

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	ゲーム制作科	平成15(2003)年度	-	平成26(2014)年度			
学科の目的								
ゲーム開発工程(企画、仕様設計、プログラミングまで)を一通り学習する教育課程の中で、ゲームプログラミング技術の修得を重視し、コンピュータとスマートフォン上で稼働するゲームの基礎技術から実践の技術までを修得する。また、グループ制作を通じて、コミュニケーション力、チームワーク力を養い、ゲーム業界で即戦力として活躍できるゲームプログラマ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】 文部科学省後援 ビジネス能力検定 ジョブパス 3級/文部科学省後援 情報検定 情報活用試験 3級 【在学の状況】 令和5年4月1日時点において、在学者379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334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	1,710 単位時間 ※単位時間、単位いずれかに記入		420 単位時間	60 単位時間	1,230 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)	中退率				
320人	346人	68人	20%	12%				
就職等の状況								
<ul style="list-style-type: none"> <li>■卒業者数(C) 159人</li> <li>■就職希望者数(D) 148人</li> <li>■就職者数(E) 148人</li> <li>■地元就職者数(F) 148人</li> <li>■就職率(E/D) 100%</li> <li>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) 100%</li> <li>■卒業者に占める就職者の割合(E/C) 93%</li> <li>■進学者数 1人</li> <li>■その他</li> </ul> <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) 株式会社カプコン、株式会社DONUTS、株式会社ウィル、有限会社ランカース、日研トータルソーシング株式会社、モロバ阪神工業株式会社、ディービーティー株式会社、株式会社サンキョウ・ロジ・アソシエート等、ゲーム制作企業、IT企業</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: <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/game/ci/">https://www.jec.ac.jp/course/game/ci/</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		1,710 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		210 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		210 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)				5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)				4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)				0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
宮崎 太郎	GFF (GAME FACTORY'S FRIENDSHIP)	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日	①
湯澤 千克	ジョルダン株式会社 マネージャー	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	
松島 秀夫	日本電子専門学校 ゲーム制作科 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5日 14:00～16:00 開催

第2回 令和6年2月27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】

卒業制作座学における書類の作成に関して

本科では、2年次後期「卒業制作」の授業内で、2年間の集大成となるゲーム作品を制作させてきた。しかし、半年間という限られた期間では企画・仕様の検討に十分な時間を割くことができず、結果としてボリュームの把握、プログラムそのものの管理などを含めて、制作後半のモチベーションを保つことが難しいチームが多く出てしまっていた。そこで、この数年間は以下の通り、2つの科目を連携させ「2期制」で指導を行っている。座学の時間を利用して、ゲームを開発するための資料として様々な書類を作成させるようにしている。そこで、現在ゲーム制作にあたり学生に作成させている書類について、内容に過不足があるか、改善点があるかお聞きしたい。

### 【意見】

- ・大きなマイルストーンだけ置いておくと、うまくいかないことが多い。
- ・ここまでこれができるのであれば良い、ではなくスケジュールを細かく作る。
- ・学生は経験が少ないのでガントチャート作成は難しいとは思いますが、作成した通りに進まなかったとしても、ガントチャートを作らせて欲しい。
- ・工数管理があるとよいと思う。
- ・実際の開発に近いのでは?と思う。
- ・進捗・見積の判断が大事。
- ・最初は慣れてないから不測の事態は起きると思う。
- ・それよりも詳細な設計・仕様を作るべき。

### 【活用】

今年度後期卒業制作において、ガントチャートを導入し、WBSと組み合わせて作業を実施させた。2年前期に個人制作、チーム制作を経験しているためか、実際のプログラミングの前に予定を立て、しっかりと運用をしているチームが多かった。またα版が出来た後に再度計画の見直しを行う機会を用意しているため、多くのチームで無理のない現実的な計画に修正されていた。前回の委員会では説明しきれなかったが、仕様、設計は別授業にてレポートの形で一年次に用意させており、進級作品制作時に利用している。

### 【議題】

「人工知能」の授業運用に関して

科目内容の変更に当たり昨今の生成AIの状況も踏まえ、大まかな歴史や理論の解説に生成AIの実践的な内容、実践的なプログラム内容を加えたものとした。

・人工知能の歴史や展開などの【知識的内容】

・生成AI(テキスト・画像・音声)などを実際に利用させる【実践的内容】

・ゲームで用いられる戦略AI、キャラクタのステート管理、ミニマックス法による思考AI、シラバスには含めていないがAStarを用いた最短経路、強化学習など【プログラムの内容】に関する解説

今期のシラバスをご確認いただき、内容の過不足があればご指摘をいただきたい。あわせて、令和6年度以降の授業に取り入れるべき内容、ゲーム業界で実際に利用されているAI技術について、最近のトレンドも踏まえ、改めてお聞きしたい。

### 【意見】

- ・新しいことを入れることが大切だと思う。
- ・次に繋がる考えさせるようなものがあると良いと思う。
- ・学生からの意見も入れながら進化させてほしい。
- ・アンケート結果から学生が前向きなのが良い。
- ・今後を見据えて、変化させる必要がある。
- ・自社にもAI研究部を作るほど今後に向けて準備をしている。
- ・クリエイターとしてメリット・デメリットを教えておくが良い。
- ・ツールとしての扱い方に気を付ける点を考える必要がある。
- ・何のために授業を行うのか考えさせると良い。

### 【活用】

生成系AIはどんどん進歩を続けており、無料のサービスも増えているが、昨年に比べると有料の生成サービスも増えている。昨年度は無料サービスのみを授業で扱っていたが、今年度は有料のサービスも同様に紹介し、その違いなどを考えさせるようにしたいと考えている。

さらに、御意見にあったように「AIの使い方」についてもカリキュラムに追加する予定である。また思考ルーチンに興味をもつ学生もいるため、それらも少し時間をかけて解説したいと考えている。

## 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

ゲーム業界で即戦力として活躍できるゲームプログラマーを育成するために、ゲーム企業と連携して、実際のゲーム開発に携わっているゲームクリエイターの指導を受ける。グループで行うゲーム制作実習で、プログラミングを中心とした指導を受け、実際の現場と同様に制作進行、課題確認を定期的に行う。完成したグループ作品についてプレゼンテーションし、ゲームクリエイターの評価を受け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

連携企業に所属するゲームクリエイターの指導を受け、2年間の集大成として、グループでオリジナルゲームを制作する。制作の過程では、プログラミング技術を中心とした指導を受け、進行状況・問題点の確認・修正を行う。中間発表、最終発表(卒業制作作品発表会)では、グループ作品についてプレゼンテーションし、クリエイターの評価を受ける。

(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
卒業制作	連携企業(株式会社ファンコーポレーション)に所属するゲームクリエイターの指導を受け、2年間の集大成として、グループでオリジナルゲームを制作する。制作の過程では、プログラミング技術を中心とした指導を受け、進行状況・問題点の確認・修正を行う。中間発表、最終発表(卒業制作作品発表会)では、グループ作品についてプレゼンテーションし、クリエイターの評価を受ける。	株式会社ファンコーポレーション

### 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定に則って行う。現在は、CG関連団体やゲーム関連団体が行っている研修の受講が主であったが、将来はゲーム制作企業や団体から講師を招いたものや教員がゲーム制作企業内で制作業務を担当するなど、ゲーム制作科独自の研修なども計画的に行う。

- ①標準的なプログラミング技術において必要となる知識、技術、技能に関する研修。
- ②最新のゲーム機を想定したゲーム制作技法、プログラミング技術に関する研修。
- 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:	コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2023(CEDEC2023)	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:	CEDEC+KYUSHU 2023	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会
期間:	令和5年11月25日	対象:	学科教員
内容:	デジタルエンターテインメント技術の講演・展示ブース		

##### 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:	コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2024(CEDEC2024)	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		
研修名:	CEDEC+KYUSHU 2024	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU 2024 実行委員会
期間:	令和6年11月23日	対象:	学科教員
内容:	デジタルエンターテインメント技術の講演・展示ブース		

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、ゲーム関係団体、地域住民、ゲーム企業等、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、学校の運営状況やゲーム制作科の教育状況、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、ゲーム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・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

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	株式会社ぴえろ	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 ゲーム制作科) 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	○		ゲーム概論	ビデオゲーム（テレビゲーム）の歴史を中心に学習します。現在のビデオゲームでは、当たり前のように実装されている機能が、どのような過程で取捨選択されたのかを探ります。また、ビデオゲームの知的財産権（著作権、特許権、商標権など）との関わりについて学習します。	1前	30		○			○	○				
2	○		作品評価	商品として販売されているゲームを様々な角度から評価することで、作り手としての目を養い、各自が制作する作品の参考にします。	1前	30			○			○	○			
3	○		人工知能	コンピュータを使った知識表現およびその利用方法を学習します。また、ゲームにおける人工知能の活用事例と可能性について学習します。	2後	30		○				○	○			
4	○		数学Ⅰ	論理と集合や三角関数といった、ゲームプログラミングに必要なゲーム数学を学習します。また就職対策としてSPI(非言語能力)における各種文章問題の演習も行います。	1前	30		○				○	○			
5	○		数学Ⅱ	3Dゲームのプログラミングに必要なベクトル、行列などの数学的知識を学びます。SPI(非言語能力)についても長文読解などによる総合的な対策を行います。	1後	30		○				○	○			
6	○		ゲーム制作理論Ⅰ	企画・仕様・設計やゲームバランスについて、三角関数のゲームへの応用、追跡アルゴリズム、デバッグ手法など、ゲームを作成する上で必要となる処理を必要に応じて利用しゲームの作成に使うことができるようになります。	1後	30		○				○	○			
7	○		ゲーム制作理論Ⅱ	最短経路探索、迷路の解、ナイツツアー、数独、魔方陣パズルなどのテーブルゲーム作成手順、さらにそれらのパズルの解法処理を作成し、アルゴリズムの修得し応用ができるようになります。また状態遷移、暗号処理、などゲームを作成する上での技術を習得します。	2前	30		○				○	○			
8	○		業界リサーチ	東京ゲームショウなどのゲーム関連展示会やイベントに参加し、最先端の情報に接しながら、より広い見聞を深めることを目指します。また見学内容をグループで発表し、社会人基礎力を高めます。	2後	30			○			△	○	○		
9	○		C言語Ⅰ	C言語を用いて基本制御構造を学習します。また関数、構造体、スコープについても学習します。 ※一部、C++の言語仕様を使って学習します。	1前	60		△		○		○	○	△		

10	○		C言語Ⅱ	配列操作と文字配列操作を通じて基本制御構造を訓練します。また、メモリのアドレス、ポインタについて深く学習し、ハードウェアに近いプログラミングを行います。 ※一部、C++の言語仕様を使って学習します。	1 後	60		△		○	○	○	△
11	○		C言語Ⅲ	C言語からC++への移行方法を学習します。クラスの具体的な文法からSTLを使用した標準的な機能を学習します。その知識からオブジェクト指向の考え方を学習します。	2 前	60		△		○	○	○	△
12	○		ビジネス・プログラミングⅠ	Javaによるアプレット用ゲームスケルトンとアプレット用ゲームライブラリを提供します。ゲームスケルトンにはアプレットに必要な基礎項目がすべて盛り込まれています。ゲームライブラリを使用して、ゲーム制作に必要なJavaのクラスライブラリを学習します。	2 前	60		△		○	○		○
13	○		ビジネス・プログラミングⅡ	Java言語の応用課題として、スマートフォンやタブレットでのゲーム制作方法を学習します。	2 後	60		△		○	○		○
14	○		アルゴリズム	今まで学習したプログラミング技術を用いて問題解決を行い、就職後の学習が円滑になるように訓練します。	2 後	60		△		○	○		○ △
15	○		ゲーム制作Ⅰ	Unityの基本操作とC#の基礎を学習します。主にC#のプログラミングの学習に重点を置き、簡単なゲームプログラミングまでの技術の修得を目指します。	1 前	60		△		○	○		○ △
16	○		ゲーム制作Ⅱ	Unityを用いてゲーム制作を学習します。また、CGツールで作成したモデルデータの使用方法も学習します。携帯端末やVR機器のプログラミングを個別学習するときに、必要な基礎操作を学習します。	1 後	60		△		○	○		○ △
17	○		3Dプログラミング	3Dゲームの基礎である空間把握、行列演算による座標変換、カメラの制御、ライティングなどを学習します。	1 後	60		△		○	○		○ △
18	○		ゲームプログラミングⅠ	PC上で動作するゲームの基礎を学習します。プログラムの実行環境の扱い方、描画などにおける座標の概念、ゲームに特化した入力の概念、画像の扱いなどを学びます。また迷路ゲームなど単純なルールを用いたゲームの作成も行います。	1 前	90		△		○	○		○ △
19	○		ゲームプログラミングⅡ	PC上で動作するゲームの構造を学習します。ゲームの特徴的な機能を題材とし、複数の小規模なプログラムを段階的に学習することでゲームの構造・構築方法を学びます。	1 後	90		△		○	○		○ △
20	○		ゲームプログラミングⅢ	PC上で動作する複雑なゲームの構造を学習します。高度な制御を求められるアクションゲームや、アドベンチャーゲーム・ロールプレイングゲームなどを作成するのに必要となるイベント処理についても学習することで、本格的なゲームを作るのに必要な技術を学習します。	2 前	90		△		○	○		○ △

21	○		制作実習	ゲームプログラミングの授業で企画したゲームを実際の制作手順を基に制作します。初回は用意された資料の通り作成し、制作手順を学習します。その後、段階的に作業量を増やすことで、オリジナルゲーム制作の基礎を学習できます。	2 前	60				○	○	○	△	
22	○		卒業制作	チームでオリジナルゲーム制作を目的とします。各自ゲームの各要素、自機、ステージ管理、敵全般、攻撃処理、判定などのプログラム毎に作業を分担し、制作します。一月毎に進捗状況をクラス内で確認し、最終的に作成したゲームを卒業制作発表会にて発表します。	2 後	210	△		○	○	○	△	○	
23	○		ゲームプランニング	ゲーム制作に必要な企画、仕様書について学習します。そして、チームにてオリジナルゲームの企画、仕様書作成を行います。	2 前	30	○						○	
24	○		CG I	2Dゲームに必要なグラフィック素材を制作しながら、グラフィックツールの操作方法を学習します。また、学生各自が制作するゲームの素材を制作します。	1 前	30			○	○			○	
25	○		CG II	3Dゲームのグラフィックの制作法を学習し、プログラミングの授業で使われるオブジェクトの作成を行います。それとともに、ゲーム会社で働く際にプログラマーとしても必要なグラフィックの知識、ゲームを制作してゆく上でのデザイナーとの連携のしかたなども学びます。	1 後	30			○	○			○	
26	○		データベース	ゲームで使用するデータベースの設計と作成方法、C#からNpgsqlを使いデータベースにアクセスし活用する方法を学習します。	2 前	60	△		○	○		○		
27	○		ネットワーク概論	ネットワークの目的や、ネットワークの種類と特徴、ネットワークの伝送制御技術、LAN・WAN等の概要を学び、ネットワークとインターネットの基礎知識を身に付けます。基本情報処理試験の問題を解答できるレベルを目指します。	2 後	30	○			○		○		
28	○		コミュニケーションリテラシー	会社とは、職場とは、仕事とはどういうことなのか。社会人、企業人として仕事に対する基本姿勢を学びます。特にビジネスマナーやコミュニケーション、ビジネスコミュニケーションの意識を身につけ、ビジネス能力検定（B検）ジョブパスの合格を目指します。	1 前	30	○			○			○	
29	○		コンピュータ概論 I	情報検定 情報活用試験 3級の試験対策を行います。また、コンピュータ全般（ハードウェア、ソフトウェア）の知識修得も行います。	1 前	30	○			○			○	
30	○		コンピュータ概論 II	情報検定 情報活用試験 2級の試験対策を行います。また、コンピュータ全般（ハードウェア、ソフトウェア）の知識修得を行います。	1 後	30	○			○			○	
31	○		コンピュータリテラシー	Windowsの基本操作から、Microsoft Office（Word、Excel、PowerPoint）の使い方を学習します。また、PowerPointを使ったプレゼンテーション方法についても学習します。	1 前	30			○	○		○	△	
32	○		就職活動リテラシー	就職活動で必要になる履歴書を作成します。特に自己分析や業界研究の仕方を学び、自己PRや志望動機を作成します。また、就職活動の手順や心構えなども合わせて学びます。	1 後	30	○			○		○		

33	○		就職対策	就職活動で必要となる面接、SPI対策、作文、作品指導などを行います。主に面接での受け答え、筆記試験のポイントなどの学習も行います。	2前	30	○			○	○		
34	○		情報セキュリティリテラシー	これからの社会（企業）人として必要な最低限の情報セキュリティリテラシーについて学習します。	2後	30	○			○	○		
合計					34 科目		1710 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。