

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名	設置認可年月日	校長名	所在地					
アルスコンピュータ専門学校	昭和63年3月31日	山田 典男	〒 360-0046 (住所) 埼玉県熊谷市鎌倉町124 (電話) 048-526-0919					
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地					
学校法人 郷学舎	昭和63年3月31日	新井 公一	〒 360-0046 (住所) 埼玉県熊谷市鎌倉町124 (電話) 048-526-0919					
分野	認定課程名	認定学科名	専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度			
工業	工業専門課程	情報システム科 (ビジュアルデザイナーコース)	平成7年文部科学省 告示第7号		平成25年度			
学科の目的	多様化されたデジタルメディアに対応し、総合的グラフィックス技術を習得したデジタルコンテンツ業界で幅広く活躍するデザイナー及びクリエイターとなる人材を育成する。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	・2Dグラフィックスソフト、3Dグラフィックスソフト、動画制作・編集における基本的な知識と操作技術を習得している。 ・デジタルコンテンツ制作における企画立案から制作・プレゼンまでの工程の中でのデザインの役割を理解している。 ・資格: CGクリエイター検定・Webデザイナー検定・マルチメディア検定・Word文書処理技能認定試験・Excel表計算処理技能認定試験							
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技	
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 1,712 単位時間	368 単位時間	96 単位時間	1,376 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)	中退率				
40 人	53 人	1 人	2 %	4 %				
就職等の状況	■卒業者数(C)		24	人				
	■就職希望者数(D)		23	人				
	■就職者数(E)		23	人				
	■地元就職者数(F)		19	人				
	■就職率(E/D)		100	%				
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		83	%				
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		96	%				
	■進学者数		0	人				
	■その他							
	未就職者1名 (令和7年度卒業者に関する令和8年5月1日時点の情報)							
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: ※有の場合、例えば以下について任意記載		無					
	評価団体:	受審年月:	評価結果を掲載したホームページURL					
当該学科のホームページURL	https://www.arsnet.ac.jp							
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A:単位時間による算定)							
	総授業時数		1,840 単位時間					
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		96 単位時間					
	うち企業等と連携した演習の授業時数		単位時間					
	うち必修授業時数		1,776 単位時間					
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		64 単位時間					
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位時間					
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		32 単位時間					
	(B:単位数による算定)							
	総単位数		単位					
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位					
	うち企業等と連携した演習の単位数		単位					
	うち必修単位数		単位					
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		単位					
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位					
	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位					
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)		1 人					
	② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)		人					
	③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)		人					
	④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)		1 人					
	⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)		人					
	計		2 人					
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		2 人					

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

- ①産業界では、その活力の源泉である実践的な職業能力を持つ人材を強く求めており、実務で活かせる技術・資格はもちろん、社会人として兼ね備えておくべきマナーやビジネス能力等においても同時に育成する。
- ②企業や各種団体等が主催する様々な研修会や勉強会への積極的な参加、また、企業等と連携し組織した教育課程改善委員会での意見交換や、業界関係者からのヒアリングの実施等を通じて、各分野で求める人材像についての意見を集約する。
- ③本校の教育方針や社会的背景などに鑑み、学内のカリキュラム編成委員会にて、授業科目の開設、改善および授業内容を編成し、実践的な職業能力を持つ人材を育成する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記
本校の教育課程改善に関する規定に基づき、教育課程改善委員会を開催し、業界が求める人材像等について委員の意見を伺う。その意見を参考に内部教職員で組織するカリキュラム編成委員会にて教育課程の編成を行う。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和8年8月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
池田 正紀	パシフィックシステム株式会社	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	③
小田嶋 俊	熊谷市	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	①
岡部 一夫	株式会社 クレスコ・ジェイキューブ	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	③
大堀 康祐	株式会社マトリックス	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	③
山岸 光信	山岸光信建築設計事務所	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	③
宮迫 功次	株式会社 うえぶ屋	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	③
西木 成男	ビジネス教育実践学会	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	②
恒木まさみ	社団法人熊谷薬剤師会	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	①
越尾 由紀	株式会社True Data	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	③
田島 達也	社会医療法人 熊谷総合病院	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	③
山田 典男	アルスコンピュータ専門学校 校長		
正田 淳一	アルスコンピュータ専門学校 副校長		
長瀬 あゆみ	アルスコンピュータ専門学校 教務部教務課長		
吉橋 大樹	アルスコンピュータ専門学校 教務部主任		
小関 士朗	アルスコンピュータ専門学校 教務部主任		
戸川 千詠子	アルスコンピュータ専門学校 教務部特務		
簗原 智恵	アルスコンピュータ専門学校 教務部特務		

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「－」を記載してください。)

①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)

②学会や学術機関等の有識者

③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期
(年間の開催数及び開催時期)
年2回実施。(毎年10月・2月を予定)

(開催日時(実績))
第1回 令和7年10月9日 15:00～17:00
第2回 令和8年2月5日 15:00～17:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況
※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。
学生のポートフォリオは作品数よりも作品の質を重視したものが好ましいとのご意見を頂き、R9年度より「ポートフォリオ制作」が授業として開設されることが決定した。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

多様化されたデジタルメディアに対応でき、総合的グラフィックス技術を習得したデジタルコンテンツ業界で活躍するデザイナー及びクリエイターとなる人材を育成する。コンテンツ制作における企画立案から進捗管理・制作および成果発表までの一連の工程を、企業と連携した講義や演習、発表会等を通じて体系的に学習させることを基本方針とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

1年次では、現役のデザイナーである担当講師から、現場の状況や求められる人材などについて説明を受け、実際のデザイン業務で用いられるものと同じ開発環境を用い、現場でデザイン業務をするために必要な基礎的な技術や知識を学んでいく。
2年次からはチームを組み、デザインの現場と同じ流れでデザインを考え・作り・完成させることで、プロジェクトを俯瞰からとらえデザインの役割を学ぶ。具体的には、地域企業などへの取材を通じ、デザインツールを企画・制作する。完成作品は連携企業にプレゼンし、評価およびアドバイスを頂き、成績評価の際に参考にする。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
プロジェクト企画	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	1年次に習得したデザインの基礎・技術を活用し、課題発見力・企画力・表現力を習得する。 実際のデザイン案件を考え・作り・完成させることで、プロジェクトを俯瞰からとらえデザインの役割を学び、将来の目標設定を行う。	Loveclip 埼玉県熊谷市鎌倉町118

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

本校規定「教員研修・研究に関する要綱」で以下のように定めている。

質の高い授業、実績の向上、円滑なクラス運営を行うための教育力の向上や、将来予想される職務の遂行に必要な知識技術の習得を図るとともに外部情報の収集、外部関係者との関係を築き、啓発を図ることが重要である。
そこで、本校の教育体制を強化する事を目的とし、教育基本法に定められている養成と研修の充実を組織的に実施する。
なお、この教育方針の目的を達成するため、年度ごとに研修・研究計画を策定し研修を実施する。

(2)研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	リカレント教育としてのデザインとアート ～ JDMA DMI PROGRAMの取り組みと展望 ～	連携企業等:	一般社団法人日本デザインマネジメント協会
期間:	令和7年7月16日(水)	対象:	学校教員
内容	デザインやアートの実践者であり育成者でもある3名から、リカレント教育としてのデザインとアートの可能性について講義する。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「中途退学問題の処方箋」＝支援・対応策をメンタルヘルスの視点から考える＝	連携企業等:	一般社団法人実践行動学研究所
期間:	令和7年7月15日(火)	対象:	専門学校教職員
内容	廣川 進様(法政大学キャリアデザイン学部 教授)による中途退学問題への支援・対応策をメンタルヘルスの観点で学ぶ。		

(3)研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	令和8年度専修学校教員研修会	連携企業等:	埼玉県専修学校各種学校協会
期間:	令和8年6月27日(土)7月11日(土)7月25日(土)	対象:	専門学校教職員
内容	専修学校の教員として基本的な作法や、授業運営、学生対応について学びスキルを身に着ける。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	令和8年度中堅教職員研修会	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和8年 8月27日(木)8月28日(金)	対象:	専門学校教職員
内容	能動的学修 職業人としての汎用的能力を養うアクティブ・ラーニングの体験学習		

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

本校で実施した自己点検・評価結果に対して、企業関係者、教育関係者、地域代表者、保護者代表、卒業生代表で構成される学校関係者評価委員会で内容を協議する。本校の学校運営についてそれぞれの立場から発言いただき、前向きな姿勢のもと、本校の教育活動がより良くなるための協議を行う。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目的・目標	教育理念、目的及び目標の設定等
(2)教育課程、教育の実施、学修成果	教育課程の編成と授業科目、教育の実施、単位・卒業認定、学修成果目標の達成状況
(3)学生の受入れ、学生支援	学生募集及び入学者の選抜、収容定員の管理、自主的な学習の促進に対する支援、多様な学生に対する支援、学生生活に関する支援
(4)教育実施組織・教員	教員の配置、募集、採用、教員の組織編制等、教員の資質の向上
(5)教育環境	教育環境の整備、安全対策、防災組織、施設・設備等の点検、改善等
(6)教育活動の基盤と改善・向上の取組	中期事業計画と財務基盤、学校運営、学校評価の実施と改善活動、社会からの理解と情報の公表

(3)学校関係者評価結果の活用状況

地域社会においてもSociety5.0時代に向けた人材育成が必要となる事を確認し、地元企業の特長等も含めた教育内容の検討を進める事とした。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和8年8月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
栗原 良太	熊谷商工会議所 会頭	R7. 8. 1～R9. 3. 31	業界関係者
大島 匡	医療法人社団 おおしま会 くぼじまクリニック 事務長	R7. 8. 1～R9. 3. 31	業界関係者
佐々木 喜興	株式会社シーキューブソフト 代表取締役	R7. 8. 1～R9. 3. 31	業界関係者
朱 力敏	ソホビービー株式会社 代表取締役	R7. 8. 1～R9. 3. 31	業界関係者
新井 秀明	ビジネス教育実践学会 副会長	R7. 8. 1～R9. 3. 31	教育関係者
中村 雅俊	公益社団法人 さいしんコラボ産学官 専務理事	R7. 8. 1～R9. 3. 31	地域代表
野口 和江	在校生保護者代表	R7. 8. 1～R9. 3. 31	保護者
栗原 謙一	卒業生代表	R7. 8. 1～R9. 3. 31	卒業生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

学校ホームページ

URL: <https://www.arsnet.ac.jp>

公表時期: 令和7年9月5日

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

高等教育機関としての社会的説明責任を果たし、公正かつ透明性の高い運営を実現し、自立的な運営と教育の質とレベルの向上に資することを目的とする。企業等関係者に対しては、本校教育内容を認知していただく事で、更なる対話が促され、教育内容・方法の改善につながる事を期待する。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	学校基本情報、学校沿革、目標及び計画(建学の精神、教育理念、教育方針)
(2)各学科等の教育	入学者に関する受け入れ方針、各コースの定員及び修業年数、学習指導方針、授業時間数等
(3)教職員	教職員数・組織体制、教職員の実務経験、教職員研修の基本方針、教職員研修の実績
(4)キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組状況、企業等と連携した実習・演習の実施実績、就職支援等
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況、課外活動
(6)学生の生活支援	学生支援への取組状況
(7)学生納付金・修学支援	学生納付金の取扱い、活用できる経済的支援措置の内容等
(8)学校の財務	事業報告書、資金収支計算書、事業活動収支計算書、貸借対照表、財産目録、監査報告書
(9)学校評価	自己点検評価・学校関係者評価の結果、評定結果を踏まえた改善方策
(10)国際連携の状況	留学生の受け入れ状況
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.arsnet.ac.jp>

公表時期: 令和8年6月30日

授業科目等の概要

(工業専門課程情報システム科 ビジュアルデザイナーコース) 令和8年度																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		#####		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			CG概論	CGクリエイター検定（ベーシック）の対策	1前	32		○			○		○		
2	○			CG実習（基礎）	Illustrator・Photoshopの基本操作の習得	1前	128		△		○	○		○		
3	○			CG実習（応用Ⅰ）	Mayaの基本操作の習得	1後	64		△		○	○			○	
4	○			Webデザイン実習	HTML文法基礎の習得	1通	128		△		○	○			○	
5	○			デジタル撮影技術	ディジタルカメラによる撮影技術の習得	1前	32		△		○	○		○		
6	○			DTP実習Ⅰ	出版物の企画・編集・DTP制作、電子出版で用いるFlash技術の習得	1後	64		△		○	○			○	
7	○			デザイン概論	色彩・図形に関する基本を学ぶ	1前	64		△	○		○			○	
8	○			表現基礎	デッサン・スケッチの基礎を学ぶ	1後	64		△		○	○			○	
9	○			マルチメディア概論	マルチメディア検定ベーシック取得を目標にマルチメディアの基礎を学ぶ	1前	32		○			○		○		
10	○			特別講義	マルチメディア検定ベーシックとCGクリエイター検定ベーシックの検定対策	1後	32			○		○		○		
11	○			Webデザイン概論Ⅰ	Webデザイン検定（CG-ARTS検定Webデザイン部門）を目標にWebデザインの理論的な部分を学ぶ	1後	32		○			○			○	
12	○			アプリケーション実習	Office系アプリケーションの習得と検定試験対策を行う	1前	64		△		○	○		○		
13	○			キャリアデザインⅠ	履歴書の書き方・企業セミナーの参加と報告・電話応対・企業訪問・入社試験・礼状等の知識習得	1通	96		○	△		○		○		

14	○		ゲームグラフィックス	ゲーム用リアルタイム3Dモデル制作を行う	2通	128		△		○	○			○	
15	○		CGアニメーション実習	フル3DアニメーションやVFX素材の作成	2前	64		△		○	○			○	
16	○		DTP実習Ⅱ	出版物の企画・編集・DTP制作、電子出版で用いるFlash技術の習得	2前	64		△		○	○			○	
17	○		ムービー編集	ノンリニア編集、VFX（実写合成）の基礎、動画編集ソフトの操作を学ぶ	2前	128		△		○	○			○	
18	○		デザイン実習	アイデアスケッチの描画方法の習得	2前	64		△		○	○			○	
19	○		Webデザイン概論Ⅱ	Webデザイン検定（CG-ARTS検定Webデザイン部門）を目標にWebデザインの理論的な部分を学ぶ	2前	48		○			○		○		
20	○		プロジェクト企画	プロジェクト企画立案技法の習得（マーケティング・コンセプトメイキング・フィールドワーク）	2前	64		△		○	○			○	○
21	○		プレゼンテーション技法	効果的なプレゼンテーションの実践、PowerPointの操作を学ぶ	2後	48		△		○	○			○	
22	○		卒業研究	2年間のまとめとしてのCG、映像、CAD作品制作を行う	2後	240		△		○	○			○	
23	○		キャリアデザインⅡ	積極的な就職試験を受けるような行動を起こさせる	2通	96		○	△		○		○		
24		○	企業実習	企業での就業体験（インターンシップ）を行う	2前	32				○		○	○		○
25		○	課題研究	各個人でそれぞれの課題に取り組む	2前	32		○			○		○		
合計				25 科目			1,840時間 単位（単位時間）								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	2年間以上在学し、所定の授業科目を履修し、その単位を62単位（1712時間）以上取得していること。ただし、編入学生として入学を認められた学生は、47単位時間（1296時間）以上を取得していること。また、所定の卒業基準検定を2つ以上取得していること。	1学年の学期区分	2期
履修方法：	各学年においては、必修・選択を合わせて年間21単位以上履修するものとする。	1学期の授業期間	16週

（留意事項）

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。