

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		岡本 比呂志		〒171-0033 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 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する。								
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	昼間	1728時間	792時間	0時間	936時間	0時間	0時間	0時間	
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数				
132人	53人	0人	4人	4人	8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 出席率および定期の実力試験等により、A、B、C、D、Fの5段階評価(Fは不可)				
長期休み	■学年始 : 4月 8日 ~ 4月12日 ■夏季 : 8月 1日 ~ 8月31日 ■冬季 : 12月21日 ~ 1月 7日 ■学年末 : 3月21日 ~ 4月 7日			卒業・進級 条件	■出席率 80%以上 ■成績 取得すべき単位の全てを取得				
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 合同災害対策研修会、 国際文化交流会、ITカレッジ制作展、 合同作品制作会(ゲームジャム) 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2年度卒業生) ゲーム系企業(グランディング株式会社・株式会社アブリッツ等) IT系企業(株式会社ジエイテック・株式会社キュービックソリューション等) ■就職指導内容 学内企業説明会・面接会を実施し、学外企業説明会や、長期休暇期間のインターンシップへの参加も積極的に促している。増えてきているオンライン面接やWeb説明会への指導強化を行っている。校内にはキャリアセンターを設置、就職希望者対象のメーリングリストを活用し、いつでも最新の情報が得られ、相談のできる環境を整えている。学生一人ひとりの就職に対して、本人の希望や適性、能力に合わせた紹介を行い、求人企業とのマッチングを行っている。 ■卒業生数 23 人 ■就職希望者数 18 人 ■就職者数 15 人 ■就職率 83.3 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 65.2 % ■その他 (令和 2 年度卒業者に関する 2021年6月30日 時点の情報)			主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■自由記述欄 ゲーム分野は就業出来る制作知識・スキルを問われる分野であるため、制作作品等を業界企業により評価して頂くシステムを取り入れている。 ●産学連携イベント 【2019.12】東京合同作品制作会への参加により企業評価を実施して頂いた 【2020.11】ITカレッジ制作展の実施により企業評価を実施して頂いた ●各種コンテストへの応募・結果 【2020. 1】ICTコンテスト2019 (主催 公益社団法人 埼玉県情報サービス産業協会) 最優秀賞・FM NACK5賞・エンターテイメント賞 受賞 【2020. 1】IITアプライアワード2019 (主催 一般社団法人東京都産業情報協会) 企画賞 受賞 【2021. 1】IITアプライアワード2020 (主催 一般社団法人東京都産業情報協会) 最優秀賞・優秀賞 受賞				
中途退学 の現状	■中途退学者 2 名 3.84 % 令和2年4月1日時点において、在学者 5 2名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者 5 0名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 就職、経済的理由のため ■中退防止・中退者支援のための取組 担任および生活指導担当者が面談し、教職員全体で親身になって生活相談にのる。								
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ・特に優秀な学生を就職や進学の手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								
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								

(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、認定を受けた告示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生の「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」などを希望する者を含みません。

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、賞金、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、クリエイティブ業界に於いて必要とされる創造性豊かなクリエイターを、産業界と教育業界が連携し育成する事を目的として設立された「JapanEntertainment開発協会」にて業界情報を収集している。教育課程の編成にあたっては、その参加企業等と連携して、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。

協会主催の「教育課程編成委員会」に参加して、現在業界の求めている人材像・スキル等を確認する。そして本校の教務会議規程に従って、JapanEntertainment開発協会および同協会会員企業等が委員として参加する「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理念および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、クリエイティブ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、教育課程編成委員会において、JapanEntertainment開発協会の委員、企業等の委員、校長、教務主任、学科長などが参加し、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、JapanEntertainment開発協会の委員等から行われゲーム開発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2年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
田代 昭博	一般社団法人JapanEntertainment開発協会 教育サポート局長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	①
丸山 浩平	株式会社ビサイド 副社長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	③
羽田 洋平	株式会社アール・インフィニティ 代表取締役	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	③
岡本 比呂志	早稲田文理専門学校 校長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
渡邊 俊仁	早稲田文理専門学校 教頭	令和3年4月1日～ 令和4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3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	

※委員の種別の欄には、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。

- 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 (3月、8月)

(開催日時)

第1回 2019年 8月 28日 15:00～17:30

第2回 2020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

- ゲーム制作科目でのテーマの捉え方について、今後の製作をテーマなどの工夫から指導できるように改善した。
- プログラミング基礎科目では、しっかり言語の基礎を学習できるように、言語に対する授業を改善した。
- ゲームプログラミング科目では基礎から応用までの流れを教えられるように連携できるように改善した。
- コンテストだけでなく、就職への強化のためにポートフォリオ作成などの指導強化に向け、授業においても制作中心に改善を図っている。
- 就職の流れを学科コンセプトにあるインターンシップからの採用を高めるように改善した。

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)	学生が前期中に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
ゲームエンジン開発Ⅱ (2年次)	1年次に学んだゲーム制作スキルを元に、新規に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
卒業制作 (2年次)	前期「作品制作」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

教員に対する専攻分野の実務に関する研修は、JapanEntertainment開発協会の主催する研修に参加させることにより、常に最先端の知識・スキルを身に付けさせる。

上記に加えて研修は①IT分野等における実務に関する研修、②授業方法・学生指導などの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3分類し、教員評価にもとづき、必要な研修を各教員ごとに計画的に実施する。

教務会議は、上記方針のもと、教員に関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「Monacaプログラミング教育事例紹介ミニセミナー」(連携企業等: アシアル情報教育研究所)

期間: 2020年4月28日(火)

対象: 情報教育に携わる高等学校および専門学校教員等

内容: Monacaツールを使う事によるプログラミング教育の方法を実例等を交えて学ぶ。

研修名「クリエイティブ業界トレンドウェビナー」(連携企業等: 株式会社ワコム)

期間: 2020年6月24、25日(水、木)

対象: ゲーム・CG教員等

内容: ゲーム・CG業界における制作方法のトレンドやツールトレンドなどを実例と業界動向の推移を用いて学ぶ。

研修名「Adobe Education Forum Online 2020」(連携企業等: アドビ株式会社)

期間: 2020年8月4日(水)～8月6日(金)

対象: 高等教育に携わる者等

内容: 学生の創造性を高める方法や高度な伝達能力のためのコンテンツとデザインなど新しい時代の価値観について学ぶ。

研修名「CEDEC2020」(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:2020年9月2日(水)～9月4日(金) 対象:ゲームを中心とするコンピュータエンターテインメント開発に携わる者等
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。

研修名「Unreal Engine Education Summit 2020」(連携企業等:Epic Games Japan合同会社)
期間:2020年11月5日(木) 対象:ゲーム系専門学校担当者等
内容:ゲームエンジンであるUnrealEngineの活用方法や最新技術、他校や海外の教育事例等について学ぶ。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「ゲーム業界就活最前線 -学生に身につけて欲しい就活のゴール設定-」(連携企業等:株式会社アールフォース・エ
ンターテインメン)

期間:2020年4月28日(金) 対象:ゲーム系専門学校担当者等
内容:ゲームクリエイターを目指す学生がどのようにして目標設定方法を企業の視点と講師の視点からアプローチを学ぶ。

研修名「遠隔授業×動画教材活用でデザイン技術習得 ～学生の学習率と作品制作を高められた秘訣～」(連携企業等:デ
ジタルハリウッド株式会社)

期間:2020年7月16日(木) 対象:IT系実技科目専門学校教員
内容:遠隔授業および動画教材による教育効果や具体的な運営ノウハウを学ぶ。

研修名:「キャリア支援力向上研修」(連携企業等:全国専門学校情報教育協会)

期間:2020年8月7日(水) 対象:専門学校教員
内容:学生のキャリア指導において、学生の主体性、能動性を引出しながらゴールに向けて支援できるような指導者を目指す。

研修名「AI入門研修」(連携企業等:全国専門学校情報教育協会)

期間:2020年8月8日(木) 対象:専門学校教員
内容:「AIリテラシー」の向上を図ることでAI技術の正しい活用方法を知る。

研修名「問題解決型思考力向上研修」(連携企業等:全国専門学校情報教育協会)

期間:2020年8月9日(金) 対象:専門学校教員
内容:今後マネジメントやリーダーになられる人材として、現状に安住することなく、全社的で大きな視点から、常に革新や変
化を考えられる。

研修名「自分の得意を伸ばして、世界で通用する若者を育てる!～多様性時代の教育～」(連携企業等:教育ITソリューションEXPO セミナー事務局)

期間:2020年9月17日(木) 対象:教員等
内容:ITを使った授業から学生の得意を伸ばす新しい学校スタイルの教育・指導方法を学ぶ。

(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「Unreal Engine Education Summit 2021」(連携企業等:Epic Games Japan合同会社)

期間:2021年6月16日(水) 対象:ゲーム系専門学校担当者等
内容:ゲームエンジンであるUnrealEngineの活用方法や最新技術、他校や海外の教育事例等について学ぶ。

研修名「Adobe Education Forum Online 2021」(連携企業等:アドビ株式会社)

期間:2021年8月10日(火)～8月12日(木) 対象:高等教育に携わる者等
内容:学生の創造性を高める方法や高度な伝達能力のためのコンテンツとデザインなど新しい時代の価値観について学ぶ。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「CEDEC2021」(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:2021年8月24日(火)~8月26日(木) 対象:ゲームを中心とするコンピュータエンターテインメント開発に携わる者等

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。

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・自己評価委員会が取りまとめた早稲田文理専門学校自己評価報告書の評価し、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・自己評価報告書の説明、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られているか
(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・実施方針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	<p>(4)学修成果</p> <p>a. 就職率の向上が図られているか</p> <p>b. 資格取得率の向上が図られているか</p> <p>c. 退学率の低減が図られているか</p> <p>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</p> <p>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</p>
(5)学生支援	<p>(5)学生支援</p> <p>a. 進路・就職に関する支援体制は整備されているか</p> <p>b. 学生相談に関する体制は整備されているか</p> <p>c. 学生に対する経済的な支援体制は整備されているか</p> <p>d. 学生の健康管理を担う組織体制はあるか</p> <p>e. 課外活動に対する支援体制は整備されているか</p> <p>f. 学生の生活環境への支援は行われているか</p> <p>g. 保護者と適切に連携しているか</p> <p>h. 卒業生への支援体制はあるか</p> <p>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</p> <p>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</p>
(6)教育環境	<p>(6)教育環境</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>c. 防災に対する体制は整備されているか</p>
(7)学生の受入れ募集	<p>(7)学生の受入れ募集</p> <p>a. 学生募集活動は適正に行われているか</p> <p>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</p> <p>c. 学納金は妥当なものとなっているか</p>
(8)財務	<p>(8)財務</p> <p>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</p> <p>b. 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか</p> <p>c. 財務について会計監査が適正に行われているか</p> <p>d. 財務情報公開の体制整備はできているか</p>
(9)法令等の遵守	<p>(9)法令等の遵守</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>c. 自己評価の実施と問題点の改善を行っているか</p> <p>d. 自己評価結果を公開しているか</p>
(10)社会貢献・地域貢献	<p>(10)社会貢献・地域貢献</p> <p>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</p> <p>b. 学生のボランティア活動を奨励、支援しているか</p> <p>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</p>
(11)国際交流	<p>(11)国際交流</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>d. 学習成果が国内外で評価される取組を行っているか</p>

※(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

- 学生選考における情報化を進める一方で、出願者の負担を軽減するために提出書類を見直す等の施策を毎年おこなっている。出願者の負担を軽減しつつ、平等な評価を行えるよう、見極めの基準の統一化に向けて検討していく。
- SNSを利用した卒業生への聞き取り調査、就職先企業との連携など、卒業後のキャリア形成の把握に努める。
- 校外活動を通して学生のコミュニケーション能力は高められていくものとして、校外活動が充実していることをアピールしていく。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
安藤 算浩	監査法人ナカチ・公認会計士	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	企業等委員
倉橋 政道	公益財団法人日本教育公務員弘済会 埼玉支部長 元埼玉県立浦和高等学校長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	校長等
向山 理	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3年4月1日～ 令和4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。

(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: <http://wbc.ac.jp/school/information/>

公表時期: 令和2年8月30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://wbc.ac.jp/school/information/>

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームクリエイター学科)																
分類	必修	選択必修	自由選択	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
									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	○			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	○			○	○			
3	○			情報リテラシーⅠ	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	○			情報リテラシーⅡ	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	○			○	○			
5	○			キャリアデザイン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	○			○	○			
6	○			キャリアデザインⅡ	ポートフォリオ等の就職に必要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	○			○	○			
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	○			プロジェクトマネジメント	プロジェクトの管理に必要なツールの使用方法等を理解し、ツール用いた開発が可能になる。	1通	72	4	○			○	○			
9	○			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	○			○	○			
10	○			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				○	○	○	○	○
11	○			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				○	○	○	○	
12	○			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				○	○	○	○	

(工業専門課程ゲームクリエイター学科) 令和3年度																
分類	必修	選択必修	自由選択	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
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
			○	ゲームデザイン ※ゲーム専攻	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	○			○		○	○	
			○	ゲームディレクション ※ゲーム専攻	ゲーム運営等に必要なKPIの設定や、ユーザー対応等を理解し、方針に沿った計画立案等が可能になる。	2通	72	4	○			○		○		
			○	CG制作Ⅱ ※ゲーム専攻	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			○	○		○	○	
			○	AIビジネスモデル ※AI専攻	ゲームのみならず、AIの活用方法論や、ビジネスモデル概論について広く学び、AIを活かした企画立案が可能になる。	2通	72	4	○			○			○	
			○	数理統計学 ※AI専攻	AI利用に必要な数学的知識や、統計学の知識等を学び、実際に自身で活用することが可能になる。	2通	72	4	○			○			○	
			○	AIプログラミング ※AI専攻	AIに関連したプログラミング技術を学び、ツールやライブラリの活用や、ゲームに関連した応用することが可能になる。	2通	144	4			○	○			○	
	○			ゲームエンジン開発Ⅱ	UnirealEngine4を用いたゲーム開発を行うことが可能になる。	2通	72	2			○	○		○		○
	○			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	2			○	○		○		
	○			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			1,728単位時間							

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
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	2期
	1 学期の授業期間	18週

(留意事項)

- 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。
- 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。