

## 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	ゲーム企画科	平成19(2007)年度	-	平成27(2015)年度																														
学科の目的	ユーザーが求めるゲームの企画を考案できるだけでなく、実際にゲーム制作を行うことができるスキルを持ったゲームプランナーを育成する。さらに、ゲームプランナーとして必要なコミュニケーション力とプレゼンテーション力を兼ね備えた、ゲーム制作企業で即戦力として活躍できる人材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)	<p>【取得可能な資格】 ビジネス能力検定ジョブパス3級</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83名(令和4年4月1日入学者を含む) 中退率: 11 % 令和5年3月31日時点において、在学者74名(令和5年3月31日卒業者を含む)</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																												
2年	昼間	※単位数、単位いずれかに記入 1,710 単位数時間 単位	210 単位数時間 単位	480 単位数時間 単位	1,020 単位数時間 単位	0 単位数時間 単位	0 単位数時間 単位																												
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)																																
80人	79人	15人	19%																																
就職等の状況	<p>■卒業者数(C) 32人</p> <p>■就職希望者数(D) 22人</p> <p>■就職者数(E) 21人</p> <p>■地元就職者数(F) 21人</p> <p>■就職率(E/D) 95%</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) 66%</p> <p>■進学者数 2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>株式会社D・A・G、株式会社トイロジック、株式会社、株式会社アールフォース・エンターテインメント、株式会社ScopeNext、株式会社フレイム 等 ゲーム開発企業</p>																																		
第三者による学校評価	<p>■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</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: <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></p>																																		
当該学科のホームページURL	<a href="https://www.jec.ac.jp/course/game/cr/">https://www.jec.ac.jp/course/game/cr/</a>																																		
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>(A: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr> <td>総授業時数</td> <td>1,710 単位数時間</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>150 単位数時間</td> </tr> <tr> <td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td> <td>0 単位数時間</td> </tr> <tr> <td>うち必修授業時数</td> <td>1,710 単位数時間</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>150 単位数時間</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 単位数時間</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 単位数時間</td> </tr> </table> <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	1,710 単位数時間	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	150 単位数時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位数時間	うち必修授業時数	1,710 単位数時間	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	150 単位数時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 単位数時間	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	0 単位数時間	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	1,710 単位数時間																																		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	150 単位数時間																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位数時間																																		
うち必修授業時数	1,710 単位数時間																																		
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	150 単位数時間																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 単位数時間																																		
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	0 単位数時間																																		
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																																		
教員の属性(専任教員について記入)	<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>1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>1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>0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>0人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>2人</td> </tr> </table> <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</p> <p>1人</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)	1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)	1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)	0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	2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)	1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)	1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)	0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	2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 太郎	GFF (GAME FACTORY'S FRIENDSHIP)	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	①
鎌田 浩昭	株式会社スリーリングス	令和4年4月1日～ 令和7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	
伊藤 靖彦	日本電子専門学校 ゲーム企画科 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】

令和6年度新入生向けに、下記の内容でカリキュラムの変更を計画している。

- ・ビジネスプラン2年前期 → 1年後期 <ビジネス概論/知る>
- ・シナリオ技法 2年後期 → 1年前期 <文章作成・技法/書く>
- ・プレゼンテーション2年後期 → 1年前期 <プレゼン概念/話す>

目的:早期(2年次前期中/東京ゲームショウまで)に就職内定率を向上させるため、1年次から2年次前期までの学習内容を増やす。

経緯:授業アンケートの学生自由意見に「この科目をもう少し早くやって欲しかった」「1年次でやって欲しかった」等、この3科目に対する意見が目立つようになった。前回の教育課程編成委員会でごいただいたご意見(カリキュラム変更について)をふまえて検討した結果、3科目の実施時期を上記の通り変更することを計画している。

### 【意見】

- ・1年次で文章構成の学習やプレゼンテーションの意識・技法を理解させることは必要。2年次などは内定先の企業に求められるスキルを各自で学習することも良い。最近のニーズをふまえて、企画書よりもレベルデザインをさせるのも良い。面白さを端的に言語化できる人材育成。仕様書を作らせるカリキュラムを検討してみてもいいのかも。仕様書を文章化するメインの業務だからこそ、簡単なもので良いので仕様書を作成するトレーニングは必要。
- ・カリキュラム変更については、1年目の初めからやるのは良い。さらに、1年生から就職活動を意識した科目が必要ではないか。自己紹介から売り込みをやってみるなど生活の中から、トレーニングにしていくのが良い。

### 【活用】

いただいた意見から、学科内でカリキュラムについて検討し続けてきた。今回の議題にも上げたが、2年次に実施していた3科目(ビジネスプラン・シナリオ技法・プレゼンテーション)を1年次に前倒して実施することを計画。授業担当者と時間割のコマ数の兼ね合いもあり、今回は「シナリオ技法とプレゼンテーション」の2科目を1年次の授業へ移行した。

- ・プレゼンテーション 2年後期 → 1年前期 <プレゼン概念/話す>
- ・シナリオ技法 2年後期 → 1年後期 <文章作成・技法/書く>

授業内容・受け持ち講師については、現在ご担当頂いている講師にお願いする予定。令和6年度入学生から実施することとなっている。

今回、変更できなかったビジネスプランは、今年度から講師を変更。ゲーム・映画・アニメなど様々なエンターテインメントに造詣がある講師のため、ゲームだけではなく、各分野におけるビジネスの考え方やターゲットの設定などを講義。思考するためのトレーニングを徹底して頂いた。学生からの評価は高く、視野の広がりや思考する方法が増えた感想があった。また、半年ではなく1年間継続してほしいとの声も多かった。そのため、2年次のままだが、2年次の後期も継続して実施する様に変更をした。こちらについても、今後1年次から実施できるよう検討をしていく。

### 【議題2】

過去の委員会で、企画職に特化した技術習得やCG科目は減らし、制作をする方が良いのではないかとのご意見を頂戴した。その後、科目担当者にCG科目の状況をヒアリングし、検討を重ねた結果、ゲーム業界への就職内定者数の向上、2年次前期の学習内容の強化を目的として、令和5年度から2年次におけるCG科目の内容変更および担当教員の変更を検討している。

- ◆検討中の「ゲームCGⅢ」の内容(2年前期/週2コマ(180分)の学習を15回実施)

3Dゲーム(スーパーマリオブラザーズ風)を題材に、新しい機能や仕組みを学習。

課題のカスタマイズを行い、応用させることで習熟度を向上させる。

提供したゲームを基に、学習内容を追加・カスタマイズしていく。「タイトル作成」「キャラクターアニメーション追加」「パラメーター調整」「ステージ制作」を行い、ゲームを完成させる。

授業では以下の4項目について学習させる予定である。

- ・UIの強化(Unity UI Toolkitの学習)
- ・アニメーションの追加(mixamoの学習)
- ・カメラ制御(Unity標準カメラの学習)
- ・ギミックの作成(NavMesh + サンプル)

各項目を学習し、それらに該当する部分を追加・カスタマイズしていく。

例:UIの強化を学習して、タイトル画面を作成する(闇雲に作らせず、仕様書を作成した上で作成させる予定)

完成したゲームは全員でプレイ、評価を行う(評価シートの記入および投票を検討)

授業内容の変更にあたり、委員の皆様より変更内容についてのご意見、アドバイスを頂戴したい。

### 【意見】

- ・制作内で何を身につけさせるのかが、非常に重要。例えば、自分がどう作っていくのかを発表させてから、実際に作らせる。発表をさせることで喋る能力を向上を狙うこと、予定した物ができた・できないに対して、問題の発見や問題に対する解決を養うこともできるはず。やる意味を明確に持たせから、進めていくと良いではないか。
- ・Unityを使って、どんな事ができるのか。使うためには、どんな事を覚えるべきなのかなど狙いを持って学習するのであれば良い。各職種とコミュニケーションを取るための知識・用語理解に繋がるのであれば良い。
- ・ゲームエンジンを使い、ゲームの構造やギミック作りなど、実装部分の学習することはいいのではないかと思う。レベルデザインを勉強するために、実装する所に、工夫をしていく様な理解ができると良い。

### 【活用】

いただいた意見を踏まえて、担当の教員と調整の上、ゲームCGⅢを実施した。運用の流れは「仕様書の作成」「発表」「実装」「成果発表」という流れで運用。仕様書を作ることで、闇雲に制作する事を防止。作りながら課題に取り組ませるのではなく、実装前に仕様作成を徹底させた。発表では、作成した仕様書を基に、作成する内容を発表。その後、仕様通りに実装を行い、成果発表を実施した。タイトル画面を作成する課題では、仕様通りに出来たが、想像していたものとは異なる学生が多く、仕様のやり直しを希望する学生も多かった。提供した環境で、容易に実現できた事もあり、複数の課題を作成する学生も多かった。成果発表では、作成したものを全て公開して、やり直し前・やり直し後も含めた内容となっている。発表内容では、課題から得たことや失敗など振り返りを行うこともできた。また、この科目で学習した内容を「ゲーム制作」という授業で応用する学生も多く、他の科目にも良い影響を与えることができた。多くの学生から「もっと早くこの授業をやってほしかった」という意見があり、早い時期から運用できる様に検討していきたい。

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 ゲーム制作企業で即戦力として活躍できるゲームプランナー育成のため、ゲーム制作企業と連携し、プロのゲームクリエイターによる実践的な実習及び制作物の評価を通じて、企画立案からゲーム制作までを学ぶ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 各作業工程(原案作成・プレゼンテーション・開発)ごとに、連携企業のクリエイターを交えた評価会を行なう。評価会では、作品をより良くするため改善点を洗い出し、今のマーケットに効果的なゲームにすべく、クリエイターの直接指導を受ける。		
(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
ゲーム制作Ⅲ	ゲームプログラムと仕様書を作成する技術知識を学習する。クリエイションワークⅡ、企画仕様で作成した仕様書通りにゲームを制作する。	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、ゲーム企画科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:	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2022(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: 学科教員
内容:	ゲーム業界で働くエンジニアの方々より、ゲーム業界のトレンド、最新技術、今後の展望など様々な情報を習得し、教員の技術向上を計り、授業運営に役立てる。	
研修名:	CEDEC+KYUSHU 2022	連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2022実行委員会
期間:	令和4年11月12日	対象: 学科教員
内容:	九州からゲーム業界を活性化させることを目的に業界でもトップクラスにある九州の企業から発信される、最新技術や動向を知見として得て、カリキュラム作成に役立てる。	
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。	

<p>研修名: 「教授力向上研修(CompTIA CTT+)」</p> <p>期間: 令和4年10月26・27日、12月26・27日</p> <p>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。</p>	<p>連携企業等: 株式会社ウチダ人材開発センタ</p> <p>対象: 中堅教員</p>
<p>(3) 研修等の計画</p> <p>① 専攻分野における実務に関する研修等</p>	
<p>研修名: 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(CEDEC2023)</p> <p>期間: 令和5年8月23～25日</p> <p>内容: ゲーム業界で働くエンジニアの方々より、ゲーム業界のトレンド、最新技術、今後の展望など様々な情報を習得し、教員の技術向上を計り、授業運営に役立てる。</p>	<p>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</p> <p>対象: 学科教員</p>
<p>研修名: CEDEC+KYUSHU 2023</p> <p>期間: 令和5年11月25日(土)</p> <p>内容: 九州からゲーム業界を活性化させることを目的に業界でもトップクラスにある九州の企業から発信される、最新技術や動向を知見として得て、カリキュラム作成に役立てる。</p>	<p>連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2023実行委員会</p> <p>対象: 学科教員</p>
<p>② 指導力の修得・向上のための研修等</p>	
<p>研修名: 「教授法研修」</p> <p>期間: 令和5年8月3日・8月10日</p> <p>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。</p>	<p>連携企業等: 株式会社ビーフォーシー</p> <p>対象: 新人教員</p>
<p>研修名: 「インストラクショナルデザイン研修」</p> <p>期間: 令和5年8月22日</p> <p>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。</p>	<p>連携企業等: 株式会社ウチダ人材開発センタ</p> <p>対象: 新人教員</p>
<p>研修名: 「アカデミックハラスメント」</p> <p>期間: 令和5年9月1日</p> <p>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</p>	<p>連携企業等: 名川・岡村法律事務所</p> <p>対象: 全教員</p>
<p>研修名: 「高等教育における ChatGPTなど生成AI の活用」</p> <p>期間: 令和5年9月14日</p> <p>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</p>	<p>連携企業等: 専門学校コンソーシアムTokyo</p> <p>対象: 全教員</p>
<p>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</p>	
<p>(1) 学校関係者評価の基本方針</p> <p>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企画科の教育状況、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、ゲーム企画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。</p>	

## (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、ゲーム企画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 ゲーム企画科) 令和5年度															
必 修	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
	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	○		ゲームプレイ 評価Ⅰ	テーマやジャンルごとに用意したゲームを分析し考察をまとめる。市販のゲームソフトや学生が制作したゲームを実際にプレイ評価する。	1 前	60			○		○	○			
2	○		ゲームプレイ 評価Ⅱ	ゲームの企画を創出するにあたり、ボードゲームやテーブルゲーム、トランプやカードなどから「ゲームとしての楽しさ」や「遊びの要素」を分析する。	1 後	60			○		○	○			
3	○		企画概論	ゲームの要素、遊びの要素を知り、企画立案する意味と考え方を学ぶ。また、仕様書を作成するためのゲームの仕組みや構成を学ぶ。	1 前	30		○			○	○			
4	○		クリエイショ ンワークⅠ	グループ作業の基本となるコミュニケーションの取り方や会議を進行する技法を実践する。与えられた題材から様々なシチュエーションを想像しアイデアを形成する手法を学ぶ。	1 前	60			○		○	○			
5	○		クリエイショ ンワークⅡ	与えられたテーマからなにを求められているのかを分析しアイデアメイクを行う。グループ作業を通して役割分担の必要性和効率性を学ぶ。	1 後	60			○		○	○			
6	○		企画・仕様Ⅰ	企画書・仕様書を作成するためのツールの操作法を習得。クリエイションワークⅡでまとめたアイデアから、グループ作業を通し企画書や仕様書を作成する。	1 後	30				○	○		○		
7	○		企画書	企画書の作成、プレゼンテーションをするためのツールの使い方を習得する。クリエイションワークⅠと連携して企画原案書を作成する。	1 前	30				○	○		○		
8	○		ゲームCGⅠ	ゲームプランナーにとって必要なCGの知識・技術の習得を行う。3Dモデリングツール3dsMaxを使いCG制作を通してゲームに使われている表現技術を学習する。	1 前	60				○	○		○	○	
9	○		ゲームCGⅡ	ゲームCGⅠで学んだ事を活かして、3dsMAXやPhotoshopを使用し具体性の高い課題制作を行う。企画書のデザインなどにも応用できるCG技術の向上を目指す。	1 後	60				○	○		○	○	
10	○		画像表現	Photoshopの基本操作や画像編集方法を学習し、レタッチや合成のための技術を学習することを目的とする。	1 前	30				○	○		○		
11	○		デザイン表現 Ⅰ	企画書や仕様書に必要なイラスト表現の修得を目指す。特に人体やキャラクターをデフォルメしたドール画を使い表現力を高める。	1 後	30			○		○		○		
12	○		メディア制作	WEBやモバイル、ゲームなど様々なメディアで使われているFlashを学び、インタラクティブなコンテンツ制作を目指す。	1 後	30				○	○		○		

13	○		ゲーム制作Ⅰ	プログラム作成を通して「ゲームで使われている技術や表現」「ゲームの制作工程」などを学ぶことで仕様書を作成するための知識を身につける。	1前	90		△	○	○	○								
14	○		ゲーム制作Ⅱ	ゲームプログラムと仕様書を作成する技術知識を学習する。クリエイションワークⅡ、企画仕様で作成した仕様書通りにゲームを制作する。	1後	90		△	○	○	○								
15	○		ゲーム表現	ゲームプランニングに必要となる企画工程作業（草案書、企画原案書、プレゼンテーション資料）の習得と、それを用いた効果的なプレゼンテーション技法を学ぶ。	1後	30			○	○	○								
16	○		コミュニケーションリテラシー	ビジネスマナーやビジネスコミュニケーションの意識を身につけます。ビジネス能力検定（B検）ジョブパス3級を取得する。	1前	30		○		○	○								
17	○		コンピュータリテラシー	Windowsの基本操作からMicrosoftOffice（Word、Excel、PowerPoint）、プリンタやスキャナーの使い方などを修得する。	1前	30				○	○							○	
18	○		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。	1後	30		○			○							○	
19	○		クリエイティブプランニング	様々なメディア、コンテンツからターゲットとセールスを分析する。これからの社会に求められる企画提案ができる柔軟性を身につけることを目的とする。	2前	30		○			○							○	
20	○		クリエイションワークⅢ	出題されたテーマに沿って個人でアイデアメイクを行う。オリジナルゲームの企画立案から制作するまでのスケジュールを組む。	2前	60		○			○							○	
21	○		企画・仕様Ⅱ	クリエイションワークⅢで立てた企画を企画書に落とし仕様書を作成する流れを学ぶ。	2前	30				○	○							○	
22	○		ゲーム企画評価	個人の企画書をチームで評価しシステム、デザイン面のブラッシュアップを行う。	2前	30		○			○							○	
23	○		ゲームCGⅢ	3Dゲームに使えるローポリモデルの作成手法を習得する。	2前	60				○	○							○	
24	○		デザイン表現Ⅱ	デザイン表現Ⅰで修得したドール表現をもとに、発想から表現するデザイン方法を学ぶ。プランナーにとって必要なビジュアル・コミュニケーションを養う。	2前	30		○			○								○
25	○		ゲーム制作Ⅲ	連携企業から提示されるテーマに基づき、企画・プレゼンテーション・素材作成・プログラム開発まで1人で行い、指導、評価を受ける。	2前	150		△		○	○							○	
26	○		ビジネスプラン	ゲームの業界構造やマーケットに対する理解の必要性を学ぶと共に、多様化するゲームのビジネス的な側面を学ぶことにより視野を広げ、企画力を身につけることを目指す。	2前	30		○			○							○	
27	○		ディレクションワーク	実際にゲーム開発を行っている他チームのディレクションを行う。スケジュールを立て作業進行をチェックし、スタッフを管理する手法を実線の中で学ぶ。	2後	30		○			○							○	

28	○	業界リサーチ	東京ゲームショウなどのゲーム関連展示会やイベントに参加し、最先端の情報に接しながら、より広い見聞を深めることを目指す。	2 後	30			○		○	○	○						
29	○	ワークスプロダクション	2年間で作ってきた作品のブラッシュアップを行い、個人作品集を制作する。	2 後	90		△		○	○		○						
30	○	インターフェイスデザイン	操作性、画面効果など様々な手法を用い魅力的かつ機能的なインターフェイスデザインを学ぶ。	2 後	30		○			○								○
31	○	シナリオ技法	基本的な文章作成手法を学び、起承転結があるわかりやすい文を書ける力を養う。	2 後	30		○			○								○
32	○	プレゼンテーション	テーマに合わせた資料を作成し個人ごとにプレゼンテーションを行う。数多く人前で話す機会を与え経験値を上げる。	2 後	30			○			○							○
33	○	アナログゲーム制作	アナログゲームのカードゲームを企画し、実物のカード制作をおこないながら、ゲームバランスの取り方やルールブックの制作方法などを学習することを目的とする。	2 後	60			△		○	○							○
34	○	ゲーム制作Ⅳ	企画・立案からアップストアへのリリースまで、スマートフォン向けゲームの制作工程を全て経験する。	2 後	150			△		○	○							○
合計					34	科目	1710 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。