

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	多様化したゲーム開発に対応するために、①ゲーム開発に関する標準的なワークフローと様々なプラットフォームを通して、②プログラミング技術・3DCG技術・デザイン技術・音楽制作技術・企画・制作管理能力などゲーム制作に必要な全ての技術を学習し、③コミュニケーション能力、プレゼンテーション能力、スケジュール管理能力を兼ね備えたゲーム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	工業専門課程		ゲーム制作研究科		平成17年文部科学省告示第30号		—	
修業年限	昼夜	総授業時数	講義	演習	実習	実験	実技	
3年	昼間	2460	450	180	1830	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
360人		230人		7人		4人		11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 各種コンテスト、外部出展イベント参加 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 ゲーム業界 株式会社カプコン、株式会社コナミ、株式会社スクウェア・エニックス、株式会社レベルファイブ 他	情報検定 情報デザイン試験(J検) 主な資格・検定等
	■就職率^{※1} : 93.1 %	
	■卒業者に占める就職者の割合^{※2} : 87.1 %	
	■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 15 名	■中退率 7.9 %
	平成27年4月1日 在学者 191 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 176 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)

多様化しているゲーム開発に対応できるゲームクリエイターを育成するために、ゲーム制作企業と連携して、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、教材の開発について協議・検討することを基本方針とする。

- ① ゲーム業界における標準的な開発工程及び、家庭用ゲーム機、スマートフォン、タブレット、クラウドゲームなど、最新プラットフォームの動向を把握する。
- ② 最新の制作技術(企画・制作管理・プログラム・デザイン・音楽制作)や制作ソフトを教育課程に導入する方法を模索する。
- ③ ゲームクリエイタ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・スケジュール管理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
林 圭一	有限会社ウニコ 代表
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 ゲーム制作研究科 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)

ゲーム産業で活躍できる人材の育成のため、ゲーム制作・イベント運用を企画している会社と、作品指導、プレゼンテーション、成果発表指導を含んだ実習を行う。このゲーム産業のプロモーションを課題の中に取り入れることで、ゲーム業界に必要な実務能力を身に着けることを基本方針とする。

科目名	科目概要	連携企業等
研究ゼミⅡ	ゲーム開発及びビジネスプラン・イベント運用を盛り込んだ産学連携プロジェクト * 対象学年全員が受講	株式会社SANKO

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、知識、技術、技能に関する①～③等の研修を行う。これまでは、ゲーム業界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、あまり取り入れることの出来なかった研修なども積極的・計画的に行う。

- ① 最新のゲームプラットフォームのなかで必要となる知識、技術、技能を把握する研修。
- ② 実際のワークフローに照らし合わせ、最新もしくは現状の制作手法に関する知識、技術、技能に関する研修。
- 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 ゲーム制作研究科) 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	
○			ゲームリテラシー	コンピュータゲームの歴史や初期のゲームを知ることで、ゲームの変遷を知り、未来のゲーム制作に対する興味と本質を学習する。企画・プレゼンテーション・文書技法についても学ぶ。	1通	120		△		○	○		○		
○			情報デザイン	身の回りにある様々な情報（モノ・コト）をデザインし、相手にわかりやすく「伝える」ために必要な事象や方法を学ぶ。文部科学省後援 J検・情報デザイン初級資格の認定を目指す。	1前	30		○			○		○		
○			コンピュータ基礎Ⅰ	コンピュータの構造、動作原理などコンピュータのハードウェアやソフトウェアの基礎知識を学習する。	1前	30		○			○		○		
○			コンピュータ基礎Ⅱ	データ構造やファイル構造などプログラミングに必要な知識を学習する。	1後	30		○			○		○		
○			デッサンⅠ	グラフィック技術の基礎である手書きデッサンを行い、デッサン・クロッキーの基本技術と意識を身につける。	1前	30			○		○			○	
○			デッサンⅡ	3DCG技術に反映する観察力、企画デザインに必要とされる表現力を養う。	1後	30			○		○			○	
○			ゲームCGデザインⅠ	コンピュータグラフィックス概論から基礎を学習する。オリジナル教材を元にIllustrator・Photoshopについて学習する。	1前	90		△		○	○			○	
○			ゲームCGデザインⅡ	コンピュータグラフィックス概論から応用を学習する。ゲームの素材から設計技法を学ぶためジオラマ制作を行う。	1後	90		△		○	○			○	
○			プログラミングⅠ	ゲームプログラミングに欠かせないC言語プログラミングの基礎から重点的に学習する。	1前	90		△		○	○		○		
○			プログラミングⅡ	ゲームプログラミングに欠かせないC言語プログラミングの応用をオリジナル教科書を使用し学習する。	1後	90		△		○	○		○		
○			ゲームプログラミングⅠ	ゲームエンジンunityを使用し、ゲーム制作を体験し学習する。	1前	90		△		○	○		○		

○		ゲームプログラミングⅡ	ゲームエンジンを使用し、オリジナル教材のゲーム制作する。ゲーム要素を追加しながら、プログラム制作の全体を把握する。	1 後	90		△		○	○		○					
○		ゲームプログラミングⅢ	3Dのオリジナルゲームを題材にし、ゲームのシステムプログラミングを経験する。オリジナルゲーム制作を行う。	2 前	90		△		○	○		○					
○		ゲーム企画	企画書や仕様書、説明書、報告書などの技術文書を作成する技術を学びながら、『企画とは』について学習する。	2 前	30				○			○			○		
○		数学Ⅰ	ゲームプログラムに必要な行列・三角関数・微積分などの数学的知識を学習する。	2 前	30				○			○			○		
○		数学Ⅱ	3Dゲームプログラムに必要な数学的知識およびプログラムの応用を学習する。	2 後	30				○			○			○		
○		ゲームCGデザインⅢ	ゲームの背景・キャラクター等、実際のゲーム制作を想定し、動画やUIデザインについて学習する。	2 前	60							○	○				○
○		C++Ⅰ	3Dゲームの基礎となるプログラム言語C++の基礎を学習する。	2 前	60				○			△	○		○		
○		C++Ⅱ	3Dゲームの基礎となるプログラム言語C++の応用として、最新技術（プログラミング）についても学習する。	2 後	60				○			△	○		○		
○		制作実習	産学連携授業とし、ゲーム制作を行い、ワークフローやビジネスプランについて企業から学習する。	2 後	90							○	○		○		
○		制作管理	制作の工程管理方法・スケジュール管理法やプレゼンテーション技法を学ぶ。	2 後	30							○			○		○
○		ゲームプログラミングⅣ	3Dゲームを制作するのに必要な技術的な要素、DirectXのプログラミングや3D表現についての基礎を学習する。	2 後	90				△			○	○		○		
○		3DゲームグラフィックⅠ	3DにおけるCG素材の基礎知識を学習する。3Dグラフィックツール（3Dsmax）の操作法を学習する。	2 前	90				△			○	○		○		△
○		3DゲームグラフィックⅡ	3Dグラフィックツール（3Dsmax）を使用し、3Dプログラミングで使用する素材やエフェクトについて学習する。	2 後	90				△			○	○		○		△
○		アルゴリズムⅠ	ソフトウェア制作に必要なプログラミングなどの基礎知識学ぶ。	2 前	30				○			○			○		
○		アルゴリズムⅡ	アルゴリズムやプログラミング言語などについての応用知識を習得する。	2 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、就職活動の準備をする。	2 後	30		○		○	○							
	○	ゲームプログラミングV	ゲーム制作の中から、さらに高度なプログラミング技術を学習する。	3 前	60		○		△	○	○						
	○	就職対策	社会人として必要な社会人基礎力を確認しつつ、ビジネスマナーについて学習する。 ※企業研修Ⅰ・Ⅱ履修者は除く	3 後	30		○			○	○						
	○	電子音楽Ⅰ	コンピュータによる技術的なサウンド再生環境やジャンルを問わず、音楽史を含めてアートな部分を学習する。 ※企業研修Ⅰ・Ⅱ履修者は除く	3 前	60		△			○	○						○
	○	電子音楽Ⅱ	ゲームに欠かせないサウンドデータを制作することを学習する。 ※企業研修Ⅰ・Ⅱ履修者は除く	3 後	60		△			○	○						○
	○	情報社会Ⅰ	マーケティング、著作権など社会に出た時に役立つ知識を学ぶ。 ※企業研修Ⅰ・Ⅱ履修者は除く	3 前	30					○	○	○					
	○	情報社会Ⅱ	テーマに沿ったディベートを行い社会人基礎力の向上に役立つワークショップを実施する。 ※企業研修Ⅰ・Ⅱ履修者は除く	3 後	30					○	○	○					
	○	研究ゼミⅠ	東京ゲームショウ出展に向けたオリジナルゲーム制作を分野・ジャンル等は各自の研究テーマに基づいて行う。 ※企業研修Ⅰ・Ⅱ履修者は除く	3 前	270		△			○	○	△	○	△			
	○	研究ゼミⅡ	各種コンテスト向けクオリティを高め、技術的に実用性の高い商用性のある作品を制作する。 ※企業研修Ⅰ・Ⅱ履修者は除く	3 後	270		△			○	○	△	○	△	○		
	○	企業研修Ⅰ	ゲーム制作企業において、実際のゲーム制作業務に携わりながら技術・知識を身につけるとともにキャリア教育を推進したインターンシップ制度。	3 前	420		△			○	○						
	○	企業研修Ⅱ	ゲーム制作企業において、実際のゲーム制作業務に携わりながら技術・知識を身につけるとともにキャリア教育を推進したインターンシップ制度。	3 後	390		△			○	○						
合計				37科目													3270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

(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。