

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	専任士認定年度	高度専任士認定年度	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研究科	平成27(2015)年度	-	平成30(2018)年度																
学科の目的	3DCG技術を中心に、プログラミング技術、VFX技術などを深く、幅広く学習し、CG関連業界におけるテクニカルディレクターやテクニカルアーティスト、エフェクトアーティスト等の高度で複雑な3DCG表現の制作に対応できる人材を育成する。																				
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	<p>【取得可能な資格】 CGクリエイター検定/ビジネス能力検定</p> <p>【中途退学の状況】 令和4年4月1日時点において、在学者101名(令和4年4月1日入学者を含む) 令和5年3月31日時点において、在学者94名(令和5年3月31日卒業者を含む)</p> <p style="text-align: right;">中退率: 7%</p>																				
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														
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 2,490 単位時間	390 単位時間	120 単位時間	1,980 単位時間	単位時間	単位時間														
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)																		
120人	107人	9人	8%																		
就職等の状況	<p>■卒業者数(C) 25人</p> <p>■就職希望者数(D) 22人</p> <p>■就職者数(E) 18人</p> <p>■地元就職者数(F) 18人</p> <p>■就職率(E/D) 82%</p> <p>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) 100%</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合(E/C) 72%</p> <p>■進学者数 1人</p> <p>■その他</p> <p>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。</p> <p>(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)</p> <p>■主な就職先、業界等</p> <p>(株) Megalis VFX、(株) デジタル・フロンティア、(株) Spade&Co、(株) MARK、レスパシビジョン(株)、マーザ・アニメーションプラネット(株)、東映アニメーション(株)、(株) ダンデライオンアニメーションスタジオ、東映(株) デジタルセンター ツークン研究所、(株) ABCアニメーション、(株) Kliika Collection、(株) Giltz Visuals、(株) オーブエント、(株) ジェイティープランニング 等 CG・映像業界</p>																				
	<p>■民間の評価機関等から第三者評価:有</p> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>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/</p>																				
	<p>当該学科のホームページURL https://www.jec.ac.jp/course/cg/au/</p>																				
	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>2,490 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>180 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>2,490 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>180 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr> </table>							総授業時数	2,490 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	180 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位時間	うち必修授業時数	2,490 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	180 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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
	総授業時数	2,490 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	180 単位時間																			
	うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位時間																			
	うち必修授業時数	2,490 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	180 単位時間																			
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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																				
<p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>単位</td></tr> </table>							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	
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																				
<p>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)</p>																					
教員の属性(専任教員について記入)	<p>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) 2人</p>																				
	<p>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) 0人</p>																				
	<p>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</p>																				
	<p>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) 1人</p>																				
	<p>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号) 0人</p>																				
	<p>計 3人</p>																				
<p>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 2人</p>																					

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	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	①
バーナード・JP・エドリントン	株式会社TONEPLUS 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	
金 統一	日本電子専門学校 コンピュータグラフィックス研究科 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】

本科は入学案内書等の「目指す職種」に次の職種を記している。

「テクニカルCGクリエイター／テクニカルディレクター／テクニカルアーティスト／エフェクトクリエイター／CGエンジニア／CGジェネラリスト／モーションキャプチャエンジニアなど」

本科のカリキュラムはTD、TA、ジェネラリストを想定した内容となっているが、実際にはアニメーターなども含め、様々な職種で就職をしている。現3年生も、以下の通り幅広い職種で内定を獲得している。(令和4年8月末時点／在籍25名)

・TD2名 ・リガー1名(※2社から内定を得た) ・エフェクト3名(※うち1名は他社TDで内定を得たが、辞退)
・ジェネラリスト1名(※他社TDで内定を得たが、辞退) ・モデラー1名 ・Unreal Engine(背景)1名 ・モーションキャプチャ1名

※他にエフェクト1名、コンポジット1名が近く内定を得られそうな状況にある。

なお、テクニカル系職種については卒業後直ぐではなくても、業界での経験を経て徐々にシフトしていくケースもあるものと考えている。さて、ここ数回の教育課程編成委員会を経て、カリキュラムについては概ね問題ないことが確認できている。一方で、業界の状況は日々変化しており、それに伴い、必要とされる人材像も常に変化していると認識している。本科としては、TD、TA、ジェネラリスト育成に軸足を置きつつも、常に業界ニーズをキャッチアップし、業界の期待に応え続けられるよう、必要に応じて教育内容のリニューアルを行いたいと考えている。

そこで、予てより特に不足している職種としてアニメーター、リガー、エフェクトがよく挙げられていたが、現在はどうのような状況にあるか伺いたい。併せて、業界未経験の新卒に何を期待するかについても改めて伺うことで、今後の学生指導やカリキュラムの検討に役立てたい。

【意見】

- ・TD、TAを採用できる会社やジェネラリストというワークフローでやっている会社は企業研究をしないとわからないところではあるが、おそらくは全体の半分もいないのではないと思う。TD、TAを養えるのは大手が多いので、ハードルは高い。今回の議題の資料にもあり、実際にはCGデザイナーとして就職をして、プログラムの知識や技術はその先に活かす、つまりは作業の内容が分かってくる時にツール開発に挑むといった流れが多いように思う。そのようなことを見据えた上で、学生時代に何を自分の特色にしていくのが重要だ。就職する時はアニメーターだったり、モデラーだったりするかもしれないが、セカンドスキルとして、軸になるテクニカルアプローチとして、コンピュータグラフィックス研究科で学んできたことを活かしていくものは、技術だけではなく考え方もあるので、そういったプロセスが理解できているデザイナーは非常に強いと思う。例えば、作業の効率化によって時間を短縮したり、何事にもコストパフォーマンスを意識していたり、そういったデザイナーは先々の成長幅が全然違うので、学生時代にTD、TAにならなきゃだめだといったことではなく、キャリアパス、スキルアップのための考え方として、コンピュータグラフィックス研究科のカリキュラムの本質を学生に伝えることをすれば、デザイナーを目指す時そのような視野を持って挑める。そこが研究科の強いところだろうと思う。
- ・職種に関しては、アニメーター不足は業界全体にあるように思う。かつてはモーションキャプチャからのエディットが多かったが、今は圧倒的に手付けのアニメーターが不足している。自社のアニメーターはざっと埋まっているし、仕事の問い合わせもアニメーションが多い。一方でモデリングの仕事が少ないのは人が足りているということだろう。シリーズもののアニメ作品などで全体の作業量を抑える場合、最も削るのはアセットのモデル制作だが、作品全体の尺にとっても必須となるアニメーションについてはカット数などを若干減らす程度である。また、アニメ作品もこれまでは手描きとCGのハイブリッド作品だったのがCGの比率が高まったり、フルCG化してきたりもしているので、ゲーム案件も含めアニメーターの需要は増すばかりである。
- ・その他の職種ではリガーが不足している。ただ、ボーンやウエイトまでのセットアップは若手でもできるが、リグ構築は経験も必要なので、リガーとして新卒を採用しても適切なリグが組めるようになるのに3年から5年はかかると思う。モデラーやアニメーターに比べるとそもそもの希望者が少なく成長スピードも遅いリガーは業界でどうしても慢性的に不足してしまう。リギング専門の会社も常に忙しい状況である。
- ・リガーについてはモデリングやフェイシャルアニメーションなどセカンドスキルもあつた方がリグ構築の際にも役立つ。
- ・Unreal Engineについてはプログラミングまでできるとよい。
- ・今後のVR用やAR用HMD(ヘッドマウントディスプレイ)はアンドロイドデバイスが増えてくるがアンドロイドはAppleのような頻りに更新されるライセンス問題は少ないものの、いろいろな会社のアンドロイドがあるため、プログラミングの問題が出ることもある。UnityはMayaのようなCGツールのひとつと言えるからUnityでリアルタイムCGを作るだけではなく、HMDのようなデバイスへの出力まですることで技術力がつくと思う。
- ・CGプロダクションやアニメのプロダクションからお話を聞く機会が多いが、職種については、モデリング中心でリグもできる人が2割だとしたら、アニメーション中心でリグもという人が5割、エフェクトとアニメーションができる人が2割でその他を合わせて10という比率になるかと思う。やはりアニメーターが強いという点とジェネラリスト教育という点ではリグまでできるとよいようだ。モデラーの需要については段々厳しくなっているように感じており、各社ともアーカイブが貯まってきているので、一からモデリングをすることが少なくなってきたというような状況も影響しているようだ。
- ・エフェクトアーティストについては他校さんも就職状況が良いようで大手企業に決まったりもしている。ただ会社が求めているレベルにはもう少し足りないようで、単にエフェクトができるだけではなく、場面に応じてどのようなエフェクトがより良いかといった提案ができるとよいといった意見も聞く。エフェクトの演出も含めるとアニメーションの力や知識も必要になってくる。
- ・リガーやエフェクトは最終的なアウトプットがわからないとなかなかできない仕事かと思う。リガーについては、モデリング寄りの人なのかアニメーション寄りの人なのかによってリグの組み立て方が変わってくるというところはある。使いやすいデータであることが一番なので、いくら高度な知識や技術で組んだ立派なリグでも機能が多すぎることで使い難かったりアニメーションの工数が増えてしまったりしては良くない。やはり最終的なアウトプットから逆算して考えられるようなリソースが求められているのではと思う。
- ・エフェクトについては、ゲームエンジンで求められるエフェクトと映像の中で求められるものと異なる。ゲームなどのリアルタイムCGのエフェクトはいろいろな方向から見られる可能性があることを考慮してシミュレーション等を行なう必要があるし、映像の場合は最終的なアウトプットで求められるものに近づけていくことが大事であるので、3DCGだけではなく、実写のエフェクト素材をコンポジットする場合もある。仕事の場合、シミュレーションなどの研究結果が求められているのではなく、オーダーに沿った映像やビジュアルを求められているということが考え方として一番違うところかと思う。よくテクニカル的な人たちが「CG的には合っている」とか「3D的には正しい」と言うことがあるが、そこは求められていないのだということは学生にも教えるとよいと思う。
- ・会社によって、仕事内容に対して職種名が異なっている場合がある中で、学生は職業名に拘っているようなところがあるように思う。経営者は情熱を見ているから、こういったことがやりたいという明確な意思表示が大事で、それが情熱を伝えることになる。例えば、コンピュータグラフィックス研究科の学生の中にはHoudiniのスキルを売りにしている学生も多いかと思うが、学生指導の際は、明確な指針を示した上で学生本人の意思とすり合わせを行ない、学生については少し視野を広げる、指導者は本人の要望に副った方向性に持っていくというようなかたちが就職活動にはよいと思う。

【活用】

業界が求める人材像や職種について、現在と今後の状況についての理解を深めることができたため、その後の学生指導に役立てた。また、テクニカルなスキルが求められるエフェクトがしばしばR&Dを優先させてしまう点については、今年度の「プロジェクト実習Ⅰ・Ⅱ」でオーダーに沿った制作を行なう課題を数回実施することで、学生の意識や力の入れ方を技術からアウトプットに少しずつ変えることができたので、次年度も継続をしたい。
学科における学習内容が将来のキャリア形成に役立つこと、そのことを学生とも共有することがより良い就職活動にも活かせるであろうとのご意見については、新入生ガイダンスの時点から意識付けをしていくほか、それが共通認識として定着できるようにしていきたい。

【議題2】

これまでの教育編成委員会で、「CGソフトウェア研究Ⅰ・Ⅱ」で扱うべき技術としてUnreal EngineおよびUnityが決まり、さらにはUnreal Engineを1コマから2コマに拡大することが決まった。そして、その過程で頂いたご意見には、Unreal Engineが様々な映像コンテンツにおけるニーズがあること、Houdiniとの連携強化の予測、USDについての研究の必要性などがあった。また、2コマに拡大することで、現在のベーシックな内容から、リアルタイムエフェクトなど発展したカリキュラムが検討できるのではとのご意見もいただいた。
そこで今回は、本科のUnreal Engineに関する授業内容についてのご要望やご提案、ご助言について伺いたい。広く浅くなのか、または特定機能を狭く深くやるべきかなど、今後の検討に活かしていきたい。

【意見】

- ・カリキュラムへの反映が速くて良いと思う。なお、Unreal Engineは普通のCGソフトよりも癖があって難しい面もある。映像制作への活用にあたって、元々はゲームエンジンであるから、いろいろな項目が映像と結びつかない。Unreal Engineを習得しようとするれば、セットで覚えなければならない知識もある。
- ・2コマに増やしたのは大賛成である。日本のプロダクションワークの場合、他社と連携することも多いため、業界でよく使われるスタンダードなソフトウェアというものがいくつかあるからUnreal Engineだけでよいというものでもないが、CGは常に新しいものを生み出せるというのが一番の醍醐味であるし、Unreal Engineに限らず、業界ニーズのあるCGソフトに触れる時間が増えることは大事だと思う。
- ・私も大賛成だ。倍の2コマにすることが、何かに特化した部分を研究できるような時間が取れるという考えであるならば、基本操作をしっかり学習するタームがあった上で、後半のタームは学生個々の強みや興味に応じて表現を追求していく時間を取っていくことが就職にもつながっていくことになる。
- ・USDもそうだがUnreal Engineもコードが書けるところまでいけるとなるとよい。

【活用】

Unreal Engineを学習する「CGソフトウェア研究Ⅰ」のコマ数が増えるのは令和6年度(2024年度)入学生の2年次であるが、入学時には卒業までのシラバスを全て公開する必要がある。伺ったご意見を参考に、基本操作をしっかり学習した上で、学生個々の強みや興味に応じて内容を深める流れとなるようなシラバスを作成したい。また、Unreal Engineにおけるプログラミングやスクリプティングの学習を、全員が学習する前半のタームに含めるかどうかについては、担当教員とも検討をして、次回(令和5年第2回)の委員会で報告することとした。

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

CG企業と連携し、下記①～②を実施することにより、実務能力を身につけたCGクリエイターを育成することを基本方針とする。

- ① 企業よりプロのCG・VFXスーパーバイザー、ディレクター、テクニカルディレクターを講師として招き、制作現場における実務に基づいた技術指導を受けることで、実務的な知識、技術等を修得する。
- ② 経験豊かなプロとのコミュニケーションを通して、指示の受け方や報告、連絡、相談の仕方、仕事への向き合い方、チームワーク必須な幅広いコミュニケーション能力を養う。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

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

連携企業の豊富な経験と実績をもとにした教材を用いて、3DCG背景制作、カートゥーン表現、クルマのレンダリングと合成、映画のVFXを学習する。また、提示されたリファレンス/アート資料から、絵の意図/テイスト/使用されている技術/形などの細部を観察して、同じイメージを動画で制作し、連携企業からのフィードバックとリメイク作業により、クオリティを向上させる。

(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
プロジェクト実習Ⅰ	産学協同プロジェクトとして、CG技術を活用した実践的なコンテンツ制作に取り組む。主にプロジェクトの初期段階で発生するデザインワークやパイプラインの整備、アセット制作などのタスクに対応する。	株式会社 studio bokan
プロジェクト実習Ⅱ	産学協同プロジェクトとして、CG技術を活用した実践的なコンテンツ制作に取り組む。プロジェクト中期～後期段階で、プロによるレビューとフィードバックへの対応によって各自のタスクを完成させる。	株式会社 studio bokan

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、現在教員に不足している知識、技術、技能や教員の資質向上に関する①～②等の研修を教員研修規程に則って行う。これまでは、CG関連団体がや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研究科独自の研修も計画的に行う。

- ① ハイエンドなCG制作におけるワークフローやCG・VFX業界で求められるテクニカル・スキルに関する研修。
- ② 学生の学習意欲を高めるための教育的資質に関する研修。

(2) 研修等の実績

① 専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	アナログとデジタルの融合～肌の塗り方 アナログ解説編	連携企業等:	ダイキン工業株式会社
期間:	令和4年5月21日	対象:	中堅教員
内容	デジタルヒューマンの表現に役立つ色の知識と肌の塗り方		
研修名:	Unreal Engine 5を覚えよう！夏までにUE5を習得するための第一歩	連携企業等:	株式会社クリーク・アンド・リバー社
期間:	令和4年6月30日	対象:	中堅教員
内容	より高度な表現が可能になった最新版Unreal Engineの新機能		
研修名:	Houdiniで行うプロシージャルシミュレーション	連携企業等:	株式会社インディゾーン
期間:	令和4年8月26日	対象:	中堅教員
内容	KarmaROPを使ったHoudiniの次世代レンダラーの制作手法		
研修名:	第8回 Unreal Engine エデュケーションサミット	連携企業等:	Epic Games Japan 合同会社
期間:	令和4年10月19日	対象:	中堅教員
内容	Unreal Engine導入における環境構築とCG・映像制作分野向けカリキュラム案		
研修名:	Houdiniにおける流体シミュレーション	連携企業等:	株式会社インディゾーン
期間:	令和5年3月27日	対象:	中堅教員
内容	Houdiniを使った流体の表現手法と街を流れる洪水のワークフロー事例		
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: Houdiniによる「食べ物のCG」セミナー	連携企業等: 株式会社インディゾーン
期間: 令和5年9月20日	対象: 中堅教員
内容: 剛体、弾性体、クロスシミュレーションなどに活用されるPosition-based Dynamics(PBD)のコアアルゴリズム	
研修名: CGWORLD2023クリエイティブカンファレンス	連携企業等: 株式会社ホーンデンタル
期間: 令和5年11月6日～10日	対象: 中堅教員
内容: CG・VFX関連の技術セッションや制作事例セッションなど	
研修名: 第10回Unreal Engine エデュケーションサミット	連携企業等: Epic Games Japan 合同会社
期間: 令和5年11月10日	対象: 中堅教員 中堅教員
内容: Unreal Engineを活用した映像制作カリキュラム	

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研究科の教育状況、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研究科への理解促進や連携協力による今後の運営や教育の改善等を図ることを基本方針とする。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1) 教育理念・目標	理念・目的・育成人材像の周知、職業教育の特色、将来構想、学科教育目標
(2) 学校運営	運営方針、事業計画、組織・意思決定機能、人事規程、教育活動の成果公開、情報システム化
(3) 教育活動	教育目標・育成人材像、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・育人人材像といった教育的目標から施設設備・財務状況といった学校運営に至るまでの情報をホームページや入学案内書などの冊子に掲載するとともに、コンピュータグラフィックス研究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研究科) 令和5年度																
分類	必修	選択必修	自由選択	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
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			CG概論 I	CGの基本用語をはじめ、CG制作および関連技術に関する必要な概念や理論、制作手法について学習する。	1前	30		○			○			○	
2	○			CG概論 II	CG制作におけるライティングとカラー、レンダリングから合成手法について、またアニメーションの仕組みについて学習する。	1後	30		○			○			○	
3	○			映像技術研究 I	さまざまな映像作品を通して、基本的な映像理論について学習します。映像を考察する上での新たな視点を持ち、ビジュアル表現における視野を広げる。	1後	30		○			○			○	
4	○			映像技術研究 II	映画、アニメ、CM、ミュージックビデオなど、さまざまな映像作品の研究を通して、多様な映像表現とその特性について学習する。	2前	30		○			○			○	
5	○			映像技術研究 III	さまざまな映像作品における演出手法や映像技法の研究を通して、映像表現手法の知識と技術についての理解を深める。	2後	30		○			○			○	
6	○			ポートフォリオ制作	就職活動に必要なポートフォリオ（作品集）を制作する。各自のスキルをプレゼンテーションするための資料を、相手に伝わりやすく魅力的な形式で整理し・提示するための知識と能力を身につける。	2後	30			○		○			○	
7	○			業界研究	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ながら業界の動向や現状、求められる人材像についての理解を深め、就職活動に役立てる。	3前	30		○			○			○	
8	○			コンテンツビジネス論	デジタルコンテンツ業界におけるメディアとその流通、各分野におけるコンテンツ制作の仕組みなどについて学習する。	3前	30		○			○			○	
9	○			知的財産権	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。	3後	30		○			○			○	
10	○			CG数学	CGの概念を理解する上で、またCG制作やプログラミングを行なう上で役立つ数学の基礎知識（行列、三角関数、代数、立体幾何、スプライン関数など）について学習する。	1前	30		○			○			○	
11	○			エクスペリション	「Maya」で利用できる関数や数式について学ぶ。また、プロシージャル（手続き型）アニメーションと呼ばれる、数学やプログラミングを活用したアニメーション制作手法を学習する。	1後	30			○		○			○	△

12	○	CGプログラミング	記述方法や基本構文、実行の仕方など、プログラムの基礎について、プログラミング言語「Processing」を用いて学習する。	1前	60	△	○	○	○	△
13	○	レンダリングアルゴリズム	3DCGがどのように生成、描画されているのか、レンダリングの数理的な理論やアルゴリズム、仕組みについて学習する。	1後	30		○	○	○	
14	○	CGスクリプト I	「Maya」に組み込まれたスクリプト言語である「MEL (Maya Embedded Language)」について記述法などの基礎を学ぶ。	1後	60		○	○	△	○
15	○	CGスクリプト II	「MEL (Maya Embedded Language)」による作業の自動化やUIの作成、アニメーション制作に活用できるオリジナルツールの作成を行う。	2前	60	△	○	○	△	○
16	○	CGスクリプト III	「Maya」用の「Python」ライブラリである「PyMEL」についてオブジェクト指向の特長を活かした記述法や実行の仕方をはじめ、GUIやプラグインの作り方などについて学習する。	2後	60	△	○	○	△	○
17	○	CGスクリプト IV	国内外のCG業界において標準であり、テクニカルディレクターやテクニカルアーティストにとって必須とも言えるスクリプト系プログラミング言語「Python」について学習する。	3前	60	△	○	○	△	○
18	○	CG制作B I	手続き型の3次元CGツール「Houdini」の基本を学習する。「Maya」との設計思想の違いを学びながら「Houdini」特有の考え方を身につけ、数学理論やスクリプトを駆使しながらテクニカル領域におけるアニメーション制作を行う。	2前	120		○	○	○	△
19	○	CG制作B II	「Houdini」におけるシミュレーション機能 (DOP) を学び、並列言語VEXを駆使しながら、より現実味のあるアニメーション制作を行う。また、VFX (ビジュアルエフェクト) に関連する各種機能についても学習する。	2後	60		○	○	○	△
20	○	CG制作B III	実務的な制作案件を想定し「Houdini」でより良い表現や画作りをする上での考え方や制作手法を学び、それらを意識しながら制作出来るようになるために静止画やショートクリップなどの制作演習を行う。	3前	60		○	○	○	△
21	○	プロダクションワークフロー I	CG制作企業における作業の流れや仕組みについて、事例をとおして学習する。	2前	30		○	○		○
22	○	プロダクションワークフロー II	CG制作企業におけるパイプラインシステムの学習を通して、制作現場における作業の流れや仕組みについての理解を深める。	2後	30		○	○		○
23	○	CGソフトウェア研究 I	CG業界の動向やトレンドを鑑みながら、研究しておくべき、ソフトウェアやツール、新機能について学習する。	2後	30		○	○	△	○
24	○	CGソフトウェア研究 II	CG業界の動向やトレンドを鑑みながら、研究しておくべき、ソフトウェアやツール、新機能について学習する。	3前	30		○	○	○	

25	○		CG研究制作 I	最新のCG技術をはじめ、シェーダープログラミングやツール開発、VRやARなど、各自の方向性や興味に応じたCG関連技術について研究し、その有効性を検証することにより自身の制作への応用を試みる。	3前	60					○	○					○		
26	○		CG研究制作 II	これまでに身につけたCG制作技術、あるいは自己の研究分野から各自テーマを選び、ポスターまたはレポートにまとめる。また、自身の研究成果について口頭で発表する準備を行う。	3後	60					○	○						○	
27	○		2Dグラフィックス I	代表的なグラフィックツールである「Photoshop」の基本操作を学習するとともに、作品制作を通して2次元・3次元CGの制作に必要な技術を習得する。	1前	30					○	○					△	○	
28	○		2Dグラフィックス II	「Photoshop」による3DCG作品のテクスチャやマットペイントの作成等、実践的な課題制作を通してツールへの理解を深める。また、「Illustrator」の基本操作を学習し、CG制作への応用を図る。	1後	30					○	○						△	○
29	○		フォトグラフィー I	写真を撮るための基本要素である構図や光の性質と、デジタル一眼レフカメラの機能について学びます。撮影を通して観察力や表現力を高める。	1前	60					○	○						△	○
30	○		フォトグラフィー II	写真を撮るための基本要素である構図や光の性質と、デジタル一眼レフカメラの機能について学ぶ。撮影を通して観察力や表現力を高める。	1後	60					○	○						△	○
31	○		CG制作A I	「Maya」の基本的な操作法を学習しながら、モデリングやシェーディング、レンダリングなど3次元CGを制作するための基本的な手法を習得する。	1前	150					○	○						○	△
32	○		CG制作A II	「Maya」の各種機能を学習しながら、リギングやダイナミクス、アニメーションなど3次元CGを制作するための基本的な手法を習得する。また、1年間のまとめとしてCG映像作品を制作する。	1後	150					○	○						○	△
33	○		CG制作C I	作品制作を通して「Maya」の理解を深めるとともに、応用的な機能についても学習する。	2前	60					○	○						○	
34	○		CG制作C II	自己のプロモーションにおけるハイライトとなるスキルは何かを検討しながら、就職活動に使用するCG作品制作を行う。	2後	60					○	○						○	
35	○		CG制作C III	目標とする職種に必要とされる技術をさらに深め、就職活動で使用するための作品を制作する。	3前	60					○	○						○	
36	○		卒業制作	3年間の学習や研究成果の集大成となる作品を制作する。卒業制作発表会をはじめ、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。	3後	180					△	○	○					○	
37	○		デジタルフォトグラフィー	IBL（イメージ・ベースド・ライティング）に必要なHDR（ハイダイナミックレンジ）イメージの作成方法など、フォトリアリスティックなCG表現に不可欠な写真の技術やデジタルイメージについて学習する。	2前	30					○	○						△	○
38	○		コンポジット I	ノードベースのデジタルコンポジットツールである「Nuke」を習得しながら、コンポジット、カラーコレクション、ロト・ペイント、カメラトラッキング等、映像合成や映像制作に必要な技術を学習する。	2前	60					○	○						○	

39	○		コンポジットⅡ	「Nuke」を中心にさまざまなソフトウェアも活用した、より実践的な実写合成ワークフローを学習する。	2後	60				○	○		△	○
40	○		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使用方法について学ぶ。モーションの撮影からデータ処理までの一連の作業を通してモーションキャプチャへの理解を深める。また、モーションキャプチャシステムを活用した関連技術についても学習する。	2後	60			△	○	○		○	△
41	○		プロジェクト実習Ⅰ	CG技術を活用した実践的なコンテンツ制作に取り組む。主にプロジェクトの初期段階で発生するデザインワークやパイプラインの整備、アセット制作などのタスクに対応する。	3前	60			△	○	○		△	○
42	○		プロジェクト実習Ⅱ	CG技術を活用した実践的なコンテンツ制作に取り組む。プロジェクト中期～後期段階で、プロによるレビューとフィードバックへの対応によって各自のタスクを完成させる。	3後	120			△	○	○		△	○
43	○		ビジネスマナー	社会人を目指す上での心構えをはじめ、挨拶や態度、身だしなみなど、コミュニケーションとマナーの基礎について学習する。	1前	30			○		○			○
44	○		就職活動リテラシーⅠ	就職活動についての全般的な知識、キャリアデザインについて学ぶとともに、情報収集の仕方、企業との主要なコミュニケーションツールとなるEメールなどを学習する。	1後	30			○		○			○
45	○		就職活動リテラシーⅡ	履歴書やエントリーシート、自己PR文、志望動機文の書き方、面接対策等について学習する。	2前	30			○		○			○
46	○		ビジネススキル	ビジネス知識やマナー、問題発見力・提案力・発信力など社会人に必要な仕事の能力について学習し、ビジネス能力検定ジョブパス3級の合格を目指す。	3前	30			○		○			○
合計						46	科目	2490 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。