

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	熊本情報ITクリエイター専門学校
設置者名	学校法人 大原学園

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
工業専門課程	情報IT3年制学科	夜・通信	300時間	240時間	
	情報IT2年制学科	夜・通信	180時間	160時間	
	ゲーム・クリエイター学科	夜・通信	240時間	160時間	
	ゲーム・クリエイター専攻科	夜・通信	120時間	80時間	
(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

--

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	熊本情報ITクリエイター専門学校
設置者名	学校法人 大原学園

1. 理事（役員）名簿の公表方法

https://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/pdf/officer_list.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	司法書士事務所 所長	2023.4.1～ 2027.3.31	法人運営における法 務的な検証、管理
非常勤	Web デザイン・システム 開発・印刷関連企業 代 表	2023.4.1～ 2027.3.31	学生募集、教材開発 への助言
(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	熊本情報ITクリエイター専門学校
設置者名	学校法人 大原学園

○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>《授業計画の作成》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業計画(シラバス)について毎年度、学科会議により授業科目の設定・講義内容についての検討に基づき、各授業(各学科)担当教員により作成を行っている。 ・なお、専門分野に関する企業、団体等との連携により教育課程編成委員会を設け意見交換を行い、取り入れるべき技術要素の提案および改善点の指摘を受け、期末に見直しと内容の更新を行い、各授業科目の内容に反映させている。 <p>《授業計画書の作成・公表時期》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作成時期は、1月から12月末日まで。公開時期は4月とする。 	
授業計画書の公表方法	
<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>学則並びに履修要綱において、出席、試験、成績、進級および卒業要件について規定し、当該規定を遵守して各学生の学修成果に対して厳格な評価を実施している。なお、学生に対しては当該規定を学生便覧に記載して周知を図っている。学業成績は、授業科目ごとに行う試験によって判定する。ただし、授業科目によっては、その他の方法で判定する場合がある。なお、学業成績は、学期または必要に応じて、授業の出席状況とともに保護者等宛に通知する。</p> <p>(1) 学業成績の判定は、秀、優、良、可、不可の5種で判定し、「秀・優・良・可」を合格(認定)とし「不可」は不合格(不許可)とする。</p> <p>(2) 不合格の科目については、特別試験を行い、基準点に達した場合に合格とする。</p> <p>(3) 授業科目を履修し、各科目の成績を判定の上、「秀・優・良・可」を取得した学生には所定の単位を与える。</p> <p>(4) 学校が必要と認めた場合に限り、追試験または再試験等を実施する場合がある。追試験は事故等やむを得ない理由により試験等を受験しなかった者に対し行う。再試験は試験等受験の結果、不合格となった者に対して実施する。</p> <p>(5) 試験内容や判定基準は、各課程・学科によって異なるため、入学後のオリエンテーションや進級ガイダンス等で確認すること。</p> <p>(6) 奨学金等を利用される方は給付継続のため出席管理(成績管理)に気をつけること。</p> <p>(学業成績)</p> <p>学業成績の判定は、秀、優、良、可、不可の5種をもってこれを表し、成績評価は90点以上「秀」、80点以上90点未満「優」、70点以上80点未満「良」、60点以上70点未満「可」、60点未満は「不可」の5段階評価とする。授業科目の成績は、前項の5種で表すと共に、それぞれの評価に対して、別に定める基準によりGP(Grade-Point)を与える。</p> <p>(単位の授与)</p> <p>授業科目を履修し、各科目の成績を判定の上、秀・優・良・可を取得した学生には所定の単位を与える。</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>学業の達成度を客観的に評価するための指標としてGPA(Grade Point Average)を採用し、本校の成績評価に使用している。本校ではGPAを基準に成績の分布状況の把握に努めているほか、学生個人の就職や大学編入学への推薦等の際にも客観的指標としてGPAを活用している。この客観的な成績評価指標についてはHPで公開する。</p> <p>・具体的な算出方法は、 $GPA = \frac{\text{各科目の(履修単位数} \times \text{評価ポイント)の合計}}{\text{総履修単位数(履修登録時間の総数)}}$ (評価ポイント秀:4ポイント 優:3ポイント 良:2ポイント 可:1ポイント 不可:0ポイント)である。</p> <p>・GPAは学期ごとに求め、学生自身の学修状況の理解に役立てる</p>	
<p>客観的な指標の算出方法の公表方法</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>(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) 《修了・卒業について》 修了・卒業の認定は、下記に定める授業時間(単位)の履修及び授業科目の成績評価に基づき卒業審査により行い、認定者には校長が卒業証書を授与する。</p> <table border="0"> <tr> <td>情報IT3年制学科</td> <td>2,880時間(96単位)</td> </tr> <tr> <td>情報IT2年制学科</td> <td>1,920時間(64単位)</td> </tr> <tr> <td>ゲーム・クリエイター学科</td> <td>1,860時間(62単位)</td> </tr> <tr> <td>ゲーム・クリエイター専攻科</td> <td>930時間(31単位)</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ・卒業を認められる者のうち、文部科学大臣が認める所定の学科を修了した者は、「専門士」の称号を授与する。 ・各課程・学科に定められた授業科目や検定試験等で、一定の基準を満たしていない者は追試験等を合格しなければ卒業できない。 		情報IT3年制学科	2,880時間(96単位)	情報IT2年制学科	1,920時間(64単位)	ゲーム・クリエイター学科	1,860時間(62単位)	ゲーム・クリエイター専攻科	930時間(31単位)
情報IT3年制学科	2,880時間(96単位)								
情報IT2年制学科	1,920時間(64単位)								
ゲーム・クリエイター学科	1,860時間(62単位)								
ゲーム・クリエイター専攻科	930時間(31単位)								
卒業の認定に関する 方針の公表方法									

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	熊本情報ITクリエイター専門学校
設置者名	学校法人 大原学園

1. 財務諸表等

財務諸表等	公表方法
貸借対照表	https://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/pdf/financial-overview.pdf
収支計算書又は損益計算書	同上
財産目録	同上
事業報告書	同上
監事による監査報告（書）	同上

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	情報IT3年制学科				
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	2, 880 単位時間/単位	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間
			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	
120人		人	人	人	人	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>《授業方法及び内容》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業は、講義・演習・実習もしくは実技のいずれかにより又はこれらの併用で行うものとする。 ・複数の課程、学科、クラスで合同授業科目又は同一内容の授業を行う場合、授業等に支障をきたさない限り、合同授業又は合併授業を行うことがある。 <p>《授業計画書の作成》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業計画（シラバス）について毎年度、学科会議により授業科目の設定・講義内容についての検討に基づき、各授業（各学科）担当教員により作成を行っている。 ・なお、専門分野に関する企業、団体等との連携により教育課程編成委員会を設け意見交換を行い、取り入れるべき技術要素の提案および改善点の指摘を受け、期末に見直しと内容の更新を行い、各授業科目の内容に反映させている。

成績評価の基準・方法
<p>(概要)</p> <p>学業成績は、授業科目ごとに行う定期試験によって判定する。ただし、授業科目によっては、その他の方法で判定する場合がある。学業成績の判定は、秀、優、良、可、不可の5種をもってこれを表し、成績評価は90点以上「秀」、80点以上90点未満「優」、70点以上80点未満「良」、60点以上70点未満「可」、60点未満は「不可」の5段階評価とする。授業科目の成績は、前項の5種で表すと共に、それぞれの評価に対して、別に定める基準によりGP (Grade-Point) を与える。</p>
卒業・進級の認定基準
<p>(概要)</p> <p>《進級について》</p> <p>進級の認定は、各学科の各学年において定める授業時間の履修及び単位の修得を行い、かつ出席状況等の学習姿勢も考慮の上、進級判定委員会にて審査を行う。</p> <p>《修了・卒業について》</p> <p>修了・卒業の認定は、下記に定める授業時間(単位)の履修及び授業科目の成績評価に基づき卒業審査により行い、認定者には校長が卒業証書を授与する。</p> <p>情報IT3年制学科 2,880時間(96単位)</p>
学修支援等
<p>(概要)</p> <p>無断欠席の場合、電話連絡。 本人、保護者等、担任による三者面談等により指導を行います。</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
人 (%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)
(主な就職、業界等) システム開発系、インフラ系、WEB系、ITエンジニア職 等			
(就職指導内容) 全体指導によるレクチャー、自己分析面談、個別進路面談、求人紹介、個別面接練習、入社前準備プログラム(PCP教育)、学内業界研究セミナーや就職ガイダンス等において履歴書やエントリーシートの書き方、説明を実施。随時、個別面談を行う。適性検査、就職模擬試験(筆記試験)と模擬面接を実施する。			
(主な学修成果(資格・検定等))			
(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) 目標・目的意識の再確認、指導 本人、保護者等、担任による三者面談等による指導 本人、保護者等、教務主任、担任による面談等による指導

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
工業	工業 専門課程	情報 I T 2 年制学科					
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	1, 920 単位時間／単位	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間
		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		
80 人	人	人	人	人	人		

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 《授業方法及び内容》 ・授業は、講義・演習・実習もしくは実技のいずれかにより又はこれらの併用で行うものとする。 ・複数の課程、学科、クラスで合同授業科目又は同一内容の授業を行う場合、授業等に支障をきたさない限り、合同授業又は合併授業を行うことがある。 《授業計画書の作成》 ・授業計画 (シラバス) について毎年度、学科会議により授業科目の設定・講義内容についての検討に基づき、各授業 (各学科) 担当教員により作成を行っている。 ・なお、専門分野に関する企業、団体等との連携により教育課程編成委員会を設け意見交換を行い、取り入れるべき技術要素の提案および改善点の指摘を受け、期末に見直しと内容の更新を行い、各授業科目の内容に反映させている。
成績評価の基準・方法
(概要) 学業成績は、授業科目ごとに行う定期試験によって判定する。ただし、授業科目によっては、その他の方法で判定する場合がある。学業成績の判定は、秀、優、良、可、不可の 5 種をもってこれを表し、成績評価は 90 点以上「秀」、80 点以上 90 点未満「優」、70 点以上 80 点未満「良」、60 点以上 70 点未満「可」、60 点未満は「不可」の 5 段階評価とする。授業科目の成績は、前項の 5 種で表すと共に、それぞれの評価に対して、別に定める基準により GP (Grade-Point) を与える。
卒業・進級の認定基準
(概要) 《進級について》 進級の認定は、各学科の各学年において定める授業時間の履修及び単位の修得を行い、かつ出席状況等の学習姿勢も考慮の上、進級判定委員会にて審査を行う。

<p>《修了・卒業について》</p> <p>修了・卒業の認定は、下記に定める授業時間（単位）の履修及び授業科目の成績評価に基づき卒業審査により行い、認定者には校長が卒業証書を授与する。</p> <p>情報 I T 2 年制学科 1,920 時間（64 単位）</p>
<p>学修支援等</p> <p>（概要）</p> <p>無断欠席の場合、電話連絡。</p> <p>本人、保護者等、担任による三者面談等により指導を行います。</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
人 （%）	人 （%）	人 （%）	人 （%）
<p>（主な就職、業界等）</p> <p>システム開発系、インフラ系、WEB系、ITエンジニア職 等</p>			
<p>（就職指導内容）</p> <p>全体指導によるレクチャー、自己分析面談、個別進路面談、求人紹介、個別面接練習、入社前準備プログラム（PCP教育）、学内業界研究セミナーや就職ガイダンス等において履歴書やエントリーシートの書き方、説明を実施。随時、個別面談を行う。適性検査、就職模擬試験（筆記試験）と模擬面接を実施する。</p>			
<p>（主な学修成果（資格・検定等））</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
人	人	%
<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>目標・目的意識の再確認、指導</p> <p>本人、保護者等、担任による三者面談等による指導</p> <p>本人、保護者等、教務主任、担任による面談等による指導</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	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
2年	昼	1, 860 単位時間/単位	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間
			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	
60人		人	人	人	人	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>《授業方法及び内容》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業は、講義・演習・実習もしくは実技のいずれかにより又はこれらの併用で行うものとする。 ・複数の課程、学科、クラスで合同授業科目又は同一内容の授業を行う場合、授業等に支障をきたさない限り、合同授業又は合併授業を行うことがある。 <p>《授業計画書の作成》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業計画（シラバス）について毎年度、学科会議により授業科目の設定・講義内容についての検討に基づき、各授業（各学科）担当教員により作成を行っている。 ・なお、専門分野に関する企業、団体等との連携により教育課程編成委員会を設け意見交換を行い、取り入れるべき技術要素の提案および改善点の指摘を受け、期末に見直しと内容の更新を行い、各授業科目の内容に反映させている。 						
成績評価の基準・方法						
<p>（概要）</p> <p>学業成績は、授業科目ごとに行う試験によって判定する。ただし、授業科目によっては、その他の方法で判定する場合がある。学業成績の判定は、秀、優、良、可、不可の5種をもってこれを表し、成績評価は90点以上「秀」、80点以上90点未満「優」、70点以上80点未満「良」、60点以上70点未満「可」、60点未満は「不可」の5段階評価とする。授業科目の成績は、前項の5種で表すと共に、それぞれの評価に対して、別に定める基準によりGP（Grade-Point）を与える。</p>						
卒業・進級の認定基準						
<p>（概要）</p> <p>《進級について》</p> <p>進級の認定は、各学科の各学園において定める授業時間の履修及び単位の取得を行い、かつ出席状況等の学習姿勢も考慮の上、進級判定委員会にて審査を行う。</p> <p>《修了・卒業について》</p> <p>修了・卒業の認定は、下記に定める授業時間（単位）の履修及び授業科目の成績評価に基づき卒業審査により行い、認定者には校長が卒業証書を授与する。</p> <p>ゲーム・クリエイター学科 1,860時間（62単位）</p>						

学修支援等 (概要) 無断欠席の場合、電話連絡。 本人、保護者等、担任による三者面談等により指導を行います。

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
人 (%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)
(主な就職、業界等) ゲーム制作関連会社、IT関連会社、CGおよび映像制作会社、WEB制作会社、広告関連会社およびデザイン事務所 等			
(就職指導内容) 全体指導によるレクチャー、自己分析面談、個別進路面談、求人紹介、個別面接練習、入社前準備プログラム(PCP教育)、学内業界研究セミナーや就職ガイダンス等において履歴書やエントリーシートの書き方、説明を実施。随時、個別面談を行う。適性検査、就職模擬試験(筆記試験)と模擬面接を実施する。			
(主な学修成果(資格・検定等))			
(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) 目標・目的意識の再確認、指導 本人、保護者等、担任による三者面談等による指導 本人、保護者等、教務主任、担任による面談等による指導		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業		工業 専門課程	ゲーム・クリエイタ ー専攻科				
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
1年	昼	930 単位時間／単位	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間
			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		人	人	人	人	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>《授業方法及び内容》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業は、講義・演習・実習もしくは実技のいずれかにより又はこれらの併用で行うものとする。 ・複数の課程、学科、クラスで合同授業科目又は同一内容の授業を行う場合、授業等に支障をきたさない限り、合同授業又は合併授業を行うことがある。 <p>《授業計画書の作成》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業計画（シラバス）について毎年度、学科会議により授業科目の設定・講義内容についての検討に基づき、各授業（各学科）担当教員により作成を行っている。 ・なお、専門分野に関する企業、団体等との連携により教育課程編成委員会を設け意見交換を行い、取り入れるべき技術要素の提案および改善点の指摘を受け、期末に見直しと内容の更新を行い、各授業科目の内容に反映させている。 						
成績評価の基準・方法						
<p>（概要）</p> <p>学業成績は、授業科目ごとに行う試験によって判定する。ただし、授業科目によっては、その他の方法で判定する場合がある。学業成績の判定は、秀、優、良、可、不可の5種をもってこれを表し、成績評価は90点以上「秀」、80点以上90点未満「優」、70点以上80点未満「良」、60点以上70点未満「可」、60点未満は「不可」の5段階評価とする。授業科目の成績は、前項の5種で表すと共に、それぞれの評価に対して、別に定める基準によりGP（Grade-Point）を与える。</p>						
卒業・進級の認定基準						
<p>（概要）</p> <p>《進級について》</p> <p>進級の認定は、各学科の各学園において定める授業時間の履修及び単位の取得を行い、かつ出席状況等の学習姿勢も考慮の上、進級判定委員会にて審査を行う。</p> <p>《修了・卒業について》</p> <p>修了・卒業の認定は、下記に定める授業時間（単位）の履修及び授業科目の成績評価に基づき卒業審査により行い、認定者には校長が卒業証書を授与する。</p> <p>ゲーム・クリエイター専攻科 930時間（31単位）</p>						

学修支援等 (概要) 無断欠席の場合、電話連絡。 本人、保護者等、担任による三者面談等により指導を行います。

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
人 (%)	人 (%)	人 (%)	人 (%)
(主な就職、業界等) ゲーム制作関連会社、IT関連会社、CGおよび映像制作会社、WEB制作会社、広告関連会社およびデザイン事務所 等			
(就職指導内容) 全体指導によるレクチャー、自己分析面談、個別進路面談、求人紹介、個別面接練習、入社前準備プログラム（PCP教育）、学内業界研究セミナーや就職ガイダンス等において履歴書やエントリーシートの書き方、説明を実施。随時、個別面談を行う。適性検査、就職模擬試験（筆記試験）と模擬面接を実施する。			
(主な学修成果（資格・検定等））			
(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) 目標・目的意識の再確認、指導 本人、保護者等、担任による三者面談等による指導 本人、保護者等、教務主任、担任による面談等による指導		

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)
情報IT3年制 学科	150,000円	680,000円	540,000円	
情報IT2年制 学科	150,000円	680,000円	540,000円	
ゲーム・クリエイター 学科	150,000円	680,000円	600,000円	
ゲーム・クリエイター 専攻科	150,000円	680,000円	600,000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://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/
学校関係者評価の基本方針 (実施方法・体制)
<p>1. 学校関係者評価の基本方針について</p> <p>当校の学校関係者評価の方針は、学生に対して資格取得教育、実務教育を施し、人格の陶冶を行いもって有為な産業人を育成することである。この教育理念に基づき実践的な教育が実現出来ているか、また、その教育を実現するために必要な環境が整っているかについて、学校関係者評価委員を設置して下記に示す評価項目から評価する。</p> <p>2. 学校関係者評価は「専修学校における学校評価のガイドライン」の評価項目を用いて、評価結果については、学校長を通じて次年度の重点目標の設定や具体的取組などについての学校運営改善を図るものとする。</p> <p>【主な評価項目】</p> <p>(1) 教育理念・目標 (理念・目的・育成人物像等)</p> <p>(2) 学校運営 (運営方針、事業計画、人事・給与制度、意思決定システム等)</p> <p>(3) 教育活動 (目標設定、教育方法、成績評価、単位認定、資格受験指導等)</p> <p>(4) 学修成果 (就職率、資格取得率、退学率、卒業生の社会的評価等)</p> <p>(5) 学生支援 (就職支援、学生相談体制、課外活動支援、保護者連携等)</p> <p>(6) 教育環境 (施設・設備、学外実習、インターンシップ、防災・安全管理等)</p> <p>(7) 学生の受入れ募集 (学生募集活動、入学選考、学納金等)</p> <p>(8) 財務 (財務基盤、予算・収支計画、監査、財務情報の公開等)</p> <p>(9) 法令等の遵守 (関係法令・設置基準等の遵守、個人情報の保護、情報公開等)</p> <p>(10) 社会貢献・地域貢献 (社会貢献・地域貢献、ボランティア活動等)</p> <p>3. 評価委員の構成</p> <p>業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員 (1企業や関係施設の役職員は該当しません。)、学会や学術機関等の有識者、実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員から選出します。</p>

4. 評価結果の活用		
<p>学校関係者評価委員会は、年度内に1回以上（原則8月）開催し、自己評価の結果及びそれを踏まえた今後の改善方策について評価し、各委員による検証・委員からの継続的改善を図る観点より意見・助言を求める。課題の残る評価結果については、課長職以上の管理職より改善計画を策定し、学校長の承認を得たうえで次年度以降の学校運営に反映させ改善を図る。</p>		
学校関係者評価の委員		
所属	任期	種別
<p>学校関係者評価委員会を実施し、2026年度3月末日までに結果を公表するために医院の選任を行います。</p>		
学校関係者評価結果の公表方法		
<p>（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） 2026年度3月末日までに学校関係者評価結果について学園ホームページ内で公表します。</p>		
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

<p>（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）</p>
