




〒169-8522 東京都新宿区百人町1-25-4 ☎ 0120-00-9691 WEB www.jec.ac.jp

日本電子専門学校 分野・学科案内 2027

CG映像／ゲーム／アニメ／デザイン／AI／Webモバイル／情報処理／ネットワーク・セキュリティ／電気・電子

# COURSE GUIDE 2027

- CG・映像
- ゲーム
- アニメ
- デザイン
- AI
- Web・モバイル
- 情報処理
- ネットワーク・セキュリティ
- 電気・電子

 日本電子専門学校

20260516

# 一人ひとりに、 未来への約束。

私たちは約束します。

あなたが思い描く未来を実現する、力になることを。

あらゆる分野で大きな変化が進むいま、思い通りに生きるために必要なのは、  
誰にも負けない技術力と、自らの手で未来を切り開く熱い志です。

そんな技術と心を持った人材を輩出するため、私たちは学生の夢や希望に応え、  
社会と結ぶ「MUSTな存在」をめざします。

一人ひとりの未来を育むことで、

これからの世界を支える、なくてはならない存在になる。

それが、日本電子専門学校使命なのです。



## CONTENTS

### 学科一覧

気になる分野と学科 ..... 03

### クリエイター分野

卒業生紹介 ..... 05

CG・映像 ..... 13

ゲーム ..... 29

アニメ ..... 49

デザイン ..... 61

### IT・エンジニア分野

卒業生紹介 ..... 69

AI ..... 79

Web・モバイル ..... 87

情報処理 ..... 99

ネットワーク・セキュリティ ..... 119

電気・電子 ..... 127

### スクールライフ

オープンキャンパス&体験入学 ..... 143

入学イベント ..... 145



# 気になる分野と学科

What kind of field would you like?

## CREATOR クリエイターが街を楽しくする

世界中で話題の劇場公開映画、子供から大人まで熱中する大人気ゲーム、海外でも放送される超人気アニメなど、人々の気持ちをワクワクさせるクリエイター。まだ誰も思いつかないアイデアで世界中を驚かす！

### CG・映像



- 3DCGを学んでCGデザイナーになりたい!**  
**コンピュータグラフィックス科** 2年制 ●CGデザイナー ●CGアニメーター ●ゲームCGデザイナー P.17~
- VFX(合成)を学んで映像クリエイターになりたい!**  
**CG映像制作科** 2年制 ●VFXクリエイター ●コンポジター ●映像クリエイター P.21~
- 3DCGもVFXも特殊効果(煙や炎など)もプログラムもすべて学びたい!**  
**コンピュータグラフィックス研究科** 3年制 ●テクニカルCGクリエイター ●エフェクトクリエイター ●CGエンジニア P.25~

### ゲーム



- じっくり学んで企業の求めるクリエイターになりたい!**  
**高度ゲーム制作科** 4年制 ●ゲームプログラマー ●サウンドクリエイター ●ゲームプランナー(ゲームデザイナー) ●ゲームCGデザイナー(ゲームアーティスト) P.33~
- プログラムもデザインもプランニングも幅広く学びたい!**  
**ゲーム制作研究科** 3年制 ●ゲームプログラマー ●ゲームCGデザイナー(ゲームアーティスト) ●ゲームプランナー(ゲームデザイナー) P.37~
- プログラミングをベースにゲームを学びたい!**  
**ゲーム制作科** 2年制 ●ゲームプログラマー ●ゲームディレクター P.41~
- アイデアを形にできるゲームプランナーになりたい!**  
**ゲーム企画科** 2年制 ●ゲームプランナー(ゲームデザイナー) ●レベルデザイナー P.45~

### アニメ



- 画力を身につけてアニメーターになりたい!**  
**アニメーション科** 2年制 ●アニメーター(作画) ●動画検査 ●キャラクターデザイナー P.53~
- アニメ制作のすべてを学んで、自分の適性に合わせたアニメの仕事に就きたい!**  
**アニメーション研究科** 3年制 ●アニメーター(作画・CG) ●仕上げ ●撮影 ●背景美術 ●制作進行 P.57~

### デザイン



- パッケージ、イラスト、ポスターなど幅広く制作できるデザイナーになりたい!**  
**グラフィックデザイン科** 2年制 ●グラフィックデザイナー ●パッケージデザイナー ●エディトリアルデザイナー P.65~

# IT&ENGINEER エンジニアが街を快適にする

世界の人々とアプリでつながる、完全自動運転などの次世代カーでドライブに出かける。スマホで外出先から家電製品を遠隔操作する。便利で快適な生活を支えるエンジニア。最先端技術で世界は変わる!

### AI



- 最先端技術を理論と実践でバランスよく学びたい!**  
**AIシステム科** 2年制 ●AIエンジニア ●データサイエンティスト ●システムエンジニア(SE) P.83~

### Web・モバイル



- 企画立案~プレゼンまで、Web制作のすべてを学びたい!**  
**Webデザイン科** 2年制 ●Webデザイナー ●UI/UXデザイナー ●Webプログラマー P.91~
- iPhone、Android両方のアプリ開発を学びたい!**  
**モバイルアプリケーション開発科** 2年制 ●モバイルアプリエンジニア ●Webプログラマー ●システムエンジニア(SE) P.95~

### 情報処理



- IT技術を自在に操れるようになりたい!**  
**DXスペシャリスト科** 2年制 ●ビジネスデザイナー(DXデザイナー) ●企画 ●営業 ●事務 P.103~
- プログラミングを学んでIT企業のプログラマーになりたい!**  
**情報処理科** 2年制 ●プログラマー ●システム運用管理者 P.107~
- 設計・開発まで幅広く学んでシステムエンジニアになりたい!**  
**情報システム開発科** 2年制 ●システムエンジニア(SE) ●プログラマー P.111~
- 就職に有利な資格を取得して、より高度なスキルを身につけたい!**  
**高度情報処理科** 3年制 ●上級システムエンジニア(SE) ●データベースエンジニア ●プロジェクトマネージャー P.115~

### ネットワークセキュリティ



- ネットワーク、サーバ、セキュリティの技術を身につけたい!**  
**ネットワークセキュリティ科** 2年制 ●セキュリティエンジニア ●クラウドエンジニア ●ネットワークエンジニア ●サーバエンジニア P.123~

### 電気・電子



- 国家資格を取得して、電気設備の運用・管理・監督をしたい!**  
**電気工学科** 2年制 ●電気主任技術者 ●ビル管理技術者 ●設備設計技術者 P.131~
- 国家資格を取得して、一般家庭・ビルなどの電気工事をしたい!**  
**電気工事技術科** 2年制 ●電気工事士 ●電気工事施工管理技士 ●ネットワーク施工技術者 P.135~
- あらゆる電子機器のハードウェアとソフトウェアを学びたい!**  
**電子応用工学科** 2年制 ●電子設計技術者 ●組込みシステム技術者 ●音響機器エンジニア ●医療機器エンジニア P.139~



世界中の人々をワクワクさせる  
クリエイターをめざす



Creator

## クリエイター分野 卒業生紹介

### CONTENTS

シネサイト	CGクリエイター	杉村 はる香さん P.07
株式会社コナミデジタルエンタテインメント	プログラマ	廣原 光希さん P.08
インダストリアル・ライト&マジック	シニアコンセプトアーティスト	田島 光二さん P.09
株式会社キャメロット	ゲームプランナー/企画部	遠藤 雅也さん P.10
ユーフォーテーブル有限公司	デジタル映像部	吉川 冴さん P.11
株式会社平賀	グラフィックデザイナー	若生 七星さん P.12



CG/VFX



Game



Animation



Design



CG・映像

ゲーム

アニメ

デザイン

AI

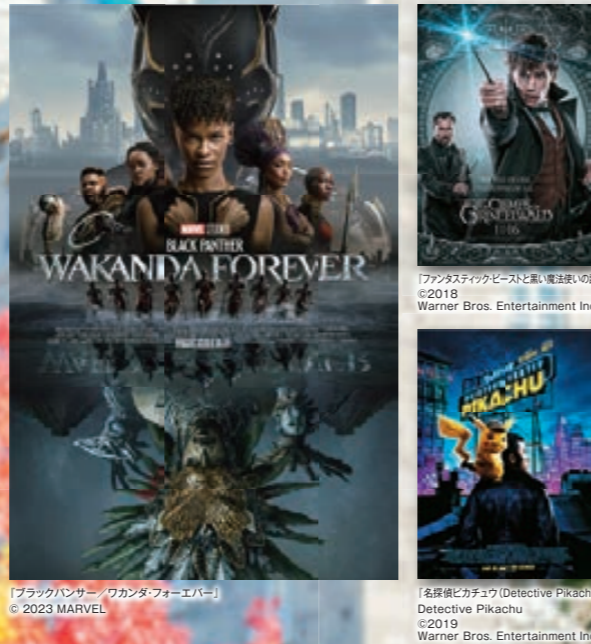
Webモバイル

情報処理

ネットワーク  
セキュリティ

電気・電子





「ブラックパンサー / ワカンダ・フォーエバー」 © 2023 MARVEL  
「名探偵ピカチュウ (Detective Pikachu)」 Detective Pikachu © 2019 Warner Bros. Entertainment Inc.

CGクリエイター  
**杉村 はる香 さん**

シネサイト PROFILE

シネサイト (Cinesite) は、VFX制作およびCGアニメーション制作を手がける会社。1992年にアメリカで設立され、現在はイギリス・ロンドンに本社を置き、カナダ・モントリオールとバンクーバーにスタジオを持つ。2015年にはVFX制作会社のイメージエンジン社を吸収合併するなど規模を拡大している。  
【代表作】  
「ピーター・パン&ウェンディ」、「アクアマン・アンド・ザ・ロストキングダム」、「ソーラブ&サンダー」、「スパイダーマン・ノーウェイホーム」、「アベンジャーズ/エンドゲーム」ほか

千葉市立稲毛高校出身  
コンピュータグラフィックス研究科卒業

卒業後、国内のCG制作会社で実写映画「宇宙兄弟」などの制作に参加。その後、カナダ・モントリオールのフレームストアを経て、シネサイトに所属。

主な作品  
「ブラックパンサー:ワカンダ・フォーエバー」  
「ファンタスティック・ビースト3部作」  
「パディントン2」「ブレッドランナー 2049」など

あきらめずに続けてきたから、今の自分がいる。

大切なのは“続ける努力”。チャンスは必ず訪れる。

ハリウッド映画の背景をCGで作成するデジタルマットペインター(DMP)をしています。『ブラックパンサー2』ではピラミッドのような遺跡が出てくるシーケンスや海上のショットを主に担当しました。また2023年公開のディズニー映画『ピーター・パン&ウェンディ』はプロジェクトの立ち上げ当初から参加したので、海上シーンや地上の隠れ家のシーンなど数多くのショットを担当しています。でも1年以上も同じ作品に携わるとやっぱ飽きてしまうので終わった時にはホッとしました。2021年まで8年間勤めたFramestoreでは様々な作品に参加しましたが、『ムーラン』ではリーダーとしてDMPチームをまとめながら仕事をしていたのが良い経験になっています。主に山や空を中心にこちらも1年以上参加し数多くのショットを手掛けました。『ファンタスティック・ビースト』シリーズではお城や草原、魔法の街などを作成しました。大きなヒーローショットを担当する機会があり、とても大変でしたがやりがいを持って楽しく仕事できました。そして待遇がとても良いのもモチベーション維持につながっています。作品のクオリティや待遇の良さを考えると本当に海外に出て良かったと実感します。

日本のCGプロダクションで経験を積み、縁あって海外へ。最初に参加した作品では海外のスタジオでの仕事の進め方がよくわからない状況の中、いき

なり重要なショットを任されて、当時は英語もよくわからずパニック状態に。ほかのアーティストが定時の6時に帰宅した後、誰もいないスタジオに夜遅くまで残って、焦りと恐怖で半べそ状態で仕事をしていました(笑)。周りの方に助けてもらいながら何とか仕上げることができたのを覚えています。

驚かれるかもしれませんが、実は日本電子の学生時代、CGの授業が得意ではなく、授業についていくのが精一杯だったんです。ですが、良い先生方と友達に恵まれ、なんとか授業にも追いつくことができ、学園生活はとても充実していました。振り返ってみると、辛いこともありましたが、「とにかく途中でやめなくて本当に良かった」と心から思います。諦めることなく歩んできたからこそ、今がある。継続は力なり、続けることの大切さをとても感じています。目の前の課題にひたすら打ち込み、少しずつ克服しながら、気づけば、海外の労働環境の良いスタジオで、憧れだったハリウッド映画に携わっています。

日本でも海外でも、やはり“続ける努力”というのは大切だと思います。続けることで技術も身につきますし、いろいろな人と出会って様々な影響を受けます。そうしていくうちに、自分の目標としている場所へ向かうチャンスが必ず訪れるのだと思います。ぜひ“続ける努力”を惜しまないでください。夢は叶えられます!



プログラマー  
**廣原 光希 さん**

株式会社コナミデジタルエンタテインメント PROFILE

株式会社コナミデジタルエンタテインメントでは、人気コンテンツを様々な分野で多面的に展開し、IT技術を活用した独自性の高いエンタテインメントコンテンツを創出し続けることで、お客さまのあらゆる生活場面で楽しみ頂ける商品、サービスを提供いたします。  
【代表作】  
「幻想水滸伝」シリーズ、「桃太郎電鉄」シリーズ、「eFootball™」シリーズ、「プロ野球スピリッツ」シリーズ、「メタルギア」シリーズほか

東京実業高校出身  
ゲーム制作研究科卒業

卒業後、2023年4月に株式会社コナミデジタルエンタテインメント入社。プログラマーとして、『METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER』、同作のオンライン対戦モード「FOX HUNT」に携わる。現在は社内向けツールの開発を担当。

主な作品  
『METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER』

子どもの頃の夢が、今、叶いつつあります。

壁にぶつかることもチャンス。どんな経験からも学ぶことはあります!

2023年の入社後、『METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER』のプロジェクトに配属されました。本作は世界的に知名度が高いタイトルですが、私は実は未プレイだったんです。アクション性の高いゲームのプレイ経験が浅かったので、まずはシリーズの過去作を全てプレイするところから仕事をスタートしました。実際に遊ぶと面白さに夢中! この作品に携われることが光栄だと思い、全力で取り組みました。担当したのは動物の動き、イベントシーン、オンライン対戦モード「FOX HUNT」のUIなんです。発売時には自分でもソフトを購入してプレイし、エンドロールに自分の名前が載っているのを見た時は家族も喜んでくれて、この仕事をする喜びを実感しました。

そもそも私がゲーム好きになったのは父の影響です。幼い頃からゲームは身近な存在で、中学生の頃には「ゲーム制作に関わる仕事がしたい」と思うようになり、高校もゲーム制作が学べる学科へ。卒業前に進路を考えると迷いはなく、ゲーム制作をさらに本格的に学べる専門学校のなかから、プランニング・プログラミング・デザインを幅広く学べる環境に魅力を感じて日本電子のゲーム制作研究科に進みました。入学当初はプランナー志望だったのですが、授業で初めて書いたコードで実際にゲームが動いたことが面白くて、プロ

グラマ志望へ変更しました。将来はゲーム企画にも関わりたいので、企画だけでなくプログラミングもできたほうが仕事の幅が広がると思ったのも大きかったですね。

現在は、ゲーム制作に協力してくださるアーティストの方が使用するツールのUI開発を担当しています。UIはユーザーの快適な操作に直結するだけでなく、制作現場の効率にも影響します。「こういう機能が欲しかった」と言ってもらえる瞬間に、この仕事の面白さを感じます。

今後は、ずっと好きだった乙女ゲームの開発に携わることが目標です。せっかくならばプログラマーとしてだけでなく、企画段階から関わりたいので、今は先輩の企画書を見せてもらったりして「ユーザーに楽しんでもらえるゲームとは?」と理解を深めているところです。

これからゲーム業界をめざす方には、まず「自分で一本、ゲームを作ってみる」ことをおすすめします。無料ツールでも十分です。また、ゲーム制作はチームで行うため、言語化に加えて簡単なスケッチが描けるなど、複数の伝達手段を持つことが役立つと思いますよ。どうか失敗を恐れずチャレンジして、掴んでほしいです!









# CG・映像

CREATOR  
CG/VFX



## 自由な発想と最新技術で 新しい映像表現を

### CG・映像業界

映画、テレビ、ゲーム、アニメ、CMなど、魅力いっぱいの映像を生み出すCG&映像業界。心躍る瞬間を、映像で現実にする面白さは底知れない。君の想像が世界を動かす！

#### めざす職種 *Dream Job*

- CGデザイナー(CGクリエイター)
- ゲームCGデザイナー
- CGアニメーター
- CGモデラー
- VFXクリエイター
- コンポジター
- テクニカルCGクリエイター
- テクニカルディレクター
- テクニカルアーティスト
- CGジェネラリスト
- モーションキャプチャエンジニア
- エフェクトクリエイター
- CGエンジニア
- 映像クリエイター
- リガー
- キャラクターモデラー



# CG業界を知る

Special Interview

CG業界で、数々の大作を手がける制作会社  
「株式会社スパードアンドカンパニー」  
CG業界はどこをめざし、  
どのように発展していくのでしょうか。

観察力、学ぶ姿勢と  
コミュニケーション能力が  
映像クオリティをあげる

SPADE&Co.

株式会社  
スパードアンドカンパニー  
代表取締役  
VFXスーパーバイザー  
小坂一順氏

## PROFILE

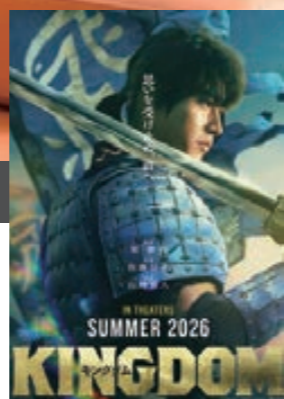
大学卒業後、大手映像制作会社に入社。CMや映画などの映像編集を経てVFXスーパーバイザーとして数々の作品に携わる。スパードアンドカンパニー(以下: Spade & Co.)設立後も、よりクオリティの高い作品づくりをめざして映像のVFXを中心に活躍している。

## 株式会社スパードアンドカンパニー PROFILE

2014年9月14日設立。映画を中心に、ハイエンドなVFX制作を行う。代表作は、「キングダム」シリーズ(19・22・23・24)、「あるうに剣心」シリーズ(12・14・21)、「ザ・ファブル」シリーズ(19・21)、「ゴールデンカムイ」(24)、「国宝」(25)など。大作系の実写系VFX作品からアート系の作品まで、担当作品の幅が広いことも特徴。ライブ・ワーク・バランスを大切に、社員が動きやすいアットホームな会社づくりをめざしている。



「ゴールデンカムイ 網走監獄襲撃編」  
©野田サトル/集英社  
©2026映画「ゴールデンカムイ」製作委員会



「キングダム」続編  
©原泰久/集英社  
©2026映画「キングダム」製作委員会

## 学生時代に必要なのは自分の土台をつくること

お金はないけど時間はある。そう思っていた学生時代は、一日中編集ソフトを触って、映像をつくることに没頭していました。映像を独学で学んだだけの文系の大学生だったのですが、こんなに面白いのなら、3DCGをつくることを仕事にしたいと思い、大手映像制作会社に入社しました。そこで、映画のコンポジット、CMやPVのCG制作、VFXスーパーバイザーとさまざまな経験を積み、2014年、もう一度初心に戻って自分のつくりたいもの、仕事のスタイルと向き合いたいこととSpade & Co.を設立しました。

CGやVFX業界は、多くの人がイメージされている通りとても進歩の早い業界です。ソフトが新しくなった分、クオリティの高い作品がより早くつくられるようになりました。一方で、できること自体は、私が業界に入った頃とそれほど

劇的に変わっていないということも感じています。それが何を意味するかというと、作業速度を上げることはできても、クオリティを高めるのは「人」であるということです。アドバイスするならば、ひとつは、小手先のテクニックよりも、観察力を磨いてほしいということです。たとえば、桜の木を再現するときに、花の色、枝ぶり、風が吹いた時の揺れ方など…目に見えるいろいろなものを脳裏に焼き付けておくこと。いろいろな場所に行って、たくさんものを見て感じることで、クオリティをあげるための引き出しも増えていくはず。それができるのは自由な時間を持っている学生の最大の強みだと思います。

また、この仕事は勉強する姿勢を身につけることが大切だと思います。私自身、色々な職種を経験する中で、1年、3年、5年、10年と、自

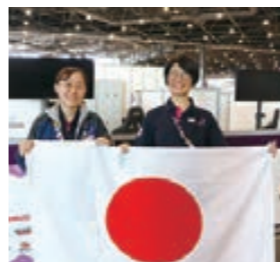
分に求められる技術が変わっていききました。勉強する姿勢を身につけておくことで、どんな状況でも成長できる土台が自分の中に築き上げられていきます。それは、社会に出てからも必ず強みになるはず。さらにもうひとつ、コミュニケーション能力も非常に大切です。映画のCG・VFXの制作現場は必ずチームでの制作になります。どれだけ技術が優れていても、みんなでいいものをつくるという意識がなければ、映画づくりはできません。

実は、私が独立する時、一緒に声をかけさせてもらったスタッフがいるのですが、その人たちは偶然にも日本電子出身者でした。技術力が高く、コミュニケーション能力もあり、勉強する姿勢を備えた人たちがばかりです。日本電子には今後もそういう人を育成してほしいと期待しています。

# 日本初 CGクリエイター教育スタート “世界を獲る”多彩な教育プログラム

## 技能五輪国際大会に日本代表として出場し、世界6位入賞

フランス・リヨンで開催された第47回大会では、「3Dデジタルゲームアート職種」の日本代表として、世界第6位の敢闘賞を受賞しました。



木村さんと指導員の本校教員



開会式で国旗を振りながら入場する日本選手団



世界6位入賞 コンピュータグラフィックス科の木村さん

## 映画『竜とそばかすの姫』の 産学連携プロジェクト



「竜とそばかすの姫」©2021 スタジオ地図

細田守監督作品の『竜とそばかすの姫』にて、CG・映像分野3学科200名以上の学生が担当。制作に協力する大規模なプロジェクトは、学生にとってクリエイターとしての意識をより高める良い機会となりました。



制作に取り組む学生と、指導する教員

## 海外研修で 世界のトップクリエイターと交流

世界最大のCG・VFXコミュニティがあるカナダで研修を実施。スタジオ見学をはじめ、本校卒業生を含む現地で活躍するクリエイターとのコミュニケーションの場もあり、学生にとって有意義なプログラムとなっています。



世界で活躍するクリエイターと在校生



卒業生クリエイターによる在校生の作品講評

## 国内外で活躍している卒業生による作品

### 海外映画

ジュラシック・ワールド/復活の大地  
キャプテン・アメリカ:ブレイブ・ニュー・ワールド  
ヴェノム:ザ・ラストダンス  
デッドプール&ウルヴァリン  
マッドマックス:フュリオサ  
アバター:ウェイ・オブ・ウォーター  
ソー:ラブ&サンダー  
ファンタスティック・ビーストとダンブルドアの秘密  
他多数

### 国内映画

8番出口  
秒速5センチメートル  
果てしなきスカレット  
国宝  
劇場版「鬼滅の刃」無限城編  
THE FIRST SLAM DUNK  
ゴジラ-1.0  
キングダム  
他多数

### MV

Mrs.GREEN APPLE  
宇多田ヒカル  
YOASOBI  
Mr.Children  
Perfume  
Number\_i  
米津玄師  
BUMP OF CHICKEN  
他多数

## CG・映像分野3学科の学生作品をチェック！

### コンピュータグラフィックス科

3DCGソフト「Maya」と「Unreal Engine4」を用いた作品。人と犬の表情、仕草や動きの微細な表現から、自然光での時間帯の表現にも注目です。



作品はこちらから▼



### CG映像制作科

実写とCGとの合成「VFX」をメインにした学生作品ダイジェストです。臨場感を生み出すカメラワークも学習成果の一つです。

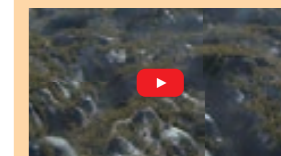


作品はこちらから▼



### コンピュータグラフィックス研究科

映画・CMのVFX制作で使用されるソフト「Houdini」をメインに、一部で「Maya」、「NUKE」でコンポジットするなど、多種のソフトを横断的に使用しています。



作品はこちらから▼



クリエイター/CG・VFX

# コンピュータグラフィックス科

《ゲームCG専攻》  
《CGアニメ専攻》

2年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」

### めざす職種

- CGデザイナー ●CGアニメーター ●CGモデラー
- ゲームCGデザイナー ●リガー ●キャラクターモデラー など



### CG・ゲーム・アニメ業界で活躍

1年次はCGの基礎を幅広く学び、2年次は「ゲームCG専攻」「CGアニメ専攻」に分かれます。専門分野について詳しく学び、「CGデザイナー」「CGアニメーター」「ゲームCGデザイナー」「キャラクターモデラー」などをめざします。

### 業界との接点が多く、 産学連携授業などの企業協力が豊富

1979年、日本初のCG制作のスペシャリストを育成する職業教育を開始。これまで約5,000名の卒業生をゲーム、アニメ、映画、CMなど多方面の業界に輩出。長年の実績により業界との接点が多く、企業との豊富な連携授業の機会が初心者からでもプロへと成長できます。

### 『ゼルダの伝説』『プリキュア』 シリーズなど有名作品に卒業生が参加！

卒業生が、映画『プリキュア』シリーズや『GODZILLA』シリーズで監督を務め、『ゼルダの伝説』『モンスターハンター』『ウマ娘』『ファイナルファンタジー』シリーズや『鬼滅の刃』『ポケットモンスター』などの制作に参加しています。



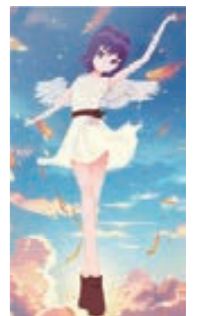
自分好みに、  
表現をのびせろ！

### Student's Voice



絵が苦手でも、  
映像をつくる夢をあきらめなくなかった  
武藤 結芽さん(東京都立井草高校出身)

好きなゲームやアニメの映像に関わりたいたいと思ひ、絵が苦手でも挑戦できるCGの道へ進むことを選びました。本科を選んだ理由は、体験入学で感じた学校の雰囲気良さが決め手です。作品発表の授業では難しさを感じたり、思うような結果が出ないこともありましたが、いつも先生がそばで優しく支えてくれているので、今も挑戦をやめず努力を続けられています。学ぶ環境が整ったこの場所で、記憶に残る映像を届ける存在をめざしています。



武藤さんの作品

# コンピュータグラフィックス科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
専門基礎	検定対策Ⅰ	必修	1	30	2
	検定対策Ⅱ	必修	1	30	2
	検定対策Ⅲ	必修	2	30	2
	プリプロダクションⅠ	必修	1	30(30)	2
	プリプロダクションⅡ	必修	2	30(30)	2
	プリプロダクションⅢ	必修	2	30(30)	2
	アニメーション講義Ⅰ	必修	1	30	2
	アニメーション講義Ⅱ	必修	1	30	2
	構造研究	必修	1	30	2
	業界研究Ⅰ	必修	2	30	2
	業界研究Ⅱ	必修	2	30	2
	作品評価Ⅰ	必修	2	30	2
	作品評価Ⅱ	必修	2	30	2
クリエイターズ法規	必修	2	30	2	
CG技術	プログラミングA	必修	1	30(30)	2
	プログラミングB	必修	1	30(30)	2
	表現技法Ⅰ	必修	1	60(60)	4
	表現技法Ⅱ	必修	1	30(30)	2
	編集技法Ⅰ	必修	1	60(60)	4
	編集技法Ⅱ	必修	1	30(30)	2
	進級制作	必修	1	60(60)	2
	モーションキャプチャ	自由選択	2	30(30)	2

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
C・G・デザイン	モデリングⅠ	必修	1	60(60)	4
	モデリングⅡ	必修	1	30(30)	2
	モーションⅠ	必修	1	30(30)	2
	モーションⅡ	必修	1	30(30)	2
	セットアップⅠ	必修	1	30(30)	2
	セットアップⅡ	必修	1	30(30)	2
デザイン・造形	ポートフォリオⅠ	必修	1	30(30)	2
	ポートフォリオⅡ	必修	2	30(30)	2
	観察技法Ⅰ	必修	1	60(60)	4
	観察技法Ⅱ	必修	1	60(60)	4
ゲームCG専攻	観察技法Ⅲ	必修	2	60(60)	4
	観察技法Ⅳ	必修	2	60(60)	4
	3DCG制作演習(G)	選択Ⅰ	2	180(180)	12
	卒業制作(G)	選択Ⅰ	2	180(180)	6
CGアニメ専攻	3DCG制作演習(A)	選択Ⅱ	2	180(180)	12
	卒業制作(A)	選択Ⅱ	2	180(180)	6
一般基礎	就職活動リテラシーⅠ	必修	1	30	2
	就職活動リテラシーⅡ	必修	2	30	2
	マーケティング	必修	2	30	2
	ビジネススキル	必修	2	30	2
ホームルーム	必修	1・2	120		

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
 専攻分野は、ゲームCG専攻またはCGアニメ専攻のいずれかを選択します。  
 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	モデリングⅠ (演習+実習)	観察技法Ⅰ (演習+実習)	表現技法Ⅰ (演習+実習)	モーションⅠ (演習+実習)	編集技法Ⅰ (演習+実習)
2限目 11:00~12:30	モデリングⅠ (演習+実習)	観察技法Ⅰ (演習+実習)	表現技法Ⅰ (演習+実習)	セットアップⅠ (演習+実習)	編集技法Ⅰ (演習+実習)
3限目 13:30~15:00	構造研究	プリプロダクションⅠ (演習+実習)	就職活動リテラシーⅠ	検定対策Ⅰ	アニメーション講義Ⅰ
4限目 15:10~16:40			ホームルーム	エクステンション*	エクステンション*

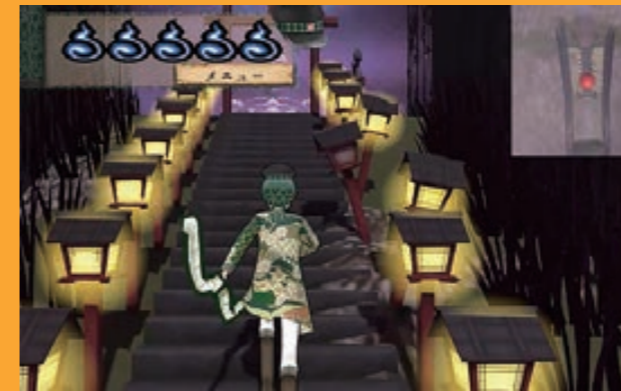
※時間割は、変更になる場合があります。  
 ※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

オムニバス・ジャパン/白組/デジタル・フロンティア/TONEPLUS/東映アニメーション/小学館ミュージック&デジタルエンタテインメント/バンダイナムコフィルムワークス/スタジオぴえろ/オー・エル・エム・デジタル/グラフィニカ/サンジゲン/ニューロン・エイジ/神風動画/スクウェア・エニックス/カプコン/レベルファイブ/フロム・ソフトウェア/イマージュ/アークシステムワークス/アティック/アニメ/キャトルコール/GEMBA/CGCGスタジオ/ジェットスタジオ/D・A・G/デジタル・メディア・ラボ/A-1Pictures/ラピス/オレンジ/フレイルム/サイバー・ネットワーク/ModelingCafe/AnimationCafe/ポリゴン・ピクチャーズ/神楽薬品/Glitz Visuals/Neiro/アバン/ボンズ/CygamesPictures/ニンテンドーピクチャーズ 他多数

## 学習環境 / 教材

基礎はもちろん、自分の将来にあわせた学びを選択できるカリキュラム構成でプロをめざす



CGソフトと連携したゲームエンジンによる実践的なゲーム制作  
 3DCG制作技術から「Unity」「Unreal Engine」での実装までを徹底的に学び、高い実践力を備えたゲームCGデザイナーをめざします。



プロ仕様の3DCGツールを使い、アニメ業界で即戦力になるスキルを習得  
 「Maya」や「Unity」など業界標準のソフトウェアを使い、アニメのキャラクター、背景制作、映像表現をしっかりと学びます。



3DCG制作の基礎となるデッサン  
 リアリティのある表現をするための観察力を養う



長年のCG教育経験を基に毎年改良を重ねているオリジナルテキスト



プロ仕様の実習室が放課後も使い放題  
 教員が常駐しているから悩みも即解決

使用ソフト ● Maya ● Substance 3D Painter ● ZBrush ● Mudbox ● Unity ● Unreal Engine

## Teacher's Voice



### 教員メッセージ

岡野 正信 先生

映画、ゲーム、アニメをはじめ、幅広い業界で活躍できるCGクリエイターを育成するため、基礎から応用、さらに実践まで総合的に学習します。1年次はCGツールの使い方、CG制作に必要な考え方や技法のほか、より効率的なCG制作を実現するプログラミングや粘土による立体造形、デザイン画や絵コンテの描き方なども基礎から学びます。2年次は、得意分野や目標の業界に応じた専攻分野で学習内容を絞り、さらなるスキルアップを図ります。興味をもって努力をすれば、CG制作未経験でも大丈夫!一緒にプロをめざしましょう。

## 卒業生メッセージ

HATHLOGIC

HATHLOGIC株式会社

鈴木 美裕さん 千葉県立船橋古和釜高校出身

高校時代に演劇をやっていた経験から表現への思いが忘れられず、ゲームや映画の世界を“つくる側”になりたいと進学を決めました。在学中は、幅広いツールに触れながら仲間と刺激し合い、他学科との合同制作で東京ゲームショウに出展したことは自分の限界を超える良い経験でした。現在はモデラーとして、モデリングからコンポジットまで幅広く任せてもらっています。先日関わったプロジェクトでは、仕様変更や初めての工程にも柔軟に臨めたことが評価され、改めてやりがいを感じました。私自身まだ成長途中ですが、固定観念を壊し、新しいことに挑戦し続けていきます!

## OG's Voice



LINE官方帳號



@nihonmura



クリエイター/CG・VFX

# CG映像制作科

2年制

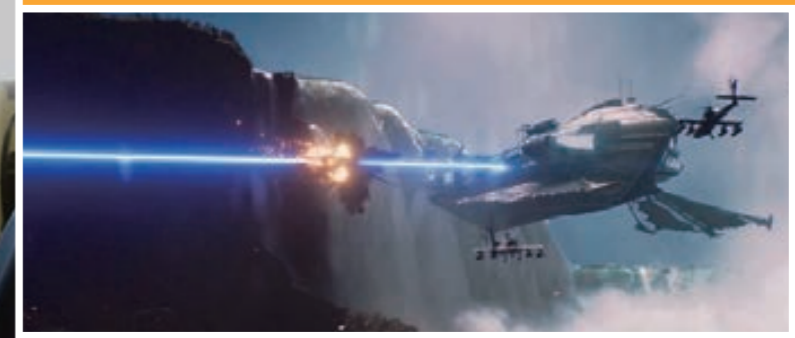
専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」

## めざす職種

- VFXクリエイター ●CGジェネラリスト
- CGデザイナー(CGクリエイター)
- コンポジター ●映像クリエイター など



エンドロールに、自分の名前を刻みたい。



## VFX映像に必要なカメラ撮影技術から映像編集に至る全工程を学ぶ

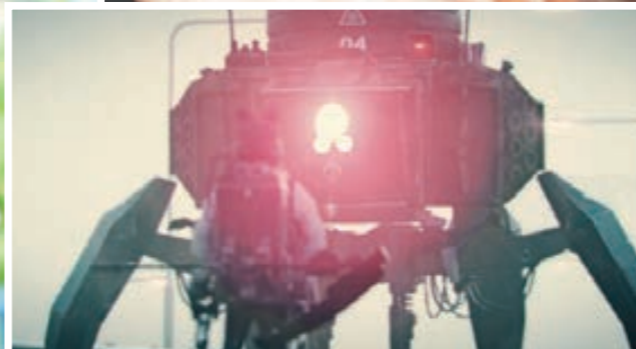
現場経験豊富な教員の指導のもと、カメラ撮影技術をはじめ3DCG制作技術、CGと実写映像の合成技術、映像編集技術など、VFX映像制作に欠かせないすべての工程を2年間で学ぶことができる、日本でも数少ない学科です。

## 国内のCM・映画から海外ドラマ・ハリウッド映画までVFX映像制作に多数の卒業生が参加

ハリウッド映画『ファンタスティック・ビースト』をはじめ『ゴジラ-1.0』や『キングダム』シリーズなど、映画から海外ドラマまでVFX映像制作に多数の卒業生が参加。また国内のドラマ・特撮・CM・MV・PV・アニメ・屋外LEDビジョン・バーチャルプロダクションなど幅広い分野で多くの作品に関わっています。

## 実践的なスキルでCG・映像業界に多数就職

現場で役立つ、実践的なスキルを身につけられることが本科の強み。これまでに非常に多くの卒業生が、入社直後から大手企業のCMをはじめ、アーティスト(YOASOBI × Vaundy・ONE OK ROCK・米津玄師)のMV制作やPV制作など、様々な映像制作に携わっています。



### Student's Voice

#### CGや映像編集、実写撮影などの幅広い制作景観が自信に

中村 来夢さん(千葉県立大網高校出身)

幼い頃から造形や絵が好きで、表現することを仕事にしたいと考え、機材やソフトが充実していることが大きな魅力の本科を選びました。授業ではMayaを使ったモデリングや映像編集、実写撮影まで幅広く実践的に学べ、進級制作では自分の発想を形にする力が身につく、仲間との制作では現場感覚を磨くことができました。将来は動物や植物に命を吹き込むようなCGや映画制作に携わり、エンドロールに名前を刻むことを目標にしています。



中村さんの作品



# CG映像制作科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
専門基礎	CG概論	必修	1	30	2
	CGアーキテクチャー	必修	1	30	2
	CGクリエイター検定対策	自由選択	1	30	2
CG・VFX	CG制作I	必修	1	120(120)	8
	CG制作II	必修	1	120(120)	8
	CG制作III	必修	2	60(60)	4
	CG制作IV	必修	2	60(60)	4
	CG表現I	必修	1	30(30)	2
	CG表現II	必修	1	30(30)	2
	VFXプロダクションワークI	必修	1	60(30)	4
	VFXプロダクションワークII	必修	1	60(30)	4
	2D-VFX I	必修	1	60(30)	4
	2D-VFX II	必修	1	60(30)	4
	3D-VFX I	必修	2	60(60)	3
	3D-VFX II	必修	2	60(60)	3
	VFX表現研究	必修	2	30(30)	2
	CG映像制作実習	必修	2	60(60)	2
	ノンゲームリアルタイムI	必修	2	60(60)	4
	ノンゲームリアルタイムII	必修	2	60(60)	4
	卒業制作実習	必修	2	120(90)	5
	技術CG	CGスカルプティング	自由選択	2	30(30)
モーションキャプチャ		自由選択	2	30(30)	2

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
技術CG	プロシージャルVFX基礎	自由選択	2	30(30)	2
	プロシージャルVFX応用	自由選択	2	30(30)	2
映像制作	映像概論	必修	1	30	2
	映像制作基礎	必修	1	60(30)	4
	映像制作技法	必修	1	60(30)	4
デザイン・造形	イメージデザイン	必修	1	60	4
	デッサンI	必修	1	60(60)	4
	デッサンII	必修	2	60(60)	4
CG・デザイン	CG映像デザイン発想	必修	2	30(30)	2
	CGプレゼンテーション	必修	2	60(60)	3
	CGデザインワーク	必修	2	30(30)	2
	モーショングラフィックデザイン	自由選択	2	30(30)	2
	CG映像デザインワーク	自由選択	2	30(30)	2
応用専門	映画表現技法論	自由選択	1	30	2
	VFX/CG概論	必修	2	30	2
一般基礎	ビジネスデザイン	必修	1	30	2
	就職活動リテラシー	必修	1	30	2
	レンダリングアーキテクチャー	必修	2	30	2
ホームルーム			必修	1・2	120

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	CG制作I (演習+実習)	2D-VFX I (演習+実習)	CG制作I (演習+実習)	映像制作基礎 (演習+実習)	VFXプロダクション ワークI
2限目 11:00~12:30	CG制作I (演習+実習)	2D-VFX I (演習+実習)	CG制作I (演習+実習)	映像制作基礎 (演習+実習)	VFXプロダクション ワークI
3限目 13:30~15:00	イメージデザイン	CG概論	映像概論	CG表現I (演習+実習)	CGアーキテクチャー
4限目 15:10~16:40	イメージデザイン	エクステンション*		ホームルーム	エクステンション*

※時間割は、変更になる場合があります。  
 ※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

白組/MARK/TREE Digital Studio/オムニバス・ジャパン/KASSEN/jitto inc./slanted/ビジュアルマントウキョー/FLUX/Spade&Co./1/コンセプトラボ/日本映像クリエイティブ/レイルズ/Z-FLAG/デジタル・フロンティア/ポリゴン・ピクチュアズ/AnimationCafe/Modeling Cafe/D・A・G/デジタル・メディア・ラボ/OLM/スパイロ/フレーム/アニメ/フィニット/tsumiki/イマジナリーパワー/StudioGOONEYS/ジェットスタジオ/TBSアクト/テレビ朝日クリエイト/NHKアート/NHKテクノロジーズ/IMAGICA/テトラ/アティック/東映アニメーション/MAPPA/Ufotable/オレンジ/サンジゲン/unknownCASE/ボンズ/ラークスエンタテインメント/スクウェア・エニックス/カプコン/セガ/ネイキッド/コマデン 他多数

## 学習環境 / 教材

CG・VFX映像制作ツール、最新のVFX専用スタジオを駆使してオリジナルの作品を制作



**CG・VFX映像制作に必要な最新のソフトを導入した実習室**  
 3DCG制作ソフト「Maya」を主に、世界標準で広く採用されているVFXツール「Nuke」を駆使した作品を制作。さらに、「Unreal Engine」「Houdini」「Maxon One (ZBrush, Cinema 4D)」も導入し最新技術にも対応。



**VFX撮影に特化したグリーンバックスタジオでの撮影実習**  
 VFX専用スタジオでは、4Kシネマカメラやバーチャルカメラなど様々な機材を活用した実習で、ドラマやCM、映画などの幅広いVFX映像表現に対応。授業はもちろん、個人の作品制作でも最新の機材を使うことができます。



在学中から様々なコンテンツ制作に関わる機会が多数



オリジナル教材と最新の業界ツールで思い通りの作品制作を現実のものに



4Kシネマカメラやジンバルなど様々な機材を活用し幅広いVFX映像表現に対応

使用ソフト	● Maya ● Nuke ● After Effects ● Unreal Engine ● Houdini ● Substance 3D Painter ● ZBrush ● Cinema 4D
-------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------



### 教員メッセージ

田原 秀祐 先生

映画やゲームに出てくる、現実にはあり得ない、人を驚かせるようなCG映像と一緒に作りませんか？ そんな「自分が好きな映像を自分で作る！」ことが本科の目標。CGソフト「Maya」を使って高度な技術と表現力の幅を広げるだけでなく、VFXの合成・編集や映像関連の授業を通してカメラの経験と知識などCG映像を制作するスキルを身につけます。こうしたスキルは、CG映像の業界に入るうえでも求められている力。同じ目標を持つ仲間と一緒に、密度の濃いカリキュラムをこなしながら充実した2年間を過ごしましょう。

### 卒業生メッセージ

株式会社デジタル・フロンティア  
 木村 響さん 神奈川県立上鶴間高校出身

高校時代に観た映画『いぬやしき』の圧倒的な映像の迫りに心を掴まれ、この業界をめざすために日本電子に入学しました。日本電子では、多くのスタジオで使われるNukeを学生のうちから扱えたのは大きな強みです。また、当時は気づけなかったが、カメラの授業も映像の基礎理解として非常に役立っています。インターンシップを経て、現在は憧れの作品を作った会社でキャラクターや背景をより魅力的に見せるためのライティングやコンポジットを担当しています。コンポジットで映像の印象が変わるため、Nukeを使って細かな表現を作り込む毎日です。うまくいかず悩む時期もありましたが、続ければ必ず成長しますので、あきらめずに挑戦し続けてください！



### OB's Voice



CG・映像  
 ゲーム  
 アニメ  
 デザイン  
 AI  
 Web・モバイル  
 情報処理  
 ネットワーク  
 セキュリティ  
 電気・電子

クリエイター/CG・VFX

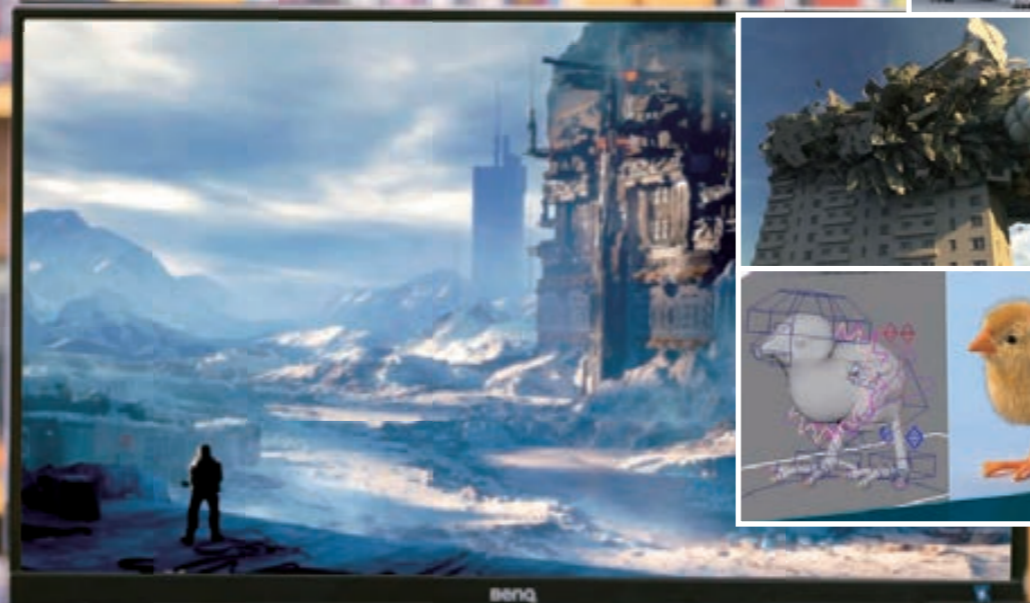
# コンピュータグラフィックス研究科

3年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」

### めざす職種

- テクニカルCGクリエイター ●テクニカルディレクター ●テクニカルアーティスト
- エフェクトクリエイター ●リガー ●CGジェネラリスト ●CGエンジニア
- モーションキャプチャエンジニア など



CGで無限の可能性に挑む。

### テクニカルCGクリエイターになる

CG・VFX業界でニーズが高まる、テクニカルディレクター(TD)やテクニカルアーティスト(TA)など、プログラミングスキルを兼ね備えたCGクリエイターに必要な知識と技術を網羅したカリキュラムで、確かな人材を育成する学科です。

### Houdini、Nuke、MEL、PythonなどCG業界が求めるテクニカルスキルを習得

爆発・水・破壊など、物理シミュレーションを伴う複雑なエフェクト制作に用いるHoudiniや、複雑なビジュアル表現をロジカルに構築するNukeなどのテクニカル系ツールと、業務用ソフトのカスタマイズや作業の自動化に用いるMELやPythonなどのスクリプト言語を習得します。

### 高度な技術を持った多くの卒業生が国内外で活躍

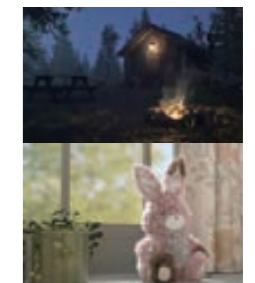
卒業生が『ファンタスティック・ビースト』シリーズや『国宝』『グラスハート』『室町無頼』『THE FIRST SLAM DUNK』『キングダム』シリーズなど、数々の話題作に参加しています。

### Student's Voice

#### CGの流れを実践で学び、表現の幅を広げ、挑戦できる場所

土肥 愛実さん(屋久島おおぞら高校出身)

漠然とCGを学びたいと考えていたなかで、日本電子の体験入学に参加した際に、3DCGを組み立てていく仕組みがとても楽しく、作品が完成するまでの流れを体系的に学べる点に魅力を感じ、コンピュータグラフィックス研究科を選びました。なかでも撮影の授業は、光の当て方や構図の考え方も身につく、CGの作品制作にも役立っています。今は、動きや質感をより自然で魅力的に見せる表現を研究中です。将来は、人の心に残る映像をつくりたいです。



土肥さんの作品



# コンピュータグラフィックス研究科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
専門基礎	CG概論 I	必修	1	30	2
	CG概論 II	必修	1	30	2
	ビジュアルデザイン理論	必修	1	30(30)	2
	映像技術研究 I	必修	1	30	2
	映像技術研究 II	必修	2	30	2
	映像技術研究 III	必修	2	30	2
	ポートフォリオ制作	必修	2	30(30)	2
	業界研究	必修	3	30	2
	コンテンツビジネス論	必修	3	30	2
	知的財産権	必修	3	30	2
CG技術	CG数学	必修	1	30	2
	エクスペリション	必修	1	30(30)	2
	CGプログラミング	必修	1	60(30)	4
	レンダリングアルゴリズム	必修	1	30(30)	2
	CGスクリプト I	必修	1	60(60)	4
	CGスクリプト II	必修	2	60(60)	4
	CGスクリプト III	必修	2	60(60)	4
	CGスクリプト IV	必修	3	60(60)	4
	CG制作 B I	必修	2	120(120)	7
	CG制作 B II	必修	2	60(60)	3
	CG制作 B III	必修	3	60(60)	3
	CGソフトウェア研究 I	必修	2	60(60)	3
	CGソフトウェア研究 II	必修	3	30(30)	2

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
技術 CG	CG研究制作 I	必修	3	60(60)	2
	CG研究制作 II	必修	3	60(60)	2
CGデザイナー	2Dグラフィックス I	必修	1	30(30)	2
	2Dグラフィックス II	必修	1	30(30)	2
	フォトグラフィー I	必修	1	60(60)	4
	フォトグラフィー II	必修	1	60(60)	3
	CG制作 A I	必修	1	150(150)	8
	CG制作 A II	必修	1	150(150)	7
	CG制作 C I	必修	2	90(90)	4
	CG制作 C II	必修	2	90(90)	4
	CG制作 C III	必修	3	60(60)	2
	卒業制作	必修	3	180(180)	6
CG VFX	デジタルフォトグラフィー	必修	2	30(30)	2
	コンポジット I	必修	2	60(60)	3
応用専門	コンポジット II	必修	2	30(30)	1
	モーションキャプチャ	必修	2	60(60)	3
一般基礎	プロジェクト実習 I	必修	3	60(60)	2
	プロジェクト実習 II	必修	3	120(120)	4
	ビジネスマナー	必修	1	30	2
	就職活動リテラシー I	必修	1	30	2
	就職活動リテラシー II	必修	2	30	2
	ビジネススキル	必修	3	30	2
	ホームルーム	必修	1:2:3	180	

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	CG制作A II (演習+実習)	フォトグラフィー II (演習+実習)	CG概論 II	CGスクリプト I (演習+実習)	ビジュアルデザイン理論 (演習+実習)
2限目 11:00~12:30	CG制作A II (演習+実習)	フォトグラフィー II (演習+実習)	就職活動 リテラシー I	CGスクリプト I (演習+実習)	2Dグラフィックス II (演習+実習)
3限目 13:30~15:00	CG制作A II (演習+実習)	エクスペリション (演習+実習)	ホームルーム	レンダリングアルゴリズム (演習+実習)	CG制作A II (演習+実習)
4限目 15:10~16:40				エクステンション*	CG制作A II (演習+実習)

※時間割は、変更になる場合があります。  
 ※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

白組/カブコン/MEGALIS/マーザ・アニメーションプラネット/東映デジタルセンター・ツクン研究所/Spade&Co./デジタル・メディア・ラボ/GEMBA/プラチナゲームズ/KASSEN/東映アニメーション/MARK/デジタル・フロンティア/NHKアート/日本放送協会/studio bokan/オムニバス・ジャパン/jitto inc./フラックス/MAPPA/プロダクション・アイジー/ヴォクセル/ポリゴン・ピクチュアズ/ビジュアルマントウキョー/ドロイズ/コンセプトラボ/テトラ/ライノスタジオ/サンジゲン/ABCアニメーション/オー・エル・エム・デジタル/オレンジ/チップチューン/萌/D・A・G/イメージ・ロジック/ARSTECH GUILD/スクウェア・エニックス/FelixFilm/神楽薬品/メディア・ビジョン/directrain/ゼノス/Lay-duce/ジューアルドライブ/Z-FLAG/クレセント 他多数

## 学習環境 / 教材

企業連携で最先端のCG技術を研究、快適な制作環境でテクニカルCGクリエイターを育成



### 話題のモーションキャプチャシステムを完備したスタジオ

映画やゲーム、映像配信で話題のモーションキャプチャシステム。専門学校では希少な専用スタジオを完備しています。教員のサポートのもとで最新技術を習得、また授業外の作品制作などにも活用することができます。



### HMDや「Insta360 Pro2」などの最新デバイス

多様化する映像コンテンツに対応するため最新デバイスを随時導入。VR用HMD(ヘッドマウントディスプレイ)や3Dプリンター、実写合成に欠かせない360度カメラ「Insta360 Pro 2」など、本格的な機材を使用できるようにしています。



プロの制作現場と同等の最先端スペックのPCを1人1台完備



プロの制作現場でも使われる「Houdini」の数少ない日本国内認定教育機関



日本で初めて教科書化した「Houdini」をはじめ、高度な技術を得るためのオリジナル教材

- 使用ソフト
- Houdini ● Maya ● Nuke ● Processing ● VEX ● MEL ● PyMEL ● Python ● Unreal Engine
  - Unity ● ZBrush ● Substance 3D Painter ● Photoshop ● Illustrator ● After Effects



### 教員メッセージ

佐久間 修一 先生

本科では1年目はMaya、2年目からはHoudiniという3DCGソフトウェアを使って映像制作を行います。どちらも日本のCG業界はもちろん、海外でも非常に多くのプロダクションで採用されており、これからのCG業界をめざす上で必要不可欠なソフトウェアです。また、本科ではCG制作に活用できるプログラミングや数学もしっかり学べるので就職に有利。それぞれ学科独自のわかりやすいオリジナル教材で学習するため誰でも無理なく習得できます。本科で密度の高い3年間を過ごし、将来業界で活躍する『テクニカルCGクリエイター』をめざしてみませんか。

### 卒業生メッセージ

**KASSEN** 株式会社KASSEN  
 加藤 晃介さん 埼玉平成高校出身

卒業後、エフェクトクリエイターとして炎や流体などのエフェクトを担当していましたが、機会があってコンポジターに転向。その後、カナダ・トロントでの経験を経て、現在は株式会社KASSENに所属しています。本科でHoudiniやNukeの基礎を学べたことが現在の仕事に大いに役立っていますし、授業外でも指導していただいた先生方には非常に感謝しています。カナダで働いていた際に参加したドリームワークス作品で、担当したショットを、スティーブンスピルバーグ監督に褒められた経験は、大きな自信につながりました。この仕事は現実にはない映像を創り出す「魔法」のような醍醐味があります。興味を持ったなら「とりあえずやってみる」精神で色々なことに挑戦してみてください!



LINE公式帳號





# ゲーム

CREATOR  
Game

## 世代を超えて心をつなぐ エンターテインメント

### ゲーム業界

多彩なジャンルとハードウェアで展開するゲーム業界は今、子どもから大人まで、世界中の人を魅了しています。多くの卒業生がゲームクリエイターへと夢をカタチにしていたココから、キミもはじめよう！

#### めざす職種 *Dream Job*

- ゲームプログラマー ● ゲームCGデザイナー(ゲームアーティスト)
- ゲームプランナー(ゲームデザイナー) ● レベルデザイナー
- サウンドクリエイター ● ゲームプロデューサー ● ゲームディレクター
- プロジェクトマネージャー



# ゲーム業界を知る

Special Interview

「.hack」シリーズ、  
「NARUTO-ナルト- ナルティメット」シリーズ、  
「ドラゴンボールZ KAKAROT」などの開発を行う  
株式会社サイバーコネクトツー。  
業界を代表する企業人たちは何を感じ、  
若い世代に何を期待しているのでしょうか。

**ゲーム業界は  
新しい世代の台頭を  
待ち望んでいる**



株式会社  
サイバーコネクトツー  
代表取締役  
松山 洋氏

## PROFILE

大学卒業後、異業種から1996年に  
ゲーム開発会社サイバーコネクトを  
仲間と立ち上げ、その後、サイバ  
ーコネクトの代表取締役就任。  
注目されたオンラインゲー  
ムを舞台にヒット作品をリリース。幼  
少時代からマンガやアニメ作品を  
こよなく愛し、それらを原作とした作  
品も多く手掛ける。

## サイバーコネクトツー PROFILE

福岡、東京、大阪に制作拠点を置き、家庭用ゲー  
ムソフトの企画・開発・販売をおこなっている  
ゲーム会社。代表作は「.hack」シリーズ、「鬼滅  
の刃 ヒノカミ血風譚2」、INARUTO-ナルト-  
ナルティメット」シリーズ、「ドラゴンボールZ  
KAKAROT」など。人気タイトルを手掛けるほ  
か、クリエイターの育成にも注力。ゲームクリ  
エーターをめざす学生を対象とした会社見学など  
も実施している。



「戦場のフーガ3」  
開発・発売元:株式会社サイバーコネクトツー  
©CyberConnect2 Co., Ltd.

「鬼滅の刃 ヒノカミ血風譚2」  
メーカー:株式会社アニプレックス  
開発:株式会社サイバーコネクトツー  
©番崎呼世晴/集英社・アニプレックス・ufotable  
©「鬼滅の刃 ヒノカミ血風譚2」制作委員会

## 自分になりたいと思った時点で、挑戦は始まっている

面白いゲームをつくることこそが、ゲーム  
制作会社のただひとつの目的。我々サイ  
バーコネクトツーはそんなシンプルな答えを  
見つけるために、全エネルギー注ぎ込んで  
立ち向かっている制作集団です。ゲーム業  
界はここ20年で劇的に進歩し、今現在も日  
進月歩で新しい技術や発想が生まれていま  
す。しかし、残念なことにクリエイターとしてメ  
ディアなどに注目されるのは、私のような40  
歳を超えたベテラン世代がほとんどで、業界  
として、新たな世代の台頭を待ち望んでい  
るのが現実です。

なれといっても、難しいことはわかっている  
です。いま、これを読んでいる人も「専門学  
校に行って、クリエイターになりたいいな」  
と思っているかもしれませんが、私がいいな  
いのは「ほんとにそれでいいの?」というこ  
と。自分になりたいと思った時点で、あとは  
誰かに背中を押してもらいたいだけなん  
じゃないの?。「やりたい」ではなく「やる」、  
「つくりたい」ではなく「つくる」。そういった自  
ら行動するマインドを大切にしてほしいと思  
います。

ゲームは変幻自在です。スマートフォン向  
けにもつくれますし、PS5などのハイスペック  
マシンでもつくれます。いまの時代は、様々な

エンターテインメントが求められ、我々クリ  
エーターにとっては非常にいい時代です。ただ  
し、多様化が進んだ分、求められる技術も幅  
広がっています。特にこれから社会に出  
て、ゲームクリエイターになろうとしているみ  
なさんにとっては、決して低いハードルでは  
ありません。しかし、不可能かと聞かれると  
そうではありません。ゲームだけではなく、ア  
ニメ、映画、マンガといった様々なエンター  
テインメントに日常的に触れ、仲間と議論し  
理解を深め、食欲に吸収し続ける。最新の技  
術、話題に注目し、情報収集のアンテナを張  
り巡らすことが大切です。まずは学校で学ぶ  
ことで「目覚める」きっかけを掴んでください。  
次の「ニューヒーロー」になるのはアナタです!

私たちの時代はとにかくガムシャラにや  
ってこられた。今の若い人たちにガムシャラに

## 日本初のゲーム教育開始から31年 職種に特化したスキルを習得してゲーム業界へ

### ゲーム学科の特徴

学科によって身につく  
スキルが違うので、  
自分にあった学科を  
選んでくださいね。

- デザイン** 基礎画力・デッサン力などのデザインスキル
- CGスキル** CGの知識・技術、グラフィックスを作るスキル
- プログラム** ゲームを作るプログラミングスキル
- 企画力** ゲームの企画立案、仕組みを設計するスキル
- 開発力** ゲームを完成させるスキル

## 東京ゲームショウに第1回から30年間連続出展 業界関係者が多く来場する本校ブースは就職にもつながる



ゲーム制作研究科  
『Aim Reaching2025』

ゲーム制作科  
『Feast Frenzy』

ゲーム企画科  
『毛糸のぼうけん』



クリエイター/ゲーム

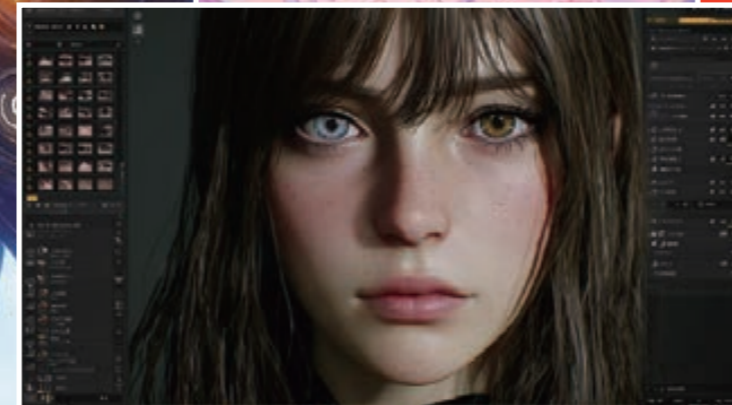
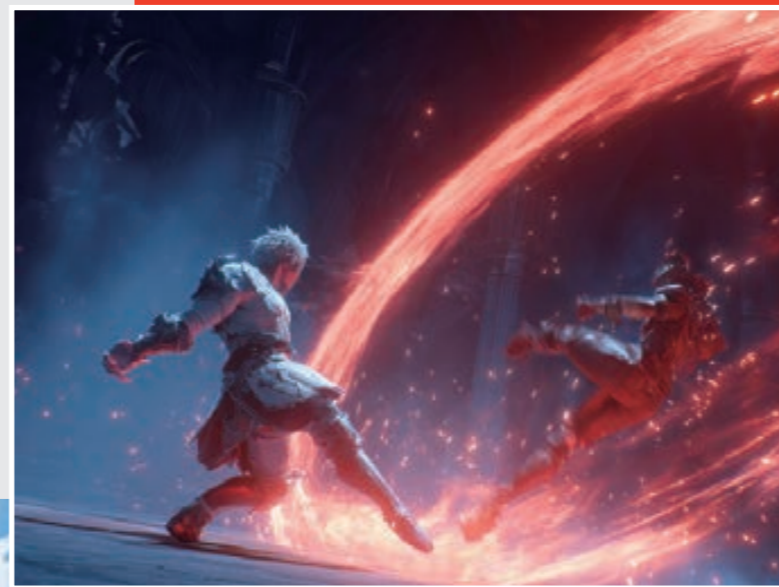
# 高度ゲーム制作科 新設学科

4年制

高度専門士称号付与

### めざす職種

- ゲームCGデザイナー(ゲームアーティスト)
- ゲームプログラマー
- テクニカルアーティスト
- ゲームプランナー(ゲームデザイナー)
- レベルデザイナー
- サウンドクリエイター
- ゲームプロデューサー
- ゲームディレクター
- プロジェクトマネージャー など



# 始めよう 君の冒険

基礎を固めて、次のステージへ！  
選べるカリキュラムで、  
学びたい技術を  
極めよう！



ゲームグラフィックスと

プログラミングを総合的に学び、

表現力と技術力を武器に自分だけの進路を切り開く

ドキドキワクワクするゲームの絵づくりを形にする「ゲームグラフィックス」と、ゲームを創り上げるために欠かせない「プログラミング」の両方を体系的に学びます。進路に迷っていても大丈夫。ゲーム開発の工程を幅広く学んだうえで、自分に合った道を選ぶことができます。

“自分が選択したカリキュラム”で

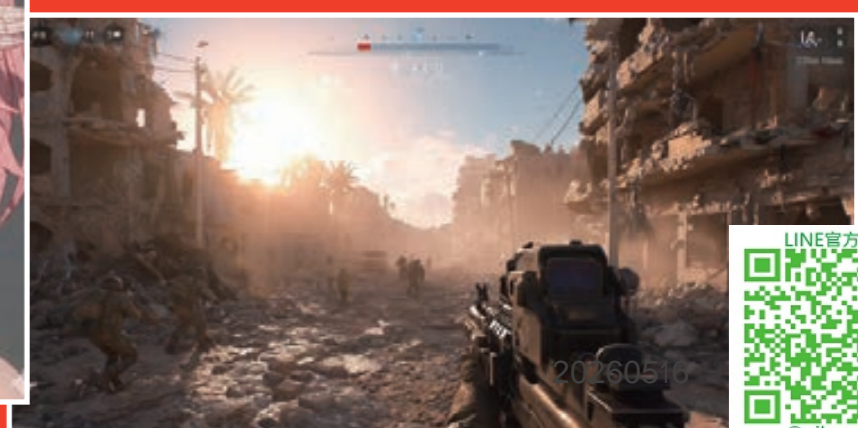
学びたいことを楽しくしっかり深掘りしてスキルを習得

1年目はゲームづくりの基礎をしっかり学び、2年次からは自分の興味に合わせて専門分野を選択。「自分で選んだ道」だからこそ、より深く楽しく学べ、その積み重ねが確かな実力につながります。

4年間の学びが、未来の選択肢を広げる

高度専門士で実現する、より有利な進路選択

大卒と同等の称号である「高度専門士」を取得でき、大学院への進学も可能です。専門分野を4年間じっくり学ぶことで、高い専門性と継続力を身につけた人材として評価され、就職でも有利に働きます。待遇面で“大学卒同等”として扱われる企業も多く、将来の選択肢が大きく広がります。



# 高度ゲーム制作科



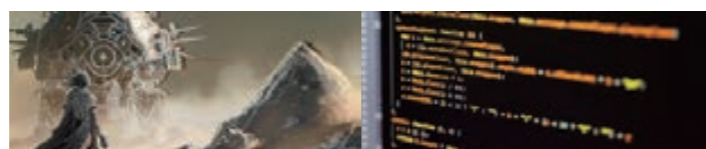
## 1年次 ゲームに必要な技術を全員が広く学ぶ

デザイン、プログラミングをはじめ、ゲーム開発に必要な様々な技術を広く身につけ、ゲームクリエイターの土台を作ります。基礎をしっかり学ぶことで、その後に進むべき道がクリアになり、基礎から応用する方法が見えてきます。



## 2年次 コースに分かれ、専門的な技術を学ぶ

基礎をベースに自分に合ったコースを選べます。デザイン、プログラミングのいずれかに軸足を置いてゲーム開発技術を学び、専門性を高めることで、将来的に「デザインに強いプランナー」や「プログラミングを理解したデザイナー」になることができます。



## 3年次 技術を駆使してゲーム制作を実践する

デザイン、プログラミング、企画の3コースから自分の専門領域を定め、より高度な技術を身につけるとともにグループでのゲーム制作を実践します。それぞれが持っている知識やスキルが異なるため、グループ制作では自分のスキルを発揮することができます。



## 4年次 高度な知識・技術を活かしてゲーム業界へ

自分の専門知識を活かし、産業界と遜色ないゲーム開発を実現、ゲーム業界に就職します。また、これまでの学びの成果として、コンテストやゲームショウなどで自分のゲームを発表します。作品の発表は、自分のスキルや知識を証明するものとなり、就職活動を有利に進めることができます。



# 単位制により柔軟な学びを実現

1年次	2年次	3年次	4年次
共通科目中心	デザイン	デザイン	卒業制作
	プログラミング	企画 プログラミング	

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	プログラミングII		プログラミングII (演習+実習)	3DグラフィックスII (演習+実習)	ゲームプログラミングI (演習+実習)
2限目 11:00~12:30	3DグラフィックスII	ホームルーム	プログラミングII (演習+実習)	3DグラフィックスII (演習+実習)	ゲームプログラミングI (演習+実習)
3限目 13:30~15:00	コンピューター概論	デッサンII (演習+実習)	CG基礎I (演習+実習)	コンピューター基礎 (演習+実習)	ゲーム基礎II (演習+実習)
4限目 15:10~16:40	ゲームプログラミングII	デッサンII (演習+実習)			ゲーム基礎II (演習+実習)

※時間割は、変更になる場合があります。

# 日本電子が誇る STRONG POINT



### 本校独自のオリジナル教材

教員自ら執筆した教科書や、企業と共同開発したオリジナル教材は、長年の教育ノウハウが詰まっており、初心者でも安心して学べる工夫が施されています。



### 大手ゲーム企業出身の教員陣が指導

現場経験豊かな教員陣は多くの経験と深い知識を持っているため、基礎から高度な技術まで、自分のペースやレベルに応じた指導を受けることができます。



### 「生成AIを学ぶ、使う」最先端の教育を導入

エンターテインメント全体を進化させるキーとなる新技術「生成AI」を活用し、ゲーム制作における未来を創造できるスペシャリストを育成します。



### 東京ゲームショウ連続出展

第1回から30年連続出展しており、クオリティの高い本校学生作品に長蛇の列ができます。業界関係者も多く来場するため、ゲーム業界への就職のチャンスです。



### 文化庁クリエイター育成事業と連携

内閣府、文部科学省ではゲームをはじめとする国産コンテンツの強化・推進を図っており、人材育成の具体的手段や支援方法などについて協力をしています。



### 海外研修によるグローバル人材の育成

海外のゲーム市場は非常に大きく多様です。日本とは異なる文化や価値観、デザイン哲学が反映されたゲームに触れることで、より広い視野を持つことができます。



### 教員メッセージ

#### 伊藤 靖彦 先生

今は、ゲームエンジンや便利なツールがそろい、知識が十分でなくてもゲームを形にできる時代です。短い期間で「作った経験」を得ることも、難しくありません。それでも本科では、デザインとプログラムの基礎を徹底して学び、身につけることを重視しています。4年間という時間があるからこそ、表面的に動かすだけで終わらず、考え、試し、直すという試行錯誤を何度も重ねることができます。その積み重ねが、応用の利く力となり、流行に左右されにくい確かな技術と考え方へとつながっていきます。最終から完璧である必要はありません。一緒に学び、成長していきましょう。

LINE官方帳號



クリエイター/ゲーム

# ゲーム制作研究科

3年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」

## めざす職種

- ゲームプログラマー ●ゲームCGデザイナー(ゲームアーティスト)
- ゲームプランナー(ゲームデザイナー) ●ゲームディレクター
- テクニカルアーティスト ●ゲームプロデューサー など

自分の想いを  
かたちに作る!



## ゲーム開発のすべてを学ぶ

### 全作業工程のスキルを実践的指導で習得

「プランニング」「ゲームグラフィックス・ゲームCGデザイン」「プログラム」「サウンド」までゲーム制作のすべてを実践的に学習。現場経験豊富な教員の指導で、業界が求める高い技術力と発想力を身につけます。

## TVドラマなどで採用されるほどの

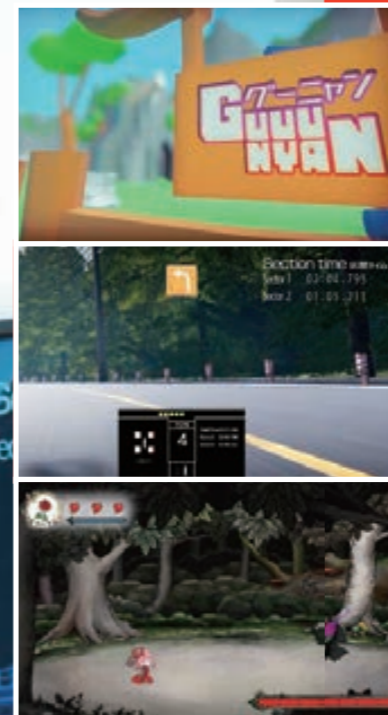
### 高品質なゲームを在学中に開発

NHKドラマ『ひらやすみ』など複数のTVドラマや映画に作品を提供。『AimRacing』は東京ゲームショウでメディア紹介・商品化依頼を受けるなど、本科の学生作品はクオリティの高さに定評があります。ゲーム開発環境のなかで実践的に学ぶことで、在学時から業界に認められるハイクオリティな作品作りをめざします。

## 任天堂、コナミ、カプコン、セガ、

### レベルファイブなどへ就職

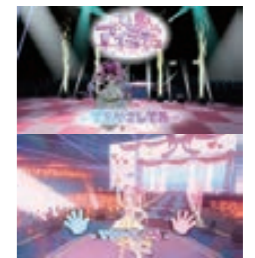
ゲーム制作に必要なプログラミング、デザイン、サウンド、プランニングの全てを学習しながら、マネジメントスキルも習得するため、卒業生は『ドラゴンクエスト』シリーズ、『モンスターハンター』シリーズ、『パズドラ』などの作品に様々な職種で参加しています。



## Student's Voice

プレイヤーに楽しんでもらえる瞬間を想像して、鋭意制作中!

小金 春菜さん(神奈川県立小田原城北工業高校出身)  
高校ではデザインを学び、ゲーム制作のなかでもデザイン以外の理解を深めたくて入学しました。作品制作の機会がたくさんあり、思い通りにいかず焦る場面も多いのですが、チームで相談しながら一つずつ解決しています。先生方にも早めに相談するようにしていて、その積み重ねが成長につながっていると感じます。今は、東京ゲームショウに出展した作品を、別のアワードに出すためにブラッシュアップを重ねる毎日。将来は、自分のアイデアを生かしたオリジナルゲームをつくれたらいいですね。



小金さんの作品



# ゲーム制作研究科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
専門基礎	ゲームリテラシーI	必修	1	30(30)	2
	ゲームリテラシーII	必修	1	30(30)	2
	ものづくりA	必修	1	30(30)	2
	ものづくりB	必修	1	30(30)	2
	ゲームプランニングI	必修	1	30(30)	2
	ゲームプランニングII	必修	1	30(30)	2
	数学I	必修	2	30	2
	数学II	自由選択	2	30	2
	制作管理	自由選択	2	30	2
	電子音楽I	必修	2	60(30)	4
プログラミング	プログラミングI	必修	1	90(60)	6
	プログラミングII	必修	1	90(60)	6
	プログラミングIII	必修	2	60(30)	4
	プログラミングIV	自由選択	2	60(30)	4
CG・デザイン	ゲームCGデザインI	必修	1	90(60)	6
	ゲームCGデザインII	必修	1	90(60)	6
	ゲームCGデザインIII	必修	2	60(60)	4
	ゲームCGデザインIV	選択I	3	30(30)	2
	3DゲームグラフィックI	必修	2	90(60)	6
	3DゲームグラフィックII	必修	2	90(60)	6
	デッサンI	必修	1	30(30)	2
	デッサンII	必修	1	30(30)	2
デッサンIII	自由選択	2	30(30)	2	

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
ゲーム制作	研究ゼミI	選択I	3	330(300)	12
	研究ゼミII	選択I	3	360(330)	13
	ゲームプログラミングI	必修	1	90(60)	6
	ゲームプログラミングII	必修	1	90(60)	6
一般基礎	ゲームプログラミングIII	必修	2	90(60)	6
	ゲームプログラミングIV	選択I	3	60(30)	4
	制作実習	必修	2	120(120)	4
	コンピュータ基礎I	必修	1	30	2
	コンピュータ基礎II	自由選択	1	30	2
	情報デザイン	自由選択	2	30	2
	コンピュータ・リテラシーI	必修	1	30(30)	2
	コンピュータ・リテラシーII	自由選択	1	30(30)	2
	ビジネスリテラシー	必修	2	30	2
	就職活動リテラシー	必修	2	30	2
研企業	情報社会	選択I	3	30	2
	企業研修I	選択II	3	510(390)	24
	企業研修II	選択II	3	360(330)	13
ホームルーム	必修	1-2,3	180		

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
 ※「選択I」または「選択II」のいずれかを選択します。  
 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれていますが、( )内は演習+実習の時間数です。

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	ゲームCGデザインI (演習+実習)	プログラミングI (演習+実習)	ゲームプログラミングI (演習+実習)	ものづくりA	デッサンI (演習+実習)
2限目 11:00~12:30	ゲームCGデザインI (演習+実習)	プログラミングI (演習+実習)	ゲームプログラミングI (演習+実習)	コンピュータ基礎I	ゲームリテラシーI (演習+実習)
3限目 13:30~15:00	ゲームCGデザインI	プログラミングI	ゲームプログラミングI	ホームルーム	ゲームリテラシーI (演習+実習)
4限目 15:10~16:40	エクステンション*		ゲームプランニングI	エクステンション*	

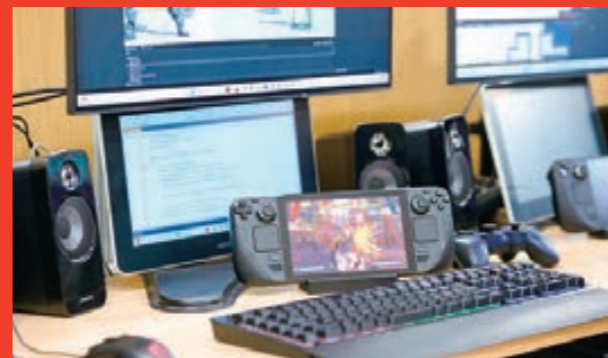
※時間割は、変更になる場合があります。  
 ※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

任天堂/カプコン/スクウェア・エニックス/セガ/コナミデジタルエンタテインメント/レベルファイブ/サイバーコネクトツー/トーセ/リアルスタイル/イマージュ/Live2D/リベル・エンタテインメント/ジューアードライブ/カリスト/グランディング/キャメロット/スタジオ斬/トイロジック/マーベラス/プラチナエッグ/オルカ/トライエース/サクセス/フロム・ソフトウェア/ゲームスタジオ/ガンホー・オンライン・エンターテイメント/ソフトウェア協会(SAJ)/スリーリングス/トムクリエイト/シムス/ウィル/エヌディーキューブ/デジタル・フロンティア/NHN JAPAN/KLab/Cygames/ランカース/テンベン/キャトルコール/ユークス/ユニコ/サイバーステップ/キノトロブ/ザックス・エンターテインメント/ソリッドスフィア/エアアイ/アソビモ/Aiming/ガンバリオン/ヴァンガード 他多数

## 学習環境 / 教材

「プログラミング」「デザイン」「サウンド」「プランニング」全ての環境が整った実習室



ゲームのジャンルに制限されない開発環境

Windows・MacなどのPCはもちろん、話題の「STEAM」からVRヘッドセット、アーケードスティックなどの機材を取り揃え、様々なデバイスやジャンルのゲームを体系的に開発できる環境を整えています。



企業が認める本格的なゲーム開発を実現

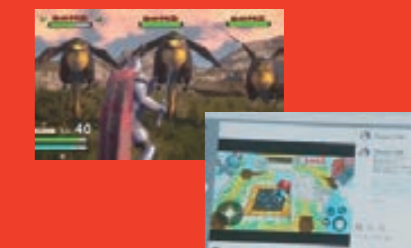
多分野で活用される研究開発用シミュレーターを導入。これら専門機材を扱える常勤教員がいる本科だからこそ、幅広い学生作品の制作が可能。学生作品『AimRacing』はメディア紹介や商品化の依頼を受けるなど高く評価されています。



各プログラミング言語・ジャンルに分けられたオリジナル教材



「Unity」「Live2D」「Maya」「Cubase」など業界で必須の高い技術力を養える環境



テレビドラマなどへの作品提供依頼も続く高いレベルの作品が業界からも認められている証

使用ソフト

- Unity ●Unreal Engine ●Live2D ●Maya ●Cubase ●Photoshop ●Illustrator



教員メッセージ

大野 雅俊 先生

本科では、ゲームを構成するプログラミング・アート・企画の3要素を横断的に理解し、他学科での学びを3年間に凝縮することで、ゲーム制作全体を理解したクリエイターを育てることをめざしています。講師のほとんどはゲーム業界経験者で、カンファレンスや研修を通じて常に知識と技術のアップデートを行っているプロばかり。卒業生は企業から「意図を汲み取れる」「柔軟に動ける」と高く評価されることも多く、入社後に困らない連携力が強みです。本気でプロをめざし、努力できる人の入学をお待ちしています。

卒業生メッセージ

**CAPCOM** 株式会社カプコン  
 根本 勇斗さん  
 東京都立杉並工科高校出身

現在はゲームプログラマーとして複数のゲーム開発に携わっています。日本電子では、ゲーム業界に必要とされる技術を総合的に学べました。ユーザー視点を意識するようになり、プロになるための素養を高められたと感じていますし、挑戦の機会も豊富です。皆さんも、学生時代にさまざまなクラスメイトと一緒に経験を積むことで、チーム制作に慣れておくと就職後もスムーズに楽しく働けるとおもいます。



『モンスターハンターワイルズ』 ©CAPCOM



OB's Voice

LINE官方帳號



@nihonmura



クリエイター/ゲーム

# ゲーム制作科

2年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」

### めざす職種

- ゲームプログラマー ●ゲームディレクター
- ゲームプロデューサー など



日本初のゲーム教育をスタートして31年

10点以上を制作する独自の教育ノウハウ

日本初のゲーム教育を開始。時代に沿って改善し続けてきた教育ノウハウをすべて落とし込んだオリジナル教材を活用し、様々なジャンルのゲームを2年間で10作品以上制作することで、即戦力となる実践的な技術を身につけます。

97%以上の学生が就職に有利な資格を取得！

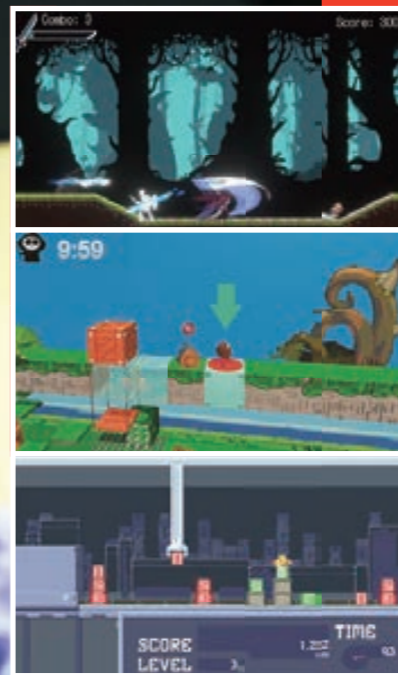
ゲームはもちろん、IT企業への就職にも対応

就職に有利な「情報検定(J検)情報活用試験」「ビジネス能力検定(B検)ジョブパス」の対策授業で高い合格率を維持。また様々なプログラミング言語を学ぶので、ゲーム会社だけでなくIT企業への就職もめざせます。

『スマブラ』シリーズや

『人喰いの大鷲トリコ』の制作スタッフを輩出

Nintendo Switch『大乱闘スマッシュブラザーズ』『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』『ポケットモンスター』シリーズ、『鉄拳8』『エルデンリング』などの制作に多数の卒業生が参加しています。



一人じゃ好いと  
思えたから、  
前に進めた。

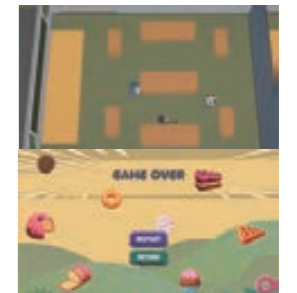


### Student's Voice

ゲーム好きから作る側を  
めざして邁進中！

加治 志悠さん(埼玉平成高校出身)

幼い頃からゲームが好きで「いつか自分も作る側になりたい」と思い、ゲーム制作をイチから学べる本科へ入学しました。憧れのクリエイターが日本電子の卒業生だったことも学校選びの後押しになりました。就職活動では自己PR作成に悩み、何度も添削をしてもらうなど、先生の親身なサポートに支えられ、「1人ではない」という心強さがありました。そのおかげで、内定を獲得することができました。みなさんも、目標を持って頑張ってください！



加治さんの作品



# ゲーム制作科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
専門基礎	ゲーム概論	必修	1	30	2
	作品評価	必修	1	30	2
	人工知能	必修	2	30	2
	数学I	必修	1	30	2
	数学II	必修	1	30	2
	ゲーム制作理論I	必修	1	30	2
	ゲーム制作理論II	必修	2	30	2
プログラム	業界リサーチ	必修	2	30	2
	C言語I	必修	1	60(30)	4
	C言語II	必修	1	60(30)	4
	C言語III	必修	2	60(30)	4
	ビジネス・プログラミングI	必修	2	60(30)	4
	ビジネス・プログラミングII	必修	2	60(30)	4
ゲーム制作	アルゴリズム	必修	2	60(30)	4
	ゲーム制作I	必修	1	60(30)	4
	ゲーム制作II	必修	1	60(30)	4
	3Dプログラミング	必修	1	60(30)	4
	ゲームプログラミングI	必修	1	90(60)	6

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
ゲーム制作	ゲームプログラミングII	必修	1	90(60)	6
	ゲームプログラミングIII	必修	2	90(60)	6
	ゲームプランニング演習	必修	2	60(60)	4
	卒業制作	必修	2	210(180)	8
企画	ゲームプランニング	必修	2	30	2
	CGI	必修	1	30(30)	2
技術CG	CGII	必修	1	30(30)	2
	データベース	必修	2	60(30)	4
情報活用	ネットワーク概論	必修	2	30	2
	コミュニケーションリテラシー	必修	1	30	2
資格対策	コンピュータ概論I	必修	1	30	2
	コンピュータ概論II	必修	1	30	2
	コンピュータリテラシー	必修	1	30(30)	2
	就職活動リテラシー	必修	1	30	2
一般基礎	就職対策	必修	2	30	2
	情報セキュリティリテラシー	必修	2	30	2
	ホームルーム	必修	1・2	120	

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	C言語I	ゲーム制作I	ゲームプログラミングI	ゲームプログラミングI	作品評価
2限目 11:00~12:30	C言語I (演習+実習)	ゲーム制作I (演習+実習)	ゲームプログラミングI (演習+実習)	コンピュータ概論I	数学I
3限目 13:30~15:00	CGI (演習+実習)	ゲーム概論	コミュニケーションリテラシー	コンピュータリテラシー (演習+実習)	ホームルーム
4限目 15:10~16:40		エクステンション*			エクステンション*

※時間割は、変更になる場合があります。  
 ※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

カプコン/セガ/コナミアミューズメント/コナミデジタルエンタテインメント/バンダイナムコエンターテインメント/コエーテックモ  
 ゲームス/キャメロット/Aiming/元氣/フロム・ソフトウェア/ハ・ン・ド/ランカース/アークシステムワークス/ジョルダン/マーベ  
 ラス/シリコンスタジオ/GAE/プロトタイプ/東芸エンタテインメント/pHスタジオ/カイロソフト/アクワイア/ウニコ/ジ・アール  
 ライブ/アソビモ/アンビション/あまた/リズ/ヘッドロック/キャトルコール/ゲームオン/ネットハック/gumi/エイティング/シム  
 ス/ウィル/ヴァンガード/NHNPlayArt/ガンホー・オンライン・エンターテイメント/白組/Yunuo International/サマーネット  
 ワークス/Thirdverse/イスコ/オルカ/イルカ/ポリゴンマジック/マギシステム/epics/ワンダープラネット/アルグラフィ 他多数

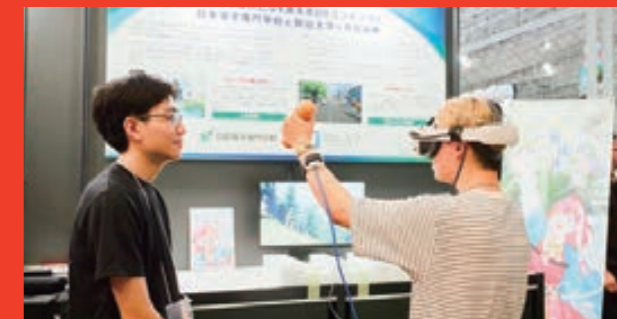
## 学習環境 / 教材

PC、スマホゲームの開発環境完備。日本マイクロソフトと提携し自宅での開発も可能



### 1年生から東京ゲームショウ出展の全面サポート

東京ゲームショウへの出展に1年生も積極的に参加し、業界の最前線に触れる機会を大切にしています。機材のセッティング、来場者への案内など、リアルな現場を体感する経験は今後の制作に生きる、貴重な機会となっています。



### 小児がん患者のリハビリを変えるVRコンテンツの開発と出展

リハビリ継続のモチベーションを高めることを目的としたVRゲームの制作を岡山大学と共同開発。東京ゲームショウへ出展し、障がいの有無を問わず誰もが楽しめる、社会貢献性あるコンテンツとして、メディアにも取り上げられました。



31年の育成ノウハウが詰まったオリジナル教材で初心者でも安心して学べます



[Visual Studio]や[Unity]など、開発環境を完備しており、自宅でも開発ができます



資格+プログラムでゲーム会社のみならずIT企業への就職にも対応

使用ソフト ●Visual Studio ●Unity ●Blender ●Photoshop ●Android Studio ●Office



### 教員メッセージ

#### 小柳 圭司 先生

皆さんはゲームで遊んでいますか？ いまやゲームは娯楽だけではなく、競技であるe-Sportsをはじめ、教育・ビジネス・福祉など様々な分野で応用されるようになりました。そんなゲームを作るためにはゲームプログラマの活躍は欠かせず、ゲームの作り方を学びながら、プログラミングについて勉強してみませんか？ゲームを作るために必要なこと・プログラマになる上で大事なことは私たちがイチからすべて教えます！貴方が考えた「新しい時代のゲーム」を作りましょう！

### 卒業生メッセージ

#### SEGA® 株式会社セガ 豆村 安徳さん 東京都立世田谷総合高校出身

高校時代、友達と好きなゲームで遊ぶ中で「自分も遊び場をつくる側になりたい」と思い、進路を決めました。日本電子ではC言語を中心に基礎から徹底的に学び、先生方の支えで力を伸ばせました。現在は、多くのチームの作業を支える仕事を担当していますが、学生時代に培った基礎力や仲間と制作したゲームでの企画力、進行管理、対人スキルが今の仕事に大きく活かしています。就職活動が始まる前の1年半、授業や課題に全力で取り組み、ゲーム業界に進むことは可能なので、モチベーションを保ちながら頑張ってください。



LINE公式帳號



クリエイター/ゲーム

# ゲーム企画科

2年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」

### めざす職種

- ゲームプランナー(ゲームデザイナー)
- レベルデザイナー ●プロジェクトマネージャー など



### ゲームをイチから作れる プランナーを育成!

「売れる」ゲームのアイデアを形にするため、企画書作成、デザイン、プログラミング、マーケティング、シナリオ、マネジメントなどゲーム制作に必要な全ての技術をあわせ持つゲームプランナーを育成します。

### 業界関係者からの指導は年4回以上! プロレベルのプランニング能力を養う!

ゲーム制作未経験者でもアイデアをすぐにゲームにできる環境を完備。制作したゲームをプロに見てもらえる機会も多いので、自分の成長を実感しながらゲーム制作に取り組むことができます。

### スクエニ、カプコンなどへ ゲームプランナーを多数輩出!

『マリオゴルフ』『マリオパーティー』『モンスターハンター』シリーズ『A3!』『ぼくとドラゴン』『アイドルマスター』など、有名ゲームの制作に多数の卒業生が参加。



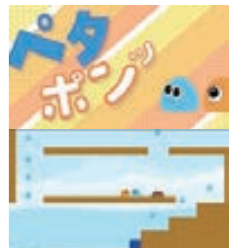
想いをぶつければ、  
結果は応えられる!

*Student's Voice*

いちばん作りたいゲームを、  
本気で形にした2年間

小林 美空さん(東京都立小岩高校出身)

高校時代からゲーム業界をめざし、誰かのために楽しいものをつくりたくて日本電子に入学しました。企画書制作では、ターゲットに楽しさを伝えることの難しさに苦戦しましたが、多くのフィードバックを受け学びがありました。クラスは仲間と競い合える環境で、考え方も大きく成長できたと思います。今後はプランナーとしてさまざまな知識を学び、現場に強い企画力を身につけ、将来はゲームの力で人を幸せにできる仕事をしたいです。



小林さんの作品



# ゲーム企画科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
専門基礎	ゲーム分析Ⅰ	必修	1	60(60)	4
	ゲーム分析Ⅱ	必修	1	60(60)	4
	ゲーム分析Ⅲ	必修	2	60(60)	4
	ゲーム分析Ⅳ	必修	2	60(60)	4
	ディレクションワーク	必修	2	30	2
	インターフェイスデザイン	必修	2	30	2
	クリエイティブプランニングⅠ	必修	2	30(30)	2
	クリエイティブプランニングⅡ	必修	2	30(30)	2
企画	企画概論Ⅰ	必修	1	30(30)	2
	企画概論Ⅱ	必修	1	30(30)	2
	クリエーションワークⅠ	必修	1	60(60)	4
	クリエーションワークⅡ	必修	1	60(60)	4
	クリエーションワークⅢ	必修	2	60(60)	4
	企画書	必修	1	30(30)	2
	企画・仕様Ⅰ	必修	1	60(60)	4
	企画・仕様Ⅱ	必修	2	60(60)	4
	企画・仕様Ⅲ	必修	2	60(60)	4
	プレゼンテーション	必修	1	30(30)	2

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
C・G・デザイン	ゲームCGⅠ	必修	1	60(60)	4
	ゲームCGⅡ	必修	1	60(60)	4
	画像表現	必修	1	30(30)	2
	デザイン表現Ⅰ	必修	1	30(30)	2
	デザイン表現Ⅱ	必修	2	30(30)	2
	メディア制作	必修	1	30(30)	2
ゲーム制作	ゲームプログラミングⅠ	必修	1	90(60)	6
	ゲームプログラミングⅡ	必修	1	90(60)	6
	ワークスプロダクションⅠ	必修	2	150(120)	6
	ワークスプロダクションⅡ	必修	2	150(120)	6
資格対策	ゲーム表現	必修	1	30(30)	2
	コミュニケーションリテラシー	必修	1	30	2
	コンピュータリテラシー	必修	1	30(30)	2
	就職活動リテラシー	必修	1	30	2
一般基礎	ビジネスプランⅠ	必修	2	30(30)	2
	ビジネスプランⅡ	必修	2	30(30)	2
	ホームルーム	必修	1・2	120	

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。

## 学習環境 / 教材

新たなアイデアを生み出す企画演習室・コンピュータ実習室など充実の学習環境



初心者でも安心して学べるプランナー専用のオリジナル教材

プランナーに必要なスキルを習得できるコンピュータ実習室

初心者でも一歩ずつスキルを習得できるよう、ゲームの企画・プレゼンテーション・プロジェクト管理など、プランナーに必要な知識と技術を段階的に学べるような工夫がなされたオリジナル教材で授業を展開しています。

最終的に一人でオリジナルゲーム制作が完遂できるようになるために、企画だけでなくレベルデザイン、シナリオ技法、プログラミング、デザイン表現などゲーム制作の工程を幅広く学ぶことができます。



プロの制作現場さながらのスピード感を体感できる企画演習室

「Unity」を使用してゲーム開発を学習。ゲームが作れるプランナーに

「Maya」「Photoshop」「Illustrator」など現場仕様のソフトウェア

使用ソフト ●Unity ●Visual Studio ●Office ●Maya ●Photoshop ●Illustrator ●After Effects

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	クリエーションワークⅠ (演習+実習)	ゲーム制作Ⅰ (演習+実習)	ゲームCGⅠ (演習+実習)	ゲーム分析Ⅰ (演習+実習)	ホームルーム
2限目 11:00~12:30	クリエーションワークⅠ (演習+実習)	ゲーム制作Ⅰ (演習+実習)	ゲームCGⅠ (演習+実習)	ゲーム分析Ⅰ (演習+実習)	デザイン表現Ⅰ (演習+実習)
3限目 13:30~15:00	企画概論Ⅰ (演習+実習)	ゲーム制作Ⅰ (演習+実習)	画像表現 (演習+実習)	コンピュータリテラシー (演習+実習)	企画書 (演習+実習)
4限目 15:10~16:40		エクステンション*			エクステンション*

※時間割は、変更になる場合があります。  
※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

アンビション/SNK/カプコン/ScopeNext/D・A・G/フロム・ソフトウェア/サイバーコネクトツー/スリーリングス/ウィル/ヴァンガード/リベル・エンタテインメント/epics/キャメロット/ジーン/サクセス/エクステンジ/アルグラフ/Digital monkey/マトリックス/GAE/アルカディア・プロジェクト/アクセスゲームズ/PSPSスタジオ/トリロジック/イグニス/スタジオオスリーエイト/ソリッドスフィア/ダイダロス/ナビオコンピュータ/メディア・ビジョン/プロトタイプ/エイティング/スタジオ新/スタジオ雲雀/フレイマ/アッパーグラウンド/ラムダ・プランニング/ハ・ン・ド/プラチナエッグ/京楽ビクターズ./GMOインターネットグループ/アリカ/ハイド/あまた/エッチ・アイ・シー/クルーズ/スマイルアックス/HIT/アブシ/KMS 他多数



### 教員メッセージ

横溝 健太 先生

ゲームの仕事は大きくプログラマー、デザイナー、プランナーの3職種に分けられます。プランナーの仕事は、0から100を作り上げる工程の全てに関わることができるのが醍醐味です。2年間で6回行われる作品発表会では、学生同士がお互いの企画を評価し合った結果をランキング形式で発表。自分のアイデアを形にして伝える技術を磨き、プロとして働く準備をしていきます。プランナーをめざすなら、ゲーム以外のリアルな経験をたくさん積むことをお勧めします。スポーツでも音楽でも、なんでも構いません。生身の体で味わった「おもしろい」という感情が、将来いいゲームを制作する糧になります。熱量を持った人の挑戦を待っています。

### 卒業生メッセージ

D・A・G 株式会社 D・A・G  
鳥越 雛子さん 吉祥女子高校出身

現在は新規IPの作品に注力しています。ポジションはゲームデザイナーですが、元々映像制作の知識もあるので、イベントアートや絵コンテを用いてカメラワークの指示出しなど、業務内容はアニメーターと横断しています。日本電子では企画を学べたことで途中参入のプロジェクトでも理解が早いですし、Unityや3DCG制作ソフトの使用法を学べたのも良かったです。東京ゲームショウで著名なプロデューサーが制作物を目を留めて高く評価してくれたのは良い思い出。学生さんには、ぜひ色々なものに興味を持って追求してほしいです。自分の「好き!」を見つけたら、後はもうそれに向かって行動するだけ。日本電子にはその環境が揃っています。



LINE官方帳號





# アニメ

CREATOR  
Animation



## 世界を感動させる 日本が誇る最強コンテンツ

### アニメ業界

世界を魅了するアニメーションは、日本が誇るエンターテインメント産業です。感動とワクワクがあふれるこの場所で、学び、挑戦し、前に進んでいく。世界の最前線で次の物語を生み出すのはきっとあなたです。

#### めざす職種 *Dream Job*

- アニメーター(作画・CG)
- キャラクターデザイナー
- 動画検査
- 背景美術
- 仕上げ
- 撮影
- 制作進行
- 作画監督
- 演出
- 監督
- プロデューサー



日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. <https://news.nihonmura.tw>  
105039 台北市松山區復興北路73號7樓之2 TEL : (02)8772-7977  
[aiuco@nihonmura.com](mailto:aiuco@nihonmura.com) (日本遊學 留學諮詢, 採預約制。)

20260516



# アニメ業界を知る

Special Interview

プロデューサーとして多くの作品を手掛けてきた加藤氏。アニメーション制作の世界では、どんな人材が求められているのでしょうか。

**視聴者も制作陣も拡大・多様化するアニメ業界で、自分の「楽しい！」を創り続ける**



株式会社  
A-1 Pictures  
執行役員 専務  
加藤 淳氏

## PROFILE

J.C.STAFFに入社後、制作進行や制作デスクなどを担当。A-1 Picturesの立ち上げに参加。現在は執行役員専務と制作グループ本部長、企画制作準備室室長を兼任。制作に関わった作品は『ソードアート・オンライン』シリーズ、『うたの☆プリンスさまっ♪』シリーズ、他多数。

## 株式会社A-1 Pictures PROFILE

2005年5月設立。東京・福岡にスタジオを構える。従来のアニメーション業界の常識にとらわれず、「自らが発信する」という「オリジナル・マインド」を大切にしている企業風土。  
『かくや様は告らせたい〜天才たちの恋愛頭脳戦〜』『リコリス・リコイル』『マッシュル-MASHLE-』など有名作品のアニメーション制作。



## 学生時代は全力で遊ぼう！社会人も勉強はずっと必要。

皆さんご存じのとおり、かつてはサブカルチャーとされてきた日本のアニメはその枠を脱して久しく、現在ますます幅広い人々に受け入れられるようになっています。世界的にも高い評価を受けることで、海外から日本にきてくれる優秀なクリエイターも増えました。TV放映だけでなくストリーミング配信も行うことにより、リアルタイムで全世界にアニメを発信できるため、国内外で多くの反響を見られるようになり、僕たち制作側も手応えを感じています。

僕がこれまでに担当してきた「プロデューサー」という立場についてお話をすると、これは極端に言えば「何も作らない」ポジション。自分自身では何も作らずに、アニメーターや監督といったクリエイター、スペシャリストを様々なところから集め、「こういうものが作りたかった」と伝えて、それを形にしていって仕事で

す。アニメ業界にきた当初、僕自身はクリエイターにあこがれていて、このようなアニメ制作への関わり方があることを知りませんでした。一見簡単なようで、実は作画をするために必要な技術やアニメーターが使用するソフト、現場で用いられる知識を細かく知っておく必要があります。もちろんコミュニケーション能力も大切。制作中は生みの苦しみが大いですが、作品が完成・公開されて反響を貰った時の一瞬で生じるカタルシスに惹きつかれてここまでやってきました。これはプロデューサーに限った話ではなく、アニメ業界には達成感や解放感をやりがいと感じる人が多いし、そうでないと続けられない業界かもしれませんね。

この業界をめざす学生さんたちに対して一番伝えたいのは、「全力で遊んでほしい」ということです。もちろん、前提として知識や

理論は大切ですが、本当の意味での勉強は社会人になってからもずっと続きます。僕がアニメ業界で仕事をするうえで何よりも必要不可欠だと思うのは「こういうものを作りたい！」という強い情熱。だからとにかく遊ぶことを探求してみてください。「面白い」「楽しい」という感情のおもむく先を追い求めて、深めて欲しいと思います。自分が楽しいと感じることの「理由」を突き詰めて考えることで、「面白い」を再現するヒントが得られますし、それこそが魅力的な作品作りにつながります。もちろん「こういうものが作りたいけど、どうしたら作れるだろう」は僕にとっても永遠の課題で、だから今も様々なコンテンツに触れて、そこから学ぶようにしています。日本電子での時間を大切に、情熱をもってアニメ業界に入ってきてください！待っています。

# 未経験でもOK！初心者も安心！ 日本電子のアニメ分野が“業界就職”できる理由

**理由① 安心してプロへと成長できるカリキュラム**

はじめて学習する方にもわかりやすいようにプロアニメーターが作成したオリジナルテキストを用いて授業を実施しています。



オリジナルテキスト

**理由② 教員がみなさんを全力サポート！**

クラス担任の教員が一人ひとりの希望や個性に応じてサポート。放課後の『オープン実習』では、アナログからデジタルまで、スペシャリストの教員へすぐに質問ができます。



後列左から、澤田先生、坪井先生、守屋先生、木村先生  
前列左から、鞆川先生、保志先生

**理由③ 就職セミナーや作品講評会など産学連携が豊富！**

アニメの制作現場を見学する企業見学会は毎年実施。企業を招いたポートフォリオ講評会や会社説明会など、在学時からプロのクリエイターと触れ合う機会を設けています。



ポートフォリオ講評会



映画『ブラックローバー 魔法帝の剣』  
©2023「映画ブラックローバー」制作委員会  
©田島裕基/集英社  
スキャニング作業に協力

会社説明会

学習の結果が…

アニメ業界就職率

**80%以上**

※就職率100%

**誰もが成長できるチャンス！  
あこがれのアニメ業界で『推し』をかたちにしよう！**

## 卒業生が携わった作品一覧(一部抜粋)

チェンソーマン	NARUTO/BORUTO	ドラえもん	銀魂*	バケモノの子
SPY×FAMILY	Fateシリーズ	ポケットモンスター	東京喰種	風立ちぬ
鬼滅の刃	すずめの戸締まり	機動戦士ガンダム ジークアクス	おそ松さん	ハイキュー!!
呪術廻戦	ONE PIECE	はたらく細胞	テニスの王子様	BLEACH 千年血戦篇
進撃の巨人	妖怪ウォッチ	エヴァンゲリオンシリーズ	ソードアート・オンライン	ゆるキャン△
キン肉マン	プリキュアシリーズ	忍たま乱太郎	刀剣乱舞	PSYCHO-PASS
君の名は。	ちびまる子ちゃん	名探偵コナン	僕のヒーローアカデミア	黒子のバスケ
天気の子	クレヨンしんちゃん	東京リベンジャーズ	モブサイコ100	推しの子

LINE官方帳號



@nihonmura

日本村

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. <https://news.nihonmura.tw>  
105039 台北市松山區復興北路73號・樓之2 TEL : (02)8772-7977  
aiueo@nihonmura.com (日本遊學 留學諮詢, 採預約制。)

20260516

クリエイター/アニメ

# アニメーション科

2年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」

### めざす職種

- アニメーター(作画) ●動画検査
- キャラクターデザイナー
- 作画監督 など



**手描き・デジタル両方で画力UP!  
アニメの現場が認める技術を習得!**

手描きの感覚表現、デッサンの技術はもちろん、1人1台用意されている大型液晶ペンタブレットを活用したデジタル作画の技術も習得。オリジナル教材と最先端の学習環境でアニメ制作技術を身につけます。

**プロの指導でステップアップ  
現場の技術と知恵をそのまま吸収**

現役アニメーターや実務経験のある教員が、日々の授業で直接指導。アニメ監督の特別講演やプロによるポートフォリオ指導、著名企業へのインターンシップも。校外学習により知識や技術の習得をめざします。

**『鬼滅の刃』『ONE PIECE』など  
多くの人気作に卒業生が参加**

『ONE PIECE』『ポケットモンスター』『ガンダム』『鬼滅の刃』をはじめとする数々の著名作品に卒業生が参加。卒業生の実績は企業の信頼度を高め、2年間という最短年数で希望企業への就職を実現させる一助となっています。



### Student's Voice

基礎を大切に日本電子のスタンスが、私に合っていました

久保 さくらさん(東京都立新宿山吹高校出身)

中学の頃から絵を描くのが好きで、将来は描く仕事がしたいと思っていました。就きたい職種で迷いましたが、人生は一度きり、「挑戦してみよう!」と決意し入学を決めました。夢中になったのは動画の授業。これまで描いてきた静止画と映像はまったく別物で、線の引き方や考え方の違いに毎回発見があります。イチから学べたことで画力も確実にレベルアップし、春からはアニメーターになるので、これからも「好き」の気持ちを大切に、人の心に残る映像を描いていきたいです。



久保さんの作品

毎日が  
レベルアップ!



# アニメーション科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
専門基礎	アニメ概論	必修	1	30	2
	演出・絵コンテ	必修	1	30	2
	映像表現研究	必修	2	30(30)	2
	作品鑑賞	必修	2	60	4
	フォトショップ	必修	1	30(30)	2
	ペイントマン・アフターエフェクト	必修	1	60(60)	4
	色彩学	必修	1	30	2
デッサン	デッサンⅠA	必修	1	90(90)	6
	デッサンⅠB	必修	1	60(60)	4
	人物デッサンⅠ	必修	1	60(60)	4
	人物デッサンⅡA	必修	2	60(60)	4
	人物デッサンⅡB	必修	2	60(60)	4
作画	作画基礎	必修	1	30(30)	2
	動画ⅠA	必修	1	90(90)	6
	動画ⅠB	必修	1	90(90)	6
	レイアウト作法	必修	1	60	4
	原画・レイアウトⅠ	必修	1	30	2
	原画・レイアウトⅡ	必修	2	30	2

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
作画	動画ⅡA	必修	2	60(60)	4
	動画ⅡB	必修	2	90(90)	6
	デジタル作画A	必修	2	30(30)	2
	デジタル作画B	必修	2	30(30)	2
	背景・パースA	必修	1	30	2
	背景・パースB	必修	1	30	2
作品制作	ポートフォリオⅠ	必修	1	30(30)	2
	ポートフォリオⅡA	必修	2	60(60)	2
	ポートフォリオⅡB	必修	2	30(30)	1
	アニメーション制作	必修	1	90(90)	3
	卒業制作A	必修	2	90(90)	3
	卒業制作B	必修	2	150(150)	5
一般基礎	イラスト制作	必修	2	30(30)	1
	就職活動リテラシー	必修	1	30(30)	2
	就職試験対策	必修	2	30(30)	2
ホームルーム	必修	1・2	120		

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	デッサンⅠA (演習+実習)	レイアウト作法 (演習+実習)	動画ⅠA (演習+実習)	アニメ概論	ペイントマン・アフターエフェクト (演習+実習)
2限目 11:00~12:30	デッサンⅠA (演習+実習)	レイアウト作法 (演習+実習)	動画ⅠA (演習+実習)	演出・絵コンテ	ペイントマン・アフターエフェクト (演習+実習)
3限目 13:30~15:00	デッサンⅠA (演習+実習)	背景・パースA (演習+実習)	動画ⅠA (演習+実習)	作画基礎 (演習+実習)	フォトショップ (演習+実習)
4限目 15:10~16:40			エクステンション*	ホームルーム	エクステンション*

※時間割は、変更になる場合があります。  
 ※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

MAPPA/ユーフォーテーブル/東映アニメーション/オー・エル・エム/バンダイナムコピクチャーズ/スタジオぴえろ/ボンズ/日本アニメーション/手塚プロダクション/虫プロダクション/動画工房/Acca effe/スタジオコメット/アトリエローク07/アンサー・スタジオ/シグナル・エムティ/サテライト/エンカレッジフィルムズ/シー・エス・エー/Studio五組/プロダクション・アイジー/トリガー/Seven Arcs/スタジオディーン/旭プロダクション/Wish/エム・エス・シー/A-1Pictures/スタジオ雲雀/ジェー・シー・スタッフ/ウィットスタジオ/ライデンフィルム/Studio Mother/ゆめ太カンパニー/サンジゲン/TOHO animation STUDIO/CygamesPictures/バンダイナムコフィルムワークス/パイプリーアニメーションスタジオ/シンエイ動画 他多数

## 学習環境 / 教材

アニメ業界との産学連携も多数。アニメーターとしてジャパニメーションを創る!



高性能・最先端のデジタル作画実習室を完備

近年のアニメ制作の傾向をふまえ、液晶ペンタブレットと高性能なワークステーションを他校に先駆けて導入。フルデジタルアニメ制作の工程を学べます。



絵画の基本技術や人物表現を学べるデッサン室

未経験者を対象に、絵画表現に必要な基本技術をイチから指導。静物デッサンや人物デッサンなどアニメーターに必要なデッサンスキルを習得します。



プロアニメーター作成のオリジナルテキスト&動画ドリル



基礎となるアナログ作画もしっかり学ぶので、紙でもデジタルでも対応できるアニメーターに



未経験者でも安心して学べるオリジナルデジタルアニメ教材

### 使用ソフト

- RETAS STUDIO
- Photoshop
- After Effects
- CLIP STUDIO PAINT
- Blender



### 教員メッセージ

坪井 翔 先生

アニメーターを中心に、アニメ業界での活躍を夢見る方に最適な2年制学科です。作画やデッサンの基礎から応用まで、プロの講師が粘り強く指導します。制作の全工程を体験できるアニメ演習を通じて、業界の仕組みを学びながら、絵を描く力はもちろん、コミュニケーション能力や問題解決力も伸ばせます。私自身もアニメーターとしてさまざまな作品に携わり、アニメやイラストなどといった幅広い業界で仕事をしてきました。キャラクターを描くことが好きだったり、制作に興味がある方は、ぜひ本科でアニメのスペシャリストになってみませんか?

### 卒業生メッセージ



## 株式会社MAPPA

小泉 昂世さん 神奈川県立相模原城山高校出身

高校時代はスキーやダンスに打ち込む毎日、絵を描くことも好きでした。日本電子入学後はデッサンやクロッキーで画力を磨き、仲間と協働する大切さを学びました。就職活動では先生がポートフォリオや履歴書作成、面接の指導をしてくれたので、自信を持って臨めました。現在は、絵コンテをもとに動きを作って絵を描く原画の仕事や、作品の絵柄を統一する作画監督の仕事をしています。納期とクオリティを両立させつつ、監督やキャラクターデザイナーの要望を実現できるよう努力しています。



OB's Voice

『とんでもスキルで異世界放浪メソッド』  
 ©江口通・オーバーラップ/  
 MAPPA/とんでもスキル

LINE公式帳號



@nihonmura



ゲーム  
 アニメ  
 デザイン  
 AI  
 Web・モバイル  
 情報処理  
 ネットワーク  
 セキュリティ  
 電気・電子

クリエイター／アニメ

# アニメーション研究科

3年制

専門士称号付与／文部科学大臣認定「職業実践専門課程」

## めざす職種

- アニメーター(作画・CG) ●キャラクターデザイナー
- 作画監督 ●仕上げ ●撮影 ●背景美術
- 制作進行 ●プロデューサー
- 演出 ●監督 など



## アニメ制作の全工程を3年間で学べる

ソフトを駆使した特殊効果、CGのメカ表現、最終的な映像出力まで学習し、「アニメーター」「キャラクターデザイナー」「仕上げ」「撮影」「背景美術」「制作進行」「演出」など、自分の希望や適性に合わせて、学びながら職種を選択できます。

## 実践的な作品制作の場が豊富

個人での作品制作に加え、少人数のグループで役割を分担し、共同作業によるアニメーション制作も実践。「グループ制作」を通して、業界で活躍するための実践力を養います。

## 話題作で卒業生が活躍

インターンシップ、ポートフォリオの制作指導、会社見学、キャリアカウンセリングの充実により、多くの卒業生が『チェンソーマン』『呪術廻戦』『鬼滅の刃』『僕のヒーローアカデミア』『キン肉マン』『シンカリオン』など話題作を次々生み出すアニメ会社でクリエイターとして活躍中。

クリエイティブが  
共鳴の場。



### Student's Voice

自分が心を動かされた体験を、今度は届ける側になりたい

中里 雪穂さん(東京都立片倉高校出身)

イラストや漫画との複合ではなく、アニメーション技術に特化して学べる点に魅力を感じて入学しました。クラスには、監督や制作進行、演出志望の仲間が多く、コミュニケーション力が高い人が比較的多いので、人前で話すのが苦手な私も、周囲の積極性に刺激を受けて自分でもチャレンジできるようになりました。授業では進級制作が大変で、原画後の動画工程はただ動かすのではなく、テンポやメリハリのある動きに仕上がるようにこだわりました。将来は作画の仕事に携われるよう、今は目の前の課題に全力で取り組んでいます!



中里さんの作品



# アニメーション研究科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
専門基礎	アニメ概論	必修	1	30	2
	色彩学	必修	1	30	2
	演出・絵コンテA	必修	1	30	2
	演出・絵コンテB	必修	1	30	2
	映像編集	必修	3	60	4
	作品鑑賞	必修	3	60	4
	映像表現研究A	必修	3	30(30)	2
	映像表現研究B	必修	3	30(30)	2
	フォトショップ	必修	1	30(30)	2
	ペイントマン・アフターエフェクト	必修	1	60(60)	4
	3D基礎A	必修	1	30(30)	2
	3D基礎B	必修	1	30(30)	2
	デジタル背景	必修	1	30(30)	2
	3D応用A	必修	2	30(30)	2
	3D応用B	必修	2	30(30)	2
	3Dアクション	必修	2	60(60)	4
	3Dライティング	必修	2	60(60)	4
	3Dモデリング	必修	2	60(60)	4
	After Effects基礎	必修	2	30(30)	2
	After Effects応用	必修	2	30(30)	2
背景美術I	必修	1	60	4	
背景美術II A	必修	2	30	2	
背景美術II B	必修	2	30	2	
デッサン	デッサンI A	必修	1	90(90)	6
	デッサンI B	必修	1	60(60)	4
	デッサンII A	必修	2	60(60)	4
	デッサンII B	必修	2	60(60)	4

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
デッサン	デッサンIII A	必修	3	30(30)	2
	デッサンIII B	必修	3	30(30)	2
作画	作画基礎	必修	1	30	2
	動画I A	必修	1	60(60)	4
	動画I B	必修	1	60(60)	4
	デジタル作画	必修	2	30(30)	2
	動画II A	必修	2	30(30)	2
	動画II B	必修	2	30(30)	2
	レイアウト作法I	必修	1	30	2
	レイアウト作法II A	必修	2	30	2
	レイアウト作法II B	必修	2	30	2
	パースペクティブA	必修	1	30	2
	パースペクティブB	必修	1	30	2
	原画作法A	必修	2	30	2
	原画作法B	必修	2	30	2
	作品制作	ポートフォリオI	必修	2	30(30)
ポートフォリオII A		必修	3	60(60)	2
ポートフォリオII B		必修	3	30(30)	1
2D課題作品制作		必修	1	90(90)	3
3D課題作品制作		必修	2	90(90)	3
卒業グループ制作A		必修	3	240(240)	8
卒業グループ制作B		必修	3	240(240)	8
一般基礎	イラスト制作A	必修	3	30(30)	1
	イラスト制作B	必修	3	30(30)	1
	就職活動リテラシー	必修	2	30(30)	2
ホームルーム	必修	1,2,3	180		

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	アニメ概論	ペイントマン・アフターエフェクト (演習+実習)	動画I A (演習+実習)	パースペクティブA	デッサンI A (演習+実習)
2限目 11:00~12:30	演出・絵コンテA	ペイントマン・アフターエフェクト (演習+実習)	動画I A (演習+実習)	作画基礎	デッサンI A (演習+実習)
3限目 13:30~15:00	3D基礎A (演習+実習)	フォトショップ (演習+実習)	色彩学	ホームルーム	デッサンI A (演習+実習)
4限目 15:10~16:40	エクステンション*		エクステンション*		

※時間割は、変更になる場合があります。  
 ※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

バンダイナムコフィルムワークス/マッドハウス/ウィットスタジオ/オー・エル・エム/東映アニメーション/スタジオぴえろ/ジェー・シー・スタッフ/ボンズ/ENGI/シャフト/ベガエンタテインメント/オレンジ/スタジオビーコック/CloverWorks/Wish/スタジオ・イースター/サテライト/アンサー・スタジオ/Seven Arcs/高橋プロダクション(T2 studio)/チップチューン/美峰/スタジオワイエス/グラフィニカ/スタジオヴォルン/旭プロダクション/ライジングフォース/マッドボックス/スタジオ雲雀/サンジゲン/ライデンフィルム/マカリア/ポリゴン・ピクチュアズ/バンダイナムコピクチャーズ/TOHO animation STUDIO/MAPPA/トムス・エンタテインメント/フィール/コスモプロジェクト/キャンディーボックス/プロダクション・アイジー 他多数

## 学習環境 / 教材

作画、仕上げ、撮影、背景、CG、制作進行などアニメ制作の全工程に対応する学習環境



制作を効率良く行えるデジタルアニメ制作の実習室

コンピュータ実習室は、自分の作画作品を使い、仕上げや背景、撮影など、一連の作業をデジタルで行える環境を整え、効率的に学習できます。放課後も実習室を自由に利用して作品を制作できます。



編集スタジオ(MAルーム)

アニメ制作の全工程を学習するため、アニメーション制作に関わる編集が行える専用スタジオを完備。作画～仕上げ～背景制作～撮影後の編集を行うことでアニメ制作の全工程を理解することができます。



用途に合わせた豊富な3D&2Dグラフィックツール  
「Maya」「CLIP STUDIO PAINT」



アニメ制作ツール「RETAS STUDIO」と  
撮影ツール「After Effects」



業界経験豊富な教員が作成した  
オリジナルデジタル教材で学習

### 使用ソフト

- CLIP STUDIO PAINT
- Photoshop
- After Effects
- RETAS STUDIO
- Maya
- Blender

## Teacher's Voice



### 教員メッセージ

守屋 竜史 先生

本科はアニメ業界でクリエイターとして活躍を夢見る方に最適な学科です。3年間のスパンをフル活用し、作画から仕上げ、背景、撮影といったアニメ制作の全工程を学習することで、自分の適性を発見し、就職レベルにまで伸ばすことができるカリキュラムだからです。さらに液晶ペンタブレットを実装した実習環境で、業界トレンドに合わせた2D、3D技術の双方のオリジナルアニメ制作ができるのも魅力の一つ。手描きとデジタルツールを共に操れるクリエイターは業界で重宝され、活躍の幅が広がりますよ。

### 卒業生メッセージ



株式会社プロダクション・アイジー  
平 彩乃さん 埼玉県立久喜北陽高校出身

現在は制作部署からあがってきた原画や背景などの素材を一つにまとめて動きをつける「撮影」の仕事を担当しています。アニメーション研究科ではすべての制作工程を学びますが、そこで初めて撮影という仕事を知ってめざすことに。自分が仕上げたアニメーションが、そのままテレビで流れるところに魅力を感じました。パソコンでタイムシートに数字を入力するとキャラクターなどに動きがつくのですが、基礎となるシートの読み書きは先生から教わっていたため、入社後もすんなり仕事に馴染めました。とはいえ、今は動きを組み立てるだけで精一杯。得意な処理方法を見つけて腕を磨いていきたいです。



「キン肉マン 完結超人始組編」  
©0/たまご/集英社・キン肉マン制作委員会

LINE公式帳號



パッケージ

サイネージ



# デザイン

CREATOR  
Design

## デザイン力と技術力で 人の気持ちを動かす

### デザイン業界

広告、雑誌、ポスター、パッケージ、ゲーム、Web、スマートフォンアプリや電子書籍など、幅広いフィールドで利用者が目にするものをデザインする業界。デザイン力と技術力で情報を伝え、人の気持ちを動かそう！

めざす職種

*Dream Job*

- グラフィックデザイナー
- パッケージデザイナー
- エディトリアルデザイナー
- キャラクターデザイナー
- UIデザイナー
- イラストレーター
- アートディレクター
- デジタルクリエイター
- Webデザイナー
- DTPオペレーター
- 印刷オペレーター
- 営業プロデューサー

グラフィック

ポスター



電子書籍

インタラクティブ



# デザイン業界を知る

Special Interview

グラフィックデザイナーとして  
第一線で活躍するとともに、  
日本電子で非常勤講師として教壇に立つ  
岩屋氏が若い世代に伝えたいことは？

## グラフィックデザインの魅力

## 脳内の想像が実際のモノとなること

**GraphersRock.**

GraphersRock.  
Graphic Designer  
岩屋 民穂 氏



スポーツブランドPUMA(プーマ)と  
コラボしたスニーカー



ガンバ大阪のスペシャルイベント「GAMBA EXPO」とコラボしたユニフォーム

©GAMBA OSAKA

### PROFILE

日本電子卒業後、出版社、デザイン会社を経て2002年、GraphersRock設立。アートディレクター、グラフィックデザイナーとして活動する傍ら、日本電子専門学校グラフィックデザイン科の非常勤講師も務める。

### GraphersRock. PROFILE

サイバーパンクやテクノカルチャーをベースに独自性の高いグラフィックワークで、CDジャケット、アパレル、広告等様々な企業、ブランドとのコラボレーションでプロダクトを展開し続けている。2016年には、岩屋氏のこれまでの仕事を収めた「GraphersRock Art Book RASTERIZE」を出版した。

## インプットを増やせば、デザインの引き出しも増える。

現在は、グラフィックデザイナーとして音楽、エンタメ、アパレルなどのさまざまな企業とお仕事をさせていただきながら、日本電子でこの業界をめざす学生に私の技術や経験を伝えています。情報化が進んだ最近では、Webや動画といったインタラクティブな領域を志すデザイナーが増えたように思いますが、グラフィックデザイナーには最終的に紙やプロダクトなどに落とし込まれたものを手にとって楽しめるという他にはない魅力があります。頭の中で想像を膨らませながら創ったものが、実物となって自分の手元に届いた時は毎回新鮮な感動があります。

グラフィックデザイナーをめざす人にもいつも伝えている「デザインには答えがない」という

こと。イラストレーターやフォトショップなどのソフトの技術を知るだけでなく、自分の感性を磨いたり、知識を増やしたりして、「自分なりのデザインの正解を見つけること」が大切だと伝えています。それは簡単なことではありません。今まで関心のなかった分野へ興味を広げることも必要だし、知らないことを知らない・面白くないで終わらせない、さらにはWebで調べただけで知った気にならず、実際にリアルに体験してインプットを増やしていく作業が必要だと思っています。その経験が多い人ほど、デザイナーとしての引き出しの数に比例していくと思います。

デザイナーは、自分の想像力で勝負していく職種です。難しい仕事ではありますが、型にはま

りたくない人、自分らしさを表現したい人には魅力的な仕事のひとつと言えると思います。最初は自分にデザインができるかと不安に思う人もいますが、そこは入学してから学んでいけば形になっていきます。私も日本電子の卒業生で、実は最初からグラフィックデザイナーをめざしていたわけではなく、デザインを勉強していくうちにその楽しさに気づき、今に至っています。日本電子はこの業界のことを勉強し、デザイン基礎力をつけるには十分なカリキュラムや環境が揃っており、デザインの面白さに気づかせてくれる講師陣もたくさんいます。興味のある人はぜひ飛び込んできてほしいですね。

# 授業プラスアルファの活動で 自信をつけるチャンスがいっぱい!

## 各種大会・コンテストの受賞実績

### 技能五輪アジア大会 敢闘賞

アジア地域の22歳以下を対象とした大会で、輝かしい成績を収めました。



### ACジャパン広告学生賞 優秀賞

第21回大会では全734作品の中から見事優秀賞を受賞しました。



### TOKYO MIDTOWN AWARDデザインコンペ 優秀賞

完成した時に柄が揃う折り紙「sorou」。



### 千修イラストレーション コンテスト 準グランプリ 受賞

国内外727作品の応募からの受賞。



### ACP世界学生大会 出場

Adobe社主催の国際大会に日本代表として出場し、決勝戦まで上りつめました。



### 技能五輪国際大会 出場

世界各国の22歳以下の若者が対象の国際大会。これまで日本代表として出場しています。



## 特別活動・産学連携

### 特別活動

様々な特別課外授業を実施し、専門性に必要な感性を磨くことや、最先端の技術動向に関する知識習得を目的としています。



### 産学連携

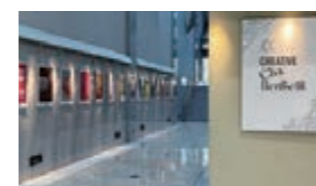
神奈川トヨタ、一般社団法人i-baとの産学連携プロジェクトとして、水素燃料自動車「MIRAI」を題材に、子ども向けコンテンツを制作しました。



## 作品展示会

外部の方に自身の作品を発表する展示会は年3回開催。一般の方の目に触れ、企業の方から直接アドバイスをもらえる貴重な機会となっています。

### Creative Challenge展



### 卒業・進級制作展



### + touch展



クリエイター/デザイン

# グラフィックデザイン科

2年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」

## めざす職種

- グラフィックデザイナー ●パッケージデザイナー
- エディトリアルデザイナー ●キャラクターデザイナー
- UIデザイナー ●イラストレーター ●アートディレクター
- デジタルクリエイター ●Webデザイナー ●DTPオペレーター
- 印刷オペレーター ●営業プロデューサー など



## 業界ニーズに対応した企業連携教育で即戦力となるデザイナーを育成

クライアント企業への接し方に始まり、企画立案からプレゼンテーションまで段階的に習得できます。多くの有名企業と連携した実践的な課題で、実務同様のプロセスを体験するため、着実にデザイナーに必要なスキルが身につきます。

## UX/UI、Figma、デジタルサイネージなど時代が求めるスキルに幅広く対応

業界が求めるスキルをいち早く学び身につけることで、スマートフォンやWeb、サイネージ等で展開されるインタラクティブコンテンツの制作に対応できる人材を育成します。



## ゲームアプリやライトノベルの挿画などを手がける卒業生を輩出

グリーのアバターやLINEスタンプのデザイン、アニメ化されたライトノベルの原作イラストやキャラクターデザインなど幅広いジャンルの作品を卒業生が手がけています。

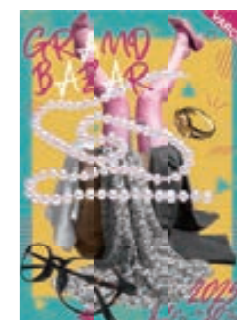


### Student's Voice

いつかプロジェクトのリーダーになりたい!

荒川 華凛さん(埼玉県立大宮商業高校出身)

中学時代から美術に興味がありながらも、一度は別の進路を選びましたが、やはりデザインを学びたいという気持ちが強くなり、本科へ入学しました。複数校を比較する中で、学べる内容の幅広さと、先生や先輩が親身に話を聞いてくれたことが決め手でした。進級制作では半年間の長期制作に苦勞し、スケジュール管理やクオリティ向上に悩みましたが、資料を集め工夫を重ねて乗り越えることができました。その経験を活かして、卒業制作も頑張ります!



荒川さんの作品

世界に一つの「タシ」を表現する!



# グラフィックデザイン科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
専門基礎	デザイン概論	必修	1	30	2
	基礎デザイン演習	必修	1	60(60)	4
	写真撮影技法	必修	2	30(30)	2
	色彩検定講座	必修	1	30	2
	視覚デザイン発想法I	必修	1	30(30)	2
	視覚デザイン発想法II	必修	1	30(30)	2
	デッサンI	必修	1	60(60)	4
	デッサンII	必修	1	60(60)	4
	フィールドサーベイ	必修	1	30(30)	2
	情報デザインI	必修	1	30(30)	2
	情報デザインII	必修	2	60(30)	4
	イラストレーション	選択I	2	60(60)	2
	デザイン法規	必修	2	30	2
グラフィックデザイン	グラフィックデザイン	必修	1	120(120)	8
	レイアウト概論	必修	1	30	2
	進級制作	必修	1	150(150)	5
	エディトリアルデザインA	必修	1	30(30)	2
	エディトリアルデザインB	選択II	2	60(60)	2

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
グラフィックデザイン	DTP概論I	必修	2	30	2
	DTP概論II	必修	2	30	2
	ブックデザイン	必修	2	30(30)	2
	モーショングラフィックス	必修	2	60(60)	4
クリエイティブデザイン	広告デザイン	必修	1	30(30)	1
	インタラクティブデザイン	必修	1	30(30)	2
	パッケージデザイン	必修	2	60(60)	3
	アドバタイジング	必修	2	60(60)	2
	コミュニケーション・デザイン	必修	2	60(60)	3
	クリエイティブ	必修	2	30(30)	1
UIデザイン	卒業制作	必修	2	150(150)	5
	Webデザイン制作	必修	1	30(30)	2
	UIデザイン	必修	1	30(30)	2
	UX/UIデザイン	必修	2	60(60)	4
一般基礎	電子書籍制作	必修	2	60(60)	4
	就職活動リテラシー	必修	1	30(30)	2
	業界研究	必修	2	30	2
ホームルーム	必修	1・2	120		

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
 ※「選択I」または「選択II」のいずれかを選択します。  
 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	グラフィックデザイン (演習+実習)	デッサンI (演習+実習)	グラフィックデザイン (演習+実習)	基礎デザイン演習 (演習+実習)	視覚デザイン発想法I (演習+実習)
2限目 11:00~12:30	グラフィックデザイン (演習+実習)	デッサンI (演習+実習)	グラフィックデザイン (演習+実習)	基礎デザイン演習 (演習+実習)	レイアウト概論
3限目 13:30~15:00	色彩検定講座		デザイン概論	フィールドサーベイ (演習+実習)	Webデザイン制作 (演習+実習)
4限目 15:10~16:40	ホームルーム		エクステンション*	エクステンション*	

※時間割は、変更になる場合があります。  
 ※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

サンリオ/ミクシィ/グリー/富士フィルムグラフィックソリューションズ/ポケモン/日立製作所/NHK/トッパングラフィック  
 コミュニケーションズ/テレサイト/ピコトン/NHN Fukuoka/ウニコ/山本デザイン研究所/サトーホールディングス/光邦/アイエス  
 アイ/ネイキッド/こどもの館/わかさ生活/東京カラーフォト・プロセス/晃和/永昌堂/トミナガ/ダイコウクリエ/図書印刷/三報社印刷/  
 東美/トリア企画/スタジオピーコック/一真社/D2C R/三協美術/平賀/帆風/ポパル/MIC/山一印刷/たきコーポレーション/朝  
 日メディアプロダクション/メディアコンサルティング/クリアテック/arma bianca/エスコミュニケーション/メディア工房/オンレンジ  
 ザインラボ/サマンサ・タバサ/伊勢丹/産経新聞/スカラベスタジオ/サンテック/あまた/シムス/タスタス/Slow 他多数

## 学習環境 / 教材

最新ソフトと最新の機材に業界のクリエイターも驚く充実のデザイン環境



すべてのデザイン制作に対応できるコンピュータ実習室

即戦力として活躍する技術を身につけるため、最新のiMac、特殊加工ができるプリンタ「VINCI」やペンタブレット、デジタル一眼レフカメラなどの機材が充実した最先端の学習環境です。やりたいことを叶えられる設備がそろっています。



頭の中のアイデアを形にするためのデザイン工房を新設

切る・貼る・組み立てるなど、アナログ作業を中心に行うためのデザイン工房を新設。コンピュータ上だけではわかりにくい、立体物の構造理解や新たな発想力を養います。自分で考えたデザインをカタチにして確認する大事な作業も行います。



デザインのクオリティーアップのための  
技術と考え方を伸ばせるデッサン室



25年以上の教育ノウハウが詰まった  
本科教員が執筆するオリジナル教材



オンラインデザインツール「Figma」も習得  
業界のトレンドにも対応しています

使用ソフト ● Photoshop ● Illustrator ● InDesign ● Figma ● Premiere Pro ● After Effects



### 教員メッセージ

植田 誠一 先生

グラフィックデザイナーは社会と人をつなぎ、魅力ある生活に変えていく重要な職業です。広告手法が絶えず変化していく今日において、本科では基礎から応用まで、企画から制作まで、アナログからデジタルまでと、幅広い表現と技術を2年間で習得できるカリキュラムが魅力です。デザイン業界との産学連携制作や作品講評会、プロを招いての講義を通じて確実にスキルアップでき、実践力を身につけることで、毎年高い業界内定率に結びついています。「好きな絵を仕事にしたい」「デザイナーってカッコいい」。そんな皆さんの夢の実現に向けて、一緒に内容の濃い2年間を過ごしましょう。

### 卒業生メッセージ



株式会社トッパングラフィックコミュニケーションズ  
伊早坂 蓮さん 伊奈学園総合高校出身

元イラストが好きで、高校のサークルで刊行誌の制作などを行っていました。日本電子では、イラストを含めた様々な要素を活用して行うデザインに惹かれ、グラフィックデザイン科へ。在学中に教えていただいたことの中で今でも特に役立っているのがAdobeソフトの知識です。業界共通の技術を丁寧に指導してもらえ、助かりました。卒業後は現在の会社で、出版社からの原稿をもとに製版を行っています。大切な原稿をお預かりして公開できる形に整えるという責任ある立場なので、大変ではありますが、同時に深いやりがいも感じています。



OB's Voice

LINE官方帳號



日々の生活を便利で快適にする  
エンジニアをめざす

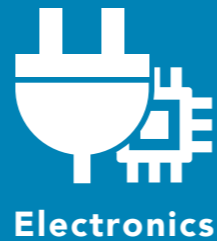


IT & Engineer

## IT・エンジニア分野 卒業生紹介

### CONTENTS

富士通株式会社	システムエンジニア	野島 洋平さん	P.71
株式会社TVer	フロントエンジニア	鈴木 白斗さん	P.72
株式会社日立ソリューションズ・テクノロジー	組込みソフトウェアエンジニア	船山 寛明さん	P.73
株式会社WFS	シネマティクスアーティスト	萬両 史浦さん	P.74
株式会社ディー・エヌ・エー	システムエンジニア	森 悠介さん	P.75
ソフトバンク株式会社	ネットワークコンサルタント	関 美咲さん	P.76
東京地下鉄株式会社	電気職種	千葉 裕太さん	P.77
NECネットワーク・センサ株式会社	開発生産本部 品質検査部 検査担当	中澤 知八さん	P.78





**FUJITSU**

埼玉県立浦和高校出身  
情報処理科卒業

日本電子での学業成績が評価され、学校推薦で富士通株式会社に入社。現在はSEとして、河川水位監視システムなどの設計業務に従事。要件定義のため全国を飛び回る日々を送っている。

富士通株式会社  
システムエンジニア  
**野島 洋平 さん**

富士通株式会社 PROFILE

1935年に日本で創立して以来、技術力を発揮し、常に革新を追求、世界をリードするDXパートナーとして、信頼できるテクノロジー・サービス、ソリューション、製品を幅広く提供して、社会におけるDX実現を支援。同時に、国連の持続可能な開発目標(SDGs)への貢献に向けて、デジタルの力によって業種間の垣根を越えたエコシステムの形成をリードし、共感するステークホルダーとスケールある価値創造に励み出している。

日電で学んだ  
プログラミングスキルで活躍！

プログラミングスキルに仲間…日本電子での経験が今に生きる財産に

当初大学受験を志していたのですが、「偏差値が高い、就職に有利というだけで選んだ大学に入って、何かいいことあるのかな？」と疑問を感じてしまって…。そのときに本当に自分が興味のあることを学ぼうと考え、出した答えが、ITの世界に進むこと。そして、すぐに専門的な知識や技術を身につけるために、大学ではなく専門学校へ進むという選択でした。

日本電子では、例えば資格取得に関して、意欲や、明確な目標がある学生がいれば、カリキュラムよりも学生のニーズを優先してくれました。短期間で取得できるよう個別に指導の時間を設けてくれたりと、かなり手厚いサポートでした。C言語の知識を徹底して叩き込まれたのも、今思えば有難かったです。C言語は当時、「基本ではあるが、近い将来、役に立たなくなる言語」と言われていたのですが、実際は全然そんなことなく、自分が現在、基幹系のシステム設計に携わっていることもあり、学校を卒業して10年近く経った今も、日本電子で学んだ知識がしっかり役に立っています。またあの時期に、同級生たちが書く多様なプログラミングコードに触れられたのも貴重な経験でした。同じ条件で記述していてもプログラマによって書かれるコードが全然違うことはよくあります。そして違うことにはちゃんとプログラマごとの理由があるん

です。そうしたことに対する理解を深められたのも、日本電子という個性を尊重してくれる環境で学べたお陰だと思っています。

現在は、気象情報やSNS情報などの幅広いデータを、日々の業務から災害対策にも活用できる企業向けサービスに携わっています。マネージャーとしてプロジェクト全体を管理する立場のため、責任は重大。しかしその分、企画や機能を含めて、大きな方向性を決められるようになり、仕事のやりがいや面白味は増しました。管理者になってより実感しているのが、日電でプログラミングを学んで良かったということ。何か起きた時も自分でソースコードを確認できますし、協力会社に依頼する際も“作る人”の視点で設計書を書くことができます。また日電時代の仲間との関係も今に生きています。仕事に集中しているとキャッチする情報の範囲が狭くなりがちですが、日電時代の仲間と話していると、色々な業界の情報に触れることができます。みんなとの会話が刺激になり、仕事のアイデアが生まれることも。ですから日本電子ではぜひ仲間と一緒に楽しみながら、プログラミングスキルを磨いてほしいです。その経験は社会に出てから大きな財産になるはず。



**TVer**

株式会社TVer  
フロントエンジニア  
**鈴木 白斗 さん**

株式会社TVer PROFILE

「テレビを開放して、もっとワクワクする未来を TVerと新しい世界を、一緒に。」をミッションに、ユーザーが自由に時間や場所、デバイスを選ぶことができる無料動画配信サービス「TVer」を展開。2024年8月時点での月間再生数4億9,000万回再生、アプリダウンロード数7800万、MUB(月間のユニークブラウザ数)4100万を記録。放送局も100社以上が参加し、常時約800番組のテレビコンテンツを配信。

高等学校卒業程度認定試験合格  
ケータイ・アプリケーション科<sup>®</sup>卒業

2016年4月、新卒でブラウザゲームのバックエンドとフロントエンドのエンジニアとして勤務開始後、事業譲渡によりEC事業部に異動し、Androidアプリ開発に従事。大手不動産ポータルサービスに転職後、約7年間Androidアプリ開発に携わり途中からはチームリーダーとしても活躍。2023年4月より現職。

※ケータイ・アプリケーション科は2024年4月にモバイルアプリケーション開発科へと学科名称が変更されました。

「自分の付加価値は？」  
エンジニアは一生成長できる

これまでの経験すべてが糧に。学生は「順算」を学ぼう

日本電子を卒業後、2社で合計9年ほどエンジニアリングやチームマネジメントに従事してから現在の会社に入社しました。「TVer」への参入を希望したのは、僕自身の結婚による価値観の変化に伴い「子どもが生まれた時に楽しませられるものに携わりたい」「自分自身が楽しめるものを作りたい」という想いが生まれたのがきっかけでした。

現職での役割は主に「TVer」Androidアプリ開発全般とメンバーのマネジメントです。入社時は外部ベンダーに委託して開発していた部分を内製化し、より品質とスピードを上げやすい環境づくりに励みました。内製化自体初めてということもあり、計画は立てたものの、課題を見つけてはやり方を改善していく日々を繰り返しながら進めていきました。現在は、Androidは内製化が完了し、iOSとQAチームの内製化も進めているため、そのお手伝いやAndroidアプリの改良、メンバーの育成も行っています。困難もありますが、それだけにやりがいは十分にあります。僕自身、老若男女幅広い世代から愛される「TVer」というサービスには今後も高い将来性を感じています。だからこそ多様なユーザーに快適に使ってもらえるよう、日々新しい技術のキャッチアップをしつつ最適な方法を模索しています。

こうして前向きに取り組めるのも、これまでの経験で得た学びがあるからです。

日本電子で経験した基礎開発は、新入社員の時だけでなく、現在も役立っていて、あらゆる応用のもとになる礎をしっかりと築けて良かったなと実感しています。新卒入社した会社では、業界1位に成長するために必要なタフネスや具体的な戦略を学べました。2社目では人間関係にも恵まれ、安定した環境でチームマネジメントを行う素地を得られました。今大切にしているのは、どんな時も自分なりの付加価値を提供すること。納期や仕様を守ることはマストですが、たとえば新機能を実装する上で他の既存機能と併せて最適化できることを提案したり、提案材料として先にサンプルを制作して動きを見せたり…その先の展開がどうあれ、自分なりの思考に落とし込んでアウトプットすることで生まれる価値を大切にしています。

日本電子に入る皆さんには、ぜひ学生時代に「順算」力を鍛えて欲しいと思います。エンジニアは納期がある以上、完成に至るまでの作業や期間を「逆算」する機会には恵まれます。しかし、まったく新しいことを始める場合、アイデアベースで0⇒1を形にしていくとなると、一つ一つの課題を解決していく「順算」力が求められるのです。僕自身その部分で苦労したことが多く、これを学生時代に身につけられると、きっと強いです。楽しんで頑張ってくださいね！











**AI** IT&ENGINEER  
**Artificial Intelligence**



# まだ誰も見たことのない 世界をつくる

## AI業界

技術革新が急速に進むIT業界で急速に普及しているのが、多言語翻訳や自動運転、顔認証システムなど「AI」×「ビッグデータ」を組み合わせた「AIシステム」。誰も見たことのない世界を創造する最先端技術を駆使したシステムを開発できるAIエンジニアが、さらに活躍できる将来性バツグンの業界だ。

### めざす職種 *Dream Job*

- AIエンジニア
- データサイエンティスト
- システムエンジニア
- プログラマ



# AI業界を知る

Special Interview

多種多様な業界へと事業を拡大する  
テクノブレイブ株式会社の代表、濱本氏。  
AI業界の今とこれから、  
エンジニアに求められる資質について  
詳しく伺いました。

AIで価値を創造し、  
楽しく未来をつくれる  
エンジニアへ



Techno Brave

テクノブレイブ株式会社  
代表取締役  
濱本 左近寺 氏

## PROFILE

大学で土木工学を学び、卒業後はゼネコンに就職。2005年にIT企業のシステムエンジニアに転身した後、2008年にテクノブレイブへ入社。リーダーとして活躍する中、大型案件のプロジェクトマネージャーを任せ、成功させたことを機にステップアップ。その後、部長・執行役員・取締役を経て、2025年6月より代表取締役に就任。

## テクノブレイブ株式会社 PROFILE

2004年11月設立。医療・通信・公共・金融・物流・製造など、幅広い分野への企画提案などコンサルティング～設計～開発～デザイン～導入・保守までのワンストップサービスを提供。近年ではAI・IoT・XR・RPA・クラウド等の最新の技術を駆使し、多くのITサービスを展開しています。



弊社では、貴校のAIシステム科と産学連携授業を実施しております。

## 新しい技術に触れつつ、「本質」を見極められる技術者が求められています。

弊社は、「おもいやりおもしろカンパニー」というコンセプトを掲げ、ITを使って世の中をより良くし、おもしろい未来をつくることを何よりのミッションにしています。AI・クラウド・セキュリティといった最先端技術と、既存のIT技術を組み合わせ、クライアントに最適なITサービスを提供し、コンサルティングからシステム導入、運用・保守までをワンストップで支援しています。また、自社ソリューションの開発にも力を入れています。最近ではドローンのデータを統合管理できるプラットフォーム「SORA GATE」をリリースし、BtoB、BtoCの両方に展開できるサービスとして、注力しているところです。

AI業界について私が強く感じているのは、「技術競争の時代」というより、「社会実装のフェーズ」に入ったということです。外資系AI企業と日本のIT企業が業務提携を進めているのもその一例で、AIそのものをつくるよりも、いかに社会に活用させるかが問われています。おそくはAIが社会インフラとして当たり前

に動いているはず。スマホがいつのまにか生活の中心になったように、AIも「意識せず使うもの」になっていくでしょう。

若い世代はChatGPTを検索の代わりに使っていると思いますが、高齢の方などまだ馴染みのない方も多くいます。しかしすでにスマホにはAIが標準搭載され、インストールすら不要になってきています。つまり、裏側ではLLMが動いている、ユーザーが「ChatGPTを使っている」と意識しない未来が来るのです。

では、その未来を支えるのはどんな人材でしょうか？ 私は、「AIができないことをできる人材」が必須だと考えています。生成AIの発展で定型業務は消えていき、単純なプログラマーの需要は確実に減ります。だからこそ、自分で考え、判断し、行動できる力が求められます。コミュニケーション能力もますます重要になります。なぜなら、AIが出した答えを鵜呑みにせず、その妥当性を判断する人間の視点が不可欠だからです。

またさらに、プロジェクトを推進する力やリーダーシップ、アーキテクトとして最適なシステム構造を提案できる能力、そしてこれらを適切に伝えるためのコミュニケーション能力は、これからさらに価値を持ちます。技術の変化が速い業界だからこそ、トレンドを追い続ける姿勢も欠かせません。

ただ、私自身は、AIを活用することには大賛成です。ただし、AIに任せきりでは人間力はつかないとも思っています。何かに夢中で取り組んだ経験、苦しい場面で踏ん張る力は、AIでは代替できません。また、そのような経験は、若い世代だからこそ積み上げやすいものです。

今、業界は大きな変化のなかにあります。その変化を追い風にしていくのは、これから社会に出ていく皆さんです。AIを使いこなしつつ、人としての判断力、コミュニケーション力、挑戦する力を磨いていけば、必ず楽しい未来をつくれると思っています。私たちも、そんな若い力と一緒に、新しいITの未来を築いていきたいと考えています。

## 「日本初」の学科設置による 伝統と教育ノウハウが、就職で有利に。

### 39年前からAI（人工知能）技術の研究・教育をスタート！

日本電子は39年前からAI技術教育に取り組み、2018年には「日本初」となるAIシステム開発に特化したエンジニアを育成する専門学科を設立しました。豊富な教育ノウハウと企業との強力な連携を武器に、就職率100%を毎年達成。就職面で圧倒的な優位性を誇り、最先端のエンジニア教育を牽引し続けています。



## 業界経験豊富な教員たちが学生をしっかりサポート 分野に精通した常勤教員たち

AI分野での研究・開発など実績豊富な常勤教員が揃い、その教員たちが執筆したオリジナルテキストを使用して、現場直結の知識・技術を指導します。

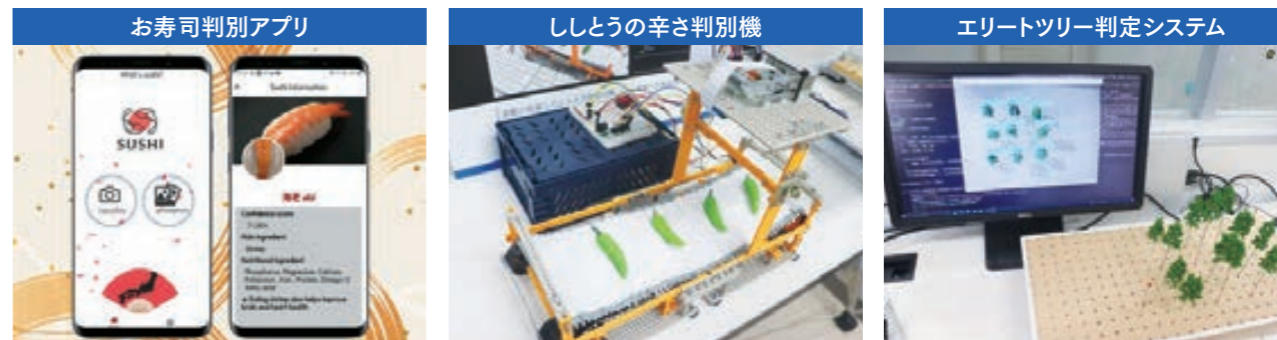
## AI技術・就職活動が 初めてでも大丈夫！

授業外の予習復習から資格取得、就職活動まで徹底サポートで初心者でも安心。AIエンジニアとして力強く成長できる環境がここにあります。



左から、石黒先生、安中先生、福田先生、宇山先生

## 学習成果を証明する学生作品



アレルギーなどを考慮した、お寿司の画像判別アプリ。画像解析を行い、お寿司の判別と成分や英名を表示するアプリ。

ししとうの見た目から辛さを判別する機械。データ収集、機械学習モデルの構築、仕分け機まで学生メンバーで開発。

人工造林地を上空から撮影し、木の影の長さから木の高さを測定し、伐採される木材を算出するシステム。



IT・エンジニア/AI

# AIシステム科

2年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」

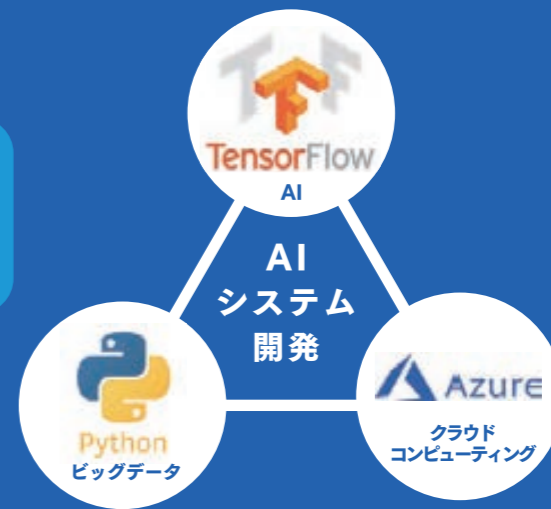
### めざす職種

- AIエンジニア
- データサイエンティスト
- システムエンジニア
- プログラマ など



最先端の技術を、  
自らの力に。

AIシステム開発の  
技術を習得!!



※Microsoft Azureは  
マイクロソフトグループの  
企業の商標です。

初心者も安心! AIシステムの  
知識・技術を総合的に学習できる

最先端技術を総合的に学習し、卒業時にはAIシステムを開発できるようになります。PythonとJava\*によるAIプログラミングに特化し、全授業オリジナル教材使用で未経験者でも安心して学べます。

人工知能関連技術の教育実績は39年  
本科にのみ受け継がれる教育ノウハウ!

年月を経て磨き抜かれた教育ノウハウと実績をふまえ、近年のAIシステム開発に欠かせない最先端技術の理論と実践をバランスよく学習します。

就職率100%\*! 新時代のAIエンジニア・  
データサイエンティストに!

目覚ましい技術進化が続くAI業界。将来性あふれるこの業界に、毎年多くの学生が新時代を支えるエンジニアとして羽ばたいています。自動運転など新技術を駆使する企業への就職サポートは万全です。  
※2022年3月~2025年3月卒業生のうち就職希望者

### Student's Voice

失敗を恐れずに、挑戦する自分になれた

竹花 里香さん(岩手県立岩泉高校出身)

AIはこれからも世界で求められる分野だと思い、学ぶなら本気で取り組める環境を選びました。本科は日本初のAIシステム開発に特化した学科で、カリキュラムや就職実績への信頼感が決め手でした。入学前はAIも統計も未知で、数字も得意なタイプではありませんでした。でも今は、話題のAIの“中身”を学んでいることで、最先端に立っている実感があります。卒業研究では、チームリーダーとして開発に挑戦中。人を支える側だった私が、まとめる立場を経験しているのは大きな変化です。失敗を恐れていた自分が、一歩踏み出せるようになったのは、日本電子のおかげです!



1人でも面接の練習ができる  
就活支援システム

※Javaは、ORACLE Corporation 及びその子会社、関連会社の米国及びその他の国における商標登録です。文中の社名、商品名等は各社の商標または登録商標である場合があります。

20260516



LINE官方帳號

@nihonmura

# AIシステム科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数	
専門基礎	コンピュータリテラシー	必修	1	30(30)	2	
	ソフトウェア工学概論	必修	1	30	2	
	ITストラテジ	必修	2	30	2	
システム開発	HTML&CSS	必修	1	60(60)	4	
	Java I	必修	1	180(150)	12	
	Java II	必修	1	60(30)	4	
	クライアントサイドプログラミングI	必修	1	30(30)	2	
	クライアントサイドプログラミングII	必修	2	60(30)	4	
	サーバーサイドプログラミングI	必修	1	60(30)	4	
	サーバーサイドプログラミングII	必修	2	30(30)	2	
	データベースI	必修	1	60(30)	4	
	データベースII	必修	1	30(30)	2	
	オブジェクト指向分析・設計I	必修	2	60(30)	4	
	オブジェクト指向分析・設計II	必修	2	60(30)	4	
	AIシステム開発	人工知能概論	必修	1	30	2
		人工知能特論	必修	2	30	2
AIプログラミングI		必修	1	90(60)	6	
AIプログラミングII		必修	2	120(90)	8	

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
AIシステム開発	AIセキュリティ	必修	2	30	2
	機械学習I	必修	1	60(30)	4
	機械学習II	必修	2	60(30)	4
	機械学習III	必修	2	60(30)	4
	クラウドコンピューティング	必修	2	30(30)	2
	クラウドプログラミング	自由選択	2	30(30)	2
	卒業研究企画	必修	2	30(30)	1
データ分析	卒業研究	必修	2	120(120)	4
	統計学I	必修	1	30	2
	統計学II	必修	1	30	2
	データマイニング	必修	2	60(30)	4
	データサイエンスI	自由選択	1	30	2
	データサイエンスII	自由選択	2	30	2
一般基礎	就職活動リテラシー	必修	1	30	2
	Office入門	自由選択	1	30(30)	2
	ホームルーム	必修	1・2	120	

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	AIプログラミングI	機械学習I	Java II	AIプログラミングI (演習+実習)	サーバーサイド プログラミングI
2限目 11:00~12:30	AIプログラミングI (演習+実習)	機械学習I (演習+実習)	Java II (演習+実習)	ソフトウェア工学概論	サーバーサイド プログラミングI (演習+実習)
3限目 13:30~15:00	クライアントサイド プログラミングI (演習+実習)	データベースII (演習+実習)	統計学II	就職活動リテラシー	ホームルーム
4限目 15:10~16:40	エクステンション*		データサイエンスI		

※時間割は、変更になる場合があります。  
 ※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

トヨタ自動車/JIG-SAW/テクノブレイブ/電通総研テクノロジー/日本電気(NEC)/ドコモ・データコム/キャノン/  
 日立ソリューションズ・テクノロジー/ソブラ/東京東信用金庫/日本アイ・ピー・エムデジタルサービス/博報堂プロダクツ/  
 NTT データ先端技術/八千代エンジニアリング/JTP/GMO ペイメントゲートウェイ/ヤマトシステム開発/JR 東日本情報  
 システム/さくらインターネット/エム・ソフト/トリプルアイズ/システムインテグレータ/Avinton ジャパン/AltX/NSW/  
 ソルクシーズ/ネクストワン/富士インフォックス・ネット/DXC テクノロジー・ジャパン/メンバーズ/シー・エー・シー 他多数



日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. <https://news.nihonmura.com>  
 105039 台北市松山区復興北路73號・樓之2 TEL : (02)8772-7977  
[aiueo@nihonmura.com](mailto:aiueo@nihonmura.com) (日本遊學 留學諮詢, 採預約制。)

## 学習環境 / 教材

いつでもどこでも学習できる環境を提供



必要なソフトウェア搭載のノートPCを全学生に貸与

教員推奨のスペックで、開発に必要なソフトウェア搭載のノートPCを1人1台貸与。授業外でもオープンスペースや自宅などで快適に学習できます。



自身の力を試す機会として、コンテストなどの活動を積極的にサポート

論文を提出してアイデアと解析力を競う「統計データ分析コンペティション」に参加。大学生・一般の部にて、統計数理賞を受賞しました。



AIシステム開発で用いられるプログラ  
 ミング言語PythonとJava\*を学習



自分のアイデアを自由に具現化する  
 卒業研究



本科ならではの教育ノウハウを体系的に  
 網羅したオリジナルテキスト

- めざす資格
- Python3エンジニア認定
  - オラクル認定Javaプログラマ(OCJ-P)\*
  - 統計検定
  - AI検定
  - 日本ディープラーニング協会G検定(ジェネラリスト検定)・E資格(エンジニア資格)
  - データサイエンティスト検定
  - ビジネス統計スペシャリスト
  - Microsoft Azure認定資格



## 教員メッセージ

福田 竜郎 先生

「AI」×「ビッグデータ」を活用したシステムは様々な産業に大きなインパクトを与えており、革新的なサービスが次々と創り出されています。近い将来には、私たちが予想もできないサービスが登場するかもしれません。本科では、オブジェクト指向分析・設計・実装によるシステム開発技術を基盤に、機械学習を中心としたAIプログラミング、ビッグデータ分析を総合的に学習します。最先端のAI技術を習得して、次世代のAIエンジニアをめざしませんか？

## 卒業生メッセージ

**JIGSAW** JIG-SAW株式会社  
 山田 啓人さん 横須賀市立横須賀総合高校出身

私は「生成AI推進グループ」という部署でリーダー職を務めています。当部署では生成AIを活用し既存事業の抜本的な改革から業務効率化、新規サービスの開発をしています。開発領域はフロントエンドからバックエンドと幅広く、現在は新規サービスの設計開発担当に抜擢され、日々新しい取り組みに挑戦しております。これらは日本電子で特定の言語の取得をゴールとせず、プログラミングの概念から教わる事ができたことが活きていると考えています。



\*ORACLE と Java は、ORACLE Corporation 及びその子会社、関連会社の米国及びその他の国における商標登録です。  
 文中の社名、商品名等は各社の商標または登録商標である場合があります。

20260516



@nihonmura



# Web・モバイル

IT&ENGINEER  
Web/  
Mobile

## 豊かな暮らしを 心地よい体験でつなぐ

### Web・モバイル業界

AI、IoT、インターネット(通信速度など)の発展により、さらなる成長が期待されているWeb・モバイル業界。人々の日常生活をより豊かにし、社会に貢献するために欠かせない業界だからこそ、開発スキルだけでなく、魅力的な企画や提案ができる人材が求められている。

めざす職種

*Dream Job*

- Webデザイナー ●UI/UXデザイナー ●UXエンジニア ●コーダー
- Webディレクター ●Webプログラマ ●フロントエンドエンジニア
- モバイルアプリエンジニア ●システムエンジニア ●プログラマ



# Web・モバイル 業界を知る Special Interview

業界屈指の存在感を放ち続ける  
チームラボ株式会社の採用チームリーダー、山田氏。  
Web・モバイル業界で常に最適解を導き出す  
企業としての秘訣や、今後業界をめざす人にとって  
大切なマインドを伺いました。

「一人でできることは、  
限られている。」  
チームでのモノ作りで  
見出す最適解と幸福



チームラボ株式会社  
teamLab Inc.  
リクルートメントチーム  
山田 剛史 氏



私たちの身近なところでチームラボの手掛けたアプリやサービスがたくさん活躍している。開放感のあるスペースで、事例を交えて分かりやすくお話しいただいた。

前職で個人・法人営業を経験した後、新規インバウンド事業の立ち上げを担当。海外駐在を経て、チームラボ株式会社へ。現在は採用チームのリーダーとして、採用に関わる全般を担当。

## チームラボ株式会社/teamLab Inc. PROFILE

テクノロジーとクリエイティブの境界はすでに曖昧になりつつあり、今後のこの傾向はさらに加速していくだろう。そんな情報社会において、サイエンス・テクノロジー・デザイン・アートなどの境界を曖昧にし、[実験と革新]をテーマにもの創ることによって、もしくは、創るプロセスを通して、ものごとのソリューションを提供している。

## 学生の中に養うべきは「チームマインド」

「チームラボ」という名前を耳にしたことのある方は、チームラボプラネッツ TOKYO DMMやデジタルアートミュージアムなど、アートの領域をイメージされるかもしれませんが、実際のところ、チームラボのプロジェクトには主軸が二つあり、「アート」に加えてもう一つ重要なのが「ソリューション」。後者では、お客様からいただく様々な課題に対して、エンジニアやデザイナー、カタルリストなど様々な社内の特長が活かされながら解決策を提供しています。近年はWebやアプリが課題解決の最適解になることが多く、例としてデジタルの自動販売機を開発したり、小中一貫校のICT部分の開発や、あるアーティストのリスナー向けアプリ開発なども行っています。私がチームラボに参加した約7年前、従業員数は約100人でしたが、現在は1,000人を超え

る規模まで拡大しました。

これを成長の一つの目安とするならば、その要因は、変化や進歩が常に起こるIT業界で、特定の分野や業種に固執することなく、常に目の前の課題に対する最適解を追求してきたことにあると思います。チームラボは創業以来「チームでモノ作りをして、その中で発見した知識や価値を蓄積して、さらにより良いモノを作る」プロセスを大切にしてきました。そこに幸福を見出すメンバーが集うからそのチームラボの現在の形であり、「アート」制作の場でも、これは共通した思想です。

IT業界全体においては、依然として人手不足は続いており、優秀な人材は常に求められています。そのうえで、チームラボが採用で大切にしているのがやはり「チーム

マインド」。

学生さんにはぜひ、チームでの開発経験を多く積んでほしいと思います。受験までは何事も椅子取りゲームになりがちですが、優秀な人であっても一人でできることは限られていて、本来はチームで協力する方が結果としてより良い成果が生まれやすい。このことに気付けると、学び方も変わってくると思います。チームで最大の成果をあげるために、自分一人のスキルやキャリアアップだけでなく、本当に必要なものを見極めること。常に大量のインプットとアウトプットを繰り返して、その目を養うことも大切です。授業はもちろん、ハッカソンなど学生ならではの時間と機会を活用しながら、没頭できるものを追求してみてくださいね。その先で、皆さん自身の幸福が見つかることを願っています。

## 企画・デザイン・コーディング・プレゼンテーションを実践的に学習!!

総務省の調査によるとスマートフォンの世帯所有率は90.5%にのぼり、老若男女問わずスマートフォンを使う時代となりました。そんな時代だからこそ本校では、幅広いターゲット層に対応したサービスを、企画からデザイン、コーディング、プレゼンテーションに至る全工程をトータルで学習できるカリキュラムを展開しています。



## 自身の成長を実感できる作品制作

### Webデザイン科

#### 名刺管理システム SUNCARD公式サイト

産学連携として株式会社サンシーア様が開発したAIを搭載した「名刺管理システムSunCard」の公式サイトを制作。各種営業職をターゲットとし、課題解決ポイントを分かりやすく伝えるためにイラストを用いて工夫しました。



#### 日常生活のサポートアプリ 「KAOポケ」

花王株式会社との産学連携授業から生まれた、習慣を楽しく続けるためのアプリ企画。キャラクター「Kaoちゃん」を育てながら花王製品でポイントを貯め、継続が苦手な自分らしい毎日を楽しむサービスです。



### モバイルアプリケーション開発科

#### 健康管理アプリ 「ふかふか健康」

IoT技術を組み込んだぬいぐるみを抱きかかえることで元気を測定。日々の体調の変化を記録し健康管理のサポートが行えます。継続が苦手な人にこそおすすめのアプリです。



#### ペットの日常共有アプリ 「WanWan Care」

「顔をあげた?」という日々の家族のやり取りを共有できるアプリ。学生がペットとの暮らしにおける課題から企画し、IoT技術のサポートにより、餌を与えた時間を自動的に記録。ペットの日常を記録・共有できる「あったら良い」を実現した作品。



## プロの視点が学べる企業連携授業

企業から提示された問題をもとに、自身で課題を発見。解決するための企画を考案し、アプリケーションやWebサイトを制作した後、企業へプレゼンを行います。プロから直接講評を得られるため、就職後の仕事に直結する考え方や視点など、即戦力となる技術が身につきます。



IT・エンジニア/Web・モバイル

# Webデザイン科

2年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」

### めざす職種

- Webデザイナー ●UI/UXデザイナー ●UXエンジニア ●コーダー
- Webディレクター ●Webプログラマー ●フロントエンドエンジニア など



デザイン



企画

設計



プレゼン



コーディング

「企画立案」「デザイン」「コーディング」「プレゼンテーション」をトータルに学習

授業では企業がクライアント役になり、プロと同様の制作手法を通して実践的な技術を習得。また、授業外で取り組むチームプロジェクトに参加することで、さらに技術力を磨けます。

企業連携で本物の仕事を体験  
社会人として成長できる

「花王」「日本旅行」「明治」「伊藤ハム」「良品計画」「USEN」などをクライアントとしたWebサイト制作をはじめ、業界で有名なクリエイターや企業による特別講演など実践的な授業多数。

「ヤフー」「楽天」「ドワンゴ」など  
大手Web関連企業に内定

卒業生は「ヤフー」「楽天」など、有名企業のWebサイトを手掛けています。就職実績としては、「ドワンゴ」「GREE」「DeNA」「サイバーエージェント」など業界大手企業へ多数就職。

### Student's Voice

人を想い、形にするWebデザイナーになりたい!

川崎 ひとみさん(八王子実践高校出身)

Webサイト制作の専門的な知識を身につけたいと考えて学校を探中で、本科に出会いました。オープンキャンパスで先生と学生が一体となって学ぶ姿を見て、この環境で学びたいと入学を決意。普通科高校出身でパソコンは初心者でしたが、使う人の立場を考えたデザインづくりに面白さを感じました。多くのデザインに触れ、人を思い、それを形にできるWebデザイナーになることが目標です。仲間と高め合えるこの場所で、成長を続けていきたいです。



川崎さんの作品

まさに今が、  
新たな成長のとき!



# Webデザイン科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
専門基礎	Webデザイン技法	必修	1	30	2
	企画書作成&プレゼンテーション	必修	1	60(60)	4
	関連法規	必修	2	30	2
	チーム制作I	必修	1	30(30)	2
	チーム制作II	必修	2	30(30)	2
Webデザイン	色彩演習	必修	1	30(30)	2
	UI/UXデザイン	必修	1	120(120)	8
	イラストレーション	必修	1	60(60)	4
	写真撮影・映像演出技法	必修	1	60(60)	4
	情報デザインI	必修	1	90(90)	6
	情報デザインII	必修	2	60(60)	4
	Webライティング技法	必修	2	30(30)	2
Webプログラム	HTML&CSS	必修	1	120(120)	8
	JavaScript	必修	1	90(90)	6
	Webアプリケーション制作I	必修	1	30(30)	2
	Webアプリケーション制作II	必修	2	90(90)	6
	サーバーサイドプログラミングI	必修	2	60(60)	4
	サーバーサイドプログラミングII	必修	2	60(60)	4

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
Webディレクション	サイト設計	必修	1	30(30)	2
	Webディレクション	必修	2	30	2
	広告デザイン	必修	2	30	2
	Webマーケティング	必修	2	30	2
	サービス運用	必修	2	60(60)	4
専門応用	進級制作	必修	1	120(120)	4
	ユーザビリティ&アクセシビリティ	必修	2	150(150)	10
	卒業制作	必修	2	150(150)	5
一般基礎	就職活動リテラシー	必修	1	30(30)	2
	ホームルーム	必修	1・2	120	

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。



花王株式会社との企業連携

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	HTML&CSS (演習+実習)	UI/UXデザイン (演習+実習)	企画書作成& プレゼンテーション (演習+実習)	イラストレーション (演習+実習)	HTML & CSS (演習+実習)
2限目 11:00~12:30	HTML&CSS (演習+実習)	UI/UXデザイン (演習+実習)	企画書作成& プレゼンテーション (演習+実習)	イラストレーション (演習+実習)	HTML & CSS (演習+実習)
3限目 13:30~15:00	JavaScript (演習+実習)	Webデザイン技法 (演習+実習)	チーム制作I (演習+実習)	就職活動リテラシー (演習+実習)	色彩演習 (演習+実習)
4限目 15:10~16:40	エクステンション*		ホームルーム		エクステンション*

※時間割は、変更になる場合があります。  
 ※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

LINEヤフー/楽天/サイバーエージェント/ドワンゴ/ぐるなび/博報堂アイ・スタジオ/グリー/DeNA/ミツエーリンクス/あたらす二十一/ベースメントファクトリー/プロダクション/メンバーズ/キノトロブ/VPC/C.D.UNITED/揚羽/アルビド・ジャパン/USEN-NEXT HOLDINGS/ビズリーチ/アイデム/伊藤園/伊藤ハム/ベルーナ/わかさ生活/カレンティア/LIG/UNITZ/ウィルゲート/ジービーオンライン/CCG WORKING HEADS/五箱/エヴォワース/LYZON/TAM/ピーエスシー/コアフレーム/ブレインズ・ネットワーク/ワンゴジュウゴ/エクステンジ/リペロジック/スパイス/メディアミックス/電通デジタル/プランデックス/リゲルソフト/プランジスタソリューション/カークスヴィル/フューチャースコープ/アライズ/ムーンラビット/Aegis/ホットファクトリー/カヤック/ボンド/ネクストステージ/ガジェログ/ライセンスアカデミー 他多数

## 学習環境 / 教材

進化するデバイスに対応した学習環境。学んだ技術を活かす場も豊富



コンテスト、大会など学外活動も積極的にサポート

第20回若年者ものづくり競技大会で本科学生が銀賞を受賞。その他、技能五輪全国大会での入賞など、過去に何度も入賞を果たしています。学内だけでなく、学外にも活躍の場を広げることができます。



産官学連携プロジェクト「地域まちづくり」や卒業生との交流会

本科では、人との出会いやつながりを大切にしています。その一環として2025年は香川・善通寺市とともに大阪・関西万博にブースを出展。また、卒業生とのつながりをきっかけに仕事や働き方のイメージを高める交流会を開催しています。



Windows PCまたはMacBook Proを貸与。自分にあった機材で意欲を高めて学習できる



壁全面にアイデアを書きこみできるミーティングルーム



本科教員が制作した独自のデジタル教材で、いつでもどこでも無理なく学習

使用ソフト ● Figma ● Photoshop ● Illustrator ● Premiere Pro ● Visual Studio Code ● Docker



## 教員メッセージ

小山内 靖美 先生

デザインは、日常の暮らしや社会をより良くする力を持っています。「だれの」「どんな課題を」「どう解決するのか」を考える課題解決力が重要です。また、デザインには「計画する」という意味もあり、問題の原因や理由を追究し、解決策を計画することも求められます。真に優れたデザインは「正しいものを正しく作る」ことで生まれます。本科ではWebデザインの現場に近い実践的な授業を展開しています。企画、コンセプトメイキング、デザイン構想、実装、検証・修正、プレゼンテーションに至るまで、正しいものづくりの姿勢を基本に、本物の技術や知識を学習します。魅力溢れるWeb業界で夢を叶えましょう。

## 卒業生メッセージ



株式会社VPC 遠藤 響さん 埼玉県立志木高校出身

エンタメ業界のデザイン会社で、アーティストやタレントのWebサイトや映像制作に携わっています。実は入学当初はPCに触れたことすらなく、先生や友人に質問しながらがむしゃらに学んでいましたが、1年次の前期の課題でクラス代表に選ばれたことが自信につながりました。アーティスト関連の仕事はスピード感が求められるため、入社当初は先輩方についていくので精一杯。その分速く成長できましたし、世に送り出したクリエイティブに対してポジティブな反応が返ってくることも多く、大きなやりがいになっています。「本気になれる何か」が見つければ、人生は大きく変わります。皆さんも日本電子で本気になれるものを見つけてください!

OB's Voice



IT・エンジニア/Web・モバイル

# モバイルアプリケーション 開発科

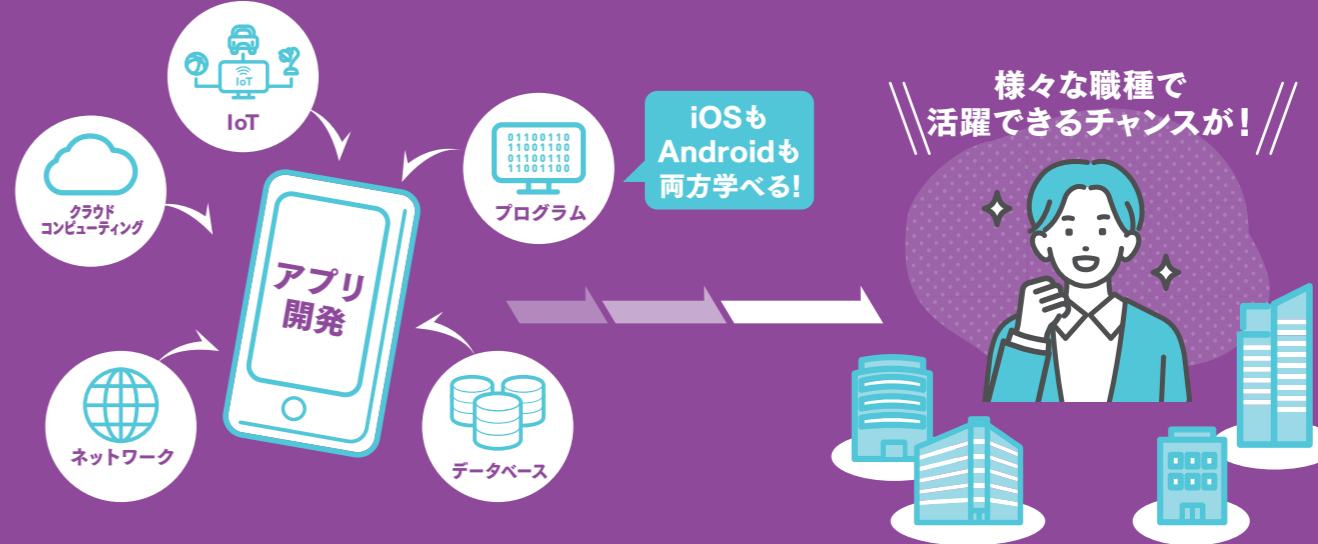
2年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」

## めざす職種

- モバイルアプリエンジニア ●Webプログラマ
- システムエンジニア ●プログラマ など

未経験でも、  
飛び込んでよかった！



## iPhone、Android両方のアプリ開発技術を同時に身につけられる

実習・検証環境としてiPhone、iPad、Androidの機器を用意し、多様なアプリ開発を支援。開発言語の異なるiOSとAndroid双方のネイティブアプリを開発できる即戦力となる人材を育成します。

## 充実のオリジナル教材で初心者からでも安心して取り組める

企画から開発まで一連の技術が身につく、最新の開発環境にも対応したオリジナル教材が充実。リモートワークで開発する現場に合わせてMacBook Airを1人1台貸与し、初心者でも安心して取り組める環境で、無理なくモバイルアプリの開発技術を学べます。

## アプリ開発をきっかけにエンジニアに必要な技術をすべて身につける！

プログラマに必要なプログラミングだけでなく、IoT、Web、クラウド、データベース、UI/UX、コンテンツデザイン、企画設計など幅広く学べるカリキュラム。就職先企業実績も幅広く、卒業後の進路も安心です。

### Student's Voice

生活の一部になるようなアプリを作りたい！

江原 万由さん(茨城県立古河第一高校出身)

2年間はあっという間で、基礎を学ぶ大事な期間でした。学習面では基礎的なところでもつまづくことも多々ありましたが、先生が真剣に向き合ってくれたおかげで学習を続けることができました。ほかにも、スポーツフェスティバルの実行委員として立候補したり、ビジネス企画の授業でプレゼンするなど、人前に立つ機会を増やすことで度胸が付き、チャレンジすることが怖くなりました。これまでに身につけたスキルを社会に出てからも役立てていきたいです。



江原さんの作品



LINE官方帳號

@nihonmura

CO-OP  
ゲーム  
アニメ  
デザイン  
AI  
Web・モバイル  
情報処理  
ネットワーク  
セキュリティ  
電気・電子



# モバイルアプリケーション 開発科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
専門基礎	Web基礎	必修	1	60(30)	4
	Linux	必修	1	60(60)	4
	情報概論I	必修	1	60	4
	情報概論II	必修	1	30	2
	データベース	必修	1	60(30)	4
	システム設計演習	必修	2	60(30)	4
	UI/UXデザイン	必修	2	30(30)	2
	コンテンツ制作I	必修	2	30(30)	2
	コンテンツ制作II	必修	2	60(60)	4
プログラム	Java	必修	1	120(60)	8
	Swift	必修	1	120(60)	8
	Webシステム開発I	必修	2	60(30)	4
	Webシステム開発II	必修	2	60(30)	4
	セキュアコーディング技法	必修	2	30(30)	2
	Kotlin演習	自由選択	2	30(30)	2

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
アプリ開発	iOSプログラミングI	必修	1	120(90)	8
	iOSプログラミングII	必修	2	120(90)	8
	AndroidプログラミングI	必修	1	120(90)	8
	AndroidプログラミングII	必修	2	120(90)	8
	IoT活用技術	自由選択	2	30(30)	2
	iOS卒業制作	選択I	2	180(180)	7
	Android卒業制作	選択II	2	180(180)	7
	ハイブリッドアプリ開発技法	必修	2	30(30)	2
	ビジネス知識	ビジネス企画I	必修	1	30
ビジネス企画II		必修	2	30	2
資格対策	資格対策I	必修	1	60	4
	資格対策II	自由選択	2	30	2
一般基礎	就職活動リテラシーI	必修	1	30	2
	就職活動リテラシーII	必修	1	30	2
	Officeアプリケーション	自由選択	1	30(30)	2
ホームルーム	必修	1・2	120		

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
 ※「選択I」または「選択II」のいずれかを選択します。  
 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	Java	iOSプログラミングI	iOSプログラミングI	Linux (演習+実習)	Java
2限目 11:00~12:30	Java (演習+実習)	iOSプログラミングI (演習+実習)	iOSプログラミングI (演習+実習)	Web基礎	Java (演習+実習)
3限目 13:30~15:00	Linux (演習+実習)	情報概論I	ホームルーム	Web基礎 (演習+実習)	情報概論I
4限目 15:10~16:40	Officeアプリケーション (演習+実習)		エクステンション*		就職活動リテラシーI

※時間割は、変更になる場合があります。  
 ※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な 就職先

電通総研IT/クルーズ/キャノン/NTTデータフィナンシャルテクノロジー/ハンズラボ/ローソン/フェンリル/オークファン/  
 G-gen/エム・フィールド/トマト/アドウェイズ/アライズ/コープ情報システム/エフ・エスソフトウェア開発/JTP/CLINKS/  
 ケイアイエヌ/ソリッドシード/アウトソーシングテクノロジー/富士ソフト/マッシュアップブレイン/シオステクノロジー/小松情  
 報システムサービス/テクノブレイブ/ラウレアソリューション/レイシスソフトウェアサービス/メンバーズ/カレンティア/  
 フォーカスシステムズ/グッドワークス/システム・リノベイト/ユニスティ/w2/ソリッド/サークレイス/UTグループ/LIFULL/  
 広済堂ホールディングス/ZOZO/チームラボ/アイレット/YAZ/エクステンジソリューションズ/三恵クリエス 他多数



日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. <https://news.nihonmura.tw>  
 105039 台北市松山区復興北路73號・樓之2 TEL: (02)8772-7977  
[aiuco@nihonmura.com](mailto:aiuco@nihonmura.com) (日本遊學 留學諮詢, 採預約制。)

## 学習環境 / 教材

「Mac+スマホ&タブレット端末」で開発し、自作アプリを世界中に配信可能!



### 1人1台のMacBook Air貸与で場所を選ばない学習環境

入学時にMacBook Airを貸与。場所を選ばず、自分専用の開発環境で作品を制作できます。さらに、様々な開発ツールを活用したり、Apple Developer Programの認定教育機関のため、制作した作品を世界へ配信できます。

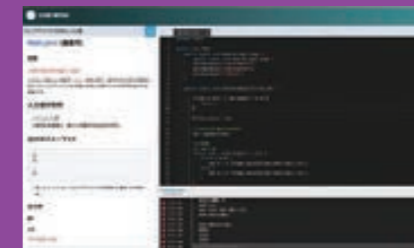


### 自身で制作したアプリを発表する展示会の機会も豊富

オープンソースカンファレンスや卒業制作展など、自身が制作したアプリを発表する展示会は年に2回以上。企業の方からもアドバイスをいただける貴重な機会になっています。



アプリ制作初心者でも安心して学べるオリジナルテキスト



場所と時間を気にせずプログラミング課題ができる「Track LMS\*」を導入



アマゾンウェブサービス(AWS)\*が開発したクラウドコンピューティング学習用カリキュラム

### 取れる資格

- オラクル認定Javaプログラマ(OCJ-P)\*
- アマゾンウェブサービス(AWS)認定\*
- モバイルシステム技術検定(MCPC)
- Linux技術者認定資格(LinuC)
- 基本情報技術者
- Androidアプリケーション技術者認定試験



### 教員メッセージ

#### 二宮 洋介 先生

本科では、スマートフォンの中でも需要の多いiPhoneとAndroidを中心に、アプリケーションの開発技術を、講義・実習を通して習得できるカリキュラムが組まれています。プログラム作成だけではなく、アプリ企画・システム設計・コンテンツ制作・ビジネスマネジメントなど、幅広い知識と柔軟な思考を備えたエンジニアをめざします。「こんなアプリがあったら楽しそう」「こんなアプリを配ればみんなの役に立つかも」。あなたの発想を実現する技術を身につけて、世界を舞台に勝負してみませんか?

### 卒業生メッセージ

#### フェンリル株式会社

高橋 恒成さん 宮城県気仙沼向洋高校出身

幼い頃に触ったiPadのアプリで遊ぶうちにプログラミングに興味が高まりました。本格的に学ぶならモバイルアプリに特化した環境がいいと思い、日本電子へ。当時はiOSを専門的に学べる学校がほとんどなく、迷わず東京行きを決めました。本科では、アプリ開発だけでなくサーバーサイドやSQLなど幅広く学べたことが今の仕事にも役立っています。現在はiOSエンジニアとして、鉄道系アプリの実装や不具合の修正を担当しています。根っからのガジェット好きなので、家でも複数台のスマホで検証したりしています。今はiOSが中心ですが、将来的にはAndroid開発やアプリの設計にも挑戦し、様々な仕様のアプリをつくれるエンジニアをめざしています。



※Amazon Web Services、AWS Academyは、米国およびその他の諸国における、Amazon.com, Inc. またはその関連会社の商標です。  
 ※ORACLE と Java は、ORACLE Corporation 及びその子会社、関連会社の米国及びその他の国における商標登録です。  
 文中の社名、商品名等は各社の商標または登録商標である場合があります。  
 ※Trackは、株式会社ギブリーまたはその関連会社の商標です。

20260516



@nihonmura

CO-OP

ゲーム

アニメ

デザイン

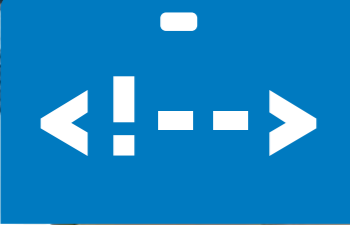
AI

Web・モバイル

情報処理

ネットワーク・セキュリティ

電気・電子



# 情報処理

IT&ENGINEER  
Information  
Processing

## 社会ニーズに応える 情報サービスをつくる

### 情報処理業界

あらゆるビジネスのIT化が進行中。SNSなどの身近なサービスから宇宙開発まで幅広く活用され、生成AIやクラウドなど進化が止まらないIT技術。社会の未来を支え、可能性が広がり続ける、将来性豊かな業界だ。

#### めざす職種 *Dream Job*

- プログラマ ●システムエンジニア(SE) ●上級システムエンジニア(SE)
- データベースエンジニア ●プロジェクトマネージャー ●システム運用管理者
- ビジネスデザイナー(DXデザイナー) ●企画 ●営業 ●事務 ●販売
- テクニカルサポート ●システム運用・保守



# 情報処理 業界を知る

Special Interview

IT業界を常にリードしてきた「JTP株式会社」。  
業界が求める人材とは、  
どんなスキルと考え方をを持った人材  
なのでしょう。

人々の幸福にも大きく貢献する、  
これからのIT業界。  
技術力とストーリーカで、  
求められるエンジニアに！



JTP株式会社  
代表取締役社長  
森豊氏

## PROFILE

1973年生まれ。大阪府出身。英語教師をめざしてマサチューセッツ大学に留学中、当時、アメリカで次々と誕生していたインターネット黎明期の新しいWebサービスに衝撃を受け、IT業界に飛び込むことを決意。JTP入社後は、ビッグデータやデジタルマーケティングなど多くの新規事業の立ち上げに携わる。2014年より現職。

## JTP株式会社 PROFILE

日本に進出する海外のITベンダーやライフサイエンスメーカー向けに、テクニカルサービス、ヘルプデスク、トレーニングなどの技術サービスのアウトソーシングを提供する会社として、1987年に設立。2016年以降は、ミッションに「Connect to the Future」を掲げ、ベンダーメーカーのみならず、幅広い企業のニーズに対するAI関連サービスやITシステムのライフサイクルである、設計・構築・運用・保守の全てのフェーズにおける高品質なサービスを提供。



社内SNSで毎月、社員たちに向けておすすめ書籍を紹介している森氏。  
『嫌われる勇気 一自己啓発の源流「アドラー」の教え』(岸見 一郎/古賀 史健著・ダイヤモンド社)、  
『人生の短さについて』(セネカ・岩波文庫)は、自分なりの生き方を考えるうえで重要な名著とのこと。

## 日本電子はエンジニアの登竜門。大志を抱いて学ぼう。

IT業界は、常に最新の技術を学び続けて、自らをアップデートすることで、社会を変革していくことができる業界です。この20年、世界における技術進化のスピードは、目を見張るものがありました。かつて目標とされていた「デジタル化」は果たされ、その後、DXの概念が生まれ、今もなお変容し続けています。

いまや社会の中心にはITがあると、言っても過言ではありません。現代においてITは、さまざまな領域において盛んに取り入れられ、人々の生活をより豊かにする存在になっています。このような時代に、DXスペシャリスト科を始めとした先進的なIT技術教育を行う日本電子専門学校を、私はシンプルに尊敬して

エンジニアにとっては、これまで以上に高度な資質が求められる時代です。例えば、主体的に解決策を描ける発想力や創造力が求められています。製品を開発するだけでなく、ユーザーの課題をストーリーで捉える力が必要です。そのためには、解決しなくてはならない課題を深く理解することが不可欠です。それに加えて、AI技術など最新のIT技術やトレンドに対して、深く体系化された知識も欠かせません。

つまり、新しい技術をキャッチアップしながら、目新しさにただ飛びつくのではなく、常に「人間の幸福は何か」といった本質を捉えた課題を見つめつつ、解決に導く力が今後は大切になるでしょう。

私は、日本電子専門学校がそのようなエンジニアを育てる環境であると思っています。最新の技術と社会の課題という点と点を、先進的な職業教育とキャリア教育でつないでいく日本電子専門学校は、まぎれもなく「エンジニアの登竜門」。そして、新しい考え方や技術に触れ続けることのできるIT業界にチャレンジしたいという方には、日本電子専門学校をおすすめします。

個人的には、学生さんには本を沢山読んでいただきたい。単純なインプットをするためではなく、自分の考え方を豊かにするための読書として、哲学書をおすすめします。そして「自分はIT業界で何を成し遂げたいのか？」を常に問いながら、情熱をもって学んでください。

## 教育開始から57年の長い歴史で、業界では『情報処理 = 日本電子』

長く続く安心の実績と業界からの信用で、求人倍率は驚異の57倍で安定。就職にとにかく強い。

情報処理分野の初代学科設立から今年で57年。長い歴史の中で、優秀な学生を着実に輩出し続けてきたため、企業からの信頼も厚く、関係性はより強固なものとなり、景気に左右されることなく、毎年多くの求人が届いています。学生一人あたりに57件も紹介でき、ただ就職するのではなく“希望する企業への就職”が可能です。



情報処理科

1969年

高度情報処理科

1989年

情報システム開発科

1987年

DXスペシャリスト科

2023年

毎年の求人倍率はなんと「57倍」  
学生1人あたり**57件**の求人

求人者数  
**約1万8,000人分**



## 安心の資格取得サポート体制

一部の試験は学内で受験できます。普段利用している教室で受験できるため、外部の会場よりも落ち着いて試験に挑めます。

国家資格「基本情報技術者試験」においては“科目A試験が免除”。カリキュラムには、試験範囲の知識と技術が必須科目に組み込まれています。現場に即した実践的な技術を学んでいるうちに、試験に必要な知識も自然と身につくよう、初心者からでも無理なく学習できる工夫が施されています。

そのほかの資格サポート	<ul style="list-style-type: none"> <li>●eラーニングシステム</li> <li>●試験直前対策講座</li> <li>●試験採点診断システム</li> <li>●目標資格・習熟度別講座</li> </ul>
-------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



基本情報技術者、応用情報技術者などの資格に合格した学生たち



IT・エンジニア/情報処理

# DX (デジタルトランスフォーメーション) スペシャリスト科

2年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」

## めざす職種

- **ビジネスデザイナー(DXデザイナー)**  
データとデジタル技術を活用して、業務改善や効率化の推進、マーケットや顧客ニーズを汲み取った企画・立案をします。
- 企画 ● 営業 ● 事務 ● 販売
- **テクニカルサポート**
- システム運用・保守 など

## めざす業種

- IT・通信 ● インターネット・広告・メディア
- メーカー ● 金融・商社・サービス
- 運輸・物流・エネルギー ● メディカル
- 建設・プラント・不動産 ● 小売・外食
- 旅行・レジャー・エンターテインメント など

ITの未来を担う。  
職業人になる!

IT技術を自在に操り、新時代を切り拓くDXデザイナーに!



「ITスキル(DX)×ビジネス×社会人基礎力」で  
未来を切り拓く

今話題のDXの本質を捉えるために、IT活用スキルを基礎からしっかり学びます。さらに、どの業界でも求められるコミュニケーション能力や課題解決能力を磨き、変化するビジネス環境に即応できる実践力を養える独自のカリキュラムで、次世代を担うDXデザイナーをめざします。

パソコン未経験者でも大丈夫!

パソコンスキルやITツールの基本操作をしっかり体系的に学習

初心者でもしっかり学べる本科独自のカリキュラムで、タッチタイピングなどパソコンスキルの基礎から、ノーコード・ローコードのアプリ開発まで無理なく習得。一人一台パソコンを貸与し、いつでもどこでも自習可能なため、自分のペースでスキルアップできます。

急速に普及するテレワーク時代に対応するため、  
週2~3日のオンライン授業を実施!

「Microsoft Teams」を活用したグループワークやプレゼンテーションを通じて、企画力や提案力、コミュニケーション能力を磨きます。さらに、ビジネスの仕組みや社会に必要なスキルを、オンラインと対面の両環境で、仲間と楽しみながら実践的に学びます。

### Student's Voice

先生や友達と一緒に学べるから頑張れる!

吉田 早涼さん(高等学校卒業程度認定試験(高認))

父の仕事の影響でITに興味があり、中でもこれから伸びていくDX分野に挑戦したいと考えていました。就職率の高さと将来性のあるDXに特化した学びができる点から本科に入学。入学後は基礎から学べる環境で、技術を学びながら、ITパスポートやExcelの資格取得にも力を入れて取り組んでいます。大変な時は考えを書き出して整理し、前向きに切り替えるよう工夫しています。仲間と支え合いながら成長できるこの場所で、技術を通して大きく成長したいです。



学生作品例



# DXスペシャリスト科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
DXリテラシー	DX概論I	必修	1	30	2
	DX概論II	必修	1	30	2
	マーケティング基礎I	必修	1	30	2
	マーケティング基礎II	必修	1	30	2
	デジタルマーケティングI	必修	2	30(30)	2
	デジタルマーケティングII	必修	2	30(30)	2
	ネットビジネスI	必修	2	90(60)	6
	ネットビジネスII	必修	2	90(60)	6
	マネジメントI	必修	2	30	2
	マネジメントII	必修	2	30	2
	ビジネス経済I	必修	2	30	2
	ビジネス経済II	必修	2	30	2
	法務知識I	必修	2	30	2
	法務知識II	必修	2	30	2
情報活用スキル	情報基礎I	必修	1	90	6
	情報基礎II	必修	1	90	6
	デジタル活用I	必修	1	90(60)	6
	デジタル活用II	必修	1	90(60)	6

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
情報活用スキル	デジタルコミュニケーション	必修	1	30(30)	2
	WebシステムI	必修	1	60(30)	4
	WebシステムII	必修	1	60(30)	4
	データサイエンス基礎I	必修	2	30	2
	データサイエンス基礎II	必修	2	30	2
	アプリ開発I	必修	2	90(60)	6
キャリアデザイン	アプリ開発II	必修	2	90(60)	6
	キャリアデザイン	必修	1	60	4
	コミュニケーション基礎	必修	1	30(30)	2
	プレゼンテーション技法	必修	1	30(30)	2
	社会人基礎力	必修	1	30	2
ビジネス	就職活動リテラシー	必修	1	30	2
	ビジネスプランニングI	必修	1	30	2
	ビジネスプランニングII	必修	1	30	2
	ビジネスプロデュース	必修	2	180(180)	6
ホームルーム	必修	1-2	120		

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	デジタル活用I (演習+実習)	キャリアデザイン	情報基礎I	WebシステムI	DX概論I
2限目 11:00~12:30	デジタル活用I (演習+実習)	デジタル活用I	情報基礎I	WebシステムI (演習+実習)	マーケティング基礎I
3限目 13:30~15:00	ビジネスプランニングI	情報基礎I	コミュニケーション基礎 (演習+実習)	社会人基礎力	デジタルコミュニケーション (演習+実習)
4限目 15:10~16:40	エクステンション*			ホームルーム	

※時間割は、変更になる場合があります。  
 ※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。  
 ※■はオンライン授業です。

## 主な就職先

トランスコスモス/クラフト/アイレット/リックソフト/第一情報システムズ/ワールドインテック/コモタ/ユニバーサルコム  
 パソコンシステム/カーズ/日本トラフィックサービス東京支店/ULTI-ME/ANAスカイビルサービス/トライサーブ/大成ラ  
 ミック/TISシステムサービス/アクトシステム/インターネット/アジア商事/ワールド避雷針工業/インソース/第一コン  
 ピューター/SMSデータテック/アスパーク/ゼネット/ライクスタッフィング/ル・スティル 他多数

## 学習環境 / 教材

最新のノートPCを活用し、いつでもどこでも学べる学習環境を実現



オンラインでもリアルでも仲間と楽しく成長できる学習環境  
 オンラインとリアルの双方でグループワークを実施。仲間と協  
 力して課題に挑み、課題発見から解決までのプロセスを実践  
 を通じて楽しみながら学べる環境を整えています。

世界トップクラスのシェアを誇る『Microsoft 365』を学習  
 急速に普及しているテレワークを想定して、学習に必要なツ  
 ルや教材の大半をクラウド上で管理。現代社会に欠かせない  
 IT活用スキルを実践的な環境で学びます。

豊富な教材でDXを推進するデジタル人材になるための知識、スキルが身につく



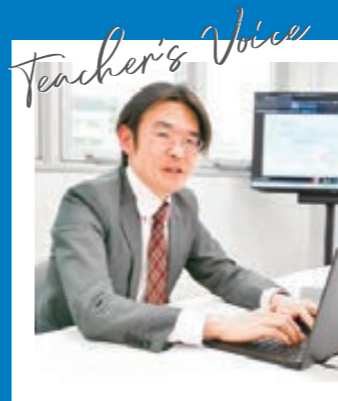
ノーコード、ローコードでアプリ開発  
 Microsoft Power Platform

授業で活用するソフトウェアが搭載されてい  
 るノートPCを一人一台貸与。自宅に持ち帰る  
 ことも可能で、場所を選ばず学習できます

ビジネスプロデュースコンディションに  
 て審査員奨励賞を受賞!

取れる資格

- ITパスポート
- Microsoft Office Specialist(MOS)
- ビジネス能力検定(B検)
- CompTIA IT Fundamentals



教員メッセージ

植山 沙欧 先生

「DX(デジタルトランスフォーメーション)って何?」と思った人もいるかもしれません。簡単に言うと、スマホやパソコンな  
 ど、デジタル技術を使って、私たちの生活や働き方をもっと便利に、そして楽しく変えていくことです。これからは、どん  
 な仕事をするにしても、デジタル技術を使える力が求められる時代になります。本科では、デジタル技術を基礎から丁  
 寧に学び、デジタル技術を使って、どんな新しいサービスやビジネスを生み出せるのか?をビジネスの視点から考えま  
 す。そして、実際に手を動かしながら、実践を通してスキルを磨いていきます。「新しいコトが好き」「パソコンを活用した  
 仕事に就きたい」という方、未来を創る「デジタル人材」になるための第一歩を、今、ここから踏み出してみませんか?

卒業生メッセージ

iret アイレット株式会社  
 安彦 空良さん 福島県立磐城桜が丘高校出身

自衛隊に従事していましたが、業務中の怪我で思い描いていた進路を断念せざるを得なくなり、興味のある  
 ITを学ぶために日本電子へ。特に印象に残っているのがクラウド領域の学びです。技術そのものだけでなく、  
 「どう運用し、どう支えるか」という視点を持ったことは、今の仕事に直結しています。現在はクラウドの運用・保  
 守を担当しています。モチベーションの高さやコミュニケーション能力を評価してもらえるのは、日電時代に培  
 った基礎のおかげですね。ITやクラウドの世界は、最新の技術が明日にはレガシーになってしまうような変化の激  
 しい世界だからこそ、学び続ける姿勢が欠かせません。少しでも興味があるなら、ぜひ挑戦してみてください!



LINE公式帳號



IT・エンジニア/情報処理

# 情報処理科

2年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」  
基本情報技術者試験 科目A試験免除

### めざす職種

- プログラマ
- システム運用管理者 など

新しい技術に、  
ココロ躍る毎日。

1年次には基礎をみっちり学習  
2年次には6コースから自分の将来を選べる!

コースから選択して、  
適性に合わせて  
レベルアップ!

<b>Webサービス開発</b> Web開発に必要なJavaScript ならびにAPIの技術を学習	<b>アプリケーションプログラミング</b> 業務の自動化(RPA)を含む本格的な アプリケーション開発の手法を学習	<b>IoTプログラミング</b> IoT機器を制御する プログラミングを学習
<b>モバイルアプリケーション</b> AIを含む基礎的なAndroid用 アプリの開発方法を学習	<b>データベースシステム開発</b> Accessによるデータ操作画面・ 帳票をもとにシステムを作成	<b>Officeスペシャリスト</b> マイクロソフトの「Excel」などを学習し、 『MOS』の資格取得をめざす

「5段階ステージアップ学習法」で  
2年間で未経験→プログラマに!

本科入学者のほとんどが未経験者です。「5段階ステージアップ  
学習法」のもと、プログラミング実習の時間を多めに設定し、  
オリジナル教科書でも丁寧に指導します。

驚異の求人倍率57倍!  
確かな技術を身につけられ、就職でも有利に!

情報処理技術の教育開始から57年以上の歴史と実績により、  
2万人以上の卒業生をIT業界へ輩出。「キャノン」「Sky」「NTT」  
「日立」系列のIT企業へプログラマとして多数就職しています。

「ITパスポート」「基本情報技術者」など  
就職に有利な資格を複数取得!

カリキュラムは情報処理推進機構が認定する講座条件を満たして  
いるため、学内の修了試験に合格することで「基本情報技術者」  
の科目A試験が免除になります。



### Student's Voice

自分で組んだコードが動き出す喜びに夢中です

飛田 花愛さん(東京都立篠崎高校出身)

兄が同じ学科の卒業生で、授業の話を聞くうちに「ここでなら本  
気で学べそう」と思い、入学を決めました。今、夢中なのはプログ  
ラミングの授業です。自分で組んだコードが思い通りに動いた瞬  
間は、何度経験してもうれしい! エラーが出て悩むこともあります  
が、原因を一つずつ見直したり、友達や先生に相談しながら乗り  
越えています。日本電子はオリジナルの教材が充実していて、頑  
張った分だけ応えてくれる環境が整っています。次はアプリ開発  
にも挑戦し、将来は人の役に立つものを形にしていきたいです!



# 情報処理科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数	科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
専門基礎	ハードウェア・ソフトウェア	必修	1	90	6	プログラム	モバイルアプリケーション	選択Ⅰ	2	90(60)	6
	ITストラテジ&ITマネジメントⅠ	必修	1	30	2		IoTプログラミング	選択Ⅱ	2	90(60)	6
	ITストラテジ&ITマネジメントⅡ	必修	1	30	2		アプリケーションプログラミング	選択Ⅱ	2	90(60)	6
	ネットワーク&セキュリティⅠ	必修	1	30	2	システム設計	システム設計実習	必修	2	60(30)	3
	ネットワーク&セキュリティⅡ	必修	1	30	2		データベース	SQL	必修	1	60(30)
	Linux	必修	2	60(30)	4	データベースシステム開発		選択Ⅱ	2	90(60)	6
	クラウド技術	必修	2	60(30)	4	データベース設計		必修	2	30	2
	問題解決技法	必修	2	60	4	開発演習	卒業制作	必修	2	180(180)	6
プログラム	アルゴリズム	必修	1	30	2	情報活用技術	Officeスペシャリスト	選択Ⅰ	2	90(60)	6
	プログラミングⅠ	必修	1	150(60)	10	資格対策	資格対策講座Ⅰ	必修	1	30	2
	プログラミングⅡ	必修	1	120(60)	8		資格対策講座Ⅱ	必修	1	30	2
	プログラミングⅢ	必修	2	120(60)	8	一般基礎	就職活動リテラシー	必修	1	30	2
	Windowsプログラミング	必修	1	120(60)	8		コンピューターリテラシー	必修	1	30(30)	2
	Web基礎	必修	1	30(30)	2	ホームルーム		必修	1・2	120	
	Webプログラミング	必修	2	120(60)	8	※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。 ※「選択Ⅰ」または「選択Ⅱ」のいずれかを選択します。 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。					
	Webサービス開発	選択Ⅰ	2	90(60)	6						

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	プログラミングⅠ	ハードウェア・ソフトウェア	ITストラテジ&ITマネジメントⅠ	コンピューターリテラシー (演習+実習)	プログラミングⅠ
2限目 11:00~12:30	プログラミングⅠ (演習+実習)	ハードウェア・ソフトウェア	プログラミングⅠ	SQL	資格対策講座Ⅰ
3限目 13:30~15:00	ネットワーク &セキュリティⅠ	SQL (演習+実習)	プログラミングⅠ (演習+実習)	ハードウェア・ソフトウェア	ホームルーム
4限目 15:10~16:40		エクステンション*		エクステンション*	

※時間割は、変更になる場合があります。  
※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

キヤノン/Sky/NTTドコモビジネスエンジニアリング/日立ソリューションズ・クリエイト/東急テックソリューションズ/SBSホールディングス/MIデジタルサービス/アイビスジャパン/共栄システムズ/協立技研工業/日本ユニカ・システムズ/日本テクノストラクチャ/大和システムクリエイト/菱友システムズ/コスモ/エヌティシー/KDDIエボルバ/CLINKS/東都システム開発/NTTテクノクロスサービス/トランスコスモス/ソーバル/NHKテクノロジーズ/富士テクノサービス/日本情報産業/ライテック/GMOインターネットグループ/セコム/コープ情報システム/日清食品 他多数



日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. <https://news.nihonmura.tw>  
105039 台北市松山区復興北路73號・樓之2 TEL: (02)8772-7977  
aiuco@nihonmura.com (日本遊學 留學諮詢, 採預約制。)

## 学習環境 / 教材

現場のエンジニアからの指導で実践的なスキルを育成し、コース選択後は得意分野に特化



### 本科独自の「5段階ステージアップ学習法」

実践的なスキルを段階的に習得できる本科独自の教育プログラム。着実にレベルアップしながら、初心者からプログラマーとしての基礎から応用までを無理なく身につけることができます。

### 6つのコース選択で、自分だけの武器を作る!

1年次にプログラミングスキルの基礎をしっかりと学んだ上で、2年次には6コースの中から自分のめざす将来像に応じてコース選択が可能。自分の好きなことや得意を伸ばすことで、さらなるレベルアップを図ります。



効率的にアルゴリズムやプログラミングを学べるオリジナル教材



企業が求めるプログラミング言語を基礎から体系的に学べるシステム開発専用実習室



いつでも自習ができるオンデマンド教材「eduleap」と「Track LMS」を導入

取れる資格	● ITパスポート	● 基本情報技術者	● Microsoft Azure認定資格
	● 応用情報技術者	● 情報検定(J検)	● Microsoft Office Specialist(MOS)
	● HTML5プロフェッショナル認定試験	● オラクル認定Javaプログラマー(OCJ-P)*	



### Teacher's Voice

#### 蓮見 圭亮 先生

“情報処理”とは、「コンピュータを使って日常生活をどんどん便利にする」ということ。自動翻訳や駅の改札、レジでのカード支払いなど、身の回りには生活を便利にするたくさんのシステムが動いています。しかし、それらを支えるITの技術者が近年不足しています。本科は50年以上の長きに渡り、延べ2万人を超える卒業生を輩出しており、ITの技術者として活躍しています。また、「5段階ステージアップ学習法」の採用により、初心者からでも楽しみながら1ステップずつ着実に知識と技術を身につけられるので安心です。

### 卒業生メッセージ

#### コープ情報システム株式会社 横田 あおいさん 埼玉県立志木高校出身

日本電子に入って良かったのは、キャリア支援が充実していたことと、同じ業界をめざす友人が周りにたくさんいたこと。おかげで、働き方も人も仕事の内容も、本当に自分に合った会社と出会うことができました。現在は当社の親組織である日本生協連の通販関連の部署で扱うシステムの保守・運用を行う部門で働いています。どの業務も、求められるのは正確性と分かりやすさ。今プログラムを書くことはほとんどありませんが、DB(データベース)を頻りに使うので、日本電子で学んだSQLの基礎知識がしっかり役立っています。



### OG's Voice

※ORACLE と Java は、ORACLE Corporation 及びその子会社、関連会社の米国及びその他の国における商標登録中の社名、商品名等は各社の商標または登録商標である場合があります。  
※Trackは、株式会社グプリーまたはその関連会社の商標です。

20260516



@nihonmura

IT・エンジニア/情報処理

# 情報システム開発科

2年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」  
基本情報技術者試験 科目A試験免除

### めざす職種

- システムエンジニア
- プログラマ など

「やりたい」  
気持ちを  
後押ししてくる!

**資格**  
基本情報技術者  
応用情報技術者


IT系学科  
TOPの  
合格率!!



+

**技術力**  
設計+プログラミング

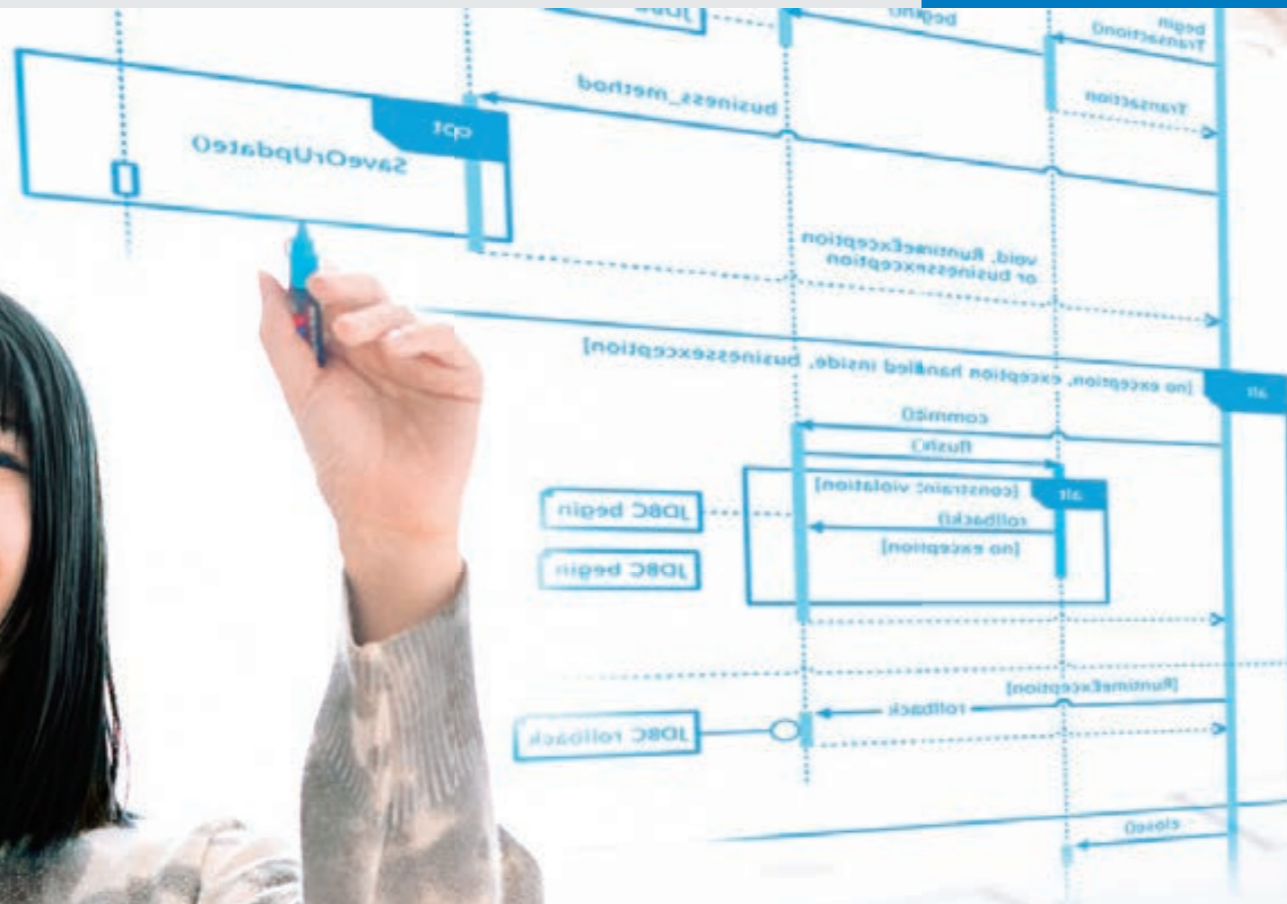
システム開発の  
全工程を習得!!



➔



**即戦力  
SE!!**



設計・開発の全工程を学び、  
2年間で即戦力のシステムエンジニア(SE)に!

卒業後にSEをめざす本科では、現役SEやSE経験のある教員の指導を通してクラウドなど最新のシステム開発環境で、設計・開発の全工程が学べる独自カリキュラムを導入しています。

「日立」「富士通」「NTT」「JR」系列など  
大手IT企業で卒業生が活躍!

「キヤノン」「トヨタ自動車」「富士通アドバンスエンジニアリング」「NTTデータアイ」「DeNA」「JR東日本情報システム」など、業界トップクラスの企業で多くの卒業生がSEとして活躍しています。

「PDCAサイクル学習」により  
入学後半年で「基本情報技術者」を取得!

P(Plan・計画)、D(Do・実行)、C(Check・確認)、A(Action・改善)サイクルで入学後半年で国家資格「基本情報技術者」、合格後はより上位の「応用情報技術者」取得をめざす本科独自の指導スケジュールで、毎年多数の合格者を輩出しています。



### Student's Voice

クライアントのニーズと丁寧に向きあうエンジニアになる!

辻口 乃亜さん(玉川聖学院高等部出身)

使用PCは時代にあわせて最新機種へ更新されていることや、必ず先生がいるオープン実習制度もあり、なにより先生方の教育への熱心さに安心して入学を決意しました。以前は国際系大学に通っており、縁のなかったプログラミングが苦手な1年次の頃は休日にアルゴリズムを重点的に勉強し基礎を固めました。複雑なプログラムを書き、狙い通りに動いたときの感動は格別です。私が作ったシステムでエンドユーザの笑顔を生み出せるシステムエンジニアをめざして頑張ります!



辻口さんが手掛けたシステム開発画面



# 情報システム開発科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
専門基礎	ソフトウェア	必修	1	30	2
	ハードウェア	必修	1	60	4
	ITストラテジ&ITマネジメント	必修	1	30	2
	セキュリティ	必修	1	60	4
	アルゴリズム	必修	1	120(60)	8
	HTML	必修	1	30(30)	2
	ネットワーク	必修	1	30	2
	CSS & JavaScript	必修	2	30(30)	2
	Linuxサーバ構築	選択I	2	30(30)	2
プログラム	Java基礎	必修	1	120(60)	8
	Java応用	必修	2	60(30)	4
	サーバサイドJava	必修	2	90(60)	6
	VBA	選択I	2	30(30)	2
	モバイルアプリ開発	自由選択	2	30(30)	2
	Webプログラミング	必修	2	90(60)	6
システム設計	プログラミングwith AI	選択I	2	30(30)	2
	システム設計I	必修	1	30	2
	システム設計II	必修	1	60	4
	システム分析設計演習	必修	2	60(30)	4
	オブジェクト指向設計	必修	2	60(30)	3

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
データベース	SQL	必修	1	30(30)	2
	データベース設計	必修	1	60(30)	4
	データベース設計演習	必修	2	30(30)	2
専門応用	先端IT技術	必修	2	60(60)	4
	ITエキスパートゼミ	選択II	2	60(60)	4
資格対策	資格対策言語	必修	1	60(30)	4
	資格対策講座I	必修	1	30	2
	資格対策講座II	自由選択	1	30	2
	資格対策集中講座I	必修	1	15	1
	資格対策集中講座II	自由選択	2	15	1
	資格対策言語講座I	必修	1	30	2
	資格対策言語講座II	必修	2	30	2
	資格対策総合演習	必修	1	30(30)	2
	高度資格対策ゼミ	選択II	2	60(60)	4
	開発演習	卒業制作	必修	2	180(150)
一般基礎	就職活動リテラシー	必修	1	30	2
	コミュニケーション技法	必修	2	30(30)	2
	ホームルーム	必修	1・2	120	

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
 ※「選択I」または「選択II」のいずれかを選択します。  
 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	データベース設計	システム設計II	Java基礎	就職活動リテラシー	Java基礎
2限目 11:00~12:30	データベース設計 (演習+実習)	システム設計II	Java基礎 (演習+実習)	HTML (演習+実習)	Java基礎 (演習+実習)
3限目 13:30~15:00	Java基礎	資格対策講座I	ネットワーク	ホームルーム	資格対策言語講座I
4限目 15:10~16:40		エクステンション*		エクステンション*	

※時間割は、変更になる場合があります。  
 ※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

キャノン/DeNA/NTTデータアイ/NTTドコモソリューションズ/NTTデータCCS/富士通/トヨタ自動車/日立ソリューションズ/明治安田システム・テクノロジー/ドコモ・データコム/テックプロ/JTP/NTTデータ先端技術/東京京装コンピュータ/東急テックソリューションズ/富士ソフト/ソール/セゾンテクノロジー/NHKテクノロジー/JR東日本情報システム/アクセンチュア/NTT-ME/日立製作所/NHN PlayArt/テブコシステムズ/日立社会情報サービス/サイビーンズ/インフォテック/NHNテコラス/いすゞシステムサービス/コープ情報システム/ラック/TISソリューションリンク/デジタル・インフォメーション・テクノロジー/W2 他多数



## 学習環境 / 教材

IT企業のシステム開発現場に近い実践的な学習環境で学ぶ



システム開発に最適なコンピュータ実習室でグループ実習にも対応

[Java\*][PHP][Python]などのプログラミング言語に対応できる開発環境に加え、AWSやGoogle App Engineなどのクラウド開発や、アジャイル開発にも対応可能な環境を整え、現場に近い実践的な学習を行っています。



技能競技大会など学外活動へのサポート

厚生労働省主催の「若年者ものづくり競技大会」で業務用ITソフトウェア・ソリューション職種に出場。授業で培った設計・プログラミング能力を発揮し、2025年に開催された第20回大会をはじめ、過去に何度も金賞を獲得しています。



IT業界で広く採用されるJava\*などを学習する専用オリジナルテキスト



本番の試験を想定したオンライン模擬試験システムを活用



提出課題のフィードバックに課題チェックシステムを活用

### 取れる資格

- 基本情報技術者
- オラクルマスター
- サーティファイ情報処理技術者能力認定資格
- 応用情報技術者
- 情報検定(J検)
- オラクル認定Javaプログラマ(OCJ-P)\*
- Linux技術者認定資格(LPIC、LinuC)
- Microsoft Office Specialist(MOS)



### 教員メッセージ

澤口 貴士 先生

クラウド、AI、IoT、ビッグデータなど、システム開発に求められる技術は日々進歩しています。本科では、そのような第一線で活躍する技術者に求められる「確かな技術力」と、「高い資格取得率」をモットーに掲げ、どの学校よりも効率的にその2つを取得できるカリキュラムを組んでいます。実際に、難易度の高い資格を取得する学生が多く、本科の学生が卒業制作で作ったシステムの完成度には定評があります。これらのカリキュラムを支える高い技術力を持った教員陣が、実績・実力重視のIT業界の第一線でも生き抜くことができる人材を育成します。

### 卒業生メッセージ



キャノン株式会社  
 中川 啓介さん 狭山ヶ丘高校出身

電気工学の専攻で2年間、大学に通っていたのですが、勉強内容にあまり興味が持てずにいました。そんな時に授業でプログラミングに触れ、もっと深く勉強したいと感じ、思い切って日本電子へ。父や知り合いから勧められたことが決め手です。現在はVRアプリやカメラファームウェアの品質評価をメインで行っており、日電時代に実際の業務プロセスを体験しながら開発を行った経験がとても役に立っています。この業界は新しい技術や知識を業務に取り入れる機会も多いため、積極的に勉強する姿勢が大切だと思います。授業は仕事に活かせるものが多いので、学生さんにはしっかり学んでほしいですね。



※ORACLE と Java は、ORACLE Corporation 及びその子会社、関連会社の米国及びその他の国における商標登録中の社名、商品名等は各社の商標または登録商標である場合があります。

20260516



IT・エンジニア/情報処理

# 高度情報処理科

3年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」  
基本情報技術者試験 科目A試験免除

## めざす職種

- 上級システムエンジニア(SE)
- データベースエンジニア
- プロジェクトマネージャー など

より高度なスキルを身につけた上級システムエンジニアになる

電子マネー



GPS



ドローン配送



電子カルテ



金融



## 就職率100%!上級SEをめざす!

「キャノン」「JR東日本情報システム」「ソフトバンク」「LINEヤフー」「ぐるなび」「チームラボ」「テブコシステムズ」「日立ソリューションズ」「富士通」などへ多数就職。

## 就職に有利な2つ以上の資格取得

データベースシェア世界No.1「オラクル<sup>®</sup>」の技術資格を認定する「オラクルマスターゴールド」、国家資格では「データベーススペシャリスト」「応用情報技術者」など、合格者を輩出しています。

## 実践的な学びによる数々の外部コンテストでの受賞歴

現役システムエンジニアが直接指導する産学連携授業など実践的な学びを通して、外部コンテストでも数々の優秀な成績を獲得。「ETロボコン」(東京・北関東地区大会)では、エントリークラスで本科学生チーム「Re:JEC」が見事優勝しました。

## Student's Voice

学校は学ぶ意欲を引き出してくれる場所!

石渡 胤美さん(埼玉県立深谷商業高校出身)

高校の学校説明会で日本電子専門学校を知り、オープンキャンパスに参加した際、先輩や先生の話しやすい雰囲気に惹かれて入学を決めました。高校では座学中心だったため実習の授業に不安もありましたが、プログラムが自分の考え通りに動いた瞬間、達成感が目に見えて表れることに魅力を感じました。進級制作では仲間や先生に頼りながら試行錯誤を重ねています。この学校は学ぶ意欲を高めてくれる場所であり、私にとって前へ進み続けられる大切な環境です。



互いを高め合う環境に、居心地のよさを感じる。



# 高度情報処理科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
専門基礎	ベーステクノロジー	必修	1	60	4
	システム開発技術	必修	1	120	8
	ITストラテジ&ITマネジメント	必修	1	60	4
	ITリテラシー	必修	1	30(30)	2
	プログラミングI	必修	1	120(60)	8
	データベース	必修	1	120(60)	8
専門応用	プログラミングII	必修	1	120(60)	8
	プログラミングIII	必修	2	90(60)	6
	Webプログラミング	必修	1	90(60)	6
	デバイスプログラミング	必修	2	60(30)	4
	Linux	必修	2	90(60)	6
	クラウドシステム	必修	3	90(60)	6
	AI技術	必修	3	60(30)	4
	品質管理	必修	2	30	2
	業務知識	必修	2	30	2
	開発演習	システム設計	必修	2	90(90)
	データベース設計	必修	2	30(30)	2
	進級制作	必修	2	120(120)	4

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
開発演習	システムUI/UX	必修	3	30(30)	2
	プロジェクト管理	必修	3	30(30)	2
	個人研究	必修	3	60(60)	4
	卒業制作I	必修	3	120(120)	4
	卒業制作II	必修	3	240(240)	8
資格対策	資格対策I	必修	1	30	2
	資格対策II	自由選択	2	30	2
	プログラミング資格	必修	2	30	2
	データベース資格	必修	2	30	2
一般基礎	プレゼンテーション	必修	2	30	2
	就職活動リテラシー	必修	2	30	2
	業界研究	自由選択	3	30	2
	インターンシップ	自由選択	3	30	2
	ホームルーム	必修	1-2-3	180	

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。

**ORACLE Academy** 世界トップシェアのオラクルDBで  
資格取得も全面サポート

## 学習環境 / 教材

最新のデータベース技術が学べる、上級SEに必要な実習環境を完備



### 最新オラクル製品導入のコンピュータ実習室

IT企業のシステム開発で実際に使用されるオラクル製品<sup>®</sup>を常に最新にアップデート。業界と同じ開発環境で実践的に学ぶことができます。オラクルマスターの資格取得・卒業制作にも最適な環境です。

### セミナーやコンテストなど、学外活動を積極支援

第63回技能五輪全国大会に東京都代表として出場し、銀賞・銅賞を受賞。プログラミング・コンテストへの参加や、学外セミナーでの先端技術習得など、学内にとどまらず学外との連携を積極的に支援しています。



ハイレベルな技術を体系的に学べるよう教員自ら工夫して制作されたオリジナル教材



開発現場でのシェア多数！  
UMLモデリングツール



「仮想化環境」で  
幅広い開発環境を実現

### 取れる資格

- 基本情報技術者 ● 応用情報技術者 ● 情報セキュリティマネジメント ● 情報処理安全確保支援士
- データベーススペシャリスト ● UMLモデリング技能認定 ● オラクル認定Javaプログラマ(OCJ-P)<sup>®</sup>
- Linux技術者認定資格(LPIC、LinuC) ● オラクルマスターデータベース

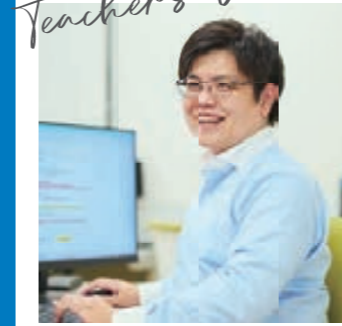
## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	プログラミングIII	プログラミングIII (演習+実習)	デバイスプログラミング (演習+実習)	プログラミング資格	システム設計 (演習+実習)
2限目 11:00~12:30	デバイス プログラミング	プログラミングIII (演習+実習)	データベース設計 (演習+実習)	データベース資格	システム設計 (演習+実習)
3限目 13:30~15:00		ホームルーム	プレゼンテーション		システム設計 (演習+実習)
4限目 15:10~16:40		エクステンション*			

※時間割は、変更になる場合があります。  
 ※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

キャノン/JR東日本情報システム/富士通/ぐるなび/東急テックソリューションズ/MIXI/日立社会情報サービス/トランスコスモス/ゾルダン/セゾンテクノロジー/DNP情報システム/LINEヤフー/NTTデータアイ/NTTドコモソリューションズ/YKK AP/アクセンチュア/GMOペパボ/NSW(日本システムウェア)/ソフトバンク/ヤマトシステム開発/ヴァル研究所/ANAシステムズ/東芝インフォメーションシステムズ/日本総合研究所/扶桑電通/テブコシステムズ/日立ソリューションズ/富士フイルムビジネスイノベーション/京セラコミュニケーションシステム/CTCシステムマネジメント/NHNテコラス/富士ソフト/USEN/ドコモ・データコム/NTTデータ先端技術/チームラボ/小田急電鉄 他多数



### 教員メッセージ

松谷 信平 先生

入学時に知識ゼロでも卒業時にはひとつの完結したシステムを作れるカリキュラムを組み、IT業界の激しい技術変化に対応できる応用力をもったシステムエンジニア(SE)を育成します。急速に発展するビッグデータやクラウド、ブロックチェーン、人工知能(AI)といった最新技術の学習もトピック的に取り入れています。1年次は情報技術やプログラミングの基礎を学習。2年次はシステム設計・データベース設計の技術を学び、3年次は最新の技術を習得して、卒業制作としてシステムを開発します。優れたSEには技術と知識以外に、顧客ニーズを聞き出す能力も大切。グループワークでコミュニケーション能力を養うなど、楽しく学べます。

### 卒業生メッセージ



株式会社ぐるなび  
加藤 稔海さん 新潟県立阿賀野高校出身

私は高校卒業後やりたいことが見つからず2年ほどフリーターを経験して日本電子に入学しましたが、大卒同期にも引けを取らないプログラミング力とサーバの知識を3年でしっかり身につけられました。最初は本当に何もわからずつまづきかけたこともありましたが、毎日通い続けて本当に良かったです。現在は、ぐるなびの外国語版海外向けサイト(API※)で開発から保守運用までを主に担当しています。スピード感にこだわりながら、変化も楽しんでこれからも新しい情報を発信し続けていきたいと思っています。 ※API=アプリケーションプログラミングインターフェース





# ネットワーク・セキュリティ

IT&ENGINEER Network Security



「Cisco APJC NetAcad Riders 2025」日本大会1位・2位独占。さらに世界大会で第2位に輝く

技能五輪全国大会2025

「NetAcad Riders 2025」表彰盾

シスコシステムズ合同会社 企業見学会

## 安心できる情報社会に必要な 守りの先端技術

### ネットワーク・セキュリティ業界

不正アクセスや悪質なハッキング、重大な障害を引き起こすコンピューターウイルスなど、巧妙化するサイバー犯罪から企業の信頼や人々の暮らしを守る人材の需要は高まる一方だ。

#### めざす職種 *Dream Job*

- セキュリティエンジニア
- クラウドエンジニア
- ネットワークエンジニア
- サーバエンジニア



株式会社ユービーセキュア 福富 愛香 氏  
アプリケーションセキュリティに関する産学連携授業

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. <https://news.nihonmura.tw>  
105039 台北市松山区復興北路73號7樓之2 TEL : (02)8772-7977  
aiuco@nihonmura.com (日本遊學 留學諮詢, 採預約制。)

20260516



LINE官方帳號

@nihonmura

# ネットワーク・セキュリティ 業界を知る

Special Interview

情報セキュリティサービス業界を常にリードしてきた「株式会社ラック」。業界が求める人材とは、どんなスキルと考え方を持った人材なのでしょうか。

**業界への理解とモラルをしっかりと身につけてほしい**



株式会社ラック  
業務・IT 戦略推進部  
コーポレート IT 推進室  
コーポレートセキュリティ  
マネジメントグループ  
グループマネージャー  
谷口 隼祐 氏

## PROFILE

最先端のセキュリティを提供するラックにおいて、社外での講演活動、イベント運営など、セキュリティの普及啓発や人材育成に従事。2017年より茨城県警サイバーセキュリティ対策テクニカルアドバイザーに就任。

## 株式会社ラック PROFILE

インターネットがまだ一般的ではなかった1995年、国内企業の先駆者として情報セキュリティサービスの提供を開始。その後一貫して情報セキュリティ分野の強化・発展に注力。現在は、企業のみならず、政府機関に招かれ、国家レベルでのセキュリティ対策への提言や支援を行うなど、常に業界をリード、国内最大級のセキュリティ監視センターを有している。



コンピュータウイルスやハッキングなどから企業の様々な情報を守る国内最大級のセキュリティ監視センターJSOC (写真提供:株式会社ラック) \*JSOCと学科のカリキュラムとは直接関連はありません。

## 主体的な行動が、業界への道を拓く

近年、ITは著しい進歩を遂げているのは、いまこれを読んでいる皆さんも実感していると思います。想像していたさまざまな未来が実現可能になり、ユーザー側にとってとても便利な世の中になった反面、提供する側も学ぶべきことが非常に多くなっています。当社のように、インフラ開発やソフトウェア開発、また、運用面におけるセキュリティ開発を行っている会社の需要も、今後ますます増えていくことが予想されています。

中でも、セキュリティの重要性は広く浸透はじめており、将来性のある業界としてセキュリティエンジニアを志す方も増えてきました。この業界をめざす上で、皆さんに知っておいていただきたいのは、地味で大変な作業も多いということ。情報技術の最先端、顧客の情報を守る大切な仕事というイメージだけが先行しているのかもしれない。重責ある仕事だからこそ、ときにはハードワークもまた、歴史が浅いため、キャリアパ

スの明確なステップがない企業も多くあります。単にイメージだけで将来を決めるのではなく、ミスマッチを防ぐためにも、業界のことを自分なりに勉強してからめざしてほしいと考えています。

また、モラルもしっかり身につけてください。今は小学生からプログラミングを学べる時代です。興味・延長から独学でセキュリティを学んでいる若者が多く、その知識が間違った方向へと使われるケースが後を絶ちません。現在の日本は、不正アクセス禁止法など法律が整備されており、捕まっている人は大多数がそういった10代~20代の若者という現実があります。知識の使いどころを間違わないために、セキュリティ技術を扱う人としての倫理観をしっかりと養ってほしいと思っています。

日本電子専門学校からは毎年のように卒業生が当社に来てくれています。基礎やモラルが

しっかり備わった人が多いと感じています。また良い意味で個性が強く、社会人になっても主体的に学ぶという人が多いように思います。冒頭でも話したようにこの業界は著しい進歩を遂げています。“自ら学ぶ”といった姿勢は、社会人になってから活躍できるかどうかを左右する要素にもなります。当社には、経済産業省管轄のIPA(独立行政法人情報処理推進機構)が主催する「セキュリティ・キャンプ」に携わったり、また個人で勉強会やセミナーを開催している社員もいます。日本電子さんの卒業生では、「CTF for GIRLS」という女性限定のセキュリティワークショップを開催する運営メンバーもいます。ぜひ、学生時代からそういったイベントなどにアンテナを立てて、積極的に足を運んで欲しいと思います。そういった行動はモラルの定着、業界への理解にも役立つはず。そして人脈が広がり、意識が高まり、セキュリティの一番のおもしろさである「守る」というやりがいにつながっていくのではないかと思います。

## 専門学校として初めて「ネットワーク」「サーバ」「セキュリティ」の専門学科を設立！ 企業からの圧倒的信頼と実績で就職に強い！

### ポイント①

たった2年間で「ネットワーク」「セキュリティ」「サーバ」のプロとなり業界へ！  
業界大手企業で多くの卒業生がエンジニアとして活躍

設立20年を越えたネットワークセキュリティ科は、蓄積された教育ノウハウと実務経験豊富な教員による丁寧な指導で、2年間でプロフェッショナルな人材を育成します。教員自ら作成するオリジナルテキストや企業との共同開発教材を活用して、初心者でも基礎から無理なく習得。基礎を固めた後は、ハッキングや不正アクセス対処、ログ解析などの高度な専門技術も習得します。

### 学びの課程



### ポイント②

教員全員「シスコネットワークングアカデミー」のインストラクター資格所有のエキスパート

「シスコネットワークングアカデミー」のインストラクター資格は、シスコシステムズ合同会社が認める将来のエンジニアを担うための難関資格です。入学時のビギナー向けの授業はもちろん、ハイレベルな授業まで展開しています。



左から、明石先生 姜先生

### ポイント③

業界最先端をゆく企業・研究機関との連携授業

ネットワークセキュリティ業界の動向をテーマに、企業の協力を得て、スペシャリストを招いた講義と実習形式で授業を実施。現場で即戦力となるための適切なアドバイスや日頃の授業とは異なる刺激に、学生のモチベーションもアップ。講師として本校の卒業生が登場し、リアルな未来像も提示していただきました。



国立研究開発法人情報通信研究機構(NICT)サイバーセキュリティ研究所 石川 大樹 氏

初心者だし2年間は不安... 業界に必要なことだけを体系的に学ぶので 大丈夫!!

就職率 10年連続 100%

各種コンテストで入賞!

若年者ものづくり競技大会 銅賞



IT・エンジニア/ネットワーク・セキュリティ

## ネットワーク セキュリティ科

2年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」

### めざす職種

- セキュリティエンジニア
- クラウドエンジニア
- ネットワークエンジニア
- サーバエンジニア など



人と人との“つながり”を  
この手で支えていく。

### ネットワーク技術

様々な端末と  
共有できる仕組み



### サーバ技術

サービスの  
提供を行う



### セキュリティ技術

個人・企業の  
情報を守る



### 初心者からネットワークセキュリティの プロフェッショナルをめざす

知識ゼロからネットワーク・サーバ・セキュリティの技術を2年間で体系的に学び、「NTT」グループや「AWS」などの有名企業でも活躍できるプロフェッショナルなエンジニアをめざします。

### ネットワーク技術の基礎から始まり 不正アクセス、ログ解析技術を習得

セキュリティエンジニアをめざすならネットワークの基礎技術は必須。教員が執筆した教科書や企業と共同開発した教材でネットワークの基礎技術はもちろん、ハッキング・不正アクセス対策などのセキュリティ技術も習得します。

### 11年連続就職率100%、 学生一人あたりの求人倍率165倍

ネットワーク技術の証明となる「CCNA」と企業に求められている「Linux技術者認定資格」を多くの学生が取得。さらに上位資格の「CCNP Enterprise」「CCNP Security」もめざせます。その実力を外部の競技会で発揮することも。

### Student's Voice

同じ目標の仲間がいるから頑張れる！

中山 大地さん(高等学校卒業程度認定試験(高認))

幼い頃、電話越しに離れた人の声が聞こえたとき、「どうしてつながるんだろう」と強い興味を抱きました。その気持ちは成長しても変わらず、高卒認定試験を経て入学。今学んでいるCCNAやLinuxは、覚えることが多く大変ですが、努力すれば必ず先生方が応えてくれる——その実感があるから、前向きに続けられています。将来は世界のIT基盤を支えるインフラエンジニアとして、人と人を通じてつながり支えたいです。ネットワークセキュリティの領域は未経験からだとハードルが高いと思うかもしれませんが、安心して飛び込んでみてください。



ネットワーク機器  
シミュレーターツール  
「Cisco Packet Tracer」



ネットワーク・セキュリティ  
電気・電子  
LINE官方帳號  
@nihonmura

# ネットワークセキュリティ科

More!



詳しくはこちら！

## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
専門基礎	TCP/IP	必修	1	60	4
	セキュリティ基礎	必修	1	30	2
	インフラセキュリティ	必修	1	60	4
	ネットワークプログラミング	必修	1	60(60)	4
ネットワーク	CCNA I	必修	1	120(60)	8
	CCNA II	必修	1	150(120)	10
	CCNA III	必修	2	120(90)	8
	ネットワークデザイン	必修	2	30(30)	2
	無線LAN構築	必修	1	60(60)	4
	Cloudデザイン	必修	2	30(30)	2
	不正アクセス対策	必修	1	30(30)	2
セキュリティ	ルータセキュリティ	必修	2	60(30)	4
	ファイアウォール トレーニング	必修	2	30(30)	2

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
セキュリティ	セキュリティログ解析	必修	2	60(30)	4
	サイバーディフェンス	必修	2	90(90)	3
	サイバーセキュリティ	必修	2	30(30)	2
サーバ構築+運用	Linux I	必修	1	90(60)	6
	Linux II	必修	1	90(60)	6
	サーバ構築	必修	2	120(90)	8
	サーバセキュリティ	必修	2	60(30)	3
	データベース	必修	2	30(30)	2
	IoT演習	必修	1	30(30)	2
	卒業制作	必修	2	180(150)	7
演習 総合	卒業制作	必修	2	180(150)	7
	卒業制作	必修	2	180(150)	7
一般基礎	教養リテラシー I	必修	1	30	2
	教養リテラシー II	必修	1	30	2
ホームルーム		必修	1・2	120	

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	Cloudデザイン (演習+実習)	セキュリティログ解析 (演習+実習)	サーバ構築	ルータセキュリティ (演習+実習)	CCNA III
2限目 11:00~12:30	サイバーディフェンス (演習+実習)	セキュリティログ解析 (演習+実習)	サーバ構築 (演習+実習)	CCNA III	CCNA III (演習+実習)
3限目 13:30~15:00	CCNA III	ルータセキュリティ (演習+実習)	サーバ構築 (演習+実習)	ホームルーム	CCNA III (演習+実習)
4限目 15:10~16:40	エクステンション*	エクステンション*	サイバーディフェンス (演習+実習)		

※時間割は、変更になる場合があります。  
 ※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

NTTコミュニケーションズ/NTT-ME/NTT東日本/ラック/ソフトバンク/アルティウスリンク/NECネットエスアイ/TOKAI  
 ホールディングス/さくらインターネット/ユニアデックス/NTTコムエンジニアリング/CTCシステムマネジメント/DXCテクノロ  
 ジー・ジャパン/IJエンジニアリング/ブロードバンドタワー/NTTデータ先端技術/キヤノン/三井情報/ネットワンシステムズ/  
 MKIテクノロジーズ/IDCフロンティア/NHN テコラス/サイバートラスト/エービーコミュニケーションズ/京都アニメーション/  
 ユービーセキュア/アイレット/GMOインターネットグループ/アマゾン ウェブ サービス 他多数

## 学習環境 / 教材

セキュリティエンジニアに必要な技術を習得。仮想化環境も完備



基礎から専門科目まで学習。コンテスト挑戦もサポート

「不正アクセス対策」「サーバセキュリティ」「サイバーセキュリティ」「サイバーディフェンス」といった専門科目を学びます。また、Cisco主催「APJC NetAcadRiders」では本科学生が日本1位・2位を独占しました。



新たな産学連携授業を開始。学習環境がさらに充実!

さくらインターネット株式会社と提携。同社が提供している様々なサービスを活用できる環境を整え、他校に先駆けた新たな産学連携授業で、現場に即した最新技術を学習します。



インターネット接続機器  
 「ルータ」「スイッチ」を400台以上完備



効果的なオリジナル教材と企業と共同  
 開発した豊富なカリキュラムで学習



インターネット機器最大手シスコシステムズの「人材育成プログラム」を導入

取れる資格

- CCST ネットワーキング
- シスコ技術者認定 (CCNA, CCNP Enterprise, CCNP Security)
- Linux 技術者認定資格 (LPIC)
- Linux 技術者認定資格 (LinuC)
- アマゾンウェブサービス (AWS) 認定



教員メッセージ

姜 伶和 先生

現在、私たちは生活の中でなくてはならないものであるインターネットを介した様々な情報を目にしたりと、ゲーム、SNS、動画配信と無意識のうちに多様なサービスを利用しています。反面、情報漏洩や大切な資産が奪われたりとセキュリティに関連したトラブルも同様に増えており、セキュリティエンジニアの不足が社会問題となっています。本科では「情報資産」を守るエンジニアの育成を目的とし、ネットワーク業界の最大手であるシスコシステムズ社が開発したカリキュラムにより、初心者でも実体験をもとにしたIT技術の基礎から応用まで学ぶことができます。IT企業で活躍する講師や卒業生を招いた講演も行っており、社会で必要となるエンジニアの心構えなども学習できます。

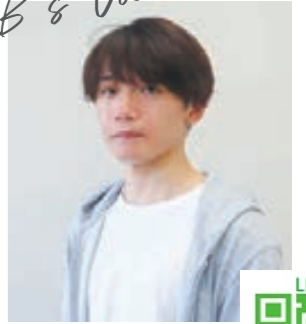
卒業生メッセージ



さくらインターネット株式会社  
 秋葉 拓武さん 高等学校卒業程度認定試験合格

在学中は、先生方の熱心なご指導により、少しずつ成功体験を積み重ねることで前向きな物事のとりえ方が身についたと思います。卒業制作で、初めてPythonを用いて試行錯誤しながら、最終的に動くものを完成させることができたのは良い思い出です。現職では、グループ会社へと出向し、ソフトウェアエンジニアとしてクラウド型ネットワークサービス(Open Connectivity eXchange)の開発に携わっています。お客様に提供するAPIや、裏側で稼働するネットワーク機器のコントローラの実装、機器の検証などをメインに行いながら、担当業務にとどまらず様々なことに挑戦しています。

OB's Voice



LINE 官方帳號



@nihonmura





# 電気・電子

IT&ENGINEER  
Electronics

## 暮らしを支える 強力サポーター

### 電気・電子業界

電気・電子のない世界なんてありえない！それはすべての社会生活がストップしてしまうのと同じこと。社会のインフラを支え、快適な暮らしをサポートする立役者である電気・電子業界は、不況に強い安定した業界だ。

#### めざす職種 *Dream Job*

- 電気主任技術者
- ビル管理技術者
- 設備設計技術者
- 電気工事士
- 各種施工管理技士
- 太陽光発電施工技術者
- ネットワーク施工技術者
- 電子設計技術者
- 組込みシステム技術者
- ロボットエンジニア
- 音響機器エンジニア
- カスタマーエンジニア
- 医療機器エンジニア



# 電気・電子業界を知る

Special Interview

建物総合管理のプロフェッショナル集団  
「日鉄興和不動産ファシリティーズ株式会社」。  
今、電気・電子業界では、どのような人材が  
求められているのでしょうか？

スイッチを押せば  
電気は点灯する  
この当たり前を、  
当たり前にするのが  
私たちの役目



## PROFILE

2001年、日本電子専門学校電気工学科を卒業。日鉄興和不動産ファシリティーズ株式会社入社、33万平米の大規模ビルである品川インターシティに配属となり、2017年37歳で品川インターシティの所長に就任、その後、同地区の統括所長として活躍。現在は本社の設備管理部に異動しエリアマネージャーとして勤務。

## 日鉄興和不動産ファシリティーズ株式会社 PROFILE

総合デベロッパーである日鉄興和不動産株式会社100%出資の総合ビルメンテナンス会社として、最新鋭の超高層複合ビルから中小規模のオフィスビル、マンションに至るまで様々な建物の設備管理に携わり、「安全・安心・快適」な建物空間を追求。信頼と実績あるプロフェッショナルとして、多様なサービスソリューションをワンストップで提供している。

## 効率化、高機能化になるほど人の手による管理が必要不可欠

ビルがあれば必ず設備や清掃等の管理業務が必要です。ビル管理という、設備の監視や点検、機器の修繕といった裏方の作業を思い浮かべますが、実はそれだけではありません。修繕計画の策定、省エネルギー策の提案、防災対策の推進などオーナーと一緒に取り組む課題が多く、また一般のお客様と接する機会も増えています。特に私が担当した品川インターシティはオフィス、商業施設、イベントホールを有する巨大複合ビルで、テナントと協力してイベントやフリーマーケットを開催するなど品川地域全体を盛り上げ、集客につながる取り組みも推進。地域の活性化にも貢献しています。このように建物の設備管理を基本としながらもその業務は実に幅広く、専門的な知識や技術に加えて、提案力やコミュニケーション能力も求められるようになってきています。

導入といった高機能化が進んでいます。効率化、省スペース化により、設備や機器に直接触れる機会が減り、専門的な知識がなくても運用ができてしまいます。ですが、いくら自動化、効率化で便利になっても、緊急を要する事態が発生した時、臨機応変に対応できる人の手による管理は必要不可欠です。さらには先進の機能を熟知し、上手に活用・運用する専門性の高いスキルも求められます。だからこそ電気工学や電子工学の基礎を実践的に学んできた日本電子の卒業生のような人材が必要であり、活躍できる現場であると思うのです。

この業界は、幅広いスキルが必要ですが、長く安定して働けます。そして、スイッチを押せば電気が点灯し、エアコンが稼働する。この当たり前を維持することが私たちの重要な役目であり、やりがいでもあります。いつか、共にやりがい分かち合える日が来ることを心待ちにしています。

## 『求人倍率213倍』

## 70年を越える実績を持つ日本電子だから就職できる

長年の教育ノウハウを落とし込んだオリジナルテキスト、優良企業との強固なつながり、国家資格取得への優遇など、就職でも圧倒的有利！（以下、内定者一部抜粋）



## 業界が求めるエンジニアへ、成長を加速させる充実のサポート

長年の実績に加え、現場に即した実践的な企業連携授業、就職に有利な国家資格取得をめざす特別講座、学生の力を最大限に引き出す大会出場支援など、業界が求めるエンジニアに成長するためのサポートが充実しています。



IT・エンジニア/電気・電子

# 電気工学科

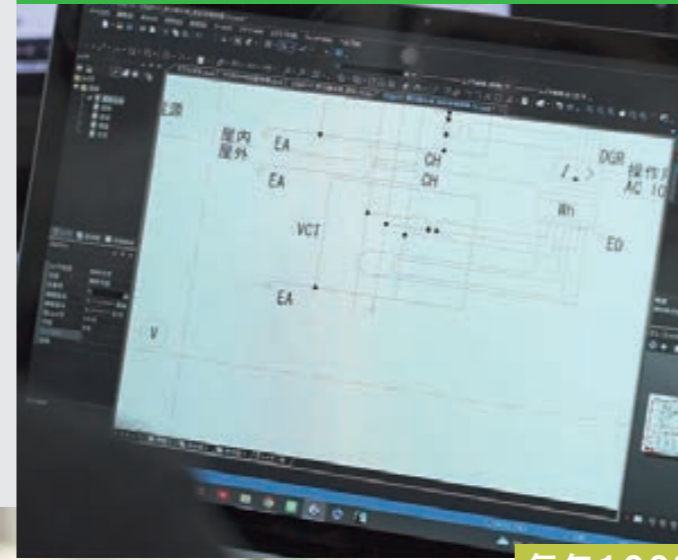
2年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」  
経済産業省・国土交通省・総務省認定学科

### めざす職種

- 電気主任技術者
- ビル管理技術者
- 設備設計技術者
- 各種施工管理技士 など

「安全」から  
日本の未来を  
支える人に。



毎年100%の就職実績・「東京電力」などの大手企業にも

電気業界の求人ニーズは景気に左右されず常に安定しています。万全の就職サポートのもと、大手企業のほか、空港、ビル、アミューズメント施設、鉄道などの電気設備の維持・運用・管理・監督・設計を行う人材として、全学生が就職しています。

経済産業省認定学科「電気主任技術者」は無試験合格  
その他の資格も合わせて特別講座で徹底サポート

資格に応じた特別講座や個別のフィードバックで、資格取得を徹底サポートします。現場のプロである教員による実践的な指導で、実技・技術面も安心。合格率10%前後の超難関国家資格「第二種・三種電気主任技術者」も、無試験で合格が可能\*です。  
※卒業後、実務経験を第二種は5年以上、第三種は2年以上を経たのち、申請により無試験で取得

基礎を身につける「座学」と  
理解を深める「実習」をバランス良く学ぶ

座学と実習をバランスよく組み合わせ、現場で求められる専門スキルを実践的に習得します。多彩な実習を通して、CADを用いた製図や機器のメンテナンスなど即戦力となる人材へと成長できます。資格取得だけでなく、就職支援や社会人スキルの指導も充実し、卒業後は設計・施工・保守など幅広い分野で活躍できます。

### Student's Voice

学校は目標への近道、何事も挑戦すれば自分のためになる！

古澤 晴紀さん(千葉県立野田中央高校出身)

電気に興味を持ったのは、電力関係の仕事をしていた祖父の話がきっかけでした。資格サポートや就職率を比較し、本科なら自分の夢に近づけると感じて入学しました。授業は想像以上に大変でしたが、友人と教え合い、先生の放課後サポートに支えられて乗り越えました。実習で配線を組む作業にやりがいを感じ、現在は第三種電気主任技術者の資格取得に挑戦中。将来的な目標は、現場監督として、大きな建設物に関わりたいです。学校は目標への近道。何事も挑戦することが自分の力になると実感しています。



# 電気工学科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
専門基礎	電気数学Ⅰ	必修	1	60(30)	4
	電気数学Ⅱ	必修	1	30(15)	2
	物理学	必修	1	30(15)	2
	電気電子計測	必修	1	60(30)	4
	電気磁気学Ⅰ	必修	1	30(15)	2
	電気磁気学Ⅱ	必修	1	30(15)	2
	電気磁気学Ⅲ	必修	2	30(15)	2
	電気回路Ⅰ	必修	1	90(45)	6
	電気回路Ⅱ	必修	2	30(15)	2
	電子回路Ⅰ	必修	1	30(15)	2
	電子回路Ⅱ	必修	2	30(15)	2
	電気基礎実験	必修	1	120(120)	4
	電気応用技術	電気機器Ⅰ	必修	1	30(15)
電気機器Ⅱ		必修	2	30(15)	2
電気機器Ⅲ		必修	2	30(15)	2
電気応用Ⅰ		必修	1	30(15)	2
電気応用Ⅱ		必修	2	30(15)	2
新エネルギー		必修	1	30(15)	2
電気材料		必修	2	30(15)	2
電気応用実験		必修	2	120(120)	5
電気実習		必修	2	120(120)	4

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
電気応用技術	パワーエレクトロニクス	必修	2	30(15)	2
	発変電工学	必修	2	60	4
電力技術	送配電工学	必修	2	60(30)	4
	電気法規	必修	2	30	2
	自動制御Ⅰ	必修	2	30(15)	2
制御技術	自動制御Ⅱ	必修	2	30(15)	2
	デジタル制御	必修	2	30	2
	メカトロニクス	自由選択	2	30(15)	2
設計技術	電気製図	必修	1	120(120)	8
	電気設備設計	必修	2	30(15)	2
	電気技術実務	必修	2	30	2
通信技術	電気通信	必修	2	30	2
	データ通信	必修	2	30(15)	2
工事技術	電気工事実習	必修	1	120(120)	4
資格対策	資格対策講座Ⅰ	必修	1	30	2
	資格対策講座Ⅱ	自由選択	1	30	2
一般基礎	就職活動リテラシー	必修	1	30(15)	2
	技術英語	自由選択	2	30(15)	2
	コンピュータ演習	必修	1	30(30)	2
	ホームルーム	必修	1・2	120	

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	電気応用実験 (演習+実習)	パワーエレクトロニクス	電気材料	電気実習 (演習+実習)	デジタル制御
2限目 11:00~12:30	電気応用実験 (演習+実習)	電気応用Ⅱ	電気設備設計	電気実習 (演習+実習)	送配電工学
3限目 13:30~15:00	電気技術実務	発変電工学	自動制御Ⅱ	電気回路Ⅱ	データ通信
4限目 15:10~16:40	ホームルーム		エクステンション*	エクステンション*	

※時間割は、変更になる場合があります。  
 ※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

関東電気保安協会/東北電気保安協会/東京電力ホールディングス/北海道電力/日本工営エナジーソリューションズ/東京エネシス/太平電業/クリハラント/きんでん/関電工/ユアテック/九電工/東光電気工事/エクシオグループ/JESCOホールディングス/東京地下鉄/小田急電鉄/西武鉄道/相模鉄道/首都圏新都市鉄道/日本電設工業/日本リーテック/新生テクノス/イオンディライト/野村不動産パートナーズ/日鉄/興和不動産ファシリティーズ/三菱地所プロパティマネジメント/アズビル/日本電技/朝日工業社/三機工業/新日本空調/能美防災/三機サービス/川重冷熱工業/ジャパンエレベーターサービスホールディングス/三菱電機プラントエンジニアリング 他多数

## 学習環境 / 教材

現場で使える技術と知識が身につくプロ仕様の機材がそろった実習室

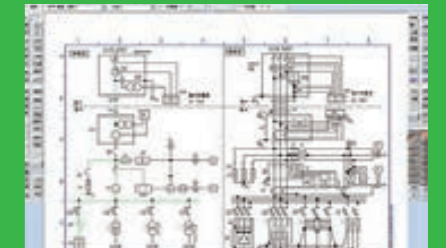


プロが活用する計測機材を完備した電気実験実習室

プロの現場を体感できる企業見学会も多数

知識だけでなく専門技術を兼ね備えた人材を育成するため、講義で習ったことをすぐに実験できるように整備された専用実験室です。プロ仕様の計測機材など、現場に即した設備を活用して学習します。

有名企業との連携でプロの現場を体感する校外活動も積極的に行っています。学内での学習内容が実際の仕事でどう活かせるかを感じられるだけでなく、自分が働くイメージができるので、進路選択をする際の重要な判断材料にもなります。



エネルギーマネジメント&太陽光発電システム

現場技術を習得するため電気実験用測定機器などプロ仕様の機材を完備

業界主流のオープンソースソフトウェアJw\_cad

取れる資格

- 電気主任技術者
- 電気工事士
- 認定電気工事従事者
- 工事担任者
- 管工事施工管理技士
- 電気工事施工管理技士
- 電気通信工事施工管理技士
- 建築施工管理技士
- 危険物取扱者
- 消防設備士



教員メッセージ

山路 哲平 先生

本科のモットーは「実験で確かめる」。真の実力を得るには、モノに触れながら知識や技術、技能を身につけることが大切。だからこそ、実験は理解力をアップさせてくれます。その結果、第三種電気主任技術者、第一種と第二種電気工事士、電気工事施工管理技術検定2級など、資格試験に多くの学生が合格しています。技術と資格があれば企業から高い評価が得られ、将来は約束されます。本科は電気関係の資格取得や、電気を扱う技術者をめざす人に最適な学科です。今後ますます必要とされる、快適な生活を支える電気技術者をめざしましょう。

卒業生メッセージ



一般財団法人 関東電気保安協会  
 宇津木 敬さん 埼玉県立松山高校出身

日本電子では、資格取得や就活のサポートが手厚く、授業もわかりやすいので、普通科の進学校出身で電気に関する知識がない私でもついていきました。おかげで私も第三種電気主任技術者を取得し、希望の会社に就職することができました。現在は大規模工場や大型ビル等の各種点検、アドバイスなどの業務に携わり、先日は小規模ではありますが現場の作業責任者として全てを任せていただきました。電気設備の点検実習など学校で勉強したことが現在の技術に直結し、座学で学んだ法令等の知識も役立っています。



OB's Voice



IT・エンジニア/電気・電子

# 電気工事技術科

2年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」  
経済産業省・国土交通省認定学科/厚生労働大臣指定試験機関

### めざす職種

- 電気工事士 ●電気工事施工管理技士
- ネットワーク施工技術者
- 太陽光発電施工技術者 など



### 毎年100%の就職実績

不況に強く毎年100%の就職実績。電気工事士として、一般家庭やビルの電気工事をはじめ、東京ディズニーランド、六本木ヒルズ、東京スカイツリーなどで、延べ3,000人以上の卒業生が活躍。業界からの信頼が厚く求人も数多く寄せられています。

### 「第二種電気工事士」全員取得

### 第一種技能試験にも完全対応

経済産業省認定学科のため「第二種電気工事士」を1年修了時に無試験で取得可能。さらに上級資格の「第一種電気工事士」技能試験対策も徹底的にサポートします。

### 現代社会において必要な技術である

### 「太陽光発電」「ネットワーク施工」を学べる

1年次は「第二種電気工事士」資格を、2年次には「太陽光発電システム設置」「ネットワーク施工」を学習。学ぶ領域が広いので、将来の選択肢が広がります。

この年の先にある。  
よく仕事の  
「暮ら」を守る。



### Student's Voice

#### 現場の感覚を事前に掴める実習が魅力的

末長 潤貴さん(東京都立練馬高校出身)

電気工事士をめざしていたので、1年修了時に第二種電気工事士の免状を取得できることに魅力を感じて本科へ入学。最初はわからないことだらけで戸惑いましたが、先生との距離感が近く、質問しやすい雰囲気なので助かりました。今は「2級建築施工管理士」の取得をめざしています。就活でも、先生がエントリーシートの添削など親身に相談に乗ってくれたおかげで、念願の鉄道会社に内定しました。全ての人が安心して利用できる鉄道を支えていきたいです。



# 電気工事技術科

More!



詳しくはこちら！

## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数	
専門基礎	電気に関する基礎理論Ⅰ	必修	1	60	4	
	電気に関する基礎理論Ⅱ	必修	1	60	4	
	電気回路演習	必修	2	30(30)	2	
工事技術	電気工事に用いる材料および工具	必修	1	30	2	
	電気機器	必修	1	60	4	
	電気工事の施工方法	必修	1	90	6	
	一般用電気工作物の検査方法	必修	1	30	2	
	一般用電気工作物の保安に関する法令	必修	1	60	4	
	電気工事実習Ⅰ	必修	1	270(270)	10	
	電気工事実習Ⅱ	必修	1	270(270)	10	
	自動制御実習	必修	1	60(60)	2	
	高電圧設備Ⅰ	必修	2	60	4	
	高電圧設備Ⅱ	必修	2	60	4	
	電気実験	必修	2	120(120)	4	
	高電圧設備技術	必修	2	60	4	
	自動運転技術	必修	2	60(30)	4	
	設計技術	配電理論および配線設計	必修	1	60	4
		配線図	必修	1	60	4
電気製図		必修	2	120(120)	8	

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数
通信技術	電話設備	必修	2	30	2
	ネットワークシステム技術	必修	2	90(60)	6
エネルギー技術	新エネルギー技術	必修	2	30	2
	太陽光発電施工技術	必修	2	90(60)	6
資格対策	防災設備	必修	2	30	2
	電気工事施工管理技術	必修	2	30	2
一般基礎	就職活動リテラシー	必修	1	30	2
	コンピュータリテラシー	必修	2	30(30)	2
	ホームルーム	必修	1・2	120	

※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。  
※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。



技術を習得できる実習と専門機材が充実

## 学習環境 / 教材

「ソーラーパネル」「蓄電池」「実習用昇柱」を設置。社会のライフラインを担う実践技術を鍛える



太陽光発電システムの基礎から施工技術まで習得

次世代の再生可能エネルギーとして注目を集める太陽光発電システムや蓄電池を他校に先駆け導入。実習用の昇柱(電柱)や高圧受電設備など、現場さながらの学習環境を整えています。



プロと競う大会で実力を発揮できる専門機材が充実

プロが現場で使用する機材を用いた学習環境、充実のサポート体制で、毎年様々な大会・コンテストへと出場し、即戦力となる実践的な技術を学べます。技能五輪全国大会では、優秀な成績を収めた学生が世界大会で銅賞を受賞。



業界で実際に活用されているプロ仕様の多様な機器を完備



初心者から学ぶことをふまえて制作された安心のオリジナル教科書



配線工事を実践的に学習するために欠かせない電気配線用パネル

取れる資格

- 電気工事士 ● 電気工事施工管理技士 ● 認定電気工事従事者 ● 工事担任者
- 消防設備士 ● 情報配線施工技能検定 ● エネルギーマネジメントアドバイザー
- 酸欠硫化水素危険作業員 ● 低圧電気取扱者 ● 高圧電気取扱者

## 教員メッセージ

高橋 俊幸 先生

電気工事技術者の仕事は、発電所から送られる電気を一般家庭用、工場用、通信用、消防施設用など、必要とする場所や目的に応じて配線工事をする事です。この技術と資格があれば、職に困ることはありません。卒業生の技術力は定評があり、就職率も高い実績をあげています。「東京スカイツリータウン」内に位置する「東京ソラマチ」や「東京ミッドタウン」などの電気工事を担当したほか、独立開業する卒業生も数多くいます。知識がなくても、勉強が苦手でも、やる気さえあれば、私たち教員が必ずプロの電気工事技術者に育てます!



## 卒業生メッセージ

株式会社 関電工 牛丸 優太さん 千葉県立佐倉南高校出身

数ある専門学校の中でも日本電子の実習授業はとて面白いと感じ、入学を決意。電気配線用パネルを使った実践的な授業がすごく好きで、一番力を入れて学んでいましたね。就職活動では、先生がたが1年次から親身に相談にのってくださったおかげで、高校生の時に志した電気の仕事に就くことができました。現在は、施工管理として現場管理やCADを使って電気設備工事の図面を書く業務を担当しています。何気なく利用する建物などの施工に携わっていることは、多くの人の日常を守っているというやりがいにつながっています。



## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	電気に関する基礎理論Ⅱ	電気工事実習Ⅱ (演習+実習)	自動制御実習 (演習+実習)	電気工事実習Ⅱ (演習+実習)	電気工事実習Ⅱ (演習+実習)
2限目 11:00~12:30	電気工事の施工方法	電気工事実習Ⅱ (演習+実習)	自動制御実習 (演習+実習)	電気工事実習Ⅱ (演習+実習)	電気工事実習Ⅱ (演習+実習)
3限目 13:30~15:00	一般用電気工作物の検査方法	電気工事実習Ⅱ (演習+実習)	配線図	配電理論および配線設計	電気工事実習Ⅱ (演習+実習)
4限目 15:10~16:40	ホームルーム	電気工事実習Ⅱ (演習+実習)	電気工事に用いる材料および工具	一般用電気工作物の保安に関する法令	電気工事実習Ⅱ (演習+実習)

※時間割は、変更になる場合があります。

※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

関電工/きんでん/エクシオグループ/日本電設工業/日本リーテック/NR電車線テクノ/飯田電機工業/東武鉄道/福田電気工事/浜野電設/JESCOホールディングス/円エンジニアリング/コムシモバイル/新和電工/東邦電気工業/スズデン/合同電気工事/ニチボウ/ヤマト電設/マシモホールディングス/タマテックシステム/日本ビルコン/三位電気/田中電気/大永電気/信和興業/中央電気工事/三沢電機/福田電気工事/日本電設電車線工事/東日本電気エンジニアリング/中日本ハイウェイエンジニアリング東京/首都高電気メンテナンス 他多数



IT・エンジニア/電気・電子

# 電子応用工学科

2年制

専門士称号付与/文部科学大臣認定「職業実践専門課程」  
「陸上特殊無線技士」講座実施学科

### めざす職種

- 電子設計技術者 ●組み込みシステム技術者 ●ロボットエンジニア
- 音響機器エンジニア ●カスタマーエンジニア ●医療機器エンジニア など

自分の想いを  
力に変える。

ハードウェア技術とソフトウェア技術をトータルで習得



ハードウェア



ソフトウェア

### 初心者からプロのエンジニアへなるために、 オリジナル教材でサポート

1年次は基礎科目をしっかり学び、2年次は専門科目を中心に現場での力を養います。教員が作成した丁寧な解説入りのオリジナル教材を使い、初心者でもゼロからステップアップできます。

### 回路やプログラミングをバランス良く学び、 最新技術にも対応できる技術者を育成

業界で注目されている「FPGA」「Raspberry Pi」を授業に導入。新たな成長分野として、注目されている「IoT」「ロボット」「AI(人工知能)」などの最先端分野を支える、最新の電子技術を学びます。

### 約210倍の求人倍率 就職先の選択肢が豊富

本科卒業生は2万人以上。業界の信頼も厚く、毎年、圧倒的な求人数を誇っています。モノづくりの企画・設計・製作・修理まで、幅広い就職が望めます。

### Student's Voice

手がけた作品で多くの人に笑顔届けたい!

岡村 竜平さん(東京都立総合工科高校出身)  
大きな筐体ときらびやかな演出——僕は昔からアーケードゲームが大好きでした。将来は作る側に回りたいと思い、アーケードゲーム会社への就職実績がある本科を選びました。特に好きな授業はデジタル回路と製作。マイコンの内部動作を原理から学べるので、自主制作でも最適な開発ができるようになりました。中学から電子工作はしていましたが、設計できる回路図が格段にレベルアップしました。皆さんも日本電子で自分の「好き」を爆発させてください!



岡村さんの製作物



# 電子応用工学科



## カリキュラム

科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数	科目群	科目	必修/選択	年次	時間数 (演習+実習)	単位数	
専門基礎	電気数学Ⅰ	必修	1	60	4	組み込みシステム 応用技術	IoT技術	必修	2	60(30)	4	
	電気数学Ⅱ	必修	1	30	2		ロボット技術	必修	2	30(15)	2	
	電磁気学	必修	1	30	2		製造・管理技術	必修	2	30(15)	2	
	物理学	必修	1	30	2	プログラム	アルゴリズムⅠ	必修	1	30	2	
回路技術	電気回路基礎および演習	必修	1	60(30)	4		アルゴリズムⅡ	必修	1	30	2	
	電気回路	必修	1	30	2		C言語プログラミング基礎および演習Ⅰ	必修	1	60(30)	4	
	電子回路および演習	必修	1	60(30)	4		C言語プログラミング基礎および演習Ⅱ	必修	1	60(30)	4	
	アナログIC回路および演習	必修	1	60(30)	4		デジタル・データ処理Ⅰ	必修	2	30(30)	2	
	デジタル回路および演習Ⅰ	必修	1	60(30)	4		デジタル・データ処理Ⅱ	必修	2	30(30)	2	
	デジタル回路および演習Ⅱ	必修	1	60(30)	4	モノづくり	設計・製作実習	必修	2	90(60)	4	
	回路シミュレーション技術	必修	1	60(45)	4		卒業製作	必修	2	210(150)	9	
	FPGA設計	必修	2	60(30)	4	活用技術	コンピュータ基礎および演習	必修	1	30(30)	2	
	電子回路実装設計	必修	2	30(15)	2		CAD演習	必修	2	60(45)	4	
	アクチュエータ技術	必修	2	30(15)	2	対資格	資格対策(ハード系)	選択Ⅰ	1	30	2	
組み込みシステム技術	コンピュータアーキテクチャ	必修	1	30	2		資格対策(ソフト系)	選択Ⅱ	1	30	2	
	組み込みマイコン基礎	必修	1	30	2		一般基礎	就職活動リテラシー	必修	1	30	2
	組み込みマイコン設計Ⅰ	必修	1	60(30)	4	ホームルーム	必修	1-2	120			
	組み込みマイコン設計Ⅱ	必修	2	60(30)	4	※カリキュラム表の内容は一部変更になる場合があります。 ※「選択Ⅰ」または「選択Ⅱ」のいずれかを選択します。 ※授業時間数は、講義と演習+実習にわかれています。( )内は演習+実習の時間数です。						
	通信インタフェース技術	必修	2	30	2							
	マイコン周辺回路および演習	必修	2	60(30)	4							
	組み込みシステム設計・評価	必修	2	60(30)	4							

## 時間割例

	月	火	水	木	金
1限目 9:20~10:50	アナログIC回路 および演習	電子回路および演習	C言語プログラミング基礎 および演習Ⅱ	組み込みマイコン設計Ⅰ	回路シミュレーション技術 (演習+実習)
2限目 11:00~12:30	アナログIC回路 および演習 (演習+実習)	電子回路および演習 (演習+実習)	C言語プログラミング基礎 および演習Ⅱ (演習+実習)	組み込みマイコン設計Ⅰ (演習+実習)	回路シミュレーション技術 (演習+実習)
3限目 13:30~15:00	アルゴリズムⅡ	電気回路	デジタル回路 および演習Ⅱ	ホームルーム	電気数学Ⅱ
4限目 15:10~16:40	資格対策	エクステンション*	デジタル回路 および演習Ⅱ (演習+実習)		エクステンション*

※時間割は、変更になる場合があります。  
※エクステンション(共通選択科目)は、月曜日から金曜日の4限目に実施。時間割や自分の希望に合わせて選択することができます。

## 主な就職先

トヨタ自動車/ヨシダ/ホリ/ジャパンエレベーターサービスホールディングス/ビーネックステクノロジーズ/東洋エンジニアリング/ティーネット  
ジャパン/JESCOホールディングス/日本システム開発/大成技研/アバルデータ/マイスターエンジニアリング/プライムエンジニアリング/  
マイナビEdge/パナソニックマーケティングジャパン/防衛省自衛隊/武藤工業/八洲測器/日本エクス・クロン/NAVIO/グローブシップ/メイテック  
フィルダース/フェニックスエンジニアリング/アンドールシステムサポート/コムシモバイル/アスパーク/協立電子/富士オートメーション/イシダ/  
大成ラミック/東洋化成/真田KOA/セントラル/島津アクセス/NECネットワーク・センサ/JUKI/アベテックシステム 他多数



日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. <https://news.nihonmura.tw>  
105039 台北市松山区復興北路73號樓之2 TEL: (02)8772-7977  
aiuco@nihonmura.com (日本遊學 留學諮詢, 採預約制。)

## 学習環境 / 教材

テーマに合わせて取り組むことで、理解が深まる本科独自の学習環境



3Dプリンタなどプロ仕様の設備で高度な技術を学習

1人1セット使用可能なプロ仕様の測定機器をはじめ、実験用ロボット、部品製作用の3Dプリンタなどの設備が完備されています。



組み開発の最先端技術を実践的に学べる企業連携授業

日本システム開発株式会社と連携授業を行い、組み開発設計を行う現役のエンジニアから実践形式で学習します。



本科独自の学習用マイコンキットで無難なく組み込みシステムを習得



2年間で習得した技術を活用して自分だけの"モノ"を作る卒業制作



業界が注目する「FPGA」「Raspberry Pi」モノづくりの面白さを通して技術を学ぶ

取れる資格

- 陸上特殊無線技士
- 消防設備士
- デジタル技術検定
- ETEC(組み込み技術者試験制度)組み込みソフトウェア技術者試験
- IoTシステム技術検定試験
- X(エックス)線 作業主任者



教員メッセージ

仲田 英起 先生

身の回りのスマホや家電、車の自動運転などの先端技術まで、エレクトロニクスが多くのモノを支えています。これらの製品の多くはコンピュータ(マイコン)によって制御されており、エレクトロニクスはハードとソフトの両方のスキルをもったエンジニアが求められています。特にあらゆるモノがインターネットにつながるIoTの時代では広い知識を持ったエンジニアが必要となります。私たちの学科では、たとえ高校時代文系であっても大丈夫なようにゼロから学べるカリキュラムを作成し、卒業時には一人前のエンジニアになれるように成長できます。身近な生活を支えてくれる『モノづくり』に興味がある皆様をお待ちしております。

卒業生メッセージ



株式会社アバルデータ  
小城 春輝さん 埼玉県立川口高校出身

高校時代、SF映画に憧れ「自分の思いを形にしたい」と感じたことが、この道を選んだ原点です。本科の学びでは、回路だけでなく製品の仕組みそのものを深く理解でき、卒業制作や東京ゲームショウでの出展経験が自信につながりました。現在は入社3年目で、ハードウェアの基板設計とFPGA設計を担当しています。学生時代と異なり、プロの現場では精度も要求も桁違いですが、機械が動き出す瞬間のワクワク感は何にも変え難いものがあります。挑戦した最新のFPGAの案件で評価を得られたことは大きな励みです。ものづくりが好きなら、この世界はきっと面白いですよ!日本電子で、最初の一步を踏み出してください。



20260516

CO-OP  
ゲーム  
アニメ  
デザイン  
AI  
Web・モバイル  
情報処理  
ネットワーク・セキュリティ  
電気・電子

# 入学イベント

イベントのお申し込みは  
こちらから



Admission event

入学検討者対象

## オープンキャンパス&

## 体験入学

先生や学生の  
雰囲気がわかる

体験授業に加え  
学科の説明も実施

体験授業後に  
個別相談も可能

### 学校紹介

時間 **9:30**

場所 **7号館  
9号館  
メディアホール**

「教育カリキュラム」や「オリジナル教材」「高い専門教育力」「キャリアセンター」など、日本電子専門学校についてわかりやすくご紹介します。



### 学科別体験授業

時間 **10:15~12:30**

場所 **各実習室**

学科ごとに行う体験授業。体験授業に加え、学科の内容について詳しく説明するので、学習内容やめざす業界・職種などについて具体的にイメージできます。体験授業後に個別相談もできます。



### 体験コース一覧

(実施内容の詳細はWebサイトをご確認ください)

下記 **A** ~ **U** の中から一つ選んでのご参加となります。  
※HコースとIコースの体験授業は合同で行います

A	コンピュータグラフィックス科	K	AIシステム科
B	CG映像制作科	L	Webデザイン科
C	コンピュータグラフィックス研究科	M	モバイルアプリケーション開発科
D	高度ゲーム制作科	N	DXスペシャリスト科
E	ゲーム制作研究科	O	情報処理科(昼・夜)
F	ゲーム制作科	P	情報システム開発科
G	ゲーム企画科	Q	高度情報処理科
H	アニメーション科	R	ネットワークセキュリティ科(昼・夜)
I	アニメーション研究科	S	電気工学科(昼・夜)
J	グラフィックデザイン科	T	電気工事技術科(昼)・電気工事士科(夜)
		U	電子応用工学科

※開催時間、会場、内容について、当日変更させていただく場合がございます

### 開催日

2026年		2027年	
4月	<b>26(日)</b>	1月	<b>17(日)</b>
5月	<b>10(日) 24(日) 31(日)</b>	2月	<b>14(日)</b>
6月	<b>7(日) 14(日) 21(日)</b>	3月	<b>7(日)</b>
7月	<b>5(日) 12(日) 20(月・祝) 26(日)</b>		
8月	<b>1(土) 2(日) 8(土) 16(日) 23(日)</b>		

※1 午後13:00~の開催です  
※2 午前9:30~は留学生対象のオープンキャンパスです

オープンキャンパス&体験入学開催時に  
**奨学金アドバイス特設ブース**を設置  
個別相談で説明と資金計画までご案内します。

### 同時開催 保護者対象 学校説明会

- 開催日時 4~8月のオープンキャンパス&体験入学と同日開催
- 集合場所 9号館メディアホール
- スケジュール 学校紹介 ▶ キャリアセンター案内 ▶ 個別相談

### アクセス



### JR総武線「大久保」駅から 徒歩2分

南口から徒歩約2分		
西武新宿線 「西武新宿」駅から	<b>徒歩5分</b>	JR山手線 「新大久保」駅から <b>徒歩7分</b>
都営大江戸線 「新宿西口」駅から	<b>徒歩6分</b>	JR・私鉄各線 「新宿」駅から <b>徒歩10分</b>

### オープンキャンパス&体験入学の 最新情報&お問い合わせ、お申し込みは

- Webサイト**  
インターネットのブラウザで [www.jec.ac.jp](http://www.jec.ac.jp) と入力、  
または [www.jec.ac.jp](http://www.jec.ac.jp) を検索してください。
- フリーコール**  
入学相談室直通: **0120-00-9691** をご利用ください。
- メール**  
お気軽に [jp@jec.ac.jp](mailto:jp@jec.ac.jp) までメールをお送りください。

LINE公式帳號



# 入学イベント

イベントのお申し込みは  
こちらから



Admission event

一日で全学科がわかる！夏休みの宿題にも最適！

## 高校1年生・2年生対象 スペシャル オープンスクール

日程 2026年 8/9(日)

時間 10:00~15:00 ※入退場自由  
対象 高校 1年生・2年生



先輩留学生に相談できる！

## 留学生対象 スペシャル オープンスクール

日程 2027年 2/21(日)

時間 10:00~15:00 ※入退場自由  
対象 留学生



進路検討のスタートに最適！

## 新高校2年生・3年生対象 オープンキャンパス&体験入学

日程 2027年 3/28(日)

時間 9:30~12:30  
対象 2027年4月に  
高校2年生・3年生になる方



CG、ゲーム、アニメの業界人から聞けるココだけの話

## 業界セミナー

日程 CG 2026年 4/26(日) ゲーム 2026年 5/10(日)  
アニメ 2026年 5/24(日) デザイン 2026年 6/7(日)

時間 13:30~14:30  
※オープンキャンパス&体験入学後に開催します。  
※昼食提供あり  
※当日の飛び込み参加可

対象 高校生、大学生、社会人、  
フリーター、保護者



この機会に東京の学校の情報収集を！ 事前申込制

対象 東京都・神奈川県・埼玉県・千葉県以外に  
お住まいの高校2年生と高校3年生

時間 9:30~12:30

定員 各回30名  
※定員になり次第受付終了となります

## 交通費支給制度

高校2年生 対象開催日 2026年 8/9(日)、12/13(日)、2027年 3/28(日)  
高校3年生 対象開催日 2026年 4/26(日)、5/10(日)、5/24(日)、5/31(日)、6/7(日)、6/14(日)、6/21(日)、7/5(日)、7/12(日)、7/20(月・祝)、7/26(日)、8/1(土)、8/2(日)  
※5月31日(日)、6月21日(日)、7月26日(日)、8月1日(土)、8月23日(日)は午後13:00~開催となります

## 一泊二日ツアー

日程 2026年 8/1(土) 13:00~  
オープンキャンパス&体験入学に参加後、宿泊先に移動  
翌日 8/2(日) 9:30~  
前日とは異なる学科のオープンキャンパス&体験入学に参加後、終了  
※一泊二日ツアーは高校3年生対象です。

入学前の疑問・不安を個別に解消！

## 高校既卒者対象入学・就職相談日 事前申込制

日程 2026年 9/3(木)、10/7(水)、11/13(金)、12/7(月)  
2027年 1/14(木)、2/5(金)、3/1(月)

時間 9:00~16:00  
※所要時間約1時間  
※最終予約受付時間は午後15:00となります

対象 大学生、社会人、フリーター など



## 個別相談・学校見学

日程 月~金曜日 9:00~17:00

対象 入学検討者、  
保護者

その他 オンラインでの  
個別相談も可  
相談・見学不可日あり  
(詳しくはお問い合わせください)



## いつでもどこでも視聴できる！ オンライン学校説明会

対象 入学検討者

その他 オンデマンド形式



LINE公式帳號

