

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		ゲーム企画科			平成20年文部科学省告示 第11号	—											
学科の目的																		
ユーザーが求めるゲームの企画を考案できるだけでなく、実際にゲーム制作を行うことができるスキルを持ったゲームプランナーを育成する。さらに、ゲームプランナーとして必要なコミュニケーション力とプレゼンテーション力を兼ね揃えた、ゲーム制作企業で即戦力として活躍できる人材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	210時間	480時間	1020時間	0時間	0時間										
生徒総定員								単位時間										
80人		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											
80人		83人		13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) 株式会社アッパーステラ、株式会社ScopeNext、株式会社エンターグラム、株式会社ハイド、有限会社ランカース、株式会社Donuts、株式会社ウィットワン、Digital monkey株式会社 他ゲーム開発企業 ■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。 ■卒業生数 : 33 人 ■就職希望者数 : 26 人 ■就職者数 : 25 人 ■就職率 : 96 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 76 % ■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><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>33人</td><td>31人</td></tr></table>			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	33人	31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 全国専門学校ゲームコンペティション アイデア部門 最優秀賞(グランプリ) 第15回福岡ゲームコンテスト ゲームソフト部門 優秀賞・TSUKUMO賞(準優勝)		
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	33人	31人															
中途退学の現状		■中途退学者 7 名 令和3年4月1日時点において、在学者77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70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、健康上の理由、経済上の理由			■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/game/cr/
------------------------	---

(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
鎌田 浩昭	株式会社スリーリングス 業務・事業推進部	令和3年4月1日～ 令和5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	
井上 直樹	日本電子専門学校 ゲーム企画科 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1】

「自発的に動ける学生を育成し、プランニングの質を高める」べく、カリキュラムの変革を進めるうえで下記の取り組みについてご意見を伺いたい。
・ビジネスプランの内容について「最低限の知識」を提供する「ビジネス学習」を加えたい。マネタイズを含めてビジネスプランに対する意識から新しい発想が生まれることを期待している。
・学科内コンペや分野コンペなどの実施により成功体験を持たせることや、学生同士のコミュニケーションの機会としてメンター制度の導入を検討している。

【意見】

・ビジネス学習は重要。「売れるゲーム」は難しいところで、面白いから売れるわけではない。ターゲットにすべてが売れるゲームが良いゲーム。そもそもゲーム企画科の目指す人物像は、ゲームデザイナーなのかプロデューサー・ディレクターなのかを考える必要がある。

【活用状況】

売れる企画書とゲーム制作経験の重要性ならびに今回の意見の取り組みから、以下の2つの成果を生んだ。

★専門学校ゲームコンペティション(アイデア部門)でグランプリ※2年連続

★福岡ゲームコンテストゲームソフト部門 優秀賞

また、「ビジネスプラン」授業に、新たな非常勤講師に依頼して授業を実施する。

【議題2】 2年次カリキュラムの見直しについて

学科創設以来大きな変更はしていないが、昨今の業界事情や、それに見合ったゲームデザイナー(ゲームプランナー)の育成を考えた時に、就職活動期間早期(前期中・TGSまで)の就職内定率を向上させるために、教育カリキュラム内容の検討が必要ではないかと感じている。そこで、2年次のカリキュラムが業界ニーズに合っているか、追加すべき要素はないか等、アドバイスを頂戴したい。

【意見】

- ・色々な盛り込みが多いと思うが、アートやプログラムの思考を知ることは必要。ゲームデザイナーの知識は幅広くしないといけない。企画書や仕様書がわかりやすくかいているかどうかは採用基準として目に留まるところ。コンセプトアートやアウトプットなどを身につけることも良い。
- ・技術の網羅は出来ている。企画者は1年次からの積み上げで良いもの出来るわけではないと考える。
1年次では、ざっくりでもいいので全てを経験させる取り組みが良い。シナリオ技法やビジネスプランなども1年次で良いのではないか。
- ・1年次は多くを詰め込んで、2年次に自由に選択できる制度でも良い。
- ・CG科目は減らして良いと思う(半年でもいい)。
その分アセット・unity・Unreal Engineなど何でも良いので、チーム制作よりサイクルの早い個人制作が良い。

【活用】

令和4年度作成用カリキュラムで一部を変更して見直ししていく。

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

ゲーム制作企業で即戦力として活躍できるゲームプランナー育成のため、ゲーム制作企業と連携し、プロのゲームクリエイターによる実践的な実習及び制作物の評価を通じて、企画立案からゲーム制作まで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

各作業工程(原案作成・プレゼンテーション・開発)ごとに、連携企業のクリエイターを交えた評価会を行なう。評価会では、作品をより良くするため改善点を洗い出し、今のマーケットに効果的なゲームにすべく、クリエイターの直接指導を受ける。

(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
ゲーム制作Ⅲ	ゲームプログラムと仕様書を作成する技術知識を学習する。クリエーションワークⅡ、企画仕様で作成した仕様書通りにゲームを制作する。	合同会社ゴールドエレファント

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やゲーム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定に則って行う。現在は、他業種の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、ゲーム企画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、デザイン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、設計方法に関する研修。

③ ゲーム業界を志す学生の変化する気質に対応し、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「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)

期間:令和3年8月24日～令和3年8月26日 対象:学科教員

内容:ゲーム業界で働くエンジニアの方々より、ゲーム業界のトレンド、最新技術、今後の展望など様々な情報を習得し、教員の技術向上を計り、授業運営に役立てる。

研修名「CEDEC+KYUSHU 2021 ONLINE」(連携企業等:CEDEC+KYUSHU 2021 ONLINE実行委員会)

期間:令和3年11月27日～令和3年11月28日 対象:学科教員

内容:九州からゲーム業界を活性化させることを目的に業界でもトップクラスにある九州の企業から発信される、最新技術や動向を知見として得て、カリキュラム作成に役立てる。

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「Unreal Engine Education Summit」(連携企業等:EPIC GAMES JAPANUE エデュケーションサミット事務局)

期間:令和4年6月15日 対象:学科教員

内容:Unreal Engineについて、プランナー(ゲームデザイナー)職には欠かせないツールになってきているとされている。学科への導入についての是非を判断する材料にし、教員の技術向上を計り、授業運営に役立てる。

研修名「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～令和4年8月25日 対象:学科教員

内容:ゲーム業界で働くエンジニアの方々より、ゲーム業界のトレンド、最新技術、今後の展望など様々な情報を習得し、教員の技術向上を計り、授業運営に役立てる。

研修名「CEDEC+KYUSHU 2022 ONLINE」(連携企業等:CEDEC+KYUSHU 2021 ONLINE実行委員会)

期間:令和4年11月12日 対象:学科教員

内容:九州からゲーム業界を活性化させることを目的に業界でもトップクラスにある九州の企業から発信される、最新技術や動向を知見として得て、カリキュラム作成に役立てる。

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4年8月2・5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(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、関係団体、地域住民、ゲーム開発企業等、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企画科の教育状況、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、ゲーム企画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、ゲーム企画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 ゲーム企画科) 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	
○			ゲームプレイ評価Ⅰ	テーマやジャンルごとに用意したゲームを分析し考察をまとめる。市販のゲームソフトや学生が制作したゲームを実際にプレイ評価する。	1前	60			○		○		○		
○			ゲームプレイ評価Ⅱ	ゲームの企画を創出するにあたり、ボードゲームやテーブルゲーム、トランプやカードなどから「ゲームとしての楽しさ」や「遊びの要素」を分析する。	1後	60			○		○		○		
○			企画概論	ゲームの要素、遊びの要素を知り、企画立案する意味と考え方を学ぶ。また、仕様書を作成するためのゲームの仕組みや構成を学ぶ。	1前	30			○		○		○		
○			クリエイションワークⅠ	グループ作業の基本となるコミュニケーションの取り方や会議を進行する技法を実践する。与えられた題材から様々なシチュエーションを想像しアイデアを形成する手法を学ぶ。	1前	60			○		○		○		
○			クリエイションワークⅡ	与えられたテーマからなにを求められているのかを分析しアイデアメイクを行う。グループ作業を通して役割分担の必要性和効率性を学ぶ。	1後	60			○		○		○		
○			企画・仕様Ⅰ	企画書・仕様書を作成するためのツールの操作法を習得。クリエイションワークⅡでまとめたアイデアから、グループ作業を通し企画書や仕様書を作成する。	1後	30					○	○		○	
○			企画書	企画書の作成、プレゼンテーションをするためのツールの使い方を習得する。クリエイションワークⅠと連携して企画原案書を作成する。	1前	30					○	○		○	
○			ゲームCGⅠ	ゲームプランナーにとって必要なCGの知識・技術の習得を行う。3Dモデリングツール3dsMaxを使いCG制作を通してゲームに使われている表現技術を学習する。	1前	60					○	○		○	○
○			ゲームCGⅡ	ゲームCGⅠで学んだ事を活かして、3dsMAXやPhotoshopを使用し具体性の高い課題制作を行う。企画書のデザインなどにも応用できるCG技術の向上を目指す。	1後	60					○	○		○	○

○			画像表現	Photoshopの基本操作や画像編集方法を学習し、レタッチや合成のための技術を学習することを目的とする。	1 前	30				○	○		○		
○			デザイン表現 I	企画書や仕様書に必要なイラスト表現の修得を目指す。特に人体やキャラクターをデフォルメしたドール画を使い表現力を高める。	1 後	30			○		○			○	
○			メディア制作	WEBやモバイル、ゲームなど様々なメディアで使われているFlashを学び、インタラクティブなコンテンツ制作を目指す。	1 後	30				○	○		○		
○			ゲーム制作 I	プログラム作成を通して「ゲームで使われている技術や表現」「ゲームの制作工程」などを学ぶことで仕様書を作成するための知識を身につける。	1 前	90		△		○	○		○		
○			ゲーム制作 II	ゲームプログラムと仕様書を作成する技術知識を学習する。クリエーションワークⅡ、企画仕様で作成した仕様書通りにゲームを制作する。	1 後	90		△		○	○		○		
○			ゲーム表現	ゲームプランニングに必要となる企画工程作業（草案書、企画原案書、プレゼンテーション資料）の習得と、それを用いた効果的なプレゼンテーション技法を学ぶ。	1 後	30				○	○		○		
○			コミュニケーションリテラシー	ビジネスマナーやビジネスコミュニケーションの意識を身につけます。ビジネス能力検定（B検）ジョブパス3級を取得する。	1 前	30		○			○		○		
○			コンピュータリテラシー	Windowsの基本操作からMicrosoftOffice（Word、Excel、PowerPoint）、プリンタやスキャナーの使い方などを修得する。	1 前	30				○	○			○	
○			就職活動リテラシーⅡ	自己分析・履歴書やエントリーシート対策・面接指導などに備える。就職活動の準備を万全にする。	1 後	30		○			○		○		
○			クリエイティブプランニング	様々なメディア、コンテンツからターゲットとセールスを分析する。これからの社会に求められる企画提案ができる柔軟性を身につけることを目的とする。	2 前	30		○			○		○		
○			クリエーションワークⅢ	出題されたテーマに沿って個人でアイデアメイクを行う。オリジナルゲームの企画立案から制作するまでのスケジュールを組む。	2 前	60			○		○		○		

○			企画・仕様Ⅱ	クリエイションワークⅢで立てた企画を企画書に落とし仕様書を作成する流れを学ぶ。	2 前	30					○	○				○	
○			ゲーム企画評価	個人の企画書をチームで評価しシステム、デザイン面のブラッシュアップを行う。	2 前	30			○		○					○	
○			ゲームCGⅢ	3Dゲームに使えるローポリモデルの作成手法を習得する。	2 前	60					○	○			○		
○			デザイン表現Ⅱ	デザイン表現Ⅰで修得したドール表現をもとに、発想から表現するデザイン方法を学ぶ。プランナーにとって必要なビジュアル・コミュニケーションを養う。	2 前	30			○		○					○	
○			ゲーム制作Ⅲ	連携企業から提示されるテーマに基づき、企画・プレゼンテーション・素材作成・プログラム開発まで1人で行い、指導、評価を受ける。	2 前	150		△			○	○			○		○
○			ビジネスプラン	ゲームの業界構造やマーケットに対する理解の必要性を学ぶと共に、多様化するゲームのビジネス的な側面を学ぶことにより視野を広げ、企画力を身につけることを目指す。	2 前	30		○			○				○		
○			ディレクションワーク	実際にゲーム開発を行っている他チームのディレクションを行う。スケジュールを立て作業進行をチェックし、スタッフを管理する手法を実線の中で学ぶ。	2 後	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す。	2 後	30			○		○	○	○				
○			ワークスプロダクション	2年間で作ってきた作品のブラッシュアップを行い、個人作品集を制作する。	2 後	90		△			○	○			○		
○			インターフェイスデザイン	操作性、画面効果など様々な手法を用い魅力的かつ機能的なインターフェイスデザインを学ぶ。	2 後	30		○			○					○	
○			シナリオ技法	基本的な文章作成手法を学び、起承転結があるわかりやすい文を書ける力を養う。	2 後	30		○			○					○	

○			プレゼンテーション	テーマに合わせた資料を作成し個人ごとにプレゼンテーションを行う。数多く人前で話す機会を与え経験値を上げる。	2 後	30			○	○			○	
○			アナログゲーム制作	アナログゲームのカードゲームを企画し、実物のカード制作をおこないながら、ゲームバランスの取り方やルールブックの制作方法などを学習することを目的とする。	2 後	60			△	○	○		○	
○			ゲーム制作Ⅳ	企画・立案からアップストアへのリリースまで、スマートフォン向けゲームの制作工程を全て経験する。	2 後	150		△		○	○		○	
合計				34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							1 学年の学期区分	2期
							1 学期の授業期間	15週

(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。