

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	デザイン学科コミュニケーションデザインコース	夜・通信	180	80×2 =160	
	デザイン学科インテリアデザインコース	夜・通信	180	80×2 =160	
	コミックアート学科	夜・通信	180	80×2 =160	
	漫画・アニメーション学科漫画コース	夜・通信	180	80×2 =160	
	漫画・アニメーション学科アニメーションコース	夜・通信	180	80×2 =160	
	クリエイティブ学科デジタルクリエイティブコース	夜・通信	180	80×2 =160	
	クリエイティブ学科アートクリエイティブコース	夜・通信	240	80×2 =160	
	クリエイティブ学科コミックアートコース	夜・通信	180	80×2 =160	
	クリエイティブ学科漫画コース	夜・通信	240	80×2 =160	
クリエイティブ学科アニメーションコース	夜・通信	180	80×2 =160		

	研究科	夜・通信	120	80×1 =80
(備考) コミックアート学科は募集停止により2年生のみ在籍。漫画・アニメーション学科は完成年度前により1年生のみ在籍。クリエイティブ学科アートクリエイティブコース、コミックアートコースは完成年度前により1年生のみ在籍。クリエイティブ学科漫画コース、アニメーションコースは募集停止により2年生のみ在籍。				

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	大学名誉教授 (平成 13 年 10 月～)	平成 23 年 6 月 1 日～令和 8 年 6 月 23 日	学校教育関係 等
非常勤	会社役員 (平成 16 年 5 月～)	平成 24 年 4 月 1 日～令和 8 年 6 月 23 日	不動産関係 等
非常勤	芸術大学教授 (平成 13 年 4 月～)	令和 4 年 6 月 24 日～令和 8 年 6 月 23 日	デザイン関係 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、反映させる。</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: http://www.uedagakuen.ac.jp/
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:http://www.uedagakuen.ac.jp/</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:http://www.uedagakuen.ac.jp/</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 http://www.uedagakuen.ac.jp/finance.html
収支計算書又は損益計算書	HP上で公表 http://www.uedagakuen.ac.jp/finance.html
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	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	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
			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		
120人の内数		91人	14人	6人	18人	24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
(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、PC の購入代金・ソフトの使用料金を学校が補助。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
26 人 (100%)	0 人 (0%)	22 人 (84.6%)	4 人 (15.4%)
(主な就職、業界等) パインクリエイト、ザ・パック、インクルード他、デザイン業界、メーカーのデザイン部、Web 制作、家具・照明・雑貨メーカーなど			
(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）			

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
90 人	11 人	12.2%
(中途退学の主な理由) 学業不振、体調不良、進路変更		
(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				
2 年	昼	1920 単位時間/単位	講義	1920 単位時間/単位	実習	実験	実技
			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
120 人の内数	38 人	7 人	6 人	18 人	24 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タ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。
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、PCの購入代金・ソフトの使用料金を学校が補助。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
13 人 (100%)	1 人 (7.7%)	7 人 (53.8%)	5 人 (38.5%)
（主な就職、業界等） グリーン・アート、丸二金属、羽衣マネキン他、デザイン業界、メーカーのデザイン部、Web制作、家具・照明・雑貨メーカーなど			
（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、ベクターワークス修了認定等			

(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
43人	8人	18.6%
(中途退学の主な理由) 学業不振、進路変更、家庭の事情		
(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	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	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	
140人		125人	8人	4人	20人	24人	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 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。
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>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。学生が iPad 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、iPad の購入代金・ソフトの使用料金を学校が補助。</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
120 人 (100%)	10 人 (8.3%)	50 人 (41.7%)	60 人 (50%)
(主な就職、業界等) 株式会社 GoHands、CygamesPictures、(株)DWE ゲームズ 他 ゲーム会社、アニメ会社、印刷会社など			
(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
282 人	25 人	8.9%
(中途退学の主な理由) 体調不良、学業不振、家庭の事情、経済的理由、進路変更		
(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	漫画・アニメーション 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/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		
70 人の内数	35 人	11 人	8 人	4 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>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。</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、PCの購入代金・ソフトの使用料金を学校が補助。漫画雑誌の編集者による講演会・作品の添削会を開催、実際に東京の出版社への持ち込みツアーも実施している。</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>漫画家アシスタントの予定</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、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)</p>			
<p>（主な学修成果（資格・検定等））</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 			
<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	漫画・アニメーション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/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	
70人の内数		23人	11人	3人	8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) 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。アニメーションコースでは、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年次に必修選択科目に加えて、他学科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、PCの購入代金・ソフトの使用料金を学校が補助。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	その他

		(自営業を含む。)	
0人 (100%)	0人 (%)	0人 (%)	0人 (%)
(主な就職、業界等) アニメーション制作会社、ゲーム会社の予定			
(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 ・東京ゲームショーへの出展			
(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 デジタルクリエイティブコース	○	—		
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	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	
270人の内数		44人	17人	3人	3人	6人	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 2025年開催の大阪万博に向けて、発展が見られる先端グラフィック・テクノロジー等を取り入れたメディア分野・映像制作分野・ゲームグラフィック分野・立体造形分野の4分野で構成される。1年次では、基礎技術に必要となる必須ツールの習得を主軸に、コンテンツ制作に取り組み、成果発表として、産学連携や外部イベント(東京ゲームショーやワンダーフェスティバル)への出展を目指す。2年次には、1年次に身に着けたスキルを元に本格的な作品制作、また他学科との共同プロジェクトを実施

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、PCの購入代金・ソフトの使用料金を学校が補助。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、就活ガイダンス、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、ワンダーフェスティバル等への出展 産学連携による3D系、デザイン系のイベント参加			
(備考)（任意記載事項） 今年度が完成年度となるため、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
27人	5人	18.5%
(中途退学の主な理由) 学業不振、経済状況		
(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 アートクリエイティブコース	○	—		
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/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		
270人の内数	2人	0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） このコースでは、アーティストとして活躍するために、表現することの必然性や意義を重要視し、その心構えと技術を養う。1年次には、芸術の歴史に加え、伝えるために必要な基礎技術としての表現方法を、平面造形、立体造形、デジタル造形を通して習得する。2年次には自分にあった表現手法の方向性を探究する。平面や立体表現にとどまらず、時間や空間の拡がりを使ったメディアアートやVRアートなど様々な表現領域で活躍できるアーティストを育成する。自分の作品を見る・体験する人とのコミュニケーションから、「伝えたいことが伝わっているかどうか」を検証し、自分の強みと弱みを知ったうえで、インプットとアウトプットの積み重ねにより、表現力に説得力と深みをつけていく。
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 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、PCの購入代金・ソフトの使用料金を学校が補助。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) 研究科に進学、美大・芸大へ編入学、作家活動
(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))
(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 コミックアートコース	○	—		
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				
			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/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	
270人の内数		135人	23人	6人	7人	13人	

カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 商業イラストと創作イラストの2つのカテゴリーに、より先鋭化させていくための教育を行う。アニメ、ゲーム、デザイン、V t u b e r などキャラクターデザインの様々な分野で、プロとして活躍するイラストレーターを育成します。1年次には基礎画力と制作技術を向上するとともに、学生自身が持つ「強み・魅力」を発見する。またグラフィックデザインツールを学ぶことで、別の視点から見る力を養い、イラスト表現に磨きをかける。デジタルクリエイティブコースとの共同コンテンツ開発、学外でのイベント出展などを通じて、実践力を高め、自分が進みたい分野で活躍することを目指す。
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) 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。学生がiPad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、iPadの購入代金・ソフトの使用料金を学校が補助。

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、印刷会社の予定			
(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）) ・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 ・産学連携による3D系、デザイン系のイベント参加			
(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 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
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		
270人の内数	29人	3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） 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。
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、PCの購入代金・ソフトの使用料金を学校が補助。漫画雑誌の編集者による講演会・作品の添削会を開催、実際に東京の出版社への持ち込みツアーも実施している。

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
32人 (100%)	0人 (0%)	7人 (21.9%)	25人 (78.1%)
（主な就職、業界等） 漫画家アシスタント			
（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)

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
85人	13人	15.3%
(中途退学の主な理由) 進路変更、学業不振、病気、経済事情、入国不可、学生生活不適応		
(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/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	
270人の内数		19人	10人	1人	5人	6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。アニメーションコースでは、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。
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、PCの購入代金・ソフトの使用料金を学校が補助。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
8人 (100%)	0人 (0%)	3人 (37.5%)	5人 (62.5%)
(主な就職、業界等) ㈱ENGI、イーストフィッシュスタジオ他、アニメーション制作会社、ゲーム会社など			
(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 ・東京ゲームショーへの出展			
(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
29人	3人	10.3%
(中途退学の主な理由) 病気、入国不可、一身上の都合		
(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	研究科	—	—			
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	
1年	昼	900 単位時間/単位	単位時間/単位	900 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		
20人		7人	2人	6人	13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>2年間専門課程を履修した後に、スキルの向上・キャリアアップ・現場力を身につけるために、長期インターン実習等、個々の学生が目指す進路に適したカリキュラム構成とする。</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>年間学費の軽減、学生の進路希望に合わせた個別指導</p>

<p>卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）</p>			
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%)	1人 (14.3%)	6人 (85.7%)
<p>(主な就職、業界等)</p> <p>ゲーム企画会社</p>			
<p>(就職指導内容)</p> <p>キャリア教育、インターン実習、企業見学会、校内説明会 履歴書添削、個別相談、WEB・SNS活用法</p>			
<p>(主な学修成果（資格・検定等）)</p> <p>東京ゲームショウ、展示会、WEB上での作品発表</p>			
<p>(備考)（任意記載事項）</p>			

<p>中途退学の現状</p>		
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%
<p>(中途退学の主な理由)</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組)</p> <p>個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)</p>		

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)
デザイン学科(2年制)	100,000円	840,000円	400,000円	
漫画・アニメーション学科(2年制)	100,000円	840,000円	400,000円	
クリエイティブ学科(2年制)	100,000円	840,000円	400,000円	
コミックアート学科(2年制)	0円	840,000円	400,000円	募集停止(令和4年終了)
研究科(1年制)内部進学	0円	400,000円	290,000円	
研究科(1年制)一般入学	100,000円	540,000円	330,000円	
修学支援 (任意記載事項)				
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」「学び直し支援制度」「上田学園兄弟姉妹入学制度」「留学生支援制度」を実施。				

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: http://www.uedagakuen.ac.jp/		
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 主宰	令和元年4月1日～令和5年3月31日 2年(任期更新)	卒業生委員
有限会社タイトルアート 代表取締役	令和元年4月1日～令和5年3月31日 2年(任期更新)	企業委員
元大阪市観光局部長	令和元年6月8日～令和5年6月7日 2年(任期更新)	地域振興委員
株式会社ロイスエンタテインメント 代表取締役	令和元年8月6日～令和5年8月5日 2年(任期更新)	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: http://www.uedagakuen.ac.jp/
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: URL:http://www.oscd.jp 学園ホームページ URL: http://www.uedagakuen.ac.jp/ 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。

(別紙)

※この別紙は、更新確認申請書を提出する場合に提出すること。

※以下に掲げる人数を記載すべき全ての欄について、該当する人数が1人以上10人以下の場合には、当該欄に「－」を記載すること。該当する人数が0人の場合には、「0人」と記載すること。

*「－」は、個人情報へ配慮するための伏字であり、記載すべき合計値等には一切影響を与えないことに注意すること。

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. 前年度の授業料等減免対象者及び給付奨学生の数

		前半期	後半期	年間
支援対象者（家計急変による者を除く）		99人	91人	100人
内 訳	第Ⅰ区分	60人	59人	
	第Ⅱ区分	26人	21人	
	第Ⅲ区分	13人	11人	
家計急変による支援対象者（年間）				0人
合計（年間）				100人
(備考)				

※本表において、第Ⅰ区分、第Ⅱ区分、第Ⅲ区分とは、それぞれ大学等における修学の支援に関する法律施行令（令和元年政令第49号）第2条第1項第1号、第2号、第3号に掲げる区分をいう。

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

2. 前年度に授業料等減免対象者としての認定の取消しを受けた者及び給付奨学生認定の取消しを受けた者の数

(1) 偽りその他不正の手段により授業料等減免又は学資支給金の支給を受けたことにより認定の取消しを受けた者の数

年間	0人
----	----

(2) 適格認定における学業成績の判定の結果、学業成績が廃止の区分に該当し

たことにより認定の取消しを受けた者の数

	右以外の大学等		
	年間	前半期	後半期
短期大学（修業年限が2年のもの に限り、認定専攻科を含む。）、高等 専門学校（認定専攻科を含む。）及 び専門学校（修業年限が2年以下の ものに限る。）			
修業年限で卒業又は修了 できないことが確定	人	0人	-人
修得単位数が標準単位数 の5割以下 (単位制によらない専門学校に あつては、履修科目の単位時間 数が標準時間数の5割以下)	人	0人	0人
出席率が5割以下その他 学修意欲が著しく低い状況	人	0人	-人
「警告」の区分に 連続して該当	人	0人	0人
計	人	0人	-人
(備考)			

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

上記の(2)のうち、学業成績が著しく不良であると認められる者であつて、当該学業成績が著しく不良であることについて災害、傷病その他やむを得ない事由があると認められず、遑つて認定の効力を失つた者の数

右以外の大学等		短期大学（修業年限が2年のもの に限り、認定専攻科を含む。）、高等 専門学校（認定専攻科を含む。）及び専 門学校（修業年限が2年以下のもの に限る。）			
年間	人	前半期	0人	後半期	-人

(3) 退学又は停学（期間の定めのないもの又は3月以上の期間のものに限る。）
の処分を受けたことにより認定の取消しを受けた者の数

退学	0人
3月以上の停学	0人
年間計	0人

(備考)

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

3. 前年度に授業料等減免対象者としての認定の効力の停止を受けた者及び給付奨学生認定の効力の停止を受けた者の数

停学（3月未満の期間のものに限る。）又は訓告の処分を受けたことにより認定の効力の停止を受けた者の数

3月未満の停学	0人
訓告	0人
年間計	0人
(備考)	

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

4. 適格認定における学業成績の判定の結果、警告を受けた者の数

	右以外の大学等	短期大学（修業年限が2年のもの に限り、認定専攻科を含む。）、 高等専門学校（認定専攻科を含 む。）及び専門学校（修業年限が 2年以下のものに限る。）	
	年間	前半期	後半期
修得単位数が標準単位数 の6割以下 (単位制によらない専門学校に あっては、履修科目の単位時間 数が標準時間数の6割以下)	人	0人	0人
GPA等が下位4分の1	人	0人	-人
出席率が8割以下その他 学修意欲が低い状況	人	-人	-人
計	人	-人	32人

(備考)

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

備考 この用紙の大きさは、日本産業規格A4とする。