

## 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	ユーザーが求めるゲームの企画を考案できるだけでなく、実際にゲーム制作を行うことができるスキルを持ったゲームプランナーを育成する。さらに、ゲームプランナーとして必要なコミュニケーション力とプレゼンテーション力を兼ね揃えた、ゲーム制作企業で即戦力として活躍できる人材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	工業専門課程		ゲーム企画科		平成20年文部科学省告示第11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	180	570	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		77人		2人	3人		5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 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	<b>■主な就職先、業界等</b> ゲーム業界(株式会社カプコン、クルーズ株式会社、株式会社キャメロット他)、IT業界他	文部科学省後援 情報検定 情報活用 試験 3級
	<b>■就職率</b> <sup>※1</sup> : 84.6 %	
	<b>■卒業者に占める就職者の割合</b> <sup>※2</sup> : 81.5 %	
	<b>■その他</b> 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	<b>■中途退学者</b> 8 名	<b>■中退率</b> 11.6 %
	平成27年4月1日 在学者 69 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 61 名 (平成28年3月31日 卒業者を含む)	
	<b>■中途退学の主な理由</b> 学習上の理由、経済上の理由、健康上の理由	
	<b>■中退防止のための取組</b> 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: <a href="http://www.jec.ac.jp">http://www.jec.ac.jp</a>	

※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)

ユーザーのニーズを的確にとらえたゲームの企画を考案できるゲームプランナーを育成するために、ゲーム制作企業と連携して、以下の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・検討することを基本方針とする。

- ① 最新のゲームの流行やユーザーのニーズなど、ゲーム市場の動向を調査・分析して把握する。
- ② ゲームの企画立案技法や、ゲームプログラミング・ゲームデザインに関する最新技術を教育課程に導入する方法を模索する。
- ③ ゲームプランナーとして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
中松 芳生	GFF(GAME FACTORY'S FRIENDSHIP) 副会長 人材育成担当
石本 則子	株式会社スタジオフェイク 代表取締役会長
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
井上 直樹	日本電子専門学校 ゲーム企画科 科長

(開催日時)

平成27年度第1回 平成27年9月15日 14:00～16:00 開催

平成27年度第2回 平成28年3月 1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)

ゲーム制作企業で即戦力として活躍できるゲームプランナー育成のため、ゲーム制作企業と連携し、プロのゲームクリエイターによる①～③の実践的な実習及び制作物の評価を通じて、企画立案からゲーム制作までを学ぶことを基本方針とする。

- ① 企画立案を通じてユーザーが求める「ゲームの面白さ」を理解・追及することを目的とした実習。
- ② ゲーム制作のためのプログラミング技法、デザイン技法の習得を目的とした実習。
- ③ ゲーム企画のプレゼンテーションによって、プレゼンテーション能力を高める実習。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
クリエイションワークⅡ	他者とコンセンサス(合意)を取り、グループワークを経験する事で、コミュニケーションスキルの向上、グループ運用の役割(作業分担)を身に付ける。	株式会社スタジオフェイク

## 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やゲーム業界の動向を受けて、現在教員に不足している知識、技術、技能に関する①～③等の研修を行う。現在は、他業種の団体やゲーム関連団体が行っている研修の受講が主であったが、将来はゲーム制作企業や団体から講師を招いたものや教員がゲーム制作企業内で制作業務を担当するなど、ゲーム企画科独自の研修なども計画的に行う。

- ① 標準的なプログラミング技術、デザイン技術において必要となる知識、技術、技能に関する研修。
- ② 最新のゲーム機を想定したゲーム制作技法、設計方法に関する研修。
- ③ ゲーム業界を志す学生の変化する気質に対応し、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++ (シット)
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 ゲーム企画科) 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		
○			就職活動リテラシー	就職活動で必ず行われる書類審査や面接などに備え、万全の準備を行うワークショップ。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う。	1後	30		○			○		○			
○			画像表現	素材の作成、レイアウトなどゲーム制作科に必要な画像素材の扱い方と、Photoshopのフィルタ機能を使った効果的な画像の表現法を学ぶ。	1前	30				○	○		○			
○			企画概論	ゲームの要素、遊びの要素を知り、企画立案する意味と考え方を学ぶ。また、仕様書を作成するためのゲームの仕組みや構成を学ぶ。	1前	30		○			○				○	
○			企画書	企画書の作成、プレゼンテーションをするためのツールの使い方を習得する。クリエーションワークⅠと連携して企画原案書を作成する。	1前	30				○	○				○	
○			クリエーションワークⅠ	グループ作業の基本となるコミュニケーションの取り方や会議を進行する技法を実際のグループ作業の中で実践する。与えられた題材から様々なシチュエーションを想像しアイデアを形成する手法を学ぶ。	1前	60		○			○				○	
○			ゲームCGⅠ	ゲームプランナーにとって必要なCGの知識・技術の習得を行う。3Dモデリングツール3dsMaxを使いCG制作を通してゲームに使われている表現技術を学習する。	1前	60				○	○				○	
○			ゲーム制作Ⅰ	プログラム作成を通して「ゲームの構造」「ゲームで使用されている技術や表現」「ゲームの制作工程」などを学ぶことで仕様書を作成するための知識を身につける。	1前	90		△		○	○				○	
○			ゲームプレイ評価Ⅰ	テーマやジャンルごとに用意したゲームを分析し考察をまとめる。市販のゲームソフトや学生が制作したゲームを実際にプレイ評価し、分析比較結果から改善案を考察する。	1前	60			○		○				○	
○			コンピュータリテラシー	Windowsの基本操作からMicrosoftOffice (Word、Excel、PowerPoint)、プリンタやスキャナーの使い方などを修得する。	1前	30				○	○				○	

○		デザイン表現 I	企画書や仕様書に必要なイラスト表現の修得を目指す。特に、人体やキャラクターをデフォルメしたドール画を使い表現力を高めるために繰り返し練習を行う。	1 前	30			○	○	○								
○		企画・仕様 I	企画書・仕様書を作成するためのツールの操作法を習得する。クリエイションワーク II でまとめたアイデアから、グループ作業を通し企画書や仕様書を作成する。	1 後	30				○	○								○
○		クリエイションワーク II	与えられたテーマからなにを求められているのかを分析しアイデアメイクを行う。グループ作業を通して役割分担の必要性和効率性を学ぶ。	1 後	60			○	○									○ ○
○		ゲームCG II	ゲームCG I で学んだ事を活かして、3dsMAXやPhotoshopを使用し具体性の高い課題制作を行う。企画書のデザインなどにも応用できるCG技術の向上を目指す。	1 後	60				○	○								○
○		ゲーム制作 II	ゲームプログラムと仕様書を作成する技術知識を学習する。クリエイションワーク II、企画仕様で作成した仕様書通りにゲームを制作する。	1 後	90		△		○	○								○
○		ゲーム表現	ゲームプランニングに必要となる企画工程作業（草案書、企画原案書、プレゼンテーション資料）の習得と、それをを用いた効果的なプレゼンテーション技法を学ぶ。	1 後	30				○	○								○
○		ゲームプレイ評価 II	ゲームの企画を創出するにあたり、ボードゲームやテーブルゲーム、トランプやカードなどから「ゲームとしての楽しさ」や「遊びとしての要素」を分析する。	1 後	60			○	○									○
○		デザイン表現 II	デザイン表現 I で修得したドール表現をもとに、発想から表現するデザイン方法を学ぶ。それによりプランナーにとって必要なビジュアル・コミュニケーションの応用	1 後	30			○	○									○
○		メディア制作	WEBやモバイル、ゲームなど様々なメディアで使われているFlashを学び、インタラクティブなコンテンツ制作を目指す。	1 後	30				○	○								○
○		企画・仕様 II	クリエイションワーク III で立てた企画を企画書に落とし仕様書を作成する流れを学ぶ。	2 前	30				○	○								○
○		クリエイションワーク III	出題されたテーマに沿って個人でアイデアメイクを行う。オリジナルゲームの企画立案から制作するまでのスケジュールを組む。	2 前	60			○	○									○
○		ゲームCG III	3Dゲームに使えるローポリモデルの作成手法を習得する。	2 前	60				○	○								○
○		ゲーム企画評価	個人の企画書をチームで評価しシステム、デザイン面のブラッシュアップを行う。	2 前	30			○	○									○
○		ゲーム制作 III	連携企業から提示されるテーマに基づき、企画・プレゼンテーション・素材作成・プログラム開発まで1人で行い、ゲームクリエイターからの指導、評価を受ける。	2 前	150		△		○	○								○

○		デザイン表現Ⅲ	見栄えする企画書にするために幅広いデザインの表現力を修得する。	2前	30			○	○	○									
○		パソコン概論	コンピューターの基礎知識を学ぶ。パソコンの基本構造と各パーツの仕組みや特徴を学ぶ。	2前	30			○		○	○								
○		ビジネスプラン	ゲームの業界構造やマーケットに対する理解の必要性を学ぶと共に、多様化するゲームのビジネス的な側面を学ぶことにより視野を広げ、企画力を身につけることを	2前	30			○		○								○	
○		インターフェイス設計	操作性、画面効果など様々な手法を用い魅力的かつ機能的なインターフェイスデザインを学ぶ。	2後	30			○		○								○	
○		企画・仕様・攻略	アナログのカードゲームの企画を立て実際に作る。他者にプレイさせユーザーの心理を考えたゲーム作りができる力を養う。	2後	60			○	△	○								○	
○		業界リサーチ	東京ゲームショウなどのゲーム関連展示会やイベントに参加し、最先端の情報に接しながら、より広い見聞を深めることを目指す。また、見学内容をグループで発表する作業を通しマーケット分析力を身につけ	2後	30			○		○	○	○							
○		ゲーム制作Ⅳ	企画・立案からアップストアへのリリースまで、スマートフォン向けゲームの制作工程を全て経験する。プロのゲームクリエイターの指導により、最終的にはアップストアにリリースするための、完全なオリジナル作品を完成させる。	2後	150			△		○	○							○	
○		シナリオ技法	基本的な文章作成手法を学び、起承転結があるわかりやすい文を書ける力を養う。	2後	30			○			○							○	
○		ディレクションワーク	実際にゲーム開発を行っている他チームのディレクションを行う。スケジュールを立て作業進行をチェックし、スタッフを管理する手法を実線の中で学ぶ。	2後	30					○		○						○	
○		プレゼンテーション	テーマに合わせた資料を作成し個人ごとにプレゼンテーションを行う。数多く人前で話す機会を与え経験値を上げることで、自己のプレゼンテーション技量をあげるこ	2後	30					○		○						○	
○		ワークスプロダクション	2年間で作ってきた作品のブラッシュアップを行い、個人作品集を制作する。	2後	90					△	○	○						○	
合計				34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

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。