

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	穴吹情報デザイン専門学校
設置者名	学校法人穴吹学園

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
工業専門課程	情報システム学科	夜・通信	270時間	240時間	
	ゲームクリエーター学科	夜・通信	930時間	240時間	
	ITビジネス学科	夜・通信	750時間	160時間	
	CGデザイン学科	夜・通信	1470時間	160時間	
	グラフィックデザイン学科	夜・通信	1560時間	160時間	
	マンガ・イラスト学科	夜・通信	1530時間	160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

http://www.anabuki.ac.jp/pdf/2020/fukuyama/acf/jitsumu.pdf

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	穴吹情報デザイン専門学校
設置者名	学校法人穴吹学園

1. 理事（役員）名簿の公表方法

<https://www.anabuki.ac.jp/pdf/fukuyama/riji.pdf>

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
常勤	教育研究所所長	令和元年 5月29日 ～令和3年 5月28日	教育に関する提言
非常勤	学校法人理事長	令和2年 5月27日 ～令和3年 5月28日	学校経営に関する 提言
(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	穴吹情報デザイン専門学校
設置者名	学校法人穴吹学園

○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書(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)

カリキュラム編成・授業科目の内容・方法の充実改善を目的として「教育課程編成委員会」を設置し、業界団体や動物病院等からの意見・要望を伺う。そして、学校は、「教育課程編成委員会」の意見・要望を十分に活かし、かつ教育理念及び学科目標に沿ったカリキュラムの改善を検討し、教務部が主体となり新たなカリキュラム案を編成、それを校長が決定する。

作成したシラバスは毎年度3月に作成・公表する。

※シラバスの主な記載項目

- (1) 科目名
その授業の科目名を記載します。
- (2) 学科／学年
授業を行う学科名および学年を記載します
- (3) 年度／時期
授業を行う年度および時期（前期・後期）を記載します
単位制の場合は標準履修年次を記載します
- (4) 授業形態
講義もしくは演習、実習等授業形態について記載します
- (5) 授業の回数
授業を行う回数（コマ数）を記載します
- (6) 単位数（時間数）
学則に記載している時間数を単位換算したものを記載します
講義：15時間を1単位とする
実習、演習：30時間を1単位とする
時間数は90分授業の場合、1コマ＝2単位時間
- (7) 必須・選択
必須授業もしくは選択授業について記載します
- (8) 授業担当教員
授業を担当する教員名を記載します
複数の教員で担当する場合は全員の氏名を記載します
また、実務経験がある教員の場合はその旨を記載します
- (9) 授業の概要
授業の概要について記載します
実務経験がある教員が授業を行う場合は、実務経験をどのように活かして授業を行うかを記載します
- (10) 授業終了時の到達目標
授業終了時点において学生が修得している必要がある学修成果について記載します

<p>(11) 授業の内容 授業の各回におけるテーマおよび内容について具体的に記入します ※学生の理解度・実態に応じてやむを得ず変更する可能性もあります</p> <p>(12) 教科書・教材 使用するテキストや参考図書等を記載します</p> <p>(13) 評価基準 評価方法について記載します また、評価基準についてそれぞれの項目の評価割合を記載します</p> <p>(14) その他 備考および準備学習（授業に臨む前に行っておくべき内容） などについて記載します</p>		
<table border="1"> <tr> <td data-bbox="256 808 576 853">授業計画書の公表方法</td> <td data-bbox="576 808 1353 853">http://web.anabuki-net.ne.jp/data/</td> </tr> </table>	授業計画書の公表方法	http://web.anabuki-net.ne.jp/data/
授業計画書の公表方法	http://web.anabuki-net.ne.jp/data/	
<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>【学生の手引きより抜粋】</p> <p>(4)成績評価</p> <p>①成績評価は原則として、年2回の期末に科目毎の評価を行い、年度末に通年の評価を行う。(注) 同一名称であっても、末尾にⅠ・Ⅱ/A・B等の記号が付されているものには、それぞれ別の科目として取り扱う。</p> <p>②成績評価は、期末試験のほか、出席率・確認テスト・レポート・検定取得状況等を参考にし、総合的に評価する。</p> <p>③評価基準はA, B, C, Dの4段階としA, B, Cを合格とする。 A＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が優秀な者。 B＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が優良な者。 C＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が良好な者。 D＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が不十分な者。</p> <p>各科目の出席率が80%に満たない者は、当該科目の期末試験がD評価になる。</p> <p>④追試験 病気、その他やむを得ない事由で受験できなかった者に対しては、追試験を行うことがある。この場合、事前又は当日連絡があり、かつ当該試験の終了後3日以内に、医師の診断書又は理由書等の証明書を添付したときに限る。</p> <p>⑤再試験・再課題 a. D評価の者は、再試験・再課題を受けることができる。 b. 再試験・再課題を受ける場合は、受験料を学務課に納入する。 c. 再試験・再課題後の評価はC以下とする。 d. 直ちに、再試験を受験させることが適当と認められない場合には、再試験に先だって必要な課題を与えることがある。</p>		

<p>3. 成績評価において、G P A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。</p> <p>(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)</p> <p>成績評価における客観的指標の設定成績評価は上記①～⑤に記載のとおりであるが、その評価基準に基づき、半期終了時点で成績評価のベースとなった点数を各学科・学年の学生ごとに全科目合計した上で平均点を算出する。 また算出方法は、成績評価における客観的指標とし、学生に対しHP等を通じ広く周知する。</p>	
<p>客観的な指標の 算出方法の公表方法</p>	<p>http://www.anabuki.ac.jp/pdf/2020/f-seiseki/acf.pdf</p>
<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>	

(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)

【学生の手引きより抜粋】

卒業条件

- ② 成績評価が原則すべてC以上であること。
- ②各年次の年間総授業時間数の80%以上出席していること。
- ③卒業基準検定を取得していること。(巻末検定一覧表参照)
- ④学費が納入されていること。

上記の条件をすべて満たした者は、校長が卒業を認定する。ただし、特別の事由がある場合で、卒業判定会議において認められた場合は、この限りではない。

なお、各学科、卒業認定に係わる目標人材像は以下のとおり。

<情報システム学科>

ネットワークデザイン、プログラミングを学び、到来するAI・ビッグデータの時代に柔軟に対応できるエンジニアを目指す。

<ゲームクリエイター学科>

プログラミングを中心に、ゲーム制作スキルを身に付け、ゲーム業界やマルチメディア業界で活躍できるクリエイターをめざす。

<ITビジネス学科>

IT活用能力とビジネス力を身に付け、幅広い分野で即戦力として活躍できるオールラウンダーをめざす。

<CGデザイン学科>

CGを使った広告・ポスターのデザインやWebデザインを学び、感性豊かなデザイナーをめざす。

<グラフィックデザイン学科>

広告業界で活躍できる感性やデザインをカタチにする知識とテクニックを学び、プロのデザイナーをめざす。

<マンガ・イラスト学科>

海外で高い評価を受ける日本のマンガ。シナリオやキャラクターの描き方など基礎技術を学び、プロデビューをめざす。

卒業の認定に関する
方針の公表方法

<http://www.anabuki.ac.jp/pdf/2020/fukuyama/acf.pdf>

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	穴吹情報デザイン専門学校
設置者名	学校法人穴吹学園

1. 財務諸表等

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

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		工業専門課程	情報システム学科	○			
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	昼間	2400 単位時間/単位	572 単位時間/単位	876 単位時間/単位	990 単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位
			2438 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	
45人		50人	0人	2人	5人	7人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>カリキュラム編成・授業科目の内容・方法の充実改善を目的として「教育課程編成委員会」を設置し、業界団体や企業等からの意見・要望を伺う。そして、学校は、「教育課程編成委員会」の意見・要望を十分に活かし、かつ教育理念及び学科目標に沿ったカリキュラムの改善を検討し、教務部が主体となり新たなカリキュラム案を編成、それを校長が決定する。</p> <p>作成したシラバスは毎年度3月に作成・公表する。</p> <p>※シラバスの主な記載項目</p>

- (1) 科目名
その授業の科目名を記載します。
- (2) 学科／学年
授業を行う学科名および学年を記載します
- (3) 年度／時期
授業を行う年度および時期（前期・後期）を記載します
単位制の場合は標準履修年次を記載します
- (4) 授業形態
講義もしくは演習、実習等授業形態について記載します
- (5) 授業の回数
授業を行う回数（コマ数）を記載します
- (6) 単位数（時間数）
学則に記載している時間数を単位換算したものを記載します
講義：15時間を1単位とする
実習、演習：30時間を1単位とする
時間数は90分授業の場合、1コマ＝2単位時間
- (7) 必須・選択
必須授業もしくは選択授業について記載します
- (8) 授業担当教員
授業を担当する教員名を記載します
複数の教員で担当する場合は全員の氏名を記載します
また、実務経験がある教員の場合はその旨を記載します
- (9) 授業の概要
授業の概要について記載します
実務経験がある教員が授業を行う場合は、実務経験をどのように活かして授業を行うかを記載します
- (10) 授業終了時の到達目標
授業終了時点において学生が修得している必要がある学修成果について記載します
- (11) 授業の内容
授業の各回におけるテーマおよび内容について具体的に記入します
※学生の理解度・実態に応じてやむを得ず変更する可能性もあります
- (12) 教科書・教材
使用するテキストや参考図書等を記載します
- (13) 評価基準
評価方法について記載します

また、評価基準についてそれぞれの項目の評価割合を記載します

(14) その他

備考および準備学習（授業に臨む前に行っておくべき内容）
などについて記載します

成績評価の基準・方法

【様式第2号の3より再掲】

【学生の手引きより抜粋】

(4) 成績評価

①成績評価は原則として、年2回の期末に科目毎の評価を行い、年度末に通年の評価を行う。（注）同一名称であっても、末尾にⅠ・Ⅱ/A・B等の記号が付されているものには、それぞれ別の科目として取り扱う。

②成績評価は、期末試験のほか、出席率・確認テスト・レポート・検定取得状況等を参考にし、総合的に評価する。

③評価基準はA, B, C, Dの4段階としA, B, Cを合格とする。

A＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が優秀な者。

B＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が優良な者。

C＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が良好な者。

D＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が不十分な者。

各科目の出席率が80%に満たない者は、当該科目の期末試験がD評価になる。

④追試験

病気、その他やむを得ない事由で受験できなかった者に対しては、追試験を行うことがある。この場合、事前又は当日連絡があり、かつ当該試験の終了後3日以内に、医師の診断書又は理由書等の証明書を添付したときに限る。

⑤再試験・再課題

a. D評価の者は、再試験・再課題を受けることができる。

b. 再試験・再課題を受ける場合は、受験料を学務課に納入する。

c. 再試験・再課題後の評価はC以下とする。

d. 直ちに、再試験を受験させることが適当と認められない場合には、再試験に先だって必要な課題を与えることがある。

成績評価における客観的指標の設定成績評価は上記①～⑤に記載のとおりであるが、その評価基準に基づき、半期終了時点で成績評価のベースとなった点数を各学科・学年の学生ごとに全科目合計した上で平均点を算出する。

また算出方法は、成績評価における客観的指標とし、学生に対しHP等を通じ広く周知する。

卒業・進級の認定基準

【様式第2号の3より再掲】

【学生の手引きより抜粋】

卒業条件

①成績評価が原則すべてC以上であること。

②各年次の年間総授業時間数の80%以上出席していること。

③卒業基準検定を取得していること。（巻末検定一覧表参照）

④学費が納入されていること。

上記の条件をすべて満たした者は、校長が卒業を認定する。ただし、特別の事由がある場合で、卒業判定会議において認められた場合は、この限りではない。

なお、各学科、卒業認定に係わる目標人材像は以下のとおり。

<情報システム学科>

ネットワークデザイン、プログラミングを学び、到来するA I・ビッグデータの時代に柔軟に対応できるエンジニアを目指す。

学修支援等

個別相談・指導等の対応

担任による定期的なガイダンスや状況により他の教員による臨時ガイダンスおよびスクールカウンセラーによるカウンセリングを実施。必要に応じて保護者への連絡・相談・連携を図っている。学習についても学びラボといった支援部署を設置し、小集団または個別に補講や支援を実施。

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
11人 (100%)	0人 (0.0%)	11人 (100.0%)	0人 (0.0%)
(主な就職、業界等) システムエンジニア、プログラマー、情報通信業			
(就職指導内容) 個別ガイダンス、面接指導			
(主な学修成果(資格・検定等)) 基本情報技術者試験 14%、MTA Network 11%、MTA Security 45%			
(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
34人	1人	2.9%
(中途退学の主な理由) 精神疾患 等		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生の変化を早期把握(HRや授業参加状況、遅刻、欠席対応)し、教員面談やカウンセラー面談、保護者面談を行い、心理面、健康面、学習面等の支援を行い課題解決支援・通学意欲の継続を学校全体で取り組む。		

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		工業専門課程	ゲームクリエイター 学科	○			
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	昼間	2400 単位時間/単位	420 単位時間 /単位	1050 単位時間 /単位	960 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			2430 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		
60人	52人	0人	2人	4人	6人		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
<p>【様式第2号の3より再掲】 カリキュラム編成・授業科目の内容・方法の充実改善を目的として「教育課程編成委員会」を設置し、業界団体や企業等からの意見・要望を伺う。そして、学校は、「教育課程編成委員会」の意見・要望を十分に活かし、かつ教育理念及び学科目標に沿ったカリキュラムの改善を検討し、教務部が主体となり新たなカリキュラム案を編成、それを校長が決定する。 作成したシラバスは毎年度3月に作成・公表する。</p> <p>※シラバスの主な記載項目</p> <p>(1) 科目名 その授業の科目名を記載します。</p> <p>(2) 学科/学年 授業を行う学科名および学年を記載します</p> <p>(3) 年度/時期 授業を行う年度および時期（前期・後期）を記載します 単位制の場合は標準履修年次を記載します</p> <p>(4) 授業形態 講義もしくは演習、実習等授業形態について記載します</p> <p>(5) 授業の回数 授業を行う回数（コマ数）を記載します</p> <p>(6) 単位数（時間数） 学則に記載している時間数を単位換算したものを記載します 講義：15時間を1単位とする 実習、演習：30時間を1単位とする 時間数は90分授業の場合、1コマ＝2単位時間</p> <p>(7) 必須・選択</p>

必須授業もしくは選択授業について記載します

(8) 授業担当教員

授業を担当する教員名を記載します
複数の教員で担当する場合は全員の氏名を記載します
また、実務経験がある教員の場合はその旨を記載します

(9) 授業の概要

授業の概要について記載します
実務経験がある教員が授業を行う場合は、実務経験をどのように活かして授業を行うかを記載します

(10) 授業終了時の到達目標

授業終了時点において学生が修得している必要がある学修成果について記載します

(11) 授業の内容

授業の各回におけるテーマおよび内容について具体的に記入します
※学生の理解度・実態に応じてやむを得ず変更する可能性もあります

(12) 教科書・教材

使用するテキストや参考図書等を記載します

(13) 評価基準

評価方法について記載します
また、評価基準についてそれぞれの項目の評価割合を記載します

(14) その他

備考および準備学習（授業に臨む前に行っておくべき内容）
などについて記載します

成績評価の基準・方法

【様式第2号の3より再掲】

【学生の手引きより抜粋】

(4) 成績評価

①成績評価は原則として、年2回の期末に科目毎の評価を行い、年度末に通年の評価を行う。（注）同一名称であっても、末尾にⅠ・Ⅱ/A・B等の記号が付されているものには、それぞれ別の科目として取り扱う。

②成績評価は、期末試験のほか、出席率・確認テスト・レポート・検定取得状況等を参考にし、総合的に評価する。

③評価基準はA, B, C, Dの4段階としA, B, Cを合格とする。

A＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が優秀な者。

B＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が優良な者。

C＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が良好な者。

D＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が不十分な者。

各科目の出席率が80%に満たない者は、当該科目の期末試験がD評価になる。

④追試験

病気、その他やむを得ない事由で受験できなかった者に対しては、追試験を行うことがある。この場合、事前又は当日連絡があり、かつ当該試験の終了後3日以内に、医師の診断書又は理由書等の証明書を添付したときに限る。

⑤再試験・再課題

- a. D評価の者は、再試験・再課題を受けることができる。
- b. 再試験・再課題を受ける場合は、受験料を学務課に納入する。
- c. 再試験・再課題後の評価はC以下とする。
- d. 直ちに、再試験を受験させることが適当と認められない場合には、再試験に先だって必要な課題を与えることがある。

成績評価における客観的指標の設定成績評価は上記①～⑤に記載のとおりであるが、その評価基準に基づき、半期終了時点で成績評価のベースとなった点数を各学科・学年の学生ごとに全科目合計した上で平均点を算出する。
また算出方法は、成績評価における客観的指標とし、学生に対しHP等を通じ広く周知する。

卒業・進級の認定基準

【様式第2号の3より再掲】

【学生の手引きより抜粋】

卒業条件

- ①成績評価が原則すべてC以上であること。
- ②各年次の年間総授業時間数の80%以上出席していること。
- ③卒業基準検定を取得していること。（巻末検定一覧表参照）
- ④学費が納入されていること。

上記の条件をすべて満たした者は、校長が卒業を認定する。ただし、特別の事由がある場合で、卒業判定会議において認められた場合は、この限りではない。

なお、各学科、卒業認定に係わる目標人材像は以下のとおり。

<ゲームクリエイター学科>

プログラミングを中心に、ゲーム制作スキルを身に付け、ゲーム業界やマルチメディア業界で活躍できるクリエイターをめざす。

学修支援等

個別相談・指導等の対応

担任による定期的なガイダンスや状況により他の教員による臨時ガイダンスおよびスクールカウンセラーによるカウンセリングを実施。必要に応じて保護者への連絡・相談・連携を図っている。学習についても学びラボといった支援部署を設置し、小集団または個別に補講や支援を実施。

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
21人 (100%)	0人 (0.0%)	20人 (95.2%)	1人 (4.8%)
（主な就職、業界等） ゲームクリエイター、プログラマー、情報通信業			
（就職指導内容） 個別ガイダンス、面接指導			
（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試験3級 86%、情報処理技術者認定試験3級 88%			
（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
58人	3人	5.2%
（中途退学の主な理由） 精神疾患、進路変更 等		
（中退防止・中退者支援のための取組） 学生の変化を早期把握（HRや授業参加状況、遅刻、欠席対応）し、教員面談やカウンセラー面談、保護者面談を行い、心理面、健康面、学習面等の支援を行い課題解決支援・通学意欲の継続を学校全体で取り組む。		

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		工業専門課程	ITビジネス学科	○			
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	昼間	1700 単位時間/単位	810 単位時間 /単位	60 単位時間 /単位	840 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			1710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	
30人		41人	0人	1人	4人	5人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
【様式第2号の3より再掲】 カリキュラム編成・授業科目の内容・方法の充実改善を目的として「教育課程編成委員会」を設置し、業界団体や企業等からの意見・要望を伺う。そして、学校は、「教

育課程編成委員会」の意見・要望を十分に活かし、かつ教育理念及び学科目標に沿ったカリキュラムの改善を検討し、教務部が主体となり新たなカリキュラム案を編成、それを校長が決定する。
作成したシラバスは毎年度3月に作成・公表する。

※シラバスの主な記載項目

- (1) 科目名
その授業の科目名を記載します。
- (2) 学科／学年
授業を行う学科名および学年を記載します
- (3) 年度／時期
授業を行う年度および時期（前期・後期）を記載します
単位制の場合は標準履修年次を記載します
- (4) 授業形態
講義もしくは演習、実習等授業形態について記載します
- (5) 授業の回数
授業を行う回数（コマ数）を記載します
- (6) 単位数（時間数）
学則に記載している時間数を単位換算したものを記載します
講義：15時間を1単位とする
実習、演習：30時間を1単位とする
時間数は90分授業の場合、1コマ＝2単位時間
- (7) 必須・選択
必須授業もしくは選択授業について記載します
- (8) 授業担当教員
授業を担当する教員名を記載します
複数の教員で担当する場合は全員の氏名を記載します
また、実務経験がある教員の場合はその旨を記載します
- (9) 授業の概要
授業の概要について記載します
実務経験がある教員が授業を行う場合は、実務経験をどのように活かして授業を行うかを記載します
- (10) 授業終了時の到達目標
授業終了時点において学生が修得している必要がある学修成果について記載します
- (11) 授業の内容
授業の各回におけるテーマおよび内容について具体的に記入します
※学生の理解度・実態に応じてやむを得ず変更する可能性もあります

(12) 教科書・教材
使用するテキストや参考図書等を記載します

(13) 評価基準
評価方法について記載します
また、評価基準についてそれぞれの項目の評価割合を記載します

(14) その他
備考および準備学習（授業に臨む前に行っておくべき内容）
などについて記載します

成績評価の基準・方法

【様式第2号の3より再掲】

【学生の手引きより抜粋】

(4) 成績評価

①成績評価は原則として、年2回の期末に科目毎の評価を行い、年度末に通年の評価を行う。（注）同一名称であっても、末尾にⅠ・Ⅱ/A・B等の記号が付されているものには、それぞれ別の科目として取り扱う。

②成績評価は、期末試験のほか、出席率・確認テスト・レポート・検定取得状況等を参考にし、総合的に評価する。

③評価基準はA, B, C, Dの4段階としA, B, Cを合格とする。

A＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が優秀な者。

B＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が優良な者。

C＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が良好な者。

D＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が不十分な者。

各科目の出席率が80%に満たない者は、当該科目の期末試験がD評価になる。

④追試験

病気、その他やむを得ない事由で受験できなかった者に対しては、追試験を行うことがある。この場合、事前又は当日連絡があり、かつ当該試験の終了後3日以内に、医師の診断書又は理由書等の証明書を添付したときに限る。

⑤再試験・再課題

a. D評価の者は、再試験・再課題を受けることができる。

b. 再試験・再課題を受ける場合は、受験料を学務課に納入する。

c. 再試験・再課題後の評価はC以下とする。

d. 直ちに、再試験を受験させることが適当と認められない場合には、再試験に先だって必要な課題を与えることがある。

成績評価における客観的指標の設定成績評価は上記①～⑤に記載のとおりであるが、その評価基準に基づき、半期終了時点で成績評価のベースとなった点数を各学科・学年の学生ごとに全科目合計した上で平均点を算出する。

また算出方法は、成績評価における客観的指標とし、学生に対しHP等を通じ広く周知する。

<p>卒業・進級の認定基準</p> <p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>【学生の手引きより抜粋】</p> <p>卒業条件</p> <p>①成績評価が原則すべてC以上であること。 ②各年次の年間総授業時間数の80%以上出席していること。 ③卒業基準検定を取得していること。（巻末検定一覧表参照） ④学費が納入されていること。</p> <p>上記の条件をすべて満たした者は、校長が卒業を認定する。ただし、特別の事由がある場合で、卒業判定会議において認められた場合は、この限りではない。</p> <p>なお、各学科、卒業認定に係わる目標人材像は以下のとおり。</p> <p><ITビジネス学科> IT活用能力とビジネス力を身に付け、幅広い分野で即戦力として活躍できるオールラウンダーをめざす。</p>
<p>学修支援等</p> <p>個別相談・指導等の対応</p> <p>担任による定期的なガイダンスや状況により他の教員による臨時ガイダンスおよびスクールカウンセラーによるカウンセリングを実施。必要に応じて保護者への連絡・相談・連携を図っている。学習についても学びラボといった支援部署を設置し、小集団または個別に補講や支援を実施。</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
14人 (100%)	0人 (0.0%)	13人 (92.9%)	1人 (7.1%)
(主な就職、業界等) 営業、販売、事務、卸小売業			
(就職指導内容) 個別ガイダンス、面接指導			
(主な学修成果(資格・検定等)) MOS(Word Expert) 93%、MOS(Excel Expert) 50%、日商簿記3級 75%			
(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
33人	3人	9.1%
(中途退学の主な理由) 精神疾患、経済的理由、針路変更 等		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生の変化を早期把握（HRや授業参加状況、遅刻、欠席対応）し、教員面談やカウンセラー面談、保護者面談を行い、心理面、健康面、学習面等の支援を行い課題解決支援・通学意欲の継続を学校全体で取り組む。		

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		工業専門課程	CGデザイン学科	○			
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	昼間	1700 単位時間/単位	30 単位時間 /単位	60 単位時間 /単位	1620 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			1710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	
30人		24人	0人	2人	5人	7人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>カリキュラム編成・授業科目の内容・方法の充実改善を目的として「教育課程編成委員会」を設置し、業界団体や企業等からの意見・要望を伺う。そして、学校は、「教育課程編成委員会」の意見・要望を十分に活かし、かつ教育理念及び学科目標に沿ったカリキュラムの改善を検討し、教務部が主体となり新たなカリキュラム案を編成、それを校長が決定する。</p> <p>作成したシラバスは毎年度3月に作成・公表する。</p> <p>※シラバスの主な記載項目</p> <p>(1) 科目名 その授業の科目名を記載します。</p> <p>(2) 学科/学年 授業を行う学科名および学年を記載します</p> <p>(3) 年度/時期 授業を行う年度および時期（前期・後期）を記載します 単位制の場合は標準履修年次を記載します</p> <p>(4) 授業形態 講義もしくは演習、実習等授業形態について記載します</p>

- (5) 授業の回数
授業を行う回数（コマ数）を記載します
- (6) 単位数（時間数）
学則に記載している時間数を単位換算したものを記載します
講義：15時間を1単位とする
実習、演習：30時間を1単位とする
時間数は90分授業の場合、1コマ＝2単位時間
- (7) 必須・選択
必須授業もしくは選択授業について記載します
- (8) 授業担当教員
授業を担当する教員名を記載します
複数の教員で担当する場合は全員の氏名を記載します
また、実務経験がある教員の場合はその旨を記載します
- (9) 授業の概要
授業の概要について記載します
実務経験がある教員が授業を行う場合は、実務経験をどのように活かして授業を行うかを記載します
- (10) 授業終了時の到達目標
授業終了時点において学生が修得している必要がある学修成果について記載します
- (11) 授業の内容
授業の各回におけるテーマおよび内容について具体的に記入します
※学生の理解度・実態に応じてやむを得ず変更する可能性もあります
- (12) 教科書・教材
使用するテキストや参考図書等を記載します
- (13) 評価基準
評価方法について記載します
また、評価基準についてそれぞれの項目の評価割合を記載します
- (14) その他
備考および準備学習（授業に臨む前に行っておくべき内容）などについて記載します

成績評価の基準・方法

【様式第2号の3より再掲】

【学生の手引きより抜粋】

(4) 成績評価

①成績評価は原則として、年2回の期末に科目毎の評価を行い、年度末に通年の評価を行う。（注）同一名称であっても、末尾にⅠ・Ⅱ/A・B等の記号が付されているものには、それぞれ別の科目として取り扱う。

②成績評価は、期末試験のほか、出席率・確認テスト・レポート・検定取得状況等を参考にし、総合的に評価する。

③評価基準はA, B, C, Dの4段階としA, B, Cを合格とする。

A＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が優秀な者。

B＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が優良な者。

C＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が良好な者。

D＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が不十分な者。

各科目の出席率が80%に満たない者は、当該科目の期末試験がD評価になる。

④追試験

病気、その他やむを得ない事由で受験できなかった者に対しては、追試験を行うことがある。この場合、事前又は当日連絡があり、かつ当該試験の終了後3日以内に、医師の診断書又は理由書等の証明書を添付したときに限る。

⑤再試験・再課題

a. D評価の者は、再試験・再課題を受けることができる。

b. 再試験・再課題を受ける場合は、受験料を学務課に納入する。

c. 再試験・再課題後の評価はC以下とする。

d. 直ちに、再試験を受験させることが適当と認められない場合には、再試験に先だって必要な課題を与えることがある。

成績評価における客観的指標の設定成績評価は上記①～⑤に記載のとおりであるが、その評価基準に基づき、半期終了時点で成績評価のベースとなった点数を各学科・学年の学生ごとに全科目合計した上で平均点を算出する。

また算出方法は、成績評価における客観的指標とし、学生に対しHP等を通じ広く周知する。

卒業・進級の認定基準

【様式第2号の3より再掲】

【学生の手引きより抜粋】

卒業条件

①成績評価が原則すべてC以上であること。

②各年次の年間総授業時間数の80%以上出席していること。

③卒業基準検定を取得していること。（巻末検定一覧表参照）

④学費が納入されていること。

上記の条件をすべて満たした者は、校長が卒業を認定する。ただし、特別の事由がある場合で、卒業判定会議において認められた場合は、この限りではない。

なお、各学科、卒業認定に係わる目標人材像は以下のとおり。

<CGデザイン学科>

CGを使った広告・ポスターのデザインやWebデザインを学び、感性豊かなデザイナーをめざす。

学修支援等
個別相談・指導等の対応 担任による定期的なガイダンスや状況により他の教員による臨時ガイダンスおよびスクールカウンセラーによるカウンセリングを実施。必要に応じて保護者への連絡・相談・連携を図っている。学習についても学びラボといった支援部署を設置し、小集団または個別に補講や支援を実施。

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 (0.0%)	10人 (100.0%)	0人 (0.0%)
(主な就職、業界等) Webデザイナー、DTPオペレーター、印刷・出版業			
(就職指導内容) 個別ガイダンス、面接指導			
(主な学修成果(資格・検定等)) 色彩検定3級 77.7%			
(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
20人	0人	0.0%
(中途退学の主な理由) なし		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生の変化を早期把握(HRや授業参加状況、遅刻、欠席対応)し、教員面談やカウンセラー面談、保護者面談を行い、心理面、健康面、学習面等の支援を行い課題解決支援・通学意欲の継続を学校全体で取り組む。		

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	工業専門課程	グラフィックデザイン学科	○				
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	昼間	1700 単位時間/単位	30 単位時間/単位	60 単位時間/単位	1620 単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位

			1710 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
30人	24人	0人	2人	4人	6人

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>カリキュラム編成・授業科目の内容・方法の充実改善を目的として「教育課程編成委員会」を設置し、業界団体や企業等からの意見・要望を伺う。そして、学校は、「教育課程編成委員会」の意見・要望を十分に活かし、かつ教育理念及び学科目標に沿ったカリキュラムの改善を検討し、教務部が主体となり新たなカリキュラム案を編成、それを校長が決定する。</p> <p>作成したシラバスは毎年度3月に作成・公表する。</p> <p>※シラバスの主な記載項目</p> <p>(1) 科目名 その授業の科目名を記載します。</p> <p>(2) 学科／学年 授業を行う学科名および学年を記載します</p> <p>(3) 年度／時期 授業を行う年度および時期（前期・後期）を記載します 単位制の場合は標準履修年次を記載します</p> <p>(4) 授業形態 講義もしくは演習、実習等授業形態について記載します</p> <p>(5) 授業の回数 授業を行う回数（コマ数）を記載します</p> <p>(6) 単位数（時間数） 学則に記載している時間数を単位換算したものを記載します 講義：15時間を1単位とする 実習、演習：30時間を1単位とする 時間数は90分授業の場合、1コマ＝2単位時間</p> <p>(7) 必須・選択 必須授業もしくは選択授業について記載します</p> <p>(8) 授業担当教員 授業を担当する教員名を記載します 複数の教員で担当する場合は全員の氏名を記載します また、実務経験がある教員の場合はその旨を記載します</p> <p>(9) 授業の概要 授業の概要について記載します 実務経験がある教員が授業を行う場合は、実務経験をどのように活かして</p>

授業を行うかを記載します

- (10) 授業終了時の到達目標
授業終了時点において学生が修得している必要がある学修成果について記載します
- (11) 授業の内容
授業の各回におけるテーマおよび内容について具体的に記入します
※学生の理解度・実態に応じてやむを得ず変更する可能性もあります
- (12) 教科書・教材
使用するテキストや参考図書等を記載します
- (13) 評価基準
評価方法について記載します
また、評価基準についてそれぞれの項目の評価割合を記載します
- (14) その他
備考および準備学習（授業に臨む前に行っておくべき内容）などについて記載します

成績評価の基準・方法

【様式第2号の3より再掲】

【学生の手引きより抜粋】

(4)成績評価

①成績評価は原則として、年2回の期末に科目毎の評価を行い、年度末に通年の評価を行う。（注）同一名称であっても、末尾にⅠ・Ⅱ/A・B等の記号が付されているものには、それぞれ別の科目として取り扱う。

②成績評価は、期末試験のほか、出席率・確認テスト・レポート・検定取得状況等を参考にし、総合的に評価する。

③評価基準はA, B, C, Dの4段階としA, B, Cを合格とする。

A＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が優秀な者。

B＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が優良な者。

C＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が良好な者。

D＝科目に対する理解度、及び日常の学習状況が不十分な者。

各科目の出席率が80%に満たない者は、当該科目の期末試験がD評価になる。

④追試験

病気、その他やむを得ない事由で受験できなかった者に対しては、追試験を行うことがある。この場合、事前又は当日連絡があり、かつ当該試験の終了後3日以内に、医師の診断書又は理由書等の証明書を添付したときに限る。

⑤再試験・再課題

a. D評価の者は、再試験・再課題を受けることができる。

b. 再試験・再課題を受ける場合は、受験料を学務課に納入する。

c. 再試験・再課題後の評価はC以下とする。

d. 直ちに、再試験を受験させることが適当と認められない場合には、再試験に先だって必要な課題を与えることがある。

<p>成績評価における客観的指標の設定成績評価は上記①～⑤に記載のとおりであるが、その評価基準に基づき、半期終了時点で成績評価のベースとなった点数を各学科・学年の学生ごとに全科目合計した上で平均点を算出する。 また算出方法は、成績評価における客観的指標とし、学生に対しHP等を通じ広く周知する。</p>
<p>卒業・進級の認定基準</p> <p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>【学生の手引きより抜粋】</p> <p>卒業条件</p> <p>①成績評価が原則すべてC以上であること。 ②各年次の年間総授業時間数の80%以上出席していること。 ③卒業基準検定を取得していること。（巻末検定一覧表参照） ④学費が納入されていること。</p> <p>上記の条件をすべて満たした者は、校長が卒業を認定する。ただし、特別の事由がある場合で、卒業判定会議において認められた場合は、この限りではない。</p> <p>なお、各学科、卒業認定に係わる目標人材像は以下のとおり。</p> <p><グラフィックデザイン学科> 広告業界で活躍できる感性やデザインをカタチにする知識とテクニックを学び、プロのデザイナーをめざす。</p>
<p>学修支援等</p> <p>個別相談・指導等の対応</p> <p>担任による定期的なガイダンスや状況により他の教員による臨時ガイダンスおよびスクールカウンセラーによるカウンセリングを実施。必要に応じて保護者への連絡・相談・連携を図っている。学習についても学びラボといった支援部署を設置し、小集団または個別に補講や支援を実施。</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
14人 (100%)	0人 (0.0%)	14人 (100.0%)	0人 (0.0%)
<p>（主な就職、業界等） グラフィックデザイナー、イラストレーター、印刷・出版業</p>			
<p>（就職指導内容） 個別ガイダンス、面接指導</p>			
<p>（主な学修成果（資格・検定等）） 色彩検定3級 85.7%</p>			

(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
28人	0人	0.0%
(中途退学の主な理由) なし		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生の変化を早期把握(HRや授業参加状況、遅刻、欠席対応)し、教員面談やカウンセラー面談、保護者面談を行い、心理面、健康面、学習面等の支援を行い課題解決支援・通学意欲の継続を学校全体で取り組む。		

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		工業専門課程	マンガ・イラスト学科	○			
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	昼間	1700 単位時間/単位	120 単位時間/単位	単位時間/単位	1590 単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位
			1710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		39人	0人	1人	5人	6人	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>カリキュラム編成・授業科目の内容・方法の充実改善を目的として「教育課程編成委員会」を設置し、業界団体や企業等からの意見・要望を伺う。そして、学校は、「教育課程編成委員会」の意見・要望を十分に活かし、かつ教育理念及び学科目標に沿ったカリキュラムの改善を検討し、教務部が主体となり新たなカリキュラム案を編成、それを校長が決定する。</p> <p>作成したシラバスは毎年度3月に作成・公表する。</p> <p>※シラバスの主な記載項目</p> <p>(1) 科目名 その授業の科目名を記載します。</p> <p>(2) 学科/学年 授業を行う学科名および学年を記載します</p> <p>(3) 年度/時期</p>

授業を行う年度および時期（前期・後期）を記載します
単位制の場合は標準履修年次を記載します

- (4) 授業形態
講義もしくは演習、実習等授業形態について記載します
- (5) 授業の回数
授業を行う回数（コマ数）を記載します
- (6) 単位数（時間数）
学則に記載している時間数を単位換算したものを記載します
講義：15時間を1単位とする
実習、演習：30時間を1単位とする
時間数は90分授業の場合、1コマ＝2単位時間
- (7) 必須・選択
必須授業もしくは選択授業について記載します
- (8) 授業担当教員
授業を担当する教員名を記載します
複数の教員で担当する場合は全員の氏名を記載します
また、実務経験がある教員の場合はその旨を記載します
- (9) 授業の概要
授業の概要について記載します
実務経験がある教員が授業を行う場合は、実務経験をどのように活かして授業を行うかを記載します
- (10) 授業終了時の到達目標
授業終了時点において学生が修得している必要がある学修成果について記載します
- (11) 授業の内容
授業の各回におけるテーマおよび内容について具体的に記入します
※学生の理解度・実態に応じてやむを得ず変更する可能性もあります
- (12) 教科書・教材
使用するテキストや参考図書等を記載します
- (13) 評価基準
評価方法について記載します
また、評価基準についてそれぞれの項目の評価割合を記載します
- (14) その他
備考および準備学習（授業に臨む前に行っておくべき内容）
などについて記載します

成績評価の基準・方法

【様式第2号の3より再掲】

【学生の手引きより抜粋】

(4)成績評価

①成績評価は原則として、年2回の期末に科目毎の評価を行い、年度末に通年の評価を行う。(注)同一名称であっても、末尾にⅠ・Ⅱ/A・B等の記号が付されているものには、それぞれ別の科目として取り扱う。

②成績評価は、期末試験のほか、出席率・確認テスト・レポート・検定取得状況等を参考にし、総合的に評価する。

③評価基準はA, B, C, Dの4段階としA, B, Cを合格とする。

A=科目に対する理解度、及び日常の学習状況が優秀な者。

B=科目に対する理解度、及び日常の学習状況が優良な者。

C=科目に対する理解度、及び日常の学習状況が良好な者。

D=科目に対する理解度、及び日常の学習状況が不十分な者。

各科目の出席率が80%に満たない者は、当該科目の期末試験がD評価になる。

④追試験

病気、その他やむを得ない事由で受験できなかった者に対しては、追試験を行うことがある。この場合、事前又は当日連絡があり、かつ当該試験の終了後3日以内に、医師の診断書又は理由書等の証明書を添付したときに限る。

⑤再試験・再課題

a. D評価の者は、再試験・再課題を受けることができる。

b. 再試験・再課題を受ける場合は、受験料を学務課に納入する。

c. 再試験・再課題後の評価はC以下とする。

d. 直ちに、再試験を受験させることが適当と認められない場合には、再試験に先だって必要な課題を与えることがある。

成績評価における客観的指標の設定成績評価は上記①～⑤に記載のとおりであるが、その評価基準に基づき、半期終了時点で成績評価のベースとなった点数を各学科・学年の学生ごとに全科目合計した上で平均点を算出する。

また算出方法は、成績評価における客観的指標とし、学生に対しHP等を通じ広く周知する。

卒業・進級の認定基準

【様式第2号の3より再掲】

【学生の手引きより抜粋】

卒業条件

①成績評価が原則すべてC以上であること。

②各年次の年間総授業時間数の80%以上出席していること。

③卒業基準検定を取得していること。(巻末検定一覧表参照)

④学費が納入されていること。

上記の条件をすべて満たした者は、校長が卒業を認定する。ただし、特別の事由がある場合で、卒業判定会議において認められた場合は、この限りではない。

なお、各学科、卒業認定に係わる目標人材像は以下のとおり。

<p><マンガ・イラスト学科> 海外で高い評価を受ける日本のマンガ。シナリオやキャラクターの描き方など基礎技術を学び、プロデビューをめざす。</p>
<p>学修支援等</p> <p>個別相談・指導等の対応 担任による定期的なガイダンスや状況により他の教員による臨時ガイダンスおよびスクールカウンセラーによるカウンセリングを実施。必要に応じて保護者への連絡・相談・連携を図っている。学習についても学びラボといった支援部署を設置し、小集団または個別に補講や支援を実施。</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
12人 (100%)	0人 (0.0%)	2人 (16.7%)	10人 (83.3%)
(主な就職、業界等) DTPオペレーター、デザイン営業、印刷・出版業、卸小売業			
(就職指導内容) 個別ガイダンス、面接指導			
(主な学修成果(資格・検定等)) MOS(Excel) 94.7%、MOS(Word) 100%			
(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
34人	3人	8.8%
(中途退学の主な理由) 進路変更、学習意欲の喪失 等		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生の変化を早期把握(HRや授業参加状況、遅刻、欠席対応)し、教員面談やカウンセラー面談、保護者面談を行い、心理面、健康面、学習面等の支援を行い課題解決支援・通学意欲の継続を学校全体で取り組む。		

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)
情報システム学科	140,000 円	960,000 円	300,000 円	研修実習費
ゲームクリエイター学科	140,000 円	960,000 円	320,000 円	研修実習費
ITビジネス学科	140,000 円	960,000 円	300,000 円	研修実習費
グラフィックデザイン学科	140,000 円	960,000 円	300,000 円	研修実習費
CGデザイン学科	140,000 円	960,000 円	300,000 円	研修実習費
マンガ・イラスト学科	140,000 円	960,000 円	300,000 円	研修実習費
修学支援 (任意記載事項)				

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) http://www.anabuki.ac.jp/pdf/2019/fukuyama/acf-rating1.pdf
学校関係者評価の基本方針 (実施方法・体制) 【学校関係者評価委員会規定より抜粋】 (設置) 第2条 本校に、より実践的な職業教育の質を確保するため、教育活動の観察や意見交換等を通じて、本校の自己評価の結果を評価することを目的とした委員会を置く。 (委員の委嘱等) 第3条 委員会を構成する委員は、5名以上とし、本校の職員以外の者で次に掲げる者のうちから、校長が委嘱する。 (1) 保護者 (2) 本校の卒業生 (3) 地域住民 (4) 企業関係者 (5) 高等学校関係者 (6) その他教育に関する有識者 (役割) 第4条 委員会は、本校が行った教育活動及び学校運営の状況についての自己評価の

<p>結果を踏まえた本校の評価を行い、その結果を校長に報告する。</p> <p>実施例としては、以下のとおり。</p> <p>①関係者ならではの視点で具体的かつ実践的な評価を受ける</p> <p>②自己点検評価の適性化、妥当性を客観的に評価する (自己点検項目：教育理念・目的・育成人材像、学校運営、教育活動、学修成果、学生支援、教育環境、学生募集と受け入れ、財務、法令等の遵守、社会地域貢献、国際交流等)</p> <p>③結果として、職業に必要な実践的かつ専門的な能力がより修得できる改善計画を立案し、PDC Aサイクルを回し続ける</p>		
<p>学校関係者評価の委員</p>		
所属	任期	種別
会社員	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日	企業関係者委員
無職（元高等学校校長）	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日	高等学校関係者委員
会社員	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日	卒業生委員
会社員	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日	卒業生委員
会社員	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日	卒業生委員
<p>学校関係者評価結果の公表方法</p> <p>(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)</p> <p>https://www.anabuki.ac.jp/pdf/2019/fukuyama/acf-rating2.pdf</p>		
<p>第三者による学校評価（任意記載事項）</p>		

c) 当該学校に係る情報

<p>(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)</p> <p>http://web.anabuki-net.ne.jp/acf/</p>
