

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

・ 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 理事長代行 中村 孝雄

・ アーツカレッジヨコハマ 校長 中村 孝雄

・ 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3年5月1日	1年生 35名
	2年生 34名
	3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
ゲーム分析Ⅰ	1年次	必	60
ゲーム分析Ⅱ	1年次	必	60
ゲーム分析Ⅲ	1年次	必	60
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
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
スキルアップ講座Ⅰ	1年次	必	45
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
ゲーム制作プログラミングⅢ	1年次	必選A	90
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
プログラミング基礎演習Ⅰ	1年次	必選A	30
プログラミング基礎演習Ⅱ	1年次	必選A	30

プログラミング基礎演習Ⅲ	1年次	必選A	30
3DCG制作Ⅰ	1年次	必選B	90
3DCG制作Ⅱ	1年次	必選B	90
3DCG制作Ⅲ	1年次	必選B	90
2DCG基礎Ⅰ	1年次	必選B	60
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
デッサン基礎Ⅲ	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
ゲームプログラミング応用Ⅰ	2年次	必選A	60
ゲームプログラミング応用Ⅱ	2年次	必選A	60
ゲームプログラミング応用Ⅲ	2年次	必選A	60
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
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
2DCG 応用Ⅰ	2年次	必選B	30
2DCG 応用Ⅱ	2年次	必選B	30
ゲーム制作Ⅳ	3年次	必	150
卒業研究Ⅰ	3年次	必	150
卒業研究Ⅱ	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
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
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
スキルアップ講座Ⅲ	3年次	必	45
ネットワークプログラミングⅠ	3年次	必選A	30
ネットワークプログラミングⅡ	3年次	必選A	30
ネットワークプログラミングⅢ	3年次	必選A	30
ゲームプログラミング実践Ⅰ	3年次	必選A	30
ゲームプログラミング実践Ⅱ	3年次	必選A	30
ゲーム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	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3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) デッサン基礎Ⅰ(CG)	プログラミング基礎Ⅰ(PG) 2DCG基礎Ⅰ(CG)	Unity基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ(PG) 3DCG制作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) デッサン基礎Ⅰ(CG)	プログラミング基礎Ⅰ(PG) 2DCG基礎Ⅰ(CG)	Unity基礎Ⅰ	プログラミング基礎Ⅰ(PG) 3DCG制作Ⅰ(CG)	ゲーム分析Ⅰ
3 12:45-13:55	科目名	プログラミング基礎演習Ⅰ(PG) 3DCG制作Ⅰ(CG)	ゲーム分析Ⅰ	ゲーム制作プログラミングⅠ(PG) 2DCG基礎Ⅰ(CG)	プレゼンテーション基礎Ⅰ	ゲーム制作プログラミングⅠ(PG) 3DCG制作Ⅰ(CG)
4 14:05-15:15	科目名	プログラミング基礎演習Ⅰ(PG) 3DCG制作Ⅰ(CG)	ゲーム分析Ⅰ	ゲーム制作プログラミングⅠ(PG) 2DCG基礎Ⅰ(CG)	プレゼンテーション基礎Ⅰ	ゲーム制作プログラミングⅠ(PG) 3DCG制作Ⅰ(CG)
5 15:25-16:35	科目名					

令和3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) デッサン基礎Ⅱ(CG)	プログラミング基礎Ⅱ(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) 3DCG制作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) デッサン基礎Ⅱ(CG)	プログラミング基礎Ⅱ(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) 3DCG制作Ⅱ(CG)	ゲーム分析Ⅱ
3 12:45-13:55	科目名	プログラミング基礎演習Ⅱ(PG) 3DCG制作Ⅱ(CG)	ゲーム分析Ⅱ	ゲーム制作プログラミングⅡ(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Ⅱ(PG) 3DCG制作Ⅱ(CG)
4 14:05-15:15	科目名	プログラミング基礎演習Ⅱ(PG) 3DCG制作Ⅱ(CG)	ゲーム分析Ⅱ	ゲーム制作プログラミングⅡ(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Ⅱ(PG) 3DCG制作Ⅱ(CG)
5 15:25-16:35	科目名					

令和3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	ゲーム制作プログラミングⅢ(PG) デッサン基礎Ⅲ(CG)	プログラミング基礎Ⅲ(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) 3DCG制作Ⅲ(CG)	ゲーム分析Ⅲ
2 10:35-11:45	科目名	ゲーム制作プログラミングⅢ(PG) デッサン基礎Ⅲ(CG)	プログラミング基礎Ⅲ(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) 3DCG制作Ⅲ(CG)	ゲーム分析Ⅲ
3 12:45-13:55	科目名	プログラミング基礎演習Ⅲ(PG) 3DCG制作Ⅲ(CG)	ゲーム分析Ⅲ	ゲーム制作プログラミングⅢ(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Ⅲ(PG) 3DCG制作Ⅲ(CG)
4 14:05-15:15	科目名	プログラミング基礎演習Ⅲ(PG) 3DCG制作Ⅲ(CG)	ゲーム分析Ⅲ	ゲーム制作プログラミングⅢ(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Ⅲ(PG) 3DCG制作Ⅲ(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3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)	ゲームプログラミング応用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)	ゲームプログラミング応用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
3 12:45-13:55	科目名	ゲーム制作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	ゲームプログラミング応用Ⅰ(PG) ゲーム制作Ⅰ(CG)
4 14:05-15:15	科目名	ゲーム制作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	ゲームプログラミング応用Ⅰ(PG) ゲーム制作Ⅰ(CG)
5 15:25-16:35	科目名					

令和3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)	ゲームプログラミング応用Ⅱ(PG) 2DCG応用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)	ゲームプログラミング応用Ⅱ(PG) 2DCG応用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	ゲーム制作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	ゲームプログラミング応用Ⅱ(PG) ゲーム制作Ⅱ(CG)
4 14:05-15:15	科目名	ゲーム制作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	ゲームプログラミング応用Ⅱ(PG) ゲーム制作Ⅱ(CG)
5 15:25-16:35	科目名					

令和3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)	ゲームプログラミング応用Ⅲ(PG) 2DCG応用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)	ゲームプログラミング応用Ⅲ(PG) 2DCG応用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	ゲーム制作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	ゲームプログラミング応用Ⅲ(PG) ゲーム制作Ⅲ(CG)
4 14:05-15:15	科目名	ゲーム制作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	ゲームプログラミング応用Ⅲ(PG) ゲーム制作Ⅲ(CG)
5 15:25-16:35	科目名					

ゲームクリエイター学科3年生
令和3年度1学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	ネットワークプログラミングⅠ (PG) CG実践Ⅰ (CG)	Web制作Ⅰ	ゲーム制作Ⅳ	ゲーム制作Ⅳ	ゲーム制作Ⅳ
2 10:35-11:45	科目名	ネットワークプログラミングⅠ (PG) CG実践Ⅰ (CG)	Web制作Ⅰ	ゲーム制作Ⅳ	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	ゲームプログラミング実践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	ゲームプログラミング実践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					

令和3年度2学期時間割

時限	曜日	月	火	水	木	金
1 9:15-10:25	科目名	ネットワークプログラミングⅡ (PG) CG実践Ⅱ (CG)	Web制作Ⅱ	卒業研究Ⅰ	卒業研究Ⅰ	卒業研究Ⅰ
2 10:35-11:45	科目名	ネットワークプログラミングⅡ (PG) CG実践Ⅱ (CG)	Web制作Ⅱ	卒業研究Ⅰ	卒業研究Ⅰ	卒業研究Ⅰ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策講座Ⅱ	ゲームプログラミング実践Ⅱ (PG) CG実践Ⅱ (CG)	ビジネスマナーⅡ	卒業研究Ⅰ	卒業研究Ⅰ
4 14:05-15:15	科目名	就職対策講座Ⅱ	ゲームプログラミング実践Ⅱ (PG) CG実践Ⅱ (CG)	ビジネスマナーⅡ	卒業研究Ⅰ	卒業研究Ⅰ
5 15:25-16:35	科目名					

令和3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	ネットワークプログラミングⅢ (PG) CG実践Ⅲ (CG)	Web制作Ⅲ	卒業研究Ⅱ	卒業研究Ⅱ	卒業研究Ⅱ
2 10:35-11:45	科目名	ネットワークプログラミングⅢ (PG) CG実践Ⅲ (CG)	Web制作Ⅲ	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Ⅲ	ゲームプログラミング実践Ⅲ (PG) CG実践Ⅲ (CG)	ビジネスマナーⅢ	卒業研究Ⅱ	卒業研究Ⅱ
4 14:05-15:15	科目名	就職対策講座Ⅲ	ゲームプログラミング実践Ⅲ (PG) CG実践Ⅲ (CG)	ビジネスマナーⅢ	卒業研究Ⅱ	卒業研究Ⅱ
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2年度）

（ア）令和2年度卒業生数 26名

（イ）令和2年度進路状況 就職23名 進学0名 その他3名

（ウ）令和2年度主な就職先

株式会社トライエース／株式会社リンクトブレイン／有限会社ディースリーディー

(2) デザイン学科

①入学に関する受入方針・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 令和3年5月1日	1年生	23名
	2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
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
制作実習Ⅰ	1年次	必	30
制作実習Ⅱ	1年次	必	30
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
デッサン応用Ⅰ	2年次	必	60
デッサン応用Ⅱ	2年次	必	60
デッサン応用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	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
制作実習Ⅳ	2年次	必	30
制作実習Ⅴ	2年次	必	30
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3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	キャラクターデザインⅠ	デッサン基礎Ⅰ	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
2 10:35-11:45	科目名	キャラクターデザインⅠ	デッサン基礎Ⅰ	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
3 12:45-13:55	科目名	デザイン基礎Ⅰ	デッサン基礎Ⅰ	就職導入講座Ⅰ	制作実習Ⅰ	作品制作Ⅰ
4 14:05-15:15	科目名	デザイン基礎Ⅰ	デッサン基礎Ⅰ	就職導入講座Ⅰ	制作実習Ⅰ	作品制作Ⅰ
5 15:25-16:35	科目名					

令和3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	キャラクターデザインⅡ	デッサン基礎Ⅱ	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
2 10:35-11:45	科目名	キャラクターデザインⅡ	デッサン基礎Ⅱ	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
3 12:45-13:55	科目名	デザイン基礎Ⅱ	デッサン基礎Ⅱ	就職導入講座Ⅱ	制作実習Ⅱ	作品制作Ⅱ
4 14:05-15:15	科目名	デザイン基礎Ⅱ	デッサン基礎Ⅱ	就職導入講座Ⅱ	制作実習Ⅱ	作品制作Ⅱ
5 15:25-16:35	科目名					

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

デザイン学科2年生

令和3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	卒業制作Ⅰ	卒業制作Ⅰ	作品制作Ⅰ	デッサン応用Ⅰ	デッサン応用Ⅰ
2 10:35-11:45	科目名	卒業制作Ⅰ	卒業制作Ⅰ	作品制作Ⅰ	デッサン応用Ⅰ	デッサン応用Ⅰ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策講座Ⅰ	アニメーション応用Ⅰ	イラストレーション応用Ⅰ	制作実習Ⅳ	アニメーション応用Ⅰ
4 14:05-15:15	科目名	就職対策講座Ⅰ	アニメーション応用Ⅰ	イラストレーション応用Ⅰ	制作実習Ⅳ	アニメーション応用Ⅰ
5 15:25-16:35	科目名					

令和3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Ⅱ	卒業制作Ⅱ	作品制作Ⅱ	デッサン応用Ⅱ	デッサン応用Ⅱ
2 10:35-11:45	科目名	卒業制作Ⅱ	卒業制作Ⅱ	作品制作Ⅱ	デッサン応用Ⅱ	デッサン応用Ⅱ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策講座Ⅱ	アニメーション応用Ⅱ	イラストレーション応用Ⅱ	制作実習Ⅴ	アニメーション応用Ⅱ
4 14:05-15:15	科目名	就職対策講座Ⅱ	アニメーション応用Ⅱ	イラストレーション応用Ⅱ	制作実習Ⅴ	アニメーション応用Ⅱ
5 15:25-16:35	科目名					

令和3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	卒業制作Ⅲ	卒業制作Ⅲ	作品制作Ⅲ	デッサン応用Ⅲ	デッサン応用Ⅲ
2 10:35-11:45	科目名	卒業制作Ⅲ	卒業制作Ⅲ	作品制作Ⅲ	デッサン応用Ⅲ	デッサン応用Ⅲ
3 12:45-13:55	科目名	就職対策講座Ⅲ	アニメーション応用Ⅲ	イラストレーション応用Ⅲ	制作実習Ⅵ	アニメーション応用Ⅲ
4 14:05-15:15	科目名	就職対策講座Ⅲ	アニメーション応用Ⅲ	イラストレーション応用Ⅲ	制作実習Ⅵ	アニメーション応用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】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 萌えキャライラスト<水着スタイル編>	優秀賞 1名
デザ魂 ウイルス撃退!男性or女性スーパーヒーローイラスト	優秀賞 1名
第1回ノベルアップ+イラストコンテスト/スタンプイラスト部門	金賞 1名
デザ魂 飲食店応援イラスト	優秀賞 1名
デザ魂 2020年度ハロウィンイラスト	優秀賞 1名
イラストワールドカップvol,1	3位 1名
デザ魂 萌えキャライラスト<クリスマス編>	優秀賞 1名
デザ魂 【2021年度】お正月干支イラスト	優秀賞 1名

⑥卒業者数、卒業後の進路 (令和2年度)

(ア) 令和2年度卒業者数 26名

(イ) 令和2年度進路状況 就職20名 進学0名 その他6名

(ウ) 令和2年度主な就職先

株式会社KMS/株式会社リンクトブレイン/株式会社朱夏

(3) 情報処理工学科

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	情報処理工学科	
昼夜の別	昼間制	
入学定員	25名	
収容定員	50名	
在籍者数 令和3年5月1日	1年生	27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
サーバ基礎Ⅰ	1年次	必	60
サーバ基礎Ⅱ	1年次	必	60
サーバ基礎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
国家試験対策Ⅰ	1年次	必	30
国家試験対策Ⅱ	1年次	必	30

国家試験対策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
サーバ応用Ⅰ	1年次	必	60
サーバ応用Ⅱ	1年次	必	60
サーバ応用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	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
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

情報処理科1年生

令和3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	プログラミング基礎 I	一般教養 I	国家試験対策 I	プログラミング基礎 I
2 10:35-11:45	科目名	サーバ基礎 I	プログラミング基礎 I	一般教養 I	国家試験対策 I	プログラミング基礎 I
3 12:45-13:55	科目名	Webプログラミング I	サーバ基礎 I	就職導入講座 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	サーバ基礎 I	就職導入講座 I	Webプログラミング I	簿記 I
5 15:25-16:35	科目名					

令和3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	プログラミング基礎 II	一般教養 II	国家試験対策 II	プログラミング基礎 II
2 10:35-11:45	科目名	サーバ基礎 II	プログラミング基礎 II	一般教養 II	国家試験対策 II	プログラミング基礎 II
3 12:45-13:55	科目名	Webプログラミング II	サーバ基礎 II	就職導入講座 II	Webプログラミング II	簿記 II
4 14:05-15:15	科目名	Webプログラミング II	サーバ基礎 II	就職導入講座 II	Webプログラミング II	簿記 II
5 15:25-16:35	科目名					

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

情報処理科2年生

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

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	システム開発 III	プログラミング応用 II	サーバ応用 II	システム開発 III	プログラミング応用 II
2 10:35-11:45	科目名	システム開発 III	プログラミング応用 II	サーバ応用 II	システム開発 III	プログラミング応用 II
3 12:45-13:55	科目名	就職対策講座 II	国家試験対策 II	サーバ応用 II	国家試験対策 II	プログラミングコンテスト II
4 14:05-15:15	科目名	就職対策講座 II	国家試験対策 II	サーバ応用 II	国家試験対策 II	プログラミングコンテスト II
5 15:25-16:35	科目名					

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	卒業研究 I	プログラミング応用 III	サーバ応用 III	卒業研究 I	プログラミング応用 III
2 10:35-11:45	科目名	卒業研究 I	プログラミング応用 III	サーバ応用 III	卒業研究 I	プログラミング応用 III
3 12:45-13:55	科目名	就職対策講座 III	国家試験対策 III	サーバ応用 III	国家試験対策 III	プログラミングコンテスト III
4 14:05-15:15	科目名	就職対策講座 III	国家試験対策 III	サーバ応用 III	国家試験対策 III	プログラミングコンテスト 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2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	8	4	50%
応用情報技術者	1	1	100%

⑦卒業生数、卒業後の進路 (令和2年度)

(ア) 令和2年度卒業生数 14名

(イ) 令和2年度進路状況 就職12名 進学0名 その他2名

(ウ) 令和2年度主な就職先

アイエックス・ナレッジ株式会社/ジスクソフト株式会社/株式会社アウトソーシングテクノロジー

(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 106名
令和3年5月1日	2年生 90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
情報活用Ⅰ	1年次	必選C	60
情報活用Ⅱ	1年次	必選C	60
情報活用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	40
ホテルマネジメント基礎Ⅲ	1年次	必選E	40
ホスピタリティ・マインドⅠ	1年次	必選E	60
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	40
ビジネスアプリケーションⅡ	1年次	必選E	40
ビジネスアプリケーションⅢ	1年次	必選E	40
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	80
ソフトウェア設計Ⅱ	2年次	必選A	80
ソフトウェア設計Ⅲ	2年次	必選A	80
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
組織マネジメントⅠ	2年次	必選B	40
組織マネジメントⅡ	2年次	必選B	40
組織マネジメント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

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	40
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	60
ビジネスアプリケーション演習Ⅲ	2年次	必選E	60
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	60
ホテルマネジメントⅡ	2年次	必選E	40
サービス接遇Ⅰ	2年次	必選E	40
サービス接遇Ⅱ	2年次	必選E	100
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3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Ⅰ ビジネスアプリケーションⅠ	情報活用Ⅰ 簿記Ⅰ	プログラミングⅠ ビジネスコミュニケーションⅠ	WebアプリケーションⅠ ホスピタリティ・マインド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 ビジネスアプリケーションⅠ	情報活用Ⅰ 簿記Ⅰ	プログラミングⅠ ビジネスコミュニケーションⅠ	WebアプリケーションⅠ ホスピタリティ・マインドⅠ	日本語Ⅰ
3 11:30-12:40	科目名	キャリアデザイン基礎Ⅰ	情報活用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 ホスピタリティ・マインドⅠ	日本語Ⅰ
4 13:20-14:30	科目名	キャリアデザイン基礎Ⅰ マネジメント概論Ⅰ	情報活用Ⅰ 簿記Ⅰ	マネジメント概論Ⅰ 情報活用Ⅰ	簿記Ⅰ ビジネスコミュニケーション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 マーケティングⅠ	情報活用Ⅰ 簿記Ⅰ	マーケティングⅠ 情報活用Ⅰ	簿記Ⅰ ビジネスコミュニケーションⅠ	日本語Ⅰ
6 15:50-17:00	科目名	ビジネスコミュニケーションⅠ マーケティングⅠ	情報活用Ⅰ 簿記Ⅰ	マーケティングⅠ 情報活用Ⅰ	簿記Ⅰ キャリアデザイン基礎Ⅰ	日本語Ⅰ

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

国際情報ビジネス学科2年生

令和3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	ソフトウェア設計Ⅰ マナー・プロトコルⅠ	システム開発Ⅰ ホテルマネジメントⅠ	ビジネス日本語Ⅰ ホテル会計Ⅰ	ソフトウェア設計Ⅰ ホテルマネジメントⅠ	IT/バスポートⅠ ホテルマーケティングⅠ
2 10:15-11:25	科目名	ソフトウェア設計Ⅰ マナー・プロトコル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	キャリアデザインⅠ	IT/バスポートⅠ ビジネスアプリケーションⅣ
3 11:30-12:40	科目名	ソフトウェア設計Ⅰ マナー・プロトコル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	キャリアデザインⅠ	IT/バスポート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 マナー・プロトコルⅠ	組織マネジメントⅠ ビジネス日本語Ⅰ	ビジネス日本語Ⅰ ホテル会計Ⅰ	キャリアデザインⅠ	IT/バスポート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 マナー・プロトコル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	キャリアデザインⅠ	IT/バスポート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 マナー・プロトコルⅠ	貿易実務Ⅰ ホテルマネジメントⅠ	ビジネス日本語Ⅰ ホテルマネジメントⅠ	組織マネジメントⅠ ホテルマネジメントⅠ	IT/バスポートⅠ ホテルマーケティングⅠ

令和3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	ソフトウェア設計Ⅱ マナー・プロトコルⅡ	システム開発Ⅱ ホテルマーケティング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 サービス接遇Ⅰ	IT/バスポートⅡ ビジネスアプリケーションⅤ
2 10:15-11:25	科目名	ソフトウェア設計Ⅱ マナー・プロトコル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	キャリアデザインⅡ	IT/バスポートⅡ ビジネスアプリケーションⅤ
3 11:30-12:40	科目名	ソフトウェア設計Ⅱ マナー・プロトコルⅡ	システム開発Ⅱ ビジネス日本語Ⅱ	ビジネス日本語Ⅱ サービス接遇Ⅰ	キャリアデザインⅡ	IT/バスポート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 マナー・プロトコルⅡ	組織マネジメントⅡ ビジネス日本語Ⅱ	ビジネス日本語Ⅱ サービス接遇Ⅰ	キャリアデザインⅡ	IT/バスポート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 マナー・プロトコル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	キャリアデザインⅡ	IT/バスポート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 マナー・プロトコルⅡ	貿易実務Ⅱ ホテルマーケティングⅡ	ビジネス日本語Ⅱ ホテルマネジメントⅡ	組織マネジメントⅡ サービス接遇Ⅰ	IT/バスポートⅡ ビジネスアプリケーションⅤ

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	ソフトウェア設計Ⅲ マナー・プロトコルⅢ	システム開発Ⅲ ホテルマーケティングⅢ	ビジネス日本語Ⅲ サービス接遇Ⅱ	ソフトウェア設計Ⅲ サービス接遇Ⅱ	IT/バスポートⅢ ホテルマーケティングⅢ
2 10:15-11:25	科目名	ソフトウェア設計Ⅲ マナー・プロトコルⅢ	システム開発Ⅲ ビジネス日本語Ⅲ	ビジネス日本語Ⅲ サービス接遇Ⅱ	キャリアデザインⅢ	IT/バスポートⅢ ビジネスアプリケーションⅥ
3 11:30-12:40	科目名	ソフトウェア設計Ⅲ マナー・プロトコルⅢ	システム開発Ⅲ ビジネス日本語Ⅲ	ビジネス日本語Ⅲ サービス接遇Ⅱ	キャリアデザインⅢ	IT/バスポート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 マナー・プロトコルⅢ	組織マネジメントⅢ ビジネス日本語Ⅲ	ビジネス日本語Ⅲ サービス接遇Ⅱ	キャリアデザインⅢ	IT/バスポート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 マナー・プロトコルⅢ	貿易実務Ⅲ ビジネス日本語Ⅲ	ビジネス日本語Ⅲ サービス接遇Ⅱ	キャリアデザインⅢ	IT/バスポート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 マナー・プロトコルⅢ	貿易実務Ⅱ ホテルマーケティングⅢ	ビジネス日本語Ⅱ サービス接遇Ⅱ	組織マネジメントⅢ サービス接遇Ⅱ	IT/バスポートⅢ ホテルマーケティング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
日本語学力テスト	株式会社専門教育出版
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
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
電話応対技能検定	日本電信電話ユーザ協会
ホテル実務能力認定試験	株式会社サーティファイ
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
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

⑥資格取得、検定資格合格実績（令和2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	32	0	0%
日本語能力試験N2	149	57	38.2%
日本語能力試験N3	23	13	56.5%
日本語学力テスト1級	63	1	0.01%
日本語学力テスト2級	191	45	23.5%
PJC実践日本語コミュニケーション検定LevelB-以上	117	28	23.9%
日商P C 検定データ活用3級	26	9	34.6%
全経簿記検定3級	62	47	75.8%
電話応対技能検定4級	67	54	80.6%
ホテル実務能力認定試験初級	57	11	19.3%
マナー・プロトコール検定3級	57	12	21.1%
日本ビジネス能力認定試験3級	120	45	37.5%
Javaプログラミング能力認定試験3級	5	1	20.0%
BATIC(国際会計検定)	22	7	31.8%
情報検定(J検)	93	16	17.2%

⑦卒業生数、卒業後の進路（令和2年度）

(ア) 令和2年度卒業生数 106名

(イ) 令和2年度進路状況 就職 72名 進学 0名 帰国 8名 その他 26名

(ウ) 令和2年度主な就職先

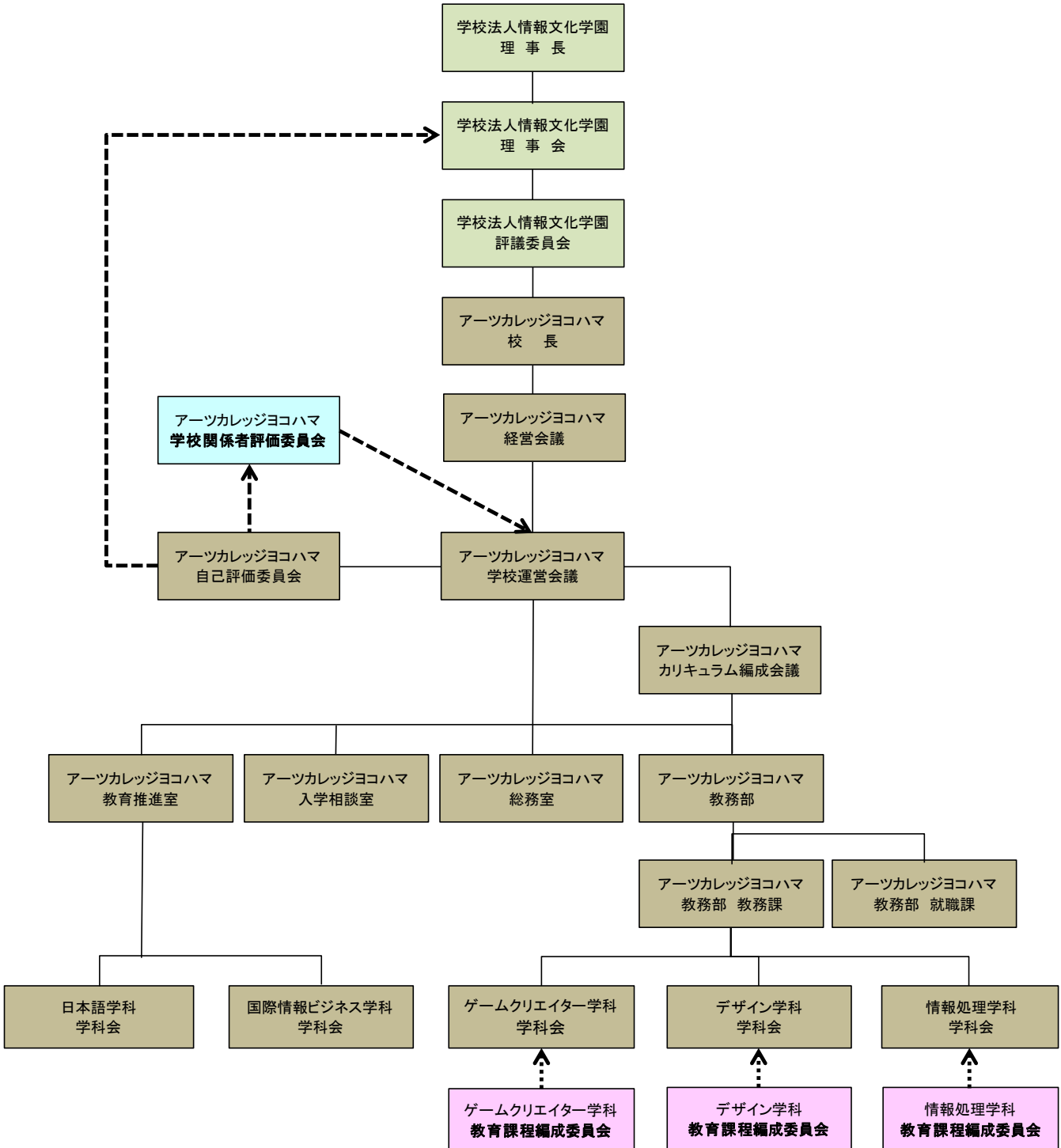
AWS(株)／FPT 沖縄 R&D(株)／(株)RPT インターナショナル／

(株)ネットワーク／(株)ダイチトレード／SBS ロジコム(株)／

(株)鴨川グランドホテル／(株)万平ホテル／シダックス中伊豆ワイナリーヒルズ(株)

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	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
武 田	ビジネスマナー
伊 藤	ゲーム制作プログラミング、ゲーム制作
田 中	一般教養、就職導入講座 等
綱 島	一般教養、就職導入講座 等
船 谷	ゲームエンジン、ゲーム制作 等
長 谷 川	2DCG基礎、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
今 野	プログラミング基礎、国家試験対策 等
小 倉	プログラミング基礎演習、ネットワークプログラミング
神 藤	国家試験対策、プログラミング基礎
北 岡	国家試験対策
衣 笠	一般教養
古 保 里	アニメーション基礎、アニメーション応用
坂 口	Webプログラミング、Webアプリケーション、システム開発 等
椎 野	イラストレーション基礎、イラストレーション応用
高 橋	プレゼンテーション基礎、情報活用
辻	デッサン、制作実習 等
花 井	ゲームプログラミング応用、ゲーム制作 等
松 尾	国際会計、簿記 等
三 上	ゲームサウンド
室 橋	3DCG制作、CG応用 等
山 口	キャラクターデザイン、制作実習
若 尾	3Dアニメーション、CG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、情報活用
高 野	日本語
高 貝	貿易実務、マーケティング、マネジメント概論 等
石 渡	日本語、キャリアデザイン
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
北 村	ITパスポート、プログラミング 等
宋	ビジネスアプリケーション
本 田	システム開発
山 岸	ビジネス日本語、日本語

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
ゲーム制作プログラミングⅠⅡⅢ	有限会社熱中日和
3DCG制作ⅠⅡⅢ	株式会社六面堂
ゲーム制作ⅠⅡⅢⅣ	有限会社熱中日和 株式会社六面堂
卒業研究ⅠⅡ	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ⅠⅡⅢ	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2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2年	4月 6日（月）	入学式	入学式	1年
	7月15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
	7月20日（月）	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
	7月22日（水）	早期意識付けイベント	専門学校卒のゲーム業界関係者より、どのような学校生活を送ればよいかを講演していた	ゲームクリエイター学科1年
	7月31日（金）	健康診断（卒業学年）	健康診断	卒業学年
	8月 1日（土） 8月 3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
	9月 2日（水）	就職模擬試験	就職活動の試験対策	全学年
	9月 9日（水）	避難訓練	避難訓練	全学年
	9月16日（水）	メイクアップセミナー	就職活動に向けてメイクのポイントを知る	就職準備学年（女子）
	10月19日（月）	健康診断（卒業学年以外）	健康診断	1・2年
	11月16日（月） ～ 11月18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2年
	11月16日（月） ～ 11月18日（水）	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16日（月） ～ 11月18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 9日（月）	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

令和3年	2月10日(水)	就職模擬試験	就職活動の試験対策	就職準備学年
	2月19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24日(水)	面接対策②	就職活動直前面接前の事前練習	就職準備学年
	2月26日(金)	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
	3月2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12日(金)	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16日(火)	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19日(金)	卒業証書授与式	卒業式	卒業学年

【国際情報ビジネス学科】

	日程	行事名	行事概要	学年・学科
令和2年	4月6日(月)	入学式	入学式	1年
	7月31日(金)	健康診断(卒業学年)	健康診断	2年
	9月9日(水)	避難訓練	避難訓練	全学年
	10月19日(月)	健康診断	健康診断	1年
	11月2日(月)	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16日(水)	プロジェクトワーク発表会	インドネシアの即席麺「ミーゴレン」を日本在住の自国の人々に向けた広報用動画を作成し、公開する	1年貿易・マーケティングコース
令和3年	3月12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19日(月)	卒業証書授与式	卒業式	全学年

(2) 課外活動（令和2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

※新型コロナウイルス感染拡大防止のため、令和2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

(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3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	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(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、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」

上記振興会に加盟する神奈川県の時制、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 2 年度
資 金 収 支 計 算 書
自 令和 2年 4月 1日
至 令和 3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	353,760,000	人件費支出	196,711,502
手数料収入	7,209,170	教育研究用経費支出	56,301,333
寄付金収入	0	管理用経費支出	68,178,520
補助金収入	27,644,630	収益事業経費支出	0
資産売却収入	0	設備関係支出	14,829,962
附帯事業・収益事業収入	5,206,843	資産運用支出	152,774,268
雑収入	29,866,295	その他の支出	45,342,322
受取利息・配当金収入	15,969	(予備費)	0
借入金等収入	0	資金支出調整勘定	△ 45,845,279
前受金収入	194,830,167	翌年度繰越支払資金	861,286,309
その他の収入	45,135,422	支出の部合計	1,349,578,937
資金収入調整勘定	△ 241,412,902		
前年度繰越支払資金	927,323,343		
収入の部合計	1,349,578,937		

※ 1

令和 2 年度
貸 借 対 照 表
令和 3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	2,018,090,147	固定負債	19,755,350
流動資産	892,197,101	流動負債	281,053,931
資産の部合計	2,910,287,248	負債の部合計	300,809,281
		純資産の部	
		科 目	金 額
		基本金の部合計	2,201,871,330
		翌年度繰越収支差額	407,606,637
		純資産の部合計	2,609,477,967
		負債及び 純資産の部合計	2,910,287,248

令和 2 年度
事業活動収支計算書
自 令和 2年 4月 1日
至 令和 3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	353,760,000	人件費	196,314,502
	手数料	7,209,170	教育研究用経費	80,924,109
	寄付金	0	管理経費	76,518,797
	経常費等補助金	27,644,630	徴収不能額	5,492,157
	付随事業収入	476,671		
	雑収入	33,024,664		
	教育活動収入計	422,115,135	教育活動支出計	359,249,565
教育活動収支差額		62,865,570		
教育活動外収入	受取利息・配当金	15,969	借入金等利息	0
	その他の教育活動外収入	4,730,172	その他の教育活動外支出	0
	教育活動外収入計	4,746,141	教育活動外支出計	0
教育活動外収支差額		4,746,141		
経常収支差額		67,611,711		
特別収入	資産売却差額	0	資産処分差額	319,387
	その他の特別収入	0	その他の特別支出	531,856
	特別収入計	0	特別支出計	851,243
特別収支差額		△ 851,243		
【予備費】		0		
基本金組入前当年度収支差額		66,760,468		
基本金組入れ額合計		△ 9,669,962		
当年度収支差額		57,090,506		
前年度繰越収支差額		350,516,131		
基本金取崩額		0		
翌年度繰越収支差額		407,606,637		
(参考)				
事業活動収入計		426,861,276		
事業活動支出計		360,100,808		

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24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3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	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	1080,000 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。