

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	ゲーム制作研究科		平成16(2004)年度	-	平成27(2015)年度																																
<b>学科の目的</b> 多様化したゲーム開発に対応するために、①ゲーム開発に関する標準的なワークフローと様々なプラットフォームを通して、②プログラミング技術・3DCG技術・デザイン技術・音楽制作技術・企画・制作管理能力などゲーム制作に必要な全ての技術を学習し、③コミュニケーション能力、プレゼンテーション能力、スケジュール管理能力を兼ね備えたゲームクリエイターの育成を目的とする。																																						
<b>学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)</b> 【取得可能な資格】 ビジネス能力検定 ジョブパス 3/J検情報デザイン試験/CG検定・色彩検定 【中途退学の状況】 令和4年4月1日時点において、在学者320名(令和4年4月1日入学者を含む) 中退率: 8% 令和5年3月31日時点において、在学者294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																														
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	2,610 単位時間	390 単位時間	270 単位時間	2,820 単位時間	0 単位時間	0 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)		留學生割合(B/A)																																		
300人	311人	34人		11%																																		
<b>就職等の状況</b> ■卒業者数(C) 94人 ■就職希望者数(D) 86人 ■就職者数(E) 82人 ■地元就職者数(F) 82人 ■就職率(E/D) 95% ■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) 87% ■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 株式会社任天堂、株式会社カプコン、株式会社SEGA、株式会社コナミデジタルエンタテインメント、株式会社スリーリングス、株式会社Live2D、株式会社アングラー、株式会社サクセス、株式会社GAE、株式会社レベルファイブ、株式会社キャトルコール、株式会社ScoopNext、株式会社DAG、株式会社ゲームスタジオ、エビクロス株式会社、株式会社メトロ、株式会社オルジェスタ、株式会社NoNe、株式会社サイバード、株式会社ジーン、株式会社ハイド、株式会社directrain、株式会社デジデリック、東京京装コンピュータ株式会社 等 ゲーム開発企業、IT企業																																						
<b>第三者による学校評価</b> ■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: <a href="https://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/third-party-evaluation/">https://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/third-party-evaluation/</a>																																						
<b>当該学科のホームページURL</b> <a href="https://www.jec.ac.jp/course/game/cu/">https://www.jec.ac.jp/course/game/cu/</a>																																						
<b>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)</b> (A: 単位時間による算定) <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>3,480 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>120 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>1,740 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>120 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> (B: 単位数による算定) <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	3,480 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	120 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	1,740 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	120 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	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	3,480 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	120 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	1,740 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	120 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	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																																					
<b>教員の属性(専任教員について記入)</b> <table border="1"> <tr> <td>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合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)</td> <td>3人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>3人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>9人</td> </tr> </table> 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 7人											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合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)	1人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	3人	計	9人																
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合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)	1人																																					
⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	3人																																					
計	9人																																					

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
宮崎 太一郎	GFF(GAME FACTORY'S FRIENDSHIP)	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	①
林 圭一	有限会社 ウニコ(代表取締役 副社長)	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	
栗原 央道	日本電子専門学校 ゲーム制作研究科 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13日 14:00～16:00 開催

第2回 令和5年2月28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】取得目標資格の見直しについて

本科では現在、以下の科目にて各種資格取得に向けた指導を実施している。(それぞれ令和4年度末までは指導を実施予定)

・情報デザイン(2年次前期)…情報デザイン試験初級・就職活動リテラシーⅠ・Ⅱ(2年次前・後期) ビジネス能力検定(B検)ジョブパス3級現在の「情報デザイン試験初級」のほか「ビジネス能力検定(現在の「情報デザイン試験初級」のほか「ビジネス能力検定(BB検)ジョブパス3級)なども目標資格に含める含めるべ標資格に含める含めるべきか、あるいは「色彩検定」「きか、あるいは「色彩検定」「CGCGクリエイター検定」など、他の検定クリエイター検定」など、他の検定のの取得を目標とした指導をすべきか。また、採用選考時資格取得についてどの程度重視されているのか、取得しておくべき資格はあるのかなど、企業・業界団体のご意見を伺いたい。

### 【意見】

・株式会社サイバーコネクトツー 宮崎様

私は最終面接を担当しているが、少なくともゲーム業界で資格の欄を見ていないのでは？私は最終面接を担当しているが、少なくともゲーム業界で資格の欄を見ていないのでは？

弊社は見ていない。それよりもクリエイティブなことに時間を割いてほしい。弊社は見ていない。それよりもクリエイティブなことに時間を割いてほしい。

勉強をどうしたらいいかを学べるならいいと思うが、それ以外は重要視していない。

・有限会社ウニコ 林様

弊社でも資格があると何か変わるといったものは無い。弊社でも資格があると何か変わるといったものは無い。

ゲームコンテストやゲームジャムに挑戦した実績がある、などの方がプラスの印象になる。ゲームコンテストやゲームジャムに挑戦した実績がある、などの方がプラスの印象になる。(作品の最後の一押し)

・株式会社スリーリングス 鎌田様

宮崎さんと同意見。プログラマーは作品しか見ない。唯一あるとしたら基本情報技術者(国宮崎さんと同意見。プログラマーは作品しか見ない。唯一あるとしたら基本情報技術者(国家資格なので)甲子園出場とかルービックキューブ大会優勝とか、本人の自己紹介やウリとして使えるも甲子園出場とかルービックキューブ大会優勝とか、本人の自己紹介やウリとして使えるものが良い

・株式会社ジョルダン 湯澤様

資格は正直あまり見ない。資格は正直あまり見ない。

### 【活用状況】

今回頂いた意見は想定範囲ではあったが、アーティストもジェネラリストとして必要なアーティストもジェネラリストとして必要な部分であると企業様(コンテンツ6社IT企業3社)よりご意見を頂きました。学科としてもこのような意見も踏まえもこのような意見も踏まえ、今後も資格取得等含めた知識ベースの授業は、今後も資格取得等含めた知識ベースの授業は1コマ程度展開し展開していく所存である。

### 【議題2】

学科では以前より、ゲーム開発に必要な内容に重点を置き、どちらかと言えば「狭く深く」プログラミング教育を実施してきた。しかし最近、プログラミングについて幅広い知識がある、どちらかと言えば「広く浅く」学んできた学生の方が就職できるようになってきており、学科の教育方針との「ずれ」を感じている。配属予定のプロジェクトや状況次第ではあるかと思うが、仮にどちらかを選択しなければならぬ場合、「広く浅く」学んだ人材と「狭く深く」学んだ人材のどちらを優先されるのか。

学生の採用にあたっては、作品を見て評価をされていることが殆どだと思うが、具体的に「何が出来ていると採用に近づくのか」について、改めてご教示いただきたい。これが明確になれば、積極的にカリキュラムに導入したいと考えている。

ひとつテーマを提示するのであれば、企業や職種ごとに基準が異なることは承知の上で「作品の何(どの部分で評価するのか)」を伺いたい。

・UEでブループリントだけで制作したゲームは評価に値するのか

・2D/3Dで評価はどの程度変わるか(有利・不利はあるのか)

・ゲームのジャンルで評価は変わるのか

・採用に近づく「作りこみ」とは何を指すのか

現状、これらの基準が曖昧であり、カリキュラムに導入すべき内容の選定、及び優先順位付けに困窮している。

### 【意見】

・株式会社サイバーコネクトツー 宮崎様

どういった企業企業をを目指目指しているのか？ターゲット次第である。

会社企業によって判断は変わるが基本的基本的なものは、丁寧な制作・基本を押さえたプログラミングを行ってほしい。

・有限会社ウニコ 林様

ブループリントだけでは厳しい、さらに2D/3Dジャンルだけでは変化はない。会社にマッチするか、細かいところに気を使っているか、どこかに気を使っているか？世にあるものと遜色ないものを世にあるものと遜色ないものを制作制作していただきたい。

・株式会社スリーリングス 鎌田様

プログラムの強みは何か？自分の意志が見られるか(こだわり自分の意志が見られるか(こだわりが欲しい)「狭く深く」「広く浅く」ではなく学生にマッチする評価をしなければならない。

・株式会社ジョルダン 湯澤様

そもそもアピールできているのか否かそもそもアピールできているのか否か？資料を別途用意(就職関係)資料を別途用意(就職関係)して欲しい。因果関係がどうなっている因果関係がどうなっているか「狭く深く」「広く浅く」と関係しているのかか「狭く深く」「広く浅く」と関係しているのか？を知りたい。

### 【活用まとめ】

“作り込み” “丁寧”などに表現される“時間をかけて取り組む”事は当たり前とされていた部分が現学生が出来ていない事は問題である。これらも含めより一層学生へ丁寧な取り組みを行うよう、指導をする。

## 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

ゲーム産業で活躍できる人材の育成のため、ゲーム制作・イベント運用を企画している会社と、作品指導、プレゼンテーション、成果発表指導を含んだ実習を行う。このゲーム産業のプロモーションを課題の中に取り入れることで、ゲーム業界で必要な実務能力を身に付けることを基本方針とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容  
 ※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記  
 実際のゲーム開発を行う。進捗の確認、中間発表、最終発表において、その都度連携企業から、職種ごとに直接指導を受ける。学生は指導を受けた問題点を確認・修正を繰り返し、完成させる。最終的には成果発表会の場で評価を受ける。ここで作成した作品は就職活動やコンテストなどに活かしていく。

(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
制作実習	企画立案したオリジナルゲームを個人・グループで制作する。産学連携授業と位置づけし、ゲーム作品評価および実際のワークフローやビジネスプランについて企業から直接学習する。	合同会社ゴールドエレファント

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

(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

※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やゲーム業界の動向を受けて、現在教員に不足している知識、技術、技能に関する①～③等の研修を教員研修規定に則って行う。現在は、他業種の団体やゲーム関連団体が行っている研修の受講が主であったが、将来はゲーム制作企業や団体から講師を招いたものや教員がゲーム制作企業内で制作業務を担当するなど、独自の研修なども計画的に行う。

- ① 標準的なプログラミング技術、デザイン技術において必要となる知識、技術、技能に関する研修。
- ② 最新のゲーム機を想定したゲーム制作技法、設計方法に関する研修。
- ③ ゲーム業界を志す学生の変化する気質に対応し、学生の学習意欲を高めるような、キャリアサポートや体験学習(ファシリテーションスキル)等の教育的資質に関する研修。

(2)研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	UNREAL FEST EXTREAM SUMMER	連携企業等:	エピック ゲームズ ジャパン
期間:	令和4年5月23～28日	対象:	対象教員
内容	授業内で使用しているゲームエンジンの活用方法を知り、作品制作指導に活用するため。		
研修名:	Unreal Engine Education Summit 2022	連携企業等:	エピック ゲームズ ジャパン
期間:	令和4年6月15日	対象:	対象教員
内容	ゲームエンジン「Unreal Engine」の新バージョンの情報や他の教育現場で使われる事例を紹介		
研修名:	CEDEC2022	連携企業等:	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間:	令和4年8月23～25日	対象:	対象教員
内容	業界に携わるプロフェッショナル、及び関連する仕事に従事している方々が一堂に会し、お互いの情報や意見を交換する事で開発力向上を図り、業界全体の発展を目指す		
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: UnrealFest2023	連携企業等: エピック ゲームズ ジャパン
期間: 令和5年6月2日	対象: 対象教員
内容: UE5の知識習得及び最新事例紹介	
研修名: CEDEC2023	連携企業等: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間: 令和5年8月23～25日	対象: 対象教員
内容: 最新のゲーム開発技術についての知識習得	

#### 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、関係団体、地域住民、ゲーム開発企業等、本校の関係者を評価委員として、学校関係者評価委員会(以下、評価委員会という。)を組織する。評価委員会では、本校の自己評価報告書にもとづき、学校の運営状況やゲーム制作研究科の教育状況、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、ゲーム制作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、資格指導体制
(4)学修成果	就職率、資格取得、ドロップアウト対策、卒業生・在校生の活躍、キャリア形成と教育改善
(5)学生支援	就職指導体制、学生相談体制、学費支援体制、学生生活・健康管理、課外活動支援、父母会、卒業生支援、関連分野と業界関係
(6)教育環境	施設設備環境の維持・向上、学外実習・インターンシップ・海外研修体制、防災訓練
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育成果の公表、入学選考、学納金、資格・就職情報公開
(8)財務	中・長期財務計画、予算・決算・収支計画、定期的な会計監査、事業(財務)情報公開
(9)法令等の遵守	法令・設置基準の遵守、個人情報保護、自己点検・評価、自己評価・第三者評価の公開
(10)社会貢献・地域貢献	学校施設の教育資源の貢献、学生ボランティア活動支援
(11)国際交流	留学生の受け入れ戦略、留学生の在籍管理と手続き、留学生の学修・生活支援体制、学習成果の発表

※(10)及び(11)については任意記載。

## (3)学校関係者評価結果の活用状況

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	株式会社びえろ	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、ゲーム制作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 ゲーム制作研究科) 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	○			ゲームリテラシーⅠ	コンピュータゲームの歴史や初期のゲームを知ることで、ゲームの変遷を学習する。	1前	30		○			○	○			
2	○			ゲームリテラシーⅡ	未来のゲーム制作に対する興味と本質を学習する。企画・プレゼンテーション・文書技法についても学ぶ。	1後	30		○			○	○			
3	○			ものづくりA	ものづくりの概念を認識できるようにします。ものづくりを通じて企画・設計・製作などを学習します。	1前	30			○		○	○			
4	○			ものづくりB	ものづくりのエキスパートとなる人材を育成するため、芸術的な側面から、より幅広くものづくりを理解する。	1後	30			○		○	○			
5	○			ゲームプランニングⅠ	既存の遊びを体験、なぜ面白いのか考え分析を行う。オリジナル企画立案の準備を行う。意見交換、発表を実施。	1前	30			○		○	○			
6	○			ゲームプランニングⅡ	1枚企画書を繰り返し作成することで、魅力的に見せる方法を覚え実践できるようにする。	1後	30			○		○	○			
7	○			プログラミングⅠ	ゲームプログラミングに欠かせないC言語プログラミングの基礎から重点的に学習する。	1前	90		△		○	○	○			
8	○			プログラミングⅡ	ゲームプログラミングに欠かせないC言語プログラミングの応用をオリジナル教科書を使用し学習する。	1後	90		△		○	○	○			
9	○			ゲームCGデザインⅠ	コンピュータグラフィックス概論から基礎を学習する。オリジナル教材を元にIllustrator・Photoshopについて学習する。	1前	90		△		○	○			○	
10	○			ゲームCGデザインⅡ	コンピュータグラフィックス概論から応用を学習する。ゲームの素材から設計技法を学ぶためジオラマ制作を行う。	1後	90		△		○	○			○	
11	○			デッサンⅠ	グラフィック技術の基礎である手書きデッサンを行い、デッサン・クロッキーの基本技術と意識を身につける。	1前	30			○		○			○	
12	○			デッサンⅡ	3DCG技術に反映する観察力、企画デザインに必要とされる表現力を養う。	1後	30			○		○			○	

13			デッサンⅢ	1年次で実施した内容を踏まえ、ゲーム制作で活かすアートワークなど実践的に進める。	2前	30		○		○		○		
14	○		ゲームプログラミングⅠ	ゲームエンジンunityを使用し、ゲーム制作を体験し学習する。	1前	90	△		○	○		○		
15	○		ゲームプログラミングⅡ	ゲームエンジンを使用し、オリジナル教材のゲーム制作する。ゲーム要素を追加しながら、プログラム制作の全体を把握する。	1後	90	△		○	○		○		
16	○		コンピュータ基礎Ⅰ	コンピュータの構造、動作原理などコンピュータのハードウェアやソフトウェアの基礎知識を学習する。	1前	30		○		○		○		
17	○		コンピュータ基礎Ⅱ	データ構造やファイル構造などプログラミングに必要な知識を学習する。	1後	30		○		○		○		
18	○		コンピュータ・リテラシーⅠ	Microsoft Office (Word、Exsel) の使い方方を学習する。	1前	30				○	○	○		
19	○		コンピュータ・リテラシーⅡ	Microsoft Office (Power point) の使い方方を学習する。プレゼンテーション技法・グループウェアを使用した生産管理について合わせて学ぶ。	1後	30				○	○	○		
20	○		数学Ⅰ	ゲーム開発プログラムに必要な数学を知り、計算できるように学習。ゲーム関連会社の就職筆記試験対策とCGやゲームプログラムに必要な、行列・三角関数・微積分などの数学的知識を学習する。	2前	30		○			○		○	
21	○		数学Ⅱ	ゲーム開発プログラムに必要な数学を知り、計算できるように学習。ゲーム関連会社の就職筆記試験対策とCGやゲームプログラムに必要な、行列・三角関数・微積分などの数学的知識を学習する。	2後	30		○			○		○	
22	○		プログラミングⅢ	3Dゲームの基礎となるプログラム言語C++の基礎を学習する。C++の主な機能をおおまかに学習した後、基本から応用までを細かく学習する。	2前	60		○		△	○		○	
23	○		プログラミングⅣ	ゲーム制作に使うオブジェクト指向プログラミングとオブジェクト指向設計について解説を加えながら応用方法を学習する。	2後	60		○		△	○		○	
24	○		ゲームCGデザインⅢ	ゲームの背景・キャラクター等、実際のゲーム制作を想定し、動画やUIデザインについて学習する。	2前	60				○	○		○	
25		○	ゲームCGデザインⅣ	ゲームの背景・キャラクター等、実際のゲーム制作を想定し、動画やUIデザインについて学習する。	3前	30				○	○		○	
26	○		3DゲームグラフィックⅠ	3DにおけるCG素材の基礎知識を学習する。3Dグラフィックツール(3Dsmax)の操作法を学習する。	2前	90		△		○	○		○	△
27	○		3DゲームグラフィックⅡ	3Dグラフィックツール(3Dsmax)を使用し、3Dプログラミングで使用する素材やエフェクトについて学習する。	2後	90		△		○	○		○	△

28	○		情報デザイン	情報（モノ・コト）をデザインし、相手にわかりやすく「伝える」ために必要な事象や方法を学ぶ。文部科学省後援・情報デザイン初級資格の認定を合格する。	2 前	30	○		○	○								
29	○		ゲームプログラミングⅢ	3Dのオリジナルゲームを題材にし、ゲームのシステムプログラミングを経験する。オリジナルゲーム制作を行う。	2 前	90	△		○	○	○							
30		○	ゲームプログラミングⅣ	より高度な知識としての設計や開発に関するコードワークなどを実践的に実施する。	3 前	60	△		○	○	○							
31	○		制作実習	産学連携授業とし、ゲーム制作を行い、ワークフローやビジネスプランについて企業から学習する。	2 後	120			○	○	○							○
32	○		制作管理	制作の工程管理方法・スケジュール管理法やプレゼンテーション技法を学ぶ。	2 後	30		○		○	○							
33	○		就職活動リテラシーⅠ	就職活動への準備として、筆記試験対策を行う。一般常識試験、SPI試験、作文試験対策を実施。	2 前	30		○		○	○							
34	○		就職活動リテラシーⅡ	自己分析・履歴書やエントリーシート対策・面接指導などに備える。就職活動の準備を万全にする。	2 後	30		○		○	○							
35	○		電子音楽Ⅰ	コンピュータによる技術的なサウンド再生環境やジャンルを問わず、音楽史を含めてアートの部分を学習する。	2 後	60	△		○	○	○							
36		○	電子音楽Ⅱ	ゲームに欠かせないサウンドデータを制作する制作することを学習する。 ※企業研修Ⅰ履修者は除く	3 前	60	△		○	○	○							
37		○	情報社会	マーケティング、著作権など社会に出た時に役立つ知識を学ぶ。テーマに沿ったディベートを行い社会人基礎力の向上に役立つワークショップを実施する。 ※企業研修Ⅰ・Ⅱ履修者は除く	3 前	30		○		○	○							
38		○	研究ゼミⅠ	東京ゲームショウ出展に向けたオリジナルゲーム制作を分野・ジャンル等は各自の研究テーマに基づいて行う。 ※企業研修Ⅰ・Ⅱ履修者は除く	3 前	330	△		○	○	△	○	△					
39		○	研究ゼミⅡ	各種コンテストへ向けクオリティを高め、技術的に実用性の高い商用性のある作品を制作する。 ※企業研修Ⅰ・Ⅱ履修者は除く	3 後	360	△		○	○	△	○	△					
40		○	企業研修Ⅰ	ゲーム制作企業において、実際のゲーム制作業務に携わりながら技術・知識を身につけるとともにキャリア教育を推進したインターンシップ制度。	3 前	510	△		○		○							
41		○	企業研修Ⅱ	ゲーム制作企業において、実際のゲーム制作業務に携わりながら技術・知識を身につけるとともにキャリア教育を推進したインターンシップ制度。	3 後	360	△		○		○							
合計						41	科目		3480 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。