

## 早稲田文理専門学校の情報提供について

令和4年10月1日  
学校法人 中央情報学園  
早稲田文理専門学校

早稲田文理専門学校では、学校教育法、専修学校設置基準、更には各種関係法令を遵守して、健全な学校運営と教職員の資質向上に取り組んでいます。とりわけ本校は、IT・ビジネス教育等を行う高等教育機関として、社会で求められる人材を輩出する、実践的職業教育を提供しています。本校は、こうした役割を担うに当たって、本校の情報を提供し、本校の教育活動への理解と協力、及び産業界との連携を促進することによって、産業界、所轄庁、学生、保護者、地域社会との信頼関係をより強めていきたいと考えています。

そのために、以下の項目について情報提供しています。

項目によっては、現在実施中のものも含め、最新の情報となるように努めています。

- 1、学校の概要、目標及び計画
  - (1) 建学の精神・校訓および教育方針
  - (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) 資格取得、検定試験合格等の実績
  - (6) 卒業者数、卒業後の進路
- 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
  - (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
  - (1) 学校行事への取組状況
  - (2) 課外活動
- 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・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、学校の財務状況
- 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
  - (1) 留学生の受入れ状況
- 11、学則、その他の提供する情報
  - (1) 学則

# 1、学校の概要、目標及び計画

## (1) 学校の教育目標

### 〈学園経営理念〉

未来を創る

～未来をデザインし、社会のイノベーションに寄与する

### 〈教育理念〉

早稲田文理専門学校は、

21世紀の日本と世界で、新しいビジネスに挑む、

クリエイティブで社会に役立つ人材を育成する

### 〈校訓〉

「自主・創造・誠実 ～学び続ける者だけが成功する～」

「自主」とは自分の頭でものを考え、自らの行動に責任をもつこと

「創造」とは自らの夢と希望とビジョンを追求し、創造的に生きること

「誠実」とは人との約束を守り、責任を果たしていくこと

### 〈教育方針〉

○ 一人ひとりを大切に、各人の能力と個性を最大限に伸ばし

開花させることを教育の基本とする

○ 授業は“親切・丁寧・わかりやすく”をモットーとし

学生の自主的自発的学びを重視する

### 〈教育目標〉

1. 産業界が求める専門知識、専門スキルの修得

2. デザインを形にできる能力の育成

3. コミュニケーション能力の育成と人間的成長

4. 希望者全員の就職

### 〈教育課程の編成〉

中央情報学園は、「専門知識」「専門スキル」「ヒューマンスキル」の3本柱により教育課程の体系化を図る

## (2) 理事長及び校長名、所在地、連絡先等

学校法人中央情報学園 理事長

岡本 比呂志

早稲田文理専門学校 校長

佐藤 直子

学校法人 中央情報学園

早稲田文理専門学校

〒171-0033 東京都豊島区高田 2-6-7

TEL:03-5960-2611 FAX:03-5960-2622

E-mail:info@wbc.ac.jp <http://www.wbc.ac.jp/>

(3) 学校の沿革、歴史

1987年	1月	埼玉県知事より学校法人中央情報学園の設立認可を受ける
2009年	9月	東京都豊島区に中央情報キャリアセンター開設 雇用・能力開発機構東京センターの委託により「緊急人材育成支援事業」による職業訓練を開始する。
2010年	8月	東京都豊島区長より早稲田文理専門学校の設置認可を受ける。
2011年	4月	早稲田文理専門学校開校 第1期生入学（ビジネス起業経営学科、日中英通訳学科、IT モバイル学科、ゲーム・アニメ制作学科、組込みソフトウェア学科）
2012年	2月	池袋公共職業安定所に無料職業紹介事業届出書を提出する
	4月	早稲田文理専門学校の各学科を、ビジネス起業経営学科、日中英通訳・ガイド学科、スマートフォン・アプリ制作学科、ゲーム制作学科、電子機器組込みソフトウェア学科に名称変更する。
	10月	平成24年度 文部科学省 成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業「グローバルなITベンチャーを創出する人材の育成プログラム開発」委託校の指定を受ける
2013年	3月	早稲田文理専門学校第1回卒業式（第1期生卒業）
	9月	平成25年度 文部科学省 成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業「グローバルなITベンチャーを創出する人材の育成プログラム開発」委託校の指定を受ける
2014年	7月	平成26年度 文部科学省委託事業の委託校の指定を受ける ・ゲーム・CGコンソーシアム事業 ・ゲーム・CG分野の学び直しプログラム開発実証事業 ・職業実践専門課程の先進的取組の推進事業
2015年	2月	文部科学大臣より下記学科が職業実践専門課程として認定される ・ゲーム制作学科 ・ビジネス起業経営学科
	4月	早稲田文理専門学校のゲーム制作学科をゲームクリエイター学科、ビジネス起業経営学科をクリエイティブビジネス経営学科に名称変更する。
	6月	平成27年度 文部科学省委託事業の委託校の指定を受ける ・ゲーム・CG分野中核人材育成のための東京・大阪教育プログラムの実証 ・職業実践専門課程の先進的取組の推進事業
2016年	4月	学園のシンクタンクとして未来デジタル研究所設置
	8月	中央情報専門学校、早稲田文理専門学校ともに「2016年日本留学 AWARDS」専門学校・東日本部門受賞
	10月	学園創立30周年記念祝賀会開催（ホテル椿山荘東京）
2017年	3月	早稲田文理専門学校2号館開設
	7月	学園創立30周年記念誌発刊
2018年	3月	早稲田文理専門学校2号館改修工事完了
	4月	営業マネジメント学科新設
	8月	早稲田文理専門学校、中央情報専門学校共に「2018年留学 AWARDS」専門学校・東日本部門受賞
2019年	4月	早稲田文理専門学校 IoT・組込みソフトウェア学科をロボット・電子機器制御学科に、クリエイティブビジネス経営学科をビジネス起業経営学科に名称変更
	8月	早稲田文理専門学校、中央情報専門学校共に「2019年留学 AWARDS」専門学校・東日本部門受賞
2020年	4月	AIデザイン学科新設

(4) 学校保健安全計画

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
保健計画	健康管理についての指導	定期健康診断(全学生、教職員) X線・血液・尿・心電図・視聴力等	要再検査学生への対応	全校大掃除(教職員) 休暇中の健康管理などの指導	水質検査	生活態度改善の指導	インフルエンザ等の予防指導	インフルエンザ等の予防指導	全校大掃除(教職員) 休暇中の健康管理などの指導	風邪などの予防指導	風邪などの予防指導	生活態度改善の指導
安全計画	新入生住居訪問・住居・生活状況の確認 オリエンテーション	建築物定期点検 交通ルールの確認	消防設備点検 住居・生活状況の確認	休暇中の日常生活への指導		防災館見学 住居・生活状況の確認	交通ルールの確認	消防設備点検 緊急地震速報の訓練	休暇中の日常生活への指導	住居・生活状況の確認	住居・生活状況の確認	休暇中の日常生活への指導 住居・生活状況の確認

## 2、各学科等の教育内容

### (1) 入学者に関する受け入れ方針及び収容定員、在校生数

本校の課程、学科及び修業年限並びに定員は、次のとおりとする。

昼夜別	課程名	学科名	修業年限	入学定員	総定員	学級数
昼間	商業実務 専門課程	ビジネス起業経営学科	4年	35人	140人	4学級
		営業マネジメント学科	2年	38人	76人	2学級
	工 業 専門課程	電子機器組込みソフトウェア 学科	3年	30人	90人	3学級
		アプリ・Web制作学科	2年	40人	80人	2学級
		AIデザイン学科	2年	38人	76人	2学級
		ゲームクリエイター学科	2年	38人	76人	4学級
	文化・教養 専門課程	日中越英通訳・ガイド学科	2年	80人	160人	4学級
合 計				299人	698人	21学級

#### 〈入学者に関する受け入れ方針〉

本校の入学資格は、次のとおりとする。

- ① 高等学校若しくはこれに準ずる学校を卒業した者
- ② 外国において、学校教育における12年の課程を修了した者又はこれに準ずる者で文部科学大臣の指定した者
- ③ 文部科学大臣が高等学校の課程に相当する課程を有するものとして指定した在外教育施設の当該課程を修了した者
- ④ 文部科学大臣が指定した者
- ⑤ 大学入学資格検定規程（昭和26年文部省令第13号）により文部科学大臣の行う大学入学資格検定に合格した者
- ⑥ 高等学校卒業程度認定試験規則（平成17年文部科学省令第1号）により、文部科学大臣の行う高等学校卒業程度認定試験に合格した者
- ⑦ 修業年限が3年の専修学校の高等課程を修了した者
- ⑧ 学校教育法第90条第2項の規定により大学に入学したものであって、専修学校において、高等学校を卒業した者に準ずる学力があると認められた者
- ⑨ その他専修学校において高等学校を卒業した者に準ずる学力があると認められた者

〈学科別在校生数〉

令和4年5月1日現在

分野	課程	学 科 名	在校生数
商業実務	専門課程	ビジネス起業経営学科	143名
		営業マネジメント学科	90名
工業		電子機器組込みソフトウェア学科	45名
		アプリ・Web制作学科	147名
		AIデザイン学科	60名
		ゲームクリエイター学科	48名
文化・教養		日中越英通訳・ガイド学科	111名
合 計			644名

〈公共職業訓練の実施状況〉

① (2) 令和4年度に実施している公共職業訓練は以下のとおりです。

A) ゲームクリエイター学科 (専門人材育成訓練)

ゲーム業界にて就業するために必要とされる知識・スキル (職種別 (プログラマー、デザイナー、プランナー等)) を身につけ、企画力、開発力を持って就職活動が行えるよう訓練を実施。

※ビジネスコミュニケーション、情報リテラシー、キャリアデザイン、プログラミング技術、プロジェクトマネジメント、デザイン技術、ゲーム制作、ゲームエンジン開発、CG制作、ゲームディレクション、アプリケーション開発、卒業制作

(2年間コース・訓練時間 約1728時間)

令和4年5月1日現在

	令和4年度		
	入学者数 (1年生)	2年生	卒業者数
ゲームクリエイター学科	20名	24名	24名
合計	20名	24名	24名

B) アプリ・Web制作学科 (専門人材育成訓練)

企業、業界団体と連携して策定したカリキュラムにより、基本的な知識・スキルを身につける。多様化するアプリ・Web制作業界で、総合的俯瞰的な見地から、最新技術 (IoT、AI、AR・VR) の知識と動向を見極め、広範な技術について学び、その技術を活用できるように訓練を実施。

※ビジネスコミュニケーション、キャリアデザイン、コミュニケーション、ソフトウェア基礎、プログラミング概論、アルゴリズム概論、ハードウェア基礎、ネットワーク概論、システム設計開発、プロジェクトマネジメント、ITセキュリティ、情報システム戦略、情報リテラシー、プログラミングI、Webプログラミング、Webシステム制作、Webデザイン基礎実習、アプリ制作、データベース設、卒業制作 (2年間コース・訓練時間 約1728時間)

令和4年5月1日現在

	令和4年度		
	入学者数 (1年生)	2年生	卒業者数
アプリ・Web制作学科	20名	11名	0名
合計	20名	11名	0名

## (2) カリキュラム

早稲田文理専門学校では、企業等の役職員からなる教育課程編成委員会において、教育課程編成の基本方針を策定し、企業等との連携によって、授業科目、授業内容、授業方法までを含めた実践的かつ専門的な職業教育を実施しています。

### ビジネス起業経営学科

科目名	1年次 時間数	2年次 時間数	3年次 時間数	4年次 時間数
基本科目	288	288	216	216
専門科目	504	576	648	504
総合科目	72	0	0	144
時間数合計	864	864	864	864

基本科目：ビジネスコミュニケーションⅠ、ICT活用Ⅰ、情報学基礎、職業とキャリアⅠ、ビジネスコミュニケーションⅡ、情報リテラシーⅡ、キャリアデザインⅡ、コミュニケーションⅡ、ビジネスコミュニケーションⅢ、キャリアプランⅠ、コミュニケーションⅢ、ビジネスコミュニケーションⅣ、キャリアプランⅡ、コミュニケーションⅣ、

専門科目：事務・生産管理Ⅰ、マーケティング企画Ⅰ、経営Ⅰ・財務管理、企業・業界研究Ⅰ、経済学Ⅱ、簿記会計Ⅱ、経営マネジメントⅡ、マーケティングⅡ、簿記会計実習Ⅱ、マーケティング実習Ⅱ、ECサイト運営、経営戦略、財務会計、経営マネジメントⅢ、ビジネスプランニングⅠ、財務分析、企業マネジメント実習、ビジネスプラン作成、ICT利活用、AIイノベーション、企業・業界研究、ビジネス英語Ⅱ、経営マネジメントⅣ、ビジネスプランニングⅡ、創業シミュレーション、プレゼンテーション技法

総合科目：総合教養Ⅰ、卒業制作

### 営業マネジメント学科

科目名	1年次 時間数	2年次 時間数
基本科目	288	288
専門科目	504	540
総合科目	72	36
時間数合計	864	864

基本科目：ビジネスコミュニケーションⅠ、ICT活用Ⅰ、情報学基礎、職業とキャリアⅠ、ビジネスコミュニケーションⅡ、情報リテラシーⅡ、キャリアデザインⅡ、コミュニケーションⅡ

専門科目：営業・販売Ⅰ、マネジメントⅠ、マーケティングⅠ、プレゼンテーション、企業経営戦略、ビジネス英語、ICT利活用応用、マーケティングⅡ、営業マネジメントⅡ、ビジネスプラン作成Ⅱ、顧客アプローチ技法Ⅱ、プレゼンテーション技法Ⅱ

総合科目：総合教養Ⅰ、卒業制作

### 電子機器組込みソフトウェア学科

科目名	1年次 時間数	2年次 時間数	3年次 時間数
基本科目	288	216	144
専門科目	504	648	576
総合科目	72	0	144
時間数合計	864	864	864

基本科目：ビジネスコミュニケーションⅠ、ICT活用Ⅰ、情報学基礎、職業とキャリアⅠ、情報リテラシーⅡ、コミュニケーションⅡ、キャリアデザインⅠ、コミュニケーションⅢ、キャリアデザインⅡ

専門科目：コンピュータサイエンスⅠ、プログラミングⅠ、電気・電子Ⅰ、メカトロニクスⅠ、ロボット制作、プログラミングⅡ、電子回路、IoT・組込み電子機器製作、工場の仕組み、AI・IoT技術開発、機械制御、プログラミングⅢ、2D・3DCAD

総合科目：総合教養Ⅰ、卒業制作

アプリ・Web制作学科

科目名	1年次 時間数	2年次 時間数
基本科目	288	288
専門科目	504	468
総合科目	72	108
時間数合計	864	864

基本科目：ビジネスコミュニケーションⅠ、ICT活用Ⅰ、情報学基礎、職業とキャリアⅠ、ビジネスコミュニケーションⅡ、情報リテラシーⅡ、キャリアデザインⅡ、コミュニケーションⅡ

専門科目：ソフトウェア開発Ⅰ、プログラミングⅠ、Webデザイン、システム設計開発、プロジェクトマネジメント、ITセキュリティ、情報システム戦略、Webシステム制作、アプリ制作、データベース設計

総合科目：総合教養Ⅰ、卒業制作

AIデザイン学科

科目名	1年次 時間数	2年次 時間数
基本科目	288	144
専門科目	504	684
総合科目	72	36
時間数合計	864	864

基本科目：ビジネスコミュニケーションⅠ、ICT活用Ⅰ、情報学基礎、職業とキャリアⅠ、ビジネスコミュニケーションⅡ、キャリアデザインⅡ

専門科目：経営戦略とAIビジネスⅠ、データサイエンスⅠ、プログラミングⅠ、AI開発Ⅰ、PBLⅠ、AIデザイン、デザイン思考、経営戦略とビジネスモデル、倫理・契約、データサイエンスⅡ、AIプロジェクトマネジメント、アジャイル開発実習、PBLⅠ（AIプロジェクト実習）、PBLⅡ（AIプロジェクト実習）

総合科目：総合教養Ⅰ、卒業制作

ゲームクリエイター学科

科目名	1年次 時間数	2年次 時間数
基本科目	216	216
専門科目	576	432
総合科目	72	216
時間数合計	864	864

基本科目：ビジネスコミュニケーションⅠ、情報学基礎、職業とキャリアⅠ、ビジネスコミュニケーションⅡ、情報リテラシーⅡ、キャリアデザインⅡ

専門科目：プログラミング技術、デザイン技術、CG制作Ⅰ、ゲームエンジン開発Ⅰ、ゲーム制作、ゲームディレクション、ゲームデザイン、ゲームエンジン開発Ⅱ、CG制作Ⅱ、アプリケーション開発

総合科目：総合教養Ⅰ、卒業制作

日中越英通訳・ガイド学科

科目名	1年次 時間数	2年次 時間数
基本科目	288	288
専門科目	504	360
総合科目	72	216
時間数合計	864	864

基本科目：ビジネスコミュニケーションⅠ、ICT活用Ⅰ、情報学基礎、職業とキャリアⅠ、ビジネスコミュニケーションⅡ、情報リテラシーⅡ、キャリアデザインⅡ、コミュニケーションⅡ

専門科目：インバウンドビジネスⅠ、観光産業研究Ⅰ、語学特別講座Ⅰ、日本の企業文化、MICE論、ホスピタリティマネジメント、国内・海外旅行Ⅱ、販売営業、ビジネス英語Ⅱ

総合科目：総合教養Ⅰ、業界研究 通訳・貿易、業界研究 観光ガイド、業界研究 ホテル業界

### (3) 進級・卒業の要件等

#### ① 出席率の計算

本校は1年間の「出席すべき授業」を864時間としています。これに対して講義形式、実習形式、演習形式の授業、学校行事・校外学習・イベントを含めた1年間の授業に出席した時間数が「出席した授業の回数」として出席率が計算されます。

#### ② 授業科目の種類

授業科目は以下の4つの種類に分けられます。

授業科目の種類	場所	平常点	定期試験
講義・演習（対面）	座学教室での講義	出席時間＋テスト	筆記試験
実技・実習（対面）	実習室使用	出席時間＋課題提出	課題提出
オンライン（遠隔）	学生の自宅等	出席時間＋テスト	インターネット上の試験
オンデマンド（遠隔）	学生の自宅等	課題提出	インターネット上の課題提出
演習	科目によって異なる	レポート提出など	レポート提出など
学校行事など	行事によって異なる	レポート提出など	レポート提出など

#### ③ 成績評価の要素と成績の算出方法

学業成績は、定期試験成績、平素の試験成績、出席状況、授業取組み状況等を考慮し、100点法による評点により評価する。

評点は、[A]、[B]、[C]、[D]、[F]で評価を行い、別紙基準により行う。なお、[A]、[B]、[C]、[D]の評価を合格とし、[F]の評価を不合格とする。

成績評価が[F]評価の者は、所定様式に補講科目を記述の上、補講受講料を添え提出をし、校長から補講受講の許可を受け補講を受けることができる。

補講を受けた上、試験に合格した者には、[D]評価を与える。

A	90点以上
B	75点以上 ～ 89点以下
C	60点以上 ～ 74点以下
D	50点以上 ～ 59点以下
F	50点未満

各科目の成績評価はA=4、B=3、C=2、D=1、F=0として成績評価平均点（GPA）を算出し、クラス替えや大学推薦、奨学金対象者選考などの参考値とします。

#### ④ 進級・卒業の要件

校長は、教育課程の定めるところにより、学年ごとに修了すべき学科目に試験を行い、合格者に対して当該学科目の修了を認定する。ただし、実習については実習の成績によって修了を認定することができる。

#### ⑤ 専門士および高度専門士の称号付与

前条に規定するところにより、次の各号に掲げる課程の学科を修了した者に対し、当該各号に定める称号を授与することができる。

A) 「専門士」は短期大学卒業と同格 ～大学3年次編入が可能～

(ビジネス起業経営学科(2年制)、営業マネジメント学科、電子機器組込みソフトウェア学科、アプリ・Web制作学科、AIデザイン学科、ゲームクリエイター学科、日中越英通訳・ガイド学科の各卒業生)

平成10年6月に学校教育法が改正され、平成11年4月から専門学校修了者が大学の2年次または3年次に編入学出来るようになりました。編入学出来る資格は、専門課程の修業年限が2年以上で、総授業時間数1700時間以上の場合です。

これまで、専門学校を卒業後、大学に入学しようと考えている学生は、大学1年次から入り直さなければならなかったのが改善され、これによって専門学校は法律的にも短大と同格となり、名実共に高等教育機関として位置づけられることになりました。

B) 「高度専門士」は大学学部卒業と同格 ～大学院入学資格が付与～

(ビジネス起業経営学科(4年制)の卒業生)

平成17年9月9日に施行された「専門学校の専門課程の修了者に対する専門士及び高度専門士の称号の付与に関する規定」により、専門課程の終業年限が4年以上で、総授業時間数3400時間以上の場合、高度専門士の称号が付与され、大学院入学資格が与えられます。早稲田文理専門学校のクリエイティブビジネス経営学科がこれに該当します。

高度専門士の称号を持つことで大学院入学資格が自動的に与えられ、これによって専門学校は、大学学部と同格の高等教育機関として位置づけられるようになりました。

#### (4) 学習の成果として取得を目指す資格

〈学科毎の取得を目指す資格〉

##### 1) ビジネス起業経営学科

全経簿記検定 3 級、日商簿記検定 2 級、3 級、ビジネス能力検定 (ジョブパス) 2 級、3 級、経営学検定 初級、リテールマーケティング(販売士)検定 2 級・3 級、マーケティング・ビジネス実務検定 C 級、食品衛生管理者、情報処理技能検定試験、(表計算・文書デザイン・プレゼン・ホームページ)、全経簿記検定 基礎簿記会計、日本ビジネス能力検定試験 4 級、3 級、サービス接遇検定 3 級、ビジネス実務マナー検定 3 級、ビジネス電話検定 知識 A 級、貿易実務検定 C 級、チェッカー技能検定 3 級、インターネット ベーシック ユーザー テスト (iBut)

##### 2) 営業マネジメント学科

日本語能力試験 N1, N2、サービス接遇検定 3 級、日商簿記検定 2 級、3 級、ビジネス能力検定 (ジョブパス) 2 級、3 級、リテールマーケティング(販売士)検定 2 級・3 級、全経基礎簿記会計・簿記検定 3 級、情報処理技能検定試験 (プレゼンテーション作成)、情報処理技能検定試験 (文書デザイン)、情報処理技能検定試験 (表計算)、ビジネス実務マナー検定 3 級、ビジネス電話検定 知識 A 級、貿易実務検定 C 級、チェッカー技能検定 3 級、インターネット ベーシック ユーザー テスト (iBut)

##### 3) 電子機器組込みソフトウェア学科

デジタル技術検定試験 3 級、デジタル技術検定試験 2 級[制御部門]、機械設計技術者試験 3 級、情報活用試験 (J 検) 3 級、インターネット ベーシック ユーザー テスト (iBut)、C 言語プログラミング能力認定試験 2 級、ものづくり日本語、To-Be メンテナンス技術試験、ディタル技術検定試験 2 級 [情報]、日本ビジネス能力検定試験 4 級、日本ビジネス能力検定試験 3 級、ビジネス電話検定 知識 B 級、ビジネス実務マナー検定 3 級

##### 4) アプリ・Web 制作学科

Java プログラミング能力認定試験 3 級、J 検 情報活用試験 3 級、インターネット ベーシック ユーザー テスト (iBut)、J 検 情報活用試験 2 級、【国】IT パスポート、Java プログラミング能力認定試験 2 級、Android 技術者認定試験、Microsoft Office Specialist Excel 2016、【国】基本情報技術者認定試験

##### 5) AI デザイン学科

【国】IT パスポート、Python3 エンジニア認定基礎試験、J 検 情報活用試験 3 級、AI 検定、G 検定

##### 6) ゲームクリエイター学科

情報検定情報活用試験 3 級

##### 7) 日中越英通訳・ガイド学科

秘書検定 3 級、サービス接遇検定 3 級、日本ビジネス能力認定試験 4 級、3 級、AXESS 検定、旅程管理研修、旅行地理検定 国内 4 級、観光英語検定 3 級、TOEIC、ホテルビジネス実務検定 ベーシック 2 級、おもてなし検定 初級 (Web 受験)、日本語能力試験 N1・N2・N3、日本漢字能力検定 7 級・6 級・5 級、情報処理技能検定試験 (表計算 3 級)、情報処理技能検定試験 (文書デザイン 3 級)

#### (5) 資格取得、検定試験合格等の実績

〈令和 2 年度資格取得実績〉

日本ビジネス能力認定試験 3 級 26 名、全経簿記検定 2 級 (工業) 14 名、全経簿記検定 2 級 (商業) 10 名、全経簿記検定 3 級 78 名、全経基礎簿記会計検定 53 名、情報処理技能検定 (表計算) 2 級 13 名、情報処理技能検定 (表計算) 準 2 級 34 名、情報処理技能検定 (表計算) 3 級 81 名、プレゼンテーション作成検定 2 級 2 名、プレゼンテーション作成検定 3 級 2 名、Java プログラミング能力認定試験 3 級 1 名、C 言語プログラミング能力認定試験 3 級 2 名、Python 3 エンジニア認定データ分析試験 1 名、情報検定情報活用試験 3 級 18 名、インターネットベーシックユーザーテスト (iBut) 19 名、旅行地理検定 (日本) 初級 8 名、ホテルビジネス実務検定ベーシック 2 級 2 名、日本の宿おもてなし検定 3 級 8 名、旅館ホテル・観光ビジネス検定 8 名、旅程管理主任者研修 8 名、日本語能力試験 N1 18 名、日本語能力試験 N2 80 名、TOEIC5 名、観光英検 2 級 1 名、観光英検 3 級 8 名

6) 卒業者数、卒業後の進路

① 令和3年度進路状況

進路カテゴリ	人数	構成比
就職	121	68.4%
起業	0	0
進学(大学院)	0	0
進学(大学編入)	1	0.6%
進学(大学)	5	2.8%
進学(専門学校)	5	2.8%
帰国・その他	45	25.4%
合計	177	100.0%

※就職希望者の就職率 98.4%

② 令和3年度 主な就職先

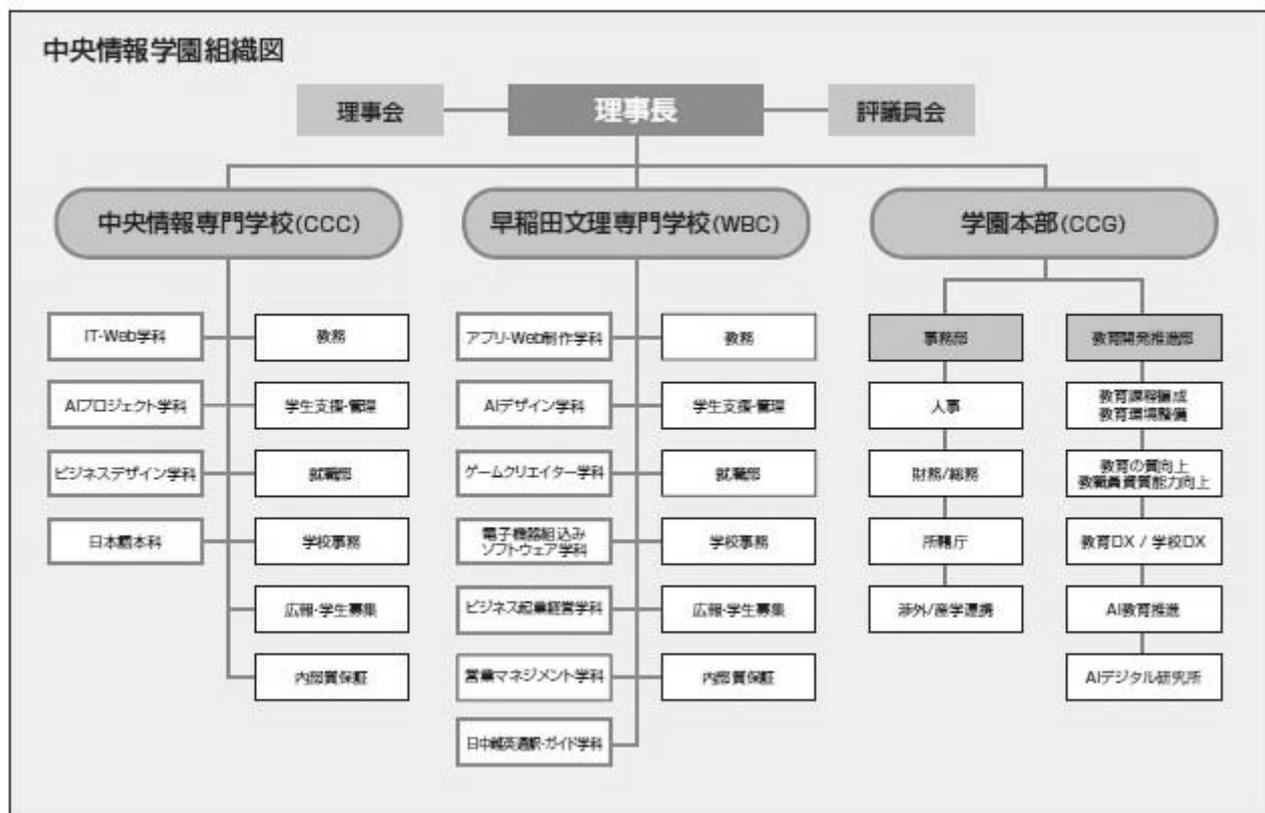
株式会社ノジマ 大王パッケージ株式会社 株式会社フジランド 日の丸自動車興業株式会社  
 株式会社メイテックフィルダーズ 泰喜物産株式会社 株式会社アイデアホールディングス FPT  
 ソフトウェアジャパン株式会社 株式会社アクア 日総工産株式会社 株式会社 AnchorZ  
 VNEXT JAPAN 株式会社 株式会社ビックモーター 株式会社ジャロック 日総工産株式会社  
 株式会社セントメアリミード 株式会社アイマックエンジニアリング 株式会社 L&H  
 株式会社ジャパンテクニカルソフトウェア ADSEC (アドセック) 株式会社  
 フルハートジャパン株式会社 株式会社ジャパンテクニカルソフトウェア 株式会社元京  
 清水物産株式会社 株式会社 Mountain Bull ベネリックコミュニケーションズ株式会社  
 株式会社アップガレージ 木材技術国際交流協同組合 エスパスコミュニケーションズ株式会社  
 キャンプサイト株式会社 株式会社ヴァリュコーポレーション エステイケー協同組合  
 株式会社小洞天 聖美商事株式会社 共豊コーポレーション株式会社 大和フーズ株式会社  
 ヒューマンパワーアジア協同組合 TTC フーズ株式会社 株式会社アイティーフューチャー  
 株式会社 LEOC 株式会社グリーンワークス ベターライフ株式会社 医療法人社団福美会  
 株式会社野村工業 株式会社勝浦ホテル三日月 大正商事株式会社 株式会社青忠商事  
 コアグローバルマネジメント株式会社 瓦光建物管理株式会社 株式会社ベジコープ  
 株式会社 TSOne 社会福祉法人さくら会 アイ・ティー・エックス株式会社  
 コサカ自動車販売株式会社 信展株式会社 等

③ 令和3年度 主な進学先

大学院 高崎経済大学大学院経済・経営研究科  
 大学 東京国際大学国際メディア学部 大東文化大学文学部 尚美学園大学総合政策学部  
 専門学校 東京グローバルビジネス専門学校 東京日建工科専門学校

### 3、組織及び教職員の状況

#### (1) 教職員の組織



#### (2) 教職員数

分野	課程	学科名	専任 (常勤)	兼任 (非常勤講師)
商業実務	専門課程	ビジネス起業経営学科	4人	2人
		営業マネジメント学科	4人	1人
工業	専門課程	電子機器組込みソフトウェア学科	2人	2人
		アプリ・Web制作学科	3人	2人
		AIデザイン学科	2人	1人
		ゲームクリエイター学科	3人	1人
文化・教養	専門課程	日中越英通訳・ガイド学科	4人	3人
教員合計			22人	12人
事務職員			8人	1人

## 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

本校で IT 系専門科目・語学系専門科目・ビジネス系専門科目を三本の柱としており、さらには将来的なエンプロイアビリティ（Employability：雇用され得る能力）を身につけるべくキャリア教育を行っております。

その基本となる方針には次のものがあります。

#### 就職希望者向け

- ①キャリアデザイン…自分の生き方や働き方について考える機会を持つ。
- ②各自の専門とする分野を活かせる職業的可能性を分析、理解する。
- ③「将来なりたい自分」という目標を設定し、PDCA サイクルに基づくライフプランを考える。
- ④自分の希望する業界には如何なる知識や技術が必要かを理解し、そのためのビジネススキル・ヒューマンスキルを身に付ける。
- ⑤就職に向け、自分自身を売り込むための材料作りとして自己分析を進める。
- ⑥就職担当教員との個人面談を進め、「より良い道」を相互に把握する。
- ⑦就職活動のための具体的活動推進
  - ・合同企業説明会への導き
  - ・各種雇用情報機関の紹介
  - ・企業開拓と学生への紹介
  - ・履歴書等の書類作成指導
  - ・模擬面接の実施と評価

これらの方針は日常の授業においても「就職指導」「業界基礎知識」「ヒューマンスキル」「ビジネススキル」「プレゼンテーション技法」等の科目で活かされております。

#### 進学希望者向け

- ①大学院進学希望の学生には研究計画書の書き方指導。
- ②大学進学希望の学生に入学試験応募書類の書き方指導。
- ③小論文演習等、各校の選抜方法に対応した指導。
- ④入学選考のための模擬面接指導。

### (2) 実習・実技等の取組状況

平成 26 年度に本格的なクリエイター教育を推進するため、新たに実習専用教室としてゲームラボを開設し、様々なコンテンツ開発に対応可能な体制を整えました。

平成 27 度には、任天堂株式会社ゲーム開発機「3DS ゲーム開発機」「Wii-U ゲーム開発機」を導入し、現場に即した人材育成環境を整備しました。

平成 28 年度では、2 年前に新設したゲームラボ以外に、303 教室にて新たな実習用マシンを入れ替え、より多くの本格的なクリエイター教育を推進するため、様々なコンテンツ開発に対応可能な体制を強化しました。

また、スマートフォンコンテンツ開発の増加に適応すべく、iPhone および Android 端末への対応も考慮しております。コンシューマースマートフォンへ対応のできる環境を提供し、即戦力として開発現場にマッチする人材育成を実施しております。

さらに IoT プログラミング開発の実習を充実させるべく Raspberry Pi、ET ロボコン用実習機を整備、エンジニア育成の強化を行っています。

平成 29 年度では二号館を取得し、地上 5 階、地下 1 階の環境を整備し、2 階、3 階、4 階、5 階に実習室を整備、プロジェクター投影に書き込み、印字が可能な“インタラクティブボード”や“4K 対応高照度プロジェクターと 5.1Ch サラウンドスピーカー“での臨場感のある映像コンテンツを視聴できる環境にて、学生の創造性を高める環境づくりができました。

令和元年度では、ゲームクリエイター教育を 2 号館に集約するために 1 号館 401 実習室を通常教室へ改修、AI プログラミングの対応と組込みプログラミング開発のさらなる拡充を図るため、新たに実習用マシンを 31 台整備しました。

令和2年度では、1号館全館にWi-Fiを敷設。オンライン授業などへの対応を可能にしました。またWindowsOSの更新期限に達した、1号館201、301実習室のマシンを一新。セキュリティ強化とマシンスペック向上による実習の効率化をおこないました。

令和3年度では、天井吊り下げプロジェクターを設置し、様々な授業形態に対応できるよう学習環境を改善しました。

下記のとおりパソコン機器を備え、学生の実習・演習に供しています。

1号館			
B101 教室	Raspberry Pi 3モデルB	41 台	
	授業用 PC (HP Pavilion Gaming)	31 台	Windows10 Professional
			Office2016
			2D・3D autoCAD
			Python
201 教室	授業用 PC (HP EliteDesk)	31 台	Windows10 Professional
			Office2019
			AXES CREA
301 教室	授業用 PC (HP EliteDesk)	31 台	Windows10 Professional
			Office2019
303 教室	授業用 PC (HP EliteDesk)	31 台	Windows7Professional
			Office2010
			Android Studio
	ASUS ZenPad 7.0 (Z370C)	10 台	Android 5.0 Lollipop

2号館			
地下図書室	図書及び情報検索 PC (HP EliteDesk)	4 台	Windows10Pro
			Office2016
II-101 教室 (AV 教室)	4K プロジェクター 5.1ch サウンドスピーカー		YAMAHA
II-201 教室	授業用 PC (HP EliteDesk)	31 台	Windows10Pro
			Office2016
			Adobe Creative Suite
			Eclipse 4.2Juno
			Android Studio
II-302 教室	授業用 PC (HP EliteDesk)	31 台	Windows10Pro
			Office2016
			Adobe Creative Suite
			Eclipse 4.2Juno
			Android Studio
II-501 教室 (ディスプレイ教室)	インタラクティブボード	1 台	NEC NP-UM352

下記の科目においては、企業との連携により開発現場の講師陣による実践的かつ専門的な講義、実習・演習を行っています。

科目名	学科	年次	提携企業
ホスピタリティ マネジメント	日中越英通訳・ガイド学科	2年	株式会社東海ホテルメンテナス
			日本の宿 おもてなし検定委員会
プログラミング言語Ⅱ	電子機器組込みソフトウェア 学科	2年	(株) ジャコム
プログラミング言語Ⅲ		3年	FPT ジャパンホールディングス株式会社
システム開発	アプリ・Web制作学科	1年	株式会社サイゼント
キャリアデザイン	ビジネス起業経営学科	2年	株式会社エムアンドアール
企業マネジメント実習		3年	
プレゼンテーション技法	営業マネジメント学科	1年	NPO 法人ワクワク営業応援団
		2年	
ゲーム制作	ゲームクリエイター学科	1年	株式会社アネラ
ゲームエンジン開発Ⅰ		2年	
卒業制作		2年	

これらの実習では、現場で行われているグループ制作を学生に実施させます。その後に提携企業より改善提案や作品評価をいただき、都度修正を経て、企業と本校教員との協議の上、成績評価を行います。

### (3) 就職支援等への取組支援

#### ① 令和3年度の就職支援

面接道場・履歴書応援塾を学生の要望に応じて開催し、面接対策や履歴書添削等個別に対応をしています。また就職説明会や各種就職対策講座の告知はメールリストを活用しています。

2月	AOKI 身だしなみセミナー 株式会社花王就活オンラインメイクアップセミナー（女子のみ）
----	---

#### ② 令和3年度の外部団体、企業との就職情報交換実施状況

4月	東京商工会議所就職情報交換会
5月	—
6月	東京商工会議所就職情報交換会
7月	東京商工会議所就職情報交換会／ハリア研究所就職合同企業説明会
8月	—
9月	神奈川県情報サービス産業協会情報交換会／企業・学校関係者就職情報交換会
10月	東京商工会議所就職情報交換会
11月	東京商工会議所合同企業説明会
12月	神奈川県情報サービス産業協会情報交換会
1月	東京商工会議所就職情報交換会
2月	関東経済産業局人材確保オンライン支援シンポジウム

③ 令和3年度の企業説明会の実施状況

4月	株式会社メイテックフィルダーズ、株式会社プリンスホテル株式会社（オンライン）、ビットストロング 他
5月	株式会社AKI、株式会社ジャコム、ジャスティン株式会社、株式会社アパホテル他
6月	和心システム株式会社、株式会社アイセル、株式会社フジランド、TTC フーズ株式会社 他
7月	リゾートトラスト株式会社（オンライン）、株式会社グローアップ、清水物産株式会社、株式会社ジャロック、大王パッケージ株式会社、ベネリックコミュニケーションズ株式会社 他
8月	BITS 株式会社、バロンサポート株式会社、株式会社ゼンショー、日の丸自動車興業株式会社 他
9月	株式会社シーエスコミュニケーション、株式会社サクラグループ、株式会社アルタ 他
10月	株式会社喜久多（オンライン）、ノーブル電子工業株式会社、株式会社おしん、木材技術国際交流協同組合、株式会社サイプレス・ソリューションズ 他
11月	株式会社川嶋、株式会社ユニックス、ジェット・テクノロジーズ株式会社、ライク株式会社、日本国民食株式会社、株式会社トーアエンジニアリング 他
12月	泰喜物産株式会社、株式会社 ForYou、株式会社アライアンス、東亜トレーディング株式会社、株式会社パワースター、株式会社 ATEC アジア人材交流事業団 他
1月	株式会社ビッグ E、協同組合ペイジア、コアグローバルマネジメント株式会社 他
2月	株式会社トランスビジョン、サイエイホールディングス株式会社、株式会社セイキョウ 他
3月	株式会社ベジコープ、株式会社青忠商事、東和ソリューションズエンジニアリング株式会社、株式会社アイデアホールディングス、VNEXT JAPAN 株式会社 他

④ 令和3年度 産学連携による企業インターンシッププログラム企画・実施企業

実施企業名	業種
リゾートトラスト株式会社	ホテル業
株式会社東海ホテルメンテナンス	ビルメンテナンス業

インターンシップ、企業実習においては単位認定を行っていませんが、インターンシップ中と終了時に指導担当者に評価をいただき学生の今後に活かしています。また、内定を前提としたインターンシップ、企業実習も発生しています。現場で経験を積むことで、仕事に直結するスキルを身に付け、そのまま内定へとつなげることは、学生にとって大変有意義になっております。また、事前に業務内容を知ることによって、企業と学生とのミスマッチを防ぐことができ早期退職も回避できるようになっています。

⑤ その他

- ・留学生が「留学ビザ」から「技術・人文知識・国際業務ビザ」取得に向けた支援を行っています。

## 5、様々な教育活動・教育環境

(1) 学校行事への取組状況

月	学校行事
4月	入学式、オリエンテーション、学内合同企業説明会（オンライン）
5月	バーベキュー大会（中止）、就職ガイダンス、実力テスト
6月	スポーツ大会（中止）
7月	実力テスト、学内企業説明会（オンライン）
9月	東京ゲームショウ（オンライン）

10月	卒業旅行（中止）、校外学習（中止）、実力テスト
11月	就職ガイダンス（オンライン）
12月	クリスマスパーティー（中止）、実力テスト
1月	総合力テスト
2月	卒業制作発表会（オンライン）、実力テスト
3月	卒業イベント（中止）、卒業式

## （2）課外活動

日頃の学習成果披露を目的として、各学科とも外部のコンテストに挑戦してきました。開校初年度の平成 23 年から「全国専門学校ゲームコンペティション」に、2年目の平成 24 年からは「ビジネスプロデュースコンペティション」に参加しています。近年では、各コンテストでの優秀賞、入賞を獲得しています。

### <最近の実績>

- 令和 3 年度 日本ゲーム大賞アマチュア部門  
優秀賞 ゲームクリエイター学科 田之上 和億
- 令和 3 年度 IIT アプリアワード 2021 《アイデア部門》  
エンターテイメント賞 ゲームクリエイター学科 山口 冬竜  
エンターテイメント賞 ゲームクリエイター学科 田村 晃基
- 令和 3 年度 Spring & Summer 2022 T シャツデザインコンテスト  
優秀賞 アプリ・Web 制作学科 橋野 智明  
優秀賞 アプリ・Web 制作学科 新久保 龍之介
- 令和 3 年度 神奈川県情報産業協会ビジネスコンテスト  
優秀賞 アプリ・Web 制作学科 新久保 龍之介
- 令和 3 年度 東京都情報産業協会アイデアコンテスト  
優秀賞 アプリ・Web 制作学科 杓木 みゆ
- 令和 2 年度 IIT アプリアワード 2020 《アイデア部門》  
優秀賞 ゲームクリエイター学科 外平 智之  
優秀賞 ゲームクリエイター学科 大関 萌
- 令和元年度 第 16 回ビジネスプロデュースコンペティション  
審査員奨励賞 ビジネス起業経営学科
- 令和元年度 IIT アプリアワード 2019 アプリ部門  
企画賞 ゲームクリエイター学科
- 令和元年度 WRO Japan 2019 アドバンスド・ロボティクス・チャレンジ 出場  
ロボット・電子機器制御学科
- 平成 30 年度 日本ゲーム大賞アマチュア部門入賞  
ゲームクリエイター学科 村上和樹、青木仁志、鈴木泰平、石崎凜
- 平成 30 年度 第 15 回 ビジネスプロジェクトコンペティション  
最終審査出場 ビジネス起業経営学科  
NGUYEN THI HAI YEN・DONG THI TRANG・何容溶

- 平成 29 年度 IIT スマートフォンアプリアワード 2017  
 優秀賞 ゲームクリエイター学科 菅原裕一、村上和樹  
 準優秀賞 ゲームクリエイター学科 関根明良、小板橋俊二
- 平成 29 年度 CCS 学生コンテスト 2018  
 熱中賞 ゲームクリエイター学科 村上和樹
- 平成 29 年度 Device2Cloud コンテスト 決勝大会出場  
 IoT・組み込みソフトウェア学科 (旧名)
- 平成 28 年度 第 13 回 ビジネスプロデュースコンペティション  
 マーケティング賞受賞 クリエイティブビジネス経営学科 (旧名)  
 林小英・曹燕芳・CHAMPANGEUN VIENGXAY・相華東
- 平成 27 年度 第 12 回 ビジネスプロデュースコンペティション  
 最終審査出場 クリエイティブビジネス経営学科 (旧名) 曹雅棋
- 平成 26 年度 第 11 回 ビジネスプロデュースコンペティション  
 最終審査出場 ビジネス起業経営学科 以下 6 名  
 王 留静・格日勒図・黄 莉渊・CHAMPANGEUN VIENGXAY・余 香琴・林 明輝
- 平成 25 年度 第 10 回 ビジネスプロデュースコンペティション  
 最終審査出場 ビジネス起業経営学科 以下 5 名  
 倪 彬・BA OUMAR MOUSSA・王 建勇・PHAM THANH HAI・NGUYEN THI MAI
- 平成 24 年度 第 9 回 ビジネスプロデュースコンペティション  
 理事長奨励賞受賞 ビジネス起業経営学科 以下 6 名  
 朱 林・NGO VU HOANG・薛 祥茂・趙 昱亮・吳 小琴・林 惠珍
- 平成 23 年度 第 1 回 全国専門学校ゲームコンペティション  
 決勝進出 ゲーム・アニメ制作学科(旧名) 何 裕

## 6、学生の生活支援

### (1) 学生支援への取組状況

- ・ クラス担任制をとっています。担任は、進路指導担当と連携して、学生の希望とスキル、適性にあった進路指導を行っています。また、学生指導担当とともに出席率・学力向上に努めています。
- ・ 心身の健康管理については、校内に保健室を完備し、定期的に健康診断を行うとともに、カウンセリング、キャリアコンサルティングを勉強した教員を中心に、多方面からのアドバイスを行い、不登校、退学者の減少につとめています。
- ・ 休日でも急用等が発生したときは、教職員が対応できる体制をとっています。特に、母国から離れている留学生が安心して留学生活を送れるように、母語で対応できるスタッフを配し、対応しています。

## 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)

#### ① 学納金

学 科	入 学 金 (入学時)	授 業 料 (年額)	施設設備費 (年額)	合 計
ビジネス起業経営学科	100,000	600,000	250,000	950,000 円
営業マネジメント学科	100,000	600,000	250,000	950,000 円
電子機器組み込みソフトウェア学科	100,000	600,000	250,000	950,000 円
アプリ・Web制作学科	100,000	600,000	250,000	950,000 円
AIデザイン学科	100,000	600,000	250,000	950,000 円
ゲームクリエイター学科	100,000	600,000	250,000	950,000 円
日中越英通訳・ガイド学科	100,000	600,000	250,000	950,000 円

## ② 納入時期

- A) 一括納入
- B) 分割納入（前期、後期）

入学時及び進級時に、一括納入か分割納入かを選ぶことができます。

## (2) 奨学金、授業料減免等の経済的支援措置

学生の家庭事情や就学態度、成績を総合的に判断して、学費減免など行う制度があります。また、出身高等学校等の推薦による「推薦入学」及び外国人留学生を対象とした「学費特別減免制度」があります。

## 8、学校の財務状況

早稲田文理専門学校ホームページ (<http://www.wbc.ac.jp/>) において、財務情報を公開しています。

## 9、学校評価

### (1) 自己評価報告書および評価結果を踏まえた改善方策

早稲田文理専門学校ホームページ (<http://www.wbc.ac.jp/>) において、自己評価報告書を公開しています。

### (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

早稲田文理専門学校ホームページ (<http://www.wbc.ac.jp/>) において、学校関係者評価報告書を公開しています。産業界、企業等の役職員、地域の代表者からなる学校関係者評価委員会が、学校関係者評価報告書を作成しています。

## 10、国際連携の状況

### 留学生の受入れ状況

本校は2011年開校以来、経済のグローバル化（国際化）に対応できる人材を育成し、日本およびアジアの経済発展に貢献するため、積極的に留学生を受入れ「グローバル IT 人材の育成」を推進し、留学生採用企業と連携し企業ニーズに対応した教育を実施しています。

#### ① 留学生の入学手続（資格・選考）について

- ・ 母国において、高校以上を（最低12年間の学校教育）卒業し、尚且つ日本語教育施設において一定期間の日本語教育を受けた者に対し、筆記試験、書類審査及び面接を行い、選考を行っています。留学生にあっては、日本留学試験230点以上もしくは、日本語能力検定N2レベル以上の者が望ましいとしています。
- ・ 入学選考は日本語学校の出席成績証明書の提出に加え、日本語試験、面接を全受験者に実施し、日本語力のレベル、経費支弁力など事細かに調査しています。

#### ② 留学生の入学後の生活について

- ・ 希望者に対し入学時に提携寮の紹介を行っています。また、学生支援機構の留学生学習奨励金の支給制度を紹介しています。
- ・ 留学生の指導においては彼らが安心して日本の生活が送れるように、交通ルールや入管法、他の条例等、事細やかに説明した独自の「学生生活ガイドブック」を作成し、全留学生に配布しています。
- ・ 休日でも急用等が発生したときは、専用の電話により、専任の職員が対応できる体制をとっています。特に母国から離れている留学生が、安心して留学生活ができるようにしています。
- ・ 留学生にとっての日本語の重要性に鑑み、日本語担当教員により日本語授業の実施により日本語留学試験、日本語能力検定試験を積極的に受験させています。

#### ③ 留学生の卒業後の進路

- ・ 就職希望者の100%が就職しています。
- ・ 指定校推薦制度などを活用し、大学院、大学編入、大学進学、専門学校に進学しています。

## 1 1、学則、その他の提供する情報

### (1) 学則

学則を公開しています。

早稲田文理専門学校ホームページ (<http://www.wbc.ac.jp/>) からダウンロードできます。

早稲田文理専門学校では、本校の情報提供指針に基づいて、本校の情報を提供しています。

問い合わせ先

学校法人 中央情報学園 早稲田文理専門学校

〒171-0033 東京都豊島区高田 2-6-7 TEL:03-5960-2611

情報提供責任者 副校長 花井 伸也