

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		杉浦 敦司		〒 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		グラフィックデザイン科		平成18(2006)年度		-		平成26(2014)年度	
学科の目的		グラフィックデザインの制作において、ワークフロー全体が理解でき、依頼者(以下クライアント)の要望に応じた効果的な提案を、紙媒体、電子媒体問わず幅広く対応できると共に、豊かな想像力とコミュニケーション能力を兼ね備えた、実社会で即戦力として活躍できるデザイナーを育成する。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)		【取得可能な資格】 文部科学省後援色彩検定／情報デザイン試験初級／Adobe Certified Professional  【在学状況】 令和6年4月1日時点において、在学者69名(令和6年4月1日入学者を含む) 令和7年3月31日時点において、在学者67名(令和7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	360 単位時間	120 単位時間	1,260 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
					単位	単位	単位	単位	単位	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		
60 人		77 人		14 人		18 %		3 %		
就職等の状況		■卒業者数(C) : 31 人								
		■就職希望者数(D) : 27 人								
		■就職者数(E) : 24 人								
		■地元就職者数(F) : 24 人								
		■就職率(E/D) : 89 %								
		■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) : 77 %								
		■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 6 年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報) ■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生) クレアテック(株) (株)テレサイト (株)ライセンスアカデミー (株)帆風 クムクム(株) (株)丸三房印刷 (株)ピーアイティ (株)zoomcreatives (株)フィクシー (株)mista (株)社ジェイテック (株)日光プロセス ランスタッド(株) 大和エコテックソリューションズ(株) (株)arma bianca (株)chikyubito (株)LadyBird Nature(株) (株)雄連印刷 (株)トッパングラフィックコミュニケーションズ (株)FOOLS (株)ニューエッジ								
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/design/ag/								
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					1,740 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					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					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)					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通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)					0 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)					2 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					3 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					1 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7年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
溝川 誠司	公益社団法人 日本広告制作協会 理事	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	①
吉沢 優行	有限会社セネカ 取締役	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	③
田代 宏之	株式会社電通クリエイティブピクチャーズ クリエイティブデパートメント統括	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	③
杉浦 敦司	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(2年)	
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(2年)	
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(2年)	
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(2年)	
植田 誠一	日本電子専門学校 グラフィックデザイン科 学科長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	

※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6年9月5日 10:00～12:00 開催

第2回 令和7年3月13日 10:00～12:00 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】

生成系AIの利用に関するガイドライン(案)の確認

前回の委員会時に、令和6年度内の生成系AI利用に関するガイドラインを学生に明示することを目標に、ガイドライン作成に伴う御意見や、現場でのAI利用の実態に関してご教示頂いた。その内容を学科内で共有の上、ガイドラインのたたき台を作成した。

AIツールの利用内容によって適切な時期や使用方法が変わるため、学生がAIを使用する際には教員への相談・報告は必須としつつも、大きなくくりとしてAIに関する具体的な取り扱い推奨時期(指導段階)を以下のように設定したいと考えている。

・画像生成系AIを活用し、レタッチや画像合成等に取り入れる段階

→1年次前期～

(もしくは、1年次前期にグラフィックソフトオペレーションをしっかり学んだ上で、1年次 後期から使用するのが良いか)

・テキスト生成AI(ChatGPT等)をアイデア、企画に取り入れていく段階

→1年次後期～

### 【意見】

画像生成系AIをカリキュラムに取り入れるおおよその時期に関して

・画像生成AIに関しては入学直後から触れていく教育カリキュラムにした方が良い。

→就職してから、仕事においてのクリエイティブを考慮すると、AIを用いて在学中に引き出しを増やしておくメリットは大きい。

→就職してからAIを自身の「部下」として使う意識、練習を在学中に学んでおく必要性。

→業界にとって現段階で生成系AIの発展はプラスに働いている背景がある。

→Adobe Fireflyに関して早い段階で触れておくことも推奨できる。

→「情報収集力」と「分析力」はこれからのクリエイターに求められる能力。

・レタッチの完成度を理解していれば自分で作業せずAIに任せても良いのではないか。

→そのために、何が良くて何が悪いのかを見極められる力を付けて行かねばならない。

→AIに「人間の感じる美」や「わびさび」的なものは理解できないことを知っておく。

→在学中にビジュアル表現として良い事例と悪い事例に触れる機会を増やしていく。

→良し悪しの判断力を向上させる。

テキスト系生成AIをカリキュラムに取り入れるおおよその時期に関して

・時期に関して制限を設けなくても良い。

→AIを補助ツールとして使用する前提として、例えば実案件の企画書や、実際のビジネスメールで勉強できる機会を作っておく。「良いもの」、「正解」を理解した上でAIに頼り、足りない要素を自身でブラッシュアップする。

→なにかしらの「ルール」を設けて、AIで作ったものがそのまま挙がらないように指導を進める。

今後の関連カリキュラムの設定に関して

・法規に触れる授業等において、AI利用の今について触れていく必要性。

→在学中からAI使用に関するリスクヘッジに関して学んでおく必要がある。

・早いうちからAIに触れていく科目があっても良い。

→1年次のソフトウェアオペレーション関連の科目

→新規で「AI概論」的な科目を立てる

現在、学科で考案したガイドラインに関して

・日進月歩のAI技術に関して、現段階で打ち出せるものとして概ね良いと思う。

・使用時期や学生の使用取り決めに関して、全体的にもう少し積極性を持たせた言い回しでも良いのではないか。

### 【活用】

① 内勤教員及び、学科内全非常勤講師も含め、委員会内容の共有

② 内勤教員及び、学科内全非常勤講師も含め、生成AIの使用ガイドラインの共有

③ 1年次前期科目「グラフィックデザイン」の中で、Adobe Fireflyに触れる

④ 2年次後期科目「ブックデザイン」の中で生成AIを使った制作に取り組む。

## 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

グラフィックデザイン業界で活躍できる人材育成のため、デザイン関連企業から課題の提示を受け、その課題テーマに沿って、下記の①～③を踏まえた実習を教育課程に位置付けることを基本方針とする。

① デザイン企業における作品制作のワークフローに関する知識・技術習得を目的とした実習。

② 最新の電子媒体(デジタルサイネージ、スマートデバイス)の特徴を活かした広告デザイン制作に関する実習。

③ コミュニケーション能力を養う目的で、連携企業に対するプレゼンテーション(企画提案・作品完成報告など)を毎学期実施。

### (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

連携している企業から課題に関するオリエンテーションを受け、企業の課題を選択、その課題制作に取り組む。制作過程の時期に応じて、学生は企画、制作、プレゼンテーションを行い、その都度企業から指導、アドバイスを受ける。学期末の進級制作展示会において、企業から最優秀作品が選出され、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
進級制作	<p>2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当</p> <p>デザイン企業から制作課題に関するオリエンテーションを受け、企業からの課題を選択して様々な媒体の特徴を活かした制作に取り組む。そして、デザイン制作のワークフローに沿った形式で、企画提案、企画発表・中間プレゼンテーション・最終プレゼンテーションを行い、その都度連携企業から指導を受ける。</p> <p>また、連携企業より、企画、進捗状況、作品の出来具合、プレゼンテーション等の観点から評価を受ける。学期末の進級制作展示会においては、連携企業の投票により最優秀作品が選出される。</p>	<p>(株)ジェイスリー (株)スロウ (株)帆風 (株)カイバラボ (株)D2C R</p>

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を行っていること。」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の意見やグラフィックデザイン業界の動向などを踏まえて、現在教員に不足している知識、技術、技能に関する①～③等の研修を研修規定に則って行う。

- ①エディトリアルデザイン、インタラクティブデザイン、デジタルイラストレーションなど、デザイン制作のワークフローのなかで必要となる知識、技術、技能に関する研修。
- ②デジタルサイネージやスマートデバイスなど最新の電子媒体を用いた広告手法に関する知識、技術、技能に関する研修。
- 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:	本づくり学校 基礎科	連携企業等: 一般社団法人本づくり協会
期間:	令和6年4月13日～令和7年2月8日	対象: 学科教員
内容:	自身の力で『本づくり』ができる経験をつむ一年を目指し、コンテンツから自身で考案・編集し、世界に1つだけの本を制作。活版印刷の講義・実習や上製本・和綴じ・フランス装・蛇腹製本など基本的な製本技術を習得。	
研修名:	放送大学博士後期課程 情報学プログラム2024年度	連携企業等: 放送大学
期間:	令和6年4月13日～令和7年3月31日	対象: 学科教員
内容:	放送大学大学博士後期課程にて情報学(情報デザイン)に関する研究を行い、博士論文「思考プロセスを支援する視覚的思考ツールの特性と有効性」の完成を目指し研究に取り組みました。初年度となる2024年は、「情報学特論」「研究法」等の情報デザインに関連する基盤研究を学び、「特定研究」にて自身の研究テーマの指導を受け深めました。原則毎月1～2回の指導日が設定され、論文指導24日、情報学特論4日、プログラム報告会2日等、30日～45日程度受講した他、国内の学会3つで口頭発表を行いました。	
研修名:	日本デザイン学会第71回春季研究発表大会	連携企業等: 日本デザイン学会
期間:	令和6年6月21日～令和6年6月23日	対象: 学科教員
内容:	<p>テーマ: 情報環境のデザイン</p> <p>インターネットの普及、AIの本格稼働など、目まぐるしく変化する情報環境において、情報の氾濫、漏洩、誹謗中傷、フェイク等、「情報災害」とも言える様々な問題が発生しています。制御不能な情報が氾濫する社会で、デザイナーにできることは何か。情報インフラ(ハード)とコンテンツ(ソフト)の両面から議論を深めました。</p>	

研修名:	第35回日本基礎造形学会長崎大会	連携企業等:	日本基礎造形学会
期間:	令和6年8月24日～令和6年8月25日	対象:	学科教員
内容	今回の大会テーマは「暮らしの豊かさと基礎造形」でした。24日の基調講演は、長崎伝統工芸「長崎風(ハタ)」の継承者である小川暁博氏と、400年の歴史をもつ「長崎ガラス」の技を継承する竹田克人氏をお迎えした、長崎の暮らしの中で息づく造形デザインについて見識を広めることができました。その後、ポスター発表、ギャラリートークを行い、翌日の25日(日)は口頭発表が開催されました。		
研修名:	TKDKYO CREATIVE COLLECTION	連携企業等:	(株)ViViViT
期間:	令和6年9月10日	対象:	学科教員
内容	日本中のデザイン実践家たちが最先端の知恵と技を持ち寄り、つながる、デザイン・エキシビジョン。テーマは「競争力を共創する」シンポジウムとエキシビジョンが多数行われました。 本イベントは、日本中のデザイナーやクリエイティブな人々が試行錯誤から生まれた知恵や技術、組織内の有益なナレッジ、未来を示唆するエクスペリエンスを持ち寄り、集結されるもので、世界でも類を見ない実践的なデザインに出会える機会となりました。イベント参加を通じて、グラフィックデザイン科でも模索している「商業デザインの先端をゆくクリエイティブ」について先進的な事例に関する情報を収集できました。		
研修名:	第12回 Xデザインフォーラム「カルチャー x チーム x デザイン」	連携企業等:	xデザイン学校
期間:	令和6年9月1日	対象:	学科教員
内容	人々が協力して何かを成し遂げるときに基本となるのがチームやコミュニティです。そして、そこにはチームやコミュニティのカルチャーが大きな影響を与えます。近年は企業ではパーパスに基づいたカルチャーを大事にしたアプローチが導入されています。企業や組織において、カルチャーやチームという視点は不可欠な存在となりつつあります。このような背景より今回のXデザインフォーラムでは、これからのデザインを考えるために「カルチャー x チーム x デザイン」というテーマとしました。		
研修名:	リッチ電子ブックビジネス研究会	連携企業等:	リッチ電子ブックビジネス研究会
期間:	令和6年10月30日	対象:	学科教員
内容	デジタルハリウッド大学教授徳永修氏が主催する、電子書籍(リッチ電子ブックビジネス)の研究会が開催されました。今回3回目。前回は日本電子専門学校での電子書籍の授業実践について講演依頼を受け、事例発表した。今回は、日本の電子書籍ビジネスの牽引者でもある、樋口泰行氏による「Twinkl Publisherによるリッチ電子ブック制作の実践」の講演が行われました。		
研修名:	脳とAIの未来～AIは教育をどう変えるか～	連携企業等:	公益財団法人 東京都私学財団
期間:	令和6年12月12日	対象:	学科教員
内容	人工知能の進化を活用した効果的な教育法や効率的な学習方法、人工知能がもたらす未来の世界と可能性について。		
研修名:	サービス学会 第13回国内大会	連携企業等:	サービス学会
期間:	令和7年3月4日～令和7年3月6日	対象:	学科教員
内容	開催テーマ「地域価値創生へのシナリオ; サービス共創に向けたトランスディシプリナリ」の元に、サービスデザインに関する発表が行われました。		
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	教授する際に必要なスキル項目に沿って、対人スキルとして「話法」のスキルを身に付け、教授法の重要性を理解する。		
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:	「中退者を出さない基盤づくりノウハウ」	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	『教員が疲弊しない』中退防止法を考察する。		

研修名:	「高校生を取り巻く入試環境とこれからの入学生に求められる学生指導とは」	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	データから見る入試環境と専門学校進学者層への影響と新入生の実態と効果的な指導を理解する。	
研修名:	「専門学校における発達障害支援とは？」	連携企業等: 筑波大学ダボットプロジェクト
期間:	令和7年2月12日	対象: 学科教員
内容	専門学校における発達障害支援をテーマとし、専門学校を対象とした調査研究により得られた知見、実際の専門学校における学生支援の実態、専門学校生を対象とした支援ツールの活用についての話題提供を行う。	
(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:	放送大学博士後期課程 情報学プログラム2025年度	連携企業等: 放送大学
期間:	令和7年4月1日～令和8年3月31日	対象: 学科教員
内容	2024年4月1日～2027年3月31日(3年間)の期間において、放送大学大学博士後期課程にて情報学(情報デザイン)に関する研究を行い、博士論文「思考プロセスを支援する視覚的思考ツールの特性と有効性」の完成を目指す。 2年目となる2025年は、「研究法」で情報学に関連する基盤研究を学び、「特定研究」にて自身の研究テーマの指導を受け深めていく。原則毎月1～2回の指導日が設定される予定。論文指導24日、研究法指導5日、プログラム報告会2日等、30日～45日程度。	
研修名:	日本デザイン学会第72回春季研究発表大会	連携企業等: 日本デザイン学会
期間:	令和7年6月27日～令和7年6月29日	対象: 学科教員
内容	デザインの過程が「分析と統合」「混沌と秩序」を行き来する動的なリズムそのものであることを再確認し、AI社会が持つ秩序化の傾向に対抗し得る、不確実性を抱えた複雑で混沌とした世界を迎え入れるデザインの新たな知の可能性を議論します。	
研修名:	本づくり学校オープンスクール 製本WS 文庫上製本	連携企業等: 日般社団法人本づくり協会
期間:	令和7年6月22日	対象: 学科教員
内容	【文庫上製本の製本ワークショップ】 好きな布とばらしてもよい文庫本を使い、上製本に仕立てます。 このワークショップは、布は裏打ち(布を紙に貼り付け製本出来るように加工する事)、表紙等の寸法の出し方を中心に体験します。また、文庫本でなく、文庫本サイズの5mm以上の厚さのある「無線綴じのノートやスケジュール帳」でも製本します。	
研修名:	日本展示学会第44回研究大会	連携企業等: 日本展示学会
期間:	令和7年6月21日～令和7年6月22日	対象: 学科教員
内容	「地域をみせる」実践 を広く展示行為ととらえ、小田原北条氏の城下町・東海道の宿場町であったし、今は箱根観光の拠点である小田原の地で、地域の文化・自然を活かした生業を展示する「街かど博物館」に着目し、一般的な博物館とは異なる展示や伝え方を考える機会とします。	
研修名:	第36回日本基礎造形学会香川大会	連携企業等: 日本基礎造形学会
期間:	令和7年8月22日～令和7年8月24日	対象: 学科教員
内容	大会テーマは「アートプロジェクト×教育×基礎造形」です。 シンポジウムでは、3名による多角的な視点から基礎造形における「アートプロジェクト」や「教育」についての紹介、そして座談会を開催する予定です。その後、国内作品発表、ポスター発表を行う予定です。翌日の24日(日)は口頭発表を開催します。国内作品展は、8月23～24日(土～日)の2日間で一般公開の予定です。	
研修名:	新潟医療福祉大学 第11回夏期骨学セミナー	連携企業等: 新潟医療福祉大学 自然人類学研究所
期間:	令和7年8月18日～令和7年8月22日	対象: 学科教員
内容	骨格標本を用いた骨学などの講義と実習。(人骨の形態学、法医人類学、同位体分析、性別判定、年齢推定DNA、骨考古学)	

## 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7年8月20・22日	対象:	新任教員
内容:	教授する際に必要なスキル項目に沿って、対人スキルとして「話法」のスキルを身に付け、教授法の重要性を理解する。		
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7年8月8日	対象:	新任教員
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:	教員が使えるカウンセリング技術 基礎編	連携企業等:	公益社団法人東京都専修学校各種学校協会
期間:	令和7年6月2日	対象:	学科教員
内容:	発達障害・グレーゾーンの学生が増加する中で教員が活用できるカウンセリング技術について学ぶことを目的とします。		
研修名:	「卒業生調査の分析結果」	連携企業等:	株式会社応用社会心理学研究所
期間:	令和7年8月28日	対象:	全教職員
内容:	卒業生調査の分析結果から、本校の課題を明らかにすると共に対策を検討する。		
研修名:	学校教育法等の改正に伴う各専修学校における対応	連携企業等:	専門学校コンソーシアムTokyo
期間:	令和7年9月18日	対象:	全教職員
内容:	令和8年4月施行の学校教育法の改正ポイントを理解する。		

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、デザイン関係団体、地域住民、グラフィックデザイン企業等、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)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、学校の運営状況やグラフィックデザイン科の教育状況、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、グラフィックデザイン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

コロナ禍後に退学率が上昇したことに対して、組織的な対応の必要性について意見を頂いた。コロナ禍により日常のコミュニケーション機会が失われたことが理由の一つと考えられることから、令和6年度は次の取組みを行った。

外部講師を招き、「中退者を出さない基盤づくりノウハウ」というテーマで、組織的な学生対応に関する全体研修会を実施した。また、キャリアセンターを中心に個別対応の充実を図り、個別面談の機会を増やす取組みを行った。結果として、前年よりも学校全体の退学率の低減に繋げることができた。

### (4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和7年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
鈴木 周祐	株式会社スタジオぴえろ	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	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(2年)	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(2年)	企業
渡邊 登	合同会社ワタナベ技研	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業
佐々木 伸彦	ストーンビートセキュリティ株式会社	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	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(2年)	企業
舟山 大器	一般社団法人 日本PVプランナー協会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
宮内 舞	CG-ARTS 公益財団法人画像情報教育振興協会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	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7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
中野 正	一般社団法人ソフトウェア協会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	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7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
西郷 直紀	東京商工会議所新宿支部	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	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(2年)	高校教員等
横田 えりか	株式会社ウィザス	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	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(2年)	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7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	卒業生
大曾根 良孝		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	卒業生
原田 識義	百人町西町会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	地域住民
高橋 美登里		令和5年5月1日～ 令和8年3月31日(3年)	父母
岸本 美香		令和5年5月1日～ 令和8年3月31日(3年)	父母
岡本 忠司		令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	父母
田野 滋子		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	父母
森 清子		令和7年4月1日～ 令和10年3月31日(3年)	父母
下園 紗月		令和6年4月1日～ 令和9年3月31日(3年)	在学生
森下 晴紀		令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	在学生
岩永 礼矢		令和6年4月1日～ 令和9年3月31日(3年)	在学生
伊藤 凜		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	在学生
小倉 昊太朗		令和7年4月1日～ 令和10年3月31日(3年)	在学生
葛巻 沙織		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	在学生
埜村 萌花		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	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、グラフィックデザイン科の教育成果発表として、学園祭での学科出展を行う。また、ホームページ上の学科ニュースで学科の取り組みを広く公開する。これらを通して、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、資金収支計算書、事業活動収支計算書
(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 グラフィックデザイン科) 令和7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	○			デザイン概論	モノのみならずコトのデザインまで波及したデザインの事例・手法・歴史について学び、デザインの意味・役割、デザイン領域、各領域の基礎知識、デザイン史、美術史など、デザイン業界で働く上で必要な知識を修得します。	1前	30		○			○		○		
2	○			基礎デザイン演習	デザインの基礎と位置づけられる平面構成、立体構成、テクスチャーについて講義・演習・作品制作の3段階を経ることにより体系的・体験的に学びます。	1前	60		△	○		○		○		
3	○			写真入門	カメラの使い方、写真撮影に関する基本的な知識を学ぶとともに、広告媒体への展開を目的とした効果的な写真の扱い方を学習します。実際にどのように撮影すれば写真が広告の中で効果を上げられるのかなど、実習を通して学びます。	1前	30		○				○		○	
4	○			色彩検定講座	色彩検定に対応した授業で、ビジュアル表現における色の役割や、色彩に関する基礎的な知識を学習します。色が人間の感情に与える効果を実際の作品制作を通して学びます。	1前	30		○	△		○		○		
5	○			視覚デザイン発想法Ⅰ	視覚デザインに関わるオリジナリティを発揮させるための基本な発想法を学びながら、オリジナリティ創出には、各人が独自の発想手法を作り出し、デザインに活かすことが必要不可欠であることを、様々な課題製作を通して身につけます。	1前	30		△	○		○			○	
6	○			視覚デザイン発想法Ⅱ	視覚デザイン発想法について、発想法Ⅰを踏まえ、さらにより高次の事例、課題作成を通じて学習を深め、より実践的なオリジナルな発想法を生み出せるようにします。	1後	30		△	○		○			○	
7	○			デッサンⅠ	作品を制作する上で必要となる物の見方や捉え方を、単純なモチーフを使ったデッサンやクロッキー、パースの取り方などを通して学びます。構図、立体感、質感、色みについて学びます。	1前	60					○	○		○	
8	○			デッサンⅡ	デッサンⅠでの習得を踏まえ、複雑なモチーフの描写や頭の中にあるアイデアを形にし、幅広い表現を目指します。イラストレーションとの関連性も制作を通して研究します。	1後	60					○	○		○	

9	○		フィールド サーベイ	①デザイナーには問題を発見し、解決するための能力が求められる。問題解決のために必要な発想法や技法について、デザイン思考を体系的かつ体験的に学びます。 ②デザインの発信地やデザイン施設を見学し、デザイナーとして必要不可欠な観察力を身につけます。	1 前	30		○	△		○	○	○				
10	○		情報デザイン I	雑誌やカタログ、新聞などの媒体で、ひと目で情報内容を伝えるためのインフォグラフィックスについて学びます。実際に情報整理から表現までインフォグラフィックスの制作プロセスを体験します。	1 後	30		○	△		○		○				
11	○		情報デザイン II	情報デザイン試験の受験対策の解説をし、合格を目指します。デザインリサーチの手法を学び、デジタルサイネージコンテンツを制作します。	2 前	60		△			○	○	○	○			
12	○		イラストレー ション	基礎的な画材や紙の扱いを実際の画材を使用して学習し、作品を制作します。またイラストレーションとして様々な技法の中から効果的な技法を抽出し、オリジナリティの高い作品制作を目指します。制作を通じ現代社会でのイラストレーションの役割について学びます。	2 前	60					○	○		○			
13	○		デザイン法規	デザイン業界において不可欠な知識である知的財産権、個人情報保護法などについて学びます。 特に著作権については誤解も多いため、作り手としてその社会的責任を踏まえた作品制作が行えるよう詳しく扱います。	2 後	30		○				○				○	
14	○		グラフィック デザイン	制作に必要なAdobe社のソフトウェアの特性や基本的なオペレーションを理解し、実務として使用できるよう基本的な知識やガイドラインを学習しながら、ポスターやチラシなど、実際に様々な制作物に反映します。	1 前	120					○	○		○	○		
15	○		レイアウト概 論	レアウトやデザインを行う上での基礎知識や、InDesignの基本操作を習得します。	1 前	30		○	△		○		○				
16	○		進級制作	実際の企業から発注を受け、オリエンテーションから企画、制作、プレゼンテーションまでの一連の流れを学習します。企画提案、発表を経て、企業の方からアドバイスを受けながら作品の制作を行います。最終的に企業の方にプレゼンテーションを行い、評価をいただきます。	1 後	120		△			○	○	○	○	○	○	○
17	○		エディトリアル デザインA	エディトリアルデザインの基本的な原則とAdobe InDesignの操作スキルを習得し、雑誌、カタログ、ポートフォリオなどのデザインに関して、オリジナリティを活かして作成します。	1 後	30					○	○		○			
18	○		エディトリアル デザインB	雑誌の企画制作を通して、Indesignのスキル、読みやすい文字組みやレイアウト、魅力的な紙面デザインを学ぶだけでなく、編集・取材・文章力と言ったデザイン以外の仕事についても学びます。	2 前	30					○	○		○	○		
19	○		DTP概論 I	グラフィックデザインを学ぶ上で紙媒体を中心としたDTPや印刷に関わる要素の基礎知識と品質を左右する技術及び関連知識を学習します。	2 前	30		○			○				○		

20	○		DTP概論Ⅱ	ダウンサイジングによりデザイン・印刷の現場では多くの制作環境が存在し、トラブルや問題の対応を迫られる場面も少なくありません。そうしたDTP全般の対応能力を身につけるために、主要のソフトをはじめ、ワークフロー、OSなど、問題を起こさないための標準的な構成と仕様及び一般的な対策方法を学びます。	2 後	30		○			○			○	
21	○		ブックデザイン	表紙デザインや本文の組み方、タイポグラフィ、装丁など販売戦略も絡めた実践的な図書設計の技術や理論を深めます。DTPだけではなく手作業による製本も経験することで、造本の仕事を総合的に学びます。	2 後	30				○	○		○		
22	○		モーショングラフィックス	グラフィック表現として従来の静止画に加え、現代社会のニーズに合わせ、Adobe Premiere や Adobe After Effects を使用し、動画制作について学び、映像コンテンツの表現について学習します。	2 後	60				○	○			○	
23	○		プランニング	消費者の心を動かし、クライアントが納得するデザイン案を考えていきます。ブランディングの考え方を背景にした「課題解決」とオリジナリティあふれるアイデアを、企画として提案できるスキルを体得します。	1 後	30		○			○			○	
24	○		広告デザイン	実際の広告を題材にし、媒体別にターゲットを意識したデザイン制作の一連の流れを学びます。また、様々な広告作品の鑑賞や、実際に自分で制作することによって発想の演習を行います。	1 後	30				○	○		○	○	
25	○		インタラクティブデザイン	映像制作やプログラミングを通して、Web 広告やアニメーションなど動くグラフィックに必要な知識や技術を学習します。制作の現場でよく使う機能やテクニック、表現技術を学習します。	1 後	30				○	○			○	
26	○		パッケージデザイン	パッケージのビジュアルだけでなく、その役割や機能性、構造を理解し、デザイン制作に取り組みます。商品パッケージの制作において、ブランディングを考慮し、モックアップ制作まで展開します。	2 前	60				○	○		○	○	
27	○		アドバタイジング	販促広告の戦略的役割、啓蒙広告の戦略的役割、商品広告の戦略的役割を理解し、テーマと目的に沿った広告開発とビジュアル開発を学びます。	2 前	60				○	○		○	○	
28	○		コミュニケーション・デザイン	参加することで問題解決できる体験型の企画を考え、そのために必要なコンテンツを制作します。最近話題になっている広告企画から多様化する媒体についての知見を広げ、作品を制作します。	2 前	60				○	○		○	○	
29	○		クリエイティブ	卒業年次までに学んできたソフトウェアのオペレーションスキルや知識を活かして多くの作品を作り出します。発想力を強化すべく、クライアントワークに依存しない自己表現の追求を試みます。自身の世界観の気づきと拡張を目指します。	2 後	30				○	○		○	○	

30	○		卒業制作	2年間の学習の中から得た技術の総まとめを行います。問題解決の観点から、マーケティング、プランニングを意識した上で、グラフィックデザイン分野、エディトリアルデザイン分野、インタラクティブデザイン分野等、学習した技術・知識を活かし作品の制作を行います。	2 後	150		△		○	○	○	○	○	
31	○		Webデザイン制作	HTMLの基本文法とCSSの基本文法、Dreamweaverの基本操作方法を学習します。	1 前	30				○	○		○	○	
32	○		UIデザイン	スマホサイトの特性と、作成上必要な知識を身につけ、自身で考えたデザインを自身のコーディングで再現していきます。	1 後	30				○	○		○	○	
33	○		UX/UIデザイン	アプリデザインにおいてグラフィックデザイナーが理解すべきワークフローを学習し、アプリUIデザインソフトであるFigmaを活用してUIデザインを行います。	2 前	60				○	○				○
34	○		電子書籍制作実習	電子書籍の汎用フォーマットであるリフロー型EPUBによる電子書籍の制作方法を学びます。また、固定EPUBによる電子書籍の制作方法を学び、インタラクティブ作品制作に取り組みます。	2 後	60				○	○			○	
35	○		コンピュータリテラシー	パソコンを利用するための基礎的な活用能力を修得する科目です。OSの基本操作からハードウェアの使用法、周辺機器、メールやインターネット、ビジネスソフトなど、情報社会で活用できる能力を身に付けていきます。	1 前	30		△		○	○				○
36	○		就職活動リテラシー	ワークシートやグループワークを利用した体験型学習により、就職活動の準備を行います。 ① 働くとは何かを考えます。 ② 自己分析を基に、自己PRの作成や志望動機の作成等、履歴書の作成について学びます。 ③ SBLストーリーベースドラッシングを通して、就職活動のイメージを広げます。目指す職種や業界を見据えたポートフォリオの研究を行い、それにあったポートフォリオの制作も行います。	1 後	30		○	△		○		○	○	
37	○		業界研究	デザイン業界・印刷業界に限らず、様々な分野のスペシャリストにご来校いただき講義形式で授業を行います。今注目されている最新技術動向や業界の話などポイントとなる情報を整理分析し、デザインのアイディアに生かしていきます。	2 後	30		○			○			○	
合計					37	科目	1740 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。