

職業実践専門課程の基本情報について

学校名	設置認可年月日	校長名	所在地				
大原情報デザインアート 専門学校金沢校	平成6年3月2日	鹿野 宏志	〒920-0031 石川県金沢市広岡1-1-15 (電話) 076-221-5757				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人 大原学園	昭和54年4月1日	安倍 辰志	〒101-0065 東京都千代田区西神田1-2-10 (電話) 03-3291-0151				
目的	本校は、教育基本法、学校教育法に基づき、工業分野及び商業実務分野の専門課程を設置し、それぞれの分野に必要な専門的知識、技術に関する教育を施し、人格の陶冶を行い、社会に貢献しうる人材育成を目的とする。						
分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
工業	工業専門課程	情報処理学科	平成28年文部科学省告示第18号	-			
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	1,700	1,520	460	1,200	0	140
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数			
160人	48人	3人	4人	7人			
学期制度	■1学期:4月1日～8月31日 ■2学期:9月1日～12月31日 ■3学期:1月1日～3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 優、良、可、不可の4種 定期試験			
長期休み	■夏期休暇:7月下旬～8月下旬までの約1ヶ月 ■冬期休暇:12月下旬～1月上旬までの約2週間 ■春期休暇:3月下旬～4月上旬までの約2週間		卒業・進級 条件	所定の授業時間数以上履修し、 かつ、その該当する授業科目に ついて合格に達して卒業資格 を得た者			
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 長期欠席者への指導等の対応 保護者への連絡および通知		課外活動	■課外活動の種類 各種クラブ活動の大会参加 ■サークル活動: 無			
就職等の 状況	■主な就職先、業界等 就職先:(株)エイ・ティ情報研、大和冷機工業 (株)、(株)リンクネット、五大開発(株)、ハイテクシス テム(株)、トツパンフォームズオペレーションズ (株)、(株)ユーコム、(株)トラスト・テック、アリーナシ ステム(株)、(株)北陸ソフト開発、(株)コーシン、(株) ホンダカーズ、(株)エフティグループ、ゲンキー (株)、(株)エル・シー、(株)epics、(株)アイデン、ANA ホリディイン金沢スカイ、志賀町役場、東洋警 備保障(株)、(株)エイジェック富山、(株)釣谷建築事 務所、北陸大池運送(株)、(株)エイジェック金沢、 (株)サブラ 他 業 界:IT関係業界、ゲーム関係業界 他		主な資格・ 検定等	基本情報技術者試験 応用情報技術者試験 ITパスポート試験 情報処理検定 MOS検定 漢字検定 電卓検定			
	■就職率 ^{※1} : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 82.4 % ■その他 (平成 28 年度卒業者に関する 平成29年3月31日 時点の情報)						
中途退学 の現状	■中途退学者 4名 平成28年4月1日時点において 在学者 52名 平成29年3月31日時点において 在学者 48名 ■中途退学の主な理由 授業についていけない、進路変更、病気療養		■中退率 7.7 % (平成28年4月1日入学者を含む) (平成29年3月31日卒業者を含む)				
	■中退防止のための取組 担任による定期面談(本人および保護者)						
ホームページ	http://www.o-hara.ac.jp/						

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

- ①卒業生の主な就業先である一般事業会社(IT系開発職)と連携して教育課程の編成を行うことにより、専門的かつ実践的な知識・技術を修得した即戦力となる人材を育成する。
- ②工業実務分野における学修の中心となるコンピュータ関連知識、設計能力、プログラミングスキルは勿論のこと、より高度な情報知識である、工数見積、運用保守などの教育内容に関して、教育課程編成委員会を通じて常に業界の最新の情報を反映させる。
- ③上記①、②により編成された授業科目、内容が実践習得されているかどうか、教育課程編成委員による実践的視点で評価を受け、課題を浮き彫りにする事で、教育の質の確保ならびに更なる教育の質向上に活用する。
- ④当学園の教育課程の編成は一部の学科を除き学園本部が統括している。そのため教育課程編成委員会も各分野ごとに各校共通の組織を設置する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

①位置づけについて

教務部(課)の上位に教育課程編成委員会を設置し、企業等からの提言を参考にして本校の教育課程編成について協議策定するための機関として位置づける。また、委員会での協議結果は大原学園教育本部に提出し、大原学園全校の教育課程編成にも活用していく。

②意思決定の過程について

(ア)学科の目的に基づき予め学内において現状の課題等を明確にした上で、教育課程編成委員会に提言を求める。

(イ)委員会では企業等からの意見を参考に次年度以降の教育課程編成に関する改善案を策定する。

(ウ)委員会での協議内容は学園教育本部に提出し、学園全校の教育課程編成にも活用していく。

(エ)教育課程編成委員に教育現場の責任者である校長、就職本部長、教務部長が参加することで、企業等の委員から提示された課題、改善提案を速やかに次年度以降の教育課程(授業科目、内容、手法)の編成に反映させることができる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成29年3月31日現在

名前	所属	任期	種別
鹿野 宏志	大原学園 大原情報デザインアート専門学校金沢校 校長		
金子 秀安	大原学園 大原情報デザインアート専門学校金沢校 副校長		
松本 府美江	大原学園 大原情報デザインアート専門学校金沢校 教務部長		
宮本 文乃	大原学園 大原情報デザインアート専門学校金沢校 教務課長		
佐々木 法道	株式会社ユーコム 取締役	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年)	③
小林 寛三	一般社団法人ICT経営パートナーズ協会 事務局長	平成27年4月1日～ 平成29年3月31日(2年)	①

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

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

年2回開催する。

第1回:5月「前年度教育成果の振り返り」

第2回:7月「今年度の課題整理と次年度以降教育内容の見直し」

(開催日時)

第1回 平成28年5月13日 15時30分～17時00分(地方委員会)

平成28年5月21日 13時30分～15時00分(本部委員会)

第2回 平成28年7月15日 15時30分～17時00分(地方委員会)

平成28年7月23日 11時00分～12時00分(本部委員会)

(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

①今年度の教育課程編成にあたり第1回目の委員会を開催。2年制課程の教育内容全般に対して意見を頂くが、特に就職内定後に行なう「システム開発演習」「ゲームプログラミング演習・ゲームプログラミング実習」などの授業科目では、プログラム設計、コーディング、各種ドキュメントの作成などに関する最新情報と実務での活用方法などを企業等の委員より情報提供頂く。

②上記意見を現在下記のテーマで平成28年度用カリキュラム・教材および実習内容に取り入れるための改訂を進めている。特に入社1年目～3年目程度の社員に各業界で求められる実践的なスキルを授業に取り入れる。

■システム開発演習 → 「設計におけるUML活用」

③上記②の改訂内容については、7月15日に開催される第2回委員会にて確認を行い、今年度の教育課程編成を完了させる予定である。

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		
<p>①工業実務分野における実習・演習は、教育社会福祉分野、創業分野等の分野と異なり、企業等との連携の下、学内で行なわれる学習科目が多いことを考慮して、実習・演習の組立を行なう。</p> <p>②企業等との連携による実習・演習を通じて学生のより実践的な知識・思考・技術の修得と、社会人としての意識改革を実現する。</p> <p>③企業等から実習・演習の授業内容、手法に関して具体的な助言を仰ぎ、学生の知識・技術の修得状況に対して実践で活かせるレベルか否かを企業等の実務の視点から評価を仰ぐ。</p>		
(2)実習・演習等における企業等との連携内容		
システム開発演習、ゲームプログラミング演習・ゲームプログラミング実習の授業運営に関して企業等と協定書を締結、打合せを行い、下記の4点について講義内容の質向上のために連携している。		
<p>① 実習授業内容構築へのサポート</p> <p>② 当該実習授業における評価ポイントの確認</p> <p>③ 授業方法に関する教員への指導</p> <p>④ 学生の学修習熟状況の評価</p>		
(3)具体的な連携の例		
科目名	科目概要	連携企業等
システム開発演習	実務で必要とされるシステム設計の知識習得を目的とする。システム化提案のためにシステム構築およびドキュメント作成を学ぶ。	ジャパンシステム株式会社
ゲームプログラミング演習 ゲームプログラミング実習	プログラミングに関する知識習得を目的とする。機能・操作・性能を考慮したプログラムを制作する。	株式会社C8LINK
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		
専門的かつ実践的な知識・技能を有し即戦力となる人材を育成するためには、教員一人ひとりが常に実務に関する最新の知識を持ち、指導スキルを身につけなければならない。そのために下記のとおり教員研修の環境を整える。		
<p>①教育課程編成委員会に参画する企業等から講師を派遣した実践的な知識・指導スキル研修</p> <p>②大学教授等専門分野に特化した講師として招いた研修会の実施</p> <p>③学内に設置される附帯教育講座を利用した自己啓発</p>		
(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		
工業実務分野の指導に必要な専攻分野における実務に関する研修等および指導力の修得・向上のための研修等について、学内において下記の教員研修会を開催した。詳細は別紙参照のこと。		
①ジャパンシステム(株)により実務における具体的な題材をテーマにした、設計を中心とした教員研修会の実施 ・・・平成27年8月4日		
②指導力の修得・向上のための研修等		
<p>・「模擬講義の実施」、指導力向上を図った。・・・平成28年3月15日 数名の教員を対象に担当科目の模擬講義を実施、講評を受けると共にビデオ撮影した映像を確認し授業に反映させた。</p> <p>・「学生アンケートの実施」、授業改善の効果測定を行い指導力向上を確認した。 学期毎に、学生対象に授業内容のアンケートを実施し、授業改善の効果を図った。</p>		
(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		
平成28年度も前年度同様の研修を計画実施している。詳細は別紙参照のこと。		
①ジャパンシステム(株)により実務における具体的な題材をテーマにした、設計を中心とした教員研修会の実施 ・・・平成28年8月4日		
②指導力の修得・向上のための研修等		
<p>・「模擬講義の実施」、指導力向上を図る。・・・3月 数名の教員を対象に担当科目の模擬講義を実施、講評を受けると共にビデオ撮影した映像を確認し授業に反映させる。</p> <p>・「学生アンケートの実施」、授業改善の効果測定を行い指導力向上を確認。 学期毎に、学生対象に授業内容のアンケートを実施し、授業改善の効果を図る。</p>		

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

当学園の教育理念は、学生に対して資格取得教育、実務教育を施し、人格の陶冶を行いもって有為な産業人を育成することである。この教育理念に基づき実践的な教育が実現出来ているか、また、その教育を実現するために必要な環境が整っているかについて、学校関係者評価委員を設置して下記に示す評価項目から評価する。課題の残る評価結果については、課長職以上の管理職より改善計画を策定し、次年度以降の学校運営に反映させ改善を図る。

(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	①理念・目的・育成人物像は定められているか。 ②学校の特色はなにか。 ③学校の将来構想を抱いているか。
(2) 学校運営	①運営方針は定められているか。 ②事業計画は定められているか。 ③運営組織や意思決定機能は効率的なものになっているか。 ④人事や賃金での処遇に関する制度は整備されているか。 ⑤意思決定システムは確立されているか。 ⑥情報システム化等による業務の効率化が図られているか。
(3) 教育活動	①各学科の教育目標、育成人材像は、その学科に対応する業界の人材ニーズに向けて正しく方向づけられているか。 ②修業年限に対応した教育到達レベルは明確にされているか。 ③カリキュラムは体系的に編成されているか。 ④学科の各科目は、カリキュラムの中で適正な位置づけをされているか。 ⑤キャリア教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法などが実施されているか。 ⑥授業評価の実施・評価体制はあるか。 ⑦育成目標に向け授業を行なう事ができる要件を整えた教員を確保しているか。 ⑧成績評価・単位認定の基準は明確になっているか。 ⑨資格取得の指導体制はあるか。
(4) 学修成果	①就職率(卒業者就職率・求職者就職率・専門就職率)の向上が図られているか。 ②資格取得率の向上が図られているか。 ③退学率の低減が図られているか。 ④卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか。
(5) 学生支援	①就職に対する体制は整備されているか。 ②学生相談に関する体制は整備されているか。 ③学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか。 ④学生の健康管理を担う組織体制はあるか。 ⑤課外活動に対する支援体制は整備されているか。 ⑥学生寮等、学生の生活環境への支援は行なわれているか。 ⑦保護者と適切に連携しているか。 ⑧卒業生への支援体制はあるか。
(6) 教育環境	①施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるように整備されているか。 ②学外実習、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか。 ③防災に対する体制は整備されているか。
(7) 学生の受入れ募集	①学生募集活動は、適正に行なわれているか。 ②学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか。 ③入学選考は適正かつ公平な基準に基づき行なわれているか。 ④学納金は妥当なものとなっているか。
(8) 財務	①中長期的に学校の財政基盤は安定しているといえるか。 ②予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか。 ③財務について会計監査が適正に行なわれているか。 ④財務情報公開の体制整備はできているか。

(9)法令等の遵守	①法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか。 ②個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか。 ③自己点検・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか。 ④自己点検・自己評価結果の公開はしているか。
(10)社会貢献・地域貢献	①学校の教育資源や施設を活用した社会貢献を行なっているか。 ②学生のボランティア活動を奨励、支援しているか。
(11)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

平成28年度より学校関係者評価委員会を組織し、学校関係者評価を開始した。今年度は卒業生の社会適応能力について多くの意見をいただいたため、次年度はコミュニケーション能力、組織への適応について、日々の学生指導においてこれまで以上に強く意識していくことを確認した。クラスでの担任の指導はもちろんのこと、全員参加の各種学校行事やクラブ活動を通じて、社会適応能力を高める環境を積極的に提供していく。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年3月31日現在

名前	所属	任期	種別
佐々木 法道	株式会社ユーコム 取締役	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年)	企業等委員
福田 誠	水雲 代表	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年)	企業等委員
柳谷内 正志	シンクロ・クリエイティブオフィス 代表	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年)	企業等委員
山森 一彦	五大開発株式会社 システム事業部長	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年)	企業等委員

※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、校長等

(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:<http://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/>

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

①実践的な職業教育における成果を広く周知することにより、入学希望者の適切な学習機会選択に資すること。そのために、学校関係者評価結果も含めて教育活動の状況や課題など学校全体に関する情報を分かりやすく示すこと。

②また、上記①により企業等との連携による教育活動改善を活発にし、社会全体の信頼に繋げていくこと。

③情報の公表を通じて学校の教育の質の確保と向上を図ることを目的とする。

(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	①学校の概要 ②目標・方針・特色 ③所在地、連絡先 ④学校の沿革
(2)各学科等の教育	①カリキュラム、時間割、目指す資格 ②検定、資格取得・検定試験合格実績 ③卒業生の進路
(3)教職員	各学科の担当教員紹介
(4)キャリア教育・実践的職業教育	各学科の実習紹介
(5)様々な教育活動・教育環境	①学校行事 ②クラブ活動
(6)学生の生活支援	学習や学校生活に対する不安解消(先輩の声)
(7)学生納付金・修学支援	①学生納付金 ②奨学金、学費減免等の紹介
(8)学校の財務	学園の財務状況公開
(9)学校評価	学校関係者評価結果
(10)国際連携の状況	留学生の募集
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

URL:<http://www.o-hara.ac.jp/>

授業科目等の概要

(工業専門課程情報処理学科) 平成28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	
○			電卓	電卓技能の向上を目的とする。 企業内でも多く活用されている電卓のスピード、正確性を高める実技練習を行う。	1 通	40		△	○	○		○			
○			電卓	電卓技能の向上を目的とする。 企業内でも多く活用されている電卓のスピード、正確性を高める実技練習を行う。	2 通	40				○	○		○		
○			漢字	日常的に利用する漢字能力を身に付けることを目的とする。 ビジネスで一般に使用される熟語は勿論のこと四字熟語、慣用句なども学ぶ。	1 通	40			○		○		○		
○			漢字	日常的に利用する漢字能力を身に付けることを目的とする。 ビジネスで一般に使用される熟語は勿論のこと四字熟語、慣用句なども学ぶ。	2 通	40			○		○		○		
○			就職指導	企業内で必要とされる基本業務を身に付けることを目的とする。 ケース別の実践的なロールプレイングを行い、より実践的なトレーニングを行う。	1 通	40		○		△	○		○		
○			就職指導	企業内で必要とされる基本業務を身に付けることを目的とする。 ケース別の実践的なロールプレイングを行い、より実践的なトレーニングを行う。	2 通	150		△	○		○		○		
○			情報処理概論	情報処理に関する概論の知識習得を目的とする。 コンピュータ基本設計・オペレーティングシステム・ネットワーク等、基礎知識全般を学ぶ。	1 ①	240		○			○		○		
○			アルゴリズム基礎	アルゴリズムに関する基礎的な知識習得を目的とする。 アルゴリズムや流れ図（フローチャート）の考え方・表現方法を学ぶ。	1 ①	80		○			○		○		
○			アルゴリズム	アルゴリズムに関する応用的な知識習得を目的とする。 アルゴリズムや流れ図（フローチャート）の適切な作成・修正方法を学ぶ。	1 ①	80			○		○		○		
○			プログラム言語基礎論	プログラミングに関する基礎的な知識習得を目的とする。プログラム言語の概念や仕様を学ぶ。	1 ②	80		○	△		○		○		
○			アセンブラ言語	情報処理試験用アセンブラ言語CASLⅡを使用しプログラミングに関する基礎的な知識習得を目的とする。プログラム言語の概念や仕様を学ぶ。	1 ②	120		○	△		○		○		
○			C言語基礎	C言語に関する基礎的な知識習得を目的とする。 C言語の基礎的な文法、機能を理解し、プログラムによる問題解決を学ぶ。	1 ②	150		△	○		○		○		
○			プログラム設計	プログラム設計に関する基礎的な知識習得を目的とする。 プログラム設計技法について必要な知識を学ぶ。	1 ③	160		○	△		○		○		
○			オフィス活用	オフィスソフト利用に関する総合的な知識習得を目的とする。 ワープロ・表計算ソフトの基礎知識全般を学ぶ。	1 ③	60		△		○	○		○		

○	システム設計	システム設計に関する基礎的な知識習得を目的とする。 基本設計、外部設計、内部設計などのシステム設計を学ぶ。	2 ①	80	○	△	○	○						
○	プレゼンテーション	プレゼンテーションに関する基礎的な知識・スキルの習得を目的とする。 資料作成からプレゼンテーションの実施までの一連の流れを学ぶ。	2 ①	80	△		○	○	○					
○	J A V A	JAVAに関する基礎的な知識習得を目的とする。 環境や文法、機能を通じ、JAVAの基礎的なプログラムを学ぶ。	2 ②	80	△		○	○	○					
○	Webプログラミング	Webページの制作の基礎技術の習得を目的とする。 HTMLやツールの使用方法やページの作成方法を学ぶ。	2 ①	80	△		○	○	○					
○	C言語応用	C言語に関する応用的な知識習得を目的とする。 自らプログラムを作成し、動作させることでC言語プログラムを総合的に学ぶ。	2 ①	120	△		○	○	○					
○	システム開発演習	実務で必要とされるシステム開発の知識習得を目的とする。 卒業研究の一環として、システム制作の目的およびシステムの概要を学ぶ。	2 ② ③	240	△		○	○	○	○				
○	グラフィックス実習	グラフィックスに関する基礎的な知識習得を目的とする。 目的に応じたソフトの基本操作、基本概念を学ぶ。	2 ①	120	△		○	○					○	
○	ゲーム企画論	ゲーム企画に関する知識習得を目的とする。 企画に関する用語や工程等、基礎知識全般を学ぶ。	2 ①	80	○	△		○					○	
○	プランニング実習	ゲームプランニングの基礎知識を踏まえ、応用力向上を目的とする。様々な設定を課題として与え、繰り返しのトレーニングを行う。	2 ①	120	△		○	○					○	
○	3DCG実習	CGの基礎となるソフトウェアの知識、技能習得を目的とする。 目的に応じたCGソフトの基本操作、基本概念を学ぶ。	2 ②	120	△		○	○					○	
○	ゲームプログラミング演習	実務で必要とされるゲームプログラミングの知識習得を目的とする。Unityをつかってゲームプログラミングを実践的に学ぶ。	2 ② ③	120	△		○	○					○	○
○	ゲームプログラミング実習	実務で必要とされるゲームプログラミングの知識習得を目的とする。 卒業研究の一環として作品を制作する。	2 ② ③	120	△		○	○					○	○
○	公務員対策（一般教養）	公務員試験で必要とされる知識習得を目的とする。 政治・経済等、試験で問われる一般教養を学ぶ。	2 通	320	○	△		○	○					
○	公務員対策（一般知能）	公務員試験で必要とされる知識習得を目的とする。 文章理解・数的処理等、試験で問われる一般知能を学ぶ。	2 通	320	○	△		○	○					
合計			28科目		3320単位時間(単位)									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
学則 (卒業) 第18条 前条に定める授業科目の成績評価に基づき、校長は課程修了の認定を行う。 2. 校長は、所定の修業年限以上在学し、当該学科の課程を修了したと認められた者には卒業を認定し、卒業証書を授与する。 (科目等履修生) 第19条 短期大学、大学等の他の高等教育機関との協議により、当該大学等の学生が本校において授業科目の一部を履修する場合、科目履修生として受け入れ履修を認めることができる。 2. 科目履修生については、別途校長が定めるものとする。	1学年の学期区分	3期	
	1学期の授業期間	14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。