

様式第2号の1-②【(1)実務経験のある教員等による授業科目の配置】

※専門学校は、この様式を用いること。大学・短期大学・高等専門学校は、様式第2号の1-①を用いること。

学校名	OCA大阪デザイン&ITテクノロジー専門学校
設置者名	学校法人コミュニケーションアート

1. 「実務経験のある教員等による授業科目」の数

課程名	学科名	夜間・通信制の場合	実務経験のある教員等による授業科目の単位数又は授業時数	省令で定める基準単位数又は授業時数	配置困難
専門課程	スーパーゲームIT科(昼間I部)	夜・通信	420時間	320時間	
	スーパーゲームIT科(昼間II部)	夜・通信	420時間	320時間	
	ゲーム・CGクリエイター科(昼間I部)	夜・通信	240時間	240時間	
	ゲーム・CGクリエイター科(昼間II部)	夜・通信	240時間	240時間	
	クリエイター科(昼間I部)	夜・通信	240時間	240時間	
	エンタテインメントコンテンツ科(昼間I部)	夜・通信	240時間	240時間	
	e-sports科(昼間I部)	夜・通信	240時間	240時間	
	e-sports科(昼間II部)	夜・通信	240時間	240時間	
(備考)					

2. 「実務経験のある教員等による授業科目」の一覧表の公表方法

<a href="https://www.oca.ac.jp/school/public_info/">https://www.oca.ac.jp/school/public_info/</a>
---

3. 要件を満たすことが困難である学科

学科名
(困難である理由)

様式第2号の2-①【(2)-①学外者である理事の複数配置】

※ 国立大学法人・独立行政法人国立高等専門学校機構・公立大学法人・学校法人・準学校法人は、この様式を用いること。これら以外の設置者は、様式第2号の2-②を用いること。

学校名	OCA大阪デザイン&ITテクノロジー専門学校
設置者名	学校法人コミュニケーションアート

1. 理事（役員）名簿の公表方法

[https://www.oca.ac.jp/school/public\\_info/](https://www.oca.ac.jp/school/public_info/)

2. 学外者である理事の一覧表

常勤・非常勤の別	前職又は現職	任期	担当する職務内容 や期待する役割
非常勤	団体役員 (H28. 4. 1~)	R3. 6. 1 ~ R6. 5. 31	組織運営体制への チェック機能
非常勤	会社役員 (H24. 4. 17~)	R3. 6. 1 ~ R6. 5. 31	経営分析
(備考)			

様式第2号の3 【(3)厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表】

学校名	OCA大阪デザイン&ITテクノロジー専門学校
設置者名	学校法人コミュニケーションアート

○厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表の概要

<p>1. 授業科目について、授業の方法及び内容、到達目標、成績評価の方法や基準その他の事項を記載した授業計画書(シラバス)を作成し、公表していること。</p>	
<p>(授業計画書の作成・公表に係る取組の概要)                  全学科、教育課程編成委員会からのご意見も参考に、教務部にて、原案を作成の上、学校長が決定する。                  学生便覧にて、授業開始前の4月上旬に学生に説明した上、本校ホームページにて公表。</p>	
授業計画書の公表方法	<a href="https://www.oca.ac.jp/school/public_info/">https://www.oca.ac.jp/school/public_info/</a>
<p>2. 学修意欲の把握、試験やレポート、卒業論文などの適切な方法により、学修成果を厳格かつ適正に評価して単位を与え、又は、履修を認定していること。</p>	
<p>(授業科目の学修成果の評価に係る取組の概要)                  A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。                  点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。各科目について出席率、授業態度、臨時および定期試験の成績、レポート並びに課題の成績を総合的に勘案し、5段階評価とする。</p>	

<p>3. 成績評価において、GPA等の客観的な指標を設定し、公表するとともに、成績の分布状況の把握をはじめ、適切に実施していること。</p>	
<p>(客観的な指標の設定・公表及び成績評価の適切な実施に係る取組の概要) 既に全学科 GPA での成績評価基準を用いて、下位 4 分の 1 の学生を割り出している。 評価基準は下記の通り 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 100～90 点 : S(4.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 89～80 点 : A(3.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 79～70 点 : B(2.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 69～60 点 : C(1.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 59～0 点 : F(0.0) 不合格</p> <p>上記の指標を学生便覧にて学生に公表。</p>	
客観的な指標の算出方法の公表方法	<a href="https://www.oca.ac.jp/school/public_info/">https://www.oca.ac.jp/school/public_info/</a>
<p>4. 卒業の認定に関する方針を定め、公表するとともに、適切に実施していること。</p>	
<p>(卒業の認定方針の策定・公表・適切な実施に係る取組の概要) 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定のうえ、認定している。 卒業・進級の判定基準は以下の通りとする。 1. 各年次 900 時間以上を修得した者は、進級することができる 2. 各年次 900 時間以上を修得し、最高学年において卒業認定された者は卒業することができる。 3. 上記 1 及び 2 に該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。 上記を満たさない者は、原級留め置き（留年）または卒業保留となる。 卒業に必要な単位を修得している場合であっても、学費が完納されていない場合は卒業認定されない。 ・卒業年度の 3 月 31 日を超え、卒業単位未修得による卒業保留の場合、同年 4 月 1 日から次年度において、8 月 31 日までに卒業認定されない場合は、入学年の 3 月 31 日付で除籍となる。 なお、同年 4 月 1 日以降は規定の在学期間を超えるため、学生としての身分はなく、よって学生証は発行されない。</p>	
卒業の認定に関する方針の公表方法	<a href="https://www.oca.ac.jp/school/public_info/">https://www.oca.ac.jp/school/public_info/</a>

様式第2号の4-②【(4)財務・経営情報の公表（専門学校）】

※専門学校は、この様式を用いること。大学・短期大学・高等専門学校は、様式第2号の4-①を用いること。

学校名	OCA大阪デザイン&ITテクノロジー専門学校
設置者名	学校法人コミュニケーションアート

1. 財務諸表等

財務諸表等	公表方法
貸借対照表	<a href="https://www.oca.ac.jp/school/public_info/">https://www.oca.ac.jp/school/public_info/</a>
収支計算書又は損益計算書	<a href="https://www.oca.ac.jp/school/public_info/">https://www.oca.ac.jp/school/public_info/</a>
財産目録	<a href="https://www.oca.ac.jp/school/public_info/">https://www.oca.ac.jp/school/public_info/</a>
事業報告書	<a href="https://www.oca.ac.jp/school/public_info/">https://www.oca.ac.jp/school/public_info/</a>
監事による監査報告（書）	<a href="https://www.oca.ac.jp/school/public_info/">https://www.oca.ac.jp/school/public_info/</a>

2. 教育活動に係る情報

①学科等の情報

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		専門課程	スーパーゲームIT科(昼間I部)		○		
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
4年	昼	3600 単位時間/単位	180 時間	3420 時間	時間	時間	時間
			3600 単位時間				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
200人		170人	15人	1人	20人	21人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 全学科、教育課程編成委員会からのご意見も参考に、教務部にて、原案を作成の上、学校長が決定する。学生便覧にて、授業開始前の4月上旬に学生に説明した上、本校ホームページにて公表。
成績評価の基準・方法
（概要） 既に全学科 GPA での成績評価基準を用いて、下位4分の1の学生を割り出している。評価基準は下記の通り 出席時数3分の2以上、評価点数100～90点：S(4.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数89～80点：A(3.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数79～70点：B(2.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数69～60点：C(1.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数59～0点：F(0.0) 不合格  上記の指標を学生便覧にて学生に公表。

卒業・進級の認定基準
(概要) 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定の上、認定している。
学修支援等
(概要) 本校ではチュード学生サービスセンターを設け、専門カウンセラーを配置し、学修に対して困難な学生をサポートしている。

卒業生数、進学者数、就職者数 (直近の年度の状況を記載)			
スーパーゲーム IT 科(昼間 I 部)			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
17 人 (100%)	0 人 ( 0%)	11 人 ( 64.7%)	6 人 ( 35.3%)
(主な就職、業界等) ゲーム企業等			
(就職指導内容) 面接対策、履歴書対策、合同企業説明会等			
(主な学修成果 (資格・検定等) )			
(備考) (任意記載事項)			

中途退学の現状 スーパーゲーム IT 科(昼間 I 部)		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
167 人	7 人	4.2%
(中途退学の主な理由) 進路変更・学費納入が困難なため		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生一人ひとりをサポートする体制づくりを構築		

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
文化・教養	専門課程	スーパーゲーム IT 科 (昼間 II 部)		○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
4 年	昼	3600 単位時間/単位	180 時間	3420 時間	時間	時間	時間
			3600 単位時間				

生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数
160人	53人	0人	1人	20人	21人

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 全学科、教育課程編成委員会からのご意見も参考に、教務部にて、原案を作成の上、学校長が決定する。学生便覧にて、授業開始前の4月上旬に学生に説明した上、本校ホームページにて公表。
成績評価の基準・方法
（概要） 既に全学科 GPA での成績評価基準を用いて、下位4分の1の学生を割り出している。 評価基準は下記の通り 出席時数3分の2以上、評価点数100～90点：S(4.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数89～80点：A(3.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数79～70点：B(2.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数69～60点：C(1.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数59～0点：F(0.0) 不合格  上記の指標を学生便覧にて学生に公表。
卒業・進級の認定基準
（概要） 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定の上、認定している。
学修支援等
（概要） 本校ではスチューデントサービスセンターを設け、専門カウンセラーを配置し、学修に対して困難な学生をサポートしている。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
スーパーゲーム IT 科(昼間Ⅱ部)			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
0人 (0%)	0人 (0%)	0人 (0%)	0人 (0%)
(主な就職、業界等)			
(就職指導内容)			
(主な学修成果(資格・検定等))			
(備考) (任意記載事項) スーパーゲーム IT 科(昼間Ⅱ部)は2021年度新設の学科のため、完成年度未達			

中途退学の現状 スーパーゲーム I T科(昼間 II部)		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
35 人	3 人	8.6%
(中途退学の主な理由) 進路変更・学費納入が困難なため		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生一人ひとりをサポートする体制づくりを構築		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		専門課程	ゲーム・CGクリエイター科(昼間 I 部)	○			
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
	昼		講義	演習	実習	実験	実技
3 年	昼	2700 単位時間/単位	210 時間	2490 時間	時間	時間	時間
			2700 単位時間				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
120 人	134 人	48 人	2 人	36 人	38 人		

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 全学科、教育課程編成委員会からのご意見も参考に、教務部にて、原案を作成の上、学校長が決定する。学生便覧にて、授業開始前の 4 月上旬に学生に説明した上、本校ホームページにて公表。
成績評価の基準・方法
(概要) 既に全学科 GPA での成績評価基準を用いて、下位 4 分の 1 の学生を割り出している。評価基準は下記の通り 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 100~90 点 : S(4.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 89~80 点 : A(3.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 79~70 点 : B(2.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 69~60 点 : C(1.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 59~0 点 : F(0.0) 不合格  上記の指標を学生便覧にて学生に公表。
卒業・進級の認定基準
(概要) 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定の上、認定している。
学修支援等
(概要) 本校ではチュードントサービスセンターを設け、専門カウンセラーを配置し、学修に対して困難な学生をサポートしている。



卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
ゲーム・CGクリエイター科(昼間Ⅰ部)			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
38人 (100%)	1人 ( 2.6%)	24人 ( 63.2%)	13人 ( 34.2%)
(主な就職、業界等) ゲーム企業、CG・映像企業等			
(就職指導内容) 面接対策、履歴書対策、合同企業説明会等			
(主な学修成果(資格・検定等))			
(備考) (任意記載事項)			

中途退学の現状 ゲーム・CGクリエイター科(昼間Ⅰ部)		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
133人	7人	5.3%
(中途退学の主な理由) 進路変更・学費納入が困難なため		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生一人ひとりをサポートする体制づくりを構築		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		専門課程	ゲーム・CGクリエイター科(昼間Ⅱ部)	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
	昼		講義	演習	実習	実験	実技
3年		2700 単位時間/単位	210 時間	2490 時間	時間	時間	時間
			2700 単位時間				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
120人		87人	0人	2人	36人	38人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
(概要) 全学科、教育課程編成委員会からのご意見も参考に、教務部にて、原案を作成の上、学 校長が決定する。学生便覧にて、授業開始前の4月上旬に学生に説明した上、 本校ホームページにて公表。

成績評価の基準・方法
<p>(概要)</p> <p>既に全学科 GPA での成績評価基準を用いて、下位 4 分の 1 の学生を割り出している。評価基準は下記の通り</p> <p>出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 100～90 点 : S(4.0) 合格</p> <p>出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 89～80 点 : A(3.0) 合格</p> <p>出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 79～70 点 : B(2.0) 合格</p> <p>出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 69～60 点 : C(1.0) 合格</p> <p>出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 59～0 点 : F(0.0) 不合格</p> <p>上記の指標を学生便覧にて学生に公表。</p>
卒業・進級の認定基準
<p>(概要)</p> <p>全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定の上、認定している。</p>
学修支援等
<p>(概要)</p> <p>本校ではスチューデントサービスセンターを設け、専門カウンセラーを配置し、学修に対して困難な学生をサポートしている。</p>

卒業生数、進学者数、就職者数 (直近の年度の状況を記載)			
ゲーム・CG クリエーター科(昼間Ⅱ部)			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
38 人 (100%)	0 人 ( 0%)	25 人 ( 65.8%)	13 人 ( 34.2%)
(主な就職、業界等) ゲーム企業、CG・映像企業等			
(就職指導内容) 面接対策、履歴書対策、合同企業説明会等			
(主な学修成果 (資格・検定等) )			
(備考) (任意記載事項)			

中途退学の現状 ゲーム・CG クリエーター科(昼間Ⅱ部)		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
106 人	4 人	3.8%
(中途退学の主な理由) 進路変更・学費納入が困難なため		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生一人ひとりをサポートする体制づくりを構築		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		専門課程	クリエイター科 (昼間 I 部)	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3年	昼	2700 単位時間/単位	60 時間	2640 時間	時間	時間	時間
			2700 単位時間				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
120 人		120 人	14 人	2 人	29 人	31 人	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 全学科、教育課程編成委員会からのご意見も参考に、教務部にて、原案を作成の上、学校長が決定する。学生便覧にて、授業開始前の4月上旬に学生に説明した上、本校ホームページにて公表。
成績評価の基準・方法
(概要) 既に全学科 GPA での成績評価基準を用いて、下位 4 分の 1 の学生を割り出している。 評価基準は下記の通り 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 100~90 点 : S(4.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 89~80 点 : A(3.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 79~70 点 : B(2.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 69~60 点 : C(1.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 59~0 点 : F(0.0) 不合格  上記の指標を学生便覧にて学生に公表。
卒業・進級の認定基準
(概要) 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定の上、認定している。
学修支援等
(概要) 本校ではチュードントサービスセンターを設け、専門カウンセラーを配置し、学修に対して困難な学生をサポートしている。

卒業生数、進学者数、就職者数 (直近の年度の状況を記載)			
クリエイター科(昼間 I 部)			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
25 人 (100%)	0 人 ( 0%)	19 人 ( 76%)	6 人 ( 24%)
(主な就職、業界等) デザイン企業等			

(就職指導内容) 面接対策、履歴書対策、合同企業説明会等
(主な学修成果 (資格・検定等) )
(備考) (任意記載事項)

中途退学の現状 クリエーター科 (昼間 I 部)		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
89 人	4 人	4.5%
(中途退学の主な理由) 進路変更・学費納入が困難なため		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生一人ひとりをサポートする体制づくりを構築		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		専門課程	エンタテインメントコンテンツ科 (昼間 I 部)	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3 年	昼	2700 単位時間/単位	180 時間	2520 時間	時間	時間	時間
			2700 単位時間				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
80 人		71 人	20 人	1 人	45 人	46 人	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 全学科、教育課程編成委員会からのご意見も参考に、教務部にて、原案を作成の上、学校長が決定する。学生便覧にて、授業開始前の 4 月上旬に学生に説明した上、本校ホームページにて公表。
成績評価の基準・方法
(概要) 既に全学科 GPA での成績評価基準を用いて、下位 4 分の 1 の学生を割り出している。 評価基準は下記の通り 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 100~90 点 : S(4.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 89~80 点 : A(3.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 79~70 点 : B(2.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 69~60 点 : C(1.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 59~0 点 : F(0.0) 不合格  上記の指標を学生便覧にて学生に公表。

卒業・進級の認定基準
(概要) 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定の上、認定している。
学修支援等
(概要) 本校ではスチューデントサービスセンターを設け、専門カウンセラーを配置し、学修に対して困難な学生をサポートしている。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
エンタテインメントコンテンツ科(昼間I部)			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
40人 (100%)	0人 (0%)	24人 (60%)	16人 (40%)
(主な就職・業界等) アニメ企業、ゲーム企業、CG・映像企業等			
(就職指導内容) 面接対策、履歴書対策、合同企業説明会等			
(主な学修成果(資格・検定等))			
(備考) (任意記載事項)			

中途退学の現状 エンタテインメントコンテンツ科(昼間I部)		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
120人	3人	2.5%
(中途退学の主な理由) 進路変更・学費納入が困難なため		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生一人ひとりをサポートする体制づくりを構築		

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
文化・教養	専門課程	e-sports科 (昼間I部)	○				
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3年	昼	2700 単位時間/単位	210 時間	2490 時間	時間	時間	時間
			2700 単位時間				

生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数
80人	76人	0人	2人	20人	22人

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 全学科、教育課程編成委員会からのご意見も参考に、教務部にて、原案を作成の上、学校長が決定する。学生便覧にて、授業開始前の4月上旬に学生に説明した上、本校ホームページにて公表。
成績評価の基準・方法
（概要） 既に全学科 GPA での成績評価基準を用いて、下位4分の1の学生を割り出している。 評価基準は下記の通り 出席時数3分の2以上、評価点数100～90点：S(4.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数89～80点：A(3.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数79～70点：B(2.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数69～60点：C(1.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数59～0点：F(0.0) 不合格  上記の指標を学生便覧にて学生に公表。
卒業・進級の認定基準
（概要） 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定の上、認定している。
学修支援等
（概要） 本校ではチュードントサービスセンターを設け、専門カウンセラーを配置し、学修に対して困難な学生をサポートしている。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
e-sports 科(昼間 I 部)			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
30人 (100%)	2人 ( 6.7%)	20人 ( 66.7%)	8人 ( 26.6%)
（主な就職、業界等） プログラマー、イベントスタッフ等			
（就職指導内容） 面接対策、履歴書対策、合同企業説明会等			
（主な学修成果（資格・検定等））			
（備考）（任意記載事項）			

中途退学の現状 e-sports 科(昼間 I 部)		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
120 人	5 人	4.2%
(中途退学の主な理由) 進路変更・学費納入が困難なため		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生一人ひとりをサポートする体制づくりを構築		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		専門課程	e-sports 科 (昼間 II 部)	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
	昼		講義	演習	実習	実験	実技
3 年	昼	2700 単位時間/単位	210 時間	2490 時間	時間	時間	時間
			2700 単位時間				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
120 人		92 人	1 人	1 人	20 人	21 人	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 全学科、教育課程編成委員会からのご意見も参考に、教務部にて、原案を作成の上、学校長が決定する。学生便覧にて、授業開始前の 4 月上旬に学生に説明した上、本校ホームページにて公表。
成績評価の基準・方法
(概要) 既に全学科 GPA での成績評価基準を用いて、下位 4 分の 1 の学生を割り出している。 評価基準は下記の通り 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 100~90 点 : S(4.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 89~80 点 : A(3.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 79~70 点 : B(2.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 69~60 点 : C(1.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 59~0 点 : F(0.0) 不合格  上記の指標を学生便覧にて学生に公表。
卒業・進級の認定基準
(概要) 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定の上、認定している。
学修支援等
(概要) 本校ではチュードントサービスセンターを設け、専門カウンセラーを配置し、学修に対して困難な学生をサポートしている。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
e-sports 科(昼間Ⅱ部)			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
26人 (0%)	0人 (0%)	19人 (73.1%)	7人 (26.9%)
(主な就職、業界等) プログラマー、イベントスタッフ等			
(就職指導内容) 面接対策、履歴書対策、合同企業説明会等			
(主な学修成果(資格・検定等))			
(備考) (任意記載事項)			

中途退学の現状 e-sports 科(昼間Ⅱ部)		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
84人	2人	2.4%
(中途退学の主な理由) 進路変更・学費納入が困難なため		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生一人ひとりをサポートする体制づくりを構築		

## ②学校単位の情報

### a) 「生徒納付金」等

学科名	入学金	授業料 (年間)	その他	備考(任意記載 事項)
スーパーゲームIT科 (昼間Ⅰ部)	100,000円	690,000円	822,800円	
スーパーゲームIT科 (昼間Ⅱ部)	100,000円	690,000円	822,800円	
ゲーム・CGクリエイター科 (昼間Ⅰ部)	100,000円	690,000円	792,800円	
ゲーム・CGクリエイター科 (昼間Ⅱ部)	100,000円	690,000円	792,800円	
クリエイター科(昼間Ⅰ部)	100,000円	690,000円	717,800円	
エンタテインメントコンテンツ 科(昼間Ⅰ部)	0円	790,000円	715,800円	2022年4月より 募集停止
e-sports科(昼間Ⅰ部)	0円	790,000円	790,800円	2022年4月より 募集停止
e-sports科(昼間Ⅱ部)	100,000円	690,000円	792,800円	



修学支援（任意記載事項）

納入スケジュールでの学費納入が難しい方に対し、延納、分納措置を行っている。

b) 学校評価

自己評価結果の公表方法 (ホームページアドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) <a href="https://www.oca.ac.jp/common/pdf/9_evaluation_committee.pdf">https://www.oca.ac.jp/common/pdf/9_evaluation_committee.pdf</a>		
学校関係者評価の基本方針（実施方法・体制） 卒業生代表、保護者代表、近隣関係者、高等学校関係者とともに、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が行なった自己点検、自己評価の内容を通し、学校運営の改善に活かすことを方針としている。		
学校関係者評価の委員		
所属	任期	種別
学校法人宣真学園 宣真高等学校	平成 31 年 4 月 1 日～ 令和 5 年 3 月 31 日 (任期更新)	高等学校関係者
大阪市西区堀江連合振興町会 第五振興町会（三友会）	平成 31 年 4 月 1 日～ 令和 5 年 3 月 31 日 (任期更新)	地域関係者
株式会社講談社	平成 31 年 4 月 1 日～ 令和 5 年 3 月 31 日 (任期更新)	企業等委員
株式会社 Cygames	平成 31 年 4 月 1 日～ 令和 5 年 3 月 31 日 (任期更新)	企業等委員
CREATIVE BOX Inc.	令和 3 年 4 月 1 日～ 令和 5 年 3 月 31 日 (任期更新)	卒業生
学生保護者	令和 3 年 4 月 1 日～ 令和 5 年 3 月 31 日 (任期更新)	保護者
公益財団法人大阪産業局	令和 3 年 4 月 1 日～ 令和 5 年 3 月 31 日 (任期更新)	企業等委員
株式会社スバコ	令和 3 年 4 月 1 日～ 令和 5 年 3 月 31 日 (任期更新)	企業等委員
株式会社 Number Nine	令和 3 年 4 月 1 日～ 令和 5 年 3 月 31 日 (任期更新)	企業等委員

学校関係者評価結果の公表方法 (ホームページアドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) <a href="https://www.oca.ac.jp/common/pdf/9_evaluation_committee.pdf">https://www.oca.ac.jp/common/pdf/9_evaluation_committee.pdf</a>
第三者による学校評価 (任意記載事項)

c) 当該学校に係る情報

(ホームページアドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) <a href="https://www.oca.ac.jp/">https://www.oca.ac.jp/</a> またはメインパンフレット及び学生募集要項の郵送
--

備考 この用紙の大きさは、日本産業規格A4とする。

(別紙)

※この別紙は、更新確認申請書を提出する場合に提出すること。

※以下に掲げる人数を記載すべき全ての欄について、該当する人数が1人以上10人以下の場合には、当該欄に「-」を記載すること。該当する人数が0人の場合には、「0人」と記載すること。

\*「-」は、個人情報へ配慮するための伏字であり、記載すべき合計値等には一切影響を与えないことに注意すること。

学校名	OCA大阪デザイン&ITテクノロジー専門学校
設置者名	学校法人コミュニケーションアート

### 1. 前年度の授業料等減免対象者及び給付奨学生の数

		前半期	後半期	年間
支援対象者（家計急変による者を除く）		149人	140人	155人
内 訳	第Ⅰ区分	93人	90人	
	第Ⅱ区分	36人	32人	
	第Ⅲ区分	20人	18人	
家計急変による支援対象者（年間）				0人
合計（年間）				155人
(備考)				

※本表において、第Ⅰ区分、第Ⅱ区分、第Ⅲ区分とは、それぞれ大学等における修学の支援に関する法律施行令（令和元年政令第49号）第2条第1項第1号、第2号、第3号に掲げる区分をいう。

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

### 2. 前年度に授業料等減免対象者としての認定の取消しを受けた者及び給付奨学生認定の取消しを受けた者の数

(1) 偽りその他不正の手段により授業料等減免又は学資支給金の支給を受けたことにより認定の取消しを受けた者の数

年間	0人
----	----

(2) 適格認定における学業成績の判定の結果、学業成績が廃止の区分に該当したことにより認定の取消しを受けた者の数

	右以外の大学等		
	年間	前半期	後半期
修業年限で卒業又は修了できないことが確定	0人	人	人
修得単位数が標準単位数の5割以下 (単位制によらない専門学校にあっては、履修科目の単位時間数が標準時間数の5割以下)	一人	人	人
出席率が5割以下その他学修意欲が著しく低い状況	一人	人	人
「警告」の区分に連続して該当	一人	人	人
計	17人	人	人
(備考)			

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

上記の(2)のうち、学業成績が著しく不良であると認められる者であって、当該学業成績が著しく不良であることについて災害、傷病その他やむを得ない事由があると認められず、遡って認定の効力を失った者の数

右以外の大学等		短期大学（修業年限が2年のものに限り、認定専攻科を含む。）、高等専門学校（認定専攻科を含む。）及び専門学校（修業年限が2年以下のものに限る。）			
年間	一人	前半期	人	後半期	人

(3) 退学又は停学（期間の定めのないもの又は3月以上の期間のものに限る。）の処分を受けたことにより認定の取消しを受けた者の数

退学	一人
3月以上の停学	0人
年間計	一人

(備考)
------

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

3. 前年度に授業料等減免対象者としての認定の効力の停止を受けた者及び給付奨学生認定の効力の停止を受けた者の数

停学（3月未満の期間のものに限る。）又は訓告の処分を受けたことにより認定の効力の停止を受けた者の数

3月未満の停学	0人
訓告	0人
年間計	0人
(備考)	

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

4. 適格認定における学業成績の判定の結果、警告を受けた者の数

	右以外の大学等	短期大学（修業年限が2年のものに限る、認定専攻科を含む。）、高等専門学校（認定専攻科を含む。）及び専門学校（修業年限が2年以下のものに限る。）	
		年間	前半期
修得単位数が標準単位数の6割以下 (単位制によらない専門学校にあっては、履修科目の単位時間数が標準時間数の6割以下)	一人	人	人
GPA等が下位4分の1	一人	人	人
出席率が8割以下その他学修意欲が低い状況	17人	人	人
計	27人	人	人

(備考)

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

備考 この用紙の大きさは、日本産業規格A4とする。