

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	吉田学園情報ビジネス専門学校
設置者名	学校法人吉田学園

1. 「実務経験のある教員等による授業科目」の数

課程名	学科名	夜間・通信制の場合	実務経験のある教員等による授業科目の単位数又は授業時数	省令で定める基準単位数又は授業時数	配置困難
専門課程	ゲームスペシャリスト学科	夜・通信	270 時間	240 時間	
	情報システム学科	夜・通信	225 時間	160 時間	
	DXエンジニア学科	夜・通信	270 時間	240 時間	
	ゲームクリエイター学科	夜・通信	360 時間	240 時間	
	ゲームエンジニア学科	夜・通信	270 時間	240 時間	
	CG 学科	夜・通信	270 時間	240 時間	
(備考) ○令和5年4月1日 学科名称変更 ・ゲームスペシャリスト学科 (新名称: ゲームクリエイター学科)					

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://yoshida-g.ac.jp/disclosure/job/

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	吉田学園情報ビジネス専門学校
設置者名	学校法人吉田学園

1. 理事（役員）名簿の公表方法

学校法人吉田学園ホームページ https://yoshida-g.gr.jp/johokokai/

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	(株)ほくてい ホールディングス 取締役会長	自令和5年 4月14日 至令和7年 4月13日	経営企画及び管理
非常勤	サツドラ ホールディングス(株) 代表取締役会長	自令和5年 4月14日 至令和7年 4月13日	経営企画及び管理
非常勤	(株)ムラタ 代表取締役会長	自令和5年 4月14日 至令和7年 4月13日	経営企画及び管理
(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	吉田学園情報ビジネス専門学校
設置者名	学校法人吉田学園

○厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表の概要

<p>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。</p>	
<p>(授業計画書の作成・公表に係る取組の概要)</p> <p>各科目担当者より授業目的、到達目標、使用テキスト、評価方法と基準、回数ごとの履修主題と内容を記載した授業計画(シラバス)案の提出を受け、学科会議にて認定を行う。</p> <p>認定後に作成した授業計画(シラバス)と成績評価までの流れが理解できる履修のプロセスフローを学生に入学時に配布し公表をしている。</p>	
授業計画書の公表方法	https://yoshida-g.ac.jp/disclosure/job/
<p>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。</p>	
<p>(授業科目の学修成果の評価に係る取組の概要)</p> <p>授業計画(シラバス)に科目ごと評価方法、基準が明記されており、評価試験、レポート、小テスト、提出物、その他(授業態度等)にて適正に評価を行っている。</p> <p>各科目担当教員における成績の評価は100点満点とし、点数によりA~Dに分類、うちA~Cを合格とし履修を認定している。</p> <p>評価方法は定期試験、課題並びに学習活動等を総合的に勘案して行う。</p> <p>「学則」及び「学則施行細則(教務内規)」に即し、以下、所定の時期に実施される各種判定会議において、学修成果を厳格かつ適正に評価し、校長の決裁で履修を認定する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前期成績判定会議(9月下旬 全学生) ・卒業判定会議(3月上旬 卒業対象学生) ・進級判定会議(3月下旬 進級対象学生) 	
<p>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。</p>	
<p>(客観的な指標の設定・公表及び成績評価の適切な実施に係る取組の概要)</p> <p>成績管理システムを活用し、学科及び学年ごとの成績を基に人数分布表を作成し学生へ提示することで、自身の相対的な位置を把握し、学習意欲の高揚を促す対応を行っている。クラス担任制を導入し、早期段階での注意喚起と上長職による更なる段階的指導を行うことで組織的な支援を行っている。</p> <p>学習成績を年2回通知し、学校生活の状況報告や成果報告を行っている。</p>	
客観的な指標の算出方法の公表方法	https://yoshida-g.ac.jp/disclosure/job/

<p>4. 卒業の認定に関する方針を定め、公表するとともに、適切に実施していること。</p> <p>(卒業の認定方針の策定・公表・適切な実施に係る取組の概要)</p> <p>学則の他、卒業認定方針について定めた「学則施行規則（教務内規）」を学内全職員が参加する職員会議にて作成・承認される。学則とともに学生便覧へ明記し入学時に学生へ提示している。</p> <p>卒業の認定については、3月上旬に実施される卒業判定会議において、学修成果を厳格かつ適正に評価し履修を認定したうえで、以下を満たした場合に校長が卒業の認定または、課程の修了の決裁をしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業料等の納入金が全納されていること ・各学科における所定の授業時間数を履修し、当該課程を修了したとき <p>「卒業の認定、課程の修了」の公表は、担任等から当該学生に通達される。</p>	
<p>卒業の認定に関する 方針の公表方法</p>	<p>https://yoshida-g.ac.jp/disclosure/job/</p>

様式第2号の4-②【(4)財務・経営情報の公表（専門学校）】

※専門学校は、この様式を用いること。大学・短期大学・高等専門学校は、様式第2号の4-①を用いること。

学校名	吉田学園情報ビジネス専門学校
設置者名	学校法人吉田学園

1. 財務諸表等

財務諸表等	公表方法
貸借対照表	https://yoshida-g.gr.jp/johokokai/
収支計算書又は損益計算書	https://yoshida-g.gr.jp/johokokai/
財産目録	https://yoshida-g.gr.jp/johokokai/
事業報告書	https://yoshida-g.gr.jp/johokokai/
監事による監査報告（書）	https://yoshida-g.gr.jp/johokokai/

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		
工業分野		専門課程	ゲームスペシャリスト学科	○	—		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3年	昼間	2,835 単位時間/単位	810 単位時間/単位	2,490 単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位
			3,300 単位時間/単位				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
30人		27人	0人	3人	1人	4人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 各科目担当者より授業目的、到達目標、使用テキスト、評価方法と基準、回数ごとの履修主題と内容を記載した授業計画（シラバス）案の提出を受け、学科会議にて認定を行う。 認定後に作成した授業計画（シラバス）と成績評価までの流れが理解できる履修のプロセスフローを学生には入学時に公開している。
成績評価の基準・方法
（概要） 授業計画（シラバス）に科目ごと評価方法、基準が明記されており、評価試験、レポート、小テスト、提出物、その他（授業態度等）にて適正に評価を行っている。 各科目担当教員における成績の評価は100点満点とし、点数によりA～Dに分類、うちA～Cを合格とし履修を認定している。 評価方法は定期試験、課題並びに学習活動等を総合的に勘案して行う。 「学則」及び「学則施行細則（教務内規）」に即し、以下、所定の時期に実施される各種判定会議において、学修成果を厳格かつ適正に評価し、校長の決裁で履修を認定する。 ・前期成績判定会議（9月下旬 全学生） ・卒業判定会議（3月上旬 卒業対象学生） ・進級判定会議（3月下旬 進級対象学生）

卒業・進級の認定基準
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>学則の他、卒業認定方針について定めた「学則施行規則（教務内規）」を学内全職員が参加する職員会議にて作成・承認される。学則は学生便覧へ明記し入学時に学生へ公開している。</p> <p>卒業の認定については、3月上旬に実施される卒業判定会議において、学修成果を厳格かつ適正に評価し履修を認定したうえで、以下を満たした場合に校長が卒業の認定または、課程の修了の決裁をしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業料等の納入金が全納されていること ・各学科における所定の授業時間数を履修し、当該課程を修了したとき <p>「卒業の認定、課程の修了」の公表は、担任等から当該学生に通達される。</p>
学修支援等
<p>（概要）</p> <p>クラス担任制をとり早期段階で注意喚起、面接指導を実施。必要に応じ保護者との三者面談を通し学習意欲の向上を促す。</p>

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
29人 (100%)	0人 (0%)	28人 (97%)	1人 (3%)
<p>（主な就職、業界等）</p> <p>(株)マイティークラフト/(株)トーセ/(株)エイティング/(株)ジーン/(株)ブラストエッジゲームズ/(株)インフィニットループ/(株)Mutan</p>			
<p>（就職指導内容）</p> <p>クラス担任と就職担当者の連携により、業界研究・ポートフォリオ指導・エントリー指導・面接指導等を実施。また学校全体として実施の就職イベントに参加してモチベーション向上を図り就職活動を促す。</p>			
<p>（主な学修成果（資格・検定等））</p> <p>Excel 表計算処理技能認定試験 27名受験 27名合格</p>			
<p>（備考）（任意記載事項）</p> <p>○令和5年4月1日 学科名称変更 (新名称：ゲームクリエイター学科)</p>			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
56人	0人	0%
<p>（中途退学の主な理由）</p>		
<p>（中退防止・中退者支援のための取組）</p> <p>（学業不振者）</p> <p>単位未取得になる可能性が高い者には補填授業等を行い、未取得者を増加させない取組みをしている。</p> <p>（その他）</p> <p>クラス担任等が細目に学生個人に目を配り、生活の変化があった場合にはすぐに個別面談等を行う等、怠惰な学生を減少させる取組をしている。</p> <p>外部機関へ委託のうえオンライン健康相談サービスを実施。心理士や精神科医が、学生の悩みへの対応を図っている。</p>		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業分野		専門課程	情報システム学科	○	—		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼間	1,830 単位時間/単位	1,275 単位時間 /単位	735 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			2,010 単位時間/単位				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
80人	61人	14人	3人	4人	7人		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>各科目担当者より授業目的、到達目標、使用テキスト、評価方法と基準、回数ごとの履修主題と内容を記載した授業計画（シラバス）案の提出を受け、学科会議にて認定を行う。</p> <p>認定後に作成した授業計画（シラバス）と成績評価までの流れが理解できる履修のプロセスフローを学生には入学時に公開している。</p>
成績評価の基準・方法
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>授業計画（シラバス）に科目ごと評価方法、基準が明記されており、評価試験、レポート、小テスト、提出物、その他（授業態度等）にて適正に評価を行っている。</p> <p>各科目担当教員における成績の評価は100点満点とし、点数によりA～Dに分類、うちA～Cを合格とし履修を認定している。</p> <p>評価方法は定期試験、課題並びに学習活動等を総合的に勘案して行う。</p> <p>「学則」及び「学則施行細則（教務内規）」に即し、以下、所定の時期に実施される各種判定会議において、学修成果を厳格かつ適正に評価し、校長の決裁で履修を認定する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前期成績判定会議（9月下旬 全学生） ・卒業判定会議（3月上旬 卒業対象学生） ・進級判定会議（3月下旬 進級対象学生）
卒業・進級の認定基準
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>学則の他、卒業認定方針について定めた「学則施行規則（教務内規）」を学内全職員が参加する職員会議にて作成・承認される。学則は学生便覧へ明記し入学時に学生へ公開している。</p> <p>卒業の認定については、3月上旬に実施される卒業判定会議において、学修成果を厳格かつ適正に評価し履修を認定したうえで、以下を満たした場合に校長が卒業の認定または、課程の修了の決裁をしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業料等の納入金が全納されていること ・各学科における所定の授業時間数を履修し、当該課程を修了したとき <p>「卒業の認定、課程の修了」の公表は、担任等から当該学生に通達される。</p>
学修支援等
<p>クラス担任制をとり早期段階で注意喚起、面接指導を実施。必要に応じ保護者との三者面談を通し学習意欲の向上を促す。</p>

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
36人 (100%)	0人 (0%)	34人 (94%)	2人 (0.6%)
（主な就職、業界等） (株)北海道総合技術研究所/ジェイ・システム(株)/日本アイ・ビー・エム・デジタルサービス(株)/ダイヤモンドヘッド(株)/(株)スリーエス(Polestar-ID)/ 日本ソフト技研(株)/(株)トップエンジニアリング/インフォテクノ(株)/ (株)メイテックフィルダーズ/(株)アーベルソフト			
（就職指導内容） クラス担任と就職担当者の連携により、業界研究・ポートフォリオ指導・エントリー指導・面接指導等を実施。また学校全体として実施の就職イベントに参加してモチベーション向上を図り就職活動を促す。			
（主な学修成果（資格・検定等）） Oracle Java SE 7/8 Bronze 19名受験 4名合格			
（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
63人	6人	9.5%
（中途退学の主な理由） 進路変更、学校生活不適應、学業不振		
（中退防止・中退者支援のための取組） （学業不振者） 単位未取得になる可能性が高い者には補填授業等を行い、未取得者を増加させない取り組みをしている。 （その他） クラス担任等が細目に学生個々人に目を配り、生活の変化があった場合にはすぐに個別面談等を行う等、怠惰な学生を減少させる取組をしている。 外部機関へ委託のうねオンライン健康相談サービスを実施。心理士や精神科医が、学生の悩みへの対応を図っている。		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業分野		専門課程	DXエンジニア学科	○	—		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3年	昼間	2,610 単位時間/単位	1,890 単位時間 /単位	720 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			2,610 単位時間/単位				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
60人		33人	4人	3人	4人	7人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）	
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>各科目担当者より授業目的、到達目標、使用テキスト、評価方法と基準、回数ごとの履修主題と内容を記載した授業計画（シラバス）案の提出を受け、学科会議にて認定を行う。</p> <p>認定後に作成した授業計画（シラバス）と成績評価までの流れが理解できる履修のプロセスフローを学生には入学時に公開している。</p>	
成績評価の基準・方法	
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>授業計画（シラバス）に科目ごと評価方法、基準が明記されており、評価試験、レポート、小テスト、提出物、その他（授業態度等）にて適正に評価を行っている。</p> <p>各科目担当教員における成績の評価は100点満点とし、点数によりA～Dに分類、うちA～Cを合格とし履修を認定している。</p> <p>評価方法は定期試験、課題並びに学習活動等を総合的に勘案して行う。</p> <p>「学則」及び「学則施行細則（教務内規）」に即し、以下、所定の時期に実施される各種判定会議において、学修成果を厳格かつ適正に評価し、校長の決裁で履修を認定する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前期成績判定会議（9月下旬 全学生） ・卒業判定会議（3月上旬 卒業対象学生） ・進級判定会議（3月下旬 進級対象学生） 	
卒業・進級の認定基準	
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>学則の他、卒業認定方針について定めた「学則施行規則（教務内規）」を学内全職員が参加する職員会議にて作成・承認される。学則は学生便覧へ明記し入学時に学生へ公開している。</p> <p>卒業の認定については、3月上旬に実施される卒業判定会議において、学修成果を厳格かつ適正に評価し履修を認定したうえで、以下を満たした場合に校長が卒業の認定または、課程の修了の決裁をしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業料等の納入金が全納されていること ・各学科における所定の授業時間数を履修し、当該課程を修了したとき <p>「卒業の認定、課程の修了」の公表は、担任等から当該学生に通達される。</p>	
学修支援等	
<p>クラス担任制をとり早期段階で注意喚起、面接指導を実施。必要に応じ保護者との三者面談を通し学習意欲の向上を促す。</p>	

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
21人 (100%)	0人 (0%)	19人 (90.5%)	2人 (9.5%)
（主な就職、業界等） (株)北海道総合技術研究所/ジェイ・システム(株)/エコモット(株) INTLOOP(株) クリプトン・フューチャー・メディア(株)/(株)エクサネットHAL/ダイヤモンドヘ ッド(株)/(株)スリーエス(株)Polestar-ID/日本ソフト技研(株)/ インフォテクノ(株)/(株)メイテックフィルダーズ/(株)ProVision			
（就職指導内容） クラス担任と就職担当者の連携により、業界研究・ポートフォリオ指導・エントリー指 導・面接指導等を実施。また学校全体として実施の就職イベントに参加してモチベーシ ョン向上を図り就職活動を促す。			
（主な学修成果（資格・検定等）） Oracle Java SE 7/8 Bronze 16名受験 1名合格			
（備考）（任意記載事項） ○令和5年4月1日学科名称・修業年限（2年制→3年制）変更 （旧名称：AIシステム学科）			

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
38人	1人	0.3%
（中途退学の主な理由） 体調不良		
（中退防止・中退者支援のための取組） （学業不振者） 単位未取得になる可能性が高い者には補填授業等を行い、未取得者を増加させない取 り組みをしている。 （その他） クラス担任等が細目に学生個々に目を配り、生活の変化があった場合にはすぐに個 別面談等を行う等、怠惰な学生を減少させる取組をしている。 外部機関へ委託のうえオンライン健康相談サービスを実施。心理士や精神科医が、学 生の悩みへの対応を図っている。		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業分野		専門課程	ゲームクリエイター学科	○	—		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3年	昼間	2,580 単位時間/単位	840 単位時間 /単位	1,740 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			2,580 単位時間/単位				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
60人		60人	2人	3人	1人	4人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）	
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>各科目担当者より授業目的、到達目標、使用テキスト、評価方法と基準、回数ごとの履修主題と内容を記載した授業計画（シラバス）案の提出を受け、学科会議にて認定を行う。</p> <p>認定後に作成した授業計画（シラバス）と成績評価までの流れが理解できる履修のプロセスフローを学生には入学時に公開している。</p>	
成績評価の基準・方法	
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>授業計画（シラバス）に科目ごと評価方法、基準が明記されており、評価試験、レポート、小テスト、提出物、その他（授業態度等）にて適正に評価を行っている。</p> <p>各科目担当教員における成績の評価は100点満点とし、点数によりA～Dに分類、うちA～Cを合格とし履修を認定している。</p> <p>評価方法は定期試験、課題並びに学習活動等を総合的に勘案して行う。</p> <p>「学則」及び「学則施行細則（教務内規）」に即し、以下、所定の時期に実施される各種判定会議において、学修成果を厳格かつ適正に評価し、校長の決裁で履修を認定する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前期成績判定会議（9月下旬 全学生） ・卒業判定会議（3月上旬 卒業対象学生） ・進級判定会議（3月下旬 進級対象学生） 	
卒業・進級の認定基準	
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>学則の他、卒業認定方針について定めた「学則施行規則（教務内規）」を学内全職員が参加する職員会議にて作成・承認される。学則は学生便覧へ明記し入学時に学生へ公開している。</p> <p>卒業の認定については、3月上旬に実施される卒業判定会議において、学修成果を厳格かつ適正に評価し履修を認定したうえで、以下を満たした場合に校長が卒業の認定または、課程の修了の決裁をしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業料等の納入金が全納されていること ・各学科における所定の授業時間数を履修し、当該課程を修了したとき <p>「卒業の認定、課程の修了」の公表は、担任等から当該学生に通達される。</p>	
学修支援等	
<p>クラス担任制をとり早期段階で注意喚起、面接指導を実施。必要に応じ保護者との三者面談を通し学習意欲の向上を促す。</p>	

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
0人 (0%)	0人 (0%)	0人 (0%)	0人 (0%)
（主な就職、業界等）			
（就職指導内容） クラス担任と就職担当者の連携により、業界研究・ポートフォリオ指導・エントリー指導・面接指導等を実施。また学校全体として実施の就職イベントに参加してモチベーション向上を図り就職活動を促す。			
（主な学修成果（資格・検定等）） Excel 表計算処理技能認定試験 27名受験 27名合格			
（備考）（任意記載事項） ○令和5年4月1日 学科名称変更 （旧名称：ゲームスペシャリスト学科） ○令和6年4月1日 ゲームクリエイター学科2年からゲームエンジニア学科2年へ2名転科			

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） 体調不良		
（中退防止・中退者支援のための取組） （学業不振者） 単位未取得になる可能性が高い者には補填授業等を行い、未取得者を増加させない取り組みをしている。 （その他） クラス担任等が細目に学生個人に目を配り、生活の変化があった場合にはすぐに個別面談等を行う等、怠惰な学生を減少させる取組をしている。 外部機関へ委託のうえオンライン健康相談サービスを実施。心理士や精神科医が、学生の悩みへの対応を図っている。		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業分野		専門課程	ゲームエンジニア学科	○	—		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3年	昼間	2,610 単位時間/単位	1,200 単位時間 /単位	1,560 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			2,760 単位時間/単位				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
60人		23人	0人	2人	2人	4人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）	
【様式第2号の3より再掲】 各科目担当者より授業目的、到達目標、使用テキスト、評価方法と基準、回数ごとの履修主題と内容を記載した授業計画（シラバス）案の提出を受け、学科会議にて認定を行う。 認定後に作成した授業計画（シラバス）と成績評価までの流れが理解できる履修のプロセスフローを学生には入学時に公開している。	
成績評価の基準・方法	
【様式第2号の3より再掲】 各科目担当者より授業目的、到達目標、使用テキスト、評価方法と基準、回数ごとの履修主題と内容を記載した授業計画（シラバス）案の提出を受け、学科会議にて認定を行う。 認定後に作成した授業計画（シラバス）と成績評価までの流れが理解できる履修のプロセスフローを学生に入学時に配布し公表をしている。	
卒業・進級の認定基準	
【様式第2号の3より再掲】 学則の他、卒業認定方針について定めた「学則施行規則（教務内規）」を学内全職員が参加する職員会議にて作成・承認される。学則は学生便覧へ明記し入学時に学生へ公開している。 卒業の認定については、3月上旬に実施される卒業判定会議において、学修成果を厳格かつ適正に評価し履修を認定したうえで、以下を満たした場合に校長が卒業の認定または、課程の修了の決裁をしている。 ・授業料等の納入金が全納されていること ・各学科における所定の授業時間数を履修し、当該課程を修了したとき 「卒業の認定、課程の修了」の公表は、担任等から当該学生に通達される。	
学修支援等	
クラス担任制をとり早期段階で注意喚起、面接指導を実施。必要に応じ保護者との三者面談を通し学習意欲の向上を促す。	

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） ㈱サクセス/（有）ランカース/㈱日本システムクリエイター/㈱電通システム			

<p>(就職指導内容)</p> <p>クラス担任と就職担当者の連携により、業界研究・ポートフォリオ指導・エントリー指導・面接指導等を実施。また学校全体として実施の就職イベントに参加してモチベーション向上を図り就職活動を促す。</p>
<p>(主な学修成果(資格・検定等))</p> <p>Excel 表計算処理技能認定試験 9名受験 9名合格</p>
<p>(備考) (任意記載事項)</p> <p>○令和5年4月1日学科名称・修業年限(2年制→3年制)変更 (旧名称:ゲーム学科)</p>

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
22人	3人	13.6%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>学校不適応、体調不良、進路変更</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組)</p> <p>(学業不振者)</p> <p>単位未取得になる可能性が高い者には補填授業等を行い、未取得者を増加させない取組みをしている。</p> <p>(その他)</p> <p>クラス担任等が細目に学生個人に目を配り、生活の変化があった場合にはすぐに個別面談等を行う等、怠惰な学生を減少させる取組をしている。</p> <p>外部機関へ委託のうえオンライン健康相談サービスを実施。心理士や精神科医が、学生の悩みへの対応を図っている。</p>		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業分野		専門課程	CG 学科	○	—		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3年	昼間	2,610 単位時間/単位	750 単位時間 /単位	2,100 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			2,850 単位時間/単位				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
60人	50人	0人	2人	3人	5人		

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>各科目担当者より授業目的、到達目標、使用テキスト、評価方法と基準、回数ごとの履修主題と内容を記載した授業計画(シラバス)案の提出を受け、学科会議にて認定を行う。</p> <p>認定後に作成した授業計画(シラバス)と成績評価までの流れが理解できる履修のプロセスフローを学生には入学時に公開している。</p>
成績評価の基準・方法
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>授業計画(シラバス)に科目ごと評価方法、基準が明記されており、評価試験、レポート、小テスト、提出物、その他(授業態度等)にて適正に評価を行っている。</p> <p>各科目担当教員における成績の評価は100点満点とし、点数によりA~Dに分類、うちA~Cを合格とし履修を認定している。</p> <p>評価方法は定期試験、課題並びに学習活動等を総合的に勘案して行う。</p> <p>「学則」及び「学則施行細則(教務内規)」に即し、以下、所定の時期に実施される各種判定会議において、学修成果を厳格かつ適正に評価し、校長の決裁で履修を認定する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前期成績判定会議(9月下旬 全学生) ・卒業判定会議(3月上旬 卒業対象学生) ・進級判定会議(3月下旬 進級対象学生)
卒業・進級の認定基準
<p>【様式第2号の3より再掲】</p> <p>学則の他、卒業認定方針について定めた「学則施行規則(教務内規)」を学内全職員が参加する職員会議にて作成・承認される。学則は学生便覧へ明記し入学時に学生へ公開している。</p> <p>卒業の認定については、3月上旬に実施される卒業判定会議において、学修成果を厳格かつ適正に評価し履修を認定したうえで、以下を満たした場合に校長が卒業の認定または、課程の修了の決裁をしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業料等の納入金が全納されていること ・各学科における所定の授業時間数を履修し、当該課程を修了したとき <p>「卒業の認定、課程の修了」の公表は、担任等から当該学生に通達される。</p>
学修支援等
<p>クラス担任制をとり早期段階で注意喚起、面接指導を実施。必要に応じ保護者との三者面談を通し学習意欲の向上を促す。</p>

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
21人 (100%)	0人 (0%)	16人 (76.2%)	5人 (23.8%)
（主な就職、業界等） (株)ウタリカ/(株)サイバーコネクトツーツー/(株)グラフィニカ/(株)ジースタイル/(有)ランカース /株D1			
（就職指導内容） クラス担任と就職担当者の連携により、業界研究・ポートフォリオ指導・エントリー指 導・面接指導等を実施。また学校全体として実施の就職イベントに参加してモチベーシ ョン向上を図り就職活動を促す。			
（主な学修成果（資格・検定等）） CGクリエイター検定ベーシック 21名受験 20名合格			
（備考）（任意記載事項） ○令和5年4月1日学科名称・修業年限（2年制→3年制）変更 （旧名称：コンピュータグラフィックス学科）			

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
56人	2人	3.6%
（中途退学の主な理由） 学校不適合		
（中退防止・中退者支援のための取組） （学業不振者） 単位未取得になる可能性が高い者には補填授業等を行い、未取得者を増加させない取 り組みをしている。 （その他） クラス担任等が細目に学生個々人に目を配り、生活の変化があった場合にはすぐに個 別面談等を行う等、怠惰な学生を減少させる取組をしている。 外部機関へ委託のうえオンライン健康相談サービスを実施。心理士や精神科医が、学 生の悩みへの対応を図っている。		

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)
ゲームスペシャリスト学科	100,000 円	820,000 円	220,000 円	入学検定料、教育充実費
情報システム学科	100,000 円	730,000 円	220,000 円	入学検定料、教育充実費
DXエンジニア学科	100,000 円	730,000 円	220,000 円	入学検定料、教育充実費
ゲームクリエイター学科	100,000 円	840,000 円	220,000 円	入学検定料、教育充実費
ゲームエンジニア学科	100,000 円	840,000 円	220,000 円	入学検定料、教育充実費
CG 学科	100,000 円	820,000 円	220,000 円	入学検定料、教育充実費
修学支援 (任意記載事項)				

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) https://yoshida-g.ac.jp/disclosure/job/		
学校関係者評価の基本方針 (実施方法・体制) 学校関係者評価委員会は、卒業生、保護者、地域住民、提携企業等の役職員 2 名以上により構成する。当該委員会は原則次の事項について意見・評価を行い、当該委員会においての意見・評価については、自己点検・評価の結果と共に真摯に受け止め、必要な改善に努め、学校運営や教育実践力等の向上を図ることを基本方針とする。 ・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 ・学生の受け入れ募集 ・財務状況 ・法令等の遵守 ・社会貢献・地域貢献・交際交流等		
学校関係者評価の委員		
所属	任期	種別
北 15 東 6 親交会	令和 5 年 4 月 1 日～ 令和 7 年 3 月 31 日 (2 年)	地域住民
株式会社テクタス 代表取締役	令和 5 年 4 月 1 日～ 令和 7 年 3 月 31 日 (2 年)	企業等委員・卒業生
保護者	令和 5 年 4 月 1 日～ 令和 7 年 3 月 31 日 (2 年)	PTA
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) https://yoshida-g.ac.jp/disclosure/job/		
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) https://yoshida-g.ac.jp/disclosure/job/
--