

# 学校基本情報

学校法人コンピュータ総合学園

神戸電子専門学校

## 目次

はじめに	1
1. 学校の概要, 目標及び計画	
・学校の目標及び計画, 経営方針, 特色	2
・校長名, 所在地, 連絡先等	4
・学校の沿革, 歴史	5
2. 各学科等の教育	
・入学者に関する受け入れ方針及び入学者数, 収容定員, 在学学生数	9
・各学科の概要(育成人材像)	11
・進級・卒業の要件等	14
・カリキュラム(教育課程)	15
・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	41
・資格取得, 検定試験合格の実績	41
・卒業者数, 卒業後の進路	42
3. 教職員	
・教職員数(職名別)	49
・教職員の組織	49
4. キャリア教育・実践的職業教育	
・キャリア教育への取組状況	50
・実習・実技等への取組状況	51
・就職支援等への取組状況	51
5. 様々な教育活動・教育環境	
・学校行事への取組状況	54
・課外活動(部活動, サークル活動, ボランティア活動等)	54
6. 学生の生活支援	
・学生支援への取組状況	55
7. 学生納付金・修学支援	
・学生納付金の取り扱い(金額, 納入時期等)	56
・活用できる経済的支援措置の内容等(奨学金, 授業料減免等の案内等)	58
8. 学校の財務	
・財務情報	60
9. 学校評価	
・自己評価・学校関係者評価の結果	60
10. 国際連携の状況	
・留学生の受け入れ・派遣状況	61
・外国の学校等との交流状況	62
11. その他	
・学則	64
・学校運営の状況に関するその他の情報	64
・同窓会	64

## はじめに

学校法人コンピュータ総合学園神戸電子専門学校は、昭和 33 年の創立以来 66 年にわたり、数多くの専門職業人を社会へ送り出してまいりました。創立当初は電気工事士やテレビ技術者から始まった人材育成カリキュラムも、今では IT、ハード、ビジネス、ゲームソフト、グラフィックス、サウンド、CAD、国際コミュニケーションの全 8 分野 19 学科（修学期間：2～4 年間）1 研究科（修学期間 1 年）へと広がり、またこれらへの進学を目的とした留学生のための日本語学科も備えるに至りました。

全てのカリキュラムは「基礎」「専門」「実務経験」の 3 層構造に体系化されており、専門知識技術の修得はもちろんのこと、コミュニケーションと思考を中核とした問題解決力の醸成が大きな特徴となっています。本校教職員は学生一人一人にこの「礎」となる力を身につけてもらうことに最大の価値を見出しています。

校長 福岡 壯治

学校名	神戸電子専門学校
課程名	工業専門課程，文化・教養専門課程
創立	昭和 33 年 4 月 1 日創立
専修学校	昭和 51 年 4 月 1 日認可
法人	昭和 52 年 2 月 28 日認可
設置者名	学校法人 コンピュータ総合学園
理事長名	福岡 富雄
校長名	福岡 壯治
教育方針・特色	「人間力と品位を有する職業人ならびに専門職業人の育成」を使命とし、IT、ハード、ビジネス、ゲームソフト、グラフィックス、サウンド、CAD、国際コミュニケーションの 8 分野と日本語教育分野を設置。産学連携による体系的なカリキュラム作りに入れています。
校舎	本館，南館，マルチメディア館，西館，西別館，中館，北館，東館，北野館，学生会館，共創館
建物の構造	鉄筋コンクリート造
学生寮	北野ドミトリ，北野ロッジ，山本ロッジ，諏訪山ロッジ，山本寮Ⅱ，山本寮Ⅲ，山本寮 5，山本寮 6，山本寮 7，山本寮 8
厚生施設	食堂スペース，エントランスギャラリー，学生会館
主な実習施設	システム開発実習室，ネットワーク実習室，プログラミング実習室，ゲームソフト制作実習室，ハード実習室，ビジネスプレゼンテーションルーム，3DCG 実習室，アニメーション実習室，デザイン実習室，マルチメディアスタジオ，デッサンルーム，デジタルサウンド実習室，レコーディングスタジオ，コラボレーションスタジオ，パフォーマンススタジオ，フォーリースタジオ，建築インテリアデザイン実習室，インダストリアルデザイン実習室，多目的講義室，ソニックホール（インターネット放送公開収録スタジオ），Linux サーバ群によるインターネット接続校内 LAN 環境
入試制度	神戸電子特別入学，指定校推薦入学，推薦入学，一般入学，AO 入学
その他	4 年制学科からのキャリアパスとして，高度 IT 人材を育成する専門職大学院「神戸情報大学院大学」（専門職学位取得可）を併設
交通アクセス	JR「三ノ宮」駅，地下鉄・ポータルライナー「三宮」駅，阪急・阪神「神戸三宮」駅，JR 新幹線・地下鉄「新神戸」駅より徒歩約 10 分

---

## 1. 学校の概要, 目標及び計画

---

### 学校の目標及び計画, 経営方針, 特色

#### 学校の目的

本校は、誰もが活躍できる社会を自分たちで創っていく事を人間社会のあるべき姿として掲げ、高等学校を卒業した者又は高等学校卒業と同等の学力があると認められる者に門戸を開いて専門教育を提供し、新たな視点を持ち常識を超え続ける創造的な技術者として輩出することを目的とする。また日本での技術習得を目指す外国人に日本語教育を提供する。

教育理念 : 「人間力と品位を有する職業人ならびに専門職業人になる」  
学園ステートメントとして以下の「経営理念」を掲げ、業務指針としています。

#### <ミッション>

私たちは、人間力と品位を有する職業人ならびに専門職業人を育成します。

#### <バリュー>

誠実：まじめに正しく、真心の伝わる仕事をします

成長：自ら学び、周囲に影響を与える仕事をします

創意：有意義な価値の創造につながる仕事をします

#### <ビジョン>

誇りと自信に満ちあふれた卒業生が社会のあらゆる場面で活躍し、誰もが教育力の高さを認知する学校になる。

教育育理念（経営理念）は学園全体および設置する専門学校・専門職大学院の各々について「ミッション」「バリュー」「ビジョン」として明確に定められており、全ての教職員がその理念の下、産業界のニーズに応える専門職業人の育成に取り組んでいます。また、分野・学科ごとの目的・育成人材像も明確に定められており（後述）、カリキュラムシラバスとともに全学生に周知のうえ、これに則った職業教育を行っています。

学生達には、学生便覧の冒頭に「成長の視点」として「人間力と品位を有する職業人ならびに専門職業人になる」と提示しています。

本校が掲げる教育理念は、「専門技術は、知識、技能、そして人間力を兼ね備えてこそ発揮出来るものだ」という信念に基づいてのもので、卒業後 20 年経っても 30 年経っても枯れない、専門職業人としての根源的な力を身につけて欲しいとの願いを礎としています。

教育体系 : 専門職業人育成の教育体系

全学科共通して「基礎」「専門」「実務経験」の3段構成で体系化されたカリキュラム編成を特色としています。

専門職業人としての基礎力, 高度な課題解決能力

一方で、本校を取り巻く環境は、社会経済ニーズ変化に加え、少子化や大学全入など劇的に変化しています。このような流れの中、職業教育に特化した高等教育機関としての将来構想は、中長期的視野に立ちながらも変化に対し柔軟に対応することが求められており、広く産業界と連携した職業教育に取り組んでいます。

また、職業教育を標榜する専門学校が存在意義として「教育成果＝就職成果」を根本のねらいとし、就職率向上はもとより、中退者防止に向けて全校をあげて学生ケア力強化と、専門職業、地域社会との接続性強化とその発信について各種施策を展開しています。特に年々多様化する学生の小さな成功体験の積み重ねや、就学を続ける上での障害や弱点の克服を強力に支援すべく、教員が一人一人に寄り添う面持ちで、観察とコーチング体制の整備と実践強化に取り組んでいます。平成 25 年度からは学生相談室を開設し、メンタルヘルス支援をクラス担任と連携して行える体制も整備しています。



3段階に階層化された教育体系



専門職業人としての基礎力

## 校長名, 所在地, 連絡先等

設置者 : 学校法人 コンピュータ総合学園  
学校名 : 神戸電子専門学校  
校長名 : 福岡 壯治  
所在地 : 〒650-0003 兵庫県神戸市中央区山本通 1 丁目 6 番 35 号  
連絡先 : TEL 078-242-0014 FAX 078-242-0038 URL <http://www.kobedenshi.ac.jp>



## 学校の沿革, 歴史

- 1958(S33)年 4月 「神戸電子学園」創設  
電子工学及び、TV 修理技術の修得を目的とした1年制の専門課程を設置
- 1961(S36)年 電子計算機(コンピュータ)の基礎研究を開始
- 1965(S40)年 4月 現在地に校舎建築移転, 学園本部を新校舎に移設  
学校名を「神戸電子専門学校」と改称  
学校教育法に基づき各種学校として認可  
情報工学科(2年制:入学定員80名)を設置, 電子計算機関連技術の教育を開始  
アセンブラ, FORTRAN等のプログラミング実習用に電子計算機を導入
- 1966(S41)年 4月 情報処理科(2年制:入学定員280名)を設置
- 1970(S45)年 本校設計製作のコンピュータ完成
- 1971(S46)年 国内初のコンピュータ技術の教科書「電子計算機—総合設計と基本プログラミング」を出版  
専門課程にて電子計算機のハード分野教育を開始
- 1976(S51)年 学校教育法の改正により兵庫県下第一号の工業系専修学校として認可  
「中館」校舎完成, 汎用コンピュータ FACOM 導入
- 1978(S53)年 異人館街に「諏訪山学生寮」を設置
- 1979(S54)年 第2コンピュータ室完成を機に汎用コンピュータを増設  
「北館」校舎拡充
- 1980(S55)年 4月 情報総合学科(3年制:入学定員40名)を設置, 総定員840名
- 1981(S56)年 「本館」校舎を完成, 汎用コンピュータ FACOM 増設
- 1982(S57)年 無料職業紹介所認可開設  
汎用コンピュータ FACOM V830, 230/38などを増設
- 1984(S59)年 収容規模2倍の「南館」校舎完成  
文部省大型設備資金補助により, TSS オンラインシステムの大型コンピュータを増設し, バッチ処理大型機も併設
- 1985(S60)年 7月 文部大臣表彰(専修学校教育振興)
- 1986(S61)年 4月 定員変更(総定員1,870名), 情報ビジネス学科を設置  
情報総合学科(3年制:入学定員110名)  
情報処理科(2年制:入学定員600名)  
情報工学科(2年制:入学定員120名)  
情報ビジネス学科(2年制:入学定員50名)  
西館校舎完成, TSS オンラインシステムの大型コンピュータを増設
- 1987(S62)年 2月 財団法人専修学校教育振興会より表彰(技術教育・振興)
- 1988(S63)年 文部省大型設備資金補助により汎用大型コンピュータ FACOM M760 導入  
学校に隣接して学生寮施設2棟を拡充, 西別館設置  
文部省より「職業教育高度化開発研究校」として指定を受ける
- 1989(H01)年 MML(マイクロ・メインフレーム・リンク)システムを導入  
兵庫県知事より教育功労賞受賞
- 1990(H02)年 通商産業省より「情報化人材育成連携機関」として委嘱を受ける  
(旧)東館完成, 奥池研修センター設置
- 1991(H03)年 全国初のノートパソコンによる実習システムを独自開発し, 学生に提供  
日本情報処理教育普及協会より全国最優秀指導校賞を受ける
- 1993(H02)年 第1種情報処理技術者試験合格を目的とした1種受験コースを情報処理科に,  
SE(システムエンジニア)を目指すSEコースを情報総合学科にそれぞれ設置
- 1994(H06)年 4月 情報処理科にゲームソフト専攻(2年制:現プログラミング学科)を設置  
マルチメディア研究と産学連携を目的としたデジタルメディア研究所を設置

- 1995(H07)年 1月 阪神淡路大震災にてインターネットを活用したボランティア組織の活動拠点となる
- 4月 情報処理学科にCG/CAD専攻(2年制:現グラフィックデザイン学科及び建築インテリアデザイン学科),情報総合学科にマルチメディア専攻(3年制:現3DCGアニメーション学科)を設置
- 1996(H08)年 4月 情報総合学科にアミューズメント専攻(3年制:現ゲームエンジニア学科)を設置
- 1997(H09)年 4月 全国に先駆けLinux技術を用い,校内全実習室をネットワーク化した,マルチメディア・チャレンジ・サーキット「Challenger」を構築  
情報処理学科にデジタルサウンド専攻(2年制:現サウンドクリエイト学科及びサウンドテクニク学科)を設置,各学科の入学定員を変更  
情報総合学科(3年制:入学定員240名)  
情報処理学科(2年制:入学定員440名)  
情報工学科(2年制:入学定員80名)  
情報ビジネス学科(2年制:入学定員40名)  
マルチメディア館完成
- 1998(H10)年 (新)東館設置
- 1999(H11)年 4月 情報処理学科にCAD専攻(2年制:現建築インテリアデザイン学科)を設置
- 2000(H12)年 300名収容のインターネット放送可能な収録スタジオ機能を持った「ソニックホール」や完全防音のサウンドスタジオを備えた新校舎「北野館」が完成
- 2003(H15)年 山本寮Ⅱ設置
- 2004(H16)年 4月 情報総合学科をITスペシャリスト学科に名称変更するとともに入学定員を120名に,情報処理学科の入学定員を120名に,情報工学科の入学定員を40名に変更し,各専攻を学科として設置  
エンターテインメントソフト学科(3年制:入学定員120名)  
ゲームソフト学科(2年制:入学定員120名)  
3DCGアニメーション学科(2年制:入学定員60名)  
グラフィックデザイン学科(2年制:入学定員30名)  
CG研究科(1年制:入学定員60名)  
サウンドクリエイト学科(2年制:入学定員30名)  
サウンドテクニク学科(2年制:入学定員60名)  
建築インテリアデザイン学科(2年制:入学定員30名)
- 2005(H17)年 4月 コンピュータ総合学園が専門職大学院「神戸情報大学院大学」を設置開学  
ITエキスパート学科(4年制:入学定員40名)を設置,情報処理学科の入学定員を80名に,ゲームソフト学科の入学定員を80名に変更
- 2006(H18)年 4月 インダストリアルデザイン学科(2年制:入学定員15名)を設置
- 8月 財団法人日本語教育振興協会より日本語教育機関として認定を受ける
- 2007(H19)年 4月 別科「日本語学科」(2年制:入学定員20名,1.5年制:入学定員10名)を設置,CG研究科の入学定員を40名に,インダストリアルデザイン学科の入学定員を25名に変更
- 12月 山本寮Ⅲ設置
- 2008(H20)年 4月 文化・教養専門課程を設置するとともに,別科「日本語学科」を同専門課程に移行  
工業専門課程にデジタルアニメ学科(2年制:入学定員30名)を設置,ITスペシャリスト学科の入学定員を70名に,情報処理学科の入学定員を70名に,情報工学科の入学定員を35名に,情報ビジネス学科の入学定員を35名に,エンターテインメントソフト学科の入学定員を70名に,ゲームソフト学科の入学定員を105名に,3DCGアニメーション学科の入学定員を30名に,サウンドテクニク



- ク学科の入学定員を 30 名に、インダストリアルデザイン学科の入学定員を 30 名に変更  
 学園創立 50 周年
- 2009(H21)年 4 月 CG 研究科を総合研究科に名称変更  
 山本寮 5 設置
- 2010(H22)年 4 月 文化・教養専門課程に声優タレント学科 (2 年制: 入学定員 30 名) を設置, 3DCG  
 アニメーション学科, デジタルアニメ学科, グラフィックデザイン学科, サウ  
 ンドクリエイト学科, サウンドテクニク学科の計 5 学科の設置課程を工業専門課  
 程から文化・教養専門課程に移行, 別科「総合実務科」(1 年制: 入学定員 40 名)  
 を設置, 日本語学科の入学定員を 50 名に変更 (2 年制: 入学定員 30 名, 1.5 年  
 制: 入学定員 20 名), 学生会館設置
- 2011(H23)年 4 月 日本語学科の入学定員を 75 名に変更 (2 年制: 入学定員 30 名, 1.5 年制: 入学  
 定員 45 名)
- 2015(H27)年 2 月 文部科学大臣より設置 15 学科が「職業実践専門課程」として認定を受ける  
 4 月 北野ドミトリ (男子学生寮) 設置  
 7 月 日本語学科に 1 年 9 か月制設置 (2 年制: 入学定員 30 名, 1 年 6 か月制: 入学定  
 員 25 名, 1 年 9 か月制: 入学定員 20 名)
- 2016(H28)年 1 月 厚生労働大臣より設置 4 学科が専門実践校育訓練講座として指定を受ける  
 4 月 情報処理科に Web エンジニアコースを設置, 従前の課程を IT エンジニアコ  
 ースとして分離  
 北野ドミトリ (女子学生寮) 増設
- 2017(H29)年 4 月 建築インテリアデザイン学科の入学定員を 50 名に変更  
 12 月 山本寮 6 設置
- 2018(H30)年 4 月 日本語学科の入学定員を 100 名に変更 (2 年制: 入学定員 40 名, 1 年 6 か月制:  
 入学定員 40 名, 1 年 9 か月制: 入学定員 20 名)
- 2019(R01)年 3 月 共創館竣工  
 4 月 工業専門課程にゲーム開発研究学科 (4 年制: 入学定員 30 名) を設置  
 9 月 高等教育の修学支援新制度の対象機関として認定を受ける
- 2020(R02)年 4 月 工業専門課程に国際コミュニケーション学科 (2 年制: 入学定員 30 名) を設置  
 山本寮 7 設置
- 2021(R03)年 4 月 工業専門課程に AI システム開発学科 (2 年制: 入学定員 30 名) を設置, 情報処  
 理学科の入学定員を 40 名に変更しコース制を廃止  
 日本語学科の入学定員を 80 名に変更 (2 年制: 入学定員 35 名, 1 年 6 か月制:  
 入学定員 35 名, 1 年 9 か月制: 入学定員 10 名)
- 2022(R04)年 4 月 日本語学科の 1 年 9 か月制を廃止, 入学定員を変更 (2 年制: 入学定員 40 名, 1  
 年 6 か月制: 入学定員 40 名)  
 工業専門課程ゲームソフト学科に esports コースを設置, 従前の課程をプログラ  
 ミングコースとして分離
- 2023(R05)年 4 月 工業専門課程に esports エンジニア学科 (2 年制: 入学定員 30 名) を設置  
 工業専門課程ゲームソフト学科をプログラミング学科に名称変更, 入学定員を 75  
 名に変更しコース制を廃止, 工業専門課程エンターテインメントソフト学科をゲ  
 ームエンジニア学科に名称変更  
 3DCG アニメーション学科, デジタルアニメ学科, グラフィックデザイン学科,  
 サウンドクリエイト学科, サウンドテクニク学科, 声優タレント学科の計 6 学  
 科の設置課程を文化・教養専門課程から工業専門課程に移行
- 2024(R06)年 3 月 文部科学大臣より AI システム開発学科, ゲーム開発研究学科が「職業実践専門  
 課程」として認定を受ける  
 文部科学大臣より設置 13 学科が「外国人留学生キャリア形成促進プログラム」

2024(R06)年 4月 山本寮 8 設置  
として認定を受ける

## 2. 各学科等の教育

### 入学者に関する受け入れ方針及び入学者数、収容定員、在学学生数

#### ○入学種別

##### ①A0入学〔専願〕

趣 旨 面接や体験を通じて、将来の仕事に対する目的意識を高め、その熱意・意欲を確認してA0入学での出願を認定する入学方法です。

対 象 者 高等学校卒業（卒業見込み）以上の者、高等学校卒業程度認定試験合格者で、2024年6月1日以降にA0エントリーを行い、A0入学出願認定書で出願要件を満たしている者。かつ、本校を専願として出願の者。

##### A0エントリー

受付期間 2024年6月1日(土)～2024年9月20日(金) (締切日必着)

エントリー料 無料

A0選考方法 A0面談及びイベント参加レポートを完了した者を選考対象とし、A0入学出願認定書を本人及び高等学校宛てに郵送で通知します。

##### 本 出 願

入学検定料 免除：入学検定料20,000円を免除します。

出願期間 2024年10月1日(火)～2024年10月21日(月) (締切日必着)

選考方法 原則として書類審査(ただし、書類審査の結果、面接を行う場合があります)。

入学前学習 A0入学制度利用者には合格後、入学までに出願学科への理解を深めていただけるよう、課題として入学前学習レポートを提出していただきます。

##### ②指定校推薦入学〔専願〕

対 象 者 本校が指定する高等学校の校長あるいは担任が推薦する者(現役生)で「調査書」の評定平均が3.0以上の者、かつ、本校を専願として出願の者。

入学検定料 免除：入学検定料20,000円を免除します。

出願期間 2024年10月1日(火)～2024年10月21日(月) (締切日必着)

選考方法 原則として書類審査(ただし、書類審査の結果、面接を行う場合があります)。

##### ③神戸電子特別入学〔専願〕

対 象 者 高等学校卒業(卒業見込み)以上の者、または高等学校卒業程度認定試験合格者で「神戸電子イベント参加証」を持っている者、かつ、本校を専願として出願の者。オープンキャンパスなどの本校実施のイベントに参加し、体験授業や教職員との質疑応答を通じて、希望の業界・職業および本校のカリキュラムや施設・設備に対する理解を深めた者。

入学検定料 20,000円

出願期間 [第1次] 2024年10月1日(火)～2024年12月20日(金) (締切日必着)

[第2次] 2025年1月7日(火)～2025年1月10日(金) (締切日必着)

選考方法 原則として書類審査(ただし、書類審査の結果、面接を行う場合があります)

##### ④推薦入学〔併願可〕

対 象 者 高等学校の校長あるいは担任が推薦する者(現役生)で、「調査書」の評定平均は問いません。

入学検定料 20,000円

出願期間 [第1次] 2024年10月1日(火)～2024年12月20日(金) (締切日必着)  
 [第2次] 2025年1月7日(火)～2025年3月31日(月) (締切日必着)  
 選考方法 原則として書類審査(ただし、書類審査の結果、面接を行う場合があります)

⑤一般入学 [併願可]

対象者 高等学校卒業(卒業見込)以上の者、または高等学校卒業程度認定試験合格者。

入学検定料 20,000円

出願期間 [第1次] 2024年10月1日(火)～2024年12月20日(金) (締切日必着)

[第2次] 2025年1月7日(火)～2025年3月31日(金) (締切日必着)

選考方法 書類審査・面接

○収容定員・在学生数 (2024年5月1日現在)

課程	学科名	昼/夜	修業年限	入学定員	収容定員	在学生数
工業 専門課程	情報処理学科	昼間	2年	40	80	116
	AIシステム開発学科	昼間	2年	30	60	48
	ITスペシャリスト学科	昼間	3年	70	210	240
	ITエキスパート学科	昼間	4年	40	160	165
	情報工学科	昼間	2年	35	70	26
	情報ビジネス学科	昼間	2年	35	70	35
	プログラミング学科	昼間	2年	75	150	36
	esportsエンジニア学科	昼間	2年	30	60	39
	ゲームエンジニア学科	昼間	3年	70	60	362
	ゲーム開発研究学科	昼間	4年	30	120	95
	グラフィックデザイン学科	昼間	2年	30	60	119
	3DCGアニメーション学科	昼間	2年	30	60	112
	デジタルアニメ学科	昼間	2年	30	60	53
	サウンドクリエイト学科	昼間	2年	30	60	39
	サウンドテクニク学科	昼間	2年	30	60	66
	声優タレント学科	昼間	2年	30	60	40
	建築インテリアデザイン学科	昼間	2年	50	100	96
	インダストリアルデザイン学科	昼間	2年	30	60	34
	国際コミュニケーション学科	昼間	2年	30	60	42
総合研究科	昼間	1年	40	40	12	
文化・教養 専門課程	日本語学科進学2年コース	昼間	2年	40	160	114
	日本語学科進学1年6か月コース	昼間	1年6か月	40		
合計				865	1,970	1,889

## 各学科の概要（育成人材像）

### 工業専門課程

---

#### ■ I T分野

##### 情報処理科（2年制）職業実践専門課程

I Tスキルの基礎を身につけ、システム開発の中心的存在としてI T産業界で活躍できるI Tエンジニアを育成するとともに、国家資格「基本情報技術者」合格を目指します。

##### A Iシステム開発学科（2年制）職業実践専門課程

I Tエンジニアリング技術だけでなく企画、デザインを含め、I Tサービス全体を「つくる」ことから始める学び、A Iを基礎原理から応用・実装まで学び、クリエイティブなI Tエンジニアを育成します。

##### I Tスペシャリスト学科（3年制）職業実践専門課程

情報処理科の2年間で学ぶI Tスキルの基礎に加え、W e bアプリケーション開発、ネットワーク・セキュリティ、データベース等の先進的な技術を持ったI Tエンジニアを育成します。また、国家資格「基本情報技術者」「応用情報技術者」「高度情報技術者」の取得も目指します。

##### I Tエキスパート学科（4年制）職業実践専門課程

I Tスペシャリスト学科の3年間で学ぶI Tスキルに加え、P B L (Project Based Learning) やケーススタディによりI Tによる高度な課題解決能力を育成し、システム構築プロジェクトの中で活躍できるI Tエンジニアを育成します。また、国家資格「応用情報技術者」「高度情報技術者」の取得も目指します。

#### ■ ハード分野

##### 情報工学科（2年制）職業実践専門課程

デジタル機器から家電に至るまで、あらゆる場所に組み込まれているマイクロコンピュータのシステムを設計・開発するマイクロコンピュータ応用技術の能力を持った人材を育成します。

#### ■ ビジネス分野

##### 情報ビジネス学科（2年制）職業実践専門課程

実践的でビジネスシーンに活かせるI Tリテラシーを基礎からしっかり身につけ、ビジネスパーソンとしての社会人基礎力の強化を図り、自発的行動力（困難な物事にでも自ら取り組み、積極的に行動する）を持つ人材を育成します。また、ビジネス分野各種検定試験の取得も目指します。

#### ■ ゲームソフト分野

##### プログラミング学科（2年制）職業実践専門課程

コンピュータの基礎知識を学習し、ゲームプログラムを題材に、アルゴリズムやプログラミング技術を修得したプログラマを育成します。

##### esports エンジニア学科（2年制）2023(令和5)年4月設置

e スポーツイベント運営における基礎知識を学習し、オンライン・オフライン問わず、e スポーツイベントの企画立案から運営までを実施できるe スポーツエンジニアを育成します。

##### ゲームエンジニア学科（3年制）職業実践専門課程

ゲームソフト開発の基礎的技術を基に、3D及びネットワークプログラミング等の応用技術を駆使し、企画、CG、制作実習などを通して、オリジナル作品を創造できるゲームクリエイターを育成します。

#### ゲーム開発研究学科（4年制）職業実践専門課程

ゲーム開発のエンジニアとして、最新テクノロジーを研究し、近未来に業界標準と想定されるコーディング能力を有した人材を育成します。

### ■グラフィックス分野

#### グラフィックデザイン学科（2年制）職業実践専門課程

商業デザインをベースに、デジタルによる視覚デザインを担う「クリエイター」を育成します。DTP、企画広告、Webシステムなど表現ステージは多岐にわたります。また、産学連携による企業課題への取り組みを積極的に行い、実践的な課題演習を通じ「即戦力」を身につけるようカリキュラム編成としています。

#### 3DCGアニメーション学科（2年制）職業実践専門課程

キャラクターアニメーションを中心に、3DCG技術を用いてビジュアル表現し得る人材育成を目指します。視覚伝達に必要なデッサン力、色彩能力の養成より始め、3DCG映像を中心としたシナリオ企画、コンテ演出、ポストプロ編集と一貫したプロダクション・プロセスを修得します。

#### デジタルアニメ学科（2年制）職業実践専門課程

アニメーション作画に必要なデッサン力、模写力、人体構造学、パース感覚の徹底した基礎画力養成・強化を行い、アニメーターのコアスキルである動画作法を中心にレイアウト・原画技術を修得します。また、ペイント・編集ソフトのスキルを身につけた、次世代アニメクリエイターを育成します。

### ■サウンド分野

#### サウンドクリエイト学科（2年制）職業実践専門課程

楽曲・効果音制作やレコーディングのスキルを養い、映画やゲームの音楽・効果音、モバイルコンテンツなど、あらゆるメディアの「音」を生み出すサウンドクリエイターを育成します。

#### サウンドテクニク学科（2年制）職業実践専門課程

音や音楽に対する技術・感性を磨き、ライブやコンサート現場・レコーディングスタジオ・放送局等において様々な場面で活躍する「音の表現者」としてのエンジニアを育成します。

#### 声優タレント学科（2年制）職業実践専門課程

「声の表現者」として必要不可欠な発声・発音法や表現力・コミュニケーション力を磨き、様々な場面において活躍する声優・タレントを育成します。

### ■CAD分野

#### 建築インテリアデザイン学科（建築デザインコース）（2年制）職業実践専門課程

CADを用いて建築物をデザインし、実務に必要な建築知識・設計能力を身に付け、業界で即戦力となる技術者を育成します。

#### 建築インテリアデザイン学科（建築インテリアコース）（2年制）職業実践専門課程

インテリア空間・インテリアプロダクトをCADを用いてデザイン・設計し、業界で幅広く活躍できる技術者を育成します。

### インダストリアルデザイン学科（2年制）職業実践専門課程

工業デザイン分野において、3次元CADを駆使し機械設計および製品デザインを展開する技術者を育成します。

### ■国際コミュニケーション分野

#### 国際コミュニケーション学科（2年制）

日本語学校の卒業者を中心とした外国人に対し、実就労に耐える日本語コミュニケーション能力を養い、日本の社会に対応できる人材を育成します。

### ■総合研究科

#### 総合研究科（建築コース）（1年制）

建築インテリアデザイン学科を卒業した者を対象とし、2級建築士合格に最適化されたカリキュラムにより高い設計能力と2級建築士免許の両方を兼ね備えた建築士を育成します。

#### 総合研究科（CGコース）（1年制）

グラフィックデザイン学科、3DCGアニメーション学科、デジタルアニメ学科のいずれかを卒業した者を対象とし、各自が課した研究テーマを、産学連携課題やゼミナール形式でのより高度な演習を通じて練度を上げ、現場ニーズに即した高度なクリエイターを育成します。

### 文化・教養専門課程

---

### ■日本語分野

#### 日本語学科（進学2年コース）（2年制）

#### 日本語学科（進学1年6か月コース）（1年6か月制：10月入学）

実社会においてグローバルに活躍の場を求めることができる真の国際人としての異文化理解・コミュニケーション能力の育成を図り、高等教育機関への進学を目指します。

## 進級・卒業の要件等

### ○成績評価基準

前・後期毎に各授業科目担当により、平常試験・レポート・実習課題・合評審査のいずれか、または複合的に評価を行い、評価点により評価ランクとして、5段階（A～E）の絶対評価を行います。

なお、通年（1年間）履修科目の前期の評価に関しては、その学期中の評価とし、科目の最終評価は後期に行うものとします。

評価点(100点満点)	評価
80点以上	A(優)
60点以上 80点未満	B(良)
40点以上 60点未満	C(可)
20点以上 40点未満	D(不可)
20点未満	E(不可)

各科目の評価項目については、各専攻科目により異なります。

### ○進級判定

年間単位数を50として、40以上を修得（合格科目の単位数の合計）し、かつ年間の出席率が80%以上であることが、進級の条件になります。

また、学科・専攻により課題提出が進級（卒業）の要件となっている場合は、その要件も満たしている必要があります。

なお、進級判定会議において学生の履修状況等について総合的に判断を行い、最終評価の確定となります。

### ○卒業判定

卒業に関しては、2年間の場合、合計100とし、各年度40以上修得の上、2年間合計80以上を修得した者で、かつ出席率80%以上であるものとします。3年間であれば、合計150とし、各年度40以上修得の上、3年間合計120以上を修得した者で、かつ出席率80%以上であるものとします。4年間であれば、合計200とし、各年度40以上修得の上、4年間合計160以上を修得した者で、かつ出席率80%以上であるものとします。

なお、卒業判定会議において学生の履修状況等について総合的に判断を行い、最終評価の確定となります。



# 別表 1

## 1 工業専門課程 (1) 情報処理学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	アルゴリズム	1	51	34	85
必修	A I リテラシー	1	17	17	34
必修	処理演習	1	17	34	51
必修	プログラム設計演習	1	34	34	68
必修	I C T 概論	1	153		153
必修	アプリケーション	1	34		34
必修	C 言語 I	1	85		85
必修	プログラミング I	1	34		34
必修	I C T 特論	1		68	68
必修	C 言語 II	1		85	85
必修	資格対策 I	1		68	68
必修	就職対策	1		17	17
必修	プログラミング II	1		68	68
小 計			425	425	850
必修	キャリアデザイン	2	34	34	68
必修	データベース技術	2	34	34	68
必修	ネットワーク技術	2	34	34	68
必修	資格対策 II	2	68		68
必修	ドキュメント技法	2	17		17
必修	プログラミング III	2	85		85
必修	L i n u x I	2	85		85
必修	I o T 基礎	2		34	34
必修	制作演習 I	2		85	85
必修	プログラミング IV	2		85	85
必修	L i n u x II	2		51	51
選択必修	A I 資格	2	68		68
選択必修	C # I	2	68		68
選択必修	ネットワーク構築 I	2	68		68
選択必修	C # II	2		68	68
選択必修	ネットワーク構築 II	2		68	68
選択必修	P y t h o n	2		68	68
小 計			561	561	1122
合 計			986	986	1972
学科の修了に必要な総授業時数					1700

※ 2年次の選択必修は年間136時間（前期68時間・後期68時間）とする。

## (2) A I システム開発学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	Web開発	1	51	51	102
必修	A I リテラシー	1	17	17	34
必修	企画 I	1	51	51	102
必修	制作演習	1	85	85	170
必修	データリテラシ	1	51	51	102
必修	デザイン	1	51	51	102
必修	I o T 開発	1	68		68
必修	サーバ・ネットワーク	1	51		51
必修	A I 概論	1		51	51
必修	ロボット開発	1		68	68
小 計			425	425	850
必修	A I 特論	2	51	51	102
必修	企画 II	2	51	51	102
必修	サービス開発	2	221	221	442
必修	プロジェクト推進	2	102	102	204
小 計			425	425	850
合 計			850	850	1700
学科の修了に必要な総授業時数					1700

## (3) I Tスペシャリスト学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	アルゴリズム	1	51	34	85
必修	A Iリテラシー	1	17	17	34
必修	処理演習	1	17	34	51
必修	プログラム設計演習	1	34	34	68
必修	I C T概論	1	153		153
必修	アプリケーション	1	34		34
必修	C言語 I	1	85		85
必修	プログラミング I	1	34		34
必修	I C T特論	1		68	68
必修	C言語 II	1		85	85
必修	資格対策 I	1		68	68
必修	就職対策	1		17	17
必修	プログラミング II	1		68	68
小 計			425	425	850
必修	キャリアデザイン	2	34	34	68
必修	データベース技術	2	34	34	68
必修	ネットワーク技術	2	34	34	68
必修	資格対策 II	2	68		68
必修	ドキュメント技法	2	17		17
必修	プログラミング III	2	85		85
必修	L i n u x I	2	85		85
必修	I o T基礎	2		34	34
必修	制作演習 I	2		85	85
必修	プログラミング IV	2		85	85
必修	L i n u x II	2		51	51
選択必修	A I資格	2	68		68
選択必修	C # I	2	68		68
選択必修	ネットワーク構築 I	2	68		68
選択必修	C # II	2		68	68
選択必修	ネットワーク構築 II	2		68	68
選択必修	P y t h o n	2		68	68
小 計			561	561	1122

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	制作演習Ⅱ	3	51	51	102
必修	プロジェクト管理	3	51	85	136
必修	I o T演習	3	34		34
必修	W e bアプリケーション開発	3	68		68
必修	システム設計Ⅰ	3	85		85
必修	システム開発演習	3		68	68
必修	システム設計Ⅱ	3		85	85
選択必修	A I 特論	3	68	68	136
選択必修	アプリケーションサーバ構築Ⅰ	3	68		68
選択必修	W e bプログラミング	3	68		68
選択必修	A I 活用	3	68		68
選択必修	システム設計特論Ⅰ	3	68		68
選択必修	セキュリティ特論Ⅰ	3	68		68
選択必修	アプリケーションサーバ構築Ⅱ	3		68	68
選択必修	強化学習	3		68	68
選択必修	システム設計特論Ⅱ	3		68	68
選択必修	スマートフォンアプリ開発	3		68	68
選択必修	セキュリティ特論Ⅱ	3		68	68
小 計			697	697	1394
合 計			1683	1683	3366
学科の修了に必要な総授業時数					2550

※ 2年次の選択必修は年間136時間（前期68時間・後期68時間）、3年次の選択必修は年間272時間（前期136時間・後期136時間）とする。

## (4) I T エキスパート学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	アルゴリズム	1	51	34	85
必修	A I リテラシー	1	17	17	34
必修	処理演習	1	17	34	51
必修	プログラム設計演習	1	34	34	68
必修	I C T 概論	1	153		153
必修	アプリケーション	1	34		34
必修	C 言語 I	1	85		85
必修	プログラミング I	1	34		34
必修	I C T 特論	1		68	68
必修	C 言語 II	1		85	85
必修	資格対策 I	1		68	68
必修	就職対策	1		17	17
必修	プログラミング II	1		68	68
小 計			425	425	850
必修	キャリアデザイン	2	34	34	68
必修	データベース技術	2	34	34	68
必修	ネットワーク技術	2	34	34	68
必修	資格対策 II	2	68		68
必修	ドキュメント技法	2	17		17
必修	プログラミング III	2	85		85
必修	L i n u x I	2	85		85
必修	I o T 基礎	2		34	34
必修	制作演習 I	2		85	85
必修	プログラミング IV	2		85	85
必修	L i n u x II	2		51	51
選択必修	A I 資格	2	68		68
選択必修	C # I	2	68		68
選択必修	ネットワーク構築 I	2	68		68
選択必修	C # II	2		68	68
選択必修	ネットワーク構築 II	2		68	68
選択必修	P y t h o n	2		68	68
小 計			561	561	1122

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	制作演習Ⅱ	3	51	51	102
必修	プロジェクト管理	3	51	85	136
必修	I o T 演習	3	34		34
必修	W e b アプリケーション開発	3	68		68
必修	システム設計Ⅰ	3	85		85
必修	システム開発演習	3		68	68
必修	システム設計Ⅱ	3		85	85
選択必修	A I 特論	3	68	68	136
選択必修	アプリケーションサーバ構築Ⅰ	3	68		68
選択必修	W e b プログラミング	3	68		68
選択必修	A I 活用	3	68		68
選択必修	システム設計特論Ⅰ	3	68		68
選択必修	セキュリティ特論Ⅰ	3	68		68
選択必修	アプリケーションサーバ構築Ⅱ	3		68	68
選択必修	強化学習	3		68	68
選択必修	システム設計特論Ⅱ	3		68	68
選択必修	スマートフォンアプリ開発	3		68	68
選択必修	セキュリティ特論Ⅱ	3		68	68
小 計			697	697	1394
必修	総合演習	4	289	289	578
必修	総合演習ⅠA	4	68		68
必修	総合演習ⅠB	4	68		68
必修	総合演習ⅡA	4		68	68
必修	総合演習ⅡB	4		68	68
小 計			425	425	850
合 計			2108	2108	4216
学科の修了に必要な総授業時数					3400

※ 2年次の選択必修は年間136時間（前期68時間・後期68時間）、3年次の選択必修は年間272時間（前期136時間・後期136時間）とする。

## (5) 情報工学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	アナログ設計	1	51	51	102
必修	A I リテラシー	1	17	17	34
必修	基礎教養	1	17	17	34
必修	センサ技術	1	34	34	68
必修	デジタル設計	1	85	85	170
必修	電気数学	1	34	34	68
必修	マイコン基礎	1	34	34	68
必修	マイコン制御 I	1	68	68	136
必修	ロボット制御基礎	1	85	85	170
小計			425	425	850
必修	HDL	2	51	51	102
必修	制御工学	2	34	34	68
必修	製作演習	2	136	136	272
必修	設計演習	2	85	85	170
必修	マイコン制御 II	2	119	119	238
小計			425	425	850
合計			850	850	1700
学科の修了に必要な総授業時数					1700

## (6) 情報ビジネス学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	コミュニケーション技法	1	17	17	34
必修	ビジネス・キャリア	1	17	17	34
必修	アカウンティングⅠ	1	85		85
必修	EUC概論Ⅰ	1	34		34
必修	コンピュータ・リテラシⅠ	1	34		34
必修	データリテラシーⅠ	1	68		68
必修	PBL実践Ⅰ	1	51		51
必修	ビジネスデザインⅠ	1	51		51
必修	ビジネスマナーⅠ	1	34		34
必修	プレゼンテーション演習Ⅰ	1	34		34
必修	アカウンティングⅡ	1		85	85
必修	EUC概論Ⅱ	1		34	34
必修	コンピュータ・リテラシⅡ	1		34	34
必修	データリテラシーⅡ	1		68	68
必修	PBL実践Ⅱ	1		51	51
必修	ビジネスデザインⅡ	1		51	51
必修	ビジネスマナーⅡ	1		34	34
必修	プレゼンテーション演習Ⅱ	1		34	34
小計			425	425	850
必修	AIリテラシー	2	17	17	34
必修	ビジネスコミュニケーション	2	34	34	68
必修	ICTリテラシーⅠ	2	68		68
必修	ITビジネス概論Ⅰ	2	34		34
必修	課題研究	2	68		68
必修	コンピュータ実践Ⅰ	2	85		85
必修	ビジネス実践Ⅰ	2	68		68
必修	ビジネスプレゼンテーションⅠ	2	51		51
必修	ICTリテラシーⅡ	2		68	68
必修	ITビジネス概論Ⅱ	2		34	34
必修	コンピュータ実践Ⅱ	2		85	85
必修	卒業制作	2		68	68
必修	ビジネス実践Ⅱ	2		68	68
必修	ビジネスプレゼンテーションⅡ	2		51	51
小計			425	425	850
合計			850	850	1700
学科の修了に必要な総授業時数					1700



## (7) プログラミング学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	I T 基礎	1	51	51	102
必修	W e b デザイン基礎	1	34	34	68
必修	A I リテラシー I	1	17	17	34
必修	E x c e l V B A	1	68	68	136
必修	キャリアデザイン I	1	17	17	34
必修	ゲーム開発 I	1	68	68	136
必修	C ++	1	51	51	102
必修	2 D ゲームプログラミング	1	119	119	238
小 計			425	425	850
必修	ゲーム開発 II	2	34	34	68
必修	L i n u x 運用管理	2	51	51	102
選択必修	I T 応用	2	34	34	68
選択必修	W e b デザイン応用	2	34	34	68
選択必修	A I 活用基礎	2	17	17	34
選択必修	X R プログラミング	2	68	68	136
選択必修	O f f i c e 活用	2	34	34	68
選択必修	キャリア開発	2	102	102	204
選択必修	キャリアデザイン II	2	34	34	68
選択必修	ゲームアルゴリズム	2	68	68	136
選択必修	数学	2	34	34	68
選択必修	3 D ゲームプログラミング I	2	204	204	408
選択必修	データベース	2	34	34	68
選択必修	デザイン I	2	34	34	68
選択必修	P y t h o n	2	51	51	102
選択必修	P G & I T 演習	2	85	85	170
選択必修	プログラミング演習	2	51	51	102
小 計			969	969	1938
合 計			1394	1394	2788
学科の修了に必要な総授業時数					1700

※ 2年次の選択必修は年間680時間（前期340時間、後期340時間）とする。

## (8) e s p o r t sエンジニア学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	e s p o r t s企画運営Ⅰ	1	170	170	340
必修	e s p o r t s企画運営Ⅱ	1	170	170	340
必修	映像演習	1	34	34	68
必修	A IリテラシーⅠ	1	17	17	34
必修	コンピュータリテラシーⅠ	1	34	34	68
小計			425	425	850
必修	e s p o r t s企画運営Ⅲ	2	136	136	272
必修	e s p o r t s企画運営Ⅳ	2	187	187	374
必修	イベント演習	2	102	102	204
小計			425	425	850
合計			850	850	1700
学科の修了に必要な総授業時数					1700

## (9) ゲームエンジニア学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	I T 基礎	1	51	51	102
必修	W e b デザイン基礎	1	34	34	68
必修	A I リテラシー I	1	17	17	34
必修	E x c e l V B A	1	68	68	136
必修	キャリアデザイン I	1	17	17	34
必修	ゲーム開発 I	1	68	68	136
必修	C ++	1	51	51	102
必修	2 D ゲームプログラミング	1	119	119	238
小 計			425	425	850
必修	ゲーム開発 II	2	34	34	68
必修	L i n u x 運用管理	2	51	51	102
選択必修	I T 応用	2	34	34	68
選択必修	W e b デザイン応用	2	34	34	68
選択必修	A I 活用基礎	2	17	17	34
選択必修	X R プログラミング	2	68	68	136
選択必修	O f f i c e 活用	2	34	34	68
選択必修	キャリア開発	2	102	102	204
選択必修	キャリアデザイン II	2	34	34	68
選択必修	ゲームアルゴリズム	2	68	68	136
選択必修	数学	2	34	34	68
選択必修	3 D ゲームプログラミング I	2	204	204	408
選択必修	データベース	2	34	34	68
選択必修	デザイン I	2	34	34	68
選択必修	P y t h o n	2	51	51	102
選択必修	P G & I T 演習	2	85	85	170
選択必修	プログラミング演習	2	51	51	102
小 計			969	969	1938
必修	X R プログラミング	3	34	34	68
必修	ゲーム開発 III	3	51	51	102
必修	ネットワーク	3	51	51	102
選択必修	I T 演習	3	102	102	204
選択必修	ゲームエンジン	3	102	102	204
選択必修	作品制作	3	102	102	204
選択必修	3 D ゲームプログラミング II	3	85	85	170
選択必修	デザイン II	3	34	34	68
選択必修	P y t h o n 演習	3	51	51	102
選択必修	プロジェクト演習	3	102	102	204
小 計			714	714	1428
合 計			2108	2108	4216
学科の修了に必要な総授業時数					2550

※ 2年次の選択必修は年間680時間（前期340時間、後期340時間）、3年次の選択必修は年間578時間（前期289時間、後期289時間）とする。

## (10) ゲーム開発研究学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	I T 基礎	1	51	51	102
必修	W e b デザイン基礎	1	34	34	68
必修	A I リテラシー I	1	17	17	34
必修	E x c e l V B A	1	68	68	136
必修	キャリアデザイン I	1	17	17	34
必修	ゲーム開発 I	1	68	68	136
必修	C ++	1	51	51	102
必修	2 D ゲームプログラミング	1	119	119	238
小 計			425	425	850
必修	ゲーム開発 II	2	34	34	68
必修	L i n u x 運用管理	2	51	51	102
選択必修	I T 応用	2	34	34	68
選択必修	W e b デザイン応用	2	34	34	68
選択必修	A I 活用基礎	2	17	17	34
選択必修	X R プログラミング	2	68	68	136
選択必修	O f f i c e 活用	2	34	34	68
選択必修	キャリア開発	2	102	102	204
選択必修	キャリアデザイン II	2	34	34	68
選択必修	ゲームアルゴリズム	2	68	68	136
選択必修	数学	2	34	34	68
選択必修	3 D ゲームプログラミング I	2	204	204	408
選択必修	データベース	2	34	34	68
選択必修	デザイン I	2	34	34	68
選択必修	P y t h o n	2	51	51	102
選択必修	P G & I T 演習	2	85	85	170
選択必修	プログラミング演習	2	51	51	102
小 計			969	969	1938
必修	X R プログラミング	3	34	34	68
必修	ゲーム開発 III	3	51	51	102
必修	ネットワーク	3	51	51	102
選択必修	I T 演習	3	102	102	204
選択必修	ゲームエンジン	3	102	102	204
選択必修	作品制作	3	102	102	204
選択必修	3 D ゲームプログラミング II	3	85	85	170
選択必修	デザイン II	3	34	34	68
選択必修	P y t h o n 演習	3	51	51	102
選択必修	プロジェクト演習	3	102	102	204
小 計			714	714	1428
必修	X R プログラミング演習	4	68	68	136
必修	技術研究	4	102	102	204
必修	ゲーム開発 IV	4	51	51	102
必修	ゲーム開発演習	4	204	204	408
小 計			425	425	850
合 計			2533	2533	5066
学科の修了に必要な総授業時数					3400

※ 2年次の選択必修は年間680時間（前期340時間、後期340時間）、3年次の選択必修は年間578時間（前期289時間、後期289時間）とする。

## (11) グラフィックデザイン学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	WebコーディングⅠ	1	34		34
必修	Web作品制作Ⅰ	1	34		34
必修	WebデザインⅠ	1	34		34
必修	WebリテラシーⅠ	1	34		34
必修	エディトリアルデザインⅠ	1	34		34
必修	グラフィックデザインⅠ	1	68		68
必修	情報デザインⅠ	1	51		51
必修	タイポグラフィⅠ	1	34		34
必修	DTP講義Ⅰ	1	34		34
必修	デザイン演習Ⅰ	1	34		34
必修	デザイン研究Ⅰ	1	34		34
必修	WebリテラシーⅡ	1		34	34
必修	エディトリアルデザインⅡ	1		34	34
必修	グラフィックデザインⅡ	1		68	68
必修	DTP講義Ⅱ	1		34	34
選択必修	WebコーディングⅡ	1		51	51
選択必修	Web作品制作Ⅱ	1		34	34
選択必修	WebデザインⅡ	1		51	51
選択必修	広告デザインⅠ	1		34	34
選択必修	情報デザインⅡ	1		34	34
選択必修	タイポグラフィⅡ	1		51	51
選択必修	デザイン演習Ⅱ	1		34	34
選択必修	デザイン研究Ⅱ	1		68	68
選択必修	動画企画Ⅰ	1		102	102
選択必修	動画作品制作Ⅰ	1		51	51
選択必修	動画撮影Ⅰ	1		51	51
選択必修	動画編集Ⅰ	1		51	51
選択必修	ビジュアルデザインⅠ	1		34	34
	小計		425	816	1241

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	A I リテラシー	2	34		34
必修	情報デザインⅢ	2	34		34
必修	動画制作演習Ⅰ	2	34		34
必修	卒業制作Ⅰ	2		136	136
選択必修	WebコーディングⅢ	2	34		34
選択必修	Web作品制作Ⅲ	2	34		34
選択必修	WebデザインⅢ	2	34		34
選択必修	エディトリアルデザインⅢ	2	68		68
選択必修	グラフィックデザインⅢ	2	34		34
選択必修	広告デザインⅡ	2	51		51
選択必修	作品制作Ⅰ	2	68		68
選択必修	タイポグラフィⅢ	2	34		34
選択必修	DTP講義Ⅲ	2	34		34
選択必修	デザイン演習Ⅲ	2	34		34
選択必修	動画企画Ⅱ	2	102		102
選択必修	動画撮影Ⅱ	2	102		102
選択必修	動画配信Ⅰ	2	34		34
選択必修	動画編集Ⅱ	2	51		51
選択必修	ビジュアルデザインⅡ	2	51		51
選択必修	モーションタイポグラフィⅠ	2	34		34
選択必修	WebコーディングⅣ	2		51	51
選択必修	Web作品制作Ⅳ	2		34	34
選択必修	WebデザインⅣ	2		34	34
選択必修	Webデザイン基礎Ⅰ	2		51	51
選択必修	WebプログラミングⅠ	2		51	51
選択必修	エディトリアルデザインⅣ	2		34	34
選択必修	広告デザインⅢ	2		51	51
選択必修	作品制作Ⅱ	2		51	51
選択必修	情報デザインⅣ	2		34	34
選択必修	タイポグラフィⅣ	2		34	34
選択必修	デザイン演習Ⅳ	2		34	34
選択必修	動画企画Ⅲ	2		102	102
選択必修	動画作品制作Ⅱ	2		85	85
選択必修	動画撮影Ⅲ	2		51	51
選択必修	動画配信Ⅱ	2		51	51
選択必修	ビジュアルデザインⅢ	2		51	51
小計			901	935	1836
合計			1326	1751	3077
学科の修了に必要な総授業時数					1700

※ 1年次の選択必修は年間255時間（後期255時間）とし、2年次の選択必修は年間612時間（前期323時間・後期289時間）とする。

## (12) 3DCGアニメーション学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	3DCGアニメーションⅠ	1	51	51	102
必修	3DCGアニメーションⅡ	1	51	51	102
必修	3DCG概論	1	34	34	68
必修	3DCG質感設定	1	34	34	68
必修	3DCG総合演習	1	17	17	34
必修	3DCGモデリングⅠ	1	102	102	204
必修	デジタル制作	1	34	34	68
必修	デッサンⅠ	1	51	51	102
必修	編集技法Ⅰ	1	51	51	102
小計			425	425	850
必修	アナログアニメーション演習	2	34	34	68
必修	AIリテラシー	2	17	17	34
必修	作品研究	2	51	51	102
必修	3DCG表現	2	51	51	102
必修	3DCGモデリングⅡ	2	102	102	204
必修	背景モデリング	2	34	34	68
必修	編集技法Ⅱ	2	34	34	68
必修	ポートフォリオ演習	2	51	51	102
必修	ライティング演習	2	51	51	102
小計			425	425	850
合計			850	850	1700
学科の修了に必要な総授業時数					1700

## (13) デジタルアニメ学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	アニメ基礎Ⅰ	1	17	17	34
必修	アニメ制作Ⅰ	1	119	119	238
必修	撮影Ⅰ	1	51	51	102
必修	デッサンⅠ	1	51	51	102
必修	動画Ⅰ	1	136	136	272
必修	ペイントⅠ	1	51	51	102
小計			425	425	850
必修	アニメ基礎Ⅱ	2	17	17	34
必修	アニメ制作Ⅱ	2	170	170	340
必修	A Iリテラシー	2	17	17	34
必修	デッサンⅡ	2	51	51	102
必修	動画Ⅱ	2	85	85	170
必修	動画Ⅲ	2	51	51	102
必修	ペイントⅡ	2	34	34	68
小計			425	425	850
合計			850	850	1700
学科の修了に必要な総授業時数					1700



## (14) サウンドクリエイイト学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	A I リテラシー	1	17	17	34
必修	キャリアデザイン	1	17	17	34
必修	シンセサイズ	1	51	51	102
必修	聴能形成	1	34	34	68
必修	D A W演習A	1	51	51	102
必修	D A W演習B	1	51	51	102
必修	プレゼンテーション I	1	34	34	68
必修	音響効果A	1	51		51
必修	基礎演習	1	34		34
必修	作編曲論	1	34		34
必修	フォーリー演習	1	51		51
必修	インターンシップ	1		34	34
必修	P C演習	1		34	34
必修	ミックスダウン演習	1		51	51
選択必修	音響効果B	1		51	51
選択必修	作編曲論応用	1		51	51
小 計			425	476	901
必修	制作演習 A	2	85	85	170
必修	制作演習 B	2	51	51	102
必修	プレゼンテーション II	2	34	34	68
必修	立体音響研究	2	51	51	102
選択必修	インタラクティブサウンド	2	51	51	102
選択必修	MA演習	2	51	51	102
選択必修	クリエイティブワーク	2	51	51	102
選択必修	コラボレーション	2	51	51	102
選択必修	作編曲演習	2	51	51	102
選択必修	商業音楽制作	2	51	51	102
選択必修	整音技術	2	51	51	102
選択必修	卒業制作	2	51	51	102
選択必修	ソングライティング	2	51	51	102
小 計			680	680	1360
合 計			1105	1156	2261
学科の修了に必要な総授業時数					1700

※ 1年次の選択必修は年間51時間（後期51時間）、2年次の選択必修は408時間（前期204時間・後期204時間）とする。

## (15) サウンドテクニク学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	A I リテラシー	1	17	17	34
必修	ステージワーク I	1	51	51	102
必修	電気工学	1	34	34	68
必修	P C 演習 A	1	34	17	51
必修	P C 演習 B	1	51	51	102
必修	ビジュアルワーク I	1	51	51	102
必修	ライティング I	1	51	51	102
必修	基礎演習	1	34		34
必修	舞台基礎	1	51		51
必修	レコーディング I A	1	51		51
必修	映像概論	1		51	51
必修	キャリアデザイン I	1		17	17
必修	制作演習 I	1		34	34
選択必修	クリエイティブワーク I	1		51	51
選択必修	レコーディング I B	1		51	51
小 計			425	476	901
必修	イベント制作	2	51	51	102
必修	映像演習	2	102	102	204
必修	音楽研究	2	34	51	85
必修	キャリアデザイン II	2	17	17	34
必修	C A D 演習	2	17		17
必修	制作演習 II	2	51		51
必修	卒業制作	2		51	51
選択必修	MA 演習	2	51	51	102
選択必修	クリエイティブワーク II	2	51	51	102
選択必修	ステージワーク II	2	102	102	204
選択必修	整音技術	2	51	51	102
選択必修	レコーディング II	2	51	51	102
小 計			578	578	1156
合 計			1003	1054	2057
学科の修了に必要な総授業時数					1700

※ 1年次の選択必修は年間51時間（後期51時間）、2年次の選択必修は年間306時間（前期153時間・後期153時間）とする。

## (16) 声優タレント学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	アフレコⅠ	1	51	51	102
必修	イベント演習Ⅰ	1	34	34	68
必修	A Iリテラシー	1	17	17	34
必修	MC演習Ⅰ	1	34	34	68
必修	演劇演習Ⅰ	1	51	51	102
必修	ダンスⅠ	1	34	34	68
必修	D J / ナレーションⅠ	1	51	51	102
必修	P C演習Ⅰ	1	34	34	68
必修	ヴォイストレーニングⅠ	1	34	34	68
必修	ヴォーカルⅠ	1	51	51	102
必修	基礎演習	1	34		34
必修	キャリアデザイン	1		34	34
小 計			425	425	850
必修	アフレコⅡ	2	51	51	102
必修	イベント演習Ⅱ	2	34	34	68
必修	MC演習Ⅱ	2	34	34	68
必修	演劇演習Ⅱ	2	51	51	102
必修	進路対策	2	51	51	102
必修	ダンスⅡ	2	34	34	68
必修	D J / ナレーションⅡ	2	51	51	102
必修	P C演習Ⅱ	2	17	17	34
必修	ヴォイストレーニングⅡ	2	51	51	102
必修	ヴォーカルⅡ	2	51	51	102
小 計			425	425	850
合 計			850	850	1700
学科の修了に必要な総授業時数					1700

## (17) 建築インテリアデザイン学科

## ① 建築デザインコース

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	建築CG	1	102	102	204
必修	CAD設計製図Ⅰ	1	102	102	204
必修	AIリテラシー	1	17	17	34
必修	基礎製図	1	102		102
必修	設計演習Ⅰ	1	102		102
必修	建築計画Ⅰ	1	51		51
必修	建築材料Ⅰ	1	34		34
必修	建築一般構造	1		51	51
必修	設計演習Ⅱ	1		102	102
必修	建築法規Ⅰ	1		34	34
必修	建築生産Ⅰ	1		34	34
必修	構造力学Ⅰ	1		34	34
小計			510	476	986
必修	CAD設計製図Ⅱ	2	102	102	204
必修	設計演習Ⅲ	2	102		102
必修	建築計画Ⅱ	2	51		51
必修	建築計画Ⅲ	2	51		51
必修	環境工学	2	51		51
必修	建築設備	2	34		34
必修	建築材料Ⅱ	2	34		34
必修	建築法規Ⅱ	2		68	68
必修	建築生産Ⅱ	2		34	34
必修	構造力学Ⅱ	2		34	34
必修	設計演習Ⅳ	2		204	204
小計			425	442	867
合計			935	918	1853
学科の修了に必要な総授業時数					1853

② 建築インテリアコース

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	建築CG	1	102	102	204
必修	CAD設計製図Ⅰ	1	102	102	204
必修	AIリテラシー	1	17	17	34
必修	基礎製図	1	102		102
必修	設計演習Ⅰ	1	102		102
必修	建築計画Ⅰ	1	51		51
必修	建築材料Ⅰ	1	34		34
必修	建築一般構造	1		51	51
必修	設計演習Ⅱ	1		102	102
必修	建築法規Ⅰ	1		34	34
必修	建築生産Ⅰ	1		34	34
必修	構造力学Ⅰ	1		34	34
小計			510	476	986
必修	CAD設計製図Ⅱ	2	102	102	204
必修	設計演習Ⅲ	2	102		102
必修	建築計画Ⅱ	2	51		51
必修	建築計画Ⅲ	2	51		51
必修	環境工学	2	51		51
必修	建築設備	2	34		34
必修	建築材料Ⅱ	2	34		34
必修	建築法規Ⅱ	2		68	68
必修	建築生産Ⅱ	2		34	34
必修	構造力学Ⅱ	2		34	34
必修	設計演習Ⅳ	2		204	204
小計			425	442	867
合計			935	918	1853
学科の修了に必要な総授業時数					1853

## (18) インダストリアルデザイン学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	機械設計 I	1	51	51	102
必修	コンセプトワーク I	1	51	51	102
必修	3次元CAD設計 I	1	51	51	102
必修	3次元CADデザイン I	1	34	34	68
必修	制作演習 I	1	68	68	136
必修	製品企画 I	1	51	51	102
必修	製品設計 I	1	68	68	136
必修	プロダクトデザイン I	1	51	51	102
小計			425	425	850
必修	A I リテラシー	2	17	17	34
必修	機械設計 II	2	51	51	102
必修	コンセプトワーク II	2	51	51	102
必修	3次元CAD設計 II	2	51	51	102
必修	3次元CADデザイン II	2	34	34	68
必修	制作演習 II	2	68	68	136
必修	製品企画 II	2	51	51	102
必修	製品設計 II	2	51	51	102
必修	プロダクトデザイン II	2	51	51	102
小計			425	425	850
合計			850	850	1700
学科の修了に必要な総授業時数					1700

## (19) 国際コミュニケーション学科

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	キャリアデザインⅠ	1	51	51	102
必修	コミュニケーション技法Ⅰ	1	85	85	170
必修	コンピュータ演習Ⅰ	1	68	68	136
必修	日本語能力試験対策Ⅰ	1	170	170	340
必修	ビジネス演習Ⅰ	1	51	51	102
小計			425	425	850
必修	キャリアデザインⅡ	2	68	68	136
必修	コミュニケーション技法Ⅱ	2	68	68	136
必修	コンピュータ演習Ⅱ	2	68	68	136
必修	日本語能力試験対策Ⅱ	2	153	153	306
必修	ビジネス演習Ⅱ	2	68	68	136
小計			425	425	850
合計			850	850	1700
学科の修了に必要な総授業時数					1700

## (20) 総合研究科

## ① 建築コース

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	建築総合研究	1	408	425	833
合計			408	425	833
学科の修了に必要な総授業時数					833

## ② CGコース

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	企画制作	1	221	221	442
必修	3DCG合同演習Ⅰ	1	102	102	204
必修	3DCG合同演習Ⅱ	1	51	51	102
必修	ゼミナール	1	51	51	102
合計			425	425	850
学科の修了に必要な総授業時数					850



2 文化・教養専門課程

(1) 日本語学科

① 進学2年コース

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	日本語初級聴解	1	68		68
必修	日本語初級会話	1	34		34
必修	日本語初級読解	1	51		51
必修	日本語初級作文	1	17		17
必修	日本語初級文法	1	136		136
必修	日本語初級文字・語彙	1	85		85
必修	日本語中級聴解	1		68	68
必修	日本語中級会話	1		34	34
必修	日本語中級読解	1		85	85
必修	日本語中級作文	1		34	34
必修	日本語中級文法	1		102	102
必修	日本語中級文字・語彙	1		68	68
必修	演習 I	1	34	34	68
小 計			425	425	850
必修	日本語上級 I 聴解	2	68		68
必修	日本語上級 I 会話	2	34		34
必修	日本語上級 I 読解	2	102		102
必修	日本語上級 I 小論文	2	34		34
必修	日本語上級 I 文法	2	85		85
必修	日本語上級 I 文字・語彙	2	68		68
必修	日本語上級 II 聴解	2		68	68
必修	日本語上級 II 会話	2		34	34
必修	日本語上級 II 読解	2		102	102
必修	日本語上級 II 小論文	2		34	34
必修	日本語上級 II 文法	2		85	85
必修	日本語上級 II 文字・語彙	2		68	68
必修	演習 II	2	34	34	68
小 計			425	425	850
合 計			850	850	1700
学科の修了に必要な総授業時数					1700

② 進学1年6か月コース

履修区分	科目名	年次	授業時数		年間授業時数
			前期	後期	
必修	日本語初級聴解	1		68	68
必修	日本語初級会話	1		34	34
必修	日本語初級読解	1		51	51
必修	日本語初級作文	1		17	17
必修	日本語初級文法	1		136	136
必修	日本語初級文字・語彙	1		85	85
必修	演習 I	1		34	34
小計				425	425
必修	日本語中級聴解	2	68		68
必修	日本語中級会話	2	34		34
必修	日本語中級読解	2	85		85
必修	日本語中級作文	2	34		34
必修	日本語中級文法	2	102		102
必修	日本語中級文字・語彙	2	68		68
必修	日本語上級 I 聴解	2		68	68
必修	日本語上級 I 会話	2		34	34
必修	日本語上級 I 読解	2		102	102
必修	日本語上級 I 小論文	2		34	34
必修	日本語上級 I 文法	2		85	85
必修	日本語上級 I 文字・語彙	2		68	68
必修	演習 II	2	34	34	68
小計			425	425	850
合計			425	850	1275
学科の修了に必要な総授業時数					1275

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と合格実績（2023(令和5)年度）

資格・検定等の名称	合格者数	備考
【国家資格】高度情報技術者試験	1名	
【国家資格】応用情報技術者試験	10名	
【国家資格】基本情報技術者試験	61名	
【国家資格】情報セキュリティマネジメント試験	65名	
【国家資格】ITパスポート試験	33名	
情報検定(J検)情報活用試験3級	11名	
情報処理技術者能力認定試験2級	15名	
情報処理技術者能力認定試験3級	153名	
AI検定	18名	
G検定(ジェネラリスト検定)	4名	
C言語プログラミング能力認定試験2級	213名	
C言語プログラミング能力認定試験3級	156名	
デジタル技術検定2級	1名	
デジタル技術検定3級	8名	
ビジネス能力検定(B検)3級	14名	
日商簿記検定2級	2名	
日商簿記検定3級	3名	
全経簿記能力検定試験2級工業簿記	12名	
全経簿記能力検定試験3級	12名	
ビジネス会計検定試験3級	1名	
社会人常識マナー検定試験2級	12名	
社会人常識マナー検定試験3級	14名	
秘書技能検定2級	2名	
秘書技能検定3級	10名	
マイクロソフトオフィススペシャリスト(MOS) Word 365 & 2019	11名	
マイクロソフトオフィススペシャリスト(MOS) Word 365 & 2019Expert	12名	
マイクロソフトオフィススペシャリスト(MOS) Excel 365 & 2019	12名	
マイクロソフトオフィススペシャリスト(MOS) Excel 365 & 2019Expert	9名	
マイクロソフトオフィススペシャリスト(MOS) PowerPoint 365 & 2019	13名	
マイクロソフトオフィススペシャリスト(MOS) Access 365 & 2019	5名	
金融リテラシー検定	21名	
【国家資格】二級建築士試験(学科)	8名	
【国家資格】二級建築士試験(設計)	7名	
建築CAD検定2級	1名	
建築CAD検定3級	11名	
CGクリエイター検定ベーシック	15名	
DTP検定Ⅱ種ディレクションDTP	12名	
映像音響処理技術者資格認定試験	5名	
朗読検定準2級	14名	
朗読検定3級	23名	
日本語音声表現力検定2級	5名	
日本語音声表現力検定3級	25名	
グローバル人材ビジネス実務検定(G検)3級	10名	
日本語能力試験N1	6名	
日本語能力試験N2	27名	
日本語能力試験N3	47名	
日本語能力試験N4	1名	

卒業生数（2023(令和5)年度就職状況），卒業後の進路

2023(令和5)年度 就職状況一覧表

課程	学 科 名	コース名	卒業生	進学者数	就職率	備考
工業 専門 課程	情報処理学科		78	2	98.59%	
	A I システム開発学科		27	1	100.00%	
	I T スペシャリスト学科		103	0	100.00%	
	I T エキスパート学科		47	1	97.73%	
	情報工学科		14	0	100.00%	
	情報ビジネス学科		22	2	100.00%	
	ゲームソフト学科	プログラミングコース	85	3	100.00%	
		esportsコース	23	0	100.00%	
	エンターテインメントソフト学科		143	2	100.00%	
	ゲーム開発研究学科		4	0	100.00%	
	建築インテリアデザイン学科	建築デザインコース	30	6 ※	100.00%	
		建築インテリアコース	10	1	100.00%	
	インダストリアルデザイン学科		24	1	100.00%	
	国際コミュニケーション学科		5	3	100.00%	
総合研究科	建築コース	14	1	100.00%		
文化・ 教養 専門 課程	グラフィックデザイン学科		51	2	100.00%	
	3 D C G アニメーション学科		67	7	94.34%	
	デジタルアニメ学科		24	1	90.91%	
	サウンドクリエイト学科		29	0	95.24%	
	サウンドテクニク学科		26	0	100.00%	
	声優タレント学科		14	0	100.00%	
合計			840	33	98.93%	

※ ほとんどが2級建築士の合格を目的とした「総合研究科（建築コース）」への内部進学者。

## 近年の主な就職実績（2020年3月卒～2024年3月卒 ※社名は内定時）

### IT分野（情報処理学科，AIシステム開発学科，ITスペシャリスト学科，ITエキスパート学科）

⇒ システムエンジニア，プログラマー，AIエンジニア，ネットワークエンジニア，セキュリティエンジニア，インフラエンジニア，システムオペレーター 等を目指す分野。

株式会社アイ・エス・ビー，アイエックス・ナレッジ株式会社，旭情報サービス株式会社，株式会社アビスト，株式会社アルトナー，株式会社アルファシステムズ，株式会社アルプス技研，eBASE-PLUS株式会社，株式会社インテックソリューションパワー，株式会社ウイルテック，ARアドバンステクノロジー株式会社，SCSK サービスウェア株式会社，SBテクノロジー株式会社，株式会社エスユーエス，株式会社 EDION クロスベンチャーズ，株式会社エヌアイデイ，株式会社NTT データ関西，株式会社エムティーアイ，株式会社 MD ロジスシステムソリューションズ，株式会社オブティム，株式会社オブテージ，株式会社関通，ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社，株式会社共立ソリューションズ，グローリー株式会社，株式会社廣済堂，株式会社神戸デジタル・ラボ，コベルコソフトサービス株式会社，コンピューターマネージメント株式会社，株式会社さくらケーシーエス，株式会社 Sun Asterisk，サントクコンピュータサービス株式会社，CTCテクノロジー株式会社，株式会社ジェイテック，株式会社 jig.jp，株式会社じげん，株式会社システナ，株式会社システムインテグレータ，シスメックス株式会社，シナジーマーケティング株式会社，株式会社ジャステック，ジャパニクス株式会社，株式会社神鋼エンジニアリング&メンテナンス，新光商事 LSI デザインセンター株式会社，新明和工業株式会社，株式会社セキュアヴェイル，センコー情報システム株式会社，総合警備保障株式会社，株式会社ソフトウェア・サービス，株式会社第一情報システムズ，医療法人徳洲会高砂西部病院，株式会社都築ソフトウェア，TDC ソフト株式会社，株式会社ティーネットジャパン，デジタル・インフォメーション・テクノロジー株式会社，テック情報株式会社，株式会社デンソーテンテクノロジー，東芝 IT サービス株式会社，株式会社東証コンピュータシステム，トッパン・フォームズ・オペレーション株式会社，株式会社ナノコネク，日総工産株式会社，日新信用金庫，日清紡マイクロデバイス株式会社，日鉄鉱業株式会社，日本コンピュータシステム株式会社，日本サード・パーティ株式会社，株式会社日本総研情報サービス，パナソニックエナジー南淡株式会社，株式会社 PR TIMES，株式会社 PFU，株式会社ビーネックステクノロジーズ，株式会社ビジネスブレイン太田昭和，富士ソフト株式会社，FutureOne 株式会社，株式会社ブラサルファ・コンサルティング，株式会社 VOYAGE GROUP，株式会社ホワイトプラス，株式会社マイスターエンジニアリング，株式会社ミックウェア，株式会社メイテックフィルダーズ，株式会社メンバーズ，ヤマトシステム開発株式会社，株式会社夢テクノロジー，株式会社ラック，レイスシステムソリューションズ株式会社 他多数

### ハード分野（情報工学科）

⇒ 回路設計エンジニア，メカトロエンジニア，電気工事士，組み込みエンジニア，カスタマーエンジニア，フィールドエンジニア 等を目指す分野

株式会社アスパーク，株式会社アルトナー，株式会社アルプスビジネスサービス，株式会社出雲村田製作所，大林ファシリティーズ株式会社，株式会社オンテック，技研電子株式会社，旭光電機株式会社，株式会社サニー，株式会社ジェイテック，新光電機株式会社，株式会社テクノプロ テクノプロ・デザイン社，東芝テックソリューションサービス株式会社，トーテックアメニティ株式会社，株式会社ニッケ機械製作所，株式会社日本技術センター，日本梱包運輸倉庫株式会社，日本トーター株式会社，株式会社ネクサス，PFU 西日本株式会社，株式会社マイスターエンジニアリング，株式会社マイナビ Edge，ミツ精機株式会社，株式会社メイテックフィルダーズ，モラブ阪神工業株式会社，株式会社八尾カワサキ，UT テクノロジー株式会社 他多数

### ビジネス分野（情報ビジネス学科）

⇒ 事務，営業，販売 等を目指す分野

アーク引越センター株式会社，淡路日の出農業協同組合，岩井コスモ証券株式会社，株式会社エディオン，カツヤマキカイ株式会社，キンキテレコム株式会社，株式会社近鉄ゴルフアンドリゾート，株式会社グッドスピード，K&P 税理士法人，株式会社城山ホールディングス，株式会社ダイハツ明石西，ダイレックス株式会社，株式会社但馬銀行，淡陽信用組合，鳥取中央農業協同組合，株式会

社トヨタレンタリース神戸, 西宇和農業協同組合, 西脇ロイヤルホテル株式会社, 日本測器株式会社, 株式会社ネクステージ, ネットトヨタウエスト兵庫株式会社, 株式会社ハローズ, 兵庫三菱自動車販売株式会社, 株式会社ヒラキ, 株式会社フジデン, 株式会社ベルパーク, 株式会社ホンダ兵庫, 株式会社マーキュリー, 株式会社マリアージュ フレール ジャポン, 株式会社マルアイ, みのり農業協同組合, 株式会社ミライフ, 株式会社明友技建, 株式会社メガネトップ, 株式会社ヤマダ電機, 株式会社ヨドバシカメラ, リコージャパン株式会社, 株式会社リブマックス, リョービミツギ株式会社, レクストホールディングス株式会社 他多数

ゲームソフト分野 (ゲームソフト学科, エンターテインメントソフト学科)

⇒ ゲームプログラマー, サーバーエンジニア および IT 系エンジニア 等を目指す分野

※2024年3月卒業生が就職初年度の esports コースは, イベントの企画・運営管理を目指すコース。

【ゲーム系】株式会社アートディンク, 株式会社アクセスゲームズ, 株式会社アドグローブ, あまた株式会社, アムジー株式会社, 株式会社アリカ, 株式会社アンビション, イースマイルエンジニアリング株式会社, 株式会社イリンクス, 株式会社インテリジェントシステムズ, ウィザードソフト株式会社, 株式会社エイティング, 株式会社 SNK, 株式会社オーツァー, 株式会社カプコン, 株式会社ガンバリオン, 株式会社キューマックス, 有限会社クラインコンピュータエンタテインメント, 株式会社クラウドクリエイティブスタジオ, 株式会社クラフト&マイスター, 株式会社クロスプラススタジオ, 株式会社ケーツァー, 株式会社ゲームフリーク, 株式会社サイバーエージェント, 株式会社サイバーコネクトツァー, 株式会社サクセス, 株式会社サファリゲームズ, 有限会社シーエイプロダクション, 株式会社ジーン, 株式会社シフォン, 合同会社シュガーカット, 株式会社シルバースタージャパン, 株式会社シンクロジック, スパイラルセンス株式会社, 株式会社 soWhat, 株式会社ソニックパワード, ソルトライブホールディングス株式会社, 株式会社 D・A・G, 株式会社ディンクス, 株式会社デジタルハーツ, 株式会社トーセ, 株式会社ドキドキグルーヴワークス, 株式会社トライエース, 株式会社ドリームジャック, 株式会社ナウプロダクション, 株式会社ニューロン・エイジ, 株式会社バイキング, 株式会社バンダイナムコスタジオ, 株式会社ビサイド, 株式会社ブラストエッジゲームズ, プラチナゲームズ株式会社, 株式会社ヘキサドライブ, ポノス株式会社, ポリゴンマジック株式会社, 株式会社マーベラス, 株式会社マトリックス, 株式会社ミクシィ, 株式会社 MUTAN, 株式会社 Moka Games, 株式会社モノビット, 株式会社ユークス, 株式会社ラクジン, 株式会社 LIONA, 株式会社レベルファイブ, 株式会社ロジカルビート 他多数

【IT系】株式会社アウトソーシングテクノロジー, AKKODiS コンサルティング株式会社, 旭情報サービス株式会社, 株式会社アビスト, 株式会社アルプス技研, eBASE-PLUS 株式会社, 株式会社インテックソリューションパワー, 株式会社ウイルテック, 株式会社ヴィンクス, 株式会社 SRI システムズ, 株式会社エスユーエス, 株式会社オー・エル・エム・デジタル, 株式会社共立ソリューションズ, グローリーシステムクリエイティブ株式会社, 株式会社ケイ・シー・シー, コベルコソフトサービス株式会社, CTC テクノロジー株式会社, 株式会社ジェイテック, 株式会社 jig. jp, 株式会社システナ, 株式会社システムサポート, 株式会社ジャステック, ジャパニクス株式会社, Sky 株式会社, 株式会社スクウェア・エニックス, センコー情報システム株式会社, 株式会社ソフトウェア・サービス, 株式会社第一情報システムズ, 医療法人尚和会宝塚第一病院, WDB 工学株式会社, TIS システムサービス株式会社, 株式会社ティエルブイ, 株式会社テクノプロ, デジタル・インフォメーション・テクノロジー株式会社, 株式会社テスク, 株式会社テラスカイ, 株式会社トップエンジニアリング, 株式会社ナノコネクト, 日本企画株式会社, 日本サード・パーティ株式会社, 日本ビジネスシステムズ株式会社, パーソル R&D 株式会社, パーソルクロステクノロジー株式会社, パーソル パナソニック HR パートナーズ株式会社, 播州信用金庫, 株式会社ビーネックスソリューションズ, 株式会社ビーネックステクノロジーズ, 株式会社 VSN, 株式会社フォーカスシステムズ, 株式会社藤商事, 富士ソフト株式会社, 株式会社フルノソフトテック, 株式会社メイテックフィルダーズ, 株式会社夢テクノロジー, 株式会社ワールドインテック 他多数

【esports系】株式会社アイ・エス・アール, 有限会社 SOUND DIQ, 株式会社 HIT, 株式会社ユニティ 他多数

## CAD 分野（建築インテリアデザイン学科，総合研究科（建築コース））

⇒ 設計，施工管理，CAD オペレーター，積算，インテリアデザイナー 等を目指す分野

株式会社アーネストワン，株式会社アキュラホーム，株式会社新井組，株式会社イースペース設計，株式会社池下設計，奥村組土木興業株式会社，株式会社鍛冶田工務店，建装工業株式会社，株式会社国分建築設計事務所，三協テック株式会社，シード平和株式会社，神姫バス不動産株式会社，株式会社菅匡史建築研究所，セキスイハイム東四国株式会社，株式会社大京穴吹建設，大和ハウス工業株式会社，タット・プラン&T 株式会社，タマホーム株式会社，株式会社テクノプロ・コンストラクション，TSUCHIYA 株式会社，株式会社東京オデッセイ，トランスコスモス株式会社，株式会社ニトリホールディングス，一建設株式会社，ファースト住建株式会社，美樹工業株式会社，村本建設株式会社，株式会社明和工務店，ヤマト住建株式会社，ヤング開発株式会社，株式会社ランドネット，立建設株式会社 他多数

## CAD 分野（インダストリアルデザイン学科）

⇒ 機械設計，プロダクトデザイナー，CAD オペレーター 等を目指す分野

株式会社アウトソーシングテクノロジー，株式会社アスパーク，株式会社稲坂歯車製作所，株式会社 SRI システムズ，カツヤマキカイ株式会社，共栄建設株式会社，クボタ機械設計株式会社，株式会社グリーンベル，神戸板金工業株式会社，株式会社光和設計，寿ダイカスト工業株式会社，小松開発工業株式会社，三祐木材株式会社，株式会社シーディア，シスメックスエンジニアリング株式会社，セントラルエンジニアリング株式会社，SOLIZE Engineering 株式会社，株式会社ダイキンアプライドシステムズ，株式会社テラモト，株式会社トップエンジニアリング，日工株式会社，株式会社日本技術センター，日本電産リード株式会社，パーソルクロステクノロジー株式会社，橋工芸株式会社，株式会社ハヤブサ，株式会社ビーネックステクノロジーズ，株式会社日立建機ティエラ，福農産業株式会社，株式会社福村鉄工所，ブライザ株式会社，株式会社マイスターエンジニアリング，株式会社前田精密製作所，松本鋼機株式会社，丸昭機械株式会社，株式会社三上工作所，株式会社メイテックフィルダーズ，株式会社ヤスナ設計工房，株式会社ユーエイ，株式会社夢テクノロジー，株式会社ワールドインテック 他多数

## グラフィックス分野（グラフィックデザイン学科，総合研究科（CG コース））

⇒ グラフィックデザイナー，Web デザイナー，DTP デザイナー，DTP オペレーター 等を目指す分野

株式会社アイデム，株式会社 AIDOMA，株式会社アストラカン大阪，株式会社アルファミクス，株式会社一如社，株式会社エーステクノロジー，株式会社 F・O・インターナショナル，株式会社オンデーズ，株式会社加美乃素本舗，株式会社 kt-product，株式会社神戸物産，GMO インターネット株式会社，株式会社ジーピー，株式会社 GPRO，シマダクリエイティブ株式会社，株式会社シンエイ，株式会社スイム，株式会社スタッフサービス，株式会社スパイラルグラフィック，株式会社スピッカート，株式会社大新社，株式会社宝塚デザイン，株式会社タフリーインターナショナル，w2 ソリューション株式会社，株式会社 T3 デザイン，株式会社テーケーワークス，株式会社テナシティ，株式会社電通オンデマンドグラフィック，株式会社電通プロモーションエージェンシー，株式会社トーホーウイング，株式会社トライス，株式会社トランスワード，株式会社ドリームキャリア，株式会社バックストリート，服部プロセス株式会社，ハリマニックス株式会社，有限会社ひよこカンパニー，株式会社ファインシステム，株式会社ファインピクサー，フェンリル株式会社，株式会社富士スタヂオ，株式会社ブランジスタ，ブランデックス株式会社，株式会社プランユーカー，株式会社ベイエリア，ポリゴンマジック株式会社，株式会社毎日映画社，株式会社ミツエーリンクス，株式会社メンバーズ，ヤング開発株式会社，株式会社ラーニングエージェンシー，株式会社 Lin 他多数

## グラフィックス分野（3DCG アニメーション学科，総合研究科（CG コース））

⇒ モーションデザイナー，3DCG モデラー，エフェクトデザイナー，コンポジットター 等を目指す分野

株式会社アイロリ・エンタテインメント，株式会社アグニ・フレア，株式会社アニマ，株式会社アンサー・スタジオ，株式会社イメージ・ロジック，株式会社インテリジェントシステムズ，exsa 株式会社，株式会社 ECHOES，株式会社オー・エル・エム・デジタル，株式会社カプコン，株式会社ギャラクシーグラフィックス，株式会社キャラバンズ，株式会社グラフィニカ，株式会社グランゼーラ，株式会社クリープ，株式会社ケイカ，株式会社 CygamesPictures，株式会社サイバーコネクト

ツー, 株式会社サブリメーション, 株式会社サムライピクチャーズ, 株式会社サンジゲン, 株式会社サンライズ, 株式会社ジーン, 株式会社白組, 株式会社 THINKR, 株式会社 StudioGOONEYS, Studio51 株式会社, 株式会社スタジオディーン, 株式会社スパイス, 株式会社 SOLA DIGITAL ARTS, 株式会社タムソフト, 株式会社ディー・オー, 株式会社 directrain, 株式会社トイテック, 東映アニメーション株式会社, 株式会社トゥエンティイレブン, 株式会社冬寂, 株式会社 NAC, 株式会社 Boundary, 株式会社ピコナ, 株式会社 Felix Film, 株式会社プロジェクトスタジオ Q, 株式会社 VERRY, 株式会社 MAPPA, 有限会社マリンポスト, 株式会社モックス 他多数

グラフィックス分野 (デジタルアニメ学科, 総合研究科 (CG コース))

⇒ アニメーター, デジタルペイント, 背景, 撮影, 仕上げ, 制作進行 等を目指す分野

株式会社 AXsiZ, 株式会社ウィットスタジオ, 株式会社エイトビット, 株式会社オー・エル・エム, 株式会社ガイナ, 株式会社グラフィニカ, 株式会社クリエイターズインパクト, 株式会社神戸デザインクリエイティブ, 株式会社 CygamesPictures, 株式会社サンジゲン, 株式会社 J.C. STAFF, 株式会社シグナル・エムディ, 株式会社シャフト, 株式会社寿門堂, シンエイ動画株式会社, 株式会社スタジオヴォルン, 株式会社スタジオ KAI, 株式会社スタジオサインポスト, 株式会社スタジオディーン, 株式会社スノードロップ, 株式会社スタジオ雲雀, 株式会社ディオメディア, 株式会社手塚プロダクション, 合同会社バイブリーアニメーションスタジオ, 株式会社パインジャム, 株式会社ぴえろ, 有限会社ブレインズ・ベース, 株式会社プロダクション・アイジー, 株式会社 WHITE FOX, 株式会社ボンズ, 株式会社マカリア, 株式会社 MAPPA, 株式会社ミルパンセ, ユーフォーテーブル有限会社, 株式会社ゆめ太カンパニー, 株式会社ライデンフィルム, 株式会社 LEVELS 他多数

サウンド分野 (サウンドクリエイト学科)

⇒ サウンドデザイナー, 音響効果, レコーディングエンジニア, 映像編集 等を目指す分野

株式会社アイネックス, 株式会社 AVII IMAGE WORKS, 株式会社ウッディランド, 有限会社オアシス, 株式会社カプコン, 株式会社ギザ, 神戸新開地・喜楽館, 株式会社コムエンス, 株式会社サイバーコネクトツー, 株式会社サウンド・シティ, 株式会社サジットメディア, 株式会社 ZARIGANI.REC, 株式会社ジーベック, 株式会社 Studio Nest, 株式会社ダックスプロダクション, 株式会社チキンジョージ, 株式会社 Next Langit, 有限会社ビートコネクション, 株式会社ビデオワーク, 有限会社プレストーン, 株式会社ユークリッド・エージェンシー, 株式会社 LUGZ ENTERTAINMENT, 株式会社リスビー 他多数

サウンド分野 (サウンドテクニク学科)

⇒ 音響, 照明, 映像制作, カメラマン, イベント制作 等を目指す分野

株式会社アド広研, 株式会社イースト・ファクトリー, ヴェルト株式会社, 株式会社 ADC, 株式会社 SCI, 有限会社オアシス, 有限会社オフィス環, 株式会社オリーブ・アート, 株式会社キールスタッフニング, 株式会社 Carry's Own Land, 株式会社 Quattro, グローバルプランニング株式会社, 株式会社黒澤フィルムスタジオ, 株式会社元気な事務所, 公益財団法人神戸市民文化振興財団, 株式会社コールツプロダクション, 株式会社山陰ビデオシステム, 株式会社サンテクニカル, 株式会社三和映材社 (三和レコーディングスタジオ), 株式会社ジーベック, 株式会社ジェイ・ブイ・エス, ジャトー株式会社, スタジオ CODEC, セカンドステージ株式会社, 株式会社総合舞台, 株式会社放送技術社, 株式会社ソーゴ大阪, 株式会社宝塚舞台, 株式会社チキンジョージ, 株式会社テレビせとうちクリエイト, 株式会社トゥ・ミックス, 株式会社 TryHard Japan, 有限会社トラッド, ナックルポート株式会社, 株式会社パインフィールズ, 株式会社 bug, 株式会社バナナホール, 有限会社はれおとこ, BAN-BAN ネットワークス株式会社, 株式会社ピーエーシーウエスト, 株式会社ビーム, 株式会社ファンテックス, 株式会社富士巧芸社, 株式会社フラッシュバック, 有限会社プレイン, 株式会社放送映画製作所, 株式会社放送技術社, 株式会社 MARRY MARBLE, 株式会社村上音楽事務所, 株式会社ラップ, 株式会社ワイドウィンドウズ 他多数

サウンド分野 (声優タレント学科)

⇒ 声優タレント学科は卒業後, 声優タレントプロダクション, および養成所への所属をめざします。

プロダクション・養成所のガイダンス・オーディション合格実績

株式会社 EARLY WING (声優・ナレータースクール WAHO 学院), 株式会社 IAM (声優事務所・声優プ



ロダクション IAM AGENCY), 株式会社アクセルワン (声優・タレント養成所 アクセルゼロ), 株式会社アニモプロデュース (俳優養成スクール Animo Actors Source), 株式会社 expg (エンターテインースクール EXPG STUDIO), 株式会社インクストゥエンター (声優スクール エムアンドアイラボラトリー), 株式会社 AIR AGENCY (声優養成所), 株式会社 Ncreation (声優・俳優プロダクション NcreationN), 株式会社エムシー企画 (タレント養成所 SAT), 株式会社キャラ (声優養成所 ニューウィングス), 株式会社ケンユウオフィス (声優養成所 talk back), 株式会社サンタプラネット (声優事務所 ワイスプロダクション), 株式会社 JTB Next Creation (声優養成所), 有限会社スターダス・21 (俳優・声優養成所 スターダス・21 Neu), 株式会社日本ナレーション演技研究所 (声優・ナレータースクール), ネクシード株式会社 (声優養成所 アンド), ネクシード株式会社 (声優養成所 K. N. P. S, BRAINS), 株式会社 Honey Rush (声優養成所), 有限会社ビー・グラッド (ナレーター養成所), 株式会社ボイスアクターズスタイル (声優スクール VOICE ACTORS SCHOOL), 株式会社宝映テレビプロダクション, 株式会社マウスプロモーション (声優養成所), 株式会社ゆーりんプロ (ゆーりん声優・ナレーター養成所 よこざわけい子声優・ナレータースクール), 株式会社レイズイン (声優スクール 声遊塾) 他多数

国際コミュニケーション分野 (国際コミュニケーション学科)

⇒ 通訳・翻訳, 事務, 営業, 販売 等を目指す分野

有限会社アイ・シーブイエス, 株式会社アジアンパワーゲート, オセロ・フィナンシャルサービス株式会社, 小野建株式会社, 一般財団法人休暇村協会, グリーンホースリムジン株式会社, 株式会社神戸石田屋, GOLD LAND 合同会社, 株式会社 G-7・オート・サービス, 鑫盛株式会社, 株式会社トリアゲイン, 日本パナユーズ株式会社, ハートンホテルサービス株式会社, 株式会社 Plan・Do・See, 有限会社ホテルニューオーツカ 他多数

## 進学

卒業生は、本校卒業後、他の大学や大学院の1年次に進学しています。

### 近年の主な大学進学実績（2020年3月卒～2024年3月卒）

芦屋大学 経営教育学科，京都工芸繊維大学 工芸科学部，神戸国際大学 経済学部，神戸流通科学大学 経済学部，神戸流通科学大学 商学部，神戸流通科学大学 人間社会学部，京都精華大学 デザイン学部，京都精華大学 ビジュアルデザイン学科，成安造形大学 イラストレーション領域，大阪芸術大学 通信教育学部 音楽学科，大手前大学 国際日本学部，日本経済大学 経済学部

### 近年の主な大学院進学実績（2020年3月卒～2024年3月卒）

神戸情報大学院大学 情報技術研究科

## 大学編入

専門学校（学校教育法第124条に定められた専修学校）が設置する学科（専門課程）の卒業生には、専門士の称号が付与され、他大学の2年次あるいは3年次に編入することが認められています。本校2年制修了により4年制大学への編入が可能です。この場合、4年制大学3年次への編入試験を受験する必要があり、例年5～翌3月に各大学にて実施されています。なお、編入する大学によっては本校履修単位が認められないケースもあります。希望する者は早めに各種情報を確認しておいてください。

また、本校「ITエキスパート学科」（4年制）及び「ゲーム開発研究学科」（4年制）卒業生は、高度専門士の称号が付与され、大学卒業者と同等に大学院への受験資格が得られます。

編入相談の窓口    キャリアセンター    大学編入係

### 近年の主な大学編入実績（2020年3月卒～2024年3月卒）

会津大学 コンピュータ理工学部（3年次編入），大阪商業大学 総合経営学部（3年次編入），大阪成蹊大学 芸術学部（3年次編入），大阪電気通信大学 総合情報学部（3年次編入），大手前大学 現代社会学部（3年次編入）（2年次編入），追手門学院大学 経営学部（3年次編入），沖縄国際大学 産業情報学部（3年次編入），京都橘大学 現代ビジネス学部（3年次編入），京都美術工芸大学 工芸学部（3年次編入），近畿大学 法学部法律学科（3年次編入），群馬大学 理工学部（3年次編入），神戸学院大学 人文学部（2年次編入），神戸芸術工科大学 芸術工学部（3年次編入）（2年次編入），神戸国際大学 経済学部（3年次編入），サイバー大学 IT総合学部（3年次編入），島根大学 総合理工学部（3年次編入），東海大学 情報通信学部（3年次編入），放送大学 教養学部（3年次編入），桃山学院大学 経営学部（3年次編入），美作大学 生活科学部（2年次編入），流通科学大学 商学部（3年次編入）

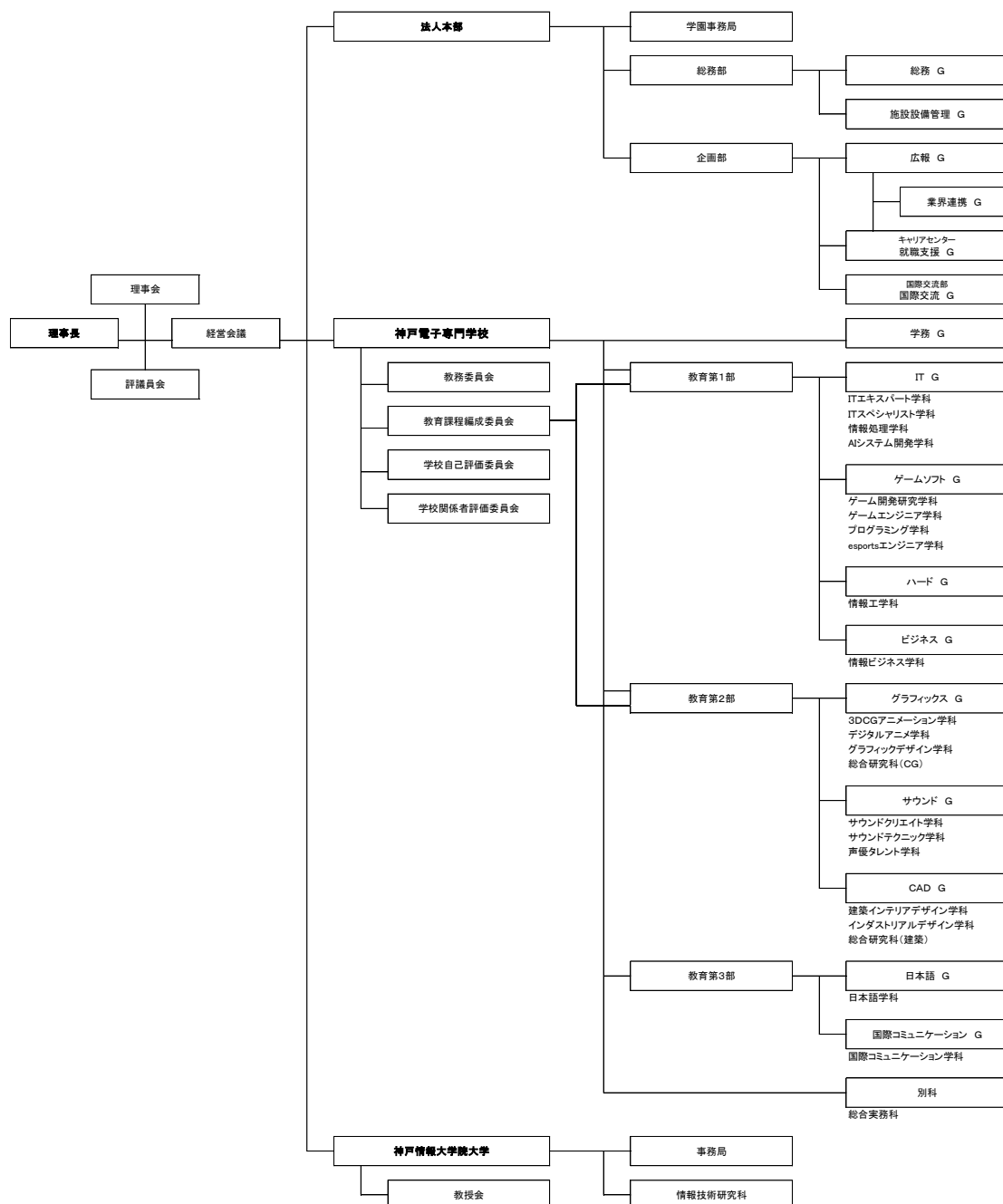
### 3. 教職員

教職員数（2024年5月1日現在）

	専任	兼任	合計	備考
教員	80	73	153	大学院を除く
職員	54	14	68	大学院を除く
合計	134	87	221	大学院を除く

教職員の組織（2024年度）

学校法人 コンピュータ総合学園 組織構成図



---

## 4. キャリア教育・実践的職業教育

---

### キャリア教育への取組状況（2021年度～2023年度）

教育理念に基づくビジョン達成のため、実行施策として3ヵ年の中期事業計画を立案し、課題解決へ向けた安定基盤を再構築しました。

#### ○2021年（令和3年度）の取組み

##### (1) コロナ禍での求人確認および依頼対応。

業界・業種によっては求人が激減。早い段階での求人確認および依頼を行いました。一部の学科の求人状況は厳しいこともあり、他業種や他職種での就職支援にも努力しました。

##### (2) オンライン対応の強化

オンライン授業で学生の登校日数が激減し、それに伴い対面で支援できる機会も大きく減少しました。オンライン対応だけでなく、定期的に電話やメールでも学生支援に努めました。

#### ○2022年（令和4年度）の取組み

##### (1) コロナ禍での就職支援

学科によってはオンライン授業の割合が多く、対面で学生支援できる機会が限られていたこともあり、継続してオンライン、電話、メールでの学生支援対応も心掛けました。自宅時間が多くなったことが影響し、対面でのコミュニケーションにストレスを感じる学生も目に付きました。学生毎に過度な負担とならない様にも支援に努めました。

##### (2) 活動機会の提供

対面形式・オンライン形式だけでなく、時にはハイブリッド形式も交えた本校生限定の個別企業説明会を数多く実施しました。学生が希望するスタイルで活動できる機会が提供できました。

#### ○2023年（令和5年度）の取組み

##### (1) 5月、コロナが感染症法上5類へ移行

5類移行後、登校スタイルに戻ったことで学生支援やフォローがタイムリーにできる様になりました。特に就職への意識があまり高くない学生に対しては、早期から支援・フォローを行うことができたことが早期内定へと繋がったと言えます。また、学内での説明会は対面形式の割合を多くし、学生が積極的に活動できる環境を準備しました。

##### (2) 2025年採用より、これまでグレーだったインターンシップ評価が選考資料に利用できることになったことを受け、インターンシップの重要性をこれまで以上に伝えてインターンシップ参加を促しました。参加した学生は早期選考、早期内定に繋がりました。

##### (3) 各種証明書のキャリアセンター発行開始

企業受験の際に必要な証明書類（卒業見込証明書、成績証明書、健康診断証明書）をキャリアセンター発行へ変更しました。Web申請、当日受け取り可能な学生便利なサービスへと衣替えさせると共に、サブスク対応（キャリア支援費で期首に徴収済み）で書類発行時の費用を不要にしました。このため、お金がないから活動しないとといったネガティブな学生がかなり少なくなりました。また、書類の引き取り時はキャリアセンターへ来室するので、就職相談の割合が多くなり、支援・フォロー対応に繋がっています。

#### ○今後の課題

##### (1) 就職活動の早期化

2026年就職予定者からは、IT・ソフトウェア系企業は通年採用（政府ルールの定め適用なし）がスタートとなります。より一層の早期化が見込まれるので、早期から就職意識を醸成させ、機会提供と支援をしていく予定です。

## (2) 学生能力別就職支援の継続

ミスマッチを防ぐことはもちろんのこと、学生層毎に応じた極め細やかな支援を継続します。既に上位層学生に関しては大手・優良企業への誘導とフォロー、中位・下位層学生は本人が専門職以外の就職を希望しない限り、専門職就職できる様にフォローしています。

## (3) 就職成果の安定化

数年は売り手市場が続くと見込まれます。この間に神戸電子の勝ちパターンを確立し、今後、不況になったとしても安定した就職実績がアピールできる様に準備したいと考えています。

## 実習・実技等への取組状況

本校の専門課程 17 学科は、文部科学大臣より「職業実践専門課程」として認定を受けています。産業界等の人材育成ニーズに対応する職業実践的かつ専門的な能力を育成するため、各学科の教育課程は企業等と連携した教育課程編成委員会によって設計され、企業等と連携した実習・演習が組み込まれています。これは企業等と連携して教育課程や実習・演習の指導方法、職業実践的能力修得に関する評価方法を検討し、企業等から派遣された講師または本校教員による実習・演習を行って評価を行うものです。連携科目内容や連携先企業、実施方法等は各学科により異なります。詳細は各学科の公開情報（職業実践専門課程の基本情報（別紙様式 4））を参照してください。

### ※職業実践専門課程について

専修学校の専門課程であって、職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成することを目的として専攻分野における実務に関する知識、技術及び技能について組織的な教育を行うものを、「職業実践専門課程」として文部科学大臣が認定して奨励することにより、専修学校の専門課程における職業教育の水準の維持向上を図ることを目的とするものです。（文部科学省 HP より引用）

詳細は以下を参照してください。

[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shougai/senshuu/1339270.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/shougai/senshuu/1339270.htm)

## 就職支援等への取組状況

### ○就職支援

キャリアセンターはクラス担任と連携し、学生の希望就職先へ就職が決定するための支援に努めています。卒業前年度の秋口より就職活動準備として、意識付け、自己分析・自己 PR セミナー（担任）、履歴書対策（担任）、職務適性試験（業者）、模擬面接を実施し、春休み期間にはグループディスカッション対策にも取り組んでいます。活動が開始されてからは、定期的な個別面談で活動状況の確認・アドバイス・求人紹介を実施しており、学生一人ひとりに応じた極め細やかな対応を心掛けています。求人票の公開は学校就活サイトで公開しており、インターネットに接続できる環境があれば自宅でも手許のスマートフォンでも閲覧できる様になっております。

### ○就職以外の進路支援

毎年、大学等への進学・編入を希望する学生がいます。なかには他分野の別の専門学校を希望するケースも見られます。また、年によっては公務員試験を希望する学生が出てくるケースもあります。就職以外の進路を希望する学生に関しても情報提供や試験に関するアドバイスをしています。

### ○インターンシップ・職業体験の推奨

近年、卒業前年度のインターンシップ参加が極めて重要です。就職活動の成否を左右するといっても過言ではありません。就労体験が主となる長期型に加え、1day・職業体験・オープンカンパニー等

の短期型も多く実施されています。インターンシップ評価は選考資料に直結し、気に入ってもらえると早期選考・早期内定に繋がります。ミスマッチをなくすためにも参加は重要です。

#### ○学内企業説明会（個別）の推奨

神戸電子生を採用したいという企業の本校生限定の企業説明会です。卒業生が活躍していることもあり、筆記試験の可否に関係なく面接の機会を設けてくれる企業もあります。有利に選考してもらえる機会ということで積極的な参加を推奨しています。

#### ○就職情報を提供する Web システム「Career Map」

- ・ 学生や保護者：学校求人，インターンシップ情報の閲覧。
- ・ 求人企業向け：求人票入力フォーム，offer 機能（希望学生に限る）。

#### ○Web ポータル

- ・ 就職活動管理：進路希望登録，就職活動届（学生個人スケジュール）入力。  
企業への応募や説明会エントリーに加え，学内で実施される企業説明会の予約エントリーも可能となっております。

#### ○留学生の就職支援の取り組み強化

入国管理局への在留資格変更申請の手続き等についてキャリアセンターと国際交流グループが連携し，外国人採用を希望する求人企業へアドバイスや事務手続きの支援も行っています。間接的に留学生の就職活動をサポートしています。

#### ○就職支援行事

下記は，2025 年 3 月卒業予定の学生を対象として設定・実施した学校行事です。すべての就職支援行事は学科を問わず，就職希望の学生全員を対象として設定・実施しています。

行 事 名：リクルートスーツ販売

実施内容：業務提携により本校学生向けに特価でリクルートスーツ販売を実施。ネクタイ・シャツ・革靴などの販売もある他，身嗜みの啓発テキストも進呈。

備 考：担当業者 青山商事株式会社

※本校生限定のチラシを準備して頂き，自宅最寄り店舗で購入可能。

行 事 名：メイクアップセミナー（女子のみ）

実 施 日：2023 年 7 月 6 日（木）

実施内容：就職活動で好印象を与えるメイク技術を，実習を通して体験します。

備 考：担当業者 花王株式会社

行 事 名：履歴書貼付用証明写真撮影会

実 施 日：2023 年 7 月 12 日（水），13 日（木），14 日（金） 未撮影者再撮影：2023 年 8 月 22 日（火）

実施内容：応募書類で好印象を与える証明写真の撮影。

備 考：担当業者 株式会社アルバ

行 事 名：職務適性模擬試験

実 施 日：希望学生のみ個別対応

実施内容：職務適性は性格検査も兼ねており，自己分析の資料として活用しています。

備 考：担当業者 株式会社ディスコ

行事名：保護者対象就職説明会  
実施日：2023年9月2日（土）  
実施内容：2025年3月卒業見込者の保護者を対象に就職状況を説明  
備考：キャリアセンター担当

行事名：Uターン説明会  
実施日：2023年11月10日（金）、15日（水）  
実施内容：出身学生の多い6県のUターン事情および企業紹介  
備考：担当業者 各県担当者（鳥取、島根、徳島、香川、愛媛、沖縄）  
※県毎に日程を設定して実施。

行事名：健康診断  
実施日：2023年12月6日（水）～12月7日（木）  
実施内容：応募企業に提出が必要となる健康診断証明書発行のための健康診断。  
備考：担当業者 公益財団法人兵庫県予防医学協会

その他、障害者雇用・留学生雇用などの情報収集にも努め、キャリアセンターより求職者へ情報提供しています。

また、これら学科共通の就職支援行事に加え、技術修得要素と就職支援的要素を兼ねた産学協同プロジェクトや、筆記試験対策に特化した支援プログラムなど、各学科では学科の特性に合わせた就職支援の取り組みを展開しています。詳細については、学校 Web サイトや入学案内、各学科の公開情報などを参照してください。

#### ○キャリアセンターの施設設備

就職関連図書（約1,500冊以上）の自由閲覧コーナーなどを常設しております。図書は、本校設置20学科の業界職種の研究を目的とした専門書や就職試験対策書籍など多種多様です。これらの図書はキャリアセンターが整備したものに加え、各専攻分野の技術教育の視点から教職員が整備したもの、就職先企業など連携先から寄贈されたものなどによる蔵書です。

学生専用コピープリンターも常設されています。学生は主に求人票や企業提出用エントリーシートのプリントアウトなどに利用しています。コピー料金は利用者負担ですが、低価格でカラー印刷も可能となっております。学生には好評です。

#### ○外国人留学生キャリア形成促進プログラム（令和5年6月から開始）

本校の設置13学科は、文部科学大臣より「外国人留学生キャリア形成促進プログラム」として認定を受けています。

この制度は、専修学校の専門課程の学科であって、質の高い教育を行うとともに、外国人留学生のキャリア形成促進を目的として日本社会の理解の促進に資する教育を行うものを文部科学大臣が認定して奨励することにより、外国人留学生のキャリア形成の機会の拡大を図ることを目的とするものです。

認定された学科を修了した留学生については、在留資格「技術・人文知識・国際業務」への変更時における、専攻科目と従事しようとする業務の関連性について柔軟に対応し、大学等卒業者と同等の取扱いとなります。また、認定された学科を修了し高度専門士の称号を付与された留学生は、大学卒業と同等レベルとして、特定活動46号の対象に加えられます。

この制度により、在留資格「技術・人文知識・国際業務」で活躍できる仕事の幅が拡大され、外国人留学生のキャリア形成を促進します。

詳細は以下を参照してください。

[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shougai/senshuu/1408442\\_00005.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/shougai/senshuu/1408442_00005.htm)



---

## 5. 様々な教育活動・教育環境

---

### 学校行事への取組状況

#### ○学園祭

毎年 10 月下旬～11 月上旬のうち 2 日間、学園挙げての一大イベントである学園祭が開催されます。2023 年度学園祭はコロナ禍の影響を受け昨年度に引き続き通常開催を見送り、10 月 20 日～10 月 31 日の 8 日間、放課後の時間帯を利用して代替イベント「KIC TRACKs」と題して軽音楽ライブ、カラオケ大会、ディベート大会、AI セミナー、サウンドライブ、esports 大会、フォトライブ、バウムクーヘン焼成機デモ、学生作品展示・販売など各種イベントを開催しました。

#### ○DigitalWorks(年度末成果発表会)及び KICC(合同成果発表会)

DigitalWorks とは、1 年間の学習成果を作品というカタチにして発表する年度末成果発表会です。毎年 1 月中旬から 2 月下旬にかけて学科・分野ごとに、ソニックホールをはじめとする学内会場や学外会場で開催されます。作品の出来は勿論のことプレゼンテーション技術も重視され、最終審査会である DigitalWorks には、予選に相当する合評会を勝ち抜いた優秀作品が勢ぞろいします。また、企業から第一線の技術者やクリエイターの方々をお招きしてプロの評価をいただくなど、学生にとっては緊張とともに実社会を意識する一大イベントになっています。開催の形態はコロナ禍を経て対面・オンライン・ハイブリッドなど多様化し、いずれも素晴らしい学習成果発表の場です。

合同成果発表会（KIC Conference : KICC）は、学科間の共創・コラボレーションや情報共有、保護者や就職先企業等への情報発信などを目的として実施しています。北野館エントランスに収録用の特設ステージを設営し、各分野学科の優秀者による発表を収録・編集の上、3 月 10 日(日)YouTubeLive によるオンライン配信を行いました。

#### ○各学科の行事

各学科では、新入生歓迎イベントや各種レクリエーション、業界関連施設等の見学会などのほか、修得した技術やスキルを生かした行事が年間を通じ多数開催されています。

コンテスト関係としては、自走式ロボットの制御用ソフトウェア設計技術を競う「ET ロボコン」、ドローンのプログラミングと操縦技術を競う「ドローンプログラミングトーナメント」、コンピュータエンターテインメント作品を競う「日本ゲーム大賞」や「福岡ゲームコンテスト」、起業するためのプロセスとそのビジネスアイデアを競う「ビジネスプロデュースコンペ」、技能習得中の若年者のものづくり技能を競う「若年者ものづくり競技大会」、同世代のアジアの学生たちと建築設計課題作品を競う、日本最大規模の建築系学生コンペ「建築新人戦」、全国の専門学校生が CG・アニメーションを使用した動画及び静止画作品を競う「全国専門学校 CG 作品コンテスト」などへの参戦があります。

イベント関係としては、世界中からゲーム業界関係者が多数参加する「東京ゲームショウ」への学校ブース出展、自治体関連イベントや、「COMING KOBE」、「生田神社夏祭り」への音響スタッフ参加などです。その他多数ありますが、いずれも単なる参加ではなく学習成果を発揮する場となっています。

#### 課外活動(部活動, サークル活動, ボランティア活動等)

授業外の課外活動としてクラブ活動や同好会活動を推奨しています。

体育系の拳法部、文化系の女子部、プロコン部、軽音楽同好会、写真同好会、esports 同好会の 6 部があり、これらについては学校および後援会が活動を支援しています。



---

## 6. 学生の生活支援

---

### 学生支援への取組状況

#### ○クラス担任制

学生が着実に成長を果たすためには、学生たちの日々の変化や成長を把握しておくことが必要です。本校では各クラスに担当教員を置くクラス担任制を採用。各分野の専門講師と連携をとり、学生一人ひとりの性格や気質、個性や目標、習熟度を把握。学習面からメンタル面のケアまで手厚いサポートを行います。

#### ○進路支援

就職を希望する学生に対しては、各クラス担任がキャリアセンターと連携し、個々の学生の希望に応じ計画的な就職指導を行っています。また、大学編入や大学院進学を希望する学生についても同様に、クラス担任と編入試験担当が連携して支援しています。

#### ○メンタルケア

近年精神面で問題や悩みを抱える学生が増加しています。本校ではクラス担任以外にも、学習面や学生生活面も含めていつでも気軽に相談が出来るよう、学生相談室を設置して専門のカウンセラーが対応を行っています。

#### ○生活支援（学生寮）

地方出身者のために、直営の学生寮 10 棟と指定寮 10 棟をキャンパスの近くに設けています。また、これら以外にも地域の不動産業者と連携して学生向けマンションを多数用意しており、希望条件に応じた物件探しをサポートしています。

#### ○保護者との連携

学生の保護者に対しては、学生の状況に応じクラス担任から電話やメール、家庭訪問等により連絡や相談等を行い、学生・担任・保護者の三者が連携して学生指導に当たっています。また、出席状況や成績に問題のある学生については必要に応じ文書通知や面談を行っています。前期末試験後の中間期には、学生生活や成績状況、就職等の進路について保護者懇談会を開催し各種の相談を行っています。さらには就職活動前には保護者向け就職説明会も開催し、学生・クラス担任・保護者が連携して学生の成長を見守る体制をとっています。

また、在学生の保護者の組織として後援会があります。これは学校と保護者で協力して学生の福利厚生面の支援を行うことを目的としており、役員は会長含め総数 16 名で組織されています。年に数回の会議を開催して諸課題について協議する一方、学園祭等学内イベントへの出店や運営経費補助、新入生歓迎イベントへの経費補助、東京ゲームショウその他の出展補助、その他分野・学科イベントの補助、健康診断や就職支援など各種の学生支援活動を行っています。

## 7. 学生納付金・修学支援

### 学生納付金の取り扱い（金額、納入時期等）

○各学科の初年度学生納付金額（2024年度入学生）

本校が設置する各学科の初年度における学生納付金（学費）は以下のとおりです。

（単位：円）

学科名	入学金 (初年度のみ)	授業料		施設実習諸費 (年額)	初年度合計
		上段：前期	下段：後期		
IT エキスパート学科	200,000	360,000		400,000	1,320,000
		360,000			
IT スペシャリスト学科	200,000	360,000		400,000	1,320,000
		360,000			
情報処理科	200,000	360,000		400,000	1,320,000
		360,000			
AI システム開発学科	200,000	360,000		400,000	1,320,000
		360,000			
情報工学科	200,000	340,000		400,000	1,280,000
		340,000			
情報ビジネス学科	200,000	340,000		400,000	1,280,000
		340,000			
ゲーム開発研究学科	200,000	360,000		400,000	1,320,000
		360,000			
ゲームエンジニア学科	200,000	360,000		400,000	1,320,000
		360,000			
プログラミング学科	200,000	360,000		400,000	1,320,000
		360,000			
esports エンジニア学科	200,000	360,000		400,000	1,320,000
		360,000			
建築インテリアデザイン学科	200,000	340,000		400,000	1,280,000
		340,000			
インダストリアルデザイン学科	200,000	340,000		400,000	1,280,000
		340,000			
国際コミュニケーション学科	200,000	340,000		400,000	1,280,000
		340,000			
グラフィックデザイン学科	200,000	340,000		400,000	1,280,000
		340,000			
3DCG アニメーション学科	200,000	340,000		400,000	1,280,000
		340,000			
デジタルアニメ学科	200,000	340,000		400,000	1,280,000
		340,000			
サウンドクリエイト学科	200,000	340,000		490,000	1,370,000
		340,000			
サウンドテクニク学科	200,000	340,000		490,000	1,370,000
		340,000			
声優タレント学科	200,000	340,000		490,000	1,370,000
		340,000			
総合研究科（CG コース）	—	250,000		200,000	700,000
		250,000			
総合研究科（建築コース）	—	750,000		150,000	900,000

2・3・4年次の学生納付金額は、入学金を除く授業料と施設実習諸費の合計額です。

### ○納入時期について

入学者は、入学金+授業料(前期分)+施設実習諸費(年額)を入学手続き時(合格より約4週間以内)に納入、授業料(後期分)を入学後9月に納入となります。

進級者は、授業料(前期分)+施設実習諸費(年額)を進級時(3月)に納入、授業料(後期分)を進級後9月に納入となります。

ただし総合研究科(建築コース)については、入学手続き時に初年度納付金を一括納入となります。

### ○教科書・修学費その他の費用に関して

① 教科書代は書店から購入するテキスト代金です。学科・コースにより金額が異なりますが、最大40,000円程度です。(2025年3月下旬発送予定)

② 修学費(1年次:約30,000円~約140,000円, 2年次約20,000円~約110,000円, 3年次:約10,000円~約25,000円, 4年次約5,000~約25,000円, 学科・コースにより金額が異なります。)修学費とは、学生証、各学科学園オリジナルテキスト、キャリア支援費、学籍管理・システム利用手数料、アプリケーションなどです。

キャリア支援費は就職活動に必要な費用(健康診断費用、各種証明書発行費用、証明写真費用、履歴書用紙代など)です。

③ 国際コミュニケーション学科及び日本語学科を除く学科への入学者は、入学後、授業でノートPC又はタブレットを使用します。購入については、学校推奨機種を購入、もしくは必要スペック(学科により異なります)を満たすPC又はタブレットを各自で購入となります。(必要スペックを満たすPC又はタブレットを既に所有している場合は購入不要です。)

2025年4月入学者用の推奨機種及び必要スペックは未定です。(2025年2月中旬決定予定)

④ 後援会費(年額6,000円)が別途必要です。(後援会は保護者により運営される組織です)

⑤ 2年次への進級時に、卒業関係諸費(アルバム・記念品・同窓会入会費など)が必要です。

### ○各種制度

#### ・大学・短期大学併願制度

本校と大学または短期大学との併願を希望する者が、入試結果が判明するまで、入学金を含む学費等の延納措置を受けられる制度です。

#### ・家族卒業生による特別奨学金

両親のどちらか、または兄弟・姉妹が本校もしくは神戸情報大学院大学の在校生、あるいは卒業生の場合、神戸電子特別奨学金を支給(入学手続き時納入金より200,000円を減免)します。

#### ・KD 特待生認定試験による特別奨学金

人物・学業ともに優れ、入学後に勉学はもとより学校行事にも積極的に参加するなど、在校生の模範になり得ると認められた者に対し、神戸電子特別奨学金を支給します。

#### ・資格取得特待生による特別奨学金

該当する資格を取得(資格・検定試験などに合格)している者に対し、神戸電子特別奨学金を支給します。

### ○その他

本校を卒業した者が再入学する場合は、入学検定料免除・学費減免が受けられます。(入学種別は一般入学を選択してください。)

学費は授業への出欠の如何に関わらず、指定された期日までに納入してください。

2025年度入学生のうち、学費納入後2025年3月31日(月)までに入学辞退を申し出た者については、納入済みの入学手続き時納入金のうち入学金を除く授業料及び施設実習諸費、後援会費を返還します。

(総合研究科建築コースを除く)

## 活用できる経済的支援措置の内容等（奨学金、授業料減免等の案内等）

### ○高等教育の修学支援新制度（高等教育無償化）

本制度は、経済的な理由で進学が難しいという方が、国から支援を受けられる制度です。学ぶ意欲があり、世帯収入の要件に合う学生が対象となり、授業料や入学金の減免、返還が不要な給付型奨学金が利用可能となります。

この制度を利用するには、在学している高等学校を通じての手続き（予約採用）が必要です。

また、入学後申し込みが可能な在学採用も利用可能です。

詳しくは文部科学省・日本学生支援機構（JASSO）のホームページをご覧ください。

文部科学省 高等教育の修学支援新制度ホームページ

[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/koutou/hutankeigen/index.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/hutankeigen/index.htm)



日本学生支援機構 奨学金ホームページ

<https://www.jasso.go.jp/shogakukin/index.html>



日本学生支援機構 進学資金シミュレーター

<https://www.jasso.go.jp/shogakukin/oyakudachi/shogakukin-simulator.html>



### ○日本学生支援機構奨学金

本校に入学した者で、経済的理由により就学が困難な優れた者に対し、学費が貸与または給付される制度です。申し込みには条件があります。

【制度種別】給付奨学金：給付（入学後の在学採用，又は高校在学時の予約採用）

第一種奨学金：無利子貸与（入学後の在学採用，又は高校在学時の予約採用）

第二種奨学金：有利子貸与（入学後の在学採用，又は高校在学時の予約採用）

予約採用：日本学生支援機構の奨学金制度は、進学先校が決まっていなくても高校卒業年次に予約採用の申し込みが可能です。申し込みは現在在学している高等学校を通して行います。

在学採用：本校入学後4月頃、希望者に対して説明を行い申し込み書類を配布しますので、期日までに必要書類を本校窓口へ提出して申し込んでください。

【選考方法】日本学生支援機構において、提出書類を審査のうえ、選考されます。

【貸与額】「第一種奨学金」（無利子貸与）は、自宅通学の場合月額20,000円・30,000円・40,000円・53,000円より選択、自宅外通学の場合月額20,000円・30,000円・40,000円・50,000円・60,000円より選択でき、4月より貸与されます。

「第二種奨学金」（有利子貸与）は、月額20,000円～120,000円より1万円刻みで選択でき、4月～9月の間で希望する月から貸与を受けることができます。返済は均等年賦（月賦も可）で行われます。（URL：<http://www.jasso.go.jp>）

（上記貸与額は2024年4月入学者の実績）

※「機関保証制度」について

連帯保証人や保証人による人的保証に代えて、一定の保証料を保証機関に支払うことにより、

奨学金の貸与を受けることができる制度です。

※「入学時特別増額貸与奨学金（有利子貸与）」について

入学時特別増額貸与は、第1学年において入学年月を始期として奨学金を受ける者で、増額を希望する場合、10万円、20万円、30万円、40万円、50万円の5種類の中から選択貸与されます。ただし、申し込みは、奨学金申請時の家計基準における「認定所得金額」が0円以下となる世帯、または日本政策金融公庫の教育ローンの融資を受けることができなかった世帯に限られます。

※「予約採用制度」について

日本学生支援機構の奨学金制度には、専修学校専門課程・大学・短期大学に進学する場合、高校3年次に予約採用の申し込みができる「予約採用制度」があります。（申し込み時期等の詳細については、在籍している高等学校や日本学生支援機構の都道府県支部にお問い合わせください）予約採用候補者に合格した場合、本校入学時に所定の手続きを行うことにより、事前に申し込んだ「第一種奨学金」または「第二種奨学金」の貸与を受けることができます。

※「返還期限の猶予」について

高等学校等の出身学校において、日本学生支援機構の奨学金貸与を受けていた者は、本校入学時に「在学届」を提出することによって本校在学中は奨学金の返還を猶予されます。

○教育ローン＜入学前に利用が可能です＞

・国の教育ローン

対象は本校の入学者や在学者の保護者で、世帯年収による制限があります。子どもの人数に応じて幅広く対応できます。詳しくは最寄りの日本政策金融公庫にお問い合わせください。

日本政策金融公庫 <https://www.ifc.go.jp/>

・労働金庫（ろうきん）の入学時必要資金融資

対象は日本学生支援機構の「入学時特別増額貸与奨学金」の採用候補者となった者。入学時特別増額貸与奨学金は日本政策金融公庫の「国の教育ローン」を申込み、低所得等を理由に利用できなかった世帯の生徒に貸与されます。詳しくは全国労働金庫協会にお問い合わせください。

一般社団法人全国労働金庫協会 <https://www.all.rokin.or.jp>

・生活福祉資金貸付制度【教育支援資金】（都道府県福祉協議会）

対象は必要な資金の融通を他から受けることが困難な低所得世帯（市町村民税非課税程度）です。詳しくはお住まいの地域の市区町村社会福祉協議会、または都道府県社会福祉協議会にお問い合わせください。

都道府県社会福祉協議会 <https://www.shakyo.or.jp/network/kenshakyo/index.html>

・銀行ローン

詳細は各銀行窓口にご相談ください。

・提携ローン

本校と提携している、教育ローン提携会社を紹介しています。詳細は事務局でご案内していますのでお問い合わせください。

---

## 8. 学校の財務

---

### 財務情報

貸借対照表 ([https://www.kobedenshi.ac.jp/info/features/pdf/public\\_info\\_balance\\_sheet.pdf](https://www.kobedenshi.ac.jp/info/features/pdf/public_info_balance_sheet.pdf))

収支計算書 ([https://www.kobedenshi.ac.jp/info/features/pdf/public\\_info\\_cash\\_balance.pdf](https://www.kobedenshi.ac.jp/info/features/pdf/public_info_cash_balance.pdf))

---

## 9. 学校評価

---

### 学校自己評価・学校関係者評価の結果

学校自己評価報告書 ([https://www.kobedenshi.ac.jp/info/features/pdf/public\\_info\\_report1.pdf](https://www.kobedenshi.ac.jp/info/features/pdf/public_info_report1.pdf))

学校関係者評価報告書 ([https://www.kobedenshi.ac.jp/info/features/pdf/public\\_info\\_report2.pdf](https://www.kobedenshi.ac.jp/info/features/pdf/public_info_report2.pdf))

## 10. 国際連携の状況

### 留学生の受け入れ・派遣状況

本校は、専門 20 学科に加え、海外から優秀な留学生を迎えるために日本語学科を設置しています。日本語学科は、海外から直接本校に入学し、専門技術・知識を学ぶ学科或いは他の高等教育機関で授業を受けることができる日本語能力及び日本の慣習を身につけることを目的とした学科です。

2024 年 5 月現在、神戸電子専門学校各学科には、20 の国や地域からの学生が、専門知識・技術を学ぶために在籍しています。日本語学科を含め学校全体では 260 名の留学生が在籍しています。

2024 年 5 月 1 日現在

国番号	国籍	日本語学科	専門課程	合計	国別比率
95	ミャンマー	34	37	71	27.31%
86	中国	17	30	47	18.46%
977	ネパール	24	11	35	13.46%
886	台湾	10	11	21	8.08%
84	ベトナム	4	16	20	7.69%
880	バングラデシュ	10	6	16	6.15%
7	ロシア	11	3	14	5.38%
852	中国香港	2	10	12	4.62%
82	韓国	0	6	6	2.31%
66	タイ	0	5	5	1.92%
62	インドネシア	0	2	2	0.77%
243	コンゴ民主共和国	2	0	2	0.77%
1	アメリカ	0	1	1	0.38%
34	スペイン	0	1	1	0.38%
49	ドイツ	0	1	1	0.38%
91	インド	0	1	1	0.38%
351	ポルトガル	0	1	1	0.38%
375	ベラルーシ	0	1	1	0.38%
964	イラク共和国	0	1	1	0.38%
976	モンゴル	0	1	1	0.38%
	総合計	114	145	259	100.00%

## 外国の学校等との交流状況

近年の主な国際交流行事としては以下のとおりです。

- ・2014年1月 韓国：仁徳大学 代表団来校  
⇒本校インダストリアルデザイン学科と交流協定
- ・2014年2月 韓国：仁川電子マイスター高校の生徒30名が来校。  
⇒施設見学対応。
- ・2014年3月 中国：武漢湖北大学及び北京市内においてアニメーションセミナーを実施。  
⇒本校国際交流部とスタジオピエロ浅賀央起氏によるセミナー
- ・2014年7月 台湾：正修科技大学の学生6名が来校。  
⇒日本語及びゲームソフトプログラミングの学習。
  
- ・2015年4月 台湾：台中威格高級中学生徒38名来校  
⇒施設見学対応、及び本校専門課程学生たちとの交流（留学生たちが通訳として活躍）
- ・2015年4月 中国：山東経貿職業学校生徒15名来校  
⇒施設見学対応
- ・2015年7月 台湾：正修科技大学の学生が来校。  
⇒日本語及びゲームソフトプログラミングの学習。
- ・2015年12月 中国：上海新虹橋高等学校校長ご一行4名ご来校  
⇒神戸電子専門学校及び神戸情報大学院大学を見学。
  
- ・2016年1月 中国：山東経貿職業学院の学院長ご一行5名来校  
⇒神戸電子専門学校及び神戸情報大学院大学見学。
- ・2016年6月 中国：上海新虹橋高等学校と提携関係を結ぶ  
⇒中国上海新虹橋高等学校にて提携式を行う。
- ・2016年6月 中国：福建省福州金橋学校と提携関係を結ぶ  
⇒中国福建省福州金橋学校にて提携式を行う。
- ・2016年6月 中国：福建省中華職業学院と提携関係を結ぶ  
⇒中国福建省福州中華職業学院にて提携式を行う。
  
- ・2017年6月 韓国：泉川高等学校、校長、教務主任、保護者会長等4名が来校。  
⇒神戸電子専門学校及び神戸情報大学院大学見学。
- ・2017年8月 韓国：日本語教師会会長ほか生徒が来校。
- ・2017年11月 中国：河北外国語学院 日本語学院 院長来校  
⇒神戸電子専門学校及び神戸情報大学院大学見学
- ・2017年12月 中国：青島電子学校来校  
⇒神戸電子専門学校及び神戸情報大学院大学見学
  
- ・2018年4月 中国：山東省濰坊市奎文区人民政府副区長及び教育局局長など10名来校  
(青島行知世界文化交流服务有限公司職員同行)  
⇒神戸電子専門学校及び神戸情報大学院大学見学
- ・2018年7月 中国：河北外国語学院訪問  
⇒福岡校長が河北外国語学院にて提携式に参加し、提携を行う。
- ・2018年7月 中国：安徽中醫薬大学 医薬信息工程学院訪問  
⇒福岡校長が安徽中醫薬大学 医薬信息工程学院にて交流を行う。
- ・2018年11月 中国：武昌職業学院、武漢城市職業学院、閩江師範高等専科学校、湖北金茂出国諮詢顧問管理有限公司訪問。



⇒福岡校長が上記学校及び会社を訪問し、交流を行う。

- ・2019年6月 中国：安徽中医薬大学党書記，安徽中医薬大学医薬信息工程学院院長等6名来校  
⇒神戸電子専門学校及び神戸情報大学院大学見学
- ・2019年7月 韓国：松山高校先生3名学生24名来校  
⇒神戸電子専門学校見学，提携を行う
- ・2019年9月 中国：武漢商学院，東西湖職業技術学院，武漢外語外事職業学院訪問  
⇒福岡校長が上記学校を訪問し交流を行う。
- ・2019年9月 中国：第1回H&H未来教育フォーラム(中国国際教育セミナー)へ参加  
⇒福岡校長が登壇し，神戸電子専門学校の教育理念など紹介
- ・2019年10月 中国：湖北商貿学院，海淀外国語学院，株式会社チームワールド，湖北金茂出国諮詢顧問管理有限公司15名来校  
⇒神戸電子専門学校及び神戸情報大学院大学見学
- ・2019年12月 中国：山東省日照職業技術学院院长，日照市政府外事事務所課長，北京三石科技有限公司社長等6名来校。  
⇒神戸電子専門学校及び神戸情報大学院大学見学
  
- ・2020年6月 中国：上海常青進修芸術学校と提携関係を結び，神戸電子専門学校への進学クラスを設置
  
- ・2021年5月 中国：福州軟件職業学院と提携を結ぶ
  
- ・2022年1月 科学技術振興機構のさくらサイエンスプログラムに採択され，「日本のアニメ制作について」中国の河北外国語学院と交流活動を行った。活動レポートは文部科学省の週刊誌文教ニュースにも掲載された
- ・2022年12月 COMPLEXE CONGO JAPON (コンゴ民主共和国の日本語学校) 代表来校  
⇒神戸電子専門学校及び神戸情報大学院大学見学
- ・2023年3月中国四川省国際科学技術合作協会 顧問来校  
⇒神戸電子専門学校及び神戸情報大学院大学見学，神戸情報大学院大学と科学技術振興機構が実施する，さくらサイエンスプログラムへの参加について意見交換
- ・2023年7月台湾正修科技大学国際事務局柯武徳副局長来校  
⇒神戸電子専門学校 e-sports 学科見学，カリキュラムや使用設備などについて意見交換
- ・2023年7月河北外国語学院孫建忠董事長御一行来校  
⇒福岡理事長，福岡校長，大学院内藤副学長と意見交換，校舎見学
- ・2023年7月上海常青日本国際高校隋君理事長御一行が来校  
⇒福岡理事長，福岡校長と意見交換，校舎見学
- ・2023年12月福岡校長上海常青日本国際高校へ表敬訪問  
⇒隋君理事長，陳斌校長らと意見交換
- ・2023年12月福岡校長上海工商外国語職業学院へ訪問  
⇒姚秀平校長らと両校の教員及び学生間の交流について意見交換
- ・2023年12月福岡校長河北外国語学院表敬訪問  
⇒孫建忠董事長，陳偉副校長らと意見交換，新校舎見学，先方のIT教育現状について紹介を受ける  
河北外国語学院付属高校との提携書調印式に参加

---

## 11. その他

---

### 学則

学則 ([http://www.kobedenshi.ac.jp/info/features/pdf/public\\_info\\_rules.pdf](http://www.kobedenshi.ac.jp/info/features/pdf/public_info_rules.pdf))

### 学校運営の状況に関するその他の情報

#### ○教育環境整備

南館講義室の机，椅子を換装し，座学環境を改善しました。

#### ○施設整備

学内校舎及び寄宿舍の整備として 2023 年度に以下の整備を実施しました。

- ・南館全館教室の空調設備を換装しました。
- ・北野館屋上ウッドデッキを換装しました。

### 同窓会

神戸電子専門学校創立 50 周年を迎え，2007 年に同窓会事務局が発足しました。2008 年に第 1 回同窓会（総会・懇親会）を開催し，以後 2 年に 1 度の開催を継続的に行っています。そこでは世代を跨いだ多くの同窓生が交流し，親交を深めています。



---

学校法人コンピュータ総合学園 神戸電子専門学校

〒650-0003 兵庫県神戸市中央区山本通1丁目6番35号

---