

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	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		専門士	高度専門士	
工業	工業専門課程		マルチメディア学科 システムエンジニアコース		平成17年文部科学 省告示第117号	—	
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼間	1712	930	1020	0	0	0
単位時間							
生徒総定員		生徒実員	専任教員数		兼任教員数	総教員数	
96人		42人	3人		6人	9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 ■成績評価の基準・方法 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 ■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、卒業生交流会、ベトナム海外研修 ■サークル活動: 有		
就職等の状況	■主な就職先、業界等 (株)システナ・(株)コベルソフトサービス (株)・(株)インテックソリューションパワー・アイスター(株)・OTOシステムマネジメント(株)・TISソリューションリンク(株)・(株)フーチャー技研 など ■就職率^{※1} 22:22 100% ■卒業者に占める就職者の割合^{※2} 22:25 88% ■その他 他進路 (平成 27年度卒業者に関する平成28年5月1日時点の情報)			主な資格・検定等	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 LPIC Microsoft Certified Associate シスコ技術者認定CCNA、CCNP ORACLE MASTER Oracle認定JavaプログラマOCJ-P MOS Excel2010、Word2010、Access2010、PowerPoint2010		

中途退学 の現状	■中途退学者 0名 平成27年4月1日 在学者 42名 (平成27年4月1日 入学者を含む) 平成28年3月31日 在学者 42名 (平成28年3月31日 卒業者を含む)	■中退率 0%
	■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	
ホームページ		

※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7日現在

名 前	所 属
山崎 誠	株式会社ソフトレット
田邊 昌之	株式会社 システナ
鷲北 賢	大阪デジタルコンテンツビジネス創出協議会(さくらインターネット株式会社)
弓手 弦	株式会社 システナ

(開催日時)

第1回 平成28年7月7日 13:30~15:30

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
ビジネス・シミュレーション演習Ⅰ	独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。	キャリアデザイン・インターナショナル(株)、ジーワン(株)、(株)クリップオン・リレーションズ、株式会社マーズ・シックスティー
ビジネス・シミュレーション演習Ⅱ	独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。	キャリアデザイン・インターナショナル(株)、ジーワン(株)、(株)クリップオン・リレーションズ、株式会社マーズ・シックスティー

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、業界で使われている標準技術、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1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
土江 彩奈	卒業生

(学校関係者評価結果の公表方法)

[URL:\(URL:http://comp.ecc.ac.jp/\)にて公表](http://comp.ecc.ac.jp/)

5. 情報提供

(情報提供の方法)

[URL:\(URL:http://comp.ecc.ac.jp/\)にてデータとして提供する](http://comp.ecc.ac.jp/)

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア学科) システムエンジニアコース 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			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			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	○			○		○	△	
○			アセンブラ	基本情報技術者試験用アセンブラ言語(CASL II)を学習する	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	○			○		○	△	
○			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	60	4	○			○		○	△	
○			C言語演習	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	60	4		○		○		○	△	
○			Java I	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の基礎を習得する。	1後	30	2	○			○		○	△	
○			Java演習 I	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の基礎を習得する。	1後	30	2		○		○		○	△	
合計				科目	単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	期
	1学期の授業期間	週

(留意事項)

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

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア学科) システムエンジニアコース 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			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			VB I	Microsoft社のプログラミング言語Visual Basicの基礎技術を習得する。	1後	60	4	○			○		○	△	
○			VB演習 I	Microsoft社のプログラミング言語Visual Basicの基礎技術を習得する。	1後	60	4		○		○		○	△	
○			Web演習 I_B	Webページ作成に必要な言語HTML5について学ぶ。	1後	30	2		○		○		○	△	
○			SQL	SQLを用いてデータベースの様々な検索やデータ操作などの基本的な利用方法を学習する。	1前	30	2	○			○		○	△	
○			SQL演習	SQLを用いてデータベースの様々な検索やデータ操作などの基本的な利用方法を学習する。	1前	30	2		○		○		○	△	
○			Oracleアーキテクチャ	ORACLEデータベースの基本管理やアーキテクチャを習得する。	1後	30	2	○			○		○	△	
○			Oracleアーキテクチャ演習	ORACLEデータベースの基本管理やアーキテクチャを習得する。	1後	30	2		○		○		○	△	
○			データベース演習 I_B	Accessの基本操作を習得し簡単なデータベースを利用方法を学び MOS-Access2013の合格を目指す	1後	30	2		○		○		○	△	
○			Ciscoネットワーク I	シスコネットワーキングアカデミー、ネットワークの基本概念を学ぶ。午前免除試験の内容も学習。	1前	30	2	○			○		○	△	
合計				科目	単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	期
	1学期の授業期間	週

(留意事項)

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

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア学科) システムエンジニアコース 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			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			Ciscoネットワーク演習 I	シスコネットワーキングアカデミー、ネットワークの基本概念を学ぶ。午前免除試験の内容も学習。	1前	30	2	○			○		○	△	
○			Windows環境設定演習	Windowsの環境設定を通じて、オペレーティングシステムの基本概念を学習する。	1後	30	2	○			○		○	△	
○			ビジネスアプリケーション演習_B	Word・Excel・Power Pointの基本操作を学ぶ。	1後	30	2	○			○		○	△	
○			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。	1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。	1後	30	2	○			○		○	△	
○			基本情報対策 II	コンピュータ専門学校の必須資格である情報処理技術者試験の合格を目指す。	1後	90	6	○			○		○	△	
○			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	△	△		○		○	△	
○			一般英会話レベル1・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	○			○		○	△	
合計				科目	単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	期
	1学期の授業期間	週

(留意事項)

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

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア学科) システムエンジニアコース 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			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			一般英会話 レベル1・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	○			○		○	△	
○			VBⅡ	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。	2 前	30	2	○			○		○	△	
○			VB演習Ⅱ	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。	2 前	30	2		○		○		○	△	
○			VBⅢ	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。	2 後	30	2	○			○		○	△	
○			VB演習Ⅲ	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。	2 後	30	2		○		○		○	△	
○			JavaⅡ	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の応用を習得する。	2 前	30	2	○			○		○	△	
○			Java演習Ⅱ	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の応用を習得する。	2 前	30	2		○		○		○	△	
○			C#プログラミング	Visual C#を使ったプログラミング技術について学習する。	2 前	30	2	○			○		○	△	
合計				科目	単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	期
	1学期の授業期間	週

(留意事項)

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

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア学科) システムエンジニアコース 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			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			C#プログラミング演習	Visual C#を使ったプログラミング技術について学習する。	2前	30	2	○			○		○	△	
○			オブジェクト指向設計_B	オブジェクト指向の概念およびシステム設計方法、UMLによる表現方法を学ぶ。	2後	30	2	○			○		○	△	
○			オブジェクト指向設計演習_B	オブジェクト指向の概念およびシステム設計方法、UMLによる表現方法を学ぶ。	2後	30	2	○			○		○	△	
○			Web演習 II_A	Webページ作成に必要なCSS3、JavaScriptについて学び、動的なWebページを制作する知識と技術を学ぶ。	2前	30	2	○			○		○	△	
○			データベースプログラミング_A	Access～VB連携システムのプログラミング技術について学習する。	2前	30	2	○			○		○	△	
○			データベースプログラミング演習_A	Access～VB連携システムのプログラミング技術を習得する。	2前	30	2	○			○		○	△	
○			OracleDBA演習	Oracleを利用してDBA(DataBase Administrator)の技術を習得する。	2前	60	4	○			○		○	△	
○			ロジカル・シンキング	実践的アウトプット力(考え・書く・話す)を習得する。	2前	30	2	○			○		○	△	
○			ビジネス・シミュレーション演習 I	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。産学連携授業。	2前	60	4	○			○		○		○
合計				科目	単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	期
	1学期の授業期間	週

(留意事項)

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

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア学科) システムエンジニアコース 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			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			ビジネス・シミュレーション演習Ⅱ	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。産学連携授業。	2後	60	4	○			○	○		○	
○			卒業制作演習(SE)	学習の集大成として、オリジナルのシステム開発の制作をグループを組んで行う。	2後	##	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。	2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。	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	△	△		○	○	△		
合計			49 科目		2100 単位時間(140 単位)							

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

(留意事項)

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