（別紙様式４）

令和6年7月31日

# 職業実践専門課程等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 | 納谷　新治 | 〒　530-0015<br>（住所）　大阪府大阪市北区中崎西２丁目３番３５号<br>（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<br>酒元　英二 | 〒　530-0015<br>（住所）　大阪府大阪市北区中崎西２丁目３番３５号<br>（電話）　06-6374-0144 |

| 分野 | 認定課程名 | 認定学科名 | 専門士認定年度 | 高度専門士認定年度 | 職業実践専門課程認定年度 |
|---|---|---|---|---|---|
| 工業 | 工業専門課程 | マルチメディア研究学科<br>ゲームプログラム開発コース | 平成17年文部科学省認定 | － | 平成27年2月17日 |

| | |
|---|---|
| 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。 |
| 学科の特徴（取得可能な資格、中退率　等） | 取得可能な資格・CGエンジニア検定 |

| 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 年 | 昼間 | ※単位時間、単位いずれかに記入<br>2,568 単位時間<br>単位 | 330 単位時間<br>単位 | 3,300 単位時間<br>単位 | 単位時間<br>単位 | 単位時間<br>単位 | 単位時間<br>単位 |

| 生徒総定員 | 生徒実員(A) | 留学生数（生徒実員の内数）(B) | 留学生割合(B/A) | 中退率 |
|---|---|---|---|---|
| 510人の内数 | 38 人 | 11 人 | 29 % | 0 % |

**就職等の状況**

| | | |
|---|---|---|
| ■卒業者数 (C) | : 17 | 人 |
| ■就職希望者数 (D) | : 13 | 人 |
| ■就職者数 (E) | : 13 | 人 |
| ■地元就職者数 (F) | 7 | 人 |
| ■就職率 (E/D) | 100 | % |
| ■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E) | 54 | % |
| ■卒業者に占める就職者の割合 (E/C) | 76 | % |
| ■進学者数 | 0 | 人 |

■その他

（令和　　５年度卒業者に関する令和６年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和5年度卒業生）

㈱カプコン、㈱SNK、プラチナゲームズ㈱、富士ソフト㈱、㈱ソフトウェア・サービス　ほか

**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：　有

※有の場合、例えば以下について任意記載

評価団体：　一般社団法人専門職高等教育質保証機構　　受審年月：　令和元年１１月　　評価結果を掲載したホームページＵＲＬ　https://qaphe.com/wp/wp-content/uploads/2019techgraduateecccomp.pdf

**当該学科のホームページURL**

http://comp.ecc.ac.jp/

**企業等と連携した実習等の実施状況（Ａ、Ｂいずれかに記入）**

（Ａ：単位時間による算定）

| | |
|---|---|
| 総授業時数 | 360 単位時間 |
| うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数 | 単位時間 |
| うち企業等と連携した演習の授業時数 | 360 単位時間 |
| うち必修授業時数 | 360 単位時間 |
| うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数 | 単位時間 |
| うち企業等と連携した必修の演習の授業時数 | 360 単位時間 |
| （うち企業等と連携したインターンシップの授業時数） | 単位時間 |

（Ｂ：単位数による算定）

| | |
|---|---|
| 総単位数 | 単位 |
| うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数 | 単位 |
| うち企業等と連携した演習の単位数 | 単位 |
| うち必修単位数 | 単位 |
| うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数 | 単位 |
| うち企業等と連携した必修の演習の単位数 | 単位 |
| （うち企業等と連携したインターンシップの単位数） | 単位 |

**教員の属性（専任教員について記入）**

| | | |
|---|---|---|
| ① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 | （専修学校設置基準第41条第1項第1号） | 8 人 |
| ② 学士の学位を有する者等 | （専修学校設置基準第41条第1項第2号） | 3 人 |
| ③ 高等学校教諭等経験者 | （専修学校設置基準第41条第1項第3号） | 0 人 |
| ④ 修士の学位又は専門職学位 | （専修学校設置基準第41条第1項第4号） | 0 人 |
| ⑤ その他 | （専修学校設置基準第41条第1項第5号） | 0 人 |
| 計 | | 11 人 |

| | |
|---|---|
| 上記①～⑤のうち、実務家教員（分野におけるおおむね５年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定）の数 | 2 人 |

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
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
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記
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、キャリアセンター、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

令和6年9月17日現在

| 名　前 | 所　　属 | 任期 | 種別 |
|---|---|---|---|
| 小澤　賢侍 | 公益財団法人 画像情報教育振興協会（CG-ARTS協会） | 令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年） | ① |
| 渡辺　雅央 | 合同会社　2Dファンタジスタ | 令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年） | ③ |
| 杉江　仁 | 株式会社　ニューロン・エイジ | 令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年） | ③ |
| 納谷　新治 | ECCコンピュータ専門学校　学校長 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年） | － |
| 伊澤　幸徳 | ECCコンピュータ専門学校　副校長・教務課責任者 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年） | － |
| 池田　宗人 | ECCコンピュータ専門学校　キャリアセンター責任者 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年） | － |
| 福井　浩之 | ECCコンピュータ専門学校　主幹教員 ゲーム・クリエイティブカレッジリーダー | 令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年） | － |
| 田中　幹人 | ECCコンピュータ専門学校　専任教員 ゲームクリエイティブカレッジ　ゲームプログラミング分野責任者 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年） | － |
| 福島　千智 | ECCコンピュータ専門学校　専任教員　ゲームクリエイティブカレッジ　ゲームCG分野責任者 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年） | － |
| 山本　昇 | ECCコンピュータ専門学校　専任教員　ゲームクリエイティブカレッジ　チーム制作分野責任者 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年） | － |
| 仲田　沙世 | ECCコンピュータ専門学校　専任教員　ゲームクリエイティブカレッジ　ゲームCG分野副責任者 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年） | － |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。
（当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「－」を記載してください。）
　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
（年間の開催数及び開催時期）
年2回 （8月、2月）
（開催日時（実績））
第1回　令和5年8月3日　16:30～18:00

第2回　令和6年2月2日　15:30～16:45

（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
※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。
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・研究された現場のエンジニア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。

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
※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

作品制作授業の中で、作品制作の技術指導やスケジュール管理などの実践的な演習を目的とする。中間や期末に作品を評価し、学期末の作品制作発表会やECC EXPO（学内行事）にて作品展示し、参加企業に講評いただく。

（3）具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

| 科　目　名 | 科　目　概　要 | 連　携　企　業　等 |
|---|---|---|
| ゲーム制作プロジェクト演習Ⅰ | チーム制作を通して、ゲーム開発力の向上を目指す。 | 合同会社　2Dファンタジスタ |
| 就職作品制作演習（ゲームPG）Ⅰ | 個人制作を通して、ゲーム開発力の向上を目指す。 | 合同会社　2Dファンタジスタ |
| | | |

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

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記
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て実施する。一部の教員が参加する外部研修については、その研修内容について報告会を実施するなどして教員全体へその情報を伝える。

（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

| | | | |
|---|---|---|---|
| 研修名： | コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2023(CEDEC2023) | 連携企業等： | 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA） |
| 期間： | 令和5年8月23日 － 令和5年8月25日 | 対象： | ゲームクリエイティブカレッジ所属の専任教員 |
| 内容 | ゲーム制作にかかわるセッションから知見や最新技術を知り、今後のゲーム開発教育に活用する。 | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 研修名： | 東京ゲームショウ2023 | 連携企業等： | 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA） |
| 期間： | 令和5年9月21日 － 令和5年9月24日 | 対象： | ゲーム教育に携わる専任教員 |
| 内容 | ゲーム開発者による基調講演・主催者番組、ゲーム会社によるコンテンツ紹介から知見や最新動向を知り、今後のゲーム開発教育に活用する。 | | |

②指導力の修得・向上のための研修等

| | | | |
|---|---|---|---|
| 研修名： | 学生支援相談に関する研究会 | 連携企業等： | 内閣府認証NPO法人 学生文化創造 |
| 期間： | 令和5年10月24日−令和5年10月25日 | 対象： | 主に学生支援を担当する教職員 |
| 内容 | コロナ禍後のピアサポート活動の現状と課題、学習支援の意義と組織体制 | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 研修名： | メンタル面で支援が必要な生徒への支援を考える研修会 | 連携企業等： | 一般社団法人 大阪府専修学校各種学校連合会 |
| 期間： | 令和5年6月23日 | 対象： | 主に学生支援を担当する教職員 |
| 内容 | メンタル面での支援が必要な生徒・学生等への支援をどのように取り組めばよいのか | | |

（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

| | | | |
|---|---|---|---|
| 研修名： | コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2024(CEDEC2024) | 連携企業等： | 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA） |
| 期間： | 令和6年8月21日 − 令和6年8月23日 | 対象： | ゲームクリエイティブカレッジ所属の専任教員 |
| 内容 | ゲーム制作にかかわるセッションから知見や最新技術を知り、今後のゲーム開発教育に活用する。 | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 研修名： | 東京ゲームショウ2024 | 連携企業等： | 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA） |
| 期間： | 令和6年9月26日 − 令和6年9月29日 | 対象： | ゲーム教育教育に携わる専任教員 |
| 内容 | ゲーム開発者による基調講演・主催者番組、ゲーム会社によるコンテンツ紹介から知見や最新動向を知り、今後のゲーム開発教育に活用する。 | | |

②指導力の修得・向上のための研修等

| | | | |
|---|---|---|---|
| 研修名： | 専修学校・大学等就職担当者向けセミナー＆意見交換会 | 連携企業等： | 株式会社東京リーガルマインド（厚生労働省京都労働局委託若年者地域連携事業） |
| 期間： | 令和6年9月9日 | 対象： | 主に学生就職支援を担当する教職員 |
| 内容 | 公正な採用選考や企業の求める人物像を知り、今後の学生就職支援に活用する。 | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 研修名： | | 連携企業等： | |
| 期間： | | 対象： | |
| 内容 | | | |

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、令和4年8月24日に学校関係者評価委員会を開催した。令和3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、令和4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令和5年2月9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 | ・ 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）<br>・ 学校における職業教育の特色は何か<br>・ 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<br>・ 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<br>・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 | ・目的等に沿った運営方針が策定されているか<br>・事業計画に沿った運営方針が策定されているか<br>・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<br>・人事、給与に関する制度は整備されているか<br>・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<br>・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<br>・教育活動に関する情報公開が適切になされているか<br>・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 | ・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<br>・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<br>・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか<br>・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<br>・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<br>・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<br>・授業評価の実施・評価体制はあるか<br>・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<br>・成績評価・単位認定の基準は明確になっているか<br>・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<br>・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<br>・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<br>・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<br>・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 | ・就職率の向上が図られているか<br>・資格取得率の向上が図られているか<br>・退学率の低減が図られているか<br>・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<br>・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 | ・進路・就職に関する支援体制は整備されているか<br>・学生相談に関する体制は整備されているか<br>・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<br>・学生の健康管理を担う組織体制はあるか<br>・課外活動に対する支援体制は整備されているか<br>・学生の生活環境への支援は行われているか<br>・保護者と適切に連携しているか<br>・卒業生への支援体制はあるか<br>・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<br>・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<br>・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 | ・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<br>・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<br>・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 | ・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<br>・学生募集活動は、適正に行われているか<br>・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<br>・学生納付金は妥当なものとなっているか |
| (8)財務 | ・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか<br>・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか<br>・財務について会計監査が適正に行われているか<br>・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 | ・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<br>・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<br>・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか<br>・自己評価結果を公開しているか |
| (10)社会貢献・地域貢献 | ・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<br>・学生のボランティア活動を奨励、支援しているか<br>・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 | ・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<br>・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<br>・学習成果が国内外で評価される取組を行っているか<br>・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

学校関係者評価委員会の委員に対して、授業や作品発表会の見学機会を作り、学生の取り組みを確認する環境を整えている。そこで学生の状況を把握していただいた上で、委員会を開催し意見を集約している。また、同委員会にて本校の教育運営活動を「専修学校における学校評価ガイドライン」の11項目に基づいて、課題点を中心に意見を交換し、次回に向けて改善するきっかけにしている。特に、教育活動・学修成果・学生支援については毎回活発な意見交換が行われている。

| 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 | 令和6年4月1日～令和8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 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 貴治　康夫 | 高校教員 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 高校教員 |
| 中上　隆雄 | 済美地域社会福祉協議会 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年) | 地域関係者 |
| 小橋　勇太 | 卒業生 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 卒業生 |
| 谷　優 | 卒業生 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 卒業生 |
| 植村　和弘 | 保護者 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 保護者 |

(ホームページ　・　広報誌等の刊行物　・　その他(　　))

URL:　https://comp.ecc.ac.jp/about/self evaluation/
公表時期:　令和6年7月31日

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

(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 | ●学校の目標及び計画、経営方針、特色<br>●校長名、所在地、連絡先等<br>●学校の沿革、歴史<br>●その他の諸活動に関する計画 |
| (2)各学科等の教育 | ●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<br>●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)<br>●進級・卒業の要件等(成績評価基準、卒業・修了の認定基準等)<br>●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<br>●資格取得、検定試験合格等の実績<br>●卒業者数、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 | ●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 | ●キャリア教育への取組状況<br>●実習・実技等の取組状況<br>●就職支援等への取組支援 |
| (5)様々な教育活動・教育環境 | ●学校行事への取組状況<br>●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 | ●学生支援への取組状況 |
| (7)学生納付金・修学支援 | ●学生納付金の取り扱い(金額、納入時期等)<br>●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 | ●貸借対照表、収支計算書、監査報告書 |
| (9)学校評価 | ●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 | ●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 | ●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
(ホームページ)　・　広報誌等の刊行物　・　その他(　　))
URL:　https://comp.ecc.ac.jp/about/self evaluation/
公表時期:　令和6年7月1日

授業科目等の概要

| | （工業専門課程 マルチメディア研究学科　ゲームプログラム開発コース）令和6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 | |
| 1 | ○ | | | ゲームPG概論 | 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。 | 1前 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | △ | |
| 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 | 120 | 8 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 3 | ○ | | | ゲームC++ | 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。 | 1後 | 120 | 8 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 4 | ○ | | | ゲーム数学Ⅰ | 3Dゲームプログラミングに必要な数学を学習する。 | 1後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 5 | ○ | | | ゲームプログラミング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 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 6 | ○ | | | ゲームプログラミングⅢ_B | 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 | 1後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 7 | ○ | | | 描画エンジン開発Ⅰ・Ⅱ_B | ゲーム用描画エンジンを実装し理論を学習する。 | 1後 | 120 | 8 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 8 | ○ | | | 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。 | 1後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 9 | ○ | | | ゲーム研究Ⅰ | 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。 | 1前 | 60 | 4 | ○ | | | ○ | | ○ | △ | |
| 10 | ○ | | | ゲーム2Dアート基礎演習 | 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 | 1前 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 11 | ○ | | | ゲーム3Dアート基礎演習 | 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 | 1前 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 12 | ○ | | | 初年次教育 | これからの学園生活における重要なポイントである「学びの習慣」を身につけることにより、「自己肯定感の育成」「他人を思いやる学生の育成」を目指す。 | 1前 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | △ | |
| 13 | | ○ | | 外国語Ⅰ（英語上級） | English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level. | 1前 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | △ | ○ | |
| 14 | | ○ | | 外国語Ⅰ（英語中級） | English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level. | 1前 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | △ | ○ | |
| 15 | | ○ | | 外国語Ⅰ（英語初級） | English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level. | 1前 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | △ | ○ | |
| 16 | | ○ | | 外国語Ⅰ（TOEIC対策） | 英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。<br>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。 | 1前 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | △ | ○ | |
| 17 | | ○ | | 外国語Ⅱ（英語上級） | English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level. | 1後 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | △ | ○ | |
| 18 | | ○ | | 外国語Ⅱ（英語中級） | English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level. | 1後 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | △ | ○ | |
| 19 | | ○ | | 外国語Ⅱ（英語初級） | English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level. | 1後 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | △ | ○ | |
| 20 | | ○ | | 外国語Ⅱ（TOEIC対策） | 英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。<br>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。 | 1後 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | △ | ○ | |
| 21 | ○ | | | ゲーム数学Ⅱ | 3Dゲームプログラミングに必要な数学を学習する。 | 2前 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 22 | ○ | | | ゲーム物理Ⅰ_B | 質点系物理エンジンの実装と理論を学習する。 | 2後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 23 | ○ | | | 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。 | 2後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 24 | ○ | | | ゲームプログラミングⅣ_A | 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 | 2前 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 25 | ○ | | | ゲームプログラミングⅤ_B | 3Dゲームの制作を通して、キャラクター制御の設計と技術を学ぶ | 2後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 26 | ○ | | | 描画エンジン開発Ⅲ | ゲーム用描画エンジンを実装し理論を学習する。 | 2前 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 27 | ○ | | | ゲームエンジンプログラミングⅡ | Unreal EngineのBluePrintを使ったゲーム制作を行う。 | 2前 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 28 | ○ | | | シェーダープログラミングⅠ_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。 | 2前 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 29 | ○ | | | シェーダープログラミングⅡ_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。 | 2後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 30 | ○ | | | オンラインゲームプログラミングⅠ_B | 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 | 2後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 31 | ○ | | | ゲーム制作プロジェクト演習 | 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 | 2前 | 120 | 8 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 32 | ○ | | | 就職作品制作（ゲームPG）Ⅰ | 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。 | 2後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 33 | ○ | | | 就職作品制作演習（ゲームPG）Ⅰ | 就職活動で必要となるオリジナル作品を制作する。 | 2後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 34 | ○ | | | 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。 | 2前 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 35 | ○ | | | 就職対策Ⅰ | 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。 | 2後 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 36 | | ○ | | 外国語Ⅲ（TOEIC対策） | 英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。<br>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。 | 2前 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | △ | ○ | |
| 37 | | ○ | | 外国語Ⅲ（英語中級） | English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level. | 2前 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | △ | ○ | |
| 38 | | ○ | | 外国語Ⅲ（英語初級） | English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level. | 2前 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | △ | ○ | |
| 39 | | ○ | | 外国語Ⅳ（TOEIC対策） | 英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。<br>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。 | 2後 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | △ | ○ | |
| 40 | | ○ | | 外国語Ⅳ（英語中級） | English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level. | 2後 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | △ | ○ | |
| 41 | | ○ | | 外国語Ⅳ（英語初級） | English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level. | 2後 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | △ | ○ | |
| 42 | | ○ | | 外国語Ⅳ（英語上級） | English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level. | 2後 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | △ | ○ | |
| 43 | ○ | | | ゲームAIプログラミングⅡ_A | 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。 | 3前 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 44 | ○ | | | シェーダープログラミングⅢ_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 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 45 | ○ | | | オンラインゲームプログラミングⅡ_A | インターネット通信の応用知識および、ソケット通信を用いた応用技術を学習する。<br>また、実際にオンラインゲームをC++で開発を行う。 | 3前 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 46 | ○ | | | ツール開発プログラミング | ゲーム開発の現場でよく使われる開発ツールの使い方と専用のプログラミング言語やスクリプトを用いて、自らツールを設計・作成する方法を学習する。 | 3前 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 47 | ○ | | | 就職作品制作演習（ゲームPG）Ⅱ | 就職活動で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。 | 3前 | 120 | 8 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 48 | ○ | | | 就職作品制作（ゲームPG）Ⅱ | 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。 | 3前 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 49 | ○ | | | 卒業制作演習（ゲーム） | 学習の集大成として作品制作を行い完成させる | 3後 | 270 | 18 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 50 | ○ | | | 就職対策Ⅱ | 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。 | 3前 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 51 | | ○ | | ゲーム研究ゼミⅣ（サウンドプロ） | 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。 | 3後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 52 | | ○ | | ゲーム研究ゼミⅣ（エフェクト制作） | 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。 | 3後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 53 | | ○ | | ゲーム研究ゼミⅣ（ネットワーク概論） | ネットワークに関する基礎知識習得とPHPによるサーバサイドプログラミング | 3後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 54 | | ○ | | ゲーム研究ゼミⅣ（情報科学） | 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 | 3後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 55 | | ○ | | ゲーム研究ゼミＶ（ゲーム物理） | 剛体系物理エンジンの実装と理論を学習する。 | 3後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 56 | | ○ | | ゲーム研究ゼミＶ（XRゲーム） | X-Realityに関わるプログラミング技術を学習する。 | 3後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 57 | | ○ | | ゲーム研究ゼミＶ（組込み制御） | 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。 | 3後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 58 | | ○ | | ゲーム研究ゼミＶ（データベース概論） | データベースに関する基礎知識とＳＱＬの学習、PHP＋MySQLによるデータベースシステムの構築演習 | 3後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 59 | | ○ | | ゲーム研究ゼミⅥ（ゲームAI） | 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。 | 3後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 60 | | ○ | | ゲーム研究ゼミⅥ（ゲームコリジョン） | 数学・物理で習っていない形状のコリジョンについて学習し、ゲーム制作における処理負荷も考慮したコリジョンシステムの作り方について学習する。 | 3後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 61 | | ○ | | ゲーム研究ゼミⅥ（Java） | Java言語の基礎知識と演習、Javaによるファイルアクセス、データベース操作の学習 | 3後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 62 | | ○ | | ゲーム研究ゼミ Ⅵ （ Game Article Reading） | ゲームやITの最新技術に関する英文記事を読み解く。<br>推奨レベル：英会話中級クラス以上 | 3後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | △ | |
| 合計 | | | | | 62科目 | 242 単位（単位時間3630） | | | | | | | | | | |

| 卒業要件及び履修方法 | | 授業期間等 | |
|---|---|---|---|
| 卒業要件： | 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。 | １学年の学期区分 | 2 期 |
| 履修方法： | 所定の授業への出席、学内試験の受験、課題の提出、所定の単位修得をもって履修。授業計画に沿って実習と座学の授業を実施。範期末に試験を実施する。 | 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。