

職業実践専門課程として認定する専修学校の専門課程の推薦について

文 部 科 学 大 臣 殿

令和 8 年 7 月 31 日

下記の専修学校の専門課程を職業実践専門課程として認定する課程として推薦します。

記

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		〒 171-0033 (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	生成 AI・デジタルクリエイター学科				平成 25(2013)年度		-		平成 26(2014)年度						
学科の目的		生成 AI ツールやデジタル技術を使って、グラフィックデザイン、動画・映像制作、ゲーム制作など、様々なコンテンツやメディアを制作する人材を育成する。														
学科の特徴 (主な教育内容、取得可能な資格 等)		生成 AI ツールやデザイン・動画編集・イラストなどの各種 IT ツールを使って、デジタルコンテンツやメディアを制作する技術、制作工程を学び、動画・映像・メディア・ゲーム、コンテンツ業界への就職を目指す。 取得可能な資格: 生成 AI パスポート試験、IT パスポート試験、マルチメディア検定、CG クリエイター検定、情報活用試験 など														
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	-	単位時間	-	単位時間	-	単位時間	-	単位時間	-	単位時間	-	単位時間	
				64	単位	32	単位	0	単位	32	単位	0	単位	0	単位	
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								
70	人	26	人	2	人	8	%	17	%							
就職等の状況		■ 卒業者数 (C) : 0 人														
		■ 就職希望者数 (D) : 0 人														
		■ 就職者数 (E) : 0 人														
		■ 地元就職者数 (F) : 0 人														
		■ 就職率 (E/D) : - %														
		■ 就職者に占める地元就職者の割合 (F/E) - %														
		■ 卒業者に占める就職者の割合 (E/C) - %														
		■ 進学者数 0 人														
		■ その他														
		(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: 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/																				
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)																				
	<table><tr><td rowspan="7">総授業時数</td><td></td><td>- 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>- 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>- 単位時間</td></tr><tr><td>うち必修授業時数</td><td>- 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>- 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>- 単位時間</td></tr><tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>- 単位時間</td></tr></table>			総授業時数		- 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	- 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	- 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	- 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)	- 単位時間			
総授業時数		- 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	- 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	- 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	- 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)	- 単位時間																			
(B: 単位数による算定)																					
<table><tr><td rowspan="7">総単位数</td><td></td><td>64 単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>6 単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>0 単位</td></tr><tr><td>うち必修単位数</td><td>64 単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>6 単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>0 単位</td></tr><tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>0 単位</td></tr></table>			総単位数		64 単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	6 単位	うち企業等と連携した演習の単位数	0 単位	うち必修単位数	64 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	6 単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	0 単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	0 単位				
総単位数		64 単位																			
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	6 単位																			
	うち企業等と連携した演習の単位数	0 単位																			
	うち必修単位数	64 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	6 単位																			
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	0 単位																			
	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	0 単位																			
教員の属性 (専任教員に ついて記入)	<table><tr><td>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</td><td>(専修学校設置基準第 41 条第 1 項第 1 号)</td><td>3 人</td></tr><tr><td>② 学士の学位を有する者等</td><td>(専修学校設置基準第 41 条第 1 項第 2 号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>③ 高等学校教諭等経験者</td><td>(専修学校設置基準第 41 条第 1 項第 3 号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>④ 修士の学位又は専門職学位</td><td>(専修学校設置基準第 41 条第 1 項第 4 号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>⑤ その他</td><td>(専修学校設置基準第 41 条第 1 項第 5 号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>計</td><td></td><td>3 人</td></tr></table>			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)	3 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)	0 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)	0 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)	0 人	⑤ その他	(専修学校設置基準第 41 条第 1 項第 5 号)	0 人	計		3 人
	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)	3 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)	0 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)	0 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)	0 人																		
	⑤ その他	(専修学校設置基準第 41 条第 1 項第 5 号)	0 人																		
	計		3 人																		
	<table><tr><td>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</td><td></td><td>3 人</td></tr></table>			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		3 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		3 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

本学科は、生成 AI ツールやデジタル技術を使って、グラフィックデザイン、動画・映像制作、ゲーム制作など、様々なコンテンツやメディアを制作する人材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

令和 8 年 7 月 31 日現在

名 前	所 属	任期	種別
丸山 浩平	株式会社ビサイド 副社長	令和 8 年 4 月 1 日～ 令和 9 年 3 月 31 日(1 年)	③
宮田 大介	株式会社ゲームクリエイターズギルド 代表取締役	令和 8 年 4 月 1 日～ 令和 9 年 3 月 31 日(1 年)	③
小澤 賢侍	CG-ARTS（公益財団法人 画像情報教育振興協会） 教育事業部 事業部長	令和 8 年 4 月 1 日～ 令和 9 年 3 月 31 日(1 年)	①
岡本 比呂志	学校法人 中央情報学園 理事長	令和 8 年 4 月 1 日～ 令和 9 年 3 月 31 日(1 年)	—
佐藤 直子	早稲田文理専門学校 校長	令和 8 年 4 月 1 日～ 令和 9 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 8 年 4 月 1 日～ 令和 9 年 3 月 31 日(1 年)	—
小島 和幸	生成 AI・デジタルクリエイター学科 学科長	令和 8 年 4 月 1 日～ 令和 9 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 7 年 8 月 27 日 10:00～12:00

第2回 令和 8 年 3 月 25 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。

■教育課程編成委員会における企業等の委員からの意見『ゲームエンジンを使って作品を作ること自体に問題はないが、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、ゲームエンジンに依存しないプログラミングおよびアルゴリズムの指導を展開するとともに、コードレビュー時にはリーダブルコードを重視した具体的なフィードバックの徹底を図っている。

■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、作品の作り込みがないと意味がない。』を受けて、引き続き制作中心の授業を展開しつつ、作品の質を高めるためのポートフォリオ作成指導および個別指導のさらなる強化に努めている。

(別途、以下の資料を提出)

* 教育課程編成委員会等の位置付けに係る諸規程

* 教育課程編成委員会等の規則

* 教育課程編成委員会等の企業等委員の選任理由(推薦学科の専攻分野との関係等)※別紙様式3－1

* 学校又は法人の組織図

* 教育課程編成委員会等の開催記録

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 様々な求人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 「CG デザイン」「ポートフォリオ制作」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・CG 制作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。 <table><tr><th>科 目 名</th><th>企業連携の方法</th><th>科目概要</th><th>連 携 企 業 等</th></tr><tr><td>CG デザイン I・II (1, 2 年生)</td><td>2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当</td><td>立体データ(形状)やテクスチャ(質感)といった制作技術を学び、各人がオリジナル作品を制作する。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。</td><td>株式会社アネラ</td></tr><tr><td>作品制作 (1 年生)</td><td>2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当</td><td>就職活動に必須となる、自身の作品をまとめた作品集(ポートフォリオ)や、本格的なオリジナル作品の開発を行う。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。</td><td>株式会社アネラ</td></tr></table>				科 目 名	企業連携の方法	科目概要	連 携 企 業 等	CG デザイン I・II (1, 2 年生)	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	立体データ(形状)やテクスチャ(質感)といった制作技術を学び、各人がオリジナル作品を制作する。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	作品制作 (1 年生)	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	就職活動に必須となる、自身の作品をまとめた作品集(ポートフォリオ)や、本格的なオリジナル作品の開発を行う。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
科 目 名	企業連携の方法	科目概要	連 携 企 業 等												
CG デザイン I・II (1, 2 年生)	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	立体データ(形状)やテクスチャ(質感)といった制作技術を学び、各人がオリジナル作品を制作する。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												
作品制作 (1 年生)	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	就職活動に必須となる、自身の作品をまとめた作品集(ポートフォリオ)や、本格的なオリジナル作品の開発を行う。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												
(別途、以下の資料を提出) * 企業等との連携に関する協定書等や講師契約書(本人の同意書及び企業等の承諾書)等															

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 <table><tr><td>研修名:</td><td>CEDEC2025</td><td>連携企業等:</td><td>CESA</td></tr><tr><td>期間:</td><td>令和7年7月22日～24日</td><td>対象:</td><td>IT系教員</td></tr><tr><td>内容</td><td colspan="3">ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大級のカンファレンス</td></tr><tr><td>研修名:</td><td>UNREAL FEST Tokyo 2025</td><td>連携企業等:</td><td>Epic Games Japan</td></tr><tr><td>期間:</td><td>令和7年11月14日、15日</td><td>対象:</td><td>IT系教員</td></tr><tr><td>内容</td><td colspan="3">Unreal Engine のさまざまな活用事例を学べる大型勉強会</td></tr></table> ②指導力の修得・向上のための研修等 <table><tr><td>研修名:</td><td>令和7年度カウンセリング研修①</td><td>連携企業等:</td><td>東専各協会</td></tr><tr><td>期間:</td><td>令和7年6月2日</td><td>対象:</td><td>学校教職員</td></tr><tr><td>内容</td><td colspan="3">教員が使えるカウンセリング技術 基礎編</td></tr><tr><td>研修名:</td><td>共想共創フォーラム 2025</td><td>連携企業等:</td><td>キヤノン IT ソリューションズ株式会社</td></tr><tr><td>期間:</td><td>令和7年6月10日～13日</td><td>対象:</td><td>IT系教員</td></tr><tr><td>内容</td><td colspan="3">「アプリケーション開発」、「基幹システム」、「教育」等のテーマに沿ったセミナー</td></tr><tr><td>研修名:</td><td>TGS2025 参加および出展</td><td>連携企業等:</td><td>CESA</td></tr><tr><td>期間:</td><td>令和7年9月25日～28日</td><td>対象:</td><td>IT系教員</td></tr><tr><td>内容</td><td colspan="3">最新ゲームやコンテンツを体験・発表する日本最大級のコンピューターエンタテインメント総合展示会</td></tr></table> (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 <table><tr><td>研修名:</td><td>第19回コンテンツ東京</td><td>連携企業等:</td><td>RX Japan 株式会社</td></tr><tr><td>期間:</td><td>令和8年6月17日～19日</td><td>対象:</td><td>IT系教員</td></tr><tr><td>内容</td><td colspan="3">最新の映像・CG制作技術やAIを活用したクリエイティブの動向を学ぶことができる展示会</td></tr><tr><td>研修名:</td><td>Google Cloud Next Tokyo 2026</td><td>連携企業等:</td><td>Google Japan</td></tr><tr><td>期間:</td><td>令和8年7月30日、31日</td><td>対象:</td><td>IT系教員</td></tr><tr><td>内容</td><td colspan="3">最新のクラウド技術やAIの動向を学ぶことができるカンファレンス</td></tr><tr><td>研修名:</td><td>UNREAL FEST Tokyo 2026</td><td>連携企業等:</td><td>Epic Games Japan</td></tr><tr><td>期間:</td><td>令和8年11月3日、4日</td><td>対象:</td><td>IT系教員</td></tr><tr><td>内容</td><td colspan="3">Unreal Engine のさまざまな活用事例を学べる大型勉強会</td></tr></table> ②指導力の修得・向上のための研修等 <table><tr><td>研修名:</td><td>NEW EDUCATION EXPO 2026</td><td>連携企業等:</td><td>New Education Expo 実行委員会</td></tr><tr><td>期間:</td><td>令和8年6月4日～6日</td><td>対象:</td><td>IT系教員</td></tr><tr><td>内容</td><td colspan="3">最新の教育ICTや学校DXの動向、授業でのデジタル活用法を学ぶことができる教育セミナー・展示会</td></tr><tr><td>研修名:</td><td>TGS2026 参加および出展</td><td>連携企業等:</td><td>CESA</td></tr><tr><td>期間:</td><td>令和8年9月17日～21日</td><td>対象:</td><td>IT系教員</td></tr><tr><td>内容</td><td colspan="3">最新ゲームやコンテンツを体験・発表する日本最大級のコンピューターエンタテインメント総合展示会</td></tr></table> (別途、以下の資料を提出) * 研修等に係る諸規程 * 研修等の実績(推薦年度の前年度における実績) * 研修等の計画(推薦年度における計画)			研修名:	CEDEC2025	連携企業等:	CESA	期間:	令和7年7月22日～24日	対象:	IT系教員	内容	ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大級のカンファレンス			研修名:	UNREAL FEST Tokyo 2025	連携企業等:	Epic Games Japan	期間:	令和7年11月14日、15日	対象:	IT系教員	内容	Unreal Engine のさまざまな活用事例を学べる大型勉強会			研修名:	令和7年度カウンセリング研修①	連携企業等:	東専各協会	期間:	令和7年6月2日	対象:	学校教職員	内容	教員が使えるカウンセリング技術 基礎編			研修名:	共想共創フォーラム 2025	連携企業等:	キヤノン IT ソリューションズ株式会社	期間:	令和7年6月10日～13日	対象:	IT系教員	内容	「アプリケーション開発」、「基幹システム」、「教育」等のテーマに沿ったセミナー			研修名:	TGS2025 参加および出展	連携企業等:	CESA	期間:	令和7年9月25日～28日	対象:	IT系教員	内容	最新ゲームやコンテンツを体験・発表する日本最大級のコンピューターエンタテインメント総合展示会			研修名:	第19回コンテンツ東京	連携企業等:	RX Japan 株式会社	期間:	令和8年6月17日～19日	対象:	IT系教員	内容	最新の映像・CG制作技術やAIを活用したクリエイティブの動向を学ぶことができる展示会			研修名:	Google Cloud Next Tokyo 2026	連携企業等:	Google Japan	期間:	令和8年7月30日、31日	対象:	IT系教員	内容	最新のクラウド技術やAIの動向を学ぶことができるカンファレンス			研修名:	UNREAL FEST Tokyo 2026	連携企業等:	Epic Games Japan	期間:	令和8年11月3日、4日	対象:	IT系教員	内容	Unreal Engine のさまざまな活用事例を学べる大型勉強会			研修名:	NEW EDUCATION EXPO 2026	連携企業等:	New Education Expo 実行委員会	期間:	令和8年6月4日～6日	対象:	IT系教員	内容	最新の教育ICTや学校DXの動向、授業でのデジタル活用法を学ぶことができる教育セミナー・展示会			研修名:	TGS2026 参加および出展	連携企業等:	CESA	期間:	令和8年9月17日～21日	対象:	IT系教員	内容	最新ゲームやコンテンツを体験・発表する日本最大級のコンピューターエンタテインメント総合展示会		
研修名:	CEDEC2025	連携企業等:	CESA																																																																																																																							
期間:	令和7年7月22日～24日	対象:	IT系教員																																																																																																																							
内容	ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大級のカンファレンス																																																																																																																									
研修名:	UNREAL FEST Tokyo 2025	連携企業等:	Epic Games Japan																																																																																																																							
期間:	令和7年11月14日、15日	対象:	IT系教員																																																																																																																							
内容	Unreal Engine のさまざまな活用事例を学べる大型勉強会																																																																																																																									
研修名:	令和7年度カウンセリング研修①	連携企業等:	東専各協会																																																																																																																							
期間:	令和7年6月2日	対象:	学校教職員																																																																																																																							
内容	教員が使えるカウンセリング技術 基礎編																																																																																																																									
研修名:	共想共創フォーラム 2025	連携企業等:	キヤノン IT ソリューションズ株式会社																																																																																																																							
期間:	令和7年6月10日～13日	対象:	IT系教員																																																																																																																							
内容	「アプリケーション開発」、「基幹システム」、「教育」等のテーマに沿ったセミナー																																																																																																																									
研修名:	TGS2025 参加および出展	連携企業等:	CESA																																																																																																																							
期間:	令和7年9月25日～28日	対象:	IT系教員																																																																																																																							
内容	最新ゲームやコンテンツを体験・発表する日本最大級のコンピューターエンタテインメント総合展示会																																																																																																																									
研修名:	第19回コンテンツ東京	連携企業等:	RX Japan 株式会社																																																																																																																							
期間:	令和8年6月17日～19日	対象:	IT系教員																																																																																																																							
内容	最新の映像・CG制作技術やAIを活用したクリエイティブの動向を学ぶことができる展示会																																																																																																																									
研修名:	Google Cloud Next Tokyo 2026	連携企業等:	Google Japan																																																																																																																							
期間:	令和8年7月30日、31日	対象:	IT系教員																																																																																																																							
内容	最新のクラウド技術やAIの動向を学ぶことができるカンファレンス																																																																																																																									
研修名:	UNREAL FEST Tokyo 2026	連携企業等:	Epic Games Japan																																																																																																																							
期間:	令和8年11月3日、4日	対象:	IT系教員																																																																																																																							
内容	Unreal Engine のさまざまな活用事例を学べる大型勉強会																																																																																																																									
研修名:	NEW EDUCATION EXPO 2026	連携企業等:	New Education Expo 実行委員会																																																																																																																							
期間:	令和8年6月4日～6日	対象:	IT系教員																																																																																																																							
内容	最新の教育ICTや学校DXの動向、授業でのデジタル活用法を学ぶことができる教育セミナー・展示会																																																																																																																									
研修名:	TGS2026 参加および出展	連携企業等:	CESA																																																																																																																							
期間:	令和8年9月17日～21日	対象:	IT系教員																																																																																																																							
内容	最新ゲームやコンテンツを体験・発表する日本最大級のコンピューターエンタテインメント総合展示会																																																																																																																									

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:令和7年6月)、「東京都版自己点検評価項目」(東京都生活文化局:令和8年4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、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	【東京都版】項目 1-1 教育理念、目的、養成する人材像の設定
(2)学校運営	【東京都版】項目 6-2、6-3、4-1、4-2 管理運営体制、学校評価の実施、教員組織の編成
(3)教育活動	【東京都版】項目 2-1、2-2、4-3 教育課程の編成、授業の実施、教員の資質向上(FD)
(4)学修成果	【東京都版】項目 2-3、2-4 単位・卒業認定、学修目標の達成状況、進路実現
(5)学生支援	【東京都版】項目 3-3、3-4 多様な学生への支援、生活・健康・キャリア支援
(6)教育環境	【東京都版】項目 5-1、5-2 施設・設備の整備、安全対策、防災組織
(7)学生の受入れ募集	【東京都版】項目 3-1 アドミッション・ポリシー、募集、選抜、定員管理
(8)財務	【東京都版】項目 6-1 中期事業計画と安定した財務基盤の確立
(9)法令等の遵守	【東京都版】項目 5-2、6-4 学校保健安全法等の遵守、情報の公表義務
(10)社会貢献・地域貢献	【東京都版】項目 6-3-①、6-4-② 外部意見(地域等)の活用、社会からの理解促進
(11)国際交流	【東京都版】項目 2-1-②、3-3-② 留学生向け授業、留学生の在籍管理・交流

※(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7年8月27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「WSDB やヨリソルといったデジタル化の取り組みは、引き続き積極的に推進していくべきである。」を受けて、現在業務で使用している様々なシステムを一元管理できる統合型スクールマネジメントシステム「ヨリソル」への移行準備を開始しており、早期の運用開始に向けて推進していく予定である。

■令和7年8月27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「発表会はアクティブラーニングの観点および1年生の就職活動への意識向上にもつながると期待されるとともに、多くの企業や学生の出身校関係者を招くことで、進路先および入学生の増加が期待される。」を受けて、今年度は企業関係者を招致する体制を強化し、学生の就職意識の向上を推進していく。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和7年7月31日現在

名 前	所 属	任期	種別
清水 雅己	埼玉工業大学工学部教授 前埼玉県立大宮工業高等学校長	令和8年4月1日～ 令和9年3月31日(1年)	校長等
竹中 輝夫	株式会社)ティー・アイ・シー 特命顧問	令和8年4月1日～ 令和9年3月31日(1年)	企業等委員
廣嶋 祐子	東京商工会議所 人材・能力開発部 人材支援センター 所長	令和8年4月1日～ 令和9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、校長等

(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7年8月31日

(別途、以下の資料を提出)

* 学校関係者評価委員会の企業等委員の選任理由書(推薦学科の専攻分野との関係等)※別紙様式3-2

* 自己評価結果公開資料

* 学校関係者評価結果公開資料(自己評価結果との対応関係が具体的に分かる評価報告書)

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)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	(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	(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・修学支援	(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	(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	(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 (2)外国の学校等との交流状況
(11)その他	(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7年10月1日

授業科目等の概要

	(工業専門課程 生成 AI・デジタルクリエイター学科)															
	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	日本語の表現力や記述力を磨き、ビジネスシーンで必要とされる基本的な日本語運用能力や文書作成の基礎を習得する。	1 通	64	4	○	△		○		○		
2	○			職業とキャリア I	社会に出る上で必須となる職業人としての倫理観、モラル、ビジネスマナーを学び、健全な職業意識の土台を築く。	1 通	64	4	○	△		○		○		
3	○			ICT 活用 I	ビジネス文書の作成やデータ処理に不可欠な、Officeソフトの基本的な操作方法と活用技術を修得する。	1 通	68	2	△	△	○	○		○		
4	○			生成 AI・情報学基礎	コンピュータの構造やIT社会の倫理を学び、急速に普及する生成AI社会に対応するための基礎知識を習得する。	1 通	64	4	○	△		○		○		
5	○			ビジネスコミュニケーション II	日本語の表現力や文書作成能力をさらに高め、実務で役立つ応用的なビジネス日本語の運用力を身に付ける。	2 通	64	4	○	△		○		○		
6	○			職業とキャリア II	将来を見据えたライフプランやキャリアプランを策定し、円滑な就職活動に向けた具体的な対策を行う。	2 通	64	4	○	△		○		○		
7	○			ICT 活用 II	ビジネスシーンで活用されるOfficeソフトの実践的な応用操作と、効率的な文書作成技術を習得する。	2 通	68	2	△	△	○	○		○		
8	○			生成 AI・Webデザイン	各種デザインツールの基本操作を習得し、生成AIの仕組みや適切なプロンプト(指示文)の基礎を理解する。	1 通	64	4	○	△		○		○	○	
9	○			ゲーム制作	主要なゲームエンジンの活用方法を学ぶとともに、C#を用いたプログラミングの基礎的な記述力を身に付ける。	1 通	136	4	△	△	○	○		○	○	
10	○			CG デザイン I	モデリングやテクスチャリングなど、造形技術を中心とした3DCG制作の基礎的なスキルを体系的に学習する。	1 通	68	2	△	△	○	○			○	○
11	○			CG・映像編集制作技術 I	リギングやアニメーションなど、キャラクターやオブジェクトの動きを中心とした3DCGの基礎技術を習得する。	1 通	136	4	△	△	○	○			○	
12	○			生成 AI・Webシステム制作	Webの仕組みやプログラム、UI／UXデザインの基礎を学び、生成AIを活かしたプロトタイプ制作を行う。	2 通	64	4	○	△		○		○		
13	○			生成AI作品制作	生成AIの技術やツールを応用し、画像や動画をはじめとした多様なデジタルコンテンツ作品の制作を行う。	2 通	64	4	○	△		○		○	○	
14	○			CG デザイン II	より高度な3DCGモデルの制作技術を習得し、リギングやモーション作成へのAI活用方法を学ぶ。	2 通	68	2	△	△	○	○			○	○
15	○			CG・映像編集制作技術 II	3Dアニメーションや映像の編集・合成技術を学び、AIによるシーン制作補助を活用した映像制作を行う。	2 通	138	4	△	△	○	○			○	
16	○			総合教養 I	業界の専門用語の理解を深め、社会人基礎力を養うとともに、マルチメディアに関する基礎知識を幅広く学ぶ。	1 通	68	2	△	△	○	○		○		

17	○			作品制作	東京ゲームショウへの出展や、各自が希望する就職・進路の目標達成に向けた実践的な作品制作を行う。	1 通	68	2	△	△	○	○		○	○	○
18	○			総合教養Ⅱ	専門用語の理解や社会人実践力の養成のほか、メディアリテラシーを深め、希望職種・業界の研究を行う。	2 通	68	2	△	△	○	○		○		
19	○			卒業制作	これまでの学習成果を結集して作品の企画から完成までを実践し、就職活動に不可欠なポートフォリオを作成する。	2 通	204	6	△	△	○	○		○	○	
合計					19 科目			64 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： 必要科目のすべてを履修すること	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。