

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	近畿コンピュータ電子専門学校
設置者名	学校法人ヒラタ学園

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
情報処理専門課程	クリエイタ学科(ゲームプログラマ専攻)	夜・通信	656	160	
	クリエイタ学科(ビジュアルデザイン専攻)	夜・通信	1,320	160	
	プログラマ学科(ITスペシャリスト専攻)	夜・通信	720	160	
	電子科(電気技術専攻)	夜・通信	552	160	
	電子科(データ通信専攻)	夜・通信	440	160	
	電子研究科(電気通信専攻)	夜・通信	848	240	
	情報クリエイタ工学科3年制(ゲームクリエイタ専攻)	夜・通信	952	240	
	情報クリエイタ工学科3年制(ゲームグラフィック・キャラクター専攻)	夜・通信	1,712	240	
	情報クリエイタ工学科3年制(システムエンジニア専攻)	夜・通信	932	240	
	情報クリエイタ工学科4年制(ゲームエキスパート専攻)	夜・通信	1,296	320	
	情報クリエイタ工学科4年制(CG・デザインエキスパート専攻)	夜・通信	2,232	320	
情報クリエイタ工学科4年制(ITエキスパート専攻)	夜・通信	1,176	320		
(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

- | |
|--|
| ホームページに掲載 (https://kincom.ac.jp/public/) <ul style="list-style-type: none">・職業実践専門課程の基本情報(別紙様式4内 授業科目等の概要 企業との連携に○印)・実務経験のある教員による授業科目一覧 (2019年度)・各学科シラバス (2019年度) |
|--|

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	近畿コンピュータ電子専門学校
設置者名	学校法人ヒラタ学園

1. 理事（役員）名簿の公表方法

学校ホームページ https://kincom.ac.jp/public/

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	大阪区民カレッジ	平成31年4月 ～令和3年6月	ボランティアを通して、世の中のニーズに合わせて提案していただく
非常勤	株式会社ヴィンクス	平成31年4月 ～令和3年6月	業界の最先端の動向を示唆し、学園に取り入れる為の
(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	近畿コンピュータ電子専門学校
設置者名	学校法人ヒラタ学園

○厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表の概要

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。	
(授業計画書の作成・公表に係る取組の概要) 本校の教育理念に沿った教育課程の編成・実施を行っており、年度末頃に次年度に向けた計画を実施していく。各学科がそれぞれ目標とする人材育成のために必要となる科目や時間数を定め、各学科の特色と目標に合わせた教育目標、育成人材像を対象業界のニーズも含め、検討を行い授業計画書の作成を開始する。対象年度当初(3月頃)に、各学科(講師含む)で実施する会議等を通じて、授業計画を立て、校長の承認を得て公開を行う。各学科とも、総時間数、専門教育の配分や意図を明確に示し、到達目標や成績評価などの授業計画などを4月初旬の授業開始前にホームページで公開を行う。	
授業計画書の公表方法	ホームページ(https://kincom.ac.jp/public/) (「3つのポリシーについて」「成績評価基準」)
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。	
(授業科目の学修成果の評価に係る取組の概要) 各科目の評価、単位認定は各科目ごとに行われ、「出席率」、「課題・レポート提出」、「定期試験」等により、科目担当教員が総合評価として単位認定の可否を判定する。「課題・レポート提出」では学修成果(各課程ごとの課題やレポート)としての総合評価で点数を算出し、「定期試験(記述式または記号選択問題の筆記試験)」と合わせ、科目毎に100点満点の6割以上の点数取得、80%以上の出席率が必要となる。また、取得点数が6割未満、あるいは科目ごとの出席率が80%未満の者は該当科目について再試験を行い、合格点を取得する、または不足出席時間数分の補講授業受講を行うことで単位認定が行われる。成績評価は、「優・良・可・不」の4段階とし、「優・良・可」を合格(単位認定)、「不」を不合格(単位認定不可)とする。	
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) 本校のGPAは、「学期GPA・通算GPA」があり、それぞれの計算式で算出、小数点第3位以下を切り捨てる。現時点では希望者に対してのみ、成績結果通知の際に別途通知している。 1つの学期のGPAが1.0未満となった学生は、本人・担任・教科担当による注意と指導を行う。2期に渡り1.0未満が連続した場合、本人・保護者等を交え、就学意思の確認と共に、履修計画を抜本的に見直すなど学習計画を行う。前・後期末に期末テストを実施し、各クラス・個人・科目ごとに成績を出し、本人・保護者に対して「成績状況表」を送付。成績分布(6段階の点数分布)を該当学年に対して開示している。	
客観的な指標の算出方法の公表方法	ホームページ(https://kincom.ac.jp/public/) (「成績評価基準」「GPA制度について」)
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。	
(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) 本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「前述 2. の記載と同様」であり、ホームページでも公開している「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。	
卒業の認定に関する方針の公表方法	ホームページ(https://kincom.ac.jp/public/) (「3つのポリシーについて」「成績評価基準」)

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	近畿コンピュータ電子専門学校
設置者名	学校法人ヒラタ学園

1. 財務諸表等

財務諸表等	公表方法
貸借対照表	https://kincom.ac.jp/public/
収支計算書又は損益計算書	https://kincom.ac.jp/public/
財産目録	https://kincom.ac.jp/public/
事業報告書	https://kincom.ac.jp/public/
監事による監査報告（書）	https://kincom.ac.jp/public/

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		情報処理専門課程	クリエイタ学科 (ゲームプログラマ専攻)	○			
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	1,840 単位時間/単位	600 単位 時間/単位	1,504 単 位時間/ 単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			2,104 単位時間/単位				
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	
40 人の内数		64 人の内数	0 人	4 人の内数	11 人の内数	15 人の内数	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
<p>（概要）</p> <p>年度末頃に次年度に向けた計画を、学科が目標とする人材育成（ゲーム制作に必要な技術、知識の習得）に必要な科目や時間数を定め、各学科の特色と目標に合わせた教育目標、育成人材像を業界のニーズも含め作成を開始する。対象年度当初（3月頃）に各学科（講師含む）での会議等を通じて授業計画を立て、校長の承認を得て公開を行う。4月初旬の授業開始前にホームページで公開を行う。主に、ゲームプログラマ、ゲームプランナを目標とし、ゲーム業界で活躍する人材を育成する。</p>
<p>成績評価の基準・方法</p> <p>（概要）</p> <p>各科目の評価、単位認定は各科目ごとに行われ、「出席率」、「課題・レポート提出」、「定期試験」等により、科目担当教員が総合評価として単位認定の可否を判定する。「課題・レポート提出」では学修成果（小中大問などの各課程ごとの課題やレポート）としての総合評価で点数を算出し、「定期試験（記述式または記号選択問題の筆記試験）」と合わせ、科目毎に100点満点の6割以上の点数取得、80%以上の出席率が必要となる。また、取得点数が6割未満、あるいは科目ごとの出席率が80%未満の者は該当科目について再試験を行い、合格点を取得、または不足出席時間数分の補講授業受講を行うことで単位認定が行われる。成績評価は、「優・良・可・不」の4段階とし、「優・良・可」を合格（単位認定）、「不」を不合格（単位認定不可）とする。</p>

卒業・進級の認定基準
(概要) 本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要となるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得にはホームページでも公開している「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。 年間で60単位を基準とし、卒業時には卒業制作としてオリジナルのゲームを制作発表会で展示し、制作に必要な技術、知識を習得出来ている事。
学修支援等
(概要) 東京ゲームショウへの出展や見学の実施。 ゲーム関連業界セミナーへの参加。 学内でのハッカソンの実施や希望者のみ学外会場へ参加。 スーツ身だしなみセミナーやクラス担任制の実施。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
13人 (100%)	0人 (0%)	10人 (76.9%)	3人 (23%)
(主な就職、業界等) ゲームプログラマ、ゲームプランナー、システムプログラマ、デバッガ			
(就職指導内容) 学生一人ひとりの個性をよく知る担任と、企業とのネットワークを持つキャリアセンターとが、適性に応じたカウンセリングを行う。進路に関する悩みや不安などを解消し、希望の企業に就職できるように導く。プレゼンテーション能力を高めるために、その日気づいたことなどを話す1分間スピーチや成果物に対する発表会などを実施。面接試験対策として、グループ模擬面接や個別の面接対策を行い、SPI試験対策として特別授業の実施も行っている。			
(主な学修成果（資格・検定等）) CG検定の取得（CG-ARTS主催） C言語プログラミング能力認定試験の取得（サーティファイ主催）			
(備考)（任意記載事項） 2年制から3,4年制（情報クリエイタ工学科）への学科変更者がいます。 数値はその時点（転学科者含む）の学生数で記載しています。 卒業年度に、2年制から3,4年制（情報クリエイタ工学科）に転科する学生がいる為、在籍者数は変動します。			

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
56	8	14.3%
(中途退学の主な理由) 進路変更（本校分野以外）、家庭状況（費用工面）、病（鬱等）		
(中退防止・中退者支援のための取組) 退学者低減は重要な施策となっており、在校生全員が卒業することを目標として取り組んでいる。クラス担任制を導入し、生徒一人一人に目が行き届くようにしていると同時に不定期ではあるが個別面談を実施し、生活面、教育面に対するの悩みなど、ヒアリングを行う同時に、保護者とも連携した指導を行っている。また、学生情報の共有化を図り、問題解決を図るべく努力している。		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業		情報処理専門課程	クリエイタ学科 (ビジュアルデザイン専攻)	○			
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	1,840 単位時間/単位	880 単位 時間/単位	1,744 単 位時間/ 単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			2,624 単位時間/単位				
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	
40 人の内数		64 人の内数	0 人	4 人の内数	11 人の内数	15 人の内数	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)	
(概要) 年度末頃に次年度に向けた計画を、学科が目標とする人材育成(コンピュータを使用したCGデザイナーに必要な技術、知識の習得)に必要な科目や時間数を定め、各学科の特色と目標に合わせた教育目標、育成人材像を業界のニーズも含め作成を開始する。対象年度当初(3月頃)に各学科(講師含む)での会議等を通じて授業計画を立て、校長の承認を得て公開を行う。4月初旬の授業開始前にホームページで公開を行う。主に、DTPデザイナーやWebデザイナーを目指し、CG業界で活躍する人材を育成する。	
成績評価の基準・方法	
(概要) 各科目の評価、単位認定は各科目ごとに行われ、「出席率」、「課題・レポート提出」、「定期試験」等により、科目担当教員が総合評価として単位認定の可否を判定する。「課題・レポート提出」では学修成果(小中大問などの各課程ごとの課題やレポート)としての総合評価で点数を算出し、「定期試験(記述式または記号選択問題の筆記試験)」と合わせ、科目毎に100点満点の6割以上の点数取得、80%以上の出席率が必要となる。また、取得点数が6割未満、あるいは科目ごとの出席率が80%未満の者は該当科目について再試験を行い、合格点を取得する、または不足出席時間数分の補講授業受講を行うことで単位認定が行われる。成績評価は、「優・良・可・不」の4段階とし、「優・良・可」を合格(単位認定)、「不」を不合格(単位認定不可)とする。	
卒業・進級の認定基準	
(概要) 本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要となるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得にはホームページでも公開している「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。年間で60単位を基準とし、卒業時には卒業制作としてオリジナルのイラストやWebページを制作発表会で展示し、制作に必要な技術、知識を習得出来ている事。	
学修支援等	
(概要) 東京ゲームショウへの出展や見学。 クリエイタ分野関連の業界セミナーへの参加。 各種CG作品コンテストへの参加。 スーツ身だしなみセミナーやクラス担任制の実施。	

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
5人 (100%)	0人 (0%)	4人 (80%)	1人 (20%)
(主な就職、業界等) Webプログラマー、グラフィックデザイナー、DTPオペレーター			
(就職指導内容) 学生一人ひとりの個性をよく知る担任と、企業とのネットワークを持つキャリアセンターとが、適性に応じたカウンセリングを行う。進路に関する悩みや不安などを解消し、希望の企業に就職できるように導く。 プレゼンテーション能力を高めるために、その日気づいたことなどを話す1分間スピーチや成果物に対する発表会などを実施。面接試験対策として、グループ模擬面接や個別の面接対策を行い、SPI試験対策として特別授業の実施も行っている。			
(主な学修成果（資格・検定等）) CG検定の取得（CG-ARTS主催） 色彩能力検定の取得（文部科学省後援）			
(備考)（任意記載事項） 2年制から3,4年制（情報クリエイタ工学科）への学科変更者がいます。 数値はその時点（転学科者含む）の学生数で記載しています。 卒業年度に、2年制から3,4年制（情報クリエイタ工学科）に転科する学生がいる為、在籍者数は変動します。			

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
15	3	20%
(中途退学の主な理由) 進路変更（本校分野以外）、家庭状況（費用工面）、病（鬱等）		
(中退防止・中退者支援のための取組) 退学者低減は重要な施策となっており、在校生全員が卒業することを目標として取り組んでいる。クラス担任制を導入し、生徒一人一人に目が行き届くようにしていると同時に不定期ではあるが個別面談を実施し、生活面、教育面に対するの悩みなど、ヒアリングを行う同時に、保護者とも連携した指導を行っている。また、学生情報の共有化を図り、問題解決を図るべく努力している。		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業		情報処理専門課程	プログラマ学科 (ITスペシャリスト専攻)	○			
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	2,248 単位時間/単位	1,040 単 位時間/ 単位	1,168 単 位時間/ 単位	40 単位時 間/単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			2,248 単位時間/単位				
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		
160人	77人	0人	3人	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) 年度末頃に次年度に向けた計画を、学科が目標とする人材育成(システム開発業務に必要な技術、知識の習得)に必要な科目や時間数を定め、各学科の特色と目標に合わせた教育目標、育成人材像を業界のニーズも含め作成を開始する。対象年度当初(3月頃)に各学科(講師含む)での会議等を通じて授業計画を立て、校長の承認を得て公開を行う。4月初旬の授業開始前にホームページで公開を行う。処理手順を論理的に考えることができるアルゴリズムの能力を養う講義、業界で使用されているプログラミング言語の演習、業界で活躍しているエンジニアによる授業及びセミナーを実施する。主に、プログラマ、システムエンジニアとして、IT業界で活躍する人材を育成する。
成績評価の基準・方法
(概要) 各科目の評価、単位認定は各科目ごとに行われ、「出席率」、「課題・レポート提出」、「定期試験」等により、科目担当教員が総合評価として単位認定の可否を判定する。「課題・レポート提出」では学修成果としての総合評価で点数を算出し、「定期試験」と合わせる。科目毎に6割以上の点数取得、80%以上の出席率が必要となる。 また、点数が6割未満、あるいは出席率が80%未満の者は再試験の合格、または不足出席時間数分の補講授業受講が必要となっている。成績評価として、「優・良・可・不」の4段階とし、「優・良・可」を合格(単位認定)、「不」を不合格(単位認定不可)とする。
卒業・進級の認定基準
(概要) 本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要となるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得にはホームページでも公開している「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。年間で60単位を基準とし、卒業時には生徒が研究・開発を行った作品または成果物の提出が必要である。稼働しているシステムの運用するための技能及びシステム動作環境の構築、システム開発業務に必要な技術、知識を習得出来ている事。
学修支援等
(概要) シーテックジャパン見学、プログラミングコンテスト、資格試験対策講習(放課後や夏期・春期休み期間に実施)、就職個人面談 就職ガイダンス、業界セミナーなどの企業講演、スーツ身だしなみセミナーやクラス担任制の実施。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
27人 (100%)	0人 (0%)	24人 (88.9%)	3人 (11.1%)
(主な就職、業界等) システム開発・システム運用・ネットワーク技術者・サーバー管理技術者・ カスタマーエンジニア・ヘルプデスクなど			
(就職指導内容) 学生一人ひとりの個性をよく知る担任と、企業とのネットワークを持つキャリアセンターとが、 適性に応じたカウンセリングを行う。進路に関する悩みや不安などを解消し、希望の企業に就職 できるように導く。プレゼンテーション能力を高めるために、その日気づいたことなどを話す1 分間スピーチや成果物に対するの発表会などを実施。面接試験対策として、グループ模擬面接や 個別の面接対策を行い、SPI 試験対策として特別授業の実施も行っている。			
(主な学修成果（資格・検定等）) 情報処理技術者試験の取得（IPA） Microsoft Office Specialist の取得（マイクロソフト） Microsoft Technology Associate の取得（マイクロソフト） Oracle Certified Java Programmer の取得（オラクル） C 言語プログラミング能力認定試験の取得（サーティファイ）などの資格取得			
(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
70	8	11.4%
(中途退学の主な理由) 進路変更（本校分野以外）、家庭状況（費用工面）、病（鬱等）		
(中退防止・中退者支援のための取組) 退学者低減は重要な施策となっており、在校生全員が卒業することを目標として取り組ん でいる。クラス担任制を導入し、生徒一人一人に目が行き届くようにしていると同時に不定期 ではあるが個別面談を実施し、生活面、教育面に対するの悩みなど、ヒアリングを行う同時に、 保護者とも連携した指導を行っている。また、学生情報の共有化を図り、問題解決を図るべく 努力している。		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業		情報処理専門課程	電子科 (電気技術専攻)	○			
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	1,868 単位時間/単位	924 単位 時間/単位	896 単位 時間/単位	48 単位時 間/単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			1,868 単位時間/単位				
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		31人	0人	3人	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) 年度末頃に次年度に向けた計画を、学科が目標とする人材育成に必要な科目や時間数を定め、各学科の特色と目標に合わせた教育目標、育成人材像を業界のニーズも含め作成を開始する。対象年度当初(3月頃)に各学科(講師含む)での会議等を通じて授業計画を立て、校長の承認を得て公開を行う。4月初旬の授業開始前にホームページで公開を行う。1年次は電気の基礎・通信技術基礎・一般電気工作物の電気工事知識と技術を習得。一般電気工作物の工事知識・技術を身につけるため第二種電気工事士資格取得を目指す。2年次では学生自ら進むべき電気業界に必要な知識や資格を判断し、それに関連した資格等の取得を目指します。年間を通じて、電気工事・電気設備点検・家電修理(販売)・消防設備(点検・工事)・通信工事などを学習。	
成績評価の基準・方法	
(概要) 各科目の評価、単位認定は各科目ごとに行われ、「出席率」、「課題・レポート提出」、「定期試験」等により、科目担当教員が総合評価として単位認定の可否を判定する。「課題・レポート提出」では学修成果としての総合評価で点数を算出し、「定期試験」と合わせる。科目毎に6割以上の点数取得、80%以上の出席率が必要となる。また、点数が6割未満、あるいは出席率が80%未満の者は再試験の合格、または不足出席時間数分の補講授業受講が必要となっている。成績評価として、「優・良・可・不」の4段階とし、「優・良・可」を合格(単位認定)、「不」を不合格(単位認定不可)とする。	
卒業・進級の認定基準	
(概要) 本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要となるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得にはホームページでも公開している「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。電子科で必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。電気通信分野において幅広い視野を持った応用力と即戦力を身につけ専門的知識と技術を兼ね備え対応することができること。	
学修支援等	
(概要) 授業中で理解できなかった内容については担任又は担当教員が授業時間外で質問に対応できる体制がある。また国家資格取得については、授業以外でも放課後等に特別授業を行い対応している。また、キャリア対策として一般常識やSPIなどについては校内でレベルにあわせたクラスを設け理解を深めている。スーツ身だしなみセミナーの実施、クラス担任制導入。	

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
4人 (100%)	0人 (0%)	4人 (100%)	0人 (0%)
(主な就職、業界等) 電気工事・電気設備管理・ビル設備管理・電気機器（メンテナンス・製造）			
(就職指導内容) 学内単独企業セミナーや卒業生を招き企業説明や体験談で企業を理解する機会を作り、電気業界の職業・職種について知る。 1年次でインターンシップを行い学生が持っている職業感と照らし合わせ、深く職種等について知る環境を作りを行っている。また、担任制度を設けているため、定期的に職種、企業の紹介と必要とされる国家資格などについて指導・面談を行い、相談することができる環境である。			
(主な学修成果（資格・検定等）) 第2種電気工事士の取得（電気技術者試験センター） 第1種電気工事士の取得（電気技術者試験センター） 工事担任者養成課程を受講し、工事担任者DD第1種の取得（日本データ通信協会） 陸上特殊無線（日本無線協会）や消防設備士（消防試験研究センター）などの資格取得			
(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
10	1	10%
(中途退学の主な理由) 進路変更（本校分野以外）、家庭状況（費用工面）、病（鬱等）		
(中退防止・中退者支援のための取組) 退学者低減は重要な施策となっており、在校生全員が卒業することを目標として取り組んでいる。クラス担任制を導入し、生徒一人一人に目が行き届くようにしていると同時に不定期ではあるが個別面談を実施し、生活面、教育面に対しての悩みなど、ヒアリングを行う同時に、保護者とも連携した指導を行っている。また、学生情報の共有化を図り、問題解決を図るべく努力している。		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業		情報処理専門課程	電子科 (データ通信専攻)	○			
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	1,868 単位時間/単位	1260 単位 時間/単位	560 単位 時間/単位	48 単位時 間/単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			1,868 単位時間/単位				
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	31人	0人	3人	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) 年度末頃に次年度に向けた計画を、学科が目標とする人材育成に必要な科目や時間数を定め、各学科の特色と目標に合わせた教育目標、育成人材像を業界のニーズも含め作成を開始する。対象年度当初(3月頃)に各学科(講師含む)での会議等を通じて授業計画を立て、校長の承認を得て公開を行う。4月初旬の授業開始前にホームページで公開を行う。1年次は電気の基礎・通信技術基礎・一般電気工作物の電気工事知識と技術を習得。一般電気工作物の工事知識・技術を身につけるため第二種電気工事士・第2級陸上特殊無線資格取得を目指す。2年次では工事担任者DD第1種の取得を目標に養成課程を受講します。また、LANケーブル・光ファイバの接続工事をはじめとする構内通信配線工事の技術を学ぶ。
成績評価の基準・方法
(概要) 各科目の評価、単位認定は各科目ごとに行われ、「出席率」、「課題・レポート提出」、「定期試験」等により、科目担当教員が総合評価として単位認定の可否を判定する。「課題・レポート提出」では学修成果としての総合評価で点数を算出し、「定期試験」と合わせる。科目毎に6割以上の点数取得、80%以上の出席率が必要となる。また、点数が6割未満、あるいは出席率が80%未満の者は再試験の合格、または不足出席時間数分の補講授業受講が必要となっている。成績評価として、「優・良・可・不」の4段階とし、「優・良・可」を合格(単位認定)、「不」を不合格(単位認定不可)とする。
卒業・進級の認定基準
(概要) 本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要となるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得にはホームページでも公開している「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。電子科で必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には前述の「成績評価基準」に記載の通りであり、電気通信分野において幅広い視野を持った応用力と即戦力を身につけ専門的知識と技術を兼ね備え対応することができること。
学修支援等
(概要) 授業中で理解できなかった内容については担任又は担当教員が授業時間外で質問に対応できる体制がある。また国家資格取得については、授業以外でも放課後等に特別授業を行い対応している。また、キャリア対策として一般常識やSPIなどについては校内でレベルにあわせたクラスを設け理解を深めている。スーツ身だしなみセミナーやクラス担任制の実施。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
10人 (100%)	0人 (0%)	8人 (80%)	2人 (20%)
(主な就職、業界等) 電気工事・電気設備管理・ビル設備管理・電気機器（メンテナンス・製造）			
(就職指導内容) 学生一人ひとりの個性をよく知る担任と、企業とのネットワークを持つキャリアセンターとが、適性に応じたカウンセリングを行う。進路に関する悩みや不安などを解消し、希望の企業に就職できるように導く。プレゼンテーション能力を高めるために、その日気づいたことなどを話す1分間スピーチや成果物に対する発表会などを実施。面接試験対策として、グループ模擬面接や個別の面接対策を行い、SPI試験対策として特別授業の実施も行っている。			
(主な学修成果（資格・検定等）) 第2種電気工事士の取得（電気技術者試験センター） 第1種電気工事士資格の取得（電気技術者試験センター） 工事担任者養成課程を受講し、工事担任者DD第1種の取得（日本データ通信協会） 陸上特殊無線（日本無線協会）や消防設備士（消防試験研究センター）などの資格取得			
(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
16	0	0%
(中途退学の主な理由) 進路変更（本校分野以外）、家庭状況（費用工面）、病（鬱等）		
(中退防止・中退者支援のための取組) 退学者低減は重要な施策となっており、在校生全員が卒業することを目標として取り組んでいる。クラス担任制を導入し、生徒一人一人に目が行き届くようにしていると同時に不定期ではあるが個別面談を実施し、生活面、教育面に対するの悩みなど、ヒアリングを行う同時に、保護者とも連携した指導を行っている。また、学生情報の共有化を図り、問題解決を図るべく努力している。		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業		情報処理専門課程	情報クリエイタ工学科 3年制(システムエンジニア専攻)	○			
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
3年	昼	3,070 単位時間/単位	1,314 単 位時間/ 単位	1,756 単 位時間/ 単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			3,070 単位時間/単位				
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	
120人		27人	0人	3人	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)						
<p>年度末頃に次年度に向けた計画を、学科が目標とする人材育成(システムエンジニアに必要な技術、知識の習得)に必要な科目や時間数を定め、各学科の特色と目標に合わせた教育目標、育成人材像を業界のニーズも含め作成を開始する。対象年度当初(3月頃)に各学科(講師含む)での会議等を通じて授業計画を立て、校長の承認を得て公開を行う。4月初旬の授業開始前にホームページで公開を行う。処理手順を論理的に考えることができるアルゴリズムの能力を養う講義、業界で使用されているプログラミング言語の演習、業界で活躍しているエンジニアによる授業及びセミナーを実施する。また、3年次には下級生に対してのプログラミングの教育サポートを行い、コミュニケーション能力を養う。主に、プログラマ、システムエンジニアとして、IT業界で活躍する人材を育成する。</p>						
成績評価の基準・方法						
(概要)						
<p>各科目の評価、単位認定は各科目ごとに行われ、「出席率」、「課題・レポート提出」、「定期試験」等により、科目担当教員が総合評価として単位認定の可否を判定する。「課題・レポート提出」では学修成果としての総合評価で点数を算出し、「定期試験」と合わせる。科目毎に6割以上の点数取得、80%以上の出席率が必要となる。また、点数が6割未満、あるいは出席率が80%未満の者は再試験の合格、または不足出席時間数分の補講授業受講が必要となっている。成績評価として、「優・良・可・不」の4段階とし、「優・良・可」を合格(単位認定)、「不」を不合格(単位認定不可)とする。</p>						
卒業・進級の認定基準						
(概要)						
<p>本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要となるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得にはホームページでも公開している「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。年間で60単位を基準とし、卒業時には生徒が研究・開発を行った作品または成果物の提出が必要である。稼働しているシステムの運用するための技能及びシステム動作環境の構築、ネットワーク構築及び管理、システム開発業務に必要な技術、知識を習得出来ている事。</p>						
学修支援等						
(概要)						
<p>シーテックジャパン見学、プログラミングコンテスト、クラス担任制 資格試験対策講習(放課後や夏期・春期休み期間に実施)、就職個人面談 就職ガイダンス、業界セミナーなどの企業講演、スーツ身だしなみセミナー</p>						

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
9人 (100%)	0人 (0%)	9人 (100%)	0人 (0%)
(主な就職、業界等) システム開発・システム運用・ネットワーク技術者・サーバー管理技術者・ カスタマーエンジニア・ヘルプデスクなど			
(就職指導内容) 学生一人ひとりの個性をよく知る担任と、企業とのネットワークを持つキャリアセンターとが、 適性に応じたカウンセリングを行う。進路に関する悩みや不安などを解消し、希望の企業に就職 できるように導く。プレゼンテーション能力を高めるために、その日気づいたことなどを話す1 分間スピーチや成果物に対するの発表会などを実施。面接試験対策として、グループ模擬面接や 個別の面接対策を行い、SPI 試験対策として特別授業の実施も行っている。			
(主な学修成果（資格・検定等）) 情報処理技術者試験の取得（IPA） Microsoft Office Specialist の取得（マイクロソフト） Microsoft Technology Associate の取得（マイクロソフト） Oracle Certified Java Programmer の取得（オラクル） C 言語プログラミング能力認定試験の取得（サーティファイ）などの資格取得			
(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
25	1	4%
(中途退学の主な理由) 進路変更（本校分野以外）、家庭状況（費用工面）、病（鬱等）		
(中退防止・中退者支援のための取組) 退学者低減は重要な施策となっており、在校生全員が卒業することを目標として取り組ん でいる。クラス担任制を導入し、生徒一人一人に目が行き届くようにしていると同時に不定期 ではあるが個別面談を実施し、生活面、教育面に対するの悩みなど、ヒアリングを行う同時に、 保護者とも連携した指導を行っている。また、学生情報の共有化を図り、問題解決を図るべく 努力している。		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業		情報処理専門課程	情報クリエイタ工学科 3年制(ゲームクリエイタ専攻)	○			
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
3年	昼	2,760 単位時間/単位	672 単位 時間/単位	2,448 単 位時間/ 単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			3,120 単位時間/単位				
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	
120人		48人の内数	0人	4人の内数	11人の内数	15人の内数	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)	
<p>(概要)</p> <p>年度末頃に次年度に向けた計画を、学科が目標とする人材育成 (ゲーム制作に必要な技術、知識の習得) に必要な科目や時間数を定め、各学科の特色と目標に合わせた教育目標、育成人材像を業界のニーズも含め作成を開始する。対象年度当初 (3月頃) に各学科 (講師含む) での会議等を通じて授業計画を立て、校長の承認を得て公開を行う。4月初旬の授業開始前にホームページで公開を行う。グループ制作などを通して、より現場に近い環境で実習を行い、即戦力になり得る技術、知識を身に付け、ゲーム業界で、即戦力として活躍できる人材を育成する。</p>	
<p>成績評価の基準・方法</p> <p>(概要)</p> <p>各科目の評価、単位認定は各科目ごとに行われ、「出席率」、「課題・レポート提出」、「定期試験」等により、科目担当教員が総合評価として単位認定の可否を判定する。「課題・レポート提出」では学修成果としての総合評価で点数を算出し、「定期試験」と合わせる。科目毎に6割以上の点数取得、80%以上の出席率が必要となる。また、点数が6割未満、あるいは出席率が80%未満の者は再試験の合格、または不足出席時間数分の補講授業受講が必要となっている。成績評価として、「優・良・可・不」の4段階とし、「優・良・可」を合格 (単位認定)、「不」を不合格 (単位認定不可) とする。</p>	
<p>卒業・進級の認定基準</p> <p>(概要)</p> <p>本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要となるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得にはホームページでも公開している「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。年間で60単位を基準とし、卒業時には卒業制作としてオリジナルのゲームを制作発表会で展示し、制作に必要な技術、知識を習得出来る事。</p>	
<p>学修支援等</p> <p>(概要)</p> <p>東京ゲームショーへの出展や見学。 ゲーム分野関連の業界セミナーへの参加。 学内でのハッカソンの実施や希望者のみ学外会場へ参加。 スーツ身だしなみセミナーやクラス担任制の実施。</p>	

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
4人 (100%)	0人 (0%)	3人 (75%)	1人 (25%)
(主な就職、業界等) システムプログラマ、デバッガ			
(就職指導内容) 学生一人ひとりの個性をよく知る担任と、企業とのネットワークを持つキャリアセンターとが、適性に応じたカウンセリングを行う。進路に関する悩みや不安などを解消し、希望の企業に就職できるように導く。プレゼンテーション能力を高めるために、その日気づいたことなどを話す1分間スピーチや成果物に対する発表会などを実施。面接試験対策として、グループ模擬面接や個別の面接対策を行い、SPI試験対策として特別授業の実施も行っている。			
(主な学修成果（資格・検定等）) CG検定の取得（CG-ARTS主催） C言語プログラミング能力認定試験の取得（サーティファイ主催）			
(備考)（任意記載事項） 2年制から3,4年制（情報クリエイタ工学科）への学科変更者がいます。 数値はその時点（転学科者含む）の学生数で記載しています。 卒業年度に、2年制から3,4年制（情報クリエイタ工学科）に転科する学生がいる為、在籍者数は変動します。			

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
24	3	12.5%
(中途退学の主な理由) 進路変更（本校分野以外）、家庭状況（費用工面）、病（鬱等）		
(中退防止・中退者支援のための取組) 退学者低減は重要な施策となっており、在校生全員が卒業することを目標として取り組んでいる。クラス担任制を導入し、生徒一人一人に目が行き届くようにしていると同時に不定期ではあるが個別面談を実施し、生活面、教育面に対するの悩みなど、ヒアリングを行う同時に、保護者とも連携した指導を行っている。また、学生情報の共有化を図り、問題解決を図るべく努力している。		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業		情報処理専門課程	情報クリエイタ工学科 3年制(ゲームグラフィック・キャラクター 専攻)	○			
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
3年	昼	2,760 単位時間/単位	1,120 単 位時間/ 単位	3,176 単 位時間/ 単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			4,296 単位時間/単位				
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		
120人	48人の内数	0人の内数	4人の内数	11人の内数	15人の内数		

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 年度末頃に次年度に向けた計画を、学科が目標とする人材育成(3DCG映像制作を中心とし、映像制作に必要な技術、知識の習得)に必要な科目や時間数を定め、各学科の特色と目標に合わせた教育目標、育成人材像を業界のニーズも含め作成を開始する。対象年度当初(3月頃)に各学科(講師含む)での会議等を通じて授業計画を立て、校長の承認を得て公開を行う。4月初旬の授業開始前にホームページで公開を行う。 グループ制作などを通して、より実践に近い形で映像制作を行う。即戦力になり得る技術、知識を身に付け、映像業界で、即戦力として活躍できる人材を育成する。
成績評価の基準・方法
(概要) 各科目の評価、単位認定は各科目ごとに行われ、「出席率」、「課題・レポート提出」、「定期試験」等により、科目担当教員が総合評価として単位認定の可否を判定する。「課題・レポート提出」では学修成果としての総合評価で点数を算出し、「定期試験」と合わせる。科目毎に6割以上の点数取得、80%以上の出席率が必要となる。 また、点数が6割未満、あるいは出席率が80%未満の者は再試験の合格、または不足出席時間数分の補講授業受講が必要となっている。成績評価として、「優・良・可・不」の4段階とし、「優・良・可」を合格(単位認定)、「不」を不合格(単位認定不可)とする。
卒業・進級の認定基準
(概要) 本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要となるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得にはホームページでも公開している「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。年間で60単位を基準とし、卒業時には卒業制作としてオリジナルのイラストや3DCGアニメーションについて制作発表会で展示し、制作に必要な技術、知識を習得出来ている事。
学修支援等
(概要) 東京ゲームショーへの出展や見学。 クリエイタ分野関連の業界セミナーへの参加。 各種CG作品コンテストへの参加。 スーツ身だしなみセミナーやクラス担任制の実施。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
4人 (100%)	0人 (0%)	2人 (50%)	2人 (50%)
(主な就職、業界等) Webデザイナー			
(就職指導内容) 学生一人ひとりの個性をよく知る担任と、企業とのネットワークを持つキャリアセンターとが、適性に応じたカウンセリングを行う。進路に関する悩みや不安などを解消し、希望の企業に就職できるように導く。プレゼンテーション能力を高めるために、その日気づいたことなどを話す1分間スピーチや成果物に対する発表会などを実施。面接試験対策として、グループ模擬面接や個別の面接対策を行い、SPI試験対策として特別授業の実施も行っている。			
(主な学修成果（資格・検定等）) CG検定の取得（CG-ARTS主催） 色彩能力検定の取得（文部科学省後援）			
(備考)（任意記載事項） 2年制から3,4年制（情報クリエイタ工学科）への学科変更者がいます。 数値はその時点（転学科者含む）の学生数で記載しています。 卒業年度に、2年制から3,4年制（情報クリエイタ工学科）に転科する学生がいる為、在籍者数は変動します。			

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
11	0	0%
(中途退学の主な理由) 進路変更（本校分野以外）、家庭状況（費用工面）、病（鬱等）		
(中退防止・中退者支援のための取組) 退学者低減は重要な施策となっており、在校生全員が卒業することを目標として取り組んでいる。クラス担任制を導入し、生徒一人一人に目が行き届くようにしていると同時に不定期ではあるが個別面談を実施し、生活面、教育面に対するの悩みなど、ヒアリングを行う同時に、保護者とも連携した指導を行っている。また、学生情報の共有化を図り、問題解決を図るべく努力している。		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業		情報処理専門課程	情報クリエイタ工学科 4年制 (ITエキスパート専攻)		○		
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
4年	昼	4,060 単位時間/単位	1,768 単 位時間/ 単位	2,292 単 位時間/ 単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			4,060 単位時間/単位				
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		
160人	11人	0人	3人	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) 年度末頃に次年度に向けた計画を、学科が目標とする人材育成 (システム開発業務に必要な技術、知識の習得) に必要な科目や時間数を定め、各学科の特色と目標に合わせた教育目標、育成人材像を業界のニーズも含め作成を開始する。対象年度当初 (3月頃) に各学科 (講師含む) での会議等を通じて授業計画を立て、校長の承認を得て公開を行う。4月初旬の授業開始前にホームページで公開を行う。処理手順を論理的に考えることができるアルゴリズムの能力を養う講義、業界で使用されているプログラミング言語の演習、業界で活躍しているエンジニアによる授業及びセミナーを実施する。また、3年次には下級生に対してのプログラミングの教育サポートを行い、コミュニケーション能力を養う。主に、プログラマ、システムエンジニアとして、IT業界で活躍する人材を育成する。
成績評価の基準・方法
(概要) 各科目の評価、単位認定は各科目ごとに行われ、「出席率」、「課題・レポート提出」、「定期試験」等により、科目担当教員が総合評価として単位認定の可否を判定する。「課題・レポート提出」では学修成果としての総合評価で点数を算出し、「定期試験」と合わせる。科目毎に6割以上の点数取得、80%以上の出席率が必要となる。また、点数が6割未満、あるいは出席率が80%未満の者は再試験の合格、または不足出席時間数分の補講授業受講が必要となっている。成績評価として、「優・良・可・不」の4段階とし、「優・良・可」を合格 (単位認定)、「不」を不合格 (単位認定不可) とする。
卒業・進級の認定基準
(概要) 本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要となるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得にはホームページでも公開している「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。年間で60単位を基準とし、卒業時には生徒が研究・開発を行った作品または成果物の提出が必要である。また、研究した内容について、作品発表会にて下級生や外部企業の方にプレゼンテーションを行う。稼働しているシステムの運用するための技能及びシステム動作環境の構築、システム開発業務に必要となる技術、知識を習得出来ている事。
学修支援等
(概要) シーテックジャパン見学、プログラミングコンテスト、クラス担任制 資格試験対策講習 (放課後や夏期・春期休み期間に実施)、就職個人面談 就職ガイダンス、業界セミナーなどの企業講演、スーツ身だしなみセミナー

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
1人 (100%)	0人 (0%)	0人 (0%)	1人 (100%)
(主な就職、業界等) システム開発・システム運用・ネットワーク技術者・サーバー管理技術者・ カスタマーエンジニア・ヘルプデスクなど			
(就職指導内容) 学生一人ひとりの個性をよく知る担任と、企業とのネットワークを持つキャリアセンターとが、 適性に応じたカウンセリングを行う。進路に関する悩みや不安などを解消し、希望の企業に就職 できるように導く。プレゼンテーション能力を高めるために、その日気づいたことなどを話す1 分間スピーチや成果物に対する発表会などを実施。面接試験対策として、グループ模擬面接や 個別の面接対策を行い、SPI試験対策として特別授業の実施も行っている。			
(主な学修成果（資格・検定等）) 情報処理技術者試験の取得（IPA） Microsoft Office Specialist の取得（マイクロソフト） Microsoft Technology Associate の取得（マイクロソフト） Oracle Certified Java Programmer の取得（オラクル） C言語プログラミング能力認定試験の取得（サーティファイ）などの資格取得			
(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
9	0	0%
(中途退学の主な理由) 進路変更（本校分野以外）、家庭状況（費用工面）、病（鬱等）		
(中退防止・中退者支援のための取組) 退学者低減は重要な施策となっており、在校生全員が卒業することを目標として取り組ん でいる。クラス担任制を導入し、生徒一人一人に目が行き届くようにしていると同時に不定期 ではあるが個別面談を実施し、生活面、教育面に対するの悩みなど、ヒアリングを行う同時に、 保護者とも連携した指導を行っている。また、学生情報の共有化を図り、問題解決を図るべく 努力している。		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業		情報処理専門課程	情報クリエイタ工学科 4年制(ゲームエキスパート専攻)		○		
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
4年	昼	3,676 単位時間/単位	744 単位 時間/単位	3,388 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			4,132 単位時間/単位				
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	
160人		20人の内数	0人	4人の内数	11人の内数	15人の内数	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)	
(概要) 年度末頃に次年度に向けた計画を、学科が目標とする人材育成(ゲーム制作に必要な技術、知識の習得)に必要な科目や時間数を定め、各学科の特色と目標に合わせた教育目標、育成人材像を業界のニーズも含め作成を開始する。対象年度当初(3月頃)に各学科(講師含む)での会議等を通じて授業計画を立て、校長の承認を得て公開を行う。4月初旬の授業開始前にホームページで公開を行う。グループ制作などを通して、より現場に近い環境で実習を行い、即戦力になり得る技術、知識を身に付け、ゲーム業界で、即戦力として活躍できる人材を育成する。	
成績評価の基準・方法	
(概要) 各科目の評価、単位認定は各科目ごとに行われ、「出席率」、「課題・レポート提出」、「定期試験」等により、科目担当教員が総合評価として単位認定の可否を判定する。「課題・レポート提出」では学修成果としての総合評価で点数を算出し、「定期試験」と合わせる。科目毎に6割以上の点数取得、80%以上の出席率が必要となる。また、点数が6割未満、あるいは出席率が80%未満の者は再試験の合格、または不足出席時間数分の補講授業受講が必要となっている。成績評価として、「優・良・可・不」の4段階とし、「優・良・可」を合格(単位認定)、「不」を不合格(単位認定不可)とする。	
卒業・進級の認定基準	
(概要) 本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要となるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得にはホームページでも公開している「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。年間で60単位を基準とし、卒業時には卒業制作としてオリジナルのゲームを制作発表会で展示し、制作に必要な技術、知識を習得出来る事。	
学修支援等	
(概要) 東京ゲームショウへの出展や見学。 クリエイタ分野関連の業界セミナーへの参加。 学内でのハッカソンの実施や希望者のみ学外会場へ参加。 スーツ身だしなみセミナーやクラス担任制の実施。	

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
4人 (100%)	0人 (0%)	3人 (75%)	1人 (25%)
(主な就職、業界等) ゲームプログラマ、サーバーエンジニア			
(就職指導内容) 学生一人ひとりの個性をよく知る担任と、企業とのネットワークを持つキャリアセンターとが、適性に応じたカウンセリングを行う。進路に関する悩みや不安などを解消し、希望の企業に就職できるように導く。プレゼンテーション能力を高めるために、その日気づいたことなどを話す1分間スピーチや成果物に対する発表会などを実施。面接試験対策として、グループ模擬面接や個別の面接対策を行い、SPI試験対策として特別授業の実施も行っている。			
(主な学修成果（資格・検定等）) CG検定の取得（CG-ARTS主催） C言語プログラミング能力認定試験の取得（サーティファイ主催）			
(備考)（任意記載事項） 2年制から3,4年制（情報クリエイタ工学科）への学科変更者がいます。数値はその時点（転学科者含む）の学生数で記載しています。卒業年度に、2年制から3,4年制（情報クリエイタ工学科）に転科する学生がいる為、在籍者数は変動します。			

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	1	7.7%
(中途退学の主な理由) 進路変更（本校分野以外）、家庭状況（費用工面）、病（鬱等）		
(中退防止・中退者支援のための取組) 退学者低減は重要な施策となっており、在校生全員が卒業することを目標として取り組んでいる。クラス担任制を導入し、生徒一人一人に目が行き届くようにしていると同時に不定期ではあるが個別面談を実施し、生活面、教育面に対するの悩みなど、ヒアリングを行う同時に、保護者とも連携した指導を行っている。また、学生情報の共有化を図り、問題解決を図るべく努力している。		

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
工業	情報処理専門課程	情報クリエイタ工学科 4年制(CG・デザインエキスパート専攻)		○			
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
4年	昼	3,728 単位時間/単位	1,304 単 位時間/ 単位	4,072 単位時間 /単位	単位時 間/単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			5,376 単位時間/単位				
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		
160人	20人の内数	0人	4人の内数	11人の内数	15人の内数		

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 年度末頃に次年度に向けた計画を、学科が目標とする人材育成(3DCG映像制作を中心とし、映像制作に必要な技術、知識の習得)に必要な科目や時間数を定め、各学科の特色と目標に合わせた教育目標、育成人材像を業界のニーズも含め作成を開始する。対象年度当初(3月頃)に各学科(講師含む)での会議等を通じて授業計画を立て、校長の承認を得て公開を行う。4月初旬の授業開始前にホームページで公開を行う。グループ制作などを通して、より実践に近い形で映像制作を行う。即戦力になり得る技術、知識を身に付け、映像業界で、即戦力として活躍できる人材を育成する。
成績評価の基準・方法
(概要) 各科目の評価、単位認定は各科目ごとに行われ、「出席率」、「課題・レポート提出」、「定期試験」等により、科目担当教員が総合評価として単位認定の可否を判定する。「課題・レポート提出」では学修成果としての総合評価で点数を算出し、「定期試験」と合わせる。科目毎に6割以上の点数取得、80%以上の出席率が必要となる。また、点数が6割未満、あるいは出席率が80%未満の者は再試験の合格、または不足出席時間数分の補講授業受講が必要となっている。成績評価として、「優・良・可・不」の4段階とし、「優・良・可」を合格(単位認定)、「不」を不合格(単位認定不可)とする。
卒業・進級の認定基準
(概要) 本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要となるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得にはホームページでも公開している「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。年間で60単位を基準とし、卒業時には卒業制作としてオリジナルのイラストや3DCGアニメーションについて制作発表会で展示し、制作に必要な技術、知識を習得出来ている事。
学修支援等
(概要) 東京ゲームショウへの出展や見学。 クリエイタ分野関連の業界セミナーへの参加。 各種CG作品コンテストへの参加。 スーツ身だしなみセミナーやクラス担任制の実施。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
0人 (0%)	0人 (0%)	0人 (0%)	0人 (0%)
(主な就職、業界等) 3DCG デザイナー、キャラクターデザイナー、イラストレーター、Web デザイナー ゲームグラフィックデザイナー			
(就職指導内容) 学生一人ひとりの個性をよく知る担任と、企業とのネットワークを持つキャリアセンターとが、適性に応じたカウンセリングを行う。進路に関する悩みや不安などを解消し、希望の企業に就職できるように導く。プレゼンテーション能力を高めるために、その日気づいたことなどを話す1分間スピーチや成果物に対する発表会などを実施。面接試験対策として、グループ模擬面接や個別の面接対策を行い、SPI 試験対策として特別授業の実施も行っている。			
(主な学修成果（資格・検定等）) CG 検定の取得（CG-ARTS 主催） 色彩能力検定の取得（文部科学省後援）			
(備考)（任意記載事項） 2年制から3,4年制（情報クリエイタ工学科）への学科変更者がいます。 数値はその時点（転学科者含む）の学生数で記載しています。 2015年入学者は0名となっており、そのため2019年3月の卒業対象者は0名。 卒業年度に、2年制から3,4年制（情報クリエイタ工学科）に転科する学生がいる為、入学時は0名でも、在籍者数は変動します。			

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
6	0	0%
(中途退学の主な理由) 進路変更（本校分野以外）、家庭状況（費用工面）、病（鬱等）		
(中退防止・中退者支援のための取組) 退学者低減は重要な施策となっており、在校生全員が卒業することを目標として取り組んでいる。クラス担任制を導入し、生徒一人一人に目が行き届くようにしていると同時に不定期ではあるが個別面談を実施し、生活面、教育面に対するの悩みなど、ヒアリングを行う同時に、保護者とも連携した指導を行っている。また、学生情報の共有化を図り、問題解決を図るべく努力している。		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業		情報処理専門課程	電子研究科 (電気通信専攻)	○			
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
3年	昼	2,780 単位時間/単位	1372 単位 時間/単位	1344 単位 時間/単位	64 単位時 間/単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			2,780 単位時間/単位				
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	
40人		8人	0人	3人	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) 年度末頃に次年度に向けた計画を、学科が目標とする人材育成に必要な科目や時間数を定め、各学科の特色と目標に合わせた教育目標、育成人材像を業界のニーズも含め作成を開始する。対象年度当初(3月頃)に各学科(講師含む)での会議等を通じて授業計画を立て、校長の承認を得て公開を行う。4月初旬の授業開始前にホームページで公開を行う。1年次は電気の基礎・通信技術基礎・一般電気工作物の電気工事知識と技術を習得。一般電気工作物の工事知識・技術を身につけるため第二種電気工事士資格取得を目指す。2年次では学生自ら進むべき電気業界に必要な知識や資格を判断し、それに関連した資格等の取得を目指す。3年次では、より高度で幅広い知識と技術の習得を目指し、ネットワークの設定技術や制御回路の設定、製作を行う。年間を通じて、電気工事・電気設備点検・家電修理・消防設備・通信工事などを学習。	
成績評価の基準・方法	
(概要) 各科目の評価、単位認定は科目ごとに行われ、「出席率」、「課題・レポート提出」、「定期試験」等により、科目担当教員が総合評価として単位認定の可否を判定する。「課題・レポート提出」では学修成果としての総合評価で点数を算出し、「定期試験」と合わせる。科目毎に6割以上の点数取得、80%以上の出席率が必要となる。また、点数が6割未満、あるいは出席率が80%未満の者は再試験の合格、または不足出席時間数分の補講授業受講が必要となっている。成績評価として、「優・良・可・不」の4段階とし、「優・良・可」を合格(単位認定)、「不」を不合格(単位認定不可)とする。	
卒業・進級の認定基準	
(概要) 本校所定の課程を終了し、学科により異なるが、必要となるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得にはホームページでも公開している「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。電子研究科で必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。電気通信分野において幅広い視野を持った応用力と即戦力を身につけ専門的知識と技術を兼ね備え対応することができること。	
学修支援等	
(概要) 授業中で理解できなかった内容については担任又は担当教員が授業時間外で質問に対応できる体制がある。また国家資格取得については、授業以外でも放課後等に特別授業を行い対応している。また、キャリア対策として一般常識やSPIなどについては校内でレベルにあわせたクラスを設け理解を深めている。スーツ身だしなみセミナーやクラス担任制の実施。	

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
1人 (100%)	0人 (0%)	1人 (100%)	0人 (0%)
(主な就職、業界等) 電気工事・電気設備管理・ビル設備管理・電気機器（メンテナンス・製造）、自衛隊			
(就職指導内容) 担任とキャリアサポート課職員とが、学生一人ひとりの希望職種に対し、学修成果や成績評価など、適性に応じたカウンセリングを行い、進路に関する悩みや不安などを解消し、希望の企業に就職できるように導く。職業観を養うための業界セミナー、OB/OGによる講演会実施など各種セミナーを実施。また、成果物に対しての発表会などを行い、プレゼンテーション能力の向上を計っている。面接対策ではグループ模擬面接や個別面接訓練を行い、SPI 試験対策の特別授業の実施も行っている。			
(主な学修成果（資格・検定等）) 第2種電気工事士の取得（電気技術者試験センター） 第1種電気工事士資格の取得（電気技術者試験センター） 工事担任者養成課程を受講し、工事担任者DD第1種の取得（日本データ通信協会）			
(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
7	0	0%
(中途退学の主な理由) 進路変更（本校分野以外）、家庭状況（費用工面）、病（鬱等）		
(中退防止・中退者支援のための取組) 退学者低減は重要な施策となっており、在校生全員が卒業することを目標として取り組んでいる。クラス担任制を導入し、生徒一人一人に目が行き届くようにしていると同時に不定期ではあるが個別面談を実施し、生活面、教育面に対しての悩みなど、ヒアリングを行う同時に、保護者とも連携した指導を行っている。また、学生情報の共有化を図り、問題解決を図るべく努力している。		

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)
クリエイタ学科	200,000 円	640,000 円	380,000 円	
プログラマ学科	200,000 円	640,000 円	380,000 円	
電子科	200,000 円	640,000 円	380,000 円	
電子研究科	200,000 円	640,000 円	380,000 円	
情報クリエイタ工学科	200,000 円	640,000 円	380,000 円	
修学支援 (任意記載事項)				
本校独自の奨学金および、特待生制度があり、入試及び特別奨学金制度を設定し、学費減免を実施しており、学費納入の分割を認めている。遠方生については学生寮を設置し幹旋している。				

b) 学校評価

自己評価結果の公表方法 (ホームページドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) https://kincom.ac.jp/public/		
学校関係者評価の基本方針 (実施方法・体制) 学校関係者として、ゲーム・CG・IT・電気・通信分野の学内関係者及び業界団体関係者 (卒業生含む) と共に、学校関係者評価委員会を設置し、当該専攻分野における実務に関する知見を生かし、4月～6月頃にかけて学内委員会にて評価を行い、7～8月頃を目途に、学内関係者及び業界団体関係者 (卒業生含む) と共に評価項目について評価を行う。その評価結果 (業界動向やニーズ、指摘やアドバイス含む) を次年度の教育活動および学校運営の改善の参考とする。評価項目として、教育理念・目標、学校運営、教育活動、学修成果、学生支援、教育環境、学生の受入れ募集、財務、法令等の遵守等があり、「学校関係者評価委員会 報告書」としてホームページにて公開を行っている。		
学校関係者評価の委員		
所属	任期	種別
堺電気工事工業協同組合 顧問	2年	業界団体関係者
都築電気株式会社 大阪支店 総務部 部長	2年	業界団体関係者
株式会社イチカラム 代表取締役	2年	業界団体関係者
株式会社ソフテム 執行役員 関西営業所長	2年	業界団体関係者卒業生
学校関係者評価結果の公表方法 (ホームページドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) https://kincom.ac.jp/public/		
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

(ホームページドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) https://kincom.ac.jp/
