

令和元年度 自己評価報告書 (本編)

評価対象期間 自：平成30年4月 1日
至：平成31年3月31日

評価基準日 令和 元年5月 1日

令和元年7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	4
2. 教育力の向上	13
3. 職業実践専門課程への対応	18
III 評価項目の達成及び取組状況	20
1. 教育理念・目的・育成人材像等	20
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	27
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	33
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 67

- 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 74

- 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 80

- 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 84

- 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 : 学校法人電子学園 日本電子専門学校
設置者 : 理事長 多 忠貴
校長 : 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、電気工事士科等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・映画制作技術者等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、放送芸術制作科等の学科を開設した。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等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、音響芸術科等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することとなった。

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。

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、産学連携等を含めた教育システムを構築し、各学科の一連の教育活動と、それを取り巻く学園生活全般を通して、それら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、平成 30 年度に重点的に取り組むことが必要な項目について、三つの大項目を立て、表 0-1 のように構成した。

表 0-1 平成 30 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) 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 スペースの有効活用
3) 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 夜間部活性化の検討（社会人の学び直し）
4) エンロールメント・マネジメント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
5) 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. 教育力の向上
1) オリジナル教材開発
2) ポリシーに基づいたカリキュラム設定・授業設計
3) 企業連携の充実
4) 目標資格の取得率向上
5) フォローアップ・プロジェクト等の充実
3. 職業実践専門課程への対応
1) コンピュータグラフィックス研究科
2) 高度電気工学科

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

教育重点項目として、本分科会では5学科の学科別カリキュラムポリシー・ディプロマポリシーの策定に取り組んだ

・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）および、平成29年度に策定した4学科のポリシーを踏まえて、平成30年度には新たに下記の5学科のポリシー策定に臨んだ。

- ① グラフィックデザイン科
- ② CG映像制作科
- ③ ネットワークセキュリティ科
- ④ ゲーム制作研究科
- ⑤ 高度情報処理科

各学科の運用状況およびNEXT10への関わり状況を踏まえて5学科を対象とした。平成30年度中に完成予定であったが、年度末における進捗状況は8割程度に留まった。各学科の策定状況に差が生じていると同時に、プロジェクト開催スケジュールの確保が難しい状況となり、全体進行にも遅れが生じたことが原因で、完成に至らなかった。

次年度に向けては、完成に至らなかった5学科の作業を継続して上半期に完成させるとともに、新たに4～5学科の策定を計画し、令和元年度内の完成を目指す。ポリシーが完成した学科については、令和3年度入学者向けのカリキュラム作成をポリシーに基づいて行う。

2) 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²の充実分科会

教育重点項目として、本分科会ではスペースの有効活用に取り組んだ。

・7号館2階コミュニケーションスペースの利用について

コミュニケーションスペースにおける昨年6月と今年6月の1ヶ月（21日）間、それぞれ13時、16時、17時の滞在人数を加えた利用率を比較して状況を把握した結果、下記のようにまとまった。

- ① 昨年よりも422名増の、122%増加（1910名 ⇒ 2332名）
- ② ノートPCを使用するため、電源コンセントがある場所に集まる
- ③ 昼食時や放課後に課題に取り組むため、プライベート空間が必要

² ラーニングコモンズ 複数の学生が集まって、電子情報も印刷物も含めた様々な情報資源から得られる情報を用いて議論を進めていく学習スタイルを可能にする「場」を提供するもの。その際、コンピュータ設備や印刷物を提供するだけでなく、それらを使った学生の自学自習を支援する図書館職員によるサービスも提供する。

[出典]文部科学省用語解説

http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/gijyutu/gijyutu4/toushin/attach/1301655.htm

④ 複数人（チーム）で1台のノート PC をのぞき込む

以上を踏まえて、コミュニケーションスペースにおける更なるコモンズの充実を図るため、下記の措置を行った。

- ① ノート PC を使用する際に利用できる電源コンセントを増設
- ② ミーティングやプレゼンなどに利用可能な映像出力機器を設置

・喫煙スペース廃止と有効活用（転用）について

健康増進法の一部を改正する法律（平成 30 年法律第 78 号）ならびに、東京都受動喫煙防止条例（平成 31 年 1 月 1 日施行）を受け、本分科会における平成 30 年度の喫煙スペース廃止と有効利用に関する取組みは、表 0-2 のとおりである。

表 0-2 喫煙スペース廃止の取組み

号館	フロア	廃止・転用後の有効活用策	その他の措置
7 号館	地下 2 階	ロッカールーム	出入り口の 鍵の取り付け
	4 階	ミーティングルーム	
	6 階	作品展示・ロッカー	
	8 階	ロッカールーム	
	9 階	工作機械、3D プリンタ設置	
6 号館	3 階	外階段灰皿撤去	なし
	5 階		
	7 階		
	9 階		

3) 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

本分科会では、開発フレーム構築の際に設立した「AI システム科」の教員からヒアリングを行ない、開発フレーム「フェーズ V」（アイデアの具体化と磨き上げ）に「教員の確保」「連携企業団体の確保」の 2 項目を追加した。

学科設立の際は、第一の項目に追加した「教員の確保」（新規採用、学内異動含む）が必須である。しかしながら、時代のニーズを捉えた分野の新しい技術・知識を持ち、教育に携わる事を希望している人材の確保は難しい。そのため、計画的な人事政策により、内部人材を研修、資格取得、企業内実習等で育成することも必要である。

第二の項目に追加した「連携企業・団体の確保」については、職業実践専門課程認定申請の要件を満たすためにも必要である。ついでには、産学連携による実習・演習、教育課程編成委員会、学校関係者評価委員会、教員研修を申請までに実現することが必要となる。さらに、アイデアとして集められた新設学科を絞り込む第一次スクリーニングに、サステナビリティ³ の視点を追加し、「新設学科開発フレーム Ver. 3」

³ サステナビリティ 持続可能な開発 (Sustainable Development) は、「環境と開発に関する世界委員会」(委員長:ブルントラント・ノルウェー首相(当時))が 1987 年に公表した報告書「Our Common Future」の中心的な考え方として取り上げた概念で、「将来の世代の欲求を満

とした。

なお、本分科会では、教育重点項目に掲げた「夜間部活性化の検討」には取り組まなかった。

4) エンロールメント・マネジメントによる組織的學生指導体制の充実分科会

本分科会では、新たな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。

・ドロップアウト対策委員会について

新たなドロップアウト対策案の検討については、分科会とは独立させ、別途 8 名（キャリアセンタースタッフ 4 名、教員 2 名、広報部職員 2 名）のドロップアウト対策委員会を構成し、平成 30 年度に 14 回の検討会議を実施した。

本委員会の平成 30 年度の成果物として、「ドロップアウト軽減を目的とした担任業務（在籍管理）について」（表 0-3）を開発した。本ドキュメントの開発目的は、担任教員が平素より最低限行わなければならない業務（在籍管理）を明示することで指導のばらつきを無くし、全体的な底上げを図ることである。

ドキュメントの内容は、1. 学生指導記録 2. 出欠管理 3. 学生指導経過表 4. クラス在籍・状況報告書 5. キャリアセンターとの連携 6. 入学者データからみる退学予備軍の 6 大項目を取り上げ、内容を整理した。

本ドキュメントの普及・運用に関する取組みについては、平成 30 年度末にまず全教員に配布し、教員連絡会議ならびに春季研修会において説明を加えた。次年度に向けた委員会の取組みは、本ドキュメント内容の運用・管理に軸足を移す予定である。

・学生マイページの導入について

平成 30 年度前期の検討により、学修ポートフォリオ専用アプリケーションの実装には投資が必要であるため、学生サービスの向上を目的とした当座のカスタマイズは、統合基幹システム「School Leader」のオプション追加ならびにカスタマイズによる機能追加を実施することとして、平成 30 年 10 月に仕様決定して、統合基幹システム「School Leader」の開発元である株式会社サーブネットに発注した。（図 0-1、0-2、0-3）

平成 30 年度のカスタマイズで実現することは、時間割表閲覧、出席状況閲覧、成績閲覧ができる機能であり、統合基幹システム「School Leader」の既存オプションからの選択とした。

平成 31 年 3 月末実装、4 月運用開始を予定していたが、詳細仕様、インターフェースデザイン、運用方法等において煮詰まらない点が残されているため、きちんとした議論を行った上で、次年度前期において順次運用を開始する予定である。

たしつつ、現在の世代の欲求も満足させるような開発」のことを言う。これが転じて、昨今、持続可能性(サステナビリティ)が企業の CSR 活動のキーワードになっている。

[出典]外務省 HP <https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/kankyosogo/kaihatsu.html>

表 0-3 ドロップアウト軽減を目的とした担任業務（在籍管理）について

ドロップアウト軽減を目的とした
担任業務（在籍管理）について

ドロップアウト対策委員会

近年、年度ドロップアウト率が約 10%になるなど中途休退学が大きな問題となっています。これらの問題を解決する絶対的な方法は今のところ考案できておりませんが、入学当初から根気強く指導・サポートしていくことが重要です。

日頃先生方と情報交換させて頂く中で、まずは最低限行わなければならない担任業務（在籍管理）について明示し、全体の底上げを図ったらいいのではないかとのご意見をいただき、全体的な底上げと指導のバラつきを無くすため、当委員会にて在籍管理に大切だと思われる項目をピックアップしました。日頃の学生指導で実施頂ければと思います。今後は、先生方からのご意見をもとに、内容のさらなる充実を図っていきたくと考えております。

1. 学生指導記録

学生指導記録をしっかり学生に記入させる事が在籍管理の第1歩で非常に重要です。過去にドロップアウトした学生の多くで学生指導記録の記入がしっかりされていなかったという事がありました。

以下に特に大切な項目とポイントを記載します。

1-1. 本人連絡先

- ・学生への連絡先として本人自宅住所・自宅電話番号・携帯番号・メールアドレスを記入させる。
- ※複数の連絡先を知っておくと連絡を取りやすいです。
- ・保護者と離れて暮らしている場合は、保護者の住所や電話番号（携帯番号）も必ず記入させる。

1-2. 家族構成及び連絡先

- ・保護者の携帯番号や緊急時の連絡先として職場名やその連絡先も記入させる。
- ・学生の事をより知り、サポートしていく上の情報として家族構成もしっかり記入させる。
- ※本人と連絡が取れず、自宅へ連絡しても不通の場合に重要となるのが、保護者や家族の連絡先です。

1-3. 学科選択理由・長期目標及び短期（1年次前期）目標

- ・学科選択理由・卒業後の進路希望・長期目標などがしっかり記入できていない学生とは個別面談などを通して早期にサポートし、目標を明確化させ記入させる。
- ・短期目標は、1年生の前期が始まる時に[1年前期]欄に記入させる。
- ・前期終了時にHR時間等を活用し前期の自己評価（下段）と1年後期目標を記入させる。

1-4. 記載内容の定期確認・更新

- ・連絡先が変更した場合は、直ぐに報告させる。また学務課へ住所変更届を提出させる。
- ・日頃から記載内容の確認を行い、変更があった場合は更新します。
- ※携帯番号やメールアドレスは頻繁に変更する学生がおり、連絡先が使用されておらず、本人と連絡が取れなくなってしまう事があります。

2. 出欠管理

2-1. 事前連絡の徹底

- ・授業を欠席する場合は、事前連絡をする習慣をつけさせる。欠席がわかっている場合は事前に、急な欠席の場合は後日欠席届を提出させる。
- ・欠席連絡は、本人（本人が出来ない場合は保護者）から電話やメールなどを利用して連絡させる。
- ※担任によっては、(LINE 等)を学生との連絡に使用しており、欠席連絡にも利用しているクラスもあります。

2-2. 出欠確認

在籍管理をする上で出欠確認は非常に重要なため、日々授業毎に必ず行います。
School Leaderの[教務管理]→[出欠入力(クラス別)]にてクラスを指定すると、データ登録済みの出欠状況を確認する事ができます。

2-3. 欠席者連絡

欠席を確認したら、直ぐに本人へ連絡し、欠席理由など状況の確認を行います。
学科によっては、その日の最初の授業を欠席した授業担当教員より授業に入っていない教員へ連絡があり、その教員が直ぐに学生へ連絡し、登校を促しています。早めの対応が大切です。

2-4. 保護者連絡

本人に連絡しても不通であったり何度注意しても出欠状況や学習態度などに改善がない場合は、保護者に連絡し、協力を依頼します。欠席が増えた学生の連絡が遅れたことで後に親からクレーム（もっと早く連絡してほしい）が入ったこともあります。
留学生の場合は、本館3階の留学生窓口から母国へ連絡してもらうように依頼することができます。

3. 学生指導経過表

3-1. ダウンロード

情報センター (<https://sip3.jec.ac.jp/>) > 教職員ルーム > 申請書式 > 教務関係 > ファイル

【学生指導経過表】

情報センターの上記フォルダ内に[学生指導経過表]というファイルがありますので、こちらをダウンロードして下さい。

※ダウンロードして、学生毎のファイル（学籍番号や氏名）を作っておくと、対応時にはすぐに入力する事ができます。

3-2. 入力

学生との面談内容や欠席対応（本人への連絡や保護者への連絡、またその内容）の詳細について、その都度入力します。これらの対応状況は、毎月提出する【クラス在籍人数・学生状況報告書】にそのまま添付して入力する事ができますし、万一学生が休退学する際にはこの経過表が必要になります。ちょっとしたことでも対応した際には入力するよう心がけましょう。あとで入力しようと思っても、時期や内容について詳細を思い出すことは困難です。

4. クラス在籍・状況報告書

4-1. 出力

School Leader > School Leaderメニュー > 教務管理 > クラス在籍人数・学生状況報告書

出席率出力条件（日付、出席率）を入力→クラス一覧から自クラス指定→[検索開始]ボタン→報告書印刷

日付：その月の通常授業開始日と終了日

出席率：85%（進級クラス）、75%（卒業クラス）

上記の手順に則って、報告書を印刷します。

4-2. 入力

エクセル形式で出力されますので、出力された対象学生のところにこれまでの状況や対応、今後についてそれぞれの項目に概要を入力します。

※ここで活かされるのが学生指導経過表です。日々の学生指導についての詳細が入力されていれば、ここへの

転記をスムーズに行う事ができます。

先月の報告書からのカット&コピーはしないように対応状況について入力します。

翌月の第一金曜日までには各項目を入力した報告書を科長へ提出して下さい。

5. キャリアセンターとの連携

5-1. キャリアサポーターとの連携

各期の開始前に、キャリアセンターよりクラス担当キャリアサポーターの通知があります。

キャリアサポーターは、ホームルーム（以下 HR）での様々なプログラムの提供だけでなく、副担任の様な位置づけで学生の悩みから就職サポートまで職業教育以外のサポートを側面的に行っていきます。

クラスでの様子や面談結果においてもキャリアサポーターと情報共有することで、授業等で担任が対応できない場合においてもキャリアサポーターが学生面談や保護者面談、自宅訪問などの対応をすることができます。また、それらの情報から必要に応じて他のキャリアサポーターや保健室・心理相談室とも協力し、学生サポートをスムーズに行う事が可能です。

6. 入学者データからみる退学予備軍

6-1. 出身高校欠席日数

入学者の平均欠席日数は「13日」ですが、入学後に退学している学生の平均欠席日数は「19日」で、7日から10日程度欠席日数が多いことが分かりました。

6-2. 出身学校種別

ここ近年の年度退学率は8%から10%程ですが、「高認」「通信・単位制・サポート校」出身学生の退学率は30%前後。3倍程退学する率が高いことが分かりました。

成績・履修確認		出席状況		時間割				
学籍番号		氏名						
在籍区分	在籍	ふりがな						
学年	2	所属						
※評価欄が空白時は履修中です								
科目区分	授業名				単位	評価	授業年度	期間
必修	ハードウェアⅠ				2.0	C	2018	前期
必修	ハードウェアⅡ				2.0	C	2018	後期
必修	ソフトウェア開発技術				2.0	C	2018	前期
必修	ITストラテジ&ITマネジメントⅠ				2.0	A	2018	前期
必修	ITストラテジ&ITマネジメントⅡ				2.0	A	2018	後期
必修	ネットワーク&セキュリティ				2.0	B	2018	前期
必修	アルゴリズムⅠ				4.0	B	2018	前期
必修	アルゴリズムⅡ				2.0	S	2018	後期
必修	プログラミングⅠ				6.0	B	2018	前期
必修	プログラミングⅡ				6.0	C	2018	後期
必修	Windowsプログラミング				4.0	A	2010	後期
必修	オブジェクト指向設計				2.0	C	2018	後期
必修	SQL				3.0	B	2018	前期
必修	資格対策講座Ⅰ				2.0	A	2018	前期
必修	資格対策講座Ⅱ				2.0	A	2018	後期
必修	就職活動リテラシー				2.0	S	2018	後期
必修	コンピュータリテラシー				1.0	B	2018	前期
必修	ビジネスコミュニケーション				2.0	B	2018	後期
必修	LinuxⅠ				1.0		2019	前期
必修	LinuxⅡ				3.0		2019	後期
必修	Webプログラミング				4.0		2019	前期
必修	オブジェクト指向プログラミングⅠ				6.0		2019	前期
必修	オブジェクト指向プログラミングⅡ				4.0		2019	後期
必修	システム設計演習				3.0		2019	前期
必修	データベース設計				2.0		2019	前期
必修	卒業制作				6.0		2019	後期
選択Ⅰ	Officeスペシャリスト				4.0		2019	前期
必修	ビジネス文書&プレゼンテーション				1.0		2019	後期

図 0-1 学生マイページ (成績・履修確認)

成績・履修確認		出席状況		時間割																									
学籍番号		氏名																											
在籍区分	在籍	ふりがな																											
学年	2	所属																											
2019 ▼ 年度																													
週	月1	月2	月3	月4	火1	火2	火3	火4	水1	水2	水3	水4	木1	木2	木3	木4	金1	金2	金3	金4	土1	土2	土3	土4	日1	日2	日3	日4	
4/8~4/14																													
4/15~4/21
4/22~4/28
5/6~5/12					*	*
5/13~5/19
5/20~5/26
【出席マーク】 [.] 出席 [X]遅刻 [O]早退 [▼]忌引 [*]公欠 [/]欠席																													
授業時数	出席時数	遅刻時数	早退時数	忌引時数	公欠時数	欠席時数	出席率 (時数)																						
71	69	0	0	0	2	0	100.00%																						
授業日数	出席日数	欠席日数	出席率 (日数)																										
25	25	0	100.00%																										

図 0-2 学生マイページ (出席状況)

成績・履修確認		出席状況		時間割			
学籍番号		氏名					
在籍区分	在籍	ふりがな					
学年	2	所属					
週: 2019/05/20(月) << 今週 >>							
時限	5/19(日)	5/20(月)	5/21(火)	5/22(水)	5/23(木)	5/24(金)	5/25(土)
1		OfficeSP 和田 真由美 18JN01 322	OOP I 角田 ひとみ 18JN01 1231	シス設計演習 角田 ひとみ 18JN01 1B11	OOP I 角田 ひとみ 18JN01 752	We bブログ 角田 ひとみ 18JN01 322	
2		OfficeSP 和田 真由美 18JN01 322	OOP I 角田 ひとみ 18JN01 1231	シス設計演習 角田 ひとみ 18JN01 322	OOP I 角田 ひとみ 18JN01 752	We bブログ 角田 ひとみ 18JN01 322	
昼							
3		OfficeSP 和田 真由美 18JN01 1B11	DB設計 佐藤 正樹 18JN01 1232	Linux I 後藤 良和 18JN01 1231	We bブログ 角田 ひとみ 18JN01 752	HR 角田 ひとみ 18JN01 321	
4							
5							
夜1							
夜2							

図 0-3 学生マイページ (時間割)

5) 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

本分科会においては、学生クレドの完成ならびに、学生自治会の発足について検討し、実現を図った。

・学生クレドの完成について

平成 30 年度の取組みは、平成 25 年度に教育部署長が作成した上で、諸事情によって発行を控えていた学生クレドを、学生自治会 2 期準備委員会の手によって学生主体の制作物として完成させることを目標とした。

まずは、教育部署長による以前の学生クレドを参考に、他の会社や学校での導入事例や文面を調査し、記載項目や内容について検討を加えた。また、学生自身がクレドとは何かについても調査した。その上で、グラフィックデザイン科学生のデザイン面での支援を受けながら、完成に向けて作業を進めた。その結果、平成 31 年 3 月に完成し、3 月末に全クラスに配布することができた。(図 0-4)

平成 31 年 4 月から全学生がセキュリティカードとともに着用し、全校的に普及する予定である。

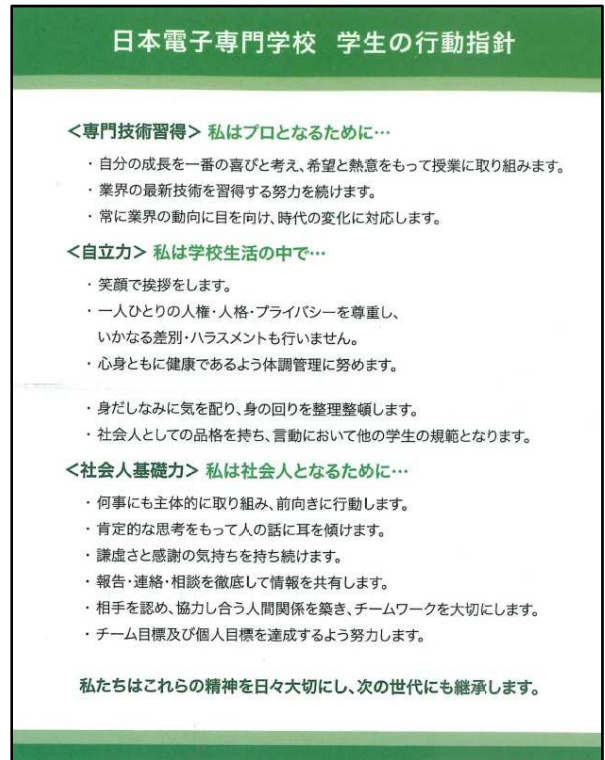


図 0-4 学生クレド

・学生自治会の発足について

平成 29 年度の 0 期準備委員会発足より検討を進め、平成 30 年度は 2 期準備委員会
が学生自治組織設立の準備を進めた。(表 0-4、図 0-5)

表 0-4 学生自治組織発足までの流れ

期	期間	活動コンセプト
0 期準備委員会	H29. 6～H29. 10	1 期準備委員会に向けて「自分たちの手で学校生活を変えて行こう！」「まずは最初の一歩！」
1 期準備委員会	H29. 11～H30. 4	2 期準備委員会に向けて「自分たちの手で学校生活を変えてみました！」「次の準備！」
2 期準備委員会	H30. 5～H31. 4	学生自治組織の正式発足に向けて「自分たちの手で学校生活を変えて行く！」「本格始動！」
学生自治組織	R1. 5～	学生自治組織の正式発足（予定）活動開始

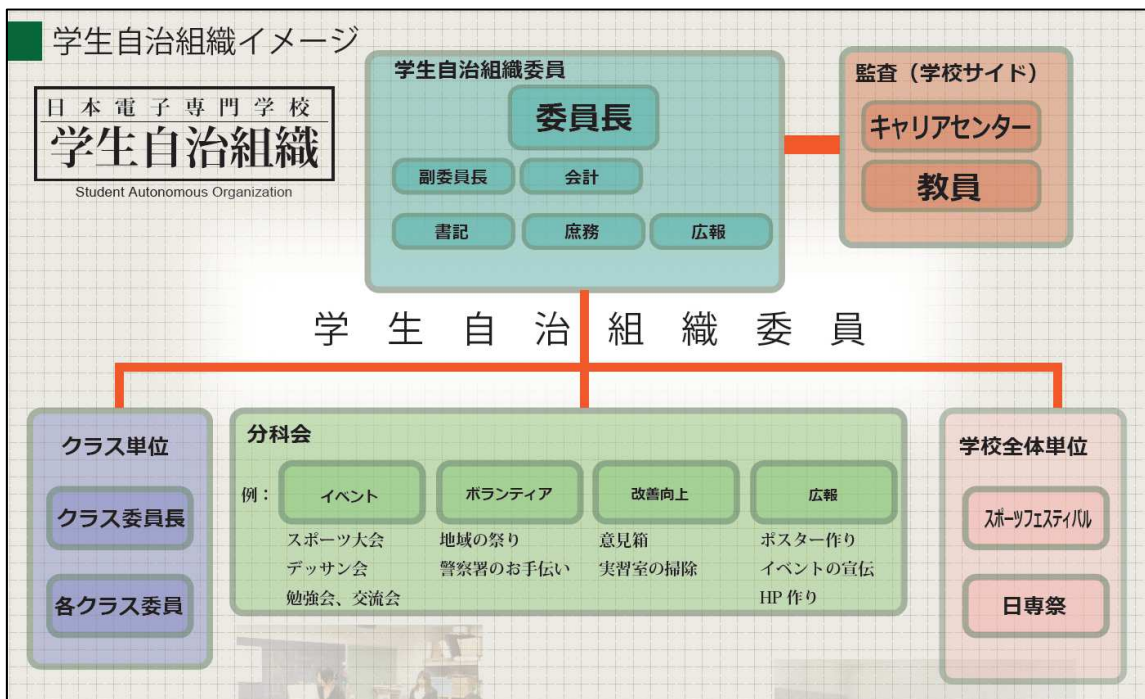


図 0-5 学生自治組織イメージ

平成 30 年度春季イベント（春季講演会、新入生オリエンテーション）において 2 期学生準備委員の募集案内を行い、説明会を通じて新たに 9 名のメンバーが加わった。1 期準備委員会から継続の学生と合計 13 名によって、平成 30 年度 2 期準備委員会の活動を開始した。

平成 30 年度の役員として委員長・副委員長・会計係・書記・庶務係・広報係を選任し、年間 20 回を超える分科会を開催した。また、「日本電子専門学校 学生自治組織 JESC」(Japan Electronics college Student Council または、Joint (繋ぐ) +Elevation (向上) +Satisfy (応じる、満足させる) +Collaboration (協力)) というニックネームを考案し、加えて、チームユニフォームを制作してイベント等に参加する場合は、全員着用した。



図 0-6 JESC ユニフォーム

学生自治組織の在り方の検討を通じて、学生委員主催学生交流イベント開催、ボランティアイベント(7/1(日)新宿警察署主催イベント、7/21(土)北新宿第一児童館 ギラギラ祭り)への参加などの活動を行った。

0-2 教育力の向上

1) オリジナル教材開発

オリジナル教材開発の取組みについて、平成 28 年度に実習科目のオリジナル教材率に関して学科ごとの目標値を設定した。平成 30 年度はその目標に向けて取組み、平成 30 年度末となる平成 31 年 4 月に進捗状況を確認した。表 0-5 は、平成 30 年度入学生カリキュラムと令和元年度入学生カリキュラムにおける各学科の実習科目に対するオリジナル教材が占める割合の実績値を示すものである。

この実績の変化を見ると、オリジナル教材採用科目数が全体で 226 科目 (60.3%) から 231 科目 (61.4%) に若干伸びた。学科別に見ると、割合が 100%の学科が 3/21 学科、増えた学科が 10/21 学科、減った学科が 5/21 学科、変わらない学科が 3/21 学科であった(表 0-6)。割合が減った学科であっても、カリキュラムの変更・改定により、使えなくなった教材があることが原因になっており、単純に割合だけでは解釈できないことに留意する必要がある。

表 0-5 実習科目に対するオリジナル教材が占める割合（全体）

平成 30 年度 (平成 30 年入学生カリキュラム)			令和元年度 (令和元年入学生カリキュラム)		
実習科目数	オリジナル 教材採用科 目数	教材/科目	実習科目数	オリジナル 教材採用科 目数	教材/科目
375 科目	226 科目	60.3%	376 科目	231 科目	61.4%

表 0-6 実習科目に対するオリジナル教材が占める割合（学科別）

学科名	入学年度		増減
	平成 30 年度	令和元年度	
ゲーム制作科	76.5%	94.1%	↑
ゲーム制作研究科	63.2%	52.6%	↓
ゲーム企画科	37.5%	43.7%	↑
コンピュータグラフィックス科	62.5%	50.0%	↓
CG 映像制作科	83.3%	89.5%	↑
コンピュータグラフィックス研究科	40.6%	34.4%	↓
アニメーション科	41.2%	41.2%	→
アニメーション研究科	22.2%	20.7%	↓
Web デザイン科	66.7%	81.8%	↑
グラフィックデザイン科	58.8%	52.4%	↓
ケータイ・アプリケーション科	47.6%	52.4%	↑
情報ビジネスライセンス科	6.3%	12.5%	↑
情報処理科	68.4%	83.3%	↑
情報システム開発科	80.0%	80.0%	→
高度情報処理科	26.3%	50.0%	↑
ネットワークセキュリティ科	87.0%	90.5%	↑
AI システム科	100.0%	100.0%	—
電気工学科	100.0%	100.0%	—
電気工事技術科	70.0%	88.9%	↑
電子応用工学科	66.7%	66.7%	→
高度電気工学科	100.0%	100.0%	—

2) ポリシーに基づいたカリキュラム設定・授業設計

0-1 1) で述べたように、本テーマは、NEXT10「建学の精神」の実現に向けた「教育の質の保証・向上」分科会に設けた「ポリシー策定プロジェクト」によって推進している。

平成 29 年度にポリシーを策定した情報処理科、情報ビジネスライセンス科、ゲーム制作科、コンピュータグラフィックス科の 4 学科は、ポリシーに基づいて、令和 2

年度入学者向けのカリキュラム設定、授業設計を行った。

平成 30 年度にポリシー策定に着手したグラフィックデザイン科、CG 映像制作科、ネットワークセキュリティ科、ゲーム制作研究科、高度情報処理科の 5 学科は、完成しだい令和 3 年度入学者向けのカリキュラム設定・授業設計に着手する予定である。

3) 企業連携の充実

職業実践専門課程の認定要件に基づいた企業連携科目の充実を図るため、各学科の連携企業を平成 29 年度から 1 社増やすことを目標に管理・監督を行った。そうしたところ、職業実践専門課程教育連携協定締結企業が平成 29 年度に 39 社であったものが、平成 30 年度には 45 社となり、6 社増加した。

一方で、連携企業が 1 社のみという学科が 8 学科あり、今後の改善重点学科として対応する。

4) 目標資格の取得率向上

平成 27 年度に、教育の「最低限の質保証」として、学科に在籍する学生全員が取得する資格を設定した。この最低限の質保証を目的とした資格は、専門学校への進学理由あるいは社会的期待として就職と資格取得が 2 大要素となっていることに鑑み、学科に関わらず、在学中に何らかの有益な資格を最低 1 つ取得することとしている。表 0-7 には、「最低限の質保証として取得すべき資格」を列挙しているが、学科として目標とする（難易度の高い）資格とは別になっている。したがって、ここに挙げていない（難易度の高い）資格を取得した学生は、ここに挙げた資格は取得する必要はなくなる可能性がある。

資格取得の目標値は、ここに挙げた資格と、目標とする（難易度の高い）資格を合わせて資格取得率 100%としている。表 0-7 は、平成 31 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、目標とする難易度の高い資格取得を含む）である。

平成 30 年度に資格取得率 100%を達成した学科は、情報ビジネスライセンス科、高度情報処理科、高度電気工学科、電気工事技術科の 4 学科であり、平成 29 年度の 3 学科から 1 学科増えた。

表 0-7 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	平成 31 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	97.9%
ゲーム企画科	ビジネス能力検定ジョブパス 3 級	96.0%
ゲーム制作研究科	情報デザイン試験初級	97.0%

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	78.3%
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	71.2
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	65.2%
アニメーション科	色彩検定 3 級	7.1%
アニメーション 研究科	色彩検定 3 級	30.0%
Web デザイン科	情報デザイン試験初級 色彩検定 3 級	94.0%
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 Illustrator クリエイター能力認定試験	95.0%
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	38.8%
情報ビジネスライセンス科	Microsoft Office Specialist (Word/Excel)	100.0%
情報処理科	情報活用検定 3 級	78.0%
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	53.0%
高度情報処理科	GAIT Bronze 情報活用検定 3 級	100.0%
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エンジニアプログラム)	92.9%
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	63.0%
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 エネルギーマネジメントアドバイザー 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 第三種電気主任技術者	85.5%
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	100.0%

※ 対象は卒業学年。

※ 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。

5) フォローアップ・プロジェクト等の充実

フォローアップの充実については、それにより単位未取得学生の低減を図ることを目的としている。平成30年度は、単位未修得者への早期対応を推進することで、卒業判定時の卒業不可者は減少した。一方で、令和元年度より卒業判定に合わせて進級判定も実施する予定であることから、よりフォローアップの充実を図る必要がある。

プロジェクトの充実については、各学科が1つ以上のプロジェクトを実行し、授業時間外活動の活性化を図ることを目的としている（表0-8）。全体としては、対外的活動が活発化していると言える。しかし、情報処理科のみ対外的活動実績がなく、令和元年度の学科目標として設定する予定である。

表0-8 平成30年度実施プロジェクト一覧

学科	対外的活動
ゲーム制作科	クリエイター・トライアウト in 東京参加プロジェクト
ゲーム企画科	ゲーム分野海外研修
ゲーム制作研究科	東京ゲームショウ 2018 2018 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA 日本ゲーム大賞(アマチュア部門)作品制作 第7回全国専門学校ゲームコンペティション 3学科合同 VRゲーム制作プロジェクト AD・CI 合同卒業制作プロジェクト
コンピュータグラフィックス科	カナダ・バンクーバークリエイター研修
CG映像制作科	第5回全国専門学校CG作品コンテスト
コンピュータグラフィックス研究科	(株)AHB (株)カレンティア産学連携プロジェクト 第15回ACジャパンCM学生大賞 第37回専門学校映像フェスティバル 短編映画『In The Light』CG・VFX制作 学科横断プロジェクト「学ラボ 2018」 AD・CI 合同卒業制作プロジェクト 3学科合同 VRゲーム制作プロジェクト
アニメーション科・アニメーション研究科	ASIAGRAPH2018
Webデザイン科	第13回若年者ものづくり競技大会 学科横断プロジェクト「学ラボ 2018」 善通寺 地域創生 ITサマーキャンププロジェクト 第56回技能五輪全国大会 第2回 専門学校 HTML5 作品アワード
グラフィックデザイン科	第13回若年者ものづくり競技大会 日本デザイン学会 第65回春季研究発表大会

	新宿クリエイターズ・フェスタ 2018 第 5 回 X デザインフォーラム SEBIT2019 (東京都専門学校アート&デザイン展) TCE 財団「専門学校留学生情報サイト」リニューアル
ケータイアプリケーション科	第 6 回学生スマートフォンアプリコンテスト
AI システム科	にいがたデジコングランプリ 2018
情報ビジネスライセンス科	第 15 回ビジネスプロデュースコンペティション 第 9 回文書デザインコンテスト
情報処理科	なし
情報システム開発科	第 13 回若年者ものづくり競技大会 ET ロボコン 2018
高度情報処理科	U-22 プログラミングコンテスト 2018 ET ロボコン 2018 第 27 回全国専門学校ロボット競技会
ネットワークセキュリティ科	第 13 回若年者ものづくり競技大会 サイバーセキュリティ共同開発カリキュラム 第 10 回トラベルシューティングコンテスト
高度電気工学科	第 13 回若年者ものづくり競技大会
電気工学科	第 27 回全国専門学校ロボット競技会
電気工事技術科	第 13 回若年者ものづくり競技大会 (電気工事) 「情報ネットワーク施工学生日本一決定戦」への出場 第 56 回技能五輪全国大会情報ネットワーク施工職種への出場
電子応用工学科	第二級陸上特殊無線技士養成課程 第 39 回全国マイクロマウス大会 Device2Cloud コンテスト参加 学科横断プロジェクト「学ラボ 2018」 第 27 回全国専門学校ロボット競技会

0-3 職業実践専門課程への対応

コンピュータグラフィックス研究科、高度電気工学科の 2 学科が、平成 30 年 3 月に最初の卒業生を輩出して完成年度を迎え、職業実践専門課程の申請資格を得た。これを受けて平成 30 年度に必要な申請手続きを行い、平成 31 年 3 月 5 日付で文部科学大臣の認定が得られた。これをもとに、令和 2 年 4 月入学者向け入学案内書の当該学科のページに職業実践専門課程のロゴマークを入れた。

上記にあわせて、職業実践専門課程として既に認定された学科が、認定後も引き続き認定要件を満たしているかの確認 (フォローアップ) が行われ、平成 30 年度においては、平成 27 年度に認定された CG 映像制作科、アニメーション科、アニメーション

研究科、グラフィックデザイン科、ケータイ・アプリケーション科、ゲーム制作科、情報システム開発科、情報処理科、電子応用工学科の9学科が対象となり、必要書類である別紙様式4および補足資料の提出を求められたため遺漏なく対応した。

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

本校の理念の源泉である建学の精神「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って目的とする。」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、平成 30 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（平成 30 年度には、高度電気工学科、コンピュータグラフィックス研究科の 2 学科が要件を満たして認定を受けた）。

職業実践専門課程の認定要件である「教育課程編成委員会」「学校関係者評価」「教員の研修」「企業連携科目」「情報公開」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 サイクルが機能している。

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。

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。平成 30 年度は、「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、『AI システム開発科目』『機械学習 I』に関する教材（教育カリキュラム・テキスト）の開発を行った。

教育の質の向上を図るPDCAサイクル

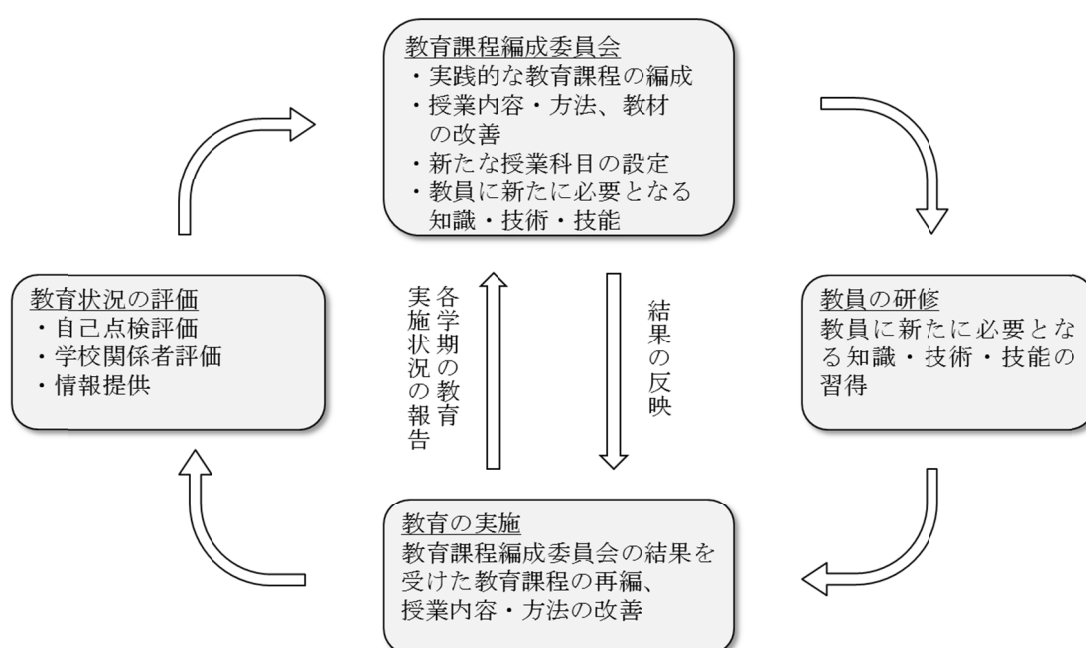


図 1-1 教育の質の向上を図る PDCA サイクル

- * 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。

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）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・技能の習得）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「学園祭実行委員会」「体育祭実行委員会」「新宿区ボランティア」「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。

平成29年度より新たに学生の自治組織に関する検討を開始した。令和元年5月正式発足に向けて、学生の学校行事实行委員経験者等とともに準備を進めている。

5) 企業連携リアルプロジェクト・ベースド・ラーニング

企業と連携して、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。

この認定講座の他の専門学校への普及に協力した。

こうした取組みは、シスコネットワークングアカデミー、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。

また、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 29 年度、平成 30 年度）

平成 29 年度	<ul style="list-style-type: none">・ 情報通信配線技術フォーラム 2017「情報ネットワーク施工」学生日本一決定戦 「銅メダル」・ 第 13 回 AC ジャパン CM 学生賞 「優秀賞」・ 第 12 回若年者ものづくり競技大会 グラフィックデザイン部門「銅メダル」、ウェブデザイン部門「敢闘賞」、IT ネットワークシステム管理部門「敢闘賞」、オフィスソフトウェア・ソリューション部門「敢闘賞」・ ET ロボコン 東京地区大会競技部門「優勝」・ NetRiders Asia Pacific and Japan CCNA 日本代表・ 第 44 回技能五輪国際大会 グラフィックデザイン部門 日本代表・ ASIAGRAPH 2017「最優秀賞」「優秀賞」・ INTERNATIONAL STUDENTS CREATIVE AWARD 2017 国内映像コンテンツ部門「佳作」・ 第 55 回技能五輪全国大会出場 ウェブデザイン部門「敢闘賞」・ 東京国際プロジェクトマッピングアワード 「審査員特別賞」「フジテレビ賞」・ 第 8 回 Device2Cloud コンテスト 「優勝」・ 第 26 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」「優秀ソフトウェア賞」、二足歩行ロボット競技部門「銅メダル」・ マッシュアップアワード 2017 「企業賞」・ 第 14 回ビジネスプロデュースコンペティション 「アイデア賞」・ 2017 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入賞・ 第 1 回専門学校 HTML5 作品アワード 「グランプリ賞」「アシアル賞」・ 第 4 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」「審査員特別賞」
----------------	--

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 CM 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出場 ウェブデザイン部門 「銅メダル」 ・ 東京国際プロジェクト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 巨大クリスマスバナーコンテスト 「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」
----------------	--

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) 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、各クラスの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) エンロールメント・マネジメント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

各分科会の平成30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
 - ・ 3つのポリシー策定に向けたガイドラインの明示／基本理念体系・教員行動指針の構築と学内への浸透
 - ・ GPAを用いた成績評価基準の導入および進級要件見直しの検討
 - ・ 教員のCompTIA CTT+の取得に向けた研修の実施
- 2) エンロールメント・マネジメント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（入学直後 JEC WEEK 時 + 7月時 Ver.3）
 - ・ 卒業生対象アンケートの実施（平成30年度卒業生（平成31年3月卒））
 - ・ 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）
 - ・ 潜在意識 AI システムによるグルーピングシステムの開発（ネットワンシステムズ株式会社と共同開発）
- 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
 - ・ 学生クレド開発
 - ・ 学生自治組織準備
 - ・ 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
 - ・ 放課後の実習室開放の検討（学生主体の管理体制）
 - ・ 7号館2F コミュニケーションスペースの利用改善（映像出力機器の設置など）
 - ・ 喫煙スペースの有効活用（共同作業場スペース、ロッカー、作品展示スペースなどへの転換）
 - ・ 高等教育機関（大学・専門学校）のラーニングコモンズについての調査（2校）
- 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作成分科会

・サステイナビリティ 2.0 の考え方をベースにした開発フレームのブラッシュアップ

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。

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だ。

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。

○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。」

○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

運営方針に沿った教育的各種施策を講じて学校運営を行っている。

「建学の精神」を実現するため、学科編成やカリキュラムの検討を行い、平成 30 年度は、昼間部 21 学科、夜間部 4 学科を設置している。

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。

- 「建学の精神」の実現に向けた「教育の質の保証・向上」
- エンロールメント・マネジメントによる組織的學生指導の充実
- 学生主導で社会人基礎力を養うキャリア教育の充実
- 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
- 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

本学園では、法人運営において、私立学校法および本学園の寄附行為に規定されている理事会・評議員会・監事が以下の役割と責務を遵守しながら、連携を図って法人の意思決定を行っている。

<理事会>

学校法人の理事をもって組織し、学校法人の業務を決するとともに、理事の職務の執行を監督する

<評議員会>

学校法人の業務若しくは財産の状況または役員の仕事執行の状況について、役員に対して意見を述べ、若しくはその諮問に答え、または役員からの報告を徴する。

<監事>

学校法人の業務および財産の状況の監査、これらに関する監査報告書の作成および理事会・評議員会への提出、また、不正等があった場合の対処を行う。

平成 30 年度においては、理事会を 12 回、評議員会を 10 回開催し、監事も全ての会に参加した。

学園全体の運営組織は、理事会を頂点に、総務部、人事部、財務経理部、広報部、施設管理部、教育部、教務部、キャリアセンターを擁して事業を執行している。運営組織図は、教職員には人事発令告示書、学生には『学園生活ガイド』およびホームページで明確化している。

以上のとおり、現行の意思決定機能は寄附行為等で明確となっており、意思決定機能は有効に機能している。平成 30 年度には、令和 2 年 4 月に開学を予定している専門職大学の設立に伴い、追加の必要がある規程等を、令和元年 6 月中に制定する予定で準備を行った。

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、外部研修等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、各個人が業務計画書を作成し、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・はたらき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。

平成 30 年度の成果としては、1) について、平成 28 年度の全教職員の平均年齢 45.2 歳に対し、平成 30 年度末には 42.6 歳に下がり、全教職員としての年齢分布は正常化された。また、女性教職員の比率は、平成 28 年度の 24% から平成 30 年度末は 30% となった。今後は、部署ごとの年齢構成等を踏まえた採用を実施する。

4) について、人事制度策定 P J 会議を立ち上げ、30 回の会議を経て新人事考課制度を策定した。3 月に新人事考課制度研修会を実施し、令和元年度より運用を開始する。

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

学校として様々な事態に対処するには意思決定システムが必要であるが、本校では意思決定権限を明確にし、機能的に運用している。

各部署の責任者がその責任範囲に該当する案件については意思決定権限を持つ。また、自らの責任範囲を超える案件は上申して上長の判断を得る。加えて、運営上頻繁に発生する特定の案件については、稟議書式が用意されており、関係者が回覧、確認して決済する方式を取っている。

意思決定を適切かつ円滑に行い、システムとして機能している。これらを運用するための分掌は、電子学園組織図を根幹として、人事発令文書に明文化している。また、会議体は、以下のように制度化している。

1) 定例会議（学校経営関連）

・理事会

事業計画や経営計画の策定と決定（年2回の定例会議と学校経営上発生した案件に対する会議）

・担当理事会議

担当部門の企画・立案

・教育－広報会議

学生募集イベントの計画

2) 定例会議（学校運用関連）

・教育運用会議（毎週木曜日）

教育部運用に関する連絡および検討

・部署長会議（毎週月曜日）

運用会議の内容伝達

・科長会議（毎週月曜日）

運用会議の内容伝達

・科内会議（毎週火曜日）

連絡会議の内容伝達

科の運用上の問題把握と対応、科目間連携、学生対応

・教員連絡会（毎週火曜日）

連絡会議の内容伝達

3) 検討会議、委員会

・内容により適宜開催

・学園戦略会議

・NEXT10

平成28年度より、「NEXT10」にて「職務権限と責任の明確化による意思決定の迅速化」についての検討が始まり、業務改善や職務権限の見直しのため、部署ごとにするべき業務を洗い出す業務総点検を実施した。

平成30年度は、まず総務部の業務総点検に基づく職務権限・業務改善案を作成し、職務権限の見直しを図った。次年度には、他の全ての部署で職務権限・業務改善案を作成し、それに基づいた全部署のための「職務権限規程」を制定する予定となっている。

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

平成 28 年度、NEXT10 により電子学園行動規範とそれに伴う教員の行動指針を作成した。平成 29 年度からは、クレドを作成して全ての教職員に携行させ、啓蒙活動を行うことで意識向上を図っている。

また、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 月より施行されており、コンプライアンス委員会を年 2 回開催している。

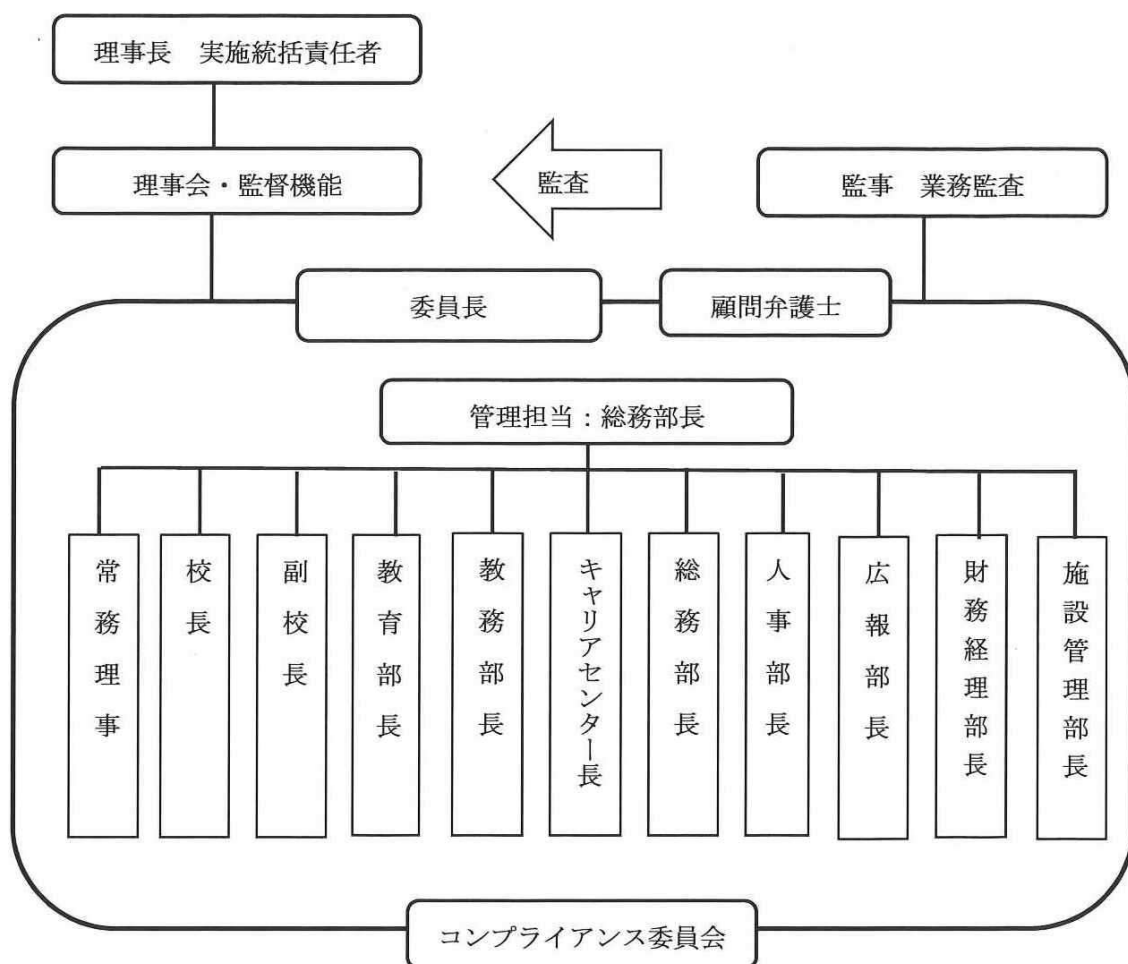


図 2-1 コンプライアンス体制図

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』等で学生、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

総務部システム管理課を中心に、教務・就職・広報・経理・学務など各部署のデータを共有し、作業効率と学生サービスの向上のため業務システムを構築している。

平成 26 年度には、情報の一元化とセキュリティ強化を実現するため、従来の業務システムを全面的に見直し、株式会社サーブネットの統合基幹システム「School Leader」をもとに業務システムを新たに構築した。また、システムの構築に合わせ、全教職員のパソコンの入れ替えも完了した。

平成 27 年度から平成 28 年度上半期にかけて、各部署からの要望に応じてカスタマイズの作業を行い、システム移行に関する作業が終了した。

平成 28 年度から 29 年度は、統合基幹システムを利用した業務改善提案に基づいて、広報部、総務部、教務部、キャリアセンターの業務の効率化が図られた。

また、平成 30 年度から稼働した「勤怠管理システム」により、タイムカードや届出書類の廃止によるコストの削減や、届出書類の作成および回覧時間の短縮による効率的な運用がされている。システム内において、有給休暇や時間外勤務を管理することが可能になり、労働安全衛生上も有効となった。

さらに、意思決定の効率化を進めるため、複数の電子認証のパッケージシステムを比較検討した結果、住友電工情報システム社製「楽々Workflow II」の導入を決定した。

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』等に示している。

また、それぞれの修業年限に応じ、総時間数、学年別の配分、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、平成 28 年度以降の教育理念等に関連する取組みは以下のとおりである。

【平成 28 年度】方針作成

- ・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
- ・『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』作成

【平成 29 年度】

- ・次の 4 学科のポリシーを策定
コンピュータグラフィックス科
ゲーム制作科
情報ビジネスライセンス科
情報処理科

【平成 30 年度】

- ・次の 5 学科のポリシーを策定（年度内には完了せず、次年度も継続）
CG 映像制作科
グラフィックデザイン科
ゲーム制作研究科
ネットワークセキュリティ科
高度情報処理科

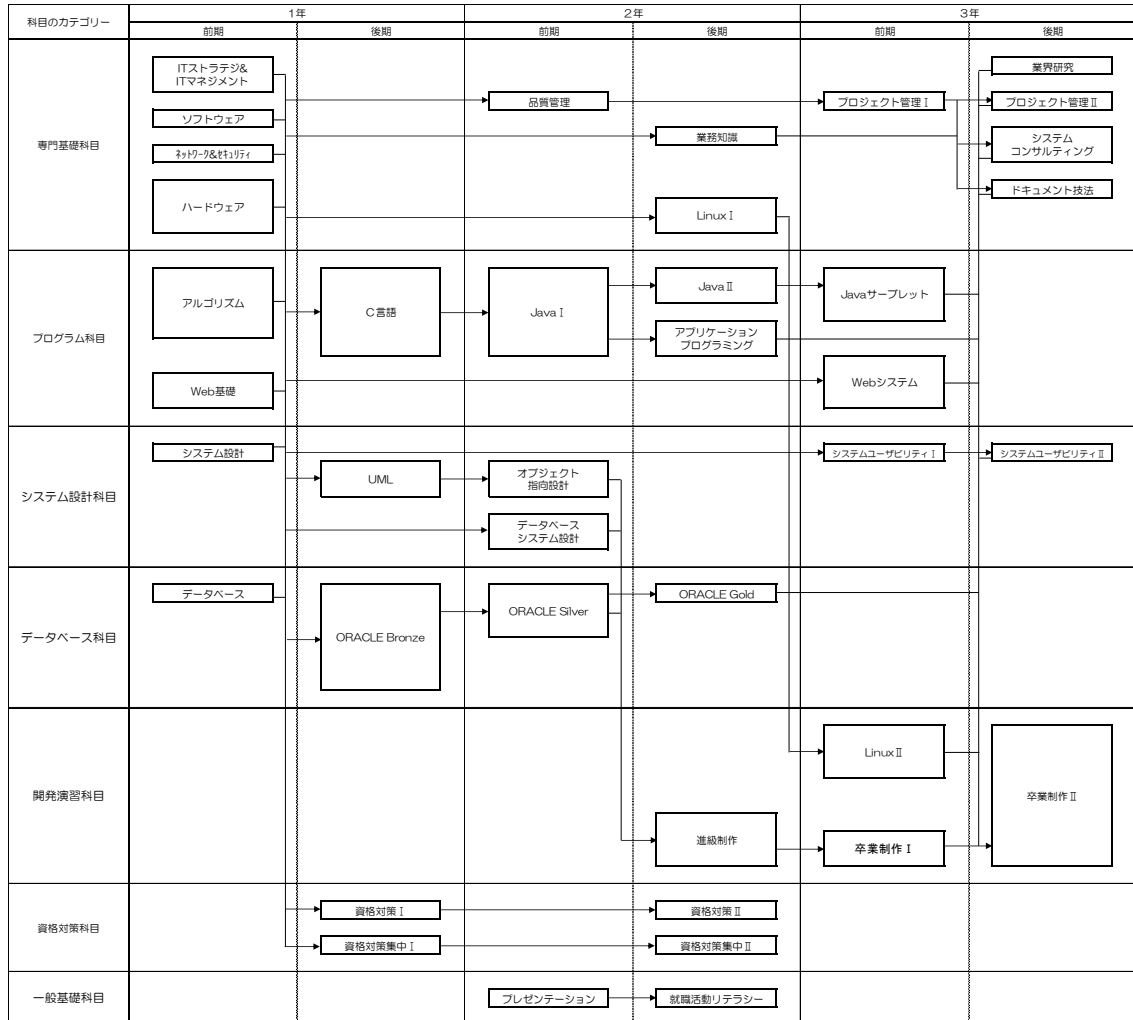
3-16 学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか

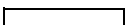
各学科のカリキュラムは、学科が目標とする人材育成に必要な時間数を適切に定め、各学科の特色と目標に合わせて、「教育課程編成委員会」の監修を受けて体系的に編成している。各学科とも、総時間数、専門教育と一般教育の配分や意図を明確に示すとともに、科目関連図を使用して体系的なカリキュラムを視覚的に示している。

なお、平成 29～30 年度は、『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

も検討を行った。

次頁に、『学園生活ガイド』に掲載している高度情報処理科の科目関連図（図 3-1）を示す。



※1  : 実際は必修科目

 : 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 →  ② 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 高度情報処理科 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り入れている。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。平成 29～30 年度には、学生自治組織の準備が進められ、正式運用が実現した際には、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)」手法を取り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』に掲載しているグラフィックデザイン科の科目一覧（表 3-1）を示す。

表 3-1 グラフィックデザイン科 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	デザイン概論	必修	*			30	30		2		○			○			
	色彩検定講座	必修	*			30	30		2	○	○			○			
	写真入門	必修	*			30	30		2	○	○		○	○			
	テッサンⅠ	必修	*			60		60	2					○	○		
	テッサンⅡ	必修		*		60		60	2					○	○		
	基礎デザイン演習	必修	*			30	30		2	○	○			○	○		
	視覚デザイン発想法Ⅰ	必修	*			30	30		2	○	○			○			
	視覚デザイン発想法Ⅱ	必修		*		30	30		2	○	○			○			
	イラストレーション	必修			*	60		60	2					○	○		
	広告デザイン演習	必修	*			30	30		2	○	○			○			
グラフィックデザイン科目	デザイン法規	必修			*	30	30		2	○	○						
	グラフィック実習Ⅰ	必修	*			120		120	4	○	○			○			
	デザインテクニック	必修		*		30		30	1	○				○			
	パッケージデザイン	必修			*	30		30	1	○				○	○	○	
	アドタイピング	必修			*	60		60	2	○				○			
	ブランニング	必修	*			30	30		2	○			○	○			
	進級制作	必修		*		120	60	60	6	○	○	○	○	○	○	○	○
	卒業制作	必修			*	150	30	120	6	○	○			○	○	○	○
エディトリアルデザイン科目	DTP概論Ⅰ	必修			*	30	30		2	○	○						
	DTP概論Ⅱ	必修			*	30	30		2	○	○						
	レイアウト実習	必修	*			60	30	30	3	○	○			○			
	グラフィック実習Ⅱ	必修		*		30		30	1	○	○			○			
	エディトリアルデザイン	必修			*	60		60	2	○	○			○	○		
インタラクティブデザイン科目	フィールドサーベイ	必修	*			30	30		2	○	○		○	○	○	○	
	情報デザインⅠ	必修		*		30	30		2	○	○	○	○	○	○	○	
	情報デザインⅡ	必修			*	60	30	30	3	○			○	○	○	○	○
	Webデザイン基礎	必修	*			30		30	1	○				○			
	Webデザイン応用	必修		*		30		30	1	○				○			
	電子書籍制作実習	必修			*	60		60	2	○			○	○	○		
	UX・UIデザイン	必修			*	60		60	2	○	○			○	○		
	インタラクティブデザインⅠ	必修		*		30		30	1	○				○	○		
	インタラクティブデザインⅡ	必修			*	60		60	2	○				○	○	○	○
一般基礎科目	モーショングラフィックス	必修			*	60		60	2	○	○			○	○		
	コンピュータリテラシー	必修	*			30		30	1	○	○						
	就職活動リテラシー	必修		*		30	30		2	○	○			○			
	業界研究	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	600	1110	77								

※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、産学連携教育企画室を中心に、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、平成30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】 新設された「観察技法」の問題点について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ヌードモデルを使ったデッサンについては、言葉で説明しても実際に目にしないと分からないのであろう。宗教の問題等もあるかもしれないので、注意は必要かもしれない。 ・構造等を学ぶうえで最も効果的なのはヌードデッサン。海外では年配の方や太った方など、様々なモデルがいて勉強になるが、日本のモデル事務所にはそのような人材が少ない。 ・学生が期待する授業の成果は「就職活動用のポートフォリオに入れるアナログの作品を増やすこと」であろう。企業もそれを期待しているが、従来よりもデッサンを描く時間が減り、現状は作品の完成度が低くなってしまっているように感じる。継続することで実力はつくのだろうが、「就職しやすいように」ということも考える必要があるように思う。 ・「CGを作る勉強をしに来たのに、なぜデッサンをしなければならないのか」という学生には、CGを作ることと、なりたい職種に就くための勉強は違うものだと気づかせなければならない。最も説得力があるのは、業界で働く卒業生を招き、デッサンの重要性について話してもらうことではないか。学生のモチベーションを上げるためにも、卒業生を招き、CGクリエイターにとってデッサンがいかに重要かを話してもらう機会を作ってはどうか。 ・2年間の授業について、何のためにするのかを明確にしてから授業を始めるだけでも、学生のモチベーションが変わると思う。 ・モデラー希望者は時間をかけて描き込んだデッサンが、アニメ

	<p>ーター希望者は短時間で描いたクロッキーがあるといい。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションのキーとなる動作を言葉でしっかり説明できるようにするのはとても重要なこと。これをCG制作の授業内でも説明すれば具体的に理解ができ、モチベーションも上がるのではないか。 <p>【活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ヌードモデルの使用について科目担当間で慎重に検討し、今年度後期授業ではセミヌードモデルならびに着衣モデルを使用することとした。 ・就職活動向けに作品の完成度を高めることを念頭に置き、各課題の制作スケジュールを前倒しに調整、昨年度後期よりも作品のブラッシュアップにかける時間を長く確保することとした。 ・CG企業からのアドバイスとして、モデラー希望者はデッサンに、アニメーター希望者はクロッキーに力を入れるとよい旨を学生に伝達することとした。 ・卒業生による講演等について、今年度後期は実現できなかった。次年度以降、実施に向けて調整を行いたい。
CG 映像制作科	<p>【議題 1】</p> <p>授業の成績・評価方法について再検討を行うこととし、各 DCC ツールを使って純粹に学生の技術・理解度を測る（チェックする）方法を検討している。そこで、以前 1 年次学生を対象として実施した「実技テスト」の内容をもとにチェック項目・実施時間等についてご意見を伺い、今後のテスト内容に反映させたい。</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・提出物の命名規則、ディレクトリ等を指定しているのはとてもよい。これができないと実際の業務にも支障が出てしまうので、学生時代から習慣づけるのはよい。 ・授業で扱った項目をしっかりと確認できる内容であり、実技試験としてはよくできていると思う。 ・60 分の実技テストとしては、扱うテーマが多いと感じる。 ・普段の授業の様子をみて試験時間を調整していると思うが、少し短めの時間に設定するのがよい。時間が短すぎるとできない学生が増えてしまうし、「時間をかければできる」となると適正な評価ができなくなってしまう。 ・カメラワークは演出の要素を含むため、技術確認の試験であればカメラ等は共通にした方がよい、カメラワークの要素は別に確認した方がよいのではないか。 ・実技テストで理解度の低かった項目を授業で復習しているとのことだが、その後理解度の再チェックを実施してみてもどうか。 ・学期末ではなく、小テストとしてこまめに実技テストを実施し

	<p>理解度をチェックする等の工夫も検討してよいのではないか。</p> <p>【活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 1年後期の実施科目の中から「CG 制作実習Ⅱ」「2D-VFXⅡ」において、新たに実技テストを実施した。 ・ 「CG 制作実習Ⅱ」ではキャラクターリギング（足）について「2D-VFXⅡ」ではカメラトラッキングを内容にしたとした。 ・ 試験内容については、後期に実施した授業内容から、学生が押さえてほしいポイントを決め、制限時間内で学生がクリアできるように担当の先生と検討を行い内容の検討を行った。 ・ 今回のテストでは 授業プリント、および、各自のノートの持ち込みを許可し、ノートの重要性を強調してテスト前に指導を行った。 ・ テストの結果で、指定したレベルに達してなかった学生は 補講を実施し、再度理解のための授業を行う ・ 今後は実施時期（前期・後期）や 途中の小実技テストも含めて検討を行い、次年度も継続して実施していくこととした。また今回実施した科目以外でも検討をして行きたい。
<p>コンピュータグラフィックス研究科</p>	<p>【議題1】</p> <p>CG・VFX 全般をカバーしつつ、テクニカルディレクター育成を目的にした内容であるが、技術教育にやや偏っているとも言える。就職活動では最終面接で不合格になるなど、もう少し踏み込んだ対策も必要と考え、ビジネス能力の基礎である接遇とマナーに関する科目を新設することを含め検討したい。</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ビジネスマナーの教育は行った方がよいのは確かだが、最低限でよいのではないか。 ・ 他校のカリキュラムで、異常なほどビジネスマナーの分量が多く、肝心のコンピュータグラフィックス教育が少ないケースがあった。日本電子は技術教育にしっかりと軸足を置いた教育を行っており、それを削ってまでビジネスマナーを入れてほしくない。 ・ ビジネスマナーが身につけていないのはよくないので、早い時期に集中的に指導するとよいのではないか。 ・ 留学生の場合、ビジネスマナー、コミュニケーションスキルが重視される傾向が顕著であるように感じる。 ・ 留学生は、名刺交換など日本のビジネスマナーで苦勞することが多い。企業でも名刺交換の仕方を教えている。 ・ 業界・企業がどのような人材を求めているのかをもっと調査して、早期に学生に伝えてはどうか。CG 業界のしくみを教え、早めに目標を設定させるのは大切なことである。

	<p>【活用】</p> <p>従来の科目を削減せずに1年次の前・後期に「ビジネスマナー」と「就職活動リテラシーⅠ」を新設し、令和2年度入学生向けの入学案内書に掲載した。また、今後、運用に向けた具体的な準備を進める。</p>
ゲーム制作科	<p>【議題1】</p> <p>教材開発の負担を軽減するため、授業の教材に一般公開しているライブラリやフレームワークの利用を考えている。こういった個人ユーザーベースのライブラリやフレームワークを使うことについてのご意見をお聞きしたい。</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・外部のライブラリを導入している学校は多い。 ・外部のライブラリを使うことは良いが、使う意図が大事ではないか？教員がポリシーを以て、「何をするのか」を教える必要がある。 ・ゲームを作る際にゲーム作りのイメージを教えるために使うことも出来る。 ・ライブラリの使い方は知っていて、C++もわかるが、ゲームが作れない学生がいたりする。 <p>【活用】</p> <p>委員の方々のご意見により、外部ライブラリを「使う」か「使わない」という部分よりも、授業の根本である「授業の目的」すなわち「その授業で何をするのか？」について再考することができた。そのため、まず外部ライブラリを「使う」「使わない」の前に、まず各授業の役割(基本)を以下の様にすることにし、この役割を基に改めて教材作成を行っていく予定である。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・C言語Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・アルゴリズム … C、およびC++の文法、基礎的なアルゴリズムを学ぶ。 ・ゲーム制作Ⅰ・Ⅱ … Unity(C#)を使いながらゲーム制作の仕組みと面白さを学ぶ。 ・ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ・Ⅲ … プログラム言語を中心にゲーム制作方法を学ぶ。
ゲーム企画科	<p>【議題1】</p> <p>プランナー職におけるゲームエンジンの活用について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「プログラムを学ぶ」を主目的としないことで目的もはっきりする。1年前期はプログラムがどんなものでなにかができるのかを理解させ、1年後期にUnityで作品制作のパターンが良いのではないか。レベルデザインを教えるならUEも検討してはどう

	<p>か。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・既存のゲームから仕様を逆算して考えさせるのは効果的。アナログゲームはシステムやデータを考えさせるのに向いているので、その遊びのなにが面白いのかを学生同士で話し合わせる。 ・外部とのコラボは積極的にやるべき。なにもやらない学生がCI&CRの共同制作に参加してきっかけを得られたのは大きい。他学科だけでなく他校やゲーム企業との絡みも学生に大きな刺激になる <p>【活用状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1年時科目「ゲーム制作Ⅱ」「クリエイションワークⅡ」にて実地カジュアルゲームの簡易的な仕様書を作成。ゲーム開発の基本を知るべく仕様書に基づき開発を1人で行わせた。開発エンジンはDirectX、Unityを使用。 ・1年時科目「ゲームプレイ評価Ⅱ」「クリエイションワークⅡ」アナログゲームの試遊、分析をグループで行いゲームの仕様書をレポートにまとめさせた。ゲームのアイデアを考案する際に面白そうというイメージだけに留めず、ゲームシステムの整合性を意識させることができた。 ・1年時に行ったチーム制作から派生し、企業が設けてくれたプレゼンテーション場に積極的に参加するなどゲーム会社との接点を多く持たせた。全学生が対象となったわけではないが参加した学生には大きな刺激となった。
<p>ゲーム制作研究科</p>	<p>【議題1】 クリエイティビティ指導について</p> <p>【意見】 考え方や伝え方の強化ではなく、作る方を楽しいと思ってほしい内容になっている。プログラマのものづくりは画面に出るもの。ライブラリの使い方教えて、プログラマのデザイナセンス（UI、フェードインアウト、反動のつけ方など）を磨いてほしい。そもそも「ものづくり」がしんどい人はゲーム会社が続かない。アナログゲームやボードゲームをやらせた方がよいのではないか。レビューや仕様の逆引きなどは効果があると思う。ゲームを学びにきている学生なので、意図がゲームとつながっている必要があるのではないか。</p> <p>【活用状況】 今回の議題に際し、たくさんの意見をいただきました。「ものづくり」の授業では、そもそもゲームが「ものづくり」であることを問いつつ課題をチームで実践。アナログゲームやボードゲームも実践し、まずは「意識」の改革を行っていった。次年度でも科目は残るので、多種多様な内容で実践していくことにしている。</p>

	<p>現在、「そもそも論」に合致する学生が入学している事実がある。ツール教育だけでは知識レベルがあがってもそれを使いこなしていける人材にはならないと感じている。今回いただいた意見から、「クリエイティブに関するヒントもいただけたので、おすすめ作品討論会」など授業以外での活用も出来るように継続して取組みたい。</p>
<p>アニメーション科</p>	<p>【議題 1】 ポートフォリオ講評会の内容について、企業が参加し易い形態や時期そして採用に繋げるための方策に対して</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1年生のうちから接点をもてるとよい。継続的に成長を見守り就職につなげることもあり得る ・企業説明会とは別に卒業年次に限らず学年ごとに開催してはどうか ・時期的には1年生の秋（10月頃でよいのでは）→2年生の春の流れで合同企業説明会と同じタイミングでポートフォリオ講評会が開催できるとよいのでは ・一人の人間の成長過程を見る事が出来るのは良い。 ・作品展示会形式で学生が座っているところに企業様が回るのはいかがでしょうか（参加企業数を加味）。 <p>【活用】 去る1月18日（金）に1年生を対象としたポートフォリオ講評会を本校で開催しました。参加企業17社。26名の業界人が講評会にご参加頂きました。 ※アドバイザーとして在校生（2AC・3AR 就職内定者）も約20名参加。 学生の作品習熟度を第三者から評価・意見を貰う機会は今後も必須であるが、業界の募集状況左右されすぎず業界と連携し、1年時から継続的に接点をもつ機会をいかに設定していくか、いかに参加企業数を増やしていくかが今後の課題と感じた。</p>
<p>アニメーション研究科</p>	<p>【議題 1】 今後アニメ業界を目指す人材が学校で取得する資格について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ひとつの資格に絞らず、忙しい学生がそれぞれ取りたい資格を見つけ、取らせる指導でよいのではないか。日本中でものすごい数の資格があり、エクセルでもワードでも全く違う分野でもいい。 ・何事もスマートフォンで済ませる事が出来るようになり、現場の若い制作進行がPCそのものを扱う事が出来ない状態もあ

	<p>る。制作進行は特に Microsoft Office や Adobe photoshop、Illustrator、toonboom harmony 等のアニメ制作に関わるソフトを扱える必要がある。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アニメーターとしてはエクセルやワードは必要なく、ビジネス検定等コミュニケーションの武器としてとっておいて損はないが、その取組みをすることで絵を描く事が出来るのは本末転倒。 ・仕上げ職についてはアニメ人材パートナーズフォーラムで今後意見を集める予定。 <p>【活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・頂いた意見は学科にフィードバックし、今後の資格取得のための検討会を実施した。色彩検定を取得すべく新たな授業運営をスタートしたばかりだが、今後アニメ学科として取り組む資格を複数増やしていく方針である。 ・下記の資格は学生個々に設定し、卒業までの目標として取り組むことにする。 <ul style="list-style-type: none"> ① ビジネス検定など、コミュニケーションに役立つ資格 ② Microsoft Office など、汎用的に役立つソフトウェアに関する資格 ③ Adobe など、アニメ制作に関わるソフトに関する資格
グラフィックデザイン科	<p>【議題 1】 次年度後期 1 年次開講予定科目「プランニング」について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・マーケティングを理解した上でプランニングがある。現状のコマ時間数でマーケティングとプランニングの両方に触れていくには工夫が必要である。 ・マーケティング、プランニングはデザインを学ぶ上で必要不可欠なものだが、それを学生に理解させ、学ぶ意欲、興味関心を引き出すには、身近にある実例（商品や有名な企業における商品戦略の裏側、成功例、失敗例など）を基に授業展開していくことが必要だろう。学問的に講義を行なっても学生には実感もわかず意識、知識として植え付かない。実例に関しては、15 回ごとのテーマに沿ったものを授業で挙げていくことが賢明だと思われる。いかに「買っている」でなく「買わされている」意識を持たせ、消費者側から生産者側へ意識を変えることで、何をすれば消費行動につながるのか、ものが売れる仕組みがあるのかを意識させ考えさせられるかがポイントになってくる。消費者のスマートフォンでの情報収集と購買意欲の兼ね合いについて触れていくことも必要だろう。人間が踊らされるメカニズムのようなものに触れていきたい。

	<ul style="list-style-type: none"> ・毎回の授業の中で配布物（紙ベース、デジタルベース）を準備し、15回の授業終了後に卒業後でも使えるバイブルとして成り立つように教材を考案していくことが望ましい。 <p>【活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・委員会後に、科目担当者と頂いた意見を基に打ち合わせを実施の上、30年度後期授業内でマーケティング、プランニングに触れ、学生の反応も含めて所感をまとめ、次期開講に向け具体的な授業内容のたたき台を作成した。
Web デザイン科	<p>【議題 1】 「注目されている現場での制作ツール」</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Web 制作環境として従来通り Adobe 製品を中心に利用している。 ・UI 関連では Adobe XD、Bohemian Coding の sketch、Microsoft の Sketch2Code（手描きから UI を生成）、映像・音楽関連では Apple 社の Logic を利用している。 <p>【活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プロトタイプツールとして AdobeXD を導入。後期授業の進級制作実習では、進級企業 4 社とのデータのやり取りや、UI 確認などで XD を実践的に活用。現在、Adobe 株式会社より XD 事例の取材対応中。 <p>【議題 2】 「開発の効率化」</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Git、Slack などを利用して効率化を図っている。 ・以前の業界では、Linux や Windows など複数の OS に対応するために仮想環境として VMware を利用していたが、現在は、システム開発環境に合わせたハードウェアを用意し開発を行っている。また、アプリケーション開発では、仮想開発環境を利用せず、Android や iOS に合わせたエミュレータを活用している。 ・業務レベルによって一番大事な事はメールで行なっている。 <p>【活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・後期授業の卒業制作実習では、チーム制作において、Slack を活用。 ・今後は、多様なデバイスを使った仮想環境開発を検討中。 ・放課後の学生勉強会を利用してセミナープロジェクトチームが「メールセミナー」を開催。
ネットワークセキュリティ科	<p>【議題 1】 セキュリティ全体を考え対応できる人材育成について</p>

	<p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・管理側とユーザ側の考えを同時に持つエンジニア教育が必要である。 ・全体的なロジックを把握し、適切なサービスの提案ができる人材が必要。正しい判断、提案ができる広い視野と知識をもつ教育が必要である。 ・セキュリティの全体を把握できるように、目的を明確にした教育が必要である。 <p>【活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サイバーセキュリティのキーワードを基に企業と共同で、新カリキュラムの開発を完了（科目名＝サイバーディフェンス）。→ 予定どおり令和元年度2年次で実施。 ・シスコネットワークングアカデミーのカリキュラムに、「Cybersecurity Operations」が導入され、正式に令和元年度入学生から導入（インストラクターとして、園田、姜が資格取得）。 <p style="text-align: center;">（試験運用として、令和元年度2年次に一部導入予定）</p>
	<p>【議題2】</p> <p>ホワイトハッカーを育てようとしている企業が増えている</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・CTF を行うのであればチーム編成がよい。個を立てるよりは、チームで仕事が進められるのが必要とされている。 ・インフラエンジニア不足であるのは確かな現状であるが、デベロッパがすぐ書けるプログラマと話ができる等、広い視野でのエンジニアが必要になっている。 ・基本ベースを基に多様な分野に広げることが大事である。 <p>【活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チーム編成で積極的に外部大会に参加（トラブルシューティング大会）。 <p style="text-align: center;">【2回目の予選会結果】 2年次チーム：49チーム中 12位 1年次チーム：49チーム中 40位</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2年次の実習科目のうちで可能な科目に、学生各自で行う実習内容とチームで行う実習内容を導入している。 ・学科カリキュラムのプログラミング言語を、Java から Python に変更（令和元年度より）。
	<p>【議題3】</p> <p>実習環境のリソースのあり方について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クラウドや仮想環境が多くなっている現状で、実機ではなくど

	<p>のように変化させていくべきか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・現場ではまだまだ実機は欠かせないので、すべて仮想環境にするには少し慎重に考える必要がある。 ・まずやれることを考えて、すぐでも適応できる科目ではすぐに取り入れるべきである。 <p>【活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・現状の実習環境を維持するが、短期間でのクラウドサービスの比較検討は難しく、引き続き継続して検討を重ねている。
<p>ケータイ・アプリケーション科</p>	<p>【議題 1】 IoT 活用技術で利用する IoT デバイスについて</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・社内では IoT な電球を使った取組みを色々を行っている。対象としては扱いやすい。 ・体重計は Bluetooth のプロファイルが異なるため、タニタと連携しないといけない。 ・AppleWatch は表示系がメインなので IoT デバイスとしては使いにくいかも。 ・ドローン Tello では Scratch を使ってプログラミングできるが、Android のライブラリはない。 ・オープンソースのデバイスでないと、スマートフォン向けの API が公開されていないことが多いため使いにくい。やはり Raspberry Pi や Arduino が使いやすいと思う。 <p>【活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・IoT デバイスの動向や、スマートフォンと連携して使いやすいデバイスについて確認することができた。今回の意見を参考に、平成 30 年後期の IoT 活用技術に展開した。
<p>情報ビジネスライセン斯科</p>	<p>【議題 1】 ディプロマポリシーおよびカリキュラムポリシーについて</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・評価基準は、具体的に（どの程度、段階評価など）示す必要があるが、一旦、この内容で行ってみるのも良い。 ・スキルも重要だが、メンタル面の問題も重要。 ・書かれている内容に違和感はない。 ・「チームで課題に取り組む」という点に関しては、カリキュラムの中でどれだけ刺激を与えられ、どれだけリアルな思いを埋め込めるかが重要。 ・メンタル面（ストレス）では、エンゲージメント（愛着心、思い入れ）が重要。目先の技術よりも、「どう生きるか」が重要。 ・今後のキャリアを将来にわたり考えていけるベースを作るのが

	<p>重要。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・公開を前提とするのであれば、高校生や保護者が見て、共感して入学を決めることを考えるべき。もう少し時代の流れや社会背景などを具体的に記述しても良いのではないか。 ・具体的な表現が可能だと思うが、今現在はまず元になるものを作ろうという段階。 ・現状は曖昧、広く取れるように書いている。 ・内容についてはバランス良くできている。 ・「自らのキャリアを決める」というのは、もう少し踏み込んで記述したほうが分かりやすいかもしれない。 ・働く人の職業観が多様化している。キャリアについてポリシーの最初に記述している点でバランスが良い。 ・学習成果について、具体的書くのが良いのかどうか疑問。 ・チームで業務を行うためには、個人のスキル、価値観が重要。 <p>【活用】</p> <p>概ね問題無しとのご意見だったので、今回は修正等を行わず、運用することとした。今後、頂いたご意見も含め、必要に応じて修正、調整を検討して行く予定である。</p>
	<p>【議題 2】</p> <p>資格「CompTIA IT Fundamentals」の目標資格（在学中に取得する資格）化について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中身が該当する資格であれば、目標資格（最低限取得する資格）、評価指標として取り入れても良いが、卒業出来なくなる懸念もある。 ・最低限と言う意味では良いと思うが、クラウドは別の資格があるので、表現に気を付ける必要はある。 ・その他の評価指標としては、ITパスポートを取り入れている学校が多い。 ・100%の取得率、内容からしても評価指標に取り入れることは賛成。 ・ITに無関係だった企業や職種も取り入れる例が多い。学生時代に取得しておくとう利。 ・最も合致している。取得して社会に出るのは意義のあることだと思う。 ・問題ないと思う。(2)のポリシー内容に合致している。 ・表現としてセキュリティや時代に対応した用語を入れた方が良い。 ・専門学校としてのポリシーとしては、資格名が入っているのはわかりやすく良い。

	<p>【活用】 今年度も取得率は高いが、目標資格として明文化することは見送った。今後、必要に応じて検討して行く予定である。</p>
情報処理科	<p>【議題 1】 令和 2 年の学科カリキュラム改善について企業ならびに卒業生への調査をもとにしたカリキュラム案について</p> <p>【意見】 ・ 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。</p> <p>【活用】 前回の意見を踏まえ、学科の会議でも令和 3 年度のカリキュラムについて話しており、運用方法や時期などを含めて次年度秋まで、報告したいと思っている。</p>
	<p>【議題 2】 管理ツールについて</p> <p>【意見】 ・ 特定の学生グループにツールを使用させ、どこまで管理できるか試験的運用を試みる。 ・ 特定クラスグループに試験的に GitHub をもとに調査させる。</p> <p>【活用】 ・ 実際に特定のクラス内で GitHub 利用を試みたが実習室の環境的な問題もあり、代替えツールとして、Subversion(svn)でソースコードの管理を行うことになった。</p>
	<p>【議題 3】 資格合格率を向上に向けて</p> <p>【意見】 ・ 実施時期や集中授業の前倒しなども検討してみてもどうか？ ・ 現在、業界は人手不足ということもあり、人員確保のために資格取得者ばかりをターゲットとしていない。</p> <p>【活用】 ・ 1 年次のクラスにもよるが昨年以上、J 検 3 級や IT パスポートの合格率が向上しており、通年行っている基本情報特区合格者に向けた集中授業の他に合格率向上のための対応を 2～3 月にかけて行う計画である。</p>
情報システム開発科	<p>【議題 1】 ・ Web システムにおける Java・PHP での実装について</p> <p>【意見】 ・ フレームワークを自社で作成したり、Struts, JavaEE, Spring をカスタマイズしたものを使用したりしているため、学校でフレ</p>

	<p>ームワークを学んでもそのままでは役に立たないケースが多い。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Web 系のシステム開発では、システム全体として使ってみながら開発することがあり、DevOps が要求されることが多い。 • 卒業制作を短いサイクルで何本も開発していくようなやり方で行い、その一回にフレームワークを使うような形で取り入れていくのが良いかもしれない。 • フレームワークがどんなものかという知識レベルのカリキュラムでも良い。 <p>【活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> • フレームワークについて、企業での利用状況や動向について確認することができた。企業が採用しているフレームワークは社内でカスタマイズしているものを採用している場合もあり、学校で学んだフレームワークの技術がそのまま活用できるケースは少ないことが分かった。また、カリキュラムとしても現状のフレームワークを使わずフルスクラッチで作成する形で良いという意見をいただいた。 • 卒業制作を短いサイクルで開発を行うというのは、2 年間のカリキュラムでは難しいため、現状のままとしたい。フレームワークの内容については、ICT の知識の 1 つとして授業の中に組み入れていきたい。
高度情報処理科	<p>【議題 1】</p> <p>これまでの委員会での意見を踏まえた、高度情報処理科の教育課程について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 基本情報技術者試験に関する科目の統合・集約について、今後、試験の問題構成がプログラミング能力・理数能力等を重視する方向で改変されるため、適切な変更である。 <p>【活用】</p> <p>令和 2 年度入学生向けの教育課程に以下を反映した。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 基本情報技術者試験に関する科目を統合・集約。 • ORACLE DB に関する科目を統合・集約。 • 資格対策のため講義時間数を増加。 • 「Web 基礎」を 2 年次前期から 1 年次前期へ移動。 • 「品質管理」を 3 年次後期から 2 年次前期へ移動。 • 「先端 IT 技術」を設置し、IoT を始めとする最近の技術動向に対応。 • 「Web システム」の科目名を「クラウドシステム」に変更。 • 「システムユーザービリティ I・II」を設置。 • 「プロジェクト管理」を「プロジェクト管理 I・II」として通年

	化。
電子応用工学科	<p>【議題 1】 時間割上のハード系科目、ソフト系科目の比重について</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・製品開発技術で過去の応用研究の内容についてどうなっていたのか ・いまは通信と、エネルギーが重要であるため、IoT の流れでいくのは間違いない ・半導体でもパワー半導体はエネルギー分野などで重要 ・基本的な考え方、設計や特性などを教えれば、業界で役に立つ ・製作技術（卒業製作）に今までに学習してきた内容を使えるとよい。 <p>【活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・卒業制作の授業の中で科目横断的なテーマを設定することで、今までに学習してきた内容を総合的にできるようにした。 ・パワー半導体などについてはマイコン周辺回路などの授業を通じて盛り込めるよう担当者間で協議をしている。(テーマとして取扱うことは決定) ・IoT 関連の授業を関連科目間で連携を図り体系的になるように後期調整を行った。
電気工学科	<p>【議題 1】 自家用電気工作物(ビル設備)において電気設備以外に映像受像システム(テレビ共聴)の実習を入れるにはどのような実習内容を入れたらよいか？</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・まずはこの項目で行ってみて、全体のシステムを理解させていけるようにしては良いのではないかと意見の頂いた。 ・ケーブルテレビの展示会などにも見学して理解を深められるようにしたらよいのではとの意見を頂いた。 <p>【活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・高度電気工学科 1 年生で 12 月に行ってみて、講義内容、実習内容が学科の学習内容にプラスして得られるもののように学生たちも興味深く授業を受けていた。また、展示会については機会があれば課外活動として行ってみたいと思う。 <p>【議題 2】 受電設備実験において、継電器試験を行う場合、今は静止型(電子型)が高圧受電設備に取り付けられているが実験を行うにあたって今までの誘導型は行わず静止型のみで今後対応できるのか？</p> <p>【意見】</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ・ 継電器自体のメーカー保証が 8 年で切れるため今後は順次誘導型から静止型に切り替わっていくがまだ現場では半々なので、誘導型、静止型を併用しながら授業、実験を行ったらよいのではないかとの意見を頂いた。 <p>【活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 実験室にある過電流継電器を 2 台のうち 1 台を誘導型から静止型に変えて次年度から実験に取り入れてみたいと思う。
高度電気工学科	<p>【議題 1】</p> <p>3 年生のエネルギー応用実験において行ったらよい項目はあるか？</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 今は技術が発展途上のため新技術の取入れはまだ待ったほうが良いのではないかとの意見を頂いた。 ・ 太陽光については頭打ちになってしまっているので、太陽光を行う場合は自家自消を考慮した実験を行えばよいのではないかとの意見を頂いた。 ・ 原理・基礎の部分とシステムの実験の流れを通して行っていけばよいのではとの意見を頂いた。 <p>【活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 担当者と相談し、次年度は順番の入れ替えも含めて全体的な知識を深めるように内容の確認を行っている。
電気工事技術科	<p>【議題 1】</p> <p>今年 4 月に建設業等、電気工事の柱上作業に使用されている胴ベルト型安全帯が墜落による労働災害防止のため、高さ 6.75m を超える箇所には、フルハーネス型（墜落制止用器具：着用者の身体を肩、腰部、腿など複数個所保持）との組み合わせ着用が義務付けられます。（平成 31 年 2 月 1 日施行、猶予期間を経て令和 4 年 1 月 2 日完全施行）</p> <p>ただし、高さ 5m 以下の電柱上作業については、胴ベルト型安全帯着用のみでの作業が認められていますが、電柱の高さは、10 m を超えるものがあります。現状、電気工事についての詳細が不確定な部分ありますが、今後、現状で実施している工事实習科目内の電柱昇降作業内容変更を含め検討していきたいが、意見を伺いたい。</p> <p>【意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 委員からは、電気工事柱上作業だけでなく、屋根上での太陽光パネル設置作業、ネットワーク配線の基地局設置作業等および屋内においても高所での作業があるため、電気工事实習科目以外にも取り入れるべきとの意見を頂いた。完全施行まで猶予が

	<p>あり、今後の規格など不確定な要素はあるが、学科として早めにハーネス型での安全教育を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"> ・後期「電気工実習Ⅱ」科目において、フルハーネス型を導入し柱上作業実習の実施計画をしたが、メーカーに確認したところ、規格改正に適合したランヤード、安全带、ロープ等の販売が施工日の平成31年2月1日以降となるため、次年度に実施できるよう準備することにした。(平成31年度1年後期実施予定) ・学科教員の研修として、フルハーネス型安全带使用作業特別教育講師養成講座を受講予定。
--	--

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られる。そのため、各学科では関連分野の企業等との連携による実習などをカリキュラムに取り入れている。

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、CG 映像企業と連携し、制作を通してモデリング制作のワークフローを経験させる。	①CG 映像企業によるモデリング指導 企業より、モデリングに必要な技術指導を受けた後、指定されたモデリング課題を制作。企業より講評・修正点の指示を受けて制作した課題に対し、最終評価を受ける。
CG 映像制作科	CG 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、制作を通して 3DCG アニメーション制作のワークフローを	①CG 映像企業による CG アニメーション指導 企業より制作発表会にて CG アニメーション作品の講評を受けて、CG アニメーションから演出、表現技法、コンポジット技術も含めて様々な分野の内容について指導を頂く ②VFX 映像企業による VFX 指導 企業より、実写合成に必要な技術指導を受けた後、実際に撮影演習を行い、CG 制作

	経験させる。	からコンポジットまでの一連の制作指導を行い、その成果物に対して企業より評価を頂く
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 CG クリエイター育成のため、CG 映像企業と連携し、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。	① CG 映像企業による技術指導 決定した実務案件に必要な知識、ワークフロー、オペレーションについて、CG 映像企業による技術指導を受ける。 ② CG 映像企業の指導による短編映画の CG・VFX 制作 授業内で、各制作工程のタスクを分担して担当し、毎回の進捗確認とフィードバックにより、実務レベルの要求を満たす内容に仕上げる。
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（発表）までの実際のゲーム制作工程を実習に取り入れる。	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戴く。
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（発表）までの実際のゲーム制作工程を実習に取り入れる。	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。

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・ゲーム産業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。	<p>① インターンシップ実施 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。</p> <p>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。</p>
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。	<p>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。</p> <p>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。</p>
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。	<p>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。</p> <p>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。</p>
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。	<p>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・最終プレゼンを実施、企業からの指導、評価。学期末の進級制作発表会で、企業により最優秀作品を選出。</p>

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・最終プレゼンを実施、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 グループワークによる事前調査、サービス提案の企画立案、プロトタイプ制作の実習。企画のプレゼンに対する課題提供者からの指導と評価。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り入れ、実践的な実習を行う。また、連携企業等による学生に向けた技術指導を取り入れる。	<p>①専門企業の教材による授業 企業等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企業等のエンジニアによる検証 企業等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、今後の動向等についての講演会・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、現場エンジニア等からアプリケーション構築の意見をいただき、最新の技術動向を取り入れ、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 企業等のエンジニアを招き、課題設定から意見、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	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

	<p>一ソソ育成のため、企業連携による教材開発、授業等を実施することで、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>法を取り入れたオリジナル教材を共同で開発し、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各種企業等によるビジネス関連授業 各種企業等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等で技術動向を確認。</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現役プロジェクトマネージャによる開発指導、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等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</p>	<p>①情報システム開発企業等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、勉強会等に参加。</p>

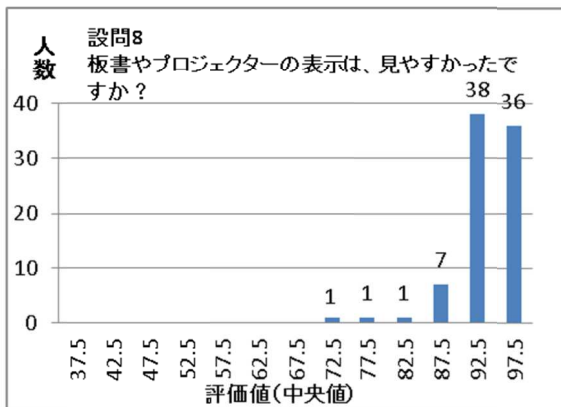
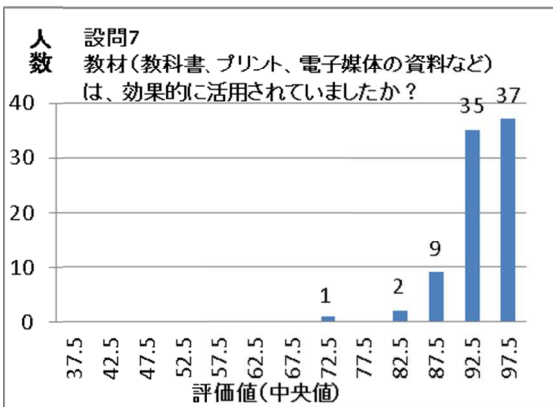
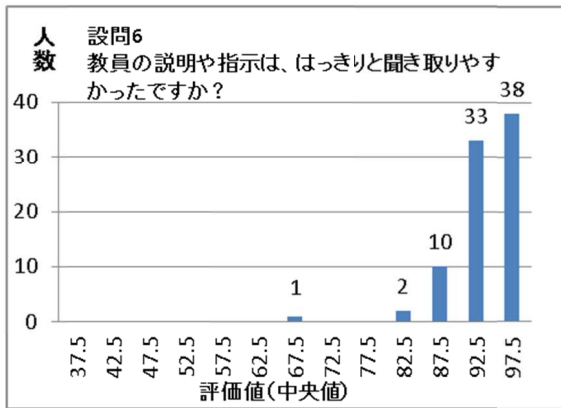
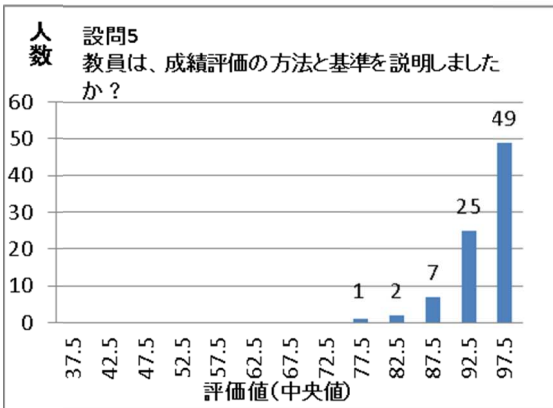
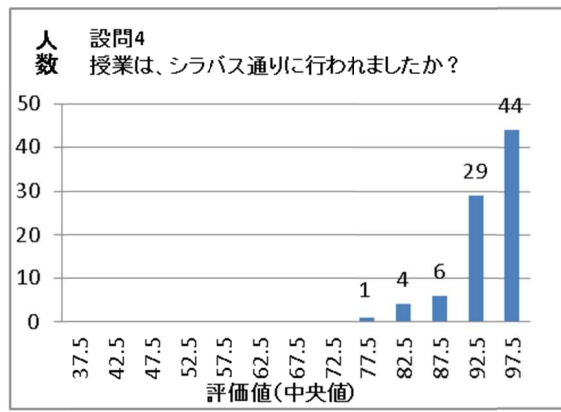
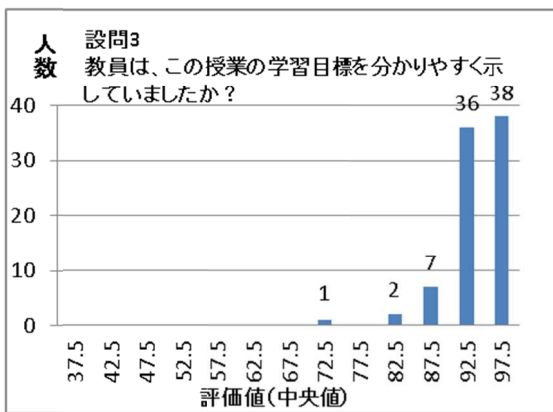
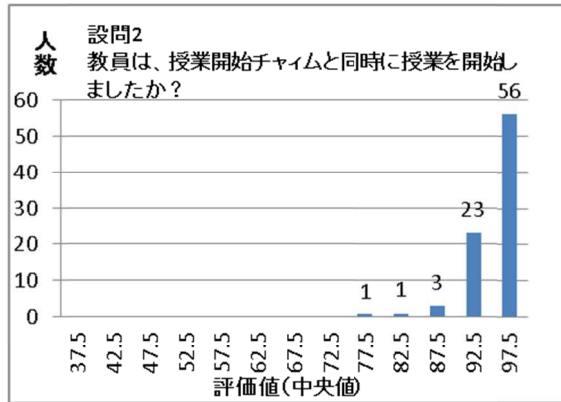
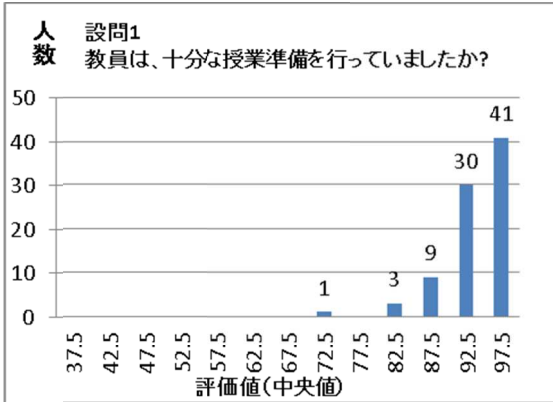
	析・設計・開発の実習を行う。	
電子応用工学科	業界で活躍できる電子回路技術者を育成するため、企業の技術者による授業の実施や外部団体と連携した資格取得指導を取り入れる。	<p>①企業技術者による授業 電気回路、組込みデータベース、組込みシステム設計・評価などの科目において、企業の技術者による授業を実施。</p> <p>②応用研究成果発表会 応用研究の成果発表会として、企業の技術者へのプレゼンテーションを行い、評価を受ける。</p> <p>③資格取得指導 第2級陸上特殊無線技士の資格取得指導において、関係団体と連携し、講習を実施。</p>
電気工学科	電気設備業界で活躍できる電気技術者育成のため、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 エネルギー関連機器に関するメンテナンス技術指導。</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 エネルギー関連機器に関するメンテナンス技術指導。</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、校長を始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。平成30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。

以下に、平成30年度後期の専任教員に対する授業アンケート結果を示す。なお、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。



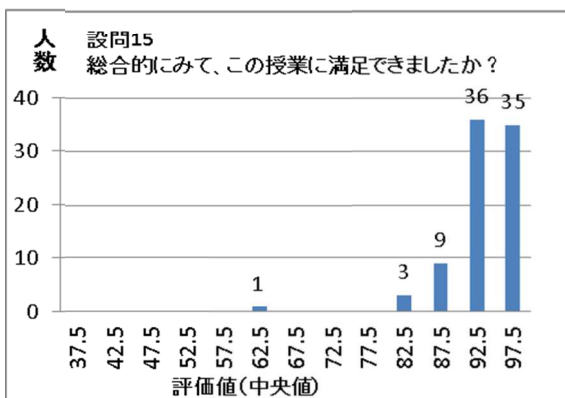
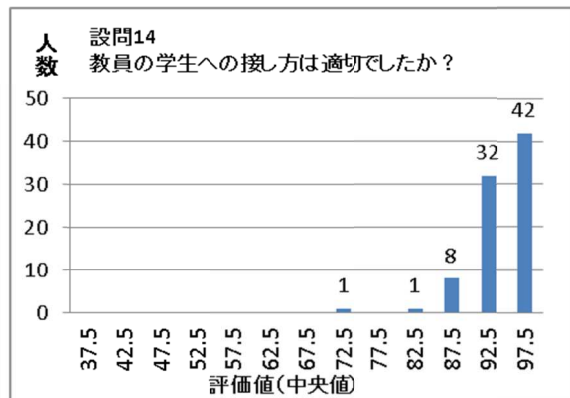
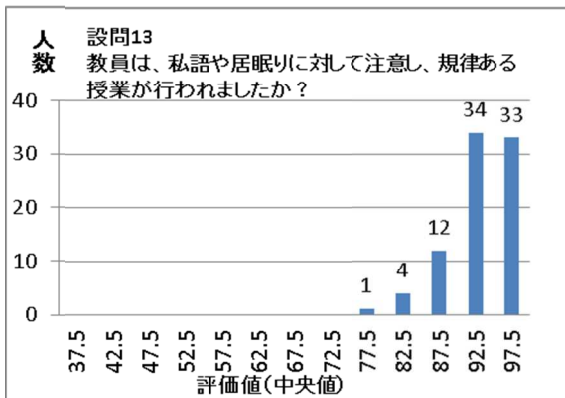
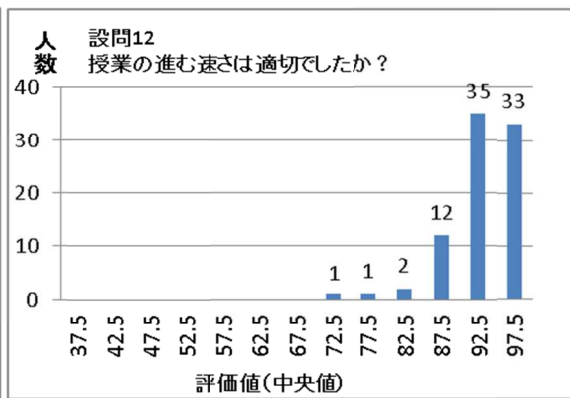
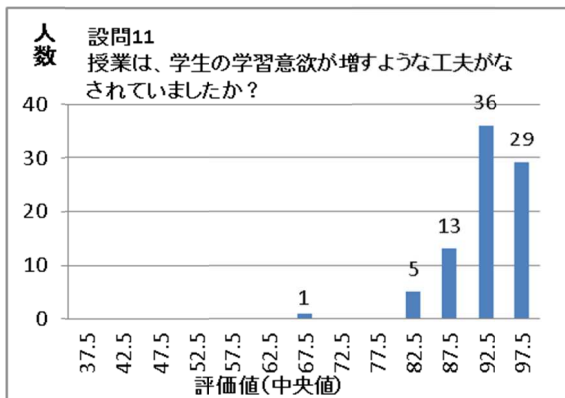
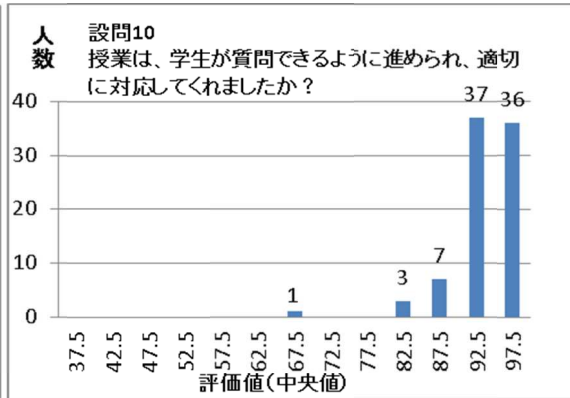
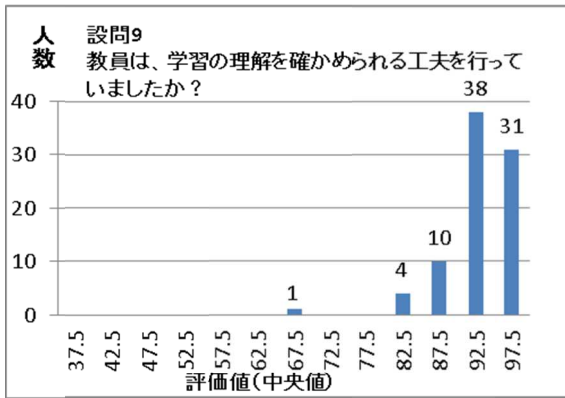


図 3-2 専任教員の授業アンケート結果

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結果への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、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。そして、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 年度は、成績評価の方法と基準をより明確にするため、プロジェクトでの検討を経て一部修正を行った。その上で、新たに『授業運用ガイドライン』を作成するとともにシラバスの記載項目にも反映し、教員と学生への周知徹底を図った。

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。平成 30 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、学生全員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 0-7 参照）

今後、上位資格の取得に向けた指導体制も整える必要があると考えており、重点課題と捉えて検討を進めていく。

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

平成 30 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、全ての学科に専任の教員をそれぞれ配置している。各学科の教員は、科長を中心に専門教育を担う専任教員で構成されており、人材育成目標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。平成 30 年度には、新たに専任教員を 12 名採用し、要件を備えた教員の確保を人員計画に基づいて行っている。

しかし、入学者数の増加に伴い、学生数およびクラス数に対して十分な教員数を確保しているとは言えない。現状、規定の担当コマ数を超えている教員や複数のクラス担任を担っている教員がいる。

なお、専任教員が不足している分野については、非常勤講師を確保することで人材育成目標の達成に向けた授業ができるように努めている。

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、平成 30 年度は企業 45 社との連携において、企業に所属する 47 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、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、本校が企業等との連携の下、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・技術並びに、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等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、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、研修願いを上長に提出し、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、平成 30 年度の受講実績は、**90 コース**であった。受講研修を表 3-4 に示す。

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」

平成 30 年度は、新たに管理職研修を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、新任教職員研修を始めとして、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。平成 30 年度は、以下の研修を実施・受講した。

表 3-5 学内実施研修

主催・対象	講座名
総務部・全教職員対象	コンプライアンス研修「ハラスメントと個人情報保護法」
人事部・事務職員対象	新人事考課制度研修会
人事部・新任教職員対象	新任教職員研修

表 3-6 学外受講研修

部署	講座名
総務部	防火防災管理講習
	普通救命講習
	安全運転管理者講習
	業務ワークフローシステム「楽々WorkflowⅡクラウドサービスオープン講習」
	「相手に伝わる文書の書き方～ワークショップで学ぶ～」
人事部	私学教職員の労務管理「無期転換後の対応、勤務時間管理、同一労働同一賃金」
	給与システム操作セミナー
	働き方改革関連法研修
	雇用主研修会
	「働き方関連法案」5つのツボ
	「労務問題に強い弁護士が解説する懲戒処分・解雇等における実務上の留意点」
	「採用力 UP セミナー（今自社が選択すべき手法を考える）」
	「ハローワーカーハラスメント講座研修」
	「私学共済事務担当者研修（資格・短期コース）」
	「私学における働き方改革法への対応」
「私学共済事務担当者連絡会」	

	「ハローワーク人権啓発推進研修」
	「Excel 入門初級編・中級編」
	組織活性化と職員力の育成
	普通救命講習
	学校法人における会計担当者実務セミナー
財務経理部	学校法人における固定資産に関わる会計処理実務コース
	学校会計の研修会「財務分析編」
	学校会計の研修会「決算編」
	決算法人説明会
	平成 30 年度職業実践専門課程推進補助金に関する管理者セミナー
	レーザー決算操作セミナー
	学校会計の研修会 基礎編
	報酬・料金等の源泉徴収事務・実務編
	ピンポイント法人税、消費税
広報部	JALSA 研修会
	留学生受入研修会
	アクティブ・スクール・マネジメント研究会
	アクセス Web 入試説明会
施設管理部	2018 年学園施設管理セミナー
専門職大学設立準備室	「相手に伝わる文書の書き方～ワークショップで学ぶ～」
教務部	基礎から学ぶ！Excel VBA による業務の自動化
キャリアセンター	「ナラティブ・キャリアカウンセリング」
	「社会人のためのビジネスマナー講座」
	「労働安全衛生管理基礎講座」
	「ストレスチェック制度 2 年を経過して」
	「労働安全衛生管理基礎講座 2」
	「ストレスチェック制度・メンタルヘルス対策の進め方」
	「労働安全衛生管理基礎講座 3」
	「労働安全衛生管理基礎講座 4」
	「東京都結核予防後援会」
	「留学生生活指導等講習会」
	「留学生就職指導担当者研修会」
	「留学生担当教職員研修会」
	「教育機関における留学生就職支援関係者教職員向けセミナー」
	「日本語教育・職業教育国際シンポジウム」

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。各クラス専属のキャリアサポーターは、担任教員と連携を図り、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を図った。平成30年度は、昼間部全学科76クラスに10名のキャリアサポーターを配置した。

<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等の基礎学力試験、および作文試験に対応した対策を講じた。基礎学力試験に対応した「基礎学力養成ドリル」および、作文試験に対応した「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、担任とのコミュニケーション、学科の特別活動、学校行事、災害避難訓練など、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（CG・デザイン）
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、ワークシートを利用した自己分析、職業適性診断を利用した自己分析等を行い、履歴書に記載する自己PRおよび、志望動機の記事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等を行う。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、校内入社試験等を実施した。

1) 講演会

講演会は、春には卒業学年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」、秋には卒業前年度学生に対して同様の目的で「秋季講演会」を実施した。有識者による講演等により、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等を図ることができ、それぞれの行事の目的を果たすことが来た。

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、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、就職前年次の学生に対して、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

平成30年度には197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。留学生在が日本企業に就職する就職活動では、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91.4%にあたる180名が就職内定し、そのうち174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8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520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12回実施し、延べ170社を動員して就職活動を促進した。なお、令和2年3月卒業見込の卒業前年次学生に対して、平成31年1月に33社を動員して業界職業ガイダンスを実施し、同3月に早期合同企業説明会を実施した。企業の採用意欲向上を受け、電気電子分野やIT分野の企業を79社（昨年との差+12社、一昨年との差+39社）招致した。

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 30 年 5 月から平成 31 年 3 月にかけて、IT・電気電子分野 70 社、ゲーム分野 10 社、CG・アニメ・デザイン分野 8 社、合計 88 社の校内入社試験を誘致して実施した。

<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。

<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就職活動履歴を記録し、常時、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、就職内定率の計算等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、さらに景気回復による企業の旺盛な採用意欲を背景に、平成 30 年度の就職内定率は昼間部総合で 96.6%、夜間部総合で 100%と、過去最高の高い就職内定率を記録した。

4-29 資格取得率の向上が図られているか

資格取得に関しては、継続的な教育重点項目である「教育の質保証」の枠組みで対策を推進した。詳細については 0-2 4) 目標資格の取得率向上 で説明済みである。

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、対策講座の実施や団体受験申し込み、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）
 - ・ 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、9月）
- ・ CG-ARTS 検定（7月、11月）
- ・ 情報処理技術者試験（4月、10月）
- ・ 情報デザイン活用試験（J検）…CBT（コンピュータ・ベース・テスト）方式
- ・ LPIC 検定（各種）…PBT（ペーパー・ベース・テスト）方式
- ・ HTML5 検定…PBT（ペーパー・ベース・テスト）方式

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 等）
- ・ 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 | 応用、データベーススペシャリスト |
| ・ 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 |
| ・ Oracle Master | Gold |
| ・ LPI 認定試験 | レベル2 レベル3 |
| ・ 工事担任者 | AI 工事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 | |
| ・ Cisco Certified Network Professional | などの各種ベンダー資格 |

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、担任教員と連携を図り、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。

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。クラスを進級学年と卒業学年に分け、各期のクラス平均出席率の目標値を設定しており、進級学年は 95.0%、卒業学年は 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、クラス担任が作成する「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。

- ・ 学生指導記録に、学生自ら学習目標（年度目標、各期の目標）を記入し、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取組み。
- ・ 新入生保護者会を4月に実施し、保護者の協力を得る取組み。
- ・ 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（平成30年度の卒業式表彰は、昼間部128名（昨年との差+39名）、夜間部9名（昨年との差-1名））
- ・ 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が、平成30年度（平成31年3月31日現在）の退学率（休学を除く）は9.45%となり、昨年度より0.07p増加した。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。平成30年度の学習理由による退学率は3.89%で、昨年度より0.47pの減少となった。

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年度からこれらの問題を解決するために、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。委員会での検討内容の成果物として、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。

NEXT10において、退学率低減対策を織り込んだ「エンrollment・マネジメントによる組織的学習指導の充実」に取り組んでいる。平成30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 JEC Week 版 Ver.01_2018 および通常版 Ver.03-2018」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 平成 30 年度 クラス別出席率一覧 (4/16-4/20)

平成30年4月23日
キャリアセンター

平成30年度 クラス別出席率一覧 (4/16-4/20)

進級クラス			卒業クラス		
クラス		平均	クラス		平均
1AD03	(38)	100.0%	2CI03	(40)	100.0%
1AD04	(38)	100.0%	3AR01	(20)	100.0%
1AU01	(37)	100.0%	3AU01	(24)	99.3%
1CI01	(49)	100.0%	2AW01	(20)	99.3%
1CI04	(43)	100.0%	2AV02	(34)	98.3%
1AR01	(29)	100.0%	3KZ01	(11)	98.2%
1AG01	(22)	100.0%	2AG01	(21)	98.1%
2KZ01	(9)	100.0%	2CI01	(40)	97.7%
1KZ01	(15)	100.0%	2KK01	(39)	97.6%
1KJ01	(31)	100.0%	2JN01	(42)	97.1%
1KK01	(20)	100.0%	2JN03	(41)	97.1%
1CI03	(43)	99.8%	2AD02	(38)	96.9%
1CU02	(38)	99.8%	2KJ01	(37)	96.7%
1CC02	(41)	99.8%	2JY01	(33)	96.5%
1AW01	(30)	99.8%	2CI02	(33)	95.3%
1AD05	(38)	99.7%	2CR01	(33)	95.3%
2CU01	(35)	99.6%	2AC01	(44)	94.6%
1JZ01	(49)	99.6%	3JZ01	(36)	94.0%
1CC01	(41)	99.3%	2AD01	(37)	93.4%
1JN03	(47)	99.2%	3CU01	(25)	93.1%
1CM01	(35)	99.2%	3CU02	(26)	92.7%
1CI02	(49)	98.8%	2AD04	(39)	92.1%
1CR01	(44)	98.6%	2EO01	(30)	91.7%
1JY01	(39)	98.5%	2AD03	(36)	91.5%
1AD01	(39)	98.5%	2JN02	(40)	90.9%
1AC01	(49)	98.3%	2CM02	(25)	90.7%
1JN01	(48)	98.3%	2AV01	(33)	90.7%
1JY02	(37)	98.3%	2CC01	(31)	90.1%
1CU01	(39)	98.1%	2CI04	(37)	89.9%
1EO01	(40)	98.0%	2JY02	(35)	89.6%
1CU03	(39)	98.0%	3CU03	(29)	88.9%
2CU03	(33)	97.8%	2CC02	(30)	86.7%
1AV01	(42)	97.8%	2CM01	(24)	86.6%
1AD02	(39)	97.4%	2JL01	(15)	85.8%
1CA01	(67)	96.2%	卒業クラス平均		94.0%
1AV02	(40)	96.1%	昨年実績		95.1%
1JL01	(24)	95.1%	一昨年実績		95.0%
2JZ01	(42)	94.6%			
1JN02	(47)	94.2%			
2CU02	(32)	94.1%			
2AU01	(38)	92.3%			
2AR01	(29)	90.7%			
進級クラス平均		98.2%			
昨年実績		98.1%			
一昨年実績		97.9%			

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 サイト等で常に紹介し、在校生の学習意欲の向上や卒業生への情報発信、入学検討者等への学校 PR 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。

なお、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。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、担任教員と連携を図り、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ることとした。平成30年度は、昼間部全学科76クラスに10名のキャリアサポーターを配置し、最低4クラス、最大10クラスを担当した。

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、学生の進路の一つとして確立している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4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、総務部学務課（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、入学決定者に対する事前説明会を3月（入学前）に行っており、平成30年度は、高校時予約採用者対象説明会に159名、新規希望者に対する説明会に48名の参加があった。

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、平成30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、10名が受給している。

<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、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診後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。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。

平成30年度は、健康診断受診率100%を目指した。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等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、例えばゲームショー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。

学校行事等運営の支援体制は、基本的にキャリアセンターが担っている。キャリア

センターが管轄する課外活動には、学園祭、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。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。体育祭は、平成30年度で第24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。平成30年度は「学生主体」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 第24回スポーツフェスティバル



図 5-2 第49回日専祭

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。

平成30年度のレクリエーション活動は、6月に「バスツアーinマザー牧場」を計画して34名の学生を引率して実施した。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 バスツアーinマザー牧場

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、総務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。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、病気や怪我等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。

校舎内における学生の生活環境の充実を図る場として、本館に「オープンスペース」、7号館に「コミュニケーションスペース」を設けている。学生は、休憩時間や放課後に学生同士のコミュニケーションを図る場として自由に利用している。

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等の案内をしている。

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説明するとともに、担任との個人面談を行っている。なお、平成30年4月に行った保護者会は、全体説明会の回数を2回から3回へ変更した。これは、近年の参加者数増加に合わせて、保護者会に対する満足度向上を図るための対応である。

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、学校教育への助成等)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、進学奨励金の支給などを行っている。

キャリアセンターでは「生涯就職サポート」を掲げ、卒業生の転職や、就業上の悩み相談などを受け付け、本校卒業生の生涯にわたってサービスを提供する。キャリアセンターのサービスや各種行事は、卒業生に対して広く門戸を開いており、キャリアセンター閲覧室の利用、キャリアサポーターの職業相談・斡旋・紹介サービスの提供、求人情報の収集、システムの利用など、在校時とほとんど遜色のないサービスを提供している。キャリアサポーターによるカウンセリング、本校が主催する合同企業説明会や校内入社試験への参加促進なども行っている。これらを利用して就職活動を活発化させ、採用内定につなげている。

また、本校の卒業生が、卒業後直ちにあるいは、しばらく就業した後に再・編入学して、キャリアアップのための技術修得に取り組む場合、入学金免除の制度が適用される。

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た教育環境の整備として5つの点をあげる。

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、無料で自分のパソコンに、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製アプリケーションの提供である。アドビシステムズ社と、Adobe Creative Cloud 2018 の ETLA 契約を結び、教職員、実習室パソコンに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。

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 WiFi に接続することによって、インターネットの通信環境を提供している。

第4に、創蓄連携を利用した教育環境の整備である。原発事故以来、発電は火力、水力に依存している。次世代発電システムとして設置が進んだソーラーシステムは、蓄電システム設置にシフトしており、そのようなニーズに合致した教育環境とカリキュラムを整備している。具体的には、1021 教室にパナソニック製蓄電設備を、電気系学科の学習用に設置している。

第5に、自然エネルギー(太陽光、風力、バイオマス)を主とした電力を利用している。地球温暖化の要因となる CO2 削減に貢献するとともに、自然エネルギーに関する技術と知識を持つ技術者を育成する本校の意義ある取組みとして位置付けている。

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・職業教育の取組みについては、主な2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。本校の教員、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む。また、平成30年度は、新たに普通科の未来創造コースに対する取組みも開始され、ITとビジネス分野の教員による授業が追加された。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、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。なお、平成30年度は、本校がイベント会場となり、本校の全ての教育分野において職業体験を提供し、複数の高校から多くの生徒が来場した。

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、高度な専門知識と技術など、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、平成 30 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

平成 30 年度は、2 号館全面リニューアル工事を実施し、新たに 4 つの座学教室を設置した。さらに、新設した AI システム科の実習室は、視聴覚ホールとして利用していた 7 号館地下 2 階をリニューアルして設置した。ここ数年、学生数の増加に伴い、新たに実習室を設置したり、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サービスの運用を開始した。

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、7 号館の B2 階、4 階、6 階、8 階の喫煙スペースを廃止し、学生ロッカー、作品展示スペースなどに転用した。さらに、段階的に減少させ、館内禁煙を実現する予定である。

4) メディアホール

平成 30 年度には、9 号館地下 1 階メディアホール(収容人数 234 名)の音響設備(スピーカー・マイク)の刷新を行った。

5) CG 分野

CG 分野の実習設備として、平成 30 年度に業界シェア N01 の Vicon 社製モーションキャプチャーシステムを導入した。モーションキャプチャーは、CG 業界の他、ゲーム業界、アニメ業界でも活用され市場に普及している。現在は、システムのハードウェア、ソフトウェアも進化しており、映像制作現場において技術者のニーズが高い。本校においても、学生の質の高い作品制作に大きく貢献すると言える。

6) ゲーム分野

ゲームエンジンである Unity Educational は、教育機関に無償貸与されており、複数学科の実習室に導入が進み授業に活用している。特にゲーム・CG 分野の学科では Unity とともに Oculus Rift を導入し、2D、3D ゲームや AR・VR コンテンツ制作に活用している。

7) AI システム科

新設学科の AI システム科では、AI の API を含むクラウドシステムである Microsoft Azure を導入した。さらに、音声認識システムの学習用に、人工知能を搭載した AI スピーカー Amazon Echo や、物体認識システムの学習用として、物体認識デバイスカメラを導入した。

8) ケータイ・アプリケーション科

平成 30 年度に Mac Book Air を追加購入し、学科の全学生に貸与し、授業以外の時間に iPhone、Android のアプリ開発ができる環境を提供した。

9) 電子応用工学科

実習用簡易コンピュータ RaspberryPi3 を追加購入し、実習教材として充実させることができた。さらに、プロ仕様の IWATSU 製デジタル・オシロスコープを、実習用機器として導入した。

10) 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 等の実習や、e-learning 教材が活用できる環境を提供した。

11) 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・環境は、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、図書室や学生相談・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 平成 30 年度 施設・設備の整備

新規座学教室		
	教室	収容人数
2 号館	211	46
	221	64
	231	64
	241	34
新規実習室		
学科	教室	収容人数
AI システム科	7B21	80
PC 増設		
学科	教室	収容人数
グラフィックデザイン科	761	24→36
PC 定期的リプレイス		
学科	教室	PC 数
CG 映像制作科	921	42 入替
Web デザイン科	771	40
ゲーム制作科	821	50
ゲーム企画科	731	46
ゲーム制作研究科	412	40
	881	40
情報処理科	322	48
情報ビジネスライセンス科	153	29
コンピュータグラフィックス科	931	46

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の研修を主体としている。平成 30 年度は、CG 分野の海外研修を CG 関連スタジオが多く集まるカナダのバンクーバーで行った。また、ゲーム分野の海外研修（世界最大のゲーム見本市

E3 を見学) をアメリカのロサンゼルスにて行った。

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、実施方法や手続き等も明確化し、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。

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、11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。

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・地震等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た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、保存食糧、保存飲料水、簡易トイレ、簡易寝具等を常備している。

学生や教職員または来校者の万が一の心停止に備え、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号館の合計6か所に設置している。平成30年9月に、希望する教職員27名を対象として、新宿消防署の指導による救命救急講習会を行った。これによって、参加者がAEDの使い方を習得した。今後も講習会を継続的に行っていく予定である。

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 19 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出来る様、適正に行っている。主な学生募集活動は以下のとおり。

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)

入学案内書と同梱する入学案内書セット (5 種類) を総合して、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、外国語ページでは、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、ツイッター、フェイスブック、Youtube、LINE 等を活用する事で、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。また、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	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
	⑤ 3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、
	② フェイスブック	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。平成30年度は高等学校での進学説明会1,184回をはじめ、ホテルや会館での会場説明会147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、香港での学生募集活動を展開した。特に入学者の多い韓国については本校独自の説明会を実施しており、本校教員はじめ韓国出身の在校生を同行させる等、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。平成30年度には台湾についても韓国同様の開催方法（本校独自の説明会）を導入した。

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) 募集イベント

本校では年間を通して募集イベントを行い、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いる事を鑑み、分野単位で参加が可能な分野別説明会を実施する事で、学科選択ができていない参加者にも参加しやすい様工夫している。続いて、分野別説明会参加後に学科別体験授業に参加する事で、学科選択のミスマッチを無くすように努めている。

さらに、遠方から来校される方が参加しやすい様「1泊2日オープンキャンパス&体験入学 参加ツアー」を高校3年生向け、高校2年生向けに合計6回実施した。従来のオープンキャンパス&体験入学で実施している内容に加え、校内見学・学生寮・奨学金制度・個別相談を別日に行う事で理解促進を図った。

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、対象別の説明会をはじめ、日本語学校の教職員向けの説明会も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、高校既卒者対象入学・就職相談日については、休日実施に加え、平日も実施する事で、平日しか参加出来ない方への対応を図っている。

近年増加傾向にあるAO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。

全出願者に対する入学前教育としては、「入学準備課題」を用意し、入学後の授業によりスムーズに入れるようサポート授業も年間を通して行っている。

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した訪問活動を行い、学校間の信頼関係を構築している。

訪問に際しては、高校・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い、本校の進路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等についても積極的に受け入れており、より一層の学校間の信頼関係強化に努めている。

5) 個別問い合わせ対応

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け付けている。また、入学相談専用のフリーダイヤルと電子メールアドレスを設置し、各問い合わせの内容を鑑みて適切な部署・担当者が対応している。

6) 募集定員の締め切りに対する対応

平成 30 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、締め切りとなった。一部の学科においては、想定していた以上の入学希望者が集まり、ここ数年で最も早い 10 月中に定員数を上回った。そのため、指定校推薦制度を利用した受験者の受け入れが一時的に出来ない状況が発生した。(合格後の入学辞退者が発生した事で、最終的には受け入れる事が出来た)これを受けて、全指定高校に対して文書及び電話による状況説明を行った。また入学希望者の在籍校に対しては、直接出向いて状況説明を行い、理解に努めた。

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 サイトを通して、「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、学生募集関係企業の担当者を対象とした説明会の開催や、高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結果や内容といった各種情報の公開に努める事で、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、統合基幹業務システムで一元管理し、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・実習室等の稼働率を精査するとともに、老朽化等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。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、各種資産の資金積み立てを実施して、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、教員の新技术修得等研修、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5年間に渡り経常的な収支差額および自己資金は、プラスで推移しており、学校法人会計基準一部改正後においても、経常収支差額をはじめ、基本金組入前と組入後の収支差額のプラス額も拡大し、資金および財務状況については十分に安定している。また、平成30年度財務比率は、総負債比率10.8%（専修学校全国平均18.0%）、借入金等利息比率0.1%（専修学校全国平均0.9%）、経常収支差額比率10.9%（専修学校全国平均7.3%）となり、専修学校全国平均より良い比率となった。

なお、専門職大学新設については、中長期計画（2016～2025）に基づき、2016年8月から開始した実質的な動きにとともに、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、2017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み入れており、2018年2月から校舎新築工事に係る設計監理料、2018年5月から校舎新築工事費用の支出を開始している。したがって、専門学校運営に悪い影響は与えていない。

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、事業計画と合わせて予算案を作成し、財務経理部に報告する。その後過去の予算執行実績等を考慮し、財務経理部による全体調整の後、評議員会の意見を聞き、理事会の議決を得て、各部署の予算計画に則って予算を執行する。

上記の手順を進めるために財務経理部では、財産目録、資金収支計算書、事業活動

収支計算書、貸借対照表等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こなのかを把握しておく必要がある。

各部署予算の執行状況およびその内容等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。

平成 30 年度の年度予算、中期事業計画は、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。

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、事業報告書により業務と財務の概要を把握し、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、問題等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。

平成 30 年度財産目録の公認会計士監査を受けるために、平成 30 年 10 月から公認会計士との打合せを始め、1 月から公認会計士による往査、3 月末に固定資産に関する実査が実施された。令和元年度から私立学校振興助成法第 14 条 3 項に準じた公認会計士監査を実施することを機関決定した。

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の 3 点をまとめ、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、本校独自の財務書類等閲覧規定にもとづいて公開している。また、財務情報については、オフィシャル Web サイト上で財務諸表を公開している。

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（コンプライアンス体制の整備）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教職員・学生等に対する啓蒙啓発活動については、教職員に対しては、定期的会議、書面等を通じて、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』、プリント配布物を通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。

以上のとおり、規則・体制等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、教育部
4	教育成果	キャリアセンター
5	学生支援	総務部、教育部、教務部、キャリアセンター、同窓会
6	教育環境	施設管理部、教育部、教務部
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、教育部

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、高校教員等）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

1) 社会貢献

<学校施設の無料開放>

○研修、委員会、講演会

- ・ 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」
- ・ 特定非営利活動法人エルピーアイジャパン「Linux 関連セミナー」
- ・ 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）「ゲームデザイナー向 UnrealEngine4 活用セミナー」
- ・ 2018 専門学校サッカーフェスティバル「全体会、開会式」
- ・ 東京都商業教育研究会「東京都商業高校教員向け夏季研修会」
- ・ 情報教育研究会「2018 年度情報教育研究会大会」
- ・ 株式会社ボンデジタル「CG 業界セミナー」
- ・ 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 29 年度研究大会」
- ・ 新宿平和日本語学校「スピーチ大会」
- ・ 専門学校サッカー連盟委員会
- ・ 専門学校バドミントン連盟委員会

○各種試験会場

- ・ 一般社団法人職業教育
- ・ キャリア教育財団
- ・ 公益社団法人色彩検定協会
- ・ 公益財団法人画像情報教育振興協会（CG-ARTS）
- ・ 独立行政法人情報処理推進機構
- ・ 特定非営利活動法人 Linux 技術者認 6 定機構 LPI-Japan
- ・ MCPC 検定事務局
- ・ 公益財団法人日本無線協会

○その他

- ・ 新宿平和日本語学校卒業式

2) 地域貢献

学校が取り組んでいる地域貢献として、地域から信頼される学校を目指し、町内会の実施する春季・秋季の交通安全運動、道路美化清掃活動、各種祭事への協力等、地域行事には積極的に参加している。

平成 30 年 8 月に地域住民対象「パソコン講習会」を開催し、10 名の参加があった。

また、百人町西町会役員が実施している地域貢献のためのセミナー開催のため、平成30年10月にメディアホールを開放した。

10-58 学生のボランティア活動を奨励、支援しているか

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、参加者には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記載するなどの支援を行ない、平成27年度の参加者が年間合計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名と増加している。

<平成30年度学生ボランティア活動状況>

○シャイニングスターズ活動

「シャイニングスターズ結成5周年記念式典」

日程：5月13日（日）13：00～15：00

内容：イベントへの参加

参加者数：44名

「痴漢被害撲滅キャンペーン」

日程：6月1日（金）7：45～8：30

内容：式典への参加、新宿駅西口地下街での防犯チラシ（ティッシュ）配布活動

参加者数：54名

「社会を明るくする運動」

日程：7月1日（日）10：30～12：00

内容：①パレードへの参加

②式典への参加

参加者：49名

「防犯ボランティアの集い」

日程：10月13日（土）13：00～15：00

内容：イベント参加

参加者：31名

「マナーアップ・新宿クリーン作戦」（新宿駅東口周辺清掃）

日 時：10月18日（木）7：20～8：30

内 容：新宿駅東口清掃

参加者：42名



図 10-1 ボランティア活動「マナーアップ・新宿クリーン作戦」H30.10.18

○シャイニングスターズ以外の活動

北新宿第一児童館「平成 30 年度キラキラまつり」

日程：7 月 21 日（土）11：30～17：00

内容：準備、模擬店の運営、片付け

参加者：43 名

警視庁主催「平成 30 年地域安全都民大会」

日程：10 月 6 日（土）13：30～15：00

内容：イベント参加

参加者：27 名

＜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として全教職員が協力している。エコキャップ運動とは、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運動であり、平成 29 年度は 7,396 個（17.20kg）を協会に提供し、累計個数で 24,252 個となった。

今回は、平成 30 年度に集めた 8 袋分を、令和元年度 NPO 法人エコキャップ推進協会に、提供する予定となっている。



図 10-1 エコキャップ運動 平成 30 年度回収分

＜新宿警察署による表彰＞

新宿警察署には、区内の大学生や専門学校生でボランティアに参加した学生の中から、貢献度の高い学生を表彰する制度がある。平成 30 年 7 月 3 日に本校学生 10 名が新宿警察署長より表彰を受けた。



図 10-2 ボランティア学生表彰式写真 H30.7.3 於・新宿警察署

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

平成 30 年度における地域に対する公開講座・教育訓練の受託等は、以下のとおり実施した。

<公開講座>

- ・地域住民のためのパソコン講習会 8月21日（火）
- ・地域貢献のための公開講座「知っておきたい認知症」、「速読実践講座」、他 10月13日（土）

<高校教員対象 IT 講習会>

地域に対する公開講座の一環で、毎年高等学校教員対象講習会を実施している。平成 30 年度は 8 月 23 日と 8 月 24 日の 2 日間、以下のとおり 8 講座を開催した。

- 1) 「AI 時代のプログラミング Python 入門」（20 名）
- 2) 「ワンボード PC を使った IoT 入門」（16 名）
- 3) 「Unity&VR 体験」（1 名）
- 4) 「実写と CG を合成する VFX 体験」（2 名）
- 5) 「アルゴリズム入門」（12 名）
- 6) 「ネットワーク構築体験」（9 名）
- 7) 「Pepper のアプリ開発体験」（4 名）
- 8) 「デジタルセル画の制作体験」（4 名）

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、本校教員が現地に赴き、「学生作品展」や「体験授業」等を毎年行っている。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「入学前の模擬授業」の実施や、「日本人学生との文化交流会」を年数回実施している。留学生の受け入れは、そのほとんどが日本国内の日本語学校経由である。日本語学校への訪問活動や説明会等は、頻繁に実施している。

上記の結果、平成30年4月に326名の留学生を受け入れ、進級生と合わせて5月1日時点の留学生総数は616名であった。新入生を出身国別に見ると中国が49.5%で最も多く、韓国が24.2%、台湾が9.1%で上位3国を占めた。以下ベトナム、ネパールと続き、合計25か国から受け入れた。

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。取次申請の資格を持った職員の人数は、キャリアセンター5名である。

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。

平成30年度の取次実績は、在留資格更新251件、資格外活動許可申請257件、合計508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、平成30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等を行っている。

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、平成30年度には27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、平成30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

2/2

HOME

ABOUT

ニュース

結果

募集

CONTACT

ギャラリー

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、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。また、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積極的に参加し、多くの賞を獲得している。

平成 30 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
日本ゲーム大賞 2018	アマチュア部門	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 56 回技能五輪全国大会	ウェブデザイン部門	銅メダル
情報通信配線技術フォーラム 2018 学生日本一決定戦	情報ネットワーク施工	金メダル 銀メダル
第 6 回学生スマートフォンアプリコンテスト	スマートフォンアプリ	奨励賞
ET ロボコン	東京地区大会	銅メダル
第 27 回全国専門学校 ロボット競技会	自立型ロボット対戦競技 ソフトウェア部門 ハードウェア部門	銀メダル 銅メダル
SDN/クラウドプログラムコンテスト 2018	SDN/クラウド	銀メダル
第 2 回専門学校 HTML5 作品 アワード	Web サイト/アプリ/ サービス	デザイン賞 技術賞
にいがたデジコングランプリ 2018	デジタルコンテンツ	グランプリ 優秀賞
ASIAGRAPH2018	アニメーション作品 公募部門	優秀賞
第 15 回 AC ジャパン広告学生賞	テレビ CM 部門 新聞広告部門	奨励賞 奨励賞
2018 巨大クリスマスバナー コンテスト	クリスマスバナーデザイン	奨励賞
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
アジアデジタルアート大賞展 2018	エンターテインメント部門	優秀賞

東京国際プロジェクション マッピングアワード	映像コンテスト	審査員特別賞
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

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 2018	23年連続で学生作品を出展 来場者数 約 30 万人
Japan IT Week 2018 秋	学科横断プロジェクトで制作した学生作品を、企業と連携して出展
善通寺 地域創生 IT サマーキャンプ 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
SEBIT2018 専門学校アート&デザイン展	7年連続で学生作品を出展 来場者数 約 5,300 人

