

## 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。そのためにいろいろ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

### ・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「一人ひとりを教え育てること」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を大切にせる教育

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 <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	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（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
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、情報処理科、 国際情報ビジネス学科（2年制）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6年5月1日	1年生 39名
	2年生 26名
	3年生 33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
ゲーム分析Ⅰ	1年次	必	90
ゲーム分析Ⅱ	1年次	必	90
Unity 基礎Ⅰ	1年次	必	45
Unity 基礎Ⅱ	1年次	必	45
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
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	135
3DCG 制作Ⅱ	1年次	必選B	135
2DCG 基礎Ⅰ	1年次	必選B	45
2DCG 基礎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
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
ゲーム制作Ⅰ	2年次	必	180
ゲーム制作Ⅱ	2年次	必	180
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
就職導入Ⅰ	2年次	必	45
就職導入Ⅱ	2年次	必	45
一般教養Ⅰ	2年次	必	45
一般教養Ⅱ	2年次	必	45
集中講座Ⅱ	2年次	必	30
ゲームプログラミング応用Ⅰ	2年次	必選A	90
ゲームプログラミング応用Ⅱ	2年次	必選A	90
ゲームエンジンⅠ	2年次	必選A	45
ゲームエンジンⅡ	2年次	必選A	45
デッサン応用Ⅰ	2年次	必選B	45
デッサン応用Ⅱ	2年次	必選B	45
CG応用Ⅰ	2年次	必選B	45
CG応用Ⅱ	2年次	必選B	45
2DCG応用Ⅰ	2年次	必選B	45
2DCG応用Ⅱ	2年次	必選B	45
ゲーム制作Ⅲ	3年次	必	225
卒業制作	3年次	必	225
Web制作Ⅰ	3年次	必	45
Web制作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
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
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
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
CG実践Ⅰ	3年次	必選B	45
CG実践Ⅱ	3年次	必選B	45

デッサン実践 I	3 年次	必選 B	45
デッサン実践 II	3 年次	必選 B	45

※卒業に必要な総時間数は、2,790 時間

### ③時間割

ゲームクリエイター学科1年生

令和6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	ゲーム制作プログラミング I (PG) 2DCG基礎 I (CG)	ゲーム分析 I	プログラミング基礎演習 I (PG) 3DCG制作 I (CG)	プログラミング基礎 I (PG) 3Dアニメーション I (CG)	ゲーム分析 I
2 10:35-11:45	科目名	ゲーム制作プログラミング I (PG) 2DCG基礎 I (CG)	ゲーム分析 I	プログラミング基礎演習 I (PG) 3DCG制作 I (CG)	プログラミング基礎 I (PG) 3Dアニメーション I (CG)	ゲーム分析 I
3 12:45-13:55	科目名	ゲーム制作プログラミング I (PG) デッサン基礎 I (CG)	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) 3DCG制作 I (CG)	プレゼンテーション基礎 I	Unity基礎 I
4 14:05-15:15	科目名	ゲーム制作プログラミング I (PG) デッサン基礎 I (CG)	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) 3DCG制作 I (CG)	プレゼンテーション基礎 I	Unity基礎 I

令和6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	ゲーム制作プログラミング II (PG) 2DCG基礎 II (CG)	ゲーム分析 II	プログラミング基礎演習 II (PG) 3DCG制作 II (CG)	プログラミング基礎 II (PG) 3Dアニメーション II (CG)	ゲーム分析 II
2 10:35-11:45	科目名	ゲーム制作プログラミング II (PG) 2DCG基礎 II (CG)	ゲーム分析 II	プログラミング基礎演習 II (PG) 3DCG制作 II (CG)	プログラミング基礎 II (PG) 3Dアニメーション II (CG)	ゲーム分析 II
3 12:45-13:55	科目名	ゲーム制作プログラミング II (PG) デッサン基礎 II (CG)	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) 3DCG制作 II (CG)	プレゼンテーション基礎 II	Unity基礎 II
4 14:05-15:15	科目名	ゲーム制作プログラミング II (PG) デッサン基礎 II (CG)	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) 3DCG制作 II (CG)	プレゼンテーション基礎 II	Unity基礎 II

ゲームクリエイター学科2年生

令和6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) デッサン応用 I (CG)	ゲームサウンド I	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) デッサン応用 I (CG)	ゲームサウンド I	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	ゲームプログラミング応用 I (PG) CG応用 I (CG)	ゲーム制作 I	就職導入 I	ゲーム制作 I	ゲームプログラミング応用 I (PG) 2DCG応用 I (CG)
4 14:05-15:15	科目名	ゲームプログラミング応用 I (PG) CG応用 I (CG)	ゲーム制作 I	就職導入 I	ゲーム制作 I	ゲームプログラミング応用 I (PG) 2DCG応用 I (CG)

令和6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)	ゲームサウンド II	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)	ゲームサウンド II	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	ゲームプログラミング応用 II (PG) デッサン応用 II (CG)	ゲーム制作 II	就職導入 II	ゲーム制作 II	ゲームプログラミング応用 II (PG) 2DCG応用 II (CG)
4 14:05-15:15	科目名	ゲームプログラミング応用 II (PG) デッサン応用 II (CG)	ゲーム制作 II	就職導入 II	ゲーム制作 II	ゲームプログラミング応用 II (PG) 2DCG応用 II (CG)

ゲームクリエイター学科3年生  
令和6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	ゲームプログラミング実践 I (PG) CG実践 I (CG)	ネットワークプログラミング I (PG) デッサン実践 I (CG)	Web制作 I	ゲーム制作Ⅲ	ゲーム制作Ⅲ
2 10:35-11:45	科目名	ゲームプログラミング実践 I (PG) CG実践 I (CG)	ネットワークプログラミング I (PG) デッサン実践 I (CG)	Web制作 I	ゲーム制作Ⅲ	ゲーム制作Ⅲ
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6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	ゲームプログラミング実践 II (PG) CG実践 II (CG)	ネットワークプログラミング II (PG) デッサン実践 II (CG)	Web制作 II	卒業制作	卒業制作
2 10:35-11:45	科目名	ゲームプログラミング実践 II (PG) CG実践 II (CG)	ネットワークプログラミング II (PG) デッサン実践 II (CG)	Web制作 II	卒業制作	卒業制作
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卒業生数、卒業後の進路 (令和5年度)

(ア) 令和5年度卒業生数 26名

(イ) 令和5年度進路状況 就職 23名 進学 0名 その他 3名

(ウ) 令和5年度主な就職先

株式会社カプコン/株式会社バイキング/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	1年生 29名
令和6年5月1日	2年生 17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	45
イラストレーション基礎Ⅱ	1年次	必	45
就職導入Ⅰ	1年次	必	45
就職導入Ⅱ	1年次	必	45
デッサン基礎Ⅰ	1年次	必	135
デッサン基礎Ⅱ	1年次	必	135
デザイン基礎Ⅰ	1年次	必	45
デザイン基礎Ⅱ	1年次	必	45
作品制作Ⅰ	1年次	必	45
作品制作Ⅱ	1年次	必	45
キャラクターデザインⅠ	1年次	必	45
キャラクターデザインⅡ	1年次	必	45
制作実習Ⅰ	1年次	必	45
制作実習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
集中講座Ⅰ	1年次	必	30
デッサン応用Ⅰ	2年次	必	45
デッサン応用Ⅱ	2年次	必	45
作品制作Ⅲ	2年次	必	45



作品制作Ⅳ	2年次	必	45
卒業制作Ⅰ	2年次	必	90
卒業制作Ⅱ	2年次	必	90
就職対策Ⅰ	2年次	必	45
就職対策Ⅱ	2年次	必	45
制作実習Ⅲ	2年次	必	45
制作実習Ⅳ	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
アニメーション応用Ⅰ	2年次	必	90
アニメーション応用Ⅱ	2年次	必	90
デザイン応用Ⅰ	2年次	必	45
デザイン応用Ⅱ	2年次	必	45
集中講座Ⅱ	2年次	必	30

※卒業に必要な総時間数は、1,860時間

### ③時間割

デザイン学科1年生

令和6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	デザイン基礎Ⅰ	デッサン基礎Ⅰ	イラストレーション基礎Ⅰ	制作実習Ⅰ	作品制作Ⅰ
2 10:35-11:45	科目名	デザイン基礎Ⅰ	デッサン基礎Ⅰ	イラストレーション基礎Ⅰ	制作実習Ⅰ	作品制作Ⅰ
3 12:45-13:55	科目名	キャラクターデザインⅠ	デッサン基礎Ⅰ	就職導入Ⅰ	デッサン基礎Ⅰ	アニメーション基礎Ⅰ
4 14:05-15:15	科目名	キャラクターデザインⅠ	デッサン基礎Ⅰ	就職導入Ⅰ	デッサン基礎Ⅰ	アニメーション基礎Ⅰ

令和6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	デザイン基礎Ⅱ	デッサン基礎Ⅱ	イラストレーション基礎Ⅱ	制作実習Ⅱ	作品制作Ⅱ
2 10:35-11:45	科目名	デザイン基礎Ⅱ	デッサン基礎Ⅱ	イラストレーション基礎Ⅱ	制作実習Ⅱ	作品制作Ⅱ
3 12:45-13:55	科目名	キャラクターデザインⅡ	デッサン基礎Ⅱ	就職導入Ⅱ	デッサン基礎Ⅱ	アニメーション基礎Ⅱ
4 14:05-15:15	科目名	キャラクターデザインⅡ	デッサン基礎Ⅱ	就職導入Ⅱ	デッサン基礎Ⅱ	アニメーション基礎Ⅱ

デザイン学科2年生

令和6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Ⅲ	卒業制作Ⅰ	卒業制作Ⅰ	制作実習Ⅲ	アニメーション応用Ⅰ
2 10:35-11:45	科目名	作品制作Ⅲ	卒業制作Ⅰ	卒業制作Ⅰ	制作実習Ⅲ	アニメーション応用Ⅰ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策Ⅰ	アニメーション応用Ⅰ	イラストレーション応用Ⅰ	デッサン応用Ⅰ	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	イラストレーション応用Ⅰ	デッサン応用Ⅰ	デザイン応用Ⅰ

令和6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Ⅳ	卒業制作Ⅱ	卒業制作Ⅱ	制作実習Ⅳ	アニメーション応用Ⅱ
2 10:35-11:45	科目名	作品制作Ⅳ	卒業制作Ⅱ	卒業制作Ⅱ	制作実習Ⅳ	アニメーション応用Ⅱ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策Ⅱ	アニメーション応用Ⅱ	イラストレーション応用Ⅱ	デッサン応用Ⅱ	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	イラストレーション応用Ⅱ	デッサン応用Ⅱ	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 1860時間 124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 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、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・受賞実績

コンテスト名	受賞内容
デザ魂【第26回】萌えキャライラスト<水着スタイル編>	優秀賞 1名
デザ魂「学校イベント」イラスト	優秀賞 1名
デザ魂【デザ魂商品化プロジェクト】2024年度版カレンダープロジェクト	優秀賞 1名
デザ魂2023年度ハロウィンイラスト	優秀賞 1名
デザ魂車&女子のイラスト	デザ魂賞 1名

⑥卒業生数、卒業後の進路（令和5年度）

- (ア) 令和5年度卒業生数 27名
- (イ) 令和5年度進路状況 就職25名 進学1名 その他1名
- (ウ) 令和5年度主な就職先  
株式会社C2C/株式会社サクセス/株式会社ロジカルビート

(3) 情報処理学科

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	情報処理学科
昼夜の別	昼間制
入学定員	25名
収容定員	50名
在籍者数	1年生 10名
令和6年5月1日	2年生 10名

※令和6年度より、工業専門課程に変更

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	90
プログラミング基礎Ⅱ	1年次	必	45
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	45
サーバ基礎Ⅰ	1年次	必	90
サーバ基礎Ⅱ	1年次	必	45

システム開発	1年次	必	135
国家試験対策Ⅰ	1年次	必	90
国家試験対策Ⅱ	1年次	必	90
簿記Ⅰ	1年次	必	45
簿記Ⅱ	1年次	必	45
就職導入Ⅰ	1年次	必	45
就職導入Ⅱ	1年次	必	45
集中講座Ⅰ	1年次	必	30
プログラミングコンテスト	2年次	必	225
卒業制作	2年次	必	225
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	1年次	必	45
サーバ応用Ⅱ	1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
就職対策Ⅰ	2年次	必	45
就職対策Ⅱ	2年次	必	45
集中講座Ⅱ	2年次	必	30

※卒業に必要な総時間数は、1,860時間

### ③時間割

情報処理科1年生

令和6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	サーバ基礎Ⅰ	サーバ基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ	国家試験対策Ⅰ	国家試験対策Ⅰ
2 10:35-11:45	科目名	サーバ基礎Ⅰ	サーバ基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ	国家試験対策Ⅰ	国家試験対策Ⅰ
3 12:45-13:55	科目名	WebプログラミングⅠ	プログラミング基礎Ⅰ	就職導入Ⅰ	WebプログラミングⅠ	簿記Ⅰ
4 14:05-15:15	科目名	WebプログラミングⅠ	プログラミング基礎Ⅰ	就職導入Ⅰ	WebプログラミングⅠ	簿記Ⅰ

令和6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	サーバ基礎Ⅱ	システム開発	システム開発	国家試験対策Ⅱ	国家試験対策Ⅱ
2 10:35-11:45	科目名	サーバ基礎Ⅱ	システム開発	システム開発	国家試験対策Ⅱ	国家試験対策Ⅱ
3 12:45-13:55	科目名	WebプログラミングⅡ	プログラミング基礎Ⅱ	就職導入Ⅱ	システム開発	簿記Ⅱ
4 14:05-15:15	科目名	WebプログラミングⅡ	プログラミング基礎Ⅱ	就職導入Ⅱ	システム開発	簿記Ⅱ

令和6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	プログラミングコンテスト	国家試験対策Ⅲ	プログラミング応用Ⅰ	プログラミングコンテスト	サーバ応用Ⅰ
2 10:35-11:45	科目名	プログラミングコンテスト	国家試験対策Ⅲ	プログラミング応用Ⅰ	プログラミングコンテスト	サーバ応用Ⅰ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策Ⅰ	プログラミングコンテスト	プログラミングコンテスト	国家試験対策Ⅲ	プログラミングコンテスト
4 14:05-15:15	科目名	就職対策Ⅰ	プログラミングコンテスト	プログラミングコンテスト	国家試験対策Ⅲ	プログラミングコンテスト

令和6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	卒業制作	国家試験対策Ⅳ	プログラミング応用Ⅱ	卒業制作	サーバ応用Ⅱ
2 10:35-11:45	科目名	卒業制作	国家試験対策Ⅳ	プログラミング応用Ⅱ	卒業制作	サーバ応用Ⅱ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策Ⅱ	卒業制作	卒業制作	国家試験対策Ⅳ	卒業制作
4 14:05-15:15	科目名	就職対策Ⅱ	卒業制作	卒業制作	国家試験対策Ⅳ	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】情報処理科 1860時間 124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】情報処理科 1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、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検定資格合格実績および教育実績（令和5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	9	6	66.7%

コンテスト名	受賞内容
学生ITコンテスト2023 (主催：一般社団法人神奈川県情報サービス産業協会)	ITプロダクツ部門 優秀賞

⑦卒業生数、卒業後の進路（令和5年度）

- (ア) 令和5年度卒業生数 19名
- (イ) 令和5年度進路状況 就職 19名
- (ウ) 令和5年度主な就職先  
旭情報サービス株式会社／株式会社アイエンター／株式会社スタイル・フリー

(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6年5月1日	1年生	81名
	2年生	46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Ⅰ	1年次	必	57
ビジネスコミュニケーションⅡ	1年次	必	54
情報活用Ⅰ	1年次	必	76
情報活用Ⅱ	1年次	必	72
日本語Ⅰ	1年次	必	76
日本語Ⅱ	1年次	必	72
時事日本語Ⅰ	1年次	必	38

時事日本語Ⅱ	1年次	必	36
多文化理解Ⅰ	1年次	必	34
多文化理解Ⅱ	1年次	必	33
キャリアデザイン基礎Ⅰ	1年次	必	19
キャリアデザイン基礎Ⅱ	1年次	必	18
Webデザイン	1年次	必選A	76
Webアプリケーション	1年次	必選A	72
プログラミングⅠ	1年次	必選A	76
プログラミングⅡ	1年次	必選A	72
ITビジネス	1年次	必選A	19
Linux	1年次	必選A	18
ロジカルシンキングⅠ	1年次	必選A	19
ロジカルシンキングⅡ	1年次	必選A	18
マーケティング	1年次	必選B	76
ストアマネジメント	1年次	必選B	72
簿記Ⅰ	1年次	必選B	76
簿記Ⅱ	1年次	必選B	72
マネジメント概論	1年次	必選B	38
人材マネジメント	1年次	必選B	36
ホテル概論	1年次	必選C	57
ホテルマネジメント基礎	1年次	必選C	54
ホスピタリティ・マインドⅠ	1年次	必選C	57
ホスピタリティ・マインドⅡ	1年次	必選C	54
ホテル会計Ⅰ	1年次	必選C	76
ホテル会計Ⅱ	1年次	必選C	72
ビジネスコミュニケーション応用Ⅰ	2年次	必	57
ビジネスコミュニケーション応用Ⅱ	2年次	必	54
ITパスポートⅠ	2年次	必	76
ITパスポートⅡ	2年次	必	72
ビジネス日本語Ⅰ	2年次	必	76
ビジネス日本語Ⅱ	2年次	必	72
ビジネス日本語実践Ⅰ	2年次	必	19
ビジネス日本語実践Ⅱ	2年次	必	18
多文化協働Ⅰ	2年次	必	53
多文化協働Ⅱ	2年次	必	51
キャリアデザインⅠ	2年次	必	19
キャリアデザインⅡ	2年次	必	18

Web サービス開発 I	2 年次	必選 A	76
Web サービス開発 II	2 年次	必選 A	72
AI プログラミング I	2 年次	必選 A	76
AI プログラミング II	2 年次	必選 A	72
データベース	2 年次	必選 A	19
ネットワーク&セキュリティ	2 年次	必選 A	18
資格対策	2 年次	必選 A	19
卒業研究	2 年次	必選 A	18
グローバルマーケティング	2 年次	必選 B	72
SDGs マネジメント	2 年次	必選 B	76
日商簿記 I	2 年次	必選 B	76
日商簿記 II	2 年次	必選 B	72
ビジネス会計 I	2 年次	必選 B	19
ビジネス会計 II	2 年次	必選 B	18
貿易実務	2 年次	必選 B	19
経営戦略	2 年次	必選 B	18
ホテルマネジメント I	2 年次	必選 C	76
ホテルマネジメント II	2 年次	必選 C	18
マナー・プロトコール I	2 年次	必選 C	76
マナー・プロトコール II	2 年次	必選 C	72
ホテルマーケティング I	2 年次	必選 C	19
ホテルマーケティング II	2 年次	必選 C	18
ホテルサービス実践	2 年次	必選 C	19
サービス接遇	2 年次	必選 C	72

※卒業に必要な総時間数は、1,910 時間

### ③時間割

国際情報ビジネス学科1年生

令和6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 I 情報活用 I	プログラミング I マーケティング ホテル会計 I	情報活用 I ビジネスコミュニケーション I	Webデザイン 簿記 I ホテル概論	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 I キャリアデザイン基礎 I (隔週) 情報活用 I	プログラミング I マーケティング ホテル会計 I	情報活用 I ビジネスコミュニケーション I キャリアデザイン基礎 I (隔週)	Webデザイン 簿記 I ホスピタリティ・マインド I	日本語 I
3 12:20-13:05	科目名	時事日本語 I	ITビジネス マネジメント概論 ホテル概論	時事日本語 I	ロジカルシンキング I マネジメント概論 ホスピタリティ・マインド I	多文化理解 I

令和6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 II 情報活用 II	プログラミング II ストアマーケティング ホテル会計 II	情報活用 II ビジネスコミュニケーション II	Webアプリケーション 簿記 II ホテルマネジメント基礎	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 II キャリアデザイン基礎 II (隔週) 情報活用 II	プログラミング II ストアマーケティング ホテル会計 II	情報活用 I ビジネスコミュニケーション I キャリアデザイン基礎 II (隔週)	Webアプリケーション 簿記 II ホスピタリティ・マインド II	日本語 II
3 12:20-13:05	科目名	時事日本語 II	Linux 人材マネジメント ホテルマネジメント基礎	時事日本語 II	ロジカルシンキング II 人材マネジメント ホスピタリティ・マインド II	多文化理解 II



国際情報ビジネス学科2年生

令和6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	Webサービス開発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	AIプログラミング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
2 10:15-11:25	科目名	Webサービス開発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 キャリアデザインⅠ(隔週)	AIプログラミング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
3 11:30-12:40	科目名	データベース ビジネス会計Ⅰ ホテルサービス実践	多文化協働Ⅰ	資格対策 貿易実務 ホテルマーケティングⅠ	ビジネス日本語実践Ⅰ	多文化協働Ⅰ

令和6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	Webサービス開発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	AIプログラミング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
2 10:15-11:25	科目名	Webサービス開発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 キャリアデザインⅡ(隔週)	AIプログラミング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
3 11:30-12:40	科目名	卒業研究 ビジネス会計Ⅱ サービス接遇	多文化協働Ⅱ	ネットワーク&セキュリティ 経営戦略 ホテルマーケティングⅡ	ビジネス日本語実践Ⅱ	多文化協働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 1910時間 111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 955時間 55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
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)	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
電話対応技能検定	日本電信電話ユーザ協会
コミュニケーションマナー検定	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
日本語学力テスト	株式会社専門教育出版

⑥資格取得、検定資格合格実績 (令和5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	24	13	54.2%
日本ビジネス能力認定試験 2 級	12	9	75.0%
日本ビジネス能力認定試験 3 級	55	14	25.5%
情報検定 (J検)	79	19	24.1%
日商P C 検定データ活用 3 級	79	24	30.4%
日商簿記検定試験	12	1	8.3%
全経簿記検定 3 級	29	17	58.6%
Javaプログラミング能力認定試験	6	5	83.3%
ホテル実務能力認定試験初級	3	2	66.7%
マナー・プロトコール検定 3 級	3	2	66.7%
日本語能力試験N 1	17	1	5.9%
日本語能力試験N 2	83	11	13.3%
日本語学力テスト 1 級	6	1	16.7%
日本語学力テスト 2 級	40	2	5.0%

⑦卒業生数、卒業後の進路 (令和5年度)

(ア) 令和5年度卒業生数 24名

(イ) 令和5年度進路状況 就職 22名 その他 2名

(ウ) 令和5年度主な就職先

(株) アイアンドディー/テクノプロ・エンジニアリング社/ザ・プリンス 箱根芦ノ湖/

(株) 上越観光開発/藤田観光 (株) / (株) MAKE YOU SMILE/

(株) Fプロデュースコーポレーション/カッパ・クリエイト (株) /

(株) 横浜リテラ/ (株) レインズインターナショナル

## (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6年5月1日	1年生	15名
	2年生	35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
総合日本語	1年次	必	398
文字・語彙	1年次	必	182
読解	1年次	必	40
聴解	1年次	必	40
作文	1年次	必	40
文法	1年次	必	40
会話	1年次	必	20
会話（発表）	1年次	必	20
日本文化	1年次	必	20
総合日本語	2年次	必	398
文字・語彙	2年次	必	182
読解	2年次	必	40
聴解	2年次	必	40
作文	2年次	必	40
文法	2年次	必	40
会話	2年次	必	20
会話（発表）	2年次	必	20
日本文化	2年次	必	20

※卒業に必要な総時間数は、1,600時間

### ③時間割

日本語学科 令和6年度通年時間割  
中上級クラス(B2-1)

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	文字	文字	文字	語彙
4 11:40-12:30	科目名	聴解	文法	読解	作文	会話

初中級クラス(A2-2)

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	文字	文字	文字	語彙
4 11:40-12:30	科目名	聴解	読解	文法	作文	会話

初中級クラス(A2-1)

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

初級クラス(A1-1)

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

### 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】日本語学科 1600 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 800 時間

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
日本語能力試験	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
日本語学力テスト	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 5 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N 2	12	5	41.7%
日本語能力試験N 3	18	13	72.2%
日本語能力試験N 4	29	11	37.9%
日本語NAT-TEST 2 級	4	2	50.0%
日本語NAT-TEST 3 級	3	2	66.7%
日本語学力テスト 3 級	8	2	25.0%
日本語学力テスト 4 級	2	1	50.0%
外国人実務能力検定 4 級	15	14	93.3%

⑦卒業者数、卒業後の進路 (令和 5 年度)

(ア) 令和 5 年度卒業者数 12 名

(イ) 令和 5 年度進路状況 就職 1 名 進学 10 名 その他 1 名

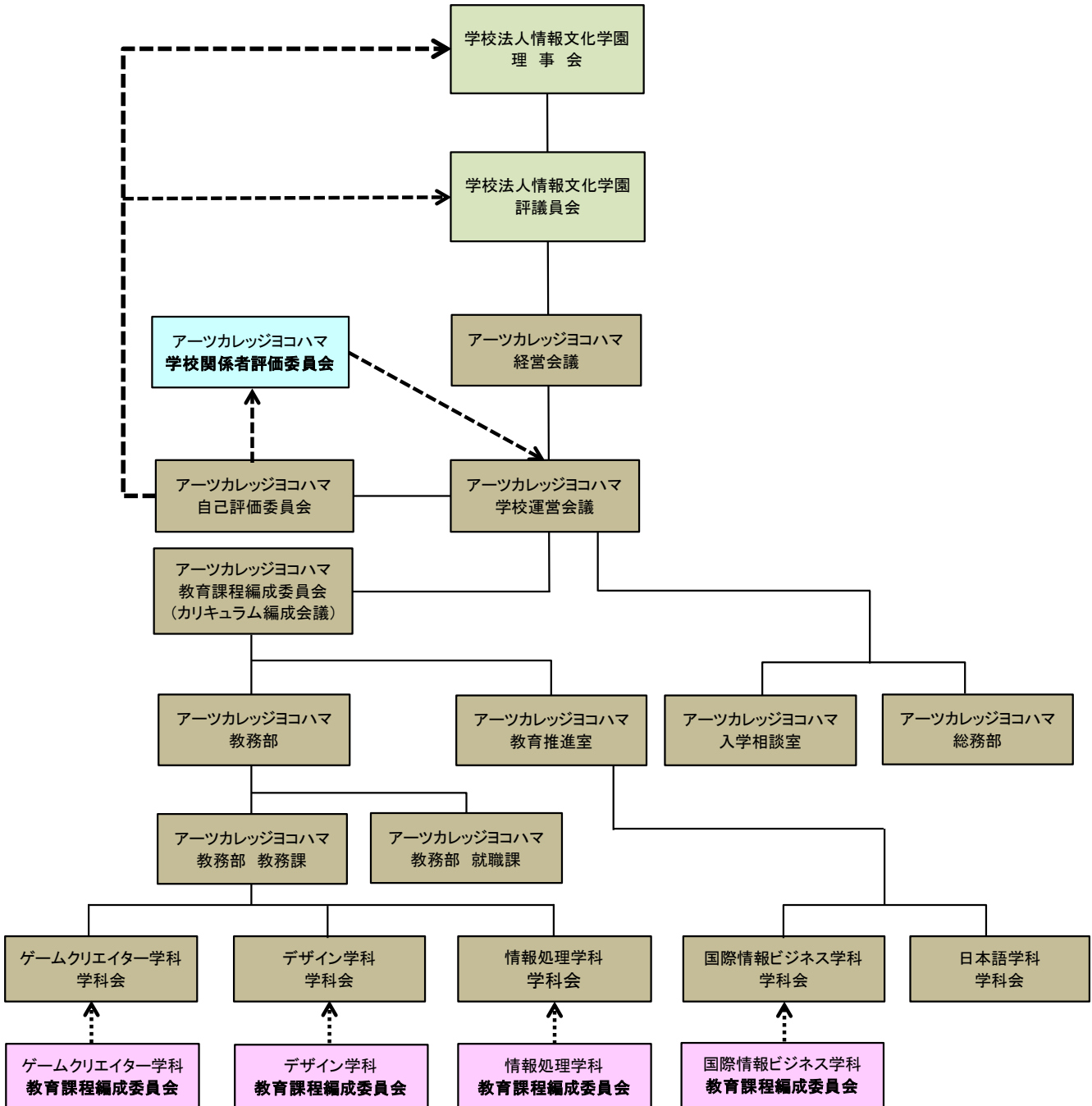
(ウ) 令和 5 年度主な就職先

(有) みねや食品

### 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	17
兼任教員	0
職員	9

(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	一般教養、就職導入 等
新館	一般教養、就職導入 等
船谷	ゲームエンジン、ゲーム制作 等
辻	3DCG制作、2DCG基礎 等
萩原	ゲーム制作プログラミング、ゲーム制作 等
山本	卒業制作、制作実習 等
小松	作品制作、デザイン基礎 等
黒田	サーバ基礎、プログラミング応用 等
渡邊	プログラミング基礎、プログラミングコンテスト 等
木下	サーバ基礎、サーバ応用
大矢	プログラミング、AIプログラミング 等
安藤	ビジネスコミュニケーション、ホテルマネジメント 等
宮下	総合日本語、聴解、文字 等
石渡	日本語、多文化協働 等
丸山	総合日本語、会話 等
渡辺	情報活用、マーケティング 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・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	花丸株式会社
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 花丸株式会社 株式会社アマテル 株式会社リンクラボ

### <デザイン学科>

授業科目名	連携企業名
作品制作ⅠⅡ	ラディカルデザインオフィス
作品制作ⅢⅣ	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	日本企画株式会社
プログラミングコンテスト	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5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5年	4月 5日 (水)	入学式	入学式	1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25日(火)	健康診断(卒業学年)	健康診断	卒業学年
	5月1日(月)	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
	6月21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21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
	6月27日(火)	健康診断(卒業学年以外)	健康診断	1・2年
	7月5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
	9月1日(金) 9月2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5日(火) ～ 9月8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2年
	9月6日(水) ～ 9月8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
	9月6日(水) ～ 9月8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	情報処理学科2年
	9月7日(木)	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29日(金)	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
	10月12日(木)	避難訓練	避難訓練	全学年
	10月24日(火)	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(女子)
	11月25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
令和6年	2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
	2月8日(木)	作品展示会	各学科の成果をお互いに理解する	卒業学年以外
	2月9日(金)	卒業作品展示会	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(月)	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

	2月28日(水)	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5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7日(木) 3月8日(金)	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14日(木)	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5年	4月5日(水)	入学式	入学式	1年
	4月25日(火)	健康診断(卒業学年)	健康診断	2年
	6月27日(火)	健康診断	健康診断	1年
	10月12日(木)	避難訓練	避難訓練	全学年
	11月2日(木)	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
令和6年	2月28日(水)	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14日(木)	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5年	5月25日(木)	入学式	入学式	1年
	4月25日(火)	健康診断(卒業学年)	健康診断	2年
	6月16日(金)	日本文化体験	横浜市民防災センター見学	1年
	6月27日(火)	健康診断	健康診断	1年
	7月7日(金)	日本文化体験	野毛山動物園	2年
	9月21日(火)	校外学習	横浜市民防災センター見学	1年
	10月12日(木)	避難訓練	避難訓練	全学年
	10月18日(水)	学内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

	12月22日(金)	運動会	運動会	全学年
令和6年	3月1日(金)	卒業旅行	東京ディズニーランド	2年
	3月6日(水)	日本文化体験	横浜・八景島シーパラダイス見学	1年
	3月14日(木)	卒業証書授与式	卒業式	全学年

## (2) 課外活動(令和5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

※新型コロナウイルス感染拡大防止のため、令和5年度については活動なし

## 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
- ・株式会社ホームエステート

### (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6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**  
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	実習費	施設維持費	合計
1年次	200,000 円	600,000 円	280,000 円	180,000 円	1,260,000 円
2年次 (3年次)		600,000 円	310,000 円	240,000 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

#### 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 60 万円から 3 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(公募制)」

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「指定校推薦入学」

本校と指定校提携を結んでいる高校において推薦が受けられる方で、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。

#### ④「AO入試入学」

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。期間内にエントリーシートを提出し、筆記試験と面接の結果、AO 受験認定書到着後出願で合格の場合、学費または入学金の一部免除(合格区分に応じて)があります。

#### ⑤「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入学金の免除(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入学」

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 5 年度  
資金収支計算書  
自 令和 5年 4月 1日  
至 令和 6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	275,060,134	人件費支出	172,846,071
手数料収入	6,119,600	教育研究用経費支出	69,616,886
寄付金収入	0	管理用経費支出	73,324,211
補助金収入	32,446,350	収益事業経費支出	0
資産売却収入	0	設備関係支出	2,158,903
附帯事業・収益事業収入	8,688,820	資産運用支出	0
雑収入	23,501,398	その他の支出	39,344,584
受取利息・配当金収入	6,481	(予備費)	0
借入金等収入	0	資金支出調整勘定	△ 11,166,722
前受金収入	184,092,315	翌年度繰越支払資金	1,009,953,034
その他の収入	40,658,088	支出の部合計	1,356,076,967
資金収入調整勘定	△ 160,265,436		
前年度繰越支払資金	945,769,217		
収入の部合計	1,356,076,967		

※1

令和 5 年度  
貸借対照表  
令和 6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	1,946,584,532	固定負債	29,532,150
流動資産	1,012,855,431	流動負債	241,925,309
資産の部合計	2,959,439,963	負債の部合計	271,457,459
		純資産の部	
		科 目	金 額
		基本金の部合計	2,226,049,954
		翌年度繰越収支差額	461,932,550
		純資産の部合計	2,687,982,504
		負債及び 純資産の部合計	2,959,439,963

令和 5 年度  
事業活動収支計算書  
自 令和 5年 4月 1日  
至 令和 6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	
教育活動収入	学生生徒納付金	276,211,704	人件費	173,371,071
	手数料	6,119,600	教育研究用経費	86,735,664
	寄付金	0	管理経費	76,893,849
	経常費等補助金	32,446,350	徴収不能額	1,151,570
	付随事業収入	4,674,420		
	雑収入	10,191,341		
	教育活動収入計	329,643,415	教育活動支出計	338,152,154
教育活動収支差額		△ 8,508,739		
教育活動外収入	受取利息・配当金	6,481	借入金等利息	0
	その他の教育活動外収入	4,014,400	その他の教育活動外支出	4,192
	教育活動外収入計	4,020,881	教育活動外支出計	4,192
教育活動外収支差額		4,016,689		
経常収支差額		△ 4,492,050		
特別収入	資産売却差額	0	資産処分差額	0
	その他の特別収入	13,310,057	その他の特別支出	2,998,166
	特別収入計	13,310,057	特別支出計	2,998,166
特別収支差額		10,311,891		
【予備費】		0		
基本金組入前当年度収支差額		5,819,841		
基本金組入れ額合計		△ 2,158,903		
当年度収支差額		3,660,938		
前年度繰越収支差額		458,271,612		
基本金取崩額		0		
翌年度繰越収支差額		461,932,550		
(参考)				
事業活動収入計		346,974,353		
事業活動支出計		341,154,512		

## 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W e b 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

③日本語学科

※日本で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、日本留学試験での「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。

※新型コロナウイルスの影響に伴い、日本語能力試験の受験実績は不問とします。

### (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6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  
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	実習費	施設維持費	合計
1年次	免除	500,000円	280,000円	180,000円	960,000円
2年次 (3年次)		500,000円	310,000円	240,000円	1,050,000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、教科書、教材費、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	教材費	施設費	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・情報処理科・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「留学生奨学金制度」(対象：ゲームクリエイター学科・デザイン学科・情報処理科)

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。