

# 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

教育目的、教育方針を達するために、教育の基盤である考え方（教育理念）を明示し、教職員、学生はよく理解し、行動することが必要です。本校では4つの理念を掲げています。

#### 【1】意識改革

子供の時代から大人の時代への意識改革を行います。社会参画意識とは「自分が社会そのものである。自分が良くなれば社会が良くなる。自分のために社会のため未来のため、そして、・・・日本は良くなる。」という意識を育成します。

例えば、子供の意識で「他人に迷惑をかけていないから何をしても良い」という意識から、「社会の善し悪しは自分にある。自分が良くなれば社会も良くなる。」という大人の意識への変革を育成します。

人生の主役は自分であること、未知なる自分を発見し、自己の成長に喜びを感じられるような学生生活を送っていただく。そのためにいろんな事へチャレンジできるようにします。

意識が変われば言葉が変わります。言葉が変われば行動が変わります。行動が変われば結果が変わります。そして幸せを感じられるようになります。

#### 【2】自己開発

学生は、本校において、自己開発を行います。教育目的である、専門教育から労働能力等を、社会人養成教育から社会で生きる力（問題解決力、人間関係能力、社会参画意識等）を習得します。本校では、能力開発に限らず、他律から自律への意識開発をも含めます。

#### 【3】機会と良質の刺激の提供

私たちは学生に教育する際に心得ていなければならないものがあります。それは、学生を育成するため、機会の提供と良質の刺激の提供です。学生に対して、自己責任感を育成するため、自分のためにチャンスは自分で掴むトレーニングの機会、そして、自己成長できる機会を提供します。また、良質の刺激を提供して学生の夢実現へ向けて、強力な支援を行います。

#### 【4】意識の高揚

学習意欲をあげてこそ、学習効果が高まります。また、「自信がない」という学生が多く存在します。そこで必要なのが意識の高揚です。

そのため、「一所懸命」に取り組むことが大切であることを教えます。結果の良し悪しを気にする前に、取り組んでいる過程において一所懸命であることの大切さを体感することが必要です。それにより、自分に対してやり遂げたという自信と、他人からは取り組む姿勢から信頼が得られることとなります。

## ②学園スローガン

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

### ・ パーソナルプロデュース

学生個々の特性を把握し、一人ひとりの強みとその特性を伸ばしていく本校独自の教育方針を「パーソナルプロデュース」と呼びます。理想の職業人を定義して、そのために必要な基準項目をクリアできているかをはかり、個々の強みや特性および改善点を把握したうえで、どこまで教え育てることができたのかを確認し次のステップに導いていきます。

さらに「パーソナルカルテ」を利用し、個人の能力や特性を管理しています。これにより強みを伸ばし、教員と学生がともに目標を把握した上で次のステップに向けた指導をしていきます。

### ・ アーツラーニングメソッド

アーツラーニングメソッドという本校独自の実践型の教育方法で「実演」「訓練」「実践」を繰り返し行い、何度もトレーニングすることで技術を定着させます。業界経験豊富な講師が指導することで、より理解度が高まります。そして実際に企業から依頼を受けて取り組む「企業連携プロジェクト」や「イベント出展」など学生が身につけた技術を活かせる教育プログラムを実践しています。それによりプロとして社会のステージにたつことができる職業人を育成しています。

## (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 孝雄

・ アーツカレッジヨコハマ 校長 四方 智治

・ 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 <http://www.kccollege.ac.jp> e-mail [master@kccollege.ac.jp](mailto:master@kccollege.ac.jp)

#### (4) 学校の沿革

年 月	沿 革
昭和58年4月	神奈川県知事の認可を得、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開校 第1期生入学 情報処理科（2年制）・英文情報秘書科（2年制）
昭和60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
昭和62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
平成3年4月	横浜市西区浅間町二丁目105番地8に移転
平成7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
平成7年8月	ネットワークカーズジャパン（パシフィコ横浜）に出展
平成8年4月	ノートパソコンの全学生への貸与開始
平成9年4月	英文情報秘書科を情報秘書科（2年制）に科名変更
平成10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
平成10年8月	K C C o l l e g e S u m m e r F e s t a（相鉄ジョイナス）開催
平成12年3月	C E S A（社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）加盟 東京ゲームショー（幕張メッセ）に初出展
平成13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・ネットワークングアカデミー・プログラム提携校となる
平成13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
平成15年4月	ネットワークシステム科を3年制に改新
平成18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
平成18年7月	情報処理国家試験の午前試験を免除する講座（C I W）の開設を認定される
平成19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」に校名変更
平成21年4月	学科体制を刷新。ゲームクリエイター学科（3年制）、デザイン学科（2年制） 情報処理科（2年制）の3学科体制となる
平成23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 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） 情報処理科（2年制）と併せ、4学科体制となる
平成26年4月	留学生のための国際情報ビジネス学科（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） 情報処理科（2年制）、実践研究学科（1年制）と併せ、5学科体制となる
平成27年2月	ゲームクリエイター学科、デザイン学科、情報処理科の3学科が職業実践専門課程の認定を文部科学省より受ける。

## 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	40名
収容定員	120名
在籍者数 平成29年5月1日	1年生 22名
	2年生 24名
	3年生 23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
ゲームクリエイトⅠ	1年次	必	120
ゲームクリエイトⅡ	1年次	必	120
ゲームクリエイトⅢ	1年次	必	120
2DCG 基礎Ⅰ	1年次	必	30
2DCG 基礎Ⅱ	1年次	必	30
2DCG 基礎Ⅲ	1年次	必	30
ゲーム概論Ⅰ	1年次	必	30
ゲーム概論Ⅱ	1年次	必	30
ゲーム概論Ⅲ	1年次	必	30
プログラム基礎Ⅰ	1年次	必	30
プログラム基礎Ⅱ	1年次	必	30
プログラム基礎Ⅲ	1年次	必	30
プレゼンテーション基礎Ⅰ	1年次	必	30
プレゼンテーション基礎Ⅱ	1年次	必	30
プレゼンテーション基礎Ⅲ	1年次	必	30
3DCG 基礎Ⅰ	1年次	必	30
3DCG 基礎Ⅱ	1年次	必	30
3DCG 基礎Ⅲ	1年次	必	30

PC オペレーションⅠ	1年次	必	30
PC オペレーションⅡ	1年次	必	30
PC オペレーションⅢ	1年次	必	30
スキルアップ講座Ⅰ	1年次	必	45
グループ制作Ⅰ	2年次	必	90
ゲームエンジンⅠ	2年次	必	90
ゲームエンジンⅡ	2年次	必	90
ゼミ研Ⅰ	2年次	必	45
ゼミ研Ⅱ	2年次	必	45
ゼミ研Ⅲ	2年次	必	45
ゲームサウンドⅠ	2年次	必	30
ゲームサウンドⅡ	2年次	必	30
ゲームサウンドⅢ	2年次	必	30
一般教養Ⅰ	2年次	必	30
一般教養Ⅱ	2年次	必	30
一般教養Ⅲ	2年次	必	30
就職導入講座Ⅰ	2年次	必	30
就職導入講座Ⅱ	2年次	必	30
就職導入講座Ⅲ	2年次	必	30
スキルアップ講座Ⅱ	2年次	必	45
ゲーム数学・物理Ⅰ	2年次	必選A	30
ゲーム数学・物理Ⅱ	2年次	必選A	30
ゲーム数学・物理Ⅲ	2年次	必選A	30
プログラミング応用Ⅰ	2年次	必選A	30
プログラミング応用Ⅱ	2年次	必選A	30
プログラミング応用Ⅲ	2年次	必選A	30
コンピュータ概論Ⅰ	2年次	必選A	30
ネットワーク構築Ⅰ	2年次	必選A	30
ネットワーク構築Ⅱ	2年次	必選A	30
デッサンⅠ	2年次	必選B	30
デッサンⅡ	2年次	必選B	30
デッサンⅢ	2年次	必選B	30
CG 応用Ⅰ	2年次	必選B	30
CG 応用Ⅱ	2年次	必選B	30
CG 応用Ⅲ	2年次	必選B	30
デザインワークⅠ	2年次	必選B	30
デザインワークⅡ	2年次	必選B	30

デザインワークⅢ	2年次	必選B	30
ゲームプランニングⅠ	2年次	必選C	30
ゲームプランニングⅡ	2年次	必選C	30
ゲームプランニングⅢ	2年次	必選C	30
プレゼンテーション応用Ⅰ	2年次	必選C	30
プレゼンテーション応用Ⅱ	2年次	必選C	30
プレゼンテーション応用Ⅲ	2年次	必選C	30
デザインワークⅠ	2年次	必選C	30
デザインワークⅡ	2年次	必選C	30
デザインワークⅢ	2年次	必選C	30
グループ制作Ⅱ	3年次	必	120
卒業研究Ⅰ	3年次	必	30
卒業研究Ⅱ	3年次	必	150
卒業研究Ⅲ	3年次	必	150
ゼミ研Ⅳ	3年次	必	45
ゼミ研Ⅴ	3年次	必	45
ゼミ研Ⅵ	3年次	必	45
WebプログラミングⅠ	3年次	必	30
WebプログラミングⅡ	3年次	必	30
WebプログラミングⅢ	3年次	必	30
ビジネスマナーⅠ	3年次	必	30
ビジネスマナーⅡ	3年次	必	30
ビジネスマナーⅢ	3年次	必	30
就職対策講座Ⅰ	3年次	必	15
就職対策講座Ⅱ	3年次	必	15
就職対策講座Ⅲ	3年次	必	15
スキルアップ講座Ⅲ	3年次	必	45
プログラミング実践Ⅰ	3年次	必選A	30
プログラミング実践Ⅱ	3年次	必選A	30
プログラミング実践Ⅲ	3年次	必選A	30
CG実践Ⅰ	3年次	必選B	30
CG実践Ⅱ	3年次	必選B	30
CG実践Ⅲ	3年次	必選B	30
プレゼンテーション実践Ⅰ	3年次	必選C	30
プレゼンテーション実践Ⅱ	3年次	必選C	30
プレゼンテーション実践Ⅲ	3年次	必選C	30

※卒業に必要な総時間数は、2,880時間

### ③時間割

ゲームクリエイター学科1年生  
平成29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	ゲームクリエイ I	ゲームクリエイ I	PCオペレーション I	プレゼンテーション基礎 I	ゲーム概論 I
2 10:35-11:45	科目名	ゲームクリエイ I	ゲームクリエイ I	PCオペレーション I	プレゼンテーション基礎 I	ゲーム概論 I
3 12:45-13:55	科目名	3DCG基礎 I	ゲームクリエイ I	2DCG基礎 I	プログラミング基礎 I	ゲームクリエイ I
4 14:05-15:15	科目名	3DCG基礎 I	ゲームクリエイ I	2DCG基礎 I	プログラミング基礎 I	ゲームクリエイ I
5 15:25-16:35	科目名					

平成29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	ゲームクリエイ II	ゲームクリエイ II	PCオペレーション II	プレゼンテーション基礎 II	ゲーム概論 II
2 10:35-11:45	科目名	ゲームクリエイ II	ゲームクリエイ II	PCオペレーション II	プレゼンテーション基礎 II	ゲーム概論 II
3 12:45-13:55	科目名	3DCG基礎 II (CG)	ゲームクリエイ II	2DCG基礎 II	プログラミング基礎 II (PG)	ゲームクリエイ II
4 14:05-15:15	科目名	3DCG基礎 II (CG)	ゲームクリエイ II	2DCG基礎 II	プログラミング基礎 II (PG)	ゲームクリエイ II
5 15:25-16:35	科目名					

平成29年度3学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	ゲームクリエイ III	ゲームクリエイ III	PCオペレーション III	プレゼンテーション基礎 III	ゲーム概論 III
2 10:35-11:45	科目名	ゲームクリエイ III	ゲームクリエイ III	PCオペレーション III	プレゼンテーション基礎 III	ゲーム概論 III
3 12:45-13:55	科目名	3DCG基礎 III (CG)	ゲームクリエイ III	2DCG基礎 III	プログラミング基礎 III (PG)	ゲームクリエイ III
4 14:05-15:15	科目名	3DCG基礎 III (CG)	ゲームクリエイ III	2DCG基礎 III	プログラミング基礎 III (PG)	ゲームクリエイ III
5 15:25-16:35	科目名					

ゲームクリエイター学科2年生  
平成29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	コンピュータ概論 I (PG) CG応用 I (CG)	プログラミング応用 I (PG) デザインワーク I (CG)	一般教養 I	グループ制作 I	グループ制作 I
2 10:35-11:45	科目名	コンピュータ概論 I (PG) CG応用 I (CG)	プログラミング応用 I (PG) デザインワーク I (CG)	一般教養 I	グループ制作 I	グループ制作 I
3 12:45-13:55	科目名	ゲーム数学・物理 I (PG) デッサン I (CG)	ゲームサウンド I	就職導入講座 I	ゼミ研 I	グループ制作 I
4 14:05-15:15	科目名	ゲーム数学・物理 I (PG) デッサン I (CG)	ゲームサウンド I	就職導入講座 I	ゼミ研 I	グループ制作 I
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研 I	

平成29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	ネットワーク構築 I (PG) CG応用 II (CG)	プログラミング応用 II (PG) デザインワーク II (CG)	一般教養 II	ゲームエンジン I	ゲームエンジン I
2 10:35-11:45	科目名	ネットワーク構築 I (PG) CG応用 II (CG)	プログラミング応用 II (PG) デザインワーク II (CG)	一般教養 II	ゲームエンジン I	ゲームエンジン I
3 12:45-13:55	科目名	ゲーム数学・物理 II (PG) デッサン II (CG)	ゲームサウンド II	就職導入講座 II	ゼミ研 II	ゲームエンジン I
4 14:05-15:15	科目名	ゲーム数学・物理 II (PG) デッサン II (CG)	ゲームサウンド II	就職導入講座 II	ゼミ研 II	ゲームエンジン I
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研 II	

平成29年度3学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	ネットワーク構築 II (PG) CG応用 III (CG)	プログラミング応用 III (PG) デザインワーク III (CG)	一般教養 III	ゲームエンジン II	ゲームエンジン II
2 10:35-11:45	科目名	ネットワーク構築 II (PG) CG応用 III (CG)	プログラミング応用 III (PG) デザインワーク III (CG)	一般教養 III	ゲームエンジン II	ゲームエンジン II
3 12:45-13:55	科目名	ゲーム数学・物理 III (PG) デッサン III (CG)	ゲームサウンド III	就職導入講座 III	ゼミ研 III	ゲームエンジン II
4 14:05-15:15	科目名	ゲーム数学・物理 III (PG) デッサン III (CG)	ゲームサウンド III	就職導入講座 III	ゼミ研 III	ゲームエンジン II
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研 III	

平成29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	プログラミング実践Ⅰ(PG) CG実践Ⅰ(CG) プレゼンテーション実践Ⅰ(PL)	グループ制作Ⅱ	卒業研究Ⅰ	グループ制作Ⅱ	グループ制作Ⅱ
2 10:35-11:45	科目名	プログラミング実践Ⅰ(PG) CG実践Ⅰ(CG) プレゼンテーション実践Ⅰ(PL)	グループ制作Ⅱ	卒業研究Ⅰ	グループ制作Ⅱ	グループ制作Ⅱ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策Ⅰ	WebプログラミングⅠ	ビジネスマナーⅠ	ゼミ研Ⅳ	グループ制作Ⅱ
4 14:05-15:15	科目名	就職対策Ⅰ	WebプログラミングⅠ	ビジネスマナーⅠ	ゼミ研Ⅳ	グループ制作Ⅱ
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研Ⅳ	グループ制作Ⅱ

平成29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	プログラミング実践Ⅱ(PG) CG実践Ⅱ(CG) プレゼンテーション実践Ⅱ(PL)	卒業研究Ⅱ	卒業研究Ⅱ	卒業研究Ⅱ	卒業研究Ⅱ
2 10:35-11:45	科目名	プログラミング実践Ⅱ(PG) CG実践Ⅱ(CG) プレゼンテーション実践Ⅱ(PL)	卒業研究Ⅱ	卒業研究Ⅱ	卒業研究Ⅱ	卒業研究Ⅱ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策Ⅱ	WebプログラミングⅡ	ビジネスマナーⅡ	ゼミ研Ⅴ	卒業研究Ⅱ
4 14:05-15:15	科目名	就職対策Ⅱ	WebプログラミングⅡ	ビジネスマナーⅡ	ゼミ研Ⅴ	卒業研究Ⅱ
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研Ⅴ	卒業研究Ⅱ

平成29年度3学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	プログラミング実践Ⅲ(PG) CG実践Ⅲ(CG) プレゼンテーション実践Ⅲ(PL)	卒業研究Ⅲ	卒業研究Ⅲ	卒業研究Ⅲ	卒業研究Ⅲ
2 10:35-11:45	科目名	プログラミング実践Ⅲ(PG) CG実践Ⅲ(CG) プレゼンテーション実践Ⅲ(PL)	卒業研究Ⅲ	卒業研究Ⅲ	卒業研究Ⅲ	卒業研究Ⅲ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策Ⅲ	WebプログラミングⅢ	ビジネスマナーⅢ	ゼミ研Ⅵ	卒業研究Ⅲ
4 14:05-15:15	科目名	就職対策Ⅲ	WebプログラミングⅢ	ビジネスマナーⅢ	ゼミ研Ⅵ	卒業研究Ⅲ
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研Ⅵ	卒業研究Ⅲ

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となります。

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 2880時間 192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となります。

【進級時】 ゲームクリエイター学科 1年次 945時間 63単位 2年次 990時間 66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となります。



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
CGクリエイター試験	CG-ARTS教会

⑥資格取得、検定資格合格実績（平成 29 年度）

資格・検定試験名	受験者数	合格者数	合格率(%)
CGクリエイター試験	19	14	73.7%

⑦卒業生数、卒業後の進路（平成 29 年度）

- (ア) 平成 29 年度卒業生数 23 名
- (イ) 平成 29 年度進路状況 就職 20 名 進学 0 名 その他 3 名
- (ウ) 平成 29 年度主な就職先  
株式会社 media it / 株式会社シャルーン

(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	工業課程	
学科名	デザイン学科	
昼夜の別	昼間制	
入学定員	40名	
収容定員	80名	
在籍者数 平成29年5月1日	1年生	34名
	2年生	31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
イラストレーション基礎Ⅰ	1年次	必	30
イラストレーション基礎Ⅱ	1年次	必	30
イラストレーション基礎Ⅲ	1年次	必	30
キャラクターデザインⅠ	1年次	必	30
キャラクターデザインⅡ	1年次	必	30
キャラクターデザインⅢ	1年次	必	30
デッサン基礎Ⅰ	1年次	必	30

デッサン基礎Ⅱ	1年次	必	30
デッサン基礎Ⅲ	1年次	必	30
デッサン応用Ⅰ	1年次	必	60
デッサン応用Ⅱ	1年次	必	60
デッサン応用Ⅲ	1年次	必	60
デザイン基礎Ⅰ	1年次	必	30
デザイン基礎Ⅱ	1年次	必	30
デザイン基礎Ⅲ	1年次	必	30
作品制作Ⅰ	1年次	必	30
作品制作Ⅱ	1年次	必	30
作品制作Ⅲ	1年次	必	30
人体作画Ⅰ	1年次	必	30
人体作画Ⅱ	1年次	必	30
人体作画Ⅲ	1年次	必	30
ゼミ研Ⅰ	1年次	必	45
ゼミ研Ⅱ	1年次	必	45
ゼミ研Ⅲ	1年次	必	45
スキルアップ講座Ⅰ	1年次	必	45
アニメーション基礎Ⅰ	1年次	必選A	30
アニメーション基礎Ⅱ	1年次	必選A	30
アニメーション基礎Ⅲ	1年次	必選A	30
マンガ基礎Ⅰ	1年次	必選B	30
マンガ基礎Ⅱ	1年次	必選B	30
マンガ基礎Ⅲ	1年次	必選B	30
デザイン応用Ⅰ	2年次	必	60
デザイン応用Ⅱ	2年次	必	60
デザイン応用Ⅲ	2年次	必	60
作品制作Ⅳ	2年次	必	30
作品制作Ⅴ	2年次	必	30
作品制作Ⅵ	2年次	必	30
卒業制作Ⅰ	2年次	必	60
卒業制作Ⅱ	2年次	必	60
卒業制作Ⅲ	2年次	必	60
就職対策講座Ⅰ	2年次	必	15
就職対策講座Ⅱ	2年次	必	15
就職対策講座Ⅲ	2年次	必	15
ゼミ研Ⅳ	2年次	必	45

ゼミ研V	2年次	必	45
ゼミ研VI	2年次	必	45
スキルアップ講座II	2年次	必	45
アニメーション応用I	2年次	必選A	60
アニメーション応用II	2年次	必選A	60
アニメーション応用III	2年次	必選A	60
イラストレーション応用I	2年次	必選A	30
イラストレーション応用II	2年次	必選A	30
イラストレーション応用III	2年次	必選A	30
マンガ応用I	2年次	必選B	90
マンガ応用II	2年次	必選B	90
マンガ応用III	2年次	必選B	90

※卒業に必要な総時間数は、1,935時間

### ③時間割

デザイン学科1年生

平成29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	作品制作I	デッサンI	イラストレーション基礎I	人体作画I	デッサンI
2 10:35-11:45	科目名	作品制作I	デッサンI	イラストレーション基礎I	人体作画I	デッサンI
3 12:45-13:55	科目名	デザイン基礎I	デッサンI	就職導入I	ゼミ研I	アニメーション基礎I(CA) マンガ基礎I(MI)
4 14:05-15:15	科目名	デザイン基礎I	デッサンI	就職導入I	ゼミ研I	アニメーション基礎I(CA) マンガ基礎I(MI)
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研I	

平成29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	作品制作II	デッサンII	イラストレーション基礎II	人体作画II	デッサンII
2 10:35-11:45	科目名	作品制作II	デッサンII	イラストレーション基礎II	人体作画II	デッサンII
3 12:45-13:55	科目名	デザイン基礎II	デッサンII	就職導入II	ゼミ研II	アニメーション基礎II(CA) マンガ基礎II(MI)
4 14:05-15:15	科目名	デザイン基礎II	デッサンII	就職導入II	ゼミ研II	アニメーション基礎II(CA) マンガ基礎II(MI)
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研II	

平成29年度3学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	作品制作III	デッサンIII	イラストレーション基礎III	人体作画III	デッサンIII
2 10:35-11:45	科目名	作品制作III	デッサンIII	イラストレーション基礎III	人体作画III	デッサンIII
3 12:45-13:55	科目名	デザイン基礎III	デッサンIII	就職導入III	ゼミ研III	アニメーション基礎III(CA) マンガ基礎III(MI)
4 14:05-15:15	科目名	デザイン基礎III	デッサンIII	就職導入III	ゼミ研III	アニメーション基礎III(CA) マンガ基礎III(MI)
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研III	

デザイン学科2年生

平成29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	デッサン応用Ⅰ	卒業制作Ⅰ	作品制作Ⅳ	イラストレーション応用Ⅰ	卒業制作Ⅰ
2 10:35-11:45	科目名	デッサン応用Ⅰ	卒業制作Ⅰ	作品制作Ⅳ	イラストレーション応用Ⅰ	卒業制作Ⅰ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策Ⅰ	アニメーション応用Ⅰ(CA) マンガ応用Ⅰ(MI)	アニメーション応用Ⅰ(CA) マンガ応用Ⅰ(MI)	ゼミ研Ⅳ	デザイン応用Ⅰ
4 14:05-15:15	科目名	就職対策Ⅰ	アニメーション応用Ⅰ(CA) マンガ応用Ⅰ(MI)	アニメーション応用Ⅰ(CA) マンガ応用Ⅰ(MI)	ゼミ研Ⅳ	デザイン応用Ⅰ
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研Ⅳ	

平成29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	デッサン応用Ⅱ	卒業制作Ⅱ	作品制作Ⅴ	イラストレーション応用Ⅱ	卒業制作Ⅱ
2 10:35-11:45	科目名	デッサン応用Ⅱ	卒業制作Ⅱ	作品制作Ⅴ	イラストレーション応用Ⅱ	卒業制作Ⅱ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策Ⅱ	アニメーション応用Ⅱ(CA) マンガ応用Ⅱ(MI)	アニメーション応用Ⅱ(CA) マンガ応用Ⅱ(MI)	ゼミ研Ⅴ	デザイン応用Ⅱ
4 14:05-15:15	科目名	就職対策Ⅱ	アニメーション応用Ⅱ(CA) マンガ応用Ⅱ(MI)	アニメーション応用Ⅱ(CA) マンガ応用Ⅱ(MI)	ゼミ研Ⅴ	デザイン応用Ⅱ
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研Ⅴ	

平成29年度3学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	デッサン応用Ⅲ	卒業制作Ⅲ	作品制作Ⅵ	イラストレーション応用Ⅲ	卒業制作Ⅲ
2 10:35-11:45	科目名	デッサン応用Ⅲ	卒業制作Ⅲ	作品制作Ⅵ	イラストレーション応用Ⅲ	卒業制作Ⅲ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策Ⅲ	アニメーション応用Ⅲ(CA) マンガ応用Ⅲ(MI)	アニメーション応用Ⅲ(CA) マンガ応用Ⅲ(MI)	ゼミ研Ⅵ	デザイン応用Ⅲ
4 14:05-15:15	科目名	就職対策Ⅲ	アニメーション応用Ⅲ(CA) マンガ応用Ⅲ(MI)	アニメーション応用Ⅲ(CA) マンガ応用Ⅲ(MI)	ゼミ研Ⅵ	デザイン応用Ⅲ
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研Ⅵ	

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  
こととなります。

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 1935時間 129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となります。

【進級時】デザイン学科 1年次 990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、1年次を再履修することとなります。

⑤学習の成果としてコンテスト等への応募

コンテスト名	受賞内容
ノベじゃむ2017 総合部門	2位 2名

⑥その他、取得を目指せる資格（平成 29 年度）

資格・検定名	主催団体等
Photoshop®クリエイター能力試験	サーティファイ ソフトウェア活用能力認定委員会
Illustrator®クリエイター能力試験	サーティファイ ソフトウェア活用能力認定委員会
アドビ認定アソシエイト	株式会社 オデッセイ コミュニケーションズ

⑦卒業生数、卒業後の進路（平成 29 年度）

- (ア) 平成 29 年度卒業生数 30 名
- (イ) 平成 29 年度進路状況 就職 16 名 進学 3 名 その他 11 名
- (ウ) 平成 29 年度主な就職先  
株式会社 A-1 ピクチャーズ/株式会社ディオメディア

(3) 情報処理科

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	商業実務課程
学科名	情報処理科
昼夜の別	昼間制
入学定員	40名
収容定員	80名
在籍者数	1年生 26名
平成29年5月1日	2年生 18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
国家試験対策AⅠ	1年次	必	60
国家試験対策AⅡ	1年次	必	60
国家試験対策AⅢ	1年次	必	60
システム開発Ⅰ	1年次	必	30
システム開発Ⅱ	1年次	必	30

システム開発Ⅲ	1年次	必	30
WebプログラミングⅠ	1年次	必	30
WebプログラミングⅡ	1年次	必	30
WebプログラミングⅢ	1年次	必	30
就職導入講座Ⅰ	1年次	必	30
就職導入講座Ⅱ	1年次	必	30
就職導入講座Ⅲ	1年次	必	30
一般教養Ⅰ	1年次	必	30
一般教養Ⅱ	1年次	必	30
一般教養Ⅲ	1年次	必	30
ゼミ研Ⅰ	1年次	必	45
ゼミ研Ⅱ	1年次	必	45
ゼミ研Ⅲ	1年次	必	45
スキルアップ講座Ⅰ	1年次	必	45
ビジネスアプリケーション基礎Ⅰ	1年次	必選A	30
国家試験対策PⅠ	1年次	必選A	30
国家試験対策PⅡ	1年次	必選A	30
プログラミング基礎Ⅰ	1年次	必選A	60
プログラミング基礎Ⅱ	1年次	必選A	60
プログラミング基礎Ⅲ	1年次	必選A	60
ビジネスマナーⅠ	1年次	必選B	30
ビジネスマナーⅡ	1年次	必選B	30
ビジネスマナーⅢ	1年次	必選B	30
ビジネスアプリケーション基礎Ⅰ	1年次	必選B	30
ビジネスアプリケーション基礎Ⅱ	1年次	必選B	30
ビジネスアプリケーション基礎Ⅲ	1年次	必選B	30
簿記Ⅰ	1年次	必選B	30
簿記Ⅱ	1年次	必選B	30
簿記Ⅲ	1年次	必選B	30
国家試験対策AⅣ	2年次	必	60
国家試験対策AⅤ	2年次	必	60
卒業研究Ⅰ	2年次	必	60
一般教養Ⅳ	2年次	必	30
一般教養Ⅴ	2年次	必	30
一般教養Ⅵ	2年次	必	30
システム開発Ⅳ	2年次	必	30
システム開発Ⅴ	2年次	必	30

システム開発Ⅵ	2年次	必	30
就職対策講座Ⅰ	2年次	必	15
就職対策講座Ⅱ	2年次	必	15
就職対策講座Ⅲ	2年次	必	15
スキルアップ講座Ⅱ	2年次	必	45
ゼミ研Ⅳ	2年次	必	45
ゼミ研Ⅴ	2年次	必	45
ゼミ研Ⅵ	2年次	必	45
プログラミング応用Ⅰ	2年次	必選A	30
プログラミング応用Ⅱ	2年次	必選A	30
プログラミング応用Ⅲ	2年次	必選A	30
データベースⅠ	2年次	必選A	30
データベースⅡ	2年次	必選A	30
データベースⅢ	2年次	必選A	30
サーバアーキテクチャⅠ	2年次	必選A	60
サーバアーキテクチャⅡ	2年次	必選A	60
サーバアーキテクチャⅢ	2年次	必選A	60
ビジネスマナーⅣ	2年次	必選B	30
ビジネスマナーⅤ	2年次	必選B	30
ビジネスマナーⅥ	2年次	必選B	30
ビジネスアプリケーション応用Ⅰ	2年次	必選B	30
ビジネスアプリケーション応用Ⅱ	2年次	必選B	30
ビジネスアプリケーション応用Ⅲ	2年次	必選B	30
会計学Ⅰ	2年次	必選B	30
会計学Ⅱ	2年次	必選B	30
会計学Ⅲ	2年次	必選B	30
資格対策講座Ⅰ	2年次	必選B	30
資格対策講座Ⅱ	2年次	必選B	30
資格対策講座Ⅲ	2年次	必選B	30

※卒業に必要な総時間数は、1,935 時間

### ③時間割

情報処理科1年生

平成29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	データベース I	Webプログラミング I	一般教養 I	国家試験対策A I	プログラミング I
2 10:35-11:45	科目名	データベース I	Webプログラミング I	一般教養 I	国家試験対策A I	プログラミング I
3 12:45-13:55	科目名	プログラミング I	国家試験対策A I	就職導入 I	ゼミ研 I	簿記 I
4 14:05-15:15	科目名	プログラミング I	国家試験対策A I	就職導入 I	ゼミ研 I	簿記 I
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研 I	

平成29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	データベース II	Webプログラミング II	一般教養 II	国家試験対策A II	プログラミング II
2 10:35-11:45	科目名	データベース II	Webプログラミング II	一般教養 II	国家試験対策A II	プログラミング II
3 12:45-13:55	科目名	プログラミング II	国家試験対策A II	就職導入 II	ゼミ研 II	簿記 II
4 14:05-15:15	科目名	プログラミング II	国家試験対策A II	就職導入 II	ゼミ研 II	簿記 II
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研 II	

平成29年度3学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	データベース III	Webプログラミング III	一般教養 III	国家試験対策A III	プログラミング III
2 10:35-11:45	科目名	データベース III	Webプログラミング III	一般教養 III	国家試験対策A III	プログラミング III
3 12:45-13:55	科目名	プログラミング III	国家試験対策A III	就職導入 III	ゼミ研 III	簿記 III
4 14:05-15:15	科目名	プログラミング III	国家試験対策A III	就職導入 III	ゼミ研 III	簿記 III
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研 III	

情報処理科2年生

平成29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	サーバーキテクチャ I	システム開発IV	一般教養IV	国家試験対策AIV	システム開発IV
2 10:35-11:45	科目名	サーバーキテクチャ I	システム開発IV	一般教養IV	国家試験対策AIV	システム開発IV
3 12:45-13:55	科目名	就職対策 I	国家試験対策AIV	サーバーキテクチャ I	ゼミ研IV	データベース I
4 14:05-15:15	科目名	就職対策 I	国家試験対策AIV	サーバーキテクチャ I	ゼミ研IV	データベース I
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研IV	

平成29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	サーバーキテクチャ II	システム開発V	一般教養V	国家試験対策AV	システム開発V
2 10:35-11:45	科目名	サーバーキテクチャ II	システム開発V	一般教養V	国家試験対策AV	システム開発V
3 12:45-13:55	科目名	就職対策 II	国家試験対策AV	サーバーキテクチャ II	ゼミ研IV	データベース II
4 14:05-15:15	科目名	就職対策 II	国家試験対策AV	サーバーキテクチャ II	ゼミ研IV	データベース II
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研IV	

平成29年度3学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	サーバーキテクチャ III	システム開発VI	一般教養VI	卒業研究 I	システム開発VI
2 10:35-11:45	科目名	サーバーキテクチャ III	システム開発VI	一般教養VI	卒業研究 I	システム開発VI
3 12:45-13:55	科目名	就職対策 III	卒業研究 I	サーバーキテクチャ III	ゼミ研VI	データベース III
4 14:05-15:15	科目名	就職対策 III	卒業研究 I	サーバーキテクチャ III	ゼミ研VI	データベース III
5 15:25-16:35	科目名				ゼミ研VI	



#### 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となります。

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】情報処理学科 1935時間 129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となります。

【進級時】情報処理学科 1年次 990時間 66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となります。

#### 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
ORACLE MASTER Bronze Oracle Database 11g	オラクル(株)

#### ⑥資格取得、検定資格合格実績(平成29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	23	4	17.4%
ORACLE MASTER Bronze Oracle Database 11g	1	0	0.0%

#### ⑦卒業者数、卒業後の進路(平成29年度)

- (ア) 平成29年度卒業者数 18名  
(イ) 平成29年度進路状況 就職17名 進学0名 その他1名  
(ウ) 平成29年度主な就職先  
旭情報サービス株式会社/アイレット株式会社

#### (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、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	商業実務課程	
学科名	国際情報ビジネス学科	
昼夜の別	昼間制	
入学定員	60名	
収容定員	120名	
在籍者数 平成29年5月1日	1年生	128名
	2年生	62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
日本語基礎Ⅰ	1年次	必	60
日本語基礎Ⅱ	1年次	必	60
日本語基礎Ⅲ	1年次	必	60
ビジネスマナーⅠ	1年次	必	60
ビジネスマナーⅡ	1年次	必	60
ビジネスマナーⅢ	1年次	必	60
ITリテラシー基礎Ⅰ	1年次	必	60
ITリテラシー基礎Ⅱ	1年次	必	60
ITリテラシー基礎Ⅲ	1年次	必	60
ビジネスアプリケーション基礎Ⅰ	1年次	必	60
ビジネスアプリケーション基礎Ⅱ	1年次	必	60
ビジネスアプリケーション基礎Ⅲ	1年次	必	60
簿記Ⅰ	1年次	必	60
簿記Ⅱ	1年次	必	60
簿記Ⅲ	1年次	必	60
日本語応用Ⅰ	2年次	必	60
日本語応用Ⅱ	2年次	必	60
日本語応用Ⅲ	2年次	必	60
ビジネス実践Ⅰ	2年次	必	60
ビジネス実践Ⅱ	2年次	必	60

ビジネス実践Ⅲ	2年次	必	60
ITリテラシー応用Ⅰ	2年次	必	60
ITリテラシー応用Ⅱ	2年次	必	60
ITリテラシー応用Ⅲ	2年次	必	60
ビジネスアプリケーション応用Ⅰ	2年次	必	60
ビジネスアプリケーション応用Ⅱ	2年次	必	60
ビジネスアプリケーション応用Ⅲ	2年次	必	60
マーケティング・貿易実務Ⅰ	2年次	必	60
マーケティング・貿易実務Ⅱ	2年次	必	60
マーケティング・貿易実務Ⅲ	2年次	必	60

※卒業に必要な総時間数は、1,860時間

### ③時間割

国際情報ビジネス学科1年生

平成29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	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ 簿記Ⅰ ITリテラシー基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ ITリテラシー基礎Ⅰ 簿記Ⅰ	ビジネスマナーⅠ	日本語基礎Ⅰ
2 10:15-11:25	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ 簿記Ⅰ ITリテラシー基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ ITリテラシー基礎Ⅰ 簿記Ⅰ	ビジネスマナーⅠ	日本語基礎Ⅰ
3 11:30-12:40	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ 簿記Ⅰ ITリテラシー基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ ITリテラシー基礎Ⅰ 簿記Ⅰ	ビジネスマナーⅠ	日本語基礎Ⅰ
4 13:20-14:30	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ 簿記Ⅰ ITリテラシー基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ ITリテラシー基礎Ⅰ 簿記Ⅰ	ビジネスマナーⅠ	日本語基礎Ⅰ
5 14:35-15:45	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ 簿記Ⅰ ITリテラシー基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ ITリテラシー基礎Ⅰ 簿記Ⅰ	ビジネスマナーⅠ	日本語基礎Ⅰ
5 15:50-17:00	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ 簿記Ⅰ ITリテラシー基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ ITリテラシー基礎Ⅰ 簿記Ⅰ	ビジネスマナーⅠ	日本語基礎Ⅰ

平成29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	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅱ	プログラミング基礎Ⅱ 簿記Ⅱ ITリテラシー基礎Ⅱ	プログラミング基礎Ⅱ ITリテラシー基礎Ⅱ 簿記Ⅱ	ビジネスマナーⅡ	日本語基礎Ⅱ
2 10:15-11:25	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅱ	プログラミング基礎Ⅱ 簿記Ⅱ ITリテラシー基礎Ⅱ	プログラミング基礎Ⅱ ITリテラシー基礎Ⅱ 簿記Ⅱ	ビジネスマナーⅡ	日本語基礎Ⅱ
3 11:30-12:40	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅱ	プログラミング基礎Ⅱ 簿記Ⅱ ITリテラシー基礎Ⅱ	プログラミング基礎Ⅱ ITリテラシー基礎Ⅱ 簿記Ⅱ	ビジネスマナーⅡ	日本語基礎Ⅱ
4 13:20-14:30	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅱ	プログラミング基礎Ⅱ 簿記Ⅱ ITリテラシー基礎Ⅱ	プログラミング基礎Ⅱ ITリテラシー基礎Ⅱ 簿記Ⅱ	ビジネスマナーⅡ	日本語基礎Ⅱ
5 14:35-15:45	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅱ	プログラミング基礎Ⅱ 簿記Ⅱ ITリテラシー基礎Ⅱ	プログラミング基礎Ⅱ ITリテラシー基礎Ⅱ 簿記Ⅱ	ビジネスマナーⅡ	日本語基礎Ⅱ
5 15:50-17:00	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅱ	プログラミング基礎Ⅱ 簿記Ⅱ ITリテラシー基礎Ⅱ	プログラミング基礎Ⅱ ITリテラシー基礎Ⅱ 簿記Ⅱ	ビジネスマナーⅡ	日本語基礎Ⅱ

平成29年度3学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:00-10:10	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅲ	プログラミング基礎Ⅲ 簿記Ⅲ ITリテラシー基礎Ⅲ	プログラミング基礎Ⅲ ITリテラシー基礎Ⅲ 簿記Ⅲ	ビジネスマナーⅢ	日本語基礎Ⅲ
2 10:15-11:25	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅲ	プログラミング基礎Ⅲ 簿記Ⅲ ITリテラシー基礎Ⅲ	プログラミング基礎Ⅲ ITリテラシー基礎Ⅲ 簿記Ⅲ	ビジネスマナーⅢ	日本語基礎Ⅲ
3 11:30-12:40	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅲ	プログラミング基礎Ⅲ 簿記Ⅲ ITリテラシー基礎Ⅲ	プログラミング基礎Ⅲ ITリテラシー基礎Ⅲ 簿記Ⅲ	ビジネスマナーⅢ	日本語基礎Ⅲ
4 13:20-14:30	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅲ	プログラミング基礎Ⅲ 簿記Ⅲ ITリテラシー基礎Ⅲ	プログラミング基礎Ⅲ ITリテラシー基礎Ⅲ 簿記Ⅲ	ビジネスマナーⅢ	日本語基礎Ⅲ
5 14:35-15:45	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅲ	プログラミング基礎Ⅲ 簿記Ⅲ ITリテラシー基礎Ⅲ	プログラミング基礎Ⅲ ITリテラシー基礎Ⅲ 簿記Ⅲ	ビジネスマナーⅢ	日本語基礎Ⅲ
5 15:50-17:00	科目名	ビジネスコミュニケーション基礎Ⅲ	プログラミング基礎Ⅲ 簿記Ⅲ ITリテラシー基礎Ⅲ	プログラミング基礎Ⅲ ITリテラシー基礎Ⅲ 簿記Ⅲ	ビジネスマナーⅢ	日本語基礎Ⅲ

国際情報ビジネス学科2年生

平成29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	ITリテラシー応用Ⅰ	日本語応用Ⅰ	ビジネス実践Ⅰ	マーケティング・貿易実務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	ITリテラシー応用Ⅰ	日本語応用Ⅰ	ビジネス実践Ⅰ	マーケティング・貿易実務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	ITリテラシー応用Ⅰ	日本語応用Ⅰ	ビジネス実践Ⅰ	マーケティング・貿易実務Ⅰ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅰ
4 13:20-14:30	科目名	ITリテラシー応用Ⅰ	日本語応用Ⅰ	ビジネス実践Ⅰ	マーケティング・貿易実務Ⅰ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅰ
5 14:35-15:45	科目名	ITリテラシー応用Ⅰ	日本語応用Ⅰ	ビジネス実践Ⅰ	マーケティング・貿易実務Ⅰ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅰ
5 15:50-17:00	科目名	ITリテラシー応用Ⅰ	日本語応用Ⅰ	ビジネス実践Ⅰ	マーケティング・貿易実務Ⅰ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅰ

平成29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	ITリテラシー応用Ⅱ	日本語応用Ⅱ	ビジネス実践Ⅱ	マーケティング・貿易実務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	ITリテラシー応用Ⅱ	日本語応用Ⅱ	ビジネス実践Ⅱ	マーケティング・貿易実務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	ITリテラシー応用Ⅱ	日本語応用Ⅱ	ビジネス実践Ⅱ	マーケティング・貿易実務Ⅱ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅱ
4 13:20-14:30	科目名	ITリテラシー応用Ⅱ	日本語応用Ⅱ	ビジネス実践Ⅱ	マーケティング・貿易実務Ⅱ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅱ
5 14:35-15:45	科目名	ITリテラシー応用Ⅱ	日本語応用Ⅱ	ビジネス実践Ⅱ	マーケティング・貿易実務Ⅱ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅱ
5 15:50-17:00	科目名	ITリテラシー応用Ⅱ	日本語応用Ⅱ	ビジネス実践Ⅱ	マーケティング・貿易実務Ⅱ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅱ

平成29年度3学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:00-10:10	科目名	ITリテラシー応用Ⅲ	日本語応用Ⅲ	ビジネス実践Ⅲ	マーケティング・貿易実務Ⅲ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅲ
2 10:15-11:25	科目名	ITリテラシー応用Ⅲ	日本語応用Ⅲ	ビジネス実践Ⅲ	マーケティング・貿易実務Ⅲ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅲ
3 11:30-12:40	科目名	ITリテラシー応用Ⅲ	日本語応用Ⅲ	ビジネス実践Ⅲ	マーケティング・貿易実務Ⅲ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅲ
4 13:20-14:30	科目名	ITリテラシー応用Ⅲ	日本語応用Ⅲ	ビジネス実践Ⅲ	マーケティング・貿易実務Ⅲ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅲ
5 14:35-15:45	科目名	ITリテラシー応用Ⅲ	日本語応用Ⅲ	ビジネス実践Ⅲ	マーケティング・貿易実務Ⅲ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅲ
5 15:50-17:00	科目名	ITリテラシー応用Ⅲ	日本語応用Ⅲ	ビジネス実践Ⅲ	マーケティング・貿易実務Ⅲ	ビジネスコミュニケーション応用Ⅲ

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となります。

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 1800時間 120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となります。

【進級時】国際情報ビジネス学科 1年次 900時間 60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となります。

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
全経簿記能力検定	社団法人全国経理教育協会
日本語能力検定	日本国際教育支援協会
日商P C検定データ活用	日本商工会議所
電話応対技能検定	日本電信電話ユーザ協会

⑥資格取得、検定資格合格実績（平成 29 年度）

資格・検定試験名	受験者数	合格者数	合格率(%)
日商P C検定データ活用3級	1	1	100.0%
日商P C検定データ活用Basic	85	17	20.0%
日本語能力検定N1	18	3	16.7%
日本語能力検定N2	124	20	16.1%
全経簿記検定3級	54	18	33.3%
電話応対技能検定4級	141	62	44.0%

⑦卒業生数、卒業後の進路（平成 29 年度）

(ア) 平成 29 年度卒業生数 51 名

(イ) 平成 29 年度進路状況 就職 36 名 進学 5 名 その他 10 名

(ウ) 平成 29 年度主な就職先

SFP ホールディングス / (株) イーパス / コロワイド MD / エムアンドアール /  
東タイ (株) / (株) Ling / (株) 日本パープル

(5) 実践研究学科

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、自身の能力、技術、知識を向上させるための明確な目標を持ち、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。

(イ) 収容定員

課程名	工業課程
学科名	実践研究学科
昼夜の別	昼間制
入学定員	15名
収容定員	15名
在籍者数 平成29年5月1日	1年生 0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
スケジュール管理Ⅰ	1年次	必	60
スケジュール管理Ⅱ	1年次	必	60
スケジュール管理Ⅲ	1年次	必	60
ビジネススキルⅠ	1年次	必	60
ビジネススキルⅡ	1年次	必	60
ビジネススキルⅢ	1年次	必	60
技術研究Ⅰ	1年次	必	60
技術研究Ⅱ	1年次	必	60
技術研究Ⅲ	1年次	必	60
スキルアップ講座	1年次	必	45
クリエイティブワークⅠ	1年次	必選A	120
クリエイティブワークⅡ	1年次	必選A	120
クリエイティブワークⅢ	1年次	必選A	120
技術実習Ⅰ	1年次	必選B	60
技術実習Ⅱ	1年次	必選B	60
技術実習Ⅲ	1年次	必選B	60
キャリアデザインⅠ	1年次	必選B	60
キャリアデザインⅡ	1年次	必選B	60
キャリアデザインⅢ	1年次	必選B	60

※修了に必要な総時間数は、945時間

### ③時間割

実践研究学科1年生

平成29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	技術研究Ⅰ	ビジネススキルⅠ	スケジュール管理Ⅰ	クリエイティブワークⅠ 技術実習Ⅰ	クリエイティブワークⅠ キャリアデザインⅠ
2 10:35-11:45	科目名	技術研究Ⅰ	ビジネススキルⅠ	プロジェクト管理Ⅰ	クリエイティブワークⅠ 技術実習Ⅰ	クリエイティブワークⅠ キャリアデザインⅠ
3 12:45-13:55	科目名	技術研究Ⅰ	ビジネススキルⅠ	プロジェクト管理Ⅰ	クリエイティブワークⅠ 技術実習Ⅰ	クリエイティブワークⅠ キャリアデザインⅠ
4 14:05-15:15	科目名	技術研究Ⅰ	ビジネススキルⅠ	プロジェクト管理Ⅰ	クリエイティブワークⅠ 技術実習Ⅰ	クリエイティブワークⅠ キャリアデザインⅠ
5 15:25-16:35	科目名					

平成29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	技術研究Ⅱ	ビジネススキルⅡ	スケジュール管理Ⅱ	クリエイティブワークⅡ 技術実習Ⅱ	クリエイティブワークⅡ キャリアデザインⅡ
2 10:35-11:45	科目名	技術研究Ⅱ	ビジネススキルⅡ	プロジェクト管理Ⅱ	クリエイティブワークⅡ 技術実習Ⅱ	クリエイティブワークⅡ キャリアデザインⅡ
3 12:45-13:55	科目名	技術研究Ⅱ	ビジネススキルⅡ	プロジェクト管理Ⅱ	クリエイティブワークⅡ 技術実習Ⅱ	クリエイティブワークⅡ キャリアデザインⅡ
4 14:05-15:15	科目名	技術研究Ⅱ	ビジネススキルⅡ	プロジェクト管理Ⅱ	クリエイティブワークⅡ 技術実習Ⅱ	クリエイティブワークⅡ キャリアデザインⅡ
5 15:25-16:35	科目名					

平成29年度3学期時間割						
時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	技術研究Ⅲ	ビジネススキルⅢ	スケジュール管理Ⅲ	クリエイティブワークⅢ 技術実習Ⅲ	クリエイティブワークⅢ キャリアデザインⅢ
2 10:35-11:45	科目名	技術研究Ⅲ	ビジネススキルⅢ	プロジェクト管理Ⅲ	クリエイティブワークⅢ 技術実習Ⅲ	クリエイティブワークⅢ キャリアデザインⅢ
3 12:45-13:55	科目名	技術研究Ⅲ	ビジネススキルⅢ	プロジェクト管理Ⅲ	クリエイティブワークⅢ 技術実習Ⅲ	クリエイティブワークⅢ キャリアデザインⅢ
4 14:05-15:15	科目名	技術研究Ⅲ	ビジネススキルⅢ	プロジェクト管理Ⅲ	クリエイティブワークⅢ 技術実習Ⅲ	クリエイティブワークⅢ キャリアデザインⅢ
5 15:25-16:35	科目名					

### 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となります。

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) 修了の要件

【修了時】 実践研究学科 945時間 63単位

修了時に本校の定める修了要件を満たしていない場合には、修了できず、その学年を再履修することとなります。

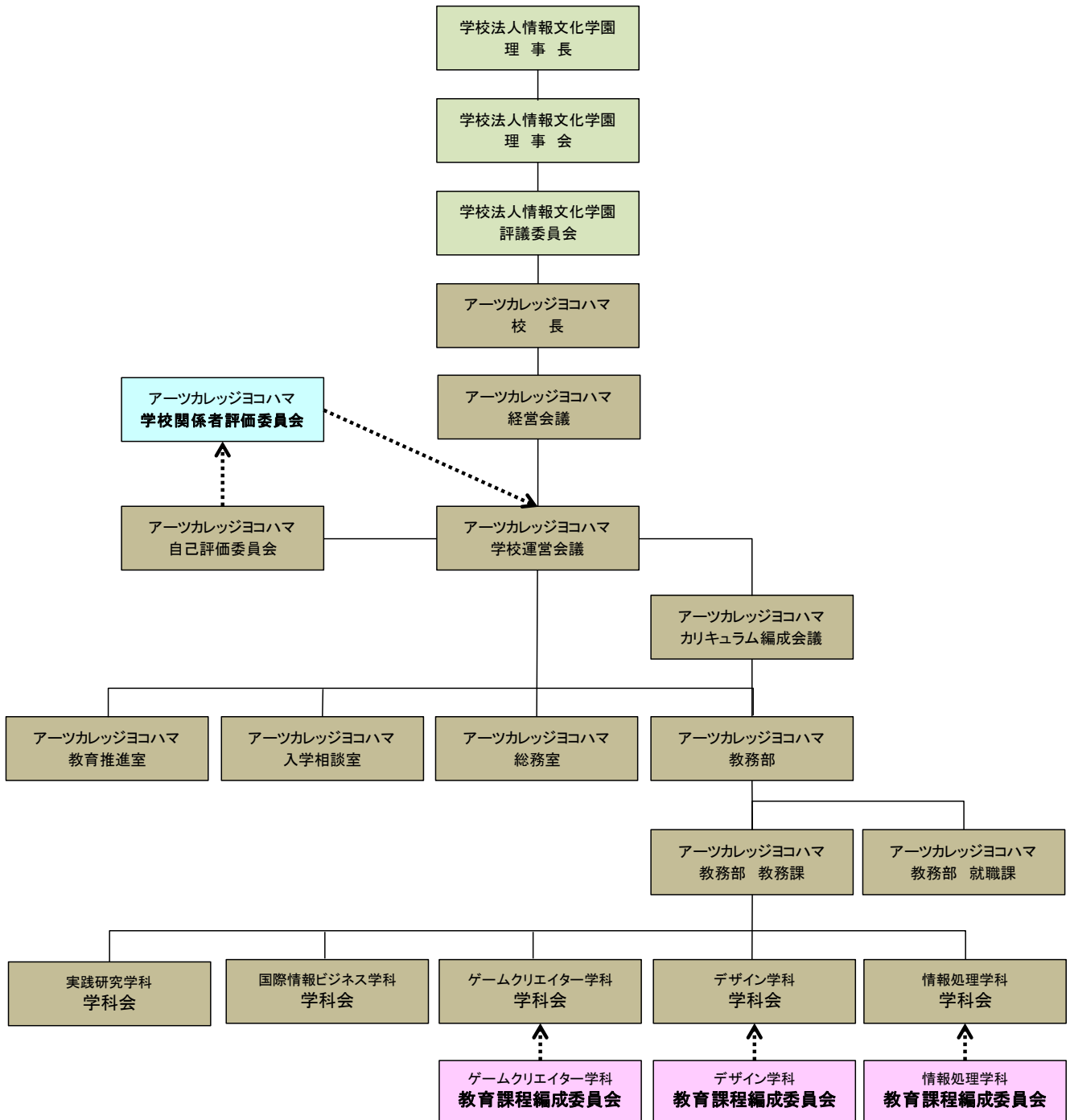
### ⑤修了者数、修了後の進路(平成29年度)

(ア) 平成29年度修了者数 0名

(イ) 平成29年度進路状況 その他 0名

### 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





(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	15
兼任教員	0
職 員	4

(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
四 方	ビジネススキル
武 田	一般教養、ビジネスマナー
伊 藤	ゲームクリエイト、クリエイティブワーク 等
大 矢	プログラミング基礎
山 本	イラストレーション基礎、イラストレーション応用 等
黒 田	システム開発、プログラミング基礎 等
佐々木	ITリテラシー基礎
田 中	一般教養、就職導入講座 等
柳	マンガ基礎、デザイン基礎 等
山 崎	サーバアーキテクチャ、データベース 等
林	エフェクト
船 谷	ゲームクリエイト
三 上	ゲームサウンド
辻	デッサン
古保里	アニメーション基礎、アニメーション応用
浅 田	マンガ応用
坂 口	Webプログラミング、Web制作
松 尾	簿記
神 藤	国家試験対策、ビジネスアプリケーション応用
花 井	ゲーム概論、プログラミング応用 等
室 橋	3DCG基礎、CG応用 等
高 橋	プレゼンテーション基礎
衣 笠	デザイン応用、2DCG基礎 等
星 山	ゲーム数学・物理
安 藤	ビジネスアプリケーション
荒 牧	ビジネスマナー、ビジネス実践
佐藤(理)	ビジネスアプリケーション
露 崎	マーケティング・貿易実務
山 岸	日本語応用
吉 崎	日本語基礎
佐藤(憲)	サーバアーキテクチャ、データベース 等
高 貝	貿易・マーケティング

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「就職導入講座・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
グループ制作ⅠⅡ	株式会社スリーリングス 有限会社熱中日和 NPO 法人国際ゲーム協会日本
ゲームエンジンⅠⅡ	株式会社スリーリングス 有限会社熱中日和 NPO 法人国際ゲーム協会日本
ゲームクリエイトⅠⅡⅢ	株式会社スリーリングス 有限会社熱中日和 NPO 法人国際ゲーム協会日本

### <デザイン学科>

授業科目名	連携企業名
作品制作ⅠⅡⅢ	ラディカルデザインオフィス
作品制作ⅣⅤⅥ	ラディカルデザインオフィス

### <情報処理科>

授業科目名	連携企業名
プログラミングⅢ	スーパーエンジニア株式会社
システム開発ⅣⅤ	スーパーエンジニア株式会社

## 5. 教育活動・教育環境

### (1) 学校行事への取組み状況（平成 29 年度）

	日程	行事名	行事概要	学年・学科
H 2 9 年	4月 6日 (木)	入学式	入学式	全学年
	4月12日 (水) ～ 4月14日 (金)	アウェイクトレーニング	入学の導入研修として、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19日 (水)	健康診断 (卒業学年)	健康診断	卒業学年
	6月 8日 (木)	健康診断 (卒業学年以外)	健康診断	1・2年
	7月 1日 (土) 7月24日 (月)	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
	7月 4日 (火)	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
	7月 4日 (火)	就職模擬試験	就職活動の試験対策	就職準備学年
	7月 6日 (木)	面接対策①	就職活動に向けて面接の事前練習	就職準備学年
	7月20日 (木)	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
	7月29日 (土)	ハマフェス	学園祭 学科ごとの学生作品展示	全学年
	9月 8日 (金)	避難訓練	避難訓練	全学年
	9月21日 (木) ～ 9月24日 (日)	東京ゲームショウ	世界規模のコンピュータゲームのイベント	ゲームクリエイター学科
	11月15日 (水) ～ 11月17日 (金)	アーツゲームジャム	45時間で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
	11月15日 (水) ～ 11月17日 (金)	アーツハッカソン	48時間で1つのソフトウェアを開発する	情報処理科
	11月22日 (水)	面接対策②	就職活動に向けて面接の事前練習	就職準備学年
	11月23日 (木)	コミティア	自主制作漫画誌展示即売会	デザイン学科
	12月20日 (水) ～ 12月21日 (木)	卒業研究発表会研修旅行	学科内で卒業研究を発表し、プレゼン・展示会を行う	ゲームクリエイター学科

H30年	2月 6日 (火)	就職模擬試験	就職活動の試験対策	就職準備学年
	2月27日 (火)	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 2日 (金)	卒業研究発表会	学校生活最後の集大成となる研究、制作物を作りあげ、発表・展示会を行う	全学年
	3月 5日 (月)	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
	3月 9日 (金)	面接対策③	就職活動直前面接前の事前練習	就職準備学年
	3月19日 (月)	卒業証書授与式	卒業式	全学年

## (2) 課外活動 (平成 29 年度)

### <サークル活動>

サークル名	活動内容
軽音楽サークル	週1日の放課後に部室やスタジオに借りての音楽活動 学校イベントでの演奏
ゲームサークル	さまざまなアイデアで業界の動向をさぐり、チームでゲーム制作をする

### <ボランティア活動>

ボランティア	活動内容
西区地域活性化プロジェクト	横浜市西区浅間町地域の活性化 地域イベントの協力

## 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・安全に学校生活を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

#### 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

### (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

特別奨学生入学、高校推薦入学、AO入試入学、自己推薦入学、高校既卒者応援入学、特別紹介入学など、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) 平成 29 年度学生納付金

#### ゲームクリエイター学科、デザイン学科、情報処理科 学生納付金(年間) 4回分納可

	入学金	授業料	実習費	施設維持費	合計
1年次	200,000 円	530,000 円	280,000 円	180,000 円	1,190,000 円
2年次 (3年次)		530,000 円	310,000 円	240,000 円	1,080,000 円

※上記学納金その他、教科書、教材費、研修旅行費等で各年度130,000円が必要となります。(年度末精算)

#### 実践研究学科 学生納付金(年間) 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	265,000 円	140,000 円	90,000 円	595,000 円

※上記学納金その他、教科書、教材費、研修費等で100,000円が必要となります。(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

#### ①「特別奨学生入学」

筆記試験と面接の結果、合格の場合は、初年度学費より 73 万円から 10 万円まで合格区分に応じて免除があります。

#### ②「高校推薦入学」

高校等の推薦基準を満たし、面接の結果、合格の場合は、入学金の一部を免除しています。

#### ③「AO 入試入学」

入学目的・目標資格が明確な、学習意欲旺盛な方を評価する制度。期間内にエントリーシートを提出し、AO 受験認定書到着後出願で合格の場合、入学金の一部免除(合格区分に応じて)があります。

④「高校既卒者応援入学」

高校卒業者(大学生、専門学校生、社会人、フリーター)対象

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。

選考の結果合格すると初年度学費の一部免除(合格区分に応じて)があります。

⑤「自己推薦入学」

本校第一志望で、意欲とやる気のある学生を支援する制度です。

選考の結果合格すると、入学金の一部免除(合格区分に応じて)があります。

⑥「商業教育振興会推薦入学」

神奈川県商業教育振興会の会員校を対象に、「特別推薦枠」があります。

合格すると入学金 10 万円の免除があります。

⑦「定通教育振興会推薦」

上記振興会に加盟する神奈川県の定時制、通信制課程の高校に在席する方を対象にした推薦制度です。合格すると入学金 10 万円の免除があります。

⑧「特別紹介入学」

卒業生・在校生の子息・兄弟・姉妹などの進学者に対し、入学金 10 万円を免除する制度です。

⑨「実践研究学科教務部推薦入学」

教務部教員が、優秀な本校卒業生または卒業見込み学生をマスターコースに推薦し、学費等を一部免除する制度です。

8. 財務状況

平成 29 年度  
資金収支計算書  
自 平成29年 4月 1日  
至 平成30年 3月31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	295,324,190	人件費支出	136,400,318
手数料収入	6,821,700	教育研究用経費支出	29,183,517
寄付金収入	0	管理用経費支出	62,796,962
補助金収入	19,135,856	収益事業経費支出	4,383,000
資産売却収入	0	設備関係支出	14,222,525
附帯事業・収益事業収入	8,431,200	資産運用支出	0
雑収入	8,603,542	その他の支出	29,706,263
受取利息・配当金収入	964,993	(予備費)	0
借入金等収入	0	資金支出調整勘定	△ 3,107,994
前受金収入	176,908,000	翌年度繰越支払資金	679,131,544
その他の収入	41,217,494	支出の部合計	952,716,135
資金収入調整勘定	△ 164,192,565		
前年度繰越支払資金	559,501,725		
収入の部合計	952,716,135		

平成 29 年度  
貸借対照表  
平成30年 3月31日  
(単位 円)

資産の部		負債の部	
科 目	金 額	科 目	金 額
固定資産	1,927,405,322	固定負債	0
流動資産	679,443,170	流動負債	222,631,136
資産の部合計	2,606,848,492	負債の部合計	222,631,136
		純資産の部	
		科 目	金 額
		基本金の部合計	2,189,466,845
		翌年度繰越収支差額	194,750,511
		純資産の部合計	2,384,217,356
		負債及び 純資産の部合計	2,606,848,492

平成 29 年度  
事業活動収支計算書  
自 平成29年 4月 1日  
至 平成30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	295,324,190	人件費	136,400,318
	手数料	6,821,700	教育研究用経費	48,447,460
	寄付金	0	管理経費	73,169,854
	経常費等補助金	19,135,856	徴収不能額	2,132,144
	附帯事業収入	720,000		
	雑収入	8,603,542		
	教育活動収入計	330,605,288	教育活動支出計	260,149,776
	教育活動収支差額			70,455,512
教育活動外収支	受取利息・配当金	964,993	借入金等利息	0
	その他の教育活動外収入	7,711,200	その他の教育活動外支出	4,383,000
	教育活動外収入計	8,676,193	教育活動外支出計	4,383,000
	教育活動外収支差額			4,293,193
経常収支差額			74,748,705	
特別収支	資産売却差額	0	資産処分差額	1,436,093
	その他の特別収入	0	その他の特別支出	0
	特別収入計	0	特別支出計	1,436,093
特別収支差額			△ 1,436,093	
【予備費】			0	
基本金組入前当年度収支差額			73,312,612	
基本金組入れ額合計			0	
当年度収支差額			73,312,612	
前年度繰越収支差額			120,697,897	
基本金取崩額			740,002	
翌年度繰越収支差額			194,750,511	



## 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 [http:// www.kccollege.ac.jp/introduction/5reason/process/index.html](http://www.kccollege.ac.jp/introduction/5reason/process/index.html)

## 10. 留学生の受入

### (1) 募集学科

①ゲームクリエイター学科、デザイン学科、情報処理科

※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

※学業とアルバイトを両立しやすいよう、午前コースと午後コースが設置された留学生だけの特別学科です。

### (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。

②一般財団法人日本が教育振興会あるいは法務省が認定している日本語学校で6ヵ月以上学んでいること。あるいは日本語能力試験N2合格者または、日本留学試験で日本語が200点以上であること。

③国民健康保険に加入している者。

④在籍している学校において出席率（時間数）が85%以上であること。

⑤日本語能力試験N3以上を受験していること。または受験申込みをしていること。

### (3) 入学手続き

①入学願書受付期間 9月1日～3月31日(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、N3以上の受験証明、支払能力証明書、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

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1ヶ月以内に学費を納入、および誓約書を提出

⑥本校より入学許可証を送付

※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) 平成 29 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、情報処理科 3回分納可

	入学金	授業料	実習費	施設維持費	合計
1年次	免除	430,000 円	280,000 円	180,000 円	890,000 円
2年次 (3年次)		430,000 円	310,000 円	240,000 円	980,000 円

※上記学納金その他、教科書、教材費、研修旅行費等で各年度130,000円が必要となります。(年度末精算)

国際情報ビジネス学科 3回分納可

	入学金	授業料	実習費	施設維持費	合計
1年次	免除	380,000 円	140,000 円	100,000 円	620,000 円
2年次		380,000 円	140,000 円	100,000 円	620,000 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。

- ・入学選考料 全学科 15,000 円

(5) 就学支援

①「留学生奨学金制度」

入学選考において合格し、優秀と認められた場合

(ア)入学金 20 万円の免除

(イ)授業料より 10 万円の免除

2 年次、3 年次においては、それぞれ進級時に学業成績・出席日数等による審査を行ない、認められた場合に、上記(ア)(イ)の免除が適用される

②「留学生支援制度」(対象ゲームクリエイター学科、デザイン学科、情報処理科)

(ア) 日本語能力試験 N1 合格、もしくは日本留学試験の日本語 260 点以上、学費 20 万円免除。

(イ) 日本語能力試験 N2 合格、もしくは日本留学試験の日本語 200 点以上、学費 10 万円免除。

(6) 学校行事 (平成 29 年度)

<留学生>

	日程	行事名	行事概要	学年・学科
H 2 9 年	4月 6日 (木)	入学式	入学式	1年
	4月 7日 (水)	オリエンテーション	導入研修として、標準行動、マナー、本校の考える人間力を理解する	1年
	4月19日 (水)	健康診断 (卒業学年)	健康診断	2年
	5月 2日 (火)	交流会	クラス・学年の枠を超えた交流を図る	全学年

	6月 5日 (月)	町内および三ツ沢公園内の 清掃活動	清掃活動	1年
	6月 8日 (月)	健康診断	健康診断	1年
	7月10日 (月)	EVO スポ	スポーツ大会	全学年
	7月14日 (金)	タイピングバトル	日本人学生との交流およびタイピングの速さを競う	全学年
	7月28日 (金)	社会見学	防災センター、ビール工場見学	全学年
	8月31日 (木)	おもてなし講座	茶道を通して、日本のおもてなしを学ぶ	1年
	9月 7日 (木)			
	9月 8日 (金)	避難訓練	避難訓練	全学年
	10月 5日 (木)	社会見学	横浜税関見学	2年
	11月30日 (木)			
	10月17日 (火)	校内スピーチコンテスト カラオケコンテスト	さまざまな事柄を日本語でスピーチを行う 日本語の歌を歌う	1年
	11月 7日 (月)	EVO スポ	スポーツ大会	全学年
11月10日 (金)	日帰りバス旅行 (千葉)	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	全学年	
12月11日 (月)	防犯セミナー、年金セミナー	戸部警察署、横浜年金事務所	1年	
H 3 0 年	1月24日 (水)	スピーチコンテスト	神奈川県内の専門学校生が集まり、日本語でスピーチを行う	選抜者
	2月 8日 (木)	もしもし検定	日本企業で働くための、ビジネススキルを身につける	1年
	3月 2日 (金)	年度末交流会	卒業学年から就職活動について、在校学年へのアドバイス	全学年
	3月19日 (月)	卒業証書授与式	卒業式	全学年