

令和2年度 自己評価報告書 (本編)

評価対象期間 自：平成31年4月 1日
至：令和 2年3月31日

評価基準日 令和 2年5月 1日

令和2年8月



学校法人 電子学園

日本電子専門学校

目 次

対象学校の現況	1
I 学校の教育目標	3
II 本年度に定めた重点的に取り組むことが必要な目標・計画 (教育重点項目)	3
1. NEXT10 (日本電子専門学校の更なる伸張) の確実な実施	3
2. 新教育体制の確立	10
III 評価項目の達成及び取組状況	13
1. 教育理念・目的・育成人材像等	13
1-1 学校の理念・目的・育成人材像は定められているか	
1-2 学校における職業教育の特色は何か	
1-3 社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか	
1-4 学校の理念・目的・育成人材・特色・将来構想などが学生・保護者等に周知されているか	
1-5 各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか	
2. 学校運営	20
2-6 目的等に沿った運営方針が策定されているか	
2-7 運営方針に沿った事業計画が策定されているか	
2-8 運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、また、有効に機能しているか	
2-9 人事、給与に関する規定等は整備されているか	
2-10 教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか	
2-11 業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか	
2-12 教育活動等に関する情報公開が適切になされているか	
2-13 情報システム化等による業務の効率化が図られているか	
3. 教育活動	26
3-14 教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか	
3-15 教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか	
3-16 学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか	
3-17 キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか	
3-18 関連分野の企業・関係施設等や業界団体との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行なわれているか	
3-19 関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ実技・実習等)が体系的に位置づけられているか	
3-20 授業評価の実施・評価体制はあるか	
3-21 職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか	
3-22 成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか	

- 3-23 資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか
 - 3-24 人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか
 - 3-25 関連分野における業界との連携において優れた教員(本務・兼務含む)を確保するなどマネジメントが行われているか
 - 3-26 関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組みが行われているか
 - 3-27 職員の能力開発のための研修等が行われているか
- 4. 学修成果** 63
- 4-28 就職率の向上が図られているか
 - 4-29 資格取得率の向上が図られているか
 - 4-30 退学率の低減が図られているか
 - 4-31 卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか
 - 4-32 卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか
- 5. 学生支援** 71
- 5-33 進路・就職に関する支援体制は整備されているか
 - 5-34 学生相談に関する体制は整備されているか
 - 5-35 学生に対する経済的な支援体制は整備されているか
 - 5-36 学生の健康管理を担う組織体制はあるか
 - 5-37 課外活動に対する支援体制は整備されているか
 - 5-38 学生の生活環境への支援は行われているか
 - 5-39 保護者と適切に連携しているか
 - 5-40 卒業生への支援体制はあるか
 - 5-41 社会のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか
 - 5-42 高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組みが行われているか
- 6. 教育環境** 77
- 6-43 施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか
 - 6-44 学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか
 - 6-45 防災に対する体制は整備されているか
- 7. 学生の募集と受け入れ** 81
- 7-46 学生募集活動は、適正に行われているか
 - 7-47 学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか
 - 7-48 学納金は妥当なものとなっているか
- 8. 財務** 87
- 8-49 中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか
 - 8-50 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか
 - 8-51 財務について会計監査が適正に行われているか
 - 8-52 財務情報公開の体制整備はできているか

9. 法令等の遵守	89
9-53 法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか	
9-54 個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか	
9-55 自己評価の実施と問題点の改善を行っているか	
9-56 自己評価結果を公開しているか	
10. 社会貢献	91
10-57 学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか	
10-58 学生のボランティア活動を奨励、支援しているか	
10-59 地域に対する公開講座・教育訓練（公共職業訓練等を含む）の受託等を積極的に実施しているか	
11. 国際交流	95
11-60 留学生の受入れ・派遣について戦略を持って行っているか	
11-61 留学生の受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか	
11-62 留学生の学修・生活指導等について学内に適切な体制が整理されているか	
11-63 学習成果が国内外で評価される取組みを行っているか	

対象学校の現況

(1) 学校名及び設置者

学校名 : 日本電子専門学校
設置者 : 学校法人電子学園 理事長 多 忠貴
校長 : 船山 世界

(2) 所在地及び認可年月日（所轄庁）

所在地 : 東京都新宿区百人町 1 丁目 25 番 4 号
設立認可 : 昭和 26 年 12 月 21 日
学校法人認可 : 昭和 38 年 12 月 17 日
専修学校認可 : 昭和 51 年 9 月 10 日

(3) 沿革

日本電子専門学校（以下、「本校」と言う。）は、戦後間もなくの、物資の不足、教育についての国家的展望もないという混乱期にあつて、いち早く日本が取るべき道を「科学技術の振興」にもとめ、「電子技術を核とした創造性豊かな技術者の育成を通して世界に貢献する。」という建学の精神によって、昭和 26 年 12 月 21 日に社団法人日本ラジオ技術協会、日本ラジオ技術学校として創立した。

その後、昭和 28 年 2 月から開始されたテレビ正式放送により本格的なテレビ時代を迎えたことから、日本高等テレビ技術学校に改称し、テレビ技術者の育成を始めた。

創立 10 周年である昭和 36 年には、エレクトロニクス産業の急速な発展と電子計算機（コンピュータ）の実用化に伴い、その教育に着手すべく校名を現在の日本電子専門学校と改称し、昭和 40 年代にかけて郵政省や通産省（当時）から資格の認定を受け、電子工学科、放送技術科、電子計算機科、電気工学科、電気工事士科など多くの学科を開設した。また、その間昭和 38 年に学校法人電子学園（以下、「本学園」と言う。）として学校法人の認可を受けた。

昭和 50 年代は、コンピュータプログラマーやレコーディング技術者、テレビ・映画制作技術者などソフトウェア技術者の需要が高まり、本校においても本格的にソフトウェア教育に着手し、情報処理科、音響芸術科、放送芸術制作科などの学科を開設した。中でもコンピュータとメディアを融合したコンピュータグラフィックスについては、昭和 50 年代半ばよりいち早く教育に取り組み、昭和 58 年にコンピュータグラフィックス科を開設した。また、昭和 51 年に専修学校認可（工業専門課程）、昭和 52 年に工業一般課程の認可を受けた。

平成に入って、ゲームやインターネットの普及によりゲームクリエイターやネットワークエンジニアなどの新分野の人材育成に着手し、ゲーム制作科やネットワークセキュリティ科を開設した。

平成 7 年からは、文部省（当時）の定めた専門士に対応し、要件を満たした全ての学科で認定を受けている。

平成 10 年代は、ビジネス分野でのコンピュータ利用が必要不可欠となったことにより、平成 14 年に商業実務専門課程の認可を受け、OA 技術者の育成を始めた。また、同時に文化・教養専門課程の認可を受け、音響芸術科など一部の学科の課程を変更した。

平成 26 年には、文部科学省が定めた職業実践専門課程に 5 学科が認定を受け、平成 30 年 5 月 1 日現在は、工業専門課程、商業実務専門課程の 2 課程¹ 25 学科（昼間部 21 学科、夜間部 4 学科）中、昼間部 18 学科が認定学科となっている。また、厚生労働省主管の専門実践教育訓練給付制度有効指定講座に 3 学科が指定され、平成 30 年 5 月 1 日現在は、8 学科が指定を受けている。

平成 28 年には、本学園の長期ビジョン「学校法人電子学園 NEXT10」（以下、「NEXT10」と言う。）が策定された。

平成 29 年には、NEXT10 プロジェクトにおいて、建学の精神、経営理念、経営ビジョンに基づき「学校法人電子学園行動規範」および「日本電子専門学校教員の行動指針」を策定した。また、これらの理念体系を記載したネームカードを全教職員がネックストラップに挿入して携行している。

平成 30 年には、近年 AI を活用できるエンジニアの社会的ニーズが高まってきたことから、AI システム科（2 年制）を新設した。

令和元年には、コンピュータグラフィックス研究科、高度電気工学科が職業実践専門課程に認定され、新設学科（AI システム科）を除き、全申請学科が認定となった。また、文部科学省による「高等教育の修学支援新制度」の対象校として認定された。

¹ 文化・教養専門課程（音響芸術科）、工業一般課程（コンピュータ技術科）については現在募集停止中。

I 学校の教育目標

本校の建学の精神は、「電子技術を核とした創造性豊かな技術者の育成を通して世界に貢献する」であり、その達成を教育目標としている。

専門性を養う「職業教育」と汎用性を養う「キャリア教育」を教育の柱として、職業実践専門課程の要件を踏まえた産学連携などを含めた教育システムを構築している。各学科の一連の教育活動と、それを取巻く学園生活全般を通して、専門性と汎用性の両面を養うことを教育の基本方針としている。

II 本年度に定めた重点的に取り組むことが必要な目標・計画

0.教育重点項目

本校では、令和元年度に重点的に取り組むことが必要な項目について、2つの大項目を立て、表 0-1 のように構成した。

表 0-1 令和元年度教育重点項目一覧表

1. NEXT10（日本電子専門学校の更なる伸張）の確実な実施
1) 「建学の精神」の実現に向けた「教育の質の保証・向上」 学科別カリキュラムポリシー・ディプロマポリシーの作成
2) EM・IRによる組織的學生指導体制の充実 新たなドロップアウト対策・学生マイページの導入
3) 学生主導で社会人基礎力を養うキャリア教育の充実 学生クレドの完成・学生自治会の実現
2. 新教育体制の確立
1) クリエイター教育・エンジニア教育・学事部・キャリアセンター・広報部

0-1 NEXT10（日本電子専門学校の更なる伸張）の確実な実施

1) 「建学の精神」の実現に向けた「教育の質の保証・向上」分科会

本分科会に、「ポリシー策定プロジェクト」、「基本理念策定プロジェクト」の2プロジェクトを設定し、以下の業務を推進している（表 0-2）。

表 0-2 「教育の質の保証・向上」分科会プロジェクト一覧

ポリシー策定プロジェクト	学科別カリキュラムポリシー・ディプロマポリシー策定
基本理念策定プロジェクト	「教員の行動指針」策定・普及啓発

・ポリシー策定プロジェクト

平成 28 年度にまとめた「教育に付随する三つのポリシー策定及び運用に関する基本方針」（本校独自のガイドライン）に則り、平成 29 年度から学科別ポリシーの策定に取り組んでいる。年度ごとに取組んだ学科ならびに進捗状況は表 0-3 のとおりである。令和元年度には、平成 30 年度に完成に至らなかった 1 学科に加えて、あらたに 6 学科の策定に臨んだ。

令和元年度の策定状況は、各学科の進捗に差が生じていると同時に、年度末の時短業務および在宅勤務の必要性が生じた関係で、全体スケジュールにも遅れが生じた。また、ポリシーに基づいたカリキュラムおよびシラバスの作成において、一貫性を持って充実を図る必要がある。令和 2 年度に向けては、昼間部 21 学科全てのポリシーを完成させるとともに、公開することを目標に進める。

表 0-3 ポリシー策定プロジェクト年度別進捗状況

年 度	学 科	進捗状況 (4/20)	備 考
平成 29 年度	①情報処理科 ②情報ビジネスライセンス科 ③ゲーム制作科 ④コンピュータグラフィックス科	完成 〃 〃 〃	令和 2 年度入学者 向けカリキュラム にポリシーを反映
平成 30 年度	⑤グラフィックデザイン科 ⑥CG 映像制作科 ⑦ネットワークセキュリティ科 ⑧高度情報処理科 ⑨ゲーム制作研究科	完成 〃 〃 〃 継続中	令和 3 年度入学者 向けカリキュラム にポリシーを反映
令和 元 年度	⑩アニメーション科 ⑪アニメーション研究科 ⑫電子応用工学科 ⑬コンピュータグラフィックス研究科 ⑭ゲーム企画科 ⑮電気工学科	提出済 〃 〃 継続中 〃 〃	提出済学科は、内 容の整合性を確認 未提出学科は策定 作業継続
令和 2 年度	⑯Web デザイン科 ⑰ケータイ・アプリケーション科 ⑱AI システム科 ⑲情報システム開発科 ⑳電気工事技術科 ㉑高度電気工学科	予定	令和 2 年度末、全 学科ポリシー公開 (予定)

・基本理念策定プロジェクト

平成 29 年度 8 月から、「建学の精神」、「経営理念」、「経営ビジョン」、「電子学園行

動規範」、「教員の行動指針」といった理念体系を記載した教職員用ネームカードをネットワークストラップに挿入して全教職員が携帯している。

これを受けて、基本理念策定プロジェクトが策定した「教員の行動指針」については、その普及・啓蒙を目的として、平成30年3月から教員個々が指針に照らして自らの行動を自己診断する機会を設けている。令和元年度は、Google フォームを用いて、下記のように2回実施した。図0-1に過去3回の平均値の要素グラフを示す。

・令和元年度「教員の行動指針自己診断」(2回目)の詳細

(実施期間) 令和元年5月27日～6月14日
(実施人数) 対象教員87名のうち79名(実施率90.8%)
(診断項目数) 28項目
(評価レベル) 5段階 5(高) ⇒ 1(低)

・令和元年度「教員の行動指針自己診断」(3回目)の詳細

(実施期間) 令和元年12月3日～12月19日
(実施人数) 対象教員94名のうち70名(実施率74.5%)
(診断項目数) 28項目
(評価レベル) 5段階 5(高) ⇒ 1(低)

この結果を受けて、教員個々が自己診断の結果を分析して改善に役立てるとともに、組織全体の弱点を明らかにしながら改善の方策を検討する予定である。

令和2年度に向けては、自己診断を定期的(半期に1回)に実施し、組織全体の意識向上を図る予定である。また、一般職の取組みと統合することを念頭に入れて検討を進める予定である。

教員の行動指針自己診断(3回の平均)

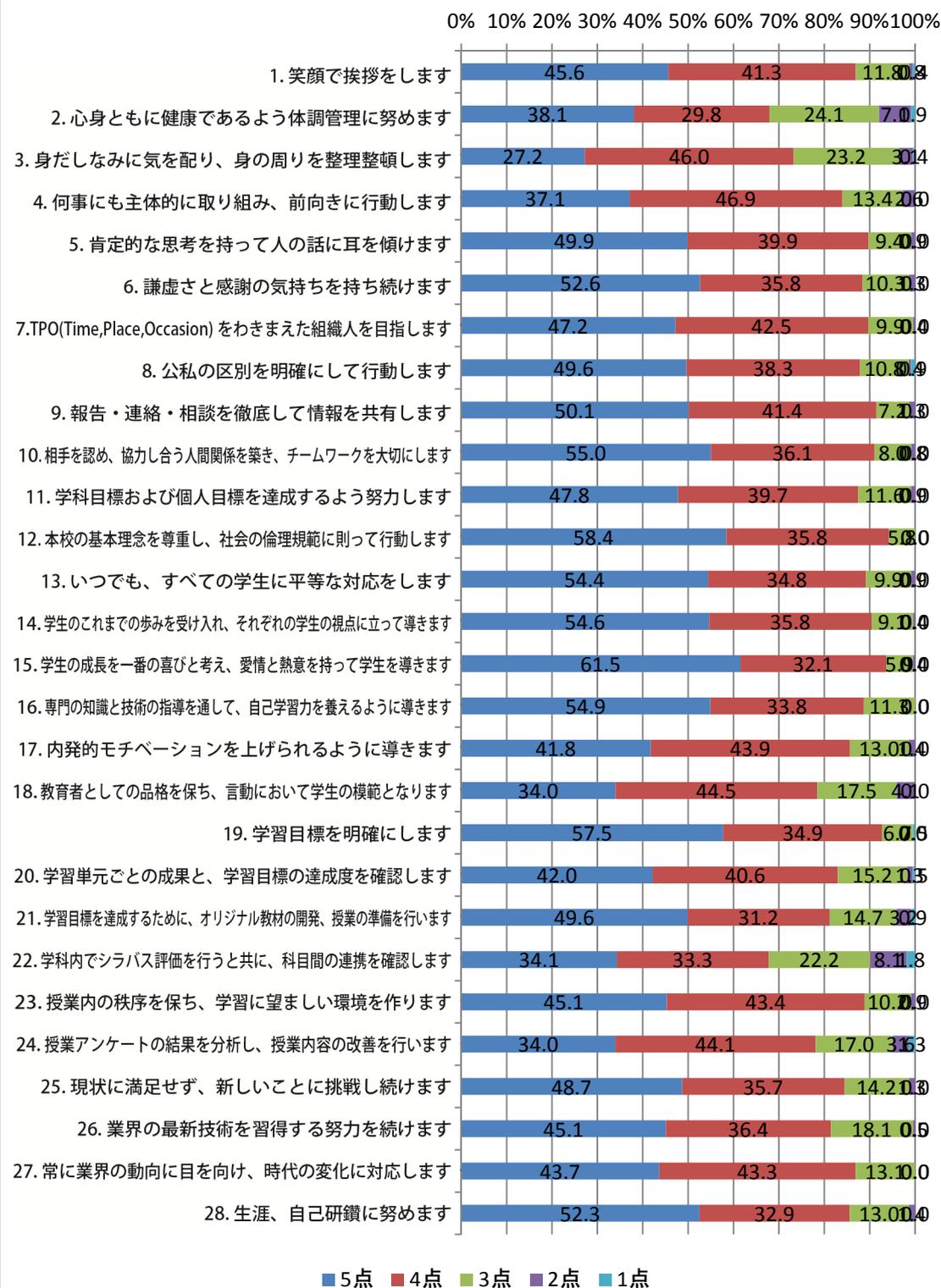


図 0-1 教員の行動指針自己診断結果

2) EM・IRによる組織的學生指導体制の充実分科会

本分科会では、ドロップアウト対策ならびに、学生マイページの導入について検討した。

・新入生対象アンケート

ドロップアウト対策に資するEM・IR活動として、平成28年度から「充実した学校生活を送るための新入生対象アンケート」を継続実施している。令和元年度には4月入学直後に（JEC Week②）を実施し、7月に（Ver.4）を実施した（表0-4）。

JEC Weekに行ったアンケート結果から早期ドロップアウトの可能性の高い学生を抽出し、クラス担任に通知することによって学生指導に活かした。また、2回実施したアンケートの分析結果を8月20日の夏季研修会において発表し、教職員と情報共有した。

表0-4 ドロップアウト対策アンケートの実施実績

NO	Version名	設問数	実施時期	学生数	サンプル数	回収率
1	新入生（Ver.1）	55	2016.7	1144	1090	95.3%
2	新入生（Ver.2）	55	2017.6	1316	1260	95.7%
3	新入生（JEC Week①）	30	2018.4	1372	1349	98.3%
4	新入生（Ver.3）	40	2018.7	1372	1305	95.1%
5	卒業生（Ver.1）	124	2019.3	1009	934	92.6%
6	新入生（JEC Week②）	30	2019.4	1416	1400	98.9%
7	新入生（Ver.4）	40	2019.7	1416	1340	95.0%
8	卒業生（Ver.2）	120	2020.2	1077	983	91.3%

・退学防止プロジェクト

ドロップアウト対策アンケートの深化と具体的施策の創案に向けて、令和元年度より新たな取組みとして「退学防止プロジェクト」を開始した。（株）応用社会心理学研究所に協力して頂き、「退学に至る要因モデル（仮説 図0-2）」を導くことによって、分科会メンバーの分析だけでは具体的にならなかった退学要因や具体的施策を創案する。

令和元年度には、卒業生（令和2年3月卒）を対象として「学校満足度調査」（表0-4 卒業生（Ver.2））を実施した。学科ごとまで詳細化が可能であり、さらに標準化された他校のサンプルとの比較が可能である。令和2年3月末現在で報告書の提出を受けており、令和2年5月に分析会議を予定している。

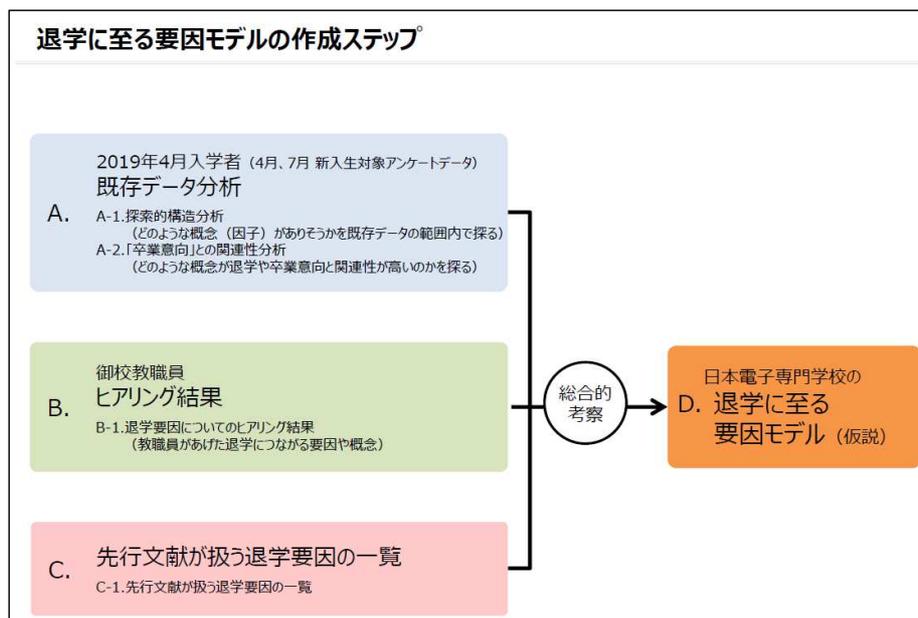


図 0-2 退学に至る要因モデルの作成ステップ

・ 学生マイページの企画

平成 30 年度に開発した時間割表閲覧、出席状況閲覧、成績閲覧の各機能について、平成 31 年 4 月に、開発企業の株式会社サブネットを交えて、詳細仕様、インターフェースデザイン、運用方法などについて議論を行った。今後は、成績閲覧に関する運用方法が決定し次第、運用開始する。

3) 学生主導で社会人基礎力を養うキャリア教育の充実分科会

・ 学生自治会の正式スタート

平成 29 年 6 月から準備委員会を設立し、2 年間で 0 期～2 期まで準備を進めてきた学生自治会が、令和元年度に正式にスタートとなった。平成 31 年 4 月 9 日（火）の新入生オリエンテーションにおいて進級した継続メンバーが募集案内を行い、令和元年 7 月 10 日の募集説明会を経て、新入生のメンバーを加えた 12 名での門出となった。

・ 学生自治会の活動

年間を通じて 17 回の分科会を実施して様々な検討を行うとともに、以下のような数々の活動を積極的に行った。

① 入学式において写真撮影補助（図 0-3）

② 朝の清掃・挨拶運動の実施

本館周りの清掃および本館正面入口にて挨拶を行った。

授業日について、4 月中は毎日、5 月からは各月第 1 週に実施した。

③ 学生交流会の実施（図 0-4、0-5）

④ ボランティア活動に参加

新宿警察ボランティア「痴漢被害撲滅キャンペーン」6月6日（図0-6）

新宿警察ボランティア「社会を明るくする運動」 6月30日

新宿警察ボランティア「街の安全みまもりイベント」7月21日

新宿警察ボランティア「マナーアップ・新宿区クリーン作戦」10月11日

日本最大格闘ゲーム e-sports 大会「EVO Japan」1月24-25日（図0-7）

⑤ 学校行事における主体的な貢献

スポーツフェスティバル（体育祭）実行委員長、日専祭（学園祭）実行委員長を学生自治会メンバーが務めた。



図0-3 入学式において写真撮影補助



図0-4 学生交流会



図 0-5 学生交流会「ポケモンバトル大会」



図 0-6 新宿警察ボランティア「痴漢被害撲滅キャンペーン」



図 0-7 「EVO Japan」ボランティア

・学生自治会の課題

学生委員のモチベーションの維持・向上、学生委員の主体性尊重と教職員委員の関わりバランスに課題があるが、専用教室を確保して引続き継続的に活動する予定である。また、学生自治会で開発した「学生クレド」の普及・啓発や、学生自治会メンバーの社会人基礎力向上の確認にも取り組む予定である。

0-2 新教育体制の確立

平成 31 年 4 月 1 日をもって古賀前校長から船山新校長にバトンタッチされた。こ

れに伴って教育部署の刷新が図られ、教育部署長は表 0-5 のとおりとなった。

旧体制との相違点は、以下のとおりである。

- ① 教育部長職をクリエイター教育分野とエンジニア教育分野に分割し充実させたこと。
- ② 総務部学務課と教務部教務課を統合して学事部を設立し、それぞれ学事部学務課、学事部教務課とし、学籍データの共有をはじめとする事務の合理化の推進を担ったこと。
- ③ 学事部に女性の部長を登用したこと（本学園初）。
- ④ 情報経営イノベーション専門職大学の開学（令和 2 年 4 月）に合わせて、従来法人部署であった広報部を日本電子専門学校の広報活動に専念することを明確にしたこと。

表 0-5 新教育体制（教育部署長）

役 職	氏 名
校 長	船山 世界
副校長	杉浦 敦司
クリエイター教育部長	五十嵐淳之
エンジニア教育部長	大川 晃一
キャリアセンター長	高橋 陽介
学事部長	大野 通江
広報部長	小暮 幸雄

新体制初年度である令和元年度においては、新校長就任に関する内外への告知ならびに関連諸団体（全国専門学校情報教育協会、全国工業専門学校協会、全国専門学校電気・電子教育研究会、専門学校コンソーシアム Tokyo）の役職引継ぎ、教育部署長間における役割分担とその詳細化、Slack による教育部署長間の情報共有などを遂行した。新体制で臨んだ入学式、オリエンテーション、スポーツフェスティバル、日専祭などの学校行事も遺漏なく遂行することができた。

一方で、令和 2 年 2 月初旬より新型コロナウイルス感染症の感染拡大が風雲急を告げ、予定していた各種行事に大きな変更を加えることを余儀なくされた。

まず、令和 2 年 2 月 25 日に文部科学省より発出された「学校の卒業式・入学式などの開催に関する考え方について」に従って、「進級・卒業発表会」、「早期合同企業説明会」、「外部コンテスト成果報告会」、「卒業式」は多人数が一箇所に集まる行事（今で言う三密）であるため、やむを得ず自粛した。卒業式については、各クラスにおいて卒業ホームルームを行い、理事長、校長の動画メッセージを配信するとともに、クラス担任から卒業証書を授与した。

新型コロナウイルス感染症の更なる感染拡大を受け、令和 2 年 3 月 3 日より、全教職員の健康と安全を考慮し、「時差通勤および時短勤務」を 3 月末まで実施した（後日延長され、また政府の緊急事態宣言下、東京都の休業要請を受けて令和 2 年度当初の予定も大幅に変更し、教職員を対象とした在宅勤務も導入した）。

新教育体制にとっての令和元年度を振り返ると、旧体制からの各種引継ぎは遺漏なく行ったものの、年度終盤になって新型コロナウイルス感染症禍に翻弄された一年であった。令和2年度は、新型コロナウイルス感染症禍対応から始まることになるが、困難に対応する様々な業務を通じて、万全な体制の確立に向けて歩む所存である。

Ⅲ 評価項目の達成及び取組状況

1. 教育理念・目的・育成人材像等

1-1 学校の理念・目的・育成人材像は定められているか

本校の建学の精神「電子技術を核とした創造性豊かな技術者の育成を通して世界に貢献する」に照らし、時代背景、工業技術の進展を鑑みて、学校の目的・育成人材像を学則によって定めている。現在の目的および育成人材像は、「本校は、自らの個性を伸ばし創造し体得することを教育方針とし、実技教育を主体として、実社会に適応する人間性豊かな電子技術者、芸術家、商業実務を遂行できる人材の育成を目的とする」としており、明確に定めている。

建学の精神は不変である一方で、目的・育成人材像は、関連業界等社会の要請に応じて適切に見直しを図っている。創立時（昭和 26 年当時）に、「新日本再建の一助として、近代科学、特に無線技術の向上を図り、優秀なる技術者を養成し、日本無線界をして世界的水準に到達せしむるを以て目的とする」とした学則の目的条文を、時代背景や工業技術の進展に合わせて、昭和 51 年、昭和 64 年、平成 14 年の 3 度にわたって見直し変更を行い、現行の目的条文となっている。

1-2 学校における職業教育の特色は何か

1) 職業実践専門課程への対応

平成 26 年度より新たに創設された職業実践専門課程にいち早く対応し、令和元年度末時点で、昼間部の認定が受けられる 20 学科が認定を受けている（令和 2 年度には、要件を満たした AI システム科の申請をする。これにより、昼間部の全 21 学科が認定を受ける予定である）。

職業実践専門課程の認定要件である「企業と連携してカリキュラムを編成する（教育課程編成委員会）」「企業等が参画して学校評価を行う（学校関係者評価）」「企業と連携して教員研修を実施する」「企業と連携して実習等の授業を行う」「本校オフィシャル Web サイト等で情報を公開する」は全て適切に行っている。

それらを有機的に組み合わせ図 1-1 の様な、教育の PDCA サイクルを機能させることで、職業教育の質の向上を図っている。

これらの取組みは、職業実践専門課程の模範的な事例として、文部科学省が制作したパンフレットや Web サイトのなかで掲載されている。特に情報公開の在り方は、平成 28 年度の文部科学省委託事業で株式会社三菱総合研究所がまとめた『情報公開を活かした専修学校の質保証・向上に向けて』（平成 29 年 3 月発行）のなかで、「公正・正確な情報公開」を行っている学校の事例として紹介されている。また、令和元年度と同委託事業においては、『専門学校における職業教育のマネジメントに関する手引・事例集』（令和 2 年 3 月発行）でも、職業教育マネジメントの好事例として本校の取組み

が紹介されている。

教育の質の向上を図るPDCAサイクル

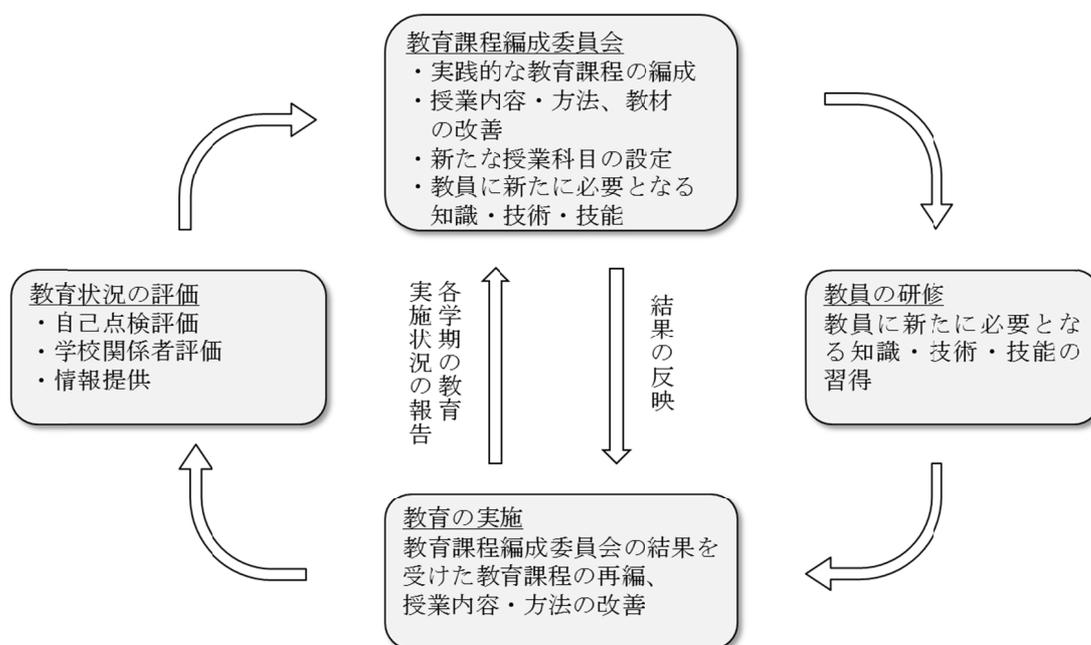


図 1-1 教育の質の向上を図る PDCA サイクル

* 1. 教育課程編成委員会・・・各学科の専攻分野に関する企業および関係団体等の要請を十分に活かし、職業実践専門課程の教育を施すに相応しい実践的かつ専門的な教育課程の編成（授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。）について検討する委員会。各学科が目指す産業界の企業・業界団体から委員を任命。最低年間 2 回、教育課程編成委員会を開催し、教育課程（カリキュラム）や教育の在り方などを検討し、実践的な職業教育を行うための改善を図る。

* 2. 学校関係者評価・・・卒業生、保護者、地域住民、企業、職能団体等から評価委員を募り、自己点検が適切に行われているか、また各学科の教育内容・環境等について改善に向けた意見を求める機会。

2) オリジナル教材の充実

本校は技術革新の早い分野の教育を主に行っているために、市販されているテキスト類が少なく、より良い実践的な職業教育を行うために豊富で充実したオリジナル教材を揃えている。特にカリキュラムの約 50% を占める実習では、多くの本校オリジナルの実習テキストを用いている。これらは、主に各科目担当教員によって開発されたものである。

ほぼ毎年、文部科学省の委託事業の予算を得ており、そこで開発された教材もある。

令和元年度は、平成30年度から継続している「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」の予算により、「Society5.0実現のためのIT技術者養成モデルカリキュラム開発と実証事業」において教材（教育カリキュラム・テキスト）の開発を行った。

3) 最低限の質保証（ミニマムスタンダード）

各学科における専門知識・技能の最低限の質保証として、学科ごとに在籍する学生全員が取得する学外の資格を設定している。

電気工事技術科では、第2種電気工事士の認定養成機関となっているため、1年次の課程修了時には全員がその資格を取得し最低限の質保証がなされている。こうした認定課程以外でも、情報検定（J検）やビジネス能力検定（B検）などの平易な目標資格を設定し、それ以上の資格取得を全学生が果たすことにより、教育の最低限の質保証を図っている。

4) 学園生活全般を通じた人材育成

各学科の教育活動とそれを取り巻く学園生活全般を通して、スペシャリストとしての人材育成（知識・技能・態度）を行っている。

各学科が提供している授業科目（座学・実習）のなかには、能動的学習（アクティブラーニング）を促すグループワークやプレゼンテーションなどの要素が含まれており、『学園生活ガイド』の科目一覧表（表3-1）に明示している。職業教育（専門知識・技能の修得）を通して、コミュニケーション能力や課題対応能力といった各種の能力を養っている。

また、学園生活を通して「日専祭（学園祭）実行委員会」「スポーツフェスティバル（体育祭）実行委員会」「各種ボランティア」「オープンキャンパス&体験入学スタッフ」などの活動の機会を多く提供しており、各学科の教育活動と併せて、社会人としての基礎的・汎用的能力の涵養を図っている。これらの活動は、成績証明書の活動の記録に記述し、就職活動の一助としている。

令和元年度は、新たに学生の自治組織が準備期間を経て正式発足し、自治会が主催する各種活動が行われた。これらは、学生の主体的活動を通して人材育成に繋がることを期待した取組みである。

5) 企業連携リアルプロジェクト・ベースド・ラーニング

企業と連携し、インターンシップの一環としてCGやアニメーション分野の学生が、実際に劇場公開される映画の制作に取り組んでいる。これまでの実績としては、「アップルシードα」「バイオハザード・ダムネーション」「NINJA THE MONSTER」「こねこのチーポンポンらー大冒険」「BLAME!（ブラム）」「GANTZ:0」「テイルズ オブ ゼスティリアザクロス」「亜人」「山賊のむすめローニャ」「シドニアの騎士」「シドニアの騎士 第九惑星戦役」「プリキュアオールスターズ NewStage3 永遠のともだち」「いたずらなKiss」などがある。

6) 企業と連携した教育プログラム（教育課程・教材・資格）の開発

電気の分野では、一般社団法人日本 PV プランナー協会、パナソニックエコソリューションズ創研株式会社などと連携し、電力自由化により将来需要が見込まれるエネルギーマネジメントに関する資格「エネルギーマネジメントアドバイザー」の認定講座を、学生向けのアカデミック版として刷新した。本校の学生向けに認定講座を実施し、受講した全学生が資格を取得した。また、この認定講座の他の専門学校への普及に協力した。なお、こうした取組みは、シスコネットワークワーキングアカデミー、オラクルアカデミーなど以前から多くの企業と連携して行われている。

その他、企業で活躍する方を招いた講演会を頻繁に行い、学生の学修意欲を喚起している。

7) 学外コンテスト・大会への参加奨励

学内における授業（講義、実習）に加えて、学んだことを活かした学外でのコンテスト・大会への参加を奨励している。

「若年者ものづくり競技大会」「技能五輪全国大会」「全国専門学校ロボット競技会」「情報ネットワーク施工学生日本一決定戦」など、各学科の学習内容に応じた多くのコンテスト・大会に参加し、優勝を含む入賞を多数果たしている。

ここ2年の実績は以下のようになっている。

表 1-1 学外コンテスト等実績（平成 30 年度、令和元年度）

平成 30年度	<ul style="list-style-type: none"> ・ 情報通信配線技術フォーラム2018「情報ネットワーク施工」学生日本一決定戦 「金メダル」「銀メダル」 ・ 第14回ACジャパン広告学生賞 「優秀賞」 ・ 第13回若年者ものづくり競技大会 ウェブデザイン部門 「銅メダル」「敢闘賞」、業務用ITソフトウェア・ソリューションズ部門 「敢闘賞」 ・ 第6回学生スマートフォンアプリコンテスト 「奨励賞」 ・ ETロボコン 東京地区大会競技部門「銅メダル」 ・ ASIAGRAPH2018「優秀賞」 ・ 日本ゲーム大賞2018 アマチュア部門 「優秀賞」 ・ 第56回技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門 「銅メダル」 ・ 東京国際プロジェクションマッピングアワード 「審査員特別賞」 ・ SDN/クラウドプログラムコンテスト2018 「銀メダル」 ・ にいがたデジコングランプリ2018 「グランプリ」「優秀賞」 ・ 第2回想いを伝えるカードデザイン大賞 「審査委員賞」 ・ 2018巨大クリスマスパナーコンテスト 「奨励賞」 ・ 第27回全国専門学校ロボット競技会 自律型ロボット対戦競技ソフトウェア部門「銀メダル」ハードウェア部門「銅メダル」 ・ 第9回文書デザインコンテスト 「審査員特別賞」「佳作」 ・ 2018アジアデジタルアート大賞展FUKUOKAエンターテイメント部門 「優秀賞」 ・ 第7回全国専門学校ゲームコンペティション プレイアブル部門 「アイデア賞」 ・ 第2回専門学校HTML5作品アワード「デザイン賞」「技術賞」「企業賞」 ・ 第5回全国専門学校CG作品コンテスト 静止画3D部門「準グランプリ」
------------	--

令和 元年度	<ul style="list-style-type: none"> ・ 情報通信配線技術フォーラム2019「情報ネットワーク施工」学生日本一決定戦 「銀メダル」 ・ 第15回ACジャパン広告学生賞 「奨励賞」 ・ ACA世界学生大会2019 日本代表選考 「入賞」 ・ 第14回若年者ものづくり競技大会 ウェブデザイン部門 「銅メダル」「敢闘賞」、グラフィックデザイン部門 「銅メダル」、電気工事部門 「敢闘賞」、業務用ITソフトウェア・ソリューションズ部門 「特別賞」 ・ ETロボコン 東京地区大会競技部門 「銅メダル」 ・ ASIAGRAPH2019 「優秀賞」 ・ 第57回技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門 「銅メダル」 ・ 第52回電気工事士技能競技大会 「チャレンジ優秀賞」 ・ SDN/クラウドプログラムコンテスト2019 「グランプリ」「準グランプリ」 ・ にいがたデジコングランプリ2019 「グランプリ」 ・ 2019巨大クリスマスバナーコンテスト 「優秀賞」「奨励賞」 ・ 第28回全国専門学校ロボット競技会 自律型ロボット対戦競技 ハードウェア部門「銅メダル」 ・ 第10回文書デザインコンテスト 「佳作」 ・ 第16回ビジネスプロデュースコンペティション 「アイデア賞」 ・ 第3回専門学校HTML5作品アワード 「グランプリ」「企業賞」 ・ 第38回専門学校映像フェスティバル 90秒動画部門 「グランプリ」 ・ 第6回全国専門学校CG作品コンテスト 静止画3D部門 「準グランプリ」
-----------	--

8) 学びの幅を広げるエクステンション、各種教育制度

より深くまた幅広く学習したい学生のために、4 時限目時間帯を利用してエクステンション（自由選択）科目を設定している。

具体的には、資格取得系科目、語学系科目、課外活動系科目などの科目が設定されており学生の希望に応じている。

オープン実習、インターンシップ制度、チューター（TA）制度など、様々な教育制度を設けている。これらは『学園生活ガイド』に掲載し、入学時のガイダンスで学生に説明を行っている。

9) クラス担任・キャリアサポーターによる就職指導

教育の最終目標は、学科で修得した専門技術・知識を活かした就職であるため、就職指導には、各クラス担任とキャリアサポーター（キャリアカウンセラー含む）が連携してあたっている。

1-3 社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか

学園を取り巻くステークホルダーのアンケート調査（平成 27 年度実施）を踏まえて、電子学園の創立 75 周年（2026 年）における電子学園の「あるべき姿」と、それを具現化するための施策を取りまとめ、学園プロジェクト「NEXT10」を展開している。

創立 75 周年（2026 年）における電子学園の「あるべき姿」

「我が国の課題・施策から社会や学生のニーズに至るまで、選択と集中によって教育事業を推進し、良質かつ切要な労働力を創出する職業教育機関として、その存在価値と信頼を不動のものとする。」

「あるべき姿」を具現化するための施策

- ・ 日本電子専門学校の更なる伸張
- ・ 学校法人電子学園の新たな挑戦
- ・ 経営資源の磐石化

「日本電子専門学校の更なる伸張」は、次の5つの項目からなっている。

- 1) 「建学の精神」の実現に向けた「教育の質の保証・向上」
- 2) EM・IRによる組織的學生指導の充実
- 3) 学生主導で社会人基礎力を養うキャリア教育の充実
- 4) アクティブラーニングをサポートするラーニングコモンズの充実
- 5) 時代のニーズを捉えた魅力的な新設学科開発フレームの確立

各分科会の令和元年度の実施状況は以下のとおりである。

- 1) 「建学の精神」の実現に向けた「教育の質の保証・向上」分科会
 - ・ 各学科の3つのポリシーを策定
 - ・ 基本理念体系・教員行動指針の構築と学内への浸透
 - ・ 教員のCompTIA CTT+の取得に向けた研修の実施
- 2) EM・IRによる組織的學生指導の充実分科会
 - ・ 新入生対象アンケートの実施（令和元年度入学生に対し、4月+7月に実施）
 - ・ 卒業生対象アンケートの実施（令和元年度卒業生に対し、令和2年2月に実施）
 - ・ 「退学に至る要因モデル」の作成に向けて検討を開始（応用社会心理学研究所に協力依頼）
 - ・ 学生マイページの企画（時間割表示、出席状況表示、成績表示）
- 3) 学生主導で社会人基礎力を養うキャリア教育の充実分科会
 - ・ 学生自治会を正式発足
 - ・ 学生主体の学校行事運営
 - ・ ボランティア活動参加
- 4) アクティブラーニングをサポートするラーニングコモンズの充実分科会
 - ・ 旧喫煙室の利用法として、アクティブラーニングルーム(自習室)を本館6・8階、7号館3階に新設
- 5) 時代のニーズを捉えた魅力的な新設学科開発フレームの確立分科会
 - ・ 開発フレームを作成したことで、令和元年度は一時休止して今後の方向性を検討

1-4 学校の理念・目的・育成人材・特色・将来構想などが学生・保護者等に周知されているか

建学の精神の周知に関して、教職員はもとより学生には入学時に配布する『学園生活ガイド』に掲載するとともに、新入生オリエンテーションにて説明を行った。また、保護者、入学検討者、高等学校教員、求人企業などの関係者には、学校説明用の資料「日本電子専門学校を紹介」(PowerPoint 資料)に掲載し、保護者には保護者会にて、入学検討者には募集イベントの機会に、高等学校教員や求人企業には見学来校時に、それぞれ説明し周知を図っている。

毎年4月中に新入生保護者会を開催し、教育方針や指導方針などの周知を図り、家庭内での協力を仰いでいる。令和元年度は、521名の保護者が参加した。

1-5 各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか

本校の教育内容は技術革新の速い分野であるため、産業界との連携により、先進的かつ実践的なカリキュラムを構築し、最新の教育環境（実習施設、設備機器、教材）により教育を行っている。

認定を受けられる全ての昼間部の学科が、職業実践専門課程の認定を受けている。その認定要件である「教育課程編成委員会」「学校関係者評価」の実施により、年間最低2回は産業界からのニーズを聴取する機会を設けている。

産業界からの意見を受けて、教育目標や育成人材像の見直し、それを実現する教育課程の編成や教材・教育手法などに反映させている。意見の反映状況は、年度ごとにオフィシャルWebサイト上で情報を公開している。

また、産業界のニーズに応じた授業を行うために、本校の教員研修規程に従って、教員の研修を行っている。

2. 学校運営

2-6 目的等に沿った運営方針が策定されているか

本校では、建学の精神である「電子技術を核とした創造性豊かな技術者の育成を通して世界に貢献する」ことを学校運営の目的と捉え、その実現のための教育的施策を運営方針として毎年見直しを行い、充実を図っている。

さらに、学園として「創立 75 周年（2026 年）の電子学園のあるべき姿」および「その姿を具現化する施策」を明確化し、教職員共通の道標とする長期ビジョン「NEXT10」を策定している。

1) 創立 75 周年（2026 年）の電子学園のあるべき姿

「我が国の課題・施策から社会や学生のニーズに至るまで、選択と集中によって教育事業を推進し、良質かつ切要な労働力を創出する職業教育機関として、その存在価値と信頼を不動のものとする。」

2) 2026 年の「あるべき姿を」を具現化する施策

- ・日本電子専門学校の更なる伸張
- ・学校法人電子学園の新たな挑戦
- ・経営資源の磐石化

特に日本電子専門学校に関わる施策として「日本電子専門学校の更なる伸張」は、5 つの項目からなり、それぞれの分科会で検討を行っている。

2-7 運営方針に沿った事業計画が策定されているか

事業計画は、運営方針に沿って毎年度作成し、令和元年度よりオフィシャル Web サイトで公開している。

また、将来に向けては、NEXT10「日本電子専門学校の更なる伸長」の検討テーマごとに中期計画（前期 5 年）および単年度事業計画を策定している。検討テーマは次の 5 項目となっている。

- 1) 「建学の精神」の実現に向けた「教育の質の保証・向上」
- 2) EM・IR による組織的 student 指導の充実
- 3) 学生主導で社会人基礎力を養うキャリア教育の充実
- 4) アクティブラーニングをサポートするラーニングコモンズの充実
- 5) 時代のニーズを捉えた魅力的な新設学科開発フレームの確立

2-8 運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、また、有効に機能しているか

運営組織や意思決定機能は、本学園の「寄附行為」、「学則」、および令和元年度に策定した「電子学園組織規程」（以下、「組織規程」という。）、「電子学園職務権限規程」（以下、「職務権限規程」という。）、「日本電子専門学校職務権限規程」、「電子学園稟議規程」において明確化している。

運営組織は、理事会を頂点に、「組織規程」で定めるとおり、総務部、人事部、財務経理部、管理部、専門職大学設立準備室、日本電子専門学校（クリエイター教育、エンジニア教育、学事部、広報部、キャリアセンター）を擁して事業を執行している。

また、運営組織図（図 2-1）は、人事発令告示書で教職員に周知を行い、オフィシャル Web サイトで公開している。

学校法人電子学園 組織図

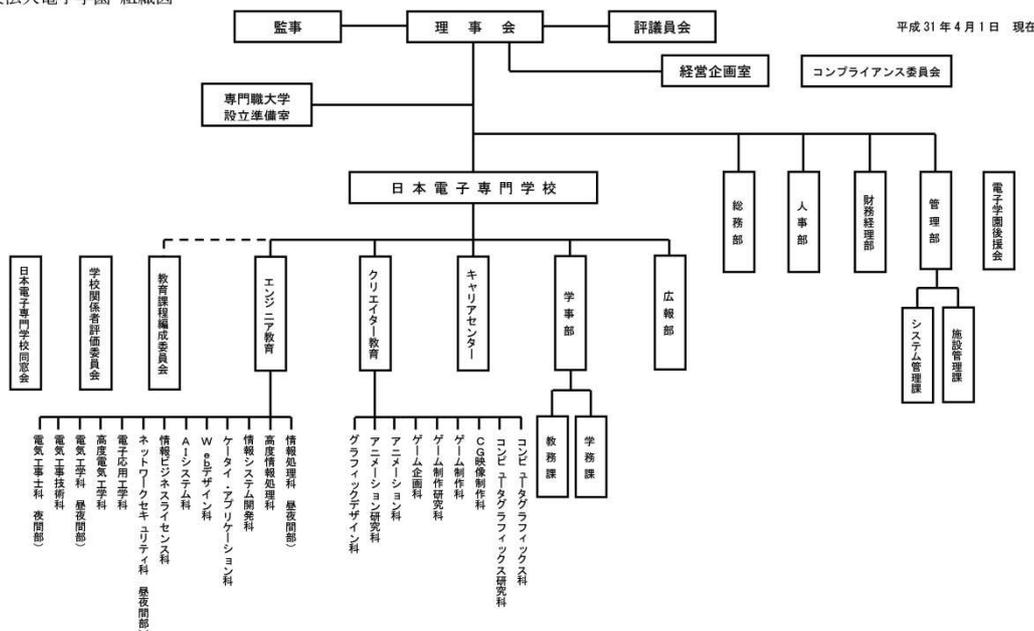


図 2-1 電子学園組織図

学園の最高意思決定機関である理事会とその諮問機関である評議員会は、「寄附行為」に基づき開催しているが、令和元年度は、理事会を 11 回、評議員会を 9 回開催し、監事も全ての理事会・評議員会に参加して、学園の重要事項を決定している。

その他、運用に関しては、以下の会議体を制度化して意思決定を行っている。

- 1) 定例会議（学校運用関連）
 - ・教育運用会議（毎週木曜日）
 - ・部署長会議（毎週月曜日）
 - ・科長会議（毎週月曜日）
 - ・科内会議（毎週火曜日）
 - ・教員連絡会（毎週火曜日）
- 2) 検討会議、委員会
 - ・内容によって適宜開催する
 - ・NEXT10

また、部署ごとの意思決定は、「職務権限規程」により策定した「職務権限一覧」に基づき行っている。

2-9 人事、給与に関する規定等は整備されているか

要員計画に基づく採用や人事異動を適正に実施している。新設学科の設置に伴う配置転換や新規採用を計画的に実施し、新たな専門技術の修得が必要な場合には、外部研修などを利用した転換教育を行っている。また、年2回の定期的な学内研修会を行うとともに、自己啓発研修と資格取得を奨励し、キャリア開発を積極的に行える環境を整えている。

人事考課制度については、目標管理制度を導入している。毎年度当初の部門目標に対して、各個人が業績考課シートを作成し、半年ごとの結果報告を踏まえて人事考課を行っている。この人事考課に基づき昇給および賞与を決定している。

採用の選考方法、試用期間、懲戒処分の種類および方法、解雇基準については、就業規則で明確に定めている。また、昇進および昇格降格制度、等級別俸給表、各種手当の支払い基準については、給与規程で明確に定め、適切な運用を行っている。

これらは、就業規則および関連規程として以下のように明確に定め、学校システム内で教職員に周知し適切に運用している。

- 1) 就業規則
- 2) 給与規程
- 3) 教務関係規程
- 4) 退職金規程
- 5) 表彰規程
- 6) 慶弔見舞金規程
- 7) 出張規程
- 8) 継続雇用規程
- 9) 育児に関する規程
- 10) 介護に関する規程
- 11) 嘱託職員就業規則

- 12) パートタイム職員就業規則
- 13) 非常勤講師契約細則
- 14) 育児介護休業規程（パートタイム職員）

平成 28 年度からは、NEXT10 において、

- 1) 年齢分布の正常化に向けた採用
- 2) 計画的な能力開発・人材育成
- 3) 人材の適正配置と効果的な人事異動（ジョブローテーション）
- 4) やりがい・はたらかがいの基礎となる考課・評価・処遇制度の構築
- 5) 教職員における学外交流の積極推進

の 5 つのテーマについて検討を行っている。

令和元年度の NEXT10 の成果としては、2) について、新入教職員研修の実施と事務職員人財育成研修を階層別（管理職者および一般職員）に実施した。

また、4) について、新人事考課制度の運用にあたり、管理職者に考課者研修を実施した。また、考課結果のランク分布表を教職員に公開し、考課結果のフィードバックを実施した。

2-10 教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか

令和元年度より、「組織規程」に基づき、組織図（図 2-1）のとおり整備している。財務経理部、総務部、人事部、管理部、専門職大学設立準備室、日本電子専門学校を理事会の直下に置き、さらに、日本電子専門学校には、クリエイター教育、エンジニア教育、学事部、広報部、キャリアセンターを設置している。

2-11 業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか

コンプライアンス体制については、平成 29 年度中に詳細を決定し、「コンプライアンス推進規則」、「コンプライアンス委員会規則」、「情報管理規則」、「個人情報取扱方針」、「ハラスメント防止規則」を作成した。これらの規則等は、平成 30 年度の理事会にて承認され、7 月より施行されている。

また、コンプライアンス委員会について、令和元年度は、以下のとおり開催した。

- ・令和元年 8 月 27 日
- ・令和 2 年 1 月 17 日
- ・令和 2 年 2 月 21 日（臨時）

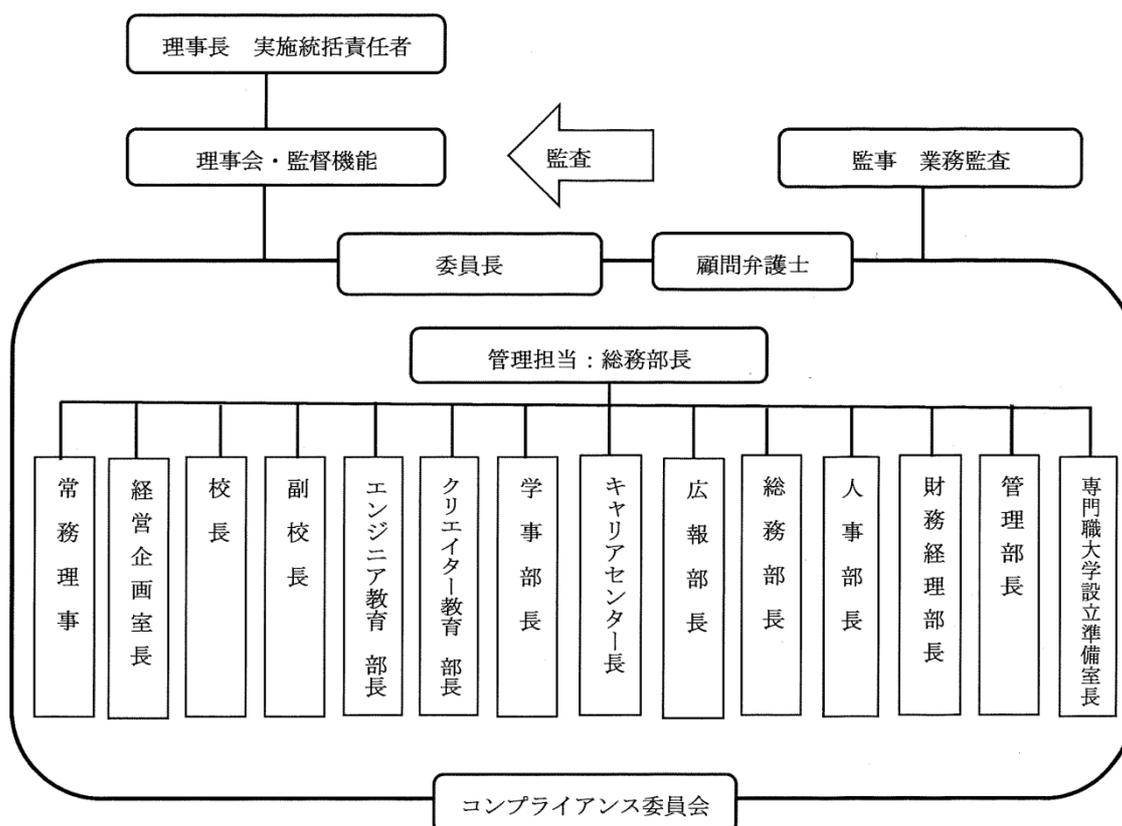


図 2-2 コンプライアンス体制図

2-12 教育活動等に関する情報公開が適切になされているか

教育活動等に関する情報は入学案内書、『学園生活ガイド』などで学生、保護者などに周知するとともに、本校オフィシャル Web サイトに掲載して広く社会に公表している。

また、職業実践専門課程の認定を受けた学科（20 学科）について、公開が義務付けられている情報をオフィシャル Web サイトにて公開している。

2-13 情報システム化等による業務の効率化が図られているか

本校では、統合基幹システム「School Leader」による学生情報の管理・活用や、勤怠管理システム「Zaion'nex」による教職員の勤怠管理など、各種情報システムを活用することで業務の効率化を図っている。令和元年度からは、住友電工情報システム社製のワークフローシステム「楽々Workflow II」を導入し、稟議事項の電子承認・電子決裁を行うなど、業務の更なる効率化を図っている。（表 2-1）

表 2-1 システム化状況

システム名	種別	管轄	内容
School Leader	基幹業務	システム管理課	学校業務全般
Zaion'nex	勤怠管理	人事部	タイムカード処理など
楽々WorkflowⅡ	電子承認	システム管理課	日常業務・稟議事項の決裁など

3. 教育活動

3-14 教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか

3-15 教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか

専門学校の目的の一つである職業教育という観点からすれば、設置する学科が掲げる教育目標、育成人材像は、その学科に対応する業界の人材ニーズを反映したものでなければならない。本校では、建学の精神に基づき、設置する各学科がそれぞれの教育目標、育成人材像を業界のニーズをもとに決定した上で、それを明確に示すことが重要であると考え、『学園生活ガイド』などに示している。

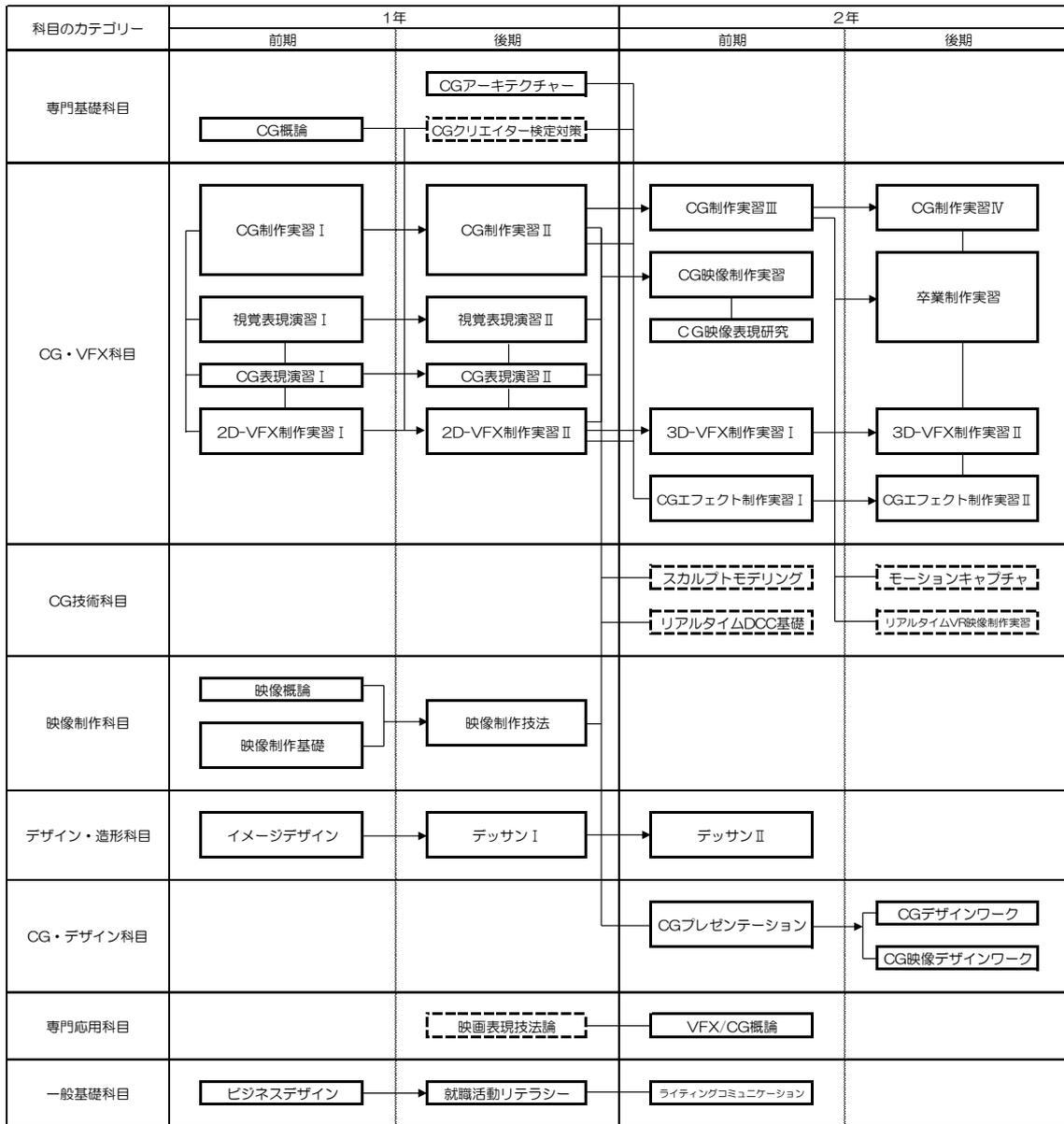
また、それぞれの修業年限に応じ、総時間数、学年別の授業配当、修業年限の学習を行った場合に到達可能なレベルについても明確に定め、『学園生活ガイド』に示している。

なお、教育理念などに関連する取組みとして、平成 28 年度に建学の精神を学園のミッションと位置付け、その上で学園が目指すビジョンを明示し、『教育に付随する三つのポリシー策定のためのガイドライン』を作成した。ガイドラインに従い、平成 29・30 年度で計 8 学科のポリシーを策定したのに続き、令和元年度も継続してポリシー策定の取組みを行った。詳細については、「0-1 NEXT10（日本電子専門学校の更なる伸長）の確実な実施」で説明済みである。

3-16 学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか

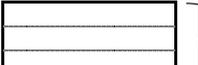
各学科のカリキュラムは、学科が目標とする人材育成に必要な時間数を適切に定め、各学科の特色と目標に合わせて、「教育課程編成委員会」の監修を受けて体系的に編成している。各学科とも、総時間数、専門教育と一般教育の配分や意図を明確に示すとともに、科目関連図を使用して体系的なカリキュラムを視覚的に示している。次頁に、『学園生活ガイド』に掲載している CG 映像制作科の科目関連図（図 3-1）を示す。

なお、平成 29 年度以降、『教育に付随する三つのポリシー策定のためのガイドライン』に基づいた各学科のポリシー策定の過程で、改めてカリキュラム体系についても検討を行っている。



※1  : 実線は必修科目

 : 点線は選択科目

※2  } 縦幅が時限を表す
(例: 3時限を表す)

※3  ①は②の前提科目 (②は①の発展科目) を表す

 ① ②
上記以外

図 3-1 CG 映像制作科 科目関連図

3-17 キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか

本校におけるキャリア教育は、「各学科のカリキュラムに基づく授業の時間」と、「学校行事やクラブ活動など学科を超えて取り組む時間」に大別して進めている。

授業時間内のキャリア教育の取り組みとして、各科目の中にグループワークやプレゼンテーションといった社会人基礎力の涵養に資するキャリア教育的要素を多く取入れている。なお、『学園生活ガイド』の学科別科目一覧では、各科目に含まれるキャリア教育的要素を明確化している。

授業時間以外では、学生主体の学校行事で実行委員会を組織し、その運営を行うといった機会を設けている。また、同様の取り組みとして、クラブ活動、学校・学科支援スタッフなどが挙げられ、キャリア教育的要素を含んだ様々な活動が行われている。また、令和元年度には、学生自治会が正式に活動を開始した。学科を超えた学生間交流を深めるためのイベントを企画したり、朝の挨拶活動を行ったりと精力的な活動をしている。積極的なボランティア活動への参加など、本組織の運営もキャリア教育に大きく寄与するものと期待できる。

さらに、本校と株式会社ウチダ人材開発センターが共同開発した、「SBL (Story Based Learning)」手法を取入れたキャリア教育教材は、『オリエンテーション編』・『学園生活編』・『就職活動編』・『新入社員編』から構成され、グループワークを中心とした先進的な教材として複数学科で活用されている。

次頁に、『学園生活ガイド』に掲載している Web デザイン科の科目一覧（表 3-1）を示す。

表 3-1 Web デザイン科 科目一覧

カテゴリー	科目	分類	履修時期			総授業時数	授業方法		単位	実務経験講師	オリジナル教材	企業連携科目	キャリア教育的要素 (アクティブラーニング型学習)				
			1年		2年		講義・演習	実習・実験					グループワーク	プレゼンテーション	課題制作	課題解決	その他
			前期	後期	前期												
専門基礎科目	Webデザイン技法	必修	*			30	30	2		○							
	企画書作成&プレゼンテーション	必修	*			60	60	4	○	○		○	○	○	○		
	関連法規	必修			*	30	30	2	○	○							
	チーム制作Ⅰ	必修	*			30	30	2	○								
Webデザイン科目	チーム制作Ⅱ	必修			*	30	30	2	○								
	色彩演習	必修	*			30	30	2	○								
	グラフィック実習	必修	*	*		120	120	4	○								
	イラストレーション	必修	*	*		120	120	8	○								
	写真撮影・映像演出技法	必修			*	60	60	4	○				○				
	Webデザイン発想法	必修		*		30	30	2	○								
	情報デザインⅠ	必修	*			90	60	30	5		○	○	○	○	○		
	情報デザインⅡ	必修			*	60	30	30	3		○	○	○	○	○		
	Webライティング技法	必修			*	30	30	2	○								
	Webプログラム科目	HTML & CSS実習	必修	*			120	120	4	○	○			○	○	○	
JavaScript実習		必修	*	*		90	90	3		○							
Webアプリケーション制作Ⅰ		必修		*		30	30	1	○	○							
Webアプリケーション制作Ⅱ		必修		*		90	90	3	○			○	○	○	○		
サーバーサイドプログラミングⅠ		必修			*	60	60	2		○							
サーバーサイドプログラミングⅡ		必修			*	60	60	2		○							
Webディレクション科目	サイト設計	必修		*		30	30	2	○	○		○		○	○		
	Webディレクション	必修			*	30	30	2	○	○							
	広告デザイン	必修			*	30	30	2	○	○							
	Webマーケティング	必修			*	30	30	2	○	○							
専門応用科目	進級制作	必修		*		120	60	60	6	○	○	○	○	○	○		
	ユーザビリティ&アクセシビリティ	必修			*	120	60	60	6	○	○	○	○	○	○		
	卒業制作	必修			*	150	30	120	6		○		○	○	○		
一般基礎科目	就職活動リテラシー	必修	*			30	30	2	○	○							
ホームルーム			*	*	*	*	120										
卒業に必要な単位数・時間数						1710	840	870	85								

※この表は予定ですので、一部変更することがあります。

3-18 関連分野の企業・関係施設等や業界団体との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか

業界の動向や関連分野の企業・業界団体の意見を伺うため、業界分野別に「教育課程編成委員会」を1年に2回の頻度で行っている。また、各学科を中心に、様々な分野の企業と連携しながら、新たな教育プログラムの開発などを行うことで、更なる連携強化を図っている。

このようにして得られた意見や業界ニーズなどをもとに、入学案内書の作成に合わせて、カリキュラムの見直しを全ての学科で行っている。

以下に、「教育課程編成委員会」で頂いた意見に対する活用状況として、令和元年度の委員会で報告した内容を示す。

表 3-2 教育課程編成委員会での意見の活用状況

学科名	活用状況
コンピュータグラフィックス科	<p>【議題 1】 1 年次前期の新設科目「構造研究」で扱うモチーフについて</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・扱うモチーフに偏りがある。一部分を局部的に扱っているように見える。 ・ぜひ建造物・背景（BG）を扱ってほしい。難しいかもしれないが、中世のものを扱うとよい。これをきっかけに建築に興味を持つ学生も増えればよい。 ・工業製品を作れるようにするのはよいが、自然物もちゃんと作れるよう、扱う分量のバランスを取るのがよい。 ・銃を 100 丁作る仕事はないが、代わりに銃のアクション（アニメーション）は多く扱う機会がある。銃の内部構造よりは、銃を撃つときの動き・反動などの動きを気にしてはどうか。 ・先生からの情報を一方的に受け取るだけの状態が当たり前になるのはよくない。情報が手に入る環境はあるのだから、「テーマを決めて自分で調べさせる」「答えに行きつかせる」のがよい。学生が 1 個、好みのモチーフを選び、調べさせてはどうか。 <p>【活用状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・扱うモチーフの分量や内容に偏りがあるとのこと指摘を受け、次年度に向けて科目内容の調整を行った。「人体」の項目のように、モデリングやアニメーションなど複数の工程に活かせる内容については現行の内容をそのまま残し、それ以外の局部的に扱われるモチーフについてはある程度間引いた。 ・「銃」に関しては分量を減らすとともに、銃を扱う人間の動き（反動など）に重点を置くこととした。 ・CG 業界内で扱う仕事量に反して、希望者数が少ないモチーフに

	<p>ついては、扱う量を増やした。動物・乗り物など範囲が広すぎるものに関しては、学生が「自らテーマを決めて自分で調べる」「答えに行きつく」ことができるよう、情報を自ら集める作業を行うこととした。具体的には、自分が作品を制作する想定で、テーマに関わる資料（モデリング・アニメーションなどの重点を置きたい作業内容を明確にしたもの）を、スマートフォンやノートPCを使用して集めさせ、教員はその資料が制作するのに十分かどうかをフィードバックすることとした。</p>
CG 映像制作科	<p>【議題 1】</p> <p>かねてより本委員会でいただいていた「ゲーム・映像問わずリアルタイム CG が主流となるであろう」とのご意見を受け、2 年次「先端 DCC 基礎」において Unreal Engine4 (UE4) を扱った授業を展開している。ゲーム業界ではなく、実写合成や CG 映像の業界に向けた学生を育成する本科において UE4 (ゲームエンジン) に取り組むことは業界ニーズと合っているか、どのような知識・技術が求められていくのか。</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ UE4 や Unity などの基本知識を持つことはいい。 ・ 風呂敷を広げすぎない、基礎をしっかりすることが大事である。 ・ 世の中の的にも、各ゲーム会社がオリジナルのエンジンの開発が厳しい状況なので、UE4 と Unity を知っていることはプラスになる。 ・ 現段階では圧倒的に Unity の仕事が多いが、求めるクオリティから今後は UE4 が多くなる可能性もある。 ・ 触ったことがある、程度でも十分企業にアピールできるポイントになる。基本操作をメインで進めた方がいい ・ シェーダーをどこまで触れているか、プリレンダラーとの比較など研究するといいかもしれない。 ・ どの企業もエフェクト関連の人材を欲しがっているので、UE4 の Niagara や Unity の Shuriken といったツールを知るのも、今の業界に合っているかもしれない。 <p>【活用状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 映像系学科でのゲームエンジンを主体とした授業について賛同を得られたので、1 年次後期「CG アーキテクチャ」の授業にて UE4 の基礎的な内容に関する講義を行い「今後も使用していきたい」という学生の意見が得られた。 ・ ゲームエンジンによるリアルタイムのフォトメトリックなレンダリングは、プリレンダラーに負けない結果が得られることから、ゲームエンジンの基礎をしっかり押さえつつ、制作に活用可能な授業内容とし、令和 2 年度より実施することとした。

<p>コンピュータ グラフィックス 研究科</p>	<p>【議題 1】</p> <p>3年次「プロジェクト実習Ⅰ・Ⅱ」において、VFX スーパーバイザー指導の下での短編映画 CG・VFX 制作などの取組を行ってきたが、それらの計画段階で企業からのご意見を伺う機会はなかった。今後のカリキュラムや教育内容などの検討にあたり、改めて「職業実践教育」についての具体的なアイデア、または考慮すべき必要な要素や考え方についてご意見を伺いたい。</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テクニカル要素がカリキュラムにあるのであれば、プログラムに適性がある学生に対してもう一段上の指導ができるオプションがあると良いのではないか。映画の VFX 制作プロジェクトにおいても、プログラムの要素をより強化する、ツール開発などの要素を加えてみてはどうか。 ・映画の VFX を一から作り上げる、まさに実践的なプロジェクトであると思うので、在学の 3 年間、または 1 年間で成果が出るように組み立てると良い。 ・プロジェクトを実施することで教育すべきことが全て網羅できているのか、プロジェクトで網羅できないのであれば他の授業などで補っているのかをしっかりと確認する必要がある。 <p>【活用状況】</p> <p>「プロジェクト実習Ⅰ・Ⅱ」について、改善面はあるものの職業実践的な科目であることが確認できたため、令和 2 年度以降も同などの取組みを計画・実行することとした。また、「プログラミング的な要素を強化してはどうか」というご意見について、次のような取組みを行った。</p> <p>令和元年度の授業内で制作した短編映画では、グリーンバックで撮影した人物に合成する背景が 3DCG で緻密に制作されており、そのレンダリングには 1 フレーム数十分かかっていた。そのため、令和元年度に GPU レンダーサーバーを導入するとともに、元々連携企業が用意していたレンダリングツールのカスタマイズを学生が行うこととした。結果として、計 5 回のバージョンアップを経て、ツール最適化による大幅な作業簡略化が実現した。</p>
<p>ゲーム制作科</p>	<p>【議題 1】</p> <p>本科は PC ゲーム開発を基本としているが、その他の開発環境（開発方法）を体験させたく、Android タブレットを使った実機開発を行っている。近年、実機が古くなり PC 上のエミュレータの方が早くなった、iPhone を使用する学生が多く Android 開発に興味を持たなくなった、開発環境が Unity、Unreal Engine に変わってきたなどの問題が生じてきたが、ゲーム会社への就職活動時に、実機開発の知識が少なからず評価されるのであれば、運用を再検</p>

	<p>討していきたいと考えている。</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Unity であれば iOS、Android 関係なく開発できる。値段の折り合いがつけば、Android タブレットもまだ販売している。 ・実機で動かすだけなら Android Studio 上で C でも作れる。Unity でも良い。 ・実機で動かすことが目的であれば、あえて遅くても良いのではないか。そのような調整ができることが評価に繋がる。実機のインターフェイスについても重要、動いた + α が必要。 ・Mac を用意し、ビルドだけでも行うようにすれば、学生が iOS でも問題ない。 <p>【活用状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実機開発は Unity の授業内（ゲーム制作Ⅰ、ゲーム制作Ⅱ）で経験させることとし、授業内容を調整、令和 2 年度より実施することとした。令和 2 年度以降、授業が軌道にのった段階で iPhone への転送なども視野に入れ、継続的に調査研究することとした。 ・実機開発について、マイコンなどの活用も視野に調査を行ったところ、ハードウェア（アセンブリ言語など）に興味のある学生はいたが、ハードウェアに対する知識が不足していることが判明した。そこで、プログラミングに必要となるハードウェア教育を充実させるため、「コンピュータ概論Ⅱ」の授業内容を調整、授業内で指導を行うこととした。
ゲーム企画科	<p>【議題 1】</p> <p>プランナーに求められるスキルとゲームエンジンの学習について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンシューマ向けの大規模ゲームを作るなら UE4 も検討していると思うが、カジュアルゲームを数多く作ることで経験を積ませる方法を探っているなら Unity でいいのではないか。 ・簡易に制作できる環境ゆえに仕様書がなくてもゲームが作れてしまうことには注意すべき。プランナーとして必要な仕様書を書くスキルをないがしろにするのでは本末転倒。資料を雑に作るのではなく丁寧に作れる学生は評価が高い。 ・学生が作る企画書はデザインや見た目ばかりを凝ろろうとし過ぎで何を伝えたいのか分からないものが多い。自分の立てた企画を概要書 1 枚にまとめる練習は効果がある。 <p>【活用状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2 年次「ゲーム制作Ⅲ」「クリエーションワークⅢ」「企画仕様Ⅱ」にて、企画工程、開発工程、評価と順を追わせカジュアル

	<p>ゲームを3本制作するイベントを実施した。また企画書やゲームを作成する前に作る概要書、仕様書のチェックを2段階に分けて行った。担当教員から繰り返しリテイク指示を出し修正させることで、他者が見て分かる資料を作れるようになってきた。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・開発工程で使用するエンジンはDirectX、Unityを選択。過去に作成したゲームの実績と学生のスキルアッププランをもとに選択させた。 ・企画書を概要書1枚にまとめる練習については1・2年合同で学科内「ペラコン」を実施。企画の要点を絞ったコンセプトシートを作成し学生全員で評価、評価コメントから改善案をまとめ、作り直した企画書の再評価を行った。
<p>ゲーム制作 研究科</p>	<p>【議題1】 次年度1年次に導入する「ゲームプランニング」の授業内容について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1年次前後期で「ゲームプランニング」を実施するのであれば、間を空けず、2年次前期にマネジメントの授業になる「制作管理」を移動してもいいのではないか。 ・プランニングは「まとめる」「伝える」が重要なことになる。授業に「作ることから入る」か「考えることから入る」かでは大きく異なる。考えることから入ると、素人の延長になる。 ・大事なことは遊びについて分析すること。なぜ面白いのか、なぜ売れているのかを分析、研究、理解すること。トランプゲームなど、同じリソースで多種多様な遊び方があることを理解してから取組むのもよい。 <p>【活用状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前期「ゲームプランニング」は「まとめる」「伝える」をテーマにチームで取組んだ。ボードゲームやトランプゲームを使用し、遊びについて分析することも伝達した。なぜ面白いのか、なぜ売れているのかを分析、研究、理解することについて後期で実践した。 ・現在1年次後期に実施している「制作管理」をマネジメントの内容に改め、次年度（2年次）前期での実施に向けて準備を進めた。 <p>【議題2】 ゲームエンジン「Unity」の活用について 「ゲーム制作の仕組みを知るためのツール」として、5年ほど前から1年次前期にUnityに触れさせているが、現状Unityによる作品制作が中心となり、エンジンを使用しないでゲーム開発を</p>

	<p>する学生がいなくなった。それが業界就職率低下の一因になっているのではないかと懸念している一方、コンテストなどで実績を出すためには Unity を効果的に活用する必要があり、Unity の習熟度を上げることも重要であると考え。</p> <p>まずはプログラムをしっかり学ばせたのちに、1 年次後期あるいは 2 年次前期から Unity に触れさせるのがよいのか、それともやはり Unity には早めに触れさせつつ、同時に UE まで触れさせる授業を導入すべきか。</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Unity のみに限定するのはリスクしかない。C++ はまだあるべき。スマホでのゲーム制作は Unity 一択のため、現状を鑑みると Unity を削るべきではないが、学校で C++、C# を勉強してくれていれば、それをベースに Unity を教えることができる。「Unity でゲームを作れることがプログラマではない」ことを教えていく必要がある。 ・学生が将来のビジョンをどう持っているかを考えるべき。スマホ系なら Unity、コンシューマ系なら Unreal、エンジン系なら C++、C#。学生のやりたいことが細分化しているが、ゲームプログラマならどんなシステムのエンジニアになりたいかを教えていくべき。 <p>【活用状況】</p> <p>プログラミングの重要性をしっかり伝えることを優先し、1 年次前期から Unity を導入することは見送ることとした。</p>
アニメーション科	<p>【議題 1】</p> <p>動画ドリル改訂に伴い、より良い教材にするための業界目線のご意見について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・振り子や走りなどはやや単一的な印象。時間軸の変化で動きの変化が伴う様な内容があっても良い。歩きも走りも単一的な物なので、応用として普通の歩きと、とぼとぼ歩くと、少し早く歩くなど。 ・少し早く歩くというものでも、動きやタイムシートの書き方が変わってくるはず。やる気のある学生には発展を持たせて、応用力を養ってあげたい。 ・焚火みたいな簡単なものでも良いので、基本的なことは学校でやっておいてくれると業界として有難い。 ・課題も時間配分を意識させることは重要で、課題に「目標作業時間」を記載してはどうか？そうすることで作業時間を自分で考えられる人になってほしい。 <p>【活用状況】</p>

	<p>委員からの意見を受けて動画ドリルを改訂し、令和2年度から使用を開始した。</p>
<p>アニメーション 研究科</p>	<p>【議題1】 3年次「作品鑑賞」の履修時間縮小（60時間→30時間）に伴い学科で検討したシラバス案と視聴作品について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・場合によってはテーマを持たせて様々な作品を抽出して鑑賞させても良いと感じる。『エフェクト作画』であればミサイルシーンや炎のシーンなど特集した回。あるいはエースをねらえ、マジンガーZのように荒い線や太い線。見比べるという観点も必要。作画だったりエフェクトだったり、作品を比較して特徴を覚えてもらう回があっても良い。 ・アニメーションの絵は演出的な意図で切り取られ表現されているが、実際の事象からインスピレーションを得ることが多い。アニメ作品の鑑賞だけでなく実写映像の鑑賞や解説も必要ではないか。 ・見終わった後に学生さん同士で意見交換などできると自分と違う見方が学びにつながる。教員からの押し付けにもならない。 <p>【活用状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・頂いた意見を基に後期の授業内容を一部変更し、試験的に視聴作品の変更および、学生同士の意見交換場を設けた。授業後に実施したアンケートは概ね良好であり、次年度のシラバス作成に反映することとした。
<p>グラフィック デザイン科</p>	<p>【議題1】 1年次前期末に実施している「Adobe 認定アソシエイト（以下ACA）IllustratorCC、PhotoshopCC」の取得対策について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実務レベルを意識するのであれば、Illustratorに限らず、他のソフトとの横断について教えた方が良いのではないかと。また、作成データを幾人もが扱うことを考え、ソフトのオペレーションよりはきれいなデータ、事故の起きないデータの作り方を教えた方が良い。 ・Photoshopに関しては、ACAへの取組みを前提として授業を実施しても良い。ただし、写真の取り扱いや色彩の知識も持った上での実務レベルの活用であって、ACA PhotoshopCCの取得でソフトのオペレーションスキルを身に付けたとは言えない。写真関係の科目や、色彩関係の科目との関連付け、連動も視野に入れることが望ましい。 ・資格取得に対する目的意識の向上などのメリットを考慮したと

	<p>しても、ACA IllustratorCC に関しては取りやめても良いのではないか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・正式な資格取得ではないが、科目担当者が日本電子オリジナルの Illustrator 試験を作成、実施してはどうか。15 回の授業終了後にまとめとして実務に則ったオペレーション試験を実施、もしくは授業内で数ステップに分けて合否を設定した小テスト形式で行うことが考えられる。 ・バージョンアップに伴う新機能やオペレーションの変化に対応できるような問題を作成してはどうか。 ・作品制作に関しては後の授業でも多く取り組むことになるので、1 年次前期という時期を考慮すると、コンテスト応募作品の制作よりも上記を優先すべきではないか。 <p>【活用状況】</p> <p>ACA IllustratorCC 取得対策を取りやめるとともに、授業内容をベースとした科目オリジナルの Illustrator 試験を新たに作成し、前期試験期間に実施した。</p>
Web デザイン科	<p>【議題 1】</p> <p>「業界が注目している現場での制作ツール」について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・カリキュラムにある JavaScript 技術を身につけ動的な表現を実現できる Web デザイナーは業界でも非常に優位であり、フロントエンド技術はデザイナーもバックエンド側エンジニアも必要と感じているため、カリキュラム内で対応していることは良い。 ・スマホやタブレットのサイトが中心となっていてサーバー関連は、Firebase を採用することが多くなってきた。Firebase は主流になってきている。 <p>【活用状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今年度 2 年次 Web アプリケーション授業では、Firebase を利用したデータ管理を使って「子育てママのタスク管理アプリ」などの作品ができた。昨年度までの Nifty mobile backend を利用して制作していたものと比べて、データを送受信する仕組みを使った作品が多くなった。サーバーサイドの DB(MySQL)に苦手意識を持った学生も NOSQL でデータ管理ができるようになった。 <p>【議題 2】</p> <p>「アジャイル型開発」について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Web デザイン科は、歴代の先輩たちから、ものづくりに対して最後まで制作する姿勢が引き継がれている。それにより年々作

	<p>品レベルも向上している。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1～2週間位の期間を決めて、まずは先生がスクラムマスターとなりアジャイル手法にて運用を行い、次年度には、アジャイル手法を経験した先輩がスクラムマスターとなり後輩のチームビルディングを助ける流れができると良い。 <p>【活用状況】</p> <p>今年度5月よりWebデザイン科と高度情報処理科の学科コラボで「沖縄ITスペシャリスト育成プログラムプロジェクト」を実施。短いスパンで開発を行い、複数のメンターの意見や要求に柔軟に対応しながら開発を行うアジャイル型開発を意識しながら下記の項目を意識して取組みを実施した。</p> <ul style="list-style-type: none"> ①短時間で会議：1週間に1度、決められた時間に短時間で場所を変えて行う。1回の会議は15分程度、指示と確認のみ。 ②メイン機能：ドキュメントにまとめるよりも主要なプログラムを作って動かす。 ③ゴール設定を短時間でできるボリュームにタスクを分ける：各担当で機能単位に制作を行い、短い時間でチームでデバック確認を行う。
ネットワークセキュリティ科	<p>【議題1】</p> <p>企業共同開発カリキュラムのうち、導入から時間的に経過しているカリキュラムの内容再検討について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・現状の形式（グループワーク）で良いので、サーバーサイドに近いものを考えると良いのではないか（例：DNS、メールなど）。 ・現場は一人作業ではなくチームでの作業がほとんどであるので、現場に即した構成にはなっている。 ・報告・連絡・相談が大事で、学生時代から調べることや聞くことに抵抗がない社会人に育成してほしい。 ・使用ツールは最新のものにするべきである。 <p>【活用状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・DNS、メールなどネットワークの代表的なサーバーサイドのサービスの解析に一部変更する。 ・基礎のできていない人が少なくないという意見から、「セキュリティログ解析」のカリキュラムにネットワークの基礎部分であるDNS、SMTP/POP、HTTP/FTPを含めるように変更する。
ケータイ・アプリケーション科	<p>【議題1】</p> <p>昨今Androidアプリケーションの開発言語としてKotlinが注目をあげており、GoogleもKotlinをAndroidアプリ開発者の推奨言語にすると発表している。Kotlinの採用方針についてご</p>

	<p>意見を伺いたい。</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Android アプリの実装で考えると Kotlin 一択の時代になってきている。しかし、就職先がアプリ開発企業のみではないため、Kotlin のみにしてしまうのはリスクがある。 ・学生が就職先を選ぶ際に、その言語について（若干でも）知っているというのが重要なので、主軸を決めたうえで様々な言語に少しずつ触れていくのも良いのではないかと。企業側としても、学んだ全ての言語を即戦力で使えるというようなことは求めている。 ・様々な言語を学ばせるのであれば、2 年間で複数言語は学生が大変なので、（主軸言語以外の）単位取得の閾値を下げたほうが良いように思う。 <p>【活用状況】</p> <p>Android アプリケーション開発のカリキュラムの一部に、Kotlin での実装演習を一部含めるようにシラバスを修正した。令和 2 年度前期の「Android プログラミング 2」の授業から実施するため、運用の結果についてはまた実施後に報告をしていきたい。</p>
<p>情報ビジネス ライセンス科</p>	<p>【議題 1】</p> <p>新入生のパソコン基本操作スキルの低下が顕著になってきており、パソコンを使用する他科目への影響が出始めている。そこで、1 年前期にこれらを習得するための新たなパソコン基本操作習得科目の導入を検討している。</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・必要だとは思いますが、1 単位の科目として行う必要はない。集中講義や e ラーニング、入学前のオリエンテーション期間に行うなどすれば良い。どちらかと言えば、反対。 ・企業から基礎が無いので必要だと言うことは良く聞くので、その準備として実施するのは良いが、カリキュラムに入れて行くべきか。目標設定をして自分で学ぶようにすれば、カリキュラムに組み込まなくても良いのではないかと。 ・タイピングよりもコンピュータの仕組み、全体的な構造などに興味あまり無いので、興味付けをどうするかということを感じる。 ・一般的なパソコンスキル、タイピング力は年々落ちている。タブレットやスマートフォンの先の基本的な仕組み、機能を体感できる授業は有意義。 ・大手企業は集団で鍛えて行くが、中小企業は入社前教育、内定者教育を行っているところが多いので、学生のうちにやっておくと助かるのではないかと。

	<ul style="list-style-type: none"> ・科目自体を入れることは良いことだと思う。力が落ちているのは事実。タイピングよりも、仕組みやメールなどに時間を割いた方が良い。バランスを見直す必要がある。 ・ファイルとフォルダの概念などは、しっかり教えた方が良い。 ・情報基礎などの他の科目と被せてやる（座学→実習）と良いのではないか。バランスとやり方を工夫すると良いのではないか。 ・実際の場面のシミュレーション、場面設定をしてあげないとピンと来ないのかもしれない。 ・自分もパソコンの仕組みは全く理解していないが、日本電子専門学校の情報ビジネスライセンス科ということを考えると企業側の期待値と違うかもしれない。 ・仕組みなどに興味が無いという方が深刻かもしれない。 ・どの学科も基本スキルは下がっていると思う。こういう科目も必要なかとも思う。 <p>【活用状況】</p> <p>内容的には必要だが、科目として設定するほどでは無いという意見が大半であったので、カリキュラムの変更はせず、JEC Weekや他の科目内で、ITの基礎知識も含め対応していくこととした。</p>
	<p>【議題2】</p> <p>現在「ビジネスコミュニケーション基礎」は、1年次前期に「CompTIA BCSA」の内容を中心にビジネスコミュニケーションの基礎の理解とそのスキルの習得を目指しているが、最近の新入生の傾向として、基本的なコミュニケーションそのものができていない者が多くなっていると感じる。その中で、BCSAの妥当性と実施時期についてお伺いしたい。</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教え方、やり方の問題。ストーリーを作り、それに合わせて実際にやらないとピンと来ないのではないか。学科の目的からいって、1年生の早い段階からやらせた方が良い。社会人への備として早めの方が良い。 ・コミュニケーションスキルは簡単に身につくものではない。卒業までどこまでというのを絞り込んだ方が良い。知識としてBCSA行うのは良いが、それをすぐに習得するのかという大きな課題である。 ・理論を知る、やってみる、失敗する、再びやってみる、少し上手くいく、の繰り返しが大切。別の授業でのフィードバックなど、2年間の継続プログラムがあると良いと思う。 ・時期に関しては、早めの方が良い。 ・学ぶことも大事だが、使うことが大事。1年生の時から例えば模擬商談などを取り入れる。新入社員教育でも取り入れており、ビ

	<p>デオを撮って振り返ることを行なっている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手を知ることが大事。人、会社など、予め知ることの大切さ、考えて、予め質問を準備するなど、相手のタイプ、ソーシャルスタイルなども知識として重要。取入れると良い。 ・BCSA を実施している他校は、10月～3月が多い。就職前という前提で行っている。早い方が良いが、そこまで伸びるかという問題もある。就職活動に向けて、あるいは卒業課題のプレゼンテーションなどに合わせ、1年後半から2年前半に入れられると良い。 ・夏休みのインターンシップなどには効果が高いので、早い方が良い。 ・コミュニケーションは実践が大事。アルバイトの経験は重要。その観点から、紹介、フォローをしていくなどしている学校もある。 ・ロールプレイの時、学生同士だと照れて上手くいかない場合、発言時間を測って示すなどを行ってみてはどうか。 <p>【活用状況】</p> <p>実施時期やBCSA そのものよりは、教え方、やり方に関する意見が大半だったので、実施時期やBCSA の実施、BCSA をベースにした授業内容は変更せず、ロールプレイのやり方などを見直し、次年度から実施することとした。</p>
<p>情報処理科</p>	<p>【議題 1】</p> <p>令和3年度の学科カリキュラム検討について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Web系の開発者を育成するにあたり、今後、カリキュラム検討を行う際にはHTML言語などの技術強化が必要に思われる。 ・開発管理ツールを学生のうちに使っておくことは、理解するまでに時間が掛かるかもしれないが、将来的な観点から良い。 <p>【活用状況】</p> <p>委員の方々の意見を取入れ、以下の点について、令和3年度新入学生のカリキュラム変更を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング学習の主言語をC言語→Javaへ変更 ・Webシステムの開発言語をC#→PHPへ変更 ・HTML+CSSを学習する科目を設定 ・GitHubなどの管理ツールやAWSの使い方などを学習する科目を設定

	<p>【議題 2】 新カリキュラムにおける選択授業のコース検討について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プログラムを学習する上で、C 言語がやはり最適と思われる。 ・新しいカリキュラム案において、最新技術が取入れられているが、基礎をしっかりと学び最新技術は会社に入ってからでも遅くないでは？ <p>【活用状況】</p> <p>新カリキュラムへの運用を開始することになったが、情報システム開発科のカリキュラムにも類似している部分も多いことから、できる限りすみ分けが必要となる。また、以下の点において、カリキュラム変更を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Python を使った RPA 技術を学習する選択科目を設定（日本システム開発と提携） ・JavaScript +WebAPI の技術を学習する選択科目を設定 ・問題解決能力として、グループワーク形式で要件定義やガキ部設計に関わる問題点を洗い出し事例ををもとに解決する手法を学習する科目を設定
情報システム 開発科	<p>【議題 1】 「Java 応用」科目で取り扱う項目について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・現状「Java 応用」で取り扱っているファイルストリームやマルチスレッド、ネットワークの分野は、現場であまり必要とされていない。 ・企業での研修は 2 か月間でアルゴリズム・SQL・Web アプリケーション関連を実施している。応用としてフレームワークを実施するケースもある。 <p>【活用状況】</p> <p>前回の意見でご意見頂いた習得すべき技術項目のなかで、現状のカリキュラムで取り扱っていないものとして、Web アプリのフロントエンド技術、クラウド活用技術(AWS)がある。来年度 4 月からの授業では Web アプリのフロントエンド技術、10 月からの後期授業ではクラウドの活用を授業で取り上げる予定である。Java 応用科目については、上記授業の実施結果をもとに来年度のシラバス変更を検討する。</p> <p>【議題 2】 新規科目「Linux」のシラバスにて、取り上げるべきテーマについて</p>

	<p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・設定ファイルの編集についても、クライアント側で行えば vi も不要であるため、学習項目としてクライアントとしての GUI の操作については不要である。 ・クラウドサービスへの移行や、仮想環境での Linux 運用も増えてきている。 ・業務においては、障害発生時の解析のためログを見る力が求められる。 <p>【活用状況】</p> <p>後期に実施した Linux について頂いたご意見をもとに、リモートでの使用と仮想環境での運用を学ぶようなカリキュラムとした。リモートでの使用については、Linux サーバーに接続しての実習、仮想環境としての Linux としては、VirtualPC に Linux をインストールし実習を行った。今後の課題としてはクラウド環境での Linux は、インターネット回線の問題があり実施できていないことが挙げられる。</p>
高度情報処理科	<p>【議題 1】</p> <p>基本情報技術者試験に向けて対策するプログラミング言語を CASL II に変更する点について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポインタやアドレスに対してスムーズに理解できるようになった点が評価できる。 ・ハードウェアから理解している技術者が日本には少なく、中国など他国技術者との差になっている。 ・アセンブラを学習することでハードウェアの理解が深まる点は非常に評価できる。 ・ハードウェアレベルから理解していれば高度情報処理科が他校と差別化できるのではないか。 <p>【活用状況】</p> <p>いただいたこれらの意見を踏まえて、基本情報技術者試験のプログラミング言語対策として CASL II を採用することとした。加えて、CASL II の学習が 1 年次前期で終わり、後期につながらない点について、翌年の春試験までは何らかの形で CASL II の復習を継続することが望ましいこととなった。</p>
電子応用工学科	<p>【議題 1】</p> <p>資格対策で取り扱うべき資格について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・機械部品の製造時に傷物が出る可能性があり、それを排除していく方法として傷をブラックライトでチェックするという電子

	<p>部品の不良検知の技術などの応用を扱う科目を考えてもよい。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ X線作業者について（医療系の）X線技師の人は足りない。 ・ 主な就職先にどのようなハード系・ソフト系の資格のヒアリングをした方がよい。 ・ 今後ヒアリングを継続してニーズのある資格を見極めていく必要がある。 <p>【活用状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 卒業生の就職先を中心に統計的ヒアリングを実施すべく準備をしている。 ・ 現時点では業界団体などが実施しているスコア型の資格を検討しており、学生の習熟度の判定を客観的に知ってもらえるような活用を検討する。 ・ 資格については業界動向などを継続的に注視し、見直しなども実施する予定である。
電気工学科	<p>【議題 1】</p> <p>シーケンサーでの実習の際、今は手書きでラダー図を書いて、キー入力を行っているが、今後はソフトウェアを使ってシーケンサーに読み込ませる実習を増やしていった方が良いか？</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ パソコンを使用してラダー図を作成しながら実習を行うのが理想であるが、すべて行う必要はなく、動作などの説明を教員がラダー図を見せながら行い、シーケンサーでの実習は従来どおりキー入力で行えばよい。 <p>【活用状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 空調機の計装業種への就職を決めている学生もいるため、職業教育の一環で現状に即した技術が得られるよう、ソフトウェアでのシーケンス制御も後期授業で取入れる。今のところ、学科でシーケンサーのソフトウェアをインストール済みの PC を 1 台のみ所持しているため、学生に動作概要を画面上で説明し概要をつかんでもらうようにする予定である。 <p>【議題 2】</p> <p>近年、就職先として空調施工業界に興味を持つ学生が増えている。その対応を目的として、熱分野に関係する授業で取入れるにあたり、「冷凍機械責任者」「2級管工事施工管理技術検定」「エネルギー管理士」以外に目標となりうる資格はあるか。</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ビル管理などの身近な所ではボイラー技士が挙げられる。 ・ プラント施設の施工に必要な計装士資格より、熱エネルギー管理や機器概要を学ぶとよい。

	<ul style="list-style-type: none"> ・上記に関連してプラント設計では電気工事や管工事だけでなく、化学的なプロセス制御の知識が必要となる。トータルで学べる環境を目指すが良い。 <p>【活用状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2級ボイラー技士について紹介したところ、学生が積極的に受験している。 ・座学科目「電気応用Ⅱ」で熱分野を取り扱うようにした。 ・後期HRで計装関係の企業様による業務内容説明会を実施し、仕事の概要を学ばせた。
高度電気工学科	<p>【議題1】</p> <p>現状のカリキュラムは専門基礎科目に関する時間数が、2年過程の電気工学科が17コマに対し3年課程は10コマと少なく、是正を検討している。学生からのヒアリングでは、特に難易度の高い資格試験の合格に有効な「電気磁気学」と「電気数学」科目の時間増が希望しているが妥当か？</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・社会に出てから技術を独学で学ぶ場合、高校レベルの数学知識が無ければ勉強を進めることが難しい。計算そのものはソフトに任せられるが、計算の仕組みを知ることが技術者としての質を高めることにつながる。 ・上位資格の取得に向けた基礎科目の追加は有効であるため、入れ替えは問題ないと思われる。学生には体系的に科目関連を教えると良い。 <p>【活用状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2021年度向け入学者のカリキュラムについて、エネルギー概論に関する科目を「電気磁気学」「電気数学」といった専門基礎科目へ振替える。 ・各種資格認定について手続きが完了したのち、正式に運用を開始する。
電気工事技術科	<p>【議題1】</p> <p>2年次において、資格対策、専門技術などの授業を中心に実施しているが、前期で大半の学生の電気業界への就職が決定している状況である。そこで後期に学生に対して、学生と社会人との違い、組織で働く中で必要なコミュニケーション力とマナーの重要性、チームワークの重要性などの内容を社会人として準備する講義実施を検討している。今後、新規リテラシー講義科目もしくは集中講義として導入すべきか。項目、内容を含め意見を伺いたい。</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・委員からは、仕事に対する責任の重さ、挨拶、世代の違う人と

	<p>の関わり方などの必要性を中心に意識付けるように実施すべきとの意見を頂き、講師としては現場作業に携わっている方に講義をお願いすべきとの意見を頂いた。他に安全衛生についての重要性も含めて実施すべきとの意見を頂いた。</p> <p>【活用状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・連携授業で協力して頂いている工事会社の担当講師に HR で、コミュニケーションとは何か、必要性などの講義を実施していただいた。学生個々に 1 分間スピーチを行うなど、新入社員として必要な初歩的内容を実施した。次年度に向けて、継続して HR の中で項目を順序立てて複数回実施できるよう計画していきたい。
--	--

3-19 関連分野における実践的な職業教育（産学連携によるインターンシップ実技・実習等）が体系的に位置づけられているか

各学科では、それぞれの教育目標、育成人材像に基づきカリキュラムを編成し教育活動を行っているが、その内容は実践的な職業教育が重要であると考え。本校では、新設学科を除く全申請学科が職業実践専門課程の認定を受けている。その要件の 1 つである「企業などと連携して、実習、実技、実験又は演習の授業を実施していること」に則り、企業連携による実践的な職業教育として、学校内の実習を体系的に位置付けている。

以下に、各学科の具体的事例を示す。

表 3-3 企業連携による実践的な職業教育

学科名	体系的な位置づけ	具体的事例
コンピュータグラフィックス科	CG 業界で活躍できる CG クリエイター育成のため、プロの CG クリエイターによるモデリング指導・評価を受け、実務能力を身につける。	①CG 企業によるモデリング指導 企業より招いた CG クリエイターより、モデリングに必要となるスキルの説明、実務に基づいた具体的な技術指導を受けたうえで自身の作品における問題点の修正を行う。CG クリエイターから評価を受けることで、モデリングに関する知識や技術、様々な表現を可能とする技能、感性を養う。
CG 映像制作科	CG 映像業界で活躍できる CG クリエイター、VFX デザイナー、コンポジット育成のため、CG 映像企業と連携し、	①CG 映像企業によるワークフロー指導 様々なジャンルの CG 映像作品を制作している CG 映像企業より指導を受け、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、技術などを修得する。 ②CG 映像企業による実践的な技術指導

	制作を通してCG映像制作のワークフローを経験させる。	一連の制作工程ならびに各専門職種に関する実践的な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などを修得する。
コンピュータグラフィックス研究科	CG業界で活躍できる実務能力を身につけたCGクリエイター育成のため、CG企業と連携し、実務に即した制作を通してCG・VFX制作のワークフローを経験させる。	①CG企業による技術指導 企業よりプロのCG・VFXスーパーバイザー、ディレクター、テクニカルディレクターを招き、制作現場における実務に基づいた技術指導を受けることで、実務的な知識、技術などを修得する。 ②CG企業によるコミュニケーション指導 経験豊かなプロとのコミュニケーションを通して、指示の受け方や報告、連絡、相談の仕方、仕事への向き合い方、チームワークに必要な幅広いコミュニケーション能力を養う。
ゲーム制作科	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育成のため、ゲーム業界で働くプロフェッショナルと連携して、企画・制作・プレゼンテーション（発表）までの実際のゲーム制作工程を実習に取入れる。	①企業と連携した課題制作 連携企業より、ゲーム制作の手法を学び、現場と同様の手法でゲーム制作を行う。さらに制作中も連携企業よりプログラムの方法、修正点を学び、その都度改善を行う。最後に授業課題の評価をいただき、さらに授業後の制作発表会にて制作全体についての評価を受ける。
ゲーム企画科	ゲーム業界で即戦力として活躍できるプランナー育成のため、ゲーム業界で働くプロフェッショナルと連携して、企画・制作・プレゼンテーション（発表）までの実際のゲーム制作工	①企業と連携した企画演習 連携しているゲーム企業から、企画の必要性と基本を学び、実際のゲーム企画作成を行う。進行内容の確認、中間発表、最終発表において、企業から指導を受ける。

	程を実習に取入れる。	
ゲーム制作 研究科	ゲーム産業で活躍できる技術者の育成のため、ゲーム制作会社から課題をいただき、その課題テーマに沿った企画の提案、作品制作、プレゼンテーション、外部への公表を含んだ実習を行う。	①インターンシップの実施 連携しているゲーム企業でのインターンシップ（半年間）を実施。毎週、企業から指導、評価を受ける。 ②ゲーム制作企業の課題制作 企業の要望に応じたゲームを企画し、企業の評価を受ける。評価が高い企画は、実際に制作、その過程で企業からの指導、評価を受ける。
アニメーション 科	アニメ制作企業で活躍できるアニメーター育成のため、アニメ制作企業と連携し、アニメーション制作のワークフローを経験させる。	①アニメ制作企業の課題制作 動画制作技術に関する講義・実習を通して作品制作を行い、企業からの評価を受ける。 ②アニメーションクリエイターによる技術指導 作画技術および制作ツールに関する講義・実習を通して作品制作を行い、評価を受ける。
アニメーション 研究科	アニメ制作企業で活躍できるアニメ専門職種要員育成のため、アニメ制作企業と連携し、アニメーション制作のワークフローを通して応用力を養う制作実習を行う。	①アニメ制作企業の課題制作 アニメーションワークフロー（動画・原画・背景・仕上げ・撮影）に関する講義・実習を通して作品制作を行い、企業からの評価を受ける。 ②アニメーションクリエイターによる技術指導 演出およびデジタルツールに関する講義・実習を通して、個人の作品集を制作し、評価を受ける。
グラフィック デザイン科	デザイン・印刷業界で活躍できるデザイナー育成のため、グラフィックデザイン業界のワークフローを課題の中に取り入れる。	①デザイン企業の課題制作 制作過程で、企画発表・中間プレゼンテーション・最終プレゼンテーションを実施、企業からの指導、評価を受ける。また、学期末の進級制作発表会で、企業により最優秀作品を選出していただく。

Web デザイン科	Web 業界で活躍できる Web クリエイター育成のため、Web 制作会社から実案件の課題をいただきその課題テーマに沿った企画の提案、作品制作、プレゼンテーションを含んだ実習を行う。	<p>①Web 制作会社の課題制作 制作過程で、企画発表・中間プレゼンテーション・最終プレゼンテーションを実施、企業からの指導、評価。学期末の進級制作発表会で、企業の投票により最優秀作品を選出。</p> <p>②自社サービス運営会社の課題制作 チームによる事前調査、サービス提案の企画立案、プロトタイプ制作の実習。企画のプレゼンテーションに対する課題提供者によるビジネスの観点からの指導と評価。発表会の実施。</p>
ネットワークセキュリティ科	ネットワーク・セキュリティ業界で活躍できるエンジニアを育成するため、専門企業の教材を授業に取入れ、実践的な実習を行う。また、連携企業などによる学生に向けた技術指導を取入れる。	<p>①専門企業の教材による授業 企業などから教育プログラムの提供を受け、認定教員が、その実習授業を行う。</p> <p>②企業などのエンジニアによる検証 企業などのエンジニアを招き、途中経過および成果を検証。</p> <p>③講演会・セミナーの実施 ネットワーク・セキュリティ業界のスペシャリストによる、最新技術や課題、今後の動向などについての講演会・セミナーを実施。</p>
ケータイ・アプリケーション科	スマートフォン・アプリケーション開発企業や、システム開発企業で即戦力となりうる人材を育成するため、現場エンジニアなどから最新の技術動向の指導を受けながら、開発に必要とされる一連の工程を実践的に経験する。	<p>①企業からの意見を反映した授業実施 アプリケーションの実装技術において、企業のエンジニアより最新技術や課題などの意見をいただき、授業に反映。</p> <p>②エンジニアによる開発指導 企業などのエンジニアを招き、課題設定からアドバイスを受け、アプリケーションを作成。</p>
情報ビジネスライセンス科	幅広い業界・業種で活躍することができるビジネスパーソン育成のため、	①人材育成企業と連携した教材開発 社会人基礎力を養成するため、SBL (Story Based Learning) やグループワークなどの手法を取入れたオリジナル教材を共同で開発

	<p>企業連携による教材開発、授業などを実施することで、社会人基礎力の養成および自己のキャリアデザインにつなげる。</p>	<p>し、授業で使用。</p> <p>②企業講師によるキャリアデザイン関連授業 キャリア開発企業の講師によるキャリアデザイン関連の授業を実施。</p> <p>③各種企業などによるビジネス関連授業 各種企業などによる授業を行う科目を設け、情報、人材派遣、キャリア開発、教育などによる講義や企業見学を実施。</p>
情報処理科	<p>情報処理業界で活躍できる実践的かつ即戦力となるプログラマ育成のため、卒業制作のシステム開発に際し、企業からの評価を受ける。</p>	<p>①企業による卒業制作評価 企業より指導を受けたのち、制作過程で企業に向けた中間報告を実施、企業からの評価を受ける。</p> <p>②講演会、見学会の実施 連携している情報システム開発企業ならびに情報処理業界団体主催の講演会や見学などで技術動向を確認。</p>
情報システム開発科	<p>実社会のニーズ・動向を踏まえて、顧客の要求を的確に分析・設計できるシステムエンジニアを育成するため、業務システムの開発を行っている企業と連携し、業界の意見を取り込んだチーム開発の実践と運用を行う。</p>	<p>①現役エンジニアによる開発指導、評価 スケジュール管理のポイント・重要性についての講義を実施後、グループにてオブジェクト指向設計の開発演習を行う。設計終了時点および実装終了時点でのプレゼンテーション・評価を実施。</p> <p>②開発企業エンジニアによる講演の実施 業務システム開発企業のエンジニアを招き、現場エンジニアの仕事の実態と学生時代に修得しておくべき技術についての講義を実施。</p>
高度情報処理科	<p>IT業界で活躍できるシステムエンジニアを育成するため、情報システム開発企業などから具体的なシステムの指導や助言をいただき、システム化に対する要求の分析・設計・開発の実</p>	<p>①情報システム開発企業などの指導に基づいた開発実習 企業の指導のもとに、一連の開発工程を体験しながら、システム開発を行う。開発過程で企業より助言と指導を受ける。</p> <p>②講演会、見学会、勉強会の実施 最新の技術動向に関する外部の講演会や展示会、勉強会などに参加。</p>

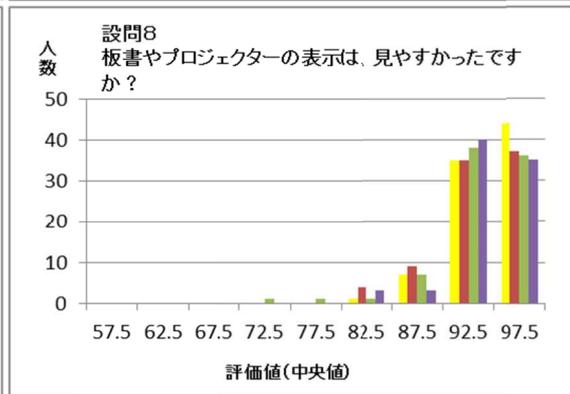
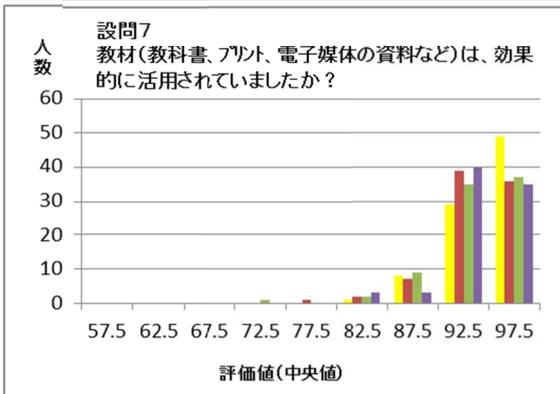
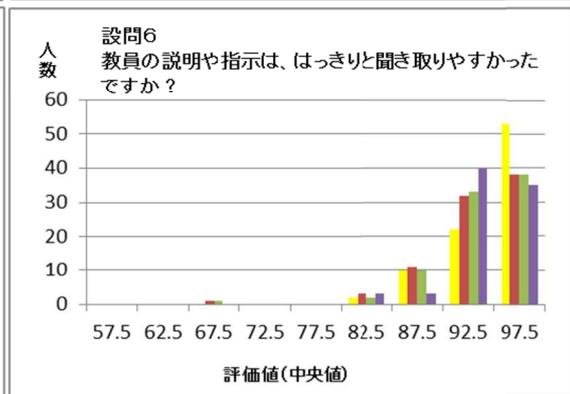
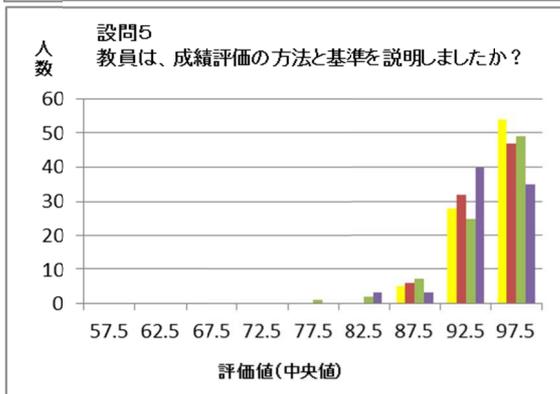
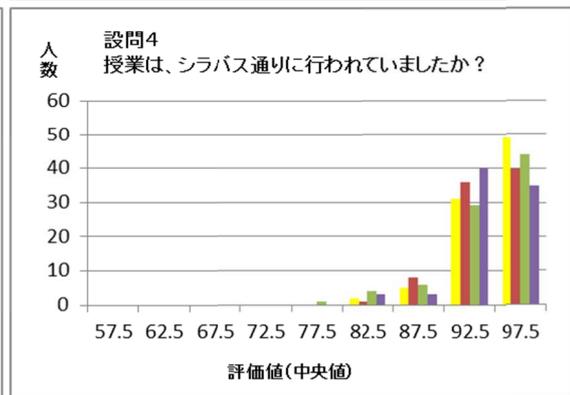
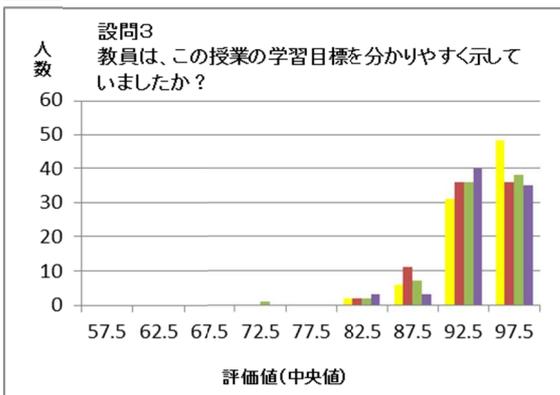
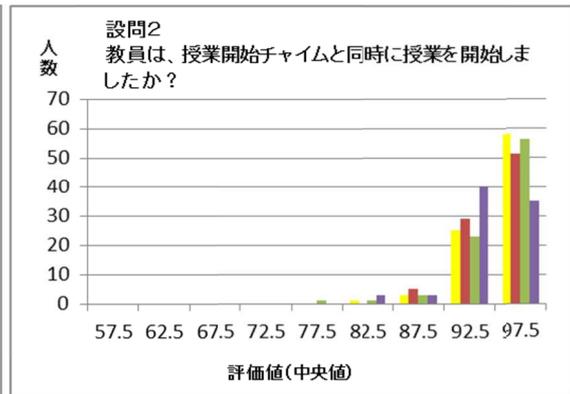
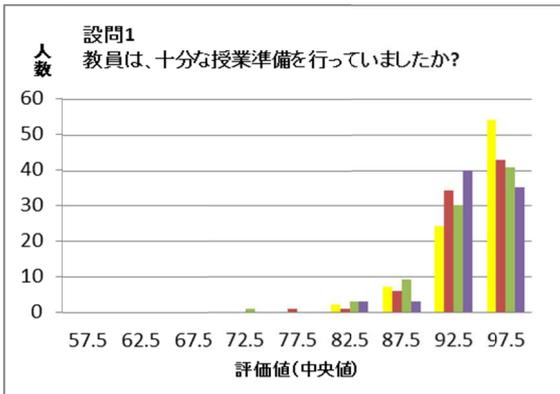
	習を行う。	
電子応用工学科	業界で活躍できる電子回路技術者を育成するため、企業の技術者による授業の実施や外部団体と連携した資格取得指導を取入れる。	<p>①企業技術者による授業 電気回路、組込みデータベース、組込みシステム設計・評価などの科目において、企業の技術者による授業を実施。</p> <p>②卒業制作成果発表会 卒業制作の成果発表会の中でプレゼンテーションを行い、評価を受ける。</p> <p>③資格取得指導 第2級陸上特殊無線技士の資格取得指導において、関係団体と連携し、講習を実施。</p>
電気工学科	電気設備業界で活躍できる電気技術者育成のため、課題作成過程で、企業から直接指導を受ける。	<p>①電気設備設計企業による指導 課題作成過程で企業からの直接指導。</p> <p>②企業による機器メンテナンスの指導 メタルケーブルの構造やテレビ共聴設備の仕組みを学び、ケーブル端末処理や PoE 対応 PLC モデムの施工方法を実習形式で習得する。</p> <p>③電気設備試験・点検企業による指導 高圧受電設備点検についての指導・評価。</p>
高度電気工学科	電気設備業界、電気工事業界で活躍できる電気技術者育成のため、企業の技術者による直接指導を受ける。	<p>①企業による施工技術指導 電気工事に関する施工方法について指導・評価。</p> <p>②企業による機器メンテナンスの指導 メタルケーブルの構造やテレビ共聴設備の仕組みを学び、ケーブル端末処理や PoE 対応 PLC モデムの施工方法を実習形式で習得する。</p> <p>③電気設備試験・点検企業による指導 高圧受電設備点検についての指導・評価。</p>
電気工事技術科	電気工事業界で活躍できる電気工事技術者育成のため、太陽光施工企業およびネットワーク施工企業と連携し、テキストを作成、それに沿った実習を実施する。	<p>①企業による施工技術指導 企業と連携し作成したテキストに沿って実習を行い、施工内容に応じて、企業からの指導を受ける。</p> <p>②企業による講演 最先端施工技術の講演を実施。</p>

3-20 授業評価の実施・評価体制はあるか

授業の評価に関しては、学生による授業アンケートを平成7年度より各期（前期・後期）に実施している。評価結果は、全教員が自身の端末から確認できるとともに、上長との面談を通じて、課題の抽出と解決に向けて活用されている。

また、校長をはじめとした教育部署長が、全教員（非常勤講師を含む）に対し、授業見学および授業評価を実施している。令和元年度は、課題や問題のある学科・教員を主な対象として実施した。

図 3-2 として、直近4回分（平成30年度前期～令和元年度後期）の専任教員に対する授業アンケート結果の経年変化を示す。なお、アンケートの評価結果は、5段階の回答選択肢に対して数値の重み付けを行って集計したものであり、評価値を5ポイント刻みにした際の該当人数で示している。例年の取組みから、令和元年度後期のアンケート結果は概ね全ての項目で最も良い評価が得られた。特に、「設問15：総合的にみて、この授業に満足できましたか？」の項目で良い結果が得られたことから学生満足度の高い授業運営ができたといえる。今後この結果を継続できるように監督・指導していく。



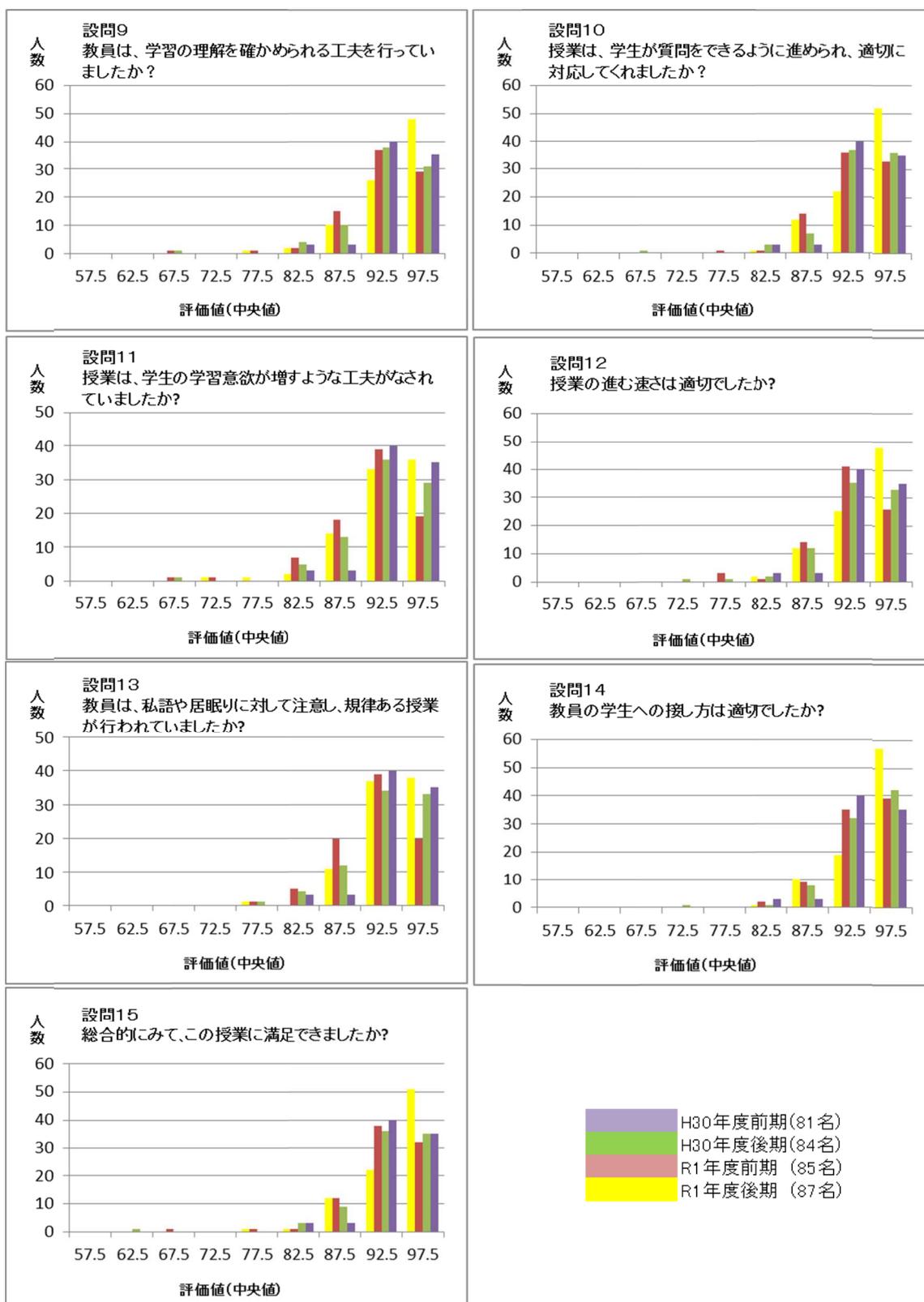


図 3-2 専任教員の授業アンケート経年変化 (H30 年度前期～R1 年度後期：4 回分)

3-21 職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか

職業教育に対する評価については、学校関係者（関連する企業・団体、高校教員、卒業生、在校生、保護者、地域住民など）によって構成される「学校関係者評価委員会」を開催し、本校の職業教育に対する自己点検評価に対する外部評価を取り入れている。

また、教育成果（授業による学生の成果物など）に対する評価として、クリエイター分野の学科（CG、ゲーム、アニメ、デザイン）では、作品制作過程で企業からの指導、評価を受けている。また、学期末の制作発表会では、作品およびプレゼンテーションに対する企業からの評価を頂いている。エンジニア分野の学科（IT、情報、Web、ネットワーク）では、企業から開発目標や研究テーマを提示してもらい、指導および評価をして頂くなど、外部関係者からの評価を取り入れている。

3-22 成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか

成績評価・単位認定に関しては、基準に従い行っており、これらの基準は「教務規程」に明確に示されている。他の高等教育機関との単位互換や目標としている資格取得者の単位認定も、科目認定制度を定め「教務規程」に記載している。

なお、平成 30 年度に策定した『授業運用ガイドライン』に則った授業を令和元年度に運用開始した。各学科ともシラバスの成績評価・単位認定の記載項目をガイドラインに則って更新した。

3-23 資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか

資格取得に関しては、学校全体で学生の資格取得を推進する体制を整えている。また、学科の学習目標に合わせて取得する資格を設定し、『学園生活ガイド』や入学案内書、オフィシャル Web サイトに体系的な位置づけを記載している。

現在の指導体制は、教育の質保証の観点において学科ごとに目標資格を定め、同レベル以上の資格を全学生が在学中に必ず取得するものとしている。令和元年度の状況としては、目標資格の取得率が年々向上しているが、全学生が資格を取得して卒業するという目標は達成できていない。

表 3-4 は令和 2 年 3 月までに、各学科が設定した最低限の質保証として取得すべき資格名と、資格取得率（資格取得率は、学科として目標とする難易度の高い資格取得を含む）である。

令和元年度に資格取得率 100%を達成した学科は、ゲーム制作科、ゲーム制作研究科、グラフィックデザイン科、高度電気工学科、電気工事技術科の 5 学科であり、平成 30 年度と比べると学科数は微増となっている。さらに資格取得率の全体平均をみると、平成 30 年度は 78.23%であったのに比べ、令和元年度は 85.1%とその数字を伸ばしている。

表 3-4 各学科の資格取得状況

学科	最低限の質保証として取得すべき資格名	令和2年3月までの取得率
ゲーム制作科	情報活用検定3級 ビジネス能力検定ジョブパス3級	100.0%
ゲーム企画科	情報活用検定3級	79.0%
ゲーム制作研究科	情報デザイン試験初級	100.0%
コンピュータ グラフィックス科	ビジネス能力検定ジョブパス3級 CGクリエイター検定ベーシック	90.0%
CG映像制作科	CGクリエイター検定エキスパート ビジネス能力検定ジョブパス3級	56.7%
コンピュータ グラフィックス研究科	ビジネス能力検定ジョブパス3級	85.3%
アニメーション科	色彩検定3級	48.7%
アニメーション研究科	色彩検定3級	40.65%
Webデザイン科	情報デザイン試験初級 色彩検定3級	96.0%
グラフィック デザイン科	色彩検定3級 情報デザイン試験初級 アドビ認定アソシエイト PhotoshopCC	100.0%
ケータイ・ アプリケーション科	Oracle 認定 Java プログラマ, SE 7/8 Bronze	72.4%
情報ビジネス ライセンス科	Microsoft Office Specialist (Word/Excel)	94.7%
情報処理科	情報活用検定3級	77.4%
情報システム開発科	情報処理技術者能力認定試験2級 Oracle 認定 Java プログラマ, SE 7/8 Bronze	95.3%
高度情報処理科	GAIT Bronze 情報活用検定3級	97.2%
ネットワーク セキュリティ科	CCNA Routing and Switching Essentials (シスコネットワークキングプログラム)	96.92%
AIシステム科	Oracle 認定 Java プログラマ, SE 7/8 Bronze Python3 エンジニア認定基礎試験	71.4%
高度電気工学科	第一・二種電気工事士 第三種電気主任技術者 エネルギー管理士 第二級陸上特殊無線技士	100.0%
電気工学科	第一・二種電気工事士	88.9%

	第三種電気主任技術者	
電気工事技術科	第一・二種電気工事士	100.0%
電子応用工学科	第二級陸上特殊無線技士	96.6%

※ 対象は卒業年次

※ 目標資格レベル以上の資格を、1つ以上取得している割合

3-24 人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか

令和元年度は、昼間部 21 学科と夜間部 4 学科の計 25 学科を設置しており、全ての学科に、科長を中心に専門教育を担う専任教員を配置している。平成 30 年度の 12 名に続き、令和元年度には新たに専任教員を 9 名採用し、人員計画に基づいて要件を備えた教員の確保を行っている。また、各学科の人材育成目標達成に向けて、関連する企業などから招いた非常勤講師による実践的な授業を実施している。「実務経験のある教員等による授業科目の配置」などの諸要件を満たし、文部科学省より「高等教育の修学支援新制度」の対象校として認定されていることから、本校は人材育成目標の達成に向けて授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているといえる。

ただし、入学者数の増加が続いていることから、学生数およびクラス数の増加に伴い、継続的な教員の確保が必要である。

3-25 関連分野における業界との連携において優れた教員(本務・兼務含む)を確保するなどマネジメントが行われているか

学科には、管理責任を担う科長を配置している。科長は、各学科の教育課程を編成する際に、「教育課程編成委員会」に参加する関連業界の委員の方々と連携を図り、優れた教員の確保についても様々な意見を頂いている。また、企業連携による授業の実施も進められており、令和元年度は企業 46 社との連携において、企業に所属する 49 名の講師が授業を行った。

また、「教員研修規定」(以下、研修規程という。)に基づいた研修制度も確立しており、全ての教員に求められる資質能力とともに、高い専門知識・技術(専門性)を兼ね備えた教員を育成するための研修を業界と連携しながら行っている。

技術革新が激しい業界に対応して、優れた教員を確保していくことは容易ではないが、上記のとおり関連分野の業界と連携しながら教員確保に努めている。

3-26 関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組みが行われているか

関連分野における先端的な知識・技能などを修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のため、本校では「研修規程」を設け、一定の研修受講を義務づけて

いる。研修規程は、本校が企業などとの連携のもと、組織的な研修機会を確保するために定めるものである。また、本校教員として必要な、職業に関連した実務上の知識・技術ならびに、授業および学生に対するマネジメント能力などの指導力を修得・向上させるために、各種研修を実施することを基本方針としている。研修の種別は、以下のとおりである。

- 1) 各学科の専攻分野の職業実務卓越性に関する研修
 - ① 企業または業界団体が実施する実務研修
 - ② 本校が育成する分野の企業や業界団体から講師を招いた実務研修
 - ③ 担当科目の実施に必要な職能資格などの取得および更新を目的とした実務研修
- 2) 各学科の専攻分野の学術卓越性に関する研修
 - ① 学会・学術団体が実施する研修会
 - ② 学会・学術団体が実施する大会への参加・発表
- 3) 全ての学科に共通する教授法や教員資質に関する研修
 - ① 教授法や教員資質に関する研修を行っている企業または団体が実施する研修
 - ② 専修学校関連団体が実施する専修学校教員向けの研修

研修規程に基づき、関連分野における先端的な知識・技術（専門性）を修得するため、率先して必要な技術研修を受講するよう教育部長と科長間、科長と教員間で話し合い、各教員が年度目標に基づいた研修計画を立てている。研修の受講を希望する際は、研修願を上長に提出し、許可が下りれば受講可能となる。受講後は、報告書を提出し各学科内、さらに必要に応じて全体の教員研修会で報告を行い、知識・技術の共有化を図っている。各学科の専攻分野の職業実務卓越性に関する研修について、令和元年度の受講実績は、78 コースであった。受講研修を表 3-5 に示す。

なお、新型コロナウイルス感染拡大により、令和元年度末に予定されていた一部の研修が中止となった。

表 3-5 参加研修一覧

	研修名		研修名
1	【CCA】ラーニング&トレーニング キャリアカウンセラーの為の組織開発講座(入門編)	41	VIDEO COPILOT LIVE! JAPAN 2019
2	1日集中JavaScript&jQueryセミナー	42	XRが創る未来
3	初年次教育セミナー2019	43	アナログ技術セミナー2019
4	【e講義動画】JavaSE8新機能～関数型プログラミングとStreamAPI～	44	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(ACTF)2020
5	【指導者向けセミナー】菊池司先生のHoudiniハンズオンセミナー	45	エネルギーマネジメントアドバイザー
6	2020 電験一種 一次試験 対策講座	46	カスタマーバリュー向上研修
7	ActiveDirectoryドメインサービスファーストステップ	47	グーグル「Stadia」/アップル「Arcade」、eスポーツが巻き起こすゲームチェンジ ～クラウドゲーミングで激変するビジネス新潮流～
8	AI(人工知能)・機械学習の活用技術研修会	48	ゲームアセット向けプロシージャルツール紹介セミナー 12月<特別ハンズオン版>
9	AI×顔認識×IoT Raspberry Piで稼働する人工知能を使って顔認識を実践するハンズオン	49	データベース概要(eラーニング)
10	alive 2019 Live2D Creators Conference	50	ネットワークングアカデミーインストラクターズミーティング2019
11	Arnoldトレーニング 中級編	51	パワーポイント資料の作り方研修
12	AWS Academy 講師向けフォローアップ研修	52	ビルの省エネエキスパート検定事前講習会
13	AWS Academy CloudFoundations 中級	53	フルハーネス型安全帯使用作業特別教育講師養成講座
14	AWS Academy CloudFoundations 入門	54	マーケティング研修
15	AWS Academy Educator ワークショップ	55	夏季専門学校教職員研修会 メンタルヘルス対応力向上研修
16	AWS Academy 講師トレーニング	56	学習解析と教育ビッグデータ初歩
17	CEDEC 2019 (コンピュータエンターテインメントエキスポ)カナルズ)	57	学生用LIFOアップデートミーティング
18	CG ADVENTURE	58	株式会社カプコン【オープンカンファレンスRE:2019】
19	CGWORLD NEXT FIELD	59	企画・提案・要件定義を成功に導くためのUX
20	CHIRIMEN for Raspberry Piを用いたハンズオン	60	企画力研修～企画立案から企画書作成までの流れを学ぶ
21	Cisco Networking Academy 新規インストラクタートレーニング(TTT)	61	基礎から学べるHTML5 ～CSSとJavaScriptを使用したWebページ作成～
22	Cloud OnBoard Google Cloud Platform Fundamentals: Big Data & Machine Learning	62	教授力向上研修
23	Game Tools & Middleware Forum 2019	63	顧客インサイト発掘研修～潜在ニーズを見つけ出す編
24	GCP Fundamentals : Core Infrastructure	64	酸欠・酸欠・硫化水素危険作業特別教育
25	HTML/CSS研修	65	自己理解支援のための体験とAIの習得Aくすぐりくゲーム・学生版の活用>
26	IBM Watson の基礎	66	授業力向上を目指すCIT+受験準備コース
27	Inter BEE 2019の視察	67	情報セキュリティ基礎解説コース
28	iPhoneアプリコース	68	情報系教員のためのAI・機械学習の活用技術研修会
29	ISMS内部監査員養成コース	69	体験!IoT～RaspberryPiによるセンサープログラミング入門
30	JavaScriptクライアントサイドWebアプリケーション開発セット	70	第5回C言語実践指導講座
31	Oracle Database 12c: 管理クイック・スタート	71	第66回日本デザイン学会主に研究発表大会
32	ORACLE MASTER Silver Oracle Database 12c 試験対策ポイント解説セミナー	72	第一種電気工事士技能試験対策(2日間):B日程 《公表問題を全問学ぶ技能講習会》
33	PowerPointマスター	73	第一種電気工事士定期講習会
34	Python入門2	74	電気通信主任技術者試験 受験対策セミナー
35	SECCON 2019(SECCON Beginners)	75	電験講座 三相交流回路の徹底研究
36	TGJ報告会	76	電験講座 電験第一種コース
37	UMLオブジェクト指向分析・設計-UMTP-L2認定	77	日本の組織と人事の本質を考える 高橋俊介先生特別セミナー
38	Unreal Engine Education Summit 2019	78	遊びを通して学ぶ情報科学'19
39	UNREAL FEST EAST 2019		
40	UXデザイン手法		

また、全ての学科に共通する教授法や教員資質に関する研修は全教員対象に実施しており、新任教員には下記の研修受講を義務付けている。

- ・教授法をテーマにした「インストラクションスキル向上に関する研修」
- ・授業計画をテーマにした「インストラクショナル・デザインに関する研修」
- ・東京都専修学校各種学校協会による「専修学校教員教職課程研修」

その他、平成30年度より開始した管理職研修について、令和元年度も継続して科長とテクニカルチーフを対象に実施し、マネジメント能力の向上を図った。本研修は、今後も継続研修として行う予定である。

3-27 職員の能力開発のための研修等が行われているか

職員の能力開発のための研修については、新任教職員研修をはじめとして、目的別・階層別に学内において研修を実施している。また、各部署における専門知識習得のため、学外において外部研修機関主催の研修を受講している。令和元年度は、以下の研修を実施・受講した。

表 3-6 学内実施研修

主催	講座名
人事部	新任教職員研修
	事務職員人財育成管理職研修
	事務職員人財育成一般職研修
	教育職員管理職考課者研修
	事務職員管理職考課者研修
	事務職員管理職eラーニング研修
総務部	学校における防災とは（日頃の対応と緊急時の対応）

表 3-7 学外受講研修

部署	講座名
総務部	危機管理研修会「ITセキュリティ対策の盲点」
	マイクロソフトアクセス中級講座
	学校を守る危機管理「学内調査と危機管理広報の実践的ポイント」
	私学管理者のための法律知識
人事部	優しい源泉所得税講座
	私学における同一労働同一賃金への対応策
	私学共済事務担当者連絡会
	雇用主研修会
	源泉部会月例連絡会年末調整
	ハラスメント研修会

	人権啓発推進員研修会
	就職差別解消シンポジウム
	障害者雇用セミナー
	労務対策講座 私学教職員のワーク・ライフ・バランスについて
	学校の働き方改革をめぐるこれからの方向性について
	衛生管理者受験対策公開講座（第2種衛生管理者）
	寄附行為・就業規則および諸規定の作成と再検討
	私学における総額人件費管理
財務経理部	学校会計研修
	学校法人経営・財務戦略セミナー
	財務・運用担当者向けセミナー
	公益法人セミナー
	請求書の電子化セミナー 電子帳簿保存法の最新動向について
	学校法人における予算編成・管理のあり方セミナー
	資産管理 Ver9.0 操作セミナー
	学校会計の研修会【消費税】
	学校会計の研修会【決算】
管理部	IT 危機管理研修
	楽々WorkflowII クラウドサービス オープン講習
学事部	Access2016 基礎
	Access2016 応用
	自己評価の実施と改善活動の進め方
	学校関係者評価と改善への取組み
	日本学生支援機構奨学金業務研修会
	防火・防災管理講習
キャリアセンター	「外国人受入れ政策の動向と企業における課題」シンポジウム
	専門学校コンソーシアム Tokyo 第7回教育活動報告会
	外国人留学生高等教育協会 「教育シンポジウム」
	留学生支援関係教職員向けセミナー
	サッカー連盟審判講習会
	外国人労働者雇用管理セミナー
	専門学校 留学生就職指導担当者研修会
	留学生の就職ビザに関する新制度解説セミナー
	留学生受入れ及び在留手続と申請等取次研修会
	教育機関における留学生就職支援関係教職員向けセミナー
	留学生担当者教職員研修会
	キャリアコンサルタント国家資格更新講習

	留学生に対する生活指導等講習会
	生活指導担当者研修(中堅研修)
	専門学校留学生就職指導担当者研修会
	東京都委託事業「留学生担当教職員研修会」
	留学生の就職ビザに関する新制度解説セミナー
	留学生就職指導教員対象講座
	キャリアコンサルタント講座
	専門学校留学生担当者研修会
	留学生受入れ及び在留手続きと申請など取次研修会
広報部	IHNO【特定技能】セミナー
	生活指導担当者(中堅研修)
	留学生申請等取次研修会
	奨学業務連絡協議会 修学支援新制度・説明会
専門職大学 設立準備室	私学法改正による新たな資産運用ガバナンス
	インターンシップ推進フォーラム
	在留資格講座会
	教職員FD研修

4. 学修成果

4-28 就職率の向上が図られているか

<組織的學生指導体制による就職率向上>

本校において就職率の向上を図る責任部署はキャリアセンターである。クラス担当の専属キャリアサポーターとクラス担任とが連携を図り、ホームルームにおいて直接指導することによって、学園生活の充実と、さらなる就職率の向上を図った。令和元年度は、昼間部全学科 77 クラスに 10 名のキャリアサポーターを配置した。

また、令和元年度からは各クラス専属のキャリアサポーターだけでなく、1 クラスに対し 2~4 名のキャリアサポーターが対応できるように、分野担当制を新設した。分野担当内で情報共有することで、学生がキャリアセンター来室時や、電話での相談があった際に専属キャリアサポーターが不在でも分野担当キャリアサポーターが対応できるようになり、学生へのサポート向上につながった。

<基礎学力および基礎文章力の養成>

ホームルームでは、採用試験において多くの企業が実施する SPI などの基礎学力試験、および履歴書やエントリーシートでの必須項目である自己 PR 文の作成や作文試験に対応した文章力養成対策を講じた。基礎学力試験に対応した「基礎学力養成ドリル」および、文章力養成に対応した「基礎文章力養成トレーニング」を、ホームルーム 90 分間のうち 30 分間を割いて毎週実施した。また、卒業年次の一部では、前期に「基礎学力養成ドリル<発展編>」を実施した。年間を通じたホームルームの基礎力養成メニューを示したのが表 4-1 であり、クラス担任とのコミュニケーション、学科の特別活動、学校行事、防災避難訓練など、ホームルームの時間を利用する他のスケジュールと調整しながら実施した。

表 4-1 キャリアセンター 年間ホームルームメニュー（就職活動サポート概略）

	卒業前年次（全学科）	卒業年次（前期は学科別メニュー）
前期	基礎学力養成①～⑦ 基礎文章力養成①～⑦	基礎学力養成<発展編>①～⑭（一部の学科） 求人紹介+個人面談
後期	基礎学力養成⑧～⑭ 基礎文章力養成⑧～⑭	求人紹介+個人面談（全学科）

<必修科目「就職活動リテラシー」>

就職率の向上を図る必修科目として「就職活動リテラシー」を設け、全学科全クラスの学生が履修した。授業時間数は、90 分 1 コマ（30 単位時間）を配当している。科目の内容は、ワークショップ形式のアクティブラーニングを導入しており、ワークシートや職業適性診断を利用した自己分析などを行い、履歴書に記載する自己 PR および、志望動機の文章を完成させるとともに、ロールプレイングによる面接練習などを行う。

またクリエイター分野の一部学科では、就職活動の際に提出を求められる作品ポートフォリオの制作ノウハウを提供する。これらによって、一通りの就職活動準備が整う科目として位置づけている。

<就職率向上対策行事>

就職率の向上を図る行事として、講演会、模擬試験、模擬面接会、留学生就職ガイダンス、合同企業説明会、放課後就職クラブ、校内入社試験などを実施した。

1) 講演会

講演会は、春には卒業年次学生の就職に対するモチベーションアップを目的とした「春季講演会」、秋には卒業前年次学生に対して同様の目的で「秋季講演会」を実施した。有識者による講演などにより、職業観の醸成、就職意識の高揚、就職活動に関する情報収集、ビジネスマナーの習得などを図ることができ、それぞれの行事の目的を果たすことができた。

2) 模擬試験

模擬試験は、企業の採用選考で用いられる SPI 試験、一般教養試験、適性試験、作文試験に対応する模擬試験を全学生に実施し、採点結果と添削結果をフィードバックすることで就職活動の実践に備えた。

3) 模擬面接会

模擬面接会は、卒業前年次学生に対して、2月および3月に学科別に実施した。これには、キャリアセンタースタッフのみならず、本校の事務部署職員が面接官役を演じ、本番さながらの面接練習を行った。

4) 留学生就職ガイダンス

令和元年度には207名の外国人留学生在が就職を希望した。それらの学生を対象に、留学生就職ガイダンスを実施した。留学生在の、日本企業に向けた就職活動には、日本人学生とは異なったノウハウが必要である。また、就職内定後卒業までに、就職先企業の協力を仰いで在留資格変更を行わなければならない。これらに対応し、留学生在が希望の就職を果たせるよう、適時、適切な情報提供を実施した。その結果、就職希望者の96.1%にあたる199名が就職内定し、そのうち197名が日本企業への就職を果たした。なお、特定活動を申請して卒業後も就職活動を継続している留学生在は7名である。

5) 合同企業説明会

合同企業説明会は、卒業年次学生に対して4月、7月、9月に実施し、合計503社を動員した。加えて、20社程度の小規模な校内合同企業説明会である「放課後就職クラブ」を年間11回実施し、延べ157社を動員して就職活動を促進した。なお、卒業前年次学生に対して、令和2年1月に33社を動員して業界職業ガイダンスを実施した。

同3月に早期合同企業説明会の実施を予定していたが、コロナウイルス感染予防のため中止した。

6) 校内入社試験

校内入社試験は、個別企業の採用選考における一次試験を本校の教室やホールを用いて実施する行事である。卒業年次学生に対して、平成31年2月から令和2年1月にかけて、エンジニア分野90社、クリエイター分野20社、合計110社の校内入社試験を実施した。

<オリジナルスケジュール手帳『JEC Career Navi』>

本校では、就職率の向上を図るツールとして、本校オリジナルスケジュール手帳『JEC Career Navi』を4月の新入生オリエンテーション時に配布している。この手帳のコンテンツは、ダイアリーに加えて、社会人基礎力自己診断、就職活動のお役立ち情報、就職活動に関する先輩のエピソード、キャリア観醸成のヒントとなる有名人の金言・格言など情報満載である。

令和元年度には、利用促進を進めるために「JEC Career Navi 活用に向けて」という、①目標と行動計画の立て方、②定期的な振り返りの方法、③毎日の習慣の記録を残すことの大切さ、④スケジュールの記入方法例を記載したプリントを作成し、全学生に配布した。

<キャリアセンター就職システム>

学生の就職活動状況をモニタリングするツールとして、統合基幹システム「School Leader」が稼働している。そのデータベースには平成11年度からの就職状況が蓄積されている。Webシステムを経由して学生が自ら（就職活動による）公欠申請、採用試験合否報告、内定報告、決定報告を行うようになっており、それを通じて学生は常時就職活動履歴の記録や閲覧・更新を行うことができる。一方で、キャリアセンターのスタッフもその活動履歴をモニタリングしており、個々の学生の就職活動状況を把握するとともに、就職内定率の計算などを容易に行うことができるようになっている。統合基幹システム「School Leader」の実装は、学生の就職活動状況の「見える化」を大きく前進させた。

これら数々の就職率向上対策を講じ、さらに企業の旺盛な採用意欲を背景に、令和元年度の就職内定率は昼間部総合で95.9%、夜間部総合で100%を記録した。

4-29 資格取得率の向上が図られているか

資格取得を支援するセクションとして、キャリアセンター内にライセンス担当が配置されている。ライセンス担当は、資格取得の相談・サポートや団体受験申込み、試験センターの設置などを行っている。また、合格実績、合格率に関しても一元管理し、合格率の推移分析や今後の取得対策に活用している。

キャリアセンターのライセンス担当が管轄している団体受験および、試験センター対応資格は以下のとおりである。

1) 団体受験（試験実施月）

- ・ 情報処理技術者試験（4月、10月）
- ・ 工事担任者試験（5月、11月）
- ・ 第二種電気工事士試験（6月、10月）
- ・ J検情報活用試験 CBT方式（6月、12月）
- ・ 色彩検定（6月、11月）
- ・ ビジネス能力検定ジョブパス（B検）（7月、12月）
- ・ マルチメディア検定試験（7月、11月）
- ・ CGエンジニア検定試験（7月、11月）
- ・ CGクリエイター検定試験（7月、11月）
- ・ J検情報システム試験（9月、2月）
- ・ LPIC検定試験（各種）PBT方式（9月）
- ・ HTML5検定試験 PBT方式（9月）
- ・ 第三種電気主任技術者試験（9月）
- ・ 第一種電気工事士試験（10月）

2) 試験センター対応

- ・ Microsoft Office Specialist 検定（Word, Excel, Powerpoint）
- ・ LPIC 検定（各種）
- ・ Oracle 認定 Java プログラマ検定（各種）
- ・ Oracle DBA 検定（各種）
- ・ CompTIA Security+
- ・ Cisco 検定（CCNA など）
- ・ HTML5 検定

資格取得率の向上を図るために、在学中に次の資格、もしくは同等と認められる他の資格に合格した者について表彰を行うとともに、成績証明書に明示している。

- ・ 情報処理技術者試験 レベル3 レベル4
- ・ CCNA
- ・ Oracle Master Silver Gold
- ・ Oracle Certified Java Silver Gold
- ・ LPI 認定試験 レベル2 レベル3
- ・ 工事担任者 AI第1種 DD第1種 AI・DD総合種
- ・ 第一種電気工事士
- ・ 第三種電気主任技術者
- ・ CGエンジニア検定 エキスパート

- ・ 画像処理エンジニア検定 エキスパート
 - ・ CGクリエイター検定 エキスパート
- その他

4-30 退学率の低減が図られているか

退学率の低減を図るために、キャリアセンターを中心に組織的學生指導体制を築いている。各クラス専属のキャリアサポーターが、クラス担任と連携を図り、ホームルームにおいて直接指導することによって、退学率の低減を図っている。また、「4-28 就職率の向上が図られているか」で記載したとおり、キャリアサポーターの分野担当制を新設した。

退学率の低減を図るためのベースとなる対策は、出席率向上対策である。出席率の悪い学生は、やがてドロップアウトにつながるという仮説を根拠としている。クラスを進級年次と卒業年次に分け、各期のクラス平均出席率の目標値を設定しており、進級年次は95.0%、卒業年次は90.0%としている。これをモニタリングする方策として、キャリアセンターで週ごとにクラス平均出席率のランキング表（表4-2参照）を作成し、全教員で情報共有を行っている。また、出席率が低いクラスに関しては対策会議を開き、個別の対応策を検討する。

退学率の低減を図るための対策として、クラス担任が「クラス在籍人数・学生状況報告書」、「科目履修状況報告書」、「学生指導記録」、「経過表」を作成し、学生一人ひとりの状況を常に把握し、個別指導を行っている。これらから把握する学生の状況によっては、面談を行い、必要に応じてキャリアサポーターが家庭訪問を行うなどの対策を行っている。

退学率の低減を図るためのその他の対策は、以下のとおりである。

- ・ 学生指導記録、JEC Career Navi に、学生自ら学習目標（年度目標、各期の目標）を記入し、クラス担任と共有しながら目標管理を行う。
- ・ 4月当初に「JEC Week（準備教育期間）」を設け、新入生に対して早期に様々な働きかけを行う。
- ・ 新入生保護者会を4月に実施し、保護者の協力を得る。
- ・ 皆勤賞・精勤賞を設け、各期に表彰することによって出席意欲を高める。また、入学から卒業まで、在学期間を通じて皆勤の者に対して卒業式の場で特別表彰を行う。令和元年度の卒業式表彰は、昼間部134名（昨年との差+6名）、夜間部4名（昨年との差-5名）であった。
- ・ 夏季休暇終了直前に残暑見舞いを全学生に送付し、夏季休暇後の授業に対する心の備えを促す。

これらの退学率低減対策を講じた結果、令和元年度（令和2年3月31日現在）の退学率（休学を除く）は9.18%となり、昨年度より0.27p減少した。本校の休退学は理由別に4分類しており、①学習、②経済、③健康、④その他、としている。このうち、②経済、③健康の理由については、学校として取り得る対策が限られているため、

ドロップアウト対策は、主に①学習理由の低減に注力している。令和元年度の学習理由による退学率は4.34%で、昨年度より0.45pの増加となった。

学習理由によるドロップアウトの年度目標数値は3.0%であるため、この目標を達成するために新たな取組みの創設が必要であると感じ、平成30年度から、ドロップアウト対策委員会を立ち上げ、新たな施策の検討を始めた。平成30年度委員会での検討内容の成果物として、クラス担任指導の全体的な底上げと指導のバラつきを無くすために『ドロップアウト低減を目的とした担任業務（在籍管理）について』を作成し、在籍管理に重要な項目をピックアップし、それぞれの業務詳細について記載した。また、令和2年度の授業開始時には、上記『ドロップアウト低減を目的とした担任業務（在籍管理）について』の他に、クラス担任の学生指導記録保存のサンプルとして数名の教員が記入した『経過表』の配布を行った。

『経過表』を数パターン配布したことで、学生対応記録記入法の見本となり、結果として学生対応方法についても理解することができる。また、記載内容が充実し、詳細内容が記載されれば、学生がドロップアウトするに至った経過を分析し、今後の対応方法や対策につなげることができると考えている。

NEXT10において、退学率低減対策を織り込んだ「EM・IRによる組織的學生指導の充実」に取り組んでいる。令和元年度は、教育重点項目にも挙げたように、ドロップアウトに至る学生の傾向を分析することを主な目的とした「充実した学校生活を送るための新入生対象アンケート」のJEC Week版 Ver. 02_2019 および通常版 Ver. 04-2019を実施し、分析した。今後はさらに分析精度を上げてドロップアウト率軽減に効果のある施策を考案していきたい。

表 4-2 令和元年度 クラス別出席率一覧 (4/15-4/19)

進級クラス			卒業クラス		
クラス		平均	クラス		平均
2CU03	(32)	100.0%	2KK01	(20)	100.0%
1CI03	(49)	100.0%	2AG01	(18)	99.6%
1AR01	(43)	100.0%	3CU02	(29)	99.6%
2KZ01	(15)	100.0%	2CC02	(33)	99.4%
1KZ01	(8)	100.0%	2CC01	(24)	99.3%
1CA01	(77)	99.8%	2JN03	(47)	99.1%
1AC01	(41)	99.8%	2AW01	(26)	99.0%
1AD04	(37)	99.8%	3AR01	(24)	98.8%
1AD03	(36)	99.8%	2CR01	(33)	98.4%
1CC02	(39)	99.7%	2AD05	(34)	97.8%
1AD02	(37)	99.5%	2JL01	(22)	97.4%
1CM01	(47)	99.5%	2KJ01	(28)	97.3%
1AW01	(32)	99.4%	2JN02	(44)	96.8%
1JL01	(20)	99.3%	2CI04	(36)	96.8%
1KK01	(30)	99.3%	3JZ01	(38)	96.5%
1AV02	(41)	99.3%	3CU01	(32)	96.5%
1JZ01	(48)	99.3%	2AD04	(34)	96.4%
1JN01	(48)	99.2%	2JY02	(34)	96.4%
2CU02	(33)	99.0%	2EO01	(33)	96.3%
1AU01	(40)	99.0%	2JN01	(41)	95.3%
1CI01	(48)	99.0%	2CI01	(47)	94.8%
1JN02	(48)	98.9%	2CA01	(52)	94.4%
1CI02	(49)	98.8%	3AU01	(35)	94.3%
1AD05	(37)	98.7%	3CU03	(25)	94.0%
1EO01	(32)	98.7%	2CI03	(39)	93.9%
1CU01	(40)	98.6%	2JY01	(35)	93.8%
2AU01	(34)	98.5%	2AD02	(33)	93.0%
1JY01	(39)	98.5%	2CM01	(32)	92.1%
1CI04	(50)	98.1%	2AD03	(32)	91.9%
1CR01	(43)	98.0%	2CI02	(41)	91.9%
1JN03	(47)	97.7%	2AD01	(38)	91.6%
1AG01	(36)	97.7%	3KZ01	(9)	88.9%
1JY02	(41)	97.6%	2AC01	(44)	88.5%
1CU03	(40)	97.5%	2AV01	(33)	87.6%
1CU02	(40)	97.5%	2AV02	(31)	86.8%
1KJ01	(33)	97.3%	卒業クラス平均		95.3%
2JZ01	(41)	96.7%	昨年実績		94.0%
1AD01	(38)	95.3%	一昨年実績		95.1%
1AV01	(42)	95.2%			
1CC01	(38)	93.7%			
2AR01	(28)	93.1%			
2CU01	(30)	92.3%			
進級クラス平均		98.3%			
昨年実績		98.2%			
一昨年実績		98.1%			

4-31 卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか

本校では、在校生に対して外部の各種コンテストや発表会に参加することを奨励し、卒業生の活躍に関しては、同窓会や教員と卒業生との関係を通じ、その把握に努めるようにしている。

このような実績を入学案内書やオフィシャル Web サイトなどで常に紹介し、在校生の学習意欲の向上や卒業生への情報発信、入学検討者への学校 PR などに役立てている。

4-32 卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか

定期的に卒業生を対象としたアンケートを実施しており、その結果を教育活動の改善に活用している。平成 24 年度は、卒業から 1 年、5 年、9 年経過した卒業生を対象に、現在の就業状況や仕事に対する満足度、年収、在学時の学生生活状況や本校に対する満足度などに関するアンケートを実施した。平成 25～26 年度は、平成 24 年度に実施した卒業生に対するアンケート結果の集計、分析作業を行い、学内外への報告を行った。

また、平成 27 年度にも新たな卒業生調査を実施し、これまでの調査結果と合わせて本校の教育活動の改善に向けて分析を行った。その分析結果は、全学科共通のカリキュラムポリシーを策定する上でのエビデンスとしても活用された。平成 30 年度は、平成 29 年度に行った情報分野の卒業生および就職先企業へのアンケート調査をもとに、教育課程の改善に向けた検討を行った。

令和元年度には「情報分野 50 周年ホームカミングデー」として、日本電子専門学校同窓会創立 45 周年記念祝賀会に合わせて教員、卒業生を集めたイベントを企画・運営した。100 名以上の申込みがあり、情報分野第 1 期生や、遠くは九州からいらした卒業生など幅広い年代の卒業生が参加し、交流を深めると共に、在学中のカリキュラムや卒業後のキャリアについて情報交換を行った。その後の「教育課程編成委員会」での意見も参考にし、情報分野の教育活動の改善に努めている。

5. 学生支援

5-33 進路・就職に関する支援体制は整備されているか

進路・就職に関する支援はキャリアセンターが管轄しており、各クラス専属のキャリアサポーターが、入学から卒業まで、学園生活サポートおよび就職活動サポートを一貫して行う、組織的學生指導体制を確立している。

キャリアサポーターは、クラス担任と連携を図り、ホームルームにおいて直接指導することによって、学園生活の充実と、さらなる就職率の向上の両面の改善を図っている。

学生の就職活動をサポートする施設としての「キャリアセンター」を、本館4階に設置しており、その中に求人情報の閲覧スペース、学生個別相談コーナー、企業対応接室などを備えている。また、Web上に「キャリアセンターオフィシャルサイト」を開設し、企業情報、求人情報、入社試験情報、就職活動のノウハウを提供するWebデータベースシステムを運用している。これらの組織、施設、設備を利用して、在学学生および卒業生の就職活動を支援している。また、例年若干名に留まるものの、大学編入に関する支援も、キャリアセンターが担当している。

5-34 学生相談に関する体制は整備されているか

本校の学生相談は、キャリアセンターが組織的學生指導体制の一環で担っている。キャリアセンターは、学生生活サポートおよび就職活動サポートと並び、心理相談、健康相談などにも対応する体制を整備している。16名の常勤職員と5名の非常勤職員が必要に応じてクラス担任と連携し、各種問題に敏速に対応している。また、設備としてキャリアセンター内に相談室を設け、その他保健室、心理相談室を設けている。

5-35 学生に対する経済的な支援体制は整備されているか

学生に対する経済的な支援体制は、本校独自の制度として設けているものと、国の制度を利用するもの、民間の制度を利用するものがある。入学募集要項で周知を図った上で、広報部（入学前）および、学事部学務課（入学後）が窓口となって適宜紹介・斡旋を行っている。

<本校独自の経済的支援制度>

電子学園特待生制度（成績特待生、試験特待生、資格特待生、美術特待生、課外活動特待生）、電子学園特別奨学金制度、留学生のための進級時学費免除制度、学費分納・延納制度があり、該当者の選考、斡旋・紹介、相談対応などの支援をきめ細かく実施している。

<公的制度>

日本学生支援機構奨学金制度（日本人・留学生）、東京都育英資金、国の教育ローン、新宿区外国人留学生学習奨励金制度を適宜紹介・斡旋している。

日本学生支援機構奨学金制度（日本人）については、令和元年度は、493名が貸与の対象となり、57名が給付の対象となった。これらの手続きを行うために、説明会などを開催し、サポートを行った。

令和2年4月より実施される高等教育の修学支援新制度については、令和元年度に「大学等における修学の支援に関する法律（令和元年法律第八号）」に基づき、本校は東京都から一定の要件を満たす「確認大学等」であることの確認を受けた。令和2年4月に住民税非課税および、非課税に準ずる世帯などとして減免対象となった在校生は43名である。

平成26年10月から、従来の教育訓練給付金に加えて創設された専門実践教育訓練給付制度に指定された講座は、令和元年度現在、電気工学科、ネットワークセキュリティ科、情報処理科、情報システム開発科、Webデザイン科、電子応用工学科、電気工事技術科、電気工事士科（夜間部）の8学科であり、9名が対象となっている。

<民間の制度>

新聞奨学金制度、信販会社の教育ローン（提携会社：オリエントコーポレーション、JACCS、セディナ）、共立国際交流奨学金制度（留学生）、一般財団法人国際人材交流支援機構（IHNO）などを紹介している。その他、夜間部学生に対しては、契約社員や長期アルバイト紹介などの経済的な支援策を斡旋している。

5-36 学生の健康管理を担う組織体制はあるか

学生の健康管理を担う組織体制は、キャリアセンターが統括しており、設備として本館1階に保健室を設置し、看護師資格を持つ職員が対応している。保健室では、学校保健安全法に則って定期健康診断を毎年4月に実施しており、学生の健康状況を把握し、健康管理に努めている。異状所見のある学生には健康診断後3週間以内に2次検査を実施しているほか、健康診断時の問診表を活用した健康教育も実施している。校内で発生する病気や怪我の救急対応も適宜行っている。クラス担任や校医、心理カウンセラー、学校職員（学生相談）、地域の医療機関など、多くの施設との連携を保ち、学生の健康管理に努めている。

近年は、健康診断受診率100%を目指している。令和元年度は、健康診断実施後に未受診者に対する連絡や追跡を徹底して行った結果、全員から健康診断書が提出され、受診率100%を達成した。

5-37 課外活動に対する支援体制は整備されているか

各学科の教育内容に応じた課外活動、例えば工場や展示会などの見学や参画については、科長が中心となって企画・計画し、教員を含めた適切な実施体制を敷いて運用

する。通常の課外活動は、計画段階で「特別活動許可願書」を稟議にかけ、実施許可や予算措置がなされる。展示会への参画、例えばゲームショウのように大がかりな課外活動はプロジェクトに位置づけ、学校全体の支援体制を構築する。

キャリアセンターが管轄する課外活動には、日専祭（学園祭）、スポーツフェスティバル（体育祭）など学校全体の行事に加え、クラブ・サークル活動、レクリエーション活動などがあり、社会人としての基礎的・汎用的能力を養う活動と位置づけて奨励している。日専祭（学園祭）は、毎年11月初旬に実施し、全ての学科が学習内容の展示を行うのと並行して、トークショー、模擬店などの催しを実施する。スポーツフェスティバル（体育祭）は、令和元年度で第25回を数える。第1回から第17回までは東京体育館で実施し、第18回からは東京ドームで実施している。令和元年度は「学生主体運用の更なる進展」をキーワードに置いて体育祭、学園祭双方の学生実行委員会の活動を支援し、いずれも成功に結びついた。



図 5-1 日専祭
学生実行委員集合写真



図 5-2 第25回スポーツフェスティバル
学生実行委員集合写真

クラブ活動は、同好会を含め体育系11団体、文化系15団体の計26団体が活動している。クラブ活動運営においては、顧問教員1-2名を配置し、学生管理や活動支援を行っている。体育系クラブは専修学校体育連盟に加盟し、かつ種目別連盟に所属し、春季・秋季に開催される専修学校間の大会や対抗戦に参加している。クラブ活動への支援策としては、活動補助費（合宿活動補助費を含む）の配分、対外試合などに参加する場合の公欠制度がある。また、大会などで顕著な活動（好成績）をした学生には、その記録を成績証明書に記載し、卒業式などにおいて表彰している。

令和元年度のレクリエーション活動は、8月に「絶叫三昧！ 富士急ハイランドツアー」を実施し、42名の学生が参加した。これらの取組みによって、学科の枠を超えた学生の交流を促すことができた。



図 5-3 絶叫三昧！ 富士急ハイランドツアー

5-38 学生の生活環境への支援は行われているか

学生の生活環境への支援としては、指定寮を備え、学事部学務課が窓口となって紹介・斡旋している。学生寮事業を営んでいる企業と、特定の学生寮の独占使用契約を結び、本校の指定寮として学生に提供している。寮生の状況は、提携企業と学事部学務課で共有し、管理している。

指定寮では、学生の「食事・健康面」「安全面」に配慮し、安心して勉学に励んでいける生活環境を整えている。毎日の食事提供においては、専任栄養士がバランスの良い食事メニューを作成し、朝・夕の2食を手作りで提供している。また、寮長・寮母が24時間常駐し、日頃の生活サポートはもとより、病気や怪我などの不慮の事態にも保護者の代わりとなり対応している。遠隔の実家を離れて入学する学生に、安全で衛生的、かつ快適な生活環境を確保できるよう支援することは、保護者の不安を解消するとともに、学生が学習に集中できるようにする点で意義が大きい。

5-39 保護者と適切に連携しているか

保護者との適切な連携は、学生が学園生活を送る上で欠かせないものとなっている。特に近年では、健康面（身体的・精神的）の問題を抱えている学生も多く、これまでに以上にその重要度は増加している。

本校では、適切に保護者と連携するように努めることを基本方針としているため、定期的に学校から情報を発信し、支援を依頼している。発信する情報としては、成績表、時間割、年間予定表などであり、授業内容（科目シラバス）は、オフィシャルWebサイト経由で閲覧する方法などの案内をしている。

また、入学直後（4月下旬）および、後期授業開始後（10月下旬）に「保護者会」を実施し、本校の教育方針や個々の学生の状況、就職状況や就職指導体制などを保護者に説明するとともに、クラス担任との個人面談を行っている。

クラス担任は、状況に応じて学生個々の様子を保護者に連絡し、相談や支援を依頼するなど、緊密な情報交換が行われている。キャリアセンターの学生相談においても、家庭訪問を必要とする学生であれば、保護者に連絡をした上で訪問面談を行っている

5-40 卒業生への支援体制はあるか

卒業生への支援体制を組織的に整備し有効に機能させるために、その役割を同窓会およびキャリアセンターが担っている。同窓会は、卒業生相互の親睦を図るとともに、卒業生と母校との関係を緊密にし、母校の発展に寄与することを目的として設立され、その達成のために母校教育活動（学生募集、就職支援、学校教育への助成など）への協力を行っている。具体的には、理事会や総会の開催、メールマガジンの配信などを行っている。

令和元年度の同窓会活動として、10月にハイアットリージェンシー東京にて「同窓会創立45周年記念祝賀会」を開催し、卒業生や現職・OB教員など約300名が参加した。また同日午前中には、情報分野教員の企画による学科開設50周年記念イベント「情報分野50周年ホームカミングデイ」を開催し、同分野の卒業生、現職・OB教員など約100名が参加した。

5-41 社会のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか

社会のニーズを踏まえ、以下のとおり教育環境の整備を行っている。

第1に、自宅でも学校と同様の最新の学習環境が整えられるマイクロソフト「Open Value Subscription for Education Solutions」の提供である。本校と日本マイクロソフト社が上記ソリューション契約（有償）を結ぶことによって、本校学生・教職員が、無料で自分のコンピュータに、マイクロソフト製品（Windows OS アップグレード、Office 製品）を自由にインストールすることができるサービスである。

第2に、アドビシステムズ社と Adobe Creative Cloud 2019 の ETLA 契約を結び、教職員、実習室のコンピュータに同社のグラフィックデザインおよびウェブデザイン、動画編集のアプリケーションソフトウェア（Photoshop、Illustrator、Premiere Pro、After Effects など）をインストールすることができるサービスを提供している。

第3に、学内無線 LAN 環境の整備である。学校に持ち込んだパソコンや、スマートフォン、タブレットなどのモバイル端末で Wi-Fi に接続することによって、インターネット通信ができる環境を提供している。

第4に、学生が自由に学習できるアクティブラーニングルームを本館6・8階、7号館3階に設置している。

5-42 高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組みが行なわれているか

高等学校・高等専修学校などとの連携によるキャリア教育・職業教育の取組みについては、主な3つの取組みについて記載する。

第1に、宮城県私立東北生活文化大学高等学校の美術・デザイン科の生徒を対象とした、職業講話会、コンテンツ講習会（CG、デザイン、アニメ）である。令和元年度も本校3分野の教員と学生が当該校を訪問し、進路選択のための各業界に関する講話

や各種のツール利用方法の教授、課題提供を行い、生徒がコンテンツ制作実習に臨んだ。また、平成30年度から開始された普通科の未来創造コースに対する取組みについて、令和元年度もIT、ビジネス、CGの3分野教員による授業が実施された。これらは、生徒たちの職業観を醸成するキャリア教育・職業教育となっている。

第2に、令和元年度からの新たな取組みとして行った、宮城県私立仙台育英学園高等学校の情報科学コースの生徒を対象としたeスポーツ講座、AI・ビッグデータ・IoTセミナーである。eスポーツ講座では、本校教員とe-Sports研究会に所属する学生を中心としたメンバーが、当該校の生徒に対してオンラインでのeスポーツ指導や当該校を訪問しての講義・対戦指導を行い、eスポーツをはじめゲーム産業について広く学ぶ機会を提供した。またAI・ビッグデータ・IoTセミナーでは、本校教員が当該校を訪問し、日々進化するAIの紹介、タブレットPCを使用したAI体験をとおして、最新のITに触れる機会を提供した。

第3に、専門学校コンソーシアムTokyoが主催する「Tokyoしごと倶楽部」という職業体験イベントである。本校は加盟校として参加し、主にクリエイター分野（CG、ゲーム、アニメ）の職業体験を提供している。令和元年度も、クリエイター分野の3学科が、複数の高校から来場した多くの生徒に対して職業体験を提供した。

6. 教育環境

6-43 施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか

本校は、エンジニアとクリエイターの最先端の技術を教育する専門学校であるため、高度な専門知識や技術など、実社会に即応した教育を行うための環境を整えることが必要と考える。

学園創立以来、新都心新宿に位置し、昼間部 21 学科、夜間部 4 学科を設けており、12 棟の校舎がある。その校舎には 60 の実習室、39 の座学教室があり、各実習室に、合計約 2000 台の PC や最先端の実習機材を配備している。これらは 4~5 年サイクルでリプレースし、実社会に即応した実習設備を整えている。施設に関しては、中長期の改修計画を作成し、それに基づき毎年度、保守・メンテナンスを行い、満足できる教育環境を提供している。

以下に、令和元年度に整備した案件を中心に列記する。

1) 学生数増への対応

令和元年度は、5 号館全面リニューアル工事を実施し、新たに 2 つの座学教室、2 つの実習室を設置した。さらに学生数の増加に伴い、新たに実習室を設置し、必要に応じて、コンピュータや実習設備、什器の補充を行っている。(表 6-1 参照)

2) ネットワーク

全学生にネットワーク ID を付与し、学内に限らず自宅からも学内ネットワークに接続でき、学習情報や就職情報をいち早く検索できる環境を整えている。また、メールアドレスを配布し、学生と教職員のコミュニケーションに役立っている。Web メールは、スマートフォンに対応したシステムの運用を行っている。

3) 喫煙所

喫煙スペースについては、健康増進法や東京都条例に則り、本館 5・6・7・8 階、7 号館 B1・3・5・7 階の喫煙スペースを廃止し、学生ロッカーやアクティブラーニングルーム(自習室)、面談室に転用した。

4) コンピュータグラフィックス研究科

定期リプレースに合わせ、令和元年に業界最先端のテクノロジーである NVIDIA の仮想 GPU ソリューション「NVIDIA GRID」を導入した。サーバーに搭載された高性能 GPU を仮想化し、複数の仮想マシン間で共有することで、クライアント PC の性能に左右されることなくグラフィックス処理を高速化・最適化することができる。学生の質の高い作品制作への貢献とともに、より快適な学習環境の提供を実現したと言える。

5) ゲーム分野

ゲームエンジン「Unity」の開発元である Unity と令和元年度にアカデミックアライアンス(有償)を締結した。これにより、令和 2 年度から学内全学科・全実習室への Unity インストールが可能になり、より多くの学生への学習環境提供を実現した。また、令和 2 年度より学生向け Unity 公認ワークショップを受講する機会を得ることができた。

6) 情報ビジネスライセンス科

最新の Windows タブレットを貸与し、Office365 などの実習や、e-learning 教材が活用できる環境を提供した。

7) 電子応用工学科

今年度は新規に 50 台の FPGA (プログラム可能な集積回路) トレーニングボードを導入した。教員が設計段階から携わることで、効率の良い学習と既存の学習教材「RaspberryPi」との連携を実現した。また、その仕様を以前のトレーニングボードから大幅に更新したことで、実際の開発現場で使用されている開発環境「Quartus Prime」を使った開発を学ぶことが可能になった。

8) その他の設備

教育上の必要性に十分対応できるような設備・環境として、学生へのサポートを目的に、保健室、カウンセリングルーム、図書室のほか学生相談・進路相談・ライセンスサポートなど、気軽に相談できる学生相談窓口を設置し、キャリアセンターが管轄している。

表 6-1 令和元年度 施設・設備の整備

新規座学教室		
5号館	教室	収容人数
	531	60
	541	38
11号館	1132	50
新規実習室		
学科	教室	収容人数
AI システム科	221	46
	231	46
情報処理科	211	48
ゲーム制作科	432	50
CG 映像制作科	511	40
	521	48
PC 増設		
学科	教室	収容人数
グラフィックデザイン科	761	36→40
PC 定期リプレイス		
学科	教室	PC 数
コンピュータグラフィックス研究科	7B11	43
ゲーム制作科	341	52
ネットワークセキュリティ科	151	46
高度情報処理科	841	52

情報システム開発科	161	52
情報ビジネスライセンス科	153	30
ケータイ・アプリケーション科	781	45

6-44 学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか

実習施設については、各学科の教育内容に則した実習施設を学内に設置しているが、学外施設は特に有していない。

インターンシップについては、CG制作企業やゲームソフト開発企業、ソフトウェア開発企業など、就職先企業を対象に実施しており、学生の職業意識向上に繋がっている。

海外研修については、現地の企業や教育機関に精通しているエージェント、現地で活躍する本校卒業生と計画段階から連絡を密にとり、現地企業の視察や教育機関内での体験実習などを主体とした研修を実施している。令和元年度は、CG関連スタジオが多く集まるカナダのバンクーバー・モントリオールでCG分野の海外研修を行い、27名の学生が参加した。また、ゲーム分野の海外研修として、36名の学生がアメリカのロサンゼルスで世界最大のゲーム見本市「E3」を視察し、ゲームに関する見識を広めた。

学外実習、インターンシップ、海外研修ともに、長年実施している教育制度であり、実施方法や手続きなども明確化し、十分な実績がある。実施にあたり、申請書や報告書の提出を義務付けており、効果や改善点を記録として残し分析した上で、次回の実施に反映させている。なお、新型コロナウイルスの影響を考慮し、令和2年度の海外研修については令和2年3月の段階で実施を見合わせることにした。

6-45 防災に対する体制は整備されているか

防災体制については新規取得7名を加えた16名の防火管理者によって、学生・教職員の安全意識を高め、適切な指導や施設・設備の管理を行い、平常時から災害発生時の体制を整えている。

令和元年度は教職員に対して、新宿消防署の協力により、夏季研修会で「災害が起こった際の教職員の対応、日常的な対策と学生指導」をテーマに研修を行い、また「まちかど防災訓練車」を使用し消火訓練を行った。

さらに学生に対しては、火災発生や大規模地震を想定した安全指導や避難訓練を、年度計画に「防災避難訓練期間」を設けて実施している。防災避難訓練においては、火災・地震などを想定した学生用対応マニュアルの配布、災害ビデオの映写と講義、訓練用消火器を利用しての使用説明と噴射訓練を実施し、防災意識の向上を図っている。また、施設においては、法定消防設備点検、建築設備点検を行い、指示指摘事項が報告されれば、速やかに対処している。

災害発生時には、災害対策本部を設置することとし、学生、教職員の安全確保、的確な情報収集と提供を行う体制を整えることとしている。また、行動基準や安全確保のための方策、避難経路、連絡体制などを定めた「災害対策マニュアル」を作成し、全教職員に配布して、安全対策の徹底を図っている。さらに、帰宅困難者への支援対策として、3000名×3日分の保存食、保存飲料水、簡易トイレ、簡易寝具などを常備している。

また、令和元年度に7号館1階に防災備蓄倉庫を新設し、約500名分の保存食などを追加備蓄している。

防災の一環として、緊急時に活用できるAED（自動体外式除細動器）を、本館、7号館、8号館、9号館、11号館、12号館の6か所に設置してある。



図 6-1 防災訓練車による消火訓練 教職員研修



図 6-2 7号館1階防災備蓄倉庫 防災備蓄品

7. 学生の募集と受入れ

7-46 学生募集活動は、適正に行われているか

本校の学生募集活動は 22 名の広報部員を中心に企画・運営し、全教職員が一丸となり、入学検討者がミスマッチの無い学科選択をできるよう、適正に行っている。主な学生募集活動は以下のとおりである。

1) 各種媒体による情報発信

本校の情報を発信する媒体を大別すると、①紙媒体、②Web サイト、③外部媒体の 3 つに区分することができる。(表 7-1)

紙媒体としては、入学案内書を含む 5 種類の冊子をまとめた「入学案内書セット」を用意している。本校の全ての情報を網羅しており、入学検討者をはじめとするステークホルダーに対する説明資料として利用している。また、夜間部希望者、留学生のための案内書も別途準備している。これらは毎年更新し、常に最新の情報提供に努めている。

オフィシャル Web サイトをはじめとする電子媒体は、紙媒体を補って余りある情報発信ツールとなっており、動画コンテンツをはじめとする紙媒体では入手できない最新の情報提供を行っている。加えて、外国語ページを用意し、入学する留学生の国籍の多様化に伴い、9 か国語に対応している。さらに、学校や各学科の最新情報を発信する手法として、Twitter、Facebook、YouTube、LINE などを活用することで、タイムリーな情報発信に努めている。

外部媒体の利用においては、近年早期化している高校生の進路選択に合わせるため、高校 2・1 年生向けの情報発信を増やすなどの対応を行っている。これらは、遠隔地の入学検討者に対しての情報発信ツールとしても位置づけられる。

表 7-1 情報発信媒体一覧

区分	媒体名	内 容	
紙媒体	入学案内書セット	①学校案内編	教育方針・システム、就職支援体制、資格取得状況、校舎・実習室、沿革、進学支援制度、入学イベント
		②学科案内編	学びのポイント、学習カリキュラム、時間割、学習環境、教材、めざす職種、主な就職先、卒業生メッセージ、レーダーチャート
		③高校教員・保護者編	職業実践専門課程、第三者評価制度、メッセージ
		④入学募集要項	募集学科、入学手続き、学費、学費サポート、損害保険案内、入学願書
		⑤3 大サポート BOOK	学費サポート、住まいサポート、入学前サポート

	⑥夜間部ガイド	学科案内、入学手続き、学費、学費サポート、入学願書
	⑦留学生ガイド	学校紹介、学科紹介、入学支援制度、各種サポート、募集要項、願書
Web サイト	①オフィシャル Web サイト	カレッジニュース、学科ブログ、学園公式動画、学生制作ムービー、募集イベント、
	②SNS	Twitter、Facebook、YouTube、LINE 学校基本データ、トピック、写真、動画
外部 媒体	①各種進学情報誌	学校・学科紹介、学費・サポート、学生情報等
	②各種進学情報サイト	学校・学科紹介、学費・サポート、学生情報等

2) 進学説明会による学生募集活動

日本国内においては、高等学校内で実施される進学説明会をはじめ、ホテルや会館などで行われる会場説明会に参加し、入学検討者に対する学校説明や情報発信を行っている。令和元年度は高等学校での進学説明会 998 回をはじめ、ホテルや会館での会場説明会 85 回に参加した。

海外については、本校への入学実績の多い韓国・台湾をはじめ、マレーシアでの学生募集活動を展開した。特に入学者の多い韓国・台湾については本校独自の説明会を実施しており、本校教員はじめ両国出身の在校生を同行させるなど、現地の入学検討者が本校を理解する機会を提供している。

また、学園全体で募集活動を行うという観点から、広報部員のみならず他部署スタッフも進学説明会に参加しているため、説明内容の標準化を図るべく学内での研修トレーニングの実施に加え、説明マニュアルの整備を毎年行っている。

3) オープンキャンパス&体験入学

年間を通してオープンキャンパス&体験入学を行い、入学検討者へ入学を促している。本校では同分野に複数学科が設置されており、学科選択で迷う入学検討者も少なくない。そこでイベント当日の朝、分野単位で「分野別説明会」を開催し、各学科の学習内容や他学科との違いなどを説明することで、学科選択がしやすくなるよう工夫している。分野別説明会、学科別の体験授業、教員や在校生との交流により、学科選択のミスマッチを無くすように努めている。

また、遠隔地在住の方が参加しやすいよう、高校 3・2 年生向けに「1泊2日オープンキャンパス&体験入学 参加ツアー」を実施している。令和元年度は6回のツアーを実施し、オープンキャンパス&体験入学の実施内容に加え、校内・学生寮見学、奨学金制度などに関する個別相談を行うことで理解促進を図った。

さらに、インターネットを活用した新しい学生募集方法の導入として、令和元年 12 月から「オンライン学校説明会」を実施した。オープンキャンパス&体験入学開催日

に都合が合わない、遠隔地在住のために来校が難しいという方のニーズに応えるよう努めた。

その他、「入学検討者の保護者」「大学・短大生・社会人・フリーター」「留学生」など、多様な入学検討者の疑問を解消すべく、対象別の説明会や日本語学校教職員向け説明会を実施することにより、各対象者に必要と思われる情報の提供を行っている。特に、高校既卒者²対象入学・就職相談日については、休日に加え平日にも相談日を設けることで、平日しか参加できない方への対応を図っている。

4) 学校訪問

本校に学生の在籍が多い東日本を中心に、卒業生が在籍している高等学校や日本語学校に対して年間を通じた訪問活動を行い、学校間の信頼関係を構築している。

また、中部・北陸地区（愛知・岐阜・三重・石川・富山）については駐在担当者を配置し、資料請求などの問合せがある高等学校への訪問や進学説明会の参加を通じた学生募集活動を行った。訪問に際しては、高等学校・日本語学校教員の都合を考慮し、必ず事前にアポイントメントを取った上で行き、本校卒業後の就職状況などを進路指導教員に報告し、進路指導に役立てて頂いている。また、高等学校や日本語学校からの卒業生派遣要請依頼などについても積極的に受入れており、より一層の学校間の信頼関係強化に努めている。

5) 個別問合せ対応

本校では、入学相談室を設置しイベント以外の個別相談を受付けている。また、入学相談専用のフリーダイヤルとメールアドレスを設置し、問合せの内容によって適切な部署・担当者が対応している。

6) 入学選考

本校では日本人学生・留学生それぞれについて出願資格や入学方法、選考方法を定めている。出願があった際には、それぞれの選考基準に則り入学選考を実施している。

①日本人学生

高等学校卒業以上の方、当年度3月に高等学校卒業見込の方、高等学校卒業程度認定試験（旧 大学入学資格検定）合格者、外国において通常の課程による12年以上の学校教育修了者に対して、本校への出願を認めている。

入学方法別の出願資格は、表 7-2 のとおりである。

² 本校では、本校入学時に高等学校卒業後、1年以上経った入学検討者を既卒者として対応している。

表 7-2 入学方法別の出願資格（日本人学生）

入学方法	出願資格	備考
A0 入学	事前に A0 エントリーを行い、面談を経て A0 出願認定を受けた方	・本校専願 ・入学選考料免除 (第一期出願者)
推薦入学 (指定校推薦)	指定校推薦対象高校を翌年 3 月に卒業見込で、本校の定める推薦基準「高校調査書（5 段階評価）の成績評定平均値 3.5 以上かつ高校 3 年間の欠席 10 日以内」を満たし、出身高等学校の推薦を受けられる方	・本校専願 ・入学選考料免除
推薦入学 (高等学校推薦)	翌年 3 月に高等学校卒業見込で、本校の定める推薦基準「高校調査書（5 段階評価）の成績評定平均値 2.7 以上かつ高校 3 年間の欠席 15 日以内」を満たし、出身高等学校の学校長・進路指導教諭・学級担任のいずれかの推薦を受けられる方	・本校専願
一般入学	A0 入学、推薦入学 以外の方	

近年増加傾向にある A0 出願者に対しては、本校のアドミッションポリシーに合っているかどうかを「オープンキャンパス&体験入学」に参加させることで判断している。受験者が選択したアドミッションポリシーの確認をはじめ、本校を選択した理由、学科を選択した理由、入学の抱負（入学後に学びたい事、身に付けたい技術、取得したい資格）、卒業後の展望（将来就きたい仕事・職業、その仕事で実現したいことなど）について個別面談形式で確認している。また、受験者からの質問に対応すべく A0 エントリー用紙に「自由記述欄」を設け、面談時に質問できるよう工夫している。

推薦入学、一般入学については、書類選考により合否判定を行っている。書類選考のみで判定が困難な場合は、電話や面接、「オープンキャンパス&体験入学」への参加などにより状況を確認したうえで合否を判定している。

②留学生

12 年以上の学校教育を修了、または高等学校卒業程度認定試験に合格し、講義を十分に理解できる日本語能力、本校卒業まで支障なく日本国に滞在できる在留資格、学費・生活費の支弁能力を有した 18 歳以上の方に対して、本校への出願を認めている。

入学方法別の出願資格は、以下のとおりである。

表 7-3 入学方法別の出願資格（留学生）

入学方法	出願資格	備考
指定校推薦 I 類	本校指定の日本語教育機関を翌年 3 月に卒業見込で、本校の定める推薦基準「日本語能力試験（JLPT）N1 または日本留学試験（EJU）日本語科目 300 点以上、かつ出席率（時間数）95%以上」を満たし、日本語教育機関の学校長が推薦する方	<ul style="list-style-type: none"> ・本校専願 ・入学選考料免除 ・入学時納入金の一部免除
指定校推薦 II 類	本校指定の日本語教育機関を翌年 3 月に卒業見込で、本校の定める推薦基準「日本語能力試験（JLPT）N2 または日本留学試験（EJU）日本語科目 200 点以上、かつ出席率（時間数）95%以上」を満たし、日本語教育機関の学校長が推薦する方	<ul style="list-style-type: none"> ・本校専願 ・入学選考料免除 ・入学時納入金の一部免除
一般入学	推薦入学 以外の方	

いずれも作文試験、面接試験、書類審査により合否判定を行っている。また一般入学のみ、上記に加え日本語筆記試験も実施している。

令和元年度の学生募集において、昼間部全 21 学科中 12 学科が募集終了時期を待たずして定員数に達し、締切となった。なお、平成 30 年度の学生募集における一部学科について、想定以上の入学希望者が集まり指定校推薦制度を利用した受験者の受入れが一時的にできない状況が発生したが、令和元年度については、各学科における「AO 入学」「推薦入学」「一般入学」の過年度入学者数の推移などを検証・対応したことで、同様の課題は発生しなかった。

7) 入学前教育の対応

合格者に対する入学前教育について、入学までのモチベーション維持を目的として「入学準備課題」（本校で適性試験として採用している SPI 試験と同程度の内容）を提供している。合格者には任意で、入学までに郵送または Web で解答を提出してもらい、採点結果を本人に返送することで入学前の学習をサポートしている。

令和元年度に入学準備課題を提出した学生は 1,367 名（新入学生の 89%）であった。採点結果は入学した学科と共有し、入学後の指導に役立てている。

8) 新型コロナウイルス感染症の影響

新型コロナウイルス感染症の影響により、3 月の進学説明会・募集イベント・学校訪問などの学生募集活動ができなかった。令和 2 年 4 月入学者に対する影響は概ね無かったが、令和 3 年 4 月入学者に向けた学生募集活動には、大きな影響を及ぼすと考えられる。

7-47 学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか

本校では、前述の入学案内書、オフィシャル Web サイトなどをおして、「就職実績」「資格取得実績」「学生作品」「各種競技大会での入賞実績」などの教育成果を正確に伝えている。

また、入学検討者のみではなく、高等学校教員を対象とした研修会で教育成果の伝達に努めた。さらに、第三者評価や職業実践専門課程の情報公開に努めることで、入学検討者やその保護者、高等学校や日本語学校の教員に対する理解促進を図った。

7-48 学納金は妥当なものとなっているか

学納金は、学科・修業年限によって多少の相違があるが、本校が提供する教育内容、施設、実習設備の充実度などから算出し、同分野他校の学納金との比較検討を行い、妥当な金額であると認識している。

なお、学納金および、教材費の額とその内訳や支払い時期を募集要項に明記し、卒業までの全期間分の納入総額を記載することによって、入学希望者、在校生の資金計画に対応している。学納金に関する情報については、統合基幹システム「School Leader」で一元管理し、学生個人ごとの学納金納入予定および納入実績を把握している。

8. 財務

8-49 中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか

学校法人として、教育活動の充実および永続という目的を達成するため、内外の要因に左右されない財務基盤の充実と強化に重点を置いている。現在使用している校舎・教室・実習室などの稼働率を精査するとともに、老朽化などにより稼働率が低下している校舎については、中長期計画に基づきより効率的な教育活動に資するための建て直しおよびリニューアル計画の検討を開始している。令和元年度は、学生数の増加にともない5号館の耐震補強および全面リニューアル工事と、6号館の外装補修工事を実施した。教育設備については、中期計画に基づき単年度予算計画において定期的に入換えを行い、負債を増やすことなく実施できている。また、各種資産の資金積立を実施して、中長期的な財務基盤を強化している。経費支出については、施設・設備の整備、教員の新技术修得などの研修、教職員新規採用および継続雇用などで増加する傾向にあるが、募集活動の見直しや中期計画に基づく合理的支出を実施している。また、将来年度負担経費、リース・借入金利息の減額に努め、所有する資産の見直しや事業の見直しを行い、財務基盤を強化してきた。その結果、過去6年間に渡り経常的な収支差額がプラスで推移しており、資金および財務状況については安定していると言える。

なお、専門職大学新設については、中長期計画（平成28年～令和7年）に基づき、平成28年8月から開始した実質的な動きにともない、専門職大学開学の前々年度から完成年度の翌年度までの学園収支予測と資金の推移を算定し、平成29年9月に、専門職大学設立予算を機関決定した。専門職大学設立予算については、すでに学園全体の資金計画に組入れており、文部科学省への設置申請に基づき平成30年2月から校舎新築工事費用など設置経費の支出を開始し、令和元年11月11日に設置認可を受け、令和元年度末までに設置に係る全ての支出を資金計画どおりに完了した。

8-50 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか

本校の短期事業計画および年度予算計画は、中期事業計画をもとに作成されている。予算および収支計画については、財務経理部で学納金収入などの収入予定金額を試算してから、固定的費用および人件費を差引いて算出した予算配分可能額を各部署長に対して支出予算枠として提示する。各部署長は、事業計画に基づき予算計画案を作成し、理事長および理事に報告する。財務経理部により、過去の予算執行実績などを考慮し、全体調整の後、評議員会の意見を聞き、理事会の議決を得る。その後、各部署では予算計画に則って予算を執行する。

財務経理部では、財産目録、資金収支計算書、事業活動収支計算書、貸借対照表などの主要な財務諸表に基づき、予算対比・年度対比・構成比・伸び率などの財務比率を算出している。これらの数値により、事業計画および目標財務構成の進捗状況を検証し、次年度以降の計画、予算作成の資料としている。財務数値の中でも、今後は特

に、事業活動収支計算書における教育活動収支がプラスになっているかどうかが重要である。また、財務比率分析では、その推移において特に悪化している比率はどのかなのかを把握しておく必要がある。

令和元年度決算については、予算・収支計画に基づき執行された結果、教育活動収支および経常収支差額がプラスとなった。したがって、令和元年度の年度予算・収支計画は、本校の目的・目標に鑑みて、有効かつ妥当なものであると判断する。

なお、財務経理部では、各部署予算の執行状況およびその内容などを必要に応じ確認するために、予算管理システムを導入している。

8-51 財務について会計監査が適正に行われているか

本校では、私立学校法および寄附行為に基づき、選任された2名の外部監事が会計監査を実施している。監事は、上半期・下半期の年2回開催される各部署からの事業報告会に出席し、法人全体の業務と財務の概要を把握した上で、計算書類（資金収支計算書、事業活動収支計算書、貸借対照表および財産目録）により会計監査を実施し、監査報告書を作成する。

監事に対して毎月1回定期的に会計処理および財務状況についての説明報告を実施していることで、問題などの指摘を受けたものについてはその都度訂正ができる。監事による会計監査は、毎年決算処理が完了する5月中旬に実施されており、寄附行為に基づき、当該会計年度終了後2ヶ月以内に監査報告書が理事会および評議員会に提出され、最終的な承認を得ている。

令和元年度から、私立学校振興助成法第14条第3項に準じた公認会計士監査を実施している。令和元年度の監査は、10月から翌年6月にわたり実施されるが、そのうち令和元年度中には、往査が8日・実査が1日実施された。令和元年11月14日に、公認会計士と監事の監査の連携を図るため、面談により公認会計士から監事への監査計画の説明が行われた。

8-52 財務情報公開の体制整備はできているか

本校では、私立学校法第47条に則り、財務経理部で作成した財務書類のうち、財産目録、貸借対照表・収支計算書、事業報告書および監事が作成した監査報告書を取り纏め、総務部において当該事業年度終了後2ヶ月以内に学校の利害関係人に対して公開している。情報公開請求の窓口は総務部が統括し、本学園の財務書類等閲覧規定に基づき公開を実施している。また、これらの公開情報については、オフィシャルWebサイトにも公開している。

9. 法令等の遵守

9-53 法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか

この項では、「2-11 業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか」と区別して、法令（文部科学諸法令）、特に専修学校設置基準に基づく学校運営上の取組みと定義し、以下のとおりとする。

本校は、学校教育法や専修学校設置基準に定められている規則を厳格に遵守するとともに、私立専修学校事務処理手引きをもとに、関係省庁への必要な届出を行っている。

また、資格の認定に関わる学科においては、認定省庁からの指導と法令を遵守し、資格取得に必要な科目、時間数、教員を確保している。

法令や専修学校設置基準等の遵守に関する啓蒙啓発活動について、教職員に対しては、定例会議、書面などを通じて、また学生には、入学時のガイダンス、オリエンテーション、ホームルーム、掲示板、『学園生活ガイド』、配布物などをおして周知徹底を図っている。

9-54 個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか

個人情報保護に関しては、個人情報の保護に関する法律（平成 15 年法律第 57 号）に基づき、平成 17 年 4 月に「学校法人電子学園個人情報管理規程」を策定し、対策を行ってきたが、本校内外の様々な状況の変化に伴い、平成 30 年度にこれを廃し、新たに「学校法人電子学園情報管理規則」、「個人情報取扱方針」、「個人情報開示に関する申し合わせ」を策定し、平成 30 年 7 月 1 日に施行した。

マイナンバーについては、平成 25 年の法律施行に合わせ、平成 27 年 11 月に「特定個人情報の取扱についての基本方針」を定め、さらに「個人番号及び特定個人情報取扱規程」を策定し、適正に運用している。

また、情報管理体制として学校法人電子学園コンプライアンス体制を準用し、平成 30 年より年 2 回のコンプライアンス委員会にて、情報管理に関する様々な取組みを行っている。具体的には、平成 30 年 8 月の教職員夏季研修会で、外部講師による「ハラスメントと個人情報保護法」をテーマとした講演会を実施した。教職員に対する研修は、今後も必要に応じて行う。

以上のとおり、規則・体制などの整備は進んでいるが、具体的な保護策として、ネットワークシステムにおいても情報漏洩やウィルスなどの対策が必要である。したがって、校内にネットワーク関連専属の担当者を配置し、さらに専門業者と委託契約を締結するなどの措置を講じている。また、書面や電子データの取扱い・廃棄に関しては、「学校法人電子学園情報管理規則」で明確に規定している。

9-55 自己評価の実施と問題点の改善を行なっているか

平成 19 年の学校教育法および同法施行規則の改正により、自己点検・自己評価および公表が義務付けられた。本校では、「学校評価実施規程」を設け、表 9-1 の実施体制のもとに関係者が集い、自己点検の位置付け、目的、方針を確認し合い、制定当初から毎年、自己点検・自己評価を実施している。

また、私立専門学校等評価研究機構が実施する第三者評価を平成 19 年度、平成 24 年度、平成 29 年度に受審し、全ての項目で「可」の評価を受けた。

表 9-1 自己評価実施体制表

1	教育理念・目的・育成人材像	校長
2	学校運営	総務部、人事部
3	教育活動	校長、副校長
4	教育成果	キャリアセンター
5	学生支援	総務部、副校長、キャリアセンター、同窓会
6	教育環境	管理部、副校長
7	学生の募集と受け入れ	広報部
8	財務	財務経理部
9	法令等の遵守	総務部
10	社会貢献	総務部
11	国際交流	広報部、キャリアセンター、副校長

平成 25 年度からは、職業実践専門課程の認定要件である「学校関係者評価委員会」を年 2 回開催しているが、その際、自己点検結果を報告し、それに対する学校関係者評価委員からの評価や意見に基づき、NEXT10 プロジェクトや各部署において課題の改善に取り組んでいる。

9-56 自己評価結果を公開しているか

自己評価結果（以下 1～3）は、本校オフィシャル Web サイトで公開している。

- 1) 自己評価報告書
- 2) 第三者評価機関「私立専門学校等評価研究機構」による評価結果
- 3) 学校関係者評価委員（企業、団体、卒業生、保護者、地域住民、高校教員など）による自己点検評価の評価結果（学校関係者評価委員会実施報告書）

10. 社会貢献

10-57 学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか

本校では、ボランティア活動や新宿区および警察・消防への協力など様々な社会貢献活動を行っているが、その一環として、学校施設の無料開放を行っている。

令和元年度の実績は以下のとおりである。

表 10-1 令和元年度 学校施設無料開放実績

主 催	名 称
栄廣電設株式会社	低圧電気取扱業務特別教育 酸素欠乏・硫化水素危険作業特別教育 高圧電気取扱業務特別教育
日本ファイナンシャルプランナーズ協会 SG フルジェネ	若手ファイナンシャルプランナーの勉強会 (年間 10 回)
株式会社今田新聞店	地域貢献のための講演会
公益財団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS)	菊地司先生の HOUDINI ハンズオンセミナー 各種試験
株式会社 BYD	高校生・大学生対象のゲーム系パネルディスカッション
一般社団法人全国専門学校情報教育協会	研修会
東京都高等学校情報教育研究会	平成 31 年度研究大会
新宿平和日本語学校	スピーチ大会 卒業式
キュリー株式会社	【初心者歓迎！中高生と政治を身近に】 第 3 回模擬国会
東京都専門学校サッカー連盟	役員会、その他 (年間 11 回)
東京都専門学校バドミントン連盟	役員会 (年間 4 回)
電気災害防止協会	高圧電気取扱業務特別教育
先生の学校	小中高教員、教育に興味のある一般の方向けイベント
ICT 教育推進協議会	IoT 装置の開催セミナー
日本語学校進路指導研究会	第 6 回研究セミナー
一般社団法人職業教育・キャリア教育財団	各種試験
公益社団法人色彩検定協会	各種試験
特定非営利活動法人 Linux 技術者認定機構 (LPI-Japan)	各種試験

公益財団法人日本無線協会	各種試験
株式会社ライセンスアカデミー	各種試験

また、地域から信頼される学校を目指し、町内会が実施する春季・秋季の交通安全運動、道路美化清掃活動、各種祭事への協力など、地域行事には積極的に参加している。

10-58 学生のボランティア活動を奨励、支援しているか

1) ボランティア活動の奨励・支援

新宿警察署管内の大学、専門学校、高等学校で構成されているボランティア団体「シャイニングスターズ」に発足当初から加盟しており、依頼のあった学生ボランティア活動に関して、各クラス担任を通じて学校全体にアナウンスを行い、希望者を募っている。また、成績証明書など就職活動時企業に提出する書類の活動記録にボランティア参加実績を記載するなどの支援を行っている。これらの支援により、平成27年度の参加者が年間31名であったのに対し、平成28年度153名、平成29年度188名、平成30年度290名と年々増加し、令和元年度はのべ348名がボランティア活動に参加した。令和元年度の学生ボランティア活動の実績は以下のとおりである。

表 10-2 令和元年度 学生ボランティア活動実績

ボランティア名	内 容	参加数
痴漢被害撲滅キャンペーン (シャイニングスターズ)	式典参加、新宿駅西口での防犯チラシ配布活動	84
社会を明るくする運動 (シャイニングスターズ)	パレード参加、式典への参加	67
街の安全みまもりイベント (シャイニングスターズ)	イベント参加、小田急百貨店新宿店前歩道上におけるグッズ配布活動	54
マナーアップ・新宿クリーン作戦 (シャイニングスターズ)	新宿駅東口周辺清掃	51
歌舞伎町地区年末合同パトロール (シャイニングスターズ)	歌舞伎町パトロールへの参加	3
北新宿第一児童館「ドキドキまつり」	準備、模擬店の運営、片付け	9
警視庁主催「地域安全都民大会」	イベント参加	61
警視庁主催「災害時学生ボランティア研修会」	研修会参加	19

また、新宿警察署には、ボランティアに参加した区内の大学生や専門学校生の中から、貢献度の高い学生を表彰する制度がある。令和元年度は、合計29名の本校学生が新宿警察署長より表彰を受けた。



図 10-1 新宿警察署防犯功労表彰式

2) エコキャップ運動への協力

本校は、NPO 法人エコキャップ推進協会が推進する「エコキャップ運動」に、学生を中心に学校全体で取組んでいる。エコキャップ運動は、リサイクルの促進、CO₂ の削減、売却益での発展途上国の医療支援、障がい者・高齢者雇用促進の 4 つの目的のためにペットボトルのキャップを集めるというものであり、本校では平成 27 年度から取組んでいる。

毎年 45 リットル袋 5～8 袋分をリサイクル業者に提供しており、令和元年度は 6 袋分を提供した。



図 10-2 エコキャップ運動ポスター

10-59 地域に対する公開講座・教育訓練（公共職業訓練等を含む）の受託等を積極的に実施しているか

本校は毎年、地域に対する公開講座を積極的に実施している。令和元年度は、以下の公開講座を実施した。

表 10-3 令和元年度 公開講座開講実績

公開講座名	内 容	参加数
地域住民のためのパソコン講習会	EXCEL と WORD を使った年賀状の宛名印刷	10
地域貢献のための公開講座	新宿発祥！ 内藤とうがらしのすべてが分かるセミナー	60
高等学校教員対象講習会	AI 時代のプログラミング Python 入門	16
	ワンボード PC を使った IoT 入門	20
	Maya + Unity を利用したリアルタイムコンテンツの制作	16
	Adobe After Effects の基本 1 日講座	16
	アルゴリズム入門	16
	ネットワーク構築体験	10
	デジタルセル画の制作体験	9

また東京都からの委託により、求職中の方が新たな知識・技術を身に付け、再就職に役立てられる能力を習得するための職業訓練「専門人材育成訓練」の訓練生受入れを令和元年度より開始した。令和元年度は、アニメーション科で 5 名、電子応用工学科で 2 名の方を訓練生として受入れ、専門教育を行っている。

1 1. 国際交流

11-60 留学生の受入れ・留学について戦略を持って行っているか

韓国・台湾に事務所を設置しており、入学相談や、入学試験を実施している。また、本校教員が現地へ赴き、「学生作品展」や「体験授業」などを毎年行っている。韓国事務所は、本校卒業生が在職している NHK 語学院(ソウル 日本語教育機関 100 名程が在籍)と平成 29 年 10 月に契約を結び、募集の強化を図った。当語学院の教室提供や職員派遣協力を得て本校独自説明会や直接入学試験を実施した。国外の提携校からは、生徒が研修として本校を訪れ、体験授業を受講している。国内では、日本語学校生のための「入学検討者に対するガイダンス」や、日本語学校教員を対象とした本校の説明会を実施している。留学生の受入れは、そのほとんど(約 90%)が日本国内の日本語学校経由であるため、日本語学校への訪問活動や説明会などは、頻繁に実施している。

上記の結果、平成 31 年 4 月に 308 名の留学生を受入れ、進級生と合わせて 5 月 1 日時点の留学生総数は 630 名となった。新入生を出身国別に見ると中国が 49.7%で最も多く、韓国が 25.4%、台湾が 9.0%で上位 3 国を占めた。以下ベトナム、ミャンマー連邦と続き、合計 28 か国から新入生を受入れた。

一方で、本校学生の海外への派遣は、手掛けていない。

11-61 留学生の受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか

留学生受入れまたは、在籍管理等のための入国管理局への取次申請は、取次申請の資格を持った職員が行っている。本校では、キャリアセンターの職員 5 名が取次申請の資格を有している。

入学前の国外の留学生に対しては、在留資格認定申請のための書類作成や入国のための指導を行っている。入学後は、留学ビザ在留期間管理、資格外活動管理、出席管理を徹底している。入国管理局への留学生在籍報告は毎月適正に行っている。

令和元年度の取次実績は、在留資格更新 254 件、資格外活動許可申請 253 件、合計 507 件であった。

法務省が、入国・在留審査方針上、専修学校に係る在籍管理能力について主に不法残留者の発生率の大小をもって判定する「適正校」の認定について、本校は、平成 12 年 1 月の制度施行以来、毎年継続して認定されており、令和元年度も認定された。

11-62 留学生の学修・生活指導等について学内に適切な体制が整理されているか

留学生の学修・生活指導等についての管理体制は、平成 26 年度からキャリアセンターの組織的學生指導体制の一環として位置づけられている。

キャリアセンターでは、中国語ネイティブ 1 名、韓国語ネイティブ 1 名を配置し、入学後の生活・学費面の相談、入国管理局への取次申請などを行っている。

学修・生活指導においては出席率を重視し、出席状況を毎日確認している。

留学生の学修上の障害で最も多いのが日本語能力の問題である。それを解決するために、入学直後に、日本語能力向上のための「特別日本語講座」を行っており、令和元年度には24名が受講した。

これらの適切な取組みが日本語学校に認められ、財団法人日本語教育振興協会、日本語学校教育研究大会が主催する、日本語学校の教職員が留学生に勧めたい進学先を選ぶ「日本留学 AWARDS」の専門学校部門（東日本地区）において、本校が平成24-28年度に5年連続で AWARDS に選ばれた。これは、日本全国400校以上の日本語教育機関で直接留学生の進学サポートを行っている教職員の投票結果から、留学生に勧めたい大学と専門学校のトップ校を選び表彰するというもので、平成25年より「日本留学 AWARDS」という名称で行われている。本校は5年連続 AWARDS の実績が認められ、平成28年度で殿堂入りとなり、令和元年も継続し大変名誉な待遇を受けている。



日本語学校の教職員が選ぶ留学生に勧めたい進学先

一般財団法人日本語教育振興協会 日本語学校教育研究大会主催

Like 304 people like this. Be the first of your friends.



殿堂入り 日本電子専門学校

日本留学 AWARDS 2016年結果

2016年8月23日発表の結果です。
 専門学校、私立大学（文科系）、私立大学（理工系）、国公立大学、大学院の5部門を所在地で東西地区に分け、
 全10枠にノミネートされた学校およびトップ校（部門賞受賞校）
 を掲載いたします。（五十音順、★が部門賞受賞校）

【専門学校・東日本部門】

- 中央情報専門学校
- 専門学校東京国際ビジネスカレッジ東京校
- 日本工学院専門学校
- 日本電子専門学校★(殿堂入り)
- 早稲田文理専門学校

【専門学校・西日本部門】

- 専門学校エール学園★
- 専門学校東京国際ビジネスカレッジ福岡校
- 清風情報工科学院
- 辻調理師専門学校
- 日本理工情報専門学校
- ホスピタリティツーリズム専門学校大阪



出典：日本留学 AWARDS ホームページ (<http://www.ryugakuawards.org/>)

11-63 学習成果が国内外で評価される取組みを行なっているか

毎年、学科・分野ごとに「進級・卒業発表展」を学内外で行い、学修成果を発表している。令和元年度も各科の発表展が計画・運用されたが、新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から、令和2年2月下旬以降に予定されていた発表展は中止とした。

一方、学外で実施される東京ゲームショウや技能五輪全国大会、若年者ものづくり競技大会などには積極的に参加し、多くの賞を獲得している。

令和元年度の主な実績は、下記のとおりである。

表 11-1 大会・コンテストの実績

大会・コンテスト名	部門・内容	受賞内容
第6回全国専門学校CG作品コンテスト	静止画3D部門	準グランプリ
第16回ACジャパン広告学生賞	テレビCM部門	奨励賞
	新聞広告部門	優秀賞
第37回専門学校映像フェスティバル	90秒動画コンテスト	グランプリ
ViViViT新人賞	作品コンテスト	入賞
ASIAGRAPH2019inTokyo	第三部門 動画（アニメーション）作品公募部門	優秀賞 入選 準入選
ACA世界学生大会2019	日本代表選考	入賞
第12回ハイジア巨大クリスマスバナーデザインコンテスト	クリスマスバナーデザイン	奨励賞
第16回千修イラストレーションコンテスト	イラストレーションコンテスト	入選
第2回想いを伝えるカードデザイン大賞	カードデザイン	審査員賞
第14回若年者ものづくり競技大会	グラフィックデザイン職種	銅メダル
	ウェブデザイン職種	銅メダル 敢闘賞
	業務用ITソフトウェア・ソリューションズ	職業能力開発 総合大学校長 特別賞
	電気工事職種	敢闘賞
第57回技能五輪全国大会	ウェブデザイン職種	銅メダル
IT CAMP 善通寺2019 アワード	IT活用企画プロトタイプ制作	2位
SDN/クラウド プログラムコンテスト2019	SDN/クラウド	グランプリ 2位
第3回専門学校HTML5作品アワード	Webサイト/アプリ/サービス	グランプリ 企業賞 入賞

第16回ビジネスプロデュースコンペティション	ビジネスプロデュース	アイデア賞
第10回文書デザインコンテスト	文書デザイン	佳作
ETロボコン2019 東京地区大会	デベロッパー部門 プライマリークラス	総合部門第3位／地区独自表彰
第28回全国専門学校ロボット競技会	自律型ロボット対戦競技 ハードウェア部門	第3位
にいがたデジコングランプリ2019	オープンデータ活用企画書部門	グランプリ 入選

表 11-2 教育プロジェクトの実績

教育プロジェクト	内 容
東京ゲームショウ2019	24年連続で学生作品を出展 来場者数 約26万2千人
4学科合同VRゲーム制作プロジェクト	学科横断プロジェクトで制作した学生作品を、 東京ゲームショウ2019に出展
善通寺 地域創生IT CAMP 2019 プロジェクト	産官学が連携した地域の課題解決プロジェクトに、 ワークショップメンバーとして学生が参加
SEBIT2020 専門学校アート&デザイン展	8年連続で学生作品を出展 令和元年度は10校が参加