

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	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	—																					
学科の目的	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対応できると共に、豊かな想像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。																									
認定年月日	平成27年2月25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年 昼間	1710時間	330時間	330時間	1050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																				
80人		43人	7人	3人	9人	12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、外部展示会見学、各種競技大会、作品発表展示会 ■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) サンリオ、オレンジデザインラボス、晃和、水上印刷、三報社印刷、図書印刷、シムス、等 デザイン・印刷業界		■就職指導内容 希望調査、履歴書作成指導、面接指導		■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成29年度卒業者に係る平成30年5月1日時点の情報)																					
	■卒業生数: 22人 ■就職希望者数: 22人 ■就職者数: 21人 ■就職率: 95.4% ■卒業者に占める就職者の割合: 95.4% ■その他:		主な学修成果(資格・検定等)※3		<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>文部科学省後援 色彩検定3級</td> <td>③</td> <td>27人</td> <td>22人</td> </tr> <tr> <td>情報検定 情報デザイン試験(J検)</td> <td>③</td> <td>24人</td> <td>21人</td> </tr> <tr> <td>Illustratorアドビ認定アソシエイト試験</td> <td>③</td> <td>27人</td> <td>18人</td> </tr> <tr> <td>Photoshopアドビ認定アソシエイト試験</td> <td>③</td> <td>27人</td> <td>13人</td> </tr> </tbody> </table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 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) ■自由記述欄 第12回若年者ものづくり競技大会 銅賞(第3位) ハイジア巨大クリスマスパナーデザインコンテスト 社長賞 パラアートロゴマークデザイン 東専各協会 会長賞 D2C 優勝			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	文部科学省後援 色彩検定3級	③	27人	22人	情報検定 情報デザイン試験(J検)	③	24人	21人	Illustratorアドビ認定アソシエイト試験	③	27人	18人	Photoshopアドビ認定アソシエイト試験	③	27人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																							
文部科学省後援 色彩検定3級	③	27人	22人																							
情報検定 情報デザイン試験(J検)	③	24人	21人																							
Illustratorアドビ認定アソシエイト試験	③	27人	18人																							
Photoshopアドビ認定アソシエイト試験	③	27人	13人																							
中途退学の現状	■中途退学者 4名 平成29年4月1日時点において、在学者48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44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 8.3%		■中退防止・中退者支援のための取組 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																					
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 http://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/third-party-evaluation.html																									
当該学科のホームページURL	http://www.jec.ac.jp/course/design/ag/																									

(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、校長の決裁で決定する。
- 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
溝川 誠司	公益社団法人 日本広告制作協会 理事	2017/10/1～2020/3/31	①
吉沢 優行	有限会社セネカ 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	
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	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 10:00～12:00 開催

第2回 平成30年2月28日 10:00～12:00 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】

グラフィックデザイナーのwebスキルに関して。

【意見】

比較的大きな制作会社では求められるwebスキルは専門部署が請け負うか、表面上のデザインのみで、コーディング等は外部発注で賄っている。グラフィックデザイナーにWebに関する技術は求められていない。求められている人材はwebに関する技術でなく、webの知識、webも含めた企画力、展開力を持った人材。

【活用】

平成31年4月入学生カリキュラムに1年次前期・後期からwebの科目を手厚くし、技術に加えて知識、意識、企画、展開に関して一層の強化を図ることを目的とした。

(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

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。

(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

連携している企業から課題に関するオリエンテーションを受け、企業の課題を選択、その課題制作に取り組む。制作過程の時期に応じて、学生は企画、制作、プレゼンテーションを行い、その都度企業から指導、アドバイスを受ける。学期末の進級制作発表会において、企業から最優秀作品が選出され、評価を受ける。

(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
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、その都度連携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。学期末の進級制作展示会においては、連携企業の投票により最優秀作品が選出される。	図書印刷株式会社 有限会社オレンジデザインラボス 株式会社Jスリー
グラフィック実習Ⅲ	パッケージデザインに関して、関連企業より課題を提示してもらい、企画、プレゼンテーション、制作等、デザイン制作のワークフローに沿った形式で取り組み、最終的に企業より評価を受ける。	株式会社メリーサイト
業界研究	今注目されている最新技術動向や業界傾向に関して企業に講義してもらい、デザインのアイディアに活かしていく。	株式会社マウンテンスタジオ 東洋インキ株式会社 株式会社モリサワ 株式会社広瀬企画 株式会社キャリアトランジット

(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等の研修を教員研修規定に則って行う。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</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「第1回Xデザインフォーラム/情報デザインフォーラム「スタートアップとデザイン」(連携企業等:ヤフー株式会社) 期間:2017年5月7日 対象:学科教員 内容:「スタートアップとデザイン」をテーマにした基調講演、多くの企業や大学のパネル発表を通して参加者同士のディスカッションを実施。</p> <p>研修名「Photoshop実践講座」(連携企業等:株式会社Too) 期間:2017年5月9日 対象:学科教員 内容:ソフトウェアのバージョンに関係なく、様々な選択範囲作成方法を活用した画像合成テクニック、色調補正としてトーンカーブやレベル補正を学ぶ講習会。</p> <p>研修名「Adobe MAX Japan 2017」(連携企業等:株式会社Adobe) 期間:2017年11月28日 対象:学科教員 内容:Adobe Creative Cloudが目指すこれからのクリエイティブの世界を様々なワークフローやクリエイターたちのセッションを通して紹介。</p> <p>研修名「デザイン思考 上級ファシリテーターコース」(連携企業等:一般財団法人 デザイン思考研究所) 期間:2018年1月25日～26日 対象:学科教員 内容:世界トップクラスのデザイン思考ファシリテーターを育成することを目的に、教育現場、カスタマー領域、ビジネス領域において実践出来ることを目的にした研修。</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<収束技法編>」(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>研修名「CCA カウンセリング心理学に学ぶ基礎技能向上講座」(連携企業等:特定非営利活動法人 キャリアカウンセリング協会) 期間:2018年1月10日～3月14日 対象:学科教員 内容:カウンセリング心理学の歴史や現在に至る潮流、理論を生かしてキャリアカウンセラー/コンサルタントとして主体的判断が出来る基礎を身に付ける。講義と実践を交えて学ぶ。</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「日本デザイン学会第65回春季研究発表大会」(連携企業等:日本デザイン学会) 期間:2018年6月 対象:学科教員 内容:大学・企業のデザイン研究者が全国から集まりデザイン研究について発表を行う。</p> <p>研修名「情報教育研修会」(連携企業等:株式会社Adobe) 期間:2018年7月 対象:学科教員 内容:情報教育に関わる先進的な取組についての発表会。</p> <p>研修名「デザイン思考 入門クラス・マスタークラスのチーム・コーチ」(連携企業等:一般財団法人 デザイン思考研究所) 期間:2018年8月 対象:学科教員 内容:初級コース、マスター・クラス参加者の方に対し、ワークに関するインストラクションを実施したり、アドバイスしたりするコーチとしての役割を担う。</p> <p>研修名「新潟医療福祉大学 夏期骨学セミナー」(連携企業等:新潟医療福祉大学 医療技術学部) 期間:2018年8月 対象:学科教員 内容:骨格標本を用いた骨学講義と実習(骨と歯の基本構造、骨の発生、骨の鑑定(成長、年齢、性差)、法医人類学、考古学における人骨)</p>
--

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「【CCA】渡辺三枝子先生・田中勝男先生特別セミナー「キャリアカウンセラーの学び直し」」(連携企業等:特定非営利活動法人 キャリアカウンセリング協会)

期間:2018年5月 対象:学科教員

内容:キャリアカウンセラーの学び直しー社会変化の中でキャリア支援のあり方はどう変わっていくのかー

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。

(別途、以下の資料を提出)

- * 研修等に係る諸規程
- * 研修等の実績(推薦年度の前年度における実績)
- * 研修等の計画(推薦年度における計画)

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、デザイン関係団体、地域住民、グラフィックデザイン企業等、本校の関係者を評価委員として、学校関係者評価委員会(以下、評価委員会)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、学校の運営状況やグラフィックデザイン科の教育状況、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、グラフィックデザイン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・教育人材像、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

ホームページで公表(毎年9月1日に更新)

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、グラフィックデザイン科の教育成果発表として、学園祭での学科出展を行う。また、ホームページ上の学科ニュースで学科の取り組みを広く公開する。これらを通して、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

(工業専門課程グラフィックデザイン科) 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	
○			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		△	○		○		○		
○			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		△	○		○		○		
○			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		△	○		○			○	
○			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		△	○		○			○	
○			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		△	○		○		○		

○		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: Adobe Illustrator、Photoshop)	1前	120	△	○	○	○	○									
○		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の制作や、各アプリケーションのTipsについても学びます。	1後	30	△	○	○											
○		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	60	△	○	○	○	○	○	○	○	○					
○		パッケージデザイン	パッケージのビジュアルだけでなく、その役割や機能性、構造を理解し、デザイン制作に取り組む。商品パッケージの制作において、ブランディングを考慮し、モックアップ制作まで展開する。	2前	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、様々な広告作品の鑑賞や、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	△	○	○	○	○									
○		アドバタイジング	商品やイベントなどの魅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	△	○	○	○	○									
○		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	△	○	○	○	○	○	○	○	○					

○		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の社会的責任のある作品制作が行えるように詳しく扱います。	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	△		○	○	○	○	
○		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、写真を扱う上での知識、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	○			○		○	
○		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	○			○		○	
○		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	△		○	○		○	
○		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つけます。	1後	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つけます。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	△		○	○		○	
○		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	○	△		○	○	○	
○		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つけます。	1後	30	○	△		○		○	
○		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	△		○	○	○	○	
○		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	△		○	○		○	
○		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	△		○	○		○	

○		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後	60		△	○	○	○	○		
○		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前	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		△	○	○		○		
○		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。 Microsoft Office (Word、Excel、PowerPoint)	1前	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、それにあつたポートフォリオ制作も行います。	1後	30		○	△	○		○		
○		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					36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 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。