

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地		
専門学校東京クールジャパン・アカデミー		昭和58年7月1日		工藤 憲子		〒 151-0051 (住所) 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人21世紀アカデメイア		昭和42年1月12日		田坂 広志		〒 196-0001 (住所) 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288		
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度	
文化・教養	文化教養専門課程		ゲーム総合学科 ゲームライター専攻		令和 2(2020)年度	-	令和 2(2020)年度	
学科の目的	ゲームに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率 等)	ゲーム総合学科ではゲームの世界でプロを目指すために、専攻ごとに個々のスキルを磨くと共に授業全体の90%以上の実習授業でスキルアップや制作・鍛錬を行い、最高のパフォーマンスを実現するための経験値アップを身につける。							
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	1,800 単位時間	210 単位時間	0 単位時間	1,710 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			単位	単位	単位	単位	単位	単位
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率		
360 人	6 人		1 人		0 %	0 %		
就職等の状況	■卒業者数 (C) : 2 人							
	■就職希望者数 (D) : 2 人							
	■就職者数 (E) : 2 人							
	■地元就職者数 (F) 2 人							
	■就職率 (E/D) 100 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E) 100 %							
	■卒業者に占める就職者の割合 (E/C) 100 %							
	■進学者数 0 人							
	■その他							
	・留学生帰国、自営業手伝い							
第三者による学校評価	(令和 6 年度卒業者に関する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報)							
	■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生) (株)eSP(株)エクシードジャパン(株)OFIS(株)カプコン(株)教映社(株)研音(株)ザイクス(株)サイバーコネクトツウ(株)サウンド・シティサクシード(株)サミーデジタルセキュリティ(株)ジーリンクスタジオZigZaGame(株)CELLORBナビオコンピュータ(株)(株)MissionTime(株)メロンボックス							
当該学科のホームページ URL	https://www.cooljapan.ac.jp/							
企業等と連携した実習等の実施状況 (A、Bいずれかに記入)	(A : 単位時間による算定)							
	総授業時数					1,920 単位時間		
教員の属性 (専任教員について記入)	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数					240 単位時間		
	うち企業等と連携した演習の授業時数					0 単位時間		
	うち必修授業時数					1,800 単位時間		
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数					240 単位時間		
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数					0 単位時間		
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)					0 単位時間		
	(B : 単位数による算定)							
	総単位数					0 単位		
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数					単位		
	うち企業等と連携した演習の単位数					単位		
うち必修単位数					単位			
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数					単位			
うち企業等と連携した必修の演習の単位数					単位			
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)					単位			
教員の属性 (専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)					4 人		
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)					6 人		
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)					0 人		
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)					0 人		
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)					0 人		
	計					10 人		
	上記①～⑤のうち、実務家教員 (分野におけるおおむね 5 年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定) の数					6 人		

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

教育課程編成委員会は、卒業生の就職先である、ゲーム・アニメーション等エンターテインメント業界において必要とされる、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、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)に活かすことを目的として基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程の編成にあたっては、教育過程編成委員会での審議を通じて示された企業等の要請その他の情報・意見を十分に活かし、実践的かつ専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成に努めるものとし、その過程においては、以下に基づくものとする。

①学科教員による改善案の作成。②教育課程編成委員会にて専門的知見に基づく意見交換。③委員会での意見を踏まえ、学科長・教務関連委員を中心に修正案を作成し学校長の承認を得る。④最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
木下 亮輔	株式会社TechPlus代表取締役社長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
鈴木 克久	株式会社アンビション人事部／(社)コンピュータエンターテインメント協会	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
高見 政良	日本美術解剖学会員	令和7年4月1日～令和9年3月31日	②
大津 健太郎	株式会社オクルトノボル クリエイティブディレクター	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
工藤 憲子	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 学校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
野中 智之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 副校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
本木 能之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
真家 祐也	専門学校東京クールジャパン・アカデミー アニメ総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
西岡 創	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 声優学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
川上 美樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー グローバルキャリアデザインセンター長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
井上 正樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科教諭	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
池田 貴之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
前手 俊和	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)

②学会や学術機関等の有識者

③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (3月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年9月12日 14:00～16:00

第2回 令和7年3月15日 14:00～15:30

0

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

①Google Play等を使用した実配信を想定したゲーム制作

現状、主に学内イベントや東京ゲームショウなどで制作したゲームをアップしているが、より制作の精度や対外性を強化する為に、「Google Play」などを用いたゲームの配信なども考えている旨報告する。委員会からの回答としては、方策としては有効だが、アップ後のメンテナンスやスケジュール感なども必要であるため、実動の前に前情報や下準備をしっかりとすることが大事とのこと。そのため、カリキュラムへの直ぐの導入ではなく、学内でのゲームジャムや有志の学生を元にまずは実験的に行うことで現在検討中。

②複数専攻でのUnity授業の導入

元々はプログラム系のゲーム開発として「Unity」が導入されていたが、現在の業界の動向を見ると、プランナーやデザインの分野でもUnityが使われ出しており、学科としても他専攻での実施を検討している旨報告。実施について異論は無く、さっそくカリキュラムへの落とし込みを実施。講師の手数の問題もあり、まだ全専攻に一斉配置とはいかないが、先んじてプランナー、3DCG、サウンドの学生に対して適用をし、Unityの特性を活かした授業を行う運びとなる。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

ゲーム業界で活躍できる人材を育成するため、多くのゲーム開発の経験を有する企業や有識者の目線で以て、スキルの学習はもちろんゲーム制作に必要な能力や資質を磨き、ゲームクリエイターとしての姿勢を確立させることを基本方針とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

各専攻を混在させたチームをいくつか形成したオリジナルゲームの制作を行う。企業所属のクリエイターが中心となり、実際の制作の流れを想定した制作フローのチェックやアドバイスをを行い、ゲームの完成までを導く。中間チェックの実施をし、最終的に各チームごとに発表（プレゼンテーション）を行い、ゲーム作品、各分担ごとの成果物、制作に取り組む姿勢などを以て評価を受ける。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ゲーム制作	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	各専攻を混在させたチームをいくつか形成したオリジナルゲームの制作を行う。株式会社エッジワークスからのクリエイターが中心となり、制作の流れの監修や進捗確認、アドバイスをを行う。中間チェックの実施をし、最終的に各チームごとに発表（プレゼンテーション）を行い、各分担ごとの成果物、制作に取り組む姿勢などを以て評価を受ける。	株式会社エッジワークス
		〇〇〇〇〇	

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係																				
(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、学生に対する指導力の修得・向上のための研修に参加するものとする。この研修は年に一度、原則として6月に実施する。 前項に加え、各学科の教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、専門分野における専門能力を修得することを目的に別途研修を受講する。この研修は、業界団体等他の機関により実施されるものとし、校内、当該団体あるいはその他研修に適切な場所で実施する。教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、勤務年数、業界経験年数の如何にかかわらず、特段の事由のない限り、これらの研修に参加しなければならない。																				
(2)研修等の実績 ①専攻分野における実務に関する研修等 <table><tr><td>研修名:</td><td>「生成AIで進化する”はたらく”のカタチ～AI活用の最適解とリ コーの取り組み～」</td><td>連携企業等: リコージャパン株式会社</td></tr><tr><td>期間:</td><td>2024年7月8日16:00～</td><td>対象: ゲーム総合学科教職員</td></tr><tr><td>内容</td><td colspan="2">ゲーム・アニメーション制作や周辺業務におけるAIの活用の余地を検討することを目的とした。</td></tr></table> ②指導力の修得・向上のための研修等 <table><tr><td>研修名:</td><td>「なりたい自分」を考える理想設計ワークショップ</td><td>連携企業等: 株式会社B.Cmembers</td></tr><tr><td>期間:</td><td>2025年3月11日17:00～</td><td>対象: 本校全職員</td></tr><tr><td>内容</td><td colspan="2">クリエイティブシンキング、ロジカルシンキング、システムシンキングの思考法をベースとしたワークショップを通じ、目指す企業や業界へ学生の目標設定の立て方や、就職後のキャリア設計方法などの手段を学び、進路指導力の向上を図った。</td></tr></table>			研修名:	「生成AIで進化する”はたらく”のカタチ～AI活用の最適解とリ コーの取り組み～」	連携企業等: リコージャパン株式会社	期間:	2024年7月8日16:00～	対象: ゲーム総合学科教職員	内容	ゲーム・アニメーション制作や周辺業務におけるAIの活用の余地を検討することを目的とした。		研修名:	「なりたい自分」を考える理想設計ワークショップ	連携企業等: 株式会社B.Cmembers	期間:	2025年3月11日17:00～	対象: 本校全職員	内容	クリエイティブシンキング、ロジカルシンキング、システムシンキングの思考法をベースとしたワークショップを通じ、目指す企業や業界へ学生の目標設定の立て方や、就職後のキャリア設計方法などの手段を学び、進路指導力の向上を図った。	
研修名:	「生成AIで進化する”はたらく”のカタチ～AI活用の最適解とリ コーの取り組み～」	連携企業等: リコージャパン株式会社																		
期間:	2024年7月8日16:00～	対象: ゲーム総合学科教職員																		
内容	ゲーム・アニメーション制作や周辺業務におけるAIの活用の余地を検討することを目的とした。																			
研修名:	「なりたい自分」を考える理想設計ワークショップ	連携企業等: 株式会社B.Cmembers																		
期間:	2025年3月11日17:00～	対象: 本校全職員																		
内容	クリエイティブシンキング、ロジカルシンキング、システムシンキングの思考法をベースとしたワークショップを通じ、目指す企業や業界へ学生の目標設定の立て方や、就職後のキャリア設計方法などの手段を学び、進路指導力の向上を図った。																			
(3)研修等の計画 ①専攻分野における実務に関する研修等 <table><tr><td>研修名:</td><td>クリエイティブ業界最前線2025</td><td>連携企業等: 株式会社 ワコム</td></tr><tr><td>期間:</td><td>2025年6月11日17:00～</td><td>対象: ゲーム総合学科教職員</td></tr><tr><td>内容</td><td colspan="2">ゲーム・アニメ・CGなどのクリエイティブ市場の最新概況と制作環境・技術トレンドを知る</td></tr></table> ②指導力の修得・向上のための研修等 <table><tr><td>研修名:</td><td>「 教育相談の理論と実践 」</td><td>連携企業等: 公益財団法人才能開発教育研究財団</td></tr><tr><td>期間:</td><td>2025年8月初旬</td><td>対象: 本校全職員</td></tr><tr><td>内容</td><td colspan="2">学生理解や教育相談に役立つ基本的なカウンセリング理論や技法について、学校現場の現状と課題についての事例を共に学び、その考え方を伝える力を習得する。</td></tr></table>			研修名:	クリエイティブ業界最前線2025	連携企業等: 株式会社 ワコム	期間:	2025年6月11日17:00～	対象: ゲーム総合学科教職員	内容	ゲーム・アニメ・CGなどのクリエイティブ市場の最新概況と制作環境・技術トレンドを知る		研修名:	「 教育相談の理論と実践 」	連携企業等: 公益財団法人才能開発教育研究財団	期間:	2025年8月初旬	対象: 本校全職員	内容	学生理解や教育相談に役立つ基本的なカウンセリング理論や技法について、学校現場の現状と課題についての事例を共に学び、その考え方を伝える力を習得する。	
研修名:	クリエイティブ業界最前線2025	連携企業等: 株式会社 ワコム																		
期間:	2025年6月11日17:00～	対象: ゲーム総合学科教職員																		
内容	ゲーム・アニメ・CGなどのクリエイティブ市場の最新概況と制作環境・技術トレンドを知る																			
研修名:	「 教育相談の理論と実践 」	連携企業等: 公益財団法人才能開発教育研究財団																		
期間:	2025年8月初旬	対象: 本校全職員																		
内容	学生理解や教育相談に役立つ基本的なカウンセリング理論や技法について、学校現場の現状と課題についての事例を共に学び、その考え方を伝える力を習得する。																			

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

自己評価結果を客観的に検証する仕組みとして『学校関係者評価委員会』を設置する。

その目的としては、①自己評価結果の客観性・透明性をたかめること。

②委員の本校に対する理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることとする。

その活動としては、学校が策定した重点目標、計画の実施についての自己評価結果、評価結果に基づく今後の取り組み方針などについて、教育活動・学校運営に係る課題を共有し、今後の方向性等に対する助言を行うものであり、

それを受けて、学校及び教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	理念・目的・育成人材像、職業教育の特色、将来構想、保護者等に周知、業界のニーズとの適合性
(2)学校運営	運営方針、事業計画、運営組織・意志決定機能の明確化、人事規定、教務・財務等の組織整備、コンプライアンス体制、情報公開、業務の効率化
(3)教育活動	教育課程の編成・実施方針、教育レベルや学習時間の確保、カリキュラム、キャリア教育・実践的授業、企業・業界団体等との連携、実践的な職業教育、授業評価・評価体制、適正な教員確保とマネジメント、研修や教員育成
(4)学修成果	就職率、資格取得率、退学率の低減、卒業生・在校生の活躍状況の把握と教育活動の改善への活用
(5)学生支援	進路・就職支援体制、学生相談体制、経済的な支援体制、健康管理、学生の生活環境支援、保護者との連携、卒業生支援、教育環境が整備、高校との連携、キャリア教育・職業教育の取り組み
(6)教育環境	施設・設備の整備、インターンシップ・研修等の教育体制、防災に対する体制整備
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育効果の公表、学納金は妥当性
(8)財務	学校の財務基盤、予算・収支計画、会計監査、財務情報公開の体制整備
(9)法令等の遵守	法令遵守と適正な運営、個人情報保護、自己評価の実施と改善、自己評価結果を公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献、学生ボランティア活動を奨励・支援、公開講座・教育訓練
(11)国際交流	留学生の受け入れ・派遣・在籍管理、留学生の学修・生活指導体制の整備、学修成果の評価

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

本校は従来より立地・外観・雰囲気等の面より、外部からは学校としてのイメージが薄いようであった。前回の委員会において地域代表委員からの意見で地域の商店街や組合でも学校なのか企業なのか、何の勉強をしているのか理解されていないようだとの指摘を受けて、改めて認識を強くした。今回の報告を伴う情報公開を機に、より学校の教育活動や学生の作品発表・活動状況についてのホームページでの配信を修正し、また企業との提携や高校との連携など学校として施設面も含めてのオープン化し、東京クールジャパンの認知の拡大に取り組んでいる。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	企業等委員
松本 翔吾	有限会社ゼクシズ	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	卒業生
岡崎 千治	千駄ヶ谷大通り商店街振興組合 千駄ヶ谷グリーンモール理事長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	近隣地域住民
松田 敏博	全国私立通信制高等学校協会元事務局長 学校法人科学技術学園高等学校理事長・校長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	学校運営に関する専門家

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。
(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())
URL: https://www.cooljapan.ac.jp/evaluation/R6tcj_school_official_evaluation_report.pdf
公表時期: 2025年10月1日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針
学校案内書やホームページにて学校理念・育成すべき学生の人材像等教育目標の共有を前提に、学校施設の見学や学校行事への随時見学・参加を通じて学校の取り組みに理解を深めていただき、その方向性や整合性の判断し、連携や協力関係を続ける等積極的な情報交換・理解促進に努める。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	・学校の概況・教育理念・法人名・所在地・代表者・沿革・教育目標
(2) 各学科等の教育	・目標募集学科・専攻(コース)・定員・就職業界デビューへのSTEP・教育の流れ
(3) 教職員	・組織図・本務者、兼務者、職員人数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	・就職活動へのフォローアップ・企業、業界との連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	・AO2.5システム・教育サポート・業界EXPO
(6) 学生の生活支援	・学生寮・学割制度・教室、備品貸し出し・図書室利用・部活動
(7) 学生納付金・修学支援	・学費一覧・奨学金制度
(8) 学校の財務	・財務諸表・貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業報告書・監査報告書
(9) 学校評価	・自己評価報告書・学校関係者評価報告書
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())
URL: <https://www.cooljapan.ac.jp/information/>
公表時期: 2025年10月1日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 ゲーム総合学科ゲームライター専攻)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			ゲーム制作Ⅰ	企画・シナリオ制作とチームの取りまとめ	1通	120	8			○	○			○	○
2	○			ゲームシナリオⅠ	シナリオやコピーにおける基礎文章力の向上	1通	120	8			○	○			○	
3	○			市場分析	ゲームの考察と情報収集のノウハウ	1通	120	8			○	○			○	
4	○			ライター基礎	取材機材や取材方法などの基礎	1通	120	8			○	○			○	
5	○			ゲームデザインⅠ	ゲーム企画に関する基礎知識の習得	1通	120	8			○	○			○	
6	○			ゲ ー ム レビュー	雑誌や記事制作の基礎	1通	120	8			○	○			○	
7	○			ゲーム仕様Ⅰ	ゲーム制作で必要な仕様を理解し、仕様書について学ぶ	1前	60	4			○	○			○	
8	○			ポートフォリオ制作Ⅰ	就職活動用の作品制作と制作補助	1後	30	2			○	○			○	
9	○			ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	1通	60	4			○	○		○		
10	○			就職セミナー	ゲーム会社やOB・OGによる企業研究	1後	30	2	○			○		○		
11			○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	1通	60	4	○			○			○	
12	○			ゲーム制作Ⅱ	企画・シナリオ制作とチームのとりまとめ	2通	120	8			○	○			○	○
13	○			ゲームシナリオⅡ	シナリオやコピーにおける文章力向上のための演習	2通	120	8			○	○			○	
14	○			ライター実践	取材機材やインタビューの実践と学習	2通	120	8			○	○			○	
15	○			ゲ ー ム ライティング	雑誌や記事制作、取材などを通じた実践	2通	120	8			○	○			○	
16	○			ゲームデザインⅡ	ゲームの企画を読み解き、概要を分析する	2通	120	8			○	○			○	
17	○			ゲーム仕様Ⅱ	ゲーム仕様の理解とレビュー作成への応用	2通	60	4			○	○			○	
18	○			ポートフォリオ制作	就職活動用の作品制作と制作補助	2前	60	4			○	○		○		
19	○			修了制作	2年間の集大成として専攻毎の作品制作	2後	60	4			○	○			○	
20	○			ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	2通	60	4	○			○		○		
21	○			就職セミナー	企業説明会や就職用セミナーの実施	2通	60	4	○			○		○		
22			○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	2通	60	4			○	○			○	
23																
24																
合計					21 科目			1920 単位 (単位時間)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 基本科目・選択科目等を併せて108単位以上の習得及び修了制作の審査に合格すること。		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 入学・進級時のオリエンテーションにて配布・案内に沿って履修する		1 学期の授業期間	15 週

- （留意事項）
- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地			
専門学校東京クールジャパン・アカデミー		昭和58年7月1日		工藤 憲子		〒 151-0051 (住所) 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人21世紀アカデメイア		昭和42年1月12日		田坂 広志		〒 196-0001 (住所) 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288			
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度		職業実践専門課程認定年度	
文化・教養	文化教養専門課程		ゲーム総合学科 ゲームプランナー専攻		令和 2(2020)年度	-		令和 2(2020)年度	
学科の目的	ゲームに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率 等)	ゲーム総合学科ではゲームの世界でプロを目指すために、専攻ごとに個々のスキルを磨くと共に授業全体の90%以上の実習授業でスキルアップや制作・鍛錬を行い、最高のパフォーマンスを実現するための経験値アップを身につける。								
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技	
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	1,800 単位時間	210 単位時間	0 単位時間	1,710 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	
			単位	単位	単位	単位	単位	単位	
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)	中退率				
360 人	24 人		14 人	1 %	8 %				
就職等の状況	■卒業者数(C) : 10 人								
	■就職希望者数(D) : 10 人								
	■就職者数(E) : 9 人								
	■地元就職者数(F) : 6 人								
	■就職率(E/D) : 90 %								
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 100 %								
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 90 %								
	■進学者数 : 0 人								
	■その他								
	・留学生帰国、自営業手伝い								
第三者による学校評価	(令和 6 年度卒業者に関する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報)								
	■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生) (株)eSP(株)エクシードジャパン(株)OFIS(株)カプコン(株)教映社(株)研音(株)ザイクス(株)サイバーコネクトツー(株)サウンド・シティサクシード(株)サミーデジタルセキュリティ(株)ジーリンクスタジオZigZaGame(株)CELLORBナビオコンピュータ(株)MissionTime(株)メロンボックス								
当該学科のホームページURL	https://www.cooljapan.ac.jp/								
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A : 単位時間による算定)								
	総授業時数					1,920 単位時間			
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数					240 単位時間			
	うち企業等と連携した演習の授業時数					0 単位時間			
	うち必修授業時数					1,800 単位時間			
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数					240 単位時間			
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数					0 単位時間			
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)					0 単位時間			
	(B : 単位数による算定)								
	総単位数					0 単位			
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数					単位				
うち企業等と連携した演習の単位数					単位				
うち必修単位数					単位				
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数					単位				
うち企業等と連携した必修の演習の単位数					単位				
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)					単位				
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)					4 人			
	② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)					6 人			
	③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)					0 人			
	④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)					0 人			
	⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)					0 人			
	計					10 人			
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数					6 人			

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針
教育課程編成委員会は、卒業生の就職先である、ゲーム・アニメーション等エンターテインメント業界において必要とされる、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、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)に活かすことを目的として基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記
教育課程の編成にあたっては、教育過程編成委員会での審議を通じて示された企業等の要請その他の情報・意見を十分に活かし、実践的かつ専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成に努めるものとし、その過程においては、以下に基づくものとする。
①学科教員による改善案の作成。②教育課程編成委員会にて専門的知見に基づく意見交換。③委員会での意見を踏まえ、学科長・教務関連委員を中心に修正案を作成し学校長の承認を得る。④最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
木下 亮輔	株式会社TechPlus代表取締役社長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
鈴木 克久	株式会社アンビション人事部／(社)コンピュータエンターテインメント協会	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
高見 政良	日本美術解剖学会員	令和7年4月1日～令和9年3月31日	②
大津 健太郎	株式会社オクルトノボル クリエイティブディレクター	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
工藤 憲子	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 学校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
野中 智之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 副校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
本木 能之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
真家 祐也	専門学校東京クールジャパン・アカデミー アニメ総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
西岡 創	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 声優学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
川上 美樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー グローバルキャリアデザインセンター長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
井上 正樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科教諭	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
池田 貴之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
前手 俊和	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (3月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年9月12日 14:00～16:00

第2回 令和7年3月15日 14:00～15:30

0

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

①Google Play等を使用した実配信を想定したゲーム制作

現状、主に学内イベントや東京ゲームショウなどで制作したゲームをアップしているが、より制作の精度や対外性を強化する為に、「Google Play」などを用いたゲームの配信なども考えている旨報告する。委員会からの回答としては、方策としては有効だが、アップ後のメンテナンスやスケジュール感など必要であるため、実動の前に前情報や下準備をしっかりとすることが大事とのこと。そのため、カリキュラムへの直ぐの導入ではなく、学内でのゲームジャムや有志の学生を元にまずは実験的に行うことで現在検討中。

②複数専攻でのUnity授業の導入

元々はプログラム系のゲーム開発として「Unity」が導入されていたが、現在の業界の動向を見ると、プランナーやデザインの分野でもUnityが使われ出しており、学科としても他専攻での実施を検討している旨報告。実施について異論は無く、さっそくカリキュラムへの落とし込みを実施。講師の手数の問題もあり、まだ全専攻に一斉配置とはいかないが、先んじてプランナー、3DCG、サウンドの学生に対して適用をし、Unityの特性を活かした授業を行う運びとなる。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

ゲーム業界で活躍できる人財を育成するため、多くのゲーム開発の経験を有する企業や有識者の目線で以て、スキルの学習はもちろんゲーム制作に必要な能力や資質を磨き、ゲームクリエイターとしての姿勢を確立させることを基本方針とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

各専攻を混在させたチームをいくつか形成したオリジナルゲームの制作を行う。企業所属のクリエイターが中心となり、実際の制作の流れを想定した制作フローのチェックやアドバイスをを行い、ゲームの完成までを導く。中間チェックの実施をし、最終的に各チームごとに発表(プレゼンテーション)を行い、ゲーム作品、各分担ごとの成果物、制作に取り組む姿勢などを以て評価を受ける。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科 目 名	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
ゲーム制作	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	各専攻を混在させたチームをいくつか形成したオリジナルゲームの制作を行う。株式会社エッジワークスからのクリエイターが中心となり、制作の流れの監修や進捗確認、アドバイスをを行う。中間チェックの実施をし、最終的に各チームごとに発表(プレゼンテーション)を行い、各分担ごとの成果物、制作に取り組む姿勢などを以て評価を受ける。	株式会社エッジワークス
		〇〇〇〇〇	

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係		
(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、学生に対する指導力の修得・向上のための研修に参加するものとする。この研修は年に一度、原則として6月に実施する。 前項に加え、各学科の教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、専門分野における専門能力を修得することを目的に別途研修を受講する。この研修は、業界団体等他の機関により実施されるものとし、校内、当該団体あるいはその他研修に適切な場所で実施する。教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、勤務年数、業界経験年数の如何にかかわらず、特段の事由のない限り、これらの研修に参加しなければならない。		
(2)研修等の実績		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	「生成AIで進化する”はたらく”のカタチ～AI活用の最適解とリ コーの取り組み～」	連携企業等: リコージャパン株式会社
期間:	2024年7月8日16:00～	対象: ゲーム総合学科教職員
内容	ゲーム・アニメーション制作や周辺業務におけるAIの活用の余地を検討することを目的とした。	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「なりたい自分」を考える理想設計ワークショップ	連携企業等: 株式会社B.Cmembers
期間:	2025年3月11日17:00～	対象: 本校全職員
内容	クリエイティブシンキング、ロジカルシンキング、システムシンキングの思考法をベースとしたワークショップを通じ、目指す企業や業界へ学生の目標設定の立て方や、就職後のキャリア設計方法などの手段を学び、進路指導力の向上を図った。	
(3)研修等の計画		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	クリエイティブ業界最前線2025	連携企業等: 株式会社 ワコム
期間:	2025年6月11日17:00～	対象: ゲーム総合学科教職員
内容	ゲーム・アニメ・CGなどのクリエイティブ市場の最新概況と制作環境・技術トレンドを知る	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「 教育相談の理論と実践 」	連携企業等: 公益財団法人才能開発教育研究財団
期間:	2025年8月初旬	対象: 本校全職員
内容	学生理解や教育相談に役立つ基本的なカウンセリング理論や技法について、学校現場の現状と課題についての事例を共に学び、その考え方を伝える力を習得する。	

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針
自己評価結果を客観的に検証する仕組みとして『学校関係者評価委員会』を設置する。
その目的としては、①自己評価結果の客観性・透明性をたかめること。
②委員の本校に対する理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることとする。
その活動としては、学校が策定した重点目標、計画の実施についての自己評価結果、評価結果に基づく今後の取り組み方針などについて、教育活動・学校運営に係る課題を共有し、今後の方向性等に対する助言を行うものであり、それを受けて、学校及び教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	理念・目的・育成人材像、職業教育の特色、将来構想、保護者等に周知、業界のニーズとの適合性
(2)学校運営	運営方針、事業計画、運営組織・意志決定機能の明確化、人事規定、教務・財務等の組織整備、コンプライアンス体制、情報公開、業務の効率化
(3)教育活動	教育課程の編成・実施方針、教育レベルや学習時間の確保、カリキュラム、キャリア教育・実践的授業、企業・業界団体等との連携、実践的な職業教育、授業評価・評価体制、適正な教員確保とマネジメント、研修や教員育成
(4)学修成果	就職率、資格取得率、退学率の低減、卒業生・在校生の活躍状況の把握と教育活動の改善への活用
(5)学生支援	進路・就職支援体制、学生相談体制、経済的な支援体制、健康管理、学生の生活環境支援、保護者との連携、卒業生支援、教育環境が整備、高校との連携、キャリア教育・職業教育の取り組み
(6)教育環境	施設・設備の整備、インターンシップ・研修等の教育体制、防災に対する体制整備
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育効果の公表、学納金は妥当性
(8)財務	学校の財務基盤、予算・収支計画、会計監査、財務情報公開の体制整備
(9)法令等の遵守	法令遵守と適正な運営、個人情報保護、自己評価の実施と改善、自己評価結果を公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献、学生ボランティア活動を奨励・支援、公開講座・教育訓練
(11)国際交流	留学生の受け入れ・派遣・在籍管理、留学生の学修・生活指導体制の整備、学修成果の評価

※(10)及び(11)については任意記載。
(3)学校関係者評価結果の活用状況
本校は従来より立地・外観・雰囲気等の面より、外部からは学校としてのイメージが薄いようであった。前回の委員会において地域代表委員からの意見で地域の商店街や組合でも学校なのか企業なのか、何の勉強をしているのか理解されていないようだと指摘を受けて、改めて認識を強くした。今回の報告を伴う情報公開を機に、より学校の教育活動や学生の作品発表・活動状況についてのホームページでの配信を修正し、また企業との提携や高校との連携など学校として施設面も含めてのオープン化し、東京クールジャパン・アカデミーの認知の拡大に取り組んでいる。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	企業等委員
松本 翔吾	有限会社ゼクシズ	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	卒業生
岡崎 千治	千駄ヶ谷大通り商店街振興組合 千駄ヶ谷グリーンモール理事長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	近隣地域住民
松田 敏博	全国私立通信制高等学校協会元事務局長 学校法人科学技術学園高等学校理事長・校長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	学校運営に関する専門家

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。
(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期
(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())
URL: https://www.cooljapan.ac.jp/evaluation/R6tcj_school_official_evaluation_report.pdf
公表時期: 2025年10月1日

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針
学校案内書やホームページにて学校理念・育成すべき学生の人材像等教育目標の共有を前提に、学校施設の見学や学校行事への随時見学・参加を通じて学校の取り組みに理解を深めていただき、その方向性や整合性の判断し、連携や協力関係を続ける等積極的な情報交換・理解促進に努める。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	・学校の概況・教育理念・法人名・所在地・代表者・沿革・教育目標
(2)各学科等の教育	・目標募集学科・専攻(コース)・定員・就職業界デビューへのSTEP・教育の流れ
(3)教職員	・組織図・本務者、兼務者、職員人数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	・就職活動へのフォローアップ・企業、業界との連携
(5)様々な教育活動・教育環境	・AO2.5システム・教育サポート・業界EXPO
(6)学生の生活支援	・学生寮・学割制度・教室、備品貸し出し・図書室利用・部活動
(7)学生納付金・修学支援	・学費一覧・奨学金制度
(8)学校の財務	・財務諸表・貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業報告書・監査報告書
(9)学校評価	・自己評価報告書・学校関係者評価報告書
(10)国際連携の状況	
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他())

URL: https://www.cooljapan.ac.jp/information/

公表時期: 2025年10月1日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 ゲーム総合学科ゲームプランナー専攻)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			ゲーム制作Ⅰ	企画・シナリオ制作とチームの取りまとめ	1通	120	8			○	○			○	○
2	○			ゲームシナリオⅠ	シナリオやコピーにおける基礎文章力の向上	1通	120	8			○	○			○	
3	○			市場分析	ゲームの考察と情報収集のノウハウ	1通	120	8			○	○			○	
4	○			企画書制作Ⅰ	企画立案や発想力向上のための基礎学習	1通	120	8			○	○			○	
5	○			ゲームデザインⅠ	ゲーム企画に関する基礎知識の習得	1通	120	8			○	○			○	
6	○			ゲームレビュー	雑誌や記事制作の基礎	1通	120	8			○	○			○	
7	○			ゲーム仕様Ⅰ	ゲーム制作で必要な仕様を理解し、仕様書について学ぶ	1前	60	4			○	○			○	
8	○			ポートフォリオ制作Ⅰ	就職活動用の作品制作と制作補助	1後	30	2			○	○			○	
9	○			ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	1通	60	4			○	○		○		
10	○			就職セミナー	ゲーム会社やOB・OGによる企業研究	1後	30	2	○			○		○		
11			○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	1通	60	4	○			○			○	
12	○			ゲーム制作Ⅱ	企画・シナリオ制作とチームのとりまとめ	2通	120	8			○	○			○	○
13	○			ゲームシナリオⅡ	シナリオやコピーにおける文章力向上のための演習	2通	120	8			○	○			○	
14	○			ゲームデザインⅡ	ゲーム制作ディレクションサポートの演習	2通	120	8			○	○			○	
15	○			ゲーム企画	就職作品用企画書の作成	2通	120	8			○	○			○	
16	○			企画書制作Ⅱ	企画制作の基本と実践	2通	120	8			○	○			○	
17	○			ゲーム仕様Ⅱ	ゲーム仕様の理解とレビュー作成への応用	2通	60	4			○	○			○	
18	○			ポートフォリオ制作	就職活動用の作品制作と制作補助	2前	60	4			○	○		○		
19	○			修了制作	2年間の集大成として専攻毎の作品制作	2後	60	4			○	○			○	
20	○			ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	2通	60	4	○			○		○		
21	○			就職セミナー	企業説明会や就職用セミナーの実施	2通	60	4	○			○		○		
22			○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	2通	60	4			○	○			○	
23																
合計					22 科目			1920 単位 (単位時間)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：基本科目・選択科目等を併せて108単位以上の習得及び修了制作の審査		1学年の学期区分	2期
履修方法：入学・進級時のオリエンテーションにて配布・案内に沿って履修する （留意事項） 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。 2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。		1学期の授業期間	15週

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地		
専門学校東京クールジャパン・アカデミー		昭和58年7月1日		工藤 憲子		〒 151-0051 (住所) 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人21世紀アカデメイア		昭和42年1月12日		田坂 広志		〒 196-0001 (住所) 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288		
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度	
文化・教養	文化教養専門課程		ゲーム総合学科 ゲームグラフィックデザイナー専攻		令和 2(2020)年度	-	令和 2(2020)年度	
学科の目的	ゲームに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率 等)	ゲーム総合学科ではゲームの世界でプロを目指すために、専攻ごとに個々のスキルを磨くと共に授業全体の90%以上の実習授業でスキルアップや制作・鍛錬を行い、最高のパフォーマンスを実現するための経験値アップを身につける。							
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		1,800 単位時間	210 単位時間	0 単位時間	1,710 単位時間	0 単位時間
				単位	単位	単位	単位	単位
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率		
360 人	43 人		27 人		1 %	27 %		
就職等の状況	■卒業者数(C) : 7 人							
	■就職希望者数(D) : 7 人							
	■就職者数(E) : 3 人							
	■地元就職者数(F) 3 人							
	■就職率(E/D) 43 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) 100 %							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) 43 %							
	■進学者数 0 人							
	■その他							
	・留学生帰国、自営業手伝い							
(令和 6 年度卒業者に関する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報)								
■主な就職先、業界等								
(令和6年度卒業生)								
(株)eSP(株)エクシードジャパン(株)OFIS(株)カプコン(株)教映社(株)研音(株)ザイクス(株)サイバーコネクトツウ(株)サウンド・シティサクシード(株)サミーデジタルセキュリティ(株)ジーリンクスタジオZigZaGame(株)(株)CELLORBナビオコンピュータ(株)(株)MissionTime(株)メロンプックス								
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無							
※有の場合、例えば以下について任意記載								
評価団体:		受審年月:		評価結果を掲載したホームページURL				
当該学科のホームページURL	https://www.cooljapan.ac.jp/							
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A:単位時間による算定)							
	総授業時数				1,920 単位時間			
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数				240 単位時間			
	うち企業等と連携した演習の授業時数				0 単位時間			
	うち必修授業時数				1,800 単位時間			
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数				240 単位時間			
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				0 単位時間			
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)				0 単位時間			
	(B:単位数による算定)							
	総単位数				0 単位			
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数				単位				
うち企業等と連携した演習の単位数				単位				
うち必修単位数				単位				
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数				単位				
うち企業等と連携した必修の演習の単位数				単位				
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)				単位				
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)				4 人			
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)				6 人			
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)				0 人			
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)				0 人			
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)				0 人			
	計				10 人			
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数				6 人			

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

教育課程編成委員会は、卒業生の就職先である、ゲーム・アニメーション等エンターテインメント業界において必要とされる、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、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)に活かすことを目的として基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程の編成にあたっては、教育過程編成委員会での審議を通じて示された企業等の要請その他の情報・意見を十分に活かし、実践的かつ専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成に努めるものとし、その過程においては、以下に基づくものとする。

①学科教員による改善案の作成。②教育課程編成委員会にて専門的知見に基づく意見交換。③委員会での意見を踏まえ、学科長・教務関連委員を中心に修正案を作成し学校長の承認を得る。④最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
木下 亮輔	株式会社TechPlus代表取締役社長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
鈴木 克久	株式会社アンビション人事部／(社)コンピュータエンターテインメント協会	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
高見 政良	日本美術解剖学会会員	令和7年4月1日～令和9年3月31日	②
大津 健太郎	株式会社オクルトノボル クリエイティブディレクター	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
工藤 憲子	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 学校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
野中 智之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 副校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
本木 能之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
真家 祐也	専門学校東京クールジャパン・アカデミー アニメ総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
西岡 創	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 声優学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
川上 美樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー グローバルキャリアデザインセンター長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
井上 正樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科教諭	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
池田 貴之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
前手 俊和	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
			—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)

②学会や学術機関等の有識者

③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (3月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年9月12日 14:00～16:00

第2回 令和7年3月15日 14:00～15:30

0

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

①Google Play等を使用した実配信を想定したゲーム制作

現状、主に学内イベントや東京ゲームショウなどで制作したゲームをアップしているが、より制作の精度や対外性を強化する為に、「Google Play」などを用いたゲームの配信なども考えている旨報告する。委員会からの回答としては、方策としては有効だが、アップ後のメンテナンスやスケジュール感なども必要であるため、実動の前に前情報や下準備をしっかりとすることが大事とのこと。そのため、カリキュラムへの直ぐの導入ではなく、学内でのゲームジャムや有志の学生を元にまずは実験的に行うことで現在検討中。

②複数専攻でのUnity授業の導入

元々はプログラム系のゲーム開発として「Unity」が導入されていたが、現在の業界の動向を見ると、プランナーやデザインの分野でもUnityが使われ出しており、学科としても他専攻での実施を検討している旨報告。実施について異論は無く、さっそくカリキュラムへの落とし込みを実施。講師の手数の問題もあり、まだ全専攻に一斉配置とはいかないが、先んじてプランナー、3DCG、サウンドの学生に対して適用をし、Unityの特性を活かした授業を行う運びとなる。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

ゲーム業界で活躍できる人財を育成するため、多くのゲーム開発の経験を有する企業や有識者の目線で以て、スキルの学習はもちろんゲーム制作に必要な能力や資質を磨き、ゲームクリエイターとしての姿勢を確立させることを基本方針とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

各専攻を混在させたチームをいくつか形成したオリジナルゲームの制作を行う。企業所属のクリエイターが中心となり、実際の制作の流れを想定した制作フローのチェックやアドバイスをを行い、ゲームの完成までを導く。中間チェックの実施をし、最終的に各チームごとに発表(プレゼンテーション)を行い、ゲーム作品、各分担ごとの成果物、制作に取り組む姿勢などを以て評価を受ける。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ゲーム制作	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	各専攻を混在させたチームをいくつか形成したオリジナルゲームの制作を行う。株式会社エッジワークスからのクリエイターが中心となり、制作の流れの監修や進捗確認、アドバイスをを行う。中間チェックの実施をし、最終的に各チームごとに発表(プレゼンテーション)を行い、各分担ごとの成果物、制作に取り組む姿勢などを以て評価を受ける。	株式会社エッジワークス
		〇〇〇〇〇	

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係		
(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、学生に対する指導力の修得・向上のための研修に参加するものとする。この研修は年に一度、原則として6月に実施する。 前項に加え、各学科の教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、専門分野における専門能力を修得することを目的に別途研修を受講する。この研修は、業界団体等他の機関により実施されるものとし、校内、当該団体あるいはその他研修に適切な場所で実施する。教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、勤務年数、業界経験年数の如何にかかわらず、特段の事由のない限り、これらの研修に参加しなければならない。		
(2)研修等の実績		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	「生成AIで進化する”はたらく”のカタチ～AI活用の最適解とリコーの取り組み～」	連携企業等: リコージャパン株式会社
期間:	2024年7月8日16:00～	対象: ゲーム総合学科教職員
内容	ゲーム・アニメーション制作や周辺業務におけるAIの活用の余地を検討することを目的とした。	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「なりたい自分」を考える理想設計ワークショップ	連携企業等: 株式会社B.Cmembers
期間:	2025年3月11日17:00～	対象: 本校全職員
内容	クリエイティブシンキング、ロジカルシンキング、システムシンキングの思考法をベースとしたワークショップを通じ、目指す企業や業界へ学生の目標設定の立て方や、就職後のキャリア設計方法などの手段を学び、進路指導力の向上を図った。	
(3)研修等の計画		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	クリエイティブ業界最前線2025	連携企業等: 株式会社 ワコム
期間:	2025年6月11日17:00～	対象: ゲーム総合学科教職員
内容	ゲーム・アニメ・CGなどのクリエイティブ市場の最新概況と制作環境・技術トレンドを知る	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「 教育相談の理論と実践 」	連携企業等: 公益財団法人才能開発教育研究財団
期間:	2025年8月初旬	対象: 本校全職員
内容	学生理解や教育相談に役立つ基本的なカウンセリング理論や技法について、学校現場の現状と課題についての事例を共に学び、その考え方を伝える力を習得する。	

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

自己評価結果を客観的に検証する仕組みとして『学校関係者評価委員会』を設置する。

その目的としては、①自己評価結果の客観性・透明性をたかめること。

②委員の本校に対する理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることとする。

その活動としては、学校が策定した重点目標、計画の実施についての自己評価結果、評価結果に基づく今後の取り組み方針などについて、教育活動・学校運営に係る課題を共有し、今後の方向性等に対する助言を行うものであり、それを受けて、学校及び教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	理念・目的・育成人材像、職業教育の特色、将来構想、保護者等に周知、業界のニーズとの適合性
(2)学校運営	運営方針、事業計画、運営組織・意志決定機能の明確化、人事規定、教務・財務等の組織整備、コンプライアンス体制、情報公開、業務の効率化
(3)教育活動	教育課程の編成・実施方針、教育レベルや学習時間の確保、カリキュラム、キャリア教育・実践的授業、企業・業界団体等との連携、実践的な職業教育、授業評価・評価体制、適正な教員確保とマネジメント、研修や教員育成
(4)学修成果	就職率、資格取得率、退学率の低減、卒業生・在校生の活躍状況の把握と教育活動の改善への活用
(5)学生支援	進路・就職支援体制、学生相談体制、経済的な支援体制、健康管理、学生の生活環境支援、保護者との連携、卒業生支援、教育環境が整備、高校との連携、キャリア教育・職業教育の取り組み
(6)教育環境	施設・設備の整備、インターンシップ・研修等の教育体制、防災に対する体制整備
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育効果の公表、学納金は妥当性
(8)財務	学校の財務基盤、予算・収支計画、会計監査、財務情報公開の体制整備
(9)法令等の遵守	法令遵守と適正な運営、個人情報保護、自己評価の実施と改善、自己評価結果を公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献、学生ボランティア活動を奨励・支援、公開講座・教育訓練
(11)国際交流	留学生の受け入れ・派遣・在籍管理、留学生の学修・生活指導体制の整備、学修成果の評価

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

本校は従来より立地・外観・雰囲気等の面より、外部からは学校としてのイメージが薄いようであった。前回の委員会において地域代表委員からの意見で地域の商店街や組合でも学校なのか企業なのか、何の勉強をしているのか理解されていないようだとの指摘を受けて、改めて認識を強くした。今回の報告を伴う情報公開を機に、より学校の教育活動や学生の作品発表・活動状況についてのホームページでの配信を修正し、また企業との提携や高校との連携など学校として施設面も含めてのオープン化し、東京クールジャパン・アカデミーの認知の拡大に取り組んでいる。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	企業等委員
松本 翔吾	有限会社ゼクシズ	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	卒業生
岡崎 千治	千駄ヶ谷大通り商店街振興組合 千駄ヶ谷グリーンモール理事長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	近隣地域住民
松田 敏博	全国私立通信制高等学校協会元事務局長 学校法人科学技術学園高等学校理事長・校長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	学校運営に関する専門家

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他())

URL: https://www.cooljapan.ac.jp/evaluation/R6tcj_school_official_evaluation_report.pdf

公表時期: 2025年10月1日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

学校案内書やホームページにて学校理念・育成すべき学生の人材像等教育目標の共有を前提に、学校施設の見学や学校行事への随時見学・参加を通じて学校の取り組みに理解を深めていただき、その方向性や整合性の判断し、連携や協力関係を続ける等積極的な情報交換・理解促進に努める。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	・学校の概況・教育理念・法人名・所在地・代表者・沿革・教育目標
(2) 各学科等の教育	・目標募集学科・専攻(コース)・定員・就職業界デビューへのSTEP・教育の流れ
(3) 教職員	・組織図・本務者、兼務者、職員人数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	・就職活動へのフォローアップ・企業、業界との連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	・AO2.5システム・教育サポート・業界EXPO
(6) 学生の生活支援	・学生寮・学割制度・教室、備品貸し出し・図書室利用・部活動
(7) 学生納付金・修学支援	・学費一覧・奨学金制度
(8) 学校の財務	・財務諸表・貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業報告書・監査報告書
(9) 学校評価	・自己評価報告書・学校関係者評価報告書
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他())

URL: <https://www.cooljapan.ac.jp/information/>

公表時期: 2025年10月1日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 ゲーム総合学科ゲームグラフィックデザイナー専攻)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			ゲーム制作Ⅰ	企画・シナリオ制作とチームの取りまとめ	1通	120	8			○	○			○	○
2	○			ゲームグラフィックⅠ	UIデザインなどゲームグラフィックの基礎の習得	1通	120	8			○	○			○	
3	○			背景デザインⅠ	パースと背景制作の基礎の習得	1通	120	8			○	○			○	
4	○			2DCG	2Dソフトの基本オペレーションの習得	1通	120	8			○	○			○	
5	○			デザイン実習	色彩やフォントなど、デザイン全般に関する学習	1通	120	8			○	○			○	
6	○			CG表現	質感表現から透視図の基本の習得	1前	60	4			○	○			○	
7	○			デッサンⅠ	モチーフによるデッサンの基礎の習得	1通	120	8			○	○			○	
8	○			ポートフォリオ制作Ⅰ	就職活動用の作品制作と制作補助	1後	30	2			○	○		○		
9	○			ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	1通	60	4			○	○		○		
10	○			就職セミナー	ゲーム会社やOB・OGによる企業研究	1後	30	2	○			○		○		
11			○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	1通	60	4	○			○			○	

12	○		ゲーム制作Ⅱ	企画・シナリオ制作とチームのとりまとめ	2通	120	8			○	○			○	○
13	○		ゲームグラフィックⅡ	ゲームグラフィック技術の応用と演習	2通	120	8			○	○			○	
14	○		背景デザインⅡ	パースと背景制作の応用、オブジェクトごとの表現技法の習得	2通	120	8			○	○			○	
15	○		キャラクターデザイン	2Dソフトによるキャラクターデザイン制作の演習	2通	120	8			○	○			○	
16	○		イラストレーション	2Dイラスト全般に関する制作と演習	2通	120	8			○	○			○	
17	○		デッサンⅡ	モチーフによるデッサン力の向上	2通	60	4			○	○			○	
18	○		ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	2通	60	4			○	○		○		
19	○		ポートフォリオ制作Ⅱ	就職活動用の作品制作と制作補助	2前	60	4			○	○			○	
20	○		修了制作	2年間の集大成として専攻毎の作品制作	2後	60	4	○			○			○	
21	○		就職セミナー	就職後に活躍する為のセミナーや勉強会	2通	60	4	○			○		○		
22		○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	2通	60	4			○	○			○	
合計					22 科目	1920 単位（単位時間）									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 基本科目・選択科目等を併せて108単位以上の習得及び修了制作の審査に合格すること。		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 入学・進級時のオリエンテーションにて配布・案内に沿って履修する		1 学期の授業期間	15 週

（留意事項）

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地		
専門学校東京クールジャパン・アカデミー		昭和58年7月1日		工藤 憲子		〒 151-0051 (住所) 東京都渋谷区千駄ヶ谷1－8－17 (電話) 03-3401-9701		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人21世紀アカデメイア		昭和42年1月12日		田坂 広志		〒 196-0001 (住所) 東京都千代田区神田駿河台2－11 (電話) 03-5283-6288		
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度	
文化・教養	文化教養専門課程		ゲーム総合学科 ゲーム3DCGデザイナー専攻		令和 2(2020)年度	-	令和 2(2020)年度	
学科の目的	ゲームに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	ゲーム総合学科ではゲームの世界でプロを目指すために、専攻ごとに個々のスキルを磨くと共に授業全体の90%以上の実習授業でスキルアップや制作・鍛錬を行い、最高のパフォーマンスを実現するための経験値アップを身につける。							
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	1,800 単位時間	210 単位時間	0 単位時間	1,710 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			単位	単位	単位	単位	単位	単位
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率		
360 人	57 人		36 人		1 %	5 %		
就職等の状況	■卒業者数(C) : 14 人							
	■就職希望者数(D) : 13 人							
	■就職者数(E) : 10 人							
	■地元就職者数(F) 8 人							
	■就職率(E/D) 71 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)							
	100 %							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)							
	71 %							
	■進学者数 1 人							
■その他								
・留学生帰国、自営業手伝い								
(令和 6 年度卒業者に関する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報)								
■主な就職先、業界等								
(令和6年度卒業生)								
(株)eSP(株)エクシードジャパン(株)OFIS(株)カプコン(株)教映社(株)研音(株)ザイクス(株)サイバーコネクトツウ(株)サウンド・シティサクシード(株)サミーデジタルセキュリティ(株)株)ジーリンクスタジオZigZaGame(株)株)CELLORBナビオコンピュータ(株)株)MissionTime(株)メロンブックス								
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載							
評価団体:		受審年月:		評価結果を掲載したホームページURL				
当該学科のホームページURL	https://www.cooljapan.ac.jp							
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A:単位時間による算定)							
	総授業時数					2,100 単位時間		
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数					240 単位時間		
	うち企業等と連携した演習の授業時数					0 単位時間		
	うち必修授業時数					1,800 単位時間		
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数					240 単位時間		
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数					0 単位時間		
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)					0 単位時間		
	(B:単位数による算定)							
	総単位数					0 単位		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数					単位			
うち企業等と連携した演習の単位数					単位			
うち必修単位数					単位			
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数					単位			
うち企業等と連携した必修の演習の単位数					単位			
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)					単位			
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)					4 人		
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)					6 人		
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)					0 人		
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)					0 人		
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)					0 人		
	計					10 人		
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数					6 人		

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針
教育課程編成委員会は、卒業生の就職先である、ゲーム・アニメーション等エンターテインメント業界において必要とされる、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、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)に活かすことを目的として基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記
教育課程の編成にあたっては、教育過程編成委員会での審議を通じて示された企業等の要請その他の情報・意見を十分に活かし、実践的かつ専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成に努めるものとし、その過程においては、以下に基づくものとする。
①学科教員による改善案の作成。②教育課程編成委員会にて専門的知見に基づく意見交換。③委員会での意見を踏まえ、学科長・教務関連委員を中心に修正案を作成し学校長の承認を得る。④最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在			
名 前	所 属	任期	種別
木下 亮輔	株式会社TechPlus代表取締役社長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
鈴木 克久	株式会社アンビション人事部／(社)コンピュータエンターテインメント協会	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
高見 政良	日本美術解剖学会員	令和7年4月1日～令和9年3月31日	②
大津 健太郎	株式会社オクルトノボル クリエイティブディレクター	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
工藤 憲子	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 学校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
野中 智之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 副校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
本木 能之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
真家 祐也	専門学校東京クールジャパン・アカデミー アニメ総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
西岡 創	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 声優学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
川上 美樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー グローバルキャリアデザインセンター長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
井上 正樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科教諭	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
池田 貴之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
前手 俊和	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)
①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
②学会や学術機関等の有識者
③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (3月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年9月12日 14:00～16:00

第2回 令和7年3月15日 14:00～15:30

0

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

①Google Play等を使用した実配信を想定したゲーム制作

現状、主に学内イベントや東京ゲームショウなどで制作したゲームをアップしているが、より制作の精度や対外性を強化する為に、「Google Play」などを用いたゲームの配信なども考えている旨報告する。委員会からの回答としては、方策としては有効だが、アップ後のメンテナンスやスケジュール感なども必要であるため、実動の前に前情報や下準備をしっかりとすることが大事とのこと。そのため、カリキュラムへの直ぐの導入ではなく、学内でのゲームジャムや有志の学生を元にまずは実験的に行うことで現在検討中。

②複数専攻でのUnity授業の導入

元々はプログラム系のゲーム開発として「Unity」が導入されていたが、現在の業界の動向を見ると、プランナーやデザインの分野でもUnityが使われ出しており、学科としても他専攻での実施を検討している旨報告。実施について異論は無く、さっそくカリキュラムへの落とし込みを実施。講師の手数の問題もあり、まだ全専攻に一斉配置とはいかないが、先んじてプランナー、3DCG、サウンドの学生に対して適用をし、Unityの特性を活かした授業を行う運びとなる。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

ゲーム業界で活躍できる人財を育成するため、多くのゲーム開発の経験を有する企業や有識者の目線で以て、スキルの学習はもちろんゲーム制作に必要な能力や資質を磨き、ゲームクリエイターとしての姿勢を確立させることを基本方針とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

各専攻を混在させたチームをいくつか形成したオリジナルゲームの制作を行う。企業所属のクリエイターが中心となり、実際の制作の流れを想定した制作フローのチェックやアドバイスをを行い、ゲームの完成までを導く。中間チェックの実施をし、最終的に各チームごとに発表(プレゼンテーション)を行い、ゲーム作品、各分担ごとの成果物、制作に取り組む姿勢などを以て評価を受ける。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科 目 名	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
ゲーム制作	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	各専攻を混在させたチームをいくつか形成したオリジナルゲームの制作を行う。株式会社エッジワークスからのクリエイターが中心となり、制作の流れの監修や進捗確認、アドバイスをを行う。中間チェックの実施をし、最終的に各チームごとに発表(プレゼンテーション)を行い、各分担ごとの成果物、制作に取り組む姿勢などを以て評価を受ける。	株式会社エッジワークス
		〇〇〇〇〇	

3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究（以下「研修等」という。）の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

教職員（学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く）は、学生に対する指導力の修得・向上のための研修に参加するものとする。この研修は年に一度、原則として6月に実施する。

前項に加え、各学科の教職員（学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く）は、専門分野における専門能力を修得することを目的に別途研修を受講する。この研修は、業界団体等他の機関により実施されるものとし、校内、当該団体あるいはその他研修に適切な場所で実施する。教職員（学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く）は、勤務年数、業界経験年数の如何にかかわらず、特段の事由のない限り、これらの研修に参加しなければならない。

(2) 研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名：	「生成AIで進化する”はたらく”のカタチ～AI活用の最適解とリコーの取り組み～」	連携企業等：	リコージャパン株式会社
期間：	2024年7月8日16:00～	対象：	ゲーム総合学科教職員
内容	ゲーム・アニメーション制作や周辺業務におけるAIの活用の余地を検討することを目的とした。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	「なりたい自分」を考える理想設計ワークショップ	連携企業等：	株式会社B.Cmembers
期間：	2025年3月11日17:00～	対象：	本校全職員
内容	クリエイティブシンキング、ロジカルシンキング、システムシンキングの思考法をベースしたワークショップを通じ、目指す企業や業界へ学生の目標設定の立て方や、就職後のキャリア設計方法などの手段を学び、進路指導力の向上を図った。		

(3) 研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名：	クリエイティブ業界最前線2025	連携企業等：	株式会社 ワコム
期間：	2025年6月11日17:00～	対象：	ゲーム総合学科教職員
内容	ゲーム・アニメ・CGなどのクリエイティブ市場の最新概況と制作環境・技術トレンドを知る		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	「 教育相談の理論と実践 」	連携企業等：	公益財団法人才能開発教育研究財団
期間：	2025年8月初旬	対象：	本校全職員
内容	学生理解や教育相談に役立つ基本的なカウンセリング理論や技法について、学校現場の現状と課題についての事例を共に学び、その考え方を伝える力を習得する。		

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

自己評価結果を客観的に検証する仕組みとして『学校関係者評価委員会』を設置する。
その目的としては、①自己評価結果の客観性・透明性をたかめること。
②委員の本校に対する理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることとする。
その活動としては、学校が策定した重点目標、計画の実施についての自己評価結果、評価結果に基づく今後の取り組み方針などについて、教育活動・学校運営に係る課題を共有し、今後の方向性等に対する助言を行うものであり、それを受けて、学校及び教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	理念・目的・育成人材像、職業教育の特色、将来構想、保護者等に周知、業界のニーズとの適合性
(2)学校運営	運営方針、事業計画、運営組織・意志決定機能の明確化、人事規定、教務・財務等の組織整備、コンプライアンス体制、情報公開、業務の効率化
(3)教育活動	教育課程の編成・実施方針、教育レベルや学習時間の確保、カリキュラム、キャリア教育・実践的授業、企業・業界団体等との連携、実践的な職業教育、授業評価・評価体制、適正な教員確保とマネジメント、研修や教員育成
(4)学修成果	就職率、資格取得率、退学率の低減、卒業生・在校生の活躍状況の把握と教育活動の改善への活用
(5)学生支援	進路・就職支援体制、学生相談体制、経済的な支援体制、健康管理、学生の生活環境支援、保護者との連携、卒業生支援、教育環境が整備、高校との連携、キャリア教育・職業教育の取り組み
(6)教育環境	施設・設備の整備、インターンシップ・研修等の教育体制、防災に対する体制整備
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育効果の公表、学納金は妥当性
(8)財務	学校の財務基盤、予算・収支計画、会計監査、財務情報公開の体制整備
(9)法令等の遵守	法令遵守と適正な運営、個人情報保護、自己評価の実施と改善、自己評価結果を公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献、学生ボランティア活動を奨励・支援、公開講座・教育訓練
(11)国際交流	留学生の受け入れ・派遣・在籍管理、留学生の学修・生活指導体制の整備、学修成果の評価

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

本校は従来より立地・外観・雰囲気等の面より、外部からは学校としてのイメージが薄いようであった。前回の委員会において地域代表委員からの意見で地域の商店街や組合でも学校なのか企業なのか、何の勉強をしているのか理解されていないようだと指摘を受けて、改めて認識を強くした。今回の報告を伴う情報公開を機に、より学校の教育活動や学生の作品発表・活動状況についてのホームページでの配信を修正し、また企業との提携や高校との連携など学校として施設面も含めてのオープン化し、東京クールジャパン・アカデミーの認知の拡大に取り組んでいる。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	企業等委員
松本 翔吾	有限会社ゼクシズ	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	卒業生
岡崎 千治	千駄ヶ谷大通り商店街振興組合 千駄ヶ谷グリーンモール理事長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	近隣地域住民
松田 敏博	全国私立通信制高等学校協会元事務局長 学校法人科学技術学園高等学校理事長・校長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	学校運営に関する専門家

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。
(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他()

URL: https://www.cooljapan.ac.jp/evaluation/R6tcj_school_official_evaluation_report.pdf

公表時期: 2025年10月1日

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

学校案内書やホームページにて学校理念・育成すべき学生の人材像等教育目標の共有を前提に、学校施設の見学や学校行事への随時見学・参加を通じて学校の取り組みに理解を深めていただき、その方向性や整合性の判断し、連携や協力関係を続ける等積極的な情報交換・理解促進に努める。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	・学校の概況・教育理念・法人名・所在地・代表者・沿革・教育目標
(2) 各学科等の教育	・目標募集学科・専攻(コース)・定員・就職業界デビューへのSTEP・教育の流れ
(3) 教職員	・組織図・本務者、兼務者、職員人数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	・就職活動へのフォローアップ・企業、業界との連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	・AO2,5システム・教育サポート・業界EXPO
(6) 学生の生活支援	・学生寮・学割制度・教室、備品貸し出し・図書室利用・部活動
(7) 学生納付金・修学支援	・学費一覧・奨学金制度
(8) 学校の財務	・財務諸表・貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業報告書・監査報告書
(9) 学校評価	・自己評価報告書・学校関係者評価報告書
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他()

URL: <https://www.cooljapan.ac.jp/information/>

公表時期: 2025年10月1日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 ゲーム総合学科ゲーム3DCGデザイナー専攻)																
分類				授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択	講義						演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
1	○			ゲーム制作Ⅰ	企画・シナリオ制作とチームの取りまとめ	1通	120	8			○	○			○	○
2	○			3DCGⅠ	Mayaを使用した3DCGの基本を学ぶ	1通	120	8			○	○			○	
3	○			2DCGⅠ	テクスチャ制作に必要な基本的な2DCGソフトを学ぶ	1通	120	8			○	○			○	
4	○			CG制作Ⅰ	Mayaで制作した3DCGモデルをゲームエンジンで制御する技術を学ぶ	1通	120	8			○	○			○	
5	○			デッサンⅠ	モチーフによるデッサンの基礎を学ぶ	1通	120	8			○	○			○	
6	○			クロッキーⅠ	モデルを描きながら実践的に人体は把握し、さらに資料から筋肉と骨格の形状を理解する	1通	60	4			○	○			○	
7	○			モーションⅠ	MayaやAfterEffectsなどのCGソフトに共通するタイムラインやキーフレームなどの概念を学ぶ	1前	60	4			○	○			○	
8	○			ポートフォリオⅠ	ポートフォリオ制作に必要な知識・技術の習得を目指す	1通	90	6			○	○		○		
9	○			ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	1通	60	4	○			○		○		
10	○			就職セミナー	ゲーム会社やOB・OGによる企業研究	1後	30	2	○			○		○		
11			○	モーションⅡ	MayaやAfterEffectsなどのCGソフトに共通するタイムラインやキーフレームなどの概念を学ぶ	1通	120	8			○	○			○	
12			○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	1通	60	4			○	○			○	
13	○			ゲーム制作Ⅱ	企画・シナリオ制作とチームの取りまとめ	2通	120	8			○	○			○	○
14	○			3DCGⅡ	Mayaを使用した3DCGの制作方法を学ぶ	2通	120	8			○	○			○	
15	○			2DCGⅡ	テクスチャ制作を実践的に学ぶ	2通	120	8			○	○			○	
16	○			CG制作Ⅱ	Mayaで制作をした3DCGモデルをゲームエンジンIIで制御し、インタラクティブなPF制作を学ぶ	2通	120	8			○	○			○	
17	○			デッサンⅡ	モチーフ・モデル・石膏像によるデッサン	2通	120	8			○	○			○	
18	○			クロッキーⅡ	モデル人物をモチーフに描きながら実践的に人体は把握し、さらに資料から筋肉と骨格の形状を理解	2通	60	4			○	○			○	
19	○			ポートフォリオⅡ	就職活動用の作品制作およびポートフォリオ(映像)に必要なCGソフトを学ぶ	2通	120	8			○	○			○	
20	○			ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	2通	60	4	○			○		○		
21	○			就職セミナー	ゲーム会社やOB・OGによる企業研究	2通	60	4	○			○		○		
22			○	モーションⅡ	MayaやAfterEffectsなどのCGソフトに共通するタイムラインやキーフレームなどの概念を学ぶ	2後	60	4			○	○			○	
23			○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	2通	60	4			○	○			○	
24																
合計					23 科目			2100 単位 (単位時間)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：基本科目・選択科目等を併せて108単位以上の習得及び修了制作の審査		1学年の学期区分	2期
履修方法：入学・進級時のオリエンテーションにて配布・案内に沿って履修する		1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地																									
専門学校東京クールジャパン・アカデミー		昭和58年7月1日		工藤 憲子		〒 151-0051 (住所) 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701																									
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																									
学校法人21世紀アカデメイア		昭和42年1月12日		田坂 広志		〒 196-0001 (住所) 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288																									
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度																								
文化・教養	文化教養専門課程		ゲーム総合学科 ゲームプログラマー専攻		令和 2(2020)年度	-	令和 2(2020)年度																								
学科の目的	ゲームに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。																														
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	ゲーム総合学科ではゲームの世界でプロを目指すために、専攻ごとに個々のスキルを磨くと共に授業全体の90%以上の実習授業でスキルアップや制作・鍛錬を行い、最高のパフォーマンスを実現するための経験値アップを身につける。																														
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技																							
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	1,800 単位時間	210 単位時間	0 単位時間	1,710 単位時間	0 単位時間	0 単位時間																							
		単位	単位	単位	単位	単位	単位	単位																							
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率																									
360 人	83 人		45 人		1 %	9 %																									
就職等の状況	■卒業者数(C) : 36 人																														
	■就職希望者数(D) : 36 人																														
	■就職者数(E) : 30 人																														
	■地元就職者数(F) : 24 人																														
	■就職率(E/D) : 83 %																														
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 100 %																														
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 83 %																														
	■進学者数 : 0 人																														
	■その他																														
	・留学生帰国、自営業手伝い																														
第三者による学校評価	(令和 6 年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)																														
	■主な就職先、業界等																														
	(令和6年度卒業生) (株)eSP(株)エクシードジャパン(株)OFIS(株)カプコン(株)教映社(株)研音(株)ザイクス(株)サイバーコネクトツウ(株)サウンド・シティサクシード(株)サミーデジタルセキュリティ(株)ジーリンクスタジオZigZaGame(株)(株)CELLORBナビオコンピュータ(株)(株)MissionTime(株)メロンボックス																														
当該学科のホームページURL	https://www.cooljapan.ac.jp/																														
	(A：単位時間による算定)																														
	<table><tr><td rowspan="7">総授業時数</td><td colspan="2">総授業時数</td><td>1,920 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>240 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち必修授業時数</td><td>1,800 単位時間</td></tr><tr><td rowspan="2"></td><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>240 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr></table>								総授業時数	総授業時数		1,920 単位時間	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		240 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位時間	うち必修授業時数		1,800 単位時間		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		240 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 単位時間	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間
総授業時数	総授業時数		1,920 単位時間																												
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		240 単位時間																												
	うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位時間																												
	うち必修授業時数		1,800 単位時間																												
		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		240 単位時間																											
		うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 単位時間																											
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間																												
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(B：単位数による算定)																														
	<table><tr><td rowspan="7">総単位数</td><td colspan="2">総単位数</td><td>0 単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち必修単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td rowspan="2"></td><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>単位</td></tr></table>								総単位数	総単位数		0 単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位	うち企業等と連携した演習の単位数		単位	うち必修単位数		単位		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位
	総単位数	総単位数		0 単位																											
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位																													
うち企業等と連携した演習の単位数		単位																													
うち必修単位数		単位																													
		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		単位																											
		うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位																											
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位																													
教員の属性(専任教員について記入)	<table><tr><td colspan="2">① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td><td>4 人</td></tr><tr><td colspan="2">② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)</td><td>6 人</td></tr><tr><td colspan="2">③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td colspan="2">④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td colspan="2">⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td colspan="2">計</td><td>10 人</td></tr><tr><td colspan="2">上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数</td><td>6 人</td></tr></table>								① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)		4 人	② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)		6 人	③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0 人	④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)		0 人	⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)		0 人	計		10 人	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		6 人		
	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)		4 人																												
	② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)		6 人																												
	③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0 人																												
	④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)		0 人																												
	⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)		0 人																												
	計		10 人																												
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		6 人																													

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

教育課程編成委員会は、卒業生の就職先である、ゲーム・アニメーション等エンターテインメント業界において必要とされる、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、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)に活かすことを目的として基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程の編成にあたっては、教育過程編成委員会での審議を通じて示された企業等の要請その他の情報・意見を十分に活かし、実践的かつ専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成に努めるものとし、その過程においては、以下に基づくものとする。

①学科教員による改善案の作成。②教育課程編成委員会にて専門的知見に基づく意見交換。③委員会での意見を踏まえ、学科長・教務関連委員を中心に修正案を作成し学校長の承認を得る。④最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
木下 亮輔	株式会社TechPlus代表取締役社長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
鈴木 克久	株式会社アンビション人事部／(社)コンピュータエンターテインメント協会	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
高見 政良	日本美術解剖学会員	令和7年4月1日～令和9年3月31日	②
大津 健太郎	株式会社オクルトノボル クリエイティブディレクター	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
工藤 憲子	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 学校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
野中 智之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 副校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
本木 能之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
真家 祐也	専門学校東京クールジャパン・アカデミー アニメ総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
西岡 創	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 声優学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
川上 美樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー グローバルキャリアデザインセンター長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
井上 正樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科教諭	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
池田 貴之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
前手 俊和	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)

②学会や学術機関等の有識者

③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (3月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年9月12日 14:00～16:00

第2回 令和7年3月15日 14:00～15:30

0

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

①Google Play等を使用した実配信を想定したゲーム制作

現状、主に学内イベントや東京ゲームショウなどで制作したゲームをアップしているが、より制作の精度や対外性を強化する為に、「Google Play」などを用いたゲームの配信なども考えている旨報告する。委員会からの回答としては、方策としては有効だが、アップ後のメンテナンスやスケジュール感など必要であるため、実動の前に前情報や下準備をしっかりとすることが大事とのこと。そのため、カリキュラムへの直ぐの導入ではなく、学内でのゲームジャムや有志の学生を元にまずは実験的に行うことで現在検討中。

②複数専攻でのUnity授業の導入

元々はプログラム系のゲーム開発として「Unity」が導入されていたが、現在の業界の動向を見ると、プランナーやデザインの分野でもUnityが使われ出しており、学科としても他専攻での実施を検討している旨報告。実施について異論は無く、さっそくカリキュラムへの落とし込みを実施。講師の手数の問題もあり、まだ全専攻に一斉配置とはいかないが、先んじてプランナー、3DCG、サウンドの学生に対して適用をし、Unityの特性を活かした授業を行う運びとなる。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

ゲーム業界で活躍できる人財を育成するため、多くのゲーム開発の経験を有する企業や有識者の目線で以て、スキルの学習はもちろんゲーム制作に必要な能力や資質を磨き、ゲームクリエイターとしての姿勢を確立させることを基本方針とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

各専攻を混在させたチームをいくつか形成したオリジナルゲームの制作を行う。企業所属のクリエイターが中心となり、実際の制作の流れを想定した制作フローのチェックやアドバイスをを行い、ゲームの完成までを導く。中間チェックの実施をし、最終的に各チームごとに発表(プレゼンテーション)を行い、ゲーム作品、各分担ごとの成果物、制作に取り組む姿勢などを以て評価を受ける。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ゲーム制作	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	各専攻を混在させたチームをいくつか形成したオリジナルゲームの制作を行う。株式会社エッジワークスからのクリエイターが中心となり、制作の流れの監修や進捗確認、アドバイスをを行う。中間チェックの実施をし、最終的に各チームごとに発表(プレゼンテーション)を行い、各分担ごとの成果物、制作に取り組む姿勢などを以て評価を受ける。	株式会社エッジワークス
〇〇〇		〇〇〇〇〇	〇〇〇

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係	
(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、学生に対する指導力の修得・向上のための研修に参加するものとする。この研修は年に一度、原則として6月に実施する。 前項に加え、各学科の教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、専門分野における専門能力を修得することを目的に別途研修を受講する。この研修は、業界団体等他の機関により実施されるものとし、校内、当該団体あるいはその他研修に適切な場所で実施する。教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、勤務年数、業界経験年数の如何にかかわらず、特段の事由のない限り、これらの研修に参加しなければならない。	
(2)研修等の実績	
①専攻分野における実務に関する研修等	
研修名: 「生成AIで進化する”はたらく”のカタチ～AI活用の最適解とリ コーの取り組み～」 期間: 2024年7月8日16:00～ 内容 ゲーム・アニメーション制作や周辺業務におけるAIの活用の余地を検討することを目的とした。	連携企業等: リコージャパン株式会社 対象: ゲーム総合学科教職員
②指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: 「なりたい自分」を考える理想設計ワークショップ 期間: 2025年3月11日17:00～ 内容 クリエイティブシンキング、ロジカルシンキング、システムシンキングの思考法をベースしたワークショップを通じ、目指す企業や業界へ学生の目標設定の立て方や、就職後のキャリア設計方法などの手段を学び、進路指導力の向上を図った。	連携企業等: 株式会社B.Cmembers 対象: 本校全職員
(3)研修等の計画	
①専攻分野における実務に関する研修等	
研修名: クリエイティブ業界最前線2025 期間: 2025年6月11日17:00～ 内容 ゲーム・アニメ・CGなどのクリエイティブ市場の最新概況と制作環境・技術トレンドを知る	連携企業等: 株式会社 ワコム 対象: ゲーム総合学科教職員
②指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: 「教育相談の理論と実践」 期間: 2025年8月初旬 内容 学生理解や教育相談に役立つ基本的なカウンセリング理論や技法について、学校現場の現状と課題についての事例を共に学び、その考え方を伝える力を習得する。	連携企業等: 公益財団法人才能開発教育研究財団 対象: 本校全職員

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

自己評価結果を客観的に検証する仕組みとして『学校関係者評価委員会』を設置する。

その目的としては、①自己評価結果の客観性・透明性をたかめること。

②委員の本校に対する理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることとする。

その活動としては、学校が策定した重点目標、計画の実施についての自己評価結果、評価結果に基づく今後の取り組み方針などについて、教育活動・学校運営に係る課題を共有し、今後の方向性等に対する助言を行うものであり、それを受けて、学校及び教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	理念・目的・育成人材像、職業教育の特色、将来構想、保護者等に周知、業界のニーズとの適合性
(2)学校運営	運営方針、事業計画、運営組織・意思決定機能の明確化、人事規定、教務・財務等の組織整備、コンプライアンス体制、情報公開、業務の効率化
(3)教育活動	教育課程の編成・実施方針、教育レベルや学習時間の確保、カリキュラム、キャリア教育・実践的授業、企業・業界団体等との連携、実践的な職業教育、授業評価・評価体制、適正な教員確保とマネジメント、研修や教員育成
(4)学修成果	就職率、資格取得率、退学率の低減、卒業生・在校生の活躍状況の把握と教育活動の改善への活用
(5)学生支援	進路・就職支援体制、学生相談体制、経済的な支援体制、健康管理、学生の生活環境支援、保護者との連携、卒業生支援、教育環境が整備、高校との連携、キャリア教育・職業教育の取り組み
(6)教育環境	施設・設備の整備、インターンシップ・研修等の教育体制、防災に対する体制整備
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育効果の公表、学納金は妥当性
(8)財務	学校の財務基盤、予算・収支計画、会計監査、財務情報公開の体制整備
(9)法令等の遵守	法令遵守と適正な運営、個人情報保護、自己評価の実施と改善、自己評価結果を公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献、学生ボランティア活動を奨励・支援、公開講座・教育訓練
(11)国際交流	留学生の受け入れ・派遣・在籍管理、留学生の学修・生活指導体制の整備、学修成果の評価

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況
本校は従来より立地・外観・雰囲気等の面より、外部からは学校としてのイメージが薄いようであった。前回の委員会において地域代表委員からの意見で地域の商店街や組合でも学校なのか企業なのか、何の勉強をしているのか理解されていないようだと指摘を受けて、改めて認識を強くした。今回の報告を伴う情報公開を機に、より学校の教育活動や学生の作品発表・活動状況についてのホームページでの配信を修正し、また企業との提携や高校との連携など学校として施設面も含めてのオープン化し、東京クールジャパン・アカデミーの認知の拡大に取り組んでいる。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	企業等委員
松本 翔吾	有限会社ゼクシズ	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	卒業生
岡崎 千治	千駄ヶ谷大通り商店街振興組合 千駄ヶ谷グリーンモール理事長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	近隣地域住民
松田 敏博	全国私立通信制高等学校協会元事務局長 学校法人科学技術学園高等学校理事長・校長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	学校運営に関する専門家

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。
(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())
URL: https://www.cooljapan.ac.jp/evaluation/R6tcj_school_official_evaluation_report.pdf
公表時期: 2025年10月1日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針
学校案内書やホームページにて学校理念・育成すべき学生の人材像等教育目標の共有を前提に、学校施設の見学や学校行事への随時見学・参加を通じて学校の取り組みに理解を深めていただき、その方向性や整合性の判断し、連携や協力関係を続ける等積極的な情報交換・理解促進に努める。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	・学校の概況・教育理念・法人名・所在地・代表者・沿革・教育目標
(2) 各学科等の教育	・目標募集学科・専攻(コース)・定員・就職業界デビューへのSTEP・教育の流れ
(3) 教職員	・組織図・本務者、兼務者、職員人数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	・就職活動へのフォローアップ・企業、業界との連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	・AO2.5システム・教育サポート・業界EXPO
(6) 学生の生活支援	・学生寮・学割制度・教室、備品貸し出し・図書室利用・部活動
(7) 学生納付金・修学支援	・学費一覧・奨学金制度
(8) 学校の財務	・財務諸表・貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業報告書・監査報告書
(9) 学校評価	・自己評価報告書・学校関係者評価報告書
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())
URL: <https://www.cooljapan.ac.jp/information/>
公表時期: 2025年10月1日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 ゲーム総合学科ゲームプログラマー専攻)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当 年次・ 学期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等 との連 携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
1	○			ゲーム制作Ⅰ	企画・シナリオ制作とチームの取りまとめ	1 通	120	8			○	○			○	○
2	○			ゲームプログラ ムⅠ	C++を使った基礎プログラミング。IIと連携	1 通	120	8			○	○			○	
3	○			ゲームプログラ ムⅡ	C#を通じてプログラミング言語の基本を学 ぶ	1 通	120	8			○	○			○	
4	○			WEBテクノロ ジーⅠ	WEBサイト作成の基礎となるHTML、CSSを学 習し、Javascriptのコーディングも扱う	1 通	120	8			○	○			○	
5	○			ゲームエンジ ンⅠ	C#基礎およびUnityオペレーティングの基礎 の習得	1 通	120	8			○	○			○	
6	○			ゲーム開発	ゲームを制作する際に必要なPC知識や学習	1 前	60	4			○	○			○	
7	○			プログラミン グ数学	プログラムで使う数学の基礎知識の習得	1 前	30	2			○	○			○	
8	○			制作実習Ⅰ	グループおよび個人でのゲーム制作の補助	1 通	60	4			○	○		○		
9	○			ポートフォリ オ制作Ⅰ	就職活動用の作品制作と制作補助	1 後	60	4			○	○		○		
10	○			ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォ メーションなど	1 通	60	4	○			○		○		
11	○			就職セミナー	ゲーム会社やOB・OGによる企業研究	1 後	30	2	○			○		○		
12			○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた 時間の中で協力し合いゲームを完成させる イベント	1 通	60	4			○	○			○	
13	○			ゲーム制作Ⅱ	グループおよび個人でのゲーム制作の補助	2 通	120	8			○	○			○	○
14	○			ゲームプログラ ムⅢ	各種エンジン・言語を使ったゲームプログラ ミング実習	2 通	120	8			○	○			○	
15	○			ゲームプログラ ムⅣ	C++の習得と制作。Ⅳと連携	2 通	120	8			○	○			○	
16	○			WEBテクノロ ジーⅡ	Apache、PHPによるサーバプログラムの実習	2 通	120	8			○	○			○	
17	○			ゲームエンジ ンⅡ	Unreal Engineを使った基本オペレーシ ョンの習得	2 通	120	8			○	○			○	
18	○			制作実習Ⅱ	実用的なゲーム制作手法について講義・実 践	2 通	60	4			○	○			○	
19	○			ポートフォリ オ制作Ⅱ	就職活動用の作品制作と制作補助	2 前	60	4			○	○			○	
20	○			修了制作	2年間の集大成として専攻毎の作品制作	2 後	60	4			○	○			○	
21	○			ホームルーム	学生作品のチェックや個別面談、インフォ メーションなど	2 後	60	4	○			○		○		
22			○	就職セミナー	就職後に活躍する為のセミナーや勉強会	2 通	60	4	○			○		○		
23			○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた 時間の中で協力し合いゲームを完成させる イベント	2 通	60	4			○	○			○	
24																
合計					23 科目				1920 単位 (単位時間)							

卒業要件及び履修方法				授業期間等	
卒業要件： 基本科目・選択科目等を併せて108単位以上の習得及び修了制作の審査				1学年の学期区分	2期
履修方法： 入学・進級時のオリエンテーションにて配布・案内に沿って履修する				1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地			
専門学校東京クールジャパン・アカデミー		昭和58年7月1日		工藤 憲子		〒 151-0051 (住所) 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人21世紀アカデメイア		昭和42年1月12日		田坂 広志		〒 196-0001 (住所) 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288			
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度		
文化・教養	文化教養専門課程		ゲーム総合学科 サウンドデザイナー専攻		令和 2(2020)年度	-	令和 2(2020)年度		
学科の目的	ゲームに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	ゲーム総合学科ではゲームの世界でプロを目指すために、専攻ごとに個々のスキルを磨くと共に授業全体の90%以上の実習授業でスキルアップや制作・鍛錬を行い、最高のパフォーマンスを実現するための経験値アップを身につける。								
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技	
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		1,800 単位時間	210 単位時間	0 単位時間	1,710 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
				単位	単位	単位	単位	単位	単位
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率			
360 人	7 人		0 人		0 %	7 %			
就職等の状況	■卒業者数(C)		8 人						
	■就職希望者数(D)		8 人						
	■就職者数(E)		8 人						
	■地元就職者数(F)		7 人						
	■就職率(E/D)		100 %						
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		100 %						
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		100 %						
	■進学者数		0 人						
	■その他								
	・留学生帰国、自営業手伝い								
(令和 6 年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)									
■主な就職先、業界等									
(令和6年度卒業生)									
(株)eSP(株)エクシードジャパン(株)OFIS(株)カプコン(株)教映社(株)研音(株)ザイクス(株)サイバーコネクトツー(株)サウンド・シティサクシード(株)サミーデジタルセキュリティ(株)ジーリンクスタジオZigZaGame(株)(株)CELLORBナビオコンピュータ(株)(株)MissionTime(株)メロンブックス									
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: ※有の場合、例えば以下について任意記載								
	評価団体:		受審年月:		評価結果を掲載したホームページURL				
当該学科のホームページURL	https://www.cooljapan.ac.jp/								
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A:単位時間による算定)								
	総授業時数					2,040 単位時間			
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数					240 単位時間			
	うち企業等と連携した演習の授業時数					0 単位時間			
	うち必修授業時数					1,800 単位時間			
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数					240 単位時間			
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数					0 単位時間			
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)					0 単位時間			
	(B:単位数による算定)								
	総単位数					0 単位			
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数					単位				
うち企業等と連携した演習の単位数					単位				
うち必修単位数					単位				
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数					単位				
うち企業等と連携した必修の演習の単位数					単位				
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)					単位				
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)					4 人			
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)					6 人			
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)					0 人			
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)					0 人			
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)					0 人			
	計					10 人			
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数					6 人			

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

教育課程編成委員会は、卒業生の就職先である、ゲーム・アニメーション等エンターテインメント業界において必要とされる、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、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)に活かすことを目的として基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程の編成にあたっては、教育過程編成委員会での審議を通じて示された企業等の要請その他の情報・意見を十分に活かし、実践的かつ専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成に努めるものとし、その過程においては、以下に基づくものとする。

①学科教員による改善案の作成。②教育課程編成委員会にて専門的知見に基づく意見交換。③委員会での意見を踏まえ、学科長・教務関連委員を中心に修正案を作成し学校長の承認を得る。④最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
木下 亮輔	株式会社TechPlus代表取締役社長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
鈴木 克久	株式会社アンビション人事部／(社)コンピュータエンターテインメント協会	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
高見 政良	日本美術解剖学会員	令和7年4月1日～令和9年3月31日	②
大津 健太郎	株式会社オクルトノボル クリエイティブディレクター	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
工藤 憲子	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 学校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
野中 智之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 副校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
本木 能之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
真家 祐也	専門学校東京クールジャパン・アカデミー アニメ総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
西岡 創	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 声優学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
川上 美樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー グローバルキャリアデザインセンター長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
井上 正樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科教諭	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
池田 貴之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
前手 俊和	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)

②学会や学術機関等の有識者

③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期
(年間の開催数及び開催時期)
年2回 (3月、8月)

(開催日時(実績))
第1回 令和6年9月12日 14:00～16:00
第2回 令和7年3月15日 14:00～15:30
0

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況
※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。
①Google Play等を使用した実配信を想定したゲーム制作
現状、主に学内イベントや東京ゲームショウなどで制作したゲームをアップしているが、より制作の精度や対外性を強化する為に、「Google Play」などを用いたゲームの配信なども考えている旨報告する。委員会からの回答としては、方策としては有効だが、アップ後のメンテナンスやスケジュール感なども必要であるため、実動の前に前情報や下準備をしっかりとすることが大事とのこと。そのため、カリキュラムへの直ぐの導入ではなく、学内でのゲームジャムや有志の学生を元にまずは実験的に行うことで現在検討中。
②複数専攻でのUnity授業の導入
元々はプログラム系のゲーム開発として「Unity」が導入されていたが、現在の業界の動向を見ると、プランナーやデザインの分野でもUnityが使われ出しており、学科としても他専攻での実施を検討している旨報告。実施について異論は無く、さっそくカリキュラムへの落とし込みを実施。講師の手数の問題もあり、まだ全専攻に一斉配置とはいかないが、先んじてプランナー、3DCG、サウンドの学生に対して適用をし、Unityの特性を活かした授業を行う運びとなる。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針
ゲーム業界で活躍できる人財を育成するため、多くのゲーム開発の経験を有する企業や有識者の目線で以て、スキルの学習はもちろんゲーム制作に必要な能力や資質を磨き、ゲームクリエイターとしての姿勢を確立させることを基本方針とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容
※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記
各専攻を混在させたチームをいくつか形成したオリジナルゲームの制作を行う。企業所属のクリエイターが中心となり、実際の制作の流れを想定した制作フローのチェックやアドバイスをを行い、ゲームの完成までを導く。中間チェックの実施をし、最終的に各チームごとに発表(プレゼンテーション)を行い、ゲーム作品、各分担ごとの成果物、制作に取り組む姿勢などを以て評価を受ける。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ゲーム制作	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	各専攻を混在させたチームをいくつか形成したオリジナルゲームの制作を行う。株式会社エッジワークスからのクリエイターが中心となり、制作の流れの監修や進捗確認、アドバイスをを行う。中間チェックの実施をし、最終的に各チームごとに発表(プレゼンテーション)を行い、各分担ごとの成果物、制作に取り組む姿勢などを以て評価を受ける。	株式会社エッジワークス

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係		
(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、学生に対する指導力の修得・向上のための研修に参加するものとする。この研修は年に一度、原則として6月に実施する。 前項に加え、各学科の教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、専門分野における専門能力を修得することを目的に別途研修を受講する。この研修は、業界団体等他の機関により実施されるものとし、校内、当該団体あるいはその他研修に適切な場所で実施する。教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、勤務年数、業界経験年数の如何にかかわらず、特段の事由のない限り、これらの研修に参加しなければならない。		
(2)研修等の実績		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	「生成AIで進化する”はたらく”のカタチ～AI活用の最適解とリ コーの取り組み～」	連携企業等: リコージャパン株式会社
期間:	2024年7月8日16:00～	対象: ゲーム総合学科教職員
内容	ゲーム・アニメーション制作や周辺業務におけるAIの活用の余地を検討することを目的とした。	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「なりたい自分」を考える理想設計ワークショップ	連携企業等: 株式会社B.Cmembers
期間:	2025年3月11日17:00～	対象: 本校全職員
内容	クリエイティブシンキング、ロジカルシンキング、システムシンキングの思考法をベースしたワークショップを通じ、目指す企業や業界へ学生の目標設定の立て方や、就職後のキャリア設計方法などの手段を学び、進路指導力の向上を図った。	
(3)研修等の計画		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	クリエイティブ業界最前線2025	連携企業等: 株式会社 ワコム
期間:	2025年6月11日17:00～	対象: ゲーム総合学科教職員
内容	ゲーム・アニメ・CGなどのクリエイティブ市場の最新概況と制作環境・技術トレンドを知る	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「 教育相談の理論と実践 」	連携企業等: 公益財団法人才能開発教育研究財団
期間:	2025年8月初旬	対象: 本校全職員
内容	学生理解や教育相談に役立つ基本的なカウンセリング理論や技法について、学校現場の現状と課題についての事例を共に学び、その考え方を伝える力を習得する。	

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

自己評価結果を客観的に検証する仕組みとして『学校関係者評価委員会』を設置する。

その目的としては、①自己評価結果の客観性・透明性をたかめること。

②委員の本校に対する理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることとする。

その活動としては、学校が策定した重点目標、計画の実施についての自己評価結果、評価結果に基づく今後の取り組み方針などについて、教育活動・学校運営に係る課題を共有し、今後の方向性等に対する助言を行うものであり、それを受けて、学校及び教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	理念・目的・育成人材像、職業教育の特色、将来構想、保護者等に周知、業界のニーズとの適合性
(2)学校運営	運営方針、事業計画、運営組織・意志決定機能の明確化、人事規定、教務・財務等の組織整備、コンプライアンス体制、情報公開、業務の効率化
(3)教育活動	教育課程の編成・実施方針、教育レベルや学習時間の確保、カリキュラム、キャリア教育・実践的授業、企業・業界団体等との連携、実践的な職業教育、授業評価・評価体制、適正な教員確保とマネジメント、研修や教員育成
(4)学修成果	就職率、資格取得率、退学率の低減、卒業生・在校生の活躍状況の把握と教育活動の改善への活用
(5)学生支援	進路・就職支援体制、学生相談体制、経済的な支援体制、健康管理、学生の生活環境支援、保護者との連携、卒業生支援、教育環境が整備、高校との連携、キャリア教育・職業教育の取り組み
(6)教育環境	施設・設備の整備、インターンシップ・研修等の教育体制、防災に対する体制整備
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育効果の公表、学納金は妥当性
(8)財務	学校の財務基盤、予算・収支計画、会計監査、財務情報公開の体制整備
(9)法令等の遵守	法令遵守と適正な運営、個人情報保護、自己評価の実施と改善、自己評価結果を公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献、学生ボランティア活動を奨励・支援、公開講座・教育訓練
(11)国際交流	留学生の受け入れ・派遣・在籍管理、留学生の学修・生活指導体制の整備、学修成果の評価

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

本校は従来より立地・外観・雰囲気等の面より、外部からは学校としてのイメージが薄いようであった。前回の委員会において地域代表委員からの意見で地域の商店街や組合でも学校なのか企業なのか、何の勉強をしているのか理解されていないようだと指摘を受けて、改めて認識を強くした。今回の報告を伴う情報公開を機に、より学校の教育活動や学生の作品発表・活動状況についてのホームページでの配信を修正し、また企業との提携や高校との連携など学校として施設面も含めてのオープン化し、東京クールジャパン・アカデミーの認知の拡大に取り組んでいる。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	企業等委員
松本 翔吾	有限会社ゼクシズ	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	卒業生
岡崎 千治	千駄ヶ谷大通り商店街振興組合 千駄ヶ谷グリーンモール理事長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	近隣地域住民
松田 敏博	全国私立通信制高等学校協会元事務局長 学校法人科学技術学園高等学校理事長・校長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	学校運営に関する専門家

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: https://www.cooljapan.ac.jp/evaluation/R6tcj_school_official_evaluation_report.pdf

公表時期: 2025年10月1日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

学校案内書やホームページにて学校理念・育成すべき学生の人材像等教育目標の共有を前提に、学校施設の見学や学校行事への随時見学・参加を通じて学校の取り組みに理解を深めていただき、その方向性や整合性の判断し、連携や協力関係を続ける等積極的な情報交換・理解促進に努める。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	・学校の概況・教育理念・法人名・所在地・代表者・沿革・教育目標
(2) 各学科等の教育	・目標募集学科・専攻(コース)・定員・就職業界デビューへのSTEP・教育の流れ
(3) 教職員	・組織図・本務者、兼務者、職員人数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	・就職活動へのフォローアップ・企業、業界との連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	・AO2.5システム・教育サポート・業界EXPO
(6) 学生の生活支援	・学生寮・学割制度・教室、備品貸し出し・図書室利用・部活動
(7) 学生納付金・修学支援	・学費一覧・奨学金制度
(8) 学校の財務	・財務諸表・貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業報告書・監査報告書
(9) 学校評価	・自己評価報告書・学校関係者評価報告書
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.cooljapan.ac.jp/information/>

公表時期: 2025年10月1日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 ゲーム総合学科サウンドデザイナー専攻)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			ゲーム制作Ⅰ	企画・シナリオ制作とチームの取りまとめ	1通	120	8			○	○			○	○
2	○			ゲームサウンドⅠ	ゲームサウンド及び業界の基礎的な知識を学ぶ基礎講座	1通	120	8			○	○			○	
3	○			音楽理論Ⅰ	楽譜の基本知識と和音、Chord理論を学び、考えている音を楽譜に表記できることを目指す基礎講座	1通	90	6			○	○			○	
4	○			聴音Ⅰ	聴音「ちょうおん」とは音を聴いて楽譜に書き取ること。その聴音を鍛えるためのトレーニングをする基礎講座	1通	60	4			○	○			○	
5	○			演奏Ⅰ	ProToolsの基本的な機能/各種プラグインについて学びながら、ProTools検定の取得を目指す基礎講座	1通	60	4			○	○			○	
6	○			作曲Ⅰ	ピアノ・ギター・ベース・ドラムから金管・木管・弦楽器など各種楽器の基礎知識とDTMにおける使用方法学ぶ基礎講座	1通	120	8			○	○			○	
7	○			マルチオーディオⅠ	アナログ・デジタルの基礎、電気・電子の基礎、音声編集を学ぶ基礎講座	1前	120	8			○	○			○	
8	○			効果音Ⅰ	効果音収録や加工編集の基礎からレコーディングスタジオでの業務を実践的に学ぶ基礎講座	1通	60	4			○	○			○	
9	○			録音Ⅰ	業界標準のDAWを用いて、ソフトの基本操作から作曲・アレンジの方法までを学ぶ基礎講座	1通	60	4			○	○			○	
10	○			ホームルームⅠ	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	1通	60	4	○			○		○		
11	○			就職セミナーⅠ	ゲーム会社やOB・OGによる企業研究	1後	30	2	○			○		○		
12			○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	1通	60	4			○	○			○	

13	○		ゲーム制作Ⅱ	ゲームサウンド及び業界の基礎的な知識を学ぶ実技講座	2通	120	8			○	○			○	○
14	○		ゲームサウンドⅡ	ゲームサウンド及び業界の基礎的な知識を学ぶ実技講座	2通	120	8			○	○			○	
15	○		音楽理論Ⅱ	楽譜の基本知識と和音、Chord理論を学び、考えている音を楽譜に表記できることを目指す実技講座	2通	60	4			○	○			○	
16	○		聴音Ⅱ	聴音「ちょうおん」とは音を聴いて楽譜に書き取ること。その聴音を鍛えるためのトレーニングをする実技講座	2通	60	4			○	○			○	
17	○		演奏Ⅱ	ProToolsの基本的な機能/各種プラグインについて学びながら、ProTools検定の取得を目指す実技講座	2通	60	4			○	○			○	
18	○		作曲Ⅱ	ピアノ・ギター・ベース・ドラムから金管・木管・弦楽器など各種楽器の基礎知識とDTMにおける使用方法を学ぶ実技講座	2通	120	8			○	○			○	
19	○		マルチオーディオⅡ	アナログ・デジタルの基礎、電気・電子の基礎、音声編集を学ぶ実技講座	2通	120	8			○	○			○	
20	○		効果音Ⅱ	効果音収録や加工編集の基礎からレコーディングスタジオでの業務を実践的に学ぶ実技講座	2通	60	4			○	○			○	
21	○		録音Ⅱ	業界標準のDAWを用いて、ソフトの基本操作から作曲・アレンジの方法までを学ぶ実技講座	2通	60	4			○	○			○	
22	○		ホームルームⅡ	学生作品のチェックや個別面談、インフォメーションなど	2通	60	4	○			○		○		
23	○		就職セミナーⅡ	就職後に活躍する為のセミナーや勉強会	2通	60	4	○			○		○		
24		○	ゲームジャム	クラス縦断したチームを結成し、限られた時間の中で協力し合いゲームを完成させるイベント	2通	60	4			○	○			○	
25		○	サウンド制作	ゲームサウンド及び業界の基礎的な知識を学ぶ実技講座	2通	120	8			○	○			○	
26															
合計				25 科目			2040 単位（単位時間）								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：基本科目・選択科目等を併せて108単位以上の習得及び修了制作の審査に		1 学年の学期区分	2 期
履修方法：入学・進級時のオリエンテーションにて配布・案内に沿って履修する		1 学期の授業期間	15 週
（留意事項）			
1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。			
2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。			

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地																									
専門学校東京クールジャパン・アカデミー		昭和58年7月1日		工藤 憲子		〒 151-0051 (住所) 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701																									
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																									
学校法人21世紀アカデメイア		昭和42年1月12日		田坂 広志		〒 196-0001 (住所) 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288																									
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度																								
文化・教養	文化教養専門課程		ゲーム総合学科 eスポーツ専攻		令和 2(2020)年度	-	令和 2(2020)年度																								
学科の目的	ゲームに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。																														
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	ゲーム総合学科ではゲームの世界でプロを目指すために、専攻ごとに個々のスキルを磨くと共に授業全体の90%以上の実習授業でスキルアップや制作・鍛錬を行い、最高のパフォーマンスを実現するための経験値アップを身につける。																														
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技																							
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	1,800 単位時間	210 単位時間	0 単位時間	1,710 単位時間	0 単位時間	0 単位時間																							
			単位	単位	単位	単位	単位	単位																							
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率																									
360 人	64 人		2 人		0 %	3 %																									
就職等の状況	■卒業者数(C) : 35 人																														
	■就職希望者数(D) : 34 人																														
	■就職者数(E) : 33 人																														
	■地元就職者数(F) : 27 人																														
	■就職率(E/D) : 94 %																														
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 100 %																														
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 94 %																														
	■進学者数 : 1 人																														
	■その他																														
	・留学生帰国、自営業手伝い																														
第三者による学校評価	(令和 6 年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)																														
	■主な就職先、業界等																														
	(令和6年度卒業生) (株)eSP(株)エクシードジャパン(株)OFIS(株)カプコン(株)教映社(株)研音(株)ザイクス(株)サイバーコネクトツウ(株)サウンド・シティサクシード(株)サミーデジタルセキュリティ(株)ジーリンクスタジオZigZaGame(株)CELLORBナビオコンピュータ(株)(株)MissionTime(株)メロンボックス																														
当該学科のホームページURL	https://www.cooljapan.ac.jp																														
	(A：単位時間による算定)																														
	<table><tr><td rowspan="7">総授業時数</td><td colspan="2">総授業時数</td><td>2,700 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>240 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち必修授業時数</td><td>1,800 単位時間</td></tr><tr><td rowspan="2"></td><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>240 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr></table>								総授業時数	総授業時数		2,700 単位時間	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		240 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位時間	うち必修授業時数		1,800 単位時間		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		240 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 単位時間	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間
総授業時数	総授業時数		2,700 単位時間																												
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		240 単位時間																												
	うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位時間																												
	うち必修授業時数		1,800 単位時間																												
		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		240 単位時間																											
		うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 単位時間																											
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間																												
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(B：単位数による算定)																														
	<table><tr><td rowspan="7">総単位数</td><td colspan="2">総単位数</td><td>0 単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち必修単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td rowspan="2"></td><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>単位</td></tr></table>								総単位数	総単位数		0 単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位	うち企業等と連携した演習の単位数		単位	うち必修単位数		単位		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位
	総単位数	総単位数		0 単位																											
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位																													
うち企業等と連携した演習の単位数		単位																													
うち必修単位数		単位																													
		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		単位																											
		うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位																											
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位																													
教員の属性(専任教員について記入)	<table><tr><td colspan="2">① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td><td>4 人</td></tr><tr><td colspan="2">② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)</td><td>6 人</td></tr><tr><td colspan="2">③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td colspan="2">④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td colspan="2">⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td colspan="2">計</td><td>10 人</td></tr><tr><td colspan="2">上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数</td><td>6 人</td></tr></table>								① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)		4 人	② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)		6 人	③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0 人	④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)		0 人	⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)		0 人	計		10 人	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		6 人		
	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)		4 人																												
	② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)		6 人																												
	③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0 人																												
	④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)		0 人																												
	⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)		0 人																												
	計		10 人																												
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		6 人																													

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針
教育課程編成委員会は、卒業生の就職先である、ゲーム・アニメーション等エンターテインメント業界において必要とされる、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、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)に活かすことを目的として基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記
教育課程の編成にあたっては、教育過程編成委員会での審議を通じて示された企業等の要請その他の情報・意見を十分に活かし、実践的かつ専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成に努めるものとし、その過程においては、以下に基づくものとする。
①学科教員による改善案の作成。②教育課程編成委員会にて専門的知見に基づく意見交換。③委員会での意見を踏まえ、学科長・教務関連委員を中心に修正案を作成し学校長の承認を得る。④最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在			
名 前	所 属	任期	種別
木下 亮輔	株式会社TechPlus代表取締役社長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
鈴木 克久	株式会社アンビション人事部／(社)コンピュータエンターテインメント協会	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
高見 政良	日本美術解剖学会員	令和7年4月1日～令和9年3月31日	②
大津 健太郎	株式会社オクルトノボル クリエイティブディレクター	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
工藤 憲子	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 学校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	
野中 智之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 副校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	
本木 能之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	
真家 祐也	専門学校東京クールジャパン・アカデミー アニメ総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	
西岡 創	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 声優学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	
川上 美樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー グローバルキャリアデザインセンター長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	
井上 正樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科教諭	令和7年4月1日～令和9年3月31日	
池田 貴之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	
前手 俊和	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務	令和7年4月1日～令和9年3月31日	
〇〇 〇〇	〇〇〇〇〇	令和〇年〇月〇日～令和〇年〇月〇日(2年)	

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「－」を記載してください。)
①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
②学会や学術機関等の有識者
③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期
(年間の開催数及び開催時期)
年2回 (3月、8月)

(開催日時(実績))
第1回 令和6年9月12日 14:00～16:00
第2回 令和7年3月15日 14:00～15:30
0

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

①Google Play等を使用した実配信を想定したゲーム制作

現状、主に学内イベントや東京ゲームショウなどで制作したゲームをアップしているが、より制作の精度や対外性を強化する為に、「Google Play」などを用いたゲームの配信なども考えている旨報告する。委員会からの回答としては、方策としては有効だが、アップ後のメンテナンスやスケジュール感なども必要であるため、実動の前に前情報や下準備をしっかりとすることが大事とのこと。そのため、カリキュラムへの直ぐの導入ではなく、学内でのゲームジャムや有志の学生を元にまずは実験的に行うことで現在検討中。

②複数専攻でのUnity授業の導入

元々はプログラム系のゲーム開発として「Unity」が導入されていたが、現在の業界の動向を見ると、プランナーやデザインの分野でもUnityが使われ出しており、学科としても他専攻での実施を検討している旨報告。実施について異論は無く、さっそくカリキュラムへの落とし込みを実施。講師の手数の問題もあり、まだ全専攻に一斉配置とはいかないが、先んじてプランナー、3DCG、サウンドの学生に対して適用をし、Unityの特性を活かした授業を行う運びとなる。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

ゲーム業界で活躍できる人財を育成するため、多くのゲーム開発の経験を有する企業や有識者の目線で以て、スキルの学習はもちろんゲーム制作に必要な能力や資質を磨き、ゲームクリエイターとしての姿勢を確立させることを基本方針とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

各専攻を混在させたチームをいくつか形成したオリジナルゲームの制作を行う。企業所属のクリエイターが中心となり、実際の制作の流れを想定した制作フローのチェックやアドバイスをを行い、ゲームの完成までを導く。中間チェックの実施をし、最終的に各チームごとに発表(プレゼンテーション)を行い、ゲーム作品、各分担ごとの成果物、制作に取り組む姿勢などを以て評価を受ける。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ゲーム制作	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	各専攻を混在させたチームをいくつか形成したオリジナルゲームの制作を行う。株式会社エッジワークスからのクリエイターが中心となり、制作の流れの監修や進捗確認、アドバイスをを行う。中間チェックの実施をし、最終的に各チームごとに発表(プレゼンテーション)を行い、各分担ごとの成果物、制作に取り組む姿勢などを以て評価を受ける。	株式会社エッジワークス
〇〇〇		〇〇〇〇〇	〇〇〇

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係	
(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、学生に対する指導力の修得・向上のための研修に参加するものとする。この研修は年に一度、原則として6月に実施する。 前項に加え、各学科の教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、専門分野における専門能力を修得することを目的に別途研修を受講する。この研修は、業界団体等他の機関により実施されるものとし、校内、当該団体あるいはその他研修に適切な場所で実施する。教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、勤務年数、業界経験年数の如何にかかわらず、特段の事由のない限り、これらの研修に参加しなければならない。	
(2)研修等の実績	
①専攻分野における実務に関する研修等	
研修名: 「生成AIで進化する”はたらく”のカタチ～AI活用の最適解とリコーの取り組み～」 期間: 2024年7月8日16:00～ 内容: ゲーム・アニメーション制作や周辺業務におけるAIの活用の余地を検討することを目的とした。	連携企業等: リコージャパン株式会社 対象: ゲーム総台字科教職員
②指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: 「なりたい自分」を考える理想設計ワークショップ 期間: 2025年3月11日17:00～ 内容: クリエイティブシンキング、ロジカルシンキング、システムシンキングの思考法をベースとしたワークショップを通じ、目指す企業や業界へ学生の目標設定の立て方や、就職後のキャリア設計方法などの手段を学び、進路指導力の向上を図った。	連携企業等: 株式会社B.Cmembers 対象: 本校全職員
(3)研修等の計画	
①専攻分野における実務に関する研修等	
研修名: クリエイティブ業界最前線2025 期間: 2025年6月11日17:00～ 内容: ゲーム・アニメ・CGなどのクリエイティブ市場の最新概況と制作環境・技術トレンドを知る	連携企業等: 株式会社 ワコム 対象: ゲーム総台字科教職員
②指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: 「教育相談の理論と実践」 期間: 2025年8月初旬 内容: 学生理解や教育相談に役立つ基本的なカウンセリング理論や技法について、学校現場の現状と課題についての事例を共に学び、その考え方を伝える力を習得する。	連携企業等: 公益財団法人才能開発教育研究財団 対象: 本校全職員
4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係	
(1)学校関係者評価の基本方針	
自己評価結果を客観的に検証する仕組みとして『学校関係者評価委員会』を設置する。 その目的としては、①自己評価結果の客観性・透明性を高めること。 ②委員の本校に対する理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることとする。 その活動としては、学校が策定した重点目標、計画の実施についての自己評価結果、評価結果に基づく今後の取り組み方針などについて、教育活動・学校運営に係る課題を共有し、今後の方向性等に対する助言を行うものであり、それを受けて、学校及び教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。	

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	理念・目的・育成人材像、職業教育の特色、将来構想、保護者等に周知、業界のニーズとの適合性
(2)学校運営	運営方針、事業計画、運営組織・意思決定機能の明確化、人事規定、教務・財務等の組織整備、コンプライアンス体制、情報公開、業務の効率化
(3)教育活動	教育課程の編成・実施方針、教育レベルや学習時間の確保、カリキュラム、キャリア教育・実践的授業、企業・業界団体等との連携、実践的な職業教育、授業評価・評価体制、適正な教員確保とマネジメント、研修や教員育成
(4)学修成果	就職率、資格取得率、退学率の低減、卒業生・在校生の活躍状況の把握と教育活動の改善への活用
(5)学生支援	進路・就職支援体制、学生相談体制、経済的な支援体制、健康管理、学生の生活環境支援、保護者との連携、卒業生支援、教育環境が整備、高校との連携、キャリア教育・職業教育の取り組み
(6)教育環境	施設・設備の整備、インターンシップ・研修等の教育体制、防災に対する体制整備
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育効果の公表、学納金は妥当性
(8)財務	学校の財務基盤、予算・収支計画、会計監査、財務情報公開の体制整備
(9)法令等の遵守	法令遵守と適正な運営、個人情報保護、自己評価の実施と改善、自己評価結果を公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献、学生ボランティア活動を奨励・支援、公開講座・教育訓練
(11)国際交流	留学生の受け入れ・派遣・在籍管理、留学生の学修・生活指導体制の整備、学修成果の評価

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

本校は従来より立地・外観・雰囲気等の面より、外部からは学校としてのイメージが薄いようであった。前回の委員会において地域代表委員からの意見で地域の商店街や組合でも学校なのか企業なのか、何の勉強をしているのか理解されていないようだとの指摘を受けて、改めて認識を強くした。今回の報告を伴う情報公開を機に、より学校の教育活動や学生の作品発表・活動状況についてのホームページでの配信を修正し、また企業との提携や高校との連携など学校として施設面も含めてのオープン化し、東京クールジャパン・アカデミーの認知の拡大に取り組んでいる。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	企業等委員
松本 翔吾	有限会社ゼクシズ	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	卒業生
岡崎 千治	千駄ヶ谷大通り商店街振興組合 千駄ヶ谷グリーンモール理事長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	近隣地域住民
松田 敏博	全国私立通信制高等学校協会元事務局長 学校法人科学技術学園高等学校理事長・校長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	学校運営に関する専門家

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: https://www.cooljapan.ac.jp/evaluation/R6tcj_school_official_evaluation_report.pdf

公表時期: 2025年10月1日

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

学校案内書やホームページにて学校理念・育成すべき学生の人材像等教育目標の共有を前提に、学校施設の見学や学校行事への随時見学・参加を通じて学校の取り組みに理解を深めていただき、その方向性や整合性の判断し、連携や協力関係を続ける等積極的な情報交換・理解促進に努める。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	・学校の概況・教育理念・法人名・所在地・代表者・沿革・教育目標
(2)各学科等の教育	・目標募集学科・専攻(コース)・定員・就職業界デビューへのSTEP・教育の流れ
(3)教職員	・組織図・本務者、兼務者、職員人数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	・就職活動へのフォローアップ・企業、業界との連携
(5)様々な教育活動・教育環境	・AO2,5システム・教育サポート・業界EXPO
(6)学生の生活支援	・学生寮・学割制度・教室、備品貸し出し・図書室利用・部活動
(7)学生納付金・修学支援	・学費一覧・奨学金制度
(8)学校の財務	・財務諸表・貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業報告書・監査報告書
(9)学校評価	・自己評価報告書・学校関係者評価報告書
(10)国際連携の状況	
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ)・ 広報誌等の刊行物 ・ その他()

URL: https://www.cooljapan.ac.jp/information/

公表時期: 2025年10月1日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 ゲーム総合学科 eスポーツ専攻)																
分類				授業科目名	授業科目概要	配当 年次・学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択	講 義						演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任		
1	○			英会話レッスン	日常英会話レベルの習得を目指す	1 通	60	4	○			○			○	
2	○			フィジカルトレーニング	長時間のプレイにも耐えられる体力を身につける	1 通	60	4			○	○			○	
3	○			ゲーム実技Ⅰ	個人技術向上を目的とした練習	1 通	240	14			○	○			○	
4	○			ゲーム実技Ⅱ	連携技術向上を目的とした練習	1 通	240	14			○	○			○	
5	○			ゲーム戦術概論	戦術理解度向上を目的とした練習	1 通	180	12			○	○			○	○
6	○			ゲームビジネス	業界人として活躍する為の知識の習得、意識改革	1 前	30	2			○	○			○	
7	○			ライター実践	office系やデザインソフトの基礎を学ぶ	1 後	60	4			○	○			○	
8	○			動画編集基礎	ゲーム配信技術を学ぶ	1 後	30	2			○	○			○	

9		○		ゲーム実技Ⅰ (前期)	業界人として活躍する為の知識の習得、意識改革	2 前	90	4				○	○				○	
10		○		イベント企画・運営 (前期)	個人技術向上を目的とした練習	2 前	90	6				○	○				○	
11		○		ゲーム実技Ⅱ (前期)	業界就職に必要な企画・運営技術の習得	2 前	90	6				○	○				○	
12		○		ライター実践/音響・配信技術 (前期)	連携技術向上を目的とした練習	2 前	90	6				○	○				○	
13		○		ゲーム戦術概論 (前期)	学内向け刊行物の発行による実制作	2 前	90	6				○	○				○	
14		○		就職セミナー/ゲームPR (前期)	戦術理解度向上を目的とした練習	2 前	90	6				○	○				○	
15		○		英会話レッスン/フィジカルトレーニング (前期)	ゲームの紹介やレビュー記事の制作	2 前	60	6				○	○				○	
16		○		web演習 (前期)	日常英会話レベルの習得および長時間のプレイにも耐えられる体力を身につける	2 前	60	4				○	○				○	
17		○		PC基礎 (前期)	チーム制作などのゲーム紹介HPの演習	2 前	60	4				○	○				○	
18		○		e-Sports実習 (前期)	office系やデザインソフトの応用	2 前	60	4				○	○				○	
19		○		ゲームビジネスⅡ	e-Sportsタイトルに触れ専門知識を高める	2 前	60	4				○	○				○	
20		○		ゲームビジネスⅢ	業界人として活躍する為の知識の習得、意識改革	2 前	60	4				○	○				○	○
21		○		ゲーム実技Ⅰ (後期)	個人技術向上を目的とした練習	2 前	120	8				○	○				○	
22		○		イベント企画・運営/音響配信技術 (後期)	業界就職に必要な企画・運営技術の習得および音響・配信技術の習得	2 後	120	8				○	○				○	
23		○		ゲーム実技Ⅱ (後期)	連携技術向上を目的とした練習	2 後	120	8				○	○				○	
24		○		ライター実践/ゲームPR (後期)	学内向け刊行物の発行による実制作およびゲームの紹介やレビュー記事の制作	2 後	120	8				○	○				○	
25		○		ゲーム戦術概論 (後期)	戦術理解度向上を目的とした練習	2 後	90	8				○	○				○	
26		○		キャリアアップ/web演習 (後期)	就職後の活躍の為のセミナーや勉強会および、ゲーム紹介HPの演習	2 後	90	6				○	○				○	
27		○		英会話レッスン/フィジカルトレーニング (後期)	日常英会話レベルの習得および長時間のプレイにも耐えられる体力を身につける	2 後	60	6				○	○				○	
28		○		e-Sports実習 (後期)	e-Sportsタイトルに触れ専門知識を高める	2 後	60	4				○	○				○	
29		○		ゲームビジネスⅣ	業界人として活躍する為の知識の習得、意識改革	2 後	60	4				○	○				○	○
30		○		ゲームビジネスⅤ	業界人として活躍する為の知識の習得、意識改革	2 後	60	4				○	○				○	
31				○○○	○○○○○	○○ ○	○	○										
合計					30 科目			2700 単位 (単位時間)										

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：基本科目・選択科目等を併せて108単位以上の習得及び修了制作の審査		1学年の学期区分	2期
履修方法：入学・進級時のオリエンテーションにて配布・案内に沿って履修する (留意事項)		1学期の授業期間	15週

- 1
一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2
企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。