

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 真也	〒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1丁目5番11号 (電話) 06-6372-5151			
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	マルチメディア 研究学科 ゲームプログラム 開発コース	3年制(昼)	2790単位時間 (又は単位)	平成17年12月26日 文部科学省告示第 177号	—
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	1410単位時間 (又は単位)	1380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		
390人の内数	59人(コース人数)人	9人	15人	24人		
学期制度	■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日			成績評価	■成績表 (有・無) ■成績評価の基準・方法について 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～8月31日 ■冬 季：12月21日～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。	

生徒指導	■クラス担任制 (有・無) ■長期欠席者への指導等の対応 ・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	課外活動	■課外活動の種類 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）、海外インターンシップ、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 ■サークル活動 (有・無) ゲーム制作クラブ、キャラクタークリエーション部、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
就職等の状況	■主な就職先、業界等 株式会社カプコン・株式会社 ナウプロダクション・株式会社オーツァー・株式会社ラクジン・株式会社インテイクリエイツ、株式会社パレット・株式会社システナ他 ■就職率^{※1} 95.0 % （平成28年3月卒業生） ■卒業者に占める就職者の割合 90.5% （平成27年度卒業者に関する平成28年3月時点の情報）	主な資格・検定	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・CGクリエイター検定 C言語プログラミング能力認定試験
中途退学の現状	■中途退学者 6名 ■中退率 10.1 % 平成27年 4月 1日在学者 59名（平成 27年 4月入学者を含む） 平成28年 3月 31日在学者 53名（平成 28年 3月卒業生を含む） ■中途退学の主な理由 学習意欲低下、経済的理由、体調不良 ■中退防止のための取組 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		
ホームページ	URL: http://comp.ecc.ac.jp/		

※1 「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」の定義による。

- ① 「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものとする。
- ② 「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（1年以上の非正規の職員として就職した者を含む）として最終的に就職した者（企業等から採用通知などが出された者）をいう。
- ③ 「就職率」における「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まない。

※ 「就職（内定）状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

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（以下「編成委員会」という）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、校長が指名する教職員、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、マルチメディア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19日現在

名 前	所 属
渡辺 雅央	合同会社 2Dファンタジスタ
福井 直志	日本クリエイター育成協会会員・編成委員 株式会社ブービートラップ
田尻 洋一郎	株式会社 デジタル・フロンティア
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 マルチメディア研究学科教員
福井 浩之	ECCコンピュータ専門学校 教務課 マルチメディア研究学科教員
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19日 13:30～16:30

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、担当分野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
就職作品制作演習 (ゲームPG) I	就職活動で必要となるオリジナル作品を制作する。	合同会社 2D ファンタジスタ
就職作品制作演習 (ゲームPG) II	就職活動で必要となるオリジナル作品を制作する。	合同会社 2D ファンタジスタ

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)

URL: ([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

(工業専門課程マルチメディア研究学科 ゲームプログラム開発コース) 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
○			ハードウェア概論_A	コンピュータを構成するハードウェアの仕組みや働きについて学習する	1前	30	2	○		
○			ソフトウェア概論_A	コンピュータを効率よく動かすためのソフトウェアの種類や利用技術について学習する	1前	30	2	○		
○			アルゴリズム_A	プログラミングの基盤となるアルゴリズムの基礎を学習する	1前	30	2	○		
○			基本情報対策 I	基本情報技術者試験に出題される内容を理解し、問題演習を行う。	1後	90	6	○		
○			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 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 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	○		
○			3D ゲームプログラミング I_B	ゲーム用描画エンジンの実装と理論の学習。	1後	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		○	

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 ゲームプログラム開発コース) 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 3D デザイン演習	3DCG の基本操作を習得し、簡単なキャラクターを作成する。	1 前	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 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 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		○	
○			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 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	○		
○			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	○		

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 ゲームプログラム開発コース) 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
○			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	△	△	
○			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。	1 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		○	
○			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	○		
○			オンラインゲームプログラミング I_B	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。	2 後	60	4		○	
○			3D ゲームプログラミング II_A	ゲーム制作に必要な3D技術を学習する。	2 前	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 前	60	4		○	

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 ゲームプログラム開発コース) 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Ⅱ	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		○	
○			ゲーム制作技法演習_B	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		○	
○			ゲーム制作演習Ⅱ_A	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	基本的に個人で1コマないし2コマで、さまざまなプログラム(ゲーム)を作成していく科目です。	2前	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。	2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。	2後	60	4		○	
○			就職作品制作演習(ゲームPG)Ⅰ	就職活動で必要となるオリジナル作品を制作する。	2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。	2前	30	2	○		
○			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。	2後	30	2	○		

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 ゲームプログラム開発コース) 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
○			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	○		
○			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		○	
○			シェーダープログラミングⅡ	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前	60	4		○	
○			モバイル Java I	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	○		

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 ゲームプログラム開発コース) 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
○			モバイル Java II	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	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		○	
○			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。	3 前	60	4		○	
○			就職作品制作演習(ゲーム PG) II	就職活動で必要となるオリジナル作品を制作する	3 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	3 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。	3 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。	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。 ※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。	3 前	60	4	△	△	
合計					5 2 科目	3 1 5 0 単位時間 (2 1 0 単位)				