# 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	太田情報商科専門学校
設置者名	学校法人太田アカデミー

# 1.「実務経験のある教員等による授業科目」の数

			30	I .	
課程名	学科名	夜間・韻信の場合	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
	ゲームクリエイタ学科 ゲームプログラムコー ス	夜 · 通信	360	160	
	ゲームクリエイタ学科 ゲームプログラム3年 制コース	夜 · 通信	432	240	
	ゲームクリエイタ学科 ゲームプログラム4年 制コース	夜 · 通信	432	320	
	ゲームクリエイタ学科 ゲームプランナー コース	夜 · 通信	216	160	
	ゲームクリエイタ学科 ゲームプランナー3年 制コース	夜 · 通信	360	240	
	ゲームクリエイタ学科 ゲームプランナー4年 制コース	夜 · 通信	360	320	
工業専門課程	ゲームクリエイタ学科 ゲームグラフィックス コース	夜 · 通信	504	160	
	ゲームクリエイタ学科 ゲームグラフィックス 3年制コース	夜 · 通信	452	240	
	ゲームクリエイタ学科 ゲームグラフィックス 4年制コース	夜 · 通信	408	320	
	デザイン学科 3DCGコース	夜 ・ 通信	582	160	
	デザイン学科 3DCG3年制コース	夜 · 通信	624	240	
	デザイン学科 アニメーションコース	夜 · 通信	288	160	
	デザイン学科 アニメーション 3 年制 コース	夜 · 通信	336	240	

	デザイン学科 イラストレーターコー ス	夜 ・ 通信	720	160	
	デザイン学科 イラストレーター3年 制コース	夜 · 通信	672	240	
	デザイン学科 グラフィックデザイナ ーコース	夜 · 通信	600	160	
	情報システム学科 情報システムコース	夜 ・ 通信	336	160	
	情報システム学科 情報システム3年制コ ース	夜 · 通信	504	240	
	情報システム学科 ネットワークセキュリ ティー	夜 ・ 通信	288	160	
	情報システム学科 マルチメディアコース	夜 ・ 通信	312	160	
	CADエンジニア学科 3DCADコース	夜 ・ 通信	480	160	
	会計ビジネス学科 会計ビジネスコース	夜 ・ 通信	312	160	
	会計ビジネス学科 会計ビジネス税理士コ ース	夜 ・ 通信	360	80	
	公務員学科 行政事務2年制コース 公務員2年制(旧名称)	夜 · 通信	264	160	
商業実務専門課程	公務員学科 行政事務1年制コース	夜 · 通信	96	80	
	公務員学科 警察消防2年制コース	夜 ・ 通信	264	160	
	公務員学科 警察消防1年制コース	夜 · 通信	96	80	
	総合学科 総合カリキュラムコー ス	夜 · 通信	160 以上	160	
教育・社会福祉	総合学科 総合カリキュラム3年 制コース	夜 · 通信	240 以上	240	
専門課程	総合学科 総合カリキュラム4年 制コース	夜 ・ 通信	320 以上	320	
	総合学科 大学編入コース	夜 · 通信	160 以上	160	
(備考)					

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
	https://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/jitsumukyoin.pdf

3. 要件を満たすことが困難である学科

•	安什を何だりことが凶難でめる子科
	学科名
	(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	太田情報商科専門学校
設置者名	学校法人太田アカデミー

# 1. 理事(役員)名簿の公表方法

https://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/rijimeibo.pdf

# 2. 学外者である理事の一覧表

1711 (0) 0 (2) 10 (2)							
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	元市議会議員	令和6年5月 ~ 令和10年5月	法人経営に対する 提言・助言				
非常勤	株式会社代表取締役会長 商工会議所常議員	令和6年5月 ~ 令和10年5月	産業界との連携等				
非常勤	市議会議員	令和6年5月 ~ 令和10年5月	学校運営に対する 提言・助言				
(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	太田情報商科専門学校
設置者名	学校法人太田アカデミー

# ○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)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷 物で配布する。

学科長は、人員配置計画等を念頭に、新年度に予定される授業担当者を決定して学 科教員に伝達する。

担当する科目が確定した段階で、各担当者は、当該年度の授業の振り返りと、通年 の教務研修において指摘された授業展開上の課題や留意点を踏まえ, 新年度の授業計 画を策定する。策定された授業計画は、その概要をシラバスに盛り込むこととしてい る。作成されたシラバスは、各学科主任・学科長のチェックを受け、年度当初に本校 ウェブサイトにて公表する。

授業計画書の公表方法 https://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/curriculum.pdf

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)

各科目の学修成果は各シラバスに記載された科目毎の基準で行われる。ただし以下の内容については全科目共通となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

各科目の学修成果は、各学期(1期から4期)に筆記試験又は実技試験、提出課題の得点をもって評価する。科目によっては、受講態度や課題の提出状況により数値化した得点(平常点)を試験素点に加減することで評価する

評価は以下の4段階とする

評価得点 80~100点 評価を「優」として単位を認定する。

70~79点 評価を「良」として単位を認定する。

60~69点 評価を「可」として単位を認定する。

60 点未満 評価を「不可」として単位を認定しない。

ただし、評価得点が 60 点未満となった科目については試験や課題の提出を再度実施することを救済措置として位置付けている。救済措置(追試や再提出)の実施は最低1回とし(全ての科目で一度の実施は科目担当の責任として行う)、2回目以降の実施については学生の学習状況に応じて実施の有無は科目担当が判断する。追試や再提出の得点が 60 点以上となった者を合格として単位を認定する。ただし、このときの評価は「可」とする。

やむをえない事理により試験を受験できなかった者、課題の提出ができなかった者には、再試験、課題の提出日の再設定を行う。再試験の実施、提出日の再設定は1回のみとする。再試験での合格、再設定された課題提出日までの提出ができなかった者は単位不認定とし、評価を「不可」とする。

3. 成績評価において、GPA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。

(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) 成績評価指標として、GPA (Grade Point Average) を導入している。 GPA の算出においては、各科目における 4 段階の評価について、以下の通り得点換算する。

優…4点,良…3点,可…2点,不可または履修中止…0点 ※追試験にて合格した科目については得点を1点とする。

この得点に科目の単位数を乗じ、それを当該科目における獲得ポイントとする。 獲得したポイントを総単位数で除したものを当該学生のGPAとして成績分布の把握 の資料とする。計算式は以下の通りである。

- 1. 「成績による点数×科目単位数」にて獲得ポイントを算出する
- 2. 科目ごとの獲得ポイントの和(①)を算出する。
- 3.「①÷総単位数」にて算出した数値を GPA とする。

順位付けについてはコース毎に行う。ただし、下記① $\sim$ 8のコースについては1年次、2年次及び3年次に順位付けする際、同学年は同コースとして順位付けを行うものとする。

- ①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
- ②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
- ③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
- ④イラストレーター、イラストレーター3年制
- ⑤3DCG、3DCG3年制
- ⑥アニメーション、アニメーション3年制
- ⑦情報システム、情報システム3年制
- ⑧大学編入、総合カリキュラム、総合カリキュラム3年制、総合カリキュラム4年制 ※ただし総合カリキュラム学科の生徒は自身が受講する科目が特定コースのカリキュラムと70%以上同じ場合、そのコース内で順位付けを行う。

授業は前期を1期、2期とし、後期を3期、4期と分け、年4回の成績を付けている。 GPAによる順位付けは前期、後期に行い、年2回実施する。

なお、各コースの授業には必修科目があり、これが不可となった科目がある場合、 また進級及び卒業要件を満たせない場合、当該学年の原級留置となる。

客観的な指標の 算出方法の公表方法 https://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shihyo\_san
syutsu.pdf

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。

(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)

#### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必"(必修科目)をすべて取得かつ年間 37 単位以上(1 単位: 3 時間×8 回=24 時間)取得する。

## 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

### 進級·卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ(3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験(検定の難易度によりポイントを設定)について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科5ポイント、それ以外の学科10ポイント以上を取得する

(ポイント一覧表 URL:

http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

卒業の認定に関する 方針の公表方法 https://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/tanisyutokusy
oumeisyo.pdf

# 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	太田情報商科専門学校
設置者名	学校法人太田アカデミー

# 1. 財務諸表等

財務諸表等	公表方法
貸借対照表	https://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/zaimusyohyo.pdf
収支計算書又は損益計算 書	https://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/zaimusyohyo.pdf
財産目録	https://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/zaimusyohyo.pdf
事業報告書	https://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/zaimusyohyo.pdf
監事による監査報告(書)	https://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/zaimusyohyo.pdf

# 2. 教育活動に係る情報

# ①学科等の情報

分	野	課程名	7	学科名			専門士		高度	専門士
工	業	工業専門		クリエイタ学科 <sup>°</sup> ログラムコース			0			
修業	昼夜	全課程の修	了に必要な総		開設	けて	ている授業	業の種	<b></b> 種	
年限	生仪	授業時数又に	は総単位数	講義	演	習首	実習	実	験	実技
				624 単位時間	16 単位I	_	1128 単位時間	0 単位	時間	0 単位時間
2年		1776 単位	立時間/単位				単	並位時	間/	/単位
生徒総	定員数	生徒実員	うち留学生	数 専任教員数		数	兼任教員数		総	教員数
	140 人	24 人 (113 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0人 (113人) ゲームクリエイク 科のF		17	人		4人		21 人

# カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

# 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。

また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

# 卒業・進級の認定基準

### (概要)

### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上(1単位:3 時間×8回=24 時間)取得する。

#### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

### 進級・卒業共通要件

①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ(3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。

②学校で規定している検定試験(検定の難易度によりポイントを設定)について卒業

までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

(ポイント一覧表 URL:

http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

## 学修支援等

### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に学習を進めることができる環境を提供している。

# 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

		 就職者数	
卒業者数	進学者数	(自営業を含む。)	その他
6人	0 人	4 人	2 人
(100%)	( 0%)	(66.7%)	(33.3%)

## (主な就職、業界等)

プログラマ

### (就職指導内容)

作品制作、面接指導、学校内でのゲーム・IT 企業による求人説明会の実施、ゲーム会社、IT 系企業が参加する合同企業説明会への参加指導

# (主な学修成果(資格・検定等))

IPA 主催 IT パスポート、基本情報技術者試験、ゲーム作品

# (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
12 人	2 人	16.7%

(中途退学の主な理由)

進路変更

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	·野	課程名	学	学科名			専門士			高度専門士	
I	業	工業専門	ゲーム	ゲームクリエイタ学科 ゲームプログラム 3年制コース			0				
修業	昼夜		了に必要な総	必要な総 開設し			している授業の			種類	
年限	生.戊	授業時数又に	は総単位数	請	講義 演習		IZ IZ	実習 第		験	実技
					624 21e 単位時間 単位!			2040 単位時間		0 世間	48 単位時間
3年		26	664 単位時間						2880	) 単位	立時間
生徒総	定員数	生徒実員	うち留学生数	ち留学生数 専任教員		:教員	数 兼任教員数		員数	総	総教員数
140 人		33 人 (113 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0人 (113人) ゲームクリエイタ <sup>2</sup> 科の内数	学	17 人 工業専 の内数	•		4人 工業専門課 の内数	程	工業	人 大数

# カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

# 成績評価の基準・方法

### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし以下 の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。

また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

# 卒業・進級の認定基準

# (概要)

## 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上(1 単位: 3 時間×8 回=24 時間)取得する。

#### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位以上 (1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

### 進級 • 卒業共通要件

①年間での欠席が10日以内であること。授業は2コマ(3時間)で1回分の授業となり、遅

刻・早退は0.25日の欠席となる。ただし、2コマを通しての遅刻または早退は授業1回の欠席となり0.5日の欠席となる。

②学校で規定している検定試験(検定の難易度によりポイントを設定)について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科5ポイント、それ以外の学科10ポイント以上を取得する

(ポイント一覧表 URL:

# http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

### 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に学習を進めることができる環境を提供している。

卒業者数、進学者数、蔚	職者数(直近の年度の	)状況を記載)	
卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
9 ,	人 0人	9人	0人

( 0%)

(100%)

(0%)

### (主な就職、業界等)

ゲーム業界、プログラマ

#### (就職指導内容)

作品制作、面接指導、学校内でのゲーム・IT 企業による求人説明会の実施、ゲーム会社、IT 系企業が参加する合同企業説明会への参加指導

### (主な学修成果(資格・検定等))

(100%)

IPA 主催 IT パスポート、基本情報技術者試験、応用情報技術者試験ゲーム作品

# (備考) (任意記載事項)

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
37 人	2 人	5.4%

## (中途退学の主な理由)

### 進路変更

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	·野	課程名	学	科	科名			専門士			高度専門士	
I	業	工業専門	ゲーム	ゲームクリエイタ学科 ゲームプログラム 4年制コース							$\bigcirc$	
修業	昼夜	全課程の修	了に必要な総		開設している授業の種類							
年限	生仪	授業時数又に	は総単位数	1	講義 演習		IZI E	実習		験	実技	
				単	696 位時間	216 単位時間		2928 単位時間	単位	0 四時間	0 単位時間	
4年		35	552 単位時間						3840	) 単位	立時間	
生徒総	定員数	生徒実員	うち留学生	5留学生数 専任教員		:教員	数	<b>兼任教員</b>		総	教員数	
140 人		33 人 (113 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0人 (113人) ゲームクリエイタ 科の内数	学	工業	7 人 専門課程 D内数	呈	4 人 工業専門 の内数	課程		21 人 業専門課程 の内数	

# カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

### 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

## 卒業・進級の認定基準

## (概要)

### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

#### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位 以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

#### 進級 • 卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験(検定の難易度によりポイントを設定)について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科5ポイント、それ以外の学科10ポイント以上を取得する

## (ポイント一覧表 URL:

# http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

### 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に 1 週間から 2 週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

# 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
2 人	0人	2人	0人
(100%)	( 0%)	( 100%)	( 0%)

# (主な就職、業界等)

ゲーム業界、プログラマ

### (就職指導内容)

作品制作、面接指導、学校内でのゲーム・IT 企業による求人説明会の実施、ゲーム会社、IT 系企業が参加する合同企業説明会への参加指導

※2年~3年次の学生への指導あり

## (主な学修成果(資格・検定等))

IPA 主催 IT パスポート、基本情報技術者試験、応用情報技術者試験ゲーム作品

### (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

27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)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	野	課程名		学科名					専門士		高度専門士	
工	業	工業専門			ゲームクリエイタ学科 ゲームプランナーコース			0				
修業	昼夜	全課程の修	了に	必要な総		開設している授業の種類						
年限	生仪	授業時数又に	は総	単位数	1	冓義	演	羽	実習	実	験	実技
9年		17	776	768 16 単位時間 単位					0 時間 <b>出た</b>	の 単位時間 といよ問		
2年		1	116	単位時間						1920	里1	上時間
生徒総	定員数	生徒実員	う	ち留学生数	数 専任		東任教員数		数 兼任教員		総	教員数
140	0人	5 人 (113 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	ゲ	0 人 (113 人) <sup>「</sup> ームクリエイタ 科の内	-	工業専門の		人 課程 内数	工業専	4 人 門課程 の内数	I	21 人 業専門課程 の内数

# カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)

### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

# 成績評価の基準・方法

# (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

# 卒業・進級の認定基準

## (概要)

### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位:3 時間×8 回=24 時間)取得する。

### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位

以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

#### 進級·卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験(検定の難易度によりポイントを設定)について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科5ポイント、それ以外の学科10ポイント以上を取得する

(ポイント一覧表 URL:

http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

## 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)									
卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他						
2 人 (100%)	0 人 (0%)	1人 (50%)	1人 (50%)						

# (主な就職、業界等)

技術職

#### (就職指導内容)

作品制作、面接指導、学校内でのゲーム・IT 企業による求人説明会の実施、ゲーム会社、IT 系企業が参加する合同企業説明会への参加指導

# (主な学修成果(資格・検定等))

IPA 主催 IT パスポート、基本情報技術者試験、応用情報技術者試験ゲーム作品

# (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

8人 1人 12.5%

(中途退学の主な理由) 進路変更(就職するため)

中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	野	課程名	学	科	名			専門士		高度専門士	
I	業	工業専門	ゲーム	ゲームクリエイタ学 ゲームプランナー 3年制コース			0				
修業	昼夜		了に必要な総	必要な総			開設している授業の種類				
年限	生权	授業時数又に	は総単位数	i i	構義	演習	区三	実習	実	験	実技
					816 210 単位時間 単位			1848 単位時間	単位に		0 単位時間
3年		20	364 単位時間						2880	里位	拉時間
生徒総	定員数	生徒実員	うち留学生	生数 専任教員		教員	数	兼任教員		総	教員数
140	0人	3 人 (113 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0人 (113人) ゲームクリエイタ 科の内	-	I	17 業専門詞 のP		工業専	4人 門課程 の内数	I	21 人 業専門課程 の内数

## カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

# (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの 4 月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

# 成績評価の基準・方法

### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。 また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

# 卒業・進級の認定基準

# (概要)

# 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位:3 時間×8 回=24 時間)取得する。

### 卒業要件

① 『カリキュラム』に記載されている "必修" 科目をすべて取得かつ卒業年次に 37 単位 以上 (1 単位: 3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

### 進級·卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

#### (ポイント一覧表 URL:

http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

## 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)								
卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他					
2 人	0 人	2 人	0人					
(100%)	( 0%)	(100%)	( 0%)					

### (主な就職、業界等)

電気工事士

### (就職指導内容)

作品制作、面接指導、学校内でのゲーム・IT 企業による求人説明会の実施、ゲーム会社、IT 系企業が参加する合同企業説明会への参加指導

## (主な学修成果(資格・検定等))

IPA 主催 IT パスポート、基本情報技術者試験、応用情報技術者試験ゲーム作品

## (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
6 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)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	·野	課程名	学	学科名			専門士			高度専門士	
I	業	工業専門	ゲーム	ゲームクリエイタ学科 ゲームプランナー 4年制コース							0
修業	昼夜		了に必要な総	必要な総 開設			している授業の			重類	
年限	生仪	授業時数又に	は総単位数	講	講義演		図	実習	実	験	実技
4年		3!	552 単位時間	_	88 立時間	288 単位 <sup>6</sup>		2664 単位時間		0 :時間 ) <b>肖</b> .右	48 <sup>単位時間</sup> <b>江時間</b>
<u>'</u>	定員数	生徒実員	うち留学生数	数	専任	:教員	数	兼任教員数		Ť	教員数
140	)人	5 人 (113 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0人 (113人) ゲームクリエイタ 科の内	17 工業専門 記 の P		果程	工業専	4人 門課程 の内数	I	21 人 業専門課程 の内数	

# カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

## 成績評価の基準・方法

# (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

# 卒業・進級の認定基準

## (概要)

### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上(1単位:3 時間×8 回=24 時間)取得する。

#### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位 以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

### 進級·卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

### (ポイント一覧表 URL:

## http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

## 学修支援等

# (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)								
卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他					
4 人 (100%)	0人 ( 0.0%)	4人 (100%)	0人 ( 0.0%)					

### (主な就職、業界等)

エンジニア

## (就職指導内容)

作品制作、面接指導、学校内でのゲーム・IT 企業による求人説明会の実施、ゲーム会社、IT 系企業が参加する合同企業説明会への参加指導

※2年~3年次の学生への指導あり

(主な学修成果(資格・検定等))

IPA 主催 IT パスポート、基本情報技術者試験、応用情報技術者試験ゲーム作品

# (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
7 人	0 人	0%

(中途退学の主な理由)

\_

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	野	課程名	学	2科:	名			専門士		高度専門士	
I	業	工業専門	ゲームグ	ゲームクリエイタ学科 ゲームグラフィックス コース				0			
修業	昼夜		了に必要な総	必要な総 開設			している授業の種類			_	
年限	生汉	授業時数又に	は総単位数	Ē	講義 演習		図	実習	実	験	実技
					168 位時間	312 単位 <sup>6</sup>		1248 単位時間	- ' '	0 時間	192 単位時間
2年		17	776 単位時間						1920	) 単位	立時間
生徒総	定員数	生徒実員	うち留学生	数	専任	教員	教員数 兼任教員		員数	総	教員数
140	0人	2 人 (113 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0人 (113人) ゲームクリエイタ 科の内	-	17 工業専門課 の内		果程	工業専	4 人 門課程 の内数	I	21 人 業専門課程 の内数

# カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

# (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物 で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

URL: <a href="http://www.ota.ac.jp/info/school.html">http://www.ota.ac.jp/info/school.html</a>

# 成績評価の基準・方法

# (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。

また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

# 卒業・進級の認定基準

## (概要)

# 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

#### 卒業要件

① 『カリキュラム』に記載されている "必修" 科目をすべて取得かつ卒業年次に 37 単位 以上 (1 単位: 3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

#### 進級・卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

### (ポイント一覧表 URL:

## http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

# 学修支援等

# (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

# 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
2 人	1人	1人	0人
(100%)	(50%)	(50%)	(0%)

### (主な就職、業界等)

CGデザイナー

### (就職指導内容)

作品制作、ポートフォリオ作成、面接指導、学校内でのゲーム・CG業界による求人 説明会の実施、ゲーム・CG業界主体の合同企業説明会への参加指導

# (主な学修成果(資格・検定等))

CGクリエイター検定、カラーコーディネーター検定

## (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
3 人	1人	33.4%

(中途退学の主な理由) 進路変更

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	野	課程名	学	学科名		専門士		i	高度専門士		
I	業	工業専門	ゲームグ	ゲームクリエイタ学科 ゲームグラフィックス 3年制コース				0			
修業	昼夜		了に必要な総	- 1 - 1				こいる授業			
年限	1	授業時数又に	は総単位数	単位数   講義   演習		演習		実習	実	験	実技
						408 単位8		1968 単位時間	単位日	0 時間	336 単位時間
3年		26	664 単位時間						2880	単位	拉時間
生徒総	定員数	生徒実員	うち留学生数	数	専任	専任教員数 兼任教員		員数	総	教員数	
140	0人	2 人 (113 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0人 (113人) ゲームクリエイタ 科の内	-	17 工業専門課 の内		果程	工業専	4 人 門課程 の内数	I	21 人 業専門課程 の内数

# カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)

# (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物 で配布する。

授業計画書は年度の初めの 4 月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

## 成績評価の基準・方法

### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

### 卒業・進級の認定基準

# (概要)

### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

#### 卒業要件

① 『カリキュラム』に記載されている "必修" 科目をすべて取得かつ卒業年次に 37 単位 以上 (1 単位: 3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

## 進級 • 卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

## (ポイント一覧表 URL:

### http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

# 学修支援等

### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)									
卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他						
1人	0 人	1 人	0人						
(100%)	( 0%)	( 100%)	( 0%)						
(主か辞職 業界室)									

(主な就職、業界等)

CGデザイナー

## (就職指導内容)

作品制作、ポートフォリオ作成、面接指導、学校内でのゲーム・CG業界による求人 説明会の実施、ゲーム・CG業界主体の合同企業説明会への参加指導 ※2 年~3 年次の学生への指導あり

(主な学修成果 (資格・検定等))

CGクリエイター検定、カラーコーディネーター検定

# (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
2 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)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	野	課程名	-	枓科	名	学科名				高度専門士	
I	業	工業専門	ゲームグ	ゲームクリエイタ学科 ゲームグラフィックス 4年制コース							0
修業 年限	昼夜	全課程の修 授業時数又に	了に必要な総 は総単位数					ている授業 実習		重類 験	実技
4 5				168 単位時間		552 単位 <sup>6</sup>		2640 単位時間		(時間	480 単位時間
4年		38	552 単位時間		ı				3840	) 里位	拉時間
生徒総	定員数	生徒実員	うち留学生	数	専任	:教員	数	兼任教	員数	総	教員数
140	0人	6 人 (113 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0人 (113人) ゲームクリエイタ 科のゲ	•	17 工業専門課 の内		果程	工業専	4人 門課程 の内数		21 人 業専門課程 の内数

## カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物 で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

## 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。 また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

### 卒業・進級の認定基準

### (概要)

#### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上(1単位:3 時間×8回=24 時間)取得する。

### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位 以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

### 進級·卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

### (ポイント一覧表 URL:

#### http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

### 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)									
卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他						
0 人 (-%)	0 人 ( -%)	0 人 ( -%)	0 人 ( -%)						

## (主な就職、業界等)

\_

# (就職指導内容)

作品制作、ポートフォリオ作成、面接指導、学校内でのゲーム・CG業界による求人 説明会の実施、ゲーム・CG業界主体の合同企業説明会への参加指導

# (主な学修成果(資格・検定等))

CGクリエイター検定、カラーコーディネーター検定

# (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
2 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)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	野	課程名	<u> </u>	学科名			専門士			高度専門士	
工	業	工業専門		デザイン学科 3DCGコース			0				
修業	日本	全課程の修	了に必要な総	平な総 開設している授業の種				緟類			
年限	昼夜	授業時数又に	は総単位数	講	講義演習		监	実習	実	験	実技
2年		17	776 単位時間	_	168 31: 単位時間 単位			1248 単位時間	単位 1920		192 単位時間 <b>公時間</b>
生徒総	定員数	生徒実員	うち留学生	数	数 専任教員		数	兼任教	員数	総	教員数
185	5人	38 人 (230 人) デザイン学科 の内数	0 人 (230 人) デザイン学科の	の内数	I	17 業専門詞 のP		工業専	4人 門課程 の内数	I	21 人 業専門課程 の内数

# カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

## 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。 また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

### 卒業・進級の認定基準

### (概要)

#### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上(1単位:3 時間×8回=24 時間)取得する。

### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている "必修" 科目をすべて取得かつ卒業年次に 37 単位 以上 (1 単位: 3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

### 進級·卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

### (ポイント一覧表 URL:

### http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

## 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

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

14 人	0人	13 人	1 人
(100%)	( 0%)	( 92.9%)	( 7.1%)

(主な就職、業界等)

ゲーム業界、CG業界

## (就職指導内容)

作品制作、ポートフォリオ作成、面接指導、学校内でのCG・ゲーム業界による求人 説明会の実施、CG・ゲーム業界主体の合同企業説明会への参加指導

(主な学修成果(資格・検定等))

CGクリエイター検定、カラーコーディネーター検定

# (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
33 人	0 人	0.0%

(中途退学の主な理由)

\_

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	野	課程名	:	学科	<b>学科名</b>			専門士	i	高度専門士	
工業工業専門			3 D	デザイン学科 3 D C G 3 年制 コース			0				
修業	昼夜		了に必要な総								
年限		授業時数又に	は総単位数	Ī	講義	演習	<u> </u>	実習	実	)	実技
				単	168 丝位時間	408 単位 <sup>6</sup>		1968 単位時間	単位日	0 時間	336 単位時間
3年		26	664 単位時間		2880 単位時間					拉時間	
生徒総	定員数	生徒実員	うち留学生	生数 専任教員		数	数 兼任教員数		総	教員数	
185 人		28 人 (230 人) デザイン学科 の内数	0 人 (230 人) デザイン: の	学科 内数	ı	17 業専門詞 のF		工業専	4人 門課程 の内数	I	21 人 業専門課程 の内数

# カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

## 成績評価の基準・方法

### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。 また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

### 卒業・進級の認定基準

#### (概要)

# 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位:3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

#### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

# 進級 • 卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

## (ポイント一覧表 URL:

http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

### 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

# 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
14 人	0 人	13 人	1人
(100%)	( 0.0%)	(92.9%)	( 7.1%)

# (主な就職、業界等)

CG業界、ゲーム業界

# (就職指導内容)

作品制作、ポートフォリオ作成、面接指導、学校内でのゲーム・CG業界による求人 説明会の実施、ゲーム・CG業界主体の合同企業説明会への参加指導

# (主な学修成果(資格・検定等))

CGクリエイター検定、カラーコーディネーター検定

# (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
	34 人	2 人	5. 9%

# (中途退学の主な理由)

進路変更

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	分野 課程名			学科名			専門士			高度専門士	
工	.業	工業専門		イン学科 レーターコー	ース	0					
修業	昼夜	全課程の修	了に必要な総	要な総 開設している授業の種類							
年限	查仪	授業時数又に	は総単位数	講義	講義 演習		実習	実	験	実技	
				120 単位時間	240 単位時間		1296 単位時間	0 単位時間		264 単位時間	
2年		17	776 単位時間	1920 単位時間					拉時間		
生徒総	定員数	生徒実員	うち留学生	数 専任教員		数	兼任教員		総	教員数	
185 人		65 人 (230 人) デザイン学科 の内数	0 人 (230 人) デザイン学科 <sub>の内数</sub>	工業	7 人 専門課程 の内数	呈	4 人 工業専門 の内数	課程		21 人 業専門課程 の内数	

# カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

# (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物 で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

### 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。 また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

### 卒業・進級の認定基準

#### (概要)

# 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位:3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

#### 卒業要件

① 『カリキュラム』に記載されている "必修" 科目をすべて取得かつ卒業年次に 37 単位 以上 (1 単位: 3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

# 進級 • 卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

## (ポイント一覧表 URL:

### http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

### 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

# 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
17 人	0 人	174 人	0人
(100%)	( 0.0%)	( 100%)	( 0.0%)

# (主な就職、業界等)

ゲーム業界、CG・デザイン業界、アニメーション業界、イラストレーター

# (就職指導内容)

作品制作、ポートフォリオ作成、面接指導、学校内でのゲーム・CG業界による求人 説明会の実施、ゲーム・CG業界主体の合同企業説明会への参加指導

# (主な学修成果(資格・検定等))

CGクリエイター検定、カラーコーディネーター検定

# (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
51 人	2 人	3.9%

# (中途退学の主な理由)

進路変更

# (中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	野	課程名	当	学科名			専門士			高度専門士	
I	業	工業専門	イラス	デザイン学科 イラストレーター 3年制コース			0				
修業	昼夜	全課程の修	了に必要な総			開設	して	こいる授業	美の種	<b>重</b> 類	
年限	生仪	授業時数又に	は総単位数	<b>∄</b>	講義 演習		習	実習	実	験	実技
				単	120 330 単位時間 単位!			2016 単位時間	単位	() 時間	408 単位時間
3年		26	664 単位時間	2880 単位時間					拉時間		
生徒総	定員数	生徒実員	うち留学生	数	専任教員		数	数 兼任教員		総	教員数
185 人		40 人 (230 人) デザイン学科 の内数	0 人 (230 人) デザイン学科 のp		I	業専門記	人課程	工業専	4 人 門課程 の内数	I	21 人 業専門課程 の内数

# カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

# 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

### 卒業・進級の認定基準

#### (概要)

#### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位:3 時間×8 回=24 時間)取得する。

#### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

#### 進級·卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

### (ポイント一覧表 URL:

## http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

### 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に

学習を進めることができる環境を提供している。

# 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他		
16 人 (100%)	0人 ( 0%)	16 人 ( 100%)	0人 ( 0%)		

# (主な就職、業界等)

ゲーム業界、CG・デザイン業界、アニメーション業界、イラストレーター

# (就職指導内容)

作品制作、ポートフォリオ作成、面接指導、学校内でのゲーム・CG業界による求人 説明会の実施、ゲーム・CG業界主体の合同企業説明会への参加指導

# (主な学修成果(資格・検定等))

CGクリエイター検定、カラーコーディネーター検定

# (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
39 人	0 人	0.0%

# (中途退学の主な理由)

\_

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	)野	課程名	学	2科名	5			専門士	i	高度	専門士
工					イン学科 ションコース		0				
修業	昼夜		了に必要な総	開設している授業の種類							
年限	生仪	授業時数又は総単位数		講	講義 演習		顺图	実習 実		験	実技
					120 単位時間		) 1296 時間 単位時間		0 単位時間		264 単位時間 <b>1920</b>
2年		1'	1776 単位時間							単位	1920 5時間
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生	数	専任教員数		数	兼任教員数		総教員数	
185	5人	13 人 (230 人) デザイン学科 の内数	0 人 (230 人) デザイン学科 のや		I	17 業専門詞		工業専	4 人 明課程 の内数	I	21 人 業専門課程 の内数

### カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

URL: <a href="http://www.ota.ac.jp/info/school.html">http://www.ota.ac.jp/info/school.html</a>

## 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。

また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

#### 卒業・進級の認定基準

#### (概要)

#### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上(1単位:3 時間×8回=24 時間)取得する。

#### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位 以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

#### 進級·卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

### (ポイント一覧表 URL:

#### http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

### 学修支援等

#### (概要)

①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。

②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

## 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
5人	0人	5人	0人
(100%)	(0.0%)	(100%)	(0.0%)

(主な就職、業界等)

アニメーション業界

### (就職指導内容)

作品制作、ポートフォリオ作成、面接指導、学校内でのゲーーム・CG業界による求人 説明会の実施、ゲーム・CG業界主体の合同企業説明会への参加指導

(主な学修成果(資格・検定等))

CGクリエイター検定、カラーコーディネーター検定

## (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
13 人	0 人	0.0%

(中途退学の主な理由)

\_

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

分	·野	課程名    学		4科名			専門士		高度専門士	
I	.業	工業専門	アニ	デザイン学科 アニメーション 3年制コース			0			
修業	昼夜	全課程の修っ	全課程の修了に必要な総開設			けして	ている授業	業の種	<b>Ĺ</b> 類	
年限	生仪	授業時数又に	講義	演	打首	実習	実	験	実技	
			120 単位時間	31 単位	_	2088 単位時間	単位に	0 時間	360 単位時間	
3年		26	664 単位時間					2880	単位	拉時間
生徒総	定員数	生徒実員	うち留学生	数 専	壬教員	数	兼任教	員数	総	教員数
185	5 人	4 人 (230 人) デザイン学科	0 人 (230 人) デザイン学科		工業専門	人 課程	工業専	4人門課程の内数	エ	21 人 業専門課程 の内数

の内数 の内数

### カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの 4 月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

#### 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。 また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

### 卒業・進級の認定基準

#### (概要)

## 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上(1単位:3 時間×8回=24 時間)取得する。

#### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位 以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

### 進級·卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

### (ポイント一覧表 URL:

### http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

## 学修支援等

### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受 験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学 校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

## 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

	,		
卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
5 人 (100%)	0人 ( 0.0%)	5 人 ( 100%)	0人 ( 0.0%)

## (主な就職、業界等)

アニメーション業界

## (就職指導内容)

作品制作、ポートフォリオ作成、面接指導、学校内でのゲーム・CG業界による求人 説明会の実施、ゲーム・CG業界主体の合同企業説明会への参加指導

### (主な学修成果(資格・検定等))

CGクリエイター検定、カラーコーディネーター検定

## (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
7 人	0 人	0%

## (中途退学の主な理由)

## (中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門	家による	らカウンセリン	/グの実施							
分	·野	課程名	学	科名	科名		専門士		高度専門士	
I	.業	工業専門	デザイン学科 工業専門 グラフィックデザイナーコ ース		グラフィックデザイナーコ		0			
修業	日本	全課程の修了	開設している授業の種類							
年限	昼夜	授業時数又は総単位数		講義	演習	N T	実習	実	験	実技
				120 単位時間	336 単位時		1272 単位時間	単位	0 時間	192 単位時間
2年		17	76 単位時間					1920	単位	拉時間
生徒総	定員数	生徒実員	うち留学生数	数 専任	教員	数 兼任教員数		員数	総	:教員数
185	5人	42 人	0人	I	17 .業専門部		工業専門	4 人 門課程	I	21 人業専門課程

(230 人)	(230 人)	の内数	の内数	の内数
デザイン学科	デザイン学科			
の内数	の内数			

## カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物 で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

### 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。 また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

### 卒業・進級の認定基準

## (概要)

### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

#### 卒業要件

① 『カリキュラム』に記載されている "必修" 科目をすべて取得かつ卒業年次に 37 単位 以上 (1 単位: 3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

#### 進級·卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

## (ポイント一覧表 URL:

### http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒

業を認定することを方針としている。

## 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に学習を進めることができる環境を提供している。

## 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
11 人	0人	11 人	0人
(100%)	(0%)	(100%)	(0%)

## (主な就職、業界等)

CG・デザイン業界、デザイナー、Web デザイナー、グラフィックデザイナー

### (就職指導内容)

作品制作、ポートフォリオ作成、面接指導、学校内でのゲーム・CG業界による求人 説明会の実施、ゲーム・CG業界主体の合同企業説明会への参加指導

### (主な学修成果(資格・検定等))

CGクリエイター検定、カラーコーディネーター検定

## (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
33 人	0 人	0.0%

### (中途退学の主な理由)

\_

## (中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

分	·野	課程名    学		科名			専門士	高度	専門士
工	業	工業専門	情報システム学科 情報システムコース			$\circ$			
修業	昼夜	全課程の修了に	必要な総		開設	じて	ている授業	美の種類	
年限	生仪	授業時数又は総	単位数	講義	演	盂	実習	実験	実技
				504		000	400		,
				504		936	480	0	0
				単位時間	単位日	時間	単位時間	単位時間	単位時間
2年		1776	単位時間					1920 単位	拉時間

生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数
130 人	51 人 (109 人) 情報システム 学科の内数	0 人 (109 人) 情報システム 学科の内数	17 人 工業専門課程 の内数	4 人 工業専門課程 の内数	21 人 工業専門課程 の内数

## カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物 で配布する。

授業計画書は年度の初めの 4 月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は 授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

## 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

### 卒業・進級の認定基準

#### (概要)

### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位:3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

#### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位 以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

#### 進級・卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

(ポイント一覧表 URL:

http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。

③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

### 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

## 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
21 人	0人	21 人	0人
(100%)	( 0%)	( 100%)	(0%)

### (主な就職、業界等)

IT・情報処理業界、SE、プログラマ

## (就職指導内容)

学内で実施する IT・情報系企業による求人説明会、面接指導 学外で実施される IT・情報系企業主体の合同企業説明会への参加指導

(主な学修成果(資格・検定等))

IPA 主催 IT パスポート、基本情報技術者試験、応用情報技術者試験

### (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
49 人	3 人	6.1%

## (中途退学の主な理由)

進路変更

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

分	野	課程名	学科		:科名		専門士		専門士
エ	業	工業専門	情報システム学科 情報システム3年制コース		0				
修業	昼夜	全課程の修了に	程の修了に必要な総開設している授業の種類						
年限	生仪	授業時数又は総	単位数	講義	演習	N H	実習	実験	実技
3年		2664	単位時間	696 単位時間	1: 単位用	512 寺間	672 単位時間	0 単位時間	0 単位時間

				2880	単位時間
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数
130 人	28 人 (109 人) 情報システム 学科の内数	0 人 (109 人) 情報システム 学科の内数	17 人 工業専門課程 の内数	4人 工業専門課程 の内数	21 人 工業専門課程 の内数

### カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

#### 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。 また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

### 卒業・進級の認定基準

## (概要)

#### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位:3 時間×8 回=24 時間)取得する。

### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

### 進級·卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

### (ポイント一覧表 URL:

## http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。

③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技 術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標 に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒 業を認定することを方針としている。

## 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受 験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学 校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

## 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
4 人 ( 100%)	0人 ( 0%)	4人 (100%)	0人 (0%)

## (主な就職、業界等)

IT・情報処理業界、SE、プログラマ

### (就職指導内容)

学内で実施する IT・情報系企業による求人説明会、面接指導 学外で実施される IT・情報系企業主体の合同企業説明会への参加指導

(主な学修成果(資格・検定等)) Cisco Systems 主催 CCNA

IPA 主催 IT パスポート、基本情報技術者試験、応用情報技術者試験

#### (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
24 人	3 人	12.5%

## (中途退学の主な理由)

### 進路変更

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

分	野	課程名	学科名		専門士		高度	専門士	
工	業	工業専門	情報システム学科 マルチメディアコース				$\bigcirc$		
修業	昼夜	全課程の修了に	必要な総		開設	して	いる授業	業の種類	
年限	生牧	授業時数又は総	単位数	講義	演習	EKE EKE	実習	実験	実技

2年	1,	776 単位時間	480 単位時間	1080 単位時間	360 単位時間	単位8		0 <sup>単位時間</sup> <b>江時間</b>
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	L 数 専任		兼任教			△时间 ※教員数
130 人	22 人 (109 人) 情報システム 学科の内数	0 人 (109 人) 情報システム 学科の内		17 人 工業専門課程 の内数	工業専	4 人 門課程 の内数	工	21 人 業専門課程 の内数

### カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)

### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの 4 月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は 授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

### 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。 また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

## 卒業・進級の認定基準

#### (概要)

#### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

## 卒業要件

① 『カリキュラム』に記載されている "必修" 科目をすべて取得かつ卒業年次に 37 単位 以上 (1 単位:3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

### 進級・卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

### (ポイント一覧表 URL:

http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。 ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。

③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

## 学修支援等

### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

## 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
14 人	0 人	14 人	0人
(100%)	( 0%)	(100%)	(0%)

## (主な就職、業界等)

IT・情報処理業界、プログラマ、映像クリエイター

### (就職指導内容)

学内で実施する IT・情報系企業による求人説明会、面接指導 学外で実施される IT・情報系企業主体の合同企業説明会への参加指導

(主な学修成果(資格・検定等))

IPA 主催 IT パスポート、基本情報技術者試験、応用情報技術者試験

#### (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
26 人	1 人	3.8%

# (中途退学の主な理由)

進路変更

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士
工業	工業専門	情報システム学科 ネットワークセキュリティ	0	

			_	・コース						
修業	昼夜	全課程の修っ	了に必要な総		開設	して	いる授業	美の種	類	
年限	<b>全</b> 牧	授業時数又に	は総単位数	講義	演習	3	実習	実際	倹	実技
				480 単位時間	12 単位時	224 f間	216 単位時間	単位甲	() 時間	0 単位時間
2年		17	776 単位時間					1920	単位	拉時間
生徒総	生徒総定員数		うち留学生	ち留学生数 専任教員数		汝	兼任教员	員数	総	教員数
130 人		8 人 (109 人) 情報システム 学科の内数	0人 (109人) 情報システム 学科の内数		17 漢専門課 の内	程	工業専	4人門課程の内数	I.	21 人 業専門課程 の内数

## カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの 4 月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は 授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

### 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。 また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

## 卒業・進級の認定基準

### (概要)

## 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位:3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

## 卒業要件

① 『カリキュラム』に記載されている "必修" 科目をすべて取得かつ卒業年次に 37 単位 以上 (1 単位: 3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

## 進級 • 卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

### (ポイント一覧表 URL:

http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

## 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

## 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
9 人	0人	9人	0人
(100%)	(0%)	(100%)	(0%)

### (主な就職、業界等)

IT・情報処理業界、ネットワークエンジニア、サーバーエンジニア、

SE、プログラマー

## (就職指導内容)

学内で実施する IT・情報系企業による求人説明会、面接指導 学外で実施される IT・情報系企業主体の合同企業説明会への参加指導

#### (主な学修成果(資格・検定等))

IPA 主催 IT パスポート、基本情報技術者試験 Cisco Systems 主催 CCNA

## (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
16 人	0 人	0.0%

(中途退学の主な理由)

\_

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

分	·野	課程名	7	学科名			専門士			高度専門士	
工	.業	工業専門		CADエンジニア学科 3DCADコース			0				
修業	昼夜	全課程の修	了に必要な総		開設	じて	ている授業	美の利	重類		
年限	生仪	授業時数又以	は総単位数	講義	演	習	実習	実	験	実技	
				672 4 単位時間 単位時		480 時間	744 単位時間	0 単位時間		24 単位時間	
2年		1'	776 単位時間					1920	) 単位	上時間	
生徒総	定員数	生徒実員	うち留学生	数 専任	教員	数	兼任教	員数	総	教員数	
	30 人	14 人 (14 人) CADエンジ ニア学科 の内数	0人 (14人) CADエンジニ 学科 の内数	工業	7人 専門課程 D内数	呈	4 人 工業専門 の内数	課程		21 人 業専門課程 の内数	

## カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)

### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

## 成績評価の基準・方法

## (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。

また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

## 卒業・進級の認定基準

### (概要)

#### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位:3 時間×8 回=24 時間)取得する。

#### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位 以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

## 進級 • 卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験(検定の難易度によりポイントを設定)について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科5ポイント、それ以外の学科

#### 10 ポイント以上を取得する

(ポイント一覧表 URL:

http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

#### 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

## 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
7人	0人	7人	0人
(100%)	(0%)	(100%)	(0%)

## (主な就職、業界等)

製造業をはじめとした、様々な分野のものづくり業界

### (就職指導内容)

学内で実施するものづくり系企業による求人説明会、面接指導 学外で実施されるものづくり系企業が参加する合同企業説明会への参加指導

## (主な学修成果(資格・検定等))

- 一般社団法人コンピューター教育振興協会 CAD利用技術試験 1・2級
- 一般社団法人中央工学校生涯学習センター トレース技能検定試験 3級

## (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
16 人	1 1	c 20/

#### (中途退学の主な理由)

#### 進路変更

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

分	野	課程名		学科名				専門士		高度専門士		
商業	実務	商業実務専	門	会計ビジネス学科 会計ビジネスコース			0					
修業	昼夜	全課程の修	了に	必要な総			開設	して	こいる授業	美の種	鍾	
年限	旦汉	授業時数又に	は総	単位数	111111111111111111111111111111111111111	冓義	演	此过	実習	実	験	実技
				単位時間 単位時		720 寺間	96 単位時間	単位		0 単位時間		
2年		17	728	単位時間						1848	単位	上時間
生徒総	定員数	生徒実員	う	ち留学生数 専任教員数			数 兼任教員数			総	教員数	
50	人	25 人 (25 人) 会計ビジネス 学科の内数	÷	0 人         (25 人)       6 人         会計ビジネス       商業実務         学科の内数       課程の				2 人 商業実務 課程のP	専門		8 人 業実務専 課程の内数	

## カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの 4 月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

### 成績評価の基準・方法

## (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。

また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

### 卒業・進級の認定基準

### (概要)

### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

#### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位 以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

#### 進級·卒業共通要件

①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。

②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

### (ポイント一覧表 URL:

http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

## 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

## 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
13 人	0人	12 人	1人
(100%)	( 0.0%)	(92. 3%)	(7.7%)

### (主な就職、業界等)

会計事務所、証券会社、銀行、信用金庫、経理、総務

## (就職指導内容)

学内で実施する会計系企業、経理、総務部門への求人説明会、面接指導 学外で実施される会計系企業、経理、総務部門が参加する合同企業説明会への 参加指導

### (主な学修成果(資格・検定等))

日本商工会議所 簿記検定 1・2・3級 厚生労働省 ファイナンシャルプランナー2・3級 全国経理教育協会 簿記能力検定 上級・1・2・3級

## (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
26 人	0 人	0.0%

## (中途退学の主な理由)

\_

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

分	野	課程名		学科名				専門士		高度専門士		
商業	実務	商業実務専	門	会計ビジネス学科 会計ビジネス税理士コース								
修業	昼夜	全課程の修	了に	.必要な総			開設	じて	こいる授業	美の利	重類	
年限	生仪	授業時数又に	は総	単位数	iii.	構義	演	UKZ	実習	実	験	実技
				240 690 単位時間 単位時間			696 時間			0 単位時間		
1年		8	364	単位時間						936	単位	上時間
生徒総	定員数	生徒実員	う	うち留学生数 専任教員数			専任教員数 兼任教員数			員数	総	教員数
	50 人	0人 (25人) 会計ビジネス 学科の内数		会計ビジネス 商業		6 人 実務専 <sup>逞の内数</sup>		2 人 商業実務 課程のP	専門	14	8 人 業実務専 課程の内数	

### カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)

### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物 で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

#### 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。 また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

### 卒業・進級の認定基準

### (概要)

### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

## 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている "必修" 科目をすべて取得かつ卒業年次に 37 単位 以上 (1 単位: 3 時間 $\times 8$  回=24 時間) 取得する。

### 進級·卒業共通要件

①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。

②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

(ポイント一覧表 URL:

http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

### 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

## 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
0人	0 人	0 人	0人
( 100%)	( 0%)	( 100%)	( 0%)

(主な就職、業界等)

\_

### (就職指導内容)

学内で実施する会計系企業、経理、総務部門への求人説明会、面接指導 学外で実施される会計系企業、経理、総務部門が参加する合同企業説明会への 参加指導

(主な学修成果(資格・検定等))国税庁 簿記論・財務諸表論 日本商工会議所 簿記検定 1・2・3級 厚生労働省 ファイナンシャルプランナー2・3級 全国経理教育協会 簿記能力検定 上級・1・2・3級

(備考) (任意記載事項)

年度の途中における退学者の数	中退率
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)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

### 専門家によるカウンセリングの実施

分	·野	課程名	ي	学科名				専門士		高度専門士	
商業	実務	商業実務専	<b>-</b> 1-H	·務員 務 2 年	学科 =制コース			0			
修業	昼夜	全課程の修	了に必要な総			開設	して	こいる授業	美の利	重類	
年限	生仪	授業時数又に	は総単位数	Ē	講義	演	UKZ	実習	実	験	実技
				1392 3 単位時間 単位時			312 時間	96 単位時間 単位時		0 [時間	120 単位時間
2年		17	776 単位時間			1920				) 単位	拉時間
生徒総	定員数	生徒実員	うち留学生	ち留学生数 専任教員			£教員数 兼任教員数			総	教員数
70	人	27 人 (45 人) 公務員学科 の内数	0人 (45人) 公務員学科 <sub>の内数</sub>	(45 人) 6 人 公務員学科 商業実務専門			2 人 商業実務 課程のP	専門	1. 4	8 人 業実務専 課程の内数	

## カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物 で配布する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

### 成績評価の基準・方法

### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

## 卒業・進級の認定基準

## (概要)

### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位:3 時間×8 回=24 時間)取得する。

### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位 以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

#### 進級·卒業共通要件

①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。

②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

(ポイント一覧表 URL:

http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

## 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

# 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
10 人	0 人	10 人	0人
(100%)	( 0%)	(100%)	(0%)

### (主な就職、業界等)

国家公務員、地方公務員、各都道府県警察、各市町村消防、自衛隊

### (就職指導内容)

公務員試験受験指導

### (主な学修成果(資格・検定等))

Microsoft Office Specialist Word、Microsoft Office Specialist Excel ビジネス文書検定、日商簿記3級、漢字検定2・準2級・3級、数学検定準2級・3級

## (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
19 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)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	·野	課程名		学科名			専門士			高度専門士		
商業	実務	商業実務専	門	公務員学科 行政事務1年制コース								
修業	日右	全課程の修	了に	.必要な総			開設	して	こいる授業	美の利	重類	
年限	年限 昼夜 授業時数又は総単位数				<b>∄</b>	冓義	演	顺过	実習	実	験	実技
						456 .位時間	288 単位時間		96 単位時間	0 単位時間		48 単位時間
1年		8	364	単位時間						888	8 単位	拉時間
生徒総定員数		生徒実員	う	うち留学生数		数 専任教員		数	兼任教	員数	総	教員数
70 人		1人 (45人) 公務員学科 の内数		0 (45 人 公務員学 の <sup>内</sup>	()	1. 42.	6 <b>美実務</b> 専 課程の	専門 商業実務専		2 人	₽Ē	8 人 5業実務専 課程の内数

### カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

## (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの 4 月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

### 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。

また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

## 卒業・進級の認定基準

## (概要)

### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位:3 時間×8 回=24 時間)取得する。

### 卒業要件

① 『カリキュラム』に記載されている "必修" 科目をすべて取得かつ卒業年次に 37 単位 以上 (1 単位: 3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

### 進級·卒業共通要件

①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間) で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1

回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。

②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

(ポイント一覧表 URL:

http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

### 学修支援等

### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

## 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他		
2 人	0 人	2 人	0人		
( 100%)	( 0%)	( 100%)	(0%)		

## (主な就職、業界等)

国家公務員、地方公務員

#### (就職指導内容)

公務員試験受験指導

### (主な学修成果(資格・検定等))

Microsoft Office Specialist Word、Microsoft Office Specialist Excel 日商簿記 3 級、漢字検定 2 ・ 準 2 級・3 級

## (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
2. Д	0 λ	0%

### (中途退学の主な理由)

\_

分	野				科	科名			専門士		高度専門士	
商業	実務	商業実務専	門		員学科 年制コース			$\circ$				
修業	日右	全課程の修	了に必	必要な総 開設している授業の種類								
年限	年限 昼夜 授業時数又は総単位数		位数	諱	<b>葬</b>	演習	LEX	実習	実	験	実技	
						1296 泣時間	312 単位時間		192 単位時間	0 単位時間		120 単位時間
2年		1'	776 単	位時間	1920 単位時間							
生徒総	定員数	生徒実員	うち	うち留学生数		数 専任教員数		数	兼任教員数		総	教員数
70 人		15 人 (45 人) 公務員学科 の内数		0 人 (45 人) :務員学科 の内数		6 人 商業実務専F 課程の内数			2 人 商業実務 課程のP	専門	1	8 人 業実務専 <sup>果程の内数</sup>

## カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの 4 月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

### 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

## 卒業・進級の認定基準

## (概要)

## 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位:3 時間×8 回=24 時間)取得する。

### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位

以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

#### 進級·卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

(ポイント一覧表 URL:

http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

## 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

#### |卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他		
9 人 (100%)	0人 (0.0%)	9 人 (100%)	0人 ( 0.0%)		

### (主な就職、業界等)

国家公務員、地方公務員、各都道府県警察、各市町村消防、自衛隊

## (就職指導内容)

公務員試験受験指導

### (主な学修成果(資格・検定等))

Microsoft Office Specialist Word、Microsoft Office Specialist Excel ビジネス文書検定、日商簿記3級、漢字検定2・準2級・3級、数学検定準2級・3級

#### (備考) (任意記載事項)

中冷温	240	TH /LL
HH 137-15	-	

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

12人 2人 16.7%

(中途退学の主な理由)

埼玉県警察合格、10月から警察学校に入校のため9月末で退学(2名)

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	)野	課程名		学	学科名			専門士			高度専門士	
商業実務 商業実務専門 <sup>公務</sup> 警察消防				学科 -制コー	ス							
修業	日方	全課程の修了	了に	必要な総	開設している授業の種類							
年限	年限 昼夜 授業時数又は総単位数		iii ii	構義	演	此位	実習	実	験	実技		
					単	456 位時間	288 単位時間		96 単位時間	0 単位時間		48 単位時間
1年		8	364	単位時間						888	8 単位	拉時間
生徒総	定員数	生徒実員	う	うち留学生数		数 専任教員		数	兼任教	員数	総	教員数
70 人		2人 (45人) 公務員学科 の内数		0 (45 人 公務員学 の <sup>内</sup>	、) :科		6 <b>美実務</b> 専 課程の		門 商業実務専		育	8 人 第業実務専 課程の内数

## カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)

### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物 で配布する。

授業計画書は年度の初めの 4 月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

## 成績評価の基準・方法

## (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

## 卒業・進級の認定基準

## (概要)

### 進級要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位:3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

#### 卒業要件

①『カリキュラム』に記載されている"必修"科目をすべて取得かつ卒業年次に37単位

以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

#### 進級·卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

(ポイント一覧表 URL:

http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。

### 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

## 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
1 人	0人	1人	0人
( 100%)	(0%)	(100%)	( 0.0%)

### (主な就職、業界等)

国家公務員、地方公務員、各都道府県警察、各市町村消防、自衛隊

#### (就職指導内容)

公務員試験受験指導

#### (主な学修成果(資格・検定等))

Microsoft Office Specialist Word、Microsoft Office Specialist Excel 日商簿記 3 級、漢字検定 2・準 2 級・3 級

### (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

1人 1人 100%

(中途退学の主な理由)

群馬県警察合格、10月から警察学校に入校のため9月末で退学(1名)

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	野	課程名	7	学科名				専門士		高度専門士	
教育・	社会福祉	教育・社会 祉専門課程		総合学科 総合カリキュラムコース				0			
修業	了に必要な総	必要な総				開設している授業の種類					
年限	昼夜 授業時数又は総単位		は総単位数	講	構義 演習		瓜粒	実習	実	験	実技
		1700 ≟	単位時間以上	単位	 単位時間 単位に		寺間	- 単位時間	_ 単位I	時間	- 単位時間
2年		(履修科目に	より変動)	1820 単位時間以上 (履修科目により変動)							の変動)
生徒総	定員数	生徒実員	うち留学生	数	数 専任教員		数	兼任教員数		総	教員数
55 人		25 人 (53 名) 総合学科 の内数	0人 (53名) 総合学科 の内数		教育・ 『	4 人 社会福祉 門課程 D内数	上専	0 人 教育・社会福祉 専門課程 の内数		_	4 人 育・社会福 :専門課程 の内数

## カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)

## (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物 で配布する。

本コースは受講する授業について生徒自身が計画を立て自身が望むスペシャリストになるための知識と技術を習得するコースである。選択する授業はゲームクリエイタ学科、デザイン学科、情報システム学科、CADエンジニア学科、会計ビジネス学科、公務員学科それぞれの授業から選び受講する。

授業計画書は年度の初めの 4 月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は 授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

URL: <a href="http://www.ota.ac.jp/info/school.html">http://www.ota.ac.jp/info/school.html</a>

## 成績評価の基準・方法

### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。

また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

## 卒業・進級の認定基準

### (概要)

#### 進級要件

①選択した『カリキュラム』に記載されている "必修" 科目から 14 単位を取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位: 3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

#### 卒業要件

①選択した『カリキュラム』に記載されている "必修" 科目から 11 単位取得かつ卒業年次に 37 単位以上 (1 単位: 3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

#### 進級·卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

## (ポイント一覧表 URL:

### http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。
- ④本コースは生徒自身が計画を立て、本校で実施される他学科の授業を受講するという性質上、他学科すべてのシラバスが本コースのシラバスになる。その性質上、実務家教員が実施する授業については必ず80時間×2年間=160時間以上、選択し受講、単位取得することを卒業要件の一つとする。

## 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に学習を進めることができる環境を提供している。

## 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
23 人	0人	19 人	4人
(100%)	( 0.0%)	( 82.6%)	(17.4%)

## (主な就職、業界等)

ゲーム業界、IT業界、CG業界、ものづくり業界、会計系企業、経理・総務、公務員など生徒が任意に選択した授業内容を活かせる業界

(就職指導内容) 各業界への就職するための情報提供、面接指導、学内外で実施される求人説明会への参加指導

## (主な学修成果(資格・検定等))

生徒が選択する授業内容によりゲームクリエイタ学科、デザイン学科、情報システム学科、CADエンジニア学科、会計ビジネス学科、公務員学科またはその複合する授業により取得可能検がかわる。※各コースの(主な学修成果(資格・検定等))参照

## (備考) (任意記載事項)

### 中途退学の現状

1 (2 (2 )			
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
50	ı	4 1	0.00/
50	人	4 八	8.0%

(中途退学の主な理由)

進路変更

### (中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、専門家によるカウンセリングの実施

分	野	課程名	学	学科名			専門士		Ī	高度専門士			
教育・社	上会福祉	教育・社会 祉専門課程	総合力	総合学科 総合カリキュラム 3 年制コース		総合カリキュラム		総合カリキュラム 3年制コース		0			
修業	昼夜	全課程の修	了に必要な総			開設	じて	こいる授業	美の種	類			
年限	生权	授業時数又に	は総単位数	単位数 請		演	習	実習	実	検	実技		
0.5			単位時間以上	単	単位時間 単位			単位時間	— 単位®		- 単位時間		
3年		(履修科目	により変動)		2730 単位時間以上 (履修科目により変動)					り変動)			
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生	ち留学生数 専任		教員	数	兼任教	員数	総	教員数		
55 人		23 人 (53 名) 総合学科 の内数	0人 (53名) 総合学科 の内数		教育・ ド	4 人 社会福祉 門課程 の内数	止専	0 人 教育・社会福祉 専門課程 の内数			4 人 育・社会福 L専門課程 の内数		

## カリキュラム(授業方法及び内容、年間の授業計画)

### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

本コースは受講する授業について生徒自身が計画を立て自身が望むスペシャリストになるための知識と技術を習得するコースである。選択する授業はゲームクリエイタ学科、デザイン学科、情報システム学科、CADエンジニア学科、会計ビジネス学科、公務員学科それぞれの授業から選び受講する。

授業計画書は年度の初めの4月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

#### 成績評価の基準・方法

#### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。 また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

#### 卒業・進級の認定基準

#### (概要)

### 進級要件

①選択した『カリキュラム』に記載されている "必修" 科目から 1 年次 14 単位を取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位: 3 時間×8 回=24 時間) 取得する。2 年次 11 単位を取得かつ年間 37 単位以上取得する。

#### 卒業要件

①選択した『カリキュラム』に記載されている"必修"科目から 5 単位取得かつ卒業年次に 37 単位以上(1 単位: 3 時間×8 回=24 時間)取得する。

#### 進級 • 卒業共涌要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

## (ポイント一覧表 URL:

## http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。
- ④本コースは生徒自身が計画を立て、本校で実施される他学科の授業を受講するという性質上、他学科すべてのシラバスが本コースのシラバスになる。その性質上、実務家教員が実施する授業については必ず80時間×3年間=240時間以上、選択し受講、単位取得することを卒業要件の一つとする。

#### 学修支援等

### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

## 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
12 人	0 人	11 人	1人
(100%)	( 0%)	(91.7%)	( 8.3%)

## (主な就職、業界等)

ゲーム業界、IT業界、CG業界、ものづくり業界、会計系企業、経理・総務、公務員など生徒が任意に選択した授業内容を活かせる業界

#### (就職指導内容)

各業界への就職するための情報提供、面接指導、学内外で実施される求人説明会への 参加指導

## (主な学修成果(資格・検定等))

生徒が選択する授業内容によりゲームクリエイタ学科、デザイン学科、情報システム学科、CADエンジニア学科、会計ビジネス学科、公務員学科またはその複合する授業により取得可能検がかわる。

※各コースの(主な学修成果(資格・検定等))参照

## (備考) (任意記載事項)

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

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、専門家によるカウンセリングの実施

分	野	課程名	<u> </u>	科	名			専門士		高度専門士	
教育・	社会福祉	教育・社会 祉専門課程	総合カリキュラム							0	
修業	日方	全課程の修	了に必要な総			開設	して	こいる授業	美の種	<b></b> 類	
年限	昼夜	授業時数又	又は総単位数 講義 演習		IZ IZ	実習	実験		実技		
4年			単位時間以上 により変動)	単	- i位時間 364	— <sup>単位明</sup> 10 単作		- <sup>単位時間</sup> 間以上 ()	単位 <b>愛修科</b> 目		ー 単位時間 り変動)
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
55	人	5人 (53名) 総合学科 の内数	0人 (53名) 総合学科 の内数		教育・ ド	4 人 社会福祉 門課程 の内数	上専	0 人 教育・社会 専門課 の内数	₹福祉 程		4 人 育・社会福 上専門課程 の内数

## カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)

### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物 で配布する。

授業計画書は年度の初めの 4 月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

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

## 成績評価の基準・方法

### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

- ①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。
- ②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。

また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

## 卒業・進級の認定基準

#### (概要)

#### 進級要件

①選択した『カリキュラム』に記載されている "必修" 科目から 1 年次 14 単位を取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位: 3 時間×8 回=24 時間) 取得する。2 年次 11 単位を取得かつ年間 37 単位以上取得する。3 年次 5 単位を取得かつ年間 37 単位以上取得する。

#### 卒業要件

①選択した『カリキュラム』に記載されている"必修"科目から4単位取得かつ卒業年次に37単位以上(1単位:3時間×8回=24時間)取得する。

#### 進級·卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

(ポイント一覧表 URL:

### http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。
- ④本コースは生徒自身が計画を立て、本校で実施される他学科の授業を受講するという性質上、他学科すべてのシラバスが本コースのシラバスになる。その性質上、実務家教員が実施する授業については必ず80時間×4年間=320時間以上、選択し受講、単位取得することを卒業要件の一つとする。

## 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している

# 卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)

		就職者数	
卒業者数	進学者数	(自営業を含む。)	その他
5 人	0 人	5 人	0人
( 100%)	( 0%)	( 100%)	( 0%)

## (主な就職、業界等)

ゲーム業界、IT業界、CG業界、ものづくり業界、会計系企業、経理・総務、公務員など生徒が任意に選択した授業内容を活かせる業界

(就職指導内容) 各業界への就職するための情報提供、面接指導、学内外で実施される求人説明会への参加指導

### (主な学修成果(資格・検定等))

生徒が選択する授業内容によりゲームクリエイタ学科、デザイン学科、情報システム学科、CADエンジニア学科、会計ビジネス学科、公務員学科またはその複合する授業により取得可能検がかわる。

## (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
8人	0 人	0%

(中途退学の主な理由)

\_

(中退防止・中退者支援のための取組)

担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、

専門家によるカウンセリングの実施

分	野	課程名	当	4科/	名			専門士		高度専門士	
教育・神	社会福祉	教育・社会 祉専門課程		総合学科 大学編入コース				$\circ$			
修業	昼夜		全課程の修了に必要な総 開設している授			こいる授業	業の利	鍾			
年限	五人	授業時数又に	は総単位数	請	購義	演習	四日	実習	実	験	実技
			单位時間以上	単位	単位時間 単位時			- 単位時間		- 時間	— 単位時間
2年		(履修科目	により変動)	り変動) 1820 単位時間以上 (履修科)			まによ	り変動)			
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
55 人		0人 (53名) 総合学科 の内数	0人 (53名) 総合学科 の内数		教育・ 『	4 人 社会福祉 門課程 の内数	止専	0 人 教育・社会 専門課 の内数	≷福祉 程		4 人 育・社会福 t専門課程 の内数

## カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)

#### (概要)

授業科目について、入学式前に実施されるガイダンスにて『カリキュラム』を印刷物で配布する。

授業計画書は年度の初めの 4 月に公表をします。また担当の変更などが生じる場合は授業開始前にシラバスの修正と再公表を行う。

授業計画書(シラバス)は、下記 URL にて公表する。

URL: <a href="http://www.ota.ac.jp/info/school.html">http://www.ota.ac.jp/info/school.html</a>

## 成績評価の基準・方法

### (概要)

学修成果の評価については授業科目ごとにその基準を定めシラバスに記載する。ただし 以下の内容については全科目共通の内容となるため各シラバスへの記載は省略する。

①単位認定には総授業回数の87.5%以上の出席が必要となる。

②授業は2コマ連続で行われ、遅刻または早退は1コマの欠席となる。 また、2コマに渡る遅刻または早退は2コマの欠席となる。

### 卒業・進級の認定基準

### (概要)

### 進級要件

①選択した『カリキュラム』に記載されている "必修" 科目から 14 単位を取得かつ年間 37 単位以上 (1 単位: 3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

#### 卒業要件

①選択した『カリキュラム』に記載されている "必修" 科目から 11 単位取得かつ卒業年次に 37 単位以上 (1 単位: 3 時間×8 回=24 時間) 取得する。

## 進級·卒業共通要件

- ①年間での欠席が 10 日以内であること。授業は 2 コマ (3 時間)で 1 回分の授業となり、遅刻・早退は 0.25 日の欠席となる。ただし、2 コマを通しての遅刻または早退は授業 1 回の欠席となり 0.5 日の欠席となる。
- ②学校で規定している検定試験 (検定の難易度によりポイントを設定) について卒業までの期間にゲームクリエイタ学科・デザイン学科・公務員学科 5 ポイント、それ以外の学科 10 ポイント以上を取得する

### (ポイント一覧表 URL:

### http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/shikakupoint.pdf)

- ※卒業年次に、特例措置として、履修した内容を更に高度化したレポートの提出により、 最大で3ポイントを付与する場合がある。
- ※入学後、本校のポイント指定を受けていない各種資格を取得した場合、申請によりポイントを付与する場合がある。
- ③上記要件を満たしかつ各学科の授業において、スペシャリストに必要な知識及び技術を高い水準にまで高めるため、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」を目標に日々精励努力し、高い専門知識・技術に豊かな人間性を兼ね備えた者の証として、卒業を認定することを方針としている。
- ④本コースは生徒自身が計画を立て、本校で実施される他学科の授業を受講するという性質上、他学科すべてのシラバスが本コースのシラバスになる。その性質上、実務家教員が実施する授業については必ず80時間×2年間=160時間以上、選択し受講、単位取得することを卒業要件の一つとする。

## 学修支援等

#### (概要)

- ①各コースが取り組む検定・資格試験について試験実施前に1週間から2週間程度、受験対策補講を実施している。また、授業での取り組みがない検定・資格試験についても学校が受験を推奨するものは同様に補講を実施している。
- ②学校施設・設備を放課後など学生が利用できるように開放することで学生が主体的に 学習を進めることができる環境を提供している。

-	卒業者数、進学者数、就職者数(直近の年度の状況を記載)						
	L Ma Lavie		就職者数				
	卒業者数	進学者数 (自営業を含む。)		作字者数		その他	
	0人	0 人	0人	0人			
	( 0%)	( 0.0%)	( 0.0%)	( 0.0%)			

### (主な就職、業界等)

\_

## (就職指導内容)

希望する分野を持つ大学への編入指導

## (主な学修成果(資格・検定等))

生徒が選択する授業内容によりゲームクリエイタ学科、デザイン学科、情報システム学科、CADエンジニア学科、会計ビジネス学科、公務員学科またはその複合する授業により取得可能検がかわる。

## (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					
0人	0人	0.0%					
(中途退学の主な理由)							
_							
(中退防止・中退者支援のた	(中退防止・中退者支援のための取組)						
担任による個別面談(必要に応じて三者面談)、							
専門家によるカウンセリング	の実施						

## ②学校単位の情報

## a)「生徒納付金」等

( ) T (C)(1) 1 T T 1				
学科名	入学金	授業料 (年間)	その他	備考(任意記載事項)
ゲームクリエイタ学科	100,000円	580,000 円	, , , , ,	教材費(テキスト代、
デザイン学科	100,000円	580,000 円		検定受験料など) 1年目
情報システム学科	100,000円	580,000 円	530,000 円	15 万円含む
CADエンジニア学科	100,000円	580,000円	530,000 円	\a\ldot \ldot \ldo
会計ビジネス学科	100,000円	580,000円	510,000円	※教材費は
公務員学科	100,000円	580,000円	510,000円	2年:11万円 3年:8万円
総合学科	100,000円	580,000 円		3年:8万円 4年:8万円

### 修学支援(任意記載事項)

特待生制度(S 特待:授業料全額(58 万)免除 A 特待:授業料半額(29 万)免除 B 特待:入学金 10 万円免除 C 特待:入学金 5 万円免除)、授業料分納制度、家賃補助制度等

## 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)

http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/jiko\_hyouka.pdf

学校関係者評価の基本方針(実施方法・体制)

本校の教育理念・目標、学校運営、教育活動、学修成果、学生支援、教育環境、学生募集活動、財務、法令遵守、社会貢献活動について年度ごとに自己評価を行い、その自己評価が妥当なものであるかどうかを、組織運営に対して豊富な経験、見識を持つ学校関係者委員が評価し、自己評価の妥当性及び透明性の確保につなげる。さらには、学校関係者に対して評価項目に関する意見や提言を求め、本校の現状分析や課題の抽出を図り、現状の課題に対する解決策として活用している。

<自己評価項目>

1教育理念・目標2学校運営3教育活動4学修成果5学生支援6教育環境7学生募集活動8財務9法令遵守

10 社会貢献活動

## 学校関係者評価の委員

丁区因所有时 圖》 女只		
所属	任期	種別
全国大学生活協同組合	令和6年4月~	企業等委員
	令和9年3月	
株式会社 シモヤマ	令和6年4月~	卒業生
	令和9年3月	

### 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) http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/hyouka.pdf

## 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)

http://www.ota.ac.jp/info/school/