

教育課程連携協議会の開催状況

開催年月日 (開催方法)	開催日現在の状況		出席者数等		審議内容 ※ 審議事項のみならず、報告事項も記載してください。
	構成員 区分	現員 (a)	実出席者数 (b)	実出席率 (b/a)	
令和年月日		人	人	%	(参加方法) オンライン参加、全員出席。
令和4年3月4日 (オンライン)	1	3	3	100.0%	(審議事項) 「一年間の教育内容の振り返り」を中心に一年間の報告と、情報工学科／デジタルエンタテインメント学科の教育課程や今後の「臨地実務実習」「地域共創デザイン実習」などの実習科目の運用について審議した。 (報告事項)… ①本学の概要 ②情報工学科 概要説明 ③デジタルエンタテインメント学科 概要説明 ④「臨地実務実習」「地域共創デザイン実習」の概要説明
	2	3	3	100.0%	
	3	2	2	100.0%	
	4	4	4	100.0%	
	5			-	
	合計	12	12	100.0%	
令和5年3月10日 (オンライン)	1	3	3	100.0%	(参加方法) オンライン参加、12名出席。 (審議事項) 「地域共創デザイン実習」と「臨地実務実習Ⅰ」の内容について振り返り、それぞれの科目について、今後の運用について審議した。 (報告事項)… ①2年次のカリキュラム説明 ②「地域共創デザイン実習」実施報告 ③「臨地実務実習Ⅰ」実施報告 ④教育内容についての協議
	2	3	3	100.0%	
	3	2	2	100.0%	
	4	4	3	75.0%	
	5			-	
	合計	12	11	91.7%	
令和6年3月1日 (オンライン)	1	3	3	100.0%	(参加方法) オンライン参加、9名出席。 (審議事項) 情報工学科、デジタルエンタテインメント学科の教育課程および「地域共創デザイン実習」や「臨地実務実習Ⅰ」「臨地実務実習Ⅱ」の内容について振り返り、それぞれの教育課程、科目に関して、今後の運用方法を審議した。 (報告事項)… ①3年次のカリキュラム説明 ②情報工学科 (IoTシステムコース)の3年次実習科目実施報告 ③デジタルエンタテインメント学科の3年次実習科目実施報告 ④「地域共創デザイン実習」実施報告 ⑤「臨地実務実習Ⅰ」、「臨地実務実習Ⅱ」実施報告 ⑥教育内容についての協議
	2	3	3	100.0%	
	3	2	2	100.0%	
	4	4	1	25.0%	
	5			-	
	合計	12	9	75.0%	

