

話題のゲーム作品を続々と開発! ディンプスで働く卒業生と プロデューサーを直撃取材!



PREMIUM OPEN CAMPUS 参加申込みハガキ

希望の分野、日程、参加する方を選んで□をつけてください。

ゲームクリエイティブ系

ゲームプログラム、ゲーム企画、ゲームCG・3DCG、キャラクターデザイン、アニメ・イラスト

IT系

システム、アソリューション、ネットワーク、ITビジネス

デザイン系

Webデザイン、Webエンジニア、グラフィックデザイン

3/19(日) 3/26(日) 4/16(日) 4/29(祝・土)

5/14(日) 5/21(日) [11:00-17:00] 10:30受付開始

参加する方 入学対象者 父 母 友達

お申込み頂いた方は後日招待状をお送りします。

▼ 上記イベントの日程と都合が合わない方は、個別説明会へ

個別説明会 第1希望日時 月 日 時から

平日のお好きな日程のミニ説明会で
す!!本校より日時の確定(調整)のた
め、後日お電話でご連絡いたします。

第2希望日時 月 日 時から

フリガナ 入学対象者 氏名 男 女 T E L () -

ご住所 〒 -

学校名 高校・高専・短大・大学・専門学校 下記の方はいざれかに
○を付けてください
浪人生・フリーター・社会人

() 年生 / 卒業

参加する保護者 氏名 参加する保護者 氏名 () 年生

日帰りが困難な地域からご参加いただく
方に、2泊3日の「無料宿泊制度」を
ご利用いただけます。

無料宿泊制度を利用する
ご希望の方にはご用意付けてください。あらためて本校からご連絡いたします。

あなたの個人情報は入学案内やそれに類する情報の送付等に使用し、第三者に提供することはいたしません。

ECCコンピュータを選んだ 理由は何ですか?



北口: ゲーム会社と連携した授業

が数多くあったからです。ゲームクリエイターから直接指導を受けられる機会がここまで多い学校はないかなと思います。

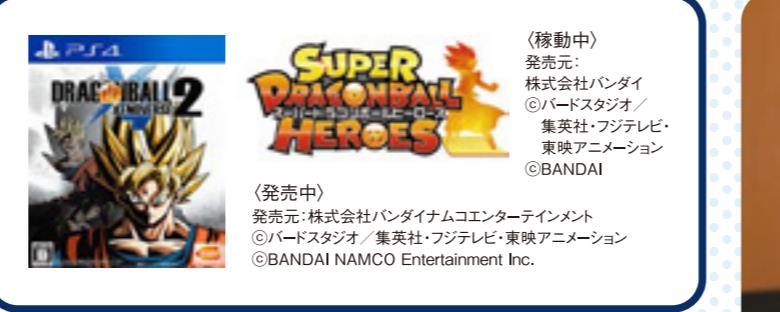
有村: ゲーム会社との連携授業はもちろん、作品力の高さにも心をひかれました。

鳥羽: 僕は学校の明るい雰囲気に魅力を感じました。

大山: 校風のよさは大きな特長。それに加えて部活動が充実しているので、楽しい学校生活を過ごせると思いました。

鳥羽: 僕は学生時代、ゲーム制作部「iga部」に所属し、メンバーと一緒にゲーム制作に没頭する中で絆が生まれました。当時の顧問の先生は、僕のプログラミングの師匠です。

卒業生が大ヒット作を生み出すまでの道のり。



有村: 私は軽音楽部で一生ものの友達がいました。

大山: 有村さんは、ゲーム業界をめざすことをご両親から反対されたんですね?

有村: ゲーム業界でちゃんと仕事ができるのか不安だったようで猛反対されました。でも、就職してからは応援してくれています。

青木: ゲーム業界に就職するの

は簡単ではありません。ただ、それは企業が求める人物像を学校側が正しく理解できていないから。私の感覚だと、小さい企業は技術力、大企業は人間力を重視して採用する傾向が強いです。ECCコンピュータはそういう企業側のニーズを教育に反映できているため、高い業界就職率を維持できているのだと思います。

青木: ゲーム業界に就職するの

は簡単ではありません。ただ、それは企業が求める人物像を学校側が正しく

理解できていないから。私の感覚だと、小さい企業は技術力、大企業は人間

力を重視して採用する傾向が強いです。ECCコンピュータはそういう企業

側のニーズを教育に反映できているため、高い業界就職率を維持できてい

ているのだと思います。

青木: ゲーム業界に就職するの

は簡単ではありません。ただ、それは企業が求める人物像を学校側が正しく

理解できていないから。私の感覚だと、小さい企業は技術力、大企業は人間

力を重視して採用する傾向が強いです。ECCコンピュータはそういう企業

