

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	コンピュータグラフィックス研究科		平成27(2015)年度	-	平成30(2018)年度			
学科の目的	3DCG技術を中心に、プログラミング技術、VFX技術などを深く、幅広く学習し、CG関連業界におけるテクニカルディレクターやテクニカルアーティスト、エフェクトアーティスト等の高度で複雑な3DCG表現の制作に対応できる人材を育成する。								
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/ビジネス能力検定  【在学の状況】 令和5年4月1日時点において、在学者107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99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
3	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 2,490 単位時間			390 単位時間	120 単位時間	1,980 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
生徒総定員	生徒実員(A)	留學生数(生徒実員の内数)(B)		留學生割合(B/A)	中退率				
120人	100人	13人		13%	8%				
就職等の状況	■卒業者数(C) : 32人								
	■就職希望者数(D) : 30人								
	■就職者数(E) : 21人								
	■地元就職者数(F) : 21人								
	■就職率(E/D) : 70%								
	■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) : 66%								
■進学者数 : 0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)KASSEN、(株)GEMBA、(株)Spade&Co.、(株)フラックス、(株)MAPPA、マーザ・アニメーションプラネット(株)、(株)D.A.G.、ウオクセル(株)、(株)コンセプトラボ、(株)ビジュアルマントウキョー、ヴィゾラボ(株)、(株)Lay-duce、(有)Z-FLAG、(株)ルームシー、(株)NHKアート、(株)studio bokan 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: <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>								
当該学科のホームページURL	<a href="https://www.jec.ac.jp/course/cg/au/">https://www.jec.ac.jp/course/cg/au/</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)	(A: 単位時間による算定)								
	総授業時数		2,490 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		180 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		2,490 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		180 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)		2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)		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		0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		3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、校長の決済で決定する。
- 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
バーナード・JP・エドリントン	株式会社TONEPLUS 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日	③
吉田 学	株式会社デジタル・メディア・ラボ クリエイティブプロデューサー	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	
金 統一	日本電子専門学校 コンピュータグラフィックス研究科 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】

現在の本科の就職活動は、学生が主体的に活動できるよう、担任や科目担当、キャリアセンター等がサポートするかたちを基本としている。一方で、業界の期待に応える人材を輩出することも重要なミッションであると考え、企業様からの要望があれば、会社説明会や作品審査会、応募の取りまとめ、個別の学生紹介などに、学科やキャリアセンターが随時対応している。

なお、就職活動に関しては、これまでの教育課程編成委員会で、外部のポートフォリオサービスの「ViViViT(ビビビット)」や、他校や本校アニメーション分野で実施している「就職作品プレゼンテーション会」のような就活イベントについて話題になったことがあった。ViViViTについては、学生も利用しているようだが、本科については採用につながったケースはまだない。また、スカウト型のプレゼンテーション会は、企業から声のかかる学生とそうでない学生がひと目でわかる状況が酷だというご意見もあったことや、新型コロナの影響もあったため、今のところ前向きな検討には至っていない。

さて、学科としては、学生の就職支援とともに、企業に良い人材を選んでいただくことを目的として、就職活動中の学生作品等を企業がWebから閲覧できるよう検討を進めたいと考えている。例えば、インデックスとなるスプレッドシートの学生一覧から、各学生の作品(PDF、画像、動画、研究ポスター等)がアップされているフォルダにリンクするなどである。ついては、このようなニーズが業界にありそうかどうか、作品以外にあるとよい情報はるか、関連して何か要望があるかについてご意見を伺いたい。

### 【意見】

- ・あると嬉しい。見やすい、見にくいの差はあるが、コロナ以降、いずれの学校も学生作品集を見ることができる環境がほぼ作られている。企業としても、Webサイトからチェックできるとアプローチしやすいので、非常に良い試みである。
- ・更新頻度は学校の判断が良い。毎月末に更新される学校もある。更新タイミングをあらかじめ企業側に伝えることで、それがマイルストーンとなり学生側も進めやすくなるのかもしれない。
- ・企業から「学生作品を見ることができる仕組みがあると良い」という声をよく聞く。スプレッドシートよりは、ブラウザベースの方が好評。
- ・卒業制作は多いが、進級作品を見せていただく機会が少ない。進級制作を見られる環境があると良い。
- ・気になる学生がいる場合「学生と直接コンタクトを取ってください」という学校が多いが、学校側が状況把握できないのも困ると思われるので、学校側で取りまとめもらう方が良い。企業としても、学生と連絡が取れなくなった等、トラブルがあった際に学校にサポートしていただける方が安心できる。
- ・ViViViTは企業側も登録する必要があるのでは登録はしたが、あまり有効ではなかった。立上げ時は盛り上がりだったが、現在はやや下火になっている印象。就職に繋がったという話をあまり聞かない。
- ・企業側が学生作品を見る媒体はYouTube、Vimeo、個人の作品ページなどが多い。
- ・弊社ではポートフォリオをあまり重視しておらず、面接、人柄重視で採用している。
- ・ポートフォリオを纏められない学生をどう拾っていくか、が一番の問題。どちらかと言えば技術者である学生にポートフォリオというクリエイティブを求める点がそもそも難しいという面もある。
- ・言語(コード)についても見せてもらえると嬉しい。在学中、USDのコードを学ばせることをお勧めする。
- ・ViViViTは東京デザイナー学院で活用している。ViViViTと連携し、教員が自校の学生を管理・把握できる仕組みを作ったそうで、実際に就職に結びついているとのこと。ViViViTに問合せをすれば情報を得られると思われる。
- ・7月に作品発表会を実施し好評、就職率が上がったという事例を聞いている。実際に学生と話せる場は大きく、トライデントコンピュータでも7月の作品発表会に多くの企業が訪れたとのこと。日本電子でも発表会の実施を検討してはどうか。
- ・大手企業の採用担当はインターネットを活用して常にリサーチをしている。学生にもインターネットを積極的に活用するよう伝えてほしい。アニメータードラフト会議、アニメーション実技試験などから就職に繋がるケースも複数あるので活用してはどうか。
- ・作品に加え、学生の自己紹介動画などをあわせて掲載しているケースもある。企業からは「学生の人となり分かるので良い」との声が聞かれる。

### 【活用状況】

11月に1か月の期間限定で、求職学生ポートフォリオ公開企画「IntroBox」を実施した。コンピュータグラフィックス科が2021年から実施している企画で、本科も初めて参画し、13名の学生が参加した。公開期間中、企業様はスプレッドシートの学生リストから作品ページをご確認後、フォームにご回答いただくというフローで、オファーがあれば、学校から各学生に連絡をした。本科学生については、アニメーター希望2名がそれぞれ5社から、エフェクト希望3名が4社、3社、1社から、コンポジット希望が1社から、モデラー希望2名がそれぞれ2社からオファーをいただき、モデラー希望の残り5名にオファーはなかった。なお、本企画を通して内定に至ったのは1名であった。今後については、いただいたご意見を踏まえて、学科独自でブラウザベースの公開方法を検討し、実施していきたい。

【議題2】

2023年度(令和5年度)入学生までのカリキュラムの2年次科目に「プロダクションワークフローⅠ・Ⅱ」(\*)があった。現役テクニカルディレクターの鄭宇盛さんに担当をお願いしていた科目で、主にパイプラインやワークフロー、データ管理、アニメーションデータの出入力、カラースペースなどに関する解説を行っていただく内容であった。

鄭先生は、現在のコンピュータグラフィックス研究科1期生(2015年入学)の2年次(2016年度)から2022年度まで同科目をご担当いただいていたが、大手ゲーム会社への転職に伴い、2023年度からの担当ができなくなることが判明した。同じタイミングで、2024年度入学者向けカリキュラムを確定させる必要があり、継続的にお願いできる講師が容易には見つからないと思われる科目でもあったことから、同科目を一旦廃止した。

幸い、2023年度の「プロダクションワークフローⅠ・Ⅱ」は澤田友明先生にご担当をお願いすることができ、前期はパイプラインの概要とクラウドレンダリングファームについて、後期はNvidia OmniverseとUSDレイヤーを活用したワークフローについて解説していただいた。2023年度入学生が2年生となる2024年度も、今年度の内容をベースに引き続きお願いする予定である。

さて、2024年度入学生と2025年度入学生のカリキュラムには「プロダクションワークフローⅠ・Ⅱ」に準じた科目はないが、2026年度入学生のカリキュラムで、改めて科目に加えるかどうか検討したい。

なお、令和3年度第2回の本委員会でご確認いただいた本科の5つのカリキュラムポリシーの中には「各種デジタルコンテンツ制作用ソフトウェアを横断的に活用するワークフローに対応できる実践的な技能を修得する教育課程とする。」があり、各実習科目で習得したMayaやHoudini、Nuke、Unreal Engineなどのツールを「CG制作CⅠ・Ⅱ・Ⅲ」での作品制作や「卒業制作」、「CG研究制作Ⅰ・Ⅱ」などの個人の作業において横断的に活用しているところではある。これに加えて「プロダクションワークフロー」で、組織やチームで作業するための知識を学習しておく必要があるかどうか、または、そのような知識は就職してからでもよいのかどうか、ご意見を伺いたい。

\* 科目名を以下のように変更した。

2022年度～2023年度入学生「プロダクションワークフローⅠ・Ⅱ」

2015年度～2021年度入学生「プロダクション実習Ⅰ・Ⅱ」

【意見】

・Houdini等をはじめとしたツールを組み込んだ高度なパイプラインシステムを実装している企業は少ないと思われる。CG制作におけるワークフローはグループ制作で学んでいるとするのであれば、企業によって、また作品によってもパイプラインが変わると思われるため、授業でそこまで扱わなくても良いのではないかと。一方で、常に進化するものではあるので、「今の流行、旬はこれ」等、業界を知るという意味では良い。特にTD、TAを目指す学生にとっては、非常に重要な授業であり、学生時代に学んでいるのはかなりのアドバンテージになるので、そちらを目指すのであればよいし、これまでの学科の実績もある。今後もテクニカル系を強化するのかどうかという学科の方針次第でよいと思う。その場合の内容については、例えば、業界の技術面のトレンド等の情報収集の側面とともに、基礎知識として最低限知っておくべきこととの2段階構えがよいと思うが、全学生に向けて実施するとすると、プライオリティを考える必要がありそうだ。

・令和5年度後期の授業でNvidia Omniverseを扱ったようだが、今のところは、製造、建築、自動車、ロボット等の業界での活用が中心でエンターテインメント業界ではあまり扱っていないし、かなり複雑という印象である。ただ、OmniverseがUSDを使っている点で悪くない。また、当該授業については、私はなくなるのは残念だと思う。パイプラインの考え方を学んだ上で、パイプラインはプロジェクトによって常に変更されるもの、という意識を持たせるのが良いのではないかと。

・工程を知ることというのは大事ではあるが、科目にしてパイプラインをしっかり学ぶというかたちである必要はないのではないかと。ゲーム、CG、アニメ等、業界の方をゲストに招き、技術的な視点でワークフローについて話をしてもらうことで興味を持ってもらうのはどうか。併せて、技術的な職種や技術面が関わってくるその他の職種について知ってもらうきっかけにもなるかと思う。また、データの管理法や、データを引き渡す際に仕様を守ること等については社会人になってから重要であり、そこができない人が多いとも聞いているので、学生のうちにしっかり学んでほしい。

【活用状況】

今年度前期「プロダクションワークフローⅠ」では主にAIについて、後期「プロダクションワークフローⅡ」ではUSDを中心とした内容を実施予定である。次年度は両科目廃止に伴って「CG制作CⅠ・Ⅱ」を2コマから3コマに増やしたので、一部を澤田先生にご担当いただき、技術的なトピックを取り上げていただくこととしたい。

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

CG企業と連携し、下記①～②を実施することにより、実務能力を身につけたCGクリエイターを育成することを基本方針とする。

- ① 企業よりプロのCG・VFXスーパーバイザー、ディレクター、テクニカルディレクターを講師として招き、制作現場における実務に基づいた技術指導を受けることで、実務的な知識、技術等を修得する。
- ② 経験豊かなプロとのコミュニケーションを通して、指示の受け方や報告、連絡、相談の仕方、仕事への向き合い方、チームワーク必須な幅広いコミュニケーション能力を養う。

(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

連携企業の豊富な経験と実績をもとにした教材を用いて、3DCG背景制作、カートゥーン表現、クルマのレンダリングと合成、映画のVFXを学習する。また、提示されたリファレンス/アート資料から、絵の意図/テスト/使用されている技術/形などの細部を観察して、同じイメージを動画で制作し、連携企業からのフィードバックとリメイク作業により、クオリティを向上させる。

(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
プロジェクト実習Ⅰ	産学協同プロジェクトとして、CG技術を活用した実践的なコンテンツ制作に取り組む。主にプロジェクトの初期段階で発生するデザインワークやパイプラインの整備、アセット制作などのタスクに対応する。	株式会社 studio bokan
プロジェクト実習Ⅱ	産学協同プロジェクトとして、CG技術を活用した実践的なコンテンツ制作に取り組む。プロジェクト中期～後期段階で、プロによるレビューとフィードバックへの対応によって各自のタスクを完成させる。	株式会社 studio bokan

### 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、現在教員に不足している知識、技術、技能や教員の資質向上に関する①～②等の研修を教員研修規程に則って行う。これまでは、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研究科独自の研修も計画的に行う。

① ハイエンドなCG制作におけるワークフローやCG・VFX業界で求められるテクニカル・スキルに関する研修。

② 学生の学習意欲を高めるため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:	Houdiniによる「食べ物のCG」セミナー	連携企業等:	株式会社インディゾーン
期間:	令和5年9月20日	対象:	中堅教員
内容:	Position-based Dynamics(PBD)のコアアルゴリズムおよびその拡張手法である Extended PBDと呼ばれる計算手法の解説。		
研修名:	CGWORLD2023クリエイティブカンファレンス	連携企業等:	株式会社ボーンデジタル
期間:	令和5年11月7日	対象:	中堅教員
内容:	UE5で代々木駅をリアルに再現するテクニック、Megalix VFX社によるHoudini Solarisの活用事例など。		
研修名:	第10回 Unreal Engine エデュケーションサミット	連携企業等:	Epic Games Japan
期間:	令和5年11月10日	対象:	中堅教員
内容:	Unreal Engineを活用した映像制作カリキュラム事例とパネルディスカッション。		
研修名:	VRシミュレーションで作る Ash エフェクト	連携企業等:	株式会社インディゾーン
期間:	令和6年1月26日	対象:	中堅教員
内容:	燃焼するオブジェクトのセットアップと燃焼と灰化のシミュレーション手法。		
<b>② 指導力の修得・向上のための研修等</b>			
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: Unreal Engineセミナー	連携企業等: 株式会社ビーアライヴ
期間: 令和6年6月6日	対象: 中堅教員
内容: Unreal Engine5.4 教育機関向け機能ハイライトなど	
研修名: Houdini Master Class 2024	連携企業等: 株式会社ボーンデジタル
期間: 令和6年10月11日	対象: 中堅教員
内容: 『Marvel's Spider-Man 2』におけるHoudiniテクニック	
研修名: CGWORLD2024クリエイティブカンファレンス	連携企業等: 株式会社ボーンデジタル
期間: 令和6年11月4日～8日	対象: 中堅教員
内容: CG関連企業による業務事例や最新技術の紹介	

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、コンピュータグラフィックス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)学生の受け入れ募集	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

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、コンピュータグラフィックス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 コンピュータグラフィックス研究科) 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 単 位 時 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	○			CGの基本用語をはじめ、CG制作および関連技術に関する必要な概念や理論、制作手法について学習する。	1前	30		○			○		○	
2	○			CG制作におけるライティングとカラー、レンダリングから合成手法について、またアニメーションの仕組みについて学習する。	1後	30		○			○		○	
3	○			さまざまな映像作品を通して、基本的な映像理論について学習します。映像を考察する上での新たな視点を持ち、ビジュアル表現における視野を広げる。	1後	30		○			○		○	
4	○			映画、アニメ、CM、ミュージックビデオなど、さまざまな映像作品の研究を通して、多様な映像表現とその特性について学習する。	2前	30		○			○		○	
5	○			さまざまな映像作品における演出手法や映像技法の研究を通して、映像表現手法の知識と技術についての理解を深める。	2後	30		○			○		○	
6	○			就職活動に必要なポートフォリオ（作品集）を制作する。各自のスキルをプレゼンテーションするための資料を、相手に伝わりやすく魅力的な形式で整理し・提示するための知識と能力を身につける。	2後	30				○	○		○	
7	○			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ながら業界の動向や現状、求められる人材像についての理解を深め、就職活動に役立てる。	3前	30		○			○		○	
8	○			デジタルコンテンツ業界におけるメディアとその流通、各分野におけるコンテンツ制作の仕組みなどについて学習する。	3前	30		○			○		○	
9	○			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。	3後	30		○			○		○	
10	○			CGの概念を理解する上で、またCG制作やプログラミングを行なう上で役立つ数学の基礎知識（行列、三角関数、代数、立体幾何、スプライン関数など）について学習する。	1前	30		○			○		○	
11	○			「Maya」で利用できる関数や数式について学ぶ。また、プロシージャル（手続き型）アニメーションと呼ばれる、数学やプログラミングを活用したアニメーション制作手法を学習する。	1後	30				○	○		○	△

12	○		CGプログラミング	記述方法や基本構文、実行の仕方など、プログラムの基礎について、プログラミング言語「Processing」を用いて学習する。	1 前	60		△	○	○	○			
13	○		レンダリングアルゴリズム	3DCGがどのように生成、描画されているのか、レンダリングの数理的な理論やアルゴリズム、仕組みについて学習する。	1 後	30			○	○	○			
14	○		CGスクリプト I	「Maya」に組み込まれたスクリプト言語である「MEL (Maya Embedded Language)」について記述法などの基礎を学ぶ。	1 後	60		△	○	○	△	○		
15	○		CGスクリプト II	「MEL (Maya Embedded Language)」による作業の自動化やUIの作成、アニメーション制作に活用できるオリジナルツールの作成を行う。	2 前	60		△	○	○	△	○		
16	○		CGスクリプト III	「Maya」用の「Python」ライブラリである「PyMEL」についてオブジェクト指向の特長を活かした記述法や実行の仕方をはじめ、GUIやプラグインの作り方などについて学習する。	2 後	60		△	○	○	△	○		
17	○		CGスクリプト IV	国内外のCG業界において標準であり、テクニカルディレクターやテクニカルアーティストにとって必須とも言えるスクリプト系プログラミング言語「Python」について学習する。	3 前	60		△	○	○	△	○		
18	○		CG制作B I	手続き型の3次元CGツール「Houdini」の基本を学習する。「Maya」との設計思想の違いを学びながら「Houdini」特有の考え方を身につけ、数学理論やスクリプトを駆使しながらテクニカル領域におけるアニメーション制作を行う。	2 前	120			○	○	○	△		
19	○		CG制作B II	「Houdini」におけるシミュレーション機能 (DOP) を学び、並列言語VEXを駆使しながら、より現実味のあるアニメーション制作を行う。また、VFX (ビジュアルエフェクト) に関連する各種機能についても学習する。	2 後	60			○	○	○	△		
20	○		CG制作B III	実務的な制作案件を想定し「Houdini」でより良い表現や画作りをする上での考え方や制作手法を学び、それらを意識しながら制作出来るようになるために静止画やショートクリップなどの制作演習を行う。	3 前	60			○	○	○	△		
21	○		CGソフトウェア研究 I	CG業界の動向やトレンドを鑑みながら、研究しておくべき、ソフトウェアやツール、新機能について学習する。	2 後	60			○	○	△	○		
22	○		CGソフトウェア研究 II	CG業界の動向やトレンドを鑑みながら、研究しておくべき、ソフトウェアやツール、新機能について学習する。	3 前	30			○	○	○			
23	○		CG研究制作 I	最新のCG技術をはじめ、シェーダープログラミングやツール開発、VRやARなど、各自の方向性や興味に応じたCG関連技術について研究し、その有効性を検証することにより自身の制作への応用を試みる。	3 前	60			○	○	○	△		
24	○		CG研究制作 II	これまでに身につけたCG制作技術、あるいは自己の研究分野から各自テーマを選び、ポスターまたはレポートにまとめる。また、自身の研究成果について口頭で発表する準備を行う。	3 後	60			○	○	○	△		



39	○		プロジェクト実習Ⅰ	CG技術を活用した実践的なコンテンツ制作に取り組む。主にプロジェクトの初期段階で発生するデザインワークやパイプラインの整備、アセット制作などのタスクに対応する。	3前	60			△	○	○		△	○	○
40	○		プロジェクト実習Ⅱ	CG技術を活用した実践的なコンテンツ制作に取り組む。プロジェクト中期～後期段階で、プロによるレビューとフィードバックへの対応によって各自のタスクを完成させる。	3後	120			△	○	○		△	○	○
41	○		ビジネスマナー	社会人を目指す上での心構えをはじめ、挨拶や態度、身だしなみなど、コミュニケーションとマナーの基礎について学習する。	1前	30			○		○			○	
42	○		就職活動リテラシーⅠ	就職活動についての全般的な知識、キャリアデザインについて学ぶとともに、情報収集の仕方、企業との主要なコミュニケーションツールとなるEメールなどを学習する。	1後	30			○		○			○	
43	○		就職活動リテラシーⅡ	履歴書やエントリーシート、自己PR文、志望動機文の書き方、面接対策等について学習する。	2前	30			○		○			○	
44	○		ビジネススキル	ビジネス知識やマナー、問題発見力・提案力・発信力など社会人に必要な仕事の能力について学習し、ビジネス能力検定ジョブパス3級の合格を目指す。	3前	30			○		○			○	
合計					44 科目		2490 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)

- 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。
- 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。