

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画期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・センスがある実践的な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年	昼間	1800時間	900時間	0時間	900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		
56人	43人	0人	2人	2人	4人		
学期制度	■前期 : 4月1日 ~ 8月31日 ■後期 : 9月1日 ~ 3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 出席率および各月の試験等により、A、B、C、D、Fの5段階評価(Fは不可)			
長期休み	■学年始 : 4月1日 ~ 4月7日 ■夏季 : 8月13日 ~ 8月31日 ■冬季 : 12月24日 ~ 1月6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 60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	■課外活動の種類 合同災害対策研修会 目白署・豊島区合同テロ対策訓練 国際文化交流会等 ■サークル活動: 無			
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(平成29年度卒業生) ゲーム開発会社 ■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。 ■卒業者数 1 人 ■就職希望者数 1 人 ■就職者数 1 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 100 % ■その他 (平成 29 年度卒業者に関する 平成30年5月1日 時点の情報)		主な学修成果 (資格・検定等)	■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(合同作品制作会) 【2017.10】大阪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 【2017.12】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 【2018.2】東京 合同作品発表会への参加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 【2017.6】日本ゲーム大賞アマチュア部門への応募 【2018.1】ITスマートフォンアプリアワード2017 (主催 一般社団法人東京都産業情報協会) 優秀賞・準優秀賞 受賞 【2018.2】CCS学生コンテスト2018 (主催 一般社団法人JapanEntertainment開発協会) 熱中賞受賞			
中途退学 の現状	■中途退学者 2 名 平成29年4月1日時点において、在学者13名(平成29年4月1日入学者を含む) 平成30年3月31日時点において、在学者11名(平成30年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 就職、進学、経済的理由、帰国(留学生)のため ■中退防止・中退者支援のための取組 担任による定期的な個別面談の実施や、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。		■中退率 15 %				
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面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/game/						

(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者の「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いたものをいいます。

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」などを希望する者は含まれません。

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、賃金、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

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。

協会主催の各種委員会に参加して、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

平成30年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
佐野 浩章	一般社団法人JapanEntertainment開発協会 代表理事	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	①
長谷川 友也	株式会社シフォン	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	③
岡本 比呂志	早稲田文理専門学校 校長	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	
北村 祐斗	ゲームクリエイター学科 学科長	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	
橋本 雄介	ゲームクリエイター学科 教員	平成30年4月1日～平成31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(実績))

第1回 平成29年 9月 8日 13:00～14:30

第2回 平成30年 3月 28日 15:00～17:30

(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

■作品制作の科目では「ゲームエンジン」を引き続き活用して、配信に耐えうる、よりクオリティの高い作品制作を行っているようにする。

■プログラミング基礎科目では多様な「ゲームエンジン」の習得のために、UnrealEngine4による開発技法の授業を実施するように改善した。

■ゲームプログラミング科目ではネットワークに関連する言語の修得をするため、サーバーサイドも授業に取り入れるように改善した。

■作品制作の科目ではGitやプロジェクト管理等の開発現場に必要な環境等に関する授業も実施出来るように改善した。

■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成果を上げていていると感じているので、引き続き拡大していけると良い。

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
ゲームプログラミング (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。	株式会社シフォン
作品制作 (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。	株式会社シフォン
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。	株式会社シフォン

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「Raspberry Pi 研修」(連携企業等: JapanEntertainment開発協会)

期間: 8月24日(木)～8月25日(金)

対象: 専門学校教員等

内容: Raspberry Piを使用した環境構築と、C言語を使用したプログラミングによるGPIOの制御について学ぶ。

研修名「ゲームエンジン 研修」(連携企業等: JapanEntertainment開発協会)

期間: 8月28日(月)～8月29日(火)

対象: 専門学校教員等

内容: Unityの特徴、概要の説明、基本操作とスクリプトの基本から、応用活用方法までを学ぶ。

研修名「第一回ゲーム制作メンター研修」(連携企業等: JapanEntertainment開発協会)
期間: 10月2日(月)～10月6日(金) 対象: 専門学校教員等
内容: 学生チームでのゲーム制作過程において、完成までのプロセスを確認しながら、スケジュール等が破綻しないように、プロジェクト管理及び、学生のマネージメントを実際に作業を行いながら学ぶ。

研修名「第二回ゲーム制作メンター研修」(連携企業等: JapanEntertainment開発協会)
期間: 12月11日(月)～12月15日(金) 対象: 専門学校教員等
内容: 学生チームでのゲーム制作過程において、完成までのプロセスを確認しながら、スケジュール等が破綻しないように、プロジェクト管理及び、学生のマネージメントを実際に作業を行いながら学ぶ。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「インストラクション研修」(連携企業等: 全国専門学校情報教育協会)
期間: 8月21日(月)～8月22日(火) 対象: 専門学校教員
内容: 学生の主体的な学びを引き出すための、スキル領域を理解し、自分が授業の中で活かすための方法を学ぶ。

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: 8月31日(木) 対象: 専門学校教員
内容: 問題解決視点と論理的思考について、各演習を取り入れながら、問題整理と原因分析を行ない、論理整合性が高くかつ心理的納得度が高い解決策を提示する方法を学ぶ。

研修名「キャリア支援向上研修」(連携企業等: 全国専門学校情報教育協会)
期間: 8月25日(金) 対象: 専門学校教員
内容: 就職支援者やキャリアセンターの役割について再認識をし、面接の指導法を実際に対策ワークをしながら学ぶ。

研修名「学生カウンセリング研修会」(連携企業等: 東京都専修学校各種学校協会)
期間: 1月18日(木) 対象: 専門学校教員
内容: 学生理解のためのアセスメントツールの使い方を実際に使いながら学び、その活用事例と、支援方法について学ぶ。

(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「初心者向けゲーム制作ソフト研修」(連携企業等: JapanEntertainment開発協会)
期間: 6月13日(水) 対象: 専門学校教員
内容: ゲーム制作ツールである、スマイルゲームビルダーの使い方とUnityとの連携について学ぶ。

研修名「第一回ゲーム制作メンター研修」(連携企業等: JapanEntertainment開発協会)
期間: 10月1日(月)～10月5日(金) 対象: 専門学校教員等
内容: 学生チームでのゲーム制作過程において、完成までのプロセスを確認しながら、スケジュール等が破綻しないように、プロジェクト管理及び、学生のマネージメントを実際に作業を行いながら学ぶ。

研修名「VRゲーム開発研究」(連携企業等: JapanEntertainment開発協会)
期間: 10月29日(月)～10月30日(火) 対象: 専門学校教員
内容: VRの開発手法等について、ゲームエンジンを使用しながら、基本から応用方法まで実際に作業しながら学ぶ。

研修名「第二回ゲーム制作メンター研修」(連携企業等: JapanEntertainment開発協会)

期間: 12月17日(月)～12月21日(金) 対象: 専門学校教員等

内容: 学生チームでのゲーム制作過程において、完成までのプロセスを確認しながら、スケジュール等が破綻しないように、プロジェクト管理及び、学生のマネージメントを実際に作業を行いながら学ぶ。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「アクティブラーニング・産学連携教育におけるPM入門」(連携企業等: 全国専門学校情報教育協会)

期間: 8月21日(火) 対象: 専門学校教員

内容: プロジェクトマネジメントの概要から、実際に演習等を行いながら、プロジェクトの立ち上げから、リスクマネジメント等の計画を立て実行し、終結するまでを体験しながら学ぶ。

研修名「AI(人工知能)・機械学習の活用技術研修」(連携企業等: 全国専門学校情報教育協会)

期間: 8月28日(火)～8月29日(水) 対象: 専門学校教員

内容: 人工知能に関する概論から、人工知能や機械学習の活用方法をグループワークを行いながら学ぶ。

研修名「メンタルヘルス対応力向上研修」(連携企業等: 全国専門学校情報教育協会)

期間: 8月28日(火)～8月29日(水) 対象: 専門学校教員

内容: メンタルヘルスの基礎知識を学習し、正しい理解を持つことで、メンタル不全を早期に発見できるよう、発生時に正しい初期対応や、適切な支援につなげられるように、ロールプレイング等を行いながら学ぶ。

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・実施方策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	(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	<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

- インターンシップや海外研修等について東京商工会議所のハンドブックを活用するように改善した。
- 卒業生の社会的な活躍、評価について、卒業生へのインタビューや後援会を組織し、データを集めることとした。
- ボランティア活動について外部に提出する書類に明記できるように改善していくこととした。
- 心理テスト等を活用し、学生のストレス状態のチェックをしていくこととした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成30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30年4月1日～ 平成31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 顧問 元埼玉県立浦和高等学校長	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	高校
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30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	企業等委員
佐野 浩章	一般社団法人 Japan Entertainment開発協会	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	企業等委員

※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://wbc.ac.jp/school/information/>

公表時期: 2018年9月5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:<http://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) 平成30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	○			○				○	
○			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			○	○			○		
○			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	○			○			○		
○			財務初歩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、財務諸表の読み方について学習する。	2後	30	1	○			○			○		
○			プレゼンテーション技法	ビジネスシーンで活用できるプレゼンテーション技術を習得するために、情報収集から組み立て、資料作成方法、シナリオ作成や発表技法やスライドの効果的な見せ方について理解を深める。	1後	60	2			○	○			○		
○			商品企画	新商品を売り込むためにどのような事前準備が必要なのか、マーケティングの基礎的な考え方や手法について学習する。	2前	60	2	○			○			○		
○			ホームルームⅠ	学生が学校生活に適応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応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	○			○			○		
○			Webデザイン	インターネット利用者から見て利便性の良いWebサイト構築を行うために必要な要素（情報デザイン、インターフェイスデザイン、インタラクションデザイン等）について理解を深める。	1通	60	2			○	○			○		

(工業専門課程ゲームクリエイター学科) 平成30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	
○			文書作成技法	多様なビジネスシーンで必要とされるE-mailの書き方や議事録作成方法、報告書の書き方について学習する。	1通	60	2			○	○		○		
○			アルゴリズム基礎	フローチャートの基本的な記述方法を学習し、代表的なアルゴリズムについての知識を習得する。また、コンピュータ機能とプログラミングに関する理解を深める。	1前	30	1	○			○		○		
○			CG製作技法	映像メディアやコンピュータグラフィックス(CG)の諸理論について学習し、撮影技法や映像理論、編集技法などについて理解を深める。	1前	30	1			○	○		○		
○			ネットワーク	ネットワーク設計・構築に必要な技術と設計プロセスを学習し、数人のチームを組み小規模なネットワーク構築方法に関する知識を養う。	1通	60	2			○	○		○		
○			コンピュータ概論Ⅰ(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。	1通	60	2	○			○		○		
○			コンピュータ概論Ⅱ(資格試験対策)	ハードウェアやソフトウェア、データベース、セキュリティなどITに関する基礎知識からプログラミングに関する幅広い内容を学習し、コンピュータ関係の資格試験の合格を目指す。	2通	60	2	○			○		○		
○			システム開発	ソフトウェア開発の基礎的なフローを学習し、各開発段階(要件定義、システム設計、プログラミング、テスト、検収、運用・保守)における手順や道具、成果物など、ソフトウェアを開発するために必要な技術を学習する。	2通	60	2			○	○		○		
○			パソコン基礎	ハードウェア・ネットワーク・セキュリティ・Web等、IT関連の知識について、より具体的な内容を学ぶことで、IT業界全体を把握する。	1前	30	1	○			○		○		
○			プログラミング基礎	C言語を使用してプログラミングの基礎知識を学習する。また、プログラムの解説やプログラムの改良、問題演習を通じてプログラミングについて理解を深める。	1後	30	1			○	○		○		
○			コンテンツ企画	放送・映画・音楽・漫画・アニメ・ゲームなどのコンテンツビジネスに関する企画の立て方を事例を踏まえて学習する。	1後	30	1	○			○		○		
○			ゲームプログラミング	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。	1後	60	2			○	○		○		○
○			ゲームキャラクター	魅力的なゲームキャラクターを創出するため、デザインの基礎からゲームキャラクターデザインの技法までを幅広く学習する。	1前	30	1	○			○		○		

(工業専門課程ゲームクリエイター学科) 平成30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	
○			ゲーム企画	ゲームの立案・企画・提案の各段階で求められる要素を学習し、企画者の役割や企画実績の考え方について理解を深める。	1後	30	1			○	○		○		
○			ハードウェア概論	コンピュータにおけるハードウェア構成や動作原理、ソフトウェアの基本的な役割、情報の表現方法、インターネットの仕組みなど幅広く学習する。	2前	30	1			○	○		○		
○			作品制作	1年次に学んだゲーム制作スキルを元に、新規に学生制作グループを編成してオリジナルゲーム制作を実施する。	2前	60	2			○	○		○		○
○			販売戦略	販売戦略の立案に必要な市場機会の分析、標的市場の選定、競合他社の状況分析、販売戦略の企画、戦略計画の作成などについて学習する。	2前	30	1	○			○		○		
○			卒業制作	前期「作品制作」とは異なる学生制作グループを編成してオリジナルゲーム制作を実施する。	2後	60	2			○	○		○		○
○			就職指導	企業訪問先に提出する履歴書の書き方や礼儀作法、ゲーム作品提出方法、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。	2後	60	2	○			○		○		
○			業界基礎知識 I	業界情報雑誌や日本経済新聞などの媒体資料を用いて、業界の歴史や現状の問題点を把握し業界研究の仕方について学習する。	1通	90	3	○			○		○		
○			業界基礎知識 II	ゲーム業界に着眼し、業界の構造やトレンドを確認し、ゲーム業界でどんな業種・職種が存在し、就職する企業でどのような事業や仕事を行っているのか再確認する。	2後	60	2	○			○		○		
	○		Windows プログラミング	Windows プログラミング技術を習得し、グループにてオリジナルゲーム制作を実施する。	2通	60	2			○	○		○		
	○		必次世代携帯プログラミング	スマートフォン(Android、iPhone)開発はもちろん、Pad上で動くコンテンツ制作技術を身に付ける。	2通	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、グループにてコンテンツ制作を実施する。	2通	60	2			○	○		○		
合計				35科目	1,800単位時間(60単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
定期実力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	15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。
- 2 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。