

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

課程名	学科名	夜間・通信制の場合	実務経験のある教員等による授業科目の単位数	省令で定める基準単位数	配置困難
工業専門課程	ゲームクリエイタ学科 ゲームプログラムコース	夜・通信	16	7	
	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	22	10	
	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	22	13	
	ゲームクリエイタ学科 ゲームプランナーコース	夜・通信	10	7	
	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	16	10	
	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	16	13	
	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	14	7	
	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	18	10	
	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	22	13	
	デザイン学科 3DCGコース	夜・通信	15	7	
	デザイン学科 3DCG3年制コース	夜・通信	20	10	
	デザイン学科 アニメーションコース	夜・通信	14	7	
	デザイン学科 アニメーション3年制コース	夜・通信	18	10	

工業専門課程	デザイン学科 イラストレーターコース	夜・通信	2 8	7	
	デザイン学科 イラストレーター3年制コース	夜・通信	3 3	1 0	
	デザイン学科 グラフィックデザイナーコース	夜・通信	2 4	7	
	情報システム学科 情報システムコース	夜・通信	1 4	7	
	情報システム学科 情報システム3年制コース	夜・通信	2 2	1 0	
	情報システム学科 ネットワークセキュリティ	夜・通信	1 2	7	
	情報システム学科 マルチメディアコース	夜・通信	1 3	7	
	CADエンジニア学科 3DCADコース	夜・通信	1 9	7	
商業実務専門課程	会計ビジネス学科 会計ビジネスコース	夜・通信	1 0	7	
	会計ビジネス学科 会計ビジネス税理士コース	夜・通信	1 5	4	
	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	2 3	7	
	公務員学科 行政事務1年制コース	夜・通信	1 1	4	
	公務員学科 警察消防2年制コース	夜・通信	2 8	7	
	公務員学科 警察消防1年制コース	夜・通信	1 3	4	
教育・社会福祉 専門課程	総合学科 総合カリキュラムコース	夜・通信	7 以上	7	
	総合学科 総合カリキュラム3年制コース	夜・通信	1 0 以上	1 0	
	総合学科 総合カリキュラム4年制コース	夜・通信	1 3 以上	1 3	
	総合学科 大学編入コース	夜・通信	7 以上	7	
(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

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

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
非常勤	前市長	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3分の2以上の出席が必要となる。

②授業は3コマ連続して実施するものとする。

遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と授業コマの時間帯が一部でも重複した授業コマについては、当該コマを欠席として扱う。

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①～⑧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 ⑤ 3DCG、3DCG 3 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学生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 学生が次学年へ進級するためには、当該学年に配当された科目のうち、「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得しなければならない。 ② 単位の計算は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって 1 単位とする。 (卒業要件及び卒業認定方針) ① 卒業するためには、在学する学科の教育課程において、「カリキュラム」に必修科目として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において 31 単位以上を修得し、当該学科の所定の課程を修了しなければならない。 ② 単位の計算は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって 1 単位とする。 ③ 本校は、前各項の要件を満たした者のうち、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」に基づき、各学科において定めるディプロマ・ポリシーに掲げる知識、技能、判断力及び社会人としての資質を身に付け、高い専門性と豊かな人間性を備えた人材として成長したと認められる者について、卒業を認定する。	
卒業の認定に関する 方針の公表方法	https://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/tanisyutokusyomeisyo.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	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 ゲームプログラムコース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2 年		62 単位	294 単位時間	1218 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1512 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	
140 人		23 人 (108 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0 人 (108 人) ゲームクリエイタ学 科の内数	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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
3 人 (100%)	0 人 (0%)	3 人 (66.7%)	0 人 (33.3%)
（主な就職、業界等） システムエンジニア			
（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			
（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
23 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 ゲームプログラム 3年制コース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3 年		93 単位	294 単位時間	1974 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	48 単位時間
			2268 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	
140 人		34 人 (108 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0 人 (108 人) ゲームクリエイタ学 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
13 人 (100%)	0 人 (0%)	10 人 (76.9%)	3 人 (23.1%)
（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）） 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
34 人	1 人	2.9%
（中途退学の主な理由） 進路変更（就職）		
（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 ゲームプログラム 4年制コース		○		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
4 年		124 単位	294 単位時間	2730 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			3024 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	
140 人		33 人 (108 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0 人 (108 人) ゲームクリエイタ学 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。

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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
13人 (100%)	0人 (0%)	8人 (61.5%)	5人 (38.5%)
(主な就職、業界等) プログラマ、システムエンジニア			
(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
33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	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年		62 単位	420 単位時間	1092 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1512 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	
140 人		5 人 (108 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0 人 (108 人) ゲームクリエイタ学 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と

豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
5 人 (100%)	0 人 (0%)	5 人 (100%)	0 人 (0%)
(主な就職、業界等) プログラマ、システムエンジニア			
(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			
(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
5 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 3年制コース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3年		93 単位	441 単位時間	1827 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			2268 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	
140 人		3 人 (108 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0 人 (108 人) ゲームクリエイタ学 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3分の2以上の出席が必要となる。 ②授業は3コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間31単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1単位は、授業21時間（3時間×7回）及び事前・事後学習24時間を合わせた45時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
2 人 (100%)	0 人 (0%)	2 人 (100%)	0 人 (0%)
（主な就職、業界等） ゲームプランナー、e スポーツ企画運営			
（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
3 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 4年制コース		○		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
4 年		124 単位	441 単位時間	2583 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	48 単位時間
			3024 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	
140 人		5 人 (108 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0 人 (108 人) ゲームクリエイタ学 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
3 人 (100%)	0 人 (0.0%)	2 人 (66.7%)	1 人 (33.3%)
（主な就職、業界等） ゲームプランナー			
（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
5 人	1 人	20%
（中途退学の主な理由） 進路変更（就職）		
（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 ゲームグラフィックス コース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2 年		62 単位	168 単位時間	1344 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	192 単位時間
			1512 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	
140 人		0 人 (108 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0 人 (108 人) ゲームクリエイタ学 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 卒業要件

① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
0 人 （ -%）	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
0	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 ゲームグラフィックス 3年制コース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3 年		93 単位	189 単位時間	2079 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			2268 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	
140 人		1 人 (108 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0 人 (108 人) ゲームクリエイタ学 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
1 人 (100%)	0 人 (0%)	1 人 (100%)	0 人 (0%)
（主な就職、業界等） 製造業			
（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
1 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 ゲームグラフィックス 4年制コース		○		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
4 年		124 単位	210 単位時間	2814 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			3024 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	
140 人		4 人 (108 人) ゲームクリエイ タ学科の内数	0 人 (108 人) ゲームクリエイタ学 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
1 人 （- %）	0 人 （- %）	1 人 （- %）	0 人 （- %）
（主な就職、業界等） メンテナンス			
（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
1 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	デザイン学科 3 D C G コース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2 年		62 単位	168 単位時間	1344 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	192 単位時間
			1512 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	
185 人		43 人 (226 人) デザイン学科 の内数	0 人 (226 人) デザイン学科の内 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
12 人 (100%)	0 人 (0%)	12 人 (100%)	0 人 (0%)
（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
43 人	1 人	2.3%
（中途退学の主な理由） 学業継続困難のため		
（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		
工業		工業専門	デザイン学科 3 D C G 3 年制 コース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3 年		93 単位	189 単位時間	2079 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			2268 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	
185 人		34 人 (226 人) デザイン学科 の内数	0 人 (226 人) デザイン学科 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3分の2以上の出席が必要となる。 ②授業は3コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間31単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1単位は、授業21時間（3時間×7回）及び事前・事後学習24時間を合わせた45時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
8 人 (100%)	0 人 (0.0%)	5 人 (62.5%)	3 人 (37.5%)
（主な就職、業界等） 3DCG デザイナー、映像編集、CG 業界、ゲーム業界、アニメ業界			
（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	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	デザイン学科 イラストレーターコース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2 年		62 単位	126 単位時間	1386 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1512 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	
185 人		50 人 (226 人) デザイン学科 の内数	0 人 (226 人) デザイン学科 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。	
卒業・進級の認定基準	
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。	

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
23 人 (100%)	0 人 (0.0%)	21 人 (91.3%)	2 人 (8.7%)
（主な就職、業界等） デザイナー、DTP デザイナー、Web デザイナー、 背景美術、アートディレクター、プロダクトデザイナー			
（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
50 人	1 人	2.0%
（中途退学の主な理由） 進路変更（就職の為）		
（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	デザイン学科 イラストレーター 3年制コース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3年		93 単位	147 単位時間	2121 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			2268 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	
185 人		44 人 (226 人) デザイン学科 の内数	0 人 (226 人) デザイン学科 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
11 人 (100%)	0 人 (0%)	11 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
44 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	学科名	専門士	高度専門士		
工業		工業専門	デザイン学科 アニメーションコース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2 年		62 単位時間	126 単位時間	1386 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1512 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	
185 人		11 人 (226 人) デザイン学科 の内数	0 人 (226 人) デザイン学科 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
5 人 (100%)	0 人 (0.0%)	5 人 (100%)	0 人 (0.0%)
（主な就職、業界等） 作画（アニメ）、制作進行（アニメ）、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
11 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	学科名	専門士	高度専門士		
工業		工業専門	デザイン学科 アニメーション 3年制コース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3年		93 単位	147 単位時間	2121 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			2268 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	
185 人		8 人 (226 人) デザイン学科 の内数	0 人 (226 人) デザイン学科 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
2 人 (100%)	0 人 (0.0%)	2 人 (100%)	0 人 (0.0%)
（主な就職、業界等） 作画（アニメ）、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
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	学科名	専門士	高度専門士		
工業		工業専門	デザイン学科 グラフィックデザイナーコース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2 年		62 単位	126 単位時間	1386 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1512 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	
185 人		36 人 (226 人) デザイン学科 の内数	0 人 (226 人) デザイン学科 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
19 人 (100%)	0 人 (0%)	19 人 (100%)	0 人 (0%)
（主な就職、業界等） グラフィックデザイナー、デザイナー、Web デザイナー、デザイン業界			
（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
36 人	1 人	2.8%
（中途退学の主な理由） 進路変更（就職の為）		
（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	情報システム学科 情報システムコース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2 年		62 単位	273 単位時間	1239 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1512 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		48 人 (105 人) 情報システム 学科の内数	0 人 (105 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
25 人 (100%)	0 人 (0%)	24 人 (96%)	1 人 (4%)
（主な就職、業界等） IT・情報処理業界、システムエンジニア、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
48 人	1 人	2.0%
（中途退学の主な理由） 進路変更（就職の為）		
（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	情報システム学科 情報システム3年制コース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3年		93 単位	399 単位時間	1869 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			2268 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 (105 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3分の2以上の出席が必要となる。 ②授業は3コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間31単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1単位は、授業21時間（3時間×7回）及び事前・事後学習24時間を合わせた45時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
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、システムエンジニア			
（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
28 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	情報システム学科 マルチメディアコース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2 年		62 単位	273 単位時間	1239 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1512 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		21 人 (105 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
9 人 (100%)	0 人 (0%)	9 人 (100%)	0 人 (0%)
（主な就職、業界等） IT・情報処理業界、システムエンジニア、社内 SE			
（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
21 人	1 人	4.8%
（中途退学の主な理由） 学業継続困難のため		
（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		
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 ーコース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2 年		62 単位	273 単位時間	1239 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1512 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		8 人 (105 人) 情報システム 学科の内数	0 人 (105 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
7 人 (100%)	0 人 (0%)	7 人 (100%)	0 人 (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			
（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
8 人	1 人	12.5%
（中途退学の主な理由） 進路変更（就職の為）		
（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	CADエンジニア学科 3DCADコース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2 年		62 単位	567 単位時間	945 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1512 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	
30 人		14 人 (14 人) CADエンジニア学科 の内数	0 人 (14 人) CADエンジニア学科 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
7 人 (100%)	0 人 (0%)	6 人 (85.7%)	1 人 (14.3%)
（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
14 人	2 人	14.3%
（中途退学の主な理由） 学業継続困難のため		
（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		
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	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2 年		62 単位	735 単位時間	777 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1512 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	
50 人		21 人 (21 人) 会計ビジネス 学科の内数	0 人 (21 人) 会計ビジネス 学科の内数	6 人 商業実務専門 課程の内数	2 人 商業実務専門 課程の内数	8 人 商業実務専 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。	
卒業・進級の認定基準	
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。	

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
11 人 (100%)	0 人 (0.0%)	11 人 (100%)	0 人 (0.0%)
（主な就職、業界等） 会計事務所、経理、総務、税理士補助			
（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
21 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 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
1 年		31 単位	273 単位時間	483 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			756 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	
50 人		0 人 (21 人) 会計ビジネス 学科の内数	0 人 (21 人) 会計ビジネス 学科の内数	6 人 商業実務専門 課程の内数	2 人 商業実務専門 課程の内数	8 人 商業実務専 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

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

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
— 人	— 人	— %
（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2年制コース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2 年		62 単位	1197 単位時間	315 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1512 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	
70 人		26 人 (46 人) 公務員学科 の内数	0 人 (46 人) 公務員学科 の内数	6 人 商業実務専門 課程の内数	2 人 商業実務専門 課程の内数	8 人 商業実務専 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
9 人 (100%)	0 人 (0%)	8 人 (88.9%)	1 人 (11.1%)
（主な就職、業界等） 国家公務員、地方公務員、市役所、各都道府県警察、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
26 人	2 人	7.7%
（中途退学の主な理由） 進路変更（就職の為）		
（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 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
1年		31 単位時間	462 単位時間	294 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			756 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	
70人		3人 (46人) 公務員学科 の内数	0人 (46人) 公務員学科 の内数	6人 商業実務専門 課程の内数	2人 商業実務専門 課程の内数	8人 商業実務専 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
1 人 (100%)	0 人 (0%)	1 人 (100%)	0 人 (0%)
（主な就職、業界等） 学校事務職員			
（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
3 人	0 人	0%
（中途退学の主な理由） —		

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 警察消防2年制コース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年		62 単位	1071 単位時間	441 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1512 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	
70 人		12 人 (46 人) 公務員学科 の内数	0 人 (46 人) 公務員学科 の内数	6 人 商業実務専門 課程の内数	2 人 商業実務専門 課程の内数	8 人 商業実務専 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3分の2以上の出席が必要となる。 ②授業は3コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間31単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1単位は、授業21時間（3時間×7回）及び事前・事後学習24時間を合わせた45時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
3 人 (100%)	0 人 (0.0%)	3 人 (100%)	0 人 (0.0%)
（主な就職、業界等） 各都道府県警察、各市町村消防			
（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
12 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	学科名	専門士	高度専門士		
商業実務		商業実務専門	公務員学科 警察消防 1 年制 コース				
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
1 年		31 単位時間	357 単位時間	399 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			756 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	
70 人		5 人 (46 人) 公務員学科 の内数	0 人 (46 人) 公務員学科 の内数	6 人 商業実務専門 課程の内数	2 人 商業実務専門 課程の内数	8 人 商業実務専 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3分の2以上の出席が必要となる。 ②授業は3コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
（概要） 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間31単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1単位は、授業21時間（3時間×7回）及び事前・事後学習24時間を合わせた45時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。
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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
2 人 （ 100%）	0 人 （ 0%）	2 人 （ 100%）	0 人 （ 0.0%）
（主な就職、業界等） 各市町村消防、税務署			
（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
5 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	学科名	専門士	高度専門士		
教育・社会福祉		教育・社会福祉専門課程	総合学科 総合カリキュラムコース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2 年		62 単位以上 (履修科目により変動)	履修科目に より変動 単位時間	履修科目に より変動 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1512 単位時間以上 (履修科目により変動)				
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		29 人 (66 名) 総合学科 の内数	0 人 (66 名) 総合学科 の内数	4 人 教育・社会福祉専 門課程 の内数	0 人 教育・社会福祉 専門課程 の内数	4 人 教育・社会福祉専門課程 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
(概要) 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目 (「必」と表示された科目) として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間 (3 時間×7 回) 及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。 ④ 本コースは学生自身が計画を立て、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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
17 人 (100%)	0 人 (0.0%)	16 人 (94.1%)	1 人 (5.9%)
（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
29 人	5 人		17.2%
（中途退学の主な理由） 進路変更（就職の為） 学業継続困難のため （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		
教育・社会福祉		教育・社会福祉専門課程	総合学科 総合カリキュラム 3年制コース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3 年		93 単位以上 (履修科目により変動)	履修科目により変動 単位時間	履修科目により変動 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			2268 単位時間以上 (履修科目により変動)				
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		25 人 (66 名) 総合学科 の内数	0 人 (66 名) 総合学科 の内数	4 人 教育・社会福祉専門課程 の内数	0 人 教育・社会福祉専門課程 の内数	4 人 教育・社会福祉専門課程 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
(概要) 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目 (「必」と表示された科目) として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間 (3 時間×7 回) 及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。 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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
15 人 (100%)	0 人 (0%)	12 人 (80.0%)	3 人 (20.0%)
（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。 ※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
25 人	2 人	8.0%
(中途退学の主な理由) 進路変更（就職の為） 本人都合による退学		
(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		
教育・社会福祉		教育・社会福祉専門課程	総合学科 総合カリキュラム 4年制コース		○		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
4 年		124 単位以上 (履修科目により変動)	履修科目に より変動 単位時間	履修科目に より変動 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			3024 単位時間以上 (履修科目により変動)				
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		12 人 (66 名) 総合学科 の内数	0 人 (66 名) 総合学科 の内数	4 人 教育・社会福祉専 門課程 の内数	0 人 教育・社会福祉 専門課程 の内数	4 人 教育・社会福 祉専門課程 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
(概要) 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目 (「必」と表示された科目) として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間 (3 時間×7 回) 及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。 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。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
2 人 （ 100%）	0 人 （ 0%）	1 人 （ 50.0%）	1 人 （ 50.0%）
（主な就職、業界等） 映像編集			
（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
12 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		
教育・社会福祉		教育・社会福祉専門課程	総合学科 大学編入コース	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2 年		62 単位以上 (履修科目により変動)	履修科目に より変動 単位時間	履修科目に より変動 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1512 単位時間以上 (履修科目により変動)				
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 (66 名) 総合学科 の内数	0 人 (66 名) 総合学科 の内数	4 人 教育・社会福祉専門課程 の内数	0 人 教育・社会福祉専門課程 の内数	4 人 教育・社会福祉専門課程 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 3 分の 2 以上の出席が必要となる。 ②授業は 3 コマ連続して行うものとする。 遅刻又は早退があった場合は、出席しなかった時間帯と一部でも重複する授業コマを欠席として取り扱う。
卒業・進級の認定基準
(概要) 進級要件 ① 「カリキュラム」において必修科目 (「必」と表示された科目) として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、年間 31 単位以上を修得し、当該学年の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間 (3 時間×7 回) 及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。

卒業要件 ① 「カリキュラム」において必修科目（「必」と表示された科目）として定められたすべての科目の単位を修得するとともに、各学年において年間 31 単位以上を修得し、所定の課程を修了していること。 ② 1 単位は、授業 21 時間（3 時間×7 回）及び事前・事後学習 24 時間を合わせた 45 時間の学修をもって構成するものとする。 ③ 各学科のディプロマ・ポリシーに基づき、本校の教育理念である「高い技術と豊かな心」のもと、高い専門性と豊かな人間性を身に付けたと認められること。 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。

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

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	380,000 円	教材費（テキスト代、 検定受験料など）1 年目 15 万円含む ※教材費は 2 年：11 万円 3 年：8 万円 4 年：8 万円
デザイン学科	100,000 円	580,000 円	380,000 円	
情報システム学科	100,000 円	580,000 円	380,000 円	
CADエンジニア学科	100,000 円	580,000 円	380,000 円	
会計ビジネス学科	100,000 円	580,000 円	360,000 円	
公務員学科	100,000 円	580,000 円	360,000 円	
総合学科	100,000 円	580,000 円	380,000 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

自己点検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		
第三者評価の基本方針(実施方法・体制) 第三者評価については現在実施していないが、教育活動及び学校運営の改善・向上を図るため、必要に応じて第三者評価の導入を検討する。		
第三者評価の委員		
所属	任期	種別
第三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)		
(備考)		
学校評価: http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/jiko_hyouka.pdf 学校関係者評価結果: http://www.ota.ac.jp/info/pdf/disclosure/hyouka.pdf		

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/
--