

## 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	ゲーム企画科	平成19(2007)年度	-	平成27(2015)年度																														
学科の目的	ユーザーが求めるゲームの企画を考案できるだけでなく、実際にゲーム制作を行うことができるスキルを持ったゲームプランナーを育成する。さらに、ゲームプランナーとして必要なコミュニケーション力とプレゼンテーション力を兼ね揃えた、ゲーム制作企業で即戦力として活躍できる人材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)	<b>【取得可能な資格】</b> ビジネス能力検定シヨブパス3級 <b>【在学の状況】</b> 令和5年4月1日時点において、在学者79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74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	210 単位時間 単位	480 単位時間 単位	1,020 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)	中退率																															
80人	76人	20人	26%	6%																															
就職等の状況	■卒業者数(C) 40人 ■就職希望者数(D) 38人 ■就職者数(E) 36人 ■地元就職者数(F) 36人 ■就職率(E/D) 95% ■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) 90% ■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) 株式会社D・A・G、株式会社トイロジック、株式会社アプシィ、株式会社スリーリングス、株式会社KMS、株式会社アールフォース・エンターテインメント、株式会社ScopeNext、株式会社フレイム 等 ゲーム開発業界																																		
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/game/cr/">https://www.jec.ac.jp/course/game/cr/</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) <table border="1"> <tr> <td>総授業時数</td> <td>1,710 単位時間</td> </tr> <tr> <td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td> <td>150 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>150 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	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	150 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	150 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	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	150 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	150 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>2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>0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>3人</td> </tr> </table> 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 2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)	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)	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	3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)	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)	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	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
鎌田 浩昭	株式会社スリーリングス	令和5年4月1日～ 令和7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	
伊藤 靖彦	日本電子専門学校 ゲーム企画科 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4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1】

#### カリキュラムの変更について

本科では1年次に、ゲームを試遊、分析を行い、レポートを作成する「ゲームプレイ評価」という授業を実施しているが、学習の成果が企画立案の授業などの作品に反映されていることが少ないと感じ、授業内容変更を検討するに至った。試遊後に分析を行う流れは変わらず、レポートで終えていた箇所を試遊したゲームの「企画書・仕様書」の作成へ変更、成果を発表する所まで実施を予定している。序盤は、三目並べ(○×ゲーム)や七並べ(トランプ)といった単純な駆け引きや読み合いなどから学習させる必要があると感じている。各ジャンルを代表するシンプルな構造のものを選択したいと検討中である。そこで、授業内容の変更にあたり、委員の皆様より、変更内容や試遊するゲームについてご意見・アドバイスを頂戴したい。また、業界でゲームメカニクスを学習する手法(新人教育)等があればご教授頂きたい。

### 【意見】

- ・ファミ通を見てTOP20は全部遊ぶ様にするなど、良作・駄作含めて、遊ばせると良い。バトル対戦ゲームをテーマに、ディスカッションをしていくなど、ジャンル・テーマを絞ったディスカッションをしてみても、どうか。
- ・最新のゲーム・過去名作に触れさせる。ファミ通からランキングを予想していくなどの遊びから興味を持たせると良い。新しいゲームをしっかり遊んでみるきっかけを増やす。
- ・分析から改善ポイントを出していく。なぜいいのか、もっと良くするためには、何をすれば良くなるのかなど、検討させると良い。
- ・スタートライン・土俵に立っていない学生をどうするか。経験値の低さを、補っていくために様々なゲームに触れて、なぜ面白いのかを検討させる。古典的なゲーム・遊びの要素の学習など繰り返して体験させていくと良いのでは。

### 【活用】

いただいた意見を踏まえて、ゲームプレイ評価を実施した。普段と同様の遊び方ではなく、面白さの理由や駆け引きなど、体験しながら分析をしていく様に指示。グループで議論しながら遊ぶ経験が少ない事もあり、お互いに意見交換をする場面では、非常に白熱した状況が多かった。他者に対して、面白さや駆け引き、戦略の立て方など、普段は何となく考えていることを、言語化して伝えることが、難しかったという声も多かった。また、議論することで、自分とは異なる視点を得られる事や、新たな発見ができた事も、貴重な経験であったという(授業内でも盛り上がるポイントだった)「なぜそういう選択をしたのか(戦略を立てたのか)」など、遊びながらディスカッションできた事は、とても良い経験になった様である。自分たちの企画するゲームには、この様な戦略性や駆け引きなど、考えられているかなど、他の授業で意識するためのポイントにもなったが、すぐに反映できていない事は、これからの課題だと感じた。また、最新のゲームは時間の都合等もあり、体験するには至らなかった点は、次年度以降の課題として、検討中である。今回は、急遽変更を実施したため、半年間だけだったが、次年度は1年間をかけて、運用していき、立案する企画に良い影響を与えられるよう実施していきたい。

### 【議題2】

#### 生成AIの利活用について

本科では「生成AI」の取り扱いについて検討しております。生成AIは高い自然言語処理能力や幅広い分野に関する文書作成、多種多様な画像生成に用いることができる汎用性など、利活用の場面が増えていると思います。その一方で、虚偽情報の作成や、既存コンテンツと類似したものを作成することによる知的財産権の侵害など、生成AIの活用に伴うリスクも懸念されます。時代の変化と共に、新しい技術を取り入れていきたいと考えているため、授業(作品制作や課題)における生成AIの取り扱いの教育方針を検討しております。

委員の皆様より生成AIの活用、指導内容、業界状況を含めて、ご意見・アドバイスを頂戴できればと存じます。

### 【意見】

- ・とても難しい話。考え方として「学生が成長するためのツール」と捉えるのはよい。法的な問題を重視することもOKだが、「いかにうまく生成AIを使うか」もスキルの1つ。
- ・常識にあてはめすぎるのどうか、という気もする。そうでない時代がかなり早く来てしまうのではないかと感じている。
- ・丸写しはダメ、というのが現状かと思うが、不得意な部分を補うために活用するのはよい。間違いをする学生も出ると思うが、集積体を作ってみてはどうか。採用側からすると、生成AIを駆使して作ったとアピールされても、たぶん採用しない。
- ・ガイドラインを出すのは良い。企画書等に活用されることは否定されるべきものではないが、あくまでツールの1つ、確固たる自分の意見があることが前提。ディレクターとしてセンスを磨かなければならない。ユーザーに届く最後の瞬間をイメージ、逆算して、何が必要かを考えるのが本来のあり方ガイドライン内であり「べからず」は言わなくても良い気もする。
- ・企画なので、最終的な製品の見た目と直結しているわけではない。「いい企画を、相手に伝えるためにAIを活用した」というのは素晴らしいことだと思う。

### 【活用】

頂いた意見を踏まえて、AIガイドラインを学生へ共有・説明を実施。制作をする授業の課題については、ガイドラインを守りつつ、利用している学生が多くいる状況。

闇雲にAIに任せただけの利用ではなく、目的に合わせて画像などを生成している。生成したものを、さらに加工をして作品に反映している状況。作品の質は、従来よりも良くなっているため、効果的に利用できていると思う。また、作品が出来上がる事で、作品制作に対して意欲的になっている学生も多く、企画書などの提出に後れる学生が、ほとんどいない状況になっている。学生にとってもガイドラインがある事で、利用の方法が分かりやすくなったという意見もあり、まずはこの状況で継続をしていきたいと思う。

## 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

ゲーム制作企業で即戦力として活躍できるゲームプランナー育成のため、ゲーム制作企業と連携し、プロのゲームクリエイターによる実践的な実習及び制作物の評価を通じて、企画立案からゲーム制作までを学ぶ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  
 各作業工程(原案作成・プレゼンテーション・開発)ごとに、連携企業のクリエイターを交えた評価会を行なう。評価会では、作品をより良くするため改善点を洗い出し、今のマーケットに効果的なゲームにすべく、クリエイターの直接指導を受ける。

(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
ゲーム制作Ⅲ	ゲームプログラムと仕様書を作成する技術知識を学習する。 企画仕様で作成した仕様書通りにゲームを制作する。	合同会社ゴールドエレファント

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やゲーム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、他業種の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、ゲーム企画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、デザイン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、設計方法に関する研修。
- ③ ゲーム業界を志す学生の変化する気質に対応し、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日(水)～25日(金)	対象:	学科教員
内容	ゲーム業界で働くエンジニアの方々より、ゲーム業界のトレンド、最新技術、今後の展望など様々な情報を習得し、教員の技術向上を計り、授業運営に役立てる。		

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(土)	対象:	学科教員
内容	九州からゲーム業界を活性化させることを目的に業界でもトップクラスにある九州の企業から発信される、最新技術や動向を知見として得て、カリキュラム作成に役立てる。		

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ー
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:	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日(水)～23日(金)	対象:	学科教員
内容	ゲーム業界で働くエンジニアの方々より、ゲーム業界のトレンド、最新技術、今後の展望など様々な情報を習得し、教員の技術向上を計り、授業運営に役立てる。		
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(土)	対象:	学科教員
内容	九州からゲーム業界を活性化させることを目的に業界でもトップクラスにある九州の企業から発信される、最新技術や動向を知見として得て、カリキュラム作成に役立てる。		
<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			
<b>(1) 学校関係者評価の基本方針</b>			
本校では、卒業生、保護者、高等学校教員、関係団体、地域住民、ゲーム開発企業等、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企画科の教育状況、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、ゲーム企画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 ゲーム企画科) 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	○		ゲームプレイ評価Ⅰ	テーマやジャンルごとに用意したゲームを分析し考察をまとめる。市販のゲームソフトや学生が制作したゲームを実際にプレイ評価する。	1前	60			○		○	○			
2	○		ゲームプレイ評価Ⅱ	ゲームの企画を創出するにあたり、ボードゲームやテーブルゲーム、トランプやカードなどから「ゲームとしての楽しさ」や「遊びの要素」を分析する。	1後	60			○		○	○			
3	○		企画概論	ゲームの要素、遊びの要素を知り、企画立案する意味と考え方を学ぶ。また、仕様書を作成するためのゲームの仕組みや構成を学ぶ。	1前	30		○			○	○			
4	○		クリエイションワークⅠ	グループ作業の基本となるコミュニケーションの取り方や会議を進行する技法を実践する。与えられた題材から様々なシチュエーションを想像しアイデアを形成する手法を学ぶ。	1前	60			○		○	○			
5	○		クリエイションワークⅡ	与えられたテーマからなにを求められているのかを分析しアイデアメイクを行う。グループ作業を通して役割分担の必要性和効率性を学ぶ。	1後	60			○		○	○			
6	○		企画・仕様Ⅰ	企画書・仕様書を作成するためのツールの操作法を習得。クリエイションワークⅡでまとめたアイデアから、グループ作業を通し企画書や仕様書を作成する。	1後	30					○	○		○	
7	○		企画書	企画書の作成、プレゼンテーションをするためのツールの使い方を習得する。クリエイションワークⅠと連携して企画原案書を作成する。	1前	30					○	○		○	
8	○		ゲームCGⅠ	ゲームプランナーにとって必要なCGの知識・技術の習得を行う。3Dモデリングツール3dsMaxを使いCG制作を通してゲームに使われている表現技術を学習する。	1前	60					○	○		○	○
9	○		ゲームCGⅡ	ゲームCGⅠで学んだ事を活かして、3dsMAXやPhotoshopを使用し具体性の高い課題制作を行う。企画書のデザインなどにも応用できるCG技術の向上を目指す。	1後	60					○	○		○	○
10	○		画像表現	Photoshopの基本操作や画像編集方法を学習し、レタッチや合成のための技術を学習することを目的とする。	1前	30					○	○		○	
11	○		デザイン表現Ⅰ	企画書や仕様書に必要なイラスト表現の修得を目指す。特に人体やキャラクターをデフォルメしたドール画を使い表現力を高める。	1後	30			○		○			○	
12	○		メディア制作	WEBやモバイル、ゲームなど様々なメディアで使われているFlashを学び、インタラクティブなコンテンツ制作を目指す。	1後	30					○	○		○	

13	○		ゲーム制作Ⅰ	プログラム作成を通して「ゲームで使用されている技術や表現」「ゲームの制作工程」などを学ぶことで仕様書を作成するための知識を身につける。	1前	90		△	○	○	○									
14	○		ゲーム制作Ⅱ	ゲームプログラムと仕様書を作成する技術知識を学習する。クリエイションワークⅡ、企画仕様で作成した仕様書通りにゲームを制作する。	1後	90		△	○	○	○									
15	○		ゲーム表現	ゲームプランニングに必要となる企画工程作業（草案書、企画原案書、プレゼンテーション資料）の習得と、それを用いた効果的なプレゼンテーション技法を学ぶ。	1後	30			○	○	○									
16	○		コミュニケーションリテラシー	ビジネスマナーやビジネスコミュニケーションの意識を身につけます。ビジネス能力検定（B検）ジョブパス3級を取得する。	1前	30		○		○	○									
17	○		コンピューターリテラシー	Windowsの基本操作からMicrosoftOffice（Word、Excel、PowerPoint）、プリンタやスキャナーの使い方などを修得する。	1前	30				○	○							○		
18	○		就職活動リテラシーⅡ	自己分析・履歴書やエントリーシート対策・面接指導などに備える。就職活動の準備を万全にする。	1後	30		○			○							○		
19	○		クリエイティブプランニング	様々なメディア、コンテンツからターゲットとセールスを分析する。これからの社会に求められる企画提案ができる柔軟性を身につけることを目的とする。	2前	30		○			○							○		
20	○		クリエイションワークⅢ	出題されたテーマに沿って個人でアイデアメイクを行う。オリジナルゲームの企画立案から制作するまでのスケジュールを組む。	2前	60			○		○								○	
21	○		企画・仕様Ⅱ	クリエイションワークⅢで立てた企画を企画書に落とし仕様書を作成する流れを学ぶ。	2前	30				○	○								○	
22	○		ゲーム企画評価	個人の企画書をチームで評価しシステム、デザイン面のブラッシュアップを行う。	2前	30			○		○								○	
23	○		ゲームCGⅢ	3Dゲームに使えるローポリモデルの作成手法を習得する。	2前	60				○	○								○	
24	○		デザイン表現Ⅱ	デザイン表現Ⅰで修得したドール表現をもとに、発想から表現するデザイン方法を学ぶ。プランナーにとって必要なビジュアル・コミュニケーションを養う。	2前	30			○		○									○
25	○		ゲーム制作Ⅲ	連携企業から提示されるテーマに基づき、企画・プレゼンテーション・素材作成・プログラム開発まで1人で行い、指導、評価を受ける。	2前	150		△		○	○								○	
26	○		ビジネスプラン	ゲームの業界構造やマーケットに対する理解の必要性を学ぶと共に、多様化するゲームのビジネス的な側面を学ぶことにより視野を広げ、企画力を身につけることを目指す。	2前	30			○		○								○	
27	○		ディレクションワーク	実際にゲーム開発を行っている他チームのディレクションを行う。スケジュールを立て作業進行をチェックし、スタッフを管理する手法を実線の中で学ぶ。	2後	30			○		○								○	

28	○	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す。	2 後	30			○		○	○	○		
29	○	ワークスプロダクション	2年間で作ってきた作品のブラッシュアップを行い、個人作品集を制作する。	2 後	90		△		○	○	○			
30	○	インターフェイスデザイン	操作性、画面効果など様々な手法を用い魅力的かつ機能的なインターフェイスデザインを学ぶ。	2 後	30		○			○			○	
31	○	シナリオ技法	基本的な文章作成手法を学び、起承転結があるわかりやすい文を書ける力を養う。	2 後	30		○			○			○	
32	○	プレゼンテーション	テーマに合わせた資料を作成し個人ごとにプレゼンテーションを行う。数多く人前で話す機会を与え経験値を上げる。	2 後	30			○		○			○	
33	○	アナログゲーム制作	アナログゲームのカードゲームを企画し、実物のカード制作をおこないながら、ゲームバランスの取り方やルールブックの制作方法などを学習することを目的とする。	2 後	60		△		○	○			○	
34	○	ゲーム制作Ⅳ	企画・立案からアップスルトアへのリリースまで、スマートフォン向けゲームの制作工程を全て経験する。	2 後	150		△		○	○			○	
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。