

HANDBOOK

2025

本学で学ぶ人のために

学校法人 山口学園
ECCコンピュータ専門学校

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	22	
学校生活にあたって	進級・卒業条件について	31	
	学費・奨学金制度	35	
	学生証・学籍番号・通学定期券・自転車通学	35	
	こんな時は？	37	
	各種申請手続	38	
	災害対策マニュアル	39	
	個人情報保護に関する基本方針	40	
	学生相談室・保健室	41	
	ECC 社会貢献・国際交流センター	42	
	ECC アーティスト美容専門学校校内サロン紹介	43	
	山口学園の Global 教育	44	
	ECC コンピュータ専門学校の国際力活動	45	
	連絡窓口・事務局・施設	連絡窓口	49
		事務局	50
施設の利用		52	
学舎案内図		55	
資格・検定試験	資格・検定試験スケジュール	60	
	資格・検定試験認定単位	61	
月間予定	2025年4月～2026年3月	63	
クラス一覧	学科コース・クラス・担任一覧	69	
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	70	
	コース・専攻別1年生向けカリキュラムフロー	71	
	コース・専攻・学年別カリキュラム	83	

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
 2023年 4月 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
- 2024年 4月 ECC学園高等学校（通信制課程・3年間）を設置
 ECCコンピュータ専門学校工業高等課程（全日制・3年間）を新設
- 2025年 1月 ECCコンピュータ専門学校・新第1校舎完成
- 2025年 4月 ECC学園高等学校 大阪梅田キャンパスを新設

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 2025 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 業界に適應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、ゲームプログラマ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～3年)
- ・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～3年)
- ・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の制作を改善する。(1年～3年)
- ・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)

■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）
- ・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～3 年）
- ・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～3 年）
- ・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の制作を改善する。（1 年～3 年）
- ・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 IT 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。

■IT 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。

- ・IT 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）

■IT 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。

- ・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・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 IT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。

■IT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。

- ・IT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)

■IT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。

- ・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～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。

- ・IT 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～2年）
- ・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～3年）
- ・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～3年）
- ・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～3年）
- ・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基づき工業専門課程及び工業高等課程を設置し、情報技術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の育成を目的とする。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寄与したい。

(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	134	268	昼間
	マルチメディア研究学科	3	110	330	昼間
	高度情報処理研究学科	4	256	1024	昼間
	計		500	1622	
工業高等課程	情報技術基礎学科	3	60	180	昼間
	計		60	180	

(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	
工業高等課程	情報技術基礎学科	昼間	9時15分	16時45分	月～金

(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	工業高等課程	計
専任教員	17名以上	3名以上	20名以上
兼任教員	16名以上	1名以上	17名以上
計	33名以上	4名以上	37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。

[専門課程]

- 1 高等学校若しくはこれに準ずる学校を卒業した者
- 2 外国において、学校教育における12年の課程を修了した者又はこれに準ずる者で文部科学大臣の指定した者
- 3 文部科学大臣が高等学校の課程に相当する課程を有するものとして指定した在外教育施設の当該課程を修了した者
- 4 文部科学大臣の指定した者
- 5 大学入学資格検定規程(昭和26年文部省令第13号)により文部科学大臣の行う大学入学資格検定に合格した者
- 6 高等学校卒業程度認定試験規則(平成17年文部科学省令第1号)により、文部科学大臣の行う高等学校卒業程度認定試験に合格した者
- 7 修了年限が3年の専修学校の高等課程を修了した者
- 8 学校教育法第90条第2項の規程により大学に入学したものであって、専修学校において、高等学校を卒

業した者に準ずる学力があると認められる者

9 その他本校において、高等学校を卒業した者に準ずる学力があると認めた者
〔高等課程〕

- 1 中学校若しくはこれに準ずる学校を卒業した者
- 2 外国において、学校教育における9年の課程を修了した者
- 3 文部科学大臣が中学校の課程に相当する課程を有するものとして指定した在外教育施設の当該課程を修了した者
- 4 文部科学大臣の指定した者
- 5 学校教育法第18条で文部科学大臣が別に定めるところにより、中学校を卒業した者と同等以上の学力があると認定された者
- 6 その他本校において、中学校を卒業した者と同等以上の学力があると認めた者

(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み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 学校保健安全法第 32 条第 3 項により準用する同法第 13 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1①～⑪、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(定員の変更、情報工学研究学科の廃止)
- ・平成 17 年 4 月 1 日 一部改則(学校名称、定員の変更、夜間マルチメディア学科の設置)
- ・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(定員、始業及び終業、カリキュラム表の変更)
- ・平成 20 年 4 月 1 日 一部改則(定員の変更)
- ・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、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)
- ・令和 6 年 4 月 1 日 一部改則(工業高等課程の設置、目的、定員、入学資格、第 25 条別表、カリキュラム表等の変更)
- ・令和 7 年 4 月 1 日 一部改則(定員の変更)

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
工業 高等 課程	情報技術基礎学科	1	10,000	180,000	570,000	100,000
		2	---	---	570,000	100,000
		3	---	---	570,000	100,000

様式1

<p>卒業証書</p> <p>校印</p>	<p>氏名</p> <p>生年月日</p>	<p>あなたは本校工業高等課程 情報技術基礎学科(三年) 所定の課程を修めたので 卒業証書を授与する。</p>	<p>年 月 日</p>	<p>ECCコンピュータ専門学校 校長氏名 印</p>
-----------------------	-----------------------	---	--------------	-------------------------------------

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

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

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「素点」及び「平常点」・「課題点」から決定される評価点を総合評価点とする。ただし出席率が規程に満たない場合、総合評価点は0点となる。

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	合否	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。

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か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、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、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。 ＜第一種＞ エボラ出血熱、クリミア・コンゴ出血熱、痘そう、南米出血熱、ペスト、マールブルグ病、ラッサ熱、急性灰白髄炎、ジフテリア、重症急性呼吸器症候群（病原体がコロナウイルス属SARSコロナウイルスであるものに限る。）及び鳥インフルエンザ（病原体がインフルエンザウイルスA属インフルエンザAウイルスであつてその血清亜型がH5N1であるものに限る。次号及び第十九条第一項第二号イにおいて「鳥インフルエンザ（H5N1）」という。）

	<p><第二種> インフルエンザ(鳥インフルエンザ(H5N1)を除く。)、百日咳、麻しん、流行性耳下腺炎、風しん、水痘、咽頭結膜熱、新型コロナウイルス感染症、結核及び髄膜炎菌性髄膜炎</p> <p><第三種> コレラ、細菌性赤痢、腸管出血性大腸菌感染症、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、ウイルス性肝炎、手足口病、伝染性紅斑、感染症胃腸炎(ノロウイルスなど)、マイコプラズマ感染症等</p>
就職活動	<p>○企業訪問・就職試験・内定後の呼び出し・研修等</p> <p>○その他各校進路指導課が認めた場合</p>
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
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。
- 8 上記以外でも学校長が認めた場合は出席扱いとなることがある。

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、それを越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及び在籍期間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、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・訓告処分について
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） 学園内の全ての施設、設備、物品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、物品に対し、公共の意識に反する行為を行った者に対しては、学則に従い処分する。
- 3 故意または重大な過失によって、学校の施設、設備、物品を破損した場合には、学校長は、当該学生又は保護者に相応の弁償または同等物の提供をさせることができる。
- 4 前項の規定に基づき弁償をさせる場合には、破損された施設、設備、物品の修繕、購入等に係る費用の全額を弁償させることを原則とする。
- 5 前項の規定にかかわらず、学校長は、学生が破損させた状況等を勘案して、弁償額の減免をすることができる。
- 6 教室及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・自動車での登校禁止・自転車通学）
バイク（50cc含む自動二輪車）、電動キックボード、自動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（飲酒・喫煙・携帯電話等）
学園施設・校舎内及び学校周辺・隣接地での喫煙・飲酒は、健康増進法および「大阪市

路上喫煙の防止に関する条例」により、禁止とする。

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週間につき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（新型コロナウイ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）

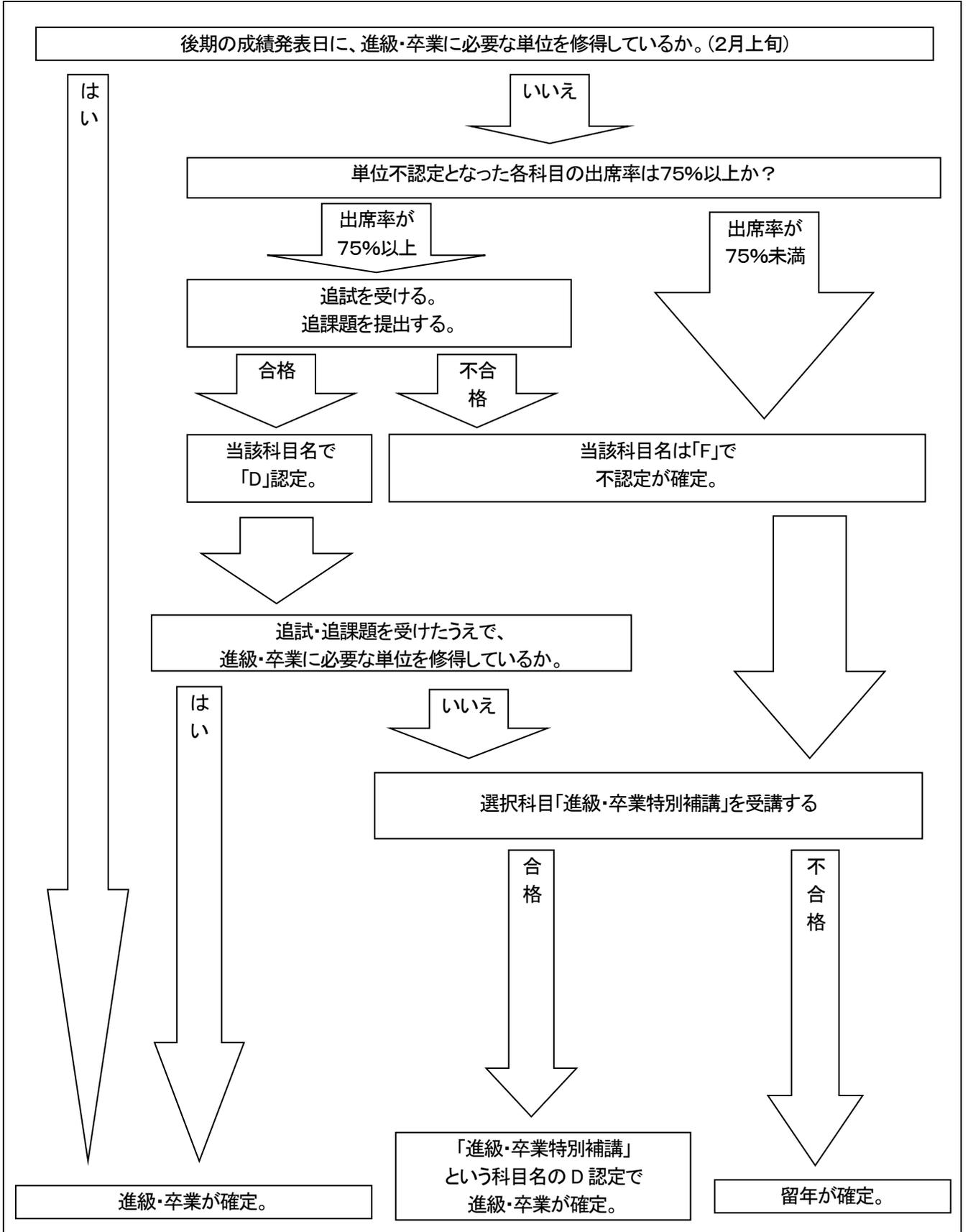
令和 6年 4月 1日 一部改訂（追試験の項目、喫煙・携帯電話等の項目、感染症の項目、教育課程編成委員会の項目、バイク・自動車での登校禁止・自転車通学の項目の変更または追記）

令和 7年 4月 1日 一部改訂（総合評価点、交通機関の運転見合わせによる休講、感染症、懲戒、施設の利用、喫煙・携帯電話等の項目の変更または追記）

学校生活にあたって

進級・卒業条件について

<進級・卒業の流れ>



●進級・卒業について

・P22の学校法人山口学園 教務規約の第3章「進級・卒業」の通りです。

●単位認定と成績について

・P22の学校法人山口学園 教務規約の第4章「単位認定」の通りです。

●追試・追課題について

当該科目の出席率が75%以上の科目については、追試験受験・追課題提出で合格した場合、当該科目をD認定いたします。ただし、一部科目※では追試・追課題がありません。

※初年次教育のほか、専門科目の一部

詳しくは、P23の学校法人山口学園 教務規約の第4章第12条「追試験」の通りです。

費用：1科目につき、1,000円の手数料が必要です。

●進級・卒業特別補講【選択科目】実施について

進級・卒業に必要な単位を満たしていない学生を対象とした、進級・卒業特別補講【選択科目】を実施します。

進級・卒業特別補講を受講し、特別課題・進級卒業試験で合格した場合、「進級・卒業特別補講」という科目名でD認定いたします。ただし、一部科目※では特別補講がありません。

※初年次教育のほか、専門科目の一部

費用：原則として、1単位あたり10,000円の手数料が必要です。

●留年について

上記の結果、進級・卒業に必要な単位を満たさなかった学生については、留年といたします。

●夏期集中講座・春期集中講座（旧SIC・SPIC）について

完全選択講座（有料）といたします。受講料は1コマあたり1,000円になります。

8コマ実施の講座については1単位、16コマ実施の講座については2単位を付与しますが、単位付与を目的としていませんので、前期・後期授業で必要な単位を満たすようにしてください。進級保留者は受講できません。

詳しくは前期・後期授業期間中にお知らせいたします。

近年、在学中の成績と出席率を重視するゲーム・IT企業が増えています。良好な成績取得を目指してください。

授業を受けるにあたって

●交通機関の運転見合わせ、天候による休講

・P25の学校法人山口学園 教務規約の第5章第20条の通りです。

●出席扱いについて

・P25の学校法人山口学園 教務規約の第5章第21条の通りです。

・授業を欠席する時は、欠席明けの翌日にFormsにて欠席連絡をしてください。

・結果反映はFormsにて申請、提出後2週間以内に行います。

（※申請内容に不備、疑問がある場合は個別に確認させていただきます。）

●遅刻・早退・離席について

・P25の学校法人山口学園 教務規約の第5章第21条の通りですが、ルール徹底のため再掲します。

・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」と一緒に「通学定期券」または「在籍確認票」を当日提出すれば出席扱いとする。

- ・授業中に席を離れたり、教室から出た場合は、離席となる。
 - ・授業終了前に退出した場合は早退となる。
 - ・遅刻、離席、早退により、合計20分以上席を離れた場合は欠席扱いとする。
 - ・(同一科目で)3回の遅刻、離席、早退で、欠席1回とみなす。
- ・計測時間については、授業担当教員の判断といたします。誤解を受けないよう、時間厳守で行動してください。
- ・遅刻の際は速やかに入室し、教員に遅れたことを詫言、静かに授業に参加してください。

- 授業の妨げとなる行動、授業の参加放棄とみなされる行動について
- ・授業は教室内の全員が集中して参加するため、教員や他の学生の妨げになる行為は許されません。
 - ・教員は学生の授業の妨げになる行動や、授業の参加放棄とみなされる行動について、注意を与え、注意を聞かない学生に対して、退室欠席措置を行うことができます。

(過去に注意を与えられた例)

- ・授業中に食事をとる。 ・私語を頻繁に行う。 ・スマートフォンやゲーム機で授業に無関係なことを行う。
 - ・無断で離席し外出する ・近所のコンビニに行く。 ・居眠りなど授業放棄とみなされる行為を行う。
 - ・声を出して騒ぐ、暴言を吐く、意味もなくうろつく。 ほか
- ・注意を与える基準は、授業担当教員の判断といたします。注意を受けないよう、授業に集中してください。
- ・再三の注意を聞かず、教員や他の学生の安全を脅かした場合は、学校長が訓告・停学・退学処分を行います。

学校生活でのルールとマナー

<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。

●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。

●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。

●喫煙・飲酒について

20歳未満の喫煙、飲酒は法律で禁止されています。

(飲酒)

年齢に関わらず、学内での飲酒を見かけた場合は、訓告、停学、退学処分を行います。

(喫煙)

本校では2025年4月以降「学生は敷地内完全禁煙」となります。

年齢に関わらず、学内での喫煙を見かけた場合は、訓告、停学、退学処分を行います。

学校周辺での喫煙も禁止です。(2025年1月27日より大阪市条例により大阪市内全域が加熱式タバコも含め路上喫煙禁止です。)

<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. クラスと名前を名乗るマナー

教職員室で教員を呼ぶとき、自らクラスと名前を告げ、要件を伝えるようにしましょう。

3. 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。

4. 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きましょう。また、階段は右側を通行してください。

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。

SNSのトラブル防止のために

SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）は、友達とコミュニケーションを取るのに便利なツールです。反面、そこでの発言が他人を傷つけるだけでなく自身の名誉を損なう可能性があります。また、ストーカー被害、詐欺（ワンクリック詐欺やフィッシング詐欺など）、ウイルスの配布を行う事例も急増しています。

SNSの利用にあたっては、その特性をよく理解した上で適切に利用してください。

- むやみに個人情報公開しない
- 写真の掲載は、必ず同意をとる
- プライバシー、著作権や肖像権の侵害に注意する
- 発信内容は慎重にする。他人の悪口は書かない。

訓告・停学・退学処分について

授業、学校生活、SNS上の教職員・学生間のトラブルについて、学校長は加害学生について懲戒処分を行うことがあります。P29の学則第8章第38条の通りですが、誰もが安心して学校生活を送れるよう、再掲します。

必要と認められる場合には、学生に対し懲戒を加えることができる。

- 懲戒の種類は、訓告、停学及び退学とする。
(過去に処分された例)
- 他学生に多大な迷惑を与えた。 • 教員の安全を脅かした。 • 犯罪行為を行った。ほか

学内、学生間のトラブルに巻き込まれたり、見かけた場合は

速やかにクラス担任、または教務課へ知らせてください。匿名での投稿については、対応できかねます。通報したことを理由とする不利益な取り扱いからは保護されます。

<教務課メールアドレス> compkyomu@ecc.ac.jp

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。
(三菱UFJ銀行以外の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月下旬に学内にて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。
- 再発行手数料は事務局にお問い合わせしてください。
- 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、自宅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、通学証明書（在籍確認票）に記入されますので、必ず通学証明書（在籍確認票）に記入された利用交通機関・通学区間で購入してください。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、学生証と通学証明書（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、速やかに事務局備え付けの申請用紙を提出し、通学証明書（在籍確認票）の記入変更手続を行なってください。
- 定期券を使って交通機関を利用する場合は、必ず学生証・通学証明書（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発行申込書に必要事項を記入し、申し込んでください。
- 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。

- 学割証は本人に限り使用できますが、学生証・通学証明書（在籍確認票）を携帯しない場合は使用できません。
- 学割証は基本 JR での適用となります。他は各社確認の上、申請してください。
- 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。

- 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・通学証明書（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なってください。
- 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、マーチャン店など。
- 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、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。

落とし物や忘れ物をしたとき

- 学内での落とし物や忘れ物は事務局に届くことになっています。
- 落と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、すべての落と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かけたときは、事務局へ届けてください。
- 落とし物や忘れ物は、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。

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	<p>休学とは、学生が在籍のまま学校を長期間休むことです。</p> <p>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。</p> <p>□休学期間は通算2年以内となっています。</p> <p>□「休学願」は担任または教務課より受け取ってください。</p> <p>□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。</p>
復学	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>□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。</p> <p>□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。</p>
退学	<p>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。</p> <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>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。</p> <p>□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。</p>

*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)」が対応されていない場合は出席扱いなどの処置は行いません。必ず期限厳守をお願いします。そ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

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学校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

- すみやかに事務局備え付けの申請用紙に記入して、通学証明書(在籍確認票)を事務局に提出してください。

[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、廊下なら中央を歩いて逃げましょう。

○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・木（矢倉）・・・10:00～18:00

火（冨成）・・・10:00～16:00

水（矢倉）・・・10:00～17:00

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（石原）・・・10:00～18:00

火（矢倉）・・・10:00～17:30

水（西崎）・・・10:00～18:00

木（冨成）・・・10:00～16:00

金（小原）・・・10:00～18:00

OECCコンピュータ専門学校内相談室

【場所】コンピュータ専門学校1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

OECC学園高等学校内相談室

【場所】国際外語専門学校3号館2階

【電話】06-6734-6720

【Mail】gakuso4@ecc.ac.jp

【開室日・担当者】

火・木（清水）10:00～18:00

■保健室

看護師・養護教諭が常駐し、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】コンピュータ専門学校1号館2階

【電話】06-7632-7708

【開室日時】月～金・・・9:30～17:30

【担当者】月曜 芳本、火曜 野崎、水曜から金曜 森田

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 コンピュータ専門学校 1 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か。
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校内サロン紹介

★ネイルサロン「LAPUA」～ラブア～

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!



ECC_LAPUA

ご予約は
こちらから

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。



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
こちら ⇒



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

☆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。

山口学園の Global 教育

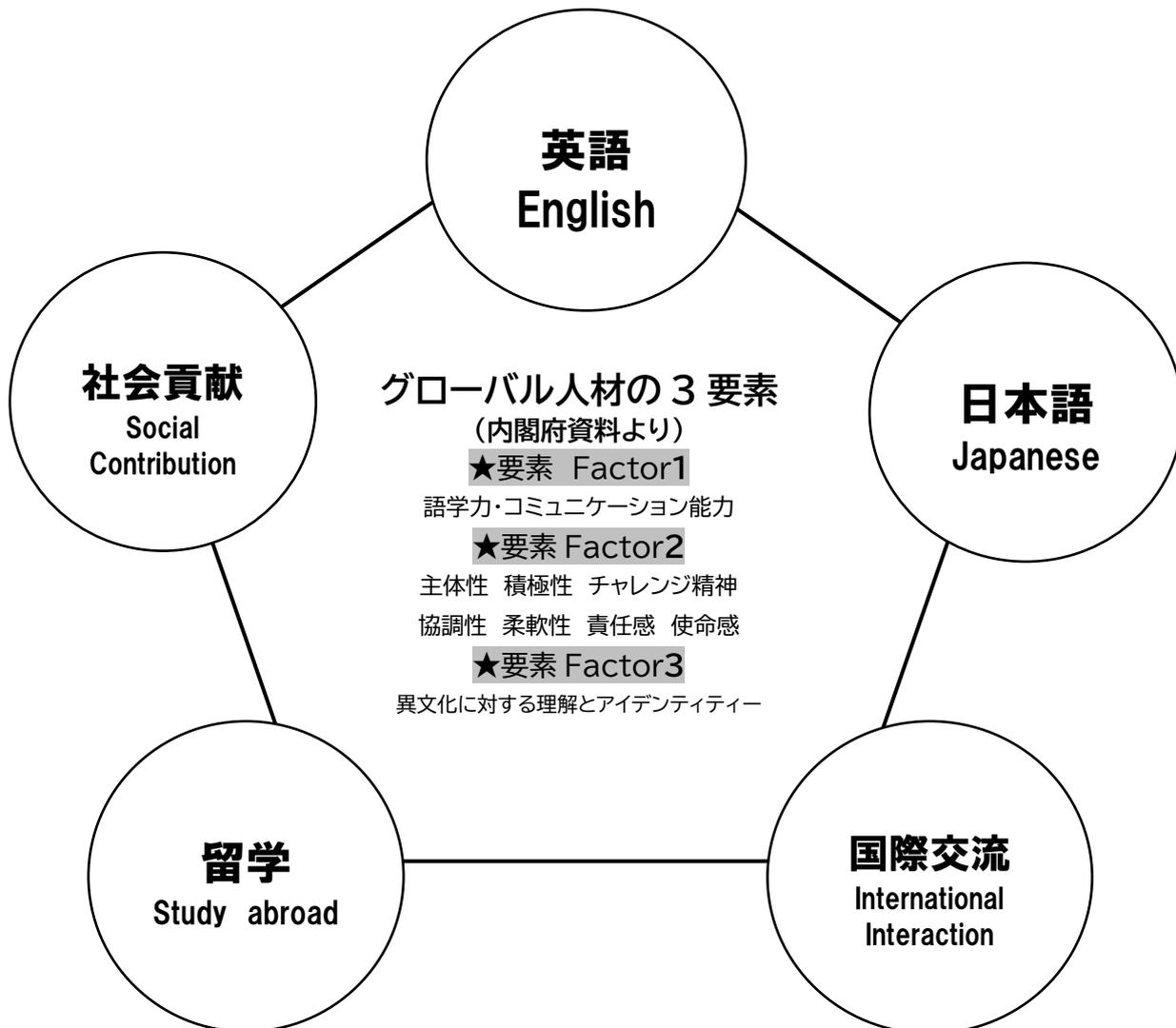
★内閣府のグローバル人材育成の 3 要素

- ・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。



ECC コンピュータ専門学校国際力活動

●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

【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20兆円と、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

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

オーラ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

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

基礎の英語力（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。

EGP への参加

上記の授業以上の英語力のある学生はEGPに参加し、ネイティブレベルの言語運用力取得を目指します。

【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	○	○	△
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	○	○	○
フランス Autograf 海外研修	フランスのデザイン大学の学生とCGデザイン分野のワークショップを行います。	1月予定	○	△	△
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。	1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.60 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、とま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（留学生クラス向け）

【必修科目】日本語授業（国際エンジニア専攻のみ）

国際エンジニア専攻（KE クラス）のみ、授業の中で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、1年生で8コマ、2年生で4コマ日本語やビジネス関連の科目を受講します。コースに合わせて授業内容が違います。

詳しくは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、いろいろ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

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。
連絡受付時間	平日 9:00~18:00 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・土曜日 9:00～17:00
証明書	在学証明書・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	手数料 1通200円 (英文の場合は400円) 発行日 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。
卒業見込証明書		
成績証明書		
健康診断書		
月別出席率票	証明書発行申請願(※)	手数料 1通200円 発行日 申請日から約3日後 (事務局が休みの日を除く)
長期休暇証明書 (留学生対象)		

- 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。
- ※証明書発行申請願は2種類あります。事務局にてご確認ください。

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)を添えて事務局に申請してください。

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申請してください。また不正使用により被害を受ける危険もあります。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回の申請つき2枚まで発行できます。

- 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。
- 学割の使用については「学校生活にあたって・学割証の発行」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	一括納入	年額を全額一括で納入	合格通知後2週間以内
	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月末日頃 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	

- ※分割納入は入学時のみ3分割。以降は2分割になります。
- ※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。

ECC コンピュータ専門学校 施設の利用

各館の開館時間（平日）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

1号館（※3階以上 18：30 閉室）
【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
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

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

図書室 （2号館3階）	<input type="checkbox"/> 専門書籍、画集、検定対策本、辞書等の閲覧ができます。有償ソフトの貸出しは行なっていません。 <input type="checkbox"/> 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。 <input type="checkbox"/> 利用時間 9：00 - 17：00 昼間閉室 13：30 - 14：30（変更される場合あり） <input type="checkbox"/> 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。 <input type="checkbox"/> 貸出方法 借りたい図書と学生証をカウンターに呈示し、所定の手続きを行なってください。 <input type="checkbox"/> 貸出期間 2週間 <input type="checkbox"/> 貸出冊数 一度に3冊まで。 <input type="checkbox"/> 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、直ぐ再貸出し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。 <input type="checkbox"/> 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しはできません。 <input type="checkbox"/> その他 図書室内では飲み物のみ許可します。
備品の貸出し （図書室内）	<input type="checkbox"/> 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。貸出し期間は当日に限ります。 <input type="checkbox"/> 貸出し機材 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 ・1号館2階 ・2号館2階	<input type="checkbox"/> 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。 <input type="checkbox"/> 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。 <input type="checkbox"/> 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。 <input type="checkbox"/> 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使用することは慎んでください。多くの人が使えようように配慮しましょう。

	<ul style="list-style-type: none"> ・レンド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時間以上のレンドリング禁止 ・1時間を超えそうな場合は、17時以降に行う ・17時以降にレンドリングを行う場合、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	<p>休憩コーナー</p> <ul style="list-style-type: none"> □ 1号館1階、2階・2号館6階・4号館5階に設置しています。 □ 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。 <p>女子学生専用パウダールーム</p> <ul style="list-style-type: none"> □ 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。 <p>学生は敷地内禁煙</p> <ul style="list-style-type: none"> □ 学校周辺、路上、コンビニ、マンション、駐車場なども禁止 (2025年1月27日より大阪市条例により大阪市内全域が加熱式タバコも含め路上喫煙禁止です。) ※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しないでください。 <p>自転車置き場</p> <p>下記指定場所に置いてください。</p> <ul style="list-style-type: none"> □ 1号館裏(閉館時間まで)、3号館芝生前広場、4号館1階南側 □ 自転車シールがないもの、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。
開放実習室以外の教室使用	<ul style="list-style-type: none"> □ 実習室以外の教室(ノートPC対応教室・普通教室)は、空いている場合は指定した教室を利用してください。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、その場合はすみやかに退室してください。 □ 使用後は必ず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掲示板等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・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

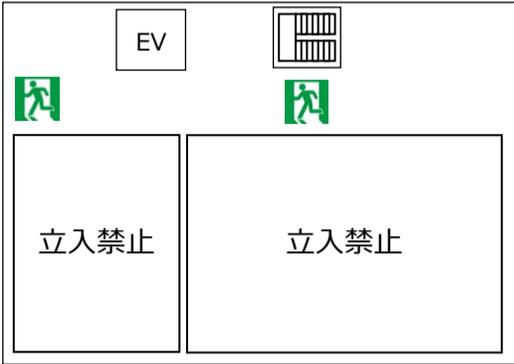
- カードゲームは指定教室にて17時以降に行ってください。他の教室では終日禁止です。
- 1時限から4時限まで休憩室を使う場合は、静かに利用してください。
2号館4階と5階の休憩スペースは、授業の妨げになるので授業時間中は使わないでください。

各種施設・設備の利用にあたって・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

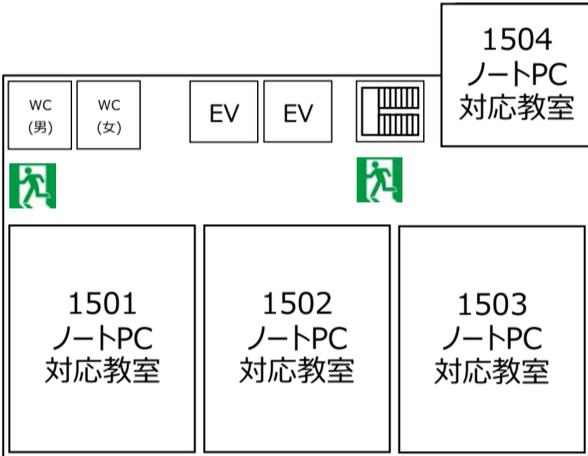
- 教室に私物を置くことは禁止されています。机の引き出しなども同様です。
- 個人ロッカー（有料）を各校舎に設置しています。希望者は事務局までお申込みください。
無断使用は厳禁です。使用した場合は設置物を撤去処分します。
- 実習室内での飲食は禁止です。
- 施設・設備に対し、公共の意識に反する行為を行った者に対しては、学則に従い、処分される場合があります。
- 教室・実習室・実習機その他、すべて本学の施設は公共のもので、自分のものと同じように、大切に扱ってください。
- 学生用の出力機は2号館と4号館にあります。（有料）

ECCコンピュータ専門学校1号館 学舎案内図

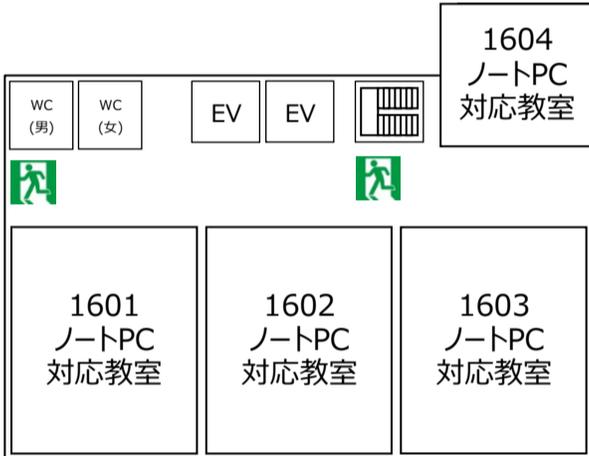
7F



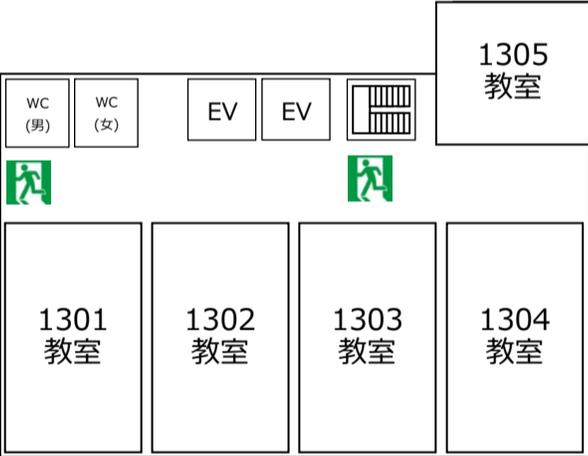
5F



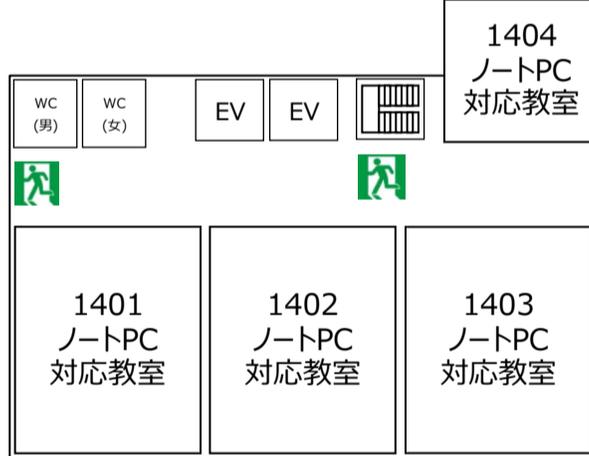
6F



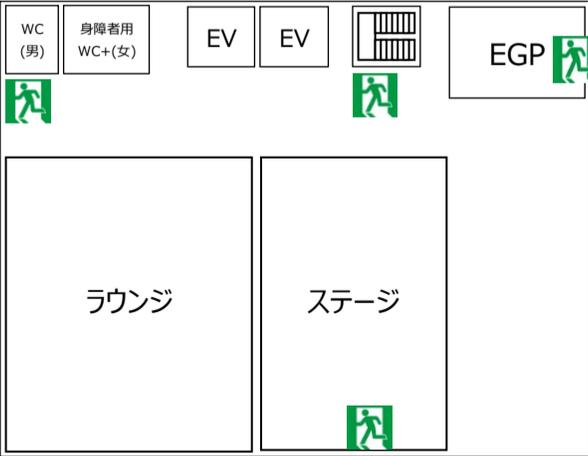
3F



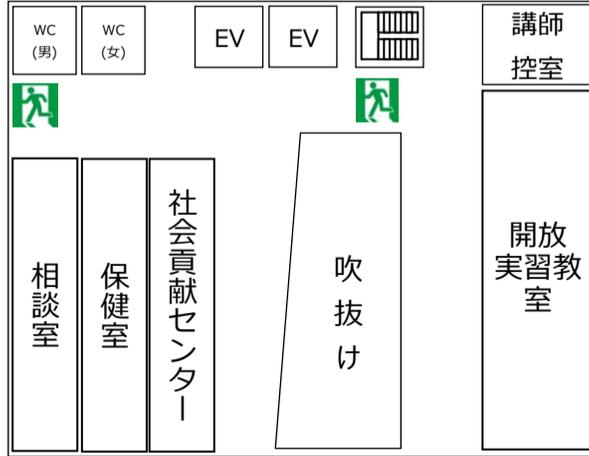
4F



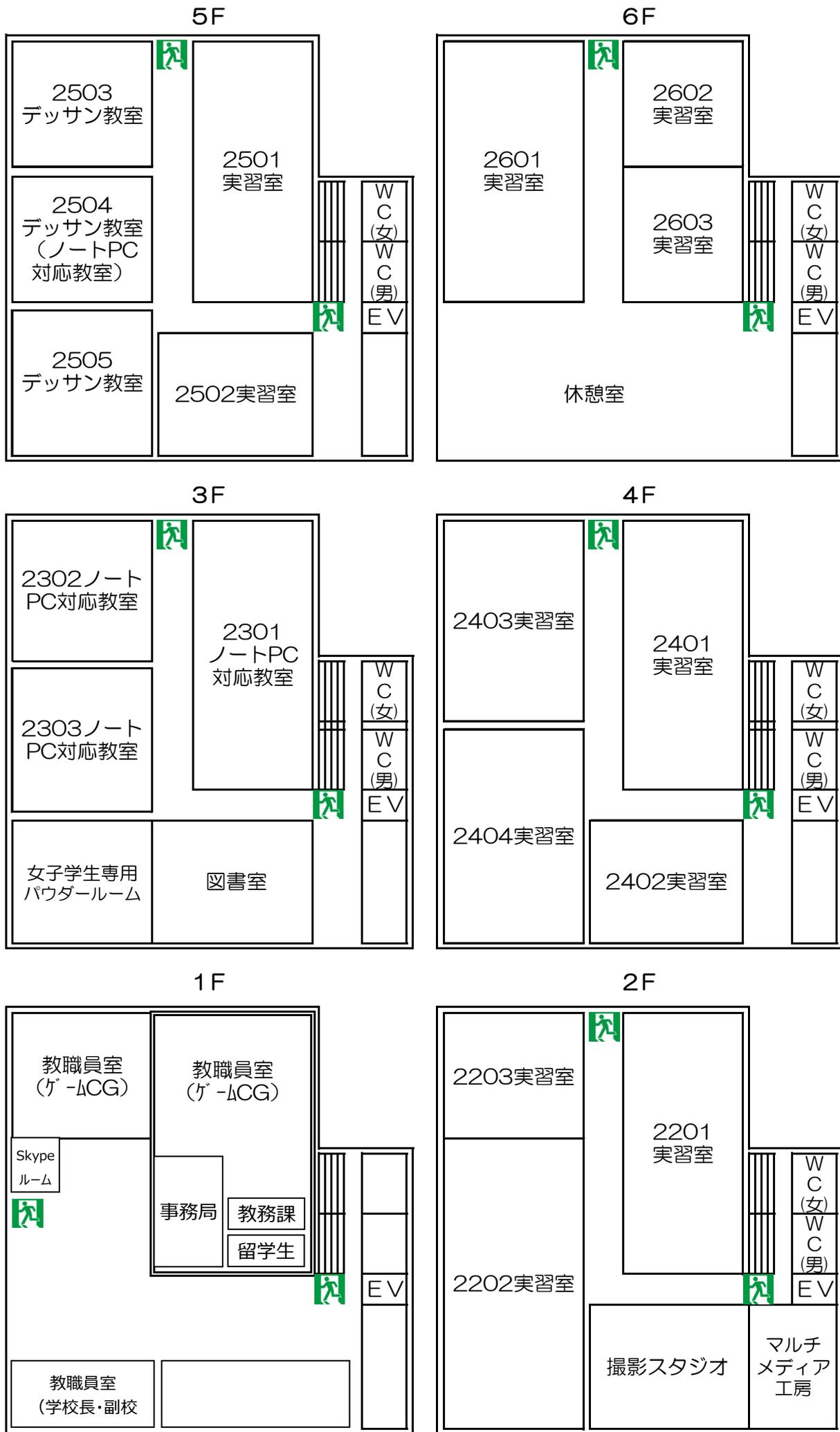
1F



2F

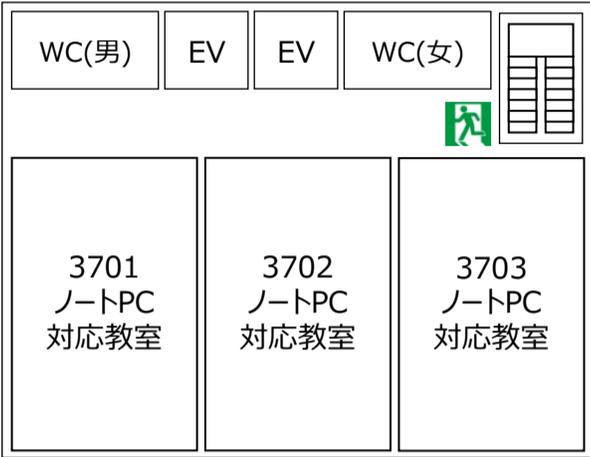


ECCコンピュータ専門学校2号館 学舎案内図

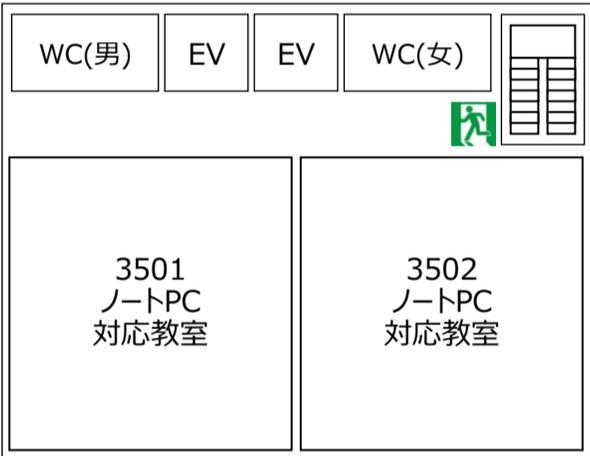


ECCコンピュータ専門学校3号館 学舎案内図

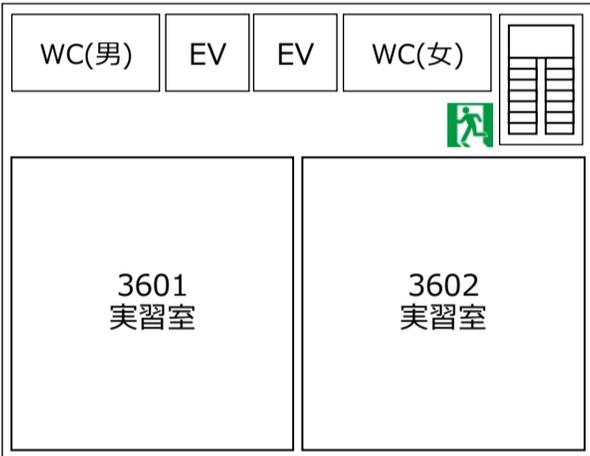
7F



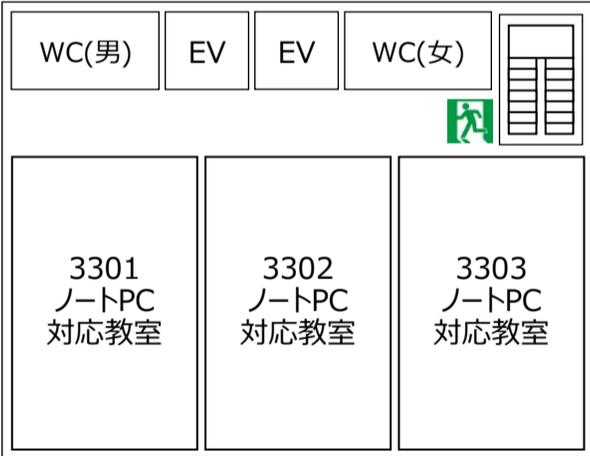
5F



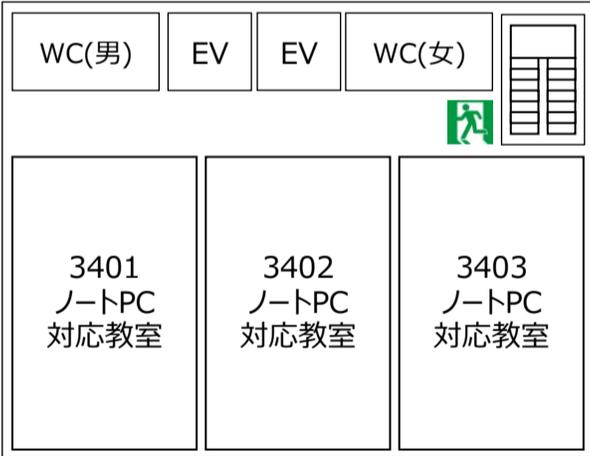
6F



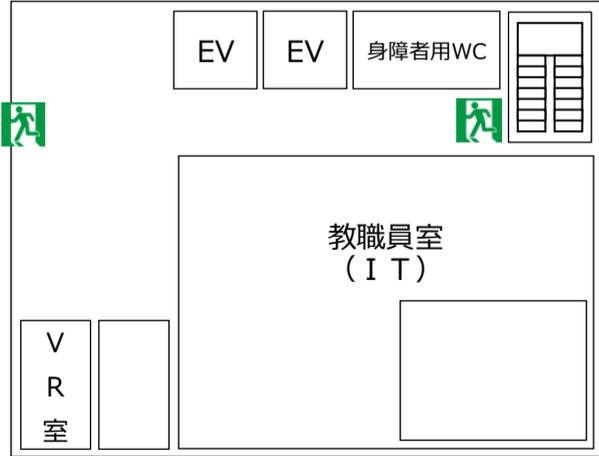
3F



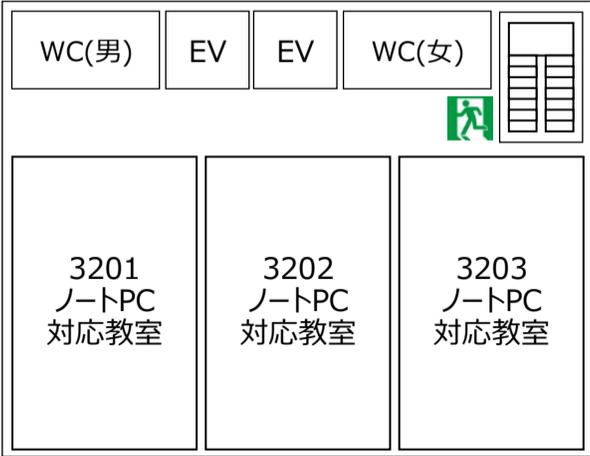
4F



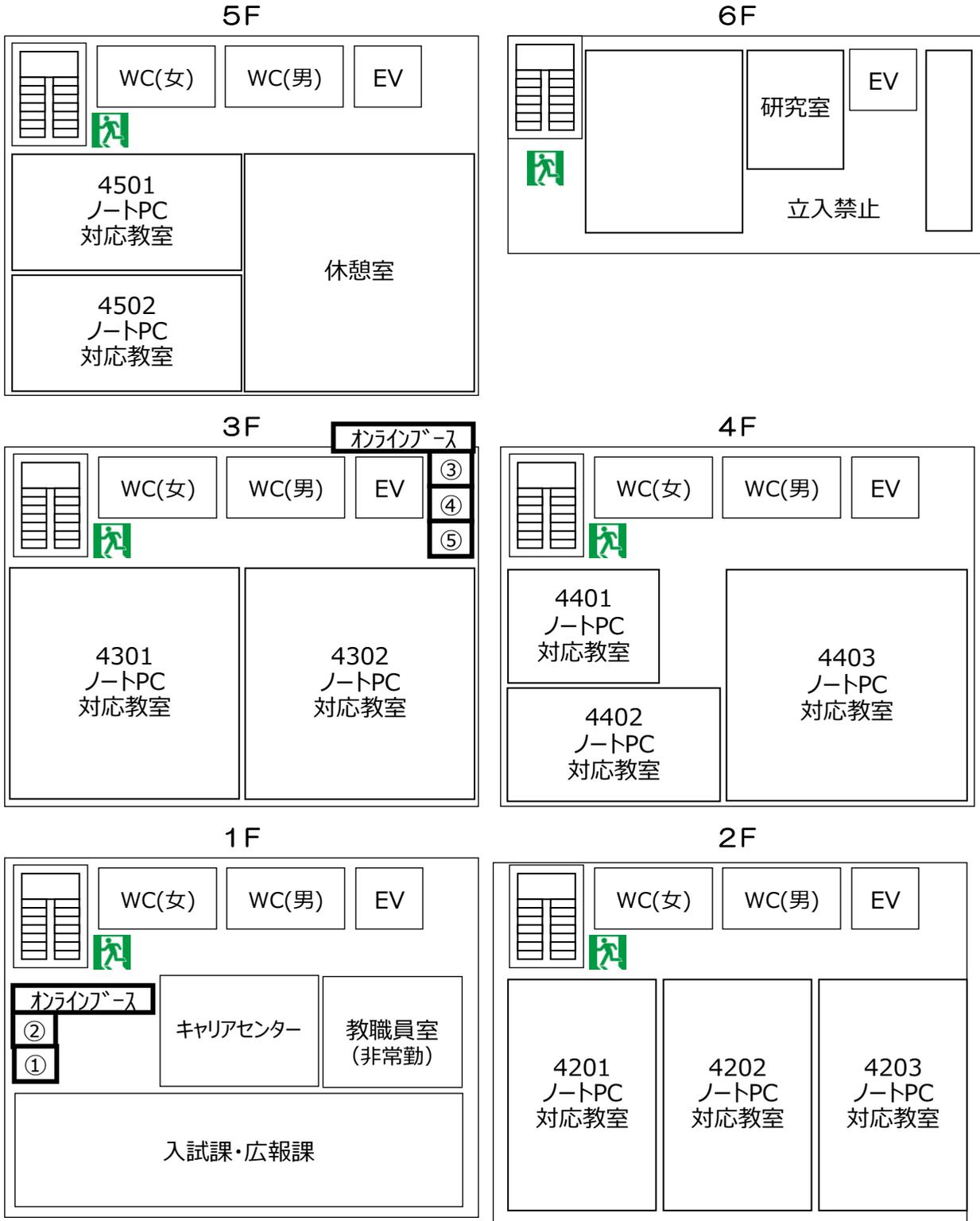
1F



2F

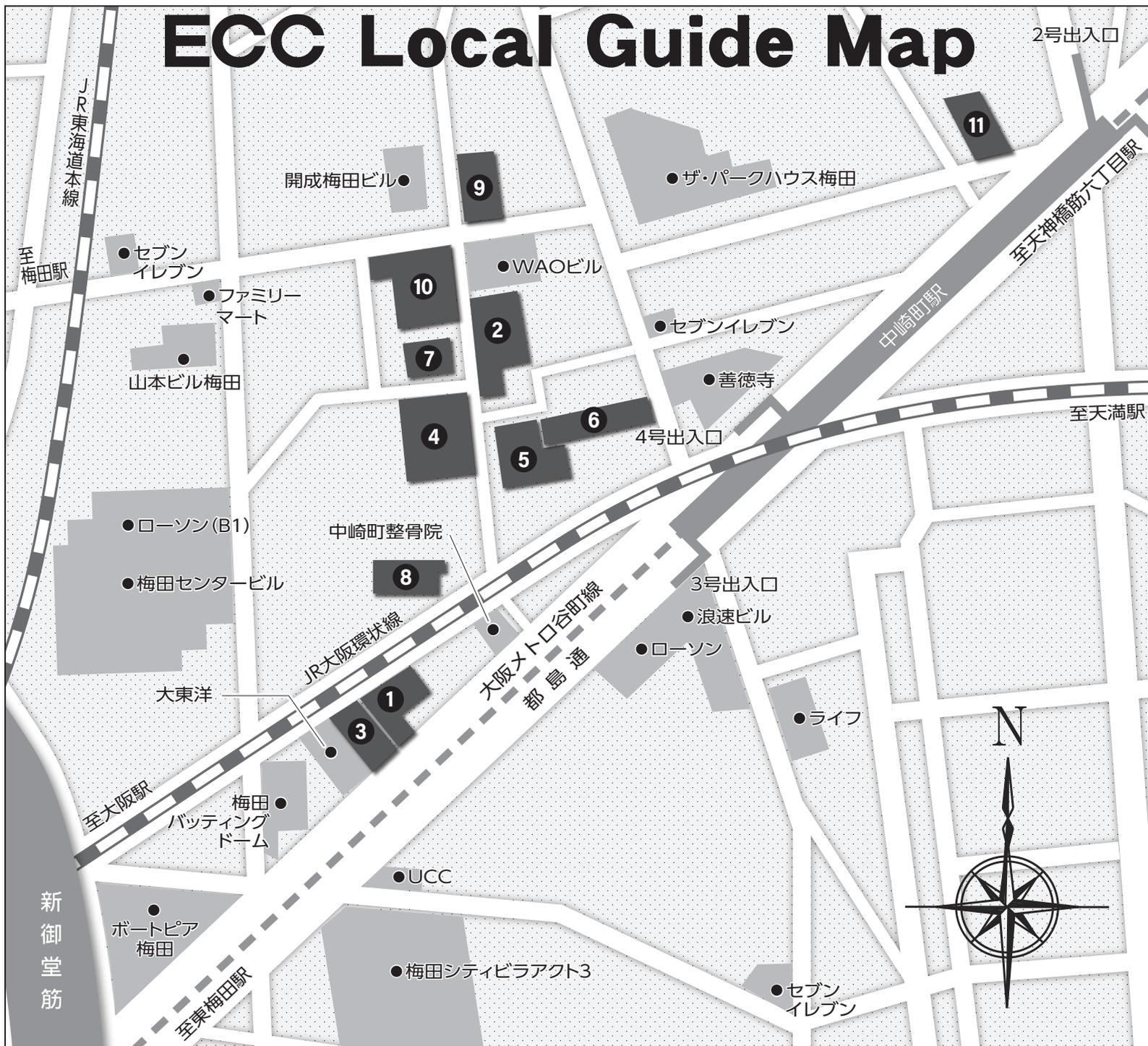


ECCコンピュータ専門学校4号館 学舎案内図



ECC Local Guide Map

2号出入口



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

ECC学園高等学校

大阪梅田キャンパス

- ③ ECC国際外語専門学校 3号館

2025 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
9/16(火)～9/24(水)	AFT色彩検定	11月9日 日

上記予定が変更になる場合は、学校のアプリ・掲示等で連絡します。

2025 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)
4/14(月)～4/18(金)	TOEIC-IP	4月26日 土
6/9(月)～6/13(金)	TOEIC-IP	7月19日 土
9/25(木)～9/29(月)	TOEIC-IP	10月25日 土
12/1(月)～12/5(金)	TOEIC-IP	1月17日 土

※TOEIC-IPは上記以外にも追加で実施する場合があります。

追加日程は学校のアプリでお知らせします。

また、英検の実施についても学校のアプリで別途お知らせします。

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）スペシャリスト	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
JDLA G 検定（ジェネラリスト検定）	2	AWS 認定ソリューションアーキテクト-アソシエイト	2
アニメーション実技試験（59点以上）	1	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		

●2025年4月

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

●2025年5月

日	曜	月間予定
1	木	
2	金	
3	土	憲法記念日
4	日	みどりの日
5	月	こどもの日
6	火	振替休日
7	水	休講日（授業なし）
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	
31	土	

●2025年6月

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

●2025年7月

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

●2025年8月

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

●2025年9月

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

●2025年10月

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

●2025年11月

日	曜	月間予定
1	土	
2	日	
3	月	祝日授業日
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	
18	火	スポーツ大会
19	水	休講日（授業なし）
20	木	
21	金	
22	土	
23	日	勤労感謝の日
24	月	振替休日
25	火	
26	水	
27	木	
28	金	
29	土	
30	日	

●2025年12月

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

●2026年1月

日	曜	月間予定
1	木	休館日
2	金	休館日
3	土	休館日
4	日	休館日
5	月	
6	火	後期授業再開日
7	水	
8	木	
9	金	
10	土	
11	日	
12	月	成人の日
13	火	
14	水	
15	木	GEA
16	金	
17	土	
18	日	
19	月	
20	火	
21	水	
22	木	
23	金	休講日（授業なし）
24	土	
25	日	
26	月	
27	火	
28	水	
29	木	
30	金	
31	土	後期保護者会（予定）

●2026年2月

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

●2026年3月

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

2025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	福井 浩之	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(前期)	GE1B	和田 奈津子	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(前期)	GE1C	山本 昇	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(前期)	GE1D	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)	GE1E	牧 昭郎	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	(前期)	GE1F	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		CG1A	田中 康二		
	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	GR2GA	福井 浩之	
		マルチメディア研究	ゲームプログラム開発	高等部進学	GRH1GA		
		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	
		マルチメディア研究	ゲームプログラム開発	高等部進学	GRH1GB		
		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	吉野 広二	
		マルチメディア研究	ゲームプログラム開発	高等部進学	GRH1SA		
		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	
		マルチメディア研究	ゲームプログラム開発	高等部進学	GRH1SB		
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームCG	GI2A	永岡 由啓	
		高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームプランナー	GN2A	杉田 霞	
		マルチメディア研究	ゲーム企画開発	高等部進学	GNH1A		
		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	奥元 教弘	
		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		CG2A	仲田 沙世		
	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	GR3GA	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	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	笹井 裕介	
		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	林 融	
		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	岡本 武士	
		マルチメディア研究	ゲームプログラム開発		GO3A	奥元 教弘	
		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	岡本 武士	
		マルチメディア研究	CGデザイン	3DCG	CG3A	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	GC3A	西谷 和馬	
		4	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	山村 豊
			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	竹内 梨恵	
	高度情報処理研究		ゲーム開発エキスパート	ゲーム企画	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	岡本 武士	
	カレッジ		学年	学科	コース	専攻	クラス名
	IT	1	高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE1A	田中 信也
			高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE1B	奥田 聡
			マルチメディア研究	IT開発研究		SK1A	伊藤 実
マルチメディア研究			Webデザイン		WD1A	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	SE1A	榮 祐介	
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	SE1B	磯崎 卓司	
マルチメディア			システムエンジニア	国際エンジニア	KE1A	草川 真妃	
マルチメディア			システムエンジニア	国際エンジニア	KE1B	朱 敏永	
2		高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE2A	村上 慧	
		高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE2B	藤原 紀章	
		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	良原 貴弘	
		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	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	SE2A	坂倉 正樹	
		マルチメディア	システムエンジニア	国際エンジニア	KE2A	曾田 ゆみ	
3		高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE3A	森 智子	
		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	経営情報学	IJ3A	岡本 武士	
		マルチメディア研究	IT開発研究		SK3A	武次 潤平	
		マルチメディア研究	IT開発研究	経営情報学	SZ3A	岡本 武士	
		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	岡本 武士	

※希望人数により設定されないクラスが発生する場合があります。
 ※GRH1GA、GRH1GB、GRH1SA、GRH1SB、GNH1Aは1年生ですが、4年制2年次カリキュラムとなります。

【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、2025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】 2025年度カリキュラムと必要単位

2025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。

■ゲーム開発エキスパートコース/ゲームプログラミング専攻 2025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			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	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	・東京ゲームショウウ視察 ・CEDEC+KYUSHU ・ECC EXPO ・後期作品発表会 ・前期作品発表会 ・CEDEC ・ECC EXPO ・後期作品発表会												・CEDEC+KYUSHU ・CEDEC ・ECC EXPO ・後期作品発表会 ・前期作品発表会 ・作品発表会 ・CEDEC ・ECC EXPO ・選抜就職作品発表会 ・就職作品発表会												・CEDEC+KYUSHU ・CEDEC ・ECC EXPO ・就職作品発表会 ・就職活動 ・就職作品発表会 ・就職作品発表会												・CEDEC+KYUSHU ・ECC EXPO ・就職作品発表会 ・就職活動 ・就職作品発表会 ・就職作品発表会											
科目分野	英会話												英会話												英会話												英会話											
社会人基礎 就職対策	初年次教育												初年次教育												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・デザイン技術	2Dアート、3Dアート ゲーム研究												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)	C言語/少人数レベル別												C++/少人数レベル別												プログラミングワークフロー												プログラミングワークフロー											
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 (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 (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												描画エンジン開発												シェーダー												ツール開発											
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	ゲーム制作プロジェクト(チーム)												ゲーム制作総合演習(チーム)												ゲーム制作総合演習(個人) 就職作品制作(個人)												ゲーム制作総合演習(個人) 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 2025年度入学(GO1年)

	1年次			2年次			3年次					
	前期	後期	後期	前期	後期	後期	前期	後期	後期			
	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				・CEDEC+KYUSHU		
						・ECC EXPO ・後期作品発表会				・CEDEC		
										・ECC EXPO ・就職作品発表会		
										・選抜就職作品発表会 ・就職作品発表会		
												・ECC EXPO ・卒業制作発表会
												・CEDEC+KYUSHU
科目分野	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
社会人基礎 就職対策												
企画・デザイン技術												
ゲームプログラミング (基礎)												
ゲームプログラミング (アプリ)												
ゲームプログラミング (エンジン、モバイル)												
ゲームプログラミング (システム)												
ゲームプログラミング (ゼミ/必修選択)												
ゲーム制作												

※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開発研究コース 2025年度入学

	1年次			2年次			3年次			
	前期	後期	後期	前期	後期	後期	前期	後期	後期	
資格・検定 イベント 就職活動		・基情科目A免除① ・基情科目A免除② ・基情科目B試験	・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 ・トラバシシミュレーションコンテスト ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO		・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO	・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO	・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO	・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO	・技能五輪 ・セキュリティコンテスト ・トラバシシミュレーションコンテスト ・+E展(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	
社会人基礎 就職対策	初年次教育			英語			キャリアデザイン、就職対策			ビジネストレーニング
IT基礎 情報処理	ITシステム概論	ハード、ソフト アルゴリズム ITスキルトレーニング	【選択】 科目A対策	ソーシャルスキル	国家資格対策	【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									
アプリ開発	Webフロント(HTML/CSS/JavaScript)			サーバーサイド(PHP/Laravel)			AI活用(Python)			
				データベース(MySQL)			デスクトップアプリ(C#)			
				ネットワーク			モバイルアプリ(Android)			
				サーバー構築(UNIX)			IoT制作 I (C/C++)			
ネットワーク インフラ				クラウド(AWS)			クラウド(AWS)			セキュリティ
専攻別科目							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・資格)			
							専攻特化科目 ・AIシステム開発(G検定) ・ネットワーク応用、UNIサーバー ・IoT制作、モバイルIoT ・ビジネスアプリ			
IT開発	プランニングデザイン	コンセプトワーク	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 (就職作品)	システム開発 (チーム)	システム開発 (チーム) ※Webと合同	システム開発 (チーム) ※Webと合同	卒業制作 (チーム)	
	デザイントレーニング	Webアプリ開発	Webアプリ開発				システム設計(設計書)	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場合があります。

システムエンジニアコース/国際エンジニア専攻 2025年度入学

	2年次																							
	1年次						2年次																	
	前期	前期	後期	後期	前期	後期	前期	前期	後期	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 ・ECC EXPO											
科目分野	就職活動						就職活動						就職活動											
日本語	日本事情 日本語演習 就活の日本語						日本語 日本語演習 就活の日本語						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) ロジカルシンキング(N1・N2)											
ビジネス	キャリアデザイン、就職対策、ビジネスマナー						キャリアデザイン、就職対策、ビジネスマナー						ビジネス知識(N1.N2)、ビジネス実践(N1.N2) 翻訳通訳(N1・N2)、ロジカルシンキング(N1・N2)											
CAD技術	Wor						Excel						CAD演習											
システム開発	ノコード						HTML						CSS/JavaScript											
	プログラミング(Java)						プログラミング(Java)						システム設計 システム開発											

※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。

Webデザインコース 2025年度入学

	1年次				2年次				3年次							
	前期	前期	後期	後期	前期	前期	後期	後期	前期	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			
科目分野	・会社見学 ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO ・色彩検定3級 ・HTML5作品アワード ・他校合同Web合宿 ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO				・HTML5プロフェッショナル認定試験Lv1 ・HTML5作品アワード ・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) ・ECC EXPO				・学外コンテスト応募(～1月) ・+E展(作品発表会) ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO				・HTML5作品アワード ・+E展(作品発表会) ・ECC EXPO			
社会人基礎 就職対策	英語												キャリアデザイン、就職対策			
Web基礎	Webイントロダクション															
グラフィックデザイン	色彩構成、写真技術															
	Photoshop、Illustrator															
	DTP、ビジュアルデザイン、映像コンテンツ															
Webデザイン	コンセプトワーク															
Webプログラミング	プロトタイプデザイン				Webデザイントレーニング				メディアプロジェクト演習							
	Web設計演習				セルプロデュース				WordPress							
必修選択 ゼミ	HTML				必修選択 I ・サーバーサイド ・ビジュアルデザイン				必修選択 II ・アプリ開発 ・UI設計							
	JavaScript				必修選択 III ・WebAPI開発 ・タイポグラフィ演習				Webゼミ演習							
作品制作	クリエイティブワーク															
	チームプロジェクト演習				チームプロジェクト演習				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。

■経営情報学専攻/4年制 2025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															
	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	・文章検定												・文章検定 ・ビジネス数学検定 ・ITパスポート												・ITパスポート ・ECC EXPO											
科目分野	・ECC EXPO												就職活動												就職活動											
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												動画編集											
	CAD演習 (Fusion)																																			
	Webサイト制作 (HTML、CSS、JavaScript)																																			
ITスキル ノーコード ローコード	ノーコードアプリ制作												RPA演習 (PowerAutomate)												RPA演習 (GoogleAppScript)											
																									データサイエンス											
																									AI活用											
	ITリテラシー (ITパスポート)																																			
	英語																																			
	文章読解																																			
	ビジネスアプリケーション (Word、Excel、VBA)																																			
ビジネス 社会人基礎力													キャリアデザイン、就職対策												知的財産権、メディア研究											
													SPI対策、ビジネス数学																							
	ビジネスプランニング																																			

※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	これからの学園生活における重要なポイントである「学びの習慣」を身につけることにより、「自己肯定感の育成」「他人を思いやる学生の育成」を目指す。
小計		28	14	0	
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.
	外国語Ⅰ(TOEIC対策)		1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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。
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	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.
	外国語Ⅱ（TOEIC対策）		0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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。
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、単純な形状のモチーフをデッサンする
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.
	外国語 II (TOEIC対策)		0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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。
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.
	外国語Ⅱ（TOEIC対策）		0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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。
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	これからの学園生活における重要なポイントである「学びの習慣」を身につけることにより、「自己肯定感の育成」「他人を思いやる学生の育成」を目指す。
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.
	外国語Ⅰ（TOEIC対策）		1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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。
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.
	外国語Ⅱ（TOEIC対策）		0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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。
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

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	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	3Dアニメーションの基礎を学習し、セットアップからヒューマンアニメーションの技術を習得する
必修	初年次教育	2	1	0	これからの学園生活における重要なポイントである「学びの習慣」を身につけることにより、「自己肯定感の育成」「他人を思いやる学生の育成」を目指す。
必修	デッサン (CG) II	8	0	4	デッサンの応用を学習し、様々な形状、質感のあるモチーフをデッサンする
必修	イラスト制作基礎演習	2	0	1	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
必修	2DCG質感表現演習	2	0	1	テクスチャ作成に必要な、ペイント練習を行い様々な質感の描き分けを学習する。
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	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。
小計		56	14	14	
必選	外国語 I (TOEIC対策)	2	1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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 I (英語上級)		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.
必選	外国語 II (TOEIC対策)	2	0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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 II (英語上級)		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.
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・高等部進学専攻

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	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	プログラミングワークフロー	4	0	2	ゲーム開発の現場でよく使用される様々な開発手法や開発環境・ツールの使い方について学ぶ
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	
必選	外国語Ⅲ (TOEIC対策)	2	1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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 (英語上級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers, Advanced level.
	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.
必選	外国語Ⅳ (TOEIC対策)	2	0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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 (英語上級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers, Advanced level.
	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.
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			

ゲーム企画開発コース・高等部進学専攻

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もてる。
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	
必選	外国語Ⅲ（TOEIC対策）	2	1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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（英語上級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	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.
必選	外国語Ⅳ（TOEIC対策）	2	0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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（英語上級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
	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.
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	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	プログラミングワークフロー	4	0	2	ゲーム開発の現場でよく使用される様々な開発手法や開発環境・ツールの使い方について学ぶ
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	
必選	外国語Ⅲ (TOEIC対策)	2	1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅲ (英語上級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
必選	外国語Ⅳ (TOEIC対策)	2	0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅳ (英語上級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
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	4	2	0	デッサンの応用を学習し、様々な形状、質感のあるモチーフをデッサンする
必修	ゲーム3Dアセット演習	4	2	0	ゲームアセット作成に必要な知識と技術を学び、キャラクターアセットを一通り作成できるよう工程を学ぶ。
必修	ゲームモーション演習II	4	2	0	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	ゲームイラスト制作基礎演習	4	2	0	CGイラストを制作するために必要な基礎知識や技術、スケジュール管理を学ぶ
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	デッサン (GI) III	4	0	2	複雑な形状、質感のモチーフをデッサン作品として制作する
必修	ゲームフォトリアルCG制作演習I	4	0	2	フォトリアルな表現に必要な知識と技術を学び、ワークフローを通して応用できる力を身につける。
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	ゲームスカルプトモデリング演習I	4	0	2	スカルプトソフトの学習から、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	
必選	外国語III (TOEIC対策)	2	1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語III (英語上級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
必選	外国語IV (TOEIC対策)	2	0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語IV (英語上級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
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	
必選	外国語Ⅲ（TOEIC対策）	2	1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅲ（英語上級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
必選	外国語Ⅳ（TOEIC対策）	2	0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅳ（英語上級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
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	ITリテラシーⅠ（経営）	2	1	0	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
必修	ITリテラシーⅡ（経営）	2	0	1	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
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	ノーコードアプリを活用し、オリジナルアプリの制作を行う。
必修	Webサイト制作（HTML/CSS）Ⅰ	2	1	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）について学習する。
必修	Webサイト制作（HTML/CSS）Ⅱ	2	0	1	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）について学びます。
必修	グラフィックデザイン（経営）Ⅰ	2	1	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	2	0	1	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	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）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（経営）Ⅰ	4	2	0	ビジネスの現場での使用を想定したMicrosoft Office（Word・Excel・PowerPoint）の基礎を学ぶ。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅱ	4	0	2	ビジネスの現場での使用を想定したMicrosoft Office（Word・Excel・PowerPoint）の基礎を生かした汎用的な使用法を学ぶ。
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	ビジネスプランニングⅠ	8	4	0	マーケティングを中心とする幅広いビジネス知識を学び、実務につながるリテラシーと教養を深めるトレンド分析を行う。
必修	ビジネスプランニングⅡ	8	0	4	市場動向および経験則より新規ビジネスプランを立案します。提案による企画発想力を養い、発表によるプレゼンテーション力の向上を図り、ノーコードツールによるアプリケーションの作成を行いプランニングの現実性を高めます。
小計		56	14	14	
必選	外国語Ⅲ（TOEIC対策）	2	1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅲ（英語上級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
必選	外国語Ⅳ（TOEIC対策）	2	0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅳ（英語上級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
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	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	就職作品制作演習（ゲームPG）I	4	0	2	就職活動で必要となるオリジナル作品を制作する。
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	
必選	外国語Ⅲ（TOEIC対策）	2	1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅲ（英語上級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
必選	外国語Ⅳ（TOEIC対策）	2	0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅳ（英語上級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
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	ITリテラシーⅠ（経営）	2	1	0	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
必修	ITリテラシーⅡ（経営）	2	0	1	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
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	ノーコードアプリを活用し、オリジナルアプリの制作を行う。
必修	Webサイト制作（HTML/CSS）Ⅰ	2	1	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）について学習する。
必修	Webサイト制作（HTML/CSS）Ⅱ	2	0	1	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）について学びます。
必修	グラフィックデザイン（経営）Ⅰ	2	1	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	2	0	1	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	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）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（経営）Ⅰ	4	2	0	ビジネスの現場での使用を想定したMicrosoft Office（Word・Excel・PowerPoint）の基礎を学ぶ。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅱ	4	0	2	ビジネスの現場での使用を想定したMicrosoft Office（Word・Excel・PowerPoint）の基礎を生かした汎用的な使用法を学ぶ。
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	ビジネスプランニングⅠ	8	4	0	マーケティングを中心とする幅広いビジネス知識を学び、実務につながるリテラシーと教養を深めるトレンド分析を行う。
必修	ビジネスプランニングⅡ	8	0	4	市場動向および経験則より新規ビジネスプランを立案します。提案による企画発想力を養い、発表によるプレゼンテーション力の向上を図り、ノーコードツールによるアプリケーションの作成を行いプランニングの現実性を高めます。
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	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅲ（英語上級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
必修	外国語Ⅳ（TOEIC対策）	2	0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅳ（英語上級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
小計		4	1	1	
合計		64	16	16	
進級・卒業必要単位		58			

CG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	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知識と技術を学び、ワークフローを通して応用できる力を身につける。
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	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	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	複雑な形状、質感のモチーフをデッサン作品として制作する
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	12	0	6	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	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	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	
必選	外国語Ⅲ (TOEIC対策)	2	1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅲ (英語上級)		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
必選	外国語Ⅳ (TOEIC対策)	2	0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅳ (英語上級)		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
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

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 (CG)Ⅳ	4	2	0	テーマを自由に設定し、デッサン作品の企画から制作まで行う
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	ゲームエンジンCG表現演習Ⅱ_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	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	就職作品の制作・ブラッシュアップをして、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 (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 (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・絵画的な知識を取り入れ、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	ゲーム3DCG背景制作に必要な基礎知識と実践スキルを習得し、ゲーム背景の静止面を制作していきながら、3DCG制作の主要なワークフロー (モデリング、テクスチャ、ライティング、レンダリング) を習得する。
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

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	ゲームプログラミングⅤ_A	4	2	0	3Dゲームの制作を通して、キャラクター制御の設計と技術を学ぶ
必修	ゲームエンジンプログラミングⅢ	4	2	0	Unreal EngineのC++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Ⅳ_B	4	0	2	UnityのC#を使ったモバイルゲーム制作を行う。
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_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_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	ソケット通信を用いたUDP通信および、応用技術を学習する。また、暗号化について学ぶ。
必修	就職作品制作（ゲームPG）Ⅱ_B	4	0	2	業界就職に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	
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	ゲーム3D作品制作演習Ⅲ	12	6	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	デッサン (GI) IV	4	2	0	テーマを自由に設定し、デッサン作品の企画から制作まで行う
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	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	ゲームエンジンCG表現演習 II_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	デッサン (GI) V	4	0	2	テーマを自由に設定し、デッサン作品の企画から制作まで行う
必修	ゲーム3D作品制作演習Ⅳ	8	0	4	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	映像制作概論 (GI)	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	プレゼンテーション (GI)	2	0	1	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	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	
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」を探求しながら、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にも役立つ。
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にも役立つ。
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	
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	ITリテラシーⅠ（経営）	2	1	0	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
必修	ITリテラシーⅡ（経営）	2	0	1	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
必修	RPA演習 （GoogleAppsScript）Ⅰ	4	2	0	本科目では、業務のDX化を目指し、Google Apps Script（GAS）を活用した自動化スクリプトの設計・開発能力を養成する。仮想的な「DX化が不完全な会社」という場面を想定し、現場の課題を解決するためのスクリプト開発を個人で実施する。各プロジェクトを通して、プログラミングスキルだけでなく、問題解決力や効率的な業務フロー設計力を伸ばすような授業設計とする。
必修	RPA演習 （GoogleAppsScript）Ⅱ	4	0	2	本科目では、業務のDX化を目指し、Google Apps Script（GAS）を活用した自動化スクリプトの設計・開発能力を養成する。仮想的な「DX化が不完全な会社」という場面を想定し、現場の課題を解決するためのスクリプト開発を個人で実施する。各プロジェクトを通して、プログラミングスキルだけでなく、問題解決力や効率的な業務フロー設計力を伸ばすような授業設計とする。
必修	Webサイト制作 （HTML/CSS）Ⅰ	2	1	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）について学習する。
必修	Webサイト制作 （HTML/CSS）Ⅱ	2	0	1	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）について学びます。
必修	ビジュアルデザイン（経営）Ⅰ	2	1	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	2	0	1	PhotoshopおよびIllustratorを独自のコンセプトやモチーフに基づいた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	2	1	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	2	0	1	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、読者の心情を意識できる文章作成を行う。
必修	文章読解Ⅳ	2	0	1	就職活動にかけ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	ビジネスプランニングⅠ	8	4	0	マーケティングを中心とする幅広いビジネス知識を学び、実務につながるリテラシーと教養を深めるトレンド分析を行う。
必修	ビジネスプランニングⅡ	8	0	4	市場動向および経験則より新規ビジネスプランを立案します。提案による企画発想力を養い、発表によるプレゼンテーション力の向上を図り、ノーコードツールによるアプリケーションの作成を行いプランニングの現実性を高めます。
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。
必修	フィールドワークⅠ※夏期集中	2	1	0	集中講座の授業形態を活用し学外への実地調査を行いレポート等の資料作成と発表を行います。
必修	フィールドワークⅡ※春期集中	2	0	1	集中講座の授業形態を活用し学外への実地調査を行いレポート等の資料作成と発表を行います。
小計		60	15	15	
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Ⅲ_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	オンラインゲームプログラミングⅡ_A	4	2	0	ソケット通信を用いたUDP通信および、応用技術を学習する。また、暗号化について学ぶ。
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。
必修	ゲームエンジンプログラミングⅢ	4	2	0	Unreal EngineのC++を使ったゲーム制作を行う。
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	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	
必選	ゲーム研究ゼミⅣ（サウンドプロ）	4	0	2	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。
	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（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
必選	ゲーム研究ゼミⅤ（XRゲーム）	4	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（組み込み制御）		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
必選	ゲーム研究ゼミⅥ（Java）	4	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
	ゲーム研究ゼミⅥ（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。
	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
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	ITリテラシーⅠ（経営）	2	1	0	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
必修	ITリテラシーⅡ（経営）	2	0	1	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
必修	RPA演習 （GoogleAppsScript）Ⅰ	4	2	0	本科目では、業務のDX化を目指し、Google Apps Script（GAS）を活用した自動化スクリプトの設計・開発能力を養成する。仮想的な「DX化が不完全な会社」という場面を想定し、現場の課題を解決するためのスクリプト開発を個人で実施する。各プロジェクトを通して、プログラミングスキルだけでなく、問題解決力や効率的な業務フロー設計力を伸ばすような授業設計とする。
必修	RPA演習 （GoogleAppsScript）Ⅱ	4	0	2	本科目では、業務のDX化を目指し、Google Apps Script（GAS）を活用した自動化スクリプトの設計・開発能力を養成する。仮想的な「DX化が不完全な会社」という場面を想定し、現場の課題を解決するためのスクリプト開発を個人で実施する。各プロジェクトを通して、プログラミングスキルだけでなく、問題解決力や効率的な業務フロー設計力を伸ばすような授業設計とする。
必修	Webサイト制作 （HTML/CSS）Ⅰ	2	1	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）について学習する。
必修	Webサイト制作 （HTML/CSS）Ⅱ	2	0	1	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）について学びます。
必修	AI活用演習（経営）	2	0	1	人工知能（AI）に触れ基礎会話のやり取りから効率的なプロンプトの作成を学びさまざまな業務の効率化スキルを学習する。
必修	ビジュアルデザイン（経営） Ⅰ	2	1	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	2	0	1	PhotoshopおよびIllustratorを独自のコンセプトやモチーフに基づいた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	2	1	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	2	0	1	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、読者の心情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	ビジネスプランニングⅠ	8	4	0	マーケティングを中心とする幅広いビジネス知識を学び、実務につながるリテラシーと教養を深めるトレンド分析を行う。
必修	ビジネスプランニングⅡ	8	0	4	市場動向および経験則より新規ビジネスプランを立案します。提案による企画発想力を養い、発表によるプレゼンテーション力の向上を図り、ノーコードツールによるアプリケーションの作成を行いプランニングの現実性を高めます。
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	フィールドワークⅠ※夏期集中	2	1	0	集中講座の授業形態を活用し学外への実地調査を行いレポート等の資料作成と発表を行います。
必修	フィールドワークⅡ※春期集中	2	0	1	集中講座の授業形態を活用し学外への実地調査を行いレポート等の資料作成と発表を行います。
小計		60	15	15	
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	就職作品のメインアピール作品として2Dゲームプレイムービー作品を制作する
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、各自で必要な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、各自で必要な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コンテスト用作品制作を行う。
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・絵画的な知識を取り入れ、それに伴う作品制作を行う。
	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	ゲーム3DCG背景制作に必要な基礎知識と実践スキルを習得し、ゲーム背景の静止画を制作していきながら、3DCG制作の主要なワークフロー(モデリング、テクスチャ、ライティング、レンダリング)を習得する。
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	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。
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		36	9	9	
必選	ゲーム研究ゼミⅠ (サウンドプロ)	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。
	ゲーム研究ゼミⅠ (Article Reading)		2	0	英文Webサイトの記事を読みます。(初歩から英語を学ぶゼミではありません) 情報収集に興味のある学生にとっては面白い科目です。注意! 文字(何語でもOK)を読むことに興味のない学生にとって難易度は低くありません。
	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
必選	ゲーム研究ゼミⅡ (XRゲーム)	4	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 (組み込み制御)		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
必選	ゲーム研究ゼミⅢ (エフェクト制作)	4	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。
	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
	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
必選	ゲーム研究ゼミⅣ (サウンドプロ)	4	0	2	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。
	ゲーム研究ゼミⅣ (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
必選	ゲーム研究ゼミⅤ (XRゲーム)	4	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 (組み込み制御)		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
必選	ゲーム研究ゼミⅥ (エフェクト制作)	4	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。
	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
	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
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	デッサン技法 (GI) Ⅲ	4	2	0	テーマを自由に設定し、デッサンの企画から制作まで行う
必修	ゲーム3D作品制作演習V	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3D作品制作演習Ⅵ	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	
必選	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 (2DCG技術開発研究)		2	0	企業就職後に必要な技術研究・CG表現研究・絵画的な知識を取り入れ、それに伴う作品制作を行う。
必選	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 (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・絵画的な知識を取り入れ、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	ゲーム3DCG背景制作に必要な基礎知識と実践スキルを習得し、ゲーム背景の静止面を制作していきながら、3DCG制作の主要なワークフロー (モデリング、テクスチャ、ライティング、レンダリング) を習得する。
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	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、選択式の最終課題を課す。A) ゲーム業界またはゲーム作品による研究テーマを各自で設け、レポートを執筆する B) 市販されているゲーム作品に使われている技術をゲームエンジンを用いて再現する C) 授業開始現在以降の企画書査定全てにエントリーする いずれの課題を選択しても第13週目には提出完了し、第14・15週に行つ成果発表会で登壇する。
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つむりの企画書を相互的にブラッシュアップする
必修	ゲームプランナーゼミ演習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	ゲームプランナーゼミ演習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	
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	ITリテラシー I (経営)	2	1	0	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
必修	ITリテラシー II (経営)	2	0	1	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
必修	RPA演習 (GoogleAppsScript) I	4	2	0	本科目では、業務のDX化を目指し、Google Apps Script (GAS)を活用した自動化スクリプトの設計・開発能力を養成する。仮想的な「DX化が不完全な会社」という場面を想定し、現場の課題を解決するためのスクリプト開発を個人で実施する。各プロジェクトを通して、プログラミングスキルだけでなく、問題解決力や効率的な業務フロー設計力を伸ばすような授業設計とする。
必修	RPA演習 (GoogleAppsScript) II	4	0	2	本科目では、業務のDX化を目指し、Google Apps Script (GAS)を活用した自動化スクリプトの設計・開発能力を養成する。仮想的な「DX化が不完全な会社」という場面を想定し、現場の課題を解決するためのスクリプト開発を個人で実施する。各プロジェクトを通して、プログラミングスキルだけでなく、問題解決力や効率的な業務フロー設計力を伸ばすような授業設計とする。
必修	AI活用演習 (経営)	2	0	1	人工知能 (AI)に触れ基礎会話のやり取りから効率的なプロンプトの作成を学びさまざまな業務の効率化スキルを学習する。
必修	動画編集	4	2	0	動画編集ツールのPremiereとAfterEffects両ツールの基本概念を理解する。
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	データサイエンス I	2	1	0	データサイエンスの概念を理解し、データ活用の仕組みを理解する。
必修	データサイエンス II	2	0	1	社会の動向を各種データを用いて把握し様々な視点での読み解きを行う。
必修	知的財産権 I	2	1	0	知的財産権の基本四項目/特許権・意匠権・商標権・著作権それぞれの基礎を理解し、知的財産権の初等専門知識を習得する。
必修	知的財産権 II	2	0	1	企業のIP活用の高まりを受け、知的財産権の専門知識の向上として権利把握と管理業務の基礎を学ぶ。
必修	ビジネスプランニング I	8	4	0	マーケティングを中心とする幅広いビジネス知識を学び、実務につながるリテラシーと教養を深めるトレンド分析を行う。
必修	ビジネスプランニング II	8	0	4	市場動向および経験則より新規ビジネスプランを立案します。提案による企画発想力を養い、発表によるプレゼンテーション力の向上を図り、ノーコードツールによるアプリケーションの作成を行いプランニングの現実性を高めます。
必修	メディア研究 (経営)	4	0	2	日本カルチャー論を追求しサブカルチャーからポピュラーカルチャーまで映像を中心としたメディア研究を行う。教養としての視聴および研究対象としてのメディア作品は日本に限らず海外作品も含む。
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	フィールドワーク I ※夏期集中	2	1	0	集中講座の授業形態を活用し学外への実地調査を行いレポート等の資料作成と発表を行います。
必修	フィールドワーク II ※春期集中	2	0	1	集中講座の授業形態を活用し学外への実地調査を行いレポート等の資料作成と発表を行います。
小計		60	15	15	
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	ITシステム概論	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習得する。
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とその設計手法を習得する。
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ルータやスイッチなどネットワークデバイスの操作を学ぶ。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）について学ぶ。
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（サーバサイドⅠ）	4	0	2	サーバ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	Webアプリ開発	4	0	2	1年次後期の初めての作品制作。個人作品制作として、作品制作の面白さとユーザー目線、達成感を体感する。
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	プランニングデザイン	2	1	0	IT業界の仕組みを理解し、テーマに沿った短期間での企画立案を行う。
必修	コンセプトワーク（IT）	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	デザイントレーニング	2	1	0	書類作成や画面設計・作成を行う際に必要なデザイン視点での考え方や取り組みについて学習を行う。
必修	初年次教育	2	1	0	これからの学園生活における重要なポイントである「学びの習慣」を身につけることにより、「自己肯定感の育成」「他人を思いやる学生の育成」を目指す。
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.
	外国語Ⅰ（TOEIC対策）		1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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。
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.
	外国語Ⅱ（TOEIC対策）		0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			
選択【選】	基本情報科目A対策	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	ITシステム概論	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習得する。
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とその設計手法を習得する。
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ルータやスイッチなどネットワークデバイスの操作を学ぶ。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側の言語構造（HTML）・視覚表現（CSS）とサーバーサイドプログラミング言語（PHP）について学ぶ。
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（サーバサイドⅠ）	4	0	2	サーバ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	Webアプリ開発	4	0	2	1年次後期の初めての作品制作。個人作品制作として、作品制作の面白さとユーザー目線、達成感を体感する。
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	プランニングデザイン	2	1	0	IT業界の仕組みを理解し、テーマに沿った短期間での企画立案を行う。
必修	コンセプトワーク（IT）	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	デザイントレーニング	2	1	0	書類作成や画面設計・作成を行う際に必要なデザイン視点での考え方や取り組みについて学習を行う。
必修	初年次教育	2	1	0	これからの学園生活における重要なポイントである「学びの習慣」を身につけることにより、「自己肯定感の育成」「他人を思いやる学生の育成」を目指す。
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.
	外国語Ⅰ（TOEIC対策）		1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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。
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.
	外国語Ⅱ（TOEIC対策）		0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		58			
選択【選】	基本情報科目A対策	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	Photoshop演習Ⅰ	2	1	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	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	Webイントロダクション	2	1	0	Webサイトを制作・公開する際に必要な、デザイン・インターネット・Webの基礎リテラシーについて包括的に広く学習する。
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	プロトタイプデザイン演習	2	1	0	デザインツールのfigmaの基本操作を学び、Webサイトの画面設計を学ぶ。
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	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.
	外国語Ⅰ（TOEIC対策）		1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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。
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.
	外国語Ⅱ（TOEIC対策）		0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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。
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（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	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習得する。
必修	プログラミング設計演習 (SE) ※夏期集中	2	1	0	本講義は、オブジェクト指向を中心とした設計スキルと実践力を養う集中講座である。前期に学習したJavaを基礎とし、クラス設計・継承・多態性・インターフェース・例外処理等のトピックを学び、プログラム設計から実装までの一連の流れを体験し、実務に即したスキルを身に付ける。
必修	サーバーサイドJava	4	0	2	Javaサーブレット、JSPを使用したWebシステムの開発を学ぶ。また独自APIの作成を行う。
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) について学ぶ。
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	データベース演習 (SE)	4	2	0	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パスポート対策 I (SE)	2	1	0	ITパスポート試験の合格を目指し、ITの基礎知識 (ストラテジ系、マネジメント系、テクノロジ系) を学ぶ。既にITパスポートを取得している学生に対しては、基本情報を目指すために自主勉強を授業内で行うように指導。場合によっては、おすすめの教科書などを案内。
必修	ITパスポート対策 II (SE)	2	0	1	ITパスポート試験の合格を目指し、ITの基礎知識 (ストラテジ系、マネジメント系、テクノロジ系) を学ぶ。既にITパスポートを取得している学生に対しては、基本情報を目指すために自主勉強を授業内で行うように指導。場合によっては、おすすめの教科書などを案内。
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	IT就職作品企画※夏期集中	2	1	0	IT系の就職を目指す作品の企画を作成する。自分自身の実力をアピールできる作品制作を目指した企画を作成する。
必修	IT就職作品開発	8	0	4	IT系の就職を目指す作品を制作する。自分自身の実力をアピールできる作品制作。
必修	ソーシャルスキルトレーニング (SE) ※春期集中	2	0	1	社会人、クリエイターとしての考え方を学ぶ。一般常識、礼儀、マナー、クリエイターの失敗談、日常のおすすめ行動、マネジメントなど。
必修	コンセプトワーク (SE) ※春期集中	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	ビジネス文書作成 I (SE)	2	1	0	本講座では、ITエンジニアに求められるビジネス文書作成の基礎的な知識と応用スキルを体系的に学ぶことを目的とする。具体的には、文書の構成要素や効果的な表現方法について理論的に理解するとともに、それらを実践に活用できる能力を養成する。
必修	ビジネス文書作成 II (SE)	2	0	1	本講座では、ITエンジニアに求められるビジネス文書作成の基礎的な知識と応用スキルを体系的に学ぶことを目的とする。具体的には、文書の構成要素や効果的な表現方法について理論的に理解するとともに、それらを実践に活用できる能力を養成する。
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		56	15	13	
必選	外国語 I (TOEIC対策)	2	1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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 I (英語上級)		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.
必選	外国語 II (TOEIC対策)	2	0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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 II (英語上級)		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.
小計		4	1	1	
合計		60	16	14	
進級・卒業必要単位		58			

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	日本事情Ⅰ	2	1	0	多様な方向から比較するタスクを通して、日本を多角的に知り、プレゼンテーションができる。
必修	日本事情Ⅱ	2	0	1	多様な方向から比較するタスクを通して、日本を多角的に知り、プレゼンテーションができる。
必修	日本語演習Ⅰ	2	1	0	日本で生活する上で必要な社会常識、コミュニケーション、ビジネスマナーを学ぶ。
必修	日本語演習Ⅱ	2	0	1	日本で生活する上で必要な社会常識、コミュニケーション、ビジネスマナーを学ぶ。
必修	就活の日本語Ⅰ	2	1	0	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	就活の日本語Ⅱ	2	0	1	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)Ⅰ	4	2	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	プログラミング基礎演習(KE)Ⅱ	4	0	2	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	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	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。
必修	夏期集中講座(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	夏期集中講座(KE)Ⅱ	2	1	0	近年、業務の補助となる小規模ソフトをプログラミング知識のないエンドユーザ自身が作成できる、として一般企業に広まりつつあるローコード/ノーコード開発のうち、ほぼコーディングの無いノーコード開発を学ぶ。
必修	春期集中講座(KE)Ⅰ	2	0	1	日本語環境における、Excelの基本操作を学ぶ。
必修	春期集中講座(KE)Ⅱ	2	0	1	Webサイトに必要なHTMLの基本内容を理解し、webページを作成するための基礎を習得する。
小計		40	10	10	
必選	ビジネス実践(N2)Ⅰ	2	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(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
必選	ビジネス実践(N2)Ⅱ	2	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(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(超級)Ⅱ【オンデマンド】		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。
必選	ビジネス知識(N2)Ⅰ	2	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(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
必選	ビジネス知識(N2)Ⅱ	2	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(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(超級)Ⅱ【オンデマンド】		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。
必選	社会常識(N2)Ⅰ	2	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(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
必選	社会常識(N2)Ⅱ	2	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(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(超級)Ⅱ【オンデマンド】		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。
必選	□ジカルシンキング(N2)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
	□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
必選	□ジカルシンキング(N2)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
	□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
	□ジカルシンキング(超級)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	翻訳通訳(N2)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
必選	翻訳通訳(N2)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（超級）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
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（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	モバイルアプリ開発演習	4	0	2	Androidアプリケーションをネイティブ言語のKotlinを使って学習する。
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	デスクトップアプリ開発	4	0	2	各業界で利用されるデスクトップアプリ開発手法を習得する。Excel,CSVといった業務で利用されるデータをアプリから取り扱う方法も習得する。
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、AIに関する各種ライブラリの活用法を身に付ける。
必修	ネットワーク演習_A	4	2	0	ルータとスイッチ実機、ネットワークシミュレータを利用し、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	UNIXサーバー構築演習	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	AWSクラウド演習Ⅰ	4	0	2	AWS Academy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Ⅰ	4	0	2	ESP32ボードを使用してIoTシステムに必要な電子部品の制御方法を学習する。
必修	ITシステム開発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	国家試験対策	2	1	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。
必修	ソーシャルスキルトレーニング	2	1	0	社会人、クリエイターとしての考え方を学ぶ。一般常識、礼儀、マナー、クリエイターの失敗談、日常のおすすめ行動、マネジメントなど。
小計		56	14	14	
必選	外国語Ⅲ（TOEIC対策）	2	1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅲ（英語上級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
必選	外国語Ⅳ（TOEIC対策）	2	0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅳ（英語上級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
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	ITリテラシーⅠ（経営）	2	1	0	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
必修	ITリテラシーⅡ（経営）	2	0	1	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
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	ノーコードアプリを活用し、オリジナルアプリの制作を行う。
必修	Webサイト制作（HTML/CSS）Ⅰ	2	1	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）について学習する。
必修	Webサイト制作（HTML/CSS）Ⅱ	2	0	1	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）について学びます。
必修	グラフィックデザイン（経営）Ⅰ	2	1	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	2	0	1	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	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）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（経営）Ⅰ	4	2	0	ビジネスの現場での使用を想定したMicrosoft Office（Word・Excel・PowerPoint）の基礎を学ぶ。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅱ	4	0	2	ビジネスの現場での使用を想定したMicrosoft Office（Word・Excel・PowerPoint）の基礎を生かした汎用的な使用法を学ぶ。
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	ビジネスプランニングⅠ	8	4	0	マーケティングを中心とする幅広いビジネス知識を学び、実務につながるリテラシーと教養を深めるトレンド分析を行う。
必修	ビジネスプランニングⅡ	8	0	4	市場動向および経験則より新規ビジネスプランを立案します。提案による企画発想力を養い、発表によるプレゼンテーション力の向上を図り、ノーコードツールによるアプリケーションの作成を行いプランニングの現実性を高めます。
小計		56	14	14	
必選	外国語Ⅲ（TOEIC対策）	2	1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅲ（英語上級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
必選	外国語Ⅳ（TOEIC対策）	2	0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅳ（英語上級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
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（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	モバイルアプリ開発演習	4	0	2	Androidアプリケーションをネイティブ言語のKotlinを使って学習する。
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	デスクトップアプリ開発	4	0	2	各業界で利用されるデスクトップアプリ開発手法を習得する。Excel,CSVといった業務で利用されるデータをアプリから取り扱う方法も習得する。
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、AIに関する各種ライブラリの活用法を身に付ける。
必修	ネットワーク演習_A	4	2	0	ルータとスイッチ実機、ネットワークシミュレータを利用し、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	UNIXサーバー構築演習	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	AWSクラウド演習Ⅰ	4	0	2	AWS Academy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Ⅰ	4	0	2	ESP32ボードを使用してIoTシステムに必要な電子部品の制御方法を学習する。
必修	ITシステム開発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就職作品開発	8	0	4	IT系の就職を目指す作品を制作する。自分自身の実力をアピールできる作品制作。
必修	国家試験対策	2	1	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。
必修	ソーシャルスキルトレーニング	2	1	0	社会人、クリエイターとしての考え方を学ぶ。一般常識、礼儀、マナー、クリエイターの失敗談、日常のおすすめ行動、マネジメントなど。
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	
必選	外国語Ⅲ（TOEIC対策）	2	1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅲ（英語上級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
必選	外国語Ⅳ（TOEIC対策）	2	0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅳ（英語上級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
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	ITリテラシーⅠ（経営）	2	1	0	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
必修	ITリテラシーⅡ（経営）	2	0	1	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
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	ノーコードアプリを活用し、オリジナルアプリの制作を行う。
必修	Webサイト制作（HTML/CSS）Ⅰ	2	1	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）について学習する。
必修	Webサイト制作（HTML/CSS）Ⅱ	2	0	1	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）について学びます。
必修	グラフィックデザイン（経営）Ⅰ	2	1	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	2	0	1	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	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）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（経営）Ⅰ	4	2	0	ビジネスの現場での使用を想定したMicrosoft Office（Word・Excel・PowerPoint）の基礎を学ぶ。
必修	ビジネスアプリケーション演習（経営）Ⅱ	4	0	2	ビジネスの現場での使用を想定したMicrosoft Office（Word・Excel・PowerPoint）の基礎を生かした汎用的な使用法を学ぶ。
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	ビジネスプランニングⅠ	8	4	0	マーケティングを中心とする幅広いビジネス知識を学び、実務につながるリテラシーと教養を深めるトレンド分析を行う。
必修	ビジネスプランニングⅡ	8	0	4	市場動向および経験則より新規ビジネスプランを立案します。提案による企画発想力を養い、発表によるプレゼンテーション力の向上を図り、ノーコードツールによるアプリケーションの作成を行いプランニングの現実性を高めます。
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	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅲ（英語上級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
必修	外国語Ⅳ（TOEIC対策）	2	0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅳ（英語上級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
小計		4	1	1	
合計		64	16	16	
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	セルフプロデュース演習Ⅰ	2	1	0	PCやスマホ画面内のみでの作品展示だけではなく、印刷物などを多用した作品プロデュース力を学ぶ
必修	セルフプロデュース演習Ⅱ	2	0	1	PCやスマホ画面内のみでの作品展示だけではなく、印刷物などを多用した作品プロデュース力を学ぶ
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	4	2	0	JavaScript(デザイン)演習Ⅰ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	クリエイティブワーク演習Ⅲ	6	3	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	8	0	4	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	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		48	12	12	
必選	外国語Ⅲ（TOEIC対策）	2	1	0	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅲ（英語上級）		1	0	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
必選	外国語Ⅳ（TOEIC対策）	2	0	1	英語の基礎力、特に文法を復習しながら、TOEICのPART5強化を狙う。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.
	外国語Ⅳ（英語上級）		0	1	English conversation necessary for your career in computing taught by bilingual and native English lecturers. Advanced level.
必選	ビジュアルデザイン演習Ⅱ	4	2	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。
	サーバサイド演習		2	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。
必選	UI設計演習	4	0	2	Webサイトやアプリにおけるユーザーインターフェイスの考え方を学ぶ。
	アプリ開発演習		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
小計		12	3	3	
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	4	2	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	AI活用演習	4	0	2	Pythonを使用した機械学習の基礎を学び、AIに関する各種ライブラリの活用方法を身に付ける。
必修	ネットワーク演習_B	4	0	2	ルータとスイッチ実機、ネットワークシミュレータを利用し、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	UNIXサーバ構築演習	4	2	0	UNIX/Linuxベースのサーバ構築の基礎知識を学習する。
必修	AWSクラウド演習Ⅰ	4	0	2	AWS Academy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_B	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	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（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）	12	0	6	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	ビジネストレーニング	2	0	1	社会人として必要なビジネスマナー、文書作成、業務効率化の基礎を学ぶ。
小計		60	15	15	
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	プログラミング応用演習 (KE)	8	4	0	現在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』の理解と習得を目指す。
必修	Web演習Ⅱ (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JavaScriptの基礎を習得する。
必修	Web演習Ⅲ (KE)	4	0	2	前期に引き続き、JavaScriptを活用したユーザビリティの高い実践的Webサイトの構築技術を習得する。
必修	システム開発演習 (KE)	8	0	4	現在も中核的なプログラミング言語であるJavaで基本文法を学びスタンダードのGUIアプリ開発を経験した人がAndroidアプリの作成を学んだのち、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おいて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、ドキュメントを把握して作成しつつ、Androidアプリに限らずオリジナルシステムを開発する。
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。
必修	夏期集中講座 (KE) Ⅲ	2	1	0	現在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を目指す。
必修	夏期集中講座 (KE) Ⅳ	2	1	0	現在もっとも中核的なプログラミング言語であるJavaの基本文法を学びPCスタンダードのGUIアプリ開発を経験したことを前提に、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を目指す。
必修	春期集中講座 (KE) Ⅲ	2	0	1	HTML・CSS・JavaScriptによるwebページ作成とEclipseによるPCアプリおよびAndroidStudioによるAndroidアプリの作成を学んだ者を対象に、以前にグループで企画したオリジナルシステムを集中的に実装していく。
必修	春期集中講座 (KE) Ⅳ	2	0	1	HTML・CSS・JavaScriptによるwebページ作成とEclipseによるPCアプリおよびAndroidStudioによるAndroidアプリの作成を学んだ者を対象に、以前にグループで企画し大方実装されたオリジナルシステムを集中的にテスト・デバッグして完成を目指し、結果を最終プレゼンテーションする。
小計		44	11	11	
必選	ビジネス実践 (N2) Ⅲ	2	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 (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 (超級) Ⅲ【オンデマンド】		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。
必選	ビジネス実践 (N2) Ⅳ	2	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 (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 (超級) Ⅳ【オンデマンド】		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。
必選	ビジネス知識 (N2) Ⅲ	2	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 (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 (超級) Ⅲ【オンデマンド】		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。
必選	ビジネス知識 (N2) Ⅳ	2	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 (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 (超級) Ⅳ【オンデマンド】		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。
必選	〇ジカルシンキング (N2) 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
	〇ジカルシンキング (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
	〇ジカルシンキング (超級) 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
必選	〇ジカルシンキング (N2) 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
	〇ジカルシンキング (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
	〇ジカルシンキング (超級) 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
必選	翻訳通訳 (N2) 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 (超級) 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

必選	翻訳通訳 (N2) 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 (超級) 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
小計		16	4	4	
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	AWSクラウド演習Ⅱ	4	2	0	AWS Academy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_B	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	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	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プロジェクト開発	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就職作品開発	8	0	4	IT系の就職を目指す作品を制作する。自分自身の実力をアピールできる作品制作。
必修	プランニングデザイン_B	4	0	2	システム全体を制作するのではなく、企画の核を意識してプロトタイプ制作ができる。
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		52	13	13	
必選	AIシステム開発演習Ⅰ	4	2	0	AIの基礎知識を幅広く学び、機械学習やディープラーニングを使用した基本的なAIを作成する。
	ネットワーク応用演習		2	0	ルータ、スイッチ、ファイアウォールなどネットワークデバイスの操作、プロトコルの仕組みなど学ぶ。
	IoT制作演習Ⅱ		2	0	IoT制作演習Ⅰで学んだマイコン制御技術に、サーバサイドとコントローラを組み合わせるスマートリモコンを制作する。
	ビジネスアプリケーションⅠ(IT)		2	0	ビジネスの現場での使用を想定したMicrosoft Office (Word・Excel・PowerPoint) の基礎を学ぶ。
必選	AIシステム開発演習Ⅱ	4	0	2	AIシステム構築手順の全体を踏まえて、より高性能なAIモデルを作成し使用する。
	UNIXサーバー構築演習Ⅱ		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。
	モバイルIoT演習		0	2	IoT分野におけるモノの操作・状態管理を行うコントローラ機能をAndroidを使用して学習する。
	ビジネスアプリケーションⅡ(IT)		0	2	ビジネスの現場での使用を想定したMicrosoft Office (Word・Excel・PowerPoint) の基礎を生かした汎用的な使用法を学ぶ。
小計		8	2	2	
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	ITリテラシーⅠ（経営）	2	1	0	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
必修	ITリテラシーⅡ（経営）	2	0	1	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
必修	RPA演習 （GoogleAppsScript）Ⅰ	4	2	0	本科目では、業務のDX化を目指し、Google Apps Script（GAS）を活用した自動化スクリプトの設計・開発能力を養成する。仮想的な「DX化が不完全な会社」という場面を想定し、現場の課題を解決するためのスクリプト開発を個人で実施する。各プロジェクトを通して、プログラミングスキルだけでなく、問題解決力や効率的な業務フロー設計力を伸ばすような授業設計とする。
必修	RPA演習 （GoogleAppsScript）Ⅱ	4	0	2	本科目では、業務のDX化を目指し、Google Apps Script（GAS）を活用した自動化スクリプトの設計・開発能力を養成する。仮想的な「DX化が不完全な会社」という場面を想定し、現場の課題を解決するためのスクリプト開発を個人で実施する。各プロジェクトを通して、プログラミングスキルだけでなく、問題解決力や効率的な業務フロー設計力を伸ばすような授業設計とする。
必修	Webサイト制作 （HTML/CSS）Ⅰ	2	1	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）について学習する。
必修	Webサイト制作 （HTML/CSS）Ⅱ	2	0	1	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）について学びます。
必修	ビジュアルデザイン（経営） Ⅰ	2	1	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	2	0	1	PhotoshopおよびIllustratorを独自のコンセプトやモチーフに基づいた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	2	1	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	2	0	1	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、読者の心情を意識できる文章作成を行う。
必修	文章読解Ⅳ	2	0	1	就職活動にかけ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	ビジネスプランニングⅠ	8	4	0	マーケティングを中心とする幅広いビジネス知識を学び、実務につながるリテラシーと教養を深めるトレンド分析を行う。
必修	ビジネスプランニングⅡ	8	0	4	市場動向および経験則より新規ビジネスプランを立案します。提案による企画発想力を養い、発表によるプレゼンテーション力の向上を図り、ノーコードツールによるアプリケーションの作成を行いプランニングの現実性を高めます。
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。
必修	フィールドワークⅠ※夏期集中	2	1	0	集中講座の授業形態を活用し学外への実地調査を行いレポート等の資料作成と発表を行います。
必修	フィールドワークⅡ※春期集中	2	0	1	集中講座の授業形態を活用し学外への実地調査を行いレポート等の資料作成と発表を行います。
小計		60	15	15	
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	AWSクラウド演習Ⅱ	4	2	0	AWS Academy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_B	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	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	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プロジェクト開発	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）	12	0	6	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	ビジネストレーニング	2	0	1	社会人として必要なビジネスマナー、文書作成、業務効率化の基礎を学ぶ。
小計		52	13	13	
必選	AIシステム開発演習Ⅰ	4	2	0	AIの基礎知識を幅広く学び、機械学習やディープラーニングを使用した基本的なAIを作成する。
	ネットワーク応用演習		2	0	ルータ、スイッチ、ファイアウォールなどネットワークデバイスの操作、プロトコルの仕組みなど学ぶ。
	IoT制作演習Ⅱ		2	0	IoT制作演習Ⅰで学んだマイコン制御技術に、サーバサイドとコントローラを組み合わせてスマートリモコンを制作する。
	ビジネスアプリケーションⅠ（IT）		2	0	ビジネスの現場での使用を想定したMicrosoft Office（Word・Excel・PowerPoint）の基礎を学ぶ。
必選	AIシステム開発演習Ⅱ	4	0	2	AIシステム構築手順の全体を踏まえて、より高性能なAIモデルを作成し使用する。
	UNIXサーバー構築演習Ⅱ		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。
	モバイルIoT演習		0	2	IoT分野におけるモノの操作・状態管理を行うコントローラ機能をAndroidを使用して学習する
	ビジネスアプリケーションⅡ（IT）		0	2	ビジネスの現場での使用を想定したMicrosoft Office（Word・Excel・PowerPoint）の基礎を生かした汎用的な使用法を学ぶ。
小計		8	2	2	
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	ITリテラシーⅠ（経営）	2	1	0	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
必修	ITリテラシーⅡ（経営）	2	0	1	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
必修	RPA演習 （GoogleAppsScript）Ⅰ	4	2	0	本科目では、業務のDX化を目指し、Google Apps Script（GAS）を活用した自動化スクリプトの設計・開発能力を養成する。仮想的な「DX化が不完全な会社」という場面を想定し、現場の課題を解決するためのスクリプト開発を個人で実施する。各プロジェクトを通じて、プログラミングスキルだけでなく、問題解決力や効率的な業務フロー設計力を伸ばすような授業設計とする。
必修	RPA演習 （GoogleAppsScript）Ⅱ	4	0	2	本科目では、業務のDX化を目指し、Google Apps Script（GAS）を活用した自動化スクリプトの設計・開発能力を養成する。仮想的な「DX化が不完全な会社」という場面を想定し、現場の課題を解決するためのスクリプト開発を個人で実施する。各プロジェクトを通じて、プログラミングスキルだけでなく、問題解決力や効率的な業務フロー設計力を伸ばすような授業設計とする。
必修	Webサイト制作 （HTML/CSS）Ⅰ	2	1	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）について学習する。
必修	Webサイト制作 （HTML/CSS）Ⅱ	2	0	1	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）について学びます。
必修	AI活用演習（経営）	2	0	1	人工知能（AI）に触れ基礎会話のやり取りから効率的なプロンプトの作成を学びさまざまな業務の効率化スキルを学習する。
必修	ビジュアルデザイン（経営） Ⅰ	2	1	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	2	0	1	PhotoshopおよびIllustratorを独自のコンセプトやモチーフに基づいた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	2	1	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	2	0	1	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、読者の心情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	ビジネスプランニングⅠ	8	4	0	マーケティングを中心とする幅広いビジネス知識を学び、実務につながるリテラシーと教養を深めるトレンド分析を行う。
必修	ビジネスプランニングⅡ	8	0	4	市場動向および経験則より新規ビジネスプランを立案します。提案による企画発想力を養い、発表によるプレゼンテーション力の向上を図り、ノーコードツールによるアプリケーションの作成を行いプランニングの現実性を高めます。
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	フィールドワークⅠ※夏期集中	2	1	0	集中講座の授業形態を活用し学外への実地調査を行いレポート等の資料作成と発表を行います。
必修	フィールドワークⅡ※春期集中	2	0	1	集中講座の授業形態を活用し学外への実地調査を行いレポート等の資料作成と発表を行います。
小計		60	15	15	
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	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		56	13	15	
必修	タイポグラフィ演習	4	2	0	文字や文章を美しく見せるためのデザイン手法を習得する
	WebAPI開発演習		2	0	WebAPI（REST）に関する知識や構築方法を学習する。
小計		4	2	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	セキュリティ演習_A	4	2	0	セキュリティの基礎から攻撃手法を学び、セキュアなWebサイトの構築やツールを使用してセキュリティを学ぶ。
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システム総合開発	12	6	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)	12	0	6	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行う。
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	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	ビジネストレーニング	2	0	1	社会人として必要なビジネスマナー、文書作成、業務効率化の基礎を学ぶ。
小計		60	16	14	
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	ITリテラシーⅠ（経営）	2	1	0	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
必修	ITリテラシーⅡ（経営）	2	0	1	本科目は、ITパスポート試験の試験範囲に基づき、ITの基本概念・データベース・ネットワーク・セキュリティ・プロジェクト管理・ITの活用法・法律や財務に関する内容を学習する。学生が実務や試験で必要とする知識と実践力を習得することを目標とする。
必修	RPA演習 （GoogleAppsScript）Ⅰ	4	2	0	本科目では、業務のDX化を目指し、Google Apps Script（GAS）を活用した自動化スクリプトの設計・開発能力を養成する。仮想的な「DX化が不完全な会社」という場面を想定し、現場の課題を解決するためのスクリプト開発を個人で実施する。各プロジェクトを通じて、プログラミングスキルだけでなく、問題解決力や効率的な業務フロー設計力を伸ばすような授業設計とする。
必修	RPA演習 （GoogleAppsScript）Ⅱ	4	0	2	本科目では、業務のDX化を目指し、Google Apps Script（GAS）を活用した自動化スクリプトの設計・開発能力を養成する。仮想的な「DX化が不完全な会社」という場面を想定し、現場の課題を解決するためのスクリプト開発を個人で実施する。各プロジェクトを通じて、プログラミングスキルだけでなく、問題解決力や効率的な業務フロー設計力を伸ばすような授業設計とする。
必修	AI活用演習（経営）	2	0	1	人工知能（AI）に触れ基礎会話のやり取りから効率的なプロンプトの作成を学びさまざまな業務の効率化スキルを学習する。
必修	動画編集	4	2	0	動画編集ツールのPremiereとAfterEffects両ツールの基本概念を理解する。
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	データサイエンスⅠ	2	1	0	データサイエンスの概念を理解し、データ活用の仕組みを理解する。
必修	データサイエンスⅡ	2	0	1	社会の動向を各種データを用いて把握し様々な視点での読み解きを行う。
必修	知的財産権Ⅰ	2	1	0	知的財産権の基本四項目／特許権・意匠権・商標権・著作権それぞれの基礎を理解し、知的財産権の初等専門知識を習得する。
必修	知的財産権Ⅱ	2	0	1	企業のIP活用の高まりを受け、知的財産権の専門知識の向上として権利把握と管理業務の基礎を学ぶ。
必修	ビジネスプランニングⅠ	8	4	0	マーケティングを中心とする幅広いビジネス知識を学び、実務につながるリテラシーと教養を深めるトレンド分析を行う。
必修	ビジネスプランニングⅡ	8	0	4	市場動向および経験則より新規ビジネスプランを立案します。提案による企画発想力を養い、発表によるプレゼンテーション力の向上を図り、ノーコードツールによるアプリケーションの作成を行いプランニングの現実性を高めます。
必修	メディア研究（経営）	4	0	2	日本カルチャー論を追求しサブカルチャーからポピュラーカルチャーまで映像を中心としたメディア研究を行う。教養としての視聴および研究対象としてのメディア作品は日本に限らず海外作品も含む。
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	フィールドワークⅠ※夏期集中	2	1	0	集中講座の授業形態を活用し学外への実地調査を行いレポート等の資料作成と発表を行います。
必修	フィールドワークⅡ※春期集中	2	0	1	集中講座の授業形態を活用し学外への実地調査を行いレポート等の資料作成と発表を行います。
小計		60	15	15	
合計		60	15	15	
進級・卒業必要単位		54			

ECCコンピュータ専門学校アプリの利用について

■ 利用までの流れ

1. iPhoneの場合は「App Store」、Androidの場合は「Google Play ストア」のアプリを利用してストアにアクセスし、「ECCコンピュータ専門学校」と検索してください。
2. 検索結果で「ECCコンピュータ専門学校」アプリが表示されたらインストールを行ってください。※プッシュ通知は極力有効にしてください。



アプリ名：ECCコンピュータ専門学校
発行元：学校法人山口学園

3. インストール後、アプリを起動し「ログインID」の欄には学籍番号を入力し、「パスワード」の欄には別途通知されているパスワードを入力してください。

■ 注意点

- スマートフォン本体（iOS、Android）のバージョンアップ通知がある場合は、本アプリのインストール前にバージョンアップを実行してください。
- アプリのバージョンアップ通知が表示された場合はバージョンアップを実行してください。
- お知らせをプッシュ通知で配信する場合がありますので、プッシュ通知は極力有効にしてください。
- スマートフォンを買い替えた場合はアプリを再度インストールしてください。その際、アプリのデータを移行したりする必要はありませんが再インストール時は「ログインID」と「パスワード」を再度入力する必要があります。

■ アプリが利用できない場合（WEB版の利用）

アプリが利用できない場合は下記のURLにアクセスしてWEB版を利用してください。

<https://comp-app.ecc-sv.com/app/>

WEB版

