

職業実践専門課程の基本情報について

学校名	設置認可年月日	校長名	所在地																							
ECCコンピュータ専門学校	平成9年3月28日	宇佐見 真也	〒530-0015 大阪府大阪市北区中崎西2丁目3番35号 (電話) 06-6374-0144																							
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																							
学校法人山口学園	昭和58年11月22日	理事長 酒元 英二	〒530-0015 大阪府大阪市北区中崎西2丁目1番7号 (電話) 06-6366-0144																							
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																						
工業	工業専門課程	マルチメディア研究学科 ゲームプログラム開発コース	平成17年文部科学省認定	-																						
学科の目的	IT及びゲーム業界で必要とされるソフトウェア開発技術、知識及びチーム制作の実践教育を通じて高度な技術力・柔軟な思考力・豊かな人間性を有し、創造力・リーダーシップ・問題解決力に優れた企業及び社会が必要とする人材を育成すること。																									
認定年月日	平成27年2月17日																									
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な 総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験																				
3年	昼間	2568	330	2580	-	-																				
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																					
108人	74人	19人	3人	3人	6人																					
学期制度	■前期:4月1日~9月30日 ■後期:10月1日~3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 授業出席率が75%以上であること。 総合評価点が60点以上であること。																						
長期休み	■学年始め:4月8日 ■夏季:8月1日~8月31日 ■冬季:12月20日~1月8日 ■春季:3月1日~3月31日 ■学年末:3月31日		卒業・進級条件	(卒業の要件) 卒業該当学年の各コースに設定された単位のうち、54単位を修得しているものに対して、学年末に卒業判定会議を開催し、校長が卒業を認定する。 (進級の要件) 進級該当学年の各コースに設定された単位のうち、58単位を修得しているものに対して、学年末に進級判定会議を開催し、校長が進級を認定する。																						
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 ・クラス担任による出欠確認、電話による対応・担任による個別面談 ・保護者会・ホームルームでのクラスワーク		課外活動	■課外活動の種類 学園祭、ゲームクリエイティブカレッジ作品発表会、学内コンテスト(ECC EXPO)、フィンランドゲームオンライン留学 ■サークル活動: 有																						
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和2年度卒業生) 株式会社カブコン、株式会社オーツー、KLab株式会社、株式会社ドキドキグループワークス、SETソフトウェア株式会社 他 ■就職指導内容 履歴書添削・面接指導・筆記試験対策・求人情報紹介・マナー指導・業界セミナー開催・学内企業説明会の実施・作品発表会の実施 など個々に応じた対応 ■卒業生数 21 人 ■就職希望者数 17 人 ■就職者数 17 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 0.8 % ■その他 ・進学・編入者数:0人 (令和2年度卒業者に関する 明治33年1月0日 時点の情報)		主な学修成果(資格・検定等)※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和2年度卒業者に関する令和3年5月1日時点の情報)																						
				<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CGエンジニア検定</td> <td>③</td> <td>21人</td> <td>11人</td> </tr> <tr> <td>C言語プログラミング能力認定</td> <td>③</td> <td>21人</td> <td>20人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	CGエンジニア検定	③	21人	11人	C言語プログラミング能力認定	③	21人	20人								
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																							
CGエンジニア検定	③	21人	11人																							
C言語プログラミング能力認定	③	21人	20人																							
中途退学の現状	■中途退学者 7名 令和2年4月1日時点において、在学者86名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者79名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 学習意欲低下、進路変更、体調不良、コロナに起因するもの、 ■中退防止・中退者支援のための取組 クラスワーク(友達作り)、担任面談の実施、出席管理(欠席者への電話連絡)、保護者会の実施、補習、補講		■中退率 8%																							
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無 ※有の場合、制度内容を記入 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																									
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 有 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (評価団体、受審年月、評価結果又は評価結果を掲載したホームページURL) 一般社団法人専門職高等教育質保証機構により、2019年8月から2019年11月にかけて第三者評価調査を受審。2020年2月には、専修学校設置基準および職業実践専門課程認定要件をはじめとした関係法令に適合し、同機構が定める評価基準を満たしている、と認定された。 https://qaphe.com/wp/wp-content/uploads/2019techgraduateeccccomp.pdf																									
当該学科のホームページURL	http://comp.ecc.ac.jp/																									

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

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

2. 就職等の状況(※2)

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

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

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

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

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

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

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

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

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

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

3. 主な学修成果(※3)

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

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

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

1. 教育課程編成委員会の目的

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

2. 教育課程編成委員会の構成

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

3. 教育課程編成委員会の運営

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

4. 教育課程編成委員会実施結果の活用

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

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

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

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
小澤 賢侍	公益財団法人 画像情報教育振興協会(CG-ARTS協会)	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	①
渡辺 雅央	合同会社 2Dファンタジスタ	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	③
杉江 仁	株式会社 ニューロン・エイジ	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
宇佐見 眞也	ECCコンピュータ専門学校 学校長	令和2年4月1日～令和4年3月31日(1年)	
納谷 新治	ECCコンピュータ専門学校 副校長・教務課責任者	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	
伊澤 幸徳	ECCコンピュータ専門学校 教務課副責任者	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	
池田 宗人	ECCコンピュータ専門学校 進路指導課責任者	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	
福井 浩之	ECCコンピュータ専門学校 主幹教員 ゲーム・クリエイティブカレッジリーダー	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	
田中 幹人	ECCコンピュータ専門学校 専任教員 ゲームクリエイティブカレッジ ゲームプログラミング	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	
福島 千智	ECCコンピュータ専門学校 専任教員 ゲームクリエイティブカレッジ ゲームCG分野責任者	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	
山本 昇	ECCコンピュータ専門学校 専任教員 ゲームクリエイティブカレッジ チーム制作分野責任	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	

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

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合には、種別の欄は空欄で構いません。)

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

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(7月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和2年9月5日 14:00-17:00

第2回 令和3年2月9日 16:30-18:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況
 教育課程編成委員会の企業・団体に定期的に授業参観や技術指導、講演、作品講評などの機会をつくり、学生の情報を提供できる環境を整えている。その学生の状況を把握していただいた形で委員会を開催し意見を集約している。また同委員会にて調査・研究された現場のエンジニアに必要とされる知識・技術とコミュニケーション力を元に、現行のカリキュラムにて企業と連携した学生の育成を実施出来る様に改善している。

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

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

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

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記
 作品制作授業の中で、作品制作の技術指導やスケジュール管理などの実践的な演習を目的とする。中間や期末に作品を評価し、学期末の作品制作発表会やECC EXPO(学内行事)にて作品展示し、参加企業に講評いただく。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
ゲーム制作プロジェクト演習Ⅰ	チーム制作を通して、ゲーム開発力の向上を目指す。	合同会社 2Dファンタジスタ
就職作品制作演習Ⅰ	個人制作を通して、ゲーム開発力の向上を目指す。	合同会社 2Dファンタジスタ

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

(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

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

(2)研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2021(CEDEC2021)
 (連携企業等:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA))
 期間:令和3年8月24日 - 令和3年8月26日
 対象:ゲームクリエイティブカレッジ所属の専任教員
 内容:ゲーム制作にかかわるセッションから知見や最新技術を知り、今後のゲーム開発教育に活用する。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:初年次教育学会第14回大会
 (連携企業等:初年次教育学会)
 期間:令和3年9月11日 - 令和3年9月12日
 対象:主に学生支援を担当する教職員
 内容:1年生を対象とした学生生活と学習をスムーズに移行できるための各種取り組みを、大学の事例から学び、今後のカリキュラム設計を検討する。

(3) 研修等の計画

① 専攻分野における実務に関する研修等

研修名: 東京ゲームショウ2021オンライン

(連携企業等: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA))

期間: 令和3年9月30日 - 令和3年10月3日

対象: ゲーム教育教育に携わる専任教員

内容: ゲーム開発者による基調講演・主催者番組、ゲーム会社によるコンテンツ紹介から知見や最新動向を知り、今後のゲーム開発教育に活用する。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「学生支援相談に関する研究会」

(連携企業等: 内閣府認証NPO法人 学生文化創造)

期間: 令和3年10月28日-令和3年10月29日

対象: 主に学生支援を担当する教職員

内容: AI時代の学生支援、クレーム対応、リモート時代の学生支援について各大学の取り組みから、学生支援を考える勉強会

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

(1) 学校関係者評価の基本方針

1. 学校関係者評価の目的

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

2. 学校関係者評価委員会の構成

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

3. 学校関係者評価委員会の運営

関係者委員会に委員長を置く。委員は校長が招集し、委員長がその運営にあたる。校長が必要と認める場合は、委員以外の者の出席を求めることができる。関係者委員会は、委員の過半数が出席しなければ開会することができない。校長は自己評価の結果を関係者委員会に報告し、意見を聴く。関係者委員会は、自己評価の進捗状況に応じ次年度の計画策定までの間に開催しなければならない。

4. 学校関係者評価委員会実施結果の活用

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

5. 学校関係者評価結果の公表

校長は学校関係者評価結果について公表する。本校では「学校評価実施規定」に則り、令和2年9月5日に学校関係者評価委員会を開催した。令和元年度の自己評価報告書をもとに関係者の意見・評価を別途「学校関係者評価報告書」に取りまとめ、平成29年9月30日、自己評価報告書とともに学園ホームページ上に公開している。2回目の学校関係者評価委員会は令和2年2月19日に開催している。

(2) 「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

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

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

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

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

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年9月30日現在

名前	所属	任期	種別
伊藤 裕一	インフォームシステム株式会社	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	企業等委員
野間 伸治	株式会社アコードセブン	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	企業等委員
郡山 太志	キャノンITソリューション株式会社	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	企業等委員
貴治 康夫	立命館高等学校	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	高校教員
中上 隆雄	済美地域社会福祉協議会	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	地域関係者
田中 かおる	保護者	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	保護者
大西 和貴	卒業生(ネットワークエンジニア)	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	卒業生
澗脇 あかね	卒業生(ゲームCGデザイナー)	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	卒業生

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

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ)・広報誌等の刊行物・その他())

URL: https://comp.ecc.ac.jp/about/self_evaluation/

公表時期: 令和3年9月30日

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

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

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

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

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

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	●学校の目標及び計画、経営方針、特色 ●校長名、所在地、連絡先等 ●学校の沿革、歴史 ●その他の諸活動に関する計画
(2) 各学科等の教育	●入学者に関する受け入れ方針及び入学者数、収容定員、在学学生数 ●カリキュラム(科目配当表(科目編成・授業時数)、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画) ●進級・卒業の要件等(成績評価基準、卒業・修了の認定基準等) ●学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等 ●資格取得、検定試験合格等の実績 ●卒業生数、卒業後の進路(進学者数・主な進学先、就職者数・主な就職先)
(3) 教職員	●教職員数(職名別) ●教職員の組織
(4) キャリア教育・実践的職業教育	●キャリア教育への取組状況 ●実習・実技等の取組状況 ●就職支援等への取組支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	●学校行事への取組状況 ●課外活動(部活動、サークル活動、ボランティア活動等)
(6) 学生の生活支援	●学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	●学生納付金の取り扱い(金額、納入時期等) ●活用できる経済的支援措置の内容等(奨学金、授業料減免等の案内等)
(8) 学校の財務	●貸借対照表、収支計算書、監査報告書
(9) 学校評価	●自己評価・学校関係者評価の結果 ●評価結果を踏まえた改善方策
(10) 国際連携の状況	●留学生の受け入れ・派遣状況 ●外国の学校等との交流状況
(11) その他	●学則 ●学校運営の状況に関するその他の情報

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ)・広報誌等の刊行物・その他())

URL: https://comp.ecc.ac.jp/about/self_evaluation/

授業科目等の概要

(工業専門課程 マルチメディア研究学科 ゲームプログラム開発コース) 令和3年度															
分類	授業科目名			授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
1	○		SIC (夏期集中講座) 2021※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※単位数は予定。コース・学年によって変動あり。	1前	30	2		○		○		○	△	
2	○		ゲーム2Dアート基礎演習	ゲーム画面のクオリティ管理を知識・技術の両面で学習し、実制作を通して習得する	1前	60	4		○		○		○	△	
3	○		ゲーム3Dアート基礎演習	3DCGの基本操作を学び、ゲーム制作に必要なモデリングとアニメーションの基礎技術を習得する	1前	60	4		○		○		○	△	
4	○		ゲームCG概論	CGの基礎概念を学び、ゲーム制作で必要とされるCGの幅広い知識を習得する。	1前	30	2	○			○		○	△	
5	○		ゲームC言語	代表的プログラミング言語であるC言語の基本を学び、プログラミングの基礎を習得する。	1前	120	8		○		○		○	△	
6	○		ゲームPG概論	ゲームプログラミングに必要なデータ表現、ビット演算、ハードウェアのしくみ(CPU、GPU、メモリなど)、アルゴリズム、ゲーム開発の基礎知識(ネットワーク、法制度など)を学習する	1前	30	2	○			○		○	△	
7	○		ゲームプログラミングI	ゲームプログラムに必要な基本処理を学習し、簡単なゲームを作成する。	1前	60	4		○		○		○	△	
8	○		ゲーム研究I	ゲーム制作知識(職種や制作手順など)、企画の基礎(アイデア、素案、企画書)、ゲーム分析などを扱う。	1前	60	4	○			○		○	△	
9		○	外国語I(英会話初級)	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.	1前	30	2	○			○			○	
10		○	外国語I(英会話上級)	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.	1前	30	2	○			○			○	
11		○	外国語I(英会話中級)	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.	1前	30	2	○			○			○	
12		○	外国語I(日本語上級)	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。	1前	30	2	○			○		△	○	

13	○	○	外国語Ⅰ（日本語超級）	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。	1前	30	2	○			○		△	○	
14	○		SPIC（春期集中講座）2021※	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※単位数は予定。コース・学年によって変動あり。	1後	30	2		○		○		○	△	
15	○		ゲームC++	C++の基本仕様とC++を使ったゲームプログラミング技術を習得する。	1後	120	8		○		○		○	△	
16	○		ゲームプログラミングⅡ	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。	1後	60	4		○		○		○	△	
17	○		ゲーム数学Ⅰ_B	3Dゲームプログラミングに必要な数学を学習する。	1後	60	4		○		○		○	△	
18	○		ゲーム制作プロジェクト演習Ⅰ	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。	1後	120	8		○		○		○	△	○
19	○		描画エンジン開発Ⅰ	ゲーム用描画エンジンを実装し理論を学習する。	1後	60	4		○		○		○	△	
20		○	外国語Ⅱ（英会話初級）	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.	1後	30	2	○			○			○	
21		○	外国語Ⅱ（英会話上級）	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.	1後	30	2	○			○			○	
22		○	外国語Ⅱ（英会話中級）	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.	1後	30	2	○			○			○	
23		○	外国語Ⅱ（日本語上級）	留学生対象。日本語能力検定試験1級取得を目指す。	1後	30	2	○			○		△	○	
24		○	外国語Ⅱ（日本語超級）	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。	1後	30	2	○			○		△	○	
25	○		SIC（夏期集中講座）2021※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※単位数は予定。コース・学年によって変動あり。	2前	30	2		○		○		○	△	
26	○		キャリアデザイン	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、早期から就職活動が行なえるように準備する。	2前	30	2	○			○		○		
27	○		ゲームエンジンプログラミングⅠ（Unity）_A	ゲームエンジン（Unity）を使ったゲーム制作手法を習得する。	2前	60	4		○		○		○	△	

28	○		ゲームエンジニアリングⅡ (UE)	Unreal EngineのBluePrintを使ったゲーム制作を行う。	2前	60	4		○		○		○	△
29	○		ゲームプログラミングⅢ	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	2前	60	4		○		○		○	△
30	○		ゲーム数学Ⅱ_A	3Dゲームプログラミングに必要な数学を学習する。	2前	60	4		○		○		○	△
31	○		ゲーム制作プロジェクト演習Ⅱ	チームでゲーム制作を行うことで、複数人数による開発の経験習得と技能向上をはかる	2前	120	8		○		○		○	△
32	○		描画エンジン開発Ⅱ	ゲーム用描画エンジンを実装し理論を学習する。	2前	60	4		○		○		○	△
33		○	外国語Ⅲ (英会話初級)	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.	2前	30	2		○		○			○
34		○	外国語Ⅲ (英会話上級)	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.	2前	30	2		○		○			○
35		○	外国語Ⅲ (英会話中級)	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.	2前	30	2		○		○			○
36		○	外国語Ⅲ (日本語上級)	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。	2前	30	2		○		○		△	○
37		○	外国語Ⅲ (日本語超級)	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。	2前	30	2		○		○		△	○
38	○		SPIC (春期集中講座) 2021 ※	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※単位数は予定。コース・学年によって変動あり。	2後	30	2		○		○		○	△
39	○		ゲームAIプログラミングⅠ_B	ゲームで使用するAI技術やアルゴリズムについて学習する。	2後	60	4		○		○		○	△
40	○		ゲームエンジニアリングⅢ (UE/C++)_B	Unreal EngineのC++を使ったゲーム制作を行う。	2後	60	4		○		○		○	△
41	○		ゲームエンジニアリングⅣ (Mobile)_B	UnityのC#を使ったモバイルゲーム制作を行う。	2後	60	4		○		○		○	△
42	○		ゲームプログラミングⅣ	3Dアクションゲームの制作を通して、ゲーム数学を応用したプログラムテクニックを学ぶ	2後	60	4		○		○		○	△

43	○		シェーダープログラミング I	プログラマブルシェーダを中心とした最新CG処理について学習する。	2後	60	4		○	○	○	△	
44	○		就職作品制作演習(ゲームPG) I	就職活動で必要となるオリジナル作品を制作する(産学連携授業)。	2後	120	8		○	○	○	△	○
45	○		就職対策 I	一般的な知識や社会情勢を学習し、目標とする業界の就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。	2後	30	2		○	○	○		
46		○	外国語Ⅳ(英会話初級)	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Beginner level.	2後	30	2		○	○		○	
47		○	外国語Ⅳ(英会話上級)	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.	2後	30	2		○	○		○	
48		○	外国語Ⅳ(英会話中級)	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Intermediate level.	2後	30	2		○	○		○	
49		○	外国語Ⅳ(日本語上級)	留学生対象。日本語能力試験N1取得を目指す。	2後	30	2		○	○		△	○
50		○	外国語Ⅳ(日本語超級)	留学生対象。日本語能力試験N1取得者がビジネスレベルの日本語を目指す。	2後	30	2		○	○		△	○
51	○		SIC(夏期集中講座)2021※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※単位数は予定。コース・学年によって変動あり。	3前	30	2		○	○		○	△
52	○		オンラインゲームプログラミング	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	3前	60	4		○	○		○	△
53	○		ゲームAIプログラミングⅡ_A	ゲームで使用するより高度なAI技術やアルゴリズムについて学習する。	3前	60	4		○	○		○	△
54	○		ゲームエンジンプログラミングⅣ(UE/C++)_A	Unreal EngineのC++を使ったゲーム制作を行う。	3前	60	4		○	○		○	△
55	○		ゲームサウンドプログラミング	音のしくみ、デジタル表現の基礎知識を習得し、ゲーム内におけるBGMや効果音を鳴らすプログラミング技術を学習する。	3前	60	4		○	○		○	△
56	○		シェーダープログラミングⅡ	プログラマブルシェーダを中心とした最新CG処理について学習する。	3前	60	4		○	○		○	△
57	○		就職作品制作演習(ゲームPG)Ⅱ	就職活動で必要となるオリジナル作品を制作し、就職活動の準備を行う。	3前	120	8		○	○		○	△

58	○		就職対策Ⅱ	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職活動に役立つ能力や社会人としての基本的なビジネスマナーを身につける。	3前	30	2	○		○	○		
59	○		卒業制作演習(ゲーム)	学習の集大成として作品制作を行い完成させる	3後	270	18		○	○	○	△	
60		○	ゲーム研究ゼミⅣ(iOSゲーム)	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	3後	60	4		○	○	○	△	
61		○	ゲーム研究ゼミⅣ(ゲームプロ)	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。	3後	60	4		○	○	○	△	
62		○	ゲーム研究ゼミⅣ(ゲーム研究)	市販ゲームを逆スペックし、使われている技術や演出など、基幹となる【仕組み】を研究	3後	60	4		○	○	○	△	
63		○	ゲーム研究ゼミⅣ(情報科学)	企業活動、経営戦略、システム開発技術、コンピュータのハードソフト、ネットワークなどについての講義	3後	60	4		○	○	○	△	
64		○	ゲーム研究ゼミⅤ(ゲーム物理)	剛体系物理エンジンの実装と理論を学習する。	3後	60	4		○	○	○	△	
65		○	ゲーム研究ゼミⅤ(サーバサイドプログラミング)	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。	3後	60	4		○	○	○	△	
66		○	ゲーム研究ゼミⅤ(データベース概論)	データベースに関する基礎知識とSQLの学習	3後	60	4		○	○	○	△	
67		○	ゲーム研究ゼミⅤ(組み込み制御)	サーバ管理、組み込み制御に必要なプログラミング技術を学習する。	3後	60	4		○	○	○	△	
68		○	ゲーム研究ゼミⅥ(Game Article Reading)	ゲームやITの最新技術に関する英文記事を読み解く。推奨レベル:英会話中級クラス以上	3後	60	4		○	○	○	△	
69		○	ゲーム研究ゼミⅥ(XRゲーム)	X-Realityに関わるプログラミング技術を学習する。	3後	60	4		○	○	○	△	
70		○	ゲーム研究ゼミⅥ(ゲームAI)	深層機械学習など、最先端のAI技術についての基礎を学習する。	3後	60	4		○	○	○	△	
71		○	ゲーム研究ゼミⅥ(ネットワーク概論)	ネットワークに関する基礎知識習得と実習によるネットワーク環境の確認と設定	3後	60	4		○	○	○	△	
合計				46科目	2910単位時間(194単位)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
(卒業の要件) 卒業該当学年の各コースに設定された単位のうち、54単位を修得しているものに対して、学年末に卒業判定会議を開催し、学校長が卒業を認定		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	15週

(留意事項)

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