

平成30年度 自己評価報告書 (本編)

評価対象期間 自：平成29年4月 1日
至：平成30年3月31日

評価基準日 平成30年5月 1日

平成30年7月



学校法人 電子学園

日本電子専門学校

目 次

対象学校の現況	1
I 学校の教育目標	3
II 本年度に定めた重点的に取り組むことが必要な目標・計画 (教育重点項目)	3
1. NEXT10 (日本電子専門学校の更なる伸張) の確実な実施	3
2. 教育力の向上	12
3. 第三者評価への対応	15
III 評価項目の達成及び取組状況	18
1. 教育理念・目的・育成人材像等	18
1-1 学校の理念・目的・育成人材像は定められているか	
1-2 学校における職業教育の特色は何か	
1-3 社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか	
1-4 学校の理念・目的・育成人材・特色・将来構想などが学生・保護者等に周知されて いるか	
1-5 各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけ られているか	
2. 学校運営	26
2-6 目的等に沿った運営方針が策定されているか	
2-7 運営方針に沿った事業計画が策定されているか	
2-8 運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、また、有効に機能 しているか	
2-9 人事、給与に関する規定等は整備されているか	
2-10 教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか	
2-11 業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか	
2-12 教育活動等に関する情報公開が適切になされているか	
2-13 情報システム化等による業務の効率化が図られているか	
3. 教育活動	32
3-14 教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか	
3-15 教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達 レベルや学習時間の確保は明確にされているか	
3-16 学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか	
3-17 キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発 などが実施されているか	
3-18 関連分野の企業・関係施設等や業界団体との連携により、カリキュラムの作成・見直し 等が行なわれているか	
3-19 関連分野における実践的な職業教育 (産学連携によるインターンシップ実技・実習等) が体系的に位置づけられているか	
3-20 授業評価の実施・評価体制はあるか	
3-21 職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか	

- 3-22 成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか
- 3-23 資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか
- 3-24 人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか
- 3-25 関連分野における業界との連携において優れた教員(本務・兼務含む)を確保するなどマネジメントが行なわれているか
- 3-26 関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組みが行なわれているか
- 3-27 職員の能力開発のための研修等が行われているか

4. 学修成果 70

- 4-28 就職率の向上が図られているか
- 4-29 資格取得率の向上が図られているか
- 4-30 退学率の低減が図られているか
- 4-31 卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか
- 4-32 卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか

5. 学生支援 77

- 5-33 進路・就職に関する支援体制は整備されているか
- 5-34 学生相談に関する体制は整備されているか
- 5-35 学生に対する経済的な支援体制は整備されているか
- 5-36 学生の健康管理を担う組織体制はあるか
- 5-37 課外活動に対する支援体制は整備されているか
- 5-38 学生の生活環境への支援は行われているか
- 5-39 保護者と適切に連携しているか
- 5-40 卒業生への支援体制はあるか
- 5-41 社会のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか
- 5-42 高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組みが行なわれているか

6. 教育環境 83

- 6-43 施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか
- 6-44 学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか
- 6-45 防災に対する体制は整備されているか

7. 学生の募集と受け入れ 86

- 7-46 学生募集活動は、適正に行われているか
- 7-47 学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか
- 7-48 学納金は妥当なものとなっているか

8. 財務 89

- 8-49 中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか
- 8-50 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか
- 8-51 財務について会計監査が適正におこなわれているか
- 8-52 財務情報公開の体制整備はできているか

9. 法令等の遵守	91
9-53 法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか	
9-54 個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか	
9-55 自己評価の実施と問題点の改善を行なっているか	
9-56 自己評価結果を公開しているか	
10. 社会貢献	93
10-57 学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか	
10-58 学生のボランティア活動を奨励、支援しているか	
10-59 地域に対する公開講座・教育訓練（公共職業訓練等を含む）の受託等を積極的に実施しているか	
11. 国際交流	97
11-60 留学生の受入れ・派遣について戦略を持って行っているか	
11-61 留学生の受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか	
11-62 留学生の学修・生活指導等について学内に適切な体制が整理されているか	
11-63 学習成果が国内外で評価される取組みを行なっているか	

対象学校の現況

(1) 学校名及び設置者

学校名 : 学校法人電子学園 日本電子専門学校
設置者 : 理事長 多 忠貴
校長 : 校長 古賀 稔邦

(2) 所在地及び認可年月日（所轄庁）

所在地 : 東京都新宿区百人町1丁目25番4号
設立認可 : 昭和26年12月21日
学校法人認可 : 昭和38年12月17日
専修学校認可 : 昭和51年9月10日

(3) 沿革

日本電子専門学校（以下、「本校」と言う。）は、戦後間もなくの、物資の不足、教育についての国家的展望もないという混乱期にあつて、いち早く日本が取るべき道を「科学技術の振興」にもとめ、「電子技術を核とした創造性豊かな技術者の育成を通して世界に貢献する。」という建学の精神によって、昭和26年12月21日に社団法人日本ラジオ技術協会、日本ラジオ技術学校として創立した。

その後、昭和28年2月から開始されたテレビ正式放送により本格的なテレビ時代を迎えたことから、日本高等テレビ技術学校に改称し、テレビ技術者の育成を始めた。

創立10周年である昭和36年には、エレクトロニクス産業の急速な発展と電子計算機（コンピュータ）の実用化に伴い、その教育に着手すべく校名を現在の日本電子専門学校と改称し、昭和40年代にかけて郵政省や通産省（当時）から資格の認定を受け、電子工学科、放送技術科、電子計算機科、電気工学科、電気工事士科等多くの学科を開設した。また、その間昭和38年に学校法人電子学園（以下、「本学園」と言う。）として学校法人の認可を受けた。

昭和50年代は、コンピュータプログラマーやレコーディング技術者、テレビ・映画制作技術者等ソフトウェア技術者の需要が高まり、本校においても本格的にソフトウェア教育に着手し、情報処理科、音響芸術科、放送芸術制作科等の学科を開設した。中でもコンピュータとメディアを融合したコンピュータグラフィックスについては、昭和50年代半ばよりいち早く教育に取り組み、昭和58年にコンピュータグラフィックス科を開設した。また、昭和51年に専修学校認可（工業専門課程）、昭和52年に工業一般課程の認可を受けた。

平成に入って、ゲームやインターネットの普及によりゲームクリエイターやネットワークエンジニア等の新分野の人材育成に着手し、ゲーム制作科やネットワークセキュリティ科を開設した。

平成7年からは、文部省（当時）の定めた専門士に対応し、全ての学科で認定を受けている。

平成 10 年代は、ビジネス分野でのコンピュータ利用が必要不可欠となったことにより、平成 14 年に商業実務専門課程の認可を受け、OA 技術者の育成を始めた。また、同時に文化・教養専門課程の認可を受け、音響芸術科等一部の学科の課程を変更した。

平成 26 年には、文部科学省が定めた職業実践専門課程に 5 学科が認定を受け、平成 29 年 5 月 1 日現在は、工業専門課程、商業実務専門課程の 2 課程¹ 25 学科（昼間部 21 学科、夜間部 4 学科）中、昼間部 18 学科が認定学科となっている。また、厚生労働省「主管の専門実践教育訓練給付制度有効指定講座に 3 学科が指定され、平成 29 年 5 月 1 日現在は、7 学科が指定を受けている。

平成 28 年には、本学園の長期ビジョン「学校法人電子学園 NEXT10」（以下、「NEXT10」と言う。）が策定された。

平成 29 年には、NEXT10 プロジェクトにおいて、建学の精神、経営理念、経営ビジョンに基づき「学校法人電子学園行動規範」及び「日本電子専門学校教員の行動指針」を策定した。また、これらの理念体系を記載したネームカードを全教職員がネクストラップに挿入して携行することとなった。さらに、近年「AI」×「ビッグデータ」×「IoT」を組み合わせた AI システムが急速に普及し、AI を活用できるエンジニアの社会的ニーズが高まってきたことから、平成 30 年 4 月より、人工知能（AI）分野の教育を行うべく、AI システム科の開設を予定している。

¹ 文化・教養専門課程（音響芸術科）、工業一般課程（コンピュータ技術科）については現在募集停止中。

I 学校の教育目標

本校の建学の精神は、「電子技術を核とした創造性豊かな技術者の育成を通して世界に貢献する。」であり、その達成を教育目標としている。

専門性を養う「職業教育」と汎用性を養う「キャリア教育」を教育の柱として、産学連携等を含めた教育システムを構築している。各学科の一連の教育活動と、それを取り巻く学園生活全般を通して、それらを養うことを教育の基本方針としている。

II 本年度に定めた重点的に取り組むことが必要な目標・計画

0. 教育重点項目

本校では、平成 29 年度に重点的に取り組むことが必要な項目について、三つの大項目を立て、表 0-1 のように構成した。

表 0-1 平成 29 年度教育重点項目一覧表

1. NEXT10（日本電子専門学校の更なる伸張）の確実な実施
1) 「建学の精神」の実現に向けた「教育の質の保証・向上」 ・基本理念策定プロジェクト ・三つのポリシー策定プロジェクト
2) アクティブラーニングをサポートするラーニングコモンズの充実
3) 学生主導で社会人基礎力を養うキャリア教育の充実
2. 教育力の向上
1) オリジナル教材開発
2) 目標資格の取得率向上
3. 第三者評価への対応

0-1 NEXT10（日本電子専門学校の更なる伸張）の確実な実施

1) 「建学の精神」の実現に向けた「教育の質の保証・向上」分科会
本分科会においては、基本理念策定と、三つのポリシー策定に取り組んだ。

・基本理念策定プロジェクト

平成 29 年度当初から、人事部が中心となって「建学の精神」、「経営理念」、「経営ビジョン」、「電子学園行動規範」、「教員の行動指針」といった理念体系を記載した教職員用ネームカードを開発し、平成 29 年度夏季研修会（8 月 22 日）の日から、ネックストラップにネームカードを挿入して全教職員が携帯することになった。

これを受けて、当分科会の基本理念策定プロジェクトが中心となって策定した「教員の行動指針」については、その普及・啓蒙を目的として、教員個々が指針に照らして自らの行動を自己診断できるツールの作成を検討しており、Web システムを活用した診断システムの開発を進めている。平成 30 年 3 月に実施した春季研修会では、紙面によるチェック方式で「教員の行動指針」自己診断を試行した。平成 30 年度に向けては、「教員の行動指針」を学内にさらに浸透させることを目指して、教職員のネームカードの活用を含め、学内への浸透を深める方策を具現化するとともに、他のプロジェクトで検討されている「学生クレドカード」の完成と共に、総合的な周知・運用方法を定める予定である。

建学の精神

電子技術を核とした創造性豊かな技術者の育成を通して世界に貢献する

経営理念

私たちは“人と仕事を学びで結ぶMUSTな存在”として、顧客満足を目指します

教職員及び協力団体における物心両面の豊かさこそ学園の原動力と捉え、その実現に向け尽力します

経営ビジョン

我が国の課題・施策から社会や学生のニーズに至るまで、選択と集中によって教育事業を推進し、良質かつ切実な労働力を創出する職業教育機関として、その存在価値と信頼を不動のものとする

学校法人電子学園 行動規範

学校法人電子学園（以下、「学園」という）は、学園の経営ビジョンを実現していくために、役員及び教職員が遵守する行動規範を以下の通り定めます。

建学の精神に基づく人材の育成

私たちは、建学の精神に則し、卓越した専門技術と豊かな創造性を育みながら、常に社会に貢献する人材の育成に取り組みます。また、この活動を通して、学生・保護者・教育機関・就職先企業など、学園を取り巻くステークホルダーの満足度を追求します。

法令等の遵守

私たちは、学校法人という公益性の高い団体の職員として、自覚と責任を持って行動します。法令・社会的規範及び学園が定める諸規定を厳格に守り、公序良俗に反する行為を厳に慎み、社会の一員としての良心を重んじます。

情報の公開と管理

私たちは、教育機関としての透明性と信頼を堅持するため、正確な学園情報を積極的に公開します。また、個人情報保護を徹底するとともに、職務上で知得した情報を適切に管理します。

人権・人格の尊重

私たちは、一人ひとりの人権・人格・プライバシーを尊重し、いかなる差別・ハラ・セクハラも行いません。

健全な職場環境の構築

私たちは、個々の自主性や創造性が発揮できるよう、組織階層に拘らず積極的な発言できる組織風土を維持します。また、安全と衛生を重視した職場環境の整備・保持に努めます。

自己研鑽の促進

私たちは、学園の良き伝統と更なる革新の融合に努めるべく、継続的改善という視点から常に自らを高めるための研鑽を積み、得られた技能・知識を学園の教育や職歴に還元します。

資産・資金の適正な管理

私たちは、学園の資産・資金を適正に管理し、正当な業務目的のために使用します。また、取引先の選定においては、合理的かつ公正な方法で行い、自己の立場を利用した取引は行いません。

2017年4月1日制定

日本電子専門学校 教員の行動指針

組織で仕事をするために

- ・笑顔で挨拶をします。
- ・心身ともに健康であるよう体調管理に努めます。
- ・身だしなみに気を配り、身の回りを整理整頓します。
- ・何事にも主体的に取り組み、前向きに行動します。
- ・肯定的な思考を持って人の話を聞きます。
- ・謙虚さと感謝の気持ちを忘れず持ち続けます。
- ・TPO (Time, Place, Occasion) をわきまえた組織人を目指します。
- ・公私の区別を明確にして行動します。
- ・報告・連絡・相談を徹底して情報を共有します。
- ・相手の認め、協力し合う人間関係を築き、チームワークを大切にします。
- ・学習目標および個人目標を達成するよう努力します。
- ・本校の基本理念を尊重し、社会の倫理規範に則って行動します。

学生を成長させるために

- ・いつでも、すべての学生に平等な対応をします。
- ・学生のこれまでの歩みを受け入れ、それぞれの学生の視点に立って導きます。
- ・学生の成長を一番の喜びと考え、愛情と熱意を持って学生を導きます。
- ・専門の知識と技術の指導を通して、自己学習力を養えるように導きます。
- ・内発的モチベーションを上げられるように導きます。
- ・教育者としての品格を保ち、言動において学生の模範となります。

授業の質向上のために

- ・学習目標を明確にします。
- ・学習単元ごとの成果と、学習目標の達成度を確認します。
- ・学習目標を達成するために、オリジナル教材の開発、授業の準備を行います。
- ・学内でシラバス評価を行うと共に、科目目の進捗を確認します。
- ・授業内の秩序を保ち、学習に望ましい環境を作ります。
- ・授業アンケートの結果を分析し、授業内容の改善を行います。

自分を成長させるために

- ・現状に満足せず、新しいことに挑戦し続けます。
- ・業界の最新技術を得る努力を怠りません。
- ・常に業界の動向に目を向け、時代の変化に対応します。
- ・生涯、自己研鑽に努めます。

2017年4月1日制定

S T A F F

人と仕事を学びで結ぶ
MUSTな存在。

日本電子専門学校

図 0-1 教職員用ネームカード

・三つのポリシー策定プロジェクト

平成 27 年度より、「建学の精神」を起源とする教育課程編成方針の策定に取り組んできた。本校では、アドミッション、カリキュラム、ディプロマの三つポリシーを合わせて検討している。(図 0-2) 平成 28 年度末までに、全学科共通のディプロマポリシーおよびカリキュラムポリシーの策定を行った。これらをもとに、各学科のポリシーを策定するための本校独自のガイドライン「教育に付随する三つのポリシー策定及

び運用に関する基本方針」もまとめた。ガイドラインに示した全学科共通のディプロマポリシーおよびカリキュラムポリシーは表 0-2 の通りである。

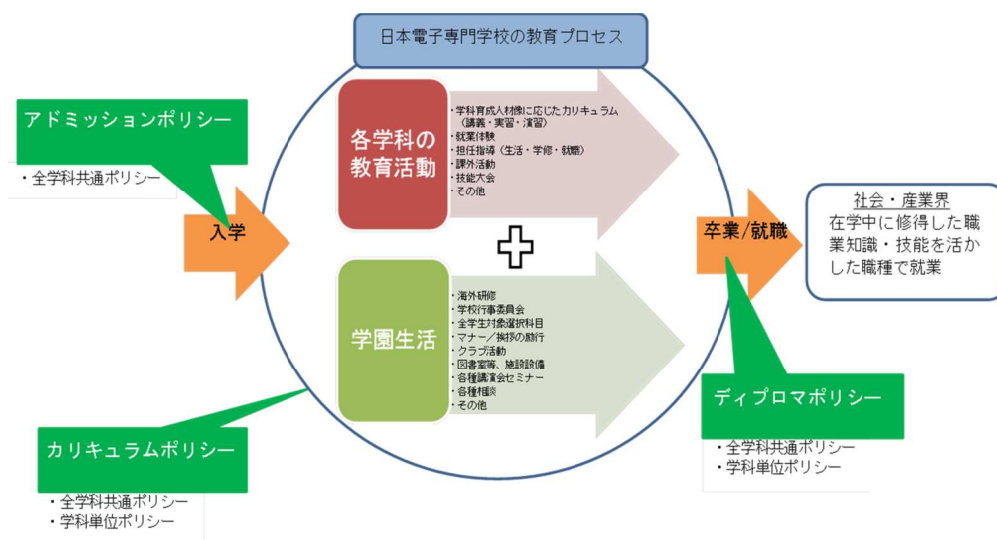


図 0-2 教育に付随する 3つのポリシー図

表 0-2 全学科共通のディプロマポリシーおよび、カリキュラムポリシー

全学科共通のディプロマポリシー
<p>産業界の将来的な人材ニーズを踏まえ、次に掲げる職業に必要な能力を有する者に対して卒業を認定する。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 産業界で求められる、職業実践的な専門知識と技能。 ※ 各分野（学科）において、具体的に求められる職業実践的な能力を定める。 ② 一歩前に踏み出し、失敗しても粘り強く取り組む力。 ※ 「社会人基礎力」のうち。前に踏み出す力（アクション）＜「主体性」「働きかけ力」「実行力」＞に該当する能力。 ③ 疑問を持ち、考え抜く力。 ※ 「社会人基礎力」のうち。考え抜く力（シンキング）＜「課題発見力」「計画力」「創造力」＞に該当する能力。 ④ 多様な人々とともに、目標に向けて協力する力。 ※ 「社会人基礎力」のうち。チームで働く力（チームワーク）＜「発信力」「傾聴力」「柔軟性」「状況把握力」「規律性」「ストレスコントロール力」＞に該当する能力。
全学科共通のカリキュラムポリシー
<p>建学の精神である「電子技術を核とした創造性豊かな技術者の育成を通して世界に貢献する」を基本に、本校の教育の柱である「職業教育」と「キャリア教育」の質の保証と向上に向け、以下の「カリキュラムポリシー」を設定する。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 高い専門知識・技術力を養成すると共に、企業と連携した職業実践的な教育課程とする。

- ② 社会人としての基礎的・汎用的能力を養成し、人間性を高める（人格を形成する）教育課程とする。
- ③ 自らが学び成長する力を養成すると共に、持続的な学修効果が得られる教育課程とする。
- ④ 就職を意識した基礎学力養成科目（言語・非言語・教養 など）を含む教育課程とする。
- ⑤ 学修・教育到達目標の達成度を、客観的に確認できる教育課程とする。

※ 全学科共通のアドミッションポリシーは、平成 11 年度に開始した A O 入学制度の募集広報に合わせて策定しており、当面はそのポリシーに則ることとした
<http://www.jec.ac.jp/entrance/application/#topic01>（本校オフィシャル Web サイト）

平成 29 年度には、ガイドラインに則った各学科のポリシーおよびカリキュラムの刷新に着手した。平成 29 年度に取り組んだ学科は、①情報処理科、②情報ビジネスライセンス科、③ゲーム制作科、④コンピュータグラフィックス科の 4 学科であり、ディプロマポリシー、カリキュラムポリシーを策定した。これらの 4 学科については、平成 32 年度入学者向けのカリキュラム作成をポリシーに基づいて行う。

平成 30 年度以後、各学科のポリシー策定に順次取り組む予定であり、平成 30 年度には、新たに 5 学科のポリシーを策定する。そして、全ての学科のポリシーが揃いしだい学園生活ガイドに記載するとともに、外部に公開する予定である。

ポリシーの完成後は、カリキュラムへの反映 ⇒ 教育活動 ⇒ 学修成果の測定 ⇒ 修正といった PDCA サイクルで質の向上を図ることが重要である。したがって、カリキュラムや学修成果の評価基準を明確にし、ポリシーで定めた達成度を測定する仕組みの構築を将来の課題に位置づける。

2) アクティブラーニングをサポートするラーニングコモンズ²の充実分科会

本分科会においては、①本校の図書室・オープンスペースなどの状況を把握する、②高等教育機関や企業の施設設備を見学する、③教育に関する展示会に参加し情報を収集する、④本校の環境に適合したラーニングコモンズ導入計画を検討することを目標として活動した。

①状況把握として、平成 29 年度前期に図書室および、各号館の教室以外のスペースの利用調査を行った。その結果、表 0-3 のように 1 号館 4 階コミュニケーションスペースと、7 号館 2 階コミュニケーションスペースの利用人数が非常に多いことが分かった。したがって、これらのスペースから改善を図ることが望ましいと判断した。

² ラーニングコモンズ 複数の学生が集まって、電子情報も印刷物も含めた様々な情報資源から得られる情報を用いて議論を進めていく学習スタイルを可能にする「場」を提供するもの。その際、コンピュータ設備や印刷物を提供するだけでなく、それらを使った学生の自学自習を支援する図書館職員によるサービスも提供する。[出典] 文部科学省用語解説

http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/gijyutu/gijyutu4/toushin/attach/1301655.htm

表 0-3 平成 29 年度前期平均利用状況

スペース	スペース備考	座席数	時間ごとの平均利用人数		
			13:00	16:00	17:00
1号館 4階	オープンスペース	90席	52.4人	28.0人	17.7人
3号館 1階	図書室内の自習室	16席	4.1人	3.7人	1.7人
3号館 1階		18席	10.3人	4.2人	1.7人
6号館 1階		32席	16.6人	6.0人	2.7人
7号館 2階	コミュニケーションスペース	77席	56.9人	23.8人	16.4人
8号館 1階		32席	19.4人	3.2人	4.0人
12号館 1階		34席	4.5人	0.2人	0.3人



図 0-3 7号館 2階コミュニケーションスペースの改善

この調査結果を受けて、平成 29 年度後期には、7 号館 2 階コミュニケーションスペースを、以下の観点から検討して充実を図った。

(ア) 座席数の増

- ・ お昼休みに満席になることから、席数を増やすことを第一の条件とした。

- ・当初 77 名の座席数であったが、机（6 人用）10 テーブル、椅子 60 脚を導入し、161 名まで増やした。（図 0-3）
- （イ）ラーニングcommonsとしての活用
- ・授業の課題、プロジェクト、研究発表会などの準備に活用している学生が多いことから、ミーティング、アイデア創出などに活用できる稼働式の両面型のホワイトボードを複数導入した。（図 0-3）
- （ウ）多数のイベント等で活用することから、机や椅子はスタッキング可能な可動式のものを導入した。

②施設見学として、東京電機大学（千住キャンパス、図 0-4）、青山学院大学（青山キャンパス、図 0-5）、株式会社内田洋行ショールーム（図 0-6）などを見学させていただいた。大学における、既存スペースの有効活用と、学生の活用を促す工夫を学ぶことができた。今後は、これらを参考にして、ラーニングcommonsを検討する。

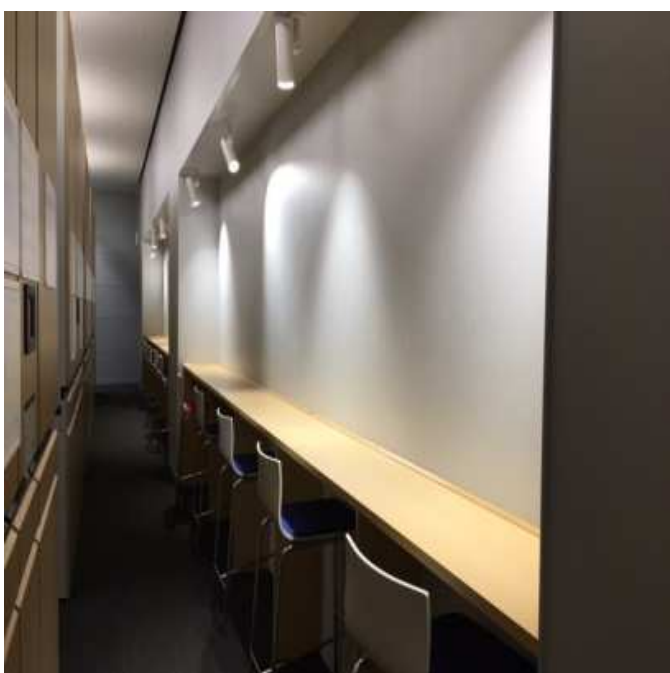


図 0-4 東京電機大学ラーニングcommons

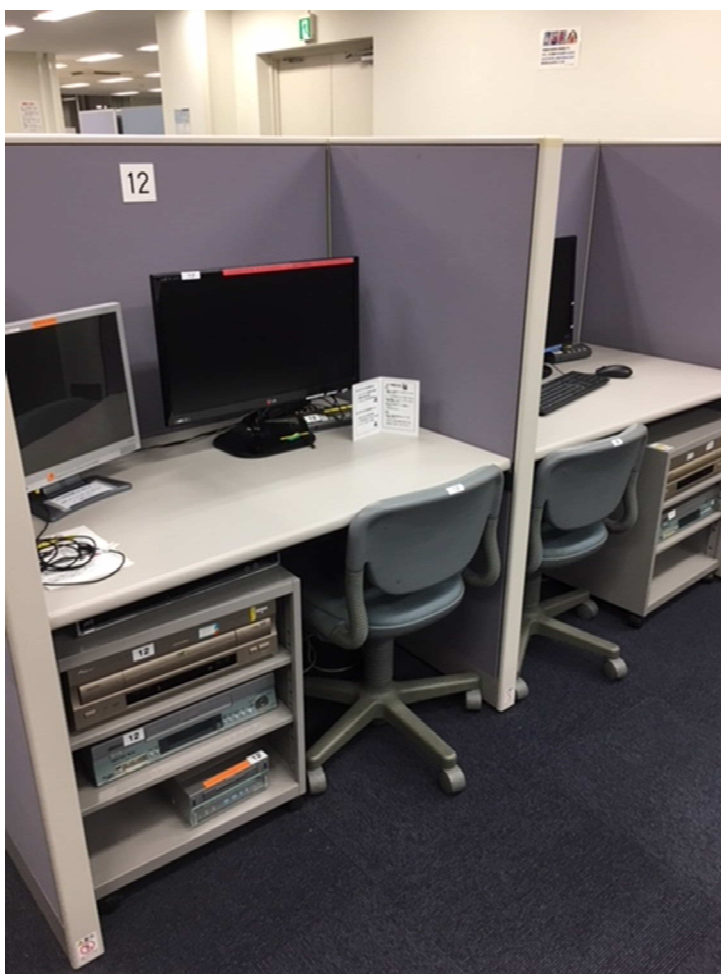


図 0-5 青山学院大学ラーニングcommons

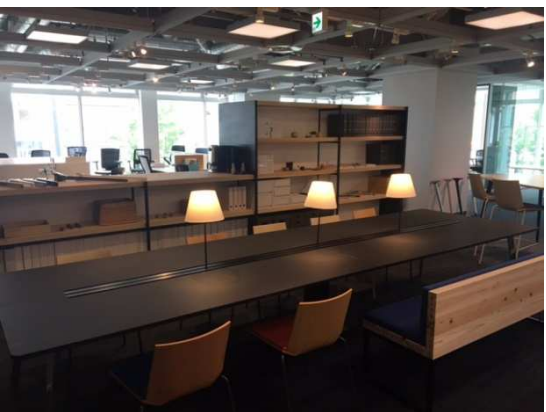
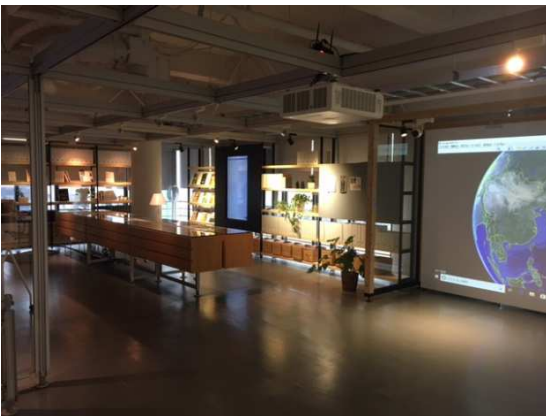


図 0-6 内田洋行ショールーム

③展示会参加では、教育 IT ソリューション 2017、NEW EDUCATION EXPO2017 に足を運び、有益な情報を収集した。

④本校の環境に適合したラーニングコモンズ導入計画においては、HR 教室についての検討、喫煙スペースの有効活用についての検討を行ったが、諸般の事情から具体的な成果にはつながっていない。

3) 学生主導で社会人基礎力を養うキャリア教育の充実分科会

本分科会では、学生自治組織の発足を目指して、平成 29 年度に 0 期準備委員会および、1 期準備委員会を発足させ、学生が中心となって運営した。(表 0-4)

平成 29 年度の活動は、まず「スポーツフェスティバル」や「日専祭」を準備委員会所属の学生主体の委員会にて運用した。続いて、学生自治組織企画イベントとして「クロッキー&デッサン会」・「バスケットボール大会」を実施した。以上の活動を行うために、1 年間で 14 回の分科会を開催した。

平成 30 年度の 2 期準備委員会では、「建学の精神」の実現に向けた「教育の質の保証・向上」における基本理念の学生版とも言える「学生クレドカード」の策定に向けて議論を行う予定である。また、学生間の交流に向けた活動などを通じて、平成 31 年 5 月から本格稼働する学生自治組織の発足に向けた準備を行う。

学生自治組織が正式に発足した暁には、当該組織の委員が学校関係者評価委員に名を連ね、委員会に出席する方向である。

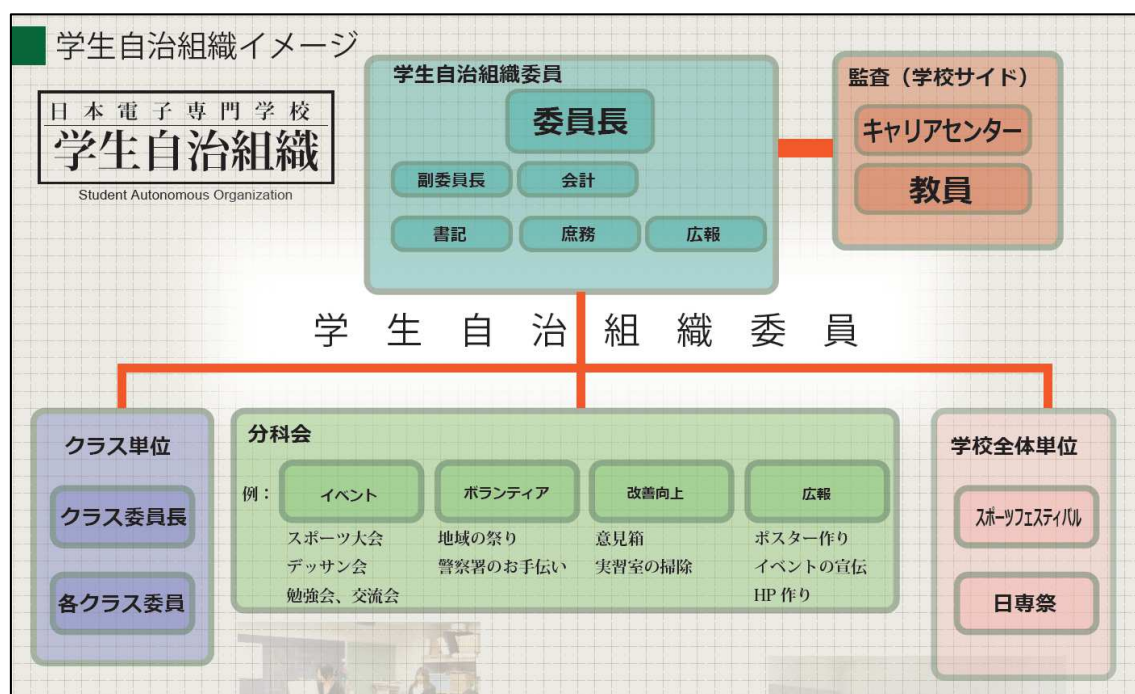


図 0-7 学生自治組織イメージ

表 0-4 学生自治組織発足までの流れ

期	期間	活動コンセプト
0期準備委員会	H29.6～H29.10	1期準備委員会に向けて「自分たちの手で学校生活を変えて行こう！」「まずは最初の一步！」
1期準備委員会	H29.11～H30.4	2期準備委員会に向けて「自分たちの手で学校生活を変えてみました！」「次の準備！」
2期準備委員会	H30.5～H31.4	学生自治組織の正式発足に向けて「自分たちの手で学校生活を変えて行く！」「本格始動！」
学生自治組織	H31.5～	学生自治組織の正式発足（予定）活動開始

0-2 教育力の向上

1) オリジナル教材開発

オリジナル教材開発の取組みについて、平成28年度に実習科目のオリジナル教材率に関して学科ごとの目標値を設定した。平成29年度はその目標に向けて取り組み、平成29年度末となる平成30年4月に進捗状況を確認した。表0-5は、平成28年度と平成29年度における各学科の実習科目に対するオリジナル教材が占める割合の実績値を示すものである。すでに目標を達成した学科については、新たな目標設定を行い、平成30年度以後の課題とした。

平成28年度から平成29年度にかけての実績の変化を見ると、オリジナル教材採用科目数が全体で197科目（58.1%）から226科目（60.3%）に伸びている。学科別に見ると、割合が100%の学科が3/21学科、増えた学科が8/21学科、減った学科が5/21学科、変わらない学科が3/21学科であった。

この変化の解釈にあたっては、①実習科目が増えたこと、②新設学科 AI システム科のオリジナル教材率が最初から100%（19科目/19科目）であったこと、③割合が減じた学科であっても、カリキュラムの変更・改定により、使えなくなった教材があることが原因になっていること、などがあげられ、単純に割合だけでは解釈できないことに留意する必要がある。

表 0-5 実習科目に対するオリジナル教材が占める割合（全体）

平成28年度 (平成29年入学生カリキュラム)			平成29年度 (平成30年入学生カリキュラム)		
実習科目数	オリジナル教材採用科目数	教材/科目	実習科目数	オリジナル教材採用科目数	教材/科目
339科目	197科目	58.1%	375科目	226科目	60.3%
新設学科 AI システム科を除いた場合 ⇒			356科目	207科目	58.1%

表 0-6 実習科目に対するオリジナル教材が占める割合（学科別）

学科名	入学年度		増減
	平成 29 年度	平成 30 年度	
ゲーム制作科	70.6%	76.5%	↑
ゲーム制作研究科	61.9%	63.2%	↑
ゲーム企画科	37.5%	37.5%	→
コンピュータグラフィックス科	42.1%	62.5%	↑
CG 映像制作科	66.7%	83.3%	↑
コンピュータグラフィックス研究科	41.9%	40.6%	↓
アニメーション科	50.0%	41.2%	↓
アニメーション研究科	25.0%	22.2%	↓
Web デザイン科	66.7%	66.7%	→
グラフィックデザイン科	50.0%	58.8%	↑
ケータイ・アプリケーション科	55.6%	47.6%	↓
情報ビジネスライセンス科	6.3%	6.3%	→
情報処理科	57.9%	68.4%	↑
情報システム開発科	83.3%	80.0%	↓
高度情報処理科	52.6%	26.3%	↓
ネットワークセキュリティ科	86.4%	87.0%	↑
電気工学科	100.0%	100.0%	—
電気工事技術科	80.0%	70.0%	↓
電子応用工学科	81.0%	90.5%	↑
高度電気工学科	100.0%	100.0%	—
AI システム科	—	100.0%	—

2) 資格取得指導の徹底

平成 27 年度に、教育の「最低限の質保証」として、学科に在籍する学生全員が取得する資格を設定した。この最低限の質保証を目的とした資格は、専門学校への進学理由あるいは社会的期待として就職と資格取得が 2 大要素となっていることに鑑み、学科に関わらず、在学中に何らかの有益な資格を最低 1 つ取得することとしている。表 0-7 には、「最低限の質保証として取得すべき資格」を列挙しているが、学科として目標とする（難易度の高い）資格とは別になっている。したがって、ここに挙げていない（難易度の高い）資格を取得した学生は、ここに挙げた資格は取得する必要はなくなることもある。

資格取得の目標値は、ここに挙げた資格と、目標とする（難易度の高い）資格を合わせて資格取得率 100%としている。表 0-7 は、平成 30 年 3 月までに各学科が設定した最低限の質保証として取得すべき資格名と、資格取得率（資格取得率は、目標とする難易度の高い資格取得を含む）である。

表 0-7 各学科の資格取得状況

学科	最低限の質保証として取得すべき資格名	平成 30 年 3 月まで の取得率
ゲーム制作科	情報活用検定 3 級 ビジネス能力検定ジョブパス 3 級	97.7%
ゲーム企画科	情報活用検定 3 級	94.4%
ゲーム制作研究科	情報デザイン試験初級	90.9%
コンピュータ グラフィックス科	ビジネス能力検定ジョブパス 3 級	72.0%
CG・映像制作科	CG クリエイター検定エキスパート ビジネス能力検定ジョブパス 3 級	74.0%
コンピュータグラ フィックス研究科	ビジネス能力検定ジョブパス 3 級	10.5%
アニメーション科	色彩検定 3 級	14.6%
アニメーション 研究科	色彩検定 3 級	26.9%
Web デザイン科	情報デザイン試験初級 色彩検定 3 級	96.0%
グラフィック デザイン科	色彩検定 3 級 アドビ認定アソシエイト情報デザイン試験初級	95.5%
ケータイ・アプリケー ション科	HTML5 プロフェッショナル認定資格 Oracle Java	47.1%
情報ビジネスライセン ス科	Microsoft Office Specialist (Word/Excel)	100.0%
情報処理科	情報活用検定 3 級	30.0%
情報システム開発科	情報処理技術者能力認定試験 2 級第 1 部	88.0%
高度情報処理科	情報活用検定 3 級	93.0%
ネットワークセキュリ ティ科	CompTIA A+	22.0%
高度電気工学科	第一・二種電気工事士 第三種電気主任技術者 エネルギーマネジメントアドバイザー	100.0%
電気工学科	第一・二種電気工事士/第三種電気主任技術者	92.3%
電気工事技術科	第一・二種電気工事士	100.0%
電子応用工学科	第二級陸上特殊無線技士	90.3%

※ 対象は卒業学年。

※ 目標資格レベル以上の資格を、1 つ以上取得している割合。

平成 29 年度に資格取得率 100%を達成した学科は、情報ビジネスライセンス科、高度電気工学科、電気工事技術科の 3 学科であった。

0-3 第三者評価への対応

1) 専修学校の第三者評価の位置づけについて

大学・短大・高等専門学校・専門職大学院は、認証評価機関による第三者評価が法律で義務づけられている。(学校教育法第 109 条) 一方で、専修学校の第三者評価については、現在のところ法定されていない。学校教育法において専修学校に義務付けられている項目は、①自己点検・自己評価、②評価結果の公表、③設置者への報告となっている。(学校教育法第 42 条、第 43 条、学校教育法施行規則第 66 条、68 条)

また、④学校関係者評価および、⑤学校関係者評価結果の公表が、学校教育法における専修学校の努力義務となっている(学校教育法施行規則第 67 条)と同時に、職業実践専門課程の認定要件となっている。(平成 25 年文部科学大臣告示第 133 号)

従って、本校の第三者評価とその公表の取り組みは、法的側面から見て専修学校としては先進的な取り組みと言える。

2) (NPO) 私立専門学校等評価研究機構の第三者評価について

本校の第三者評価は、(NPO) 私立専門学校等評価研究機構(理事長 茅野祐子。東京都渋谷区。以下、評価機構という。)に委託して実施している。評価機構は、①私立専門学校等の「情報公開の促進」と「自己点検・自己評価から第三者評価への取組み」を行うものとして平成 16 年 9 月に活動を開始した。平成 19 年度から「第三者評価事業」を本格的に実施し、私立専門学校等の幅広い参加を呼びかけている。評価機構が実施する第三者評価事業の実績は、平成 19 年度から平成 29 年度までの 11 年間で 39 校(うち 2 校は 3 度、9 校は 2 度、のべ 50 校。)となっている。専修学校の第三者評価を実施している機関は、当該評価機構のほかに(一社)専門職高等教育質保証機構(代表理事 川口昭彦 東京都港区)があるが、こちらの実績は初年度である平成 29 年度に 3 校が受審したにとどまる。従って、全国に 2,817 校ある専門課程を設置する専修学校のうち、第三者評価を受審した学校はわずか 42 校であり、これを見ても、本校の取り組みは先進的であると言える。

機構が実施する第三者評価は、文部科学省ガイドラインに準拠した「専門学校等評価基準 Ver. 4」に則って進められる。当該基準には、10 大項目、37 中項目、65 小項目(指標)の評価項目が定められ、これに沿って①自己点検・自己評価、②自己点検評価報告書作成・提出、③機構による評価へと進められる。

3) 本校の第三者評価の取り組みについて

本校は、平成 19 年度に他に先がけて第三者評価を受審した。評価結果の効力が受審年を含む 5 年間と定められているため、その後、平成 24 年度に第 2 回目、そして平成 29 年度に第 3 回目の受審となった。

自己点検評価報告書の作成体制は、総務部を中心とした全部署分担制としており、

組織図

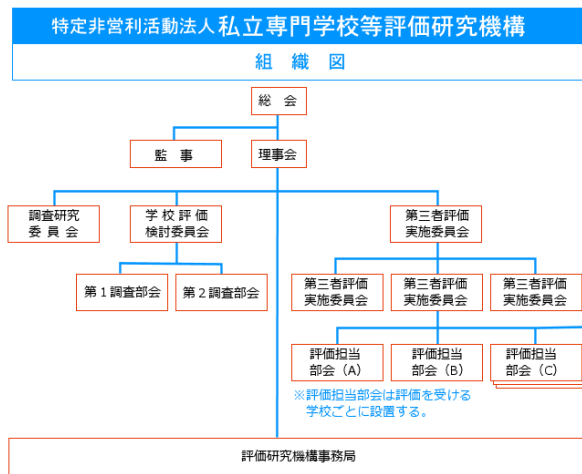


図 0-8 私立専門学校等評価研究機構組織図

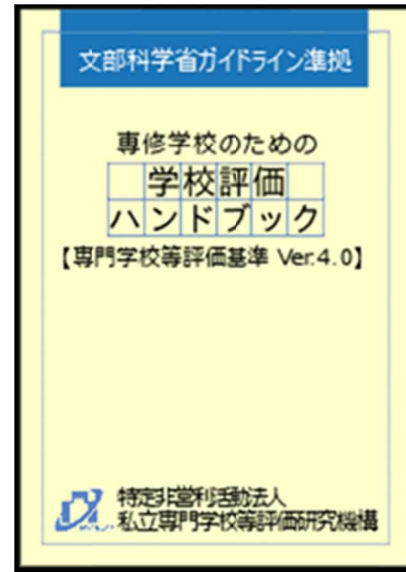


図 0-9 学校評価ハンドブック

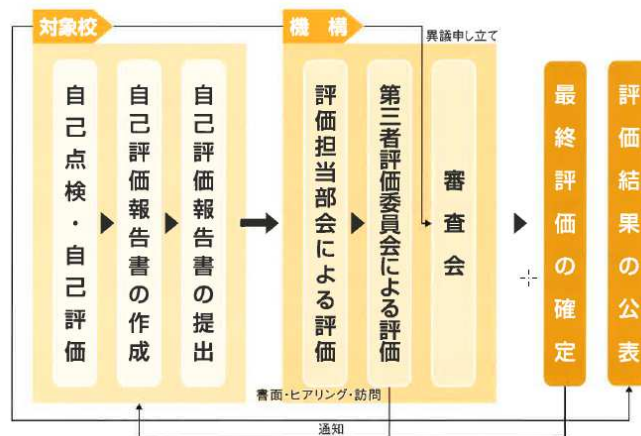


図 0-10 第三者評価実施プロセス

表 0-8 のとおり大項目、中項目レベルで分担した上で、執筆、とりまとめ、読み合わせという手順で進めた。

作業スケジュールを概観すると、夏季研修明け平成 29 年 9 月 4 日から報告書作成に着手し、約 1 ヶ月をかけて完成させ、平成 29 年 10 月 10 日に評価機構に提出した。そして、平成 30 年 1 月 24 日に評価機構の第三者評価委員による訪問調査を受け、本校側の作業が終了した。

4) 第三者評価終了について

訪問調査の後、評価機構の評価作業を待ち、無事に 37 項目全てに「可」の評価を受け、平成 30 年 3 月 31 日付三者評価修了証 2017-2021 を受け取った。(図 0-8)

平成 30 年 6 月 7 日、評価機構による記者発表を経て、本校から各種メディアへの公表が許された。

表 0-8 第三者評価 自己点検評価報告書作成体制

評価項目	作成担当部署
I 学校の概況	総務部
II 各基準の基本方針ならびに、III 中項目の分析	
1. 教育理念・目的・育成人材像等	校長室
2. 学校運営	総務部、人事部
3. 教育活動	教育部
4. 学修成果	教育部、キャリアセンター
5. 学生支援	総務部、教育部、教務部、キャリアセンター
6. 教育環境	教育部、教務部
7. 学生の募集と受入れ	広報部
8. 財務	財務経理部
9. 法令等の遵守	総務部
10. 社会貢献	総務部
11. 国際交流	教育部、キャリアセンター



図 0-11 第三者評価修了証



図 0-12 第三者評価終了標章

Ⅲ 評価項目の達成及び取組状況

1. 教育理念・目的・育成人材像等

1-1 学校の理念・目的・育成人材像は定められているか

本校は、「電子技術を核とした創造性豊かな技術者の育成を通して世界に貢献する。」という建学の精神によって、昭和26年12月21日に創立した。以来67年間、その精神を受け継ぎながら、専修学校制度の範疇で教育事業を継続している。

この建学の精神は、『学園生活ガイド』や学校説明会等で、学生・教職員や学校関係者に広く周知し浸透している。

平成26年度より検討されてきた「建学の精神」を源とする理念体系（建学の精神・電子学園長期ビジョン・教員の行動指針等）が、平成28年度末までに以下の様にまとめられた。

<建学の精神>

電子技術を核とした創造性豊かな技術者の育成を通して世界に貢献する。

<電子学園長期ビジョン>

わが国の課題・施策から社会や学生ニーズに至るまで、選択と集中によって教育事業を推進し、良質かつ切要な労働力を創出する職業教育機関として、その存在価値と信頼を不動のものとする。

<教員の行動指針>

1. 組織で仕事をするために

- ・笑顔で挨拶をします。
- ・心身ともに健康であるよう体調管理に努めます。
- ・身だしなみに気を配り、身の周りを整理整頓します。
- ・何事にも主体的に取り組み、前向きに行動します。
- ・肯定的な思考を持って人の話に耳を傾けます。
- ・謙虚さと感謝の気持ちを持ち続けます。
- ・TPO (Time, Place, Occasion) をわきまえた組織人を目指します。
- ・公私の区別を明確にして行動します。
- ・報告・連絡・相談を徹底して情報を共有します。
- ・相手を認め、協力し合う人間関係を築き、チームワークを大切にします。
- ・学科目標および個人目標を達成するよう努力します。
- ・本校の基本理念を尊重し、社会の倫理規範に則って行動します。

2. 学生を成長させるために

- ・いつでも、すべての学生に平等な対応をします。
- ・学生のこれまでの歩みを受け入れ、それぞれの学生の視点に立って導きます。
- ・学生の成長を一番の喜びと考え、愛情と熱意を持って学生を導きます。
- ・専門の知識と技術の指導を通して、自己学習力を養えるように導きます。
- ・内発的モチベーションを上げられるように導きます。
- ・教育者としての品格を保ち、言動において学生の模範となります。

3. 授業の質向上のために

- ・学習目標を明確にします。
- ・学習單元ごとの成果と、学習目標の達成度を確認します。
- ・学習目標を達成するために、オリジナル教材の開発、授業の準備を行います。
- ・学科内でシラバス評価を行うと共に、科目間の連携を確認します。
- ・授業内の秩序を保ち、学習に望ましい環境を作ります。
- ・授業アンケートの結果を分析し、授業内容の改善を行います。

4. 自分を成長させるために

- ・現状に満足せず、新しいことに挑戦し続けます。
- ・業界の最新技術を習得する努力を続けます。
- ・常に業界の動向に目を向け、時代の変化に対応します。
- ・生涯、自己研鑽に努めます。

平成 29 年度は、ネームカードのデザインを図 0 - 1 の様に刷新し、日本電子専門学校
の理念体系と、電子学園の「経営理念」「電子学園長期ビジョン」「電子学園教職員
の行動規範」を合わせて掲載し、教職員が常に携行する形でその周知を図った。

学科の目的は、以前より学科毎に設定されており『学園生活ガイド』や職業実践専
門課程の情報公開（様式 4）により周知されている。

1-2 学校における職業教育の特色は何か

①職業実践専門課程への対応

平成 26 年度より新たに創設された職業実践専門課程にいち早く対応し、平成 29 年度時点で、昼間部の認定が受けられる 18 学科が認定を受けている。

職業実践専門課程の認定要件である「教育課程編成委員会³」「学校関係者評価⁴」「教員の研修」「企業連携科目」「情報公開」は全て適切に行っている。

それらを有機的に組み合わせ図 1-1 の様な、教育の PDCA サイクルが機能している。

教育の質の向上を図るPDCAサイクル

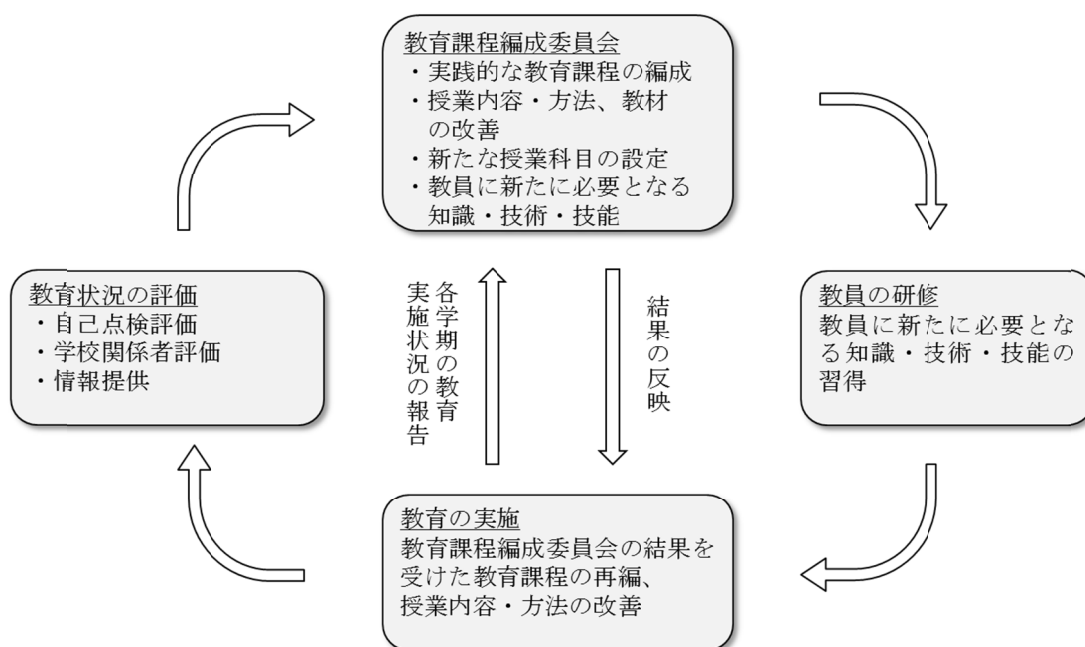


図 1-1 教育の質の向上を図る PDCA サイクル

平成 30 年度職業実践専門課程の申請を予定している高度電気工学科、コンピュータグラフィックス研究科の教育課程編成委員会も発足した。

これらの取組みは、職業実践専門課程の模範的な事例として文部科学省が制作したパンフレットや Web サイトのなかで、掲載されている。特に情報公開の在り方は、平

³教育課程編成委員会 各学科の専攻分野に関する企業および関係団体等の要請を十分に活かし、職業実践専門課程の教育を施すに相応しい実践的かつ専門的な教育課程の編成（授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。）について検討する委員会。各学科が目指す産業界の企業・業界団体から委員を任命。最低年間 2 回、教育課程編成委員会を開催し、教育課程（カリキュラム）や教育の在り方などを検討し、実践的な職業教育を行うための改善を図る。

⁴学校関係者評価 卒業生、保護者、地域住民、企業、職能団体等から評価委員を募り、自己点検が適切に行われているか、また各学科の教育内容・環境等について改善に向けた意見を求める機会。

成 28 年度の文部科学省委託事業で株式会社三菱総合研究所がまとめた『情報公開を活かした専修学校の質保証・向上に向けて』（平成 29 年 3 月発行）のなかで、「公正・正確な情報公開」を行っている学校の事例として紹介されている。

②オリジナル教材の充実

本校は技術革新の早い分野の教育を主に行っているために、市販されているテキスト類が少なく、より良い実践的な職業教育を行うために豊富で充実したオリジナル教材を揃えている。特にカリキュラムの約 50%を占める実習では、多くの本校オリジナルの実習テキストを用いている。これらは、主に各科目担当教員によって開発されたものである。

ほぼ毎年、文部科学省の委託事業の予算を得ており、そこで開発された教材もある。平成 29 年度は、「成長分野における中核的専門人材養成等の戦略的推進事業」の予算により、『スマホアプリ開発技術（AI 実践編）』『顧客分析企画提案（応用）』に関する教材（テキスト）の開発を行った。

③最低限の質保証（ミニマムスタンダード）

各学科における専門知識・技能の最低限の質保証として、学科毎に在籍する学生全員が取得する学外の資格を設定している。

電気工事技術科では、第 2 種電気工事士の認定養成機関となっているため、1 年次の課程修了時には全員がその資格を取得し最低限の質保証がなされている。こうした認定課程以外でも、情報検定（J 検）ビジネス能力検定（B 検）などの平易な目標資格を設定し、それ以上の資格取得を全学生が果たすことにより、教育の最低限の質保証を図っている。

④学園生活全般を通じた人材育成

各学科の教育活動とそれを取り巻く学園生活全般を通して、スペシャリストとしての人材育成（知識・技能・態度）を行っている。

各学科が提供している授業科目（座学・実習）のなかには、能動的学習（アクティブラーニング）を促すグループワークやプレゼンテーションなどの要素が含まれており、『学園生活ガイド』の科目一覧表に明示している。職業教育（専門知識・技能の習得）を通して、コミュニケーション能力や課題対応能力といった各種の能力を養っている。

また、学園生活を通して「学園祭実行委員会」「体育祭実行委員会」「新宿区ボランティア」「オープンキャンパス・体験入学スタッフ」などの活動の機会を多く提供しており、各学科の教育活動と併せて、社会人としての基礎的・汎用的能力の涵養を図っている。これらの活動は、成績証明書の活動の記録に記述し、就職活動の一助としている。

平成 29 年度より新たに学生の自治組織に関する検討を開始した。平成 31 年度正式発足に向けて、学生の学校行事実行委員経験者等と共に準備を進めている。

⑤企業連携リアルプロジェクト・ベースド・ラーニング

企業と連携して、インターンシップの一環として CG やアニメーション分野の学生が、実際に劇場公開される映画の制作に取り組んでいる。これまでの実績としては、「アップルシードα」「バイオハザード・ダムネーション」「NINJA THE MONSTER」「こねこのチー ポンポンらー大冒険」「BLAME! (ブラム)」「GANTZ:0」「テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス」「亜人」「山賊のむすめローニャ」「シドニアの騎士」「シドニアの騎士 第九惑星戦役」「プリキュアオールスターズ NewStage3 永遠のともだち」「いたずらな Kiss」などがある。

ゲーム分野でも、過去には、ソニーの PlayStation Vita 向けのゲームの制作を行うプロジェクトなどがある。

⑥企業と連携した教育プログラム（教育課程・教材・資格）の開発

電気の分野では、一般社団法人日本PVプランナー協会、パナソニックエコソリューションズ創研株式会社などと連携し、電力自由化により将来需要が見込まれるエネルギーマネジメントに関する資格「エネルギーマネジメントアドバイザー」の認定講座を、学生向けのアカデミック版として刷新した。本校の学生向けに認定講座実施し、受講した全学生が資格を取得した。

この認定講座の他の専門学校への普及に協力した。

こうした取組みは、シスコネットワークキングアカデミー、オラクルアカデミーなど以前から多くの企業と連携して行われている。

また、企業で活躍する方を招いた講演会を頻繁に行い、学生の学修意欲を喚起している。

⑦学外コンテスト・大会への参加奨励

学内における授業（講義、実習）に加えて、学んだことを活かした学外でのコンテスト・大会への参加を奨励している。

「若年者ものづくり競技会」「技能五輪全国大会」「全国専門学校ロボット競技会」「情報ネットワーク施工学生日本一決定戦」など、各学科の学習内容に応じた多くのコンテスト・大会に参加し、優勝を含む入賞を多数果たしている。

平成 28 年度、若年者ものづくり競技会においてグラフィックデザイン職種で金賞を受賞し、平成 29 年アラブ首長国連邦で行われる技能五輪国際大会グラフィックデザイン職種の日本代表選手として出場した。本校の在校生が技能五輪国際大会の日本代表の出場権を得るのは、2011 年以降の 4 大会連続となっている。

平成 29 年度は、電子応用工学科、グラフィックデザイン科、Web デザイン科、情報処理科の 4 学科合同による IoT プロジェクトを発足した。このプロジェクトでは、入院患者の食事残量から接種カロリーを求めるシステムを構築し、企業が主催するコンテスト（D2C コンテスト）に出場し、優勝を果たした。

⑧学びの幅を広げるエクステンション、各種教育制度

より深くまた幅広く学習したい学生のために、4 時限目時間帯を利用してエクステ

ンション（自由選択）科目を設定している。

具体的には、資格取得系科目、語学系科目、課外活動系科目、など科目が設定されており学生の希望に応じている。

オープン実習、インターンシップ制度、チューター（TA）制度など、様々な教育制度を設けている。これらは『学園生活ガイド』に掲載し、入学時のガイダンスで学生に説明を行っている。

⑨担任・キャリアサポーターによる就職指導

教育の最終目標は、学科で修得した専門技術・知識を活かした就職であるため、就職指導には、各クラスの担任とキャリアセンター職員（キャリアカウンセラー含む）が連携してあっている。

1-3 社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか

学園を取り巻くステークホルダーのアンケート調査を踏まえて、電子学園の創立 75 周年（2026 年）における電子学園の「あるべき姿」と、それを具現化するための施策を取りまとめ、学園プロジェクト「NEXT10」を展開している。（詳細 冊子『電子学園 NEXT10』参照）

創立 75 周年（2026 年）における電子学園の「あるべき姿」

「我が国の課題・施策から社会や学生のニーズに至るまで、選択と集中によって教育事業を推進し、良質かつ切要な労働力を創出する職業教育機関として、その存在価値と信頼を不動のものとする。」

「あるべき姿」を具現化するための施策

- ・日本電子専門学校の更なる伸張
- ・学校法人電子学園の新たな挑戦
- ・経営資源の磐石化

特に日本電子専門学校に関わる施策として「日本電子専門学校の更なる伸張」は、次の 5 つの項目からなる。

- 「建学の精神」の実現に向けた「教育の質の保証・向上」
- エンrollment・マネジメントによる組織的學生指導の充実
- 学生主導で社会人基礎力を養うキャリア教育の充実
- アクティブラーニングをサポートするラーニングコモンズの充実
- 時代のニーズを捉えた魅力的な新設学科開発フレームの確立

項目毎に発足した分科会の平成 28 年度に実施状況を以下に示す。

- 「建学の精神」の実現に向けた「教育の質の保証・向上」分科会

ここでは、「理念体系から教員の行動指針」をまとめる分科会と「カリキュラムポリシー」をまとめる分科会の 2 つの分科会が行われた。

「理念体系から教員の行動指針」分科会では理念体系（建学の精神、電子学園長期ビジョン、教員の行動指針）がまとめられた。教員への周知にあたっては、学園側でまとめる教職員の行動規範と合わせ、ネームプレートに掲載し常に携行する事となった。

「カリキュラムポリシー」分科会では、以前より設定されているアドミッションポリシー、各学科の育成人材像（目的）から派生するディプロマポリシーなどを鑑み、教育課程を編成するための具体的な方針であるカリキュラムポリシーを検討した。

平成 28 年度まとめた学科横断的なガイドラインをもとに、情報ビジネスライセンス科、コンピュータグラフィックス科、ゲーム制作科、情報処理科のカリキュラムポリシー・ディプロマポリシーを策定した。平成 30 年度は、4 学科の策定されたポリシーをもとに平成 32 年度入学生向けカリキュラムの更新を図ると共に、更に 5 学科のポリシー作成に取り組む。

●エンrollment・マネジメントによる組織的學生指導の充実分科会

平成 28 年度実施した新入生アセスメントを平成 29 年度も若干の手直しにより実施した。このアセスメントは、入学前の学科選択や入学後の状況などを網羅的に 55 項目の質問により構成されている。入学後 2 か月経過した 6 月に実施し、集計分析結果を 8 月の教員研修会で発表した。また、日本産業教育学会第 58 回大会で、アセスメントの結果を発表し、有識者からの助言を受けた。

年度末に、それまでにドロップアウトした学生のアセスメント結果と照合し、退学・休学に陥る学生の傾向を把握したが、平成 28 年度と同様の傾向は見出せなかった。

●学生主導で社会人基礎力を養うキャリア教育の充実分科会

この分科会は、学生自治組織を設けることが当面の目的である。平成 29 年度は、自治組織の準備として、学生の学校行事实行委員経験者等と共に検討を行い、試験的にデッサン教室やスポーツ大会などの行事を行った。

また、現状の学校運営や学校行事のなかで、よりキャリア教育の充実に資する改善を検討した。学園祭（日専祭）の団体・クラス出展の企画運営、体育祭（スポーツフェスティバル）各種実行委員会など、従来教員が担っていた業務をより学生主体の活動にした。

●アクティブラーニングをサポートするラーニング共通の充実

主体的学びを促進するラーニング共通の充実として、大学などの先進的事例の調査研究を行うと共に、本校に相応しいラーニング共通の在り方を検討した。

平成 29 年度末に、7 号館 2 階のコミュニケーションスペースの椅子を 77 席から 161 席に増設した。（図 0 - 3 参照）

●時代のニーズを捉えた魅力的な新設学科開発フレームの作成分科会

平成 28 年度開発した新設科開発フレームを基に開発した新設科 AI システム科の募集動向を把握した。また、現在の開発フレームのブラッシュアップとして、マーケティングに的を絞って、分科会メンバーを対象にコンサルタントによる研修を実施した。

新設科の AI システム科は、募集が大変好調で、11 月初旬には募集締切となった。

1-4 学校の理念・目的・育成人材・特色・将来構想などが学生・保護者等に周知されているか

建学の精神の周知に関して、教職員はもとより学生には入学時に配布する『学園生活ガイド』に掲載すると共に、新入生オリエンテーションにて説明を行った。また、保護者、入学検討者、高等学校教員、求人企業などの関係者には、学校説明用の資料「日本電子専門学校を紹介」(PowerPoint 資料)に掲載し、保護者には保護者会にて、入学検討者には募集イベントの機会に、高等学校教員や求人企業には見学来校時に、それぞれ説明し周知を図っている。

4 月中に新入生保護者会を開催し、教育方針や指導方針など周知を図り、家庭内の協力を仰いだ。

1-5 各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか

本校の教育内容は、技術革新の速い分野であるため産業界との連携により、先進的かつ実践的なカリキュラムを構築し、最新の教育環境（実習施設、設備機器、教材）により教育を行っている。

昼間部の認定を受けられる全ての学科が職業実践専門課程の認定を受けている。その認定要件である「教育課程編成委員会」「学校関係者評価」の実施により、年間最低 2 回は産業界からのニーズを聴取する機会を設けている。

産業界からの意見を受けて、教育目標や育成人材像の見直し、それを実現する教育課程の編成や教材・教育手法などに反映させている。意見の反映状況は、年度毎にオフィシャル Web サイト上で情報を公開している。

また、産業界のニーズに応じた授業を行うために教員の研修も、本校の教員研修規程に従って行っている。

2. 学校運営

2-6 目的等に沿った運営方針が策定されているか

本校では、建学の精神である「電子技術を核とした創造性豊かな技術者の育成を通して世界に貢献する」ことを学校運営の目的と捉え、その実現のための教育的施策を運営方針として毎年見直しを行い、充実を図っている。

さらに、学園として「創立 75 周年（2026 年）の電子学園のあるべき姿」及び「その姿を具現化する施策」を明確化し、教職員共通の道標とする長期ビジョン「電子学園 NEXT10」を策定している。

○創立 75 周年（2026 年）の電子学園のあるべき姿

「我が国の課題・施策から社会や学生のニーズに至るまで、選択と集中によって教育事業を推進し、良質かつ切要な労働力を創出する職業教育機関として、その存在価値と信頼を不動のものとする。」

○2026 年の「あるべき姿を」を具現化する施策

- ・日本電子専門学校の更なる伸張
- ・学校法人電子学園の新たな挑戦
- ・経営資源の磐石化

特に日本電子専門学校に関わる施策として「日本電子専門学校の更なる伸張」は、5 つの項目からなり、それぞれの分科会で検討を行っている。

2-7 運営方針に沿った事業計画が策定されているか

運営方針に沿った教育的各種施策を講じて学校運営を行っている。

「建学の精神」を実現するため、学科編成やカリキュラムの検討を行い、平成 29 年度は、昼間部 21 学科、夜間部 4 学科を設置している。また、平成 30 年度より AI システム科を新設予定である。

また将来に向けては、「電子学園 NEXT10・日本電子専門学校の更なる伸長」の検討テーマごとに中期計画（前期 5 年）及び単年度事業計画を策定している。検討テーマは次の 5 項目となっている。

- 「建学の精神」の実現に向けた「教育の質の保証・向上」
- エンrollment・マネジメントによる組織的學生指導の充実
- 学生主導で社会人基礎力を養うキャリア教育の充実
- アクティブラーニングをサポートするラーニングコモンズの充実
- 時代のニーズを捉えた魅力的な新設学科開発フレームの確立

2-8 運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、また、有効に機能しているか

運営組織や意思決定機能は、「寄付行為」により明確に定められている。

理事会、評議員会は、私立学校法に定められた役割を果たすべく、定期・不定期に開催され、議事録を作成して周知、保存している。

加えて、私立学校法、学校教育法、専修学校設置基準等により届出を義務づけられている案件については、法律にもとづいて届出を行っている。

運営組織は、理事会を頂点に、総務部、人事部、財務経理部、広報部、施設管理部、教育部、教務部、キャリアセンター、を擁し事業を執行しており、運営組織図は、教職員には人事発令告示書、学生には『学園生活ガイド』及びホームページにより周知を図っている。

平成 28 年度からは、「電子学園 NEXT10」にて「職務権限と責任の明確化による意思決定の迅速化」についての検討が始まり、業務改善や職務権限の見直しのため、部署ごとにすべての業務を洗い出す業務総点検を実施した。

平成 29 年度は、総務部において業務総点検に基づく業務改善案を作成し、職務権限の見直しも図っている。また、それを雛形として、平成 30 年度には全ての部署で業務改善案を作成する予定となっている。

2-9 人事、給与に関する規定等は整備されているか

要員計画にもとづく採用や人事異動を適正に実施している。新設学科の設置に伴う配置転換や新規採用を計画的に実施し、新たな専門技術の修得が必要な場合には、外部研修等を利用した転換教育を行っている。また、年 2 回の定期的な学内研修会を行うとともに、自己啓発研修と資格取得を奨励し、キャリア開発を積極的に行える環境を整えている。

人事考課制度については、目標管理制度を導入している。毎年度当初の部門目標に対して、各個人が業務計画書を作成し、半年ごとの結果報告を踏まえて人事考課を行っている。この人事考課にもとづき昇給および賞与を決定している。

採用の選考方法、試用期間、懲戒処分の種類および方法、解雇基準については、就業規則で明確に定めている。また、昇進および昇格降格制度、等級別俸給表、各種手当の支払い基準については、給与規程で明確に定め、適切な運用を行っている。

これらは、学校法人電子学園規程集として明確に定められており、職員に周知し適切に運用している。

- 1) 就業規則
- 2) 給与規程
- 3) 教務関係規定
- 4) 退職金規程
- 5) 表彰規程
- 6) 慶弔見舞金規程
- 7) 出張規程
- 8) 継続雇用規程
- 9) 育児に関する規定
- 10) 介護に関する規定

- 11) 嘱託職員就業規則
- 12) パートタイム職員就業規則
- 13) 非常勤講師契約細則
- 14) 育児介護休業規程（パートタイム職員）

平成 28 年度からは、「電子学園 NEXT10」において、①年齢分布の正常化に向けた採用、②計画的な能力開発・人材育成、③人材の適正配置と効果的な人事異動（ジョブローテーション）、④やりがい・はたらきがいの基礎となる考課・評価・処遇制度の構築、⑤教職員における学外交流の積極推進の 5 つのテーマについて検討を行っている。

平成 29 年度は、役職手当及び時間外勤務手当等を見直した結果、平成 30 年度より改正することが決定した。改正に伴う就業規則及び給与規程等を改定し、労働基準監督署へ届け出て教職員へ周知した。

2-10 教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか

学校として様々な事態に対処するには意思決定システムが必要であるが、本校では意思決定権限を明確にし、機能的に運用している。

各部署の責任者がその責任範囲に該当する案件については意思決定権限を持つ。また、自らの責任範囲を超える案件は上申して上司の判断を得る。加えて、運営上頻繁に発生する特定の案件については、稟議書式が用意されており、関係者が回覧、確認して決済する方式を取っている。

意思決定を適切かつ円滑に行い、システムとして機能している。これらを運用するための文書は、電子学園組織図を根幹として、人事発令文書に明文化している。また、会議体は、以下のように制度化している。

1) 定例会議（学校経営関連）

- ・理事会
事業計画や経営計画の策定と決定（年 2 回の定例会議と学校経営上発生した案件に対する会議）
- ・担当理事会議
担当部門の企画・立案
- ・教育－広報会議
学生募集イベントの計画

2) 定例会議（学校運用関連）

- ・教育運用会議（毎週木曜日）
教育部運用に関する連絡および検討
- ・部署長会議（毎週月曜日）
運用会議の内容伝達
- ・科長会議（毎週月曜日）
運用会議の内容伝達
- ・科内会議（毎週火曜日）

連絡会議の内容伝達

科の運用上の問題把握と対応、科目間連携、学生対応

- ・教員連絡会（毎週火曜日）

連絡会議の内容伝達

3) 検討会議、委員会

- ・内容により適宜開催
- ・学園戦略会議
- ・NEXT10 プロジェクト

平成 28 年度より、「電子学園 NEXT10」にて「職務権限と責任の明確化による意思決定の迅速化」についての検討が始まり、業務改善や職務権限の見直しのため、部署ごとにすべての業務を洗い出す業務総点検を実施した。

平成 29 年度は、総務部において業務総点検に基づく業務改善案を作成し、職務権限の見直しも図っている。また、それを雛形として、平成 30 年度には全ての部署で業務改善案を作成する予定となっている。

2-11 業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか

平成 28 年度、NEXT10 プロジェクトにより電子学園行動規範とそれに伴う教員の行動指針を作成した。平成 29 年度からは、クレドを作成して全ての教職員に携行させ、さらに啓蒙活動を行うことで意識向上を図っていく予定となっている。

また、コンプライアンス体制については、平成 29 年度中に図 2-1 のように決定した。さらに規則等については、「コンプライアンス推進規則」、「コンプライアンス委員会規則」、「情報管理規則」、「個人情報取扱方針」を作成した。これらの規則等は、平成 30 年度の理事会にて承認される見込みである。

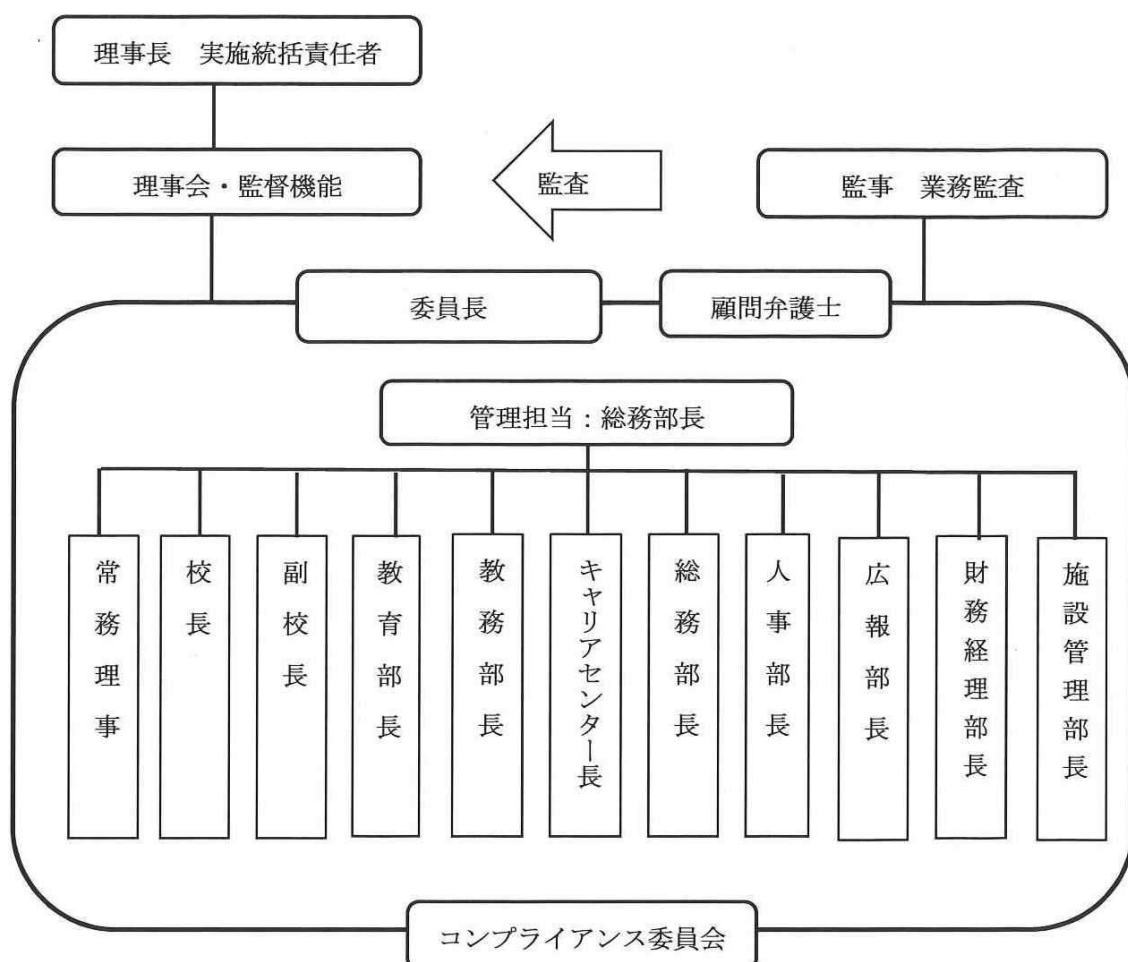


図 2-1 コンプライアンス体制図

2-12 教育活動等に関する情報公開が適切になされているか

教育活動等に関する情報は、入学案内書、『学園生活ガイド』等で学生、保護者などに周知するとともに、本校オフィシャル Web サイトに掲載して広く社会に公表している。

また、職業実践専門課程の認定を受けた学科（18 学科）について、公開が義務付け

られている情報をオフィシャル Web サイトにて公開している。

2-13 情報システム化等による業務の効率化が図られているか

総務部システム管理課を中心に、教務・就職・広報・経理・学務など各部署のデータを共有し、作業効率と学生サービスの向上のため業務システムを構築している。

平成 26 年度には、情報の一元化とセキュリティ強化を実現するため、従来の業務システムを全面的に見直し、株式会社サーブネットの「School Leader」を元に統合基幹業務システムを新たに構築した。また、システムの構築に合わせ、全教職員のパソコンの入れ替えも完了した。

平成 27 年度から平成 28 年度上半期にかけて、各部署からの要望に応じてカスタマイズの作業を行い、システム移行に関する作業が終了した。

平成 28 年度から 29 年度は、統合基幹システムを利用した業務改善提案に基づいた「作業依頼書」により、広報部、総務部、教務部、キャリアセンターの業務の効率化が図られた。

また、平成 29 年度は、人事部において「勤怠管理システム」を導入することになり、デモンストレーション運用とシステムの導入説明会及び操作研修会を実施し、平成 30 年度より全学的に稼働する予定となった。

3. 教育活動

3-14 教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか

3-15 教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか

専門学校の目的の一つである職業教育という観点からすれば、設置する学科が掲げる教育目標、育成人材像は、その学科に対応する業界の人材ニーズを反映したものでなければならない。本校では、建学の精神に基づき、設置する各学科がそれぞれの教育目標、育成人材像を業界のニーズをもとに決定した上で、それを明確に示すことが重要であると考え、『学園生活ガイド』等に示している。

また、それぞれの修業年限に応じ、総時間数、学年別の配分、修業年限の学習を行った場合に到達可能なレベルについても明確に定め、『学園生活ガイド』に示している。

なお、平成 28 年度には、建学の精神を学園のミッションと位置付け、その上で学園が目指すビジョンが明示された。そして、それらを実現するための「電子学園行動規範」及び「教員の行動指針」がまとめられた。また『教育に付随する三つのポリシー（ディプロマポリシー、カリキュラムポリシー、アドミッションポリシー）策定のためのガイドライン』をまとめ、平成 29 年度には 4 学科のポリシーを策定した。その際には、各学科の教育目標、育成人材像について改めて議論した。平成 29 年度に策定した各学科のポリシー（ディプロマポリシー、カリキュラムポリシー）は、以下の通りである。尚、他の学科についても、順次ポリシーを策定する計画である。

表 3-1 4 学科のディプロマポリシー・カリキュラムポリシー

AD コンピュータグラフィックス科

1 ディプロマポリシー

コンピュータグラフィックス科においては、次に掲げる職業に必要な能力を有する者に対して卒業を認定する。

- (1) プリプロダクション業務を行う技能：デジタルコンテンツ制作に必要な各種情報を収集し活用する技能を有している。
- (2) CG 表現技術の専門知識：CG（ゲーム CG または CG 映像用）の表現技術を作品制作に活用するための専門知識を有している。
- (3) DCC ツールを活用する技能：DCC（Digital Content Creation）ツールの基本操作を作品制作に活用する技能を有している。
- (4) 観察描写・立体造形を活用する技能：CG 制作に活用するための基礎表現技能（デッサン力、造形力）を有している。
- (5) CG 作品を制作する知識と技能：個人またはチームメンバーと力を合わせ、「ゲーム CG」、「CG 映像」作品の全てをコンピュータグラフィックスで仕上げられる知識と技能を有している。

2 カリキュラムポリシー

コンピュータグラフィックス科においては、ディプロマポリシー達成のために、教育課程編成及び学修方法、学修成果の評価方法等の方針を以下のように定める。

- (1) プリプロダクション業務を行う技能。
 - ① デジタルコンテンツ制作をするための準備（プリプロダクション）でCG業界の先端技術研究、リファレンス検索・収集する技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
 - ② 学修成果は、課題提出により評価する。
- (2) CG表現技術の専門知識。
 - ① CG表現技術で必要なフォトリアリスティックな表現やカートゥーン表現などを用いたゲームCGまたはCG映像制作のための専門知識を身に付ける教育課程とする。
 - ② 学修成果は、定期試験、課題提出、対象資格「CGクリエイター検定エキスパート」の取得、またはそれと同等の知識修得などにより評価する。
- (3) DCCツールを活用する技能
 - ① 3DCG制作、画像合成、動画編集、ゲームエンジン等、DCCツール類の基本操作が出来る技能を修得する教育課程とする。
 - ② 学修成果は、定期試験、課題提出により評価する。
- (4) 観察描写・立体造形を活用する技能。
 - ① デジタルコンテンツ制作の基盤となる立体造形制作力やデッサン力を修得し、空間認識能力やモデルの正確な形を描写することが出来る教育課程とする。
 - ② 学修成果は、課題提出により評価する。
- (5) CG作品を制作する知識と技能。
 - ① 個人またはチームで修得した知識と技能を駆使し、「ゲームCG」または「CG映像」等のデジタルコンテンツ作品を全てコンピュータグラフィックスで制作し、産業界で通用するクオリティーで仕上げられる教育課程とする。
 - ② ①で修得した知識と技能を業務に活かすことが出来る教育課程とする。
 - ③ 学修成果は、提出作品により評価する。

CI ゲーム制作科

1 ディプロマポリシー

ゲーム制作科においては、次に掲げる職業に必要な知識、技能を有する者に対して、卒業を認定する。

- (1) コンピュータゲームを作ることが出来るプログラム技能
プログラミング言語を使って、コンピュータゲームを作ることが出来る技能を有している。
- (2) ゲーム制作に関連するプランニングやCGについての知識

ゲーム制作に必要となるプランニングや CG についての基礎的な知識を有している。

(3) 情報処理の知識

情報処理に関する基礎知識を有している。

IT 業界で使われているプログラム言語についての知識と技能を有している。

(4) 社会人としての知識

社会人として必要になるビジネスマナーやビジネス知識を有している。

2 カリキュラムポリシー

ゲーム制作科においては、ディプロマポリシー達成のために、教育課程編成及び学修方法、学修成果の評価方法等の方針を以下のように定める。

(1) コンピュータゲームを作ることが出来るプログラム技能

① プログラム言語を使用し、コンピュータゲームを作成することが出来る教育課程とする。

② ①を習得するために、プログラミング教育は本校独自の教材を使用し、プログラム基礎とゲームプログラムを並行して学修することで、効率よく学修成果を上げることが出来る教育課程とする。

③ 学修成果は、定期試験や課題提出、授業で制作した作品により評価する。

(2) ゲーム制作に関連するプランニングや CG についての知識

① ゲーム制作に必要となるプランニングや CG についての基礎的な知識を身に付けることが出来る教育課程とする。

② 学修成果は、定期試験や課題提出、授業で制作した作品により評価する。

(3) 情報処理の知識

① 情報処理に関する基礎知識とプログラム技能を身に付けることが出来る教育課程とする。

② ①で習得した知識を有していることを証明する資格を取得することが出来る教育課程とする。

③ 学修成果は、「情報検定 情報活用試験」の取得、またはそれと同等の知識修得により評価する。

(4) 社会人としての知識

① 社会人としての知識を身に付けることが出来る教育課程とする。

② ①で習得した知識を有していることを証明する資格を取得することが出来る教育課程とする。

③ 学修成果は、「ビジネス能力検定ジョブパス」の取得、またはそれと同等の知識修得により評価する。

JL 情報ビジネスライセンス科

1 ディプロマポリシー

情報ビジネスライセンス科においては、次に掲げる職業に必要な知識、技能を有

する者に対して、卒業を認定する。

- (1) 自らのキャリアについて考え、進路を決定出来る能力。
自己分析、自己理解、仕事理解などにより、自分自身のキャリアを自ら選択・決定していく能力を有している。
- (2) ICTの基礎知識。
コンピュータ、ネットワーク、Web、SNS、クラウドなどのICTを業務に活用するための基礎知識を有している。
- (3) オフィスツールを活用する技能。
オフィスツール（Word、Excel）の基本操作及び業務に活用する技能を有している。
- (4) ビジネスについての基礎知識及びチームで業務を行う能力。
マーケティング、法務、経済、簿記などの基礎知識及びそれらの知識を活用し、チームで課題に取り組む能力を有している。

2 カリキュラムポリシー

情報ビジネスライセンス科においては、ディプロマポリシー達成のために、教育課程編成及び学修方法、学修成果の評価方法等の方針を以下のように定める。

- (1) 自らのキャリアについて考え、進路を決定出来る能力。
 - ① 自らのキャリアを考えていくための基盤となる自己分析、自己理解、仕事理解などを行うことが出来る教育課程とする。
 - ② ①を基に、自分自身のキャリアを自ら選択・決定していく能力を身に付けることが出来る教育課程とする。
 - ③ 学修成果は、課題提出、進路決定状況などにより評価する。
- (2) ICTの基礎知識。
 - ① コンピュータ、ネットワーク、Web、SNS、クラウドなど、ICTの基礎知識を修得することが出来る教育課程とする。
 - ② ①で修得した基礎知識を業務に活用するための技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
 - ③ ①、②を修得するための通常の講義及び実習に加え、外部企業などの見学及び外部企業などによる授業の機会を提供する教育課程とする。
 - ④ 学修成果は、定期試験、課題提出、対象資格「CompTIA IT Fundamentals」の取得またはそれと同等の知識修得などにより、評価する。
- (3) オフィスツールを活用する技能。
 - ① オフィスツール（Word、Excel）の基本操作を修得することが出来る教育課程とする。
 - ② ①で修得した基本操作を業務に活用する技能を身に付けることが出来る教育課程とする。
 - ③ 学修成果は、定期試験、課題提出、対象資格「Microsoft Office Specialist (Word、Excel)」の取得により、評価する。
- (4) ビジネスについての基礎知識及びチームで業務を行う能力。

- ① 自らのキャリアを考えていくための基盤となる自己分析、自己理解、仕事理解などを行うことが出来る教育課程とする。
- ② ①を基に、自分自身のキャリアを自ら選択・決定していく能力を身に付けることが出来る教育課程とする。
- ③ 学修成果は、課題提出、進路決定状況などにより評価する。

JN 情報処理科

1 ディプロマポリシー

情報処理科においては、次に掲げる職業に必要な知識、技能を有する者に対して、卒業を認定する。

- (1) 基幹系ならび Web 系のアプリケーションプログラマに必要な知識と技能
- (2) プログラマに必要なコンピュータ基礎知識ならびに顧客の要望や SE からの指示のもとプロジェクトの一員としてシステム開発ができる技能を有する。
- (3) IT 関連の資格を取得
- (4) 情報処理に関わるエントリーレベルの資格取得が出来る、または、それ同等の知識を有する

2 カリキュラムポリシー

情報処理科においてはディプロマポリシー達成のために、教育課程編成及び学修方法、学修成果の評価方法等の方針を以下のように定める。

- (1) プログラマに必要な知識と技能
プログラミング初心者でも卒業までに知識や技能が身につく 5 段階ステージアップ学習法を導入した教育課程とする。
 - ①-1 0 ステージは入学時の学習・学園生活に対する不安を取り除く為の取り組みならびに 1 ステージ以降の授業がスムーズに進む教育環境を提供する。
 - ①-2 1 ステージはプログラマに必要とされるコンピュータ基礎知識とプログラム基礎を学習する教育環境を提供する。
 - ①-3 2 ステージはコンピュータ応用知識ならびに引き続きプログラム基礎を学習する教育環境を提供する。
 - ①-4 3 ステージはプログラムの応用を学習する他に、システム設計について学び、ファイナルステージに続く卒業制作の準備を行う教育環境を提供する。
 - ①-5 ファイナルステージは本科における学習の集大成として、卒業制作の作品を開発出来る教育環境を提供する。
- ② IT 業界のニーズに沿った 3 つのプログラミング言語ならびに、それらに伴ったソフトウェア開発環境の使い方なども学習する教育環境を提供

- する。
- ③ 本科がめざす技術者を育成するため、オリジナル教材を使ってプログラマに必要な知識や技能をより確実に身につける教育環境を提供する。
 - ④ IT 業界のニーズに応じた選択科目群を学習する機会を提供する教育課程とする。
 - ⑤ 学修成果は、定期試験、実習課題、成果物(作品)などをもとに評価する。
- (2) IT 関連の資格を取得
- ① 情報検定(情報活用試験 3 級)ならびに IT パスポート以上が取得できる教育課程とする。
 - ② IPA(情報処理推進機構)が実施する基本情報技術者試験に伴う午前試験免除制度を活用し、資格取得をめざせる教育課程とする。
 - ③ 学修成果は、定期試験ならびに対象となる IT 関連の資格取得、または、それ同等の知識をもとに評価する。

3-16 学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか

各学科のカリキュラムは、学科が目標とする人材育成に必要な時間数を適切に定め、各学科の特色と目標に合わせて、決められた体制のもとで体系的なカリキュラム編成を行っている。各学科とも、総時間数、専門教育と一般教育の配分や意図を明確に示すと共に、科目関連図を使用して体系的なカリキュラムを視覚的に示している。

なお、平成 29 年度は、『教育に付随する三つのポリシー策定のためのガイドライン』に基づいた 4 学科のポリシー策定の過程で、改めてカリキュラムの体系化についても検討を行った。

次頁に、『学園生活ガイド』に掲載しているコンピュータグラフィックス科の科目関連図(図 3-1)を示す。

科目のカテゴリー	1年		2年	
	前期	後期	前期	後期
専門基礎科目	検定対策Ⅰ プリプロダクションⅠ 構造研究	検定対策Ⅱ プリプロダクションⅡ		
専門応用科目			業界研究Ⅰ 作品評価Ⅰ 検定対策Ⅲ プリプロダクションⅢ	業界研究Ⅱ 作品評価Ⅱ クリエイターズ法規 プリプロダクションⅣ
CG技術科目	表現技法Ⅰ 編集技法Ⅰ	プログラミングA プログラミングB 表現技法Ⅱ 編集技法Ⅱ	モーションキャプチャ	
CG・デザイン科目	モデリングⅠ アニメーションⅠ	モデリングⅡ アニメーションⅡ	プレゼンテーションⅠ	プレゼンテーションⅡ
デザイン・造形科目	観察技法Ⅰ	観察技法Ⅱ	観察技法Ⅲ	観察技法Ⅳ
専攻分野 ・ゲームCG専攻			3DCG制作実習 (G)	卒業制作 (G)
専攻分野 ・CGアニメ専攻			3DCG制作実習 (A)	卒業制作 (A)
一般基礎科目	就職活動リテラシーⅠ	就職活動リテラシーⅡ		






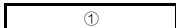
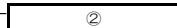
- ※1  : 実線は必修科目
 : 点線は選択科目
- ※2  } 縦幅が時限を表す
(例: 3時限を表す)
- ※3  ① →  ② ①は②の前提科目 (②は①の発展科目) を表す
 ① —  ② 上記以外

図 3-1 コンピュータグラフィックス科 科目関連図

3-17 キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか

本校におけるキャリア教育は、「各学科のカリキュラムに基づく授業の時間」と、「学校行事やクラブ活動など学科を超えて取り組む時間」に大別して進めている。

授業時間内のキャリア教育の取り組みとして、各科目の中にグループワークやプレゼンテーションといった社会人基礎力の涵養に資するキャリア教育的要素を多く取り入れている。なお、『学園生活ガイド』の学科別科目一覧では、各科目に含まれるキャリア教育的要素を明確化している。

授業時間以外では、学生主体の学校行事で実行委員会を組織し、その運営を行うといった機会を設けている。また、同様の取り組みとして、クラブ活動、学校・学科支援スタッフなどが挙げられ、キャリア教育的要素を含んだ様々な活動が行われている。また、平成 29 年度には、学生自治会組織の準備が進められ、今後は本組織の運営もキャリア教育に大きく寄与するものと期待できる。

さらに、キャリア教育を学習の中心に位置づけた情報ビジネスライセンス科では、「SBL (Story Based Learning)」手法を取り入れた教材の導入や、グループワーク、連携企業による実践的な職業授業の実施など、先進的なキャリア教育を行っている。

なお、平成 29 年度は、「SBL」＜新入社員編＞が開発され、既に開発済みの＜オリエンテーション編＞＜学園生活編＞＜就職活動編＞と合わせて、「SBL」教材のシリーズ化が完成した。

次頁に、『学園生活ガイド』に掲載している情報ビジネスライセンス科の科目一覧(表 3-2) を示す。

表 3-2 情報ビジネスライセンス科 科目一覧

カテゴリー	科目	必修 選択	履修時期				単位	時間数	内実習	オリジナル 教材	企業 連携	キャリア教育的要素 (アクティブラーニング型学習)				
			1年		2年							グループ ワーク	プレゼン テーション	レポート 課題	課題解決	その他
			前期	後期	前期	後期										
情報活用技術科目	情報基礎	必修	*				4	60								
	ビジネス情報システムⅠ	必修	*				4	90	60							
	ビジネス情報システムⅡ	必修		*			4	90	60							
	情報ビジネスⅠ	必修		*			4	60								
	情報ビジネスⅡ	必修			*		4	60								
ネットワーク ビジネス科目	WebシステムⅠ	必修	*				3	60	30			○	○	○		
	WebシステムⅡ	必修		*			3	60	30			○	○	○		
	ビジネス情報管理Ⅰ	必修			*		2	30						○		
	ビジネス情報管理Ⅱ	必修				*	2	30						○		
キャリア デザイン科目	キャリアデザインワークショップⅠ	必修	*				1	30	30		○	○	○	○	○	○
	キャリアデザインワークショップⅡ	必修	*				1	30	30	○	○	○	○	○	○	○
	キャリアデザインワークショップⅢ	必修	*	*			2	60	60			○	○	○	○	○
	ビジネスコミュニケーション基礎	必修	*				1	30	30			○	○	○	○	○
	コミュニケーション技法	必修	*				2	30					○	○		
	就職活動リテラシーⅠ	必修		*			2	30								
	就職活動リテラシーⅡ	必修		*			2	30								
	就職活動リテラシーⅢ	必修		*			2	30						○	○	
	国際コミュニケーションⅠ	必修	*				2	60	60							○
国際コミュニケーションⅡ	必修		*			2	60	60							○	
ビジネス 知識科目	マーケットリサーチⅠ	必修	*				2	30				○	○			○
	マーケットリサーチⅡ	必修		*			2	30								
	ビジネス経済Ⅰ	必修			*		2	30								
	ビジネス経済Ⅱ	必修				*	2	30								
	法務知識Ⅰ	必修			*		2	30								
	法務知識Ⅱ	必修				*	2	30								
	マネジメントⅠ	必修			*		2	30								
	マネジメントⅡ	必修				*	2	30								
	ビジネス英会話Ⅰ	必修			*		1	30	30							○
	ビジネス英会話Ⅱ	必修				*	1	30	30							○
ビジネス最前線	必修	*	*	*	*	2	30			○			○		○	
資格対策科目	サービス接遇Ⅰ	必修	*				2	30								
	サービス接遇Ⅱ	必修		*			2	30								
	企業会計Ⅰ	必修			*		2	30								
	企業会計Ⅱ	必修				*	2	30								
	秘書技能Ⅰ	必修			*		2	30								
	秘書技能Ⅱ	必修				*	2	30								
	資格対策	自由選択				*	2	30								
総合演習科目	商品開発・企画法	必修			*		3	60	30			○	○	○		
	新規事業開発	必修				*	4	90	60			○	○	○		
	ネットビジネスⅠ	必修			*		4	90	60			○	○	○	○	○
	ネットビジネスⅡ	必修				*	4	90	60			○	○	○	○	○

ホームルーム	*	*	*	*		120
--------	---	---	---	---	--	-----

卒業に必要な単位数・時間数	94	1770	720
---------------	----	------	-----

※この表は予定ですので、一部変更することがあります。

3-18 関連分野の企業・関係施設等や業界団体との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行なわれているか

業界の動向や関連分野の企業・業界団体の意見を伺うため、業界分野別に「教育課程編成委員会」を1年に2回の頻度で行っている。また、産学連携教育企画室を中心に、様々な分野の企業と連携しながら、新たな教育プログラムの開発などを行うことで、更なる連携強化を図っている。

このようにして得られた意見や業界ニーズなどをもとに、入学案内書の作成に合わせて、カリキュラムの見直しを全ての学科で行っている。

以下に、「教育課程編成委員会」で頂いた意見に対する活用状況として、平成29年度の委員会で報告した内容を示す。

表 3-3 教育課程編成委員会での意見の活用状況

学科名	活用状況
コンピュータグラフィックス科	<p>【議題1】 本校CG教育内容のチェックリスト化について。</p> <p>【意見】 リストの内容が、学科のグランドデザインに沿ったものになっているかは確認の方がよい。チェックリストをもとに教育を行う場合、それぞれの項目が単なる作業にならないよう注意すべきである。項目はクリアしたが他の学生よりも時間がかかった、完成度が低かった学生がいた場合、「クリアしたのでOK」ではなく、どうすれば改善できるかを考えられる学生でないと成長しない。現状では丁寧に指導せざるをえないのであろうが、教員が丁寧に指導しようとするほど、学生が受け身になってしまう。専門学校は自らの意思で入学しているのだから、「どうしなければならないか」を自分で考えさせなければならない。学ばなければならないことを明確化し、学生・教員で共有するのは非常に良いことである。それがマイナスに働かないよう、基本はしっかりとクリアし、そのうえでクリエイティブな制作活動をするよう指導すればよいのではないか。</p> <p>【活用】 教育内容の明確化・リスト化は有効であると判断し、1年次後期「CG制作Ⅱ」を始め、CG関連科目についても継続してリスト化に取り組むこととした。</p>
	<p>【議題2】 ドロップアウト対策および業界で長く活躍できる人材育成について。</p> <p>【意見】 世の中全般に、CGの技術が「簡単なもの」として捉えられている</p>

	<p>傾向がある。数学は苦手、英語は苦手…といった形で、消去法で CG の学科に入ってしまった学生がいるとしたら、厳しいようだが早めに進路変更をしてもらった方がよい。CG の仕事は本当に好きでなければ続かないので、入学後比較的早い段階から業界の厳しさなども伝えてよいのではないか。あまりにも早期に厳しさを伝えた場合、あきらめてドロップアウトしてしまう学生が増えるかもしれない。学生への伝え方には気をつけなければならない。他校同分野の状況と比較してはどうか。日本電子の教員は「厳しい」ところが良い。学生にとっては少し大変かもしれないが、厳しい意見こそが本当の意見である。</p> <p>【活用】</p> <p>現在は 1 年次後期（10 月上旬）に業界の厳しさについて「就職活動リテラシー」授業内で説明しているが、平成 30 年度新入生より同授業が前期・後期で開講されることになった。時期を前倒して、前期中に業界の厳しさを伝えることも可能となったが、1 ヶ月以上学校を離れる夏休みが大きなポイントとなるため、時期については年度末まで慎重に検討することとした。ドロップアウトを恐れるあまり学生に迎合するということなく、業界の厳しさ、仕事の楽しさをしっかりと伝えることとした。</p>
CG 映像制作科	<p>【議題 1】</p> <p>実写合成教育の強化に関する取り組みについて。</p> <p>【意見】</p> <p>他校学生も日本語を使用しているが、企業では英語版が主。日本語版はプラグイン等の関係でエラーが出ることが多い。意識が高い、海外を目標としている学生は、進んで英語版を使用している。実写合成の教育について、NUKE を軸にするのは間違っていない。MentalRay の開発が終了したため現在はレンダラーが乱立、スタンダードとなるものがなくなってしまっている。企業や案件によりレンダラーも異なり、UnrealEngine4、Redshift、OctaneRender といった GPU ベースのレンダラーに移行する企業もある。人物、サブサーフェスは Arnold、環境系（金属等）は Vray が強い。実写合成を目指す CG 映像制作科では、Vray をベースにしてもよいのではないか。</p> <p>【活用】</p> <p>平成 29 年度以降も 1 年次後期からの NUKE 指導を継続・強化すること、またレンダラについては当面 Vray をベースにすることとした。加えて、平成 29 年度の 1 年次から全授業で英語版 Maya を使用することとした。</p>

	<p>【議題 2】 グループ制作におけるリファレンスの扱い方、ルール等について、差支えのない範囲で各企業での事例。</p> <p>【意見】 リファレンスやインポートの扱いは、プロでもその都度悩むものである。実際の制作現場に近い、具体的な悩みをもっていることがすごい。命名規則やファイル管理等をしっかりと意識させながらグループ制作をさせているのは、非常に良い。今後もぜひ続けてほしい。命名規則はその都度変わるもので、一概にどれが良いとは言えない。基本的には自由に設定してよい。プロジェクト等に応じてその都度設定してはどうか。バグが発見されたとしても、リファレンスのマスターデータは途中で変更すべきではない。他のチームに影響が出てしまう。バグがあることを承知で作業をし、後ほどそのデータのみ修正を加えるべきである。トラブルが発生した際の対応を考えると、Maya のシーンデータは maya binary ではなく、maya ascii で管理した方がよい。リファレンスを大量に配置すると、作業そのものが重くなってしまう。これは企業でも一緒に、それを解消すべく回線を強化したりしているので、費用をかけないと解決しない部分である。</p> <p>【活用】 グループ制作におけるリファレンスの扱い方やルール等が、企業からみても間違ったものでないことが確認できた。次年度以降のグループ制作も、細かな改良を加えつつも現在の内容をベースとして運用することとした。Maya のシーンデータについては、maya binary ではなく maya ascii で管理することとした。</p>
<p>コンピュータグラフィックス研究科</p>	<p>【議題 1】 Houdini を学ぶ学生に期待すること（作品またはそれ以外の要素）は何か。</p> <p>【意見】 2 年次に Houdini を指導している佐久間教員の授業は、プログラミング中心にコアスキルを習得させるハイレベルな授業で、とても素晴らしい。3 年次学生は、知識はしっかり詰め込まれており、教員側からの指示に対しては対応できるが、自身のアウトプットとして同ツールを使用することに慣れていない印象がある。テクニカルディレクターを目指せるだけの充実したカリキュラムであるが、アーティスト志向の学生が苦しんでいるのかもしれない。Maya と Houdini をしっかり組み合わせた作品を制作できるように、授業内容を調整してはどうか。現行の 2 年次 Houdini の授業には、直接的に絵作りにつなげられる内容が少ないように思う。2 年次前期から、Houdini を使った作品制作に慣れる、絵作りをする授業を実施して</p>

	<p>はどうか。テクニカルディレクターはまさに problem solver（問題解決者）であり、業務上発生した問題を解決に導くための解をたくさん持っていてくれるとありがたい。方法・ツールは関係ない。問題解決のコンテストなどがあってもよいのではないか。</p> <p>【活用】</p> <p>問題解決能力を身につけた学生が望まれていることを再確認できた。現行のカリキュラムは学生を様々なツールやプロジェクトに触れさせることで、幅広い知識・技術と柔軟な発想を身につけさせるよう設計されているので、今後も継続して各授業内容を充実させることとした。学科設立からようやく3年が経過したところであり、教育実績も少ないことから、カリキュラムの大幅な見直しはもう少し先となりそうである。2年次の Houdini 授業内容の調整等については、見直しの際の貴重な材料として活用させていただくこととした。</p>
	<p>【議題2】</p> <p>業界の中で Linux についてどのように考えられているか。</p> <p>【意見】</p> <p>WETA など海外の大手プロダクションを狙うのであれば、間違いなく Linux がよい。知っている人と知らない人では明確な差があるのは確かだが、Windows である程度のことのできてしまう現状では、Linux についてはあまりニーズがないように感じる。操作を覚えさせる、慣れさせるという意味では Linux を授業に入れた方がよいのは確かだが、卒業生をどのようなポジションに就かせたいのか、からの逆引きで扱い方を検討してはどうか。ソフトウェアを覚えれば何とかなる、という風潮となり、以前と比べてゼロからプログラミングができる人材がかなり少なくなっている。そのような時代であるからこそ、プログラムを扱えると強みになりそうである。Houdini を扱う際、Linux はメモリの使用効率がとても優れているが、制作現場で Linux 環境にしてしまうと、Adobe 製品を使用できないのが痛い。Linux 環境に慣れた人が Windows を扱うことはできるであろうが、逆は難しいかもしれない。</p> <p>【活用】</p> <p>様々なご意見があり、現時点では明確な方向性を見出すことが難しかったこともあり、平成30年度のLinux授業については、現行の授業内容をそのまま継続することとした。引き続き情報収集・検討を行うこととした。</p>
ゲーム制作科	<p>【議題1】</p> <p>Unity などゲームエンジンを使った就職作品について。</p>

	<p>【意見】 Unity の使用に関わらず、基礎が出来ていることが重要。</p> <p>【活用】 プログラム言語の基本である、C 言語のスキルアップに重点を置くため、C 言語カリキュラムの変更を行った。</p> <p>【議題 2】 3D プログラミングの授業について</p> <p>【意見】 3D プログラミングは行う必要がある。 物理などの勉強も必要である。</p> <p>【活用】 3D プログラムの授業の科目名及び内容の変更を行う準備をしている。また、数学の授業において、実習科目との連携を行い、より理解度を上げるようカリキュラムの変更を行った。</p>
ゲーム企画科	<p>【議題 1】 デザイン分野（2D・3D・ID 等）の授業内容について。</p> <p>【意見】 ソーシャルとコンシューマで、企画に求められるスキルは別物。就職率を上げたければ、ソーシャルに特化する。ゲーム制作と企画書づくりの二本柱とし、レビューの時間をもっと早くから、時間をかけてやってはどうか。</p> <p>【活用状況】 1 年次より学生の成果物は在校生、OB、非常勤講師と数多くの評価を受けられる体制を取った。評価は項目ごとに分類しコメントも含め制作者にフィードバックすることにより、学生作品のブラッシュアップすべき箇所を具体的に指摘することができるようになった。</p> <p>【議題 2】 企画分野でのコンテスト受賞に際するアドバイスをいただきたい。</p> <p>【意見】 企画書を何で作るかによって作り方を変える必要がある。デザインもデフォルトフォントは使用しないなど、イノベーション、社会問題、命題、夢を考えられるものが受ける。</p> <p>【活用状況】 フォントは LETS を導入。まだ十分に使いこなせていないがフォントの特別授業を導入してみた。日本ゲーム大賞は 1 作品のみ 1 次審査を通過。</p>

	<p>【議題 3】 レベルデザイナーやゲームデザイナーを目指すとき、どのような知識を実施したら良いか。</p> <p>【意見】 グローバルな視点を持ったプランナーを育ててほしい。レベルデザイナーやゲームデザイナーはプランナーの上級職なため、決め撃たず様々な仕事をやらせるべき。プログラマとプランナーをつなぐことが出来るプランナーは非常に希少である。CI、CRの連携を考えるのはどうか。上手くいかなくても、経験としては非常に大事なものになるはず。</p> <p>【活用状況】 科目：ゲーム制作Ⅳ、ワークスプロダクション・Steamの市場分析を行いUnrealEngine4で制作したゲームをSteamへエントリー・クラウドファンディングで学生の制作物をプロモーションし販売・学生に漫画を描かせてコンテストへ投稿（企画科学生は原案作成、進行管理、品質管理を行う） など、ゲームに囚われないことに取り組むことで視野を広げた。</p>
<p>ゲーム制作研究科</p>	<p>【議題 1】 プログラム及びデザイン分野の教育カリキュラムの中で、デザイナーを育成するカリキュラム内容について。</p> <p>【意見】 ポートフォリオの数と質の指導が絶対的に必要。ゲーム制作の内容だけでは偏りがあり、ポートフォリオ映えがしない。デザインが出来るプログラマ、プログラムがわかっているデザイナーは非常に重宝だと思う。分野を早めに分けて教育していくべきではないか。1年で専攻を選択させるのが良い。就職した学生の変遷を（作品）をあらかじめ見せ、ゴールを示せる教育も加えてみてはどうか。</p> <p>【活用状況】 4月入学初めに業界セミナーを実施し、業界の職種を説明していただいた。2年次進級後デザイナー希望者を募り、説明と時間割外のデザイナー教育を実施。1年次で職種の第一選択が出来るようなカリキュラムを導入していくことを目指す。</p> <p>【議題 2】 日本ゲーム大賞受賞を目標にした際の運用について。</p> <p>【意見】 グラフィックの最初の見た目重視。次に触って面白いかなどのユーザビリティが必要。今までの受賞作品の情報と対策、研究が必要。複数ステージより、1ステージで面白いと思わせる作りを考える。テーマをどう考えるかどう掘り下げるかが重要になってくる。</p>

	<p>【活用状況】 残念ながら1次審査を通過することが出来なかった。グラフィック部分、ビデオ審査映像も学生を教育指導しながら実施したが、十分ではなかった。今まで、厳密にコンテスト指導をしてこなかった弊害もある。TGSにおいても他校の作品を研究し、次回に望みたい。</p> <p>【議題3】 外部コンテストなどのアウトプットに関する教員の立ち位置について。</p> <p>【意見】 手は出さなくても口は出すべき。目があるチームなら手を入れるべきだし目をかけるべき。教員がプロマネをやるなら気合いが足りない。どこまで本気なのかモチベーションコントロールを行う必要がある。</p> <p>【活用状況】 アジアデジタルアート大賞展において3年連続で入賞することが出来ている。2月にECCコンピュータ専門学校に訪問。3年目の教員を同行し情報共有し気合を注入。すでに日本ゲーム大賞のテーマも発表され、プロジェクトチームの発足に取り掛かっている。</p>
アニメーション科	<p>【議題1】 学生のデザイン力を計る必要性や課題、評価方法について。</p> <p>【意見】 学生のデザイン力向上させるため、企業やクリエイターから直接意見がもらえる場が必要。</p> <p>【活用】 7月13日にアニメ企業(3社)やアニメ業界で働く卒業生(7名)を招聘し、就職学年を対象とした作品講評会を開催した。講評会について学生の理解度が向上する方策をまとめ、実施要項に加えた。</p>
アニメーション研究科	<p>【議題1】 編集が担う具体的な役割や技術知識に触れる取り組みについて。</p> <p>【意見】 MAの機器は高価で使い方も難しいので学校教育でやると大変かもしれない。編集の仕事をしている人や監督に話してもらうのも良い。</p> <p>【活用】 編集が担う具体的な役割や技術知識に触れる取り組みを導入する。</p> <p>【議題2】 平成30年度カリキュラムの一部変更について。</p>

	<p>【意見】 手描きの視点は外せない。ボリュームについてはわからないが、取り組みとしては積極的に進めてよい。全体を学ぶ事としては良いが、手描きとCGの作業ボリュームについてはどっちつかずにならない様にしてほしい。CGに特化したVRコンテンツか2Dを残したハイブリッドでいくのか検討が必要。アナログの教育と上手く繋げてほしい。作画のテイストを取り込んでほしい。絵作りをする上での手描きテイストを大事に。映像編集の授業は前期にやった方が良いのでは？作品鑑賞は後期でも良い。</p> <p>【活用】 平成30年度から2年次に実施するアニメ制作においては手描きの要素を多く盛り込む。</p>
グラフィックデザイン科	<p>【議題1】 グラフィックデザイナーのwebスキルに関して。</p> <p>【意見】 比較的大きな制作会社では求められるwebスキルは専門部署が請け負うか、表面上のデザインのみで、コーディング等は外部発注で賄っている。グラフィックデザイナーにWebに関する技術は求められていない。求められている人材はwebに関する技術でなく、webの知識、webも含めた企画力、展開力を持った人材。</p> <p>【活用】 平成31年4月入学生カリキュラムに1年次前期・後期からwebの科目を手厚くし、技術に加えて知識、意識、企画、展開に関して一層の強化を図ることを目的とした。</p>
Webデザイン科	<p>【議題1】 動画マーケティングについて。</p> <p>【意見】 映像を活用したビジネスが拡大している中、動画マーケティング視点を視野に入れたコンテンツを授業の中に取り入れてみたらどうか。</p> <p>【活用】 2年生「Webマーケティング」の授業で、Web動画マーケティングをテーマに2つの内容を実施。 ・ YouTubeマーケティングの特徴を探る。 ・ FacebookやTwitterなどのソーシャルメディアに見られるWeb動画を活用したマーケティングを調査する。</p> <p>【議題2】 海外との学びの交流について。</p>

	<p>【意見】 積極的にインターネット動画を活用しているベトナムやタイ、インドネシアなどで Web を学んでいる地元学生や企業と交流や連携を行えないか検討してみてもどうか。</p> <p>【活用】 卒業生を含めた留学生会を実施（9月29日）。韓国、中国、マレーシア、台湾の卒業生を集めて、現在の仕事内容を中心に交流会を実施。外国人をターゲットにした日本文化（漫画、アニメなど）のイベント企画や運用、動画コンテンツを配信している卒業生に、在校生×卒業生の交流会にて仕事の内容のスピーチを実施。</p>
	<p>【議題3】 Webディレクションについて。</p> <p>【意見】 Webディレクションにおいて「コミュニケーション力」がとても重要。それらを高める教育をさらに考えてみてどうか。</p> <p>【活用】 卒業生×在校生の交流会（2月10日）を実施。卒業生60名、在校生37名が参加。年度、職種、企業の名札を作り、在校生が内定している、または目指している職種ごとに卒業生とマッチング。卒業生より現場で必要とされる力について座談会を実施。 今後のWebデザイナーの果たす役割や領域を探るという目的で、学科横断プロジェクトとして「IoTプロジェクト」を昨年度発足。今年度は、都内病院施設に取材協力をしていただきながら、多忙な看護師をターゲットにした患者の食事の残食記録を解決するIoT製品とアプリを制作。12月に開催された Device2Cloud コンテストで優勝を獲得。</p>
ネットワークセキュリティ科	<p>【議題1】 フォレンジック、インシデント、可視化をどのようにカリキュラムに反映させていけば良いか。</p> <p>【意見】 標的型ウイルスやランサムなど最近のウイルスは細分化されているので、危機管理問題の対策として、技術面だけではなく、情報共有・部署間連携が大事になっているので、授業の中でのグループ課題を行うことが適している。ネットワークのカリキュラムはデザイン（設計）に関する学習の強化が必要。サーバの設定・構築でも全体図を描けるように育成する必要がある。</p> <p>【活用】 セキュリティ科目の1つに企業と共同開発した新コンテンツに内容を変更して実施した。また、サーバの堅牢性、攻撃手法やサイバ</p>

	<p>ーインシデント時の対応能力の概念を取り入れ、その習得方法を検討しカリキュラム変更を実施した。</p>
<p>ケータイ・アプリケーション科</p>	<p>【議題 1】 ハイブリッドアプリの授業で採用するフレームワークについて。</p> <p>【意見】 ハイブリッドアプリ開発では「できること」と「できないこと」を知るの大切。学科でフレームワークを指定するのではなく、トレンドを学生に調査させてみるのはどうか。ハイブリッドアプリ開発の授業では、技術要素の変更を受け入れ、その点も含めて学生に教えることが重要。フレームワークは体験させることが重要。</p> <p>【活用】 2017年10月に Japan Xamarin User Group からエンジニアを派遣していただき Xamarin のセミナーを実施した。</p>
	<p>【議題 2】 セキュアコーディング技法のカリキュラム内容について。</p> <p>【意見】 新入社員研修でセキュアコーディングの研修の話はあまり聞いたことがない。作成するアプリケーション/システムにも依存すると思うが、基幹システムの開発ではセキュリティ専門の企業に依頼しているケースが多い。システム全体を俯瞰するような脆弱性チェックのソフトウェアを使用するケースが多い。クロスサイトスクリプティングや SQL インジェクションなどのスマホアプリ・Web システムに共通した基本的な攻撃手法およびその対策から学習することは良いと思う。</p> <p>【活用】 教育課程編成委員会からの意見を受け、今年度はセキュリティ全般に造詣が深い「タオソフトウェア 谷口 岳」様を招き、半年間授業を担当して頂いた。</p>
<p>情報ビジネスライセン斯科</p>	<p>【議題 1】 「キャリアデザインワークショップⅢ」の実施報告。</p> <p>【意見】 実施した内容を就職活動の自己PRに反映出来るようにし、また、次のステップとして、伝え方などを取り入れた授業を行うとより良くなるのではないか。内容については良く出来ているので、振り返りを繰り返し時間をかけて行うのが大切である。社会人基礎力の用語を上手く活用して動機づけを行うことが大切である。自己分析などをしっかりやっけていて良いという印象。自己評価に加え、他者評価を加えるとより良くなるのではないか。個人面談は効果的である。プロセスの評価が重要である。フィードバックはタイミングが大事</p>

	<p>なので、面談は最後だけでなく、途中で行った方が良い学生にはその方が良い。</p> <p>【活用】</p> <p>委員の方々からのご意見は概ね好評だったので、昨年度の内容をベースに微調整しながら二年目の授業を実施中である。後期は、昨年度以上に「就職活動リテラシーⅢ」との連携を強化する予定である。</p>
	<p>【議題 2】</p> <p>グループワークのあり方について。</p> <p>【意見】</p> <p>学生自体は視野が狭いので、そこを広げてあげないといけないと思う反面、学校がそこまでする必要があるのかという気もする。動機づけの工夫をしながら、そこが補えれば良い。調べ学習をやるしかない。全てを補うのは困難である。インプットの時間が充分に取れていないのではないか。そのためにはある程度強制的に行わせることが必要である。知識不足もあると思うが、自信が無いというのものではないか。読み書き数学などのトレーニングは必要だが、何かに埋め込まないといけない。成績加点（インセンティブ）がないと、理由づけ、動機づけが必要である。SPIの内容ならば、学生同士の教え合いが効果的である。知識不足は調べれば良い。気づかせるばかりではなく、教えるべきところは教えるというバランスが大事である。</p> <p>【活用】</p> <p>前期は、これまでのやり方をベースに、調査の時間を増やすなどで対応した。後期は、SPI対策の授業やその他の科目での実施方法を検討し、今後のグループワークに活用して行く予定である。</p>
	<p>【議題 4】</p> <p>資格取得及び就職実績について。</p> <p>【意見】</p> <p>学習内容が直接職種に関連するわけではないので、進路の状況に合わせる必要はないと思う。専門性を身に付けて卒業する学科ではないので、ミスマッチを防ぐ意味でも、在学中にインターンシップを実施するのが良い。IT利活用の方向性は合っている。もう少し就職先の方向性が変わってくると良い。多くの入学生の現状を考えると、カリキュラムは良く出来ている。働き方改革などで機会が増えてくることから、クラウドなどを使い、みんなで一つのものを作り上げることをやってほしい。これからは、単純な事務よりも、在宅、テレワークなどが主流になってくるため、それを意識した科目や手</p>

	<p>法を取り入れた方が良い。学生のキャリアデザインに合っていれば、職種の割合は関係無い。社会人になる最初の一步は大事である。本当にその仕事が好きなのか、自分のゴールに沿っているかが大切である。資格「IT パスポート」は全く成果が出ていないので、見直しを考えるべきかも知れない。いわゆる花形企業への就職を考えていたが実績が全くないので、キャリアデザインの授業 などで教育内容を見直しても良いのではないか。「日本電子専門学校」の卒業生という意味では、IT が使える人材を求めているのではないか。設立時よりも現在の方が情報ビジネスライセンス科のイメージが明確になってきている。</p> <p>【活用】</p> <p>資格取得および就職実績については、概ね満足出来る結果であると思われるので、引き続き、実績を維持出来るよう、指導していく所存である。インターンシップに関しては、2 年生 1 名が内定先の長期インターンシップに参加しているのみである。実施時期や受入れ先企業の問題、その効果などについて検討が必要であると思われるので、引き続き検討していく予定である。</p>
<p>情報処理科</p>	<p>【議題 1】</p> <p>学科カリキュラムの改善に伴う企業ならびに卒業生への調査について。</p> <p>【意見】</p> <p>調査を実施する対象の卒業年度について、卒業後 3・5・10 年目を基本対象とすると良い。</p> <p>【活用】</p> <p>学科カリキュラムの改善に伴う企業ならびに卒業生への調査(卒業後 10 年目、6 年目、3 年目を対象)を行い、調査結果を基に学科内でカリキュラムの検討をすることにした。</p>
<p>情報システム開発科</p>	<p>【議題 1】</p> <p>プロジェクトマネジメントを習得する指標について。</p> <p>【意見】</p> <p>体系について学ぶには PMBOK が良い。会社では、PMBOK を取得しないと昇格できないようになっている。</p> <p>【活用】</p> <p>PMBOK を検討したが、今のカリキュラムでは直接導入する科目が見当たらないため、継続して学科内で検討する。また、PMBOK の体系はビックプロジェクトを想定しており、6 か月程度でクローズするプロジェクトを対象とした「CompTIA Project+」の利用について検討する。</p>

	<p>【議題 2】 「先端 IT 技術」で取り上げる内容について。</p> <p>【意見】 クラウドのビジネスモデルを理解するような機会があるとよい。また、Slack や Git についても学生時代に触れておくべきだろう。</p> <p>【活用】 授業で Slack や Git を取り上げて演習を行った。その後、卒業制作で自発的に活用するグループが見られ、興味を持って取り組んだ学生が多かった。その他、現場や近年重要になってきているキーワードとして以下が挙げられるため、次年度の授業内容に取り入れていく。 脆弱性診断、コンテナ、サーバレスコンピューティング</p>
高度情報処理科	<p>【議題 1】 IoT と情報システムの融合について。</p> <p>【意見】 IoT の実装は、機能を限定してでも高い完成度を目指す。I/O を意識して開発すると良い。テスト技法とテストの重要性に対する意識付けがほしい。</p> <p>【活用】 IoT に関する意見を踏まえ、Java の授業に EV3 を教材として採用予定、3 学年すべての学生での IoT 総合技術展の見学、卒業制作での IoT に関連するシステム開発として活用した。品質管理を重視する意見を踏まえ、3 年次から 2 年次に前倒しする計画に活用した。</p>
電子応用工学科	<p>【議題 1】 能力差の大きい新入生達への教育について。</p> <p>【意見】 オープン実習は良い、勉強方法を学ばせる、電卓の活用で興味を持たせる、現実の現象から理論を学ばせる、理論は仕事で必要などの意見が出た。</p> <p>【活用】 将来の仕事に向けた入学当初のモチベーションが大事と結論した、その結果学生のモチベーションを上げるために下記を実施した。 ① 準備授業期間(Jecweek)にて、企業のエンジニアによる仕事の紹介を行う等、仕事に対する興味を持たせる。 ② 1 年生前期に「就職活動リテラシ」を行う(これまでは 1 年後期)。学科全体へのグループ教育の展開を視野に入れ、有志学生を中心に競技会への参加を行った。科内の学年を超えたチームによる「第 26 回全国専門学校ロボット競技会」(二足歩行部門 第 3 位)、および他学科との混成チームによる「第 8 回 Device2Cloud コンテスト」(優</p>

	勝)である。
電気工学科	<p>【議題 1】 スマートハウスの分野において蓄電池が重要視されてきているが、今後授業においてどのようなことを実験に含め行ったら良いか。</p> <p>【意見】 パナソニックが持つ汐留や有明のショールームの見学や亀戸にある研修施設でスマートハウスにおける蓄電池の実習等を行ったら良い。</p> <p>【活用】 後期授業「新エネルギー」においていままで蓄電池実習を 10 号館 2 階実習室で行っていたが、今回より亀戸の研修施設にて行われるようにカリキュラムの変更を行った。</p>
	<p>【議題 2】 社会人基礎力にプラスして電気技術者としての知識・スキルを養うためにはどのようなことを指導したら良いか。</p> <p>【意見】 技術に対する興味を持たせ、作業を反復させ技術に自信を持たせると良い。作業をしている全体像を把握させ、個々の作業の重要性を理解させ、特に安全に関する指導を徹底的に行った方が良い。</p> <p>【活用】 実験・実習において作業の初めに何を行うのかを説明し、この中での作業の重要性を説明しながら行った。</p>
高度電気工学科	<p>【議題 1】 社会人基礎力にプラスして電気技術者としての知識・スキルを養うためにはどのようなことを指導したら良いか。</p> <p>【意見】 仕事においては安全第一として考えた場合、コミュニケーション能力が大切なため、少人数で徹底的に討議、作業をさせることや年代の違う人とグループを組ませたら良い。</p> <p>【活用】 より多くの人とコミュニケーションが取れるように、実習において常に同じメンバーではなく、作業内容ごとに入れ替えを行っている。</p>
	<p>【議題 2】 学習内容として、電気工学科との差別化を行うためエネルギー科目を多く取り入れているが、その分野で資格取得かエネルギー知識どちらを優先して行えば良いか。</p> <p>【意見】 資格があると仕事に直結するので、資格指導も大切である。しか</p>

	<p>し、学科特性上エネルギー関係にも力を入れる必要がある。その上で、7：3位で資格に力を入れた方が良い。エネルギー分野は、日々状況が変わっているので常に新しい情報を授業で与えたら良い。</p> <p>【活用】 担任を中心に電気主任技術者、電気工事士以外の資格指導(危険物、消防設備士など)を行っている。</p>
電気工事技術科	<p>【議題1】 融着接続およびメカニカルスプライス接続、コネクタ接続についての講義・実習を実施しているが、光ファイバ接続で今後重要となる接続方法等について。</p> <p>【意見】 光配線ではすべての接続方法が必要となるが、特に現場では融着接続が重要となっている。現在、融着機材の精度が良く、接続処理時間が速くなっていることから機材の充実を図ることが望ましいとの意見を受けた。</p> <p>【活用状況】 融着技術の器材充実を図るために、新規にアクセスマスタ（OTDR、光パルス試験器一式）、多心光ファイバ融着接続機を導入し、接続作業の知識、技術を習得すべき講義、実習を実施。</p>

3-19 関連分野における実践的な職業教育（産学連携によるインターンシップ実技・実習等）が体系的に位置づけられているか

各学科では、それぞれの教育目標、育成人材像に基づきカリキュラムを編成し教育活動を行っているが、その内容は実践的な職業教育が重要であると考え。そのため、各学科では関連分野の企業等との連携による実習などをカリキュラムに取り入れている。

以下に、各学科の具体的事例を示す。

表 3-4 企業連携による実践的な職業教育

学科名	体系的な位置づけ	具体的事例
コンピュータグラフィックス科	CG 業界で活躍できる CG クリエイター育成のため、CG 映像企業と連携し、制作を通してモデリング制作のワークフローを経験させる。	①CG 映像企業によるモデリング指導 企業より、モデリングに必要な技術指導を受けた後、指定されたモデリング課題を制作。企業より講評・修正点の指示を受けて制作した課題に対し、最終評価を受ける。

CG 映像制作科	CG 業界で活躍できる CG クリエイター、VFX デザイナー、コンポジットター育成のため、CG 映像企業と連携し、制作を通して 3DCG アニメーション制作のワークフローを経験させる。	①CG 映像企業による CG アニメーション指導 企業より CG アニメーションに必要となる技術指導を受けた後、指定されたキャラクターアニメーション課題を制作。企業より講評・修正点の指示を受けて制作した課題に対し、最終評価を受ける。
コンピュータグラフィックス研究科	CG 業界で活躍できる CG クリエイター育成のため、CG 映像企業と連携し、実務に即した制作を通して CG・VFX 制作のワークフローを経験させる。	① CG 映像企業による技術指導 決定した実務案件に必要となる知識、ワークフロー、オペレーションについて、CG 映像企業による技術指導を受ける。 ② CG 映像企業の指導による短編映画の CG・VFX 制作 授業内で、各制作工程のタスクを分担して担当し、毎回の進捗確認とフィードバックにより、実務レベルの要求を満たす内容に仕上げる。
ゲーム制作科	ゲーム業界で即戦力として活躍できるゲームプログラマー育成のため、ゲーム業界で働くプロフェッショナルと連携して、企画・制作・プレゼン（発表）までの実際のゲーム制作工程を実習に取り入れる。	①企業と連携した課題制作 連携企業より、ゲーム制作の手法を学び、現場と同様の手法でゲーム制作を行う。さらに制作中も連携企業よりプログラムの方法、修正点を学び、その都度改善を行う。最後に授業課題の評価をいただき、さらに授業後の制作発表会にて制作全体についての評価を戴く。
ゲーム企画科	ゲーム業界で即戦力として活躍できるプランナー育成のため、ゲーム業界で働くプロフェッショナルと連携して、企画・制作・	①企業と連携した企画演習 連携しているゲーム企業から、企画の必要性と基本を学び、実際のゲーム企画作成を行う。進行内容の確認、中間発表、最終発表において、企業から指導。

	プレゼン（発表）までの実際のゲーム制作工程を実習に取り入れる。	
ゲーム制作研究科	ゲーム産業で活躍できる技術者の育成のため、ゲーム制作会社・ゲーム産業から課題をいただきその課題テーマに沿った企画の提案、作品制作、プレゼンテーション、外部への公表を含んだ実習を行う。	①インターンシップ実施 連携しているゲーム企業でのインターンシップ（半年間）を実施。毎週、企業から評価、指導。 ②ゲーム制作企業の課題制作 企業の要望に応じたゲームを企画し、企業の評価を受ける。評価が高い企画は、実際に制作、その過程で企業からの指導、評価。
アニメーション科	アニメ制作企業で活躍できるアニメーター育成のため、アニメ制作企業と連携し、アニメーション制作のワークフローを経験させる。	①アニメ制作企業の課題制作 動画制作技術に関する講義・実習を通して作品制作を行い、企業からの評価を受ける。 ②アニメーションクリエイターによる技術指導 作画技術および制作ツールに関する講義・実習を通して作品制作を行い、評価を受ける。
アニメーション研究科	アニメ制作企業で活躍できるアニメ専門職種要員育成のため、アニメ制作企業と連携し、アニメーション制作のワークフローを通して応用力を養う制作実習を行う。	①アニメ制作企業の課題制作 アニメーションワークフロー（動画・原画・背景・仕上げ・撮影）に関する講義・実習を通して作品制作を行い、企業からの評価を受ける。 ②アニメーションクリエイターによる技術指導 演出およびデジタルツールに関する講義・実習を通して、個人の作品集を制作し、評価を受ける。
グラフィックデザイン科	デザイン・印刷業界で活躍できるデザイナー育成のため、グラフィックデザイン業界のワークフローを課題の	①デザイン企業の課題制作 制作過程で、企画発表・中間プレゼン・最終プレゼンを実施、企業からの指導、評価。学期末の進級制作発表会で、企業の投票により最優秀作品を選出。 ②NPO 法人の課題制作

	中に取り入れる。	グループワークによる事前調査、企画立案の実習。企画のプレゼンに対する課題提供者からの指導と評価。
Webデザイン科	Web業界で活躍できるWebクリエイター育成のため、Web制作会社から実案件の課題をいただきその課題テーマに沿った企画の提案、作品制作、プレゼンテーションを含んだ実習を行う。	①Web制作会社の課題制作 制作過程で、企画発表・中間プレゼン・最終プレゼンを実施、企業からの指導、評価。学期末の進級制作発表会で、企業の投票により最優秀作品を選出。 ②企業によるデモンストレーション・講義 視覚障害者のWebサイト閲覧のデモンストレーションと、Web利用者に配慮したサイトにおけるWebアクセシビリティの講義。
ネットワークセキュリティ科	ネットワーク・セキュリティ業界で活躍できるエンジニアを育成するため、専門企業の教材を授業に取り入れ、実践的な実習を行う。また、連携企業等による学生に向けた技術指導を取り入れる。	①専門企業の教材による授業 企業等から教育プログラムの提供を受け、認定教員が、その実習授業を行う。 ②企業等のエンジニアによる検証 企業等のエンジニアを招き、途中経過及び成果を検証。 ③講演会・セミナーの実施 ネットワーク・セキュリティ業界のスペシャリストによる、最新技術や課題、今後の動向等についての講演会・セミナーを実施。
ケータイ・アプリケーション科	スマートフォン・アプリケーション開発企業や、システム開発企業で即戦力となりうる人材を育成するため、現場エンジニア等からアプリケーション構築の意見をいただき、最新の技術動向を取り入れ、開発に必要とされる一連の工程を実践的に経験する。	①企業からの意見を反映した授業実施 アプリケーションの実装技術において、企業のエンジニアより最新技術や課題などの意見をいただき、授業に反映。 ②エンジニアによる開発指導 企業等のエンジニアを招き、課題設定から意見、アドバイスを受け、アプリケーションを作成。

情報ビジネスライセンス科	幅広い業界・業種で活躍することができるビジネスパーソン育成のため、企業連携による教材開発、授業等を実施することで、社会人基礎力の養成及び自己のキャリアデザインにつなげる。	<p>①人材育成企業と連携した教材開発 社会人基礎力を養成するため、SBL (Story Based Learning) やグループワークなどの手法を取り入れたオリジナル教材を共同で開発し、授業で使用。</p> <p>②企業講師によるキャリアデザイン関連授業 キャリア開発企業の講師によるキャリアデザイン関連の授業を実施。</p> <p>③各種企業等によるビジネス関連授業 各種企業等による授業を行う科目を設け、情報、人材派遣、キャリア開発、教育などによる講義や企業見学を実施。</p>
情報処理科	情報処理業界で活躍できる実践的かつ即戦力となるプログラマ育成のため、卒業制作のシステム開発に際し、企業からの評価を受ける。	<p>①企業による卒業制作評価 企業より指導を受けたのち、制作過程で企業に向けた中間報告を実施、企業からの評価を受ける。</p> <p>②講演会、見学会の実施 連携している情報システム開発企業ならびに情報処理業界団体主催の講演会や見学等で技術動向を確認。</p>
情報システム開発科	実社会のニーズ・動向を踏まえて、顧客の要求を的確に分析・設計できるシステムエンジニアを育成するため、業務システムの開発を行っている企業と連携し、業界の意見を取り込んだチーム開発の実践と運用を行う。	<p>①現役プロジェクトマネージャによる開発指導、評価 スケジュール管理のポイント・重要性についての講義を実施後、グループにてオブジェクト指向設計の開発演習を行う。設計終了および実装終了時点でのプレゼンテーション・評価を実施。</p> <p>②開発企業エンジニアによる講演の実施 業務システム開発企業のエンジニアを招き、現場エンジニアの仕事の実態と学生時代に修得しておくべき技術についての講義を実施。</p>
高度情報処理科	IT 業界で活躍できるシステムエンジニアを育成するため、情報システム開発企業等から具体的なシステム化	<p>①企業の開発案件によるシステム開発実習 企業の指導のもとに、一連の開発工程を体験しながら、システム開発を行う。開発過程で企業より助言と指導を受ける。</p> <p>②講演会、見学会、勉強会の実施 最新の技術動向に関する外部の講演会や</p>

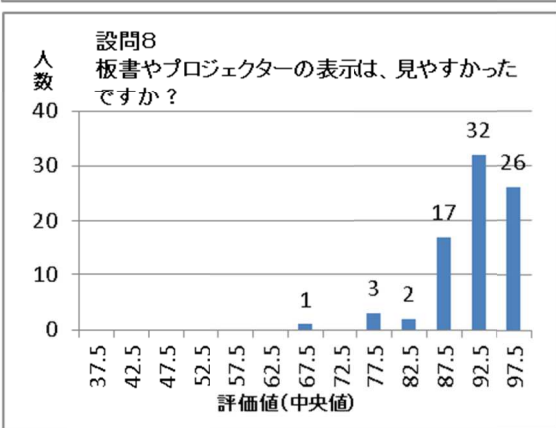
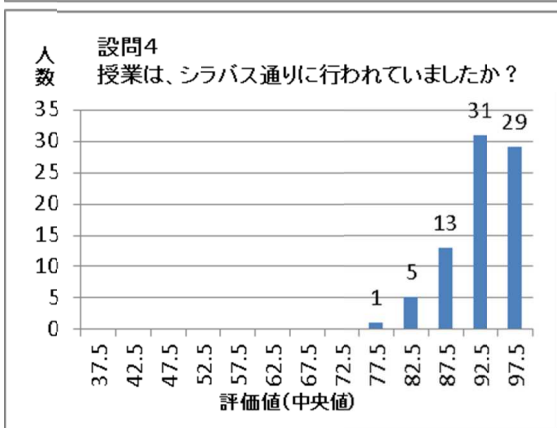
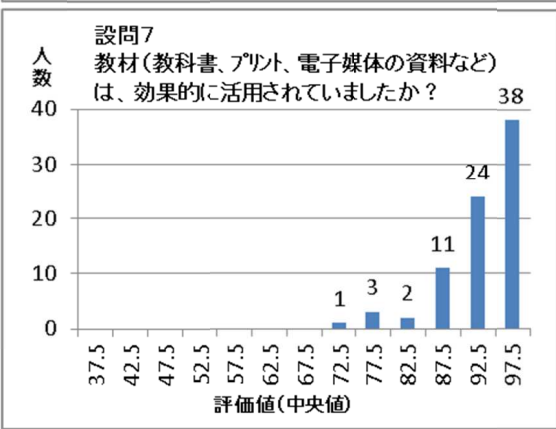
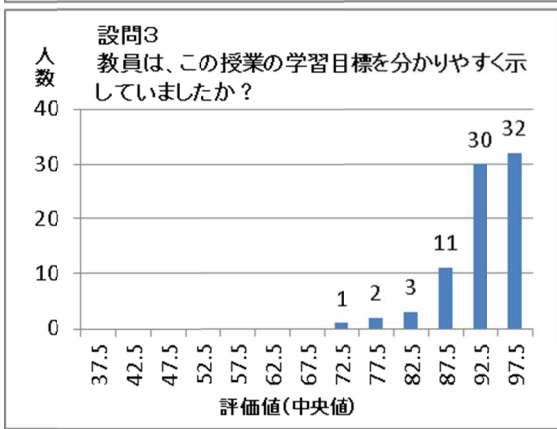
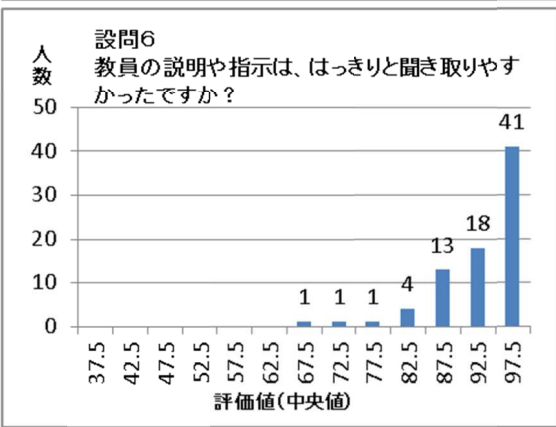
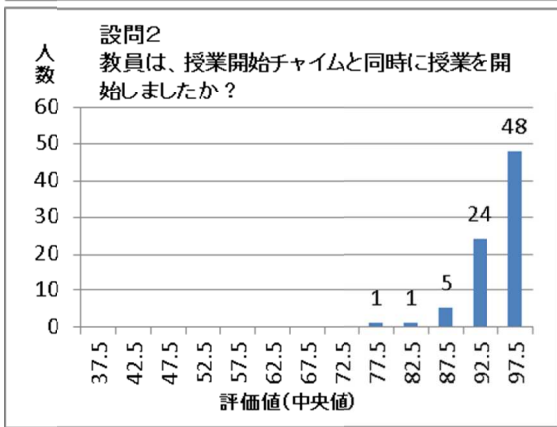
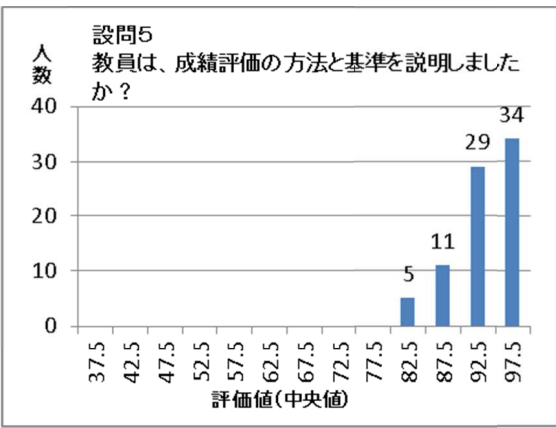
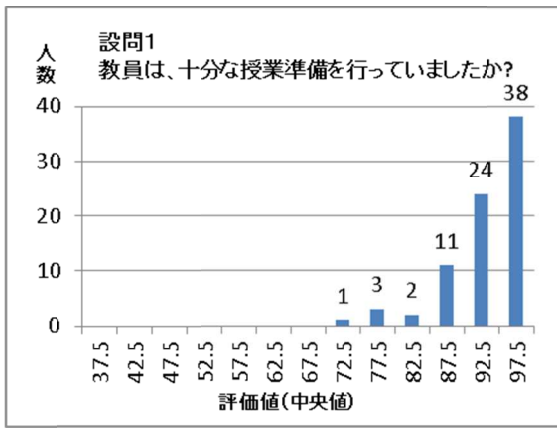
	案件をいただき、システム化に対する要求の分析・設計・開発の実習を行う。	展示会、勉強会等に参加。
電子応用工学科	業界で活躍できる電子回路技術者を育成するため、企業の技術者による授業の実施や外部団体と連携した資格取得指導を取り入れる。	①企業技術者による授業 電気回路や組込みマイコン設計などの科目において、企業の技術者による授業を実施。 ②応用研究成果発表会 応用研究の成果発表会として、企業の技術者へのプレゼンテーションを行い、評価を受ける。 ③資格取得指導 第2級陸上特殊無線技士の資格取得指導において、関係団体と連携し、講習を実施。
電気工学科	電気設備業界で活躍できる電気技術者育成のため、課題作成過程で、企業から直接指導を受ける。	①電気設備設計企業による指導 課題作成過程で企業からの直接指導。 ②企業による機器メンテナンスの指導 エネルギー関連機器に関するメンテナンス技術指導。 ③電気設備試験・点検企業による指導 高圧受電設備点検についての指導・評価。
高度電気工学科	電気設備業界、電気工事業界で活躍できる電気技術者育成のため、企業の技術者による直接指導を受ける。	①企業による施工技術指導 電気工事に関する施工方法について指導・評価。 ②企業による機器メンテナンスの指導 エネルギー関連機器に関するメンテナンス技術指導。 ③電気設備試験・点検企業による指導 高圧受電設備点検についての指導・評価。
電気工事技術科	電気工事業界で活躍できる電気工事技術者育成のため、太陽光施工企業及びネットワーク施工企業と連携し、テキストを作成、それに沿った実習を実施する。	①企業による施工技術指導 企業と連携し作成したテキストに沿って実習を行い、施工内容に応じて、企業からの指導を受ける。 ②企業による講演 最先端施工技術の講演を実施。

3-20 授業評価の実施・評価体制はあるか

授業の評価に関しては、学生による授業アンケートを平成7年度より各期（前期・後期）に実施している。評価結果は、全教員が自身の端末から確認できると共に、上長との面談を通じて、課題の抽出と解決に向けて活用されている。

また、校長を始めとした教育部署長が、全教員（非常勤講師を含む）に対し、授業見学および授業評価を実施している。平成29年度は、課題や問題のある学科・教員を主な対象として実施した。

以下に、平成29年度後期の専任教員に対する授業アンケート結果を示す。なお、評価結果は、5段階の回答選択肢に対して数値の重み付けを行って集計したものであり、評価値を5ポイント刻みにした際の該当人数で示している。



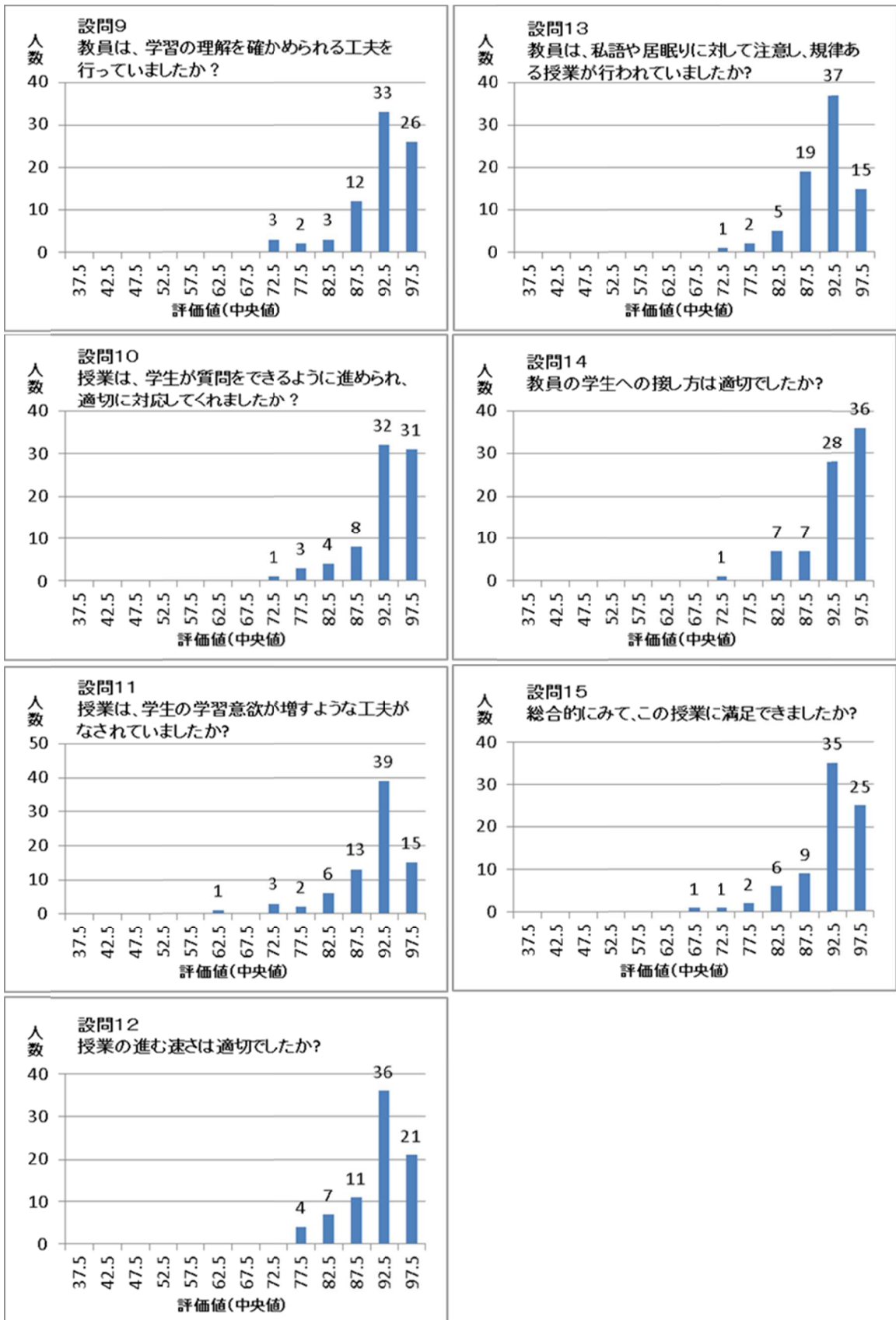


図 3-2 専任教員の授業アンケート結果

3-21 職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか

職業教育に対する評価については、学校関係者（関連する企業・団体、高校教員、卒業生、在校生、保護者、地域住民など）によって構成される「学校関係者評価委員会」を開催し、本校の職業教育に対する自己点検結果への外部評価を取り入れている。

また、教育成果（授業による学生の成果物など）に対する評価として、コンテンツ分野の学科（CG、ゲーム、アニメ、デザイン）では、作品制作過程で企業からの指導、評価を受け、学期末の制作発表会では、作品およびプレゼンテーションに対する企業からの評価を頂いている。そして、エンジニア分野の学科（IT、情報、Web、ネットワーク）では、企業から開発目標や研究テーマを提示してもらい、指導および評価をして頂くなど、外部関係者からの評価を取り入れている。

3-22 成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか

成績評価・単位認定に関しては、基準に従い行っており、これらの基準は「教務規程」に明確に示されている。他の高等教育機関との単位互換や目標としている資格取得者の単位認定も、科目認定制度を定め「教務規程」に記載している。

3-23 資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか

資格取得に関しては、資格取得を目標とする学科での受験対策指導に限らず、学校全体で学生の資格取得を推進する体制を整えている。また、学科の学習目標に合わせて取得する資格を設定し、『学園生活ガイド』や入学案内書、オフィシャル Web サイトに体系的な位置づけを記載している。

現在の指導体制は、教育の質保証の観点において目標資格を定め、同レベル以上の資格を全学生が在学中に必ず取得するものとしている。平成 29 年度の状況としては、目標資格の取得率が向上している学科も複数あるが、学生全員が資格を取得して卒業するという目標は達成できていない。（表 0-7 参照）

3-24 人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか

平成 29 年度は、昼間部 21 学科と夜間部 5 学科の計 26 学科を設置しており、全ての学科に専任の教員をそれぞれ配置している。各学科の教員は、科長を中心に専門教育を担う専任教員で構成されており、人材育成目標に向けて授業を行うことができる要件を備えた教員を確保している。平成 29 年度には、新たに専任教員を 7 名採用し、要件を備えた教員の確保を人員計画に基づいて行っている。

しかし、入学者数の増加に伴い、学生数およびクラス数に対して十分な教員数を確保しているとは言えない。現状、規定の担当コマ数を超えている場合や複数のクラス

担任を担っている教員がいる。

なお、専任教員が不足している分野については、非常勤講師を確保することで人材育成目標の達成に向けた授業ができるように努めている。

3-25 関連分野における業界との連携において優れた教員(本務・兼務含む)を確保するなどマネジメントが行なわれているか

学科には、管理責任を担う学科長を配置している。学科長は、各学科の教育課程を編成する際に、「教育課程編成委員会」に参加する関連業界の委員の方々と連携を図り、優れた教員の確保についても様々な意見を頂いている。また、企業連携による授業の実施も進められており、平成29年度は企業39社との連携において、企業に所属する43名の講師が授業を行った。

また、「教員研修規定」(以下、研修規程という。)に基づいた研修制度も確立しており、全ての教員に求められる資質能力と共に、高い専門知識・技術(専門性)を兼ね備えた教員を育成するための研修を業界と連携しながら行っている。

上記の通り、関連分野における業界との連携は学科長を中心に行われているが、時代の変化と共に技術革新が激しい業界に対応して、優れた教員を確保していくことは容易ではない。

3-26 関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組みが行なわれているか

関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のため、本校では「研修規程」を設け、一定の研修受講を義務づけている。研修規程は、本校が企業等との連携の下、組織的な研修機会を確保するために定めるものである。また、本校教員として必要な、職業に関連した実務上の知識・技術並びに、授業及び学生に対するマネジメント能力などの指導力を修得・向上させるために、各種研修を実施することを基本方針としている。研修の種別は、以下のとおりである。

- (1) 各学科の専攻分野の職業実務卓越性に関する研修
 - 1) 企業または業界団体が実施する実務研修
 - 2) 本校が育成する分野の企業や業界団体から講師を招いた実務研修
 - 3) 担当科目の実施に必要な職能資格等の取得及び更新を目的とした実務研修
- (2) 各学科の専攻分野の学術卓越性に関する研修
 - 1) 学会・学術団体が実施する研修会
 - 2) 学会・学術団体が実施する大会への参加・発表
- (3) 全ての学科に共通する教授法や教員資質に関する研修
 - 1) 教授法や教員資質に関する研修を行っている企業または団体が実施する研修
 - 2) 専修学校関連団体が実施する専修学校教員向けの研修

研修規程に基づき、関連分野における先端的な知識・技術（専門性）を修得するため、率先して必要な技術研修を受講するよう教育部長と科長、科長と教員間で話し合い、各教員が年度目標に基づいた研修計画を立てている。研修の受講を希望する際は、研修願いを上司に提出し、許可が下りれば受講可能となる。受講後は、報告書を提出し各学科内、さらに必要に応じて全体の教員研修会で報告を行い、知識・技術の共有化を図っている。各学科の専攻分野の職業実務卓越性に関する研修について、平成 29 年度の受講実績は、85 コースであった。受講研修を表 3-5 に示す。

表 3-5 参加研修一覧

	研修名		研修名
1	「2.5Dマッドバグイットマスタークラス/竹下優子氏」	44	サイバーレンジによる実践的防衛演習基礎
2	「alive2017」 alive2Dに関するカンファレンス	45	スクリプト入門 (Python・Ruby編)
3	『KiCad』で始めるIoT時代のプリント基板作り	46	ズリノグッパ「エホーティ(画像人指示あり)」向け
4	【CCA】カンパニグ心理学に学ぶ基礎技術向上講座	47	センサーとサーボモータでIoTの「センシングとアクチュエーション」を実証するハンズオン
5	Adobe Max Japan 2017	48	デザイ思考 上級ファンクターコース
6	ASP.NET MVC研修	49	ネットキグアデミー・イストクターズミテイング2017
7	Autodesk Arnold セミナー	50	ハネキグ ネットワーク
8	CALPHAD法とフェーズフィールド法を使いこなすために	51	ブランドコミュニケーション講座
9	CEDEC2017	52	マナーのための企画立案力養成講座
10	CGWORLD2017クリエイティブカンファレンス	53	マッドバグ講座/林隆之氏(ビブ破壊のトリアイショルな表現)
11	Cisco Networking Academy 新規イストクターセキュリティ(TTT)	54	マドマ解析ハズバ入門コース
12	CQエレクトロニクス・セミナー	55	ワムクリエイティブクラブ加盟校教育関係者向けセミナーゲーム開発編
13	Creating Realistic CG Props with Seth Thompson	56	阿部信行のPremiere Proベシットレニング
14	DB Online Day 2018 powered by 日本マカム	57	学校関係者限定 発達障害学生の支援者勉強会
15	Docker入門	58	学生LIFO研修
16	ENERGY STUTION LABO TOKYO セミナー&見学会	59	株ワコムWCCC加盟校教育関係者様向けゲーム制作セミナー
17	First Contact Zbrush 体験講座	60	教員実践研修～中堅教員のための指導力養成講座～
18	Game Tools & Middleware Forum 2017	61	教授法研修`成果を上げる！指導力の向上`
19	GoogleHome×ESP8266IoTハズバセミナー	62	高圧ガス製造保安責任者講習(冷凍第二種)
20	GTMF(Game Tools & Middleware Forum)	63	作って学ぶ IoT基礎～センサーからの収集、蓄積、分析、フィードバックまで～
21	GUIで機械学習を始めよう！	64	実践型C言語 指導講座
22	ITSSバシ取得プログラム	65	実務講座 PASとUGSの徹底研究
23	JavaEE7対応 Webアプリケーション開発	66	授業力向上を目指すCTT+受験準備コース
24	JUIDA認定 操縦技能 & 安全運航管理者証明証総合取得コース	67	専修学校教職員資質能力向上プログラム実践講座
25	Linuxセミナー (セキュリティ)	68	第1種電気工事士定期講座
26	MOTION PLUS DESIGN'S MEETUP TOKYO 2017	69	第28回日本基礎造形学会 熊本大会
27	OpenToonzでアニメを作ろう！	70	第41回実践教育・心理検査基礎講座
28	Pen Testing Training	71	第一回Xデザインフォーラム/情報デザインフォーラム
29	Photoshop 実践講座	72	第一原理計算セミナー"Advance/PHASEハズバ"
30	PHP Webアプリケーション開発入門	73	第二級陸上特殊無線技士資格講習
31	RESPACK講習会	74	電験1種受験コース 一次試験講座 理論/二次試験講座 電力・管理
32	TOPPERS活用セミナー	75	電験2種 二次試験 直前対策
33	Webアプリケーション開発入門 (ASP.NET編)	76	電験のための基礎講座 特別ゼミ
34	アニメーション制作企業における実務研修	77	電験講座 電験第1種コース
35	アニメータ様向け「現場で使える！」CLIP STUDIO PAINT	78	電験講座 電験第二種コース
36	エネルギーマネジメントアドバイザー認定資格更新研修	79	電験講座 電験第一種コース
37	オブジェクト指向設計の原則～リアクティブを通じて学ぶ良い設計～	80	電験講座 電験二種 二次
38	ネットカクセターが組織で働く準備はできているか？	81	電験三種 合格のための受験指導 通学講座
39	ネットマナー養成講座	82	電験二種 重要ポイント講座
40	ゲームデザインハンズオンセミナー	83	日本高等教育学会 第20回大会
41	ロボット開発実践講座	84	発達障害学生の支援者勉強会 第二回勉強会
42	コンピュータサイエンスイットマスタークラス2017 (CEDEC2017)	85	汎用第一原理計算プログラムOpenMXを用いた利用講習会
43	サブレット/JSP/JDBCプログラミング		

また、全ての学科に共通する教授法や教員資質に関する研修は全教員対象に実施しているが、その研修内容は以下の通りである。

- ・教授法をテーマにした「インストラクションスキル向上に関する研修」(終了)
- ・授業計画をテーマにした「インストラクショナル・デザインに関する研修」(終了)
- ・基礎的・汎用的能力の開発をテーマにした「L I F O 研修」(終了)
- ・授業の活性化をテーマにした「ファシリテーション研修」(継続中)

尚、平成 27～29 年度の全体研修会では、「創造性開発講座」を全教員対象に実施した。

なお、教員個々のキャリアプランに応じた研修体制が構築されているとは言えない。今後は組織的な計画に基づいて、教員個々のスキルアップを図るための研修参加を促していく必要がある。

3-27 職員の能力開発のための研修等が行われているか

職員の能力開発のための研修については、人事部が中心となり各部署の計画に基づいて、平成 29 年度は、以下の通り行われた。

人事部

「非正規教職員の雇用管理とその実務」「高額療養費等の見直し・介護掛金率の改定について」「人を大切にせる企業の経営と人権 企業の社会的責任と人権」「レーザー学校給与 Ver. 9.0 操作セミナー」「HR EXPO」「HR EXPO 第 12 回 総務・人事・経理ワールド (勤怠システム・研修等)」「障害者雇用セミナー 合理的配慮の提供～こんなときどうする～」「年末調整等説明会 前年との変更点等」「レーザー学校給与 Ver. 9.0 年末調整操作セミナー」「外国人労働者雇用管理セミナー」「教職協働時代での経営人材育成策」「障害者雇用、関係機関が支えます！～企業向け普及啓発セミナー～」「これからの採用は“見極め×魅力づけ”！面接メソッドセミナー」「労働契約法改正にみる私学への影響 と対応策 人件費適正化へのシナリオ」「第 70 回東京消防庁開庁記念消防行政協力功労者等表彰式」など

総務部

「日本学生支援機構奨学業務連絡協議会」「日本学生支援機構新人研修会」「新宿区男女共同参画フォーラム」「KOKUYO セミナー 世代や性別の壁をどう乗り越える？」など

財務経理部

「税制改正研修会」「はじめての簿記」「初級者のための学校会計」「平成 29 年度学校法人会計研修会」「学校法人会計研修会【入門】」「学校会計の研修会(基礎編)」「新任事務長のための学校法人会計マスター」「学校法人における予算編成・管理のすすめ方」「学校法人における計算書類の見方と財務分析のすすめ方」「報酬・料金等の源泉徴収事務」「ピンポイント法人税・消費税」「財務診断の実務」「学校会計の研修会(決算編)」「学校法人における会計担当者実務」「学校法人における

固定資産に関わる会計処理実務」「学校会計システム・決算操作セミナー」「退職所得の源泉徴収事務」「決算法人説明会」「地方税説明会」など

キャリアセンター

「上級救命講習」「留学生に対する生活指導講習会」「普通救命講習」「キャリアサポーター養成講座」「教育機関における留学生就職支援関係教職員向けセミナー」「「未来ノート」を活用したキャリア教育のカリキュラム開発とその運用」「暴力・暴言・ヘイト撲滅講習会」「申請等取次研修会」「青少年への運動・スポーツ・部活動などにおける安全且つ効果的な発育発達・体力強化を実施するためのトレーニング指導法」「「こんな学生はどうしたら？」セミナー」「企業における留学生のニーズ」「企業の望む就職指導の在り方」「留学生指導教員対象講座」「東京都情報産業協会 講習会」「留学生担当教職員研修会」「留学生への生活指導等に関する事業」「専門学校留学生就職指導担当者研修会」「日本語教育・職業教育国際シンポジウム」など

広報部

「広報効果測定 1 日セミナー」「プレゼンテーション力向上研修」など

教務部

「Access2010 中級講座」「Access 応用 1 日速習講座」「EXCEL マクロ VBA 入門編」「基礎から学ぶ！EXCEL マクロ機能による業務の自動化」「EXCEL 中級」「EXCELVBA (基礎・初級) 講座」「パソコン短期集中修得コース WindowsAccess 中級講座」

4. 学修成果

4-28 就職率の向上が図られているか

<組織的學生指導体制による就職率向上>

本校において就職率の向上を図る責任部署はキャリアセンターである。平成 29 年度は 4 年目の運用になる。各クラス専属のキャリアサポーターは、担任教員と連携を図り、ホームルームにおいて直接指導することによって、学園生活の充実と、さらなる就職率の向上を図った。平成 29 年度は、昼間部全学科 75 クラスに 11 名のキャリアサポーターを配置した。

<基礎学力および基礎文章力の養成>

ホームルームでは、採用試験において多くの企業が実施する SPI 等の基礎学力試験、および作文試験に対応した対策を講じた。基礎学力試験に対応した「基礎学力養成ドリル」および、作文試験に対応した「基礎文章力養成トレーニング」を、ホームルーム 90 分間のうち 30 分間を割いて毎週実施した。また、卒業年次の一部では、前期に「基礎学力養成ドリル<発展編>」を実施した。年間を通じたホームルームの基礎力養成メニューを示したのが表 4-1 であり、担任とのコミュニケーション、学科の特別活動、学校行事、災害避難訓練など、ホームルームの時間を利用する他のスケジュールと調整しながら実施した。

表 4-1 キャリアセンター 年間ホームルームメニュー（就職活動サポート概略）

	卒業前年次（全学科）	卒業年次（前期は学科別メニュー）
前期	基礎学力養成①～⑦ 基礎文章力養成①～⑦	基礎学力養成<発展編>①～⑭（一部の学科） 求人紹介＋個人面談（CG・デザイン）
後期	基礎学力養成⑧～⑭ 基礎文章力養成⑧～⑭	求人紹介＋個人面談（全学科）

<必修科目「就職活動リテラシー」>

就職率の向上を図る必修科目として「就職活動リテラシー」を設け、全学科全クラスの学生が履修した。授業時間数は、90 分 1 コマ（30 単位時間）を配当している。科目の内容は、ワークショップ形式のアクティブラーニングを導入しており、ワークシートを利用した自己分析、職業適性診断を利用した自己分析等を行い、履歴書に記載する自己 PR および、志望動機の記事を完成させるとともに、ロールプレイングによる面接練習等を行う。これらによって、一通りの就職活動準備が整う科目として位置づけている。

<就職率向上対策行事>

就職率の向上を図る行事として、講演会、模擬試験、模擬面接会、留学生就職ガイダンス、合同企業説明会、放課後就職クラブ、校内入社試験等を実施した。

1) 講演会

講演会は、春には卒業学年学生の就職に対するモチベーションアップを目的とした「春季講演会」、秋には卒業前年度学生に対して同様の目的で「秋季講演会」を実施した。有識者による講演等により、職業観の醸成、就職意識の高揚、就職活動に関する情報収集、ビジネスマナーの習得等を図ることができ、それぞれの行事の目的を果たすことができた。

2) 模擬試験

模擬試験は、企業の採用選考で用いられる SPI 試験、一般教養試験、作文試験に対応する模擬試験を全学生に実施し、採点結果と添削結果をフィードバックすることで就職活動の実践に備えた。

3) 模擬面接会

模擬面接会は、就職前年次の学生に対して、2月および3月に学科別に実施した。これには、キャリアセンタースタッフのみならず、本校の事務部署職員が面接官役を演じ、本番さながらの面接練習を行った。

4) 留学生就職ガイダンス

平成29年度には191名の外国人留学生在が就職を希望した。それらの学生を対象に、留学生就職ガイダンスを実施した。留学生在が日本企業に就職する就職活動では、日本人学生とは異なったノウハウが必要である。また、就職内定後卒業までに、就職先企業の協力を仰いで在留資格変更を行わなければならない。これらに対応し、留学生在が希望の就職を果たせるよう、適時、適切な情報提供を実施した。その結果、就職希望者の91.6%にあたる175名が就職内定し、そのうち169名が日本企業への就職を果たした。なお、特定活動を申請して卒業後も就職活動を継続している留学生在は10名である。

5) 合同企業説明会

合同企業説明会は、卒業年次学生に対して4月、7月、9月に実施し、合計540社を動員した。加えて、20社程度の小規模な校内合同企業説明会「放課後就職クラブ」を年間8回実施し、延べ130社を動員して就職活動を促進した。なお、平成31年3月卒業見込の卒業前年次学生に対して、平成30年1月に30社を動員して業界職業ガイダンスを実施し、同3月に67社を動員して早期合同企業説明会を実施した。

平成29年度より夏季合同企業説明会と早期合同企業説明会の運用方法を変更した。企業の採用意欲向上を受け、早期合同企業説明会では電気電子分野やIT分野の企業を67社（昨年比+27社）招致、また夏季合同企業説明会は平成28年度まで学内で実施

していたものを新宿 NS ビルの地下ホールを貸し切り、162 社（昨年比プラス 92 社）の企業を招致して実施した。

6) 校内入社試験

校内入社試験は、個別企業の採用選考における一次試験を本校の教室やホールを用いて実施する行事である。卒業年次学生に対して、平成 29 年 5 月から平成 30 年 3 月にかけて、IT・エレクトロニクス分野 147 社、ゲーム分野 10 社、CG・アニメ・デザイン分野 7 社、合計 164 社の校内入社試験を誘致して実施した。

<オリジナルスケジュール手帳『JEC Career Navi』>

本校では、就職率の向上を図るツールとして、本校オリジナルスケジュール帳『JEC Career Navi』を 4 月の新入生オリエンテーション時に配布している。この手帳のコンテンツは、ダイアリーに加えて、社会人基礎力自己診断、就職活動のお役立ち情報、就職活動に関する先輩のエピソード、キャリア観醸成のヒントとなる有名人の金言・格言など情報満載である。

<キャリアセンター就職システム>

学生の就職活動状況をモニタリングするツールとして、電子学園統合基幹システム School Leader が稼働している。そのデータベースには平成 11 年度からの就職状況が蓄積されている。Web システムを経由して学生が自ら（就職活動による）公欠申請、採用試験可否報告、内定報告、決定報告を行うようになっており、それを通じて学生は就職活動履歴を記録し、常時、閲覧、更新を行うことができる。一方で、キャリアセンターのスタッフもその活動履歴をモニタリングしており、個々の学生の就職活動状況を把握するとともに、就職内定率の計算等を容易に行うことができるようになっている。電子学園統合基幹システム School Leader の実装は、学生の就職活動状況の「見える化」を大きく前進させた。

これら数々の就職率向上対策を講じ、さらに景気回復による企業の旺盛な採用意欲を背景に、平成 29 年度の就職内定率は全学科総合で 95.6%と、平成 28 年度を 1.3p 上回り、高い就職内定率を記録した。

4-29 資格取得率の向上が図られているか

資格取得に関しては、平成 27 年度の重点項目「教育の質保証」の枠組みで対策を推進した。具体的には各学科が最低 1 つの取得すべき資格を設定して明確化し（表 0-7 参照）、全員合格を目指す取り組みである。平成 27 年度に資格を設定し、平成 29 年度末に実績の確認を行ったが、合格率 100%には程遠い実績であった。

資格取得を支援するセクションとして、キャリアセンター内にライセンス担当が配置されている。ライセンス担当は、対策講座の実施や団体受験申し込み、試験センターの設置などを行っている。また、合格実績、合格率に関しても一元管理し、合格率

の推移分析や今後の取得対策に活用している。

キャリアセンターのライセンス担当が管轄している団体受験及び、試験センター対応資格は以下の通りである。

1) 団体受験（試験実施月）

- ・ 色彩検定（6月、11月）
- ・ ビジネス能力検定ジョブパス（B検）（7月、9月）
- ・ CG-ARTS 検定（7月、11月）
- ・ 情報処理技術者試験（4月、10月）
- ・ 情報デザイン活用試験（J検）…CBT（コンピュータ・ベース・テスト）方式
- ・ LPIC 検定（各種）…PBT（ペーパー・ベース・テスト）方式
- ・ HTML5 検定…PBT（ペーパー・ベース・テスト）方式

2) 試験センター対応

- ・ Microsoft Office Specialist 検定（Word, Excel, Powerpoint）
- ・ LPIC 検定（各種）
- ・ Oracle 認定 Java プログラマ検定（各種）
- ・ Oracle DBA 検定（各種）
- ・ CompTIA Security+
- ・ Cisco 検定（CCNA 等）
- ・ HTML5 検定

資格取得率の向上を図るために、在学中に次の資格、もしくは同等と認められる他の資格に合格した者について表彰を行うとともに、成績証明書に明示している。

- | | |
|--|--------------------------|
| ・ 情報処理技術者試験 | 応用、データベーススペシャリスト |
| ・ CG エンジニア検定 | エキスパート |
| ・ 画像処理エンジニア検定 | エキスパート |
| ・ CG クリエイター検定 | エキスパート |
| ・ Oracle Master | Gold |
| ・ LPI 認定試験 | レベル2 レベル3 |
| ・ 工事担任者 | AI 工事1種 DD 第1種 AI・DD 総合種 |
| ・ 第一種電気工事士 | |
| ・ 第三種電気主任技術者 | |
| ・ Cisco Certified Network Professional | などの各種ベンダー資格 |

4-30 退学率の低減が図られているか

退学率の低減を図るために、キャリアセンターを中心に組織的學生指導体制を築いている。各クラス専属のキャリアサポーターが、担任教員と連携を図り、ホームルームにおいて直接指導することによって、退学率の低減を図っている。

退学率の低減を図るためのベースとなる対策は、出席率向上対策である。出席率の

悪い学生は、やがてドロップ・アウトにつながるという仮説を根拠としている。クラスを進級学年と卒業学年に分け、各期のクラス平均出席率の目標値を設定しており、進級学年は 95.0%、卒業学年は 90.0%としている。これをモニタリングする方策として、キャリアセンターで週毎にクラス平均出席率のランキング表(表 4-2 参照)を作成し、全教員で情報共有を行っている。また、出席率が低いクラスに関しては対策会議を開き、個別の対応策を検討する。

退学率の低減を図るための対策として、クラス担任が作成する「クラス在籍人数・学生状況報告書」、「科目履修状況報告書」、「学生指導記録」、「経過表」を作成し、学生一人ひとりの状況を常に把握し、個別指導を行っている。これらから把握する学生の状況によっては、面談を行い、必要に応じてキャリアサポーターが家庭訪問を行うなどの対策を行っている。

退学率の低減を図るためのその他の対策は、以下のとおりである。

- ・ 学生指導記録に、学生自ら学習目標（年度目標、各期の目標）を記入し、担任と共有しながら目標管理を行う。
- ・ 4 月当初に「JEC WEEK（準備教育期間）」を設け、新入生に対して早期に様々な働きかけを行う取り組み。
- ・ 新入生保護者会を 4 月に実施し、保護者の協力を得る取り組み。
- ・ 皆勤賞・精勤賞を設け、各期に表彰することによって出席意欲を高める。また、入学から卒業まで、在学期間を通じて皆勤の者に対して卒業式の場で特別表彰を行う（平成 29 年度の卒業式表彰は、昼間部 89 名、夜間部 9 名）
- ・ 夏季休暇終了直前に残暑見舞いを全学生に送付し、夏季休暇後の授業に対する心の備えを促す。

これらの退学率低減対策を講じたが、平成 29 年度（平成 30 年 3 月 31 日現在）の退学率（休学を除く）は 8.2%となり、昨年度より 0.4p 増加した。本校の休退学は理由別に 4 分類しており、①学習、②経済、③健康、④その他、としている。このうち、②経済、③健康の理由については、学校として取り得る対策が限られているため、ドロップ・アウト対策は、主に①学習理由の低減に注力している。平成 29 年度の学習理由による退学率は 4.4%であり、昨年度より 0.5p の増加で、理由別の中でも一番多い結果となった。従来対策では対応できなくなっており、新たな取り組みの創設が必要であると感じ、平成 30 年度からこれらの問題を解決するために、ドロップアウト対策委員会を立ち上げ、新たな施策の検討を始める予定である。

NEXT10 において、退学率低減対策を織り込んだ「エンrollment・マネジメントによる組織的学習指導の充実」に取り組んでいる。平成 29 年度は、教育重点項目にも挙げたように、ドロップ・アウトに至る学生の傾向を分析することを主な目的とした「充実した学校生活を送るための新入生対象アンケート Ver. 02_2017」を実施し、分析したが、上記の実績に示された通り、平成 29 年度のドロップ・アウト対策に貢献したとは言えない。平成 30 年度は、アンケートの質問項目を見直した Ver. 03_2018 を開発し、ドロップ・アウト低減に向けてさらに分析精度を上げる所存である。

表 4-2 平成 29 年度 クラス別出席率一覧 (4/17-4/21)

進級クラス			卒業クラス		
クラス		平均	クラス		平均
1CI01	(42)	100.0%	2AW01	(26)	100.0%
1CU01	(40)	100.0%	2CC02	(32)	99.6%
1CR01	(46)	100.0%	2JN01	(36)	99.6%
1AW01	(20)	100.0%	2CC01	(30)	99.4%
1AG01	(23)	100.0%	2E001	(31)	98.9%
1JL01	(16)	100.0%	3AR01	(27)	98.8%
2KZ01	(12)	100.0%	2KK01	(26)	98.7%
1AU01	(39)	99.8%	2CI03	(29)	98.6%
2CU03	(31)	99.8%	2CI04	(37)	98.5%
2CU02	(27)	99.7%	2KJ01	(39)	98.0%
1KJ01	(44)	99.6%	2JN02	(39)	97.5%
1CI03	(42)	99.5%	2AD02	(43)	97.4%
1AV02	(39)	99.4%	2AC01	(43)	97.2%
1AD03	(44)	99.4%	3KZ01	(19)	96.8%
1CU02	(39)	99.3%	2JN03	(36)	95.9%
1AD01	(45)	99.3%	2JL01	(9)	95.6%
1CI04	(42)	99.2%	2AV01	(25)	94.9%
1CC01	(40)	99.2%	3CU03	(25)	94.4%
1AC01	(50)	99.0%	2CI01	(35)	94.2%
2CU01	(26)	98.8%	2CR01	(40)	94.2%
1CM01	(30)	98.8%	4AA01	(15)	94.1%
1JY02	(37)	98.7%	2JY01	(27)	93.2%
1KK01	(42)	98.5%	2CI02	(33)	92.1%
2AR01	(24)	98.3%	3JZ01	(29)	91.6%
1JN01	(45)	98.2%	2AG01	(25)	90.9%
2AU01	(24)	97.9%	3CU01	(20)	90.8%
1JN02	(47)	97.9%	3AU01	(20)	89.7%
1AV01	(39)	97.7%	2CM01	(20)	88.0%
1AD04	(45)	97.6%	2AV02	(31)	88.0%
1CM02	(29)	97.6%	2AD03	(41)	86.8%
1JN03	(47)	97.3%	2AD01	(40)	86.6%
1CC02	(39)	96.9%	2JY02	(24)	86.4%
1AR01	(40)	96.8%	2CM02	(19)	84.2%
1AD02	(44)	96.8%	3CU02	(24)	83.0%
1JY01	(37)	96.5%	卒業クラス平均		93.9%
1CU03	(39)	96.2%	昨年実績		94.3%
1CI02	(41)	95.9%	一昨年実績		93.2%
1E001	(39)	95.0%			
1JZ01	(48)	93.8%			
1KZ01	(11)	91.5%			
2JZ01	(41)	91.0%			
進級クラス平均		98.1%			
昨年実績		97.9%			
一昨年実績		97.2%			

4-31 卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか

職業教育を目的の一つとしている高等教育機関である専門学校は、その教育内容そのものが重要であることは言うまでも無いが、卒業生や在校生が社会的に活躍することも重要であるとの考えにより、在校生に対して外部の各種コンテストや発表会に参加することを奨励し、卒業生に関しては、同窓会や教員と卒業生との関係を通じ、その活躍の把握に努めることとしている。

このような実績を入学案内書やオフィシャル Web サイト等で常に紹介し、在校生の学習意欲の向上や卒業生への情報発信、入学検討者等への学校 PR に役立てている点は、評価に値するものと自負している。添付資料にある、学生募集用のリーフレット『一人ひとりに、未来への約束。』を参照。

4-32 卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか

定期的に卒業生を対象としたアンケートを実施しており、その結果を教育活動の改善に活用している。平成 24 年度は、卒業から 1 年、5 年、9 年経過した卒業生を対象に、現在の就業状況や仕事に対する満足度、年収、在学時の学生生活状況や本校に対する満足度などに関するアンケートを実施した。平成 25～26 年度は、平成 24 年度に実施した卒業生に対するアンケート結果の集計、分析作業を行い、学内外への報告を行った。

また、平成 27 年度にも新たな卒業生調査を実施し、これまでの調査結果と合わせて本校の教育活動の改善に向けて分析を行った。その分析結果は、全学科共通のカリキュラムポリシーを策定する上でのエビデンスとしても活用された。

なお、平成 29 年度は、「教育課程編成委員会」での意見を受けて、情報分野の卒業生調査として、卒業生と就職先企業へのアンケート調査を行った。今後、調査結果を分析して、情報分野の教育活動に活用する予定である。

5. 学生支援

5-33 進路・就職に関する支援体制は整備されているか

進路・就職に関する支援はキャリアセンターが管轄しており、各クラス専属のキャリアサポーターが、入学から卒業まで、学園生活サポートおよび就職活動サポートを一貫して行う、組織的學生指導体制を確立している。

キャリアサポーターは、担任教員と連携を図り、ホームルームにおいて直接指導することによって、学園生活の充実と、さらなる就職率の向上の両面の改善を図ることとした。平成 29 年度は、昼間部全学科 75 クラスに 11 名のキャリアサポーターを配置し、最低 4 クラス、最大 10 クラスを担当した。

学生の就職活動をサポートする施設としてのキャリアセンターを、本館 4 階に設置しており、その中に求人情報の閲覧スペース、学生個別相談コーナー、企業対応応接室などを備えている。また、Web 上にキャリアセンターオフィシャルサイトを開設し、企業情報、求人情報、入社試験情報、就職活動のノウハウを提供する Web データベースシステムを運用している。これらの組織、施設、設備を利用して、在學生および卒業生の就職活動を支援している。また、例年若干名に留まるものの、学生の進路の一つとして確立している大学編入に関する支援も、キャリアセンターが担当している。

5-34 学生相談に関する体制は整備されているか

本校の学生相談は、キャリアセンターが組織的學生指導体制の一環で担っている。キャリアセンターは、学生生活サポート及び就職活動サポートと並び、心理相談、健康相談などにも対応する体制を整備している。16 名の常勤職員と 5 名の非常勤職員が必要に応じてクラス担任と連携し、各種問題に敏速に対応している。また、設備としてキャリアセンターに相談室を設け、その他保健室、心理相談室を設けている。

5-35 学生に対する経済的な支援体制は整備されているか

学生に対する経済的な支援体制は、本校独自の制度として設けているものと、国の制度を利用するもの、民間の制度を利用するものがある。入学募集要項で周知を図った上で、広報部（入学前）および、総務部学務課（入学後）が窓口となって適宜紹介・斡旋を行っている。

<本校独自の経済的支援制度>

電子学園特待生制度（成績特待生、試験特待生、資格特待生、美術特待生）、電子学園特別奨学金制度、留學生のための進級時学費免除制度、学費分納・延納制度があり、該当者の選考、斡旋・紹介、相談対応などの支援をきめ細かく実施している。

<公的制度>

日本学生支援機構奨学金制度（日本人・留學生）、東京都育英資金、国の教育ローン、新宿区外国人留學生学習奨励金制度を適宜紹介・斡旋している。

日本学生支援機構奨学金制度（日本人）については、入学決定者に対する事前説明会を3月（入学前）に行っており、平成29年度は、高校時予約採用者対象説明会に119名、新規希望者に対する説明会に45名の参加があった。

厚生労働省主管である専門実践教育訓練給付講座については、平成29年度現在、電気工学科、ネットワークセキュリティ科、情報処理科、情報システム開発科、電子応用工学科、電気工事技術科、電気工事士科（夜間部）の7学科が認定されており、9名が受給している。

<民間の制度>

新聞奨学金制度、信販会社の教育ローン（提携会社：オリエントコーポレーション、JACCS、セディナ）、共立国際交流奨学金制度（留学生）などを紹介している。その他、契約社員や長期アルバイト紹介などの経済的な支援策を斡旋している。

5-36 学生の健康管理を担う組織体制はあるか

学生の健康管理を担う組織体制は、キャリアセンターが統括しており、設備として本館1階に保健室を設置し、看護師資格を持つ職員が対応している。保健室では、学校保健安全法に則って定期健康診断を毎年4月に実施しており、学生の健康状況を把握し、健康管理に努めている。異状所見のある学生には健診後3週間以内に2次検査を実施しているほか、健康診断時の問診表を活用した健康教育も実施している。校内で発生する病気や怪我の救急対応も適宜行っている。担任や校医、心理カウンセラー、学校職員（学生相談）、地域の医療機関など、多くの施設との連携を保ち、学生の健康管理に努めている。

5-37 課外活動に対する支援体制は整備されているか

各学科の教育内容に応じた課外活動、例えば工場や展示会等の見学や参画については、学科長が中心となって企画・計画し、教員を含めた適切な実施体制を敷いて運用する。通常の課外活動は、計画段階で「特別活動許可願書」を稟議にかけ、実施許可や予算措置がなされる。展示会への参画、例えばゲームショウのように大がかりな課外活動はプロジェクトに位置づけ、学校全体の支援体制を構築する。

学校行事等運営の支援体制は、基本的にキャリアセンターが担っている。キャリアセンターが管轄する課外活動には、学園祭、体育祭など学校全体の行事に加え、クラブ・サークル活動、レクリエーション活動などがあり、社会人としての基礎的・汎用的能力を養う活動と位置づけて奨励している。学園祭は、毎年11月初旬に実施し、全ての学科が学習内容の展示を行うのと並行して、トークショー、模擬店などの催しを実施する。体育祭は、平成29年度で第23回を数える。第1回から第17回までは東京体育館で実施し、第18回からは東京ドームで実施している。平成29年度は「学生主体」をキーワードに置いて体育祭、学園祭双方の学生実行委員会の活動を支援し、いずれも成功に結びついた。



第 23 回スポーツフェスティバル
実行委員会集合写真
平成 29 年 8 月 28 日
於・東京ドーム



平成 29 年度日専祭
実行委員会集合写真
平成 29 年 10 月 26-29 日
於・本校 4 号館

クラブ活動は、同好会を含め体育系 13 団体、文化系 15 団体の計 28 団体が活動している。クラブ活動運営においては、顧問教員 1-2 名を配置し、学生管理や活動支援を行っている。体育系クラブは専修学校体育連盟に加盟し、かつ種目別連盟に所属し、春季・秋季に開催される専修学校間の大会や対抗戦に参加している。クラブ活動への支援策としては、活動補助費（合宿活動補助費を含む）の配分、対外試合などに参加する場合の公欠制度がある。また、大会などで顕著な活動（好成績）をした学生には、その記録を成績証明書に記載し、卒業式などにおいて表彰している。

平成 29 年度のレクリエーション活動は、7 月に「絶叫三昧 富士急ハイランド」を計画して 44 名の学生を引率して実施した。また、11 月には「バーベキュー親睦会」を計画し、23 名の学生が参加した。これらの取組みによって、学科の枠を超えた学生の交流を促すことができた。



絶叫三昧 富士急ハイランド集合写真
平成 29 年 7 月 8 日
於・富士急ハイランド入場門



バーベキュー親睦会賞集合写真
平成 29 年 11 月 3 日
於・昭和の森ガーデン(昭島)

5-38 学生の生活環境への支援は行われているか

学生の生活環境への支援としては、指定寮を備え、総務部学務課が窓口となって紹介・斡旋している。学生寮事業を営んでいる企業と、特定の学生寮の独占使用契約を結び、本校の指定寮として学生に提供している。指定寮では、学生の「食事・健康面」「安全面」に配慮し、安心して勉学に励んでいける生活環境を整えている。毎日の食事提供においては、専任栄養士がバランスの良い食事メニューを作成し、朝・夕の2食を手作りで提供している。また、寮長・寮母が24時間常駐し、日頃の生活サポートはもとより、病気や怪我等の不慮の事態にも保護者の代わりとなり対応している。

遠隔の実家を離れて入学する学生に、安全で衛生的、かつ、快適な生活環境を確保できるように支援することは、保護者の不安を解消するとともに、学生が学習に集中できるようにする点で意義が大きい。

校舎内における学生の生活環境の充実を図る場として、本館に「オープンスペース」、7号館に「コミュニケーションスペース」を設けている。学生は、休憩時間や放課後に学生同士のコミュニケーションを図る場として自由に利用している。

5-39 保護者と適切に連携しているか

保護者との適切な連携は、学生が学園生活を送る上で欠かせないものとなっている。特に近年では、健康面（身体的・精神的）の問題を抱えている学生も多く、これまでに以上にその重要度は増加している。

本校では、適切に保護者と連携するように努めることを基本方針としているため、定期的に学校から情報を発信し、支援を依頼している。発信する情報としては、成績表、時間割、年間行事予定表などであり、授業内容（科目シラバス）は、オフィシャルWebサイト経由で閲覧する方法等の案内をしている。

また、入学直後（4月下旬）および、後期授業開始後（10月下旬）には「保護者会」を実施し、本校の教育活動の方針や個々の学生の状況、就職状況や就職指導体制などを保護者に説明するとともに、担任との個人面談を行っている。

クラス担任は、状況に応じて学生個々の様子を保護者に連絡し、相談や支援を依頼するなど、緊密な情報交換が行われている。キャリアセンターの学生相談においても、家庭訪問を必要とする学生であれば、保護者に連絡をした上で訪問面談を行っている。

5-40 卒業生への支援体制はあるか

卒業生への支援体制を組織的に整備し有効に機能させるために、その役割を同窓会およびキャリアセンターが担っている。

同窓会は、卒業生相互の親睦を図るとともに、卒業生と母校との関係を緊密にし、母校の発展に寄与することを目的として設立され、その達成のために母校教育活動（学生募集、就職支援、学校教育への助成等）への協力を行っている。具体的には、理事会や総会の開催、メールマガジンの配信、進学奨励金の支給などを行っている。

キャリアセンターでは「生涯就職サポート」を掲げ、卒業生の転職や、就業上の悩み相談などを受け付け、本校卒業生の生涯にわたってサービスを提供する。キャリアセンターのサービスや各種行事は、卒業生に対して広く門戸を開いており、キャリアセンター閲覧室の利用、キャリアサポーターの職業相談・斡旋・紹介サービスの提供、求人情報の収集、システムの利用など、在校時とほとんど遜色のないサービスを提供している。キャリアサポーターによるカウンセリング、本校が主催する合同企業説明会や校内入社試験への参加促進なども行っている。これらを利用して就職活動を活発化させ、採用内定につなげている。

また、本校の卒業生が、卒業後直ちにあるいは、しばらく就業した後に再・編入学して、キャリアアップのための技術修得に取り組む場合、入学金免除の制度が適用される。

5-41 社会のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか

社会のニーズを踏まえた教育環境の整備として4つの点をあげる。

第1に、自宅でも学校と同様の最新の学習環境が整えられる「マイクロソフト Open Value Subscription 教育ソリューション」の提供である。本校と日本マイクロソフト社が上記ソリューション契約を結ぶことによって、本校学生・教職員が、自分のパソコンに、マイクロソフト製品（Windows OS アップグレード、Office 製品）を自由にインストールすることができるサービスである。

第2に、学内無線 LAN 環境の整備である。学校に持ち込んだパソコンや、スマートフォン、タブレットなどのモバイル端末で WiFi に接続することによって、インターネットの通信環境を提供している。

第3に、ソーラーパネルを利用した教育環境の整備である。原発事故以来、発電は火力、水力に依存している。次世代発電システムとして設置が進んだソーラーシステムは、蓄電システム設置にシフトしており、そのようなニーズに合致した教育環境とカリキュラムを整備している。

第4に、自然エネルギー（太陽光、風力、バイオマス）を主とした電力を利用して、地球温暖化の要因となるCO₂削減に貢献するとともに、自然エネルギーに関する技術と知識を持つ技術者を育成する本校の意義ある取組みとして位置付けている。

5-42 高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組みが行なわれているか

高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組みについては、主な3つの取り組みについて記載する。

第1に、宮城県私立東北生活文化大学高等学校の美術・デザイン科の生徒を対象とした、職業講話会、コンテンツ技術講習会（CG、デザイン、アニメ）である。本校の教員、学生が当該校を訪問し、進路選択のための各業界に関する講話や各種のツール利用方法の教授、課題提供を行い、生徒がコンテンツ制作実習に臨む。これらは、生

徒たちの職業観を醸成し、キャリア教育・職業教育を行うという取り組みである。

第2に、東京都立青井高等学校の1・2年生の生徒を対象とした、総合的な学習の時間を利用した「職業理解教育」という取り組みである。東京都の専門学校11校が連携し、全14コースの職業教育を提供している。本校が担当するコースは、アニメ、CG、ゲームの学科に関連したものである。各業界の職種などを、デモンストレーションを交えて紹介し、将来の職業選択に役立つキャリア教育・職業教育を提供している。

第3に、第一学院高等学校の1～3年生を対象とした職業に対する意識を向上させるための取り組みである。通信制高校の特色を活かし、全国のキャンパスで受講する生徒に対して映像で授業配信（生放送）を行っている。「チャレンジレッスン」という科目で全6講座を提供し、生徒の進学・職業選択のために活用されている。

以上のように、学生支援のための部署や設備、環境を整え、入学から卒業、そして卒業後までを支援する体制を整えている。

6. 教育環境

6-43 施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか

本校は情報・電子・電気を中心とする総合学園であり、最先端の技術を教育する専門学校であるため、高度な専門知識と技術など、実社会に即応した教育を行うための環境を整えることが必要と考える。

学園創立以来、新都心新宿に位置し、昼間部 21 学科、夜間部 4 学科を設けており、12 棟の校舎がある。その校舎には 58 の実習室、38 の座学教室があり、各実習室に、約 2000 台の PC や最先端の実習機材を配備している。これらは 4～5 年サイクルでリプレイスし、実社会に即応した実習設備を整えている。

平成 29 年度は、新設 AI システム科の実習室を 7 号館地下 2 階の大型教室に設置した。さらに、様々な用途に活用していた 9 号館 3 階のミニホールは、クラス数が増加したコンピュータグラフィックス科の実習室に変更した。定期的なリプレイスに加え、ここ数年、学生数の増加に伴い、新たに実習室を設置してきたが、教室数に限りがあるため、多くの学科では、コンピュータや実習設備、什器の補充を行い学生の受け入れ人数増に対応してきた。(表 6-1 参照)

表 6-1 平成 29 年度 施設・設備の整備

新規実習室			
学科	記号	教室	収容人数
コンピュータグラフィックス科	AD	931	46
AI システム科	CA	7B22	70
PC 増設			
学科	記号	教室	収容人数
CG 映像制作科	AV	432	40→44
CG 映像制作科	AV	921	63→68
ネットワークセキュリティ科	CC	151	40→42
ネットワークセキュリティ科	CC	861	40→42
高度情報処理科	JZ	1241	46→50
PC 定期的リプレイス			
学科	記号	教室	収容人数
アニメーション科	AC	1271	52
グラフィックデザイン科	AG	761	24
ゲーム制作科	CI	332	50
ゲーム制作研究科	CU	741	40
電子応用工学科	EO	1132	40
情報処理科	JN	1231	48
情報ビジネスライセンス科	JL	733	29
電気工学科	KJ	1131	56

平成 30 年度には、9 号館地下 1 階メディアホール（収容人数 234 名）の音響設備（スピーカー・マイク）の刷新を図るべく、平成 29 年度にその準備を行った。

新設の AI システム科では、授業で活用するクラウド環境「Microsoft Azure」の提供やディープラーニング用サーバを設置した。また、研究を目的として、人工知能を搭載した AI スピーカー「Google Home」や英会話ロボット「Musio」等を購入した。

Unity は、平成 28 年度 Unity Educational として教育機関に無償貸与されたこともあり、複数学科の実習室にも導入が進み授業に活用されている。特にゲーム・CG 分野の学科では、Oculus Rift を導入し Unity を使った 2D、3D ゲームや、AR VR コンテンツ制作を行うなど、研究授業に活用できた。

ケータイ・アプリケーション科では、平成 29 年度も MAC Book Air を追加購入し 1、2 年の学生に貸与し、授業以外の時間でも iPhone、Android のアプリ開発ができる環境を提供した。

電子応用工学科では、RasberryPi3 を実習教材として充実させ、授業で活用することができた。また、最近様々な活用方法が提案されているドローンを購入し、卒業研究の実習教材として購入した。

情報ビジネスライセンス科では、最新の Windows タブレットを貸与し、office365 等の実習や e-learning 教材が活用できる環境を提供した。

その他、教育上必要な設備・環境として、学生へのサポートを目的に保健室、カウンセリングルーム、図書室や学生相談・進路相談・ライセンスサポートなど気軽に相談できる学生相談窓口を設置している。また、全学生にネットワーク ID を付与し、学内に限らず自宅からも学内ネットワークに接続でき、学習情報や就職情報をいち早く検索できる環境も整えている。

学生が使用する Web メールは、平成 30 年度よりスマートフォンに対応したシステムのサービスを開始するため、平成 29 年度にその準備を行った。

喫煙スペースについては、検討の結果、6 号館の 3 階、5 階、7 階、9 階、7 号館の 4 階、6 階、8 階の喫煙スペースを廃止した。平成 30 年度は、今までの喫煙スペースを他の用途に有効活用し、段階的に減少させていく。

施設に関しては、中長期の改修計画を作成し、それにもとづき毎年度、保守・メンテナンスを行い、満足できる教育環境を提供している。

6-44 学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか

学外実習については、本校の教育方針にもとづき、業界動向の把握、学生間の親睦など、各学科の目的に沿った特別活動を実施している。

インターンシップについては、CG 制作企業やゲームソフト開発企業、ソフトウェア開発企業など、就職対象分野企業を対象に実施しており、学生の職業意識向上に繋がっている。

海外研修については、現地の企業や教育機関に精通しているエージェントと計画段階から連絡を密にとり、現地企業の視察や教育機関内での体験実習などの研修を主体

としている。平成 29 年度は、CG 分野の海外研修を CG 関連スタジオが多く集まるカナダのバンクーバーで行った。また、ゲーム分野の海外研修（世界最大のゲーム見本市 E3 を見学）をアメリカのロサンゼルスにて、平成 28 年度に引き続き行った。

学外実習、インターンシップ、海外研修ともに、長年実施している教育制度であり、実施方法や手続き等も明確化し、十分な実績がある。実施にあたり、申請書や報告書の提出を義務付けており、効果や改善点を記録として残し分析している。

6-45 防災に対する体制は整備されているか

防災体制については 10 名の防火管理者によって、学生・教職員の安全意識を高め、適切な指導や施設・設備の管理を行い、平常時から災害発生時の体制を整えている。

火災発生や大規模地震を想定した安全指導や避難訓練を、年度計画にもとづき、「防災避難訓練期間」を設け実施している。火災・地震等を想定した学生用対応マニュアルの配布、災害ビデオの映写と講義、訓練用消火器を利用しての使用説明と噴射訓練を実施し、防災意識の向上を図っている。また、施設においては法定消防設備点検、建築設備点検を行い、指示指摘事項が報告されれば速やかに対処している。

災害発生時には、災害対策本部を設置することとし、学生、教職員の安全確保、的確な情報収集と提供を行う体制を整えている。また、行動基準や安全確保のための方策、避難経路、連絡体制などを定めた「災害対策マニュアル」を作成し、全教職員に配布して、安全対策の徹底を図っている。さらに、帰宅困難者への支援対策として、保存食糧、保存飲料水、簡易トイレ、簡易寝具等を常備している。

防災の一環として、緊急時に活用できる AED（自動体外式除細動器）の設置は、本館、7 号館の 2 か所から、新たに 8 号館、9 号館、11 号館、12 号館に設置し、合計 6 か所となった。3 月の春季研修会では、新宿消防署に協力をいただき、全教職員に AED 講習会を行った。

7. 学生の募集と受入れ

7-46 学生募集活動は、適正に行われているか

本校の学生募集活動は 18 名の広報部員を中心に企画・運営し、全教職員が一丸となり、入学検討者がミスマッチの無い学科選択を出来る様、適正に行っている。主な学生募集活動は以下の通り。

1) 各種媒体による情報発信

本校の情報を発信する媒体を大別すると、①紙媒体、②Web サイト、③外部媒体の 3 つに区分することができる。(表 7-1)

入学案内書と同梱する入学案内書セット (5 種類) を総合して、本校の全ての情報を網羅しており、入学検討者をはじめとするステークホルダーに対する説明資料として利用している。また、夜間部希望者、留学生のための案内書も別途準備している。これらは毎年更新し、常に最新の情報提供に努めている。

オフィシャル Web サイトをはじめとする電子媒体は、紙媒体を補って余りある情報発信ツールとなっており、紙媒体では入手できない最新の情報提供をはじめ、動画コンテンツ、外国語ページも充実させている。

外部媒体の利用においては、近年早期化している高校生の進路選択に合わせるため、高校 2・1 年生向けの情報発信を増やすなどの対応を行った。また、遠隔地の入学検討者に対しての情報発信ツールとしても位置づけられる。

表 7-1 情報発信媒体一覧

区 分	媒体名	内 容
紙媒体	① 学校案内編	教育方針・システム、就職支援体制、資格取得状況、校舎・実習室、沿革、進学支援制度、入学イベント
	② 学科案内編	学びのポイント、学習カリキュラム、時間割、学習環境、教材、めざす職種、主な就職先、卒業生メッセージ、レーダーチャート
	③ 高校教員・保護者編	職業実践専門課程、第三者評価制度、メッセージ
	④ 入学募集要項	募集学科、入学手続き、学費、学費サポート、損害保険案内、入学願書
	⑤ 3大サポート BOOK	学費サポート、住まいサポート、入学前サポート
	⑥ 夜間部ガイド	学科案内、入学手続き、学費、学費サポート、入学願書
	⑦ 留学生ガイド	学校紹介、学科紹介、入学支援制度、各種サポート、募集要項、願書

Web サイト	① オフィシャル Web サイト	カレッジニュース、学科ブログ、 学園公式動画、 学生制作ムービー、募集イベント、
	② フェイスブック	学校基本データ、トピック、写真、動画
外部 媒体	① 各種進学情報誌	
	② 各種進学情報サイト	

2) 進学説明会による学生募集活動

日本国内においては、高等学校内で実施される進学説明会をはじめ、ホテルや会館などで行われる会場説明会に参加し、入学検討者に対する学校説明や情報発信を行っている。海外については本校への入学実績の多い、韓国・台湾をはじめ、ミャンマー、インドネシア、マレーシア、香港等、アジア諸国を中心に日本留学フェアに参加。日本留学前から本校に関心のある留学生を対象に、入学方法や就職状況等の説明を行っている。

また、学園全体で募集活動を行うという観点から、広報部員のみならず他部署スタッフも進学説明会に参加しているため、説明内容の標準化を図るべく学内での研修トレーニングの実施に加え、説明マニュアルの整備を毎年行っている。

3) 募集イベント

本校では年間を通して募集イベントを行い、入学検討者へ入学を促している。

本校では同分野に複数学科が設置されている事を鑑み、分野単位で参加が可能な分野別説明会を実施する事で学科選択が出来ていない参加者にも参加しやすい様工夫している。更に、分野別説明会参加後に学科別体験授業に参加する事で学科選択のミスマッチを無くす様、努めている。

さらに、遠方から来校される方が参加しやすい様「1泊2日オープンキャンパス&体験入学 参加ツアー」を高校3年生向け、高校2年生向けに合計6回実施。従来のオープンキャンパス&体験入学で実施している内容に加え、学内見学・学生寮・奨学金制度・個別相談を別日に行う事で理解促進を図った。

その他、「入学検討者の保護者」「大学・短大生・社会人・フリーター」「留学生」など、多様な入学検討者の疑問を解消すべく対象別の説明会をはじめ、日本語学校の教職員向けの説明会も実施することにより、各対象者に必要と思われる情報の提供を行っている。特に、高校既卒者対象入学・就職相談日について休日実施に加え、平日も実施する事で平日しか参加出来ない方への対応を図った。

近年増加傾向にある A0 出願者に対しては、本校のアドミッションポリシーに合っているかどうかを「オープンキャンパス&体験入学」に参加させることで判断している。

全出願者に対する入学前教育としては、「入学準備課題」を用意し、入学後の授業によりスムーズに入れるようサポート授業も年間を通して行っている。

4) 学校訪問

本校に学生の在籍が多い一都三県を中心に、卒業生が在籍している高等学校や日本語学校に対して年間を通じた訪問活動を行い、学校間の信頼関係を構築している。

訪問に際しては、高校・日本語学校教員の都合を考慮する事を図り、必ず事前にアポイントメントを取った上で行き、本校の進路状況などを進路指導教員に報告し、進路指導に役立てて頂いている。また、高等学校や日本語学校からの卒業生派遣要請依頼等についても積極的に受け入れており、より一層の学校間の信頼関係強化に努めている。

5) 個別問い合わせ対応

本校では、入学相談室を設置し、イベント開催以外の個別相談を受け付けている。

また、入学相談専用のフリーダイヤルと電子メールを設置し、各問い合わせの内容を鑑みて適切な部署・担当者が対応している。

7-47 学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか

本校では、前述の入学案内書、オフィシャル Web サイトなどを通して、「就職実績」「資格取得実績」「学生作品」「各種競技大会での入賞実績」などの教育成果を正確に伝えている。

また、入学検討者のみではなく、学生募集関係企業の担当者を対象とした説明会の開催や、高校教員を対象とした研修会で教育成果の伝達に努めた。

7-48 学納金は妥当なものとなっているか

学納金は、学科、修業年限によって多少の相違があるが、本校が提供する教育内容、施設、実習設備の充実度などから算出し、毎年同分野他校の学納金との比較検討を行い、妥当な金額であると認識している。

なお、学納金および、教材費の額とその内訳や支払い時期を募集要項に明記し、卒業までの全期間分の納入総額を記載することによって、志願者、在校生の資金計画に対応している。学納金に関する情報については、統合基幹業務システムで一元管理し、学生個人ごとの学納金納入予定および納入実績を把握している。

8. 財務

8-49 中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか

学校法人として、教育活動の充実および永続という目的を達成するため、内外の要因に左右されない財務基盤の充実と強化に重点を置いている。現状における財務基盤について、施設（校地・校舎）に不足はないが、学生数が増加傾向にあり今後教室および実習室が不足することも考えられ、現在使用している校舎・教室・実習室等の稼働率を精査するとともに、老朽化し稼働率の低い校舎については、中長期計画に基づきより効率的な教育活動に資するための建て直し及びリニューアル計画の検討を開始する。教育設備については、中期計画に基づき単年度予算計画において定期的に入換えを行い、負債を増やすことなく実施できている。また、各種資産の資金積み立てを実施して、中長期的な財務基盤を強化している。経費支出については、施設・設備の整備、教員の新技术修得等研修、教職員新規採用及び継続雇用などで増加する傾向にあるが、募集活動の見直しや中期計画に基づく合理的支出を実施している。また、将来年度負担経費、リース・借入金利息の減額に努め、所有する資産の見直しや事業の見直しを行い、財務基盤を強化してきた。

さらに財務基盤を安定させるためには、一定数の入学者を確保し続けるとともに、退学・除籍などのドロップアウト対策を強化して改善を図り、一定水準の学納金収入を確保しなければならない。

8-50 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか

財産目録、資金収支計算書、消費収支計算書、貸借対照表が、数値を把握しなければならない主要な財務諸表と考える。これらについては、予算対比・年度対比・構成比・伸び率などの財務比率を算出している。過去の運営結果であるこれらの数値により、事業計画および目標財務構成の進捗状況を検証し、次年度以降の計画、予算作成の資料としている。財務数値の中でも、今後は特に、教育活動によるキャッシュフローがプラスになっているかどうか重要である。また、財務比率分析では、その推移において特に悪化している比率はどこなのかを把握しておく必要がある。年度予算、中期事業計画は、本校の目的・目標に鑑みて、有効かつ妥当なものであると判断する。短期事業計画および年度予算計画は、中期事業計画をもとに作成されている。一方で当然ながら、学生募集活動の成否が、最も大きな財務面のリスク要因である。

高校新卒者が漸減する環境の中、留学生および新規入学者層を積極的に開拓することによって、職業人教育事業を継続し、事業規模を縮小均衡させることなく教育施設設備の更新・業務の効率化を図り、教職員の雇用を維持していくことを大前提として、中期事業計画・年度予算・収支計画を策定する。

予算および収支計画については、財務経理部で学納金収入などの収入予定金額を試算してから、固定的費用および人件費を差引いて算出した予算配分可能額を各予算単位（教育部・広報部・施設管理部などの各部署）に対して支出予算枠として提示する。

各予算単位は、事業計画を立案しそれらの計画案を精査した上で、予算案を作成する。その後過去の予算執行実績等を考慮し、予算単位責任者による全体調整の後、評議員会の意見を聞き理事会の議決を得て予算計画に則った予算執行および運用が実施される。予算管理システムを導入しているため、各部署予算の執行状況およびその内容等を瞬時に確認できる。

8-51 財務について会計監査が適正におこなわれているか

本校では、私立学校法および寄附行為にもとづき、選任された2名の外部監事が財務会計監査を実施している。監事は、事業報告書により財務の概要を把握し、計算書類（資金収支計算書、消費収支計算書、貸借対照表、財産目録および収益事業の損益計算書）により会計監査を実施し、監査報告書を作成する。

監事に対して毎月1回ではあるが、定期的に会計処理および財務状況についての説明報告を実施していることで、問題等の指摘を受けたものについてはその都度訂正ができる。財務内容についても監事に理解されることにより、会計年度終了後の会計監査が効率よく実施されている。監事による会計監査は、毎年決算処理が完了する5月中旬に実施されており、寄附行為にもとづき当該会計年度終了後2ヶ月以内に監事が作成した監査報告書が、理事会および評議員会に提出され最終的な承認を得ている。

監査法人または公認会計士による会計監査については、平成30年度中に具体的な検討を行ない平成30年度決算から実施する。

8-52 財務情報公開の体制整備はできているか

本校では、私立学校法第47条に則り、①財務経理部で作成した財務諸表、②総務部で取りまとめ作成した事業報告書、③監事が作成した監査報告書の3点をまとめ、総務部において当該事業年度終了後2ヶ月以内に学校の利害関係人に対して公開している。情報公開請求の窓口は総務部が統括し、本校独自の財務書類等閲覧規定にもとづいて公開している。また、財務情報については、オフィシャルWebサイト上で財務諸表の公開を実施している。平成28年度より学校法人会計基準改正の適用に準じている。

9. 法令等の遵守

9-53 法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか

この項では、2-11（コンプライアンス体制の整備）と区別して、法令（文部科学諸法令）、特に専修学校設置基準に基づく学校運営上の取り組みと定義し、以下の通りとする

本校は、学校教育法や専修学校設置基準に定められている規則を厳格に遵守するとともに私立専修学校事務処理手引きをもとに適切な運用と関係省庁への書類の提出を行っている。

また、資格の認定に関わる学科においては、認定省庁からの指導と法令を遵守し、資格取得に必要な科目、時間数、教員を確保している。

法令や専修学校設置基準等の遵守に関する教職員・学生等に対する啓蒙啓発活動については、教職員に対しては、定期的会議、書面等を通じて、また学生には、入学時のガイダンス、オリエンテーション、ホームルーム、掲示板、『学園生活ガイド』、プリント配布物を通して周知徹底を図っている。

9-54 個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか

個人情報保護に関しては、個人情報の保護に関する法律（平成 15 年法律第 57 号）に基づき、平成 17 年 4 月に「学校法人電子学園個人情報管理規程」（以下、「情報管理規程」という。）及び「個人情報取扱方針」（以下、「取扱方針」という。）を策定し、対策を行ってきたが、本校内外の様々な状況の変化に伴い、平成 29 年度、新たに「学校法人電子学園情報管理規則」（以下、「情報管理規則」という。）を作成し、「取扱方針」の改定案と共に NEXT10 プロジェクトに提出した。この「情報管理規則」については、平成 30 年度理事会にて承認が得られ次第、従来の「情報管理規程」を廃止し、施行する予定となっている。また、NEXT10 プロジェクトにて、情報管理規則で規定する個人情報管理台帳を平成 30 年度に総務部にて作成・管理することも決定した。

マイナンバーについては、平成 25 年の法律施行に合わせ、平成 27 年 11 月に「特定個人情報の取扱についての基本方針」を定め、さらに「個人番号及び特定個人情報取扱規程」を策定し、適正に運用している。

以上のおり、規則等の整備は進んでいるが、統合基幹業務システムにおいても情報漏洩やウィルスなどの対策が必要であるため、校内にネットワーク関連専属の担当者を配置し、さらに専門業者と委託契約を締結するなどの措置を講じている。

9-55 自己評価の実施と問題点の改善を行なっているか

平成 19 年の学校教育法及び同法施行規則の改正により、自己点検・自己評価および公表が義務付けられた。本校では、「学校評価実施規程」を設け、表 9-1 の実施体制のもとに関係者が集い、自己点検の位置付け、目的、方針を確認し合い、制定当初か

ら毎年、自己点検・自己評価を実施している。

また、私立専門学校等評価研究機構が実施する第三者評価を平成 19 年度、平成 24 年度、平成 29 年度に受審し、全ての項目で「可」の評価を受けた。

表 9-1 学校関係者評価 自己点検・自己評価実施体制表

1	教育理念・目的・育成人材像	校長
2	学校運営	総務部、人事部
3	教育活動	校長、教育部
4	教育成果	キャリアセンター
5	学生支援	総務部、教育部、教務部、キャリアセンター、同窓会
6	教育環境	施設管理部、教育部、教務部
7	学生の募集と受け入れ	広報部
8	財務	財務経理部
9	法令等の遵守	総務部
10	社会貢献	総務部
11	国際交流	広報部、キャリアセンター、教育部

平成 25 年度からは、職業実践専門課程の認定要件である学校関係者評価委員会を年 2 回開催しているが、その際、自己点検結果を報告し、それに対する学校関係者評価委員からの評価や意見に基づき、NEXT10 プロジェクトや各部署において課題の改善に取り組んでいる。

9-56 自己評価結果を公開しているか

自己評価結果（以下①～③）は、本校オフィシャル Web サイトで公開している。

- ①自己評価報告書
- ②第三者評価機関「私立専門学校等評価研究機構」による評価結果
- ③学校関係者評価委員（企業、団体、卒業生、保護者、地域住民、高校教員等）による自己点検評価の評価結果（学校関係者評価委員会実施報告書）

10. 社会貢献

10-57 学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか

1) 社会貢献

<学校施設の開放>

○研修、委員会、講演会

- ・栄廣電設株式会社「低圧電気取扱業務特別教育」、「酸素欠乏・硫化水素危険作業特別教育」、「高圧電気取扱業務特別教育」
- ・特定非営利活動法人エルピーアイジャパン「Linux 関連セミナー」
- ・未来技術推進協会「人工知能セミナー」
- ・一般社団法人日本電気協会関東支部「第二種電気工事士（技能）試験準備講習会」
- ・新宿警察署「若き防犯ボランティアの集い」
- ・株式会社今田新聞店「地域貢献のための講演会（知っておきたい認知症、他）」
- ・公益財団法人画像情報教育振興協会（CG-ARTS 協会）
「ゲームデザイナー向 UnrealEngine4 活用セミナー」
- ・ICT 教育推進協議会「未来のロボット開発セミナー」
- ・専門学校サッカーフェスティバル「全体会、開会式」
- ・東京都商業教育研究会「東京都商業高校教員向け夏季研修会」
- ・情報教育研究会「情報教育研究会大会」
- ・株式会社ボンデジタル「CG 業界セミナー」
- ・一般社団法人全国専門学校情報教育協会「研修会」
- ・東京都高等学校情報教育研究会「研究大会」
- ・新宿平和日本語学校「スピーチ大会」
- ・カイ日本語スクール「スピーチコンテスト」
- ・専門学校コンソーシアム Tokyo 委員会
- ・専門学校サッカー連盟委員会
- ・専門学校バドミントン連盟委員会

○各種試験会場

- ・一般社団法人職業教育
- ・キャリア教育財団
- ・公益社団法人色彩検定協会
- ・CG-ARTS 協会
- ・独立行政法人情報処理推進機構
- ・特定非営利活動法人 Linux 技術者認 6 定機構 LPI-Japan
- ・MCPC 検定事務局
- ・公益財団法人日本無線協会

○その他

- ・友ランゲージアカデミー卒入学式
- ・新宿平和日本語学校卒業式

- ・東京ワールド日本語学校卒入学式

2) 地域貢献

学校が取り組んでいる地域貢献として、地域から信頼される学校を目指し、百人町西町会の実施する春季・秋季の交通安全運動、道路美化清掃活動、各種祭事への協力等、地域行事には積極的に参加している。

平成 29 年度は、百人町西町会役員が実施している地域貢献のためのセミナー（6 月、11 月）開催のため、メディアホールを開放した。

10-58 学生のボランティア活動を奨励、支援しているか

新宿警察署管内の大学、専門学校、高等学校で構成されているボランティア団体「シャイニングスターズ」に発足当初から加盟しており、依頼のあった学生ボランティア活動に関して、各担任を通じて学校全体にアナウンスを行い、希望者を募っている。

また、参加者には成績証明書など就職活動時企業に提出する書類の活動記録に記載するなどの支援を行ない、平成 27 年度の参加者が年間合計 31 名であったのに対し、平成 28 年度 153 名、平成 29 年度 188 名と増加している。

<平成 29 年度学生ボランティア活動状況>

「若き防犯ボランティアの集い」

日程：4 月 15 日（土）13：00～15：00

内容：イベントへの参加

参加者数：38 名

「痴漢被害撲滅キャンペーン」

日程：6 月 5 日（金）7：45～8：30

内容：式典への参加、新宿駅西口地下街での防犯チラシ（ティッシュ）配布活動

参加者数：58 名

「社会を明るくする運動」

日程：6 月 25 日（日）10：30～12：00

内容：①パレードへの参加

②式典への参加

参加者：45 名

「マナーアップ・新宿クリーン作戦」（新宿駅東口周辺清掃）

日 時：10 月 20 日（金）7：20～8：30

内 容：新宿駅東口清掃

参加者：47 名



「マナーアップ・新宿クリーン作戦」 ボランティア活動写真
平成 29 年 10 月 20 日 於・新宿駅東口周辺

<エコキャップ運動への協力>

本校は、NPO 法人エコキャップ推進協会が推進するエコキャップ運動に学生を中心として全教職員が協力している。エコキャップ運動とは、リサイクルの促進、CO2 の削減、売却益での発展途上国の医療支援、障がい者・高齢者雇用促進の 4 つの目的のためにペットボトルのキャップを集めるという運動であり、平成 29 年度は 7,396 個 (17.20kg) を協会に提供し、累計個数で 24,252 個となった。



本校にて回収し協会に提供したエコキャップ

<新宿警察署による表彰>

新宿警察署と区内の大学や専門学校との連携で、ボランティアに参加した学生の中から貢献度の高い学生を同署が表彰する制度が作られており、平成 29 年 6 月 12 日 15 名、12 月 14 日 10 名、計 25 名が新宿警察署長より表彰を受けた。



ボランティア学生表彰式写真
平成 29 年 6 月 12 日 於・新宿警察署

10-59 地域に対する公開講座・教育訓練（公共職業訓練等を含む）の受託等を積極的に実施しているか

平成 29 年度は、本校メディアホールにて以下の通り実施した

<公開講座>

6 月 10 日、11 月 11 日・12 日 地域貢献のための公開講座「知っておきたい認知症」、「速読実践講座」、他

<新宿警察署からの受託によるボランティア協力>

新宿警察署からの依頼によって、地域のボランティア活動に多くの学生が参加している

- 「新宿区公共の場所における客引き行為等の防止に関する条例」改正イベント（4 月 15 日）
- 「痴漢被害撲滅キャンペーン」（6 月 5 日）
- 社会を明るくする運動（6 月 25 日）
- 「マナーアップ・新宿クリーン作戦」（新宿駅東口周辺清掃）（10 月 20 日）

<高校教員対象 IT 講習会>

日程 8 月 15 日～8 月 18 日

IT 人材の育成といった観点から広義の社会貢献（地域に対する公開講座、教育訓練）との認識で、毎年高等学校の教員を対象にした講習会を行っている。

平成 29 年度は、以下の通り、本校オリジナル講習会（9 講座）を開催した。

- A「Pepper のアプリ開発体験」Pepper なしでも実現できるアプリ開発（10 名）
- B「ワンボード PC2 日コース」C 言語を用いた Raspberry Pi3 での電子回路制御入門と IoT 体験（20 名）
- C「Unity」を利用したリアルタイムコンテンツの制作（14 名）
- D「ネットワーク構築」有線・無線 LAN ネットワークの構築（10 名）
- E「液晶ペンタブレットでデジタルセル画の制作」Cintiq22HD と RETAS!STUDIO でセル画を描く（10 名）
- F「VFX」初めての Adobe After Effects（14 名）
- G「Java 中級」オブジェクト指向プログラムの基礎（20 名）
- H「ワンボード PC1 日コース」Raspberry Pi3 を使った安価な情報教育環境の構築（10 名）
- I「Python 入門」基本文法から AI プログラミング体験まで（20 名）

11. 国際交流

11-60 留学生の受入れ・派遣について戦略を持って行っているか

韓国・台湾に事務所を設置しており、入学相談や、入学試験を実施している。また、本校教員が現地へ赴き、「学生作品展」や「体験授業」等を毎年行っている。韓国事務所は、本校卒業生が在職している NHK 語学院(ソウル 日本語教育機関 学生 100 名程が在籍)と平成 29 年 10 月に契約を結び、募集の強化を図った。当語学院の教室提供や職員派遣協力を得て本校独自説明会や直接入学試験を実施した。国外の提携校からは、生徒が研修として本校を訪れ、体験授業を受講している。国内では、日本語学校生のための「入学前の模擬授業」の実施や、「日本人学生との文化交流会」を年数回実施している。留学生の受け入れは、そのほとんどが日本国内の日本語学校経由である。日本語学校への訪問活動や説明会等は、頻繁に実施している。

上記の結果、平成 29 年 4 月に 313 名の留学生を受け入れ、進級生と合わせて 5 月 1 日時点の留学生総数は 559 名であった。新入生を出身国別に見ると中国が 50.2%で最も多く、韓国が 23.8%、台湾が 8.9%で上位 3 国を占めた。以下ベトナム、ネパールと続き、合計 27 か国から受け入れた。

一方で、本校学生の海外への派遣は、手掛けていない。

11-61 留学生の受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか

留学生受入れまたは、在籍管理等のための入国管理局への取次申請は、取次申請の資格を持った職員が行っている。取次申請の資格を持った職員の人数は、広報部 1 名、キャリアセンター 5 名である。

入学前の国外の留学生に対しては、在留資格認定申請のための書類作成や入国のための指導を行っている。入学後は、留学ビザ在留期間管理、資格外活動管理、出席管理を徹底している。入国管理局への留学生在籍報告は毎月適正に行っている。

平成 29 年度の取次実績は、在留資格更新 228 件、資格外活動許可申請 230 件、在留資格認定 54 件で、合計 512 件であった。

法務省が、入国・在留審査方針上、専修学校に係る在籍管理能力について主に不法残留者の発生率の大小をもって判定する「適正校」の認定について、本校は、平成 12 年 1 月の制度施行以来、毎年継続して認定されており、平成 29 年度も認定された。

11-62 留学生の学修・生活指導等について学内に適切な体制が整理されているか

留学生の学修・生活指導等についての管理体制は、平成 26 年度からキャリアセンターの組織的学修指導体制の一環として位置づけられている。

キャリアセンターでは、中国語ネイティブ 1 名、韓国語ネイティブ 1 名を配置し、入学後の生活・学費面の相談、入国管理局への取次申請等を行っている。

学修・生活指導においては出席率を重視し、出席状況を毎日確認している。

留学生の学修上の障害で最も多いのが日本語能力の問題である。それを解決するために、入学直後に、日本語能力向上のための「特別日本語講座」を行っており、平成29年度には40名が受講した。

これらの適切な取組みが日本語学校に認められ、財団法人日本語教育振興協会、日本語学校教育研究大会が主催する、日本語学校の教職員が留学生に勧めたい進学先を選ぶ「日本留学 AWARDS」の専門学校部門（東日本地区）において、本校が平成24-28年度に5年連続で AWARDS に選ばれた。これは、日本全国400校以上の日本語教育機関で直接留学生の進学サポートを行っている教職員の投票結果から、留学生に勧めたい大学と専門学校のトップ校を選び表彰するというもので、平成25年より「日本留学 AWARDS」という名称で行われている。本校は5年連続 AWARDS の実績が認められ、平成28年度で殿堂入りとなり、平成29年度も継続し大変名誉な待遇を受けている。



日本語学校の教職員が選ぶ留学生に勧めたい進学先

一般財団法人日本語教育振興協会 日本語学校教育研究大会主催



Like 304 people like this. Be the first of your friends.



殿堂入り 日本電子専門学校

2/2

HOME

ABOUT

ニュース

結果

募集

CONTACT

ギャラリー

日本留学 AWARDS 2016年結果

2016年8月23日発表の結果です。

専門学校、私立大学（文科系）、私立大学（理工系）、国公立大学、大学院の5部門を所在地で東西地区に分け、

全10枠にノミネートされた学校およびトップ校（部門賞受賞校）

を掲載いたします。（五十音順、★が部門賞受賞校）

【専門学校・東日本部門】

中央情報専門学校

専門学校東京国際ビジネスカレッジ東京校

日本工学院専門学校

日本電子専門学校★(殿堂入り)

早稲田文理専門学校

【専門学校・西日本部門】

専門学校エール学園★

専門学校東京国際ビジネスカレッジ福岡校

清風情報工科学院

辻調理師専門学校

日本理工情報専門学校

ホスピタリティツーリズム専門学校大阪



出典：日本留学 AWARDS ホームページ (<http://www.ryugakuawards.org/>)

11-63 学習成果が国内外で評価される取り組みを行なっているか

毎年、分野ごとに「進級卒業発表展」を学内外で行い、学修成果を発表している。また、学外で実施される東京ゲームショウや技能五輪全国大会、若年者ものづくり競技大会などに積極的に参加し、多くの賞を獲得している。

平成 29 年度の主な実績は、下記の通りである。

表 11-1 大会・コンテストの実績

大会・コンテスト名	部門・内容	受賞内容
NetRiders Asia Pacific and Japan	CCNA	日本代表
第 44 回技能五輪国際大会	グラフィックデザイン部門	日本代表
第 12 回若年者ものづくり競技大会	ウェブデザイン部門	敢闘賞
	グラフィックデザイン部門	銅メダル
	IT ネットワークシステム 管理部門	敢闘賞
	オフィスソフトウェア・ ソリューション部門	敢闘賞
第 55 回技能五輪全国大会	ウェブデザイン部門	敢闘賞
情報通信配線技術フォーラム 2017 学生日本一決定戦	情報ネットワーク施工	銅メダル
第 8 回 Device2Cloud コンテスト	組込みアプリケーション	金メダル
ET ロボコン	東京地区大会競技部門	金メダル
第 26 回全国専門学校 ロボット競技会	自立型ロボット対戦競技 ソフトウェア部門 二足歩行ロボット競技部門	銀メダル 銅メダル
第 14 回ビジネスプロデュース コンペティション	ビジネスプラン	アイデア賞
第 1 回専門学校 HTML5 作品 アワード	Web サイト/アプリ/ サービス	グランプリ
ASIAGRAPH2017	アニメーション作品 公募部門	最優秀賞 優秀賞
第 14 回 AC ジャパン CM 学生賞	テレビ CM 部門	優秀賞
2017 巨大クリスマスバナー コンテスト	クリスマスバナーデザイン	ハイジア賞
アジアデジタルアート大賞展 2017	エンターテイメント部門	入賞
東京国際プロジェクション マッピングアワード	映像コンテスト	審査員特別賞 フジテレビ賞
第 4 回全国専門学校 CG 作品 コンテスト	静止画 3D 部門	準グランプリ 審査員特別賞

表 11-2 教育プロジェクトの実績

教育プロジェクト	内容
東京ゲームショウ 2017	22年連続で学生作品を出展 来場者数 約 25 万人
コミックマーケット	2年連続で学生作品を出展 来場者数 約 50 万人
オープンソースカンファレンス 2018	11年連続で学生作品を出展 来場者数 約 1,200 人
SEBIT2018 専門学校アート&デザイン展	6年連続で学生作品を出展 来場者数 約 4,800 人
産学連携プロジェクト	(株) AHB と (株) カレンティアとの連携 お客様向け AR (拡張現実) を開発

