（別紙様式4）
【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和5年7月31日※1
（前回公表年月日：令和4年7月31日）

職業実践専門課程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
早稲田文理専門学校	平成22年8月10日	佐藤 直子	〒 170-0033 （住所） 東京都豊島区高田2-6-7 （電話） 03-5960-2611
設置者名	**設立認可年月日**	**代表者名**	**所在地**
学校法人中央情報学園	昭和62年1月30日	理事長 岡本 比呂志	〒 352-0001 （住所） 埼玉県新座市東北2-33-10 （電話） 048-474-6651

分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士
工業	工業専門課程	ゲームクリエイター学科	平成29年文部科学省 告示第19号	

学科の目的	ゲームクリエイター業界と提携した実践的な教育システムを導入し、業界で活躍できるエンターテインメント（人を楽しませる）・センスがあるクリエイターを育成。
認定年月日	平成27年2月17日

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	1728	792	0	936	0	0
		時間					

生徒総定員	生徒実員	留学生数（生徒実員の内数）	専任教員数	兼任教員数	総教員数
132人	40人	0人	3人	4人	7人

学期制度	■前 期 ： 4月 1日 ～ 9月30日 ■後 期 ： 10月 1日 ～ 3月31日	成績評価	■成績表： 有 ■成績評価の基準・方法 評価の基準：A、B、C、D、Fの5段階評価（Fは不可） 評価の方法：平常点、定期試験
長期休み	■夏 季 ： 8月 1日 ～ 8月31日 ■冬 季 ： 12月21日 ～ 1月 7日 ■春 季 ： 3月21日 ～ 4月 7日	卒業・進級条件	卒業要件： ■出席率 80%以上 ■成績 取得すべき単位の全てを取得 進級要件： ■出席率 80%以上
学修支援等	■クラス担任制： 有 ■個別相談・指導等の対応 定期的な個別面談と、各学期ごとの補講により、学修支援を実施している。	課外活動	■課外活動の種類 （例）学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 国際文化交流会、卒業制作発表会、 ITカレッジ制作展、東京ゲームショウ参加・出展 等 ■サークル活動： 無
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等（令和4年度卒業生） 株式会社ベオスアイティーホールディングス、株式会社キャリアシステムズ等のIT系企業、株式会社LOGIC&MAGIC等のエンターテイメント系業界 ■就職指導内容 就職支援室を設け常時就職活動に必要な支援を実施している。また、求人を出して頂ける企業を学校等に招いて就職相談会や合同企業説明会を実施している。 ■卒業者数 ： 25 人 ■就職希望者数 ： 25 人 ■就職者数 ： 12 人 ■就職率 ： 48.0 % ■卒業者に占める就職者の割合 ： 48.0 % ■その他 （令和 4 年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報）	主な学修成果（資格・検定等）※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 （令和3年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報） ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他（民間検定等） ■自由記述欄 （例）認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 IITアプリアワード2021 アプリ部門 エンターテインメント賞（2作品） 受賞 IITアプリアワード2022 アプリ部門 エンターテインメント賞、企画賞、LPI-Japan賞 受賞 日本ゲーム大賞 アマチュア部門 一次審査通過（1作品）

資格・検定名	種別	受験者数	合格者数
ITパスポート	①	1	1
基本情報技術者試験	①	1	1

中途退学の現状	■中途退学者　3 名　■中退率　6.25 % 令和4年4月1日時点において、在学者48名（令和4年4月1日入学者を含む） 令和5年3月31日時点において、在学者45名（令和5年3月31日卒業者を含む） ■中途退学の主な理由 家庭の事情（遠方への引っ越しによる継続困難等）、就業のため
	■中退防止・中退者支援のための取組 担任による定期な個別面談・家庭訪問の実施や、専門のカウンセラーによるカウンセリングを実施している。
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度：　有 ※有の場合、制度内容を記入 ・特に優秀な学生を就職や進学の面で支援する学園奨学金制度あり （出席率・成績等により、学費の50%または25%の奨学金を給付） ・留学生学費減免制度あり ■専門実践教育訓練給付：　非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載
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：　無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 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.wbc.ac.jp/creator/game/

（留意事項）
1．公表年月日（※1）
最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2．就職等の状況（※2）
「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて（通知）（25文科生第596号）」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。
（1）「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」における「就職率」の定義について
①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。
②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含みません。
③「就職者」とは、正規の職員（雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む）として最終的に就職した者（企業等から採用通知などが出された者）をいいます。
※「就職（内定）状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。
（2）「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について
①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。
②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う）。
（3）上記のほか、「就職者数（関連分野）」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3．主な学修成果（※3）
認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他（民間検定等）の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果（例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等）について記載します。

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

本校は、ゲームクリエイター業界と提携した実践的な教育システムを導入し、業界で活躍できるエンターテインメント（人を楽しませる）・センスがあるクリエイターを育成することを目的とし、教育課程の編成にあたっては、参加企業と連携して、クリエイターに必要な実践的かつ専門的な能力を育成することに注力している。
本校の教務会議規程に従って、業界団体、企業からの委員が参加する教育課程編成委員会において、学校自己点検・自己評価の状況、その他学校が提供する情報、カリキュラム実施状況、業界・就職先企業の動向などを総合的に検討し、当該年度の教育課程の改善と次年度の教育課程編成の基本方針を策定するとともに、カリキュラム編成を具体化させることにより、業界で必要とされる実務に関する知識、技術および技能を備えた人材の育成を目指す。

（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

教育課程編成委員会を学校長のもとに設置する。教育課程の編成は、本校教務会議規程および教育課程編成委員会規程に基づき、企業等の委員、校長、教務主任、学科長などの参加による教育課程編成委員会において、実施年度の教育課程の評価・改善と次年度の教育課程編成の基本方針を決定する。
各年度において、第一回委員会では、前年度の教育課程の実施状況について評価・検討し、改善策の検討を行う。第二回委員会は、当該年度の教育課程の評価・改善を行うとともに、委員等から行われるAIを含むIT業界の動向と企業等で必要とされている人材像や人材要件の提示、授業科目および内容の提案、専門教員の要件および派遣提案、実習を取り入れる場合の企業等の提案、卒業後の人材受け入れ先企業の提案などを受け、次年度教育課程編成の理念と基本方針を策定し、そのもとで教務会議は、次年度の教育課程を編成し、実行する。

（3）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

名　前	所　　属	任期	種別
田代　昭博	ネクセンツ株式会社　代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	③
丸山　浩平	株式会社ビサイド　副社長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	③
宮田　大介	株式会社STAND　代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	③
岡本　比呂志	早稲田文理専門学校　理事長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	―
佐藤　直子	早稲田文理専門学校　校長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	―
渡邊　俊仁	早稲田文理専門学校　副校長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	―
小島　和幸	ゲームクリエイター学科　学科長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	―
北村　祐斗	ゲームクリエイター学科　教員	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日（1年）	―

※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回以上（3月、8月）
（開催日時（実績））
第1回　令和4年度　令和4年　8月24日（水）　15時～17時
第2回　令和4年度　令和5年　3月22日（水）　15時～17時

（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。

■教育課程編成委員会における企業等の委員からの意見「企業の学生募集の開始や締め切りが早期化しており、求人含めた就職活動の形態にも変化が起きている。」を受けて、2年生には早い段階でポートフォリオサイトなどのWeb活用もできるようサービスの紹介や指導を始めた。
■教育課程編成委員会における企業等の委員からの意見「応募してくる作品はゲームエンジンが多く、フルスクラッチはなくなっており、それはそれでも問題ないが、作品だけで判断するわけではなく、コードの中身を見て評価するので、言語は言語としてしっかり学んでほしい。」を受けて、プログラミング基礎科目では、ゲームエンジンとは切り離し、言語の基礎を学習できるよう言語に対しての授業を改善した。
■教育課程編成委員会における企業等の委員からの意見「制作中心の授業で間違いはないが、作り込みがないと意味がない。」を受けて、引き続き授業は制作中心とし、さらにポートフォリオ作成などの指導強化ができるよう改善を図っている。

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

ゲーム開発業界のニーズに沿った実践的かつ専門的な教育課程を実施するために、連携企業を中心として、カリキュラム・シラバスの作成、授業方法・実習の提案、講師派遣、教員研修、学生評価について協定書（業務委託契約）を受託企業と締結し、実施する。

実施にあたっては、教務会議が受託企業との定期的な報告会議の場をもち、進捗管理と問題解決を行う体制とする。担当科目に配置された専任教員は、企業からの派遣講師と連携し、授業内容の評価・改善を逐次行うとともに、企業等との連携により開催される研修に参加することにより専攻分野における実務の技能向上を図る。学生評価については、企業による一次評価を受けて、担当科目の専任教員が行う。

（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

「ゲーム制作技術」・「独自開発」・「販売知識」について作品制作を通じて理解させるための連携授業を2年間に渡り実施する。そのゲーム開発・販売の課程に対して中間の企業評価、制作物の企業評価を行って頂くことで現場の求める開発を理解させることにより、就業へと結び付けるものである。

（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	科　目　概　要	連　携　企　業　等
ゲーム制作 （1年次）	学生が授業等で学んだゲーム制作技術を駆使し、各人がオリジナルゲームを制作する。この制作過程において企画発表・中間発表・最終発表を行い、学生同士や連携企業からの評価を受ける。	株式会社アネラ
アプリケーション開発 （2年次）	1年次に学んだゲーム制作スキルを元に、新規にゲームやWebアプリケーションを制作する。この制作過程において企画発表・中間発表・最終発表を行い、学生同士や連携企業からの評価を受ける。	株式会社アネラ
卒業制作 （2年次）	前期「ゲーム制作」とは異なるオリジナルゲームを制作する。この制作過程において企画発表・中間発表・最終発表を行い、学生同士や連携企業からの評価を受ける。	株式会社アネラ

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

教員に対する研修は、当校研修規程に基づいて、教務会議が、①専攻分野等における実務に関する研修、②授業方法・生徒指導など教員の資質向上に関する研修、③学校評価・マネジメントなど学校運営に関する研修と研修内容を3分類し、教員評価にもとづき、業務経験や能力、担当する授業科目や授業以外の担当業務に応じて、必要な研修を各教員に計画的に実施する。

専攻分野に関する研修においては、連携企業から講師を招いて校内で実施する研修と連携企業の研修会に専攻分野にかかわる教員が参加する研修で実施する。

教務会議は、上記方針のもと、教員に対する研修の年間計画を策定し、外部の研修に参加する教員をサポートし、その研修内容を参加した教員の校内報告会などで他の教員と共有し、教員の資質向上に向けて、組織的、計画的に実施する。

（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：	AdobeMax セミナー	連携企業等：	アドビ株式会社
期間：	令和4年10月19日（水）	対象：	IT系教員
内容	Adobe製品に関する技術カンファレンス（Adobe Creative Cloud2023の最新機能について、デザインやアート、ゲーム、CGなどに関する技術セッション等）。		

研修名：	第8回 Unreal Engine Education Summit	連携企業等：	EPIC GAMES JAPAN
期間：	令和4年10月19日（水）	対象：	IT系教員
内容	CG・映像制作のUnreal Engine導入における環境構築とカリキュラム案やUnreal Engine を利用したCG・映像制作教育について学ぶ。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	TGS2022　参加および出展	連携企業等：	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間：	令和4年9月15日（木）～18日（日）	対象：	IT系教員
内容	コンピューターエンタテインメントの総合展示会。業界動向、最新ゲームやコンテンツについて学び、学生の進路指導、技術指導に役立てる。		

（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：	第9回 Unreal Engine Education Summit	連携企業等：	EPIC GAMES JAPAN
期間：	令和5年5月18日（木）	対象：	IT系教員
内容	Unreal Engineの最新情報やUnreal Engine を利用したゲーム開発教育について学ぶ。		

研修名：	AutodeskDay2023	連携企業等：	ボーンデジタル
期間：	令和5年8月4日（金）	対象：	IT系教員
内容	オートデスク製品に関する3DCGやアニメーション等に関する講演。		

研修名：	CEDEC2023	連携企業等：	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間：	令和5年8月23日（火）～25日（木）	対象：	IT系教員
内容	ゲームに関するエンジニアリング、プロダクション、ビジュアル・アーツ、サウンド、ゲームデザイン、ビジネス＆プロデュース、アカデミック・基盤技術などに関連した技術やアイデア、ノウハウ等についてを実際開発事例を参考にしながら学ぶ。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	TGS2023　参加および出展	連携企業等：	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間：	令和5年9月21日（木）～24日（日）	対象：	IT系教員
内容	コンピューターエンタテインメントの総合展示会。業界動向、最新ゲームやコンテンツについて学び、学生の進路指導、技術指導に役立てる。		

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
業界団体・企業、高等学校等の役職員及び当学園関係者から構成される学校関係者評価委員会を設置し、委員会において、当学園の自己点検・自己評価委員会が、「専修学校における学校評価ガイドライン」（文部科学省：平成25年3月）及び「学校法人中央情報学園における学校評価に関する要綱」(学校法人中央情報学園：平成24年6月1日)に基づいて取りまとめた自己点検・自己評価報告書を評価し、学校運営に関する改善のための助言及び支援を行うことを基本とする。委員会では、各年度において、前年度自己点検・自己評価報告書をもとに、学校関係者が評価、検討を行う。その後、学校関係者評価報告書をホームページにてその内容を公開するとともに、改善提案を自己評価改善方策の検討において活用し、次年度の重点目標の設定や具体的取組の改善を図る。

（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・目標	（1）教育理念・目標 a. 学校の理念・目的・育成人材像は定められているか b. 学校の理念、目的のもとに特色ある職業教育が行われているか c. 社会経済のニーズをふまえた学校の将来構想を抱いているか d. 学校の理念・目的・育成人材像は・特色・将来構想などが学生・保護者に周知されているか e. 各学科の教育目標、育成人材象は学科等に対応する業界のニーズに向けて方向付けられているか
（2）学校運営	（2）学校運営 a. 目的等に沿った運営方針が策定されているか b. 運営方針に沿った事業計画が策定されているか c. 運営組織や意思決定機能は規則等において明確化されているか、有効に機能しているか d. 教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか e. 人事、給与に関する規定等は整備されているか f. 業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか g. 教育活動等に関する情報公開が適切になされているか h. 情報システム化等による業務の効率化がはかれているか
（3）教育活動	（3）教育活動 a. 教育理念などに沿った教育課程の編成・実施方策などが策定されているか b. 教育理念、育成人材象や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか c. 学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか d. キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか e. 関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成、見直し等が実施されているか f. 関連分野における実践的な職業教育が体系的に位置づけられているか g. 授業評価の実施・評価体制はあるか h. 職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか i. 成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか j. 資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか k. 人材育成目標の達成に向け授業を行うことが出来る要件を備えた教員を確保しているか l. 関連分野における業界等との連携において優れた教員を確保するなどマネジメントが行われているか m. 関連分野における先端的な知識・技能等を習得するための研修や教員の指導力の育成など資質向上のための取組が行われているか n. 職員の能力開発のための研修などが行われているか
（4）学修成果	（4）学修成果 a. 就職率の向上が図られているか b. 資格取得率の向上が図られているか c. 退学率の低減が図られているか d. 卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか e. 卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか
（5）学生支援	（5）学生支援 a. 進路・就職に関する支援体制は整備されているか b. 学生相談に関する体制は整備されているか c. 学生に対する経済的な支援体制は整備されているか d. 学生の健康管理を担う組織体制はあるか e. 課外活動に対する支援体制は整備されているか f. 学生の生活環境への支援は行われているか g. 保護者と適切に連携しているか h. 卒業生への支援体制はあるか i. 社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか j. 高校・高等専修学校との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか

(6)教育環境	(6)教育環境 a. 施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか b. 学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか c. 防災に対する体制は整備されているか
(7)学生の受入れ募集	(7)学生の受入れ募集 a. 学生募集活動は適正に行われているか b. 学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか c. 学納金は妥当なものとなっているか
(8)財務	(8)財務 a. 中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか b. 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか c. 財務について会計監査が適正に行われているか d. 財務情報公開の体制整備はできているか
(9)法令等の遵守	(9)法令等の遵守 a. 法令、専門学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか b. 個人情報に対し、その保護のための対策がとられているか c. 自己評価の実施と問題点の改善を行っているか d. 自己評価結果を公開しているか
(10)社会貢献・地域貢献	(10)社会貢献・地域貢献 a. 学校の教育資源や施設を利用した社会貢献・地域貢献を行っているか b. 学生のボランティア活動を奨励、支援しているか c. 地域に対する公開講座・教育訓練の受託等を積極的に実施しているか
(11)国際交流	(11)国際交流 a. 留学生の受入れ・派遣について戦略を持って行われているか b. 留学生の受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか c. 留学生の学修・生活指導について学内に適切な体制が整備されているか d. 学習成果が国内外で評価される取組を行っているか

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

■令和4年8月24日の学校関係者評価委員会における企業等の委員からの意見「Teams を活用した遠隔授業におけるアクティブラーニングの仕組みや、学生に1日 1 回はTeams にアクセスしてもらうための工夫などもうかがいたい。」を受けて、1日に1回はTeamsにアクセスする仕組みづくりとして、課題を活用して反転授業に組み入れるなどの取り組みを始めている。

■令和4年8月24日の学校関係者評価委員会における企業等の委員からの意見「地域に対する公開講座・教育訓練の受託等」は「3」になっているが、感染症拡大の影響からやむを得なかったものと思う。ボランティア活動、学び直しの機会の提供など、早期に
再開できると良い。」を受けて、ボランティア活動の再開や、地域に対する公開講座の実施に向けて、検討を進めている。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名　前	所　　属	任期	種別
鳥居 勝幸	鳥居コンサルティングオフィス	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
清水 雅己	前埼玉県立大宮工業高等学校長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	校長等
吉野 陽	東京商工会議所	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	地域等委員

※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

(ホームページ)・ 広報誌等の刊行物 ・ その他(　　))

URL:　https://www.wbc.ac.jp/school/information/

公表時期:　令和4年8月31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

当校は、公的な教育機関として、学生、保護者、業界関係者、地域住民などに、教育活動その他学校運営情報を提供する。とりわけ実践的かつ専門的な職業教育を実施するにあたり、当校に対する理解・評価を促進し、関係業界・企業等との連携を推し進め、教育活動の改善と社会的信頼を得ていくことを目指す。

情報提供する項目については、文部科学省「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」に準拠する。

（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	1、学校の概要、目標及び計画 （1）教育理念・校訓・教育方針および教育目標 （2）理事長及び校長名、所在地、連絡先等 （3）学校の沿革、歴史 （4）学校保健安全計画
（2）各学科等の教育	2、各学科等の教育内容 （1）入学者に関する受入れ方針及び収容定員、在校生数 （2）カリキュラム （3）進級・卒業の要件等 （4）学習の成果として取得を目指す資格 （5）卒業者数、卒業後の進路
（3）教職員	3、組織及び教職員の状況 （1）教職員の組織 （2）教職員数
（4）キャリア教育・実践的職業教育	4、キャリア教育・実践的職業教育 （1）キャリア教育への取組状況 （2）実習・実技等の取組状況 （3）就職支援等への取組支援
（5）様々な教育活動・教育環境	5、様々な教育活動・教育環境 （1）学校行事への取組状況 （2）課外活動
（6）学生の生活支援	6、学生の生活支援 （1）学生支援への取組状況
（7）学生納付金・修学支援	7、学生納付金・就学支援 （1）学生納付金の取扱い（金額、納入時期等） （2）奨学金、授業料減免等の経済的支援措置
（8）学校の財務	8、学校の財務状況 （1）学校の財務状況 貸借対照表、資金収支計算書、事業活動収支計算書、財産目録
（9）学校評価	9、学校評価 （1）学校自己評価報告書および評価結果を踏まえた改善方策 （2）学校関係者評価報告書および評価結果を踏まえた改善方策
（10）国際連携の状況	10、国際連携の状況 （1）留学生の受入れ状況 （2）外国の学校等との交流状況
（11）その他	11、学則、その他の提供する情報 （1）学則

※（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.wbc.ac.jp/school/information/

公表時期:　令和4年10月1日

授業科目等の概要

	（　専門課程　学科）																
	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		教員		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	○			ビジネスコミュニケーションⅠ	聞き方・話し方の基本を学び、質問等の意図を理解し、適切な回答ができるようにコミュニケーション力を鍛える。また、自己紹介や他己紹介ができるようになる。	1通	72	4	○			○			○	
2	○			職業とキャリアⅠ	自身のキャリアプランが作成でき、業界への認識がしっかりと判断できるようになる。	1通	72	4	○			○		○	○	
3	○			情報学基礎	ソフトウェアを使用し、一般的な社外および社内文書の作成ができ、応募書類等が作成できるようになる。	1通	72	4	○			○		○		
4	○			ビジネスコミュニケーションⅡ	プレゼンテーションの基本を理解し、制作した作品をしっかりと企業の前でプレゼンテーションができ、質疑応答にも対応できるようになる。	2通	72	4	○			○		○		
5	○			職業とキャリアⅡ	ポートフォリオ等の就職に必須な書類や心構えを準備でき、社会人としての自覚がもてるようになる。	2通	72	4	○			○		○		
6	○			情報リテラシー	ソフトウェアを使用しプレゼンテーション用資料の作成できるようになる。 ソフトウェアを使用し、ガントチャートおよび統計用資料等の作成ができるようになる。	2通	72	4	○			○		○		

7	○			プログラミング技術	オブジェクト指向やコーディングの基本を理解し、作法に沿ったプログラミングが可能になる。	1通	72	4	○			○		○		
8	○			デザイン技術	デジタルコンテンツの制作に必要なツールの使用方法や機能を理解し、実作業を行うことが可能になる。	1通	72	4	○			○			○	
9	○			ＣＧ制作Ⅰ	Maya等のツールを使用し、簡単な3Dモデルの制作が可能になる。	1通	144	4			○	○			○	
10	○			ゲームエンジン開発Ⅰ	Unityを用いたゲーム開発を行うことが可能になる。	1通	72	2			○	○		○		
11	○			ゲーム制作	1年次に学習する内容を活かし、オリジナルのゲーム作品等を制作することが出来る。	1通	216	6			○	○	○	○	○	○
12	○			ゲームデザイン	ゲームジャンル等の要素を理解し、ゲーム内容の設計や、レベル設計が可能になる。	2通	72	4	○			○			○	
13	○			アプリケーション開発	web系言語のコーディングを理解し、ツール等のwebアプリケーションを制作することが出来る	2通	72	4	○			○			○	○
14	○			ＣＧ制作Ⅱ	DCCツールを使用し、より高度な3Dモデルの制作が可能になる。	2通	144	4			○	○			○	

15	○			ゲームエンジン開発Ⅱ	UnirealEngineを用いたゲーム開発を行うことが可能になる。	２通	72	2			○	○			○	
16	○			総合教養Ⅰ	ゲーム研究を通して遊びやルール・一連のゲームフロー等を理解し、オリジナルゲームの企画立案や仕様書の作成ができるようになる。	１通	72	4	○			○		○		
17	○			総合教養Ⅱ	プロジェクト管理に必要な知識やツールの使用法等を理解し、ツールを用いた開発の管理が可能になる。	２通	72	4				○		○		
18	○			卒業制作	これまで学習した内容を活かし、オリジナルのゲーム作品等を制作することが出来る。	２通	216	6			○	○	○	○	○	○
合計					18　科目			1728 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： 出席率80%以上かつ取得すべき単位の全てを取得すること	１学年の学期区分	前・後 期
履修方法： 必要科目の全てを履修すること	１学期の授業期間	18 週

（留意事項）

１　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。

２　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。