

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																
宮崎マルチメディア専門学校	昭和51年4月1日	佐藤 竜一	〒880-0812 宮崎県宮崎市高千穂通2-4-37 (電話) 0985-20-3667																
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																
学校法人西洋学園	昭和44年8月22日	井手脇 万昭	〒880-0812 宮崎県宮崎市高千穂通2-4-37 (電話) 0985-20-3667																
分野	認定課程名	認定学科名	専門士 高度専門士																
商業実務	商業実務専門課程	CGデザイン科	平成23年文部科学大臣告示 第 号 -																
学科の目的	CGや映像関連、デザイン・印刷会社、ゲーム開発会社のキャラクターデザイナー等として活躍する学生を育成するために、2次元かつ3次元、またDTPやアニメーション等の専門技術を学びます。																		
認定年月日	平成26年3月31日																		
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	2200時間 296時間	0時間 1904時間 0時間 0時間																
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内数)	専任教員数 兼任教員数 総教員数																
40人	52人	0人	4人 5人 9人																
学期制度	■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10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(90以上)・良(70以上)・可(40以上)・不可(40未満)で評価																
長期休み	■学年始：4月7日 ■夏季：7月22日～8月31日 ■冬季：12月21日～1月8日 ■学年末：3月16日	卒業・進級条件	進級：単位の修得、欠席及び欠課が1/4以下 卒業：単位の修得、欠席1/4以下																
学修支援等	■クラス担任制：有 ■個別相談・指導等の対応 学生との二者面談は定期的に実施 学生、保護者との三者面談を実施	課外活動	■課外活動の種類 県内外のコンテストに参加 ボランティア活動(周辺地域のごみ拾い) ■サークル活動：有																
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成28年度卒業生) 印刷会社、ゲーム開発会社、システム開発 ■就職指導内容 担任、就職指導部で連携し、毎週面談を実施しながら計画的に就職活動を行っている ■卒業者数：18人 ■就職希望者数：18人 ■就職者数：18人 ■就職率：100% ■卒業者に占める就職者の割合：100% ■その他 ・進学者数：0人 (平成28年度卒業生に関する平成29年5月1日時点の情報)	主な学修成果(資格・検定等)※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成28年度卒業生に関する平成29年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Illustrator</td> <td>③</td> <td>18人</td> <td>17人</td> </tr> <tr> <td>Photoshop</td> <td>③</td> <td>18人</td> <td>18人</td> </tr> <tr> <td>CGクリエイター</td> <td>③</td> <td>18人</td> <td>16人</td> </tr> </tbody> </table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄	資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	Illustrator	③	18人	17人	Photoshop	③	18人	18人	CGクリエイター	③	18人	16人
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																
Illustrator	③	18人	17人																
Photoshop	③	18人	18人																
CGクリエイター	③	18人	16人																
中途退学 の現状	■中途退学者 2名 平成28年4月1日時点において、在学者50名(平成28年4月1日入学者を含む) 平成29年3月31日時点において、在学者48名(平成29年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更(大学進学)、学費未納 ■中退防止・中退者支援のための取組 担任による学生との面談と保護者への学校生活や学習状況の報告を定期的実施	■中退率 0.04%																	
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度：有 西洋学園特待生制度(1年次の年間授業料を免除。選考試験を行い結果により免除額が決まる) ■専門実践教育訓練給付：給付対象・給付対象 前年度 0人																		
第三者による 学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価：無																		
当該学科の ホームページ URL	www.multi-m.jp																		

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業生の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について
①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。
②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。

③「就職」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年度に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について
①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは、給料、賃金、報酬その他定期的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めず、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職した者が就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

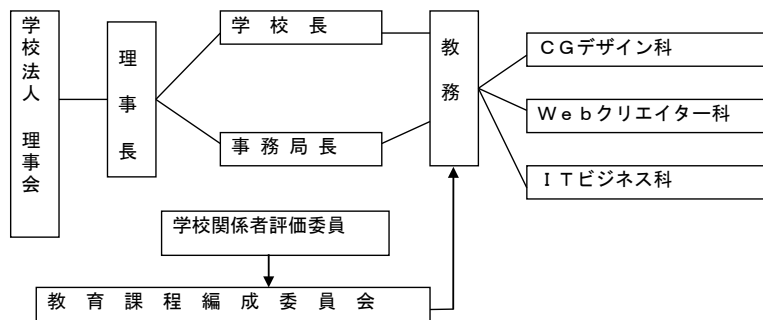
認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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 企業内での専門的業務に従事するために必要な実践力及び、実務能力を身につけさせるための教育課程を編成するため、年度内に各企業との求められる能力や身につけておくべき知識についてのヒアリングを行い、次年度に盛りこむ。
- ② 学生の実務能力や社会適合能力を高めるため、インターンシップを積極的に取り組み、その成果を発表させる機会となる授業科目を開設する。例：インターンシップ・実習での経験をもとに設定したテーマの下、作品の製作や研究を進め、プレゼンテーションを実施
- ③ 専攻分野に対する専門知識や現場で求められる能力を的確に身につけさせるために、業界からの講師を積極的に招聘する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け



毎年度末、学校関係者を招聘、会議を開催する。そこでの討議結果を教育編成委員会にも通達し、その上で得た意見や情報を次年度のカリキュラムに組み込む。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成29年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
赤塚 晴彦	公益社団法人全国経理教育協会 参与	平成29年4月1日～平成30年4月1日(1年)	①
池間 健治	学校法人 旭進学園 宮崎第一中学高等学校 校長	〃	②
緒方 総隆	株式会社イチカラ 代表取締役社長	〃	③
日高 亜矢	株式会社ホップステップアヤウェブ 取締役	〃	③
黒田 志穂	Cook+ie DESIGN WORK 代表	〃	③

※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回実施

(開催日時)

第1回 平成29年10月13日 15:00～17:00(予定)

第2回 平成30年2月16日 15:00～17:00(予定)

(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

教育課程編成委員会等で委員から頂戴した以下の意見について、実施の可能性や方法を検討し対処していく。

- ① ツールの基本操作から始まり、自分で考える力や短時間で質の良い作品制作ができる力を習得できる指導法を検討する。
- ② ポートフォリオの充実として、コンテスト作品以外にキャラクターデザインやグッズなどを制作し評価物を増やしていく。
- ③ 教科として学ぶ知識と実社会とのギャップを埋め、さらにコミュニケーション能力を高めるカリキュラムにするには、企業連携を強化していく。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

- ①実習・演習を円滑に開始できるように、入学直後より、校内での事前指導や講習会を実施する。
- ②実習先となる企業の情報を確実に学生に開示すると共に、校外実習の受け入れ先である企業見学会の機会を与え、自発的な取り組みを促す予備知識を習得させる。
- ③実務的な実践力のみでなく、各自の職業観や社会人としての自覚を促すため、企業等からの評価は多角的な視点のものにする。
- ④長期に渡る実習の場合は、その段階的な成長を図るため、評価の機会を増やす。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

CG担当の教員と企業の講師が実習前に打ち合わせを行い、実習内容、到達目標等について定める。実習期間中は、担当教員がCGデザイン全般の基本的な指導を行い、企業の講師が定期的にインデザインにおける専門性の高い技術的な指導を行う。担当教員と企業の講師が連携しながら進捗の確認や評価などの授業運営を行う。実習終了時には、企業の講師による学生の学修成果の評価を踏まえ、担当教員が成績評価を行う。

(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
インデザイン	作品の企画からデザインまでを学ぶ(現場における仕事の流れを実践する)	Cook+ie DESIGN WORK

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やっていること。」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

- ① 学科の特性に合わせ、現場の活きた知識や、先見的な意見を学ぶ機会を定期的に設ける。
- ② 学生の健全な生活をフォローするために必要となる指導力を向上させる為の研修機会を設置・受講させる。
- ③ 各研修で身に付けた知識等を確実に学生にフィードバックするため、研修の報告を義務付ける。
- ④ 各自の指導力を高めるため、定期的に研究授業の機会を設け、それに対する評価を全職員に実行させる。

(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: マーケティング&Webデザイン 講師:ポート株式会社 実施日:平成28年6月7日
研修内容: デザインの仕事の流れ、マーケティング、リスティング広告の仕組みを理解し、LPページを作成する
- ・研修名: ゲーム市場の現状と今後展開 講師:ソルトライブ株式会社 実施日:平成29年3月7日
研修内容: ゲーム業界でのアプリ開発手法から必要とされるデザインについて理解する

②指導力の修得・向上のための研修等

- ・研修名: 思春期のメンタルヘルス講習会 実施日:平成27年8月2日
研修目的: 学生の精神面を理解し、的確な学生指導、教科指導を行うための言動を理解する
- ・研修名: ゲームプログラミング 講師:株式会社キャリアイノベーション 実施日:平成29年3月7日
研修内容: ゲームプログラミングをカリキュラムに組み込むために必要な期間や環境について学ぶ

(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: ドローン講習 講師:株式会社宮崎南印刷 実施日:平成29年5月18日
研修内容: ドローンの現状と活用法を考え、IT・Web・CGの各学科における教科指導の活用を探る
- ・研修名: VR講座 講師:株式会社日向屋 実施日:平成29年5月26日
研修内容: VR体験。VRコンテンツを使った地方創生、今後の展開を考える
- ・研修名: 地域とともに変わるデザインの必要性和ディレクション 講師:後藤修デザイン事務所 実施日:平成29年8月18日
研修内容: 地域に関わるデザインを通して、デザインの可能性を探り、学生が社会貢献できるデザインやディレクションを理解する

②指導力の修得・向上のための研修等

- ・研修名: アニメ・声優の仕事の現状 講師:サラみやざき 実施日:平成29年5月1日
研修内容: 進路指導としての研修。アニメ業界の現状とアニメーションや声優の仕事を理解する。
- ・研修名: ライフプランニング 講師:ソニー生命ライフプランナー 実施日:平成29年6月23日
研修内容: 進路指導としての研修。学生が考えるライフプランをどのように指導していくのかを理解する。
- ・研修名: 世界に挑む!日本のフル3DCGアニメ 講師:CG-ARTS協会 実施日:平成29年9月9日
研修内容: フル3DCGを活用の現状と作品の海外からの受注、連携など今後の展開を学ぶ

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

学生がよりよい教育活動を受けられることを目指し、学校をよりよくなることを目的とする。そのために、多岐に渡る意見及び、客観的な意見が必要となることから、学校職員はもとより、卒業生・保護者・関連企業の関係者を委員に命ずることとする。

(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、教育目的、人材育成像
(2) 学校運営	諸規定の制定、学則・細則・内規等の整備、防犯対策、個人情報の保護、意思決定機関
(3) 教育活動	教育理念・教育目的・目指す人材像を反映したカリキュラム、カリキュラムの定期的見直し、キャリア教育、授業アンケート、授業計画、成績評価・単位認定、資格試験、教職員、
(4) 学修成果	就職率・推移、資格取得率・推移、退学率の低減
(5) 学生支援	進路・就職への支援、学生相談への支援、学生への経済的支援、保護者との適切な連携、卒業生への支援対策
(6) 教育環境	教育施設・設備、学内外の実習・インターンシップ、危機管理
(7) 学生の受入れ募集	学生募集活動の適正性、教育成果の伝達、入学選考、学納金
(8) 財務	財務状況、監査、財務状況の情報公開
(9) 法令等の遵守	法令遵守の状況、適切な学校評価への取り組み
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献、公開授業・出張講座、ボランティア活動
(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

学校関係者評価委員会で討議した意見について、改善方策を検討し対処できるように努めている。

- ① 企業連携で企業が求めるスキル等を定期的に再考できる組織を構築していく。
- ② 教員の研修において、人間教育及び専門スキルの研修をより充実させていく。
- ③ IT機器などの教育用設備は企業が求めるスペックを参考にしながら整えていく。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年10月13日現在

名前	所属	任期	種別
赤塚 晴彦	公益社団法人全国経理教育協会 参与	平成29年4月1日～平成30年4月1日(1年)	専修学校団体
池間 健治	学校法人 旭進学園 宮崎第一中学校 校長	〃	中・高等学校
緒方 総隆	株式会社イチカラ 代表取締役社長	〃	関係企業
日高 亜矢	株式会社ホップステップアヤウェブ 取締役	〃	関係企業
黒田 志穂	Cook+ie DESIGN WORK 代表	〃	関係企業

※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)

URL: www.multi-m.jp

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

企業等との連携を円滑に進めるために必要な学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報は、速やかにかつ的確に提供することとする。

(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	教育理念、校長名、所在地、連絡先
(2) 各学科等の教育	収容定員、在学学生数、カリキュラム、時間割、目指す資格、卒業後の進路
(3) 教職員	教職員名、教職員の専門性
(4) キャリア教育・実践的職業教育	学内外に於ける実習、キャリア教育の実施状況
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、学校施設、地域環境
(6) 学生の生活支援	二者面談、三者面談
(7) 学生納付金・修学支援	学納金、奨学金、授業料減免についての案内
(8) 学校の財務	財務状況閲覧規則
(9) 学校評価	自己評価の結果、学校関係者評価の結果
(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

URL: www.multi-m.jp

授業科目等の概要

(商業実務専門課程CGデザイン学科) 平成29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	
○			DTP	CGソフトのイラストレータ、フォトショップの基本操作の習得と検定取得	1 通	280			△	○	○		○		
○			DTP	CGソフトのイラストレータ、フォトショップの応用操作の習得と作品制作	2 通	238				○	○		○		
○			ポートフォリオ	CGデザインの作品集の制作	2 通	80				○	○		○		
○			色彩学	カラーコーディネーションの基礎知識（3級レベル）の習得	1 通	40		○	△		○		○		
○			色彩学	カラーコーディネーション検定取得と応用レベル（2級）の基礎知識習得	2 通	34		○			○		○		
○			CG概論	CGの基礎知識の習得及び検定取得	1 通	40		○	△		○		○		
○			デッサンⅠ	鉛筆デッサンで描写力の基礎を習得	1 通	80					○	○		○	
○			デッサンⅠ	鉛筆デッサンでメリハリのある作品制作、及びパネル制作	2 通	68					○	○		○	
○			デッサンⅡ	人物作画の基礎技術を習得	1 通	80					○	○		○	
合計					科目	940単位時間(単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件：単位の習得、欠席時数が出席すべき日数の1/4以下 履修方法：定期考査(前期・後期)及び平常成績(出席状況等)、欠課時数が総時間の1/4以下	1学年の学期区分	2期
	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。

授業科目等の概要

(商業実務専門課程CGデザイン学科) 平成29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	
○			デッサンⅡ	背景を含めた人物作画の基礎技術を習得	1 通	68				○	○			○	
○			2DCG	レイアウトの基本とインデザインの基本操作の習得	1 通	80				○	○			○	○
○			2DCG	作品(チラシ、パッケージ、ポスター、パンフ、CDジャケット)の企画からデザインまでを学ぶ	2 通	68				○	○			○	○
○			3DCGI	ポリゴン操作、キャラクターモデリング等のアニメーション制作の基本操作の習得	1 通	120				○	○		○		
○			3DCGⅡ	3DCG制作(ブレンダーによる人物モデル制作)	1 通	80				○	○			○	
○			3DCGⅡ	モデリングとアニメーション作成、及びアフターエフェクトによる合成	2 通	102				○	○			○	
○			カメラ技術	一眼レフデジタルカメラの基本操作と撮影の基礎知識の習得	2 通	34		△		○	○		○		
○			アニメーション	Medibanpaintでデジタルアニメの描画、彩色の基本操作の習得及びデジタルアニメーションの制作	1 通	40				○	○		○		
○			アニメーション	Adobe Fuseで3DCGキャラクターの制作及びエフェクト作成、動画制作	2 通	68				○	○		○		
合計				科目	660単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件：単位の習得、欠席時数が出席すべき日数の1/4以下	1学年の学期区分	2期
履修方法：定期考査(前期・後期)及び平常成績(出席状況等)、欠課時数が総時間の1/4以下	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。

授業科目等の概要

(商業実務専門課程CGデザイン学科) 平成29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	
○			イラスト	フォトショップによるイラスト制作の基本操作の習得	1 通	40				○	○			○	
○			イラスト	ゲームキャラクターの企画、制作	2 通	68				○	○			○	
○			社会常識	一般常識とビジネスマナー等の習得と社会人常識マナー検定取得	1 通	40		○	△		○		○		
○			就職実践	自己分析や面接などの就職指導	1 通	40		○			○		○		
○			就職実践	自己分析、エントリーシート等の活動準備と面接などの就職指導	2 通	102		○			○		○		
○			デザイン研究	学習成果発表会や就職活動用の作品制作	1 通	120				○	○		○		
○			デザイン研究	学習成果発表会や就職活動用の作品制作	2 通	190				○	○		○		
合計					科目	600単位時間(単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件：単位の習得、欠席時数が出席すべき日数の1/4以下	1 学年の学期区分	2 期
履修方法：定期考査(前期・後期)及び平常成績(出席状況等)、欠課時数が総時間の1/4以下	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。