

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	20
学校生活にあたって	授業・単位・試験について	29
	学費・奨学金制度	31
	学生証・学籍番号・通学定期券・自転車通学	31
	こんな時は？	33
	各種申請手続	34
	災害対策マニュアル	35
	個人情報保護に関する基本方針	36
	学生相談室・保健室	37
	ECC 社会貢献・国際交流センター	38
	ECC アーティスト美容専門学校校内サロン紹介	39
	ECC コンピュータ専門学校の国際力活動	40
	山口学園の Global 教育	44
連絡窓口・事務局・施設	連絡窓口	47
	事務局	48
	快適な学習環境づくりのためのルールとマナー	50
	施設の利用	51
	学舎案内図	53
資格・検定試験	資格・検定試験スケジュール	63
	資格・検定試験認定単位	64
月間予定	2023 年 4 月～2024 年 3 月	66
クラス一覧	学科コース・クラス・担任一覧	72
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	73
	コース・専攻別 1 年生向けカリキュラムフロー	74
	コース・専攻・学年別カリキュラム	87

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
- 2023 年 4 月 ECC 国際外語専門学校「高等部」（全日制・3年間）を新設
ECC アーティスト美容専門学校「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 2023 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 業界に適応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、ゲームプログラム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年次～3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～3年次）
- ・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回の制作を改善する。（1年次～3年次）
- ・日本人学生と海外出身学生が一緒に学ぶことと、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年次）
- ・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 年次～3 年次)
- ・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 年次～3 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～3 年次)
- ・日本人学生と海外出身学生が一緒に学ぶことと、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 I T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。

■I T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。

- ・I T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)

■I T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。

- ・I T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が一緒に学ぶことと、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 I T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。

■ I T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。

- ・ I T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）

■ I T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。

- ・ I T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。

- ・ I T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年次～2年次)
- ・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年次～3年次)
- ・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年次～3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 年後期～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）

■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、ビジネスシーンで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。

(入学前の授業科目の履修等)

第11条の2 学生が入学前に大学及び専修学校等で履修した授業科目について、当該課程における授業科目の履修とみなすことができる。

2前項により履修できる授業科目数は、転学等の場合を除き、2分の1を超えないものとする。

(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	17名以上	17名以上
兼任教員	16名以上	16名以上
計	33名以上	33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、学習の進展が同程度であり、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)

・令和5年4月1日 一部改則(入学前授業科目履修条文の追加、教職員組織、カリキュラム表の変更)

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
-----------------------	-----------------------	--	--------------	--

ECCコンピュータ専門学校 学則

様式3

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 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	校印
氏名	
生年月日	
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	可否	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

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が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は、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は、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 ＜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
就職活動	○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
天候による自宅待機	○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
新型コロナウイルス感染症	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
その他	○各校教務課または学校長が認めた場合

（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。従って、希望があれば成績証明書の発行は可能である。
- 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週間に付き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1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（新型コロナウィ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）

令和 5年 4月 1日 一部改訂（退学の項目に追記、授業時間帯より6時限目を削除）

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、授業が始まる前に定められた方法で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	☐ 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。 ☐ 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。 ☐ 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。 ☐ 追試・追課題対象者は受験願と1科目につき1,000円の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	☐ 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。 ☐ 特待生はその成績により、免除額が異なります。 ☐ 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・ノートPC・通学定期券・自転車通学

学生証・学籍番号・ノートPC……………

- 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・ノートPC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回に限り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">□学割証は本人に限り使用できますが、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、マージャン店など。
- 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、担任かキャリアセンター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。

落し物や忘れ物をしたとき……………

- 学内での落し物や忘れ物は事務局に届くことになっています。
- 落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つけたときは、事務局へ届けてください。
- 落し物や忘れ物は、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	休学とは、学生が在籍のまま学校を長期間休むことです。 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。 □休学期間は通算2年以内となっています。 □「休学願」は担任または教務課より受け取ってください。 □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。
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す。 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。 □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。 □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。
退学	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。 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。 ・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。 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。 □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。

*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、「教務規約第21条」で定めている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（Formsにて申請）」を欠席した日付より1週間以内に提出してください。「欠席届（Forms）」が提出されていない場合は出席扱いなどの処置は行いません。必ず期限を厳守してください。また、申請の際に欠席を証明する資料の添付が必要です。

■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（Forms）」を欠席した日付より1週間以内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」の流れに関しては別途説明します。

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。

住所や通学経路が変わったとき

■住所が変わったときは、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は、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下さい。

○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://anpi.ecc.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。

OECCアーティスト美容専門学校内相談室

【場所】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・水・木（矢倉）・・・10:00～17:00

火（富成）・・・10:00～16:00

金（陳）・・・10:00～18:00

OECC国際外語専門学校内相談室

【場所】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（矢倉）・・・10:00～17:00

水（西崎）・・・10:00～18:00

木（富成）・・・10:00～16:00

OECCコンピュータ専門学校内相談室

【場所】国際外語専門学校3号館2階

【電話】06-7632-7712 【Mail】gakuso1@ecc.ac.jp

【開室日・担当者】

月・水（松本）・・・10:00～18:00

火（小原） 木（西崎） 金（安田）10:00～18:00

■保健室

看護師が常駐し、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】国際外語専門学校3号館2階

【電話】06-7632-7708

【開室日時】月～金・・・9:30～17:30

【担当者】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 国際外語専門学校3号館 2 階

【TEL】06-7632-6739

【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。
- 教室使用後にエアコンをオフにしていますか。
- 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」～ラプア～

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・当校が定める休日

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。



ヘアモデル募集

Menu 各90分

- ・カット（前髪だけOK！）
- ・カラー
- ・ヘッドスパ



ロングヘア（長さが肩より下）カラー予約方法

実施日

学校規定により実施。

予約

ご予約は
コチラ ⇒



① ワンカラー	⇒ カラーのみ	90分
② Wカラー	⇒ ブリーチ（ロングヘアに限る）	180分
③ トリプルカラー	⇒ ブリーチ＋カラー	270分

★ ロングヘアの方は、上記メニューからお選びください。
上記の予約でない場合、施術はできませんのでご了承下さい。

★講師が常にサポートしております。どうぞ安心してお越しください。

ECC コンピュータ専門学校の国際力活動

●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う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】世界のゲーム市場規模は日本の約1.1倍

2021年の日本国内のゲーム市場（家庭用ゲーム、パソコン用ゲーム、スマートデバイス用ゲーム）の市場規模は約1.8兆円。それに比べ、海外ゲーム市場を加えた全世界での市場規模は約2.0兆円と、約1.1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「2022 CESA 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

世界的IT企業ビッグテック（グーグル、アップル、メタ、アマゾン、マイクロソフト）5社の株式時価総額は、日本の大手企業（東証一部上場企業）約2000社の時価総額の合計を上回るとも言われており、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。

英語授業：初級クラス・中級クラス ＊1年次・2年次

オールコミュニケーションの練習に偏りすぎず、英語の4技能（読み、書き、聞き、話す）と英語の基本ルール（文法力）に重点を置き、読解力や発信力を養います。

英語授業：上級クラス ＊1年次のみ

英語の4技能や基本ルールはもちろん、英語でのプレゼンテーションなども実施し、初級・中級よりも高い発信力や読解力を養います。

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 (SIC・SPIC)	IT企業で使う英語のアプリ学習やTOEIC 対策授業を受けられます。	オンライン/ SIC・SPIC	○	○	△
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 ゲーム留学 (オンライン)	フィンランドの大学生と英語でゲーム制作をします。 ※2022 年度はオンラインで実施	9 月または 3 月 予定 (1 週間) ※詳細は別途案内	○	△	△
セブ島 IT 留学 (オンライン)	セブ島の IT スクールで英語と IT を集中特訓します。 ※2022 年度はオンラインで実施	3 月予定 (4 週間) ※詳細は別途案内	○	△	△
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.63 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、コースに合わせて授業内容が違います。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！



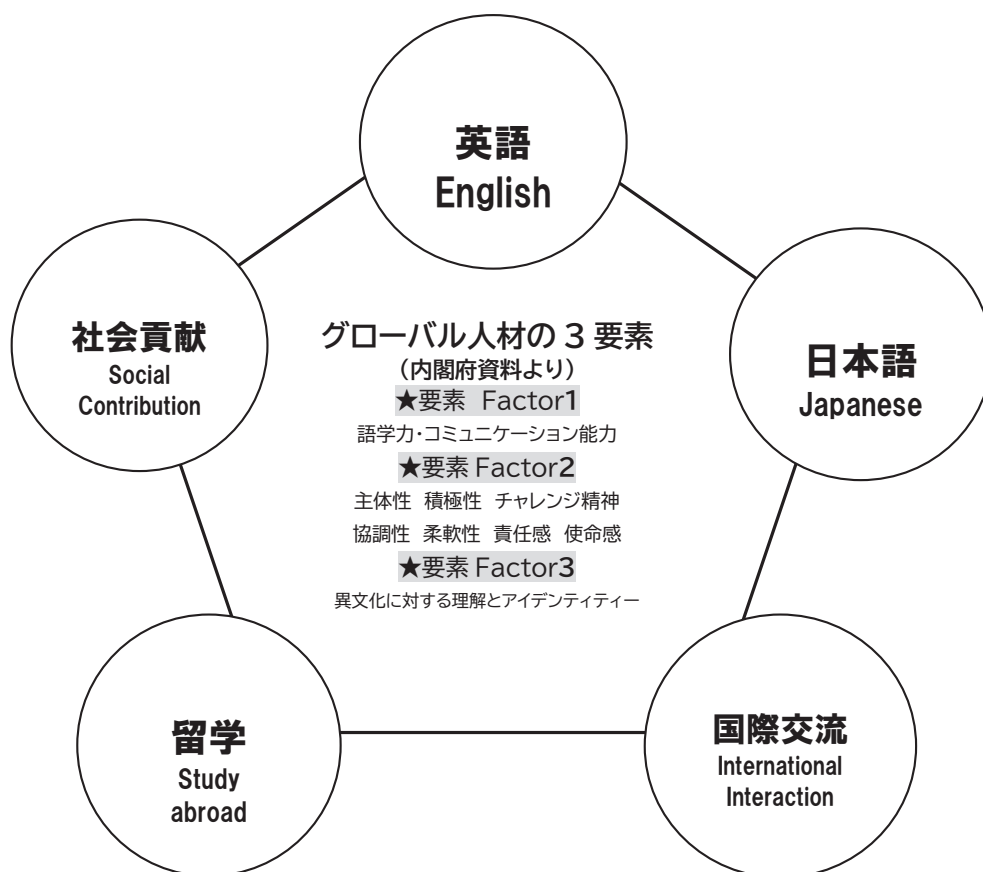
★内閣府のグローバル人材育成の 3 要素

- ・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	場所	内容	対象者	申し込み方法
英語	EIP (Kokusai)	前期:4月17日-7月24日 後期:10月2日-1月29日 時間: 月火水 13:00-13:20 木金 8:40-9:00	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。文法が間違えていても発音に自信がなくても大丈夫。失敗を恐れずにどんど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10日-7月31日 後期:9月25日-2月5日 ※金曜日・休講日はclose 時間:12:50-13:20	国際外語 2号館4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10日-7月31日 後期:9月22日-2月5日 (12/20-1/5 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)	山口学園 全学生	●自由参加 直接ELCへ
				・各種英語の質問対応		
				・学習支援ツール「〇〇マラソン」各種の提供		
				・英検各級ライティング添削、指導		
全日本ECC 英語スピーチ コンテスト	学校大会 7月17日(月) 全国大会 9月24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	2024年2月8日(木) ※予定	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、及びグローバル入試合格者	
日本語交流	Buddy Program	前期:4月26日-7月31日 後期:10月25日-1月31日 時間:月曜・水曜 12:50-13:20 15:20-15:50	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	●説明会に参加して登録 前期:4月下旬 後期:10月下旬 ●直接BuddyProgramに参加して登録
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、学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)に参加して登録 詳細は後日公開。
	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階事務局で申込
	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	場所	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 で申込
	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	
	Global College Network Student Ambassadors	未定	国際外語1号館英語課 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。 ※世界情勢により実施できない場合あり。
留学	フィリピンセブ島短期留学	①8月6日-8月26日 ②8月27日-9月16日	国際外語1号館英語課 1日の授業は、半分が少人数制のグループレッスンで、残りの半分がマンツーマンレッスン。英会話力アップには最適な環境で大量の英語を話す時間を確保できます。	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。 ※世界情勢により実施できない場合あり。
	英国短期留学	2024年 2月10日-3月3日	国際外語1号館英語課 イギリス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。 ※世界情勢により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)	2023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 美容科 トップスタイリスト	●希望者 募集時期は追って連絡。 ※社会情勢により実施できない場合あり。
	海外研修(米国NY)	2023年9月(予定)		アーティスト トータルビューティスタイリスト/ ヘアメイクアーティスト	●希望者 募集時期は追って連絡。 ※社会情勢により実施できない場合あり。
	海外研修(米国LA)	2024年1月(予定)		アーティスト トータルビューティスタイリスト/ 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	●希望者 募集時期は追って連絡。 ※社会情勢により実施できない場合あり。
	フィンランドゲームオンライン留学	2023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生とオンラインでのゲーム制作を行う。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 ゲームクリエイティブカレッジ	●詳細は後日公開。
	セブ島ITオンライン留学	2024年3月頃	コンピュータ2号館 フィリピンセブ島のITスクール教員からオンラインで、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 ITカレッジ	●詳細は後日公開。
社会貢献活動	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。	国際外語3号館2階 社会貢献・国際交流センター	山口学園 全学生	●登録方法 ①初回登録 https://npo.ecc.ac.jp/register 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 ※欠席連絡は Forms にて。電話は不要。
窓口受付時間	平日 9:00~19:00 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

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 9:00～17:00 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	<u>手数料</u> 1通200円 (英文の場合は400円) <u>発行日</u> 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。

※納入の金額などの案内については期限より約 3 週間前に学費納入者に郵送で送らせていただきます。

奨学金の受付について・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

奨学金窓口受付時間	平日 9:00～16:45 ※土曜日の受付はありません
-----------	-----------------------------

※4 限目終了後の受付はできませんのでご注意ください。

■奨学金を受けたい場合は春と秋に募集があります。（緊急の場合は窓口まで相談ください）
説明会などの詳細につきましては学生アプリで配信しますので確認してください。

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、「自分自身で」Formsにて欠席連絡**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。日曜祝日、休館日は**利用できません**ので注意してください。なお**「授業期間外」は校舎閉館時間が異なります**。詳細は「施設の利用」ページを参照してください。

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

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。学内で迷惑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

各館の閉館時間（平日）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

2号館	
【授業期間】 20：00 下校 20：30 閉館 【授業期間外】 19：00 下校 19：30 閉館	
3号館	
【授業期間】 20：00 下校 20：30 閉館 【授業期間外】 19：00 下校 19：30 閉館	
4号館	
17：30 下校 18：00 閉館	
国際3号館（4階以上）	国際2号館（4階のみ）
17：30 下校 18：00 閉館	授業時のみ使用可能

※ただし、土曜日は授業期間にかかわらず全館 17：00 下校となります。

図書室・マルチメディア工房・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

図書室 （2号館3階）	☐ 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。 ☐ 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。 ☐ 利用時間 10：00 — 16：00 昼間閉室 13：30 — 14：30（変更される場合あり） ☐ 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。 ☐ 貸出方法 借りたい図書と学生証をカウンターに呈示し、 ☐ 所定の手続きを行ってください。 ☐ 貸出期間 2週間 ☐ 貸出冊数 一度に3冊まで。 ☐ 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。 ☐ 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。 ☐ 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）	☐ 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。 ☐ 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
マルチメディア工房 （2号館2階）	☐ 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。 ☐ 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。 ☐ 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。 ☐ 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の使用は慎んでください。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 ・17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、17時以降に行う ・17時以降にレンジングを行う場合、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 □ 2号館6階・4号館5階に設置しています。 □ 国際外語3号館4階の休憩コーナーも使用可能です。国際外語2号館内の休憩コーナーは使用できません。 □ 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。 女子学生専用パウダールーム □ 2号館3階にあります。 □ 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。 □ 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。 喫煙スペース □ 芝生広場喫煙場所 ※1年生2年生は年齢に関わらず学内での喫煙は禁止とします。 ※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禁止です。 自転車置き場 下記指定場所に置いてください。 □ 3号館芝生広場東側、西側、4号館1階南側 □ 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。
実習室以外の教室使用	□ 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、その場合は速やかに退室してください。 □ 使用後は電灯と空調スイッチを消してください。

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・・・・・・・・・・・・・・・・

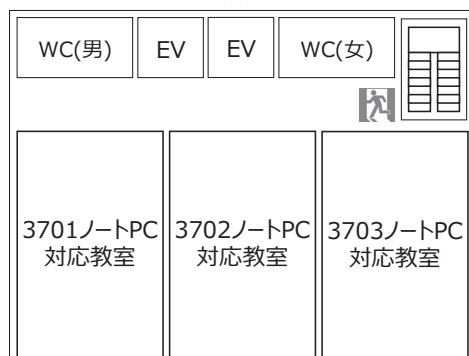
- 教室に私物を置くことは禁止されています。机の引き出しなども同様です。
- 個人ロッカー（有料）を各校舎に設置しています。希望者は事務局までお申込みください。
無断使用は厳禁です。使用した場合は設置物を撤去します。
- 実習室内での飲食は禁止です。
- 施設・設備に対し、公共の意識に反する行為を行った者に対しては、学則に従い、処分される場合があります。
- 教室・実習室・実習機その他、すべて本学の施設は公共のものです。自分のものと同じように、大切に扱ってください。
- 学生用の出力機は2号館と4号館にあります。（有料）

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



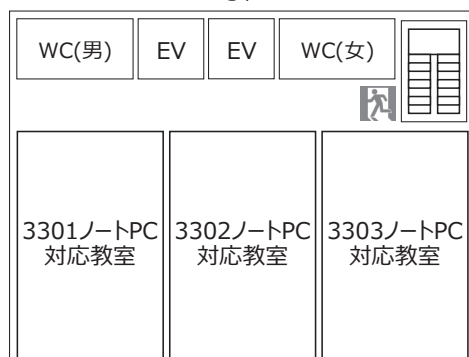
5F



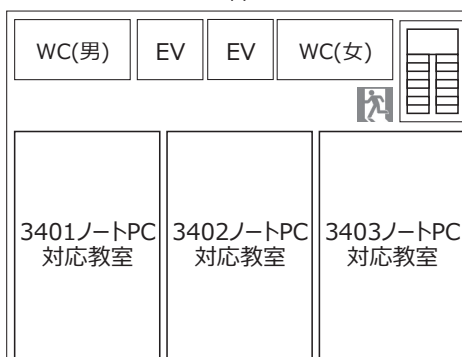
6F



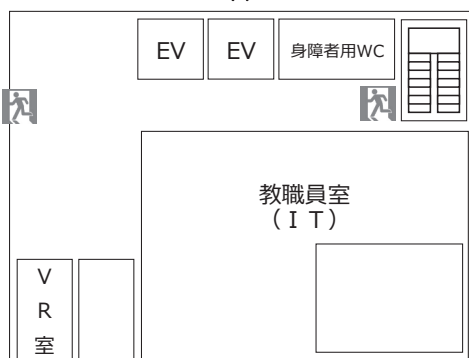
3F



4F



1F

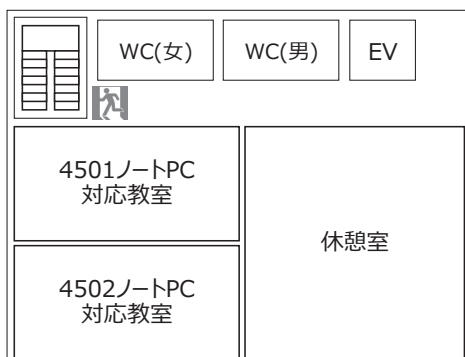


2F

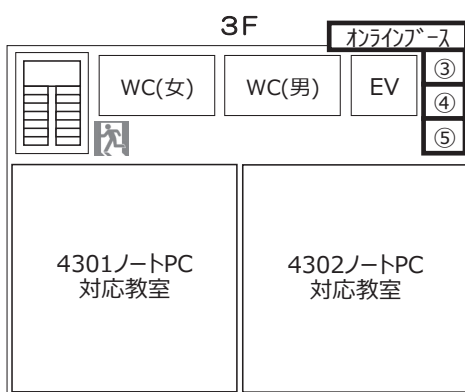


ECCコンピュータ専門学校4号館 学舎案内図

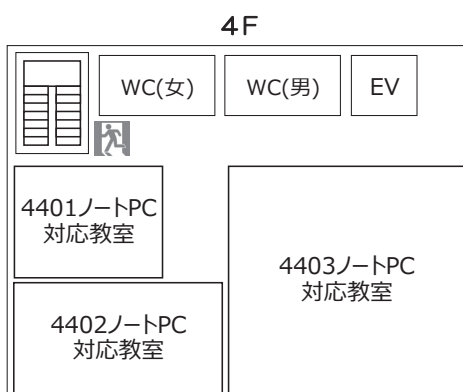
5F



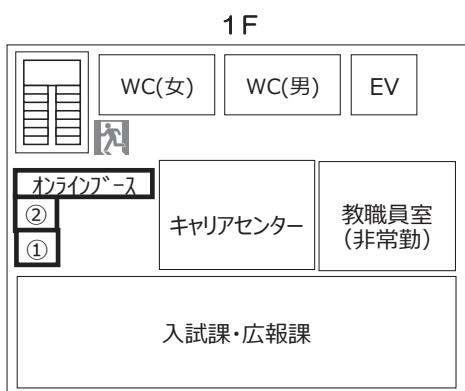
3F



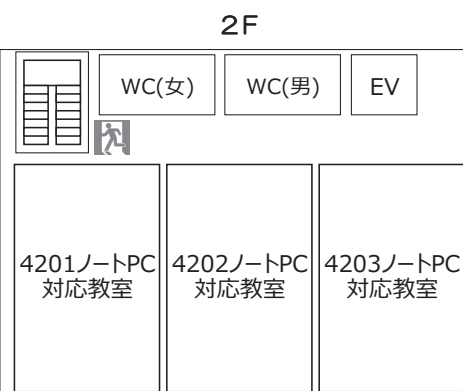
4F



1F



2F

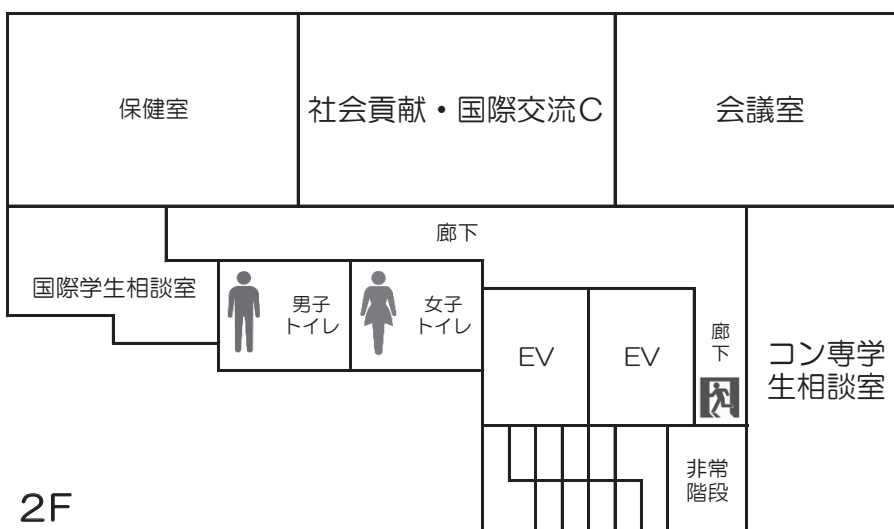
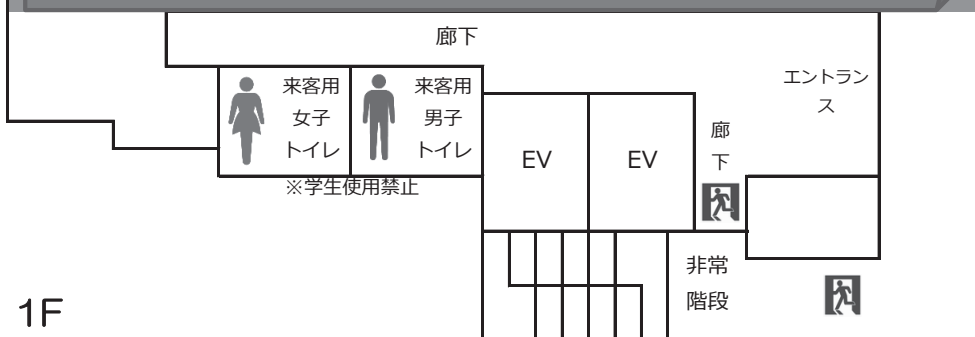


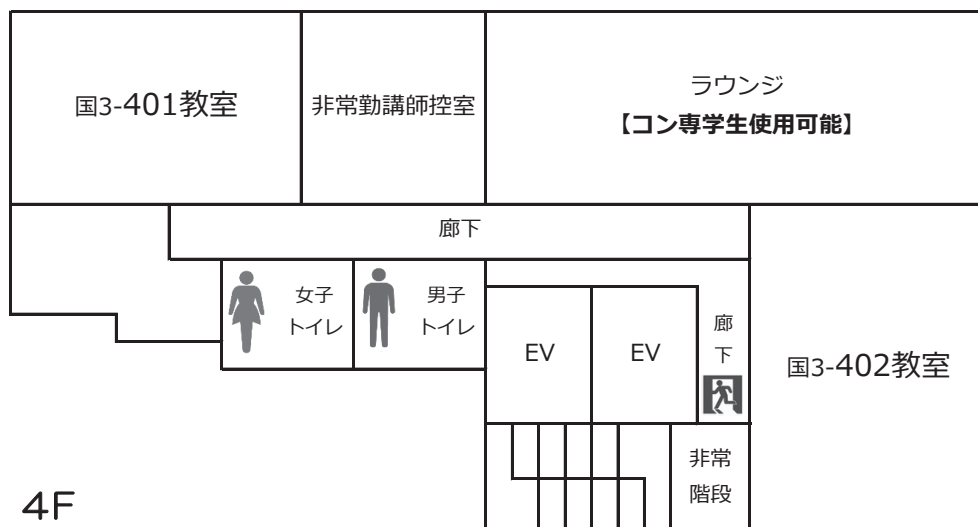
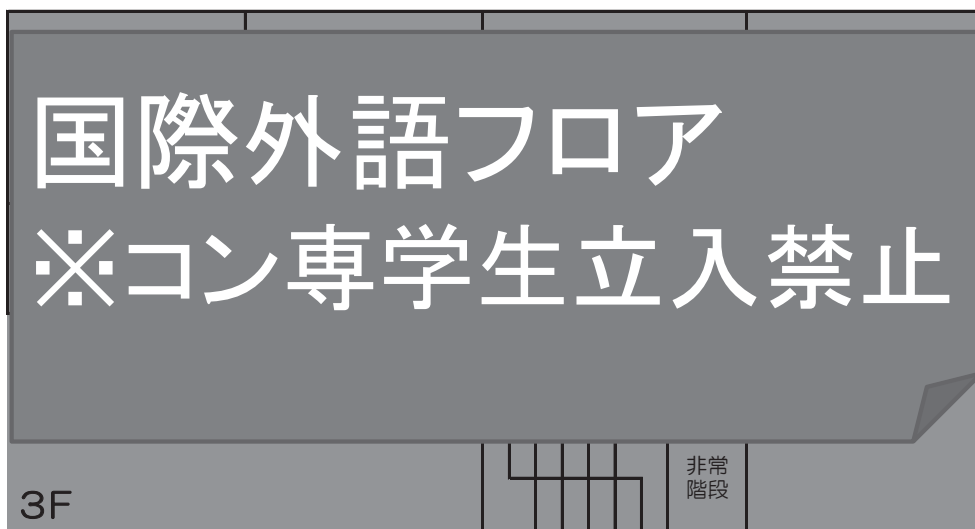
国際外語専門学校 2 号館 校舎案内図 4F

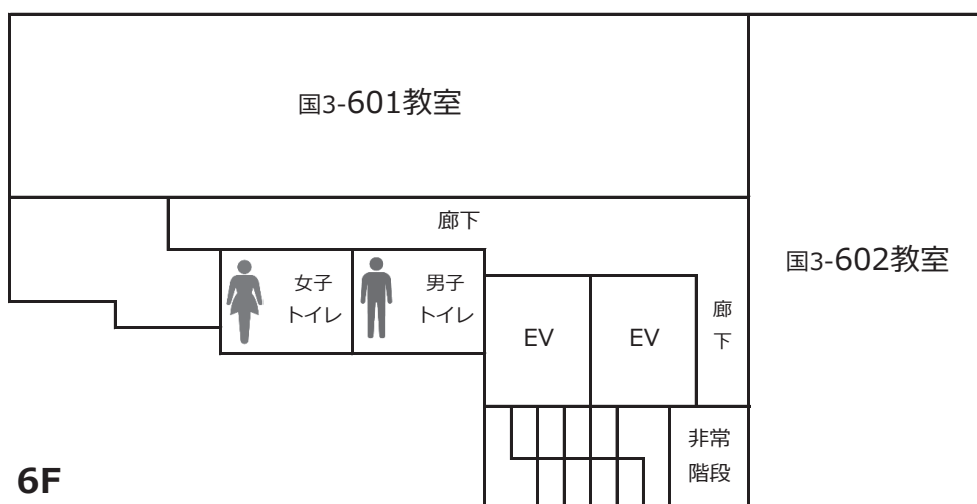
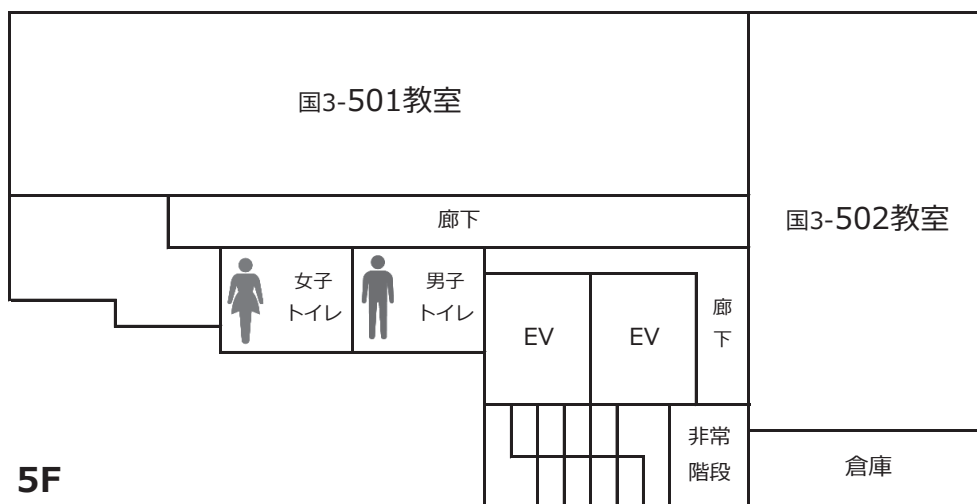


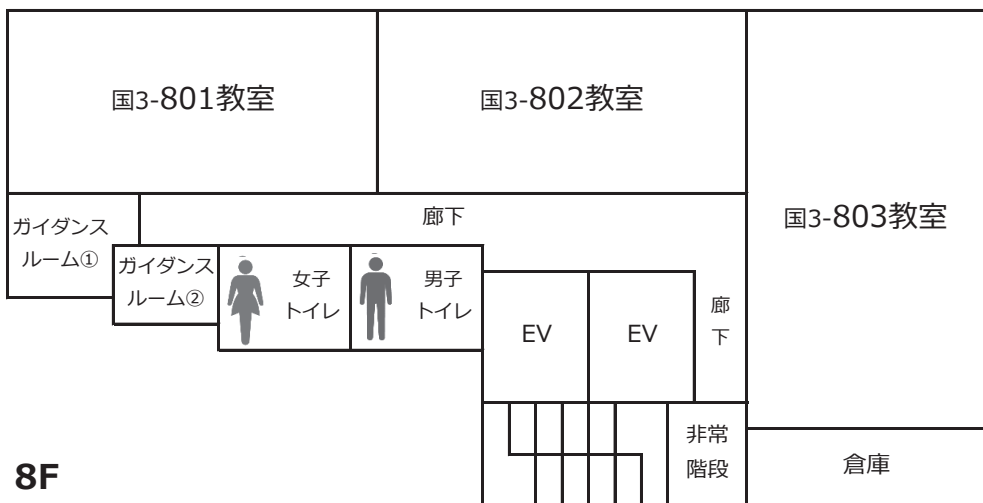
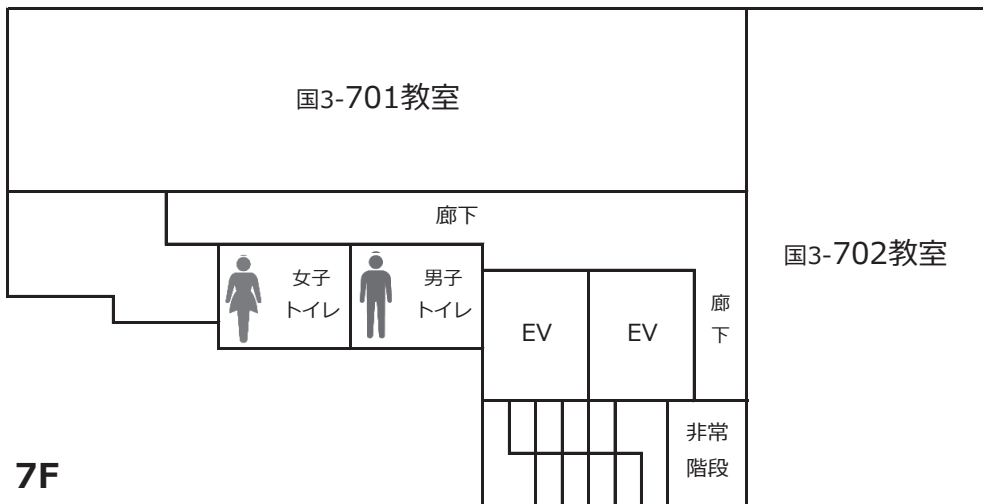
4F

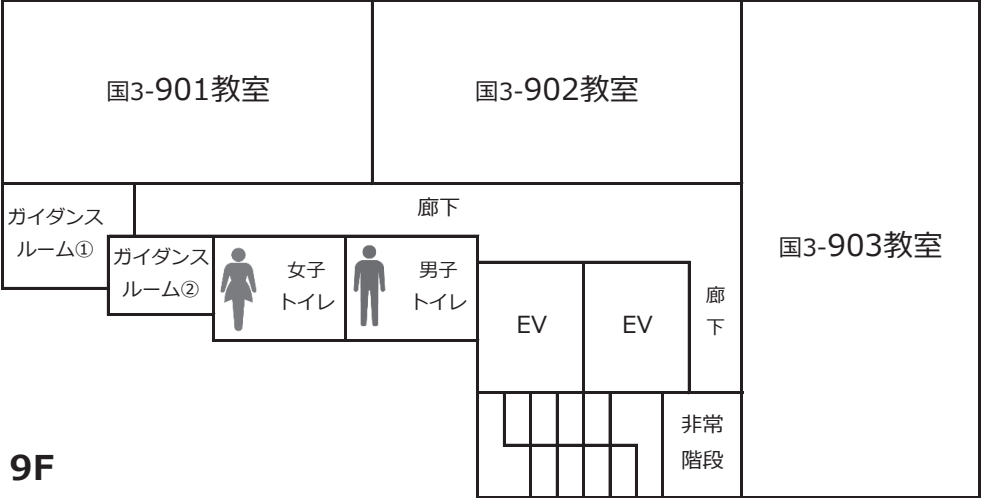
1Fは国際外語の事務局です。
コン専の学生は2号館事務局へ

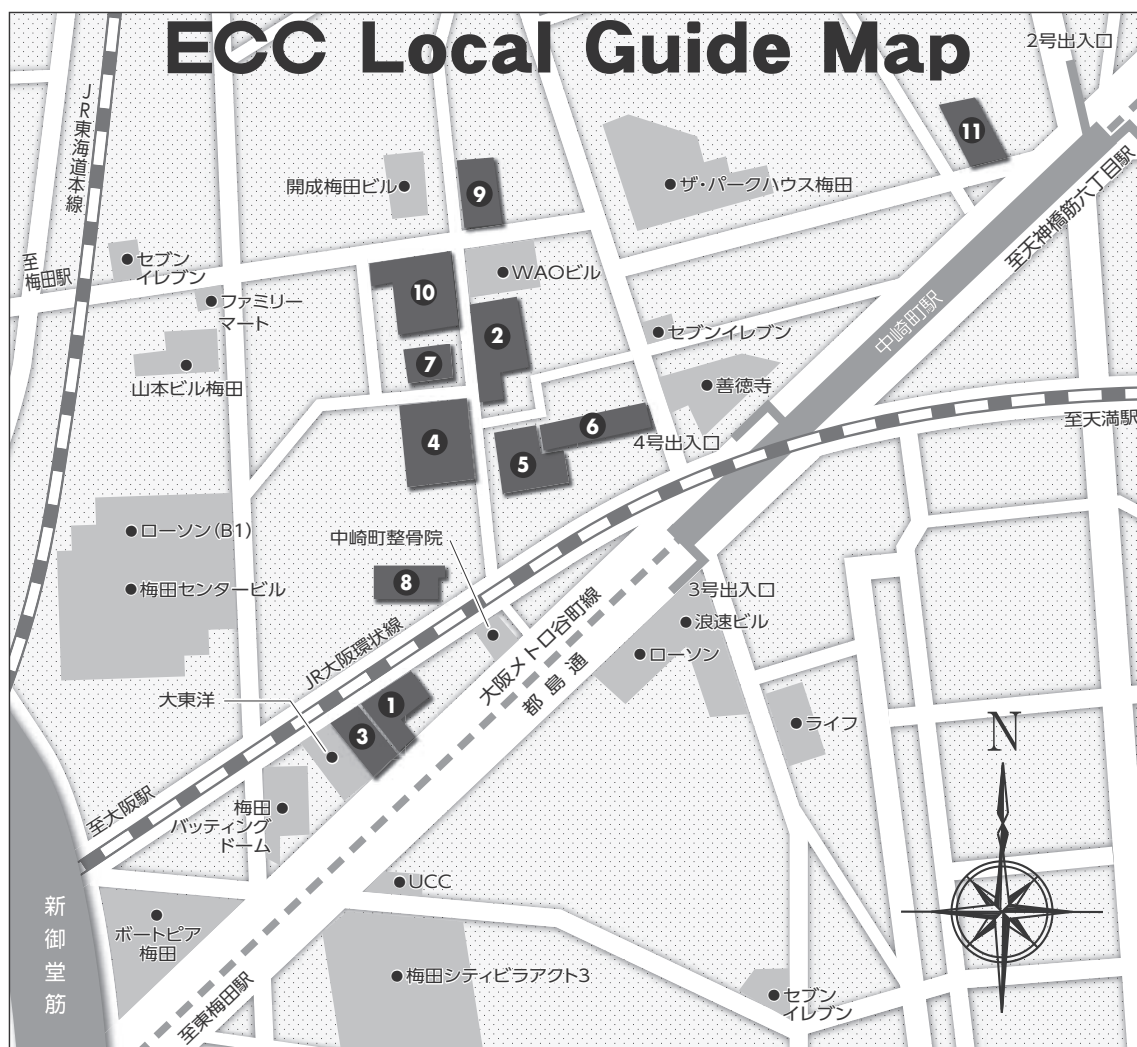












ECC国際外語専門学校

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

2023 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
4/17(月)～4/21(金)	AFT色彩検定	6月25日 日
9/4(月)～9/8(金)	AFT色彩検定	11月12日 日

上記予定が変更になる場合は、掲示等で連絡します。

2023 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)
4/10(月)～4/12(水)	TOEIC-IP	4月22日 土
4/10(月)～4/18(火)	英検 一次試験 ※ ¹	6月4日 日
6/19(月)～6/23(金)	TOEIC-IP	7月22日 土
7/24(月)～8/1(火)	英検 一次試験 ※ ²	10月8日 日
9/25(月)～9/29(金)	TOEIC-IP	10月28日 土
11/24(金)～12/1(金)	英検 一次試験 ※ ³	1月21日 日
12/11(月)～12/15(金)	TOEIC-IP	1月20日 土

※1 二次試験は1級・準1級が7月2日、2級・準2級・3級が7月9日

※2 二次試験は1級・準1級が11月5日、2級・準2級・3級が11月12日

※3 二次試験は1級・準1級が2月18日、2級・準2級・3級が2月25日

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	サービス接遇実務検定 1 級	3
ビジネス実務マナー検定 2 級	2	サービス接遇実務検定準 1 級	3
ビジネス実務マナー検定 3 級	1	サービス接遇実務検定 2 級	2
ビジネス文書技能検定 1 級	3	サービス接遇実務検定 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
マイクロソフトオフィススペシャリスト（MOS）エキスパート	2	マルチメディア検定ベーシック	1
マイクロソフトオフィススペシャリスト（MOS）スタンダード	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		

●2023年4月

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

●2023年5月

日	曜	月間予定
1	月	
2	火	
3	水	憲法記念日
4	木	みどりの日
5	金	こどもの日
6	土	休館日
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	
25	木	
26	金	
27	土	
28	日	
29	月	前期スポーツ大会／クラス交流会 （授業なし）
30	火	
31	水	

●2023年6月

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

●2023年7月

日	曜	月間予定
1	土	前期保護者会（予定）
2	日	
3	月	
4	火	
5	水	
6	木	
7	金	
8	土	
9	日	
10	月	
11	火	
12	水	
13	木	
14	金	
15	土	
16	日	
17	月	海の日
18	火	休講日（授業なし）
19	水	
20	木	
21	金	
22	土	
23	日	
24	月	
25	火	期末評価
26	水	期末評価
27	木	期末評価
28	金	期末評価
29	土	
30	日	
31	月	期末評価／前期授業終了日

●2023年8月

日	曜	月間予定
1	火	前期授業予備日（災害休講等）
2	水	前期授業予備日（災害休講等）
3	木	
4	金	前期成績発表（予定）
5	土	
6	日	
7	月	
8	火	
9	水	
10	木	
11	金	山の日
12	土	休館日
13	日	休館日
14	月	休館日
15	火	休館日
16	水	休館日
17	木	休館日
18	金	休館日
19	土	休館日
20	日	休館日
21	月	
22	火	
23	水	
24	木	
25	金	
26	土	
27	日	
28	月	
29	火	
30	水	
31	木	

●2023年9月

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

●2023年10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	スポーツの日
10	火	
11	水	
12	木	
13	金	
14	土	
15	日	
16	月	
17	火	CEATEC（予定）
18	水	CEATEC（予定）
19	木	CEATEC（予定）
20	金	CEATEC（予定）
21	土	
22	日	
23	月	
24	火	
25	水	
26	木	
27	金	
28	土	
29	日	
30	月	
31	火	

●2023年11月

日	曜	月間予定
1	水	
2	木	
3	金	文化の日
4	土	
5	日	
6	月	
7	火	後期スポーツ大会／クラス交流会 （授業なし）
8	水	
9	木	
10	金	
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	勤労感謝の日
24	金	
25	土	後期保護者会（予定）
26	日	
27	月	
28	火	
29	水	休講日（授業なし）
30	木	

●2023年12月

日	曜	月間予定
1	金	
2	土	
3	日	
4	月	
5	火	
6	水	
7	木	
8	金	
9	土	
10	日	
11	月	
12	火	
13	水	
14	木	
15	金	年内授業最終日
16	土	
17	日	
18	月	地球祭準備日
19	火	地球祭
20	水	
21	木	
22	金	
23	土	休館日
24	日	休館日
25	月	休館日
26	火	休館日
27	水	休館日
28	木	休館日
29	金	休館日
30	土	休館日
31	日	休館日

●2024年1月

日	曜	月間予定
1	月	元日
2	火	休館日
3	水	休館日
4	木	休館日
5	金	
6	土	
7	日	
8	月	成人の日
9	火	後期授業再開日
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	
25	木	
26	金	
27	土	
28	日	
29	月	
30	火	期末評価
31	水	期末評価

●2024年2月

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

●2024年3月

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

2023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	山本 昇
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(前期)	GE1B	板庇 賢一
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(前期)	GE1C	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)	GE1D	牧 昭郎
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(前期)	GE1E	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	GI1A	
		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	GI1B※	
		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	西谷 和馬
		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
		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	ゲームプログラム	GR2SB	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CG	GI2A	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	GI2B	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	岡本 武士
		マルチメディア研究	ゲームプログラム開発		GO2A	吉野 広二
		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	岡本 武士
		マルチメディア研究	CGデザイン	3DCG	CG2A	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	GC2A	永岡 由啓
	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	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	GI3A	福岡 寛
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームプランナー	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	曾根 国雄
		マルチメディア研究	ゲームプログラム開発		GO3A	吉野 広二
		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	曾根 国雄
		マルチメディア研究	CGデザイン	3DCG	CG3A	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	GC3A	永岡 由啓
		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	岩倉 晃宏
		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	GI4A	林 融
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームCG	GI4B	久禮 真依子
		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	GN4A	岩橋 政和
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	経営情報学	GJ4A	曾根 国雄
	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	GR5GA	岩倉 晃宏
		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	GR5GB	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	GR5SA	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	GR5SB	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	GI5A	林 融
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームCG	GI5B	久禮 真依子
		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	GN5A	岩橋 政和
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	経営情報学	GJ5A	曾根 国雄
		マルチメディア研究	ゲームプログラム開発		GO5A	吉野 広二
		マルチメディア研究	ゲームプログラム開発	経営情報学	GZ5A	曾根 国雄
		マルチメディア研究	CGデザイン	3DCG	CG5A	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	GC5A	永岡 由啓
		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	GR6GA	岩倉 晃宏
		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	GR6GB	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	GR6SA	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	GR6SB	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	GI6A	林 融
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームCG	GI6B	久禮 真依子
		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	GN6A	岩橋 政和
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	経営情報学	GJ6A	曾根 国雄
		マルチメディア研究	ゲームプログラム開発		GO6A	吉野 広二
		マルチメディア研究	ゲームプログラム開発	経営情報学	GZ6A	曾根 国雄
		マルチメディア研究	CGデザイン	3DCG	CG6A	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	GC6A	永岡 由啓
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	田中 明夫
		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
		マルチメディア	システムエンジニア	国際エンジニア	KE1A	朱 敏永
		高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE2A	良原 貴弘
		高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE2B	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	岡本 武士
		マルチメディア研究	IT開発研究		SK2A	田中 信也
		マルチメディア研究	IT開発研究		SK2B	坂倉 正樹
		マルチメディア研究	IT開発研究	経営情報学	SZ2A	岡本 武士
		マルチメディア研究	Webデザイン		WD2A	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	SE2A	田中 統志彦
		マルチメディア	システムエンジニア	国際エンジニア	KE2A	草川 真妃
		高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE3A	武次 潤平
		高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE3B	細井 和馬
		高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE3C	山本 太
		高度情報処理研究	IT開発エキスパート	経営情報学	IJ3A	曾根 国雄
		マルチメディア研究	IT開発研究		SK3A	森 智子
		マルチメディア研究	IT開発研究		SK3B	山本 太
		マルチメディア研究	IT開発研究	経営情報学	SZ3A	曾根 国雄
		マルチメディア研究	Webデザイン		WD3A	桃井 景子
	4	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	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	IJ4A	曾根 国雄
		高度情報処理研究	IT開発エキスパート	経営情報学	IJ4A	曾根 国雄
カレッジ	学年	学科	コース	専攻	クラス名	担任

※GR1SB、GI1B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、2023年4月に入学した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】 2023年度カリキュラムと必要単位

2023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。

■ゲーム開発エキスポパートコース/ゲームプログラミング専攻 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
	・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 ・日本ゲーム大賞応募 ・前期作品発表会																							
	・E3視察 ・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 ・選抜就職作品発表会(大阪) ・就職作品発表会(大阪・就職作品発表会(大阪))																							
	・ECC EXPO ・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
社会人基礎 就職対策	英会話																							
	初年次教育																							
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)	PG概論																							
	C言語/少人数レベル別																							
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)																							
	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 サウンド																							
ゲームプログラミング (ゼミ/必修選択)	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) 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。

■ゲームプログラミング開発コース 2022年度入学(GO1年)

	1年次					2年次					3年次				
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	後期
資格・検定 イベント 就職活動	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 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
資格・検定 イベント 就職活動	・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	・E3視察 ・CEDEC視察 ・フィンランドゲーム留学 ・ECC EXPO ・後期作品発表会 ・日本ゲーム大賞応募 ・前期作品発表会 ・選抜就職作品発表会(大阪) ・就職作品発表会(大阪)	・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 ・就職作品発表会(大阪) ・就職作品発表会(大阪)	・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 ・就職作品発表会(大阪) ・就職作品発表会(大阪)	・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 ・就職作品発表会(大阪) ・就職作品発表会(大阪)	・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 ・就職作品発表会(大阪) ・就職作品発表会(大阪)	・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 ・就職作品発表会(大阪) ・就職作品発表会(大阪)	・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 ・就職作品発表会(大阪) ・就職作品発表会(大阪)	・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 ・就職作品発表会(大阪) ・就職作品発表会(大阪)	・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 ・就職作品発表会(大阪) ・就職作品発表会(大阪)	・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 ・就職作品発表会(大阪) ・就職作品発表会(大阪)	・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 ・就職作品発表会(大阪) ・就職作品発表会(大阪)	・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 ・就職作品発表会(大阪) ・就職作品発表会(大阪)	・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 ・就職作品発表会(大阪) ・就職作品発表会(大阪)	・ECC EXPO ・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	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 1 2 3	4 5 6 7 8 9 10 11 12 1 2 3
社会人基礎 就職対策	初年次教育	英会話	英会話	英会話	英会話	英会話	英会話	英会話	英会話	英会話	英会話	英会話	英会話	英会話	英会話
企画・デザイン技術	2Dアート、3Dアート ゲーム研究	キャリアデザイン、就職対策	キャリアデザイン、就職対策	キャリアデザイン、就職対策	キャリアデザイン、就職対策	キャリアデザイン、就職対策	キャリアデザイン、就職対策	キャリアデザイン、就職対策	キャリアデザイン、就職対策	キャリアデザイン、就職対策	キャリアデザイン、就職対策	キャリアデザイン、就職対策	キャリアデザイン、就職対策	キャリアデザイン、就職対策	キャリアデザイン、就職対策
ゲームプログラミング (基礎)	C言語/少人数レベル別 PG概論	数学、物理	数学、物理	数学、物理	数学、物理	数学、物理	数学、物理	数学、物理	数学、物理	数学、物理	数学、物理	数学、物理	数学、物理	数学、物理	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	ゲームプログラミング	ゲームプログラミング	ゲームプログラミング	ゲームプログラミング	ゲームプログラミング	ゲームプログラミング	ゲームプログラミング	ゲームプログラミング	ゲームプログラミング	ゲームプログラミング	ゲームプログラミング	ゲームプログラミング	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)	ゲームエンジン (Unity、UE)	ゲームエンジン (Unity、UE)	ゲームエンジン (Unity、UE)	ゲームエンジン (Unity、UE)	ゲームエンジン (Unity、UE)	ゲームエンジン (Unity、UE)	ゲームエンジン (Unity、UE)	ゲームエンジン (Unity、UE)	ゲームエンジン (Unity、UE)	ゲームエンジン (Unity、UE)	ゲームエンジン (Unity、UE)	ゲームエンジン (Unity、UE)	ゲームエンジン (Unity、UE)	ゲームエンジン (Unity、UE)
ゲームプログラミング (システム)	描画エンジン開発	描画エンジン開発	描画エンジン開発	描画エンジン開発	描画エンジン開発	描画エンジン開発	描画エンジン開発	描画エンジン開発	描画エンジン開発	描画エンジン開発	描画エンジン開発	描画エンジン開発	描画エンジン開発	描画エンジン開発	描画エンジン開発
ゲームプログラミング (ゼミ必修選択)	ゼミⅣ ゼミⅤ ゼミⅥ	ゼミⅣ ゼミⅤ ゼミⅥ	ゼミⅣ ゼミⅤ ゼミⅥ	ゼミⅣ ゼミⅤ ゼミⅥ	ゼミⅣ ゼミⅤ ゼミⅥ	ゼミⅣ ゼミⅤ ゼミⅥ	ゼミⅣ ゼミⅤ ゼミⅥ	ゼミⅣ ゼミⅤ ゼミⅥ	ゼミⅣ ゼミⅤ ゼミⅥ	ゼミⅣ ゼミⅤ ゼミⅥ	ゼミⅣ ゼミⅤ ゼミⅥ	ゼミⅣ ゼミⅤ ゼミⅥ	ゼミⅣ ゼミⅤ ゼミⅥ	ゼミⅣ ゼミⅤ ゼミⅥ	ゼミⅣ ゼミⅤ ゼミⅥ
ゲーム制作	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)	就職作品制作(個人)	就職作品制作(個人)	就職作品制作(個人)	就職作品制作(個人)	就職作品制作(個人)	就職作品制作(個人)	就職作品制作(個人)	就職作品制作(個人)	就職作品制作(個人)	就職作品制作(個人)	就職作品制作(個人)	就職作品制作(個人)	就職作品制作(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。

■ゲーム開発エキスポ・ポートコース/ゲームCG専攻 2023年度入学(G11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	前期	後期	前期	後期	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 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	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	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
実務・検定 イベント 就職活動	・東京ゲームショウ視察					・CEDEC視察 ・フィンランドゲーム留学 ・ECC EXPO ・後期作品発表会					・E3視察 ・CEDEC視察 ・GGWORLD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 ・選抜就職作品発表会(大阪) ・就職作品発表会(大阪) 就職活動					・ECC EXPO ・後期作品発表会 ・卒業制作発表会				
	英会話					英会話					キャリアデザイン、就職対策					キャリアデザイン、就職対策				
企画技術 プログラム技術	初年次教育					ゲーム研究					プレゼン					プレゼン				
	PG職論 C言語/少人数レベル別					デッサン					デッサン					デッサン				
デザイン基礎	ゲーム2Dアート、イラスト制作					ゲーム3Dアート					3Dモデリング、3Dアセット キャラクターモデリング					フォトリアルCG				
	ゲーム3Dアート					ゲームエンジンCG表現					映像制作概論					映像制作概論				
2DCG	ゲーム2Dアート、イラスト制作					ゲーム3Dアート					3Dモデリング、3Dアセット キャラクターモデリング					フォトリアルCG				
3DCG	ゲーム3Dアート					ゲームエンジンCG表現					映像制作概論					映像制作概論				
映像制作	ゲーム2Dアート、イラスト制作					ゲーム3Dアート					3Dモデリング、3Dアセット キャラクターモデリング					フォトリアルCG				
ゼミ(必修選択)	ゲーム2Dアート、イラスト制作					ゲーム3Dアート					3Dモデリング、3Dアセット キャラクターモデリング					フォトリアルCG				
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)					ゲーム制作総合演習(チーム) ※産学連携					ゲーム制作総合演習(チーム/個人)				
作品制作 (ポートフォリオ)	イラスト制作、3D作品制作					イラスト制作、3D作品制作					ポートフォリオ制作					ポートフォリオ制作				
	ポートフォリオ制作					ポートフォリオ制作					ポートフォリオ制作					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/3DCG専攻 2023年度入学(CG1年)

	1年次												2年次												3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	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3												
	・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 ・選抜就職作品発表会(大阪) ・就職作品発表会(大阪) 就職活動												・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 ・前期作品発表会 ・就職作品発表会(大阪) ・就職活動												・ECC EXPO ・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												
社会人基礎 就職対策	英会話												英会話												ビジネスワーク キャリアデザイン、就職対策																							
	初年次教育																																															
デザイン基礎	デッサン												デッサン												デッサン																							
	2DCG基礎、2Dアート キャラクターデザイン、イラスト制作																																															
2DCG	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												ゲームエンジンCG表現																							
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																																			
													CG作品制作 ポートフォリオ制作												CG作品制作												卒業制作											
作品制作 (ポートフォリオ)																									CG作品制作												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。

■CGデザインコース/ゲームキャラクター専攻 2023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
	・東京ゲームショウ視察 ・フィンランドゲーム留学 ・ECC EXPO ・前期作品発表会 ・後期作品発表会	・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 ・ECC EXPO	・前期作品発表会 ・後期作品発表会 ・ECC EXPO	・前期作品発表会 ・後期作品発表会 ・ECC EXPO	・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 ・前期作品発表会 ・後期作品発表会 ・ECC EXPO	・前期作品発表会 ・後期作品発表会 ・ECC EXPO	・前期作品発表会 ・後期作品発表会 ・ECC EXPO	・前期作品発表会 ・後期作品発表会 ・ECC EXPO
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 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
社会人基礎 就職対策	英会話			英会話			英会話		
	初年次教育			プレゼン、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、美術・デザイン概論					
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	3Dモデリング 3Dアニメーション								
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)	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 2023年度入学 (IE1年)

	1年次			2年次			3年次			4年次		
	前期	中期	後期	前期	中期	後期	前期	中期	後期	前期	中期	後期
資格・検定 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	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
	前期 ・午前免除① ・午前免除②	中期 ・基本情報(通年) ・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 ・トナリシニア ・ECC EXPO	後期 ・基本情報(通年) ・応用情報 ・セキュリティコンテスト ・ECC EXPO	前期 ・基本情報(通年) ・応用情報 ・ECC EXPO	中期 ・基本情報(通年) ・応用情報 ・ECC EXPO	後期 ・基本情報(通年) ・応用情報 ・ECC EXPO	前期 ・基本情報(通年) ・応用情報 ・ECC EXPO	中期 ・基本情報(通年) ・応用情報 ・ECC EXPO	後期 ・基本情報(通年) ・応用情報 ・ECC EXPO	前期 ・基本情報(通年) ・応用情報 ・ECC EXPO	中期 ・基本情報(通年) ・応用情報 ・ECC EXPO	後期 ・基本情報(通年) ・応用情報 ・ECC EXPO
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 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
社会人基礎 就職対策	初年次教育	英会話										
IT基礎 情報処理	システム開発組織 ハードウェア組織 ソフトウェア組織 アルゴリズム	キャリアデザイン、就職対策										
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/JavaScript) Webサーバー(PHP/Laravel) データベース(MySQL) アプリ開発(Android, Java)	【選択】基本情報 【選択】応用情報										
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 サーバー構築(UNIX) クラウド(AWS) IoT制作 I (C/C++) AI活用(Python)	【選択】基本情報 【選択】応用情報										
その他(IoT, AIなど)	IoT基礎演習(IoT)	【選択】基本情報 【選択】応用情報										
ITゼミ (専門特化/選択)		ITゼミ演習 (AI・システム、ネット・セキュリティ、IoT、ITビジネス)										
IT開発	コンゼプトワーク	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) ※Webと合同 システム設計(設計書)	システム開発 (チーム) ※Webと合同 システム設計(設計書)	システム開発 (チーム) ※Webと合同 システム設計(設計書)	システム開発 (チーム) ※Webと合同 システム設計(設計書)	システム開発 (チーム) ※Webと合同 システム設計(設計書)	システム開発 (チーム) ※Webと合同 システム設計(設計書)	システム開発 (チーム) ※Webと合同 システム設計(設計書)	システム開発 (チーム) ※Webと合同 システム設計(設計書)	システム開発 (チーム) ※Webと合同 システム設計(設計書)

※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開発研究コース 2023年度入学(SK1年)

	1年次			2年次			3年次		
	前期 4 5 6 7	後期 10 11 12	1 2 3	前期 4 5 6 7	後期 10 11 12	1 2 3	前期 4 5 6 7	後期 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(通年) ・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	・応用情報 ・セキュリティコンテスト ・ECC EXPO	・基本情報(通年) ・応用情報 ・ECC EXPO	・応用情報 ・セキュリティコンテスト ・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				英会話					
IT基礎 情報処理	システム開発概論 ハードウェア概論 ソフトウェア概論	【選択】午前免除		【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/JavaScript)	Webサーバー (PHP/Laravel) データベース (MySQL) アプリ開発 (Android, Java)							
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) サーバー構築 (UNIX) クラウド (AWS) IoT制作 I (C/C++) AI活用 (Python)					
その他 (IoT、AIなど)	IT基礎演習 (IoT)								
ITゼミ (専門特化/選択)							ITゼミ演習 (AI・システム、ネット・セキュリティ、IoT、ITサポート・資格)		
IT開発	コンセプトワーク	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) ※Webと合同	システム設計 (設計書)				

※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 2023年度入学(SE1年)

	1年次												2年次											
	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
	・午前免除① ・午前免除②						・基本情報(通年)						・基本情報(通年) ・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 ・トラブルシューティングコンテスト ・ECC EXPO					
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
	英会話						キャリアデザイン、就職対策						就職活動						・E展(作品発表会) ・ECC EXPO					
社会人基礎 就職対策																								
IT基礎 情報処理	システム開発概論												【選択】基本情報 【選択】応用情報						【選択】基本情報 【選択】応用情報					
	ハードウェア概論 ソフトウェア概論 アルゴリズム																							
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フロント(HTML/CSS)												Webフロント(Javascript)						Webサーバー(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)						サーバー構築(UNIX) セキュリティ					
	IoT基礎演習(IoT)																		AI活用(Python)					
その他(IoT、AIなど)																								
ITゼミ(専門特化/選択)	システム開発 (Android、個人/チーム)												システム開発 (チーム)						システム開発 (チーム)					
	コンセプトワーク																							
IT開発																								

※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 2023年度入学(KE1年)

	1年次												2年次											
	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
	・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 ・ECC EXPO					
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
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												アプリケーション開発演習(Android) システム開発演習											
	プログラミング基礎演習(Java) プログラミング応用演習(Java)																							
	Web演習(HTML/CSS)、Webスク립ト演習(JavaScript)																							

※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 2023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				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												
	・色彩検定3級												・HTML5作品アワード ・他校合同Web合宿												・HTML5プロフェッショナル認定試験Lv1												・HTML5作品アワード ・学外コンテスト応募(～1月)											
	・会社見学												・+E展(作品発表会) ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO												・若年者ものづくり競技大会 ・東京プレゼン交換会 ・+E展(作品発表会) ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO												・+E展(作品発表会) ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO											
																																					就職活動											
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												
社会人基礎 就職対策	英会話												キャリアデザイン、就職対策																																			
	色彩構成、写真技術												Photoshop、Illustrator																																			
グラフィックデザイン	DTP、デザインアートワーク、ビジュアルデザイン												コンセプトワーク												メディアプロジェクト演習																							
	Web設計演習												Webデザイントレーニング																																			
Webデザイン	HTML												アプリ開発												WordPress																							
	JavaScript、サーバーサイド(PHP)																								Webゼミ演習																							
Webプログラミング	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演習												チームプロジェクト演習 ※ITと合同																							
	チームプロジェクト演習												WoT演習												卒業制作																							
Webゼミ																																																
作品制作																																																

※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 2023年度2年次編入

	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																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			</

※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。

■經營情報學專攻/3年制 2023年度2年次編入

	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	・文章検定						・文章検定						・文章検定 ・ビジネス数学検定						・文章検定 ・ビジネス数学検定					
							・ECC EXPO												・ECC EXPO					
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					
	ビジネスアプリケーション(Excel、Word、Access、VBA)																							
	文章読解																							
ビジネス 社会人基礎力													ビジネス数学						レビュープレゼン					
ITスキル ノーコード ノーコード	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)												ローコードアプリ制作演習(kintone)						Webサイト制作 (HTML/CSS/JavaScript)					
デザインスキル CAD	グラフィックデザイン (Photoshop、Illustrator)												ビジュアルデザイン											
													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。
必修	初年次教育	2	1	0	「7つの習慣」を身につけることによる、「自己肯定感の育成」や他人を思いやる学生の育成を目指す。
小計		28	14	0	
必修	外国語Ⅰ（英語上級）	2	1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅰ（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅰ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	ビジネス日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
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（英語上級）	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅱ（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅱ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	ビジネス日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
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	ゲームモーション演習 I	4	0	2	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 (英語上級)	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語 II (英語中級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語 II (英語初級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	ビジネス日本語 II (留学生対象)		0	1	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
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	
必修	外国語Ⅱ（英語上級）	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅱ（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅱ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	ビジネス日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
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	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	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。
必修	初年次教育	2	1	0	「7つの習慣」を身につけることによる、「自己肯定感の育成」や他人を思いやる学生の育成を目指す。
小計		56	14	14	
必修	外国語Ⅰ（英語上級）	2	1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅰ（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅰ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	ビジネス日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
必修	外国語Ⅱ（英語上級）	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅱ（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅱ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	ビジネス日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
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	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	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	キャラクタデザインⅠ	2	1	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	初年次教育	2	1	0	「7つの習慣」を身につけることによる、「自己肯定感の育成」や他人を思いやる学生の育成を目指す。
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	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	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（英語上級）	2	1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅰ（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅰ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	ビジネス日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
必修	外国語Ⅱ（英語上級）	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅱ（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅱ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	ビジネス日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
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	キャラクタデザイン I	2	1	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	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	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	初年次教育	2	1	0	「7つの習慣」を身につけることによる、「自己肯定感の育成」や他人を思いやる学生の育成を目指す。
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 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成する
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	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	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	
必修	外国語 I (英語上級)	2	1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語 I (英語中級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語 I (英語初級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	ビジネス日本語 I (留学生対象)		1	0	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
必修	外国語 II (英語上級)	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語 II (英語中級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語 II (英語初級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	ビジネス日本語 II (留学生対象)		0	1	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
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	ゲーム物理Ⅰ_B	4	0	2	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_B	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（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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	ゲームキャラクタモーション演習 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	ゲームキャラクタモーション演習 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 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 (英語中級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ (英語初級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅰ (留学生対象)		1	0	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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 (英語中級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ (英語初級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅱ (留学生対象)		0	1	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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	
必修 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（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
必修 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（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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	4	2	0	ノーコードアプリの使い方を習得し、さまざまなアプリを制作を行う。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅱ	4	0	2	ノーコードアプリの使い方を習得し、さまざまなアプリを制作を行う。
必修	グラフィックデザイン（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（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	8	4	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	8	0	4	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 & PowerPoint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	ビジネス文章・作文・コピー・ネーミング・論説・評論・物語などに触れ、文章への造詣を深めるとともに、基本的な文章力の習得を目指す。
必修	文章読解Ⅱ	2	0	1	ビジネス文章・作文・コピー・ネーミング・詩歌・論説・評論・物語などの執筆にて、テーマとターゲットを意識できる文章作成を行う。
必修	コンセプトワーク（経営）Ⅰ	2	1	0	コンセプトとは何かを学び、自身の制作に反映できるよう経験と反復練習を行う。
必修	コンセプトワーク（経営）Ⅱ	2	0	1	コンセプトへの理解を深め、自身の制作に反映できるよう経験と反復練習を行う。
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（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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	ゲーム物理Ⅰ_B	4	0	2	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	ゲームプログラミングⅣ_A	4	2	0	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	ゲームプログラミングⅤ_B	4	0	2	3D格闘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
必修	描画エンジン開発Ⅲ	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	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	シェーダープログラミングⅠ_A	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Ⅱ_B	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	オンラインゲームプログラミングⅠ_B	4	0	2	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	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	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	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（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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	4	2	0	ノーコードアプリの使い方を習得し、さまざまなアプリを制作を行う。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅱ	4	0	2	ノーコードアプリの使い方を習得し、さまざまなアプリを制作を行う。
必修	グラフィックデザイン（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（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	8	4	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	8	0	4	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 & PowerPoint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	ビジネス文章・作文・コピー・ネーミング・論説・評論・物語などに触れ、文章への造詣を深めるとともに、基本的な文章力の習得を目指す。
必修	文章読解Ⅱ	2	0	1	ビジネス文章・作文・コピー・ネーミング・詩歌・論説・評論・物語などの執筆にて、テーマとターゲットを意識できる文章作成を行う。
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（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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

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	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	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	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 (CG)	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	デッサン (CG) Ⅲ	4	0	2	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	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	UnrealEngine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	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	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 (英語中級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ (英語初級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅰ (留学生対象)		1	0	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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 (英語中級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ (英語初級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅱ (留学生対象)		0	1	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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	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	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	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	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（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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Ⅰ_A	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_A	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	オンラインゲームプログラミングⅠ_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	オンラインゲームプログラミングⅡ_B	4	0	2	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。また、実際にオンラインゲームをC++で開発を行う。
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	ゲームプログラミングⅤ_B	4	0	2	3D格闘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。
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	ゲームエンジンCG表現演習Ⅰ_A	4	2	0	UnrealEngine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3D作品制作演習Ⅲ	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	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	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Ⅱ	4	0	2	UnrealEngine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3D作品制作演習Ⅳ	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	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」を探索しながら、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	Webサイト制作（経営）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（経営）Ⅱ	4	0	2	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	ローコードアプリ制作演習Ⅰ	4	2	0	様々な業種・職種のDX化を推進するためのローコードアプリ制作スキルを習得する。
必修	ローコードアプリ制作演習Ⅱ	4	0	2	様々な業種・職種のDX化を推進するためのローコードアプリ制作スキルを習得する。
必修	レビュープレゼン（経営）Ⅰ	4	2	0	エンターテインメント作品を分析し、概要を紹介し魅力を評価するプレゼンテーションを行う。
必修	レビュープレゼン（経営）Ⅱ	4	0	2	エンターテインメント作品を分析し、概要を紹介し魅力を評価するプレゼンテーションを行う。
必修	ビジュアルデザイン（経営）Ⅰ	4	2	0	PhotoshopおよびIllustratorをビジュアル作品制作に生かせるよう課題作成を行う。
必修	ビジュアルデザイン（経営）Ⅱ	4	0	2	PhotoshopおよびIllustratorをビジュアル作品制作に生かせるよう課題作成を行う。
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	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅲ	4	2	0	Microsoft Word & Excel & PowerPointそれぞれの応用機能を習得し、実務にて使用可能な習熟を目指す。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅳ	4	0	2	Microsoft Word & Excel & PowerPointそれぞれの基本～応用機能を使用し、ビジネスでの使用を可能とする習熟を目指す。
必修	文章読解Ⅰ	2	1	0	ビジネス文章・作文・コピー・ネーミング・論説・評論・物語などに触れ、文章への造詣を深めるとともに、基本的な文章力の習得を目指す。
必修	文章読解Ⅱ	2	0	1	ビジネス文章・作文・コピー・ネーミング・詩歌・論説・評論・物語などの執筆にて、テーマとターゲットを意識できる文章作成を行う。
必修	コンセプトワーク（経営）Ⅰ	2	1	0	コンセプトとは何かを学び、自身の制作に反映できるよう経験と反復練習を行う。
必修	コンセプトワーク（経営）Ⅱ	2	0	1	コンセプトへの理解を深め、自身の制作に反映できるよう経験と反復練習を行う。
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_A	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Ⅰ_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。
必修	就職作品制作（ゲームPG）_A	4	2	0	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	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	
必修	ゲーム研究ゼミⅣ（ゲームフロ）	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（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（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
	ゲーム研究ゼミⅣ（エフェクト制作）		0	2	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。
必修	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、PHP+MySQLによるデータベースシステムの構築演習
必修	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（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PHPによるサーバサイドプログラミング
	ゲーム研究ゼミⅥ（Java）		0	2	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
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	Webサイト制作（経営）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（経営）Ⅱ	4	0	2	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	ローコードアプリ制作演習Ⅰ	4	2	0	様々な業種・職種のDX化を推進するためのローコードアプリ制作スキルを習得する。
必修	ローコードアプリ制作演習Ⅱ	4	0	2	様々な業種・職種のDX化を推進するためのローコードアプリ制作スキルを習得する。
必修	レビュープレゼン（経営）Ⅰ	4	2	0	エンターテインメント作品を分析し、概要を紹介し魅力を評価するプレゼンテーションを行う。
必修	レビュープレゼン（経営）Ⅱ	4	0	2	エンターテインメント作品を分析し、概要を紹介し魅力を評価するプレゼンテーションを行う。
必修	グラフィックデザイン（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（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）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	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅲ	4	2	0	Microsoft Word & Excel & PowerPointそれぞれの応用機能を習得し、実務にて使用可能な習熟を目指す。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅳ	4	0	2	Microsoft Word & Excel & PowerPointそれぞれの基本～応用機能を使用し、ビジネスでの使用を可能とする習熟を目指す。
必修	文章読解Ⅲ	2	1	0	ビジネス文章・作文・コピー・ネーミング・論説・評論・物語などの執筆にて、読者の心証を意識できる文章作成を行う。
必修	文章読解Ⅳ	2	0	1	就職活動にいかせるビジネス文章の作成と、小説やシナリオなどのオリジナル作品を執筆する。
必修	コンセプトワーク（経営）Ⅰ	2	1	0	コンセプトとは何かを学び、自身の制作に反映できるよう経験と反復練習を行う。
必修	コンセプトワーク（経営）Ⅱ	2	0	1	コンセプトへの理解を深め、自身の制作に反映できるよう経験と反復練習を行う。
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		54			

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	デッサン表現技法Ⅱ	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演習Ⅱ	4	2	0	UnrealEngine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	20	10	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	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。
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。
小計		56	15	13	
必修	CG研究ゼミ_B（ゲームエンジン）	4	0	2	UnrealEngineのノードベースプログラムシステム（ブループリント）の基礎から簡単な応用まで、簡単なTPSシューティングゲームを作りながら学べます。
	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研究・CG表現研究とそれに伴う作品制作を行う。
	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	ゲーム2Dアニメーション演習Ⅱ	8	4	0	就職作品の目玉として2Dアニメーション作品を制作する
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	ゲーム2D作品制作演習Ⅲ	12	6	0	ゲーム業界就職に向けて、各自に必要な2Dデザインを企画設定し就職作品制作を行う。
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。
必修	ゲーム2D作品制作演習Ⅳ	8	0	4	ゲーム業界就職に向けて、各自に必要な2Dデザインを企画設定し就職作品制作を行う。
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。
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研究・CG表現研究とそれに伴う作品制作を行う。
	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	UnrealEngineのノードベースプログラムシステム（ブループリント）の基礎から簡単な応用まで、簡単なTPSシューティングゲームを作りながら学べます。
	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	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。
必修	ツール開発プログラミング	4	2	0	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。
小計		36	9	9	
必修	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（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
	ゲーム研究ゼミⅠ（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。
必修	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、PHP+MySQLによるデータベースシステムの構築演習
必修	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（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持って英文をどんどん読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PHPによるサーバサイドプログラミング
	ゲーム研究ゼミⅢ（Java）		2	0	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
必修	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（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（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
必修	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、PHP+MySQLによるデータベースシステムの構築演習
必修	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（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PHPによるサーバサイドプログラミング
	ゲーム研究ゼミⅥ（Java）		0	2	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
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) IV	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	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。
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	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
小計		52	13	13	
必修	CG研究ゼミ_A (ゲームエンジン)	4	2	0	UnrealEngineのノードベースプログラムシステム (ブループリント) の基礎から簡単な応用まで、簡単なTPSシューティングゲームを作りながら学べます。
	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
必修	CG研究ゼミ_B (ゲームエンジン)	4	0	2	UnrealEngineのノードベースプログラムシステム (ブループリント) の基礎から簡単な応用まで、簡単なTPSシューティングゲームを作りながら学べます。
	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研究・CG表現研究とそれに伴う作品制作を行う。
	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・ゲームプランナー専攻

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通りの企画書を相互的にフ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）を逆スベックし、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			

ゲーム開発エキスパートコース・経営情報学専攻

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	Webサイト制作（経営）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（経営）Ⅱ	4	0	2	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	ローコードアプリ制作演習Ⅰ	4	2	0	様々な業種・職種のDX化を推進するためのローコードアプリ制作スキルを習得する。
必修	ローコードアプリ制作演習Ⅱ	4	0	2	様々な業種・職種のDX化を推進するためのローコードアプリ制作スキルを習得する。
必修	レビュープレゼン（経営）Ⅰ	4	2	0	エンターテインメント作品を分析し、概要を紹介し魅力を評価するプレゼンテーションを行う。
必修	レビュープレゼン（経営）Ⅱ	4	0	2	エンターテインメント作品を分析し、概要を紹介し魅力を評価するプレゼンテーションを行う。
必修	ビジュアルデザイン（経営）Ⅰ	4	2	0	PhotoshopおよびIllustratorをビジュアル作品制作に生かせるよう課題作成を行う。
必修	ビジュアルデザイン（経営）Ⅱ	4	0	2	PhotoshopおよびIllustratorをビジュアル作品制作に生かせるよう課題作成を行う。
必修	CAD演習（経営）Ⅴ	4	2	0	CADと製図の技術を理解し習得する。
必修	CAD演習（経営）Ⅵ	4	0	2	CADと製図の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）Ⅲ	4	2	0	Microsoft Word & Excel & PowerPointそれぞれの応用機能を習得し、実務にて使用可能な習熟を目指す。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅳ	4	0	2	Microsoft Word & Excel & PowerPointそれぞれの基本～応用機能を使用し、ビジネスでの使用を可能とする習熟を目指す。
必修	文章読解Ⅲ	2	1	0	ビジネス文章・作文・コピー・ネーミング・論説・評論・物語などの執筆にて、読者の心証を意識できる文章作成を行う。
必修	文章読解Ⅳ	2	0	1	就職活動にいかせるビジネス文章の作成と、小説やシナリオなどのオリジナル作品を執筆する。
必修	コンセプトワーク（経営）Ⅰ	2	1	0	コンセプトとは何かを学び、自身の制作に反映できるよう経験と反復練習を行う。
必修	コンセプトワーク（経営）Ⅱ	2	0	1	コンセプトへの理解を深め、自身の制作に反映できるよう経験と反復練習を行う。
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		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	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	ITスキルトレーニング【オンデマンド】	2	1	0	日々の他科目で学習した知識の習得度を確認する
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、エンジニアになるための基礎技術を学ぶ。
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	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	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	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（フロントエンドⅡ）_B	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	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	コンセプトワーク（IT）_B	2	0	1	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	初年次教育	2	1	0	「7つの習慣」を身につけることによる、「自己肯定感の育成」や他人を思いやる学生の育成を目指す。
小計		56	14	14	
必選	外国語Ⅰ（英語上級）	2	1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅰ（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅰ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	ビジネス日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
必選	外国語Ⅱ（英語上級）	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅱ（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅱ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	ビジネス日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			
選択	【選】基本情報午前対策_B	6	0	3	基本情報処理技術者試験に必要な知識の習得

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	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	ITスキルトレーニング【オンデマンド】	2	1	0	日々の他科目で学習した知識の習得度を確認する
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、エンジニアになるための基礎技術を学ぶ。
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	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	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	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（フロントエンドⅡ）_B	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	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	コンセプトワーク（IT）_B	2	0	1	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	初年次教育	2	1	0	「7つの習慣」を身につけることによる、「自己肯定感の育成」や他人を思いやる学生の育成を目指す。
小計		56	14	14	
必選	外国語Ⅰ（英語上級）	2	1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅰ（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅰ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	ビジネス日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
必選	外国語Ⅱ（英語上級）	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅱ（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅱ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	ビジネス日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			
選択	【選】基本情報午前対策_B	6	0	3	基本情報処理技術者試験に必要な知識の習得

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	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	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		56	14	14	
必修	外国語Ⅰ（英語上級）	2	1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅰ（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅰ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	ビジネス日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
必修	外国語Ⅱ（英語上級）	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	外国語Ⅱ（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅱ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	ビジネス日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
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

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	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	ITスキルトレーニング【オンデマンド】	2	1	0	日々の他科目で学習した知識の習得度を確認する
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	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	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	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	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	ITシステム開発演習（SE）Ⅰ	8	0	4	Androidの基礎学習を行い個人でアプリケーション開発を通してスケジュール管理を学習して チーム開発でのプロジェクト運営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	コンセプトワーク（IT）B	2	0	1	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	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	13	15	
必選	外国語Ⅰ（英語上級）	2	1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers, Advanced level.
	外国語Ⅰ（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers, Intermediate level.
	外国語Ⅰ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers, Beginner level.
	就活の日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
必選	外国語Ⅱ（英語上級）	2	0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers, Advanced level.
	外国語Ⅱ（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers, Intermediate level.
	外国語Ⅱ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers, Beginner level.
	就活の日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
小計		4	1	1	
合計		60	14	16	
進級・卒業必要単位		58			
選択	【選】基本情報午前対策A	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。

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	ビジネス日本語（KE）Ⅰ	2	1	0	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
必修	ビジネス日本語（KE）Ⅱ	2	0	1	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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）	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		40	10	10	
必選	ビジネス知識（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
	ビジネス知識（N2）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（超級）Ⅱ【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
	ビジネス知識（N2）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	ロジカルシンキング（超級）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）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（N2）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（超級）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
	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
	ロジカルシンキング（N2）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	社会常識（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。
	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
	社会常識（N2）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（超級）Ⅱ【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。
	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
	社会常識（N2）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	翻訳通訳（超級）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）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（N2）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（超級）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
	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
	翻訳通訳（N2）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	ビジネス実践（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
	ビジネス実践（N2）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（超級）Ⅱ 【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）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
	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
小計		20	5	5	
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サイト制作（フロントエンドⅡ）_A	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	Webサイト制作（サーバサイド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Ⅱ	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	AI活用演習	4	0	2	Pythonを使用した機械学習の基礎を学び、各種ライブラリなどの活用法を身に付ける
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）_A	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	ITシステム開発演習Ⅰ	8	4	0	システム開発を通してスケジュール管理、コミュニケーションおよび開発技術力の向上を目指す。また、プロジェクト運営に必要なツールの使い方を学習する。
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	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（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
小計		4	1	1	
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

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	4	2	0	ノーコードアプリの使い方を習得し、さまざまなアプリを制作を行う。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅱ	4	0	2	ノーコードアプリの使い方を習得し、さまざまなアプリを制作を行う。
必修	グラフィックデザイン（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（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	8	4	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	8	0	4	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 & PowerPoint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	ビジネス文章・作文・コピー・ネーミング・論説・評論・物語などに触れ、文章への造詣を深めるとともに、基本的な文章力の習得を目指す。
必修	文章読解Ⅱ	2	0	1	ビジネス文章・作文・コピー・ネーミング・詩歌・論説・評論・物語などの執筆にて、テーマとターゲットを意識できる文章作成を行う。
必修	コンセプトワーク（経営）Ⅰ	2	1	0	コンセプトとは何かを学び、自身の制作に反映できるよう経験と反復練習を行う。
必修	コンセプトワーク（経営）Ⅱ	2	0	1	コンセプトへの理解を深め、自身の制作に反映できるよう経験と反復練習を行う。
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（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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サイト制作（フロントエンドⅡ）_A	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	Webサイト制作（サーバサイド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Ⅱ	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	AI活用演習	4	0	2	Pythonを使用した機械学習の基礎を学び、各種ライブラリなどの活用法を身に付ける
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）_A	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	ITシステム開発演習Ⅰ	8	4	0	システム開発を通してスケジュール管理、コミュニケーションおよび開発技術力の向上を目指す。また、プロジェクト運営に必要なツールの使い方を学習する。
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	15	15	
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（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
小計		4	1	1	
合計		64	16	16	
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	4	2	0	ノーコードアプリの使い方を習得し、さまざまなアプリを制作を行う。
必修	ノーコードアプリ制作演習Ⅱ	4	0	2	ノーコードアプリの使い方を習得し、さまざまなアプリを制作を行う。
必修	グラフィックデザイン（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（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	8	4	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	8	0	4	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 & PowerPoint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	ビジネス文章・作文・コピー・ネーミング・論説・評論・物語などに触れ、文章への造詣を深めるとともに、基本的な文章力の習得を目指す。
必修	文章読解Ⅱ	2	0	1	ビジネス文章・作文・コピー・ネーミング・詩歌・論説・評論・物語などの執筆にて、テーマとターゲットを意識できる文章作成を行う。
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（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
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	4	0	2	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1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	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	8	4	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	4	0	2	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	4	2	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（英語中級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅲ（英語初級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅰ（留学生対象）		1	0	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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（英語中級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.
	外国語Ⅳ（英語初級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.
	就活の日本語Ⅱ（留学生対象）		0	1	留学生対象。社会文化能力、社会人基礎力を学び、就職活動の前準備をする。
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サイト制作（フロントエンドⅡ）_A	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	Webサイト制作（サーバサイド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	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	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	AI活用演習	4	0	2	Pythonを使用した機械学習の基礎を学び、各種ライブラリなどの活用法を身に付ける。
必修	ITシステム開発演習（SE）Ⅱ	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）	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	コンセプトワーク（IT）_A	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	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	ビジネス日本語（KE）Ⅲ	2	1	0	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
必修	ビジネス日本語（KE）Ⅳ	2	0	1	留学生対象。日本社会や企業文化を知り、言葉遣いや態度、価値観の違いについて理解する。
必修	Web演習（KE）	4	2	0	Webサイトに必要なHTMLと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	Webスクリプト演習（KE）	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	アプリ開発演習（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	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を使用し、企画からシステム完成まで一般的な開発スタイルであるチーム制作により役割を分担することで、協働してシステム開発する際の手順や留意点、作成文書を把握する。
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	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		40	10	10	
必修	ビジネス知識（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。
	ビジネス知識（N2）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。
必修	ビジネス知識（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。
	ビジネス知識（N2）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。
必修	ロジカルシンキング（超級）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）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（N2）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。
必修	ロジカルシンキング（超級）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。
	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。
	ロジカルシンキング（N2）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。
必修	社会常識（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。
	社会常識（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。
	社会常識（N2）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。
必修	社会常識（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。
	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。
	社会常識（N2）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。
必修	翻訳通訳（超級）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）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（N2）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。
必修	翻訳通訳（超級）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。

	翻訳通訳（N1）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（N2）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
必 選	ビジネス実践（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。
	ビジネス実践（N1）Ⅲ		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（N2）Ⅲ		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（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
小計		20	5	5	
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 academe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 academe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	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Ⅱ	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	Webサイト制作（経営）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（経営）Ⅱ	4	0	2	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	ローコードアプリ制作演習Ⅰ	4	2	0	様々な業種・職種のDX化を推進するためのローコードアプリ制作スキルを習得する。
必修	ローコードアプリ制作演習Ⅱ	4	0	2	様々な業種・職種のDX化を推進するためのローコードアプリ制作スキルを習得する。
必修	レビュープレゼン（経営）Ⅰ	4	2	0	エンターテインメント作品を分析し、概要を紹介し魅力を評価するプレゼンテーションを行う。
必修	レビュープレゼン（経営）Ⅱ	4	0	2	エンターテインメント作品を分析し、概要を紹介し魅力を評価するプレゼンテーションを行う。
必修	ビジュアルデザイン（経営）Ⅰ	4	2	0	PhotoshopおよびIllustratorをビジュアル作品制作に生かせるよう課題作成を行う。
必修	ビジュアルデザイン（経営）Ⅱ	4	0	2	PhotoshopおよびIllustratorをビジュアル作品制作に生かせるよう課題作成を行う。
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	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅲ	4	2	0	Microsoft Word & Excel & PowerPointそれぞれの応用機能を習得し、実務にて使用可能な習熟を目指す。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅳ	4	0	2	Microsoft Word & Excel & PowerPointそれぞれの基本～応用機能を使用し、ビジネスでの使用を可能とする習熟を目指す。
必修	文章読解Ⅰ	2	1	0	ビジネス文章・作文・コピー・ネーミング・論説・評論・物語などに触れ、文章への造詣を深めるとともに、基本的な文章力の習得を目指す。
必修	文章読解Ⅱ	2	0	1	ビジネス文章・作文・コピー・ネーミング・詩歌・論説・評論・物語などの執筆にて、テーマとターゲットを意識できる文章作成を行う。
必修	コンセプトワーク（経営）Ⅰ	2	1	0	コンセプトとは何かを学び、自身の制作に反映できるよう経験と反復練習を行う。
必修	コンセプトワーク（経営）Ⅱ	2	0	1	コンセプトへの理解を深め、自身の制作に反映できるよう経験と反復練習を行う。
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		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	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	IoT制作演習Ⅱ	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	卒業制作演習（IT）	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	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	Webサイト制作（経営）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（経営）Ⅱ	4	0	2	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	ローコードアプリ制作演習Ⅰ	4	2	0	様々な業種・職種のDX化を推進するためのローコードアプリ制作スキルを習得する。
必修	ローコードアプリ制作演習Ⅱ	4	0	2	様々な業種・職種のDX化を推進するためのローコードアプリ制作スキルを習得する。
必修	レビュープレゼン（経営）Ⅰ	4	2	0	エンターテインメント作品を分析し、概要を紹介し魅力を評価するプレゼンテーションを行う。
必修	レビュープレゼン（経営）Ⅱ	4	0	2	エンターテインメント作品を分析し、概要を紹介し魅力を評価するプレゼンテーションを行う。
必修	グラフィックデザイン（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（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）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	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅲ	4	2	0	Microsoft Word & Excel & PowerPointそれぞれの応用機能を習得し、実務にて使用可能な習熟を目指す。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅳ	4	0	2	Microsoft Word & Excel & PowerPointそれぞれの基本～応用機能を使用し、ビジネスでの使用を可能とする習熟を目指す。
必修	文章読解Ⅲ	2	1	0	ビジネス文章・作文・コピー・ネーミング・論説・評論・物語などの執筆にて、読者の心証を意識できる文章作成を行う。
必修	文章読解Ⅳ	2	0	1	就職活動にいかせるビジネス文章の作成と、小説やシナリオなどのオリジナル作品を執筆する。
必修	コンセプトワーク（経営）Ⅰ	2	1	0	コンセプトとは何かを学び、自身の制作に反映できるよう経験と反復練習を行う。
必修	コンセプトワーク（経営）Ⅱ	2	0	1	コンセプトへの理解を深め、自身の制作に反映できるよう経験と反復練習を行う。
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		54			

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	WoT演習	4	2	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	8	4	0	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	チームプロジェクト演習Ⅴ	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	システム設計実践演習	4	2	0	プロジェクトやシステム開発の仕組み、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）	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	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	IT総合演習【オンデマンド】Ⅰ	4	2	0	オンデマンド教材を使って、各自の開発業務に必要な知識を習得する。
必修	IT総合演習【オンデマンド】Ⅱ	4	0	2	オンデマンド教材を使って、各自の開発業務に必要な知識を習得する。
必修	ITビジネス演習【オンデマンド】Ⅰ	2	1	0	オンデマンド教材を使って、ビジネスシーンに必要な知識を習得する。
必修	ITビジネス演習【オンデマンド】Ⅱ	2	0	1	オンデマンド教材を使って、ビジネスシーンに必要な知識を習得する。
必修	Teaching演習	4	2	0	教育・指導に必要な伝える力(発信力)と聞き手の発する疑問を捕らえる聞く力(傾聴力)を鍛え、実際に授業を実践することで経験を培う。
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	16	14	
小計		0	0	0	
合計		60	16	14	
進級・卒業必要単位		54			

IT開発エキスパートコース・経営情報学専攻

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	Webサイト制作（経営）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（経営）Ⅱ	4	0	2	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	ローコードアプリ制作演習Ⅰ	4	2	0	様々な業種・職種のDX化を推進するためのローコードアプリ制作スキルを習得する。
必修	ローコードアプリ制作演習Ⅱ	4	0	2	様々な業種・職種のDX化を推進するためのローコードアプリ制作スキルを習得する。
必修	レビュープレゼン（経営）Ⅰ	4	2	0	エンターテインメント作品を分析し、概要を紹介し魅力を評価するプレゼンテーションを行う。
必修	レビュープレゼン（経営）Ⅱ	4	0	2	エンターテインメント作品を分析し、概要を紹介し魅力を評価するプレゼンテーションを行う。
必修	ビジュアルデザイン（経営）Ⅰ	4	2	0	PhotoshopおよびIllustratorをビジュアル作品制作に生かせるよう課題作成を行う。
必修	ビジュアルデザイン（経営）Ⅱ	4	0	2	PhotoshopおよびIllustratorをビジュアル作品制作に生かせるよう課題作成を行う。
必修	CAD演習（経営）Ⅴ	4	2	0	CADと製図の技術を理解し習得する。
必修	CAD演習（経営）Ⅵ	4	0	2	CADと製図の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）Ⅲ	4	2	0	Microsoft Word & Excel & PowerPointそれぞれの応用機能を習得し、実務にて使用可能な習熟を目指す。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅳ	4	0	2	Microsoft Word & Excel & PowerPointそれぞれの基本～応用機能を使用し、ビジネスでの使用を可能とする習熟を目指す。
必修	文章読解Ⅲ	2	1	0	ビジネス文章・作文・コピー・ネーミング・論説・評論・物語などの執筆にて、読者の心証を意識できる文章作成を行う。
必修	文章読解Ⅳ	2	0	1	就職活動にいかせるビジネス文章の作成と、小説やシナリオなどのオリジナル作品を執筆する。
必修	コンセプトワーク（経営）Ⅰ	2	1	0	コンセプトとは何かを学び、自身の制作に反映できるよう経験と反復練習を行う。
必修	コンセプトワーク（経営）Ⅱ	2	0	1	コンセプトへの理解を深め、自身の制作に反映できるよう経験と反復練習を行う。
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		54			