

職業実践専門課程等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			
日本ウェルネスAI・IT・保育専門学校		平成19年4月4日	伊藤 剛之	〒 101-0051 (住所) 東京都千代田区神田神保町1-52-4 (電話) 03-3219-3271			
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地			
学校法人タイケン科学学園		平成19年4月3日	柴岡 三千夫	〒 101-0051 (住所) 東京都千代田区神田神保町1-52-4 (電話) 03-3219-3271			
分野	認定課程名	認定学科名	専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度		
商業実務	商業実務専門課程	AI・コミュニケーション学科	平成22(2010)年度	-	平成27(2015)年度		
学科の目的	ホスピタリティと仕事の質の高さを兼ね備えた人材を育成することを目標に、専門的知識をバランスよく学ぶことを目的とする。						
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	MOS、ITパスポート、販売士検定3級、登録販売者、TOEIC、グローバル人材ビジネス実務検定、簿記3級						
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	※単位時間、単位いずれかに記入 1,800 単位時間 単位	1,080 単位時間 単位	720 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)				
80人	32人	32人	100%				
就職等の状況	■卒業者数(C)		0	人			
	■就職希望者数(D)		0	人			
	■就職者数(E)		0	人			
	■地元就職者数(F)		0	人			
	■就職率(E/D)		0	%			
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		0	%			
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		0	%			
	■進学者数		0	人			
	■その他						
	令和5年度から学科名変更 (令和5年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)						
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載		無				
当該学科のホームページURL	https://wellness-hoiku.jp						
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)						
	総授業時数		1,800 単位時間				
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		0 単位時間					
うち企業等と連携した演習の授業時数		120 単位時間					
うち必修授業時数		120 単位時間					
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		0 単位時間					
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		120 単位時間					
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間					
(B: 単位数による算定)							
総授業時数		0 単位					
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		0 単位					
うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位					
うち必修授業時数		0 単位					
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		0 単位					
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 単位					
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位					
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを合算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)		0人				
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)		0人				
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0人				
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)		3人				
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)		4人				
	計		7人				
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		7人				

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

現場に即した質の高い人材の育成、実践的かつ専門的な知識と技術を高めていけるよう、業界団体の現場の知見を活かし、次年度以降のカリキュラム、教育ないよう反映していく。

(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

(1)の基本方針に従い、教育課程編成委員会を設置し、各学科の教科編成について実務に必要とされる知識・技術・技能等が、該当する学科カリキュラムに反映されているかを確認する。教育課程編成委員会で指摘を受けた内容について、分析・検討し、改善すべき項目を委員長である学校長に報告し、学校長は教育課程編成委員会にその旨を連絡する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
柴岡 信一郎	学校法人タイケン学園 副理事長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	②
五十嵐 淳子	東京家政大学大学院 人間生活総合研究科 准教授	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	②
相澤 隆二	社会福祉法人 恵正福祉会 理事長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
小林 亮輔	(株)にじいろキャンパス 代表取締役	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
金子 将久	(有)プンクト 代表	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
伊藤 剛之	日本ウェルネスAI・IT・保育専門学校 校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	
増澤 将江	日本ウェルネスAI・IT・保育専門学校 事務長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	
平山 実	日本ウェルネスAI・IT・保育専門学校 教務	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「-」を記載してください。)

- 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(6月、11月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年6月9日 18:30～19:30

第2回 令和5年11月24日 18:30～19:30

#REF!

(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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

2020年度からカリキュラムの変更を行い、登録販売者、販売士の資格取得も強化した。高齢化社会を踏まえ、労働力の不足を鑑み外国人留学生も受け入れをしている。資格取得を目指すために、授業のフォロー体制を更に強化し、基本形を確立できるようにしていく。その上で、カリキュラムを再度見直しをしていく。

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

サービス分野に関する実践的な演習を行うため、教育内容に関するノウハウや最新の動向における助言、または技術指導などを受けられる企業を選定する。企業等のニーズに沿った実習内容や評価方法を設定し、目標を明確にする。

(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

講義と演習の精度を高めるため、学科関連企業の協力のもと、学科の内容や教員のスキルに合わせた最新の技術力と技能、人間力を修得する。また、学校全体の教職員研修を実施することにより、学生指導力の向上を図り、次年度へのカリキュラムや学科運営に反映させる。

(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
キャリアデザイン	日本での就職にあたり、外国人の就労状況、採用基準、現状を認識し、個人ごとのキャリアデザイン(就労計画)を策定する。	一般社団法人グローバル人材キャリア支援協会
就職研究	ジョブ・カードを活用しながら、自己についての理解を深め、将来どのようなキャリアを目指したいのか、そのためにはどのようにすれば良いのかを考え、就職活動の際の応募書類に活用する。	東京キャリア形成・学び直し支援センター

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

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

教職員に対する研修は、業界で求められている最新の知識・技術を習得する実務研修及び、授業内容・方法を改善し、指導力の向上を目指す研修があり、いずれも教職員の能力・資質を向上させ、本校の理念・目的・目標を達成することを基本方針としている。

研修の実施・参加にあたっては、教職員研修規程に基づき、各教員の経験・能力等を勘案して組織的に研修計画の策定を行っている。研修終了後には研修報告書を提出、教職員間で共有し、ノウハウを蓄積できるようにしている。学生支援やクラス運営に関わる指導力向上については、学校法人全体で力を入れており、組織的に研修を実施している。

(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:	「日本健康・スポーツ教育学会 第9回学術大会(新しい時代(Society5.0)に求められる生きがい・ウェルビーイングの創出)」	連携企業等:	一般社団法人日本健康・スポーツ教育学会
期間:	令和5年2月26日	対象:	教職員、学生、一般
内容	「健康づくり、スポーツづくり、教育づくり」の3本の矢の相互関係を密にして、全ての生涯にわたる「生きがいづくり」に寄与することを目的とし、テーマに沿って個々のスキルアップを図る。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「FD研修・授業力の向上」	連携企業等:	日本ウェルネススポーツ大学
期間:	令和4年9月6日	対象:	教職員
内容	授業力=教科指導力+生活指導力の観点から、前者はアクティブラーニング、後者は受講基本行動に着目して内容を理解し、グループディスカッションを通じて意見交換し、問題点や解決策を講じ、知識とスキルを高めた。		

(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:	3Dソフト研修	連携企業等:	(有)プンクト
期間:	令和5年10月、11月開催を計画	対象:	教職員
内容:	3Dプリンターの基礎知識を学ぶ。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「かけっこ 講座」	連携企業等:	公益財団法人日本幼少年体育協会
期間:	令和5年12月2日	対象:	教職員
内容:	かけっこのポイントとなる基本と自然に走るコツを学ぶ。		

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

学校関係者評価は、卒業生、産業界有識者及び教育・学識経験者により、構成する学校関係者評価委員会により行う。同委員会は、日本ウェルネスAI・IT・保育専門学校が「専修学校における学校評価ガイドライン」に基づいて行った自己評価をもとに学校評価を行い、その評価結果を学校の教育活動の向上および学校運営の改善に活かすことを目的とする。

(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
(2)学校運営	2.学校運営
(3)教育活動	3.教育活動
(4)学修成果	4.学修成果
(5)学生支援	5.学生支援
(6)教育環境	6.教育環境
(7)学生の受入れ募集	7.学生の受入れ募集
(8)財務	8.財務
(9)法令等の遵守	9.法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	10.社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	

※(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

学校関係者評価の結果活用について、授業体制などは早々に実施して改善していくことができている。学生に勉強意欲の低下を招かないよう、学校関係者評価委員会で検討している。各委員からの提案を踏まえ、学力向上に繋がるように努める。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
柴岡 信一郎	学校法人タイケン学園 副理事長	令和5年4月1日～令和8年3月31日(2年)	業界等委員
相澤 隆二	社会福祉法人 恵正福祉会 理事長	令和5年4月1日～令和8年3月31日(2年)	業界等委員
上原 一太郎	公益財団法人 日本幼少年体育協会 理事	令和5年4月1日～令和8年3月31日(2年)	業界等委員
大竹 龍	大和東保育園 園長	令和5年4月1日～令和8年3月31日(2年)	業界等委員
小川 孝幸	ウェルネス保育園志木	令和5年4月1日～令和8年3月31日(2年)	卒業生

※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://wellness-hoiku.jp>

公表時期: 令和5年6月30日

授業科目等の概要 (A I・コミュニケーション学科 プログラミング専攻)

#REF!	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	
1	○			キャリアデザインⅠ	就職するにあたっての心構えや、自分にあった仕事の見つけ方、実際の就職活動に必要な事例を学ぶ。	1前	30	2	○			○	○	○		
2	○			ビジネススキルⅠ	就職活動に備え、社会人として身に付けるべき「身だしなみ」「言葉遣い」「挨拶」「話し方」などのマナーを習得する。	1後	30	2	○			○	○	○		
3	○			英語表現Ⅰ	英会話やIT分野の技術英語などを学ぶ。	1通	60	4	○			○	○			
4	○			キャリアデザインⅡ	簿記会計の原理を学び、財務諸表上の数値がどのような経理処理の結果であるかを理解する。	1前	30	2	○			○	○	○		
5	○			キャリアデザインⅢ	一般企業筆記試験対策として、一般常識、SPI科目の対策を重点的に行う(面接練習含む)	2前	30	2		○		○	○	○		
6	○			プレゼンテーション	多くの人の前で発表する技術を身に付ける	2前	30	2		○		○		○	○	
7	○			ビジネススキルⅡ	仕事をする際に必要となる電話の応対、ビジネスメール、手紙のマナーなど、社会人に役立つビジネスマナーを身に付ける。	2前	30	2	○			○		○	○	
8	○			英語表現Ⅱ	英会話やIT分野の技術英語などを学ぶ。	2前	30	2	○			○	○			
9	○			情報処理Ⅰ	ワープロソフトや表計算ソフトなどのアプリケーションを学ぶ。	1前	30	2		○		○	○			
10	○			情報処理Ⅱ	インターネットリテラシーやパソコン操作、Windows操作等を学ぶ。	1前	30	2		○		○	○			
11	○			情報処理Ⅲ(もの作り)	ハードウェアを制御する簡易的なプログラム作成を学ぶ。	1前	30	2	○			○		○	○	
12	○			情報処理Ⅳ(もの作り)	ネットワーク経由でハードウェアを制御する簡易的なプログラムの作成を学ぶ。	1後	30	2		○		○		○		
13	○			経営・戦略マネジメント	システム戦略や経営戦略、マネジメントなどについて学ぶ。	1後	30	2	○			○	○			
14	○			情報処理技術Ⅰ	コンピュータの基礎理論など、テクノロジー分野について学ぶ。	1通	60	4	○			○	○	○		
15	○			情報処理技術Ⅱ	システム開発技術など、テクノロジー分野について学ぶ。	1通	60	4		○		○		○		
16	○			データ構造とアルゴリズム	プログラムを作成する上で重要なアルゴリズムを、情報処理試験対策を含めて学ぶ。	1前	30	2	○			○		○		
17	○			プログラミング基礎	プログラムの基本構造を学び、実際にプログラムを作成する。	1通	60	4	○			○		○		

18	○		WEB開発基礎	ブラウザから利用するWEBシステムの基礎となる技術を学ぶ。	1通	60	4	○			○			○
19	○		データベース基礎	リレーショナル型データベースの構造や管理機能など、データベースの基礎を学ぶ。	1後	30	2	○	△		○			○
20	○		情報セキュリティ基礎	企業の情報システムやコンピュータシステムを安全に利用する点に求められる情報セキュリティについて学ぶ。	1後	30	2	○			○			○
21	○		資格対策講座 I (情報)	情報処理技術者試験などの各種検定対策	1後	30	2	○			○			○
22	○		資格対策講座 II (情報)	情報処理技術者試験などの各種検定対策	1通	60	4	○			○			○
23	○		プログラミング実習 I	「プログラミング基礎」をベースにより実践的なプログラミング技術を学ぶ。	2通	60	4	○			○			○
24	○		システム設計	システム開発過程における要求定義から内部設計までに必要とされる要求分析技法、各種設計技法の基礎を学ぶ。	1後	30	2		○		○			○
25	○		ネットワーク基礎	LANやWANなどを中心として基礎的なネットワーク技術を学ぶ。	1前	30	2	○			○			○
26	○		WEBアプリ開発	「WEB開発基礎」で学習したことをベースに、WEBシステムの開発を行う。	2通	60	4		○		○			○
27	○		情報セキュリティ応用	WEBシステムの脆弱性について学習しその対策を考え実装する。	2前	30	2	○			○			○
28	○		マーケティング	市場調査における効果的な情報収集の手段や、収集した情報の分析手法を身に付ける。	2前	30	2	○			○			○
29	○		プログラミング応用	さまざまなシステムに対応したプログラミングを学習する。	2通	60	4		○		○			○ ○
30	○		総合演習 I	LINUXOSのインストールや環境設定を行い、LINUXコマンドなどを使った基本操作を学ぶ。	2通	120	8		○		○			○
31	○		総合演習 II	LINUXOSを使用してインターネットで利用される様々なサーバを構築する。	2通	120	8		○		○			○
32	○		総合演習 III	より実践的プログラミング技術を学ぶ。	2通	120	8		○		○			○
33	○		卒業研究	在学中に学習したことを生かしたグループごとにテーマを決め、作品の正確や自由研究を行う。	2通	120	8		○		○			○
34		○	資格対策講座 III	情報処理技術者試験、ベンダー資格などの各種検定資格対策を行う。	2前	30	2	○			○			○
35		○	資格対策講座 IV	各種検定資格対策を行う。	2前	30	2	○			○			○
36		○	資格対策講座 V	各種検定資格対策を行う。	2後	30	2	○			○			○
37		○	ANDROIDアプリ開発 I	アプリケーション開発の基礎を身に付ける。	2前	30	2		○		○			○
38		○	ANDROIDアプリ開発 II	Androidアプリを作成することができる。	2後	30	2		○		○			○

39	○	iosアプリ開発 I	iosアプリ開発ができるようになる	2前	30	2	○	○	○
40	○	iosアプリ開発 II	iosアプリ開発ができるようになる	2後	30	2	○	○	○
41	○	プログラミング実習 II	プログラミングのデザインパターンを学ぶ。	2通	60	4	○	○	○
合計				41	科目	126 単位 (単位時間)			

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件:	卒業時に必修科目1710時間取得すること。	1 学年の学期区分	2 期
履修方法:		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。

授業科目等の概要 (A I・コミュニケーション学科 クリエイター専攻)

#REF!	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	
1	○			キャリアデザインⅠ	就職するにあたっての心構えや、自分にあった仕事の見つけ方、実際の就職活動に必要な事例を学ぶ。	1前	30	2	○			○	○			○
2	○			ビジネススキルⅠ	就職活動に備え、社会人として身に付けるべき「身だしなみ」「言葉遣い」「挨拶」「話し方」などのマナーを習得する。	1後	30	2	○			○	○			○
3	○			英語表現Ⅰ	英会話やIT分野の技術英語などを学ぶ。	1通	60	4	○			○	○			
4	○			キャリアデザインⅡ	簿記会計の原理を学び、財務諸表上の数値がどのような経理処理の結果であるかを理解する。	1前	30	2	○			○	○			○
5	○			キャリアデザインⅢ	一般企業筆記試験対策として、一般常識、SPI科目の対策を重点的に行う(面接練習含む)	2前	30	2	○			○	○			○
6	○			プレゼンテーション	多くの人の前で発表する技術を身に付ける	2前	30	2	○			○			○	○
7	○			ビジネススキルⅡ	仕事をする際に必要となる電話の対応、ビジネスメール、手紙のマナーなど、社会人に役立つビジネスマナーを身に付ける。	2前	30	2	○			○			○	○
8	○			英語表現Ⅱ	英会話やIT分野の技術英語などを学ぶ。	2前	30	2	○			○	○			
9	○			情報処理Ⅰ	ワープロソフトや表計算ソフトなどのアプリケーションを学ぶ。	1前	30	2	○			○	○			
10	○			情報処理Ⅱ	インターネットリテラシーやパソコン操作、Windows操作等を学ぶ。	1前	30	2	○			○	○			
11	○			情報処理Ⅲ(もの作り)	ハードウェアを制御する簡易的なプログラム作成を学ぶ。	1前	30	2	○			○			○	○
12	○			情報処理Ⅳ(もの作り)	ネットワーク経由でハードウェアを制御する簡易的なプログラムの作成を学ぶ。	1後	30	2	○			○			○	
13	○			経営・戦略マネジメント	システム戦略や経営戦略、マネジメントなどについて学ぶ。	1後	30	2	○			○	○			
14	○			情報処理技術Ⅰ	コンピュータの基礎理論など、テクノロジー分野について学ぶ。	1通	60	4	○			○	○			○
15	○			情報処理技術Ⅱ	システム開発技術など、テクノロジー分野について学ぶ。	1通	60	4	○			○	○			○
16	○			データ構造とアルゴリズム	プログラムを作成する上で重要なアルゴリズムを、情報処理試験対策を含めて学ぶ。	1前	30	2	○			○			○	
17	○			プログラミング基礎	プログラムの基本構造を学び、実際にプログラムを作成する。	1通	60	4	○			○			○	

39	○	3DPRI	3Dプリンターの基礎を学ぶ。	2 前	30	2	○	○	○
40	○	3DPRII	3Dプリンターを使いながらモノ作り。	2 後	30	2	○	○	○
41	○	AR・VR実践	AR拡張現実/VR仮想現実/MR複合現実の技術を理解するために、それらのベースとなるゲーム開発の基本的な技術を身に付ける。	2 通	60	4	○	○	○
合計				41 科目	126 単位 (単位時間)				

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件:	卒業時に必修科目1710時間取得すること。	1学年の学期区分	2期
履修方法:		1学期の授業期間	15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。