

様式第2号の1-②【(1)実務経験のある教員等による授業科目の配置】

※専門学校は、この様式を用いること。大学・短期大学・高等専門学校は、様式第2号の1-①を用いること。

学校名	学校法人中村学園 専門学校静岡電子情報カレッジ
設置者名	理事長 中村 徹

1. 「実務経験のある教員等による授業科目」の数

課程名	学科名	夜間・通信制の場合	実務経験のある教員等による授業科目の単位数又は授業時数	省令で定める基準単位数又は授業時数	配置困難
専門課程（商業実務分野）	音響&映像メディアクリエイイト学科（音響エンタメ研究）	夜・通信	1472 単位時間	160 単位時間	
	音響&映像メディアクリエイイト学科（映像メディア研究）	夜・通信	1152 単位時間	160 単位時間	
専門課程（工業分野）	IT ゲーム&ロボットシステム学科（ゲームシステム研究）	夜・通信	1376 単位時間	160 単位時間	
	IT ゲーム&ロボットシステム学科（ロボットシステム研究）	夜・通信	672 単位時間	160 単位時間	
	IT ゲーム&ロボットシステム学科（IT スペシャリスト研究）	夜・通信	992 単位時間	160 単位時間	
(備考)					

2. 「実務経験のある教員等による授業科目」の一覧表の公表方法

URL : <https://www.can.ac.jp/denshi/info/information/>

3. 要件を満たすことが困難である学科

学科名
(困難である理由)

様式第2号の2-①【(2)-①学外者である理事の複数配置】

※ 国立大学法人・独立行政法人国立高等専門学校機構・公立大学法人・学校法人・準学校法人は、この様式を用いること。これら以外の設置者は、様式第2号の2-②を用いること。

学校名	専門学校静岡電子情報カレッジ
設置者名	学校法人中村学園

1. 理事（役員）名簿の公表方法

ホームページ、学内掲示板
--------------

ホームページアドレス：<https://www.can.ac.jp/denshi/info/information/>

2. 学外者である理事の一覧表

常勤・非常勤の別	前職又は現職	任期	担当する職務内容 や期待する役割
非常勤	設計事務所 所長	令和2年6月15日 ～令和6年6月14日	運営・教育的助言
非常勤	幼稚園 園長	令和2年6月15日 ～令和6年6月14日	運営・教育的助言
非常勤	福祉協会 役員	令和2年6月15日 ～令和6年6月14日	運営・教育的助言
非常勤	静岡市議会議員	令和2年6月15日 ～令和6年6月14日	運営・教育的助言
非常勤	医師	令和2年6月15日 ～令和6年6月14日	運営・教育的助言
非常勤	静岡県議会議員	令和2年6月15日 ～令和6年6月14日	運営・教育的助言
(備考)			

様式第2号の3 【(3)厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表】

学校名	学校法人中村学園 専門学校静岡電子情報カレッジ
設置者名	理事長 中村 徹

○厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表の概要

<p>1. 授業科目について、授業の方法及び内容、到達目標、成績評価の方法や基準その他の事項を記載した授業計画(シラバス)を作成し、公表していること。</p>	
<p>(授業計画書の作成・公表に係る取組の概要) 授業計画書の作成・公表に係る取組の概要)</p> <p>①科目における目標・概要を設定し、各回の授業テーマ、課題、評価方法等を検討する。</p> <p>②教科書を使用するか検討し、使用の場合は教科書を通読する。副教材を使用する場合も同様に、配布資料・パワーポイント等を作成し、それぞれ授業回数に割り振りながら授業計画を作成する。</p> <p>③最後に、以下の項目についてきちんと記載されているかを、学科ごとに最終確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・授業全体を把握できるような、授業概要が記載されているか</li> <li>・授業の目的及びねらいが的確に表現されているか</li> <li>・授業終了時の達成課題(到達目標)に対応させた授業計画であるか</li> <li>・分野・系統別における単位数に応じた授業時数が確保されているか</li> <li>・予習・復習の参考になるように、各回の具体的な学習内容が記載されているか</li> </ul> <p>※授業計画(シラバス)は、新年度開始時4月1日までに作成し、前期授業開始時に公表をする。</p>	
授業計画書の公表方法	URL : <a href="https://www.can.ac.jp/denshi/info/information/">https://www.can.ac.jp/denshi/info/information/</a>
<p>2. 学修意欲の把握、試験やレポート、卒業論文などの適切な方法により、学修成果を厳格かつ適正に評価して単位を与え、又は、履修を認定していること。</p>	
<p>(授業科目の学修成果の評価に係る取組の概要)</p> <p>各科目の※期末考査における評価基準は、原則として以下のとおりである。</p> <p><b>【採点・評価基準】</b></p> <p>A 評価—80～100点</p> <p>B 評価—70～79点</p> <p>C 評価—60～69点</p> <p>D 評価—59点以下再試験対象</p> <p>その他、小テスト、課題の評価、平常の授業態度、出席状況等の資料によって総合的に成績として評価する。</p> <p>※期末考査は、科目ごと出席率80%以上でないと受験することができない。</p>	

3. 成績評価において、GPA等の客観的な指標を設定し、公表するとともに、成績の分布状況の把握をはじめ、適切に実施していること。

(客観的な指標の設定・公表及び成績評価の適切な実施に係る取組の概要)

- 〈成績基準〉 a. 成績は「A、B、C、D」の4段階とする。  
 b. 基準は概ね次の通りである。  
 A評価：成績が「優」である。  
 B評価：成績が「良」である。  
 C評価：成績が「可」である。  
 D評価：成績が不合格である。

上記のように各科目の成績がA～Dで評価されるため、Aを3点、Bを2点、Cを1点、Dを0点と置き換え、その点数を合計する。その合計値の高い方から順位付けを行う。

例)

分類	科目名	履修時数	単位数	成績	分類	科目名	履修時数	単位数	成績
一般科目	現代倫理	6.4	4	A	専門科目				
	コンピュータ数学1	3.2	2	A					
	コンピュータ数学2	3.2	2	A					
	コンピュータ英語1	3.2	2	★					
	コンピュータ英語2	3.2	2	★					
	ビジネス文書技法	6.4	2	C					
	企画書作成技法	6.4	2	★					
	企業研究1	6.4	4	A					
	企業研究2	6.4	4	★					
	小計	25.6	1.4						
専門科目	ゲーム開発基礎	12.8	4	B	関連科目	小計	57.6	1.8	
	ゲーム開発応用	6.4	2	A		プロゼミ	19.2	6	A
	ゲームプログラミング基礎	12.8	4	A		ゼミナール	16.0	5	★
	ゲームプログラミング応用	12.8	4	A		職業とキャリア	3.2	1	★
	3DCG基礎	6.4	2	B		インターンシップ	6.4	2	★
	3DCG応用	6.4	2	B					
	実践ゲーム開発	6.4	2	★					
	ウェブシステム設計	6.4	2	★					
	ウェブシステム開発	6.4	2	★					
	オブジェクト指向設計	9.6	3	★					
オブジェクト指向開発	9.6	3	★						
卒業研究	19.2	6	★						
				備考	※ 1時数(1時間)は45分間。 ※ 講義は1.5時数で1単位、 演習・実習・実験は3.0時数で1単位、 校外の実習は原則として4.0時数で1単位				
					総履修時数	102.4 時間			
					総修得単位数	3.8 単位			

Aが8個、Bが3個、Cが1個、Dが0個の場合、  
 $3 \times 8 + 2 \times 3 + 1 \times 1 + 0 \times 0 = 31$  となる。

クラス全学生の成績を点数化し、その点数の順位により成績の順位付けを行う。

客観的な指標の算出方法の公表方法

URL : <https://www.can.ac.jp/denshi/info/information/>  
 「学生の手引き」P4に記載。入学時・進級時に配布。事務室にて販売(¥230)

<p>4. 卒業の認定に関する方針を定め、公表するとともに、適切に実施していること。</p>	
<p>(卒業の認定方針の策定・公表・適切な実施に係る取組の概要)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 次の条件をすべて満たしたものは「卒業」とすることができる。 <ul style="list-style-type: none"> <li>1) その科で履修した全ての科目について合格している。</li> <li>2) 学科毎に定められている資格・検定取得がクリアされている。</li> <li>3) 入学から卒業までの全出席すべき日数の出席率が90%以上である。</li> </ul> </li> <li>・ 上記卒業条件を満たした者は、全教員同席のもと卒業判定会議にて審議され、認定される。</li> </ul>	
<p>卒業の認定に関する 方針の公表方法</p>	<p>「学生の手引き」P5に記載。入学時・進級時に配布。事務室にて販売（¥230）</p>

様式第2号の4-②【(4)財務・経営情報の公表（専門学校）】

※専門学校は、この様式を用いること。大学・短期大学・高等専門学校は、様式第2号の4-①を用いること。

学校名	専門学校静岡電子情報カレッジ
設置者名	学校法人中村学園

1. 財務諸表等

財務諸表等	公表方法
貸借対照表	ホームページ、学内掲示板
収支計算書又は損益計算書	ホームページ、学内掲示板
財産目録	ホームページ、学内掲示板
事業報告書	学内掲示板
監事による監査報告（書）	学内掲示板

ホームページアドレス：<https://www.can.ac.jp/denshi/info/information/>

2. 教育活動に係る情報

①学科等の情報

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業分野		専門課程	IT ゲーム&ロボット システム学科 ゲームシステム研究	○	—		
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	開設している授業の種類				
	昼		講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	総授業時数 2,048	480 時間	0 時間	1568 時間	0 時間	0 時間
	単位時間						
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
80人の内数		10人	5人	3人の内数	4人	7人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 講義・演習・実習・校外実習として実施。授業計画はシラバス参照。
成績評価の基準・方法
（概要） 期末考査・小テスト・課題評価・平常の授業態度・出席状況等の資料によって総合的に評価する。成績はA.B.C.Dの4段階とする。
卒業・進級の認定基準
（概要） 履修した全ての科目について合格している。定められている資格・検定取得がクリアしている。入学から卒業までの全出席すべき日数の出席率が90%以上である。
学修支援等

(概要)  
 クラス担任制による個別指導対応。学生ひとりひとりに向き合い、学生のニーズに対応する。カウンセリングを行う。不得意な科目のフォローをする。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）

平成 31 年度（名称変更前「ゲーム応用学科」についての内容）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
6 人 (100%)	0 人 ( 0%)	6 人 (100%)	0 人 ( 0%)

(主な就職、業界等)  
 ゲームシステム設計・開発、IT システム設計・開発

(就職指導内容)  
 新卒雇用の動向、産業経済・社会の変化と「求められる人材像」の理解、就職活動の流れ・活動の心得、自己理解 希望する就職先分野の研究、職種の研究、応募書類作成指導（履歴書、エントリーシート）、卒業生との情報交換 三大質問の準備 模擬面接指導 小論文・作文書き方指導 個別面談・指導

(主な学修成果（資格・検定等）)  
 C 言語プログラミング能力認定、ビジネス能力検定 3 級、社会人常識マナー検定、情報検定（情報活用）2 級、Word 文書処理技能検定 3 級、Excel 表計算技能検定 3 級

(備考)（任意記載事項）

中途退学の現状

年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
13 人	1 人	7.7%

(中途退学の主な理由) 留年が決まり、保護者の継続意思が無くなったため途中退学

(中退防止・中退者支援のための取組)  
 学級懇談会における保護者との意見交換、カウンセリング、定期的な学生との個別面談、成績不良者への個別指導

①学科等の情報

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業分野		専門課程	IT ゲーム&ロボット システム学科 ロボットシステム研 究	○	—		
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	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	総授業時数 2,048	544 時間	0 時間	1504 時間	0 時間	0 時間
	単位時間						
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
80 人の内数		5 人	1 人	3 人の内数	2 人	5 人	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 講義・演習・実習・校外実習として実施。授業計画はシラバス参照。
成績評価の基準・方法
(概要) 期末考査・小テスト・課題評価・平常の授業態度・出席状況等の資料によって総合的に評価する。成績は A. B. C. D の 4 段階とする。
卒業・進級の認定基準
(概要) 履修した全ての科目について合格している。定められている資格・検定取得がクリアしている。入学から卒業までの全出席すべき日数の出席率が 90% 以上である。
学修支援等
(概要) クラス担任制による個別指導対応。学生ひとりひとりに向き合い、学生のニーズに対応する。カウンセリングを行う。不得意な科目のフォローをする。

卒業生数、進学者数、就職者数 (直近の年度の状況を記載)			
平成 31 年度新設 (学科改編) のため、卒業者は無し			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
人 (%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)
(主な就職、業界等)			
(就職指導内容)			

(主な学修成果 (資格・検定等) )
(備考) (任意記載事項)

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
0人	0人	0%
(中途退学の主な理由)		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学級懇談会における保護者との意見交換、カウンセリング、定期的な学生との個別面談、成績不良者への個別指導		

①学科等の情報

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業分野		専門課程	IT ゲーム&ロボット システム学科 IT スペシャリスト研 究	○	—		
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	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	総授業時数 2,048	608 時間	0 時間	1440 時間	0 時間	0 時間
	単位時間						
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
80 人の内数		4 人	3 人	3 人の内数	3 人	6 人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 講義・演習・実習・校外実習として実施。授業計画はシラバス参照。
成績評価の基準・方法
（概要） 期末考査・小テスト・課題評価・平常の授業態度・出席状況等の資料によって総合的に評価する。成績は A. B. C. D の 4 段階とする。
卒業・進級の認定基準
（概要） 履修した全ての科目について合格している。定められている資格・検定取得がクリアしている。入学から卒業までの全出席すべき日数の出席率が 90%以上である。
学修支援等
（概要） クラス担任制による個別指導対応。学生ひとりひとりに向き合い、学生のニーズに対応する。カウンセリングを行う。不得意な科目のフォローをする。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
平成 31 年度新設（学科改編）のため、卒業者は無し			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
人 ( % )	人 ( % )	人 ( % )	人 ( % )
(主な就職、業界等)			
(就職指導内容)			

(主な学修成果 (資格・検定等) )
(備考) (任意記載事項)

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
0人	0人	0%
(中途退学の主な理由)		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学級懇談会における保護者との意見交換、カウンセリング、定期的な学生との個別面談、成績不良者への個別指導		

①学科等の情報

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
商業実務分野		専門課程	音響&映像メディア クリエイト学科 音響エンタメ研究	○	—		
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	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	総授業時数 2,048	448 時間	0 時間	1600 時間	0 時間	0 時間
			単位時間				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
80人の内数		34人	0人	3人の内数	4人	7人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 講義・演習・実習・校外実習として実施。授業計画はシラバス参照。
成績評価の基準・方法
（概要） 期末考査・小テスト・課題評価・平常の授業態度・出席状況等の資料によって総合的に評価する。成績はA.B.C.Dの4段階とする。
卒業・進級の認定基準
（概要） 履修した全ての科目について合格している。定められている資格・検定取得がクリアしている。入学から卒業までの全出席すべき日数の出席率が90%以上である。
学修支援等
（概要） クラス担任制による個別指導対応。学生ひとりひとりに向き合い、学生のニーズに対応する。カウンセリングを行う。不得意な科目のフォローをする。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
平成31年度（名称変更前「映像・音響デザイン学科 音響デザインコース」についての内容）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
15人（18人の内数） （100%）	0人 （0%）	15人（18人の内数） （100%）	0人 （0%）
（主な就職、業界等）イベント音響、舞台音響、ホール管理、テレビ番組制作、FMラジオ局、テレビ局内技術スタッフ			
（就職指導内容）新卒雇用の動向、産業経済・社会の変化と「求められる人材像」の理解、就職活動の流れ・活動の心得、自己理解 希望する就職先分野の研究、職種の研究、応募書類作成指導（履歴書、エントリーシート）、卒業生との情報交換 三大質問の準備 模擬面接指導 小論文・作文書き方指導 個別面談・指導			

(主な学修成果(資格・検定等)) 映像音響処理技術者、ProTools 技術検定、Word 文書処理技能認定、Excel 表計算処理技能認定、PowerPoint プレゼンテーション技能認定、社会人常識マナー検定、情報活用検定、ビジネス能力検定
(備考) (任意記載事項)

中途退学の現状 (名称変更前「映像・音響デザイン学科 音響デザインコース」も含む)		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
40 人	1 人	2.5%
(中途退学の主な理由) 進路変更のため		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学級懇談会における保護者との意見交換、カウンセリング、定期的な学生との個別面談、成績不良者への個別指導		

①学科等の情報

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
商業実務分野		専門課程	音響&映像メディア クリエイト学科 映像メディア研究	○	—		
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	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	総授業時数 2,048	320 時間	0 時間	1728 時間	0 時間	0 時間
			単位時間				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
80人の内数		4人	0人	3人の内数	5人	8人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 講義・演習・実習・校外実習として実施。授業計画はシラバス参照。
成績評価の基準・方法
（概要） 期末考査・小テスト・課題評価・平常の授業態度・出席状況等の資料によって総合的に評価する。成績はA.B.C.Dの4段階とする。
卒業・進級の認定基準
（概要） 履修した全ての科目について合格している。定められている資格・検定取得がクリアしている。入学から卒業までの全出席すべき日数の出席率が90%以上である。
学修支援等
（概要） クラス担任制による個別指導対応。学生ひとりひとりに向き合い、学生のニーズに対応する。カウンセリングを行う。不得意な科目のフォローをする。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
平成31年度（名称変更前「映像・音響デザイン学科 映像デザインコース」についての内容）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
3人（18人の内数） （100%）	0人 （0%）	3人 （100%）	0人 （0%）
（主な就職、業界等） 式場映像編集・制作、カメラマン補助、CGデザイン			
（就職指導内容） 新卒雇用の動向、産業経済・社会の変化と「求められる人材像」の理解、就職活動の流れ・活動の心得、自己理解 希望する就職先分野の研究、職種の研究、応募書類作成指導（履歴書、エントリーシート）、卒業生との情報交換 三大質問の準備 模擬面接指導 小論文・作文書き方指導 個別面談・指導			

(主な学修成果(資格・検定等)) 映像音響処理技術者、Word 文書処理技能認定、Excel 表計算処理技能認定、PowerPoint プレゼンテーション技能認定、社会人常識マナー検定、情報活用検定、ビジネス能力検定
(備考) (任意記載事項)

中途退学の現状 (名称変更前「映像・音響デザイン学科 映像デザインコース」も含む)		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
4 人	0 人	0%
(中途退学の主な理由)		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学級懇談会における保護者との意見交換、カウンセリング、定期的な学生との個別面談、成績不良者への個別指導		

②学校単位の情報

a) 「生徒納付金」等

学科名	入学金	授業料 (年間)	その他	備考 (任意記載事項)
IT ゲーム&ロボット システム学科	230,000 円	540,000 円	348,000 円	施設設備費・実習費
音響&映像 メディアクリエイイト学科	230,000 円	540,000 円	348,000 円	施設設備費・実習費
修学支援 (任意記載事項)				
CAN スカラシップ、特待生制度、 特別奨学金制度、 遠隔地生活支援奨学金制度、親子兄弟姉妹学業支援奨学金制度				

b) 学校評価

自己評価結果の公表方法 (ホームページアドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) <a href="https://www.can.ac.jp/denshi/info/information/pdf/r01_tenkenhyoka_e.pdf">https://www.can.ac.jp/denshi/info/information/pdf/r01_tenkenhyoka_e.pdf</a>		
学校関係者評価の基本方針 (実施方法・体制)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・関連分野の代表者、卒業生の代表者 (=最も身近なプロフェッショナルとしての存在) に対し、本学の自己点検・評価について報告。</li> <li>・教育活動全般、学内施設・設備関係、広報的活動、財務等への専門的助言を得る。</li> <li>・教育の質を向上させ、教育の質の担保し、地域の人材ニーズに対応することで、卒業生及び卒業生の就職先 (採用側) の満足度を向上させる。</li> </ul>		
主な評価項目		
1. 教育理念・目標、2. 教育活動、3. 学生受入れ、4. 教職員組織、 5. 施設・設備等、6. 学生生活支援、7. 管理・運営、8. 財務		
評価委員会の構成		
学外の外部委員 定数 5 名 (企業等委員 3 名、卒業生 2 名)		
評価結果の活用方法		
学生生活の基本的な姿勢に関する指導に加え、授業内容の改善や実習方法の改善、そして就職指導に反映させている。また、外部委員の意見を今年度・来年度の教育活動その他の学校運営の改善等に活用する。		
学校関係者評価の委員		
所属	任期	種別
SSB ソリューション株式会社 専務取締役	令和 2 年 4 月 1 日～令和 4 年 3 月 31 日	企業等委員
株式会社コサウエル 代表取締役社長	令和 2 年 4 月 1 日～令和 4 年 3 月 31 日	企業等委員
株式会社システムソフィア 理事	令和 2 年 4 月 1 日～令和 4 年 3 月 31 日	企業等委員
株式会社静岡情報処理センター 医療ソリューション事業部システム部	令和 2 年 4 月 1 日～令和 4 年 3 月 31 日	卒業生

株式会社富士データシステム ソリ ューション事業部開発課長	令和2年4月1日～令 和4年3月31日	卒業生
学校関係者評価結果の公表方法 (ホームページアドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) <a href="https://www.can.ac.jp/denshi/info/information/pdf/r01_kankeisyahyoka_e.pdf">https://www.can.ac.jp/denshi/info/information/pdf/r01_kankeisyahyoka_e.pdf</a>		
第三者による学校評価 (任意記載事項)		

c) 当該学校に係る情報

(ホームページアドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) <a href="https://www.can.ac.jp/denshi/">https://www.can.ac.jp/denshi/</a>
--