

学校法人コンピュータ総合学園

2024年度事業報告書

2025年5月24日

目次

・ 学校法人コンピュータ総合学園	
1 . 経営理念	3
2 . 設置する学校	3
3 . 沿革	4
4 . 組織	8
5 . 学生数（2024年 5月 1日現在）	9
6 . 理事、監事及び評議員（2024年 5月 1日現在）	10
7 . 責任免除・責任限定契約の状況・役員賠償責任保険契約の状況	10
8 . 教職員数（2024年 5月 1日現在）	10
・ 神戸電子専門学校	
1 . 概要	12
(1) 経営理念	12
(2) 設置学科	12
2 . 教育活動	13
(1) 職業実践専門課程の運用	13
(2) 学校評価活動の推進	13
(3) 専門実践教育訓練講座の運用	13
(4) 修学支援新制度の運用	13
(5) 外国人留学生キャリア形成促進プログラム制度の認定申請	13
(6) 認定日本語教育機関の認定申請準備	14
(7) 特色教育	14
3 . 教育研究・産学連携・学外活動	22
(1) 文部科学省委託事業への参画	22
(2) 地域行政・他教育機関への協力	23
(3) 地域産官学連携団体事業への参画	23
(4) 専修学校関連団体事業への参画	24
(5) その他の団体事業への参画	24
(6) 未来都市イベント「078KOBE」の企画、実施（ https://078kobe.jp ）	24
(7) 高等学校教育支援	25
(8) 高等学校主催文化イベントの支援	26
(9) 高専連携教育プログラム事業への参画と実施	26
(10) 高校生のためのトキメキ仕事体験・ひょうごカレッジ事業への参画と実施	26
(11) 中学生のためのトキメキ仕事体験・ひょうごカレッジ事業への参画と実施	26

(12) トライやる・ウィークの実施受け入れ	27
4．国際化・情報化	27
(1) 外国人留学生の受け入れ(2025年4月入学)	27
(2) 海外諸団体との交流	27
(3) 留学生の募集・入管業務・在籍管理	28
5．学生支援	28
(1) 就職支援活動	28
(2) 修学支援活動	31
(3) 課外活動	31
6．後援会活動	32
7．教育環境整備	32
8．施設整備	32
．神戸情報大学院大学	
1．概要	33
2．教育活動	33
3．産学連携・学外活動	38
(1) 地元自治体ほかとの連携	38
(2) 外部団体との連携	39
4．国際、海外事業	40
(1) JICA（独立行政法人国際協力機構）関連	40
(2) 海外教育・研究機関及び国際外部団体	40
5．学生支援	40
6．施設整備	41
．財務の概要	
1．決算の概要	42
(1) 収支計算書の状況	42
(2) 貸借対照表の状況	45
2．経年比較	46
(1) 収支計算書	46
(2) 貸借対照表	49
3．主な財務比率比較	50

・学校法人コンピュータ総合学園

1．経営理念

<ミッション（存在目的）>

私たちは、人材の育成を通じて社会や経済活動を豊かなものにします

<バリュー（行動規範）>

誠実：まじめに正しく、真心の伝わる仕事をします

成長：自ら学び、周囲に影響を与える仕事をします

創意：有意義な価値の創造につながる仕事をします

<ビジョン（近い将来のあるべき姿）>

職業人育成サービスの提供価値（ノウハウ・品質）の高さにおいて誰も（在校生・卒業生・産業界）が支持するリーダーとなる

2．設置する学校

神戸電子専門学校（専修学校／工業専門課程20学科、文化・教養専門課程1学科）

神戸情報大学院大学（専門職大学院／情報技術研究科 情報システム専攻）

3. 沿革

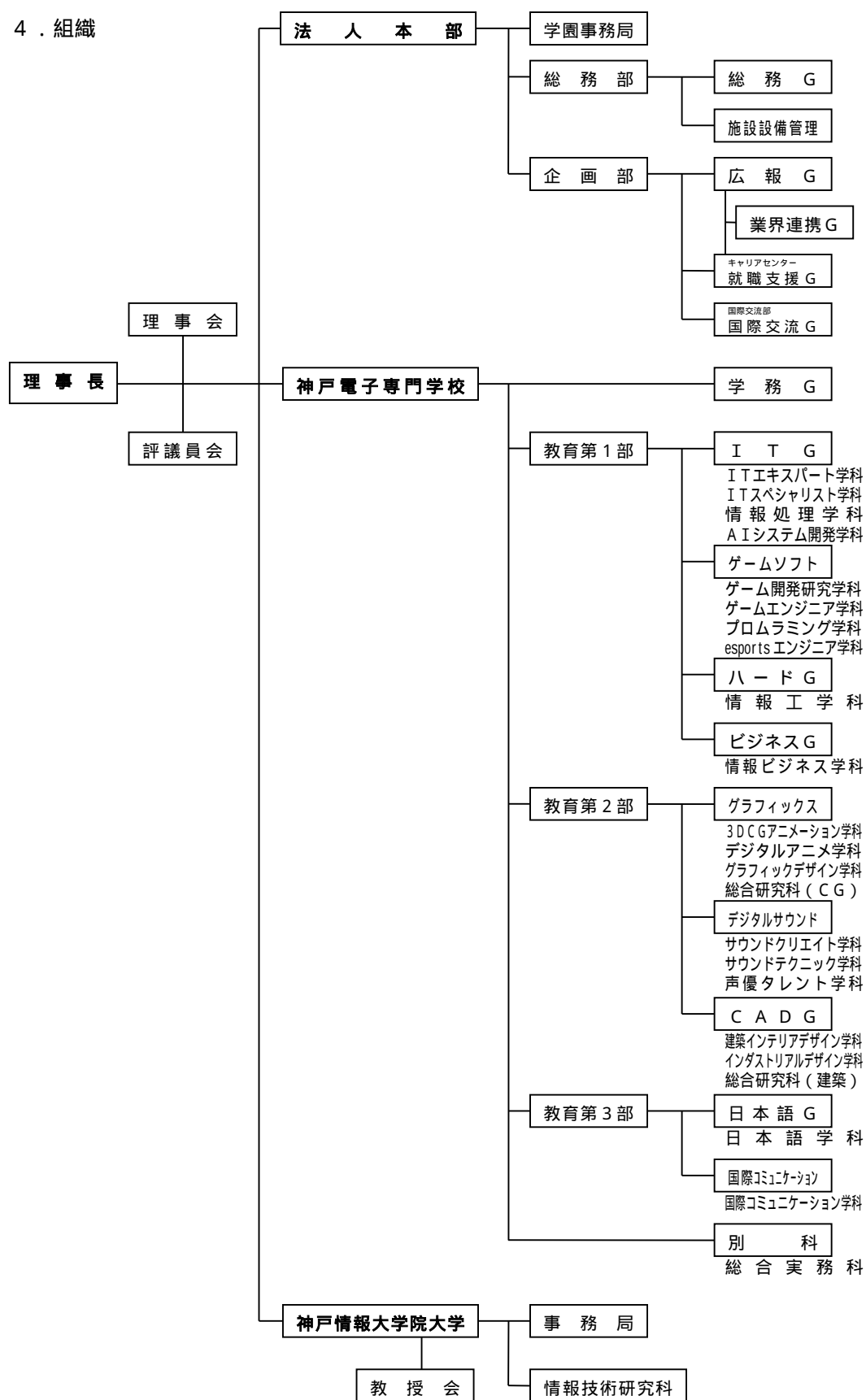
1958(昭和 33)	年 4 月	「神戸電子学園」創設
1962(昭和 37)	年	この年より電子計算機(コンピュータ)の基礎研究に着手
1964(昭和 39)	年 10 月	現在の学園所在地に新校舎完成移転
1965(昭和 40)	年 4 月	校名を「神戸電子専門学校」に改称 学園本部を新校舎に移設 同時に汎用コンピュータを導入設置 情報工学科(2 年制：入学定員 80 名)を設置
1966(昭和 41)	年 4 月	情報処理科(2 年制：入学定員 280 名)を設置
1967(昭和 42)	年	コンピュータ製作に向けての基本設計を開始
1970(昭和 45)	年	本校設計製作のコンピュータ完成
1971(昭和 46)	年 5 月	後援会発足
	10 月	業界初のコンピュータ技術の教科書『電子計算機 - 総合設計と基本プログラミング』を出版
1976(昭和 51)	年 3 月	中館校舎完成 同時に実習室を新設し、汎用コンピュータ FACOM を数基増設
	4 月	学校教育法改正に伴い専修学校制度発足 兵庫県下第一号の工業系専修学校として認可を受ける
1977(昭和 52)	年 3 月	「学校法人福岡学園」設立
1978(昭和 53)	年 2 月	諏訪山学生寮設置
1979(昭和 54)	年 3 月	第 2 コンピュータ室完成と共に汎用コンピュータを数基増設し、 学生食堂を含む北館校舎を拡充
1980(昭和 55)	年 4 月	情報総合学科(3 年制：入学定員 40 名)を設置、総定員 840 名 汎用コンピュータ FACOM230/25 他数基増設
1981(昭和 56)	年 3 月	本館校舎完成 同時に汎用コンピュータ FACOM を数基増設
	12 月	福岡理事長、兵庫県知事より自治賞受賞
1982(昭和 57)	年 7 月	汎用コンピュータ FACOM V830 他増設 無料職業紹介所認可開設
1983(昭和 58)	年	汎用コンピュータ FACOM230/38 を増設
1984(昭和 59)	年 3 月	収容規模 2 倍の南館校舎完成 同時に TSS オンラインシステムの汎用大型コンピュータを増設
1985(昭和 60)	年 4 月	法人名を「学校法人コンピュータ総合学園」に改称
	7 月	福岡理事長、文部大臣より表彰(専修学校教育振興)
1986(昭和 61)	年 3 月	実習専用の西館校舎完成 TSS オンラインシステムの汎用大型コンピュータを増設
	4 月	定員変更(総定員 1,870 名)、情報ビジネス学科(2 年制：入学定員 50 名)を設置 情報総合学科(3 年制：入学定員 110 名) 情報処理科(2 年制：入学定員 600 名) 情報工学科(2 年制：入学定員 120 名) 情報ビジネス学科(2 年制：入学定員 50 名)
1987(昭和 62)	年 2 月	(財)専修学校教育振興会より表彰(技術教育・振興)
1988(昭和 63)	年 4 月	TSS オンラインシステムの汎用大型コンピュータ FACOM M760 を増設 異人館の一つを北野女子寮として設置
	5 月	西別館設置
	6 月	学園創立 30 周年を迎える
	11 月	文部省より「職業教育高度化開発研究校」として指定を受ける
1989(平成元)	年 3 月	MML(マイクロ・メインフレーム・リンク)システムを導入
	5 月	福岡理事長、兵庫県知事より教育功労賞受賞
1990(平成 2)	年 3 月	OA 実習室を含む(旧)東館設置 芦屋奥池に研修センターを設置
	11 月	通商産業省より「情報化人材育成連携機関」として委嘱を受ける
1991(平成 3)	年 4 月	全国初のノートパソコンによる実習システム(S&H：School & Home)を独自に開発し 学生に提供

- 6月 日本情報処理教育普及協会より全国最優秀指導校賞を受賞
- 1993(平成 5) 年 5月 福岡理事長、藍綬褒章を受章
- 1994(平成 6) 年 4月 情報処理学科にゲームソフト専攻(2年制：現プログラミング学科)を設置
12月 デジタルメディア研究所(DMC)を設置
- 1995(平成 7) 年 1月 阪神・淡路大震災
インターネットを活用したボランティア組織群の活動拠点となる
4月 情報処理学科に CG/CAD 専攻(2年制：現グラフィックデザイン学科及び建築インテリアデザイン学科)、情報総合学科にマルチメディア専攻(3年制：現 3DCG アニメーション学科)を設置
11月 第1回学園祭(田楽祭)開催
- 1996(平成 8) 年 4月 Linux 技術を用いて校内全実習室をネットワーク化
情報総合学科にアミューズメント専攻(3年制：現ゲームエンジニア学科)を設置
- 1997(平成 9) 年 1月 デジタルスタジオを含むマルチメディア館完成
4月 校内全実習室をネットワーク化した神戸電子デジタルメディア・チャレンジ・サーキット「Challenger」を構築
情報処理学科にデジタルサウンド専攻(2年制：現サウンドクリエイイト学科及びサウンドテクニク学科)を設置、各学科の入学定員を変更
情報総合学科(3年制：入学定員 240 名)
情報処理学科(2年制：入学定員 440 名)
情報工学科(2年制：入学定員 80 名)
情報ビジネス学科(2年制：入学定員 40 名)
学校施設内に北野男子寮を設置
- 1998(平成 10) 年 6月 学園創立 40 周年を迎える
10月 (新)東館設置
- 1999(平成 11) 年 4月 情報処理学科に CAD 専攻(2年制：現建築インテリアデザイン学科)を設置
- 2000(平成 12) 年 6月 300 名収容のインターネット放送可能な収録スタジオ機能を持った「ソニックホール」や完全防音のサウンドスタジオを備えた新校舎「北野館」が完成
- 2003(平成 15) 年 2月 山本寮 設置
- 2004(平成 16) 年 4月 情報総合学科を IT スペシャリスト学科に名称を変更すると共に入学定員を 120 名に、情報処理学科の入学定員を 120 名に、情報工学科の入学定員を 40 名に変更し、各専攻を学科として設置
エンターテインメントソフト学科(3年制：入学定員 120 名)
ゲームソフト学科(2年制：入学定員 120 名)
3DCG アニメーション学科(2年制：入学定員 60 名)
グラフィックデザイン学科(2年制：入学定員 30 名)
CG 研究科(1年制：入学定員 60 名)
サウンドクリエイイト学科(2年制：入学定員 30 名)
サウンドテクニク学科(2年制：入学定員 60 名)
建築インテリアデザイン学科(2年制：入学定員 30 名)
- 6月 大学院校舎設置
「神戸情報大学院大学」設置申請
- 11月 「神戸情報大学院大学」設置認可
- 12月 中華人民共和国清華大学計算機系との教育連携による交換講義を開始
- 2005(平成 17) 年 4月 専門職大学院「神戸情報大学院大学」開学
情報技術研究科/情報システム専攻(2年制：入学定員 45 名)
IT エキスパート学科(4年制：入学定員 40 名)を設置
情報処理学科の入学定員を 80 名に、ゲームソフト学科の入学定員を 80 名に変更
- 2006(平成 18) 年 4月 インダストリアルデザイン学科(2年制：入学定員 15 名)を設置
8月 財団法人日本語教育振興協会より日本語教育機関として認定を受ける
- 2007(平成 19) 年 3月 神戸電子専門学校同窓会を設立
4月 神戸電子専門学校に別科「日本語学科」(2年制：入学定員 20 名、1.5 年制：入学定員 10 名)を設置、CG 研究科の入学定員を 40 名に、インダストリアルデザイン学科の入学定員を 25 名に変更
12月 山本寮 設置
- 2008(平成 20) 年 4月 神戸情報大学院大学情報技術研究科/情報システム専攻の入学定員を 30 名に変更
神戸電子専門学校に文化・教養専門課程を設置すると共に別科「日本語学科」を同

		専門課程に移行
		工業専門課程にデジタルアニメ学科(2 年制：入学定員 30 名)を設置、IT スペシャリスト学科の入学定員を 70 名に、情報処理学科の入学定員を 70 名に、情報工学科の入学定員を 35 名に、情報ビジネス学科の入学定員を 35 名に、エンターテインメントソフト学科の入学定員を 70 名に、ゲームソフト学科の入学定員を 105 名に、3DCG アニメーション学科の入学定員を 30 名に、サウンドテクニク学科の入学定員を 30 名に、インダストリアルデザイン学科の入学定員を 30 名に変更
	5 月	福岡理事長叙勲、瑞宝双光章を受章
	6 月	学園創立 50 周年を迎える
	7 月	神戸ポートピアホテルにおいて学園創立 50 周年感謝の集いを開催
	11 月	北野館において第 1 回神戸電子専門学校同窓会を開催
2009(平成 21) 年	4 月	CG 研究科を総合研究科に名称変更
	12 月	山本寮 5 設置
2010(平成 22) 年	4 月	文化・教養専門課程に声優タレント学科(2 年制：入学定員 30 名)を設置、3DCG アニメーション学科、デジタルアニメ学科、グラフィックデザイン学科、サウンドクリエイイト学科、サウンドテクニク学科の計 5 学科の設置課程を工業専門課程から文化・教養専門課程に移行、別科「総合実務科」(1 年制：入学定員 40 名)を設置、日本語学科の入学定員を 50 名に変更(2 年制：入学定員 30 名、1.5 年制：入学定員 20 名)
	6 月	学生会館設置
2011(平成 23) 年	4 月	日本語学科の入学定員を 75 名に変更(2 年制：入学定員 30 名、1.5 年制：入学定員 45 名)
2013(平成 25) 年	10 月	神戸情報大学院大学に英語で授業を行う秋期入学 ICT イノベータコースを開講
2015(平成 27) 年	2 月	文部科学大臣より設置 15 学科が「職業実践専門課程」として認定を受ける
	4 月	北野ドミトリ(男子学生寮)設置
	7 月	日本語学科進学 1 年 9 か月コース(入学定員 20 名)を設置 日本語学科進学 1 年 6 か月コースの入学定員を 25 名に変更
2016(平成 28) 年	4 月	神戸情報大学院大学情報技術研究科 / 情報システム専攻の入学定員を 55 名に変更 情報処理学科内に Web エンジニアコースを設置 北野ドミトリ(女子学生寮)増設
2017(平成 29) 年	4 月	建築インテリアデザイン学科の入学定員を 50 名に変更
	12 月	山本寮 6 設置
2018(平成 30) 年	4 月	日本語学科の入学定員を 100 名に変更(進学 2 年コース：入学定員 40 名、進学 1 年 6 か月コース：入学定員 40 名)
	6 月	学園創立 60 周年を迎える ANA クラウンプラザホテル神戸において神戸電子専門学校同窓会 設立 10 周年記念開催
2019(平成 31) 年	3 月	共創館校舎完成
	4 月	工業専門課程にゲーム開発研究学科(4 年制：入学定員 30 名)を設置 山本寮 7 設置
	10 月	神戸情報大学院大学が JICA 理事長賞を受賞
2020(令和 2) 年	4 月	工業専門課程に国際コミュニケーション学科(2 年制：入学定員 30 名)を設置
2021(令和 3) 年	2 月	AI はなぜ自分で学習できるのかを解説した教科書『AI 基礎原理とその仕組み』を出版
	4 月	情報処理学科 Web エンジニアコースを AI システム開発学科(2 年制：入学定員 30 名)として独立設置、情報処理学科の入学定員を 40 名に変更 日本語学科の入学定員を 80 名に変更(進学 2 年コース：入学定員 35 名、進学 1 年 9 か月コース：入学定員 10 名、進学 1 年 6 か月コース：入学定員 35 名)
2022(令和 4) 年	4 月	ゲームソフト学科内に esports コースを設置 日本語学科進学 1 年 9 か月コース(入学定員 10 名)を廃止し、進学 2 年コースの入学定員を 40 名に、進学 1 年 6 か月コースの入学定員を 40 名に変更
2023(令和 5) 年	4 月	ゲームソフト学科 esports コースを esports エンジニア学科(2 年制：入学定員 30 名)として独立設置、ゲームソフト学科をプログラミング学科に名称変更すると共に入学定員を 75 名に変更、エンターテインメントソフト学科をゲームエンジニア学科に名称変更、3DCG アニメーション学科、デジタルアニメ学科、グラフィックデザイン学科、サウンドクリエイイト学科、サウンドテクニク学科、声優タレント学科の計 6 学科の設置課程を文化・教養専門課程から工業専門課程に移行

2024(令和 6) 年 7 月 山本寮 8 設置
3 月 文部科学大臣より AI システム開発学科、ゲーム開発研究学科が「職業実践専門課程」として認定を受ける
文部科学大臣より設置 13 学科が「外国人留学生キャリア形成促進プログラム」として認定を受ける
8 月 一宮館竣工

4. 組織



5 . 学生数 (2024 年 5 月 1 日現在)

神戸電子専門学校

I T エ キ ス パ ー ト 学 科	165名
I T ス ペ シ ャ リ ス ト 学 科	240名
情 報 処 理 学 科	116名
A I シ ス テ ム 開 発 学 科	48名
情 報 工 学 科	26名
情 報 ビ ジ ネ ス 学 科	35名
ゲ ー ム 開 発 研 究 学 科	95名
エンターテインメントソフト 学 科	120名
ゲ ー ム エ ン ジ ニ ア 学 科	242名
プ ロ グ ラ ミ ン グ 学 科	36名
esports エ ン ジ ニ ア 学 科	39名
3 D C G ア ニ メ ー シ ョ ン 学 科	112名
デ ジ タ ル ア ニ メ 学 科	53名
グ ラ フ ィ ッ ク デ ザ イ ン 学 科	119名
サ ウ ン ド ク リ エ イ ト 学 科	39名
サ ウ ン ド テ ク ニ ッ ク 学 科	66名
声 優 タ レ ン ト 学 科	40名
建 築 イ ン テ リ ア デ ザ イ ン 学 科	96名
イ ン ダ ス ト リ ア ル デ ザ イ ン 学 科	34名
総 合 研 究 科 (建 築)	12名
日 本 語 学 科	114名
国 際 コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン 学 科	42名
総 計	1,889名

神戸情報大学院大学

情報技術研究科 情報システム専攻

1 年	66名
2 年	62名
総 計	128名

6. 理事、監事及び評議員（2024年 5月 1日現在）

[理 事] 定員数5～8名、現員数6名

福岡 富雄	炭谷 俊樹	大橋 正伸
福岡 賢二	三池 俊輔	油谷 元洋

[監 事] 定員数2名、現員数2名

磯井 功	中尾 春樹
------	-------

[評議員] 定員数11～17名、現員数13名

福岡 富雄	炭谷 俊樹	岡 諭
福岡 壯治	川島 智生	福岡 賢二
大月 一弘	油谷 元洋	和泉 正幸
高殿 謹次	安永 光弘	吉永 順八
小西 昭寛		

7. 責任免除・責任限定契約の状況・役員賠償責任保険契約の状況

本学園は、役員が期待される役割を十分に発揮できるように、役員の職務が善意かつ重大な過失がない場合に生じた損害による損害賠償責任について、理事会の決議によって私立学校法において準用する一般社団法人及び一般財団法人に関する法律の規定を限度として免除することができる旨を寄附行為に定めております。

本学園と非常勤理事及び監事の間で、非常勤理事及び監事の職務が善意でかつ重大な過失がない場合に生じた損害による損害賠償責任の限度額を、寄附行為で定める額と私立学校法において準用する一般社団法人及び一般財団法人に関する法律の規定に基づく最低責任限度額のいずれか高い額を限度とする契約を締結しています。

また、役員がその職務執行に関し責任を負うこと又は当該責任の追及に係る請求を受けることによって生ずる損害を保険者が補填する役員賠償責任保険契約を締結しています。

8. 教職員数（2024年 5月 1日現在）

(1) 神戸電子専門学校教員

所属分野 \ 資格	専任教員	非常勤講師	助手	計
IT	19	11		30
ゲームソフト	19	6		25
ハード	2	2		4
ビジネス	2	3		5
グラフィックス	11	11	3	25
サウンド	8	12	2	22
CAD	6	14		20
日本語	4	14		18
国際コミュニケーション	2			2

計	73	73	5	151
---	----	----	---	-----

校長、副校長を除く

(2) 神戸情報大学院大学教員

資格 所属	教 授	准教授	専 任 講 師	助 教	助手	兼 任 講 師	計
情報技術研究科	10	4	0	3	0	11	28

学長、副学長、客員教授を除く

(3) 事務職員

資格 所属	専 任 職 員	臨 時 職 員	計
法人本部	13		13
総務部	11	2	13
広報部	19	7	26
就職支援	5		5
国際交流	3		3
大学院事務局	7	1	8
専門学校	6		6
計	64	10	74

・神戸電子専門学校

1. 概要

(1) 経営理念

< ミッション（存在目的） >

私たちは、人間力と品位を有する職業人ならびに専門職業人を育成します

< バリュー（行動規範） >

誠実、成長、創意

< ビジョン（近い将来のあるべき姿） >

誇りと自信に満ちあふれた卒業生が社会のあらゆる場面で活躍し、誰もが教育力の高さを認知する学校となる

(2) 設置学科

IT分野

工業専門課程 ITエキスパート学科（4年制）

工業専門課程 ITスペシャリスト学科（3年制）

工業専門課程 情報処理科（2年制）

工業専門課程 AI システム開発学科（2年制）

ハード分野

工業専門課程 情報工学科（2年制）

ビジネス分野

工業専門課程 情報ビジネス学科（2年制）

ゲームソフト分野

工業専門課程 ゲーム開発研究学科（4年制）

工業専門課程 ゲームエンジニア学科（3年制）

工業専門課程 プログラミング学科（2年制）

工業専門課程 esportsエンジニア学科（2年制）

グラフィックス分野

工業専門課程 3DCGアニメーション学科（2年制）

工業専門課程 デジタルアニメ学科（2年制）

工業専門課程 グラフィックデザイン学科（2年制）

工業専門課程 総合研究科(CGコース)（1年制）

サウンド分野

工業専門課程 サウンドクリエイト学科（2年制）

工業専門課程 サウンドテクニク学科（2年制）

工業専門課程 声優タレント学科（2年制）

C A D分野

工業専門課程 建築インテリアデザイン学科（2年制）

工業専門課程 インダストリアルデザイン学科（2年制）

工業専門課程 総合研究科(建築コース)（1年制）

国際コミュニケーション分野

工業専門課程 国際コミュニケーション学科（2年制）

日本語分野

文化・教養専門課程 日本語学科（2年制、1年6か月制）

附帯教育（別科）

総合実務科（1年制）

2．教育活動

(1) 職業実践専門課程の運用

企業等と連携し実践的職業教育を行う「職業実践専門課程」として文部科学大臣認定を受けている専門課程17学科（esportsエンジニア学科、日本語学科、国際コミュニケーション学科、総合研究科を除く）では、企業・業界団体等と組織的な連携体制を確保し、教育課程の編成、実習・演習等の実施、教員の実務技能や指導力向上のための研修等を継続して実施している。2023年4月に設置したesportsエンジニア学科においては、2025年度の認定申請に向け、認定要件に基づき既認定学科と同様の運用により準備を行った。

(2) 学校評価活動の推進

学校全体としての運営改善や実践的職業教育の質保証・向上のため、学校自己点検評価及び学校関係者評価、情報公開等の活動に継続的に取り組んでいる。

(3) 専門実践教育訓練講座の運用

雇用保険の一般被保険者又は一般被保険者であった者の中長期的なキャリアアップを支援するため、拡充された教育訓練給付金制度に基づく講座「専門実践教育訓練」として、インダストリアルデザイン学科が厚生労働大臣の指定を受け運用を継続している。

(4) 修学支援新制度の運用

高等教育の修学支援新制度について、支援対象教育機関として機関要件確認申請(更新)を行い制度の運用を継続し、2024年度は354名に対して修学の支援を行った。

(5) 外国人留学生キャリア形成促進プログラム制度の認定申請

外国人留学生の就職に際し、在留資格変更要件を柔軟に判断する外国人留学生キャリア形成促進プログラム制度について、本校職業実践専門課程の内、AIシステム開発学科、ゲーム開発研究学科、サウンドテクニク学科の3学科を申請し、2025年3月21日付で文部科学大臣認定を受けた。

(6) 認定日本語教育機関の認定申請準備

日本語教育の適正かつ確実な実施を図るための日本語教育機関の認定等に関する法律の施行(令和6年4月1日)による日本語教育機関の認定制度創設に伴い、認定申請(2025年秋予定)に向けた準備を行った。

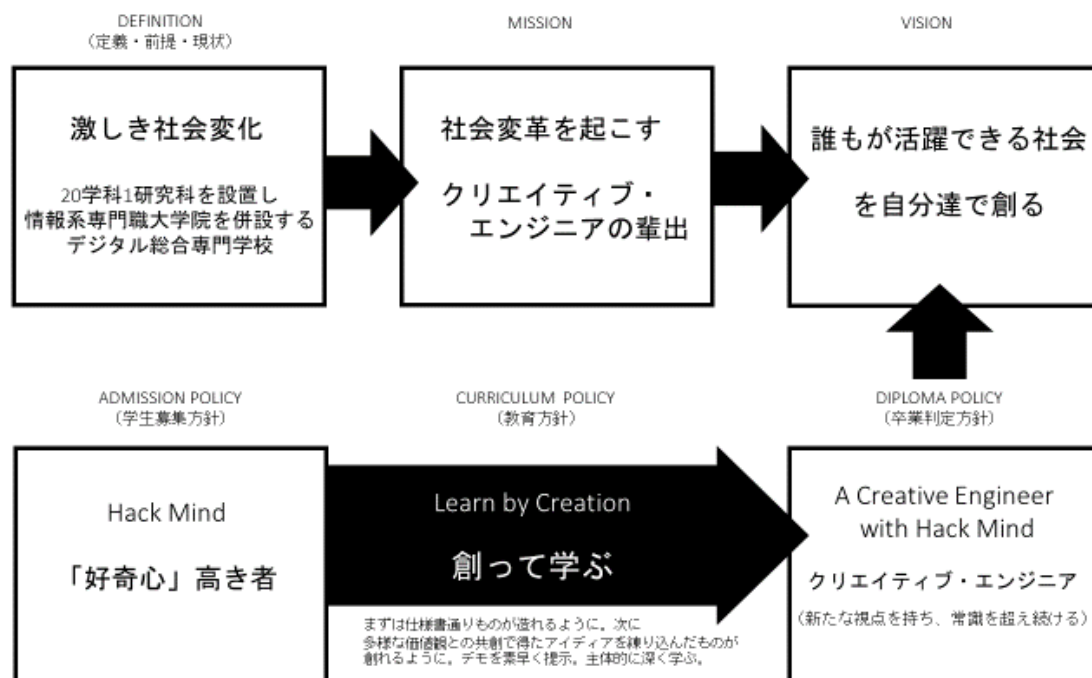
(7) 特色教育

ステートメントに基づいた教育

学校教育に影響を与える最大の外的環境は指数関数的な技術進化による激しき社会変化であると考え、これを前提としたミッション、ビジョン、3つのポリシーを設定している。

神戸電子専門学校 ステートメント

2024.8.1版



学科コア

AI 等の技術進化により各種業務の自動化が進んだとしても残る礎的な職能を「学科コア」として定め、学科カリキュラム設計、授業運営の双方においてその習得を最重要視している。

共創教育

AI・人工知能の発達やグローバル化などによる社会変化に対応し、様々な社会課題に対応できる能力を醸成するため、2017年度より「共創」力醸成を目的とした全学科横断（日本語学科を除く）の共創教育を導入した。

本校は共創を「様々な人たちと協働して共に新たな価値を創造すること」と定義しており、共創教育を通じて「人と人との関係の中で、新たな価値を創造する」力を育成している。

AI教育

AI 基礎理論及び AI 活用に関する学園オリジナルテキスト、カリキュラムを開発し、全学科にて AI の理解と活用技能教育を実施している。

IT分野

IT エンジニア育成に向けて目標レベルの異なる 3 つの学科（情報処理科、IT スペシャリスト学科、IT エキスパート学科）で構成している。また、学び方の異なる AI システム開発学科を併せて設置している。情報処理科・IT スペシャリスト学科・IT エキスパート学科においては SE（システムエンジニア）の育成を目指している。AI システム開発学科においては短期間で AI 技術及び Web 技術を中心とした幅広い技術を持つ即戦力のあるエンジニアの育成を、「創ること」に重点を置いて行っている。なお、AI システム開発学科は 2021 年度設置、2023 年度には職業実践専門課程として認定された。また、4 年制の IT エキスパート学科を卒業すると高度専門士の称号が付与され、大学院への進学というキャリアパスも用意されている。

また、国家資格取得対策として、情報処理技術者試験の特例措置に基づく免除対象講座を開講・運用した。AI 技術資格として定評のある G 検定（日本ディープラーニング協会主催：ジェネラリスト検定）においても 18 名が合格、昨年度の 4 名から大幅に合格者数が増加し、AI カリキュラムも徐々に教育成果が表れるようになった。

専門職業人教育の一環として、IT 業界企業（W2 株式会社、株式会社ミックウェア）による業界セミナー、特別授業を実施した。

さらに、就職対策の一環として外部講師（SPI ノートの会）による就職筆記試験対策ガイダンスを実施した。

AI システム開発学科では、1 年次より「AI 基礎原理とその仕組み」を教科書に AI リテラシー、後期から活用を意識し、ニューラルネットワーク以外の広くデータサイエンスと機械学習を勉強する AI 概論を昨年度と同様に提供する。また、AI 実装に必要な Python の習得とデータ読解力を養うデータリテラシーの展開を継続している。

2024 年度は、AI 実装に更に磨きをかけるために、AI を各学生の卒業制作に組み込むカリキュラムに変更している。その作品制作の中で、神戸市が主催する「留学生と考える共生社会の実現に向けた政策アイデアコンテスト」に留学生 3 名と日本人学生 3 名のチームが応募し、留学生と地域団体のつながりを広げるためのアプリ「RUNA」(ルナ)を発表し最優秀賞を受賞した。このアプリは、留学生の在留カードから AI で本人認証を行うなどの機能を有しており、実際に留学生支援 NPO 法人で活用されている。

昨年に引き続きソフト・ソフト・AI テクノロジーの 3 コースで IoT 機材を用いた授業に取り組んだ。また、発想法に関する授業の強化を図った。実装力強化のためプログラミングハッカソンを、昨年度に引き続きソフト・ソフト・ソフト・AI テクノロジー・AI アプリケーションの 5 コースで実施した。

2024 年 12 月 14 日(土)に開催されたドローンのプログラミング・操作技術を競うドローンプログラミングトーナメント「ドロカツ」西日本大会にて、ソフト・(2 年生と 1 年生)の有志学生 3 名のチームが優勝し、全国大会へ進出した。これらの活動によりモノづくりを重視した本校のカリキュラムポリシー「創って学ぶ」を実現している。

ハード分野

電子回路とマイコン/ロボット制御の学習を通して、ハードとソフトの両方を修得し、ハードウェアエンジニア・フィールドエンジニアを目指す。電子回路の設計から製作、マイコンやロボットなどの制御プログラムから PC 上のアプリケーションプログラムまで製作するカリキュラムとなっている。

1 年生はロボットアームの製作及び Arduino 互換マイコンと Raspberry Pi Pico による各種入出力回路やセンサ回路の製作と制御プログラム製作を行った。また、ロボット制御の理論的手法としてキネマティクスとその基礎としてのモデル化(行列演算や三角関数応用、ベクトル演算、認識技術による高度化)を学習し、各種ロボットの改良・制御プログラム製作などの設計・製作・制御を行った。

2 年生は Raspberry Pi 及びワンボードマイコンを利用した距離探索のレーダーシミュレーションや、Wi-Fi 接続や画像認識プログラムの製作を行った。また卒業製作としてハンディ・ファンを改造してワイヤレスでの制御や、パソコンで音声認識を行い音声でオン/オフや風量の制御を行ったり、古いスロット機のリールだけを再利用してモータ制御を行い当時のスロット機と同様の動作を行わせたり、Bluetooth や Wi-Fi 等のワイヤレス

通信を用いてスマートフォン・タブレットから制御できるラジコン回路の製作と制御など、グループごとに個性的な製作を行った。

それぞれの結果は2025年2月4日(火)開催の成果発表会で発表し、関西電子情報産業協同組合（KEIS）、株式会社アルファメディアを招聘して学生の作品について講評をいただいた。また、北斗電子工業株式会社、株式会社レイ・クリエーション、ピーシーエレクトロニクス株式会社、HappyLifeCreators株式会社の方々にも見学して頂き、講評を頂いた。成果発表会后、見学に来られた各企業の方と学生との交流の場を設けた。

ビジネス分野

企業が求める人材を育成するために、コミュニケーション・プレゼンテーション・インストラクション・マネジメントをキーワードに独自に開発した自発的行動型人材育成カリキュラムや、自己成長型人材育成カリキュラムを授業で展開している。学生の就職における多様な職種に効果的に対応するため、企業との連携により学内において株式会社マイナビによる就職対策講座、就職サイト「はりまっち」による就活マナー講座、キンキテレコム株式会社による就職ガイダンスを実施した。4社の人事担当者を招いての面接練習会を対面形式で実施した。キンキテレコム株式会社による営業・販売インターンシップを対面で、株式会社ハローズによる菓子開発体験インターンシップをオンラインで実施した。学外においては、先輩社員訪問企画として社会人との交流企画も実施した。夏休みを利用して連携する「洋服の青山」（青山商事株式会社）の実店舗で店舗販売実習を実施した。

また、1年生向けにSMBCコンシューマーファイナンス株式会社による金融経済教育セミナー、リコージャパン株式会社による「SDGs」「働くとは？」に関するセミナー、双花法律事務所による労働問題・労働条件に関する啓発授業、生命保険文化センターによる生命保険の基礎知識講座を実施するなど企業と連携した授業を実施、株式会社マルアイによる商品陳列作業演習を新たに実施した。

また、実務教育の一環として、テーブルマナー講習会を国際コミュニケーション学科と連携して実施した。2年生が第21回ビジネスプロデュースコンペティションに参加し、ビジネスプランの作成に取り組んだ。またフィールドワーク活動として、企業を訪問し、インタビューしながら企業のCM動画を作成した。1年生が「しあわせの村」でバーベキュー、2年生が「ネスタリゾート神戸」でレクリエーションを実施した。卒業生交流として卒業生が店舗運営を任されているレストラン「cafe & restaurant izana」を訪問した。

また今年度は神戸商工会議所の協力のもと産学連携型の授業を強化し、「Sooo Goodながた」と一緒に有志学生が長田区でのバスケットゴール開設プロジェクトに参加した。様々な企業や団体と連携した授業を展開することで、学生たちにとって活きた学びとなり、成長につながっている。

ゲームソフト分野

ゲーム開発研究学科・ゲームエンジニア学科・プログラミング学科ではゲーム及びIT業界の企業と連携しながら、プログラマーとして活躍できる人材の育成に特化した教育を実施している。ゲームソフト開発企業による業界セミナーや企業説明会、作品指導会を今年度も多数開催した。年度末には外部会場に在校生と関係企業を集めて作品成果発表会「DigitalWorks」も開催した。

また、学生の企画したゲーム作品が、ゲーム会社が主催するインディーゲーム制作の支援プログラムに採択され、プロの開発者たちのサポートを受けながらSteamでの販売を目指してチーム開発を進めている。BitSummitや東京ゲームショー2024での出展や英語でのプレゼンテーションを通して国内外のメーカーから販売契約のオファーが届いており、学生作品でありながら多数の購入希望者を獲得している。

esportsエンジニア学科では昨年に引き続きeスポーツイベントの企画・運営のスペシャリストを育成するための特化型カリキュラムの実践を行った。

学内設備を使用したステージワーク・イベント演習、本格派eスポーツ専用施設eSPORTSアリーナK0BE三宮（運営：上新電機株式会社）をはじめとする校外施設において学生企画イベントの運営を複数回実施。通年実施型のイベントや、学内のみならず一般参加型のイベントの主催も行い、業界の即戦力となる学生の育成に注力をした。

職業実践専門課程ではGLOE株式会社との取り組みの一部として、対面型の企画発表会やオンラインでの授業などを展開した。

業界連携として、昨年同様「アンリミテッドスポーツフェスティバル」(ヤンマースタジアム長居)でのイベント運営や、今年度より「TEKKEN WORLD TOUR 2024 JAPAN DOJO 大阪」の運営補助などを実施した。また、2024年8月には豊岡市にて「有子山城築城450周年記念イベント」の一環として、STREET FIGHTER 6を使用した「有子山城決戦 ～夏の陣～」を開催し、豊岡市のみならず遠方からも注目を集めた。

学学連携では、2024年10月に児童養護施設にてeスポーツの運営についての特別授業を実施し、卒業生が母校で授業をするなど新たな取り組みとなった。

グラフィックス分野

分野共通では、年度末作品発表会を開催している。また継続して、Facebookを活用し、教員、在校生、卒業生、業界に合わせてページを開設、コミュニケーションの活性化や情報伝達に活用した。また、外部連携として、CG-ARTS協会認定校、業界第一線のクリエイターによるゼミナールを継続した。また、高画質テレビ時代に対応するべく4Kテレビを用いた映像制作システムを導入し、フルハイビジョンの4倍の高画質を意識した3Dやアニメーションといった映像制作教育に活用している。他にはペイント作業には欠かせない色彩設計のマスターモニターとして活用し、業界を意識した実践的カリキュラム

に役立てている。

学科別については、3DCGアニメーション学科においては、学生の技術力向上及び教育DXの一環としてオンライン添削ツール「Brush Up」を導入。24時間学生作品の添削指導ができる体制を整えた。授業中に一人ずつしか直接指導、添削できなかった課題チェック時間が大幅に短縮され、指導回数を大幅に向上させることができた。また学生は、同クラス他学生の進捗状況や指導内容も確認できるため問題点の気づきや解決につながり、さらなる技術力向上に繋がっている。コンテストの受賞履歴においては、第10回アニメータードラフト会議では、指名社数上位13名のうち本校学生3名がランクイン。その中には18社から熱い支持を受けた学生もいた。またコンテストへ応募した学生全員がドラフト指名を獲得、学生の就活チャンスを増やす機会となった。「ポートフォリオドラフト会議2024」では指名社数上位13名のうち本校学生2名がランクイン。また、学科の専門就職における活動補助の一環として「東京作品選考会」を開催し、東京にて会場を設営し複数の企業に来場いただき学生の作品を選考していただく場を設け、学生の就職をサポートした。結果40社以上の企業に来場いただき、すべての学生が企業との交流を持つことができた。

グラフィックデザイン学科では、学生自身が企業との関わりを多く経験するため、Web制作会社や神戸デザイン協会、学園が運営しているKICgamesと連携を行った。兵庫のプロバレーボールチームのプロモーション動画の撮影制作、ネットヨタ神戸株式会社のイベントのプロモーション企画やツール制作、飲食店のWebサイトなど幅広い課題に取り組んだ。学生一人一人がクライアントと直接対話し課題のヒアリング、企画、制作、プレゼンの経験をすることで専門就職に対しての強みとなった。また、他校と合同でウェブサービス企画のワークショップを実施し実践的な学習を行った。技術の全国大会である若年者ものづくり競技大会ではグラフィックデザイン職種にて金賞（厚生労働大臣賞）を受賞した。年間を通じて、様々な企業・団体と実践的に関わり、物事の観察力、問題発見力、問題解決力、提案力を養っている。

デジタルアニメ学科では、「アニメ制作」及び放課後実習にて就職活動用の作品指導、面接指導を重点的に行った。特に大手プロダクションごとの就職対策を個別に対応することにより、難関プロダクションへの内定を勝ち取った。そして授業では提出された課題に問題があればリテイクを出し修正をさせることにより、現場の環境を再現、OKテイクを出すことの大切さを学生に学んでもらった。また、大手プロダクション企業説明会を多数実施した。業界屈指の作画監督・プロデューサーを招いてのアニメ業界セミナーは業界知識やプロとしての取り組む姿勢を学ぶことにより、さらに業界大手プロダクションへの内定につながった。その他にも大手アニメプロダクション「スタジオ サインポスト」による対面での作画指導及びポートフォリオチェック、面接対策講座を実施した。現役アニメーターによるプロの技術を目の当たりにでき、指導を受ける機会が学生達に良い刺激となり業界で活躍するための心構えを身に着けることができた。最後に産

学連携、サウンド分野とのアニメ制作など、現場を意識した環境下での学びが社会人として活躍する基礎として役立っている。

サウンド分野

分野全体の施策として、1 年次前期に 3 学科合同の授業を設定。学科混成のグループを作り協力してコンテンツ、イベントを制作した。また年度末に「卒業制作展」を開催した。複数学科が連携した作品制作やイベントの実施は分野を超えた共創の成果となった。自治体、外部企業との連携も盛んで、様々なメディアに取り上げられている。

サウンドテクニク学科では、1 年次後半において学生自らが自分の適性を舞台系若しくはスタジオ系から選択するという方針を継続している。実践的な教育の場としてゲームソフト分野 esports エンジニア学科と連携し、学内外でイベントを共同運営している。また、地元神戸のチャリティーコンサートイベント「COMING KOBE24」の音響協力や、兵庫県下の高校を対象としたハイスクールライブ、高校演劇を継続して本校ソニックホールで開催している。年度末には同ホールの機材の要である音響ミキサーを AI 搭載の最新機種に換装した。

サウンドクリエイト学科では、複数の業界との連携を強化した。ゲームサウンド、アニメ音響の会社にインターンシップを派遣。他の業界も含めて過去最高の専門就職率となった。本学科の特色である、立体音響と双方向（インタラクティブ）の音源制作を継続、ゲームソフト分野の学生制作ゲームに楽曲・効果音を提供、またデジタルアニメ学科、声優タレント学科と連携して学生完全オリジナルアニメーションを制作、初めての試みとして有名音響監督を招いての作品上映会を開催した。

声優タレント学科では活躍の場を拡大し、行政が制作するアプリゲームへの出演やゲームソフトのキャラクターボイス採用、NPO 法人制作のアニメ出演など実際の収録現場での実践を数多く行っている。ステージイベントにおける司会進行や e スポーツイベントでの実況解説など、学外における活動も広がっており、全国演劇教育研究会との連携による舞台出演や、ダンスイベントへの出演で表現力の更なるスキルアップへと繋げていった。声優・芸能事務所と連携しての進路オーディションは対面・オンラインの両形式にて実施し、効率的な実践及び対策の結果として多くの学生が業界への進路を決定した。

CAD分野

建築インテリアデザイン学科においては、日本最大規模の建築系学生コンペである「建築新人戦」において「100選入選」を果たした。13年連続の100選入選（一次審査通過）となり、国公立大学と肩を並べる結果となった。今後も外部評価を受ける機会として継続して取り組む。

就職においては、就職率100%、専門就職率95%を果たした。教育から業界への学びの連動性を高めるための「建築業界センター」を運営継続し、企業や団体が主催するセミナ

ーや勉強会の案内、業界セミナーの開催、建築合同企業説明会の実施、就職斡旋を行った。

共創教育の一環として、建築インテリアデザイン学科・インダストリアルデザイン学科・グラフィックデザイン学科の3学科学生による産学連携（アイリスチトセ株式会社）、オープンキャンパスを実施した。学生自ら企画を行い運営までの一連の流れを経験する機会となった。

インダストリアルデザイン学科においては、産学連携取組や学生作品の商品化取組や3次元CAD・3Dスキャナ活用技術連携に引き続き注力し、その実際のものづくりのプロセスを学生に教授することが出来た。木製品製品化取組においては、制作バリエーションの幅が広がりこれまで以上に作品の質が向上し、学生作品の椅子1点を製品版製作に仕上げる事が出来た。新たに、サステナビリティをテーマに産学連携取組に注力した。アイリスチトセ株式会社との連携取組において「学校机のリサイクル製品」の企画デザインに取組んだ。また、神戸市中央卸売市場との連携では、使わなくなった木箱を活用したリサイクル製品の企画、株式会社フェリシモとの連携では、六甲山の木材を活用したワークショッププロダクトの企画に取組んだ。産学連携において新たなテーマで商品企画や実際にワークショップを行うなどの成果を生み出すことができた。

日本語学科

高等教育予備教育機関としての日本語学科は、内部進学（神戸電子専門学校及び神戸情報大学院大学への進学）、外部進学（他校大学院、大学、専門学校への進学）の二つを柱に学生の進学支援に取り組んでいる。学生指導にも力を入れており、2024年度も在籍管理優良校にあたる「適正校クラス」に認定された。近年、世界情勢の影響もあり非漢字圏学生が大幅に増加している。また、2024年度より「日本語教育機関認定等に関する法律」が施行され、認定制度と登録日本語教員の資格制度が始まった。今後も日本語教育をめぐる環境が大きく変わっていくことが予想される。このような状況の下、2024年度は以下のような取り組みを行った。

- 1．認定校申請準備：2025年秋に申請、2026年秋の認定校開設を目指す。
- 2．使用教材、カリキュラムの見直し：学生の国籍が大きく変化したこと、また、日本語教育の参照枠に沿ったカリキュラム編成が必要となったため、教材研究や進度の見直しを実施した。次年度より新教材導入を決めた。
- 3．早期進学指導：進学競争激化のため、例年よりも早い指導を実施した。
- 4．内部進学を見据えた日本語指導：今年度はマンマーからの学生が増えた。全体的に日本語能力が高い学生が多く、N2取得者が増加した。その大半が内部進学で、その数は過去最多となった。進路に関しては、内部進学55名（大学院7名、専門学校48名）、外部進学32名（大学10名、専門学校22名）、就職1名、就職活動中2名である。

国際コミュニケーション学科

日本での就職を目指す外国人に対し、実就労に耐え得る「日本語コミュニケーション力」と「適応力」を養うとともに、日本社会で活躍できるグローバル人材を育成すべくN2取得を目指す一方、日本での就労を踏まえ、異文化理解・ビジネスマナーとルール、及び日本語環境下でのPC操作など、実就労に必要な基本スキルから応用レベルまで習得可能なカリキュラムで対応している。特に「通じる日本語」に関しては、学科設置以来、注力し指導にあたっており、学生の会話力向上には高い評価を得ている。また、日本語能力試験、グローバル人材ビジネス実務検定ともに今年度も好成績を残した。他には実務教育の一環として、明石グリーンヒルホテルにてテーブルマナー講習会、SMBCコンシューマーファイナンス株式会社による金融経済教育セミナー（2回）の実施のほか、協働学習を目的としたフィールドワークを行った。新しい取り組みとしては、有馬温泉泉衛向陽閣にてインターンシップを実施した。

総合実務科 別科

総合実務科は進路未決定者を卒業後も継続支援する目的で、別科1年制として設置している。専門職での就職を希望するものの、在学中は実力不足で不調に終わり、進路未決定のまま卒業となった学生が就活リトライするために在学期間を延長するものである。2024年度の在籍者は0名であった。

3. 教育研究・産学連携・学外活動

(1) 文部科学省委託事業への参画

文部科学省予算による「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」に参画し、以下事業のカリキュラム開発に関し議論検討、アドバイスをを行った。

令和6年度 専修学校による地域産業中核的人材養成事業

「センシングや AI 等の最先端技術による安全安心インフラの DX 化を推進する人材の育成プログラム」

本事業の趣旨：

我が国は地形・地質・気象等の国土条件により、従来から自然災害による甚大な被害に見舞われてきた。大規模な災害発生時の現場では、極限状態の中で、被害、復旧、要請等、様々な状況を迅速に把握し、的確に意思決定・行動することが求められる。そのためには情報が不可欠となる。一方で、人口減少やコロナ禍による災害対応能力の減少は深刻な課題となっている。災害対応の DX 化の取り組みは、行政を中心に進展しつつある。実際、防災科学技術研究所の開発した府省庁連携防災情報共有システム「SIP4D」は、国全体で状況認識を統一し、的確な災害対応を行うために、所掌業務が

異なる多数の府省庁・関係機関等の中で、横断的な情報共有・利活用を実現している。こうした災害対応の DX 化のポイントとして、被災時の先読み能力を高める「防災デジタルツイン」の構築や安否・インフラ状況等のリアルタイムの情報共有等が挙げられている。このようなシステムの実現には、センシングや AI 等の最先端技術が重要な役割を果たす。そこで本事業では、センシングや AI 等を活用した災害対応を中心とした安全安心インフラの DX 化を推進していく人材を育成する教育プログラムを開発し、実施する。こうした DX 人材を輩出していくことで、安全安心社会の構築に寄与する。

具体開発：

情報・機械・電子・電気等の専門学校生等を対象とし、災害対応におけるセンシングや AI 等の先端的な技術知識や、これらを災害対応として、実際の現場などで活用することができる技能を体得し、最先端技術による災害対応インフラの DX を推進する人材の育成を目的としたカリキュラム、教材を開発し、その実証講座を行った。

(2) 地域行政・他教育機関への協力

大阪・関西万博 関西パビリオン共用部分のメディアアート監修受託

2025 年 4 月 13 日(日)から 10 月 13 日(月)の 184 日間に渡り、大阪市において大阪・関西万博が開催される。関西広域連合が設置する関西パビリオンは、「いのち輝く関西悠久の歴史と現在」をテーマに、滋賀、京都、兵庫、奈良、和歌山、鳥取、徳島、福井、三重の 9 府県が出展に参加する。同連合から委託を受け、同パビリオンのエントランス、センターサークルといった共用部分のサウンドデザイン、並びに各府県ブースの音響上の課題解決を行なった。また、同共用部分に設置する幅 2m、全周 37m（直径 12m）の LED ディスプレイ設置を手配した。加えて同ディスプレイで上映される観光情報動画を 3DCG アニメーション学科、グラフィックデザイン学科動画コースの学生が制作した。これらは 2025 年度の万博開催期間中に同大関西広場に於て上映される予定である。

神戸市港湾部産業遺産利活用イベント動画制作

本校は神戸市からの要請を受け、2023 年 1 月 27 日から 29 日の 3 日間にわたり、同市港湾部の産業遺産旧住友倉庫を活用した市民イベント「Kobe Music & Digital Art Exhibition」の企画運営に参画しこれを主導した。これの公式アフター動画制作を本校グラフィックデザイン学科動画コースにて受託し、これを公開した。

（You Tube にて「Kobe Music & Digital Art Exhibition」で検索）

(3) 地域産官学連携団体事業への参画

以下団体に委員・会員として参画し、IT技術者やデジタルコンテンツクリエイターの育成、地域の景観形成に関する情報の受発信を行った。

地域ICT推進協議会（神戸市 <http://www.copli.jp/>）

フラワーロード沿道まちづくり協議会（<http://kobe24.jp/2010/04/post-480.php>）

一般社団法人 リバブルシティ イニシアティブ（<https://livablecity.jp/>）

(4) 専修学校関連団体事業への参画

以下団体にそれぞれ役員として参画し、職業人育成に関する情報収集と専修学校教育振興に関する情報発信を行った

（一財）職業教育・キャリア教育財団 情報検定特別委員会（<http://www.sgec.or.jp/>）

全国専修学校各種学校総連合会 青年懇話会 監事（<http://zensenkaku.gr.jp/>）

（公社）兵庫県専修学校各種学校連合会 副会長（<http://www.hyosk.or.jp/>）

(5) その他の団体事業への参画

以下団体に委員・講師として参画し、専門職業人育成に関する情報や技術情報の受発信を行った。

（一社）コンピュータエンターテインメント協会（<http://www.cesa.or.jp/>）

（公社）大阪府工業協会（<http://www.opmia.or.jp/>）

(6) 未来都市イベント「078K0BE」の企画、実施（<https://078kobe.jp>）

「078K0BE」は、指数関数的な技術進化が起こす社会変化を先取りし、市民発動で近未来都市生活の面白みと心地よさを希求する都市型イベント。コンセプト「実験都市」を掲げた市民ムーブメントともなっている。2017 年に初回開催され、現在本校校長がエバンジェリストを務め、久元神戸市長を名誉実行委員長に迎え、本校はそのネーミング、コンセプト、主要プログラムをセットし、その企画運営にあたっている。例年参加者数が増え、2019 年には市域中心部 6 箇所を会場とし、延べ 7 万人の参加者を数えた。2021 年度はコロナ禍により、オンラインによる開催となった。市内の企業、学校、クリエイター、エンジニアで実行委員会が構成されている。

2025 年 1 月 10 日(金)に開催されたカンファレンスでは本校職員が「スマートシティ・デザイン」「都心三宮のデザイン」のモデレーターを務めた。

(7) 高等学校教育支援

以下の高等学校・学年に対し高専連携出張授業を実施した（【 】内は授業テーマ）。

F.S.播磨西高等学院加古川校全学年【IT・ゲーム・esports・3DCG・声優について】

F.S.播磨西高等学院姫路校全学年【ITについて】

KG 高等学院神戸三宮キャンパス全学年【建築について】

育英高等学校全学年【ITについて】

英明高等学校2年【ゲームについて】

岡山県美作高等学校2年・3年【神戸電子専門学校について】

沖縄県立浦添商業高等学校2年【ITについて】

京都共栄学園高等学校全学年【神戸電子専門学校について】

彩星工科高等学校2年・3年【esportsについて】

市川高等学校全学年【声優について】

鹿児島県立奄美高等学校全学年【神戸電子専門学校について】

鹿島朝日高等学校神戸駅前キャンパス全学年【アニメについて】

鹿島朝日高等学校姫路キャンパス全学年【グラフィックデザインについて】

出雲北陵高等学校2年【神戸電子専門学校について】

松陰高等学校丸亀校全学年【神戸電子専門学校について】

松陰高等学校高松校全学年【神戸電子専門学校について】

神戸 YMCA 高等学院全学年【建築について】

神港学園高等学校2年【IT・ゲーム・esports・3DCGについて】

鳥取県立鳥取工業高等学校全学年【神戸電子専門学校について】

島根県立江津工業高等学校1年【ITについて】

⑳ 島根県立松江工業高等学校1年【グラフィックデザインについて】

㉑ 徳島県立阿南光高等学校2年【神戸電子専門学校について】

㉒ 飛鳥未来きぼう高等学校神戸元町キャンパス全学年【アニメについて】

㉓ 兵庫県立吉川高等学校2年・3年【グラフィックデザインについて】

㉔ 兵庫県立神戸甲北高等学校2年【グラフィックデザインについて】

㉕ 兵庫県立神戸北高等学校3年【神戸電子専門学校について】

㉖ 兵庫県立須磨友が丘高等学校1年【ITについて】

㉗ 兵庫県立西宮今津高等学校2年・3年【グラフィックデザインについて】

㉘ 兵庫県立西宮南高等学校3年【グラフィックデザインについて】

㉙ 兵庫県立尼崎工業高等学校2年【グラフィックデザインについて】

㉚ 兵庫県立播磨農業高等学校全学年【グラフィックデザインについて】

㉛ 兵庫県立兵庫工業高等学校2年【インダストリアルデザインについて】

㉜ 兵庫県立神出学園全学年【神戸電子専門学校について】

③④ おおぞら高等学院姫路キャンパス全学年【esports について】

③⑤ 兵庫県立西脇北高等学校 2 年【IT について】

(8) 高等学校主催文化イベントの支援

校内実習室等の施設設備を活用し、以下の高等学校主催イベントの開催を本校教職員と学生が支援した。

兵庫県ハイスクールライブ3回（5月、9月、12月）、高校演劇上演会2回（8月、3月）、舞台技術講習会1回（1月）、インターハイスクールカップフォトコンテスト1回（2月）、高等学校視聴覚部会放送部リーダー研修会・顧問研修1回（8月）

(9) 高専連携教育プログラム事業への参画と実施

（公社）兵庫県専修学校各種学校連合会が主催する「高専連携教育プログラム」事業に参画し、以下を実施した。

キャリア形成イベント「KOKOKARA」でのプレゼンテーション（アプリ制作事例紹介）

(10) 高校生のためのトキメキ仕事体験・ひょうごカレッジ事業への参画と実施

（公社）兵庫県専修学校各種学校連合会が主催する「高校生のためのトキメキ仕事体験・ひょうごカレッジ」事業に参画し、「職業体験講座」を実施した（「」内は授業テーマ）。

2024 年 7 月 29 日（月）

IT 分野主催で「AI（人工知能）エンジニアのプログラミング体験」を実施

2024 年 7 月 29 日（月）

建築インテリア学科主催で「建築インテリアの設計やデザインを体験しよう！」を実施

2024 年 8 月 2 日（金）

「e スポーツ大会の企画・運営体験をしてみよう！」を実施

2024 年 8 月 9 日（金）

声優タレント学科主催で「ときめきパフォーマンス Day」を実施

2024 年 8 月 24 日（土）

デジタルアニメ学科主催で「アニメーター体験！「歩き」の作画をしてみよう」を実施

(11) 中学生のためのトキメキ仕事体験・ひょうごカレッジ事業への参画と実施

（公社）兵庫県専修学校各種学校連合会が主催する「中学生のためのトキメキ仕事体験・ひょうごカレッジ」事業に参画し、以下の中学校にて「出前授業」を実施した（「」内は授業テーマ）。

2024年7月 2日（火） 三木市立別所中学校 「アニメdeアフレコやってみた」

2024年9月 6日（金） 三木市立三木中学校 「ITエンジニア・ゲームクリエイターへの道」

2024年9月18日（水） 尼崎市立大庄北中学校 「ITエンジニア・ゲームクリエイターへの道」

2024年11月14日（木） 尼崎市立成良中学校 「アニメdeアフレコやってみた」

2024年12月12日（木） 市川町立市川中学校 「アニメdeアフレコやってみた」

2025年2月 4日（火） 西宮市立高須中学校 「ゲーム・CG業界について学ぼう」

2025年2月 6日（木） 姫路市立灘中学校 「アニメdeアフレコやってみた」

2025年2月 10日（月） 姫路市立花田中学校 「アニメdeアフレコやってみた」

2025年2月 13日（木） 加古川市立加古川中学校 「アニメdeアフレコやってみた」

2025年2月 14日（金） 姫路市立東光中学校 「アニメdeアフレコやってみた」

2025年2月 21日（金） 猪名川町立清陵中学校 「アニメdeアフレコやってみた」

2025年2月 25日（火） 姫路市立城乾中学校 「アニメdeアフレコやってみた」

2025年2月 27日（木） 川西市立清和台中学校 「アニメdeアフレコやってみた」

(12) トライやる・ウィークの実施受け入れ

兵庫県教育委員会が実施する職場体験「トライやる・ウィーク」の一環として、2024年11月11日(月)～11月15日(金)の5日間、神戸市立太山寺中学校、湊翔楠中学校、布引中学校の3校合同で、2年生合計9名（男子3名・女子6名）を受け入れ職場体験を実施した。

4. 国際化・情報化

(1) 外国人留学生の受け入れ(2025 年 4 月入学)

【日本語学科から神戸電子専門学校専門課程へ進学 48名】

・情報処理学科	19名	・3DCGアニメーション学科	4名
・ITスペシャリスト学科	3名	・建築インテリアデザイン学科	6名
・ITエキスパート学科	3名	・サウンドクリエイト学科	2名
・AIシステム開発学科	2名	・グラフィックデザイン学科	3名
・ビジネス学科	1名	・国際コミュニケーション学科	3名
・ゲームエンジニア学科	1名	・ゲーム開発研究学科	1名

【日本語学科から神戸情報大学院大学へ進学 7名】

・情報技術研究科 7名

【外部日本語学校108名、内国費留学生5名】

(2) 海外諸団体との交流

【国際交流部の動き】

中国54か所、台湾10か所、韓国1か所、ベトナム4か所、バングラデシュ2か所、ネパール5か所、ミャンマー8か所、ロシア2か所の留学院・学校との交流。

- ・2024年5月18日 台湾高雄中山工商職業高校引率先生1名、学生10名来校訪問
- ・2024年7月23日 提携校の中国河北外国語学院附属高校引率先生2名、学生7名来校
- ・2024年9月10日 韓国蔚山市職業高校来校引率先生4名、学生20名訪問

(3) 留学生の募集・入管業務・在籍管理

【学生募集】

2024年度は、中国(香港)、台湾への海外出張とオンライン説明会を並行して募集活動を行った。

【入管業務】

入国審査書類は国際交流部で徹底チェックし、信頼度の高い書類を提出しており、出入国在留管理庁からの許可率は96%である。

2024年度も昨年度に引き続き出入国在留管理庁より「適正校」として認められ、更にクラスと認められた。

【在籍管理】2024年10月現在で 在籍中の留学生計296名

日本語学科152名

(中国20名、ベトナム7名、台湾21名、ネパール29名、バングラデシュ14名、ミャンマー47名、ロシア11名、コンゴ民主共和国2名、ラトビア1名)

専門学科留学生144名

(中国40名、韓国6名、台湾11名、ベトナム15名、インドネシア2名、アメリカ1名、イラク1名、インド1名、スペイン1名、ドイツ1名、タイ5名、ネパール11名、バングラデシュ6名、ベラルーシ1名、モンゴル1名、ロシア3名、ミャンマー37名、ポルトガル1名、)

5. 学生支援

(1) 就職支援活動

職業紹介活動(2025年4月1日現在)

【求人受付】 5,448社(昨年度4,856社、昨対比+592社)

【求人数】108,717名(昨年度82,794名、昨対比+25,923名)

【卒業者】 679名(総合研究科(建築、CG)12名を含む、日本語学科は除く)

【求職者】 604名(卒業生に対しての就職希望率89.0%)

【求人社数】 9.0社/名(求人倍率170.0倍 *最終的な就職希望者を前提)

前年度以上に求人受付社数及び求人数が共に増加となった。働き方改革の影響はもちろ

ん、今後、一段と働き盛りの若者が減少していくということもあり、企業の採用意欲は依然としてかなり高い。学生有利な売り手市場だった。

【就職希望者の結果】

就職決定者(非正規雇用を含む)	594 名	(就職率 98.4%、昨年 98.9%)
内訳 1： 正規雇用	540 名	(正規 90.9%)
非正規雇用	54 名	(非正規 9.1%)
内訳 2： 学校求人で就職	439 名	(学校紹介就職率 73.9%、昨年 74.0%)
自由応募で就職	148 名	
縁故就職	2 名	
自営継承	5 名	
内訳 3： 専門分野への就職	476 名	(専門職 80.1%、昨年 78.3%)
専門分野外への就職	118 名	(非専門 19.9%、昨年 21.7%)
内訳 4： 上場優良企業へ就職	233 名	(上場優良 39.2%、昨年 37.0%)
内訳 5： 早期出社研修	5 名	(早期出社 0.8%)

非正規雇用に該当する企業は、3DCG デザイン、アニメ、音楽業界が多数を占める。

学校紹介での就職決定割合がコロナ禍前の状況まで回復した。求人受付社数や求人数が増えたことや、説明・選考会の多くが対面形式に戻ってきている点大きい。学生が登校していることも大きな理由の一つである。学校求人が紹介できる機会の増加、活動を支援する機会が多く持てたことによる結果でもある。

早期出社は企業の要請により、在学中に学業と並行して内定企業での実務経験を積むことができる学校公認の制度であり、入社前の内定企業研修という位置付けとしている。該当する企業の多くはゲーム会社、その他、一部の IT 企業やデザイン会社など。コロナ前は 20 名前後/年だったが、昨年度は 6 名、今年度も僅か 5 名と減少傾向。

【非就職希望者の進路内訳】

大学等進学	9 名	(大学院進学 1 名、大学編入・進学 3 名、短大進学 1 名、専門学校 2 名、職業訓練校進学 1 名、スクール進学 4 名、就労支援 3 名)
学園内部進学	19 名	(総合研究科 (CG) 5 名、(建築) 12 名、別学科再入学 2 名)
フリーター希望	17 名	
家庭事情/健康面	6 名	(体力面や精神面の不安から就職延期)
卒業専念	18 名	(卒業後の進路見直しを本人が希望し、就職を延期)
留学生帰国	4 名	

【分野／学科別就職率】（2025 年 4 月 1 日現在）

IT系4学科	100.0%	（昨年度 99.2%）	
情報工学科	100.0%	（昨年度 100.0%）	
情報ビジネス学科	100.0%	（昨年度 100.0%）	
ゲームソフト系3学科	99.3%	（昨年度 100.0%）	
esports エンジニア学科	100.0%		
3DCG アニメーション学科	86.4%	（昨年度 94.3%）	
デジタルアニメ学科	95.0%	（昨年度 90.4%）	
グラフィックデザイン学科	100.0%	（昨年度 100.0%）	
サウンドクリエイト学科	100.0%	（昨年度 100.0%）	
サウンドテクニク学科	100.0%	（昨年度 92.0%）	
声優タレント学科	100.0%	（昨年度 100.0%）	
建築インテリアデザイン学科	100.0%	（昨年度 100.0%）	
インダストリアルデザイン学科	100.0%	（昨年度 100.0%）	
国際コミュニケーション学科	100.0%	（昨年度 100.0%）	
学校全体	98.4%	（昨年度 98.9%）	

3DCG デザイン、アニメ、サウンド、声優タレント業界の就職者の一部には、年度契約や業務請負契約等の雇用形態を含む。これは業界事情のうえ、本人意志を尊重し、進路先決定と認定している。

総合研究科については出身学科へ含めている。

【今年度の特徴】

就職環境は学生有利な超売り手市場は変化なし。積極採用姿勢の企業が多く見受けられたこと、特に IT・ソフトウェア企業や建築系企業の採用意欲が高かったこと、大手系企業の厳選採用傾向は相変わらず強いことについても変化なし。

また、文部科学省が進める「専修学校の専門課程における外国人留学生キャリア形成促進プログラム」の認定校として本校が認定されたことにより、留学生の応募可能な職種が広がり、留学生の就職機会を多く得ることができた。

就職活動支援

就職ガイダンス（対面・オンライン対応）、メイクアップセミナー、履歴書セミナー、履歴書添削指導（OK がでるまで反復指導）、SPI・職務適性テスト、模擬面接 2 回（対面・オンライン対応）、学生への求人紹介や面談は随時実施。

学内実施行事

洋服の青山：リクルートスーツ販売（学内販売会は中止：自宅近隣店舗での割引販売での対応）、花王：メイクアップセミナー、アルバ：履歴書貼付用の証明写真撮影（2 日間）、兵庫県予防医学協会：受験企業提出用の健康診断（2 日間） 本校生限定企業説明・選考会（425 社：業界セミナーや 1day インターンシップも含む）、保護者のための就職ガイダンス（資料配布、フォームでの質問対応）、U ターンガイダンス。

後援会補助金により、健康診断受診料金の学生負担を一部軽減。

(2) 修学支援活動

高等教育の修学支援新制度（文部科学省・日本学生支援機構）の運用

意欲と能力のある学生が経済的理由により進学及び修学の継続を断念することのないよう、国が返還義務のない奨学金を支給し、併せて授業料や入学金の減免を行う制度であり、2020年4月から新制度としてスタートした。本校は対象機関(確認大学等)として認定を受けており、2024度は354名が本制度を利用した。

奨学金制度（日本学生支援機構）の運用

経済的理由で修学が困難な優れた学生に国が学資の貸与を行う制度であり、2024年度は、給付型奨学金(旧制度) 1名、給付型奨学金(新制度) 357名、第一種奨学金(無利子貸与) 389名、第二種奨学金(有利子貸与) 458名の申請と運用を行い、併せて奨学生に対する生活指導等を行った。

教育ローンの紹介と運用

本校入学生及び在学生在が利用可能な各種の教育ローンを紹介し、利用希望者の申請確認と運用を行った。

(3) 課外活動

学園祭

2024年度学園祭は初の試みとして外部のイベント会場（神戸サンボーホール：神戸市中央区）を利用し、2024年12月7日(土)に開催した。場内には飲食ブース12、展示・販売ブース12、後援会を含む学校ブース6が出展し、イベント会場ではライブ・余興イベント7も開催された。学外の来場者は323名（学校関係者の友人・家族等202名、卒業生39名、高校生等入学検討者25名、その他57名）で終日賑わった。

クラブ・同好会活動

授業外の課外活動としてクラブ・同好会活動を推奨しており、体育系では拳法同好会の1部、文化系ではプロコン部、軽音部、写真部、esports同好会の4部が活動している。拳法同好会では週1回2時間程度の練習を行っており、11月には南あわじ市にてイギリスから来日したサウスウィンプルドン支部のメンバーとも練習し、昼食会に参加するなど国際交流を行った。

プロコン部では日々のプログラミング技術の研鑽をしながらコンテストへのチャレンジを行った。また、学内オープンキャンパスで、高校生に対してのドローンプログラミング体験対応及び学生制作物の説明を行い、学校運営にも貢献した。

軽音部では、分野を問わず在校生の誰もが参加できるスタジオ練習をほぼ毎週行い交流を図った。また、スタジオ246三宮店にてミニライブを行い、学外の観客も動員して楽しめる場を作るなどの活動を行った。

写真部は写真を通してクラスや学年を超えた交流を目的に、技術力向上のため月1回の定期ミーティングや季節ごとの撮影会などの活動をしている。学内イベントではPhotoLiveとして全員がステージ上で自分の作品を発表、展示を行った。学外イベントとして東遊園地にて2日間の展示活動を行った。

esports同好会では、放課後を活用して同好会員参加の小規模esports大会の企画を行った。また、プレゼンの思考やデザインなど授業を超えた内容について、ディスカッション形式での研究活動を実施した。

6. 後援会活動

学校と保護者で協力して学生の福利厚生面での支援を行うことを目的とし、会長含め役員委員総数13名の在校生の保護者で組織されている。2024年度は定期総会1回、役員会4回を開催し諸課題及び学生支援について協議、学園祭では飲食模擬店を出店した。

学生支援としては、学生災害傷害保険の保険料補助、学園祭等全体イベントの運営経費補助、年度末作品発表会や各種コンテスト出場等の補助、分野・学科の教育支援やイベント補助、新入生レントゲン検診（受診者702名）の費用補助、就職用健康診断料や就職支援Webシステム利用料等の補助、卒業記念品や成績優秀者・皆勤者への表彰副賞贈呈その他の支援を実施した。

7. 教育環境整備

本館講義室の机、椅子を換装し、座学環境を改善した。

8. 施設整備

校内校舎施設の整備として以下の整備を行った。

北野館ソニックホール、楽屋、地下～5階の各実習室の空調設備を換装した。

・神戸情報大学院大学

1．概要

(1) 経営理念

<ミッション（存在目的）>

私たちは、人間力を有する高度 ICT 人材を育成します

<バリュー（行動規範）>

誠実、成長、創意

<ビジョン（近い将来のあるべき姿）>

地球規模から身近なものまで社会の課題を自身の強み（ICT や人間力）で解決できる人材を輩出する専門職大学院となる

"Social Innovation by ICT and Yourself"を実現し、世界から優秀な人材が集まる

(2) 研究科名及び専攻名：情報技術研究科 情報システム専攻

(3) 授与する学位名：情報システム修士（専門職）

(4) 入学定員及び修業年限：55 名 2 年

(5) 開学：2005 年 4 月

(6) 教育目標：『人間力を有する高度 ICT 人材の育成』

2．教育活動

2024 年度における大学院の教育活動について、以下に概要を記す。

2-1. 教育内容の戦略的修正：人工知能（AI）分野を増強

情報通信技術（ICT）分野における近年の最大の変容は、言うまでもなく人工知能（AI）の加速度的な進化と社会への浸透である。2022 年 11 月に突如として登場した OpenAI 社の生成 AI サービスである ChatGPT は、その後の他社による同類サービス（Google 社の Gemini、アンソロピック社の Claude、マイクロソフト社の Copilot 等々）との切磋琢磨もあり、これまでにない急進的な進化を遂げ続けており、その影響は企業活動のみならず社会へ広範に及ぼされつつある。特に、非伝統的な生産性の向上をもたらす生成 AI の利活用に、企業のみならず公的機関も年を追うごとに積極的になってきており、結果として雇用市場での ICT 人材に求めるスキルの上位に AI に関する知識や経験が定着し始めている。

このような外部環境に対して、大学院教育もしかるべく呼応しなければならないことは、2023 年度当初から学長・副学長を筆頭に大学院内では然るべく認識が共有され、AI に関連する教育科目を増設することを 2023 年度に目指し始め、2024 年度には複数の AI 関連科目を他科目とのスクラップアンドビルドの形で新設した。

この効果はてきめんであった。

2023 年度までは、AI を明示的にした科目は「AI 特論」のみであったところを、2024 年度から「AI 演習」及び「生成 AI 活用」を新設し、さらに「画像処理」科目を「画像処理と AI 活用」に

改訂し、これらの周辺にデータサイエンス系の学びを配置し直したところ、結果として学生の研究テーマに AI を利活用する事例が飛躍的に増加した。

この戦略的な科目再編成は、社会のニーズに柔軟に対応しながら学生の学習意欲と研究能力を高め続ける本学学是に完全に合致した取り組みであり、今後に変容し続ける外部環境に対して教職員一同でアンテナを高くして感度を高め続け、学生満足度を高く維持していくことは、結果として大学院の価値向上と持続可能性につながっていくはずである。

2-2. 好景気とは必ずしも比例していない学生の厳しい実態への対応

経済面に目を向ければ、2024 年 7 月には日経平均株価がバブル期を超える過去最高値を記録し、主要都市の路線地価も高騰し、新入社員の初任給のみならず多くの企業でも人手不足から大幅な賃上げが行われるなど、列島全体が好景気に沸いた 1 年であった。しかしながら、一般市民の生活にすべて恩恵がいきわたっている訳では必ずしもなく、好景気の裏で発生している様々な生活コストの上昇は、学生にも負担としてのしかかった 1 年でもあった。米ドルに対する円の為替レートは下落し、出口の見えないウクライナ紛争やガザ紛争の影響による油価を含む資源価格は高騰し、気候変動の影響も受けた猛暑や大雪災害も国内各地で発生し、食料品や日用品の価格上昇につながった。在学生の約半数が海外からの留学生で占められている本学では、国籍を問わず学生からの相談には常に平等かつきめ細やかに対応し続けており、真に必要な場合の学費減免や延分納、奨学金の紹介等、経済面における学生支援を以前から行っている。しかしながら、2024 年度はこれまで以上に対応が頻度を増し、学生からの相談内容も過去には無い深刻な内容が散見された。この傾向は、2025 年度以降もしばし続くかもしれないが、全教職員が協力して対処していかなければならない厳しい現実でもある。

2-3. 具体的な活動結果

個別具体の主な活動について、以下に述べていく。

(1) 専門職学位課程の実施

2024 年度はプロフェッショナルコース（4 月入学・日本語授業中心）とイノベータコース（10 月入学・英語授業中心）合わせて延べ 163 名の学生に対して、専門職学位課程として約 60 科目の授業を実施した。

また、修了要件単位を取得し、特定課題研究に合格した、イノベータコース 26 名及びプロフェッショナルコース 36 名の計 62 名に対し、修士の学位を授与した。

(2) 委員会活動の実施

教育活動における共通的な課題に対しては、委員会活動を中心に対応した。2024 年度における主要な活動は以下の通りとなる。

(2) - 1. 入試委員会活動

入試実績（2024 年度）

・ ICT プロフェッショナルコース(2025 年 4 月入学)入試

2024 年 11 月～2025 年 3 月の間に 3 回の一般入試を実施。総数 46 名の出願者に対する面接を行い、41 名の合格者を決定した（表 1. 参照）。

表 1. ICT プロフェッショナルコース入試結果（単位：人）

2024 年度入学（参考）			2025 年度入学		
出願者数	合格者数	入学者数	出願者数	合格者数	入学者数
60	49	40	46	41	39

・ ICT イノベータコース（2024 年 10 月入学）入試

2023 年 10 月～2024 年 9 月の間に、表 2 に示す 6 種類の入試を行い、44 名の出願者に対し、38 名の合格者を決定した（表 2. 参照）。

表 2. ICT イノベータコース入試結果(入試種別内訳)（単位：人）

入試種別	2023 年度入学（参考）			2024 年度入学		
	出願者数	合格者数	入学者数	出願者数	合格者数	入学者数
A B E / S D G s	7	7	6	7	7	7
J I S R (ｼﾘｱ)	6	6	3	3	3	3
X - T E C H	5	5	5	-	-	-
民間人材(ｼﾞｮﾝﾊﾞｰ)	-	-	-	3	3	3
海外一般	5	5	5	25	20	17
国内一般	3	3	2	3	3	3
ハロートレーニング*	8	4	4	3	2	2
合計	34	30	25	44	38	35

2024 年度の取り組み

- ・ 地域属性に依存しない優秀な学生の志願を促すフルオンライン履修制度に対応した入試のあり方の導入（検証、改善）
- ・ より実社会に貢献できる人材の選抜方法の基準作り

2024 年度の実績成果

ICT イノベータコース入学生(2024 年度入学)

フルオンライン制度利用者：2 名

ICT プロフェッショナルコース入学生(2025 年度入学)

フルオンライン制度利用者：6 名、関西圏外からの受験者数：19 名

2025 年度の取り組み計画

- ・ フルオンライン履修制度に対応する入試のあり方について、継続的な改善活動

- ・より適切な学生を選抜するための入試時の判定ガイドラインの策定と改善

(2) - 2 . 教務委員会活動

履修登録方法の変更

従来の履修登録の方法は先ず年間登録をして、その後の変更期間で希望に応じて変更する形であり、学生の変更忘れなどのミスがときどき起こっていた。そこで、M2 は前期後期制へ変更、新入生は前期のみ 1 期と 2-3 期に分割して登録、後期は M2 と同様とした。これにより履修登録変更期間という概念が無くなり、シンプルな履修登録を実現した。

履修登録システムの構築

履修登録についての事務作業に手間がかかっていた。そこで、Google apps script を利用して履修登録の Web システムを構築することで、学生及び事務局の利便性を向上させた。また、事務局が独立して管理運営できるようマニュアルを作成した。

認証評価対応

JABEE 認証評価における教務関連部分の評価書作成と実地調査の対応を行った。

定常的な業務の着実な実施

- ・科目一覧及びロードマップの作成（7 月、1 月）
- ・シラバスの募集、シラバス内容確認（7～9 月、1～3 月）
- ・新入生オリエンテーション（4 月、10 月）
- ・各研究室への研究費配分決定（5 月、10 月）
- ・M1 学生の研究室配属説明会、配属調整及び配属決定（6～7 月、10～11 月、1～2 月）
- ・特定課題研究の各発表会及び中間審査会修了審査会の実施
- ・自己点検書における教務関連部分の評価書作成

(2) - 3 . 学生委員会活動

就職支援

「5 . 学生支援(1) 就職支援活動」を参照。

生活・課外活動支援

コロナの状況の推移に合わせて、換気や衛生面を配慮しながら、学生主体の交流イベントを実施。

- ・学生交流のための年末スナックパーティー（12 / 26）
- ・プロフェッショナルコース修了生の送別パーティー（3/15）

その他

・満足度調査（アンケート）の実施

プロフェッショナルコース、イノベータコースの各 M2 生及び修了生に、満足度調査（アンケート）を実施し、授業内容、カリキュラム、校内施設に関する意見の収集を行い、結果を学内各方面の改善に活用した。

・同窓会支援

同窓会運営に対して、大学側窓口として運営の支援を行った。具体的には、新旧役員交代に関する新役員候補者の選任のサポート、総会開催に関して、会議設定開催、議事進行が遅滞なく進む様にサポートを行った。

(2) - 4 . 情報システム委員会活動

ビデオ会議システムの見直し

大学院ではコロナ禍終息以降も、zoom を主たるビデオ会議システムとして教育のみならず組織内での会議・打合せツールとして活用してきたが、コスト面で競争力のある他サービス、特にクラウドサービスを以前から利用している Google 社のビデオ会議システム（Google Meet）をより活用した場合のコスト比較を行った結果、少数の zoom アカウントは残しながら可能な限り Google 社サービスを活用することで、組織全体の運営管理コストを相当程度低減させられることがわかった。このため、2024 年度後半からは試験的に両システムの併用を始め、コスト面と品質面を担保できる最適なバランスを採用するに至った。

情報セキュリティ基盤の強化

在学内の標準アカウントである Google アカウントの安全性向上を図るため、2020 年度に教職員に対して 2 段階認証プロセスを導入し、今年度も継続している。2023 年度は学生に対しても 2 段階認証プロセスを導入し、2024 年度も全学生について設定されていることを確認した。2 段階認証プロセスでは、パスワードと携帯電話の両方でアカウントを保護するため、パスワードが盗まれてもアカウントの不正使用を防止することができる。事務局では Microsoft Office の利用が多いため、2021 年度に事務局職員を対象に Microsoft アカウントについても 2 段階認証を導入し、今年度も継続している。

おもに学習管理システムとして利用している Moodle システムでは 2 段階認証の導入が困難なため、Moodle とクラウドストレージの併用により、セキュリティの強化を図っている。機密性の高い文書や個人情報などをクラウドストレージに保存し、そのリンク情報だけを Moodle に掲載する方法を採用している。万一、Moodle のパスワードが破られても、情報はクラウドに保存されているため、不正アクセスを抑制することができる。

2024 年 4 月 3 日に ICT プロフェッショナルコースの新入生を対象に、兵庫県警察本部サイバー犯罪対策課による「サイバー犯罪被害防止教室」を開催した。学生が日常遭遇する可能性のある事

例をもとに解説していただき、情報セキュリティに対する理解が深まったと思われる。

ICT を活用した教育サービス基盤構築

教育効果を高めるため、グーグル社の Google Workspace for Education 及びマイクロソフト社の Microsoft 365 Education を学生に提供し、システムの運用管理や技術サポートを行っている。いつでも、どこでも、どのデバイスからもこれらのサービスにアクセスすることができ、オンラインでも、学生同士、学生と教員のコラボレーションやコミュニケーションが容易に行える環境を構築している。授業で用いた資料、授業の動画等もアップロードされており、教育の質を向上させている。

(2) - 5 . 自己点検・認証評価委員会活動

専門職大学院は 5 年に 1 回、文部科学大臣の認証を受けた評価機関による認証評価を受けることが義務づけられており、2024 年に本学情報技術研究科は通算 4 度目の認証評価を受け、一般社団法人日本技術者教育認定機構（JABEE）から無事に適合の認定を受けた。

今回の評価では、教室や遠隔地からなど学生が自由に受講形式を選択できる「ハイフレックス方式」の活用をはじめ、実践を重視した教育体制や、多国籍・多様なバックグラウンドを持つ学生の積極的な受け入れが高く評価された。また、地域社会との連携や自律的な学びを促すカリキュラム運営など、ICT を十分に利活用して社会課題に向き合う姿勢を教育の前面に押し出している点も、評価につながっている。

<https://www.kic.ac.jp/index/outline/external-accreditation/>

(2) - 6 . FD 委員会活動

授業アンケート

各科目の終了時に授業アンケートを取り、学生の反応を得た。担当教員だけでなく全教員とも共有している。

授業報告書

各科目の担当教員が授業報告書を作成し、振り返りの機会を設けた。

3 . 産学連携・学外活動

(1) 地元自治体ほかとの連携

2023 年度末より、神戸市（経済観光局）及び独立行政法人国際協力機構（JICA）関西センターと本学の 3 機関による「3 機関連絡会」を、四半期に一度程度の頻度で開催している。当該連絡会は、コロナ禍によって中断されていたものを再開したものである。この連絡会を通じて、地元自治体である神戸市及び本学へ多くの公費留学生を派遣している JICA との間で、国内外の ICT 人材育成と地元発展に関する率直な意見交換を行うことが出来ている貴重な機会である。2024 年度中

には7月と12月の2回が開催され、神戸市が主催する「アフリカ月間」ほか3機関に共通の重要テーマに関して、相互に効果的な意見交換を行った。

(2) 外部団体との連携

(2) - 1. 企業・財団・独立行政法人等との共同／委託研究・調査

独立行政法人国際協力機構（JICA）（技術協力：コンピュータ総合学園として他複数法人と共同受注「ルワンダ国社会変革をもたらす人材育成のための質の高い技術教育プロジェクト（第1期）」）＜2025年末まで継続中＞

独立行政法人国際協力機構（JICA）（技術協力：コンピュータ総合学園として他複数法人と共同受注「ウガンダ国 ICT 産業振興プロジェクト（第1期）」）＜2024年2月に終了＞

同プロジェクト「第2期」＜継続的に2026年3月末まで継続中＞

独立行政法人国際協力機構（JICA）（技術協力：コンピュータ総合学園として PwC コンサルティング社と共同受注「ルワンダ国デジタルイノベーション促進プロジェクト（第1期）」）＜2025年3月に終了＞

同プロジェクト「第2期」＜継続的に2026年6月末まで継続中＞

独立行政法人国際協力機構（JICA）（草の根技術協力：神戸市と共同で実施「神戸 - キガリ ICT ビジネス イニシアティブ」）＜2024年6月末に終了＞

独立行政法人国際協力機構（JICA）（技術協力：有限会社アイエムジーからコンピュータ総合学園への外部委託「フィリピン国バンサモロ自治政府能力向上プロジェクト（短期専門家：中小零細企業振興・起業家育成担当）」（2024年7月に終了）

日建設計総合研究所（都市インフラ計画支援ツール開発に関する研究）

(2) - 2. 地域行政、地方公共団体

神戸市

- ・神戸市ふるさと納税「未来の神戸づくりに向けた大学等応援助成」に参加
- ・「神戸市のつどい」に参加
- ・神戸市×JICA 関西×神戸情報大学院大学での3機関連絡会議
- ・神戸市主催「アフリカ月間」へのボランティアな貢献（審査員、モデレーター等々を求めに応じて担当）

- ・複数の修士課程学生もピッチコンテストへ参加して本学のプレゼンス向上に貢献した。

神河町（兵庫県神崎郡）

- ・インターネット・ラジオ配信プロジェクトの受託
- ・地域住民や本学留学生との交流活動、地域在住外国人との交流活動

その他、地域貢献、社会貢献活動

- ・関西 SDGs プラットフォーム大学分科会への参画
- ・兵庫県警察本部サイバーセキュリティセンターの職員に情報ネットワーク基礎論の科目等履修生として講義を提供
- ・神戸電子専門学校及び神戸国際大学との共催により阪神淡路大震災 30 年シンポジウム「震災における情報ネットワークの役割 ～次代の IT エンジニアに送るメッセージ～」を学園ソニックホールにて一般公開開催（2025 年 3 月）

(2) - 3 . 大学間連携

- ・甲南大学との包括連携協定締結（2024 年 4 月）
- ・日本留学海外拠点連携推進事業 J-MENA（中東・北アフリカ地域）
- ・日本アフリカ大学連携ネットワーク（JAAN）
- ・日本留学海外拠点連携推進事業（南米）
- ・兵庫県下学長会議

4 . 国際、海外事業

(1) JICA（独立行政法人国際協力機構）関連

大学委託契約締結による委託業務の実施

2024 年度は秋季新入生（イノベータコース生）として JICA 研修員 10 名を受入れ。

JICA 短期研修実施

- ・課題別研修「ICT 案件形成能力向上」年 2 回
（A. 2024 年 6 月～7 月、B. 2025 年 1 月～2 月）
- ・ウガンダ国招聘研修「ICT 産業促進」（2024 年 10 月）

(2) 海外教育・研究機関及び国際外部団体

- ・中国廈門理工学院との協力交流覚書締結（2024 年 10 月）

5 . 学生支援

(1) 就職支援活動

就職指導

プロフェッショナルコース M1 学生を主な対象として、4/24、6/14、2/6 の 3 回にわたり、ICT キャリア教育を実施し、大学院修了後に ICT に関連した業種、業界での働き方とキャリア形成の考え方の教育を実施した。

第 2 回の ICT キャリア教育では、キャリアセンターから講師を招き、就職活動を有利に進めていくための取り組みについて解説する就職ガイダンスというセミナーを実施した。

また、第 3 回は、就職指導に関して、専門性の高い林客員教授に登壇いただき、修了後の就職活動の進め方、特に、大学院の学生の中で該当者が多い、キャリア転職の進め方に重点を置いたセミナーを行い、社会人経験のある学生のキャリア設計や就職活動の進め方に関して役立つ情報の提供や質疑応答を行った。

就活進捗状況の把握と指導

就職を希望する全学生の就活進捗状況を毎月調査し、結果を教授会で情報共有した。進捗状況が良くない学生については個別に相談や指導の機会を設けた。

就職状況

2024 年 3 月に修了した 28 名（プロフェッショナルコース 26 名、イノベータコース 2 名）においては、2024 年 3 月 13 日現在で就職希望者 25 名に対して 12 名が就職または起業を決定した。

また、公費奨学金留学生が多数を占めるイノベータコースでも就職を希望する学生が増加しており、2023 年 9 月の修了生は、18 名修了生のうち 2 名が日本国内での就職を希望し、修了後 JICA のインターンシップに参加し、日本での就職の可能性を探している。

6. 施設整備

教育研究棟 8 階学生集会スペース空調設備換装。（9 月）

以上、2024 年度全体としては上記のような取り組みを行った。急速に変化する社会情勢に対応しつつ、今後とも安定的な学生確保、質の高い教育の提供、及び学生生活の支援に向けた活動を継続していきたい。

・財務の概要

1. 決算の概要

(1) 収支計算書の状況

資金収支計算書

2024 年度は学費収入 23 億 4888 万円のほか、私立大学等経常費補助金 2121 万円、ハロートレーニング訓練実施経費補助金 3871 万円、私立専修学校専門課程振興費補助金 386 万円、修学支援新制度補助金 1 億 7163 万円などの補助金交付を受け、教育研究の充実を図りました。また、有価証券売却収入 15 億 7596 万円、寮費収入 1 億 1588 万円、教材等販売収入 1 億 9101 万円、受取利息・配当金収入 4 億 204 万円などにより、資金収入合計は 48 億 3640 万円となりました。

支出については、人件費支出 11 億 2895 万円、教育研究経費支出 4 億 931 万円、管理経費支出 6 億 7522 万円、施設関係支出 3 億 6353 万円、設備関係支出 3628 万円、有価証券購入支出 18 億 1463 万円などにより、資金支出合計は 44 億 6493 万円となりました。

以上の資金収支計算の結果、翌年度繰越支払資金は 114 億 2512 万円となりました。

資 金 収 支 計 算 書

令和 6 年 4 月 1 日 から 令和 7 年 3 月 31 日 まで

(単位:百万円)

収入の部		
科	目	金 額
学生生徒等納付金収入		(2,349)
手数料収入		(9)
寄付金収入		(1)
補助金収入		(243)
資産売却収入		(1,576)
付随事業・収益事業収入		(378)
受取利息・配当金収入		(402)
雑収入		(92)
借入金等収入		(0)
前受金収入		(1,442)
その他の収入		(47)
資金収入調整勘定		(1,701)
前年度繰越支払資金		11,067
収入の部合計		15,904
支出の部		
科	目	金 額
人件費支出		(1,129)
教育研究経費支出		(409)
管理経費支出		(675)
借入金等利息支出		(0)
借入金等返済支出		(0)
施設関係支出		(364)
設備関係支出		(36)
資産運用支出		(1,908)
その他の支出		(176)
資金支出調整勘定		(219)
翌年度繰越支払資金		11,425
支出の部合計		15,904

事業活動収支計算書

教育活動収支は、学生生徒等納付金 23 億 4888 万円（前年度 26 億 157 万円）、手数料 913 万円（前年度 835 万円）、寄付金 50 万円（前年度 0 円）、経常費等補助金 2 億 4301 万円（前年度 2 億 8886 万円）、付随事業収入 3 億 7772 万円（前年度 3 億 6898 万円）、雑収入 9158 万円（前年度 7658 万円）、人件費 11 億 4258 万円（前年度 11 億 2957 万円）、教育研究経費（学生、教員の教育研究活動などに要した費用）5 億 1564 万円（前年度 5 億 736 万円）、管理経費（法人業務、総務、入試広報活動などに要した費用）7 億 1286 万円（前年度 6 億 8792 万円）、徴収不能額等 479 万円（前年度 158 万円）により、教育活動収支差額は 6 億 9494 万円（前年度 10 億 1791 万円）となり、前年度より 3 億 2297 万円減少しました。

教育活動外収支は、受取利息・配当金 4 億 204 万円（前年度 3 億 4861 万円）、その他の教育活動外支出 0 円（前年度 0 円）により、教育活動外収支差額は 4 億 204 万円（前年度 3 億 4861 万円）となり、前年度より 5343 万円増加しました。

特別収支は、資産売却差額 4 億 9493 万円（前年度 3 億 6535 万円）、その他の特別収入 65 万円（前年度 102 万円）、資産処分差額 1353 万円（前年度 1 億 824 万円）により、特別収支差額は 4 億 8205 万円（前年度 2 億 5813 万円）となり、前年度より 2 億 2392 万円増加しました。

以上の事業活動収支計算の結果、基本金組入前当年度収支差額は 15 億 7904 万円（前年度 16 億 2467 万円）となり、このうち施設設備の拡充や恒常的に保持すべき資金の額に相当する金額を基本金に組入れ、当年度収支差額 12 億 5639 万円（前年度 13 億 122 万円）となりました。

これに前年度繰越収支差額 230 億 9848 万円を加算して、翌年度繰越収支差額は 243 億 7649 万円となりました。

事業活動収支計算書

令和 6年 4月 1日 から 令和 7年 3月 31日 まで

(単位:百万円)

教育活動収支	事業活動収入の部	科	目	金	額
		学生生徒等納付金		(	2,349)
		手数料		(	9)
		寄付金		(	1)
		経常費等補助金		(	243)
		付随事業収入		(	378)
		雑収入		(	92)
		教育活動収入計			3,071
	事業活動支出の部	科	目	金	額
		人件費		(	1,143)
		教育研究経費		(	516)
		管理経費		(	713)
		徴収不能額等		(	5)
		教育活動支出計			2,376
教育活動収支差額				695	
教育活動外収支	事業活動収入の部	科	目	金	額
		受取利息・配当金		(	402)
		その他の教育活動外収入		(	0)
		教育活動外収入計			402
	事業活動支出の部	科	目	金	額
		借入金等利息		(	0)
		その他の教育活動外支出		(	0)
		教育活動外支出計			0
	教育活動外収支差額				402
	経常収支差額				1,097
特別収支	事業活動収入の部	科	目	金	額
		資産売却差額		(	495)
		その他の特別収入		(	1)
		特別収入計			496
	事業活動支出の部	科	目	金	額
		資産処分差額		(	14)
		その他の特別支出		(	0)
		特別支出計			14
特別収支差額				482	
基本金組入前当年度収支差額				1,579	
基本金組入額合計				323	
当年度収支差額				1,256	
前年度繰越収支差額				23,098	
基本金取崩額				22	
翌年度繰越収支差額				24,376	
(参考)					
事業活動収入計				3,968	
事業活動支出計				2,389	

(2) 貸借対照表の状況

2024年度は、資産の部において固定資産が10億6799万円増加し、流動資産が3億8146万円増加しましたので、資産の部合計は414億4370万円（前年度399億9424万円）となりました。固定資産増加の主な理由は有価証券の増加によるもので、流動資産の増加は主に現金預金の増加によるものです。流動資産のうち現金預金は114億2512万円（前年度110億6735万円）を確保しており、資金の流動性は維持しています。

一方、負債の部は、退職給与引当金2億15万円、未払金2億1754万円、前受金14億4160万円、預り金3861万円によるもので、負債の部合計は18億9791万円（前年度20億2749万円）となり、前年度に比べて1億2958万円の減少となりました。

この結果、純資産の部合計は395億4578万円（前年度379億6674万円）となりました。

貸 借 対 照 表

令和7年 3月31日

(単位:百万円)

資産の部			
科 目	本 年 度 末	前 年 度 末	増 減
固定資産	(29,885)	(28,817)	(1,068)
流動資産	(11,558)	(11,177)	(381)
資産の部合計	41,444	39,994	1,449
負債の部			
科 目	本 年 度 末	前 年 度 末	増 減
固定負債	(200)	(187)	(14)
流動負債	(1,698)	(1,841)	(-143)
負債の部合計	1,898	2,027	-130
純資産の部			
科 目	本 年 度 末	前 年 度 末	増 減
基本金	(15,169)	(14,868)	(301)
繰越収支差額	(24,376)	(23,098)	(1,278)
純資産の部合計	39,546	37,967	1,579
負債及び純資産の部合計	41,444	39,994	1,449

2. 経年比較

(1) 収支計算書

資金収支計算書

(単位:百万円)

収入の部	2020年度末	2021年度末	2022年度末	2023年度末	2024年度末
学生生徒等納付金収入	2,425	2,677	2,777	2,602	2,349
手数料収入	10	9	10	8	9
寄付金収入	12	0	0	0	1
補助金収入	190	247	283	289	243
資産売却収入	1,257	2,124	4,094	2,656	1,576
付随事業・収益事業収入	291	327	357	369	378
受取利息・配当金収入	405	297	332	349	402
雑収入	61	36	63	77	92
前受金収入	1,912	1,966	1,883	1,638	1,442
その他の収入	67	50	31	58	47
資金収入調整勘定	1,844	1,944	2,000	1,925	1,701
前年度繰越支払資金	8,901	8,558	8,909	9,124	11,067
収入の部合計	13,685	14,348	16,738	15,244	15,904

支出の部	2020年度末	2021年度末	2022年度末	2023年度末	2024年度末
人件費支出	935	941	1,085	1,118	1,129
教育研究経費支出	375	373	396	409	409
管理経費支出	584	618	648	642	675
施設関係支出	348	65	440	354	364
設備関係支出	14	63	56	33	36
資産運用支出	2,877	3,355	4,972	1,597	1,908
その他の支出	79	142	185	193	176
資金支出調整勘定	84	119	167	169	219
翌年度繰越支払資金	8,558	8,909	9,124	11,067	11,425
支出の部合計	13,685	14,348	16,738	15,244	15,904

活動区分資金収支計算書

(単位:百万円)

科 目	2020年度末	2021年度末	2022年度末	2023年度末	2024年度末
教育活動による資金収支					
教育活動資金収入計	2,988	3,297	3,489	3,344	3,071
教育活動資金支出計	1,893	1,932	2,128	2,169	2,213
差引	1,095	1,365	1,361	1,176	857
調整勘定等	94	101	44	279	195
教育活動資金収支差額	1,189	1,466	1,317	897	663
施設整備等活動による資金収支					
施設整備等活動資金収入計	43	0	0	0	0
施設整備等活動資金支出計	362	129	2,621	470	476
差引	319	129	2,621	470	476
調整勘定等	1	0	2	22	22
施設整備等活動資金収支差額	318	128	2,619	448	454
小計(教育活動資金収支差額 + 施設整備等活動資金収支差額)	870	1,337	1,302	448	209
その他の活動による資金収支					
その他の活動資金収入計	1,664	2,427	4,429	3,034	1,985
その他の活動資金支出計	2,878	3,413	2,912	1,539	1,836
差引	1,214	986	1,517	1,495	149
調整勘定等	0	0	0	0	0
その他の活動資金収支差額	1,214	986	1,517	1,495	149
支払資金の増減額(小計 + その他の活動資金収支差額)	343	351	214	1,944	358
前年度繰越支払資金	8,901	8,558	8,909	9,124	11,067
翌年度繰越支払資金	8,558	8,909	9,124	11,067	11,425

事業活動収支計算書

(単位:百万円)

教育活動収支	2020年度末	2021年度末	2022年度末	2023年度末	2024年度末
学生生徒等納付金	2425	2677	2777	2602	2349
手数料	10	9	10	8	9
寄付金	12	0	0	0	1
経常費等補助金	190	247	283	289	243
付随事業収入	291	327	357	369	378
雑収入	61	36	63	77	92
教育活動収入計	2988	3297	3489	3344	3071
人件費	943	955	1099	1130	1143
教育研究経費	463	464	491	507	516
管理経費	618	656	689	688	713
徴収不能額等	6	4	6	2	5
教育活動支出計	2029	2080	2286	2326	2376
教育活動収支差額	959	1217	1203	1018	695

教育活動外収支	2020年度末	2021年度末	2022年度末	2023年度末	2024年度末
受取利息・配当金	405	297	332	349	402
その他の教育活動外収入	0	0	0	0	0
教育活動外収入計	405	297	332	349	402
借入金等利息	0	0	0	0	0
その他の教育活動外支出	0	0	0	0	0
教育活動外支出計	0	0	0	0	0
教育活動外収支差額	405	297	332	349	402
経常収支差額	1364	1515	1535	1367	1097

特別収支	2020年度末	2021年度末	2022年度末	2023年度末	2024年度末
資産売却差額	0	12	142	365	495
その他の特別収入	0	0	0	1	1
特別収入計	1	12	142	366	496
資産処分差額	968	142	19	108	14
その他の特別支出	0	0	0	0	0
特別支出計	968	142	19	108	14
特別収支差額	967	130	123	258	482
基本金組入前当年度収支差額	397	1385	1658	1625	1579
基本金組入額合計	332	111	477	323	323
当年度収支差額	65	1274	1181	1301	1256
前年度繰越収支差額	18279	19343	20616	21797	23098
基本金取崩額	998	0	0	0	22
翌年度繰越収支差額	19343	20616	21797	23098	24376

(参考)

事業活動収入計	3394	3607	3963	4059	3968
事業活動支出計	2997	2222	2305	2435	2389

(2) 貸借対照表

(単位:百万円)

	2020年度末	2021年度末	2022年度末	2023年度末	2024年度末
固定資産	26,904	28,008	29,370	28,817	29,885
流動資産	8,626	8,966	9,207	11,177	11,558
資産の部合計	35,531	36,973	38,577	39,994	41,444
固定負債	146	160	175	187	200
流動負債	2,086	2,129	2,060	1,841	1,698
負債の部合計	2,231	2,289	2,235	2,027	1,898
基本金合計	13,957	14,068	14,545	14,868	15,169
翌年度繰越収支差額	19,343	20,616	21,797	23,098	24,376
純資産の部合計	33,300	34,684	36,342	37,967	39,546
負債及び純資産の部合計	35,531	36,973	38,577	39,994	41,444

3. 主な財務比率比較

比率名	算 式	2020年度末	2021年度末	2022年度末	2023年度末	2024年度末
事業活動収支 差額比率	$\frac{\text{基本金組入前当年度収支差額}}{\text{事業活動収入}}$	11.69%	38.39%	41.84%	40.02%	39.79%
基本金組入後 収支比率	$\frac{\text{事業活動支出}}{\text{事業活動収入 - 基本金組入額}}$	97.88%	63.57%	66.12%	65.17%	65.54%
学生生徒等 納付金比率	$\frac{\text{学生生徒等納付金}}{\text{經常収入}}$	71.46%	74.48%	72.67%	70.45%	67.63%
人件費比率	$\frac{\text{人件費}}{\text{經常収入}}$	27.79%	26.58%	28.76%	30.59%	32.90%
教育研究経費 比率	$\frac{\text{教育研究経費}}{\text{經常収入}}$	13.63%	12.91%	12.85%	13.74%	14.85%
管理経費比率	$\frac{\text{管理経費}}{\text{經常収入}}$	18.21%	18.26%	18.04%	18.63%	20.53%
流動比率	$\frac{\text{流動資産}}{\text{流動負債}}$	413.63%	421.17%	446.83%	607.11%	680.79%
負債比率	$\frac{\text{総負債}}{\text{純資産}}$	6.70%	6.60%	6.15%	5.34%	4.80%
自己資金構成 比率	$\frac{\text{純資産}}{\text{負債 + 純資産}}$	93.72%	93.81%	94.21%	94.93%	95.42%
基本金比率	$\frac{\text{基本金}}{\text{基本金要組入額}}$	99.99%	99.99%	99.97%	99.91%	99.71%