

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	平成30年 4月から2 年間	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	平成30年 4月から2 年間	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	平成30年 4月から2 年間	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) 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) 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</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) 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> $\{(評価ポイント3の単位数 \times 3) + (評価ポイント2の単位数 \times 2) + (評価ポイント1の単位数 \times 1) + (評価ポイント0の単位数 \times 0)\} \div 総登録単位数$	
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) 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
2年		2610 時間	3150時間	930時間	3116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	69人	37人	8人	8人	16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>	
成績評価の基準・方法	
<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
20人 (100%)	3人 (15%)	15人 (75%)	2人 (10%)
(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
57人	1人	1%
(中途退学の主な理由) 経済的理由、及び学校生活不適応		
(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 (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		102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	
$\{ (\text{評価ポイント } 3 \text{ の単位数} \times 3) + (\text{評価ポイント } 2 \text{ の単位数} \times 2) + (\text{評価ポイント } 1 \text{ の単位数} \times 1) + (\text{評価ポイント } 0 \text{ の単位数} \times 0) \} \div \text{総登録単位数}$	
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
29人 (100%)	1人 (3%)	28人 (96%)	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
97 人	5 人	5%
(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		12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	
$\{ (\text{評価ポイント} 3 \text{ の単位数} \times 3) + (\text{評価ポイント} 2 \text{ の単位数} \times 2) + (\text{評価ポイント} 1 \text{ の単位数} \times 1) + (\text{評価ポイント} 0 \text{ の単位数} \times 0) \} \div \text{総登録単位数}$	
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 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%)	1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
8人	0人	0%
(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		

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	2018年5月～2019年5月	卒業生・企業等委員
株式会社今日見堂企画	2018年5月～2019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/
