

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地				
日本電子専門学校		昭和51年9月10日		船山 世界		〒 169-8522 (住所) 東京都新宿区百人町一丁目25番4号 (電話) 03-3363-7761				
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地				
学校法人電子学園		昭和38年12月17日		多 忠貴		〒 169-8522 (住所) 東京都新宿区百人町一丁目25番4号 (電話) 03-3363-7761				
分野	認定課程名	認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度				
工業	工業専門課程	コンピュータグラフィックス科		平成6(1994)年度	-	平成27(2015)年度				
学科の目的		CG作品の全工程の制作を担当できる技術と、デザイナーの感性、観察力、表現力を兼ね備えた、将来のCG制作業界を担うことのできるCGクリエイターの育成を目的とする。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)		【取得可能な資格】 CGクリエイター検定ベーシック/CGクリエイター検定エキスパート/ビジネス能力検定3級 【中途退学の状況】 令和4年4月1日時点において、在学者336名(令和4年4月1日入学者を含む) 中退率: 15 % 令和5年3月31日時点において、在学者285名(令和5年3月31日卒業者を含む)								
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技		
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		1,710 単位時間 単位	420 単位時間 単位	540 単位時間 単位	1,140 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位	
生徒総定員	生徒実員(A)	留學生数(生徒実員の内数)(B)		留學生割合(B/A)						
320人	309人	42人		14%						
就職等の状況	■卒業者数(C)		136人							
	■就職希望者数(D)		112人							
	■就職者数(E)		87人							
	■地元就職者数(F)		87人							
	■就職率(E/D)		78%							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		100%							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		64%							
	■進学者数		1人							
	■その他									
	就職指導の体制は、キャリアセンターが、業界の求人獲得に努め、合同企業説明会や校内入社試験を実施している。各クラス担当のキャリアサポーターとクラス担任を中心とした、組織的な学生指導体制による就職指導を行っている。 (令和4年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報) ■主な就職先、業界等 ポリゴン・ピクチュアズ サイバーコネクトゥー デジタル・メディア・ラボ 東映アニメーション デジタル・フロンティア マーザ・アニメーションプラネット(Marza Animation Planet)等 CG・映像業界									
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価:有 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: 特定非営利活動法人 職業教育評価機構 受審年月: 令和5年3月31日 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/third-party-evaluation/									
当該学科のホームページURL	https://www.jec.ac.jp/course/cg/ad/									
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)									
	総授業時数		2,100 単位時間							
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		0 単位時間								
うち企業等と連携した演習の授業時数		60 単位時間								
うち必修授業時数		1,350 単位時間								
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		0 単位時間								
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		60 単位時間								
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間								
(B: 単位数による算定)										
総授業時数		単位								
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位								
うち企業等と連携した演習の授業時数		単位								
うち必修授業時数		単位								
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		単位								
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位								
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位								
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)		3人							
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)		2人							
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0人							
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)		4人							
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)		0人							
	計		9人							
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		4人								

博士1名を含む

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

教育課程編成委員会は、卒業生の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国または地域の産業振興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識、技術、技能などを十分に把握、分析した上で、本校の専門課程の教育を施すにふさわしい授業科目の開設または授業内容・方法の改善・工夫等を行うなど、専攻分野に関する企業、関係施設、関係団体等の要請等を十分に活かしつつ実践的かつ専門的な職業教育を主体的に実施するための検討課題を協議・検討することを基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育の管理部署(教育部、教務部)と各学科に対して中立的な位置付けとし、実践的な教育を行うために、経営や教育現場からの制約を受けない自由な検討が行えるものとする。

尚、教育課程の編成については、以下の過程に基づいて決定する。

- ① 学科教員により、今後の教育課程について検討し改善案を作成する。
- ② 教育課程編成委員会にて、学科からの改善案について各委員の専門的知見に基づく意見を伺う。
- ③ 教育課程編成委員会での意見を踏まえ、学科長及び教育部長を中心に最終案を作成し、校長の決裁で決定する。
- ④ 次の教育課程編成委員会にて、最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

上記の教育課程を決定する過程については、学校関係者評価委員会においても報告・評価の対象とする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
篠原たかこ	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部 事業部長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	①
工楽英樹	株式会社GEMBA 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	③
船山 世界	日本電子専門学校 校長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
杉浦 敦司	日本電子専門学校 副校長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
五十嵐 淳之	日本電子専門学校 クリエイター教育部長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
高橋 陽介	日本電子専門学校 学事部 部長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
井上 直樹	日本電子専門学校 キャリアセンター センター長	令和4年10月1日～ 令和6年3月31日	
岡野正信	日本電子専門学校 コンピュータグラフィックス科 学科長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「－」を記載してください。)

- ① 業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ② 学会や学術機関等の有識者
- ③ 実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

委員会は、原則として学期の切り替え時期(9月)及び、年度末(3月)の年2回は、必ず開催する。また、業界動向の変化や学科の状況等により、必要性に応じて適宜開催する。

(開催日時(実績))

第1回 令和4年9月7日 14:00～16:00 開催

第2回 令和5年3月1日 14:00～16:00 開催

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

【議題1】

本科アニメーション関連授業の教育内容見直しについて

本科1年次の3DCG関連授業は、「モデリング」「モーション」「セットアップ」など、作業工程ごとに授業が分かれており、それぞれが同時並行で進んでいく。1年次の年度末には、それらの授業内容のすべてを活かした進級制作(キャラクターアニメーションムービー)を完成させる。「モーション」の授業も他の授業同様に、1年次の年度末に進級制作(キャラクターアニメーションムービー)を完成させることを目標としているため、セットアップが済んだキャラクターに動きをつける課題が多い。年度末の進級制作に向けて最適化された構成であるが、揺れ物やフェイシャルアニメーション、車やバイクの走行等、その他のアニメーションに幅広く触れる機会が少なく、「アニメーションの12の原則」に沿った練習課題等も扱っていないため、基礎的な内容を学習する1年次において、偏った授業内容になっているかもしれないという不安もある。

また、もう一つ大きな心配・不安として、アニメーター志望学生が少ない(増えない)ことが挙げられる。業界全体でアニメーターが不足している状況は以前から把握しており、教員も日々学生への啓蒙を行っているが、それでもモデラー志望学生が多く、アニメーションに興味を示す学生がなかなか増えないのが現状である。新たな啓蒙の方策を検討する必要もあるが、仮に現在の授業内容を見直すことで、アニメーションに興味を持つ学生が増える可能性があるのであれば、本科アニメーション関連授業の教育内容を見直し調整することで、CG業界で必要とされる人材になれるよう学生を導きたい。

そこで、改めて企業で求められているアニメーターに必要な力とは何か(現場においてアニメーターが行う業務内容の確認/キャラクターアニメーションだけでなく、他にどのような仕事があるのか)をご教示いただくとともに、現状それらを得られる授業内容になっているかご意見をいただきたい。また、不足している内容等があれば、アドバイスを頂戴したい。

【意見】

- ・課題として実施するのであれば、提示された内容のもので問題はない。
- ・教員はぎゅうぎゅうに課題を実施しがちだが、これから伸びていきかけがあればよい。
- ・アウトプットはどういう業界に向けているのかを視野に入れるべき。映像業界であれば、キャラクターの動きだけでなく、カメラの視点をどう意識づけるかが大切。
- ・カメラを勉強したほうがいい。アニメーションづけの行程(レイアウト・アニメティクス・プライマリ・セカンダリ)を参考に、学習内容を決めていくのはどうか。企業は上記工程ができていない人が欲しい。
- ・レイアウト・アニメティクス・プライマリ・セカンダリの順序でアニメーションをつけると、間違っていた時の戻りがスムーズ。
- ・アニメーション実技試験の解答内容を見ても、カメラができていない学生が多い。

【活用状況】

- ・次年度の授業担当は、内勤の講師がメイン担当となる予定である。そのメイン担当を中心に今回いただいたご意見を共有し、次年度の授業課題に活かしていくよう調整中である。

【議題2】

「モデリングⅠ・Ⅱ」の内容について

本科の1年次は、進級制作(1月提出)としてキャラクターアニメーションムービーを作れる技術習得を目標にカリキュラムが整えられている。授業は「モデリング」「アニメーション」「セットアップ」などの作業工程ごとに分かれており、1年生の最終目標であるキャラクターアニメーションムービー完成に向けて指導を実施している。

学生の興味が「キャラクター作成」に比較的多く集まっているため、初心者モチベーションを保ちながら3DCGについてより多くのことを学んでいくためには、「キャラクターアニメーションムービー」を進級制作にする1年次の目標は、都合の良いよい題材であると感じている。しかし、学生の興味のある内容のみでは、業界のトレンドや就職内定から遠ざかってしまう危険性があるとも感じている。そこで、現在の業界の傾向を鑑みて、本科1年次授業「モデリングⅠ・Ⅱ」の課題内容を調整するヒントをいただきたい。

【意見】

- ・背景モデラーやキャラクターモデラーなど、職種ごとに学ぶ内容は異なる。キャラクターモデラーは採用枠が限られている。モデルを1から作る機会そのものが少なくなってきたので、アーカイブの利用などを実施してみてもどうか。
- ・アニメーションやリグのニーズも考慮したい。アニメーションに興味を持つ学生が少ない、興味を持たせる工夫が必要。
- ・3Dが初めてという学生がほとんどなので仕方ないかもしれないが、もう少し早めに進めてほしい。全体の進行が遅いように思う。プレッシャーがあるとよい。授業課題以外に、自分で頑張れる学生がほしい。授業の題材で「手」を扱っているが、手のバージョン、リトポの有無、リトポの種類などについて触れているか。
- ・目標が「キャラクターアニメーションムービー」とのことだが、「モデリング」の授業が進級制作と連動している必要があるのかが疑問。ジェネラリスト、スペシャリストどちらを目指すのか。他の要素も必要ではあるが、よりモデリングを追求できる1年間にすると良いのではないか。今のペース感だと、作品数が圧倒的に少ない印象。最初の3か月でソフトに慣れる、次の3か月で作り込む、等、チームごとに目標設定をすることで、最終的なクオリティも上がる気がする。進級制作に結びつけることでかえって選択肢が少なくなり、「しぼり」になってしまっているような気がする。
- ・圧倒的にコマ数が足りない。1日目、初めて体験することが面白くないと続かない。スパルタで進めるのがよいのか、クリエイティブの楽しさを匂わせながら進めるのが良いのかは難しいところ。
- ・全員が同じ方向を向いていなくても良いのではないか。アニメ寄り、ゲーム寄り、工業製品寄り、様々なモデリングがある。全員がキャラクターモデルを使用したアニメーションをしなくても良く、得意分野を伸ばせるような仕組み、同じモデリングでもより細分化してもよい。
- ・九州デザイナー学院などでは、学校背景モデル中心に制作、SNSでも騒がれているが、そこまで行こうとするのか、日本電子の色として「そうではない」のか、どちらなのか。もし幅広く触れさせたいのであれば、キャラクター縛りでない方がいいのではないか。

【活用状況】

本科は1年次前期の学習成果発表として、学園祭(10月末～11月初旬)にて、キャラクター静止画をテーマとした制作物を展示している。それに伴い、前期「モデリングⅠ」ではキャラクターモデリングに特化した授業(既存キャラクターを題材としたモデリング(×2)、オリジナルキャラクター素体制作)を実施してきた。

今回、委員からの「キャラクターモデラーは採用枠が限られている」幅広く触れさせたいのであれば、キャラクター縛りでない方がいいのではないかとご意見を受け、授業担当間で意見交換を行った結果、これまでの授業内容を見直し、早期に幅広いモデリングを経験させる必要があるとの結論に至った。そこで、これまでキャラクターモデリングのみを扱っていた1年次前期「モデリングⅠ」の授業内容を見直し、令和5年度からはキャラクターモデリングのほか、工業製品の制作についても指導を行うこととした。あわせて、前期学習成果としての学園祭作品出展についても、キャラクター静止画作品に限定せず工業製品、背景などの静止画作品の出展も認めることとした。

また、リトポロジーについて、これまで授業内で扱ってはきたものの、十分な指導ができていなかった可能性があることから、新たに1年次後期「モデリングⅡ」内でリトポロジーに焦点を当てた課題を設定し、指導を強化することとした。

その他の意見についても継続的に検討を行うこととした。今後は、業界ニーズに即してアニメーションに比重を置いたカリキュラムや、学生のレベルに応じたクラス(グループ)分け、進級制作とモデリングの切り分けによる作品数・クオリティの向上などについても検討を進める予定である。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1) 実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

プロのデザイナーより、実践的な技術指導および作品評価を受けることで、デザイナーの感性や観察力、表現力など、CG業界で活躍するために必要な実務能力を身につけたCGクリエイターの育成を基本方針とする。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

- ① 学生はCG企業より招いたCGクリエイターより、CG制作に必要となるスキルに関する説明を受けたのち、制作中の作品に対して実務に基づいた具体的な技術指導を受け、問題点の修正を行う。自身の制作における問題点、改善点を理解し、作品のブラッシュアップを行うことで、CG制作に関する知識や技術、様々な表現を可能とする技能を修得する。
- ② 学生は連携するCG企業より招いたプロのCGクリエイターから作品評価を受けることで、CGクリエイターとして仕事を行う上で必要となる、表現の良さに気付き、受け止める感性を養う。CG企業は、作品の完成度をもとに評価を行う。

(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
進級制作	進級制作のためのデザイン画や絵コンテを作成し、教員と完成予想を共有しながら、1年次の集大成である進級制作作品を完成させます。また、進級制作発表会に向けて、準備を行います。	株式会社フリッカ

3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究（以下「研修等」という。）の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

教育課程編成委員会でまとめられた意見やCG業界の動向を受けて、CG企業等による、様々なジャンルのCG制作現場で用いられる技術等に関する研修、CG制作における一通りの工程（モデリング、アニメーション等）に関する幅広い専門知識や制作技術、様々な表現に柔軟に対応する技能等、CGクリエイターに求められるスキルや教員資質向上に関する研修を教員研修規定に則って行う。

これまでの、CG関連団体が行っている研修の受講が主であったが、将来はCG企業やCG関連団体から講師を招いたものや、教員がCG企業内で制作業務を担当するなど、コンピュータグラフィックス科独自の研修も計画的に行う。

(2) 研修等の実績

① 専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	CGWORLD MasterClass Online モデリングコース	連携企業等:	株式会社ポーンデジタル
期間:	令和4年6月18・19日	対象:	学科教員
内容	オンラインイベント『CGWORLD MASTER CLASS ONLINE』の第8弾「モデリングコース」。基礎講義からテクニック、デモンストレーションまで、幅広く様々なアーティストのノウハウを学ぶことができる。今後の創作活動に役立つインプットを増やすことができる。		
研修名:	最新のツールを効率よく使用した建築パース画作成	連携企業等:	ダイキン工業株式会社
期間:	令和5年2月15～21日	対象:	学科教員
内容	3ds Maxを中心とした建築（インテリア）パース画作成ワークフロー。3DCG内のライティングとテクスチャリングについて学び、授業の参考とする。3DCGのシーンをライティングで効果的に魅せる方法や空気感を出す方法を学ぶ。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「教授法研修」	連携企業等:	株式会社ビーフォーシー
期間:	令和4年7月29日・8月4日	対象:	新人教員
内容	授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。		
研修名:	「インストラクショナルデザイン研修」	連携企業等:	株式会社ウチダ人材開発センタ
期間:	令和4年8月2・5日	対象:	新人教員
内容	授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。		
研修名:	「教授力向上研修(CompTIA CTT+)」	連携企業等:	株式会社ウチダ人材開発センタ
期間:	令和4年10月26・27日、12月26・27日	対象:	中堅教員
内容	CompTIA CTT+に準拠し、インストラクションに関する学び(授業力強化)と資格取得を目的とした研修。		

(3) 研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	GTMF(Game Tools & Middleware Forum)	連携企業等:	GTMF運営事務局
期間:	2023年7月4日	対象:	学科教員
内容	ゲーム開発向けのツールやミドルウェアなどのソリューションに特化し、新たな開発技術を求めるゲームクリエイターとソリューションのベンダーを効率よくマッチングするイベント。業界の3DCG活用事例を聞き、業界の動向や制作事例などから3DCGを教える教員として自分自身をアップデートさせる。また今後のカリキュラムの方向性を決める情報収集を行う。		
研修名:	CEDEC2023(コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2023)	連携企業等:	一派社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間:	令和5年年8月23～25日	対象:	学科教員
内容	コンピュータエンターテインメント開発者を対象とした、ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大規模のカンファレンス。エンジニアリング、プロダクション、ビジュアルアーツ、ビジネス&プロデュース、サウンド、ゲームデザイン、アカデミック・基盤技術の7分野でセッションが行われる。学科授業内容にかかわるセッションに参加し、学科カリキュラムや授業内容の更新に役立てる。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「教授法研修」	連携企業等:	株式会社ビーフォーシー
期間:	令和5年8月3日・8月10日	対象:	新人教員
内容	授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。		
研修名:	「インストラクショナルデザイン研修」	連携企業等:	株式会社ウチダ人材開発センタ
期間:	令和5年8月22日	対象:	新人教員
内容	授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。		
研修名:	「アカデミックハラスメント」	連携企業等:	名川・岡村法律事務所
期間:	令和5年9月1日	対象:	全教員
内容	学生に対するハラスメントと実際の裁判例から学ぶハラスメントの具体例		
研修名:	「高等教育における ChatGPTなど生成AI の活用」	連携企業等:	専門学校コンソーシアムTokyo
期間:	令和5年9月14日	対象:	全教員
内容	高等教育における生成AIの活用方法と事例について		

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

本校では、卒業生、保護者、高等学校教員、地域住民等とともに、CG・映像関連企業を評価委員として、学校関係者評価委員会(以下、評価委員会という。)を組織する。評価委員会では、本校の自己評価報告書にもとづき、学校の運営状況やコンピュータグラフィックス科の教育状況、目標達成度、進路の状況、卒業生の産業界での活躍等、教育活動に関する自己評価結果を報告する。評価委員より、自己評価結果の評価を受け、自己評価の客観性・透明性を高めるとともに、コンピュータグラフィックス科への理解促進や連携協力による今後の運営や教育の改善等を図ることを基本方針とする。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	理念・目的・育人人材像の周知、職業教育の特色、将来構想、学科教育目標
(2)学校運営	運営方針、事業計画、組織・意思決定機能、人事規程、教育活動の成果公開、情報システム化
(3)教育活動	教育目標・育人人材像、教育達成レベル、実践的なカリキュラム、業界関連科目目標、キャリア教育、授業評価、職業教育、教員確保・育成、成績・単位基準、資格指導體制
(4)学修成果	就職率、資格取得、ドロップアウト対策、卒業生・在校生の活躍、キャリア形成と教育改善
(5)学生支援	就職指導體制、学生相談体制、学費支援体制、学生生活・健康管理、課外活動支援、父母会、卒業生支援、関連分野と業界関係
(6)教育環境	施設設備環境の維持・向上、学外実習・インターンシップ・海外研修体制、防災訓練
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育成果の公表、入学選考、学納金、資格・就職情報公開
(8)財務	中・長期財務計画、予算・決算・収支計画、定期的な会計監査、事業(財務)情報公開
(9)法令等の遵守	法令・設置基準の遵守、個人情報保護、自己点検・評価、自己評価・第三者評価の公開
(10)社会貢献・地域貢献	学校施設の教育資源の貢献、学生ボランティア活動支援
(11)国際交流	留学生の受け入れ戦略、留学生の在籍管理と手続き、留学生の学修・生活支援体制、学習成果の発表

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

コロナ禍による活動制限は仕方がないが、今後はその状況を踏まえた教育の在り方を考える必要があり、コロナ禍を理由にした教育活動の停滞を避けなければならないとの指摘を受け、下記の対応を行った。

教育的成果の向上に繋げるため、様々な感染症対策を講じた上で対面による教育活動へ戻す学事計画とした。また、遠隔授業の利点を活かした教育も継続し、今後の感染症禍にも対応できる授業体制とした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
鈴木 周祐	株式会社ぴえろ	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	企業
井沢 祐	株式会社ファンコーポレーション	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	企業
木下 幸弘	株式会社ジェイスリー	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	企業
舟山 大器	株式会社横浜環境デザイン	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	企業
渡邊 登	合同会社ワタナベ技研	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	企業
相原 弘明	ストーンビートセキュリティ株式会社	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	企業
伊藤 好宏	JTP株式会社	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	企業
篠原 たかこ	CG-ARTS 公益財団法人画像情報教育振興協会	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	職能団体
満岡 秀一	一般社団法人 IT職業能力支援機構	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	職能団体
原 洋一	一般社団法人ソフトウェア協会	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	職能団体
米井 翔	一般社団法人組込みシステム技術協会	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	職能団体
西郷 直紀	東京商工会議所新宿支部	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	職能団体
品田 健	聖徳学園中学・高等学校	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	高校教員等
横田 えりか	株式会社ウィザス	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	高校教員等
会田 由紀子	東京ギャラクシー日本語学校	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	日本語学校
谷 伸城	株式会社アプリケーションプロダクト	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	卒業生
中山 秀昭		令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	卒業生
原田 識義	百人町西町会	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	地域住民
大山 宗良		令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	父母
高橋 美登里		令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	父母
岸本 美香		令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	父母
岡本 沙織		令和3年5月1日～ 令和6年4月30日	在学生
宮下 好葉		令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	在学生
水山 颯香		令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	在学生
森 碧大		令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	在学生
武藤 遼河		令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	在学生
福田 るあ		令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	在学生
渡邊 紗羽		令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	在学生
江藤 海羽		令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	在学生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ)・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/stakeholder-assessment/>

公表時期: 毎年10月1日に更新

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

理念・育成人材像といった教育的目標から施設設備・財務状況といった学校運営に至るまでの情報をホームページや入学案内書などの冊子に掲載するとともに、コンピュータグラフィックス科の教育成果として、学園祭の学科展示などに広く来場を促すなど、在校生・保護者、高等学校、卒業生が活躍する企業・業界、学校近隣の住民など、関係者の理解を深め連携及び協力の促進に資するために、積極的に情報を提供することを基本方針とする。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	本校について、教育理念、校長名、沿革
(2) 各学科等の教育	学科紹介、カリキュラム、時間割
(3) 教職員	組織図、教職員人数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	教育の仕組み、キャリア教育、産学連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、エクステンションプログラム、施設
(6) 学生の生活支援	就職サポート、学生寮
(7) 学生納付金・修学支援	学費サポート、納付金・時期、独自の奨学金制度
(8) 学校の財務	貸借対照表、資金・消費収支計算書
(9) 学校評価	自己点検評価、学校関係者評価、第三者評価
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ)・ 広報誌等の刊行物 ・ その他())

URL : <https://www.jec.ac.jp/>

公表時期 : 毎年4月に更新

授業科目等の概要

(工業専門課程 コンピュータグラフィックス科) 令和5年度															
分類	授業科目名			授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			検定対策Ⅰ	2DCG・3DCG・デザインに関する基礎知識と、CGの静止画制作に関する基礎知識を習得し、CGクリエイター検定ベーシックへの合格を目指す。	1前	30		○			○	○		
2	○			検定対策Ⅱ	就職活動時に必要となる、ビジネスに関する基礎知識やマナーについて学習し、ビジネス能力検定（B検）ジョブパス3級への合格を目指す。	1後	30		○			○		○	
3	○			プリプロダクションⅠ	制作の準備段階となるプリプロダクションについて学習する。制作物に関する資料集めや、デザイン画、三面図などの作成方法を学習し、3DCGモデル制作のための準備を行う。	1前	30			○		○		○	
4	○			進級制作	進級制作のためのデザイン画や絵コンテを作成し、教員と完成予想を共有しながら、1年次の集大成である進級制作作品を完成させます。また、進級制作発表会に向けて、準備を行います。	1後	60			○		○		○	○
5	○			アニメーション講義Ⅰ	キャラクターの動き・カメラの動きなど、映像作品を作るために必要なアニメーションの基本原則について学習します。	1前	30		○			○		○	
6	○			アニメーション講義Ⅱ	前期に続き、キャラクターの動き・カメラの動きなど、映像作品を作るために必要なアニメーションの基本原則について学習します。	1後	30		○			○		○	
7	○			構造研究	3DCGで制作するモチーフの構造について、さまざまな着眼点をもって観察し、理解を深める。不自然ではない、説得力のある制作物に近づける方法を学習する。	1前	30			○		○		○	△
8	○			業界研究Ⅰ	CG・ゲーム業界に特化した就職対策を行う。これまでの実績に基づいた具体的な事例を紹介し、就職活動の意識付けや活動の促進を行う。	2前	30		○			○		○	
9	○			業界研究Ⅱ	CG・ゲーム業界に特化した就職対策を行う。業界の動向や現状、求められる人材像についての理解を深め、それに合わせた自己アピールの方法を学習する。	2後	30		○			○		○	
10	○			作品評価Ⅰ	CG映像・ゲームにおける3DCGの技術・表現について学ぶ。CG黎明期から現在まで、歴史的な観点から様々な作品における事例を確認し、視覚表現・CG技術に対する理解を深める。	2前	30		○			○		○	
11	○			作品評価Ⅱ	CG映像・ゲームにおける3DCGの技術・表現について、最新の事例も交えながら確認し、幅広い視覚表現・CG技術に対する理解を深め、自身の作品制作に活用する。	2後	30		○			○		○	

12	○		検定対策Ⅲ	3DCGに関する専門的な知識・技術の確認や、映像制作に関する専門知識の習得を通して、CGクリエイター検定エキスパートへの合格を目指す。	2 前	30		○		○	○								
13	○		クリエイターズ法規	コンテンツ制作に関わる権利関係について実例を交えながら、発明、実用新案、意匠、商標、営業秘密、著作権などの保護・活用について学習する。	2 後	30		○		○								○	
14	○		プリプロダクションⅡ	CG作品の制作準備として、発案、資料収集、デザイン制作、絵コンテ制作などの準備を行う。各自の希望職種なども考慮し、就職活動に活用できる作品の完成を目指す。	2 前	30			○		○		○						
15	○		プリプロダクションⅢ	卒業制作の制作準備として、発案、資料収集、デザイン制作、絵コンテ制作などの準備を行う。教員と完成予想を共有し、2年間の学習成果としてふさわしい作品の完成を目指す。	2 後	30			○		○		○						
16	○		プログラミングA	ゲームエンジン「Unity」の基本オペレーションを学ぶ前提として、ベースとなるプログラミング言語（C#）の基礎を座学形式で学ぶ。	1 後	30		○			○		○						
17	○		プログラミングB	プログラミングA（座学形式）で学習した内容をもとに、実際にPC上で動作を確認する。あわせて、ゲームエンジン「Unity」の基本オペレーションを学習する。	1 後	30				○	○		○						
18	○		表現技法Ⅰ	Mayaをはじめとした3DCGツールで行うUV展開・マッピング・シェーダー・ライティング・レンダリングなど、CG関連の技術を学習する。	1 前	60				○	○		○					△	
19	○		表現技法Ⅱ	Mayaをはじめとした3DCGツールで行うCG関連技術の応用に加え、3Dペイントツールの技術を学習し、自身の作品制作に活用する。	1 後	30				○	○		○					△	
20	○		編集技法Ⅰ	「Adobe Photoshop」の基本操作と、3DCG作品のクオリティアップに欠かせない効率的・効果的な画像編集方法を習得する。あわせて「Adobe AfterEffects」の基本操作を学ぶ。	1 前	60				○	○		○					△	
21	○		編集技法Ⅱ	3DCGツールで作成した素材をもとに「Adobe AfterEffects」などの映像編集ツールを用いて、動画作品の編集や最終調整を行うための知識・技術を習得する。また、進級制作の映像編集を行う。	1 後	30				○	○							△	○
22		○	モーションキャプチャ	モーションキャプチャシステムの基本的な使用方法について学ぶ。グループごとに、モーションの撮影からデータ処理までの一連の作業を経験し、モーションキャプチャへの理解を深める。	2 前	30			○		○		○						
23	○		モデリングⅠ	3DCG制作ツール「Maya」の基本操作を学ぶ。また、作品制作を通してCG制作の考え方や基本的なモデリングの手法について学習する。	1 前	60				○	○		○						△
24	○		モデリングⅡ	難易度の高い作品制作を通してモデリング技術のステップアップを図る。また、スカルプトツール「ZBrush」の基本操作と、Mayaとの連携について学ぶ。	1 後	30				○	○		○					△	
25	○		モーションⅠ	3DCGツール「Maya」を用いて、オブジェクトを動かすための手法を学習します。また、セットアップ済みのキャラクターに動きをつける手法を学習します。	1 前	30				○	○		○						△

26	○		モーションⅡ	3DCGツール「Maya」を用いて、セットアップ済みのキャラクターに動きをつける手法を学習します。より魅力的な動きとなるように実践を行います。	1後	30					○	○	○	△	
27	○		セットアップⅠ	キャラクターに動く仕組みを作るために必要となる「Maya」のツールについて学習します。二足歩行の人型のモデルに骨を形成し、キャラクターにポージングできるよう学習します。	1前	30					○	○	○	△	
28	○		セットアップⅡ	前期に続き、キャラクターに動く仕組みを作るために必要となる「Maya」のツールについて学習し、自身が作成したモデルに対し、キャラクターセットアップができるよう学習します。	1後	30					○	○	○	△	
29	○		ポートフォリオⅠ	CG系企業に向けた就職活動に使用するポートフォリオ（作品帳）やWeb上の作品ページの実制作を行う。また、それらを使った就職活動時の自己アピールの練習を行う。	1後	30					○	△	○	○	
30	○		ポートフォリオⅡ	これまでの就職活動状況や企業からのアドバイスを踏まえて、CG系企業に向けた就職活動に使用するポートフォリオ（作品帳）やWeb上の作品ページのブラッシュアップを行い、完成度を高める。	2前	30					○	△	○	○	
31	○		観察技法Ⅰ	ビジュアル表現のためのモチーフ観察方法について学ぶ。観察によりモチーフのあらゆる情報を収集するとともに、その成果を様々な手法で表現（アウトプット）する。	1前	60					○		○	△	○
32	○		観察技法Ⅱ	「観察技法Ⅰ」に続き、ビジュアル表現のためのモチーフ観察方法について学ぶ。モチーフを観察し様々な情報を収集し、より多様な手法での表現（アウトプット）を試みる。	1後	60					○		○	△	○
33	○		観察技法Ⅲ	1年次に身につけたモチーフの観察方法を活かして、自身のCG制作に役立つモチーフの観察・情報収集を行い、デッサンやイラスト、立体造形など、様々な手法で表現する。	2前	60					○		○	△	○
34	○		観察技法Ⅳ	自身のCG制作に役立つモチーフの観察・情報収集を行い、作品としてのクオリティ・完成度の高さにこだわった表現（アウトプット）を行う。	2後	60					○		○	△	○
35	○		3DCG制作実習(G)	各自の方向性や得意分野に応じて技術力・表現力を高め、ゲームCG分野への就職活動でアピールできる作品制作を行う。あわせて、効率的な作業の検討や問題解決能力の向上など、スペシャリストとしてのステップアップも図る。	2前	180					○	○		△	○
36	○		卒業制作(G)	2年間の学習や研究成果の集大成となる作品の制作を行う。卒業制作発表会をはじめとする外部への作品公開に堪えるクオリティでの完成を目指す。	2後	180					○	○		△	○
37	○		3DCG制作実習(A)	各自の方向性や得意分野に応じて技術力・表現力を高め、CGアニメーション分野への就職活動でアピールできる作品制作を行う。あわせて、効率的な作業の検討や問題解決能力の向上など、スペシャリストとしてのステップアップも図る。	2前	180					○	○		△	○

38	○	卒業制作 (A)	2年間の学習や研究成果の集大成となる作品の制作を行う。卒業制作発表会をはじめとする外部への作品公開に堪えるクオリティでの完成を目指す。	2 後	180				○	○	△	○
39	○	マーケティング	現在の 3DCG 業界の動向を調査し、業界に携わるうえで必要とされる最新技術や情報を集める。授業の中でその技術やツール等を検証する。	2 前	30		○			○	○	△
40	○	ビジネススキル	企業の一員としてスムーズに適應できるよう、仕事に必要なスキルを身に着ける。	2 後	30		○			○	○	△
41	○	就職活動リテラシーⅠ	CG・ゲーム業界への就職にターゲットを絞り、活動内容やスケジュールの確認、業界研究、自己分析を行い、就職に対する意識を高める。また履歴書や自己PRなど、就職活動で必要となる書類の作成方法を学習する。	1 前	30		○			○	○	
42	○	就職活動リテラシーⅡ	就職活動に向けた書類作成に加え、CGデザイナーとしての就職活動に欠かせないポートフォリオ（作品帳）について、役割や収録内容、制作方法などを学習する。また、CG系企業を想定した面接対策を行う。	2 前	30		○			○	○	
合計					42	科目	2100 単位（単位時間）					

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 試験、提出課題、平常点を加味した成績評価において、全ての科目で「可」以上		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 学科・クラス毎に定められた時間割に則って履修する。		1 学期の授業期間	15 週

（留意事項）

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。