

## 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	3
	学則	4
	教務規約	7
	事務局	14
	快適な学習環境づくりのためのルールとマナー	16
	資格・検定試験スケジュール	17
	学科／コース一覧	18
	前期後期必修科目以外の授業について	19
学園生活にあたって	授業・単位・試験について	20
	学費・奨学金制度	22
	学生証・学籍番号・通学定期券など	23
	こんな時は？	25
	各種申請手続	27
	学生生活のマナー	29
	犯罪を知る！防ぐ！	30
	災害対策マニュアル	31
	個人情報取扱い方針	32
	学生相談室・保健室	33
	ECC社会貢献センター	34
3 校共通活動ガイド	3 校共通選択科目	35
	3 校共通選択科目一覧	35
	3 校共通検定試験	36
	3 校共通検定認定単位数一覧	37
	国際交流プログラム	39
就職活動にそなえて	入学当初から意識しておくこと	40
	就職活動スケジュール	41
施設の利用	3 校共通施設利用	42
	コンピュータ専門学校施設の利用	43
	アーティスト専門学校学内サロン紹介	45
学舎案内図	山口学園学舎案内図	46
	ECC国際外語専門学校 学舎案内図	47
	ECCコンピュータ専門学校 学舎案内図	52
	ECCアーティスト専門学校 学舎案内図	55
年間スケジュール	コンピュータ専門学校年間スケジュール	57
カリキュラム	学科・コース・学年別カリキュラム	66

# 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
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	ハーバード大学ビジネススクールケースメソッドを ECC コンピュータ学院・大阪校が導入【特別使用許可取得】 ECC コンピュータ学院・大阪校新校舎完成／近畿大学短期大学部通信教育部商経科との併修を開始
1992年 4月	ECC 国際外語専門学校・新校舎増築
1993年 3月	大学編入学合格指導を基に、ECC 編入学情報センターを設立
1994年 4月	近畿大学通信教育法学部法律学科との併修を開始
1995年 12月	あらゆるニーズの求人を確保するべく、ECC 就職情報センターを設立
1996年 4月	産能大学・産能短期大学との通信教育併修を開始
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	社会貢献活動への取り組みを具体化するため、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活動起源とし、「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
4月	3専門学校による選択科目の相互履修制度を開始
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

# 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。

# 学校法人山口学園 ECCコンピュータ専門学校学則

## 第1章 総則

### (目的)

**第1条** 本校は、学校教育法及び教育基本法に従いコンピュータ専門課程を設置し、情報処理教育を基礎としてその理論と実技を教えるとともに近代的なセンスと国際感覚に基づいて実社会に有用な人材を育成することを目的とする。

### (名称)

**第2条** 本校はECCコンピュータ専門学校という。

### (位置)

**第3条** 本校の位置を大阪府大阪市北区中崎西2丁目3番35号に置く。

### (自己点検・評価)

**第4条** 本校は、その教育の一層の充実を図り、本校の目的及び社会的使命を達成するため、本校における教育活動等の状況について自ら点検及び評価を行うものとする。

2 前項の点検及び評価の実施に関し、必要な事項は別に定める。

## 第2章 課程、学科及び修業年限、休業日

### (課程・学科・修業年限)

**第5条** 本校の課程、学科及び修業年限は次のとおりとする。

課程名	学 科 名	修業年限	備考
工業専門課程	マルチメディア学科	2	昼間
	マルチメディア研究学科	3	昼間
	デジタルクリエイター学科	2	昼間
	経営工学科	2	昼間
	高度情報処理研究学科	4	昼間

### (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 7月21日から8月31日まで6W

4 試験休業 9月20日から9月25日まで1W

5 冬季休業 12月20日から1月8日まで3W

6 試験休業 2月21日から2月26日まで1W

7 春季休業 3月14日から4月16日まで5W

8 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 一部コースにおいては、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もある。

4 遠隔授業は、文字・音声・静止画・動画などの多様な情報を一体的に同時にかつ双方向に行うものとする。

### (授業時数の単位数への換算等)

**第9条** 本校の専門課程の授業科目の授業時数を単位数に換算する場合においては、講義・演習にあたっては15時間をもって1単位、実験、実習、実技にあたっては30時間をもって1単位とする。

2 専門課程の授業科目の他、本校の教育課程の内容にふさわしい学修等をその内容に応じて、単位数として換算する場合もある。

3 2における単位数として換算する学修等については別に定める。

### (成績評価)

**第10条** 授業科目の成績評価は、学年末において、各学期末に行う試験、実習の成果、履修状況等を総合的に勘案して行う。ただし、出席時数が授業時数の75%に達しない者は、その科目について評価を受けることができない。

### (他の専修学校における授業科目の履修)

**第11条** 他の専修学校、大学などにおいて別に定める科目を履修した場合には、各課程の修了に必要な総授業時数の2分の1を越えない範囲で、当該科目における選択科目的履修とみなす。

### (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
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
	マルチメディア研究学科	昼間	
	デジタルクリエイター学科	昼間	
	経営工学科	昼間	
	高度情報処理研究学科	昼間	

## (教職員組織)

**第13条** 本校に次の教職員を置く。

1 校長 1名

2 教員

課程	工業専門課程	計
専任教員	14名以上	14名以上
兼任教員	2名以上	2名以上
計	16名以上	16名以上

3 事務職員 3名以上

4 学校医 1名以上

2 校長は校務をつかさどり、所属職員を監視する。

## 第4章 入学、休学、退学及び卒業

### (入学資格)

**第14条** 本校の入学資格は、次のとおりとする。

高等学校若しくはこれに準する学校を卒業した者又は文部大臣の定めるところにより、これに準する学力があると認められた者。

### (入学時期)

**第15条** 本校の入学時期は次のとおりとする。

毎年4月1日

### (入学手続)

**第16条** 本校の入学手続は、次のとおりとする。

1 本校に入学しようとする者は、本校の定める入学願書に必要事項を記載して、第24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願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7日以内に第25条の入学金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、30日以上休学する場合は、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。

### (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、デジタルクリエイター学科、経営工学科を修了した者には、専門士（工業専門課程）の称号（様式2又は3）を、高度情報処理研究学科を修了した者には、高度専門士（工業専門課程）の称号（様式4）を授与する。

## 第5章 科目等履修

### (科目等履修生)

**第22条** 本校において開設する授業科目に対し、本校生徒以外の者から特定の科目について履修申請があった場合には、本校の教育に支障がない限り、選考の上科目等履修生として当該科目の履修を許可することができる。

2 その他科目等履修生に関する事項は別に定める。

## 第6章 賞罰

### (褒賞)

**第23条** 成績優秀にして他の模範となる者について褒賞することができる。

### (懲戒)

**第24条** 校長は、本校の規則に違反したり、本校の生徒の本分に反する行為があった場合等において、教育上必要と認められる場合には、生徒に対し懲戒を加えることができる。

2 懲戒の種類は、訓告、停学及び退学とする。

3 退学は次の各号に該当する場合、これを命ずる。  
1 性行不良で改善の見込みがないと認められる者  
2 学力劣等で成業の見込がないと認められる者  
3 正当な理由がなくて出席が常でない者  
4 学校の秩序を乱し、その他生徒としての本分に反した者

## 第7章 入学金及び授業料等

### (納付金)

**第25条** 本校の入学検定料、入学金、授業料等納付金は別に定めるとおりとする。

**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** 休学する者に対しては、休学期間中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3ヶ月以上滞納した者は除籍することができる。

## 第8章 健康診断

(健康診断)

**第 29 条** 学校保健法第6条の規定に基づき、健康診断を毎年一回、別に定めるところにより実施する。

## 第9章 雜則

(施行細則)

**第 30 条** この学則の施行についての細則は、別に定める。

### 附則

- ・この学則は、平成9年4月1日より施行する。
- ・学則別表第①～第 11、マルチメディアに対応する授業充実のため、平成 10 年4月1日改則
- ・2年制課程専門士称号付与の為、  
平成 11 年2月1日改則（別記様式②）
- ・3年制課程専門士称号付与の為、  
平成 12 年2月1日改則（別記様式②）
- ・経営工学科 Web マスター・イーラーニングコース追加の為、平成 15 年4月1日改則
- ・平成 16 年4月1日 一部改則
- ・平成 17 年4月1日 一部改則
- ・高度情報処理研究学科追加の為、  
平成 18 年4月1日 一部改則
- ・平成 19 年4月1日 一部改則
- ・平成 20 年4月1日 一部改則
- ・平成 21 年4月1日 一部改則
- ・平成 22 年4月1日 一部改則
- ・平成 23 年4月1日 一部改則  
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
- ・平成 25 年4月1日 一部改則（カリキュラム表の変更）

# 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する定めるものとする。

## 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、校長が進級を認定する。（ECC国際外語専門学校、ECCコンピュータ専門学校の2年生以上については前年度教務規約同条の規定を適用する）

### 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、校長が卒業を認定する。（ECC国際外語専門学校、ECCコンピュータ専門学校の2年生以上については前年度教務規約同条の規定を適用する）

### 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、校長の判断により、仮進級・卒業保留等の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、再度全科目的受講が必要となる。1年次に留年となった場合は、再入学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。

## 第4章 単位認定

### 第7条（単位認定方法）

各科目的単位認定は、以下の基準を全て満たすことで行う。

- (1) 授業出席率が75%（アーティスト専門学校美容科実習科目は80%）以上であること。
- (2) 総合評価点が50点以上であること。または、授業担当教員などの定める基準を満たすこと。

第8条（総合評価点） 各授業または単元終了時の「テストの点数」及び授業の取り組み状況から決定される「平常点」・「課題点」から決定される。点数配分は各科目の内容により異なる。

第9条（平常点・課題点）平常点と課題点は、授業の取り組み状況から決定される。点数配分は各科目の内容により異なる。

#### 第10条（中間評価、学期末試験・評価）

各科目の評価は前期・後期それぞれの中間・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。（アーティスト専門学校美容科通信課程を除く）

第11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50点となり、「C」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 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。※補講については登録が有料となる場合がある。

#### 第12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	単位	基準
86点～100点	A（優）	単位 認定	内容を充分に理解し、応用できる。
66点～85点	B（良）		内容を理解している。
50点～65点	C（可）		内容をほぼ理解している。
0点～49点	D（認定）		補講等で単位を修得。
O点～49点	F（不可）	不許可	内容を理解していない。

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する選択科目。

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。

（※アーティスト専門学校 美容科は対象外）

選択科目	3 校共通選択科目など自由に選択できる科目。
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。
オーディション・コンテスト	学園または外部で行なわれるオーディション・コンテストに入賞・入選した場合。単位数は内容により異なる。
研修・課外活動	学園または各校が認める研修や課外活動や特定の学校行事に参加した場合。単位数は内容により異なる。

2 特別単位については、

- (1) 原則として正規科目の授業の出席良好な者に対して単位認定される。
- (2) 10 単位を限度に卒業、進級必要単位に加算することができる。（ECC 国際外語専門学校の 2 年生以上については前年度教務規約同条 2 項の規定を適用する）
- (3) 上記以外でも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
6 時限目	18:45～20:15

※6 時限目開講はアーティスト専門学校美容科通信課程などの一部のみ

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（交通スト・天候等による休講）

交通機関のストライキ、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) 該当日の午前7時の段階で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は、1・2限の授業は休講となる。

(2) 該当日の午前10時の段階で上記と同様の場合は、その日の授業は休講となる。

(3) 通信課程は該当日の午後2時の段階で上記と同様の場合は、その日の授業は休講となる。

### 2 交通ストによる休講（大手私鉄統一ストの場合のみ）

(1) 該当日の午前7時の段階でストが解除にならなければ、1・2限授業は休講となる。

(2) 該当日の午前10時の段階でストが解除にならなければ、その日の授業は休講となる。

(3) 通信課程は該当日の午後2時の段階でストが解除にならなければ、その日の授業は休講となる。

※JR・中小私鉄・地下鉄・バス等のストの場合は原則として全授業を開講する。

### 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、学則に定めるとおり、出席率が75%（アーティスト専門学校美容科実習科目は80%）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、出席日数の調整または出席扱いとする。

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
伝染病	○インフルエンザ・風疹・水痘・結核等 ○「学校保健法施行規則」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。
就職活動	○企業訪問・就職試験・内定後の呼び出し・研修等 ○その他各校進路指導課が認めた場合
天候による自宅待機	○居住地域に暴風警報が出て自宅待機となった場合
その他	○各校教務課または校長が認めた場合

（アーティスト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」がなければ遅刻扱いとなる場合がある。

4 授業中に席を離れたり教室から出た場合は、離席となる。

5 授業終了前に退出した場合は早退となる。

6 遅刻、離席、早退により、合計20分間以上席を離れた場合は欠席扱いとする。

7 (同一科目で) 3回の遅刻、離席、早退で、欠席1回とみなす。

## 第六章 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) 卒業・退学の場合、またはその有効期限が経過した場合は、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年以内とする。

2 休学にあたっては、「休学届」を提出しなければならない。年度を通して全ての期間を休学した場合は、その年度の学費は発生しない。

第25条 (復学)

休学した者が、届け出て復学することができる。復学時期は、面談のうえ校長が決定する。

2 復学にあたっては、「復学願」を提出しなければならない。

第26条 (転学科及び編入学)

各校教務課の規定する要領(詳細は別途指示)に従って、所属の学科・コースの変更を認める場合がある。(転学科・コース)

2 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。(編入学)

3 転学科・編入学とも下記に該当しない場合は許可しない。

(1) 全授業の出席率が良好で、成績が優秀な場合。

(2) 希望する学科・コースが定員に達していない場合。

(3) (1)(2)の条件を満たし、かつ校長が許可した場合。

第27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28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29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30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。
- 3 学費納入に関する相談は事務局にて行う。

## 第31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32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、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 校長賞・・・他の学生からの人望が厚く、模範となる学生生活を送った者または団体。
- 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33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34条（教育課程編成委員会）

- 文部科学省より職業実践専門課程の認定を受けた本学園各校の学科または申請学科（ECC国際外語専門学校 エアライン学科、ホテル・観光学科、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、ECCアーティスト専門学校 トータルビューティー学科、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35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36条（懲戒） 学校長は、学則に従って、教育上必要と認めるときは、訓告・停学・退学の懲戒を加えることができる。

第37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38条（施設の利用） 学園内の全ての教室、施設は公共のものであり、大切に扱わなければならない。

- 2 施設・設備に対し、公共の意識に反する行為を行なった者に対しては、学則に従い、処分する。
- 3 教室に私物を置くことは禁止する。

第39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40条（バイク・車での登校禁止・自転車通学）

バイク（50cc含む自動二輪車）又は車での登校は禁止する。

- 2 自転車で通学をする場合は、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41条（喫煙・携帯電話等） 学園施設・校舎内はすべて禁煙とする。喫煙は定められた場所でのみ許可する。

- 2 携帯電話は授業の支障とならないよう留意すること。

## 附 則

### （附則）

この教務規約は平成25年4月1日より施行する。

平成25年10月11日 一部改訂

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校（ECC国際外語専門学校、ECCコンピュータ専門学校、ECCアーティスト専門学校）の教務規約を統一し改訂

## ECC コンピュータ専門学校 事務局

### 事務局について

■本学の各種事務手続は以下の事務局にて行ないます。

名称	ECCコンピュータ専門学校事務局
所在地	2号館 1階：〒530-0015 大阪市北区中崎西2丁目3番35号
電話番号	Tel:(06)6374-0144 Fax:(06)6374-0149
受付時間	平日 9:00~17:15 土曜日 9:00~17:00
休み	土曜・日曜・祝日・学校指定の休校日

### 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。

証明書	在学証明書・卒業証明書・卒業見込証明書・成績証明書・健康診断書の発行を行ないます。
願書・届書	証明書発行願・追試験受験願等の願書や欠席届・住所変更届等の届書を設置しており、申込の窓口となります。
電話連絡	学校への電話連絡などの窓口、授業欠席の電話連絡等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。 <input type="checkbox"/> 履歴書・封筒1セット <input type="checkbox"/> CD-R 貸出口ッカーの受付を行なっています。 <input type="checkbox"/> 貸出口ッカー 年間3600円
学割証の発行	年間10枚まで(1回につき2枚まで)学割証を発行します。
奨学金制度	日本学生支援機構の案内・申請手続等を行ないます。

### 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、発行手数料を添えて事務局に提出して下さい。詳細は以下の表を参考にして下さい。

証明書	発行に必要な書類	備考
在学証明書		手数料 1通200円 (英文の場合は400円)
卒業証明書		発行日 申請日の翌日 (事務局が休みの日を除く)
卒業見込証明書	証明書発行申請願	
成績証明書		※急ぎの時は個別に確認してください。
健康診断書		

■事務局窓口のみ受付します。電話・郵便・メールでの申し込み、郵便での受け取りは不可。

■受け取り時には学生証を必ず持参して下さい。

■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下さい。

■英文の場合は1週間程かかります。

## 学生証・在籍確認票を紛失したとき・・・・・・・・・・・・

- 「学生証再交付願」に必要事項を記入し、交付手数料を添えて事務局に提出して下さい。また、不正使用により被害を受ける危険もありますので、警察にも届けて下さい。

項目	発行に必要な書類	備考
学生証の再交付	学生証再交付願	手数料 1通1,500円 発行日 申請日から約1ヶ月後
在籍確認票の再交付		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下さい。

■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(顔写真つき)のものを持参して下さい。

## 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、事務局に提出して下さい。

項目	発行に必要な書類	備考
学割の発行	学割発行申込願	手数料 必要ありません。 発行日 申請日の翌日 (事務局が休みの日を除く) 発行数 1回の発行に2枚まで申請ができます。 年間に一人10枚まで申請できます。

■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下さい。

■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下さい。

■学割の使用にあたっては「通学定期券購入及び使用・学割証の使用」を参照にして下さい。

## 快適な学習環境づくりのためのルールとマナー

＜ルールとは＞

集団生活において時間・空間を共有するために守らなければならない最小限の約束です。よって守らなければ周りの人に迷惑をかけることになるため、下記の規則があります。

### 1. 遅刻・欠席のルール

遅刻とは授業開始後20分以内の入室を表します。20分以上経過した入室は欠席となります。遅刻入室は授業を中断させ、授業を受けているクラスメイトに対して迷惑をかけます。遅刻の際は速やかに入室、静かに授業に参加しましょう。やむをえず授業を欠席する時は、学校に連絡をしてください。

### 2. 書類提出のルール

事務局・進路指導課・教務課へ提出する書類については、事前連絡や正当な理由がなく提出期限を過ぎた場合は書類を受理しませんので注意してください。どうしても提出期限に間に合わない場合は、提出期限内に担当者まで相談してください。

### 3. 授業以外の教室使用のルール

授業やクラブ・サークル活動以外で教室を使用したい場合は、クラス担任を通じて教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18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。

### 4. 飲食・私語・授業に無関係な行動のルール

授業中に飲食物を置いたり、私語、携帯電話使用、ゲーム機使用など授業に無関係なことは、他の学生の迷惑にもなるので禁止します。また、離席、居眠りなど授業放棄とみなされる行為も同様に禁止です。1コマの授業内で3回注意を与えられた場合は、欠席となりますので注意してください。

＜マナーとは＞

マナーとはお互いが気持ちよく学習するための気遣いです。

### 1. 挨拶のマナー

登校時は、自ら積極的に笑顔で挨拶をしましょう。挨拶はコミュニケーションの第一歩。相手の存在を認め、相手に対して心を開くこと。それが「挨拶」です。私たち教職員は学生ひとり一人の学生とのコミュニケーションを図るために挨拶を大切にしています。

### 2. ゴミのマナー

自分の出したゴミは自分の責任において処理をしましょう。机の引き出しに入れっぱなしにすると、次に受講する学生に不快感を与えます。地球環境のことを考え、ゴミを出さない工夫、ゴミを減らす工夫をしましょう。

### 3. エレベーター・階段のマナー

エレベーターは譲り合ってつかいましょう。混雑緩和のためにも、上昇1階と下降2階3までの移動は階段をつかいましょう。また、階段は右側を通行してください。

### 4. 電話のマナー

学校に電話をかける場合は自ら名前を告げ、要件を伝えるようにしましょう。

### 5. 共同で使用する場所のマナー

開放実習室・自習室・休憩スペース・エレベーター・駐輪場等、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。特に自習室での私語や煙草のポイ捨てはやめてください。そのような行為を見かけた方は教務課まで知らせてください。

## 2015 検定申込み日程（コンピュータ専門学校で実施される検定）

学内申込期間	検定名	実施日
4/20(月)～4/24(金)	AFT色彩検定	6月28日 日
	CG-ARTS検定	7月12日 日
4/20(月)～4/24(金)	MOS	6月20日 土
5/18(月)～5/22(金)	C言語プログラミング能力認定試験	7月12日 日
6/1(月)～6/5(金)	ベンダーチケット販売 LPIC/MCP	
6/29(月)～7/3(金)	Illustrator®クリエイター能力認定試験 Photoshop®クリエイター能力認定試験 Webクリエイター能力認定試験	8月25日 火
	情報処理技術者能力認定試験 Java™プログラミング能力認定試験 C言語プログラミング能力認定試験	8月26日 水
7/13(月)～7/17(金)	MOS	8月29日 土
	AFT色彩検定	11月8日 日
7/21(火)～7/24(金)	情報処理技術者試験(IPA)	10月18日 日
9/7(月)～9/11(金)	ベンダーチケット販売 LPIC/MCP	
9/28(月)～10/2(金)	CG-ARTS検定	11月29日 日
	ビジネス文書検定	12月5日 土
10/26(月)～10/30(金)	情報活用試験(J検)	12月12日 土
	MOS	12月12日 土
10/26(月)～10/30(金)	ベンダーチケット販売 LPIC/MCP	
	Illustrator®クリエイター能力認定試験 Photoshop®クリエイター能力認定試験 Webクリエイター能力認定試験	12月12日 土
11/30(月)～12/4(金)	情報処理技術者能力認定試験 Java™プログラミング能力認定試験 C言語プログラミング能力認定試験	1月23日 土
12/7(月)～12/11(金)	MOS	2月10日 水
1/18(月)～1/22(金)	情報処理技術者試験(IPA)	4月17日 日
1/25(月)～1/29(金)	ベンダーチケット販売 LPIC/MCP	

上記予定が変更になる場合は、掲示等で連絡します。

3校共通検定試験の申込み日程は、掲示板等で連絡します。

〈一般申込みの検定〉 Webや書店に行くなどして、各自で申込んでください。

願書	検定名	実施日
事務局に願書あり	ビジネス実務マナー検定	6月28日 日
事務局に願書あり	ビジネス能力検定(B検)2・3級	7月5日 日
事務局に願書あり	ビジネス文書検定	7月5日 日
事務局に願書あり	ビジネス実務マナー検定	11月22日 日
事務局に願書あり	ビジネス能力検定(B検)2・3級	12月6日 日
Web申込み	情報活用試験・情報システム・デザイン(J検)	Web参照

※2回目は学内実施となります。

## ECCコンピュータ専門学校・2015年度学科コース・クラス・担任一覧

カレッジ	学年	年制	学科	コース	専攻	クラス名	担任
IT	1	2年制	マルチメディア	システムエンジニア		SE1A	藤原 雅宏
			経営工	情報ビジネス		JB1A	岩崎 崇
		3年制	マルチメディア研究	IT開発研究	システムエンジニア Webエンジニア ネットワークエンジニア	SK1A WK1A NK1A	寺澤 真紀 中野 真理子 中野 真理子
			高度情報処理研究	国際ITエキスパート		KE1A	寺澤 真紀
	2	4年制	高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE1A	今井 真美
			マルチメディア	システムエンジニア		SE2A	植田 裕三
		3年制	経営工	情報ビジネス		JB2A	岩崎 崇
			マルチメディア研究	IT開発研究	システムエンジニア Webエンジニア ネットワークエンジニア	SK2A WK2A NK2A	朱 敏永 朱 敏永 内山 豊彦
	3	4年制	高度情報処理研究	国際ITエキスパート		KE2A	小出 操
			IT開発エキスパート			IE2A	小出 操
		3年制	マルチメディア研究	IT開発研究	システムエンジニア Webエンジニア ネットワークエンジニア	SK3A WK3A NK3A	吉田 研一 内山 豊彦 内山 豊彦
			高度情報処理研究	国際ITエキスパート		KE3A	朱 敏永
	4	4年制	高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE3A	畠 茂雄
			マルチメディア	国際ITエキスパート		KE4A	吉田 研一
		4年制	高度情報処理研究	IT開発エキスパート		IE4A	吉田 研一
			ゲーム開発エキスパート	情報ビジネス		GJ4A	岩崎 崇
ゲーム	1	2年制	デジタルクリエイター	ゲームCG		GG1A	西谷 和馬
			ゲームプログラム			GP1A	奥田 瞳
		3年制	マルチメディア研究	ゲームCG開発		GC1A	西谷 和馬
			ゲーム企画開発			GK1A	大野 晃一郎
	2	4年制	高度情報処理研究	ゲームプログラム開発		GO1A	奥田 瞳
			ゲーム開発エキスパート			GE1A	福井 浩之
		4年制	高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート		GE1B	竹内 一浩
			ゲームデザイン			GE1C	山口 敏典
	3	3年制	高度情報処理研究	ゲーム企画		GE1D	高祖 渉
			ゲーム開発エキスパート			GI1A	竹内 一浩
		4年制	高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームデザイン	GN1A	高祖 渉
			ゲーム企画			GR1A	福井 浩之
	4	2年制	デジタルクリエイター	ゲームプログラム		GR1B	山口 敏典
			ゲームCG			GG2A	仲田 沙世
		3年制	マルチメディア研究	ゲームプログラム		GP2A	小川 光章
			ゲーム開発CG			GC2A	田中 康二
	3	4年制	高度情報処理研究	ゲーム開発企画		GR2A	岩橋 政和
			ゲーム開発エキスパート			GO2A	奥元 教弘
		4年制	高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	ゲームデザイン	GI2A	福島 千智
			ゲーム企画			GN2A	高祖 渉
	4	3年制	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	GR2A	丸山 修
			ゲーム開発CG			GR2B	角森 泰文
		4年制	マルチメディア研究	ゲーム開発企画		GC3A	仲田 沙世
			ゲーム開発プログラム			GK3A	大野 晃一郎
クリエイター	1	2年制	デジタルクリエイター	ゲーム開発プログラム		GO3A	小川 光章
			アニメーション			GI3A	庄司 俊一
		3年制	マルチメディア研究	ゲーム開発CG		GR3A	岩橋 政和
			グラフィックデザイン			GR3B	椎原 真造
	2	2年制	デジタルクリエイター	ゲーム企画		GI4A	牧 昭郎
			グラフィックデザイナー			GN4A	西尾 栄
		3年制	マルチメディア研究	Webデザイナー		GR4A	大野 晃一郎
			3DCGデザイン			GR4B	板庇 賢一
	3	3年制	デジタルクリエイター	3DCG研究		AN1A	山本 昇
			グラフィックデザイナー			CD1A	宮崎 理
		4年制	マルチメディア研究	Web・グラフィックデザイン		WD1A	瀧本 竜嗣
			アニメーション			DG1A	西谷 和馬
	4	2年制	デジタルクリエイター	3DCG研究		DW1A	瀧本 竜嗣
			グラフィックデザイナー			CD2A	宮崎 理
		3年制	マルチメディア研究	Web・グラフィックデザイン		WD2A	坂倉 正樹
			アニメーション			DG2A	田中 康二
	3	3年制	マルチメディア研究	3DCG研究		DW2A	坂倉 正樹
			グラフィックデザイン			DG3A	仲田 沙世
	4	4年制	マルチメディア研究	Web・グラフィックデザイン		DW3A	坂倉 正樹
			高度情報処理研究	ゲーム開発エキスパート	グラフィックデザイン	GD4A	宮崎 理

## 前期・後期の必修科目以外の受講について

各コースの必修科目以外に、以下の授業を開講します。開講科目や申込については別途案内します。

### ＜必修授業（出席を義務付ける授業）＞

#### ●夏期集中講座（SIC）

対象：全学科・コース（卒業学年を除く）

目的：国家資格対策、作品制作、特定技術指導などを集中的に行うことで専門力を身に付けるため。

時期：2015年9月

内容：国家資格対策、作品制作、特定技術演習、就職対策など

#### ●基本情報集中直前対策講座

対象：ITカレッジ1年生（情報ビジネスコース生を除く）

目的：基本情報技術者試験対策を集中的に行うことで合格できる力を身に付けるため。

時期：2015年10月

内容：前期のSHRにお知らせします。

#### ●春期集中講座（SPIC）

対象：全学科・コース（卒業学年を除く）

目的：国家資格対策、作品制作、特定技術指導などを集中的に行うことで専門力を身に付けるため。

時期：2015年2月

内容：国家資格対策、作品制作、特定技術演習、就職対策など

### ＜授業担当が受講を指名する授業＞

#### ●補習授業

対象：指定科目的課題を授業中にクリアできなかった学生（授業担当が指名します）

目的：授業で習ったことを理解して定着させるため。

時期：前期、後期授業期間中

内容：クリアできなかった課題を個別指導で行う。

### ＜選択授業＞

#### ●コンピュータ専門学校の選択科目

対象：全学年・全コースの学生（申し込みが必要）

目的：必修科目に関連した知識・技術を応用発展させるため。

時期：原則として、前期・後期とも第1週がオリエンテーション、第2週が申込、第3週より8コマ授業。

内容：各種検定対策、国家資格試験対策（2年生以上）、キャラクターデザイン、ゲーム企画、サウンドなど

#### ●3校共通の選択科目

対象：全学年・全コースの学生（申し込みが必要）

目的：専門力に幅を持たせるため。

時期：原則として、前期・後期とも第1週がオリエンテーション、第2週が申込、第3週より8コマ授業。

内容：MOS対策授業、簿記、色彩検定、メイクアップ基礎、日本語実践（留学生対象）など

#### ●産学連携特別授業

対象：所属するカレッジ・コースの学生

目的：目標業界の仕事をより具体的に理解したり、業界就職のために必要な力を正しく理解するため。

時期：不定期

内容：企業による仕事紹介、業界セミナー、作品講評会、座談会など

※上記授業は、予告なく対象・時期・内容が変更される場合があります。

## 学園生活にあたって

### 授業・単位・試験について

#### 授業への出席

■ 短い修学年限の中で高度な技術を習得するためには集中して学習する必要があります。本学園では授業への出席率を重視し、授業出席率が75%（アーティスト専門学校衛生専門課程実習科目は80%）に満たない場合、その科目的単位認定は行なわれません。つまり試験で高得点をとっても、出席率が足りなければ単位認定は行われません。まず授業に出席し、担当講師の指導を受けた上でその科目的技術を習得するよう心がけましょう。

■日々の健康管理に留意して、授業の出席を心がけるようにしてください。また、各個人の出席率は個人で把握するようにしてください。

■授業開始後20分以内の入室は遅刻とし、20分を超える入室は欠席扱いとします。ただし授業を受講することは可能です。授業終了前に退出した場合は早退とします。

やむをえず離席する場合は、担当講師の許可が必要です。なお、遅刻、離席、早退の合計が20分を超える場合は欠席扱いとします。

同一科目での遅刻・早退・離席を3回になった場合、1回欠席として扱います。

■交通機関の遅れで遅刻した場合、各交通機関が発行する「延着証明書」を担当講師に提出すれば出席扱いとします。

■やむをえず、授業を欠席する場合は、授業が始まる前に必ず学校に連絡してください。

■授業に出席する際は、必ずネームタグをつけましょう。（学校・学科・コース、授業により、ネームタグを着用していない場合、欠席扱いになることもあります。）

#### 単位の認定

■本学園では単位認定の対象として「正規単位」と「特別単位」があります。

##### 正規単位

必修科目・必修選択科目	コースカリキュラムに記載されている、該当コース生として必修または、選択が必要な科目。
選択科目	各校が独自で開催する自由に選択できる科目。

##### 特別単位（※アーティスト専門学校衛生専門課程は対象外）

追加履修科目	進級・卒業単位に満たない者に対して、追加実施する科目。 ※登録がある場合がある。
3校共通選択科目	山口学園全体で開催する自由選択科目。
検定・資格	学園が認定した検定試験に合格、または資格を取得した場合。単位数は検定・資格により異なる。
オーディション・コンテスト	学園または外部で行なわれるオーディション・コンテストに入賞・入選した場合。単位数は内容により異なる。
研修・課外活動	学園または各校が認める研修や野外・課外の活動や特定の学校行事に参加した場合。単位数は内容により異なる。

##### 特別単位認定制度の適用について

■原則として正規科目的授業の出席良好な者に対して単位認定されます。

■上記以外でも学校長が認めた活動に対し認定される場合もあります。

##### ■各科目における単位は以下の条件によって認定されます。

- (1) 授業出席率が75%以上であること。  
(アーティスト専門学校衛生専門課程実習科目は80%以上)

##### 正規科目の場合・・・

- (2) 総合評価点が50点以上であること。

##### 選択科目の場合・・・

- (2) 授業担当講師などの定める基準を満たすこと。

## 成績の評価

- 成績は「総合評価点」に基づいて決定されます。総合評価点は100点満点で、各授業や学期末における試験の点数や、授業への取組状況、授業態度などの平常点、授業で出された課題提出状況などの課題点の合計で計算されます。
- 科目によっては課題点だけや平常点と課題点の合計だけで計算される場合もあり、試験の点数、平常点、課題点の割合は科目によって異なります。
- 総合評価点の結果に基づいて「評価ランク」が決定されます。点数に応じる評価ランクは「教務規約第12条（成績評価ランク）」の記載どおりです。

## 進級・卒業

- 各学校の学則に定められた必要単位数を修得し、学費・諸経費をすべて納入した者に対して、学年末に学校長が進級（卒業）を認定します。
- 進級・卒業単位数・要件は各学校・各コースにより異なります。
- 進級要件・卒業要件を満たない場合は、留年する場合もあります。ただし、状況によって、進級・卒業保留等の特別措置をとることもあります。留年となった場合、前年度に修得した単位は無効となり、再度全科目的受講が必要です。
- 1年次に留年し、もう一度同じ学年となる場合は、再入学となります。この場合、前年度と同じコースに入学できるとは限りません。
- 進級・卒業単位不足者に対して追加履修科目を開講する場合があります。

## 試験について

- コースにおいて正規授業として組み込まれている科目は各学期（前期／後期）末や授業内にて試験を行う科目があります。追試験については以下を参考にしてください。

追試験	<p><input type="checkbox"/> 総合評価点が単位認定基準を下回った場合、「追試験」を行う場合があります。 すべての教科において追試験が行われるとは限りません。</p> <p><input type="checkbox"/> その科目の出席率が75%以上でなければ、追試験を受験することは原則としてできません。</p> <p><input type="checkbox"/> 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50点となり、「C」評価となります。</p> <p><input type="checkbox"/> 追試験対象者は追試験受験願と1科目につき1,000円の受験料を定められた期日までに事務局に納入しなければなりません。</p>
-----	---

## 成績について

- 成績報告書は前後期期末に、また前後期中間には出席状況報告を保護者または保証人に通知します。  
(アーティスト専門学校美容科通信課程を除く)
- 保護者または保証人に通知する各期末の成績報告書には、各科目的評価点、評価ランク、出席率および担任の所見が明記されますが、事務局で発行する成績証明書には単位を修得した科目的評価ランクのみが記載されます。(一部学科で記載事項が異なる場合があります。)

## 学生表彰・特待生制度

- 本学園生は全員、以下のような表彰の対象となります。皆勤賞以外の表彰者は、教職員が推薦し審査の上、校長が決定します。

大阪府知事賞	出席率・成績ともに優秀で模範となる学生生活を送った者。
大阪府専修学校各種学校連合会会長賞	出席率・成績ともに優秀で多くの資格検定試験に合格した者等。
校長賞	他の学生からの人望が厚く、模範となる学生生活を送った者または団体。
皆勤賞	各年度において1年間・無遅刻・無欠席であった者。

### ■成績優秀な学生に対する特待生制度もあります。

特待生制度	<input type="checkbox"/> 入学の際の選考結果や在籍時の成績に応じて、年間学費（一部もしくは全額）を免除する特待生制度があります。 <input type="checkbox"/> 特待生はその成績により、免除額が異なります。 <input type="checkbox"/> 2年次以降の特待生は、次年度授業料請求時の書面で連絡します。
-------	--

## 学費・奨学金制度

### 学費について

- 本学園における学費には入学金・授業料・施設設備費等が含まれます。2年次以降、入学金は必要ありません。  
■在籍を許可された者は、学費を所定の期限内に納めなければ進級、卒業が認められません。  
■いったん納入された学費は、4月1日以降、理由の如何を問わず一切返還されません。

### 学費および教材費等納入の留意事項

- 納入期限の1ヶ月前に指定の銀行振込用紙を同封した書類を郵送します。  
■指定の銀行における振込以外の納入（現金持参による事務局での支払いなど）はできません。  
■振込の際は、本学園指定の振込用紙を使用して銀行窓口にて行なって下さい。  
(三菱東京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でも可能ですが、学生氏名・学籍番号等の入力漏れがないように注意してください。  
(ATMを利用された場合は、銀行振込手数料はご依頼人様負担になります。)  
■国の教育ローン（日本政策金融公庫）・銀行ローンの申込みにおいて本学園生における手続き代行はしておりません。各取り扱い窓口に直接申し込んで下さい。

### 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。詳しくは各自治体にお問い合わせ下さい。  
■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下さい。  
■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下さい。

学生証・学籍番号.....

- 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下さい。在学中のすべての事務手続きは、学籍番号、またはクラス・出席番号によって処理を行ないます。
- 学生証は紛失・盗難・汚損などないように取り扱いに注意して下さい。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下さい。また、警察署へも届けて下さい。
- 再発行手数料は各校事務局に問い合わせてください。
- 定期試験時学生証を携帯していないと試験を受けることができません。
- 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。
- 学生証は、卒業、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下さい。

通学定期券の購入.....

- 通学定期券は、所定の最寄り駅から本学園の最寄り駅までの区間に限り購入することができます。
- 購入区間については、年度はじめに事務局の指示に従って申請したものが、通学定期発行控に記入されますので、必ず在籍確認票などに記入された利用交通機関・通学区間で購入して下さい。それ以外での定期券の購入はできません。
- 通学定期券購入の際は、駅に備え付けの定期乗車券購入申込書に必要事項を記入して、学生証と在籍確認票とともに、定期購入窓口にて提出して下さい。
- 住所変更などにより、通学区間に変更があった場合には、速やかに「通学経路申請書」及び「住所変更届」を提出し、学生証（在籍確認票）の記入変更手続を行なって下さい。
- 定期券を使って交通機関を利用する場合は、必ず学生証（在籍確認票）を携帯し、係員の請求があった場合は、いつでも呈示して下さい。

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回に限って購入できる証明書です。原則として、帰省・就職活動・受験・スクーリング・保護者旅行随行・見学などの目的に使用する場合に限り発行します。

■学割証は、事務局備え付けの学割申込書に必要事項を記入し、学生証を添えて申し込んで下さい。

- 交付枚数は年度毎に1人10枚迄に限られ、1回の発行枚数は原則として2枚以内です。

学割証の使用については学割証裏面の注意事項を厳守することはもちろん、次の事項に注意して下さい。

□学割証は本人に限って使用できますが、学生証・在籍確認票を携帯しない場合は使用できません。

□学割証は、片道100kmを超える区間を乗車・乗船する場合に使用でき、有効期間は発行日から3か月以内です。

通学定期・自転車通学.....

■通学定期券・学割証は、以下のような不正使用を絶対にしないで下さい。

- 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・在籍確認票を持たずに使用する。
- 通用期間経過後に使用する。
- 表示事項を改変し使用する。
- キセル乗車（乗車駅と降車駅近くの乗車券を使い、中間の料金をごまかすこと）する。

■不正が発覚した場合、通学定期券は没収され、乗車区間の3倍に相当する運賃が請求されます。 そればかりか、学校は通学定期券購入・学割証発行の特典を喪失し、以降本人だけでなく、他の学生全員が、通学定期券の購入と学割証の利用ができなくなります。

■そのような事態を招いた学生は、学則に従い退学の処分を行います。

■自転車通学を希望する場合は、事務局に申し出て所定の手続きを行って下さい。

（年度登録費300円）

## こんな時は？

アルバイトをするとき.....

- アルバイトは学業に支障がない範囲に限って認めます。
- ただし、風俗営業に関わる店舗でのアルバイトに従事することは認めません。  
(アルバイトを認めない業種例) 客を接待して飲食させる店。パチンコ店。マージャン店など
- 学業に支障をきたすとみられる深夜のアルバイト等は認められません。

相談したいときや悩みがでてきたとき.....

- ひとりで解決しようとせずに、早めに誰かに相談しましょう。
  - ・学校生活全般の質問や悩み、学費の相談は担任の先生にしましょう。
  - ・進路相談は、担任か進路指導課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、看護士が常駐しています。(詳しくは、P )
  - ・心の問題には、学生相談室のカウンセラーが対応します。(詳しくは、P )

落し物や忘れ物をしたとき.....

- 学内での落し物や忘れ物は事務局に届くことになっています。
- 落し物や忘れ物の問い合わせはまず、こ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下さい。ただし、すべての落し物や忘れものが事務局に届くわけではないので自分の荷物はしっかり自己管理して下さい。
- 落とし物や忘れ物を見かけたときは、事務局へ届けて下さい。
- 落し物や忘れ物は、各学期終了後、処分します。
- まれに学内での盗難なども発生します。以下のことに十分注意して下さい。

- 学校には、必要以上の現金や貴重品を持参しないで下さい。
- お金は各自で自己管理して下さい。
- 教室を離れるときには貴重品は必ず身につけて下さい。

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ないます。担当の先生の指示に従ってあわてずに行動して下さい。
  - 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と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。

学生への連絡方法について.....

- 奨学金・検定試験の申請などのように受付期間を定めてある場合は、期間終了後の受付は一切行ないませんので特に注意が必要です。

呼び出し・照会.....

■電話口への取次ぎはできません

保護者の方や友人等から電話による呼び出しを学校に依頼される場合がありますが、学校では学生一人ひとりの居場所について把握することはできません。従って、電話口への取次ぎや放送は一切行いませんので、予め保護者の方や友人たちに知らせておいて下さい。

■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>やむを得ない理由で30日以上の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下さい。</p> <p>休学期間は通常2年以内となっています。「休学願」は事務局に準備してあります。</p> <p><input type="checkbox"/>休学期間中の学費は発生しません。(1年以上の休学の場合)</p> <p><input type="checkbox"/>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。 (ただし、その学年の学費・諸費用等が認められている必要があります。)</p>
復学	<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下さい。「復学願」は事務局に準備してあります。</p> <p><input type="checkbox"/>復学の時期については、面談のうえ校長が決定します。</p>
退学	<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下さい。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> <p><input type="checkbox"/>退学する理由がはっきりしていること。</p> <p><input type="checkbox"/>退学後の進路がはっきりしていること。</p> <p><input type="checkbox"/>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> <p>担任の先生や教務課の先生と相談後、退学が決定したら「退学願」をお渡しします。「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下さい。</p>

\* 日本国学生支援機構の奨学生が休学・退学する場合は、すみやかに事務局に申し出てください。

### コース変更・編入学・山口学園他校への転入学

■教務課の規定する方法により、以下のように転学科・編入学・転入学を認める場合があります。詳しい方法については掲示板や担任よりの連絡に従って手続きを行って下さい。

コース変更	<p>コースの変更は原則として認められませんが、事由により、在籍コースの変更が認められる場合があります。ただし、コース変更是、以下の規定に達しないと認められません。</p> <p><input type="checkbox"/>希望するコースが定員に達していない場合。</p> <p><input type="checkbox"/>2つの条件を満たし、かつ校長が許可した場合。</p> <p>コース変更後の単位認定に関しては教務課が決定します。また、コース変更の際、発生する教材費等の費用に関しては、各自が負担することになります。</p>
編入学	<p>日本学園の各コース卒業後、修業年限の長いコースへの編入学を認める場合があります。</p> <p><input type="checkbox"/>ただし、定員の状況や社会情勢により募集を行わない場合もあります。編入学の具体的な応募方法については、時期となりましたら、掲示板などで連絡します。</p>
山口学園他校への転入学	<p>所属する専門学校から山口学園3校のうちの他の学校の各コースに転入学が認められる場合があります。転入学が認められる場合には以下の条件が必要となります。</p> <p><input type="checkbox"/>学習の進展・学習内容が似かよっており、単位振替が可能な場合。</p> <p><input type="checkbox"/>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。</p> <p>転入学を希望する場合は、担任と相談のうえ、各校教務課まで申し出て下さい。追って面接日などを指定します。</p>

### 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、下記のやむを得ない理由で欠席する場合は、出席すべき日数の調整を行ったり、該当の授業を出席扱いとすることができます。

■この場合、かならず「欠席届」を事務局で受け取り、担任に1週間以内に提出して下さい。

「欠席届」が出ていない場合は出席扱いなどの処置は行いませんので、必ず「欠席届」を提出して下さい。その際に証明する資料も提出もしくは提示が必要な場合があります。

詳しくは「教務規約第21条」をご覧ください。

## 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」を報告書等の書類と共に担任に提出して下さい。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」の書類の流れ

- ①「就職活動欠席願」十「説明会報告書」または「入社試験報告書」を進路指導課にて入手する。
- ② 説明会、入社試験等に参加（説明会の場合は担当者様の署名もしくは資料が必要）。
- ③ 提出する書類全てに必要事項を記入する。
- ④ 2週間以内に担任に提出する。有効期間を過ぎて届けを出しても受理されない場合があります。  
学期末は授業終了日の翌日までです。

## 欠席する場合、遅刻・離席（早退）する場合

- 欠席届を提出しない場合でも、授業を欠席する場合は必ず担任の先生に連絡して下さい。

- 遅刻（離席、早退を含む）により、合計20分間以上席を離れた場合は欠席とします。

- 遅刻（離席、早退を含む）3回で、欠席1回とします。

## 住所が変わったとき

- すみやかに「住所変更届」と学生証・在籍確認票を事務局に提出して下さい。「住所変更届」は事務局に準備してあります。

## 通学経路を変更したとき

- すみやかに「通学経路申請（変更）届」と在籍確認票を事務局に提出して下さい。「通学経路申請（変更）届」は事務局に準備してあります。

バイク・自動車・自転車通学.....

■バイク（50cc含む）・自動車での通学は認められていません。違反した場合は学則に従い処分の対象となります。

■自転車での通学を希望する場合は、事務局にて「自転車通学希望届」を提出し、認可シール（年度登録費300円）を受け取って下さい。認可シールを貼つてある自転車のみ各学校所定の自転車置き場に駐輪することができます。

■自転車はできるだけ詰めて置くようにし、道路にはみ出ないようにしましょう。

校舎内・校舎間の移動.....

■校舎内の移動の際は、互いにスムーズな移動ができるように心掛けましょう。

■校舎間の道路は公道です。一般的通行の方や付近の住民の方の迷惑にならないように速やかに移動し、道路上で立ち止まったり、広がって歩いたりしないようにしましょう。

喫煙のマナー.....

■学園・校舎内はすべて禁煙です。喫煙は定められた場所でのみ許可しています。

■吸い殻は各自、所定の場所に捨てて下さい。

■校舎間の公道、校舎の玄関、自転車置き場、学校周辺での喫煙も厳禁です。

■アーティスト専門学校生は、いかなる場合も学園内及び学舎周辺での喫煙は禁じられています

携帯電話のマナー.....

■授業中は携帯電話の電源を切るかマナーモードにして、使用しないで下さい。

不快な行動は慎みましょう.....

■学校生活は共同生活です。周囲を気にかけない、自分だけが良ければいいという行動は慎んで下さい。

■休憩室で飲食した自分のごみは自分で処分しましょう。また机の中にごみや私物をいたままにしないで下さい(机の中はゴミ箱ではありません)。

■学内の施設や設備はお互いの共有物です。大切に扱いましょう。

■授業中、帽子をかぶる、ガムをかむ、ヘッドホンをする、雑誌を読む、ゲームをする、授業に関係ないものを机の上に出すなどの行動はやめましょう。

■休憩室や教室で、マージャンなど賭け事と誤解させるような遊びは、一切禁止します。

来校者へのマナー.....

■企業の人事担当者が来校される機会が多いため、学園内では必要に騒いだりしないようにしましょう。

■来客者へは、積極的に挨拶をこころがけましょう。

情報ネットワークのルール.....

■情報ネットワーク社会では、自覚して行動して下さい。自分のことを明らかにせずネットワークの中で人に不快な思いをさせるのは、ECCで学ぶ者として失格です。

■人が嫌がるような情報や個人的な情報を、ホームページやメールを使って発信してはいけません。パソコンの向こうに座っている相手のことを考え、認め合った上で、多様な意見を交換し合い、自己の成長を高める一つの道具として大いに活用して下さい。

## 犯罪を知る！ 防ぐ！

易安な行動はつしまむ.....

□学生時代は、いろいろなことに挑戦できる自由と可能性があふれている反面、ちょっとした隙をついた「誘い」や、思いがけない「落とし穴」「事件」があります。皆さん自身が自己防衛し、甘い誘いにのったり、易安な行動をとらないようにしてください。

□万が一、「事件」「犯罪」に巻き込まれたり、悩んだりしたら、一人で悩ます、家族や学生相談室、担任に相談してください。

事件や犯罪に巻き込まれないために.....

□架空・不当請求メール・・・利用していない有料サイトの料金を請求する「架空請求」メール、クリックしただけで料金を請求される「不当請求」の被害をうけた学生が過去にいます。不意の料金請求がきても、身に覚えのないものや、有料である明確な表示のないものについては、支払う必要はありません。

□インターネット犯罪・・・オークション詐欺や個人情報の漏えいなど危険があります。安全なサイトか、信頼できるか、支払い方法が明確か、などじっくり検討して、サイトを利用するようにならう。

□悪質商法・・・ねずみ講やマルチ商法などの犯罪が横行しています。必要のない品物や契約に対する「甘い誘い」に絶対に乗らないようにしましょう。またしつこいセールス（電話・メールなど）にははっきりと『いりません』という態度をしめしましょう。

□カルト・自己啓発セミナー・・・若者を洗脳してお金を集めたり、マインドコントロールによって反社会的な活動をしている団体があります。これらは物事を真剣に考える学生の心の隙をねらって勧誘してきます。また、「自己啓発セミナー」を装って、団体の活動を強制してくる場合もありますので、これらの誘いには乗らないように気をつけてください。

□ストーカー・・・ストーカー被害にあわないために以下のようなことに留意しましょう。

- (1) 氏名や住所・電話番号がわかる書類は細かく破いてから捨てる。
- (2) 厚手のカーテン・二重錠などを使い、用心する。
- (3) 防犯ブザーや防犯カメラなどの防犯グッズを活用する。
- (4) 心当たりが生じたら、内容や月日などの記録を残しておく。

□薬物乱用・・・大学生の大麻所持逮捕のニュースが後を絶ちません。「預かるだけなら」「一回だけなら大丈夫」「ダイエットに効く」など甘い考へで薬物に手を染めることがないようにしましょう。乱用される薬物は、覚せい剤・大麻・MDMA・コカイン・ヘロイン・マジックマッシュルーム、シンナーなど様々です。

・密売人は、覚せい剤や大麻を若者のファッショング用語であるかのような言葉を使って、「クラブ」などで売買を行っています。これらの薬物や、他人に譲り渡したり、受けとったりすることは、もちろん、単に所持していただけも厳しく罰せられます。

・「合法ドラッグ」などと称して売られている薬もあります。これらは過剰摂取することにより中毒や死亡事故を含む健康被害が発生しているほか、麻薬などの使用に発展するきっかけとなる非常に恐ろしいものです。

・友人や知人から誘われたり、旅行先で開放感から手を出しちゃったり、インターネットや携帯電話を使って入手するケースも増えています。栄養剤と言わせてもらったものが、実は麻薬だったという事例もあります。薬物乱用の危険性は身近なところにあります。

・必要なことは「誘われてもはっきり断る」勇気です。対処の方法がわからないときは、すぐに保健室や担任に相談してください。

[地震]

○まず身の安全を守る

鞄などで頭の保護をします。身近に何もないときには、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まみましょう。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。

[火災]

○煙の中を逃げる時は、出来るだけ姿勢を低くして

煙の中を逃げる時は、出来るだけ姿勢を低くします。階段も同じようにします。室内なら壁づたいに、廊下なら中央を通って逃げましょう。

○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

山口学園では、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、文部科学省の個人情報保護ガイドラインに準拠します。個人情報の収集、利用および提供を行な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ないます。
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。
4. 取得した個人情報は、学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。また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なうために管理責任者を決め、グループ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. 個人情報を取り扱う教職員に対し、個人情報に関する法令や学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。

## ■学生相談室

学生相談室では、みなさんが学生生活を快適に過ごしていくように、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すっきり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校どの相談室でも利用可能です。

### ○ECC アーティスト専門学校

【場所】アーティスト専門学校 1号館 3F

【電話】06-6375-0021 【Mail】gakuso2@ecc.ac.jp

【開室日時】月 ・・・ 10:00~17:00

火・木 ・・・ 10:00~18:00

※水曜、金曜、土日祝は閉室

### ○ECC 国際外語専門学校

【場所】国際外語専門学校 1号館 2F

【電話】06-6311-1457 【Mail】gakuso3@ecc.ac.jp

【開室時間】月～金 ・・・ 10:00~18:00

※土日祝は閉室

### ○ECC コンピュータ専門学校

【場所】コンピュータ専門学校 1号館 2F

【電話】06-6377-8574 【Mail】gakuso1@ecc.ac.jp

【開室日時】月・火・木・金 ・・・ 10:00~18:00

水 ・・・ 10:00~17:00

※土日祝は閉室

## ■保健室

学園専属の看護師・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。

※薬は軽度のもの（怪我、火傷、捻挫打撲等）のみ置いています。

緊急に病院に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。

【電話】06-6372-6144

【開室日時】月～金 ・・・ 9:30~17:30

ECC社会貢献センターは、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。

1. 地域行事への参画 濟美カーニバル、中崎町キャンドルナイトなど)
2. クリーン中崎町（学校がある中崎町地域の清掃活動）
3. 小児科病棟でのクリスマス会（病院に入院している子どもたちを対象としたクリスマス会の実施）
4. 東北被災地支援（ミンナDE力オウヤ商品の委託販売）
5. あっとほーむ（学生交流の場）
6. 手話dō場（手話を通してコミュニケーションを楽しむ場）
7. 各種物品の収集（使用済み切手、使用済みプリペイドカード、エコキャップ、牛乳パック、古本など）
8. 各種ビデオ、本の貸し出し
9. 外部団体のボランティアやスタディツアーの情報提供＆コーディネート
10. サービス・ラーニングの推進

※サービス・ラーニング：学生の専門性や技術を地域社会の課題解決へつなげる学習プログラム

学生1人ひとりの主体性に応じて、上記以外の活動も共に作り上げていくことが可能です。

「ボランティアがしたい」、「自分の特技や学んでいることを活かして社会に貢献したい」、「様々な人と出会い交流したい」などそれぞれの希望や興味に合った活動をご紹介いたしますので、ぜひECC社会貢献センターまで足を運んでください。スタッフ一同心からお待ちしております。

【場所】ECCコンピュータ専門学校1号館2階

【TEL】06-6372-1474

【メール】peace@ecc.ac.jp

【開室時間】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。  
水道を流しっぱなしにしていませんか。  
みんなで協力して、すこしでも地球温暖化防止に歯止めをかけていきましょう。



### 3 校共通活動ガイド

#### 3 校共通選択科目

3 校共通選択科目とは・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

■3 校共通選択科目とは、山口学園全体で開催する選択科目で、前期・後期中の 5 限目に開講される科目です。3 校共通選択科目についてはカリキュラムページを参照してください。

■所属学校では学ぶことのできない多彩な科目が用意されています。視野や知識の幅を広げる良い機会となりますので積極的に受講しましょう。

3 校共通選択科目の受講と申込・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

■各科目の受講申込については、受講開始より約 2~4 週間前に教務課が詳細を発表します。

■前期・後期の 3 校共通選択科目については開講の前にオリエンテーション（1 週間）を実施します。

■受講申込者が多数の場合は抽選が行われることがあります。また、申込者が少ない場合には開講されないこともあります。抽選の結果や開講されない等のお知らせは各校の掲示板で発表します。

■申込の際、教材費等が必要となる科目があります。教材は開講までに準備しますので一度申し込んだ講座のキャンセルはできません。申込をした講座に一度も出席できなかった場合でも教材費は支払わなければなりませんので、慎重に受講登録をしましょう。

※各科目の単位認定については、「学園教務規約」を参照してください。

■留学生対象日本語科目は、入学前の日本語力試験によってクラスが決まりますので、受講申し込みは不要であり、必修授業と同時期に開講します。

#### 3 校共通 選択科目一覧

#### 国際外語専門学校開講科目

科目名	単位数	科目概要
韓国語入門（通期）	4	ハングル文字や発音を学び、韓国語の基本表現を 1 年間を通じて学びます。
韓国語基礎（通期）	4	韓国語入門終了レベルの学生対象。日常会話程度の完成を目指します。
中国語入門（通期）	4	基本的な中国語の文字、発音、文法、表現方法などを 1 年間を通じて学びます。
中国語基礎（通期）	4	中国語入門終了レベルの学生対象。日常会話程度の完成を目指します。
フランス語入門（通期）	4	フランス語に初めて触れる方対象。フランス語の基本を学びつつ、フランスという国について理解を深めます。
フランス語基礎（通期）	4	フランス語入門終了レベルに達している学生対象の講座で、さらに深くフランス語を学び、フランス文化の理解を深めます。
やさしい簿記（前期）	2	企業の経営成績や財政状態を理解するために必要な簿記知識を学びます。経理だけでなく、営業、事務、販売、サービス、経営等の仕事に就きたい方全員に役立ちます。
硬筆書写検定対策（通期）	3	字は人を表すと言います。履歴書など就職活動に役立つだけでなく、実社会でも誠実さを示すことができるよう 1 年間を通して美しい字を書くことを訓練します。
アロマテラピー（通期）	4	毎回アロマを炊いて香りを楽しみながら、アロマテラピー検定の教科書に基づいて学習していきます。手作り実習をすることもあります。

## コンピュータ専門学校開講科目

科目名	単位数	科目概要
MOS・Word 対策(前期)	1	Microsoft Certified Application Specialist [マイクロソフト認定 アプリケーションスペシャリスト／(MOS) Word 合格のための対策講座。]
MOS・Excel 対策(前期)	1	Microsoft Certified Application Specialist [マイクロソフト認定 アプリケーションスペシャリスト／(MOS) Excel 合格のための対策講座。]
MOS・Excel 対策(後期)	1	Microsoft Certified Application Specialist [マイクロソフト認定 アプリケーションスペシャリスト／(MOS)] Excel 合格のための対策講座。
MOS・PowerPoint 対策(後期)	1	Microsoft Certified Application Specialist [マイクロソフト認定 アプリケーションスペシャリスト／(MOS)] PowerPoint 合格のための対策講座。

【注意】MOS授業は各校の学生が受けられますが、コンピュータ専門学校で行われるMOS検定は、コンピュータ専門学校生のみが受けられます。国際外語・アーティストの学生は各自で申し込む必要があります。

## アーティスト専門学校開講科目

科目名	単位数	科目概要
AFT 色彩検定2級対策	2	AFT 色彩検定2級の合格を目指します。
AFT 色彩検定3級対策	2	AFT 色彩検定3級の合格を目指します。
デッサン	1	立方体・円柱等の描写を通して、遠近法・透視法を学習します。
メイクアップ基礎	1	メイクアップ基礎の授業で、就職にも活用できるメイクアップ技術を学習します。

## 留学生対象日本語科目

科目名	単位数	科目概要
日本語実践Ⅰ	2	語彙・文法を整理し、聽解力、会話力を伸ばし、日本語能力試験 N1 取得を目指します。
日本語実践Ⅱ	2	語彙力、文法力、読解力、会話力を伸ばし、日本語能力試験 N1 取得を目指します。
日本語実践応用	2	日本語能力試験 N1 取得者対象。実践的なコミュニケーション力を習得します。

## 3校共通検定試験

3校共通検定試験とは.....

■山口学園全体で開催する検定試験、資格試験を「3校共通検定試験」と呼びます。3校共通検定試験には以下の試験があります。

ECC国際外語専門学校実施検定	○硬筆書写技能検定(6/24, 11/11, 2/3)
ECCコンピュータ専門学校実施検定	○ビジネス文書検定(12/5) ○色彩検定 (6/28, 11/8)
ECCアーティスト専門学校実施検定	○秘書技能検定 (6/28, 11/8)

※事情により申込の検定や申込方法・実施日が変更になる場合があります。

3校共通検定の申込.....

■3校共通検定試験の申込・検定代金の支払いは、各検定の主催校事務局で受け付けます。

(各校独自で行なわれる検定試験の申し込みや支払いは、所属校の事務局で受け付けます。)

■申込方法・申込期間などの詳細は主催校事務局で発表されますが、所属校事務局でも問い合わせることができます。

### 3校共通 検定・資格単位認定数 一覧

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はすでに取得している点数を超えた場合に適用します。

#### 【語学系】

名称	単位	名称	単位
TOEIC 950 点以上	4	中国語検定 1 級	4
TOEIC 800 点以上	3	中国語検定準 1 級	4
TOEIC 500 点以上	2	中国語検定 2 級	4
TOEIC 300 点以上	1	中国語検定準 2 級	4
TOEIC(Speaking) 160~200 点	2	中国語検定 3 級	4
TOEIC(Speaking) 100~150 点	1	中国語検定 4 級	3
TOEIC(Writing) 170~200 点	2	中国語検定準 4 級	2
TOEIC(Writing) 110~160 点	1	JTF ほんやく検定・翻訳士 1 級	4
TOEFL(PBT) 600 点以上	4	JTF ほんやく検定・翻訳士 2 級	4
TOEFL(PBT) 550 点以上	3	JTF ほんやく検定・翻訳士 3 級	4
TOEFL(PBT) 450 点以上	2	JTF ほんやく検定 4 級	3
TOEFL(CBT) 250 点以上	4	JTF ほんやく検定 5 級	3
TOEFL(CBT) 213 点以上	3	文芸翻訳検定 1 級	4
TOEFL(CBT) 133 点以上	2	文芸翻訳検定準 1 級	4
TOEFL(IBT) 100 点以上	4	文芸翻訳検定 2 級	3
TOEFL(IBT) 79 点以上	3	文芸翻訳検定 3 級	3
TOEFL(IBT) 45 点以上	2	文芸翻訳検定 4 級	2
英検 1 級	4	文芸翻訳検定 5 級	1
英検準 1 級	3	工業英語能力検定 1 級	4
英検 2 級	2	工業英語能力検定 2 級	4
英検準 2 級	1	工業英語能力検定準 2 級	3
英検 3 級	1	工業英語能力検定 3 級	3
国連英検特 A 級	4	工業英語能力検定 4 級	2
国連英検 A 級	4	通訳案内士・第 1 次英語筆記試験合格	4
国連英検 B 級	3	HSK（中国語能力認定試験）7 級以上	4
国連英検 C 級	2	HSK（中国語能力認定試験）6 級	3
国連英検 D 級	1	HSK（中国語能力認定試験）5 級	2
保育英検 1 級	4	HSK（中国語能力認定試験）4 級	1
保育英検準 1 級	3	韓国語能力検定 5・6 級	3
保育英検 2 級	2	韓国語能力検定 3・4 級	2
保育英検 3 級	1	韓国語能力検定 1・2 級	1
保育英検 4 級	1	「ハングル」能力検定 1 級	4
フランス語検定 1・準 1 級	4	「ハングル」能力検定 2 級	3
フランス語検定 2 級	3	「ハングル」能力検定 3～準 2 級	2
フランス語検定準 2 級	2	「ハングル」能力検定 5～4 級	1
フランス語検定 3・4・5 級	1	日本語教育能力検定	4
観光英語検定 1 級	3	日本語能力試験 1 級	2
観光英語検定 2 級	2		
観光英語検定 3 級	1		

#### 【コンピュータ系】

名称	単位	名称	単位
ネットワークスペシャリスト（国家資格）	4	CG クリエイター検定 デジタル映像 1 級	3
データベーススペシャリスト（国家資格）	4	CG クリエイター検定 Web デザイン 1 級	3
応用情報技術者（国家資格）	4	CG クリエイター検定 デジタル映像 2 級	2
基本情報技術者（国家資格）	4	CG クリエイター検定 Web デザイン 2 級	2
IT バスポート試験	2	CG クリエイター検定 3 級	1
J 検（情報システム試験）プログラマ認定	2	CG エンジニア検定 CG 1 級	3
J 検（情報システム試験）システムエンジニア認定	2	CG エンジニア検定 画像処理 1 級	3
J 検（情報デザイン試験）初級	1	CG エンジニア検定 CG 2 級	2
J 検（情報デザイン試験）上級	2	CG エンジニア検定 画像処理 2 級	2

J検（情報活用試験）1級	3	CG エンジニア検定3級	1
J検（情報活用試験）2級	2	マルチメディア検定2級	2
J検（情報活用試験）3級	1	マルチメディア検定3級	1
情報セキュリティ検定1級	3	Illustrator クリエイター能力認定エキスパート	2
情報セキュリティ検定2級	2	Illustrator クリエイター能力認定スタンダード	1
情報セキュリティ検定3級	1	Photoshop クリエイター能力認定エキスパート	2
MOS	1	Photoshop クリエイター能力認定スタンダード	1
MCA	2	ホームページ制作能力認定	1
MCP	3	Web クリエイター能力認定上級	2
CCENT	1	Web クリエイター能力認定初級	1
CCNA	2	シスアド技術者能力認定1級	3
CCNP	4	シスアド技術者能力認定2級	2
OracleMaster Gold	4	シスアド技術者能力認定3級	1
OracleMaster Bronze	3	Access ビジネステーブルベース技能能力認定1級	3
OracleMaster Silver	3	Access ビジネステーブルベース技能能力認定2級	2
OJC-P Bronze	2	Access ビジネステーブルベース技能能力認定3級	1
OJC-P Silver	3	VBA エキスパート VBA Professional Office 2003	3
情報処理技術者能力認定（能検）1級	3	VBA エキスパート Excel 2002 VBA Standard	2
情報処理技術者能力認定（能検）2級	2	VBA エキスパート Access 2002 VBA Standard	2
情報処理技術者能力認定（能検）3級	1	VBA エキスパート Excel 2002 VBA Basic	1
ワードワードミニストレーラ能力認定1級	3	VBA エキスパート Access 2002 VBA Basic	1
ワードワードミニストレーラ能力認定2級	2	サーティファイ Word 1級	3
ワードワードミニストレーラ能力認定3級	1	サーティファイ Word 2級	2
C言語ア'ミソ'能力認定1級	3	サーティファイ Word3級	1
C言語ア'ミソ'能力認定2級	2	サーティファイ Excel1級	3
C言語ア'ミソ'能力認定3級	1	サーティファイ Excel2級	2
Java 言語ア'ミソ'能力認定1級	3	サーティファイ Excel3級	1
Java 言語ア'ミソ'能力認定2級	2	サーティファイ PowerPoint 上級	2
Java 言語ア'ミソ'能力認定3級	1	サーティファイ PowerPoint 初級	1
VisualBasic ア'ミソ'能力認定1級	3	LPI C レベル1	3
VisualBasic ア'ミソ'能力認定2級	2	LPI C レベル2	4
VisualBasic ア'ミソ'能力認定3級	1	電子会計実務検定上級	3
コンピュータ会計能力検定1級	3	電子会計実務検定中級	2
コンピュータ会計能力検定2級	2	電子会計実務検定初級	1
コンピュータ会計能力検定3級	1	アドビ認定アソシエイト (ACA)	1

#### 【旅行・貿易・ホテル系】

名称	単位	名称	単位
インターネット旅行情報士検定1級	2	日本貿易実務検定A級	4
インターネット旅行情報士検定2級	1	日本貿易実務検定準A級	4
国内旅行業務取扱管理者試験（国家資格）	3	日本貿易実務検定B級	3
総合旅行業務取扱管理者試験（国家資格）	4	日本貿易実務検定C級	2
旅行地理検定1級	4	通関士試験（国家資格）	4
旅行地理検定2級	3	ホテル実務技能認定試験1級	4
旅行地理検定3級	2	ホテル実務技能認定試験2級	2
旅行地理検定4級	1	ホテル実務技能認定試験3級	1
サービス介助士2級	2	ホテルビジネス実務検定試験（H検）1級	3
AXESS 実用検定2級	2	ホテルビジネス実務検定試験（H検）2級	2
AXESS 実用検定3級	1	国際航空貨物取扱士（ティプロマ）	4

#### 【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	硬筆書写技能検定3級	1
ビジネス実務マナー検定2級	2	サービス接遇実務検定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準1級	3
ビジネス文書技能検定1級	3	サービス接遇実務検定2級	2
ビジネス文書技能検定2級	2	サービス接遇実務検定3級	1
ビジネス文書技能検定3級	1	日本漢字能力検定1級	4
秘書技能検定1級	3	日本漢字能力検定準1級	4
秘書技能検定準1級	3	日本漢字能力検定2級	3
秘書技能検定2級	2	日本漢字能力検定準2級	2
秘書技能検定3級	1	日本漢字能力検定3級	1

ビジネス能力検定1級	3	日商簿記技能検定1級	4
ビジネス能力検定2級	2	日商簿記技能検定2級	3
ビジネス能力検定3級	1	日商簿記技能検定3級	2
ビジネス電話検定実践級	3	全経簿記能力検定1級	3
ビジネス電話検定知識 A 級	2	全経簿記能力検定2級	2
ビジネス電話検定知識 B 級	1	全経簿記能力検定3級	1
硬筆書写技能検定1級	3	マナープロトコール検定準2級	2
硬筆書写技能検定準1級	2	マナープロトコール検定3級	1
硬筆書写技能検定2級	2		

【アーティスト系】

名称	単位	名称	単位
AFT 色彩検定1級	4	フード コーデ イネータ-認定試験 2級	2
AFT 色彩検定2級	3	フード コーデ イネータ-認定試験 3級	1
AFT 色彩検定3級	2	アロマセラピ-検定1級トヨタ-資格	3
アリバト技能認定試験 1級	3	アロマセラピ-検定2級トヨタ-資格	2
アリバト技能認定試験 2級	2	アロマセラピ-検定 1級	2
アリバト技能認定試験 3級	1	アロマセラピ-検定 2級	1
デコルセル技能検定試験初級	1	アロマ-ディイ-タ-ライ化ソ認定試験	2
デコルセル技能検定試験中級	2	アロマソリュウクライ化ソ	2
デコルセル技能検定試験上級	3	日本IAディック試験セラ-	1
ネイルの衛生管理士	1	AEA 上級認定エステイシャン資格	2
ファッショニズム 肢能力検定 1級	3	認定ファッショニズムライヤ資格	1
ファッショニズム 肢能力検定 2級	2	JMAメイカラップ 技術検定試験 1級	4
ファッショニズム 肢能力検定 3級	1	JMAメイカラップ 技術検定試験 2級	3
ファッショソ販売能力検定 1級	3	JMAメイカラップ 技術検定試験 3級	2
ファッショソ販売能力検定 2級	2	JMAメイカラップ 技術検定試験 4級	1
ファッショソ販売能力検定 3級	1	ABC 検定	2
販売士 1級	3	TALK テープ ノ-デ イネ-資格試験	2
販売士 2級	2	きもの文化検定3級	2
販売士 3級	1	きもの文化検定4級	1
ラビソグ 検定	2	ガ-コ-デ イネト検定 1級	4
メイカラップ-検定 1級	2	ガ-コ-デ イネト検定 2級	3
メイカラップ-検定 2級	1	ガ-コ-デ イネト検定 3級	2
スノーツバ-イ-検定 プロ級	3	パーソナルカラー検定モジュール3	3
スノーツバ-イ-検定 初級	2	パーソナルカラー検定モジュール2	2
美容美学検定	1	パーソナルカラー検定モジュール1	1

## 国際交流プログラム

山口学園では、国際的視野を持った人材の育成めざして、「国際交流プログラム」を提供します。

【英語語学留学】	2015年8月、2016年3月（それぞれ約1ヶ月の短期留学）
英国・チャスター大学	英語教育だけでなく、ビュ-ズ・観光など様々な職業教育にも力を入れている国立のカレッジ。マンドソから90分。
【韓国語学留学】	2016年3月（約3週間の短期留学）
韓国・延世大学 語学堂	延世大学は、韓国No1の私立大学で、韓国語教育には伝統と実績があると定評。宿泊施設も充実。

## 就職活動に備えて ~ 入学当初から意識しておくこと ~

入学当初から意識し、取り組んで欲しい事柄を次に6点あげています。すぐには結果の出せないことはばかりですが、将来就職活動を行う上で大切なものです。

### (1) 『やりたいこと』を明確にする

- 将来の就職活動に備え、「自分のやりたいこと」をよく考えて、明確にしておきましょう。
  - ・ 単なる憧れではなく、「何故それがしたいのか」を具体化します。
  - ・ やりたいことを明確にすることによって、満足のいく就職活動に繋がります。

### (2) 『やりたいこと』に対応した準備を行う

- 資格を取得する為の勉強をしましょう。
  - ・ 資格を取得することで自信がつきます。
  - ・ たとえ不合格になっても、勉強したことは必ず役に立ちます。

### (3) 卒業前年次までの成績が大事

- 応募書類として、卒業前年次までの成績表を企業へ提出します。
- 授業にはきちんと出席し、しっかりと勉強することから就職活動が始まっているのです。

### (4) 時事問題に关心をもつ

- 時事問題は筆記試験や面接試験などでよく出題されます。
- 普段から新聞やインターネット等で、ニュースを見る習慣を身に付けましょう。

### (5) 社会人としてのマナーを身につける

- 正しい言葉遣いで、挨拶がきちんとできることが社会人としての最低限のマナーです。
- 普段から先生や上の人と正しい会話をすることで、マナーは自然に身につきます。

### (6) 熱中できる何かを見つける

- 学生生活を有意義に過ごしましょう。
  - ・ 熱中できる何かを見つけて、いつも輝いた自分でいましょう。
- 努力しても必ず成功するとは限りません。しかし、成功した人（成功する人や成果を出す人）は必ず他人には見えない努力をしています。いつかきっと成功する自分の姿を信じて、昨日のあなたより今日のあなたが良くなる努力を積み重ねましょう。

## 【進学（学園各校編入学・大学編入学など）】

- （1）学園内編入学.....
  - 本学園の各校を卒業後、卒業する学校または他の2校への編入学を募集する場合があります。詳細は、各校教務課にて説明します。
- （2）大学編入学.....
  - 専門士を取得できるコースを卒業すると、大学編入試験合格後、大学の2年次または3年次に編入学することができます。詳細は各校教務課または進路指導課にて説明します。

## ECCコンピュータ専門学校 就職活動スケジュール

〔補足事項〕 ◆印は「全員参加行事（授業含む）」、△印は「申し込み制」となります。  
・詳細日程は適時連絡します（都合により日程が変更される場合もあります）。

2年制コース		3年制コース		4年制コース		
就職活動準備の完成期	就職活動準備の完成期	1年次	就職活動準備の完成期	1年次	就職活動準備の完成期	
		2年次	3年次	2年次	3年次	
1年次	就職活動準備の完成期	◆就職ガイダンス ・企業研究・業界研究 ・自己分析・一般常識試験対策  ◆就職活動のための作品制作【ゲーム・クリエイター】  ◆就職ガイダンス ・内定までの具体的流れ ・応募書類作成 ・求人情報閲覧知識習得 ・面接対策技術習得 △就職保護者会 ・就職の現状・就職指導予定 △学内リクルートスーツ販売 △就職活動用マイクアップ講座（女子） ◆就職活動のための作品の完成【ゲーム・クリエイター】	就職活動準備の完成期	◆就職ガイダンス ・企業研究・業界研究  ◆各種資格取得学習  ◆就職活動のための作品制作【ゲーム・クリエイター】	就職活動準備の完成期	◆就職ガイダンス ・企業研究・業界研究  ◆各種資格取得学習  ◆就職活動のための作品制作【ゲーム】
		◆就職ガイダンス ・企業受験のスケジュール等 ◆履歴書用写真撮影 ◆エントリー開始 ◆進路希望調査		◆就職ガイダンス ・内定までの具体的流れ ・自己分析・一般常識試験対策 ・応募書類作成 ・求人情報閲覧知識習得 ・面接対策技術習得 △就職保護者会 ・就職の現状・就職指導予定 △学内リクルートスーツ販売 △就職活動用マイクアップ講座（女子） ◆就職活動用作品の完成【ゲーム・クリエイター】		◆就職ガイダンス ・内定までの具体的流れ ・自己分析・一般常識試験対策 ・応募書類作成・求人情報閲覧知識習得・面接対策技術習得 △就職保護者会 ・就職の現状・就職指導予定等 △学内リクルートスーツ販売 △就職活動用マイクアップ講座（女子） ◆就職活動用作品の完成【ゲーム】
2年次	企業受験活動期	◆就職ガイダンス ◆企業の実受験活動 △学内企業説明会 ・学内にて会社説明会を多数開催 ◆結果を受けての対策指導 ◆作品のプラッシュアップ【ゲーム・クリエイター】 ◆進路希望調査 ◆入社前ビジネスマナー授業  △未内定者ガイダンス △個人面談	企業受験活動期	◆就職ガイダンス ・企業受験のスケジュール等 ◆履歴書用写真撮影 ◆エントリー開始 ◆進路希望調査	企業受験活動期	◆就職ガイダンス ・企業受験のスケジュール等 ◆履歴書用写真撮影 ◆エントリー開始 ◆進路希望調査
		◆就職ガイダンス ◆企業の実受験活動 △学内企業説明会 ・学内にて会社説明会を多数開催 ◆結果を受けての対策指導 ◆作品のプラッシュアップ【ゲーム・クリエイター】 ◆進路希望調査 ◆入社前ビジネスマナー授業  △未内定者ガイダンス △個人面談		◆就職ガイダンス ・内定までの具体的流れ ・自己分析・一般常識試験対策 ・応募書類作成・求人情報閲覧知識習得・面接対策技術習得 △就職保護者会 ・就職の現状・就職指導予定等 △学内リクルートスーツ販売 △就職活動用マイクアップ講座（女子） ◆就職活動用作品の完成【ゲーム】		◆就職ガイダンス ・内定までの具体的流れ ・自己分析・一般常識試験対策 ・応募書類作成・求人情報閲覧知識習得・面接対策技術習得 △就職保護者会 ・就職の現状・就職指導予定等 △学内リクルートスーツ販売 △就職活動用マイクアップ講座（女子） ◆就職活動用作品の完成【ゲーム】

### 【随時実施】

- <個別対策> ◇進路指導 ◇履歴書添削 ◇グループ面接対策 ◇個別面接対策
- ◇グループディスカッション対策 ◇SPI試験対策 ◇ポートフォリオ作成指導
- <求人情報> ◇学校求人情報の閲覧（WEB） ◇過去採用試験情報閲覧 ◇学内企業説明会
- ◇未内定者ガイダンス ◇個人面談

### 3 校共通施設利用

学園内の主な共有施設.....

自習室	<p>□ECCコンピュータ専門学校 2号館 3階 利用を希望する際はコンピュータ専門学校 2号館 3階図書室カウンターにて所定の手続きを行って下さい。手続きには必ず学生証が必要です。 自習室専用のノートPCも貸し出しできます。図書室カウンターで手続きを行って下さい。</p>
PC開放実習室	<p>□ECCコンピュータ専門学校 2号館 6階 常時開放しているPC実習室です。利用を希望する場合は図書室カウンターにて手続きを行って下さい。ただし、授業やイベント等で利用できないこともあるので、確認をして下さい。 手続きには必ず学生証が必要です。 実習室内の飲食は厳禁です。</p>
休憩室	<p>□ECCコンピュータ専門学校 1号館 1階、2号館 6階 □ECC国際外語専門学校 5階・7階ラウンジ 共有スペースなので、長時間の占有や他人に迷惑のかかる行為は控えてください。 ごみは各自で始末してください。</p>
学生相談室	<p>□ECCコンピュータ専門学校 1号館 2階 □ECC国際外語専門学校 1号館 2階 □ECCアーティスト専門学校 1号館 3階 学生相談室にはカウンセラーが常駐しています。 学生一人ひとりが毎日を健やかに過ごしていくよう、さまざまな心理的サポートを行っています。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。</p>
保健室	<p>□ECCコンピュータ専門学校 1号館 2階 学内で気分が悪くなったり、怪我をした際に一時に利用する為のスペースです。ベッドが用意されており、学園専属の看護師に状況を診てもらうことができます。 大きな怪我、急性の病気、風邪には対応できません。また薬は軽度のもの（怪我、火傷、捻挫打撲等）しかありません。緊急に病院に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。</p>
EIP(ECCInternational Plaza)	<p>□ECC国際外語専門学校 1号館 6階 山口学園の「国際力」を支援するシンボリックなスペースです。 使用方法、スケジュールは別途案内します。</p>

共有施設の利用について.....

■各校各校舎においては、各学校生専用の教室や実習室、他の施設があり、他校の学生の使用が禁止されている場合があります。禁止されている場所の利用はできません。充分注意してください。

## ECC コンピュータ専門学校 施設の利用

### 図書室・保健コーナー・マルチメディア工房・開放実習室等

図書室 (2号館3階)	<input type="checkbox"/> 書籍、辞典・辞書等の閲覧ができます。有償ソフトの貸し出しは行なっていません。 <input type="checkbox"/> 利用時間 10：00～18：00 <input type="checkbox"/> 閉室 土曜・日曜・祝日。学期末試験期間中。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 借りたい図書とネームタグをカウンターに呈示し、所定の手続きを行なって下さい。 <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"/> 収却 カウンターへ返却して下さい。借りた図書は必ず返却期日までに返却して下さい。返却した図書を再度借りるには、翌日以降に手続きをして下さい。返却した図書を直ぐその場で再貸出することはできません。 <input type="checkbox"/> 延滞 万一、返却期日に遅れた場合は、遅れた日数だけ貸出停止とします。また、遅滞している状況で新たな貸出はできません。
備品の貸し出し (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下さい。貸し出し期間は当日に限ります。 <input type="checkbox"/> 利用できる機材 ノートパソコン、デジタルビデオカメラ、タブレット、トレース台、ハードディスク、三脚、MIDIキーボード、ヘッドホン
自習室 (図書室内)	<input type="checkbox"/> 利用を希望する際は図書室カウンターにて所定の手続きを行なって下さい。 <input type="checkbox"/> 利用時間 10：00～18：00
マルチメディア工房 (2号館2階)	<input type="checkbox"/> 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出来ます。 • SoftImage, Maya, Photoshop, Illustrator, Premiere, AfterEffect 等 <input type="checkbox"/> 利用を希望する際は図書室カウンターにて所定の手続きを行なって下さい。 <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下さい。多くの人が使えるように配慮しましょう。
開放実習室	<input type="checkbox"/> 授業以外に利用できる実習室です。常時開放している実習室や、授業などで使われていない場合に限り、開放している実習室があります。利用可能な教室・実習機を図書室カウンターで確認の上、所定の手続きを行なって下さい。 <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"/> 利用できる時間帯や教室は曜日によって異なりますので、図書室で確認して下さい。 <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。
その他	<p><b>休憩コーナー</b></p> <input type="checkbox"/> 1号館1階と2号館6階に設置しています。 <input type="checkbox"/> 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下さい。また、ごみは各自で始末して下さい。 <input type="checkbox"/> 新聞（朝日新聞）、雑誌を常時置いています。自由に閲覧して下さい。また、閲覧後は元の位置に戻して下さい。
<b>喫煙スペース</b>	
2号館2階～6階の非常階段踊り場（芝生広場、ピロティーは喫煙不可） <input type="checkbox"/> 3号館右側（2号館と3号館の間）屋外スペース ※校舎前、トイレやその他学校で灰皿を設置していない場所は、終日禁煙です。国際外語専門学校2号館（日本語学科）裏喫煙スペースは本校学生は使用しないでください。	
<b>進路指導・就職資料室</b>	
<input type="checkbox"/> 2号館1階にあります。利用の仕方は進路指導担当者に聞いて下さい。 <input type="checkbox"/> お互い気持ちよく、利用できるよう心掛けて下さい。	
<b>自転車置き場</b>	
学年ごとに定められた場所に置いてください。 <input type="checkbox"/> 1年生・・・1号館1階横、2・3年生・・・アーティスト専門学校2号館駐輪場、4年生・・・コンピュータ専門学校3号館芝生広場東側。	

	<input type="checkbox"/> 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。 <input type="checkbox"/> 開放実習室以外の実習室はすべて前日までの予約が必要です。事務局カウンターの予約表に記入をそてください。空き自習室の無断使用は禁止します。 <input type="checkbox"/> 講義教室は当日までに担任の先生を通じて空き状況を確認して使用してください。ただし会議やクラブサークル活動などの事前予約が優先です。 <input type="checkbox"/> いずれの場合も、使用後は電灯と空調スイッチを消してください。
--	---

#### 掲示板・Web掲示板の利用

- 時間割、クラス編成表、検定申込案内などは1号館1階（ゲームカレッジ・クリエイターカレッジ）、3号館1階（ITカレッジ）の掲示板を確認して下さい。

#### 教室のインターホン

- 各教室にはインターホンが設置されていますが、教員間の連絡や緊急時のみ使用するもので、学生は使用できません。

#### みんなが快適に使うために

- カードゲームは終日禁止です。17時以降に指定教室にておこなってください。
- 1時限から4時限までの授業時間中の休憩は、1号館1階または2号館6階休憩室を利用して下さい。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下さい。

#### 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下さい。無断で使用した場合は設置物を撤去します。
- 実習室内での飲食は禁止です。
- 施設・設備に対し、公共の意識に反する行為を行った者に対しては、学則に従い、処分される場合があります。
- 教室・実習室・実習機その他、すべて本学の施設は公共のものです。自分のものと同じように、大切に扱って下さい。
- カラーでの出力は各実習室から可能です。（有料）

# ECCアーティスト専門学校学内サロン紹介

## ★ネイルサロン「LAPUA」～ラプア～

ECCアーティスト専門学校内にある本格的なネイルサロンです。

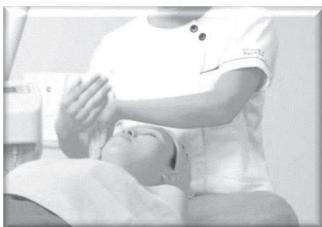


- ★スタッフが希望する条件を満たしている方
- ★コンテストのモデル参加が可能な方
- ★スタッフのアドバイスを守り、お手入れに通っていただける方
- ☆特典として月1回のケアを無料でさせていただきます☆

## ●エステティックサロン「Male」～マーリエ～



ECCアーティスト専門学校内にある  
エステサロン専用の化粧品メーカー「ドクタ・ルノー」の認定メンバーサロンです。



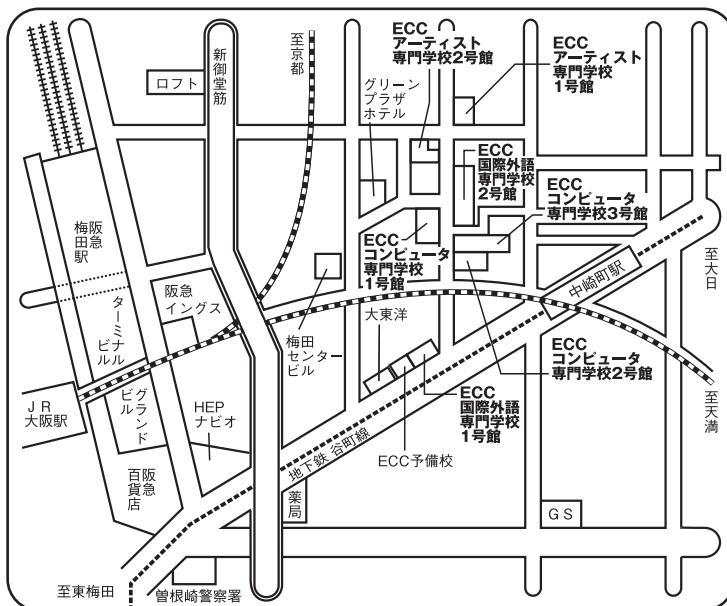
営業時間：月・火・木曜日（10:00～18:00）  
水・金曜日（11:00～19:00）  
定休日：土日祝・当校が定める休日  
ECCアーティスト専門学校1号館1F  
ご予約・お問い合わせ先：06-6359-9145

山口学園3校の学生は、ネイルサロンと  
エステティックサロンの料金が半額になります！！

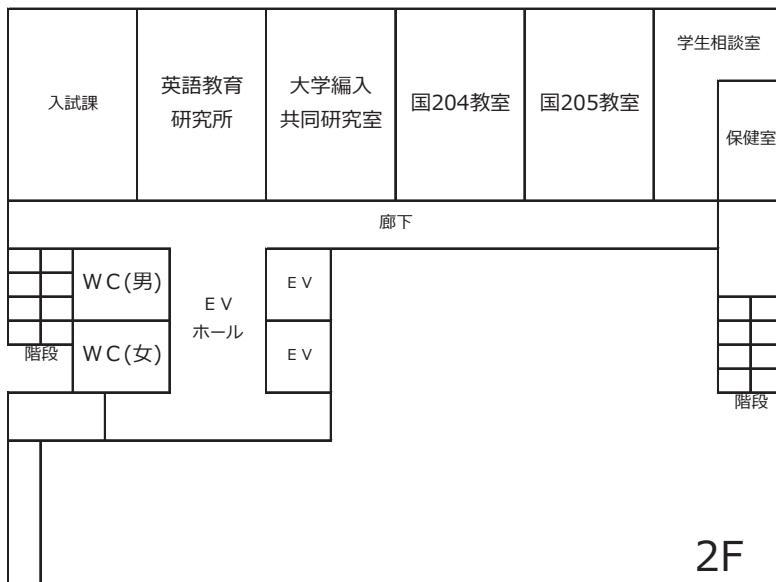
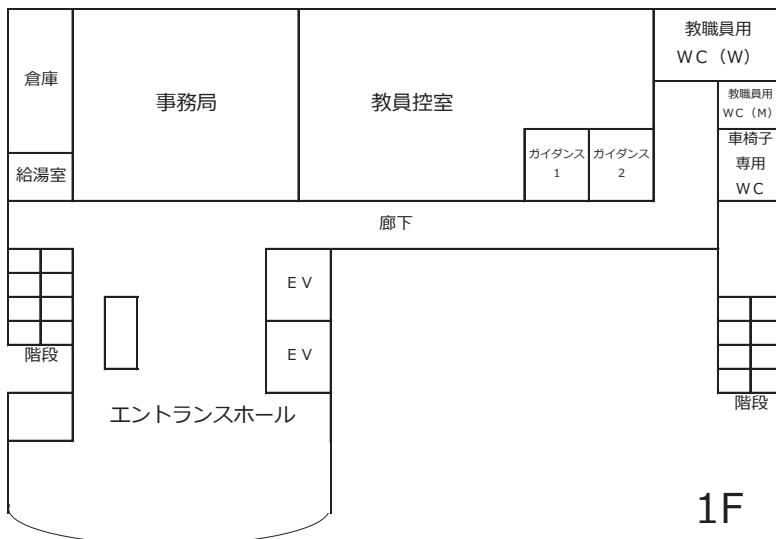
HP : <http://salon.ecc.ac.jp/>



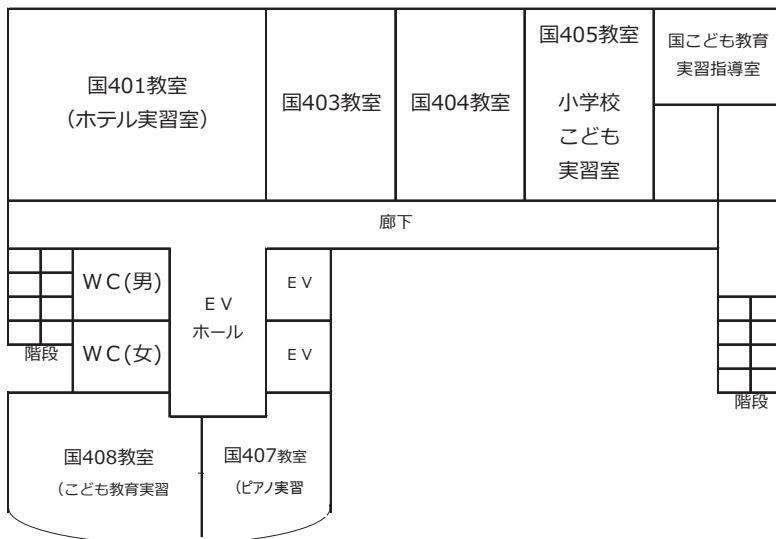
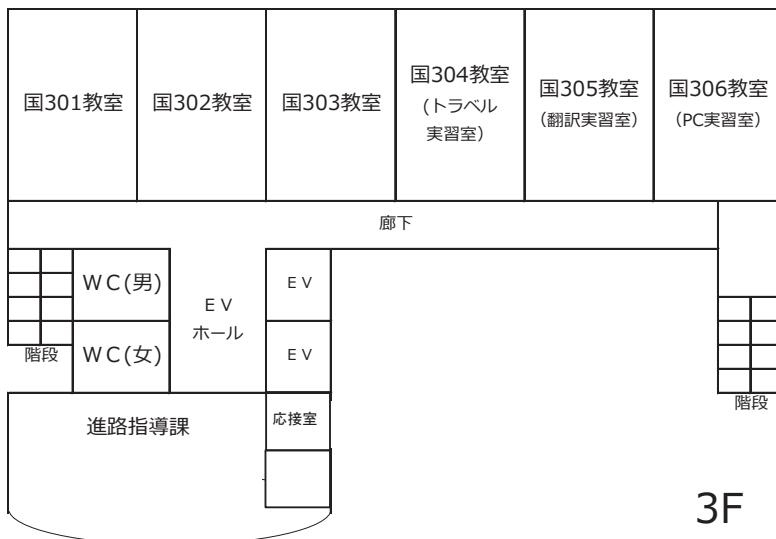
# 山口学園学舎 案内図



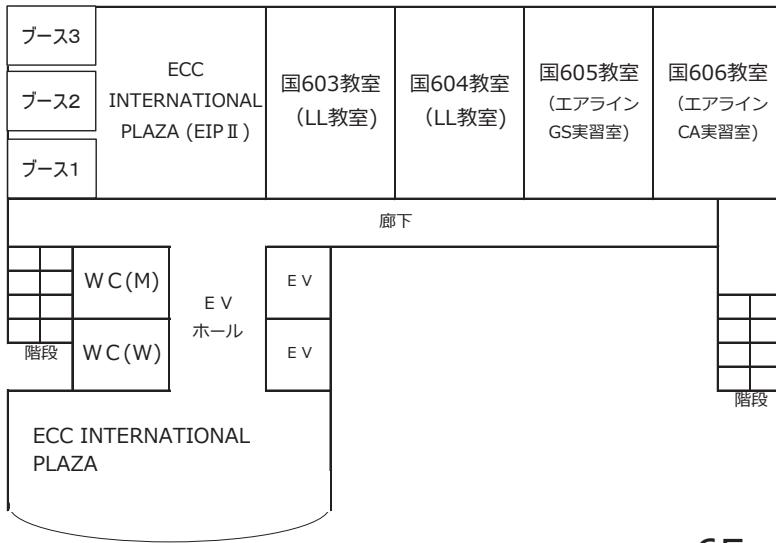
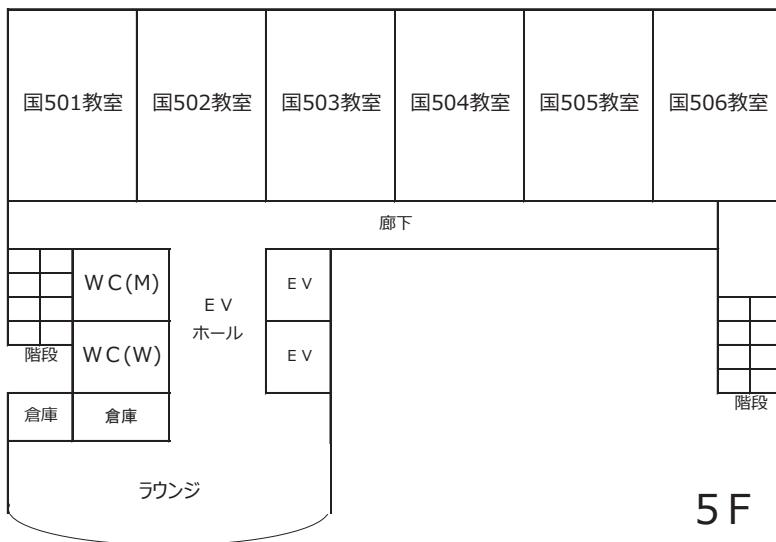
国際外語専門学校 1号館 学舎案内図 1F・2F



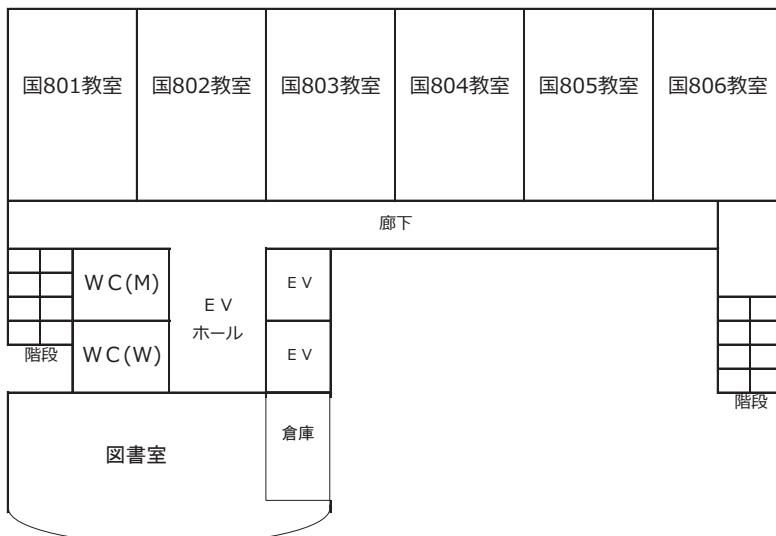
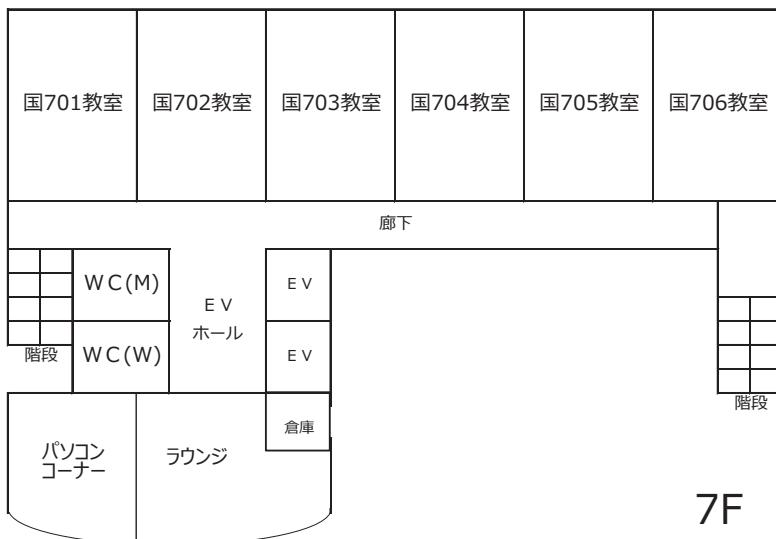
国際外語専門学校 1号館 学舎案内図 3F・4F



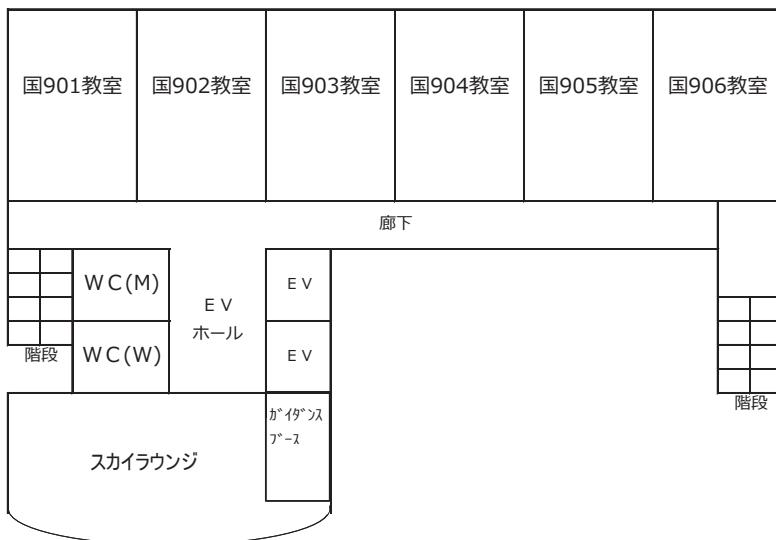
国際外語専門学校 1号館 学舎案内図 5F・6F



国際外語専門学校 1号館 学舎案内図 7F・8F

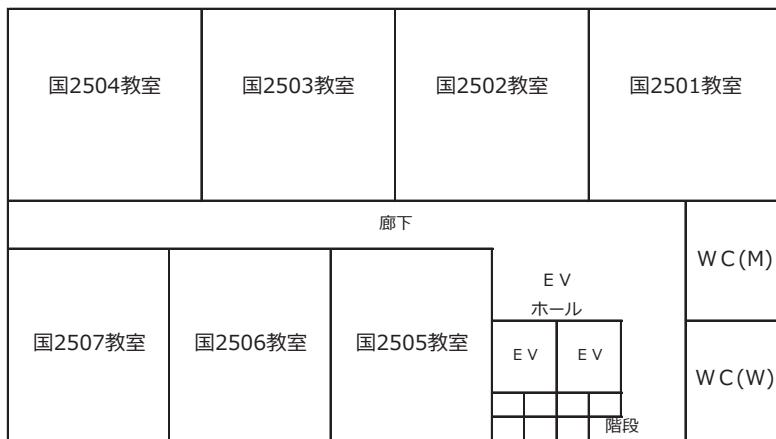


国際外語専門学校 1号館 学舎案内図 9F



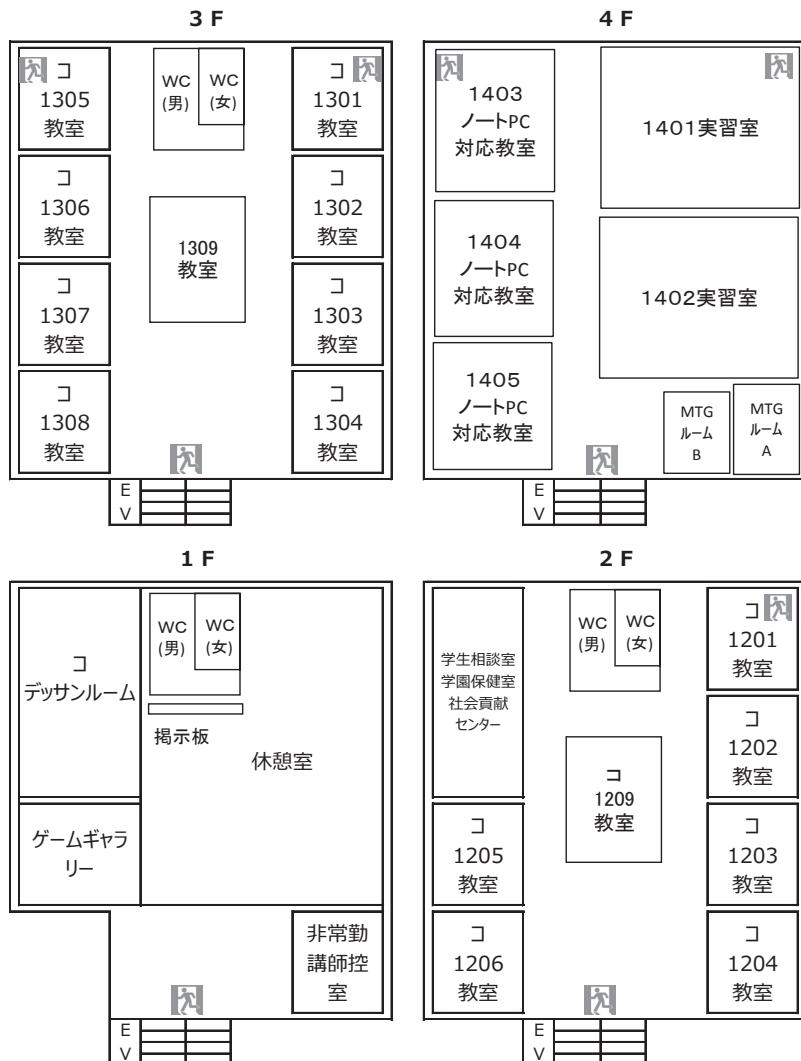
9F

国際外語専門学校 2号館 学舎案内図 5F

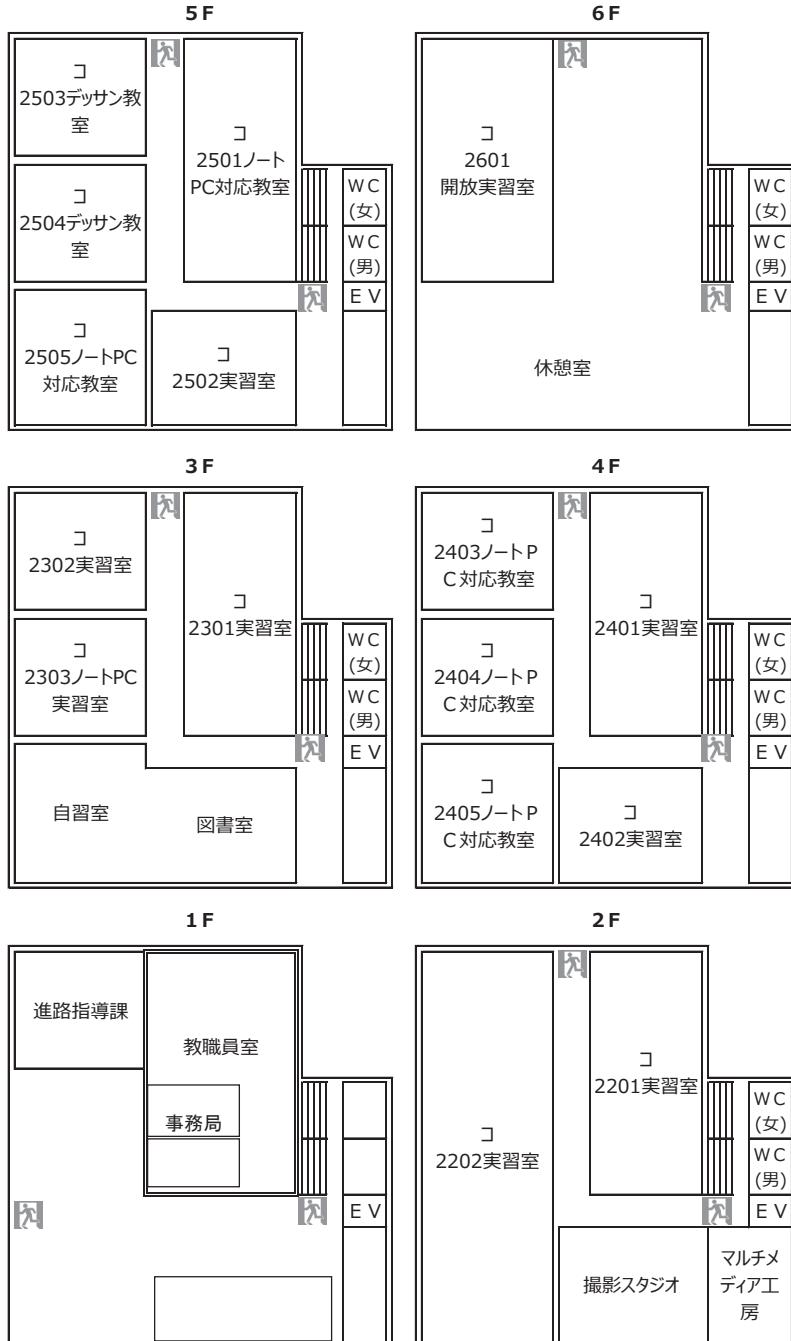


5F

## コンピュータ専門学校 1号館 学舎案内図

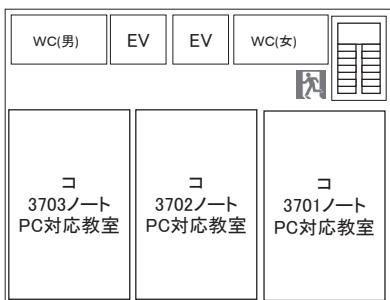


コンピュータ専門学校 2号館 学舎案内図

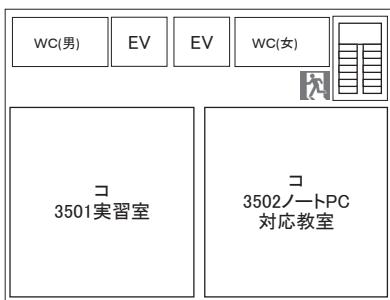


コンピュータ専門学校3号館 学舎案内図

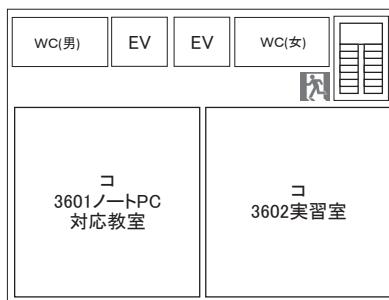
7F



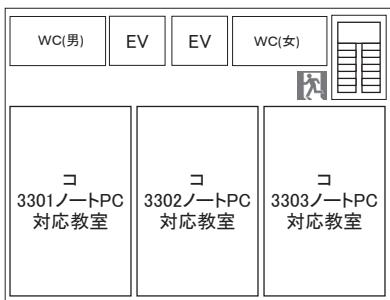
5F



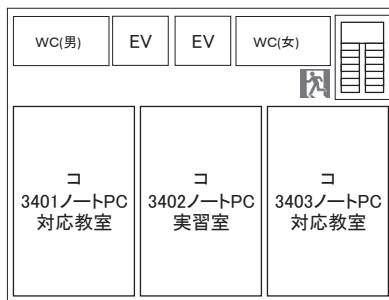
6F



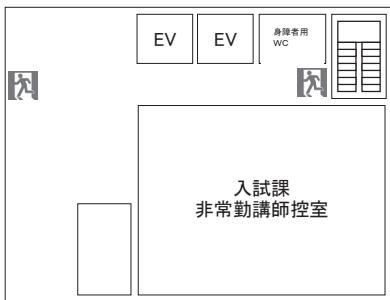
3F



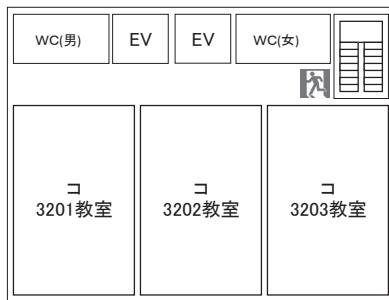
4F



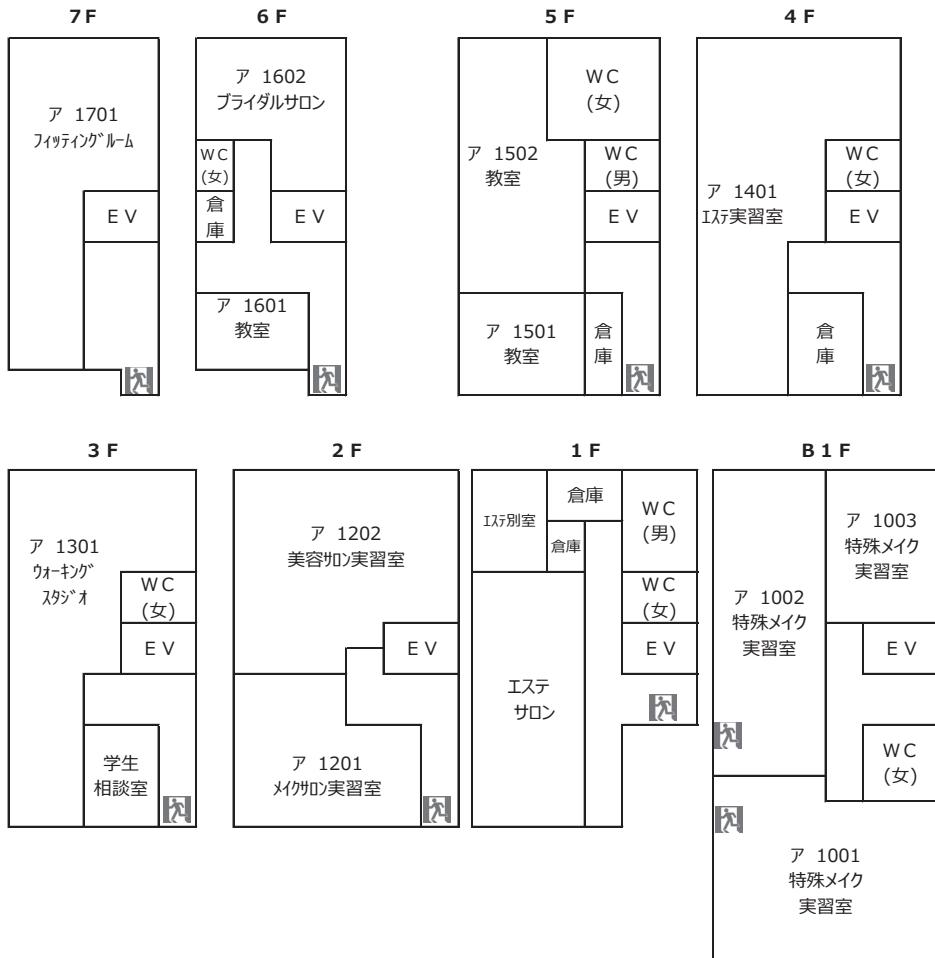
1F



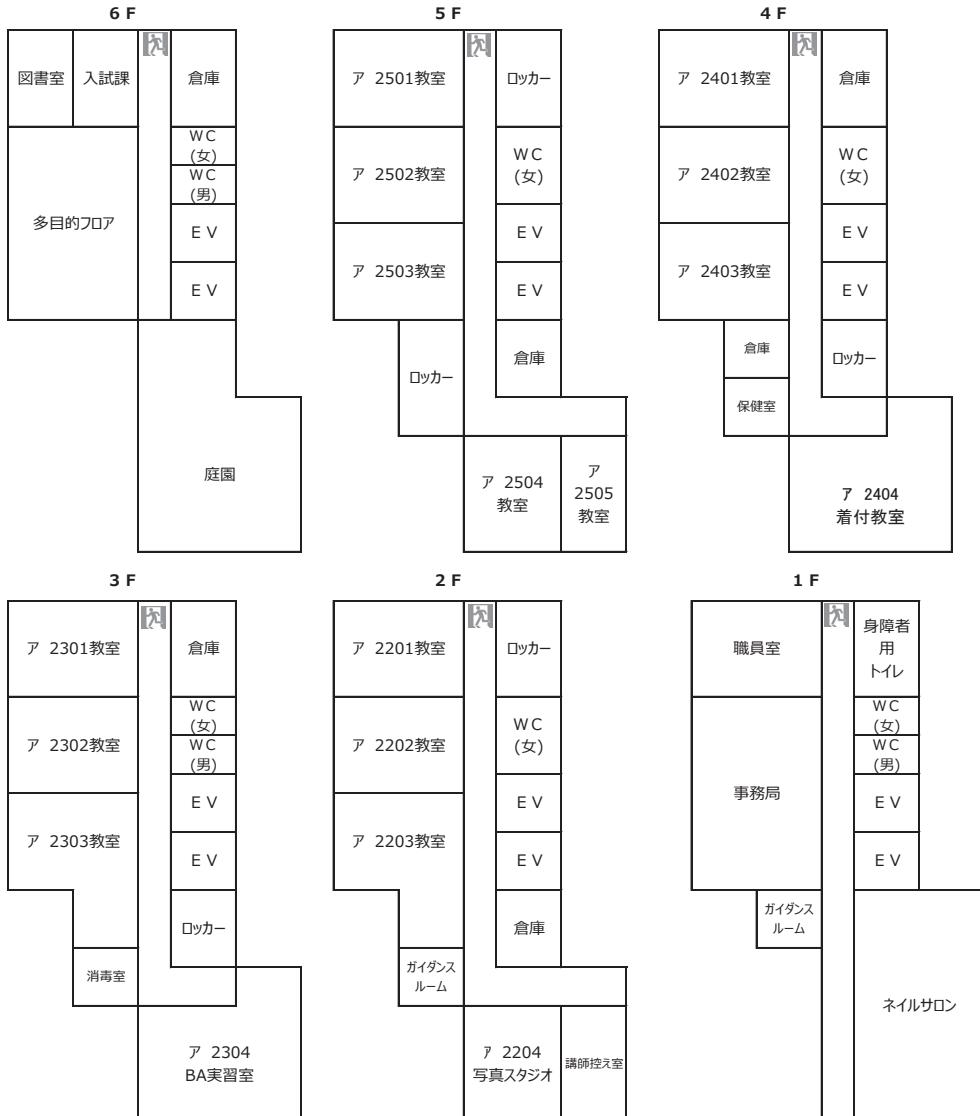
2F



**アーティスト専門学校 1号館 学舎案内図**



アーティスト専門学校2号館 学舎案内図



●2015年4月

日	曜	月間予定
1	水	
2	木	
3	金	進級生オリエンテーション・健康診断
4	土	
5	日	
6	月	
7	火	入学式・新入生オリエンテーション
8	水	クラスオリエンテーション・クラス分け テスト(1年次)
9	木	ノートPCガイダンス(1年次)
10	金	健康診断・ノートPCガイダンス予備日 (1年次)
11	土	
12	日	
13	月	前期授業開始
14	火	
15	水	
16	木	
17	金	
18	土	
19	日	国家試験(IPA)
20	月	
21	火	
22	水	
23	木	
24	金	
25	土	
26	日	
27	月	
28	火	
29	水	授業日
30	木	

※上記月間予定は変更される場合があります。

●2015年5月

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

※上記月間予定は変更される場合があります。

●2015年6月

日	曜	月間予定
1	月	中間評価
2	火	中間評価
3	水	中間評価
4	木	中間評価
5	金	中間評価
6	土	
7	日	
8	月	
9	火	
10	水	
11	木	
12	金	
13	土	
14	日	
15	月	
16	火	
17	水	
18	木	
19	金	
20	土	MOS
21	日	
22	月	
23	火	
24	水	
25	木	スポーツ大会
26	金	休講日
27	土	
28	日	基本情報午前免除試験/AFT色彩検定
29	月	
30	火	

※上記月間予定は変更される場合があります。

●2015年7月

日	曜	月間予定
1	水	
2	木	
3	金	
4	土	保護者会
5	日	
6	月	
7	火	
8	水	
9	木	
10	金	
11	土	
12	日	CG-ARTS検定/サーティファイ試験 (C言語)
13	月	前期学生アンケート
14	火	前期学生アンケート
15	水	前期学生アンケート
16	木	前期学生アンケート
17	金	前期学生アンケート
18	土	
19	日	
20	月	授業日
21	火	
22	水	
23	木	
24	金	
25	土	
26	日	基本情報午前免除試験
27	月	期末評価
28	火	期末評価
29	水	期末評価
30	木	期末評価
31	金	期末評価

※上記月間予定は変更される場合があります。

●2015年8月

日	曜	コンピュータ専門学校・月間予定
1	土	
2	日	
3	月	
4	火	
5	水	登校日(追試者発表)
6	木	
7	金	
8	土	
9	日	
10	月	
11	火	休館日
12	水	休館日
13	木	休館日
14	金	休館日
15	土	休館日
16	日	
17	月	休館日
18	火	休館日
19	水	
20	木	
21	金	
22	土	
23	日	
24	月	
25	火	サーティファイ試験(Web, Photoshop, Illustrator)
26	水	サーティファイ試験(情報処理、Java、C言語)
27	木	
28	金	
29	土	MOS
30	日	
31	月	

※上記月間予定は変更される場合があります。

<4月～8月実施予定のカレッジ別行事>

6月 15日～21日:E3見学ツアー(ゲーム・CG)

8月 25日～28日:CEDECボランティア(ゲーム)

8月 25日～28日:CEDEC見学ツアー(ゲーム)

夏期 関西クリエイターキャンプ参加(ゲーム)

夏期 CG WORLD Entry ライブ見学(CG)

夏期 WEB・グラフィック・アニメ作品発表会

※上記カレッジ別行事は変更される場合があります

●2015年9月(基本情報試験受験クラス)

日	曜	月間予定
1	火	
2	水	
3	木	
4	金	SIC
5	土	
6	日	
7	月	SIC
8	火	SIC
9	水	SIC
10	木	追試日
11	金	登校日(後期オリエンテーション)
12	土	
13	日	
14	月	後期授業開始
15	火	
16	水	
17	木	
18	金	
19	土	
20	日	
21	月	祝日
22	火	祝日
23	水	祝日
24	木	基本情報直前集中講座
25	金	基本情報直前集中講座
26	土	
27	日	
28	月	
29	火	
30	水	

【基本情報試験受験クラス】

ITカレッジ：IE1A, KE1A, SK1A, NK1A, WK1A, SE1A

※上記月間予定は変更される場合があります。

●2015年9月(左記以外のクラス)

日	曜	月間予定
1	火	
2	水	
3	木	
4	金	
5	土	
6	日	
7	月	SIC
8	火	SIC
9	水	SIC
10	木	SIC
11	金	追試日
12	土	
13	日	
14	月	SIC
15	火	SIC
16	水	SIC
17	木	SIC
18	金	追試日
19	土	
20	日	
21	月	祝日
22	火	祝日
23	水	祝日
24	木	
25	金	登校日(後期オリエンテーション)
26	土	
27	日	
28	月	後期授業開始
29	火	
30	水	

※上記月間予定は変更される場合があります。

●2015年10月(基本情報試験受験クラス)

日	曜	月間予定
1	木	
2	金	
3	土	
4	日	
5	月	
6	火	
7	水	
8	木	
9	金	
10	土	
11	日	
12	月	基本情報直前集中講座
13	火	基本情報直前集中講座
14	水	基本情報直前集中講座
15	木	基本情報直前集中講座
16	金	基本情報直前集中講座
17	土	
18	日	国家試験(IPA)
19	月	
20	火	
21	水	クラス交流会
22	木	休講日
23	金	
24	土	
25	日	
26	月	
27	火	
28	水	
29	木	
30	金	
31	土	

【基本情報試験受験クラス】

ITカレッジ：IE1A, KE1A, SK1A, NK1A, WK1A, SE1A

※上記月間予定は変更される場合があります。

●2015年10月(左記以外のクラス)

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

※上記月間予定は変更される場合があります。

●2015年11月

日	曜	月間予定
1	日	
2	月	
3	火	祝日
4	水	
5	木	
6	金	
7	土	
8	日	AFT色彩検定
9	月	
10	火	
11	水	
12	木	
13	金	中間評価
14	土	
15	日	
16	月	中間評価
17	火	中間評価
18	水	中間評価
19	木	中間評価
20	金	休講日
21	土	
22	日	
23	月	祝日
24	火	
25	水	
26	木	
27	金	
28	土	
29	日	CG-ARTS検定
30	月	

※上記月間予定は変更される場合があります。

●2015年12月

日	曜	月間予定
1	火	
2	水	
3	木	
4	金	
5	土	保護者会 / ビジネス文書検定
6	日	
7	月	
8	火	
9	水	
10	木	
11	金	
12	土	J検/MOS/サーティファイ試験 (Web, Photoshop, Illustrator)
13	日	
14	月	
15	火	年内授業最終日
16	水	地球祭準備日+前夜祭
17	木	地球祭
18	金	
19	土	
20	日	基本情報午前免除試験
21	月	
22	火	
23	水	祝日
24	木	休館日
25	金	休館日
26	土	休館日
27	日	
28	月	休館日
29	火	休館日
30	水	休館日
31	木	休館日

※上記月間予定は変更される場合があります。

●2016年1月

日	曜	月間予定
1	金	休館日
2	土	休館日
3	日	
4	月	
5	火	
6	水	後期授業再開
7	木	
8	金	
9	土	
10	日	
11	月	祝日
12	火	
13	水	
14	木	
15	金	
16	土	
17	日	
18	月	後期学生アンケート
19	火	後期学生アンケート
20	水	後期学生アンケート
21	木	後期学生アンケート
22	金	後期学生アンケート
23	土	サーティファイ試験(情報処理、Java、C言語)
24	日	基本情報午前免除試験
25	月	
26	火	
27	水	
28	木	
29	金	
30	土	
31	日	

※上記月間予定は変更される場合があります。

●2016年2月

日	曜	月間予定
1	月	
2	火	期末評価
3	水	期末評価
4	木	期末評価
5	金	期末評価
6	土	
7	日	
8	月	期末評価
9	火	
10	水	MOS
11	木	祝日
12	金	登校日(進級卒業者発表)
13	土	
14	日	
15	月	SPIC
16	火	SPIC
17	水	SPIC
18	木	SPIC
19	金	追試日
20	土	
21	日	
22	月	SPIC
23	火	SPIC
24	水	SPIC
25	木	SPIC
26	金	追試日
27	土	
28	日	
29	月	

※上記月間予定は変更される場合があります。

●2016年3月

日	曜	コンピュータ専門学校・月間予定
1	火	
2	水	
3	木	
4	金	
5	土	
6	日	
7	月	
8	火	
9	水	
10	木	
11	金	卒業式
12	土	
13	日	
14	月	
15	火	
16	水	
17	木	
18	金	
19	土	
20	日	
21	月	祝日
22	火	
23	水	
24	木	
25	金	
26	土	
27	日	
28	月	
29	火	
30	水	
31	木	

<9月～3月実施予定のカレッジ別行事>

9月	18日～20日：東京ゲームショウ見学(ゲーム)
11月	頃 最先端IT企業見学ツアー(IT)
11月	頃 CG WORLD クリエイティブカンファレンス 見学(CG)
12月	頃 関東クリエイターキャンプ参加(ゲーム)
1月	頃 CG作品発表会(CG)
2月	頃 卒業制作発表会
2月	頃 ゲーム作品発表会(ゲーム)
2月	頃 WEB・グラフィック・アニメ作品発表会 (クリエイター)
3月	頃 WEB・グラフィック・アニメ企業見学 (クリエイター)

※上記カレッジ別行事は変更される場合があります。

※左記月間予定は変更される場合があります。



## システムエンジニアコース

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_A	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_A	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	アセンブラー	2	1	0	基本情報技術者試験用アセンブラー言語(CASLⅡ)を学習する
必修	アルゴリズム_A	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	基本情報対策 I	6	0	3	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	C言語	4	2	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、プログラミング能力の基礎を習得する。
必修	C言語演習	4	2	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、プログラミング能力の基礎を習得する。
必修	Java I	2	0	1	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の基礎を習得する。
必修	Java演習 I	2	0	1	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の基礎を習得する。
必修	VB I	4	0	2	Microsoft社のプログラミング言語Visual Basicの基礎技術を習得する。
必修	VB演習 I	4	0	2	Microsoft社のプログラミング言語Visual Basicの基礎技術を習得する。
必修	Web演習 I_B	2	0	1	Webページ作成に必要な言語「HTML5」について学ぶ。
必修	SQL	2	1	0	SQLを用いてデータベースの様々な検索やデータ操作などの基本的な利用方法を学習する。
必修	SQL演習	2	1	0	SQLを用いてデータベースの様々な検索やデータ操作などの基本的な利用方法を学習する。
必修	Oracleアーキテクチャ	2	0	1	ORACLEデータベースの基本管理やアーキテクチャを習得する。
必修	Oracleアーキテクチャ演習	2	0	1	ORACLEデータベースの基本管理やアーキテクチャを習得する。
必修	データベース演習 I_B	2	0	1	Accessの基本操作を習得し簡単なデータベースを利用方法を学び MOS-Access2010の合格を目指す
必修	Ciscoネットワーク I	2	1	0	シスコネットワーキングアカデミー、ネットワークの基本概念を学ぶ。午前免除試験の内容も学習。
必修	Ciscoネットワーク 演習 I	2	1	0	シスコネットワーキングアカデミー、ネットワークの基本概念を学ぶ。午前免除試験の内容も学習。
必修	Windows環境設定 演習	2	0	1	Windowsの環境設定を通じて、オペレーティングシステムの基本概念を学習する。
必修	ビジネスアプリケーション演習_B	2	0	1	Word・Excel・Power Pointの基本操作を学ぶ。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、各自に必要な知識・技能の確認を行つ。
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、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	SIC(夏期集中講座) 2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座) 2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		66	15	18	
必選	一般英会話【NC】I	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】I	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】II	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】II	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		70	16	19	
進級必要単位		58			
基本情報対策 II		6	0	3	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。



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	コンピュータリテラシーⅠ	4	2	0	ハードウェア・ソフトウェア・アルゴリズム等のコンピュータを活用するための基礎知識を学習する。
必修	コンピュータリテラシーⅡ	4	0	2	ハードウェア・ソフトウェア・アルゴリズム等のコンピュータを活用するための基礎知識を学習する。
必修	企業知識	2	1	0	企業活動やビジネス社会における基本的な用語などについて学習する。
必修	データベース演習Ⅰ_A	2	1	0	Accessの基本操作を習得し簡単なデータベースを利用方法を学び MOS-Access2010の合格を目指す
必修	データベース演習Ⅱ_B	2	0	1	Accessの基本操作を習得し、より実用的なクエリー、フォーム、レポートを作りデータベース構築の基礎を学習する。
必修	アプリケーション演習Ⅰ	4	2	0	Microsoft Wordの基本操作及びビジネス文書作成に必要な技能を学習する。
必修	アプリケーション演習Ⅱ	4	0	2	Microsoft Excelの基本操作及び表データの活用に必要な技能を学習する。
必修	プレゼンテーション演習Ⅰ_A	2	1	0	聞き手の記憶に残るプレゼンテーション技術およびプレゼンテーション技法を学習する。
必修	プレゼンテーション演習Ⅱ	2	0	1	聞き手を納得させるプレゼンテーション技術およびプレゼンテーション技法を学習する。
必修	ビジネス実務Ⅰ	4	2	0	「サービス接遇」「オフィスの実務」についての知識、技能を学ぶ。すべての仕事に、接客および、事務は欠かすことのできない。その基本を、サービス接遇検定試験と秘書検定の勉強を通して学ぶ。
必修	ビジネス実務Ⅱ	4	0	2	検定対策講座を通じて、「サービス接遇検定2級」「秘書検定2級」についての知識、技能を学ぶ。接客および、オフィス実務のための検定試験勉強を通して、コミュニケーション能力のアップと、ホスピタリティを身につける。
必修	企画・発想	2	1	0	企業社会で通用する企画書の書き方の基礎技法や組織の中で必要とされる発想法を学習する。
必修	マーケティングⅠ	2	1	0	「誰に対して」「何を提供して」「どう伝えるか」というマーケティングの基本技術を学習する。
必修	マーケティングⅡ	2	0	1	「誰に対して」「何を提供して」「どう伝えるか」というマーケティングの基本技術を学習する。
必修	簿記Ⅰ	4	2	0	複式簿記による決算書の作成方法や基礎的な企業会計の仕組みについて学習する。
必修	簿記Ⅱ	4	0	2	複式簿記による決算書の作成方法や基礎的な企業会計の仕組みについて学習する。
必修	Windows環境設定演習	2	0	1	Windowsの環境設定を通じて、オペレーティングシステムの基本概念を学習する。
必修	Web演習Ⅰ_B	2	0	1	Webページ作成に必要な言語「HTML5」について学ぶ。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
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、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	SIC（夏期集中講座）2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC（春期集中講座）2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16	16	
必選	一般英会話【NC】I	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】I	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】II	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】II	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		68	17	17	
進級必要単位	58				
ITパスポート試験対策	6	0	3		ITパスポート試験合格のため、IPA発表のITパスポートシラバスに沿って学習する。



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_A	2	1	O	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_A	2	1	O	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	アセンブラー	2	1	O	基本情報技術者試験用アセンブラ言語(CASL II)を学習する
必修	アルゴリズム_A	2	1	O	プログラミングの基礎となるアルゴリズムの基礎を学習する。
必修	基本情報対策 I	6	O	3	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	IT検定対策	2	1	O	基本情報午前免除試験及びC検3級の合格を目指す。
必修	C言語	4	2	O	代表的プログラミング言語であるC言語の基本を学び、プログラミング能力の基礎を習得する。
必修	C言語演習	4	2	O	代表的プログラミング言語であるC言語の基本を学び、プログラミング能力の基礎を習得する。
必修	Java I	2	O	1	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の基礎を習得する。
必修	Java演習 I	2	O	1	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の基礎を習得する。
必修	VB I	4	O	2	Microsoft社のプログラミング言語Visual Basicの基礎技術を習得する。
必修	VB演習 I	4	O	2	Microsoft社のプログラミング言語Visual Basicの基礎技術を習得する。
必修	Web演習 I_B	2	O	1	Webページ作成に必要な言語「HTML5」について学ぶ。
必修	SQL	2	1	O	SQLを用いてデータベースの様々な検索やデータ操作などの基本的な利用方法を学習する。
必修	SQL演習	2	1	O	SQLを用いてデータベースの様々な検索やデータ操作などの基本的な利用方法を学習する。
必修	Oracleアーキテクチャ	2	O	1	ORACLEデータベースの基本管理やアーキテクチャを習得する。
必修	Oracleアーキテクチャ演習	2	O	1	ORACLEデータベースの基本管理やアーキテクチャを習得する。
必修	データベース演習 I_B	2	O	1	Accessの基本操作を習得し簡単なデータベースを利用方法を学び MOS-Access2010の合格を目指す
必修	Ciscoネットワーク I	2	1	O	シスコネットワーキングアカデミー、ネットワークの基本概念を学ぶ。午前免除試験の内容も学習。
必修	Ciscoネットワーク 演習 I	2	1	O	シスコネットワーキングアカデミー、ネットワークの基本概念を学ぶ。午前免除試験の内容も学習。
必修	Windows環境設定 演習	2	O	1	Windowsの環境設定を通じて、オペレーティングシステムの基本概念を学習する。
必修	ビジネスアプリケーション演習 B	2	O	1	Word・Excel・Power Pointの基本操作を学ぶ。
必修	実務研究	2	O	1	近年の入社試験に広がっているグループセッションや面接でも問われることのあるゲーム理論・フェルミ推定・事例問題を通じ、実務に要求される発想力と問題解決能力を養う。
必修	SIC(夏期集中講座) 2015※	4	2	O	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座) 2015※	4	O	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		66	15	18	
必選	一般英会話【NC】 I	2	1	O	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】 I	2	1	O	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】 II	2	O	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】 II	2	O	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		70	16	19	
進級必要単位		58			
基本情報対策 II		6	O	3	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。



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_A	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_A	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_A	2	1	0	プログラミングの基礎となるアルゴリズムの基礎を学習する。
必修	アセンブラー	2	1	0	基本情報技術者試験用アセンブラー言語(CASLⅡ)を学習する
必修	基本情報対策Ⅰ	6	0	3	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	IT検定対策	2	1	0	基本情報午前免除試験及びJC検3級の合格を目指す。
必修	C言語	4	2	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、プログラミング能力の基礎を習得する。
必修	C言語演習	4	2	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、プログラミング能力の基礎を習得する。
必修	Java I	2	0	1	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の基礎を習得する。
必修	Java演習I	2	0	1	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の基礎を習得する。
必修	Web演習I_B	2	0	1	Webページ作成に必要な言語「HTML5」について学ぶ。
必修	SQL	2	1	0	SQLを用いてデータベースの様々な検索やデータ操作などの基本的な利用方法を学習する。
必修	SQL演習	2	1	0	SQLを用いてデータベースの様々な検索やデータ操作などの基本的な利用方法を学習する。
必修	Oracleアーキテクチャ	2	0	1	ORACLEデータベースの基本管理やアーキテクチャを習得する。
必修	Oracleアーキテクチャ演習	2	0	1	ORACLEデータベースの基本管理やアーキテクチャを習得する。
必修	データベース演習I_B	2	0	1	Accessの基本操作を習得し簡単なデータベースを利用方法を学び MOS-Access2010の合格を目指す
必修	CiscoネットワークI	2	1	0	シスコネットワーキングアカデミー、ネットワークの基本概念を学ぶ。午前免除試験の内容も学習。
必修	Ciscoネットワーク演習I	2	1	0	シスコネットワーキングアカデミー、ネットワークの基本概念を学ぶ。午前免除試験の内容も学習。
必修	UNIXサーバー構築I_B	2	0	1	UNIX/Linuxベースのサーバー構築に必要となる基礎知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習I_B	2	0	1	UNIX/Linuxベースのサーバー構築の基礎知識を学習する。
必修	Windows環境設定演習	2	0	1	Windowsの環境設定を通じて、オペレーティングシステムの基本概念を学習する。
必修	Webアプリケーション演習B	4	0	2	Webサイト制作において必要となるアプリケーションの基本操作を学習し、サイト構築における一連の流れを理解し制作する。
必修	フォトレタッチ演習I_B	2	0	1	Adobe Photoshopの基本操作と、フォトレタッチ(写真加工・修正)の技術を習得する。
必修	ビジネスアプリケーション演習B	2	0	1	Word・Excel・Power Pointの基本操作を学ぶ。
必修	SIC(夏期集中講座)2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座)2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		66	15	18	
必選I	一般英会話【NC】	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選I	一般英会話【ID】	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選II	一般英会話【NC】	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選II	一般英会話【ID】	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		70	16	19	
進級必要単位	58				
基本情報対策II	6	0	3		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。



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_A	2	1	O	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_A	2	1	O	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_A	2	1	O	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	アセンブラー	2	1	O	基本情報技術者試験用アセンブラー言語(CASL II)を学習する
必修	基本情報対策 I	6	O	3	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	IT検定対策	2	1	O	基本情報午前免除試験及びC検3級の合格を目指す。
必修	C言語	4	2	O	代表的プログラミング言語であるC言語の基本を学び、プログラミング能力の基礎を習得する。
必修	C言語演習	4	2	O	代表的プログラミング言語であるC言語の基本を学び、プログラミング能力の基礎を習得する。
必修	Java I	2	O	1	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の基礎を習得する。
必修	Java演習 I	2	O	1	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の基礎を習得する。
必修	Web演習 I_B	2	O	1	Webページ作成に必要な言語「HTML5」について学ぶ。
必修	SQL	2	1	O	SQLを用いてデータベースの様々な検索やデータ操作などの基本的な利用方法を学習する。
必修	SQL演習	2	1	O	SQLを用いてデータベースの様々な検索やデータ操作などの基本的な利用方法を学習する。
必修	データベース演習 I_B	2	O	1	Accessの基本操作を習得し簡単なデータベースを利用方法を学び MOS-Access2010の合格を目指す
必修	Ciscoネットワーク I	2	1	O	シスコネットワーキングアカデミー、ネットワークの基本概念を学ぶ。午前免除試験の内容も学習。
必修	Ciscoネットワーク 演習 I	2	1	O	シスコネットワーキングアカデミー、ネットワークの基本概念を学ぶ。午前免除試験の内容も学習。
必修	Ciscoネットワーク II	4	O	2	小規模ネットワーク構築に必要な知識、概念やルータなどのネットワーク機器の設定を学習する。
必修	Ciscoネットワーク 演習 II	4	O	2	小規模ネットワーク構築に必要な知識、概念やルータなどのネットワーク機器の設定を学習する。
必修	UNIXサーバー構築 I_B	2	O	1	UNIX/Linuxベースのサーバー構築に必要となる基礎知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築 演習 I_B	2	O	1	UNIX/Linuxベースのサーバー構築の基礎知識を学習する。
必修	Windows環境設定 演習	2	O	1	Windowsの環境設定を通じて、オペレーティングシステムの基本概念を学習する。
必修	フォトレタッチ演習 I_B	2	O	1	Adobe Photoshopの基本操作と、フォトレタッチ（写真加工・修正）の技術を習得する。
必修	ビジネスアプリケーション演習_B	2	O	1	Word・Excel・Power Pointの基本操作を学ぶ。
必修	SIC（夏期集中講座）2015※	4	2	O	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC（春期集中講座）2015※	4	O	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		66	15	18	
必選	一般英会話【NC】I	2	1	O	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】I	2	1	O	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】II	2	O	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】II	2	O	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		70	16	19	
進級必要単位		58			
基本情報対策 II		6	O	3	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。



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_A	2	1	O	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_A	2	1	O	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	アセンブラー	2	1	O	基本情報技術者試験用アセンブラ言語(CASL II)を学習する
必修	アルゴリズム_A	2	1	O	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	基本情報対策 I	6	O	3	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	IT検定対策	2	1	O	基本情報午前免除試験及びC検3級の合格を目指す。
必修	C言語	4	2	O	代表的プログラミング言語であるC言語の基本を学び、プログラミング能力の基礎を習得する。
必修	C言語演習	4	2	O	代表的プログラミング言語であるC言語の基本を学び、プログラミング能力の基礎を習得する。
必修	Java I	2	O	1	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の基礎を習得する。
必修	Java演習 I	2	O	1	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の基礎を習得する。
必修	VB I	4	O	2	Microsoft社のプログラミング言語Visual Basicの基礎技術を習得する。
必修	VB演習 I	4	O	2	Microsoft社のプログラミング言語Visual Basicの基礎技術を習得する。
必修	Web演習 I_B	2	O	1	Webページ作成に必要な言語「HTML5」について学ぶ。
必修	SQL	2	1	O	SQLを用いてデータベースの様々な検索やデータ操作などの基本的な利用方法を学習する。
必修	SQL演習	2	1	O	SQLを用いてデータベースの様々な検索やデータ操作などの基本的な利用方法を学習する。
必修	Oracleアーキテクチャ	2	O	1	ORACLEデータベースの基本管理やアーキテクチャを習得する。
必修	Oracleアーキテクチャ演習	2	O	1	ORACLEデータベースの基本管理やアーキテクチャを習得する。
必修	データベース演習 I_B	2	O	1	Accessの基本操作を習得し簡単なデータベースを利用方法を学び MOS-Access2010の合格を目指す
必修	Ciscoネットワーク I	2	1	O	シスコネットワーキングアカデミー、ネットワークの基本概念を学ぶ。午前免除試験の内容も学習。
必修	Ciscoネットワーク 演習 I	2	1	O	シスコネットワーキングアカデミー、ネットワークの基本概念を学ぶ。午前免除試験の内容も学習。
必修	Windows環境設定 演習	2	O	1	Windowsの環境設定を通じて、オペレーティングシステムの基本概念を学習する。
必修	ビジネスアプリケーション演習 B	2	O	1	Word・Excel・Power Pointの基本操作を学ぶ。
必修	実務研究	2	O	1	近年の入社試験に広がっているグループセッションや面接でも問われることのあるゲーム理論・フェルミ推定・事例問題を通じ、実務に要求される発想力と問題解決能力を養う。
必修	SIC(夏期集中講座) 2015※	4	2	O	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座) 2015※	4	O	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		66	15	18	
必選	一般英会話【NC】 I	2	1	O	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】 I	2	1	O	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】 II	2	O	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】 II	2	O	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		70	16	19	
進級必要単位		58			
基本情報対策 II		6	O	3	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。



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_A	2	1	O	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_A	2	1	O	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_A	2	1	O	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	アセンブラー	2	1	O	基本情報技術者試験用アセンブラー言語(CASL II)を学習する
必修	基本情報対策 I	6	O	3	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	IT検定対策	2	1	O	基本情報午前免除試験及びC検3級の合格を目指す。
必修	C言語	4	2	O	代表的プログラミング言語であるC言語の基本を学び、プログラミング能力の基礎を習得する。
必修	C言語演習	4	2	O	代表的プログラミング言語であるC言語の基本を学び、プログラミング能力の基礎を習得する。
必修	Java I	2	O	1	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の基礎を習得する。
必修	Java演習 I	2	O	1	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の基礎を習得する。
必修	VB I	4	O	2	Microsoft社のプログラミング言語Visual Basicの基礎技術を習得する。
必修	VB演習 I	4	O	2	Microsoft社のプログラミング言語Visual Basicの基礎技術を習得する。
必修	Web演習 I_B	2	O	1	Webページ作成に必要な言語「HTML5」について学ぶ。
必修	SQL	2	1	O	SQLを用いてデータベースの様々な検索やデータ操作などの基本的な利用方法を学習する。
必修	SQL演習	2	1	O	SQLを用いてデータベースの様々な検索やデータ操作などの基本的な利用方法を学習する。
必修	Oracleアーキテクチャ	2	O	1	ORACLEデータベースの基本管理やアーキテクチャを習得する。
必修	Oracleアーキテクチャ演習	2	O	1	ORACLEデータベースの基本管理やアーキテクチャを習得する。
必修	データベース演習 I_B	2	O	1	Accessの基本操作を習得し簡単なデータベースを利用方法を学び MOS-Access2010の合格を目指す
必修	Ciscoネットワーク I	2	1	O	シスコネットワーキングアカデミー、ネットワークの基本概念を学ぶ。午前免除試験の内容も学習。
必修	Ciscoネットワーク 演習 I	2	1	O	シスコネットワーキングアカデミー、ネットワークの基本概念を学ぶ。午前免除試験の内容も学習。
必修	Windows環境設定 演習	2	O	1	Windowsの環境設定を通じて、オペレーティングシステムの基本概念を学習する。
必修	ビジネスアプリケーション演習 B	2	O	1	Word・Excel・Power Pointの基本操作を学ぶ。
必修	実務研究	2	O	1	近年の入社試験に広がっているグループセッションや面接でも問われることのあるゲーム理論・フェルミ推定・事例問題を通じ、実務に要求される発想力と問題解決能力を養う。
必修	SIC(夏期集中講座) 2015※	4	2	O	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座) 2015※	4	O	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		66	15	18	
必選	一般英会話【NC】 I	2	1	O	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】 I	2	1	O	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】 II	2	O	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】 II	2	O	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		70	16	19	
進級必要単位		58			
基本情報対策 II		6	O	3	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。

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	VBⅡ	2	1	0	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。
必修	VB演習Ⅱ	2	1	0	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。
必修	VBⅢ	2	0	1	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。
必修	VB演習Ⅲ	2	0	1	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。
必修	JavaⅡ	2	1	0	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の応用を習得する。
必修	Java演習Ⅱ	2	1	0	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の応用を習得する。
必修	C#プログラミング	2	1	0	Visual C#を使ったプログラミング技術について学習する。
必修	C#プログラミング演習	2	1	0	Visual C#を使ったプログラミング技術について学習する。
必修	オブジェクト指向設計_B	2	0	1	オブジェクト指向の概念およびシステム設計方法、UMLによる表現方法を学ぶ。
必修	オブジェクト指向設計演習_B	2	0	1	オブジェクト指向の概念およびシステム設計方法、UMLによる表現方法を学ぶ。
必修	Web演習Ⅱ_A	2	1	0	Webページ作成に必要な言語[CSS3][JavaScript]について学び、動的なWebページを作制作する知識と技術を学ぶ。
必修	データベースプログラミング_A	2	1	0	Access～VB連携システムのプログラミング技術について学習する。
必修	データベースプログラミング演習_A	2	1	0	Access～VB連携システムのプログラミング技術を習得する。
必修	OracleDBA演習	4	2	0	Oracleを利用してDBA (DataBase Administrator) の技術を習得する。
必修	ロジカル・シンキング	2	1	0	実践的アウトプット力(考察・書く・話す)を習得する。
必修	卒業制作演習(SE)	16	0	8	学習の集大成として、オリジナルのシステム開発の制作をグループを組んで行う。
必修	ビジネス・シミュレーション演習Ⅰ	4	2	0	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。产学連携授業。
必修	ビジネス・シミュレーション演習Ⅱ	4	0	2	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。产学連携授業。
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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	データベースIII	2	1	0	データベース設計の基礎とAccessVBAの基本文法を学習する。
必修	データベース演習III	2	1	0	AccessのマクロとVBAについて学習し、小規模なデータベースシステムを作成する。
必修	データベースIV	2	0	1	データベース設計の基礎とAccessVBAの基本文法を学習する。
必修	データベース演習IV	2	0	1	AccessのマクロとVBAについて学習し、小規模なデータベースシステムを作成する。
必修	アプリケーション演習III	2	1	0	Microsoft Word・Excelの実務的な操作及び高度な活用方法を学習する。
必修	アプリケーション演習IV	2	0	1	Microsoft Word・Excelの実務的な操作及び高度な活用方法を学習する。
必修	VBA I	2	1	0	Microsoft Excelに付属するBasic言語VBA(Visual Basic for Application)により、プログラム作成の演習を行なう。
必修	VBA演習 I	2	1	0	Microsoft Excelに付属するBasic言語VBA(Visual Basic for Application)により、プログラム作成の演習を行なう。
必修	VBA II	2	0	1	Microsoft Excelに付属するBasic言語VBA(Visual Basic for Application)により、プログラム作成の演習を行なう。
必修	VBA演習 II	2	0	1	Microsoft Excelに付属するBasic言語VBA(Visual Basic for Application)により、プログラム作成の演習を行なう。
必修	会計ソフト演習 I	2	1	0	「会計ソフト」弥生会計で設定、入力、運用方法を学び経理の実務処理を経験する。
必修	会計ソフト演習 II	2	0	1	「会計ソフト」弥生会計で設定、入力、運用方法を学び経理の実務処理を経験する。
必修	ビジネス・シミュレーション演習 I	4	2	0	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。産学連携授業。
必修	ビジネス・シミュレーション演習 II	4	0	2	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。産学連携授業。
必修	ビジネス実務III	4	2	0	「サービス接遇」「オフィス実務」の知識を深め、実践しながら学ぶ。「サービス接遇検定試験と秘書検定のそれぞれ上級の資格取得を目指す。
必修	ビジネス実務IV	4	0	2	社会人にとって必須の技能であるビジネスの場の秩序に関する考え方・礼儀などのビジネスマナーを中心に学習していく。
必修	ビジネス実践トレーニング I	2	1	0	ビジネスの場における立ち居振る舞いを、実践的に学ぶ。
必修	ビジネス実践トレーニング II	2	0	1	ビジネスの場における立ち居振る舞いを、実践的に学ぶ。
必修	マーケティング企画技術 I	2	1	0	観察から、発想、企画立案、プレゼンまでマーケティングの発想力と思考力を身につける。
必修	マーケティング企画技術 II	2	0	1	観察から、発想、企画立案、プレゼンまでマーケティングの発想力と思考力を身につける。
必修	ビジネス会計 I	2	1	0	会計の用語、財務諸表の構造・読み方など財務諸表を理解するための基礎的な力を身につける。
必修	ビジネス会計 II	2	0	1	会計の用語、財務諸表の構造・読み方など財務諸表を理解するための基礎的な力を身につける。
必修	ロジカル・シンキング	2	1	0	実践的アウトプット力(考察・書く・話す)を習得する。
必修	ロジカルライティング	2	0	1	文章を組み立てる能力を習得することを目的に実践的な講義内容ですすめて行く。具体的には論作文、ビジネス上必要な報告書などの作成を実践的に学ぶ。
必修	就職対策 II	2	1	0	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			



区分	科目名	単位数	週時間数	講座概要
			前期	
必修	国家試験対策 I	6	0 3	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。
必修	VB II	2	1 0	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。
必修	VB演習 II	2	1 0	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。
必修	VB III	2	0 1	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。
必修	VB演習 III	2	0 1	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。
必修	Java II	2	1 0	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の応用を習得する。
必修	Java演習 II	2	1 0	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の応用を習得する。
必修	C#プログラミング	2	1 0	Visual C#を使ったプログラミング技術について学習する。
必修	C#プログラミング演習	2	1 0	Visual C#を使ったプログラミング技術について学習する。
必修	PHP I _B	2	0 1	サーバサイトスクリプト言語PHPの技術を習得し、データベースを利用した独自Webサイトを構築する。
必修	PHP演習 I _B	2	0 1	サーバサイトスクリプト言語PHPの技術を習得し、データベースを利用した独自Webサイトを構築する。
必修	ServerSideJava	2	0 1	サーバーサイド Java プログラミングを理解し、独自Webアプリケーションを構築できる力を養う。
必修	ServerSideJava演習	2	0 1	サーバーサイド Java プログラミングを理解し、独自Webアプリケーションを構築できる力を養う。
必修	eXML演習_A	2	1 0	XMLの基本を理解し、XSL、DOM等によるXML文書の利用方法を学習する。
必修	Web演習 II _A	2	1 0	Webページ作成に必要な言語[CSS3][JavaScript]について学び、動的なWebページを制作する知識と技術を学ぶ。
必修	OracleDBA演習	4	2 0	Oracleを利用してDBA ( DataBase Administrator ) の技術を習得する。
必修	データベースプログラミング_B	2	0 1	Access～VB連携システムのプログラミング技術について学習する。
必修	データベースプログラミング演習_B	2	0 1	Access～VB連携システムのプログラミング技術を習得する。
必修	データベース演習 II _A	2	1 0	Accessの基本操作を習得し、より実用的なクエリー、フォーム、レポートを作りデータベース構築の基礎を学習する。
必修	ビジネス・シミュレーション演習 I	4	2 0	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。産学連携授業。
必修	ビジネス・シミュレーション演習 II	4	0 2	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。産学連携授業。
必修	キャリアデザイン	2	1 0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
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、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	SIC(夏期集中講座) 2015※	4	2 0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座) 2015※	4	0 2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16 16	
必選	一般英会話【NC】 III	2	1 0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】 III	2	1 0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】 IV	2	0 1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】 IV	2	0 1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1 1	
合計		68	17 17	
進級必要単位		48		



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	国家試験対策 I	6	0	3	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。
必修	C#プログラミング	2	1	0	Visual C#を使ったプログラミング技術について学習する。
必修	C#プログラミング演習	2	1	0	Visual C#を使ったプログラミング技術について学習する。
必修	Java II	2	1	0	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の応用を習得する。
必修	Java演習 II	2	1	0	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の応用を習得する。
必修	PHP I_A	2	1	0	サーバサイドスクリプト言語PHPの技術を習得し、データベースを利用した独自Webサイトを構築する。
必修	PHP演習 I_A	2	1	0	サーバサイドスクリプト言語PHPの技術を習得し、データベースを利用した独自Webサイトを構築する。
必修	PHP II_B	2	0	1	PHPのオブジェクト指向などの技術を習得し、利用した独自のWebサイト構築の応用知識を学習する。
必修	PHP演習 II_B	2	0	1	PHPのオブジェクト指向などの技術を習得し、利用した独自のWebサイト構築の応用知識を学習する。
必修	ServerSideJava	2	0	1	サーバーサイド Java プログラミングを理解し、独自Webアプリケーションを構築できる力を養う。
必修	ServerSideJava演習	2	0	1	サーバーサイド Java プログラミングを理解し、独自Webアプリケーションを構築できる力を養う。
必修	Web演習 II_A	2	1	0	Webページ作成に必要な言語[CSS3][JavaScript]について学び、動的なWebページを制作する知識と技術を学ぶ。
必修	eXML演習_B	2	0	1	XMLの基本を理解し、XSL、DOM等によるXML文書の利用方法を学習する。
必修	UNIXサーバー構築 I_A	2	1	0	UNIX/Linuxベースのサーバー構築に必要となる基礎知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習 I_A	2	1	0	UNIX/Linuxベースのサーバー構築の基礎知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築 II_B	2	0	1	UNIXベースのWebサーバーをはじめとした様々なサーバーの構築、運用方法を学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習 II_B	2	0	1	UNIXベースのWebサーバーをはじめとした様々なサーバーの構築、運用方法を学習する。
必修	OracleDBA演習	4	2	0	Oracleを利用してDBA ( DataBase Administrator ) の技術を習得する。
必修	色彩構成 I_B	2	0	1	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	ビジネス・シミュレーション演習 I	4	2	0	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。産学連携授業。
必修	ビジネス・シミュレーション演習 II	4	0	2	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。産学連携授業。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
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、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	SIC(夏期集中講座) 2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座) 2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16	16	
必選	一般英会話【NC】 III	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】 III	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】 IV	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】 IV	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		68	17	17	
進級必要単位		48			



区分	科目名	単位数	週時間数	講座概要
			前期	
必修	国家試験対策 I	6	0 3	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。
必修	Java II	2	1 0	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の応用を習得する。
必修	Java演習 II	2	1 0	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の応用を習得する。
必修	C#プログラミング	2	1 0	Visual C#を使ったプログラミング技術について学習する。
必修	C#プログラミング演習	2	1 0	Visual C#を使ったプログラミング技術について学習する。
必修	PHP I _B	2	0 1	サーバサイドスクリプト言語PHPの技術を習得し、データベースを利用した独自Webサイトを構築する。
必修	PHP演習 I _B	2	0 1	サーバサイドスクリプト言語PHPの技術を習得し、データベースを利用した独自Webサイトを構築する。
必修	ServerSideJava	2	0 1	サーバーサイドJavaプログラミングを理解し、独自Webアプリケーションを構築できる力を養う。
必修	ServerSideJava演習	2	0 1	サーバーサイドJavaプログラミングを理解し、独自Webアプリケーションを構築できる力を養う。
必修	Web演習 II _A	2	1 0	Webページ作成に必要な言語[CSS3][JavaScript]について学び、動的なWebページを制作する知識と技術を学ぶ。
必修	eXML演習_A	2	1 0	XMLの基本を理解し、XSL、DOM等によるXML文書の利用方法を学習する。
必修	UNIXサーバー構築 I _A	2	1 0	UNIX/Linuxベースのサーバー構築に必要となる基礎知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習 I _A	2	1 0	UNIX/Linuxベースのサーバー構築の基礎知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築 II _B	2	0 1	UNIXベースのWebサーバーをはじめとした様々なサーバーの構築、運用方法を学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習 II _B	2	0 1	UNIXベースのWebサーバーをはじめとした様々なサーバーの構築、運用方法を学習する。
必修	Ciscoネットワーク演習 III	6	3 0	企業内で構築されたLAN(ネットワーク)での機器の操作やメンテナンスに必要な技術を学習する。
必修	Ciscoネットワーク演習 IV	4	0 2	企業内で構築されたLAN(ネットワーク)での機器の操作やメンテナンスに必要な技術を学習する。
必修	ビジネス・シミュレーション演習 I	4	2 0	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。産学連携授業。
必修	ビジネス・シミュレーション演習 II	4	0 2	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。産学連携授業。
必修	キャリアデザイン	2	1 0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
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、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	SIC(夏期集中講座) 2015※	4	2 0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を自指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座) 2015※	4	0 2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を自指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16 16	
必選	一般英会話【NC】III	2	1 0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】III	2	1 0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】IV	2	0 1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】IV	2	0 1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1 1	
合計		68	17 17	
進級必要単位		48		

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	Listening&Speaking	4	2	0	英語を母国語としない人にとって最も効果的だと言われている「チームティーチング（バイリンガル講師とネイティブ講師が担当）」で、コミュニケーション能力を磨く。
必修	Reading & Writing	2	1	0	アメリカ航空宇宙局が開発したメソッドなどを用いて速読・多読に取り組み、英語を英語で理解する習慣を身に付ける。
必修	Grammar Composition	6	3	0	語学の基礎となる文法を洋書で学習し、Think in Englishを目指す。
必修	STEP/TOEIC対策	6	3	0	英語力だけでは高得点を取得することが難しい検定試験。時間配分・問題の解き方などのテクニックを徹底的に身に付ける戦略クラス。
必修	Homestay English	2	1	0	仕事で英語を使う時に必要なフレーズやボキャブラリーをネイティブ講師から体得する。
必修	Overseas Preparation	2	1	0	短期留学に必要な心構え、現地での学習、生活上の留意点などを学習する。
必修	Japanese Culture	2	1	0	日本文化を英語という違った角度から学習し、日本について英語で説明できるようにする。
必修	Short-term Study Abroad	30	0	15	海外の語学学校でホームステイ＆語学留学。英語のみの環境で、勉強だけではなく、グローバルな生活を体験する。
必修	Travel English	2	1	0	海外で生活をする際に必要な英語表現とその使い方を勉強する。
必修	サービス接遇検定対策	2	1	0	サービス接遇についての知識、技能を学ぶ。すべての仕事に、接客および、事務は欠かすことができない。その基本を、サービス接遇検定試験の勉強を通して学ぶ。
必修	Computer Exercise	2	1	0	アプリケーションソフトを効率よく使いこなし、プレゼンテーション、情報公開に活用できる資料を作成する
合計		60	15	15	
進級必要単位		48			



区分	科目名	単位数	週時間数	講座概要
			前期	
必修	国家試験対策 I	6	0 3	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。
必修	VB II	2	1 0	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。
必修	VB演習 II	2	1 0	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。
必修	VB III	2	0 1	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。
必修	VB演習 III	2	0 1	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。
必修	Java II	2	1 0	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の応用を習得する。
必修	Java演習 II	2	1 0	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の応用を習得する。
必修	C#プログラミング	2	1 0	Visual C#を使ったプログラミング技術について学習する。
必修	C#プログラミング演習	2	1 0	Visual C#を使ったプログラミング技術について学習する。
必修	PHP I _B	2	0 1	サーバサイトスクリプト言語PHPの技術を習得し、データベースを利用した独自Webサイトを構築する。
必修	PHP演習 I _B	2	0 1	サーバサイトスクリプト言語PHPの技術を習得し、データベースを利用した独自Webサイトを構築する。
必修	ServerSideJava	2	0 1	サーバーサイト Java プログラミングを理解し、独自Webアプリケーションを構築できる力を養う。
必修	ServerSideJava演習	2	0 1	サーバーサイト Java プログラミングを理解し、独自Webアプリケーションを構築できる力を養う。
必修	XML _A	2	1 0	XML の基本を理解し、XSL 、DOM等によるXML文書の利用方法を学習する。
必修	XML 演習 _A	2	1 0	XML の基本を理解し、XSL 、DOM等によるXML文書の利用方法を学習する。
必修	Web演習 II _A	2	1 0	Webページ作成に必要な言語[CSS3][JavaScript]について学び、動的なWebページを制作する知識と技術を学ぶ。
必修	OracleDBA演習	4	2 0	Oracleを利用してDBA ( DataBase Administrator ) の技術を習得する。
必修	データベースプログラミング_B	2	0 1	Access～VB連携システムのプログラミング技術について学習する。
必修	データベースプログラミング演習_B	2	0 1	Access～VB連携システムのプログラミング技術を習得する。
必修	データベース演習 II _A	2	1 0	Accessの基本操作を習得し、より実用的なクエリー、フォーム、レポートを作りデータベース構築の基礎を学習する。
必修	ビジネス・シミュレーション演習 I	4	2 0	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。産学連携授業。
必修	ビジネス・シミュレーション演習 II	4	0 2	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。産学連携授業。
必修	フォトレタッチ演習 I _B	2	0 1	Adobe Photoshopの基本操作と、フォトレタッチ(写真加工・修正)の技術を習得する。
必修	SIC(夏期集中講座) 2015※	4	2 0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座) 2015※	4	0 2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16 16	
必選	一般英会話【NC】 III	2	1 0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】 III	2	1 0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】 IV	2	0 1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【 ID 】 IV	2	0 1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1 1	
合計		68	17 17	
進級必要単位		48		



区分	科目名	単位数	週時間数	講座概要
			前期	
必修	VBⅣ	2	1 0	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの実践的な技術を習得する。
必修	VB演習Ⅳ	2	1 0	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの実践的な技術を習得する。
必修	スマート・フォン・アプリ演習Ⅰ	4	2 0	スマートフォンアプリケーションの作成方法を習得する。
必修	スマート・フォン・アプリ演習Ⅱ	4	0 2	独自のスマートフォンアプリケーション作品を制作する。
必修	オブジェクト指向設計_A	2	1 0	オブジェクト指向の概念およびシステム設計方法、UMLによる表現方法を学ぶ。
必修	オブジェクト指向設計演習_A	2	1 0	オブジェクト指向の概念およびシステム設計方法、UMLによる表現方法を学ぶ。
必修	Ajax演習_A	2	1 0	今までに学習したJavaScriptの知識を応用し、Ajax等ユーザビリティの高いWebページの構築技法を習得する。
必修	PHPⅡ_A	2	1 0	PHPのオブジェクト指向などの技術を習得し、利用した独自のWebサイト構築の応用知識を学習する。
必修	PHP演習Ⅱ_A	2	1 0	PHPのオブジェクト指向などの技術を習得し、利用した独自のWebサイト構築の応用知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築Ⅰ_A	2	1 0	UNIX/Linuxベースのサーバー構築に必要となる基礎知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習Ⅰ_A	2	1 0	UNIX/Linuxベースのサーバー構築の基礎知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築Ⅱ_B	2	0 1	UNIXベースのWebサーバーをはじめとした様々なサーバーの構築、運用方法を学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習Ⅱ_B	2	0 1	UNIXベースのWebサーバーをはじめとした様々なサーバーの構築、運用方法を学習する。
必修	ロジカル・シンキング	2	1 0	実践的アツバツ力(考察・書く・話す)を習得する。
必修	企業会計Ⅰ	4	2 0	決算書の作成方法を中心に財務諸表を理解するための基礎的な力を身につける。
必修	企業会計Ⅱ	4	0 2	決算書の作成方法を中心に財務諸表を理解するための基礎的な力を身につける。
必修	卒業制作演習(SE)	16	0 8	学習の集大成として、オリジナルのシステム開発の制作をグループを組んで行う。
必修	就職対策Ⅱ	2	1 0	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0 1	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。
合計		60	15 15	
卒業必要単位		48		



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	スマート・フォン・アプリ演習Ⅰ	4	2	0	スマートフォンアプリケーションの作成方法を習得する。
必修	スマート・フォン・アプリ演習Ⅱ	4	0	2	独自のスマートフォンアプリケーション作品を制作する。
必修	Ajax演習_B	2	0	1	現在までに学習したJavaScriptの知識を応用し、Ajax等ユーザビリティの高いWebページの構築技法を習得する。
必修	Perl	2	1	0	インターネットなどのWWWサービスにおいて双方向の動的通信を実現する技術のうち、最も普及してきたCGI作成スクリプト言語であるPerlについて学習する。
必修	Perl演習	2	1	0	インターネットなどのWWWサービスにおいて双方向の動的通信を実現する技術のうち、最も普及してきたCGI作成スクリプト言語であるPerlについて学習する。
必修	UNIXサーバー構築Ⅲ_A	2	1	0	UNIXベースのシステム、サーバ管理を行うために必要な知識を幅広く学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習Ⅲ_A	2	1	0	UNIXベースのシステム、サーバ管理を行うために必要な環境、設定方法を幅広く学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習Ⅳ	2	0	1	UNIXベースの環境において、応用的なシステム管理、サーバ構築に必要な技術を学習する。
必修	UNIXサーバー管理	2	1	0	UNIXサーバでのシステム管理を学習する。シェルスクリプトの基礎知識、プログラミングを学習する。
必修	UNIXサーバー管理演習	2	1	0	UNIXサーバでのシステム管理を学習する。シェルスクリプトの基礎知識、プログラミングを学習する。
必修	Windowsサーバー構築演習Ⅱ	4	2	0	Windowsサーバ2012を使用して、Windowsサーバの構築から管理ための知識を学習する。
必修	ネットワークセキュリティ演習Ⅰ	2	1	0	ネットワーク上のセキュリティの暗号化などの基本的な知識やたサーバ管理について学習する。
必修	ネットワークセキュリティ演習Ⅱ	4	0	2	Linuxサーバの設定などセキュリティシステム構築やセキュリティツールの使用方法などを学習する。
必修	WordPress演習	4	2	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	ロジカル・シンキング	2	1	0	実践的アウトプット力(考察・書く・話す)を習得する。
必修	卒業制作演習(NE)	16	0	8	学習の集大成として、オリジナルのネットワークアプリケーション・Webシステムの制作を行う。
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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位				48	



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	スマート・フォン・アプリ演習Ⅰ	4	2	0	スマートフォンアプリケーションの作成方法を習得する。
必修	スマート・フォン・アプリ演習Ⅱ	4	0	2	独自のスマートフォンアプリケーション作品を制作する。
必修	Ajax演習_B	2	0	1	現在までに学習したJavaScriptの知識を応用し、Ajax等ユーザビリティの高いWebページの構築技法を習得する。
必修	PHPⅡ_A	2	1	0	PHPのオブジェクト指向などの技術を習得し、利用した独自のWebサイト構築の応用知識を学習する。
必修	PHP演習Ⅱ_A	2	1	0	PHPのオブジェクト指向などの技術を習得し、利用した独自のWebサイト構築の応用知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築Ⅲ_A	2	1	0	UNIXベースのシステム、サーバ管理を行うために必要な知識を幅広く学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習Ⅲ_A	2	1	0	UNIXベースのシステム、サーバ管理を行うために必要な環境、設定方法を幅広く学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習Ⅳ	2	0	1	UNIXベースの環境において、応用的なシステム管理、サーバ構築に必要な技術を学習する。
必修	UNIXサーバー管理	2	1	0	UNIXサーバでのシステム管理を学習する。シェルスクリプトの基礎知識、プログラミングを学習する。
必修	UNIXサーバー管理演習	2	1	0	UNIXサーバでのシステム管理を学習する。シェルスクリプトの基礎知識、プログラミングを学習する。
必修	Windowsサーバー構築演習Ⅱ	4	2	0	Windowsサーバ2012を使用して、Windowsサーバの構築から管理ための知識を学習する。
必修	ネットワークセキュリティ演習	4	0	2	Linuxサーバの設定などセキュリティシステム構築やセキュリティツールの使用方法などを学習する。
必修	Ciscoネットワーク演習Ⅴ	6	3	0	キャンバスネットワークやWANネットワークを構築するために必要な設計の概念や技術を学習する。
必修	ロジカル・シンキング	2	1	0	実践的アウトプット力(考察・書く・話す)を習得する。
必修	卒業制作演習(NE)	16	0	8	学習の集大成として、オリジナルのネットワークアプリケーション・Webシステムの制作を行う。
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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	国家試験対策 I	6	0	3	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。
必修	VB II	2	1	0	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。
必修	VB演習 II	2	1	0	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。
必修	VB III	2	0	1	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。
必修	VB演習 III	2	0	1	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの応用技術を習得する。
必修	Java II	2	1	0	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の応用を習得する。
必修	Java演習 II	2	1	0	オブジェクト指向型言語であるJavaプログラミング言語の応用を習得する。
必修	C#プログラミング	2	1	0	Visual C#を使ったプログラミング技術について学習する。
必修	C#プログラミング演習	2	1	0	Visual C#を使ったプログラミング技術について学習する。
必修	PHP I _B	2	0	1	サーバサイトスクリプト言語PHPの技術を習得し、データベースを利用した独自Webサイトを構築する。
必修	PHP演習 I _B	2	0	1	サーバサイトスクリプト言語PHPの技術を習得し、データベースを利用した独自Webサイトを構築する。
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、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
必修	OracleDBA演習	4	2	0	Oracleを利用してDBA ( DataBase Administrator ) の技術を習得する。
必修	Around the World I	2	1	0	テレビ番組・映画・新聞記事・雑誌などを教材に、活きた英語を学ぶ実践クラス。
必修	Around the World II	2	0	1	国別に基本情報、言語、歴史的名所などを学習。豆知識やあまり知られていない事実にも触れる。
必修	Reading & Writing I	2	1	0	アメリカ航空宇宙局が開発したメソッドなどを用いて速読・多読に取り組み、英語を英語で理解する習慣を身に付ける。
必修	Reading & Writing II	2	0	1	アメリカ航空宇宙局が開発したメソッドなどを用いて速読・多読に取り組み、英語を英語で理解する習慣を身に付ける。
必修	Grammar Composition I	4	2	0	語学の基礎となる英語の文法を洋書で学習し、Think in Englishを目指す。
必修	Grammar Composition II	4	0	2	語学の基礎となる英語の文法を洋書で学習し、Think in Englishを目指す。
必修	ビジネス・シミュレーション演習 I	4	2	0	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。産学連携授業。
必修	ビジネス・シミュレーション演習 II	4	0	2	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。産学連携授業。
必修	Web演習 II_B	2	0	1	Webページ作成に必要な言語[CSS3][JavaScript]について学び、動的なWebページを作成する知識と技術を学ぶ。
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、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	SIC ( 夏期集中講座 ) 2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC ( 春期集中講座 ) 2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
合計		68	17	17	
進級必要単位		48			



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	国家試験対策Ⅱ	6	0	3	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。
必修	VBⅣ	2	1	0	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの実践的な技術を習得する。
必修	VB演習Ⅳ	2	1	0	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの実践的な技術を習得する。
必修	スマート・フォン・アプリ演習Ⅰ	4	2	0	スマートフォンアプリケーションの作成方法を習得する。
必修	スマート・フォン・アプリ演習Ⅱ	4	0	2	独自のスマートフォンアプリケーション作品を制作する。
必修	Ajax演習_B	2	0	1	今までに学習したJavaScriptの知識を応用し、Ajax等ユーザビリティの高いWebページの構築技法を習得する。
必修	PHPⅡ_A	2	1	0	PHPのオブジェクト指向などの技術を習得し、利用した独自のWebサイト構築の応用知識を学習する。
必修	PHP演習Ⅱ_A	2	1	0	PHPのオブジェクト指向などの技術を習得し、利用した独自のWebサイト構築の応用知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築Ⅰ_A	2	1	0	UNIX/Linuxベースのサーバー構築に必要となる基礎知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習Ⅰ_A	2	1	0	UNIX/Linuxベースのサーバー構築の基礎知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築Ⅱ_B	2	0	1	UNIXベースのWebサーバーをはじめとした様々なサーバーの構築、運用方法を学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習Ⅱ_B	2	0	1	UNIXベースのWebサーバーをはじめとした様々なサーバーの構築、運用方法を学習する。
必修	マイコン制御	2	0	1	マイコンシステムで必要となるマイコン周辺のハードウェアをコントロールするための基礎を学ぶ。
必修	マイコン制御演習	2	0	1	マイコンソフト開発者向けトレーニングキットを用いて、マイコン周辺のハードウェアをコントロールするための基礎を学ぶ。
必修	企業会計Ⅰ	4	2	0	決算書の作成方法を中心に財務諸表を理解するための基礎的な力を身につける。
必修	企業会計Ⅱ	4	0	2	決算書の作成方法を中心に財務諸表を理解するための基礎的な力を身につける。
必修	ITシステム開発演習Ⅰ	4	2	0	IT系のシステム開発・運用に必要となる基礎知識を学習する。産学連携授業。
必修	ITシステム開発演習Ⅱ	4	0	2	IT系のシステム開発・運用に必要となる応用知識を学習する。産学連携授業。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
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、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	SIC（夏期集中講座）2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC（春期集中講座）2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	15	17	
必選	Subject with the interest	4	0	2	主に5限時目に開催される選択授業を自身の興味やレベルに適合した科目を選択する。
小計		4	0	2	
合計		68	15	19	
進級必要単位		48			



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	VBⅣ	2	1	0	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの実践的な技術を習得する。
必修	VB演習Ⅳ	2	1	0	Visual Basic を利用したWindowsプログラミングの実践的な技術を習得する。
必修	スマート・フォン・アプリ演習Ⅰ	4	2	0	スマートフォンアプリケーションの作成方法を習得する。
必修	スマート・フォン・アプリ演習Ⅱ	4	0	2	独自のスマートフォンアプリケーション作品を制作する。
必修	オブジェクト指向設計_B	2	0	1	オブジェクト指向の概念およびシステム設計方法、UMLによる表現方法を学ぶ。
必修	オブジェクト指向設計演習_B	2	0	1	オブジェクト指向の概念およびシステム設計方法、UMLによる表現方法を学ぶ。
必修	PHPⅡ_A	2	1	0	PHPのオブジェクト指向などの技術を習得し、利用した独自のWebサイト構築の応用知識を学習する。
必修	PHP演習Ⅱ_A	2	1	0	PHPのオブジェクト指向などの技術を習得し、利用した独自のWebサイト構築の応用知識を学習する。
必修	Ajax演習_A	2	1	0	現在までに学習したJavaScriptの知識を応用し、Ajax等ユーザビリティの高いWebページの構築技法を習得する。
必修	UNIXサーバー構築Ⅰ_B	2	0	1	UNIX/Linuxベースのサーバー構築に必要となる基礎知識を学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習Ⅰ_B	2	0	1	UNIX/Linuxベースのサーバー構築の基礎知識を学習する。
必修	データベースプログラミング_A	2	1	0	Access～VB連携システムのプログラミング技術について学習する。
必修	データベースプログラミング演習_A	2	1	0	Access～VB連携システムのプログラミング技術を習得する。
必修	Listening & Speaking II	4	2	0	英語を母国語としない人にとって最も効果的だと言われているフィームティーチング（バイリンガル講師とネイティブ講師が担当）で、コミュニケーション能力を磨く。
必修	TOEIC対策	4	2	0	英語力だけでは高得点を取得することが難しい検定試験。時間配分・問題の解き方などのテクニックを徹底的に身に付ける戦略クラス。
必修	ロジカル・シンキング	2	1	0	実践的アウトプット力(考察・書く・話す)を習得する。
必修	卒業制作演習(SE)	16	0	8	学習の集大成として、オリジナルのシステム開発の制作をグループを組んで行う。
必修	就職対策Ⅱ	2	1	0	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	スマート・フォン・アプリ演習Ⅲ	4	2	0	実践的スマートフォンアプリケーションの作成方法を習得する。
必修	オブジェクト指向設計_A	2	1	0	オブジェクト指向の概念およびシステム設計方法、UMLによる表現方法を学ぶ。
必修	オブジェクト指向設計演習_A	2	1	0	オブジェクト指向の概念およびシステム設計方法、UMLによる表現方法を学ぶ。
必修	スクリプト言語演習	2	1	0	JavaScript, Ruby, Pythonなど現場で活用されるスクリプト言語の文法を学び、様々なプログラミングの手法を学びます。
必修	UNIXサーバー構築Ⅲ_B	2	0	1	UNIXベースのシステム、サーバ管理を行うために必要な知識を幅広く学習する。
必修	UNIXサーバー構築演習Ⅲ_B	2	0	1	UNIXベースのシステム、サーバ管理を行うために必要な環境、設定方法を幅広く学習する。
必修	OS制作	2	1	0	Android OSとArduino（AVRマイコン）を連携させる仕組みADKを通して組込みOSの動作について理解する。
必修	OS制作演習	2	1	0	Android OSとArduino（AVRマイコン）を連携させる仕組みADKを通して組込みOSの動作について理解する。
必修	ロジカル・シンキング	2	1	0	実践的アツトフット力(考察・書く・話す)を習得する。
必修	企業会計Ⅲ	4	2	0	会計の用語、財務諸表の構造・読み方など財務諸表を理解するための基礎的な力を身につける。
必修	企業会計Ⅳ	4	0	2	決算書の作成方法、財務諸表の構造・読み方など財務諸表を理解するための応用的な力を身につける。
必修	Teaching演習	4	0	2	顧客や部下指導を想定して教育技術を習得する。
必修	ITゼミ演習Ⅰ	8	4	0	システム制作を通じ、セミナーによる専門に特化した技術を習得する。産学連携授業。
必修	ITゼミ演習Ⅱ	16	0	8	セミナーによる専門特化した技術を習得する。産学連携授業。
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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			

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作品制作演習Ⅰ	16	8	0	自ら課題を企画し、講師個別指導のもとアナログ及びCG作品を制作する。
必修	デッサン・CG作品制作演習Ⅱ	8	0	4	自ら課題を企画し、講師個別指導のもとアナログ及びCG作品を制作する。
必修	美術・デザイン概論_B	2	0	1	古典美術から現代美術を通じて、様々な個性表現や価値観を学習する。
必修	キャラクターデザインⅠ	2	1	0	キャラクターの基本設計及び描き方の基礎を学習し、オリジナルキャラクターの設定画を作画する。
必修	ゲーム2Dイラスト制作Ⅰ	2	0	1	ゲームイラストに適した構図や構成を学習し、作画技術を習得する
必修	キャラクターデザインⅡ	2	0	1	様々な種族や個性、性格をビジュアル化し、より商品価値を意識したオリジナルキャラクターをデザインする。
必修	イラスト原画制作	2	0	1	ゲームイラストにおける基礎的な作画技術を学び、イラスト原画制作を行う。
必修	2DCG基礎演習	2	1	0	Adobe Photoshopの基本操作と、画像加工・合成技術の基礎を習得する
必修	2Dペイント演習Ⅰ	2	0	1	Photoshopの彩色ツールを学習し、デジタルペイントの基礎技術を習得する
必修	3Dキャラクタモダリング演習Ⅰ	4	2	0	3DCG制作ソフトの基本操作を学習し、3Dキャラクタモデルを制作する。
必修	3D背景モデリング演習	4	0	2	3D背景のモデリングを学習し、様々な質感に応じたテクスチャーマップ技術を習得する
必修	3Dアニメーション演習Ⅰ	4	2	0	3Dキャラクタを動かす為のスケルトン構造と基礎アニメーション技法を習得する。
必修	ゲームポートフォリオ制作演習	4	0	2	ゲーム業界就職に向けてポートフォリオの構成、レイアウトを学習し制作する。
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、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
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、就職試験および就職活動に役立つ能力を自身につける。
必修	SIC(夏期集中講座)2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座)2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		66	17	16	
必選	一般英会話【NC】Ⅰ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅰ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		70	18	17	
進級必要単位		58			

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、プログラミング能力の基礎を習得する。
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学習する。
必修	3DゲームプログラミングⅠ_B	8	0	4	ゲーム制作に必要な3D技術を学習する。
必修	ゲーム制作演習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	ゲーム制作演習Ⅱ_B	4	0	2	ゲームプログラムの構造としくみについて学習し、オリジナルゲームを作成する。
必修	ゲーム制作トレーニング演習Ⅰ	4	2	0	様々なゲームを制作することにより、プログラミング能力を鍛え、ゲーム制作の勘を身に付ける。
必修	ゲーム制作トレーニング演習Ⅱ	4	0	2	様々なゲームを制作することにより、プログラミング能力を鍛え、ゲーム制作の勘を身に付ける。
必修	ゲームCG概論	2	0	1	CGの基礎概念を学び、ゲーム制作で必要とされるCGの幅広い知識を習得する。
必修	ゲーム制作概論	2	1	0	ゲームの企画立案、およびゲーム制作全般の基礎知識を学習する。
必修	ゲームUIデザイン演習	4	2	0	Photoshopの基本操作を学習し、ゲームで必要とされるUIを理解しデザインする。
必修	ゲーム3Dデザイン演習	4	2	0	3DCGの基本操作を習得し、ゲーム制作に必要なパーティ・ステージを作成する。
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、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
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、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	SIC(夏期集中講座)2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座)2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16	16	
必選	一般英会話【NC】Ⅰ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅰ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		68	17	17	
進級必要単位		58			

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	美術・デザイン概論_B	2	0	1	古典美術から現代美術を通じて、様々な個性表現や価値観を学習する。
必修	キャラクターデザインⅠ	2	1	0	キャラクターの基本設計及び描き方の基礎を学習し、オリジナルキャラクターの設定画を作画する。
必修	キャラクターデザインⅡ	2	0	1	様々な種族や個性、性格をビジュアル化し、より商品価値を意識したオリジナルキャラクターをデザインする。
必修	イラスト原画制作	2	0	1	ゲームイラストにおける基礎的な作画技術を学び、イラスト原画制作を行う。
必修	2DCG基礎演習	2	1	0	Adobe Photoshopの基本操作と、画像加工・合成技術の基礎を習得する
必修	2Dペイント演習Ⅰ	2	0	1	Photoshopの彩色ツールを学習し、デジタルペイントの基礎技術を習得する
必修	3Dキャラクタモデリング演習Ⅰ	4	2	0	3DCG制作ソフトの基本操作を学習し、3Dキャラクターモデルを制作する。
必修	3Dキャラクタモデリング演習Ⅱ	4	0	2	質感や個性表現を学習し、オリジナルの3Dキャラクターモデルを制作する
必修	3D背景モデリング演習	4	0	2	3D背景のモデリングを学習し、様々な質感に応じたテクスチャーマッピング技術を習得する
必修	3Dアニメーション演習Ⅰ	4	2	0	3Dキャラクタを動かす為のスケルトン構造と基礎アニメーション技法を習得する。
必修	3Dアニメーション演習Ⅱ	4	0	2	3Dキャラクターに様々なシチュエーションに応じた演技をとらせる
必修	デッサン・CG作品制作演習Ⅰ	16	8	0	自ら課題を企画し、講師個別指導のもとアナログ及びCG作品を制作する。
必修	デッサン・CG作品制作演習Ⅱ	8	0	4	自ら課題を企画し、講師個別指導のもとアナログ及びCG作品を制作する。
必修	SIC(夏期集中講座)2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座)2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16	16	
必選	一般英会話【NC】Ⅰ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅰ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		68	17	17	
進級必要単位		58			

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲーム制作概論	2	1	0	ゲームの企画立案、およびゲーム制作全般の基礎知識を学習する。
必修	ゲーム企画Ⅰ	4	0	2	「ゲーム制作概論」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	コンセプトデザイン	2	0	1	ゲームの方向性や世界観のもととなるコンセプトアートを学び、作成する。
必修	ゲームエンジン基礎演習	2	0	1	Unityを使ってレベルデザインを体験し、作品制作の為のゲーム調整センスを養う。
必修	ゲームキャラクタデザイン基礎	2	1	0	キャラクタデザインの基礎を学び、ゲームキャラクタの考え方を身につける
必修	ゲームUIデザイン演習	4	2	0	Photoshopの基本操作を学習し、ゲームで必要とされるUIを理解しデザインする。
必修	ゲーム3Dデザイン演習	4	2	0	3DCGの基本操作を習得し、ゲーム制作に必要なパーティ・ステージを作成する
必修	ゲーム3DCG制作演習	2	1	0	3DCGの基本操作を習得し、ゲーム制作に必要なオブジェクトを作成する
必修	ゲームキャラクタモダリング演習Ⅰ	4	0	2	ゲームキャラクタ作成に必要な基本の技術を学び、簡単な人型のキャラクタを作成する
必修	ゲームCG概論	2	0	1	CGの基礎概念を学び、ゲーム制作で必要とされるCGの幅広い知識を習得する。
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、プログラミング能力の基礎を習得する。
必修	ゲーム制作演習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	ハードウェア概論_B	2	0	1	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_B	2	0	1	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_B	2	0	1	プログラミングの基礎となるアルゴリズムの基礎を学習する。
必修	基本情報対策Ⅰ_B	6	0	3	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	ゲーム進級制作演習	4	0	2	企画から制作まで一連のオリジナル作品（ゲームまたはムービー）制作をグループで行い、共同制作の進め方を理解・習得する。
必修	ゲームドキュメント作成Ⅰ	2	1	0	Microsoft Officeによるゲーム企画書作成やデータ分析技術を学習する。
必修	ゲームドキュメント作成Ⅱ	2	0	1	Microsoft Officeによるゲーム企画書作成やデータ分析技術を学習する。
必修	プレゼンテーションレーニング_B	2	0	1	Microsoft PowerPointの基本操作を学ぶ。プレゼンテーションの基礎から応用を実践まで学ぶ
必修	SIC（夏期集中講座）2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC（春期集中講座）2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		70	16	19	
必選	一般英会話【NC】Ⅰ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅰ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		74	17	20	
進級必要単位		58			



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、プログラミング能力の基礎を習得する。
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学習する。
必修	3Dゲームプログラミング_I_B	8	0	4	ゲーム制作に必要な3D技術を学習する。
必修	ゲーム制作演習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	ゲーム制作トレーニング演習I	4	2	0	様々なゲームを制作することにより、プログラミング能力を鍛え、ゲーム制作の勘を身に付ける。
必修	ゲームCG概論	2	0	1	CGの基礎概念を学び、ゲーム制作で必要とされるCGの幅広い知識を習得する。
必修	ハードウェア概論_B	2	0	1	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_B	2	0	1	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_B	2	0	1	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	基本情報対策I_B	6	0	3	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	ゲーム制作概論	2	1	0	ゲームの企画立案、およびゲーム制作全般の基礎知識を学習する。
必修	ゲームUIデザイン演習	4	2	0	Photoshopの基本操作を学習し、ゲームで必要とされるUIを理解しデザインする。
必修	ゲーム3Dデザイン演習	4	2	0	3DCGの基本操作を学習し、ゲーム制作に必要なバーツ・ステージを作成する
必修	ゲーム進級制作演習	4	0	2	企画から制作まで一連のオリジナル作品（ゲームまたはムービー）制作をグループで行い、共同制作の進め方を理解・習得する。
必修	プレゼンテーショントレーニング_A	2	1	0	Microsoft PowerPointの基本操作を学ぶ。プレゼンテーションの基礎から応用を実践を踏まえて学ぶ
必修	SIC（夏期集中講座）2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC（春期集中講座）2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		70	16	19	
必選	一般英会話【NC】I	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】I	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】II	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】II	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		74	17	20	
進級必要単位		58			



## ゲーム開発エキスパートコース

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲーム制作概論	2	1	0	ゲームの企画立案、およびゲーム制作全般の基礎知識を学習する。
必修	ゲームキャラクタデザイン基礎	2	1	0	キャラクタデザインの基礎を学び、ゲームキャラクタの考え方を身につける
必修	ゲームUIデザイン演習	4	2	0	Photoshopの基本操作を学習し、ゲームで必要とされるUIを理解しデザインする。
必修	ゲーム3Dデザイン演習	4	2	0	3DCGの基本操作を習得し、ゲーム制作に必要なパーティ・ステージを作成する
必修	ゲーム3DCG制作演習	2	1	0	3DCGの基本操作を習得し、ゲーム制作に必要なオブジェクトを作成する
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、プログラミング能力の基礎を習得する。
必修	ゲーム制作演習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	ゲームドキュメント作成Ⅰ	2	1	0	Microsoft Officeによるゲーム企画書作成やデータ分析技術を学習する。
必修	SIC(夏期集中講座) 2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		32	16	0	
必選	一般英会話【NC】Ⅰ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅰ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		2	1	0	
合計		34	17	0	
進級必要単位		58			

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	CG・デッサン作品制作演習Ⅰ_A	8	4	0	個人の力量に合った指定作品の制作をし、基礎作品力を高める。
必修	CG・デッサン作品制作演習Ⅱ_B	8	0	4	個人の嗜好に沿った作品制作をし、ポートフォリオに載せる完全オリジナル作品を完成させる。
必修	CG作品制作演習Ⅰ	8	4	0	ゲーム、CG業界に向けて志望職種をアピールできるCG作品を作成する。
必修	スカルプトモデリング演習Ⅰ	4	2	0	モデリングから、スカルプトソフトを使用したテクスチャ作成、ライティングまでの一連の工程を学ぶ。
必修	フォトリアルCG制作演習	4	2	0	光や材質の性質を学習し、シェーダーによる写実表現を追求した3D作品を作成する。
必修	美術・デザイン概論_B	2	0	1	古典美術から現代美術を通じて、様々な個性表現や価値観を学習する。
必修	イラストレーター演習Ⅰ	2	1	0	Adobe Illustratorの基本的な操作方法を学習する。
必修	映像表現研究	2	0	1	映像作品の鑑賞・分析を行い、作品制作における演出や表現方法の幅を広げる。
必修	映像編集技法演習Ⅰ	2	1	0	映像制作工程におけるコンポジット（画作り）とモーションイメージ作成。
必修	卒業制作(CG)	8	0	4	学習の集大成として、オリジナル作品の制作を行う。
必修	卒業制作(CG)演習	8	0	4	学習の集大成として、オリジナル作品の制作を行う。
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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
<b>合計</b>		<b>60</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	
<b>卒業必要単位</b>		<b>48</b>			

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_A	4	2	0	3Dゲームプログラミングの学習を進める上で必要な数学を学習する。
必修	3DゲームプログラミングⅡ_A	8	4	0	ゲーム制作に必要な3D技術を学習する。
必修	オンラインゲームプログラミングⅠ_A	4	2	0	ブラウザベースのソーシャルゲームを制作する為の技術を習得する。
必修	オンラインゲームプログラミングⅡ	4	0	2	ソーシャルゲームで使用されるサーバーサイド開発・運用技術を習得する。
必修	モバイルJavaⅠ	4	2	0	Javaによるスマートフォンプログラミングを学習する。
必修	モバイルJavaⅡ	4	0	2	Javaによるスマートフォンプログラミングを学習する。
必修	ゲームエンジンプログラミングⅠ_A	4	2	0	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	ゲームエンジンプログラミングⅡ	4	0	2	各種ゲームエンジンを使ったゲーム制作手法を研究する。
必修	ゲーム制作トレーニング演習Ⅰ	4	2	0	様々なゲームを制作することにより、プログラミング能力を鍛え、ゲーム制作の勘を身に付ける。
必修	ゲーム卒業制作演習	16	0	8	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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	CG作品制作演習Ⅰ	8	4	0	ゲーム、CG業界に向けて志望職種をアピールできるCG作品を作成する。
必修	CG作品制作演習Ⅱ	8	0	4	希望する職種に就くためのCG作品を作成する
必修	背景パース技法Ⅰ	2	1	0	基本的な透視図法を学び、イラスト用背景、風景の作画技法を習得する
必修	2Dペイント演習Ⅱ	2	1	0	Photoshopによる質感表現を学習し、フォトリアルペイティング技術を習得する
必修	2Dイラスト制作演習	4	2	0	Photoshopを使用してレイアウトや演出表現を学習し、2Dイラストを作成する
必修	スカルプトモデリング演習Ⅰ	4	2	0	モデリングから、スカルプトソフトを使用したテクスチャ作成、ライティングまでの一連の工程を学ぶ。
必修	映像制作演習	4	2	0	「カメラで撮影された画」「レンダリングされたCG」といった映像の「素材」を、さらに印象深く仕上げるためのアプリケーションの操作を理解・習得し、効果や合成を利用した映像制作を実践する。
必修	映像制作概論	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を習得し、企業に認められる映像作品を制作する。
必修	CG・テッサン作品制作演習Ⅰ_B	8	0	4	個人の力量に合った指定作品の制作をし、基礎作品力を高める。
必修	就職ポートフォリオ制作(ゲーム)演習	8	0	4	就職活動に必要なポートフォリオの知識を学習・実際に制作する。産学連携授業。
必修	プレゼンテーション演習Ⅰ_A	2	1	0	聞き手の記憶に残るプレゼンテーション技術およびプレゼンテーション技法を学習する。
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、各自に必要な知識・技能の確認を行なう。
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、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	就職対策Ⅱ	2	0	1	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	SIC(夏期集中講座)2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座)2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		66	16	17	
必選	一般英会話【NC】Ⅲ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅲ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】Ⅳ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅳ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れるなどを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		70	17	18	
進級必要単位		48			

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_A	4	2	0	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う。
必修	ソーシャルゲーム企画_B	4	0	2	ソーシャルゲームについて学び、企画書を作成する。
必修	演出・エフェクト技法	2	0	1	効果的な演出方法やエフェクトを考案する力を養う。
必修	就職作品制作(ゲーム企画) I	8	0	4	就職活動時に企業へ提出し、一次審査を突破できるレベルのオリジナルのゲーム企画書を作成する。産学連携授業。
必修	アナログゲーム開発	4	2	0	進捗管理を行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	ゲーム仕様書作成 I	4	2	0	ゲームの設計を決める書類である、仕様書について学習し、作成する。
必修	グラフィックデザイン演習 I	2	1	0	Adobe Illustratorの基本操作を学び、それを活用したロゴのデザイン技術を学習する。
必修	3DCG制作技法演習	4	2	0	企画書や仕様書に使う3D画像の制作技術を学習する（企画専攻対象）。
必修	3DCGモーション技法演習	4	0	2	ゲームで使用する3Dモーションを習得
必修	Web演習Ⅰ・Ⅱ	4	2	0	Webページ作成に必要な言語「HTML」「CSS」について学ぶ。
必修	オンラインゲーム制作演習_B	4	0	2	HTML5やJavaScriptによるブラウザゲーム制作手法を習得する。
必修	ゲームエンジンプログラミング演習(JS) I	4	2	0	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	ゲームエンジンプログラミング演習(JS) II	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	キャラクターデザイン	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、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
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、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	SIC(夏期集中講座) 2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座) 2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16	16	
必選	一般英会話【NC】Ⅲ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅲ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れるなどを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】Ⅳ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れるなどを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅳ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れるなどを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		68	17	17	
進級必要単位		48			



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_A	4	2	0	3Dゲームプログラミングの学習を進める上で必要な数学を学習する。
必修	ゲームC#_B	4	0	2	Visual C#を使ったプログラミング技術について学習する。
必修	3DゲームプログラミングⅡ_A	8	4	0	ゲーム制作に必要な3D技術を学習する。
必修	シェーダープログラミングⅠ	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	デザインパターンプログラミング_A	4	2	0	デザインパターンについて学習し、プログラム設計能力を向上させる。
必修	オンラインゲームプログラミングⅠ_B	4	0	2	フラウザベースのソーシャルゲームを制作する為の技術を学習する。
必修	ゲーム制作技法演習Ⅰ	2	1	0	ゲーム制作に必要なプログラミングテクニックについて学習する。
必修	ゲーム制作技法演習Ⅱ	2	0	1	ゲーム制作に必要なプログラミングテクニックについて学習する。
必修	ゲーム制作トレーニング演習Ⅰ	4	2	0	様々なゲームを制作することにより、プログラミング能力を鍛え、ゲーム制作の勘を身に付ける。
必修	ゲーム制作トレーニング演習Ⅱ	4	0	2	様々なゲームを制作することにより、プログラミング能力を鍛え、ゲーム制作の勘を身に付ける。
必修	ゲーム制作演習Ⅱ_A	4	2	0	ゲームプログラムの構造としくみについて学習し、オリジナルゲームを作成する。
必修	就職作品制作演習(ゲームPG)Ⅰ	8	0	4	就職活動で必要となるオリジナル作品を作成する。産学連携授業。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
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、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	SIC(夏期集中講座)2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座)2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16	16	
必選	一般英会話【NC】Ⅲ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅲ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】Ⅳ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅳ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		68	17	17	
進級必要単位		48			

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Ⅱ	8	4	0	基礎デッサン力を高め、形と色の感性を養い、就活用デッサン作品が制作できる力量獲得を目指す。
必修	デッサンⅢ	8	0	4	基礎デッサン力を更に高め、より一層の形と色の感性を養い、就活に勝つデッサン作品を量産する。
必修	人体解剖学	2	1	0	キャラクタ制作に必要となる人体の骨や筋肉の構造としきみについて学習する。
必修	美術・デザイン概論_B	2	0	1	古典美術から現代美術を通じて、様々な個性表現や価値観を学習する。
必修	造形デザイン概論_B	2	0	1	「構成学」で造形の基礎を学びながら演習を行い、説得力のある作品を制作する。
必修	ゲームキャラクタデザイ ンⅡ	2	1	0	ゲームキャラクタ・世界観を作成し、魅力的なキャラクタを描けるようにする
必修	背景パース技法Ⅰ	2	1	0	基本的な透視図法を学び、イラスト用背景、風景の作画技法を習得する
必修	2Dペイント演習Ⅱ	2	1	0	Photoshopによる質感表現を学習し、フォトリアルペインティング技術を習得する
必修	ゲームキャラクタモデリ ング演習Ⅱ	4	2	0	ゲームキャラクタ作成に必要な技術を学び、クリエイティの高いゲームキャラクタを作成する
必修	ゲームキャラクタモデリ ング演習Ⅲ	4	0	2	3DCGゲーム制作に必要なモデリング・テクスチャ・レンダリングの応用技術を習得する。
必修	ゲーム背景モデリング演 習	4	2	0	ゲーム背景作成に必要な基本の技術をおさえ、簡単な背景・ステージを作成出来るようにする
必修	ゲームキャラクタモー ション演習	4	2	0	3DCGゲームにおけるモーション制作に必要な知識、技術を習得し、制作する。
必修	ゲームスカルプトモデリ ング演習_B	4	0	2	モデリングから、スカルプトソフトを使用したテクスチャ作成、ライティングまでの一連の工程を学ぶ。
必修	ゲーム制作総合演習Ⅰ	8	0	4	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技能向上を目指す。産学連携授業。
必修	SIC(夏期集中講座) 2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座) 2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16	16	
必選	一般英会話【NC】Ⅲ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅲ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】Ⅳ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅳ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		68	17	17	
進級必要単位		48			

## ゲーム開発エキスパートコース・ゲーム企画専攻

2年次

区分	科目名	単位数	週時間数	講座概要
			前期	
必修	ゲーム企画Ⅱ_B	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う。
必修	ゲームキャラクタ設定	2	1 0	ゲームに登場させるキャラクタの仕様を設定し、書類としてまとめる力を身に付ける。
必修	演出・エフェクト技法	2	0 1	効果的な演出方法やエフェクトを考案する力を養う。
必修	企画会議シミュレーション	4	2 0	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	アナログゲーム開発	4	2 0	進捗管理を行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	ゲーム仕様書作成Ⅰ	4	2 0	ゲームの設計を決める書類である、仕様書について学習し、作成する。
必修	グラフィックデザイン演習Ⅰ	2	1 0	Adobe Illustratorの基本操作を学び、それを活用したロゴのデザイン技術を学習する。
必修	グラフィックデザイン演習Ⅱ	2	0 1	Adobe Illustratorを使いレイアウトの基本を学び実践する。
必修	3DCG制作技法演習	4	2 0	企画書や仕様書に使う3D画像の制作技術を学習する（企画専攻対象）。
必修	3DCGモーション技法演習	4	0 2	ゲームで使用する3Dモーションを習得
必修	ゲームエンジンプログラミング演習（JS）Ⅰ	4	2 0	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	ゲームエンジンプログラミング演習（JS）Ⅱ	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	Web演習Ⅰ・Ⅱ	4	2 0	Webページ作成に必要な言語「HTML」「CSS」について学ぶ。
必修	オンラインゲーム制作演習_B	4	0 2	HTML5やJavaScriptによるブラウザゲーム制作手法を習得する。
必修	ゲーム制作総合演習Ⅰ	8	0 4	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技能向上を目指す。産学連携授業。
必修	SIC（夏期集中講座）2015※	4	2 0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC（春期集中講座）2015※	4	0 2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16 16	
必選	一般英会話【NC】Ⅲ	2	1 0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅲ	2	1 0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】Ⅳ	2	0 1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅳ	2	0 1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1 1	
合計		68	17 17	
進級必要単位		48		



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲームアルゴリズム	4	2	0	ゲームプログラムで必要となるアルゴリズムについて学習する。
必修	ゲーム数学 I	4	2	0	3Dゲームプログラミングの学習を進める上で必要な数学を学習する。
必修	ゲーム数学 II_B	4	0	2	3Dゲームプログラミングの学習を進める上で必要な数学を学習する。
必修	3Dゲームプログラミング I_A	8	4	0	ゲーム制作に必要な3D技術を学習する。
必修	3Dゲームプログラミング II_B	8	0	4	ゲーム制作に必要な3D技術を学習する。
必修	シェーダープログラミング I	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	ゲーム制作技法演習	4	0	2	ゲーム制作に必要なプログラミングテクニックについて学習する。
必修	デザインパターンプログラミング A	4	2	0	デザインパターンについて学習し、プログラム設計能力を向上させる。
必修	ゲーム制作演習 II_A	4	2	0	ゲームプログラムの構造としくみについて学習し、オリジナルゲームを作成する。
必修	ゲーム制作トレーニング 演習 I	4	2	0	様々なゲームを制作することにより、プログラミング能力を鍛え、ゲーム制作の勘を身に付ける。
必修	ゲーム制作総合演習 I	8	0	4	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技能向上を目指す。産学連携授業。
必修	SIC（夏期集中講座）2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC（春期集中講座）2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16	16	
必選	一般英会話【NC】Ⅲ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅲ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】Ⅳ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅳ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		68	17	17	
進級必要単位		48			

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	CG・デッサン作品制作演習Ⅱ_A	8	4	0	過去作品のブラッシュアップ・サブアピールの作品制作を行う。
必修	CG・デッサン作品制作演習Ⅲ	8	0	4	個人の嗜好に沿った作品制作をし、ポートフォリオに載せる完全オリジナル作品を完成させる。
必修	CG作品制作演習Ⅰ	8	4	0	ゲーム、CG業界に向けて志望職種をアピールできるCG作品を作成する。
必修	スカルプトモデリング演習Ⅱ	4	2	0	スカルプトソフトを使用した造形・質感表現に重点を置いた作品制作。
必修	フォトリアルCG制作演習	4	2	0	光や材質の性質を学習し、シェーダーによる写実表現を追求した3D作品を制作する
必修	美術・デザイン概論_B	2	0	1	古典美術から現代美術を通じて、様々な個性表現や価値観を学習する。
必修	イラストレーター演習Ⅰ	2	1	0	Adobe Illustratorの基本的な操作方法を学習する。
必修	映像表現研究	2	0	1	映像作品の鑑賞・分析を行い、作品制作における演出や表現方法の幅を広げる。
必修	映像編集技法演習Ⅰ	2	1	0	映像制作工程におけるコンポジット（画作り）とモーションイメージ作成。
必修	卒業制作(CG)	8	0	4	学習の集大成として、オリジナル作品の制作を行う。
必修	卒業制作(CG)演習	8	0	4	学習の集大成として、オリジナル作品の制作を行う。
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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲーミフィケーション企画	4	2	0	ゲーム的手法を応用した社会やビジネスの問題解決法を学び、企画提案する。
必修	レビュー・プレゼン演習Ⅰ	2	1	0	既存ゲームの調査・分析を行い、発表することで、ゲーム会社の新人研修に倣った実践的なプレゼン訓練を行う。
必修	就職作品制作(ゲーム企画)Ⅱ	8	4	0	「就職作品制作」に引き続き、活動で必要となるオリジナルのゲーム企画書を作成し、内定獲得の実現性を高める。
必修	ゲーム仕様書作成Ⅱ	4	2	0	過去の就職試験で出された仕様書関連の課題を取り上げ、ケーススタディを行なう。
必修	CGムービー制作概論	2	1	0	ゲームイメージ共有のためのCGムービー制作技術を習得する(企画専攻対象)。
必修	CGムービー制作技法演習	2	1	0	ゲームイメージ共有のためのCGムービー制作技術を習得する(企画専攻対象)。
必修	CGムービー制作演習	4	0	2	ゲームイメージ共有のためのCGムービー制作技術を習得する(企画専攻対象)。
必修	オンラインゲーム制作演習_A	4	2	0	HTML5やJavaScriptによるブラウザゲーム制作手法を習得する。
必修	モバイルゲーム制作演習_B	4	0	2	Javaによるスマートフォンゲーム制作手法を習得する。
必修	ゲーム卒業制作演習	16	0	8	学習の集大成として作品制作を行い完成させる。
必修	ゲームマーケティング	2	1	0	「誰に対して」「何を提供して」「どう伝えるか」というマーケティングの基本知識とゲーム業界におけるマーケティングの例を学習する。
必修	メディア研究_B	4	0	2	映画・アニメなどの優秀な作品に触れ、表現方法や技術について分析・研究する。
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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	シェーダープログラミングⅡ	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Ⅰ_A	4	2	0	ブラウザベースのソーシャルゲームを制作する為の技術を習得する。
必修	オンラインゲームプログラミングⅡ	4	0	2	ソーシャルゲームで使用されるサーバーサイド開発・運用技術を習得学習する。
必修	モバイルJavaⅠ	4	2	0	Javaによるスマートフォンプログラミングを学習する。
必修	モバイルJavaⅡ	4	0	2	Javaによるスマートフォンプログラミングを学習する。
必修	ゲームエンジンプログラミングⅠ_A	4	2	0	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	ゲームエンジンプログラミングⅡ	4	0	2	各種ゲームエンジンを使ったゲーム制作手法を研究する。
必修	デザインパターンプログラミング_A	4	2	0	デザインパターンについて学習し、プログラム設計能力を向上させる。
必修	就職作品制作演習(ゲームPG)Ⅱ	8	4	0	就職活動で必要となるオリジナル作品を制作する。
必修	ゲーム卒業制作演習	16	0	8	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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲームイラスト制作 I	2	1	0	ゲームイラストにおける基礎的な作画技術を学び、イラスト原画制作を行う。
必修	ゲームイラスト制作 II	2	0	1	就職作品を意識したクオリティでのゲームイラスト原画制作を行う。
必修	ゲーム2Dイラスト制作演習	4	2	0	Photoshopを使用したレイアウトや演出表現を学習し、ゲーム2Dイラストを制作する
必修	ゲームスカルプトモダリング演習 A	4	2	0	モデリングから、スカルプトソフトを使用したテクスチャ作成、ライティングまでの一連の工程を学ぶ。
必修	ゲーム3D作品制作演習 I	8	4	0	ゲームデザイン業界への就職に必要な知識を習得し、作品を制作力を養う
必修	ゲーム3D作品制作演習 II	8	0	4	ゲームデザイン業界への就職に必要な作品を制作し、ポートフォリオを仕上げる
必修	就職ポートフォリオ制作演習（ゲームCG）	8	0	4	就職活動に必要なポートフォリオの知識を学習・実際に制作する。
必修	美術・デザイン概論_B	2	0	1	古典美術から現代美術を通じて、様々な個性表現や価値観を学習する。
必修	造形デザイン概論_A	2	1	0	「構成学」で造形の基礎を学びながら演習を行い、説得力のある作品を作成する。
必修	ゲーム制作総合演習Ⅱ	8	4	0	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技能向上を目指す。産学連携授業。
必修	ゲーム制作総合演習Ⅲ_B	8	0	4	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技能向上を目指す。産学連携授業。
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、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
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、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	SIC（夏期集中講座）2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC（春期集中講座）2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
合計		68	17	17	
進級必要単位		48			



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ソーシャルゲーム企画A	4	2	0	ソーシャルゲームについて学び、企画書を作成する。
必修	企画会議シミュレーションⅡ	4	2	0	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	就職作品制作(ゲーム企画)Ⅰ	8	0	4	就職活動時に企業へ提出し、一次審査を突破できるレベルのオリジナルのゲーム企画書を作成する。産学連携授業。
必修	ゲームシナリオ	4	0	2	シナリオ・脚本の特殊文体を理解しゲームからアニメーション等、広くメディア原作の執筆を行う。
必修	ゲーム仕様書作成Ⅱ	4	2	0	過去の就職試験で出された仕様書関連の課題を取り上げ、ケーススタディを行なう。
必修	CGムービー制作概論	2	1	0	ゲームイメージ共有のためのCGムービー制作技術を習得する(企画専攻対象)。
必修	CGムービー制作技法演習	2	1	0	ゲームイメージ共有のためのCGムービー制作技術を習得する(企画専攻対象)。
必修	CGムービー制作演習	4	0	2	ゲームイメージ共有のためのCGムービー制作技術を習得する(企画専攻対象)。
必修	オンラインゲーム制作演習_A	4	2	0	HTML5やJavaScriptによるブラウザゲーム制作手法を習得する。
必修	モバイルゲーム制作演習_B	4	0	2	Javaによるスマートフォンゲーム制作手法を習得する。
必修	ゲーム制作総合演習Ⅱ	8	4	0	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技能向上を目指す。産学連携授業。
必修	ゲーム制作総合演習Ⅲ_B	8	0	4	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技能向上を目指す。産学連携授業。
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、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
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、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	SIC(夏期集中講座) 2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座) 2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
合計		68	17	17	
進級必要単位		48			

## ゲーム開発エキスパートコース・ゲームプログラム専攻

3年次

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲーム物理Ⅰ	4	2	0	3Dゲームプログラミングでリアルな動きの表現に必要な物理学を学習する。
必修	ゲーム物理Ⅱ	4	0	2	3Dゲームプログラミングでリアルな動きの表現に必要な物理学を学習する。
必修	シェーダープログラミングⅡ	4	2	0	プログラマブルシェーダを中心とした最新CG処理について学習する。
必修	シェーダープログラミングⅢ	4	0	2	プログラマブルシェーダを中心とした最新CG処理について学習する。
必修	オンラインゲームプログラミングⅠ_A	4	2	0	フラウザベースのソーシャルゲームを制作する為の技術を習得する。
必修	オンラインゲームプログラミングⅡ	4	0	2	ソーシャルゲームで使用されるサーバーサイド開発・運用技術を習得学習する。
必修	モバイルJavaⅠ	4	2	0	Javaによるスマートフォンプログラミングを学習する。
必修	モバイルJavaⅡ	4	0	2	Javaによるスマートフォンプログラミングを学習する。
必修	ゲームC#_A	4	2	0	Visual C#を使ったプログラミング技術について学習する。
必修	ゲームエンジンプログラミングⅠ_B	4	0	2	ゲームエンジン(Unity)を使ったゲーム制作手法を習得する。
必修	ゲーム制作総合演習Ⅱ	8	4	0	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技能向上を目指す。産学連携授業。
必修	ゲーム制作総合演習Ⅲ_B	8	0	4	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技能向上を目指す。産学連携授業。
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、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
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、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	SIC(夏期集中講座) 2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座) 2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
合計		68	17	17	
進級必要単位		48			



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3Dビジュアル制作演習	8	4	0	3DCGの応用知識、技法を習得し、作品をビジュアルアップする。
必修	ゲーム3D作品制作演習Ⅲ	8	4	0	ゲームデザイン業界への就職に必要な知識を習得し、作品を制作力を養う。
必修	ゲーム3D作品制作演習Ⅳ	8	0	4	ゲームデザイン業界への就職に必要な作品を制作し、ポートフォリオを仕上げる
必修	ゲームエンジン演習	2	0	1	ゲームエンジンを使ったゲーム制作手法を習得する。
必修	メディア研究_A	4	2	0	映画・アニメなどの優秀な作品に触れ、表現方法や技術について分析・研究する。
必修	造形デザイン概論_B	2	0	1	「構成学」で造形の基礎を学びながら演習を行い、説得力のある作品を制作する。
必修	ゲーム制作総合演習Ⅲ_A	8	4	0	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技能向上を目指す。産学連携授業。
必修	ゲーム卒業制作演習	16	0	8	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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	ゲームフィクション企画	4	2	0	ゲーム的手法を応用した社会やビジネスの問題解決法を学び、企画提案する。
必修	企画会議シミュレーションⅡ	4	2	0	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	就職作品制作(ゲーム企画)Ⅱ	8	4	0	「就職作品制作」に引き続き、活動で必要となるオリジナルのゲーム企画書を作成し、内定獲得の実現性を高める。
必修	ゲーム企画ゼミ	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	グラフィックデザイン演習Ⅰ	2	1	0	Adobe Ilustratorの基本操作を学び、それを活用したロゴのデザイン技術を学習する。
必修	ゲーム制作総合演習Ⅲ_A	8	4	0	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技能向上を目指す。産学連携授業。
必修	ゲーム卒業制作演習	16	0	8	学習の集大成として作品制作を行い完成させる。
必修	ゲームマーケティング	2	1	0	「誰に対して」「何を提供して」「どう伝えるか」というマーケティングの基本知識とゲーム業界におけるマーケティングの例を学習する。
必修	メディア研究_B	4	0	2	映画・アニメなどの優秀な作品に触れ、表現方法や技術について分析・研究する。
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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			



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	2	1	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プログラミング演習	2	1	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	オンラインゲームプログラミングⅢ	2	1	0	ソーシャルゲームで使用されるサーバーサイド開発・運用技術を習得学習する。
必修	オンラインゲームプログラミング演習Ⅲ	2	1	0	ソーシャルゲームで使用されるサーバーサイド開発・運用技術を習得学習する。
必修	iOSゲームプログラミング	2	1	0	iPhoneに代表されるApple社製品に搭載されているiOS上で動作するゲームの作成技法を学習する。
必修	iOSゲームプログラミング演習	2	1	0	iPhoneに代表されるApple社製品に搭載されているiOS上で動作するゲームの作成技法を学習する。
必修	VR/ARゲームプログラミング演習	4	0	2	各種外部装置を使ったプログラミング技術を学習する。
必修	ゲームエンジンプログラミング演習Ⅱ	4	2	0	各種ゲームエンジンを使ったゲーム制作手法を研究する。
必修	組み込み制御プログラミング演習	2	0	1	組み込み制御に関するプログラミング技術を学習する
必修	デザインパターンプログラミング_B	2	0	1	デザインパターンについて学習し、プログラム設計能力を向上させる。
必修	デザインパターンプログラミング演習_B	2	0	1	デザインパターンについて学習し、プログラム設計能力を向上させる。
必修	コーディング技法	2	0	1	
必修	ゲーム制作総合演習Ⅲ_A	8	4	0	チームによるゲーム制作を行うことで、多人数による開発の経験と技能向上を目指す。産学連携授業。
必修	ゲーム卒業制作演習	16	0	8	学習の集大成として作品制作を行い完成させる。
必修	メディア研究_A	4	2	0	映画・アニメなどの優秀な作品に触れ、表現方法や技術について分析・研究する。
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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	データベースIII	2	1	0	データベース設計の基礎とAccessVBAの基本文法を学習する。
必修	データベース演習III	2	1	0	AccessのマクロとVBAについて学習し、小規模なデータベースシステムを作成する。
必修	データベースIV	2	0	1	データベース設計の基礎とAccessVBAの基本文法を学習する。
必修	データベース演習IV	2	0	1	AccessのマクロとVBAについて学習し、小規模なデータベースシステムを作成する。
必修	アプリケーション演習III	2	1	0	Microsoft Word・Excelの実務的な操作及び高度な活用方法を学習する。
必修	アプリケーション演習IV	2	0	1	Microsoft Word・Excelの実務的な操作及び高度な活用方法を学習する。
必修	VBA I	2	1	0	Microsoft Excelに付属するBasic言語VBA(Visual Basic for Application)により、プログラム作成の演習を行なう。
必修	VBA演習 I	2	1	0	Microsoft Excelに付属するBasic言語VBA(Visual Basic for Application)により、プログラム作成の演習を行なう。
必修	VBA II	2	0	1	Microsoft Excelに付属するBasic言語VBA(Visual Basic for Application)により、プログラム作成の演習を行なう。
必修	VBA演習 II	2	0	1	Microsoft Excelに付属するBasic言語VBA(Visual Basic for Application)により、プログラム作成の演習を行なう。
必修	会計ソフト演習 I	2	1	0	「会計ソフト」弥生会計で設定、入力、運用方法を学び経理の実務処理を経験する。
必修	会計ソフト演習 II	2	0	1	「会計ソフト」弥生会計で設定、入力、運用方法を学び経理の実務処理を経験する。
必修	ビジネス・シミュレーション演習 I	4	2	0	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。産学連携授業。
必修	ビジネス・シミュレーション演習 II	4	0	2	ECC独自のWebビジネスシステムを用いて、仮想の会社を設立し、仮想のインターネットショップを運営する。産学連携授業。
必修	ビジネス実務III	4	2	0	「サービス接遇」「オフィス実務」の知識を深め、実践しながら学ぶ。「サービス接遇検定試験と秘書検定のそれぞれ上級の資格取得を狙う。
必修	ビジネス実務IV	4	0	2	社会人にとつて必須の技能であるビジネスの場の秩序に関する考え方・礼儀などのビジネスマナーを中心にしていく。
必修	ビジネス実践トレーニング I	2	1	0	ビジネスの場における立ち居振る舞いを、実践的に学ぶ。
必修	ビジネス実践トレーニング II	2	0	1	ビジネスの場における立ち居振る舞いを、実践的に学ぶ。
必修	マーケティング企画技術 I	2	1	0	観察から、発想、企画立案、プレゼンまでマーケティングの発想力と思考力を身につける。
必修	マーケティング企画技術 II	2	0	1	観察から、発想、企画立案、プレゼンまでマーケティングの発想力と思考力を身につける。
必修	ビジネス会計 I	2	1	0	会計の用語、財務諸表の構造・読み方など財務諸表を理解するための基礎的な力を身につける。
必修	ビジネス会計 II	2	0	1	会計の用語、財務諸表の構造・読み方など財務諸表を理解するための基礎的な力を身につける。
必修	ロジカル・シンキング	2	1	0	実践的アウトプット力(考察・書く・話す)を習得する。
必修	ロジカルライティング	2	0	1	文章を組み立てる能力を習得することを目的に実践的な講義内容ですすめて行く。具体的には論作文、ビジネス上必要な報告書などの作成を実践的に学ぶ。
必修	就職対策 II	2	1	0	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	フリーペーパー演習	6	3	0	学生のみで誌面を企画立案する事で、全体の流れとページネーション学ぶ。
必修	公募作品制作(グラフィック)演習Ⅰ	4	2	0	対外的に応募する事で、業界基準を肌で感じ、意識レベルとスキル向上を図る。
必修	クロスメディアワーク演習	6	3	0	同じプロジェクトからWEB・グラフィックなど媒体別にマッチングさせた企画・制作をする。
必修	スキルアップワーク演習	4	0	2	得意分野と苦手分野を把握し、各個人にマッチしたブラッシュアップをはかる。
必修	写真技術_A	4	2	0	写真撮影における構図の考え方のほか、色や素材感の再現、また、遠近感や立体感の表現や照明の展開による印象の違いなどを学習する。
必修	DTP技術演習Ⅲ	4	2	0	AdobeInDesignによる技術の向上を図ると共に、ページネーション等の構成面を学ぶ。
必修	DTP技術演習Ⅳ	4	0	2	Photoshop、InDesign、Illustratorを使ったDTPの総合的なスキルを養う。
必修	コミュニケーションデザイン演習Ⅲ	4	2	0	クライアント目線のマーケティングやプロモーションの意識を高めるために、オリジナルの商品やサービスの考案を行う。更に、作品制作として、そのSPツールの制作を行う。また、企業との連携授業を実施することで、より実践的なスキルを身につける。
必修	コミュニケーションデザイン演習Ⅳ	4	0	2	クライアントの要求に対しての制作において、質・量・幅など様々な面でのクオリティを上げていく。また、かこしまデザインアワードに合わせて、実商品のマーケティング、プランディングの中でデザイン制作を行う。
必修	卒業制作(グラフィック)	8	0	4	学習の集大成として、オリジナル作品の制作を行なう。
必修	卒業制作(グラフィック) 演習	8	0	4	学習の集大成として、オリジナル作品の制作を行なう。
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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	アニメキャラクタデザインⅠ	2	1	0	Photoshopを使用して原画のスキャニング及び彩色技術を学習し、キャラクターイラストを制作する。
必修	アニメキャラクタデザインⅡ	2	0	1	Photoshopを使用してオリジナルキャラクターイラストを制作する。
必修	アニメキャラクタデザイン演習Ⅰ	2	1	0	Photoshopを使用して原画のスキャニング及び彩色技術を学習し、キャラクターイラストを制作する。
必修	アニメキャラクタデザイン演習Ⅱ	2	0	1	Photoshopを使用してオリジナルキャラクターイラストを制作する。
必修	テッサンCⅠ	4	2	0	テッサン・クロッキーおよび写真模写を通じて、基礎テッサン力の形と色の感性を養う。
必修	テッサンCⅡ	4	0	2	テッサン・クロッキーおよび写真模写を通じて、基礎テッサン力の形と色の感性を更に養う。
必修	2DCG基礎演習	2	1	0	Adobe Photoshopの基本操作と、画像加工・合成技術の基礎を習得する。
必修	3DCG演習Ⅰ	2	1	0	Softimageを使用して3DCGモーテリングの基礎技術を習得する。
必修	3DCG演習Ⅱ	2	0	1	Softimageを使用して3DCGアニメーションの基礎技術を習得する。
必修	コミュニティ作画Ⅰ	2	1	0	効果的な意見交換の方法を学習し、実践する模擬制作実習。
必修	コミュニティ作画Ⅱ	2	0	1	衝突と競争を主テーマとした、意見交換と作品制作。
必修	背景パース技法Ⅰ	2	1	0	基本的な透視図法を学び、イラスト用背景、風景の作画技法を習得する。
必修	アニメーション技術演習Ⅰ	2	1	0	基本的なアニメ制作の手順を学習し、アニメーション作画技術を習得する。
必修	アニメーション技術演習Ⅱ	2	0	1	人の自然な動作を中心にアニメーションの作画技術を習得する。
必修	アニメ作画技法演習Ⅰ	2	1	0	アニメーションにおける原画・動画のクリンナップ基礎知識・技術を習得する。
必修	アニメ作画技法演習Ⅱ	2	0	1	原画・動画のクリンナップ技術の異なる向上とキャラクター作成の知識・技術を習得する。
必修	デジタルアニメ制作演習Ⅰ	2	1	0	デジタルアニメ制作ソフトRETAS STUDIOを使用してアニメ制作の基礎技術を習得する。
必修	デジタルアニメ制作演習Ⅱ	2	0	1	デジタル撮影機AfterEffectsを使用してアニメ編集の基礎技術を習得する。
必修	クリエイティブワーク(アニメ)演習Ⅰ	4	2	0	各個人で映像作品を彩色・編集する。
必修	就職ポートフォリオ制作(アニメ)演習	2	0	1	アニメ会社に就職するための習作スケッチ作品を作成する。
必修	進級制作(アニメ)演習Ⅰ	4	0	2	すでに習得しているアニメ制作技術を用いてオリジナルアニメ制作をおこなう作品制作授業。
必修	映像制作概論	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を習得し、企業に認められる映像作品を制作する。
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、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
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、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	SIC(夏期集中講座)2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座)2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16	16	
必選	一般英会話【NC】Ⅰ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅰ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		68	17	17	
進級必要単位		58			

区分	科目名	単位数	週時間数	講座概要
			前期	
必修	HTML/CSS演習_B	2	0 1	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	色彩構成Ⅰ_A	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	フォトレタッチ演習Ⅰ_A	2	1 0	Adobe Photoshopの基本操作と、フォトレタッチ（写真加工・修正）の技術を習得する。
必修	フォトレタッチ演習Ⅱ	2	0 1	Adobe Photoshopの基本操作と、フォトレタッチ（写真加工・修正）の技術を習得し、作品制作技術を学ぶ。
必修	イラストレーター演習Ⅰ	2	1 0	Adobe Illustratorの基本的な操作方法を学習する。
必修	イラストレーター演習Ⅱ	2	0 1	Adobe Illustrator技術の習得と、作品の制作技術を学ぶ。
必修	DTP技術演習Ⅰ	4	2 0	AdobeInDesignの操作方法を学び、誌面レイアウトの在り方を知る。
必修	DTP技術演習Ⅱ	4	0 2	AdobeInDesign上での文字詰め・空間の使い方などの組版スキル向上を狙う。
必修	エディトリアル演習	2	0 1	書籍などの出版物をデザイン的に美しく、読みやすいように編集するための手法を学習する。
必修	コミュニケーションデザイン演習Ⅰ	4	2 0	マーケティングやプロモーションの基礎を勉強し、企画・発想力のトレーニングからビジュアル表現として作品制作・発表を繰り返し行う。また、企業との連携授業を実施することで、より実践的なスキルを身につける。
必修	コミュニケーションデザイン演習Ⅱ	4	0 2	実践的なマーケティングや商品プロモーションの研究を行う。また、がこしまテザインアワードに合わせて、実商品のマーケティング、プランニングの中でデザイン制作を行う。
必修	ビジュアルデザイン演習_A	2	1 0	文字や画像などのレイアウトや配色の練習を繰り返し、デザインのルールを学ぶ。
必修	ノベルティグッズ制作演習	2	1 0	ノベルティグッズを通じて、企画の大切さと制作物が形になる喜びを知る。
必修	クリエイティフワーク(グラフィック)演習Ⅰ	4	2 0	制作物の企画から完成までの流れを学習し、オリジナルの作品として完成させる。
必修	進級制作(グラフィック)	4	0 2	就職活動を意識した作品の制作と技術の習得
必修	就職ポートフォリオ制作(グラフィック)演習	2	0 1	就職活動に必要なポートフォリオを作成する。
必修	ビジネスアプリケーション演習_A	2	1 0	Word・Excel・Power Pointの基本操作を学ぶ。
必修	デッサン基礎Ⅰ	2	1 0	デッサン・クロッキーおよび写真模写を通じて、基礎デッサン力の主に形の感性を養う。
必修	デッサン基礎Ⅱ	2	0 1	デッサン・クロッキーおよび写真模写を通じて、基礎デッサン力の主に色の感性を養う。
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、各自に必要な知識・技能の確認を行なう。
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、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	SIC(夏期集中講座) 2015※	4	2 0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座) 2015※	4	0 2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16 16	
必選	一般英会話【NC】Ⅰ	2	1 0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅰ	2	1 0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】Ⅱ	2	0 1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅱ	2	0 1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1 1	
合計		68	17 17	
進級必要単位		58		

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	HTML/CSS演習	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	Webアプリケーション演習_A	4	2	0	Webサイト制作において必要となるアプリケーションの基本操作を学習し、サイト構築における一連の流れを理解し制作する。
必修	XHTML/CSS演習	4	0	2	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	2	0	1	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	PHP基礎演習	2	0	1	サーバサイドスクリプト言語PHPの基礎技術を習得し、PHPを利用したWebサイト構築が出来るようになる。
必修	色彩構成Ⅰ_A	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	フォトレタッチ演習Ⅰ_A	2	1	0	Adobe Photoshopの基本操作と、フォトレタッチ（写真加工・修正）の技術を習得する。
必修	フォトレタッチ演習Ⅱ	2	0	1	Adobe Photoshopの基本操作と、フォトレタッチ（写真加工・修正）の技術を習得し、作品制作技術を学ぶ。
必修	写真技術_A	4	2	0	写真撮影における構図の考え方のほか、色や素材感の再現、また、遠近感や立体感の表現や照明の展開による印象の違いなどを学習する。
必修	イラストレーター演習Ⅰ	2	1	0	Adobe Illustratorの基本的な操作方法を学習する。
必修	イラストレーター演習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	Web設計演習Ⅰ	2	1	0	サイト制作に関する知識や業界の流れなどを事例を元に学習しWebに関する基礎的な知識を習得する。
必修	Web設計演習Ⅱ	2	0	1	ユーザビリティ・アクセシビリティの観点から、ユーザーが利用しやすいWebサイト構築を学ぶ。
必修	ページデザイン演習	2	0	1	プロの作成したデザインから表現方法や技術を学び制作の中から、自身のデザインの引き出しを増やす。
必修	スマートフォン設計演習	2	0	1	HTML5,CSS3を使用し、スマートフォンサイトにおけるWebサイトの構築方法を学ぶ。
必修	就職ポートフォリオ制作(Web)演習_B	2	0	1	企業にPRするために必要なポートフォリオ（Webサイト）を作成を行う。産学連携授業。
必修	クリエイティブワーク(Web)演習Ⅰ	4	2	0	作品制作を行い、9月に発表会を行う
必修	進級制作(Web)演習Ⅰ	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	ビジネスアプリケーション演習_A	2	1	0	Word・Excel・Power Pointの基本操作を学ぶ。
必修	キャリアデザイン	2	1	0	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
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、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	SIC(夏期集中講座)2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座)2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16	16	
必選	一般英会話【NC】Ⅰ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅰ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		68	17	17	
進級必要単位		58			

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	美術・デザイン概論_B	2	0	1	古典美術から現代美術を通じて、様々な個性表現や価値観を学習する。
必修	キャラクターデザインⅠ	2	1	0	キャラクターの基本設計及び描き方の基礎を学習し、オリジナルキャラクターの設定画を作画する。
必修	キャラクターデザインⅡ	2	0	1	様々な種族や個性、性格をビジュアル化し、より商品価値を意識したオリジナルキャラクターをデザインする。
必修	イラスト原画制作	2	0	1	ゲームイラストにおける基礎的な作画技術を学び、イラスト原画制作を行う。
必修	2DCG基礎演習	2	1	0	Adobe Photoshopの基本操作と、画像加工・合成技術の基礎を習得する
必修	2Dペイント演習Ⅰ	2	0	1	Photoshopの彩色ツールを学習し、デジタルペイントの基礎技術を習得する
必修	3Dキャラクタモデリング演習Ⅰ	4	2	0	3DCG制作ソフトの基本操作を学習し、3Dキャラクターモデルを制作する。
必修	3Dキャラクタモデリング演習Ⅱ	4	0	2	質感や個性表現を学習し、オリジナルの3Dキャラクターモデルを制作する
必修	3D背景モデリング演習	4	0	2	3D背景のモデリングを学習し、様々な質感に応じたテクスチャーマッピング技術を習得する
必修	3Dアニメーション演習Ⅰ	4	2	0	3Dキャラクタを動かす為のスケルトン構造と基礎アニメーション技法を習得する。
必修	3Dアニメーション演習Ⅱ	4	0	2	3Dキャラクターに様々なシチュエーションに応じた演技をとらせる
必修	デッサン・CG作品制作演習Ⅰ	16	8	0	自ら課題を企画し、講師個別指導のもとアナログ及びCG作品を制作する。
必修	デッサン・CG作品制作演習Ⅱ	8	0	4	自ら課題を企画し、講師個別指導のもとアナログ及びCG作品を制作する。
必修	SIC(夏期集中講座)2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC(春期集中講座)2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16	16	
必選	一般英会話【NC】Ⅰ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅰ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		68	17	17	
進級必要単位		58			



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	HTML/CSS演習	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	XHTML/CSS演習	4	0	2	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	2	0	1	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アプリケーション演習 A	4	2	0	Webサイト制作において必要となるアプリケーションの基本操作を学習し、サイト構築における一連の流れを理解し制作する。
必修	スマートフォン設計演習	2	0	1	HTML5,CSS3を使用し、スマートフォンサイトにおけるWebサイトの構築方法を学ぶ。
必修	フォトレタッチ演習 I_A	2	1	0	Adobe Photoshopの基本操作と、フォトレタッチ（写真加工・修正）の技術を習得する。
必修	フォトレタッチ演習 II	2	0	1	Adobe Photoshopの基本操作と、フォトレタッチ（写真加工・修正）の技術を習得し、作品制作技術を学ぶ。
必修	イラストレーター演習 I	2	1	0	Adobe Illustratorの基本的な操作方法を学習する。
必修	イラストレーター演習 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	エディトリアル演習	2	0	1	書籍などの出版物をデザイン的に美しく、読みやすいように編集するための手法を学習する。
必修	DTP技術演習 I	4	2	0	AdobeInDesignの操作方法を学び、誌面レイアウトの在り方を知る。
必修	DTP技術演習 II	4	0	2	AdobeInDesign上での文字詰め・空間の使い方などの組版スキル向上を狙う。
必修	Web設計演習 I	2	1	0	サイト制作に関する知識や業界の流れなどを事例を元に学習しWebに関する基礎的な知識を習得する。
必修	Web設計演習 II	2	0	1	ユーザビリティ・アクセシビリティの観点から、ユーザーが利用しやすいWebサイト構築を学ぶ。
必修	ページデザイン演習	2	0	1	プロの作成したデザインから表現方法や技術を学び制作の中から、自身のデザインの引き出しを増やす。
必修	クリエイティブワーク (Web) 演習 I	4	2	0	作品制作を行い、9月に発表会を行う
必修	進級制作 (Web) 演習 I	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	ビジネスアプリケーション演習 A	2	1	0	Word・Excel・Power Pointの基本操作を学ぶ。
必修	色彩構成 I_A	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	デッサン基礎 I	2	1	0	デッサン・クロッキーおよび写真模写を通じて、基礎デッサン力の主に形の感性を養う。
必修	SIC (夏期集中講座) 2015※	4	2	0	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
必修	SPIC (春期集中講座) 2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		64	16	16	
必選	一般英会話【NC】 I	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】 I	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】 II	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】 II	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		68	17	17	
進級必要単位		58			

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	3DCG演習Ⅲ	2	1	0	Softimageを使用して作画アニメのための素材を制作するための基礎技術を習得する。
必修	デッサンCⅢ	4	2	0	基礎デッサン力を更に高め、就職用デッサン作品レベルに近づくことを目指す。
必修	アニメイラスト演習	2	1	0	イラスト作画における効果的なレイアウトや構図を学び、イラスト原画制作を行う。
必修	背景バース技法Ⅱ	2	1	0	ロケーションを演出する様々なバースデザインを学び、イラスト用背景、風景の作画技法を習得する。
必修	アニメ作画技法演習Ⅲ	4	2	0	現場同様の作業工程を学び、高度な動作作画技法を習得する。
必修	アニメ作画技法演習Ⅳ	4	0	2	具体的な企業の就職試験を意識し、より高度なアニメ作画技法を習得する。
必修	アニメーション技術演習Ⅲ	2	1	0	カメラワークや撮影を意識したアニメーションの作画技術を習得する。
必修	アニメーション技術演習Ⅳ	2	0	1	業界就職課題の対策として、実戦的なアニメーションの作画技術を習得する。
必修	デジタルアニメ制作演習Ⅲ	2	1	0	デジタル彩色作画ソフトPhotoshopを使用して美術作品制作の技術を習得する。
必修	コミュニケーション作画Ⅲ	2	1	0	多人数に高評価を得る作品という主テーマから逆算した、意見交換と作品制作。
必修	コミュニケーション作画Ⅳ	2	0	1	多人数制作による相乗効果を主テーマとした、意見交換と作品制作。
必修	クリエイティブワーク(アニメ)演習Ⅱ	4	2	0	オリジナルアニメ設定画を制作する。
必修	卒業制作(アニメ)	8	0	4	アニメ制作もしくは設定画を制作する作品制作授業。
必修	卒業制作(アニメ)演習	8	0	4	アニメ制作もしくは設定画を制作する作品制作授業。
必修	アニメキャラクタデザインⅢ	2	1	0	イラスト作成に必要なポージングを学び、作画技術を習得する。
必修	アニメキャラクタデザインⅣ	2	1	0	デジタルペイントの基礎を学習し、多様な着色技術を習得する。
必修	アニメキャラクタデザインⅤ	2	0	1	ボーズ、三面図を学習し、キャラクタデザインのワークフローを習得する。
必修	アニメキャラクタデザインⅥ	2	0	1	イラスト作成の応用技術を学習し、オリジナルイラストを完成させる。
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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	フリーペーパー演習	6	3	0	学生のみで誌面を企画立案する事で、全体の流れとページネーションを学ぶ。
必修	公募作品制作(グラフィック)演習Ⅰ	4	2	0	対外的に応募する事で、業界基準を肌で感じ、意識レベルとスキル向上を図る。
必修	クロスメディアワーク演習	6	3	0	同じプロジェクトからWEB・グラフィックなど媒体別にマッチングさせた企画・制作をする。
必修	スキルアップワーク演習	4	0	2	得意分野と苦手分野を把握し、各個人にマッチしたブラッシュアップをはかる。
必修	写真技術_A	4	2	0	写真撮影における構図の考え方のほか、色や素材感の再現、また、遠近感や立体感の表現や照明の展開による印象の違いなどを学習する。
必修	DTP技術演習Ⅲ	4	2	0	AdobeInDesignによる技術の向上を図ると共に、ページネーション等の構成面を学ぶ。
必修	DTP技術演習Ⅳ	4	0	2	Photoshop、InDesign、Illustratorを使ったDTPの総合的なスキルを養う。
必修	コミュニケーションデザイン演習Ⅲ	4	2	0	クライアント目線のマーケティングやプロモーションの意識を高めるために、オリジナルの商品やサービスの考案を行う。更に、作品制作として、そのSPツールの制作を行う。また、企業との連携授業を実施することで、より実践的なスキルを身につける。
必修	コミュニケーションデザイン演習Ⅳ	4	0	2	クライアントの要求に対しての制作において、質・量・幅など様々な面でのクオリティを上げていく。また、かこしまデザインアワードに合わせて、実商品のマーケティング、プランディングの中でデザイン制作を行う。
必修	卒業制作(グラフィック)	8	0	4	学習の集大成として、オリジナル作品の制作を行なう。
必修	卒業制作(グラフィック) 演習	8	0	4	学習の集大成として、オリジナル作品の制作を行なう。
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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			

区分	科目名	単位数	週時間数	講座概要
			前期	
必修	マークアップ演習	2	1 0	複数人でのメンテナンスを考慮したCSSの設計方法や、ガイドラインを元により統一性のあるメンテナンス性の高いコーディングを学習する。
必修	サーバサイドプログラム演習	4	2 0	サーバサイドプログラミング言語であるPHP・SQLとデータベースを利用した、実践的なWebシステム構築の方法を学習します。
必修	JavaScript演習Ⅱ	4	2 0	JavaScript演習Ⅰで習得したJavaScriptの知識を応用し、JavaScriptライブラリや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	スマートフォンデザイン演習	2	1 0	スマートフォンサイト作成の際に必要になるインターフェイスの考え方やデザインにおける制作方法を学ぶ。
必修	WordPress演習	4	2 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	インターネットマーケティング演習	6	3 0	Webサイトを中心とした、マーケティング手法の研究と、制作から検証までの作業を具体的に実践していく。
必修	映像コンテンツ演習	2	0 1	「Adobe AfterEffects」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	クロスメディアワーク演習	6	3 0	同じプロジェクトからWEB・グラフィックなど媒体別ににマッチングさせた企画・制作をする。
必修	フリースタイルコンペティション(Web)演習	6	0 3	月ごとに出されるテーマで創作・発表を繰り返し、スキルアップを図る。
必修	卒業制作(Web)	8	0 4	Webデザイナーコースの学習の集大成として、オリジナル作品（Web作品）の制作を行う。
必修	卒業制作(Web)演習	8	0 4	Webデザイナーコースの学習の集大成として、オリジナル作品（Web作品）の制作を行う。
必修	スキルアップワーク演習	4	0 2	得意分野と苦手分野を把握し、各個人にマッチしたプラッシュアップをはかる。
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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0 1	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。
合計		60	15 15	
卒業必要単位		48		

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	CG作品制作演習Ⅰ	8	4	0	ゲーム、CG業界に向けて志望職種をアピールできるCG作品を作成する。
必修	CG作品制作演習Ⅱ	8	0	4	希望する職種に就くためのCG作品を作成する
必修	背景パース技法Ⅰ	2	1	0	基本的な透視図法を学び、イラスト用背景、風景の作画技法を習得する
必修	2Dペイント演習Ⅱ	2	1	0	Photoshopによる質感表現を学習し、フォトリアルペイティング技術を習得する
必修	2Dイラスト制作演習	4	2	0	Photoshopを使用してレイアウトや演出表現を学習し、2Dイラストを作成する
必修	スカルプトモデリング演習Ⅰ	4	2	0	モデリングから、スカルプトソフトを使用したテクスチャ作成、ライティングまでの一連の工程を学ぶ。
必修	映像制作演習	4	2	0	「カメラで撮影された画」「レンダリングされたCG」といった映像の「素材」を、さらに印象深く仕上げるためのアプリケーションの操作を理解・習得し、効果や合成を利用した映像制作を実践する。
必修	映像制作概論	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を習得し、企業に認められる映像作品を制作する。
必修	CG・ティッサン作品制作演習Ⅰ_B	8	0	4	個人の力量に合った指定作品の制作をし、基礎作品力を高める。
必修	就職ポートフォリオ制作(CG)演習	8	0	4	就職活動に必要なポートフォリオの知識を学習・実際に制作する。産学連携授業。
必修	プレゼンテーション演習Ⅰ_A	2	1	0	聞き手の記憶に残るプレゼンテーション技術およびプレゼンテーション技法を学習する。
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、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
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、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	就職対策Ⅱ	2	0	1	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
小計		58	14	15	
必選	一般英会話【NC】Ⅲ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅲ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】Ⅳ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅳ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		62	15	16	
進級必要単位		48			

区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	PHP基礎演習	2	0	1	サーバサイドスクリプト言語PHPの基礎技術を習得し、PHPを利用したWebサイト構築が出来るようになる。
必修	フリーペーパー演習	6	3	0	学生のみで誌面企画立案する事で、全体の流れとページーション学ぶ。
必修	スマートフォン設計演習	2	0	1	HTML5,CSS3を使用し、スマートフォンサイトにおけるWebサイトの構築方法を学ぶ。
必修	マークアップ演習	2	1	0	複数人でのメンテナンスを考慮したCSSの設計方法や、ガイドラインを元に、より統一性のあるメンテナンス性の高いコーディングを学習する。
必修	クロスメディアワーク演習	6	3	0	同じプロジェクトからWEB・グラフィックなど媒体別にマッチングさせた企画・制作をする。
必修	フリースタイルコンペティション(グラフィック)演習	4	0	2	月ごとに出されるテーマで創作・発表を繰り返し、スキルアップを図る。
必修	JavaScript演習Ⅱ	4	2	0	JavaScript演習Ⅰで習得したJavaScriptの知識を応用し、JavaScriptライブラリや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	DTP技術演習Ⅲ	4	2	0	AdobeInDesignによる技術の向上を図ると共に、ページーション等の構成面を学ぶ。
必修	DTP技術演習Ⅳ	4	0	2	Photoshop、InDesign、Illustratorを使ったDTPの総合的なスキルを養う。
必修	コミュニケーションデザイン演習Ⅰ	4	2	0	マーケティングやプロモーションの基礎を勉強し、企画・発想力のトレーニングからビジュアル表現として作品制作・発表を繰り返し行う。また、企業との連携授業を実施することで、より実践的なスキルを身につける。
必修	コミュニケーションデザイン演習Ⅱ	4	0	2	実践的なマーケティングや商品プロモーションの研究を行う。また、かこしまデザインアワードに合わせて、実商品のマーケティング、ブランディングの中でデザイン制作を行う。
必修	写真技術_B	4	0	2	写真撮影における構図の考え方のほか、色や素材感の再現、また、遠近感や立体感の表現や照明の展開による印象の違いなどを学習する。
必修	就職ポートフォリオ制作(Web)演習_B	2	0	1	企業にPRするために必要なポートフォリオ(Webサイト)を作成を行う。産学連携授業。
必修	進級制作(グラフィック)演習Ⅰ	4	0	2	就職活動を意識した作品の制作と技術の習得
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、各自に必要な知識・技能の確認を行う。
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、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	一般英会話【NC】Ⅲ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅲ	2	1	0	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
必選	一般英会話【NC】Ⅳ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅳ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		4	1	1	
合計		60	15	15	
進級必要単位		48			



区分	科目名	単位数	週時間数		講座概要
			前期	後期	
必修	CG・デッサン作品制作演習Ⅱ_A	8	4	0	過去作品のブラッシュアップ・サブアピールの作品制作を行う。
必修	CG・デッサン作品制作演習Ⅲ	8	0	4	個人の嗜好に沿った作品制作をし、ポートフォリオに載せる完全オリジナル作品を完成させる。
必修	CG作品制作演習Ⅰ	8	4	0	ゲーム、CG業界に向けて志望職種をアピールできるCG作品を作成する。
必修	スカルプトモデリング演習Ⅱ	4	2	0	スカルプトソフトを使用した造形・質感表現に重点を置いた作品制作。
必修	フォトリアルCG制作演習	4	2	0	光や材質の性質を学習し、シェーダーによる写実表現を追求した3D作品を制作する
必修	美術・デザイン概論_B	2	0	1	古典美術から現代美術を通じて、様々な個性表現や価値観を学習する。
必修	イラストレーター演習Ⅰ	2	1	0	Adobe Illustratorの基本的な操作方法を学習する。
必修	映像表現研究	2	0	1	映像作品の鑑賞・分析を行い、作品制作における演出や表現方法の幅を広げる。
必修	映像編集技法演習Ⅰ	2	1	0	映像制作工程におけるコンポジット（画作り）とモーションイメージ作成。
必修	卒業制作(CG)	8	0	4	学習の集大成として、オリジナル作品の制作を行う。
必修	卒業制作(CG)演習	8	0	4	学習の集大成として、オリジナル作品の制作を行う。
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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			

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ム演習	4	2	0	サーバーサイドプログラミング言語であるPHP・SQLとデータベースを利用した、実践的なWebシステム構築の方法を学習します。
必修	コミュニケーションデザイン演習Ⅲ	4	2	0	クライアント目線のマーケティングやプロモーションの意識を高めるために、オリジナルの商品やサービスの考案を行なう。更に、作品制作として、そのSPツールの制作を行なう。また、企業との連携授業を実施することで、より実践的なスキルを身につける。
必修	コミュニケーションデザイン演習Ⅳ	4	0	2	クライアントの要求に対しての制作において、質・量・幅など様々な面でのクオリティを上げていく。また、かこしまデザインアワードに合わせて、実商品のマーケティング、プランディングの中でデザイン制作を行う。
必修	スマートフォンデザイン演習	2	1	0	スマートフォンサイト作成の際に必要になるインターフェイスの考え方やデザインにおける制作方法を学ぶ。
必修	WordPress演習	4	2	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	インターネットマーケティング演習	6	3	0	Webサイトを中心とした、マーケティング手法の研究と、制作から検証までの作業を具体的に実践していく。
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、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。
必修	ビジネスマナー	2	0	1	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	就職ポートフォリオ制作(Web)演習_A	2	1	0	企業にPRするために必要なポートフォリオ（Webサイト）作成を行う。
必修	つなぐプロジェクト演習	6	3	0	在校生と、未来の後輩をつなぐ様々な面白い仕掛けをWEBやグラフィックの観点から企画・制作する。
必修	スキルアップワーク演習	4	0	2	得意分野と苦手分野を把握し、各個人にマッチしたプラッシュアップをはかる。
必修	フリースタイルコンペティション(グラフィック)演習	4	0	2	月ごとに出されるテーマで創作・発表を繰り返し、スキルアップを図る。
必修	卒業制作(Web)	8	0	4	Webデザイナーコースの学習の集大成として、オリジナル作品（Web作品）の制作を行う。
必修	卒業制作(Web)演習	8	0	4	Webデザイナーコースの学習の集大成として、オリジナル作品（Web作品）の制作を行う。
合計		60	15	15	
卒業必要単位		48			



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 I	16	O	8	デッサンおよびクロッキーを通じて、基礎デッサン力である形と色の感性を養う。
必修	ゲームキャラクタデザイン I	2	O	1	ゲームキャラクタの考え方について深く理解し、色々なデザインを描けるようにする
必修	2Dペイント演習 I	2	O	1	Photoshopの彩色ツールを学習し、デジタルペイントの基礎技術を習得する
必修	ゲームキャラクタモディリング演習 I	4	O	2	ゲームキャラクタ作成に必要な基本の技術を学び、簡単な人型のキャラクタを作成する
必修	ゲーム進級制作演習	4	O	2	企画から制作まで一連のオリジナル作品（ゲームまたはムービー）制作をグループでを行い、共同制作の進め方を理解・習得する。
必修	SPIC（春期集中講座） 2015※	4	O	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		32	O	16	
必選	一般英会話【NC】 II	2	O	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】 II	2	O	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		2	O	1	
合計		34	O	17	
進級必要単位		58			



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 I	4	0	2	「ゲーム制作概論」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	コンセプトデザイン	2	0	1	ゲームの方向性や世界観のもととなるコンセプトアートを学び、作成する。
必修	ゲームエンジン基礎演習	2	0	1	Unityを使ってレベルデザインを体験し、作品制作の為のゲーム調整センスを養う。
必修	ゲームキャラクタモダリシング演習 I	4	0	2	ゲームキャラクタ作成に必要な基本の技術を学び、簡単な人型のキャラクタを作成する
必修	ゲームCG概論	2	0	1	CGの基礎概念を学び、ゲーム制作で必要とされるCGの幅広い知識を習得する。
必修	ハードウェア概論_B	2	0	1	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_B	2	0	1	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_B	2	0	1	プログラミングの基礎となるアルゴリズムの基礎を学習する。
必修	基本情報対策 I_B	6	0	3	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	ゲーム進級制作演習	4	0	2	企画から制作まで一連のオリジナル作品（ゲームまたはムービー）制作をグループで行い、共同制作の進め方を理解・習得する。
必修	ゲームドキュメント作成 II	2	0	1	Microsoft Officeによるゲーム企画書作成やデータ分析技術を学習する。
必修	プレゼンテーショントレーニング_B	2	0	1	Microsoft PowerPointの基本操作を学ぶ。プレゼンテーションの基礎から応用を実践を踏まえて学ぶ
必修	SPIC（春期集中講座）2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けた対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		38	0	19	
必選	一般英会話【NC】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れるなどを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れるなどを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		2	0	1	
合計		40	0	20	
進級必要単位		58			



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CG概論	2	0	1	CGの基礎概念を学び、ゲーム制作で必要とされるCGの幅広い知識を習得する。
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学習する。
必修	ハードウェア概論_B	2	0	1	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_B	2	0	1	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_B	2	0	1	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	基本情報対策 I _B	6	0	3	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	ゲーム企画	2	0	1	「ゲーム制作概論」の学習内容を基に、ゲーム開発に際してのアイデア構築力・企画書作成力を習得する。
必修	ゲームキャラクタモデルリング演習 I	4	0	2	ゲームキャラクタ作成に必要な基本の技術を学び、簡単な人型のキャラクタを作成する。
必修	ゲーム進級制作演習	4	0	2	企画から制作まで一連のオリジナル作品（ゲームまたはムービー）制作をグループで行い、共同制作の進め方を理解・習得する。
必修	プレゼンテーショントレーニング_B	2	0	1	Microsoft PowerPointの基本操作を学ぶ。プレゼンテーションの基礎から応用を実践を踏まえて学ぶ。
必修	SPIC (春期集中講座) 2015※	4	0	2	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。※授業数及び単位数は変更される場合があります。
小計		38	0	19	
必選	一般英会話【NC】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。初級。
必選	一般英会話【ID】Ⅱ	2	0	1	基本的な日常会話表現を学び、英語で話したり聞いたりすることに慣れることを目的とする。また、英会話学習を通じて視野を広げ異文化理解を深める。中級。
小計		2	0	1	
合計		40	0	20	
進級必要単位		58			

