

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		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 【在学状況】 令和6年4月1日時点において、在学者149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120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	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	1,740 単位時間	300 単位時間	540 単位時間	1,140 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		
160 人	150 人		26 人		17 %	20 %		
就職等の状況	■卒業者数(C)		61 人					
	■就職希望者数(D)		57 人					
	■就職者数(E)		49 人					
	■地元就職者数(F)		49 人					
	■就職率(E/D)		86 %					
	■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)		80 %					
	■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)							
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/cg/av/							
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		1,980 単位時間					
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)	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					
	(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)		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)		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		4 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
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(2年)	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(2年)	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(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)	
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(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4日 14:00～16:00 開催

第2回 令和7年3月12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】「Blender」の導入について

DCC ツール「Blender」について、就職先企業での使用事例が増えてきている状況を踏まえ、現行の主要 DCC ツールである「Maya」に加えて、基礎レベルの授業実施を検討している。具体的には、2 年次前期に 1 コマ(90 分)×15 回の授業を検討している。この Blender 導入に際し、導入時期、授業回数、及び取り扱う内容について、委員の皆様からご意見を頂戴したい。

#### 1Blender の基礎教育導入について

本科授業で Blender を扱うべきかどうかについて、ご意見をお聞かせいただきたい。

#### 2 導入時期や授業期間について

現在、2 年次前期に 1 コマ×15 回での導入を検討しているが、時期やボリュームは適切か。

上記授業に代えて、2 年前期中に 8 コマ(2 日間)の特別授業で Blender を指導することも検討できる。

ボリュームが半減することになるが、このボリュームで十分かどうか。

#### 3授業内容について

2 年次前期、1 コマ×15 回の授業を想定した場合、以下の指導内容を検討中である。

基本操作～モデリング基礎～質感設定～ライティング基礎～レンダリング基礎これらの項目を指導することで、学生が静止画を制作する一連の流れを学べるように計画しているが、他に重視すべきポイントがあればご教示いただきたい。また、企業が新人に求めるBlender スキルについてご意見を伺いたい。

### 【意見】

・Blender の導入については前向きな姿勢であるものの、どの程度の習熟度をめざすかによって、実施の時期が決まると考えられる。

・技術習得を目的とする場合は、体系的な授業として取り組む方が望ましい。一方で、短期集中講義はあくまで紹介レベルとなるため、その線引きが必要である。

・また、Blender をどのような位置づけで学生に伝えるのか、事前に検討することが求められる。

・現在の業界動向を把握するためにも、リサーチが重要である。例えば、Blender の導入状況について、アニメ業界では近年多く採用されているが、CG 映像制作科が目指す実写・フォトリアル系の業界ではどの程度普及しているのか、しっかりと調査する必要がある。

・複数の CG ツールを同時に学ぶことは難易度が高いものの、学生が新しいツールに対してアンテナを張り、積極的に学ぶ姿勢を持つことは重要である。

・もし授業で Blender を取り扱う場合、Maya を軸にしつつ、Blender との違いを明確に伝えることが有効である。特に、Maya でよく使うツールが Blender ではどのように異なるのか、ショートカットなども含めて解説することで、理解を深めやすくなるだろう。ただし、異なるツールを同時に学ぶことで混乱が生じる可能性もあるため、慎重に進める必要がある。

・Blender の授業実施にあたっては、短期集中型が適していると考えられる。特に、レンダリング周辺の機能を中心に、学科のカリキュラムに適した内容を検討することが望ましい。

・弊社では、モデリングや UV 作業において Blender の導入を進めている。また、他社でも Blender を活用し始めているという話を聞くと、ツールごとの得意・不得意があるため、授業で使用する範囲を精査し、適切な内容に絞って伝えるのが良いと考えられる。

・新しいツールに積極的に触れられるフットワークの軽い学生は、将来的に優秀な人材へと成長する可能性が高い。そのため、ツールの習得を目的とするだけでなく、新しい技術に対する姿勢やマインドを養う授業とすることも有意義である。

・業界全体を見ても、依然として Maya が主流である。日本電子においても、まずは Maya を軸にしっかりと教育を行うことが重要であり、その上で、新しいツールとして Blender を紹介する程度の位置づけが適切と考えられる。

・特にアニメーション業界では、大手企業を含めて Blender への移行が進んでおり、一部の企業では数ヶ月で全スタッフが Blender に移行した例もある。学科の主な就職先としてアニメ業界を想定する場合、この点についても考慮する必要がある。

・今後、業界におけるツールの変遷を正確に把握するため、継続的なリサーチを行っていくことが重要である。

### 【活用状況】

頂いたご意見を踏まえ、現状では Maya を軸に基礎をしっかりと指導しつつ、Blender の業界内での使用状況を積極的にリサーチし、業界の動向を探る方針である。また、学生向けの集中講義の実施についても検討を進めている。講義内容としては、簡単なモデリングから UV 展開、ライティング、レンダリングまでを視野に入れ、Maya との違いや理解しやすい項目を考慮しながら、学生に適切に紹介できるカリキュラムを検討している。その一環として、卒業生や業界関係者へのヒアリングを実施し、Blender の導入状況についてリサーチを進めた。卒業生へのヒアリングでは、Blender の採用が増えてきている一方で、アニメーション分野においては Maya の優位性が指摘されることが多いことが分かった。また、一部の企業では試験的に Blender を用いた業務を進めているとの意見も寄せられている。授業に関しては、Blender を使用している卒業生にも協力を仰ぎ、アドバイスを受けながらカリキュラムの方向性を検討している。その結果を踏まえ、短期集中講義の実施や、Blender に特化したセミナーの開催について検討を進めていきたいと思う。

## 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

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Ⅰ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当 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。	株式会社MARK
視覚表現演習Ⅱ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当 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
3D-VFX制作実習Ⅰ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当 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	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当 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 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4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で、伸縮可能なフルカラーディスプレイや3D/2D切り替え可能なディスプレイなど、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も行われ、今後のCG映像業界の最新技術について学ぶ		
研修名:	CGWORLD JAM ONLINE 2024	連携企業等:	株式会社ボンデジタル
期間:	令和6年6月5日	対象:	学科教員
内容	注目作のメイキングやクリエイターによる技術解説、業界研究やポートフォリオブラッシュアップに役立つコンテンツなどをオンライン形式で講演。話題にあがった Apple iPhone15 のみで撮影されたムービー「ミッドナイト」の VFX 事例を学ぶ。		

研修名:	SIGGRAPH Asia 2024	連携企業等:	ACM SIGGRAPH
期間:	令和6年12月5日	対象:	学科教員
内容	研究、科学、アート、アニメーション、ゲーム、インタラクティブ技術、教育、新技術といった幅広い分野を対象とし、技術とクリエイティブ分野の最前線で活躍する世界中の専門家が集うイベントに参加し、業界の最新技術を学び、また同時に、この期間中に開催されるCG-ARTS主催の「SIGGRAPH Asia 2024 プロダクション ミートアップ」にも参加し、今後の学生の就職活動に向けたリサーチ及び人脈拡大を目指す。		
研修名:	Adobe MAX Japan 2025	連携企業等:	Adobe
期間:	令和7年2月13日	対象:	学科教員
内容	Adobe MAX Japan に参加することで、映像制作やデザイン、3D 表現などの最新トレンドや先進的な技術・アイデアに触れ、現場で活躍するクリエイターの発想法や表現手法を学ぶ。これらの知見を今後の授業「CG映像デザイン発想」に反映し、学生により実践的かつ刺激的な学びを提供することを目的とする。		
研修名:	Nuke Meetup Tokyo 2025『ガンニバル シーズン2』VFXメイキング	連携企業等:	Foundry
期間:	令和7年3月19日	対象:	学科教員
内容	ゲストにNEWPOT PICTURESの藤原氏とKASSENの安氏を迎え、VFX制作におけるリファレンスの取得とその活用法、撮影現場からコンポジットまでの実践的なワークフローについて解説。『ガンニバル2』のメイキングを例に、Nukeを用いた具体的なコンポジット技術やリファレンス活用のポイントについて学ぶ		
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。		
(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:	TatsuyaMさん流「心地よいモーショングラフィックス」のつくり方	連携企業等:	株式会社ボーンデジタル
期間:	令和7年7月2日	対象:	学科教員
内容	フリーランスのモーションデザイナーTatsuyaM™氏による、実演とトークを交えたCinema 4Dのセミナー。作品制作の考え方や表現の意図、ライティングやレンダリングの技術など、モーショングラフィックス制作のプロセスについて学ぶ。		
研修名:	CGWORLD JAM ONLINE 2025	連携企業等:	株式会社ボーンデジタル
期間:	令和7年7月19日	対象:	学科教員
内容	「CGWORLD JAM ONLINE 2025」にて紹介されるグローバルVFX現場の制作体制やワークフロー、さらに『幽遊白書』のメイキングを通してNukeの役割や国際的なキャリアの可能性について学ぶ。		
研修名:	Nuke Meetup Tokyo 2025 Summer『グラスハート』VFXメイキング	連携企業等:	Foundry
期間:	令和7年8月6日	対象:	学科教員
内容	Netflix『グラスハート』のVFXメイキングを通じて、Nukeの最新機能やDeep Compositeの活用法、制作現場でのワークフローや課題解決の手法について学ぶ。		

## 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:	「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、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・育人人材像の周知、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・育人人材像、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、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 CG映像制作科) 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	○			C G 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	○			C G 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			○	C G 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	##				○	○				
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	##				○	○				
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。グリーンチャンネ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	##		△		○	○		○		
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スデザイン	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。