

早稲田文理専門学校の情報提供について

平成30年9月1日
学校法人 中央情報学園
早稲田文理専門学校

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
 - (2) 外国の学校等との交流状況
- 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。
- 2012年 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
- 2015年 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。
- 2015年 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

(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	休暇中の健康管理などの指導 全校大掃除(教職員)	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	休暇中の健康管理などの指導 全校大掃除(教職員)	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 消防設備点検	防災館見学 住居・生活状況の確認	緊急地震速報の訓練 交通ルールの確認	消防設備点検 緊急地震速報の訓練	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 消防設備点検	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	クリエイティブビジネス経営学科	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	IoT・組み込みソフトウェア学科	3年	30人	90人	3学級
		アプリ・Web制作学科	2年	40人	80人	2学級
		ゲームクリエイター学科	2年	28人	56人	2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				251人	602人	17学級

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

学校別在校生数

平成 30 年 5 月 1 日現在

分野	課程	学 科 名	在校生数
工業	専門課程	ゲームクリエイター学科	43名
		アプリ・Web制作学科	102名
		IoT・組込みソフトウェア学科	86名
商業実務		クリエイティブビジネス経営学科	108名
		営業マネジメント学科	53名
文化・教養		日中越英通訳・ガイド学科	196名
合 計			588名

公共職業訓練の実施状況

(1) 平成 26 年度に実施した公共職業訓練は以下のとおりです。

1) パソコン事務総合科（離職者等再就職訓練）

実務で必要とされるワープロソフト Word や表計算ソフト Excel を使いこなせる能力を身につける。また Web ページが作成・編集できる知識と技術を習得し、ビジネスシーンで即戦力となる人材を目標として訓練を実施。

※Windows 基礎、文字入力、インターネット、メール、Word 基礎・応用、Excel 基礎・応用、MOS 対策、Web クリエイター、PowerPoint

(3 ヶ月コース・訓練時間 約 340 時間)

※7 月コース：348 時間、10 月コース：342 時間

2) パソコン・ビジネスマナー講習（シニアワークプログラム地域事業）

すべての仕事で必要とされるワープロソフト Word と表計算ソフト Excel のスキル及びビジネスマナーを身につける。あわせて就職に役立つ履歴書・職務経歴書の書き方を習得する。55 歳以上を対象として再就職に役立つ技能講習として実施。

※コンピュータ基礎知識、Word 基礎、Excel 基礎、ビジネスマナー、就職指導

(2 週間コース・訓練時間 40 時間)

	平成 26 年度	
	入学者数	卒業者数
パソコン事務総合科 (2 コース)	60 名	52 名
パソコン・ビジネスマナー講習 (2 コース)	55 名	54 名
合計	115 名	106 名

(2) 平成 30 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。

1) 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）

	平成 30 年度	
	入学者数	卒業者数
ゲームクリエイター学科	15 名	—
合計	15 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。

クリエイティブビジネス経営学科

科目名	1年次 単位数	2年次 単位数	3年次 単位数	4年次 単位数
基本科目	10	10	10	10
商業系基礎科目	9	10	10	10
専門科目	11	10	10	10
単位数合計	30	30	30	30

基本科目：ヒューマンスキルⅠ、ヒューマンスキルⅡ、ヒューマンスキルⅢ、ヒューマンスキルⅣ、ビジネススキルⅠ、ビジネススキルⅡ、ビジネススキルⅢ、ビジネススキルⅣ、プレゼンテーション技法Ⅰ、プレゼンテーション技法Ⅱ、商品企画Ⅰ、商品企画Ⅱ、商品企画Ⅲ、簿記会計Ⅰ、簿記会計Ⅱ、財務会計Ⅰ、財務会計Ⅱ、管理会計、ホームルーム

商業系基礎科目：問題解決技法Ⅰ、問題解決技法Ⅱ、問題解決技法Ⅲ、問題解決技法Ⅳ、著作権法、会社法、ビジネスコンプライアンス、マーケティングⅠ、マーケティングⅡ、産業論Ⅰ、産業論Ⅱ、プロジェクト戦略、ビジネスモデル論、組織行動・リーダーシップ入門、組織行動・リーダーシップ基礎、組織行動・リーダーシップ応用、経営組織、英会話Ⅰ、英会話Ⅱ

専門科目：IT基礎、コンピュータ概論（資格試験対策）、ビジネス戦略とIT活用、データベースと情報活用、経営学基礎、ビジネス起業基礎、経営戦略・ビジネス戦略、事業化戦略、起業戦略、卒業研究、マネジメント入門、マネジメント基礎、マネジメント応用（起業事例研究）、起業指導、国際経営、必修選択科目Ⅰ（コンテンツ制作演習）、必修選択科目Ⅱ（グループコンテンツ制作演習）、必修選択科目Ⅲ（グループコンテンツ制作実習）、必修選択科目Ⅳ（最新コンテンツ制作実習）、インターンシップ

営業マネジメント学科

科目名	1年次 単位数	2年次 単位数
基本科目	8	6
商業系基礎科目	10	4
専門科目	12	20
単位数合計	30	30

基本科目：ヒューマンスキルⅠ、ヒューマンスキルⅡ、ヒューマンスキルⅢ、ビジネススキルⅠ、ビジネススキルⅡ、ITリテラシー、パソコン基礎、英会話入門、ホームルーム

商業系基礎科目：会計基礎、販売管理、人事組織、産業論、組織行動Ⅰ、組織行動Ⅱ、企業経営

専門科目：接客実習、マーケティングⅠ（理論中心）、マーケティングⅡ（事例研究）、営業戦略Ⅰ（全般）、営業戦略Ⅱ（競争戦略）、EC、マネジメント、営業系ICTⅠ、営業系ICTⅡ（システム構築演習）、ケーススタディグループワークⅠ（初級）、ケーススタディグループワークⅡ（中級）、企業での営業実習、提案書作成Ⅰ（初級）、提案書作成Ⅱ（中級）、就職指導、プレゼンテーションⅠ、プレゼンテーションⅡ、トップセールス講話Ⅰ、トップセールス講話Ⅱ、提案書発表コンテストⅠ、提案書発表コンテストⅡ

IoT・組込みソフトウェア学科

科目名	1年次 単位数	2年次 単位数	3年次 単位数
基本科目	10	10	9
工業系基礎科目	10	4	6
専門科目	10	16	15
単位数合計	30	30	30

基礎科目：ヒューマンスキルⅠ、ヒューマンスキルⅡ、ヒューマンスキルⅢ、ビジネススキルⅠ、ビジネススキルⅡ、ビジネススキルⅢ、簿記会計Ⅰ、簿記会計Ⅱ、財務初歩Ⅰ、財務初歩Ⅱ、プレゼンテーション技法Ⅰ、プレゼンテーション技法Ⅱ、商品企画Ⅰ、商品企画Ⅱ、ホームルーム

工業系基礎科目：Webデザイン、文書作成技法、アルゴリズム基礎、CG作成技法、ネットワーク、コンピュ

ータ概論Ⅰ(資格試験対策)、コンピュータ概論Ⅱ(資格試験対策)、コンピュータ概論Ⅲ(資格試験対策)、システム開発Ⅰ、システム開発Ⅱ

専門科目：パソコン基礎、プログラミング基礎、コンテンツ企画、上級 C 言語(C 言語・インラインアセンブラ)、電子基礎、Windows プログラミング、アセンブラプログラミング、組込みプログラミング、工業基礎、工業応用、製図学基礎、製図・CAD、作品制作、卒業制作、就職指導、業界基礎知識Ⅰ、業界基礎知識Ⅱ、業界基礎知識Ⅲ、必修選択科目Ⅰ(Windows プログラミング)、必修選択科目Ⅱ(次世代携帯プログラミング)、必修選択科目Ⅲ(上級 Web コンテンツ制作)、必修選択科目Ⅳ(家電製品システム設計)、必修選択科目Ⅴ(ロボット工学)、必修選択科目Ⅵ(自動車工学)

アプリ・Web制作学科

科目名	1年次 単位数	2年次 単位数
基本科目	10	10
工業系基礎科目	10	4
専門科目	10	16
単位数合計	30	30

基礎科目：ヒューマンスキルⅠ、ヒューマンスキルⅡ、ビジネススキルⅠ、ビジネススキルⅡ、簿記会計Ⅰ、簿記会計Ⅱ、財務初歩Ⅰ、プレゼンテーション技法、商品企画、ホームルーム

工業系基礎科目：Web デザイン、文書作成技法、アルゴリズム基礎、CG 製作技法、ネットワーク、コンピュータ概論Ⅰ(資格試験対策)、コンピュータ概論Ⅱ(資格試験対策)、システム開発

専門科目：パソコン基礎、プログラミング基礎、コンテンツ企画、モバイルプログラミング開発、Web アプリケーション開発、モバイルコンテンツ企画、作品制作、販売戦略、卒業制作、就職指導、業界基礎知識Ⅰ、業界基礎知識Ⅱ、必修選択科目Ⅰ(Windows プログラミング)、必修選択科目Ⅱ(次世代携帯プログラミング)、必修選択科目Ⅲ(上級 Web コンテンツ制作)

ゲームクリエイター学科

科目名	1年次 単位数	2年次 単位数
基本科目	10	10
工業系基礎科目	10	4
専門科目	10	16
単位数合計	30	30

基礎科目：ヒューマンスキルⅠ、ヒューマンスキルⅡ、ビジネススキルⅠ、ビジネススキルⅡ、簿記会計Ⅰ、簿記会計Ⅱ、財務初歩Ⅰ、プレゼンテーション技法、商品企画、ホームルーム

工業系基礎科目：Web デザイン、文書作成技法、アルゴリズム基礎、CG 製作技法、ネットワーク、コンピュータ概論Ⅰ(資格試験対策)、コンピュータ概論Ⅱ(資格試験対策)、システム開発

専門科目：パソコン基礎、プログラミング基礎、コンテンツ企画、ゲームプログラミング、ゲームキャラクタ、ゲーム企画、ハードウェア概論、作品制作、販売戦略、卒業制作、就職指導、業界基礎知識Ⅰ、業界基礎知識Ⅱ、必修選択科目Ⅰ(Windows プログラミング)、必修選択科目Ⅱ(次世代携帯プログラミング)、必修選択科目Ⅲ(上級 Web コンテンツ制作)

日中越英通訳・ガイド学科(通訳コース)

科目名	1年次 単位数	2年次 単位数
基本科目	10	10
文化教養系基礎科目	11	8
専門科目	9	12
単位数合計	30	30

基礎科目：ヒューマンスキルⅠ、ヒューマンスキルⅡ、ビジネススキルⅠ、ビジネススキルⅡ、財務会計Ⅰ、簿記会計Ⅰ、簿記会計Ⅱ、財務初歩Ⅰ、プレゼンテーション技法基礎、プレゼンテーション技法応用、商品企画、ホームルーム

文化教養系基礎科目：英語入門、英語基礎、英語応用、中国語Ⅰ(日本語Ⅰ)、中国語Ⅱ(日本語Ⅱ)、Web デザイン入門、Web デザイン基礎、Web デザイン応用、資格試験対策Ⅰ、資格試験対策Ⅱ

専門科目：通訳・翻訳入門、逐次通訳初歩、逐次通訳応用、通訳業務基礎、通訳業務応用、卒業制作、業界基礎知識Ⅰ、就職指導、業界基礎知識Ⅱ、選択科目Ⅰ(上級 Web コンテンツ制作)

日中越英通訳・ガイド学科(国際観光ガイドコース)

科目名	1年次 単位数	2年次 単位数
基本科目	10	10
文化教養系基礎科目	11	8
専門科目	9	12
単位数合計	30	30

基礎科目：ヒューマンスキルⅠ、ヒューマンスキルⅡ、ビジネススキルⅠ、ビジネススキルⅡ、簿記会計Ⅰ、簿記会計Ⅱ、財務初歩Ⅰ、プレゼンテーション技法基礎、プレゼンテーション技法応用、商品企画、ホームルーム

文化教養系基礎科目：英語入門、英語基礎、英語応用、中国語Ⅰ(日本語Ⅰ)、中国語Ⅱ(日本語Ⅱ)、Webデザイン入門、Webデザイン基礎、Webデザイン応用、資格試験対策Ⅰ、資格試験対策Ⅱ

専門科目：通訳・翻訳入門、予約システム基礎、予約システム応用、国内観光基礎、旅行業務法律基礎、国内観光応用、卒業制作、業界基礎知識Ⅰ、就職指導、業界基礎知識Ⅱ、選択科目Ⅰ(上級 Web コンテンツ制作)

(3) 進級・卒業の要件等

ア) 出席率の計算

本校は1年間の「出席すべき授業」を900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。

イ) 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	期末試験
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

ウ) 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。

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。

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。

エ) 進級・卒業の要件

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。

オ) 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。

「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、IoT・組込みソフトウェア学科、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。

「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～

（クリエイティブビジネス経営学科の各卒業生）

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 時間以上の場合は、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

ア) 学科毎の取得を目指す資格

1) クリエイティブビジネス経営学科

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 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、食品衛生責任者情報処理技能検定試験（表計算）（文書デザイン）2 級、3 級

日本ビジネス能力検定試験 3 級、4 級、サービス接遇実務検定 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

全経簿記検定 3 級、全経基礎簿記会計、ビジネス能力検定 2 級、3 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、情報処理技能検定試験（表計算）（文書デザイン）2 級、3 級、日本ビジネス能力検定試験 3 級、4 級、サービス接遇実務検定 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）

3) IoT・組込みソフトウェア学科

JASA 組込みソフトウェア技術者試験

C 言語プログラミング能力認定試験 3 級、2 級、情報検定情報活用試験 3 級、2 級

インターネットベーシックユーザーテスト（iBut）

日本語能力試験 N1、日本語能力試験 N2

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、2 級、情報検定情報活用試験 3 級、2 級

J 検 情報システム試験（システムデザイン）インターネットベーシックユーザーテスト（iBut）、日本語能力試験 N1、日本語能力試験 N2

5) ゲームクリエイター学科

情報検定情報活用試験 3 級

6) 日中越英通訳・ガイド学科

旅行地理検定(国内)4 級、AXESS 実用検定国内線 4 級または旅程管理研修、ホテルビジネス実務検定ベーシック 2 級、観光英検 3 級、文章読解・作成能力検定 3 級、4 級、日本ビジネス能力検定試験 3 級、4 級、TOEIC、日本漢字能力検定 3 級、日本漢字能力検定 5 級、貿易実務検定 C 級、インターネットベーシックユーザーテスト（iBut）、サービス接遇検定 2 級、ビジネス実務マナー検定 2 級、3 級、秘書技能検定 2 級、3 級、日本語能力試験 N1、日本語能力試験 N2、おもてなし検定 初級

(5) 資格取得、検定試験合格等の実績

ア) 平成 29 年度資格取得実績

サービス接遇実務検定準 1 級 (ロールプレイ) 14 名 サービス接遇実務検定 3 級 2 名 ビジネス電話
検定 B 級 6 名 ビジネス実務マナー検定 2 級 1 名 日商簿記検定 3 級 2 名 全経簿記検定 3 級 4 名 全
経基礎簿記会計検定 17 名 文書処理検定 (ワープロ) 3 級 2 名 文書処理検定 (ワープロ) 4 級 2 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 2 級 4 名 情報処理技能検定 (表
計算) 3 級 18 名 情報処理技能検定 (表計算) 4 級 5 名 文書デザイン検定 2 級 1 名 文書デザイン検
定 3 級 15 名 文書デザイン検定 4 級 2 名 Java™プログラミング能力認定試験 2 級 1 名 Java™プロ
gramming能力認定試験 3 級 11 名 情報検定情報活用試験 3 級 36 名 旅行地理検定国内 4 級 3 名 ホ
テルビジネス実務検定ベーシック 2 級 4 名 AXESS 実用検定国内線 3 級 14 名 日本語能力試験 N1 7
名 日本語能力試験 N2 74 名 日本語留学試験 18 名 漢字検定準 2 級 1 名 漢字検定 3 級 1 名 漢字
検定 5 級 1 名 漢字検定 6 級 2 名 漢字検定 7 級 3 名 TOEIC 16 名 観光英検 3 級 5 名 中国語検
定 2 級 1 名

(6) 卒業者数、卒業後の進路

ア) 平成 29 年度進路状況

進路カテゴリ	人数	構成比
就職	111	82.2%
起業	0	0%
進学(大学院)	0	0%
進学(大学編入)	0	0%
進学(大学)	6	4.4%
進学(専門学校)	0	0%
進学(クリエイティブビジネス経営学科へ編入学)	3	2.2%
帰国・その他	15	11.1%
合計	135	100.0%

※就職希望者の就職率 100%

イ) 平成 29 年度 主な就職先

リクルート R&D スタッフィング ヤマキ電気株式会社 株式会社アリビラホテルマネージメント (ホテル日航アリビラ) 株式会社カンデオ・ホスピタリティマネジメント アパホテル ジューソン株式会社 J&C サプライ株式会社 大浜商事株式会社 株式会社ダイナミック グローブシップ株式会社 株式会社バルーフ 株式会社薪源商事 (旅行部門) ブライセン株式会社 株式会社フリーダム ルクアス株式会社 株式会社アスパーク シマナカエンジニアリング株式会社 株式会社昭栄美術 株式会社 FUN TO FUN 株式会社シフォン 誠信システムズ株式会社 株式会社中央軌道工業 株式会社東京美々卯 株式会社 STRASSE 株式会社リョウゼン 株式会社タナカ技研 株式会社 GROWS BLUE SKY INTERNATIONAL (ブルスカイインターナショナル) 株式会社 AR 株式会社 STRASSE トーワ株式会社 星宇ハウス株式会社 株式会社青葉工業 株式会社明成 株式会社 FUTU-RU グランウェイジャパン株式会社 (ブランド店) 株式会社セントメディア 清水物産株式会社 株式会社横浜食品サービス SFP ホールディングス株式会社 株式会社エクス・アドメディア ACT 開発協同組合 株式会社 TSS 株式会社システム・グリーン 山安株式会社

ウ) 平成 29 年度 主な進学先

大学

敬愛大学国際学科 2 年次編入 尚美学園大学総合政策学部 東京富士大学経営学部イベントプロデュース学科 東京福祉大学社会福祉学部

専門学校

日本健康医療専門学校ライフデザイン学科 合格

早稲田文理専門学校クリエイティブビジネス経営学科 3 年次編入

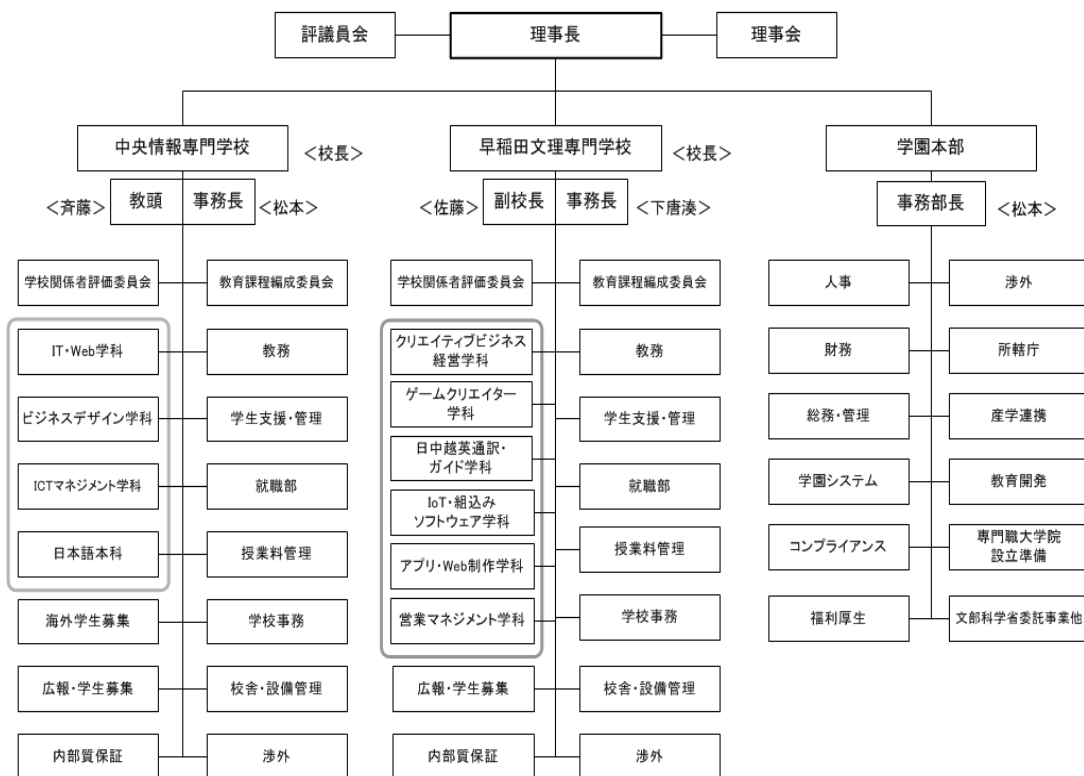
3、組織及び教職員の状況

(1) 教職員の組織

ア) 早稲田文理専門学校組織図

中央情報学園組織図

2018. 8. 1



(2) 教職員数

ア) 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	クリエイティブビジネス経営学科	5人	5人
工業	専門課程	IoT・組み込みソフトウェア学科	2人	3人
		アプリ・Web制作学科	3人	2人
		ゲームクリエイター学科	3人	2人
文化・教養	専門課程	日中越英通訳・ガイド学科	4人	13人
教員合計			17人	25人
事務職員			7人	2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」等の科目で生かされております。

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。

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	
201 教室	授業用 PC (HP EliteDesk)	31 台	Windows7Professional
			Office2010
			Adobe Creative Suite 6
301 教室	授業用 PC (HP EliteDesk)	31 台	Windows7Professional
			Office2010
			AXES CREA
303 教室	授業用 PC (HP EliteDesk)	31 台	Windows7Professional
			Office2010
			Eclipse 4.2Juno
	Android Studio		
	ASUS ZenPad 7.0 (Z370C)	10 台	Android 5.0 Lollipop
401 教室	授業用 PC iMac 27inch ※2013Late モデル	29 台	X10.9/Windows10Pro (デュアル OS)
			Office2010
			Eclipse 4.2Juno
			Android Studio

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

ゲームラボに設置されている設備の概要は下記の通りです。

設置 PC の機種	台数	使用ソフトウェア	
		OS	
iMac 27inch ※2013Late モデル	29 台	OS	X10.9/Windows8.1Pro (デュアル OS)
		ソフトウェア	Microsoft Office2010 Professional

ロボット実習 ペッパー君 (Pepper 社会貢献プログラム)
ぶんり君

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
電子基礎	IoT・組込み ソフトウェア学科	1年	ヤマキ電気株式会社
工業基礎		2年	
業界基礎知識Ⅲ		3年	
Webアプリケーション開発	アプリ・Web制作 学科	1年	株式会社サイゼント
IT基礎	クリエイティブ ビジネス経営学科	1年	株式会社シフォン
Windowsプログラミング		2年	
グラフィック演習		3年	
上級Webコンテンツ制作		4年	
ゲームプログラミング	ゲームクリエイタ ー学科	1年	
作品制作		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。その後日本クリエイター育成協会会員企業および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

ア) 平成29年度の就職特別講座実施状況

- 6/5, 7(月、水) CADネットワークサービス「自己分析セミナー」
- 7/12(水) AOKI 就活身だしなみセミナー
- 9/12(火) 外国人ハローワーク登録会 卒業年次対象(村田・玉井)
- 2/13(火) 就活メイクセミナー
女子のみ BK3 12名 NT1H 21名 NT1I 15名 NT1J 21名
- 2/15(木) AOKI 着こなしセミナー
- 2/19(月) 外国人ハローワーク登録会 117名参加

イ) 平成29年度の企業との就職情報交換実施状況

- 4/24 東商就職情報交換会
- 4/28 ネバーロード就職情報交換会
- 5/31 ネバーロード就職情報交換会
- 6/6(火) ハリアー研究所就職情報交換会
- 6/26(水) ネバーロード就職情報交換会
- 8/29(火) ネバーロード就職情報交換会
- 9/24(金) 神情協 情報交換会
- 10/24(火) 東京商工会議所就職情報交換会
- 12/21(木) ネバーロード就職情報交換会
- 1/23(木) ネバーロード就職情報交換会
- 1/26(金) 東京商工会議所就職情報交換会

ウ) 平成29年度の校外企業説明会の実施状況

- 4/20 外国人留学生 IT エンジニア就職面接会
- 4/25 ザ・キャピトル東急説明会

5/30 ホテル業界就職説明会（リュウカツネット）
6/20（火）エクスメディア見学説明会
6/21（水）ITエンジニア学生就職面接会
7/5（水）ハローワーク外国人留学生就職説明会
7/21（金）ベトナム大使館神奈川県就職説明会
9/20（水）ITエンジニア就職面接会
10/12（木）～13（金）外国人留学生対象就職説明会あさナビ
10/16（月）～18（水）ハローワーク就職面接会（新宿ハローワーク）
11/14（火）清水物産会社見学会
1/24（水）-26（金）外国人留学生就職面接会

エ) 平成 29 年度の校内企業説明会及び 1 次面接会の実施状況

4/26 アジア美容技術振興協会説明会
5/10 アルプスビジネスサービス校内説明会、1 次試験
5/24 株式会社 フリーダム 校内説明会、1 次試験
6/1（木）日研トータルソーシング 校内会社説明会
6/21（水）UTグループ校内企業説明会
6/22（木）ゼネラルエンジニア 校内会社説明会
6/24（土）グローバル人材 就職・転職説明会
7/6（木）M&R 会社説明会
7/6（木）アカメディアシステム説明会
7/14（金）WBC 合同企業説明会
7/18（火）ルート 14 会社説明会
7/20（木）ヒロセ電子説明会
8/21（月）オーケー(株)説明会引率
8/22（火）オリジネーター校内説明会&面接会（グリーンプラザホテル）
9/1（金）カンデオホテルズ採用試験
9/7（木）(株)ベジコープ&(株)アンピール合同説明会
9/7（木）株式会社ソフトエンジニアリング
9/8（金）ミライズ採用試験
9/14（木）メッドコミュニケーション企業説明会
9/15（金）昭栄美術会社説明会
9/19（火）(株)ベルーフ合同企業説明会
9/26（火）(株)DYM文系合同就職説明会
9/28（木）(株)ベジコープ&(株)アンピール合同説明会
9/28（木）(株)DYM理系合同就職説明会
11/10（金）株式会社システム・グリーン 面接会
11/14（火）(株)ベジコープ携帯販売説明会
11/17（金）フレッシュタウン企業説明会
11/24（金）(株)ゼロワン説明会
11/30（木）(株)セントメディア説明会
12/1（金）TRAIMMU説明会
12/5（火）(株)ベルーフ&グランドニッコーホテル東京台場説明会
12/7（木）(株)リクルートR&D会社説明会&一次試験
12/8（金）(株)メークス会社説明会
12/15（金）(株)フリーダム会社説明会&一次試験
12/18（月）(株)ベジコープ携帯販売説明会
12/22（金）(株)エジソン会社説明会&一次試験
1/16（火）TYPO 就職説明会
2/2（金）(株)アンピール説明会
2/9（金）ベジコープ(株)説明会

- 2/14 (水) 清水物産(株) 6名参加
- 2/14 (水) 太平工業株式会社 一次面接 (校内)
- 2/16 (金) リゾートトラスト(株)インターンシップ登録会
- 2/21 (水) 合同企業説明会

オ) 平成29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
株式会社ベジコープ	ホテル
株式会社ベルーフ	派遣業(技能実習生・アルバイト管理および通訳)
株式会社タナカ技研	製造業
ACT開発協同組合	製造業
株式会社喜久多	ホテル
株式会社アリビラホテルマネージメント	ホテル

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によって、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。

カ) 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
6月	スポーツ大会
7月	前期期末試験
	学内企業説明会
	学内進学説明会
9月	東京ゲームショウ
10月	卒業旅行
	校外学習
11月	就職ガイダンス
12月	クリスマスパーティー
1月	総合力テスト
2月	卒業制作発表会
	後期期末試験
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スコンペティション」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>

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 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

平成 28 年度 第 13 回 ビジネスプロデュースコンペティション

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

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スコンペティション
最終審査出場 クリエイティブビジネス経営学科 曹雅棋

平成 26 年度 第 11 回 ビジネスプロデュースコンペティション
最終審査出場 ビジネス起業経営学科 (旧名) 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スコンペティション
最終審査出場 ビジネス起業経営学科 (旧名) 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スコンペティション
理事長奨励賞受賞 ビジネス起業経営学科 (旧名) 以下 6 名
朱 林・NGO VU HOANG・薛 祥茂・趙 昱亮・吳 小琴・林 惠珍

平成 23 年度 第 1 回 全国専門学校ゲームコンペティション
決勝進出 ゲーム・アニメ制作学科(旧名) 何 裕

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)

ア) 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
クリエイティブビジネス経営学科	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
IoT・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
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

イ) 納入時期

- ① 一括納入
- ② 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

平成 29 年度学校自己評価報告書を公開しています。
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。

(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

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。
平成 29 年度学校関係者評価報告書を公開しています。
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。

10、国際連携の状況

(1) 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。

ア) 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。留学生にあつては、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、経資支弁力など事細かに調査しています。

イ) 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。
- 留学生にあっては安心して日本での学生生活を送れるよう独自の「留学生ガイドブック」(31頁)を作成し、交通ルールや入管法、他の条例等、事細やかに説明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。
- 留学生にとっては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。

ウ) 留学生の卒業後の進路

- i) 就職希望者の100%が就職しています。
- ii) 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。

(2) 外国の学校等との交流状況

北京語言大学、中国社会科学院との留学生受入等の提携があります。

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 副校長 佐藤 直子