

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			
東北電子専門学校	昭和51年3月31日	吉田 博志	〒980-0013 仙台市青葉区花京院一丁目3番1号 (電話) 022-224-6501			
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地			
学校法人日本コンピュータ学園	昭和61年10月22日	理事長 持丸 寛一郎	〒980-0013 仙台市青葉区花京院一丁目3番1号 (電話) 022-224-6501			
目 的	3DCG動画制作過程を習得しながら専門知識や実践的スキルを身につけ、将来登場するであろう様々なメディアに対応できる人材を育成する。					
分野	課程名	学科名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時間又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
文化・教養	文化・教養専門課程	CGクリエイター科	2年(昼)	2052単位時間 (又は単位)	平成22年 文部科学省告示 第152号	—
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	399単位時間 (又は単位)	256.5単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	1596単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
60人	49人	1人	5人	6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) 無) ■成績評価の基準・方法について 定期試験・レポートおよび授業に取組む姿勢をもとに評価	
長期休み	■学年始め：4月1日～4月6日 ■夏 季：7月24日～8月23日 ■冬 季：12月24日～1月7日 ■学 年 末：3月20日～3月31日			卒業・進級条件	年間800時間以上履修しており、2年間で1,700時間以上履修していること、かつ履修すべき全科目の評定が合格していること	
生徒指導	■クラス担任制 (有) 無) ■長期欠席者への指導等の対応 担任及び学生サポート室を中心に指導			課外活動	■課外活動の種類 スポーツ大会等 ■サークル活動 (有) 無)	
就職等の状況	■主な就職先、業界等 映画、放送、CGプロダクション ■就職率 ^{※1} 91.3% ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} 91.3% (平成28年度卒業者に関する平成29年4月1日時点の情報)			主な資格・検定	CGクリエイター検定 マルチメディア検定 色彩検定 映像音響処理技術者認定試験	

<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 2名 ■中退率 4%</p> <p>平成28年4月 1日在学者 50名 (平成28年4月入学者を含む) 平成29年3月31日在学者 48名 (平成29年3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由 学業不適合、体調不良</p> <p>■中退防止のための取組 担任及び学生サポート室を中心としたフォローおよび学生相談、カウンセリング、メンタルヘルズ講座</p>
<p>ホームページ</p>	<p>URL: http://www.jc-21.ac.jp</p>

※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」の定義による。

- 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いたものとする。
- ②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（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）をいう。
- ③「就職率」における「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まない。

※「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ている。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、別科の学生は除いている。

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「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う。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ない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

本科の教育課程の編成においては、CG制作について知見のある企業、業界団体などが委員として参画する「教育課程編成委員会（CG分野）」を設置し、職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成するための教育課程の編成について組織的に取り組み、実践的職業教育の質を確保する。

委員会では、業界の人材の専門性に関する動向、地域の産業振興の方向性、今後必要となる知識や技術などを分析し、実践的職業教育に必要な授業科目の開設や授業方法の改善の提案を行い、企業等の要請を十分に生かした教育課程の編成に資する。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成29年4月1日現在

名 前	所 属
西村 宜起	東北芸術工科大学
工藤 薫	株式会社 WOW
吉田 博志	学校法人日本コンピュータ学園東北電子専門学校 校長
鈴木 祐貴	学校法人日本コンピュータ学園東北電子専門学校 CG クリエーター科学科主任
橋本 貢	学校法人日本コンピュータ学園東北電子専門学校 ゲームクリエイター科

(開催日時)

第1回 平成28年8月2日 15:45～16:45

第2回 平成29年1月6日 15:45～16:45

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

実践的かつ専門的な能力を育成するために、企業等と組織的な連携を取った実習が重要と考えている。連携するにあたっては、知識・技術の学修に加えて、実務を遂行するに必要なヒューマンスキルや仕事に対する意識・姿勢への「気づき」を得ることも重視する。

また、企業の選定にあたっては、実践的なアドバイスを受けて必要なスキルが修得できるように、現役のCGデザイナーが業務で使用している制作プロセスや技術の指導ができる企業を選定する。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
CG制作実習	高度なアプリケーションの機能など技術的な解説と課題制作を中心にCGと実写の合成制作を行う。	株式会社オズ
卒業制作	後期に企画から制作まで生徒自身にすべての工程を経験させ、映像制作の流れを身につける。	株式会社オズ
CG応用実習 I	スカルプトを利用したモデリング制作や専門ソフトを使用したアニメーション制作を行い、スキルを高める。	株式会社ガニユメート
実写合成演習	合成用素材の作成や映像編集加工ソフトを使用した実写合成演習を行い、合成映像制作技術を高める。	株式会社ガニユメート

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

学校は、教員に対する研修の必要性を把握し、その必要性に応じて研修計画を策定し、計画に基づいて研修を実施する。その内容として、専攻分野の実務に関する知識や技術及び授業や生徒に対する指導力等を修得させ、教員の能力及び資質等の向上を図る。必要な場合は、他の機関や企業等と共同して又は外部の機関に委託して研修を行うことがある。

これらについては、「学校法人日本コンピュータ学園 教員研修規定」に定めており、この規定に基づいて研修を実施している。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成29年4月1日現在

名 前	所 属
小野 仁	宮城県産業技術総合センター
川島 健太郎	株式会社ヒノタマ
菊田 正信	東北管理株式会社 (卒業生)
栗原 憲昭	株式会社盛総合設計
佐藤 浩之	株式会社アルゴグラフィックス
佐藤 富士夫	宮城県電気工事工業組合
柴森 則夫	株式会社ミヤギテレビサービス
庄司 直人	株式会社リード・サイン
関口 靖志	株式会社ヤマハミュージックリテイリング
角田 透	株式会社JC-21教育センター
手島 幸治	リコージャパン株式会社
河原 薫	株式会社舞台ファーム
西村 宜起	東北芸術工科大学
早川 智子	株式会社メンバーズ

(学校関係者評価結果の公表方法)

ホームページにおいて公表する。

URL: <http://www.jc-21.ac.jp/>

5. 情報提供

(情報提供の方法)

ホームページ及び広報誌等において公表する。

URL: <http://www.jc-21.ac.jp/>

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 CGクリエイター科) 平成29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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			就職対策 I	電話対応や電子メールマナーなどのビジネスマナーを習得し、自己分析を通して己を知ることにより自分の願望や現状を理解できるように教材を用いて学習する。そこから履歴書、エントリーシートを作成したのち、模擬面接を行い就職活動に備える。	1通	57		○		
○			コンピュータ基礎	コンピュータの基礎的知識と Windows の操作およびワード、エクセルの使用法をマスターしコンピュータの操作とビジネスに必要なスキルを身につける。	1前	28.5		△		○
○			マルチメディア基礎	教科書内容を中心とした授業を行い、CG制作に必要な基礎知識を学習する。マルチメディア検定習得の為の対策授業を行い、資格取得のフォローをする。	1通	57		○		
○			CG概論	教科書内容を中心とした授業を行い、CG制作に必要な基礎知識を学習する。CGクリエイター検定習得の為の対策授業を行い、資格取得のフォローをする。	1通	142.5		○		
○			色彩演習	色についての知識を教科書と演習を通して学び、配色や色彩の調和が作れるように学習する。また色彩士検定3級習得を目指す。	1通	57			○	
○			デッサン	石膏像や人物描画を行い、物の長さや比率を捉えられるに実習を行う。	1通	114		△		○
○			CG制作基礎実習 I	3DCG制作に必要な基本的知識を、3dsMax操作を通して学習する。簡単なモデリング、テクスチャ制作、アニメーションが作れるよう実習で学ぶ。	1前	142.5		△		○
○			CG制作基礎実習 II	アニメーション表現やエフェクト制作、絵コンテからアニメーション制作などより実践的な課題を通してCG制作スキルを高める。	1後	142.5		△		○

○		グラフィックツール実習	前期はPhotoshop 学びビットマップ画像の作成と加工を習得する。後期はIllustrator を学び、ドロー系ソフトの操作と使用法を習得する。	1通	114		△		○
○		DTV	ノンリニア編集やエフェクト制作の基本をPremiere およびAfterEffects等のアプリケーション実習から習得する。	1通	114		△		○
○		放送機器技術	ポストプロダクション業務についての知識や規格を学習する。資格試験対策として過去問演習を行い、資格取得のフォローを行う。	1後	57		○		
○		就職対策Ⅱ	デザイナー職に必要なポートフォリオ制作についてのアドバイスを行う。また就職試験対策の為の小テストを実施し、一般常識問題に対応できる力を身につける。その他生徒の就職希望先に応じて面談を行い、就職活動をフォローする。	2前	57		○		
○		デザイン実習	デッサン実習とキャラクターデザインイラスト制作実習中心に2Dレイアウト、イラストレーションを学習する。	2通	114		△		○
○		CGプレゼンテーション実習	パワーポイントの習得と、それを利用したプレゼンテーションを行い資料制作と発表の流れを学習する。	2前	57		△		○
○		CG制作実習	前期は物理計算を使ったモーション作成や、高度なアプリケーションの機能など技術的な解説と課題制作を中心に行う。	2前	171		△		○
○		卒業制作	後期半期間に企画から制作までを生徒自身に行わせ、映像作品を作る。すべての工程を経験することにより映像制作の流れを身につける。	2後	285		△		○
○		CGスクリプト	AfterEffects のエクスプレッション機能を通して Java スクリプトの記述を習得する。	2前	57		△		○
○		実写合成演習	実写とCGの合成について、一年次に学習した映像編集技術を使い、課題内容に沿った映像制作を行う。	2通	114			○	
○		企画構成演習	企画の発想から行き、イメージをどう映像として表現していくかを学習する。発想したイメージをビデオカメラで撮影、映像化し体験的に学習する。	2前	57			○	

○		CG 応用実習 I	Mudbox や Motion Builder を学び、業界業務で標準仕様されているソフトウェア技術を習得する。	2 前	57		△		○
○		CG 応用実習 II	3dsMax の Max スクリプトを通してスクリプト記述による表現やワークフローの改善を習得する。	2 後	57		△		○
	○	ボランティア活動	校内外におけるボランティア活動を行います。	1 後	28.5		△		○
	○	CG アプリケーション入門	3次元 CG の初歩的な制作方法を実習を中心に学びます。	1 後	28.5		△		○
	○	英会話基礎	日常英会話の基礎を学びます。	1 後	28.5		○		
	○	Linux 入門	インターネットサーバとして、企業などで多く採用されているオペレーティングシステムである「Linux」の基礎を Web サーバを構築しながら学習します。	1 後	28.5		△		○
	○	コミュニケーションスキル講座	円滑な対人関係、組織の活性化、および、良いコミュニケーションに必要な「話す」「聞く」といった知識と能力を身に着ける。	1 後	28.5		△		○
	○	就職作文対策	就職試験で出題されることが多い作文について、基礎的な書き方やコツなどについて学びます。	1 後	28.5			○	
	○	iPad 応用	iPad をビジネス・生活に活用するための様々なアプリの使用方法を学びます。	1 後	28.5		△		○
合計				20科目	2052単位時間 (単位)