

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 | クリエイティブビジネス経営学科 | — | 平成28年文部科学省 告示 第23号 | | |
| 学科の目的 | 「ビジネス起業専攻」経営戦略・会計・マーケティング・営業などの企業経営に必要な知識を身に付け、将来独立起業できるビジネス人材を育成する (クリエイター専攻) ゲームクリエイター業界と提携した画期的な教育システムを導入し、業界で活躍できる専門性の高いクリエイター及びマネジメントが 出来る人材を育成する。 | | | | | |
| 認定年月日 | 平成 年 月 日 | | | | | |
| 修業年限 | 昼夜 | 講義 | 演習 | 実習 | 実験 | 実技 |
| 4 | 3600時間 | 2100時間 | 690時間 | 810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 | |
| 140人 | 99人 | 92人 | 4人 | 2人 | 6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 | | | |
| 長期休み | ■学年始: 4月 1日 ~ 4月 7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 ~ 3月31日 | | 卒業・進級 条件 | | ■出席率 80%以上 ■成績 全単位の取得 進級条件 30単位取得 卒業条件 120単位取得 | |
| 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 | | | |
| 就職等の 状況※2 | ■主な就職先、業界等(平成28年度卒業生) ゲーム開発会社、アプリ開発会社、IT会社等 | | ■課外活動の種類 目白警察・豊島区合同テロ対策訓練手伝い、 目白警察署語学支援ボランティア 国際文化交流会等 | | | |
| | ■就職指導内容 就職支援室を設け常時就職活動に必要な支援を実施している。 また、求人を出して頂ける企業を学校等に招いて就職相談会を 実施している。 | | ■サークル活動: 無 | | | |
| | ■卒業者数 13 人 ■就職希望者数 11 人 ■就職者数 11 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 84.6 % ■その他 ・進学者数: 0人 ・帰国 2人 (平成 28 年度卒業生に関する 平成29年5月1日 時点の情報) | | ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成28年度卒業生に関する平成29年5月1日時点の情報) | | | |
| 中途退学 の現状 | ■中途退学者 8 名 平成28年4月 1日時点において、在学者 8 5 名 (平成28年4月 1日入学者を含む) 平成29年3月31日時点において、在学者 7 7 名 (平成29年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主なる理由 生活環境の乱れや経済的な理由等 ■中退防止・中退者支援のための取組 担任による定期的個別面談の実施や、専門のカウンセラーによるカウンセリングを実施している。 | | ■自由記述欄 ●【2016.10】大阪、12東京】産学連携イベント(合同作品制作会) ●【2017. 2】産学連携イベント(合同作品発表会) ●【2016. 6】日本ゲーム大賞アマチュア部門 一次審査通過 【2017. 1】ビジネスプロデュースコンテスト マーケティング賞受賞 【2017. 2】CCS学生コンテスト スマイルブーム賞、ネクセツ賞受賞 ●【2016. 4】デュアル教育システム 3年制一人名が企業実習中 | | | |
| 経済的支援 制度 | ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 本校では、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があります。 ■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 | | | | | |
| 当該学科の ホームページ URL | http://wbc.ac.jp/creator/buscreator/ | | | | | |

(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、前公表年月日は空欄とさせていただきます

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、卒業年度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、留学者、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、報酬その他定期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

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「日本クリエイター育成協会」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、日本クリエイター育成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、日本クリエイター育成協会の委員、企業等の委員、校長、副校長、教員などが参加し、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、日本クリエイター育成協会の委員等から行われるクリエイター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

平成29年4月1日現在

| 名前 | 所属 | 任期 | 種別 |
|--------|-----------------------|------------------------------|----|
| 佐野 浩章 | 日本クリエイター育成協会 会長 | 平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年) | ① |
| 奥田 仁一郎 | 株式会社ヘキサドライブ 開発部マネージャー | 平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年) | ③ |
| 徳留 和人 | 株式会社スマイルブーム 取締役 | 平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年) | ③ |
| 岡本 比呂志 | 早稲田文理専門学校 校長 | 平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年) | |
| 丸山 一彦 | 早稲田文理専門学校 副校長 | 平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年) | |
| 北村 祐斗 | クリエイティブビジネス経営学科 教員 | 平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2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2回以上

(開催日時)

第1回 平成28年 8月 4日 15:40～17:10

第2回 平成29年 3月24日 15:40～17:10

(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

- IT基礎科目では「ゲームエンジン」によるゲーム開発は必須であるため、今後は様々なエンジンに対応できる改善して行く。
- プログラミング科目では「ゲームエンジン」の活用と合わせてPGは各種言語の修得が望ましい。4年制学科では時間的な余裕もあるため、多くの言語体験はさせているように次年度改善する。
- デュアル教育の導入には、3年生からは早期のデュアル教育に乗せる予定であり、利用できる学生数を今後増やせるようにする。
- 入学する学生を専門高校からとする連携体制は非常に良い、今後は何年間の教育にて現場に出せるか検証することとした。

| | | |
|--|--|-----------|
| 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 アプリ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 「コンテンツ制作技術」・「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4年間に渡り実施する。そのアプリ開発・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 |
| IT基礎 (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・最終発表を実施し、学生間・連携企業様からの評価を実施する。 | ネクセンツ株式会社 |
| Windowsプログラミング (2年次) | Windows プログラミング技術を習得し、オリジナルゲームを制作する。その過程において企画発表・制作中間発表・制作最終発表を実施しながらエンターテインメント性を養う。 | ネクセンツ株式会社 |
| グラフィック演習 (3年次) | グラフィック制作技術を習得し、オリジナルグラフィックコンテンツを制作する。その過程において企画発表・制作中間発表・制作最終発表を実施しながらエンターテインメント性を養う。 | ネクセンツ株式会社 |
| 上級Webコンテンツ制作 (4年次) | ネット上のコンテンツ制作技術を習得し、オリジナルコンテンツを制作する。その過程において企画発表・制作中間発表・制作最終発表を実施しながらエンターテインメント性を養う。 | ネクセンツ株式会社 |
| 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、日本クリエイター育成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 | | |
| 対象 | 連携内容 | 期間 |
| プログラム系教員 | 日本クリエイター育成協会 プログラム最新技術講座 | 2016.8 |
| グラフィック系教員 | 日本クリエイター育成協会 3DCGグラフィック技術基礎講座 | 2016.8 |
| ゲーム系教員 | 日本クリエイター育成協会 ゲームエンジン講座 | 2017.2 |
| グラフィック系教員 | 日本クリエイター育成協会 3DCGグラフィック技術応用講座 | 2017.3 |
| ②指導力の修得・向上のための研修等 | | |
| 対象 | 内容 | 期間 |
| 管理者・教職員 | 全国専門学校情報教育協会 問題解決型思考力向上研修 | 2016.8 |
| 教員 | 全国専門学校情報教育協会 就職支援担当者向け「キャリア支援力向上研修」 | 2016.8 |
| 教員 | 日本クリエイター育成協会 FD講座 | 2017.1 |

③学校評価・マネージメントなど学校運営等

| 対象 | 内容 | 期間 |
|-------------|--|---------|
| 管理者・ 教職員 | 「学修成果と第三者評価」研修会 専門学校「職業実践専門課程」における学修成果の定義と第三者評価の方法 | 2016.10 |
| 教職員 | 職業教育・キャリア教育財団 留学生受け入れに関する研修会 状況変化における各専門学校の適正な留学生の受入れを推進する | 2016.11 |
| 管理者・ 教職員 | 職業教育・キャリア教育財団 管理者研修会 「今後の高等教育政策の検討に対する専門学校の対応」 「専修学校を巡る動向について」 | 2016.12 |
| 管理者・ 教職員 | 「職業実践専門課程」の第三者評価フォーラム2017 第三者評価に係る文部科学省委託事業報告会 | 2017.2 |
| 管理者・ 教職員 | 文部科学省・厚生労働省平成29年度関係予算案及び関連施策に関する説明会 | 2017.3 |
| 管理者・ 教職員 | 自己評価実務セミナー(専門職高等教育質保証機構) 専門学校評価実務者向けセミナー | 2017.3 |

(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

| 対象 | 連携内容 | 期間 |
|---------------|-------------------------------|---------|
| プログラム 系教員 | 日本クリエイター育成協会 プログラム最新技術講座 | 2017.11 |
| グラフィック 系教員 | 日本クリエイター育成協会 3DCGグラフィック技術基礎講座 | 2017.12 |
| ゲーム系 教員 | 日本クリエイター育成協会 ゲームエンジン講座 | 2018.2 |
| グラフィック 系教員 | 日本クリエイター育成協会 3DCGグラフィック技術応用講座 | 2017.3 |

②指導力の修得・向上のための研修等

| 対象 | 内容 | 期間 |
|-------------|-------------------------------------|--------|
| 管理者・ 教職員 | 全国専門学校情報教育協会 問題解決型思考力向上研修 | 2017.8 |
| 教員 | 全国専門学校情報教育協会 就職支援担当者向け「キャリア支援力向上研修」 | 2017.8 |

③学校評価・マネージメントなど学校運営等

| | | |
|-------------|--|---------|
| 教職員 | 職業教育・キャリア教育財団 留学生受け入れに関する研修会 状況変化における各専門学校の適正な留学生の受入れを推進する | 2017.10 |
| 管理者・ 教職員 | 職業教育・キャリア教育財団 管理者研修会 「今後の高等教育政策の検討に対する専門学校の対応」 「専修学校を巡る動向について」 | 2017.12 |

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、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針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・育人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・育人人材像は・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、育人人材像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かれているか |
| (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、育人人材像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 | (4)学修成果 a. 就職率の向上が図られているか b. 資格取得率の向上が図られているか c. 退学率の低減が図られているか 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 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 |
| (5)学生支援 | (5)学生支援 a. 進路・就職に関する支援体制は整備されているか b. 学生相談に関する体制は整備されているか c. 学生に対する経済的な支援体制は整備されているか d. 学生の健康管理を担う組織体制はあるか e. 課外活動に対する支援体制は整備されているか f. 学生の生活環境への支援は行われているか g. 保護者と適切に連携しているか h. 卒業生への支援体制はあるか 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 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 |

| | |
|---------------|---|
| (6)教育環境 | (6)教育環境 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 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 c. 防災に対する体制は整備されているか |
| (7)学生の受入れ募集 | (7)学生の受入れ募集 a. 学生募集活動は適正に行われているか 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 c. 学納金は妥当なものとなっているか |
| (8)財務 | (8)財務 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 b. 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか c. 財務について会計監査が適正に行われているか d. 財務情報公開の体制整備はできているか |
| (9)法令等の遵守 | (9)法令等の遵守 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 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 c. 自己評価の実施と問題点の改善を行っているか d. 自己評価結果を公開しているか |
| (10)社会貢献・地域貢献 | (10)社会貢献・地域貢献 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 b. 学生のボランティア活動を奨励、支援しているか 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 |
| (11)国際交流 | (11)国際交流 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 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 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 d. 学習成果が国内外で評価される取組を行っているか |

※(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

- 人事考課制度の定着をご意見を基に人事制度の明瞭化を実施している。
- 学園独自の「総合力テスト」試みを対外的にアピールするように改善した。
- 学園独自の学費減免制度をホームページ等を通じて対外的に広く知られるように改善した。
- AED利用方法を教職員研修で受講させるようにした。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29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 | 平成29年4月1日～ 平成30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校長 | 平成29年4月1日～ 平成30年3月31日(1年) | 校長等 |
| 山崎 幹人 | 東京商工会議所 人材・能力開発部人材支援センター所長 | 平成29年4月1日～ 平成30年3月31日(1年) | 地域等委員 |
| 瀧田 篤子 | ホープ株式会社 副社長 | 平成29年4月1日～ 平成30年3月31日(1年) | 企業等委員 |
| 佐野 浩章 | 日本クリエイター育成協会 会長 ツェナネットワークス株式会社 取締役副社長 | 平成29年4月1日～ 平成30年3月31日(1年) | 業界団体等委員 |

※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: <http://www.wbc.ac.jp/school/schoolinfo.shtml>

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

URL: <http://www.wbc.ac.jp/school/schoolinfo.shtml>

授業科目等の概要

| (商業実務専門課程クリエイティブビジネス経営学科) 平成29年度 | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------------|------|------|--------------|---|---------|----------|-------------|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| 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 | |
| ○ | | | ヒューマンスキルⅠ | 顧客満足度を高めるために、サービス接遇に関わる多様な業界で必要となる接客サービス、接遇の知識・技術を学習する。また、サービス接遇実務検定の合格を目指す。 | 1通 | 90 | 3 | ○ | | | ○ | | | | ○ |
| ○ | | | ヒューマンスキルⅡ | 社会人に必要とされるマナーや知識、企業で求められる技能を中心に学習する。また、秘書技能検定の合格を目指す。 | 2通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | ○ |
| ○ | | | ヒューマンスキルⅢ | 社会人に必要とされる仕事に対する基本姿勢、社会常識などのビジネスの基礎能力を学習する。また、ビジネス能力検定の合格を目指す。 | 3通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | ○ |
| ○ | | | ヒューマンスキルⅣ | 企業訪問先に提出する履歴書の書き方や礼儀作法、就職試験対策、グループディスカッション、面接の受け答え等、ロールプレイングを通じて学生の就職活動サポートを行う。 | 4通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | ○ |
| ○ | | | ビジネススキルⅠ | 基礎的なパソコンスキルである、文書作成ソフトである『Word』と、プレゼンテーションソフトである『PowerPoint』の操作を学習し、実務文書の作成ができるようになる。 | 1通 | 60 | 2 | | | | ○ | ○ | | | ○ |
| ○ | | | ビジネススキルⅡ | 基礎的なパソコンスキルである、表計算ソフト『Excel』の操作を学習する。表計算の行い方から、複雑な関数までを学習する。 | 2通 | 60 | 2 | | | | ○ | ○ | | | ○ |
| ○ | | | ビジネススキルⅢ | Officeソフトの実用例を踏まえながら、MOS資格試験対策を行う。 | 3通 | 60 | 2 | | | | ○ | ○ | | | ○ |
| ○ | | | ビジネススキルⅣ | Officeソフトの機能を広く覚えることによって、事務処理等での応用能力を高める。 | 4通 | 60 | 2 | | | | ○ | ○ | | | ○ |
| ○ | | | プレゼンテーション技法Ⅰ | ビジネスの世界で働くために必要な知識と技能の基礎を学習する。プレゼンテーションに必要な情報処理・プレゼンテーション・文章表現・文書デザインなどの基本的能力を身に付ける。 | 1通 | 60 | 2 | △ | ○ | | ○ | | | | ○ |
| ○ | | | プレゼンテーション技法Ⅱ | プレゼンテーション技法Ⅰで身に付けた情報処理・プレゼンテーションなどの基本的能力を高め、ビジネス界で通用するレベルを目指す。 | 2前 | 30 | 1 | △ | ○ | | ○ | | | | ○ |
| ○ | | | 商品企画Ⅰ | 商品企画において大切な独創性や独自性を生み出す発想力・創造力、商品化や販売に向けての情報収集・分析力、新商品・事業を市場に導入していくマーケティング戦略に必要な論理的思考力を身に付ける。 | 2後 | 30 | 1 | △ | ○ | | ○ | | | | ○ |

(商業実務専門課程クリエイティブビジネス経営学科) 平成29年度

| 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 | | |
| ○ | | | 商品企画Ⅱ | メーカー、小売業、サービス業など、多様な業界の商品の着想からモノ作り・販売・運営までのフローについて理解を深める。 | 3通 | 60 | 2 | △ | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| ○ | | | 商品企画Ⅲ | 仮想的店舗を設立し、実際に、商品企画、開発、生産、広告、販売までを体感させ、企業の収支について学習する。 | 4通 | 60 | 2 | △ | ○ | | ○ | | | | ○ | |
| ○ | | | 簿記会計Ⅰ | 商業簿記の基礎として仕分け方法、帳簿記入、試算表作成、伝票会計、精算表作成など日商簿記検定3級取得に必要な知識を身に付ける。 | 1後 | 30 | 1 | △ | ○ | | ○ | | | | ○ | |
| ○ | | | 簿記会計Ⅱ | 日商簿記検定3級に出題される仕分け問題、帳簿記入問題、試算表作成問題、伝票会計、精算表作成問題などの過去問対策を行い、合格するための知識を身に付ける。 | 2前 | 30 | 1 | △ | ○ | | ○ | | | | ○ | |
| ○ | | | 財務会計Ⅰ | 多様な企業の貸借対照表や損益計算書、キャッシュフロー計算書などの財務諸表に触れ、財務諸表の作成方法について理解を深める。 | 2後 | 30 | 1 | ○ | | | ○ | | | | ○ | |
| ○ | | | 財務会計Ⅱ | 財務会計Ⅰで学習した財務諸表を使用して、多様な企業の収益性、安全性、効率性などを計測するスキルを養う。 | 3通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | ○ | |
| ○ | | | 管理会計 | 企業内部での業績評価や経営状態の把握、経営計画の策定、組織統制、価格決定などの各種意思決定を行うための基本的な管理会計の知識を身に付ける。 | 4通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | ○ | |
| ○ | | | ホームルームⅠ | 学生が学校生活に適應できるよう支援する。学生が直面する諸課題についての面談等を行い、学校生活を充実させる。 | 1通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | ○ | |
| ○ | | | ホームルームⅡ | 学生が学校生活に適應できるよう支援する。学生が直面する諸課題についての面談等を行い、学校生活を充実させる。 | 2通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | ○ | |
| ○ | | | ホームルームⅢ | 学生が学校生活に適應できるよう支援する。学生が直面する諸課題についての面談等を行い、学校生活を充実させる。 | 3通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | ○ | |
| ○ | | | ホームルームⅣ | 学生が学校生活に適應できるよう支援する。学生が直面する諸課題についての面談等を行い、学校生活を充実させる。 | 4通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | ○ | |

(商業実務専門課程クリエイティブビジネス経営学科) 平成29年度

| 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 | | |
| ○ | | | 問題解決技法Ⅰ | 問題解決のアイデアを出す手法としてKJ法を学習し、企業の多様な問題について、グループで討論させ、問題解決のアイデアを導く方法を身に付ける。 | 1通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | ○ | |
| ○ | | | 問題解決技法Ⅱ | 多様な問題解決技法のうち、QC7つ道具(パレート図、ヒストグラム、管理図、グラフ、散布図、特性要因図、チェックシート、層別)に着眼し企業の多様な現象を数値データで把握・分析する方法を学習する。 | 2通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | | ○ |
| ○ | | | 問題解決技法Ⅲ | 多様な問題解決技法のうち、新QC7つ道具(連関図法、親和図法、系統図法、マトリックス図法、アローダイアグラム法、マトリックスデータ解析法、PDPC法)に着眼し企業の多様な現象を言語データで把握・分析する方法を学習する。 | 3通 | 60 | 2 | | | ○ | ○ | | | | | ○ |
| ○ | | | 問題解決技法Ⅳ | 問題解決技法Ⅰ～Ⅲで学習したKJ法、QC7つ道具、新QC7つ道具などを用いて、現実のケーススタディの解決方法を身に付ける。 | 4通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | | ○ |
| ○ | | | 著作権法 | 小説や音楽、レコード、映画、アニメ、プログラムなどの著作物等に関する身近な事例を用いて、著作権制度の仕組みを理解する。 | 1後 | 30 | 1 | ○ | | | ○ | | | | | ○ |
| ○ | | | 会社法 | 現代社会において代表的な株式会社には、様々なルールが存在する。会社の設立方法や運営方法について学習し、起業に必要な関係法律を学習する。 | 2通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | | ○ |
| ○ | | | ビジネスコンプライアンス | 先進的な企業のCSR経営戦略を学習し、CSR活動が企業を取り巻く株主・社員・顧客・地域社会といったステークホルダーにどのような影響を与えるのか概観し、企業のCSR活動について理解を深める。 | 3通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | | ○ |
| ○ | | | マーケティングⅠ | 流通やマーケティングを初めて学ぶ学生を対象にして、学生にとって身近なケースを挙げながら、流通やマーケティングに関する基礎的な知識を身に付ける。 | 1通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | | ○ |
| ○ | | | マーケティングⅡ | 企業のマーケティング部門で必要とされるマーケティング戦略(マーケティング・ミックス、ターゲット市場の選定、製品ライフサイクル、市場地位別のマーケティング)について学習する。 | 2通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | | ○ |
| ○ | | | 産業論Ⅰ | 日本の第一次産業、第二次産業、第三次産業などの分類を学習し、歴史的な経過も踏まえて日本特有の市場構造について理解を深める。 | 1通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | | ○ |
| ○ | | | 産業論Ⅱ | 日本の代表的な独占、寡占、独占的競争および完全競争などの事例を学習し、市場構造について理解を深める。 | 2通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | | ○ |
| ○ | | | プロジェクト戦略 | 経営者および事業レベルのマネージャーの基本的役割を理解しながら、経営戦略の策定や遂行に必要な知識を身に付ける。 | 3通 | 120 | 4 | ○ | | | ○ | | | | | ○ |

(商業実務専門課程クリエイティブビジネス経営学科) 平成29年度

| 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 | |
| ○ | | | ビジネスモデル論 | ビジネスモデル・ジェネレーション(BMG)というフレームワークを用いて、既存のビジネスを評価・分析し、新規のビジネスを企画できることを目指す。 | 4通 | 180 | 6 | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 組織行動・リーダーシップ入門 | 古典的なリーダーシップ特性論・リーダーシップ行動論・リーダーシップ条件適応理論などリーダー基礎的な資質について理解を深める。 | 1前 | 30 | 1 | △ | ○ | | ○ | | | | ○ |
| ○ | | | 組織行動・リーダーシップ基礎 | 近年、注目されつつあるカリスマ的リーダーシップや変革的リーダーシップなどの諸理論を事例を踏まえながら学習する。 | 2後 | 30 | 1 | △ | ○ | | ○ | | | | ○ |
| ○ | | | 組織行動・リーダーシップ応用 | 世界をリードしてきた創業者たちのリーダーシップ事例を踏まえながら、リーダーの資質について学習する。 | 2前 | 30 | 1 | △ | ○ | | ○ | | | | ○ |
| ○ | | | 経営組織 | 古典的なライン組織、スタッフ組織、ラインアンドスタッフ組織を学習し、事例を踏まえて現代に散在する職能別組織、事業部制組織、マトリックス組織などについて理解を深める。 | 2後 | 30 | 1 | ○ | | | ○ | | | | ○ |
| ○ | | | 英会話Ⅰ | ゲーム形式やグループ発表などの様々な方法で日常英語に親しみ、英会話の基礎を身に付ける。 | 3通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | ○ |
| ○ | | | 英会話Ⅱ | 多様なビジネスシーンにおいて、英語でコミュニケーション対応が問題なくできるレベルの英語力をつけ、会話形式で実践的に学習する。 | 4通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | ○ |
| ○ | | | IT基礎 | 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制作を実施する。この制作過程に於いて企画発表・中間発表・最終発表を実施し、学生間・連携企業様からの評価を実施する。 | 1後 | 90 | 3 | | | ○ | ○ | △ | ○ | | ○ |
| ○ | | | コンピュータ概論(資格試験対策) | 社会人として必要とされる経営全般、IT管理、IT技術などを学習し、ITを正しく理解し、コンピュータ関係の資格試験の合格を目指す。 | 2通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | ○ |
| ○ | | | ビジネス戦略とIT活用 | クリエイティブ分野で活用されるゲーム制作技術を学び、新たなビジネス戦略を創出する場合に活用できることを学習する。 | 1通 | 60 | 2 | △ | ○ | | ○ | | | | ○ |
| ○ | | | データベースと情報活用 | クリエイティブ業界の市場データ、企業の会計データなどを用いて、データベースを作成し、市場の傾向や会計の推移などを確認し情報活用方法を身に付ける。 | 2通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | | ○ |
| ○ | | | 経営学基礎 | 経営学(企業論、経営管理論、経営組織論、経営戦略論、国際経営論、日本的経営論、リーダーシップ論、計画と統制、財務管理論、マーケティング論)の初歩的・基礎的知識を身につける。 | 1通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | | ○ | |

(商業実務専門課程クリエイティブビジネス経営学科) 平成29年度

| 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 | |
| ○ | | | ビジネス起業基礎 | 社会の第一線で活躍している起業家の事例を取り上げ、クリエイティブ分野の起業家精神・活動、特許、コンテンツ企業設立の経緯と背景、問題点、将来の展望などについて理解を深める。 | 1通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | ○ | | | |
| ○ | | | 経営戦略・ビジネス戦略 | クリエイティブ分野の経営戦略を行うための基本的な理論や競争戦略・成長戦略・ネットワーク戦略を学習し、クリエイティブ関連事例などを用いながら経営課題を実践的に解決する能力を養う。 | 2通 | 60 | 2 | △ | ○ | | ○ | ○ | | | |
| ○ | | | 事業化戦略 | 事業化戦略を成功へ導くための事業環境の分析手法や事業化戦略の仮説立案の考え方など、事業化戦略の策定に必要な知識を身に付ける。 | 3通 | 60 | 2 | △ | ○ | | ○ | ○ | | | |
| ○ | | | 起業戦略 | 企業の起業段階、成長段階、企業化段階、発展段階の各段階に求められる戦略を学習し、各事例を踏まえながら起業戦略の知識を学習する。 | 4通 | 60 | 2 | △ | ○ | | ○ | ○ | | | |
| ○ | | | 卒業研究 | これまで学習した経営・会計・ITの知識を援用し、自ら設定したテーマについて経営レポートの記述を行う。 | 4通 | 60 | 2 | | | ○ | ○ | ○ | | | |
| ○ | | | マネジメント入門 | “戦略を立てる”という視点から、諸理論を学習し、各事例を踏まえながら①企業の成長戦略、②企業の競争戦略について理解を深める。 | 1通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| ○ | | | マネジメント基礎 | “組織を創る”という視点から、諸理論を学習し、各事例を踏まえながら①組織と科学的管理法、②人間関係論と近代組織論、③コンティンジェンシー理論、④企業の組織文化について理解を深める。 | 2通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| ○ | | | マネジメント応用(起業実例研究) | “人を動かす”という視点から、諸理論を学習し、各事例を踏まえながら、①モチベーション論、②企業のインセンティブ・システム、③リーダーシップ論について理解を深める。 | 3通 | 60 | 2 | | | ○ | ○ | | ○ | | |
| ○ | | | 起業指導 | 起業時及び起業後の課題として挙げられる「資金調達」「起業に伴う各種手続き」「質の高い人材の確保」などに対応した起業スキルを養う。 | 4通 | 60 | 2 | △ | ○ | | ○ | ○ | | | |
| ○ | | | 国際経営 | グローバル・ビジネスの視点から多国籍企業の実態を明らかにし、自動車産業を事例に、グローバル化のプロセスについて学習する。 | 4通 | 60 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| | ○ | | Windowsプログラミング | Windows プログラミング技術を習得し、グループを編成しオリジナルゲーム制作を実施する。その過程にて企画発表・制作中間発表・制作最終発表を実施しながらエンターテインメント性を養う。 | 2後 | 60 | 2 | | | ○ | ○ | △ | ○ | | ○ |

(商業実務専門課程クリエイティブビジネス経営学科) 平成29年度

| 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 | |
| | ○ | | システム設計基礎 | 顧客ニーズに即応した情報システムを設計するために、事例を踏まえながら、ウォーターフォールモデルやプロトタイプモデル、アジャイル開発などの設計技法を学習する。 | 3後 | 60 | 2 | | | ○ | ○ | | ○ | | |
| | ○ | | グラフィクス演習 | グラフィック制作技術を習得し、グループ編集しコンテンツ制作を実施する。その過程にて企画発表・制作中間発表・制作最終発表を実施しながらエンターテインメント性を養う。 | 3後 | 60 | 2 | | | ○ | ○ | △ | ○ | | ○ |
| | ○ | | 上級Webコンテンツ制作 | ネット上のコンテンツ制作技術を習得し、グループ編集しコンテンツ制作を実施する。その過程にて企画発表・制作中間発表・制作最終発表を実施しながらエンターテインメント性を養う。 | 4後 | 60 | 2 | | | ○ | ○ | △ | ○ | | ○ |
| | ○ | | インターンシップ | 実際にクリエイティブ分野の就業体験を積み、専門分野における高度な知識、技術にふれながら実務能力を養う。 | 3通 | 60 | 2 | | | ○ | ○ | | ○ | | |
| 合計 | | | | | 61科目 | | 3,600単位時間(120単位) | | | | | | | | |

| 卒業要件及び履修方法 | 授業期間等 | |
|------------------------|----------|-----|
| 学期末テストや作品提出により全科目を習得する | 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。