

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												
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士											
工業	工業専門課程	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	—											
学科の目的	CG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。														
認定年月日	平成28年2月29日														
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な 総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技								
2	昼間	1710時間	330時間	540時間	1230時間	0時間	0時間								
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数										
280人	342人	79人	9人	16人	25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。										
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 個人面談、自宅訪問、保護者連携 電話・メール連絡		課外活動		■課外活動の種類 ・体育祭実行委員会 ・学園祭実行委員会 ・新宿警察主催ボランティア活動 ・各種コンテスト参加 ■サークル活動: 有										
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(平成29年度卒業生) 株式会社スクウェア・エニックス、ModelingCafe、株式会社オー・エル・エム・デジタル、株式会社サンライズ 等、CG業界 ■就職指導内容 希望調査、履歴書作成指導、面接指導		主な学修成果 (資格・検定等) ※3		■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成29年度卒業生に関する平成30年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ビジネス能力検定 ジョブパス3級</td> <td>③</td> <td>118人</td> <td>85人</td> </tr> </tbody> </table>			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	ビジネス能力検定 ジョブパス3級	③	118人	85人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数												
ビジネス能力検定 ジョブパス3級	③	118人	85人												
中途退学の現状	■中途退学者 27名 平成29年4月1日時点において、在学者302名(平成29年4月1日入学者を含む) 平成30年3月31日時点において、在学者275名(平成30年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 学習上の理由、健康上の理由、経済上の理由		■中退率 8.9%		■自由記述欄 第4回全国専門学校CG作品コンテスト 静止画3D部門準グランプリ										
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ・電子学園特別奨学生制度(本校専願者で、学業・人物共に優秀であり、就学に際して経済的事情を有する方を対象) ・成績特待生制度(本校専願者で、高等学校進学用調査書の評定平均が本校の基準を満たす方を対象) ・試験特待生制度(本校専願者の方が対象) ・資格特待生制度(本校専願者で、本校指定の資格を取得している方が対象) ・美術特待生制度(本校専願者で、本校指定の作品を提出できる方が対象) ・課外活動特待生(本校専願者で、高等学校から課外活動に対する推薦を受けられる方が対象) ・親族入学優遇制度(入学者の親族が、電子学園の在校生または卒業生である方が対象)														
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 有 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 平成30年3月31日 <a href="http://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/third-party-evaluation.html">http://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/third-party-evaluation.html</a>														
当該学科のホームページURL	<a href="http://www.jec.ac.jp/course/cg/ad/">http://www.jec.ac.jp/course/cg/ad/</a>														

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「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」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(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」における「就職率」の定義について

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をいいます。

②「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みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が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)をいいます。

※「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ます。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、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「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います。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ません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

教育課程編成委員会は、卒業生の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国または地域の産業振興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識、技術、技能などを十分に把握、分析した上で、本校の専門課程の教育を施すにふさわしい授業科目の開設または授業内容・方法の改善・工夫等を行うなど、専攻分野に関する企業、関係施設、関係団体等の要請等を十分に活かしつつ実践的かつ専門的な職業教育を主体的に実施するための検討課題を協議・検討することを基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育の管理部署(教育部、教務部)と各学科に対して中立的な位置付けとし、実践的な教育を行うために、経営や教育現場からの制約を受けない自由な検討が行えるものとする。

尚、教育課程の編成については、以下の過程に基づいて決定する。

- ① 学科教員により、今後の教育課程について検討し改善案を作成する。
- ② 教育課程編成委員会にて、学科からの改善案について各委員の専門的知見に基づく意見を伺う。
- ③ 教育課程編成委員会での意見を踏まえ、学科長及び教育部長を中心に最終案を作成し、校長の決済で決定する。
- ④ 次の教育課程編成委員会にて、最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

上記の教育課程を決定する過程については、学校関係者評価委員会においても報告・評価の対象とする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成30年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
宮井 あゆみ	公益財団法人 画像情報教育振興協会 事務局長	2017/10/1～2020/3/31	①
工楽 英樹	株式会社GEMBA 代表取締役	2017/10/1～2020/3/31	③
古賀 稔邦	日本電子専門学校 校長	2017/10/1～2020/3/31	
船山 世界	日本電子専門学校 副校長	2017/10/1～2020/3/31	
杉浦 敦司	日本電子専門学校 教育部 部長	2017/10/1～2020/3/31	
佐々木 卓美	日本電子専門学校 教務部 部長	2017/10/1～2020/3/31	
高橋 陽介	日本電子専門学校 キャリアセンター センター長	2017/10/1～2020/3/31	
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 学科長	2017/10/1～2020/3/31	

※委員の種別の欄には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

- ① 業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ② 学会や学術機関等の有識者
- ③ 実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

委員会は、原則として学期の切り替え時期(9月)及び、年度末(3月)の年2回は、必ず開催する。また、業界動向の変化や学科の状況等により、必要性に応じて適宜開催する。

(開催日時(実績))

第1回 平成29年9月13日 14:00～16:00 開催

第2回 平成30年2月28日 14:00～16:00 開催

(5) 教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

【議題1】

本校CG教育内容のチェックリスト化について。

【意見】

リストの内容が、学科のグランドデザインに沿ったものになっているかは確認した方がよい。チェックリストをもとに教育を行う場合、それぞれの項目が単なる作業にならないよう注意すべきである。項目はクリアしたが他の学生よりも時間がかかった、完成度が低かった学生がいた場合、「クリアしたのでOK」ではなく、どうすれば改善できるかを考えられる学生でないと成長しない。現状では丁寧に指導せざるを得ないのであろうが、教員が丁寧に指導しようとすればするほど、学生が受け身になってしまう。専門学校は自らの意思で入学しているのだから、「どうしなければならないか」を自分で考えさせなければならない。学ばなければならないことを明確化し、学生・教員で共有するのは非常に良いことである。それがマイナスに働かないよう、基本はしっかりとクリアし、そのうえでクリエイティブな制作活動をするよう指導すればよいのではないかと。

【活用】

教育内容の明確化・リスト化は有効であると判断し、1年次後期「CG制作Ⅱ」を始め、CG関連科目についても継続してリスト化に取り組むこととした。

【議題2】

ドロップアウト対策および業界で長く活躍できる人材育成について。

【意見】

世の中全般に、CGの技術が「簡単なもの」として捉えられている傾向がある。数学は苦手、英語は苦手…といった形で、消去法でCGの学科に入ってしまった学生がいるとしたら、厳しいようだが早めに進路変更してもらった方がよい。CGの仕事は本当に好きでなければ続かないので、入学後比較的早い段階から業界の厳しさなども伝えてよいのではないかと。あまりにも早期に厳しさを伝えた場合、あきらめてドロップアウトしてしまう学生が増えるかもしれない。学生への伝え方にも気をつけなければならない。他校同分野の状況と比較してはどうか。日本電子の教員は「厳しい」ところが良い。学生にとっては少し大変かもしれないが、厳しい意見こそが本当の意見である。

【活用】

現在は1年次後期(10月上旬)に業界の厳しさについて「就職活動リテラシー」授業内で説明しているが、平成30年度新入生より同授業が前期・後期で開講されることになった。時期を前倒して、前期中に業界の厳しさを伝えることも可能となったが、1ヶ月以上学校を離れる夏休みが大きなポイントとなるため、時期については年度末まで慎重に検討することとした。ドロップアウトを恐れるあまり学生に迎合するということなく、業界の厳しさ、仕事の楽しさをしっかりと伝えることとした。

(別途、以下の資料を提出)

- \* 教育課程編成委員会等の位置付けに係る諸規程
- \* 教育課程編成委員会等の規則
- \* 教育課程編成委員会等の企業等委員の選任理由(推薦学科の専攻分野との関係等)※別紙様式3-1
- \* 学校又は法人の組織図
- \* 教育課程編成委員会等の開催記録

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1) 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。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

- ① 学生はCG企業より招いたCGクリエイターより、CGモデリングに必要なスキルに関する説明を受けたのち、制作中の作品に対して実務に基づいた具体的な技術指導を受け、問題点の修正を行う。自身の制作における問題点、改善点を理解し、作品のブラッシュアップを行うことで、CG制作におけるモデリングに関する知識や技術、様々な表現を可能とする技能を修得する。
- ② 学生は連携するCG企業より招いたプロのCGクリエイターから作品評価を受けることで、CGクリエイターとして仕事を行う上で必要となる、様々なモデリング表現の良さに気付き、受け止める感性を養う。CG企業は、作品の完成度をともに評価を行う。

(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
モデリングⅡ	難易度の高い作品制作を通してモデリング技術のステップアップを図る。また、スカルプトツール「ZBrush」の基本操作と、Mayaとの連携について学ぶ。	株式会社ModelingCafe

(別途、以下の資料を提出)

- \* 企業等との連携に関する協定書等や講師契約書(本人の同意書及び企業等の承諾書)等

<p>3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係</p> <p>(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)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企業等による、様々なジャンルのCG制作現場で用いられる技術等に関する研修、CG制作における一通りの工程(モデリング、アニメーション等)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クリエイターに求められるスキルや教員資質向上に関する研修を教員研修規定に則って行う。  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企業やCG関連団体から講師を招いたものや、教員がCG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。</p> <p>(2) 研修等の実績</p> <p>① 専攻分野における実務に関する研修等</p> <p>研修名「ゲームデザインハンズオンセミナー【Unreal Engine 4活用編】in 東京」(連携企業等:CG-ARTS)  期間:2017年6月17日～6月18日 対象:学科教員  内容:ハイクオリティなコンテンツを短期間で開発することを可能とするゲームエンジン「Unreal Engine 4」を活用した「ゲームデザイン」のノウハウを学び、ゲーム開発やゲームデザイン教育に応用する。</p> <p>研修名「Autodesk Arnoldセミナー」(連携企業等:ダイキン工業株式会社)  期間:2017年7月21日 対象:学科教員  内容:Maya、3ds Maxに搭載されたレンダラー「Arnold」について、MentalRayやVRay、RenderManをはじめとした他レンダラーとの比較を通じて特長を学ぶ。</p> <p>研修名「Borndigital ZBrush Master Class in Japan」(連携企業等:株式会社ボーンデジタル)  期間:2017年10月21日 対象:学科教員  内容:モデリング、スカルプト、サーフェーシング、ライティング、新しいディティールのあるリアルなプロップ(小道具)のステップバイステップライブデモンストレーションを通して、ZBrushをはじめ様々なツールを使用したリアルなCGプロップ(小道具)を作成する方法を学ぶ。</p> <p>研修名「Cyber Agent Digital Animation Café Break」(連携企業等:株式会社サイバーエージェント・AnimationCafe)  期間:2017年12月1日 対象:学科教員  内容:サイバーエージェントとAnimationCafeが共同で開催するアニメーター向けイベント。アニメーションのワークフローやVRアーケードゲームのアニメーション制作、Spineを使った映像メイキング等について学ぶ。</p> <p>② 指導力の修得・向上のための研修等</p> <p>研修名「H29年度夏季研修会創造性開発講座&lt;収束技法編&gt;」(連携企業等:株式会社ビーコンラーニングサービス)  期間:2017年8月22日～23日 対象:全教員  内容:創造思考技法の実践による革新的思考を啓発し、新しいアイデア、考え方、アプローチの仕方を実践に結びつけていくために必要な実践思考能力とプレゼンテーションスキルを向上させる。これは、教員として必要とされるグループワークでのファシリテーション力を身につけることに繋がる。</p> <p>(3) 研修等の計画</p> <p>① 専攻分野における実務に関する研修等</p> <p>研修名「PBRペイント活用講座リアルタイム系メカモデリング編」(連携企業等:株式会社ボーンデジタル)  期間:2018年5月18日 対象:学科教員  内容:3Dcoat、PBRペイントを活用したメカモデルのテクスチャ作成に関する技術研修。</p> <p>研修名「Ki Creative Studio vol.15 ～人物ドローイングで楽しく画力アップ～」(連携企業等:株式会社ボーンデジタル)  期間:2018年6月18日 対象:学科教員  内容:ジェスチャードローイングと呼ばれる短時間スケッチを学ぶ。「ストーリーを語る画」の基礎能力アップを目指し、詳細は描かずに短時間でアクションや感情を表現したラフな絵を描く。</p> <p>研修名「Unity 2018の最前線と広がる可能性」(連携企業等:一般社団法人VFX-JAPAN)  期間:2018年9月 対象:学科教員  内容:リアルタイムエンジンの代表である「Unity」をテーマとするセミナー。ゲームのみならず映像、アニメ、VR・AR・MR、建設、医療、広告、景観シミュレーション・製造業や自動車産業等のノンゲームの産業まで活用範囲が広がり、大きな期待が寄せられている「Unity 2018」に関する最新事情と注目すべき新機能について学ぶ。</p> <p>② 指導力の修得・向上のための研修等</p> <p>研修名「教授法研修」(連携企業等:株式会社ビーフォーシー)  期間:2018年8月6日、8日 対象:新人教員  内容:教授法の重要性の理解に始まり、対人スキルとして「話法」のスキルを身に付けた上で、独自の戦略を立てられるようになることを目標とする。</p> <p>研修名「H30年度夏季研修会 サステイナブルセミナー」(連携企業等:株式会社ビーコンラーニングサービス)  期間:2018年8月30日～31日 対象:全教員  内容:全世界のテーマである「サステイナブル」について、教育分野が果たす役割について考える。これからの教員には、「サステイナブル」の観点が求められ、その基礎知識と指導力の向上を図る。</p> <p>(別途、以下の資料を提出)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 研修等に係る諸規程</li> <li>* 研修等の実績(推薦年度の前年度における実績)</li> <li>* 研修等の計画(推薦年度における計画)</li> </ul>
--

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

本校では、卒業生、保護者、高等学校教員、地域住民等とともに、CG・映像関連企業を評価委員として、学校関係者評価委員会(以下、評価委員会という。)を組織する。評価委員会では、本校の自己評価報告書にもとづき、学校の運営状況やコンピュータグラフィックス科の教育状況、目標達成度、進路の状況、卒業生の産業界での活躍等、教育活動に関する自己評価結果を報告する。評価委員より、自己評価結果の評価を受け、自己評価の客観性・透明性を高めるとともに、高度電気工学科への理解促進や連携協力による今後の運営や教育の改善等を図ることを基本方針とする。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	理念・目的・育成人材像の周知、職業教育の特色、将来構想、学科教育目標
(2)学校運営	運営方針、事業計画、組織・意思決定機能、人事規程、教育活動の成果公開、情報システム化
(3)教育活動	教育目標・育成人材像、教育達成レベル、実践的なカリキュラム、業界関連科目目標、キャリア教育、授業評価、職業教育、教員確保・育成、成績・単位基準、資格指導体制
(4)学修成果	就職率、資格取得、ドロップアウト対策、卒業生・在校生の活躍、キャリア形成と教育改善
(5)学生支援	就職指導体制、学生相談体制、学費支援体制、学生生活・健康管理、課外活動支援、保護者会、卒業生支援、関連分野と業界関係
(6)教育環境	施設設備環境の維持・向上、学外実習・インターンシップ・海外研修体制、防災訓練
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育成果の公表、入学選考、学納金、資格・就職情報公開
(8)財務	中・長期財務計画、予算・決算・収支計画、定期的な会計監査、事業(財務)情報公開
(9)法令等の遵守	法令・設置基準の遵守、個人情報保護、自己点検・評価、自己評価・第三者評価の公開
(10)社会貢献・地域貢献	学校施設の教育資源の貢献、学生ボランティア活動支援
(11)国際交流	留学生の受け入れ戦略、留学生の在籍管理と手続き、留学生の学修・生活支援体制、学習成果の発表

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

一部の授業運営において、実習教室の開閉に関する改善を図ることが必要との意見を受け、下記の取組みを行った。  
 ・指摘事項に対する実態調査を行い、迅速に対応して管理監督体制を強化すると共に適切な指導と改善を行った。  
 ・授業アンケートの質問項目を変更し、授業運営上の更なる問題点の把握に努め、新たな問題点についても改善に向けた対応を行った。

## (4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成30年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
石本 則子	株式会社スタジオフェイク	2017/5/1～2019/4/30	企業
井沢 祐	株式会社スタジオフェイク	2017/5/1～2019/4/30	企業
内田 昌宏	株式会社 ラック	2017/5/1～2019/4/30	企業
乗浜 誠二	株式会社 ナレッジコンスタント	2017/5/1～2019/4/30	企業
舟山 大器	株式会社横浜環境デザイン	2017/5/1～2019/4/30	企業
新 和也	オートデスク株式会社	2017/5/1～2019/4/30	企業
浅賀 央起	株式会社びえろ	2017/5/1～2019/4/30	企業
川崎 紀弘	株式会社コンセント	2017/5/1～2019/4/30	企業
佐々木 信彦	ストーンビートセキュリティ株式会社	2017/5/1～2019/4/30	企業
渡辺 登	合同会社ワタナベ技研	2017/5/1～2019/4/30	企業
満岡 秀一	一般社団法人	2017/5/1～2019/4/30	業界団体
宮井 あゆみ	公益財団法人画像情報教育振興協会	2017/5/1～2019/4/30	業界団体
中台 浩正	東京商工会議所 新宿支部	2017/5/1～2019/4/30	業界団体
原 洋一	一般社団法人 コンピュータソフトウェア協会	2017/5/1～2019/4/30	業界団体
米井 翔	一般社団法人 組込みシステム技術協会	2017/5/1～2019/4/30	業界団体
勝間田 清一	日本大学 生物資源科学部	2017/5/1～2019/4/30	大学
四篠 勇人	株式会社ウィザス	2018/5/1～2020/4/30	高等学校
松下 秀房	目白研心中学校・高等学校	2018/5/1～2020/4/30	高等学校
沼田 宏	株式会社インターカルト日本語学校	2017/5/1～2019/4/30	日本語学校
小澤 博太郎	百人町西町会	2017/5/1～2019/4/30	地域住民
谷 伸城	株式会社アプリケーション プロダクト	2017/5/1～2019/4/30	卒業生
中山 秀昭	日本電子専門学校同窓会	2017/5/1～2019/4/30	卒業生
藤本 香織		2017/5/1～2019/3/31	保護者
植村 美智子		2017/5/1～2019/3/31	保護者
清水 啓子		2017/5/1～2019/3/31	保護者
日比野 晴美		2017/5/1～2019/3/31	保護者
三浦 稚子		2017/5/1～2019/3/31	在校生
伊藤 史華		2017/5/1～2019/3/31	在校生
戸嶋 瑠奈		2017/5/1～2019/3/31	在校生
假野 紗希子		2017/5/1～2019/3/31	在校生
大久保 匠真		2018/5/1～2021/3/31	在校生
菊地 聖治		2018/5/1～2020/3/31	在校生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

## (5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ) )

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

(別途、以下の資料を提出)

- \* 学校関係者評価委員会の企業等委員の選任理由書(推薦学科の専攻分野との関係等)※別紙様式3-2
- \* 自己評価結果公開資料
- \* 学校関係者評価結果公開資料(自己評価結果との対応関係が具体的に分かる評価報告書)

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

理念・育成人材像といった教育的目標から施設設備・財務状況といった学校運営に至るまでの情報をホームページや入学案内書などの冊子に掲載するとともに、コンピュータグラフィックス科の教育成果として、学園祭の学科展示などに広く来場を促すなど、在校生・保護者、高等学校、卒業生が活躍する企業・業界、学校近隣の住民など、関係者の理解を深め連携及び協力の促進に資するために、積極的に情報を提供することを基本方針とする。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	本校について、教育理念、校長名、沿革
(2) 各学科等の教育	学科紹介、カリキュラム、時間割
(3) 教職員	組織図、教職員人数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	教育の仕組み、キャリア教育、産学連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、エクステンションプログラム、施設
(6) 学生の生活支援	就職サポート、学生寮
(7) 学生納付金・修学支援	学費サポート、納付金・時期、独自の奨学金制度
(8) 学校の財務	貸借対照表、資金・消費収支計算書
(9) 学校評価	自己点検評価、学校関係者評価、第三者評価
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

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)

<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30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	
○			検定対策Ⅰ	2DCG・3DCG・デザインに関する基礎知識と、CGの静止画制作に関する基礎知識を習得し、CGクリエイター検定ベーシックへの合格を目指す。	1前	30		○			○		○		
○			検定対策Ⅱ	就職活動時に必要となる、ビジネスに関する基礎知識やマナーについて学習し、ビジネス能力検定(B検)ジョブパス3級への合格を目指す。	1後	30		○			○			○	
○			プリプロダクション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、三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前	30		○			○			○	
○			プリプロダクションⅡ	動画作品制作の準備として、絵コンテの読み方・描き方を学習する。また、進級制作のためのデザイン画や絵コンテを作成し、教員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後	30		○			○			○	
○			構造研究	3DCGで制作するモチーフの構造について、さまざまな着眼点をもって観察し、理解を深める。不自然ではない、説得力のある制作物に近づける方法を学習する。	1前	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前	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後	30		○			○			○	
○			作品評価Ⅰ	CG映像・ゲームにおける3DCGの技術・表現について学ぶ。CG黎明期から現在まで、歴史的な観点から様々な作品における事例を確認し、視覚表現・CG技術に対する理解を深める。	2前	30		○			○			○	
○			作品評価Ⅱ	CG映像・ゲームにおける3DCGの技術・表現について、最新の事例も交えながら確認し、幅広い視覚表現・CG技術に対する理解を深め、自身の作品制作に活用する。	2後	30		○			○			○	

○		検定対策Ⅲ	3DCGに関する専門的な知識・技術の確認や、映像制作に関する専門知識の習得を通して、CGクリエイター検定エキスパートへの合格を目指す。	2 前	30		○		○	○			
○		クリエイターズ法規	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 後	30		○		○				○
○		プリプロダクションⅢ	CG作品の制作準備として、発案、資料収集、デザイン制作、絵コンテ制作などの準備を行う。各自の希望職種なども考慮し、就職活動に活用できる作品の完成を目指す。	2 前	30			○	○		○		
○		プリプロダクションⅣ	卒業制作の制作準備として、発案、資料収集、デザイン制作、絵コンテ制作などの準備を行う。教員と完成予想を共有し、2年間の学習成果としてふさわしい作品の完成を目指す。	2 後	30			○	○		○		
○		プログラミングA	ゲームエンジン「Unity」の基本オペレーションを学ぶ前提として、ベースとなるプログラミング言語（C#）の基礎を座学形式で学ぶ。	1 後	30		○		○		○		
○		プログラミングB	プログラミングA（座学形式）で学習した内容をもとに、実際にPC上で動作を確認する。あわせて、ゲームエンジン「Unity」の基本オペレーションを学習する。	1 後	30				○	○		○	
○		表現技法Ⅰ	Mayaをはじめとした3DCGツールで行うUV展開・マッピング・シェーダー・ライティング・レンダリングなど、CG関連の技術を学習する。	1 前	60				○	○		○	△
○		表現技法Ⅱ	Mayaをはじめとした3DCGツールで行うCG関連技術の応用に加え、3Dペイントツールの技術を学習し、自身の作品制作に活用する。	1 後	30				○	○		○	△
○		編集技法Ⅰ	「Adobe Photoshop」の基本操作と、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習得する。あわせて「Adobe AfterEffects」の基本操作を学ぶ。	1 前	60				○	○		○	△
○		編集技法Ⅱ	3DCGツールで作成した素材をもとに「Adobe AfterEffects」などの映像編集ツールを用いて、動画作品の編集や最終調整を行うための知識・技術を習得する。また、進級制作の映像編集を行う。	1 後	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			○		○		○	

○		モデリングⅠ	3DCG制作ツール「Maya」の基本操作を学ぶ。また、作品制作を通してCG制作の考え方や基本的なモデリングの手法について学習する。	1前	60				○	○		○	△	
○		モデリングⅡ	難易度の高い作品制作を通してモデリング技術のステップアップを図る。また、スカルプトツール「ZBrush」の基本操作と、Mayaとの連携について学ぶ。	1後	60				○	○		○	△	○
○		アニメーションⅠ	座学では、アニメーションの基本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、キャラクターのモーション制作やそれを実現するキャラクターセットアップの基礎を学習する。	1前	90			△	○	○		○	△	
○		アニメーションⅡ	前期に続き、座学ではアニメーションの原理原則について学習し、実習では座学で学んだことを活かしながらキャラクターを中心としたモーション制作と、キャラクターセットアップの実践を行う。	1後	90			△	○	○		○	△	
○		プレゼンテーションⅠ	CG系企業に向けた就職活動に使用するポートフォリオ（作品帳）やWeb上の作品ページの実制作を行う。また、それらを使った就職活動時の自己アピールの練習を行う。	2前	60				○	△	○		○	
○		プレゼンテーションⅡ	これまでの就職活動状況や企業からのアドバイスを踏まえて、CG系企業に向けた就職活動に使用するポートフォリオ（作品帳）やWeb上の作品ページのブラッシュアップを行い、完成度を高める。	2後	60				○	△	○		○	
○		観察技法Ⅰ	ビジュアル表現のためのモチーフ観察方法について学ぶ。観察によりモチーフのあらゆる情報を収集するとともに、その成果を様々な手法で表現（アウトプット）する。	1前	60				○		○		△	○
○		観察技法Ⅱ	「観察技法Ⅰ」に続き、ビジュアル表現のためのモチーフ観察方法について学ぶ。モチーフを観察し様々な情報を収集し、より多様な手法での表現（アウトプット）を試みる。	1後	60				○		○		△	○
○		観察技法Ⅲ	1年次に身につけたモチーフの観察方法を活かして、自身のCG制作に役立つモチーフの観察・情報収集を行い、デッサンやイラスト、立体造形など、様々な手法で表現する。	2前	60				○		○		△	○
○		観察技法Ⅳ	自身のCG制作に役立つモチーフの観察・情報収集を行い、作品としてのクオリティ・完成度の高さにこだわった表現（アウトプット）を行う。	2後	60				○		○		△	○

○		3DCG制作実習 (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。あわせて、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前	180					○	○		△	○
○		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うるクオリティでの完成を目指す。	2後	180					○	○		△	○
○		3DCG制作実習 (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。あわせて、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前	180					○	○		△	○
○		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うるクオリティでの完成を目指す。	2後	180					○	○		△	○
○		就職活動リテラシーⅠ	CG・ゲーム業界への就職にターゲットを絞り、活動内容やスケジュールの確認、業界研究、自己分析を行い、就職に対する意識を高める。また履歴書や自己PRなど、就職活動で必要となる書類の作成方法を学習する。	1前	30			○			○		○	
○		就職活動リテラシーⅡ	就職活動に向けた書類作成に加え、CGデザイナーとしての就職活動に欠かせないポートフォリオ（作品帳）について、役割や収録内容、制作方法などを学習する。また、CG系企業を想定した面接対策を行う。	1後	30			○			○		○	
合計					36科目									2100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		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。