

HANDBOOK

2022

本学で学ぶ人のために

学校法人 山口学園
ECCコンピュータ専門学校

CONTENTS

学校法人 山口学園	山口学園の理念	2	
	山口学園の沿革	2	
ECC コンピュータ専門学校	教育目的	4	
	教育目標、ディプロマ・カリキュラムポリシー	5	
	学則	12	
	教務規約	21	
学校生活にあたって	授業・単位・試験について	30	
	学費・奨学金制度	32	
	学生証・学籍番号・通学定期券・自転車通学	32	
	こんな時は？	34	
	各種申請手続	36	
	災害対策マニュアル	38	
	個人情報保護に関する基本方針	39	
	学生相談室・保健室	40	
	ECC 社会貢献・国際交流センター	41	
	ECC アーティスト美容専門学校学内サロン紹介	42	
	ECC コンピュータ専門学校の国際力活動	43	
	山口学園の Global 教育	47	
	連絡窓口・事務局・施設	連絡窓口	50
		事務局	51
快適な学習環境づくりのためのルールとマナー		53	
施設の利用		54	
学舎案内図		56	
資格・検定試験	資格・検定試験スケジュール	61	
	資格・検定試験認定単位	62	
月間予定	2022 年 4 月～2023 年 3 月	64	
クラス一覧	学科コース・クラス・担任一覧	70	
カリキュラム	カリキュラムフローとカリキュラムについて	71	
	コース・専攻別 1 年生向けカリキュラムフロー	72	
	コース・専攻・学年別カリキュラム	85	

学校法人 山口学園

山口学園の理念

実践的な専門知識の教育と技能の習得を通じて、社会が求むところの高度専門職業人の養成、且つ、豊かな社会、平和と幸福を希求してやまないところ豊かな社会人の育成をはかる。

山口学園の沿革

- 1962年 大阪市住吉区に ECC 外語学院創設
- 1970年 ホノルル市長杯全日本 ECC 英語弁論大会を開催
- 1971年 5月 ホノルル市長杯全日本青少年英語弁論大会を開催 10月 ECC 教育研究所開設
- 1983年 11月 学校法人山口学園設立認可
- 1984年 2月 学校法人山口学園「国際外語専門学校」設立（現：ECC 国際外語専門学校設立）
- 1986年 高度情報化社会に対応する人材育成を基本理念に ECC コンピュータ学院・大阪校を設立
- 1987年 7月 ECC ビジネス学院設立
- 1989年 4月 ECC コンピュータ学院・大阪校新校舎完成
- 1992年 4月 ECC 国際外語専門学校・新校舎増築
- 1997年 4月 ECC コンピュータ学院・大阪校を前身に、学校法人山口学園「ECC コンピュータ専門学校」（大阪府認可の専修学校）を設立
- 1999年 4月 ECC ビジネス学院を ECC カレッジグループへと発展改称
- 2001年 4月 社会貢献活動を具体化するため、ECC 国際外語専門学校にボランティアセンターを設置
- 2003年 4月 ECC カレッジグループの ECC アーティストカレッジ・大阪校を前身に、学校法人山口学園「ECC アーティスト専門学校」（大阪府認可の専修学校）を開校
- 2004年 3月 ECC アーティスト専門学校・第2校舎完成
4月 ECC 国際外語専門学校ボランティアセンターを起源とし、「ECC 社会貢献センター」を設立

- 2005年 3月 ECC コンピュータ専門学校・第3校舎完成/
ECC 国際外語専門学校・大阪梅田（中崎町）に新校舎完成・移転
- 2006年 4月 ECC アーティスト専門学校に美容師国家資格の取得を目指す「美容科」
（全日制・2年間・厚生労働省認可）を新設
- 2008年 4月 ECC アーティスト専門学校に美容師国家資格の取得を目指す「美容科通信課程」
（通信制・3年間・厚生労働省認可）を新設
- 2014年 2月 ECC 国際外語専門学校エアライン学科、ホテル・観光学科、ECC コンピュータ専門学校
高度情報処理研究学科、ECC アーティスト専門学校トータルビューティ学科、
アーティスト学科、美容科が文部科学大臣より職業実践専門課程に認定
- 2015年 2月 ECC コンピュータ専門学校マルチメディア研究学科が、文部科学大臣より
職業実践専門課程に認定
- 2016年 2月 ECC 国際外語専門学校こども教育研究学科、ECC コンピュータ専門学校
マルチメディア学科が文部科学大臣より職業実践専門課程に認定。
- 2016年 4月 ECC アーティスト専門学校が、ECC アーティスト美容専門学校に校名変更。
- 2017年 4月 ECC 国際外語専門学校・第3校舎完成
- 2018年 9月 ECC アーティスト美容専門学校・第3校舎完成
- 2021年 4月 ECC コンピュータ専門学校・第4校舎完成
ECC コンピュータ専門学校「高等部」（全日制・3年間）を新設

ECCコンピュータ専門学校

■ 教育目的 ■

本学は学校教育法及び教育基本法に基づき、

情報処理教育を通じて

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を目的とする。

以て世界の情報ネットワークの推進と情報社会の発展に貢献したい。

■ECC コンピュータ専門学校 2022年度教育目標■

『希望者全員、ゲーム・IT 業界就職』

そして、業界で専門職として長く活躍する人材になるために、以下の3つの力を養う。

『専門力』

専門職として必要なスキルに加え、問題解決力や深い知識、業界の今を知る能力を養う。企業等と連携して、最新の知識、技術、技能を身に付けられる実践的な職業教育に取り組む。

『人間力』

HR クラス単位での教育活動、他学生との課外活動やチーム制作・開発を通じて、自己肯定感を育み、人の考えを聞き自分の考えを人に伝える力、リーダーシップ・問題解決力、協調性・責任感を養う。

『国際力』

日本人学生と海外出身学生と一緒に学ぶことと、それぞれが外国語を身に付けることで、異文化間コミュニケーションと多様性の理解を行い、グローバル化が進むゲーム・IT 業界に適應する力を身に付ける。

■ECC コンピュータ専門学校 ディプロマポリシー■

ECC コンピュータ専門学校は、山口学園の理念・本校の教育目的および教育目標に基づくカリキュラムを履修し、卒業に必要な単位を修めかつ、卒業までに指定された検定試験に合格または科目を修得した学生に対して、卒業を認定する。

- ・ゲーム・IT 業界で求められている高度な技術を身につけている。(専門力)
- ・ゲーム・IT のユーザビリティをよく理解している。(専門力)
- ・個人制作による自身の能力を把握する力、問題を解決する力を高いレベルで身につけている。(人間力)
- ・チーム制作による他者コミュニケーションと問題解決方法を高いレベルで身につけている。(人間力)
- ・グローバル社会に対応した言語能力と幅広い視野を身につけている。(国際力)
- ・「卒業制作演習」科目の単位を修得している。(卒業条件)

■ECC コンピュータ専門学校 カリキュラムポリシー■

ECC コンピュータ専門学校では、山口学園の理念・本校の教育目的および教育目標に基づき、ゲーム・IT・デザイン業界が求める人材像等も踏まえながらカリキュラムを編成する。そして、業界で長く広く活躍する人材になるために、教育目標に基づく専門力、人間力、国際力を養う。また、ゲーム開発者・IT 技術者としての専門力・人間力・国際力を兼ね備えた人材を育成するため、以下の意図をもってカリキュラムを構成している。

- ・ゲーム・IT 技術の基礎を習得する。(1 年次)
- ・ゲーム・IT 業界で即戦力として活躍できる技術と知識を身につける。(1 年次～卒業年次)
- ・他者と協働して制作し、チーム内でのコミュニケーションと問題解決方法、プロジェクトの進捗管理、自己評価と他者評価の違いを学ぶ。(1 年次～卒業制作)
- ・学期ごとの到達目標を明確にするため、毎学期末に企業・学生同士による作品講評会を行い、その評価をもとに次回の制作を改善する。(1 年次～卒業制作)
- ・日本人学生と海外出身学生と一緒に学ぶことと、それぞれが外国語を身に付けることで、多国籍な人たちとのコミュニケーション力と幅広い視野を身につける。(1 年次～卒業年次)

■ゲーム・クリエイティブカレッジ 全コース共通 教育目標■

ゲーム・CG 業界で即戦力になりうるために、業界で求められている技術とエンタテインメント性を兼ね備えたクリエイターを育成する。また、実践的指導によって各種コンテストに入賞者を輩出し、全員に企業からの作品講評機会を提供することによって、業界就職100%を目指す。

■ゲーム開発エキスパートコース(4年制)ディプロマポリシー■

カレッジ教育目標に基づくカリキュラムを履修し、卒業に必要な単位を修めかつ、卒業までに指定された科目を修得した学生に対して、卒業を認定する。

- ・ゲーム業界で求められている高度な技術を身につけている。(専門力)
- ・ゲーム制作のエンタテインメント性をよく理解している。(専門力)
- ・個人制作による自身の能力を把握する力、問題を解決する力を高いレベルで身につけている。(人間力)
- ・チーム制作による他者コミュニケーションと問題解決方法を高いレベルで身につけている。(人間力)
- ・グローバル社会に対応した言語能力と幅広い視野を身につけている。(国際力)
- ・「卒業制作演習」科目の単位を修得している。(卒業条件)

■ゲーム開発エキスパートコース(4年制)カリキュラムポリシー■

ゲーム開発者としての専門力・人間力・国際力を兼ね備えた人材を育成するため、以下の意図をもってカリキュラムを構成している。

- ・ゲーム CG・企画・プログラムの基礎を習得する。(1 年次)
- ・ゲーム CG・企画・プログラムの各専攻に分かれて、ゲーム業界で即戦力として活躍できる技術と知識を身につける。(1 年次～4 年次)
- ・ゲーム CG・企画・プログラムの各専攻学生が協働してゲームを制作し、チーム内でのコミュニケーションと問題解決方法、プロジェクトの進捗管理、リソースと仕様のバランス、自己評価と他者評価の違いを学ぶ。(1 年次～4 年次)
- ・学期ごとの到達目標を明確にするため、毎学期末に企業・学生同士による作品講評会を行い、その評価をもとに次回の制作を改善する。(1 年次～4 年次)
- ・日本人学生と海外出身学生と一緒に学ぶことと、それぞれが外国語を身に付けることで、

多国籍な人たちとのコミュニケーション力と幅広い視野を身につける。(1年次～卒業年次)

■ゲームプログラム開発コース(3年制)ディプロマポリシー■

カレッジ教育目標に基づくカリキュラムを履修し、卒業に必要な単位を修めかつ、卒業までに指定された科目を修得した学生に対して、卒業を認定する。

- ・ゲーム業界で求められている技術を身につけている。(専門力)
- ・ゲーム制作のエンタテインメント性を理解している。(専門力)
- ・個人制作による自身の能力を把握する力、問題を解決する力を身につけている。(人間力)
- ・チーム制作による他者コミュニケーションと問題解決方法を身につけている。(人間力)
- ・グローバル社会に対応した言語能力と幅広い視野を身につけている。(国際力)
- ・「卒業制作演習」科目の単位を修得している。(卒業条件)

■ゲームプログラム開発コース(3年制)カリキュラムポリシー■

ゲーム開発者としての専門力・人間力・国際力を兼ね備えた人材を育成するため、以下の意図をもってカリキュラムを構成している。

- ・ゲームプログラム開発コースでは、ゲームプログラマとしての基礎から応用レベルのプログラミング知識や技術だけでなく、ゲーム制作者として身につけておくべき企画・CGスキルも習得する。(1年～3年)
- ・ゲームCG・企画・プログラムの各専攻学生が協働してゲームを制作し、チーム内でのコミュニケーションと問題解決方法、プロジェクトの進捗管理、リソースと仕様のバランス、自己評価と他者評価の違いを学ぶ。(1年～3年)
- ・両コースとも、学期ごとの到達目標を明確にするため、毎学期末に企業・学生同士による作品講評会を行い、その評価をもとに次の制作を改善する。(1年～3年)
- ・日本人学生と海外出身学生と一緒に学ぶことと、それぞれが外国語を身に付けることで、多国籍な人たちとのコミュニケーション力と幅広い視野を身につける。(1年次～卒業年次)

■CGデザインコース(3年制)ディプロマポリシー■

カレッジ教育目標に基づくカリキュラムを履修し、卒業に必要な単位を修めかつ、卒業までに指定された科目を修得した学生に対して、卒業を認定する。

- ・ゲーム・CG業界で求められている技術を身につけている。(専門力)
- ・ゲーム・CG制作のエンタテインメント性を理解している。(専門力)
- ・個人制作による自身の能力を把握する力、問題を解決する力を身につけている。(人間力)
- ・チーム制作による他者コミュニケーションと問題解決方法を身につけている。(人間力)
- ・グローバル社会に対応した言語能力と幅広い視野を身につけている。(国際力)
- ・「卒業制作演習」科目の単位を修得している。(卒業条件)

■CGデザインコース(3年制)カリキュラムポリシー■

- ・3DCG専攻、ゲームキャラクタデザイン専攻ともに、1年次はCGデザイナーとして必要なデッサン・2DCG・3DCGの基礎スキルを身につける。(1年)
- ・3DCG専攻では、モデリングとアニメーション技法を同時に習得し、より専門的な3D

技術を身につける。

- ・ゲームキャラクタデザイン専攻では、Photoshop での2D ペイント技法と、ゲーム開発に必要な UI、UX を通じてゲームデザインの知識と技術を習得する。(1 年～3 年)
- ・チーム制作を通じて、チーム内でのコミュニケーションと問題解決方法、プロジェクトの進捗管理、リソースと仕様のバランス、自己評価と他者評価の違いを学ぶ。(2 年～3 年)
- ・学期ごとの到達目標を明確にするため、毎学期末に企業・学生同士による作品講評会を行い、その評価をもとに次回の制作を改善する。(1 年～3 年)
- ・日本人学生と海外出身学生と一緒に学ぶことと、それぞれが外国語を身に付けることで、多国籍な人たちとのコミュニケーション力と幅広い視野を身につける。(1 年次～卒業年次)

■IT カレッジ IT 開発エキスパートコース（4 年制）教育目標■

IT 業界で即戦力になりうるための幅広い知識とチームでシステム・ネットワーク開発ができる情報処理技術者を育成する。そして、ゼミによる専門特化された開発を通して高度な IT 技術を習得する。

■IT 開発エキスパートコース（4 年制）ディプロマポリシー■

コース教育目標に基づくカリキュラムを履修し、卒業に必要な単位を修めかつ、卒業までに指定された科目を修得した学生に対して、卒業を認定する。

- ・IT 業界で求められている技術を高いレベルで身につけている。(専門力)
- ・システム開発とネットワーク構築のユーザビリティを十分に理解している。(専門力)
- ・システム開発とネットワーク構築における自身の能力を把握する力、自分で問題を解決する力を十分に身につけている。(人間力)
- ・チーム開発における他者コミュニケーションと問題解決方法を十分に身につけている。(人間力)
- ・グローバル社会に対応した言語能力と幅広い視野を身につけている。(国際力)
- ・卒業までに「卒業制作演習」科目の単位を修得している。(卒業条件)

■IT 開発エキスパートコース（4 年制）カリキュラムポリシー■

システム・ネットワーク開発者としての専門力・人間力・国際力を兼ね備えた人材を育成するため、以下の意図をもってカリキュラムを構成している。

- ・IT 基礎知識となる情報処理科目と IT 業界で広く使われているプログラミング言語の基礎を学ぶ。(1 年次)
- ・アプリケーション開発・データベース構築・ネットワーク連携・IoT など、プログラミングの応用科目を学ぶ。(2 年次～4 年次)
- ・ネットワークサーバ構築管理、情報セキュリティ管理技術など IT 基盤に関わる知識と技術を習得する。(1 年次～4 年次)
- ・グループ制作を通じて、問題解決能力、プレゼンテーション能力を身につける。(1 年次～4 年次)
- ・日本人学生と海外出身学生と一緒に学ぶことと、それぞれが外国語を身に付けることで、多国籍な人たちとのコミュニケーション力と幅広い視野を身につける。(1 年次～卒業年次)

■IT カレッジ IT開発研究コース（3年制）教育目標■

IT 業界で即戦力になりうるための幅広い知識とチームでシステム・ネットワーク開発ができる情報処理技術者を育成する。

■IT開発研究コース（3年制）ディプロマポリシー■

コース教育目標に基づくカリキュラムを履修し、卒業に必要な単位を修めかつ、卒業までに指定された科目を修得した学生に対して、卒業を認定する。

- ・IT業界で求められている技術を身につけている。（専門力）
- ・システム開発とネットワーク構築のユーザビリティを理解している。（専門力）
- ・システム開発、ネットワーク構築における自身の能力を把握する力、自分で問題を解決する力を身につけている。（人間力）
- ・チーム開発における他者コミュニケーションと問題解決方法を身につけている。（人間力）
- ・グローバル社会に対応した言語能力と幅広い視野を身につけている。（国際力）
- ・卒業までに「卒業制作演習」科目の単位を修得している。（卒業条件）

■IT開発研究コース（3年制）カリキュラムポリシー■

システム・ネットワーク開発者としての専門力・人間力・国際力を兼ね備えた人材を育成するため、以下の意図をもってカリキュラムを構成している。

- ・IT基礎知識となる情報処理科目とIT業界で広く使われているプログラミング言語の基礎を学ぶ。（1年次）
- ・アプリケーション開発・データベース構築・ネットワーク連携など、プログラミングの応用科目を学ぶ。（2年次～3年次）
- ・ネットワークサーバ構築管理、情報セキュリティ管理技術などIT基盤に関わる知識と技術を習得する。（1年次～3年次）
- ・グループ制作を通じて、問題解決能力、プレゼンテーション能力を身につける。（1年次～3年次）
- ・日本人学生と海外出身学生と一緒に学ぶことと、それぞれが外国語を身に付けることで、多国籍な人たちとのコミュニケーション力と幅広い視野を身につける。（1年次～卒業年次）

■IT カレッジ システムエンジニアコース（2年制）教育目標■

IT 業界で即戦力になりうるための幅広い知識と技術を持つ情報処理技術者を育成する。

■システムエンジニアコース（2年制）ディプロマポリシー■

コース教育目標に基づくカリキュラムを履修し、卒業に必要な単位を修めかつ、卒業までに指定された科目を修得した学生に対して、卒業を認定する。

- ・IT業界で求められている基礎知識と技術を身につけている。（専門力）
- ・システム開発における自身の能力を把握する力、自分で問題を解決する力を身につけている。（人間力）
- ・チーム開発における他者コミュニケーションと問題解決方法を身につけている。（人間力）

- ・グローバル社会に対応した言語能力と幅広い視野を身につけている。(国際力)
- ・卒業までに「卒業制作演習」科目の単位を修得している。(卒業条件)

■システムエンジニアコース（2年制）カリキュラムポリシー■

システム開発者としての専門力・人間力・国際力を兼ね備えた人材を育成するため、以下の意図をもってカリキュラムを構成している。

- ・IT基礎知識となる情報処理科目とIT業界で広く使われているプログラミング言語の基礎を学ぶ。(1年次)
- ・アプリケーション開発・データベース構築・ネットワーク連携など、プログラミングの応用科目を学ぶ。(2年次)
- ・グループ制作を通じて、問題解決能力、プレゼンテーション能力を身につける。(2年次)
- ・日本人学生と海外出身学生と一緒に学ぶことと、それぞれが外国語を身に付けることで、多国籍な人たちとのコミュニケーション力と幅広い視野を身につける。(1年次～卒業年次)

■ITカレッジ Webデザインコース（3年制）教育目標■

単にWebサイト制作をするだけでなく、他分野と連携して世の中をよくするWebデザイナー・エンジニアを育成する。また、企業連携授業と地域貢献活動を通してマーケティング思考とプレゼンテーション力も養う。

■Webデザインコース（3年制）ディプロマポリシー■

コース教育目標に基づくカリキュラムを履修し、卒業に必要な単位を修めかつ、卒業までに指定された科目を修得した学生に対して、卒業を認定する。

- ・IT・Web系業界で求められている技術を身につけている。(専門力)
- ・Webサイト制作においてユーザビリティを理解している。(専門力)
- ・Webサイト制作における自身の能力を把握する力、自分で問題を解決する力を身につけている。(人間力)
- ・チーム制作における他者コミュニケーションと問題解決方法を身につけている。(人間力)
- ・グローバル社会に対応した言語能力と幅広い視野を身につけている。(国際力)
- ・「卒業制作演習」の単位を取得している。(卒業条件)

■Webデザインコース（3年制）カリキュラムポリシー■

Webサイト制作者としての専門力・人間力・国際力を兼ね備えた人材を育成するため、以下の意図をもってカリキュラムを構成している。

- ・グラフィックデザインの基礎を習得し、演習を通じて実践力を身につける。(1年～2年)
- ・Webデザインとプログラミングの基礎を習得し、演習を通じて実践力を身につける。(1年～3年)
- ・クラス内外の学生と協働してWebサイトやアプリケーションを制作し、チーム内でのコミュニケーションと問題解決方法、プロジェクトの進捗管理、リソースと仕様のバランス、自己評価と他者評価の違いを学ぶ。(1年～3年)
- ・学期ごとの到達目標を明確にするため、毎学期末に企業・学生による作品講評会を行い、

その評価をもとに次回の制作を改善する。(1年後～3年)

・日本人学生と海外出身学生と一緒に学ぶことと、それぞれが外国語を身に付けることで、多国籍な人たちとのコミュニケーション力と幅広い視野を身につける。(1年次～卒業年次)

■ゲーム開発エキスパートコース・ゲームプログラム開発コース・IT開発エキスパートコース・IT開発研究コース 経営情報学専攻(2年次以降)教育目標■

あらゆる業界において、IT活用を促進する人材になるために、「ノーコード・ローコードアプリ制作」「ビジネス・社会人基礎力」「CAD操作」を三本柱として身に付ける。

■ゲーム開発エキスパートコース・ゲームプログラム開発コース・IT開発エキスパートコース・IT開発研究コース 経営情報学専攻(2年次以降)ディプロマポリシー■

コース教育目標に基づくカリキュラムを履修し、卒業に必要な単位を修めた学生に対して、卒業を認定する。

- ・IT活用促進人材として求められている技術を身につけている。(専門力)
- ・ビジネス現場において実践できる社会人基礎力を有している。(専門力)
- ・汎用性の高いCADソフトの操作能力を有している。
- ・グローバル社会に対応した言語能力と幅広い視野を身につけている。(国際力)

■ゲーム開発エキスパートコース・ゲームプログラム開発コース・IT開発エキスパートコース・IT開発研究コース 経営情報学専攻(2年次以降)カリキュラムポリシー■

IT活用を促進する人材としての専門力・人間力・国際力を兼ね備えた人材を育成するため、以下の意図をもってカリキュラムを構成している。

- ・ノーコード・ローコードソフトを使って、課題解決ができるアプリを制作する。
- ・工業デザインを通して、作るスキルを身に付ける。
- ・社会人として必要な知識、ビジネスシーンに必要な立ち居振る舞いを身につける。
- ・日本人学生と海外出身学生と一緒に学ぶことと、それぞれが外国語を身に付けることで、多国籍な人たちとのコミュニケーション力と幅広い視野を身につける。

学校法人山口学園 ECCコンピュータ専門学校学則

第1章 総則

(目的)

第1条 本校は、学校教育法及び教育基本法に従いコンピュータ専門課程を設置し、情報処理教育を基礎としてその理論と実技を教えるとともに近代的なセンスと国際感覚に基づいて実社会に有用な人材を育成することを目的とする。

(名称)

第2条 本校はECCコンピュータ専門学校という。

(位置)

第3条 本校の位置を大阪府大阪市北区中崎西2丁目3番35号に置く。

(自己点検・評価)

第4条 本校は、その教育の一層の充実を図り、本校の目的及び社会的使命を達成するため、本校における教育活動等の状況について自ら点検及び評価を行うものとする。

2 前項の点検及び評価の実施に関し、必要な事項は別に定める。

第2章 課程、学科及び修業年限、休業日

(課程・学科・修業年限)

第5条 本校の課程、学科及び修業年限は次のとおりとする。

課程名	学 科 名	修業年限	入学定員	総定員	備考
工業専門課程	マルチメディア学科	2	60	120	昼間
	マルチメディア研究学科	3	170	510	昼間
	高度情報処理研究学科	4	270	1080	昼間
			500	1710	

(学年・学期)

第6条 本校の学年は、4月1日に始まり翌年3月31日に終わる。

2 課程の学期は次のとおりとする。

前期 4月1日から9月30日まで

後期 10月1日から3月31日まで

(但し、学科・コースにより異なる場合もある。)

(休業日)

第7条 本校の休業日は、次のとおりとする。ただし、校長は、特に必要があると認める場合には、休業日を変更することができる。

- 1 日曜日
- 2 国民の祝日に関する法律が規定する日 2W
- 3 夏季休業 8月 1日 から 8月 31日 まで 4W
- 4 冬季休業 12月 20日 から 1月 8日 まで 3W
- 5 春季休業 3月 1日 から 3月 31日 まで 4W
- 6 交通スト・台風・地震等で本校が特に休校と認めた日

第3章 教育課程、授業時間数及び教員組織

(教育課程・授業時数)

第8条 本校の教育課程は、別に定めるとおりとし、授業時間は年800時間以上とする。

2 授業時数の1単位時間は45分とする。

3 各課程の修了に必要な総時間数の4分の3を越えない範囲で、インターネット等を利用した遠隔授業を行う場合がある。

(授業時数の単位数への換算等)

第9条 本校の専門課程の授業科目の授業時数を単位数に換算する場合においては、講義・演習にあたっては15時間をもって1単位、実験、実習、実技にあたっては30時間をもって1単位とする。

2 専門課程の授業科目の他、本校の教育課程の内容にふさわしい学修等をその内容に応じて、単位数として換算する場合もある。

3 2における単位数として換算する学修等については別に定める。

(成績評価)

第10条 授業科目の成績評価は、学年末において、各学期末に行う試験、実習の成果、履修状況等を総合的に勘案して行う。ただし、出席時数が授業時数の75%に達しない者は、その科目について評価を受けることができない。

(他の専修学校における授業科目の履修)

第11条 他の専修学校、大学などにおいて別に定める科目を履修した場合には、各課程の修了に必要な総授業時数の2分の1を越えない範囲で、当該科目における選択科目の履修とみなす。

(始業及び終業)

第12条 本校の始業及び終業の時刻は、次のとおりとする。

課程名	学 科 名	昼夜別	始業時刻	終業時刻	曜 日
工業専門課程	マルチメディア学科	昼間	9時 15分	16時 45分	月～土
	マルチメディア研究学科	昼間	9時 15分	16時 45分	
	高度情報処理研究学科	昼間	9時 15分	16時 45分	

(教職員組織)

第13条 本校に次の教職員を置く。

- 1 校長 1名
- 2 教員

課程	工業専門課程	計
専任教員	14名以上	14名以上
兼任教員	14名以上	14名以上
計	28名以上	28名以上

- 3 事務職員 3名以上
- 4 学校医 1名以上

2 校長は校務をつかさどり、所属職員を監視する。

第4章 入学、休学、退学及び卒業

(入学資格)

第14条 本校の入学資格は、次のとおりとする。

高等学校若しくはこれに準ずる学校を卒業した者又は文部科学大臣の定めるところにより、これに準ずる学力があると認められた者。

(入学時期)

第15条 本校の入学時期は次のとおりとする。

毎年4月1日

(入学手続)

第16条 本校の入学手続は、次のとおりとする。

1 本校に入学しようとする者は、本校の定める入学願書に必要事項を記載して、第25条に定める入学検定料及び必要書類を添えて指定期日までに出席しなければならない。

2 前号の手続を終了した者に対して入学試験を行い、入学者を決定する。

3 本校に入学を許可された者は、入学許可の日から14日以内の指定の日までに第25条の入学金、授業料を添え手続きをとらなければならない。

(転入学)

第17条 本校への転入学を希望する者がある場合は、学習の進捗が同程度であり、定員に余裕があり、かつやむを得ない事情があると認めた場合には、選考の上許可することができる。

(休学、復学)

第18条 生徒が疫病、その他やむを得なき事由によって休学する場合は、診断書及びその事由を記し、校長の許可を受けなければならない。

2 年間の授業料その他の納付金を完納していない場合は、休学願を受理しない。

3 休学した者が復学しようとする場合は、届け出て校長の許可を受けなければならない。

(退学)

第19条 退学しようとする者は、その事由を記し、校長の許可を受けなければならない。

(課程修了の認定)

第20条 第10条に定める授業科目の成績評価に基づいて、校長は課程修了の認定を行う。

2 所定の修業年限以上在学し、課程を修了したと認められた者には、卒業証書を授与する。

(称号の授与)

第21条 前条により、マルチメディア学科、マルチメディア研究学科を修了した者には、専門士(工業専門課程)の称号(様式2又は3)を、高度情報処理研究学科を修了した者には、高度専門士(工業専門課程)の称号(様式4)を授与する。

第5章 科目等履修

(科目等履修生)

第22条 本校において開設する授業科目に対し、本校生徒以外の者から特定の科目について履修申請があった場合には、本校の教育に支障がない限り、選考の上科目等履修生として当該科目の履修を許可することができる。

2 その他科目等履修生に関する事項は別に定める。

第6章 賞罰

(褒賞)

第23条 成績優秀にして他の模範となる者について褒賞することができる。

(懲戒)

第24条 校長は、本校の規則に違反したり、本校の生徒の本分に反する行為があった場合等において、教育上必要と認められる場合には、生徒に対し懲戒を加えることができる。

2 懲戒の種類は、訓告、停学及び退学とする。

3 退学は次の各号に該当する場合、これを命ずる。

- 1 性行不良で改善の見込みがないと認められる者
- 2 学力劣等で成業の見込みがないと認められる者
- 3 正当な理由がなくて出席が常でない者
- 4 学校の秩序を乱し、その他生徒としての本分に反した者

第7章 入学金及び授業料等

(納付金)

第25条 本校の入学検定料、入学金、授業料等納付金は別に定めるとおりとする。ただし、教材、各行事に要する費用等については、各自が実費を負担するものとする。

2 補講の費用は別途徴収するものとする。

3 復学の許可を受けた者は、新たに所属する学年の授業料等を納入するものとする。

第26条 既に納入した納付金は、理由の如何を問わず返還しない。

2 停学を命ぜられた者も同様とする。

第27条 年度の全期間を休学する者に対しては、その年度の授業料は徴収しない。

(除籍)

第28条 授業料その他の納付金を2ヶ月以上滞納した者は除籍することができる。

第8章 健康診断

(健康診断)

第29条 学校保健法第6条の規定に基づき、健康診断を毎年一回、別に定めるところにより実施する。

第9章 附帯教育事業

(附帯教育事業)

第30条 以下に示す附帯教育事業を設置する。

生徒の定員

区分	修業期間	入学定員	総定員	授業時数	備考
高等部ゲームクリエイターコース	3年	20名	60名	年間 600時間	
高等部 CG クリエイターコース	3年	20名	60名	年間 600時間	

2 附帯教育事業の入学金、授業料、教育課程その他必要な事項は別に定める。

第10章 雑則

(施行細則)

第31条 この学則の施行についての細則は、別に定める。

附則

- ・この学則は、平成9年4月1日より施行する。
- ・学則別表第①～第 11、マルチメディアに対応する授業充実のため、平成 10 年4月1日改則
- ・2年制課程専門士称号付与の為、平成 11 年2月1日改則(別記様式②)
- ・3年制課程専門士称号付与の為、平成 12 年2月1日改則(別記様式②)
- ・経営工学科 Web マスター・イーラーニングコース追加の為、平成 15 年4月1日改則
- ・平成 16 年 4 月 1 日 一部改則
- ・平成 17 年 4 月 1 日 一部改則
- ・平成 18 年 4 月 1 日 一部改則 高度情報処理研究学科追加の為
- ・平成 19 年 4 月 1 日 一部改則
- ・平成 20 年 4 月 1 日 一部改則
- ・平成 21 年 4 月 1 日 一部改則(定員、納付金の変更)
- ・平成 22 年 4 月 1 日 一部改則(定員の変更)
- ・平成 23 年 4 月 1 日 一部改則(夜間マルチメディア学科の廃止)
但し、条文 21 条については高度専門士称号付与の為、平成 23 年 3 月 10 日改則
- ・平成 24 年 4 月 1 日 一部改則(定員の変更)
- ・平成 25 年 4 月 1 日 一部改則(カリキュラム表の変更)
- ・平成 26 年 4 月 1 日 一部改則(カリキュラム表の変更)
- ・平成 27 年 4 月 1 日 一部改則(定員、第 25 条別表、カリキュラム表の変更)
- ・平成 28 年 4 月 1 日 一部改則(定員、カリキュラム表、コース名称等の変更)
- ・平成 30 年 4 月 1 日 一部改則(デジタルクリエイター学科の廃止、休業日、定員、カリキュラム表の変更)
- ・平成 31 年 4 月 1 日 一部改則(休業日、教員組織、休学、納付金、第 25 条別表等の変更)
- ・令和 2 年 4 月 1 日 一部改則(定員、カリキュラム表の変更)
- ・令和 3 年 4 月 1 日 一部改則(定員、遠隔授業、納付金条文、カリキュラム表の変更、附帯教育事業の設置)
- ・令和 4 年 4 月 1 日 一部改則(定員、カリキュラム表の変更、経営工学科の廃止)

第25条 別表

(単位:円)

課程名	学科名	学年	入学検定料	入学金	授業料	施設整備費
工業 専門 課程	マルチメディア学科 マルチメディア研究学科 高度情報処理研究学科	1	20,000	180,000	960,000	240,000
		2	---	---	960,000	240,000
		3	---	---	960,000	240,000
		4	---	---	960,000	240,000

様式2

卒業証書	校印
氏名	
生年月日	
あなたは本校専門課程マルチメディア 学科（二年）所定の課程を修めたので 卒業証書を授与し、文部科学大臣告示 （平成六年文部科学省告示第八十四号） により、専門士（工業専門課程）と 称することを認める	
年 月 日	
ECCコンピュータ専門学校	
学校長氏名	印

様式2

卒業証書	校印
氏名	
生年月日	
あなたは本校専門課程経営工 学科（二年）所定の課程を修めたので 卒業証書を授与し、文部科学大臣告示 （平成六年文部科学省告示第八十四号） により、専門士（工業専門課程）と 称することを認める	
年 月 日	
ECCコンピュータ専門学校	
学校長氏名	印

様式 3

卒業証書	氏名 生年月日	校印
あなたは本校専門課程マルチメディア 研究学科(三年)所定の課程を修めたので 卒業証書を授与し、文部科学大臣告示 (平成六年文部科学省告示第八十四号) により、専門士(工業専門課程)と 称することを認める		
年 月 日		
ECCコンピュータ専門学校 学校長氏名 印		

様式 4

卒業証書	氏名 生年月日	校印
あなたは本校専門課程高度情報処理 研究学科(四年)所定の課程を修めたので 卒業証書を授与し、文部科学大臣告示 (平成六年文部科学省告示第八十四号) により、高度専門士(工業専門課程)と 称することを認める		
年 月 日		
ECCコンピュータ専門学校 学校長氏名 印		

学校法人山口学園 教務規約

第1章 総則

第1条（目的） 教務規約では学校法人山口学園（以下、「本学園」という。）のECC国際外語専門学校、ECCコンピュータ専門学校、ECCアーティスト美容専門学校における年間授業時間数・進級・卒業・単位認定・学籍事項・授業・出席・教育水準維持向上への取り組みなどに関して定めるものとする。

第2章 授業時数・授業時数の単位数への換算

第2条（授業時数） 本学園の前後期の必修の授業時数は一部のコースを除き、1年間に900時間とする。
2 授業時数は45分を1単位時間とし、1コマの授業は2単位時間（90分）で行う。
3 一週間の授業時数は30時間（15コマ）とし、前期15週・後期15週の合計30週間の授業期間を1年間に設ける。
4 前後期の必修の授業のほかに、長期休暇中に集中講座を開講する。また前後期期間に選択科目を開講する。

第3条（授業時数の単位数への換算）

本学園の専門課程の授業科目を単位数に換算する場合は、一部の科目を除き、15時間をもって1単位とする。

第3章 進級・卒業

第4条（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。（アーティスト美容専門学校は別途設定。）

第5条（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（2年制課程については56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。（アーティスト美容専門学校は別途設定。）

第6条（留年） 進級要件・卒業要件を充足しない者は、翌年度も同学年に留める。但し、状況によって、学校長の判断により、特別措置をとる場合もある。
2 留年となった場合、前年度に修得した単位は無効となり、再度全科目の受講が必要となる。1年次に留年となった場合は、転科となりその際の入学コースが最初の入学時と異なる場合がある。
3 留年により、入学した学科の修業年限の2倍をこえて在籍することができない。また同一年次において2年を超えての在籍は、認められない。但し、状況により学校長の判断により、特別措置をとる場合もある。

第4章 単位認定

第7条（単位認定方法） 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。

- （1）授業出席率が75%（アーティスト美容専門学校美容科実習科目は80%、2022年度入学生より全科目85%）以上であること。
- （2）総合評価点が60点以上であること。

第8条（総合評価点） 各授業または単元終了時の「テストの点数」及び授業の取り組み状況から決定される「平常点」・「課題点」から決定される。点数配分は各科目の内容により異なる。

第9条（平常点・課題点） 平常点と課題点は、授業の取り組み状況から決定される。点数配分は各科目の内容により異なる。

第10条（学期末試験・評価）

各科目の評価は前期・後期それぞれの期末に実施する。評価結果は保護者または保証人に郵送通知する。（アーティスト美容専門学校美容科通信課程を除く）

第11条（成績評価ランク）

算出された総合評価点に基づき、下記のように成績評価ランクを決定する。

総合評価点	ランク	グレードポイント	合否	基準
90点～100点	A	4.0	合格	特に優れている。
80点～89点	B	3.0	合格	優れている。
70点～79点	C	2.0	合格	一定の水準を満たしている。
60点～69点	D	1.0	合格	最低限の理解をしている。
0点～59点	F	0.0	不合格	学習目標に達していない。

2 GPAの適用

GPAとは“Grade Point Average”の略で、学生の成績評価方法の一つであり、本学園では学生自身が学習効果を数値化して把握するため、GPAを適用している。履修した科目の評価「A」、「B」、「C」、「D」、「F」に対して、それぞれ「4」、「3」、「2」、「1」、「0」のGP（Grade Point）を与え、取得したポイント（GP×単位数）の合計を履修登録された総単位数で割った、1単位あたりの成績の平均値である。

3 GPAの算出方法

$(4 \times \text{「A」の単位数} + 3 \times \text{「B」の単位数} + 2 \times \text{「C」の単位数} + 1 \times \text{「D」の単位数} + \text{「F」の単位数} \times 0) \div \text{総履修登録単位数}$

※特別単位はGPAの計算に算入されない。

4 客観的指標に関する判定にGPAを利用する際は、各校で当該単年度の全学生※を母集団として算出する。

※国際外語専門学校は日本語学科生、国際コミュニケーション学科生を除く。

第12条（追試験）

追試験とは、総合評価点が単位認定基準を下回った者に対して行われる試験をいう。すべての教科において追試験が行われるとは限らない。

2 原則として、当該科目の出席率が75%以上でなければ、追試験を受験することはできない。

3 追試験の結果、合格した場合においてもその教科の総合評価点は60点となり、「D」評価と判定される。

4 追試験は「追試発表日」に対象者を発表し、各学期末試験期間終了後、追試験期間に行われる。対象者は追試験受験願と1科目につき1000円の追試験受験料を定められた期日までに事務局に提出しなければならない。

- 5 追試験の代わりに、追課題を課す場合がある。発表と申込方法は追試験に準じる。
- 6 不認定となった者を対象に補講を行う場合がある。補講で単位を修得した場合その教科は「D」評価と判定される。※補講について有料となる場合がある。

第13条（単位認定区分） 本学園では単位認定の対象として「正規単位」と「特別単位」がある。

第14条（正規単位） 「正規単位」として認定する科目は以下の通りとする。

必修科目・ 必修選択科目	コースカリキュラムに記載されている、該当コース生として必修、または選択が必要な科目。
正規選択科目	学園又は各校が開催する必修に準ずる選択科目。

第15条（特別単位） 「特別単位」として認定する対象は以下の通りとする。

（※アーティスト美容専門学校 美容科は対象外）

検定・資格	学園が認定した検定試験に合格した場合、または資格を取得した場合。単位数は検定・資格により異なる。
学園または各校が指定する活動	海外研修、各校 English Plaza、インターンシップへの参加や、コンテスト入賞を単位認定する場合がある。単位数は活動内容により異なる。

2 特別単位については、

- (1) 原則として正規科目の授業の出席良好な者に対して単位認定される。
- (2) 10単位を限度に卒業、進級必要単位に加算することができる。
- (3) 上記以外でも学校長が認めた活動に対し認定される場合もある。

第16条（成績通知） 成績は、学期または必要に応じて、保護者（保証人）あてに、通知される。

第5章 授業

第17条（授業スケジュール・時間割）

授業スケジュール、休暇期間、学校行事日程等は別途「年間スケジュール」として定める。

2 各学科、コース、クラスごとに学習する授業科目を掲載したクラス別の授業時間割を各学期授業開始前のオリエンテーション等にて配布する。

第18条（授業時間帯） 授業時間帯については以下のとおりとする。

時限	時間
1時限目	09:15～10:45
2時限目	11:00～12:30
3時限目	13:30～15:00
4時限目	15:15～16:45
5時限目	17:00～18:30
6時限目	18:45～20:15

※6時限目開講はアーティスト美容専門学校美容科通信課程などの一部のみ

2 最終下校時刻については各校教務課より連絡する。

第19条（学生の呼び出し、学生・教職員の個人情報について）

緊急の場合を除き、授業時間帯の学生の呼び出しには応じない。

2 学生（卒業生を含む）や教職員の住所・電話番号等の問い合わせには、プライバシー保護のため一切応じない。

第20条（交通機関の運転見合わせ・天候等による休講）

交通機関の運転見合わせ、台風などの自然災害による休講は以下のように判断する。

1 天候による休講

（1）該当日に大阪府のいずれかの地域に特別警報か暴風警報が出ている場合、午前7時の段階で解除されなければ、1・2限の授業は休講となる。

（2）該当日の午前10時の段階でも解除されなければ、その日の授業は全て休講となる。

（3）午前7時から午前10時の間に上記の警報が発令された場合は、1・2限の授業は休講となる。午前10時以降に上記の警報が発令された場合は以降のその日の授業は全て休講となる。

2 交通機関の運転見合わせによる休講

学園各校最寄り駅（大阪駅、梅田駅、中崎町駅）発着路線が複数運転見合わせとなり、多数の学生の通学が困難となった場合は、学校長の判断で休講となることがある。

（1）該当日の午前7時の段階で通学困難と判断した場合、1・2限の授業は休講となる。

（2）該当日の午前10時以降も引き続き通学困難と判断した場合、その日の授業は全て休講となる。

（3）該当日の午前7時から午前10時の間に通学困難と判断した場合は、1・2限の授業は休講となる。午前10時以降通学困難と判断した場合は以降のその日の授業は全て休講となる。（帰宅困難が予想されると判断した場合も同様。）

3 地震や津波などの自然災害が発生した場合、特別休講になることがある。

第21条（出席率・欠席・遅刻・離席・早退）

全ての授業科目は、出席率が75%（アーティスト美容専門学校美容科実習科目は80%、2022年度入学生より全科目85%）以上でなければ、授業科目の単位認定は行わない。

2 下記の理由で欠席し、必要な書類を提出した場合は、出席扱いとする。

理由	内容
忌引	○両親7日 ○兄弟姉妹・祖父母・おじ・おば 3日
結婚式	○両親・兄弟姉妹 1日
感染症	○「学校保健安全法施行規則」に定められたものは、出席停止とする。またその期間は同規則に従う。 <第1種> エボラ出血熱、クリミア・コンゴ出血熱、重症急性呼吸器症候群（SARS）、痘そう、南米出血熱、ペスト、マールブルグ病、ラッサ熱、ポリオ、ジフテリア、鳥インフルエンザ（H5N1） <第2種> インフルエンザ、百日咳、はしか、おたふくかぜ、風疹、水ぼうそう、咽頭結膜熱、結核・髄膜炎菌性髄膜炎

	<p><第3種> コレラ、細菌性赤痢、腸管出血性大腸菌、腸チフス、パラチフス、流行性角結膜炎、急性出血性結膜炎、溶連菌感染症、ウィルス性肝炎、手足口病、伝染性紅斑、感染症胃腸炎（ノロウィルスなど）、マイコプラズマ感染症等</p>
就職活動	<p>○企業訪問・就職試験・内定後の呼び出し・研修等 ○その他各校進路指導課が認めた場合</p>
天候による自宅待機	<p>○居住地域に暴風警報・避難指示（レベル4以上）が出て自宅待機となった場合</p>
新型コロナウイルス感染症	<p>本人、同居している家族、同居人が、 ○PCR検査で陽性と診断された場合 ○濃厚接触者に認定された場合 ○そのほか、医師が自宅待機を命じた場合</p>
その他	<p>○各校教務課または学校長が認めた場合</p>

（アーティスト美容専門学校美容科は就職活動の公欠は認めない）

3 遅刻は授業開始後20分までとし、20分を超える入室は欠席扱いとなる。
 （授業を受けることは可能）。

交通機関の遅れで遅刻をした場合は、各交通機関が発行する「延着証明書」を提出すれば出席扱いとなる。

4 授業中に席を離れたり教室から出た場合は、離席となる。

5 授業終了前に退出した場合は早退となる。

6 遅刻、離席、早退により、合計20分間以上席を離れた場合は欠席扱いとする。

7 （同一科目で）3回の遅刻、離席、早退で、欠席1回とみなす。

第6章 学籍事項及び学費等

第22条（学生証） 学生証は、本学園の学生であることを証明する身分証明書であり、常に携帯しなければならない。
 学生証については以下の事項に留意することとする。

<学生証に関する留意事項>

- （1）学園の教職員の請求があった場合、必ず呈示しなければならない。
- （2）休学または退学する場合、または除籍となる場合は、直ちに事務局に返却しなければならない。
- （3）学生証を紛失したり、汚損したりしないように取扱いに注意すること。紛失・盗難にあった場合は、すみやかに事務局へ届け出ること。（再発行にあたっては事務局の指示に従うこと。）

第23条（学籍番号・コース略称・クラス略称）

在学中の事務取扱は、学籍番号またはクラス・出席番号によって処理を行う。

2 在籍中、個人やクラスに対して連絡をする場合、コース略称やクラス略称を利用する場合がある。各学校・各コースのコース略称・クラス略称は別途これを定める。

第24条（休学）

休学とは、学生が在籍のまま学校を長期間休むことである。

休学は各校学則の該当事項に従い、休学期間は通算2年以内とし、それを超えた場合は退学となる。

2 休学にあたっては、「休学届」を提出しなければならない。

休学届には本人および保護者（保証人）の承認が必要である。

3 休学するには、休学を申し出た当該年度の授業料と諸経費を完納する必要がある。

4 学校から貸与されているPCやタブレットは「休学届」提出時に返却する必要がある。

第25条（復学）

復学とは、休学していた学生が再びもとの学校に復帰することである。

休学した者が、届け出て復学することができる。

復学するには復学届の提出と学校長の許可が必要である。

2 復学は許可を受けた翌年度の4月1日からとなる。

年度途中での復学は認められない。

第26条（退学）

退学とは、学生が在学中に、特別の理由で学校をやめることである。

本校に在籍した記録は残される。

2 退学するにはクラス担任・教務課と面談したうえ、退学届の提出が必要である。

退学届には本人および保護者（保証人）の承認が必要である。

3 退学を申し出た当該年度の授業料と諸経費を完納する必要がある。

4 学校から貸与されているPCやタブレットは「退学届」提出時に返却する必要がある。

第27条（除籍）

除籍とは、台帳から記録を削除することであり、本校に在籍した記録は削除される。

休学・退学届提出後2ヶ月以上、当該年度の授業料と諸経費が完納されていない場合、原則として除籍される。

2 学校から貸与されているPCやタブレットは除籍確定時に返却する必要がある。

第28条（編入学）

2年制課程修了後、3年制以上の課程への編入学を認める場合がある。

第29条（特待生制度）

入学の際の選考結果などに応じて、年間学費（一部もしくは全額）を免除する特待生制度を設定する。

2 特待生はその成績により、免除額が異なる。

第30条（学費）

本学園における学費とは、募集要項に規定する入学金、授業料、施設設備費等をいい、寄付金や学債の負担義務はない。

2 教材費、各種検定受験料、各種行事費、卒業経費等は各自が実費を負担するものとする。

第31条（学費納入期日及び納入方法）

入学を許可された者は、学費を所定の期限内に納めなければならない。

2 1年次後期以降の学費は学園の規定する期日までに納入しなければならない。

第32条（学費納入に関する注意事項）

納入後の学費は、理由の如何を問わず一切返還しない。

- 2 学費滞納者は進級、卒業を認めない。また、2ヶ月以上滞納した場合は除籍となる。
- 3 学費納入に関する相談は事務局にて行う。

第33条(奨学金制度) 本学園に在籍し、経済的理由により修学困難な学生のために「日本学生支援機構奨学金」等の奨学金制度を紹介する。

- 2 各奨学金の申込に関する詳細は、募集時期に案内する。
- 3 奨学金制度に関する相談は事務局にて行う。

第34条(褒賞)

本学園の学生は、以下の基準において表彰を受けることができる。
皆勤賞以外の表彰者は教職員が推薦し審査の上、学校長が決定する。

- 1 大阪府知事賞・・・出席率・成績ともに優秀で模範となる学生生活を送った者。
- 2 大阪府専修学校各種学校連合会会長賞・・・出席率・成績ともに優秀で多くの資格検定試験に合格した者等。
- 3 学校長賞・・・他の学生からの人望が厚く、模範となる学生生活を送った者
- 4 皆勤賞・・・各年度において1年間、無遅刻・無欠席であった者。
(学校の指定する行事を含む場合もある。)

第7章 教育水準維持向上への取り組み

第35条(学校評価)

本学園各校は、その教育の一層の充実を図り、目的及び社会的使命を達成するため教育活動その他の学校運営の状況について、自ら点検及び評価(以下「自己評価」という。)を行い、その結果を公表するものとする。

- 2 本学園各校は自己評価結果を踏まえ、関係者等による評価(以下「学校関係者評価」という。)を行い、その結果を教育活動等に活用するとともに公表するものとする。
- 3 前2項に定める自己評価及び学校関係者評価の実施並びに結果の公表について必要な事項は、別に定める。

第36条(教育課程編成委員会)

文部科学省より職業実践専門課程の認定を受けた本学園各校の学科または申請学科(ECC国際外語専門学校 エアライン学科、ホテル・観光学科、こども教育研究学科、ECCコンピュータ専門学校 高度情報処理研究学科、マルチメディア研究学科、マルチメディア学科、ECCアーティスト美容専門学校 トータル・メイク学科、アーティスト学科、美容科、以下「職業実践専門課程認定(申請)学科」という。)は、その教育の一層の充実を図るため、企業、団体等と連携し教育課程編成委員会(以下「委員会」という。)を設ける。

- 2 職業実践専門課程認定(申請)学科は、委員会の意見を活用して、教育課程の編纂を行う。
- 3 前2項に定める委員会の実施並びに意見の活用について必要な事項は、別に定める。

第37条(教員研修)

本学園各校の職業実践専門課程認定(申請)学科は、その教育の一層の充実を図るため、企業、団体等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修等や指導力の修得・向上のための研修等を実施する。教員の業務経験や能力、担当する授業科目や授業以外の担当業務等に応じて、各校教務課が主体となって専攻分野における

実務に関する研修等と指導力の修得・向上のための研修等をそれぞれ毎年度1回以上実施するものとする。

第8章 そ の 他

第38条（懲戒） 学校長は、学則に従って教育上必要と認めるとき、以下の懲戒を加えることができる。
退学・停学・出席停止処分について

下記の事項に該当する者には退学・停学・出席停止を命ずることがある。

- ・素行不良で改善の見込みがないと認められる者。
- ・正当な理由なしに出席が常でない者。
- ・学校の秩序を乱し、その他学生としての本分に反した者。
- ・犯罪行為を行った者。

2 除籍・出席停止処分について

下記の事項に該当する者は、除籍・出席停止処分を命ずることがある。

- ・正当な理由をなくして授業料の納付義務を怠り、督促してもなお納付しない者。

第39条（アルバイト） アルバイトは原則許可するが、風俗営業に関わる店舗でのアルバイト、及び深夜アルバイト等学業に支障をきたすものは禁止する。

第40条（施設の利用） 学園内の全ての教室、施設は公共のものであり、大切に扱わなければならない。

2 施設・設備に対し、公共の意識に反する行為を行なった者に対しては、学則に従い、処分する。

3 教室および共有部分に私物を置くことは禁止する。

第41条（事故防止） 盗難事故・交通事故に関しては各自充分注意すること。

事故防止に関して以下の事項に留意すること。

- (1) 学園には、必要以上の現金や貴重品を持参しないこと。
- (2) 各自の所持品は自己管理すること。

第42条（バイク・車での登校禁止・自転車通学）

バイク（50cc 含む自動二輪車）又は車での登校は禁止する。

2 自転車で通学をする場合は、自転車保険に加入し事務局にて許可を得た上、指定された場所に駐輪すること。また許可シールを所定の場所に貼り付けること。

第43条（喫煙・携帯電話等）

学園施設・校舎内はすべて禁煙とする。国際外語専門学校生およびコンピュータ専門学校生には、定められた場所でのみ喫煙を許可する。

2 携帯電話は授業の支障とならないよう留意すること。

第44条（留学生特別規則）

以下の事柄を留学生にのみ適用する。

必修授業の出席率が90%を下回った場合、翌年度の学費ランクが下がる。ただし、3年制以上のコースは、2年次の年間出席率が95%を超えると、学費ランクを元に戻す。

- 2 資格外活動の許可（入管法第19条（資格外活動の許可）に基づき、アルバイトは1週間につき28時間以内とする。長期休暇期間は1日8時間、1週間40時間までとする。また、夜0:00～5:00までのアルバイトは原則禁止とし、勤務可能な日は卒業式に出席する日までとする。
- 3 留学生の留年、休学、転科は、学校長が許可した場合のみ認められる。
- 4 留学生が退学する場合、退学届提出後2週間以内に帰国しなければならない。

第45条（規約の改廃）この規約の改廃は、学園運営会議の承認を受けて行う。

附 則

（附則）

この教務規約は平成20年4月1日より施行する。（山口学園3専門学校の教務規約を統一）

- | | | | |
|-------|-----|-----|--|
| 平成21年 | 4月 | 1日 | 一部改訂（授業時数・授業時数の単位数への換算を追加他） |
| 平成22年 | 4月 | 1日 | 一部改訂（進級・卒業単位数の統一他） |
| 平成23年 | 4月 | 1日 | 一部改訂 |
| 平成24年 | 4月 | 1日 | 一部改訂（授業時数・授業週数変更他） |
| 平成25年 | 10月 | 11日 | 一部改訂（学校ごと学校評価、教育課程編成委員会、教員研修を追加） |
| 平成26年 | 4月 | 1日 | 一部改訂 |
| 平成27年 | 4月 | 1日 | 山口学園3専門学校の教務規約を再統一し改訂（国際外語・コンピュータの2年生以上を除く進級・卒業単位数変更、成績評価ランク・総合評価点変更、国際外語の2年生以上を除く特別単位認定数の上限設定他） |
| 平成28年 | 4月 | 1日 | 一部改訂（ECCアーティスト美容専門学校に校名変更、進級・卒業単位数と特別単位認定数の除外学年規程削除他） |
| 平成29年 | 4月 | 1日 | 一部改訂（懲戒について変更） |
| 平成31年 | 4月 | 1日 | 一部改訂（成績評価、特別単位、交通機関の運転見合わせ・天候等による休講、休学、復学、退学、除籍、懲戒、留学生特別規則等の変更または追加） |
| 令和 2年 | 4月 | 1日 | 一部改訂（成績評価ランクの規定追加） |
| 令和 3年 | 4月 | 1日 | 一部改訂（新型コロナウイルス感染症による出席停止） |
| 令和 4年 | 4月 | 1日 | 一部改訂（留年、出席率・欠席・遅刻・離席・早退、休学、退学、除籍、ECCアーティスト美容専門学校学科名の変更・美容科出席率の変更または追加） |

学校生活にあたって

授業・単位・試験について

授業への出席

■限られた修学期間の中で高度な技術を習得するためには集中して学習する必要があります。本学園では授業への出席率を重視し、授業出席率が75%に満たない場合、その科目の単位認定は行われません。つまり試験で高得点をとっても、出席率が足りなければ単位認定は行われません。まず授業に出席し、担当講師の指導を受けた上でその科目の技術を習得するよう心がけましょう。

■日々の健康管理に留意して、授業の出席を心がけるようにしてください。また、各個人の出席率は個人で把握するようにしてください。

■授業開始後20分以内の入室は遅刻とし、20分を超える入室は欠席扱いとします。ただし授業を受講することは可能です。授業終了前に退出した場合は早退とします。

やむをえず離席する場合は、担当講師の許可が必要です。なお、遅刻、離席、早退の合計が20分を超えれば欠席扱いとします。

同一科目での遅刻・早退・離席を3回行なった場合、1回欠席として扱います。

■交通機関の遅れで遅刻した場合、各交通機関が発行する「延着証明書」を担当講師に提出すれば出席扱いとします。

■やむをえず、授業を欠席する場合は、授業が始まる前に必ず学校に連絡してください。

単位の認定

■本学園では単位認定の対象として「正規単位」と「特別単位」があります。

正規単位

必修科目・ 必修選択科目	コースカリキュラムに記載されている、該当コース生として必修または、選択が必要な科目。
正規選択科目	各校が独自に開催する自由に選択できる科目。

特別単位

検定・資格	学園が認定した検定試験に合格、または資格を取得した場合。単位数は検定・資格により異なる。
コンテスト	学内または外部で行われるコンテストに入賞・入選した場合。単位数は内容により異なる。
研修・課外活動	学園または各校が認める研修や野外・課外の活動や特定の学校行事に参加した場合。単位数は内容により異なる。

特別単位認定制度の適用について

- 原則として正規科目の授業の出席良好な者に対して単位認定されます。
- 上記以外でも学校長が認めた活動に対し認定される場合もあります。

■各科目における単位は以下の条件によって認定されます。

(1) 授業出席率が75%以上であること。

正規科目の場合・・・

(2) 総合評価点が60点以上であること。

選択科目の場合・・・

(2) 授業担当講師などの定める基準を満たすこと。

成績の評価

■成績は「総合評価点」に基づいて決定されます。総合評価点は100点満点で、各授業や学期末に行われる試験の点数や、授業への取組状況、授業態度などの平常点、授業で出された課題提出状況などの課題点の合計で計算されます。

■科目によっては課題点だけや平常点と課題点の合計だけで計算される場合もあり、試験の点数、平常点、課題点の割合は科目によって異なります。

■総合評価点の結果に基づいて「評価ランク」が決定されます。点数に応じる評価ランクは「教務規約第11条（成績評価ランク）」の記載とおりです。

進級・卒業

- 各学校の学則に定められた必要単位数を修得し、学費・諸経費をすべて納入した者に対して、学年末に学校長が進級（卒業）を認定します。
- 進級・卒業単位数・要件は各学校・各コースにより異なります。
- 進級要件・卒業要件を満たさない場合は、留年する場合があります。留年となった場合、前年度に修得した単位は無効となり、もう一度全科目の受講が必要です。
- 1年次に留年し、もう一度同じ学年となる場合は、転科となります。この場合、前年度と同じコースに在籍できるとは限りません。
- 進級・卒業単位数不足者に対して追加履修科目（補講。有料）を開講する場合があります。

試験について

■コースにおいて正規授業として組み込まれている科目は各学期（前期／後期）末や授業内にて試験を行う科目があります。追試験については以下を参考にしてください。

追試験・追課題	<input type="checkbox"/> 総合評価点が単位認定基準を下回った場合、「追試験」「追課題」を行う場合があります。すべての教科において追試験・追課題が行われるとは限りません。 <input type="checkbox"/> その科目の出席率が75%以上でなければ、追試験・追課題を受験することは原則としてできません。 <input type="checkbox"/> 追試験・追課題の結果、合格した場合においてもその教科の総合評価点は60点となり、「D」評価となります。 <input type="checkbox"/> 追試・追課題対象者は受験願と1科目につき1,000円を受験料を定められた期日までに事務局に納入しなければなりません。
---------	--

成績について

- 成績報告書は前後期期末に、また前後期中間には出席状況報告を保護者または保証人に通知します。
- 保護者または保証人に通知する各期末の成績報告書には、各科目の評価点、評価ランク、出席率および担任の所見が明記されますが、事務局で発行する成績証明書には単位を修得した科目の評価ランクのみが記載されます。（一部学科で記載事項が異なる場合があります。）

学生表彰・特待生制度

■本学園生は全員、以下のような表彰の対象となります。皆勤賞以外の表彰者は、教職員が推薦し審査の上、学校長が決定します。

大阪府知事賞	出席率・成績ともに優秀で模範となる学生生活を送った者。
大阪府専修学校各種学校連合会会長賞	出席率・成績ともに優秀で多くの資格検定試験に合格した者等。
学校長賞	他の学生からの人望が厚く、模範となる学生生活を送った者または団体。
皆勤賞	各年度において1年間、無遅刻・無欠席であった者。

特待生制度	<input type="checkbox"/> 入学の際の選考結果や在籍時の成績に応じて、年間学費（一部もしくは全額）を免除する特待生制度があります。 <input type="checkbox"/> 特待生はその成績により、免除額が異なります。 <input type="checkbox"/> 2年次以降の特待生は、次年度授業料請求時の書面で連絡します。
-------	--

学費・奨学金制度

学費について

- 本学園における学費には入学金・授業料・施設設備費等が含まれます。2年次以降、入学金は必要ありません。
- 在籍を許可された者は、学費を所定の期限内に納めなければ進級、卒業が認められません。
- いったん納入された学費は、4月1日以降、理由の如何を問わず一切返還されません。

学費および教材費等納入の留意事項

- 納入期限の1ヶ月前に指定の銀行振込用紙を同封した書類を郵送します。
- 指定の銀行における振込以外の納入（現金持参による事務局での支払いなど）はできません。
- 振込の際は、本学園指定の振込用紙を使用して銀行窓口にて行なってください。
(三菱UFJ銀行の本支店窓口を利用された場合は、銀行振込手数料は当学園負担となります。)
- ATMでも納入は可能ですが、学生氏名・学籍番号等の入力漏れがないように注意してください。
(ATMを利用された場合は、銀行振込手数料はご依頼人様負担になります。)
- 国の教育ローン（日本政策金融公庫）・銀行ローンの申込みにおいて本学園生における手続き代行はしておりません。各取り扱い窓口に直接申し込んでください。

奨学金制度・学費納入に関する相談

- 日本学生支援機構奨学金は事務局が扱っています。毎年4月下旬に学内にて説明会を実施します。
- 奨学金制度は政府政策の変更などにより制度変更・廃止される場合があります。
- 地方自治体によっては独自の奨学金制度を実施しているところもあり、本学園生も対象となっています。詳しくは各自治体にお問い合わせください。
- 特に何らかの理由により家計が急変し、学業継続が困難になった場合や学費納入に関して困ったことがあれば、担任の先生を通じて事務局にご相談ください。
- 奨学生に認定された後、長期欠席・休学・退学等の異動事由が生じた場合は、速やかに事務局へ届け出てください。

学生証・学籍番号・通学定期券・自転車通学

学生証・学籍番号

- 学生証は、本学園生であることを証明する身分証明書であり、常に携帯しておいてください。在学中のすべての事務手続きは、学籍番号によって処理を行います。
- 学生証は紛失・盗難・汚損などのないように取り扱いに注意してください。もし、紛失や盗難にあった場合は、必ず事務局へ届け再発行の手続きをしてください。また、警察署へも届けてください。
- 再発行手数料は各校事務局にお問い合わせください。
- 学園の施設等を利用する場合、学生証を呈示する必要があります。
- 通学定期券を購入する場合、学生証が必要です。
- 学生証は、休学、退学、除籍などで本学園生の身分を失った場合は、直ちに事務局へ返却してください。

通学定期券の購入

- 通学定期券は、所定の最寄り駅から本学園の最寄り駅までの区間に限り購入することができます。
- 購入区間については、年度はじめに事務局の指示に従って申請したものが、通学定期発行控に記入されますので、必ず在籍確認票などに記入された利用交通機関・通学区間に購入してください。それ以外での定期券の購入はできません。
- 通学定期券購入の際は、駅に備え付けの定期乗車券購入申込書に必要事項を記入して、学生証と在籍確認票とともに、定期購入窓口にて提出してください。
- 住所変更などにより、通学区間に変更があった場合には、速やかに「通学経路申請書」及び「住所変更届」を提出し、学生証（在籍確認票）の記入変更手続を行なってください。
- 定期券を使って交通機関を利用する場合は、必ず学生証（在籍確認票）を携帯し、係員の請求があった場合は、いつでも呈示してください。

学割証の発行

- 学割証は、本学園生が、片道営業キロが100kmを超える区間を乗車する場合、割引普通乗車券を1人1回に限って購入できる証明書です。原則として、帰省・就職活動・受験・見学などの目的に使用する場合に限り発行します。
 - 学割証は、事務局備え付けの学割申込書に必要事項を記入し、学生証を添えて申し込んでください。
 - 交付枚数は年度毎に1人10枚迄に限られ、1回の発行枚数は原則として2枚以内です。
- 学割証の使用については学割証裏面の注意事項を厳守することはもちろん、次の事項に注意してください。

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">□学割証は本人に限って使用できますが、学生証・在籍確認票を携帯しない場合は使用できません。□学割証は、片道100kmを超える区間を乗車・乗船する場合に使用でき、有効期間は発行日から3か月以内です。 |
|---|

通学定期・自転車通学

- 通学定期券・学割証は、以下のような不正使用を絶対にしないでください。

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">□通学区間・最寄り駅の虚偽申請（定期券の場合）□本人以外が使用する。□学生証・在籍確認票を持たずに使用する。□通用期間経過後に使用する。□表示事項を改変し使用する。□キセル乗車（乗車駅と降車駅近くの乗車券を使い、中間の料金をごまかすこと）する。 |
|---|

- 不正が発覚した場合、通学定期券は没収され、乗車区間の3倍に相当する運賃が請求されます。そればかりか、学校は通学定期券購入・学割証発行の特典を喪失し、以降本人だけでなく、他の学生全員が、通学定期券の購入と学割証の利用ができなくなります。
- そのような事態を招いた学生は、学則に従い退学の処分を行います。
- 自転車通学を希望する場合は、事務局に申し出て所定の手続きを行なってください。（年度登録費300円）
- 大阪府では自転車保険の加入が義務付けられています。必ず加入するようにしてください。

こんな時は？

アルバイトをするとき

- アルバイトは学業に支障がない範囲に限って認めます。
- ただし、風俗営業に関わる店舗でのアルバイトに従事することは認めません。
(アルバイトを認めない業種例) 客を接待して飲食させる店、パチンコ店、マーチャン店など。
- 学業に支障をきたすとみられる深夜のアルバイト等は認められません。
- 留学生は資格外活動の勤務時間を必ず守ってください。

相談したいときや悩みがでてきたとき

- ひとりで解決しようとせずに、早めに誰かに相談しましょう。
 - ・学校生活全般の質問や悩み、休学・退学の相談は担任の先生にしましょう。
 - ・学費の相談は事務局にしましょう。
 - ・進路相談は、担任か進路指導課の先生にしましょう。
 - ・体調が悪くなった時は保健室があり、看護師が常駐しています。
 - ・心の問題には、学生相談室のカウンセラーが対応します。

落とし物や忘れ物をしたとき

- 学内での落とし物や忘れ物は事務局に届くことになっています。
- 落とし物や忘れ物の問い合わせはまず、ところあたりのある場所をさがし、それでもなければ事務局に問い合わせてください。ただし、すべての落とし物や忘れものが事務局に届くわけではないので自分の荷物はしっかり自己管理してください。
- 落とし物や忘れ物を見かけたときは、事務局へ届けてください。
- 落とし物や忘れ物は、各学期終了後、処分します。
- まれに学内での盗難なども発生します。以下のことに十分注意してください。

- 学校には、必要以上の現金や貴重品を持参しないでください。
- お金は各自で自己管理してください。
- 教室を離れるときには貴重品は必ず身につけてください。

台風や地震等の非常時には

- 学内にいて火事や地震が発生した場合は、学内放送などで避難誘導を行います。担当の先生の指示に従ってあわてずに行動してください。
 - 台風や地震の災害時や交通機関のストライキの場合は、休講となります。
 - 休講の判断は「教務規約第20条」をご覧ください。
 - 特別休講の規定に該当しなくても災害時は無理をして学校に来る必要はありません。それによって出席率が不利にならないように対処します。
- <無理をして学校に来ない方が良い場合>
- 大阪府以外の場所に住んでいて、その府県に暴風警報などが出ている場合。
 - 警報などは出ていないが、公的な交通機関が動いていない場合。
 - 家から出ることによって明らかに危険な状況の場合。
 - 上記の理由で来られない場合、学校に連絡をしてください。

学生への連絡方法について

- 奨学金・検定試験の申請などのように受付期間を定めてある場合は、期間終了後の受付は一切行いませんので特に注意が必要です。

呼び出し・照会.....

■電話口への取次ぎはできません

保護者の方や友人等から電話による呼び出しを学校に依頼される場合がありますが、学校では学生一人ひとりの居場所について把握することはできません。従って、電話口への取次ぎや放送は一切行いませんので、予め保護者の方や友人たちに知らせておいてください。

■学生（卒業生を含む）や教職員の住所・電話番号等の問い合わせには一切応じることができません。

各種申請手続

休学・復学・退学の申請

休学	<p>休学とは、学生が在籍のまま学校を長期間休むことです。</p> <p>やむを得ない理由で休学を希望する場合は、事前に担任と相談の上、「休学願」にその理由を記入し、病気の場合は診断書などを添えて担任に提出してください。</p> <p>□休学期間は通算2年以内となっています。</p> <p>□「休学願」は担任または教務課より受け取ってください。</p> <p>□休学するには、休学を申し出た当該年度の授業料と諸経費を完納する必要があります。</p>
復学	<p>復学とは、休学していた学生が再びもとの学校に復帰することです。</p> <p>休学者が復学を希望する場合は、復学願に必要事項を記入し事務局に提出してください。「復学願」は事務局に準備してあります。</p> <p>□復学は許可を受けた翌年度の4月1日からとなり、年度途中での復学は認められません。</p> <p>□休学者が復学した場合、休学前の学年で取得した単位はすべて認められます。</p>
退学	<p>退学とは、学生が在学中に特別の理由で、自発的に学校をやめることです。</p> <p>やむを得ない理由で退学を希望する場合は、まず担任の先生に相談してください。本学において退学を希望するものに対しては、以下の事項を確認しその確認が取れた時点で「退学願」を本人に渡します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・退学する理由がはっきりしていること。 ・退学後の進路がはっきりしていること。 ・退学する学生の学費を出している方（保護者等）の同意を得ていること。 <p>担任の先生や教務課と相談後、退学が決定したら「退学願」を渡します。「退学願」に必要事項を記入後、学生証・在籍確認票を添えて提出してください。</p> <p>□退学を申し出た当該年度の授業料と諸経費を完納する必要があります。</p>

*日本学生支援機構の奨学生、及び高等教育の修学支援新制度の対象者が休学・退学・復学する場合は、すみやかに事務局に申し出てください。

編入学

■教務課の規定する方法により、編入学を認める場合があります。

やむを得ない理由で欠席するとき

■すべての授業において、下記のやむを得ない理由で欠席する場合は、該当の授業を出席扱いとすることがあります。

■この場合、かならず「欠席届」を事務局で受け取り、担任に1週間以内に提出してください。「欠席届」が出ていない場合は出席扱いなどの処置は行いませんので、必ず「欠席届」を提出してください。その際に証明する資料も提出もしくは提示が必要な場合があります。

詳しくは「教務規約第21条」をご覧ください。

■インフルエンザなどの法定伝染病で欠席する場合は、医師の診断書または病名が証明される書類を提出してください。

就職活動などで欠席する場合

■企業訪問・就職試験・内定後の就職先からの呼び出し・事前研修等の理由で欠席する場合は、「就職活動欠席願」を報告書等の書類と共に担任に提出してください。認められた場合、当該授業は出席扱いとなります。

■「就職活動欠席願」の書類の流れ

- ①「就職活動欠席願」＋「説明会報告書」または「入社試験報告書」を進路指導課にて入手する。
- ②説明会、入社試験等に参加（説明会の場合は担当者様の署名もしくは資料が必要）。
- ③提出する書類全てに必要事項を記入する。
- ④1週間以内に担任に提出する。有効期間を過ぎて届けを出しても受理されない場合があります。学期末は授業終了日の翌日までです。

欠席する場合、遅刻・離席(早退)する場合.....

- 欠席届を提出しない場合でも、授業を欠席する場合は必ず担任の先生に連絡してください。
- 遅刻(離席、早退を含む)により、合計20分間以上席を離れた場合は欠席とします。
- 遅刻(離席、早退を含む)3回で、欠席1回とします。

住所が変わったとき.....

- すみやかに「住所変更届」と学生証・在籍確認票を事務局に提出してください。「住所変更届」は事務局に準備してあります。

通学経路を変更したとき.....

- すみやかに「通学経路申請(変更)届」と在籍確認票を事務局に提出してください。「通学経路申請(変更)届」は事務局に準備してあります。

[地震]

○まず身の安全を守る

鞆などで頭の保護をします。身近に何も無いときには、手のひらを下向きにして、頭を手で覆います。机の下に潜りましょう。大きな揺れが続くのはせいぜい1分間程度です。揺れではじき出されないように、テーブルの脚をしっかりとつかみましょう。机が無い場所なら太い柱に身をよせて姿勢を低くして頭を守ってください。

○エレベーターは使わない

動いている場合は、すばやく、階数ボタンを全部押しましょう。階の途中で停止し、閉じこめられた場合はあわてずに連絡ボタンを押し、係員の指示に従いましょう。地震発生後、エレベーターを使うのは絶対に避け、階段を使いましょう。

○戸を開けて出口を確保

揺れが激しいとドアや窓が変形して開かなくなり、室内に閉じ込められたりします。

○外へ逃げるときはあわてずに

外に逃げるときには、瓦やガラス・看板などの落下物に注意して避難します。落ち着いた行動が大切です。

●地震発生時に学校にいなかった場合

落ち着いたら安否サイトにて安否状況を入力してください。

URL <http://anpiecc.ac.jp/>



安否サイトアクセスできない場合、各校まで電話をしてください。

ECC 国際外語専門学校 06-6311-1446

日本語学科 06-6372-1444

ECC コンピュータ専門学校 06-6374-0144

ECC アーティスト美容専門学校 06-6373-1447

[火災]

○煙の中を逃げる時は、出来るだけ姿勢を低くして

煙の中を逃げる時は、出来るだけ姿勢を低くします。階段も同じようにします。室内なら壁づたいに、廊下なら中央を通過して逃げましょう。

○濡れタオルで口を覆い、煙を防ぐ

濡れタオルで口を覆い、煙を防ぎます。ナイロン袋に空気を入れてかぶれば、1分半程度は呼吸ができます。

○一旦逃げ出したら、二度と中には戻らない

個人情報保護に関する基本方針

学校法人山口学園は個人情報の取り扱いに関して、個人情報の保護に関する法律を遵守し、関係各省の個人情報保護ガイドラインに準拠します。又、個人情報の収集、利用および提供を行うために以下の基本的対応を掲げ、これを守っていきます。

1. 個人情報の取得は、適法かつ公正な手段によって行います。
2. 取得する個人情報の利用目的は通知又は公表し、利用目的の達成に必要な範囲で個人情報を利用いたします。
3. 事前の同意がない限り、取得した個人情報を第三者へは提供いたしません。第三者へ提供する場合には、取得時又は情報提供前に同意を得ます。
4. 取得した個人情報は、学園内ルールに基づき安全な場所に保管し、管理します。個人情報への不正アクセス、漏洩等のリスクに対し、技術面および組織面から必要な対策、予防措置を実施いたします。不要になった個人情報は、適切な方法で確実に廃棄または消去します。
5. 個人情報の管理を適切に行うために管理責任者を定め、学園内における管理体制を整備します。
6. 個人情報に関する事故が発生した場合には、関係する本人、その他関係者に直ちに報告し、その損害を最小限に抑えるために必要な措置を講じます。
7. 自己の個人情報の開示、訂正、削除を求められた場合は、法令の規定による場合などを除き、合理的な範囲でこれに応じます。
8. 個人情報に関する法律の改正等、社会情勢の変化や経営環境等に照らして、個人情報に関する学園内ルールを継続的に見直し、改善していきます。
9. 個人情報を取扱う役員および教職員に対し、個人情報に関する法令や学園内ルールを守るための役割と責任および違反した場合の措置の教育を実施します。

以上

学校法人 山口学園
理事長 酒元 英二
平成17年4月1日

学生相談室・保健室

■学生相談室

学生相談室では、皆さんが学校生活を快適に過ごしていけるように、カウンセラーが心理的サポートを行なっています。ひとりで考えることも大事だけれど、誰かに聴いてもらうことでスッキリすることもあるはず…。気持ちがモヤモヤした時やつらい時は、気軽に来室してください。自分自身の性格、友人関係、家族関係、恋愛、進路、将来についてなど気軽に相談できます。3校どの学生相談室でも利用可能です。また学生相談室は、ハラスメント窓口ともなっています。ひとりで悩まずに相談してください。相談者のプライバシーは厳守されますので、ご安心ください。

○ECCコンピュータ専門学校内相談室

【場所】コンピュータ専門学校1号館2階

【電話】06-6377-8574 【Mail】gakuso1@ecc.ac.jp

【開室日・担当者】

月(矢倉)・・・10:00～16:30
火(小原 木(西崎) 金(安田) 10:00～18:00
水(松本)・・・10:00～17:30

○ECCアーティスト美容専門学校内相談室 (アーティスト美容専門学校1号館3階)

【電話】06-6375-0021 【Mail】gakuso2@ecc.ac.jp

【開室日・担当者】

月(小浦)・・・10:00～18:00
火・水(矢倉)・・・10:00～16:30
木(小浦)・・・10:00～17:00
金(陳)・・・10:00～18:00

○ECC国際外語専門学校内相談室 (国際外語専門学校3号館2階)

【電話】06-6311-1457 【Mail】gakuso3@ecc.ac.jp

【開室日・担当者】

月・金(小原)・・・10:00～18:00
火(小浦)・・・10:00～18:00
水(西崎)・・・10:00～18:00
木(矢倉)・・・10:00～16:30

■保健室

看護師・養護教諭が常駐し、みなさんが安心して安全に学校生活を送れるよう応援しています。ベッドが用意されており、学内で気分が悪くなったり、怪我をした際に一時的に利用できます。体調不良が続いている、体のことで相談したいなどがあれば、気軽に保健室を利用してください。※怪我・火傷・捻挫打撲等に対応する医薬品は置いていますが、飲み薬等は置いていません。緊急に病院へ行く必要がある場合は、すぐ近くにいる教員に申し出てください。

【場所】コンピュータ専門学校1号館2階

【電話】06-6372-6144

【開室日時】月～金・・・9:30～17:30

【担当者】松本・森田・古本

ECC社会貢献・国際交流センター

ECC 社会貢献・国際交流センターでは、学生を主体とした社会貢献/ボランティア活動を行っています。詳しくはセンターのホームページ <https://npo.ecc.ac.jp/> をご覧ください。

1、ボランティア活動参加の流れ

①まずはボランティア登録をしよう！

ボランティアに興味がある人はセンターのホームページまたは下のQRコードから「ボランティアに参加してみたい(初回登録)」フォームにアクセスして、入力の上送信ください。センターから面談日程の調整メールを送りますので必ず確認ください。

②センターでスタッフと面談

事前にセンターのホームページの「活動報告」「活動予定(参加応募)」をチェック。面談の際、興味や関心があることをスタッフに教えてください。あなたに合った活動を紹介します。

③活動に参加申し込み

参加したい活動が決まったら、ホームページの「ボランティアに応募する」から参加申し込み。

④活動に参加しよう！

事前説明会(ミーティング)のある活動は必ず説明会に参加の上、いよいよ活動へ。

⑤活動を振り返ろう！

活動して気づいたこと、学んだことを振り返って次の活動に活かしましょう。

2、センター学生スタッフも募集中！

センターの運営に関わる「学生スタッフ」を募集しています。学生リーダー・サブリーダーのもと、年間を通じて様々なボランティア活動に関わることができます。学校を越えた仲間(日本人学生・留学生)と出会えますよ！「学生スタッフ」の詳細についてはセンターのホームページをご覧ください。また興味がある人にはセンタースタッフが面談時に詳しく説明します。

ECC社会貢献・国際交流センター

【場所】ECC コンピュータ専門学校 1号館 2階

【TEL】06-6372-1474

【メール】peace@ecc.ac.jp 【URL】<https://npo.ecc.ac.jp/>

【開室日時】月~金、9:30~18:30



ECCで「ECO(エコ)しよう！」キャンペーン

- 山口学園3校は、環境問題への取り組みを学園あげて行なっています。
無駄な「電気」は利用していませんか。
水道を流しっぱなしにしていませんか。
みんなで協力して、すこしでも地球温暖化に歯止めをかけていきましょう。



ECCアーティスト美容専門学校学内サロン紹介

★ネイルサロン「LAPUA」～ラブア～

ECCアーティスト美容専門学校内に
ある本格的なネイルサロンです。

営業時間： 月～金曜日（11：00～19：00）

定休日： 土日祝・本校が定める休日

ECCアーティスト美容専門学校2号館1F

ご予約： <http://salon.ecc.ac.jp/lapua>

お問い合わせ：06-6375-4144



ハンドモデル
ハンドケア
無料!



ハンドモデル募集!!

- ★スタッフが希望する条件を満たしている方
- ★コンテストのモデル参加が可能な方
- ★スタッフのアドバイスを守り、お手入れに通っていただける方
- ☆特典として月1回のケアを無料でさせていただきます☆



← 学生のサロンワークの
様子を動画にしました!
是非ご覧ください♪

山口学園3校の学生は

ネイルサロンの料金が
半額になります!!

◆ヘアサロン「embellir」～アンベリール～

美容師資格を所持した学生がサロンワーク実習を
行っております。年間100名以上のヘアモデル
を施術し美容師の実力を磨きます。
ぜひモデルとしてお越し下さい。

Menu 各90分 メニューにヘッドスパが誕生!!

- ・カット
- ・カラー
- ・ヘッドスパ



実施日

学校規定により実施。

予約

ご予約はこちら ⇒



ヘアモデル募集



☆講師が常にサポートしております。どうぞご安心してお越しください。

ECC コンピュータ専門学校国際力活動

●なぜ英語がゲーム・IT 業界で必要なのか？

【日本で起きていること】人口減少により海外市場開拓が激化

日本国内のマーケットは、人口減少や少子高齢化によって縮小の一途を辿っています。そのため国内の企業は、海外市場への拡大を目指しグローバル化に力を入れており、グローバルに活躍できる人材の確保が急務となっています。

【日本で起きていること】日本国内の外国人労働者の増加

日本では労働力人口の減少にともない「改正入管法」が成立し、2019年から5年間で最大34万人の外国人労働者を受け入れることが決まりました。

そのため、外国人労働者をうまくマネジメントできる人材が必要となってきます。外国人と共に働く上では、英語力はもちろん、異文化理解力も必要になってくるため、留学し実際に海外の人とコミュニケーションをとるといことは非常に重要なことなのです。

※参考資料：フィリピンセブ島・Kredo IT スクール<本校留学提携校>

【英語×ゲーム】海外のゲーム市場規模は日本の約8倍

日本国内の家庭用ゲーム（ハードウェア+パッケージゲームソフトウェア）市場規模は3330億円。それに比べ、海外の家庭用ゲーム市場規模は2兆6480億円と、約8倍の規模を誇る巨大市場です。日本のゲーム会社も日本国内だけでなく、北アメリカ・ヨーロッパ・アジア・オセアニアなどでも展開しており、海外に開発スタジオを持つ企業も少なくありません。

海外のクリエイターとのやりとりは英語が共通言語になり、アメリカで実施のゲームショウ「E3」や開発者会議「GDC」には世界中の人があつまり、英語で行われています。

また、インターネット上でも、英語で書かれたゲーム開発情報の方が日本語よりも圧倒的に多く、英語ができるものはゲーム開発をも制する、とも言われています。

※参考資料「2020CESA ゲーム白書」一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会発行

【英語×IT】インターネットの普及によるグローバル化

誰もが耳にしたことがある世界的大手IT企業、GAFAM（グーグル、アップル、メタ（旧フェイスブック）、アマゾン、マイクロソフト）5社の時価総額は、日本の大手企業（東証一部上場）約2000社を上回り、現在では、世界経済の中心はIT企業といっても過言ではありません。

2020年以降、世界中でリモートワークやオンライン授業の導入が進み、会議システムやチャットツールなどの新たなツールも注目されました。世の中のデジタルトランスフォーメーション（DX）も確かに進んでいます。

これらのシステム・ネットワークを支えるIT企業の多くは、求める人材を世界中から採用しており、活躍の場は海外にも広がっています。

ECC コンピュータ専門学校の英語教育

【必修科目】英語授業（日本人学生向け）

本校では〔全コースの1年次クラス〕と〔3・4年制コースの2年次クラス〕に在籍する日本人学生を対象に英語授業を週1回実施し、グローバル時代のゲーム・IT業界で活躍する人材を育成します。

1年次はクラス分け試験によって、2年次は成績と希望調査によってクラスが決まります。

英会話授業：初級クラス・中級クラス *1年次・2年次

全国にECC外語学院と提携したカリキュラム「ENVISION」を採用。日常会話を中心に、聞き取る力はもちろん、習った表現を使って自分の意見が言えるよう、話す力を身に付けます。

英会話授業：上級クラス *1年次のみ

ゲーム・IT業界で使う英語を学ぶ「コンピュータ英語」をカリキュラムに取り入れ、ゲーム・IT業界に入社後、即実践できる英語力を身に付けます。

TOEIC対策授業 *2年次のみ

1年次で培った英語力（特に文法）の復習とリスニング・リーディングの演習でTOEICの形式に慣れ、スコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指します。

【自由選択】ECC コンピュータ専門学校の英語プログラム

英語授業で学んだことをより深めたり、実践したりする場を以下の通り用意しています。

申込方法など詳しくはSHRやアプリで案内します。

名称	内容	時期	レベル別おすすめ度		
			上級者	中級者	初級者
ECC Gaming Plaza (EGP)	外国人の先生や留学生と、英会話やゲームを楽しむ場です。	前期・後期の 昼休み	○	○	△
EGP (日本人DAY)	外国人の先生と日本人学生同士で英会話やゲームを楽しむ場です。	前期・後期の 昼休み	—	△	○
英語選択科目	ゲーム・ITに関する英文記事を読む授業、TOEIC対策授業、IT企業で使う英語を学ぶ授業が受けられます。	前期・後期の 5時限または オンライン	○	○	△
ELC (英語学習支援)	国際外語専門学校が開発した教材で英検やTOEICの対策ができます。	別途案内 します	○	○	○
フィンランド ゲーム短期留学	フィンランドの大学生と英語でゲーム制作をします。※オンラインの可能性あり	9月・3月 予定(1週間)	○	△	△
セブ島IT留学	セブ島のITスクールで英語とITを集中特訓します。※オンラインの可能性あり	3月予定 (4週間)	○	△	△
オンライン 語学留学	フィリピンセブ島にある語学スクールでの英語集中講座です。	8月・9月 予定	○	○	○
Global Education Award (GEA)	国際力活動で得た経験と成果を英語で発表する、学校対抗のプレゼンテーションコンテストです。	予選：12月 本選：2月 予定	○	○	○

【英語資格】TOEIC を受験しよう。

●TOEIC とは

第 2 言語として英語を使う人のための「英語によるコミュニケーション能力」を評価する世界共通のテストです。

●構成と内容

Listening (45 分間・100 問) + Reading (75 分間・100 問) のマークシート方式です。

●点数とレベル

日本企業の就職活動では、470 点以上あればアピール材料になりえます。

また、600 点以上あれば「英語がかなりできる」ゲーム・IT 人材と言えます。

留学生は 730 点以上を目指しましょう。母国語、日本語、英語ができる人材は就職に有利です。

英語授業（必修科目）のほか、様々な英語プログラム（自由選択）を受けた成果を発揮しましょう。

【ECC 国際外語専門学校で団体受験ができます。受験日程は P.61 をご覧ください。】

PROFICIENCY SCALE

TOEIC®スコアとコミュニケーション能力レベルとの相関表

レベル	TOEIC スコア	評価 (ガイドライン)
A	860	Non-Nativeとして十分なコミュニケーションができる。 自己の経験の範囲内では、専門外の分野の話題に対しても十分な理解とふさわしい表現ができる。Native Speakerの域には一歩隔たりがあるとはいえ、語彙・文法・構文のいずれをも正確に把握し、流暢に駆使する力を持っている。
B	730	どんな状況でも適切なコミュニケーションができる素地を備えている。 通常会話は完全に理解でき、応答もはやい。話題が特定分野にわたっても、対応できる力を持っている。業務上も大きな支障はない。 正確さと流暢さに個人差があり、文法・構文上の誤りが見受けられる場合もあるが、意思疎通を妨げるほどではない。
C	470	日常生活のニーズを充足し、限定された範囲内では業務上のコミュニケーションができる。 通常会話であれば、要点を理解し、応答にも支障はない。複雑な場面における的確な対応や意思疎通になると、巧拙の差が見られる。 基本的な文法・構文は身につけており、表現力の不足はあっても、とにかく自己の意思を伝える語彙を備えている。
D	220	通常会話で最低限のコミュニケーションができる。 ゆっくり話してもらうか、繰り返しや言い換えをしてもらえば、簡単な会話は理解できる。身近な話題であれば応答も可能である。 語彙・文法・構文ともに不十分なところは多いが、相手が Non-Native に特別な配慮をしてくれる場合には、意思疎通をはかることができる。
E		コミュニケーションができるまでに至っていない。 単純な会話をゆっくり話してもらっても、部分的にしか理解できない。 断片的に単語を並べる程度で、実質的な意思疎通の役には立たない。

※参考資料：TOEIC 公式サイト

ECC コンピュータ専門学校日本語教育（留学生向け）

【必修科目】日本語授業

KE クラスを除く [全コースの 1 年次クラス] と [3・4 年制コースの 2 年次クラス] 在籍の留学生は、英語授業の代わりに、日本語授業を必修科目とします。

日本の会社に就職することを前提としたカリキュラムで、レベル別に BJT・N1・N2 を目指します。詳しくは留学生オリエンテーションで説明します。

山口学園で利用できる国際交流活動

学校法人山口学園（ECC 国際外語専門学校・ECC コンピュータ専門学校・ECC アーティスト美容専門学校）では、日本人学生と留学生の交流プログラムがたくさんあります。英語・日本語を使って、いろんな国の人と友だちになってみましょう。

名称	内容	時期と主催校
日本語交流 Buddy Program	留学生と日本人学生が友達になれる国際交流プログラム。日本語会話を通じて異文化や日本文化を学びます。また、日本人や外国人とのコミュニケーションの取り方を学びます。	アプリで案内します。 ECC 国際外語専門学校・日本語学科
国際交流プログラム	世界の料理、紅白歌合戦（カラオケ大会）、華道・茶道・浴衣着付け・駅伝体験など、日本人学生と留学生の交流プログラムを行います。	その都度案内します。 ECC 国際外語専門学校・日本語学科
社会（地域）貢献 ボランティア	年間を通じて様々な地域活動を実施しています。詳しくは ECC 社会貢献・国際交流センターのホームページ → https://npo.ecc.ac.jp の「活動予定（参加応募）」で確認してください。ボランティア登録が必要です。	通年実施しています。 ECC 社会貢献・国際交流センター

山口学園の Global 教育

詳しくはホームページで確認してみよう！



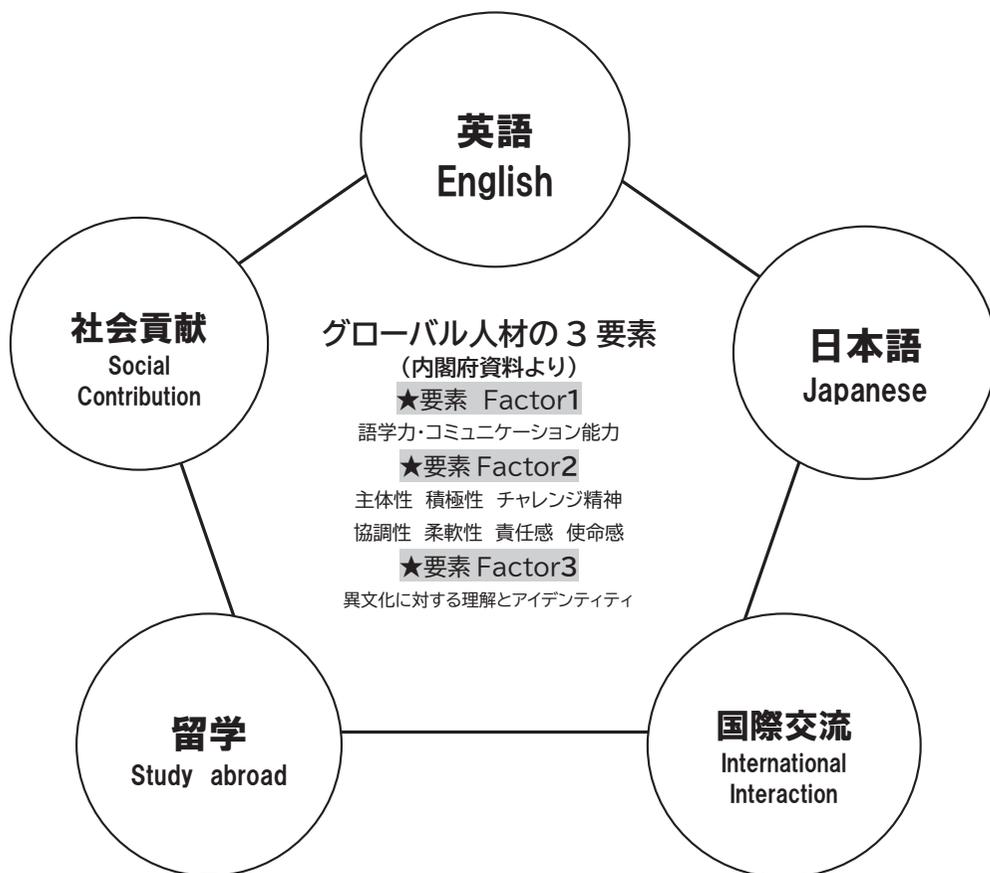
★内閣府のグローバル人材育成の 3 要素

- ・語学力/コミュニケーション能力
- ・異文化理解/アイデンティティの養成
- ・主体性・積極性、チャレンジ精神、協調性・柔軟性、責任感・使命感

★山口学園の Global 教育の 5 つの柱

内閣府の 3 要素の実現をする為に山口学園は以下の 5 つの柱で Global 教育を推進します。

- 1 全学生を対象に世界共通言語である英語教育を提供。
- 2 全留学生を対象に日本社会や母国の日系企業で活躍できるように日本語教育を提供。
- 3 学校/学年/学科/国籍/人種の枠を超えた国際交流活動の提供。(世界34の国と地域から)
- 4 海外の文化に触れ、言葉や職業を学べる留学/海外研修プログラムを提供。
- 5 企業・地域・NPO・官庁での社会貢献プログラムを通じて人間力を高めるプログラム提供。



※プログラム内容及び実施時期は社会情勢、最少催行条件などにより中止や変更になる場合があります。

山口学園のグローバル教育プログラム紹介①

プログラム	実施時期	主催	内容	対象者	申し込み方法	
英語	EIP (Kokusai)	国際外語 1号館6階 (EIP)	"No Japanese, No Silence"がルールのECC International Plaza(EIP)。毎週決められたTopicに関して、All Englishで外国人講師と英語で会話するプログラム。文法が間違っても発音に自信がなくても大丈夫。失敗を恐れずにとんちんコミュニケーションを楽しみましょう。	山口学園 全学生	●対面実施で行なう場合は直接EIPへ。オンライン形式で実施する場合は予約制。Google Meetを使って行ないます。オンライン形式になった場合は学生アプリにて参加方法について連絡。	
	EIP (Artist)					
	EGP (Computer)	前期:4月11日～8月2日 後期:9月26日～2月6日 ※金曜日・休講日はClose 時間:12:50-13:20	コンピュータ 1号館1階 (EGP)	外国人講師と英会話を楽しみながら、語学力を磨く。トークの話題はゲーム。好きなゲームのジャンルやストーリーについて自由に会話。先生から丁寧に教えてもらえます。	コンピュータ 全学生	●自由参加 直接EGPへ
	ELC (英語学習支援)	前期:4月11日～8月2日 後期:9月26日～2月6日 (12/19-1/5 Close) 時間:09:00-17:00 *学校行事により変更になる場合もあります。	国際外語 1号館8階 (ELC) English Learning Center	・英語図書貸出(一度に2冊まで、最長2週間) ・各種英語の質問対応 ・学習支援ツール・「○○マラソン」各種の提供 ・英検各級ライティング添削、指導 ・英検各級面接 / スピーキング練習、指導 ・英語スピーチ / プレゼン原稿添削、指導 ・英文添え状添削、指導 ・英文履歴書添削、指導 ・各種英語面接の練習、指導 ・大学編入入学試験解答・解説 ・学習相談	山口学園 全学生	●自由参加 直接ELCへ
				アドバイズ 自分でコツコツ英語学習をして、マンツーマンで先生の指導を受けます。独りではなく、仲間とともに歩んでいける場所。学習支援ツールには、英単語マラソン(英検準2級・2級・準1級)、TOEICマラソン(分野別・レベル別)をはじめ、英語4技能(読む・書く・聴く・話す)の向上を意識した学習ドリルを用意。 ELC利用者は英語力が顕著に伸びています。授業外のプラスアルファの英語学習がみな		
	全日本ECC英語スピーチコンテスト	学校大会 7月18日(月) 全国大会 9月18日(日)	・学校大会 国際外語1号館 ・全国大会 ECC本社ビル	英語レベルにより暗唱の部と弁論の部に分かれる。全国のECC(外語学院・ジュニア・国際外語)の各地区予選を通過した学生による英語スピーチコンテスト。このイベントに取り組むこと自体が英語力アップのモチベーションに繋がる。	発表者:国際 予選通過者 聴衆者:希望 者	●予選会:詳細は学生アプリで配信。原稿等書類選考通過後に学校大会へ。学校大会にて暗唱の部、弁論の部からそれぞれ3名ずつが全国大会へ。
	Global Education Awards	2023年2月9日(木)	常翔ホール (大阪工業大学 梅田キャンパス)	学園のGlobal教育で得た経験と成果を発表するプレゼンテーション大会。すべての人が感動と情報を共有することで"Global Education"の価値を高める。留学生は日本語で、その他は英語で発表。学園挙げての大イベント。	発表者:各校 予選通過者 聴衆者:山口 学園全学生	●予選会:詳細は各校から発表。 各学校大会12月頃→ 選出者→GEA本大会
International Beautians' Program	オリエンテーションで告知	アーティスト 2号館	IBPとは、選抜制の英会話特別授業。国内での外国人との接客、海外での勤務などに対応できる英会話力・グローバルマインドを習得し、国際的に活躍できる美容技術者を目指す。	アーティスト IBP試験 合格者	●IBP試験登録→受験→ 合格者	
日本語交流	Buddy Program	前期:4月28日～7月29日 後期:10月25日～2月3日 時間:火曜・金曜 18:45～19:25	国際外語2 号館1階 (日本語学 科)	世界約34の国と地域からやって来た留学生と日本人学生が友達になれる国際交流プログラム。日本語会話を通じて異文化や日本文化を学ぶ。日本人や外国人とのコミュニケーションの取り方を学ぶ。	山口学園 全学生	●説明会 前期:4月20日・4月22日 後期:10月18日・10月21日 いずれも18:45～19:25 →登録 ●直接Buddy Program参 加→登録
国際交流	英語でグローバル体験 Program	期間:5月～2月	国際外語 1号館 (SR)	大阪府が運営するプログラム。高校生、中学生を対象に、市内の空港カウンター、機内サービス施設を活用し、外国人教師と留学生が英語を使って実践的英語体験を実施。大阪の高校生・中学生は英語でコミュニケーションができる喜びを体験し、留学生は日本人と交流できるプログラム。	英語が出来る 留学生	●説明会(前期・後期実施)→登録 詳細は追って連絡。
	世界の料理	随時案内	国際外語 2号館 (日本語学科)	世界の食文化を通じてそれぞれの国に興味を持つ交流プログラム。料理を作り、出来上がった料理を皆で食べながら自国の料理との比較する。	山口学園 全学生	●希望者(先着順) ●日本語学科1階事務局 →申込
	天神祭り			日本三大祭の一つである「天神祭り」でお神輿担ぎを体験する。	日本語学科 留学生	
	紅白歌合戦			紅白歌合戦は日本で大晦日の夜に行われる伝統的なテレビ番組。留学生は日本語の歌で、日本人学生は外国語の歌で戦うイベント。	山口学園 全学生	

山口学園のグローバル教育プログラム紹介②

プログラム	実施時期	主催	内容	対象者	申し込み方法	
国際交流	華道体験	随時案内	国際外語 2号館 (日本語学科)	花を生活の中に取り入れ華道の心に触れるプログラム。	留学生	●希望者(先着順) ●日本語学科1階事務局 →申込
	駅伝体験			日本独自のスポーツである「駅伝」に参加。ECCでは日本人と留学生が多国籍チームを作り大会の2ヶ月前から練習し、びわこ駅伝に挑む。	ランニングが得意な学生歓迎	
	茶道体験			日本の伝統文化で「一期一会」の心でおもてなしする茶道の作法を体験するプログラム。	留学生	
	浴衣・ヘアアレンジ体験			ECCアーティスト美容専門学校の学生が留学生に浴衣の着付と和風のヘアアレンジをする。	留学生/アーティスト生	
Global College Network Student Ambassadors	2022年11月中旬予定	国際外語 1号館8階 (GEC)	ECC山口学園はGlobal College Network(世界12のカレッジが加盟)に参加。世界中の学生たちと国際交流を通じて親睦を深める。	国際外語 (選抜)	●希望者→面接→選出 ●詳細は追って連絡。 ※コロナ禍で実施できない場合あり。	
留学	ハイブリッド型 オンライン留学	2022年8月中旬～ 2022年9月初旬～ いずれも2～3週間 2023年2,3月も予定	国際外語 1号館8階 (GEC)	セブ講師による対面型のグループレッスンと現地セブ講師によるマンツーマンのオンラインレッスンを組み合わせたハイブリッド型オンライン留学。マンツーマンのオンラインレッスンのみも予定し、希望者の学びの形式を選択できるラインナップを用意。	山口学園 全学生	●希望者 募集時期は追って連絡。 申込者多数の場合は抽選。
	英国/豪州 短期留学	①2023年2月10日～3月5日 ②2023年3月3日～3月26日	国際外語 1号館8階 (GEC)	イギリスもしくはオーストラリアの語学学校で学ぶ渡航型短期留学プログラム。世界各国からの留学生との交流を通して異文化理解とコミュニケーション力をアップ。	山口学園 全学生	●希望者 募集時期は追って連絡。 申込者多数の場合は抽選。※コロナ禍で実施できない場合あり。
	海外研修 (英国シェ フィールド・ロ ンドン)	2022年9月(予定)	アーティスト 2号館	City & Guilds提携の現地美容サロン、カレッジ等での美容研修、語学研修を予定。原則ホームステイでの留学となりホストとのコミュニケーション、交流を体験することにより美容技術だけでなく生活面/文化面でも英国スタイルを学習する。	アーティスト美容 美容科/トワップ スタイリスト	●希望者 募集時期は追って連絡。 ※コロナ禍で実施できない場合あり。
	海外研修 (米国NY)	2022年9月(予定)		コース別に分かれての美容技術を中心にした現地のメックアップスクールでの研修もしくはメイクアップブランドの店舗での研修を受講予定。	アーティスト美容 トータルビュー ティスト/リスト/ ヘアメイクアー ティスト	●希望者 募集時期は追って連絡。 ※コロナ禍で実施できない場合あり。
	海外研修 (米国LA)	2023年1月(予定)		コース別に分かれての美容技術を中心にした現地のメックアップスクールでの研修もしくはメイクアップブランドの店舗での研修を受講予定。現地の美容を学ぶが学生との交流を通して異文化理解を深める。	アーティスト美容 トータルビュー ティスト/リスト/ ヘアメイクアー ティスト/ビュー ティアドバイザー /特殊メイク/造 形アーティスト/ 特殊造形クリエ ーター	●希望者 募集時期は追って連絡。 ※コロナ禍で実施できない場合あり。
	フィンランド ゲーム留学	2022年9月(予定)	コンピュータ (2号館)	北欧のIT先進国であるフィンランドの大学で現地の学生とゲーム制作や、ゲーム会社を見学する。英語力・専門力・コミュニケーション力が伸び、国際的な視野が広がる。	コンピュータ生 ゲームクリエイ ティブカレッジ	●追って連絡。
	セブ島IT留学	2023年3月頃		フィリピンセブ島のITスクールで、英会話とWEBデザイン・ITプログラミングを英語で学ぶ。IT業界で使う英語力と同時に、海外でのWEBサイト・IT開発が学べる。	コンピュータ生 ITカレッジ	●追って連絡。
社会貢献 ボランティア プログラム	年間を通じて様々な活動を実施しています。詳しくは社会貢献・国際交流センターのホームページ→ https://npo.ecc.ac.jp/ の「活動予定(参加応募)」で確認下さい。 また、センターの「学生スタッフ」も募集中です。	コンピュータ 1号館2階 社会貢献・ 国際交流 センター	クリーン中崎町・中崎町落書き消し活動・梅田まち案内エスコート・豊崎宮夏祭り・お初天神夏祭り・済美カーニバル(夏祭り)・梅田ゆかた祭り・北区民カーニバル・OSAKA光のルネサンス・中崎町キャンドルナイト・小児科病棟クリスマス会・キッズプラザ大阪・サタデークラス・こども食堂・赤十字献血・「あっとほーむ」・アイハウスde多文化体験・四天王寺ワッソ・国際マラソン大会(語学ボランティア、給水ボランティア)・ビジネスプランコンペedge・東北復興支援イベント・募金活動・フードドライブ・ホームレス支援・使用済み切手やエコキャップ収集、等	山口学園 全学生	●登録方法 ①初回登録を→ https://npo.ecc.ac.jp/reg から ②センターでスタッフ面談→あなたに合った活動を紹介③ホームページの「活動予定(参加応募)」→「ボランティア」に応募(2回目以降)から申込、④事前説明会のある活動は必ず出席し、活動に参加、⑤活動の振り返り(活動して気づいたこと、学んだことを振り返る。)	

(注意) プログラム内容及び実施時期は社会情勢、最少催行条件、等により中止や変更になる場合があります。

ECC コンピュータ専門学校 連絡窓口

名 称	学校法人山口学園 ECCコンピュータ専門学校
所 在 地	〒530-0015 大阪市北区中崎西2丁目3番35号
電 話 番 号	下記参照 ※欠席連絡などは8:45以降に電話
窓口受付時間	平日 9:00~20:00 土曜日 9:00~17:00
休 み	日曜・祝日・学校指定の休校日

2号館 ※入学前に使用していたフリーダイヤルは使用できません。

部 署	対応内容	電話番号	FAX 番号
事 務 局	授業欠席・各種証明書 学費などのお問い合わせ	06-6374-0144	06-6374-0149
教 務 課 (ゲーム・CG コース) (留学生)	担任への電話連絡、留学生 業務に関する件等		

3号館

部 署	対応内容	電話番号	FAX 番号
教 務 課 (IT コース)	担任への電話連絡等	06-6377-0959	06-6377-8576

4号館 (5月末までは2号館1階になります。電話番号、FAX番号に変更はありません。)

部 署	対応内容	電話番号	FAX 番号
キャリア センター	進路・就職関係	06-6376-4733	06-6374-0813

ECC コンピュータ専門学校 事務局

事務局の役割・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

■事務局では以下のような事務手続を行ないます。

窓口受付時間	平日 9:00~17:15 土曜日 9:00~17:00
証明書	在学証明書・卒業証明書・卒業見込証明書・成績証明書・健康診断書の発行を行います。
申請書・届書	証明書発行申請・追試験申込書や欠席届・住所変更届等の届書を設置しており、申込の窓口となります。
電話連絡	学校への電話連絡などの窓口、授業欠席の電話連絡等の窓口となっています。学校へ電話した場合はまず事務局員が対応します。
各種試験の申込	資格試験・検定試験の申込窓口となります。受付期間は各試験により異なります。
販売・貸出	下記の書類等を販売しています。 □履歴書・封筒1セット □CD-R・CD-R ケース □自転車シール 貸出ロッカーの受付を行っています。 □貸出ロッカー 年間3600円 キャッシュレス決済ができます。ご利用いただける種類は事務局カウンターの掲示をご覧ください。
学割証の発行	学割証を発行します。(1回につき2枚まで)
奨学金制度	日本学生支援機構の案内・申請手続等を行います。

証明書の交付を希望するとき・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

■「証明書発行申請願」に必要な事項を記入し、発行手数料と学生証を添えて事務局に提出してください。詳細は以下の表を参考にしてください。

証明書	発行に必要な書類	備考
在学証明書	証明書発行申請願	手数料 1通200円 (英文の場合は400円) 発行日 申請日の翌日 (事務局が休みの日を除く) ※急ぎの時は個別に確認してください。
卒業証明書		
卒業見込証明書		
成績証明書		
健康診断書		

- 事務局窓口のみ受付します。電話・郵便・メールでの申し込み、郵便での受け取りは不可。
- 受け取り時には学生証を必ず持参してください。
- 発行日は諸般の事情にて遅れる場合がありますのでご了承ください。
- 英文の場合は1週間程かかります。

住所が変わったとき 及び 通学経路を変更したとき・・・・・・・・

■住所(保護者住所を含む)、通学経路、氏名、保護者など変更事項が発生した場合は、「学生証・在籍確認票の再発行&経路変更(届)」に通学証明書(在籍確認票)を添えて事務局に提出してください。

学生証・通学証明書（在籍確認票）を紛失したとき・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

■「学生証・在籍確認票の再発行&経路変更（届）」に必要事項を記入し、発行手数料を添えて事務局に提出してください。また不正使用により被害を受ける危険もありますので、警察にも届けてください。

項目	発行に必要な書類	備考
学生証の再発行	学生証・在籍確認票の再発行&経路変更（届）	手数料 1通1,500円 発行日 申請日から約3日後
通学証明書（在籍確認票）の再発行（経路変更）		手数料 必要ありません。 発行日 申請日の翌日 （事務局が休みの日を除く）

■事務局窓口のみ受付します。電話・郵便・メールでの申し込み、郵便での受け取りは不可。

■発行日は諸般の事情にて遅れる場合がありますのでご了承ください。

■受け取り時には学生証または本人であることが証明できる（顔写真つきのもの）を持参してください。

学割の発行を希望するとき・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

■「学割発行申込願」に必要事項を記入し、事務局に提出してください。

項目	発行に必要な書類	備考
学割の発行	学割発行申込願	手数料 必要ありません。 発行日 申請日の翌日 （事務局が休みの日を除く） 発行数 1回の発行に2枚まで申請ができます。

■事務局窓口でのみ受付します。電話・郵便・メールでの申し込み、郵便での受け取りは不可。

■受け取り時には学生証を必ず持参してください。

■発行日は諸般の事情にて遅れる場合がありますのでご了承ください。

■学割の使用にあたっては「通学定期券購入及び使用・学割証の使用」を参照にしてください。

学費納入方法と期限・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

学年	納入形態	納入方法	期限等
1年次	3分割納入	年額を3回に分けて納入	① 合格通知後2週間以内 ② 3月10日頃 ③ 7月15日頃
2年次以降	一括納入	年額を全額一括で納入	3月末日頃
	2分割納入	年額を2回に分けて納入	① 3月末日頃 ② 7月15日頃
	提携教育ローン	ローン会社による支払い	

※納入期限は変更する場合があります。

快適な学習環境づくりのためのルールとマナー

<ルールとは>

集団生活において時間・空間を共有するために守らなければならない最小限の約束です。よって守らなければ周りの人に迷惑をかけることになるため、下記の規則を定めます。

1. 遅刻・欠席のルール

遅刻とは授業開始後20分以内の入室を表します。**20分以上経過した入室は欠席**となります。遅刻入室は授業を中断させ、授業を受けているクラスメイトに対して迷惑をかけます。遅刻の際は速やかに入室、静かに授業に参加しましょう。やむをえず**授業を欠席する時は、8時45分以降に「自分自身で」学校に電話連絡**をしてください。

2. 書類提出のルール

事務局・キャリアセンター・教務課へ提出する書類については、事前連絡や**正当な理由がなく提出期限を過ぎた場合は書類を受理しません**ので注意してください。どうしても提出期限に間に合わない場合は、提出期限内に担当者まで相談してください。

3. 授業以外の実習室使用のルール

授業やクラブ・サークル活動以外で実習室を使用したい場合は、**クラス担任を通じて実習室予約**をしてください。また**授業期間中の最終退館時刻は20時、土曜日の最終退館時刻は17時**です。**日曜日、休館日は利用できません**ので注意してください。

4. 飲食・私語・授業に無関係な行動のルール

授業中に飲食物を机の上に置くことや、私語、携帯電話使用、ゲーム機使用など授業に無関係なことは、他の学生の迷惑にもなるので禁止します。また、離席、居眠りなど授業放棄とみなされる行為も同様に禁止です。1コマの授業内で3回注意を与えられた場合は、欠席となりますので注意してください。

<マナーとは>

マナーとはお互いが気持ちよく学習するための気遣いです。

1. 挨拶のマナー

登校時は、自ら積極的に笑顔で挨拶をしましょう。挨拶はコミュニケーションの第一歩。相手の存在を認め、相手に対して心を開くこと。それが「挨拶」です。私たち教職員は学生ひとり一人の学生とのコミュニケーションを図るために挨拶を大切にしています。

2. ゴミのマナー

自分の出したゴミは自分の責任において処理をしましょう。机の引き出しに入れっぱなしにすると、次に受講する学生に不快感を与えます。地球環境のことも考え、ゴミを出さない工夫、ゴミを減らす工夫をしましょう。

3. エレベーター・階段のマナー

エレベーターは譲り合ってつかいましょう。混雑緩和のためにも、上昇1階と下降2階までの移動は階段をつかいましょう。また、階段は右側を通行してください。

4. 電話のマナー

学校に電話をかける場合は自ら名前を告げ、要件を伝えるようにしましょう。

5. 共同で使用する場所のマナー

開放実習室・自習室・休憩スペース・エレベーター・駐輪場等、多くの学生が共同で使用するスペースでのマナーを守りましょう。周囲の人の迷惑になる言動・行動は避け、みんなが気持ちよく利用できるように配慮しましょう。特に自習時の私語や、喫煙スペース以外での喫煙はやめてください。そのような行為を見かけた方は教務課まで知らせてください。

ECC コンピュータ専門学校 施設の利用

図書室・マルチメディア工房・開放実習室等・・・・・・・・・・・・・・・・

図書室 (2号館3階)	<input type="checkbox"/> 専門書籍、画集、検定対策本、辞書等の閲覧ができます。有償ソフトの貸し出しは行なっていません。 <input type="checkbox"/> 図書室で行う貸出し(パウダールームは除く)には、学生証必須です。 <input type="checkbox"/> 利用時間 10:00 - 18:00 昼間閉室 13:30 - 14:30 (変更される場合あり) <input type="checkbox"/> 閉室 土曜・日曜・祝日。夏期および冬期休暇中。このほか、臨時に閉室する場合があります。 <input type="checkbox"/> 貸出方法 借りたい図書と学生証をカウンターに呈示し、所定の手続きを行なってください。 <input type="checkbox"/> 貸出期間 2週間 <input type="checkbox"/> 貸出冊数 一度に3冊まで。 <input type="checkbox"/> 返却 カウンターへ返却してください。借りた図書は必ず返却期日までに返却してください。返却した図書を再度借りるには、直ぐ再貸出することはできませんので、再度翌日以降に手続きをしてください。 <input type="checkbox"/> 延滞 万一、返却期日に遅れることが3回以上あった場合は、3日間貸出停止とします。また、遅滞している状況で新たな貸出はできません。 <input type="checkbox"/> その他 図書室内では飲み物のみ許可します。
備品の貸し出し (図書室内)	<input type="checkbox"/> 授業・クラブ活動等で必要な時は図書室カウンターで手続きの上利用してください。貸し出し期間は当日に限ります。 <input type="checkbox"/> 利用できる機材 ノートパソコン、デジタルビデオカメラ、トレース台、ハードディスク、三脚、ビデオキャプチャー
開放実習室 (2号館601) マルチメディア 工房 (2号館2階)	<input type="checkbox"/> 開放実習室は、授業以外に利用できる実習室です。図書室カウンター(閉室時には事務局)で、所定の手続きを行なってください。利用できない場合もありますので図書室で確認してください。 <input type="checkbox"/> マルチメディア工房は、CG映像系を中心とした高性能なハード・ソフトを利用することができます。 <input type="checkbox"/> メンテナンスや外部利用等の事情により開放しない場合があります。 <input type="checkbox"/> 図書室の閉室時間帯は事務局カウンターで手続きしてください。 <input type="checkbox"/> 3DCGソフトにおける長時間のレンダリングなど、特定のマシンを独占して使用することは慎んでください。多くの人が使えるように配慮しましょう。 ・レンダリングの為に複数台の席を借りるのは禁止 ・19時までは、1時間以上のレンダリング禁止 ・1時間を超えそうな場合は、19時以降に行う ・19時以降にレンダリングを行う場合、所定の用紙を図書室もしくは事務局で貰い、モニターに貼り、翌朝9時15分までに処理してもらう ・放置されている場合、強制的にシャットダウンします。
その他	休憩コーナー <input type="checkbox"/> 1号館1階・2号館6階・4号館5階に設置しています。 <input type="checkbox"/> 共用スペースですので、長時間の占有や、大声で騒ぐなど他の人に迷惑のかかる行為は控えてください。また、ごみは各自で始末してください。 <input type="checkbox"/> 1号館1階には新聞と専門誌を常時置いています。自由に閲覧してください。また、閲覧後は持ち出さずに元の位置に戻してください。 女子学生専用パウダールーム <input type="checkbox"/> 2号館3階にあります。 <input type="checkbox"/> 手続きは図書室で行います。図書室が閉室している時は利用できません。 <input type="checkbox"/> 女子学生専用の利用スペースなので、男子学生の入室を禁止いたします。

	<p>喫煙スペース</p> <p>□ 芝生広場喫煙場所</p> <p>※1年生は年齢に関わらず学内での喫煙は禁止とします。</p> <p>※校舎前、トイレやその他学校で灰皿を設置していない場所は、終日禁煙です。国際外語専門学校2号館（日本語学科）裏喫煙スペースは使用しないでください。</p> <p>自転車置き場</p> <p>下記指定場所に置いてください。</p> <p>□ 1号館1階北側、3号館芝生広場東側、西側、4号館1階南側、東側。</p> <p>□ 長期間にわたり放置している自転車は移動または撤去します。</p>
開放実習室以外の教室使用	<p>□ 実習室以外の教室（ノートPC対応教室・普通教室）は、空いている場合は自由に利用できます。但し、会社説明会、各種会議、クラブサークル活動等で使用する場合がありますので、その場合はすみやかに退室してください。</p> <p>□ 使用後は電灯と空調スイッチを消してください。</p>

掲示板・Web 掲示板の利用.....

- 時間割、クラス編成表、検定申込案内などは各校舎1階の掲示板を確認してください。
※必ず毎日確認すること！！
- 事務局・教務課・キャリアセンターからのお知らせは学生向けアプリで一斉配信します。
（アプリに関する詳細はオリエンテーションにて説明）
※重要な情報は学生向けアプリから配信します。毎日必ず確認してください。

教室のインターホン.....

- 各教室にはインターホンが設置されていますが、教員間の連絡や緊急時のみ使用するもので、学生は使用できません。

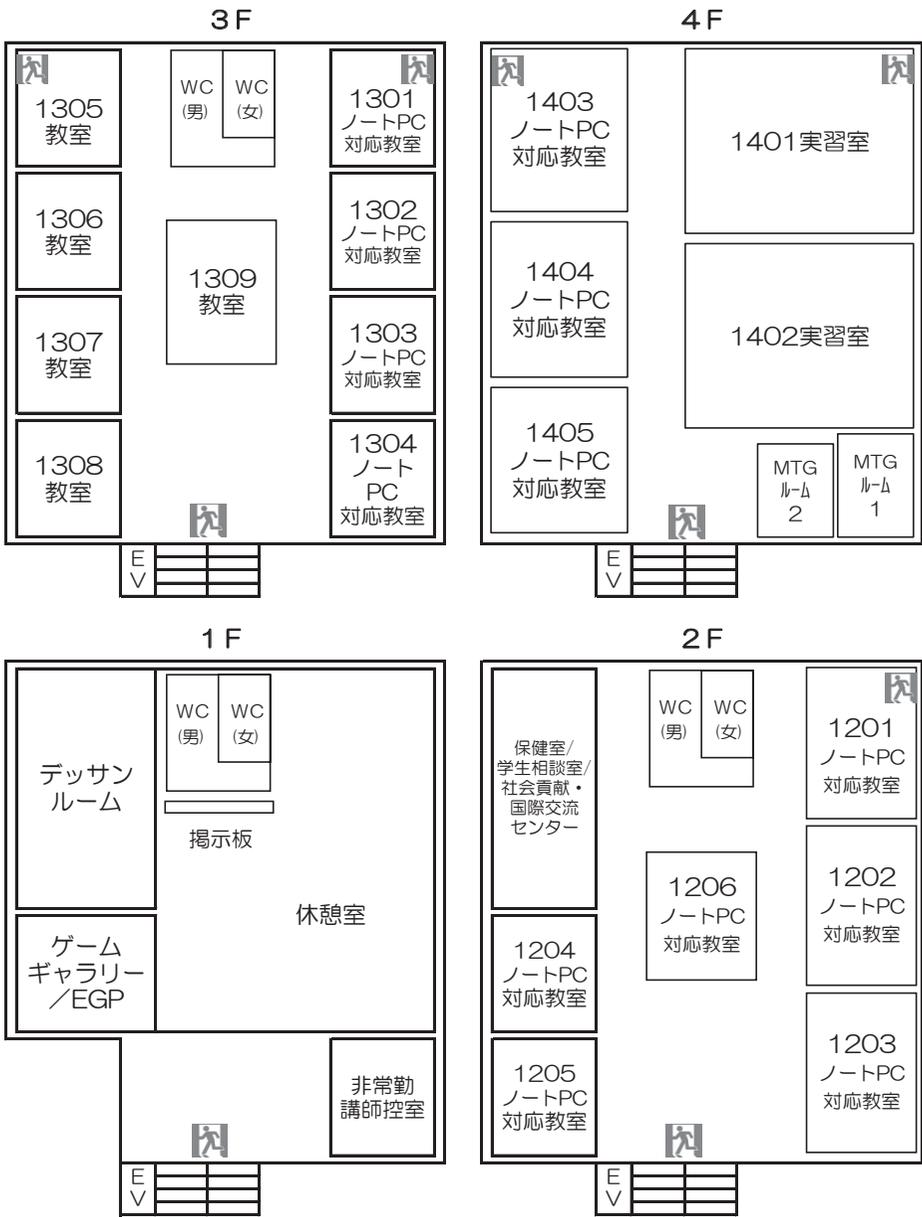
みんなが快適に使うために.....

- カードゲームは終日禁止です。17時以降に指定教室にて行なってください。
- 1時限から4時限までの授業時間中の休憩は、1号館1階休憩室を利用してください。
1時限から4時限まで2号館6階・4号館5階休憩室を使う場合は、静かに利用してください。
2号館4階と5階の休憩スペースは、授業の妨げになるので授業時間中は使わないでください。

各種施設・設備の利用にあたって.....

- 教室に私物を置くことは禁止されています。机の引き出しなども同様です。
- 個人ロッカー（有料）を各校舎に設置しています。希望者は事務局までお申込みください。
無断使用は厳禁です。使用した場合は設置物を撤去します。
- 実習室内での飲食は禁止です。
- 施設・設備に対し、公共の意識に反する行為を行った者に対しては、学則に従い、処分される場合があります。
- 教室・実習室・実習機その他、すべて本学の施設は公共のものです。自分のものと同じように、大切に扱ってください。
- カラーでの出力は各実習室から可能です。（有料）
- 防犯上、1号館は終日、2号館・3号館・4号館は20時以降セキュリティがかかっています。学生証を読み取り機にかざして入館してください。

ECCコンピュータ専門学校1号館 学舎案内図

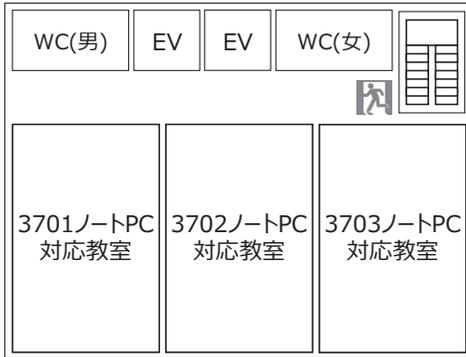


ECCコンピュータ専門学校2号館 学舎案内図

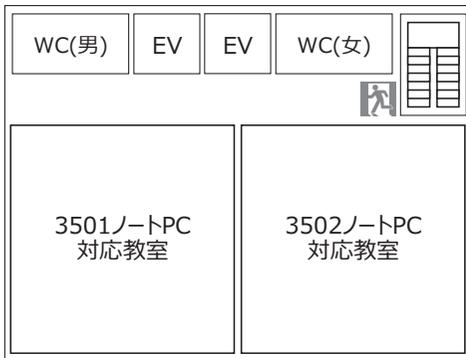


ECCコンピュータ専門学校3号館 学舎案内図

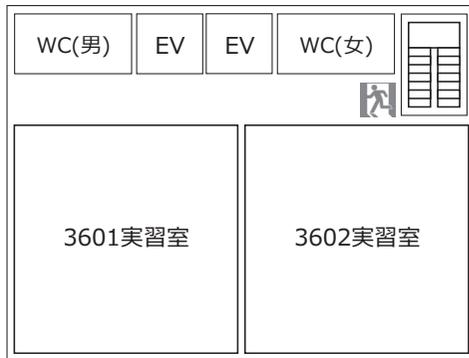
7F



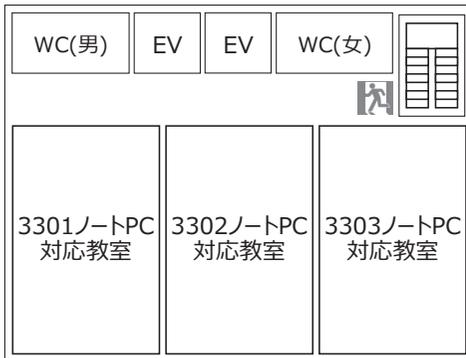
5F



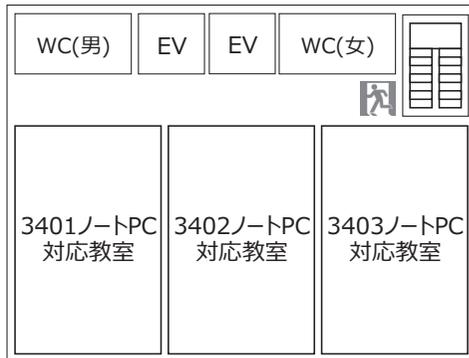
6F



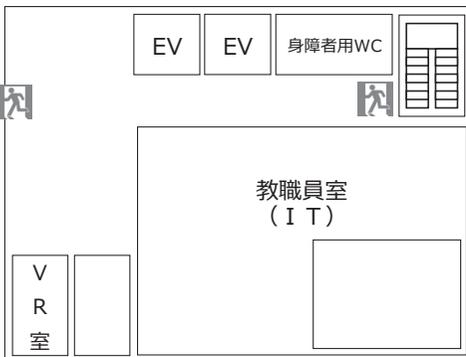
3F



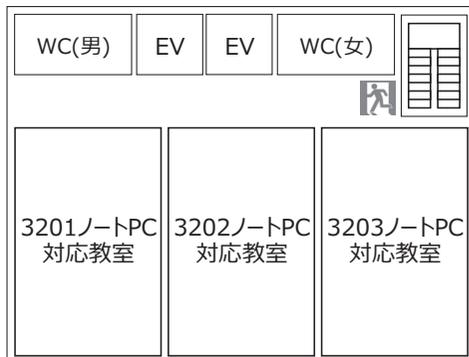
4F



1F

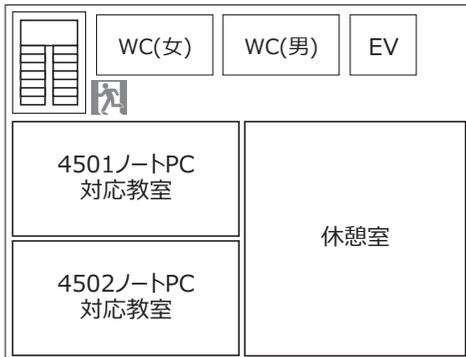


2F

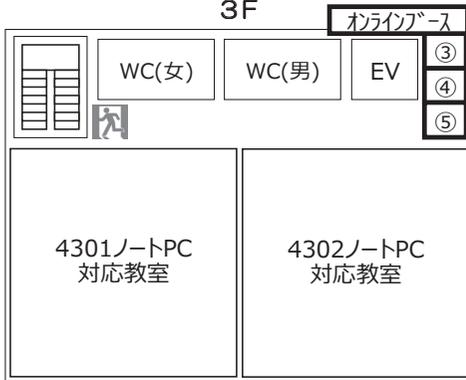


ECCコンピュータ専門学校4号館 学舎案内図

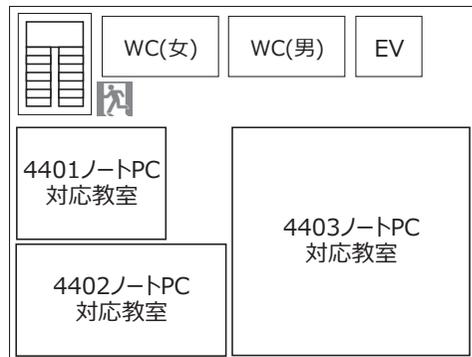
5F



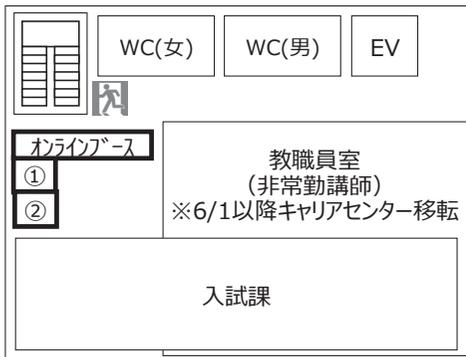
3F



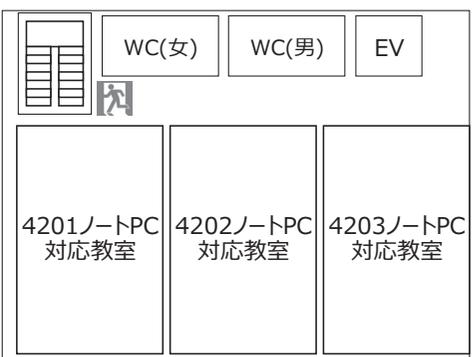
4F

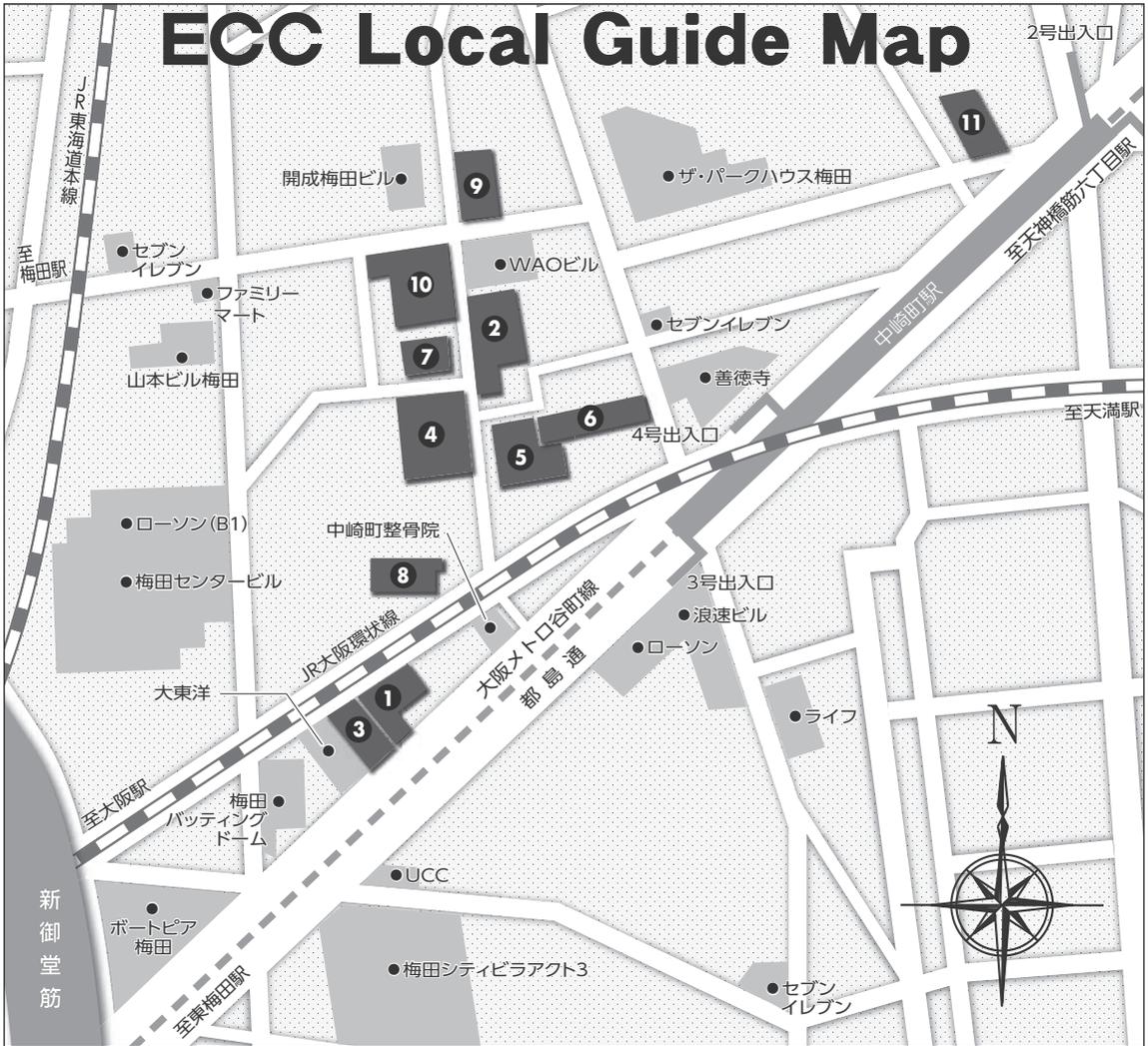


1F



2F





ECC国際外語専門学校

- ① 1号館 ② 2号館 ③ 3号館

ECCコンピュータ専門学校

- ④ 1号館 ⑤ 2号館 ⑥ 3号館 ⑦ 4号館 ⑧ 5号館

ECCアーティスト美容専門学校

- ⑨ 1号館 ⑩ 2号館 ⑪ 3号館

2022 資格・検定試験スケジュール（コンピュータ専門学校で実施される検定）

学内申込期間	検定名	実施日
4/18(月)～4/22(金)	サービス接客検定	6月11日 土
	秘書検定	6月18日 土
	MOS	6月25日 土
	ビジネス実務マナー検定	6月26日 日
	AFT色彩検定	6月26日 日
	ビジネス文書検定	7月2日 土
	CG-ARTS検定	7月10日 日
5/16(月)～5/20(金)	C言語プログラミング能力認定試験	7月2日 土
7/11(月)～7/15(金)	MOS	8月26日 金
7/19(火)～7/22(金)	Illustrator®クリエイター能力認定試験	8月24日 水
	Photoshop®クリエイター能力認定試験	8月25日 木
	Webクリエイター能力認定試験	
	情報処理技術者能力認定試験	8月26日 金
	Java™プログラミング能力認定試験	
	C言語プログラミング能力認定試験	
情報処理技術者試験 (IPA)	10月9日 日	
9/5(月)～9/9(金)	サービス接客検定	11月5日 土
	AFT色彩検定	11月13日 日
	秘書検定	11月13日 日
9/26(月)～9/30(金)	ビジネス実務マナー検定	11月19日 土
	CG-ARTS検定	11月27日 日
	ビジネス文書検定	11月27日 日
10/17(月)～10/21(金)	MOS Illustrator®クリエイター能力認定試験 Photoshop®クリエイター能力認定試験	12月3日 土
11/21(月)～11/25(金)	Webクリエイター能力認定試験 情報処理技術者能力認定試験 Java™プログラミング能力認定試験 C言語プログラミング能力認定試験	1月14日 土
12/5(月)～12/9(金)	MOS	1月21日 土
1/10(火)～1/13(金)	情報処理技術者試験 (IPA)	4月16日 日

上記予定が変更になる場合は、掲示等で連絡します。

2022 検定申込み日程（国際外語専門学校で実施される検定）

学内申込期間(国際外語)	検定名	実施日(国際外語)
4/11(月)～4/15(金)	TOEIC-IP	4月23日 土
4/8(金)～4/18(月)	英検 一次試験 ※1	6月5日 日
6/13(月)～6/17(金)	TOEIC-IP	7月23日 土
7/25(月)～8/2(火)	英検 一次試験 ※2	10月9日 日
9/26(月)～9/30(金)	TOEIC-IP	10月29日 土
11/24(木)～12/2(金)	英検 一次試験 ※3	1月22日 日
12/5(月)～12/9(金)	TOEIC-IP	1月14日 土

※1 二次試験は1級・準1級が7月3日、2級・準2級・3級が7月10日

※2 二次試験は1級・準1級が11月6日、2級・準2級・3級が11月13日

※3 二次試験は1級・準1級が2月19日、2級・準2級・3級が2月26日

〈一般申込みの検定〉 Webや書店に行くなどして、各自で申込んでください。

願書	検定名	実施日
事務局に願書あり	ビジネス能力検定 (B検)2・3級	7月3日 日
事務局に願書あり	ビジネス能力検定 (B検)2・3級	12月4日 日
Web申込み	情報活用試験・情報システム・デザイン(J検)	Web参照

ECC コンピュータ専門学校 資格・検定試験 認定単位

取得すると単位認定される主な資格・・
 下記一覧は学園で単位認定される検定・資格の主なもので、合格した場合、記載の単位数が認定されます。それ以外の検定・資格についても単位認定される場合がありますので、事務局に合格証の控えを提出してください。学校長より認められた場合は単位が認定されます。※単位は入学後受験し、取得した場合に適用します。TOEIC、TOEFLは年度ごとに最も高いスコアを年度末（3月）に認定し、単位付与します。

【語学系】

名称	単位	名称	単位
TOEIC (L & R) 900 点以上	4	TOEFL (ITP) 600 点以上	4
TOEIC (L & R) 800 点以上	3	TOEFL (ITP) 550 点以上	3
TOEIC (L & R) 700 点以上	2	TOEFL (ITP) 450 点以上	2
TOEIC (L & R) 600 点以上	2	TOEFL (IBT) 100 点以上	4
TOEIC (L & R) 500 点以上	1	TOEFL (IBT) 79 点以上	3
TOEIC (L & R) 400 点以上	1	TOEFL (IBT) 45 点以上	2
TOEIC (Speaking) 160-200 点	4	英検 1 級	4
TOEIC (Speaking) 140-150 点	3	英検準 1 級	3
TOEIC (Speaking) 120-130 点	2	英検 2 級	2
TOEIC (Speaking) 90-10 点	1	英検準 2 級	1
TOEIC (Writing) 170-200 点	4	英検 3 級	1
TOEIC (Writing) 150-160 点	3	日本語能力試験 N1	2
TOEIC (Writing) 120-140 点	2	日本語能力試験 N2 (KE の学生のみ)	1
TOEIC (Writing) 90-110 点	1		

【ビジネス系】

名称	単位	名称	単位
ビジネス実務マナー検定 1 級	3	サービス接客実務検定 1 級	3
ビジネス実務マナー検定 2 級	2	サービス接客実務検定準 1 級	3
ビジネス実務マナー検定 3 級	1	サービス接客実務検定 2 級	2
ビジネス文書技能検定 1 級	3	サービス接客実務検定 3 級	1
ビジネス文書技能検定 2 級	2	日本漢字能力検定 1 級	4
ビジネス文書技能検定 3 級	1	日本漢字能力検定準 1 級	4
秘書技能検定 1 級	3	日本漢字能力検定 2 級	3
秘書技能検定準 1 級	3	日本漢字能力検定準 2 級	2
秘書技能検定 2 級	2	日本漢字能力検定 3 級	1
秘書技能検定 3 級	1	日商簿記技能検定 1 級	4
ビジネス能力検定 1 級	3	日商簿記技能検定 2 級	3
ビジネス能力検定 2 級	2	日商簿記技能検定 3 級	2
ビジネス能力検定 3 級	1	全経簿記能力検定 1 級	3
硬筆書写技能検定 1 級	4	全経簿記能力検定 2 級	2
硬筆書写技能検定準 1 級	3	全経簿記能力検定 3 級	1
硬筆書写技能検定 2 級・準 2 級	2		

【コンピュータ系】

名称	単位	名称	単位
高度情報処理技術者（国家資格）	5	情報処理技術者能力認定1級	3
応用情報技術者（国家資格）	4	情報処理技術者能力認定2級	2
基本情報技術者（国家資格）	3	情報処理技術者能力認定3級	1
ITパスポート試験（国家資格）	2	J検（情報システム試験）システムエンジニア認定	2
情報セキュリティマネジメント試験（国家資格）	2	J検（情報システム試験）プログラマ認定	2
OracleMaster Gold	4	J検（情報デザイン試験）上級	2
OracleMaster Silver	3	J検（情報デザイン試験）初級	1
OracleMaster Bronze	2	J検（情報活用試験）1級	3
オラクル認定 Java 資格(OJCP) Silver	3	J検（情報活用試験）2級	2
オラクル認定 Java 資格(OJCP) Bronze	2	J検（情報活用試験）3級	1
MTA(マイクロソフトテクノロジーアソシエイト)	2	ビジネス数学検定1級	3
シスコ技術者認定 CCNP	4	ビジネス数学検定2級	2
シスコ技術者認定 CCNA	3	ビジネス数学検定 Lite	1
Linux 技術者認定試験(LPIC)レベル2	3	CG エンジニア検定エキスパート	2
Linux 技術者認定試験(LPIC)レベル1	2	CG エンジニア検定ベーシック	1
Linux 技術者認定資格(LinuC)レベル3	4	CG クリエイター検定エキスパート	2
Linux 技術者認定資格(LinuC)レベル2	3	CG クリエイター検定ベーシック	1
Linux 技術者認定資格(LinuC)レベル1	2	Web デザイナー検定エキスパート	2
HTML5 プロフェッショナル認定資格 Level.2	3	Web デザイナー検定ベーシック	1
HTML5 プロフェッショナル認定資格 Level.1	2	マルチメディア検定エキスパート	2
マイクロファイブ® シヤリスト (MOS) イキパート	2	マルチメディア検定ベーシック	1
マイクロファイブ® シヤリスト (MOS) スパ シヤリスト	1	画像処理エンジニア検定エキスパート	2
C言語プログラミング能力認定1級	3	画像処理エンジニア検定ベーシック	1
C言語プログラミング能力認定2級	2	Illustrator クリエイター能力認定エキスパート	2
C言語プログラミング能力認定3級	1	Illustrator クリエイター能力認定スタンダード	1
Java 言語プログラミング能力認定1級	3	Photoshop クリエイター能力認定エキスパート	2
Java 言語プログラミング能力認定2級	2	Photoshop クリエイター能力認定スタンダード	1
Java 言語プログラミング能力認定3級	1	Web クリエイター能力認定上級	2
CompTIA IT Fundamentals	2	Web クリエイター能力認定初級	1
ITIL ファンデーション	2	AWS 認定ソリューションアーキテクト-プロフェッショナル	3
		AWS 認定ソリューションアーキテクト-アソシエイト	2
		AWS 認定クラウドプラクティショナー	1

【アーティスト系】

名称	単位	名称	単位
AFT 色彩検定1級	4		
AFT 色彩検定2級	3		
AFT 色彩検定3級	2		
AFT 色彩検定 UC 級	1		

●2022年4月

日	曜	月間予定
1	金	健康診断（進級学年）
2	土	
3	日	
4	月	入学前オリエンテーション・クラス分けテスト（1年）
5	火	入学式（1年）
6	水	新入生オリエンテーション
7	木	ノートPCガイダンス（1年）
8	金	健康診断（1年）
9	土	
10	日	
11	月	前期授業開始日
12	火	
13	水	
14	木	
15	金	
16	土	
17	日	
18	月	
19	火	
20	水	
21	木	
22	金	
23	土	TOIEC-IP（国際外語専門学校）
24	日	
25	月	
26	火	
27	水	
28	木	
29	金	
30	土	

●2022年5月

日	曜	月間予定
1	日	
2	月	
3	火	
4	水	
5	木	
6	金	
7	土	
8	日	
9	月	
10	火	
11	水	
12	木	
13	金	
14	土	
15	日	
16	月	
17	火	
18	水	
19	木	
20	金	
21	土	
22	日	
23	月	
24	火	
25	水	
26	木	
27	金	
28	土	
29	日	
30	月	中間評価実施（8週目）
31	火	前期スポーツ大会・クラス交流会（授業なし）

●2022年6月

日	曜	月間予定
1	水	
2	木	
3	金	
4	土	
5	日	
6	月	
7	火	
8	水	中間評価実施（8週目）
9	木	中間評価実施（8週目）
10	金	中間評価実施（8週目）
11	土	サービス接遇検定
12	日	
13	月	
14	火	中間評価実施（8週目）
15	水	
16	木	
17	金	
18	土	秘書検定
19	日	
20	月	
21	火	
22	水	
23	木	
24	金	
25	土	MOS
26	日	ビジネス実務マナー検定／色彩検定
27	月	
28	火	
29	水	
30	木	

●2022年7月

日	曜	月間予定
1	金	
2	土	前期保護者会（予定） ／ビジネス文書検定 ／C言語7 th ライソ [®] 能力認定試験
3	日	
4	月	休講日（授業なし）
5	火	
6	水	
7	木	
8	金	
9	土	
10	日	CG-ARTS検定
11	月	
12	火	
13	水	
14	木	
15	金	
16	土	
17	日	
18	月	
19	火	
20	水	
21	木	
22	金	
23	土	TOIEC-IP（国際外語専門学校）
24	日	
25	月	
26	火	
27	水	期末評価
28	木	期末評価
29	金	期末評価
30	土	
31	日	

●2022年8月

日	曜	月間予定
1	月	期末評価
2	火	期末評価／前期授業終了日
3	水	前期授業予備日（災害休講等）
4	木	前期授業予備日（災害休講等）
5	金	前期成績発表（予定）
6	土	
7	日	
8	月	
9	火	
10	水	
11	木	
12	金	
13	土	
14	日	
15	月	
16	火	
17	水	
18	木	
19	金	
20	土	
21	日	
22	月	
23	火	
24	水	Illustrator®クリエイター能力認定試験
25	木	Photoshop®クリエイター能力認定試験、Webクリエイター能力認定試験
26	金	情報処理技術者能力認定試験、Java™の"の"ラシカ能力認定試験、C言語の"の"ラシカ能力認定試験、MOS
27	土	
28	日	
29	月	
30	火	
31	水	

●2022年9月

日	曜	月間予定
1	木	
2	金	
3	土	
4	日	
5	月	SIC（選択科目）
6	火	SIC（選択科目）
7	水	SIC（選択科目）
8	木	SIC（選択科目）
9	金	追試日
10	土	
11	日	
12	月	SIC（選択科目）
13	火	SIC（選択科目）
14	水	SIC（選択科目）
15	木	SIC（選択科目）
16	金	東京ゲームショウ（予定）
17	土	東京ゲームショウ（予定）
18	日	東京ゲームショウ（予定）
19	月	
20	火	
21	水	
22	木	後期オリエンテーション（予定）
23	金	
24	土	
25	日	
26	月	後期授業開始日
27	火	
28	水	
29	木	
30	金	

●2022年10月

日	曜	月間予定
1	土	
2	日	
3	月	
4	火	
5	水	
6	木	
7	金	
8	土	
9	日	情報処理技術者試験 (IPA)
10	月	
11	火	
12	水	
13	木	
14	金	
15	土	
16	日	
17	月	
18	火	CEATEC (予定)
19	水	CEATEC (予定)
20	木	CEATEC (予定)
21	金	CEATEC (予定)
22	土	
23	日	
24	月	
25	火	
26	水	
27	木	
28	金	
29	土	TOIEC-IP (国際外語専門学校)
30	日	
31	月	

●2022年11月

日	曜	月間予定
1	火	
2	水	
3	木	
4	金	
5	土	サービス接遇検定
6	日	
7	月	
8	火	
9	水	
10	木	
11	金	後期スポーツ大会/クラス交流会 (授業なし)
12	土	
13	日	色彩検定/秘書検定
14	月	
15	火	中間評価実施 (8週目)
16	水	中間評価実施 (8週目)
17	木	
18	金	
19	土	ビジネス実務マナー検定
20	日	
21	月	中間評価実施 (8週目)
22	火	
23	水	
24	木	中間評価実施 (8週目)
25	金	中間評価実施 (8週目)
26	土	後期保護者会 (予定)
27	日	CG-ARTS検定/ビジネス文書検定
28	月	
29	火	休講日 (授業なし)
30	水	

●2023年2月

日	曜	月間予定
1	水	期末評価
2	木	期末評価
3	金	期末評価
4	土	
5	日	
6	月	期末評価／後期授業最終日
7	火	後期授業予備日（災害休講等）
8	水	後期授業予備日（災害休講等）
9	木	
10	金	後期成績発表日（予定）
11	土	
12	日	
13	月	
14	火	追試日（卒業学年）
15	水	SPIC（選択科目）
16	木	SPIC（選択科目）
17	金	SPIC（選択科目）
18	土	
19	日	
20	月	SPIC（選択科目）
21	火	SPIC（選択科目）
22	水	SPIC（選択科目）
23	木	
24	金	ECC EXPO
25	土	ECC EXPO
26	日	
27	月	SPIC（選択科目）
28	火	SPIC（選択科目）

●2023年3月

日	曜	月間予定
1	水	追試日（進級学年）
2	木	
3	金	
4	土	
5	日	
6	月	
7	火	
8	水	
9	木	
10	金	卒業式
11	土	
12	日	
13	月	
14	火	
15	水	
16	木	
17	金	
18	土	
19	日	
20	月	
21	火	
22	水	
23	木	
24	金	
25	土	
26	日	
27	月	
28	火	
29	水	
30	木	
31	金	

2022年度学科コース・クラス・担任一覧

カレッジ	学年	学科	コース	専攻	クラス名	担任	
ゲーム・ クリエイティブ	1	高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(前期)	GE1A	福井 浩之	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(前期)	GE1B	板底 賢一	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(前期)	GE1C	山本 昇	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(前期)	GE1D	田中 義明	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(前期)	GE1E	牧 昭郎	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(前期)	GE1F	高祖 渉	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(後期)ゲームプログラム	GR1GA		
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(後期)ゲームプログラム	GR1GB		
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(後期)ゲームプログラム	GR1SA		
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(後期)ゲームプログラム	GR1SB※		
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(後期)ゲームCG	G11A		
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(後期)ゲームCG	G11B※		
	高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(後期)ゲームプランナー	GN1A			
	マルチメディア研究	ゲームプログラム開発		GO1A	奥元 教弘		
	マルチメディア研究	CGデザイン	3DCG	CG1A	田中 康二		
	マルチメディア研究	CGデザイン	ゲームキャラクター	GC1A	西谷 和馬		
	2	高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームプログラム	GR2GA	福井 浩之	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームプログラム	GR2GB	永瀬 鈴久	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームプログラム	GR2SA	吉野 広二	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームプログラム	GR2SB	吉川 翔太	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームCG	G12A	福島 千智	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームプランナー	GN2A	杉田 霞	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	経営情報学	GJ2A	辻 浩平	
		マルチメディア研究	ゲームプログラム開発		GO2A	奥元 教弘	
		マルチメディア研究	ゲームプログラム開発	経営情報学	GZ2A	辻 浩平	
		マルチメディア研究	CGデザイン	3DCG	CG2A	竹内 梨恵	
		マルチメディア研究	CGデザイン	ゲームキャラクター	GC2A	徳山 寛之	
		3	高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームプログラム	GR3GA	田中 幹人
	高度情報処理研究		ゲーム開発エキスパート	ゲームプログラム	GR3GB	角森 泰文	
	高度情報処理研究		ゲーム開発エキスパート	ゲームプログラム	GR3SA	丸山 修	
	高度情報処理研究		ゲーム開発エキスパート	ゲームプログラム	GR3SB	角森 泰文	
	高度情報処理研究		ゲーム開発エキスパート	ゲームCG	G13A	仲田 沙世	
	高度情報処理研究		ゲーム開発エキスパート	ゲームCG	G13B	向井 孝志	
	高度情報処理研究		ゲーム開発エキスパート	ゲーム企画	GN3A	大野 晃一郎	
	高度情報処理研究		ゲーム開発エキスパート	経営情報学	GJ3A	畠 茂雄	
	マルチメディア研究		ゲームプログラム開発		GO3A	田中 統志彦	
	マルチメディア研究		ゲームプログラム開発	経営情報学	GZ3A	畠 茂雄	
	マルチメディア研究		CGデザイン	3DCG	CG3A	林 融	
	マルチメディア研究		CGデザイン	ゲームキャラクター	GC3A	徳山 寛之	
	4	高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームプログラム	GR4GA	小川 光章	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームプログラム	GR4GB	山口 敏典	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームプログラム	GR4SA	小川 光章	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームプログラム	GR4SB	山口 敏典	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームCG	G14A	福岡 寛	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームCG	G14B	竹内 一浩	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲーム企画	GN4A	岩橋 政和	
		カレッジ	学年	学科	コース	専攻	クラス名
	IT	1	高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE1A	村上 慧
高度情報処理研究			IT開発エキスパート		IE1B	小林 海渡	
マルチメディア研究			IT開発研究		SK1A	石田 雄太	
マルチメディア研究			IT開発研究		SK1B	奥田 聡	
マルチメディア研究			Webデザイン		WD1A	瀧本 竜嗣	
マルチメディア			システムエンジニア	システムエンジニア	SE1A	伊藤 実	
2		マルチメディア	システムエンジニア	国際エンジニア	KE1A	草川 真妃	
		高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE2A	武次 潤平	
		高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE2B	細井 和馬	
		高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE2C	有川 優輝	
		高度情報処理研究	IT開発エキスパート	経営情報学	IJ2A	辻 浩平	
		マルチメディア研究	IT開発研究		SK2A	森 智子	
		マルチメディア研究	IT開発研究		SK2B	畠 茂雄	
		マルチメディア研究	IT開発研究	経営情報学	SZ2A	辻 浩平	
		マルチメディア研究	Webデザイン		WD2A	坂倉 正樹	
		マルチメディア	システムエンジニア	システムエンジニア	SE2A	角野 優美子	
		マルチメディア	システムエンジニア	国際エンジニア	KE2A	朱 敏永	
		3	高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE3A	良原 貴弘
高度情報処理研究			IT開発エキスパート		IE3B	加藤 昌	
高度情報処理研究			IT開発エキスパート	経営情報学	IJ3A	畠 茂雄	
マルチメディア研究			IT開発研究		SK3A	小出 操	
マルチメディア研究			IT開発研究		SK3B	加藤 昌	
マルチメディア研究			IT開発研究	経営情報学	SZ3A	畠 茂雄	
4		マルチメディア研究	Webデザイン		WD3A	田中 明夫	
		高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE4A	内山 豊彦	
			高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE4B	山本 太

※GR1SB、G11Bは希望人数によって設定されない場合があります。

【1年生向け】 カリキュラムフロー

入学から卒業まで、科目分野に学習する科目（予定）を記載しています。卒業までにどのようなことを学び、どのような力が付くかが分かります。

※2年生以上の学生へ

カリキュラムフローは、今年4月入学した1年生を対象としたものです。カリキュラムはゲーム・IT業界の動向により、毎年変更されていますので、自身が過去に履修したカリキュラムと科目が一部異なる場合があります。

【全学年向け】 2022年度カリキュラムと必要単位

2022年度に履修する必修科目を、コース・学年ごとに掲載しました。自分の所属するコースと学年の履修科目と進級卒業に必要な単位を確認してください。

必修科目のシラバス

必修科目の週ごとの授業内容（シラバス）は、学生アプリで確認できるようになります。情報が公開されたら、別途お知らせします。

■ゲーム開発エキスパートコース/ゲームプログラマ専攻 2022年度入学(GR1年)

	1年次			2年次			3年次			4年次		
	前期	後期		前期	後期		前期	後期		前期	後期	
資格・検定 イベント 就職活動	4 5 6 7 8 9	10 11 12 1 2 3	4 5 6 7 8 9 10 11 12 1 2 3									
科目分野	・OGIエンジニアベーンック ・東京ゲームショウ視察 ・フィンランドゲーム留学 ・ECC EXPO ・後期作品発表会 ・CEDEC視察 ・日本ゲーム大賞応募 ・前期作品発表会 ・E3視察 ・日本ゲーム大賞応募 ・前期作品発表会 ・フィンランドゲーム留学 ・ECC EXPO ・後期作品発表会 ・就職作品発表会(東京) ・就職作品発表会(大阪) ・卒業制作発表会 ・就職活動											
社会人基礎 就職対策	英会話											
企画・デザイン技術	2Dアート、3Dアート ゲーム研究											
ゲームプログラミング (基礎)	CG概論、PG概論 C言語/少人数レベル別 C++/少人数レベル別 数学、物理											
ゲームプログラミング (アプリ)	ゲームプログラミング											
ゲームプログラミング (エンジン、モバイル)	ゲームエンジン(Unity, UE) AI ゲームエンジン(UE/C++, Unity/モバイル) オンラインゲーム、サーバーサイド											
ゲームプログラミング (システム)	描画エンジン開発 シェーダー											
ゲームプログラミング (ゼミ/必修選択)	サウンド ゼミ I ゼミ II ゼミ III ゼミ IV ゼミ V ゼミ VI											
ゲーム制作	ゲーム制作総合演習(チーム) ※産学連携 ゲーム制作プロジェクト(チーム) ゲーム制作総合演習(チーム) 就職作品制作(個人) 卒業制作(チーム)											

※カリキュラムは業界の動向等により変更されることがあります。

■ゲームプログラム開発コース 2022年度入学(GO1年)

	1年次			2年次			3年次																	
	前期	後期	後期	前期	後期	後期	前期	後期	後期															
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
資格・検定 イベント 就職活動	<ul style="list-style-type: none"> CGエンジニアベーシック 東京ゲームショウ観覧 フィンランドゲーム留学 ECC EXPO 後期作品発表会 																							
科目分野	<ul style="list-style-type: none"> 英会話 キャリアデザイン、就職対策 																							
社会人基礎 就職対策	<ul style="list-style-type: none"> キャリアデザイン、就職対策 																							
企画・デザイン技術	<ul style="list-style-type: none"> 2Dアート、3Dアート ゲーム研究 																							
ゲームプログラミング (基礎)	<ul style="list-style-type: none"> CG概論、PG概論 C言語/少人数レベル別 C++/少人数レベル別 数学、物理 																							
ゲームプログラミング (アプリ)	<ul style="list-style-type: none"> ゲームプログラミング 																							
ゲームプログラミング (エンジン、モバイル)	<ul style="list-style-type: none"> ゲームエンジン ゲームエンジン(Unity、UE) オンラインゲーム 																							
ゲームプログラミング (システム)	<ul style="list-style-type: none"> 描画エンジン開発 シェーダー サウンド 																							
ゲームプログラミング (ゼミ/必修選択)	<ul style="list-style-type: none"> ゼミIV ゼミV ゼミVI 																							
ゲーム制作	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム制作プロジェクト(チーム) ※産学連携 就職作品制作(個人) 卒業制作(チーム) 																							

※カリキュラムは業界の動向等により変更されることがあります。

■ゲーム開発エキスパートコース/ゲームプランナー専攻 2022年度入学(GN1年)

	1年次			2年次			3年次			4年次		
	前期	後期	後期	前期	後期	後期	前期	後期	後期	前期	後期	
資格・検定 イベント 就職活動	4 5 6 7 8 9	10 11 12	1 2 3	4 5 6 7 8 9	10 11 12	1 2 3	4 5 6 7 8 9	10 11 12	1 2 3	4 5 6 7 8 9	10 11 12	1 2 3
	・OGエンジニアベント ・東京ゲームショウ視察 ・フィンランドゲーム留学 ・ECC EXPO ・後期作品発表会			・CEDEC視察 ・フィンランドゲーム留学 ・ECC EXPO ・後期作品発表会			・ECC視察 ・フィンランドゲーム留学 ・日本ゲーム大賞応募 ・前期作品発表会			・フィンランドゲーム留学 ・ECC EXPO ・日本ゲーム大賞応募 ・前期作品発表会 ・就職作品発表会(東京) ・就職作品発表会(大阪) ・卒業制作発表会		
科目分野	4 5 6 7 8 9	10 11 12	1 2 3	4 5 6 7 8 9	10 11 12	1 2 3	4 5 6 7 8 9	10 11 12	1 2 3	4 5 6 7 8 9	10 11 12	1 2 3
社会人基礎 就職対策	英会話											
企画提案 (企画フェーズ)	ゲーム研究			ゲーム企画、モバイルゲーム企画 企画会議			ゲーム企画、モバイルゲーム企画 企画会議			ゲーム企画、モバイルゲーム企画 企画会議		
制作進行 (制作フェーズ)	ゲーム企画 ブレゼン、論理的伝達、視覚的伝達			ゲーム企画、モバイルゲーム企画 企画会議			ゲーム企画、モバイルゲーム企画 企画会議			ゲーム企画、モバイルゲーム企画 企画会議		
デザイン技術	2Dアート、3Dアート			レベルデザイン 仕様書作成			レベルデザイン 仕様書作成			レベルデザイン 仕様書作成		
プログラム技術	CG概論、PG概論 C言語/少人数レベル別 ゲームプログラミング			ゲームエンジン(Unity) ノードベースプロ(UE)			ゲームエンジン(Unity) ノードベースプロ(UE)			ゲームエンジン(Unity) ノードベースプロ(UE)		
ゲーム制作	ゲーム制作プロジェクト(チーム)			ゲーム制作プロジェクト(チーム)			ゲーム制作プロジェクト(チーム)			ゲーム制作プロジェクト(チーム)		

※カリキュラムは業界の動向等により変更されることがあります。

■ゲーム開発エキスパートコース/ゲームCG専攻 2022年度入学(G11年)

	1年次			2年次			3年次			4年次					
	前期	後期	後期	前期	後期	後期	前期	後期	後期	前期	後期	後期			
資格・検定 イベント 就職活動	<ul style="list-style-type: none"> CGエンジニアベネジック 東京ゲームショウ視察 			<ul style="list-style-type: none"> CEDEC視察 			<ul style="list-style-type: none"> E3視察 CEDEC視察 			<ul style="list-style-type: none"> CGWORLDクリエイティブカンファレンス フィンランドゲーム留学 ECC EXPO 後期作品発表会 就職作品発表会(東京) 就職活動 			<ul style="list-style-type: none"> 日本ゲーム大賞応募 ECC EXPO 後期作品発表会 就職作品発表会(東京) 前期作品発表会 日本ゲーム大賞応募 ECC EXPO 後期作品発表会 卒業制作発表会 		
科目分野	英会話														
社会人基礎 就職対策	英会話														
企画技術 プログラム技術	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム研究 CG概論、PG概論 C言語/少人数レベル別 												キャリアデザイン、就職対策		
デザイン基礎	デッサン												デッサン		
2DCG	ゲーム2Dアート、イラスト制作														
3DCG	ゲーム3Dアート			3Dモデリング、3Dアセット			キャラクタモーション			フォトリアルCG			スカルプト		
映像制作										ゲームエンジンCG表現			映像制作概論		
ゼミ(必修選択)										CGゼミ I			CGゼミ II		
ゲーム制作	ゲーム制作プロジェクト(チーム)			ゲーム制作総合演習(チーム)			ゲーム制作総合演習(チーム)			ゲーム制作総合演習(チーム/個人)			ゲーム制作総合演習(チーム)		
作品制作 (ポートフォリオ)	イラスト制作、3D作品制作			ポートフォリオ制作			3D作品制作			卒業制作(個人)			卒業制作(個人)		

※カリキュラムは業界の動向等により変更されることがあります。

■CGデザインコース/3DCG専攻 2022年度入学(CG1年)

	1年次			2年次			3年次			
	前期	後期	後期	前期	後期	後期	前期	後期	後期	
資格・検定 イベント 就職活動	4 5 6 7 8 9	10 11 12 1 2 3	4 5 6 7 8 9	10 11 12 1 2 3	4 5 6 7 8 9	10 11 12 1 2 3	4 5 6 7 8 9	10 11 12 1 2 3	4 5 6 7 8 9	10 11 12 1 2 3
	・前期作品発表会	・東京ゲームショウ視察 ・フィンランドゲーム留学 ・ECC EXPO ・後期作品発表会	・前期作品発表会	・前期作品発表会	・後期作品発表会 ・ECC EXPO ・フィンランドゲーム留学 ・CGWORLDクリエイティブカンファレンス	・後期作品発表会 ・就職作品発表会(東京) ・就職活動	・前期作品発表会	・前期作品発表会	・後期作品発表会 ・ECC EXPO ・卒業制作発表会	・後期作品発表会 ・卒業制作発表会
科目分野	4 5 6 7 8 9	10 11 12 1 2 3	4 5 6 7 8 9	10 11 12 1 2 3	4 5 6 7 8 9	10 11 12 1 2 3	4 5 6 7 8 9	10 11 12 1 2 3	4 5 6 7 8 9	10 11 12 1 2 3
英会話	英会話									
社人基礎 就職対策	ビジネスワーク キャリアデザイン、就職対策									
デザイン基礎	デッサン	デッサン								
2DCG	2DCG基礎、2Dアート キャラクターデザイン、イラスト制作									
3DCG	3Dモデリング 3Dアニメーション 質感表現、フォトリアルCG、スカルプト									
映像制作	映像制作									
ゼミ(必修選択)	CGゼミ									
ゲーム制作	ゲーム制作(チーム) ※産学連携									
作品制作 (ポートフォリオ)	CG作品制作 ポートフォリオ制作									

※カリキュラムは業界の動向等により変更されることがあります。

■CGデザインコース/ゲームキャラクター専攻 2022年度入学(GC1年)

	1年次			2年次			3年次		
	前期	後期		前期	後期		前期	後期	
資格・検定 イベント 就職活動	4 5 6 7 8 9 10 11 12	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
科目分野	前期 ・前期作品発表会	後期 ・東京ゲームショウ視察 ・フィンランドゲーム留学 ・ECC EXPO ・後期作品発表会	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	前期 ・前期作品発表会	後期 ・CGWORLDクリエイティブカンファレンス ・フィンランドゲーム留学 ・ECC EXPO ・後期作品発表会 ・就職作品発表会(東京) ・就職活動	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	前期 ・前期作品発表会	後期 ・後期作品発表会 ・卒業制作発表会	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
社会人基礎 就職対策	英会話								
デザイン基礎	デッサン	デッサン	2DCG基礎、2Dアート	プレゼン、ビジネスワーク	キャリアデザイン、就職対策				
2DCG	2DCG基礎、2Dアート キャラクターデザイン	ゲーム背景アート UI/UXデザイン	ゲーム2Dアニメーション	ゲーム2Dアニメーション(SpriteStudio)					
3DCG	3DMODリング 3Dアニメーション								
映像制作		映像制作							CGゼミ
ゼミ(必修選択)									
ゲーム制作		ゲーム制作(チーム) ※産学連携							
作品制作 (ポートフォリオ)	2Dイラスト制作 ポートフォリオ制作	2D作品制作 ポートフォリオ制作							卒業制作

※カリキュラムは業界の動向等により変更されることがあります。

■IT開発エキスパートコース 2022年度入学(IE1年)

	1年次			2年次			3年次			4年次		
	前期	後期	後期	前期	後期	後期	前期	後期	後期	前期	後期	後期
資格・検定 イベント 就職活動		午前免除① ・午前免除②	・基本情報(10月~11月) ・応用情報	・若年ものづくり競技大会 ・セキュリティコンテスト ・ECC EXPO	・基本情報(4月~5月) ・応用情報	・基本情報(10月~11月) ・応用情報	・基本情報(4月~5月) ・応用情報	・基本情報(10月~11月) ・応用情報	・基本情報(10月~11月) ・応用情報	・基本情報(4月~5月) ・応用情報	・基本情報(10月~11月) ・応用情報	・基本情報(10月~11月) ・応用情報
科目分野	初年次教育		英会話									
IT基礎 情報処理	システム開発概論 ハード、ソフト アルゴリズム アセンブラ	IT格差対策 基本情報対策	システム設計概論 【選択】基本情報 【選択】応用情報	【選択】基本情報 【選択】応用情報	【選択】基本情報 【選択】応用情報	【選択】基本情報 【選択】応用情報	【選択】基本情報 【選択】応用情報	【選択】基本情報 【選択】応用情報	【選択】基本情報 【選択】応用情報	【選択】基本情報 【選択】応用情報	【選択】基本情報 【選択】応用情報	【選択】基本情報 【選択】応用情報
プログラミング	プログラミング基礎演習、設計演習 Java/少人数レベル別											
Webアプリ モバイルアプリ	Webフロント(HTML/CSS)	Webバック(PHP/Laravel) データベース(MySQL)	アプリ開発(Android, Java)	Webフロント(Javascript)	Webバック(PHP/Laravel) データベース(MySQL)	アプリ開発(Rotlin, 外部API)	クラウド(AWS)	クラウド(AWS)	クラウド(AWS)	クラウド(AWS)	クラウド(AWS)	クラウド(AWS)
ネットワーク インフラ	IT基礎演習(IoT)	ネットワーク基礎演習	ネットワーク(Cisco) サーバー構築(UNIX)	IoT制作 I (C/C++, Python)	IoT制作 I (C/C++, Python)	AIシステム開発演習(G検定, Python)						
その他(IoT, AIなど)												
ITゼミ (専門特化選択)												
IT開発												

※カリキュラムは業界の動向等により変更される場合があります。

■IT開発研究コース 2022年度入学(SK1年)

	1年次			2年次			3年次		
	前期	後期	修業	前期	後期	修業	前期	後期	修業
資格・検定 イベント 就職活動		・午前免除① ・午前免除②		・基本情報(4月～5月) ・応用情報 ・若年者ものづくり競技大会 ・セキュリティコンテスト ・ECC EXPO	・基本情報(10月～11月) ・応用情報 ・セキュリティコンテスト ・ECC EXPO	・基本情報(10月～11月) ・応用情報 ・セキュリティコンテスト ・ECC EXPO	・基本情報(4月～5月) ・応用情報 ・ECC EXPO	・基本情報(10月～11月) ・応用情報 ・セキュリティコンテスト ・ECC EXPO	・基本情報(10月～11月) ・応用情報 ・ECC EXPO
科目分野	初年次教育		英会話				就職活動		
社会人基礎 就職対策									
IT基礎 情報処理	システム開発概論 ハード、ソフト アルゴリズム アセンブラ	IT検定対策 基本情報対策	システム設計概論 【選択】基本情報 【選択】応用情報	システム設計概論 【選択】基本情報 【選択】応用情報	システム設計概論 【選択】基本情報 【選択】応用情報	システム設計概論 【選択】基本情報 【選択】応用情報	システム設計概論 【選択】基本情報 【選択】応用情報	システム設計概論 【選択】基本情報 【選択】応用情報	システム設計概論 【選択】基本情報 【選択】応用情報
プログラミング	プログラミング基礎演習、設計演習 Java/少人数レベル別								
Webアプリ モバイルアプリ	Webフロント(HTML/CSS)	Webバック(PHP/Laravel) データベース(MySQL)	Webフロント(Javascript)						
ネットワーク インフラ	ネットワーク基礎演習	アプリ開発(Android, Java)	ネットワーク(Gisco) サーバー構築(UNIX)	アプリ開発(Kotlin, 外部API)					
その他(IoT, AIなど)	IoT基礎演習(IoT)								
ITゼミ (専門特化選択)									
IT開発			システム開発 (チーム) ※短期×3	システム開発 (チーム) ※企画から開発まで	システム開発 (チーム) ※企画から開発まで	システム開発 (チーム) ※Webと合同	システム開発 (チーム) ※Webと合同	システム開発 (チーム) ※Webと合同	システム開発 (チーム) ※Webと合同

※カリキュラムは業界の動向等により変更されることがあります。

システムエンジニアコース 2022年度入学 (SE1年)

	1年次												2年次											
	前期						後期						前期						後期					
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
資格・検定 イベント 就職活動	・午前免除① ・午前免除②						・基本情報(10月～11月) ・基本情報(4月～5月) ・応用情報 ・若年ものづくり競技大会 ・セキュリティコンテスト ・トラブルシューティングコンテスト						・基本情報(10月～11月) ・応用情報 ・E展(作品発表会) ・ECC EXPO						・E展(作品発表会) ・ECC EXPO					
科目分野	英会話												就職活動											
社会人基礎 就職対策	英会話												キャリアデザイン、就職対策											
IT基礎 情報処理	システム開発概論 ハード、ソフト アルゴリズム アセンブラ IT検定対策 基本情報対策												【選択】基本情報 【選択】応用情報											
プログラミング	プログラミング基礎演習、設計演習 Java/少人数レベル別												【選択】基本情報 【選択】応用情報											
Webアプリ モバイルアプリ	Webフロント(HTML/CSS)												Webフロント(Javascript) Webバック(PHP/Laravel) データベース(MySQL)											
ネットワーク インフラ	ネットワーク基礎演習												ネットワーク(Cisco) サーバ構築(UNIX)											
その他(IoT、AIなど)	IT基礎演習(IoT)																							
IT開発	システム開発 (Android、個人/チーム)												システム開発 (チーム)											

※カリキュラムは業界の動向等により変更されることがあります。

■システムエンジニアコース/国際エンジニア専攻 2022年度入学(KE1年)

	1年次												2年次											
	前期						後期						前期						後期					
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
資格・検定 イベント 就職活動	・日本語能力試験						・日本語能力試験						・日本語能力試験						・日本語能力試験 +E展 ECC EXPO					
科目分野	就職活動																							
日本語	ビジネス知識(N1・N2)、ビジネス実践(N1・N2) 社会常識(N1・N2)、翻訳通訳(N1・N2) ビジネス日本語(N1・N2)、ロジカルシンキング(N1・N2)																							
ビジネス	ビジネスアプリケーション演習(Word、Excel) キャリアデザイン、就職対策、ビジネスマナー																							
CAD技術	CAD演習																							
システム開発	システム開発概論、システム設計概論												アプリ開発演習(Android、kotlin) システム開発演習 Web演習(HTML/CSS)、Webスク립ト演習(JavaScript)											
	プログラミング基礎演習(Java) プログラミング応用演習(Java)																							

※カリキュラムは業界の動向等により変更されることがあります。

■Webデザインコース 2022年度入学(WD1年)

	1年次			2年次			3年次			
	前期	後期		前期	後期		前期	後期		
資格・検定 イベント 就職活動	4 ・会社見学 ・+E展(作品発表会) ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO	5 ・HTML5作品アワード ・他校合同Web合宿 ・+E展(作品発表会) ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO	6 ・HTML5作品アワード ・HTML5作品アワード ・+E展(作品発表会) ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO	7 ・HTML5作品アワード ・HTML5作品アワード ・+E展(作品発表会) ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO	8 ・HTML5作品アワード ・HTML5作品アワード ・+E展(作品発表会) ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO	9 ・HTML5作品アワード ・HTML5作品アワード ・+E展(作品発表会) ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO	10 ・HTML5作品アワード ・HTML5作品アワード ・+E展(作品発表会) ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO	11 ・HTML5作品アワード ・HTML5作品アワード ・+E展(作品発表会) ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO	12 ・HTML5作品アワード ・HTML5作品アワード ・+E展(作品発表会) ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO	3 ・HTML5作品アワード ・HTML5作品アワード ・+E展(作品発表会) ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO
科目分野	英会話									
社会人基礎 就職対策	オフィスアプリケーション キャリアデザイン、就職対策									
グラフィックデザイン	色彩構成、写真技術 Photoshop、Illustrator DTP、デザインアートワーク、ビジュアルデザイン									
Webデザイン	Web設計演習 Webデザイントレーニング メディアプロジェクト演習									
Webプログラミング	HTML JavaScript、サーバーサイド(PHP) アプリ開発 WordPress									
Webゼミ	Webゼミ演習									
作品制作	クリエイティブワーク、就職ポートフォリオ チームプロジェクト制作 WOT演習(チーム) ※口と合同 卒業制作									

※カリキュラムは業界の動向等により変更されることがあります。

■経営情報学専攻/4年制 2022年度2年次編入

2021/11/08

	2年次					3年次					4年次				
	前期	後期	前期	後期	後期	前期	後期	前期	後期	後期	前期	後期	前期	後期	後期
資格・検定 イベント 就職活動		・+E展	・地球祭(アナログゲーム発表会)	・+E展 ・ECC EXPO	・+E展 ・ECC EXPO	・+E展	・地球祭(アナログゲーム発表会)	・文章検定 ・ビジネス数学検定(CBT、偶数月実施)	・+E展 ・ECC EXPO	・+E展 ・ECC EXPO	・+E展	・地球祭(アナログゲーム発表会)	・+E展 ・ECC EXPO	・+E展 ・ECC EXPO	・地球祭(アナログゲーム発表会)
科目分野		グラフィックデザイン(Photoshop、Illustrator)	ビジュアルプログラミング(Scratch)	ノーコードアプリ制作演習(Adalo、bubble)	ビジネスアプリケーション(Excel、Word、Access、VBA)	ノーコードアプリ制作演習(Adalo、bubble)	Webサイト制作 (HTML/CSS/JavaScript)	ローコードアプリ制作演習	アプリ制作演習						
ビジネス 社会人基礎力					文章読解、ビジネス数学										
CAD					CAD演習 (Fusion)										

※カリキュラムは業界の動向等により変更されることがあります。

■経営情報学専攻/3年制 2022年度2年次編入

2021/11/08

	2年次						3年次																																																																				
	前期			後期			前期			後期																																																																	
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3																																																			
資格・検定 イベント 就職活動						・+E展							・文章検定 ・ビジネス数学検定(CBT、偶数月実施)											・地球祭(アナログゲーム発表会)													・地球祭(アナログゲーム発表会)													・+E展 ・ECC EXPO													・+E展 ・ECC EXPO												
科目分野	就職活動																																																																										
ノーコード ローコード アプリ制作	ビジュアルプログラミング (Scratch)																																																																										
	ノーコードアプリ制作演習 (Adalo, bubble)																																																																										
ビジネス 社会人基礎力	ビジネスアプリケーション (Excel, Word, Access, VBA)																																																																										
	アナログゲーム制作 (チーム制作)																																																																										
	文章読解、ビジネス数学																																																																										
CAD	CAD演習 (Fusion)																																																																										

※カリキュラムは業界の動向等により変更されることがあります。

ゲーム開発エキスパートコース・(前期)専攻

1年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲーム研究Ⅰ	4	2	0	ゲーム制作知識(職種や制作手順など)、企画の基礎(アイデア、素案、企画書)、ゲーム分析などを扱う。
必修	ゲーム2Dアート基礎演習【オンデマンド】	4	2	0	ゲーム画面のクオリティ管理を知識・技術の両面で学習し、実制作を通して習得する
必修	ゲーム3Dアート基礎演習	4	2	0	3DCGの基本操作を学び、ゲーム制作に必要なモデリングとアニメーションの基礎技術を習得する
必修	ゲームCG概論【オンデマンド】	2	1	0	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。
必修	ゲームPG概論【オンデマンド】	2	1	0	ゲームプログラミングに必要なデータ表現、ビット演算、ハードウェアのしくみ(CPU、GPU、メモリなど)、アルゴリズム、ゲーム開発の基礎知識(ネットワーク、法制度など)を学習する。
必修	ゲームC言語	8	4	0	代表的プログラミング言語であるC言語の基本を学び、プログラミングの基礎を習得する。
必修	ゲームプログラミングⅠ	4	2	0	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する。
小計		28	14	0	
必選	外国語Ⅰ(英会話上級)	2	1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅰ(英会話中級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅰ(英会話初級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅰ(日本語超級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅰ(日本語上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅰ(日本語中上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		2	1	0	
合計		30	15	0	
進級・卒業必要単位		58			

ゲーム開発エキスパートコース・ゲームプログラム専攻

1年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲームC++	8	0	4	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習得する。
必修	ゲーム数学Ⅰ	4	0	2	3Dゲームプログラミングに必要な数学を学習する。
必修	ゲームプログラミングⅡ	4	0	2	ゲームプログラムの構造としくみ、全体の流れについて学習する。
必修	ゲームエンジンプログラミングⅠ_B	4	0	2	ゲームエンジン (Unity) を使ったゲーム制作手法を習得する。
必修	ゲーム制作プロジェクト演習Ⅰ	8	0	4	チームでゲーム制作を行うことで、複数人数による開発の経験習得と技能向上をはかる。
小計		28	0	14	
必選	外国語Ⅱ (英会話上級)	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅱ (英会話中級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅱ (英会話初級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅱ (日本語超級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1 取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅱ (日本語上級)		0	1	留学生対象。日本語能力検定試験1級取得を目指す。
	外国語Ⅱ (日本語中上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		2	0	1	
合計		30	0	15	
進級・卒業必要単位		58			

ゲーム開発エキスパートコース・ゲームCG専攻

1年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	デッサン (GI) I	8	0	4	基本的なデッサンを学習し、単純な形状のデッサン作品を制作する
必修	ゲームモデリング基礎演習	4	0	2	ゲームモデル制作に必要な基本技術を学び、アセットやキャラクターモデルを作成する
必修	イラスト制作基礎演習	4	0	2	CGイラストを制作するために必要な基礎知識や技術、スケジュール管理などを学ぶ
必修	ゲーム3D作品制作基礎演習	4	0	2	キャラクターモデル・背景モデル・モーションそれぞれの基本課題をテーマに沿って制作する。
必修	ゲーム制作プロジェクト演習 I	8	0	4	チームでゲーム制作を行うことで、複数人数による開発の経験習得と技能向上をはかる。
小計		28	0	14	
必選	外国語Ⅱ (英会話上級)	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅱ (英会話中級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅱ (英会話初級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅱ (日本語超級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1 取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅱ (日本語上級)		0	1	留学生対象。日本語能力検定試験1級取得を目指す。
	外国語Ⅱ (日本語中上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		2	0	1	
合計		30	0	15	
進級・卒業必要単位		58			

ゲーム開発エキスパートコース・ゲームプランナー専攻

1年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲーム研究Ⅱ	4	0	2	コンセプト、ゲームメカニクス、レベルデザインを学習し、ゲームクリエイターの基礎を学ぶ。
必修	ゲーム企画Ⅰ	4	0	2	「ゲーム研究Ⅰ」を基に、訴求力・表現力を有する企画書作成力を習得する。
必修	論理的伝達技法	2	0	1	小論文のトレーニング等を通じて、プランナーに必要な論理性を養う。
必修	プレゼンテーショントレーニング	2	0	1	論理的な話の組み立て、効果的なプレゼンテーション手法の習得と実践
必修	アナログゲーム制作Ⅰ	4	0	2	進捗管理を行いながらアナログゲームを企画・作成することで、総合的なバランス調整力と作品構成力を養う。
必修	ゲームエンジン演習Ⅰ	4	0	2	ゲームエンジンを使い、ゲーム開発手法を習得する。
必修	ゲーム制作プロジェクト演習Ⅰ	8	0	4	チームでゲーム制作を行うことで、複数人数による開発の経験習得と技能向上をはかる。
小計		28	0	14	
必選	外国語Ⅱ（英会話上級）	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅱ（英会話中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅱ（英会話初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅱ（日本語超級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅱ（日本語上級）		0	1	留学生対象。日本語能力検定試験1級取得を目指す。
	外国語Ⅱ（日本語中上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		2	0	1	
合計		30	0	15	
進級・卒業必要単位		58			

ゲームプログラム開発コース

1年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲームCG概論【オンデマンド】	2	1	0	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。
必修	ゲームPG概論【オンデマンド】	2	1	0	ゲームプログラミングに必要なデータ表現、ビット演算、ハードウェアのしくみ（CPU、GPU、メモリなど）、アルゴリズム、ゲーム開発の基礎知識（ネットワーク、法制度など）を学習する。
必修	ゲームC言語	8	4	0	代表的プログラミング言語であるC言語の基本を学び、プログラミングの基礎を習得する。
必修	ゲームC++	8	0	4	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習得する。
必修	ゲーム数学Ⅰ	4	0	2	3Dゲームプログラミングに必要な数学を学習する。
必修	ゲームプログラミングⅠ	4	2	0	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する。
必修	ゲームプログラミングⅢ_B	4	0	2	
必修	描画エンジン開発Ⅰ・Ⅱ_B	8	0	4	ゲーム用描画エンジンを実装し理論を学習する。
必修	ゲームエンジンプログラミングⅠ_B	4	0	2	ゲームエンジン（Unity）を使ったゲーム制作手法を習得する。
必修	ゲーム研究Ⅰ	4	2	0	ゲーム制作知識（職種や制作手順など）、企画の基礎（アイデア、素案、企画書）、ゲーム分析などを扱う。
必修	ゲーム2Dアート基礎演習【オンデマンド】	4	2	0	ゲーム画面のクオリティ管理を知識・技術の両面で学習し、実制作を通して習得する。
必修	ゲーム3Dアート基礎演習	4	2	0	3DCGの基本操作を学び、ゲーム制作に必要なモデリングとアニメーションの基礎技術を習得する。
小計		56	14	14	
必選	外国語Ⅰ（英会話上級）	2	1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅰ（英会話中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅰ（英会話初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅰ（日本語超級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅰ（日本語上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅰ（日本語中上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必選	外国語Ⅱ（英会話上級）	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅱ（英会話中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅱ（英会話初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅱ（日本語超級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅱ（日本語上級）		0	1	留学生対象。日本語能力検定試験1級取得を目指す。
	外国語Ⅱ（日本語中上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

CGデザインコース・3DCG専攻

1年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	デッサン (CG) I	8	4	0	基本的なデッサンを学習し、単純な形状のデッサン作品を制作する
必修	デッサン (CG) II	4	0	2	様々な造形、質感をテーマとしたデッサン作品を制作する
必修	2DCG基礎演習	4	2	0	Photoshopの基礎を理解し、画像加工や2D作品制作の基礎技術を習得する。
必修	ゲーム2Dアート基礎演習【オンデマンド】	4	2	0	ゲーム画面のクオリティ管理を知識・技術の両面で学習し、実制作を通して習得する
必修	3DCGモデリング演習 I	4	2	0	キャラクターモデルや背景モデル制作に必要な3DCG基礎技術を学習する。
必修	3DCGモデリング演習 II	4	0	2	モデリング応用技術とライティング基礎を学び、モデル制作～完成までのワークフローを実践して習得する。
必修	3Dキャラアニメーション演習 I	4	2	0	モーション制作に必要なセットアップを含む知識・技術の基礎を学習し、ショート作品を制作する。
必修	3Dキャラアニメーション演習 II	4	0	2	キャラクター演技や基礎的な映像演出を学習し、基礎から発展したモーション作品を制作する。
必修	2DCG質感表現演習	2	0	1	テクスチャ作成に必要な、様々な質感の描き分けを学習する。
必修	キャラクタデザイン I	4	2	0	人体の骨格や筋肉の描き方を学習し、キャラクタを描く為の基礎画力を身に付ける
必修	映像制作概論 (CG)	2	0	1	映像作品を制作する際に必要な演出やテクニック・カメラワークを習得し、知識を習得する。
必修	CG作品制作基礎演習	8	0	4	CGの静止画制作に必要な基礎知識や技術・ワークフローを学び、静止画作品を完成させる。
必修	イラスト制作基礎演習	4	0	2	CGイラストを制作するために必要な基礎知識や技術、スケジュール管理などを学ぶ
小計		56	14	14	
必修	外国語 I (英会話上級)	2	1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語 I (英会話中級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語 I (英会話初級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語 I (日本語超級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1 取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語 I (日本語上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1 取得を目指す。
	外国語 I (日本語中上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必修	外国語 II (英会話上級)	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語 II (英会話中級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語 II (英会話初級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語 II (日本語超級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1 取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語 II (日本語上級)		0	1	留学生対象。日本語能力検定試験1級取得を目指す。
	外国語 II (日本語中上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

CGデザインコース・ゲームキャラクター専攻

1年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	デッサン (CG) I	8	4	0	基本的なデッサンを学習し、単純な形状のデッサン作品を制作する
必修	デッサン (CG) II	4	0	2	様々な造形、質感をテーマとしたデッサン作品を制作する
必修	キャラクタデザイン I	4	2	0	人体の骨格や筋肉の描き方を学習し、キャラクタを描く為の基礎画力を身に付ける
必修	キャラクタデザイン II	4	0	2	ゲームキャラクタのデザイン技法を学習し、オリジナルキャラクタを作画する
必修	ゲーム背景アート演習	4	0	2	背景作画に必要な透視図法・彩色技術の学習。アイテム模写・背景作品を制作する。
必修	2DCG基礎演習	4	2	0	Photoshopの基礎を理解し、画像加工や2D作品制作の基礎技術を習得する。
必修	ゲーム2Dアート基礎演習【オンデマンド】	4	2	0	ゲーム画面のクオリティ管理を知識・技術の両面で学習し、実制作を通して習得する。
必修	UI/UXデザイン演習 I	4	0	2	アイコンの作り方や構成を学習し、オリジナルのゲーム動画をチームで制作する。
必修	ゲーム2Dアニメーション基礎演習	4	0	2	2Dアニメーションソフトの操作を学習し、2Dキャラクタのアニメーションを制作する
必修	3DCGモデリング演習 I	4	2	0	キャラクターモデルや背景モデル制作に必要な3DCG基礎技術を学習する。
必修	3Dキャラアニメーション演習 I	4	2	0	モーション制作に必要なセットアップを含む知識・技術の基礎を学習し、ショート作品を制作する。
必修	2Dイラスト制作演習	4	0	2	設計や構図など、基本的なイラストの制作技術を学習し、1枚以上のオリジナル2Dイラストを制作する。
必修	ポートフォリオ制作基礎演習 (GC)	4	0	2	ポートフォリオに必要なレイアウトや構成を学習し、作品をアピールする力を身に付ける
小計		56	14	14	
必選	外国語 I (英会話上級)	2	1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語 I (英会話中級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語 I (英会話初級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語 I (日本語超級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1 取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語 I (日本語上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1 取得を目指す。
	外国語 I (日本語中上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必選	外国語 II (英会話上級)	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語 II (英会話中級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語 II (英会話初級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語 II (日本語超級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1 取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語 II (日本語上級)		0	1	留学生対象。日本語能力検定試験1級取得を目指す。
	外国語 II (日本語中上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

ゲーム開発エキスパートコース・ゲームプログラム専攻

2年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲーム数学Ⅱ	4	2	0	3Dゲームプログラミングに必要な数学を学習する。
必修	ゲームプログラミングⅢ_A	4	2	0	3Dアクションゲームの制作を通して、3Dにおけるゲームの作り方を学ぶ
必修	ゲームプログラミングⅣ_B	4	0	2	3Dアクションゲームの制作を通して、ゲーム数学を応用したプログラムテクニックを学ぶ
必修	描画エンジン開発Ⅰ・Ⅱ_A	8	4	0	ゲーム用描画エンジンを実装し理論を学習する。
必修	描画エンジン開発Ⅲ・Ⅳ	8	0	4	ゲーム用描画エンジンを実装し理論を学習する。
必修	シェーダープログラミングⅠ	4	0	2	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。
必修	ゲームエンジンプログラミングⅡ	4	2	0	Unreal EngineのBluePrintを使ったゲーム制作を行う。
必修	ゲームエンジンプログラミングⅢ	4	0	2	Unreal EngineのC++を使ったゲーム制作を行う。
必修	ゲーム制作プロジェクト演習Ⅱ	8	4	0	チームでゲーム制作を行うことで、複数人数による開発の経験習得と技能向上をはかる
必修	ゲーム制作総合演習Ⅰ	8	0	4	チームでの3Dゲーム開発を通して専攻分野の技術開発を行う
小計		56	14	14	
必選	外国語Ⅲ (TOEIC対策)	2	1	0	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅲ (英会話中級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ (英会話初級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅲ (日本語超級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅲ (日本語上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅲ (日本語中上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必選	外国語Ⅳ (TOEIC対策)	2	0	1	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅳ (英会話中級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ (英会話初級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅳ (日本語超級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅳ (日本語上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅳ (日本語中上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

ゲーム開発エキスパートコース・ゲームCG専攻

2年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	デッサン (GI) II	8	4	0	様々な造形、質感をテーマとしたデッサン作品を制作する
必修	ゲーム3Dアセット演習 I	4	2	0	ゲームアセット作成に必要な技術を学び、キャラクターアセットが作成できるように学ぶ。
必修	ゲーム3Dアセット演習 II	4	0	2	ゲームアセット作成に必要な技術を学び、ステージアセットが作成できるように学ぶ。
必修	ゲームキャラクターション演習 I	4	2	0	モーション制作に必要なセットアップを含む知識・技術の基礎を学習し、ショート作品を制作する。
必修	ゲームキャラクターション演習 II	4	0	2	キャラクター演技や基礎的な映像演出を学習し、基礎から発展したモーション作品を制作する。
必修	ゲームフォトリアルCG制作演習	4	0	2	フォトリアルな表現に必要な技術と制作手法を学ぶ。
必修	ゲーム3D作品制作演習 I	4	2	0	アーティストが作る作品として完成させ、ワークフローをスケジュールについて学ぶ。
必修	ゲーム3D作品制作演習 II	4	0	2	ポートフォリオに掲載する、各自の志望職種に沿った作品を完成させる。
必修	ポートフォリオ制作演習 (GI)	4	0	2	作品発表会、就職活動に使用できるポートフォリオを制作する
必修	ゲーム制作プロジェクト演習 II	8	4	0	チームでゲーム制作を行うことで、複数人数による開発の経験習得と技能向上をはかる
必修	ゲーム制作総合演習 I	8	0	4	チームでの3Dゲーム開発を通して専攻分野の技術開発を行う
小計		56	14	14	
必選	外国語Ⅲ (TOEIC対策)	2	1	0	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅲ (英会話中級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ (英会話初級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅲ (日本語超級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1 取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅲ (日本語上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1 取得を目指す。
	外国語Ⅲ (日本語中上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必選	外国語Ⅳ (TOEIC対策)	2	0	1	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅳ (英会話中級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ (英会話初級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅳ (日本語超級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1 取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅳ (日本語上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1 取得を目指す。
	外国語Ⅳ (日本語中上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

ゲーム開発エキスパートコース・ゲームプランナー専攻

2年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲーム企画Ⅱ	4	0	2	企画志望者として基礎力定着の反復練習とともに、応用範囲を広げるための思考力促進を狙い、引き続き外部コンテストには積極的に参加する。
必修	モバイルゲーム企画	4	0	2	モバイルゲームの特徴を学び、市場性をにらんだ企画書を作成する。
必修	企画会議シミュレーションⅠ	4	0	2	企画会議を通じて他者の視点や意見を吸収し、その時に必要な情報の取捨選択力を養うとともにアイデアを広角的に育てる力を伸ばす
必修	レベルデザイン	4	2	0	レベルデザインの考え方を学習する。また、実践・講評することで、レベルを設計する力をつける。
必修	ゲーム仕様書作成Ⅰ	4	2	0	仕様書について学習することで、ゲームの設計、ドキュメント作成力の向上をはかる。
必修	視覚的伝達技法	4	2	0	資料や画面図の作成を通して目に見える効果について学び、プランナーに必要な情報伝達の力を養う。
必修	ゲームエンジン演習Ⅱ	4	2	0	ゲームエンジンを使い、高度なゲーム開発手法を習得する。
必修	ノードベースプログラミングⅠ	4	2	0	Unreal EngineのBluePrintを使ったゲーム制作を行う。
必修	ゲーム個人制作演習Ⅰ	8	0	4	個人開発を行うことで、プロトタイプ、レベルデザイン、など総合的な開発経験を高める。
必修	ゲーム制作プロジェクト演習Ⅱ	8	4	0	チームでゲーム制作を行うことで、複数人数による開発の経験習得と技能向上をはかる
必修	ゲーム制作総合演習Ⅰ	8	0	4	チームでの3Dゲーム開発を通して専攻分野の技術開発を行う
小計		56	14	14	
必選	外国語Ⅲ (TOEIC対策)	2	1	0	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅲ (英会話中級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ (英会話初級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅲ (日本語超級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅲ (日本語上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅲ (日本語中上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必選	外国語Ⅳ (TOEIC対策)	2	0	1	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅳ (英会話中級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ (英会話初級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅳ (日本語超級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅳ (日本語上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅳ (日本語中上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

ゲーム開発エキスパートコース・経営情報学専攻

2年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ビジュアルプログラミングⅠ	4	2	0	ビジュアルプログラミング言語によるゲーム制作を通して、プログラミングのしくみや考え方を習得する。
必修	ビジュアルプログラミングⅡ	4	0	2	ビジュアルプログラミング言語によるゲーム制作を通して、プログラミングのしくみや考え方を習得する。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅰ	8	4	0	ノーコードアプリの使い方を習得し、スマホアプリを制作する。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅱ	8	0	4	ノーコードアプリの使い方を習得し、Webアプリを制作する。
必修	アナログゲーム制作（経営）Ⅰ	4	2	0	デジタルゲームの先駆であるアナログゲームの考察・研究を行い基本となるボードゲーム開発を行う。
必修	アナログゲーム制作（経営）Ⅱ	4	0	2	アナログゲームの概念の拡充をもって社会におけるゲームの価値を分析する。またボードゲーム開発においては非デジタルを基本とすることで幅広いアナログゲームの企画と開発を行う。
必修	グラフィックデザイン演習（経営）Ⅰ	4	2	0	Adobe Photoshop/Illustratorの基本操作を習得する。
必修	グラフィックデザイン演習（経営）Ⅱ	4	0	2	Adobe Photoshop/Illustratorの実践的な使い方をマスターする。
必修	CAD演習（経営）Ⅰ	4	2	0	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	CAD演習（経営）Ⅱ	4	0	2	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅰ	4	2	0	Microsoft Word & Excelの基本操作及び文書作成に必要な技能を学習する。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅱ	4	0	2	Microsoft Word & Excelの基本操作及び表データの活用に必要な技能を学習する。
小計		56	14	14	
必選	外国語Ⅲ（TOEIC対策）	2	1	0	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅲ（英会話中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英会話初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅲ（日本語超級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅲ（日本語上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅲ（日本語中上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必選	外国語Ⅳ（TOEIC対策）	2	0	1	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅳ（英会話中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英会話初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅳ（日本語超級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅳ（日本語上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅳ（日本語中上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

ゲームプログラム開発コース

2年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲーム数学Ⅱ	4	2	0	3Dゲームプログラミングに必要な数学を学習する。
必修	ゲームプログラミングⅢ_A	4	2	0	3Dアクションゲームの制作を通して、3Dにおけるゲームの作り方を学ぶ。
必修	ゲームプログラミングⅣ_B	4	0	2	3Dアクションゲームの制作を通して、ゲーム数学を応用したプログラムテクニックを学ぶ。
必修	ゲームAIプログラミングⅠ_B	4	0	2	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。
必修	描画エンジン開発Ⅱ	4	2	0	ゲーム用描画エンジンを実装し理論を学習する。
必修	シェーダープログラミングⅠ	4	0	2	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。
必修	ゲームエンジンプログラミングⅠ_A	4	2	0	ゲームエンジン（Unity）を使ったゲーム制作手法を習得する。
必修	ゲームエンジンプログラミングⅡ	4	2	0	Unreal EngineのBluePrintを使ったゲーム制作を行う。
必修	ゲームエンジンプログラミングⅢ	4	0	2	Unreal EngineのC++を使ったゲーム制作を行う。
必修	ゲームエンジンプログラミングⅣ_B	4	0	2	UnityのC#を使ったモバイルゲーム制作を行う。
必修	就職作品制作演習（ゲームPG）Ⅰ	8	0	4	就職活動で必要となるオリジナル作品を制作する（産学連携授業）。
必修	ゲーム制作プロジェクト演習Ⅱ	8	4	0	チームでゲーム制作を行うことで、複数人数による開発の経験習得と技能向上をはかる。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。
必修	就職対策Ⅰ	2	0	1	一般的な知識や社会情勢を学習し、目標とする業界の就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
小計		60	15	15	
必選	外国語Ⅲ（TOEIC対策）	2	1	0	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅲ（英会話中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英会話初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅲ（日本語超級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅲ（日本語上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅲ（日本語中上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必選	外国語Ⅳ（TOEIC対策）	2	0	1	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅳ（英会話中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英会話初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅳ（日本語超級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅳ（日本語上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅳ（日本語中上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		64	16	16	
進級・卒業必要単位		58			

ゲームプログラム開発コース・経営情報学専攻

2年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ビジュアルプログラミングⅠ	4	2	0	ビジュアルプログラミング言語によるゲーム制作を通して、プログラミングのしくみや考え方を習得する。
必修	ビジュアルプログラミングⅡ	4	0	2	ビジュアルプログラミング言語によるゲーム制作を通して、プログラミングのしくみや考え方を習得する。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅰ	8	4	0	ノーコードアプリの使い方を習得し、スマホアプリを制作する。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅱ	8	0	4	ノーコードアプリの使い方を習得し、Webアプリを制作する。
必修	アナログゲーム制作（経営）Ⅰ	4	2	0	デジタルゲームの先駆であるアナログゲームの考察・研究を行い基本となるボードゲーム開発を行う。
必修	アナログゲーム制作（経営）Ⅱ	4	0	2	アナログゲームの概念の拡充をもって社会におけるゲームの価値を分析する。またボードゲーム開発においては非デジタルを基本とすることで幅広いアナログゲームの企画と開発を行う。
必修	CAD演習（経営）Ⅰ	4	2	0	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	CAD演習（経営）Ⅱ	4	0	2	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅰ	4	2	0	Microsoft Word & Excelの基本操作及び文書作成に必要な技能を学習する。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅱ	4	0	2	Microsoft Word & Excelの基本操作及び表データの活用に必要な技能を学習する。
必修	文章読解Ⅰ	2	1	0	文章読解力を『読み解く力』と『書き伝える力』に分解し『両の素の取得と両の力の向上』を目的とする。実践向けとして端的な簡素化された文章表現から脱却しさまざまなコミュニケーション時における文章表現の活用のノウハウを学ぶ。
必修	文章読解Ⅱ	2	0	1	文章読解力を『読み解き分ける力』と『書き伝え訴える力』に分解し『両の素の定着と両の力の研鑽』を目的とする。実践向けとしてシチュエーション別またはコミュニケーション別の表現法のノウハウを学ぶ。
必修	ビジネス数学Ⅰ	2	1	0	ビジネスの現場で必要とされる数学の考え方・使い方を身に付ける。
必修	ビジネス数学Ⅱ	2	0	1	ビジネスの現場で必要とされる数学の考え方・使い方を身に付ける。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。
必修	就職対策Ⅰ	2	0	1	一般的な知識や社会情勢を学習し、目標とする業界の就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
小計		60	15	15	
必選	外国語Ⅲ（TOEIC対策）	2	1	0	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅲ（英会話中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英会話初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅲ（日本語超級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅲ（日本語上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅲ（日本語中上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必選	外国語Ⅳ（TOEIC対策）	2	0	1	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅳ（英会話中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英会話初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅳ（日本語超級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅳ（日本語上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅳ（日本語中上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		64	16	16	
進級・卒業必要単位		58			

CGデザインコース・3DCG専攻

2年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	背景パース技法	2	1	0	背景作画に必要な透視図法を学習し、立体物や風景など空間的な作画技法を習得する
必修	デッサン表現技法Ⅰ	4	0	2	様々な造形、質感をテーマとしたデッサン作品を制作する
必修	フォトリアルCG制作演習	4	2	0	フォトリアルな表現に必要な技術と制作手法を学ぶ。
必修	3DCG質感表現演習	4	0	2	3DCGで物質を再現するワークフローを学び、作品制作を実践する。
必修	スカルプトモデリング演習	4	0	2	スカルプトソフトを使用したデジタルデッサンを行い、造形に重点を置いた制作を学ぶ。
必修	ゲームエンジンCG表現演習Ⅰ_B	4	0	2	UnrealEngine4の基礎からオープンワールドの作成まで、グラフィック表現を中心に、アーティストやテクニカルアーティスト向けの授業。
必修	ポートフォリオ制作演習(CG)	4	2	0	作品発表会、就職活動に使用できるポートフォリオを制作する
必修	CG作品制作演習Ⅰ	8	4	0	ゲーム、CG業界に向けて志望職種がアピールできるCG作品を制作する。
必修	CG作品制作演習Ⅱ	8	0	4	ゲーム、CG業界に向けて志望職種がアピールできるCG作品を制作する。
必修	ゲーム制作プロジェクト演習	8	4	0	チームでゲーム制作を行うことで、複数人数による開発の経験習得と技能向上をはかる
必修	ビジネスワーク演習	2	0	1	Word・Excel・PowerPointの基本的な操作方法を学習する。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。
必修	就職対策Ⅰ	2	0	1	一般的な知識や社会情勢を学習し、目標とする業界の就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
小計		56	14	14	
必修	外国語Ⅲ (TOEIC対策)	2	1	0	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅲ (英会話中級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ (英会話初級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅲ (日本語超級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1 取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅲ (日本語上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1 取得を目指す。
	外国語Ⅲ (日本語中上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必修	外国語Ⅳ (TOEIC対策)	2	0	1	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅳ (英会話中級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ (英会話初級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅳ (日本語超級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1 取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅳ (日本語上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1 取得を目指す。
	外国語Ⅳ (日本語中上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

CGデザインコース・ゲームキャラクター専攻

2年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	美術・デザイン概論	2	1	0	古典美術から現代美術を通じて、様々な個性表現や価値観のあり方を学習する
必修	映像制作概論 (GC)	2	1	0	映像作品を制作する際に必要な演出やテクニック・カメラワークを習得し、知識を習得する。
必修	UI/UXデザイン演習Ⅱ	4	2	0	テーマやコンセプトの捉え方や表現を学習し、世界観に合ったゲームUI作品を制作する
必修	ゲーム2Dアニメーション演習Ⅰ	8	0	4	ゲーム2Dアニメーションの応用技術を学習し、オリジナルゲームアニメーションを制作する
必修	ゲーム2D作品制作演習Ⅰ	8	4	0	ゲーム2D就職に効果的な制作の基礎について学習し、就職用作品を制作する
必修	ゲーム2D作品制作演習Ⅱ	8	0	4	ゲーム2D就職に効果的な制作の応用について学習し、就職用作品を制作する
必修	ポートフォリオ制作演習 (GC)Ⅰ	8	0	4	ゲーム業界就職に必要なポートフォリオについて学習し、就職作品としてのポートフォリオ制作を行う。
必修	ゲーム制作プロジェクト演習	8	4	0	チームでゲーム制作を行うことで、複数人数による開発の経験習得と技能向上をはかる
必修	プレゼンテーション (GC)	2	1	0	プレゼンテーションを中心として、情報収集・資料まとめ・発表・評価の経験をし、技術習得を行う
必修	ビジネスワーク演習	2	0	1	Word・Excel・PowerPointの基本的な操作方法を学習する。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。
必修	就職対策Ⅰ	2	0	1	一般的な知識や社会情勢を学習し、目標とする業界の就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
小計		56	14	14	
必選	外国語Ⅲ (TOEIC対策)	2	1	0	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅲ (英会話中級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ (英会話初級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅲ (日本語超級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅲ (日本語上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅲ (日本語中上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必選	外国語Ⅳ (TOEIC対策)	2	0	1	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅳ (英会話中級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ (英会話初級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅳ (日本語超級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅳ (日本語上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅳ (日本語中上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

ゲーム開発エキスパートコース・ゲームプログラム専攻

3年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲーム物理	4	2	0	質点系物理エンジンの実装と理論を学習する。
必修	ゲームプログラミングⅣ_A	4	2	0	
必修	ゲームAIプログラミングⅠ_A	4	2	0	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。
必修	ゲームAIプログラミングⅡ_B	4	0	2	ゲームで使用するより高度なAI技術やアルゴリズムについて学習する。
必修	シェーダープログラミングⅡ	4	2	0	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。
必修	シェーダープログラミングⅢ	4	0	2	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。
必修	ゲームサウンドプログラミング_B	4	0	2	音のしくみ、デジタル表現の基礎知識を習得し、ゲーム内におけるBGMや効果音を鳴らすプログラミング技術を学習する。
必修	オンラインゲームプログラミング_B	4	0	2	
必修	ゲームエンジンプログラミングⅣ_A	4	2	0	Unreal EngineのC++を使ったゲーム制作を行う。
必修	就職作品制作（ゲームPG）_B	4	0	2	業界就職へ向けた作品制作のアドバイスや就職準備として、資料制作や発表練習を行う。
必修	ゲーム制作総合演習Ⅱ	8	4	0	外部コンテスト応募を前提としたゲーム開発と、個々の研究テーマの学習
必修	ゲーム制作総合演習Ⅲ	8	0	4	個々の就職活動に則した作品制作を行い、現場の意見を取り入れて技術向上を行う
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。
必修	就職対策Ⅰ	2	0	1	一般的な知識や社会情勢を学習し、目標とする業界の就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
小計		60	15	15	
小計		0	0	0	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

ゲーム開発エキスパートコース・ゲームCG専攻

3年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	デッサン (GI) Ⅲ	4	2	0	就職作品を意識したデッサン作品を企画から制作まで行う
必修	ゲームスカルプトモデリング演習	4	0	2	スカルプトソフトを使用したデジタルデッサンを行い、造形に重点を置いた制作を学ぶ。
必修	ゲームエンジンCG表現演習Ⅰ_A	4	2	0	UnrealEngine4の基礎からオープンワールドの作成まで、グラフィック表現を中心に、アーティストやテクニカルアーティスト向けの授業。
必修	ゲームエンジンCG表現演習Ⅱ	4	0	2	UnrealEngine4の基礎からオープンワールドの作成まで、グラフィック表現を中心に、アーティストやテクニカルアーティスト向けの授業。
必修	映像制作概論 (GI)	2	1	0	映像作品を制作する際に必要な演出やテクニック・カメラワークを習得し、知識を習得する
必修	ゲームCG作品制作演習Ⅱ	8	4	0	ポートフォリオでアピールできる、各自の志望職種に沿った作品を完成させる。
必修	ゲームCG作品制作演習Ⅲ	12	0	6	就職作品の主力としてアピールできる、各自の希望職種に沿った作品を完成させる。
必修	ゲーム制作総合演習Ⅱ	8	4	0	外部コンテスト応募を前提としたゲーム開発と、個々の研究テーマの学習
必修	ゲーム制作総合演習Ⅲ	8	0	4	個々の就職活動に則した作品制作を行い、現場の意見を取り入れて技術向上を行う
必修	プレゼンテーション (GI)	2	1	0	プレゼンテーションを中心として、情報収集・資料まとめ・発表・評価の経験をし、技術習得を行う
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。
必修	就職対策Ⅰ	2	0	1	一般的な知識や社会情勢を学習し、目標とする業界の就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
小計		60	15	15	
小計		0	0	0	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

ゲーム開発エキスパートコース・ゲームプランナー専攻

3年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲーム企画Ⅲ	4	2	0	企画の思考ステップの中心となる深考作業を行い、企画全体の俯瞰力と構築力を養う
必修	ゲームマーケティング	2	0	1	マーケティングの基本知識とゲームマーケティング例、その分析方法について学ぶ
必修	ゲームディスカッション	2	0	1	テーマに基づいてスムーズに会話進行できるような発言力・傾聴力・集約力を身につける
必修	企画会議シミュレーションⅡ	4	0	2	企画会議を通じて各自の企画内容を公開し、他者の視点や意見を吸収することで、その時に必要な情報の取捨選択力を養うとともにアイデアを広角的に育てる力を伸ばす。
必修	ゲーム仕様書作成Ⅱ	4	2	0	仕様書への理解を深めるため、過去の就職試験などを事例にケーススタディを行う。
必修	アナログゲーム制作Ⅱ	4	0	2	デジタルでは味わえない「面白さ」を探求しながら、テーマに基づいたアナログゲームを企画・作成する
必修	ドキュメントレイアウトⅠ	4	2	0	レイアウトや文字組み、目線を意識したドキュメント構築を学ぶことで、企画書だけでなくゲームUIにも役立てる。
必修	ドキュメントレイアウトⅡ	4	0	2	レイアウトや文字組み、目線を意識したドキュメント構築を学ぶことで、企画書だけでなくゲームUIにも役立てる。
必修	ノードベースプログラミングⅡ	4	0	2	Unreal EngineのBluePrintを使ったゲーム制作を行う。
必修	ゲーム個人制作演習Ⅱ	8	4	0	個人開発を行うことで、プロトタイプ、レベルデザイン、など総合的な開発経験を高める。
必修	ゲーム制作総合演習Ⅱ	8	4	0	外部コンテスト応募を前提としたゲーム開発と、個々の研究テーマの学習
必修	ゲーム制作総合演習Ⅲ	8	0	4	個々の就職活動に則した作品制作を行い、現場の意見を取り入れて技術向上を行う
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。
必修	就職対策Ⅰ	2	0	1	一般的な知識や社会情勢を学習し、目標とする業界の就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
小計		60	15	15	
小計		0	0	0	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

ゲーム開発エキスパートコース・経営情報学専攻

3年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ビジュアルプログラミングⅠ	4	2	0	ビジュアルプログラミング言語によるゲーム制作を通して、プログラミングのしくみや考え方を習得する。
必修	ビジュアルプログラミングⅡ	4	0	2	ビジュアルプログラミング言語によるゲーム制作を通して、プログラミングのしくみや考え方を習得する。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅰ	8	4	0	ノーコードアプリの使い方を習得し、スマホアプリを制作する。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅱ	8	0	4	ノーコードアプリの使い方を習得し、Webアプリを制作する。
必修	アナログゲーム制作（経営）Ⅰ	4	2	0	デジタルゲームの先駆であるアナログゲームの考察・研究を行い基本となるボードゲーム開発を行う。
必修	アナログゲーム制作（経営）Ⅱ	4	0	2	アナログゲームの概念の拡充をもって社会におけるゲームの価値を分析する。またボードゲーム開発においては非デジタルを基本とすることで幅広いアナログゲームの企画と開発を行う。
必修	デザインアプリケーションⅢ	4	2	0	Adobe Photoshop/Illustratorの基本操作を習得する。
必修	デザインアプリケーションⅣ	4	0	2	Adobe Photoshop/Illustratorの基本操作を習得する。
必修	CAD演習（経営）Ⅲ	4	2	0	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	CAD演習（経営）Ⅳ	4	0	2	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	文章読解Ⅰ	2	1	0	文章読解力を『読み解く力』と『書き伝える力』に分解し『両の素の取得と両の力の向上』を目的とする。実践向けとして端的な簡素化された文章表現から脱却しさまざまなコミュニケーション時における文章表現の活用のノウハウを学ぶ。
必修	文章読解Ⅱ	2	0	1	文章読解力を『読み解き分ける力』と『書き伝え訴える力』に分解し『両の素の定着と両の力の研鑽』を目的とする。実践向けとしてシチュエーション別またはコミュニケーション別の表現法のノウハウを学ぶ。
必修	ビジネス数学Ⅰ	2	1	0	ビジネスの現場で必要とされる数学の考え方・使い方を身に付ける。
必修	ビジネス数学Ⅱ	2	0	1	ビジネスの現場で必要とされる数学の考え方・使い方を身に付ける。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。
必修	就職対策Ⅰ	2	0	1	一般的な知識や社会情勢を学習し、目標とする業界の就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
小計		60	15	15	
小計		0	0	0	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

ゲームプログラム開発コース

3年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲームAIプログラミングⅡ_A	4	2	0	ゲームで使用するより高度なAI技術やアルゴリズムについて学習する。
必修	シェーダープログラミングⅡ	4	2	0	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。
必修	ゲームサウンドプログラミング_A	4	2	0	音のしくみ、デジタル表現の基礎知識を習得し、ゲーム内におけるBGMや効果音を鳴らすプログラミング技術を学習する。
必修	オンラインゲームプログラミング_A	4	2	0	インターネット通信の基礎知識および、ソケット通信を用いたプログラムを学習する
必修	就職作品制作演習（ゲームPG）Ⅱ	8	4	0	就職活動が必要となるオリジナル作品を制作し、就職活動の準備を行う。
必修	就職作品制作（ゲームPG）_A	4	2	0	
必修	卒業制作演習（ゲーム）	18	0	9	学習の集大成として作品制作を行い完成させる
必修	就職対策Ⅱ	2	1	0	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職活動に役立つ能力や社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける。
小計		48	15	9	
必選	ゲーム研究ゼミⅣ（ゲームプロ）	4	0	2	物理エンジンを活用した2Dゲームの作成法について学習する。
	ゲーム研究ゼミⅣ（AWS）		0	2	
	ゲーム研究ゼミⅣ（iOSゲーム）		0	2	iOSやmacOS上で動作するゲームをプログラム言語swiftでSpriteKitやSceneKitなどのフレームワークを利用して作成する
	ゲーム研究ゼミⅣ（ゲーム研究）		0	2	広義のメディア作品（映像・美術・造形etc）に触れ、使われている技術や演出など、基幹となる【仕組み】を研究する
	ゲーム研究ゼミⅣ（情報科学）		0	2	企業活動、経営戦略、システム開発技術、コンピュータのハードソフト、ネットワークなどについての講義
必選	ゲーム研究ゼミⅤ（ゲーム物理）	4	0	2	剛体系物理エンジンの実装と理論を学習する。
	ゲーム研究ゼミⅤ（XRゲーム）		0	2	X-Realityに関わるプログラミング技術を学習する。
	ゲーム研究ゼミⅤ（組み込み制御）		0	2	サーバ管理、組み込み制御に必要なプログラミング技術を学習する。
	ゲーム研究ゼミⅤ（データベース概論）		0	2	データベースに関する基礎知識とSQLの学習
	ゲーム研究ゼミⅤ（テーマ⑤）		0	2	
必選	ゲーム研究ゼミⅥ（ゲームAI）	4	0	2	深層機械学習など、最先端のAI技術についての基礎を学習する。
	ゲーム研究ゼミⅥ（Android）		0	2	AndroidOSのアプリについてアクティビティ、Viewの基礎からハードウェアセンサーを利用したプログラムの理解を行う。
	ゲーム研究ゼミⅥ（エフェクト制作）		0	2	
	ゲーム研究ゼミⅥ（Game Article Reading）		0	2	ゲームやITの最新技術に関する英文記事を読み解く。推奨レベル：英会話中級クラス以上
	ゲーム研究ゼミⅥ（ネットワーク概論）		0	2	ネットワークに関する基礎知識習得と実習によるネットワーク環境の確認と設定
小計		12	0	6	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		54			

ゲームプログラム開発コース・経営情報学専攻

3年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ビジュアルプログラミングⅠ	4	2	0	ビジュアルプログラミング言語によるゲーム制作を通して、プログラミングのしくみや考え方を習得する。
必修	ビジュアルプログラミングⅡ	4	0	2	ビジュアルプログラミング言語によるゲーム制作を通して、プログラミングのしくみや考え方を習得する。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅰ	8	4	0	ノーコードアプリの使い方を習得し、スマホアプリを制作する。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅱ	8	0	4	ノーコードアプリの使い方を習得し、Webアプリを制作する。
必修	アナログゲーム制作（経営）Ⅰ	4	2	0	デジタルゲームの先駆であるアナログゲームの考察・研究を行い基本となるボードゲーム開発を行う。
必修	アナログゲーム制作（経営）Ⅱ	4	0	2	アナログゲームの概念の拡充をもって社会におけるゲームの価値を分析する。またボードゲーム開発においては非デジタルを基本とすることで幅広いアナログゲームの企画と開発を行う。
必修	デザインアプリケーションⅢ	4	2	0	Adobe Photoshop/Illustratorの基本操作を習得する。
必修	デザインアプリケーションⅣ	4	0	2	Adobe Photoshop/Illustratorの基本操作を習得する。
必修	CAD演習（経営）Ⅲ	4	2	0	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	CAD演習（経営）Ⅳ	4	0	2	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	文章読解Ⅰ	2	1	0	文章読解力を『読み解く力』と『書き伝える力』に分解し『両の素の取得と両の力の向上』を目的とする。実践向けとして端的な簡素化された文章表現から脱却しさまざまなコミュニケーション時における文章表現の活用のノウハウを学ぶ。
必修	文章読解Ⅱ	2	0	1	文章読解力を『読み解き分ける力』と『書き伝え訴える力』に分解し『両の素の定着と両の力の研鑽』を目的とする。実践向けとしてシチュエーション別またはコミュニケーション別の表現法のノウハウを学ぶ。
必修	ビジネス数学Ⅰ	2	1	0	ビジネスの現場で必要とされる数学の考え方・使い方を身に付ける。
必修	ビジネス数学Ⅱ	2	0	1	ビジネスの現場で必要とされる数学の考え方・使い方を身に付ける。
必修	マーケティング	2	0	1	マーケティングの基本用語と知識を理解する。また知的財産権への理解を深めマーケティングにおけるIPの活用方法を学ぶ。
必修	就職対策Ⅱ	2	1	0	一般的知識や社会情勢を学習し、就職活動に役立つ能力や社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける。
小計		60	15	15	
小計		0	0	0	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

CGデザインコース・3DCG専攻

3年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	デッサン（CG）Ⅲ	4	2	0	就職作品を意識したデッサン作品を企画から制作まで行う
必修	ゲームエンジンCG表現演習Ⅰ・Ⅱ	8	4	0	UnrealEngine4の基礎からオープンワールドの作成まで、グラフィック表現を中心に、アーティストやテクニカルアーティスト向けの授業。
必修	CG作品制作演習Ⅲ	16	8	0	就職作品のクオリティを上げ、ポートフォリオの質を高める。
必修	CG作品制作演習Ⅳ	8	0	4	就職が決まっていない学生は就職作品（新規、ブラッシュアップ）を制作、就職が決まっている学生は技術開発研究・卒業制作コンテンツを制作する。
必修	卒業制作演習（CG）	18	0	9	学習の集大成として、チームまたは個人での作品制作を行う。
必修	就職対策Ⅱ	2	1	0	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職活動に役立つ能力や社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける。
小計		56	15	13	
必選	CG研究ゼミ_B（ゲームエンジン）	4	0	2	UnrealEngine4のオープンワールド機能を中心に、ダイナミックなグラフィック表現を学ぶ、アーティストやテクニカルアーティスト向けの授業。
	CG研究ゼミ_B（グラフィックデザイン）		0	2	Photoshopの基礎を理解し、ゲームのUI/UXの考え方や技術を習得する
	CG研究ゼミ_B（2DCG技術開発研究）		0	2	企業就職後に必要な技術の分析と研究・制作を行い、研究レポート作成と定期的なプレゼンによる成果発表を行う。
	CG研究ゼミ_B（3DCG技術開発研究）		0	2	個人の進路に向けた作品制作を行う
小計		4	0	2	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		54			

CGデザインコース・ゲームキャラクター専攻

3年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	2D映像制作演習Ⅱ	8	4	0	ゲーム2Dアニメーションの応用技術を学習し、オリジナルゲームアニメーションを制作する
必修	2D作品制作演習Ⅰ	12	6	0	ゲーム2D就職に効果的な制作の基礎について学習し、就職用作品を制作する
必修	2D作品制作演習Ⅱ	8	0	4	ゲーム2D就職に効果的な制作の応用について学習し、就職用作品を制作する
必修	ポートフォリオ制作演習(GC)Ⅱ	8	4	0	ゲーム業界就職に就職に向けた作品制作。進捗チェックやポートフォリオの作品向上の指導を行う。
必修	卒業制作演習(GC)	18	0	9	学習の集大成として、チームでの2D作品制作、または個人でのポートフォリオ制作を行う。
必修	就職対策Ⅱ	2	1	0	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職活動に役立つ能力や社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける。
小計		56	15	13	
必選	CG研究ゼミ_B(2DCG技術開発研究)	4	0	2	企業就職後に必要な技術の分析と研究・制作を行い、研究レポート作成と定期的なプレゼンによる成果発表を行う。
	CG研究ゼミ_B(グラフィックデザイン)		0	2	Photoshopの基礎を理解し、ゲームのUI/UXの考え方や技術を習得する
	CG研究ゼミ_B(ゲームエンジン)		0	2	UnrealEngine4のオープンワールド機能を中心に、ダイナミックなグラフィック表現を学ぶ、アーティストやテクニカルアーティスト向けの授業。
	CG研究ゼミ_B(3DCG技術開発研究)		0	2	個人の進路に向けた作品制作を行う
小計		4	0	2	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		54			

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年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲームサウンドプログラミングA	4	2	0	音のしくみ、デジタル表現の基礎知識を習得し、ゲーム内におけるBGMや効果音を鳴らすプログラミング技術を学習する。
必修	サーバーサイドプログラミング(ゲーム)	4	2	0	ソーシャルゲームのサーバサイドで行われているプログラムについて理解を行う。
必修	ゲーム制作総合演習Ⅳ	8	4	0	個々の就職活動に則した作品制作を行う。卒業制作物の考案・企画を行う
必修	卒業制作演習(ゲーム)	18	0	9	学習の集大成として作品制作を行い完成させる
必修	就職対策Ⅱ	2	1	0	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職活動に役立つ能力や社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける。
小計		36	9	9	
必選	ゲーム研究ゼミⅠ(ゲームプロ)	4	2	0	物理エンジンを活用した2Dゲームの作成法について学習する。
	ゲーム研究ゼミⅠ(iOSゲーム)		2	0	iOSやmacOS上で動作するゲームをプログラム言語swiftでSpriteKitやSceneKitなどのフレームワークを利用して作成する
	ゲーム研究ゼミⅠ(ゲーム研究)		2	0	広義のメディア作品(映像・美術・造形etc)に触れ、使われている技術や演出など、基幹となる【仕組み】を研究する
	ゲーム研究ゼミⅠ(情報科学)		2	0	企業活動、経営戦略、システム開発技術、コンピュータのハードソフト、ネットワークなどについての講義
必選	ゲーム研究ゼミⅡ(ゲーム物理)	4	2	0	剛体系物理エンジンの実装と理論を学習する。
	ゲーム研究ゼミⅡ(XRゲーム)		2	0	X-Realityに関わるプログラミング技術を学習する。
	ゲーム研究ゼミⅡ(組込み制御)		2	0	サーバ管理、組み込み制御に必要なプログラミング技術を学習する。
	ゲーム研究ゼミⅡ(データベース概論)		2	0	データベースに関する基礎知識とSQLの学習
必選	ゲーム研究ゼミⅢ(ゲームAI)	4	2	0	深層機械学習など、最先端のAI技術についての基礎を学習する。
	ゲーム研究ゼミⅢ(エフェクト制作)		2	0	ゲーム作品に使用できるエフェクト制作を行い、必要な知識・技術の基礎を学習する。
	ゲーム研究ゼミⅢ(Game Article Reading)		2	0	ゲームやアニメなど最新の情報を英語で読んでみよう!動画も映像でlisteningにも挑戦します。「英語」嫌いなあなた!大切なのは「英語」というインターフェースを通して見えてくる「contents(コンテンツ)」。「contents(コンテンツ)」が身近な内容なら興味を英文を持って読んどんどんめるようになりますよ!
	ゲーム研究ゼミⅢ(ネットワーク概論)		2	0	ネットワークに関する基礎知識習得と実習によるネットワーク環境の確認と設定
必選	ゲーム研究ゼミⅣ(ゲームプロ)	4	0	2	物理エンジンを活用した2Dゲームの作成法について学習する。
	ゲーム研究ゼミⅣ(AWS)		0	2	
	ゲーム研究ゼミⅣ(iOSゲーム)		0	2	iOSやmacOS上で動作するゲームをプログラム言語swiftでSpriteKitやSceneKitなどのフレームワークを利用して作成する
	ゲーム研究ゼミⅣ(ゲーム研究)		0	2	広義のメディア作品(映像・美術・造形etc)に触れ、使われている技術や演出など、基幹となる【仕組み】を研究する
	ゲーム研究ゼミⅣ(情報科学)		0	2	企業活動、経営戦略、システム開発技術、コンピュータのハードソフト、ネットワークなどについての講義
必選	ゲーム研究ゼミⅤ(ゲーム物理)	4	0	2	剛体系物理エンジンの実装と理論を学習する。
	ゲーム研究ゼミⅤ(XRゲーム)		0	2	X-Realityに関わるプログラミング技術を学習する。
	ゲーム研究ゼミⅤ(組込み制御)		0	2	サーバ管理、組み込み制御に必要なプログラミング技術を学習する。
	ゲーム研究ゼミⅤ(データベース概論)		0	2	データベースに関する基礎知識とSQLの学習
	ゲーム研究ゼミⅤ(テーマ⑤)		0	2	
必選	ゲーム研究ゼミⅥ(ゲームAI)	4	0	2	深層機械学習など、最先端のAI技術についての基礎を学習する。
	ゲーム研究ゼミⅥ(Android)		0	2	AndroidOSのアプリについてアクティビティ、Viewの基礎からハードウェアセンサーを利用したプログラムの理解を行う。
	ゲーム研究ゼミⅥ(エフェクト制作)		0	2	
	ゲーム研究ゼミⅥ(Game Article Reading)		0	2	ゲームやITの最新技術に関する英文記事を読み解く。推奨レベル:英会話中級クラス以上
	ゲーム研究ゼミⅥ(ネットワーク概論)		0	2	ネットワークに関する基礎知識習得と実習によるネットワーク環境の確認と設定
小計		24	6	6	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		54			

ゲーム開発エキスパートコース・ゲームCG専攻

4年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	デッサン (GI) V	4	2	0	テーマや表現を自由に設定し、デッサン作品を企画から制作まで行う
必修	ゲームCG作品制作演習Ⅳ	12	6	0	ゲーム、CG業界に向けて志望職種をアピールできるCG作品を制作する。
必修	ゲームCG作品制作演習Ⅴ	8	0	4	就職作品のブラッシュアップ、就職に向けての必要な作品の制作を行う。
必修	ゲーム制作総合演習Ⅳ	8	4	0	個々の就職活動に則した作品制作を行う。卒業制作物の考案・企画を行う
必修	卒業制作演習 (ゲーム)	18	0	9	学習の集大成として作品制作を行い完成させる
必修	就職対策Ⅱ	2	1	0	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職活動に役立つ能力や社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける。
小計		52	13	13	
必選	CG研究ゼミ_A (ゲームエンジン)	4	2	0	UnrealEngine4のオープンワールド機能を中心に、ダイナミックなグラフィック表現を学ぶ、アーティストやテクニカルアーティスト向けの授業。
	CG研究ゼミ_A (グラフィックデザイン)		2	0	Photoshopの基礎を理解し、ゲームのUI/UXの考え方や技術を習得する
必選	CG研究ゼミ_B (ゲームエンジン)	4	0	2	UnrealEngine4のオープンワールド機能を中心に、ダイナミックなグラフィック表現を学ぶ、アーティストやテクニカルアーティスト向けの授業。
	CG研究ゼミ_B (グラフィックデザイン)		0	2	Photoshopの基礎を理解し、ゲームのUI/UXの考え方や技術を習得する
	CG研究ゼミ_B (2DCG技術開発研究)		0	2	企業就職後に必要な技術の分析と研究・制作を行い、研究レポート作成と定期的なプレゼンによる成果発表を行う。
	CG研究ゼミ_B (3DCG技術開発研究)		0	2	個人の進路に向けた作品制作を行う
小計		8	2	2	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		54			

ゲーム開発エキスパートコース・ゲーム企画専攻

4年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	企画会議シミュレーションⅢ	4	2	0	企画会議ⅠおよびⅡの経験に基づき、就職活動に使用するつもりの企画書を相互的にブラッシュアップする
必修	ゲーム研究Ⅲ	4	0	2	ゲーム企画コースのフィニッシュワークとして、業界企業内定者は内定先のリリースタイトルについて、未内定者および一般就職選択の場合は市販ゲーム（インディーズ・カジュアルゲームを除く）を逆スパックし、使われている技術や演出など、基幹となる【仕組み】を研究し、レポートにまとめる。また、研究結果を共有するために発表も行う。
必修	ゲーム個人制作演習Ⅲ	8	4	0	個人制作の完成度を高め、ゲーム制作技能のスキルアップをはかる。
必修	ゲームプランナゼミ演習Ⅰ	8	4	0	ゲーム企画職に求められる能力を、様々な方法で高める。
必修	ゲームプランナゼミ演習Ⅱ	8	0	4	ゲーム企画職に求められる能力を、様々な方法で高める。
必修	ゲーム制作総合演習Ⅳ	8	4	0	個々の就職活動に則した作品制作を行う。卒業制作物の考案・企画を行う
必修	卒業制作演習（ゲーム）	18	0	9	学習の集大成として作品制作を行い完成させる
必修	就職対策Ⅱ	2	1	0	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職活動に役立つ能力や社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける。
小計		60	15	15	
小計		0	0	0	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		54			

IT開発エキスパートコース

1年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	プログラミング基礎演習	8	4	0	IT業界で広く使われるJava言語を使って基礎的な構文やアルゴリズムを学ぶ。
必修	プログラミング設計演習	8	0	4	IT業界で広く使われるJava言語を使ってオブジェクト指向型プログラミングを学ぶ。
必修	Webサイト制作（フロントエンドⅠ）	4	2	0	Webサイトの構築で利用されるクライアントサイドの言語構造（HTML）・視覚表現（CSS）とサーバーサイドプログラミング言語（PHP）について学びます。
必修	Webサイト制作（サーバーサイドⅠ）	4	0	2	サーバーサイドスクリプト言語PHPのプログラミングを学習し、データベースを利用した動的Webサイトを構築する知識・技術を習得する。
必修	スマートフォンアプリ開発演習Ⅰ	4	0	2	スマートフォンやタブレットなどのデバイスで動作するアプリを作成する体験型授業
必修	データベース演習Ⅰ	4	0	2	システムでデータを管理するために利用されるデータベースをMySQLを使って学習する
必修	ネットワーク基礎演習	2	0	1	ネットワークの基礎知識や開発に必要なツールの操作を学ぶ。シミュレータなどのソフトウェアを利用してネットワークの構築を行う。
必修	IT基礎演習（電子制御）	4	2	0	Raspberry PiとESP32を使用して電子部品の制御を体験する
必修	システム開発概論	2	1	0	エンジニアになるためにはどのような技術が必要なのか、エンジニアするための基礎技術を学ぶ。
必修	ハードウェア概論	2	1	0	コンピュータを構成するハードウェアの仕組みや動きについて学習する。
必修	ソフトウェア概論	2	1	0	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。
必修	アルゴリズム【オンデマンド】	2	1	0	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。
必修	アセンブラ【オンデマンド】	2	1	0	基本情報技術者試験用アセンブラ言語（CASLⅡ）を学習する
必修	IT検定対策	2	0	1	令和4年12月又令和5年1月の基本情報午前免除試験、令和5年1月にOCJP-Java Bronzeの合格。
必修	基本情報（上期）対策	6	0	3	基本情報処理技術者試験に必要な知識の習得
小計		56	13	15	
必修	外国語Ⅰ（英会話上級）	2	1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅰ（英会話中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅰ（英会話初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅰ（日本語超級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅰ（日本語上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅰ（日本語中上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必修	外国語Ⅱ（英会話上級）	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅱ（英会話中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅱ（英会話初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅱ（日本語超級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅱ（日本語上級）		0	1	留学生対象。日本語能力検定試験1級取得を目指す。
	外国語Ⅱ（日本語中上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		60	14	16	
進級・卒業必要単位		58			

IT開発研究コース

1年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	プログラミング基礎演習	8	4	0	IT業界で広く使われるJava言語を使って基礎的な構文やアルゴリズムを学ぶ。
必修	プログラミング設計演習	8	0	4	IT業界で広く使われるJava言語を使ってオブジェクト指向型プログラミングを学ぶ。
必修	Webサイト制作（フロントエンドⅠ）	4	2	0	Webサイトの構築で利用されるクライアントサイドの言語構造（HTML）・視覚表現（CSS）とサーバーサイドプログラミング言語（PHP）について学びます。
必修	Webサイト制作（サーバーサイドⅠ）	4	0	2	サーバーサイドスクリプト言語PHPのプログラミングを学習し、データベースを利用した動的Webサイトを構築する知識・技術を習得する。
必修	スマートフォンアプリ開発演習Ⅰ	4	0	2	スマートフォンやタブレットなどのデバイスで動作するアプリを作成する体験型授業
必修	データベース演習Ⅰ	4	0	2	システムでデータを管理するために利用されるデータベースをMySQLを使って学習する
必修	ネットワーク基礎演習	2	0	1	ネットワークの基礎知識や開発に必要なツールの操作を学ぶ。シミュレータなどのソフトウェアを利用してネットワークの構築を行う。
必修	IT基礎演習（電子制御）	4	2	0	Raspberry PiとESP32を使用して電子部品の制御を体験する
必修	システム開発概論	2	1	0	エンジニアになるためにはどのような技術が必要なのか、エンジニアするための基礎技術を学ぶ。
必修	ハードウェア概論	2	1	0	コンピュータを構成するハードウェアの仕組みや動きについて学習する。
必修	ソフトウェア概論	2	1	0	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。
必修	アルゴリズム【オンデマンド】	2	1	0	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。
必修	アセンブラ【オンデマンド】	2	1	0	基本情報技術者試験用アセンブラ言語（CASLⅡ）を学習する
必修	IT検定対策	2	0	1	令和4年12月又令和5年1月の基本情報午前免除試験、令和5年1月にOCJP-Java Bronzeの合格。
必修	基本情報（上期）対策	6	0	3	基本情報処理技術者試験に必要な知識の習得
小計		56	13	15	
必修	外国語Ⅰ（英会話上級）	2	1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅰ（英会話中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅰ（英会話初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅰ（日本語超級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅰ（日本語上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅰ（日本語中上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必修	外国語Ⅱ（英会話上級）	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅱ（英会話中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅱ（英会話初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅱ（日本語超級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅱ（日本語上級）		0	1	留学生対象。日本語能力検定試験1級取得を目指す。
	外国語Ⅱ（日本語中上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		60	14	16	
進級・卒業必要単位		58			

Webデザインコース

1年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	コンセプトワーク演習Ⅰ	2	1	0	テーマ、コンセプト、キーワードからなる企画の組み立て方の基礎を学ぶ。
必修	コンセプトワーク演習Ⅱ	2	0	1	テーマに沿って複数のコンセプトからのアプローチと企画書の制作を目指す。
必修	Web設計演習Ⅰ	2	0	1	WebサイトやWebアプリケーション制作における情報設計方法について学習する。
必修	Photoshop演習Ⅰ	4	2	0	Adobe Photoshopの基本操作を学び、画像加工や修正、Webデザインデータ作成技術を習得する。Adobe XDの基本操作を習得する。
必修	Photoshop演習Ⅱ	2	0	1	Adobe Photoshopの操作と、フォトタッチ（写真加工・修正）の基本的な技術習得を目指す。
必修	Illustrator演習Ⅰ	2	1	0	Adobe Illustratorの基本的な操作方法を学習する。
必修	Illustrator演習Ⅱ	2	0	1	Adobe Illustrator技術の習得と、作品の制作技術を習得する。
必修	DTP技術演習	4	2	0	パソコンで印刷物を作るのに必要な知識の習得やアプリケーションでの手順を学ぶ。
必修	デザインアートワーク演習	2	1	0	アナログ的な造形やスケッチを実践することで、クリエイティブの基礎や創造の楽しさ、表現技法を学ぶ。
必修	ビジュアルデザイン演習Ⅰ	2	0	1	文字や画像のレイアウトや配色の練習を繰り返し、ビジュアルデザインのルールを学ぶ。
必修	映像コンテンツ制作演習	2	0	1	「Adobe Premiere/After Effects」を使用し、WEBサイトで使用する映像コンテンツの作成方法を理解する。
必修	色彩構成Ⅰ	2	1	0	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。
必修	色彩構成Ⅱ	2	0	1	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。
必修	HTML演習Ⅰ	4	2	0	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。
必修	HTML演習Ⅱ	2	0	1	SEOやCMS等にも意識した正しいマークアップ方法を学び、セマンティックなマークアップでより実践的なWebサイト構築を学習する。
必修	JavaScript演習Ⅰ	4	0	2	JavaScriptを活用し、ユーザビリティの高い実践的なWebサイト構築技術を習得する。
必修	クリエイティブワーク演習Ⅰ	4	2	0	入学から半年までに学習した内容を元に指定されたテーマから作品制作を行い、学期末に実施する展示会に全員作品を出展し評価を貰う。
必修	クリエイティブワーク演習Ⅱ	4	0	2	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。
必修	チームプロジェクト演習Ⅰ	4	0	2	学年をまたいだ合同の制作を行う。各学年に合わせた役割を元にチームで1つ作品を制作する。
必修	オフィスアプリケーション演習	2	1	0	実務で必要になる、見直しやサイトマップ、プレゼンデータを作成できるようにする。
必修	写真技術	4	2	0	写真撮影における色や素材感の再現の他、遠近感や立体感の表現、照明の展開などを学習する
小計		58	15	14	
必修	外国語Ⅰ（英会話上級）	2	1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅰ（英会話中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅰ（英会話初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅰ（日本語超級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅰ（日本語上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅰ（日本語中上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必修	外国語Ⅱ（英会話上級）	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅱ（英会話中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅱ（英会話初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅱ（日本語超級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅱ（日本語上級）		0	1	留学生対象。日本語能力検定試験1級取得を目指す。
	外国語Ⅱ（日本語中上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		62	16	15	
進級・卒業必要単位		58			

システムエンジニアコース・システムエンジニア専攻

1年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	プログラミング基礎演習	8	4	0	IT業界で広く使われるJava言語を使って基礎的な構文やアルゴリズムを学ぶ。
必修	プログラミング設計演習	8	0	4	IT業界で広く使われるJava言語を使ってオブジェクト指向型プログラミングを学ぶ。
必修	Webサイト制作（フロントエンドⅠ）	4	2	0	Webサイトの構築で利用されるクライアントサイドの言語構造（HTML）・視覚表現（CSS）とサーバサイドプログラミング言語（PHP）について学びます。
必修	Webサイト制作（サーバサイドⅠ）	4	0	2	サーバサイドスクリプト言語PHPのプログラミングを学習し、データベースを利用した動的Webサイトを構築する知識・技術を習得する。
必修	データベース演習Ⅰ	4	0	2	システムでデータを管理するために利用されるデータベースをMySQLを使って学習する
必修	ネットワーク基礎演習	2	0	1	ネットワークの基礎知識や開発に必要なツールの操作を学ぶ。シミュレータなどのソフトウェアを利用してネットワークの構築を行う。
必修	IT基礎演習（電子制御）	4	2	0	Raspberry PiとESP32を使用して電子部品の制御を体験する
必修	ITシステム開発演習（SE）Ⅰ	8	0	4	個人またはチームでシステム開発を行うことによって、システム開発に必要な作業・工程・コミュニケーションの方法などを習得する。
必修	ハードウェア概論	2	1	0	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。
必修	ソフトウェア概論	2	1	0	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。
必修	アルゴリズム【オンデマンド】	2	1	0	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。
必修	アセンブラ【オンデマンド】	2	1	0	基本情報技術者試験用アセンブラ言語（CASLⅡ）を学習する
必修	IT検定対策（SE）	2	1	0	基本情報午前免除試験及びOCJP-Bronzeの合格を目指す。
必修	基本情報（下期）対策	6	3	0	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。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。
必修	就職対策Ⅰ	2	0	1	一般的な知識や社会情勢を学習し、目標とする業界の就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
小計		62	17	14	
必選	外国語Ⅰ（英会話上級）	2	1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅰ（英会話中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅰ（英会話初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅰ（日本語超級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅰ（日本語上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅰ（日本語中上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必選	外国語Ⅱ（英会話上級）	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅱ（英会話中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅱ（英会話初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅱ（日本語超級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅱ（日本語上級）		0	1	留学生対象。日本語能力検定試験1級取得を目指す。
	外国語Ⅱ（日本語中上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		66	18	15	
進級・卒業必要単位		58			

システムエンジニアコース・国際エンジニア（留学生対象）専攻

1年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	プログラミング基礎演習 (KE)	8	4	0	現在もっとも中核的なプログラミング言語であるJavaの基本を習得する。
必修	プログラミング応用演習 (KE) _B	8	0	4	現在もっとも中核的なプログラミング言語であるJavaの基本文法を学んだ人を対象に、Java最大の特徴である『オブジェクト指向プログラミング』を更に理解・習得し、GUIアプリケーションの構築も目指す。
必修	システム開発概論 (KE)	2	1	0	ハードウェア・ソフトウェア・アルゴリズム等のコンピュータを活用・開発するための基礎知識を日本語で学習する。
必修	システム設計概論 (KE)	2	0	1	システム開発に関わる際の基礎知識を日本語で学習する。
必修	CAD演習 (KE) I	4	2	0	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	CAD演習 (KE) II	4	0	2	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	ビジネスアプリケーション演習 (KE) I	2	1	0	日本語環境における、Wordの基本操作を学ぶ。
必修	ビジネスアプリケーション演習 (KE) II	2	0	1	日本語環境における、Excelの基本操作を学ぶ。
必修	キャリアデザイン (KE)	2	1	0	日本における仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。
必修	就職対策 (KE) I	2	0	1	日本の社会情勢や一般常識を学習し、目標とする業界の就職試験および就職活動に役立つ知識や能力を身につける。
小計		36	9	9	
必選	ビジネス知識 (N1 超級) I 【オンデマンド】	2	1	0	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。
	ビジネス知識 (N1) I		1	0	ビジネスで必要となる文字語彙を学び、効果的な表現力を身につけることを目指す
必選	ビジネス知識 (N2) I	2	1	0	ビジネスで必要となる文字語彙を学び、効果的な表現力を身につけることを目指す
	ビジネス知識 (N1 超級) II 【オンデマンド】		0	1	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。
	ビジネス知識 (N1) II		0	1	ビジネスで必要となる文字語彙を学び、効果的な表現力を身につけることを目指す
必選	ビジネス知識 (N2) II	2	0	1	ビジネスで必要となる文字語彙を学び、効果的な表現力を身につけることを目指す
	ロジカルシンキング (N1 超級) I		1	0	多種多様な文書を読む中で必要となる文章の仕組みを理解し、論理的に読み取り、考える力をつける
	ロジカルシンキング (N1) I		1	0	多種多様な文書を読む中で必要となる文章の仕組みを理解し、論理的に読み取り、考える力をつける
必選	ロジカルシンキング (N2) I	2	1	0	多種多様な文書を読む中で必要となる文章の仕組みを理解し、論理的に読み取り、考える力をつける
	ロジカルシンキング (N1 超級) II		0	1	多種多様な文書を読む中で必要となる文章の仕組みを理解し、論理的に読み取り、考える力をつける
	ロジカルシンキング (N1) II		0	1	多種多様な文書を読む中で必要となる文章の仕組みを理解し、論理的に読み取り、考える力をつける
必選	ロジカルシンキング (N2) II	2	0	1	多種多様な文書を読む中で必要となる文章の仕組みを理解し、論理的に読み取り、考える力をつける
	社会常識 (N1 超級) I 【オンデマンド】		1	0	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。
	社会常識 (N1) I		1	0	ビジネスで必要となる文字語彙を学び、効果的な表現力を身につけることを目指す
必選	社会常識 (N2) I	2	1	0	ビジネスで必要となる文字語彙を学び、効果的な表現力を身につけることを目指す
	社会常識 (N1 超級) II 【オンデマンド】		0	1	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。
	社会常識 (N1) II		0	1	ビジネスで必要となる文字語彙を学び、効果的な表現力を身につけることを目指す
必選	社会常識 (N2) II	2	0	1	ビジネスで必要となる文字語彙を学び、効果的な表現力を身につけることを目指す
	翻訳通訳 (N1 超級) I		1	0	幅広い場面における内容の論理構成を理解し、コミュニケーション能力の向上を図る
	翻訳通訳 (N1) I		1	0	幅広い場面における内容の論理構成を理解し、コミュニケーション能力の向上を図る
必選	翻訳通訳 (N2) I	2	1	0	幅広い場面における内容の論理構成を理解し、コミュニケーション能力の向上を図る
	翻訳通訳 (N1 超級) II		0	1	幅広い場面における内容の論理構成を理解し、コミュニケーション能力の向上を図る
	翻訳通訳 (N1) II		0	1	幅広い場面における内容の論理構成を理解し、コミュニケーション能力の向上を図る
必選	翻訳通訳 (N2) II	2	0	1	幅広い場面における内容の論理構成を理解し、コミュニケーション能力の向上を図る
	ビジネス実践 (N1 超級) I 【オンデマンド】		1	0	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。
	ビジネス実践 (N1) I		1	0	様々な表現方法からより適切な表現ができるよう、ビジネスに合わせた正しい表現方法を学ぶ
必選	ビジネス実践 (N2) I	2	1	0	様々な表現方法からより適切な表現ができるよう、ビジネスに合わせた正しい表現方法を学ぶ
	ビジネス実践 (N1 超級) II 【オンデマンド】		0	1	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。
	ビジネス実践 (N1) II		0	1	様々な表現方法からより適切な表現ができるよう、ビジネスに合わせた正しい表現方法を学ぶ
必選	ビジネス実践 (N2) II	2	0	1	様々な表現方法からより適切な表現ができるよう、ビジネスに合わせた正しい表現方法を学ぶ
	ビジネス実践 (N2) II		0	1	様々な表現方法からより適切な表現ができるよう、ビジネスに合わせた正しい表現方法を学ぶ

必選	ビジネス日本語 (N1超級) I	2	1	0	人間関係、マナーなどの職場常識を学び、ビジネス実務マナー検定3級合格を目指す
	ビジネス日本語 (N1) I		1	0	人間関係、マナーなどの職場常識を学び、ビジネス実務マナー検定3級合格を目指す
	ビジネス日本語 (N2) I		1	0	人間関係、マナーなどの職場常識を学び、ビジネス実務マナー検定3級合格を目指す
必選	ビジネス日本語 (N1超級) II	2	0	1	人間関係、マナーなどの職場常識を学び、ビジネス実務マナー検定3級合格を目指す
	ビジネス日本語 (N1) II		0	1	人間関係、マナーなどの職場常識を学び、ビジネス実務マナー検定3級合格を目指す
	ビジネス日本語 (N2) II		0	1	人間関係、マナーなどの職場常識を学び、ビジネス実務マナー検定3級合格を目指す
小計		24	6	6	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

IT開発エキスパートコース

2年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	Web演習Ⅱ	2	1	0	JavaScriptやAjaxを活用し、ユーザビリティの高い実践的なWebサイト構築技術を習得する。
必修	サーバサイドスクリプト言語演習Ⅱ	4	2	0	PHPでのオブジェクト指向やフレームワーク技術を習得し、Webサイト構築の応用知識を学習する。
必修	スマートフォンアプリ開発演習	4	0	2	独自のスマートフォンアプリケーション作品を制作する。
必修	データベース演習Ⅱ	4	2	0	データベースの設計及びRDBMS(MySQL)の管理について学習する
必修	Ciscoネットワーク演習Ⅰ	4	2	0	Cisco Networking Academyの教材を利用し、ネットワーク技術およびネットワーク機器の基本設定を学ぶ。
必修	Ciscoネットワーク演習Ⅱ	4	0	2	Cisco Networking Academyの教材を利用してネットワーク技術およびネットワーク機器の基本設定を学ぶ。
必修	UNIXサーバー構築演習Ⅰ	4	2	0	UNIX/Linuxベースのサーバー構築の基礎知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習Ⅱ	4	0	2	UNIXベースのWebサーバーをはじめとした様々なサーバーの構築、運用方法を学習する。
必修	IoT制作演習Ⅰ	4	0	2	Arduinoマイコンボードを用いて様々な電子部品の制御を行い組み込み開発の基礎を習得する。
必修	コンセプトワーク (IT) Ⅰ	2	1	0	テーマ、コンセプト、キーワードからなる企画の組み立て方の基礎を学ぶ。
必修	コンセプトワーク (IT) Ⅱ	2	0	1	テーマに沿って複数のコンセプトからのアプローチと企画書の制作を目指す。
必修	システム設計概論【オンデマンド】	2	1	0	システム開発の手順、システム設計の基本的な考え方を習得し、開発の実践力につなげる。
必修	ITシステム開発演習Ⅰ	8	4	0	チームで開発テーマに沿ったシステムの開発を学習することでシステム開発の進め方と多人数によるコミュニケーション力向上を目指す。
必修	ITシステム開発演習Ⅱ	8	0	4	IT系のシステムを企画・製造・プレゼンテーションを行い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。
小計		56	15	13	
必修	外国語Ⅲ (TOEIC対策)	2	1	0	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅲ (英会話中級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ (英会話初級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅲ (日本語超級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1 取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅲ (日本語上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1 取得を目指す。
	外国語Ⅲ (日本語中上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必修	外国語Ⅳ (TOEIC対策)	2	0	1	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅳ (英会話中級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ (英会話初級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅳ (日本語超級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1 取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅳ (日本語上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1 取得を目指す。
	外国語Ⅳ (日本語中上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		60	16	14	
進級・卒業必要単位		58			

IT開発エキスパートコース・経営情報学専攻

2年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ビジュアルプログラミングⅠ	4	2	0	ビジュアルプログラミング言語によるゲーム制作を通して、プログラミングのしくみや考え方を習得する。
必修	ビジュアルプログラミングⅡ	4	0	2	ビジュアルプログラミング言語によるゲーム制作を通して、プログラミングのしくみや考え方を習得する。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅰ	8	4	0	ノーコードアプリの使い方を習得し、スマホアプリを制作する。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅱ	8	0	4	ノーコードアプリの使い方を習得し、Webアプリを制作する。
必修	アナログゲーム制作（経営）Ⅰ	4	2	0	デジタルゲームの先駆であるアナログゲームの考察・研究を行い基本となるボードゲーム開発を行う。
必修	アナログゲーム制作（経営）Ⅱ	4	0	2	アナログゲームの概念の拡充をもって社会におけるゲームの価値を分析する。またボードゲーム開発においては非デジタルを基本とすることで幅広いアナログゲームの企画と開発を行う。
必修	グラフィックデザイン演習（経営）Ⅰ	4	2	0	Adobe Photoshop/Illustratorの基本操作を習得する。
必修	グラフィックデザイン演習（経営）Ⅱ	4	0	2	Adobe Photoshop/Illustratorの実践的な使い方をマスターする。
必修	CAD演習（経営）Ⅰ	4	2	0	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	CAD演習（経営）Ⅱ	4	0	2	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅰ	4	2	0	Microsoft Word & Excelの基本操作及び文書作成に必要な技能を学習する。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅱ	4	0	2	Microsoft Word & Excelの基本操作及び表データの活用に必要な技能を学習する。
小計		56	14	14	
必選	外国語Ⅲ（TOEIC対策）	2	1	0	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅲ（英会話中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英会話初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅲ（日本語超級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅲ（日本語上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅲ（日本語中上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必選	外国語Ⅳ（TOEIC対策）	2	0	1	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅳ（英会話中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英会話初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅳ（日本語超級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅳ（日本語上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅳ（日本語中上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

IT開発研究コース

2年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	Web演習Ⅱ	2	1	0	JavaScriptやAjaxを活用し、ユーザビリティの高い実践的なWebサイト構築技術を習得する。
必修	サーバサイドスクリプト言語演習Ⅱ	4	2	0	PHPでのオブジェクト指向やフレームワーク技術を習得し、Webサイト構築の応用知識を学習する。
必修	スマートフォンアプリ開発演習	4	0	2	独自のスマートフォンアプリケーション作品を制作する。
必修	データベース演習Ⅱ	4	2	0	データベースの設計及びRDBMS(MySQL)の管理について学習する
必修	Ciscoネットワーク演習Ⅰ	4	2	0	Cisco Networking Academyの教材を利用し、ネットワーク技術およびネットワーク機器の基本設定を学ぶ。
必修	Ciscoネットワーク演習Ⅱ	4	0	2	Cisco Networking Academyの教材を利用してネットワーク技術およびネットワーク機器の基本設定を学ぶ。
必修	UNIXサーバー構築演習Ⅰ	4	2	0	UNIX/Linuxベースのサーバー構築の基礎知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習Ⅱ	4	0	2	UNIXベースのWebサーバーをはじめとした様々なサーバーの構築、運用方法を学習する。
必修	IoT制作演習Ⅰ	4	0	2	Arduinoマイコンボードを用いて様々な電子部品の制御を行い組み込み開発の基礎を習得する。
必修	コンセプトワーク (IT) Ⅰ	2	1	0	テーマ、コンセプト、キーワードからなる企画の組み立て方の基礎を学ぶ。
必修	コンセプトワーク (IT) Ⅱ	2	0	1	テーマに沿って複数のコンセプトからのアプローチと企画書の制作を目指す。
必修	システム設計概論【オンデマンド】	2	1	0	システム開発の手順、システム設計の基本的な考え方を習得し、開発の実践力につなげる。
必修	ITシステム開発演習Ⅰ	8	4	0	チームで開発テーマに沿ったシステムの開発を学習することでシステム開発の進め方と多人数によるコミュニケーション力向上を目指す。
必修	ITシステム開発演習Ⅱ	8	0	4	IT系のシステムを企画・製造・プレゼンテーションを行い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。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。
必修	就職対策Ⅰ	2	0	1	一般的な知識や社会情勢を学習し、目標とする業界の就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
小計		60	16	14	
必修	外国語Ⅲ (TOEIC対策)	2	1	0	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅲ (英会話中級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ (英会話初級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅲ (日本語超級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1 取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅲ (日本語上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1 取得を目指す。
	外国語Ⅲ (日本語中上級)		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必修	外国語Ⅳ (TOEIC対策)	2	0	1	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅳ (英会話中級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ (英会話初級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅳ (日本語超級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1 取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅳ (日本語上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1 取得を目指す。
	外国語Ⅳ (日本語中上級)		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		64	17	15	
進級・卒業必要単位		58			

IT開発研究コース・経営情報学専攻

2年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ビジュアルプログラミングⅠ	4	2	0	ビジュアルプログラミング言語によるゲーム制作を通して、プログラミングのしくみや考え方を習得する。
必修	ビジュアルプログラミングⅡ	4	0	2	ビジュアルプログラミング言語によるゲーム制作を通して、プログラミングのしくみや考え方を習得する。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅰ	8	4	0	ノーコードアプリの使い方を習得し、スマホアプリを制作する。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅱ	8	0	4	ノーコードアプリの使い方を習得し、Webアプリを制作する。
必修	アナログゲーム制作（経営）Ⅰ	4	2	0	デジタルゲームの先駆であるアナログゲームの考察・研究を行い基本となるボードゲーム開発を行う。
必修	アナログゲーム制作（経営）Ⅱ	4	0	2	アナログゲームの概念の拡充をもって社会におけるゲームの価値を分析する。またボードゲーム開発においては非デジタルを基本とすることで幅広いアナログゲームの企画と開発を行う。
必修	CAD演習（経営）Ⅰ	4	2	0	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	CAD演習（経営）Ⅱ	4	0	2	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅰ	4	2	0	Microsoft Word & Excelの基本操作及び文書作成に必要な技能を学習する。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅱ	4	0	2	Microsoft Word & Excelの基本操作及び表データの活用に必要な技能を学習する。
必修	文章読解Ⅰ	2	1	0	文章読解力を『読み解く力』と『書き伝える力』に分解し『両の素の取得と両の力の向上』を目的とする。実践向けとして端的な簡素化された文章表現から脱却しさまざまなコミュニケーション時における文章表現の活用のノウハウを学ぶ。
必修	文章読解Ⅱ	2	0	1	文章読解力を『読み解き分ける力』と『書き伝え訴える力』に分解し『両の素の定着と両の力の研鑽』を目的とする。実践向けとしてシチュエーション別またはコミュニケーション別の表現法のノウハウを学ぶ。
必修	ビジネス数学Ⅰ	2	1	0	ビジネスの現場で必要とされる数学の考え方・使い方を身に付ける。
必修	ビジネス数学Ⅱ	2	0	1	ビジネスの現場で必要とされる数学の考え方・使い方を身に付ける。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。
必修	就職対策Ⅰ	2	0	1	一般的な知識や社会情勢を学習し、目標とする業界の就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
小計		60	15	15	
必選	外国語Ⅲ（TOEIC対策）	2	1	0	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅲ（英会話中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英会話初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅲ（日本語超級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅲ（日本語上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅲ（日本語中上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必選	外国語Ⅳ（TOEIC対策）	2	0	1	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅳ（英会話中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英会話初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅳ（日本語超級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅳ（日本語上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅳ（日本語中上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		64	16	16	
進級・卒業必要単位		58			

Webデザインコース

2年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	コンセプトワーク演習Ⅲ	2	1	0	テーマに沿って複数のコンセプトからのアプローチと企画書の制作を目指す。
必修	コンセプトワーク演習Ⅳ	2	0	1	自身の企画のウィークポイント克服と、枚数指定された企画書内にまとめる能力を養う。
必修	Webデザイントレーニング演習Ⅰ	2	1	0	Webデザイナーに必要な技術や知識を繰り返し行うトレーニング形式として実施する。
必修	Webデザイントレーニング演習Ⅱ	2	0	1	Webデザイナーに必要な技術や知識を繰り返し行うトレーニング形式として実施する。
必修	Photoshop演習Ⅲ	2	1	0	Adobe Photoshopをより深く学び、作品のレベルアップに必要なフォトタッチの技術を習得する。
必修	ビジュアルデザイン演習Ⅱ	2	1	0	ビジュアルデザインの基礎の反復を行うと共に、メディアやユーザなど特性ごとのセオリーを学ぶ。
必修	ビジュアルデザイン演習Ⅲ	2	0	1	Webサイトや出版物などをデザインの的に美しく、読みやすいようにするための手法を学習する。
必修	HTML演習Ⅲ	2	1	0	Webサイトに必要な言語構造（HTML）と視覚表現（CSS）の運用や作業効率を考慮した制作方法を学び、多デバイスを意識したWebサイト構築を学習する。
必修	JavaScript演習Ⅱ	2	1	0	JavaScript(デザイン)演習Ⅰで習得したJavaScriptの知識を応用し、Ajax等ユーザビリティの高い動的なWebページの構築技法を習得する。
必修	サーバサイド演習	2	1	0	サーバサイドスクリプト言語PHPの基礎技術を習得し、PHPを利用したWebサイト構築が出来るようになる。
必修	アプリ開発演習Ⅰ	4	0	2	Webサイトを構築する技術とMonacaを利用して、モバイルアプリの開発方法を習得する
必修	クリエイティブワーク演習Ⅲ	6	3	0	前期個人Web作品制作。複数回のプレゼン、作品は期末の作品制作発表会で展示。
必修	クリエイティブワーク演習Ⅳ	6	0	3	後期個人Web作品制作。複数回のプレゼン、作品は期末の作品制作発表会で展示。
必修	チームプロジェクト演習Ⅱ	6	3	0	与えられた問題に対して、デザイナー・エンジニアなどグループ内の自身の役割から解決に導く。
必修	チームプロジェクト演習Ⅲ	6	0	3	学年をまたいだ合同の制作を行う。各学年に合わせた役割を元にチームで1つ作品を制作する。
必修	就職ポートフォリオ制作演習(Web)	4	0	2	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。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。
必修	就職対策Ⅰ	2	0	1	一般的な知識や社会情勢を学習し、目標とする業界の就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
小計		56	14	14	
必選	外国語Ⅲ（TOEIC対策）	2	1	0	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅲ（英会話中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英会話初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅲ（日本語超級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅲ（日本語上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅲ（日本語中上級）		1	0	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
必選	外国語Ⅳ（TOEIC対策）	2	0	1	1年生で培った英語力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。また、毎回のリスニングとリーディングの演習でTOEICの形式に慣れスコアアップを狙うと同時に全般的な英語力アップを目指す。
	外国語Ⅳ（英会話中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英会話初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	外国語Ⅳ（日本語超級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。
	外国語Ⅳ（日本語上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。
	外国語Ⅳ（日本語中上級）		0	1	留学生対象。日本語能力試験N2取得を目指す。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

システムエンジニアコース・システムエンジニア専攻

2年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	Web演習Ⅱ	2	1	0	JavaScriptやAjaxを活用し、ユーザビリティの高い実践的なWebサイト構築技術を習得する。
必修	サーバサイドスクリプト言語演習Ⅱ	4	2	0	PHPでのオブジェクト指向やフレームワーク技術を習得し、Webサイト構築の応用知識を学習する。
必修	スマートフォンアプリ開発演習	4	0	2	独自のスマートフォンアプリケーション作品を制作する。
必修	データベース演習Ⅱ	4	2	0	データベースの設計及びRDBMS(MySQL)の管理について学習する
必修	Ciscoネットワーク演習Ⅰ	4	2	0	Cisco Networking Academyの教材を利用し、ネットワーク技術およびネットワーク機器の基本設定を学ぶ。
必修	Ciscoネットワーク演習Ⅱ	4	0	2	Cisco Networking Academyの教材を利用してネットワーク技術およびネットワーク機器の基本設定を学ぶ。
必修	UNIXサーバー構築演習Ⅰ	4	2	0	UNIX/Linuxベースのサーバー構築の基礎知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習Ⅱ	4	0	2	UNIXベースのWebサーバーをはじめとした様々なサーバーの構築、運用方法を学習する。
必修	セキュリティ演習_B	4	0	2	セキュリティの基礎から攻撃手法を学び、セキュアなサーバの設定やツールを使用してセキュリティを学ぶ。
必修	システム設計概論【オンデマンド】	2	1	0	システム開発の手順、システム設計の基本的な考え方を習得し、開発の実践力につなげる。
必修	ITシステム開発演習Ⅰ	8	4	0	チームで開発テーマに沿ったシステムの開発を学習することでシステム開発の進め方と多人数によるコミュニケーション力向上を目指す。
必修	卒業制作演習（SE）	14	0	7	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。
必修	就職対策Ⅱ	2	1	0	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職活動に役立つ能力や社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける。
小計		60	15	15	
小計		0	0	0	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		56			

システムエンジニアコース・国際エンジニア（留学生対象）専攻

2年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要	
			前期	後期		
必修	プログラミング応用演習 (KE) A	8	4	0	現在もっとも中核的なプログラミング言語であるJavaを、オブジェクト指向な部分に比重を移しつつ習得する。	
必修	システム開発演習 (KE)	8	0	4	現在もっとも中核的なプログラミング言語であるJavaの基本文法を学んだ人を対象に、Java最大の特徴である『オブジェクト指向プログラミング』を更に理解・習得し、GUIアプリケーション、Androidアプリの作成も目指す。	
必修	Webスクリプト演習 (KE) I	2	1	0	JavaScriptを活用し、ユーザビリティの高い実践的なWebサイト構築技術を習得する。	
必修	Webスクリプト演習 (KE) II	2	0	1	JavaScriptを活用し、ユーザビリティの高い実践的なWebサイト構築技術を習得する。	
必修	CAD演習 (KE) III	4	2	0	CADと製図の基本技術を理解し習得する。	
必修	CAD演習 (KE) IV	4	0	2	CADと製図の基本技術を理解し習得する。	
必修	ビジネスアプリケーション演習 (KE2年) I	2	1	0	日本語環境における、Wordの基本操作を学ぶ。	
必修	ビジネスアプリケーション演習 (KE2年) II	2	0	1	日本語環境におけるExcelの基本操作を学ぶ。	
必修	就職対策 (KE) II	2	1	0	応募企業の研究を中心に、応募書類作成、採用試験対策（特に面接試験）を行う。また、就職活動時に必要なビジネスマナーの獲得を目指す。	
必修	ビジネスマナー (KE)	2	0	1	日本の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。	
小計		36	9	9		
必選	ビジネス知識 (N1 超級) III 【オンデマンド】	2	1	0	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。	
	ビジネス知識 (N1) III		1	0	ビジネスで必要となる文字語彙を学び、効果的な表現力を身につけることを目指す。	
必選	ビジネス知識 (N2) III	2	1	0	ビジネスで必要となる文字語彙を学び、効果的な表現力を身につけることを目指す。	
	ビジネス知識 (N1 超級) IV 【オンデマンド】		0	1	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。	
	ビジネス知識 (N1) IV		0	1	ビジネスで必要となる文字語彙を学び、効果的な表現力を身につけることを目指す。	
必選	ビジネス知識 (N2) IV	2	0	1	ビジネスで必要となる文字語彙を学び、効果的な表現力を身につけることを目指す。	
	ロジカルシンキング (N1 超級) III		1	0	多種多様な文書を読む中で必要となる文章の仕組みを理解し、論理的に読み取り、考える力をつける。	
	ロジカルシンキング (N1) III		1	0	多種多様な文書を読む中で必要となる文章の仕組みを理解し、論理的に読み取り、考える力をつける。	
必選	ロジカルシンキング (N2) III	2	1	0	多種多様な文書を読む中で必要となる文章の仕組みを理解し、論理的に読み取り、考える力をつける。	
	ロジカルシンキング (N1 超級) IV		0	1	多種多様な文書を読む中で必要となる文章の仕組みを理解し、論理的に読み取り、考える力をつける。	
	ロジカルシンキング (N1) IV		0	1	多種多様な文書を読む中で必要となる文章の仕組みを理解し、論理的に読み取り、考える力をつける。	
必選	ロジカルシンキング (N2) IV	2	0	1	多種多様な文書を読む中で必要となる文章の仕組みを理解し、論理的に読み取り、考える力をつける。	
	社会常識 (N1 超級) III 【オンデマンド】		1	0	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。	
	社会常識 (N1) III		2	1	0	ビジネスで必要となる文字語彙を学び、効果的な表現力を身につけることを目指す。
必選	社会常識 (N2) III	2	1	0	ビジネスで必要となる文字語彙を学び、効果的な表現力を身につけることを目指す。	
	社会常識 (N1 超級) IV 【オンデマンド】		0	1	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。	
	社会常識 (N1) IV		0	1	ビジネスで必要となる文字語彙を学び、効果的な表現力を身につけることを目指す。	
必選	社会常識 (N2) IV	2	0	1	ビジネスで必要となる文字語彙を学び、効果的な表現力を身につけることを目指す。	
	翻訳通訳 (N1 超級) III		1	0	幅広い場面における内容の論理構成を理解し、コミュニケーション能力の向上を図る。	
	翻訳通訳 (N1) III		2	1	0	幅広い場面における内容の論理構成を理解し、コミュニケーション能力の向上を図る。
必選	翻訳通訳 (N2) III	2	1	0	幅広い場面における内容の論理構成を理解し、コミュニケーション能力の向上を図る。	
	翻訳通訳 (N1 超級) IV		0	1	幅広い場面における内容の論理構成を理解し、コミュニケーション能力の向上を図る。	
	翻訳通訳 (N1) IV		2	0	1	幅広い場面における内容の論理構成を理解し、コミュニケーション能力の向上を図る。
必選	翻訳通訳 (N2) IV	2	0	1	幅広い場面における内容の論理構成を理解し、コミュニケーション能力の向上を図る。	
	ビジネス実践 (N1 超級) III 【オンデマンド】		1	0	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。	
	ビジネス実践 (N1) III		2	1	0	様々な表現方法からより適切な表現ができるよう、ビジネスに合わせた正しい表現方法を学ぶ。
必選	ビジネス実践 (N2) III	2	1	0	様々な表現方法からより適切な表現ができるよう、ビジネスに合わせた正しい表現方法を学ぶ。	
	ビジネス実践 (N1 超級) IV 【オンデマンド】		2	0	1	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。
	ビジネス実践 (N1) IV		0	1	様々な表現方法からより適切な表現ができるよう、ビジネスに合わせた正しい表現方法を学ぶ。	

	ビジネス実践 (N2) IV		0	1	様々な表現方法からより適切な表現ができるよう、ビジネスに合わせた正しい表現方法を学ぶ
必選	ビジネス日本語 (N1超級) III	2	1	0	人間関係、マナーなどの職場常識を学び、ビジネス実務マナー検定3級合格を目指す
	ビジネス日本語 (N1) III		1	0	人間関係、マナーなどの職場常識を学び、ビジネス実務マナー検定3級合格を目指す
	ビジネス日本語 (N2) III		1	0	人間関係、マナーなどの職場常識を学び、ビジネス実務マナー検定3級合格を目指す
必選	ビジネス日本語 (N1超級) IV	2	0	1	人間関係、マナーなどの職場常識を学び、ビジネス実務マナー検定3級合格を目指す
	ビジネス日本語 (N1) IV		0	1	人間関係、マナーなどの職場常識を学び、ビジネス実務マナー検定3級合格を目指す
	ビジネス日本語 (N2) IV		0	1	人間関係、マナーなどの職場常識を学び、ビジネス実務マナー検定3級合格を目指す
小計		24	6	6	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		56			

IT開発エキスパートコース

3年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	AIシステム開発演習Ⅰ	4	2	0	ディープラーニングの基礎的事項として、AIや機械学習などについて学ぶ。
必修	AIシステム開発演習Ⅱ	4	0	2	AIの基礎知識を踏まえ、AIを使用したアプリケーションを作成する。
必修	AWSクラウド演習Ⅰ	4	2	0	AWS academeyのカリキュラムに従い、AWSを通じてクラウドサービスの技術を学習する。
必修	AWSクラウド演習Ⅱ	4	0	2	AWS academeyのカリキュラムに従い、AWSを通じてクラウドサービスの技術を学習する。
必修	セキュリティ演習_B	4	0	2	セキュリティの基礎から攻撃手法を学び、セキュアなサーバの設定やツールを使用してセキュリティを学ぶ。
必修	IoT制作演習	4	2	0	ボード型コンピュータRaspberry Piを用いてIoTシステムの構築方法を習得する。
必修	ITシステム開発演習Ⅲ	8	4	0	IT系のシステムを企画・製造・プレゼンテーションを行い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。
必修	ITシステム開発演習Ⅳ	8	0	4	IT系のシステムを企画・製造・プレゼンテーションを行い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。
必修	ITゼミ演習Ⅰ	8	4	0	各専門分野の高度な知識について検証・研究する。
必修	ITゼミ演習Ⅱ	8	0	4	各専門分野の高度な知識について検証・研究する。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。
必修	就職対策Ⅰ	2	0	1	一般的な知識や社会情勢を学習し、目標とする業界の就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
小計		60	15	15	
小計		0	0	0	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

IT開発エキスパートコース・経営情報学専攻

3年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ビジュアルプログラミングⅠ	4	2	0	ビジュアルプログラミング言語によるゲーム制作を通して、プログラミングのしくみや考え方を習得する。
必修	ビジュアルプログラミングⅡ	4	0	2	ビジュアルプログラミング言語によるゲーム制作を通して、プログラミングのしくみや考え方を習得する。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅰ	8	4	0	ノーコードアプリの使い方を習得し、スマホアプリを制作する。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅱ	8	0	4	ノーコードアプリの使い方を習得し、Webアプリを制作する。
必修	アナログゲーム制作（経営）Ⅰ	4	2	0	デジタルゲームの先駆であるアナログゲームの考察・研究を行い基本となるボードゲーム開発を行う。
必修	アナログゲーム制作（経営）Ⅱ	4	0	2	アナログゲームの概念の拡充をもって社会におけるゲームの価値を分析する。またボードゲーム開発においては非デジタルを基本とすることで幅広いアナログゲームの企画と開発を行う。
必修	デザインアプリケーションⅢ	4	2	0	Adobe Photoshop/Illustratorの基本操作を習得する。
必修	デザインアプリケーションⅣ	4	0	2	Adobe Photoshop/Illustratorの基本操作を習得する。
必修	CAD演習（経営）Ⅲ	4	2	0	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	CAD演習（経営）Ⅳ	4	0	2	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	文章読解Ⅰ	2	1	0	文章読解力を『読み解く力』と『書き伝える力』に分解し『両の素の取得と両の力の向上』を目的とする。実践向けとして端的な簡素化された文章表現から脱却しさまざまなコミュニケーション時における文章表現の活用のノウハウを学ぶ。
必修	文章読解Ⅱ	2	0	1	文章読解力を『読み解き分ける力』と『書き伝え訴える力』に分解し『両の素の定着と両の力の研鑽』を目的とする。実践向けとしてシチュエーション別またはコミュニケーション別の表現法のノウハウを学ぶ。
必修	ビジネス数学Ⅰ	2	1	0	ビジネスの現場で必要とされる数学の考え方・使い方を身に付ける。
必修	ビジネス数学Ⅱ	2	0	1	ビジネスの現場で必要とされる数学の考え方・使い方を身に付ける。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。
必修	就職対策Ⅰ	2	0	1	一般的な知識や社会情勢を学習し、目標とする業界の就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
小計		60	15	15	
小計		0	0	0	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

IT開発研究コース

3年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	AWSクラウド演習Ⅰ	4	2	0	AWS academeyのカリキュラムに従い、AWSを通じてクラウドサービスの技術を学習する。
必修	AWSクラウド演習Ⅱ	4	0	2	AWS academeyのカリキュラムに従い、AWSを通じてクラウドサービスの技術を学習する。
必修	IoT制作演習	4	2	0	ボード型コンピュータRaspberry Piを用いてIoTシステムの構築方法を習得する。
必修	システム設計演習	4	2	0	システム開発の仕組み、及びシステム設計の基本的なスキルを習得し、開発の実践力につなげる。
必修	ITシステム開発演習Ⅲ	8	4	0	IT系のシステムを企画・製造・プレゼンテーションを行い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。
必修	卒業制作演習（IT）	18	0	9	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。
必修	ITゼミ演習Ⅰ	8	4	0	各専門分野の高度な知識について検証・研究する。
必修	ITゼミ演習Ⅱ	8	0	4	各専門分野の高度な知識について検証・研究する。
必修	就職対策Ⅱ	2	1	0	一般的知識や社会情勢を学習し、就職活動に役立つ能力や社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける。
小計		60	15	15	
小計		0	0	0	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		54			

IT開発研究コース・経営情報学専攻

3年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ビジュアルプログラミングⅠ	4	2	0	ビジュアルプログラミング言語によるゲーム制作を通して、プログラミングのしくみや考え方を習得する。
必修	ビジュアルプログラミングⅡ	4	0	2	ビジュアルプログラミング言語によるゲーム制作を通して、プログラミングのしくみや考え方を習得する。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅰ	8	4	0	ノーコードアプリの使い方を習得し、スマホアプリを制作する。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅱ	8	0	4	ノーコードアプリの使い方を習得し、Webアプリを制作する。
必修	アナログゲーム制作（経営）Ⅰ	4	2	0	デジタルゲームの先駆であるアナログゲームの考察・研究を行い基本となるボードゲーム開発を行う。
必修	アナログゲーム制作（経営）Ⅱ	4	0	2	アナログゲームの概念の拡充をもって社会におけるゲームの価値を分析する。またボードゲーム開発においては非デジタルを基本とすることで幅広いアナログゲームの企画と開発を行う。
必修	デザインアプリケーションⅢ	4	2	0	Adobe Photoshop/Illustratorの基本操作を習得する。
必修	デザインアプリケーションⅣ	4	0	2	Adobe Photoshop/Illustratorの基本操作を習得する。
必修	CAD演習（経営）Ⅲ	4	2	0	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	CAD演習（経営）Ⅳ	4	0	2	CADと製図の基本技術を理解し習得する。
必修	文章読解Ⅰ	2	1	0	文章読解力を『読み解く力』と『書き伝える力』に分解し『両の素の取得と両の力の向上』を目的とする。実践向けとして端的な簡素化された文章表現から脱却しさまざまなコミュニケーション時における文章表現の活用のノウハウを学ぶ。
必修	文章読解Ⅱ	2	0	1	文章読解力を『読み解き分ける力』と『書き伝え訴える力』に分解し『両の素の定着と両の力の研鑽』を目的とする。実践向けとしてシチュエーション別またはコミュニケーション別の表現法のノウハウを学ぶ。
必修	ビジネス数学Ⅰ	2	1	0	ビジネスの現場で必要とされる数学の考え方・使い方を身に付ける。
必修	ビジネス数学Ⅱ	2	0	1	ビジネスの現場で必要とされる数学の考え方・使い方を身に付ける。
必修	マーケティング	2	0	1	マーケティングの基本用語と知識を理解する。また知的財産権への理解を深めマーケティングにおけるIPの活用方法を学ぶ。
必修	就職対策Ⅱ	2	1	0	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職活動に役立つ能力や社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける。
小計		60	15	15	
小計		0	0	0	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

Webデザインコース

3年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	コンセプトワーク演習V	2	1	0	自身の企画のウィークポイント克服と、枚数指定された企画書内にまとめる能力を養う。
必修	コンセプトワーク演習VI	2	0	1	3年間の集大成として、より難易度の高いソリューションを目指す。
必修	WordPress演習	2	1	0	WordPressによるサイト構築を学習する。オリジナルテーマ作成によるWordPressサイトの制作を行う。
必修	アプリ開発演習II	4	2	0	Webサイト・Webアプリを構築する技術とMonacaを利用して、モバイルアプリの開発方法を習得する
必修	WoT演習	8	4	0	これまで学習したWeb制作技術に物理センサーやデバイスを組み合わせたWebアプリケーションの制作を行う。
必修	メディアプロジェクト演習I	8	4	0	Webで利用可能なメディア媒体の企画・立ち上げを行い、1年間運用する。
必修	メディアプロジェクト演習II	8	0	4	Webで利用可能なメディア媒体の企画・立ち上げを行い、1年間運用する。
必修	チームプロジェクト演習IV	4	0	2	学年をまたいだ合同の制作を行う。各学年に合わせた役割を元にチームで1つ作品を制作する。
必修	卒業制作演習(Web)	12	0	6	Webデザインコースの学習の集大成として、オリジナル作品の制作を行う。
必修	Webゼミ演習I	4	2	0	Webデザイナー/Webエンジニアが業界に求められる知識・技術を元に、研究テーマに基づいたレポートの作成、報告を行う。
必修	Webゼミ演習II	4	0	2	Webデザイナー/Webエンジニアが業界に求められる知識・技術を元に、研究テーマに基づいたレポートの作成、報告を行う。
必修	就職対策II	2	1	0	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職活動に役立つ能力や社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける。
小計		60	15	15	
小計		0	0	0	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		54			

IT開発エキスパートコース

4年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	AIシステム開発演習Ⅰ	4	2	0	ディープラーニングの基礎的事項として、AIや機械学習などについて学ぶ。
必修	AIシステム開発演習Ⅱ	4	0	2	AIの基礎知識を踏まえ、AIを使用したアプリケーションを作成する。
必修	セキュリティ演習_A	4	2	0	セキュリティの基礎から攻撃手法を学び、セキュアなWebサイトの構築やツールを使用してセキュリティを学ぶ。
必修	システム設計演習	4	2	0	システム開発の仕組み、及びシステム設計の基本的なスキルを習得し、開発の実践力につなげる。
必修	ITシステム開発演習Ⅴ	8	4	0	チーム制作を通じ、システム開発運用業務に必要な実践的かつ専門的な能力を育成する。産学連携授業。
必修	卒業制作演習（IT）	18	0	9	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。
必修	ITゼミ演習Ⅲ	8	4	0	各専門分野の高度な知識について検証・研究する。
必修	ITゼミ演習Ⅳ	8	0	4	各専門分野の高度な知識について検証・研究する。
必修	就職対策Ⅱ	2	1	0	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職活動に役立つ能力や社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける。
小計		60	15	15	
小計		0	0	0	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		54			

ECCコンピュータ専門学校アプリの利用について

■利用までの流れ

1. iPhoneの場合は「App Store」、Androidの場合は「Google Play ストア」のアプリを利用してストアにアクセスし、「ECCコンピュータ専門学校」と検索してください。
2. 検索結果で「ECCコンピュータ専門学校」アプリが表示されたらインストールを行ってください。※プッシュ通知は極力有効にしてください。



アプリ名：ECCコンピュータ専門学校
発行元：学校法人山口学園

3. インストール後、アプリを起動し「ログインID」の欄には学籍番号を入力し、「パスワード」の欄には別途通知されているパスワードを入力してください。

■注意点

- スマートフォン本体（iOS、Android）のバージョンアップ通知がある場合は、本アプリのインストール前にバージョンアップを実行してください。
- アプリのバージョンアップ通知が表示された場合はバージョンアップを実行してください。
- お知らせをプッシュ通知で配信する場合がありますので、プッシュ通知は極力有効にしてください。
- スマートフォンを買い替えた場合はアプリを再度インストールしてください。その際、アプリのデータを移行したりする必要はありませんが再インストール時は「ログインID」と「パスワード」を再度入力する必要があります。

■アプリが利用できない場合（WEB版の利用）

アプリが利用できない場合は下記のURLにアクセスしてWEB版を利用してください。

<https://comp-app.ecc-sv.com/app/>

WEB版

