

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

(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	KC College Summer Festa（相鉄ジョイナス）開催
平成12年3月	CESA（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 東京ゲームショウ（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・ネットワークキングアカデミー・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（CIW）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） 情報処理学科（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） 情報処理学科（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
平成27年2月	ゲームクリエイター学科、デザイン学科、情報処理学科の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
令和元年11月	日本語学科の認可を受ける 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、国際情報ビジネス学科と併せ、5学科体制とする

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	35名
収容定員	105名
在籍者数 令和2年5月1日	1年生 39名
	2年生 36名
	3年生 26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
ゲーム分析Ⅰ	1年次	必	30
ゲーム分析Ⅱ	1年次	必	30
ゲーム分析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
Unity 基礎Ⅰ	1年次	必	30
Unity 基礎Ⅱ	1年次	必	30
Unity 基礎Ⅲ	1年次	必	30
スキルアップ講座Ⅰ	1年次	必	45
ゲーム制作基礎	1年次	必	90
ゲーム制作プログラミングⅠ	1年次	必選A	90
ゲーム制作プログラミングⅡ	1年次	必選A	90
3Dグラフィック制作Ⅰ	1年次	必選B	90
3Dグラフィック制作Ⅱ	1年次	必選B	90

プログラム基礎Ⅰ	1年次	必	30
プログラム基礎Ⅱ	1年次	必選A	90
プログラム基礎Ⅲ	1年次	必選A	90
3DCG 基礎Ⅰ	1年次	必	30
2DCG 基礎Ⅰ	1年次	必	30
2DCG 基礎Ⅱ	1年次	必選B	30
2DCG 基礎Ⅲ	1年次	必選B	30
デッサン基礎Ⅰ	1年次	必選B	30
デッサン基礎Ⅱ	1年次	必選B	30
3DアニメーションⅠ	1年次	必選B	30
3DアニメーションⅡ	1年次	必選B	30
ゲーム制作Ⅰ	2年次	必	120
ゲーム制作Ⅱ	2年次	必	120
ゲーム制作Ⅲ	2年次	必	120
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
ゲームエンジンⅠ	2年次	必選A	30
ゲームエンジンⅡ	2年次	必選A	30
ゲームエンジン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
3Dプログラミング基礎Ⅰ	2年次	必選A	30
3Dプログラミング基礎Ⅱ	2年次	必選A	30
3Dプログラミング基礎Ⅲ	2年次	必選A	30
デッサン応用Ⅰ	2年次	必選B	30
デッサン応用Ⅱ	2年次	必選B	30
デッサン応用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
3D アニメーションⅢ	2 年次	必選 B	30
グラフィックデザインⅠ	2 年次	必選 B	30
グラフィックデザインⅡ	2 年次	必選 B	30
ゲーム制作Ⅳ	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
Web 制作Ⅰ	3 年次	必	30
Web 制作Ⅱ	3 年次	必	30
Web 制作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	30
就職対策講座Ⅱ	3 年次	必	30
就職対策講座Ⅲ	3 年次	必	30
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
3D プログラミング応用Ⅰ	3 年次	必選 A	30
3D プログラミング応用Ⅱ	3 年次	必選 A	30
3D プログラミング応用Ⅲ	3 年次	必選 A	30
CG 実践Ⅰ	3 年次	必選 B	60
CG 実践Ⅱ	3 年次	必選 B	60
CG 実践Ⅲ	3 年次	必選 B	60

※卒業に必要な総時間数は、2,835 時間

③時間割

ゲームクリエイター学科1年生

令和2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	ゲーム制作基礎	ゲーム制作基礎	Unity基礎 I	プログラミング基礎 I	ゲーム概論 I
2 10:35-11:45	科目名	ゲーム制作基礎	ゲーム制作基礎	Unity基礎 I	プログラミング基礎 I	ゲーム概論 I
3 12:45-13:55	科目名	3DCG基礎 I	ゲーム分析 I	2DCG基礎 I	プレゼンテーション基礎 I	ゲーム制作基礎
4 14:05-15:15	科目名	3DCG基礎 I	ゲーム分析 I	2DCG基礎 I	プレゼンテーション基礎 I	ゲーム制作基礎
5 15:25-16:35	科目名					スキルアップ講座 I

令和2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 (PG) 3Dグラフィック制作 I (CG)	ゲーム制作プログラミング I (PG) 3Dアニメーション I (CG)	Unity基礎 II	プログラミング基礎 II (PG) 3Dグラフィック制作 II (CG)	ゲーム概論 II
2 10:35-11:45	科目名	プログラミング基礎 II (PG) 3Dグラフィック制作 I (CG)	ゲーム制作プログラミング I (PG) 3Dアニメーション I (CG)	Unity基礎 II	プログラミング基礎 II (PG) 3Dグラフィック制作 I (CG)	ゲーム概論 II
3 12:45-13:55	科目名	プログラミング基礎 II (PG) 3Dグラフィック制作 I (CG)	ゲーム分析 II	ゲーム制作プログラミング I (PG) 2DCG基礎 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 I (PG) デッサン基礎 I (CG)
4 14:05-15:15	科目名	プログラミング基礎 II (PG) 3Dグラフィック制作 I (CG)	ゲーム分析 II	ゲーム制作プログラミング I (PG) 2DCG基礎 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 I (PG) デッサン基礎 I (CG)
5 15:25-16:35	科目名					スキルアップ講座 I

令和2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	プログラミング基礎 III (PG) 3Dグラフィック制作 II (CG)	ゲーム制作プログラミング II (PG) 3Dアニメーション II (CG)	Unity基礎 III	プログラミング基礎 III (PG) 3Dグラフィック制作 II (CG)	ゲーム概論 III
2 10:35-11:45	科目名	プログラミング基礎 III (PG) 3Dグラフィック制作 II (CG)	ゲーム制作プログラミング II (PG) 3Dアニメーション II (CG)	Unity基礎 III	プログラミング基礎 III (PG) 3Dグラフィック制作 II (CG)	ゲーム概論 III
3 12:45-13:55	科目名	プログラミング基礎 III (PG) 3Dグラフィック制作 II (CG)	ゲーム分析 III	ゲーム制作プログラミング II (PG) 2DCG基礎 III (CG)	プレゼンテーション基礎 III	ゲーム制作プログラミング II (PG) デッサン基礎 II (CG)
4 14:05-15:15	科目名	プログラミング基礎 III (PG) 3Dグラフィック制作 II (CG)	ゲーム分析 III	ゲーム制作プログラミング II (PG) 2DCG基礎 III (CG)	プレゼンテーション基礎 III	ゲーム制作プログラミング II (PG) デッサン基礎 II (CG)
5 15:25-16:35	科目名					

ゲームクリエイター学科2年生

令和2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	ゲームエンジン I (PG) CG応用 I (CG)	3Dプログラミング基礎 I (PG) 3Dアニメーション III (CG)	一般教養 I	ゲーム制作 I	ゲーム制作 I
2 10:35-11:45	科目名	ゲームエンジン I (PG) CG応用 I (CG)	3Dプログラミング基礎 I (PG) アニメーション III (CG)	一般教養 I	ゲーム制作 I	ゲーム制作 I
3 12:45-13:55	科目名	プログラミング応用 I (PG) デッサン応用 I (CG)	ゲームサウンド I	就職導入講座 I	ゲーム制作 I	ゲーム制作 I
4 14:05-15:15	科目名	プログラミング応用 I (PG) デッサン応用 I (CG)	ゲームサウンド I	就職導入講座 I	ゲーム制作 I	ゲーム制作 I
5 15:25-16:35	科目名					スキルアップ講座 II

令和2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	ゲームエンジン II (PG) CG応用 II (CG)	3Dプログラミング基礎 II (PG) グラフィックデザイン I (CG)	一般教養 II	ゲーム制作 II	ゲーム制作 II
2 10:35-11:45	科目名	ゲームエンジン II (PG) CG応用 II (CG)	3Dプログラミング基礎 II (PG) グラフィックデザイン I (CG)	一般教養 II	ゲーム制作 II	ゲーム制作 II
3 12:45-13:55	科目名	プログラミング応用 II (PG) デッサン応用 II (CG)	ゲームサウンド II	就職導入講座 II	ゲーム制作 II	ゲーム制作 II
4 14:05-15:15	科目名	プログラミング応用 II (PG) デッサン応用 II (CG)	ゲームサウンド II	就職導入講座 II	ゲーム制作 II	ゲーム制作 II
5 15:25-16:35	科目名					スキルアップ講座 II

令和2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	ゲームエンジン III (PG) CG応用 III (CG)	3Dプログラミング基礎 III (PG) グラフィックデザイン II (CG)	一般教養 III	ゲーム制作 III	ゲーム制作 III
2 10:35-11:45	科目名	ゲームエンジン III (PG) CG応用 III (CG)	3Dプログラミング基礎 III (PG) グラフィックデザイン II (CG)	一般教養 III	ゲーム制作 III	ゲーム制作 III
3 12:45-13:55	科目名	プログラミング応用 III (PG) デッサン応用 III (CG)	ゲームサウンド III	就職導入講座 III	ゲーム制作 III	ゲーム制作 III
4 14:05-15:15	科目名	プログラミング応用 III (PG) デッサン応用 III (CG)	ゲームサウンド III	就職導入講座 III	ゲーム制作 III	ゲーム制作 III
5 15:25-16:35	科目名					

ゲームクリエイター学科3年生

令和2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)	Web制作Ⅰ	卒業研究Ⅰ	ゲーム制作Ⅳ	ゲーム制作Ⅳ
2 10:35-11:45	科目名	プログラミング実践Ⅰ (PG) CG実践Ⅰ (CG)	Web制作Ⅰ	卒業研究Ⅰ	ゲーム制作Ⅳ	ゲーム制作Ⅳ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策講座Ⅰ	3Dプログラミング応用Ⅰ (PG) CG実践Ⅰ (CG)	ビジネスマナーⅠ	ゲーム制作Ⅳ	ゲーム制作Ⅳ
4 14:05-15:15	科目名	就職対策講座Ⅰ	3Dプログラミング応用Ⅰ (PG) CG実践Ⅰ (CG)	ビジネスマナーⅠ	ゲーム制作Ⅳ	ゲーム制作Ⅳ
5 15:25-16:35	科目名					スキルアップ講座Ⅲ

令和2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)	Web制作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)	Web制作Ⅱ	卒業研究Ⅱ	卒業研究Ⅱ	卒業研究Ⅱ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策講座Ⅱ	3Dプログラミング応用Ⅱ (PG) CG実践Ⅱ (CG)	ビジネスマナーⅡ	卒業研究Ⅱ	卒業研究Ⅱ
4 14:05-15:15	科目名	就職対策講座Ⅱ	3Dプログラミング応用Ⅱ (PG) CG実践Ⅱ (CG)	ビジネスマナーⅡ	卒業研究Ⅱ	卒業研究Ⅱ
5 15:25-16:35	科目名					スキルアップ講座Ⅲ

令和2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)	Web制作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)	Web制作Ⅲ	卒業研究Ⅲ	卒業研究Ⅲ	卒業研究Ⅲ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策講座Ⅲ	3Dプログラミング応用Ⅲ (PG) CG実践Ⅲ (CG)	ビジネスマナーⅢ	卒業研究Ⅲ	卒業研究Ⅲ
4 14:05-15:15	科目名	就職対策講座Ⅲ	3Dプログラミング応用Ⅲ (PG) CG実践Ⅲ (CG)	ビジネスマナーⅢ	卒業研究Ⅲ	卒業研究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) 進級・卒業の要件

【卒業時】 ゲームクリエイター学科 2835時間 189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 945時間 63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卒業生数、卒業後の進路（令和元年度）

- (ア) 令和元年度卒業生数 16名
- (イ) 令和元年度進路状況 就職15名 進学0名 その他1名
- (ウ) 令和元年度主な就職先
株式会社オルカ／株式会社ゲームスタジオ／株式会社イリンクス

(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	35名	
収容定員	70名	
在籍者数	1年生	29名
令和2年5月1日	2年生	28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
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
デッサン基礎Ⅰ	1年次	必	90
デッサン基礎Ⅱ	1年次	必	90
デッサン基礎Ⅲ	1年次	必	90
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

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
作品制作実習Ⅰ	1年次	必	30
作品制作実習Ⅱ	1年次	必	30
作品制作実習Ⅲ	1年次	必	30
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
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	30
就職対策講座Ⅱ	2年次	必	30
就職対策講座Ⅲ	2年次	必	30
作品制作実習Ⅳ	2年次	必	30
作品制作実習Ⅴ	2年次	必	30
作品制作実習Ⅵ	2年次	必	30
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	30
イラストレーション応用Ⅱ	2年次	必	30
イラストレーション応用Ⅲ	2年次	必	30
マンガ応用Ⅰ	2年次	必選B	60
マンガ応用Ⅱ	2年次	必選B	60
マンガ応用Ⅲ	2年次	必選B	60

※卒業に必要な総時間数は、1,890時間

③時間割

デザイン学科1年生

令和2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	イラストレーション基礎Ⅰ	デッサン基礎Ⅰ	アニメーション基礎Ⅰ	デッサン基礎Ⅰ	キャラクターデザインⅠ
2 10:35-11:45	科目名	イラストレーション基礎Ⅰ	デッサン基礎Ⅰ	アニメーション基礎Ⅰ	デッサン基礎Ⅰ	キャラクターデザインⅠ
3 12:45-13:55	科目名	作品制作Ⅰ	デッサン基礎Ⅰ	就職導入講座Ⅰ	制作実習Ⅰ	デザイン基礎Ⅰ
4 14:05-15:15	科目名	作品制作Ⅰ	デッサン基礎Ⅰ	就職導入講座Ⅰ	制作実習Ⅰ	デザイン基礎Ⅰ
5 15:25-16:35	科目名					スキルアップ講座Ⅰ

令和2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	イラストレーション基礎Ⅱ	デッサン基礎Ⅱ	アニメーション基礎Ⅱ	デッサン基礎Ⅱ	キャラクターデザインⅡ
2 10:35-11:45	科目名	イラストレーション基礎Ⅱ	デッサン基礎Ⅱ	アニメーション基礎Ⅱ	デッサン基礎Ⅱ	キャラクターデザインⅡ
3 12:45-13:55	科目名	作品制作Ⅱ	デッサン基礎Ⅱ	就職導入講座Ⅱ	制作実習Ⅱ	デザイン基礎Ⅱ
4 14:05-15:15	科目名	作品制作Ⅱ	デッサン基礎Ⅱ	就職導入講座Ⅱ	制作実習Ⅱ	デザイン基礎Ⅱ
5 15:25-16:35	科目名					スキルアップ講座Ⅰ

令和2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	イラストレーション基礎Ⅲ	デッサン基礎Ⅲ	アニメーション基礎Ⅲ	デッサン基礎Ⅲ	キャラクターデザインⅢ
2 10:35-11:45	科目名	イラストレーション基礎Ⅲ	デッサン基礎Ⅲ	アニメーション基礎Ⅲ	デッサン基礎Ⅲ	キャラクターデザインⅢ
3 12:45-13:55	科目名	作品制作Ⅲ	デッサン基礎Ⅲ	就職導入講座Ⅲ	制作実習Ⅲ	デザイン基礎Ⅲ
4 14:05-15:15	科目名	作品制作Ⅲ	デッサン基礎Ⅲ	就職導入講座Ⅲ	制作実習Ⅲ	デザイン基礎Ⅲ
5 15:25-16:35	科目名					

デザイン学科2年生

令和2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	デッサン応用Ⅰ	作品制作Ⅳ	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	デッサン応用Ⅰ	作品制作Ⅳ	卒業制作Ⅰ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策講座Ⅰ	イラストレーション応用Ⅰ	アニメーション応用Ⅰ(CA) マンガ応用Ⅰ(MI)	制作実習Ⅳ	アニメーション応用Ⅰ(CA) マンガ応用Ⅰ(MI)
4 14:05-15:15	科目名	就職対策講座Ⅰ	イラストレーション応用Ⅰ	アニメーション応用Ⅰ(CA) マンガ応用Ⅰ(MI)	制作実習Ⅳ	アニメーション応用Ⅰ(CA) マンガ応用Ⅰ(MI)
5 15:25-16:35	科目名					スキルアップ講座Ⅱ

令和2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	デッサン応用Ⅱ	作品制作Ⅴ	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	デッサン応用Ⅱ	作品制作Ⅴ	卒業制作Ⅱ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策講座Ⅱ	イラストレーション応用Ⅱ	アニメーション応用Ⅱ(CA) マンガ応用Ⅱ(MI)	制作実習Ⅴ	アニメーション応用Ⅱ(CA) マンガ応用Ⅱ(MI)
4 14:05-15:15	科目名	就職対策講座Ⅱ	イラストレーション応用Ⅱ	アニメーション応用Ⅱ(CA) マンガ応用Ⅱ(MI)	制作実習Ⅴ	アニメーション応用Ⅱ(CA) マンガ応用Ⅱ(MI)
5 15:25-16:35	科目名					スキルアップ講座Ⅱ

令和2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	デッサン応用Ⅲ	作品制作Ⅵ	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	デッサン応用Ⅲ	作品制作Ⅵ	卒業制作Ⅲ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策講座Ⅲ	イラストレーション応用Ⅲ	アニメーション応用Ⅲ(CA) マンガ応用Ⅲ(MI)	制作実習Ⅵ	アニメーション応用Ⅲ(CA) マンガ応用Ⅲ(MI)
4 14:05-15:15	科目名	就職対策講座Ⅲ	イラストレーション応用Ⅲ	アニメーション応用Ⅲ(CA) マンガ応用Ⅲ(MI)	制作実習Ⅵ	アニメーション応用Ⅲ(CA) マンガ応用Ⅲ(MI)
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) 進級・卒業の要件

【卒業時】デザイン学科 1890時間 126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 945時間 63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
デザ魂 制服イケメンイラストコンテスト	優秀賞 1名
デザ魂 【第13回】萌えキャライラストコンテスト<水着スタイル編>	優秀賞 1名
デザ魂 2019年度ハロウィンイラスト	優秀賞 3名
デザ魂 【第14回】萌えキャライラスト<クリスマス編>	優秀賞 2名
スタートリガーイラストコンテスト	審査員特別賞 1名
デザ魂 2020年度”お正月”イラスト	優秀賞 1名
ぐんまちゃんの衣装デザインコンテスト	最優秀賞 1名
ガンガンjoker 2020年2月新人マンガ賞	奨励賞 1名

⑥卒業者数、卒業後の進路 (令和元年度)

(ア) 令和元年度卒業者数 28名

(イ) 令和元年度進路状況 就職24名 進学0名 その他4名

(ウ) 令和元年度主な就職先

G2 studios 株式会社/株式会社リンクトブレイン/株式会社スタジオリングス

(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	25名	
収容定員	50名	
在籍者数 令和2年5月1日	1年生	18名
	2年生	14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
プログラミング基礎Ⅰ	1年次	必	60
プログラミング基礎Ⅱ	1年次	必	60
プログラミング基礎Ⅲ	1年次	必	30
システム開発Ⅰ	1年次	必	30
サーバー基礎Ⅰ	1年次	必	60
サーバー基礎Ⅱ	1年次	必	60
サーバー基礎Ⅲ	1年次	必	60
WebプログラミングⅠ	1年次	必	60
WebプログラミングⅡ	1年次	必	60
WebプログラミングⅢ	1年次	必	60
簿記Ⅰ	1年次	必	30
簿記Ⅱ	1年次	必	30
簿記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
選択実習Ⅰ	1年次	必	30
選択実習Ⅱ	1年次	必	30

選択実習Ⅲ	1年次	必	30
スキルアップ講座Ⅰ	1年次	必	45
プログラミング応用Ⅰ	2年次	必	60
プログラミング応用Ⅱ	2年次	必	60
プログラミング応用Ⅲ	2年次	必	60
デベロップメント応用Ⅰ	1年次	必	60
デベロップメント応用Ⅱ	1年次	必	60
デベロップメント応用Ⅲ	1年次	必	60
システム開発Ⅱ	2年次	必	60
システム開発Ⅲ	2年次	必	60
卒業研究Ⅰ	2年次	必	60
国家試験対策Ⅰ	2年次	必	60
国家試験対策Ⅱ	2年次	必	60
国家試験対策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
プログラミングコンテストⅠ	2年次	必	30
プログラミングコンテストⅡ	2年次	必	30
プログラミングコンテストⅢ	2年次	必	30
スキルアップ講座Ⅱ	2年次	必	45

※卒業に必要な総時間数は、1,890 時間

③時間割

情報処理工科1年生

令和2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	Webプログラミング I	プログラミング基礎 I	一般教養 I	プログラミング基礎 I	サーバ基礎 I
2 10:35-11:45	科目名	Webプログラミング I	プログラミング基礎 I	一般教養 I	プログラミング基礎 I	サーバ基礎 I
3 12:45-13:55	科目名	サーバ基礎 I	Webプログラミング I	就職導入講座 I	選択実習 I	簿記 I
4 14:05-15:15	科目名	サーバ基礎 I	Webプログラミング I	就職導入講座 I	選択実習 I	簿記 I
5 15:25-16:35	科目名					スキルアップ講座 I

令和2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	Webプログラミング II	プログラミング基礎 II	一般教養 II	プログラミング基礎 II	サーバ基礎 II
2 10:35-11:45	科目名	Webプログラミング II	プログラミング基礎 II	一般教養 II	プログラミング基礎 II	サーバ基礎 II
3 12:45-13:55	科目名	サーバ基礎 II	Webプログラミング II	就職導入講座 II	選択実習 II	簿記 II
4 14:05-15:15	科目名	サーバ基礎 II	Webプログラミング II	就職導入講座 II	選択実習 II	簿記 II
5 15:25-16:35	科目名					スキルアップ講座 I

令和2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	Webプログラミング III	システム開発 I	一般教養 III	プログラミング基礎 III	サーバ基礎 III
2 10:35-11:45	科目名	Webプログラミング III	システム開発 I	一般教養 III	プログラミング基礎 III	サーバ基礎 III
3 12:45-13:55	科目名	サーバ基礎 III	Webプログラミング III	就職導入講座 III	選択実習 III	簿記 III
4 14:05-15:15	科目名	サーバ基礎 III	Webプログラミング III	就職導入講座 III	選択実習 III	簿記 III
5 15:25-16:35	科目名					

情報処理工科2年生

令和2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	開発環境応用 I	プログラミング応用 I	システム開発 II	プログラミングコンテスト I	システム開発 II
2 10:35-11:45	科目名	開発環境応用 I	プログラミング応用 I	システム開発 II	プログラミングコンテスト I	システム開発 II
3 12:45-13:55	科目名	就職対策講座 I	国家試験対策 I	プログラミング応用 I	国家試験対策 I	開発環境応用 I
4 14:05-15:15	科目名	就職対策講座 I	国家試験対策 I	プログラミング応用 I	国家試験対策 I	開発環境応用 I
5 15:25-16:35	科目名					スキルアップ講座 II

令和2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	開発環境応用 II	プログラミング応用 II	システム開発 III	プログラミングコンテスト II	システム開発 III
2 10:35-11:45	科目名	開発環境応用 II	プログラミング応用 II	システム開発 III	プログラミングコンテスト II	システム開発 III
3 12:45-13:55	科目名	就職対策講座 II	国家試験対策 II	プログラミング応用 II	国家試験対策 II	開発環境応用 II
4 14:05-15:15	科目名	就職対策講座 II	国家試験対策 II	プログラミング応用 II	国家試験対策 II	開発環境応用 II
5 15:25-16:35	科目名					スキルアップ講座 II

令和2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	開発環境応用 III	プログラミング応用 III	卒業研究 I	プログラミングコンテスト III	卒業研究 I
2 10:35-11:45	科目名	開発環境応用 III	プログラミング応用 III	卒業研究 I	プログラミングコンテスト III	卒業研究 I
3 12:45-13:55	科目名	就職対策講座 III	国家試験対策 III	プログラミング応用 III	国家試験対策 III	開発環境応用 III
4 14:05-15:15	科目名	就職対策講座 III	国家試験対策 III	プログラミング応用 III	国家試験対策 III	開発環境応用 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) 進級・卒業の要件

【卒業時】 情報処理学科 1890時間 126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 945時間 63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

⑥資格取得、検定資格合格実績（令和元年度）

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	20	2	10.0%

⑦卒業者数、卒業後の進路（令和元年度）

(ア) 令和元年度卒業者数 18名

(イ) 令和元年度進路状況 就職18名 進学0名 その他0名

(ウ) 令和元年度主な就職先

株式会社システナ／ソーバル株式会社／サイバーコム株式会社

(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、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	1年生	112名
令和2年5月1日	2年生	112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Ⅰ	1年次	必	60
日本語Ⅱ	1年次	必	60
日本語Ⅲ	1年次	必	60
ビジネスコミュニケーションⅠ	1年次	必	40
ビジネスコミュニケーションⅡ	1年次	必	40
ビジネスコミュニケーションⅢ	1年次	必	40
キャリアデザイン基礎Ⅰ	1年次	必選B	20
キャリアデザイン基礎Ⅱ	1年次	必選B	20
キャリアデザイン基礎Ⅲ	1年次	必選B	20
プログラミングⅠ	1年次	必選A	60
プログラミングⅡ	1年次	必選A	60
プログラミングⅢ	1年次	必選A	60
WebアプリケーションⅠ	1年次	必選A	60
WebアプリケーションⅡ	1年次	必選A	60
WebアプリケーションⅢ	1年次	必選A	60
マネジメント概論Ⅰ	1年次	必選B	20
マネジメント概論Ⅱ	1年次	必選B	20
マネジメント概論Ⅲ	1年次	必選B	20
マーケティングⅠ	1年次	必選B	40
マーケティングⅡ	1年次	必選B	40
マーケティングⅢ	1年次	必選B	40
ITパスポート概論Ⅰ	1年次	必選C	60
ITパスポート概論Ⅱ	1年次	必選C	60
ITパスポート概論Ⅲ	1年次	必選C	60
簿記Ⅰ	1年次	必選D	60
簿記Ⅱ	1年次	必選D	60

簿記Ⅲ	1年次	必選D	60
ホテルマネジメント基礎Ⅰ	1年次	必選E	20
ホテルマネジメント基礎Ⅱ	1年次	必選E	20
ホテルマネジメント基礎Ⅲ	1年次	必選E	20
ホスピタリティ・マインドⅠ	1年次	必選E	40
ホスピタリティ・マインドⅡ	1年次	必選E	40
ホスピタリティ・マインドⅢ	1年次	必選E	40
ビジネスアプリケーションⅠ	1年次	必選E	60
ビジネスアプリケーションⅡ	1年次	必選E	60
ビジネスアプリケーションⅢ	1年次	必選E	60
キャリアデザインⅠ	2年次	必	40
キャリアデザインⅡ	2年次	必	40
キャリアデザインⅢ	2年次	必	40
ソフトウェア設計Ⅰ	2年次	必選A	60
ソフトウェア設計Ⅱ	2年次	必選A	60
ソフトウェア設計Ⅲ	2年次	必選A	60
システム開発Ⅰ	2年次	必選A	60
システム開発Ⅱ	2年次	必選A	60
システム開発Ⅲ	2年次	必選A	60
貿易実務Ⅰ	2年次	必選B	40
貿易実務Ⅱ	2年次	必選B	40
貿易実務Ⅲ	2年次	必選B	40
国際会計Ⅰ	2年次	必選B	60
国際会計Ⅱ	2年次	必選B	60
国際会計Ⅲ	2年次	必選B	60
ビジネスマネジメントⅠ	2年次	必選B	40
ビジネスマネジメントⅡ	2年次	必選B	40
ビジネスマネジメントⅢ	2年次	必選B	40
ビジネス日本語Ⅰ	2年次	必選C	60
ビジネス日本語Ⅱ	2年次	必選C	60
ビジネス日本語Ⅲ	2年次	必選C	60
ITパスポートⅠ	2年次	必選C	60
ITパスポートⅡ	2年次	必選C	60
ITパスポートⅢ	2年次	必選C	60
ホテルマーケティングⅠ	2年次	必選E	20
ホテルマーケティングⅡ	2年次	必選E	20
ホテルマーケティングⅢ	2年次	必選E	20

ホテル英会話Ⅰ	2年次	必選E	20
ホテル英会話Ⅱ	2年次	必選E	20
ホテル英会話Ⅲ	2年次	必選E	20
マナー・プロトコールⅠ	2年次	必選E	60
マナー・プロトコールⅡ	2年次	必選E	60
マナー・プロトコールⅢ	2年次	必選E	60
ビジネスアプリケーション演習Ⅰ	2年次	必選E	40
ビジネスアプリケーション演習Ⅱ	2年次	必選E	40
ビジネスアプリケーション演習Ⅲ	2年次	必選E	40
ホテル会計	2年次	必選E	40
ホテルマネジメントⅠ	2年次	必選E	40
ホテルマネジメントⅡ	2年次	必選E	80
ホテルマネジメントⅢ	2年次	必選E	80
ビジネス日本語Ⅰ	2年次	必選E	40
ビジネス日本語Ⅱ	2年次	必選E	40
ビジネス日本語Ⅲ	2年次	必選E	40

※卒業に必要な総時間数は、1,800時間

③時間割

国際情報ビジネス学科1年生
令和2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	キャリアデザイン基礎Ⅰ	ITパスポート概論Ⅰ 簿記Ⅰ	プログラミングⅠ ホテルマネジメント基礎Ⅰ	WebアプリケーションⅠ ビジネスアプリケーションⅠ	日本語Ⅰ
2 10:15-11:25	科目名	ビジネスコミュニケーションⅠ	ITパスポート概論Ⅰ 簿記Ⅰ	プログラミングⅠ ホスピタリティ・マインドⅠ	WebアプリケーションⅠ ビジネスアプリケーションⅠ	日本語Ⅰ
3 11:30-12:40	科目名	ビジネスコミュニケーションⅠ	ITパスポート概論Ⅰ 簿記Ⅰ	プログラミングⅠ ホスピタリティ・マインドⅠ	WebアプリケーションⅠ ビジネスアプリケーションⅠ	日本語Ⅰ
4 13:20-14:30	科目名	ビジネスコミュニケーションⅠ	ITパスポート概論Ⅰ 簿記Ⅰ	マーケティングⅠ ホスピタリティ・マインドⅠ	簿記Ⅰ ビジネスアプリケーションⅠ	日本語Ⅰ
5 14:35-15:45	科目名	ビジネスコミュニケーションⅠ	ITパスポート概論Ⅰ 簿記Ⅰ	マーケティングⅠ ホスピタリティ・マインドⅠ	簿記Ⅰ ビジネスアプリケーションⅠ	日本語Ⅰ
6 15:50-17:00	科目名	キャリアデザイン基礎Ⅰ	ITパスポート概論Ⅰ 簿記Ⅰ	マネジメント概論Ⅰ ホテルマネジメント基礎Ⅰ	簿記Ⅰ ビジネスアプリケーションⅠ	日本語Ⅰ

令和2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	キャリアデザイン基礎Ⅱ	ITパスポート概論Ⅱ 簿記Ⅱ	プログラミングⅡ ホテルマネジメント基礎Ⅱ	WebアプリケーションⅡ ビジネスアプリケーションⅡ	日本語Ⅱ
2 10:15-11:25	科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ	ITパスポート概論Ⅱ 簿記Ⅱ	プログラミングⅡ ホスピタリティ・マインドⅡ	WebアプリケーションⅡ ビジネスアプリケーションⅡ	日本語Ⅱ
3 11:30-12:40	科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ	ITパスポート概論Ⅱ 簿記Ⅱ	プログラミングⅡ ホスピタリティ・マインドⅡ	WebアプリケーションⅡ ビジネスアプリケーションⅡ	日本語Ⅱ
4 13:20-14:30	科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ	ITパスポート概論Ⅱ 簿記Ⅱ	マーケティングⅡ ホスピタリティ・マインドⅡ	簿記Ⅱ ビジネスアプリケーションⅡ	日本語Ⅱ
5 14:35-15:45	科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ	ITパスポート概論Ⅱ 簿記Ⅱ	マーケティングⅡ ホスピタリティ・マインドⅡ	簿記Ⅱ ビジネスアプリケーションⅡ	日本語Ⅱ
6 15:50-17:00	科目名	キャリアデザイン基礎Ⅱ	ITパスポート概論Ⅱ 簿記Ⅱ	マネジメント概論Ⅱ ホテルマネジメント基礎Ⅱ	簿記Ⅱ ビジネスアプリケーションⅡ	日本語Ⅱ

令和2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	キャリアデザイン基礎Ⅲ	ITパスポート概論Ⅲ 簿記Ⅲ	プログラミングⅢ ホテルマネジメント基礎Ⅲ	WebアプリケーションⅢ ビジネスアプリケーションⅢ	日本語Ⅲ
2 10:15-11:25	科目名	ビジネスコミュニケーションⅢ	ITパスポート概論Ⅲ 簿記Ⅲ	プログラミングⅢ ホスピタリティ・マインドⅢ	WebアプリケーションⅡ ビジネスアプリケーションⅡ	日本語Ⅲ
3 11:30-12:40	科目名	ビジネスコミュニケーションⅢ	ITパスポート概論Ⅲ 簿記Ⅲ	プログラミングⅢ ホスピタリティ・マインドⅢ	WebアプリケーションⅢ ビジネスアプリケーションⅢ	日本語Ⅲ
4 13:20-14:30	科目名	ビジネスコミュニケーションⅢ	ITパスポート概論Ⅲ 簿記Ⅲ	マーケティングⅢ ホスピタリティ・マインドⅢ	簿記Ⅲ ビジネスアプリケーションⅢ	日本語Ⅲ
5 14:35-15:45	科目名	ビジネスコミュニケーションⅢ	ITパスポート概論Ⅲ 簿記Ⅲ	マーケティングⅢ ホスピタリティ・マインドⅢ	簿記Ⅲ ビジネスアプリケーションⅢ	日本語Ⅲ
6 15:50-17:00	科目名	キャリアデザイン基礎Ⅲ	ITパスポート概論Ⅲ 簿記Ⅲ	マネジメント概論Ⅲ ホテルマネジメント基礎Ⅲ	簿記Ⅲ ビジネスアプリケーションⅢ	日本語Ⅲ

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:00-10:10	科目名	ソフトウェア設計Ⅰ ホテルマネジメントⅠ	システム開発Ⅰ ビジネス日本語Ⅰ	ビジネス日本語Ⅰ ホテルマーケティングⅠ	ソフトウェア設計Ⅰ マナー・プロトコールⅠ	ITパスポートⅠ ホテル英会話Ⅰ
2 10:15-11:25	科目名	ソフトウェア設計Ⅰ ホテルマネジメントⅠ	システム開発Ⅰ ビジネス日本語Ⅰ	ビジネス日本語Ⅰ ホテル会計Ⅰ	ソフトウェア設計Ⅰ マナー・プロトコールⅠ	ITパスポートⅠ ビジネスアプリケーションⅣ
3 11:30-12:40	科目名	キャリアデザインⅠ	システム開発Ⅰ キャリアデザインⅠ	ビジネス日本語Ⅰ ホテル会計Ⅰ	キャリアデザインⅠ マナー・プロトコールⅠ	ITパスポートⅠ ビジネスアプリケーションⅣ
4 13:20-14:30	科目名	国際会計Ⅰ キャリアデザインⅠ	キャリアデザインⅠ	ビジネス日本語Ⅰ ホテル会計Ⅰ	キャリアデザインⅠ マナー・プロトコールⅠ	ITパスポートⅠ ビジネスアプリケーションⅣ
5 14:35-15:45	科目名	国際会計Ⅰ ホテルマネジメントⅠ	貿易実務Ⅰ ビジネス日本語Ⅰ	ビジネス日本語Ⅰ ホテル会計Ⅰ	ビジネスマネジメントⅠ マナー・プロトコールⅠ	ITパスポートⅠ ビジネスアプリケーションⅣ
6 15:50-17:00	科目名	国際会計Ⅰ ホテルマネジメントⅠ	貿易実務Ⅰ ビジネス日本語Ⅰ	ビジネス日本語Ⅰ ホテルマーケティングⅠ	ビジネスマネジメントⅠ マナー・プロトコールⅠ	ITパスポートⅠ ホテル英会話Ⅰ

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:00-10:10	科目名	ソフトウェア設計Ⅱ ホテルマネジメントⅡ	システム開発Ⅱ ビジネス日本語Ⅱ	ビジネス日本語Ⅱ ホテルマーケティングⅡ	ソフトウェア設計Ⅱ マナー・プロトコールⅡ	ITパスポートⅡ ホテル英会話Ⅱ
2 10:15-11:25	科目名	ソフトウェア設計Ⅱ ホテルマネジメントⅡ	システム開発Ⅱ ビジネス日本語Ⅱ	ビジネス日本語Ⅱ ホテルマネジメントⅡ	ソフトウェア設計Ⅱ マナー・プロトコールⅡ	ITパスポートⅡ ビジネスアプリケーションⅤ
3 11:30-12:40	科目名	キャリアデザインⅡ	システム開発Ⅱ キャリアデザインⅡ	ビジネス日本語Ⅱ ホテルマネジメントⅡ	キャリアデザインⅡ マナー・プロトコールⅡ	ITパスポートⅡ ビジネスアプリケーションⅤ
4 13:20-14:30	科目名	国際会計Ⅱ キャリアデザインⅡ	キャリアデザインⅡ	ビジネス日本語Ⅱ ホテルマネジメントⅡ	キャリアデザインⅡ マナー・プロトコールⅡ	ITパスポートⅡ ビジネスアプリケーションⅤ
5 14:35-15:45	科目名	国際会計Ⅱ ホテルマネジメントⅡ	貿易実務Ⅱ ビジネス日本語Ⅱ	ビジネス日本語Ⅱ ホテルマネジメントⅡ	ビジネスマネジメントⅡ マナー・プロトコールⅡ	ITパスポートⅡ ビジネスアプリケーションⅤ
6 15:50-17:00	科目名	国際会計Ⅱ ホテルマネジメントⅡ	貿易実務Ⅱ ビジネス日本語Ⅱ	ビジネス日本語Ⅱ ホテルマーケティングⅡ	ビジネスマネジメントⅡ マナー・プロトコールⅡ	ITパスポートⅡ ホテル英会話Ⅱ

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:00-10:10	科目名	ソフトウェア設計Ⅲ ホテルマネジメントⅢ	システム開発Ⅲ ビジネス日本語Ⅲ	ビジネス日本語Ⅲ ホテルマーケティングⅢ	ソフトウェア設計Ⅲ マナー・プロトコールⅢ	ITパスポートⅢ ホテル英会話Ⅲ
2 10:15-11:25	科目名	ソフトウェア設計Ⅲ ホテルマネジメントⅢ	システム開発Ⅲ ビジネス日本語Ⅲ	ビジネス日本語Ⅲ ホテルマネジメントⅢ	ソフトウェア設計Ⅲ マナー・プロトコールⅢ	ITパスポートⅢ ビジネスアプリケーションⅥ
3 11:30-12:40	科目名	キャリアデザインⅢ	システム開発Ⅲ キャリアデザインⅢ	ビジネス日本語Ⅲ ホテルマネジメントⅢ	キャリアデザインⅢ マナー・プロトコールⅢ	ITパスポートⅢ ビジネスアプリケーションⅥ
4 13:20-14:30	科目名	国際会計Ⅲ キャリアデザインⅢ	キャリアデザインⅢ	ビジネス日本語Ⅲ ホテルマネジメントⅢ	キャリアデザインⅢ マナー・プロトコールⅢ	ITパスポートⅢ ビジネスアプリケーションⅥ
5 14:35-15:45	科目名	国際会計Ⅲ ホテルマネジメントⅢ	貿易実務Ⅲ ビジネス日本語Ⅲ	ビジネス日本語Ⅲ ホテルマネジメントⅢ	ビジネスマネジメントⅢ マナー・プロトコールⅢ	ITパスポートⅢ ビジネスアプリケーションⅥ
6 15:50-17:00	科目名	国際会計Ⅲ ホテルマネジメントⅢ	貿易実務Ⅲ ビジネス日本語Ⅲ	ビジネス日本語Ⅲ ホテルマーケティングⅢ	ビジネスマネジメントⅢ マナー・プロトコールⅢ	ITパスポートⅢ ホテル英会話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
日本語能力試験	日本国際教育支援協会
BJTビジネス日本語能力試験	公益財団法人日本漢字能力検定協会
日商P C 検定データ活用	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
電話対応技能検定	日本電信電話ユーザ協会
サービス接客検定	公益財団法人実技技能検定協会
マナー・プロトコール検定	日本マナー・プロトコール協会
日本ビジネス能力認定試験	日本ビジネス能力認定協会
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
BATIC(国際会計検定)	東京商工会議所

⑥資格取得、検定資格合格実績（令和元年度）

資格・検定試験名	受験者数	合格者数	合格率(%)
日本語能力試験N1	49	4	8.2%
日本語能力試験N2	236	42	17.8%
日本語能力試験N3	100	42	42.0%
日本語学力テスト2級	86	19	22.1%
BJTビジネス日本語能力試験	107	4	3.7%
日商P C 検定データ活用3級	39	25	64.1%
日商P C 検定データ活用Basic	123	36	29.3%
全経簿記検定3級	93	59	63.4%
電話対応技能検定4級	59	14	23.7%
サービス接客検定3級	33	4	12.1%
マナー・プロトコール検定3級	41	4	9.8%
日本ビジネス能力認定試験3級	118	6	5.1%
Javaプログラミング能力認定試験3級	8	8	100.0%
BATIC(国際会計検定)	23	8	34.8%

⑦卒業生数、卒業後の進路（令和元年度）

(ア) 令和元年度卒業生数 108名

(イ) 令和元年度進路状況 就職 84名 進学 4名 その他 20名

(ウ) 令和元年度主な就職先

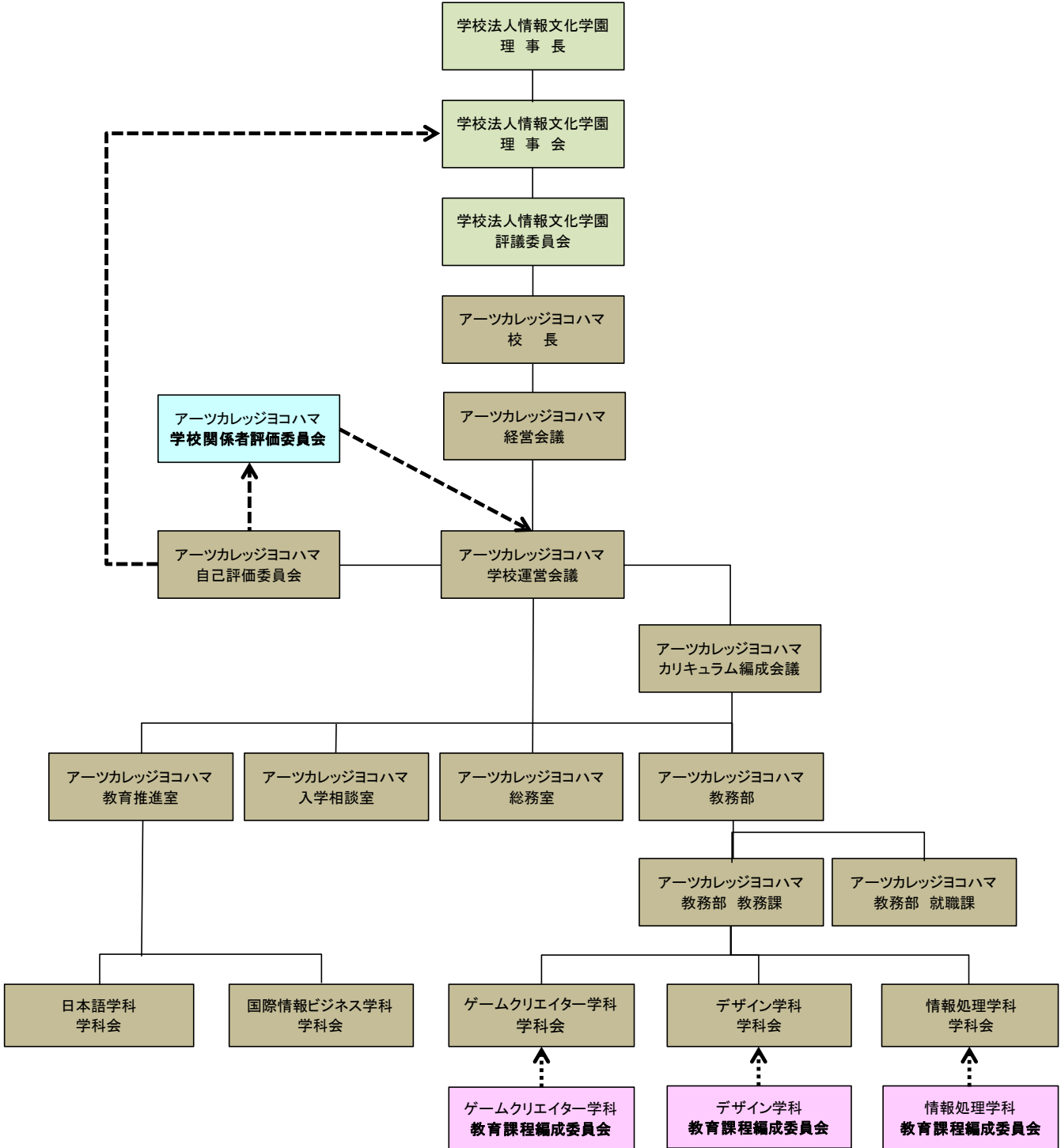
(株)テクノプロ／セントランス(株)／(株)ハウセットホテルマネジメント／

(株)ゼンショー／(株)リトルアンデルセン／くら寿司(株)／(株)コメドール／

伊豆・伊東温泉青山やまと／(株)蔵王カンパニー

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	16
兼任教員	0
職 員	8

(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
武 田	ビジネスマナー
伊 藤	ゲーム制作基礎、ゲーム制作 等
田 中	一般教養、就職導入講座 等
山 本	イラストレーション基礎、制作実習 等
黒 田	システム開発、プログラミング応用 等
船 谷	ゲームエンジン、ゲーム制作 等
綱 島	一般教養、就職導入講座 等
小 松	作品制作、デザイン基礎 等
長谷川	プログラミング基礎、国家試験対策 等
辻	デッサン、制作実習 等
坂 口	Webプログラミング、Webアプリケーション、選択実習 等
松 尾	国際会計、簿記 等
神 藤	国家試験対策、プログラミング基礎
三 上	ゲームサウンド
古保里	アニメーション基礎、アニメーション応用
花 井	ゲーム概論、3Dプログラミング基礎 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	一般教養
佐 藤	デベロップメント基礎、サーバ基礎 等
若 尾	3Dアニメーション
山 口	マンガ応用、キャラクターデザイン 等
椎 野	2DCG基礎
田 上	ゲーム制作基礎、イラストレーション応用
井 筒	プログラミング応用、プログラミング実践
安 藤	キャリアデザイン、ホテルマネジメント 等
大 矢	ソフトウェア設計
佐々木	ホテルマーケティング、ビジネスアプリケーション 等
高 貝	貿易実務、マーケティング、ホテル英会話 等
石 渡	日本語、キャリアデザイン
高 野	日本語
宮 下	ビジネスコミュニケーション、ビジネス日本語
荒 牧	ホスピタリティ・マインド、マナー・プロトコール 等
山 岸	ビジネス日本語、日本語
北 村	ITパスポート、プログラミング 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
ゲーム制作基礎 ゲーム制作プログラミング	有限会社熱中日和
ゲーム制作ⅠⅡⅢⅣ	有限会社熱中日和 株式会社ヴァンガード 株式会社六面堂
3Dグラフィック制作	株式会社ヴァンガード
卒業研究ⅠⅡⅢ	有限会社熱中日和

<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
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

5. 教育活動・教育環境

(1) 学校行事への取組み状況 (令和元年度)

	日程	行事名	行事概要	学年・学科
平成31年・令和元年	4月 4日 (木)	入学式	入学式	全学年
	4月10日 (水) ～ 4月12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18日 (木)	健康診断 (卒業学年)	健康診断	卒業学年
	6月17日 (月)	健康診断 (卒業学年以外)	健康診断	1・2年
	6月29日 (土) 7月 5日 (金)	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 2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 2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 4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18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27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 4日 (水)	避難訓練	避難訓練	全学年
	9月12日 (木) ～ 9月15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11日 (月) ～ 11月13日 (水)	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11日 (月) ～ 11月13日 (水)	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13日(水) ～ 11月15日(金)	作品制作集中講座	3日間で1つの作品を仕上げる	デザイン学科
	11月20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24日(日)	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23日(月) ～ 12月24日(火)	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
令和2年	2月18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21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
	2月26日(水)	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
	2月27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
	3月 3日(火)	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16日(月)	卒業証書授与式	卒業式	全学年

(2) 課外活動(令和元年度)

<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
CEDEC ボランティアスタッフ	CEDEC の運営ボランティア

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) 令和2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 3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

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 53 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。

8. 財務状況

令和元年度
資金収支計算書
自平成31年4月1日
至令和2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	366,010,000	人件費支出	150,052,330
手数料収入	10,248,100	教育研究用経費支出	55,077,975
寄付金収入	0	管理用経費支出	79,042,986
補助金収入	18,680,184	収益事業経費支出	0
資産売却収入	0	設備関係支出	12,603,246
附帯事業・収益事業収入	3,298,800	資産運用支出	0
雑収入	6,529,403	その他の支出	49,444,001
受取利息・配当金収入	15,644	(予備費)	0
借入金等収入	0	資金支出調整勘定	△ 5,417,408
前受金収入	204,861,840	翌年度繰越支払資金	927,323,343
その他の収入	50,947,877	支出の部合計	1,268,126,473
資金収入調整勘定	△ 211,629,664		
前年度繰越支払資金	819,164,289		
収入の部合計	1,268,126,473		

平成30年度
貸借対照表
令和2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	1,884,331,353	固定負債	23,310,719
流動資産	934,456,153	流動負債	252,759,288
資産の部合計	2,818,787,506	負債の部合計	276,070,007
		純資産の部	
		科目	金額
		基本金の部合計	2,192,201,368
		翌年度繰越収支差額	350,516,131
		純資産の部合計	2,542,717,499
		負債及び 純資産の部合計	2,818,787,506

令和元年度
事業活動収支計算書
自 平成31年 4月 1日
至 令和 2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	366,010,000	人件費	150,052,330
	手数料	10,248,100	教育研究用経費	76,954,981
	寄付金	0	管理経費	87,743,131
	経常費等補助金	18,680,184	徴収不能額	11,595,508
	附帯事業収入	0		
	雑収入	6,529,203		
	教育活動収入計	401,467,487	教育活動支出計	326,345,950
教育活動収支差額		75,121,537		
教育活動外収支	受取利息・配当金	15,644	借入金等利息	0
	その他の教育活動外収入	3,298,800	その他の教育活動外支出	0
	教育活動外収入計	3,314,444	教育活動外支出計	0
教育活動外収支差額		3,314,444		
経常収支差額		78,435,981		
特別収支	資産売却差額	0	資産処分差額	1,234,140
	その他の特別収入	200	その他の特別支出	0
特別収入計	200	特別支出計	1,234,140	
特別収支差額		△ 1,233,940		
【予備費】		0		
基本金組入前当年度収支差額		77,202,041		
基本金組入れ額合計		△ 2,299,979		
当年度収支差額		74,902,062		
前年度繰越収支差額		275,614,069		
基本金取崩額		0		
翌年度繰越収支差額		350,516,131		
(参考)				
事業活動収入計		404,782,131		
事業活動支出計		327,580,090		

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/introduction/3important/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。

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。

②一般財団法人日本語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ヶ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26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) 令和2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	530,000 円	280,000 円	180,000 円	990,000 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	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 (令和元年度)

<留学生>

	日程	行事名	行事概要	学年・学科
平成31年・令和元年	4月 4日 (木)	入学式	入学式	1年
	4月 5日 (金)	オリエンテーション	導入研修として、標準行動、本校の考える人間力を理解する	1年
	4月18日 (木)	健康診断 (卒業学年)	健康診断	2年
	5月13日 (月)	ワールドカフェ	クラスの枠を超えた交流を図る	1年

	6月 3日 (月)	町内の清掃活動	清掃活動	1年
	6月18日 (月)	健康診断	健康診断	1年
	9月 4日 (水)	避難訓練	避難訓練	全学年
	9月25日 (水)	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年ビジネス コース
	10月 7日 (月)	アーツ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
	10月31日 (木)	横須賀商工会議所インターン シップ発表会	横須賀商工会議所加盟の6店舗取材し、 海外のお客様を増やすための広報として、 YouTube 動画の作成・公開を行う	1年貿易・マー ケティングコ ース
	11月19日 (火) 11月26日 (火)	社会見学	横浜港見学	2年貿易・マー ケティングコ ース
	12月 6日 (金)	日帰りバス旅行 (静岡)	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
	12月17日 (火)	カラオケ大会	神奈川県内の専門学校生が集まり、カラオケ の腕を競う	選抜者
	12月23日 (月)	就職情報交換会	就職活動について、内定した学生から 在校学年へのアドバイス	全学年
令和02年	1月27日 (月)	浅間台小学校交流会	小学5・6年生向けに、2020年度からの英語 教育新設に向けた外国語活動の一環として	ビジネスコー スからの選抜 者
	1月29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28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	全学年
	3月16日 (月)	卒業証書授与式	卒業式	全学年