

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		Webデザイン科			平成19年文部科学大臣告示第20号		—															
学科の目的		クライアントの要求に応じた商用のWebサイトを制作できる実践的なWebクリエイター(Webディレクター、UI/UXデザイナー、フロントエンドエンジニア、Webプログラマー)の育成を目的としています。																					
認定年月日		平成26年3月31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	510時間		240時間	960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													
60人		73人		8人		3人		6人		9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) ミツエーリンクス、キノロープ、メンバーズ、ワーブジャパン、ガジェログ、ブランジスタ、サンシーア、ビーエスシー、ラソブルーミング、UNITZ、LYZON、ANEX、ファンチーム、コーテッツ、Aegis、リペロジック、リゲルソフト、ネクストステージ、セルシス他 ■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 : 39 人 ■就職希望者数 : 36 人 ■就職者数 : 32 人 ■就職率 : 89 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 82 % ■その他 ・進学者数: 0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><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>色彩検定3級</td><td>③</td><td>35人</td><td>18人</td></tr><tr><td>情報デザイン試験 初級</td><td>③</td><td>39人</td><td>39人</td></tr></table>					資格・検定名	種	受験者数	合格者数	色彩検定3級	③	35人	18人	情報デザイン試験 初級	③	39人	39人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																				
色彩検定3級	③	35人	18人																				
情報デザイン試験 初級	③	39人	39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)																
							■自由記述欄 第16回若年者ものづくり競技大会: 銅賞 第5回専門学校HTML5アワード: 実用賞、企業賞 第2回MPCPCナノコン応用コンテスト: 優秀賞 東京消防庁出初式公式サイト・出初式イベント: 感謝状授与																
中途退学の現状		■中途退学者 9 名 令和3年4月1日時点において、在学者80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71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 11 %																		
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/mobile/aw/

（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
満岡 秀一	一般社団法人 IT職業能力支援機構	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	①
久山 和宣	株式会社ベースメントファクトリープロダクション	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	
大川 晃一	日本電子専門学校 エンジニア教育 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	
小山内 靖美	日本電子専門学校 Webデザイン科 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10日 14:00～16:00 開催

第2回 令和4年2月25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】

業界が求めるフロントエンドエンジニア人材育成を進める中で、本科では JavaScript を強化しており、一昨年より Vue.jsのフレームワークを導入し、VueCLI や electron を利用した Web アプリ開発などの授業を行っています。

近年、日本の Web サイトにも TypeScript の導入事例が多く見られるようになりました。React や Vue のようなフレームワークがサポートしている現状を見ても、将来性もあり、JavaScript を扱うエンジニアにとって必須となると考えています。

業界での TypeScript の需要状況、社員への教育方法、また、学生が学ぶ上でどこまでの知識や技術を身につけるべきかご意見をいただきたい。

【意見】

- ・ReactやAngularなどのフレームワークを正式導入している企業は、TypeScriptを活用している。Vueフレームワークで授業を進めている学科なので、今後TypeScriptを導入した方が良い。
- ・初級レベルでよいのでTypeScriptを学ぶ必要がある。基本的な型定義や関数コールが出来るようになれば良い。
- ・作品クオリティを高めるために、単体テストもできるエンジニアの育成が必要である。
- ・社内のエンジニアチーム内では、現状TypeScriptは必須にはしていないが、新しい技術やトレンドを捉えながら社員同士で情報共有できるようにしている。

【活用】

1年生後期の「WebアプリケーションⅠ」授業で実施(週1コマ)した内容は下記です。

到達目標:「Reactを使ったWebアプリケーションを作る」

技術:HTML、CSS、JavaScript、React、TypeScript

具体的なアプリ例:

- ・天気予報APIと組み合わせた独自のお天気アプリ
- ・政府や公共機関が提供しているOpen Data API のデータを使った独自のアプリ

内容:

Reactに関してはコンポーネント作成の基本部分(JSX含む)とpropsとstateと呼ばれる状態を管理するための仕組み

Reactを学び始める前提として下記①～③を学習

- ①Node.jsによる開発環境構築
- ②フロントエンドの発展の経緯とReactの設計思想(なぜReactが生まれて、それが広まったのか?)
- ③ES2015以降のJavaScriptの基本知識(後期のJavaScript授業と連携)

TypeScriptは、基本となる型・クラス・インターフェース、さらにはES Lintの設定。

【議題2】

1年次 UI/UX 実習のオンライン授業では、学生の手元の作業が教員から見えるように学生のデスクトップを画面共有して指導しています。

Adobe 系のアプリケーションを利用することによるマシン負荷でPCがシャットダウンしてしまったり、処理が重くなったり、マシンに高熱が発生したりと問題となっています。自宅でも学校でも同じ環境でストレス無く制作ができるように、手元のPCが持つスペックに依存しない「クラウド開発環境」についてご意見をいただきたい。

【意見】

- ・PCスペックの低い環境で授業や開発を行うことは大きな問題であり、学生の作品制作の効率は向上しないので新規PC導入やメモリ増設などで対応が必要。
- ・UI/UX実習において、学生の画面共有やリモート操作などのPC操作を学生と教員が双方向で行うことはPCスペック的に難しい。アプリ版Zoomよりも機能的に制限されるがブラウザ版Zoomの利用や、学校側にPCを設置してリモートデスクトップの利用、GoogleJamboardの活用など、PC負荷を下げる工夫が必要。
- ・今後、社会に出てWebサイトやアプリケーションなどを制作する時に、個人情報保護や、オプトイン・オプトアウト、匿名加工情報などを取り扱うことがある。学生の間に座学授業で学ぶと良い。

総務省 ICTスキル総合取得教材「個人情報の保護と匿名データの利活用」

https://www.soumu.go.jp/ict_skill/pdf/ict_skill_2_4.pdf

【活用】

1. PC スペックについて

学生に貸与している PC のメモリ増設や新規購入などや、ネットワーク負荷を軽減させるためのツールを利用しました。

<Windows 環境設定変更>

- ・Windows の不要なスタートアップソフトウェアの停止
- ・バックグラウンドで実行しているソフトウェアの停止
- ・Windows10 の視覚効果を停止
- ・仮想メモリ設定

<高速化ソフトウェアの利用>

- ・Windows10 高速化ソフトウェア(Advanced SystemCare)

2.オンライン授業ツールについて

オンラインホワイトボードツール「miro」や「Jamboard」を使用しながらプロジェクトを一元化して制作を進めたり、テキストチャットツール「Google Chat」を活用して授業の質問を、教員が回答するなど、学習のフォローができる環境を整えました。

3.個人情報の取り扱いについて

2年生後期の「関連法規」では、「オプトイン・オプトアウト」「匿名加工情報・仮名加工情報」などの授業内容は入っていなかったため、担当講師と検討を行い、次年度のシラバスに追加されることになりました。

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

Web業界で活躍できるWebクリエイター育成のために、下記を踏まえた実習を企業と連携して行い、Web業界に必要なディレクションやWeb制作技術などの実践的能力を養うことを基本方針とする。

- ①クライアントの要望をヒヤリングするためのオリエンテーションから企画制作、モックアップ（外観デザインの試作）、最終の各段階で企業へのプレゼンテーションを実施し、コミュニケーション能力の向上につなげる。
- ②クライアントの要望に応じた企画立案ができるように、授業と実習を通してWeb制作会社で行われているマーケティング・調査分析の仕方について実践的な知識を習得する。

(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 Web制作企業から実案件（クライアントの要求）を元に課題が提示され、Webワークフローの基づいて、企画提案・モックアップ制作・Webサイト実装・プレゼンテーションの実務能力を学ぶ。企画・モックアップ、実装、最終のフェーズごとにクライアント企業様にプレゼンテーションを行い、企業から指導を受けながらWebサイト制作を行う。
- ② コミュニティサイトを運営する企業から既存サイトを使った課題が提示され、ユーザビリティ評価、マーケティング観点より既存のサイトの問題点を洗い出し改善提案を行う。

(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
進級制作	Web制作企業4社から実案件（クライアントの要求）を元に下記の課題から1人1課題を選択。 ①おうち時間を楽しく過ごすための企画サイト制作 ②日本のサッカーを未来を創造するWAHSスペシャルサイト制作 ③RENTAL CLOTHES SHOP「CIRCLE」サイトリニューアル ④「沖縄の野菜や果物」の消費を促すためのスペシャルサイト制作 企画・モックアップ・実装までのWebワークフローを通して実務能力を学ぶ。各ステップごとに企業から指導を受けながらWebサイト制作を行う。	①株式会社ノーイメージ ②みやざきデザイン事務所 ③株式会社スィムクリエイト ④株式会社カレンティア
ユーザビリティ&アクセシビリティ実習	以下2つの課題に取り組む。 【課題1】 自社運営している事業サービス下記2サイトを元にチームでユーザビリティ評価手法を用いて既存のサイトの問題点を洗い出し改善提案を行う。 ①親子で考える17歳の進路サイト https://pac.naninaru.net/ ②アクセス進学[Find!]サイト https://find.naninaru.net/up/ 最終プレゼンでは、企業から評価アドバイスのフィードバックを受ける。 【課題2】 デザイン思考を取り入れて、チームで課題解決を行う。「『生活者が毎日利用したくなるような無印良品の取り組み』—生活者にとって役に立つ取り組み（サービス/ツール）—」の提案を行う。 企画、UI提案からモックアップ、プロトタイプについて発表し、企業から評価アドバイスのフィードバックを受ける。	【課題1】 株式会社アクセスネクステージ 【課題2】 株式会社良品計画

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の意見やWeb業界の動向等を踏まえて、現在教員に不足している知識、技術、技能及び、教授法や教育的資質に関する下記①～③等の研修を、教員研修規程に則って行う。これまでは、Web制作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Web制作会社や団体から講師を招いたものや教員がWeb制作企業内で制作業務を担当するなど、Webデザイン科独自の研修なども計画的に行う。 ①今後も益々利用者のネット環境が多様化・複雑化しているなかで、ユーザーに最適なWebサイトを制作するのに必要な最新の知識、技術、技能に関する研修。 ②多くのWeb制作会社が注目しているユーザーが体験を通して新しい価値を生み出す「ユーザエクスペリエンス」の必要性和、それらを向上するための知識、技術、技能に関する研修。 ③変化する学生(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。 (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「UI設計力向上研修」(連携企業等:株式会社インソース) 期間:令和3年4月26日 対象:学科教員 内容:良いUIと悪いUIの事例を比較しながら、ユーザー視点と、シグニファイア(行動を促すシグナル的デザイン要素)の重要性を学ぶ。 研修名「コンセプト開発講座」(連携企業等:株式会社宣伝会議) 期間:令和3年5月11日 対象:学科教員 内容:なかなか生み出せない、核心をついた一言。ありきたりな言葉や長い言葉は人には響かない。ブレない強いコンセプトを生み出し機能させるノウハウを学ぶ。 研修名「柏の葉スマートシティ視察」(連携企業等:柏の葉アーバンデザインセンター(UDCK)) 期間:令和3年5月12日 対象:学科教員 内容:柏の葉エリアは、公・民・学の連携による新たな産業・文化の創造が盛んな「国際学術研究都市」を目指し、自走性・自律性の高い「次世代環境都市」に向けて取り組んでいます。UDCKを核に、柏の葉の未来を「柏の葉国際キャンパスタウン構想」としてまとめた様々な取り組みを学ぶ。 研修名「UI設計の基礎とニーズに追従したUIデザイン開発への応用」(連携企業等:日本テクノセンター) 期間:令和4年2月9日 対象:学科教員 内容:①UIの役割の変化②UIアイデアを生み出すデザインメソッド③UI設計を考えるためのデザイン④応用に活かすためのHMIデザインを通して、刻々と変わるユーザーの状況にフィットしたUIデザインのポイントを修得し、UI開発へ応用するための内容を学ぶ。 研修名「なぜなぜ分析研修」(連携企業等:株式会社インソース) 期間:令和4年2月17日 対象:学科教員 内容:物事の本質を見抜くために、事象や自身の主張に対して「なぜ」と考えるクセを身に付ける。 研修名「ブランディング研修」(連携企業等:一般財団法人 ブランド・マネージャー認定協会) 期間:令和4年3月18日 対象:学科教員 内容:①ブランド戦略はマーケティング戦略を土台にして実施する必要がある、「どんな思いを」「どんなマーケティングツールを使って」「どこで」「顧客にどんな体験をさせるのか?」を理解できる。 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「TypeScriptイントロダクション -JavaScript応用-」(連携企業等:株式会社カサレアル)

期間:令和4年8月15日-16日 対象:学科教員

内容:①TypeScriptとはどのようなプログラム言語なのかを把握できる。②TypeScriptのメリット(型安全性、高生産性など)をWebアプリケーション開発に取り入れられる。③ReactやVue.jsへTypeScriptを導入できる。

研修名「React Native入門」(連携企業等:株式会社カサレアル)

期間:令和4年8月末 対象:学科教員

内容:JavaScriptおよびReactの経験者向けに、React NativeとExpoの概要・基礎的な利用方法・画面のスタイルやレイアウトの設定方法・サーバーサイドとの連携を学ぶ。

研修名「React入門 -Hooks、ContextAPI、MaterialUI対応-」(連携企業等:株式会社カサレアル)

期間:令和4年7月末 対象:学科教員

内容:Reactの概要・基礎、WebAPI利用、CSSの適用を学ぶ。

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、画像情報関係団体、地域住民、Web制作企業等、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Webデザイン科の教育状況、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、Webデザイン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、Webデザイン科の教育成果として、前期は「授業成果発表会」を、後期は、「進級・卒業作品発表会」に来場を促し、学科ブログで学科での取り組みを広く公開することによって、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 Webデザイン科) 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	
○			就職活動リテラシー	ワークシートやグループワークを利用した体験型学習で、楽しみながら就職活動の準備を行う。 ① キャリア（職業人生）を理解して就職活動の動機を得る。 ② ワークショップ形式で自己分析を行い、就職活動で実際に使えるツール（文章・台本）に仕上げる。 ③ 就職活動に必要な各種情報を得る。	1前	30		○	△		○			○	
○			企画書制作&プレゼンテーション	目的に沿ったリサーチから発表までを通じ、企画書の作り方とコミュニケーション手段としてのプレゼンテーション手法を学ぶ。	1前	60		○	△		○			○	
○			Webデザイン技法	Webサイトを作る上で必要なサイトの種類や特徴、サイト設計、情報整理、ページデザイン、画像と色彩、レイアウトなどの基本的なWebデザイン知識を学ぶ。	1前	30		○			○		○		
○			チーム制作 I	信頼や責任を基本にメンバーシップとしてのチームへの関わり方を学びます。 チームで主体的に高めるスキルを修得します。	1前	30			○		○		○		
○			HTML&CSS実習	W3C規格に準拠したHTMLコーディングを理解し、Webサイトを制作する。 Web標準実装の際に抑えておくべきポイントやノウハウ、サイト作成ソフトウェア（Dreamweaver）の活用テクニックを習得する。	1前	120				○	○			○	
○			色彩演習	ヴィジュアル表現における色の役割や色彩に関する基礎的な知識を身につけ、感情や状態を色で表す演習等を行う。色彩検定の取得を目指す。	1前	30		○			○			○	
○			UI・UX実習	ペイント系ソフトウェア（Photoshop）の基本操作を習得し、フォトレタッチやWeb画像素材の制作、Webページデザインの制作を行う。また、ドロー系ソフトウェア（illustrator）の基本操作を習得し、ベクトル画像の制作について習得する。 (使用アプリケーション：Photoshop, Illustrator)	1通	120				○	○			○	

○			JavaScript実習	ブラウザ側で動作するプログラミング言語であるJavaScriptを用いてプログラミングの基礎を学び、ページを動的に表現する演習を行う。 JavaScriptを使ったWebページにあるふるまい（動き）の作成方法やJavaScriptライブラリーの活用方法について学ぶ。	1通	90					○	○		○				
○			イラストレーション	イラストを描く上での基礎的な画材や紙の扱いを学習し作品を制作する。さらに平面や立体など既成概念にとらわれない様々な技法を学び、オリジナリティーあふれる作品の制作を目指す。	1通	60				○		○			○			
○			Webデザイン発想法	Webデザイナーに必要な発想力を身につけるため、平面構成や動きの構成を学び、かたちの発想を導く実習を行う。自分でアイディアを生み出す力を身につける。快適なユーザインターフェイスを実現するための発想力を身につける。基本的な動きや感覚などを表す言語を分析して再構築する演習を行なう。	1後	30				○		○			○			
○			サイト設計	Webサイト構築のワークフローと、Webサイトを制作する過程でつくられる各種ドキュメントの作り方について演習を通して学ぶ。	1後	30			○			○			○			
○			Webアプリケーション制作Ⅰ	HTML&CSS&JavaScriptを使ったWebアプリケーションの作り方を学ぶ。HTML5ハイブリッドアプリ開発プラットフォーム「Monaca」を使用。	1後	30					○	○			○			
○			情報デザインⅠ	人間中心デザインの考え方に即したWebデザイン設計をワークショップ形式で学ぶ。人間中心設計の概念やプロセスを学び、人間中心デザインに関するさまざまな手法の理解と実践方法の修得を目指す。発想からコンセプトデザイン手法、コンセプトやユーザー評価の方法まで、体系的に、演習を通して実践的に学ぶ。	1後	90			○		△	○			○			
○			進級制作	連携しているWeb制作会社から実案件（クライアントの要求）を元に課題が提示され、オリエンテーションから企画、制作、プレゼンテーションまでの一連の流れを学習する。Webワークフローを通して、実務能力・技術力・表現力を身につける。	1後	120			△		○	○			○		○	
○			写真撮影・映像演出技法	カメラの使い方、写真撮影に関する知識を学び、広報誌やWebサイトに使用される写真を撮影するための実践的なテクニックを学ぶ。	1後	60				○		○			○			
○			Webライティング技法	Web媒体を活用した伝わる文章を理解しライティングスキルの必要性を理解する。閲覧者にとって読みやすい文章、わかりやすい文章の書き方について演習を通して学び、人に伝わる文章を学習する。	2前	30				○		○			○			

○		Webアプリ ケーション制 作Ⅱ	Webアプリの企画から制作をチームで行う。ソースコードなどをチームで履歴を共有し制作するためにGitサービスを利用する。 HTML5ハイブリッドアプリ開発プラットフォーム「Monaca」を使用してWebアプリを制作。	2 前	90				○	○			○
○		情報デザイン Ⅱ	①情報デザイン試験の取得を目指す。 ②インタフェースおよびインタラクションのデザイン手法について学ぶ。	2 前	60		○		△	○		○	
○		チーム制作Ⅱ	目標達成に向けてメンバーを率先垂範する「リーダー」としての役割を学び、チームマネジメントのあり方をワークを取り入れながら実践的に学びます。	2 前	30			○		○		○	
○		ユーザビリティ&アクセシビリティ	企業課題をチームで問題解決を行う。 ① ユーザビリティ評価手法を用いて既存のサイトの問題点を洗い出し改善提案を行う。 ② 視覚障害者支援団体の協力を受けて、Webアクセシビリティの現状と問題点の理解を深める。 ③ UXを考慮したサービスデザインの提案	2 前	120		△		○	○		○	○
○		サーバーサイドプログラミングⅠ	サーバーサイドプログラムであるPHPプログラムをPCで動かすための環境を整え、掲示板等を作りながらPHPプログラミングについて学ぶ。同時にデータベース（MySQL）を使った実践的な課題を行う。 (Apatch, PHP, MySQL)	2 前	60				○	○		○	
○		卒業制作	2年間の集大成として、Webを商用で必要としている企業や店舗、学校などをクライアントとし、学生個々の制作ジャンル（Webサイト、スマートフォンアプリ、Webシステム、ゲーム等）に沿った作品を制作する。クライアントの要求に応じて、事前調査、コンセプトメイキング、企画書制作、ユーザビリティ評価、確認、納品、最終プレゼンなど、実践的なWebクリエイターとして、一連の制作工程を踏まえた制作を行う。	2 後	150				○	○		○	
○		関連法規	Webデザイナーに必要な法律知識を学ぶ。著作権をはじめとする知的所有権、個人情報法、刑法の業務妨害などについて、報道等で取り上げられた裁判の事例を交えて学ぶ。	2 後	30		○			○		○	
○		Webマーケティング	Webマーケティングを取り巻く外部環境・市場動向や、ソーシャルメディア連携などによるWebマーケティング、企業におけるソーシャルメディアの活用方法などWebサイトの戦略的なビジネス活用について学ぶ。	2 後	30		○			○			○

○		Webディレクション	スケジュール管理、リソース管理、コスト管理、運用管理などを含めて成果を上げるディレクションの仕方について学ぶ。	2 後	30		○		○		○	
○		広告デザイン	印刷メディアの広告表現デザインや、CMなどの広告映像の表現、Webを使った広告表現など実際の広告具体例を見ながら広告の表現技術を学ぶ。	2 後	30		○		○		○	
○		サービス運用	解析ツールを活用しながら、アクセス状況の分析の仕方を修得し、Webサイトの価値向上と運用効率の向上などの提案ができる実務能力を学ぶ。	2 後	60		○	△			○	
○		サーバーサイドプログラミングⅡ	CMSツールWordPressをサーバーにインストールする方法から、サイト構築のやり方を実践的に学ぶ。また、CakePHP、Laravelを使って簡単なオブジェクト指向スクリプト言語を習得する。	2 後	60			○	○		○	
合計			28科目	1710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。