

学校法人コンピュータ総合学園

2023年度事業報告書

2024年5月25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	7
5 . 学生数（2023年 5月 1日現在）	8
6 . 理事、監事及び評議員（2023年 5月 1日現在）	9
7 . 責任免除・責任限定契約の状況	9
8 . 教職員数（2023年 5月 1日現在）	9
・ 神戸電子専門学校	
1 . 概要	11
(1) 経営理念	11
(2) 設置学科	11
2 . 教育活動	12
(1) 学科の新設	12
(2) 設置課程の変更	12
(3) 学科の名称変更	12
(4) 職業実践専門課程の運用	12
(5) 学校評価活動の推進	13
(6) 専門実践教育訓練講座の運用	13
(7) 修学支援新制度の運用	13
(8) 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
(9) 特色教育	13
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 ( <a href="https://078kobe.jp">https://078kobe.jp</a> )	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(2023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	33
. 神戸情報大学院大学	
1 . 概要	34
2 . 教育活動	34
(1) 専門職学位課程の実施	35
(2) 委員会活動の実施	35
3 . 産学連携・学外活動	38
(1) 文部科学省委託事業への参画	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）

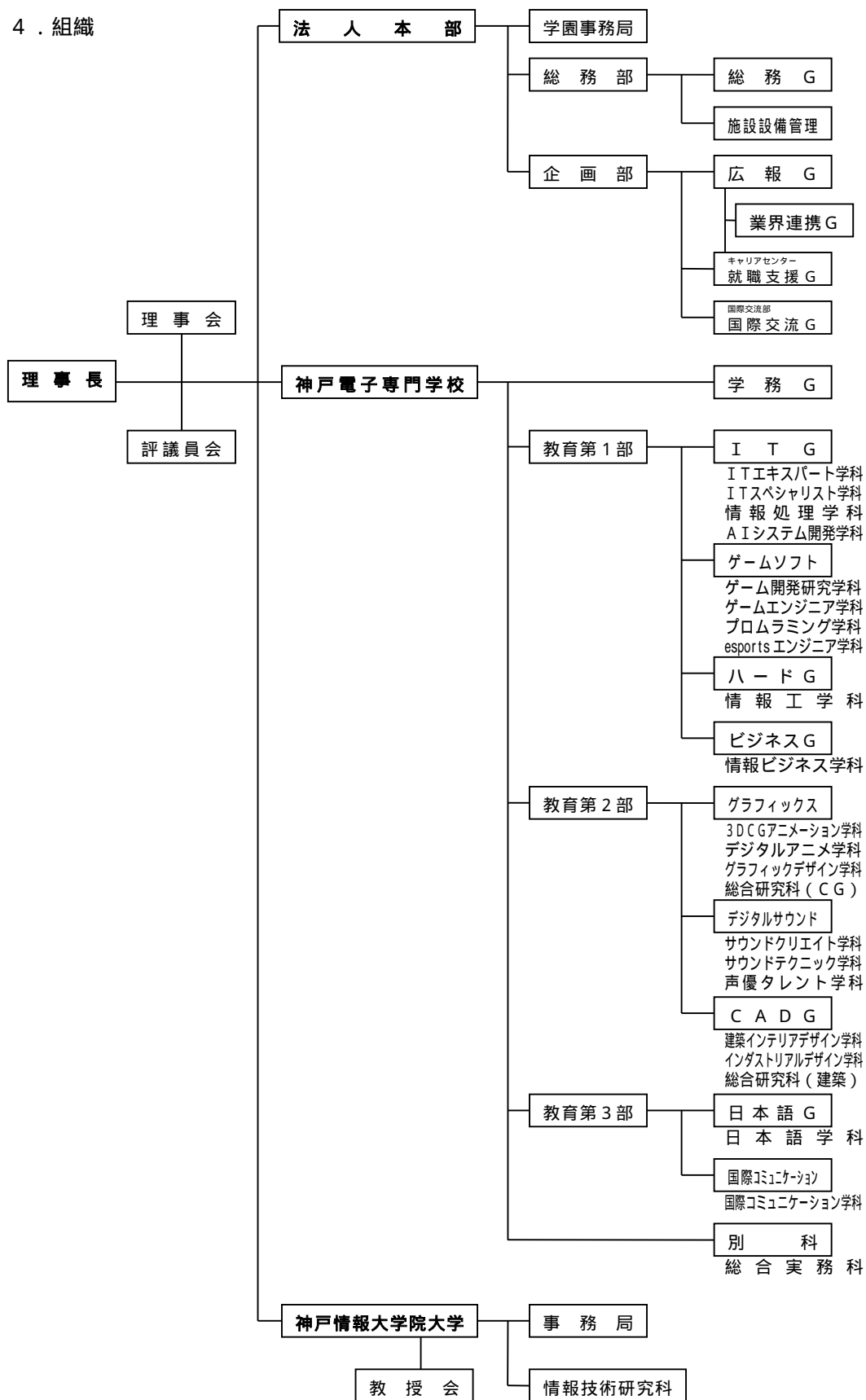
### 3 . 沿革

1958年	(S33)	4月	「神戸電子学園」創設
1965年	(S40)	4月	現在地に校舎建築移転、学園本部を新校舎に移設 学校名を「神戸電子専門学校」と改称 情報工学科（2年制：入学定員80名）を設置
1966年	(S41)	4月	情報処理科（2年制：入学定員280名）を設置
1970年	(S45)		本校設計製作のコンピュータ完成
1971年	(S46)		業界初の『電子計算機 - 総合設計と基本プログラミング』出版
1976年	(S51)		兵庫県下第一号の工業系専修学校として認可 中館校舎完成
1978年	(S53)		諏訪山学生寮設置
1979年	(S54)		北館校舎拡充
1980年	(S55)	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
1981年	(S56)		本館校舎完成
1984年	(S59)		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大型コンピュータを増設
1985年	(S60)	7月	文部大臣表彰（専修学校教育振興）
1986年	(S61)	4月	定員変更（総定員1,870名）、情報ビジネス学科を設置 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） 西館校舎完成
1987年	(S62)	2月	(財)専修学校教育振興会より表彰（技術教育・振興）
1988年	(S63)		文部省大型設備資金補助によりTSSオンラインシステムの大型コンピュータ FACOM M760を導入 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 西別館設置
1989年	(H01)		兵庫県知事より教育功労賞受賞
1990年	(H02)		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 (旧)東館完成、奥池研修センター設置
1991年	(H03)		国内で始めてノートパソコンによる実習システムを独自開発し提供 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ける
1994年	(H06)	4月	情報処理科にゲームソフト専攻（2年制：現ゲームソフト学科）を設置 デジタルメディア研究所（DMC）を設置
1995年	(H07)	1月 4月	阪神大震災にて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 情報処理科に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
1996年	(H08)	4月	情報総合学科にアミューズメント専攻（3年制：現エンターテインメントソフト 学科）を設置
1997年	(H09)	4月	学内全実習室のネットワーク化した「Challenger」が完成 情報処理科にデジタルサウンド専攻（2年制：現サウンドクリエイティブ学科及び 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） マルチメディア館完成
1998年	(H10)		(新)東館設置
1999年	(H11)	4月	情報処理科にCAD専攻（2年制：現建築インテリアデザイン学科）を設置
2000年	(H12)		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年	(H15)		山本寮 設置

2004年	(H16)	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	「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 情報技術研究科 情報システム専攻(2年制:入学定員45名)
		12月	中華人民共和国清華大学計算機系との学術連携による交換講義を開始
2005年	(H17)	4月	専門職大学院「神戸情報大学院大学」を設置開学 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年	(H18)	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年	(H19)	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年	(H20)	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
2009年	(H21)	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年	(H22)	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) 学生会館設置
2011年	(H23)	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)
2015年	(H27)	4月	北野ドミトリ(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年	(H28)	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 北野ドミトリ(学生寮)増設
2017年	(H29)	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年	(H30)	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)

2019年	(H31)	4月	共創館完成 工業専門課程にゲーム開発研究学科(4年制:入学定員30人)を設置
2020年	(R2)	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人)を設置
2021年	(R3)	4月	工業専門課程にAIシステム開発学科(2年制:入学定員30人)を設置 情報処理科の入学定員を40名に、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年	(R4)	4月	ゲームソフト学科の入学定員を135名に変更 日本語学科進学1年9か月コース(入学定員10名)を廃止、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年	(R5)	4月	工業専門課程に esports エンジニア学科(2年制:入学定員30名)を設置、ゲームソフト学科をプログラミング学科に名称を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を変更、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

4. 組織





5 . 学生数 ( 2023 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	168名
I T スペシャリスト 学科	305名
情 報 処 理 学科	156名
A I システム開発学科 学科	56名
情 報 工 学 科	24名
情 報 ビ ジ ネ ス 学科	36名
ゲ ー ム 開 発 研 究 学科	91名
エンターテインメントソフト 学科	285名
ゲ ー ム エ ン ジ ニ ア 学科	141名
ゲ ー ム ソ フ ト 学科	91名
プ ロ グ ラ ミ ン グ 学科	17名
esportsエンジニア 学科	20名
3 D C G ア ニ メ - シ ョ ン 学科	119名
デ ジ タ ル ア ニ メ 学科	63名
グラフィックデザイン 学科	131名
サウンドクリエイト 学科	52名
サウンドテクニク 学科	57名
声 優 タ レ ン ト 学科	39名
建築インテリアデザイン 学科	93名
インダストリアルデザイン 学科	49名
総 合 研 究 科 ( 建 築 )	14名
日 本 語 学科	126名
国際コミュニケーション 学科	14名
総 計	2,147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	49名
総 計	115名

6. 理事、監事及び評議員（2023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14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                  武智 啓一郎  
 吉永 順八                  小西 昭寛

7. 責任免除・責任限定契約の状況

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。

8. 教職員数（2023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	14		33
ゲームソフト		19	5		24
ハード		2	2		4
ビジネス		2	3		5
グラフィックス		9	12	4	25
サウンド		8	12	3	23
CAD		6	16		22
日本語		4	15		19
国際コミュニケーション		2			2
計		71	79	7	157

校長、副校長を除く

(2) 神戸情報大学院大学教員

所属 \ 資格	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	7	3	0	4	0	15	29

学長、副学長、客員教授を除く

(3) 事務職員

所属 \ 資格	専任職員	臨時職員	計
法人本部	12	1	13
総務部	11	2	13
広報部	19	6	25
就職支援	6		6
国際交流	4		4
大学院事務局	7	1	8
専門学校	3		3
計	62	10	72

## 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）  
CAD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) 学科の新設

2023年4月、ゲームソフト分野に工業専門課程 esportsエンジニア学科（2年制）を設置した。

### (2) 設置課程の変更

2023年4月、グラフィックス分野 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、サウンド分野 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」に変更した。

### (3) 学科の名称変更

2023年4月、ゲームソフト分野「ゲームソフト学科」を「プログラミング学科」に、「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」に変更した。

### (4) 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15学科（AIシステム開発学科、ゲーム開発研究学科、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。

また、2022年度に完成年度を迎えたAIシステム開発学科及びゲーム開発研究学科の2学科について認定申請し、2023年3月13日付で文部科学大臣認定を受けた。

(5) 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。

(6) 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。

(7) 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、2023年度は378名に対して修学の支援を行った。また、2024年度からの支援拡充の対象学科として、工業専門課程の17学科(声優タレント学科、国際コミュニケーション学科、総合研究科を除く)が2023年8月31日付で確認を受けた。

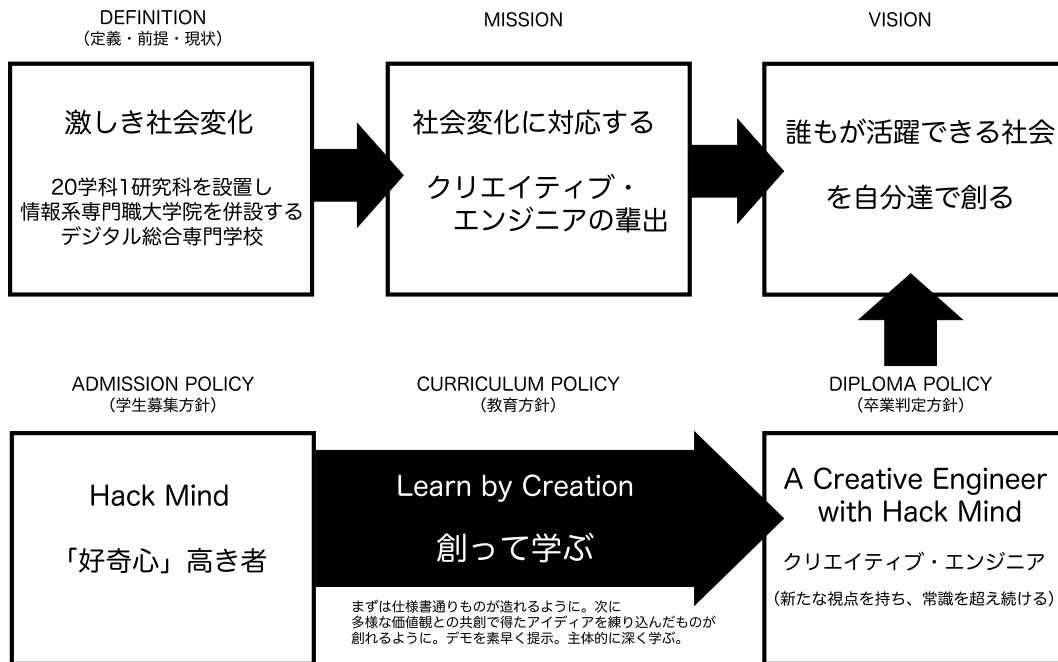
(8) 外国人留学生キャリア形成促進プログラム制度の認定申請

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、サウンドテクニク学科・声優タレント学科(過去3年間留学生の在籍が無いため申請対象外)を除く13学科を申請し2024年3月29日付で文部科学大臣認定を受けた。

(9) 特色教育

ステイ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。



激しき社会変化： 指数関数的な技術進化、多様な価値観の広がり、持続可能な社会の渴望  
Hack Mind： ものごとの仕組みを知りたがる、常識を疑う、技術を公開する

### 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。

専門職業人教育の一環として、IT業界企業（W2ソリューション株式会社、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。

また、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実装に必要な不可欠な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行った。また、今年度から開始した2年次は、更にAI活用を意識したAI特論の授業を開始し、AIカメラ(M5StickV)を学生が1人1台保有し、AI+IoTの活用を実装まで行った。昨年度に続き実装力を各学生が磨く為に、年4回の発表会で展示サイトも活用し10~20社が毎回参加する中、制作発表会を行った。卒業生で本学科より最優秀賞を受賞した学生を輩出し、学生でありながら神戸市の公民連携事業に採択され、神戸市から開発費援助を受けるなど社会実装の域まで対応できる学生を育成することができた。1年次の学生を3月時点で12名（/22名：54%）の早期内定率を出し、その内発表会参加企業に4名内定するなど有益な産学連携が取れている。

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。12/17（日）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」神戸大会にて、ソフト（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。



年度末には、IT業界の審査員5社6名（株式会社ブルーオーキッドコンサルティング、株式会社ミックウェア、フェンリル株式会社、株式会社エンジニアリングサムライ、株式会社ステップワン）、来賓企業20社29名を招聘して分野の成果発表会（デジタルワークス）を実施し、学生の作品について審査・講評をいただいた。昨年まで全面オンラインでの実施であったが、今年度は校内のホール、展示会場とオンライン配信を併用したハイブリッド形式で開催した。ハイブリッド形式でのデジタルワークスの運営については、ホールでの発表、展示会場、展示サイト、zoomでの発表配信について職業実践専門課程の委員各社から講評をいただいた。

### ハード分野

電子回路とマイコン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、マイコン上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制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互換マイコンによるセンサ回路、シリアル通信回路の製作と制御プログラムを制作してロボットアームの改良や制御プログラム制作などの設計・製作・制御を行った。IT分野との共同製作でロボットの製作に向けてのミーティングや設計を行った。

2年生はRaspberryPI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制作を行った。また卒業製作として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、ランダムに停止できるLEDルーレット、画像探索ができる二輪走行ドローン、色検出や距離認識の4輪ビークルの製作など、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2024年2月6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。

### 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とマーケティング

ング体験型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「洋服の青山」で店舗販売実習を実施した。

また、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を実施するなど企業と連携した授業を実施した。神戸大学大学院生によるデータサイエンス特別授業、八洲学園三宮みのり高等部の学生による出張授業、生命保険文化センターによる生命保険の基礎知識講座、Studio ENTRE 株式会社による起業セミナーを新たに実施した。

また、「はりまっち」による動画編集講座を対面形式で実施し、企業イベントプロモーション動画を作成し、完成動画試写会でプレゼンした。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20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「USJ」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。

淡路市立 東浦中学校に出張授業を実施した。

#### 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業界において企業と連携しながらプログラマ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を迎えての業界セミナー・企業説明会・作品指導会開催、学生作品発表会を今年度もオンライン（Zoom）中心に実施した。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「Digital Works」も開催した。

インターネット（facebook、itch.io、YouTube、Google Play）を活用し、情報発信を行うとともに学生作品を掲載している。また、クオリティの高いものはインディーゲームとしてSteam上で有料販売に挑戦。上級生は異なる業界を目指す他分野の学生とコラボレーションしたゲームを制作し、東京ゲームショウの学校ブースにて多数の来場者に実際にプレイしてもらったVRゲームを制作した。

異なる学年・学科の学生をランダムでチーム編成し、わずか2日間のうちにゲームを完成させるゲームジャムも開催。チームごとに発表し、ゲームエンジンの開発企業から講評を受けて受賞作品を選定した。

esportsエンジニア学科では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KOB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。7月に同アリーナで開催した1年生の初の大型イベント「faculte KIC 2023 SPLAT00N3 交流杯」では、その様子が複数のマスメディアに取材されるなど、本学科の学びが大きく注目された。

職業実践専門課程でeスポーツ事業者による日本初の株式上場を果たしたGLOE株式会社をはじめとするeスポーツ業界と連携した特別授業や学内会社説明会を開催し、第1期生の就職率95.7%という高い実績に繋がった。

また業界との連携により9月に開催された陸上競技大会2023アンリミテッドスポーツフェスティバル（会場：ヤンマースタジアム長居）ではeスポーツ部門の運営を学生が担当し、2024年3月に神戸三宮の中心地で開催した「神戸電子eスポーツフェスタ」（会場：三宮ブラッツ）では小中高生をはじめとする休日の街を行き交う人々にeスポーツ・ゲームの魅力を発信する体験ブースの企画・運営を学生が行うなど、社会貢献・地域振興活動も積極的に行った。

高等学校eスポーツ支援の取り組みとして、7月の学生企画イベントへの市川高等学校情報メディア部の見学会の受け入れ、ならびに同校が主催するeスポーツイベントに対する企画・運営補助を実施。8月には学生自らが高校生に企画・運営の授業を行う「夏のeスポーツワークショップ」をおおぞら高等学院姫路キャンパスに対して実施し、2024年3月は「神戸電子eスポーツフェスタ-高校生モンスターストライク大会-」（会場：eSPORTSアリーナKOB三宮）の企画・運営など、業界の未来を担う高校生のeスポーツシーンを大いに盛り上げた。

さらに産官学連携の場として2024年「HYOGO高校生eスポーツ大会」（主催：兵庫県/NTT西日本）の運営補助を学生たちが担った。

#### 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。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。授業中に一人ずつ直接指導しか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回全国専門学校学生CG作品コンテスト、動画部門にて、奨励賞を受賞。同コンテスト前回の受賞結果と合わせて4年連続の各賞の受賞となった。続いて第9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5名がランクイン。その中には16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。株式会社プロジェクトスタジオQ主催のアニメコンテスト「AwardQ2023」ではアニメーション部門（学生の部）にて2名入賞した。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、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、本校インダストリアルデザイン学科と連携を行った。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、株式会社ウィニストから紹介された日産自動車のイベント企画の制作や店舗の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オンライン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敢闘賞を受賞した。年間を通じて、様々な企業・団体と実践的な関わり、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、授業にて書画カメラを使用し、細部を拡大することによりミリ単位での作画指導も見やすくなり学生の理解も深まった。またコロナ禍が明け対面での大手プロダクション企業説明会を多数実施。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を実施し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。また大手アニメプロダクション「シンエイ動画」神戸スタジオとカリキュラム連携を実施。プロの技術を目の当たりにできる機会が、学生達の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。そして産学連携、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、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もしくはスタジオ系から探し当てるという方針を継続し、またゲームソフト分野 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、地元神戸の様々なイベントに技術協力しメディアに紹介されるなど好評を博している。公益財団法人神戸市民文化振興財団と包括的連携協定を結び、同団体が掲げる若年層の人材育成事業の一環として、本校学生が同団体の運営するコンサートホールで、技術研修を受講する機会を設けた。コロナ禍で自粛が続いた音楽イベントが復調を見せ、学生のイベント本番学習機会が増加、専門就職の増加につながった。また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クホールで開催している。

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。ゲーム業界の複数企業にインターンシップを派遣。業界の大型講演会にも積極的に参加し、内定を獲得することができた。それが他の業界を志望する学生にも波及し、アニメ、放送など多くの企業へ就職が叶い、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、その成果発表として9月に開催された「東京ゲームショウ」に立体音響のVRゲームを出展、その取り組みに関連してゲームソフト分野と共同してゲームジャムや勉強会を開催した。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環境PR 動画出演、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、日本演劇教育連盟との連携においては学生が学びながら演劇指導者としての養成プログラムを受講することで、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。12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。

また建築インテリアコースの学生がインテリア産業協会主催の「住まいのインテリアコーディネートコンテスト」において、部門最優秀賞を受賞した。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100%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。

産学連携として、12月に株式会社KOBE STYLEとの連携を実施し、インテリアコース学生がキッチンを題材としたインテリア空間の提案を実施した。今後も上記企業との連携を継続する。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注力し、その実際のものづくり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ことが出来た。また家具制作コンペ「もくチャレ 第1回家具デザインコンテスト with デジファブ」において本学科学生が優秀賞受賞を果たし優秀な成績を残した。新たな取組、理学療法士・老舗包丁店・本学科の産学医連携による商品開発として3Dスキャナを活用したオーダーフィットの包丁柄の開発を行い商品としてリリースした。そして、商品開発を行った経験をカリキュラムに反映させることができた。

## 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、2023年度は在籍管理優良校にあたる「適正校クラス」に認定された。また、公益財団法人国際人材交流支援機構（IHNO）が支給する奨学金新規受給枠を5名分確保することができた。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。そのため、カリキュラムと教材を見直し、すべての学生が卒業までに日本語能力試験N1、N2、N3レベルのいずれかに合格することを目指している。しかし、コロナ禍により学習面で影響を大きく受けた学生が多く、目標レベルに到達しなかった学生も少なからずいた。コロナ禍が明けた現在も、母国の経済状況の悪化、ビザ交付状況などの影響で、入国遅れが続くことが予想される。このような状況の下、2023年度は以下のような取り組みを行った。

- 1．オンライン課題の提供：入国待ち学生に向け、入国前の自主教材を提供した。
- 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ていることから、カリキュラム再編成が必要となったため、教材研究や進捗の見直しを実施した。
- 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. 学科内行事の再開：感染予防対策をとりながら可能な範囲での行事を実施した。

進路に関しては、内部進学20名（大学院6名、専門学校14名）、外部進学53名（大学13名、専門学校40名）、就職2名、帰国5名、継続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、特に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、日本語能力試験のほかに、グローバル人材ビジネス実務検定を取り入れ、好成績を残した。他には実務教育の一環として、テーブルマナー講習会をビジネス学科と連携して2022年度に引き続き当年度も実施した。当年度の新たな試みは、SMBC金融経済教育セミナー（2回）の実施のほか、チームワークを目的とした校外活動を行った。

#### 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。2023年度は在籍者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、アドバイスを行った。

#### 令和5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」

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我が国。大規模な災害発生時の現場では被害、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、そのための必要不可欠要素の一番は情報である。本事業では安全安心社会の構築に寄与するため、所掌業務が異なる多数の府省庁・関係機関等の間での横断的な情報共有・利活用を可能とする災害対応 DX の実現に向け、センシングや AI 等の活用人材を育成する教育プログラムを開発し、実施

した。

## (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映像、音声を中心としたメディアアート演出の企画に参画した。2024年度の継続でもって、企画継続と制作のコーディネートを担当する予定である。

### 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)

### 神戸市都心再整備本部 都心三宮駅エリアのサウンドデザイン参画

本校は2022年度まで、市都心再整備本部からの依頼を受け、市が阪急神戸三宮駅北側さんきたアモーレ広場及びサンキタ通りを中心とする都心エリアのサウンドデザインを強化していくにあたり、これらの市民利活用にまつわる基本方針策定に必要な音響実験事業を受託し、同エリアの音響場の利用基準を策定してきた。現在これが同所の音響基準となっている。この流れを受け、2023年度はサンキタ実行委員会の立場にて、同所の市民活用推進に参画した。

### 南あわじ市 慶野松原海岸サウンドデザイン事業受託

南あわじ市からの依頼を受け、慶野松原海岸でのサンセットサウンドを同地観光の主力コンテンツとして開発していくにあたり、サウンドデザインを中心とした実証実験事業を受託しこれを推進した。

## (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（[livablecity.jp/](http://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。

2023年11月24日に開催されたカンファレンスではIT分野の学生が登壇、11月24日と25日の両日IT分野の学生が開発したアプリやシステムを常設展示ブースで展示した。

(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）。

おおぞら高等学院 姫路キャンパス 全学年「esports について」  
クラーク記念国際高等学校 芦屋キャンパス 1年「IT について」  
芦屋学園高等学校 2年「ゲーム; esports; 3DCG について」  
育英高等学校 全学年「IT; ゲーム; esports; 3DCG について」  
英明高等学校 2年「ゲーム; esports; 3DCG について」  
岡山県立 岡山工業高等学校 2年「神戸電子専門学校について」  
岡山県立 水島工業高等学校 2年「IT; ゲームについて」  
沖縄県立 浦添工業高等学校 全学年「IT について」  
沖縄県立 宮古工業高等学校 全学年「神戸電子専門学校について」  
沖縄県立 那覇工業高等学校 全学年「神戸電子専門学校について」  
沖縄県立 八重山商工高等学校 全学年「神戸電子専門学校について」  
沖縄県立 名護商工高等学校 全学年「神戸電子専門学校について」  
彩星工科高等学校 1年「神戸電子専門学校について」  
市川高等学校 全学年「神戸電子専門学校について」  
鹿島朝日高等学校 姫路キャンパス 全学年「ゲーム; esports; 3DCG について」  
出雲北陵高等学校 2年「ゲーム; esports; 3DCG; アニメ; 声優について」  
昇陽高等学校 2年「ゲーム; 3DCG について」  
神戸YMCA高等学院 2年「建築について」  
神港学園高等学校 2年「IT について」  
第一学院高等学校 神戸キャンパス 1年「アニメについて」  
第一学院高等学校 姫路キャンパス 全学年「ゲーム; esports; 3DCG について」  
鳥取県立 鳥取湖陵高等学校 2年「神戸電子専門学校について」  
鳥取県立 鳥取工業高等学校 1・2年「IT について」  
島根県立 松江工業高等学校 2年「IT; アニメ; GD; SC について」  
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」  
徳島県立 小松島西高等学校 1年「声優について」  
八洲学園高等学校 三宮キャンパス 全学年「ビジネスについて」  
兵庫県立 吉川高等学校 全学年「GD について」  
兵庫県立 三木北高等学校 2年「神戸電子専門学校について」  
兵庫県立 上郡高等学校 2年「3DCG; アニメ; SC; 声優について」  
兵庫県立 神戸北高等学校 3年「進路講話」  
兵庫県立 神出学園 全学年「神戸電子専門学校について」  
兵庫県立 須磨友が丘高等学校 1年「IT について」

兵庫県立 西宮今津高等学校 2年「GDについて」  
兵庫県立 姫路商業高等学校 1・2年「ITについて」  
兵庫県立 兵庫工業高等学校 保護者「進学資金に関する講演会」  
兵庫県立 夢野台高等学校 全学年「声優について」  
F．S．播磨西高等学院 加古川校 全学年「ゲーム；esports；3DCGについて」  
F．S．播磨西高等学院 姫路校 全学年「IT；ゲーム；esports；3DCGについて」  
兵庫県立 姫路商業高等学校 「情報処理部向け基本情報技術者対策講座」

(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教職員、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、以下の2件を実施した。

兵庫県立西脇北高等学校 「総合的な探求の時間」IT分野のサポート授業（年間5回）  
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」「出前授業」及び「インターンシップ職場見学」を実施した。

2023年7月27日（木）・28日（金）

グラフィックデザイン学科、インダストリアルデザイン学科、建築インテリアデザイン学科主催で「デザイン体験！デザインを知る、楽しむ！」を実施

2023年8月3日（木）

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

2023年8月8日（火）

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

(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)。

2023年6月 5日(月) 明石市立朝霧中学校 「アニメdeアフレコやってみた」  
2023年6月 6日(火) 明石市立江井ヶ島中学校 「アニメdeアフレコやってみた」  
2023年6月 8日(木) 明石市立朝霧中学校 「アニメdeアフレコやってみた」  
2023年6月12日(月) 伊丹市立笹原中学校 「アニメdeアフレコやってみた」  
2023年7月10日(月) 高砂市立竜山中学校 「アニメdeアフレコやってみた」  
2024年1月19日(金) 淡路市立東浦中学校 「パワーポイントでゲームを作ろう」  
2024年1月22日(月) 姫路市立飾磨西中学校 「アニメdeアフレコやってみた」  
2024年1月24日(水) 明石市立魚住中学校 「アニメdeアフレコやってみた」  
2024年2月 7日(水) 西宮市立高須中学校 「ゲーム・CG業界について学ぼう」  
2024年2月 8日(木) 川西市立明峰中学校 「アニメdeアフレコやってみた」  
2024年2月15日(木) 市川町立市川中学校 「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、2023年11月6日(月)～11月10日(金)の5日間、神戸市立太山寺中学校の2年生7名及び神戸市立湊翔楠中学校の2年生2名の合計9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(2023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 14名】

- ・情報処理科 3名 ・ゲームエンジニア学科 1名
- ・3DCGアニメーション学科 3名 ・プログラミング学科 1名
- ・デジタルアニメ学科 2名 ・グラフィックデザイン学科 2名
- ・国際コミュニケーション学科 1名 ・サウンドテクニク学科 1名

【日本語学科から神戸情報大学院大学へ進学 6名】

- ・情報技術研究科 6名

【外部日本語学校25名、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】

中国約50か所、台湾10か所、韓国1か所、ベトナム6か所、バングラデシュ2か所、ネパール5か所、ミャンマー4か所、ロシア2か所の留学院・学校との交流。

- ・2023年7月12日提携校である中国河北外国語学院董事長孫建中御一行来校訪問
- ・2023年7月19日提携校である中国上海常青日本国際高校理事長隋軍御一行来校訪問
- ・2023年12月4日福岡校長上海常青日本国際高校を訪問
- ・2023年12月6日福岡校長河北外国語学院訪問

### (3) 留学生の募集・入管業務・在籍管理

#### 【学生募集】

2023年度は、新型コロナウイルス感染拡大も収まり、中国、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100%である。

2023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】2023年10月現在で 在籍中の留学生計232名

日本語学科136名

(中国30名、ベトナム9名、台湾8名、ネパール40名、バングラデシュ23名、ミャンマー10名、ロシア10名、コンゴ民主共和国3名、韓国1名、ベラルーシ1名、日本1名)

専門学科留学生96名

(中国36名、韓国5名、台湾13名、ベトナム17名、インドネシア2名、アメリカ1名、アルゼンチン1名、スペイン1名、エジプト1名、ドイツ1名、タイ3名、パラグアイ1名、ネパール1名、ブラジル2名、ミャンマー9名、ラオス1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(2024.4.1現在)

【求人受付】4,856社(昨年度3,480社、昨対比+1,376社)

【求人数】82,794名(昨年度61,296名、昨対比+21,498名)

【卒業者】840名(総合研究科(建築)14名を含む、日本語学科は除く)

【求職者】751名(卒業者に対しての就職希望率89.4%)

【求人社数】6.5社/名(求人倍率110.2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大幅増となった。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)	743名	(就職率 98.9%、昨年 98.9%)
内訳 1:	正規雇用	689名 (正規 92.7%)
	非正規雇用	54名 (非正規 7.3%)
内訳 2:	学校求人で就職	550名 (学校紹介就職率 74.0%、昨年 66.2%)
	自由応募で就職	187名
	縁故就職	5名
	自営継承	1名
内訳 3:	専門分野への就職	582名 (専門職 78.3%、昨年 76.2%)
	専門分野外への就職	161名 (非専門 21.7%、昨年 23.8%)
内訳 4:	上場優良企業へ就職	275名 (上場優良 37.0%、昨年 36.2%)
内訳 5:	早期入社研修	6名 (早期入社 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だ。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。コロナ禍前は 20 名前後/年だったが、昨年度は 8 名、今年度も僅か 6 名と減少傾向。

#### 【非就職希望者の進路内訳】

大学等進学	20名	(大学院進学 1名、大学編入・進学 8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 4名)
学園内部進学	13名	(総合研究科(CG) 5名、(建築) 7名、別学科再入学 1名)
フリーター希望	24名	(体力面や精神面の不安から就職延期)
家庭事情/健康面	3名	(卒業後の進路見直しを本人が希望し、就職を延期)
卒業専念	24名	
留学生帰国	5名	

#### 【分野 / 学科別就職率】 (2024.4.1 現在)

IT系4学科	99.2%	(昨年度 100.0%)	
情報工学科	100.0%	(昨年度 100.0%)	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。
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	100.0%	(昨年度 98.8%)	
3DCG アニメーション学科	94.3%	(昨年度 98.5%)	
デジタルアニメ学科	90.9%	(昨年度 89.3%)	
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	95.2%	(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	98.9%	(昨年度 98.9%)	

#### 【内定取消等の発生状況】

1 件。国際コミュニケーション学科の学生。ビザ切り替え手続きを進めている最中、急に企業側が正当な理由もなく取り消しを言い渡してきた。内定承諾後、定期的にアルバイトとして受け入れ、研修対応していたにも関わらず、仕事の覚えが悪い等の理由。企業へ悪質な内定取り消しに当たる旨を伝え、ハローワーク経由で厚生労働省へ報告。

#### 【今年度の特徴】

コロナ禍が明け、就職環境は学生有利な超売り手市場へと移り変わり、積極採用姿勢の企業が多く見受けられた。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。ただ、大手系企業の厳選採用傾向は相変わらず強いと感じた。

#### 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（ビデオ視聴）、履歴書セミナー、履歴書添削指導（OK ができるまで反復指導）、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。

メイクアップセミナーは対面形式にて準備していたが、警報発令により休校となった影響によりビデオ視聴へと変更して対応した。

#### 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（ビデオ視聴）、アルパ：履歴書貼付用の証明写真撮影（3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、2023度は378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、2023年度は、給付型奨学金（旧制度）1名、給付型奨学金（新制度）387名、第一種奨学金（無利子貸与）406名、第二種奨学金（有利子貸与）523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（通常開催は中止し代替イベントを実施）

2023年度学園祭は昨年度に引き続き通常開催を見送り、10月20日（金）～10月31日（火）の放課後を利用し、代替イベント「KIC TRACKs」として軽音楽ライブ、カラオケ大会、ディベート大会、AIセミナー、サウンドライブ、esports大会、フォトライブ、バウムクーヘン焼成機デモ、学生作品展示・販売などを対面形式で実施した。

また、3月10日（日）には昨年度に引き続き、各学科の優秀作品による合同成果発表会「KICC」を開催した。合同成果発表会は学園祭に代わる全体イベントとして、学科間の共創・コラボレーションや情報共有、保護者や就職先企業等への情報発信などを目的としている。昨年同様北野館エントランスに収録用の特設ステージを設営し、各分野学科の優秀者による発表を収録・編集の上、YouTubeLiveによるオンライン配信を行った。

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、体育系では拳法部の1部、



文化系では女子部、プロコン部、軽音楽同好会、写真同好会、esports同好会の5部が活動している。

拳法部では週1回2時間程度の練習を行っており、10月には南あわじ市にてイギリスから来日した東ロン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。主にX（旧Twitter）にて日々の練習状況などを発信している。

女子部では対面型の交流会を実施し、女子だけでなく新入生や留学生との交流も行った。また、Instagramを中心としたSNSによる情報発信、女子向けの学校広報への協力、esportsエンジニア学科のイベント協力などを行った。

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。

軽音楽同好会では、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、学内イベント「Kic Tracks」や同好会内にてライブを行い、観客も自分たちも楽しめる場を作るなどの活動を行った。

写真同好会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。

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。2023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、学内イベント「KIC TRACKs」ではバウムクーヘン焼成機デモイベントに協力した。

学生支援としては、学生災害傷害保険の保険料補助、学内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762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、卒業式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

南館講義室の机、椅子を換装し、座学環境を改善した。

## 8 . 施設整備

学内校舎施設の整備として以下の整備を行った。

- (1) 南館全館教室の空調設備を換装した。
- (2) 北野館屋上ウッドデッキを換装した。

・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

2023 年度に起こった社会変化を振り返りつつ、本学が行った事業活動について、その概要を述べる。

3 年余り続いた新型コロナウイルス感染症の感染症法上の分類が、季節性インフルエンザと同じ「5 類」に引き下げられ、教育・研究上さまざまな活動が制限されたコロナ禍での生活も一つの区切りを迎えたと言える。本学でも入学式・修了式をはじめとする式典のほか、対面授業も再開した。

また、怪我の功名ではないがコロナ禍以前から進めてきたオンライン授業の枠組みもフルオンライン履修制度を本格的に開始する事で、従来の形式に囚われない多様な教育サービスの提供が可能となった。

また、「チャット GPT」をはじめとする生成 AI が急速に普及し、政府も「AI 戦略会議」を開くなど、国を挙げての取組みが加速する中、本学でも 7 月に「生成 AI 活用ガイドライン」を定め、生成される情報の正確性、機密保持、及び他人の著作権保護に留意しつつ、積極的な利活用を推奨する方針を示した。

経済面に目を向けると、株価が 33 年ぶりに 3 万 3 千円を超えた一方、円安は進み、資源価格の高騰や食料品や日用品などの値上げも相次いでいる。在学生の約半数が海外からの留学生を占める本学としては、こうした動向に注視しつつ、学費減免や延分納、奨学金の紹介等、経済面における細やかな学生支援を行った。

個別具体的な主な活動について、以下その内容ごとに述べる。

(1) 専門職学位課程の実施

2023 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 139 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 20 名及びプロフェッショナルコース 26 名の計 46 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。2023 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（2023 年度）

- ・ ICT プロフェッショナルコース(2024 年 4 月入学)入試

2023 年 11 月～2024 年 3 月の間に 3 回の一般入試を実施。さらに、2024 年 3 月に、職業訓練生を対象としたハポートレーニング入試を実施した。合計 4 回の入試を通し、60 名の出願者に対する面接を行い、49 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）

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
44	38	38	60	49	40

- ・ ICT イノベータコース（2023 年 10 月入学）入試

2022 年 10 月～2023 年 9 月の間に、表 2 に示す 6 種類の入試を行い、34 名の出願者に対し、30 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	2022 年度入学（参考）			2023 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
ABE/SDGs	8	8	8	7	7	6
JISR(シリア)	3	3	2	6	6	3
X-TECH	8	5	5	5	5	5
海外一般	4	4	4	5	5	5
国内一般	4	4	4	3	3	2
ハポートレーニング	2	2	2	8	4	4
合計	29	26	25	34	30	25

#### 2023 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（インフラ、仕組みづくり、完全導入）。

#### 2023 年度の実績

ICT プロフェッショナルコース入学生

フルオンライン制度利用者：4 名、関西圏外からの受験者数：14 名

#### 2024 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実施事例に基づく改善項目の抽出と必要な改善を実施。
- ・より実社会に貢献できる人材の選抜基準作りと試行。

### (2) - 2 . 教務委員会活動

#### 遠隔対応の継続

遠隔授業、遠隔発表会、修士論文提出のオンライン化など、前年度から引き続き運用を定着させた。

#### フルオンライン履修の受け入れ継続

2022 年度から始まったフルオンライン履修制度の運用を継続した。

#### 教務業務の ToDo リスト作成

年間の教務関連業務（教務委員及び事務教務係）の ToDo リストの作成と運用。

#### 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

プロフェッショナルコース修了生の送別パーティー（3/16）

#### 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

##### 業務プロセスのシステム化

在宅勤務及びオンライン授業に対応するため、クラウドストレージを活用したクラウド型ファイルサーバの運用管理を行った。おもに教員が利用する研究科のファイルサーバを Google Drive 上に構築し、おもに事務局職員が利用する事務局のファイルサーバを Microsoft OneDrive 上に構築している。事務局では Microsoft Office の利用が多いこと Google Drive 障害時のリスク低減を考慮し、有償である Microsoft 社の OneDrive を採用している。事務局では緊急性の高い情報を扱うことが多いため、構内ファイルサーバと同期をとる構成としている。これにより、万一、OneDrive に障害が発生しても業務を継続することができる。半年に 1 回程度メンテナンスも実施している。

##### 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。今年度は学生に対しても 2 段階認証プロセスを導入し、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。

2023 年 4 月 4 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

#### 自己点検実施

本年度、外部認証評価はなく、自己点検を実施した。

#### 外部認証評価の準備

来年度（2024 年度）、日本技術者教育認定機構（JABEE）認証評価の実施となるので、再確認や準備を行った。

### (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。

#### 授業報告書

各科目の担当教員が授業報告書を作成し、振返りの機会を設けた。

## 3 . 産学連携・学外活動

### (1) 文部科学省委託事業への参画

令和 6 年度大学・高専機能強化支援事業（支援 2：高度情報専門人材の確保に向けた機能強化

に係る支援)へ応募。(審査継続中)

(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>

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年末まで>

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)」)<2024年央まで>

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月末まで>

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
- ・トライやる・ウィークの実施受け入れ
- ・神戸市×JICA 関西×神戸情報大学院大学での三者間連絡会議の再開
- ・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)

- ・木村雅代(客員研究員)を核としたチームによるインターネット・ラジオ配信プロジェクトの受託。
- ・管理央(客員研究員)及び江尚恩(修了生)による、研究活動からの事業化へ向けた活動として、任意団体「かみかわ国際交流コミュニティ」の設立。
- ・在学生ボランティアによる、神河町在住の小学生等へ向けたオンライン交流活動の継続。

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
- ・078 Kobe インタラクティブ運営メンバーとしての参加
- ・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

#### (2) - 3 . 大学間連携

- ・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

2023 年度は秋季新入生 (イノベータコース生) として JICA 研修員 13 名を受入れ。

JICA 奨学生特別プログラムの実施 (通年)

昨年度からの継続。6 名が在学中。

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. 2023 年 6 月～7 月、B. 2024 年 1 月～2 月)
- ・エチオピア連邦民主共和国国別研修「スタートアップエコシステム能力強化」(2023 年 11 月)

##### (2) 海外教育・研究機関及び国際外部団体

- ・ナイジェリア連邦共和国ヤバ工科大学との包括連携協定締結 (2024 年 2 月)
- ・モーリタニア国立高等デジタル研究所との包括連携協定締結 (2023 年 8 月)
- ・一般社団法人アフリカ協会への参画

#### 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、2023 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

2023年度は学費収入 26 億 157 万円のほか、私立大学等経常費補助金 4190 万円、ハロートレーニング訓練実施経費補助金 4191 万円、私立専修学校専門課程振興費補助金 428 万円、修学支援新制度補助金 1 億 9714 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 26 億 5583 万円、寮費収入 1 億 1360 万円、教材等販売収入 1 億 9499 万円、受取利息・配当金収入 3 億 4861 万円などにより、資金収入合計は 61 億 2003 万円となりました。

支出については、人件費支出 11 億 1774 万円、教育研究経費支出 4 億 879 万円、管理経費支出 6 億 4221 万円、施設関係支出 3 億 5383 万円、設備関係支出 3297 万円、有価証券購入支出 14 億 9811 万円などにより、資金支出合計は 41 億 7640 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 110 億 6735 万円となりました。

資金収支計算書

令和 5 年 4 月 1 日 から 令和 6 年 3 月 31 日 まで

(単位:円)

収入の部			
科 目	予 算	決 算	差 異
学生生徒等納付金収入	( 2,601,710,669 )	( 2,601,570,669 )	( 140,000 )
手数料収入	( 8,000,000 )	( 8,355,100 )	( 355,100 )
寄付金収入	( 0 )	( 0 )	( 0 )
補助金収入	( 288,990,000 )	( 288,861,230 )	( 128,770 )
資産売却収入	( 2,519,200,000 )	( 2,655,832,705 )	( 136,632,705 )
付随事業・収益事業収入	( 387,000,000 )	( 368,986,979 )	( 18,013,021 )
受取利息・配当金収入	( 300,000,000 )	( 348,619,142 )	( 48,619,142 )
雑収入	( 73,400,000 )	( 76,602,466 )	( 3,202,466 )
借入金等収入	( 0 )	( 0 )	( 0 )
前受金収入	( 1,811,400,000 )	( 1,637,604,701 )	( 173,795,299 )
その他の収入	( 28,600,524 )	( 58,354,334 )	( 29,753,810 )
資金収入調整勘定	( 1,911,679,902 )	( 1,924,753,787 )	( 13,073,885 )
前年度繰越支払資金	9,123,726,456	9,123,726,456	
収入の部合計	15,230,347,747	15,243,759,995	13,412,248
支出の部			
科 目	予 算	決 算	差 異
人件費支出	( 1,162,800,000 )	( 1,117,746,074 )	( 45,053,926 )
教育研究経費支出	( 425,290,000 )	( 408,798,158 )	( 16,491,842 )
管理経費支出	( 721,828,000 )	( 642,216,379 )	( 79,611,621 )
借入金等利息支出	( 0 )	( 0 )	( 0 )
借入金等返済支出	( 0 )	( 0 )	( 0 )
施設関係支出	( 355,470,000 )	( 353,834,253 )	( 1,635,747 )
設備関係支出	( 81,970,000 )	( 32,970,973 )	( 48,999,027 )
資産運用支出	( 1,450,000,000 )	( 1,597,346,969 )	( 147,346,969 )
その他の支出	( 167,930,455 )	( 192,870,750 )	( 24,940,295 )
資金支出調整勘定	( 152,744,721 )	( 169,378,717 )	( 16,633,996 )
翌年度繰越支払資金	11,017,804,013	11,067,355,156	49,551,143
支出の部合計	15,230,347,747	15,243,759,995	13,412,248

### 事業活動収支計算書

教育活動収支は、学生生徒等納付金 26 億 1570 万円（前年度 27 億 7670 万円）、手数料 835 万円（前年度 1023 万円）、寄付金 0 円（前年度 0 円）、経常費等補助金 2 億 8886 万円（前年度 2 億 8281 万円）、付随事業収入 3 億 6898 万円（前年度 3 億 5667 万円）、雑収入 7658 万円（前年度 6275 万円）、人件費 11 億 2957 万円（前年度 10 億 9905 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 736 万円（前年度）4 億 9115 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）6 億 8792 万円（前年度 6 億 8945 万円）、徴収不能額等 158 万円（前年度 641 万円）により、教育活動収支差額は 10 億 1798 万円（前年度 12 億 310 万円）となり、前年度より 1 億 8512 万円減少しました。

教育活動外収支は、受取利息・配当金 3 億 4861 万円（前年度 3 億 3191 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 3 億 4861 万円（前年度 3 億 3191 万円）となり、前年度より 1670 万円増加しました。

特別収支は、資産売却差額 3 億 6535 万円（前年度 1 億 4156 万円）、その他の特別収入 102 万円（前年度 0 円）、資産処分差額 1 億 824 万円（前年度 1867 万円）により、特別収支差額は 2 億 5813 万円（前年度 1 億 2288 万円）となり、前年度より 1 億 3525 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 16 億 2467 万円（前年度 16 億 5790 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 13 億 122 万円（前年度 11 億 8104 万円）となりました。

これに前年度繰越収支差額 217 億 9725 万円を加算して、翌年度繰越収支差額は 230 億 9848 万円となりました。

**事業活動収支計算書**  
令和5年4月1日から令和6年3月31日まで

(単位:円)

教育活動収支	事業活動収入の部	科目	予算	決算	差異
		学生生徒等納付金	( 2,601,710,669 )	( 2,601,570,669 )	( 140,000 )
		手数料	( 8,000,000 )	( 8,355,100 )	( 355,100 )
		寄付金	( 0 )	( 0 )	( 0 )
		経常費等補助金	( 288,990,000 )	( 288,861,230 )	( 128,770 )
		付随事業収入	( 387,000,000 )	( 368,986,979 )	( 18,013,021 )
		雑収入	( 73,400,000 )	( 76,586,066 )	( 3,186,066 )
	教育活動収入計	3,359,100,669	3,344,360,044	14,740,625	
	事業活動支出の部	科目	予算	決算	差異
		人件費	( 1,171,700,000 )	( 1,129,570,574 )	( 42,129,426 )
		教育研究経費	( 531,390,000 )	( 507,362,049 )	( 24,027,951 )
		管理経費	( 768,198,000 )	( 687,921,298 )	( 80,276,702 )
		徴収不能額等	( 5,000,000 )	( 1,588,000 )	( 3,412,000 )
		教育活動支出計	2,476,288,000	2,326,441,921	149,846,079
教育活動収支差額	882,812,669	1,017,918,123	135,105,454		
教育活動外収支	収入の部	科目	予算	決算	差異
		受取利息・配当金	( 300,000,000 )	( 348,619,142 )	( 48,619,142 )
		その他の教育活動外収入	( 0 )	( 0 )	( 0 )
	教育活動外収入計	300,000,000	348,619,142	48,619,142	
	支出の部	科目	予算	決算	差異
		借入金等利息	( 0 )	( 0 )	( 0 )
		その他の教育活動外支出	( 0 )	( 0 )	( 0 )
	教育活動外支出計	0	0	0	
	教育活動外収支差額	300,000,000	348,619,142	48,619,142	
	経常収支差額	1,182,812,669	1,366,537,265	183,724,596	
特別収支	収入の部	科目	予算	決算	差異
		資産売却差額	( 264,102,375 )	( 365,356,443 )	( 101,254,068 )
		その他の特別収入	( 0 )	( 1,027,824 )	( 1,027,824 )
	特別収入計	264,102,375	366,384,267	102,281,892	
	支出の部	科目	予算	決算	差異
		資産処分差額	( 107,481,508 )	( 108,249,513 )	( 768,005 )
		その他の特別支出	( 0 )	( 0 )	( 0 )
	特別支出計	107,481,508	108,249,513	768,005	
特別収支差額	156,620,867	258,134,754	101,513,887		
基本金組入前当年度収支差額	1,339,433,536	1,624,672,019	285,238,483		
基本金組入額合計	384,800,000	323,448,121	61,351,879		
当年度収支差額	954,633,536	1,301,223,898	346,590,362		
前年度繰越収支差額	21,797,259,724	21,797,259,724	0		
基本金取崩額	0	0	0		
翌年度繰越収支差額	22,751,893,260	23,098,483,622	346,590,362		
(参考)					
事業活動収入計	3,923,203,044	4,059,363,453	136,160,409		
事業活動支出計	2,583,769,508	2,434,691,434	149,078,074		

## (2) 貸借対照表の状況

2023年度は、資産の部において固定資産が5億5294万円減少し、流動資産が19億6994万円増加しましたので、資産の部合計は399億9424万円（前年度385億7724万円）となりました。固定資産減少の主な理由は有価証券の減少によるもので、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110億6735万円（前年度91億2372万円）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1億8652万円、未払金1億6763万円、前受金16億3760万円、預り金3573万円によるもので、負債の部合計は20億2749万円（前年度22億3517万円）となり、前年度に比べて2億767万円の減少となりました。

この結果、純資産の部合計は379億6674万円（前年度363億4206万円）となりました。

### 貸借対照表

令和6年3月31日

(単位:円)

資産の部			
科 目	本 年 度 末	前 年 度 末	増 減
固定資産	( 28,817,491,471 )	( 29,370,433,797 )	( 552,942,326 )
有形固定資産	( 9,959,830,166 )	( 9,711,104,657 )	( 248,725,509 )
特定資産	( 4,894,725,767 )	( 4,799,241,353 )	( 95,484,414 )
その他の固定資産	( 13,962,935,538 )	( 14,860,087,787 )	( 897,152,249 )
流動資産	( 11,176,748,689 )	( 9,206,806,852 )	( 1,969,941,837 )
資産の部合計	39,994,240,160	38,577,240,649	1,416,999,511
負債の部			
科 目	本 年 度 末	前 年 度 末	増 減
固定負債	( 186,522,350 )	( 174,697,850 )	( 11,824,500 )
流動負債	( 1,840,976,739 )	( 2,060,473,747 )	( 219,497,008 )
負債の部合計	2,027,499,089	2,235,171,597	207,672,508
純資産の部			
科 目	本 年 度 末	前 年 度 末	増 減
第1号基本金	12,215,257,449	11,891,809,328	323,448,121
第2号基本金	2,500,000,000	2,500,000,000	0
第4号基本金	153,000,000	153,000,000	0
翌年度繰越収支差額	( 23,098,483,622 )	( 21,797,259,724 )	1,301,223,898
純資産の部合計	37,966,741,071	36,342,069,052	1,624,672,019
負債及び純資産の部合計	39,994,240,160	38,577,240,649	1,416,999,511

## 2. 経年比較

### (1) 収支計算書

#### 資金収支計算書

(単位:円)

収入の部	2019年度末	2020年度末	2021年度末	2022年度末	2023年度末
学生生徒等納付金収入	2,303,032,500	2,425,124,333	2,677,321,000	2,776,709,999	2,601,570,669
手数料収入	13,700,400	9,917,250	9,355,250	10,234,100	8,355,100
寄付金収入	0	11,796,000	200,000	0	0
補助金収入	32,930,431	189,537,548	246,837,272	282,814,925	288,861,230
資産売却収入	1,884,375,897	1,256,517,720	2,123,616,263	4,093,829,224	2,655,832,705
付随事業・収益事業収入	368,959,066	291,098,068	327,448,685	356,671,501	368,986,979
受取利息・配当金収入	274,133,528	405,347,534	297,417,110	331,911,290	348,619,142
雑収入	39,436,433	60,661,238	36,045,218	62,758,195	76,602,466
前受金収入	1,793,882,739	1,911,629,674	1,966,129,457	1,883,079,902	1,637,604,701
その他の収入	42,443,425	66,825,947	49,610,684	31,413,895	58,354,334
資金収入調整勘定	1,721,695,283	1,844,084,033	1,943,517,573	2,000,293,181	1,924,753,787
前年度繰越支払資金	8,456,377,023	8,901,085,424	8,558,010,082	8,909,320,012	9,123,726,456
収入の部合計	13,487,576,159	13,685,456,703	14,348,473,448	16,738,449,862	15,243,759,995

支出の部	2019年度末	2020年度末	2021年度末	2022年度末	2023年度末
人件費支出	855,709,012	934,659,174	940,928,943	1,084,568,143	1,117,746,074
教育研究経費支出	184,668,034	374,960,188	373,236,185	395,645,592	408,798,158
管理経費支出	668,851,554	583,507,576	618,298,564	648,279,345	642,216,379
施設関係支出	28,864,860	348,219,660	65,394,200	440,347,059	353,834,253
設備関係支出	34,462,276	13,779,441	63,331,631	56,300,488	32,970,973
資産運用支出	2,793,362,036	2,877,444,230	3,355,477,832	4,972,186,042	1,597,346,969
その他の支出	99,264,066	79,018,430	141,596,527	184,796,051	192,870,750
資金支出調整勘定	78,691,103	84,142,078	119,110,446	167,399,314	169,378,717
翌年度繰越支払資金	8,901,085,424	8,558,010,082	8,909,320,012	9,123,726,456	11,067,355,156
支出の部合計	13,487,576,159	13,685,456,703	14,348,473,448	16,738,449,862	15,243,759,995

活動区分資金収支計算書

(単位:円)

科 目	2019年度末	2020年度末	2021年度末	2022年度末	2023年度末
<b>教育活動による資金収支</b>					
教育活動資金収入計	2,758,058,830	2,988,134,437	3,297,207,425	3,489,188,720	3,344,360,044
教育活動資金支出計	1,709,228,600	1,893,126,938	1,932,463,692	2,128,493,080	2,168,760,611
差引	1,048,830,230	1,095,007,499	1,364,743,733	1,360,695,640	1,175,599,433
調整勘定等	89,879,624	93,735,619	100,900,732	43,756,640	278,950,061
教育活動資金収支差額	1,138,709,854	1,188,743,118	1,465,644,465	1,316,939,000	896,649,372
<b>施設整備等活動による資金収支</b>					
施設整備等活動資金収入計	41,280	42,559,720	0	26,400	0
施設整備等活動資金支出計	363,327,136	361,999,101	128,725,831	2,621,191,050	470,465,140
差引	363,285,856	319,439,381	128,725,831	2,621,164,650	470,465,140
調整勘定等	326,752	1,137,230	338,486	1,766,392	21,985,600
施設整備等活動資金収支差額	362,959,104	318,302,151	128,387,345	2,619,398,258	448,479,540
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)	775,750,750	870,440,967	1,337,257,120	1,302,459,258	448,169,832
<b>その他の活動による資金収支</b>					
その他の活動資金収入計	2,165,826,916	1,664,339,836	2,426,914,763	4,428,651,110	3,034,222,057
その他の活動資金支出計	2,496,830,051	2,877,857,633	3,412,623,570	2,911,812,443	1,538,763,189
差引	331,003,135	1,213,517,797	985,708,807	1,516,838,667	1,495,458,868
調整勘定等	39,214	1,488	238,383	27,035	0
その他の活動資金収支差額	331,042,349	1,213,516,309	985,947,190	1,516,865,702	1,495,458,868
支払資金の増減額(小計 + その他の活動資金収支差額)	444,708,401	343,075,342	351,309,930	214,406,444	1,943,628,700
前年度繰越支払資金	8,456,377,023	8,901,085,424	8,558,010,082	8,909,320,012	9,123,726,456
翌年度繰越支払資金	8,901,085,424	8,558,010,082	8,909,320,012	9,123,726,456	11,067,355,156



## 事業活動収支計算書

(単位:円)

教育活動収支	2019年度末	2020年度末	2021年度末	2022年度末	2023年度末
学生生徒等納付金	2,303,032,500	2,425,124,333	2,677,321,000	2,776,709,999	2,601,570,669
手数料	13,700,400	9,917,250	9,355,250	10,234,100	8,355,100
寄付金	0	11,796,000	200,000	0	0
経常費等補助金	32,930,431	189,537,548	246,837,272	282,814,925	288,861,230
付随事業収入	368,959,066	291,098,068	327,448,685	356,671,501	368,986,979
雑収入	39,436,433	60,661,238	36,045,218	62,758,195	76,586,066
教育活動収入計	2,758,058,830	2,988,134,437	3,297,207,425	3,489,188,720	3,344,360,044
人件費	866,638,662	942,986,749	955,425,743	1,099,059,943	1,129,570,574
教育研究経費	269,365,716	462,579,547	463,913,279	491,155,135	507,362,049
管理経費	692,394,816	618,096,808	656,410,123	689,459,421	687,921,298
徴収不能額等	7,840,800	5,782,000	4,016,000	6,413,200	1,588,000
教育活動支出計	1,836,239,994	2,029,445,104	2,079,765,145	2,286,087,699	2,326,441,921
教育活動収支差額	921,818,836	958,689,333	1,217,442,280	1,203,101,021	1,017,918,123

教育活動外収支	2019年度末	2020年度末	2021年度末	2022年度末	2023年度末
受取利息・配当金	308,813,284	405,347,534	297,417,110	331,911,290	348,619,142
その他の教育活動外収入	0	0	0	0	0
教育活動外収入計	308,813,284	405,347,534	297,417,110	331,911,290	348,619,142
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	308,813,284	405,347,534	297,417,110	331,911,290	348,619,142
経常収支差額	1,230,632,120	1,364,036,867	1,514,859,390	1,535,012,311	1,366,537,265

特別収支	2019年度末	2020年度末	2021年度末	2022年度末	2023年度末
資産売却差額	70,434,990	410,719	11,692,667	141,566,977	365,356,443
その他の特別収入	545,600	348,957	387,800	0	1,027,824
特別収入計	70,980,590	759,676	12,080,467	141,566,977	366,384,267
資産処分差額	486,475,966	968,026,301	142,405,237	18,678,605	108,249,513
その他の特別支出	0	0	0	0	0
特別支出計	486,475,966	968,026,301	142,405,237	18,678,605	108,249,513
特別収支差額	415,495,376	967,266,625	130,324,770	122,888,372	258,134,754
基本金組入前当年度収支差額	815,136,744	396,770,242	1,384,534,620	1,657,900,683	1,624,672,019
基本金組入額合計	346,594,286	331,957,556	110,944,548	476,852,240	323,448,121
当年度収支差額	468,542,458	64,812,686	1,273,590,072	1,181,048,443	1,301,223,898
前年度繰越収支差額	17,810,785,548	18,279,328,006	19,342,621,209	20,616,211,281	21,797,259,724
基本金取崩額	0	998,480,517	0	0	0
翌年度繰越収支差額	18,279,328,006	19,342,621,209	20,616,211,281	21,797,259,724	23,098,483,622

(参考)

事業活動収入計	3,137,852,704	3,394,241,647	3,606,705,002	3,962,666,987	4,059,363,453
事業活動支出計	2,322,715,960	2,997,471,405	2,222,170,382	2,304,766,304	2,434,691,434

## (2) 貸借対照表

(単位:円)

	2019年度末	2020年度末	2021年度末	2022年度末	2023年度末
固定資産	26,012,831,587	26,904,403,453	28,007,538,799	29,370,433,797	28,817,491,471
流動資産	8,947,246,721	8,626,485,112	8,965,548,188	9,206,806,852	11,176,748,689
資産の部合計	34,960,078,308	35,530,888,565	36,973,086,987	38,577,240,649	39,994,240,160
固定負債	137,381,675	145,709,250	160,206,050	174,697,850	186,522,350
流動負債	1,919,833,126	2,085,545,566	2,128,712,568	2,060,473,747	1,840,976,739
負債の部合計	2,057,214,801	2,231,254,816	2,288,918,618	2,235,171,597	2,027,499,089
基本金合計	14,623,535,501	13,957,012,540	14,067,957,088	14,544,809,328	14,868,257,449
翌年度繰越収支差額	18,279,328,006	19,342,621,209	20,616,211,281	21,797,259,724	23,098,483,622
純資産の部合計	32,902,863,507	33,299,633,749	34,684,168,369	36,342,069,052	37,966,741,071
負債及び純資産の部合計	34,960,078,308	35,530,888,565	36,973,086,987	38,577,240,649	39,994,240,160

### 3. 主な財務比率比較

比率名	算式	2019年度末	2020年度末	2021年度末	2022年度末	2023年度末
事業活動収支 差額比率	$\frac{\text{基本金組入前当年度収支差額}}{\text{事業活動収入}}$	25.98%	11.69%	38.39%	41.84%	40.02%
基本金組入後 収支比率	$\frac{\text{事業活動支出}}{\text{事業活動収入 - 基本金組入額}}$	83.21%	97.88%	63.57%	66.12%	65.17%
学生生徒等 納付金比率	$\frac{\text{学生生徒等納付金}}{\text{經常収入}}$	75.09%	71.46%	74.48%	72.67%	70.45%
人件費比率	$\frac{\text{人件費}}{\text{經常収入}}$	28.26%	27.79%	26.58%	28.76%	30.59%
教育研究経費 比率	$\frac{\text{教育研究経費}}{\text{經常収入}}$	8.78%	13.63%	12.91%	12.85%	13.74%
管理経費比率	$\frac{\text{管理経費}}{\text{經常収入}}$	22.58%	18.21%	18.26%	18.04%	18.63%
流動比率	$\frac{\text{流動資産}}{\text{流動負債}}$	466.04%	413.63%	421.17%	446.83%	607.11%
負債比率	$\frac{\text{総負債}}{\text{純資産}}$	6.25%	6.70%	6.60%	6.15%	5.34%
自己資金構成 比率	$\frac{\text{純資産}}{\text{負債 + 純資産}}$	94.12%	93.72%	93.81%	94.21%	94.93%
基本金比率	$\frac{\text{基本金}}{\text{基本金要組入額}}$	99.99%	99.99%	99.99%	99.97%	99.91%