

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2丁目1番7号7 ECC中崎町ビル (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	マルチメディア 研究学科 Webデザイン コース	3年制 (昼)	2700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	
		540単位時間 (又は単位)	2160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	
420人の内数		28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。		

<p>生徒指導</p>	<p>■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</p>	<p>課外活動</p>	<p>■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</p>
<p>就職等の状況</p>	<p>■主な就職先、業界等（過去実績）          株式会社マックスリミテッド・ZIZO DESIGN 株式会社・株式会社アクセルエンターメディア・株式会社DMM.comラボ・株式会社ジーピーオンライン・弘成印刷株式会社 他          ■就職率<sup>※1</sup> 100.0 %          （平成28年3月卒業生）          ■卒業者に占める就職者の割合          75.0 %          （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>CGエンジニア・CGクリエイター検定          Photoshopクリエイター検定          Illustratorクリエイター検定</p>
<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 0名 ■中退率 0 %          平成26年 4月 1日在学者 26名（平成 27年 4月入学者を含む）          平成27年 3月 31日在学者 26名（平成 28年 3月卒業生を含む）          ■中途退学の主な理由          ■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</p>		
<p>ホームページ</p>	<p>URL: <a href="http://comp.ecc.ac.jp/">http://comp.ecc.ac.jp/</a></p>		

※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。

全卒業生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9月28日現在

名 前	所 属
中川 悠	株式会社きびもく
伊藤 寛通	公益社団法人 画像情報教育振興協会
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)
辻 浩平	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

### (開催日時)

第1回 平成28年9月28日 10:00~12:00

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
進級制作(Web)演習 I	オリジナルサイトを企画から行い、制作・プレゼンテーションを行う。	株式会社 きびもく
進級制作(グラフィック)演習 I	就職活動を意識した作品の制作と技術の習得。	株式会社 きびもく
クリエイティブワーク (Web) 演習 I	作品制作を行い、9月に発表会を行う	株式会社 きびもく
コミュニケーションデザイン演習 I	マーケティングやプロモーションの基礎を勉強し、企画・発想力のトレーニングからビジュアル表現として作品制作・発表を繰り返し行う。また、企業との連携授業を実施することで、より実践的なスキルを身につける。	株式会社 きびもく
コミュニケーションデザイン演習 II	実践的なマーケティングや商品プロモーションの研究を行う。また、かごしまデザインアワードに合わせて、実商品のマーケティング、ブランディングの中でデザイン制作を行う。	株式会社 きびもく

## 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)

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 Web デザインコース Web デザイナー専攻) 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
○			Webアプリケーション演習_A	Web サイト制作において必要となるアプリケーションの基本操作を学習し、サイト構築における一連の流れを理解し制作する。	1前	30	2		○	
○			HTML/CSS 演習	Web サイトに必要な言語構造 (HTML) と視覚表現 (CSS) の基本内容を理解し、実践的なページを作成するための基礎を習得する。	1前	60	4		○	
○			XHTML/CSS 演習	Web 業界で標準化されている XHTML1.0 を使用し、SEO にも意識出来る正しいマークアップ方法を学び、より実践的な Web サイトの構築を学習する。	1後	60	4		○	
○			エディトリアル演習	書籍などの出版物をデザイン的に美しく、読みやすいように編集するための手法を学習する。	1後	30	2		○	
○			フォトレタッチ演習 I_A	Adobe Photoshop の基本操作と、フォトレタッチ (写真加工・修正) の技術を習得する。	1前	30	2		○	
○			フォトレタッチ演習 II	Adobe Photoshop の基本操作と、フォトレタッチ (写真加工・修正) の技術を習得し、作品制作技術を学ぶ。	1後	30	2		○	
○			イラストレーター演習 I	Adobe Illustrator の基本的な操作方法を学習する。	1前	30	2		○	
○			イラストレーター演習 II	Adobe Illustrator 技術の習得と、作品の制作技術を習得する。	1後	30	2		○	
○			DTP技術演習 I	Adobe InDesign の操作方法を学び、誌面レイアウトの在り方を知る。	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 Web デザインコース Web デザイナー専攻) 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
○			Web 設計演習 I	サイト制作に関する知識や業界の流れなどを事例を元に学習し Web に関する基礎的な知識を習得する。	1 前	30	2		○	
○			Web 設計演習 II	ユーザビリティ・アクセシビリティの観点から、ユーザーが利用しやすい Web サイト構築を学ぶ。	1 後	30	2		○	
○			ビジネスアプリケーション演習_A	Word・Excel・Power Point の基本操作を学ぶ。	1 前	30	2		○	
○			ページデザイン演習	プロの作成したデザインから表現方法や技術を学び制作の中から、自身のデザインの引き出しを増やす	1 後	60	4		○	
○			色彩構成 I_A	色彩の体系と理論を学習し、イメージに即した配色構成ができる力を習得する。	1 前	30	2	○		
○			色彩構成 II	色彩理論を学習し、作品制作に活かせる配色構成技術を養う。	1 後	30	2	○		
○			写真技術_A	写真撮影における構図の考え方のほか、色や素材感の再現、また、遠近感や立体感の表現や照明の展開による印象の違いなどを学習する。	1 前	60	4	○		
○			コンセプトメイク演習	軸と流れのある詰めた企画・立案を行なう事で、より説得力のあるソリューションスキルを養う。	1 後	30	2		○	
○			デザインアートワーク演習_B	アナログ的な造形やスケッチを实践することで、クリエイティブの基礎や創造の楽しさ、表現技法を学ぶ。	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 Web デザインコース Web デザイナー専攻) 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
○			ビジュアルデザイン演習	文字や画像などのレイアウトや配色の練習を繰り返し、デザインのルールを学ぶ。	1後	30	2		○	
○			クリエイティブワーク(Web)演習Ⅰ	前期に、夏の発表会に向けてのオリジナル作品制作を行う	1前	90	6	△	△	
○			進級制作(Web)演習Ⅰ	オリジナルサイトを企画から行い、制作・プレゼンテーションを行う。	1後	60	4	△	△	
○			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。※授業数及び単位数は変更される場合があります	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。※授業数及び単位数は変更される場合があります	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	○		
○			クリエイティブワークⅡ	前期の個人作品制作。Web 作品の制作を行う。期間中複数回のプレゼンを行い、前期末の作品制作発表会で発表する。	2前	120	8	○		

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 Web デザインコース Web デザイナー専攻) 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
○			スマートフォン設計演習	HTML5, CSS3 を使用し、スマートフォンサイトにおけるWeb サイトの構築方法を学ぶ。	2前	90	6		○	
○			コンセプトワーク	軸と流れのある詰めた企画・立案を行なう事で、より説得力のあるソリューションスキルを養う。	2前	30	2	○		
○			コミュニケーションデザインⅡ	クライアント目線のマーケティングやプロモーションの意識を高めるために、オリジナルの商品やサービスの考案を行う。更に、作品制作として、その SP ツールの制作を行う。また、企業との連携授業を実施することで、より実践的なスキルを身につける。	2前	60	4	○		
○			クロスメディアワーク	同じプロジェクトから WEB・グラフィックなど媒体別にマッチングさせた企画・制作をする。	2前	90	6	○		
○			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	○		
○			進級制作演習	オリジナルサイトを企画から行い、制作・プレゼンテーションを行う。	2後	90	6	△	△	
○			就職ポートフォリオ (Web)	企業に PR するために必要なポートフォリオ (Web サイト) 作成を行う。産学連携授業。	2後	60	4	△	△	
○			コミュニケーションデザインⅢ	クライアント目線のマーケティングやプロモーションの意識を高めるために、オリジナルの商品やサービスの考案を行う。更に、作品制作として、その SP ツールの制作を行う。また、企業との連携授業を実施することで、より実践的なスキルを身につける。	2後	60	4	○		
○			デザインオフィスワークⅠ演習	企画、ディレクション、制作などの役割を設定し、デザイン会社で行う作業フローを実制作で経験する	2後	180	12		○	

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 Web デザインコース Web デザイナー専攻) 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。	2 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。	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	△	△	
○			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	○		
○			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	○		
○			コミュニケーションデザインⅣ	クライアント目線のマーケティングやプロモーションの意識を高めるために、オリジナルの商品やサービスの考案を行う。更に、作品制作として、その SP ツールの制作を行う。また、企業との連携授業を実施することで、より実践的なスキルを身につける。	3 前	60	4	○		
○			映像コンテンツ演習	「Adobe Premiere/After Effects」を使用し、WEB サイトで使用される映像コンテンツの作成方法を理解する。	3 前	60	4		○	
○			クリエイティブワークⅢ	前期の個人作品制作。Web 作品の制作を行う。期間中複数回のプレゼンを行い、前期末の作品制作発表会で発表する。	3 前	120	8	○		

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 Web デザインコース Web デザイナー専攻) 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
○			デザインオフィスワークⅡ演習	企画、ディレクション、制作などの役割を設定し、デザイン会社で行う作業フローを実制作で経験する	3前	180	12		○	
○			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	○		
○			スキルアップ	得意分野と苦手分野を把握し、各個人にマッチしたブラッシュアップをはかる。	3後	90	6	△	△	
○			インターネットマーケティング	Web サイトを中心とした、マーケティング手法の研究と、制作から検証までの作業を具体的に実践していく。	3後	90	6	○		
○			卒業制作	Web デザイナーコースの学習の集大成として、オリジナル作品 (Web 作品) の制作を行う。	3後	120	8	△	△	
○			卒業制作演習	Web デザイナーコースの学習の集大成として、オリジナル作品 (Web 作品) の制作を行う。	3後	120	8	△	△	
○			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				51科目	3030単位時間 (202単位)					

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 Web デザインコース Web エンジニア専攻) 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
○			Web アプリケーション演習_A	Web サイト制作において必要となるアプリケーションの基本操作を学習し、サイト構築における一連の流れを理解し制作する。	1前	30	2		○	
○			HTML/CSS 演習	Web サイトに必要な言語構造 (HTML) と視覚表現 (CSS) の基本内容を理解し、実践的なページを作成するための基礎を習得する。	1前	60	4		○	
○			XHTML/CSS 演習	Web 業界で標準化されている XHTML1.0 を使用し、SEO にも意識出来る正しいマークアップ方法を学び、より実践的な Web サイトの構築を学習する。	1後	60	4		○	
○			JavaScript 演習	JavaScript を活用し、ユーザビリティの高い実践的な Web 構築技術を習得する。	1後	90	6		○	
○			フォトレタッチ演習 I_A	Adobe Photoshop の基本操作と、フォトレタッチ (写真加工・修正) の技術を習得する。	1前	30	2		○	
○			フォトレタッチ演習 II	Adobe Photoshop の基本操作と、フォトレタッチ (写真加工・修正) の技術を習得し、作品制作技術を学ぶ。	1後	30	2		○	
○			イラストレーター演習 I	Adobe Illustrator の基本的な操作方法を学習する。	1前	30	2		○	
○			イラストレーター演習 II	Adobe Illustrator 技術の習得と、作品の制作技術を習得する。	1後	30	2		○	
○			DTP 技術演習 I	Adobe InDesign の操作方法を学び、誌面レイアウトの在り方を知る。	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 Web デザインコース Web エンジニア専攻) 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
○			Web 設計演習 I	サイト制作に関する知識や業界の流れなどを事例を元に学習し Web に関する基礎的な知識を習得する。	1 前	30	2		○	
○			Web 設計演習 II	ユーザビリティ・アクセシビリティの観点から、ユーザーが利用しやすい Web サイト構築を学ぶ。	1 後	30	2		○	
○			ビジネスアプリケーション演習_A	Word・Excel・Power Point の基本操作を学ぶ。	1 前	30	2		○	
○			色彩構成 I_A	色彩の体系と理論を学習し、イメージに即した配色構成ができる力を習得する。	1 前	30	2	○		
○			写真技術_A	写真撮影における構図の考え方のほか、色や素材感の再現、また、遠近感や立体感の表現や照明の展開による印象の違いなどを学習する。	1 前	60	4	○		
○			コンセプトメイク演習	軸と流れのある詰めた企画・立案を行なう事で、より説得力のあるソリューションスキルを養う。	1 後	30	2		○	
○			サーバサイドプログラミング演習 I	サーバーサイドプログラミング言語である PHP・SQL とデータベースを利用した、実践的な Web システム構築の方法を学習します。	1 後	90	6		○	
○			クリエイティブワーク (Web) 演習 I	前期に、夏の発表会に向けてのオリジナル作品制作を行う	1 前	90	6	△	△	
○			進級制作 (Web) 演習 I	オリジナルサイトを企画から行い、制作・プレゼンテーションを行う。	1 後	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 Web デザインコース Web エンジニア専攻) 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
○			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。※授業数及び単位数は変更される場合があります	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。※授業数及び単位数は変更される場合があります	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	○		
○			マークアップ	複数人でのメンテナンスを考慮した CSS の設計方法や、ガイドラインを元により統一性のあるメンテナンス性の高いコーディングを学習する。	2前	30	2	○		
○			スマートフォン設計演習	スマートフォンサイト作成の際に必要なインターフェイスの考え方やデザインにおける制作方法を学ぶ。	2前	30	2		○	
○			クリエイティブワーク II	前期の個人作品制作。Web 作品の制作を行う。期間中複数回のプレゼンを行い、前期末の作品制作発表会で発表する。	2前	90	6	○		
○			Ajax 演習	現在までに学習した JavaScript の知識を応用し、Ajax 等ユーザビリティの高い Web ページの構築技法を習得する。	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 Web デザインコース Web エンジニア専攻) 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
○			サーバーサイドⅠ演習	サーバーサイドプログラミング言語である PHP・SQL とデータベースを利用した、実践的な Web システム構築の方法を学習します。	2 前	90	6		○	
○			クロスメディアワーク	同じプロジェクトから WEB・グラフィックなど媒体別にマッチングさせた企画・制作をする。	2 前	90	6	○		
○			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	○		
○			サーバーサイドⅡ演習	サーバーサイドプログラミング言語である PHP・SQL とデータベースを利用した、実践的な Web システム構築の方法を学習します。	2 後	60	4		○	
○			就職ポートフォリオ (Web)	企業に PR するために必要なポートフォリオ (Web サイト) 作成を行う。産学連携授業。	2 後	60	4	△	△	
○			進級制作演習	オリジナルサイトを企画から行い、制作・プレゼンテーションを行う。	2 後	90	6	△	△	
○			デザインオフィスワーク演習	企画、ディレクション、制作などの役割を設定し、デザイン会社で行う作業フローを実制作で経験する	2 後	180	12		○	
○			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	○		
○			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。※授業数及び単位数は変更される場合があります	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 Web デザインコース Web エンジニア専攻) 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
○			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。※授業数及び単位数は変更される場合があります	2後	60	4	△	△	
○			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	○		
○			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	○		
○			サーバーサイドⅢ演習	サーバーサイドプログラミング言語であるPHP・SQL とデータベースを利用した、実践的なWeb システム構築の方法を学習します。	3前	120	8		○	
○			クリエイティブワークⅢ	前期の個人作品制作。Web 作品の制作を行う。期間中複数回のプレゼンを行い、前期末の作品制作発表会で発表する。	3前	120	8	○		
○			デザインオフィスワークⅡ演習	企画、ディレクション、制作などの役割を設定し、デザイン会社で行う作業フローを実制作で経験する	3前	180	12		○	
○			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	○		
○			スキルアップ	得意分野と苦手分野を把握し、各個人にマッチしたブラッシュアップをはかる。	3後	90	6		○	

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 Web デザインコース Web エンジニア専攻) 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
○			インターネットマーケティング	Web サイトを中心とした、マーケティング手法の研究と、制作から検証までの作業を具体的に実践していく。	3後	90	6	○		
○			卒業制作	Web デザイナーコースの学習の集大成として、オリジナル作品 (Web 作品) の制作を行う。	3後	120	8	○		
○			卒業制作演習	Web デザイナーコースの学習の集大成として、オリジナル作品 (Web 作品) の制作を行う。	3後	120	8		○	
○			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。※授業数及び単位数は変更される場合があります	3前	60	4	△	△	
合計				48科目	3030単位時間 (202単位)					