

## 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                                                               |                  |               |              |              |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|------------------|---------------|--------------|--------------|
| 専門学校岡山情報ビジネス学院               | 昭和61年7月26日                                                                                                                                                                                                                                              | 三村 光                                | 〒700-0024<br>(住所) 岡山県岡山市北区駅元町1番4号 ターミナルスクエア内<br>(電話) 086-224-2336 |                  |               |              |              |
| 設置者名                         | 設立認可年月日                                                                                                                                                                                                                                                 | 代表者名                                | 所在地                                                               |                  |               |              |              |
| 学校法人 三友学園                    | 昭和61年7月26日                                                                                                                                                                                                                                              | 池田 基照                               | 〒700-0024<br>(住所) 岡山県岡山市北区駅元町1番4号 ターミナルスクエア内<br>(電話) 086-224-2336 |                  |               |              |              |
| 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  |              |              |
| 工業                           | 工業専門課程                                                                                                                                                                                                                                                  | CGデザイン学科<br>3DCGデザインコース             | -                                                                 | -                | -             |              |              |
| 学科の目的                        | デザインの基礎、写真、動画編集などを中心に、クリエイティブ業界で活躍できるさまざまなスキルを身につけ、企業等との連携によって最新の業界動向を取り入れた知識を修得する。クライアントのニーズを反映できる企画力・提案力も身につけ、実践的な人材の育成を目的とする。                                                                                                                        |                                     |                                                                   |                  |               |              |              |
| 学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格 等)      | 【取得可能な資格】CGクリエイター検定 マルチメディア検定 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 他<br>【中退率】 - (令和6年度新設コース)                                                                                                                                                 |                                     |                                                                   |                  |               |              |              |
| 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           |
| 3年                           | 昼間                                                                                                                                                                                                                                                      | ※単位時間、単位いずれかに記入<br>2,903 単位時間<br>単位 | 402 単位時間<br>単位                                                    | 2,464 単位時間<br>単位 | 80 単位時間<br>単位 | 0 単位時間<br>単位 | 0 単位時間<br>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              |               |              |              |
| 40 人                         | 23 人                                                                                                                                                                                                                                                    | 0 人                                 | 0 %                                                               | 8 %              |               |              |              |
| 就職等の状況                       | ■卒業者数(C) : 人<br>■就職希望者数(D) : 人<br>■就職者数(E) : 人<br>■地元就職者数(F) : 人<br>■就職率(E/D) : %<br>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : %<br>■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : %<br>■進学者数 : 人<br>■その他<br>令和6年度新設のため 卒業実績なし<br>(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)<br>■主な就職先、業界等<br>(令和6年度卒業生)<br>卒業生なし |                                     |                                                                   |                  |               |              |              |
|                              |                                                                                                                                                                                                                                                         |                                     |                                                                   |                  |               |              |              |
|                              |                                                                                                                                                                                                                                                         |                                     |                                                                   |                  |               |              |              |
|                              |                                                                                                                                                                                                                                                         |                                     |                                                                   |                  |               |              |              |
|                              |                                                                                                                                                                                                                                                         |                                     |                                                                   |                  |               |              |              |
|                              |                                                                                                                                                                                                                                                         |                                     |                                                                   |                  |               |              |              |
|                              |                                                                                                                                                                                                                                                         |                                     |                                                                   |                  |               |              |              |
|                              |                                                                                                                                                                                                                                                         |                                     |                                                                   |                  |               |              |              |
|                              |                                                                                                                                                                                                                                                         |                                     |                                                                   |                  |               |              |              |
|                              |                                                                                                                                                                                                                                                         |                                     |                                                                   |                  |               |              |              |
| 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: 有<br>※有の場合、例えば以下について任意記載<br>評価団体: 一般社団法人専門職高等教育保証機構 受審年月: 平成31年2月 評価結果を掲載したホームページURL <a href="https://www.oic-ok.ac.jp/assets/document/about/2019.pdf">https://www.oic-ok.ac.jp/assets/document/about/2019.pdf</a>                    |                                     |                                                                   |                  |               |              |              |
| 当該学科のホームページURL               | <a href="https://oic-ok.ac.jp/">https://oic-ok.ac.jp/</a>                                                                                                                                                                                               |                                     |                                                                   |                  |               |              |              |
| 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                                                                                                                                                                                                                                                   |                                     | 2,903 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                                                                                                                                                                                                                                 |                                     | 80 単位時間                                                           |                  |               |              |              |
|                              | うち企業等と連携した演習の授業時数                                                                                                                                                                                                                                       |                                     | 447 単位時間                                                          |                  |               |              |              |
|                              | うち必修授業時数                                                                                                                                                                                                                                                |                                     | 527 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                                                                                                                                                                                                                              |                                     | 80 単位時間                                                           |                  |               |              |              |
|                              | うち企業等と連携した必修の演習の授業時数                                                                                                                                                                                                                                    |                                     | 447 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)                                                                                                                                                                                                                               |                                     | 80 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)                                                                                                                                                                                                                      |                                     | 3 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)                                                                                                                                                                                                                              |                                     | 1 人                                                               |                  |               |              |              |
|                              | 計                                                                                                                                                                                                                                                       |                                     | 6 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                                                                                                                                                                                           |                                     | 4 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

デザイン業界・広告業界で実戦的なグラフィックデザイナーやDTPオペレーターとして必要とされるコミュニケーション能力と、それに必要な知識や技術を兼ね備えた人材の育成を目標とする。そのために、グラフィックデザイン分野やデザイン広告業界で専門分野に知見のある方々に教育課程編成委員を依頼し、デザイン分野においてその実情と求められるスキル等について意見や提案をいただき、カリキュラムの追加や内容更新、教材作成・授業計画等に反映させる。

(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

デザイン業界・広告業界においてグラフィックデザイナーとして即戦力となる人材を育成するために、デザイン力向上だけではなく顧客のニーズを具体的に形にするための実践的な授業内容の改善・工夫のために、企画・デザイン、印刷、Web制作分野での技術力のある企業を選定し、実践的実習を実施し学生作品について評価と改善指導を実施していただき教育課程の改善を行うことを目的とする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

| 名 前   | 所 属                                | 任期                         | 種別 |
|-------|------------------------------------|----------------------------|----|
| 小澤 賢侍 | 公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部 担当部長       | 令和6年4月1日～<br>令和8年3月31日(2年) | ①  |
| 井原 順司 | 株式会社ニューロン・エイジ NAオンラインCG講座 コーディネーター | 令和6年4月1日～<br>令和8年3月31日(2年) | ③  |
| 小林 功児 | 株式会社アティック ディレクター                   | 令和6年4月1日～<br>令和8年3月31日(2年) | ③  |
| 妹尾 潤  | 専門学校 岡山情報ビジネス学院<br>クリエイター系学科群 課長補佐 | 令和7年4月1日～<br>令和9年3月31日(2年) | —  |
| 太田 真行 | 専門学校 岡山情報ビジネス学院<br>CGデザイン学科 学科長代理  | 令和7年4月1日～<br>令和9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(8月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年 8月30日(金) 16:00～18:00

第2回 令和7年 2月5日(水) 15:00～17:00

(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。

3DCG制作の流れ全般は非常に広い分野にまたがり、実際の業務では分業で成り立っているとお話を受けた。大規模校では個々の分野ごとに専攻コースを設けているが、当校では制作の流れを企画から実制作～編集まですべての流れを体験学習する方針を取ることとした。

3DCG各分野のスペシャリストのみを養成するのみではなく、全体を見渡せるゼネラリスト思考の学生育成を今後の指針とする。

(別途、以下の資料を提出)

- \* 教育課程編成委員会等の位置付けに係る諸規程
- \* 教育課程編成委員会等の規則
- \* 教育課程編成委員会等の企業等委員の選任理由(推薦学科の専攻分野との関係等)※別紙様式3-1
- \* 学校又は法人の組織図
- \* 教育課程編成委員会等の開催記録

## 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

研究活動の成果を教育活動に積極的に活用し、学生の研究活動への参加を奨励し、地域の企業や自治体等と協力し、地域が抱える課題の解決及び地域社会の発展を目指した研究活動を推奨する。

### (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

一般企業や公的機関からの依頼をもとに、チーム制作にとりくむ。授業科目の担当教員と連携企業の担当者が事前に授業内容と目的、段階的にスキルアップできる実習課題について打ち合わせを行い、スケジュールを作成する。コンセプト、制作、パワーポイントを使った発表の準備する。クライアントに向けて、プレゼンテーションを実施することで、制作物の特徴やアピールポイントを相手に理解していただく重要性や緊張感を体感する。

### (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 |
|---------|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-----------|
| キャリア実習Ⅰ | 3.【校外】企業内実習<br>(4に該当するものを除く。) | 上級生と合同でチームを編成し、外部クライアントの案件に臨む。チーム内での連携や相談など、実務で必須のチームワークについて学ぶ。 | 新設のため実績なし |
| キャリア実習Ⅱ | 3.【校外】企業内実習<br>(4に該当するものを除く。) | 上級生と合同でチームを編成し、外部クライアントの案件に臨む。チーム内での連携や相談など、実務で必須のチームワークについて学ぶ。 | 新設のため実績なし |
| 実践技術実習Ⅰ | 2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当     | 外部企業等のクライアントと、実際に社会に出る作品を制作する。                                  | 新設のため実績なし |
| 卒業研究    | 2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当     | 3年間の集大成として、自身の経験を活かした作品制作に臨む。                                   | 新設のため実績なし |
| 実践技術実習Ⅱ | 2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当     | 外部企業等のクライアントと、実際に社会に出る作品を制作する。                                  | 新設のため実績なし |

(別途、以下の資料を提出)

\* 企業等との連携に関する協定書等や講師契約書(本人の同意書及び企業等の承諾書)等

## 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

教員の資質向上や専門分野の知識向上を目的とし、学内研修・学外研修・自己啓発研修等の年間研修計画を立て、学科教員が受講する。また、研修受講後は、研修報告書の作成と関係者に対して研修内容の共有を行う。

### (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: | 映画のVFXから学ぶビデオグラファー講座                         | 連携企業等: | 株式会社VOOK |
| 期間:  | 令和7年1月17日                                    | 対象:    | デザイン系教員  |
| 内容   | Blenderによる映像表現の紹介、実写とのコンポジット、モノづくりに対する姿勢について |        |          |

|                          |                                                                                                                                         |        |                |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----------------|
| 研修名:                     | ゼロから始める仮想現実制作                                                                                                                           | 連携企業等: | 株式会社VOOK       |
| 期間:                      | 令和6年12月1日                                                                                                                               | 対象:    | デザイン系教員        |
| 内容                       | 3DCG映像制作者のためのVRコンテンツ制作のノウハウ紹介(初級学生への指導に有意義)                                                                                             |        |                |
| 研修名:                     | 3DCGアニメーション制作の現場を知る                                                                                                                     | 連携企業等: | (株)天狗工房        |
| 期間:                      | 令和7年1月16日                                                                                                                               | 対象:    | デザイン系教員        |
| 内容                       | 3DCGアニメーション制作企業様を招き、最新の制作現場の情報を吸収                                                                                                       |        |                |
| ②指導力の修得・向上のための研修等        |                                                                                                                                         |        |                |
| 研修名:                     | 「志セミナー」株式会社ミアーズ 代表取締役 前村美樹さん講演                                                                                                          | 連携企業等: | 株式会社ミアーズ       |
| 期間:                      | 令和6年6月13日 9:30-10:30                                                                                                                    | 対象:    | 教務課職員          |
| 内容                       | 業界をリードする経営者を講師に迎え、自身の経験を踏まえながら、「変化する時代に生き抜く力を身に付ける方法」「自身の力でキャリアをデザインする生き方」について講演いただく。自分自身の人生や社会課題の解決について考える機会とし、一人ひとりのやる気と行動の原点につなげていく。 |        |                |
| 研修名:                     | 学生指導力を向上させるマネジメント研修                                                                                                                     | 連携企業等: | 株式会社インソース      |
| 期間:                      | 令和7年3月11日～12日                                                                                                                           | 対象:    | 学科責任者          |
| 内容                       | 学校における強みを理解し、教職員が柱である授業運営やガイダンスに注力できる環境を構築し、学生指導力の向上を図る。                                                                                |        |                |
| (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:                     | 3DCG関連技術講座                                                                                                                              | 連携企業等: | CG-ARTS協会      |
| 期間:                      | 未定                                                                                                                                      | 対象:    | デザイン系教員        |
| 内容                       | 画像生成技術に関する新情報紹介                                                                                                                         |        |                |
| 研修名:                     | ポートフォリオ制作に関する講座                                                                                                                         | 連携企業等: | 株式会社VOOK       |
| 期間:                      | 未定                                                                                                                                      | 対象:    | デザイン系教員        |
| 内容                       | 就活に不可欠なポートフォリオ・デモリールの制作指導に関する情報収集                                                                                                       |        |                |
| 研修名:                     | 原研哉氏講演会 デザイナーとはどんな仕事か                                                                                                                   | 連携企業等: | 岡山県印刷工業組合      |
| 期間:                      | 令和7年7月27日                                                                                                                               | 対象:    | デザイン系教員        |
| 内容                       | クリエイター向け職業理解講座                                                                                                                          |        |                |
| ②指導力の修得・向上のための研修等        |                                                                                                                                         |        |                |
| 研修名:                     | 組織を強くする人材育成                                                                                                                             | 連携企業等: | 株式会社東京カモガシラランド |
| 期間:                      | 令和7年5月7日                                                                                                                                | 対象:    | 学科責任者          |
| 内容                       | 人材育成の重要性を再確認し、日頃のマネジメントに活用することにより、教職員全体の成長につなげていくとともに、学生指導にも効果的に活用する。                                                                   |        |                |
| 研修名:                     | AI活用術                                                                                                                                   | 連携企業等: | ユースフル株式会社      |
| 期間:                      | 令和7年10月予定                                                                                                                               | 対象:    | 教員             |
| 内容                       | ChatGPT等のAI技術を活用することによる授業準備効率の向上手法を学ぶ。                                                                                                  |        |                |
| 研修名:                     | 救命救急講習                                                                                                                                  | 連携企業等: | 岡山市消防局         |
| 期間:                      | 令和7年8月予定                                                                                                                                | 対象:    | 全教職員           |
| 内容                       | 心肺蘇生法、AEDの使用法、止血法など、基本的な応急処置を学ぶ                                                                                                         |        |                |
| (別途、以下の資料を提出)            |                                                                                                                                         |        |                |
| * 研修等に係る諸規程              |                                                                                                                                         |        |                |
| * 研修等の実績(推薦年度の前年度における実績) |                                                                                                                                         |        |                |
| * 研修等の計画(推薦年度における計画)     |                                                                                                                                         |        |                |

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

自己評価の評価結果について、学校関係者として卒業生、保護者とともに企業等による評価を行い、自己評価結果の客観性・透明性を高める。また、本校の教育方針である「即戦力となる人材育成」「ビジネスマンにふさわしい人格形成」「ニーズに対応したカリキュラム」に基づき、地域社会に貢献できる人材の育成に結び付けるために、関係者の理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることを目的とする。

(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・目標     |
| (2) 学校運営       | 学校運営        |
| (3) 教育活動       | 教育活動        |
| (4) 学修成果       | 学修成果        |
| (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   | 学生の受け入れ募集   |
| (8) 財務         | 財務          |
| (9) 法令等の遵守     | 法令等の順守      |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | 社会貢献・地域貢献   |
| (11) 国際交流      | なし          |

※(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

入試を実施しても、ほぼ全員が入学する状況であると考えられる。こうした状況を踏まえ、今後どのような取り組みが必要であるかについてご意見をいただいた。

その中で、本校の強みの一つである「面倒見の良さ」は引き続き維持しつつ、アドミッションポリシーに掲げる「これまでより、これから」を意識し、入学後に学生自身の意思によって成長できるような支援を行っている。

具体的には、教職員が一丸となって、授業や個別面談、課外活動、キャリア支援など、あらゆる場面で学生に寄り添い、声をかけ、適切な支援や挑戦の機会を提供するなど、積極的かつ継続的に関わっている。

あわせて、アクティブラーニングやプロジェクト型学習など指導方法の工夫を重ね、学生の主体的な学びを促すとともに、地域や企業、卒業生との連携を通じて、実社会とつながる学びの場を構築している。今後もこうした多面的な取り組みにより、学生一人ひとりの成長を着実に支えていく。

## (4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

| 名 前   | 所 属                                 | 任期                         | 種別              |
|-------|-------------------------------------|----------------------------|-----------------|
| 畑 嘉昭  | 株式会社トスコ 代表取締役社長                     | 令和6年4月1日～<br>令和8年3月31日(2年) | 企業等委員<br>(IT)   |
| 平野 彰一 | 社会福祉法人岡北福祉会 岡北学園 理事長                | 令和6年4月1日～<br>令和8年3月31日(2年) | 企業等委員<br>(保育)   |
| 守井 照久 | 税理士法人 創明コンサルティング・ブレイン<br>代表社員       | 令和7年4月1日～<br>令和9年3月31日(2年) | 企業等委員<br>(会計)   |
| 真鍋 洋志 | 菅公学生服株式会社 取締役                       | 令和7年4月1日～<br>令和9年3月31日(2年) | 企業等委員<br>(ビジネス) |
| 山本 涉  | 医療法人 和香会 倉敷スイートホスピタル<br>事務局長        | 令和7年4月1日～<br>令和9年3月31日(2年) | 企業等委員<br>(医療)   |
| 豊田 東  | バイオシステム株式会社 岡山国際ホテル<br>総支配人         | 令和7年4月1日～<br>令和9年3月31日(2年) | 企業等委員<br>(ホテル)  |
| 高橋 京恵 | 株式会社FIL DESIGN 代表取締役                | 令和7年4月1日～<br>令和9年3月31日(2年) | 企業等委員<br>(デザイン) |
| 北牧 涼輔 | NAYUG合同会社 代表社員                      | 令和7年4月1日～<br>令和9年3月31日(2年) | 企業等委員<br>(ゲーム)  |
| 米谷 紀彦 | 自衛隊香川地方協力本部 東讃地区隊長                  | 令和7年4月1日～<br>令和9年3月31日(2年) | 企業等委員<br>(公務員)  |
| 芳原 慶真 | コーセーエンジニアリング株式会社<br>総務部 部長          | 令和7年4月1日～<br>令和9年3月31日(2年) | 企業等委員<br>(留学生)  |
| 早崎 律貴 | スマートスケープ株式会社<br>DE事業部 製造ソリューション部 部長 | 令和7年4月1日～<br>令和9年3月31日(2年) | 卒業生             |
| 藤田 直樹 |                                     | 令和7年4月1日～<br>令和9年3月31日(2年) | 保護者             |

※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。

## (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://oic-ok.ac.jp/about/info/>

公表時期: 毎年10月1日に更新

## (別途、以下の資料を提出)

- \* 学校関係者評価委員会の企業等委員の選任理由書(推薦学科の専攻分野との関係等)※別紙様式3-2
- \* 自己評価結果公開資料
- \* 学校関係者評価結果公開資料(自己評価結果との対応関係が具体的に分かる評価報告書)

## 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

本校の教育方針やキャリア教育、職業教育をはじめとした教育活動等の状況を提供する。また、それぞれの学科の目標検定や就職実績についても情報を提供し、公的な認可を受けた教育機関として誠実な対応を行い、説明責任を果たす。

(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   | OICの教育方針、心の推進プロジェクト、プライバシーポリシー(個人情報保護法) |
| (2)各学科等の教育        | 目指す業界・職種、目指す資格と資格取得実績、就職実績、カリキュラム       |
| (3)教職員            | 教職員数、教員の組織、教員の専門性、教職員の研修                |
| (4)キャリア教育・実践的職業教育 | 就職支援等への取り組み支援、企業等との連携による取組・キャリア教育への取組   |
| (5)様々な教育活動・教育環境   | 教育活動・校舎、施設紹介、学校行事、課外活動                  |
| (6)学生の生活支援        | 学生支援への取組状況(スクールカウンセラー)                  |
| (7)学生納付金・修学支援     | 学納金、独自の奨学金制度・学費支援制度                     |
| (8)学校の財務          | 財務状況                                    |
| (9)学校評価           | 学校評価、学校関係者評価                            |
| (10)国際連携の状況       | なし                                      |
| (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://oic-ok.ac.jp/about/info/>

公表時期: 毎年6月に更新

(別途、以下の資料を提出)

\* 情報提供している資料

(備考)

・用紙の大きさは、日本産業規格A4とする(別紙様式1-2、2-1、2-2、3-1、3-2、4、5、6、7、8についても同じ。)

## 授業科目等の概要

| (工業専門課程 CGデザイン学科 3DCGデザインコース) |        |                  |                  |                     |                                                             |                                 |                  |             |        |        |                                      |        |        |        |        |                                 |
|-------------------------------|--------|------------------|------------------|---------------------|-------------------------------------------------------------|---------------------------------|------------------|-------------|--------|--------|--------------------------------------|--------|--------|--------|--------|---------------------------------|
|                               | 分類     |                  |                  | 授業科目名               | 授業科目概要                                                      | 配<br>当<br>年<br>次<br>・<br>学<br>期 | 授<br>業<br>時<br>数 | 単<br>位<br>数 | 授業方法   |        |                                      | 場所     |        | 教員     |        | 企<br>業<br>等<br>と<br>の<br>連<br>携 |
|                               | 必<br>修 | 選<br>択<br>必<br>修 | 自<br>由<br>選<br>択 |                     |                                                             |                                 |                  |             | 講<br>義 | 演<br>習 | 実<br>験<br>・<br>実<br>習<br>・<br>実<br>技 | 校<br>内 | 校<br>外 | 専<br>任 | 兼<br>任 |                                 |
| 1                             | ○      |                  |                  | ビジネス実務<br>ⅠA        | 社会常識・マナー・コミュニケーション能力を習得し、社会人としての基礎力と自分のキャリア形成について学ぶ。        | 1<br>前期                         | 60               | 4           | ○      |        |                                      | ○      |        | ○      |        |                                 |
| 2                             | ○      |                  |                  | Illustrator<br>演習基礎 | デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得する。(Illustrator検定合格を目指す)            | 1<br>前期                         | 45               | 3           |        | ○      |                                      | ○      |        | ○      |        |                                 |
| 3                             | ○      |                  |                  | Photoshop 演<br>習基礎  | デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得する。(Photoshop検定合格を目指す)              | 1<br>前期                         | 30               | 2           |        | ○      |                                      | ○      |        | ○      |        |                                 |
| 4                             | ○      |                  |                  | 色彩概論Ⅰ               | デザイン制作に不可欠な「色彩学」の理論についての基礎知識を習得することにより、必要に応じて色を使いこなせるようにする。 | 1<br>前期                         | 45               | 3           | ○      |        |                                      | ○      |        | ○      |        |                                 |
| 5                             | ○      |                  |                  | CG基礎                | インターネットの必須常識、CG制作における全体像を掴む。(CGクリエイター検定合格を目指す)              | 1<br>前期                         | 30               | 2           | ○      |        |                                      | ○      |        | ○      |        |                                 |
| 6                             | ○      |                  |                  | デッサンⅠ               | モチーフを立体的に捉える視点や、光の捉え方、鉛筆タッチの表現方法など、基本的なデッサンを学ぶ。             | 1<br>前期                         | 30               | 2           |        | ○      |                                      | ○      |        | ○      |        |                                 |
| 7                             | ○      |                  |                  | デザイン概論              | デザインの基礎を学び、規定や仕様を理解したデザインができるようになる。                         | 1<br>前期                         | 60               | 4           | ○      |        |                                      | ○      |        | ○      |        |                                 |
| 8                             | ○      |                  |                  | デザイン演習<br>基礎        | チラシ、ポスター等の制作を通じて、広告媒体の基礎的な制作技法を学ぶ。                          | 1<br>前期                         | 40               | 2           |        | ○      |                                      | ○      |        |        | ○      |                                 |
| 9                             | ○      |                  |                  | 3D演習基礎              | 初歩的な3Dソフトを使って、モデリング、ライティング、レンダリングまで基礎を学ぶ。                   | 1<br>前期                         | 30               | 2           |        | ○      |                                      | ○      |        | ○      |        |                                 |
| 10                            | ○      |                  |                  | ビジネス実務<br>ⅡB        | 社会常識・ビジネスマナー・コミュニケーション能力を習得し、変化するビジネス社会で活躍できる人材を育成する。       | 1<br>後期                         | 15               | 1           | ○      |        |                                      | ○      |        | ○      |        |                                 |
| 11                            | ○      |                  |                  | Illustrator<br>演習応用 | デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得する。(Illustratorエキスパート検定合格を目指す)      | 1<br>後期                         | 30               | 2           |        | ○      |                                      | ○      |        | ○      |        |                                 |

| (工業専門課程 CGデザイン学科 3DCGデザインコース) |    |      |      |                |                                                                 |             |                  |             |      |    |          |    |    |    |    |         |
|-------------------------------|----|------|------|----------------|-----------------------------------------------------------------|-------------|------------------|-------------|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
|                               | 分類 |      |      | 授業科目名          | 授業科目概要                                                          | 配当<br>年次・学期 | 授<br>業<br>時<br>数 | 単<br>位<br>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 |         |
| 12                            | ○  |      |      | Photoshop 演習応用 | デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得する。(Photoshopエキスパート検定合格を目指す)            | 1後期         | 45               | 3           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 13                            | ○  |      |      | グラフィックデザインI    | 企業ロゴ、チラシなど制作実習を通して、グラフィックデザインの基礎を学ぶ。                            | 1後期         | 30               | 2           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 14                            | ○  |      |      | 3DモデリングI       | デッサンで培った物の形状や質感を把握する力を持って、作品内に登場する3D形状を作成する。                    | 1後期         | 60               | 4           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 15                            | ○  |      |      | 3D演習応用         | 実際のCG映像制作を通じて、各作業パートのノウハウを習得する。                                 | 1後期         | 60               | 4           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 16                            | ○  |      |      | トライアル演習I       | クライアントワークの基礎から、多くの領域に考慮が必要な案件まで、実制作を通じて学ぶ。                      | 1後期         | 120              | 4           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 17                            | ○  |      |      | デッサンII         | モチーフを立体的に捉える視点や、光の捉え方、鉛筆タッチの表現方法など、基本的なデッサンを学ぶ。                 | 1後期         | 30               | 2           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 18                            | ○  |      |      | 情報アーキテクチャ      | 情報を整理・視覚化し、新たな発想を生み出すための手法について学ぶ。                               | 1後期         | 30               | 2           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 19                            | ○  |      |      | 合同制作           | 上級生と合同でチームを編成し、外部クライアントの案件に臨む。チーム内での連携や相談など、実務で必須のチームワークについて学ぶ。 | 1後期         | 35               | 2           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 20                            | ○  |      |      | ビジネス実務ⅢB       | 社会常識・ビジネスマナー・コミュニケーション能力を1年次よりさらに深め、実践的な対応力を養うことを目的とした講義。       | 2前期         | 30               | 2           | ○    |    |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 21                            | ○  |      |      | デッサンⅢ          | 対象物の素材感、陰影、形状を描きながらよりリアリティのある作品を描けるよう学制作物のクオリティ向上に繋げることができる。    | 2前期         | 30               | 2           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 22                            | ○  |      |      | UIデザイン I       | ユーザーインターフェイスについて、その構造や特徴を理解し、要件に合わせた画面構成ができるよう実習を通じて学ぶ。         | 2前期         | 60               | 4           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 23                            | ○  |      |      | キャラクターデザイン     | 人物を中心としたデジタル画像の技法について基礎から理解を深め、自身でキャラクターを創造できるようになる。            | 2前期         | 45               | 3           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |

| (工業専門課程 CGデザイン学科 3DCGデザインコース) |    |      |      |            |                                                                                                                        |             |                  |             |      |    |          |    |    |    |    |         |
|-------------------------------|----|------|------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|------------------|-------------|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
|                               | 分類 |      |      | 授業科目名      | 授業科目概要                                                                                                                 | 配当<br>年次・学期 | 授<br>業<br>時<br>数 | 単<br>位<br>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 |         |
| 24                            | ○  |      |      | アニメート演習    | 物や生き物の動きについて、その仕組みを理解し、リアリティや誇張した動きを生み出せるよう実習を重ねる。                                                                     | 2前期         | 60               | 4           |      | ○  |          | ○  |    |    | ○  |         |
| 25                            | ○  |      |      | 3DモデリングⅡ   | 3DCG表現で必須の造形技術について、基礎課程を踏まえたさらに高度な表現について表現や生成方法を学ぶ。                                                                    | 2前期         | 60               | 4           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 26                            | ○  |      |      | 3Dアニメーション  | 物の動きの基本を理解し、オブジェクトに活き活きした動きが与えられるようになる                                                                                 | 2前期         | 60               | 4           |      | ○  |          | ○  |    |    | ○  |         |
| 27                            | ○  |      |      | トライアル演習Ⅱ   | 各授業で習得した制作技術を、実際の企業や他学科からの企画を具現化するために使い、実制作から工程や各員の連携を学ぶ。                                                              | 2前期         | 75               | 4           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 28                            | ○  |      |      | ビジネス実務ⅣB   | 社会常識・マナー・面接対策を通じて実践力とコミュニケーション力を養い、将来や職業への理解を深める講義。                                                                    | 2後期         | 45               | 3           | ○    |    |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 29                            | ○  |      |      | 背景デザイン     | 映画やコマーシャルで日常気付かずに目にしている背景デザイン。これらの制作をゲーム作品や映像作品の制作と合わせて学ぶ。                                                             | 2後期         | 15               | 1           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 30                            | ○  |      |      | UIデザインⅡ    | ユーザーインターフェイスについて、その構造や特徴を理解し、要件に合わせた画面構成ができるよう実習を通じて学ぶ。                                                                | 2後期         | 60               | 4           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 31                            | ○  |      |      | ポートフォリオ制作  | 画像・映像・立体造形など表現ジャンルに応じた最適な方法を模索し、効果的なアピール素材を制作する。                                                                       | 2後期         | 150              | 4           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 32                            | ○  |      |      | CGディレクション  | 仮想クライアントを想定し、課題を見つけ出し、デザインの力でそれらの解決方法を探ってゆく。                                                                           | 2後期         | 150              | 4           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 33                            | ○  |      |      | 合同制作Ⅱ      | 下級生と合同でチームを編成し、外部クライアントの案件に臨む。チーム内での連携や相談など、実務で必須のチームワークについて学ぶ。                                                        | 2後期         | 35               | 2           |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 34                            | ○  |      |      | インターンシップ実習 | 実務に関わり、社会人としての実践経験を積む貴重な機会とし、社会人として必要なマナーを再確認し、業務に必要なスキルは何なのかを学習することで、働く意識をより一層高める。組織のかかわりを深め、求められている会社員としての理解・判断力を養う。 | 2後期         | 80               | 2           |      |    | ○        |    | ○  | ○  |    | ○       |

| (工業専門課程 CGデザイン学科 3DCGデザインコース) |    |      |      |              |                                                                                                                                 |         |      |     |      |    |          |    |    |    |    |         |
|-------------------------------|----|------|------|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
|                               | 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 |         |
| 35                            | ○  |      |      | ゲーム制作演習      | これまで3DCG制作のために習得してきた知識・技術を実際のゲーム制作を題材に実学をおこない、習得の確認と応用力を身につける。                                                                  | 3前期     | 190  | 4   |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 36                            | ○  |      |      | 実践技術演習Ⅰ      | 各授業で習得した制作技術を用いて、実際の企業や他学科からの企画を具現化する中で、工程やチーム内の連携を経験する。                                                                        | 3前期     | 303  | 4   |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    | ○       |
| 37                            | ○  |      |      | ビジネスアプリケーション | テキスト30時間でマスターOffice2016の内容を行う。<br>MacでのExcelを操作したことがない学生が大半であるため、基礎から行っていく。実際にパソコンを使用して、確実に処理が行われているか確認しながら、検定3級合格レベルまで引き上げていく。 | 3前期     | 38   | 2   | ○    |    |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 38                            | ○  |      |      | ビジネス実務Ⅴ      | 社会に出る直前の時期に、社会人常識マナー検定の出題範囲を元に、ビジネスマナーについてロールプレイを交えて体験学習する。                                                                     | 3前期     | 19   | 1   | ○    |    |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 39                            | ○  |      |      | 卒業研究         | 3年間の集大成として、自身の経験を活かした作品制作に臨む。                                                                                                   | 3後期     | 232  | 4   |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 40                            | ○  |      |      | 実践技術演習Ⅱ      | 各授業で習得した制作技術を用いて、実際の企業や他学科からの企画を具現化する中で、工程やチーム内の連携を経験する。                                                                        | 3後期     | 144  | 3   |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    | ○       |
| 41                            | ○  |      |      | ビジネス実務Ⅵ      | 社会に出る直前の時期に、社会人常識マナー検定の出題範囲を元に、ビジネスマナーについてロールプレイを交えて体験学習する。                                                                     | 3後期     | 15   | 1   | ○    |    |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 42                            | ○  |      |      | ペン字          | 美しい文字を書くことの大切さを理解し、その為の正しい姿勢・呼吸・ペンの持ち方を学ぶ。ひらがな、カタカナの成り立ち、漢字基本店画、部首、筆順の解説により、バランスのとれた字形を学ぶ。                                      | 3後期     | 15   | 1   |      | ○  |          | ○  |    |    | ○  |         |
| 43                            |    | ○    |      | ペン字上級        | 日常生活に役立つ行書（美しいつづけ字）を学ぶ。<br>行書のルールを覚え、一筆箋、封筒、年賀状、のし袋（筆ペン）を書いてみる。                                                                 | 3後期     | 15   | 1   |      | ○  |          | ○  |    |    | ○  |         |
| 44                            |    | ○    |      | ビジネス英語       | グローバル社会が進む中、企業内の標準言語が英語になるなど、ビジネスにおいて英語を使う機会が増えている。ビジネスの場で、簡単な英語が話せる力や、メール文章を書く能力を身に付けることを目的としている。                              | 3後期     | 15   | 1   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
| 45                            |    | ○    |      | エクセル上級       | Excelのスキルををあらゆるビジネスシーンで活用できるように、基礎知識から応用まで幅広く学び、PCスキルを社会で活かせる人材育成を目的とする。                                                        | 3後期     | 15   | 1   |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |

| (工業専門課程 CGデザイン学科 3DCGデザインコース) |      |      |             |                                                               |         |      |                |      |    |          |    |    |    |    |         |  |
|-------------------------------|------|------|-------------|---------------------------------------------------------------|---------|------|----------------|------|----|----------|----|----|----|----|---------|--|
| 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 |         |  |
| 46                            |      | ○    | 医療事務        | 医療機関の役割、医療保険制度の仕組みを知り、簡単な医療費の計算方法を習得する。                       | 3後期     | 15   | 1              |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |  |
| 47                            |      | ○    | RPA実習       | 作業自動化ツールであるRPA(Robot Process Automation)の構築を題材に、プログラムの思考力を養う。 | 3後期     | 15   | 1              |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |  |
| 48                            |      | ○    | 情報リテラシー     | 業務で役立つWindowsの便利な機能や、社会に出てから必要となるセキュリティ知識やAIの活用方法などについて学ぶ。    | 3後期     | 15   | 1              |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |  |
| 49                            |      | ○    | データマーケティング  | データを根拠に考え、新しいアイデアを考案するための方策を学ぶ。Excelを活用した分析手法についても修得する。       | 3後期     | 15   | 1              |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |  |
| 50                            |      | ○    | ファイナンスプランナー | 身近なお金の知識やこれから必要になるお金の知識を学ぶ。投資など資産運用について基本的な知識を身につける。          | 3後期     | 15   | 1              | ○    |    |          | ○  |    | ○  |    |         |  |
| 51                            |      | ○    | 一般知能        | 数的推理・判断推理を論理的な思考から、解答する力を答練を通じて身につける。                         | 3後期     | 15   | 1              | ○    |    |          | ○  |    | ○  |    |         |  |
| 52                            |      | ○    | フラワーアレンジメント | フラワーデザインの基本的な知識を習得し、形や構成からテーマを表現する。                           | 3後期     | 15   | 1              |      | ○  |          | ○  |    |    | ○  |         |  |
| 53                            |      | ○    | ゲームプログラミング  | ゲームプログラミングを通じて論理的思考法を身につける                                    | 3後期     | 15   | 1              |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |  |
| 54                            |      | ○    | 広告映像        | 会社の広報SNSなどに必要な写真の撮影、および動画制作を通して、情報や魅力をわかりやすく伝える力を身につける。       | 3後期     | 15   | 1              |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |  |
| 55                            |      | ○    | ビジュアルデザイン   | デザインアプリFigmaを使用。商業デザインの制作を通して、レイアウト、表現技法を学ぶ。                  | 3後期     | 15   | 1              |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |  |
| 56                            |      | ○    | 世界情勢        | 自国の習慣や考えだけにとらわれることなく、他国の習慣・文化に共感し、異文化間での協力関係を構築する素地を身につける     | 3後期     | 15   | 1              |      | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |  |
| 合計                            |      |      |             | 67 科目                                                         |         |      | 2946 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：      | ・卒業基準検定もしくは、認定試験の取得<br>・授業への出席80%以上<br>・履修するすべての科目において、S・A・B・Cいずれかの成績評価を得ること。 | 1 学年の学期区分 | 2 期  |
|            | 履修方法：学科・専攻で定められたカリキュラムについて履修すること。                                             | 1 学期の授業期間 | 20 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。