

職業実践専門課程の基本情報について

学校名	設置認可年月日	校長名	所在地			
ECCコンピュータ専門学校	平成9年3月28日	宇佐見 真也	〒530-0015 大阪府大阪市北区中崎西2丁目3番35号 (電話) 06-6374-0144			
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地			
学校法人山口学園	昭和58年11月22日	理事長 酒元 英二	〒530-0015 大阪府大阪市北区中崎西2丁目1番7号 (電話) 06-6366-0144			
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士		
工業	工業専門課程	高度情報処理研究科 ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻	—	平成22年文部科学省 告示第156号		
学科の目的	IT及びゲーム業界で必要とされるソフトウェア開発技術、知識及びチーム制作の実践教育を通じて高度な技術力・柔軟な思考力・豊かな人間性を有し、創造力・リーダーシップ・問題解決力に優れた企業及び社会が必要とする人材を育成すること。					
認定年月日	平成 26 年 3 月 31 日					
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な 総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験 実技
4年	昼間	3690時間	1680時間	2010時間	時間	時間 時間
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
560人	240人	3人	7人	21人	28人	
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日			成績評価		
長期休み	■学年始め:4月11日 ■夏季:8月3日～9月12日 ■冬季:12月21日～1月9日 ■学年末:3月31日			卒業・進級条件		
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 ・クラス担任による出欠確認、電話による対応 ・担任による個別面談 ・保護者会 ・ホームルームでのクラスワーク ・入学前教育講座(ドリル教材・専門授業体験・クラスワーク)			課外活動		
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(平成28年度卒業生) (株)バンダイナムコスタジオ・(株)カプコン・(株)Cygames・(株)Aiming・イートレックジャパン(株)・(株)モノビット・(株)バレット・(株)サファリゲームズ ■就職指導内容 履歴書添削・面接指導・模擬面接・求人情報紹介・マナー指導・業界セミナー開催・学内企業説明会の実施・合同企業説明会の実施・作品発表会の実施・筆記試験対策 ■卒業生数 50 人 ■就職希望者数 46 人 ■就職者数 45 人 ■就職率 : 96.6 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 90.0% % ■その他 ・進学者数: 0人 (平成 28 年度卒業者に関する 平成29年5月1日 時点の情報)			主な学修成果(資格・検定等)※3		
中途退学の現状	■中途退学者 2名 平成28年4月1日時点において、在学者240名(平成28年4月1日入学者を含む) 平成29年3月31日時点において、在学者238名(平成29年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 学習意欲低下 ■中退防止・中退者支援のための取組 クラスワーク(友達作り)、担任面談の実施、出席管理(欠席者への電話連絡)、保護者会の実施、補修、補講			■中退率 0.8 %		
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無 ※有の場合、制度内容を記入 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載					
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (評価団体、受審年月、評価結果又は評価結果を掲載したホームページURL)					

■成績表: 有
■成績評価の基準・方法
授業出席率が75%以上であること。
総合評価点が50点以上であること。
(卒業の要件) 卒業該当学年の各コースに設定された単位のうち、54単位を修得しているものに対して、学年末に卒業判定会議を開催し、学校長が卒業を認定する。
(進級の要件) 進級該当学年の各コースに設定された単位のうち、58単位を修得しているものに対して、学年末に進級判定会議を開催し、学校長が進級を認定する。

■課外活動の種類
ECC EXPO、スポーツ大会、クラス交流会、文化祭(地球祭)、海外語学留学(英国)、海外インターンシップ、E3ツアー、東京ゲームショウツアー、クリ博ツアー、SEDECツアー、福岡ゲーム会社ツアー、IT最先端企業ツアー、卒業生交流会、ベトナム海外研修、東京作品発表会 等
■サークル活動: 有

■国家資格・検定/その他・民間検定等
(平成28年度卒業者に関する平成29年5月1日時点の情報)

資格・検定名	種	受験者数	合格者数
C言語プログラミング能力認定3級	③	71人	50人
CGエンジニア検定ベーシック	③	74人	36人

※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。
①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの
②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの
③その他(民間検定等)
■自由記述欄
・日本ゲーム大賞 アマチュア部門 佳作受賞
・U22プログラミングコンテスト 経済産業大臣賞受賞
・マイクロソフト イマジンカップ日本大会出場
・学生CGコンテスト GOLD受賞

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業生の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

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

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

1. 「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

1. 教育課程編成委員会の目的

IT、ゲーム業界は変化の激しい業界であり、必要とされる知識技術も年々変化している。そういった就業先業界における人材の専門性に関する動向、新たに必要となる実務に関する知識、技術などを十分に把握、分析した上で当該専門課程の教育を施すにふさわしい授業科目の開設または授業内容・方法の改善工夫等を行うために教育課程編成委員会(以下「編成委員会」という)を設ける。

2. 教育課程編成委員会の構成

編成委員会は校長、校長が指名する教職員、及び当該学科の専攻分野に関する企業等(以下「企業等」という)から校長が委託する委員により構成する。委員の任期は、2年とする。ただし、委員に欠員が生じた場合の補欠の委員の任期は、前任者の残存期間とする。委員は、再任することができる。

3. 教育課程編成委員会の運営

編成委員会の委員長には校長が就任する。委員長は、会務を総理し、編成委員会を代表する。委員長に事故があるとき、又は、委員長が欠けたときは、あらかじめ委員長が指名する委員がその職務を代理する。編成委員会は必要と認める場合に委員以外の者に出席を求めることができる。学校側委員は企業等委員に対しカリキュラム、科目、授業方法を説明し必要があれば授業参観などの機会を作り十分な情報提供に努める。その上で企業等委員からの意見を収集し記録する。編成委員会は委員以外の企業からも積極的に情報を収集しそういった意見をも踏まえて議論を行うものとする。

4. 教育課程編成委員会実施結果の活用

教育課程編成委員会の実施結果については、高度情報処理研究学科当該コースを構成する教職員により十分に検討し、有効な方策に関してはこれを採用し、速やかに授業科目の開設または授業内容・方法の改善を行い教育内容の質の保証と向上に継続的に努める。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)については学科の担当分野責任者が教員や目標業界の企業からのヒアリングなどの情報を基に原案を作成し、教育課程編成委員会に提出し意見を求める。教育課程編成委員会の意見について再度検討し、学校長、教務、進路、入試広報責任者から成る学校運営会議に案を提出し決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成29年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
松下 正和	日本クリエイター育成協会会員・編成委員 株式会社ヘキサドライブ	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	①
徳留 和人	日本クリエイター育成協会会員・編成委員 株式会社スマイルブーム	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	③

※委員の種別の欄には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(開催日時)

第1回 平成28年7月8日 9:30～13:30

第2回 平成29年2月7日 13:30～15:30

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

教育課程編成委員会の企業・団体に定期的に授業参観や技術指導、講演、作品講評などの機会をつくり、学生の情報を提供できる環境を整えている。その学生の状況を把握していただいた形で委員会を開催し意見を集約している。また同委員会にて調査・研究された現場のクリエイターに必要とされる知識・技術とコミュニケーション力を元に、現行のカリキュラムにて企業と連携した学生の育成を実施出来る様に改善している。具体的には企画(書)の評価、プレゼンテーションの評価、スケジュール(進捗)管理、情報分析とその対応などのチーム(グループ)制作から得られる学修効果を追求した。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1) 実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

1. 企業等との連携による実習・演習等の目的
業界で使用されている標準技術、最新技術等を学生が体験し習得する為に、企業等と連携して実習・演習を行う。
2. 企業等との連携による実習・演習等の運営
企業等との連携による実習・演習等は本校教員と企業等から派遣された担当者が共同して実施する場合と、企業等から提供されたカリキュラム及び教材をもとに本校教員が授業を実施する場合がある。実施された実習・演習等については教務責任者、担当分野責任者及び教育課程編成委員会で内容を検証し改善を図る。
3. 企業等との連携による実習・演習等の評価
本校教員と企業担当者が共同して実施する場合は、授業の成果に対して企業担当者の評価を基に本校教員が成績評価を行う。カリキュラム等を提供されて実施する場合は、企業等の成績評価規程に従って本校教員が成績評価を行う。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

ゲーム制作総合演習Ⅰ、ゲーム制作総合演習Ⅱ、ゲーム制作総合演習Ⅲの作品制作系授業の中で、作品制作の技術指導やスケジュール管理など実践的な演習を目的とする。中間や期末に作品を評価し、年度末の後期作品制作発表会(学内行事)やECC EXPO(学内行事)に作品を出品し、参加企業に最終評価をいただく。

(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な3科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
ゲーム制作総合演習Ⅰ	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技術向上を目指す。	株式会社ヘキサドライブ 株式会社スマイルブーム
ゲーム制作総合演習Ⅱ	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技術向上を目指す。	株式会社ヘキサドライブ 株式会社スマイルブーム
ゲーム制作総合演習Ⅲ	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技術向上を目指す。	株式会社ヘキサドライブ 株式会社スマイルブーム

3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

1. 推薦学科の教員に対する研修・研究の目的
教務規約第35条に定められている通り、教員の質を一定以上に保つことと技術の向上のために、業界で使用されている標準技術、最新技術等を教員が直接企業等から学ぶ研修と、教授技術等の教育に関わる研修を毎年度それぞれ1回以上実施する。
2. 推薦学科の教員に対する研修・研究の運営
研修については講師を本校に迎え入れて教員全員が同時に受講する全体研修と、一部の教員が参加する外部研修を適時組み合わせる。一部の教員が参加する外部研修については、その研修内容について報告会を実施するなどして教員全体へその情報を伝える。

(2) 研修等の実績

① 専攻分野における実務に関する研修等

<平成28年度実績>

●ゲーム 7月5日GTMF大阪、8月24日～26日CEDEC、11月29日MELを使用して効率化を考えたセミナー、12月17-18日ハイエンドリアルタイムCGハンズオンセミナーUE4、2月16-18日 Unreal Engine Academic Summit、2月18日GCC'17、2月26日～3月1日GDC ●CG 5月13日Aimingポートフォリオセミナー、8月4日The Day of Maya、3月1、2日Maya初級・教員養成講座、3月24日Mayaセミナー ●IT 8月18日～19日TCJ研修、3月14-15日Oracle研修 ●デザイン8月31日株式会社メンバーズ・教員セミナー

② 指導力の修得・向上のための研修等

<平成28年度実績>

●12月21日 Hyper-QU 活用研修(清泉女学院片瀬准教授、図書文化社)

(3) 研修等の計画

① 専攻分野における実務に関する研修等

<平成29年度実績・計画>

●ゲーム 7月GTMF大阪、8月CEDEC、2月Unreal Engine Academic Summit、2月GCC'18、3月GDC ●CG 5月Maya勉強会、7月Mayaセミナー、8月実践コンセプトアートセミナー、11月CG WORLD CREATIVE CONFERENCE ●IT 8月TCJ研修、3月Oracle研修 ●デザイン8月株式会社メンバーズ・産学官連携フォーラム

② 指導力の修得・向上のための研修等

<平成29年度実績・計画>

●12月Hyper-QU 活用研修(清泉女学院片瀬准教授、図書文化社)

4. 「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1) 学校関係者評価の基本方針

1. 学校関係者評価の目的

本校は実践的な職業教育の質保証、向上のために、自己評価、及びそれを基にした学校関係者評価を実施する。また学校関係者評価を行う主体として学校関係者評価委員会(以下「関係者委員会」という)を設ける。

2. 学校関係者評価委員会の構成

関係者委員会は、関連業界等関係者、卒業生、保護者または地域関係者、その他校長が必要と認める者から校長が委託する委員により構成する。委員の任期は、2年とする。ただし、委員に欠員が生じた場合の補欠の委員の任期は、前任者の残存期間とする。委員は、再任することができる。

3. 学校関係者評価委員会の運営

関係者委員会に委員長を置く。委員は校長が招集し、委員長がその運営にあたる。校長が必要と認める場合は、委員以外の者の出席を求めることができる。関係者委員会は、委員の過半数が出席しなければ開会することができない。校長は自己評価の結果を関係者委員会に報告し、意見を聴く。

関係者委員会は、自己評価の進捗状況に応じ次年度の計画策定までの間に開催しなければならない。

4. 学校関係者評価委員会実施結果の活用

委員長は、関係者委員会による評価結果をまとめ、報告書を作成する。校長は関係者委員会の評価結果についてその意見を尊重し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。

5. 学校関係者評価結果の公表

校長は学校関係者評価結果について公表する。

本校では「学校評価実施規定」に則り、平成28年9月2日に学校関係者評価委員会を開催した。平成27年度の自己評価報告書をもとに関係者の意見・評価を別途「学校関係者評価報告書」に取りまとめ、平成28年9月30日、自己評価報告書とともに学園ホームページ上に公開している。

2回目の学校関係者評価委員会は平成29年3月3日に開催している。

(2) 「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1) 教育理念・目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 理念・目的・育成人材像は定められているか(専門分野の特性が明確になっているか) ・ 学校における職業教育の特色は何か ・ 社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか ・ 理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが生徒・保護者等に周知されているか ・ 各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか
(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> ・ 目的等に沿った運営方針が策定されているか ・ 事業計画に沿った運営方針が策定されているか ・ 運営組織や意志決定機能は、規則等において明確化されているか、有効に機能しているか ・ 人事、給与に関する制度は整備されているか ・ 教務・財務等の組織整備など意識決定システムは整備されているか ・ 業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか ・ 教育活動に関する情報公開が適切になされているか ・ 情報システム化等による業務の効率化が図られているか

(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> ・教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか ・教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた教育機関としての修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか ・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか ・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか ・関連分野の企業・関係施設等、業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか ・関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか ・授業評価の実施・評価体制はあるか ・職業に関する外部関係者からの評価を取り入れているか ・成績評価・単位認定の基準は明確になっているか ・資格取得の指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか ・人材育成目標に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか ・関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務含め)の提供先を確保するなどマネジメントが行われているか ・関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか ・職員の能力開発のための研修等が行われているか
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ・就職率の向上が図られているか ・資格取得率の向上が図られているか ・退学率の低減が図られているか ・卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか ・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ・進路・就職に関する支援体制は整備されているか ・学生相談に関する体制は整備されているか ・学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか ・学生の健康管理を担う組織体制はあるか ・課外活動に対する支援体制は整備されているか ・学生の生活環境への支援は行われているか ・保護者と適切に連携しているか ・卒業生への支援体制はあるか ・社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか ・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか ・関連分野における業界との連携による卒後の再教育プログラム等を行っているか
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか ・学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修の場等について十分な教育体制を整備しているか ・防災に対する体制は整備されているか
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> ・高等学校等接続する機関に対する情報提供等の取組を行っているか ・学生募集活動は、適正に行われているか ・学生募集活動において、資格取得・就職状況等の情報は正確に伝えられているか ・学生納付金は妥当なものとなっているか
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> ・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか ・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ・財務について会計監査が適正に行われているか ・財務情報公開の体制整備はできているか
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか ・個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか ・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか ・自己評価結果を公開しているか

(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか ・学生のボランティア活動を奨励、支援しているか ・地域に対する公開講座・教育訓練(公共職業訓練等を含む)の受託等を積極的に実施しているか
(11) 国際交流	<ul style="list-style-type: none"> ・留学生の受入れ・派遣について戦略を持って国際交流を行っているか ・受入れ・派遣等において適切な手続き等がとられているか ・学習成果が国内外で評価される取組を行っているか ・学内での適切な体制が整備されているか

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

- 教育理念・目標等の保護者に対する周知について
⇒年2回の保護者会での説明。入学式後に保護者集会を実施しその場で発表する。保護者専用の学校サイトを作り、そこでの情報提供・共有を行う。
- 関連分野の実践授業、企業連携について
⇒分野ごとの隔たりを減らすため教育課程編成委員会の委員を改選した(IT分野)。作品発表会や成果発表会の回数を増やし企業様が学生と係る機会を多く、そしてより学校の教育力を把握できる機会とした。
また、特別授業・講演会・ハンズオンセミナー・短期制作キャンプなどを実施し、計画している。
- 学修成果(業界就職)について
⇒成果発表会、作品発表会(学内&東京)、などに多数の企業様に参加を頂き、学生への直接のリクルートをはじめ、業界の求めるニーズの把握、分析を行なっている。
- 学生支援体制について
⇒「学習意欲の低下」を原因に休退学をする学生を少なくするため、普通授業日の補習(放課後)・土曜日補講を実施し、夏期休暇・冬期休暇・春期休暇中の補講も期間を長くした。
- 学習環境について
⇒年度末に学内のネットワークインフラを全て整備し直した。また新たな学習環境「ゲーム制作専用フロア」、「ネットワーク専用演習室」、「Webグラフィック専用演習室」を造り環境を整えた。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年9月8日現在

名前	所属	任期	種別
伊藤 裕一	インフォームシステム株式会社	平成28年4月1日～平成30年3月31日(2年)	企業等委員
野間 伸治	株式会社アコードセブン	平成28年4月1日～平成30年3月31日(2年)	企業等委員
猿木 唯資	済美福祉センター連合運営委員会会長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	地域関係者
郡山 太志	卒業生(ITエンジニア)	平成28年4月1日～平成30年3月31日(2年)	企業等委員 (卒業生)
谷垣 允哉	卒業生(ITエンジニア)	平成28年4月1日～平成30年3月31日(2年)	企業等委員 (卒業生)
土江 彩奈		平成28年4月1日～平成30年3月31日(2年)	卒業生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL:<http://comp.ecc.ac.jp>

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

本校では、文部科学省生涯学習政策局が平成25年3月に発表した「専修学校における学校評価ガイドライン」附属資料5「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の趣旨および取組に当たっての視点、情報提供の内容・方法に則り、本校が設定する項目について本校及び学園のホームページ上で広く一般に公開するものとする。

連携および協力する企業等の学校関係者に対してもホームページ上で公開している情報を提供するとともに、学校関係者評価委員会や教育課程編成委員会等の委員会を通じて本校の教育活動その他の学校運営の状況について理解を深めていただくものとする。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	<ul style="list-style-type: none"> ●学校の目標及び計画、経営方針、特色 ●校長名、所在地、連絡先等 ●学校の沿革、歴史 ●その他の諸活動に関する計画
(2)各学科等の教育	<ul style="list-style-type: none"> ●入学者に関する受け入れ方針及び入学者数、収容定員、在学学生数 ●カリキュラム(科目配当表(科目編成・授業時数)、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画) ●進級・卒業の要件等(成績評価基準、卒業・修了の認定基準等) ●学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等 ●資格取得、検定試験合格等の実績 ●卒業生数、卒業後の進路(進学者数・主な進学先、就職者数・主な就職先)
(3)教職員	<ul style="list-style-type: none"> ●教職員数(職名別) ●教職員の組織
(4)キャリア教育・実践的職業教育	<ul style="list-style-type: none"> ●キャリア教育への取組状況 ●実習・実技等の取組状況 ●就職支援等への取組支援
(5)様々な教育活動・教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ●学校行事への取組状況 ●課外活動(部活動、サークル活動、ボランティア活動等)
(6)学生の生活支援	<ul style="list-style-type: none"> ●学生支援への取組状況
(7)学生納付金・修学支援	<ul style="list-style-type: none"> ●学生納付金の取り扱い(金額、納入時期等) ●活用できる経済的支援措置の内容等(奨学金、授業料減免等の案内等)
(8)学校の財務	<ul style="list-style-type: none"> ●貸借対照表、収支計算書、監査報告書
(9)学校評価	<ul style="list-style-type: none"> ●自己評価・学校関係者評価の結果 ●評価結果を踏まえた改善方策
(10)国際連携の状況	<ul style="list-style-type: none"> ●留学生の受け入れ・派遣状況 ●外国の学校等との交流状況
(11)その他	<ul style="list-style-type: none"> ●学則 ●学校運営の状況に関するその他の情報

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

URL:<http://comp.ecc.ac.jp>

授業科目等の概要

(工業専門課程高度情報処理研究学科) ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻 平成29年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			ゲーム制作概論	ゲームの企画立案、およびゲーム制作全般の基礎知識を学習する。グループ制作における役職や手順、専攻毎の責任範囲、習得すべきスキルを意識させる。	1前	30	2	○			○		○	△	
○			ゲームUIデザイン演習	Photoshopの基本操作を学習し、ゲームで必要とされるUIを理解しデザインする。	1前	60	4		○		○		○	△	
○			ゲームキャラクターモデリング演習Ⅰ	3DCGの基本操作を習得し、ゲーム制作に必要なパーツを作成する	1前	60	4		○		○		○	△	
○			ゲームキャラクターモーション演習Ⅰ	モーションに必要な観察力や技術を習得し、制作する。	1前	60	4		○		○		○	△	
○			ゲーム情報処理	データ表現やビット演算、ハードウェアのしくみ、ソフトウェアの基礎知識を学習する。	1前	30	2	○			○		○	△	
○			ゲームC言語	代表的プログラミング言語であるC言語の基本を学び、プログラミングの基礎を習得する。	1前	##	8	○			○		○	△	
○			ゲーム制作演習Ⅰ	ゲームプログラムに必要な基本処理を学習し、簡単なゲームを作成する。	1前	60	4		○		○		○	△	
○			SIC(夏期集中講座)2017※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※4単位は最大コマ数の場合。コマ数によって1・2・3単位に減る場合あり。	1前	60	4	△	△		○		○	△	
	○		一般英会話【NC】Ⅰ	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。初級。	1前	30	2	○			○			○	
合計															
					科目	単位時間(単位)									

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

(留意事項)

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

授業科目等の概要

(工業専門課程高度情報処理研究学科) ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻 平成29年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			一般英会話【I】I	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。中級。	1前	30	2	○			○		○		
○			ゲームキャラクターモデリング演習Ⅱ_B	ゲームアセット作成に必要な基本の技術を学び、クオリティの高いアセットを作成する	1後	60	4		○		○		○	△	
○			ゲームドキュメント作成	Microsoft Officeによるゲーム制作ドキュメント作成方法を学ぶ。	1後	30	2	○			○		○	△	
○			ゲームC++	C++の基本仕様とデザインパターンなどのプログラム設計手法を習得する。	1後	##	8	○			○		○	△	
○			ゲームプログラミング_B	C言語およびC++によるゲームプログラムの基本構造を学習する。	1後	60	4	○			○		○	△	
○			アルゴリズム実践演習	プログラムで必要となるデータ操作やゲームプログラムで必要なアルゴリズムについて学習する。	1後	60	4		○		○		○	△	
○			ゲームCG概論(前半集中)	CGの基礎概念を学び、ゲーム制作で必要とされるCGの幅広い知識を習得する。	1後	30	2	○			○		○	△	
○			ゲーム制作プロジェクト演習Ⅰ	グループによるゲーム制作を実施することで、マネージメントやディレクションの重要性を理解する。	1後	60	4		○		○		○	△	
○			SPIC(春期集中講座)2017※	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※4単位は最大コマ数の場合。コマ数によって1・2・3単位に減る場合あり。	1後	60	4	△	△		○		○	△	
合計				科目	単位時間(単位)										

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

(留意事項)

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

授業科目等の概要

(工業専門課程高度情報処理研究学科) ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻 平成29年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
	○		一般英会話【NC】Ⅱ	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。初級。	1後	30	2	○			○			○	
	○		一般英会話【ID】Ⅱ	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。中級。	1後	30	2	○			○			○	
○			ハードウェア概論	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。	2前	30	2	○			○			○	△
○			ソフトウェア概論	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。	2前	30	2	○			○			○	△
○			アルゴリズム	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。	2前	30	2	○			○			○	△
○			コーディング技法_A	可読性の高いコーディング技法について学習を行う。	2前	30	2	○			○			○	△
○			ゲーム制作演習Ⅱ	汎用的なゲームプログラムの構造としくみについて学習し、オリジナルゲームを制作する。	2前	60	4			○	○			○	△
○			ゲーム数学 I_A	3Dゲームプログラミングに必要な数学の学習	2前	60	4	○			○			○	△
合計															
					科目	単位時間(単位)									

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

(留意事項)

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

授業科目等の概要

(工業専門課程高度情報処理研究学科) ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻 平成29年度																	
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任			
○			3Dゲームプログラミング I_A	ゲーム用描画エンジンの実装と理論の学習	2前	##	8	○			○		○	△			
○			ゲーム制作トレーニング演習	様々なゲームを制作することにより、プログラミング能力を鍛え、ゲーム制作の勘を身に付けます。	2前		60	4		○		○		○	△		
○			SIC(夏期集中講座)2017※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※4単位は最大コマ数の場合。コマ数によって1・2・3単位に減る場合あり。	2前		60	4	△	△		○		○	△		
	○		一般英会話【NC】Ⅲ	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。初級。	2前		30	2	○			○			○		
		○	一般英会話【D】Ⅲ	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。中級。	2前		30	2	○			○			○		
○			基本情報対策 I	基本情報技術者試験に出題される内容を理解し、問題演習を行う。	2後		90	6	○			○		○	△		
○			レベルデザイン演習_B	ゲームエンジンを使ってレベルデザインを行い、プレイアビリティやゲームバランス調整のセンスを養う。プログラマ専攻は、レベルデザインに必要な環境構築の重要性を理解させる。これにより、グループ制作における正確な優先度を考える力を養う。	2後		60	4		○			○		○	△	
○			ゲーム数学Ⅱ	3Dゲームプログラミングに必要な数学の学習	2後		60	4	○			○		○	△		
○			3Dゲームプログラミング II_B	ゲーム用描画エンジンの実装と理論の学習	2後		60	4	○			○		○	△		
合計				科目	単位時間(単位)												

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

(留意事項)

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

授業科目等の概要

(工業専門課程高度情報処理研究学科) ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻 平成29年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			ゲーム制作 技法演習_B	ゲーム制作に必要なプログラミングテクニックについて学習する。	2 後	60	4	○			○		○	△	
○			ゲームエンジ ンプログラミ ング I_B	ゲームエンジン (Unity) を使ったゲーム制作手法を習得する。	2 後	60	4	○			○		○	△	
○			ゲーム制作 総合演習 I	チームによるゲーム制作を行うことで、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。	2 後	##	8	○			○		○		○
○			SPIC(春期集 中講座)2017 ※	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※4単位は最大コマ数の場合。コマ数によって1・2・3単位に減る場合あり。	2 後	60	4	△	△		○		○	△	
	○		一般英会話 【NC】IV	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。初級。	2 後	30	2	○			○			○	
	○		一般英会話【 D】IV	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。中級。	2 後	30	2	○			○			○	
○			ゲームエンジ ンプログラミ ング II_A	各種ゲームエンジンを使ったゲーム制作手法を研究する。	3 前	60	4	○			○		○	△	
○			ゲーム物理 I	質点系物理エンジンの実装と理論の学習	3 前	60	4	○			○		○	△	
合計				科目	単位時間(単位)										

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

(留意事項)

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

授業科目等の概要

(工業専門課程高度情報処理研究学科) ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻 平成29年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			シェーダープログラミング II_A	プログラマブルシェーダを中心とした最新CG処理について学習する。	3前	60	4	○			○		○	△	
○			オンラインゲームプログラミング I_A	ブラウザベースのソーシャルゲームを制作する為の技術を習得する。	3前	60	4	○			○		○	△	
○			モバイルゲームプログラミング I_A	Androidプログラミングを学習する。	3前	60	4	○			○		○	△	
○			ゲーム制作総合演習 II	チームによるゲーム制作を行うことで、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。	3前	##	8		○		○		○		○
○			キャリアデザイン	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。	3前	30	2	○			○		○		
○			SIC(夏期集中講座)2017※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※4単位は最大コマ数の場合。コマ数によって1・2・3単位に減る場合あり。	3前	60	4	△	△		○		○	△	
○			ゲームAIプログラミング I_B	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。	3後	60	4	○			○		○	△	
○			ゲーム物理 II	剛体系物理エンジンの実装と理論の学習	3後	60	4	○			○		○	△	
○			シェーダープログラミング III_B	プログラマブルシェーダを中心とした最新CG処理について学習する。	3後	60	4	○			○		○	△	
合計				科目	単位時間(単位)										

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

(留意事項)

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

授業科目等の概要

(工業専門課程高度情報処理研究学科) ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻 平成29年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			オンライン ゲームプログラ ミングⅡ_B	ソーシャルゲームで使用されるサーバーサイド開発・運用技術を習得学習する。	3 後	60	4	○			○		○	△	
○			モバイルゲー ムプログラミ ングⅡ	Androidプログラミングを学習する。	3 後	60	4	○			○		○	△	
○			ゲーム制作 総合演習Ⅲ	チームによるゲーム制作を行うことで、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。	3 後	##	8		○		○		○	△	
○			就職対策Ⅰ	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試 験および就職活動に役立つ能力を身につけ る。	3 後		30	2	○		○		○		
○			SPIC(春期集 中講座)2017 ※	春期に専門分野の学習と就職に向けての対 策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指 す。※4単位は最大コマ数の場合。コマ数に よって1・2・3単位に減る場合あり。	3 後		60	4	△	△	○		○	△	
○			ゲームAIプロ grammingⅠ _A	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。	4 前		60	4	○		○		○	△	
○			ゲームプログ ラムゼミ	テーマを設定してプログラム技術の研究を行 う。	4 前		##	8	○		○		○	△	
○			iOSゲームプ rogramming	Apple社製品に搭載されているiOS上で動作 するゲーム作成に必要な技法の学習	4 前		60	4	○		○		○	△	
合計															
					科目	単位時間(単位)									

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

(留意事項)

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

授業科目等の概要

(工業専門課程高度情報処理研究学科) ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻 平成29年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			VR/ARゲームプログラミング演習	各種外部装置を使ったプログラミング技術を学習する。	4前	60	4		○		○		○	△	
○			ゲーム制作総合演習Ⅳ	チームによるゲーム制作を行うことで、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。	4前	##	8		○		○		○	△	
○			就職対策Ⅱ	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。	4前		30	2	○		○		○		
○			SIC(夏期集中講座)2017※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※4単位は最大コマ数の場合。コマ数によって1・2・3単位に減る場合あり。	4前		60	4	△	△	○		○	△	
○			ゲームAIプログラミングⅡ	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。	4後		60	4	○		○		○	△	
			コーディング技法_B	可読性の高いコーディング技法について学習を行う。	4後		30	2	○		○		○	△	
○			組み込み制御プログラミング演習	組み込み制御に関するプログラミング技術を学習する	4後		30	2		○	○		○	△	
○			ゲーム卒業制作演習	学習の集大成として作品制作を行い完成させる。	4後	##	16	△	△		○		○	△	
○			メディア研究	映画・アニメなどの優秀な作品に触れ、表現方法や技術について分析・研究する。	4後		60	4	○		○		○	△	
合計					科目		単位時間(単位)								

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

(留意事項)

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

授業科目等の概要

(工業専門課程高度情報処理研究学科) ゲーム開発エキスパートコース ゲームプログラム専攻 平成29年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			ビジネスマナー	ビジネスシーンにおけるマナーと、社会人としての行動、考え方の基本を学習する。	4後	30	2	○			○		○		
合計								4020単位時間(268単位)				

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

(留意事項)

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