

職業実践専門課程の基本情報について

| 学校名                    | 設置認可年月日  | 校長名   | 所在地  |   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|------------------------|--|---|--|---|---------|------------|--------|---|------|------|-----------|---|---|---|-----------|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 太田情報商科専門学校             | 平成4年3月27日  | 田鶴 大輔   | 〒373-0812<br>群馬県太田市東長岡町1361<br>(電話) 0276-25-2424   |   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 設置者名                   | 設立認可年月日  | 代表者名  | 所在地  |   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 学校法人太田アカデミー            | 平成4年3月27日  | 理事長<br>田鶴 志郎  | 〒373-0812<br>群馬県太田市東長岡町1361<br>(電話) 0276-25-2424   |   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 分野                     | 認定課程名  | 認定学科名   | 専門士  | 高度専門士   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 工業                     | 工業専門課程   | ゲームクリエイタ学科<br>コース名:ゲームプログラム・ゲームプログラム3年制・ゲームプログラム4年制<br>ゲームプランナー・ゲームプランナー3年制・ゲームプランナー4年制<br>ゲームグラフィックス・ゲームグラフィックス3年制・ゲームグラフィックス4年制 | 平成10年文部科学省<br>告示第179号  | -   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 学科の目的                  | クリエイター業界で必要とされるグラフィック・コンテンツ開発技術、知識及びチーム制作の実践教育を通じて行動な技術力・柔軟な思考力・豊かな人間性を有し、創造力・リーダーシップ・問題解決力に優れたクリエイター業界及び社会が必要とするエンターテインメント性を有する人材を育成すること。   |   |  |   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 認定年月日                  | 平成 26年 3月31日   |   |  |   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 修業年限                   | 昼夜   | 全課程の修了に必要な<br>総授業時数又は総単位数   | 講義   | 演習  | 実習      | 実験<br>実技   |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3                      | 年  | 3,456時間   | 912時間  | 0時間   | 2,928時間 | 0時間<br>0時間 |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 生徒総定員                  | 生徒実員   | 留学生数(生徒実員の内)  | 専任教員数  | 兼任教員数   | 総教員数    |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 160人                   | 4人(113名)   | 0人  | 4人   | 3人  | 7人      |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 学期制度                   | ■前期:4月1日～9月30日<br>■後期:10月1日～3月31日  |   | 成績評価   | ■成績表: 有<br>■成績評価の基準・方法<br>習得状況及び出欠状況を加味し決定  |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 長期休み                   | ■学年始:4月1日～4月7日<br>■夏季:7月20日～8月25日<br>■冬季:12月14日～1月6日<br>■学年末:2月22日～3月31日   |   | 卒業・進級<br>条件  | 37単位以上の取得及び年間欠席10日以内<br>※24時間で1単位とする  |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 学修支援等                  | ■クラス担任制: 有<br>■個別相談・指導等の対応<br>クラス担任による個別相談・指導の対応<br>カウンセラーによる支援  |   | 課外活動   | ■課外活動の種類<br>(例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等<br>学生自治組織・ボランティア・学園祭実行委員会・球技大会<br>実行委員会・体育祭実行委員会<br>■サークル活動: 有   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 就職等の<br>状況※2           | ■主な就職先、業界等(平成28年度卒業生)<br>ゲーム業界、IT業界<br>■就職指導内容<br>作品制作・面接指導<br>学校内でのゲーム会社・ソフトウェア開発会社による求人説明会の実施、ゲーム業界主体の合同企業説明会への参加指<br>■卒業生数 : 1(37) 人<br>■就職希望者数 : 1(34) 人<br>■就職者数 : 1(34) 人<br>■就職率 : 100(100) %<br>■卒業者に占める就職者の割合 : 100(92) %<br>■その他 ※( )内はゲームクリエイタ学科全体数となります。<br>・進学者数: 0(1)人<br>(令和 5 年度卒業生に関する<br>令和6年5月1日 時点の情報) |   | 主な学修成果<br>(資格・検定等)<br>※3   | ■国家資格・検定/その他・民間検定等<br>(令和5年度卒業生に関する令和6年5月1日時点の情報)<br><table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ITパスポート試験</td> <td>③</td> <td>4</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>基本情報技術者試験</td> <td>③</td> <td>4</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table><br>※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。<br>①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの<br>②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの<br>③その他(民間検定等)<br>■受賞コンテスト |         |            | 資格・検定名 | 種 | 受験者数 | 合格者数 | ITパスポート試験 | ③ | 4 | 1 | 基本情報技術者試験 | ③ | 4 | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 資格・検定名                 | 種  | 受験者数  | 合格者数   |   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ITパスポート試験              | ③  | 4   | 1  |   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 基本情報技術者試験              | ③  | 4   | 1  |   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|                        |  |   |  |   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|                        |  |   |  |   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|                        |  |   |  |   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 中途退学<br>の現状            | ■中途退学者 2名 ■中退率 5.13% ※ゲームクリエイタ学科全体での退学率<br>令和4年4月1日時点において、在学者129名(令和4年4月1日入学者を含む)<br>令和5年3月31日時点において、在学者121名(平成29年3月31日卒業生を含む)<br>■中途退学の主な理由<br>(例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等<br>進路変更<br>■中退防止・中退者支援のための取組<br>(例)カウンセリング・再入学・転科の実施等<br>クラス担任による指導・カウンセラーによるカウンセリング・転科の実施等   |   |  |   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 経済的支援<br>制度            | ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有<br>※有の場合、制度内容を記入<br>■専門実践教育訓練給付: 非給付対象<br>※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載  |   | 奨学金制度<br>家賃支援システム※一部条件あり<br>授業料減免制度(特待入試区分Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ、特別特待生制度)<br>A特待: 入学金免除+授業料半額免除<br>B特待: 入学金免除<br>C特待: 入学金半額免除 |   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 第三者による<br>学校評価         | ■民間の評価機関等から第三者評価: 無<br>※有の場合、例えば以下について任意記載<br>(評価団体、受審年月、評価結果又は評価結果を掲載したホームページURL)   |   |  |   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 当該学科の<br>ホームページ<br>URL | <a href="http://www.ota.ac.jp/info/game-graphic.html">http://www.ota.ac.jp/info/game-graphic.html</a>  |   |  |   |         |            |        |   |      |      |           |   |   |   |           |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業生の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業生数のうち就職者総数の割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

1. 「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

1. 教育課程編成委員会の目的

クリエイター業界は急速に発展する業界であり、必要とされる知識技術も急速に変化している。このような変化の激しいクリエイター業界における人材の専門性に関する動向、新たに必要となる実務に関する開発技術などを十分に把握、分析した上で当該専門課程の教育を施すに最もふさわしい授業科目の開設または授業内容・方法の改善工夫等を行うために教育課程編成委員会を設ける。

2. 教育課程編成委員会の構成

編成委員会は学校長、教務責任者、及び当該学科の専攻分野に関する企業等(以下「企業等」という)から学校長が依頼する委員により構成される。委員の任期は、1年とする。ただし、委員に欠員が生じた場合には補欠委員を依頼し残りの前任者任期を依頼するものとする。次年度委員は本人意思を確認し再任することができる。

3. 教育課程編成委員会の運営方法

編成委員会の委員長には学校長が就任する。委員長は会務を統括し編成委員会を運営する。委員長に事故があるとき、又は、委員長が何等かの理由にて欠席したときは、あらかじめ委員長が指名する委員がその職務を代理する。編成委員会は必要に応じ委員以外の者に出席を求めることができる。

学校側委員は企業等委員に対し現行のカリキュラム・科目・授業方法を説明するなどして、十分な情報提供に努める。

編成委員会は全委員企業からも積極的に情報を収集し、さまざまな角度からの意見を踏まえて議論を行うものとする。

4. 教育課程編成委員会検討結果の活用

教育課程編成委員会の検討結果については、学内に於いて該当学科教員・講師により十分に検討し、有効な方策に関してはこれを採用し、速やかに授業科目の開設または授業内容・方法の改善を行い、教育内容の質の保証と向上に努めるものとする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程編成委員会は、学科が教育課程の編成を行う過程において、教育課程、授業内容及び問題点等をもとに、専門分野の動向及び要望等を教育課程に取り入れ実践的かつ専門的な知識・技能を持った人材を育成するため、実務における有益な人材育成に必要となる授業科目の新設及び改正、授業内容及びその方法等を検討し、学科に提案する。学科は、委員会の提案内容を受け、職業実践教育の視点から可能な限り委員会の提案を反映させつつ、新たな教育課程の編成に着手する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

| 名前     | 所属           | 任期                 | 種別 |
|--------|--------------|--------------------|----|
| 徳留 和人  | 株式会社スマイルブーム  | 令和6年4月1日～令和7年3月31日 | ③  |
| 福井 直志  | 株式会社ブービートラップ | 令和6年4月1日～令和7年3月31日 | ③  |
| 橋下 友茂  | Studio51株式会社 | 令和6年4月1日～令和7年3月31日 | ③  |
| 田鶴 大輔  | 太田情報商科専門学校   | 令和6年4月1日～令和7年3月31日 |    |
| 三ツ井 慎吾 | 太田情報商科専門学校   | 令和6年4月1日～令和7年3月31日 |    |
| 竹内 久修  | 太田情報商科専門学校   | 令和6年4月1日～令和7年3月31日 |    |
| 大橋 俊人  | 太田情報商科専門学校   | 令和6年4月1日～令和7年3月31日 |    |

※委員の種別の欄には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

教育課程編成委員会は、原則として、毎年度2回以上実施するものとする。1回目の実施時期は前期授業後半の8月に開催し前期を振り返り、教育課程編成委員会の意見を求める。また、後期授業の改善務める、2回目については後期授業の2月に実施しその年度の改善案を纏める。

(開催日時)

第1回 令和6年6月13日 15:00～17:00

第2回 令和6年11月28日 15:00～17:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

教育課程編成委員会における検討結果については、該当学科にて十分に検討をし、有効な方策に関してはこれを採用し、速やかに授業科目の開設または授業内容・方法の改善を行い、教育内容の質の保証と向上に努めるものとする。授業内容については業界で活躍できる人材育成に必要なカリキュラムが組まれているが、業界の採用時期が早期化していることを踏まえ、就活用作品の完成時期を早めるための検討が今後必要である。ゲーム作品の制作期間の見直しなどで対応をする。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

1. 企業等との連携による実習・演習等の目的

クリエイター業界で使用されている標準技術、最新技術等を学生が現場で実践されている「グループ制作」により体験し習得する為に、企業等と連携して実習・演習を行う。

2. 企業等との連携による実習・演習等の運営

現場で実施されている「グループ制作」を学生に行かせ、ポイント毎に日本クリエイター育成協会会員企業及び連携企業による作品評価を実施し学生による修正を実施させる。この際に学科教員・講師により企業等から指摘された点の改善が行われているかを確認・指導する。また、この改善がエンターテインメント性を意識したものであるかを随時確認して行くことが重要である。

この指導方法等は連携企業を中心として学科長及び担当教員で改善案を検証し改善を図る。

3. 企業等との連携による実習・演習等の評価

連携する日本クリエイター育成協会会員企業及び連携企業担当者が学生作品に対し評価を実施する。この評価を元に本校教員・講師が成績評価を行う。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

- 1.日本クリエイター育成協会会員企業及び連携企業による制作実習課程評価  
 実習・演習制作物に対し、「企画」「設計」「制作」の段階毎に協会企業・連携企業のチェックを設け、過程に於ける評価修正を実施させる。この評価により修正を実施させ、クリエイター業界の求めるエンターテインメント性を認識させる。
- 2.制作された作品のコンテストによる評価  
 実習・演習により最終的な制作された作品を日本クリエイター育成協会によって提供されるコンテスト等に出品し、より多くのクリエイター業界企業による評価委を実施して貰う。これにより、より実践的な開発へと結び付けると共に、第三者評価の重要性を認識させる事を目的とする。この第三者評価や、審査員評価を加味し学生の科目評価を実施する。
- 3.日本クリエイター育成協会及び連携企業による学生作品評価  
 実践的な科目を認定するために日本クリエイター育成協会及び連携企業にてゲーム業界が求める人材の基本的な技術・技能を習得したことを評価する。また、科目に対する評価を加味し本校教員・講師が最終成績評価を行うものとする。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

| 科目名          | 科目概要   | 連携企業等     |
|--------------|--|-----------|
| ゲームエンジン I    | ゲームエンジンUnityの基本機能を学習する                                   | 橋下友茂      |
| ゲームエンジン応用 I  | UnrealEngineの基本機能  | 橋下友茂      |
| ゲームクリエイト III | ゲームクリエイタ学科の各コースが集まりチームを組んで、東京ゲームショウ出展に向けたオリジナルゲームの企画を立てる | 徳留和人・福井直志 |
| 進級制作         | コンテストや卒業進級制作展を目標にゲームクリエイトで企画したゲームをチームで制作する。              | 徳留和人・福井直志 |
| 卒業制作         | 卒業制作展に向けたオリジナルゲームの開発作業を行う                                | 徳留和人・福井直志 |

3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

1. 推薦学科の教員に対する研修・研究の目的  
職員就業規則第57条に定められている通り、教員の質を一定以上に保つことと技術の向上のために、業界で使用されている標準技術、最新技術等を教員が直接企業等から学ぶ研修と、教員・講師の授業技術の向上・指導技術の向上を目指し研修を毎年度教員・講師のスキル状況に合わせて適宜受講させる事とする。

2. 推薦学科の教員に対する研修・研究の運営  
研修については本校の所属する学校法人による研修と、外部研修を適時組み合わせ実施する。教員・講師は研修に参加した際には報告書を作成し提出する。また、その研修内容について学科内にて報告会を実施するなどして学科内教員・講師の情報共有を実施している。

(2) 研修等の実績

① 専攻分野における実務に関する研修等

② 指導力の修得・向上のための研修等

■ 授業運営・指導手法※公立校校長経験者による個別指導  
【主催】 太田アカデミー  
【会場】 群馬県太田市東長岡1361  
【日程】 2023年8月3(木)、12月27日(水)  
【参加者所属・人数】教務部 情報処理科・ビジネス科 30名

(3) 研修等の計画

① 専攻分野における実務に関する研修等

② 指導力の修得・向上のための研修等

■ 授業運営・指導手法※公立校校長経験者による個別指導  
【主催】 太田アカデミー  
【会場】 群馬県太田市東長岡1361  
【日程】 2024年8月8(木)、12月26日(木)  
【参加者所属・人数】教務部 情報処理科・ビジネス科 30名

4. 「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1) 学校関係者評価の基本方針

組織運営等の経験が豊富な人物等や卒業生で学校関係者評価委員会を組織し、委員の知見を生かして、教育目標や教育環境等について評価し、その評価結果を次年度の教育活動および学校運営の改善の参考とする。

(2) 「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

| ガイドラインの評価項目 | 学校が設定する評価項目   |
|-------------|---|
| (1) 教育理念・目標 | <ul style="list-style-type: none"><li>理念・目的・育人人材像は定められているか(専門分野の特性が明確になっているか)</li><li>学校における職業教育の特色は何か</li><li>社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか</li><li>理念・目的・育人人材像・特色・将来構想などが生徒・保護者等に周知されているか</li><li>各学科の教育目標、育人人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか</li></ul>   |
| (2) 学校運営    | <ul style="list-style-type: none"><li>目的等に沿った運営方針が策定されているか</li><li>事業計画に沿った運営方針が策定されているか</li><li>運営組織や意志決定機能は、規則等において明確化されているか、有効に機能しているか</li><li>人事、給与に関する制度は整備されているか</li><li>教務・財務等の組織整備など意識決定システムは整備されているか</li><li>業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか</li><li>教育活動に関する情報公開が適切になされているか</li><li>情報システム化等による業務の効率化が図られているか</li></ul> |

|               |  |
|---------------|--|
| (3)教育活動       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか</li> <li>・教育理念、育人人材像や業界のニーズを踏まえた教育機関としての修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか</li> <li>・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか</li> <li>・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか</li> <li>・関連分野の企業・関係施設等、業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか</li> <li>・関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか</li> <li>・授業評価の実施・評価体制はあるか</li> <li>・職業に関する外部関係者からの評価を取り入れているか</li> <li>・成績評価・単位認定の基準は明確になっているか</li> <li>・資格取得の指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか</li> <li>・人材育成目標に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか</li> <li>・関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務含め)の提供先を確保するなどマネジメントが行われているか</li> <li>・関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか</li> <li>・職員の能力開発のための研修等が行われているか</li> </ul> |
| (4)学修成果       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・就職率の向上が図られているか</li> <li>・資格取得率の向上が図られているか</li> <li>・退学率の低減が図られているか</li> <li>・卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか</li> <li>・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか</li> </ul>   |
| (5)学生支援       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・進路・就職に関する支援体制は整備されているか</li> <li>・学生相談に関する体制は整備されているか</li> <li>・学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか</li> <li>・学生の健康管理を担う組織体制はあるか</li> <li>・課外活動に対する支援体制は整備されているか</li> <li>・学生の生活環境への支援は行われているか</li> <li>・保護者と適切に連携しているか</li> <li>・卒業生への支援体制はあるか</li> <li>・社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか</li> <li>・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか</li> </ul>  |
| (6)教育環境       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか</li> <li>・学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修の場等について十分な教育体制を整備しているか</li> <li>・防災に対する体制は整備されているか</li> </ul>   |
| (7)学生の受入れ募集   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・学生募集活動は、適正に行われているか</li> <li>・学生募集活動において、資格取得・就職状況等の情報は正確に伝えられているか</li> <li>・学生納付金は妥当なものとなっているか</li> </ul>  |
| (8)財務         | <ul style="list-style-type: none"> <li>・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか</li> <li>・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか</li> <li>・財務について会計監査が適正に行われているか</li> <li>・財務情報公開の体制整備はできているか</li> </ul>  |
| (9)法令等の遵守     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか</li> <li>・個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか</li> <li>・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか</li> <li>・自己評価結果を公開しているか</li> </ul>   |
| (10)社会貢献・地域貢献 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか</li> <li>・学生のボランティア活動を奨励、支援しているか</li> <li>・地域に対する公開講座・教育訓練(公共職業訓練等を含む)の受託等を積極的に実施しているか</li> </ul>  |
| (11)国際交流      | -  |

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

学校関係者評価を、自己評価の妥当性及び透明性の確保につなげ、かつ現状分析及び今後必要と思われる改善策や取り組みの抽出に活用している。昨年度の自己評価に基づく学校関係者評価委員会の結果、自己評価について概ね妥当との評価を得た。学校運営面や教育活動面及び卒業生への支援体制について、各委員の立場からの意見があり、これらを踏まえて、来年度以降の対応策・支援策を検討することとした。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

| 名前    | 所属                           | 任期                         | 種別    |
|-------|------------------------------|----------------------------|-------|
| 丸山 智晴 | 群馬大学生生活協同組合 専務理事             | 令和6年4月1日～<br>令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 荻原 孝浩 | 太田情報商科専門学校卒業生<br>株式会社シモヤマ 課長 | 令和6年4月1日～<br>令和8年3月31日(2年) | 卒業生   |
|       |                              |                            |       |

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(公表方法:ホームページ、公表時期:6月 )

URL:<http://www.ota.ac.jp/info/school.html>

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

本校では、文部科学省生涯学習政策局が平成25年3月に発表した「専修学校における学校評価ガイドライン」の趣旨および取組に当たっての視点・情報提供の内容や方法に則り、本校が設定する項目について本校ホームページ上で一般に

公開するものとする。  
 また、学校関係者評価委員会や教育課程編成委員会等の委員会を通じて本校の教育活動その他の学校運営の状況について理解を深めていただくものとする。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

| ガイドラインの項目         | 学校が設定する項目   |
|-------------------|---|
| (1)学校の概要、目標及び計画   | ●学校の目標及び理念、特色<br>●校長名、所在地、連絡先等<br>●その他の諸活動に関する内容  |
| (2)各学科等の教育        | ●カリキュラム概要<br>●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<br>●資格取得、検定試験合格等の実績<br>●卒業後の進路(進学者数・主な進学先、主な就職先) |
| (3)教職員            | ●教職員の組織   |
| (4)キャリア教育・実践的職業教育 | ●実習・実技等の取組状況<br>●就職支援等への取組支援  |
| (5)様々な教育活動・教育環境   | ●学校行事への取組状況<br>●各種コンテストへの取組状況<br>●課外活動(部活動、サークル活動、ボランティア活動等)                              |
| (6)学生の生活支援        | ●学生支援への取組状況   |
| (7)学生納付金・修学支援     | ●活用できる経済的支援措置の内容等<br>(奨学金、分納、授業料減免等の案内等)  |
| (8)学校の財務          | ●財産目録、監査報告書   |
| (9)学校評価           | ●学校関係者評価の結果   |
| (10)国際連携の状況       | —   |
| (11)その他           | —   |

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

本校ホームページに掲載

URL: <http://www.ota.ac.jp/info/school.html>