

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	アーツカレッジヨコハマ
設置者名	学校法人 情報文化学園

1. 財務諸表等

財務諸表等	公表方法
貸借対照表	https://www.kccollege.ac.jp/pdf/r03_evaluation03.pdf
収支計算書又は損益計算書	https://www.kccollege.ac.jp/pdf/r03_evaluation03.pdf
財産目録	学校内事務所にて保管。請求があれば閲覧可能。
事業報告書	学校内事務所にて保管。請求があれば閲覧可能。
監事による監査報告（書）	学校内事務所にて保管。請求があれば閲覧可能。

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	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	2835 単位時間/単位	540 単位時間 /単位	2295 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			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	
105人		103人	8人	7人	9人	16人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 各学年ともにゲーム制作の基礎をかため、演習中心で授業を行っている。年間で個人制作やチーム制作にかかる時間数を確保しており、時期により外部へのコンテスト作品の制作を行っている。また、学期ごとに企業連携講座を入れ、学生たちの作品に対して評価をいただく機会を得ている。
成績評価の基準・方法
（概要） 成績表：有 成績評価は、期末試験等の成績、平常の成績およ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、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は不合格となります。

卒業・進級の認定基準
(概要) 各学年の教育課程の修了は、期末試験等により成績評価を行い、その評価に基づいて修了課程の認定を行う。生徒が所定の全教育課程を修了したと認められるときは、卒業証書を授与する。さらに各学科において本校の定める進級・卒業要件である単位時間を満たしていることが必要である。
卒業要件 学科の教育課程に定められた必修科目（選択必修科目を含む）のうち卒業学年までに履修しなければならない科目を合格（成績評価がC以上）すること。卒業要件に該当しなければその学年を再履修する。
進級要件 学科の教育課程に定められた必修科目（選択必修科目を含む）のうち当該学年までに履修しなければならない科目を合格（成績評価がC以上）すること。
学修支援等
(概要) クラス担任制：有 個別相談・指導等の対応 電話・メールでの連絡、個人面談、保護者連携、出席管理、カウンセリング

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
33人 (100%)	0人 (0%)	31人 (93.9%)	2人 (6.1%)
(主な就職、業界等) 株式会社バイキング、有限会社ランカース、株式会社フレームハーツ			
(就職指導内容) 面接練習、個別相談、授業内での指導、学内企業セミナーの実施			
(主な学修成果（資格・検定等）) なし			
(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
104人	7人	6.7%
(中途退学の主な理由) 健康上の理由、経済的理由		
(中退防止・中退者支援のための取組) 電話・メールでの連絡、個人面談、保護者連携、出席管理、カウンセリング		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業		工業専門課程	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	1890 単位時間/単位	1350 単位時間 /単位	540 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			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	
70人		55人	2人	4人	4人	8人	

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>年間で基礎画力をあげるため、デッサンの授業を強化している。課題制作を多く取り入れている。外部へのコンテストや企業から評価をいただく機会を設け、クリエイターとして活躍できるよう、画力の向上をめざすことができるように授業を年間で構成している。</p>
成績評価の基準・方法
<p>(概要)</p> <p>成績表：有</p> <p>成績評価は、期末試験等の成績、平常の成績およ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、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は不合格となります。</p>
卒業・進級の認定基準
<p>(概要)</p> <p>各学年の教育課程の修了は、期末試験等により成績評価を行い、その評価に基づいて修了課程の認定を行う。生徒が所定の全教育課程を修了したと認められるときは、卒業証書を授与する。さらに各学科において本校の定める進級・卒業要件である単位時間を満たしていることが必要である。</p> <p>卒業要件</p> <p>学科の教育課程に定められた必修科目（選択必修科目を含む）のうち卒業学年までに履修しなければならない科目を合格（成績評価がC以上）すること。卒業要件に該当しなければその学年を再履修する。</p> <p>進級要件</p> <p>学科の教育課程に定められた必修科目（選択必修科目を含む）のうち当該学年までに履修しなければならない科目を合格（成績評価がC以上）すること。</p>
学修支援等
<p>(概要)</p> <p>クラス担任制：有</p> <p>個別相談・指導等の対応</p> <p>電話・メールでの連絡、個人面談、保護者連携、出席管理、カウンセリング</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
25人 (100%)	0人 (0%)	21人 (84%)	4人 (16%)
(主な就職、業界等) 株式会社 Colorful Palette、株式会社旭プロダクション、株式会社セカンド・サイド			
(就職指導内容) 面接練習、個別相談、授業内での指導、学内企業セミナーの実施			
(主な学修成果（資格・検定等）) デザ魂 夏休みこどもイラスト 優秀賞3名 デザ魂 自然を楽しむ！キャンプイラスト 優秀賞2名 デザ魂 2021年度ハロウィンイラスト 優秀賞2名 デザ魂 ジュエリー装着イメージイラスト 優秀賞1名 デザ魂 【2022年度】お正月干支イラスト 優秀賞4名 SEGA ぶよぶよポータルサイトファンアート 入賞1名 XP-PEN 2021年パッケージデザインイラストコンテスト 優秀賞1名 SEGA ソニックチャンネルファンアート 入賞1名			
(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
49人	4人	8.2%
(中途退学の主な理由) 健康上の理由、経済的理由		
(中退防止・中退者支援のための取組) 電話・メールでの連絡、個人面談、保護者連携、出席管理、カウンセリング		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
商業実務		商業実務専門課程	情報処理学科	○	—		
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	1890 単位時間/単位	1140 単位時間/単位	750 単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位
			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	
50人		46人	5人	4人	5人	9人	

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>世の中を便利にするためのシステム開発をめざし、1年次からプログラミングの基礎を学び、開発実習に力を入れる授業を取り入れている。またシステムの設計や構築がしっかりできる人材の育成をめざし、授業計画にそれを反映させている。さらに外部へのコンテストや企業連携講座での外部評価をもらいながら、年間を通して開発者の育成に取り組んでいる。</p>
成績評価の基準・方法
<p>（概要）</p> <p>成績表：有</p> <p>成績評価は、期末試験等の成績、平常の成績およ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、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は不合格となります。</p>
卒業・進級の認定基準
<p>（概要）</p> <p>各学年の教育課程の修了は、期末試験等により成績評価を行い、その評価に基づいて修了課程の認定を行う。生徒が所定の全教育課程を修了したと認められるときは、卒業証書を授与する。さらに各学科において本校の定める進級・卒業要件である単位時間を満たしていることが必要である。</p> <p>卒業要件</p> <p>学科の教育課程に定められた必修科目（選択必修科目を含む）のうち卒業学年までに履修しなければならない科目を合格（成績評価がC以上）すること。卒業要件に該当しなければその学年を再履修する。</p> <p>進級要件</p> <p>学科の教育課程に定められた必修科目（選択必修科目を含む）のうち当該学年までに履修しなければならない科目を合格（成績評価がC以上）すること。</p>
学修支援等
<p>（概要）</p> <p>クラス担任制：有</p> <p>個別相談・指導等の対応</p> <p>電話・メールでの連絡、個人面談、保護者連携、出席管理、カウンセリング</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%)	13人 (92.9%)	1人 (7.1%)
<p>（主な就職、業界等）</p> <p>株式会社メディアネットワーク、株式会社株式会社 Polestar-ID、株式会社デジタルワークスエンターテインメント</p>			
<p>（就職指導内容）</p> <p>面接練習、個別相談、授業内での指導、学内企業セミナーの実施</p>			
<p>（主な学修成果（資格・検定等））</p> <p>基本情報技術者試験 5名合格</p> <p>学生 IT コンテスト 2021 入賞</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
41人	4人	9.8%
(中途退学の主な理由) 健康上の理由、経済的理由		
(中退防止・中退者支援のための取組) 電話・メールでの連絡、個人面談、保護者連携、出席管理、カウンセリング		

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)
ゲームクリエイター学科	200,000 円	530,000 円	460,000 円	施設費 180,000 円 実習費 280,000 円
デザイン学科	200,000 円	530,000 円	460,000 円	施設費 180,000 円 実習費 280,000 円
情報処理学科	200,000 円	530,000 円	460,000 円	施設費 180,000 円 実習費 280,000 円
	円	円	円	
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) URL : https://www.kccollege.ac.jp/pdf/r02_evaluation01.pdf		
学校関係者評価の基本方針 (実施方法・体制) 本校と密接に関係する学校外関係者が、本校の実施した自己評価結果を踏まえた教育活動、学校運営等に係る現状の課題を共有し、今後の改善方策等について、学校関係者評価委員会を通じて助言等を行い、広く公表するとともに、本校が実施する自己評価の改善方策の検討においてこの助言を活用し、重点目標の設定や具体的取組の改善を図るものとする。また、学校関係者評価は、「私立専門学校等評価研究機構 専門学校等評価基準」の評価項目を使用し、評価結果はWeb サイトへ掲載する。		
学校関係者評価の委員		
所属	任期	種別
有限会社熱中日和	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日	企業等役員
株式会社ビーダッシュ	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日	企業等役員
株式会社ネットフォレスト	令和3年4月1日～ 令和5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) URL : https://www.kccollege.ac.jp/pdf/r02_evaluation02.pdf		
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)

URL : <https://www.kccollege.ac.jp/>