

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	ゲーム制作研究科	平成17年文部科学省告示 第30号	—										
学科の目的	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。													
認定年月日	平成28年2月29日													
修業年限	昼夜	講義	演習	実習	実験	実技								
3年	2640時間	540時間	240時間	2700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									
320人	295人	37人	8人	5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) 株式会社カブコン、サイバーステップ株式会社、株式会社オルカ、株式会社キャメロット、株式会社リベル・エンタテインメント 他 ゲーム開発企業 ■就職指導内容 希望調査、履歴書作成指導、面接指導 ■卒業生数: 66人 ■就職希望者数: 63人 ■就職者数: 59人 ■就職率: 93.6% ■卒業者に占める就職者の割合: % ■その他: ・留学生の帰国: 2人 (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)	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"> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> <tr> <td>情報検定 情報デザイン試験(J検)</td> <td>③</td> <td>66人</td> <td>60人</td> </tr> </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 2017アジアデジタルアート大賞展FUKUOKA 入賞			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	情報検定 情報デザイン試験(J検)	③	66人	60人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数											
情報検定 情報デザイン試験(J検)	③	66人	60人											
中途退学の現状	■中途退学者 18名 ■中退率 6.6% 平成29年4月1日時点において、在学者271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253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/game/cu/">http://www.jec.ac.jp/course/game/cu/</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
二塚 万佳	GFF(GAME FACTORY'S FRIENDSHIP)	2017/10/1～2020/3/31	①
林 圭一	有限会社ウニコ 代表	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	
井上 直樹	日本電子専門学校 ゲーム制作研究科 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12日 14:00～16:00 開催

第2回 平成30年2月27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】

プログラム及びデザイン分野の教育カリキュラムの中で、デザイナーを育成するカリキュラム内容について。

【意見】

ポートフォリオの量と質の指導が絶対的に必要。ゲーム制作の内容だけでは偏りがあり、ポートフォリオ映えがしない。デザインが出来るプログラマ、プログラムがわかっているデザイナーは非常に重宝だと思う。分野を早めに分けて教育していくべきではないか。1年で専攻を選択させるのが良い。就職した学生の変遷を(作品)をあらかじめ見せ、ゴールを示せる教育も加えてみてはどうか。

【活用状況】

4月入学初めに業界セミナーを実施し、業界の職種を説明していただいた。2年次進級後デザイナー希望者を募り、説明と時間割外のデザイナー教育を実施。1年次で職種の第一選択が出来るようなカリキュラムを導入していくことを目指す。

【議題2】

日本ゲーム大賞受賞を目標にした際の運用について。

【意見】

グラフィックの最初の見た目重視。次に触って面白いかなどのユーザビリティが必要。今までの受賞作品の情報と対策、研究が必要。複数ステージより、1ステージで面白く思わせる作りを考える。テーマをどう考えるかどう掘り下げるかが重要になってくる。

【活用状況】

残念ながら1次審査を通過することが出来なかった。グラフィック部分、ビデオ審査映像も学生を教育指導しながら実施したが、十分ではなかった。今まで、厳密にコンテスト指導をしてこなかった弊害もある。TGSにおいても他校の作品を研究し、次回に望みたい。

【議題3】

外部コンテストなどのアウトプットに関する教員の立ち位置について。

【意見】

手は出さなくても口は出すべき。目があるチームなら手を入れるべきだし目をかけるべき。教員がプロマネをやるなら気合いが足りない。どこまで本気なのかモチベーションコントロールを行う必要がある。

【活用状況】

アジアデジタルアート大賞展において3年連続で入賞することが出来ている。2月にECCコンピュータ専門学校に訪問。3年目の教員を同行し情報共有し気合を注入。すでに日本ゲーム大賞のテーマも発表され、プロジェクトチームの発足に取り掛かっている。

(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

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、ゲーム業界で必要な実務能力を身に着け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

実際のゲーム開発を行う。進捗の確認、中間発表、最終発表において、その都度連携企業から、職種ごとに直接指導を受ける。学生は指導を受けた問題点を確認・修正を繰り返し、完成させる。最終的には成果発表会の場で評価を受ける。ここで作成した作品は就職活動やコンテストなどにいかしていく。

(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
制作実習	企画立案したオリジナルゲームを個人・グループで制作する。産学連携授業と位置づけし、ゲーム作品評価および実際のワークフローやビジネスプランについて企業から直接学習する。	株式会社ランシステム

(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等の研修を教員研修規定に則って行う。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。</p> <p>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。</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「CEDEC2017」(連携企業等:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会)  期間:2017年8月30日～9月1日 対象:学科教員  内容:ゲーム業界で働くエンジニアの方々より、ゲーム業界のトレンド、最新技術、今後の展望など様々な情報を習得し、教員の技術向上を計り、授業運営に役立てる。</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「WCCC加盟校教育関係者様向け無料セミナーゲーム開発編」(連携企業等:株式会社ワコム)  期間:2017年12月2日 対象:学科教員  内容:ゲーム開発業務に従事している方々が一堂に会し、情報や意見を交換するゲーム開発講座。講座に対し、教員の専門分野の実務にも活用できる研修。</p> <p>② 指導力の修得・向上のための研修等</p> <p>研修名「教授法研修」(連携企業等:株式会社ビーフォーシー)  期間:2017年8月18日、21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している。</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「CEDEC2018」(連携企業等:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会)  期間:2018年8月 対象:学科教員  内容:ゲーム業界で働くエンジニアの方々より、ゲーム業界のトレンド、最新技術、今後の展望など様々な情報を習得し、教員の技術向上を計り、授業運営に役立てる。</p> <p>研修名「ZBrush研修」(連携企業等:株式会社ボーンデジタル)  期間:2018年5月1日～5月2日 対象:学科教員  内容:「初めてZbrushを使用する人向けのスタートアップセミナー講座」に対し、教員の専門分野の実務にも活用できる研修。</p> <p>研修名「WCCC加盟校教育関係者様向け無料セミナーゲーム開発編」(連携企業等:株式会社ワコム)  期間:2018年12月 対象:学科教員  内容:ゲーム開発業務に従事している方々が一堂に会し、情報や意見を交換するゲーム開発講座。講座に対し、教員の専門分野の実務にも活用できる研修。</p> <p>② 指導力の修得・向上のための研修等</p> <p>研修名「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>
--

(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、関係団体、地域住民、ゲーム開発企業等、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、学校の運営状況やゲーム制作研究科の教育状況、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、ゲーム制作研究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、ゲーム制作研究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 ゲーム制作研究科) 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	
○			ゲームリテラシーⅠ	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、ゲームの変遷を学習する。	1前	30		○			○		○		
○			ゲームリテラシーⅡ	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後	30		○			○		○		
○			ものづくりA	ものづくりの概念を認識できるようにします。ものづくりを通じて企画・設計・製作などを学習します。	1前	30			○		○		○		
○			ものづくりB	ものづくりのエキスパートとなる人材を育成するため、芸術的な側面から、より幅広くものづくりを理解する。	1後	30			○		○		○		
○			コンピュータ・リテラシーⅠ	Microsoft Office (Word、Exsel) の使い方学習する。	1前	30				○	○		○		
○			コンピュータ・リテラシーⅡ	Microsoft Office (Power point) の使い方学習する。プレゼンテーション技法について合わせて学ぶ。	1後	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な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	△	○	○		○			
○		就職対策Ⅰ	ビジネスマナーやビジネスコミュニケーションの意識を身につけます。ビジネス能力検定（B検）ジョブパス3級を取得する。	1前	30	○		○		○			
○		就職対策Ⅱ	会社とは、職場とは、仕事とはどういうことなのか。社会人、企業人として仕事に対する基本姿勢を学ぶ。	1後	30	○		○		○			
○		情報デザイン	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・情報デザイン初級資格の認定を合格する。	2前	30	○		○		○			
○		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	△	○	○		○			
○		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	○		○		○			
○		数学Ⅰ	ゲームプログラムに必要な不可欠な行列・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不可欠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			○	○				○	
○		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			○	○				○	
○		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	120			○	○				○	○
○		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			○	○				○	
○		プログラミングⅢ	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。C++の主な機能をおおまかに学習した後、基本から応用までを細かく学習する。	2前	60			○	△	○			○	
○		プログラミングⅣ	ゲーム制作に使うオブジェクト指向プログラミングとオブジェクト指向設計について解説を加えながら応用方法を学習する。	2後	60			○	△	○			○	
○		就職活動リテラシーⅠ	就職活動への準備として、筆記試験対策を行う。一般常識試験、SPI試験、作文試験対策を実施。	2前	30			○		○			○	
○		就職活動リテラシーⅡ	自己分析・履歴書やエントリーシート対策・面接指導などに備える。就職活動の準備を万全にする。	2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。	2後	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履修者は除く	3前	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	東京ゲームショー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	330			△		○	○	△	○	△

○	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	360	△	○	○	△	○	△
○	就職総合講座	社会人として必要な基礎力を確認しつつ、意識の向上を目指し、ビジネスマナーについても学習します。 ※企業研修Ⅱ履修者は除く	3 後	30	○		○		○	
○	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	420	△	○		○		
合計			43科目		3480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。