

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				
日本電子専門学校	昭和51年9月10日	古賀 稔邦	〒169-8522 東京都新宿区百人町一丁目25番4号 (電話) 03-3363-7761				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人電子学園	昭和38年12月17日	多 忠貴	〒169-8522 東京都新宿区百人町一丁目25番4号 (電話) 03-3363-7761				
目的	3DCG作品の全工程の制作を担当できる技術と、デザイナーの感性、観察力、表現力を兼ね備えた、将来のCG制作業界を担うことのできるCGクリエイターの育成を目的とする。						
分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
工業	職業実践専門課程	コンピュータグラフィックス科	平成7年文部科学大臣告示第7号	-			
修業年限	昼夜	総授業時数	講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼間	1710	360	390	960	0	0
単位時間							
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数			
320人	256人	9人	12人	21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	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 評価基準は、90点以上を秀、80点以上90点未満を優、70点以上80点未満を良、60点以上70点未満を可、59点以下を不可とする。 成績評価は、試験、平常の成績、成果物等により行う。			
長期休み	■学年始め: 4月1日 ■夏季: 8月1日～9月10日 ■冬季: 12月21日～1月9日 ■春季: 3月21日～4月6日 ■学年末: 3月31日		卒業・進級条件	■卒業条件 学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち、卒業学年までに履修しなければならない科目を修得(成績評価が可以上)した者。卒業条件に該当しない者は、原級留置とする。 ■進級条件 学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち、当該学年までに履修しなければならない科目を修得(成績評価が可以上)した者。			
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 電話・メール連絡、個人面談 自宅訪問、保護者連携		課外活動	■課外活動の種類 学園祭、体育祭、映画鑑賞、CG関連イベント参加、美術館見学 ■サークル活動: 有			

就職等の 状況	■主な就職先、業界等 株式会社ポリゴン・ピクチュアズ 株式会社カプコン 東映アニメーション株式会社 等 CG業界	主な資格・ 検定等	ビジネス能力検定 ジョブパス3級 CGクリエイター検定 ベーシック CGクリエイター検定 エキスパート
	■就職率 ^{※1} : 89.5 %		
	■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 68.9 %		
	■その他 就職以外の進路は、留学生の帰国。 (平成 27 年度卒業者にに関する 平成28年5月1日 時点の情報)		
中途退学 の現状	■中途退学者 名 22 ■中退率 9.8 % 平成27年4月1日 在学者 225 名 (平成27年4月1日 入学者を含む) 平成28年3月31日 在学者 203 名 (平成28年3月31日 卒業者を含む)		
	■中途退学の主な理由 学習上の理由、経済上の理由、健康上の理由		
	■中退防止のための取組 担任制、キャリアセンターサポート体制、新入生準備教育、学習目標設定・管理、個人面談、保護者連携、出席管理、学生相談、カウンセリング、自宅訪問		
ホームページ	URL: http://www.jec.ac.jp		

※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」の定義による。

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とす。

②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員(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)をいう。

③「就職率」における「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ない。

(「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ている。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、別科の学生は除いている。)

※2「学校基本調査」の定義による。

全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「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う。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ない(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。)

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

CG制作における全工程を担当できる技術と、感性、観察力、造形力、創造力を兼ね備えたCGクリエイターを育成するために、CG企業と連携して、下記①～③を踏まえた教育課程の編成、新たな科目の設定、既存科目の内容・教育手法の改善、教材の開発など、実践的かつ専門的な職業教育を実施するための協議・検討を行うことを基本方針とする。

- ① CG制作における各工程を担当するために必要な専門技術を修得する手法について、教育課程に導入することを検討する。
- ② CGクリエイターに求められるデザイナーの感性、観察力、表現力を養う手法について、教育課程に導入することを検討する。
- ③ 将来のCG制作業界を担うことができるCGクリエイター育成に必要な要素について、教育課程に導入する方法を模索する。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年5月1日現在

名前	所属
宮井 あゆみ	公益社団法人画像情報教育振興協会(CG-ARTS協会)事務局長
バナード・JP・エドリントン	トーンプラスアニメーションスタジオ/NEXUS INTERNATIONAL LLC 代表取締役
工楽英樹	株式会社GEMBA 代表取締役
古賀 稔邦	日本電子専門学校 校長
杉浦 敦司	日本電子専門学校 教育部 部長
佐々木 卓美	日本電子専門学校 教務部 部長
船山 世界	日本電子専門学校 キャリアセンター センター長
五十嵐 淳之	日本電子専門学校 コンピュータグラフィックス科 科長

(開催日時)

第1回 平成27年9月16日 14:00～16:00 開催

第2回 平成28年3月 2日 14:00～16:00 開催

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

プロのデザイナーより、実践的な技術指導および作品評価を受けることで、デザイナーの感性や観察力、表現力など、CG業界で活躍するために必要な実務能力を身につけたCGクリエイターの育成を基本方針とする。

科目名	科目概要	連携企業等
CGアニメーションⅡ	座学では、キャラクターのアニメーションについて学習する。実習では、座学で学んだことを活かしながら、歩き・走りなどの基本モーションを手付けで制作し、CGアニメーション作品のクオリティアップにつなげる。	株式会社ポリゴン・ピクチュアズ

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

教育課程編成委員会でまとめられた意見やCG業界の動向を受けて、豊かな感性、CGキャラクターモデル等の造形力、新しい表現手法を実現する創造力等、デザイナーに必須のスキルに関する研修、ならびにCG制作企業等による、CG制作の全工程を担当できるCGクリエイターに求められる専門知識、CGソフトの機能や特性等を有効に活用する技術、幅広い表現に対応する技能に関する研修を行う。また、教員資質向上に関する研修もあわせて行う。

これまでは、CG関連団体が行っている研修の受講が主であったが、将来はCG制作企業やCG関連の団体から講師を招いたものや、教員がCG制作企業内で制作業務を担当するなど、コンピュータグラフィックス科独自の研修も計画的に行う。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成28年5月1日現在

名 前	所 属
石本 則子	株式会社スタジオフェイク
井沢 祐	株式会社スタジオフェイク
内田 昌宏	株式会社 ラック
乗浜 誠二	株式会社 ナレッジコンスタント
舟山 大器	株式会社横浜環境デザイン
伊 剛志	株式会社++ (ジツ)
浅賀 央起	株式会社ぴえろ
川崎 紀弘	株式会社AZホールディングス
渡辺 登	株式会社アフレル
満岡 秀一	一般社団法人 Open Embedded Software Foundation
宮井 あゆみ	公益社団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS協会)
中台 浩正	東京商工会議所 新宿支部
原 洋一	一般社団法人 コンピュータソフトウェア協会
米井 翔	一般社団法人 組込みシステム技術協会
長崎 晶彦	東京都立 荻窪高等学校
勝間田 清一	私立 明星学園高等学校
沼田 宏	株式会社インターカルト日本語学校
小澤 博太郎	百人町西町会
中山 秀昭	卒業生 株式会社 ヴァル研究所
谷 伸城	卒業生 株式会社アプリケーションプロダクト
二俣 久美	保護者
秋永 美穂	在校生
大宮 晃平	在校生
宜保 吉弥	在校生

(学校関係者評価結果の公表方法)

:URL:<http://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/occupation-practice.html>

5. 情報提供

(情報提供の方法)

ホームページ、広報誌等の刊行物、その他(授業成果発表会、進級・卒業制作発表会、学科ニュース)

URL:<http://www.jec.ac.jp>

授業科目等の概要

(工業専門課程 コンピュータグラフィックス科) 平成28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	
○			CG概論Ⅰ	CGクリエイターとして知っておかなければならない、CG関連の基本用語やCGの基礎概念について学習する。	1	30		○			○		○		
○			CG概論Ⅱ	CGクリエイターとして知っておかなければならない、制作に必要な基本的な理論、制作手法などについて学習する。	1	30		○			○		○		
○			映像概論	CG作品や映画、CM、ミュージックビデオなど、さまざまな映像作品を題材として、カメラワークやカット割といった映像に関する基本的な知識について学習する。	1	30		○			○		○		
○			CGプロセスⅠ	制作の準備段階となるプリプロダクションについて学習する。制作物に関する資料集めや、デザイン画、3面図などの作成方法を学習し、3DCGモデル制作のための準備を行う。	1	30		○			○		○		
○			CGプロセスⅡ	制作の準備段階となるプリプロダクションについて学習する。絵コンテの読み方・描き方を学習し、進級制作などの動画制作時に役立てる。デザイン画や絵コンテを通して、自分以外のクリエイターと完成予想を共有しながら制作できるよう準備を行う。	1	30		○			○		○		
○			CGプレゼンテーション	就職活動のためのポートフォリオ（作品帳）やWeb上の作品ページの実制作を行う。また、それらを使って就職面接時の自己アピールの練習を行う。	2	30		○			○		○		
○			業界研究Ⅰ	CG、ゲーム業界に特化した就職対策を行う。これまでの実績に基づいた具体的な事例を紹介し、就職活動の意識付けや活動の促進を行う。	2	30		○			○		○		
○			業界研究Ⅱ	CG、ゲーム業界に特化した就職対策を行う。業界の動向や現状、求められる人材像についての理解を深め、それに合わせた自己アピールの方法を学習する。	2	30		○			○		○		
○			知的財産権法	コンテンツ制作に関わる権利関係について実例を交えながら、発明、実用新案、意匠、商標、営業秘密、著作権などの保護・活用について学習する。	2	30		○			○			○	

		○	コンピュータ概論	コンピュータを構成する装置の原理や役割について学習する自由選択科目。主にパソコンへの理解を目的とする。	1	30			○			○						
		○	CG制作 I	3DCG制作ツール「Maya」の基本操作を学ぶとともに、作品制作を通してモデリング、レンダリングなど3DCGの基本を習得し、CG制作の考え方や手法について学習する。	1	120						○	○					○
		○	CG制作 II	やや難易度の高い作品制作を通してCG制作技術のステップアップを図る。また、キャラクターアニメーションに適したキャラクターモデル作成に関する技術を学習する。	1	120						○	○					○
		○	CG制作技法 I	2DグラフィックツールであるPhotoshopの使用方法を学ぶとともに、3DCG作品のクオリティアップに欠かせない効率的・効果的な画像編集方法を研究する。	1	60					○	△	○					○
		○	CG制作技法 II	「Premiere」「AfterEffects」等の映像編集ツールを用いて、3DCGツールで作成した素材をもとに動画作品の最終調整を行うための知識・技術を習得する。	1	60					○	△	○					○
		○	CGアニメーション III	1年次に続き、手付けアニメーションの練習・制作を行う。より難易度の高い、複雑な動きを伴うCGアニメーションを制作することで、表現や演出、技術面の理解を深め、CGアニメーション作品のクオリティアップにつなげる。	2	60							○	○				○
		○	CGアニメーション IV	「Maya」「Motionbuilder」等のツールを使ったキャラクターアニメーション、フェイシャルリグの手法を学び、作品制作に応用する。	2	60							○	○				○
		○	CGプログラミング I	ビジュアル開発環境でデザイナーでも扱いやすいプログラミング言語「Processing」を用いて、記述方法や実行の仕方、変数や配列、制御構造や繰り返しなど、プログラムの基本を身につける。	1	60			△				○	○				○
		○	CGプログラミング II	Mayaのプログラミング機能であるMEL (Maya Embedded Language) の記述法や実行の仕方など、基本的な使い方について学習しながら、MELの有効性について理解する。	2	30							○	○				○
		○	CGプログラミング III	MEL (Maya Embedded Language) の記述法や実行の仕方を応用し、自身の制作活動に役立つツールの開発等を行い、MELの有効性について検証を行う。	2	30							○	○				○
		○	プロシージャルアニメーション I	ベクトル・行列の扱いや、さまざまな数学関数の使い方について学習し、3次元CGツールにおけるアニメーション制作に応用する。	1	30							○	○				○

○		プロシージャルアニメーションⅡ	3次元CGツールにおけるFX（ビジュアルエフェクト）機能とエクプレッションを相互連携させながら、より写実性の高いアニメーション制作を行う。	2	30				○	○	○			
○		卒業研究	卒業制作で活用したCG制作技術、あるいは自己の研究分野から各自テーマを選び論文を纏める。また、自身の研究成果について口頭で発表する準備を行う。	2	30		○			○	○			
	○	モーションキャプチャ	モーションキャプチャシステムの基本的な使用方法について学ぶ。グループごとに、モーションの撮影からデータ処理までの一連の作業を経験し、モーションキャプチャへの理解を深める。	2	30			○		○	○			
○		CGアニメーションⅠ	座学では、ため、つめ、予備動作などアニメーションの原則について学習する。実習では、座学で学んだことを活かしながら、3DCGでのキーフレーム法による手付けアニメーションの練習・制作を行い、CGアニメーションにおける表現や技術面の理解を深める。	1	60				○	○	○			
○		CGアニメーションⅡ	座学では、キャラクターのアニメーションについて学習する。実習では、座学で学んだことを活かしながら、歩き・走りなどの基本モーションを手付けで制作し、CGアニメーション作品のクオリティアップにつなげる。	1	60				○	○	○			○
○		観察技法Ⅰ	初心者を対象とした基礎的な鉛筆デッサンを通して、画材の扱いに慣れるとともに、物の形態や構造、質感、空間感を的確に捉えることのできる観察力と、イメージを具現化することのできる表現力を身につける。	1	60				○	○				○
○		観察技法Ⅱ	粘土や紙などの造形材料を用いた立体造形演習を通して、造形の基礎知識について学習するとともに、3DCGクリエイターには欠かせない造形感覚を養う。	1	60				○	○				○
○		デジタルデッサンⅠ	デジタルスカルプトツール「ZBrush」の基本的な使用方法と、デジタル上での彫刻表現の手法を学ぶ。ZBrushとMayaを連携させ、より高度で高精細なモチーフモデリングに挑戦する。	2	60				○	○	○			
○		デジタルデッサンⅡ	デジタルスカルプトツール「ZBrush」と「Maya」を用いて、より高度なデジタル彫刻表現の手法や、最終的なアウトプットの手法について学習する。	2	30				○	○	○			
	○	CG制作Ⅲ(G)	各自の方向性や得意分野に応じて技術力・表現力を高め、ゲームCG分野への就職活動でアピールできる作品制作を行う。併せて、効率的な作業の検討や問題解決能力の向上など、スペシャリストとしてのステップアップも図る。	2	150					○	○			○
	○	CG制作技法Ⅲ(G)	ゲーム作品等での活用事例を題材として、ゲームや遊戯機など、エンターテインメント業界で必要とされる映像編集、演出効果作成の技術を習得する。	2	60				○	△	○			○

○	卒業制作 (G)	2年間の学習や研究成果の集大成となる作品の制作を行う。卒業制作発表会をはじめとする外部への作品公開に堪えるクオリティでの完成を目指す。	2	180			△	○	○	○		
○	CG制作Ⅲ (A)	各自の方向性や得意分野に応じて技術力・表現力を高め、CGアニメーション分野への就職活動でアピールできる作品制作を行う。併せて、効率的な作業の検討や問題解決能力の向上など、スペシャリストとしてのステップアップも図る。	2	150				○	○	○	△	
○	CG制作技法 Ⅲ(A)	デジタルアニメーション作品等での活用事例を題材として、エンターテインメント業界、CG・アニメ業界で必要とされる映像編集、表現手法を習得する。	2	60			○	△	○	○		
○	卒業制作 (A)	2年間の学習や研究成果の集大成となる作品の制作を行う。卒業制作発表会をはじめとする外部への作品公開に堪えるクオリティでの完成を目指す。	2	180			△	○	○	○	△	
○	就職活動リテ ラシー	履歴書や自己PR文の作成、書類や作品集の郵送方法など、CG分野の就職活動で必ず行われる書類審査・作品審査への対応について学習する。また、2Dグラフィックツールを活用して、就職活動に必要となるポートフォリオ（作品帳）の制作準備を行う。	1	60			○		○	○		
合計			36 科目		1710単位時間							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件 試験、提出課題、平常点を加味した成績評価において、全ての科目で「可」以上 (留意事項)	1 学年の学期区分	2 期	
	1 学期の授業期間	15 週	

- 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。