

## 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																	
日本工学院八王子専門学校		1987/3/27		千葉 茂		〒192-0983 東京都八王子市片倉町1404番地1他 (電話) 042-637-3111																	
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		1956/7/10		千葉 茂		〒144-8650 東京都大田区西蒲田5丁目23番22号 (電話) 03-3732-1111																	
分野	認定課程名		認定学科名		専門士		高度専門士																
工業	情報科学専門課程		CG映像科		平成27年文部科学省認定		-																
学科の目的	映像系のエンターテインメントとしての3DCGに必要な知識と技術の習得。主に、CG作品制作の基礎となる美術力、多岐に渡るCGツールのオペレーション、作品の演出・企画に関する知識等を学び、映像業界、ゲーム業界、アニメ業界で活躍できる人材を育成する。																						
認定年月日	2020年3月25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	2,430	420							2,550													
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													
240人		270人		13人		6人		20人		26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 S:90点以上 A:80～90点 B:70～79点 C:60～69点 D:59点以下不合格 P:単位認定																	
長期休み	■学年始:4月1日～ ■夏季:7月22日～8月31日 ■冬季:12月25日～1月4日 ■学年末:3月22日～3月31日			卒業・進級条件		【進級要件】 ①各学年の授業日数の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卒業年次の授業日数の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 欠席者に対しては、当日中に担任から電話・Eメール等で連絡することを基本とし、状況に応じて、数日続いた時点で保護者に連絡するなどの指導をしている。			課外活動		■課外活動の種類 卒業作品展示会(オンライン)																	
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和2年度卒業生) (株)バンダイナムコスタジオ、(株)グラフィニカ、GMOインターネット(株)、exsa(株)、(株)サンジゲン、(株)トリエース、(株)SOLA DIGITAL ARTS			主な学修成果 (資格・検定等) ※3		■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和2年度卒業生に関する令和3年5月1日時点の情報)																	
	■就職指導内容 個人面談、模擬面接、合同企業説明会、個別企業説明会、業界セミナー、キャリアデザイン、就職ガイダンス、オンラインでの作品公開 ■卒業生数 52 人 ■就職希望者数 46 人 ■就職者数 34 人 ■就職率 : 74 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 64 % ■その他					<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>ビジネス能力検定3級</td> <td>③</td> <td>55</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>ビジネス著作権検定 BASIC</td> <td>③</td> <td>63</td> <td>63</td> </tr> <tr> <td>CGクリエイター検定ベーシック</td> <td>③</td> <td>67</td> <td>46</td> </tr> </tbody> </table>					資格・検定名	種	受験者数	合格者数	ビジネス能力検定3級	③	55	40	ビジネス著作権検定 BASIC	③	63	63	CGクリエイター検定ベーシック
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																				
ビジネス能力検定3級	③	55	40																				
ビジネス著作権検定 BASIC	③	63	63																				
CGクリエイター検定ベーシック	③	67	46																				
(令和2年度卒業生に関する令和3年5月1日時点の情報)					※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) ■自由記述欄 東京国際プロジェクションマッピングアワードVol.4＝審査員特別賞受賞。																		

中途退学の現状	<p>■中途退学者 14名 ■中退率 6% (休学者3名含まず)</p> <p>令和2年4月1日時点において、在学者230名(令和2年4月1日入学者を含む)</p> <p>令和3年3月31日時点において、在学者216名(令和3年3月31日卒業者を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由</p> <p>進路変更、病気療養・怪我治療、経済的理由等</p> <p>■中退防止・中退者支援のための取組</p> <p>担任と主任/科長による面談。懇談会・電話等による保護者との情報共有。</p> <p>担任による指導のほか経済面では学費・奨学金相談窓口を設け、学生生活においてカウンセリングルーム等を設け個々の学生に適した指導・助言・相談等を行っている。</p> <p>また、休学者にも復学(転科等)の指導・助言・相談も適時行っている。</p>
経済的支援制度	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有</p> <p>・片柳学園入学金免除制度・若きつくりびと奨学金制度・再入学優遇制度・片柳学園奨学金制度・留学生特別給付制度</p> <p>・ミュージシャン特待生・スポーツ特待生</p> <p>■専門実践教育訓練給付: 非給付対象</p>
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価:有</p> <p>特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構、平成25年度(平成26年3月31日)受審</p> <p><a href="http://www.neec.ac.jp/education/accreditation/">http://www.neec.ac.jp/education/accreditation/</a></p>
当該学科のホームページURL	<p><a href="https://www.neec.ac.jp/department/">https://www.neec.ac.jp/department/</a></p>

(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、認定を受けた告示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

教育内容と求人ニーズとの整合性を常に図り、求められる人材を育成する。そのために、関連分野の企業へヒアリングを行い、最新技術や業界の方向性を確認し、カリキュラムに反映させる。さらに、コンテスト(応募)を積極的に利用し、コンテスト主催者、後援団体、協賛企業から指摘をうけ、学生指導(作品制作)の方向性を見直す。  
また、授業科目のシラバスにおいても、科目担当教員と企業講師との間で意見交換を行い、授業内容や評価方法を定める。常に授業内容や方法を検証することにより実践的かつ専門的な職業教育を目指す。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程編成委員会は、校長を委員長とし、学科責任者、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。審議の結果を踏まえ、校長、副校長、学科責任者、教育・学生支援部員で検討し次年度のカリキュラム編成へ反映する。

(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
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
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	株式会社ディオライト 代表取締役	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	③
千葉 茂	日本工学院八王子専門学校 校長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
山野 大星	日本工学院八王子専門学校 副校長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
倉重 明	日本工学院八王子専門学校 教育・学生支援部 部長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
坪井 勇次	日本工学院八王子専門学校 キャリアサポートセンター センター長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
原田 俊信	日本工学院八王子専門学校 デザインカレッジ カレッジ長 ・ CG映像科	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
兼松 貴世	日本工学院八王子専門学校 CG映像科 主任	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	

- 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(10月・3月)

(開催日時(実績))

令和2年10月1日 13:00～15:00 コロナによりリモート開催

令和3年3月4日 13:00～15:00 コロナによりリモート開催

(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

前年度に続き、「ウイズコロナを前提とした教育におけるニューノーマル」と、来年度から高校が導入する「GIGAスクール構想対応」について検討、助言を受けた。

まず初めに、ウイズコロナのニューノーマルにおける留意点を洗い出し、それらについて検討した。洗い出した留意点は次の3点。①リモート授業を実施する際の授業運営、②コロナ期の就活、③ソフトウェアの動向。順に報告する。

①リモート授業について。実技系の授業は登校(対面授業)を基本とし、自宅に環境(PC、CGツール、ネット)がある学生はリモート授業を許可する、いわゆるリアルとリモートのハイブリット型授業とする。一方、テキストを中心とした知識習得系の授業は全面的にリモート授業を採用する。さらに、ハイブリット型における自宅PCの準備について、「CG業界基準のハイスペックPCは高価なため、推奨スペックをいくつか(高スペック、標準スペック、最低レベルスペック)提示しつつ、購入が厳しい学生に対しては学科が環境を提供する。又、GPU(グラフィックスボード)の進化は速く、購入1年で型遅れになるため、PCを購入は必須でなく推奨に留めるべきだ」とアドバイスを受けた。

②就職について。コロナにおける現況をお聞きした。コロナの影響は分野によって異なり、実写系分野は屋外イベントが軒並み中止になっているため仕事が減っており、採用中止の企業がある。一方、アニメなどはコロナの影響をあまり受けておらず、求人数は減ってはいるものの新人採用はある。専攻制を採用している本科において、選択した専攻によって就職指導を振り分ける必要があることを確認できた。また、業界就職率を上げるために中間レベルの学生の指導を工夫しているが、コロナの状況で求人レベルが上がりと、業界就職の難易度は高くなった。進路決定を高めるためには、他業種への進路変更を早期に指導することが必要であることも確認できた。

③ソフトウェアの動向について。Maya(業界標準ソフト、本科授業の基幹ソフト)は終焉を迎えており、Maya継承ソフトの模索が始まっているとアドバイスを受けた。無料ソフトのBlenderは、無料であるがクオリティが高く、一部のプロが実務で利用し始めているので検討する価値がある。

次にGIGAスクール構想について検討しアドバイスを頂いた。高校は2022年度にGIGAスクール構想を開始するため、彼らは2023年度に本学に入学してくる。そのため、今から備える必要がある。ポイントは2つ、①教育のICT化、②オルタナティブ教育の導入。順に報告する。

①教育のICT化について。ネットとタブレット利用が基礎になるため、授業スタイルと教材を根本から見直す必要がある。ネットの利用によって「主体的な情報の取得」、「他者との共有」、「外部発信」を実施しなければならない。さらに、学科の特徴を考慮すると、教材は動画を採用すべきとのアドバイスを受けた。また、新たなコミュニケーションツールとして、ゲーグルドライブやteamsの紹介を受けた。

②オルタナティブ教育について。ICT化と併せて、オルタナティブ教育を導入すべきとアドバイスを受けた。実社会において”共同で学ぶ(取組む)姿勢”は重要なので”共学・共同”を育める教育が理想であるとアドバイスを受けた。PBLは既に導入しているの、新たにイェナプランを検討したいと考える。

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

現場と同等の作品制作のプロセスを修得させ、就職活動に対応可能な作品を完成させる。そのために、各自に適切な(希望職種に合った)課題を与え、「企画立案」～「プレビス制作」～「企画チェック」～「作品制作」～「中間講評による課題確認」～「作品の仕上げ」の一連の流れを「実習・演習」の授業で実践する。各フェーズにおいてCG業界のプロのデザイナーの指導を受ける。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

CGソフトウェアの技術的指導と演習課題策定をCG制作の現場としての視点で行う。講義とハンズオン形式の演習でオペレーションを学習しつつ、毎回の到達目標に合わせて少しずつ作品課題制作を進めていく。さらに、作品制作と並行して、映像制作の現場で必須となる映像編集、映像合成、VFXなど、個別の技術的指導を学生の作品レベルに合わせて企画・演出面の指導を実施する。毎回の到達目標の設定及び、適切な学生の作品レベルの確認は、専任教員と協議し決定する。

(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
プロジェクトワーク7	映像作品の方向性、構成、演出方法をよく把握し、映像の編集に必要なリズムのとり方、編集する技術を身につける。Premiere Pro、After Effectsの操作に習熟すること。	(有)ピー・エス・ティー
VFX演習2	Unreal Engine4 の用語やワークフローなどを理解し、知識として身につけ作品課題を通じて、Unreal Engine4 を用いた制作プロジェクトにおける実践能力と問題解決能力を培う。	(株)もももワークス
プロジェクトワーク5	個人、またはグループにて、就職活動に実際に使用する作品を完成させる。学生個々のスキル、進路に応じて企画立案の指導を行い、それぞれの特性に合わせ、作品のジャンルを設定する。	(有)ワンドット

<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行っていること。」関係</p>
<p>(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          学科関連企業の協力のもと、企業等連携研修に関する規定における目的に沿い、担当授業のスキルと、担任としての人間力や学生への指導力向上を目指すことを目的に学科主催の研修を実施する。あるいは、規定に即した既存のセミナーを利用する          学科主催の研修は、受講効果の成果を上げるため、基本的なものや専門性の高いものに分け、教員のレベル(新人、ベテラン)に合わせて選択し受講させる。          人間力向上のための研修は、担任は勿論、科目担当者、学科運営のサポート要員も含め、学科全員参加を原則とし実施する。          なお、いずれの研修も研修受講後にレポートを提出させ、責任者(上長)が検証して、次年度へのカリキュラムや学科運営に反映させる。</p>
<p>(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「CGWORLD 2020 クリエティブカンファレンスオンライン」          連携企業等：ポーンデジタル          期間：2020年11月7日(土)、8日(日) 対象：CG業界従事者その他          内容：CG業界の技術カンファレンスにおいて業界における実務の現状、また最新の技術動向などを確認する。          研修名「5Gを知る、5Gの世界を知る」          連携企業等：NTT東日本          期間：2021年1月18日(月)          対象：CG映像科教職員及び関連学科教職員          内容：5G技術、特徴、5G活用した具体事例について知見を得る。</p>
<p>② 指導力の修得・向上のための研修等          研修名「現在の就職環境とこれから就職活動でやるべきこと」          連携企業等：株式会社クリーク・アンド・リバー社、株式会社学情          期間：2020年8月28日(金)          対象：CG映像科教職員及び関連学科教職員          内容：コロナにより様変わりした就職状況を切り抜けるために、企業の動向と指導のポイントを知り、就職指導に役立てる。</p>
<p>(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「CGWORLD 2021 クリエティブカンファレンスオンライン」          連携企業等：ポーンデジタル          期間：2021年11月8日(月)～12日(金) 対象：CG業界従事者その他          内容：CG業界の技術カンファレンスにおいて業界における実務の現状、また最新の技術動向などを確認する。          ② 指導力の修得・向上のための研修等          研修名「学生指導における教員のあり方について(さまざまな状況下における教員の指導方法とその実例)」          連携企業等：株式会社クリーク・アンド・リバー社          期間：令和4年3月の実施を予定          対象：CG映像科教職員及び関連学科教職員          内容：具体的内容は検討中</p>
<p>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</p>
<p>(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。</p>

(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)理念・目的・育成人材像
(2)学校運営	(2)運営方針(3)事業計画(4)運営組織(5)人事・給与制度(6)意思決定システム(7)情報システム
(3)教育活動	(8)目標の設定(9)教育方法・評価等(10)成績評価・単位認定等(11)資格・免許取得の指導体制(12)教員・教員組織
(4)学修成果	(13)就職率(14)資格・免許の取得率(15)卒業生の社会的評価
(5)学生支援	(16)就職等進路(17)中途退学への対応(18)学生相談(19)学生生活(20)保護者との連携(21)卒業生・社会人
(6)教育環境	(22)施設・設備等(23)学外実習・インターンシップ等(24)防災・安全管理
(7)学生の受入れ募集	(25)学生募集活動(26)入学選考(27)学納金
(8)財務	(28)財務基盤(29)予算・収支計画(30)監査(31)財務情報の公開
(9)法令等の遵守	(32)関連法令、設置基準等の遵守(33)個人情報保護(34)学校評価(35)教育情報の公開
(10)社会貢献・地域貢献	(36)社会貢献・地域貢献(37)ボランティア活動
(11)国際交流	

(3)学校関係者評価結果の活用状況

ICT教育を全カレッジ全学科の必須の基盤教育として推進していく。これを実現していくために、東京工科大学と連携して教育内容のIT化を推進していく。教育方法のIT化の推進を実現するため、今年度においては、特にICTを活用した先進的で分かり易い教材・教育方法等の開発・実践を進める。

コロナ禍でのオンライン授業などに対応するため、利用しやすいIT環境を順次整備を進めている。また、対面授業においても専門家からの意見を参考に、引き続き感染防止対策に万全を尽くしていく。

教員もコロナ禍における授業体制に対応するスキル向上のため、今年度も引き続き教員の就労環境の改善をはかりながら、自発的な能力開発及び向上を目的とした「学校法人片柳学園職員自己啓発支援制度」を積極的に活用できるような教員の研修体制を整えていく。

地域連携・高専大連携、国際連携等を積極的に推進していく。

募集活動においては、オンライン面談(実施済み)・オンライン入願なども実施していく。また、経済的な問題を抱えている学生へは、高等教育の修学支援新制度を周知しながら修学継続できるような支援策を実施していく。

(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
森 健介	順天堂大学 非常勤講師 (元白梅学園高等学校副校長)	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	学校関連
金子 英明	日本工学院八王子専門学校 校友会会長 (セントラルエンジニアリング株式会社 グループマネージャー)	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	卒業生/IT企業等委員
細谷 幸男	八王子商工会議所 専務理事	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	地域関連
山本 哲志	株式会社フジ・メディア・テクノロジー 管理センター 総務部長	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
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 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
才丸 大介	株式会社カオルデザイン 執行役員 企画戦略室 室長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	デザイン企業等委員
鈴木 浩之	株式会社田中建設 取締役 建築部長	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
池田 つぐみ	NPO法人日本ストレッチング協会 理事	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	スポーツ企業等委員
石川 仁嗣	医療法人社団 健心会 みなみ野循環器病院 事務長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	医療企業等委員
宮崎 豊彦	八王子市私立保育園協会 会長 城山保育園 園長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	医療・保育園団体等委員

(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 令和3年7月31日

URL: <http://www.nec.ac.jp/announcement/28523/>

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、令和2年度の項目別の自己評価表
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

(3) 情報提供方法

ホームページ

URL: <http://www.neec.ac.jp/announcement/28523/>

授業科目等の概要

(情報科学専門課程CG映像科) 令和3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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
1	○		デジタル演習1	多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作における基礎的なデジタル技法を修得します。	1・前	60	2			○	○		○	○	
2	○		デジタル演習2	多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作における基礎的なデジタル技法を修得します。	1・前	60	2			○	○		○	○	
3	○		デジタル演習3	多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作における基礎的なデジタル技法を修得します。	1・後	60	2			○	○		○	○	
4	○		デジタル演習4	多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作における基礎的なデジタル技法を修得します。	1・後	60	2			○	○			○	
5	○		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習会や、学外の展示会などで発表します。	1・前	60	2			○	○		○	○	
6	○		プロジェクトワーク2	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習会や、学外の展示会などで発表します。	1・前	60	2			○	○		○	○	
7	○		プロジェクトワーク3	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習会や、学外の展示会などで発表します。	1・後	60	2			○	○		○	○	
8	○		プロジェクトワーク4	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習会や、学外の展示会などで発表します。	1・後	60	2			○	○		○	○	
9	○		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	30	1			○	○			○	
10	○		プレゼンテーション2	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・後	30	1			○	○			○	
11	○		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	60	2			○	○		○	○	
12	○		デッサン2	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・後	60	2			○	○		○	○	
13	○		美術基礎1	CGデザイナーに必要とされる美術の基礎教養を学びます。デッサンの補習を行う場合もあります	1・前	60	2			○	○		○	○	
14	○		美術基礎2	CGデザイナーに必要とされる美術の基礎教養を学びます。デッサンの補習を行う場合もあります	1・後	60	2			○	○		○	○	
15		○	検定対策1	各種検定(認定)試験合格のためのスキルを修得します	1・前	30	2	○			○		○		
16		○	検定対策2	各種検定(認定)試験合格のためのスキルを修得します	1・後	30	2	○			○		○		
17		○	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	30	2	○			○			○	
18	○		デジタル演習5	多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作におけるより高度なデジタル技法を修得します。	2・前	60	2			○	○			○	
19	○		デジタル演習6	多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作におけるより高度なデジタル技法を修得します。	2・前	60	2			○	○		○	○	
20	○		デジタル演習7	多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作におけるより高度なデジタル技法を修得します。	2・後	60	2			○	○		○	○	
21	○		デジタル演習8	多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作におけるより高度なデジタル技法を修得します。	2・後	60	2			○	○		○	○	
22	○		プロジェクトワーク5	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習会や、学外の展示会などで発表します。他学科とコラボレーションする場合があります	2・前	60	2			○	○		○	○	○



23	○		プロジェクトワーク6	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。他学科とコラボレーションする場合があります	2・前	60	2				○	○		○	○			
24	○		プロジェクトワーク7	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。他学科とコラボレーションする場合があります	2・後	60	2				○	○		○	○	○		
25	○		デッサン3	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。	2・前	60	2				○	○		○	○			
26	○		デッサン4	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。	2・後	60	2				○	○		○	○			
27	○		美術基礎3	CGデザイナーに必要とされる美術の基礎教養を学びます。デッサンの補習を行う場合もあります	2・前	60	2				○	○		○	○			
28	○		美術基礎4	CGデザイナーに必要とされる美術の基礎教養を学びます。デッサンの補習を行う場合もあります	2・後	60	2				○	○		○	○			
29	○		プレゼンテーション3	自己表現や作品アピールの方法について学びます。また、ポートフォリオ(作品集)をまとめる作業も行います	2・前	30	1				○	○		○	○			
30	○		プレゼンテーション4	自己表現や作品アピールの方法について学びます。また、ポートフォリオ(作品集)をまとめる作業も行います	2・後	30	1				○	○		○	○			
31		○	ビジネススキル2	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。	2・前	30	2	○				○		○				
32		○	キャリアデザイン1	業界研究、自己分析などをさらに進め、キャリアパスの構築を行います。	2・後	30	2	○				○		○				
33		○	VFX演習1	3科目の中から、希望する専攻(VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻)の科目を1科目選択して受講します。	2・前	30	1				○	○				○		
34		○	アニメーション演習1	3科目の中から、希望する専攻(VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻)の科目を1科目選択して受講します。	2・前	30	1				○	○				○		
35		○	モデリング演習1	3科目の中から、希望する専攻(VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻)の科目を1科目選択して受講します。	2・前	30	1				○	○				○		
36		○	VFX演習2	3科目の中から、希望する専攻(VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻)の科目を1科目選択して受講します。	2・後	60	2				○	○				○	○	
37		○	アニメーション演習2	3科目の中から、希望する専攻(VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻)の科目を1科目選択して受講します。	2・後	60	2				○	○				○		
38		○	モデリング演習2	3科目の中から、希望する専攻(VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻)の科目を1科目選択して受講します。	2・後	60	2				○	○				○		
39	○		デジタル演習9	多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作のより高度なデジタル技法を修得します。	3・前	60	2				○	○				○		
40	○		デジタル演習10	多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作のより高度なデジタル技法を修得します。	3・前	60	2				○	○				○		
41	○		デジタル演習11	多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作のより高度なデジタル技法を修得します。	3・後	60	2				○	○				○		
42	○		デジタル演習12	多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作のより高度なデジタル技法を修得します。	3・後	30	1				○	○				○		
43	○		プロジェクトワーク8	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。他学科とコラボレーションする場合があります	3・前	60	2				○	○		○	○			
44	○		プロジェクトワーク9	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。他学科とコラボレーションする場合があります	3・前	60	2				○	○		○	○			
45	○		プロジェクトワーク10	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。他学科とコラボレーションする場合があります	3・後	60	2				○	○		○	○			
46	○		プロジェクトワーク11	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。他学科とコラボレーションする場合があります	3・後	30	1				○	○		○	○			
47	○		キャリアデザイン2	業界研究、自己分析などをさらに進め、キャリアパスの構築を行います。企業を招いて業界セミナーを実施する場合があります。	3・前	30	2	○				○		○		○		

48	○		キャリアデザイン3	業界研究、自己分析などをさらに進め、キャリアパスの構築を行います。企業を招いて業界セミナーを実施する場合があります。	3・後	30	2	○			○		○	○	
49	○		制作特論1	専攻(VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻)の理解をより深めるために、専攻に強く関連するリベラルアーツを専攻別に用意し受講します	3・前	60	4	○			○		○	○	
50	○		制作特論2	専攻(VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻)の理解をより深めるために、専攻に強く関連するリベラルアーツを専攻別に用意し受講します	3・後	60	4	○			○		○	○	
51	○		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。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。	3・前	60	4	○			○		○	○	
52	○		表現研究2	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。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。	3・後	30	2	○			○		○	○	
53		○	VFX演習3	3科目の中から、希望する専攻(VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻)の科目を1科目選択して受講します。	3・前	60	2				○	○			○
54		○	アニメーション演習3	3科目の中から、希望する専攻(VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻)の科目を1科目選択して受講します。	3・前	60	2				○	○			○
55		○	モデリング演習3	3科目の中から、希望する専攻(VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻)の科目を1科目選択して受講します。	3・前	60	2				○	○			○
56		○	VFX演習4	3科目の中から、希望する専攻(VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻)の科目を1科目選択して受講します。	3・後	60	2				○	○			○
57		○	アニメーション演習4	3科目の中から、希望する専攻(VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻)の科目を1科目選択して受講します。	3・後	60	2				○	○			○
58		○	モデリング演習4	3科目の中から、希望する専攻(VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻)の科目を1科目選択して受講します。	3・後	60	2				○	○			○
合計					58科目	2970時間( 113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(90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