員会を運営します。委員会で提案された意見は、学科会議て具体的な実践方法を検討し、教育課程編成に取り入れます。作成された教育課程は、教務部長・事務局長・学校長の承認を経て実施されます。

（3）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
清川　誠司	公益社団法人　日本広告制作協会　教育支援支部	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2年）	①
今野　裕介	株式会社エクスマインド	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2年）	③
粟野　貴博	株式会社コ―・ワークス	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2年）	③
吉田　孟史	学校法人滋慶学園　常務理事	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2年）	―
濱　絹予	学校法人滋慶学園　理事	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2年）	―
熊谷　久仁男	仙台デザイン&テクノロジー専門学校　学校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2年）	―
村山　洋樹	仙台デザイン&テクノロジー専門学校　事務局長	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2年）	―
田中　実	仙台デザイン&テクノロジー専門学校　副校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2年）	―
渡邊　康祐	仙台デザイン&テクノロジー専門学校　副校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2年）	―
和田　聡	仙台デザイン&テクノロジー専門学校　教務部長	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2年）	―
宮舘　秀昂	仙台デザイン&テクノロジー専門学校　教務課長	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2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（3月、6月の予定）に開催。また、委員会欠席者に対しては個別に意見徴収するなど、必要に応じて適宜分科会を開催する場合があります。
（開催日時（実績））
第1回　令和5年6月17日　13：30～15：00
第2回　令和6年2月25日　17：00～18：30
第3回　令和6年6月29日　13：30～15：30

（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
※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。

産学連携教育の取組、教育課程、教育内容について討議を行いました。現状の教育課程については、概ね適切であるという評価をいただいた。教育内容については、産学連携教育の柱である企業課題・企業プロジェクトの更なる取組と「デジタル」に特化した授業の導入や「コピーライター」の授業の導入などのご意見を頂きました。今後の検討課題として位置付けている。

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

学校と業界が協力して業界が求める即戦力の人材を育成し、業界に送り出すという「産学連携教育システム」の基、即戦力としての職業人教育を行うため、業界と連携し、専門知識・技術、人間力を持ち合わせた人材育成を行います。また、教育課程に基づいて学外実習を実施し、教育課程における位置付けや成績評価基準、意義についても明確にしています。また、実施要領・マニュアル等を整備し運用しています。

（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

連携企業と講師業務委託契約書を交わした上で、現場の第一線のプロが非常勤講師として授業を行います。授業は、兼任教員（非常勤講師）と学校が協議して作成したシラバスを基に進行され、成績評価は授業毎での到達目標への達成度並びに学期毎の定期試験の結果を以て総合的に評価されます。非常勤講師と専任教員は常に連携を密にし、情報共有しながら授業運営に係る問題解決や授業改善に取り組んでいます。また、講師会や授業アンケートを基に授業実施後の連携も密にし、以降の授業改善にも反映させます。

（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
IT（Information Technology）	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ハードウェアーコンポーネントと機能、互換性やネットワーク、セキュリティ、基本的なITリテラシーに関するスキルを習得する。	合同会社　Hai@kara City

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

学園の定める教員研修規定において、教員の授業内容・教育技法の改善並びにクラス運営方法の向上、マネジメント能力を含む指導力の向上を研修の目的と定めています。また、中途退学者防止に向けた「学生ひとり一人」に対する対応案の企画立案・実施・評価というPDCAサイクルを展開することを年間の教育活動の中心と捉え、ファカルティ・デベロップメント活動（FD活動）を推進する専任教員に対して、以下の要素が年間を通した授業内容に反映されるよう研修を行っている。①キャリア期養育の視点②ひとり一人を見ていく視点

更に、専任教員と兼任教員（非常勤職員）で組織する講師会義において、この方針を共有し授業内容のチェック、教育技法改善に向けた研修を行っている。

（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：　東北映像フェスティバル2023映像機器展　　連携企業等：一般社団法人東北映像制作者協会

期間：　令和5年6月1日(土)～2日(日)　　対象：クリエーティブ業界関係者、教育機関

内容　映像技術の見本市、最新映像機器・技術についてのプレゼンテーション等

研修名：　東京ゲームショー2023　　連携企業等：株式会一般社団法人コンピュータエンターテイメント協会

期間：　令和5年9月21日(木)～24日(日)　　対象：業界関係者、教育機関

内容　日本最大のゲーム見本市、基調講演、セミナー

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：　2023年度＜学科長対象＞FDミクロレベル研修　　連携企業等：一般社団法人滋慶教育科学研究所

期間：　2023年7月5日(水)　　対象：学科長以上

内容　FDミクロレベル研修の目的、内容、その効果について、学修成果を評価するために可視化する評価の厳格化、明確化による教育効果と教育改善に向けて、クラスマネジメントについて考える

研修名：　2023年度FDミドルレベル研修　　連携企業等：一般社団法人滋慶教育科学研究所

期間：　2023年7月20日(木)　　対象：学科長以上

内容　学科長に求められるFD推進のポイント、スタッフ育成の為のコーチング理論とその手法、学習促進型コーチング

研修名：　進路アドバイザー研修&資格認定試験　　連携企業等：一般社団法人滋慶教育科学研究所

期間：　2023年8月29日(火)　　対象：新規資格取得希望者

内容　進路変更のコンサルティング、グループワーク、進路変更の実務について、資格認定試験

（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： 東京ゲームショー2024　　連携企業等： 株式会一般社団法人コンピュータエンターテイメント協会
期間： 令和6年9月26日(木)～29日(日)　　対象： 業界関係者、教育機関
内容 日本最大のゲーム見本市、基調講演、セミナー

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名： 2024年度FDミドルレベル研修　　連携企業等： 滋慶教育科学研究所
期間： 令和6年7月18日　　対象： 学科長、教務部長
内容 カリキュラムマネジメントの基礎について

研修名： 2024年度FDミクロレベル≪クラスマネジメント≫研修Ⅱ　　連携企業等： 滋慶教育科学研究所
期間： 令和6年7月24日　　対象： 教務スタッフ
内容 クラスマネジメントのポイントを理解し、「実行計画」の作成、実践、修正をグループワークを実施

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
【学校評価規定】として、「専修学校における学校評価ガイドライン」に基づき、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高等学校関係者及び業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、学校教職員が行った自己点検・自己評価を審議・評価し、様々な角度からアドバイスや支援を行うことで、学校運営の改善に活かすことを基本方針としています。

（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	教育理念・目的・育成人材像
（2）学校運営	学校運営
（3）教育活動	教育活動
（4）学修成果	教育成果
（5）学生支援	学生支援
（6）教育環境	教育環境
（7）学生の受入れ募集	学生募集と受け入れ
（8）財務	財務
（9）法令等の遵守	法令の遵守
（10）社会貢献・地域貢献	社会貢献
（11）国際交流	海外実学研修、留学生支援・受入れ状況

※（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
各委員より各項目については概ね「優れている」との評価を頂きました。また、「産学連携教育システム」による企業課題・企業プロジェクトへの更なる取組と、「中途退学者の低減」等のご意見を頂いた。「中途退学者の低減」のご意見に対して、中途退学防止に係る学内研修会を実施いたしました。更に、学校の運営会議、リーダー会議、教務会議、全体会などでこれらの意見を共有し、検討・環境整備に取り組んでいます。

（4）学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
齋藤　俊輔	株式会社ユウクリ	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2年）	卒業生
青木　由美子	保護者代表	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2年）	PTA
佐々木　武弘	東北生活文化大学高等学校　校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2年）	高等学校関係者
鈴木　隆	東八中央親交会　会長	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2年）	地域関係者
今野　裕介	株式会社エクスマインド	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2年）	業界関係者
粟野　貴博	株式会社コ―・ワークス	令和5年4月1日～令和7年3月31日（2年）	業界関係者

※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://www.sca.ac.jp/school/public_info/pdf/09/evaluation_committee.pdf
公表時期： 令和6年8月31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

事業計画の実行方針で提起された目標（中途退学者の低減、就職率100%、）を具現化するために、企業等からヒヤリングを行い、業界の動向を踏まえた実行計画を作成しています。企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会や教育課程編成委員会、業界関係者である兼任教員（非常勤講師）との講師会、キャリアセンタースタッフによる企業

（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	教育の理念、コンセプト、学校長・所在地・連絡先・沿革、その他諸活動
（2）各学科等の教育	3つのポリシイ・定員、カリキュラム、卒業進級判定基準、卒業後の進路
（3）教職員	教職員数、教員実績、学校組織図
（4）キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組み状況、就職指導マニュアル
（5）様々な教育活動・教育環境	校舎設備紹介、課外活動
（6）学生の生活支援	学生支援への取組、健康管理
（7）学生納付金・修学支援	学費一覧・諸費用について、奨学金
（8）学校の財務	財務資料
（9）学校評価	学校関係者評価委員会
（10）国際連携の状況	海外実学研修、留学生支援・受入れ状況
（11）その他	なし

※（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://www.sca.ac.jp/school/public_info/

公表時期:　令和6年8月31日

授業科目等の概要

	（文化・教養専門課程　クリエーティブコミュニケーション科Ｉ部）																
	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	○			英会話	一般的な日常会話程度のコミュニケーション英語能力を身につけます。	1年前期	60	4		○		○			○	
2	○			デッサン	線や明暗、調子などでバランスや質感、量感等物体の形をとらえ、表現することを学びます。	1年通年	180	12		○		○			○	
3	○			ベーシックデザインⅠ	平面構成と色彩構成について、構成要素を使い効果的に整理配列する理論や構成技術を徹底的に学びます。	1年通年	120	8		○		○			○	
4	○			ベーシックデザインⅡ	デザインベーシックを基にコンピューターを使用したデザイン制作演習を行います。	2年通年	120	8		○		○			○	
5	○			ＩＴ	ハードウェアコンポーネントと機能、互換性やネットワーク、セキュリティ、基本的なITリテラシーに関するスキルを習得する	1年通年	60	4		○		○			○	○
6	○			マーケティング	現状を分析・理解してアイデアを考え、プロトタイプを作って検証し、繰り返し行う事で０から考える力や発想法を習得します。	1年通年	60	4		○		○			○	
7	○			コンピュータグラフィックス	コンピュータ作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得します。	1年通年	120	8		○		○			○	
8	○			キャラクターデザインⅠ	フォルムを捉え、その描写力を徹底してトレーニングし、立体表現の基となる表現力を養います。	1年通年	120	8		○		○			○	
9	○			キャラクターデザインⅡ	ゲーム、イラスト、キャラクターの手法を使った多様なビジネススタイルを作品制作を通じて学びます。	2年通年	120	8		○		○			○	
10		○		映像表現Ⅰ	被写体の捉え方や効果的な構図をカメラワークを通して学び、静止画像や動画の編集技法を習得し作品制作に繋げます。	2年通年	120	8		○		○			○	
11		○		映像表現Ⅱ	映像に必要な実制作プロセスを行う事により実務的な制作プロセスを学びます。	３年通年	120	8		○		○			○	
12		○		デジタルトレーニングⅠ	ネットワーク上で、情報やビジュアルを発信するためのWebサイトのデザイン制作を行います。	1年通年	120	8		○		○			○	

13		○		デジタルトレーニングⅡ	WebデザインⅠを基に、情報やビジュアルを発信するためのWebサイトのデザイン制作を行います。	2年通年	120	8		○		○			○	
14		○		クリエーティブシンキングⅠ	人物や様々なキャラクターを描く上で必要な基礎知識・技法を学びます。	1年通年	120	8		○		○			○	
15		○		クリエーティブシンキングⅡ	自身の強みを生かすための業界情報などを学び、実践で発揮できるように、企業プロジェクトなど、実習を通して習得します。	2年通年	120	8		○		○			○	
16		○		３ＤデザインⅠ	3DCGで作品に必要な光や影、ボーンやモーションを作成し、ゲーム/映像作品集を制作します。	2年通年	120	8		○		○			○	
17		○		３ＤデザインⅡ	3DCGで、より高度な作品を作成し、作品集のレベルを飛躍的にアップさせます。また、応用的な技術も身につけ、業界の即戦力を目指します。	３年通年	120	8		○		○			○	
18		○		２Ｄデザイン	イラストレーション制作における様々な画材の知識と表現技法を演習し、オリジナルのイラストを制作する。	2年通年	120	8		○		○			○	
19		○		プログラミングⅠ	プログラム言語の基礎であるC言語、C++、アルゴリズム、リテラシー基礎を学びます。	2年通年	120	8		○		○			○	
20		○		プログラミングⅡ	「プログラム言語Ⅰ」を基にゲームへの応用やネットワークについて学びます。	３年通年	120	8		○		○			○	
21		○		アドバタイジングデザインⅠ	人を惹きつけるキャッチコピーや訴求力を高める表現から文章の表現力を習得します。	1年前期	60	4		○		○			○	
22		○		アドバタイジングデザインⅡ	効果的なプレゼンテーション技法を学び相手に伝える訴求力と企画力を養いキャリア教育に繋げます。	2年前期	60	4		○		○			○	
23		○		ポートフォリオ制作	就職活動で使用するためのポートフォリオを制作。自己のアピール力を促進します。	３年前期	60	4		○		○			○	
24		○		実践・実技	デジタルペイントの表現技法をより高度なテクスチャー表現へとペイント力を高めます。	2年通年	240	16		○		○			○	
25		○		業界研究	実務的な企画書や報告書などを制作しながら、文章力、企画力を高めてビジネスセンスを習得します	３年通年	180	12		○		○			○	
26	○			進級制作	１年・2年の各年次毎に成果目標を立て、各自が日々計画(Plan)、実行(Do)、検証(Check)を通して目標を達成するこで進級に値する理解力・演習力を習得します。	1―2年通	240	16		○		○			○	
27	○			卒業制作	３年間の集大成として、これまで学んできた知識、技術を使って1年間の目標を立てその成果を達成することで、卒業に値する理解力・演習力を修得します。	３年通年	180	12		○		○			○	

28	○			業界研修	最終学年時に２週間から４週間、各業界の現場で実際の仕事を体験し、社会の厳しさやルール・マナー等を学ぶことによって、就職時大いなる自信となります。	３年通年	180	6			○		○		○	
合計					28　科目			3500 単位（単位時間）								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	3年間の内、2700時間以上を履修し単位を修得すること。校長は、学則第10条に定める授業科目の成績評価及び卒業判定会議の審議に基づき、課程修了の認定を行う。	１学年の学期区分	2 期
履修方法：	必修選択は、1学年に4単位、2・3学年にそれぞれ36単位履修することとする。	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。