

学校法人情報文化学園 アーツカレッジヨコハマ 学校情報

1. 学校概要

(1) 教育理念、スローガン

①教育理念

「確かな技術力と人間力をもった心豊かな逞しい職業人を育成し社会に貢献する」

②スローガン

学生や教職員の進むべき道が、同一でなくては、良い教育は期待できません。本学園では、スローガンとして教育の進むべき道を示しています。

「進化する」～Evolve～

～Evolve～ A C Yの学生は「進化する」

それは今までの自分を超越した自分に変革すること

新しい自分を創造するためにチャレンジすること

そこに、自分の成長を信じて学ぶ人の未来が拓ける

そして、「進化する」人が生まれる

本校は、学生が進化する人となって卒業し、社会で実力を発揮し、さらに進化を遂げ、またさらに大いに活躍することを願っています。つまり本校は、就職をゴールとは考えていません。「社会で実力を発揮し、継続して活躍すること」をひとつのゴール「目標」にしています。そして、その先にあるものは、幸せを感じられる人になって、幸せな人生を歩んでほしい！ということ、それを願っています。その目標を達成するため、本校の教職員も「進化する」人でなければならないことは言うまでもありません。

(2) 本校の特色

・心ゆたかな逞しい職業人の養成

本校の教育目的は「質の高い職業人の養成」であり、教育方針は「一人ひとりを教えること」です。

「質の高い職業人」とは、専門知識・技術だけでなく、人間力もあわせて習得した人を指しています。

そこで、本校の教育には「専門知識・技術教育」と「人間力教育」この2つが両輪であると考え組み込まれています。そして学生の強みを活かし、プロとして社会のステージに立つことができる職業人を育てる教育でなければならないと考えています。

・5つのCを大切にすること

5つのCとは、「Chance Challenge Change Creativity Communication」の頭文字をとって5つのCとしています。「人生の中でチャンス(Chance)をものにし、何事にもチャレンジ(Challenge)すること。変化を恐れずチェンジ(Change)すること」さらにクリエイティビティー(Creativity)創造性を発揮することは、プロの職業人として最も必要な能力であると考えます。またこれからの国際社会において重要なことは、お互いの多様性を尊重してより良い人間関係を築き、他者と協調・協働しながら新しい力を発揮できるコミュニケーション(Communication)能力を持つことです。本校ではこの5つのCを大切に考え、心ゆたかで逞しいプロの職業人を養成していきます。

(3) 設置者、校長及び所在地

- ・学校法人情報文化学園 理事長 中村 麻美
- ・アーツカレッジヨコハマ 校長 藤井 路子
- ・所在地 〒220-0072 神奈川県横浜市西区浅間町二丁目 105-8

Tel 045-324-0011 Fax 045-324-0138

URL <https://www.kccollege.ac.jp/> email master@kccollege.ac.jp

(4) 学校の沿革

年 月	沿 革
1983年4月	神奈川県知事の認可を受け、横浜市港北区新横浜二丁目15番地26に 学校法人東海学園 神奈川情報文化専門学校を設立 第1期生入学 情報処理科（2年制）・英文情報秘書科（2年制）
1985年4月	横浜市港北区新横浜二丁目3番11第二徳永ビル3・4・5階を第二校舎とする
1987年3月	横浜市港北区新横浜二丁目15番地26に増築校舎落成
1991年4月	横浜市西区浅間町二丁目105番地8に移転
1995年4月	マルチメディア科（2年制）新設 従来の情報処理科（2年制）、英文情報秘書科（2年制）と併せ、3科体制となる
1997年4月	英文情報秘書科を情報秘書科（2年制）に科名変更
1998年4月	総合マルチメディア科（3年制）新設 情報処理科をネットワークシステム科（2年制）と情報ビジネス科（2年制）とする 従来のマルチメディア科（2年制）、情報秘書科（2年制）と併せ、5科体制となる
2000年3月	CESA（一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会）加盟 東京ゲームショウ（幕張メッセ）に初出展
2001年4月	情報コーディネータ科（2年制）新設 情報ビジネス科と情報秘書科を、総合情報科（2年制）とする マルチメディア科をデジタルデザイン科（2年制）に科名変更 従来の総合マルチメディア科（3年制）、ネットワークシステム科（2年制） と併せて5科体制となる シスコ ネットワーキングアカデミー プログラム提携校となる
2001年6月	オラクル・データベース・アカデミック・プログラム提携校となる
2003年4月	ネットワークシステム科を3年制に改新
2005年4月	マイクロソフト ITアカデミー プログラム提携校となる
2006年4月	情報コーディネータ科をITプロフェッショナル科（2年制）に科名変更 デジタルデザイン科をWebクリエイター科（2年制）に科名変更
2006年7月	基本情報技術者試験の午前試験を免除する講座（CIW）の開設を認定される
2007年4月	学校法人東海学園より、「学校法人情報文化学園」に法人名変更 神奈川情報文化専門学校より、「アーツカレッジヨコハマ」に改称
2008年4月	総合マルチメディア科とWebクリエイター科を、メディアクリエイター学科（3年制）とする ネットワークシステム科を情報システム工学科（3年制）に科名変更 総合情報科を総合ビジネス学科（2年制）に科名変更 3科体制となる
2009年4月	デザイン学科（2年制）を新設 従来のメディアクリエイター学科（3年制）、情報システム工学科（3年制）、 総合ビジネス学科と併せ4学科体制となる
2010年4月	学科体制を刷新。 メディアクリエイター学科を、ゲームクリエイター学科（3年制）に科名変更 情報システム工学科と総合ビジネス学科を、情報処理学科（2年制）とする 従来のデザイン学科（2年制）と併せ3学科体制となる
2012年4月	専門学校・大学・短大卒業生対象の実践研究学科（1年制）を新設 留学生のための情報処理学科特別留学生コース（2年制）を新設 従来のゲームクリエイター学科（3年制）、デザイン学科（2年制） 情報処理学科（2年制）と併せ、4学科体制となる
2014年4月	情報処理学科特別留学生コースを、国際情報ビジネス学科（2年制）として新設 従来のゲームクリエイター学科（3年制）、デザイン学科（2年制） 情報処理学科（2年制）、実践研究学科（1年制）と併せ、5学科体制となる
2015年2月	ゲームクリエイター学科、デザイン学科、情報処理学科の3学科が職業実践専門課程の認定を受ける
2020年4月	留学生のための日本語学科（2年制）を新設
2025年4月	デザイン学科、情報処理学科を3年制に改新 国際情報ビジネス学科が職業実践専門課程の認定を受ける
2026年4月	情報処理学科をITエンジニア学科（3年制）に科名変更

2. 各学科の教育内容

(1) ゲームクリエイター学科

①入学者に関する受入方針・収容定員・在籍者数

(ア) 入学者の受け入れ方針

学則に定めた入学資格をもつ者で、ゲーム制作に関する明確な目標を持ち、本校の教育や学校生活を理解した上で勉強意欲がある者。また勉強内容を十分理解できる者。

(イ) 収容定員

課程名	工業専門課程	
学科名	ゲームクリエイター学科	
昼夜の別	昼間制	
入学定員	35名	
収容定員	105名	
在籍者数 令和8年5月1日	1年生	32名
	2年生	25名
	3年生	33名

②カリキュラム ※令和8年度入学者のカリキュラムのため③時間割との差異あり

科目名	配当年次	必選の別	年間授業時間数
ゲーム分析Ⅰ	1年次	必	90
ゲーム分析Ⅱ	1年次	必	90
プレゼンテーション基礎Ⅰ	1年次	必	45
プレゼンテーション基礎Ⅱ	1年次	必	45
集中講座Ⅰ	1年次	必	30
ゲーム制作プログラミングⅠ	1年次	必選A	135
ゲーム制作プログラミングⅡ	1年次	必選A	135
プログラミング基礎Ⅰ	1年次	必選A	90
プログラミング基礎Ⅱ	1年次	必選A	90
Unityプログラミング基礎Ⅰ	1年次	必選A	45
Unityプログラミング基礎Ⅱ	1年次	必選A	45
プログラミング基礎演習Ⅰ	1年次	必選A	45
プログラミング基礎演習Ⅱ	1年次	必選A	45
3DCG制作Ⅰ	1年次	必選B	90
3DCG制作Ⅱ	1年次	必選B	90
CG演出Ⅰ	1年次	必選B	45
CG演出Ⅱ	1年次	必選B	45
3DアニメーションⅠ	1年次	必選B	45

3D アニメーションⅡ	1 年次	必選B	45
デッサン基礎Ⅰ	1 年次	必選B	45
デッサン基礎Ⅱ	1 年次	必選B	45
CG ペイントⅠ	1 年次	必選B	45
CG ペイントⅡ	1 年次	必選B	45
3D 基礎演習Ⅰ	1 年次	必選B	45
3D 基礎演習Ⅱ	1 年次	必選B	45
就職導入Ⅰ	2 年次	必	45
就職導入Ⅱ	2 年次	必	45
ゲームサウンドⅠ	2 年次	必	45
ゲームサウンドⅡ	2 年次	必	45
集中講座Ⅱ	2 年次	必	30
ゲーム制作Ⅰ※2	2 年次	必選A	135
ゲーム制作Ⅱ※2	2 年次	必選A	135
Unity プログラミング 応用※2	2 年次	必選A	45
ソースコード研究※2	2 年次	必選A	45
教養Ⅰ※2	2 年次	必選A	45
教養Ⅱ※2	2 年次	必選A	45
ゲームプログラミング 応用Ⅰ※2	2 年次	必選A	90
ゲームプログラミング 応用Ⅱ※2	2 年次	必選A	90
ゲーム数学・物理Ⅰ※2	2 年次	必選A	45
ゲーム数学・物理Ⅱ※2	2 年次	必選A	45
ゲーム制作Ⅰ※2	2 年次	必選B	135
ゲーム制作Ⅱ※2	2 年次	必選B	135
Unity プログラミング 応用※2	2 年次	必選B	45
ソースコード研究※2	2 年次	必選B	45
教養Ⅰ※2	2 年次	必選B	45
教養Ⅱ※2	2 年次	必選B	45
サーバ基礎Ⅰ※2	2 年次	必選B	135
サーバ基礎Ⅱ※2	2 年次	必選B	135
ゲーム制作Ⅰ※2	2 年次	必選C	90
ゲーム制作Ⅱ※2	2 年次	必選C	90
アフターエフェクトⅠ※2	2 年次	必選C	45
アフターエフェクトⅡ※2	2 年次	必選C	45
ポートフォリオ制作Ⅰ※2	2 年次	必選C	45
ポートフォリオ制作Ⅱ※2	2 年次	必選C	45
CG 制作Ⅰ※2	2 年次	必選C	45

CG 制作Ⅱ※2	2 年次	必選C	45
CG 応用Ⅰ※2	2 年次	必選C	90
CG 応用Ⅱ※2	2 年次	必選C	90
デッサン応用Ⅰ※2	2 年次	必選C	45
デッサン応用Ⅱ※2	2 年次	必選C	45
ゲーム制作Ⅰ※2	2 年次	必選D	90
ゲーム制作Ⅱ※2	2 年次	必選D	90
アフターエフェクトⅠ※2	2 年次	必選D	45
アフターエフェクトⅡ※2	2 年次	必選D	45
ポートフォリオ制作Ⅰ※2	2 年次	必選D	45
ポートフォリオ制作Ⅱ※2	2 年次	必選D	45
CG 制作Ⅰ※2	2 年次	必選D	45
CG 制作Ⅱ※2	2 年次	必選D	45
アニメーション基礎Ⅰ※2	2 年次	必選D	45
アニメーション基礎Ⅱ※2	2 年次	必選D	45
デッサン基礎クッキーⅠ※2	2 年次	必選D	45
デッサン基礎クッキーⅡ※2	2 年次	必選D	45
デッサンパースⅠ※2	2 年次	必選D	45
デッサンパースⅡ※2	2 年次	必選D	45
ゲーム制作Ⅰ※2	2 年次	必選E	90
ゲーム制作Ⅱ※2	2 年次	必選E	90
アフターエフェクトⅠ※2	2 年次	必選E	45
アフターエフェクトⅡ※2	2 年次	必選E	45
ポートフォリオ制作Ⅰ※2	2 年次	必選E	45
ポートフォリオ制作Ⅱ※2	2 年次	必選E	45
CG 制作Ⅰ※2	2 年次	必選E	45
CG 制作Ⅱ※2	2 年次	必選E	45
2DCG デザインⅠ※2	2 年次	必選E	135
2DCG デザインⅡ※2	2 年次	必選E	135
ゲーム制作Ⅲ	3 年次	必	225
卒業制作	3 年次	必	225
就職対策Ⅰ	3 年次	必	45
就職対策Ⅱ	3 年次	必	45
ビジネスマナーⅠ	3 年次	必	45
ビジネスマナーⅡ	3 年次	必	45
集中講座Ⅲ	3 年次	必	30
ゲームプログラミング実践Ⅰ	3 年次	必選A	45

ゲームプログラミング実践Ⅱ	3年次	必選A	45
ネットワークプログラミングⅠ	3年次	必選A	45
ネットワークプログラミングⅡ	3年次	必選A	45
シェーダープログラミング	3年次	必選A	45
Unityプログラミング実践	3年次	必選A	45
CG実践Ⅰ	3年次	必選B	135
CG実践Ⅱ	3年次	必選B	135

※1 卒業に必要な総時間数は、2,790時間

※2 2年次のゲーム制作Ⅰ（必選A）からサーバ基礎Ⅱ（必選B）はプログラマーコースの選択となり、
ゲーム制作Ⅰ（必選C）から2DCGデザインⅡ（必選E）はCGデザイナーコースの選択となる。

③時間割

ゲームクリエイター学科1年生

令和8年度1学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	Unityプログラミング基礎Ⅰ (PG) 3DCG制作Ⅰ (CG)	プログラミング基礎Ⅰ (PG) 3D基礎演習Ⅰ (CG)	プレゼンテーション基礎Ⅰ	ゲーム制作プログラミングⅠ (PG) 3DアニメーションⅠ (CG)	プログラミング基礎演習Ⅰ (PG) デッサン基礎Ⅰ (CG)
2 10:35-11:45	科目名	Unityプログラミング基礎Ⅰ (PG) 3DCG制作Ⅰ (CG)	プログラミング基礎Ⅰ (PG) 3D基礎演習Ⅰ (CG)	プレゼンテーション基礎Ⅰ	ゲーム制作プログラミングⅠ (PG) 3DアニメーションⅠ (CG)	プログラミング基礎演習Ⅰ (PG) デッサン基礎Ⅰ (CG)
3 12:45-13:55	科目名	プログラミング基礎Ⅰ (PG) 3DCG制作Ⅰ (CG)	ゲーム制作プログラミングⅠ (PG) CGペイントⅠ (CG)	ゲーム分析Ⅰ	ゲーム分析Ⅰ	ゲーム制作プログラミングⅠ (PG) CG演出Ⅰ (CG)
4 14:05-15:15	科目名	プログラミング基礎Ⅰ (PG) 3DCG制作Ⅰ (CG)	ゲーム制作プログラミングⅠ (PG) CGペイントⅠ (CG)	ゲーム分析Ⅰ	ゲーム分析Ⅰ	ゲーム制作プログラミングⅠ (PG) CG演出Ⅰ (CG)

令和8年度2学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	Unityプログラミング基礎Ⅱ (PG) 3DCG制作Ⅱ (CG)	プログラミング基礎Ⅱ (PG) 3D基礎演習Ⅱ (CG)	プレゼンテーション基礎Ⅱ	ゲーム制作プログラミングⅡ (PG) 3DアニメーションⅡ (CG)	プログラミング基礎演習Ⅱ (PG) デッサン基礎Ⅱ (CG)
2 10:35-11:45	科目名	Unityプログラミング基礎Ⅱ (PG) 3DCG制作Ⅱ (CG)	プログラミング基礎Ⅱ (PG) 3D基礎演習Ⅱ (CG)	プレゼンテーション基礎Ⅱ	ゲーム制作プログラミングⅡ (PG) 3DアニメーションⅡ (CG)	プログラミング基礎演習Ⅱ (PG) デッサン基礎Ⅱ (CG)
3 12:45-13:55	科目名	プログラミング基礎Ⅱ (PG) 3DCG制作Ⅱ (CG)	ゲーム制作プログラミングⅡ (PG) CGペイントⅡ (CG)	ゲーム分析Ⅱ	ゲーム分析Ⅱ	ゲーム制作プログラミングⅡ (PG) CG演出Ⅱ (CG)
4 14:05-15:15	科目名	プログラミング基礎Ⅱ (PG) 3DCG制作Ⅱ (CG)	ゲーム制作プログラミングⅡ (PG) CGペイントⅡ (CG)	ゲーム分析Ⅱ	ゲーム分析Ⅱ	ゲーム制作プログラミングⅡ (PG) CG演出Ⅱ (CG)

ゲームクリエイター学科2年生

令和8年度1学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	教養Ⅰ (PG) CG応用Ⅰ (3DCG専攻) デッサン基礎ワーカーⅠ (3Dアニメーション専攻)	ゲームサウンドⅠ	Unityプログラミング応用 (PG) ポートフォリオ制作Ⅰ (CG)	ゲームプログラミング応用Ⅰ (ゲームプログラマー専攻) CG制作Ⅰ (CG)	ゲーム制作Ⅰ
2 10:35-11:45	科目名	教養Ⅰ (PG) CG応用Ⅰ (3DCG専攻) デッサン基礎ワーカーⅠ (3Dアニメーション専攻)	ゲームサウンドⅠ	Unityプログラミング応用 (PG) ポートフォリオ制作Ⅰ (CG)	ゲームプログラミング応用Ⅰ (ゲームプログラマー専攻) CG制作Ⅰ (CG)	ゲーム制作Ⅰ
3 12:45-13:55	科目名	ゲーム制作Ⅰ (PG) CG応用Ⅰ (3DCG専攻) アニメーション基礎Ⅰ (3Dアニメーション専攻)	ゲーム制作Ⅰ	就職導入Ⅰ	ゲームプログラミング応用Ⅰ (ゲームプログラマー専攻) アフターエフェクトⅠ (CG)	ゲーム数学・物理Ⅰ (ゲームプログラマー専攻) デッサン応用Ⅰ (3DCG専攻) デッサンベースⅠ (3Dアニメーション専攻)
4 14:05-15:15	科目名	ゲーム制作Ⅰ (PG) CG応用Ⅰ (3DCG専攻) アニメーション基礎Ⅰ (3Dアニメーション専攻)	ゲーム制作Ⅰ	就職導入Ⅰ	ゲームプログラミング応用Ⅰ (ゲームプログラマー専攻) アフターエフェクトⅠ (CG)	ゲーム数学・物理Ⅰ (ゲームプログラマー専攻) デッサン応用Ⅰ (3DCG専攻) デッサンベースⅠ (3Dアニメーション専攻)

令和8年度2学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	教養Ⅱ (PG) CG応用Ⅱ (3DCG専攻) デッサン基礎ワーカーⅡ (3Dアニメーション専攻)	ゲームサウンドⅡ	ソースコード研究 (PG) ポートフォリオ制作Ⅱ (CG)	ゲームプログラミング応用Ⅱ (ゲームプログラマー専攻) CG制作Ⅱ (CG)	ゲーム制作Ⅱ
2 10:35-11:45	科目名	教養Ⅱ (PG) CG応用Ⅱ (3DCG専攻) デッサン基礎ワーカーⅡ (3Dアニメーション専攻)	ゲームサウンドⅡ	ソースコード研究 (PG) ポートフォリオ制作Ⅱ (CG)	ゲームプログラミング応用Ⅱ (ゲームプログラマー専攻) CG制作Ⅱ (CG)	ゲーム制作Ⅱ
3 12:45-13:55	科目名	ゲーム制作Ⅱ (PG) CG応用Ⅱ (3DCG専攻) アニメーション基礎Ⅱ (3Dアニメーション専攻)	ゲーム制作Ⅱ	就職導入Ⅱ	ゲームプログラミング応用Ⅱ (ゲームプログラマー専攻) アフターエフェクトⅡ (CG)	ゲーム数学・物理Ⅱ (ゲームプログラマー専攻) デッサン応用Ⅱ (3DCG専攻) デッサンベースⅡ (3Dアニメーション専攻)
4 14:05-15:15	科目名	ゲーム制作Ⅱ (PG) CG応用Ⅱ (3DCG専攻) アニメーション基礎Ⅱ (3Dアニメーション専攻)	ゲーム制作Ⅱ	就職導入Ⅱ	ゲームプログラミング応用Ⅱ (ゲームプログラマー専攻) アフターエフェクトⅡ (CG)	ゲーム数学・物理Ⅱ (ゲームプログラマー専攻) デッサン応用Ⅱ (3DCG専攻) デッサンベースⅡ (3Dアニメーション専攻)

ゲームクリエイター学科3年生
令和8年度1学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	ネットワークプログラミングⅠ(PG) CG実践Ⅰ(CG)	ゲーム制作Ⅲ	シェーダープログラミング(PG) CG実践Ⅰ(CG)	ゲーム制作Ⅲ	ゲームプログラミング実践Ⅰ(PG) CG実践Ⅰ(CG)
2 10:35-11:45	科目名	ネットワークプログラミングⅠ(PG) CG実践Ⅰ(CG)	ゲーム制作Ⅲ	シェーダープログラミング(PG) CG実践Ⅰ(CG)	ゲーム制作Ⅲ	ゲームプログラミング実践Ⅰ(PG) CG実践Ⅰ(CG)
3 12:45-13:55	科目名	就職対策Ⅰ	ゲーム制作Ⅲ	ビジネスマナーⅠ	ゲーム制作Ⅲ	ゲーム制作Ⅲ
4 14:05-15:15	科目名	就職対策Ⅰ	ゲーム制作Ⅲ	ビジネスマナーⅠ	ゲーム制作Ⅲ	ゲーム制作Ⅲ

令和8年度2学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	ネットワークプログラミングⅡ(PG) CG実践Ⅱ(CG)	卒業制作	Unityプログラミング実践(PG) CG実践Ⅱ(CG)	卒業制作	ゲームプログラミング実践Ⅱ(PG) CG実践Ⅱ(CG)
2 10:35-11:45	科目名	ネットワークプログラミングⅡ(PG) CG実践Ⅱ(CG)	卒業制作	Unityプログラミング実践(PG) CG実践Ⅱ(CG)	卒業制作	ゲームプログラミング実践Ⅱ(PG) CG実践Ⅱ(CG)
3 12:45-13:55	科目名	就職対策Ⅱ	卒業制作	ビジネスマナーⅡ	卒業制作	卒業制作
4 14:05-15:15	科目名	就職対策Ⅱ	卒業制作	ビジネスマナーⅡ	卒業制作	卒業制作

④進級・卒業の要件等

(ア) 成績の評価方法

成績評価は、期末試験等の成績、平常の成績及び出席率を総合評価して決定します。

各教科の評価方法は、次表のとおり、A、B、C、Dの4段階です。

この4段階評価のうち、A、B、Cは合格、Dは不合格となり、単位が取得できないことになります。

採点	評価
80点以上	A
60点以上80点未満	B
50点以上60点未満	C
50点未満	D

(イ) 進級・卒業の要件

【卒業時】ゲームクリエイター学科 2790時間 186単位

卒業時に本校の定める卒業要件を満たしていない場合には、卒業できず、その学年を再履修することになります。

【進級時】ゲームクリエイター学科 1年次 930時間 62単位 2年次 930時間 62単位

進級に必要な単位を取得していない場合には、その学年を再履修することになります。

⑤卒業者数、卒業後の進路（令和7年度）

(ア) 令和7年度卒業者数 24名

(イ) 令和7年度進路状況 就職 24名

(ウ) 令和7年度主な就職先

株式会社ユークス／株式会社バイキング／有限会社ランカース／

株式会社D・A・G／株式会社マトリックス／株式会社クライムエヌシーダー

(2) デザイン学科

①入学者に関する受入方針・収容定員・在籍者数

(ア) 入学者の受け入れ方針

学則に定めた入学資格をもつ者で、デザイン制作に関する明確な目標を持ち、本校の教育や学校生活を理解した上で勉強意欲がある者。また勉強内容を十分理解できる者。

(イ) 収容定員

課程名	工業専門課程	
学科名	デザイン学科	
昼夜の別	昼間制	
入学定員	35名	
収容定員	70名	
在籍者数 令和8年5月1日	1年生	40名
	2年生	38名

②カリキュラム ※令和8年度入学者のカリキュラムのため③時間割との差異あり

科目名	配当年次	必選の別	年間授業時間数
作品実習Ⅰ	1年次	必	45
作品実習Ⅱ	1年次	必	45
デッサン基礎Ⅰ	1年次	必	90
デッサン基礎Ⅱ	1年次	必	90
デッサンパースⅠ	1年次	必	45
デッサンパースⅡ	1年次	必	45
デッサン基礎クロッキーⅠ	1年次	必	45
デッサン基礎クロッキーⅡ	1年次	必	45
背景基礎Ⅰ	1年次	必	45
背景基礎Ⅱ	1年次	必	45
イラストレーション基礎Ⅰ	1年次	必	45
イラストレーション基礎Ⅱ	1年次	必	45
キャラクターデザイン基礎Ⅰ	1年次	必	45
キャラクターデザイン基礎Ⅱ	1年次	必	45
アニメーション基礎Ⅰ	1年次	必	45
アニメーション基礎Ⅱ	1年次	必	45
デザイン基礎Ⅰ	1年次	必	45
デザイン基礎Ⅱ	1年次	必	45
集中講座Ⅰ	1年次	必	30
作品実習Ⅲ	2年次	必	45

作品実習Ⅳ	2 年次	必	45
制作実習Ⅰ	2 年次	必	45
制作実習Ⅱ	2 年次	必	45
アフターエフェクトⅠ	2 年次	必	45
アフターエフェクトⅡ	2 年次	必	45
背景応用Ⅰ	2 年次	必	45
背景応用Ⅱ	2 年次	必	45
イラストレーション応用Ⅰ	2 年次	必	45
イラストレーション応用Ⅱ	2 年次	必	45
キャラクターデザイン応用Ⅰ	2 年次	必	45
キャラクターデザイン応用Ⅱ	2 年次	必	45
就職導入Ⅰ	2 年次	必	45
就職導入Ⅱ	2 年次	必	45
集中講座Ⅱ	2 年次	必	30
3DCG 制作Ⅰ	2 年次	必選A	135
3DCG 制作Ⅱ	2 年次	必選A	135
アニメーション応用Ⅰ	2 年次	必選B	135
アニメーション応用Ⅱ	2 年次	必選B	135
2DCG デザインⅠ	2 年次	必選C	135
2DCG デザインⅡ	2 年次	必選C	135
作品実習Ⅴ	3 年次	必	45
作品実習Ⅵ	3 年次	必	45
制作実習Ⅲ	3 年次	必	45
制作実習Ⅳ	3 年次	必	45
実技応用Ⅰ	3 年次	必	90
実技応用Ⅱ	3 年次	必	90
卒業制作Ⅰ	3 年次	必	180
卒業制作Ⅱ	3 年次	必	180
アフターエフェクトⅢ	3 年次	必	45
アフターエフェクトⅣ	3 年次	必	45
就職対策Ⅰ	3 年次	必	45
就職対策Ⅱ	3 年次	必	45
集中講座Ⅲ	3 年次	必	30

※1 卒業に必要な総時間数は、2,790 時間

※2 必選A，必選B，必選Cはいずれかを選択する。

③時間割

デザイン学科1年生

令和8年度1学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	デッサン基礎クロッキーⅠ	デッサン基礎Ⅰ	キャラクターデザイン基礎Ⅰ	デザイン基礎Ⅰ	背景基礎Ⅰ
2 10:35-11:45	科目名	デッサン基礎クロッキーⅠ	デッサン基礎Ⅰ	キャラクターデザイン基礎Ⅰ	デザイン基礎Ⅰ	背景基礎Ⅰ
3 12:45-13:55	科目名	アニメーション基礎Ⅰ	デッサン基礎Ⅰ	イラストレーション基礎Ⅰ	作品実習Ⅰ	デッサンパースⅠ
4 14:05-15:15	科目名	アニメーション基礎Ⅰ	デッサン基礎Ⅰ	イラストレーション基礎Ⅰ	作品実習Ⅰ	デッサンパースⅠ

令和8年度2学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	デッサン基礎クロッキーⅡ	デッサン基礎Ⅱ	キャラクターデザイン基礎Ⅱ	デザイン基礎Ⅱ	背景基礎Ⅱ
2 10:35-11:45	科目名	デッサン基礎クロッキーⅡ	デッサン基礎Ⅱ	キャラクターデザイン基礎Ⅱ	デザイン基礎Ⅱ	背景基礎Ⅱ
3 12:45-13:55	科目名	アニメーション基礎Ⅱ	デッサン基礎Ⅱ	イラストレーション基礎Ⅱ	作品実習Ⅱ	デッサンパースⅡ
4 14:05-15:15	科目名	アニメーション基礎Ⅱ	デッサン基礎Ⅱ	イラストレーション基礎Ⅱ	作品実習Ⅱ	デッサンパースⅡ

デザイン学科2年生

令和8年度1学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	アニメーション応用Ⅰ(アニメーター専攻) 3DCG制作Ⅰ(3DCG専攻) 2DCGデザインⅠ(UIデザイナー専攻)	背景応用Ⅰ	イラストレーション応用Ⅰ	制作実習Ⅰ	キャラクターデザイン応用Ⅰ
2 10:35-11:45	科目名	アニメーション応用Ⅰ(アニメーター専攻) 3DCG制作Ⅰ(3DCG専攻) 2DCGデザインⅠ(UIデザイナー専攻)	背景応用Ⅰ	イラストレーション応用Ⅰ	制作実習Ⅰ	キャラクターデザイン応用Ⅰ
3 12:45-13:55	科目名	アニメーション応用Ⅰ(アニメーター専攻) 3DCG制作Ⅰ(3DCG専攻) 2DCGデザインⅠ(UIデザイナー専攻)	作品実習Ⅲ	就職導入Ⅰ	アフターエフェクトⅠ	アニメーション応用Ⅰ(アニメーター専攻) CG演出Ⅰ(3DCG専攻) 2DCGデザインⅠ(UIデザイナー専攻)
4 14:05-15:15	科目名	アニメーション応用Ⅰ(アニメーター専攻) 3DCG制作Ⅰ(3DCG専攻) 2DCGデザインⅠ(UIデザイナー専攻)	作品実習Ⅲ	就職導入Ⅰ	アフターエフェクトⅠ	アニメーション応用Ⅰ(アニメーター専攻) CG演出Ⅰ(3DCG専攻) 2DCGデザインⅠ(UIデザイナー専攻)

令和8年度2学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	アニメーション応用Ⅱ(アニメーター専攻) 3DCG制作Ⅱ(3DCG専攻) 2DCGデザインⅡ(UIデザイナー専攻)	背景応用Ⅱ	イラストレーション応用Ⅱ	制作実習Ⅱ	キャラクターデザイン応用Ⅱ
2 10:35-11:45	科目名	アニメーション応用Ⅱ(アニメーター専攻) 3DCG制作Ⅱ(3DCG専攻) 2DCGデザインⅡ(UIデザイナー専攻)	背景応用Ⅱ	イラストレーション応用Ⅱ	制作実習Ⅱ	キャラクターデザイン応用Ⅱ
3 12:45-13:55	科目名	アニメーション応用Ⅱ(アニメーター専攻) 3DCG制作Ⅱ(3DCG専攻) 2DCGデザインⅡ(UIデザイナー専攻)	作品実習Ⅳ	就職導入Ⅱ	アフターエフェクトⅡ	アニメーション応用Ⅱ(アニメーター専攻) CG演出Ⅱ(3DCG専攻) 2DCGデザインⅡ(UIデザイナー専攻)
4 14:05-15:15	科目名	アニメーション応用Ⅱ(アニメーター専攻) 3DCG制作Ⅱ(3DCG専攻) 2DCGデザインⅡ(UIデザイナー専攻)	作品実習Ⅳ	就職導入Ⅱ	アフターエフェクトⅡ	アニメーション応用Ⅱ(アニメーター専攻) CG演出Ⅱ(3DCG専攻) 2DCGデザインⅡ(UIデザイナー専攻)

④進級・卒業の要件等

(ア) 成績の評価方法

成績評価は、期末試験等の成績、平常の成績及び出席率を総合評価して決定します。

各教科の評価方法は、次表のとおり、A、B、C、Dの4段階です。

この4段階評価のうち、A、B、Cは合格、Dは不合格となり、単位が取得できないことになります。

採点	評価
80点以上	A
60点以上80点未満	B
50点以上60点未満	C
50点未満	D

(イ) 進級・卒業の要件

【卒業時】デザイン学科 2790 時間 186 単位

卒業時に本校の定める卒業要件を満たしていない場合には、卒業できず、その学年を再履修することになります。

【進級時】デザイン学科 1 年次 930 時間 62 単位 2 年次 930 時間 62 単位

進級に必要な単位を取得していない場合には、その学年を再履修することになります。

⑤学習の成果としてコンテスト等への応募・受賞実績

コンテスト名	受賞内容
【デザ魂商品化プロジェクト】2026年度版 カレンダープロジェクト!!	優秀賞 1 名
デザ魂2025年度「ハロイン」イラスト募集!!	優秀賞 1 名
デザ魂2025年度「クリスマス」イラスト募集!!	優秀賞 1 名

⑥卒業生数、卒業後の進路（令和 7 年度）

(ア) 令和 7 年度卒業生数 24 名

(イ) 令和 7 年度進路状況 就職 21 名 進学 0 名 その他 3 名

(ウ) 令和 7 年度主な就職先

株式会社 C2C／有限会社ランカース／株式会社コンセプトラボ

(3) IT エンジニア学科

①入学者に関する受入方針・収容定員・在籍者数

(ア) 入学者の受け入れ方針

学則に定めた入学資格をもつ者で、情報処理技術修得に関する明確な目標を持ち、本校の教育や学校生活を理解した上で勉強意欲がある者。また勉強内容を十分理解できる者。

(イ) 収容定員

課程名	工業専門課程	
学科名	IT エンジニア学科	
昼夜の別	昼間制	
入学定員	25 名	
収容定員	50 名	
在籍者数 令和 8 年 5 月 1 日	1 年生	11 名
	2 年生	12 名

②カリキュラム ※令和 8 年度入学者のカリキュラムのため③時間割との差異あり

科目名	配当年次	必選の別	年間授業時間数
プログラミング基礎Ⅰ	1 年次	必	135
プログラミング基礎Ⅱ	1 年次	必	135
サーバ基礎Ⅰ	1 年次	必	135

サーバ基礎Ⅱ	1 年次	必	135
Web プログラミングⅠ	1 年次	必	90
Web プログラミングⅡ	1 年次	必	90
国家試験対策Ⅰ	1 年次	必	90
国家試験対策Ⅱ	1 年次	必	90
集中講座Ⅰ	1 年次	必	30
プログラミング応用Ⅰ	2 年次	必	45
プログラミング応用Ⅱ	2 年次	必	45
サーバ応用Ⅰ	2 年次	必	45
サーバ応用Ⅱ	2 年次	必	45
簿記Ⅰ	2 年次	必	45
簿記Ⅱ	2 年次	必	45
ビジネスアプリケーションⅠ	2 年次	必	45
ビジネスアプリケーションⅡ	2 年次	必	45
国家試験対策Ⅲ	2 年次	必	90
国家試験対策Ⅳ	2 年次	必	90
就職導入Ⅰ	2 年次	必	45
就職導入Ⅱ	2 年次	必	45
集中講座Ⅱ	2 年次	必	30
システム開発Ⅰ	2 年次	必選A	135
システム開発Ⅱ	2 年次	必選A	135
ゲーム制作プログラミングⅠ	2 年次	必選B	135
ゲーム制作プログラミングⅡ	2 年次	必選B	135
プログラミングコンテスト	3 年次	必	180
卒業制作	3 年次	必	180
アプリケーション開発Ⅰ	3 年次	必	135
アプリケーション開発Ⅱ	3 年次	必	135
プログラミング研究Ⅰ	3 年次	必	45
プログラミング研究Ⅱ	3 年次	必	45
サーバ研究Ⅰ	3 年次	必	45
サーバ研究Ⅱ	3 年次	必	45
就職対策Ⅰ	3 年次	必	45
就職対策Ⅱ	3 年次	必	45
集中講座Ⅲ	3 年次	必	30

※1 卒業に必要な総時間数は、2,790 時間

※2 必選A、必選Bはどちらかを選択する。

③時間割

ITエンジニア学科1年生

令和8年度1学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	プログラミング基礎Ⅰ	国家試験対策Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ	サーバ基礎Ⅰ	国家試験対策Ⅰ
2 10:35-11:45	科目名	プログラミング基礎Ⅰ	国家試験対策Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ	サーバ基礎Ⅰ	国家試験対策Ⅰ
3 12:45-13:55	科目名	プログラミング基礎Ⅰ	WebプログラミングⅠ	WebプログラミングⅠ	サーバ基礎Ⅰ	サーバ基礎Ⅰ
4 14:05-15:15	科目名	プログラミング基礎Ⅰ	WebプログラミングⅠ	WebプログラミングⅠ	サーバ基礎Ⅰ	サーバ基礎Ⅰ

令和8年度2学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	プログラミング基礎Ⅱ	国家試験対策Ⅱ	プログラミング基礎Ⅱ	サーバ基礎Ⅱ	国家試験対策Ⅱ
2 10:35-11:45	科目名	プログラミング基礎Ⅱ	国家試験対策Ⅱ	プログラミング基礎Ⅱ	サーバ基礎Ⅱ	国家試験対策Ⅱ
3 12:45-13:55	科目名	プログラミング基礎Ⅱ	WebプログラミングⅡ	WebプログラミングⅡ	サーバ基礎Ⅱ	サーバ基礎Ⅱ
4 14:05-15:15	科目名	プログラミング基礎Ⅱ	WebプログラミングⅡ	WebプログラミングⅡ	サーバ基礎Ⅱ	サーバ基礎Ⅱ

ITエンジニア学科2年生

令和8年度1学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	国家試験対策Ⅲ	プログラミング応用Ⅰ	ビジネスアプリケーションⅠ	システム開発Ⅰ（システムエンジニア専攻） ゲーム制作プログラミングⅠ （サーバーエンジニア専攻）	サーバ応用Ⅰ
2 10:35-11:45	科目名	国家試験対策Ⅲ	プログラミング応用Ⅰ	ビジネスアプリケーションⅠ	システム開発Ⅰ（システムエンジニア専攻） ゲーム制作プログラミングⅠ （サーバーエンジニア専攻）	サーバ応用Ⅰ
3 12:45-13:55	科目名	国家試験対策Ⅲ	システム開発Ⅰ（システムエンジニア専攻） ゲーム制作プログラミングⅠ （サーバーエンジニア専攻）	就職導入Ⅰ	簿記Ⅰ	システム開発Ⅰ（システムエンジニア専攻） ゲーム制作プログラミングⅠ （サーバーエンジニア専攻）
4 14:05-15:15	科目名	国家試験対策Ⅲ	システム開発Ⅰ（システムエンジニア専攻） ゲーム制作プログラミングⅠ （サーバーエンジニア専攻）	就職導入Ⅰ	簿記Ⅰ	システム開発Ⅰ（システムエンジニア専攻） ゲーム制作プログラミングⅠ （サーバーエンジニア専攻）

令和8年度2学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	国家試験対策Ⅳ	プログラミング応用Ⅱ	ビジネスアプリケーションⅡ	システム開発Ⅱ（システムエンジニア専攻） ゲーム制作プログラミングⅡ （サーバーエンジニア専攻）	サーバ応用Ⅱ
2 10:35-11:45	科目名	国家試験対策Ⅳ	プログラミング応用Ⅱ	ビジネスアプリケーションⅡ	システム開発Ⅱ（システムエンジニア専攻） ゲーム制作プログラミングⅡ （サーバーエンジニア専攻）	サーバ応用Ⅱ
3 12:45-13:55	科目名	国家試験対策Ⅳ	システム開発Ⅱ（システムエンジニア専攻） ゲーム制作プログラミングⅡ （サーバーエンジニア専攻）	就職導入Ⅱ	簿記Ⅱ	システム開発Ⅱ（システムエンジニア専攻） ゲーム制作プログラミングⅡ （サーバーエンジニア専攻）
4 14:05-15:15	科目名	国家試験対策Ⅳ	システム開発Ⅱ（システムエンジニア専攻） ゲーム制作プログラミングⅡ （サーバーエンジニア専攻）	就職導入Ⅱ	簿記Ⅱ	システム開発Ⅱ（システムエンジニア専攻） ゲーム制作プログラミングⅡ （サーバーエンジニア専攻）

④進級・卒業の要件等

（ア）成績の評価方法

成績評価は、期末試験等の成績、平常の成績及び出席率を総合評価して決定します。

各教科の評価方法は、次表のとおり、A、B、C、Dの4段階です。

この4段階評価のうち、A、B、Cは合格、Dは不合格となり、単位が取得できないことになります。

採点	評価
80点以上	A
60点以上80点未満	B
50点以上60点未満	C
50点未満	D

(イ) 進級・卒業の要件

【卒業時】 IT エンジニア学科 2790 時間 186 単位

卒業時に本校の定める卒業要件を満たしていない場合には、卒業できず、その学年を再履修することになります。

【進級時】 IT エンジニア学科 1 年次 930 時間 62 単位 2 年次 930 時間 62 単位

進級に必要な単位を取得していない場合には、その学年を再履修することになります。

⑤学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等

資格・検定名	主催団体等
応用情報技術者	(独) 情報処理推進機構
基本情報技術者	(独) 情報処理推進機構

⑥検定資格合格実績および教育実績（令和 7 年度）

資格・検定試験名	受験者数	合格者数	合格率(%)
基本情報技術者	10	5	50.0%

⑦卒業者数、卒業後の進路（令和 7 年度）

(ア) 令和 7 年度卒業者数 10 名

(イ) 令和 7 年度進路状況 就職 10 名

(ウ) 令和 7 年度主な就職先

株式会社システナ／旭情報サービス株式会社／株式会社ジェイテック

(4) 国際情報ビジネス学科

①入学者に関する受入方針・収容定員・在籍者数

(ア) 入学者の受け入れ方針

学則に定めた入学資格をもつ者で、IT、ホテルサービスおよびマネジメントの技術修得に関する明確な目標を持ち、本校の教育や学校生活を理解した上で勉強意欲がある者。また勉強内容を十分理解できる者。

(イ) 収容定員

課程名	商業実務専門課程	
学科名	国際情報ビジネス学科	
昼夜の別	昼間制	
入学定員	80 名	
収容定員	160 名	
在籍者数 令和 8 年 5 月 1 日	1 年生	82 名
	2 年生	74 名

②カリキュラム

科目名	配当年次	必選の別	年間授業時間数
ビジネスコミュニケーション基礎Ⅰ	1年次	必	68
ビジネスコミュニケーション基礎Ⅱ	1年次	必	68
情報活用Ⅰ	1年次	必	68
情報活用Ⅱ	1年次	必	68
日本語Ⅰ	1年次	必	68
日本語Ⅱ	1年次	必	68
時事日本語Ⅰ	1年次	必	17
時事日本語Ⅱ	1年次	必	17
キャリアデザイン基礎Ⅰ	1年次	必	34
キャリアデザイン基礎Ⅱ	1年次	必	34
プログラミングⅠ	1年次	必選A	68
プログラミングⅡ	1年次	必選A	68
WebプログラミングⅠ	1年次	必選A	68
WebプログラミングⅡ	1年次	必選A	68
ITインフラⅠ	1年次	必選A	34
ITインフラⅡ	1年次	必選A	34
マーケティング	1年次	必選B	68
ストアマネジメント	1年次	必選B	68
マネジメント概論	1年次	必選B	17
人材マネジメント	1年次	必選B	17
簿記Ⅰ	1年次	必選B	85
簿記Ⅱ	1年次	必選B	85
ホテル概論	1年次	必選C	85
ホテルマネジメント基礎	1年次	必選C	85
ホスピタリティ・マインドⅠ	1年次	必選C	85
ホスピタリティ・マインドⅡ	1年次	必選C	85
ビジネスコミュニケーション応用Ⅰ	2年次	必	68
ビジネスコミュニケーション応用Ⅱ	2年次	必	68
ITパスポートⅠ	2年次	必	68
ITパスポートⅡ	2年次	必	68
ビジネス日本語Ⅰ	2年次	必	68
ビジネス日本語Ⅱ	2年次	必	68
ビジネス日本語実践Ⅰ	2年次	必	17
ビジネス日本語実践Ⅱ	2年次	必	17

キャリアデザイン応用Ⅰ	2年次	必	34
キャリアデザイン応用Ⅱ	2年次	必	34
AIプログラミングⅠ	2年次	必選A	68
AIプログラミングⅡ	2年次	必選A	68
Webサービス開発Ⅰ	2年次	必選A	68
Webサービス開発Ⅱ	2年次	必選A	68
データベース	2年次	必選A	17
ネットワーク&セキュリティ	2年次	必選A	17
資格対策	2年次	必選A	17
卒業研究	2年次	必選A	17
グローバルマーケティング	2年次	必選B	68
SDGs マネジメント	2年次	必選B	68
日商簿記Ⅰ	2年次	必選B	68
日商簿記Ⅱ	2年次	必選B	68
貿易実務	2年次	必選B	17
経営戦略	2年次	必選B	17
ビジネス会計Ⅰ	2年次	必選B	17
ビジネス会計Ⅱ	2年次	必選B	17
ホテルマネジメントⅠ	2年次	必選C	102
ホテルマネジメントⅡ	2年次	必選C	102
マナー・プロトコールⅠ	2年次	必選C	68
マナー・プロトコールⅡ	2年次	必選C	68

※1 卒業に必要な総時間数は、1,700 時間

※2 必選Aは IT コース、必選Bはマネジメントコース、必選Cはホテルサービスコースの選択科目となる。

③時間割

国際情報ビジネス学科1年生

令和8年度1学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:00-10:30	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅰ 情報活用Ⅰ	WebプログラミングⅠ 簿記Ⅰ ホテル概論	情報活用Ⅰ ビジネスコミュニケーション基礎Ⅰ	プログラミングⅠ マーケティング ホスピタリティ・マインドⅠ	日本語Ⅰ
2 10:40-12:10	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅰ 情報活用Ⅰ	WebプログラミングⅠ 簿記Ⅰ ホテル概論	情報活用Ⅰ ビジネスコミュニケーション基礎Ⅰ	プログラミングⅠ マーケティング ホスピタリティ・マインドⅠ	日本語Ⅰ
3 12:20-13:05	科目名	キャリアデザイン基礎Ⅰ	ITインフラⅠ 簿記Ⅰ ホテル概論	キャリアデザイン基礎Ⅰ	ITインフラⅠ マネジメント概論 ホスピタリティ・マインドⅠ	時事日本語Ⅰ

令和8年度2学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:00-10:30	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅱ 情報活用Ⅱ	WebプログラミングⅡ 簿記Ⅱ ホテルマネジメント基礎	情報活用Ⅱ ビジネスコミュニケーション基礎Ⅱ	プログラミングⅡ スタアマネジメント ホスピタリティ・マインドⅡ	日本語Ⅱ
2 10:40-12:10	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅱ 情報活用Ⅱ	WebプログラミングⅡ 簿記Ⅱ ホテルマネジメント基礎	情報活用Ⅱ ビジネスコミュニケーション基礎Ⅱ	プログラミングⅡ スタアマネジメント ホスピタリティ・マインドⅡ	日本語Ⅱ
3 12:20-13:05	科目名	キャリアデザイン基礎Ⅱ	ITインフラⅡ 簿記Ⅱ ホテルマネジメント基礎	キャリアデザイン基礎Ⅱ	ITインフラⅡ 人材マネジメント ホスピタリティ・マインドⅡ	時事日本語Ⅱ

国際情報ビジネス学科2年生
令和8年度1学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:00-10:10	科目名	AIプログラミングⅠ 日商簿記Ⅰ ホテルマネジメントⅠ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅰ ITパスポートⅠ	Webサービス開発Ⅰ グローバルマーケティング マナー・プロトコルⅠ	ビジネス日本語Ⅰ	ITパスポートⅠ ビジネスコミュニケーション応用Ⅰ
2 10:15-11:25	科目名	AIプログラミングⅠ 日商簿記Ⅰ ホテルマネジメントⅠ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅰ ITパスポートⅠ	Webサービス開発Ⅰ グローバルマーケティング マナー・プロトコルⅠ	ビジネス日本語Ⅰ	ITパスポートⅠ ビジネスコミュニケーション応用Ⅰ
3 11:30-12:40	科目名	データベース ビジネス会計Ⅰ ホテルマネジメントⅠ	キャリアデザイン応用Ⅰ	資格対策 貿易実務 ホテルマネジメントⅠ	ビジネス日本語実践Ⅰ	キャリアデザイン応用Ⅰ

令和8年度2学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:00-10:10	科目名	AIプログラミングⅡ 日商簿記Ⅱ ホテルマネジメントⅡ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅱ ITパスポートⅡ	Webサービス開発Ⅱ SDGsマネジメント マナー・プロトコルⅡ	ビジネス日本語Ⅱ	ITパスポートⅡ ビジネスコミュニケーション応用Ⅱ
2 10:15-11:25	科目名	AIプログラミングⅡ 日商簿記Ⅱ ホテルマネジメントⅡ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅱ ITパスポートⅡ	Webサービス開発Ⅱ SDGsマネジメント マナー・プロトコルⅡ	ビジネス日本語Ⅱ	ITパスポートⅡ ビジネスコミュニケーション応用Ⅱ
3 11:30-12:40	科目名	ネットワーク&セキュリティ ビジネス会計Ⅱ ホテルマネジメントⅡ	キャリアデザイン応用Ⅱ	卒業研究 経営戦略 ホテルマネジメントⅡ	ビジネス日本語実践Ⅱ	キャリアデザイン応用Ⅱ

④進級・卒業の要件等

(ア) 成績の評価方法

成績評価は、期末試験等の成績、平常の成績及び出席率を総合評価して決定します。

各教科の評価方法は、次表のとおり、A、B、C、Dの4段階です。

この4段階評価のうち、A、B、Cは合格、Dは不合格となり、単位が取得できないことになります。

採点	評価
80点以上	A
60点以上80点未満	B
50点以上60点未満	C
50点未満	D

(イ) 進級・卒業の要件

【卒業時】国際情報ビジネス学科 1700時間 100単位

卒業時に本校の定める卒業要件を満たしていない場合には、卒業できず、その学年を再履修することになります。

【進級時】国際情報ビジネス学科 1年次 850時間 50単位

進級に必要な単位を取得していない場合には、1年次を再履修することになります。

⑤学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等

資格・検定名	主催団体等
PJC実践日本語コミュニケーション検定	株式会社サーティファイ
外国人実務能力検定（PATF）	日本ビジネス能力認定協会
ビジネス能力検定（B検）ジョブパス	一般財団法人職業教育・キャリア教育財団 検定試験センター
情報検定（J検）	一般財団法人職業教育・キャリア教育財団 検定試験センター
日商P C 検定データ活用	日本商工会議所
日商簿記検定試験	日本商工会議所
全経簿記能力検定	社団法人全国経理教育協会
Javaプログラミング能力認定試験	株式会社サーティファイ
ホテル実務能力認定試験	株式会社サーティファイ
サービス接遇検定	公益財団法人実務技能検定協会
マナー・プロトコール検定	日本マナー・プロトコール協会
日本語能力試験	日本国際教育支援協会

⑥資格取得、検定資格合格実績（令和7年度）

資格・検定名	受験者数	合格者数	合格率(%)
PJC実践日本語コミュニケーション検定LevelB-以上	46	15	32.6%
外国人実務能力検定（PATF） 2 級	81	59	72.8%
ビジネス能力検定（B検）ジョブパス 3 級	46	2	4.3%
情報検定（J検）情報活用試験 2 級	20	4	20.0%
日商P C 検定データ活用 2 級	20	2	10.0%
全経簿記能力検定 3 級	50	27	54.0%
Javaプログラミング能力認定試験 3 級	18	7	38.9%
ホテル実務能力認定試験初級	6	1	16.7%
サービス接遇検定 3 級	6	1	16.7%
マナー・プロトコール検定 3 級	6	2	33.3%
日本語能力試験N 1	39	1	2.5%
日本語能力試験N 2	122	24	19.6%

⑦卒業者数、卒業後の進路（令和7年度）

（ア） 令和7年度卒業者数 75 名

（イ） 令和7年度進路状況 就職 61 名 進学 0 名 帰国 1 名 その他 13 名

（ウ） 令和7年度主な就職先

株式会社アドックインターナショナル／AWS 株式会社／キヤル株式会社／株式会社 Spiral／
株式会社 BREXA Technology／株式会社エービーシー・マート／株式会社コロワイドダイニング／
株式会社トヨタレンタリース神奈川／株式会社横浜リテラ／吉田通信株式会社／
相鉄ホテル株式会社／ダイワロイネットホテル／株式会社ビッグ・シー／富士屋ホテル／
株式会社リロバケーションズ

(5) 日本語学科

①入学者に関する受入方針・収容定員・在籍者数

(ア) 入学者の受け入れ方針

学則に定めた入学資格をもつ者で、日本語学校を卒業した後についての明確な目標を持ち、本校の教育方針を理解し、学習に対する意欲を示し、学習内容を理解できる者。

(イ) 収容定員

課程名	文化・教養専門課程	
学科名	日本語学科	
昼夜の別	昼間制	
入学定員	40名	
収容定員	80名	
在籍者数 令和8年5月1日	1年生	24名
	2年生	20名

②カリキュラム

科目名	配当年次	必選の別	年間授業時間数
基礎日本語	1年次	必	195
文字	1年次	必	93
読解	1年次	必	77
聴解	1年次	必	80
会話	1年次	必	71
作文	1年次	必	39
語彙	1年次	必	22
文法	1年次	必	22
JLPT 対策	1年次	必	16
総合日本語	1年次	必	170
日本文化	1年次	必	16
文字	2年次	必	78
読解	2年次	必	81
聴解	2年次	必	76
会話	2年次	必	38
作文	2年次	必	44
語彙	2年次	必	40
文法	2年次	必	42
総合日本語	2年次	必	377
日本文化	2年次	必	24

※卒業に必要な総時間数は、1,601時間

③時間割

日本語学科 令和8年度時間割
中級A(B1.2)

2026年5月1日現在

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 8:50-9:40	科目名	総合日本語	総合日本語	総合日本語	総合日本語	総合日本語
2 9:45-10:35	科目名	総合日本語	総合日本語	総合日本語	総合日本語	総合日本語
3 10:45-11:35	科目名	文字 語彙	文字 語彙	文字 語彙	文字 語彙	文字 語彙
4 11:40-12:30	科目名	聴解	文法	作文	読解	会話

初中級B(B1.1)

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 8:50-9:40	科目名	総合日本語	総合日本語	総合日本語	総合日本語	総合日本語
2 9:45-10:35	科目名	総合日本語	総合日本語	総合日本語	総合日本語	総合日本語
3 10:45-11:35	科目名	文字 語彙	文字 語彙	文字 語彙	文字 語彙	文字 語彙
4 11:40-12:30	科目名	聴解	読解	文法	作文	会話

初級(A1.1)

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 13:15-14:05	科目名	文字 語彙	文字 語彙	基礎日本語	基礎日本語	基礎日本語
2 14:10-15:00	科目名	聴解	基礎日本語	基礎日本語	基礎日本語	基礎日本語
3 15:10-16:00	科目名	基礎日本語	基礎日本語	文字 語彙	文字 語彙	文字 語彙
4 16:10-17:00	科目名	基礎日本語	文法	読解	作文	会話

④進級・卒業の要件等

(ア) 成績の評価方法

成績評価は、期末試験等の総括的評価、平常の成績等の形成的評価を総合評価して決定します。

各教科の評価方法は、次表のとおり、A、B、C、Dの4段階です。

この4段階評価のうち、A、B、Cは合格、Dは不合格となり、単位が取得できないことになります。

採点	評価
80点以上	A
60点以上80点未満	B
50点以上60点未満	C
50点未満	D

(イ) 進級・卒業の要件

【卒業時】日本語学科 1601 時間

卒業時に本校の定める卒業要件を満たしていない場合には、卒業できず、その学年を再履修することになります。

【進級時】日本語学科 1 年次 801 時間

⑤学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等

資格・検定名	主催団体等
日本語能力試験（JLPT）	日本国際教育支援協会
日本語NAT-TEST	株式会社専門教育出版
外国人実務能力検定（PATF）	日本ビジネス能力認定協会

⑥資格取得、検定資格合格実績（令和7年度）

資格・検定名	受験者数	合格者数	合格率(%)
日本語能力試験（JLPT）N2	14	4	28.5%
日本語能力試験（JLPT）N3	19	12	63.1%
日本語能力試験（JLPT）N4	15	5	33.3%
外国人実務能力検定（PATF）3級	3	1	33.3%
外国人実務能力検定（PATF）4級	13	6	46.1%

⑦卒業者数、卒業後の進路（令和7年度）

（ア）令和7年度卒業者数 13名

（イ）令和7年度進路状況 就職1名 進学12名

（ウ）令和7年度主な進路先

・進学先

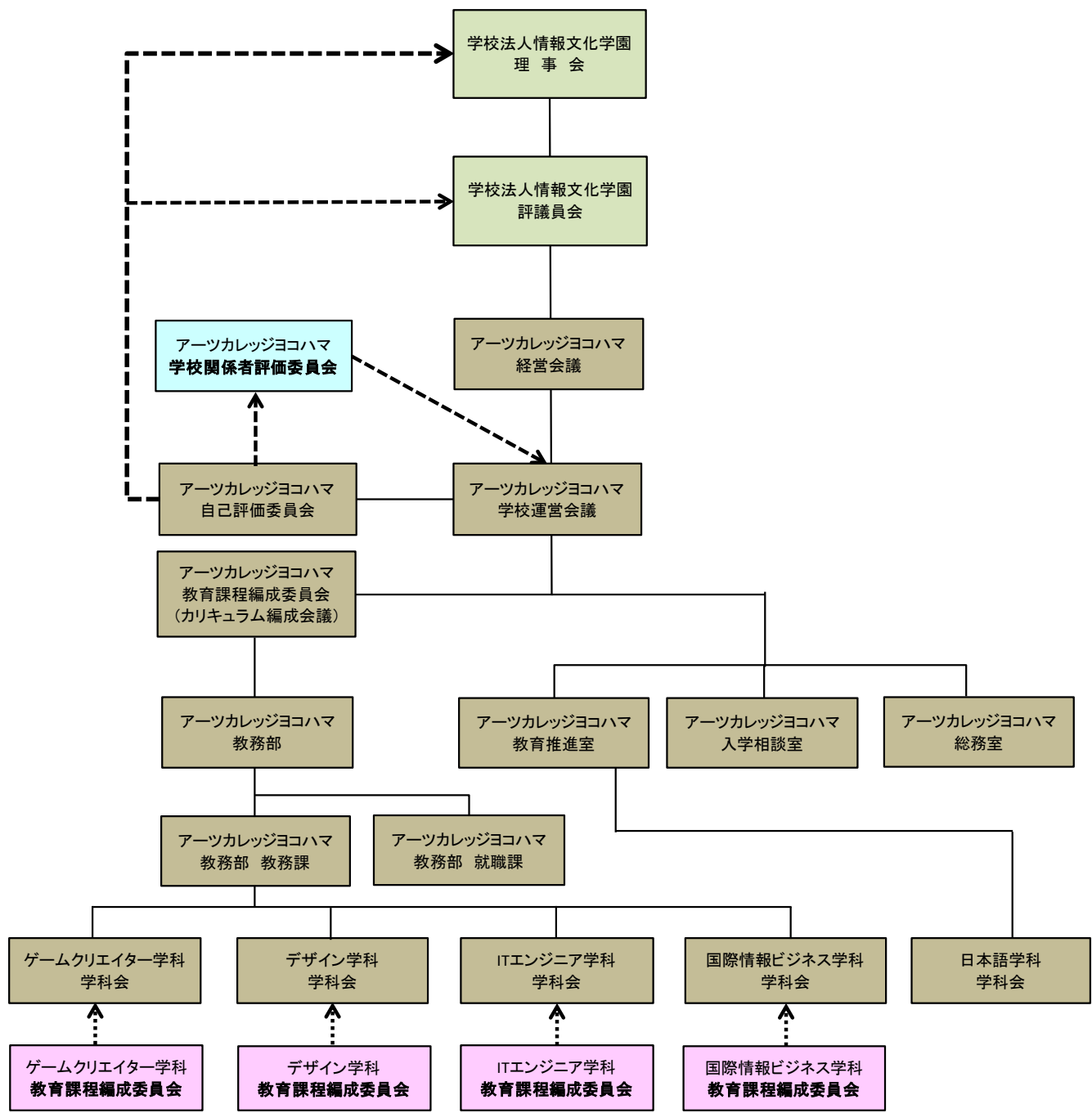
アーツカレッジヨコハマ／柏木実業専門学校／横浜デザイン学院／横浜システム工学院専門学校／
専門学校日産横浜自動車大学校／専門学校読売自動車大学校／
エアライン・鉄道・ホテル・テーマパーク専門学校東京 他

・就職先

株式会社ベジコープ

3. 学校組織及び教職員
(1) アーツカレッジヨコハマ組織図

《学校法人情報文化学園 アーツカレッジヨコハマ 組織図》



(2) アーツカレッジヨコハマ教職員数

職 名	人 数
校 長	1
専 任 教 員	19
助 手	1
兼 任 教 員	0
職 員	11

(3) アーツカレッジヨコハマ教員担当科目

教員名	担当科目
藤 井	ビジネスマナー
伊 藤	プログラミング基礎演習
綱 島	教養、就職導入 等
新 館	教養、就職導入 等
船 谷	Unityプログラミング基礎、ゲーム制作 等
辻	ポートフォリオ制作、CG実践 等
萩 原	ゲーム制作プログラミング、ゲーム制作 等
木下(か)	3DCG制作、背景基礎 等
山 本	キャラクターデザイン基礎、制作実習 等
小 松	デザイン基礎、2DCGデザイン 等
草 刈	デッサン基礎クロッキー、背景基礎
黒 田	サーバ応用、AIプログラミング 等
木下(朋)	プログラミング基礎、プログラミング応用 等
渡 辺	情報活用、マーケティング 等
石 井	ビジネスコミュニケーション基礎、時事日本語 等
安 藤	ホテルマネジメント、ビジネスコミュニケーション応用 等
宮 下	総合日本語、聴解、文字、語彙 等
丸 山	総合日本語、読解、文字、語彙 等
小 谷	総合日本語、作文、文字、語彙 等

4. キャリア教育・実践的職業教育

(1) キャリア教育への取組状況

本校では「就職導入・就職対策・ビジネスマナー」の科目で、以下の項目に基づいて講義を行っています。

- ① 自己分析
- ② なぜ働くかを考え自分の目標をたてる
- ③ 職業理解と業界理解
- ④ 応募書類の作成
- ⑤ 就職情報の収集指導
- ⑥ 面接対策
- ⑦ 校内企業説明会の実施
- ⑧ リクルートスタイルおよびメイクセミナーの実施
- ⑨ 校外合同説明会の引率および参加指導
- ⑩ 就職課が企業渉外をし、ひとりひとりの学生のマッチングをはかる

(2) 実践的職業教育の取組

本校では平成26年度より、以下の企業と連携を行い、最新の技術等の直接指導をいただいております。

<ゲームクリエイター学科>

授業科目名	連携企業名
ゲーム制作プログラミングⅠⅡ	イースマイル・ソルトライブ株式会社
3DCG制作ⅠⅡ	株式会社リンクラボ
ゲーム制作ⅠⅡ	NPO 法人国際ゲーム開発者日本 株式会社アマテル 株式会社リンクラボ 株式会社ゴールデンサニー
ゲーム制作Ⅲ	株式会社スリーリングス
卒業制作	株式会社ゴールデンサニー

<デザイン学科>

授業科目名	連携企業名
作品実習ⅠⅡ	株式会社 ORSO
作品実習ⅢⅣ	ラディカルデザインオフィス

<IT エンジニア学科>

授業科目名	連携企業名
サーバ基礎Ⅱ	株式会社 OKEaze
システム開発ⅠⅡ	日本企画株式会社 ジスクソフト株式会社 株式会社 OKEaze

<国際情報ビジネス学科>

授業科目名	連携企業名
Web プログラミングⅠⅡ	合同会社ディバイスネット

Web サービス開発Ⅱ	AWS 株式会社
人材マネジメント	株式会社 OBLIGS
SDGs マネジメント	ホリデークラブ橋富株式会社
ホテル概論 ホテルマネジメント基礎	相鉄ホテル株式会社 (横浜ベイシェラトンホテル&タワーズ) 日本ホテル株式会社 (ホテルメトロポリタン川崎)
マナー・プロトコールⅠⅡ	トラセンド株式会社

5. 教育活動・教育環境

(1) 学校行事への取組み状況 (令和7年度)

【ゲームクリエイター学科・デザイン学科・情報処理科】

日程		行事名	行事概要	学年・学科
令和7年	4月 4日 (木)	健康診断①	健康診断	卒業学年 ゲームクリエイター学科2年
	4月 7日 (月)	入学式	入学式	1年
	4月10日 (木) ～ 4月11日 (金)	アウェイクトレーニング	入学後の導入研修として、標準行動、マナー、本校の考える人間力を認識させる	1年
	4月30日 (水)	健康診断②	健康診断	1年
	5月 9日 (金)	新入生バーベキュー	クラスメイト、学科を越えた交流をはかる	1年
	5月29日 (木)	動物園スケッチ会	ポートフォリオに動物描写を入れられるようにする。またモンスターイラストの基礎として動物が描けるようになるためのスケッチ会	デザイン学科
	6月18日 (水)	就職模擬試験	就職活動の試験対策	就職準備学年
	6月25日 (水)	リクルースタイルセミナー	就職活動に向けてスーツの着こなし方を学ぶ	就職準備学年
	6月19日 (水)	ポートフォリオセミナー	就職活動におけるポートフォリオの作り方、見せ方について	就職準備学年

	8月29日(金) 8月30日(土)	就職保護者説明会	保護者に対し、就職活動の理解を深め協力を依頼する	就職準備学年
	9月2日(火) ～ 9月6日(金)	アーツゲームジャム	4日間で1つのゲーム作品をつくりあげるイベント	ゲームクリエイター学科2年・3年
	9月3日(水) ～ 9月5日(金)	3日間作品集中制作	限られた時間の中で1つの作品を完成させ、自分の限界を知る	デザイン学科2年
	9月3日(水) ～ 9月5日(金)	アーツハッカソン	CEATECに展示する作品の品質を向上させる。また、宿泊することでチームでの情報共有の大切さ、協調性を学ぶ	情報処理学科2年
	9月9日(火)	面接対策①	就職活動に向けて面接の事前練習(集団面接)	就職準備学年
	9月10日(水)	早期意識付けイベント	専門学校卒のゲーム業界関係者より、どのような学校生活を送ればよいかを講演していた	ゲームクリエイター学科1年
	9月25日(木) ～ 9月28日(日)	東京ゲームショウ 2025	日本最大級のゲームイベントに参加し、企業から『質の高い人材が育成できる学校』として認知していただく作品をつくる。	ゲームクリエイター学科2年・3年 デザイン学科2年
	10月7日(火)	避難訓練	避難訓練	全学年
	10月8日(水)	メイクアップセミナー	就職活動に向けてメイクのポイントを知る	就職準備学年
	10月14日(火) ～ 10月17日(金)	CEATEC 2025	アジア最大級のデジタルイノベーション総合展示会に参加することで、学生が作品の必要性や有用性を説明する力を養う	情報処理学科2年
	11月29日(土)	学園祭	学生が主体的に取り組み、社会人として必要な力を伸ばす	全学年
	10月7日(火)	面接対策②	就職活動に向けて面接の事前練習(個人面接)	就職準備学年
令和8年	2月10日(火)	面接対策②	就職活動に向けて面接の事前練習(個人面接)	就職準備学年
	2月12日(金) 2月13日(土)	進級・卒業作品展示会	1年間の授業で制作した作品を展示する校内イベント	全学年
	2月26日(木)	卒業学年研修	社会人として必要なスキルを研修する	卒業学年
	2月27日(金)	面接対策③	就職活動直前面接前の事前練習(オンラインでの個人面接)	就職準備学年
	3月4日(水)	GS アワード	学校目標や学科目標をクリアした学生たちを表彰	全学年

	3月 5日 (木)	就職学年作品展示会	ゲーム業界志望の学生が制作した就職作品を展示する	就職準備学年
	3月 6日 (金)			
	3月13日 (金)	卒業証書授与式	卒業式	卒業学年

【国際情報ビジネス学科】

日程		行事名	行事概要	学年・学科
令和7年	4月 4日 (金)	健康診断 (卒業学年)	健康診断	2年
	4月 7日 (月)	入学式	入学式	1年
	4月30日 (水)	健康診断	健康診断	1年
	6月19日 (木)	おもてなし講座	集団行動のルールを守って行動することの重要性を理解する。また、日本文化教育の一つとして、和室での振る舞い、礼儀、お茶の作法などを通して、日本人が考える「思いやり・気遣い」「おもてなし」を理解する。	ホテルサービスコース2年
	7月16日 (水)	校外学習	横浜港見学	マネジメントコース2年
	9月25日 (木)	リクルースタイルセミナー	就職活動に向けてスーツの着こなし方を学ぶ	1年
	10月 7日 (火)	避難訓練	避難訓練	全学年
	10月31日 (金)	日帰りバス旅行	協調性をもった集団行動の実践 クラスの枠を超えた親睦をはかる	2年
	11月29日 (土)	学園祭	学生が主体的に取り組み、社会人として必要な力を伸ばす	マネジメントコース
令和8年	1月27日 (火)	神奈川県専修学校各種学校協会スピーチコンテスト	外国人留学生による日本語スピーチコンテスト	全学年
	2月27日 (金)	学習成果発表会	各コースの専門性の高い学習内容のプレゼンテーション、成果物の展示	2年
	3月13日 (金)	卒業証書授与式	卒業式	全学年

【日本語学科】

日程		行事名	行事概要	学年・学科
令和7年	4月 4日 (金)	健康診断 (卒業学年)	健康診断	2年
	4月30日 (水)	健康診断	健康診断	1年
	5月19日 (月)	入学式	入学式	1年

	6月 4日 (水)	日本文化体験	横浜市民防災センター見学	1年
	6月19日 (木)	日本文化体験	鎌倉見学	2年
	7月25日 (金)	日本文化体験	かき氷作り	1年
	8月20日 (水)	日本文化体験	和食体験 (新宿調理師専門学校)	2年
	8月29日 (金)	日本文化体験	茶道講座	2年
	9月10日 (水)	スピーチコンテスト	学内スピーチコンテスト・カラオケコンテスト	全学年
	10月 7日 (火)	避難訓練	避難訓練	全学年
	11月29日 (土)	学園祭	学生が主体的に取り組み、社会人として必要な力を伸ばす	有志
令和8年	1月 9日 (火)	運動会	運動会	全学年
	1月24日 (金)	関東甲信地区日本語教育機関連絡協議会スピーチコンテスト	語学留学生による日本語弁論大会	全学年
	1月27日 (火)	神奈川県専修学校各種学校協会スピーチコンテスト	外国人留学生による日本語スピーチコンテスト	全学年
	1月30日 (金)	全国専門学校日本語教育協会	日本語学習外国人留学生 日本語弁論大会	全学年
	2月13日 (金)	学科旅行	富士急ハイランド	2年
	3月 6日 (金)	学習成果発表会	地域連携についてのプレゼンテーション	全学年
	3月13日 (金)	卒業証書授与式	卒業式	全学年

(2) 課外活動 (令和7年度)

<ボランティア活動>

ボランティア	活動内容
CEDEC ボランティアスタッフ	CEDEC の運営ボランティア
地域清掃活動 (国際情報ビジネス学科)	浅間神社例大祭後の町内清掃ボランティア

6. 学生への生活支援

(1) アパート・学生寮の紹介

遠隔地から入学する学生に対し、安心・安全に学校生活が送れるようにアパート、マンション、提携学生寮等の紹介を行なっています。

①学生寮の提携先

- ・伊藤忠アーバンコミュニティ株式会社
- ・株式会社共立メンテナンス
- ・株式会社オークハウス
- ・住友林業レジデンシャル株式会社

②アパート・マンション仲介業者

- ・株式会社ミニミニ神奈川
- ・株式会社エイブル

(2) きめ細かい学生指導体制

学生支援については、生活指導および進路指導とあわせて、学生の適性や考え方を把握し、きめ細かな指導を行っています。その方法として、担任が定期的な個別面談を行い、生活面のサポートをしています。また就職支援においては、就職課の教員がキャリア相談を行い、選定企業の相談や試験対策など実施しています。その他、学生個人カルテを作成し、学生の状況を教員全員で把握しながらサポートしています。さらに専任のカウンセラーにより個別の面談も実施しており、年度の初めには健康調査を行い、メンタル面や対人面でサポートが必要な学生に対し、専任のカウンセラーと相談しながら、適宜面談を実施しています。

(3) 学費サポート

①さまざまな学費減免を伴った入試制度を設定

特別奨学生入試、高校推薦入試、AO入試、高校既卒者応援入試、特別紹介入試など、学費減免を伴った入試制度を用意しています。入学相談室担当者との面談により、受験生に合った入試制度の紹介を提案しています。

②学費納入サポート

学費分納制度や奨学金制度、教育ローンを活用した学費納入方法を複数設定しています。また、学生の状況に合わせて、担当者と学生(その保護者)と一緒に、無理のない学費納入計画を作成し、学生が安心して授業に取り組める工夫をしています。

7. 学生納付金・就学支援

(1) 令和8年度学生納付金

ゲームクリエイター学科、デザイン学科、ITエンジニア学科
1年次は4回分納可、2年次(3年次)は3回分納可

	入学金	授業料	施設維持費	実習費	合計
1年次	200,000 円	600,000 円	180,000 円	280,000 円	1,260,000 円
2年次 (3年次)		600,000 円	240,000 円	310,000 円	1,150,000 円

※上記学納金その他、教科書、教材費、研修旅行費等必要に応じて徴収いたします。(年度末精算)

・入学選考料 全学科 15,000 円

(2) 奨学金等就学支援制度 ※⑧以外は選考料免除

①「特別奨学生入試」

将来の自分のために頑張る高校生を応援する制度で、選考結果に応じて選考料および一定の学生納付金を減免致します。本校入学決定前でも受験が可能で、合否確認後に入学を決定することができます。

選考試験の結果、優秀と認められた場合は、合格区分に応じて初年度学生納付金より 60 万円から 3 万円まで免除があります。

②「高校推薦入試（公募制）」

本校を第一志望とし、在学・卒業校から推薦を受けられる方のための入試制度です。高校等の推薦基準を満たし、選考試験の結果、合格の場合は、入学金の一部を免除しています。

③「指定校推薦入試」

本校を第一志望とし、本校と指定校提携を結んでいる高校において推薦を受けられる方のための入試制度です。選考試験の結果、合格の場合は、入学金の一部を免除されます。

④「AO 入試」

本校が求める学生像を理解し、入学の目的が明確な方を評価する制度です。期間内にエントリーシートを提出し、選考試験の結果、優秀と認められた場合、入学金の一部免除があります。

⑤「高校既卒者応援入試」

すでに高校を卒業された方のみを対象(大学生、専門学校生、社会人、フリーターの方)

高校等の既卒者で、将来の自分のために頑張る人を応援する制度です。選考試験の結果、優秀と認められた場合は、合格区分に応じて初年度学生納付金より 20 万円から 3 万円まで免除があります。

⑥「商業教育振興会推薦入試」

神奈川県商業教育振興会加盟校の在校生で、学習意欲の高い方に選考料と学生納付金の一部を免除する制度です。合格すると入学金より 10 万円の免除があります。

⑦「定通教育振興会推薦入試」

神奈川県の定時制、通信制で、上記振興会に加盟する高校に在籍する方で、学習意欲の高い方に選考料と学生納付金の一部を免除する制度です。合格すると入学金より 10 万円の免除があります。

⑧「特別紹介入試」

本校卒業生・在校生の息子・兄弟・姉妹の方で当該入試制度を利用され、合格すると入学金より 10 万円の免除があります。

8. 財務状況

令和 7 年度
資 金 収 支 計 算 書
自 令和 7 年 4 月 1 日
至 令和 8 年 3 月 3 1 日

(単位 円)

収入の部		支出の部	
科 目	決 算	科 目	決 算
学生生徒納付金収入	328,425,833	人 件 費 支 出	202,084,491
手 数 料 収 入	8,645,550	教育研究用経費支出	83,889,650
寄 付 金 収 入	0	管理用経費支出	86,166,724
補 助 金 収 入	50,753,309	収益事業経費支出	0
資 産 売 却 収 入	0	設備関係支出	7,645,018
附帯事業・収益事業収入	30,473,800	資産運用支出	205,941,671
雑 収 入	7,961,958	その他の支出	84,330,797
受取利息・配当金収入	2,128,441	(予 備 費)	0
借 入 金 等 収 入	0	資金支出調整勘定	△ 13,746,196
前 受 金 収 入	222,490,276	翌年度繰越支払資金	932,534,358
そ の 他 の 収 入	80,557,458	支 出 の 部 合 計	1,588,846,513
資金収入調整勘定	△ 208,620,809		
前年度繰越支払資金	1,066,030,697		
収 入 の 部 合 計	1,588,846,513		

令和 7 年度
貸 借 対 照 表
令和 8 年 3 月 3 1 日
(単位 円)

資産の部		負債の部	
科 目	金 額	科 目	金 額
固 定 資 産	2,121,434,188	固 定 負 債	34,984,100
流 動 資 産	934,142,389	流 動 負 債	288,744,955
資 産 の 部 合 計	3,055,576,577	負 債 の 部 合 計	323,729,055
		純資産の部	
		科 目	金 額
		基 本 金 の 部 合 計	2,244,047,432
		翌 年 度 繰 越 収 支 差 額	487,800,090
		純 資 産 の 部 合 計	2,731,847,522
		負 債 及 び 純 資 産 の 部 合 計	3,055,576,577

令和 7 年度
事業活動収支計算書
自 令和 7 年 4 月 1 日
至 令和 8 年 3 月 31 日

(単位 円)

事業活動収入の部		事業活動支出の部	
科 目	決 算	科 目	決 算
教育活動収支	学生生徒納付金	人件費	205,052,501
	手数料	教育研究用経費	100,248,804
	寄付金	管理経費	90,704,677
	経常費等補助金	徴収不能額	0
	付随事業収入		
	雑収入		
	教育活動収入計	教育活動支出計	396,005,982
教育活動収支差額			960,068
教育活動外収支	受取利息・配当金	借入金等利息	0
	その他の教育活動外収入	その他の教育活動外支出	34,903
	教育活動外収入計	教育活動外支出計	34,903
教育活動外収支差額			31,425,438
経常収支差額			32,385,506
特別収支	資産売却差額	資産処分差額	0
	その他の特別収入	その他の特別支出	1,435,809
	特別収入計	特別支出計	1,435,809
特別収支差額			△ 1,435,809
【予備費】			0
基本金組入前当年度収支差額			30,949,697
基本金組入れ額合計			△ 13,645,018
当年度収支差額			17,304,679
前年度繰越収支差額			470,495,411
基本金取崩額			0
翌年度繰越収支差額			487,800,090
(参考)			
事業活動収入計			428,426,391
事業活動支出計			397,476,694

9. 学校関係者評価

学校関係者評価は、「専修学校における学校評価ガイドライン」に則って実施することを基本方針とし、評価結果は、アーツカレッジヨコハマWebサイトにて公開しています。

URL https://www.kccollege.ac.jp/other/img/pdf/r07_evaluation02.pdf

10. 留学生の受入

(1) 募集学科

①ゲームクリエイター学科（令和9年度より学科名変更）、デザイン学科、ITエンジニア学科

※日本人学生が在籍している学科に入学し、同じ授業を受けます。

②国際情報ビジネス学科

③日本語学科

※日本での生活と進学に必要な日本語力を学びます。

(2) 入学資格

①母国において通常の課程による12年間の学校教育を修了していること。

②日本語学校等で12カ月以上の日本語教育を受けていること。あるいは日本語能力試験N2またはN1合格者または、日本留学試験において「日本語」科目の合計が200点以上であること。

③国民健康保険に加入していること。

④在籍している学校において出席率（時間数）が90%以上であること。

⑤日本国籍を有しない者で、かつ日本における出入国管理及び難民認定法別表第一の在留資格において「留学」を有する学生であること。

(3) 入学手続き

①入学願書受付期間 9月1日～3月中旬(定員になり次第受付終了)

②上記受付期間内に入学願書、母国での最終学歴の卒業証明書および成績証明書、写真、日本語を学習した学校の証明書、日本語能力試験の受験証明、課税証明書、パスポート、在留カード等必要書類を提出

③日本語筆記試験、面接、書類にて選考※デザイン学科は技術試験あり

④本校より合格通知書、入学手続き書類を送付

⑤合格通知書期日より14日以内に学費を納入、および誓約書を提出

⑥本校より入学許可書を送付

※その他、ビザ更新手続きについては、個別に対応いたします。

(4) 令和8年度留学生納付金

ゲームクリエイター学科、デザイン学科、ITエンジニア学科

1年次は4回分納可、2年次(3年次)は3回分納可

	入学金	授業料	施設維持費	実習費	合計
1年次	200,000 円	600,000 円	180,000 円	280,000 円	1,260,000 円
2年次 (3年次)		600,000 円	240,000 円	310,000 円	1,150,000 円

※上記学納金その他、教科書、教材費、研修旅行費等必要に応じて徴収いたします。(年度末精算)

国際情報ビジネス学科
2回分納可

	入学金	授業料	実習費	施設維持費	合計
1 年次	100,000 円	420,000 円	70,000 円	70,000 円	660,000 円
2 年次		420,000 円	170,000 円	70,000 円	660,000 円

※上記学納金その他、教材費、災害傷害保険料、研修旅行費等必要に応じて徴収いたします。

日本語学科
2回分納可

	入学金	授業料	施設費	教材費	合計
1 年次	100,000 円	530,000 円	60,000 円	60,000 円	750,000 円
2 年次		530,000 円	60,000 円	60,000 円	650,000 円

・入学選考料

ゲームクリエイター学科・デザイン学科・IT エンジニア学科・国際情報ビジネス学科

15,000 円

日本語学科

20,000 円

(5) 就学支援

①下記の対象学科の留学生に対する、学費等免除制度の種類は次のとおりとする。

(ア)「留学生入学時支援制度」

対 象 学 科：ゲームクリエイター学科（令和 9 年度より学科名変更）・デザイン学科・IT エンジニア学科

選考対象者：対象学科入学時の留学生

選 考 方 法：書類選考、筆記試験および面接による選考

免 除 額：入学金 200,000 円 授業料 100,000 円

(イ)「留学生支援制度」

対 象 学 科：ゲームクリエイター学科（令和 9 年度より学科名変更）・デザイン学科・IT エンジニア学科

選考対象者：対象学科の学生で日本語能力試験もしくは日本留学試験合格者

選 考 方 法：日本語能力試験および日本留学試験の合格証による選考

2 学年・3 学年継続条件 前年度の出席率 90%以上

※3 月 31 日時点での取得状況により 2 学年・3 学年も対象となる

免 除 額：日本語能力試験 N1 合格、日本留学試験 260 点 授業料 200,000 円

日本語能力試験 N2 合格、日本留学試験 200 点 授業料 100,000 円

(ウ)「出席率優秀者支援制度」

対 象 学 科：ゲームクリエイター学科（令和 9 年度より学科名変更）・デザイン学科・IT エンジニア学科

選考対象者：対象学科の 2 学年・3 学年の留学生

選考方法：前年度の出席率 90%以上

免除額：授業料 100,000 円

②国際情報ビジネス学科の留学生に対する、学費等免除制度の種類は次のとおりとする。

(ア)「指定校推薦入試制度」

対象学科：国際情報ビジネス学科

選考対象者：本校が指定する学校の在学中で指定校校長の推薦がある対象学科入学の留学生

選考方法：書類選考、面接

免除額：入学選考料 15,000 円 入学金 35,000 円

(イ)「JLPT 奨学金制度」

対象学科：国際情報ビジネス学科

選考対象者：対象学科入学の留学生

選考方法：日本語能力試験および日本語教育機関での出席率 95%以上

免除額：日本語能力試験 N1 合格 授業料 50,000 円

日本語能力試験 N2 合格 授業料 20,000 円

③日本語学科の留学生に対する、学費等免除制度の種類は次のとおりとする。

(ア)「入学支援制度」

対象学科：日本語学科

選考対象者：対象学科入学の留学生

選考方法：オープンキャンパス等参加者

免除額：入学選考料 20,000 円

(イ)「JLPT 奨学金制度」

対象学科：日本語学科

選考対象者：対象学科入学の留学生

選考方法：日本語能力試験

免除額：日本語能力試験 N4 合格 授業料 50,000 円