

学 則

学校法人 中央情報学園

早稲田文理専門学校

第 1 章 総則

(目 的)

第 1 条 本校は、教育基本法及び学校教育法に基づき、最先端の I T とその関連技術及び事業創造と起業経営に関する教育、ゲーム及びゲームアニメーションの制作と創造に関する教育、語学と通訳及び国際観光に関する教育等を通じて、成長とイノベーションで進化する産業界を始め、広く 2 1 世紀の国際社会に貢献できる、文理科融合の創造的で有為な人材を育成することを目的とする。

(名 称)

第 2 条 本校は、早稲田文理専門学校という。

(位 置)

第 3 条 本校は、東京都豊島区高田 2 丁目 6 番 7 号に置く。

(設置者)

第 4 条 本校は、学校法人中央情報学園が設置経営する。

(自己点検・評価)

第 5 条 本校は、その教育の一層の充実を図り、本校の目的及び社会的使命を達成するため、本校における教育活動等の状況について、自ら点検及び評価を行うものとする。

2 前項の点検及び評価の実施に関し、必要な事項は別に定める。

第 2 章 課程、学科及び修業年限、定員並びに休業日

(課程、学科、修業年限、定員)

第 6 条 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	備考
昼間	商業実務 専門課程	ビジネス 起業経営学科	2年	35人	70人	2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	2年	30人	60人	2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	66人	132人	4学級	
	文化・教 養専門課	日中越英通訳・ ガイド学科	2年	80人	160人	4学級	
合 計				327人	654人	18学級	

(学年及び学期の終始期)

第7条 本校の学年は、4月1日にはじまり、翌年3月31日に終わる。

2 学期は次のとおりとする。

(1) 前期 4月1日から9月30日まで

(2) 後期 10月1日から翌年3月31日まで

(休業日)

第8条 本校の休業日は、次のとおりとする。

(1) 土曜日及び日曜日

(2) 国民の祝日に関する法律で休日とされる日

(3) 夏期休業日 8月1日から8月31日

(4) 冬期休業日 12月21日から1月7日

(5) 春期休業日 3月21日から4月7日

(6) 開校記念日 5月2日

2 教育上必要があり、かつ、やむを得ない事情があるときは、前項の規定にかかわらず、休業日に授業を行うことがある。

3 非常変災その他急迫の事情があるときは、臨時に授業を行わないことがある。

第3章 教育課程、授業時間数及び教職員組織

(教育課程及び授業時数)

第9条 本校の教育課程及び授業時数は、別表1のとおりとする。

(授業時数の単位数への換算)

第10条 本校の専門課程の授業科目の授業時数を単位数に換算する場合においては、講義または演習にあつては18時間をもって1単位、実習、実技にあつては36時間をもって1単位とする。

(他の専修学校等における授業科目の履修)

第11条 他の専修学校、大学等において別に定める科目を履修した場合には、各課程の修了に必要な総授業時数の2分の1を超えない範囲で、当該課程における選択科目の履修とみなす。

(始業及び終業の時刻)

第12条 本校の始業及び終業の時間は、次のとおりとする。

昼夜別	学科名	始業時刻	終業時刻
昼間	ビジネス起業経営学科	9時10分	14時40分
	営業マネジメント学科	9時10分	14時40分
	電子機器組込みソフトウェア学科	9時10分	14時40分
	アプリ・Web制作学科	9時10分	14時40分
	AIデザイン学科	9時10分	14時40分
	ゲームクリエイター学科	9時10分	17時15分
	日中越英通訳・ガイド学科	9時10分	14時40分

(教職員組織)

第13条 本校に次の教職員を置く。

- (1) 校長
 - (2) 副校長 1人以上
 - (3) 教員 23人以上 (専任 18人以上、兼任5人以上)
 - (4) 事務職員 4人以上
 - (5) 学校医 1人
- 2 校長は、校務をつかさどり、所属職員を監督する。
- 3 副校長は校長を補佐し、校長の指示の下、校長の業務の一部を代理することができる。

第4章 入学、休学、退学及び卒業

(入学資格)

第14条 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た者

(入学時期)

第15条 本校の入学時期は、毎年4月とする。

(入学手続き、許可)

第16条 本校に入学しようとする者は、本校の定める入学願書その他の書類に必要事項を記載し、第34条に定める入学検定料を添えて指定期日までに出席しなければならない。

- 2 前項の手続き完了した者に対して入学試験を行い、入学者を決定する。
- 3 本校に入学許可された者は、入学許可の日から14日以内に第34条に定める入学金を添えて手続きをとらなければならない。
- 4 指定の期日内にすべての入学手続きを完了しない者は、入学許可を取り消すことがある。

(転入学・編入学)

第17条 本校への転入学を希望する者がある場合は、学習の進展が同程度であり、かつやむを得ない事情があると認めた場合には、選考の上、校長が許可することができる。

(異動の届出)

第18条 本校学生の身分に異動又は住所変更等があった場合は、直ちに別に定める様式により、校長に提出しなければならない。

(欠席届)

第19条 病気、その他の理由により欠席した者は、欠席届を校長に提出しなければならない。

2 病気で引き続き一週間以上欠席をする者は、医師の診断書を添付しなければならない。

(出席停止)

第20条 学生が伝染病にかかり又はそのおそれがあるとき、その他必要があると認められるときは、校長は当該学生に対し出席停止を命ずることがある。

(休学、復学)

第21条 学生が疾病その他やむを得ない事由によって、30日以上休学する場合は、その事由を記載した書類及び診断書を提出して、校長の許可を受けなければならない。

2 前項の者が復学しようとする場合は、届け出て、復学することができる。

(退学)

第22条 退学をしようとする者は、その事由を記載した書類を提出して、校長の許可を受けなければならない。

(試験)

第23条 試験は、前期及び後期の終りに各科目について行う。ただし、科目の種類によっては、平常の成績をもって試験による評価に替えることができる。

2 前項の定期試験のほか、教育上必要があるときは、随時に試験を行うことができる。

(追試験)

第24条 追試験は、次の各号の一に該当し、試験を受けることができなかった者に対して行うことがある。

(1) 病気（医師の証明がある場合に限る。）

(2) 忌引

(3) その他やむを得ない事由があると校長が認めた場合

2 前項に該当し、追試験を受けようとする者は、追試験願いを校長に提出し、その許可を得なければならない。

(成績評価)

第25条 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。

2 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。

(補講)

第26条 前条に定める成績評価が[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。

2 前項にて、手続きをし、補講を受けた上、試験に合格した者には、[D]評価を与える。

(修了の認定)

第27条 校長は、教育課程の定めるところにより、各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。

(原級留置)

第28条 各学年の所定の課程を修了することができなかった学生について教育上必要があるときは、原級に留め置くことがある。

(卒業の認定)

第29条 本校所定の課程を修了した者には、卒業証書を授与する。

(称号の授与)

第30条 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。

- | | | |
|---|-----------------|---------------|
| 一 | ビジネス起業経営学科 | 専門士（商業実務専門課程） |
| 二 | 営業マネジメント学科 | 専門士（商業実務専門課程） |
| 三 | 電子機器組込みソフトウェア学科 | 専門士（工業専門課程） |
| 四 | アプリ・Web制作学科 | 専門士（工業専門課程） |
| 五 | AIデザイン学科 | 専門士（工業専門課程） |
| 六 | ゲームクリエイター学科 | 専門士（工業専門課程） |

第5章 科目等履修生

（科目等履修生）

- 第31条 本校において開設する授業科目に対し、本校学生以外の者から特定の科目について履修申請があった場合には、本校の教育に支障がない限り選考の上科目履修生として当該科目の履修を許可することができる。
- 2 その他科目等履修生に関する事項は、別に定める。

第6章 賞 罰

（褒 賞）

- 第32条 成績優秀にして、他の模範となる者には、褒賞することがある。

（懲 戒）

- 第33条 学生が本校の規則に違反したり、学生の本分に反する行為があったとき、校長はこれを懲戒処分に付することができる。
- 2 懲戒の種類は、訓告、停学及び退学とする。
- 3 退学は、次の各号の一に該当する学生に対して行うものとする。
- （1）性行不良で、改善の見込みがないと認められる者
 - （2）学力劣等で、成業の見込みがないと認められる者
 - （3）正当な理由がなくて、出席が常でない者
 - （4）学校の秩序を乱し、その他学生としての本分に反した者

第 7 章 入学金、授業料等

(納付金)

第 3 4 条 本校の入学金、授業料等は、次のとおりとする。

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
A I 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 入学検定料は、10,000円とする。

3 教材費、保険料、校外実習費、行事費、検定試験料等の費用は、実費を別途納入するものとする。

4 学生が在学中は、授業料を所定の期日までに納入しなければならない。

5 既納の入学検定料、入学金については、理由のいかんにかかわらず返還しない。但し、3月31日までに入学を辞退した者については、既納の授業料、実習費、施設設備費については返還する。

6 人物が優れ、学業成績が特に優秀な者は、別に定めるところにより特待生として認定し、授業料などの全額、又は一部を免除することができる。

7 生活困窮家庭の学生及び外国人留学生など経済的理由で就学が困難な者に対しては、別に定めるところにより、授業料などの一部を減額、若しくは、免除することができる。

(納入及び納入時期の特例)

第 3 5 条 学生がその在籍中は、出席の有無にかかわらず、授業料を所定の期日までに納入しなければならない。

2 学生が休学したときは、前項の規定にかかわらず、休学期間中の授業料を免除することがある。

3 特例の理由のある場合には、別に定めるところにより、授業料の全部又は一部を減額することがある。

(除 籍)

第 3 6 条 正当な理由がなく、かつ、所定の手続きを行わずに授業料その他の納付金を3カ月以上滞納し、その後においても納入の見込みがないときは、除籍することができる。

(健康診断)

第 3 7 条 健康診断は、毎年1回、別に定めるところにより、実施する。

第 8 章 附帯教育

(附帯教育)

第 38 条 本校の附帯教育は、次のとおりとする。

学科名	修業期間	総定員
I T 活用コース	1 ヶ月	30 名
簿記入門コース	3 ヶ月	30 名
パソコン入門コース	3 ヶ月	30 名
医療事務コース	6 ヶ月	30 名
情報技術活用コース	6 ヶ月	30 名
C A D 実務コース	6 ヶ月	30 名
A I ビジネスコース	60 時間	30 名
A I ビジネスコース	120 時間	30 名
A I 研修コース	3 ヶ月	30 名
A I 実践コース	6 か月	30 名
A I エンジニアコース	1 年	30 名

※ 夜間（18:00～20:30）または、土曜日、日曜日など、主に社会人を対象として行う。

- 2 上記以外の附帯教育（公共職業訓練及び緊急人材育成支援事業訓練等）に関しては、法令に基づき校長が別に定める。

第 9 章 雑則

(施行細則)

第 39 条 この学則の施行に関し必要な事項は、校長が別に定める。

附則

- 1 この学則は、平成 23 年 4 月 1 日から施行する。
- 2 本学則第 30 条で定める称号は、官報告示後に規定するものとする。

附則

- 1 この学則は、平成 25 年 4 月 1 日から施行する。
- 2 学科名変更に伴い、平成 23 年度及び平成 24 年度に入学した学生の学科名は次の表の通りとする。

旧学科名	新学科名
日中英通訳学科	日中英通訳・ガイド学科
組込みソフトウェア学科	電子機器組込みソフトウェア学科
I T モバイル学科	スマートフォン・アプリ制作学科
ゲーム・アニメ制作学科	ゲーム制作学科

附則

- 1 この学則は、平成27年 4月 1日から施行する。
- 2 学科名変更に伴い、平成24年度、平成25年度及び平成26年度に入学した学生の学科名は次の表の通りとする。

旧学科名	新学科名
ビジネス起業経営学科	クリエイティブビジネス経営学科
ゲーム制作学科	ゲームクリエイター学科

附則

- 1 この学則は、平成30年 4月 1日から施行する。
- 2 学科名変更に伴い、平成28年度及び平成29年度に入学した学生の学科名は次の表の通りとする。

旧学科名	新学科名
電子機器組込みソフトウェア学科	IoT・組込みソフトウェア学科
スマートフォン・アプリ制作学科	アプリ・Web制作学科
日中英通訳・ガイド学科	日中越英通訳・ガイド学科

附則

- 1 この学則は、平成31年 4月 1日から施行する。
- 2 学科名変更に伴い、平成28年度、平成29年度及び平成30年度に入学した学生の学科名は次の表の通りとする。

旧学科名	新学科名
クリエイティブビジネス経営学科	ビジネス起業経営学科
IoT・組込みソフトウェア学科	ロボット・電子機器制御学科

附則

- 1 この学則は、平成31年 4月 1日から施行する。

附則

- 1 この学則は、令和2年 4月 1日から施行する。

附則

- 1 この学則は、令和3年 4月 1日から施行する。
- 2 学科名変更に伴い、平成30年度、平成31年度及び令和2年度に入学した学生の学科名は次の表の通りとする。

旧学科名	新学科名
ロボット・電子機器制御学科	電子機器組込みソフトウェア学科

別表第1 教育課程

ビジネス起業経営学科（必修科目）

	授業科目	1年次 年間授業 時間数	2年次 年間授業 時間数	備考
基本科目	ビジネスコミュニケーションⅠ	72		
	情報リテラシーⅠ	72		実習
	キャリアデザインⅠ	72		
	コミュニケーションⅠ	72		
	ビジネスコミュニケーションⅡ		72	
	情報リテラシーⅡ		72	実習
	キャリアデザインⅡ		72	
	コミュニケーションⅡ		72	
専門科目	経済学	72		
	簿記会計Ⅰ	72		
	簿記会計実習	72		実習
	ビジネス英語Ⅰ	72		実習
	経営マネジメントⅠ	144		
	マーケティング	72		
	業界研究(観光・ホテル)	72		実習
	簿記会計Ⅱ		72	
	経営マネジメントⅡ		72	
	リーダーシップ論		72	
	ビジネス英語Ⅱ		72	実習
	ICT・AIモデル研究		72	
	業界研究(貿易・流通)		72	実習
総合科目	ビジネスプランニング		72	
	創業シミュレーション		72	実習
	授業時間数計	864	864	

- ・選択科目は、必要に応じて学校長が別途定める。
- ・年間の授業週数は、36週を原則とし、授業の1単位時間は45分とする。
- ・1年間の授業時間数は864時間とし、2年間の総授業時間数は1,728時間とする。

営業マネジメント学科（必修科目）

	授業科目	1年次 年間授業 時間数	2年次 年間授業 時間数	備考
基本科目	ビジネスコミュニケーションⅠ	72		
	情報リテラシーⅠ	72		実習
	キャリアデザインⅠ	72		
	コミュニケーションⅠ	72		
	ビジネスコミュニケーションⅡ		72	
	情報リテラシーⅡ		72	実習
	キャリアデザインⅡ		72	
	コミュニケーションⅡ		72	
専門科目	経営マネジメント	72		
	簿記会計基礎	72		
	ICT利活用基礎	72		
	マーケティングⅠ	72		
	営業マネジメントⅠ	72		
	ビジネスプラン作成Ⅰ	72		実習
	顧客アプローチ技法Ⅰ	72		実習
	プレゼンテーション技法Ⅰ	72		実習
	企業経営戦略		72	
	ビジネス英語		72	
	ICT利活用応用		72	
	マーケティングⅡ		72	
	営業マネジメントⅡ		72	
	ビジネスプラン作成Ⅱ		72	実習
	顧客アプローチ技法Ⅱ		36	実習
	プレゼンテーション技法Ⅱ		72	実習
総合科目	卒業制作		36	実習
	授業時間数計	864	864	

- ・選択科目は、必要に応じて学校長が別途定める。
- ・年間の授業週数は、36週を原則とし、授業の1単位時間は45分とする。
- ・1年間の授業時間数は864時間とし、2年間の総授業時間数は1,728時間とする。

電子機器組込みソフトウェア学科（必修科目）

	授業科目	1年次 年間授業 時間数	2年次 年間授業 時間数	備考
基本科目	ビジネスコミュニケーションⅠ	72		
	キャリアデザインⅠ	72		
	コミュニケーションⅠ	72		
	情報リテラシーⅠ	72		
	ビジネスコミュニケーションⅡ		72	
	キャリアデザインⅡ		72	
	コミュニケーションⅡ		72	
	情報リテラシーⅡ		72	
専門科目	プログラミングⅠ	144		実習
	ICT基礎	72		
	電気・電子Ⅰ	72		実習
	メカトロニクスⅠ	72		実習
	ロボット制御	144		実習
	アルゴリズム	72		
	プログラミングⅡ		144	実習
	ICT応用		72	
	電気・電子Ⅱ		144	実習
	メカトロニクスⅡ		72	実習
	組込みソフトウェア応用		72	
	総合科目	卒業制作		144
	授業時間数計	864	864	

- ・ 選択科目は、必要に応じて学校長が別途定める。
- ・ 年間の授業週数は、36週を原則とし、授業の1単位時間は45分とする。
- ・ 1年間の授業時間数は864時間とし、2年間の総授業時間数は1,728時間とする。

アプリ・Web制作学科（必修科目）

	授業科目	1年次 年間授業 時間数	2年次 年間授業 時間数	備考
基本科目	ビジネスコミュニケーションⅠ	72		
	情報リテラシーⅠ	72		実習
	キャリアデザインⅠ	72		
	コミュニケーションⅠ	72		
	ビジネスコミュニケーションⅡ		72	
	情報リテラシーⅡ		72	実習
	キャリアデザインⅡ		72	
	コミュニケーションⅡ		72	
専門科目	ソフトウェア基礎	72		
	プログラミング概論	72		
	アルゴリズム概論	72		
	ハードウェア基礎	36		
	ネットワーク概論	36		
	プログラミングⅠ	144		実習
	Webプログラミング	72		実習
	Webデザイン基礎実習	72		実習
	システム設計開発		72	
	プロジェクトマネジメント		72	
	ITセキュリティ		72	
	情報システム戦略		36	
	Webシステム制作		72	実習
	アプリ制作		72	実習
	データベース設計		72	実習
総合科目	卒業制作		108	実習
	授業時間数計	864	864	

- ・選択科目は、必要に応じて学校長が別途定める。
- ・年間の授業週数は、36週を原則とし、授業の1単位時間は45分とする。
- ・1年間の授業時間数は864時間とし、2年間の総授業時間数は1,728時間とする。

AIデザイン学科（必修科目）

	授業科目	1年次 年間授業 時間数	2年次 年間授業 時間数	備考
基本科目	ビジネスコミュニケーションⅠ	72		
	キャリアデザインⅠ	72		
	ビジネスコミュニケーションⅡ		72	
	キャリアデザインⅡ		72	
専門科目	AIビジネス概論	36		
	AIモデル概論	36		
	AI基礎数学	108		
	統計学	36		
	データサイエンスⅠ	36		
	データ分析基礎	36		
	AIプログラミング基礎	144		実習
	AIプログラミング応用	72		実習
	AIフレームワーク実習	72		実習
	AIプラットフォーム実習	144		実習
	AIデザイン		72	
	デザイン思考		36	
	経営戦略とビジネスモデル		36	
	倫理・契約		36	
	データサイエンスⅡ		72	
	AIプロジェクトマネジメント		36	
	アジャイル開発実習		36	実習
	PBLⅠ（AIプロジェクト実習）		144	実習
	PBLⅡ（AIプロジェクト実習）		216	実習
総合科目	卒業制作		36	実習
	授業時間数計	864	864	

- ・選択科目は、必要に応じて学校長が別途定める。
- ・年間の授業週数は、36週を原則とし、授業の1単位時間は45分とする。
- ・1年間の授業時間数は864時間とし、2年間の総授業時間数は1,728時間とする。

ゲームクリエイター学科（必修科目）

		授業科目	1年次 年間授業 時間数	2年次 年間授業 時間数	備考	
基本科目	必修	ビジネスコミュニケーションⅠ	72			
	必修	情報リテラシーⅠ	72			
	必修	キャリアデザインⅠ	72			
	必修	ビジネスコミュニケーションⅡ		72		
	必修	情報リテラシーⅡ		72		
	必修	キャリアデザインⅡ		72		
専門科目	必修	プログラミング技術	72			
	必修	プロジェクトマネジメント	72			
	必修	デザイン技術	72			
	必修	ゲーム制作	216		実習	
	必修	ゲームエンジン開発Ⅰ	72		実習	
	必修	CG制作Ⅰ	144		実習	
	選択必修	ゲーム専攻	ゲームデザイン		72	
			ゲームディレクション		72	
			CG制作Ⅱ		144	実習
		AI専攻	AIビジネスモデル		72	
			数理統計学		72	
AIプログラミング				144	実習	
必修	ゲームエンジン開発Ⅱ		72	実習		
必修	アプリケーション開発		72	実習		
総合科目	必修	卒業制作		216	実習	
		授業時間数計	864	864		

- ・ 選択科目は、必要に応じて学校長が別途定める。
- ・ 年間の授業週数は、36週を原則とし、授業の1単位時間は45分とする。
- ・ 1年間の授業時間数は864時間とし、2年間の総授業時間数は1,728時間とする。
- ・ 2年次の選択必修科目は、ゲーム専攻、AI専攻のどちらかを選択する。

日中越英通訳・ガイド学科（必修科目）

		授業科目	1年次 年間授業 時間数	2年次 年間授業 時間数	備考
基本科目	必修	ビジネスコミュニケーションⅠ	72		
	必修	情報リテラシーⅠ	72		実習
	必修	キャリアデザインⅠ	72		
	必修	コミュニケーションⅠ	72		
	必修	ビジネスコミュニケーションⅡ		72	
	必修	情報リテラシーⅡ		72	実習
	必修	キャリアデザインⅡ		72	
	必修	コミュニケーションⅡ		72	
専門科目	必修	貿易実務	72		
	必修	日本地理と観光	72		
	必修	国内・海外旅行Ⅰ	72		
	必修	ホテル概論	72		
	必修	インバウンドツーリズム	72		
	必修	観光ガイド	72		実習
	必修	ビジネス英語Ⅰ	72		実習
	必修	Tourism English	72		実習
	必修	MICE論		72	
	必修	ホスピタリティマネジメント		72	
	必修	国内・海外旅行Ⅱ		72	
	必修	販売営業		72	
	必修	ビジネス英語Ⅱ		72	
総合科目	選択 必修	業界研究 通訳・貿易		216	通訳・貿易専攻 実習
		業界研究 観光ガイド		216	観光ガイド専攻 実習
		業界研究 ホテル業界		216	ホテル業界専攻 実習
		授業時間数計	864	864	

- ・選択科目は、必要に応じて学校長が別途定める。
- ・年間の授業週数は、36週を原則とし、授業の1単位時間は45分とする。
- ・1年間の授業時間数は864時間とし、2年間の総授業時間数は1,728時間とする。
- ・総合科目については3科目のうちから1科目を選択する。