

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	専門学校東京クールジャパン
設置者名	学校法人 Adachi 学園

1. 「実務経験のある教員等による授業科目」の数

課程名	学科名	夜間・通信制の場合	実務経験のある教員等による授業科目の単位数又は授業時数	省令で定める基準単位数又は授業時数	配置困難
文化教養関係 文化教養専門課程	ゲーム総合学科 ゲームライター専攻 (2年制)	夜・通信	1,890 時間	80×2= 160 時間	
	ゲーム総合学科 ゲームプランナー専攻 (2年制)	夜・通信	1,830 時間	80×2= 160 時間	
	ゲーム総合学科 ゲームグラフィックデザイナー 専攻 (2年制)	夜・通信	1,890 時間	80×2= 160 時間	
	ゲーム総合学科 ゲーム3DCGデザイナー 専攻 (2年制)	夜・通信	1,890 時間	80×2= 160 時間	
	ゲーム総合学科 ゲームプログラマー専攻 (2年制)	夜・通信	1,950 時間	80×2= 160 時間	
	ゲーム総合学科 サウンドデザイナー専攻 (2年制)	夜・通信	2,220 時間	80×2= 160 時間	
	ゲーム総合学科 e-Sports 専攻 (2年制)	夜・通信	2,640 時間	80×2= 160 時間	
	アニメ総合学科 総合アニメーション専攻 (2年制)	夜・通信	2,730 時間	80×2= 160 時間	
	アニメ総合学科 ハイブリッドアニメーター専攻 (2年制)	夜・通信	2,370 時間	80×2= 160 時間	
	アニメ総合学科 アニメCG 専攻 (2年制)	夜・通信	2,070 時間	80×2= 160 時間	

	アニメ総合学科 3DCG・VFX 専攻 (2年制)	夜・ 通信	2,070 時間	80×2= 160 時間	
	声優学科 (2年制)	夜・ 通信	1,860 時間	80×2= 160 時間	
<p>(備考)</p> <p>ゲーム総合学科ゲームプランナー専攻は 2020 年度名称変更、2 年生はゲーム企画専攻 ゲーム総合学科ゲームグラフィックデザイナー専攻は 2020 年度名称変更、2 年生はゲームイラスト専攻 ゲーム総合学科ゲーム 3DCG デザイナー専攻は 2020 年度名称変更、2 年生はゲーム 3DCG 専攻 ゲーム総合学科サウンドデザイナー専攻は 2020 年度名称変更、2 年生はゲームサウンド専攻 ゲーム総合学科 e-Sports 専攻は 2020 年度新設 アニメ総合学科アニメサウンド専攻は 2020 年度募集停止、在籍なし。 声優学科は 2020 年度新設、2 年生はアニメ総合学科アニメ声優専攻</p>					

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

<p>「2020 年度授業科目一覧」として校内に配置し、閲覧により公表。 所在地：渋谷区千駄ヶ谷 1-8-17 専門学校東京クールジャパン内</p>

3. 要件を満たすことが困難である学科

<p>学科名</p> <p>(困難である理由)</p>

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	専門学校東京クールジャパン
設置者名	学校法人 Adachi 学園

1. 理事（役員）名簿の公表方法

HP 掲載の事業報告書8ページに記載。
URL:<http://www.tokyo-senmon.jp/kokai/pdf/R1jigyohoukoku.pdf>

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	大学院教授（現職）	2018. 4. 1～ 2021. 8. 4	経営戦略の立案・助言
非常勤	株式会社取締役（現職）	2017. 11. 15 ～ 2022. 4. 1	ガバナンスの強化
(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	専門学校東京クールジャパン
設置者名	学校法人 Adachi 学園

○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) (ゲーム総合学科 昼間部 (2年制)、アニメ総合学科 昼間部 (2年制) 声優学科 (2年制))</p> <p>【作成について】 各講師会などを通じて、学科および講師間で授業内容についてミーティングを行い、各教員作成のシラバスを確認。不備や学校の掲げる教育目標と誤差がある場合には、その都度修正を行っている。 シラバスは各授業開始時に公表し、授業の流れや内容、到達目標などもそちらに明記している。併せて、成績評価の方法については学習案内を元にオリエンテーション時にも学生へ解説。出席率やテスト・課題の実施を達成することで、公平かつ正当な成績が付与される旨を説明している。 なお、もし学生からの申告により、付与された成績に対する質問や確認が発生した場合には、担当講師に確認の上、調査を行い、結果について学生へフィードバックを行っている。</p> <p>【時期について】 12月～1月に翌年度の事業計画を確定し、それに伴い翌年度の講義予定(授業計画)を担当教員が作成。各講師会などを通じて正式決定した後、3月中旬～下旬に翌年度分のシラバスを閲覧にて公開する。</p>	
授業計画書の公表方法	<p>「2020年度シラバス」に掲載し、閲覧により公表。 所在地：渋谷区千駄ヶ谷 1-8-17 専門学校東京クールジャパン内</p>
<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) 成績の評価については、学則において修了認定について規定し、入学時に学生に配布・説明する「学習案内」にて試験(レポート・作品評価含む)、出席評価について定めている。</p> <p>(参考)「学習案内 2020」p.5 学習案内 試験・成績評価について 各期、各科目ごとに出席評価、試験評価(レポート、作品等含む)により、それぞれ50%の評価とし、2つを合算した総合評価が、その科目の成績として認定されます。また、各科目の授業について出席率70%未満及び、試験未受験の場合は、D評価となり、単位の認定がされません。</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) 上記の学習案内ならびにシラバスにて成績評価の方式を明記し、オリエンテーションおよび各授業の導入時にシラバスの説明とともに学生へ通知している。 学業成績は出席評価および試験評価(課題提出、テスト成績の総合など)で構成され、出席評価・試験評価をそれぞれ50%の評価とし、二つを合算した総合評価を成績として認定する。総合評価が100~90点でA評価、89~75点でB評価、74~60点でC評価となる。なお、総合評価が50点以下となった授業に関してはD評価(単位不認定)となり、単位認定がされない。即ち、出席評価については各授業での出席率が70%未満、並びに試験評価においては課題の未提出や試験欠席などで評価対象外となる。なおGPAは、(Aの授業数×3+Bの授業数×2+Cの授業数×1)の合計を、各生徒が履修済みの総授業数で除した数として算出する。 また、実際の成績評価の際には、授業担当講師と常勤教員による二重チェックを行い、出席状況や課題提出の有無、試験の点数等も含め、各評価の根拠を明確にしたうえで成績評価に反映している。</p>	
<p>客観的な指標の算出方法の公表方法</p>	<p>「2020年度シラバス」に掲載し、閲覧により公表。 所在地：渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 専門学校東京クールジャパン内</p>
<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) 東京クールジャパン専門学校は、ゲーム・アニメ・声優といった、日本を代表する文化(=クールジャパン)を発展・発信する学校として、各業界のニーズにあったクリエイターや専門家の育成をし、業界や社会に貢献することを目的としている。</p> <p>卒業要件については、学習案内を元に、各年次2回(前期/後期)のオリエンテーション時に学生へ説明。半期ごとに行われる成績発表時にも、再度周知している。なお、卒業の可能性が低下してきている学生に対しては個別に対応。口頭や文書で説明する他、出席状況に懸念がある学生については家庭訪問なども実施している。</p>	
<p>卒業の認定に関する方針の公表方法</p>	<p>「令和2年度(2020)学習案内」に掲載し、全学生に配布。また、閲覧により公表。 所在地：渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 専門学校東京クールジャパン内</p>

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	専門学校東京クールジャパン
設置者名	学校法人 A d a c h i 学園

1. 財務諸表等

財務諸表等	公表方法
貸借対照表	最新情報を HP にて公表している。 http://www.tokyo-senmon.jp/kokai/pdf/R1taisyaku.pdf
収支計算書又は損益計算書	最新情報を HP にて公表している。 http://www.tokyo-senmon.jp/kokai/pdf/R1sonekikeisan.pdf
財産目録	最新情報を HP にて公表している。 http://www.tokyo-senmon.jp/kokai/pdf/R1zaisan.pdf
事業報告書	最新情報を HP にて公表している。 http://www.tokyo-senmon.jp/kokai/pdf/R1jigyohoukoku.pdf
監事による監査報告（書）	最新情報を HP にて公表している。 http://www.tokyo-senmon.jp/kokai/pdf/R1kansa.pdf

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		
文化教養分野		文化教養関係 文化教養専門課程	ゲーム総合学科 ゲームライター専攻	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1,860 単位時間/単位	300 単位時間 /単位	単位時間 /単位	1,620 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
360人の内数		6人	3人	6人の内数	26人の内数	32人の内 数	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 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】の1.を参照
成績評価の基準・方法
（概要） 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】の3.を参照
卒業・進級の認定基準
（概要） 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】の4.を参照
学修支援等
（概要）全15回の授業を通じて、学生の理解度、習熟度を測るための課題、および個人面談を各授業にて行っている。また、クラス担任・就職指導担当による個人面談や相談受付のほか、学外教育活動や研修の紹介プログラムを設定し、意欲ある学生の積極的な学修を支援している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
2人 (100%)	1人 (50%)	1人 (50%)	0人 (50%)
（主な就職、業界等） Actibe 8株式会社、G2 スタジオ株式会社、株式会社 Aiming、株式会社ウインライト、株式会社クリーク・アンド・リバー社、株式会社タイプゼロ、株式会社ディッジ、株式会社トライエース、株式会社バイキング、株式会社フロンティア・エージェント、株式会社よむネコ、株式会社 SeRoRi、有限会社クリエイティブハウスポケット、株式会社 Donuts、株式会社オートクチュール			

<p>(就職指導内容)</p> <p>業界・職種セミナー、履歴書・エントリーシート講座、面接対策講座、筆記試験・適性検査模擬テスト、名刺制作セミナー、マナーセミナー、学内会社説明会、ポートフォリオ展（企業プレゼン）等</p>
<p>(主な学修成果（資格・検定等）)</p>
<p>(備考) (任意記載事項)</p>

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
7人	3人	42.8%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組)</p> <p>入学直後約2週間グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。修学に関しては学生管理チームが月1回担任がフォローを行った学生レポートを把握、担任は就学継続出来るよう状況に応じて担任、学生、保護者による3者面談等によりケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費分納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科転専攻による就学継続のケースもある。</p>		

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		
文化教養分野		文化教養関係 文化教養専門課程	ゲーム総合学科 ゲームプランナー専攻(1年) ゲーム企画専攻(2年)	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1,830 単位時間/単位	330 単位時間/単位		1,560 単位時間/単位		
			単位時間/単位				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
360人の内数	44人	19人	6人の内数	26人の内数	32人の内数		

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 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】の1.を参照
成績評価の基準・方法
(概要) 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】の3.を参照
卒業・進級の認定基準
(概要) 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】の4.を参照
学修支援等
(概要) 全15回の授業を通じて、学生の理解度、習熟度を測るための課題、および個人面談を各授業にて行っている。また、クラス担任・就職指導担当による個人面談や相談受付のほか、学外教育活動や研修の紹介プログラムを設定し、意欲ある学生の積極的な学修を支援している。

卒業生数、進学者数、就職者数 (直近の年度の状況を記載)			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
22人 (100%)	0人 (0%)	15人 (68%)	7人 (32%)
(主な就職、業界等)			
Actibe8株式会社、G2スタジオ株式会社、株式会社 Aiming、株式会社ウインライト、株式会社クリーク・アンド・リバー社、株式会社タイプゼロ、株式会社ディッジ、株式会社トライエース、株式会社バイキング、株式会社フロンティア・エージェント、株式会社よむネコ、株式会社 SeRoRi、有限会社クリエイティブハウスポケット、株式会社 Donuts、株式会社オートクチュール			

<p>(就職指導内容)</p> <p>業界・職種セミナー、履歴書・エントリーシート講座、面接対策講座、筆記試験・適性検査模擬テスト、名刺制作セミナー、マナーセミナー、学内会社説明会、ポートフォリオ展（企業プレゼン）等</p>
<p>(主な学修成果（資格・検定等）)</p>
<p>(備考) (任意記載事項)</p>

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
48人	6人	12.5%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組)</p> <p>入学直後約2週間グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。修学に関しては学生管理チームが月1回担任がフォローを行った学生レポートを把握、担任は就学継続出来るよう状況に応じて担任、学生、保護者による3者面談等によりケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費分納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科転専攻による就学継続のケースもある。</p>		

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		
文化教養分野		文化教養関係 文化教養専門課程	ゲーム総合学科 ゲームグラフィックデザイナー 専攻(1年) ゲームイラスト専攻(2年)	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1,860 単位時間/単位	300 単位時間/単位		1,620 単位時間/単位		
			単位時間/単位				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
360人の内数	73人	49人	6人の内数	26人の内数	32人の内数		

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 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】の1.を参照
成績評価の基準・方法
(概要) 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】の3.を参照
卒業・進級の認定基準
(概要) 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】の4.を参照
学修支援等
(概要) 全15回の授業を通じて、学生の理解度、習熟度を測るための課題、および個人面談を各授業にて行っている。また、クラス担任・就職指導担当による個人面談や相談受付のほか、学外教育活動や研修の紹介プログラムを設定し、意欲ある学生の積極的な学修を支援している。

卒業生数、進学者数、就職者数 (直近の年度の状況を記載)			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
19人 (100%)	0人 (0%)	12人 (63%)	7人 (37%)
(主な就職、業界等)			
Actibe8株式会社、G2スタジオ株式会社、株式会社 Aiming、株式会社ウインライト、株式会社クリーク・アンド・リバー社、株式会社タイプゼロ、株式会社ディッジ、株式会社トライエース、株式会社バイキング、株式会社フロンティア・エージェント、株式会社よむネコ、株式会社 SeRoRi、有限会			

社クリエイティブハウスポケット、株式会社 Donuts、株式会社オートクチュール
(就職指導内容) 業界・職種セミナー、履歴書・エントリーシート講座、面接対策講座、筆記試験・適性検査模擬テスト、名刺制作セミナー、マナーセミナー、学内会社説明会、ポートフォリオ展（企業プレゼン）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		
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
62 人	6 人	9.6%
(中途退学の主な理由) 経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更		
(中退防止・中退者支援のための取組) 入学直後約 2 週間グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。修学に関しては学生管理チームが月 1 回担任がフォローを行った学生レポートを把握、担任は就学継続出来るよう状況に応じて担任、学生、保護者による 3 者面談等によりケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費分納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科転専攻による就学継続のケースもある。		

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		
文化教養分野		文化教養関係 文化教養専門課程	ゲーム総合学科 ゲーム3DCGデザイナー 専攻(1年) ゲーム3DCG専攻(2年)	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1,860 単位時間/単位	300 単位時間/単位		1,620 単位時間/単位		
			単位時間/単位				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
360人の内数	64人	32人	6人の内数	26人の内数	32人の内数		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 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】の1.を参照
成績評価の基準・方法
（概要） 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】の3.を参照
卒業・進級の認定基準
（概要） 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】の4.を参照
学修支援等
（概要）全15回の授業を通じて、学生の理解度、習熟度を測るための課題、および個人面談を各授業にて行っている。また、クラス担任・就職指導担当による個人面談や相談受付のほか、学外教育活動や研修の紹介プログラムを設定し、意欲ある学生の積極的な学修を支援している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
20人 (100%)	0人 (0%)	13人 (72%)	7人 (38%)
（主な就職、業界等） Actibe8株式会社、G2スタジオ株式会社、株式会社Aiming、株式会社ウインライト、株式会社クリーク・アンド・リバー社、株式会社タイプゼロ、株式会社ディッジ、株式会社トライエース、株式会社バイキング、株式会社フロンティア・エージェント、株式会社よむネコ、株式会社SeRoRi、有限会			

社クリエイティブハウスポケット、株式会社 Donuts、株式会社オートクチュール
(就職指導内容) 業界・職種セミナー、履歴書・エントリーシート講座、面接対策講座、筆記試験・適性検査模擬テスト、名刺制作セミナー、マナーセミナー、学内会社説明会、ポートフォリオ展（企業プレゼン）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		
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
65 人	9 人	13.8%
(中途退学の主な理由) 経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更		
(中退防止・中退者支援のための取組) 入学直後約 2 週間グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。修学に関しては学生管理チームが月 1 回担任がフォローを行った学生レポートを把握、担任は就学継続出来るよう状況に応じて担任、学生、保護者による 3 者面談等によりケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費分納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科転専攻による就学継続のケースもある。		

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		
文化教養分野		文化教養関係 文化教養専門課程	ゲーム総合学科 ゲームプログラマー専攻	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1,860 単位時間/単位	300 単位時間 /単位	単位時間 /単位	1,680 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
360人の内数	121人	32人	6人の内数	26人の内数	32人の内 数		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 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】の1.を参照
成績評価の基準・方法
（概要） 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】の3.を参照
卒業・進級の認定基準
（概要） 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】の4.を参照
学修支援等
（概要）全15回の授業を通じて、学生の理解度、習熟度を測るための課題、および個人面談を各授業にて行っている。また、クラス担任・就職指導担当による個人面談や相談受付のほか、学外教育活動や研修の紹介プログラムを設定し、意欲ある学生の積極的な学修を支援している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
45人 (100%)	0人 (0%)	40人 (89%)	5人 (11%)
（主な就職、業界等） Actibe 8株式会社、G2 スタジオ株式会社、株式会社 Aiming、株式会社ウインライト、株式会社クリーク・アンド・リバー社、株式会社タイプゼロ、株式会社ディッジ、株式会社トライエース、株式会社バイキング、株式会社フロンティア・エージェント、株式会社よむネコ、株式会社 SeRoRi、有限会社クリエイティブハウスポケット、株式会社 Donuts、株式会社オートクチュール			

<p>(就職指導内容)</p> <p>業界・職種セミナー、履歴書・エントリーシート講座、面接対策講座、筆記試験・適性検査模擬テスト、名刺制作セミナー、マナーセミナー、学内会社説明会、ポートフォリオ展（企業プレゼン）等</p>
<p>(主な学修成果（資格・検定等）)</p>
<p>(備考) (任意記載事項)</p>

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
111 人	12 人	10.8%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組)</p> <p>入学直後約 2 週間グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。修学に関しては学生管理チームが月 1 回担任がフォローを行った学生レポートを把握、担任は就学継続出来るよう状況に応じて担任、学生、保護者による 3 者面談等によりケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費分納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科転専攻による就学継続のケースもある。</p>		

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		
文化教養分野		文化教養関係 文化教養専門課程	ゲーム総合学科 サウンドデザイナー 専攻(1年) ゲームサウンド専攻(2年)	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1,800 単位時間/単位	210 単位時間/単位	単位時間/単位	2,010 単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
360人の内数	16人	0人	6人の内数	26人の内数	32人の内数		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 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】の1.を参照
成績評価の基準・方法
（概要） 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】の3.を参照
卒業・進級の認定基準
（概要） 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】の4.を参照
学修支援等
（概要）全15回の授業を通じて、学生の理解度、習熟度を測るための課題、および個人面談を各授業にて行っている。また、クラス担任・就職指導担当による個人面談や相談受付のほか、学外教育活動や研修の紹介プログラムを設定し、意欲ある学生の積極的な学修を支援している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
5人 (100%)	0人 (0%)	5人 (100%)	0人 (0%)
（主な就職、業界等） Actibe8株式会社、G2スタジオ株式会社、株式会社 Aiming、株式会社ウインライト、株式会社クリーク・アンド・リバー社、株式会社タイプゼロ、株式会社ディッジ、株式会社トライエース、株式会社バイキング、株式会社フロンティア・エージェント、株式会社よむネコ、株式会社 SeRoRi、有限会			

社クリエイティブハウスポケット、株式会社 Donuts、株式会社オートクチュール
(就職指導内容) 業界・職種セミナー、履歴書・エントリーシート講座、面接対策講座、筆記試験・適性検査模擬テスト、名刺制作セミナー、マナーセミナー、学内会社説明会、ポートフォリオ展（企業プレゼン）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		
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
16 人	4 人	25%
(中途退学の主な理由) 経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更		
(中退防止・中退者支援のための取組) 入学直後約 2 週間グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。修学に関しては学生管理チームが月 1 回担任がフォローを行った学生レポートを把握、担任は就学継続出来るよう状況に応じて担任、学生、保護者による 3 者面談等によりケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費分納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科転専攻による就学継続のケースもある。		

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		
文化教養分野		文化教養関係 文化教養専門課程	ゲーム総合学科 e-Sports 専攻	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1,800 単位時間/単位	300 単位時間 /単位	単位時間 /単位	2,400 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
360 人の内数		19 人	2 人	6 人の内数	26 人の内数	32 人の内 数	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 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】の1.を参照
成績評価の基準・方法
（概要） 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】の3.を参照
卒業・進級の認定基準
（概要） 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】の4.を参照
学修支援等
（概要）全15回の授業を通じて、学生の理解度、習熟度を測るための課題、および個人面談を各授業にて行っている。また、クラス担任・就職指導担当による個人面談や相談受付のほか、学外教育活動や研修の紹介プログラムを設定し、意欲ある学生の積極的な学修を支援している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
0人 (100%)	0人 (0%)	0人 (0%)	0人 (0%)
（主な就職、業界等）			

<p>(就職指導内容)</p> <p>業界・職種セミナー、履歴書・エントリーシート講座、面接対策講座、筆記試験・適性検査模擬テスト、名刺制作セミナー、マナーセミナー、学内会社説明会、ポートフォリオ展（企業プレゼン）等</p>
<p>(主な学修成果（資格・検定等）)</p>
<p>(備考) (任意記載事項)</p> <p>2020年度4月新設のため、卒業生はおりません。</p>

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
0人	0人	0%
(中途退学の主な理由)		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組)</p> <p>入学直後約2週間グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。修学に関しては学生管理チームが月1回担任がフォローを行った学生レポートを把握、担任は就学継続出来るよう状況に応じて担任、学生、保護者による3者面談等によりケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費分納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科転専攻による就学継続のケースもある。</p>		

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		
文化教養分野		文化教養関係 文化教養専門課程	アニメ総合学科 総合アニメーション専攻	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1,800 単位時間/単位	270 単位時間 /単位	単位時間 /単位	2,550 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
360人の内数		55人	41人	3人の内数	17人の内数	20人の内 数	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 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】の1.を参照
成績評価の基準・方法
（概要） 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】の3.を参照
卒業・進級の認定基準
（概要） 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】の4.を参照
学修支援等
（概要）全15回の授業を通じて、学生の理解度、習熟度を測るための課題、および個人面談を各授業にて行っている。また、クラス担任・就職指導担当による個人面談や相談受付のほか、学外教育活動や研修の紹介プログラムを設定し、意欲ある学生の積極的な学修を支援している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
19人 (100%)	1人 (5%)	14人 (74%)	4人 (21%)
（主な就職、業界等） 株式会社キャンディーボックス、株式会社グラフィニカ、株式会社サンジゲン、株式会社スタジオデザイン、株式会社スタジオリングス、株式会社ゼロジー、株式会社テディー、株式会社動画工房、株式会社トロイカ、IAM エージェンシー、Jac in production、JTB Next Creation、アクセント附属養成所シャイン、アプトプロ付属養成所、株式会社AXEL、株式会社アトミックモンキー			

<p>(就職指導内容)</p> <p>業界・職種セミナー、履歴書・エントリーシート講座、面接対策講座、筆記試験・適性検査模擬テスト、名刺制作セミナー、マナーセミナー、学内会社説明会、ポートフォリオ展（企業プレゼン）等</p>
<p>(主な学修成果（資格・検定等）)</p>
<p>(備考) (任意記載事項)</p>

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
64人	8人	12.5%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組)</p> <p>入学直後約2週間グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。修学に関しては学生管理チームが月1回担任がフォローを行った学生レポートを把握、担任は就学継続出来るよう状況に応じて担任、学生、保護者による3者面談等によりケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費分納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科転専攻による就学継続のケースもある。</p>		

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		
文化教養分野		文化教養関係 文化教養専門課程	アニメ総合学科 ハイブリッドアニメーター専攻	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1,800 単位時間/単位	240 単位時間 /単位	単位時間 /単位	2,220 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
360人の内数		32人	17人	3人の内数	17人の内数	20人の内 数	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 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】の1.を参照
成績評価の基準・方法
（概要） 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】の3.を参照
卒業・進級の認定基準
（概要） 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】の4.を参照
学修支援等
（概要）全15回の授業を通じて、学生の理解度、習熟度を測るための課題、および個人面談を各授業にて行っている。また、クラス担任・就職指導担当による個人面談や相談受付のほか、学外教育活動や研修の紹介プログラムを設定し、意欲ある学生の積極的な学修を支援している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
0人 (100%)	0人 (0%)	0人 (0%)	0人 (0%)
（主な就職、業界等）			

<p>(就職指導内容)</p> <p>業界・職種セミナー、履歴書・エントリーシート講座、面接対策講座、筆記試験・適性検査模擬テスト、名刺制作セミナー、マナーセミナー、学内会社説明会、ポートフォリオ展（企業プレゼン）等</p>
<p>(主な学修成果（資格・検定等）)</p>
<p>(備考) (任意記載事項)</p> <p>2019年度4月新設のため、卒業生はおりません。</p>

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
19人	4人	21.0%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組)</p> <p>入学直後約2週間グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。修学に関しては学生管理チームが月1回担任がフォローを行った学生レポートを把握、担任は就学継続出来るよう状況に応じて担任、学生、保護者による3者面談等によりケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費分納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科転専攻による就学継続のケースもある。</p>		

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		
文化教養分野		文化教養関係 文化教養専門課程	アニメ総合学科 アニメCG専攻	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1,800 単位時間/単位	270 単位時間 /単位	単位時間 /単位	1,890 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
360人の内数		12人	7人	6人の内数	17人の内数	20人の内 数	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 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】の1.を参照
成績評価の基準・方法
（概要） 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】の3.を参照
卒業・進級の認定基準
（概要） 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】の4.を参照
学修支援等
（概要）全15回の授業を通じて、学生の理解度、習熟度を測るための課題、および個人面談を各授業にて行っている。また、クラス担任・就職指導担当による個人面談や相談受付のほか、学外教育活動や研修の紹介プログラムを設定し、意欲ある学生の積極的な学修を支援している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
6人 (100%)	0人 (0%)	4人 (67%)	2人 (33%)
（主な就職、業界等） 株式会社キャンディーボックス、株式会社グラフィニカ、株式会社サンジゲン、株式会社スタジオデザイン、株式会社スタジオリングス、株式会社ゼロジー、株式会社テディー、株式会社動画工房、株式会社トロイカ、IAM エージェンシー、Jac in production、JTB Next Creation、アクセント附属養成所シャイン、アプトプロ付属養成所、株式会社AXEL、株式会社アトミックモンキー			

<p>(就職指導内容)</p> <p>業界・職種セミナー、履歴書・エントリーシート講座、面接対策講座、筆記試験・適性検査模擬テスト、名刺制作セミナー、マナーセミナー、学内会社説明会、ポートフォリオ展（企業プレゼン）等</p>
<p>(主な学修成果（資格・検定等）)</p>
<p>(備考) (任意記載事項)</p>

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
17人	2人	11.7%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組)</p> <p>入学直後約2週間グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。修学に関しては学生管理チームが月1回担任がフォローを行った学生レポートを把握、担任は就学継続出来るよう状況に応じて担任、学生、保護者による3者面談等によりケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費分納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科転専攻による就学継続のケースもある。</p>		

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		
文化教養分野		文化教養関係 文化教養専門課程	7-1総合学科 3DCG・VFX 専攻	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1,800 単位時間/単位	240 単位時間 /単位	単位時間 /単位	1,920 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
360 人の内数		10 人	7 人	6 人の内数	17 人の内数	20 人の内 数	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 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】の1.を参照
成績評価の基準・方法
（概要） 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】の3.を参照
卒業・進級の認定基準
（概要） 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】の4.を参照
学修支援等
（概要）全15回の授業を通じて、学生の理解度、習熟度を測るための課題、および個人面談を各授業にて行っている。また、クラス担任・就職指導担当による個人面談や相談受付のほか、学外教育活動や研修の紹介プログラムを設定し、意欲ある学生の積極的な学修を支援している。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
2人 (100%)	0人 (0%)	2人 (100%)	0人 (0%)
（主な就職、業界等） 株式会社キャンディーボックス、株式会社グラフィニカ、株式会社サンジゲン、株式会社スタジオデ イーン、株式会社スタジオリングス、株式会社ゼロジー、株式会社テディー、株式会社動画工房、株 式会社トロイカ、IAM エージェンシー、Jac in production、JTB Next Creation、アクセント附属 養成所シャイン、アプトプロ付属養成所、株式会社 AXEL、株式会社アトミックモンキー			

<p>(就職指導内容)</p> <p>業界・職種セミナー、履歴書・エントリーシート講座、面接対策講座、筆記試験・適性検査模擬テスト、名刺制作セミナー、マナーセミナー、学内会社説明会、ポートフォリオ展（企業プレゼン）等</p>
<p>(主な学修成果（資格・検定等）)</p>
<p>(備考) (任意記載事項)</p>

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
6人	2人	33.3%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組)</p> <p>入学直後約2週間グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。修学に関しては学生管理チームが月1回担任がフォローを行った学生レポートを把握、担任は就学継続出来るよう状況に応じて担任、学生、保護者による3者面談等によりケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費分納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科転専攻による就学継続のケースもある。</p>		

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		
文化教養分野		文化教養関係 文化教養専門課程	声優学科(1年) アニメ総合学科アニメ声優 専攻(2年)	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1,860 単位時間/単位	300 単位時間/単位	単位時間/単位	1,620 単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
360人の内数	30人	6人	2人の内数	11人の内数	13人の内数		

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 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】の1.を参照
成績評価の基準・方法
(概要) 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】の3.を参照
卒業・進級の認定基準
(概要) 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】の4.を参照
学修支援等
(概要) 全15回の授業を通じて、学生の理解度、習熟度を測るための課題、および個人面談を各授業にて行っている。また、クラス担任・就職指導担当による個人面談や相談受付のほか、学外教育活動や研修の紹介プログラムを設定し、意欲ある学生の積極的な学修を支援している。

卒業生数、進学者数、就職者数 (直近の年度の状況を記載)			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
6人 (100%)	0人 (0%)	4人 (67%)	2人 (33%)
(主な就職、業界等)			
株式会社キャンディーボックス、株式会社グラフィニカ、株式会社サンジゲン、株式会社スタジオデザイン、株式会社スタジオリングス、株式会社ゼロジー、株式会社テディー、株式会社動画工房、株式会社トロイカ、IAM エージェンシー、Jac in production、JTB Next Creation、アクセント附属養成所シャイン、アプトプロ付属養成所、株式会社 AXEL、株式会社アトミックモンキー			

<p>(就職指導内容)</p> <p>業界・職種セミナー、履歴書・エントリーシート講座、面接対策講座、筆記試験・適性検査模擬テスト、名刺制作セミナー、マナーセミナー、学内会社説明会、ポートフォリオ展（企業プレゼン）等</p>
<p>(主な学修成果（資格・検定等）)</p>
<p>(備考) (任意記載事項)</p>

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
21人	5人	23.8%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>経済的困難、成績不良、健康問題、メンタル面、進路変更</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組)</p> <p>入学直後約2週間グループワークを兼ねた研修旅行や基礎授業で環境に慣れるための配慮を行う。修学に関しては学生管理チームが月1回担任がフォローを行った学生レポートを把握、担任は就学継続出来るよう状況に応じて担任、学生、保護者による3者面談等によりケアを行い経過を記録している。経済面では事務局を窓口とし学費分納等の相談に応じている。またカウンセリングにより、再入学や転科転専攻による就学継続のケースもある。</p>		

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)
ゲーム 総合学科 (第1学年)	150,000 円	820,000 円	290,000 円	その他の内訳 選考料：20,000 円 施設充実金：90,000 円 施設費：180,000 円
アニメ 総合学科 (第1学年)	150,000 円	820,000 円	290,000 円	その他の内訳 選考料：20,000 円 施設充実金：90,000 円 施設費：180,000 円
声優学科 (第1学年)	150,000 円	820,000 円	290,000 円	その他の内訳 選考料：20,000 円 施設充実金：90,000 円 施設費：180,000 円
修学支援 (任意記載事項)				

b) 学校評価

自己評価結果の公表方法 (ホームページアドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) 前年度評価について、学校 HP において公開している。 https://cooljapan.ac.jp/evaluation/R1tcj_self-evaluation.pdf		
学校関係者評価の基本方針 (実施方法・体制) 学校関係者として、教育有識者、関連業界の企業役員、卒業生、地域関係者を含めた学校関係者評価委員会を組織する。各年度中に委員会を開催し、それぞれの知見を活かした教育内容、学校運営について評価を行う。		
学校関係者評価の委員		
所属	任期	種別
全国私立通信制高等学校協会前事務局長、通信制高校教頭	2019年10月1日～ 2021年3月31日	教育有識者
株式会社エッジワークス 取締役	2019年10月1日～ 2021年3月31日	関連分野企業役員
有限会社ゼクシズ	2019年10月1日～ 2021年3月31日	卒業生・関連分野企業在職
千駄ヶ谷大通り商店街振興組合千駄ヶ谷グリーンモール理事	2019年10月1日～ 2021年3月31日	地域関係者

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) 前々年度評価について、学校 HP において公開している。 https://cooljapan.ac.jp/evaluation/tcj_school_official_evaluation_report.pdf
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) https://cooljapan.ac.jp/
--