

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		ゲーム制作科			平成16年文部科学大臣告示第17号	—	
学科の目的	ゲーム開発工程(企画、仕様設計、プログラミングまで)を一通り学習する教育課程の中で、ゲームプログラミング技術の修得を重視し、コンピュータとスマートフォン上で稼動するゲームの基礎技術から実践的技術までを修得する。また、グループ制作を通じて、コミュニケーション力、チームワーク力を養い、ゲーム業界で即戦力として活躍できるゲームプログラマ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	1710時間	420時間		60時間	1230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		399人		27人		9人	12人	21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。		
	■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) 株式会社エンターグラム、Digital monkey株式会社、株式会社マギシステム、ゲーム制作企業及び、IT系企業			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年度卒業者にに関する令和4年5月1日時点の情報)		
	■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 : 166 人 ■就職希望者数 : 145 人 ■就職者数 : 130 人 ■就職率 : 90 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 78 %							
	■その他 ・進学者数: 2人 (令和3年度卒業者にに関する令和4年5月1日時点の情報)							
中途退学の現状	■中途退学者 37 名 令和3年4月1日時点において、在学者395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358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 9 %				
	■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							
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/game/ci/
------------------------	---

(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
宮崎 太一郎	GFF (GAME FACTORY'S FRIENDSHIP)	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	①
湯澤 千克	ジョルダン株式会社 マネージャー	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	
松島 秀夫	日本電子専門学校 ゲーム制作科 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14日 14:00～16:00 開催

第2回 令和4年3月1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

【議題】

「オンライン業務」を見据えた教育について

これからの学生達は、将来的に「オンラインで業務を行うこと」が必須・不可避であると考えている。そこで、本科におけるオンライン授業の現状(後述)をご確認いただいた上で、将来オンライン業務を行うであろう学生(特にプログラマ)を社会に送り出すにあたり、学生時代に教えておく必要がある技術や心構え、現在のオンライン授業形式で足りないことについてご教授願いたい。

【意見】

- ・オンライン環境下では、コミュニケーションが難しい。
- ・しつこく毎朝コミュをとっていく。毎日やっても取りこぼす。
- ・先生方が細かくフォローしてやっていく。
- ・今後オンライン業務が増えるに関しては、共通のプラットフォームがあったうえで、全てデジタル資産がアーカイブされているのが大前提。
- ・タスク管理ツール、バージョン管理ツールの導入をする。するだけではなく、理由もしっかり伝えるべき。
- ・タスク、情報伝達の仕方など導入を考えていく。

【活用状況】

前回の教育課程編成委員会での「繰り返しコミュニケーションを取り続けること」という意見をもとに、2年前期「ゲームプランニング」でのチーム制作にて、円滑に「コミュニケーションを取る」ということを重視することとした。これにより、制作時のオンライン会議などで静かになっているチームが少なくなり、活発な会議が行われていた。学生個々の性格もあり改善しにくい部分もあるが、昨年に比べて学生の変化は実感できた。

【議題2】

新授業「制作実習」運用案に関して

次年度からの本運用に向けて今年度前期に実施した仮運用について、制作手順が現場の作業工程と比べ、大きく過不足がないか、さらに改善に向けてどのような運用が考えられるか、委員の方々よりご意見をいただきたい。

【意見】

- ・実施内容に関しては、特に過不足はないのではないかな。
- ・学生間でコードレビューがされていたのはとても良い。
- ・チェックシートを公開すると、学生は評価シートを見ながらやってくれるのではないかな。
- ・学生に至れり尽くせり過ぎないか。話ができないなら、ほっとけばよい。教育と現場の違いだと思うが、現場では下の子は要らない。教育の無駄ではないか。仕事ではそうはならない。
- ・会社では売れる商品を作らなければならない。そのため、自分で考えることが必要になる。授業でも考えるということをやって欲しい。現場から見ると現在の授業は与えず感じ、違和感がある。
- ・授業内容に関して言えば、練られた教育方針だと思う。
- ・専門学校なので、もっと篩にかけてよいと思う。すべて平均化するのはどうなのか？
- ・ツールに機能がないからできないという人が増えている。そのため、基礎を教えてほしい。考える力、与えられた大きなテーマを絞り込む作業が大切ではないか。
- ・何度もいうが教育としては良く練られていると思う。
- ・是非、課題に不条理体験も入れてほしい。

【活用状況】

前回の教育課程編成委員会での意見を受け、プログラムを考える時間をなるべく取り入れるべく、一年最後に基幹科目であるゲームプログラミング授業内にて進級制作を実施することとした。同時にそれらの作品を展示する進級制作展を学外向けとして初めて実施することが出来た。今年度も制作実習を行っているが、意見を取り入れ、コードレビューの実施、評価シートの公開などを中心に改良を行っている。

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

ゲーム業界で即戦力として活躍できるゲームプログラマーを育成するために、ゲーム企業と連携して、実際のゲーム開発に携わっているゲームクリエイターの指導を受ける。グループで行うゲーム制作実習で、プログラミングを中心とした指導を受け、実際の現場と同様に制作進行、課題確認を定期的に行う。完成したグループ作品についてプレゼンテーションし、ゲームクリエイターの評価を受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

連携企業に所属するゲームクリエイターの指導を受け、2年間の集大成として、グループでオリジナルゲームを制作する。制作の過程では、プログラミング技術を中心とした指導を受け、進行状況・問題点の確認・修正を行う。中間発表、最終発表(卒業制作作品発表会)では、グループ作品についてプレゼンテーションし、クリエイターの評価を受ける。

(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
卒業制作	連携企業(株式会社ファンコーポレーション)に所属するゲームクリエイターの指導を受け、2年間の集大成として、グループでオリジナルゲームを制作する。制作の過程では、プログラミング技術を中心とした指導を受け、進行状況・問題点の確認・修正を行う。中間発表、最終発表(卒業制作作品発表会)では、グループ作品についてプレゼンテーションし、クリエイターの評価を受ける。	株式会社ファンコーポレーション

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定に則って行う。現在は、CG関連団体やゲーム関連団体が行っている研修の受講が主であったが、将来はゲーム制作企業や団体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、ゲーム制作科独自の研修なども計画的に行う。

①標準的なプログラミング技術において必要となる知識、技術、技能に関する研修。

②最新のゲーム機を想定したゲーム制作技法、プログラミング技術に関する研修。

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「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2021(CEDEC2021)」(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(CESA))

期間:令和3年8月24日(火)～26日(木) 対象:学科教員

内容:ゲームを中心とするコンピュータエンターテインメントの開発、ビジネス、関連する技術、機器の研究開発などに携わる人々の技術力向上と知識や情報の交流を促進するためのカンファレンス

研修名「eスポーツ講座」(連携企業等:一般社団法人超教育協会)

期間:令和3年7月1日～9月9日 対象:学科教員

内容:スポーツ講座カリキュラムを通じて、eスポーツの授業への採用や部活動を促進し、eスポーツが持つ教育的価値の探索を進める。日本の教育環境に適應させた、本カリキュラムの「概要/導入」を含む網羅的なカリキュラム内容。

研修名「UNREAL ENGINE エデュケーションサミット2021」(連携企業等:Epic Games Japan合同会社)

期間:令和3年6月16日 対象:学科教員

内容:最新のUnreal Engine関連情報 教育関係者向けまとめと授業カリキュラムに関する参考情報の紹介等

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「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2022(CEDEC2022)」(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:令和4年8月23日(火)~25日(木) 対象:学科教員

内容:ゲームを中心とするコンピュータエンターテインメントの開発、ビジネス、関連する技術、機器の研究開発などに携わる人々の技術力向上と知識や情報の交流を促進するためのカンファレンス等

研修名「SYNC 2022」(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4年10月25日(火)・26日(水) 対象:学科教員

内容:Unityユーザーのためのテクニカルな講演が一堂に会する大規模オンラインカンファレンス等

研修名「CEDEC+KYUSHU 2022」(連携企業等:CEDEC+KYUSHU 2022 実行委員会)

期間:令和4年11月12日(土) 対象:学科教員

内容:ゲームを中心とするコンピュータエンターテインメントの開発、ビジネス、関連する技術、機器の研究開発などに携わる人々の技術力向上と知識や情報の交流を促進するためのカンファレンス等

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、ゲーム関係団体、地域住民、ゲーム企業等、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、ゲーム制作科の教育成果発表として、学園祭での学科出展を行う。また、ホームページ上の学科ニュースで学科の取り組みを広く公開する。これらを通して、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 ゲーム制作科) 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	
○			ゲーム概論	ビデオゲーム（テレビゲーム）の歴史を中心に学習します。現在のビデオゲームでは、当たり前のように実装されている機能が、どのような過程で取捨選択されたのかを探ります。また、ビデオゲームの知的財産権（著作権、特許権、商標権など）との関わりについて学習します。	1前	30		○			○		○		
○			作品評価	商品として販売されているゲームを様々な角度から評価することで、作り手としての目を養い、各自が制作する作品の参考にします。	1前	30			○		○		○		
○			人工知能	コンピュータを使った知識表現およびその利用方法を学習します。また、ゲームにおける人工知能の活用事例と可能性について学習します。	2後	30		○			○		○		
○			数学Ⅰ	論理と集合や三角関数といった、ゲームプログラミングに必要なゲーム数学を学習します。また就職対策としてSPI(非言語能力)における各種文章問題の演習も行います。	1前	30		○			○		○		
○			数学Ⅱ	3Dゲームのプログラミングに必要なベクトル、行列などの数学的知識を学びます。SPI(非言語能力)についても長文読解などによる総合的な対策を行います。	1後	30		○			○		○		
○			ゲーム制作理論Ⅰ	企画・仕様・設計やゲームバランスについて、三角関数のゲームへの応用、追跡アルゴリズム、デバッグ手法など、ゲームを作成する上で必要となる処理を必要に応じて利用しゲームの作成に使うことができるようになります。	1後	30		○			○		○		
○			ゲーム制作理論Ⅱ	最短経路探索、迷路の解、ナイツツアー、数独、魔方陣パズルなどのテーブルゲーム作成手順、さらにそれらのパズルの解法処理を作成し、アルゴリズムの修得し応用ができるようになります。また状態遷移、暗号処理、などゲームを作成する上での技術を習得します。	2前	30		○			○		○		
○			業界リサーチ	東京ゲームショウなどのゲーム関連展示会やイベントに参加し、最先端の情報に接しながら、より広い見聞を深めることを目指します。また見学内容をグループで発表し、社会人基礎力を高めます。	2後	30			○		△	○	○		

○			C言語Ⅰ	VisualStudioを使ったプログラムの作成方法（コンパイル・リンク）を学習し、各自で変数、標準入出力、判断分岐、繰り返しを使ってじゃんけんゲームが作成できるようになります。（一部、C++の言語仕様を使って学習します。）	1 前	60		△		○	○		○	△	
○			C言語Ⅱ	基数変換や論理演算、ここで学習する文字配列操作でループや条件分岐を再確認します。メモリのアドレス、ポインタについて学習し、ハードウェアに近いプログラミングを行います。ファイル操作にてゲームのセーブロードが実装できるようになります。（一部、C++の言語仕様を使って学習します。）	1 後	60		△		○	○		○	△	
○			C言語Ⅲ	C言語からC++への移行方法を学習します。クラスの具体的な文法からオブジェクト指向、STLを使用した標準的な機能を学習します。また、スマートポインターや例外処理、ラムダ式も学習します。	2 前	60		△		○	○		○	△	
○			JavaⅠ	Javaによるアプレット用ゲームスケルトンとアプレット用ゲームライブラリを提供します。ゲームスケルトンにはアプレットに必要な基礎項目がすべて盛り込まれています。ゲームライブラリを使用して、ゲーム制作に必要なJavaのクラスライブラリを学習します。	2 前	60		△		○	○			○	
○			JavaⅡ	Java言語の応用課題として、スマートフォンやタブレットでのゲーム制作方法を学習します。	2 後	60		△		○	○			○	
○			アルゴリズム	C++にて検索、ソート、ファイル操作の問題を解き、各自の理解度を確認できます。また、今まで学習した内容から課題解決を行い、就職後の学習が円滑になるように訓練します。	2 後	60		△		○	○		○	△	
○			ゲーム制作Ⅰ	C#言語を用いたWindowsフォームプログラミングを通して、各種コントロールとそのプログラミング技術を学びます。Windows上で動作するプログラムの作成を行い、文字や画像の描画から簡単なゲームプログラミングまでの技術の修得を目指します。	1 前	60		△		○	○		○	△	
○			ゲーム制作Ⅱ	Unityを用いてゲーム制作ができるようになるための、操作方法を学習します。スクリプトにはC#を使用します。また、CGツールで作成したモデルデータの使用方法も学習します。携帯端末やVR機器のプログラミングを個別学習するとき、必要な基礎操作を学習します。	1 後	60		△		○	○		○	△	
○			3Dプログラミング	DirectXを利用した環境で、3Dゲームの基礎である空間把握、行列演算による座標変換、カメラの制御、ライティングなどを学習します。また、その成果物として単純なアクションゲームなどを作成します。	1 後	60		△		○	○		○	△	

○			ゲームプログラミングⅠ	PC上で動作するゲームの基礎を学習します。プログラムの実行環境の扱い方、描画などにおける座標の概念、ゲームに特化した入力概念、画像の扱いなどを学びます。また迷路ゲームなど単純なルールを用いたゲームの作成も行います。	1 前	90		△		○	○		○	△	
○			ゲームプログラミングⅡ	PC上で動作するゲームの構造を学習します。ゲームの特徴的な機能を題材とし、複数の小規模なプログラムを段階的に学習することでゲームの構造・構築方法を学びます。	1 後	90		△		○	○		○	△	
○			ゲームプログラミングⅢ	PC上で動作する複雑なゲームの構造を学習します。高度な制御を求められるアクションゲームや、アドベンチャーゲーム・ロールプレイングゲームなどを作成するのに必要となるイベント処理についても学習することで、本格的なゲームを作るのに必要な技術を学習します。	2 前	90		△		○	○		○	△	
○			制作実習	短いスパンで出題される題材ゲームの制作を通して制作手順・構造を学習します。制作は個人チーム両方で行い、チーム制作時の制作手法に関しても学習します。	2 前	60				○	○		○	△	
○			卒業制作	チームでオリジナルゲーム制作を目的とします。各自ゲームの各要素、自機、ステージ管理、敵全般、攻撃処理、判定などのプログラム毎に作業を分担し、制作します。一月毎に進捗状況をクラス内で確認し、最終的に作成したゲームを卒業制作発表会にて発表します。	2 後	210		△		○	○		○	△	○
○			ゲームプランニング	ゲーム制作に必要な企画、仕様書について学習します。そして、チームにてオリジナルゲームの企画、仕様書作成を行います。	2 前	30		○						○	
○			CGⅠ	2Dゲームに必要なグラフィック素材を制作しながら、グラフィックツールの操作方法を学習します。また、学生各自が制作するゲームの素材を制作します。	1 前	30				○	○			○	
○			CGⅡ	3Dゲームのグラフィックの制作法を学習し、プログラミングの授業で使われるオブジェクトの作成を行います。それとともに、ゲーム会社で働く際にプログラマーとしても必要なグラフィックの知識、ゲームを制作してゆく上でのデザイナーとの連携のしかたなども学びます。	1 後	30				○	○			○	
○			データベース	ゲームで使用するデータベースの設計と作成方法、C#からNpgsqlを使いデータベースにアクセスし活用する方法を学習します。	2 前	60		△		○	○		○		
○			ネットワーク概論	ネットワークの目的や、ネットワークの種類と特徴、ネットワークの伝送制御技術、LAN・WAN等の概要を学び、ネットワークとインターネットの基礎知識を身に付けます。基本情報処理試験の問題を解答できるレベルを目指します。	2 後	30		○			○		○		

(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。