

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		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	昼間	1740時間	300時間		660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																
160人		142人		19人	5人		8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) 株式会社デジタル・フロンティア/株式会社ポリゴン・ビジュアルズ/株式会社エヌ・デザイン/株式会社MARK/株式会社デジタル・メディア・ラボ/株式会社レイズ株式会社ブラックス/株式会社ビジュアルマントウキョウ/株式会社 ■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 : 73 人 ■就職希望者数 : 67 人 ■就職者数 : 58 人 ■就職率 : 87 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 79 % ■その他 ・進学者数： 0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>73人</td><td>45人</td></tr><tr><td>CGクリエイター検定ベーシック</td><td>③</td><td>60人</td><td>38人</td></tr><tr><td>CGクリエイター検定エキスパート</td><td>③</td><td>13人</td><td>4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 第7回全国専門学校CG作品コンテスト 準グランプリ VFxコンテスト「ステイホームVFx」優秀賞・努力賞 東京国際プロジェクションマッピングアワード vol.6 ノミネート 第18回ACジャパン広告学生賞 テレビCM部門 奨励賞 U30 3DCG VISION CONTEST 2022 審査員特別賞			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	73人	45人	CGクリエイター検定ベーシック	③	60人	38人	CGクリエイター検定エキスパート	③	13人	4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	73人	45人																						
CGクリエイター検定ベーシック	③	60人	38人																						
CGクリエイター検定エキスパート	③	13人	4人																						
中途退学の現状		■中途退学者 13 名 令和3年4月1日時点において、在学者154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141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、経済上の理由			■中退率 8 %																				
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/av/
------------------------	---

(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 事務局長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	①
結城 徹	一般社団法人VFX-JAPAN 理事	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	①
河原 真明	株式会社ラピス 取締役副社長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	③
尹 剛志	株式会社十十 ディレクター	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	
永井 紀雄	日本電子専門学校 CG映像制作科 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】 ACESをベースとしたカラーマネジメントの指導について

本科でも使用しているDCCツール、Autodesk Mayaが、本年度バージョン(2022)からカラー管理がOCIO v2 となり、ACESがベースとなる環境となった。また本科がFoundry NUKEなどを使用した合成をメインとしている学科でもあることから、学科会議でも「ACESをベースとしたワークフロー」について今後どうしていくのが議題にあがった。

ACESについては大変難しい内容であり、どこまで学生への指導が必要なのか課題になっている。そこで、現在の業界におけるACESの状況、ならびに今後の業界での流れについて、CG映像分野の企業の皆様よりご意見・アドバイスを頂戴したい。次年度以降、本科においてACESのワークフローを取り入れる際の参考にさせていただきたい。

- ① 業界におけるACESの現状とこれからについて
- ② ACESの学科授業への取り入れ方について
- ③ シーンリニアワークフローとして学生が理解すべき項目について

【意見】

・CMや実写を扱っている会社ではACESを取り入れているが、フルCGやアニメの仕事ではまだ使用していない、又は必要性がない状況である。

・実際に使用しているプロダクションだと「CGとの馴染みが良くなる」「同じルールで進められる」と、すべて同じ情報で入ってくるものをコンボジットすることは理に適っており、今後も使われると思われる。導入していない会社は、今まで通りの合わせや感覚による所が多いと思われる。

・実際の運用では、クリエイター側はしっかりと知識が必要なわけではない。テクニカルやパイプライン側での話であり、優秀なアーティストでも、会社側からのルールに基づいて作業している状況である。

・NUKEを立ち上げた時に自動でその設定が読み込まれるなど、学校のパイプラインをしっかり作る必要があると思われる。

・学生にすべて理解させようとする2極化になる。制作において学生のストレスになることで、作品や課題制作などに問題が生じないように注意が必要である。学生へのストレスになることはマイナスになるので注意が必要。

・学校でルールを作るだけでなく、学生も単語や知識として持っていることは必要。なぜこういったルールで作業しているのか、簡単なことでもいいので理解することは大事である。

【活用状況】

学生に何を理解させるのかという学科のルール(パイプライン)を作るために、まずは教員側のルール(パイプライン)構築が必要ということになった。昨年はSubstance PainterのACES対応、NUKE13.1のACES対応など、各ソフトウェアの新たな更新もあったが、まずは本科のメインツールであるNUKEのACES対応について検証した(詳細は別途報告)。

今後も、他のソフトも含めて学生が作業する環境やツールでのテスト検証を継続し、学生だけでなく教員間(常勤・非常勤)でも混乱が起きないようにルール(パイプライン)構築を継続して進めていきたい。

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映像クリエイターに求められる各工程の専門知識、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等を修得する。

(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
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します。	株式会社MARK
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します。	株式会社MARK

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。 (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「Unreal Engine Education Summit 2021」 期間:令和3年6月16日 対象:学科教員 内容:教育関係者向けとしてのUnrealEngineのイベント、Epic Games Japan Developer Relations, Software Engineerの岡田氏を始め Epic Games Japan Trainer, UE Enterpriseの塩谷氏による授業カリキュラムに関する参考情報の紹介から、AnuraBless株式会社 代表取締役の立石氏による小規模開発会社としてのUE4活用状況のご紹介、そしてノンゲーム業界での活用事例として株式会社理経 次世代事業開発部 XRソリューショングループ グループ長 田村氏による講演 研修名「インフォグラフィックス動画演出の考え方 ～気持ちの良い動きに意味を見出したい～」 期間:令和3年6月24日 対象:学科教員 内容:・そもそもインフォグラフィックス映像とは?・インフォグラフィックス事例に学ぶ、制作進行の流れとポイント。・どうやったらもっと良くなるのか?今から使える小技テクニック紹介。・気持ちの良い意味をもたせた動きの応用・展開領域の可能性等について 研修名「映像制作のキーポイント! モーショングラフィックスの考え方と秘密」 期間:令和3年7月01日 対象:学科教員 内容:アフターエフェクトで作った複雑なモーショングラフィックスの解析・モーショングラフィックスの様々なスタイル * アフターエフェクトで3Dっぽいアニメーションを作る技・キャラクターアニメーションの紹介・テキストアニメーションとは(Kinetic Typography)等について 研修名「第6回Unreal Engine Education Summit 2021」 期間:令和3年10月21日 対象:学科教員 内容:教育関係者向けとしてのUnrealEngineのイベント、Epic Games Japan, Business Development Managerの杉山 明氏を始め株式会社 D・A・G 取締役COO 並木 隆男 氏チーフデジタルアーティスト 石塚 雅典 氏による「バーチャルプロダクション:リアルタイム実写合成への活用」等の講演 研修名「Inter BEE 2021の視察」 期間:令和3年11月19日 対象:学科教員 内容:日本随一の音と映像と通信のプロフェッショナル展(機器展)を視察すると共に、コンファレンスを聴講する。知識の向上を目的とし、今後の学生指導に活かす。 研修名「CINEMA4Dユーザー向けREDSHIFTのススメ」 期間:令和3年12月23日 対象:学科教員 内容:Cinema 4Dの標準レンダラーやフィジカルレンダラーを使っている方向けに、世界初の完全なGPUアクセラレーションによるバイアスレンダラーの「Redshift」の魅力の紹介から基本的な使い方を解説する。 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3年8月2・5・6日 対象:新任教員 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:新任教員 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 パートナーズ) 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「【Houdiniワークショップ6】 杉村 昌哉氏」

期間: 令和4年4月9日 対象: 学科教員

内容: Houdiniの全般の機能に加え、特性、アドバンテージにフォーカスしています。習得に必要な内容を大きく4回に分け、ヶ月の講座に集約。第6段は習得に必要な要素に加え、より実践的・複合的な内容になっています。1週目にHoudiniの全体像・設計・基本操作を学び、2週目からプロダクションで使うテクニックを交えながら汎用的なスキル(アトリビュート操作)の習得に重きをおいたHoudini研修

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「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、CG映像制作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・育成人材像、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、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)

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

授業科目等の概要

(工業専門課程 CG映像制作科) 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	
○			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、最新の話題を交えながら学習する。	1前	30		○			○			○	
○			CGアーキテクチャー	3DCGの基本的な概念や理論の理解から2年次のCGエフェクト制作実習Ⅰ・Ⅱで使用する「Houdini」に必要なプログラムの基礎知識のための知識を学習します。	1前	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	120				○	○		△	○	
○			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	120				○	○		△	○	
○			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	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制作や実写合成に必要な HDRIについて学び、その撮影方法から使用方法について学びます。また様々なCG表現方法についても習得します、	1後	30			○		○			○	

○		視覚表現演習 I	実写合成に必要な視覚情報として、撮影機器の種類、実写合成に必要なカラーの知識、そして実際の撮影方法などについて学習します。	1 前	60			○	△	○		○	△	
○		視覚表現演習 II	実写の背景をどう処理していくのか？、写真の加工から、実際のマットペイントの制作、そしてCG映像までの視覚表現について学習します。	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HDMI、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映像の様々な表現について、制作・研究を行います。特にモニターグラフィックスからモーショングラフィックスなど、様々なツールや技術について習得します。	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			△	○	○		○	△	
○		バーチャルプロダクション I	これまでに学習したメインツールの他に、リアルタイム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ます。	2 前	60			△	○	○		○		
○		バーチャルプロダクション II	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ます。	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	120			△	○	○		○	△	

		○	デジタルマッ トペイント	Adobe Photoshop のツールを学習しながら 背景画像の制作を行い、それをAdobe After EffectsやMaya 及びNuke等を使用して映像にするまでの過程を習得する。	2 後	30			○	○	○				
		○	CGスカルプ ティング	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 全	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	1 後	60			△	○	○		△	○	
○			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 イン発想	ストップモーションやプロジェクションマッピング、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 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			○	△	○			○	
		○	モーショング ラフィックデ ザイン	目的、テーマに合ったデザイン制作の流れを理解し、多種多様なモーショングラフィックスの制作を目的とする。	2 前	30			○	○			○		

[illegible]

- 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。