

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	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	アニメーション研究科			平成19年文部科学大臣告示第20号	—									
学科の目的	アニメーション制作技術を総合的に学ぶため、アニメーション制作工程を一通り学習し、原画、動画、彩色、背景、撮影、制作進行のいずれの専門職種にも適応できる知識・技術を身に付ける。それらを通じて、豊かな創造力とコミュニケーション能力を兼ね備えた、アニメーション企業で即戦力として活躍できるアニメーションクリエイターを育成する。														
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								
3年	昼間	2550時間	750時間	60時間	1740時間	0時間	0時間								
単位時間															
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									
90人		87人	21人	4人	16人	20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) プロダクション・G、サンジゲン、ライデンフィルム、CloverWorks、ポリゴン・ピクチュアズ、ガイナ、旭プロダクション、studioMother、トロイカ、スタジオエル、C2C、ディオメディア、D-bas、絵夢、マカリア、寿門堂 ■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。 ■卒業業者数 : 38 人 ■就職希望者数 : 30 人 ■就職者数 : 26 人 ■就職率 : 87 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 68 % ■その他 ・進学者数: 1人 (令和3年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)			主な学修成果(資格・検定等)※3 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業生に関する令和4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>文部科学省後援色彩検定</td> <td>③</td> <td>19人</td> <td>19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 東京アニメアワードフェスティバル2022 短編アニメーションコンペティション部門 学生賞受賞 ASIAGRAPH 2021 in Tokyo CG アートギャラリー 公募展示部門 入賞			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	19人	19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	19人	19人												
中途退学の現状	■中途退学者 5名 令和3年4月1日時点において、在学者96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91名(令和4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、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、父母等連携、出席管理、学生相談、カウンセリング、自宅訪問			■中退率 5%											
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/animation/ar/

(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

令和4年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
河口 佳高	一般社団法人 日本動画協会	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	①
山田 俊秀	シンエイ動画株式会社	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	
坪井 翔	日本電子専門学校 アニメーション研究科 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 10:00～12:00 開催

第2回 令和4年3月4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】

「就職活動リテラシー」の授業内容見直しについて

現在、2年次後期に就職対策として「就職活動リテラシー」の授業を行っている(90分×15回)。就職活動のプロセスから履歴書の書き方、面接の演習、対話のトレーニングでグループワークも行っている。しかし、実際に就職活動がスタートすると「企業毎の履歴書の書き方が分からない」という学生が多数出てしまう、現状では面接の演習回数が少ないせいか、面接を突破できない学生も多いなどの問題が生じている。

そこで、これらの問題を解消すべく学科にて検討を行い、シラバスと教材の変更案を作成した。委員の皆様にご確認いただき、教育内容が業界のニーズに合っているか、ご意見を頂きたい。

【意見】

- ・本科目が抱える問題の一つとして、「就職意欲の低い学生をどう変える?」という根柢の部分がある。例えば就職していった卒業生を授業に招いて、就職活動の実体験を話してもらうといった機会も必要。履歴書や面接での失敗談と、そこから分析した結果の成功体験を共有することで、より具体的に就職活動を意識してくれるのではないかと。
- ・近年、応募される方でアニメを作りたいという熱意が欠けている履歴書が目立つ。アニメが作りたい、物作りが大好きという意味を履歴書や面接で示せない子は一発で落ちてしまう。

【活用】

① ホームルームの時間を利用して、グループ研究および発表の機会を設けた。

与えられたテーマについてグループで研究・討論し、成果を発表した。(1月から3週間で実施)物事を順序だて、端的に伝えるトレーニングとなった。今後ホームルームの取り組みとして体系化する。

② 先輩の体験談から学ぶ、勉強会を開催した。

研究科2年生に対して、業界に就職した卒業生を放課後招いて、就職活動における準備や失敗談をお話する機会を設けた。放課後の座談会的な形式が逆に和やかな雰囲気となり、2年生も委縮することなく積極的に質問を投げかけていた。今後、特別活動として実施する際、在校生が質問し易く興味を持つ取り組みするかが課題と感じる。

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

アニメーション制作企業で即戦力として活躍できるアニメーターを育成するため、連携企業からプロフェッショナルのアニメーションクリエイターを非常勤講師として招聘し、実践的な制作実習によって現場レベルの動画技術や、アニメーション制作ツールの使いこなしを学ぶ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

連携企業から招聘した非常勤講師と授業シラバスや使用ツールを検討する。そのシラバスに則った職業実践的な実習によってアニメーション制作技術を学び、制作指導、成果物の評価を受ける。

(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
卒業グループ制作A	3年間の集大成となるアニメーション作品をグループで制作する。作品の企画から絵コンテといったプリプロダクション全域を制作する。	STUDIO ACALANTERN
卒業グループ制作B	3年間の集大成となるアニメーション作品をグループまたは個人で制作する。前期の設計を基に完成まで仕上げる。	STUDIO ACALANTERN
演出・絵コンテA	絵コンテを読み取り、ショットの種類やカメラワークの効果を理解し、映像を演出するために必要な専門用語から創作技術について学習する。	株式会社スタジオライブ
演出・絵コンテB	アニメ映像としての設計に必要な創作技術(絵コンテ・演出・演出チェック・シナリオ)について学習すると共に、総合的に作品を統括する方法を学ぶ。	株式会社スタジオライブ

<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及びアニメーション業界の動向を受けて、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程に則って行う。これまでは、アニメーション関連団体が行っている研修の受講が主であったが、以後はアニメ企業や団体から講師を招いたものや教員がアニメーション企業内で制作業務を担当するなど、アニメーション科独自の研修なども計画的に行う。</p> <p>① 3DCGを活用したハイブリット制作など、アニメーション制作における新たなワークフローのなかで必要となる知識を得る研修 ② 専門技術、技能に関する研修。加えて、力学・コマ撮り・演出・原画・レイアウトなどの作画技術に関する研修。 ③ 変化する学生(気質)に対応して、学生の学習意欲を高めるために、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 研修名「WCCC教育関係者向け特別ウェビナー クリエイティブ業界最前線2021」(連携企業等:株式会社ワコム) 期間:令和3年6月4日 対象:学科教員 内容:クリエイティブ市場の概況、コロナ対応と業務スタイルについて・アニメ/CG・ゲームの制作環境、技術での最新トレンドと課題について・今後のクリエイターとしてのキャリアデザインに繋がるスキルセットについて解説する。</p> <p>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。</p> <p>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ー) 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。</p> <p>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。</p> <p>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ー) 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。</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 研修名「ACTF2022(アニメーションクリエイティブテクノロジーフォーラム)」(連携企業等:文化庁 一般社団法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA) ACTF事務局) 期間:令和5年3月を予定 対象:学科教員 内容:液晶ペンタブレットやアニメ制作の最新技術や事例、業界の動向を知る。</p> <p>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。</p> <p>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ー) 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。</p> <p>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ー) 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。</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

(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、アニメーション関係団体、地域住民等、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、学校の運営状況やアニメーション研究科の教育状況、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、アニメーション研究科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、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・育人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、アニメーション研究科では、学科ブログ、学園祭での学習成果公開、年度末の進級・卒業作品上映会、卒業作品を収録したDVDの作成頒布などによって、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)

<https://www.jec.ac.jp/>

授業科目等の概要

(工業専門課程 アニメーション研究科) 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	
○			アニメ概論	アニメーションの基本原則、歴史についての講義。映像としてのアニメーションの歴史が始まる以前の映像玩具をはじめ、古典的なアニメーション作成方法から現在のアニメーション制作に至る過程を、アニメーション史上重要な作品鑑賞を通して学習する。	1前	30		○			○		○		
○			色彩学	色彩の基礎知識から色の仕組みや色彩心理、配色などを学び、それらを作品制作に生かすことを目的とする。	1前	30		○			○		○		
○			演出・絵コンテA	絵コンテを読み取り、ショットの種類やカメラワークの効果を理解し、映像を演出するために必要な専門用語から創作技術について学習する。	1前	30			○		○			○	○
○			演出・絵コンテB	アニメ映像としての設計に必要な創作技術(絵コンテ・演出・演出チェック・シナリオ)について学習すると共に、総合的に作品を統括する方法を学ぶ。	1後	30			○		○			○	○
○			映像編集	映像の撮影、編集の理論から実践までを学習する。カット繋ぎの違いにより、映像表現にもたらす影響の大きさを知るのが目的である。ノンリニアエディットの知識と基礎技術も体得する。	3前	60			○		○		○		
○			作品鑑賞	アニメブームが興った1970年代後半以降から1990年代までのアニメーション劇場作品を中心とした鑑賞を行う。毎授業の冒頭で制作スタッフや時代背景、関連作品・企業の解説を行った後、鑑賞をしながら特筆すべき表現の解説を行い、作り手の目線で作品の魅力を理解し、現在にまで連続と繋がるアニメーションの表現の歴史を学ぶ。	3後	60			○		○		○		
○			フォトショップ	画像制作ツール(Adobe Photoshop)の基本操作と共にCG業務に必要な用語やファイル形式、画像の構造等を習得する科目である。	1前	30				○	○		○	○	
○			ペイントマン・アフターエフェクト	アニメ制作業務における仕上げ(Paint Man)、及び撮影(Adobe After Effects)の各プロセスを学習することに加え、それぞれのソフトウェアのオペレーションを習得する。	1前	60				○	○		○	○	

○		3D基礎A	3DSMAXの基本操作を学ぶ。プロジェクト管理、3DCGワークフロー（モデリング～リアル～ライト・カメラ～アニメーション～レンダリング）、基本的なポリゴンモデリングを学習する。	1 前	30						○	○		○	○
○		3D基礎B	3DSMAXの基本操作の習得をおこなう。アニメーション、マテリアル、ライティングを学習する。簡単なCGアニメ作品を制作する。	1 後	30						○	○		○	○
○		デジタル背景	画像制作ソフト（Adobe Photoshop）を用いたデジタル背景制作を学習する。実在する背景写真の模写を通して、デジタルツールの扱い方を習得する。	1 後	30						○	○			○
○		3D応用A	3DCG技術をベースに、2Dの良さを引き出す描画方法を習得します。2Dデジタルツールと3Dデジタルツールの連携手法についても学習します。	2 前	30						○	○		○	○
○		3D応用B	3DCGを用いたアニメーション背景美術を学習することに加え、カメラマッピング技術や3次元空間に3Dモデルを構築する手法を学習します。	2 後	30						○	○		○	○
○		3Dアクション	「つめとのこし」「つぶしとのぼし」などの誇張表現、「予備動作・後追い」などアニメーション技法に特化した3DCGアニメーションを学習します。キャラクターセットアップやキャラクターアニメーションなどの技術についても学習する。	2 前	60						○	○		○	○
○		3Dライティング	3DCGのライティングを学習を行う。作品の質を決定するマテリアル、テクスチャのデザインやセルシェーディングなどのレンダリング技術についても学習する。	2 後	60						○	○		○	○
○		AfterEffects基礎	AfterEffectsを使用した撮影方法、エディット&エフェクトツールのオペレーション方法を学ぶと同時に、特殊効果に関する実践的な課題を行います。	2 前	30						○	○		○	○
○		AfterEffects応用	高度なテクニックを使ったデジタルアニメ撮影の技法を学習する。主にアニメーションの特殊効果や2Dと3DCGのコンポジットを中心に学習する科目である。	2 前	30						○	○		○	○
○		3Dモデリング	3DCGのモデリングを学習します。アニメーションに必要な小道具や簡単なキャラクターなどの制作を通して3次元造形力を養う科目である。	2 前	60						○	○		○	○
○		背景美術 I	アニメーションの背景を描写するために必要なパース・色彩・デッサンを制作現場の作画手法に則り、学習する科目である。 様々な画材の取り扱い方や、絵具の違いによる質感表現の差といった基本知識、技術の習得を目的とする。	1 後	60		○				○				○

○		背景美術ⅡA	アニメーションの美術背景の作画に必要な基本技術を学習する。ポスターカラーを用いて、地塗り、転写、溝引き、仕上げといった背景美術の全行程を実践的な制作を通して習得する。	2前	30		○		○		○	
○		背景美術ⅡB	背景美術制作における応用的・実践的な学習を背景素材や写真、模写を通して、より即戦力になるうえで必要なテクニックを習得する。	2後	30		○		○		○	
○		デッサンⅠA	画材の扱いから始まり、デッサンの基礎描写力の表現・技術を習得する。ⅠAに於いては描写力の基礎となる固有色・陰影・立体感、線表現などの習得を単純な形態から行い、後半は人体の部分描写を行う。	1前	90				○	○		○
○		デッサンⅠB	デッサンⅠAでの基礎描写力を踏まえ、更に難度の高い表現を習得する。老若男女の違いやコスチュームの表現を学び、後半では全身を短時間で描く訓練（クロッキー）を行う。	1後	60				○	○		○
○		デッサンⅡA	1年次のデッサン科目の習得を踏まえ、更に応用と強化を進める。作画・背景で志望別に別カリキュラム行う。作画系の学生は難易度の高いアングルやポーズなどを描き、後半は全身を短時間で捉える技術の訓練を行っていく。背景系の学生は風景(屋外・屋内)のデッサンを制作する。	2前	60				○	○		○
○		デッサンⅡB	デッサンⅡAの続きとして更に難易度の高いモチーフを描いていく。作画系は様々なコスチューム、背景系は風景(屋外・屋内)のデッサンを制作する。	2後	60				○	○		○
○		デッサンⅢA	デッサンⅡを踏まえ人体表現の応用力を広げる。男女の性差、西洋人、ヌード・水着・コスプレなど様々な人体を描く事その経験値を積み上げる。	3前	30				○	○		○
○		デッサンⅢB	全身を短時間で描くスキルを向上させるため、クロッキーを行い、様々なポーズ、コスチュームにも柔軟に対応し描ける技術を習得する。	3後	30				○	○		○
○		ポートフォリオⅠ	就職活動に必要な自主制作の作品と、その収集ファイルを作成する。アニメーションの各職種に適した作品内容とはどういうものかを模索しながら作品制作を行い、就職活動に備える。	2後	30		○		○		○	○
○		ポートフォリオⅡA	ポートフォリオⅠを踏まえ、本格的な自主作品の制作を行う。各職に於いて業界から求められる技術・表現を個人個人で模索し、オリジナリティと高い技術の双方を伸ばし、作品数を十分な量に増やしていく。	3前	60		○		○		○	○

○		パースペクティブB	パースAでの学習内容を踏まえて、一点透視図法における建物内観描写や三点透視（測点法）俯瞰・仰角といった、様々なアングルに対応した描画方法を習得する。	1後	30	○		○		○									
○		原画作法A	原画制作における基本的なプロセスを学ぶ科目です。表現する動作の作画方法、タイミング設定等の原画作業時の手法やルールを学習します。	2前	30	○		○		○		○		○					
○		原画作法B	原画作法Aを発展させた科目です。レイアウト、キャラクター設定を使用し、演技の伴う原画の描画方法を学習します。キャラクター、動物の演技、背景との組み合わせ、合成、複雑なセルワークを実践的に習得します。	2後	30	○		○		○		○		○					
○		作画ゼミA	制作現場のトップアニメーターを講師に招致し、業界で求められる人材としての認識や姿勢などを学びながら、アニメーターとして求められる技術の応用を学んでいく。	3前	30	○		○		○		○		○					
○		作画ゼミB	作画ゼミAで学んだスキルの更なる応用として、設定資料からの作画制作や、レイアウトの技法、キャラクターの作画などを作成し、トップアニメーターから作画修正と指導を受ける。	3後	30	○		○		○		○		○					
○		2D課題作品制作	商業アニメの制作フローに則り、個人でアニメ作品を制作する科目である。アニメーションの制作プロセスを体系的に理解すると共に、絵コンテからムービー出力までを一通り行い、作り手としての表現力を養うことを目的とする。	1後	90			○		○		○		○					
○		3D課題作品制作	3DCGを積極的に活用したアニメーション作品を制作する科目である。個人またはグループによる制作を通して、作品制作力を習得する。	2後	90			○		○		○		○					
○		卒業グループ制作A	3年間の集大成となるアニメーション作品をグループで制作する。企画のディベート、共同作業を通してコミュニケーション能力の向上と各自の技術向上を目的としている。	3前	240			○		○		○		○					
○		卒業グループ制作B	企画、絵コンテ、各種設定資料に基づき、アニメーション作品を完成させる。さらに一年間のグループワークを振り返り、作品発表会にてプレゼンテーションを実施する。	3後	240			○		○		○		○					
○		イラスト制作A	デジタルで彩色されたオリジナルイラスト作品制作を行う科目です。グラフィックツールの特性や描画手法を学習し、オリジナル作品を制作します。	3前	30			○		○		○		○					
○		イラスト制作B	イラスト制作Aを発展させた科目です。イラストレーションの理論を学び、原画を応用し動きのあるポーズ、エフェクト描画を実践。作品制作を通して構図、アイデアの発想法を習得します。	3後	30			○		○		○		○					

○	就職活動リテラシー	就職活動に於ける年間計画とその概要の理解に始まり、履歴書などの書類審査に必要なものの書き方や面接試験の服装・マナーなどを習得し、更にアニメーション業界特有の就職活動の内容も学習する。来る就職活動に向けて準備を行う科目である。	2後	30	○	○	○								
合計		52科目			2550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。