

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	東日本デザイン&コンピュータ専門学校
設置者名	学校法人山崎学園

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
商業実務課程	デザイン学科 (アートクラフトコース)	夜・通信	480 時間	160 時間 (2 年制)	
	デザイン学科 (コミックイラストコース)	夜・通信	240 時間	160 時間 (2 年制)	
	デザイン学科 (グラフィックデザインコース)	夜・通信	180 時間	160 時間 (2 年制)	
	コンピュータ学科 (3DCG デザイナーコース)	夜・通信	720 時間	160 時間 (2 年制)	
	コンピュータ学科 (ゲームプログラマーコース)	夜・通信	210 時間	160 時間 (2 年制)	
	コンピュータ学科 (情報システムコース)	夜・通信	210 時間	160 時間 (2 年制)	
(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

ホームページ (http://www.yamasaki.ac.jp/design-com/about/data/)
--

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	東日本デザイン&コンピュータ専門学校
設置者名	学校法人 山崎学園

1. 理事（役員）名簿の公表方法

ホームページ (http://www.yamasaki.ac.jp/design-com/about/data/)
--

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 群馬県副知事	R7.5.29 から 4年間	組織運営体制 のチェック機能
非常勤	(株) レストランスワン	R7.5.29 から 4年間	組織運営体制 のチェック機能
非常勤	増田煉瓦(株) 代表取締役	R7.5.29 から 4年間	組織運営体制 のチェック機能
(備考)			

様式第 2 号の 2－②【(2)-②外部の意見を反映することができる組織への外部人材の複数配置】

※ 様式第 2 号の 2－①に掲げる法人以外の設置者（公益財団法人、公益社団法人、医療法人、社会福祉法人、独立行政法人、個人等）は、この様式を用いること。

学校名	東日本デザイン&コンピュータ専門学校
設置者名	学校法人 山崎学園

1. 大学等の教育について外部人材の意見を反映することができる組織

名称	教育課程編成委員会
役割	編成委員会は、東日本デザイン&コンピュータ専門学校の目的に応じて、企業等の要請を十分生かしつつ職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成するために企業等と密接に連携した教育課程の編成を行うための意見を教務部に対し提出する。

2. 外部人材である構成員の一覧表

前職又は現職	任期	備考（学校と関連する経歴等）
一般社団法人群馬県情報サービス産業協会副会長	令和 7 年 4 月 1 日～令和 8 年 3 月 31 日	職業実践専門課程
群馬県印刷工業組合理事長	令和 7 年 4 月 1 日～令和 8 年 3 月 31 日	職業実践専門課程
(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	東日本デザイン&コンピュータ専門学校
設置者名	学校法人 山崎学園

○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) 学生が見通しを持って学習に取り組めるようするために、また組織的な教育を推進するとともに、学生の利便性を高めていくために、共通の方針の下でシラバスを作成していくこととする。シラバス作成は、本校の教育目的を基本とし、下記項目に沿って定めることとする。 1. 作成時期：2月末 公開時期：3月末 2. シラバス作成の基本方針 ①学生の目線に立ってわかりやすい記述とする ②学習の見通しが立てられるように具体的な記述とする ③授業計画を不断に見直し、適時その内容を反映する ④実務経験のある教員による授業科目については、実務経験やそれを授業にどう活かしているのかを明示すること 3. シラバスの共通記載項目 ①授業科目の基礎情報（科目名、授業時数、対象学年、必修／選択の別等） ②担当教員（実務経験のある教員、一般教員） ③学修内容 ④到達目標 ⑤授業の方法 ⑥成績評価の方法と基準 ⑦授業時間外に必要な学修の具体的内容 ⑧各コマにおける授業計画 ⑨使用教材・教具 ⑩履修に当たっての留意点	
授業計画書の公表方法	ホームページ (http://www.yamasaki.ac.jp/design-com/about/data/)
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)

履修した授業科目の履修認定及び成績評価は、学期末試験、実習の成果、または課題提出、履修状況、出席状況等を総合的に勘案して行う。ただし、出席数が授業時数の3分の2に達しないものは、その科目について、履修認定及び成績評価を受けることができない。

本試験は、原則として全授業科目について実施する。また、科目の単位認定はその科目の本試験を受験した学生に対して行う。

ただし、試験を実施しないでレポート提出、作品提出、課題提出により本試験に代え、その結果で評価する科目もある。

評価点及び評価基準は次のとおりとする。(細則11-2)

評価点	評価	合否判定
80 ～ 100	A	合格
70 ～ 79	B	合格
60 ～ 69	C	合格
59 点以下	D	不合格

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)

学習意欲の向上及び就学指導に資すること並びに「大学等における就学の支援に関する法律」による支援対象となる学生の認定要件の確認を目的に、学修成果を総合的に判断できる指標として成績順位を作成する。成績順位は履修したすべての科目について、下記計算によって算出した数値をもとに求め、各学生の習熟度を相対的に表すものとする。

計算方法：各科目の評価点の平均点

客観的な指標の
算出方法の公表方法

ホームページ
(<http://www.yamasaki.ac.jp/design-com/about/data/>)

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)

東日本デザイン&コンピュータ専門学校は、学校教育法その他、関係諸法規に基づき、教養教育と専門教育が調和した幅広い技術教育を行い、デザイン及びコンピュータに関する知識技術を習得させ、産業界並びに社会公共に貢献できる人材を育成することを目的としている。その目的達成のために、次の能力を修得し学則で定める所定の単位を修めた学生に対して卒業を認定する。

- ・教養と専門知識・技能を身につけ実践できる。
- ・関連業界に関する基礎知識を習得する。
- ・社会人としてのコミュニケーション力を身につける。
- ・正しい職業観と社会人マナーを身につけ実践できる。

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	東日本デザイン&コンピュータ専門学校
設置者名	学校法人 山崎学園

1. 財務諸表等

財務諸表等	公表方法
貸借対照表	ホームページ (http://www.yamasaki.ac.jp/design-com/about/data/)
収支計算書又は損益計算書	ホームページ (http://www.yamasaki.ac.jp/design-com/about/data/)
財産目録	ホームページ (http://www.yamasaki.ac.jp/design-com/about/data/)
事業報告書	ホームページ (http://www.yamasaki.ac.jp/design-com/about/data/)
監事による監査報告（書）	ホームページ (http://www.yamasaki.ac.jp/design-com/about/data/)

2. 教育活動に係る情報

①学科等の情報

(デザイン学科)

分野		課程名	学科名	専門士		高度専門士	
商業実務		専門課程	デザイン学科 アート クラフトコース	○			
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	1800 時間	0 時間	2250 時間	0 時間	0 時間	0 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	
160 人		14(116 の 内数) 人	0 人	7 人	10 人	17 人	

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
商業実務		専門課程	デザイン学科 コミックイラストコース	○			
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	1800 時間	0 時間	2370 時間	0 時間	0 時間	0 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	
160 人		67(116 の 内数) 人	0 人	7 人	10 人	17 人	

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
商業実務		専門課程	デザイン学科 グラフィックデザインコース	○			
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	1800 時間	0 時間	2160 時間	0 時間	0 時間	0 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	
160 人		35(116 の 内数) 人	0 人	7 人	10 人	17 人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）	
（概要） 学生が見通しを持って学習に取り組めるようにするために、シラバスは重要なツールとなります。組織的な教育を推進するとともに、学生の利便性を高めていくためには、各授業科目で独自の形式で作成するのではなく、共通の方針の下でシラバスを作成していくことが有益です。シラバス作成の方針は、本校の目的等に照らして定めるべきものですが、学校としてシラバスの作成方針（ガイドライン）を作成する上で参考となるような構成例や考え方等を以下に示します。 1. シラバス作成の基本方針 ①学生が目線に立ってわかりやすい記述とする ②学習の見通しが立てられるように具体的な記述とする ③授業計画を不断に見直し、適時その内容を反映する ④実務経験のある教員による授業科目については、実務経験やそれを授業にどう活かしているのかを明示すること 2. シラバスの共通記載項目 ①授業科目の基礎情報（科目名、授業時数、対象学年、必修／選択の別等） ②担当教員（実務経験のある教員、一般教員） ③学修内容 ④到達目標 ⑤授業の方法 ⑥成績評価の方法と基準 ⑦授業時間外に必要な学修の具体的内容 ⑧各コマにおける授業計画 ⑨使用教材・教具 ⑩履修に当たっての留意点	
成績評価の基準・方法	
（概要） 履修した授業科目の履修認定及び成績評価は、学期末試験、実習の成果、または課題提出、履修状況、出席状況等を総合的に勘案して行う。ただし、出席数が授業時数の3分の2に達しないものは、その科目について、履修認定及び成績評価を受けることができない。（本則10） 本試験は、原則として全授業科目について実施する。また、科目の単位認定はその科目の本試験を受験した学生に対して行う。	

ただし、試験を実施しないでレポート提出、作品提出、課題提出により本試験に代え、その結果で評価する科目もある。（細則 1 2－3）

評価点及び評価基準は次のとおりとする。（細則 1 1－2）

評価点	評 価	合否判定
80 ～ 100	A	合格
70 ～ 79	B	合格
60 ～ 69	C	合格
59 点以下	D	不合格

卒業・進級の認定基準

（概要）
東日本デザイン&コンピュータ専門学校は、学校教育法その他、関係諸法規に基づき、教養教育と専門教育が調和した幅広い技術教育を行い、デザイン及びコンピュータに関する知識技術を習得させ、産業界並びに社会公共に貢献できる人材を育成することを目的としている。その目的達成のために、次の能力を修得し学則で定める所定の単位を修めた学生に対して卒業を認定する。

- ・教養と専門知識・技能を身につけ実践できる。
- ・関連業界に関する基礎知識を習得する。
- ・社会人としてのコミュニケーション力を身につける。
- ・正しい職業観と社会人マナーを身につけ実践できる。

学修支援等

（概要）
検定試験対策特別講習を放課後及び休業期間を利用して実施
就職支援については、個別企業説明会の随時開催、また就職部と担任が連携した就職指導

卒業者数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）

卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
58 人 (100%)	1 人 (1.7%)	50 人 (86.2%)	9 人 (12.1%)

（主な就職、業界等）
広告・印刷業界、CG・WEB・映像制作業界

（就職指導内容）
担任及び就職部による面接練習等

（主な学修成果（資格・検定等））
色彩検定、POP 広告クリエイター技能審査試験、Illustrator クリエイター能力認定試験、Photoshop クリエイター能力認定試験、色彩技能パーソナルカラー検定

(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
121 人	6 人	5%
(中途退学の主な理由) 病気、経済的理由、学習意欲の低下		
(中退防止・中退者支援のための取組) 担任及びスクールカウンセラーによる対応		

(コンピュータ学科)

分野		課程名	学科名	専門士		高度専門士	
商業実務		専門課程	コンピュータ学科 (3DCG 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 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	1800 時間	0 時間	2250 時間	0 時間	0 時間	0 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	
160 人		35(82 の 内数) 人	0 人	5 人	11 人	16 人	

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
商業実務		専門課程	コンピュータ学科 (ゲームプログラマーコース)	○			
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	1800 時間	0 時間	2190 時間	0 時間	0 時間	0 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	
160 人		9(82 の内 数) 人	0 人	5 人	11 人	16 人	

分野		課程名	学科名	専門士		高度専門士	
商業実務		専門課程	コンピュータ学科 (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 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	1800 時間	0 時間	2220 時間	0 時間	0 時間	0 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		
160 人	38(82 の内数)人	0 人	5 人	11 人	16 人		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 学生が見通しを持って学習に取り組めるようするために、シラバスは重要なツールとなります。組織的な教育を推進するとともに、学生の利便性を高めていくためには、各授業科目で独自の形式で作成するのではなく、共通の方針の下でシラバスを作成していくことが有益です。シラバス作成の方針は、本校の目的等に照らして定めるべきものですが、学校としてシラバスの作成方針（ガイドライン）を作成する上で参考となるような構成例や考え方等を以下に示します。 １．シラバス作成の基本方針 ①学生が目線に立ってわかりやすい記述とする ②学習の見通しが立てられるように具体的な記述とする ③授業計画を不断に見直し、適時その内容を反映する ④実務経験のある教員による授業科目については、実務経験やそれを授業にどう活かしているのかを明示すること ２．シラバスの共通記載項目 ①授業科目の基礎情報（科目名、授業時数、対象学年、必修／選択の別等） ②担当教員（実務経験のある教員、一般教員） ③学修内容 ④到達目標 ⑤授業の方法 ⑥成績評価の方法と基準 ⑦授業時間外に必要な学修の具体的内容 ⑧各コマにおける授業計画 ⑨使用教材・教具 ⑩履修に当たっての留意点
成績評価の基準・方法
（概要） 履修した授業科目の履修認定及び成績評価は、学期末試験、実習の成果、または課題提出、履修状況、出席状況等を総合的に勘案して行う。ただし、出席数が授業時数の3分の2に達しないものは、その科目について、履修認定及び成績評価を受けることができない。（本則１０） 本試験は、原則として全授業科目について実施する。また、科目の単位認定はその科目の本試験を受験した学生に対して行う。 ただし、試験を実施しないでレポート提出、作品提出、課題提出により本試験に代え、その結果で評価する科目もある。（細則１２－３）

評価点及び評価基準は次のとおりとする。（細則 1 1－2）

評価点	評 価	合否判定
80 ～ 100	A	合格
70 ～ 79	B	合格
60 ～ 69	C	合格
59 点以下	D	不合格

卒業・進級の認定基準

（概要）

東日本デザイン&コンピュータ専門学校は、学校教育法その他、関係諸法規に基づき、教養教育と専門教育が調和した幅広い技術教育を行い、デザイン及びコンピュータに関する知識技術を習得させ、産業界並びに社会公共に貢献できる人材を育成することを目的としている。その目的達成のために、次の能力を修得し学則で定める所定の単位を修めた学生に対して卒業を認定する。

- ・ 教養と専門知識・技能を身につけ実践できる。
- ・ 関連業界に関する基礎知識を習得する。
- ・ 社会人としてのコミュニケーション力を身につける。
- ・ 正しい職業観と社会人マナーを身につけ実践できる。

学修支援等

（概要）

検定試験対策特別講習を放課後及び休業期間を利用して実施

就職支援については、個別企業説明会の随時開催、また就職部と担任が連携した就職指導

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
45 人 (100%)	1 人 (2.2%)	43 人 (95.5%)	1 人 (2.2%)
（主な就職、業界等） C G、映像、アニメ、ゲーム、システムエンジニア、プログラマー 等			
（就職指導内容） 担任及び就職部による面接練習等			
（主な学修成果（資格・検定等）） 日商 PC 検定、 CG-ARTS CG・MM 検定、 経済産業省情報処理技術者試験 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
92 人	5 人	5.4%
（中途退学の主な理由） 病気、学習意欲の低下、進路変更		
（中退防止・中退者支援のための取組） 担任及びスクールカウンセラーによる対応		

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）
デザイン学科	80,000 円	640,000 円	300,000 円	
コンピュータ学科	80,000 円	640,000 円	300,000 円	
	円	円	円	
	円	円	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) http://www.yamasaki.ac.jp/design-com/hyoka.pdf	
学校関係者評価の基本方針（実施方法・体制） 「専修学校における学校評価ガイドライン」を尊重して行う。 保護者・企業等の学校関係者による客観的かつ良識を持った意見を提示してもらうことに特段の配慮を置く。	
●「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応	
ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1) 教育理念・目標	理念・目的・育成人材像・学校の特色等
(2) 学校運営	事業計画・人事や賃金での処遇に関する制度等
(3) 教育活動	教育目標・育成人材像と業界ニーズ・資格取得体制等
(4) 学修成果	就職率の向上・卒業生在校生の社会的活躍と評価等
(5) 学生支援	就職指導に関する体制・課外活動に対する支援体制等
(6) 教育環境	施設設備の整備状況等
(7) 学生の受入れ募集	適正な学生募集活動・教育成果の適正な報告
(8) 財務	中長期における財務基盤の安定・財務に関する適正な会計監査
(9) 法令等の遵守	法令、設置基準等の遵守と運営・個人情報の保護に関する対策
●学校関係者評価結果の活用状況 「教員研修を充実し、教職員のモチベーション向上をさらに推進してほしい」との意見があり、教職員研修委員会において、教職員全員参加の集合研修や分野別に各教職員の実務研修の充実を図っている。	

●学校関係者評価委員選出及び定数 ・学科関連団体の代表者及び各コース関連業界代表者を企業委員として各1名以上を選任 ・保護者または卒業生から保護者委員または卒業生委員として1名以上選任		
学校関係者評価の委員		
所属	任期	種別
東日本デザイン&コンピュータ専門学校（ビジネス2校）父母の会	令和7年4月1日～令和8年3月31日（1年）	P T A
一般社団法人 群馬県情報サービス産業協会	〃	企業委員
有限会社 富士メディアサービス	〃	企業委員
フジコー 株式会社	〃	企業委員
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） http://www.yamasaki.ac.jp/design-com/about/data/		
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） http://www.yamasaki.ac.jp/design-com/about/data/
--