

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	グラフィックデザインの制作において、ワークフロー全体が理解でき、依頼者(以下クライアント)の要望に応じた効果的な提案を、紙媒体、電子媒体問わず幅広く出来ると共に、豊かな創造力とコミュニケーション能力を兼ね備えた、実社会で即戦力として活躍できるデザイナーを育成する。						
分野	課程名		学科名		専門士	高度専門士	
工業	工業専門課程		グラフィックデザイン科		平成19年文部科学大臣告示第20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	270	360	1080	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	
80人		47人		3人	10人	13人	
学期制度	<ul style="list-style-type: none"> ■前期: 4月1日～9月30日 ■後期: 10月1日～3月31日 			成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ■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	<ul style="list-style-type: none"> ■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	<ul style="list-style-type: none"> ■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	<ul style="list-style-type: none"> ■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	<ul style="list-style-type: none"> ■課外活動の種類 各種技能大会、各種展示会見学、作品発表展示会開催 学園祭、体育祭 ■サークル活動: 有 		

就職等の 状況	■主な就職先、業界等 オレンジデザインラボス、ピコトン、 バイタリファイ、晃和、GREE、NHN Play Art、三報社印刷、図書印刷 等 デザイン業界、印刷業界、ゲーム業 界	主な資格・ 検定等	文部科学省後援 色彩検定 情報検定 情報デザイン試験(J検) Illustratorアドビ認定アソシエイト試験 Photoshopアドビ認定アソシエイト試験
	■就職率^{※1} : 73.7 %		
	■卒業者に占める就職者の割合^{※2} : 53.8 %		
	■その他 就職以外の進路は、アルバイト 希望及び留学生の帰国。 (平成 27 年度卒業者に関する 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 1 名	■中退率 2.1 %	
	平成27年4月1日 在学者 47 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 46 名 (平成28年3月31日 卒業者をを含む)		
	■中途退学の主な理由 ■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とする。

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。

全卒業生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)

クライアントの要望に応じた商用の作品制作ができるグラフィックデザイナーを育成するために、デザイン企業と連携して、下記①～③を踏まえて教育課程の編成、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、デザイナーとして仕事をする上で必要となる基礎力など、実践的かつ専門的な職業教育の実施に向けた協議・検討することを基本方針とする。

- ① グラフィックデザイン業界の標準的ワークフロー及び、そこで必要となる知識、技術、技能を把握する。
- ② デジタルサイネージやスマートデバイスなど最新の電子媒体の動向を調査・分析し、電子媒体における広告手法や設計方法を教育課程に導入する方法を模索する。
- ③ グラフィックデザイナーとして仕事をする上で必要となるコミュニケーション能力・プレゼンテーション能力などの基礎力を身につける方法を検討する。

(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
吉沢 優行	有限会社セネカ 取締役
黒須 治	日本広告制作協会 教育支援部会 部会長
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
植田 誠一	日本電子専門学校 グラフィックデザイン科 学科長

(開催日時)

第1回 平成27年9月16日 10:00～12:00 開催

第2回 平成28年3月 2日 10:00～12:00 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)

グラフィックデザイン業界で活躍できる人材育成のため、デザイン関連企業から課題の提示を受け、その課題テーマに沿って、下記の①～③を踏まえた実習を教育課程に位置付けることを基本方針とする。

- ① デザイン企業における作品制作のワークフローに関する知識・技術習得を目的とした実習。
- ② 最新の電子媒体(デジタルサイネージ、スマートデバイス)の特徴を活かした広告デザイン制作に関する実習。
- ③ コミュニケーション能力を養う目的で、連携企業に対するプレゼンテーション(企画提案・作品完成報告など)を毎学期実施。

科目名	科目概要	連携企業等
進級制作	連携しているデザイン企業から制作課題に関するオリエンテーションを受け、企業からの課題を選択して様々な媒体の特徴を活かした制作に取り組む。そして、デザイン制作のワークフローに沿った形式で、企画提案、企画発表・中間プレゼンテーション・最終プレゼンテーションを行い、その都度企業から指導を受ける。 また、連携企業より、企画、進捗状況、作品の出来具合、プレゼンテーション等の観点から評価を受ける。学期末の進級制作発表会においては、企業の投票により最優秀作品が選出される。	株式会社ピコトン 株式会社風雅プロモーション 一般財団法人 職業教育・キャリア教育財団 株式会社AZホールディングス

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の意見やグラフィックデザイン業界の動向などを踏まえて、現在教員に不足している知識、技術、技能に関する①～③等の研修を研修規定に則って行う。

- ①エディトリアルデザイン、インタラクティブデザイン、デジタルイラストレーションなど、デザイン制作のワークフローのなかで必要となる知識、技術、技能に関する研修。
- ②デジタルサイネージやスマートデバイスなど最新の電子媒体を用いた広告手法に関する知識、技術、技能に関する研修。
- ③変化する学生(気質)に対応し、学生の学習意欲を高めるような、キャリアサポートや体験学習(ファシリテーションスキル)等の教育的資質に関する研修。

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
尹 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 グラフィックデザイン学科) 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	
○			デザイン概論	デザインの歴史や過去のグラフィックデザインの作品、人物、用途、手法など、デザインに関する基本的かつ必須の知識について学習し、個々の作品制作に役立てます。	1前	30		○			○		○		
○			デッサン I	作品を制作する上で必要となる物の見方や捉え方を、単純なモチーフを使ったデッサンやクロッキー、パースの取り方などを通して学びます。構図、立体感、質感、色みについて学びます。	1前	60		△	○		○		○		
○			基礎デザイン演習	デザインをする上で必要となる基本的な表現方法について、平面構成を中心に演習を交えて学習します。	1前	30			○		○		○		
○			視覚デザイン発想法 I	視覚デザインに関わる発想にオリジナリティを發揮させるための具体的な手法について検討し、独自の手法を作り出すことが、オリジナリティ創出のために必要不可欠であることを実習を通して学びます。	1前	30			○		○			○	
○			写真入門	カメラの使い方、写真撮影に関する基本的な知識を学ぶとともに、広告媒体への展開を目的とした効果的な写真の扱い方を学習します。実際にどのように撮影すれば写真が広告の中で効果を上げられるのかなど、実習を通して学びます。	1前	30		○	△		○	△		○	
○			色彩演習	色彩検定にも対応した授業で、ヴィジュアル表現における色の役割や、色彩に関する基礎的な知識を学習します。色が人間の感情に与える効果を実際の作品制作を通して学びます。	1前	30			○		○			○	
○			グラフィック実習 I	DTP制作およびWebサイト設計における、基礎的な知識やガイドラインを学びながら、DTPのソフトウェアの基本的な使用法を学習します。作品制作のツールとして活用できるようにオペレーションを中心とした学習を行います。アドビ認定アソシエイト PhotoshopCS6、アドビ認定アソシエイトIllustratorの資格取得を目指します。 (使用ソフト) AdobeIllustrator, Photoshop	1前	120				○	○			○	△
○			レイアウト概論	雑誌やポスターなど、レイアウト時のルールや手法、文字組みや文字に関する知識、写真扱う上での知識、情報のまとめ方などを学び、実際の作品制作に役立てます。	1前	30			○		○			○	

○		DTP実習Ⅰ	編集ソフトであるInDesignの基本的な使用方法を修得します。作品制作のツールとして活用できるようにオペレーションを中心に学習します。 (使用ソフト) Adobe InDesign	1 前	30				○	○		○			
○		フィールドサーベイ	情報が氾濫する現代、その情報を人にわかりやすく伝えるにはどうしたら良いのか、その手法の一つ、調査手法を学習します。実際に街を歩くことで得られる情報を調査・検証し、様々な方法で結論を導き出せるよう学習を進めます。	1 前	30		○			○	△	○			
○		webデザイン制作Ⅰ	HTMLタグを理解し、Webサイト制作を行います。サイト作成ソフトであるDreamweaverのオペレーションも習得します。 (使用ソフト) Dreamweaver	1 前	30				○	○					○
○		コンピュータリテラシー	パソコンを利用するための基礎的な活用能力を修得する科目です。OSの基本操作からハードウェアの使用法、周辺機器、メールやインターネット、ビジネスソフトなど、情報社会で活用できる能力を身に付けていきます。 MicrosoftOffice (Word, Excel, PowerPoint)	1 前	30				○	○					○
○		デッサンⅡ	デッサンⅠでの習得を踏まえ、複雑なモチーフの描写や頭の中にあるアイデアを形にし、幅広い表現を目指します。イラストレーションとの関連性も制作を通して研究します。	1 後	60		△	○		○		○			
○		視覚デザイン発想法Ⅱ	視覚デザインに関わる表現の問題について、視覚デザイン発想法Ⅰで行った基礎的な発想法を基にした上で、より多面的なものの見方や、情報の解釈など、視覚デザインのリテラシーについて実習を通じて学びます。特にデザイン表現の独自性についての理解を深めていく中で、各自がオリジナルな発想法を生み出していける力をつけることを主眼とします。	1 後	30			○		○					○
○		グラフィック実習Ⅱ	アプリケーションの表現特性に束縛されず、個人のアイデアやテーマに見合ったソフトウェアを複合的に使用し、コンテスト等に応募する作品を制作や、各アプリケーションのTipsについても学びます。	1 後	30				○	○					○
○		広告デザイン演習	実際の広告を題材にし、媒体別にターゲットを意識したデザイン制作の一連の流れを学びます。また、様々な広告作品を鑑賞したり、実際に自分で制作することによって発想の演習を行います。	1 後	30			○		○					○
○		デザイン設計・プレゼンテーション	デザイナーにとって、内容やコンセプトを第三者に理解してもらうことは非常に重要です。リサーチから企画立案、発表までの流れを通じて企画書の作り方と、コミュニケーション手段としてのプレゼンテーションの仕方を学びます。	1 後	30				○	○					○
○		進級制作	実際の企業から発注を受け、オリエンテーションから企画、制作、プレゼンテーションまでの一連の流れを学習します。企画提案、発表を経て、企業の方からアドバイスを受けながら作品の制作を行います。最終的に企業の方にプレゼンテーションを行い、評価をいただきます。	1 後	120		△		○	○	△	○	△	○	○

○		DTP実習Ⅱ	DTP、印刷における基礎的な知識の修得に始まり、雑誌の見開きレイアウトの考え方など実際のものを見ながら解説し、それを実践していくことでレイアウトの考え方やスキルを身に付けます。	1 後	30				○	○		○		
○		情報デザインⅠ	新聞や雑誌でもニーズが増えているインフォグラフィックスについて学びます。情報を整理、分析し可視化する手法を身に付けます。	1 後	30			○		○		○		
○		webデザイン制作Ⅱ	Web広告やアニメーションなど動くグラフィックに必要な知識や技術を学習します。制作の現場でよく使う機能やテクニック、表現技術を学習します。	1 後	30				○	○			○	
○		就職活動リテラシー	ワークシートやグループワークを利用した体験型学習で、楽しみながら就職活動の準備を行います。 ① キャリア（職業人生）を理解して就職活動の動機を得ます。 ② ワークショップ形式で自己分析を行い、就職活動で実際に使えるツール（文章・台本）に仕上げます。 ③ 就職活動に必要な各種情報を得ます。目指す職種や業界を見据えたポートフォリオの研究を行い、それにあったポートフォリオの制作も行います。	1 後	30			○			○	○	△	
○		イラストレーション	制作の上での基礎的な画材や紙の扱いを実際の画材を使用して学習し、作品を制作します。またイラストレーションとして様々な技法の中から効果的な技法を抽出し、オリジナリティの高い作品制作を目指します。制作を通じ現代社会でのイラストレーションの役割について学びます。	2 前	60			△	○		○	○		
○		グラフィック実習Ⅲ	販売促進のためのツールを、マーケット分析やコスト・効果を考えながらデザインし、さらに企業や社会で用いられているマークやロゴの役割、さらに、生活の中でのパッケージデザインの果たす役割など、デザイン面だけでなく、機能面からも捉えた学習を行い、広告のみならず、様々な媒体を横断的に学習・研究し、コミュニケーションデザインの果たす役割を考えます。	2 前	90					○	○	△	△	○
○		アドバタイジング	商品やイベントなどのも力を消費者に効果的に伝え、販売を促進させる具体物としてのデザイン作品を制作します。マーケット分析やコスト・効果を考えながらコンセプトメイキングと広告戦略を検討し、ロゴ、パッケージデザイン、小型グラフィック、ポスターデザイン、web、モバイルサイトなどの媒体に展開します。	2 前	90			△		○	○			○
○		DTP概論Ⅰ	DTPに関する基礎的な知識から、あらゆる印刷物の出力方法に至るまで、印刷工程の原理や仕組みなどを学習します。	2 前	30			○			○			○
○		エディトリアルデザイン	雑誌やカタログなど紙面のデザインを中心に、構成する能力を身に付けます。企画や取材などにも力を入れ、編集全般について学びます。	2 前	60					○	○		○	
○		情報デザインⅡ	ユニバーサルデザインをキーワードに、情報を利用する人の立場や視線を意識した情報提供の手法を学びます。さらにコミュニケーションデザインとしてのツールをデザインします。	2 前	60			△		○	○		○	

○		電子書籍制作 実習	電子書籍の規格の一つであるEPUBのオペレーションに特化して学習し、作品制作を行います。	2 前	60				○	○	△	△	○
○		デザイン法規	デザイン業界において不可欠な知識である知的財産権、個人情報保護法などについて学びます。特に著作権については作り手として社会的責任のある作品制作が行えるよう詳しく扱います。	2 後	30		○		○				○
○		卒業制作	2年間の学習の中から得た技術の総まとめを行います。グラフィックデザイン分野、エディトリアルデザイン分野、インタラクティブデザイン分野等、学習した技術・知識を活かし作品の制作を行います。	2 後	150		△		○	○	△	○	△
○		DTP概論Ⅱ	DTP化の成功の鍵であるワークフローの改善方法、コンピュータやネットワークの最新技術動向、印刷までの工程で現れる多くの機器の仕組みや現状、ワークフローで起こる様々な問題への対処方法などを学びます。	2 後	30		○		○				○
○		デジタルコンテンツ制作	デジタルコンテンツのインターフェイスとしての考え方を学び、Webコンテンツにおける動的なインフォグラフィックの制作を行います。	2 後	60				○	○		△	○
○		モーショングラフィックス	グラフィック表現として従来の静止画に加え、現代社会のニーズに合わせ、Adobe PremiereやAdobe After Effectsを使用し、動画制作について学び、映像コンテンツの表現について学習します。	2 後	60				○	○		△	○
○		業界研究	デザイン業界・印刷業界に限らず、様々な分野のスペシャリストに來校いただき講義形式で授業を行います。今注目されている最新技術動向や業界の話などポイントとなる情報を整理分析し、デザインのアイデアに生かしていきます。	2 後	30		○		○		○		
合計					35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 「可」以上 (留意事項)	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	1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	15週

- 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。