

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 | 清風情報工科学院 |
| 設置者名 | 学校法人 清風明育社 |

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 |
|--------|----------------------|-----------|-----------------------------|-------------------|------|
| 工業専門課程 | デザイン・コンピュータ 学科2年制 | 夜・通信 | 648 | 160 | |
| | デザイン・コンピュータ 学科3年制 | 夜・通信 | 1,094 | 240 | |
| | デザイン・コンピュータ 学科4年制 | 夜・通信 | 1,540 | 320 | |
| | | 夜・通信 | | | |
| (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

| |
|--|
| シラバスにて公表 https://i-seifu.jp/ship |
|--|

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 | 清風情報工科学院 |
| 設置者名 | 学校法人 清風明育社 |

1. 理事（役員）名簿の公表方法

学校のホームページに掲載
<https://i-seifu.jp/seifu>

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 | 無職 | 2020.4.1～ 2022.3.31 | 長年の学校教育経験に基づく運営面の助言 |
| 非常勤 | 弁護士 | 2020.4.1～ 2022.3.31 | 学校運営における主に法務面での指導助言 |
| 非常勤 | 宗教法人代表役員 | 2020.4.1～ 2022.3.31 | 学校運営全般における助言 |
| (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 | 清風情報工科学院 |
| 設置者名 | 学校法人 清風明育社 |

○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(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>デザイン・コンピュータ学科では年度ごとに学科目標を定め、その目標を達成できる授業計画の作成を毎年行う。目標を達成するために学生の習熟度を把握し、達成可能な授業内容と手法を考慮し授業計画を行っている。授業計画の作成は前年11月から開始し、4月に公表を行う予定である。</p> | |
| 授業計画書の公表方法 | https://www.i-seifu.jp/ship/ |
| <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>デザイン・コンピュータ学科では各科目に対し、下記の5つの条件を満足した場合に限り、単位を認定する。単位認定の通知は書面にて行う。</p> <p>取組姿勢：礼節を重んじ、学業に対して前向きであること</p> <p>成績：「優／良／可」、「合」の評価があること</p> <p>出席率：80%以上出席していること</p> <p>課題提出率：すべての課題を提出していること（100%）</p> <p>学費完納：学費納入を完了していること</p> <p>デザイン・コンピュータ学科では定期試験、課題レポート・課題作品の提出または授業態度などより、成績評価を行う。成績の評価は科目によって4段階あるいは2段階で示す。成績評価の通知は書面にて行う。</p> | |

| | |
|---|---|
| <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>デザイン・コンピュータ学科では下記表の4段階あるいは2段階で成績を評価し示す。</p> <p>優 優れた成績(80点以上)を示した者 良 妥当と認められる成績(70点以上、80点未満)を示した者 可 合格と認められる最低限度の成績(60点以上、70点未満)を示した者 不可 合格と認められるに足る成績を示さなかった者</p> <p>合 合格と認められる成績を示した者 不可 合格と認められるに足る成績を示さなかった者</p> <p>また、学年ごとの成績分布を、下記計算式により算出する 優・合：3ポイント 良：2ポイント 可：1ポイント 不可：0ポイント</p> <p>{(評価ポイント3の単位数×3) + (評価ポイント2の単位数×2) + (評価ポイント1の単位数×1) + (評価ポイント0の単位数×0)} ÷ 総登録単位数</p> | |
| 客観的な指標の算出方法の公表方法 | https://www.i-seifu.jp/ship/ |
| <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>デザイン・コンピュータ学科では下記の条件を満足した場合に卒業を認定する。</p> <p>取組姿勢 礼節を重んじ、社会人として前向きであること 卒業制作 完了と認められ、提出していること 必修科目 必修科目は全て単位認定していること 取得単位 履修コースの登録年数 × 1305時間を満たしていること 必修資格 コース毎、又は個人に設定された資格を取得していること 学費完納 当該年度の学費を完納していること</p> | |
| 卒業の認定に関する方針の公表方法 | https://www.i-seifu.jp/ship/ |

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 | 清風情報工科学院 |
| 設置者名 | 学校法人 清風明育社 |

1. 財務諸表等

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

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 | | 工業専門課程 | デザイン・コンピュータ学科 (2年制) | ○ | | | |
| 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 | | | | |
| | 昼 | | 講義 | 演習 | 実習 | 実験 | 実技 |
| 2年 | 昼 | 2610 時間 | 3150時間 | 930時間 | 3116時間 | 時間 | 時間 |
| | 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 | | 51人 | 14人 | 7人 | 7人 | 14人 | |

| カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画） | |
|---|-----------------------------------|
| <p>（概要）</p> <p>デザイン・コンピュータ学科では各科目に対し、下記の5つの条件を満足した場合に限り、単位を認定する。単位認定の通知は書面にて行う。</p> <p>取組姿勢：礼節を重んじ、学業に対して前向きであること</p> <p>成績：「優/良/可」、「合」の評価があること</p> <p>出席率：80%以上出席していること</p> <p>課題提出率：すべての課題を提出していること（100%）</p> <p>学費完納：学費納入を完了していること</p> | |
| <p>成績評価の基準・方法</p> <p>（概要）</p> <p>デザイン・コンピュータ学科では下記表の4段階あるいは2段階で成績を評価し示す。</p> | |
| 優 | 優れた成績（80点以上）を示した者 |
| 良 | 妥当と認められる成績（70点以上、80点未満）を示した者 |
| 可 | 合格と認められる最低限度の成績（60点以上、70点未満）を示した者 |
| 不可 | 合格と認められるに足る成績を示さなかった者 |
| 合 | 合格と認められる成績を示した者 |

| |
|---|
| <p>不可 合格と認められるに足る成績を示さなかった者</p> <p>また、学年ごとの成績分布を、下記計算式により算出する 優・合：3ポイント 良：2ポイント 可：1ポイント 不可：0ポイント { (評価ポイント3の単位数×3) + (評価ポイント2の単位数×2) + (評価ポイント1の単位数×1) + (評価ポイント0の単位数×0) } ÷総登録単位数</p> |
| <p>卒業・進級の認定基準</p> <p>(概要) デザイン・コンピュータ学科では下記の条件を満足した場合に卒業を認定する。 取組姿勢 礼節を重んじ、社会人として前向きであること 卒業制作 完了と認められ、提出していること 必修科目 必修科目は全て単位認定していること 取得単位 116単位 2年×1305時間(2610時間)を満たしていること 必修資格 コース毎、又は個人に設定された資格を取得していること 学費完納 当該年度の学費を完納していること</p> |
| <p>学修支援等</p> <p>(概要) 授業にチューターを設け学習サポートを行い授業の遅れが出ないようにしている。また希望者には補習授業を行い学習支援を行っている。予習・復習時間を日々の時間に設ける様に促し前期・後期の学期に学習・生活面の個人相談を行い早期アドバイスをを行っている。</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 |
| 30人 (100%) | 2人 (7%) | 21人 (70%) | 7人 (23%) |
| <p>(主な就職、業界等) システムエンジニア・プログラマー・ゲームクリエイター・デザイナーなど IT業界・ゲーム業界・デザイン業界</p> | | | |
| <p>(就職指導内容) 基礎学力授業・就職対策授業・学内企業説明会開催・個別指導を行い対応</p> | | | |
| <p>(主な学修成果(資格・検定等)) 基本情報処理技術者 ITパスポート MOS 情報活用能力試験 ウェブクリエイター能力認定 シリコンバレー・ジャパンユニバーシティ修了 など</p> | | | |
| <p>(備考) (任意記載事項)</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 |
| 63人 | 4人 | 6% |
| <p>(中途退学の主な理由) 経済的理由、及び学校生活不適應</p> | | |
| <p>(中退防止・中退者支援のための取組) 保護者との連携、進路相談等対応</p> | | |

| | | | | | | | |
|----------|----|---------------------------|------------------------|--------------|--------------|--------------|----|
| 分野 | | 課程名 | 学科名 | 専門士 | 高度専門士 | | |
| 工業 | | 工業専門課程 | デザイン・コンピュータ学科 (3年制) | ○ | | | |
| 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 | 3915 時間 | 4710 時間 | 1050 時間 | 5216 時間 | 時間 | 時間 |
| | | | 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 | |
| 120 人 | | 120 人 | 0 人 | 上記2年制 に含む | 上記2年制 に含む | 上記2年 制に含む | |

| | |
|--|-----------------------------------|
| カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画) | |
| (概要) デザイン・コンピュータ学科では各科目に対し、下記の5つの条件を満足した場合に限り、単位を認定する。単位認定の通知は書面にて行う。 取組姿勢：礼節を重んじ、学業に対して前向きであること 成績：「優/良/可」、「合」の評価があること 出席率：80%以上出席していること 課題提出率：すべての課題を提出していること(100%) 学費完納：学費納入を完了していること | |
| 成績評価の基準・方法 | |
| (概要) デザイン・コンピュータ学科では下記表の4段階あるいは2段階で成績を評価し示す。 | |
| 優 | 優れた成績(80点以上)を示した者 |
| 良 | 妥当と認められる成績(70点以上、80点未満)を示した者 |
| 可 | 合格と認められる最低限度の成績(60点以上、70点未満)を示した者 |
| 不可 | 合格と認められるに足る成績を示さなかった者 |
| 合 | 合格と認められる成績を示した者 |
| 不可 | 合格と認められるに足る成績を示さなかった者 |
| また、学年ごとの成績分布を、下記計算式により算出する 優・合：3ポイント 良：2ポイント 可：1ポイント 不可：0ポイント | |
| $\{ (\text{評価ポイント3の単位数} \times 3) + (\text{評価ポイント2の単位数} \times 2) + (\text{評価ポイント1の単位数} \times 1) + (\text{評価ポイント0の単位数} \times 0) \} \div \text{総登録単位数}$ | |
| 卒業・進級の認定基準 | |
| (概要) デザイン・コンピュータ学科では下記の条件を満足した場合に卒業を認定する。 取組姿勢 礼節を重んじ、社会人として前向きであること 卒業制作 完了と認められ、提出していること 必修科目 必修科目は全て単位認定していること 取得単位 174単位 3年×1305時間(3915時間)を満たしていること 必修資格 コース毎、又は個人に設定された資格を取得していること 学費完納 当該年度の学費を完納していること | |

| |
|---|
| 学修支援等 |
| (概要) 授業にチューターを設け学習サポートを行い授業の遅れが出ないようにしている。また希望者には補習授業を行い学習支援を行っている。予習・復習時間を日々の時間に設ける様に促し前期・後期の学期に学習・生活面の個人相談を行い早期アドバイスをを行っている。 |

| 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 |
| 27人 (100%) | 0人 (0%) | 27人 (100%) | 0人 (0%) |
| (主な就職、業界等) システムエンジニア・プログラマー・ゲームクリエイター・デザイナーなど IT業界・ゲーム業界・デザイン業界 | | | |
| (就職指導内容) 基礎学力授業・就職対策授業・学内企業説明会開催・個別指導を行い対応 | | | |
| (主な学修成果(資格・検定等)) 基本情報処理技術者 ITパスポート MOS 情報活用能力試験 ウェブクリエイター 能力認定 シリコンバレージャパンユニバーシティ修了 など | | | |
| (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 |
| 110 人 | 4 人 | 4% |
| (中途退学の主な理由) 経済的理由、及び学校生活不適應 | | |
| (中退防止・中退者支援のための取組) 保護者との連携、進路相談等対応 | | |

| | | | | | | | |
|----------|--------|---------------------------|--------------|--------------|--------------|----|----|
| 分野 | 課程名 | 学科名 | 専門士 | 高度専門士 | | | |
| 工業 | 工業専門課程 | デザイン・コンピュータ学科 (4年制) | | ○ | | | |
| 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 |
| 4年 | 昼 | 5220 時間 | 5670 時間 | 1170 時間 | 7616 時間 | 時間 | 時間 |
| | | | 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 | 15人 | 0人 | 上記2年制 に含む | 上記2年制 に含む | 上記2年 制に含む | | |

| |
|--|
| カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画) |
| (概要) デザイン・コンピュータ学科では各科目に対し、下記の5つの条件を満足した場合に限り、単位を認定する。単位認定の通知は書面にて行う。 取組姿勢：礼節を重んじ、学業に対して前向きであること 成績：「優/良/可」、「合」の評価があること 出席率：80%以上出席していること 課題提出率：すべての課題を提出していること(100%) 学費完納：学費納入を完了していること |
| 成績評価の基準・方法 |
| (概要) デザイン・コンピュータ学科では下記表の4段階あるいは2段階で成績を評価し示す。 優 優れた成績(80点以上)を示した者 良 妥当と認められる成績(70点以上、80点未満)を示した者 可 合格と認められる最低限度の成績(60点以上、70点未満)を示した者 不可 合格と認められるに足る成績を示さなかった者 合 合格と認められる成績を示した者 不可 合格と認められるに足る成績を示さなかった者 また、学年ごとの成績分布を、下記計算式により算出する 優・合：3ポイント 良：2ポイント 可：1ポイント 不可：0ポイント { (評価ポイント3の単位数×3) + (評価ポイント2の単位数×2) + (評価ポイント1の単位数×1) + (評価ポイント0の単位数×0) } ÷ 総登録単位数 |
| 卒業・進級の認定基準 |
| (概要) デザイン・コンピュータ学科では下記の条件を満足した場合に卒業を認定する。 取組姿勢 礼節を重んじ、社会人として前向きであること 卒業制作完了と認められ、提出していること 必修科目 必修科目は全て単位認定していること 取得単位 232単位 4年×1305時間(5220時間)を満たしていること 必修資格 コース毎、又は個人に設定された資格を取得していること 学費完納 当該年度の学費を完納していること |
| 学修支援等 |

| |
|--|
| <p>(概要)</p> <p>授業にチューターを設け学習サポートを行い授業の遅れが出ないようにしている。また希望者には補習授業を行い学習支援を行っている。予習・復習時間を日々の時間に設ける様に促し前期・後期の学期に学習・生活面の個人相談を行い早期アドバイスをを行っている。</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 |
| 1人 (100%) | 0人 (0%) | 0人 (100%) | 1人 (0%) |
| (主な就職、業界等) | | | |
| システムエンジニア・プログラマー・ゲームクリエイター・デザイナーなど IT業界・ゲーム業界・デザイン業界 | | | |
| (就職指導内容) | | | |
| 基礎学力授業・就職対策授業・学内企業説明会開催・個別指導を行い対応 | | | |
| (主な学修成果 (資格・検定等)) | | | |
| 基本情報処理技術者 ITパスポート MOS 情報活用能力試験 ウェブクリエイター能力認定 シリコンバレージャパンユニバーシティ修了 など | | | |
| (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 |
| 10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) | | |
| 保護者との連携、進路相談等対応 | | |

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) |
|---------------------------------|-----------|-------------|----------|------------|
| デザイン・コンピュータ学科 (ゲーム専攻) | 300,000 円 | 940,000 円 | 40,000 円 | |
| デザイン・コンピュータ学科 (デザイン専攻) | 300,000 円 | 940,000 円 | 40,000 円 | |
| デザイン・コンピュータ学科 (情報処理ネットワーク専攻) | 300,000 円 | 1,240,000 円 | 40,000 円 | |
| 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://i-seifu.jp/job_practice/ | | |
| 学校関係者評価の基本方針(実施方法・体制) 組織的・継続的な教育活動の改善と教育内容の特色づくりを目的とし、関係企業の職員(情報処理・ゲーム・デザインの各ジャンルごとの企業から)と教職員で構成した学校関係者評価委員会を設置する。組織のうえでは、校長直属とする。 評価内容について、真摯に受け止め、改善されるべきところ、また新たな取り組みを要することについて、速やかに対応する。 年に2回評価委員会を実施し評価を行う。 | | |
| 学校関係者評価の委員 | | |
| 所属 | 任期 | 種別 |
| 株式会社ソフトウェア・サービス | 2020年5月～2021年5月 | 卒業生・企業等委員 |
| 株式会社今日見堂企画 | 2020年5月～2021年5月 | 卒業生・企業等委員 |
| 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://i-seifu.jp/job_practice/ | | |
| 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://i-seifu.jp/ |
|--|