

(別紙様式 4)

職業実践専門課程の基本情報について

学 校 名	設置認可年月日	校 長 名	所 在 地			
ECCコンピュータ 専門学校	平成9年 3月28日	宇佐見 眞也	〒530-0015 大阪市北区中崎西2丁目3番35号 (電話) 06-6374-0144			
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地			
学校法人山口学園	昭和58年11月22日	理事長 酒元 英二	〒530-0015 大阪市北区中崎西2丁目1番7号 (電話) 06-6366-0144			
目 的	IT及びゲーム業界で必要とされるソフトウェア開発技術、知識及びチーム制作の実践教育を通じて高度な技術力・柔軟な思考力・豊かな人間性を有し、創造力・リーダーシップ・問題解決力に優れた企業及び社会が必要とする人材を育成すること。					
分野	課程名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
工業	工業専門 課程	高度情報処理研究学科 ゲーム開発 エキスパートコース ゲームプログラム専攻	4年制(昼)	3,690単位時間 (又は単位)	—	平成22年 文部科学 大臣告示 第156号
教育課程		講義	演習	実験	実習	実技
		1,680単位時間 (又は単位)	2,010単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)
生徒総定員		生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
560人の内数		260人(専攻人数)	7人	21人	28人	
学期制度	■前期：4月1日から9月30日 ■後期：10月1日から3月31日			成績評価	■成績表 (有) 無 ■成績評価の基準・方法について 各科目の単位認定は、以下の基準を全て満たすことで行う。 授業出席率が75%以上であること。 総合評価点が50点以上であること。	
長期休み	■学年始め：4月11日 ■夏 季：7月21日から8月31日 ■冬 季：12月21日から1月9日 ■学 年 末：3月31日			卒業・進級条件	(卒業の要件) 卒業該当学年の各コースに設定された単位のうち、54単位を修得しているものに対して、学年末に卒業判定会議を開催し、学校長が卒業を認定する。 (進級の要件) 進級該当学年の各コースに設定された単位のうち、58単位を修得しているものに対して、学年末に進級判定会議を開催し、学校長が進級を認定する。	

<p>生徒指導</p>	<p>■クラス担任制 (有) 無)</p> <p>■長期欠席者への指導等の対応</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クラス担任による出欠確認 ・電話による対応 ・担任面談 ・保護者会 ・ホームルームでの指導 	<p>課外活動</p>	<p>■課外活動の種類</p> <p>ECC EXPO、スポーツ大会、クラス交流会、文化祭（地球祭）、海外語学留学（英国、韓国）、海外インターシップ、E3ツアー、東京ゲームショウツアー、クリ博ツアー、SEDECツアー、福岡ゲーム会社ツアー、IT最先端企業ツアー、OB交流会、ベトナム海外研修</p> <p>■サークル活動 (有) 無)</p> <p>ゲーム制作クラブ、キャラクタークリエイション部、ネットワーク研究会、アナログゲーム研究部、軽音楽部、バスケットボール部、スマートフォンアプリ開発サークル、シナリオ制作同好会、ゲーム背景研究サークル、写真サークル、テニスサークル、ボーカルサークル、アニメ作画サークル、ゲーム企画研究同好会、学生会、野球部、バレーボール部</p>
<p>主な就職先</p>	<p>■主な就職先、業界【ゲーム業界】</p> <p>任天堂株式会社、株式会社カプコン・株式会社スクウェア・エニックス、株式会社セガゲームズ・株式会社ディンプス・株式会社ジーン・株式会社オーソー・株式会社モノビット など</p> <p>■就職率 100%</p> <p>(平成28年3月卒業生)</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合95.2%</p> <p>卒業者42名 就職希望者40名 就職者40名</p> <p>*卒業者の内、他進路1名</p> <p>(平成27年度卒業者に関する平成28年3月時点の情報)</p>	<p>主な資格・検定</p>	<p>基本情報技術者試験 応用情報技術者試験 ITパスポート試験 CGエンジニア検定 C言語プログラミング能力認定試験</p>
<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 6名 ■中退率 2.7%</p> <p>平成27年4月1日在学者 217名（平成27年4月入学者を含む） 平成28年3月31日在学者 211名（平成28年3月卒業生を含む）</p> <p>■中途退学の主な理由</p> <p>進路変更、学習意欲の低下等</p> <p>■中退防止のための取組</p> <p>担任面談の実施、出席管理（欠席者への電話連絡）、保護者会の実施</p>		
<p>ホームページ</p>	<p>URL:http://comp.ecc.ac.jp/</p>		

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

1. 教育課程編成委員会の目的

IT、ゲーム業界は変化の激しい業界であり、必要とされる知識技術も年々変化している。そういった就業先業界における人材の専門性に関する動向、新たに必要となる実務に関する知識、技術などを十分に把握、分析した上で当該専門課程の教育を施すにふさわしい授業科目の開設または授業内容・方法の改善工夫等を行うために教育課程編成委員会を設ける。

2. 教育課程編成委員会の構成

編成委員会は校長、教務責任者、及び当該学科の専攻分野に関する企業等（以下「企業等」という）から校長が委託する委員により構成する。委員の任期は、2年とする。ただし、委員に欠員が生じた場合の補欠の委員の任期は、前任者の残存期間とする。委員は、再任することができる。

3. 教育課程編成委員会の運営

編成委員会の委員長には校長が就任する。委員長は、会務を総理し、編成委員会を代表する。委員長に事故があるとき、又は、委員長が欠けたときは、あらかじめ委員長が指名する委員がその職務を代理する。編成委員会は必要と認める場合に委員以外の者に出席を求めることができる。

学校側委員は企業等委員に対しカリキュラム、科目、授業方法を説明し必要があれば授業参観などの機会を作り十分な情報提供に努める。その上で企業等委員からの意見を収集し記録する。

編成委員会は委員以外の企業からも積極的に情報を収集しそういった意見をも踏まえて議論を行うものとする。

4. 教育課程編成委員会実施結果の活用

教育課程編成委員会の実施結果については、高度情報処理研究学科当該コースを構成する教職員により十分に検討し、有効な方策に関してはこれを採用し、速やかに授業科目の開設または授業内容・方法の改善を行い、教育内容の質の保証と向上に継続的に努める

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年7月8日現在

名 前	所 属
田代 昭博	日本クリエイター育成協会会員企業(日本マイクロソフト株式会社)
春日井 良隆	日本クリエイター育成協会会員企業(日本マイクロソフト株式会社)
徳留 和人	日本クリエイター育成協会会員・編成委員 株式会社スマイルブーム
佐野 浩章	日本クリエイター育成協会会員企業(ツエナネットワークス株式会社株式会社)
塚本 昌信	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社ランド・ホー)
初芝 弘也	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社トライクレッシェント)
松下 正和	日本クリエイター育成協会会員企業・編成委員 株式会社ヘキサドライブ
羽田 洋平	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社アール・インフィニティ)
富田 賢一	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社ボーンデジタル)
関根 有明	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社ルーデンス)
森永 司	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社モリパワー)
丸山 一彦	日本クリエイター育成協会会員校(新潟コンピュータ専門学校)
山中 俊治	日本クリエイター育成協会会員校国際理工情報デザイン専門学校
松谷 健司	日本クリエイター育成協会会員校(太田情報商科専門学校)
宇佐見 眞也	ECCコンピュータ専門学校
納谷 新治	ECCコンピュータ専門学校
徳田 典	ECCコンピュータ専門学校

(教育課程編成委員会の名簿)

平成28年7月8日現在

名 前	所 属
松下 正和	日本クリエイター育成協会会員企業・編成委員 株式会社ヘキサドライブ
徳留 和人	日本クリエイター育成協会会員・編成委員 株式会社スマイルブーム
宇佐見 眞也	ECCコンピュータ専門学校 学校長
納谷 新治	ECCコンピュータ専門学校 副校長(教務課責任者)
徳田 典	ECCコンピュータ専門学校 教務課 高度情報処理研究学科教員
福井 浩之	ECCコンピュータ専門学校 教務課 高度情報処理研究学科教員
曾根 国雄	ECCコンピュータ専門学校 教務課

(開催日時)

第1回 平成28年 7月8日 9:30~13:30

第2回 平成29年 2月 予定

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

1. 企業等との連携による実習・演習等の目的

業界で使用されている標準技術、最新技術等を学生が体験し習得する為に、企業等と連携して実習・演習を行う。

2. 企業等との連携による実習・演習等の運営

企業等との連携による実習・演習等は本校教員と企業等から派遣された担当者が共同して実施する場合と、企業等から提供されたカリキュラム及び教材をもとに本校教員が授業を実施する場合がある。

実施された実習・演習等については教務責任者、カレッジ責任者及び教育課程編成委員会で内容を検証し改善を図る。

3. 企業等との連携による実習・演習等の評価

本校教員と企業担当者が共同して実施する場合は、授業の成果に対して企業担当者の評価を基に本校教員が成績評価を行う。カリキュラム等を提供されて実施する場合は、企業等の成績評価規程に従って本校教員が成績評価を行う。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
ゲーム制作総合 演習Ⅰ	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技術向上を目座す。	日本クリエイター育成協会会員企業 株式会社ヘキサドライブ 株式会社スマイルブーム
ゲーム制作総合 演習Ⅱ	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技術向上を目座す。	日本クリエイター育成協会会員企業 株式会社ヘキサドライブ 株式会社スマイルブーム
ゲーム制作総合 演習Ⅲ	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技術向上を目座す。	日本クリエイター育成協会会員企業 株式会社ヘキサドライブ 株式会社スマイルブーム
ゲーム卒業制作 演習	学習の集大成として作品制作を行い完成させる。	日本クリエイター育成協会会員企業 株式会社ヘキサドライブ 株式会社スマイルブーム

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

1. 推薦学科の教員に対する研修・研究の目的

教務規約第35条に定められている通り、教員の質を一定以上に保つことと技術の向上のために、業界で使用されている標準技術、最新技術等を教員が直接企業等から学ぶ研修と、教授技術等の教育に関わる研修を毎年度それぞれ1回以上実施する。

2. 推薦学科の教員に対する研修・研究の運営

研修については講師を本校に迎え入れて教員全員が同時に受講する全体研修と、一部の教員が参加する外部研修を適時組み合わせ実施する。一部の教員が参加する外部研修については、その研修内容について報告会を実施するなどして教員全体へその情報を伝える。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成28年9月2日現在

名 前	所 属
伊藤 裕一	インフォームシステム株式会社
野間 伸治	株式会社アコードセブン
郡山 太志	卒業生 (IT エンジニア)
谷垣 允哉	卒業生 (IT エンジニア)
前田 雅範	済美福祉センター連合運営委員会会長
岡本 彩奈	

(学校関係者評価結果の公表方法)

当校ホームページ([URL:http://comp.ecc.ac.jp/](http://comp.ecc.ac.jp/))にて公表する。

5. 情報提供

(情報提供の方法)

当校ホームページ([URL:http://comp.ecc.ac.jp/](http://comp.ecc.ac.jp/))にてデータとして提供する

授業科目等の概要

(工業専門課程 高度情報処理研究学科 ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻) 平成28年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			ゲーム制作概論	ゲームの企画立案、およびゲーム制作全般の基礎知識を学習する。	1前	30	2	○		○
○			ゲームUI デザイン演習	Photoshop の基礎を学習しゲームで必要とされるUI を理解しデザインする。	1前	60	4		○	○
○			ゲーム3D デザイン演習	3DCG の基本操作を学習し、ゲーム制作に必要なパーツ・ステージを作成する	1前	60	4		○	○
○			ゲーム3D 制作演習 I	3DCG の基本操作を習得し、ゲーム制作に必要なオブジェクトを作成する	1前	30	2	○		○
○			ゲームC言語	代表的プログラミング言語であるC言語の基本を学び、プログラミング能力の基礎を習得する。	1前	120	8	○		○
○			ゲーム制作演習 I	ゲームプログラムに必要な基本処理を学習し、簡単なゲームを作成します。	1前	60	4		○	○
○			ゲーム3D モーション演習	3DCG モーション制作に必要な知識、技術を習得し、制作する。	1前	30	2		○	○
○			ゲーム情報処理	データ表現やビット演算、ハードウェアのしくみ、ソフトウェアの基礎知識を学習する。	1前	30	2	○		
○			一般英会話 I	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。	1前	30	2	○		○
○			SIC (夏期集中講座) 2016※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※4 単位は最大コマ数の場合。コマ数によって1・2・3 単位に減る場合あり。	1前	60	4	○		○

授業科目等の概要

(工業専門課程 高度情報処理研究学科 ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻) 平成28年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			ゲームC++	C++の基本仕様と C++を使ったゲームプログラミング技術を学習する。	1後	120	8	○		
○			ゲームプログラミング	C言語およびC++によるゲームプログラムの基本構造を学習する。	1後	60	4		○	
○			アルゴリズム実践演習	プログラムで必要となるデータ操作やゲームプログラムに必要なアルゴリズムについて学習する。	1後	60	4		○	
○			ゲームCG概論	CGの基礎概念を学び、ゲーム制作で必要とされるCGの幅広い知識を習得する。	1後	30	2	○		
○			ゲームキャラクターモデリング演習I	ゲームキャラクター作成に必要な基本の技術を学び、簡単な人型のキャラクターを作成する	1後	60	4		○	
○			プレゼンテーショントレーニング	Microsoft PowerPointの基本操作を学ぶ。プレゼンテーションの基礎から応用を実践を踏まえて学ぶ	1後	30	2		○	
○			ゲーム進級制作演習	企画から制作まで一連のオリジナル作品(ゲームまたはムービー)制作をグループで行い、共同制作の進め方を理解・習得する。	1後	60	4	△	△	
○			一般英会話Ⅱ	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。	1後	30	2	○		
○			SPIC(春期集中講座)2016※	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。	1後	60	4	△	△	

授業科目等の概要

(工業専門課程 高度情報処理研究学科 ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻) 平成28年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			ゲーム制作演習Ⅱ	汎用的なゲームプログラムの構造としくみについて学習し、オリジナルゲームを制作する。	2前	60	4		○	
○			ゲーム制作トレーニング演習Ⅰ	様々なゲームを制作することにより、プログラミング能力を鍛え、ゲーム制作の勘を身に付ける。	2前	60	4		○	
○			ゲームアルゴリズム	ゲームプログラムで必要となるアルゴリズムについて学習する。	2前	60	4	○		
○			ゲーム数学Ⅰ	3Dゲームプログラミングに必要な数学の学習	2前	60	4	○		
○			ゲーム数学Ⅱ	3Dゲームプログラミングに必要な数学の学習	2後	60	4	○		
○			デザインパターンプログラミング_A	デザインパターンについて学習し、プログラム設計能力を向上させる。	2前	60	4		○	
○			3D ゲームプログラミングⅠ_A	ゲーム用描画エンジンの実装と理論の学習	2前	120	8		○	
○			3D ゲームプログラミングⅡ_B	ゲーム用描画エンジンの実装と理論の学習	2後	60	4		○	
○			シェーダープログラミングⅠ	プログラマブルシェーダを中心とした最新CG処理について学習する。	2後	60	4		○	
○			ゲームエンジンプログラミングⅠ_B	ゲームエンジン(Unity)を使ったゲーム制作手法を習得する。	2後	60	4		○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 高度情報処理研究学科 ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻) 平成28年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			ゲーム制作技法演習	ゲーム制作に必要なプログラミングテクニックについて学習する。	2後	60	4		○	
○			ゲーム制作総合演習Ⅰ	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技能向上を目指す。産学連携授業。	2後	120	8	△	△	
○			SIC(夏期集中講座)2016※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※4単位は最大コマ数の場合。コマ数によって1・2・3単位に減る場合あり。	2前	60	4	△	△	
○			SPIC(春期集中講座)2016※	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※4単位は最大コマ数の場合。コマ数によって1・2・3単位に減る場合あり。	2後	60	4	△	△	
○			一般英会話Ⅲ	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。	2前	30	2	○		
○			一般英会話Ⅳ	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。	2後	30	2	○		
○			ゲーム物理Ⅰ	3Dゲームプログラミングでリアルな動きの表現に必要な物理学を学習する	3前	60	4	○		
○			ゲーム物理Ⅱ	3Dゲームプログラミングでリアルな動きの表現に必要な物理学を学習する	3後	60	4	○		
○			シェーダープログラミングⅡ	プログラマブルシェーダーを中心とした最新CG処理について学習する。	3前	60	4		○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 高度情報処理研究学科 ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻) 平成28年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			シェーダープログラミングⅢ	プログラマブルシェーダを中心とした最新 CG 処理について学習する。	3 後	60	4		○	
○			オンラインゲームプログラミングⅠ_A	ブラウザベースのソーシャルゲームを制作する為の技術を習得する。	3 前	60	4		○	
○			オンラインゲームプログラミングⅡ	ソーシャルゲームで使用されるサーバーサイド開発・運用技術を習得学習する。	3 後	60	4		○	
○			モバイル JavaⅠ	Java によるスマートフォンプログラミングを学習する。	3 前	60	4	○		
○			モバイル JavaⅡ	Java によるスマートフォンプログラミングを学習する。	3 後	60	4	○		
○			ゲームエンジンプログラミングⅠ_A	ゲームエンジン(Unity)を使ったゲーム制作手法を習得する。	3 前	60	4		○	
○			ゲームエンジンプログラミングⅡ_B	各種ゲームエンジンを使ったゲーム制作手法を研究する。	3 後	60	4		○	
○			ゲーム制作総合演習Ⅱ	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技能向上を目指す。	3 前	120	8	△	△	
○			ゲーム制作総合演習Ⅲ_B	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技能向上を目指す。	3 後	120	8	△	△	
○			キャリアデザイン	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、各自に必要な知識・技能の確認を行う。	3 前	30	2	○		

授業科目等の概要

(工業専門課程 高度情報処理研究学科 ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻) 平成28年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			就職対策 I	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。	3 後	30	2	○		
○			SIC (夏期集中講座) 2016※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。	3 前	60	4	△	△	
○			SPIC (春期集中講座) 2016※	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。	3 後	60	4	△	△	
○			ゲーム A I プログラミング	ゲームで使用する AI 技術やアルゴリズムについて学習する。	4 前	60	4		○	
○			オンラインゲームプログラミングⅢ	ソーシャルゲームで使用するサーバーサイド開発・運用技術を習得学習する。	4 前	60	4		○	
○			iOS ゲームプログラミング	iPhone に代表される Apple 社製品に搭載されている iOS 上で動作するゲームの作成技法を学習する。	4 前	60	4		○	
○			VR/AR ゲームプログラミング演習	各種外部装置を使ったプログラミング技術を学習する。	4 前	60	4		○	
○			ゲームエンジンプログラミングⅡ_A	種ゲームエンジンを使ったゲーム制作手法を研究する。	4 前	60	4		○	
○			組み込み制御プログラミング演習	組み込み制御に関するプログラミング技術を学習する	4 後	30	2		○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 高度情報処理研究学科 ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻) 平成28年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			コーディング技法	コーディング技法について学習し、質のいいソースコードを記述する技術を習得する	4後	30	2	○		
○			メディア研究	映画・アニメなどの優秀な作品に触れ、表現方法や技術について分析・研究する。	4後	60	4	○		
○			デザインパターンプログラミング_B	デザインパターンについて学習し、プログラム設計能力を向上させる。	4後	60	4		○	
○			ゲーム制作総合演習Ⅲ	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技能向上を目指す。	4前	120	8	△	△	
○			ゲーム卒業制作演習	学習の集大成として作品制作を行い完成させる。	4後	240	16	△	△	
○			就職対策Ⅱ	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。	4前	30	2	○		
○			ビジネスマナー	ビジネスシーンにおけるマナーと、社会人としての行動、考え方の基本を学習する。	4後	30	2	○		
○			SIC(夏期集中講座)2016※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※4単位は最大コマ数の場合。コマ数によって1・2・3単位に減る場合あり。	4前	60	4	△	△	
合計					65科目	4020単位時間(268単位)				