

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	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)	【取得可能な資格】 ビジネス能力検定ジョブパス3級 【在学の状況】 令和6年4月1日時点において、在学者76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62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	1,770 単位時間	360 単位時間	570 単位時間	840 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																														
80 人	68 人	21 人	31 %	18 %																														
就職等の状況	■卒業者数(C) : 31 人 ■就職希望者数(D) : 30 人 ■就職者数(E) : 27 人 ■地元就職者数(F) : 27 人 ■就職率(E/D) : 90 % ■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) : 87 % ■進学者数 : 1 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) 株式会社スリーリングス、株式会社トイロジック、株式会社KMS、株式会社マトリックス、株式会社アップグラウンド、株式会社サイバーコネクトツー、フィールズ株式会社 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: 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/cr/																																	
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>1,770 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>60 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>1,770 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>60 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	1,770 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	60 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	1,770 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	60 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	1,770 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	60 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	1,770 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	60 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通算して六年以上となる者</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td> <td>1 人</td> </tr> <tr> <td>② 学士の学位を有する者等</td> <td>(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</td> <td>(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</td> <td>(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</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>1 人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td></td> <td>3 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></td> <td>2 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)	1 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)	1 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		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)	1 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)	1 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		2 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
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(2年)	①
加藤 靖雅	株式会社ニア	令和7年4月1日～ 令和9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)	
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(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3日 14:00～16:00 開催

第2回 令和7年3月11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】

オリジナル教材『企画構成メソッド』の有効性について

多くの学生は、自身の企画にゲーム性や面白さが欠けていることにすら気付かないまま企画書を書き始めてしまい、「単調」「思考を促さない」「選択肢が少なく」といった内容に陥っている。加えて、リテイクへの耐性が低く、やり直しに強い抵抗感を持つ学生が多いため、企画書作成の前段階でゲーム性の重要性に気付かせる教育が必要であると感じられた。その解決策として、「企画構成メソッド(仮称)」を訓練教材として授業に導入。企画の初期段階で学生に「何が足りないか」「何を意識すべきか」に気付かせることを目的とした。最終的な目標は、ゲームプランナーとしての就職率の向上であり、「遊びの中身」がしっかりしていなければ企業に評価されないことを繰り返し伝えている。作品の質を底上げし、就職活動で不利にならないよう支援することが狙いである。

【意見】

- ・企画はまず「ターゲット(誰向けか)」を明確にし、その後にコンセプトを考えるべき。コンセプトから先に決めると、ターゲット設定が曖昧になりやすい。
- ・就職活動には直結しない:このシート自体は就職に大きな影響を与えるものではなく、「あっても良いが評価の対象は最終成果物(企画書)」である。
- ・情報整理ツールとしては有効:前段階の思考整理や共有には役立つが、企画書とは別物と考えるべき。あまり細かすぎる必要もない。
- ・学生の思考支援としては有用:自分なりの企画の導き方を確立する助けにはなるが、「マーケット視点」が欠けていては意味がない。
- ・企画書の代替にはならない:このシートだけを提出して企画書がない状態はNG。採用担当者には十分に伝わらない。
- ・構成の過剰さと曖昧な意図:項目が多すぎてかえって混乱を招く可能性がある。特にコンセプト欄では「どんな体験を提供したいか」という意図を明確にすべき。

【活用】

頂いたご意見を参考に資料の再構成を実施した。アップデートを繰り返す度に増えてしまっていた項目を一旦リセット、必要最低限に絞ったことに加え、記入エリアをあえて排除することで、書くことではなく意識することが目的であることを再認識させた。資料の使い方を見てみると、自身のノートに要素を書き出すことで再確認をする学生や、企画内容に不足が無いチェック用として使用する学生がいるなど、それぞれ活用方法を見出している姿が伺えた。また、出てくる企画の質としても以前より改善が見られるため、資料は効果的に機能していると感じられる。このような資料は完成というものはなく、学生の状況に合わせて調整が必要なため今後も継続して意見をフィードバックし、学生のためになる教材作りを継続していきたいと思う。

【議題2】

学生がゲーム企画を立てる際、自分の好きなゲームや作りたいものを優先し、ターゲット設定を後回しにしてしまう傾向が強い。そのため、提出される企画書には「30代男性」「考えるのが好きな人」といった曖昧な記述が並び、実際の市場や体験者像と結びついていないケースが多い。授業では「広すぎるターゲットは設定していないのと同じ」と伝え、流行や売上データなどを基にした市場調査を行った上で、「どんな人に、どんな体験を届けるか」という仮説を持って企画を立てるよう指導している。しかし、ファミ通ランキングや白書のデータ活用も一時的で、習慣化されず、結果としてターゲットと企画に関連性が見られないケースが多い。また学生からは「何から考えればいいのかわからない」「考えようとしても難しい」という声も多く、ターゲット設定に対して苦手意識があることが伺える。こうした課題を背景に、口頭での指導だけでは不十分だと感じ、意識づけのための訓練教材として『ターゲット検討シート』を作成した。この教材により、学生が常に業界や市場を意識し、ターゲットに合わせた企画立案ができるようになることを目指している。最終的には、「自分の好きなゲーム」ではなく「買ってくれる人が見えるゲーム」を企画できる力を育て、企業に対して「売れることを意識できているゲームプランナー」としての魅力を伝え、内定獲得の可能性を高めたいと考えている。

【意見】

- ・マーケティング的にはこのような検討は「当然」必要であり、データと照らし合わせて検証すべきだが、学生全員に同レベルで実施させるのは難しい。
- ・自分の企画するゲームのプラットフォーム普及台数などは最低限理解すべきだが、能力差を踏まえ、できる学生は深掘り、できない学生は2〜3行でもOKという柔軟な対応が望ましい。
- ・フレームとしては非常に有用で、完成度の高さがうかがえる。
- ・ただし、学生が「シートを埋めれば正解」という意識に陥らないよう配慮が必要。
- ・「正解は1つではない」と、「体験→ターゲット→形にする」の流れを重視することを伝えるべき。
- ・たとえば、教師がターゲットを指定し、それを学生に分析させる形式も効果的。
- ・授業での使い方(目的の説明+プランクシートの配布)は明確にすべき。
- ・検討シート3のマトリクスは、「シート1・2を元に軸を設定する」という構造が分かりにくい可能性があるため、流れを理解しやすくする工夫が必要。

【活用】

実際の活用について、学生へは全て埋める必要はないことを伝え、まずはやってみるという形で進行了。検討シートの使い方を見てみると、ペルソナ分析までしっかりと埋めながらターゲットをイメージしている学生もいれば、仮説を立てる時点で手が止まってしまう学生もいたため(仮説と書いていても、やはり正解を求めてしまう様子だった)あくまでもターゲットをイメージする練習であり間違いということは無いので、とにかく自分のイメージを書いてみることで、それでも難しいと感じるところは飛ばして良い旨を繰り返し伝えた。

シートを使っている検討を繰り返し経験させた結果、これまでは自分の考えたゲームシステムを伝えてただけだった学生が、「こういう人にこのような楽しさを提供したい」「こういう人はこのような物を好むと思うので」という発言をする変化があり、ターゲットへの意識が少しずつ芽生えている様子が見えた。今後も学生の状況に注視しつつ、都度手を加えながら学生の能力向上に役立つ教材に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・企画書制作・仕様書作成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・企画書作成)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。

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:	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2025(CEDEC2025)	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7年7月22日～24日	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 2025	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU 2025実行委員会
期間:	令和7年11月29日	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7年8月20・22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7年8月8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:	「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、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・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對して、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、ゲーム企画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 ゲーム企画科) 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	○			ゲームプレイ評価Ⅰ	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「遊びとしての要素」「ゲームの面白さ」を分析します。	1前	60			○		○		○		
2	○			ゲームプレイ評価Ⅱ	テーマやジャンルごとに用意したゲームをプレイ・分析し考察をまとめます。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し、分析比較結果から改善案等を考察します。	1後	60			○		○		○		
3	○			企画概論	ゲームの要素、遊びの要素を知り、仕様書を作成するためのゲームの仕組みや構成を学びます。また著作権や肖像権などの法規についても学びます。	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修得します。仕様書及びそれに付随するリスト・データを作成し、開発に必要な書類一式をそろえる経験を積みます。	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（ゲームデザイナー）にとって必要なCGの知識・技術の修得を行います。3DモデリングツールMAYAを使用し、CG制作を通してゲームに使われている表現技術を学習します。	1前	60				○	○				
9	○			ゲームCGⅡ	ゲームCGⅠで学んだ事を活かしながら、アニメーション技術を中心に学びます。また応用として、3Dゲームでも活用できるキャラクターアニメーションについて学習します。	1後	60				○	○				

10	○		画像表現	ゲーム分野やデザイン現場で幅広く使われているPhotoshopについて学びます。また、2Dゲーム素材の作成や、企画書に活用できるデザイン技術ツールについても学習します。	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アニメーションやインタラクティブコンテンツの作成方法などを学習します。Adobe illustrator After Effects premiere pro などのコンテンツを利用しながら、インタラクティブコンテンツの作成方法などを学習することを目的とします。	1 前	30			○		○		○				
13	○		ゲーム制作Ⅰ	プログラム作成を通して「ゲームの構造」「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ます。	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します。企画仕様で作成した仕様書とおりにゲームを制作します。	1 後	90		△		○	○		○				
15	○		ゲーム表現	ゲームの表現や演出の手法を学習します。3Dゲームを題材に、キャラクターの制御やユーザーインターフェイスの制御、オープニングやエンディング、画面の切り替えで使われる演出などの表現手法を学びます。	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	○		プレゼンテーション	自分が考えていることを的確に効果的に伝えるためのコミュニケーションスキルを体得していきます。プレゼンテーションの流れを組み立て、準備、報告発表を行えるようにします。	1 前	30			○		○		○				
19	○		シナリオ技法	文章の基本とシナリオの基本を学びます。企画書、ポートフォリオなど、業務にかかわる様々な文章が適切に書けるようにします。	1 後	30			○		○				○		
20	○		就職活動リテラシー	就職活動で必ず行われる書類審査や面接などに備え、万全の準備を行うワークショップを実施します。ワークシートやグループワークを利用した体験型学習で、就職活動の準備を行います。	1 後	30			○		○		○				
21	○		企画・仕様Ⅱ	企画書・仕様書を作成します。企画書に関しては構成・レイアウト・デザインを強化します。仕様書は実開発で学んだことを活かし、実践的な書式にするよう意識します。	2 前	30				○	○		○	○	○		

22	○		ゲーム企画評価	説得力の有無や新規性、収益性など様々な状況や評価項目と照らし合わせ、客観的にゲーム企画内容进行评估します。作品のブラッシュアップに必要な提案をします。	2前	30			○		○		○	○	
23	○		ゲームCGⅢ	3Dゲームで使えるローポリゴンモデルの作成方法について学びます。その応用として、実際に3Dゲームに必要な素材制作を行いながら、ゲームの組み立てについて学習します。	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びます。それにより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の応用力を養います。	2前	30			○		○		○	○	
25	○		アナログゲーム制作	アナログのカードゲーム制作を通して、オリジナルの企画を発想し、遊び方や仕様を作成します。実際にプレイをしながらゲームの攻略を考え、ルールブック（攻略本）等を作成します。	2後	60			△	○	○		○		
26	○		ゲーム制作Ⅲ	企画書から必要な作業項目を洗い出しワークパッケージリストを作ることをします。仕様書から簡易的なプログラムを作成します。東京ゲームショウへの出展作品を制作します。	2前	150			△	○	○		○	○	
27	○		ゲーム制作Ⅳ	学園祭などの学内イベントや、学期末の成果発表会に向けたオリジナルの作品制作を行います。	2後	150			△	○	○		○	○	
28	○		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います。オリジナルゲームの企画立案から仕様書の作成、成果物を制作するまでのスケジュールを組みます。学科内のグランプリなども実施します。	2前	60				○		○		○	
29	○		ディレクションワーク	実際にゲーム開発を行っている、他グループの作品についてディレクションを行います。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践の中から学びます。	2後	30				○		○		○	
30	○		ワークスプロダクション	学生時代の制作物（企画書、ゲーム作品、音・画像素材）を個人作品集としてまとめていきます。ジャケット・レーベルのデザインの制作、卒業制作発表会に向けた準備を行います。	2後	90			○		○		○		
31	○		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びます。実際のUI・UXの事例紹介やフォントの学習など表現方法などを学びます。	2後	30				○		○		○	
32	○		クリエイティブプランニングⅠ	発想法を理解し、課題抽出、アイデア発想から、企画化が実践できる知識を身につけます。	2前	30			○		○			○	

33	○		クリエイティブプランニングⅡ	WebサイトやYouTube、ストリーミング、携帯コンテンツなどの映像に関する制作・構築などを企画・デザインから学びます。多角的視点で新しい分野やクライアントのニーズに応えられるようにします。	2 後	30	○		○		○	
34	○		ビジネスプランⅠ	ゲーム業界の構造やマーケットの仕組み、多様化するゲームビジネスを学び、より視野を広げ企画力を身につけることを目指します。	2 前	30	○		○		○	
35	○		ビジネスプランⅡ	時代のニーズを捉え、必要なシーズを形成する、ビジネス創生に必要な基礎を学びます。本質的な課題を抽出する方法を学び、イノベーションを実現するための発想法を身につけることを目指します。	2 後	30	○		○		○	
36	○		業界リサーチ	東京ゲームショウなどのエンタテインメント関連展示会やイベント・イベントスタッフに参加し、最先端の情報に接しながら、より広い見識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する作業を通しマーケット分析力を身に付けます。	2 後	30	○		○	○	○	
合計				36 科目			1770 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。