

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	アニメーション研究科		平成18(2006)年度	-	平成26(2014)年度																															
学科の目的	アニメーション制作技術を総合的に学ぶため、アニメーション制作工程を一通り学習し、原画、動画、彩色、背景、撮影、制作進行のいずれの専門職種にも適応できる知識・技術を身に付ける。それらを通じて、豊かな創造力とコミュニケーション能力を兼ね備えた、アニメーション企業で即戦力として活躍できるアニメーションクリエイターを育成する。																																				
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	<p>【取得可能な資格】 文部科学省後援 色彩検定</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87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83名(令和5年3月31日卒業者を含む) 中退率: 5%</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	※単位数、単位いずれかに記入	2,550 単位数時間 単位	750 単位数時間 単位	60 単位数時間 単位	1,740 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)																																	
90人	99人	23人		23%																																	
就職等の状況	<p>■卒業者数(C) 19人</p> <p>■就職希望者数(D) 16人</p> <p>■就職者数(E) 14人</p> <p>■地元就職者数(F) 14人</p> <p>■就職率(E/D) 88%</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) 74%</p> <p>■進学者数 0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>プロダクション・G、サンジゲン、ライデンフィルム、CloverWorks、ポリゴン・ピクチュアズ、ガイナ、旭プロダクション、studioMother、トロイカ、スタジオエル、C2C、デオメディア、D-bas、絵夢、マカリア、昇門堂 等 アニメーション業界</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: https://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/third-party-evaluation/</p>																																				
当該学科のホームページURL	https://www.jec.ac.jp/course/animation/ar/																																				
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: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>2,550 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>480 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>60 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>2,550 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>480 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>60 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> <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	2,550 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	480 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	2,550 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	480 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	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	2,550 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	480 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	2,550 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	480 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																																				
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>3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>0人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>5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 2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)	3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)	0人	計	5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)	3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)	0人																																				
計	5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
河口 佳高	一般社団法人 日本動画教会	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	①
山田 俊秀	シンエイ動画株式会社	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 兼 アニメーション研究科 学科長	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	

※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 10:00～12:00 開催

第2回 令和5年3月1日 10:00～12:00 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】

3年次の科目ラインアップ変更について

【意見】

- ・弊社ではCG専門部隊ではなく、撮影の中でBlenderを活用している。現在は専門家を入れて強化を図っている。
- ・作画と3DCGの融合した形で進めているので、当初のレイアウトから演出とCGの専門家が綿密に絵作りをすることが大事。
- ・CGツールの有効性(効果的な使い方)はアニメーターや撮影であっても理解しておくべき。

【活用】

3年次前期科目「作画ゼミA」において、Blenderを学習することを目的とした授業内容に変更する。また、令和6年度の教育課程から科目名を「映像表現研究」と改め、科目をリニューアルする。

【議題2】

撮影・3DCG 職種の就職率向上にむけた対策について

【意見】

- ・会社としてここ数年の採用基準および、求人数は変わらない。ただし、撮影に関して言えば離職率が低く、募集人数そのものは多くない。
- ・CGを専門的に学んでいる学科と比較すると、やや弱い印象。アニメーションを学んでいるからこそその強み(動かすこと、タイムシートを熟知している)をポートフォリオに入れてみてはどうか。
- ・文字情報や作品点数が少ない。自分が将来何をを目指しているのか、そういった情報が落とし込めていない。

【活用】

委員から頂いた意見を学科で共有し、対策検討の場を設けた。

3年次カリキュラムにおいては卒業制作が大半の時間を占めており、3DCG や撮影に関する授業が少ないとの意見が目立った。

時間数の見直しや科目のリニューアルについて引き続き議題として取り上げていく方針。

また、前期ポートフォリオの科目担当にアニメ制作現場で撮影経験のある講師を配属して、ポートフォリオの質向上を図ることとした。

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

アニメーション制作企業で即戦力として活躍できるアニメーターを育成するため、連携企業からプロフェッショナルのアニメーションクリエイターを非常勤講師として招聘し、実践的な制作実習によって現場レベルの動画技術や、アニメーション制作ツールの使いこなし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

連携企業から招聘した非常勤講師と授業シラバスや使用ツールを検討する。そのシラバスに則った職業実践的な実習によってアニメーション制作技術を学び、制作指導、成果物の評価を受ける。

(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
卒業グループ制作A	3年間の集大成となるアニメーション作品をグループで制作する。作品の企画から絵コンテといったプリプロダクション全域を制作する。	STUDIO ACALANTERN
卒業グループ制作B	3年間の集大成となるアニメーション作品をグループまたは個人で制作する。前期の設計を基に完成まで仕上げる。	STUDIO ACALANTERN
演出・絵コンテA	絵コンテを読み取り、ショットの種類やカメラワークの効果を理解し、映像を演出するために必要な専門用語から創作技術について学習する。	株式会社スタジオライブ
演出・絵コンテB	アニメ映像としての設計に必要な創作技術(絵コンテ・演出・演出チェック・シナリオ)について学習すると共に、総合的に作品を統括する方法を学ぶ。	株式会社スタジオライブ

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及びアニメーション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程に則って行う。これまでは、アニメーション関連団体が行っている研修の受講が主であったが、以後はアニメ企業や団体から講師を招いたものや教員がアニメーション企業内で制作業務を担当するなど、アニメーション科独自の研修なども計画的に行う。 ① 3DCGを活用したハイブリット制作など、アニメーション制作における新たなワークフローのなかで必要となる知識を得る研修 ② 専門技術、技能に関する研修。加えて、力学・コマ撮り・演出・原画・レイアウトなどの作画技術に関する研修。 ③ 変化する学生(気質)に対応して、学生の学習意欲を高めるために、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: 第8回 Unreal Engine エデュケーションサミット	連携企業等: UE エデュケーションサミット事務局
期間: 令和4年10月19日	対象: 学科教員
内容 CG・映像制作の Unreal Engine 導入における環境構築とカリキュラム案の講演	
研修名: CGWORLD MASTERCLASS ONLINE vol.8	連携企業等: 株式会社ボンデジタル
期間: 令和4年6月18・19日	対象: 学科教員
内容 CG業務における最新のモデリング技術を習得するための講座	
研修名: WCCCクリエイティブウェビナートレンドアニメ・CG編 2023.2	連携企業等: 株式会社ワコム
期間: 令和5年2月22日	対象: 学科教員
内容 アニメにおけるデザインワークの重要性(背景美術など)をクリエイターから学ぶ	
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: アニメーション制作のハンズオンセミナー	連携企業等: 一般社団法人日本動画協会
期間: 令和5年12月を予定	対象: 学科教員
内容 ClipstudioPaintやBlenderなどの実務に関わるソフトウェアを用いたハンズオントレーニングするセミナー。	
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、アニメーション関係団体、地域住民等、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、学校の運営状況やアニメーション科の教育状況、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、アニメーション科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・教育人材像、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、アニメーション研究科では、学科ブログ、学園祭での学習成果公開、年度末の進級・卒業作品上映会、卒業作品を収録したDVDの作成頒布などによって、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 アニメーション研究科) 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	○		アニメ概論	アニメーションの基本原理、歴史についての講義。映像としてのアニメーションの歴史が始まる以前の映像玩具をはじめ、古典的なアニメーション作成方法から現在のアニメーション制作に至る過程を、アニメーション史上重要な作品鑑賞を通して学習する。	1前	30		○			○	○			
2	○		色彩学	色彩の基礎知識から色の仕組みや色彩心理、配色などを学び、それらを作品制作に生かすことを目的とする。	1前	30		○			○	○			
3	○		演出・絵コンテA	絵コンテを読み取り、ショットの種類やカメラワークの効果を理解し、映像を演出するために必要な専門用語から創作技術について学習する。	1前	30			○		○			○	○
4	○		演出・絵コンテB	アニメ映像としての設計に必要な創作技術（絵コンテ・演出・演出チェック・シナリオ）について学習すると共に、総合的に作品を統括する方法を学ぶ。	1後	30			○		○			○	○
5	○		映像編集	映像の撮影、編集の理論から実践までを学習する。カット繋ぎの違いにより、映像表現にもたらす影響の大きさを知るのが目的である。ノンリニアエディットの知識と基礎技術も体得する。	3前	60		○			○		○		
6	○		作品鑑賞	アニメブームが興った1970年代後半以降から1990年代までのアニメーション劇場作品を中心とした鑑賞を行う。毎授業の冒頭で制作スタッフや時代背景、関連作品・企業の解説を行った後、鑑賞をしながら特筆すべき表現の解説を行い、作り手の目線で作品の魅力を理解し、現在にまで連綿と繋がるアニメーションの表現の歴史を学ぶ。	3後	60		○			○		○		
7	○		フォトショップ	画像制作ツール (Adobe Photoshop) の基本操作と共にCG業務に必要な用語やファイル形式、画像の構造等を習得する科目である。	1前	30					○	○		○	○
8	○		ペイントマン・アフターエフェクト	アニメ制作業務における仕上げ (Paint Man)、及び撮影 (Adobe After Effects) の各プロセスを学習することに加え、それぞれのソフトウェアのオペレーションを習得する。	1前	60					○	○		○	○
9	○		3D基礎A	3DSMAXの基本操作を学ぶ。プロジェクト管理、3DCGワークフロー（モデリング～マテリアル～ライト・カメラ～アニメーション～レンダリング）、基本的なポリゴンモデリングを学習する。	1前	30					○	○		○	○
10	○		3D基礎B	3DSMAXの基本操作の習得をおこなう。アニメーション、マテリアル、ライティングを学習する。簡単なCGアニメ作品を制作する。	1後	30					○	○		○	○

11	○		デジタル背景	画像制作ソフト (Adobe Photoshop) を用いたデジタル背景制作を学習する。実在する背景写真の模写を通して、デジタルツールの扱い方を習得する。	1 後	30					○	○						○	
12	○		3D応用A	3DCG技術をベースに、2Dの良さを引き出す描画方法を習得します。2Dデジタルツールと3Dデジタルツールの連携手法についても学習します。	2 前	30					○	○						○	○
13	○		3D応用B	3DCGを用いたアニメーション背景美術を学習することに加え、カメラマッピング技術や3次元空間に3Dモデルを構築する手法を学習します。	2 後	30					○	○						○	○
14	○		3Dアクション	「つめとのこし」「つぶしとのぼし」などの誇張表現、「予備動作・後追い」などアニメーション技法に特化した3DCGアニメーションを学習します。キャラクターセットアップやキャラクターアニメーションなどの技術についても学習する。	2 前	60					○	○						○	○
15	○		3Dライティング	3DCGのライティングを学習を行う。作品の質を決定するマテリアル、テクスチャのデザインやセルシェーディングなどのレンダリング技術についても学習する。	2 後	60					○	○						○	○
16	○		AfterEffects 基礎	AfterEffectsを使用した撮影方法、エディット&エフェクトツールのオペレーション方法を学ぶと同時に、特殊効果に関する実践的な課題を行います。	2 前	30					○	○						○	○
17	○		AfterEffects 応用	高度なテクニックを使ったデジタルアニメ撮影の技法を学習する。主にアニメーションの特殊効果や2Dと3DCGのコンポジットを中心に学習する科目である。	2 前	30					○	○						○	○
18	○		3Dモデリング	3DCGのモデリングを学習します。アニメーションに必要な小道具や簡単なキャラクターなどの制作を通して3次元造形力を養う科目である。	2 前	60					○	○						○	○
19	○		背景美術 I	アニメーションの背景を描写するために必要なパース・色彩・デッサンを制作現場の作画手法に則り、学習する科目である。 様々な画材の取り扱い方や、絵具の違いによる質感表現の差といった基本知識、技術の習得を目的とする。	1 後	60			○			○							○
20	○		背景美術 II A	アニメーションの美術背景の作画に必要な基本技術を学習する。ポスターカラーを用いて、地塗り、転写、溝引き、仕上げといった背景美術の全行程を実践的な制作を通して習得する。	2 前	30			○			○							○
21	○		背景美術 II B	背景美術制作における応用的・実践的な学習を背景素材や写真、模写を通して、より即戦力になるうえで必要なテクニックを習得する。	2 後	30			○			○							○
22	○		デッサン I A	画材の扱いから始まり、デッサンの基礎描写力の表現・技術を習得する。I Aに於いては描写力の基礎となる固有色・陰影・立体感、線表現などの習得を単純な形態から行い、後半は人体の部分描写を行う。	1 前	90					○	○							○
23	○		デッサン I B	デッサン I Aでの基礎描写力を踏まえ、更に難度の高い表現を習得する。老若男女の違いやコスチュームの表現を学び、後半では全身を短時間で描く訓練 (クロッキー) を行う。	1 後	60					○	○							○

24	○		デッサンⅡA	1年次のデッサン科目の習得を踏まえ、更に応用と強化を進める。作画・背景で志望別に別カリキュラム行う。作画系の学生は難易度の高いアングルやポーズなどを描き、後半は全身を短時間で捉える技術の訓練を行う。背景系の学生は風景(屋外・屋内)のデッサンを制作する。	2 前	60					○	○							
25	○		デッサンⅡB	デッサンⅡAの続きとして更に難易度の高いモチーフを描いていく。作画系は様々なコスチューム、背景系は風景(屋外・屋内)のデッサンを制作する。	2 後	60					○	○							
26	○		デッサンⅢA	デッサンⅡを踏まえ人体表現の応用力を広げる。男女の性差、西洋人、ヌード・水着・コスプレなど様々な人体を描く事その経験値を積み上げる。	3 前	30					○	○							
27	○		デッサンⅢB	全身を短時間で描くスキルを向上させるため、クロッキーを行い、様々なポーズ、コスチュームにも柔軟に対応し描ける技術を習得する。	3 後	30					○	○							
28	○		ポートフォリオⅠ	就職活動に必要な自主制作の作品と、その収集ファイルを作成する。アニメーションの各職種に適した作品内容とはどのようなものかを模索しながら作品制作を行い、就職活動に備える。	2 後	30				○			○						
29	○		ポートフォリオⅡA	ポートフォリオⅠを踏まえ、本格的な自主作品の制作を行う。各職に於いて業界から求められる技術・表現を個人個人で模索し、オリジナリティと高い技術の双方を伸ばし、作品数を十分な量に増やしていく。	3 前	60				○				○					
30	○		ポートフォリオⅡB	後期の応募会社に即した作品内容を考慮しながら、更に自主作品の制作を行っていく。会社によって望まれる作品の内容も異なる場合がある為、十分な研究・調査と、それに準じた作品の準備を行っていく。	3 後	30				○					○				
31	○		作画基礎	人体のパーツごとの描写方法や、頭身別・年齢別の描き分け・パースに乗せた描き方などは勿論、動物や乗り物などの描き方を学び、アニメーション作画における基礎の考え方と描き方を習得する。	1 前	30				○					○				
32	○		動画ⅠA	アニメーション制作における動画の基礎を学ぶ科目である。使用する道具の取り扱いから、タイムシートの読解、記入方法といった基本的な知識習得に加え、原画を補完し動画を作成する技術やトレース技術を習得する。	1 前	60						○	○						
33	○		動画ⅠB	動画ⅠAから更にパースの伴った奥行きや回転といった動的表現を加味した立体的な動画の表現方法を習得する。さらに合成やクミなどの制作現場で多用する手法も学ぶ。	1 後	60						○	○						
34	○		デジタル作画	昨今アニメ業界でも導入が進むデジタルを用いた作画方法を学ぶ科目です。デジタルにおけるカット袋やタイムシートといったデータ管理方法の学習に加え、ソフトの基本設定や動画の中割作業を軸として実習します。	2 前	30						○							
35	○		動画ⅡA	動画Ⅰで習得した技術を応用し、より高度で精密な動画生成技術を高める科目である。1年次よりも難易度を上げた課題で、トレース線の強化は勿論、自然描写エフェクトなどの新たな動画演習も実践する。	2 前	30						○	○						

36	○		動画ⅡB	動画ⅡAを応用し、より高度で精密な動画描写を目指します。制作現場レベルの教材を使用し、動物や無機物などの動画演習も実践する。	2後	30				○	○	○	○	
37	○		レイアウト作法Ⅰ	アニメーション制作における画面設計(レイアウト)の作業プロセスを習得します。絵コンテ、キャラクター設定、美術設定を使用し、レイアウト作業の流れ、構図の取り方、書式等のルールを、実践的課題を通じて学習します。	1後	30			○		○		○	
38	○		レイアウト作法ⅡA	レイアウト作業工程の応用として、複雑なカメラワークや特殊効果、キャラクター演技に対応したレイアウトの設計手法を習得します。	2前	30			○		○		○	
39	○		レイアウト作法ⅡB	レイアウト作法ⅡAを発展させた科目です。レンズによる構図の変化や描画方法について学び、演出意図に合わせた画面設計を実現する技術を習得します。	2後	30			○		○		○	
40	○		パースペクティブA	3次元(立体、空間)を2次元(平面)上に再現するため、透視図法を用いた描画手法を学習し、画面構成や空間表現の効果的な手法を習得する。	1前	30			○		○		○	
41	○		パースペクティブB	パースAでの学習内容を踏まえて、一点透視図法における建物内観描写や三点透視(測点法)俯瞰・仰角といった、様々なアングルに対応した描画方法を習得する。	1後	30			○		○		○	
42	○		原画作法A	原画制作における基本的なプロセスを学ぶ科目です。表現する動作の作画方法、タイミング設定等の原画作業時の手法やルールを学習します。	2前	30			○		○		○	
43	○		原画作法B	原画作法Aを発展させた科目です。レイアウト、キャラクター設定を使用し、演技の伴う原画の描画方法を学習します。キャラクター、動物の演技、背景との組み合わせ、合成、複雑なセルワークを実践的に習得します。	2後	30			○		○		○	
44	○		作画ゼミA	制作現場のトップアニメーターを講師に招致し、業界で求められる人材としての認識や姿勢などを学びながら、アニメーターとして求められる技術の応用を学んでいく。	3前	30			○		○		○	
45	○		作画ゼミB	作画ゼミAで学んだスキルの更なる応用として、設定資料からの作画制作や、レイアウトの技法、キャラクターの作画などを作成し、トップアニメーターから作画修正と指導を受ける。	3後	30			○		○		○	
46	○		2D課題作品制作	商業アニメの制作フローに則り、個人でアニメ作品を制作する科目である。アニメーションの制作プロセスを体系的に理解すると共に、絵コンテからムービー出力までを一通り行い、作り手としての表現力を養うことを目的とする。	1後	90					○	○	○	○
47	○		3D課題作品制作	3DCGを積極的に活用したアニメーション作品を制作する科目である。個人またはグループによる制作を通して、作品制作力を習得する。	2後	90					○	○	○	○
48	○		卒業グループ制作A	3年間の集大成となるアニメーション作品をグループで制作する。企画のディベート、共同作業を通してコミュニケーション能力の向上と各自の技術向上を目的としている。	3前	240					○	○	○	○
49	○		卒業グループ制作B	企画、絵コンテ、各種設定資料に基づき、アニメーション作品を完成させる。さらに一年間のグループワークを振り返り、作品発表会にてプレゼンテーションを実施する。	3後	240					○	○	○	○

50	○		イラスト制作 A	デジタルで彩色されたオリジナルイラスト作品制作を行う科目です。グラフィックツールの特性や描画手法を学習し、オリジナル作品を制作します。	3 前	30				○	○	○		
51	○		イラスト制作 B	イラスト制作Aを発展させた科目です。イラストレーションの理論を学び、原画を応用し動きのあるポーズ、エフェクト描画を実践。作品制作を通して構図、アイデアの発想法を習得します。	3 後	30				○	○	○		
52	○		就職活動リテ ラシー	就職活動に於ける年間計画とその概要の理解に始まり、履歴書などの書類審査に必要なものの書き方や面接試験の服装・マナーなどを習得し、更にアニメーション業界特有の就職活動の内容も学習する。来る就職活動に向けて準備を行う科目である。	2 後	30		○			○	○		
合計					52	科目	2550 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。