

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	CG映像制作科	平成25(2013)年度	-	平成26(2014)年度																													
学科の目的	3DCG映像制作におけるワークフローを実践的に学び、3DCG、視覚効果、実写合成、映像編集に関する知識・技術・技能を身につけたCG映像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/ビジネス能力検定ジョブパス3級 【在学の状況】 令和5年4月1日時点において、在学者154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137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	※単位時間、単位いずれかに記入 1,740 単位時間 単位	300 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																											
生徒総員数	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																														
160人	149人	17人	11%	11%																														
就職等の状況	<p>■卒業者数(C) 65人</p> <p>■就職希望者数(D) 49人</p> <p>■就職者数(E) 43人</p> <p>■地元就職者数(F) 43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) 66%</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5年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和元~5年度卒業生) 株式会社デジタル・フロンティア/株式会社TREE Digital Studio/株式会社slanted/株式会社エヌ・デザイン/株式会社フラックス/株式会社D.A.G/株式会社テトラ/株式会社フレイルム/株式会社イマジナリーパワー/株式会社directrain/株式会社デジタルエッグ/株式会社75km/h/麻布プラザ株式会社/株式会社ヌーベルバーグ/株式会社ONE ACRE/株式会社アグニ・フレア/株式会社BE-AM/株式会社サ・チューブ/ヴェルト株式会社/株式会社ビーンボット/株式会社QREAZY/有限会社カイカイキキ等 CG映像業界</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</p> <p>※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/cg/av/">https://www.jec.ac.jp/course/cg/av/</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: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>1,980 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>240 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>120 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>1,740 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>240 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>120 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	1,980 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	240 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	120 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	240 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	120 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	1,980 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	240 単位時間																																	
うち企業等と連携した演習の授業時数	120 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	240 単位時間																																	
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	120 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>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>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</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)	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)	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	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)	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)	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	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
河原 真明	株式会社ラピス 取締役副社長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日	③
尹 剛志	株式会社十十 ディレクター	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	
永井 紀雄	日本電子専門学校 CG映像制作科 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】

本科では、2年次「バーチャルプロダクションⅠ・Ⅱ」(各週2駒)にて、ノンゲーム分野におけるUnreal Engineの活用に関する授業を実施しているが、この授業等で学生が作品制作を行う際の「アセット」の利用について学科内で議論となっている。学生が、アセットを使用したUnreal Engine作品を作品集やデモリールに収録した場合、企業からはどのように評価・判断されるのか。今後、アセットの適切な利用方法に関する指導を実施するにあたり、CG映像分野の企業の方々のご意見やアドバイスを頂戴したい。

あわせて、ノンゲーム分野においてUnreal Engineのスキルを持つ学生の採用を検討される企業は、具体的にどのようなスキルを求めているのか、どのような点を採用基準としているのかについてもご教示いただきたい。

### 【意見】

- ・ゲームエンジンの開発スピードは速く、どんどん変わっていく。学生に教えてもよいが、2年間ではUnreal Engineのプロにはなれないように思う。
- ・現場にはプリレンダー側で作業ができるクリエイターがいる。そのクオリティと同等のものをUnreal Engineで出せるかがポイント。
- ・各セクションのデータをUnreal Engineでどう扱うか、に尽きる。各セクションの優秀なデータをUnreal Engine内でどう再現するか、に関わる人材が圧倒的に不足している。
- ・データが与えられた状態でどう絵作りをするか、プリレンダーにどうクオリティを近づけるかという学習方法が、限られた時間の中では有効ではないか。
- ・Maya、Vray、Arnoldで制作したものをUnreal Engineで再現する、同等のクオリティを出すことにニーズが固まっているように思う。
- ・データとしては業界で普及している、親和性の高いアレンピック、FBXなどを扱うのが良い。
- ・教員がサンプルを作成し、Unreal Engineで再現させるような授業を実施してはどうか。
- ・バーチャルプロダクションについて、かなり早くから学科で取り組んでいると思う。Unreal Engineで背景を映し出しながら撮影をしている姿を見ると、未来の撮影だなと思う。レンダリングの代わりにUnreal Engineを使用し、リアルタイムでカメラが同期できるのがメリットであり、今後どんどん増えていくと思う。
- ・ブループリントの部分ができる人材が少ない。時間は限られているが、シーンメイクができることに加え、素材としてアウトプットできる人材まで育成できるとよい。現状、取り組んでいる企業は少ないが、この先必ず増えるので学科のアプローチとしては良い。

### 【活用状況】

頂戴したアドバイスをもとに、今回の2年生時の授業では、「アセット」の活用を重視し、後期の授業においてそれを実践しました。自然物をシーンに取り組む基本から始まり、ラウンドスケーブからウォーターなどを使用したシーン全体の構築方法を学び、Megascansやマーケットプレイスからの利用方法も含めて授業に取り組みました。MayaやHoudiniで作成したものをUE5にインポートする基本的なアプローチを採用しながらも、アセットを効果的に活用した課題制作を行いました。その結果、短期間で一定水準以上のクオリティのイメージを制作できたと考えています。一方で、アセットを使用している、映像のリアルさを表現できるかどうかにはセンスや知識が必要であると感じました。引き続き、アセットを活用しながら、頂いたアドバイス内容を取り入れ、今回の授業にとどまらず、他の授業でも情報を共有しながら、引き続き検討を進めていく予定です。

## 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

様々なジャンルのCG映像作品を制作しているCG映像企業と連携し、指導を受けることで、制作現場におけるワークフローや各工程の専門知識、CGソフト・合成ソフトの活用技術、豊かな表現を実現する技能など、CG業界で活躍するために必要となる実務能力を身につけたCG映像クリエイターを育成する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

CG映像企業と連携し、下記①～②を実施することにより、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映像クリエイターを育成することを基本方針とする。

- ① 様々なジャンルのCG映像作品を制作しているCG映像企業より、ワークフローに関する知識伝達ならびに技術指導を受けることで、CG映像制作現場におけるワークフローの違いと求められる知識、技術等を修得する。
- ② CG映像企業より、実践的な視点から一連の制作工程ならびに各専門職種に関する技術指導を受けることで、CG映像クリエイターに求められる各工程の専門知識、CGソフト・合成ソフトの活用技術、豊かな表現を実現する技能等を修得する。

(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
視覚表現演習Ⅱ	NUKEとMayaとのレイヤー合成に関するスキルをはじめ、レンダリング手法やカメラの知識、レンズの知識、撮影の知識など、実写映像の加工・合成スキルの基礎を習得します。	株式会社MARK
2D-VFX制作実習Ⅰ	NUKEの操作方法を学び、映像のアニメーションスキルとデジタル映像合成の基礎を習得します。またグループワークによる作品制作を通して、さまざまなエフェクト表現についても学習します。	株式会社MARK
2D-VFX制作実習Ⅱ	NUKEの応用として、様々なノードを使ったVFX映像表現について学びます。グリーンキャンセルをはじめトラッキング、ロトスコープなど様々な手法や、映像の合成スキルについて習得します。	株式会社MARK
3D-VFX制作実習Ⅰ	実写映像のカメラワークと3DCGのカメラを同期させるマッチムーブ技術や、フォトリアリスティックなCG表現を可能にするHDRI、それに対応したレンダリング技術など、VFXに欠かせない技術を学習する。	株式会社MARK
3D-VFX制作実習Ⅱ	2Dトラッキング、3Dトラッキングといった合成技術の応用や、カメラマップ、プロジェクションマップなどの実践的な利用方法を学習し、複合的な合成技術を身につける。	株式会社MARK

### 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映像企業等による、様々なジャンルのCG映像制作現場における実際のワークフローや用いられる技術等に関する研修、CG映像制作における一通りの工程(3DCGや視覚効果の制作、実写合成、映像編集等)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映像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映像企業やCG関連の団体から講師を招いたものや、教員がCG映像企業内で制作業務を担当するなど、CG映像制作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:	「Nuke Meetup Tokyo 2023 Summer」	連携企業等: Foundry
期間:	令和5年6月26日	対象: 学科教員
内容:	白組大久保氏によるコピーキャット、slanted様による話題作「父と娘の風景   相鉄東急直通記念ムービー」メイキング及び、クオリス様によるNuke Python APIを活用したツール開発に関する紹介など、Nukeに関する知識技能を修得する。	
研修名:	「ブラックマジックデザイン製品で実現するバーチャルプロダクション」	連携企業等: ブラックマジックデザイン株式会社
期間:	令和5年10月31日	対象: 学科教員
内容:	CGレンダリングソフトやカメラトラッキングシステムなど、世界トップクラスのバーチャル演出用の製品を提供するナックxRグループと共に、バーチャルプロダクションを実際に体験できるイベントにて、バーチャルプロダクションの構築を検証、活用事例を学び、バーチャルプロダクション構築についての知識技能を修得する。	
研修名:	「Adobe MAX Japan」	連携企業等: Adobe
期間:	令和5年11月16日	対象: 学科教員
内容:	グラフィックデザイン、写真、Web制作、UI/UXデザイン、映像制作、3D制作などに携わる第一線で活躍するクリエイターのアイデアやテクニック、Adobe Creative Cloudの最新機能やワークフローなど、を視察すると共に、トレンドや新しい技術習得をして、担当授業CG映像デザイン発想に反映させていく。	

研修名:	「Inter BEE 2023の視察」	連携企業等:	一般社団法人 電子情報技術産業協会
期間:	令和5年11月17日	対象:	学科教員
内容	日本随一の音と映像と通信のプロフェッショナル展(機器展)を視察すると共に、コンファレンスを聴講する。知識の向上を目的とし、今後の学生指導に活かす。		
研修名:	「Nuke MeetUp Online 2023」	連携企業等:	Foundry
期間:	令和5年11月22日	対象:	学科教員
内容	Nuke 最新バージョンの紹介から、CGWORLD 2023 クリエイティブカンファレンスにも登壇いただいた、XOR代表の堀江 友則 氏をゲストに迎え、Autodesk Flameアーティストの目線での Nuke を講演を視聴し、Nukeに関する知識技能を修得する。		
研修名:	「FOUNDRY Winter Tour 2023」	連携企業等:	Foundry
期間:	令和5年12月6日	対象:	学科教員
内容	映画「スパイダーマン:アクロス・ザ・スパイダーバース」がどのようにして新しい CG 表現を実現したのかを知るため、ソニー・ピクチャーズ・イメージワークスの Compositing 部門の責任者である Marco Recuay 氏による講演を視聴し、Nukeに関する知識技能を修得する。		
<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。		
<b>(3)研修等の計画</b>			
<b>①専攻分野における実務に関する研修等</b>			
研修名:	「Nuke Meetup Tokyo 2024」	連携企業等:	Foundry
期間:	令和6年4月24日	対象:	学科教員
内容	映画「ゴールデンカムイ」でのNukeの使用事例、メイキングを確認し、授業で使用できそうなメソッドや技術があれば学生へ還元します。今回はNukeだけでなくMayaやHoudiniとの連携フローも紹介されるため、より幅広い知識の習得も目指す。		
研修名:	「NHK 技研公開2024」	連携企業等:	NHK放送技術研究所
期間:	令和6年6月2日	対象:	学科教員
内容	NHK放送技術研究所(技研)が放送にまつわる最新の研究成果を一般公開するイベントに参加し、最新のメディア技術や、ARなどイマーシブメディアに関する展示に触れ、今後のCG映像業界の最新技術に関する知識技能を修得する。		

研修名:	「CGWORLD JAM ONLINE 2024」	連携企業等:	ポーンデジタル
期間:	令和6年6月14日	対象:	学科教員
内容	CGWORLD JAM ONLINE 2024では、業界を代表する企業の最新技術や採用情報が公開され、就職活動やスキルアップに繋がる貴重な内容を知り、今後の授業や就職指導に反映させていく。		

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CG映像制作科の教育状況、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、CG映像制作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

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、CG映像制作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 CG映像制作科) 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	
	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概論	CG制作において必要とされる基礎用語をはじめ、制作に必要な基本的な概念や理論、制作手法などについて、最新の話題を交えながら学習する。	1前	30				○				○	
2	○			CGアーキテクチャー	3DCGの基本的な概念や理論の理解から2年次のCGエフェクト制作実習Ⅰ・Ⅱで使用する「Houdini」に必要なプログラムの基礎知識のための知識を学習します。	1前	30				○			○		
3			○	CGクリエイター検定対策	公益財団法人 画像情報教育振興協会 (CG-ARTS) 主催の検定試験、「CGクリエイター検定 エキスパート」の合格に向けた対策を実施し、検定に合格できる知識を身につける。	1後	30				○				○	
4	○			CG制作実習Ⅰ	Mayaの基本操作から“形を作る技術”を中心とした3DCGの基本的なモデリング・スキル、レンダリングまでの一連の流れの知識を身につけ、CGでリアルな静止画像を作り出せる技術を学習する。	1前	120				○	○				
5	○			CG制作実習Ⅱ	キャラクターモデリングとアニメーションについてより深く学習を行い、キャラクターアニメーションのセットアップから、より複雑なモデリングまで作成できるスキルを習得する。	1後	120				○	○				
6	○			CG制作実習Ⅲ	モデリングやテクスチャリング、レンダリングなどの応用手法を習得する。また、高度な人物アニメーションについて、アニメーションの12原則を元に制作を行い、3DCGにおけるアーティスト・スキルの向上を図る。	2前	60				○	○				
7	○			CG制作実習Ⅳ	フォトリアルなCG表現を目指して、モデリング技法、レンダリング技法をより深く追及する。リアルなCG作品を完成させることのできるスキルを習得する。	2後	60				○	○				
8	○			CG表現演習Ⅰ	CG制作に必要な用語や作品制作のプロセス、ライティングや質感表現について、「CG制作Ⅰ」「視覚表現演習Ⅰ」と連動しながら学び、より豊かなCG表現を実現する。	1前	30			△	○	○		○		
9	○			CG表現演習Ⅱ	CG制作や実写合成に必要な質感制作に不可欠なSubstance 3D Painterについて基礎から学び、Mayaでの準備から複雑な表現方法までのスキルを習得します。	1後	30			△	○	○			○	
10	○			視覚表現演習Ⅰ	実写合成に必要な視覚情報として、撮影機器の種類、実写合成に必要なカラーの知識、そして実際の撮影方法などについて学習します。	1前	60			○	△	○			○	○

11	○		視覚表現演習Ⅱ	NUKEとMayaとのレイヤー合成に関するスキルをはじめ、レンダリング手法やカメラの知識、レンズの知識、撮影の知識など、実写映像の加工・合成スキルの基礎を習得します。	1後	60			○	△	○			○	○
12	○		2D-VFX制作実習Ⅰ	NUKEの操作方法を学び、映像のアニメーションスキルとデジタル映像合成の基礎を習得します。またグループワークによる作品制作を通して、さまざまなエフェクト表現についても学習します。	1前	60			△	○	○			○	○
13	○		2D-VFX制作実習Ⅱ	NUKEの応用として、様々なノードを使ったVFX映像表現について学びます。グリーンキャンセルをはじめトラッキング、ロトスコープなど様々な手法や、映像の合成スキルについて習得します。	1後	60			△	○	○			○	○
14	○		3D-VFX制作実習Ⅰ	実写映像のカメラワークと3DCGのカメラを同期させるマッチムーブ技術や、フォトリアリスティックなCG表現を可能にするHDMI、それに対応したレンダリング技術など、VFXに欠かせない技術を学習する。	2前	60			△	○	○			○	○
15	○		3D-VFX制作実習Ⅱ	2Dトラッキング、3Dトラッキングといった合成技術の応用や、カメラマップ、プロジェクションマップなどの実践的な利用方法を学習し、複合的な合成技術を身につける。	2後	60			△	○	○			○	○
16	○		VFX映像表現研究	CG映像の様々な表現について、制作・研究を行います。特にVFXの表現について、NUKEを基本に様々なツールや技術について習得します。	2前	30			○	△	○			○	
17	○		CG映像制作実習	1年次に習得した知識・技法をもとに、それらをより一層深めながらCG作品やVFX映像作品の制作を行う。グループワークにより、実践的な流れを身につける。	2前	60					○	○		○	
18	○		ノンゲームリアルタイム制作実習Ⅰ	これまでに学習したツールに加え、新たにUnreal Engineについて学習します。ツールの特徴や強みについて学び、今後のコンテンツ制作に役立つ知識を身につけます。	2前	60			△	○	○			○	
19	○		ノンゲームリアルタイム制作実習Ⅱ	Unreal Engineを使ったVFXの背景制作や、それらを使用したバーチャルプロダクションについて学び、コンテンツ制作への理解を深めます。	2後	60			△	○	○			○	
20	○		卒業制作実習	卒業制作発表会に向け、これまでの学習や研究成果の集大成となる作品の制作を行う。	2後	120			△		○	○		○	
21		○	CGスカルプティング	デジタルスカルプとツール「ZBrush」の基本的な使用方法、ならびにCG映像作品への活用方法を学習する。就職活動に向け、作品のクオリティアップを図る。	2前	30				○		○			○
22		○	モーションキャプチャ	コンテンツ制作には欠かせない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習します。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、コンテンツ制作への理解を深めます。	2後	30				○		○		○	
23		○	プロシージャルVFX基礎	Houdiniの基本的な使い方からHoudiniによるエフェクト制作までを、実制作を通して学習します。	2前	30				○		○		○	

24			○	プロシージャ ルVFX応用	Houdiniの応用として、より複雑なエフェクトや背景の生成方法、Houdiniを使用した様々なシーンを実写に合成するCG表現について学習します。	2 後	30			○	○	○						
25	○			映像概論	映画、CM、ミュージックビデオ、アニメ、コンテスト映像、イベント映像など、さまざまな映像作品の鑑賞を通して、視覚表現、映像表現、映像構成に対する理解を深める。	1 前	30			○	○	○						
26	○			映像制作基礎	映像機材や照明機材の使用法、撮影現場での専門用語など、映像制作における基本的な技法や知識について、グループワークによる撮影・編集などの演習を通して身につける。	1 前	60			△	○	○	○					
27	○			映像制作技法	グループワークを通して、企画から絵コンテ、撮影、編集など、プレビズから映像制作までのプロセス・テクニックを学習する。また、コンテストに向けたCM映像作品の制作を行いながら、制作の流れについて理解する。	1 後	60			△	○	○	○					
28	○			イメージデザイン	絵を使って情報を伝達する際に必要となる、形状を素早く捉え簡潔に描く力、パースを描く力、構造を把握する力を、写真やイラスト、デッサンを通して身につける。	1 前	60			○	○							○
29	○			デッサンⅠ	鉛筆デッサン、粘土デッサンを通して、現実空間の物の形態や構造、質感を的確にとらえる観察力と表現力を身につける。またクロッキーやヌードデッサンにより、人の形のとらえ方を学習する。	1 後	60			○	○							○
30	○			デッサンⅡ	複雑なモチーフを用いた静物デッサンを行います。形状・質感・明暗などを追求することで、CG系企業への就職活動に対応できる高度なデッサン力を身につける。	2 前	60			○	○							○
31	○			CG映像デザイン発想	ストップモーションやプロジェクションマップ、映像写真ワークなど、今までの手法とは違った視点から映像表現を学び、グループワークを通して新しい映像デザインについて取り組む。	2 後	30			○	○	○						
32	○			CGプレゼンテーション	文字のデザインや写真配置など、エディトリアルデザインについて学びながら、就職活動に必要なポートフォリオ（作品集）やビデオ作品パッケージなどを制作する。	2 前	60			△	○	○						○
33	○			CGデザインワーク	文字や図形、構図・構成などの画面構成デザインについて、映画のポスターやDVDジャケットなどの制作を通して学び、モーショングラフィックスやポートフォリオ制作に応用する。	2 後	30			○	○							○
34			○	モーショングラフィックデザイン	アニメーション（モーション）の基本原則を学び、After Effectsを用いてモーショングラフィックスの制作を行う。またスキルの幅を広げVFX作品のクオリティアップへ発展させます。	2 前	30			○	○	○						
35			○	CG映像デザインワーク	企画からコンセプト→デザイン提案→映像制作→修正対応→納品まで、実際のワークフローになぞらえながら制作を進め、実践的な流れを身につけます。	2 後	30			○	○	○						

36			○	映画表現技法論	CG分野の学生として最低限知っておくべき作品（映画・CG映像作品など）を鑑賞しながら、映画制作におけるCGの活用方法や表現技術の進歩について学習する。	1 後	30		○			○		○		
37	○			VFX／CG概論	CG制作で学んだ技術内容や用語について検証・確認を行い、CGやVFX技術に対する知識を深める。また、絵コンテや企画書の作成など、CG制作の実習準備を行う。	2 前	30		○			○				○
38	○			ビジネスデザイン	人に伝える・人に表現するといった今後のプレゼンテーションや話し方など、社会人として又クリエイターとして必要な表現方法について学習します。	1 前	30		○			○				○
39	○			就職活動リテラシー	履歴書や自己PR文の作成方法、書類や作品集の郵送方法など、CG分野の就職活動で必ず行われる書類審査・作品審査への対応について学習する。	1 後	30		○			○				○
40	○			ライティングコミュニケーション	最終的なCGイメージを作り出すために、ライトやシェーダー、レンダリングを中心に、その仕組みから応用について技術的な知識を学びます。	2 前	30		○			○				○
合計						40	科目	1980 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。