

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																																																
名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	平成30年3月27日	波多野 壽	〒 460-0008 (住所) 愛知県名古屋市中区栄3-20-4 (電話) 052-684-6151																																																
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																																																
学校法人滋慶コミュニケーションアート	令和3年1月28日	近藤 雅臣	〒 604-8203 (住所) 京都府京都市中京区衣棚町51-2 (電話) 075-257-6507																																																
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																																															
文化・教養	文化・教養専門課程	ゲームクリエイター科	平成31年文部科学省認定	—																																															
学科の目的	プログラミング技術の習得、また実践を通じてゲーム、IT業界に柔軟に対応できる人材を育成します。社会人として必要な技術力・人間力を身に付け、クリエイターとしてのキャリアをスタートできる。																																																		
認定年月日	令和5年3月27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																																												
3年	昼間	2700	300	6120	0	0	0																																												
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																																														
120人	69人	0人	7人	58人	65人																																														
学期制度	■1学期:4月1日～9月30日 ■2学期: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 各年次で57単位以上取得し、3年次171単位以上取得																																															
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏季:8月1日～8月18日 ■冬季:12月24日～1月9日 ■学年末:3月1日～3月31日		卒業・進級条件	各年次で57単位以上取得し、3年次171単位以上取得																																															
学修支援等	■クラス担任制: 有  ■個別相談・指導等の対応 出席管理システムを使用し、担任を中心に出席状況を把握する。長期欠席者に対しては専門のカウンセラーを含めたチューデントサービスセンターを開設し、対応している。		課外活動	■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等  学園祭等の実行委員会・同好会など																																															
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和3年度卒業生) 株式会社ソニックパワード、株式会社セメディア、株式会社スタジオワンオアエイト、株式会社アイデアファクトリー、株式会社スマイルアクス、株式会社ILCA等 ■就職指導内容 企業説明会、履歴書添削、面接指導  ■卒業生数: 22 人 ■就職希望者数: 12 人 ■就職者数: 12 人 ■就職率: 100 % ■卒業生に占める就職者の割合: 50 % ■その他 フリーランス1名、進学検討1名、その他8名		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 (令和3年度卒業生に関する令和4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> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </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 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 特記事項なし				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																								
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																																
中途退学の現状	■中途退学者 7名 令和3年4月1日時点において、在学者72名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者65名(令和4年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 コロナによる経済的問題、進路変更等		■中退率 10% ■中退防止・中退者支援のための取組 担任制、個別補講の実施、保護者との連携、スクールカウンセラーによる面談																																																
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 保護者兄弟姉妹学費免除制度 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績数について任意記載 0																																																		
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 ※有の場合、例えば以下について任意記載  評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL																																																		
当該学科のホームページURL	https://www.nca.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

クリエイティブ業界において、コンピュータで創造力を仕事にする人材を育成するために業界が必要とする人材を業界とともに育成する。産学連携教育システムという考えのもと、業界の企業と連携した授業を実施している。また、自己点検・自己評価や教育課程編成委員会、各種研修などにおいて業界・団体の方の意見や動向などを考慮している。加えて授業アンケートや講師会、講師研修会なども実施し授業内容の見直しや授業方法の改善や工夫等を行っていく。

(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

本校の教育課程編成委員会は理事会のもとに設置されています。よって学校が編成した教育課程案は、教育課程編成委員会に付議し、必要な場合は理事会・評議委員会において決議されます。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年9月1日現在

名前	所属	任期	種別
清水薫樹	株式会社ナイトメアスタジオ代表取締役/中部産学協議会 運営委員長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	①
磯野貴志	株式会社リズ代表取締役	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	③
波多野 壽	名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	—
山中 健二郎	名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	—
吉川 昌克	名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	—
渡邊 康祐	名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	—
吉川 可南子	名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	—
谷口 茉里	名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	令和4年4月1日～令和6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(7月、9月)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年8月4日 14:00～15:00

第2回 令和4年9月8日 14:00～15:00

(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。

カリキュラム・学校サイドが抱える問題点について多角的な視点から指摘があり、以下の点について対応を講じた。

・スキル修得が難しい学生についての対応…カリキュラムの難易度調整についてアドバイスを頂き、平均点以下の学生については制作意欲を高めるような授業の実施を行った。

・業界が求める人材に到達する為のカリキュラムについて…自ら学ぶ・考える・業界からのアドバイスを貰うという主体性を育むために、学校サイドは「機会の創出」「環境の整備」が急務であるとの指摘。作品添削会・展示会の頻度を再検討した。

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

3つの教育理念(実学教育、人間教育、国際教育)を掲げ、業界が求める人材を業界とともに育成する産学連携教育をもとに業界の方から知識、技術を直接指導している。

(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

各企業からの課題制作に取り組み、プロとして必要な知識、技術、考え方を学び実践していく。企業プロジェクトや企業研修などを通じて、目指す職業に必要な知識・技術を習得させる。作品審査や評価をいただき、教員が成績評価・単位認定を行う。

(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
進級制作	1年間もしくは2年間の集大成として作品を個人もしくはチームにおいて制作し、進級に値する理解・演習力を習得しているかを評価します。	FELISTELLA株式会社
CG制作Ⅱ	3DCGのテクスチャ技術の向上やアニメーション技法を学び、キャラクターを自在に動かせるようにします。業界レベルの技術・知識・応用力を身に付けることができます。	株式会社イルカ
クリエイティブワークショップ	ゲーム制作に必要なプログラミング技術の習得を行います。C++、DXライブラリ、ゲーム業界を見据えた「チーム制作でのコーディング技術」等を学んでいきます。	株式会社ブレイン・ゲート
ゲームプログラミングⅡ	プログラミングに必要な数学、力学の基礎を学び、C言語、C#を使用して2D中心のゲームプログラム制作、C++、DXライブラリを使用して3Dゲームのプログラムを習得できます。	株式会社トゥルー・グリット
シナリオライティング	シナリオの基本的な書き方、テーマの設定、ストーリーの構成など、実践的な技法を学びます。	株式会社エッジワークス

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

学園の定める教員研修規定において、複数回数の研修を通して、教員の授業内容・教育技法の改善並びにクラス運営方法の向上、マネジメント能力を含む指導力の向上を研修の目的と定めています。

中途退学者防止に向けた「学生ひとり一人」に対する対応案の企画立案・実施・評価というPDCAサイクルを展開することを年間の教育活動の中心に据え、ファカルティ・ディベロップメント活動を推進する専任教員に対し、以下の二つの要素が年間を通じた授業内容に反映されるよう研修を行う。

①キャリア教育の視点、②ひとり一人を見て行く視点

さらに、専任教員と兼任教員で組織する講師会議においてこの方針を共有し、授業内容のチェック、教育技法改善に向けた研修を実施している。

(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

学園の定める教員研修規定において、複数回数の研修を通して、教員の授業内容・教育技法の改善並びにクラス運営方法の向上、マネジメント能力を含む指導力の向上を研修の目的と定めています。

中途退学者防止に向けた「学生ひとり一人」に対する対応案の企画立案・実施・評価というPDCAサイクルを展開することを年間の教育活動の中心に据え、ファカルティ・ディベロップメント活動を推進する専任教員に対し、以下の二つの要素が年間を通じた授業内容に反映されるよう研修を行う。

①キャリア教育の視点、②ひとり一人を見て行く視点

さらに、専任教員と兼任教員で組織する講師会議においてこの方針を共有し、授業内容のチェック、教育技法改善に向けた研修を実施している。

(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:	春期講師研修会	連携企業等:	FELISTELLA株式会社等
期間:	令和3年3月17日(水)	対象:	全教員
内容	「業界動向」をテーマに広告、WEBデザイン業界の現状を共有し、今後の授業の方向性を考えた。		
研修名:	秋期講師研修会	連携企業等:	FELISTELLA株式会社等
期間:	令和3年9月6日(月)	対象:	全教員
内容	業界の動向を学ぶ会を趣旨にしており、専攻分野について学び、今後の授業内容の改善を考えた		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	FDマイクロレベルフォローアップ研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和3年6月16日(水)	対象:	専任教員
内容	FDマイクロレベルフォローアップ研修受講後、実際の授業の振り返りを行い、授業改善ができる		
研修名:	教職員カウンセリング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和3年10月27日(水)	対象:	専任教員
内容	滋慶学園グループ全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、学生、保護者に対応できるようにスキル向上を目指し資格を取得する。		
研修名:	キャリアサポートアンケート	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和3年6月7日(月)	対象:	専任教員
内容	キャリアサポートアンケートの活用方法を学び、学生指導に活用する		

(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:	秋期講師研修会	連携企業等:	FELISTELLA株式会社等
期間:	令和4年9月7日(水)	対象:	全教員
内容	春期講師研修会から半期でどのようにそれぞれの業界が変化し、今後学生に何を伝えて行くべきかを共有し、授業の方向性を考える。		
研修名:	春季講師研修会	連携企業等:	FELISTELLA株式会社等
期間:	令和5年3月2日(土)	対象:	全教員
内容	業界の動向を学ぶことを趣旨にしており、専攻分野についての最新のトレンドや技術、ポートフォリオの作成方法を学び授業改善を検討する		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	キャリアサポートアンケートビギナー研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和4年7月20日(水)	対象:	専任教員
内容	キャリアサポートアンケートの活用方法を学び、学生指導に活用する		
研修名:	教職員カウンセリング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和4年10月中旬	対象:	専任教員
内容	滋慶学園グループ全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、学生、保護者に対応できるようにスキル向上を目指し資格を取得する。		
研修名:	キャリア教育カウンセラー研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和4年11月下旬	対象:	専任教員
内容	キャリア教育プログラムのシラバス作成と実行方針が立てられる		

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

卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者とともに、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行った自己点検・自己評価の内容を審議・評価することを通し、学校運営の改善に活かすことを方針とする。

(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	「理念・目的・育成人材像は定められているか」 「学校の特色は何か」 「学校の将来構想を抱いているか」
(2)学校運営	「運営方針は定められているか」 「事業計画は定められているか」 「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」 「人事や賃金での処遇に関する制度は整備されているか」 「意思決定システムは確立されているか」 「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	「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付けられているか」 「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」 「カリキュラムは体系的に編成されているか」 「学科の各科目は、カリキュラムの中で適正な位置付けをされているか」 「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」 「授業評価の実施・評価体制はあるか」 「育成目標に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか」 「教員の専門性を向上させる研修を行っているか」 「成績評価・単位認定の基準は明確になっているか」 「資格取得の指導体制はあるか」
(4)学修成果	「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」 「資格取得率の向上が図られているか」 「退学率の低減が図られているか」 「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	「就職に関する体制は整備されているか」 「学生相談に関する体制は整備されているか」 「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」 「学生の健康管理を担う組織体制はあるか」 「課外活動に対する支援体制は整備されているか」 「学生寮等、学生の生活環境への支援は行われているか」 「保護者と適切に連携しているか」 「卒業生への支援体制はあるか」
(6)教育環境	「施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか」 「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」 「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	「学生募集活動は、適正に行われているか」 「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」 「入学選考は、適正かつ公平な基準に基づき行われているか」 「学納金は妥当なものとなっているか」
(8) 財務	「中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか」 「予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか」 「財務について会計監査が適正に行われているか」 「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	「法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか」 「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」 「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」 「自己点検・自己評価結果を公開しているか」
(10) 社会貢献・地域貢献	「学校の教育資源や施設を活用した社会貢献を行っているか」 「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

職業人教育を通じて社会に貢献できるよう、健全な経営基盤を持つ学校運営を目指す。特にコミュニケーション力、最先端技術を習得する意欲を高めてほしいという声が上がった。そのために、学校評価委員会の委員からの意見を踏まえて、教育活動・環境の充実や学生支援の強化など、改善をしている。

(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
平尾 章芳	愛知県立三好高等学校	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	高校関係者
岩田 正一	株式会社新東スケッチ	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業等委員
高柴 英里	UDリテール株式会社	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	卒業生
池田 慶子	在校生保護者	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	保護者
野村 忠司	矢場町1丁目町内会	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	近隣関係者

※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。

(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.nca.ac.jp/>

公表時期: 令和4年8月31日



授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲームクリエイター科)																
分類	必修	選択必修	自由選択	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
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
	○			英会話	日常会話程度の英語能力を身につける。常に発信されている世界からの英文情報をリアルタイムで理解する力を身につけます。	1通	60	4	△	○		○			○	
	○			デザインシンキング	デザインにおいての問題解決のために、顧客の視点、ニーズを検証し、ソリューションに結び付けるための思考法を学び、身に付けることができます。	1通	120	8		○		○				
	○			コンピュータデジタル基礎	コンピュータの基礎知識のベースをつくり、「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得します。基本～応用的動作を行いイメージの具体化、デザイン思考の向上を計ります。	1通	120	8		○		○				
	○			キャリアデザインI	コミュニケーションの修得及び向上を目的に、自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を体系的に学び、社会人として柔軟に活用できるようになります。	1通	60	4	△	○		○			○	
	○			クリエイティブワークショップ	ゲーム制作に必要なプログラミング技術の習得を行います。C++、DXライブラリ、ゲーム業界を見据えた「チーム制作でのコーディング技術」等を学んでいきます。	1 3半 2通	240	16		○		○			○	
		○		デッサンI	線や明暗、調子などでバランスや質感、量感など物体の形を捉え、表現するトレーニングをします。新たな世界観が生まれ、独自の表現力に結びつくことができます。	1 2通	240	16		○		○				
		○		ゲームプログラミングI	プログラミングに必要な数学、力学の基礎を学び、C言語、C#を使用して2D中心のゲームプログラム制作、C++、DXライブラリを使用して3Dゲームのプログラムを習得できます。	1 2通	240	16		○		○				
		○		ゲームデザインI	魅力的なオリジナル・キャラクターを制作するための知識・技術を習得します。また、就職ポートフォリオに収容するためのキャラクターデザイン作品制作を行います。	1 2通	240	16		○		○				
		○		ゲーム企画I	ゲームの企画立案を基本から学び、グループで制作し、プランニング能力を養います。就職ポートフォリオに収容するためのゲーム企画書を作成します。	1 2通	240	16		○		○				
		○		背景作画技法	透視図法・遠近法など背景の表現に必要なテクニックを身に付け、背景を作画できるようになります。	1 2通	240	16		○		○				
		○		3DCGアニメーション	3DCGモデルを使ったアニメーションの基礎について学び、CGアニメーションの制作を進め技術習得することができます。	1 2通	240	16		○		○				
		○		IT・ICT	ホームページ企画から素材収集、プログラム、ビジュアル制作を学び、ホームページ制作ができるようになります。	2 3通	240	16		○		○				
		○		CG制作I	3DCGのテクスチャ技術の向上やアニメーション技法を学び、キャラクターを自在に動かせるようにします。業界レベルの技術・知識・応用力を身に付けることができます。	2通	120	8		○		○				
		○		シナリオライティング	シナリオの基本的な書き方、テーマの設定、ストーリーの構成など、実践的な技法を学びます	2 3通	240	16		○		○			○	
	○			企業研究	社会人としての常識・知識・マナー等を身につけます。インターンシップ、特別講義、業界の協力による企業プロジェクトなどを行い、業界・職業について理解を深めます。	2 3通	120	8		○		○				
	○			進級制作	1年間もしくは2年間の集大成として作品を個人もしくはチームにおいて制作し、進級に値する理解・演習力を習得しているかを評価します。	1 半 2半	480	16		○		○			○	
	○			卒業制作	3年間の集大成として、これまで学んできた知識・技術を使って表現した成果を総合的に審査し、卒業に値する理解・演習力を修得しているかを評価します。	3半	240	8		○		○				
合計						34	科目	6420 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： 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定の上、認定している。	1学年の学期区分	2期
履修方法： 履修単位制。授業科目を履修して試験に合格すれば科目認定を与えられ、選択科目は、1学年で2科目以上、2学年で3科目以上、3学年で4科目以上履修のこと。	1学期の授業期間	15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。