

様式第2号の1-②【(1)実務経験のある教員等による授業科目の配置】

※専門学校は、この様式を用いること。大学・短期大学・高等専門学校は、様式第2号の1-①を用いること。

学校名	大阪総合デザイン専門学校
設置者名	学校法人上田学園

1. 「実務経験のある教員等による授業科目」の数

課程名	学科名	夜間・通信制の場合	実務経験のある教員等による授業科目の単位数又は授業時数	省令で定める基準単位数又は授業時数	配置困難
デザイン専門課程	ビジュアルコミュニケーションデザイン学科	夜・通信	240	160	
	インテリアデザイン学科	夜・通信	240	160	
	ビジュアルクリエーター学科イラスト・キャラクターデザイン専攻	夜・通信	240	160	
	ビジュアルクリエーター学科フイギュア造形専攻	夜・通信	240	160	
	漫画学科漫画専攻	夜・通信	180	160	
	漫画学科デジタル漫画専攻	夜・通信	180	160	
	コミックアート学科	夜・通信	180	160	
	エンタテインメントデザイン学科アニメーション専攻	夜・通信	240	160	
	エンタテインメントデザイン学科ゲーム専攻	夜・通信	240	160	
	デザイン学科コミュニケーション	夜・通信	180	160	

	ンデザインコース				
	デザイン学科インテリアデザインコース	夜・通信	180	160	
	クリエイティブ学科アートイラストコース	夜・通信	180	160	
	クリエイティブ学科フィギュア造形コース	夜・通信	180	160	
	クリエイティブ学科漫画コース	夜・通信	180	160	
	クリエイティブ学科アニメーションコース	夜・通信	180	160	
	クリエイティブ学科ゲームコース	夜・通信	180	160	
<p>(備考)</p> <p>ビジュアルコミュニケーションデザイン学科、インテリアデザイン学科、ビジュアルクリエイター学科、漫画学科、エンタテインメントデザイン学科は、学科の名称変更により、2年生のみ在籍。</p> <p>デザイン学科、クリエイティブ学科は、完成年度前により、1年生のみ在籍</p>					

2. 「実務経験のある教員等による授業科目」の一覧表の公表方法

HP 上に公開 URL:<http://www.uedagakuen.ac.jp/>

3. 要件を満たすことが困難である学科

学科名	なし
(困難である理由)	

様式第2号の2-①【(2)-①学外者である理事の複数配置】

※ 国立大学法人・独立行政法人国立高等専門学校機構・公立大学法人・学校法人・準学校法人は、この様式を用いること。これら以外の設置者は、様式第2号の2-②を用いること。

学校名	大阪総合デザイン専門学校
設置者名	学校法人上田学園

1. 理事（役員）名簿の公表方法

HP上に公開 URL:<http://www.uedagakuen.ac.jp/>

2. 学外者である理事の一覧表

常勤・非常勤の別	前職又は現職	任期	担当する職務内容 や期待する役割
非常勤	会社役員	平成30年6月24日～令和4年6月23日	経理・財務 等
非常勤	会社役員	平成30年6月24日～令和4年6月23日	不動産関係 等
非常勤	大学教授	平成30年6月24日～令和4年6月23日	学校教育関係 等
(備考)			

様式第2号の3 【(3)厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表】

学校名	大阪総合デザイン専門学校
設置者名	学校法人上田学園

○厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表の概要

1. 授業科目について、授業の方法及び内容、到達目標、成績評価の方法や基準その他の事項を記載した授業計画書(シラバス)を作成し、公表していること。	
(授業計画書の作成・公表に係る取組の概要)	
<p>年4回程度開催される学科会議で、カリキュラムの調整を行い、年2回開催される教育課程編成委員会で、企業等の外部委員から、現場の状況や求める人材像等を聞き取りカリキュラム編成に活用する。</p> <p>また学ぶ側の学生の意見を授業アンケートから読み取り、繁荣させる。</p> <p>年間の授業計画(シラバス)は、4月の入学・進級ガイダンス時に、学科の方針とともに学生に配布。各授業の初回に担当教員が説明する。</p> <p>学内向けには、ポータルサイト上に、広く一般にはHP上に、カリキュラム調整会議が開催される6月以降に公表している。</p>	
授業計画書の公表方法	HP上に公開 URL: <a href="http://www.uedagakuen.ac.jp/">http://www.uedagakuen.ac.jp/</a>
2. 学修意欲の把握、試験やレポート、卒業論文などの適切な方法により、学修成果を厳格かつ適正に評価して単位を与え、又は、履修を認定していること。	
(授業科目の学修成果の評価に係る取組の概要)	
<p>課題ごとに、作品、レポート等を提出、講評会並びにプレゼンテーションを実施する。</p> <p>2年次には、卒業制作に取り組み、卒業制作作品を提出、学科に所属する全教員によって構成される作品審査会において、合格レベルに達する必要がある。</p> <p>年2回、期毎に、各科目において出席率・課題提出率、目標到達度などを総合的に評価し、成績評価、単位認定を行う。</p> <p>学年末には担当する専任教員、非常勤講師全員が出席する判定会議を開催し、学内の規定に基づいて、進級・卒業および単位認定を行う。</p>	

<p>3. 成績評価において、G P A等の客観的な指標を設定し、公表するとともに、成績の分布状況の把握をはじめ、適切に実施していること。</p>	
<p>(客観的な指標の設定・公表及び成績評価の適切な実施に係る取組の概要)</p> <p>成績は、各科目 100 点法により評価している。  成績評価は、秀(100～90点) 優(89～80点) 良(79～70点) 可(69～60点) 不可(59～0点)で、評価を行う。</p> <p>科目、クラス、学科毎に平均点を計算し、成績の分布状況の把握に努めている。  学生個人の出席率、成績の平均点を計算し、各学生の順位を把握するとともに  下位 1/4 の学生の範囲を識別できるようにしている。</p>	
<p>客観的な指標の 算出方法の公表方法</p>	<p>HP 上に公開 URL:<a href="http://www.uedagakuen.ac.jp/">http://www.uedagakuen.ac.jp/</a></p>
<p>4. 卒業の認定に関する方針を定め、公表するとともに、適切に実施していること。</p>	
<p>(卒業の認定方針の策定・公表・適切な実施に係る取組の概要)</p> <p>卒業認定は、全学生が卒業制作に取り組み、作品を提出、その作品が、学科に属する専任・非常勤講師全員によって構成される作品審査会において、合格レベルに達する必要がある。</p> <p>その他、履修科目の単位数の合計が規定に達していなければならない。</p>	
<p>卒業の認定に関する 方針の公表方法</p>	<p>HP 上に公開 URL:<a href="http://www.uedagakuen.ac.jp/">http://www.uedagakuen.ac.jp/</a></p>

様式第2号の4-②【(4)財務・経営情報の公表（専門学校）】

※専門学校は、この様式を用いること。大学・短期大学・高等専門学校は、様式第2号の4-①を用いること。

学校名	大阪総合デザイン専門学校
設置者名	学校法人上田学園

1. 財務諸表等

財務諸表等	公表方法
貸借対照表	HP上で公表 <a href="http://www.uedagakuen.ac.jp/finance.html">http://www.uedagakuen.ac.jp/finance.html</a>
収支計算書又は損益計算書	HP上で公表 <a href="http://www.uedagakuen.ac.jp/finance.html">http://www.uedagakuen.ac.jp/finance.html</a>
財産目録	学園本部保管・閲覧可
事業報告書	学園本部保管・閲覧可
監事による監査報告（書）	学園本部保管・閲覧可

2. 教育活動に係る情報

①学科等の情報

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		デザイン専門課程	ビジュアルコミュニケーションデザイン学科	○	—		
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1920 単位時間/単位	単位時間/単位	1920 単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
40人		17人	3人	2人	6人	8人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） ビジュアルコミュニケーション業界で即戦力となる知識、技術、デザイン力を兼ね備えた人材育成を目的とし、デザイン業を実践的に体得するプログラムを教育カリキュラムとして実施する。1年次はデザイン技術とプロデュースする思考力を徹底して学ぶ。2年次にデザイン力で即応できるスキル養成を目標に取り組み、産学プロジェクトの実践授業や企業講座による現場学を実施することで、就職時に圧倒的な強みを持つことを目標にする。
成績評価の基準・方法
（概要） 出席率、課題提出率、課題内容を総合評価 100点法で学生・保護者に通知
卒業・進級の認定基準
（概要） 課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること 卒業制作に取り組み、合格すること

学修支援等
(概要) 学生が PC を取得しているため、自宅でも課題を進められるように指導するとともに、ソフトの使用料金を学校が補助。今年度はオンライン授業の為の環境整備費として5万円を支給。必要に応じて補習や資格取得のための対策講座を実施している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
18人 (100%)	0人 (0%)	17人 (94%)	1人 (6%)
(主な就職、業界等) デザイン業界、メーカーのデザイン部、WEB制作			
(就職指導内容) 授業科目「キャリアデザイン」 就活支援セミナー、企業へのプレゼン、履歴書添削、文章作成力、個別相談			
(主な学修成果（資格・検定等）) 色彩士検定、パース検定、知的財産管理士資格3級、ネットショップ検定3級 Illustrator クリエイター能力認定試験（エキスパート）等			
(備考)（任意記載事項）			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
37人	4人	11%
(中途退学の主な理由) 体調不良、進路変更、学業不振		
(中退防止・中退者支援のための取組) 個別カウンセリング、補習授業		

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
文化・教養	デザイン専門課程	インテリアデザイン学科	○	—			
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1920 単位時間/単位	単位時間/単位	1920 単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
30人	10人	1人	2人	8人	10人		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
<p>（概要）</p> <p>インテリア・デザイン及び建築・プロダクトデザイン・コーディネーター業界に必要とされる人材育成及び世界に通用するデザイン力を持つ人材育成を目的とする。インテリアデザインの基本である空間を捉える力を身につけ、コンピュータースキルを向上させ、即戦力となる人材育成を徹底する。また、空間にある全ての要素を包括してインテリア雑貨なども含めた、全ての要素をコーディネート出来るセンスを磨く。デザイナーとして思考を巡らせるためにはアナログ的な基礎力が必要不可欠であり、1年次は基礎力の定着を目指す。現場からは、専門のスキルのみならず、コミュニケーション力も求められており、グループワークや、各授業にプレゼンテーションを組み込んでいる。</p>
成績評価の基準・方法
<p>（概要）</p> <p>出席率、課題提出率、課題内容を総合評価 100点法で学生・保護者に通知</p>
卒業・進級の認定基準
<p>（概要）</p> <p>課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること 卒業制作に取り組み、合格すること</p>
学修支援等
<p>（概要）</p> <p>学生がPCを取得しているため、自宅でも課題を進められるように指導するとともに、ソフトの使用料金を学校が補助。今年度はオンライン授業の為の環境整備費として5万円を支給。必要に応じて補習や資格取得のための対策講座を実施している。</p>

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
11人 (100%)	0人 (0%)	8人 (73%)	3人 (27%)
<p>（主な就職、業界等）</p> <p>デザイン業界、家具・照明メーカー</p>			
<p>（就職指導内容）</p> <p>キャリア教育、就活支援セミナー、企業へのプレゼン、履歴書添削、文章作成力、個別相談</p>			
<p>（主な学修成果（資格・検定等））</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・色彩士検定3級</li> <li>・ベクターワークス修了認定</li> <li>・インテリアプランニングコンペ</li> <li>・主張する「みせ」学生デザインコンペ</li> </ul>			
<p>（備考）（任意記載事項）</p>			



中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
34人	12人	35%
(中途退学の主な理由) 不登校、経済的理由、進路変更、学業不振		
(中退防止・中退者支援のための取組) 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業、1・2年交流会		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		デザイン専門課程	ビジュアルクリエイター学科 イラスト・キャラクターデザイン専攻	○	—		
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
	昼		講義	演習	実習	実験	実技
2年		1920 単位時間/単位	単位時間/単位	1920 単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
60人の内数		13人	8人	2人	9人	11人	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) イラスト・キャラクターデザイン専攻では、多彩なスタイルや表現技法を学んで独自の世界を自在に表現出来、様々な分野の仕事の依頼に対応可能なイラストレーターの育成を行う。企業連携、地域連携に積極的に取り組み、社会的役割を意識づけるとともに、将来の進路に向けた活動を促す。外部のイベント参加や企画展をカリキュラムに取り入れ、現場での実践力をつけさせる。
成績評価の基準・方法
(概要) 出席率、課題提出率、課題内容を総合評価 100点法で学生・保護者に通知
卒業・進級の認定基準
(概要) 課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること 卒業制作に取り組み、合格すること
学修支援等
(概要) 学生がPCを取得しているため、自宅でも課題を進められるように指導するとともに、ソフトの使用料金を学校が補助。今年度はオンライン授業の為の環境整備費として5万円を支給。必要に応じて補習や資格取得のための対策講座を実施している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
6人 (100%)	0人 (0%)	1人 (17%)	5人 (83%)
(主な就職、業界等) 印刷会社、メーカー			
(就職指導内容) キャリア教育を授業に組み込み、就活支援セミナー、企業へのプレゼン 履歴書添削、文章作成力、個別相談、集団支援(就活倶楽部)			
(主な学修成果(資格・検定等)) 産官学連携 ・大阪市消防局連携公募「防火ポスター」「消防出初式ポスター」作品採用 ・警察署：「ひったくり防止カバーデザイン」「飲酒運転撲滅キャンペーン」作品採用 ・「関西二期会 オペラ公演」ポスター・チラシ制作 他			
(備考) (任意記載事項)			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
25人	4人	16%
(中途退学の主な理由) 不登校、学業不振、体調不良		
(中退防止・中退者支援のための取組) 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業、1・2年生交流会		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		デザイン専門 課程	ビジュアルクリエー ター学科 フィギュア造形専攻	○	—		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1920 単位時間/単位	単位時間 /単位	1920 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
	単位時間						
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
60人の内数		6人	3人	2人	10人	12人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
<p>（概要）</p> <p>フィギュア造形専攻では、フィギュア制作を中心として、必要な基礎造形力、セルフプロモーション力、エンターテインメント性に加え、これからの時代に不可欠なデジタル造形能力を修得させ、スキルを磨き、より実践的な制作経験を積むことで、プロとして通用する人材を育成する。企業連携に積極的に取り組み、社会的役割を意識づけるとともに、将来の進路に向けた活動を促す。外部のイベント参加をカリキュラムに取り入れ、現場での実践力をつけさせる。</p>
成績評価の基準・方法
<p>（概要）</p> <p>出席率、課題提出率、課題内容を総合評価 100点法で学生・保護者に通知</p>
卒業・進級の認定基準
<p>（概要）</p> <p>課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること 卒業制作に取り組み、合格すること</p>
学修支援等
<p>（概要）</p> <p>学生が PC を取得しているため、自宅でも課題を進められるように指導するとともに、ソフトの使用料金を学校が補助。今年度はオンライン授業の為の環境整備費として5万円を支給。必要に応じて補習や資格取得のための対策講座を実施している。</p>

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
7人 (100%)	0人 (0%)	0人 (0%)	7人 (100%)
<p>（主な就職、業界等）</p> <p>メーカー、ドール制作会社</p>			
<p>（就職指導内容）</p> <p>キャリア教育、就活支援セミナー、企業へのプレゼン、インターンシップ 履歴書添削、文章作成力、個別相談、集団支援（就活倶楽部）</p>			
<p>（主な学修成果（資格・検定等））</p> <p>・企業連携、外部イベントへの出展</p>			
<p>（備考）（任意記載事項）</p>			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
15人	2人	13%
<p>（中途退学の主な理由）</p> <p>不登校、学業不振、体調不良</p>		

(中退防止・中退者支援のための取組)  
 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業  
 留学生の卒業生によるサポート

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		デザイン専門 課程	漫画学科 漫画専攻	○	—		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1920 単位時間/単位	単位時間 /単位	1920 単位 時間/単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
60 人の内数		16 人	6 人	4 人	5 人	9 人	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 漫画制作を中心とし、将来的にプロとして活躍出来る人材の育成を目的とする。 漫画を創作する上での意識・知識・能力等の底上げを図り、将来に向け可能性を繋いでいく事が重要と考える。学生個々のレベルに合わせたマンツーマン形式での作品指導を基本とし、キャラクターの作り方や描き方、ストーリー構成の仕方等、漫画を創作する上での意識・知識・能力の底上げを図る。漫画編集者による作品添削会、及び出版社への作品持ち込みツアーを通じて、作品掲載、プロデビューへと導く。
成績評価の基準・方法
(概要) 出席率、課題提出率、課題内容を総合評価
卒業・進級の認定基準
(概要) 課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること 卒業制作に取り組み、合格すること
学修支援等
(概要) 学生がPCを取得しているため、自宅でも課題を進められるように指導するとともに、ソフトの使用料金を学校が補助。今年度はオンライン授業の為の環境整備費として5万円を支給。必要に応じて補習や資格取得のための対策講座を実施している。また、希望する学生には、卒業後も漫画作品の添削等、継続的に指導している。

卒業生数、進学者数、就職者数 (直近の年度の状況を記載)			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他

33人 (100%)	1人 (4%)	11人 (34%)	21人 (62%)
(主な就職、業界等) 漫画家のアシスタント			
(就職指導内容) 就職ガイダンス、就活支援セミナー、企業へのプレゼン 履歴書添削、文章作成力、個別相談、集団支援(就活倶楽部)			
(主な学修成果(資格・検定等)) ・漫画雑誌デビュー、連載 ・新人漫画賞 受賞 ・WEB漫画連載			
(備考) (任意記載事項)			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
61人の内数	6人	10%
(中途退学の主な理由) 不登校、学業不振、体調不良		
(中退防止・中退者支援のための取組) 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業 留学生の卒業生によるサポート		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		デザイン専門 課程	漫画学科 デジタル漫画専攻	○	—		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
	昼		講義	演習	実習	実験	実技
2年		1920 単位時間/単位	単位時間 /単位	1920 単位 時間/単 位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
60人の内数		1人	1人	5人	4人	9人	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 漫画制作を中心とし、将来的にプロとして活躍出来る人材の育成を目的とする。漫画を創作する上での意識・知識・能力等の底上げを図り、将来に向け可能性を繋いでいく事が重要と考える。学生個々のレベルに合わせたマンツーマン形式での作品指導を基本とし、キャラクターの作り方や描き方、ストーリー構成の仕方等、漫画を創作する上での意識・知識・能力の底上げを図る。デジタル漫画専攻においては、WEB上での作品の発表や運用にも力を入れ、漫画作品の可能性をより広げていく。

成績評価の基準・方法 (概要) 出席率、課題提出率、課題内容を総合評価
卒業・進級の認定基準 (概要) 課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること 卒業制作に取り組み、合格すること
学修支援等 (概要) 学生がPCを取得しているため、自宅でも課題を進められるように指導するとともに、ソフトの使用料金を学校が補助。今年度はオンライン授業の為の環境整備費として5万円を支給。必要に応じて補習や資格取得のための対策講座を実施している。また、希望する学生には、卒業後も漫画作品の添削等、継続的に指導している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
0人 (100%)	0人 (0%)	0人 (0%)	0人 (0%)
(主な就職、業界等) 漫画家のアシスタントの予定			
(就職指導内容) 就職ガイダンス、就活支援セミナー、企業へのプレゼン 履歴書添削、文章作成力、個別相談、集団支援(就活倶楽部)			
(主な学修成果(資格・検定等)) ・漫画雑誌デビュー、連載 ・新人漫画賞 受賞 ・WEB漫画連載			
(備考) (任意記載事項) 2019年開講のため、専攻としての卒業実績はなし。			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
61人の内数	5人	8%
(中途退学の主な理由) 不登校、学業不振、体調不良		
(中退防止・中退者支援のための取組) 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業 留学生の卒業生によるサポート		

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
文化・教養	デザイン専門課程	コミックアート学科	○	—			
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1920 単位時間/単位	単位時間/単位	1920 単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
260人	269人	25人	10人	17人	27人		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
<p>（概要）</p> <p>書籍やゲーム、スマートフォンアプリなどの商業コンテンツ分野で必要とされるキャラクターイラストレーション制作技術とスキルを身につけ、時代の要請に応じたキャラクターコンテンツを創出できる人材を育成する。魅力的なイラストレーションを描くことができる表現技術の達成をベースとし、その延長線上にある多様な仕事の場面に、個々の特性を活かして挑戦し、社会的経済的な存在価値を形成していきける学生を育成する。加えてイラストの完成度のあげるために、また就職や制作実務に活かすために、グラフィックデザイン領域においても標準以上のスキルを身につけることを重要視する。</p>
<p>成績評価の基準・方法</p> <p>（概要）</p> <p>出席率、課題提出率、課題内容を総合評価 100点法で学生・保護者に通知</p>
<p>卒業・進級の認定基準</p> <p>（概要）</p> <p>課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること 卒業制作に取り組み、合格すること</p>
<p>学修支援等</p> <p>（概要）</p> <p>卒業後に作家として活動できるよう、カリキュラムの中に外部でのイベント参加や作品展示等の発表の機会を設けている。今年度はオンライン授業の為の環境整備費として5万円を支給。必要に応じて補習や資格取得のための対策講座を実施している。</p>

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
104人 (100%)	1人 (1%)	30人 (29%)	73人 (70%)
<p>（主な就職、業界等）</p> <p>ゲーム会社、Webデザイン会社、グッズデザイン会社</p>			

(就職指導内容) キャリア教育、就活支援セミナー、企業へのプレゼン 履歴書添削、文章作成力、個別相談、集団支援(就活倶楽部)
(主な学修成果(資格・検定等)) ・WEB漫画連載 ・季刊エス参加特集掲載 ・comicoマンガ全国学生選手権
(備考) (任意記載事項)

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
246人	29人	11%
(中途退学の主な理由) 体調不良、不登校、経済的理由		
(中退防止・中退者支援のための取組) 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業、学科内交流イベント		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		デザイン専門課程	エンタテインメント デザイン学科 アニメーション専攻	○	—		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
	昼		講義	演習	実習	実験	実技
2年		1920 単位時間/単位	単位時間 /単位	1920 単位 時間/単 位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
60人の内数		7人	6人	4人	3人	7人	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 基礎力を重視して、将来の技術やシステムの変化にも柔軟な思考で対応できる人材を育成する。アニメーション専攻では、業界のフルデジタル化に伴い、デジタルアニメーション制作技術者の養成を目的とする。また、科目により、課題説明や伝達事項をペーパーレスで実施。Microsoft One Driveを使用したデータ共有やSNSを活用したグループ制作を行うことで、休暇中の学生指導や学生間の情報共有等の効率化を図る。
成績評価の基準・方法
(概要) 出席率、課題提出率、課題内容を総合評価 100点法で学生・保護者に通知



卒業・進級の認定基準
(概要) 課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること 卒業制作に取り組み、合格すること
学修支援等
(概要) 学生がPCを取得しているため、自宅でも課題を進められるように指導するとともに、ソフトの使用料金を学校が補助。今年度はオンライン授業の為の環境整備費として5万円を支給。必要に応じて補習や資格取得のための対策講座を実施している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
0人 (100%)	0人 (%)	0人 (%)	0人 (%)
(主な就職、業界等) ゲーム会社、アニメーション制作会社の予定			
(就職指導内容) キャリア教育、就職ガイダンス、企業見学会、校内説明会 履歴書添削、文章作成力、個別相談、留学生就活支援セミナー			
(主な学修成果(資格・検定等)) ・東京ゲームショウへの出展 ・企業連携による作品採用、商品化等			
(備考) (任意記載事項) 今年度が完成年度のため、就職実績はなし。			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
8人	0人	0%
(中途退学の主な理由)		
(中退防止・中退者支援のための取組) 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業 留学生を対象とした日本語講座の開催		

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士
文化・教養	デザイン専門 課程	エンタテインメント デザイン学科 ゲーム専攻	○	—
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類	
			講義	演習
			実習	実験
				実技

2年	昼	1920 単位時間/単位	単位時間 /単位	1920 単位 時間/単 位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
60 人の内数	7 人	5 人	3 人	2 人	5 人		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 基礎力を重視して、将来の技術やシステムの変化にも柔軟な思考で対応できる人材を育成する。ゲーム専攻では、新しいコンテンツ分野（AR/VR）に対応できる知識と技術の習得を目的とし、Unity 技術者を目指す職業とする。また、科目により課題説明や伝達事項をペーパーレスで実施、Microsoft One Drive を使用したデータ共有や SNS を活用したグループ制作を行うことで、休暇中の学生指導や学生間の情報共有等の効率化を図る。
成績評価の基準・方法
（概要） 出席率、課題提出率、課題内容を総合評価 100 点法で学生・保護者に通知
卒業・進級の認定基準
（概要） 課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること 卒業制作に取り組み、合格すること
学修支援等
（概要） 学生が PC を取得しているため、自宅でも課題を進められるように指導するとともに、ソフトの使用料金を学校が補助。今年度はオンライン授業の為の環境整備費として 5 万円を支給。必要に応じて補習や資格取得のための対策講座を実施している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
0 人 (100%)	0 人 (%)	0 人 (%)	0 人 (%)
（主な就職、業界等） ゲーム会社、アニメーション制作会社の予定			
（就職指導内容） キャリア教育、就職ガイダンス、企業見学会、校内説明会 履歴書添削、文章作成力、個別相談、留学生就活支援セミナー			
（主な学修成果（資格・検定等）） ・東京ゲームショウへの出展 ・Unity エキスパート認定試験			
（備考）（任意記載事項） 今年度が完成年度のため、就職実績はなし。			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
7人	0人	0%
(中途退学の主な理由)		
(中退防止・中退者支援のための取組) 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業 留学生を対象とした日本語講座の開講		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		デザイン専門課程	デザイン学科 コミュニケーション デザインコース	—	—		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1920 単位時間/単位	単位時間 /単位	960 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
60人の内数	44人	8人	6人	2人	8人		

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) グラフィック系、インテリア系の専門知識とデザイン技術を習得し、ビジネスの現場で活かせる感性を養う。多彩な実習や職業実践プログラムを通して、プロデュース能力を身につけ、多様化するデザイン業界で活躍できる人材育成を目的とする。コミュニケーションデザインコースでは、デザイン業を実践的に体得するプログラムを教育カリキュラムとして実施する。1年次はデザイン技術・コンピュータ技術とプロデュースする思考力を徹底して学ぶ。2年次にデザイン力で即応できるスキル養成を目標に取り組み、産学プロジェクトの実践授業や企業講座による現場学を実施することで、就職時に圧倒的な強みを持つことを目標にする。
成績評価の基準・方法
(概要) 出席率、課題提出率、課題内容を総合評価 100点法で学生・保護者に通知
卒業・進級の認定基準
(概要) 課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること 卒業制作に取り組み、合格すること
学修支援等

<p>(概要)</p> <p>学生がPCを取得しているため、自宅でも課題を進められるように指導するとともに、ソフトの使用料金を学校が補助。今年度はオンライン授業の為の環境整備費として5万円を支給。必要に応じて補習や資格取得のための対策講座を実施している。</p>
---

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
0人 (100%)	0人 ( ) (%)	0人 ( ) (%)	0人 ( ) (%)
(主な就職、業界等) デザイン業界、メーカーのデザイン部、Web制作、家具・照明・雑貨メーカーの予定			
(就職指導内容) キャリア教育、就活支援セミナー、企業へのプレゼン、履歴書添削、文章作成力、個別相談			
(主な学修成果(資格・検定等)) 色彩士検定、パース検定、知的財産管理士資格3級、ベクターワークス修了認定ネットショップ検定3級、Illustratorクリエイター能力認定試験(エキスパート)等			
(備考) (任意記載事項) 完成年度前で、1年生のみ在籍のため、就職実績はなし			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
0人	0人	0%
(中途退学の主な理由) 不登校、経済的理由、進路変更、学業不振		
(中退防止・中退者支援のための取組) 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業 留学生を対象とした日本語講座の開催		

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
文化・教養	デザイン専門課程	デザイン学科 インテリアデザイン コース	—	—			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1920 単位時間/単位	960 単位時間 /単位	960 単位時間 /単位	960 単位時間 /単位	960 単位時間 /単位	960 単位時間 /単位
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
60人の内数	19人	6人	6人	3人	9人		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
<p>（概要）</p> <p>インテリア系、グラフィック系の専門知識とデザイン技術を習得し、ビジネスの現場で活かせる感性を養う。多彩な実習や職業実践プログラムを通して、プロデュース能力を身につけ、多様化するデザイン業界で活躍できる人材育成を目的とする。インテリアデザインコースでは、インテリアデザインの基本である空間を捉える力を身につけ、インテリア雑貨なども含めた空間にある全ての要素を包括してコーディネート出来るセンスを磨く。デザイナーとして思考を巡らせるためにはアナログ的な基礎力が必要不可欠であり、1年次は基礎力の定着を目指す。現場で必要とされる、専門スキルやコミュニケーション力を養成するため、グループワークやプレゼンテーションを授業に組込む。インテリア業界のコンピュータ設計技術とグラフィック業界の基幹となるコンピュー表現技術を合わせて習得することで、互いの分野で連携しあう職種の裾野を広げていくことを目指す。</p>
成績評価の基準・方法
<p>（概要）</p> <p>出席率、課題提出率、課題内容を総合評価 100点法で学生・保護者に通知</p>
卒業・進級の認定基準
<p>（概要）</p> <p>課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること 卒業制作に取り組み、合格すること</p>
学修支援等
<p>（概要）</p> <p>学生がPCを取得しているため、自宅でも課題を進められるように指導するとともに、ソフトの使用料金を学校が補助。今年度はオンライン授業の為の環境整備費として5万円を支給。必要に応じて補習や資格取得のための対策講座を実施している。</p>

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
0人 (100%)	0人 ( )%	0人 ( )%	0人 ( )%
<p>（主な就職、業界等）</p> <p>デザイン業界、メーカーのデザイン部、Web制作、家具・照明・雑貨メーカーの予定</p>			
<p>（就職指導内容）</p> <p>キャリア教育、就活支援セミナー、企業へのプレゼン、履歴書添削、文章作成力、個別相談</p>			
<p>（主な学修成果（資格・検定等）</p> <p>色彩士検定、パース検定、ベクターワークス修了認定等</p>			
<p>（備考）（任意記載事項）</p> <p>完成年度前で、1年生のみ在籍のため、就職実績はなし</p>			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
0人	0人	0%
(中途退学の主な理由) 不登校、経済的理由、進路変更、学業不振		
(中退防止・中退者支援のための取組) 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業 留学生を対象とした日本語講座の開催		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		デザイン専門 課程	クリエイティブ学科 アートイラスト コース	—	—		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
	昼		講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1920 単位時間/単位	単位時間 /単位	960 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
100人の内数		16人	6人	10人	7人	17人	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) アートイラストコースでは、多彩なスタイルや表現技法を学んで独自の世界を自在に表現出来、様々な分野の仕事の依頼に対応可能なイラストレーターの育成を行う。1年次にクリエイティブ学科の他のコースの科目を選択履修することで、多様な分野で連携しあう職種の裾野を広げていくことを目指す。企業連携、地域連携に積極的に取り組み、社会的役割を意識づけるとともに、将来の進路に向けた活動を促す。外部のイベント参加や企画展をカリキュラムに取り入れ、現場での実践力をつけさせる。
成績評価の基準・方法
(概要) 出席率、課題提出率、課題内容を総合評価 100点法で学生・保護者に通知
卒業・進級の認定基準
(概要) 課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること 卒業制作に取り組み、合格すること
学修支援等
(概要) 学生がPCを取得しているため、自宅でも課題を進められるように指導するとともに、ソフトの使用料金を学校が補助。今年度はオンライン授業の為の環境整備費として5万円を支給。必要に応じて補習や資格取得のための対策講座を実施している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
0人 (100%)	0人 (%)	0人 (%)	0人 (%)
(主な就職、業界等) 印刷会社、メーカーの予定			
(就職指導内容) キャリア教育、就職ガイダンス、就活支援セミナー、企業へのプレゼン 履歴書添削、文章作成力、個別相談、集団支援(就活倶楽部)			
(主な学修成果(資格・検定等)) ・企業連携による作品採用、商品化等			
(備考) (任意記載事項) 完成年度前で、1年生のみ在籍のため、就職実績はなし			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
0人	0人	0%
(中途退学の主な理由)		
(中退防止・中退者支援のための取組) 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業 留学生を対象とした日本語講座の開催		

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
文化・教養	デザイン専門 課程	クリエイティブ学科 フィギュア造形 コース	—	—			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1920 単位時間/単位	単位時間 /単位	960 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
		単位時間					
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
100人の内数	13人	8人	10人	9人	19人		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
<p>（概要）</p> <p>フィギュア造形コースでは、フィギュア制作を中心として、必要な基礎造形力、セルフプロモーション力、エンターテインメント性に加え、これからの時代に不可欠なデジタル造形能力を修得させ、スキルを磨き、より実践的な制作経験を積むことで、プロとして通用する人材を育成する。1年次にクリエイティブ学科の他のコースの科目を選択履修することで、多様な分野で連携しあう職種の裾野を広げていくことを目指す。企業連携、地域連携に積極的に取り組み、社会的役割を意識づけるとともに、将来の進路に向けた活動を促す。外部のイベント参加や企画展をカリキュラムに取り入れ、現場での実践力をつけさせる。</p>
成績評価の基準・方法
<p>（概要）</p> <p>出席率、課題提出率、課題内容を総合評価 100点法で学生・保護者に通知</p>
卒業・進級の認定基準
<p>（概要）</p> <p>課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること 卒業制作に取り組み、合格すること</p>
学修支援等
<p>（概要）</p> <p>学生がPCを取得しているため、自宅でも課題を進められるように指導するとともに、ソフトの使用料金を学校が補助。今年度はオンライン授業の為の環境整備費として5万円を支給。必要に応じて補習や資格取得のための対策講座を実施している。</p>

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
0人 (100%)	0人 (%)	0人 (%)	0人 (%)
<p>（主な就職、業界等）</p> <p>フィギュア制作会社、メーカーの予定</p>			
<p>（就職指導内容）</p> <p>キャリア教育、就職ガイダンス、就活支援セミナー、企業へのプレゼン 履歴書添削、文章作成力、個別相談、集団支援（就活倶楽部）</p>			
<p>（主な学修成果（資格・検定等））</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・企業連携による作品採用、商品化等</li> <li>・外部イベントへの出展参加</li> </ul>			
<p>（備考）（任意記載事項）</p> <p>完成年度前で、1年生のみ在籍のため、就職実績はなし</p>			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
0人	0人	0%



(中途退学の主な理由)
(中退防止・中退者支援のための取組) 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業 留学生を対象とした日本語講座の開催、留学生の卒業生によるサポート

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		デザイン専門 課程	クリエイティブ学科 漫画コース	—	—		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1920 単位時間/単位	単位時間 /単位	960 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
100 人の内数		47 人	14 人	10 人	4 人	14 人	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 漫画制作を中心とし、将来的にプロとして活躍出来る人材の育成を目的とする。漫画を創作する上での意識・知識・能力等の底上げを図り、将来に向け可能性を繋いでいく事が重要と考える。学生個々のレベルに合わせたマンツーマン形式での作品指導を基本とし、キャラクターの作り方や描き方、ストーリー構成の仕方等、漫画を創作する上での意識・知識・能力の底上げを図る。デジタル漫画の要素を取り入れ、WEB上での作品の発表や運用にも力を入れ、漫画作品の可能性、就職市場を広げていく。また、1年次にクリエイティブ学科の他のコースの科目を選択履修することで、多様な分野で連携しあう職種の裾野を広げていくことを目指す。
成績評価の基準・方法
(概要) 出席率、課題提出率、課題内容を総合評価 100点法で学生・保護者に通知
卒業・進級の認定基準
(概要) 課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること 卒業制作に取り組み、合格すること
学修支援等
(概要) 学生が PC を取得しているため、自宅でも課題を進められるように指導するとともに、ソフトの使用料金を学校が補助。今年度はオンライン授業の為の環境整備費として5万円を支給。必要に応じて補習や資格取得のための対策講座を実施している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
0人 (100%)	0人 (%)	0人 (%)	0人 (%)
(主な就職、業界等) 漫画家アシスタントの予定			
(就職指導内容) キャリア教育、就職ガイダンス、就活支援セミナー、出版社による作品添削会 履歴書添削、文章作成力、個別相談、集団支援(就活倶楽部)			
(主な学修成果（資格・検定等）) ・漫画雑誌デビュー、連載、新人漫画賞等の受賞、WEB漫画連載 ・企業連携による作品採用、商品化等			
(備考)（任意記載事項） 完成年度前で、1年生のみ在籍のため、就職実績はなし			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
0人	0人	0%
(中途退学の主な理由)		
(中退防止・中退者支援のための取組) 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業 留学生を対象とした日本語講座の開催、留学生の卒業生によるサポート		

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
文化・教養	デザイン専門課程	クリエイティブ学科 アニメーション コース	—	—			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1920 単位時間/単位	単位時間 /単位	960 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
100人の内数	16人	14人	10人	4人	14人		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
<p>（概要）</p> <p>基礎力を重視して、将来の技術やシステムの変化にも柔軟な思考で対応できる人材を育成する。アニメーション専攻では、業界のフルデジタル化に伴い、デジタルアニメーション制作技術者の養成を目的とする。科目により、課題説明や伝達事項をペーパーレスで授業を実施。Microsoft One Drive を使用したデータ共有やSNSを活用したグループ制作を行うことで、休暇中の指導・学生間の情報共有等の効率化を図る。また、1年次にクリエイティブ学科の他のコースの科目を選択履修することで、多様な分野で連携しあう職種の裾野を広げていくことを目指す。</p>
成績評価の基準・方法
<p>（概要）</p> <p>出席率、課題提出率、課題内容を総合評価 100点法で学生・保護者に通知</p>
卒業・進級の認定基準
<p>（概要）</p> <p>課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること 卒業制作に取り組み、合格すること</p>
学修支援等
<p>（概要）</p> <p>学生がPCを取得しているため、自宅でも課題を進められるように指導するとともに、ソフトの使用料金を学校が補助。今年度はオンライン授業の為の環境整備費として5万円を支給。必要に応じて補習や資格取得のための対策講座を実施している。</p>

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
0人 (100%)	0人 ( ) (%)	0人 ( ) (%)	0人 ( ) (%)
<p>（主な就職、業界等）</p> <p>アニメーション制作会社、ゲーム会社の予定</p>			
<p>（就職指導内容）</p> <p>キャリア教育、就職ガイダンス、企業見学会、校内説明会 履歴書添削、文章作成力、個別相談、留学生就活支援セミナー</p>			
<p>（主な学修成果（資格・検定等））</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・企業連携による作品採用、商品化等</li> <li>・東京ゲームショーへの出展</li> </ul>			
<p>（備考）（任意記載事項）</p> <p>完成年度前で、1年生のみ在籍のため、就職実績はなし</p>			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
0人	0人	0%

(中途退学の主な理由)
(中退防止・中退者支援のための取組) 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業 留学生を対象とした日本語講座の開催

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		デザイン専門 課程	クリエイティブ学科 ゲームコース	—	—		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1920 単位時間/単位	単位時間 /単位	960 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
100 人の内数		15 人	10 人	10 人	4 人	14 人	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) ゲーム専攻では、基礎力を重視して、将来の技術やシステムの変化にも柔軟な思考 で対応できる人材を育成する。新しいコンテンツ分野 (AR/VR) にも対応できる知識 と技術の習得を目的とし、Unity 技術者を目指す職業とする。科目により、課題 説明や伝達事項をペーパーレスで実施。Microsoft One Drive を使用したデータ共 有や SNS を活用したグループ制作を行うことで、休暇中の学生指導・学生間の情 報共有等の効率化を図る。また、1 年次にクリエイティブ学科の他コースの科 目を選択履修することで、多様な分野で連携しあう職種の裾野を広げていくこと を目指す。
成績評価の基準・方法
(概要) 出席率、課題提出率、課題内容を総合評価 100 点法で学生・保護者に通知
卒業・進級の認定基準
(概要) 課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること 卒業制作に取り組み、合格すること
学修支援等
(概要) 学生が PC を取得しているため、自宅でも課題を進められるように指導するととも に、ソフトの使用料金を学校が補助。今年度はオンライン授業の為の環境整備費と して 5 万円を支給。必要に応じて補習や資格取得のための対策講座を実施している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
0人 (100%)	0人 (%)	0人 (%)	0人 (%)
(主な就職、業界等) ゲーム会社、アニメーション制作会社の予定			
(就職指導内容) キャリア教育、就職ガイダンス、企業見学会、校内説明会 履歴書添削、文章作成力、個別相談、留学生就活支援セミナー			
(主な学修成果（資格・検定等）) ・企業連携による作品採用、商品化等 ・東京ゲームショウへの出展 ・Unity エキスパート認定試験			
(備考)（任意記載事項） 完成年度前で、1年生のみ在籍のため、就職実績はなし			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
0人	0人	0%
(中途退学の主な理由)		
(中退防止・中退者支援のための取組) 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業 留学生を対象とした日本語講座の開催		

②学校単位の情報

a) 「生徒納付金」等

学科名	入学金	授業料 (年間)	その他	備考 (任意記載事項)
ビジュアルコミュニケーションデザイン学科	170,000 円	780,000 円	390,000 円	
インテリアデザイン学科	170,000 円	780,000 円	390,000 円	
ビジュアルクリエーター学科	170,000 円	780,000 円	390,000 円	
漫画学科	170,000 円	780,000 円	390,000 円	
コミックアート学科	170,000 円	780,000 円	390,000 円	
エンタテインメントデザイン学科	170,000 円	780,000 円	390,000 円	
デザイン学科	170,000 円	780,000 円	390,000 円	
クリエイティブ学科	170,000 円	780,000 円	390,000 円	
修学支援 (任意記載事項)				
<p>学園独自の奨学金等の支援として「成績優秀者特待制度」「入学金免除制度」「自宅外通学奨学生制度」「上田学園特別制度」「上田学園兄弟姉妹入学制度」「留学生支援制度」を実施。2020年度は、国の支援制度の対象外となったため、独自に給付対象学生に対して、学費減免の支援を実施。</p>				

b) 学校評価

自己評価結果の公表方法 (ホームページアドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) ホームページにて公表 URL: <a href="http://www.uedagakuen.ac.jp/">http://www.uedagakuen.ac.jp/</a>
学校関係者評価の基本方針 (実施方法・体制) 年1回、卒業生委員、企業委員、地域振興委員の4名によって構成される学校関係者評価委員会を開催。自己評価報告書等の資料に基づき、校長をはじめ、各担当より学校の状況を説明、質疑応答等を経て、学校関係者評価ガイドラインに基づき、項目ごとに4段階評価を実施。今後の学校運営等に関して、ご意見を頂戴する。それを本校の経営会議、教務会議、専任会議等で、検討し、改善に活用する。

学校関係者評価の委員		
所属	任期	種別
オフィス・トライアド井村アトリエ 井村 良裕	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日 2年(再任あり)	卒業生委員
有限会社タイトルアート 鵜飼 隆	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日 2年(再任あり)	企業委員
元大阪市観光局部長 飯田俊子	令和元年6月8日～令 和3年6月7日 2年(再任あり)	地域振興委員
株式会社ロイスエンタテインメント 廣瀬 勇一	令和元年8月6日～令 和3年8月5日 2年(再任あり)	企業委員
学校関係者評価結果の公表方法		
(ホームページアドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) ホームページにて公表 URL: <a href="http://www.uedagakuen.ac.jp/">http://www.uedagakuen.ac.jp/</a>		
第三者による学校評価 (任意記載事項)		

c) 当該学校に係る情報

(ホームページアドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) 学校ホームページ URL: <a href="http://www.oscd.jp">URL:http://www.oscd.jp</a> 学園ホームページ URL: <a href="http://www.uedagakuen.ac.jp/">http://www.uedagakuen.ac.jp/</a> 学校パンフレット・学科別リーフレット HP、電話等で資料請求
---

備考 この用紙の大きさは、日本産業規格A4とする。