

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 【在学状況】 令和6年4月1日時点において、在学者313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290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		
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	2,610 単位時間		390 単位時間	270 単位時間	2,820 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					
300 人	294 人		43 人		15 %	7 %					
就職等の状況	■卒業者数(C)		96 人								
	■就職希望者数(D)		81 人								
	■就職者数(E)		78 人								
	■地元就職者数(F)		78 人								
	■就職率(E/D)		96 %								
	■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)		82 %								
	■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) ライオン・インコーポレイテッド・JP GAMES株式会社・アンパウンド株式会社・株式会社Gugenka・フルーセント・グローバル株式会社・株式会社バイキング・有限会社ウニコ・株式会社ランタタイム・株式会社サクセス・株式会社ラセングル・株式会社GOT・exsa株式会社等、その他IT企業										
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 受害年月: 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)										
	総授業時数					3,480 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					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)					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)					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)					0 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					9 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 太一郎	GFF(GAME FACTORY'S FRIENDSHIP)	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	①
林 圭一	有限会社 ウニコ	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)	
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(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】1年次科目「ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ」(通年)について

本科目では、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。

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おり、委員会の皆様には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】

よくわからないのが、近年プログラ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。

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とやってもらいたい。

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。

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う。(どれだけゲームが作りたいか)それが出来ること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いけないのではないかなと思う。

【活用】

頂いた意見を元に「何かを作れる」「自発的な行動に繋がる」よう、目標の明示化・技術指導を実施致しました。各自の目標(小規模のゲーム等)に対して、指導教員よりゲームつくりに対する気持ち・技術などの指導をすることが出来る学生が増加しました。過程・手順を早期に体験することが出来たことで、自分の能力を客観視できたことは副次的ではありますが、平時の授業に対する取り組む姿勢の変化にも繋がって来たと考えております。

【議題2】令和7年新設科目「ゲームCGデザインⅣ」の方向性と内容について

これまで本科は、グラフィックス科目の設定を2年次前期で終了していたが、新たに3年次前期にグラフィックス科目「ゲームCGデザインⅣ」を設定、令和7年4月より運用を開始する。

本授業は主にエフェクト関連・プロシージャル関連の技術を学ぶ内容となっている。初運用となる令和7年度は、学生の誰もが出来る内容としてUnrealEngineのNiagaraを利用したエフェクト制作を15回に分けて学ぶよう準備を進めている。

そこで、現在予定している授業内容をご確認の上「このような内容をもっと扱ってほしい」「今後は〇〇の能力が必要なので強化してほしい」等のご意見があれば頂戴したい。また、教育内容見直しの精度を高めるため、上記科目へのご意見に加え、可能であれば貴社の新人教育・社内教育について、不都合のない範囲で構わないのでご教示いただきたい。

【意見】

エフェクトに関して、CGで作る経験があってもいいと思う

いかに様々な映像を見るか、が重要。ゲーム、アニメ、映画のほかCMも重要。ビールのCMの水滴のシズル感、氷のエフェクト等が相当進化している。こういったものを作りたい、というイメージを学生が持つのが重要。そのような観点を持ったうえで授業を実施するのであれば良い。

一方で、この授業が本当に必要なのか。カリキュラム内で不足しているのは「国語力」。自分の意思を相手に伝える、国語力を強くする授業に力を入れてはどうか。弊社はやる気だけで採用している。作らせてみることで、「ゲームはこうやって作るのか」と学ばせている。基礎がある人よりも意識の高い人、こだわりの強い人を重視して採用している。

TAを目標にすることは良い。知識としてあること自体が良い。チュートリアルのように、様々な機能を学ぶのも必要かもしれないが、こういった作品を作りたい、いったテーマで、というものを与え、それを実現するための方法を検討する授業の方が良いのではないかな。ヒントを与え、各自で調べながら制作していく方が良いと感じた。スクラッチパッドを使う、基本モジュールもいじる等、ノードベースの処理など、一歩進んだ内容にしてはどうか。

業務面では、たとえば雷属性のエフェクトを作りたい、それを実現するための機能をピンポイントで限定して覚えてもらうことを基本としている。

エフェクトにここまで時間をかける必要があるのか。

他は推して知るべし。関連づけをしてあげれば、やる学生はやる、やらない学生はやらない。

ゲーム業界は分業化・細分化と言われているが、古い。今はマルチプレイヤーでないとし生き残れなくなっているのではないかな。

極論かもしれないが、言語教育は生成AIに頼るのはどうか。

TAは弊社でも4名しかいない。素養として持っていなければならないものは、やはり困っている人を助けたいという欲求、普通に作れないものをTAに相談する、というもの。解決する手段を知っている、物の調べ方が分かっているという人

会社によって求められるものが違う。弊社ではリグ、共通化、効率よい開発のための技術。広く求められるので、学校で育てられるのか。

TA育成であれば、グループ制作において「いつでも何でも質問してよい」としてみるのはいかがでしょうか。要点を押さえ、分からないことを調べさせるといった能力を育てあげ必要があるのではないかな。

TAは日々勉強、新しいことを学び続ける。ハードの性能向上に伴い、こういった表現もできるようになった、とアドバイスをしたりしている。

エフェクトだけでよければ、エフェクト班に配属となった人に最初に行わせる課題があるので、提供することも可能。

※4年制学科を視野に入れた科目なのか。4学科の差別化はどうなっているのか。

いずれ紹介していただきたい。

【活用】

今回のご意見も踏まえ、制作における知見を増やすべく準備してまいりました。

「ゲームCGデザインⅣ」では全学生に対して、UnrealEngineでのプロシージャル・エフェクト関連のオペレーションを通じて、他のゲームエンジンやCGの事例を学生たちが好意的に学ぶ姿勢が見受けられ、3年生科目「研究ゼミⅠ」でのゲーム開発で多くの学生が学んだ技術を実践するようになりました。

学生アンケートを実施概ね好意的な反応を得られた。

①今回の授業内容で実施した技術は知らない技術であった。はい/70% いいえ/30% ②自分の作品に応用している はい/70% いいえ/30%③授業は理解できたか？はい/55% いいえ/45%

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着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	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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:	CEDEC2024	連携企業等:	CEDEC
期間:	令和6年8月21日～23日	対象:	学科教員
内容	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。		
研修名:	ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICONメイキングセミナー	連携企業等:	フロムソフトウェア社主催
期間:	令和6年1月19日	対象:	学科教員
内容	フロムソフトウェア社によるメイキングセミナーであり、開発体制・キャラクター制作・背景制作・モーション制作などのワークフローを事例を通じて紹介する内容となっております。		

②指導力の修得・向上のための研修等			
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:	東京都私学財団
期間:	令和6年6月2日	対象:	学科教員
内容	今回の研修では、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:	「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17日	対象:	学科教員
内容	教育活動研究会では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に講演・様々な事象に対する対応方法を、臨床心理士にご回答いただきます。		
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:	「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:	令和6年度重要・経営課題研修「非認知能力の育成」	連携企業等:	東京都私学財団
期間:	令和6年11月14日	対象:	学科教員
内容	これからの時代に求められる資質・能力として「知識及び技能」に加えて「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力・人間性等」が盛り込まれ、学校現場でも非認知能力の育成・向上を学びます。		
(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:	CEDEC2025	連携企業等:	CEDEC
期間:	令和7年7月22日～8月4日	対象:	学科教員
内容	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。		
②指導力の修得・向上のための研修等			
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:	新任教員
内容	今回の研修では、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:	「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、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

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、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 ゲーム制作研究科) 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、Excel) 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		○				○		○		

