

職業実践専門課程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															
日本工学院専門学校		昭和51年7月1日		千葉 茂		〒144-8655 東京都大田区西蒲田5-23-22 (電話) 03-3732-1111															
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地															
学校法人片柳学園		昭和25年3月1日		千葉 茂		〒144-8650 東京都大田区西蒲田5-23-22 (電話) 03-6424-1111															
分野	認定課程名	認定学科名			専門士	高度専門士															
工業	工業専門課程	CG映像科			平成29年文部科学省 告示第30号	-															
学科の目的 映画・テレビ・アニメーションやゲームなど業界時代に合わせた総合的なCG教育を行い、業界から求められている分野別の専攻と分野に特化した授業、それに伴ったカリキュラムを編成し、就職に有利な専門力教育とコミュニケーション能力向上を中心とした人間力教育の充実に目標としている。																					
認定年月日 令和2年4月20日																					
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	2430時間	690時間	0時間	2280時間	0時間	0時間														
単位時間																					
生徒総定員		生徒実員		留学生数(生徒実員の内)		専任教員数		兼任教員数		総教員数											
320人		330人		37人		8人		30人		38人											
学期制度	■前期:4月1日~9月30日 ■後期:10月1日~3月31日			成績評価		■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 授業日数の4分の3以上出席し試験を受験する。															
長期休み	■学年始:4月1日~ ■夏季:7月21日~8月31日 ■冬季:12月23日~1月8日 ■学年末:3月17日~3月31日			卒業・進級 条件		進級要件 ①各年度の授業日数の4分の3以上出席していること ②所定の授業科目に合格していること ③期日までに学費等の全額を納入していること 卒業要件 ①卒業年度の授業日数の4分の3以上出席していること ②所定の授業科目に合格していること ③期日までに学費等の全額を納入していること															
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 学内における担任との個人面談を基本とし、困難な場合は電話やEメール等でも相談対応や指導をしている。また状況に応じて保護者との共有や連携をとった指導を行っている。			課外活動		■課外活動の種類 卒業作品展示会、ボランティア活動、体育祭、学園祭															
就職等の 状況※2	■主な就職先・業界等(令和2年度卒業生) )CG・ゲーム・アニメ・映像編集・CM業界 等(角川ゲームス、旭プロダクション、StudioGOONEYS、アマナグループ、アクワイア、 ■就職指導内容 就職ガイダンス、SNSの使い方、応募書類添削指導、面接指導 身だしなみ含め就職マナー指導など			主な学修成果 (資格・検定等) ※3		■課外活動: 有															
	■卒業者数 : 94 人 ■就職希望者数 : 93 人 ■就職者数 : 60 人 ■就職率 : 64.5 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 63.9 %					■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和2年度卒業者に関する令和3年5月1日時点の情報)															
	■その他 進学者:1人 その他:33人					<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CG検定</td> <td>③</td> <td>11月28日予定</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ビジネス著作権検定</td> <td>③</td> <td>7月11日予定</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	CG検定	③	11月28日予定		ビジネス著作権検定	③	7月11日予定	
	資格・検定名	種	受験者数			合格者数															
CG検定	③	11月28日予定																			
ビジネス著作権検定	③	7月11日予定																			
(令和 2 年度卒業者に関する 令和3年5月1日 時点の情報)			<p>※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①~③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等)</p>																		
中途退学 の現状	■中途退学者 19 名 令和2年4月1日時点において、在学者 322 名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日において、在学者 303 名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更(就職、進学)、経済的理由、病気治療、成績不良等			■中退率 6 %																	
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ・片柳学園入学金免除制度、・若きつくり人奨学金(片柳学園給付型奨学金)、再入学優遇制度、片柳学園貸与型奨学金、留学生特別給付制度、ミュージシャン特待生 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																				
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: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (評価団体、受審年月、評価結果又は評価結果を掲載したホームページURL)																				
当該学科の ホームページ URL	<a href="https://www.neec.ac.jp/department/design/cgmovie/">https://www.neec.ac.jp/department/design/cgmovie/</a>																				

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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

コンピュータグラフィック分野に関し、適宜、企業等へのヒアリングを実施し、実務に関する知識、技術を調査して、カリキュラムに反映させる。またコンピュータグラフィック分野に関し、年度毎に既存のカリキュラムについて総合的に検証する。授業科目のシラバスをもとに、科目担当教員と企業講師との間で意見交換を行い、内容や評価方法を定める。また、学習評価を踏まえ、授業内容・方法等について検証する。

(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

教育課程編成委員会は、学校長を委員長とし、副校長、学科責任者、教育・学生支援部員、学科から委嘱された業界団体及び企業関係者から各3名以上を委員として構成する。本委員会は、産学連携による学科カリキュラム、本学生に対する講義科目および演習、実習、インターンシップおよび学内または学外研修、進級・卒業審査等に関する事項、自己点検・評価に関する事項、その他、企業・業界団体等が必要とする教育内容について審議する。また、教育課程編成委員会の意見は科内会議で審議されたのち、学校長の許可を経て決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
田中 一郎	インディゾーン株式会社 代表取締役	令和3年4月1日 ~令和4年3月31日(1年)	③
道木伸隆	ディオライト株式会社 代表	令和3年4月1日 ~令和4年3月31日(1年)	③
篠原 たかこ	CG-ARTS(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3年4月1日 ~令和4年3月31日(1年)	①
金光 拓也	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ CG映像科 科長	令和3年4月1日 ~令和4年3月31日(1年)	
松永 治空	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ CG映像科 主任	令和3年4月1日 ~令和4年3月31日(1年)	
大塚 勝哉	日本工学院専門学校 教育・学生支援部 課長	令和3年4月1日 ~令和4年3月31日(1年)	

※委員の種別の欄には、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。

- 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)

年2回 3月 10月予定

(開催日時(実績))

第1回 平成30年12月14日 13:00~15:30

第2回 平成31年 3月 4日 13:00~15:00

第3回 令和 1年 9月 3日 13:00~15:00

第4回 令和 2年 4月27日 13:00~15:00

第5回 令和 2年10月 1日 13:00~15:00

第6回 令和 3年 3月 4日 13:00~15:00

(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

コロナの影響下でCGを学ぶに当たり遠隔授業においてどのような就職活動どのように行われているのかを情報交換しCG科の運営に役立てた。

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

教育現場とプロダクションの作業工程を近づけることで新卒の人材が即戦力として活躍できる場を作ること課題とし、取り組む。また、基礎概念としての作品作りに携わる覚悟やグループ制作における役割を理解し自ら動き他人を助けられる人材の育成を目指す。

(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

プリプロダクション作業の専門用語や作業の意味、流れをレクチャーにて理解するとともにチャート化し実践していくことで内容を理解する。2年次においてCG業界の分業制を理解し、専門分野でのスキルアップを図った後、3年次の卒業制作において各自のスキルを持ち寄って大きな作品をすべての行程においてオリジナルで作成する。S. A. B. C. D評価方式で評価し、出席評価基準を75%以上(四分の三以上)とする。出席が75%以下はDの不合格判定とする。各パートでリーダー格の学生や統轄の役割の学生には評価をし、作業の出来栄やチームへの貢献度で評価していく。

(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
デジタル演習4	デジタルソフトウェアを通しモデリングについて専門的な技術を学ぶ。	モデリングカフェ(カフェグループ)
デジタル演習3	デジタルソフトウェアを通しアニメーション・リギングについて専門的な技術を学ぶ。	アニメーションカフェ(カフェグループ)
プロジェクトワーク5	進路指導の一環として、自己表現や作品アピールの方法について学び、トレーニングを行います。また、プロダクションワークフローを実践し、現実のプロダクションの流れを再現し作品制作を行う。	ポリゴンピクチャーズ オムニバスジャパン
プロジェクトワーク6	進路指導の一環として、自己表現や作品アピールの方法について学び、トレーニングを行います。また、プロダクションワークフローを実践し、現実のプロダクションの流れを再現し作品制作を行う。	ポリゴンピクチャーズ オムニバスジャパン

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

時代の変化に伴い分野での専門性にも大きな技術的変化の波がおしよせており、常に教員は「働く現場」についての現状把握と今後の改革の方向性や、業界の新たな業界像について知識を刷新する必要があり、専門分野での定期的な研修や視察を行い意識を高く持つ必要がある。研修を行い問題点や方向性の共有を行う。

(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

【蒲八合同ICT研修】『GIGAスクール・プログラミング教育の現状について』

- ◆日時: 6月1日(火) 16:45~17:45(最大17:55)
- ◆対象: 日本工学院専門学校、日本工学院八王子専門学校の教職員
- ◆実施形式: zoom
- ◆概要 『GIGAスクール・プログラミング教育の現状について』

1. GIGAスクール/プログラミング教育の概要
  - 計画や実施状況、スケジュール
2. 小中高のGIGAスクール授業
  - 先進事例や取り組みなど

3. 今後の求められる人材

これからの小中高の学生がどのような学びを身につけて高校を卒業するか、実際にGIGAスクールを推進している観点でご説明をいただきます。

◆講師紹介

富士通JAPAN株式会社  
文教ソリューションビジネス統括部  
GIGAスクール推進グループ 乃一様

② 指導力の修得・向上のための研修等

コロナの為未開催

(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

コロナの為未定

② 指導力の修得・向上のための研修等

コロナの為未定

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

専修学校における学校評価ガイドラインに沿っておこなうことを基本とし、自己評価の評価結果について、学校外の関係者による評価を行い、客観性や透明性を高める。学校関係者評価委員会として卒業生や地域住民、高等学校教諭、専攻分野の関係団体の関係者等で学校関係者評価委員会を設置し、当該専攻分野における関係団体においては、実務に関する知見を生かして、教育目標や教育環境等について評価し、その評価結果を次年度の教育活動の改善の参考とし学校全体の専門性や指導力向上を図る。また、学校関係者への理解促進や連携協力により学校評価による改善策などを通じ、学校運営の改善の参考とする。

(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	(1)教育理念・目標
(2)学校運営	(2)学校運営
(3)教育活動	(3)教育活動
(4)学修成果	(4)学修成果
(5)学生支援	(5)学生支援
(6)教育環境	(6)教育環境
(7)学生の受入れ募集	(7)学生の受入れ募集
(8)財務	(8)財務
(9)法令等の遵守	(9)法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	(10)社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	

※(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

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
桂田 忠明	セントラル電子制御株式会社 最高顧問	令和3年4月1日 ～令和4年3月31日(1年)	IT企業等委員 /卒業生委員
正木 英治	株式会社マックス 専務取締役	令和3年4月1日 ～令和4年3月31日(1年)	地域関連/ 会計専門委員
工藤 俊一郎	公益財団法人 放送番組センター顧問	令和3年4月1日 ～令和4年3月31日(1年)	クリエイターズ 企業等委員/ 卒業生委員
小澤 賢侍	CG-ARTS協会(公益財団法人 画像情報教育振興協会) 教育事業部教育推進グループセクションチーフ	令和3年4月1日 ～令和4年3月31日(1年)	クリエイターズ /デザイン企業 等委員
西川 恭子	一般社団法人 大田工業連合会 事務局長	令和3年4月1日 ～令和4年3月31日(1年)	テクノロジー 企業等委員
今泉 裕人	一般社団法人コンサートプロモーターズ協会 事務局長	令和3年4月1日 ～令和4年3月31日(1年)	ミュージック 企業等委員
宮地 裕	学校法人上野塾 東京実業高等学校 進路指導部部長	令和3年4月1日 ～令和4年3月31日(1年)	学校関連

※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( ) )

<https://www.neec.ac.jp/public/>

公表時期:令和3年7月31日

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

教育目標や教育活動の計画、実績等について、企業や学生とその保護者に対し、必要な情報を提供して十分な説明を行うことにより、学校の指導方針や課題への対応方策等に関し、企業と教職員と学生や保護者との共通理解が深まり、学校が抱える課題・問題等に関する事項についても信頼関係を強めることにつながる。また、私立学校の定めに基づき「財産目録」「貸借対照表」「収支計算書」「事業報告書」「監事による監査報告」の情報公開を実施している。公開に関する事務は法人経理部において取扱い、「学校法人片柳学園 財務情報に関する書類閲覧内規」に基づいた運用を実施している。

(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	学校の現況、教育理念・目的・育成人材像、事業計画
(2)各学科等の教育	目標の設定、教育方法・評価等、教員名簿
(3)教職員	教員・教員組織
(4)キャリア教育・実践的職業教育	就職等進路、学外実習・インターンシップ等
(5)様々な教育活動・教育環境	施設・設備等
(6)学生の生活支援	中途退学への対応、学生相談
(7)学生納付金・修学支援	学生生活、学納金
(8)学校の財務	財務基盤、資金収支計算書、事業活動収支計算書
(9)学校評価	学校評価
(10)国際連携の状況	学校の現況、教育理念・目的・育成人材像、事業計画
(11)その他	目標の設定、教育方法・評価等、教員名簿

※(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( ) )

<https://www.neec.ac.jp/public/>

授業科目等の概要

(工業専門課程 CG映像科)																		
	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・実技	校内	校外	専任	兼任			
1	○			ビジネススキル1	社会進出のために必要とされる基本的なスキルを身につけます。	1・後	45	3		○		○						
2	○			キャリアデザイン1	業界研究、CG制作論、専門教養、一般教養など、基礎知識を学び、自己分析などを経てキャリアパスの構築を行います。	1・後	15	1	○			○		○				
3	○			プレゼンテーション1	進路指導の一環として、自己表現や作品アピールの方法について学び、トレーニングを行います。また、自己表現のツールとして重要なポートフォリオ(作品集)について研究し、実際に作品をまとめる作業を行っていきます。	1・前	45	3	○			○			○			
4	○			プレゼンテーション2		1・後	45	3	○			○			○			
5	○			造形学1	クリエイター、デザイナーとしての基礎教養を学びます。動画の原理や表現セオリー、演出の基礎、技術的基礎知識について学びます。映像美術史、作品研究、映像原論、アニメーション原論、ゲーム原論など	1・前	45	1		○		○			○			
6	○			造形学2		1・後	45	1		○		○				○		
7	○			デッサン1	デッサンを通してCGデザイナーに必要とされる観察力や画力を養います。	1・前	45	1		○		○				○		
8	○			デッサン2		1・後	45	1		○		○					○	
9	○			造形演習1	平面や立体造形などを通してデザイナーに必要とされる基礎造形力を養います。また、さまざまな創作活動を通して造形力を養います。デッサンの補習を行う場合もあります。	1・前	45	1		○		○				○		
10	○			造形演習2		1・後	45	1		○		○					○	
11	○			デジタル演習1	CG制作ツールによる演習を通してコンテンツ制作の具体的な技法を基礎から学びます。	1・前	90	3		○		○					○	
12	○			デジタル演習2		1・前	90	3		○		○						○
13	○			プロジェクトワーク1	デジタル演習などで習得したスキルを活用して個人またはグループで作品制作を行います。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表します。	1・前	120	4		○		○					○	
14	○			プロジェクトワーク2		1・前	130	4		○		○			○			



31	○		表現研究1	進路指導の一環として、自己表現や作品アピールの方法について学び、トレーニングを行います。WebやDVDなどにおけるデモリールによる作品アピールの技法などを研究し、より効果的なポートフォリオの制作に臨みます。面接のトレーニングなどもここで実施されます。	3・前	45	3	○		○	○		
32	○		表現研究2		3・後	45	3	○		○	○		
33	○		制作特論1	コンテンツ制作における様々な条件や問題点の解決、組織の中の役割などを学びます。	3・前	45	1	○		○	○		
34	○		制作特論2		3・後	90	3	○		○	○		
35	○		デッサン5	主にデッサンを通してデザイナーに必要とされる観察力や基礎造形力を養います。	3・前	45	1	○		○		○	
36	○		造形研究1	平面や立体造形などを通してデザイナーに必要とされる基礎造形力を養います。また、さまざまな創作活動を通して造形力を養います。デッサンの補習を行う場合もあります。	3・前	45	1	○		○		○	
37	○		造形研究2		3・後	45	1	○		○		○	
38	○		デジタル演習5	実践的な作品制作を通してCGやアニメーションの応用的な技法を学びます。	3・前	90	3	○		○		○	
39	○		デジタル演習6		3・後	90	3	○		○		○	
40	○		プロジェクトワーク5	テーマを設定し、必要な技術の研究とともに作品制作を行います。	3・前	140	4	○		○		○	○
41	○		プロジェクトワーク6		3・後	140	4	○		○		○	○
合計				41科目	2540単位時間( 87単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業時に必修科目2190時間(82単位)および選択科目240時間(9単位)以上取得し、合計2430時間(91単位)以上取得すること。	1学年の学期区分	2期
	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。