

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	CG映像制作科			平成26年文部科学大臣告示第7号	—											
学科の目的	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。																
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	1740時間	300時間	600時間	1020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											
120人		147人	31人	4人	9人	13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 ■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) 株式会社オムニバス・ジャパン、株式会社Spade&Co.、株式会社十十(Jitto)等、CG映像業界			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>CGクリエイター検定エキスパート</td> <td>③</td> <td>53人</td> <td>14人</td> </tr> <tr> <td>ビジネス能力検定ジョブパス3級</td> <td>③</td> <td>53人</td> <td>37人</td> </tr> </tbody> </table>				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	CGクリエイター検定エキスパート	③	53人	14人	ビジネス能力検定ジョブパス3級	③	53人	37人	※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)
資格・検定名	種	受験者数	合格者数														
CGクリエイター検定エキスパート	③	53人	14人														
ビジネス能力検定ジョブパス3級	③	53人	37人														
中途退学の現状	■中途退学者 10名 平成29年4月1日時点において、在学者134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124名(平成30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、健康上の理由、経済上の理由			■中退率 7.5%	■自由記述欄 ・第14回ACジャパン広告学生賞 優秀賞												
	■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 <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/av/">http://www.jec.ac.jp/course/cg/av/</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
結城 徹	一般社団法人VFX-JAPAN 理事	2017/10/1～2020/3/31	①
河原 真明	株式会社ラピス 取締役副社長	2017/10/1～2020/3/31	③
尹 剛志	株式会社十十 ディレクター	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	
永井 紀雄	日本電子専門学校 CG映像制作科 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】

実写合成教育の強化に関する取り組みについて。

【意見】

他校学生も日本語を使用しているが、企業では英語版が主。日本語版はプラグイン等の関係でエラーが出ることが多い。意識が高い、海外を目標としている学生は、進んで英語版を使用している。実写合成の教育について、NUKEを軸にするのは間違っていない。MentalRayの開発が終了したため現在はレンダラーが乱立、スタンダードとなるものがなくなってしまっている。企業や案件によりレンダラーも異なり、UnrealEngine4、Redshift、OctaneRenderといったGPUベースのレンダラーに移行する企業もある。人物、サブサーフェスはArnold、環境系(金属等)はVrayが強い。実写合成を目指すCG映像制作科では、Vrayをベースにしてもよいのではないか。

【活用】

平成29年度以降も1年次後期からのNUKE指導を継続・強化すること、またレンダラーについては当面Vrayをベースにすることとした。加えて、平成29年度の1年次から全授業で英語版Mayaを使用することとした。

【議題2】

グループ制作におけるリファレンスの扱い方、ルール等について、差支えない範囲で各企業での事例。

【意見】

リファレンスやインポートの扱いは、プロでもその都度悩むものである。実際の制作現場に近い、具体的な悩みをもっていることがすごい。命名規則やファイル管理等をしっかり意識させながらグループ制作をさせているのは、非常に良い。今後もぜひ続けてほしい。命名規則はその都度変わるもので、一概にどれが良いとは言えない。基本的には自由に設定してよい。プロジェクト等に応じてその都度設定してはどうか。バグが発見されたとしても、リファレンスのマスターデータは途中で変更すべきではない。他のチームに影響が出てしまう。バグがあることを承知で作業をし、後ほどそのデータのみ修正を加えるべきである。トラブルが発生した際の対応を考えると、Mayaのシーンデータはmaya binaryではなく、maya asciiで管理した方がよい。リファレンスを大量に配置すると、作業そのものが重くなってしまふ。これは企業でも一緒に、それを解消すべく回線を増強したりしているので、費用をかけないと解決しない部分である。

【活用】

グループ制作におけるリファレンスの扱い方やルール等が、企業からみても間違ったものでないことが確認できた。次年度以降のグループ制作(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

様々なジャンルのCG映像作品を制作しているCG映像企業と連携し、指導を受けることで、制作現場におけるワークフローや各工程の専門知識、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など、CG業界で活躍するために必要となる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。

(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

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

(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
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。	株式会社アニマ

(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

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していること。」関係

(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もとめられた意見や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。

<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「3ds Maxテクスチャ制作入門セミナー」(連携企業等:ダイキン工業株式会社)          期間:2017年4月24日 対象:学科教員          内容:3dsMax+V-Ray+テクスチャ制作プラグインQuixel Suite 2によるテクスチャ制作について、作例をもとに効率的かつ高品質なモデル制作手法を学ぶ。</p> <p>研修名「マットペイント講座/林 隆之氏」(連携企業等:CGWORLD)          期間:2017年7月12日 対象:学科教員          内容:映画作品の実際のマット画をもとに、マットペイントの制作手法を学ぶ。ビル破壊を題材としたマットペイントの実演をもとに、制作工程や魅力的な表現方法を学ぶ。</p> <p>研修名「2.5Dマットペイントマスタークラス」(連携企業等:CGWORLD)          期間:2018年2月26日 対象:学科教員          内容:コンセプトアートとマットペイントで、世界観を構築する流れを学ぶ。PhotoshopとNUKEを活用し、2D素材を2.5Dに持ち込むことで効率的な背景作りを実現する手法を学ぶ。</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「ハイエンドリアルタイムCGハンズオンセミナー【UE4シェーダーテクニク編】in東京」(連携企業等:CG-ARTS)          期間:2018年6月30日～7月1日 対象:学科教員          内容:UnrealEngine4でハイエンドなヴィジュアルをリアルタイムグラフィクスで実現するためには、各種ツールやリアルタイムグラフィクスに関するしっかりした理解が必要。これまで事例紹介等で公開された様々な手法を具体的に実現するスキルを身につけるため、ハンズオン形式で実施されるセミナー。シェーダー表現のテクニクを中心に学ぶ。</p> <p>研修名「ルックデベロップメント&amp;ライティング」セミナー～膨大な数のショットを効率的に仕上げる新たな手法 ILM社の事例より～(連携企業等:一般社団法人VFX-JAPAN)          期間:2018年7月17日 対象:学科教員          内容:映画「ローグ・ワン」に使われたアセットを実例として、ILMのルックデベロップメントとライティングのワークフローから最新のILMのメイン・パイプラインについて学ぶ。</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>
<p>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</p> <p>(1) 学校関係者評価の基本方針</p> <p>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CG映像制作科の教育状況、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。</p>

## (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・育人人材像の周知、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・育人人材像、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、資格指導體制
(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	就職指導體制、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、CG映像制作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

(職業実践専門課程 CG映像制作科) 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		
○			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		○			○				○	
		○	CGクリエイター検定対策	公益財団法人 画像情報教育振興協会 (CG-ARTS) 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		○			○				○	
○			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習する。	1 前	##					○	○		△	○	
○			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	##					○	○		△	○	○
○			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、合成ソフトとの連携による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	合成ソフトの操作方法を学び、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習する。	1 前	60			△	○	○			○	△
○		2D-VFX制作実習Ⅱ	合成ソフトと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HDRI、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		○			○			△	○
○		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			△	○	○			○	△
○		リアルタイムVR映像制作実習	360度映像や、リアルタイムレンダリングによるVRを使った映像など、様々なVR映像作品の制作を行い、制作手法を身につける。	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	##			△	○	○			○	△

		○	先端DCC基礎	これまでに学習したメインツールの他に、CG制作には他にどのようなDCCツールがあるのか、実際にそのツールを触り、特徴や強みについて学び、今後のCG制作に役立つ知識を身につける。	2 前	30			○	○	○			
		○	物理ベースレンダリング基礎	物理ベースのレンダリングの基礎となるCGの知識、ライトとマテリアル、カメラの知識、レンダリングの概念などを学習する。また、新しい物理レンダリングツールについても学習する。	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習する。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 後	30			○	○	○			
		○	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習する。就職活動に向け、作品のクオリティアップを図る。	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・テクニックを学習する。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			△	○	○	△	○	
○			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			○	○				
○			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習する。	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います。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映像デザインワーク	ストップモーションやプロジェクションマップ、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			○	○		○	
○		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			○	○		○	
○		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			○		○		○
	○	映画表現技法論	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、映画制作における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します。「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			○		○		○
○		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			○		○		○
合計				39科目		1920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。