

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映像制作におけるワークフローを実践的に学び、3DCG、視覚効果、実写合成、映像編集に関する知識・技術・技能を身につけたCG映像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	CG映像制作科	平成26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	1740	180	600	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			
80人	119人	5人	9人	14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 株式会社オムニバス・ジャパン 株式会社テレサイト 等 CG映像業界	主な資格・ 検定等	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 ビジネス能力検定 ジョブパス3級
	■就職率^{※1} : 67.9 %		
	■卒業者に占める就職者の割合^{※2} : 55.9 %		
	■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 9 名	■中退率 9.4 %	
	平成27年4月1日 在学者 96 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 87 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)

3DCG、視覚効果、実写合成、映像編集に関する知識、技術、技能を兼ね備えたCG映像クリエイターを育成するために、CG映像企業と連携して、下記①～②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 様々なジャンルのCG映像制作現場におけるワークフローを把握し、その手法を教育課程に導入するための方法を模索する。
- ② CG映像クリエイターに求められる3DCG、視覚効果、実写合成、映像編集に関する知識、技能等について把握し、その業界ニーズを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
結城 徹	一般社団法人VFX-JAPAN 理事
河原 真明	株式会社ラピス 取締役副社長
伊 剛志	株式会社十十 ディレクター
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 CG映像制作科 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)

CG映像企業と連携し、下記①～②を実施することにより、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映像クリエイターを育成することを基本方針とする。

- ① 様々なジャンルのCG映像作品を制作しているCG映像企業より、ワークフローに関する知識伝達ならびに技術指導を受けることで、CG映像制作現場におけるワークフローの違いと求められる知識、技術等を修得する。
- ② CG映像企業より、実践的な視点から一連の制作工程ならびに各専門職種に関する技術指導を受けることで、CG映像クリエイターに求められる各工程の専門知識知識、CGソフト・合成ソフトの活用技術、豊かな表現を実現する技能等を修得する。

科目名	科目概要	連携企業等
CG表現演習Ⅱ	CG制作に必要な用語や作品制作のプロセス、動きなどのモーションデザインについて学び、Mayaだけでなく、After Effectsとの連携によるCG映像表現について理解を深める。また次年度に向けたポートフォリオ制作の準備を行う。	株式会社アニメ

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、CG映像企業等による、様々なジャンルのCG映像制作現場における実際のワークフローや用いられる技術等に関する研修、CG映像制作における一通りの工程(3DCGや視覚効果の制作、実写合成、映像編集等)に関する幅広い専門知識や制作技術、様々な表現に柔軟に対応する技能等、CG映像クリエイターに求められるスキル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映像企業やCG関連の団体から講師を招いたものや、教員がCG映像企業内で制作業務を担当するなど、CG映像制作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 CG映像制作科) 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 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	CG制作において必要とされる基礎用語をはじめ、制作に必要な基本的な概念や理論、制作手法などについて、最新的话题を交えながら学習する。	1前	30	○			○			○	
○			デジタル映像表現Ⅰ	3DCGの基本的な概念や理論、カメラワークやカット割などの映像表現技法について学び、視覚表現に対する理解を深める。	1前	30	○			○			○	
○			デジタル映像表現Ⅱ	モンタージュによる映像ストーリー構成の流れや、映像の場面構成による効果など、より本格的な映像表現について学びながら、CGクリエイター検定に向けた講義を行う。	1後	30	○			○			○	
		○	作品鑑賞	CG分野の学生として最低限知っておくべき作品(映画・CG映像作品など)を鑑賞しながら、映像制作におけるCGの活用方法や表現技術の進歩について学ぶ。	1後	30	○			○		○		
		○	CG検定対策	公益財団法人 画像情報教育振興協会(CG-ARTS協会)主催の検定試験、「CGクリエイター検定 エキスパート」の合格に向けた対策を実施し、検定に合格できる知識を身につける。	1後	30	○			○			○	
○			VFX/CG概論	CG制作で学んだ技術内容や用語について検証・確認を行い、CGやVFX技術に対する知識を深める。また、絵コンテや企画書の作成など、CG制作の実習準備を行う。	2前	30	○			○				
○			CG制作実習Ⅰ	Mayaの基本操作から“形を作る技術”を中心とした3DCGの基本的なモデリング・スキル、レンダリングまでの一連の流れの知識を身につけ、CGでリアルな静止画像を作り出せる技術を学ぶ。	1前	120				○	○		△	○
○			CG制作実習Ⅱ	キャラクターモデリングとアニメーションについてより深く学習を行い、キャラクターアニメーションのセットアップから、より複雑なモデリングまで作成できるスキルを習得する。	1後	120				○	○		△	○
○			CG制作実習Ⅲ	モデリングやテクスチャリング、レンダリングなどの応用手法を習得する。また、高度な人物アニメーションについて、アニメーションの12原則を元に制作を行い、3DCGにおけるアーティスト・スキルの向上を図る。	2前	60				○	○		△	○

○		CG制作実習Ⅳ	フォトリアルなCG表現を目指して、モデリング技法、レンダリング技法をより深く追及する。リアルなCG作品を完成させることのできるスキルを習得する。	2後	60					○	○		△	○	
○		CG表現演習Ⅰ	CG制作に必要な用語や作品制作のプロセス、ライティングや質感表現について、「CG制作Ⅰ」「視覚表現演習Ⅰ」と連動しながら学び、より豊かなCG表現を実現する。	1前	30					○	○		○		
○		CG表現演習Ⅱ	CG制作に必要な用語や作品制作のプロセス、動きなどのモーションデザインについて学び、Mayaだけでなく、After Effectsとの連携によるCG映像表現について理解を深める。また次年度に向けたポートフォリオ制作の準備を行う。	1後	30					○	○		○		○
○		視覚表現演習Ⅰ	業界で最も普及している2Dグラフィックツール、Photoshopを習得しながら、造形の基礎や画面構成のセンスを磨くとともに、3DCGにおけるテクスチャの作成方法を身につける。	1前	60					○	△	○		○	
○		視覚表現演習Ⅱ	Photoshopだけでなく、Illustratorを習得しながら、造形の基礎や画面構成のセンスを磨くとともに、マットペイントなどの制作から映像への表現展開、背景CGのテクスチャスキルを身につける。	1後	60					○	△	○		○	
○		2D-VFX制作実習Ⅰ	After Effectsの操作方法を学び、映像のアニメーションスキルとデジタル映像合成の基礎を習得する。またグループワークによる作品制作を通して、さまざまなエフェクト表現についても学ぶ。	1前	60					△	○	○		○	
○		2D-VFX制作実習Ⅱ	After EffectsとMayaとのレイヤー合成に関するスキルをはじめ、レンダリング手法やカメラの知識、レンズの知識、撮影の知識など、実写映像の加工・合成スキルの基礎を習得する。	1後	60					△	○	○		○	
○		3D-VFX制作実習Ⅰ	実写映像のカメラワークと3DCGのカメラを同期させるマッチムーブ技術や、フォトリアリスティックなCG表現を可能にするHDMI、それに対応したレンダリング技術など、VFXに欠かせない技術を学習する。	2前	60					△	○	○		△	○
○		3D-VFX制作実習Ⅱ	2Dトラッキング、3Dトラッキングといった合成技術の応用や、カメラマップ、プロジェクションマップなどの実践的な利用方法を学習し、複合的な合成技術を身につける。	2後	60					△	○	○		△	○
○		CGエフェクト制作技法	炎、煙、爆発、大気、海などの自然現象をCGで表現する流体ダイナミクスシミュレーションや、クロス・シミュレーションによる物理的な布の表現など、さまざまなCG技術について学習する。	2後	60					○	△	○			
○		卒業制作実習	卒業制作発表会に向け、これまでの学習や研究成果の集大成となる作品の制作を行う。	2後	120					△	○	○			
○		ZBrush基礎	デジタルスカルプとツール「ZBrush」の基本的な使用方法、ならびにCG映像作品への活用方法を学ぶ。就職活動に向け、作品のクオリティアップを図る。	2前	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前	30				○	○	○				
		○	3dsMax基礎	就職対策の一環として、Mayaとともに業界で広く使用されている3DCG制作ツール「3dsMax」の基本的な使用方法を学ぶ。	2後	30				○	○					
○			映像概論	映画、CM、ミュージックビデオ、アニメ、コンテスト映像、イベント映像など、さまざまな映像作品の鑑賞を通して、視覚表現、映像表現、映像構成に対する理解を深める。	1前	30				○	○					
○			映像制作基礎	映像機材や照明機材の使用法、撮影現場での専門用語など、映像制作における基本的な技法や知識について、グループワークによる撮影・編集などの演習を通して身につける。	1前	60				△	○	○				
○			映像制作技法	グループワークを通して、企画から絵コンテ、撮影、編集など、プレビズから映像制作までのプロセス・テクニックを学ぶ。また、コンテストに向けたCM映像作品の制作を行いながら、制作の流れについて理解する。	1後	60				△	○	○				
○			CG映像制作実習	1年次に習得した知識・技法をもとに、それらをより一層深めながらCG作品やVFX映像作品の制作を行う。グループワークにより、実践的な流れを身につける。	2前	60				△	○	○				
○			CG映像表現研究	CGやVFXのさまざまな技術の中から各自で研究テーマを決め、リサーチ、研究・検討を行う。また、各自の研究内容をプレゼンテーションすることで、自分の強みとなるスキルの向上を目指す。	2前	30				○	○					
○			映像表現研究	映像表現における基本的な概念や理論についての学習を踏まえ、学生それぞれが定めたテーマに基づいて、映像作品に関するプレゼンテーションを行う。	2後	30				○	○					
○			CG映像デザインワーク	ストップモーションやドライアイス撮影、映像写真ワークなど、今までの手法とは違った視点から映像表現を学び、グループワークを通して新しい映像デザインについて取り組む。	2後	30				○	○					
○			イメージデザイン	絵を使って情報を伝達する際に必要となる、形状を素早く捉え簡潔に描く力、パースを描く力、構造を把握する力を、写真やイラスト、デッサンを通して身につける。	1前	60				○	○					○
○			デッサンⅠ	鉛筆デッサン、粘土デッサンを通して、現実空間の物の形態や構造、質感を的確にとらえる観察力と表現力を身につける。またクロッキーやヌードデッサンにより、人の形のとらえ方を学ぶ。	1後	60				○	○					○
○			デッサンⅡ	複雑なモチーフを用いた静物デッサンを行う。形状・質感・明暗などを追求することで、CG系企業への就職活動に対応できる高度なデッサン力を身につける。	2前	60				○	○					○

○		CGプレゼンテーション	文字のデザインや写真配置など、エディトリアルデザインについて学びながら、就職活動に必要なポートフォリオ（作品集）やビデオ作品パッケージなどを制作する。	2前	60			○	△	○	○		
○		CG映像デザイン発想	映像制作において、枠にとらわれない様々な表現（VFX/SFX）について学びながら、様々な事例を元に、新しい映像を作り出せる発想スキルを身につける。	2前	30			○		○			
○		CGデザインワーク	文字や図形、構図・構成などの画面構成デザインについて、映画のポスターやDVDジャケットなどの制作を通して学び、モーショングラフィックスやポートフォリオ制作に応用する。	2後	30			○		○			
○		就職活動リテラシー	履歴書や自己PR文の作成方法、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。	1後	30			○		○	○		
○		ライティングコミュニケーション	「ことば（コピー）」による表現技術を習得する。「ことば」を繰り返し書くことで、コミュニケーション手段としての「ことば」の使い方を学び、就職活動やCMのキャッチコピー作成などに応用する。	2前	30			○		○		○	
合計				38 科目		1740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。