

早稲田文理専門学校の情報提供について

令和 6 年 1 0 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
- 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〉

早稲田文理専門学校は、

21世紀の日本と世界で、新しいビジネスを生み出す、

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”をモットーとし
学生の自主的自発的学びを重視する

〈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. 学び方を学ぶ
3. コミュニケーション能力の育成と人間的成長
4. アイデアをデザインに、デザインを形にできる能力の育成
5. 希望者全員の就職

〈教育課程の編成〉

中央情報学園は、「専門知識」「専門スキル」「ヒューマンスキル」の3本柱により教育課程の体系化を図る

(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

岡本 比呂志

早稲田文理専門学校 校長

佐藤 直子

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	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。
2013 年	3 月	第 1 回卒業式（第 1 期生卒業）
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	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。
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	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	3 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 ・アプリ・Web 制作学科 ・ロボット・電子機器制御学科 ・日中越英通訳・ガイド学科
	4 月	A I デザイン学科新設
2021 年	3 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 ・営業マネジメント学科
	4 月	ロボット・電子機器制御学科を電子機器組込みソフトウェア学科に名称変更
	4 月	ビジネス起業経営学科（2 年制）、電子機器組込みソフトウェア学科（2 年制）新設
2023 年	3 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 ・A I デザイン学科
	9 月	早稲田文理専門学校（専門学校 社会・文化系部門）、中央情報専門学校（専門学校 技能・技術系部門）共に「2023 年留学 AWARDS」受賞
	12 月	インドネシア国立ボゴール農科大学（IPB）と MOU 教育協定締結
2024 年	3 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 ・ビジネス起業経営学科（2 年制） ・電子機器組込みソフトウェア学科（2 年制）

(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		学生健康診断	全校清掃(教職員) 休暇中の健康管理などの指導		生活態度改善個別指導	生活態度改善個別指導	生活態度改善個別指導	全校清掃(教職員) 休暇中の健康管理などの指導	生活態度改善個別指導	生活態度改善個別指導	休暇中の健康管理などの指導
安全計画	住居・生活状況の確認・オリエンテーション 校内エレベーター保守点検 高圧電気設備保守点検	校舎防水工事 自転車保険加入説明 交通ルールの確認	校内エレベーター保守点検 高圧電気設備保守点検	校内エレベーター保守点検・貯水槽清掃消毒 休暇中の日常生活への指導	建築・防火・消防設備点検 校内定期清掃		校内エレベーター保守点検 高圧電気設備保守点検	学生避難訓練	校内エレベーター保守点検 高圧電気設備保守点検 休暇中の日常生活への指導	校内エレベーター保守年次点検		校内定期清掃 住居・生活状況の確認 休暇中の日常生活への指導

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	2 年	70 人	140 人	4 学級
		営業マネジメント学科	2 年	70 人	140 人	4 学級
	工 業 専門課程	電子機器組込みソフトウェア 学科	3 年	30 人	60 人	2 学級
		アプリ・Web 制作学科	2 年	70 人	140 人	4 学級
		A I デザイン学科	2 年	35 人	70 人	2 学級
		ゲームクリエイター学科	2 年	35 人	70 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	60 人	120 人	4 学級
	合 計				370 人	740 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 1 2 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 2 6 年文部省令第 1 3 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 1 7 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 9 0 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た者

〈学科別在校生数〉

令和5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	141名
		営業マネジメント学科	120名
工業		電子機器組込みソフトウェア学科	32名
		アプリ・Web制作学科	148名
		A I デザイン学科	58名
		ゲームクリエイター学科	40名
文化・教養		日中越英通訳・ガイド学科	92名
合 計			631名

〈公共職業訓練の実施状況〉

① (2) 令和4年度に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。

※ビジネスコミュニケーション、情報リテラシー、キャリアデザイン、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、CG制作、ゲームディレクション、アプリケーション開発、卒業制作

（2年間コース・訓練時間 約1728時間）

令和5年5月1日現在

	令和5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	20名	19名	23名
合計	20名	19名	23名

B) アプリ・Web制作学科（専門人材育成訓練）

企業、業界団体と連携して策定したカリキュラムにより、基本的な知識・スキルを身につける。多様化するアプリ・Web制作業界で、総合的俯瞰的な見地から、最新技術（IoT、AI、AR・VR）の知識と動向を見極め、広範な技術について学び、その技術を活用できるように訓練を実施。

※ビジネスコミュニケーション、キャリアデザイン、コミュニケーション、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、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、情報リテラシー、プログラミングI、Webプログラミング、Webシステム制作、Webデザイン基礎実習、アプリ制作、データベース設計、卒業制作（2年間コース・訓練時間 約1728時間）

令和5年5月1日現在

	令和4年度		
	入学者数（1年生）	2年生	卒業者数
アプリ・Web制作学科	19名	18名	10名
合計	19名	18名	10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	504	576	648	504
総合科目	72	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/Ⅱ、職業とキャリアⅠ/Ⅱ、情報学基礎、ICT活用Ⅰ/Ⅱ

専門科目：事務・生産管理Ⅰ/Ⅱ、マーケティング企画Ⅰ/Ⅱ、経営Ⅰ・財務管理、

経営Ⅱ・創業プランニング、企業・業界研究Ⅰ/Ⅱ

総合科目：総合教養Ⅰ/Ⅱ、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	504	540
総合科目	72	36

基本科目：ビジネスコミュニケーションⅠ/Ⅱ、職業とキャリアⅠ/Ⅱ、情報学基礎、ICT活用Ⅰ/Ⅱ

専門科目：営業・販売Ⅰ/Ⅱ、マネジメントⅠ/Ⅱ、マーケティングⅠ/Ⅱ、プレゼンテーション、
企業・業界研究

総合科目：総合教養Ⅰ/Ⅱ、卒業制作

電子機器組込みソフトウェア学科

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	288	216	144
専門科目	504	648	576
総合科目	72	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Ⅰ/Ⅱ、職業とキャリアⅠ/Ⅱ、情報学基礎、ICT活用Ⅰ/Ⅱ

専門科目：コンピュータサイエンスⅠ/Ⅱ、プログラミングⅠ/Ⅱ、電気・電子Ⅰ/Ⅱ、
メカトロニクスⅠ/Ⅱ、ロボット制作

総合科目：総合教養Ⅰ/Ⅱ、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	504	468
総合科目	72	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/Ⅱ、職業とキャリアⅠ/Ⅱ、情報学基礎、ICT活用Ⅰ/Ⅱ

専門科目：ソフトウェア開発Ⅰ/Ⅱ、プログラミングⅠ/Ⅱ、Webデザイン、Webシステム制作、
情報セキュリティマネジメント

総合科目：総合教養Ⅰ/Ⅱ、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	288	144
専門科目	504	684
総合科目	72	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/Ⅱ、職業とキャリアⅠ/Ⅱ、情報学基礎、ICT活用Ⅰ/Ⅱ

専門科目：経営戦略とAIビジネスⅠ/Ⅱ、データサイエンスⅠ/Ⅱ、プログラミングⅠ/Ⅱ、
AI開発Ⅰ/Ⅱ、PBLⅠ/Ⅱ

総合科目：総合教養Ⅰ/Ⅱ、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	576	432
総合科目	72	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/Ⅱ、職業とキャリアⅠ/Ⅱ、情報学基礎、情報リテラシー

専門科目：プログラミング技術、デザイン技術、CG制作Ⅰ/Ⅱ、ゲームエンジン開発Ⅰ/Ⅱ、ゲーム制作、
ゲームデザイン、アプリケーション開発

総合科目：総合教養Ⅰ/Ⅱ、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	504	360
総合科目	72	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/Ⅱ、職業とキャリアⅠ/Ⅱ、情報学基礎、ICT活用Ⅰ/Ⅱ

専門科目：インバウンドビジネスⅠ/Ⅱ、観光産業研究Ⅰ/Ⅱ、語学特別講座Ⅰ/Ⅱ、日本の企業文化、
ビジネス演習

総合科目：総合教養Ⅰ/Ⅱ、卒業制作

(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4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・演習（対面）	座学教室での講義	出席時間＋テスト	筆記試験
実技・実習（対面）	実習室使用	出席時間＋課題提出	課題提出
オンライン（遠隔）	学生の自宅等	出席時間＋テスト	インターネット上の試験
オンデマンド（遠隔）	学生の自宅等	課題提出	インターネット上の課題提出
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等 ～大学3年次編入が可能～

(ビジネス起業経営学科(2年制)、営業マネジメント学科、電子機器組込みソフトウェア学科、アプリ・Web制作学科、AIデザイン学科、ゲームクリエイター学科、日中越英通訳・ガイド学科の各卒業生)

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等となり、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等 ～大学院入学資格が付与～

(ビジネス起業経営学科(4年制)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、大学学部と同等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 2 級（商業・工業）、3 級、基礎簿記会計、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、貿易実務検定 C 級、チェッカー技能検定 3 級

2) 営業マネジメント学科

全経簿記検定 2 級（商業・工業）、3 級、基礎簿記会計、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、貿易実務検定 C 級、チェッカー技能検定 3 級

3) 電子機器組込みソフトウェア学科

情報活用試験（J 検） 3 級、C 言語プログラミング能力認定試験 2 級、ものづくり日本語検定、To-Be メンテナンス技術試験

4) アプリ・Web 制作学科

【国】基本情報技術者認定試験、【国】IT パスポート、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、J 検 情報活用試験 2 級、Java プログラミング能力認定試験 2 級、Android 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

国内旅程管理主任者、旅行地理検定 国内 4 級、観光英語検定 2 級、3 級、日本の宿おもてなし検定 3 級（Web 受験）、旅館ホテル・観光ビジネス検定

〈学科共通で取得を目指す資格〉

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、情報処理技能検定試験（表計算・文書デザイン・プレゼンテーション作成） 準 2 級、3 級、インターネット ベーシック ユーザー テスト（iBut）
TOEIC、日本語能力試験、外国人実務能力検定試験

（５）資格取得、検定試験合格等の実績

〈令和 5 年度資格取得実績〉

外国人実務能力検定試験 3 級 14 名、全経簿記検定 2 級（工業）21 名、全経簿記検定 2 級（商業）7 名、全経簿記検定 3 級 85 名、全経基礎簿記会計検定 49 名、情報処理技能検定（表計算）2 級 11 名、情報処理技能検定（表計算）準 2 級 26 名、情報処理技能検定（表計算）3 級 118 名、プレゼンテーション作成検定 3 級 6 名、Java プログラミング能力認定試験 3 級 1 名、情報検定情報活用試験 3 級 4 名、インターネットベーシックユーザーテスト（iBut）6 名、国内旅程管理主任者 9 名、日本語能力試験 N1 8 名、日本語能力試験 N2 29 名、観光英検 2 級 2 名、観光英検 3 級 5 名

6) 卒業者数、卒業後の進路

① 令和5年度進路状況

進路カテゴリ	人数	構成比
就職	195	79.3%
起業	1	0.4%
進学(大学院)	0	0%
進学(大学編入)	16	6.5%
進学(大学)	8	3.3%
進学(専門学校)	1	0.4%
帰国・その他	25	10.2%
合 計	246	100.0%

※就職希望者の就職率 100.0%

② 令和5年度 主な就職先

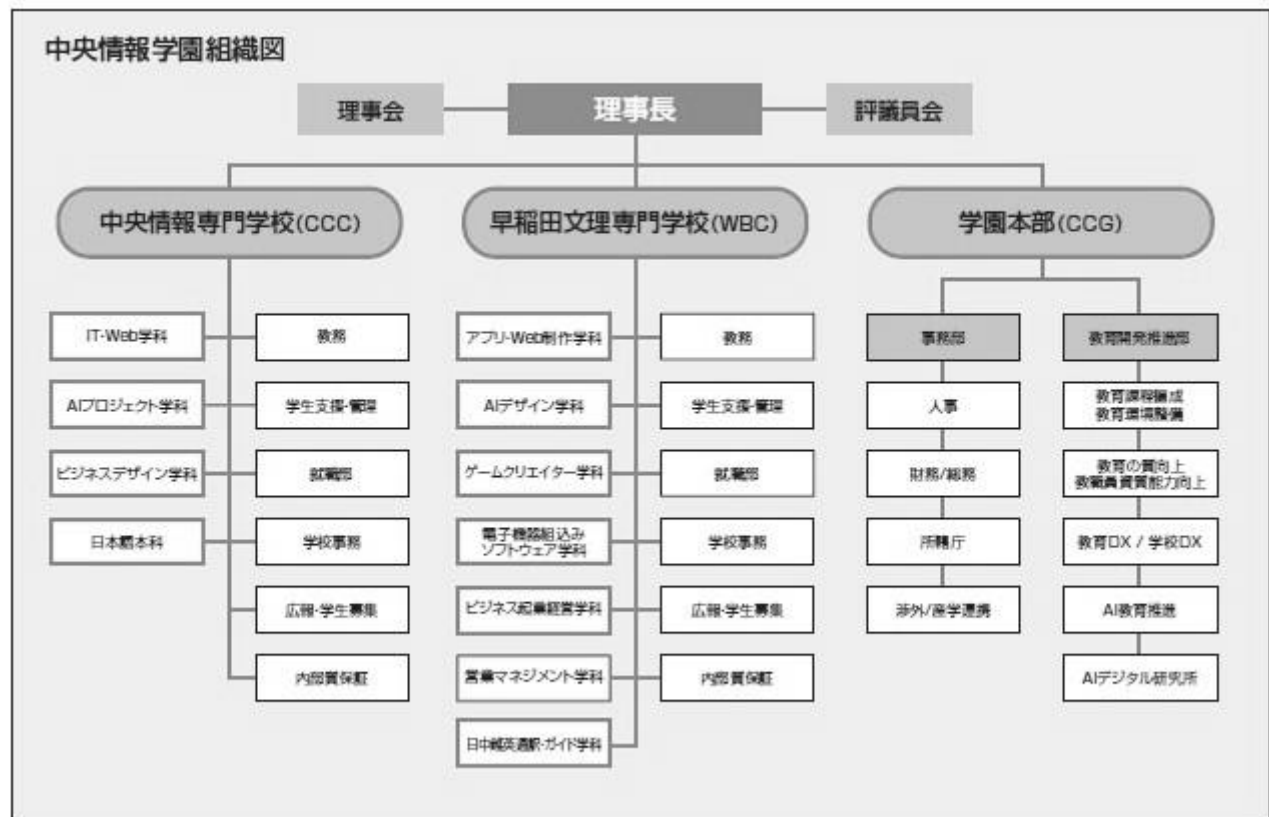
くら寿司株式会社 ハウスコム株式会社 ワシントンホテル株式会社 大王パッケージ株式会社
 青山商事株式会社 株式会社関門海 FPT ジャパンホールディングス株式会社
 株式会社ビーケー・ジャパン ワシントンホテル株式会社 株式会社東電社
 藤田観光株式会社(新宿ワシントンホテル) 株式会社西武プリンスホテルズワールドワイド
 株式会社ブロンコビリー ビーイングホールディングス 東亜トレーディング株式会社
 株式会社東海ビルメンテナンス ブリーベイホテル株式会社 株式会社安達・グリーンワールド
 ザロイヤルパークホテルアイコニック 株式会社ホテル三日月 株式会社ベネリック
 株式会社ロフティ 株式会社アールディーシー 株式会社ベジコップ 株式会社ネクステージ
 株式会社 SOLIZE 株式会社ジャロック 株式会社高根精工 株式会社アスパーク
 goal connect 株式会社 株式会社フルハートジャパン ガイオ・テクノロジー株式会社
 株式会社アスパーク 株式会社テクノアーク 新日本産業株式会社 株式会社スカイテック
 株式会社 VTI ジャパン 株式会社ジェイテック セイコウヒューマンパワー合同会社
 Huge 株式会社 株式会社日本テクノス 桜咲合同会社 株式会社ローテツ KYODAI 株式会社
 株式会社グーナビ 株式会社フェローシップ 株式会社ケニーモバイル 株式会社ハートランド
 JVC 合同会社 株式会社アセットインフィニティ ATB 株式会社 株式会社ウィルオブ・ワーク
 株式会社雅逸堂 太陽工業株式会社 株式会社ビデオインフォメーションセンター
 株式会社プラーナ 株式会社アクティブソース 株式会社 Lime Right 株式会社ミライ
 東洋ワーク株式会社 株式会社スズセン 朝日株式会社 有限会社サイハン
 株式会社日本就職アカデミー THANHUYEN 合同会社 TUNG FAT 株式会社 株式会社アルカ
 株式会社 LOHAS JAPAN 株式会社ワイズダイニング 株式会社 REI 等

③ 令和5年度 主な進学先

大 学 帝京大学経済学部 尚美学園大学総合政策学部 嘉悦大学経営経済学部
 流通経済大学流通情報学部流通情報学科 足利大学工学部
 西武文理大学サービス経営学部 敬愛大学国際学部 至誠館大学現代社会学部
 第一工科大学工学部 日本経済大学商学部 青森大学ソフトウェア情報学部
 専門学校 東京経理総合学院

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	4人	4人
		営業マネジメント学科	4人	4人
工業	専門課程	電子機器組込みソフトウェア学科	1人	4人
		アプリ・Web制作学科	2人	3人
		AIデザイン学科	4人	3人
		ゲームクリエイター学科	3人	6人
文化・教養	専門課程	日中越英通訳・ガイド学科	4人	4人
教員合計			22人	28人
事務職員			8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 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います。

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促進

就職希望者にはメーリングリストやデジタルサイネージ・掲示板でのポスターを通じて随時就職関連の情報を提供し、就職内定へと繋げています。

- ・ 学内外での企業説明会や合同企業説明会への参加誘致及び引率
- ・ 各種就職関連機関の紹介
- ・ 学校による企業開拓及び求人票の公開
- ・ 面接道場による個人・グループ面接練習
- ・ 履歴書応募援助による書類作成指導
- ・ 就労ビザ申請書準備のサポート
- ・ 就活向けメイクアップや身だしなみセミナー開催 等

以上を通じて、就職希望者が安心して就職活動に励むことができる万全な体制を整えています。

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います。

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。

令和 3 年度では、天井吊り下げプロジェクターを設置し、様々な授業形態に対応できるよう学習環境を改善しました。

令和 4 年度では、2 号館 303 教室、402 教室、403 教室、503 教室へ画面分割等の先端機能を持った短焦点プロジェクターを設置、さらにホワイトボードを光沢の無いものへ変更し、より見やすくしました。また、同時にワイヤレスポータブルスピーカーを各教室に設置し、パソコンからの音源等をよりはっきり教室内に届けられるようにする等、実習を含む学習環境の改善をしました。

令和 5 年度では、2 号館 502 教室に 27 インチのセンターモニターを導入し、画面をより見やすいものに改善しました。

また、2 号館 401 教室、1 号館 303 教室(デスクトップから切替)、501 教室にノートパソコンを配備し、実習教室・座学教室の両方で使用できるようにすることで、フレキシブルな教室環境を整備し、アクティブ・ラーニングを実施するための環境を強化しました。

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	19 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)	34 台	Windows10 Professional Office2019
	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	Windows10 Professional Office2016
	501 教室	授業用 PC (HP)	31 台	Windows11 Professional
				Office2016
2 号館	地下図書室	図書及び情報検索 PC (HP EliteDesk)	4 台	Windows10 Professional 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 Pro One)	32 台	Windows10 Professional
				Office2016
				Adobe Creative Suite
				Eclipse
				Android Studio
		ASUS ZenPad 7.0 (Z370C)	10 台	Android 5.0 Lollipop
	II-301 教室	短焦点プロジェクター SONY ワイヤレススピーカー	1 台	EPSON EB-1485FT SONY XP500
	II-302 教室	授業用 PC (HP EliteDesk)	33 台	Windows10 Professional
				Office2016
				Adobe Creative Suite
				Eclipse
				Android Studio
	II-402 教室	短焦点プロジェクター SONY ワイヤレススピーカー	1 台	EPSON EB-1485FT SONY XP500
		授業用 PC (MSI GF63)	26 台	Office2016 Anaconda3
	II-403 教室	短焦点プロジェクター SONY ワイヤレススピーカー	1 台	EPSON EB-1485FT SONY XP500
	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
	II-502 教室	27 インチモニター	15 台	MSI PRO MP273AP
	II-503 教室	短焦点プロジェクター SONY ワイヤレススピーカー	1 台	EPSON EB-1485FT SONY XP500

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
インバウンドビジネスⅠ	日中越英通訳・ガイド学科	1年	株式会社東海ビルメンテナンス
観光産業研究Ⅱ		1年	合同会社 FRONTLINE
日本の企業文化		1年	日本ホテルレストラン経営研究所
メカトロニクスⅠ	電子機器組込みソフトウェア学科	1年	株式会社 346 株式会社エンベックスエデュケーション
メカトロニクスⅡ		2年	株式会社 346
Web システム制作	アプリ・Web 制作学科	2年	株式会社サイゼント
職業とキャリアⅠ	ビジネス起業経営学科	1年	日本ビジネス能力認定協会
企業業界研究Ⅱ		2年	株式会社エムアンドアール
営業・販売Ⅰ	営業マネジメント学科	1年	NPO 法人ワクワク営業応援団
営業・販売Ⅱ		2年	
ゲーム制作	ゲームクリエイター学科	1年	株式会社アネラ
アプリケーション開発		2年	
卒業制作		2年	
卒業制作	AI デザイン学科	2年	株式会社 SoW Insight

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5年度の就職支援

面接道場・履歴書応援塾を学生の要望に応じて開催し、面接対策や履歴書添削等個別に対応をしています。また就職説明会や各種就職対策講座の告知はメールリストを活用しています。

4月	履歴書応援塾 グループディスカッション練習会
6月	合同面接会事前準備講座
7月	選抜者向け勝つための面接練習会 オンラインボイストレーニング AOKI身だしなみセミナー イメージアップセミナー
9月	日本語強化オンライン講座 日本就職アカデミー就活セミナー 自己理解セミナー
12月	進路セミナー
1月	自己理解セミナー AOKI身だしなみセミナー
3月	マイナビ・リクナビ登録会 グループ面接練習会

② 令和5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
6月	ハリア研究所就職合同企業説明会
9月	東京商工会議所就職情報交換会
10月	東京商工会議所就職情報交換会
1月	東京商工会議所就職情報交換会

③ 令和5年度の企業説明会の実施状況

4月	日本ナレッジ株式会社、日の丸自動車興業株式会社、 日清紡マイクロデバイス株式会社 他
5月	TTC フーズ株式会社、株式会社ブロンコビリー、Ideal 株式会社、 ホテル日航アリビラ 他
6月	ホテル銀水荘、株式会社ハウスコム、株式会社サードウェーブ、 共豊コーポレーション株式会社 他
7月	ガイオ・テクノロジー株式会社、株式会社ブロンコビリー、 株式会社東武ホテルマネジメント 他
9月	吉田通信株式会社、アスパーク株式会社、株式会社アビリカ 株式会社ユービー 他
10月	株式会社アプライズ、株式会社アイ・ビー・エス、藤田観光株式会社 アールアイ・ソフトウェア株式会社 他
11月	株式会社スカイテック、グランドニッコー東京、株式会社エール、 株式会社エクストリーム 他
12月	株式会社グラテック、HY ソフト株式会社、株式会社ジーエスアール、 株式会社ジェイテック 他
1月	株式会社東海ビルメンテナンス、株式会社サンウェル 株式会社純光社 他
2月	近物レックス株式会社、株式会社バーガーキング ライクスタッフィング株式会社 他
3月	株式会社 TD フロンティア、協栄情報株式会社、 株式会社 PLUS1 コミュニケーションズ 他

④ 令和5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
東京商工会議所	業界団体
株式会社サイプレス・ソリューションズ	IT
株式会社リゾートトラスト	ホテル
ハウスコム株式会社	不動産業
株式会社メイテック	IT

インターンシップや企業実習は、単位として認定していません。ただし、インターンシップ中や終了後には、指導担当者から評価を受け、その評価を学生の将来の活動に役立てています。また、内定を前提としたインターンシップや企業実習もあります。これらの経験を通じて、学生は仕事に直結するスキルを身に付け、内定へと繋げることができます。さらに、事前に業務内容を理解することで、企業と学生とのミスマッチを防ぎ、早期退職を回避することが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」、「特定技能ビザ」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、写真撮影
5 月	BBQ パーティー
6 月	歌舞伎鑑賞会
7 月	実力テスト 就職セミナー 年金セミナー 校外学習
9 月	東京ゲームショウ出展 校外学習 校外ボランティア活動
10 月	卒業旅行
11 月	国際文化交流会、実力テスト
12 月	クリスマス会
1 月	実力テスト
2 月	卒業制作発表会、IT 制作展、実力テスト
3 月	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>

令和 4 年度 としまイノベーションコンテスト ドリームビジネスプラン部門
 グランプリ AI デザイン学科
 TOSHBOLTAEV UMURZOK KOSIMJON UGLI・MOE PWINT PHYU
 審査委員会奨励賞 アプリ・WEB 制作学科 徐 東秀

令和 4 年度 IIT アプリアワード 2023
 技術賞 アプリ・Web 制作学科 徐 東秀・阿保 健太郎
 企画賞 アプリ・Web 制作学科 吉岡 瑞規・広川 紀子

令和 4 年度 さいたま ICT コンテスト
 埼玉労働局長賞 アプリ・Web 制作学科 阿保 健太郎

令和 4 年度 第 20 回ビジネスプロデュースコンペティション
 審査員特別賞 ビジネス起業経営学科
 NGUYEN THI LAN・NGUYEN THI THANH THAO・NGUYEN THI CANH

令和 3 年度 としまイノベーションコンテスト ドリームビジネスプラン部門
 グランプリ ビジネス起業経営学科
 NGUYEN THI KHANH OANH・PHAM THI NHU TRUC
 AI デザイン学科
 KEIN PYI SI・KHABIBULLAEV ABDULLO・NGUYEN VAN THAI
 グランプリ AI デザイン学科 PHAN CONG HAU・冉 嘉莉・MOE PWINT PHYU

令和 3 年度 日本ゲーム大賞アマチュア部門
 優秀賞 ゲームクリエイター学科 田之上 和億

- 令和3年度 IIT アプリアワード 2021 《アイデア部門》
 エンターテインメント賞 ゲームクリエイター学科 山口 冬竜
 エンターテインメント賞 ゲームクリエイター学科 田村 晃基
- 令和3年度 Spring & Summer 2022 T シャツデザインコンテスト
 優秀賞 アプリ・Web 制作学科 橋野 智明
 優秀賞 アプリ・Web 制作学科 新久保 龍之介
- 令和3年度 神奈川県情報産業協会ビジネスコンテスト
 優秀賞 アプリ・Web 制作学科 新久保 龍之介
- 令和3年度 東京都情報産業協会アイデアコンテスト
 優秀賞 アプリ・Web 制作学科 沓木 みゆ
- 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スコンペティション
 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(旧名)
 林小英・曹燕芳・CHAMPANGEUN VIENGXAY・相華東
- 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 以下6名
 朱 林・NGO VU HOANG・薛 祥茂・趙 昱亮・呉 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）

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
電子機器組み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
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 (<https://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、尚且つ日本語教育機関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、筆記試験、面接を受験者に実施し、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学生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 (<https://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 花井 伸也