

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		船山 世界		〒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 年	昼間	1710時間	450時間		510時間	1140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		336人		52人	10人		17人		27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 ・各種競技大会/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(令和3年度卒業生) (株)CygamesPictures デジタル・メディア・ラボ フロム・ソフトウェア マーザ・アニメーションプラネット(Marza Animation Planet) ■就職指導内容 キャリアセンターが、業界の求人獲得に努め、合同企業説明会や校内入社試験を実施している。 各クラス担当のキャリアサポーターとクラス担任を中心とした、組織的な学生指導体制による就職指導を行っている。 ■卒業者数 : 166 人 ■就職希望者数 : 133 人 ■就職者数 : 113 人 ■就職率 : 85 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 68 % ■その他 ・進学者数: 6人 (令和3年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報)			主な学修成果 (資格・検定等) ※3		<table><tr><td>資格・検定名</td><td>種</td><td>受験者数</td><td>合格者数</td></tr><tr><td>ビジネス能力検定 ジョブパス3級</td><td>③</td><td>149人</td><td>97人</td></tr><tr><td>CGクリエイター検定 ベーシック</td><td>③</td><td>149人</td><td>86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 学生CGトライアル「WHO'S NEXT?」2021優秀賞			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	149人	97人	CGクリエイター検定 ベーシック	③	149人	86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	149人	97人																		
CGクリエイター検定 ベーシック	③	149人	86人																		
中途退学 の現状		■中途退学者 32 名 令和3年4月1日時点において、在学者356名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者324名(令和4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			■中退率 9 %																
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(令和4年度再受審予定) http://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/third-party-evaluation.html																			

当該学科の ホームページ URL	https://www.jec.ac.jp/course/cg/ad/
------------------------	---

(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生の「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」などを希望する者を含みません。
 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、全卒業生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状況等について記載します。

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

令和4年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
篠原たかこ	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部 事業部長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	①
工楽英樹	株式会社GEMBA 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	③
船山 世界	日本電子専門学校 校長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
杉浦 敦司	日本電子専門学校 副校長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
五十嵐 淳之	日本電子専門学校 クリエイター教育 部長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
高橋 陽介	日本電子専門学校 学事部 部長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
笠原 芳典	日本電子専門学校 キャリアセンター センター長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
岡野正信	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	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	

※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 令和3年9月8日 14:00～16:00 開催

第2回 令和4年3月4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】

ポートフォリオ制作指導のタイミングについて

このたび、本科学士の早期内定獲得を目指し、2021年度新入生(現1年生)より、以下の通り就職指導の授業内容(実施タイミング)の見直しを図ることとした。こちらについてご意見をいただきたい。

＜2021年度新入生就職対策授業内容見直し案＞

- ・1年次前期「就職活動リテラシーⅠ」履歴書作成等
- ・1年次後期「就職活動リテラシーⅡ」【ポートフォリオ作成】
- ・2年次前期「プレゼンテーションⅠ」面接対策等

【意見】

ポートフォリオ対策を前倒して実施することに対しては、賛成の意見を多くいただいた。実施時期を前倒しにすることによって、肝心の作品がない状態でポートフォリオを作ることになるという懸念点については、全体的にボリュームのあるポートフォリオをあらかじめ想定して、そこに向かって仕上げていくようにすればよいという意見をいただいた。「マンガ」のコマのように(ネーム・下書きのように)、完成予想を作り、そこを埋めるように作るという方法もあるのではないかと。また、ポートフォリオ完成像を意識して作ることで、今後自分が何を作ればよいのか明確にでき、さらに、作品についてだけでなく、企業に入ってからどのようなポジションを目指すかなどの指針も、ポートフォリオに書いてしまうことによって、学生はそちらに引っ張られていくのでよい、というご意見もいただいた。

また、作品帳を作るタイミングを早くしさえすればよいというわけではなく、学校(学科)内で、どのタイミングで作品帳を完成させ、企業にアピールするか、企業側に対して時期を明確に打ち出しておくことで、企業側も採用しやすいというご意見もいただいた。

オンライン形式で授業を実施することについて、指導の難しさから「(成長する)やる学生」と「(成長しない)やらない学生」の2極化が進んでいる。体験入学の段階で、学科のカリキュラムや勉強の難易度について、甘い言い方をせず厳しめに説明して本気度をわかってもらうことで、逆に入学者数が増えたという事例もあった、とのご意見をいただいた。

【活用】

2021年度新入生就職対策授業内容は、以下のように実施することとした。

- ・1年次前期「就職活動リテラシーⅠ」履歴書作成等
- ・1年次後期「就職活動リテラシーⅡ」【ポートフォリオ作成】
- ・2年次前期「プレゼンテーションⅠ」面接対策等

【議題2】

2年次後期「ビジネススキル」の内容について

この授業は令和5年度、2年次後期に実施予定の新規オンライン授業である(週1回(90分))。近い将来社会人となる学生にとって、社会人として必要なことを学習できることを目標に、当初は、WordやExcelなどMicrosoft製品のツールを学習するためのコマとして考えていた。しかし、担任教員に集まる卒業生情報の中に卒業後1年以内の離職に関するものが一定の割合であることを受け、社会人として必要なスキルは決してツールだけでなく「長く会社で働いていけるような知識や物事の捉え方」なども該当するのではないか、そのスキルを手に入れることで卒業後の「離職率」を下げるができるのではないかと考えている。

【意見】

- ・業界の杓子を新人に要求しても通じないケースがある。
- ・業界で働く中で徐々に培われるものであるが、入社前に事前に伝えておくのもありだと思う。
- ・最近ではコロナの影響もあり先輩たちのノウハウが伝えられていない。
- ・コロナの影響でコミュニケーション能力が落ちている。文句を言われること(指導・リテイク)に関して慣れていない学生が多い。
- ・スタートの段階で厳しめに対応することで、長く働けるのではないかと。勉強が大変であれば、会社に入ってから楽になる。
- ・報連相があまりできていないのが原因ではないかと。
- ・グループワークを通して「問題を解決する能力」を培っていく必要がある。
- ・産学で一緒に解決すべき問題である。

【活用】

企業における新人に対する指導について、現場のリアルなご意見をいただいた。学生に対して身につけさせたいスキルは制作現場で徐々に身につけていくものであり、授業のなかで知識として身につけさせるのは難しそうでもあったが、いただいたご意見をもとに、学科教員とともに指導すべき内容や効果の高い指導方法について検討することとした。

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モデリングに必要となる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づき、受け止める感性を養う。CG企業は、作品の完成度をもとに評価を行う。

(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
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。	株式会社フリッカ

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

(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。

(2) 研修等の実績

① 専攻分野における実務に関する研修等

研修名「Unity認定アソシエイト(アーティスト)」(連携企業等: ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社)

期間: (令和3年一定期間動画で学習) 対象: 学科教員

内容: Unityを活用した制作の指導に必要となる技術について、認定コースウェア(認定試験受験に向けた準備教材一式)で学習する。

研修名「CGWORLD オンラインセミナー「遠近法」」(連携企業等: 株式会社ボーンデジタル)

期間: 令和3年6月19日 対象: 学科教員

内容: 絵画、イラスト、マンガ、アニメ、CGなど、どのようなメディアによる視覚表現においても、空間や奥行きを捉える方法を会得することは重要な基礎であり、また表現の最終目標の一つでもある。本講義では、実際の作図などを通して、遠近法の様々な理論を学ぶ。

② 指導力の修得・向上のための研修等

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: 令和3年8月2・5・6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。

研修名「インストラクショナルデザイン研修」(連携企業等: 株式会社ウチダ人材開発センタ)

期間: 令和3年8月3・4日 対象: 新人教員

内容: 授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。

研修名「教授力向上研修」(連携企業等: 株式会社 JOEN パートナース)

期間: 令和3年8月17日 対象: 全教員

内容: 学生へ効果的に伝えるために、対面授業とオンライン授業の両面で活用できる資料作成の方法と話し方のポイントを修得する。

研修名「教授力向上研修(ComTIA CTT+)」(連携企業等: 株式会社ウチダ人材開発センタ)

期間: 令和3年10月28～29日、12月27～28日 対象: 中堅教員

内容: ComTIA CTT+に準拠し、インストラクションに関する学び(授業力強化)と資格取得を目的とした研修。

(3) 研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名「CGWORLD 2022 クリエイティブカンファレンス」(連携企業等:株式会社ボーンデジタル)

期間:令和4年11月 対象:学科教員

内容:ゲーム、映像、アニメ、インタラクティブアートなど、全てのCGアーティストのためのカンファレンスイベントに参加することで、CG業界の最新動向を探り授業に還元することを目標とする。

研修名「作って覚えるアンリアルエンジン」(連携企業等:ベネッセコーポレーション)

期間:(令和4年一定期間動画で学習) 対象:学科教員

内容:アンリアルエンジンについての講座を視聴することで基本的な技術を習得し、学生の作品制作指導に活かすことを目標とする。

②指導力の修得・向上のための研修等

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:令和4年7月29日・8月4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。

研修名「インストラクショナルデザイン研修」(連携企業等:株式会社ウチダ人材開発センタ)

期間:令和4年8月2・5日 対象:新人教員

内容:授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。

研修名「PowerPoint(パワーポイント) スライド作成7つの極意」(連携企業等:ベネッセコーポレーション)

期間:(令和4年一定期間動画で学習) 対象:学科教員

内容:教材作成に関する講座を視聴することで、より学生の理解度を高めるスライドの作成方法を習得し、授業に活用できるようになることを目標とする。

研修名「教授力向上研修(ComTIA CTT+)」(連携企業等:株式会社ウチダ人材開発センタ)

期間:令和4年10月・12月 対象:中堅教員

内容:ComTIA CTT+に準拠し、インストラクションに関する学び(授業力強化)と資格取得を目的とした研修。

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、コンピュータグラフィックス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・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、父母会、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

教育に付随する三つのポリシーを公開し、本校の関係者(在学生、保護者、入学検討者、関連企業など)へ周知を行うという点が十分ではないとの指摘事項に対して、令和3年度中に下記の対応を行った。

- ・本校のオフィシャルWebサイトにて、三つのポリシー(全学科共通、学科別)を公開し、本校の教育に関心を持つ方への周知を図った。
- ・令和4年度入学者向けの「学園生活ガイド(全学科共通)」と「学科ガイド(学科別)」に、三つのポリシーを掲載した上で全学生に配布をし周知を図った。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
井沢 祐	株式会社ファンコーポレーション	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	企業
舟山 大器	株式会社横浜環境デザイン	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	企業
鈴木 周祐	株式会社ぴえろ	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	企業
木下 幸弘	株式会社ジェイスリー	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	企業
佐々木 伸彦	ストーンビートセキュリティ株式会社	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	企業
渡辺 登	合同会社ワタナベ技研	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	企業
伊藤 好宏	JTP株式会社	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	企業
満岡 秀一	一般社団法人 IT職業能力支援機構	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	業界団体
篠原 たかこ	公益財団法人画像情報教育振興協会	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	業界団体
森 まり子	東京商工会議所 新宿支部	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	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	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	業界団体
米井 翔	一般社団法人 組込みシステム技術協会	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	業界団体
西田 政偉	株式会社ウィザス	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	高等学校
品田 健	聖徳学園中学校高等学校	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	高等学校
会田 由紀子	東京ギャラクシー日本語学校	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	日本語学校
小澤 博太郎	百人町西町会	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	地域住民
谷 伸城	株式会社アプリケーション プロダクト	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	卒業生
中山 秀昭	日本電子専門学校同窓会	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	卒業生
前田 かざね		令和3年5月1日～ 令和5年3月31日	保護者
高野 優美		令和3年5月1日～ 令和5年3月31日	保護者
高橋 晶子		令和4年5月1日～ 令和6年3月31日	保護者
大山 宗良		令和4年5月1日～ 令和6年3月31日	保護者
山崎 ひかる		令和3年5月1日～ 令和5年3月31日	在校生
笹原 萌絵		令和3年5月1日～ 令和5年3月31日	在校生
岡本 沙織		令和3年5月1日～ 令和6年3月31日	在校生
武藤 遼河		令和4年5月1日～ 令和6年3月31日	在校生
宮下 好葉		令和4年5月1日～ 令和6年3月31日	在校生
水山 颯香		令和4年5月1日～ 令和6年3月31日	在校生
森 碧大		令和4年5月1日～ 令和6年3月31日	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10月1日に更新)

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

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関する情報を提供していること。」関係

(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)

<https://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) 令和4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			○		○		○		
○			進級制作	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、1年次の集大成である進級制作作品を完成させます。また、進級制作発表会に向けて、準備を行います。	1後	60			○		○		○		
○			アニメーション講義Ⅰ	キャラクターの動き・カメラの動きなど、映像作品を作るために必要なアニメーションの基本原則について学習します。	1前	30		○			○		○		
○			アニメーション講義Ⅱ	前期に続き、キャラクターの動き・カメラの動きなど、映像作品を作るために必要なアニメーションの基本原則について学習します。	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事例を交えながら、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Ⅱ	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Ⅲ	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	30					○	○		○	△	
○			モーションⅠ	3DCGツール「Maya」を用いて、オブジェクトを動かすための手法を学習します。また、セットアップ済みのキャラクターに動きをつける手法を学習します。	1 前	30					○	○		○	△	
○			モーションⅡ	3DCGツール「Maya」を用いて、セットアップ済みのキャラクターに動きをつける手法を学習します。より魅力的な動きとなるように実践を行います。	1 後	30					○	○		○	△	
○			セットアップⅠ	キャラクターに動く仕組みを作るために必要となる「Maya」のツールについて学習します。二足歩行の人型のモデルに骨を形成し、キャラクターにポージングできるよう学習します。	1 前	30					○	○		○	△	
○			セットアップⅡ	前期に続き、キャラクターに動く仕組みを作るために必要となる「Maya」のツールについて学習し、自身が作成したモデルに対し、キャラクターセットアップができるよう学習します。	1 後	30					○	○		○	△	
○			ポートフォリオ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。	1 後	30					○	△	○		○	
○			ポートフォリオ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 前	30					○	△	○		○	
○			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	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				○	○	△	○
○		マーケティング	現在の 3DCG 業界の動向を調査し、業界に携わるうえで必要とされる最新技術や情報を集める。授業の中でその技術やツール等を検証する。	2 前	30		○		○	○	△	
○		ビジネススキル	企業の一員としてスムーズに適應できるよう、仕事に必要なスキルを身に着ける。	2 後	30		○		○	○	△	
○		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。	2 前	30		○			○		○			
合計				40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 (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。