

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	グラフィックデザイン科	平成18(2006)年度	-	平成26(2014)年度			
学科の目的	グラフィックデザインの制作において、ワークフロー全体が理解でき、依頼者(以下クライアント)の要望に応じた効果的な提案を、紙媒体、電子媒体問わず幅広く対応できると共に、豊かな想像力とコミュニケーション能力を兼ね備えた、実社会で即戦力として活躍できるデザイナーを育成する。							
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/情報デザイン試験初級/Adobe Certified Professional</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60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56名(令和5年3月31日卒業者を含む) 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	
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 1,740 単位時間 単位	360 単位時間 単位	120 単位時間 単位	1,260 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)					
60人	62人	10人	16%					
就職等の状況	<p>■卒業者数(C) 28人</p> <p>■就職希望者数(D) 26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) 81%</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) 75%</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)トッパングラフィックコミュニケーションズ (株)光邦 (株)平賀 (株)帆風 (株)クレアテック (株)ユニモト (株)ヨシダ (株)テレサイト (株)サンデジタルシステム (株)マーキュリー 三報社印刷㈱ ウチノ看板(株) (株)エイジエック (株)わかさ生活 (株)ニューエッジ 日研硝子(株) (株)アルマビアンカ 等 デザイン業界</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/design/ag/						
	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		1,740 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						
(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)		0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)		0人					
	計		3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		1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
溝川 誠司	公益社団法人 日本広告制作協会 理事	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	①
吉沢 優行	有限会社セネカ 取締役	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	③
西川 肇	博報堂プロダクツ 事業管理室 シニアマネジメントプランニングディレクター	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	③
田代 宏之	株式会社電通クリエイティブX	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	
植田 誠一	日本電子専門学校グラフィックデザイン科 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8日 10:00～12:00 開催

第2回 令和5年3月3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】

昨今の就職活動状況、内定状況、学生の傾向を考慮して、今後、1年次後期科目「就職活動リテラシ」の授業内容を再考したい。
 (今年度から担当教員が変わったことも、理由の1つとして挙げられる)。
 企業の求人が出始める時期に合わせたポートフォリオ制作指導、企業訪問や応募等、学生が活動を開始するタイミングに合わせた自己PRや履歴書の作成など、実際の状況に授業内容の進捗をリンクさせることで、学生が就職活動を円滑に進められるようにしたい。また、全15回の授業のうち数回はSBLも組み込みたいと考えている。
 現在検討中の再考内容について、委員の皆様よりご意見をいただきたい。

【意見】

- ①学生の傾向を考えると全体的に受動的で危機感が薄いため、就職する根本的な部分である、「働くとは何か」的な内容を組み込んでもいいのではないか。
- ②企業と学生のお互いに求める点がずれてしまっている。そこを補うべく、クリエイターに求められる資質を理解した上で、クリエイターに特化した面接指導をしてもいいのではないか。学生がどのようなビジョンを持ってその会社を受験したいかを明確にする必要がある。その上で具体的にはクリエイターを招いての模擬面接の実施などは効果的。
- ③近年、入社後にすぐにやめてしまう傾向が見られる。教育機関でクリエイターの夢や希望を持てるイメージを植え付け過ぎたことが原因かもしれない。現実的に入社後の新入社員の業務や、下積みの現実も含めリアルを伝えることも必要で、それにより地に足着いた就職活動として取り組めるのではないかと。
- ④就職に関してモチベーションが低くメンタルが弱い学生に対してモチベーションが高く持てる事例などを紹介することで自信の増加につながると思う。卒業生による就活講話会を開催することで学生自身の延長線をイメージしやすい。
- ⑤卒業生講話会は、教員との対話形式が実施しやすく、依頼する卒業生の年齢やキャリアに幅を持たせることで学生の引き出しも増え、より一層の具体的な将来像につながる。

【活用】

委員会での意見は科内で共有。15回の授業内で①に関しては、テキストを使用し、自己分析から自己PRの作成、給与明細の見方など、就職意識が向上するよう具体的な内容を取り入れた。③、④、⑤に関しては卒業生の講話会を実施した。卒業後8年目、転職1回経験の卒業生を招くことで、入社直後の業務内容からステップアップしていき、転職に至るまで、またそこから現在の業務内容まで、ある程度経験豊かな内容を講話に盛り込んで頂き、在校生も就職後、入社直後から長いスパンでのイメージにつながったのではないかと考えた。在学中にやっておくことや意識を持っておくこと、業界研究など就職活動のやり方にも触れていただいた。②のクリエイターを招いての模擬面接の実施は時期や職種に関して、具体的には今後検討予定。まずは自己PRや志望動機等に関して面接でしっかりと面接官とコミュニケーションが取れるようになることを目的に、4月初旬に模擬面接(本校人事部職員)を実施。
 その他、この科目での筆記試験を実施。内容としては、面接での注意事項、自己PR、ポートフォリオのコンセプトに関して、長所と短所の考え方。知識の定着を図った。

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

グラフィックデザイン業界で活躍できる人材育成のため、デザイン関連企業から課題の提示を受け、その課題テーマに沿って、下記の①～③を踏まえた実習を教育課程に位置付けることを基本方針とする。

- ① デザイン企業における作品制作のワークフローに関する知識・技術習得を目的とした実習。
- ② 最新の電子媒体(デジタルサイネージ、スマートデバイス)の特徴を活かした広告デザイン制作に関する実習。
- ③ コミュニケーション能力を養う目的で、連携企業に対するプレゼンテーション(企画提案・作品完成報告など)を毎学期実施。

(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

連携している企業から課題に関するオリエンテーションを受け、企業の課題を選択、その課題制作に取り組む。制作過程の時期に応じて、学生は企画、制作、プレゼンテーションを行い、その都度企業から指導、アドバイスを受ける。学期末の進級制作展示会において、企業から最優秀作品が選出され、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
進級制作	デザイン企業から制作課題に関するオリエンテーションを受け、企業からの課題を選択して様々な媒体の特徴を活かした制作に取り組む。そして、デザイン制作のワークフローに沿った形式で、企画提案、企画発表・中間プレゼンテーション・最終プレゼンテーションを行い、その都度連携企業から指導を受ける。 また、連携企業より、企画、進捗状況、作品の出来具合、プレゼンテーション等の観点から評価を受ける。学期末の進級制作展示会においては、連携企業の投票により最優秀作品が選出される。	(株)ジェイスリー (株)スロウ (株)帆風 (株)D2C R

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の意見やグラフィックデザイン業界の動向などを踏まえて、現在教員に不足している知識、技術、技能に関する①～③等の研修を研修規定に則って行う。	
①エディトリアルデザイン、インタラクティブデザイン、デジタルイラストレーションなど、デザイン制作のワークフローのなかで必要となる知識、技術、技能に関する研修。 ②デジタルサイネージやスマートデバイスなど最新の電子媒体を用いた広告手法に関する知識、技術、技能に関する研修。 ③変化する学生(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: 日本デザイン学会 第69回春季研究発表大会	連携企業等: 日本デザイン学会
期間: 令和4年6月24～26日	対象: 学科教員
内容 研究発表(ポスター発表)について 今大会は全てオンラインで行われ、ポスター発表も「oVice」オンラインというツールにて行われた。「学生による未来共創とビジョンデザインのアプローチ-学生の当事意識をいかにVisionとして描くか-」というタイトルで研究発表を行った。発表会場へ来場した見学者の方々から、様々な質問やコメントを頂くことができ、有意義なものとなった。	
研修名: 新潟医療福祉大学 第8回夏期骨学セミナー	連携企業等: 新潟医療福祉大学
期間: 令和4年8月18～23日	対象: 学科教員
内容 教育関係者、医療従事者、警察、法医学関係者、考古学者等、広く骨学や骨鑑定の技術を学びたい人を対象に、専門知識を持ったスタッフが講義と実習を行い、実際の人骨を使用し、講義、観察、スケッチ、実習等から広く骨学の知識を深めた。	
研修名: 日本基礎造形学会 第33回福岡大会	連携企業等: 日本基礎造形学会
期間: 令和4年年8月27・28日	対象: 学科教員
内容 立体造形作品の発表を行い、九州産業大学美術館にて展示され、様々な研究者の方にご覧いただきアドバイスをいただくことができた。情報の収集としては、様々な研究発表を聴講することで、基礎デザイン科目の教材開発の参考として得るものが大きかった。	
研修名: 「アクションリサーチとソーシャルイノベーション」 Xデザイン学校 校外研修	連携企業等: Xデザイン研究所
期間: 令和5年1月25日、2月23～26日	対象: 学科教員
内容 最初にオンラインで「ナラティブ、アクションリサーチとソーシャルイノベーションの基礎」を学び、実際に和歌山県ささみ町を訪問し、フィールドワークやアクションリサーチを通して、それらを実践しながら学んだ。最終日に参加者15名が研修の成果を発表し相互に学び合うことができた。	
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:	第70回日本デザイン学会 春季研究発表大会	連携企業等:	日本デザイン学会
期間:	令和5年6月23～25日	対象:	学科教員
内容:	「これからの学びはどうデザインするのがよいか？」について研究発表を中心に議論を深める。		
研修名:	MARUMIZU-GUMI 製本基礎コース	連携企業等:	手製本工房 まるみず組
期間:	令和5年10月～12月	対象:	学科教員
内容:	基礎からひとつひとつ学ぶ「基礎コース」を軸に、製本に必要な知識、構造、作り方等を工房で学ぶことが出来る。		

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		
研修名:	学生カウンセリング研修会	連携企業等:	公益社団法人 東京都 専修学校各種学校協会
期間:	令和6年1月～3月頃	対象:	学科教員
内容:	指導者の学生との関係力向上を目的とし、学生の傾向を心理学的に理解することを狙いとした研修。		
研修名:	「メンタル面に問題を抱えている学生への対応・指導について」	連携企業等:	一般社団法人 全国専 門学校情報教育協会
期間:	令和6年11月～12月頃	対象:	学科教員
内容:	オリエンテーション・取組み・事例発表・参加者の課題や対応の情報共有と対応に関する意見交換・質疑応答		

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、デザイン関係団体、地域住民、グラフィックデザイン企業等、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)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、学校の運営状況やグラフィックデザイン科の教育状況、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、グラフィックデザイン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、グラフィックデザイン科の教育成果発表として、学園祭での学科出展を行う。また、ホームページ上の学科ニュースで学科の取り組みを広く公開する。これらを通して、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 グラフィックデザイン科) 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	○			デザイン概論	デザインの歴史や過去のグラフィックデザインの作品、人物、用途、手法など、デザインに関する基本的かつ必須の知識について学習し、個々の作品制作に役立てます。	1前	30		○			○	○		
2	○			色彩検定講座	色彩検定に対応した授業で、ビジュアル表現における色の役割や、色彩に関する基礎的な知識を学習します。色が人間の感情に与える効果を実際の作品制作を通して学びます。	1前	30		○	△		○	○		
3	○			写真入門	カメラの使い方、写真撮影に関する基本的な知識を学ぶとともに、広告媒体への展開を目的とした効果的な写真の扱い方を学習します。実際にどのように撮影すれば写真が広告の中で効果を上げられるのかなど、実習を通して学びます。	1前	30		○			○		○	
4	○			デッサンⅠ	作品を制作する上で必要となる物の見方や捉え方を、単純なモチーフを使ったデッサンやクロッキー、パースの取り方などを通して学びます。構図、立体感、質感、色みについて学びます。	1前	60					○	○	○	
5	○			デッサンⅡ	デッサンⅠでの習得を踏まえ、複雑なモチーフの描写や頭の中にあるアイデアを形にし、幅広い表現を目指します。イラストレーションとの関連性も制作を通して研究します。	1後	60					○	○	○	
6	○			基礎デザイン演習	デザインをする上で必要となる基本的な表現方法について、平面構成を中心に演習を交えて学習します。編集ソフトであるInDesignの基本的な使用方法を修得します。作品制作のツールとして活用できるように知識、ソフトウェアオペレーションの両面から学習します。(使用ソフト: Adobe InDesign)	1前	60		△	○		○	○		
7	○			視覚デザイン発想法Ⅰ	視覚デザインに関わる発想にオリジナリティを発揮させるための具体的な手法について検討し、独自の手法を作り出すことがオリジナリティ創出のために必要不可欠であることを、実習を通して学びます。	1前	30		△	○		○		○	
8	○			視覚デザイン発想法Ⅱ	視覚デザインに関わる表現の問題について、視覚デザイン発想法Ⅰで行った基礎的な発想方法を基にした上で、より多面的なもの見方や、情報の解釈など、視覚デザインのリテラシーについて実習を通じて学びます。特にデザイン表現の独自性についての理解を深めていく中で、各自がオリジナルな発想を生み出していける力をつけることを主眼とします。	1後	30		△	○		○		○	

9	○		イラストレーション	制作の上での基礎的な画材や紙の扱いを実際の画材を使用して学習し、作品を制作します。またイラストレーションとして様々な技法の中から効果的な技法を抽出し、オリジナリティの高い作品制作を目指します。制作を通じ現代社会でのイラストレーションの役割について学びます。	2 前	60					○	○	○							
10	○		広告デザイン	実際の広告を題材にし、媒体別にターゲットを意識したデザイン制作の一連の流れを学びます。また、様々な広告作品の鑑賞や、実際に自分で制作することによって発想の演習を行います。	1 後	30					○	○	○	○						
11	○		デザイン法規	デザイン業界において不可欠な知識である知的財産権、個人情報保護法などについて学びます。特に著作権については作り手としての社会的責任のある作品制作が行えるように詳しく扱います。	2 後	30			○			○							○	
12	○		グラフィックデザイン基礎	制作に必要なソフトウェアの特性や基本的なオペレーションを理解し、実務として使用できるよう基本的な知識やガイドラインを学習しながら、ポスターやチラシなど、実際に様々な制作物に反映します。 (使用ソフト:AdobeIllustrator、Photoshop)	1 前	120					○	○	○	○						
13	○		グラフィックデザイン応用	アプリケーションの表現特性に束縛されず、個人のアイデアやテーマに見合ったソフトウェアを複合的に使用し、コンテスト等に応募する作品の制作や、各アプリケーションのTipsについても学びます。	1 後	30					○	○	○	○						
14	○		パッケージデザイン	パッケージのビジュアルだけでなく、その役割や機能性、構造を理解し、デザイン制作に取り組みます。商品パッケージの制作において、ブランディングを考慮し、モックアップ制作まで展開します。	2 前	60					○	○	○	○	○					
15	○		アドバタイジング	商品やイベントなどの魅力を消費者に効果的に伝え、販売を促進させる具体物としてのデザイン作品を制作します。マーケット分析やコスト・効果を考えながらコンセプトメイキングと広告戦略を検討し、ロゴ、パッケージデザイン、小型グラフィック、ポスターデザイン、web、モバイルサイトなどの媒体に展開します。	2 前	60					○	○	○	○						
16	○		プランニング	依頼主が抱える「BtoC」としての課題に応えるには、モノが売れるための仕組みである「マーケティング」の考え方、特に「プロモーション戦略」が重要であることを理解し、実務で活かせる企画力がつくよう、知識とスキルを学びます。	1 後	30			○			○		○	○					
17	○		進級制作	実際の企業から発注を受け、オリエンテーションから企画、制作、プレゼンテーションまでの一連の流れを学習します。企画提案、発表を経て、企業の方からアドバイスを受けながら作品の制作を行います。最終的に企業の方にプレゼンテーションを行い、評価をいただきます。	1 後	120			△		○	○	○	○	○					○

18	○		卒業制作	2年間の学習の中から得た技術の総まとめを行います。問題解決の観点から、マーケティング、プランニングを意識した上で、グラフィックデザイン分野、エディトリアルデザイン分野、インタラクティブデザイン分野等、学習した技術・知識を活かし作品の制作を行います。	2後	150		△	○	○	○	○	○		
19	○		DTP概論 I	DTPに関する基礎的な知識から、あらゆる印刷物の出力方法に至るまで、印刷工程の原理や仕組みなどを学習します。	2前	30		○		○			○		
20	○		DTP概論 II	DTP化の成功の鍵であるワークフローの改善方法、コンピュータやネットワークの最新技術動向、印刷までの工程で現れる多くの機器の仕組みや現状、ワークフローで起こる様々な問題への対処方法などを学びます。		30		○		○			○		
21	○		レイアウト概論	雑誌やポスターなど、レイアウト時のルールや手法、文字組みや文字に関する知識、写真を扱う上での知識、情報のまとめ方などを学びます。	1前	30		○	△		○		○		
22	○		エディトリアルデザインA	DTP、印刷における基礎的な知識の修得に始まり、雑誌の見開きレイアウトの考え方など実際のものを見ながら解説し、それを実践していくことでレイアウトの考え方やスキルを身につけます。	1後	30				○	○		○		
23	○		エディトリアルデザインB	雑誌やカタログなど紙面のデザインを中心に、構成する能力を身につけます。企画や取材などにも力を入れ、編集全般について学びます。	2前	60				○	○		○	○	
24	○		フィールドサーベイ	情報が氾濫する現代、その情報を人にわかりやすく伝えるにはどうしたら良いのか、その手法の一つ、調査手法を学習します。実際に街を歩くことで得られる情報を調査・検証し、様々な方法で結論を導き出せるよう学習を進めます。デザインの潮流を知るために外部展の見学等を実施します。	1前	30		○	△		○	○	○		
25	○		情報デザイン I	新聞や雑誌でもニーズが増えているインフォグラフィックスについて学びます。情報を整理、分析し可視化する手法を身につけます。	1後	30		○	△		○		○		
26	○		情報デザイン II	ユニバーサルデザインをキーワードに、情報を利用する人の立場や視線を意識した情報提供の手法を学びます。さらにコミュニケーションデザインとしてのツールをデザインします。情報デザイン試験初級の資格取得を目指します。	2前	60		△		○	○	○	○		
27	○		Webデザイン制作 I	HTMLタグを理解し、基本的なwebサイトの構造を理解します。サイト作成ソフトであるDreamweaverのオペレーションも習得します。(使用ソフト: Dreamweaver)	1前	30				○	○			○	
28	○		Webデザイン制作 II	Dreamweaverを使用して、デザインコンセプトに合った実用的なwebサイトの作成に取り組みます。デザインにおいて、幅広い企画力が求められる昨今、webサイトの制作も含めて、クライアントのニーズに対応できる展開力を身に付けます。	1後	30				○	○		○	○	

29	○		インタラクティブデザイン	映像制作やプログラミングを通して、Web広告やアニメーションなど動くグラフィックに必要な知識や技術を学習します。制作の現場でよく使う機能やテクニック、表現技術を学習し、インタラクティブデザインⅡに繋がります。	1後	30					○	○						○	
30	○		コミュニケーション・デザイン	インタラクティブデザインⅠで学んだ要素を追求するとともに、実社会、生活上の諸問題に対して問題提起し、体験型の広告展開など、インタラクティブ要素を用いて問題解決に取り組みます。	2前	60					○	○						○	○
31	○		UX・UIデザイン	デジタルコンテンツのインターフェイスとしての考え方を学び、Webコンテンツにおける動的なインフォグラフィックの制作を行います。	2前	60					○	○						○	○
32	○		電子書籍制作実習	電子書籍の規格の一つであるEPUBのオペレーションに特化して学習し、作品制作を行います。	2後	60					○	○						○	
33	○		モーショングラフィックス	グラフィック表現として従来の静止画に加え、現代社会のニーズに合わせ、Adobe Premiere や Adobe After Effects を使用し、動画制作について学び、映像コンテンツの表現について学習します。	2後	60					○	○							○
34	○		コンピュータリテラシー	パソコンを利用するための基礎的な活用能力を修得する科目です。OSの基本操作からハードウェアの使用法、周辺機器、メールやインターネット、ビジネスソフトなど、情報社会で活用できる能力を身に付けていきます。 MicrosoftOffice (Word、Excel、PowerPoint)	1前	30				△		○	○						○
35	○		就職活動リテラシー	ワークシートやグループワークを利用した体験型学習で、楽しみながら就職活動の準備を行います。 ① キャリア（職業人生）を理解して就職活動の動機を得ます。 ② ワークショップ形式で自己分析を行い、就職活動で実際に使えるツール（文章・台本）に仕上げます。 ③ 就職活動に必要な各種情報を得ます。目指す職種や業界を見据えたポートフォリオの研究を行い、それにあったポートフォリオの制作もを行います。	1後	30				○	△		○						○
36	○		業界研究	デザイン業界・印刷業界に限らず、様々な分野のスペシャリストにご来校いただき講義形式で授業を行います。今注目されている最新技術動向や業界の話などポイントとなる情報を整理分析し、デザインのアイデアに生かしていきます。	2後	30				○			○						○
合計						36	科目	1740 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。