

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				
沼津情報・ビジネス専門学校		昭和58年3月22日		三上 慎太郎		〒 410-0804 (住所) 静岡県沼津市西条町17番地1 (電話) 055-961-2555				
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地				
学校法人 静岡理科大学		昭和27年3月31日		杉浦 哲		〒 420-0857 (住所) 静岡県静岡市葵区御幸町20番地 (電話) 054-204-2490				
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デザイン科		平成22(2010)年度	-	平成29(2017)年度			
学科の目的	映像、ゲーム、広告、Webなどのデジタルコンテンツは急激に進展し、多様な制作方法が普及したことにより、デザインの基礎を身に付けた上でCGツールを使いこなせるデザイナーがコンテンツ産業では求められている。このニーズに答えるとともに企画・提案ができるデザイナーの育成を目的とする。									
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	2・3年次には、ゲーム・映像系と広告・WEB系の選択必修科目があり、自分の進路に合わせた分野選択が可能。 色彩検定3級、CGクリエイター検定ベシニックを1年次に全員受験する。 中途退学率(令和5年度) 13.0%									
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			3,060 単位時間 単位	360 単位時間 単位	2,700 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 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)					
60人	92人	0人		0%						
就職等の状況	■卒業者数(C)		26人							
	■就職希望者数(D)		23人							
	■就職者数(E)		23人							
	■地元就職者数(F)		16人							
	■就職率(E/D)		100%							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		60%							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		89%							
	■進学者数		0人							
	■その他		病気療養2人、独自の就職活動1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)								
		株式会社マイナビ、株式会社宏和デザイン、株式会社トリスラッシュ、株式会社NAC、東洋印刷株式会社、株式会社アロマイメージ、文化堂印刷株式会社								
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載				無					
当該学科のホームページURL	https://www.numasen.ac.jp/									
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		3,840 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		120 単位時間							
	うち必修授業時数		3,060 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		120 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)									
	総授業時数		単位							
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位								
うち企業等と連携した演習の授業時数		単位								
うち必修授業時数		単位								
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								
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位								
(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								
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合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)		0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)		1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

CGデザイン科が目標としているデザイナー育成に向けて、企画、制作、編集、プレゼン、運用管理の必要な一連の作業、実践的な事例をもとに実習を行う科目を開設・運営している。教育課程編成委員会を開催し、企業等の関係の意見を踏まえ、演習教材や演習方法、演習時間、評価方法などを検討し、カリキュラムおよびシラバスに反映していく。

(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

企業等のニーズを教育に反映させるため、学校組織内における教育課程編成委員会の位置付けを「沼津情報・ビジネス専門学校 教育課程編成委員会の位置付けに係わる規則」として、またその運営は「沼津情報・ビジネス専門学校 教育課程編成委員会規則」として規定しており、委員会の意見を教育課程の編成に反映できる体制となっている。

(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
影山 由夏	公益財団法人画像情報教育振興協会 職員	令和6年2月1日～ 令和7年1月31日(1年)	①
西島 英弘	株式会社シード 代表取締役社長	令和6年2月1日～ 令和7年1月31日(1年)	③
三上 慎太郎	沼津情報・ビジネス専門学校 校長	令和6年2月1日～ 令和7年1月31日(1年)	—
長谷川 真紀	沼津情報・ビジネス専門学校 CGデザイン科 科長	令和6年2月1日～ 令和7年1月31日(1年)	—
深澤 裕明	沼津情報・ビジネス専門学校 教員	令和6年2月1日～ 令和7年1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 (3月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年3月23日 10:00～12:00

第2回 令和5年8月30日 10:00～12:00

(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。

- ・新カリキュラム作成にあたり、企画やマーケティングの履修年次・内容についてご意見を頂きカリキュラムに反映した。
- ・就職活動に関するSNSを活用した作品公開については、今後授業に取り入れる方向で検討を進めている。

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

デザイン業界での就職ではポートフォリオが必要不可欠となる。コンテンツを制作するだけでなく、企業での仕事の流れやスケジュールの管理について理解を深め、就職活動に向けた作品指導に関して協力が得られる企業を想定している。

(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

ゲーム関連の企業で作品の制作、採用に携わっている講師が、ポートフォリオの重要性和最近の傾向、スケジュール管理等の手法について説明し、学生各自で企画から制作を行った。3回の課題提出の中で、企業の講師から直接、指示やアドバイスをいただいてブラッシュアップすると共に、成績評価を行っていただいた。

(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
ポートフォリオ	就職活動のためのポートフォリオのまとめ方等について学び、制作スケジュールの管理、制作を行う。	株式会社リズ

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

「沼津情報・ビジネス専門学校 職員研修規程」を定め、教員の資質、人間性、専門分野における知識、技術の向上を図るため「教職員研修」を、企業等及び研修機関と連携し、育成対象の教員に対し組織的及び計画的に実施している。

(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: HTML/JSで創るVRとARの世界 連携企業等: 株式会社NECソリューションイノベータ
期間: 2024年2月(1日) 対象: 教員1名
内容 フレームワークを用いてHTMLとJSを使ったVR空間の基礎を学習する。

研修名: Unreal Engine5 背景・自然風景制作 基礎講座 連携企業等: 株式会社ベネッセコーポレーション
期間: 2024年10月(オンデマンド) 対象: 教員1名
内容 Unreal Engineを使用した背景制作から動画出力までの流れをオンデマンド教材で学習する。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: ペップトーク コミュニケーション講座 連携企業等: 日本ペップトーク普及協会
期間: 2024年1月5日(金) 対象: 全教員
内容 ペップトークの考え方、授業発信内容のポジティブ化、建設的な話合いのポイントについて

(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: UE5 サイバーパンクシティ制作講座 連携企業等: 株式会社ベネッセコーポレーション
期間: 2024年5月～(オンデマンド) 対象: 教員1名
内容 Unreal Engineのモデリング、マテリアル、アニメーション、エフェクト制作および動画の作成

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 指導力向上研修会 連携企業等: 未定
期間: 2025年1月6日(月) 対象: 全教員
内容 教員の教育力・指導力向上に必要なテーマを実施

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

本校における学校関係者評価は、年度の教育活動をまとめた自己点検評価報告書について外部の学校関係者から意見をいただき、学校教育に反映させることにより、教育活動及び学校運営をより良いものに改善することを目的として運営している。

(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	基準(1) 教育理念・目標
(2) 学校運営	基準(7) 教職員組織、学校運営・管理、財務、法令等の遵守
(3) 教育活動	基準(2) 教育活動
(4) 学修成果	基準(3) 教育成果
(5) 学生支援	基準(4) 学生支援
(6) 教育環境	基準(5) 教育環境
(7) 学生の受入れ募集	基準(6) 学生の募集と受け入れ
(8) 財務	基準(7) 教職員組織、学校運営・管理、財務、法令等の遵守
(9) 法令等の遵守	基準(7) 教職員組織、学校運営・管理、財務、法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	基準(8) 社会貢献・地域貢献、国際交流
(11) 国際交流	基準(8) 社会貢献・地域貢献、国際交流

※(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

学校関係者評価委員より①キャリア教育の充実、②教員のさらなる資質向上、③卒業生の社会的な活躍のさらなる把握、④地域に対する公開講座を検討・実施してほしいなどの意見が寄せられた。

対応として①例年実施されていたOB/OGIによる講話を再開した、②内部研修・外部研修の活用、③については同窓会組織の拡充による支援体制構築、④新型コロナの5類移行を受け、地域活動への参加は再開されている。公開講座についてはその需要も検討しながら講座実施へと進めていく。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
高木 田鶴子	公益社団法人沼津法人会 女性部会 沼津支部長	令和6年4月1日 ~ 令和7年3月31日(1年)	地方法人団体関係者
曾根 輝夫	ランアンドケントス株式会社 代表取締役	令和6年4月1日 ~ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
塩田 美佐代	医療法人社団 真養会 看護・介護統括局長	令和6年4月1日 ~ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
鶴谷 主一	学校法人松濤学園 原町幼稚園 理事長・園長	令和6年4月1日 ~ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
廣住 和良	株式会社ディスタンス・インターナショナル 代表取締役	令和6年4月1日 ~ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
大澤 幸男	株式会社KTSオペレーション 沼津リバーサイドホテル 総務人事マネージャ	令和6年4月1日 ~ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
加藤 正樹	静岡県立三島長陵高等学校 教諭	令和6年4月1日 ~ 令和7年3月31日(1年)	地域住民
土井 宣博	株式会社 雅心苑 代表取締役 社長	令和6年4月1日 ~ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
齋藤 悦生	株式会社NEXUS 代表取締役	令和6年4月1日 ~ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
海野 秀伸	協和警備保障株式会社 静岡営業所 業務課管制長	令和6年4月1日 ~ 令和7年3月31日(1年)	同窓会
堤 拓也	沼津市役所 市民福祉部 健康づくり課	令和6年4月1日 ~ 令和7年3月31日(1年)	同窓会

※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.numasen.ac.jp/>

公表時期: 令和6年6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

本校における学校関係者評価は、年度の教育活動をまとめた自己点検評価報告書について外部の学校関係者から意見をいただき、学校教育に反映させることにより、教育活動及び学校運営をより良いものに改善することを目的として運営している。

(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	学校概要、教育理念、教育目標
(2) 各学科等の教育	入学者数、学修時間数、取得可能資格、卒業者数、主な就職先
(3) 教職員	教職員数、組織、研修
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育、就職支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、課外活動
(6) 学生の生活支援	カウンセリング、保護者との連携体制
(7) 学生納付金・修学支援	学生納付金、経済的支援措置
(8) 学校の財務	資金収支計算書、貸借対照表
(9) 学校評価	自己評価・学校関係者評価の結果
(10) 国際連携の状況	留学生の受け入れ、派遣状況
(11) その他	その他の教育活動(附帯事業等)

※(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.numasen.ac.jp/>

公表時期: 令和6年6月30日

授業科目等の概要

(工業専門課程 CGデザイン科)																
	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	○			フレッシュマンセミナー	学校生活に関するオリエンテーション。コミュニケーションや挨拶等の基本作法の習慣づけをする。	1前	30	1		○		○				
2	○			ビジネスマナーⅠ	基本的なマナー・接遇について学習する。	1後	30	2	○			○				○
3	○			ビジネスマナーⅡ	就職を意識したマナーについて学習する。就職活動で必要となる基礎的な能力を身につける。	2前	30	2	○			○				○
4	○			ビジネスマナーⅢ	社会人として必要となるマナー・接遇。社会に出て必要となる基礎的な能力を身につける。	3後	30	2	○			○				○
5	○			キャリアディベロップメントⅠ	コミュニケーションスキルの習得と社会人基礎力について理解する。	1後	30	1		○		○				○
6	○			キャリアディベロップメントⅡ	業界でのキャリアを築くために、業界研究を行い、必要な知識、スキルについて理解する。	2前	30	1		○		○				○
7	○			キャリアディベロップメントⅢ	社会や組織で必要とされるコミュニケーションスキルについて、より実践的に理解を深める。	3前	30	1		○		○				○
8	○			就活ゼミⅠ	業界・企業研究を進め、一年次でのポートフォリオを完成させる。	1後	30	1		○		○				○
9	○			就活ゼミⅡ	履歴書の書き方や面接指導など、就職活動に向けた準備・指導を行う。	2通	30	1	○			○				○
10	○			教養ゼミⅠ	各種選択科目から興味のある科目を受講し、一般教養力の向上をはかる。	1前	30	1		○		○				○
11	○			教養ゼミⅡ	目指す職業・業界に必要なとされる一般的知識を含めた教養を高めるための学習を行う。	1後	30	1	○			○				○
12	○			教養ゼミⅢ	各種選択科目から興味のある科目を受講し、一般教養力の向上をはかる。	2前	30	1		○		○				○

13	○		教養ゼミⅣ	デザインの制作にあたり必要となる趣旨（コンセプト）の出し方、企画書の書き方を学習する。	2 後	30	1	○		○	○			
14	○		心理学	「心」を科学的な方法によって客観的に解明し、自己理解を図るとともに、他者に対する理解を深める。	3 前	30	2	○		○		○		
15	○		コミュニケーション活動Ⅰ	各種の特別活動を通じて、集団活動における個人の役割分担を再確認する。	1 通	30	1	○		○		○		
16	○		コミュニケーション活動Ⅱ	各種の特別活動を通じて、集団活動における個人の役割分担を再確認する。	2 通	30	1	○		○		○		
17	○		コミュニケーション活動Ⅲ	各種の特別活動を通じて、集団活動における個人の役割分担を再確認する。	3 通	90	3	○		○		○		
18	○		パソコン利用技術	パソコンの機器構成やWindowsの基本操作、ワープロ、表計算、プレゼンテーションソフトについて、演習を中心に利用技術を学習する。	1 前	30	1	○		○		○		
19	○		プレゼンテーションⅠ	企画からプレゼンテーションまでの準備や資料作成までの流れを学習する。	2 前	30	1	○		○			○	
20	○		プレゼンテーションⅡ	企画、発表など、効果的なプレゼンテーション技術を学習する。	3 通	60	2	○		○			○	
21	○		CG基礎	CGの基礎知識について学習する。CGクリエイター検定ベーシック合格を目標とする。	1 通	60	4	○		○		○		
22	○		色彩学Ⅰ	色彩に関する基礎的な事柄を学習し、デザインに必要な配色などを理解する。色彩検定3級合格を目標とする。	1 通	60	4	○		○			○	
23	○		色彩学Ⅱ	色彩について配色を中心により詳細な知識を学習する。	2 前	30	2	○		○			○	
24	○		デッサンⅠ	物の形をとらえる力、陰影の表現などについて手描きで表現するための基礎力を身につける。	1 通	120	4	○		○			○	
25	○		デッサンⅡ	デッサンⅠの内容をふまえ、より造形力を高めるために物の形、陰影をとらえる力をさらに養う。	2 通	60	2	○		○			○	
26	○		デッサンⅢ	平面構成力を養い、パソコンに頼らずに見た目、機能性、実用性など、様々な観点から総合的にデザインを行う。	3 前	30	1	○		○			○	
27	○		手描きイラストレーションⅠ	手描きのイラストレーション技術を身につける。	2 通	60	2	○		○			○	

28	○		手描きイラストレーションⅡ	手描きイラストレーションⅠの内容をふまえ、ストーリーの組み立てや漫画表現について学ぶ	3通	60	2		○	○			○
29	○		立体造形	粘土などの素材を使って、立体物の造形を行う。	2後	30	1		○	○			○
30	○		3DCGⅠ	3DCGソフトを使ったモデリングから出力までの流れを学習する。	1通	120	4		○	○		○	○
31	○		3DCGⅡ	3DCGソフトのモデリング・アニメーションについて学習する。	2通	90	3		○	○		○	○
32	○		画像処理	ペイント系ソフトによる画像の編集方法について学習する。	1通	60	2		○	○		○	
33	○		イラストレーション	ドロー系ソフトによるイラストやロゴなどの作成について学習する。	1通	60	2		○	○		○	
34	○		撮影技術	写真撮影の技法について学ぶ。	2前	30	1		○	○		○	
35	○		映像制作基礎	映像編集ソフトを使った映像制作の基礎について学習する。	1通	60	2		○	○		○	
36	○		映像制作応用	映像の制作、ショートムービーの制作を行う。	2通	60	2		○	○		○	
37	○		マーケティング	マーケティングの調査・分析方法などを学習する。	3前	30	2	○		○			○
38	○		コピーライティング	広告におけるコピーの役割や発想法について学び、作品に活かす方法を学習する。	3通	30	2		○	○			○
39	○		DTPⅠ	DTPの基礎について学習し、簡単な印刷物の制作を行う。	1通	90	3		○	○		○	
40	○		DTPⅡ	DTPソフトによる印刷物の制作方法について学ぶ。	2通	90	3		○	○			○
41	○		WEBデザインⅠ	HTML・CSSの基礎について学習し、WEBページの制作を行う。	1通	90	3		○	○		○	
42	○		課題制作Ⅰ	進級課題や公募課題の作品制作を行う。	1後	60	2		○	○		○	

43	○		課題制作Ⅱ	進級課題や公募課題の作品制作を行う。	2 通	90	3		○	○	○						
44	○		ポートフォリオ	WEBのポートフォリオサイト、ポートフォリオの冊子の制作を行う。	2 後	120	4		○	○				○	○		
45		○	3次元アニメーション	3Dソフトによるモーション作成について学習する。	2 後	60	2		○	○					○		
46		○	WEBプログラミング	JavaScriptを利用した動的サイトの、CMSの導入について学ぶ。	2 後	60	2		○	○				○			
47		○	ゲームデザインⅠ	東京ゲームショウの出展作品の制作を行う。	2 前	90	3		○	○				○	○		
48		○	WEBデザインⅡ	キャンプの作成からコーディングまでの流れを学習する。	2 前	90	3		○	○				○	○		
49		○	映像編集	映像制作やエフェクト制作について学習する。	3 通	60	2		○	○				○			
50		○	WEBサイト制作	CMSを導入したサイトの制作を行う。	3 通	60	2		○	○					○		
51		○	3DCGⅢ	より高精度のモデリングについて学習する。	3 通	90	3		○	○					○		
52		○	クロスメディア基礎	印刷、Web、映像などのメディアをまたいだ総合的な広告企画、および制作を行う。	3 通	90	3		○	○					○		
53		○	モーションデザイン	3DCGのモーション制作について学習する。	3 通	60	2		○	○					○		
54		○	パッケージデザイン	DTPで学んだことを活かしパッケージの制作を行う。	3 通	60	2		○	○					○		
55		○	ゲームデザインⅡ	東京ゲームショウの出展作品の制作を行う。	3 前	120	4		○	○				○	○		
56		○	広告制作応用	広告制作について学習する。広告系公募課題の作品制作を行う。	3 前	120	4		○	○				○	○		
57		○	卒業研究	3年間の集大成として卒業制作を行う。	3 後	300	10		○	○				○	○		

58	○	インターンシップ	就職する前に企業において実務を経験することにより、社会の仕組み、仕事の仕組み、会社組織などを実際に体験する。	3 後	300	10		○	○	○
合計				58	科目		139(3840)	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： (1) 必須科目及び選択必修科目において不可がない (2) 学年ごとの総欠課時限数が年間消化時限数の15%以内である (3) 学納金が未納でない		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 選択必修科目は7科目・780時間を履修し修得する。		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。