

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	コンピュータグラフィックス科	平成 6(1994)年度	-	平成27(2015)年度																													
学科の目的	CG作品の全工程の制作を担当できる技術と、デザイナーの感性、観察力、表現力を兼ね備えた、将来のCG制作業界を担うことのできるCGクリエイター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)	【取得可能な資格】 CGクリエイター検定ベーシック/CGクリエイター検定エキスパート/ビジネス能力検定3級 【在学の状況】 令和5年4月1日時点において、在学者309名(令和5年4月1日入学者を含む) 令和6年3月31日時点において、在学者273名(令和6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																											
2年	昼間	※単位数、単位いずれかに記入 1,710 単位時間 単位	420 単位時間 単位	540 単位時間 単位	1,140 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)	留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)	中退率																														
320人	297人	64人	22%	12%																														
就職等の状況	■卒業生数(C) 132人 ■就職希望者数(D) 119人 ■就職者数(E) 95人 ■地元就職者数(F) 95人 ■就職率(E/D) 80% ■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) 72% ■進学者数 2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5年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報) ■主な就職先、業界等 (令和元~5年度卒業生) (株)サンジゲン (株)デジタル・フロンティア (株)ポリゴン・ピクチュアズ (株)ジェットスタジオ (株)サイバーネット (株)デジタル・メディア・ラボ 東映アニメーション(株) マーザ・アニメーションプラネット(株)等 CG映像業界																																	
第三者による学校評価	■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: https://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/third-party-evaluation/																																	
当該学科のホームページURL	https://www.jec.ac.jp/course/cg/ad/																																	
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) <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>2,100 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>30 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>1,710 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>30 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	2,100 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	30 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	1,710 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	30 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	2,100 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	30 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	1,710 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	30 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																																	
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>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>4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>9人</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>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</td> <td>4人</td> </tr> </table>						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)	4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	9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	4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)	4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	9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	4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6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 教育事業部 事業部長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日	①
工楽英樹	株式会社GEMBA 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日	③
船山 世界	日本電子専門学校 校長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日	
杉浦 敦司	日本電子専門学校 副校長	令和6年4月1日～ 令和8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6年4月1日～ 令和8年3月31日	
高橋 陽介	日本電子専門学校 学事部 部長	令和6年4月1日～ 令和8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6年4月1日～ 令和8年3月31日	
岡野正信	日本電子専門学校 コンピュータグラフィックス科 学科長	令和6年4月1日～ 令和8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5年9月6日 14:00～16:00 開催

第2回 令和6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】2年次専攻分けの見直しについて

本科は2年次進級時に「CGアニメ専攻」「ゲームCG専攻」の2専攻に分かれ、学生指導を行っている。それぞれ、フルCGアニメーション作品もしくはゲームエンジンでの制作物を最終的なアウトプットとして制作を行い、学生が希望する業界に向けた就職活動に備えているが、近年では業界就職率が決して高くない状況が続いている。

平成27年度入学生より専攻分けを実施し、運用開始から7年半が経過した。その間、指導内容の改善が図られ、専攻分け開始当初と比較して学生作品のクオリティは大きく向上したと感じているが、就職実績が伴っていない。この現状を踏まえ、学科内で「2年次の専攻分けを見直してはどうか」との意見が出ている。

【意見】

- ・中小企業はジェネラリストがほしいので、極端に細分化されると難しい。一方で、時間を費やした分、学生のスキルが伸びるのであれば、思い切った取り組みもありだと思う。3つの特化した専攻に加え、第4の選択肢としてジェネラリスト専攻を設定してはどうか。
- ・どの職種でも、エラーが出た際に何が原因か分からなければ仕事が進まない。他職種に問題点を伝えられるのか、ただ待っているだけなのかでは大きく異なる。1つの職種に特化したとしても、守備範囲をもう少し広くイメージするとよい。
- ・大変思い切った施策である。専攻に分けることは大賛成。2年間という限られた時間では、1年目に基礎、2年目に学びたいことを伸ばすようにしないと、就職活動時、他校の3・4年制学科に作品数や学習量で負けてしまう。単純に時間の問題、専門分野に集中した方が就職活動で戦える作品が作れるので良い。
- ・自分の武器が明確になった方が就職しやすいと思うので、特化することは良いと思うが、他職種との交流がなくなってしまうのは良くない。実際にはチームで制作することになるので、たとえば2年次前期は技術に特化、2年次後期は卒業制作などでチーム制作を行うと、社会人になった際のシミュレーションができて良いのではないか。
- ・大手の学校でここまで思い切ったところはないのではないか。日本電子の新しいカラーになると思う。
- ・業界ニーズの高い専攻に限らず、各パートの専攻があると良い。
- ・CG業界は以前と比べて広がっており、扱うデータや作り方も変わってきている。業界内でも様々な立ち位置があり、たとえばキャラクター寄りだが皮膚や髪の毛の動きなどに特化している等、職種がより細分化されている。学生個々で目指す方向性が異なるので、もし本気で考えるのであれば複合型のカリキュラムを用意し、目指す方向に応じて授業を選択できるようにしなければならない。
- ・「業界でどのような人材が不足しているか」と「高校生がどのような仕事をしたいのか」のマッチングが取れるようなカリキュラムが作れると良い。
- ・CGの楽しさを知る前に内容を特化させてしまうと、脱落者が多くなる可能性もある。
- ・本気で考えるのであれば、今の体制よりもっと業界との連携を強化する必要がある。学校だけでカリキュラムを検討してしまうと、自分よがりのものになってしまいそう。カリキュラム作成時に企業の意見を反映し、採用を確約させるような根回しも含め、しっかりケアをする必要がある。
- ・時間が限られているので特化するのには良いが、たとえばリガーはモデリングやアニメーションについても理解していないと良い仕事ができないので、その点は気を付けなければならない。特にジュニアのうちは、全工程の簡単な作業ができないとためである。
- ・専門性があることは重要だが、前後の作業の橋渡しができる知識、ノウハウがある人材が求められているのは明らか。ジェネラリスト教育は重要。
- ・1年次から専門分野に興味を持たせる工夫が必要。現状、1年次のモデリング比重が大きいように思う。
- ・対面授業では人数の操作が難しいと思う。複合型の選択を実現するために、授業スタイルの転換を検討してはどうか。たとえば教育内容を録画で用意しておき、同じ教室内にいながらも学生によって見ているものが違う、という仕組みは、努力すればできるように思う。

【活用状況】

いただいたご意見を基に、学科内で新しいカリキュラム検討を行っている、さしあたって次年度夏季休暇前までに、新しいカリキュラムの草案を完成予定である。大きなカリキュラム変更には、本科だけではなく、他学科とカリキュラムが類似しないよう、入学検討者に向けた魅力ある構成になるよう検討していく。

【議題2】

「観察技法」授業内容の見直しについて

本科では、学生の観察力を高めるべく、1年次「観察技法Ⅰ・Ⅱ」(週2コマ/通年)の授業内でデッサンや粘土造形を行っている。モチーフをよく観察し、それを画用紙や油粘土にアウトプットする課題が出されており、年間でデッサン6課題、粘土造形1課題(小課題を除く)をこなしている。さて、最近の学生の3DCG作品を見ると、テクスチャに難があるケースが多い。質感表現が拙い、色味のバランスが取れていない、Substance Painterのブラシ跡が目立つ、デフォルトブラシを使用しているなど、学生が「観察」してアウトプットをしているとは思えないものが目立つ(どこかのサイトのハウツーをそのまま利用しているなど、姿勢そのものを疑うケースも散見される)。観察を主眼とする「観察技法」の授業を実施しているにもかかわらずテクスチャのクオリティが上がらないとすれば、授業が有効に機能していない可能性があるため、教育内容の見直しを図ることとした。

その過程で、テクスチャの作成に必要な観察力、形状に対する理解、色彩感覚などの要素のうち、現行カリキュラムでは色彩を専門に扱う授業は設定されておらず、関連授業内で触れる程度であることから、色彩に関する教育が十分に実施できていない可能性が高いことが確認できた。時間数には限りがあることから、改善策として、新規授業の追加ではなく、観察技法の授業内で、色彩について学習する機会を増やすことを考えている。

色彩の要素を扱うことで、現在のデッサンと油粘土のみでのアウトプットから、新たにアウトプットの幅が広がることになる。なぜこの色を使うのか、なぜこの汚れがついているのか、どのようにすればリアルな質感を再現できるか、といったことを考える機会が増えるため、軽率に、ツールのデフォルト設定のままテクスチャを貼り付けるようなことがなくなるものと期待している。

しかしながら、デッサンや粘土造形は一度で身につくようなものではなく、時間をかけた繰り返しの訓練が必要になる。現在はデッサンや粘土造形にアウトプットを限定することで、観察(インプット)の方に集中できている、とも言える。そういった見方をすれば、現行のカリキュラムをそのまま継続することも正しいことのように思える。

観察技法の授業内容について、現行のままデッサン、粘土造形に集中した方が良いか、それとも色彩など別の要素を加え学生の観察力を育てた方が良いか、ご意見を伺いたい。また、デッサンや粘土造形に代わる効果的な課題などがあればご教示いただきたい。

【意見】

- ・他校も悩んでいる部分
- ・デッサンをするためではなく、何を身につけさせたいか。目的を持って学ばせることが重要
- ・ものの形を細かく見る、光を見ることで絵を仕上げることになるが、それとともに現実世界をどうとらえるか、風景は光の明度部分が多い、それを分解していくと、風景の形をモノクロでとらえることができ、明度だけで世界観を描くことができる。大雑把に形状をとらえたうえで色を塗る、といった工程で、空間の把握も含めて、ものの形をとらえる力が身に付くのではない
- ・デッサン、粘土を行っている学校は増えてきた
- ・1年次はCGを扱わず、デッサン、粘土のみという学校もある
- ・最近の学生の素地が低いということもいえる
- ・目的がはっきりしていることが重要
- ・デッサンや粘土が生きてくるのはモデラーだと思う。陰影、面をとらえる力が必要
- ・観察技法は目を鍛えるための授業
- ・粘土造形をしているが、授業の中で多くなくてもよい
- ・実際に手に取って観察できるが、粘土にそこまで時間を取らなくてもいいのではない
- ・この授業とテクスチャワークをリンクさせることが疑問
- ・「ものを見る」という点では同じだが、この授業(観察技法)でテクスチャが上手になるとは思わない。別の授業を立てる必要がある。たとえば写真の授業などかどうか。運用は大変かとは思いますが、実物を見ることが重要。
- ・写真を見て模倣する、というアプローチであれば、テクスチャを展開できるようになる
- ・最近Substanceが主流なので、展開する必要がない。ここ2年、PSが使えない学生も多い、学校でも基礎しか教えていない
- ・時代かもしれないが、「テクスチャを作ったことがない」のだなと感じる
- ・モデラーに限らず、アニメーターやリガーも構図、構造が分かる方が良いので、デッサンや粘土を行うべき。上手でなくても良い
- ・ツールが簡単になっている分、分かっていないと適切な選択ができない、デッサンや粘土でセンスを身につけると良い

【活用状況】

いただいたご意見を基に、新しいカリキュラム作成を行っている。専門学校の様相が変化していく中で、今の学生に最も効果の高い教育を行うことができるよう、授業内容についても選別を行っている。

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

プロのデザイナーより、実践的な技術指導および作品評価を受けることで、デザイナーの感性や観察力、表現力など、CG業界で活躍するために必要な実務能力を身につけたCGクリエイターの育成を基本方針とする。

(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

- ① 学生はCG企業より招いたCGクリエイターより、CG制作に必要なスキルに関する説明を受けたのち、制作中の作品に対して実務に基づいた具体的な技術指導を受け、問題点の修正を行う。自身の制作における問題点、改善点を理解し、作品のブラッシュアップを行うことで、CG制作に関する知識や技術、様々な表現を可能とする技能を修得する。
- ② 学生は連携するCG企業より招いたプロのCGクリエイターから作品評価を受けることで、CGクリエイターとして仕事を行う上で必要となる、表現の良さに気付き、受け止める感性を養う。CG企業は、作品の完成度をもとに評価を行う。

(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
モデリングⅡ	モデリングの観点から、学生の静止画作品の指導と動画作品の指導を行う	株式会社ポリゴンピクチャーズ

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、CG企業等による、様々なジャンルのCG制作現場で用いられる技術等に関する研修、CG制作における一通りの工程(モデリング、アニメーション等)に関する幅広い専門知識や制作技術、様々な表現に柔軟に対応する技能等、CGクリエイターに求められるスキルや教員資質向上に関する研修を教員研修規定に則って行う。

これまで、CG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科独自の研修も計画的に行う。

(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:	CEDE2023	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:	学科教員
内容	コンピュータエンターテインメント開発者を対象とした、ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大規模のカンファレンス		
研修名:	CGWORLD MasterClass Online Vol.11モデリングコース	連携企業等:	株式会社ボーンデジタル
期間:	令和5年11月25・26日	対象:	学科教員
内容	オンラインイベント『CGWORLD MASTER CLASS ONLINE』の「モデリングコース」。基礎講義からテクニック、デモンストレーションまで、幅広く様々なアーティストのノウハウを学ぶことができる。今後の創作活動に役立つインプットを増やすことができる。		
研修名:	OpenUSD Tech Summit 東京 2024	連携企業等:	OpenUSD Tech Summit 東京 2024
期間:	令和6年3月6日	対象:	学科教員
内容	日本のCG/VFX関係者がUSDの利点や最新の開発に関する知識を深め、コラボレーションと情報交換を促進する。		

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・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:	「心理的課題を抱える学生の初期対応」	連携企業等:	専門学校コンソーシアムTokyo
期間:	令和6年3月26日	対象:	全教員
内容	心理的課題を抱えた学生の初期対応をテーマに、対応方法を事例を交えて実践的に学習する。		

(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:	GTMF(Game Tools & Middleware Forum)	連携企業等:	GTMF
期間:	7月	対象:	
内容	ゲーム開発向けのツールやミドルウェアなどのソリューションに特化し、新たな開発技術を求めるゲームクリエイターとソリューションのベンダーを効率よくマッチングするイベント。		
研修名:	CEDE2024	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6年8月21～23日	対象:	学科教員
内容	コンピュータエンターテインメント開発者を対象とした、ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大規模のカンファレンス		

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6年8月7・9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6年8月20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: 「休退学防止策」	連携企業等: 株式会社WENESS
期間: 令和6年8月29日	対象: 全教員
内容: 理論的根拠と実践例を基に、休退学者を出さない基盤づくりを学習する。	
研修名: 「多層化する専門学校生を読み解く」	連携企業等: 専門学校コンソーシアムTokyo
期間: 令和6年9月19日	対象: 全教員
内容: 専門学校の入学者層データを基に、休退学防止策を検討する。	

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・育人人材像の周知、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・育人人材像、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

様々な地域において、地震や豪雨などの災害が発生しており、多くの人が集まる学校においては「防災」に対する意識をこれまで以上に高める必要があるとの指摘を受け、次の対応を行った。

春季研集会(全教職員参加)にて、新宿消防署による「職場における震災時の対応」というテーマでオンライン防災訓練を開催した。また、『危機管理マニュアル』を更新し周知徹底を図るなど、「防災」への意識を高める取組みを行った。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6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6年4月1日～ 令和8年3月31日	企業
後藤 宗亮	株式会社ファンコーポレーション	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日	企業
木下 幸弘	株式会社ジェイスリー	令和6年4月1日～ 令和8年3月31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6年4月1日～ 令和8年3月31日	企業
舟山 大器	一般社団法人 日本PVプランナー協会	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	職能団体
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4月1日～ 令和7年3月31日	職能団体
品田 健	聖徳学園中学・高等学校	令和6年4月1日～ 令和8年3月31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
亀田 亜矢子	東京ギャラクシー日本語学校	令和6年4月1日～ 令和8年3月31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
高橋 美登里		令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	保護者
岸本 美香		令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	保護者
岡本 忠司		令和6年4月1日～ 令和8年3月31日	保護者
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
下園 紗月		令和6年4月1日～ 令和8年3月31日	在学生
森下 晴紀		令和6年4月1日～ 令和8年3月31日	在学生
岩永 礼矢		令和6年4月1日～ 令和8年3月31日	在学生
蔡 ダウム		令和6年4月1日～ 令和8年3月31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

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科) 令和6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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
1	○		検定対策Ⅰ	2DCG・3DCG・デザインに関する基礎知識と、CGの静止画制作に関する基礎知識を習得し、CGクリエイター検定ベーシックへの合格を目指す。	1前	30		○			○		○		
2	○		検定対策Ⅱ	就職活動時に必要となる、ビジネスに関する基礎知識やマナーについて学習し、ビジネス能力検定（B検）ジョブパス3級への合格を目指す。	1後	30		○			○			○	
3	○		プリプロダクションⅠ	制作の準備段階となるプリプロダクションについて学習する。制作物に関する資料集めや、デザイン画、三面図などの作成方法を学習し、3DCGモデル制作のための準備を行う。	1前	30			○			○		○	
4	○		進級制作	進級制作のためのデザイン画や絵コンテを作成し、教員と完成予想を共有しながら、1年次の集大成である進級制作作品を完成させます。また、進級制作発表会に向けて、準備を行います。	1後	60			○			○		○	
5	○		アニメーション講義Ⅰ	キャラクターの動き・カメラの動きなど、映像作品を作るために必要なアニメーションの基本原則について学習します。	1前	30		○				○		○	
6	○		アニメーション講義Ⅱ	前期に続き、キャラクターの動き・カメラの動きなど、映像作品を作るために必要なアニメーションの基本原則について学習します。	1後	30		○				○		○	
7	○		構造研究	3DCGで制作するモチーフの構造について、さまざまな着眼点をもって観察し、理解を深める。不自然ではない、説得力のある制作物に近づける方法を学習する。	1前	30			○			○		○	△
8	○		業界研究Ⅰ	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、就職活動の意識付けや活動の促進を行う。	2前	30		○				○		○	
9	○		業界研究Ⅱ	CG・ゲーム業界に特化した就職対策を行う。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、それに合わせた自己アピールの方法を学習する。	2後	30		○				○		○	
10	○		作品評価Ⅰ	CG映像・ゲームにおける3DCGの技術・表現について学ぶ。CG黎明期から現在まで、歴史的な観点から様々な作品における事例を確認し、視覚表現・CG技術に対する理解を深める。	2前	30		○				○		○	
11	○		作品評価Ⅱ	CG映像・ゲームにおける3DCGの技術・表現について、最新の事例も交えながら確認し、幅広い視覚表現・CG技術に対する理解を深め、自身の作品制作に活用する。	2後	30		○				○		○	

12	○		検定対策Ⅲ	3DCGに関する専門的な知識・技術の確認や、映像制作に関する専門知識の習得を通して、CGクリエイター検定エキスパートへの合格を目指す。	2 前	30		○		○	○		
13	○		クリエイターズ法規	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。	2 後	30		○		○			○
14	○		プリプロダクションⅡ	CG作品の制作準備として、発案、資料収集、デザイン制作、絵コンテ制作などの準備を行う。各自の希望職種なども考慮し、就職活動に活用できる作品の完成を目指す。	2 前	30		○		○	○		
15	○		プリプロダクションⅢ	卒業制作の制作準備として、発案、資料収集、デザイン制作、絵コンテ制作などの準備を行う。教員と完成予想を共有し、2年間の学習成果としてふさわしい作品の完成を目指す。	2 後	30		○		○	○		
16	○		プログラミングA	ゲームエンジン「Unity」の基本オペレーションを学ぶ前提として、ベースとなるプログラミング言語（C#）の基礎を座学形式で学ぶ。	1 後	30		○		○	○		
17	○		プログラミングB	プログラミングA（座学形式）で学習した内容をもとに、実際にPC上で動作を確認する。あわせて、ゲームエンジン「Unity」の基本オペレーションを学習する。	1 後	30			○	○	○		
18	○		表現技法Ⅰ	Mayaをはじめとした3DCGツールで行うUV展開・マッピング・シェーダー・ライティング・レンダリングなど、CG関連の技術を学習する。	1 前	60			○	○	○	△	
19	○		表現技法Ⅱ	Mayaをはじめとした3DCGツールで行うCG関連技術の応用に加え、3Dペイントツールの技術を学習し、自身の作品制作に活用する。	1 後	30			○	○	○	△	
20	○		編集技法Ⅰ	「Adobe Photoshop」の基本操作と、3DCG作品のクオリティアップに欠かせない効率的・効果的な画像編集方法を習得する。あわせて「Adobe AfterEffects」の基本操作を学ぶ。	1 前	60			○	○	○	△	
21	○		編集技法Ⅱ	3DCGツールで作成した素材をもとに「Adobe AfterEffects」などの映像編集ツールを用いて、動画作品の編集や最終調整を行うための知識・技術を習得する。また、進級制作の映像編集を行う。	1 後	30			○	○	△	○	
22		○	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基本的な使用方法について学ぶ。グループごとに、モーションの撮影からデータ処理までの一連の作業を経験し、モーションキャプチャへの理解を深める。	2 前	30		○		○	○		
23	○		モデリングⅠ	3DCG制作ツール「Maya」の基本操作を学ぶ。また、作品制作を通してCG制作の考え方や基本的なモデリングの手法について学習する。	1 前	60			○	○	○	△	
24	○		モデリングⅡ	難易度の高い作品制作を通してモデリング技術のステップアップを図る。また、スカルプトツール「ZBrush」の基本操作と、Mayaとの連携について学ぶ。	1 後	30			○	○	○	△	○
25	○		モーションⅠ	3DCGツール「Maya」を用いて、オブジェクトを動かすための手法を学習します。また、セットアップ済みのキャラクターに動きをつける手法を学習します。	1 前	30			○	○	○	△	

26	○		モーションⅡ	3DCGツール「Maya」を用いて、セットアップ済みのキャラクターに動きをつける手法を学習します。より魅力的な動きとなるように実践を行います。	1後	30					○	○	○	△	
27	○		セットアップⅠ	キャラクターに動く仕組みを作るために必要となる「Maya」のツールについて学習します。二足歩行の人型のモデルに骨を形成し、キャラクターにポージングできるよう学習します。	1前	30					○	○	○	△	
28	○		セットアップⅡ	前期に続き、キャラクターに動く仕組みを作るために必要となる「Maya」のツールについて学習し、自身が作成したモデルに対し、キャラクターセットアップができるよう学習します。	1後	30					○	○	○	△	
29	○		ポートフォリオⅠ	CG系企業に向けた就職活動に使用するポートフォリオ（作品帳）やWeb上の作品ページの実制作を行う。また、それらを使った就職活動時の自己アピールの練習を行う。	1後	30					○	△	○	○	
30	○		ポートフォリオⅡ	これまでの就職活動状況や企業からのアドバイスを踏まえて、CG系企業に向けた就職活動に使用するポートフォリオ（作品帳）やWeb上の作品ページのブラッシュアップを行い、完成度を高める。	2前	30					○	△	○	○	
31	○		観察技法Ⅰ	ビジュアル表現のためのモチーフ観察方法について学ぶ。観察によりモチーフのあらゆる情報を収集するとともに、その成果を様々な手法で表現（アウトプット）する。	1前	60					○	○	△	○	
32	○		観察技法Ⅱ	「観察技法Ⅰ」に続き、ビジュアル表現のためのモチーフ観察方法について学ぶ。モチーフを観察し様々な情報を収集し、より多様な手法での表現（アウトプット）を試みる。	1後	60					○	○	△	○	
33	○		観察技法Ⅲ	1年次に身につけたモチーフの観察方法を活かして、自身のCG制作に役立つモチーフの観察・情報収集を行い、デッサンやイラスト、立体造形など、様々な手法で表現する。	2前	60					○	○	△	○	
34	○		観察技法Ⅳ	自身のCG制作に役立つモチーフの観察・情報収集を行い、作品としてのクオリティ・完成度の高さにこだわった表現（アウトプット）を行う。	2後	60					○	○	△	○	
35		○	3DCG制作実習(G)	各自の方向性や得意分野に応じて技術力・表現力を高め、ゲームCG分野への就職活動でアピールできる作品制作を行う。あわせて、効率的な作業の検討や問題解決能力の向上など、スペシャリストとしてのステップアップも図る。	2前	180					○	○	△	○	
36		○	卒業制作(G)	2年間の学習や研究成果の集大成となる作品の制作を行う。卒業制作発表会をはじめとする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。	2後	180					○	○	△	○	
37		○	3DCG制作実習(A)	各自の方向性や得意分野に応じて技術力・表現力を高め、CGアニメーション分野への就職活動でアピールできる作品制作を行う。あわせて、効率的な作業の検討や問題解決能力の向上など、スペシャリストとしてのステップアップも図る。	2前	180					○	○	△	○	

38	○	卒業制作 (A)	2年間の学習や研究成果の集大成となる作品の制作を行う。卒業制作発表会をはじめとする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。	2 後	180				○	○	△	○
39	○	マーケティング	現在の 3DCG 業界の動向を調査し、業界に携わるうえで必要とされる最新技術や情報を集める。授業の中でその技術やツール等を検証する。	2 前	30		○			○	○	△
40	○	ビジネススキル	企業の一員としてスムーズに適應できるよう、仕事に必要なスキルを身に着ける。	2 後	30		○			○	○	△
41	○	就職活動リテラシーⅠ	CG・ゲーム業界への就職にターゲットを絞り、活動内容やスケジュールの確認、業界研究、自己分析を行い、就職に対する意識を高める。また履歴書や自己PRなど、就職活動で必要となる書類の作成方法を学習する。	1 前	30		○			○	○	
42	○	就職活動リテラシーⅡ	就職活動に向けた書類作成に加え、CGデザイナーとしての就職活動に欠かせないポートフォリオ（作品帳）について、役割や収録内容、制作方法などを学習する。また、CG系企業を想定した面接対策を行う。	2 前	30		○			○	○	
合計				42	科目	2100 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。