

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〉

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～

〈教育方針〉

一人ひとりを大切にし、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

(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
早稲田文理専門学校 校長
岡本 比呂志

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	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
		ロボット・電子機器制御学科	3年	30人	90人	3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

〈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2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	75名
		営業マネジメント学科	89名
工業		アプリ・Web制作学科	84名
		AIデザイン学科	16名
		ロボット・電子機器制御学科	31名
文化・教養		ゲームクリエイター学科	52名
		日中越英通訳・ガイド学科	170名
合 計			517名

〈公共職業訓練の実施状況〉

① (2) 令和1年度より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。

※商品企画、アルゴリズム基礎、コンピューター概論（資格試験対策）、パソコン基礎、コンテンツ企画、ゲームキャラクタ、販売戦略、就職指導、業界基礎知識、プレゼンテーション技法、Webデザイン、CG制作技法、システム開発、プログラミング基礎、ハードウェア概論、Windowsプログラミング

（2年間コース・訓練時間 約1800時間）

令和2年5月1日現在

	令和2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	15名	14名	—
合計	15名	14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	576	576	648	504
総合科目	0	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、情報リテラシーⅠ、キャリアデザインⅠ、コミュニケーション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：経済学Ⅰ、簿記会計Ⅰ、ビジネス英語Ⅰ、経営マネジメントⅠ、マーケティングⅠ、簿記会計実習Ⅰ、マーケティング実習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：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	576	540
総合科目	0	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、情報リテラシーⅠ、キャリアデザインⅠ、コミュニケーション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：経営マネジメント、簿記会計基礎、ICT利活用基礎、マーケティングⅠ、営業マネジメントⅠ、ビジネスプラン作成Ⅰ、顧客アプローチ技法Ⅰ、プレゼンテーション技法Ⅰ、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：卒業制作

ロボット・電子機器制御学科

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	216	216	144
専門科目	648	648	576
総合科目	0	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、情報リテラシーⅠ、コミュニケーション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：マイコン基礎、組込みアルゴリズム、プログラミングⅠ、電気回路、ロボット制御、ロボット工学基礎、制御システム設計、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：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	546	468
総合科目	0	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、情報リテラシーⅠ、キャリアデザインⅠ、コミュニケーション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、プログラミングⅠ、Webプログラミング、Webデザイン基礎実習、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：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	144	144
専門科目	720	684
総合科目	0	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、キャリアデザイン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：AIビジネス概論、AIモデル概論、AI基礎数学、統計学、データサイエンスⅠ、データ分析基礎、AIプログラミング基礎、AIプログラミング応用、AIフレームワーク実習、AIプラットフォーム実習、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：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	648	432
総合科目	0	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、情報リテラシーⅠ、キャリアデザイン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、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Ⅰ、CG制作Ⅰ、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：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	576	360
総合科目	0	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、情報リテラシーⅠ、キャリアデザインⅠ、コミュニケーション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：貿易実務、日本地理と観光、国内・海外旅行Ⅰ、ホテル概論、インバウンドツーリズム、観光ガイド、ビジネス英語Ⅰ、Tourism English、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：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3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	座学教室での講義	出席時間+小テスト	筆記試験
実習	実習室使用	出席時間+課題提出	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～

(アプリ・Web制作学科、ロボット・電子機器制御学科、営業マネジメント学科、日中越英通訳・ガイド学科、ゲームクリエイター学科の各卒業生)

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) ロボット・電子機器制御学科

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

〈令和元年度資格取得実績〉

サービス接遇実務検定 2 級 3 名、サービス接遇実務検定 3 級 19 名、ビジネス電話検定 B 級 2 名、ビジネス実務マナー検定 3 級 49 名、日本ビジネス能力認定試験 3 級 62 名、日商簿記検定 3 級 3 名、全経簿記検定 2 級工業 1 名、全経簿記検定 3 級 46 名、全経基礎簿記会計検定 61 名、情報処理技能検定 (表計算) 2 級 1 名、情報処理技能検定 (表計算) 準 1 級 1 名、情報処理技能検定 (表計算) 2 級 4 名、情報処理技能検定 (表計算) 準 2 級 3 名、情報処理技能検定 (表計算) 3 級 43 名、文書デザイン検定 3 級 16 名、Java™プログラミング能力認定試験 2 級 1 名、Java™プログラミング能力認定試験 3 級 9 名、情報検定情報活用試験 2 級 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) 11 名、旅行地理検定国内 4 級 2 名、ホテルビジネス実務検定ベーシック 2 級 6 名、AXESS 実用検定国内線 3 級 28 名、日本語能力試験 N1 10 名、日本語能力試験 N2 99 名、漢字検定 3 級 1 名、漢字検定 4 級 2 名、TOEIC 2 名、観光英検 2 級 1 名、観光英検 3 級 4 名

6) 卒業者数、卒業後の進路

① 令和元年度進路状況

進路カテゴリ	人数	構成比
就職	182	77.1%
起業	2	0.8%
進学（大学院）	1	0.4%
進学（大学編入）	1	0.4%
進学（大学）	0	0%
進学（専門学校）	0	0%
進学（ビジネス起業経営学科へ編入学）	1	0.4%
帰国・その他	49	20.8%
合計	236	100.0%

※就職希望者の就職率 100%

② 令和元年度 主な就職先

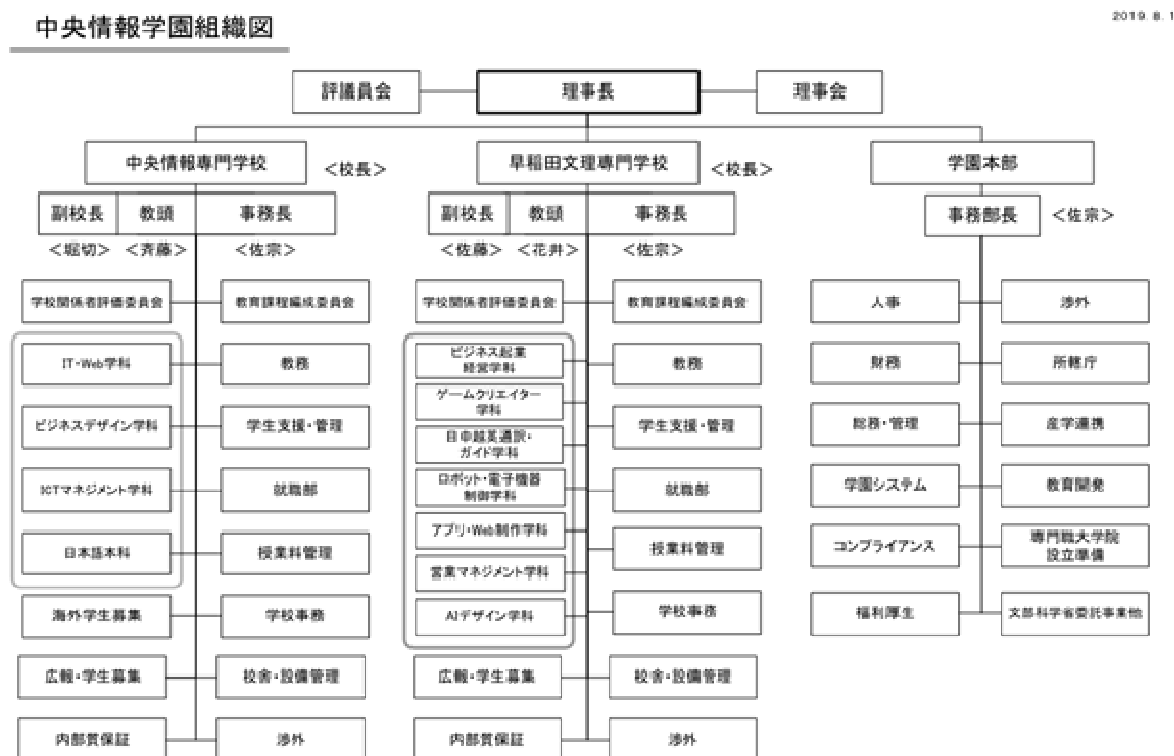
株式会社アルプス技研 株式会社新川電機 株式会社パシフィックリムコンピューティング
 株式会社富士通パーソナルズリテールサービス 株式会社はるやま 株式会社東海ビルメン
 テナス 藤田観光株式会社新宿ワシントンホテル 株式会社レンブラントホールディン
 グス 株式会社日本自動ドア 株式会社ヒューズ・テクノネット 株式会社ランド・ホー
 株式会社 Polestar-ID 株式会社デジタルワークスエンターテインメント 関越ソフトウェア
 株式会社 株式会社 ZEX STUDIO CAMP. inc 株式会社東武ホテルマネジメント 株式会
 三陽商会 株式会社武蔵野 清水物産株式会社 FPT ジャパン・ホールディングス株式会
 株式会社フジランド 株式会社芝パークホテル 公益財団法人国際労務管理財団 I.P.M
 ハウスコム株式会社 エヌ・ビー・シー協同組合 合同会社銀座ホテルマネジメント（ハ
 イアット セントリック金沢）ライクスタッフィング株式会社 株式会社ペッパーフード
 サービス 株式会社ティーケーピー 株式会社ベッセルホテル開発 株式会社ウニー
 ドス 株式会社ベジコープ 株式会社サンザ 日中ツアー株式会社 株式会社ホテル
 銀水荘 株式会社立飛ホスピタリティマネジメント コアグローバルマネジメント株式会
 社 株式会社ブリーズベイホテル 協同組合 PASIA 株式会社バーガーキング・ジャパン
 日本タリアセン株式会社 株式会社リョウゼン 株式会社大戸屋 博多ホテルズ株式会
 社 株式会社ベネリック 株式会社 ENWA コンサルティング 株式会社 TJK リゾート 株式
 社 シンプティア 株式会社エムアンドアール 株式会社喜久多 株式会社カンデオ・ホスピ
 タリティ・マネジメント 木材技術国際交流協同組合 株式会社ビーネックステクノロジーズ
 株式会社アルプスビジネスサービス 株式会社ヒューボ 国土測建株式会社 株式
 会社スカイナラ 等

③ 令和元年度 主な進学先

大学院 文教大学大学院経営学研究科
 大学 敬愛大学国際学部2年次編入学
 専門学校 早稲田文理専門学校ビジネス起業経営学科3年次編入

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	3人	3人
		営業マネジメント学科	3人	3人
工業	専門課程	アプリ・Web制作学科	3人	3人
		ゲームクリエイター学科	3人	3人
		AIデザイン学科	2人	3人
文化・教養	専門課程	日中越英通訳・ガイド学科	5人	9人
教員合計			19人	24人
事務職員			5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

本校では 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。

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 サラウンドスピーカー		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 (ディスカッション教室)	インタラクティブボード	1台	NEC NP-UM352

ロボット実習 ペッパー君 (ソフトバンク Pepper 社会貢献プログラム)
ぶんり君 (富士ソフト製 PALRO アカデミックシリーズ)

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	ロボット・電子機器制御学科	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	株式会社シフォン
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。その後に連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 令和元年度の就職ウィーク特別イベント実施状況

7月	AOKI 身だしなみセミナー (34名参加)、合同企業説明会 (135名参加)
2月	AOKI 身だしなみセミナー (75名参加)、株式会社花王就活メイクアップセミナー (82名参加・女子のみ)、合同企業説明会 (155名参加)

② 令和元年度の外部団体、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、ファッション・アパレル業界合同企業 (渋谷就労支援センター)、ネバーロード就職情報交換会
5月	ホテル・旅館業界外国人材採用説明会 (株式会社GRサポート)、東京都情報産業協会 (IIT) 合同企業説明会、ネバーロード就職情報交換会
6月	日本の観光業界で就職を目指す外国人留学生のための合同就職説明会 (株式会社観光経済新聞社)、ネバーロード就職情報交換会
7月	ネバーロード就職情報交換会
8月	東京都合同企業説明会 (東京外国人雇用サービスセンター)、ネバーロード就職情報交換会
9月	神奈川県情報サービス産業協会情報交換会、東京都インターンシップ (株式会社パナソニック)、ネバーロード就職情報交換会
10月	東京商工会議所就職情報交換会、ネバーロード就職情報交換会
11月	東京合同企業説明会 (東京商工会議所)
12月	神奈川県情報サービス産業協会情報交換会、外国人留学生就職面接会 (東京外国人雇用サービスセンター)、東京都インターンシップ (株式会社パナソニック)
1月	東京都インターンシップ (株式会社パナソニック)

③ 令和元年度の企業説明会の実施状況

4月	株式会社小田急トラベル、リゾートトラスト株式会社、株式会社コメリ コアグローバルマネジメント株式会社、株式会社テクノジャパン、ラオックス株式 会社、株式会社雅縁、株式会社くれたけホテル、株式会社トラスト・ネクストソリ ューションズ、株式会社ベルーフ、2019 ITカレッジセレクション、ホテルオキ ナワマリオットリゾート&スパ、ベアホスターHD会社
5月	株式会社 ASIA Link、藤田観光株式会社新宿ワシントンホテル&ホテルグレイスリ ー新宿、株式会社ワンストップ・イノベーションHR、株式会社アルプスビジネス サービス、森トラストホテルズ&リゾート株式会社、パーソナルR&D、株式会社 トラスト・ネクストソリューションズ、株式会社東武ホテルマネジメント、日本賃 貸住宅管理協会インターンシップ、株式会社ディストネーションアジア、株式会 社ジーンズ、株式会社システムクリエーション、株式会社ロッテ免税店 JAPAN 、株式 会社ビーアライブ、株式会社ラフィード
6月	株式会社ジャパンプランニング、ワールドビジネスセンター株式会社、h2 ワークス 株式会社、株式会社ベッセルホテル開発、パイプド HD 株式会社、株式会社ノジマ、 株式会社カラクリズム、株式会社ゼネラルエンジニアリング、藤田観光株式会社新 宿ワシントンホテル、ジャヴァコーポレーション株式会社、インターコネクト株式 会社、フォースバレー・コンシェルジュ株式会社、アオキ株式会社（アパホテル）、 株式会社芝パークホテル、ナガタベルリッツア株式会社、ディーピーティー株式会 社
7月	株式会社ヒューボ、株式会社ハウジングアドバイザー、株式会社ソフト技研 協同組合ペイジア、第一港運株式会社、h2 ワークス株式会社、株式会社バロックジ ャパンリミテッド、清水物産株式会社、株式会社マイナビ グローバル人材紹介 説 明&登録会、株式会社グランベルホテル、株式会社 For You、FUN TO FUN 株式会 社、株式会社エム・ケイ、TD フロンティア株式会社、藤田観光株式会社 横浜ワシ ントンホテル、木材技術国際交流協同組合、株式会社 SNS ソフト、株式会社武蔵野 ホールディングス、株式会社マイナビ グローバル人材紹介、株式会社フォースバ レー、株式会社パイプドHD、株式会社ベジコープ、株式会社新川電機
8月	株式会社イーテクノロジー、株式会社ベルーフ、株式会社ビーアライブ 株式会社ジェイテック、藤田観光株式会社、株式会社トップワイジャパン会社 安信株式会社、日本インシュレーション株式会社、アルプスビジネスサービス株式 会社、株式会社東武ホテルマネジメント、株式会社トップワイジャパン、株式会 社アイ・ビー・エス
9月	株式会社ピアズ、株式会社オンデーズ、株式会社エフエージェイ、株式会社グロー バルヒューマンブリッジ、明光産業会社株式会社、エス・エム・アイ・ホールディ ングス株式会社、スカイナラ株式会社、株式会社総合キャリアオプション、株式会 社サーモテック、株式会社ベジコープ、株式会社センチュリオンインターナシヨ ナル、株式会社ゼンショーホールディングス、株式会社エイジェック
10月	株式会社シンプティア、ユニバーサル企業株式会社、ベネリックコミュニケーション ズ株式会社、株式会社エムアンドアール、ライクスタッフィング株式会社、 株式会社アルテクス、株式会社アルプス技研、株式会社テレコメディア、株式会 社シーアンドシー、株式会社ベジコープ、株式会社アルプスビジネスサービス、株式 会社大同ソフト、株式会社ジョイネット、株式会社マイナビ（グローバル人材部）、 株式会社 TypeZERO、株式会社 J career、株式会社 TAT、コクー株式会社、株式 会社マルエイホールディングス、株式会社ルピシア
11月	株式会社ベジコープ、ルクアス株式会社、サンコー・エア・セルテック株式会社、 株式会社ジョイネット、株式会社ジールキャリア、Jobchain 株式会社、株式会社平 田精機、株式会社和僑、ブルーウェーブ株式会社、ハウスコム株式会社、 株式会社フジランド、株式会社グローバルヒューマンブリッジ、株式会社エムアン ドアール、株式会社ジョイネット
12月	株式会社アドマックス株式会社、株式会社トップグローバル、株式会社ウィルオブ・ ワーク、株式会社エフ・エス・ディー、株式会社フジランド、TTC フーズ株式会社、

	株式会社株式会社ソーシャライズ、株式会社エースリー、株式会社ピアズ、株式会社ゴウウェル、パシフィックリム・コンピューティング株式会社、株式会社ティーケーピー、株式会社武蔵野ホールディングス
1月	ライクスタッフィング株式会社、株式会社TJKリゾート、株式会社アンピール、株式会社グローアップ、株式会社ソーシャライズ、株式会社STハウジング、株式会社アイエスエフネット、株式会社シーアール
2月	ITグローバル株式会社、株式会社プラスワンウエスト、緑不動産株式会社、株式会社MTIC、株式会社川嶋、株式会社オリエントファクトリー、株式会社エイエイエス、株式会社アイエスエフネット、株式会社協栄情報、株式会社鶴雅、株式会社シンプティア、LEOC株式会社、株式会社喜久多、株式会社ピアズ、株式会社Infinity、ブリーズベイホテル株式会社
3月	有限会社ボンペックスジャパン 等

④ 令和元年度 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
株式会社ベルーフ	人材開発事業
オキナワマリオットリゾート&スパ	ホテル業
テクノスマイル株式会社	人材開発事業
公益財団法人国際労務管理財団	技能実習生監理業

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、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
5月	バーベキュー大会、就職ガイダンス、実力テスト
6月	スポーツ大会
7月	実力テスト、学内企業説明会
9月	東京ゲームショウ
10月	卒業旅行、校外学習、実力テスト
11月	就職ガイダンス
12月	クリスマスパーティー、実力テスト
1月	総合力テスト
2月	卒業制作発表会、実力テスト
3月	卒業イベント、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ズコンペティション」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 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ズコンペティション
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 ビジネスプロデューズコンペティション
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ズコンペティション
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ズコンペティション
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ズコンペティション
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ズコンペティション
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ズコンペティション
理事長奨励賞受賞 ビジネス起業経営学科 以下 6 名

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
ロボット・電子機器制御学科	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 教頭 花井 伸也