

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	ゲーム制作研究科	平成16(2004)年度	-	平成27(2015)年度																														
学科の目的 多様化したゲーム開発に対応するために、①ゲーム開発に関する標準的なワークフローと様々なプラットフォームを通して、②プログラミング技術・3DCG技術・デザイン技術・音楽制作技術・企画・制作管理能力などゲーム制作に必要な全ての技術を学習し、③コミュニケーション能力、プレゼンテーション能力、スケジュール管理能力を兼ね備えたゲーム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】 ビジネス能力検定 ジョブパス 3/J検情報デザイン試験/CG検定・色彩検定 【在学の状況】 令和5年4月1日時点において、在学者311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287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年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 2,610 単位時間 単位	390 単位時間 単位	270 単位時間 単位	2,820 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																															
300人	313人	32人	10%	8%																															
就職等の状況	■卒業者数(C) 88人 ■就職希望者数(D) 80人 ■就職者数(E) 75人 ■地元就職者数(F) 75人 ■就職率(E/D) 94% ■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) 85% ■進学者数 4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) 株式会社任天堂、株式会社カプコン、株式会社SEGA、株式会社コナミデジタルエンタテインメント、株式会社スリーリングス、株式会社Live2D、株式会社アングラー、株式会社サクセス、株式会社GAE、株式会社レベルファイブ、株式会社キヤトルコール、株式会社ScoopNext、株式会社DAG、株式会社ゲームスタジオ、エビクロス株式会社、株式会社メトロ、株式会社オルジェスタ、株式会社NoNe、株式会社サイバード、株式会社ジーン、株式会社ハイド、株式会社directrain、株式会社デジデリック、東京京装コンピュータ株式会社 等 ゲーム開発業界、IT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/game/cu/																																		
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>3,480 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>120 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>2,610 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>120 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>3 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	3,480 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	120 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	2,610 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	120 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)	3 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	3,480 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	120 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	2,610 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	120 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)	3 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遡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>3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>3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>7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遡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)	3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)	3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	7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遡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)	3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)	3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	7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
林 圭一	有限会社 ウニコ(代表取締役 副社長)	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	
栗原 央道	日本電子専門学校 ゲーム制作研究科 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1】

プログラミングの指導内容について

現在本科では、1年次のプログラミング科目にて添付の資料を学生に配布し、3年間で学ぶ技術群に関する確認をさせている。そこで、企業から見て「この関数についても学んでほしい」「この技術は指導しないのか」「この内容を教えるくらいであれば、こちらを教えてはどうか」等、指導内容について過不足等があればご教示いただきたい。

【意見】

・株式会社サイバーコネクツツ 宮崎様

基本的には大きなズレは無い。サイバーに特化した部分は？⇒別途書面で(いくつかありそう)どこにどのくらい時間をかけているかがキーとなる。前回と同様基礎が出来ていれば、産業側で教育することはできる。抑えるところを抑えてくれれば。

・有限会社ウニコ 林様

全員同じ範囲触れるのか？後半が大事と考える。アンリアル C++を教えるのはどうか。結果的にはその他の部分の興味、理解に繋がるのではないか。PCってどうやって動いているか？CPUとは？データってどう保存してる？こういった本当の基礎のところを正しい知識を持つことが大事ではないか。

・株式会社スリーリングス 鎌田様

内容的にはすごく充実しているプログラマーで中々いい子がいない。技術ではなく人間性で…。自分のやったことを相手に伝えることが苦手な子が多い。学生向けメッセージ⇒自分の好きなことはなんだ、将来こういうことをやりたい、新しいものを探す、みんなに伝えてみんなと調べるといようなコミュニケーションのところは入れた方がいいのではないか。管理能力の高い子を重視する。⇒相手をうまく使っていく力を持っている子(技術ではないが)プログラムが苦手でも管理が得意な子がいてもいい。

【活用】

入学時の基幹科目である「プログラミング科目」を全面的に見直す計画の中で、委員会から貴重な意見を頂いたことと、一定のご理解を得たことで更なる改善を目指しカリキュラム設計を実施。学生の習熟度が向上したことは喜ばしいことであった。

【議題2】

2015年からUnityを利用したゲーム開発を実施してきた。当初はゲームの仕組みを覚え、プログラミングの基礎を習得することを想定して進めてきたが、近年プログラミングの基礎を習得できず、スキルが低いままの学生も多くなった。これらを反省点とし、本科目の指導内容について全面的な見直しを図り、令和6年度から新内容で授業を運用することを考えている。

新内容は、以前のゲーム制作研究科で実施していた内容(1998年～2014年/当時はDirectXをベースに授業を展開)に近いものであるが、ゲームを作るうえで不可欠となる基礎的な知識・技術の習得に重点を置き、開発環境の変化にも対応できる、本質的な開発力を育成することを目的としている。

現在、「ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ」(通年)の授業内容を構成中で受講した学生の誰もが8割はクリアできる事を目標として設計をしている。そこで、資料をご確認いただき、授業運用の流れ、取り扱う学習項目等に関してアドバイスを頂戴したい。

【意見】

・株式会社スリーリングス 鎌田様

よくわからないのが、近年プログラムスキルが低いままになるのか。会社の中でも昔はできたのになぜ今はできないのだろうと話題になることがある。その理由を最初に考えた方がいいのではないかと感じた。プログラムが面白いということが重要だと思う。代表がよく言っていること⇒ゲームを作るにはワクワク感が欲しい、生徒に対するモチベーションの伝え方が第一に来るのではないか。企業も取りたくなる子は一緒。就活にも繋がることなのではないか。

・有限会社ウニコ 林様

前向きで自分でどんどんできることが良いこと。内容としては1年次としては問題ないのではないか。事前設計はしっかりやってもらいたい。学んでいることはあくまでも基礎であって、このほかにもたくさんあるということ、引きずり過ぎないことも気を付けて頂きたいと思います。

・株式会社サイバーコネクツツ 宮崎様

内容に関しては大きく問題は無いと思う。学生たちの取り組み方、マインドの部分。モチベーションよりもパッションだと思ふ。(どれだけゲームが作りたいか)それが出来るのが何に繋がっているのかしっかりと伝えるようにしている。これを言っていかななくてははいけなくなっている。学生にも都度都度話をしていかななくてははいけないのではないかと思ふ。

【活用】

カリキュラムの方向性・内容は概ね委員会の皆様にはご理解を得たことは心強く感じております。次なる課題として、いかに「制作」するか?「コンテンツに対しての情熱を学生に持たせることができるのか?」が課題であり、入学後にやる気をなくすのであればカリキュラム・運用など再設計が必要となるが、多くの学生は入学前から制作に対しての意欲は低い傾向であるのが悩ましい。商品としての学科の魅力向上はもちろんの事、少しでも自発的に制作活動をするイベントや指導などをより一層学科内で取り組んで参ります。

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 ゲーム産業で活躍できる人材の育成のため、ゲーム制作・イベント運用を企画している会社と、作品指導、プレゼンテーション、成果発表指導を含んだ実習を行う。このゲーム産業のプロモーションを課題の中に取り入れることで、ゲーム業界で必要な実務能力を身に付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 実際のゲーム開発を行う。進捗の確認、中間発表、最終発表において、その都度連携企業から、職種ごとに直接指導を受ける。学生は指導を受けた問題点を確認・修正を繰り返し、完成させる。最終的には成果発表会の場で評価を受ける。ここで作成した作品は就職活動やコンテストなどに活かしていく。		
(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
制作実習	企画立案したオリジナルゲームを個人・グループで制作する。産学連携授業と位置づけし、ゲーム作品評価および実際のワークフローやビジネスプランについて企業から直接学習する。	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、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:	第9回 Unreal Engine Education Summit	連携企業等: エピックゲームスジャパン
期間:	R5年8月23日	対象: 学科教員
内容:	Unreal Engine最新情報について 2023・パネルディスカッション「Unreal Engine を利用したゲーム開発教育について」	
研修名:	CEDEC2023	連携企業等: CESA
期間:	R5年8月23日～25日	対象: 学科教員
内容:	CEDEC(Computer Entertainment Developers Conference)はゲームを中心とするコンピュータエンターテインメントの開発、ビジネス、関連する技術、機器の研究開発などに携わる人々の技術力向上と知識や情報の交流を促進するためのカンファレンスです。	
研修名:	ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICONメイキングセミナー	連携企業等: 株式会社Too
期間:	R6年1月19日	対象: 学科教員
内容:	ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICONメイキングセミナーとして様々な技術事例を紹介	
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:	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:	2024年08月21日～23日	対象:	学科教員
内容	CEDEC(Computer Entertainment Developers Conference)は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級のカンファレンスです。年3日間にわたって開催し、エンジニアリング、プロダクション、ビジュアルアーツ、ビジネス&プロデュース、サウンド、ゲームデザイン、アカデミック・基盤技術の7分野で約200ものセッションが行われます。		
② 指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	「支援が必要な課題を抱える学生への対応 ～合理的配慮の義務化を踏まえて～」	連携企業等:	新宿区専修学校各種学校協会
期間:	令和6年6月28日	対象:	学科教員
内容	メンタル面や発達障害等の支援を必要とする学生に対する対応方法や留意点等を臨床心理士が講演。また、シンポジウムでは代表校の方と、様々な事象に対する対応方法を、臨床心理士が回答。		
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、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制作研究科の教育状況、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、ゲーム制作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、ゲーム制作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 ゲーム制作研究科) 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	○		ゲームリテラシーⅠ	コンピュータゲームの歴史や初期のゲームを知ることで、ゲームの変遷を学習する。	1前	30		○			○		○		
2	○		ゲームリテラシーⅡ	未来のゲーム制作に対する興味と本質を学習する。企画・プレゼンテーション・文書技法についても学ぶ。	1後	30		○			○		○		
3	○		ものづくりA	ものづくりの概念を認識できるようにします。ものづくりを通じて企画・設計・製作などを学習します。	1前	30			○		○		○		
4	○		ものづくりB	ものづくりのエキスパートとなる人材を育成するため、芸術的な側面から、より幅広くものづくりを理解する。	1後	30			○		○		○		
5	○		ゲームプランニングⅠ	既存の遊びを体験、なぜ面白いのか考え分析を行う。オリジナル企画立案の準備を行う。意見交換、発表を実施。	1前	30			○		○		○		
6	○		ゲームプランニングⅡ	1枚企画書を繰り返し作成することで、魅力的に見せる方法を覚え実践できるようにする。	1後	30			○		○		○		
7	○		プログラミングⅠ	ゲームプログラミングに欠かせないC言語プログラミングの基礎から重点的に学習する。	1前	90		△		○	○		○		
8	○		プログラミングⅡ	ゲームプログラミングに欠かせないC言語プログラミングの応用をオリジナル教科書を使用し学習する。	1後	90		△		○	○		○		
9	○		ゲームCGデザインⅠ	コンピュータグラフィックス概論から基礎を学習する。オリジナル教材を元にIllustrator・Photoshopについて学習する。	1前	90		△		○	○			○	
10	○		ゲームCGデザインⅡ	コンピュータグラフィックス概論から応用を学習する。ゲームの素材から設計技法を学ぶためジオラマ制作を行う。	1後	90		△		○	○			○	
11	○		デッサンⅠ	グラフィック技術の基礎である手書きデッサンを行い、デッサン・クロッキーの基本技術と意識を身につける。	1前	30			○		○			○	
12	○		デッサンⅡ	3DCG技術に反映する観察力、企画デザインに必要とされる表現力を養う。	1後	30			○		○			○	

13			デッサンⅢ	1年次で実施した内容を踏まえ、ゲーム制作で活かすアートワークなど実践的に進める。	2前	30		○		○		○		
14	○		ゲームプログラミングⅠ	ゲームエンジンunityを使用し、ゲーム制作を体験し学習する。	1前	90	△		○	○		○		
15	○		ゲームプログラミングⅡ	ゲームエンジンを使用し、オリジナル教材のゲーム制作する。ゲーム要素を追加しながら、プログラム制作の全体を把握する。	1後	90	△		○	○		○		
16	○		コンピュータ基礎Ⅰ	コンピュータの構造、動作原理などコンピュータのハードウェアやソフトウェアの基礎知識を学習する。	1前	30		○		○				○
17	○		コンピュータ基礎Ⅱ	データ構造やファイル構造などプログラミングに必要な知識を学習する。	1後	30		○			○			○
18	○		コンピュータ・リテラシーⅠ	Microsoft Office (Word、Exsel) の使い方を学習する。	1前	30				○	○		○	
19	○		コンピュータ・リテラシーⅡ	Microsoft Office (Power point) の使い方を学習する。プレゼンテーション技法・グループウェアを使用した生産管理について合わせて学ぶ。	1後	30				○	○		○	
20	○		数学Ⅰ	ゲーム開発プログラムに必要な数学を知り、計算できるように学習。ゲーム関連会社の就職筆記試験対策とCGやゲームプログラムに必要な、行列・三角関数・微積分などの数学的知識を学習する。	2前	30		○			○		○	
21	○		数学Ⅱ	ゲーム開発プログラムに必要な数学を知り、計算できるように学習。ゲーム関連会社の就職筆記試験対策とCGやゲームプログラムに必要な、行列・三角関数・微積分などの数学的知識を学習する。	2後	30		○			○		○	
22	○		プログラミングⅢ	3Dゲームの基礎となるプログラム言語C++の基礎を学習する。C++の主な機能をおおまかに学習した後、基本から応用までを細かく学習する。	2前	60		○	△	○		○		
23	○		プログラミングⅣ	ゲーム制作に使うオブジェクト指向プログラミングとオブジェクト指向設計について解説を加えながら応用方法を学習する。	2後	60		○	△	○		○		
24	○		ゲームCGデザインⅢ	ゲームの背景・キャラクター等、実際のゲーム制作を想定し、動画やUIデザインについて学習する。	2前	60				○	○			○
25		○	ゲームCGデザインⅣ	ゲームの背景・キャラクター等、実際のゲーム制作を想定し、動画やUIデザインについて学習する。	3前	30				○	○			○
26	○		3DゲームグラフィックⅠ	3DにおけるCG素材の基礎知識を学習する。3Dグラフィックツール(3Dsmax)の操作法を学習する。	2前	90		△		○	○		○	△
27	○		3DゲームグラフィックⅡ	3Dグラフィックツール(3Dsmax)を使用し、3Dプログラミングで使用する素材やエフェクトについて学習する。	2後	90		△		○	○		○	△

28	○		情報デザイン	情報（モノ・コト）をデザインし、相手にわかりやすく「伝える」ために必要な事象や方法を学ぶ。文部科学省後援・情報デザイン初級資格の認定を合格する。	2前	30	○		○	○								
29	○		ゲームプログラミングⅢ	3Dのオリジナルゲームを題材にし、ゲームのシステムプログラミングを経験する。オリジナルゲーム制作を行う。	2前	90	△		○	○	○							
30		○	ゲームプログラミングⅣ	より高度な知識としての設計や開発に関するコードワークなどを実践的に実施する。	3前	60	△		○	○	○							
31	○		制作実習	産学連携授業とし、ゲーム制作を行い、ワークフローやビジネスプランについて企業から学習する。	2後	120			○	○	○							○
32	○		制作管理	制作の工程管理方法・スケジュール管理法やプレゼンテーション技法を学ぶ。	2後	30		○		○	○							
33	○		就職活動リテラシーⅠ	就職活動への準備として、筆記試験対策を行う。一般常識試験、SPI試験、作文試験対策を実施。	2前	30		○		○	○							
34	○		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。	2後	30		○		○	○							
35	○		電子音楽Ⅰ	コンピュータによる技術的なサウンド再生環境やジャンルを問わず、音楽史を含めてアートの部分を学習する。	2後	60	△		○	○	○							
36		○	電子音楽Ⅱ	ゲームに欠かせないサウンドデータを制作する制作することを学習する。 ※企業研修Ⅰ履修者は除く	3前	60	△		○	○	○							
37		○	情報社会	マーケティング、著作権など社会に出た時に役立つ知識を学ぶ。テーマに沿ったディベートを行い社会人基礎力の向上に役立つワークショップを実施する。 ※企業研修Ⅰ・Ⅱ履修者は除く	3前	30		○		○	○							
38		○	研究ゼミⅠ	東京ゲームショウ出展に向けたオリジナルゲーム制作を分野・ジャンル等は各自の研究テーマに基づいて行う。 ※企業研修Ⅰ・Ⅱ履修者は除く	3前	330	△		○	○	△	○	△					
39		○	研究ゼミⅡ	各種コンテストへ向けクオリティを高め、技術的に実用性の高い商用性のある作品を制作する。 ※企業研修Ⅰ・Ⅱ履修者は除く	3後	360	△		○	○	△	○	△					
40		○	企業研修Ⅰ	ゲーム制作企業において、実際のゲーム制作業務に携わりながら技術・知識を身につけるとともにキャリア教育を推進したインターンシップ制度。	3前	510	△		○		○							
41		○	企業研修Ⅱ	ゲーム制作企業において、実際のゲーム制作業務に携わりながら技術・知識を身につけるとともにキャリア教育を推進したインターンシップ制度。	3後	360	△		○		○							
合計						41	科目	3480										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。