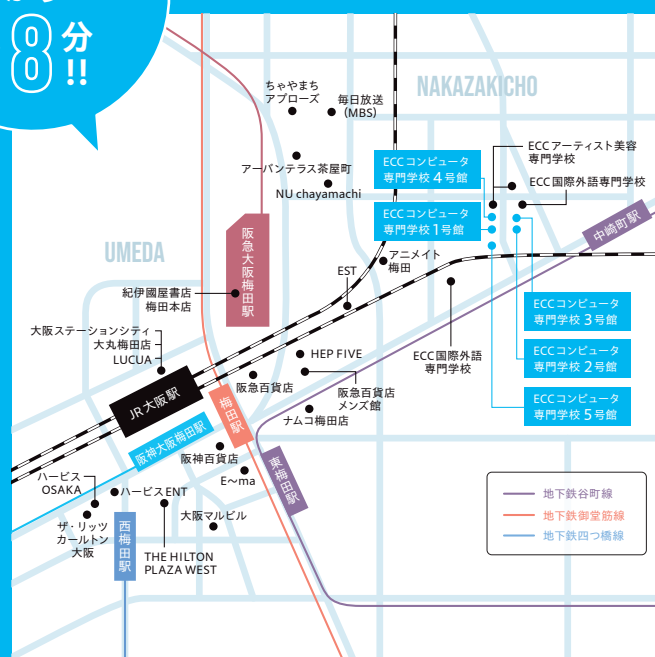




GO TO OPEN
CAMPUS!!



大阪・梅田
から
徒歩0分!!



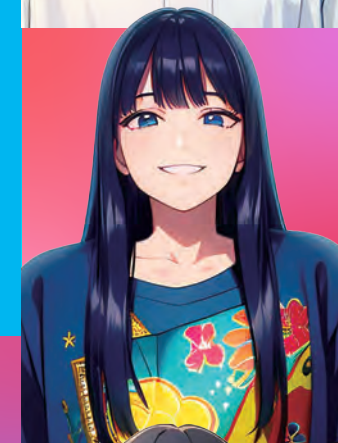
大阪・梅田 ECCコンピュータ専門学校

〒530-0015 大阪市北区中崎西2-3-35 comp@ecc.ac.jp

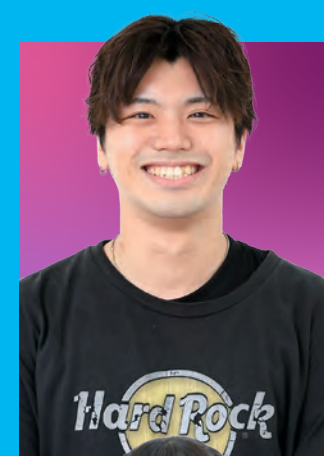


0120-000-544

入学事務局 (携帯可) 平日 10:00~19:00 土曜 10:00~18:00
通話無料



ECCコンピュータ専門学校 2026年度 学校案内書



ECC COMPUTER COLLEGE GUIDE 2026

初心者からプロへ。

なりたいキミへ、 ともに。

ECCコンピュータの学びの真骨頂は、先生がとことん学生に寄り添うこと。

先生一人ひとりが学生と同じ目線で疑問に向き合い、

学生一人ひとりと“一緒に”夢を叶える。

初心者でも大丈夫。勉強が苦手でも大丈夫。

私たちが全力でサポートします。



INDEX

- 03 就職率・就職実績
- 05 活躍する卒業生たち

09 ECCコンピュータだけの学びの特長

- 11 ① ノートPC無料支給
- 13 ② 少人数&レベル別授業
- 15 ③ 個別指導制度
- 17 ④ 作品制作・展示
- 19 ⑤ 企業連携授業
- 21 ⑥ 英語学習
- 23 +α ハイレベルプロフェッショナルゼミ
- 25 +α 資格
- 27 コース・専攻一覧

29 ゲーム・クリエイティブカレッジ

- 31 ゲーム開発エキスパートコース【4年制】ゲームプログラム専攻
ゲームプログラム開発コース【3年制】
- 35 ゲーム開発エキスパートコース【4年制】ゲームCG専攻
CGデザインコース【3年制】
- 39 ゲーム開発エキスパートコース【4年制】ゲームプランナー専攻
- 43 東京ゲームショウ2024
- 45 東京ゲームショウ2024 出展作品
- 47 ECC EXPO 2024 出展作品
- 49 ゲーム制作の裏側に密着！

51 ITカレッジ

- 53 IT・Web業界ってどんな仕事があるの？
- 55 IT開発エキスパートコース【4年制】AI・システム専攻
IT開発エキスパートコース【4年制】ネットワーク・セキュリティ専攻
IT開発エキスパートコース【4年制】IoT専攻
IT開発研究コース【3年制】
ITエンジニアコース【2年制】
- 61 Webデザインコース【3年制】
- 65 システムエンジニアコース【2年制】システムエンジニア専攻（留学生対象）
システムエンジニアコース【2年制】国際エンジニア専攻（留学生対象）
- 67 CEATEC 2024
- 68 CEATEC 2024 出展作品
- 69 コンテスト受賞実績

71 キャンパスライフ

- 71 専任教員紹介
- 75 学生の1日
- 77 施設・設備紹介



さあ、ともに夢を叶えよう。



就職率

99.2%

大手ゲーム・IT会社へ
就職内定！

株式会社 カプコン 26名!

株式会社 セガ 16名!

株式会社 サイバーコネクトツー 16名!

NTTデータグループ 15名!

株式会社 Cygames 7名!

株式会社 バンダイナムコスタジオ 5名!

ガンホー・オンライン・エンターテイメント 株式会社 5名!

株式会社 フロム・ソフトウェア 5名!

LINE ヤフー 株式会社 2名!

※過去3年実績 (2023～2025年度10月時点)

CAPCOM®

LINEヤフー

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

関電システムズ

SEGA®



ヤマトシステム開発

SQUARE ENIX

SCSK

SCSKサービスウェア株式会社

GungHo

NTT DATA
株式会社 NTTデータ SBC

Cygames

IIJ
Engineering

KLab

SAKURA
internet

UBISOFT
OSAKA

FUJITSU
富士通データセンターサービス

LEVEL5

アイテック阪急阪神 株式会社

KONAMI

FUJISOFT

SNK®

Members

FROM SOFTWARE

※一部抜粋 順不同

ゲーム IT
業界就職率

92.4%

毎年ゲーム業界へ約100名が内定！

2022

機カプコン|機Cygames|ガンホー・オンライン・エンターテイメント|機スクウェア・エニックス|機バンダイナムコスタジオ|機セガ|ゼニマックス・アジア|機Tango Gamewor|機エイティンク|Ubisoft Osaka|機デジタル・メディア・ラボ|シリコンスタジオ|機Animation Café|機サイバーコネクトツー|ジェムドロップ|機レベルファイブ|機アクワイア|機フロム・ソフトウェア|機ジーン|機ハ・ンド|機トイロジック|機グランディング|機ランド・ホー|機グラフィカ ほか (順不同・抜粋)

2023

機カプコン|機セガ|機Cygames|機コーエーテックモホールディングス|機ケーツー|ガンホー・オンライン・エンターテイメント|機コナミデジタルエンタテインメント|機コロブラ|機バンダイナムコスタジオ|機平和|機モリスソフト|機アトラス|機サイバーコネクトツー|プラチナゲームズ|機ジェムドロップ|機SNK|機レベルファイブ|機Animation Café|機ソードケインズスタジオ|機グッド・フィール|機ロジカルビート|機ヘキサドライ|機オーツー|機サムライビクチャーズ ほか (順不同・抜粋)

2024

機カプコン|ガンホー・オンライン・エンターテイメント|機ケーツー|機Cygames|機フロム・ソフトウェア|機セガ|機ハル研究所|機インテリジェントシステムズ|機SNK|機モリスソフト|機マーベラス|機トーセ|シリコンスタジオ|機ディンブス|機サイバーコネクトツー|機ジェムドロップ|機ハ・ンド|ソレイユ 機|機AHIRU|機テクロス|機ARSTECH GUILD|機タムソフト|機ニューロン・エイジ|機baobab game studios|機イルカ|機JP GAMES|機クラフト&マイスター|機アルヴィオン|機天雲|機アコードセブン ほか (順不同・抜粋)

毎年IT業界へ約200名が内定！

2022

ヤフー|機ヤマトシステム開発|機センコー情報システム|機メイテックフィルダーズ|デジタル・インフォメーション・テクノロジー|機エヌ・ティ・ティ・スマートコネクト|機NTTデータ関西|機NTTデータグローバルソリューションズ|機TISシステムサービス|機アイテックソフトウェア|機ドコモCS関西|機ネクストウェア|機オプテージ|機HJエンジニアリング|機マイナビEdge|機タイムテック|機ウィンクス|機オプティム|機テラスカイ|機システムアイ|機タイムテック ほか (順不同・抜粋)

2023

LINEヤフー|機NTTデータ関西|機NTTデータ東日本グループ|機NTTデータグローバルソリューションズ|機富士ソフト|機さくらインターネット|機システナ|機オプテージ|機メイテックフィルダーズ|機タイムテック|機UTテクノロジー|機JTP|機マンパワーグループ|機ゼネテック|機Sky|機アイレット|機カコムス|機協和テクノロジー|機新日本コンピュータマネジメント|機アスパーク|機テジエール ほか (順不同・抜粋)

2024

さくらインターネット|機NTTデータ関西|機NTTデータSBC|機NTTデータグローバルソリューションズ|機NTTデータフィナンシャルテクノロジー|機NTTデータ・ニューソン|機CARTA HOLDINGS|機DMM.com|機TDCフューテック|機日本総研情報サービス|機メイテックフィルダーズ|機アウトソーシングテクノロジー|機オプティム|機FPTニアショアジャパン|機テックノプロ・テクノプロ・デザイン社|機ネクストウェア|機キヤノンITソリューションズ|機FPTソフトウェアジャパン|機ミライト・ワン・システムズ|機ディ・アイ・システム|機FutureOne|機SCSKシステムマネジメント|機ワールドインテックファクトリー事業部|機マイナビEdge ほか (順不同・抜粋)

就職率・就職実績



GAME 活躍する卒業生たち



CAPCOM®

株式会社カプコン

職種：ゲームプログラマ

岩本さん【和歌山県】粉河高校出身
ゲームプログラム開発コース [3年制] 2015年度卒業

『ストリートファイター 6』のプログラマとして、アクション制御や自動実況機能の実装に携わりました。在学中は、ゲームづくりのことで先生ともよく議論しましたが、どの先生も学生だった自分と同じ目線に立って向き合ってくれました。カプコンに入社した今、周りにはすごい経歴のクリエイターがたくさんいますが、共通しているのは「好き」を突き詰めた人たちだということ。これから、ゲーム業界を目指すのなら、まずは自分の「好き」に向き合ったうえで、とことん学んでやろうという姿勢で挑んでほしいと思います！



SEGA®

株式会社セガ

職種：CGデザイナー

黄さん
CGデザインコース [3年制] 3DCG専攻 2018年度卒業



授業はゲーム業界出身の先生が担当しているので、就職後も役立つ知識ばかりです。技術面はもちろん、仕事の進め方や“ゲーム制作におけるマナー”も自然と学べていたと思います。CGデザイナーとしてセガに就職してからは、“ゲームの中のリアル”を作り上げることにこだわっています。ゲームという非現実な世界の中にリアルを求め続けることは、この仕事の一番のおもしろさです！



CAPCOM®

株式会社カプコン

職種：背景アーティスト

望月さん【通信制】ECC学園高校出身
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 2019年度卒業

ゲーム制作の授業で先生からもらった「チームで話し合い、突き詰めてこそ良いゲームができる」という言葉は、100名以上の人数で開発を進める今、ことあるごとに思い出しています。背景アートはセンスよりも積み上げてきた経験でできていると感じています。ゲームやCGを見てきれいだったと思った時「なぜそう思ったのだろう？」と要素を分解してみることで、アーティストとして必要な視点が養われていくと思いますよ。



BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

株式会社バンダイナムコスタジオ

職種：ゲームプランナー

谷口さん【兵庫県】川西北陵高校出身
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプランナー専攻 2020年度卒業



ゲーム制作は初心者で入学しましたが、少人数&レベル別授業のおかげで、分からないことは授業中でも質問がしやすく、基礎からしっかりとレベルアップできました。これから「ゲームクリエイターになりたい！」という人たちには、とにかくゲームをたくさん遊んでほしいです。1本のゲームをやり込むのも良いですが、できればたくさんのゲームを遊んでみてください。そして、そのゲームが“なぜ”おもしろいのか、を考えてみてください。ゲームを作る側になった時に「おもしろい」を生み出すための思考が磨かれるはずです！

GoödFeël

株式会社グッド・フィール

職種：ゲームプログラマ

高橋さん【静岡県】浜松工業高校出身
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプログラム専攻 2020年度卒業

ECCコンピュータでのチーム制作の経験は、今も仕事でそのまま役立っていますね。技術的なことはもちろんですが、チームでの物事の進め方、コミュニケーションの取り方は特に学生時代に経験しておいて良かったなと思います。また、チーム制作の機会がとて多かったことで、成功も失敗もたくさん経験できることや、失敗した時も先生が助けてくれるのがこの学校ならではの良さです。ぜひここで「好き」に全力でチャレンジしてほしいと思います。



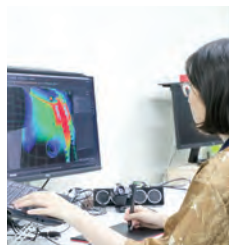
Grounding Inc.®

グランディング株式会社

職種：3Dキャラクターアーティスト

中上さん【大阪府】宣真高校出身
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 2020年度卒業

ECCコンピュータは本気でゲーム業界を目指す学生が集まってくる場所だと思います。同級生にはゲームやCGのコンテストで受賞するほどの優秀な学生もおり、高いモチベーションを保ったまま学ぶことができました。社会人になった今もデザインのことからプログラミングやAIのことまで興味のあることは分野問わず勉強し続けています。これからも未知の技術への挑戦を通して、「ゲームに関する技術は何でも知っている」と言えるくらい知見の広いキャラクターモデラーになりたいですね。



IT 活躍する卒業生たち



フェンリル株式会社

職種：デザイナー

岡さん【滋賀県】大津商業高校出身
Web デザインコース [3年制] 2020年度卒業

デザインの勉強は初めてでしたが、デザイナーとしての基礎を少人数授業の中でしっかり学べたことが良かったですね。チーム制作ではエンジニアとの共同制作も多く、その経験がチームで仕事をするうえで今も役立っています。デザインを大事にする会社に出会えたこともあり、日々学びつつ楽しく仕事に向かっています。デザインで大事なものはセンスよりも知識! 初めは「やってみよう」という気持ちがあれば大丈夫。ぜひ挑戦してみてください!



NTT DATA

株式会社NTTデータ関西

株式会社NTTデータ関西

職種：システムエンジニア

大山さん【兵庫県】伊丹高校出身
IT 開発研究コース [3年制] 2022年度卒業



在学中はアプリ開発が得意でしたが、今はセキュリティ分野で仕事をしています。在学中に幅広くIT知識を学んでいたのすぐに対応できました。ECCコンピュータは頑張る気持ちさえあれば、学校や先生がしっかりバックアップしてくれます! 入学したら、ただ授業を受けるだけでなく、放課後の部活動で勉強仲間を見つけたり、新しい技術を研究したりと、とにかくチャレンジをしてほしいと思います!



TECHNOPRO

株式会社テクノプロ テクノプロ・IT社

職種：システムエンジニア

叶さん【大阪府】ヒューマンアカデミー日本語学校大阪校出身
IT 開発研究コース [3年制] 2021年度卒業



現在は病院で使われている電子カルテのシステム設計をしています。これまで紙で行われていた患者さまの記録を電子化して、病院側の手間や記録ミスが減ったりと、ITの力がさまざまな場面で役立っていることを実感しています。学校ではITの技術はもちろん、人間的な部分でも大きく成長できました。とくにコミュニケーション力がついたと思います。チーム制作で人と話す機会が多かったり、クラスには私と同じく留学生がたくさんいたり、のびのび成長できる環境でした。意外かもしれませんが、IT業界は人と関わることが多いです。この学校でIT技術も、人間力も磨きを掛けて、ぜひITの世界へチャレンジしてほしいと思います!



LINEヤフー

LINEヤフー株式会社

職種：システムエンジニア

小橋さん【大阪府】富田林高校出身
IT 開発エキスパートコース [4年制] 2021年度卒業

アプリやWebの利用者に合わせた情報提供を行うための仕組みである「クロスユースプラットフォーム」というものの開発を担当しています。1秒間に何万というアクセスがある環境を安定的に運用することは、個人では体感できない規模なのでおもしろいですね。ECCコンピュータにはモノづくりや開発を通して高いレベルのITスキルを着実に学べる環境があると思います。働きたいと思える企業に出会った時、即戦力となるだけの技術力をアピールできるのはとても有利です。在学中に好きなことを見つけて、とことん開発力やコミュニケーション力をつけてください!



LINEヤフー

LINEヤフー株式会社

職種：システムエンジニア

芝山さん【奈良県】郡山高校出身
IT 開発エキスパートコース [4年制] 2021年度卒業

年間100万件以上の契約がある保険アプリ、『PayPay ほけん』の開発チームに所属しています。保険はどうしても難しいイメージがあるので、快適に簡単に操作できるようにはどうすれば良いのかを、ユーザー目線で考えていくことに日々こだわっています。在学中はチーム制作授業や、先生と一緒に考えながら開発をした経験があったので、根気よく不具合を調べていく力には自信を持ってました。仕事のチームメンバーと議論していくうえでもその力が武器になりましたし、糧になっていると感じています。これから入学するみなさんは、在学中には前向きにいろんなことにチャレンジしてください!



ECCコンピュータだけの学びの特長



学生一人ひとりの希望する **ゲーム・IT業界への就職** を実現するために、
6つの **学びの特長** と、2つの **就職を有利にする仕組み** で
学習をサポートします。

ECCコンピュータだけの学びの特長



ノートPC無料支給

ゲーム・ITの学習に必要なスペックのPCを無料支給！いつでもどこでも勉強できるから、スキマ時間にもスキルアップ！

PC購入に迷う必要はないよ！

少人数&レベル別授業

最大15〜20名の少人数クラス&最大9段階のレベル別で授業を開講！少人数だから先生との距離が近く、質問も気軽にでき、自分の理解度に合った授業を受けられるから、業界就職まで着実に成長できる！

授業に置いていかれないから安心♪

個別指導制度

授業の内容、課題、就職活動、普段の学校生活で分からないことは1対1でサポートします！「自分だけ」の指導を受けることが可能です！

自分にしかない悩みも解決してくれる！

+ @

ハイレベルプロフェッショナルゼミ

授業以上の技術や知識を研究し、それらを学年を越えて共有する。それがこのゼミのコンセプト。

低学年は、先輩から知識を吸収する機会になり、高学年は、プロにも負けない技術を研究する機会に。

このゼミで突き抜けた技術を手に入れ、自信を持ってゲーム・IT業界へ進もう！

授業以上の高度な技術を習得！



作品制作・展示

授業で話を聞いているだけなんてつまらない！頭と手を動かして、ゲーム、アプリ、Webサイト、システムなど、モノづくりの中で技術を身につけるのがECCコンピュータ流！

自分の技術でモノを作るのってめっちゃ楽しい！

企業連携授業

年間500社以上の企業が来校し、直接指導！最先端の現場で活躍しているプロの技術を、学生の間に身につけることが可能。ゲーム・IT業界で必須の技術をひと足早く身につけよう！

プロに作品を見てもらうのってドキドキ...

英語学習

「できた方がよいけど、なかなか手が出ないのが英語学習。独自の英語学習のノウハウで、初心者からでも楽しく英語をスキルアップできます！」

留学生との交流機会もたくさん♪

+ @

資格

モノづくりで技術を磨いたら、資格で知識の証明も！

国家資格

国家資格取得は、何でも見直せるオンデマンド授業で学習し、分からないことは学校で先生がすぐにサポート！

大学卒業資格

ゲームが好き、ITに興味がある、だからゲーム・ITのことを専門的に学びたい。だけど、大学卒業資格も欲しい。そんな悩みを解消するのが大学併修制度です。

高度専門士

&

大学卒業資格(学士)

Wライセンスが実力を証明！





ノートPC無料支給



いつでもどこでもPCがさわれる！

「どんなPCが必要なの？」と迷う必要ナシ！

全員同じPCだから、データのやり取りや相談がスムーズ！



ノンストレスで学習可能



MERIT

1

どこでも
さわれる！

思いついたプログラムコードや
デザインは、その場で作業可能！

2

みんな
同じPC！

一緒に作業をする時の
コミュニケーションもスムーズに！

3

サポート
デスク来校！※

月1回メーカーが来校！
故障時の対応もばっちり！

※MSIのノートPCのみ



GAME CREATIVE COLLEGE MSI THIN-15-B13VE-1757JP

CPU: インテル® Core™ i7-13620H 主メモリ: 16GB ビデオカード: NVIDIA® GeForce RTX™ 4050
モニタ: 15.6インチ、フルHD (1920×1080)、ノングレア SSD: 1TB ドライブ: なし
無線通信: Wi-Fi 6E (11ax) +Bluetooth 5.3
サイズ: 359×254×21.7 (mm) 質量: 1.86kg



IT COLLEGE MSI MODERN-14-F13MG-1057JP

CPU: インテル® Core™ i5-1335U 主メモリ: 16GB ビデオカード: インテル® Iris® Xeグラフィックス
モニタ: 14.0インチ、フルHD (1920×1080)、ノングレア SSD: 512GB ドライブ: なし
無線通信: Wi-Fi 6E (11ax) +Bluetooth 5.3
サイズ: 323.9×217.2×19.9 (mm) 質量: 1.5kg



IT COLLEGE (WEB DESIGN COURSE) APPLE MACBOOK AIR

CPU: Apple M2チップ 主メモリ: 16GB ビデオカード: 10コアGPU
モニタ: 13.6インチ SSD: 512GB ドライブ: なし
無線通信: Wi-Fi 6 (802.11ax) +Bluetooth 5.3
サイズ: 304.1×215×11.3 (mm) 質量: 1.24kg

外出先でも
制作ができる！

4

購入を
迷わない！

作業に支障が出る低スペックPCを
買ってしまう…なんて心配はゼロ！

5

PC代が
不要！

学費に追加でPC購入費が
かからないので安心！



LINE官方帳號



@nihonmura



少人数授業



1クラス約20名の少人数授業！

先生がすぐにフォローしてくれる！

人目を気にせず質問できる！



分からないことは「ゼロ」に



いつでも
先生がサポート
してくれる！

大事な基礎だから少人数授業で！

ゲーム・ITの学習で、最初の壁がプログラミング言語。「大事な基礎だけど、難しい…」そんなプログラミング言語を習得するために、ECCコンピュータの授業は先生との距離が近い少人数で実施。先生は学生の「分からない」を素早くキャッチして声を掛けていくので、授業中に困ったらすぐにフォローします！



レベル別授業



最大9レベルのレベル別授業！

自分に合った授業が受けられる！

成長に応じて定期的なクラス替えも！



自分のペースで技術が身につく

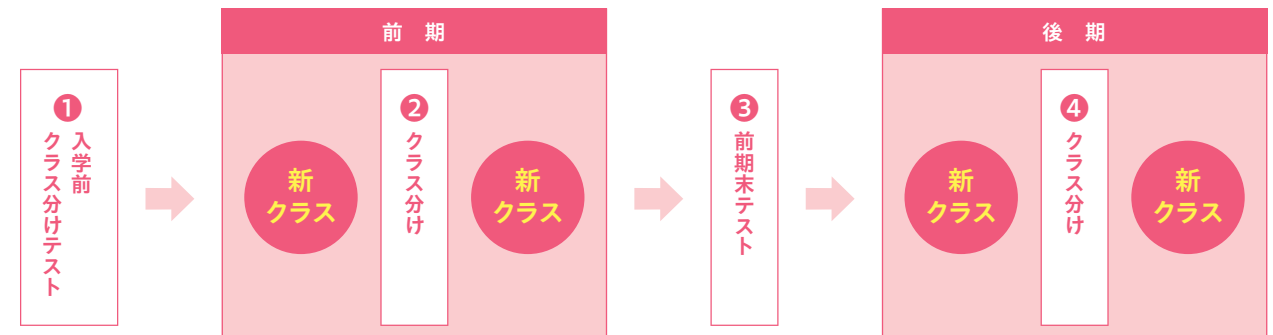


自分のペースで学習できるレベル別授業！

授業が難し過ぎてついていけない、逆に、授業が簡単過ぎてつまらない、そんな経験ありませんか？ECCコンピュータでは、基礎となるプログラミング言語の授業をレベル別で行っているため、そんな心配はいりません。常に自分に合ったレベルの授業を受けることが可能です！

レベル別授業のクラス分けのタイミングは年間4回！

※ITカレッジのみ5回実施する場合があります。





学びの個別指導



1対1だから相談がしやすい！

授業外の時間も先生が対応してくれる！

同じコースの先輩が勉強を教えてくれる！



自分だけの「分からない」を解消



いつでも窓口

分からないことがある時は、この窓口から先生を呼ぼう。授業時間以外はどんな質問にもお答えします！



放課後個別対応制度

授業で分からないことは、放課後にも個別で教えてもらうことが可能。毎日分らないはゼロで帰ろう！



ピアサポート制度

「授業中」「授業時間以外の空きコマ」に同じコースの先輩学生が学習のサポートを行います。先生だけでなく、先輩からも知識を吸収しよう！



担任制度

各コース・クラスごとに担任の教員がいるので、学習や学校生活の相談はいつでも可能です！教員と学生の距離が近いのがECCコンピュータの特長のひとつ。

就活の個別指導



1対1だから相談がしやすい！

自分に合った企業を紹介してくれる！

就職対策で、自分の強み弱みをチェックしてくれる！

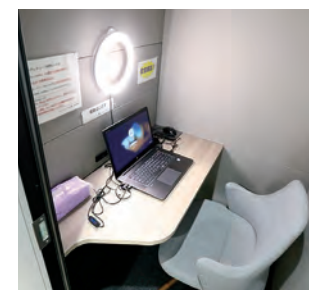


希望の業界に就職できる



履歴書作成サポート

履歴書やエントリーシートの書き方を個別指導。志望する企業に合わせた「志望動機」や「自己PR」を完成させていきます。履歴書の写真をプロのカメラマンが撮影してくれるのもポイントです。



テレキューブ

オンライン説明会や面接への参加はテレキューブの利用が可能。学内に5台あるテレキューブ内には、PC、ライトが常備。遮音性にも優れており、集中できる環境になっています。



就職対策

1対1の個別面接に加えて、集団面接やオンライン面接・筆記試験の対策など、さまざまな就職対策を実施。また、毎週授業でも就職対策を行っています。



ゲーム・IT企業に詳しいスタッフがあなたに合った企業をご紹介します！

キャリアコンサルタント

国家資格キャリアコンサルタントを持つ進路指導のプロが常駐。学生一人ひとりの希望進路の実現をサポートします。



チーム制作



チーム制作の回数が多いから、実践力が身につく!

コミュニケーション能力が高まる!



プロの現場と同じ体制での制作



チーム制作 SCHEDULE ゲーム開発エキスパートコース [4年制] の場合

	前期	夏の集中講座	後期	春の集中講座
1 年次	基礎スキルを習得 チーム制作前に必要な基礎スキルを習得!	初のチーム制作に挑戦	夏の集中講座の経験を活かした制作 1年生だけのチームで、制作に挑戦!	1年次の学びを活かしてゲームを制作
2 年次	学外コンテストへ挑戦 1年次に学んだスキルで、ゲームを制作。日本ゲーム大賞受賞を目指す!	3Dの本格的な導入をはじめ、より高度なゲームを制作	個人ライブラリを活かした制作 便利なプログラムをまとめた個人ライブラリを活かして、ゲームを制作!	学外コンテストでの課題を見直してゲームを制作
3 年次	就職を見据えながらブラッシュアップしたゲームを制作 学外のコンテスト優勝へ向けてハイレベルなゲームを制作!	学外コンテストで得た経験を活かしてゲームを制作	就職作品制作 就職時の評価対象作品。目指す企業への内定に向け、スキルをアピールできるゲームを制作!	
4 年次	就職作品制作 3年次から引き続き就職作品を制作。学外・学内コンテストの受賞を目指しながら、作品を通して後輩へ技術を継承!		4年間の集大成 最後のチームでゲームを制作! 学外・学内コンテストの受賞を目指しながら、作品を通して後輩へ技術を継承!	

作品発表会



プロからアドバイスがもらえる!

作品アピールでプレゼン力が高まる!

大手企業から直接スカウトされる!



プロになるための技術が分かる



作品発表会 SCHEDULE

8 月	9 月	1 月	2 月
GAME 前期 作品発表会 プロからの評価で作品をさらなる高みへ	IT 前期 +E展 世の中を楽しく便利にする展示会	GAME 後期 作品発表会 就職活動本格スタート! 企業からのスカウトも!	GAME IT ECC EXPO 目指せ学内ナンバーワン! ECCcomp. 最大規模の発表会
GAME ● 関バンダイナムコスタジオ ● 関Cygames ● ガンホー・オンライン・エンターテイメント ● サイバーエージェント関 ● 関ディンブス ● 関カブコン ● 関スクウェア・エニックス ● 関セガ ● 関SNK ● 関フロム・ソフトウェア ● 関コナミデジタルエンタテインメント ● 関アトラス ● 関マーベラス (ほか (数不詳) 抜略)	IT ● ヤフー関 ● 南海電気鉄道関 ● さくらインターネット関 ● 関NTTデータ関西 ● 関オプテージ ● 関アイデム ● 旭情報サービス関 ● 関システムインテグレータ ● デジタル・インフォメーション・テクノロジー関 ● 関ティジエール ● 日本情報産業関 ● 協和テクノロジズ関 ● アイスター関 ● 関日本総研情報サービス (ほか (数不詳) 抜略)	IT 後期 +E展 磨いたITスキルと自慢の作品でプロにアピール!	カブコン賞 PIRATES OF LILY リリ海賊団

有名ゲーム・IT企業 約300社以上が作品を見に来る!



企業連携授業



年間500社以上の企業が来校！

プロが直接指導！



最先端の技術が身につく



CAPCOM® KONAMI Cygames SEGA® SQUARE ENIX BANDAI NAMCO

大手ゲーム企業6社同日来校の合同企業説明会！

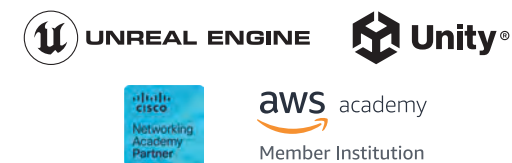
ゲーム好きなら誰もが一度は聞いたことがあるゲーム会社、株式会社カプコン / コナミグループ㈱ / ㈱Cygames / ㈱スクウェア・エニックス / ㈱セガ / ㈱バンダイナムコスタジオによる校内での超豪華な6社合同企業説明会を実施！



日本7大商社！双日株式会社主催の長期インターンシップ！

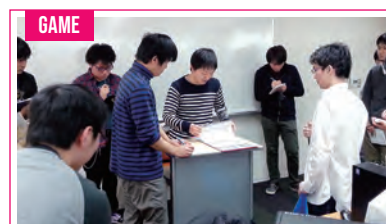
6か月のインターンシップ期間で、ビジネス現場におけるシステム開発に携わりました。学校内でのモノづくりとは異なり、実際に顧客の抱える課題を解決できるシステムを納品し、利益を発生させることを目的とした超実践型のインターンシップを経験します。

GAME・IT企業 500社以上 年間来校！



UE・UAA・CISCO・AWS との契約で最先端の学びを実現！

ECCコンピュータでは、さまざまなゲーム・IT企業に直接授業を行っていただいているほか、普段の授業でも高度な技術やソフト、エンジンを用いるために世界的なゲーム・IT企業と教育提携を結んでいます。



SEGA® ㈱セガ

ゲームプランナーセミナー

大人気オンラインRPGのディレクターが登場！

ECCコンピュータの卒業生で、『ファンタシースターオンライン2』にも携わったディレクターの菅沼氏が「ゲームクリエイターになるために」をテーマに講演を実施。そのあとには企画書読評会も行っていました。

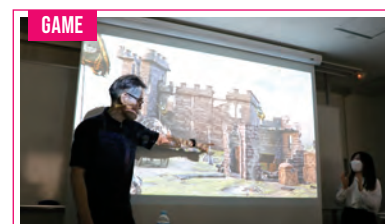


NTT DATA
株式会社NTTデータグローバルソリューションズ

特別授業

1年間の特別授業とインターンシップを実施！

業務基幹システムについての学習や、プログラミング言語別の平均年収ランキングでトップクラスであるABAPという言語の学習を行い、エンジニアとしての問題解決能力を身につけます。



FROM SOFTWARE
㈱フロム・ソフトウェア

CGセミナー

日本ゲーム大賞2022 大賞受賞企業が来校！

名作『ELDEN RING』を生み出したフロム・ソフトウェア社によるCGセミナーを開催！ゲーム業界について現場ならではの話をもちろん、実際に学生の作品を見て、プロの目線から改善点やアドバイスをいただきました。



LINEヤフー LINEヤフー㈱

IT業界セミナー

国内有数のIT企業とガッチリ連携！

本校の卒業生で、コマースマーケティングに携わる小橋氏が来校し「卒業生が語るヤフーの仕事セミナー」をテーマに講演。業界や仕事内容について、さまざまなお話を披露していただきました。



CAPCOM® ㈱カプコン

ゲーム業界セミナー

業界や職種を知ることが、ゲーム業界への第一歩！

『モンスターハンターシリーズ』『ストリートファイターシリーズ』など、誰もが知るヒットゲームを作り続けているカプコン社。1年生向けに行われたこのセミナーでは、プログラマーやCGデザイナーの仕事内容などを細かく教えていただくことができました。

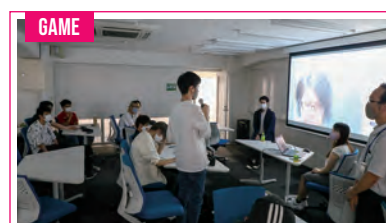


FUJIFILM 富士フイルムビジネス
イノベーションジャパン㈱

IT職種セミナー

クライアントのサポートを行うカスタマーエンジニアとは？

ITシステムの導入サポートから保守運用を行うのがカスタマーエンジニア。意外と知られていないこの仕事の魅力や役割を知るとともに、実際に現場で活躍中の社員の方との質疑応答で職業観を広げることができました。



PLATINUM GAMES プラチナゲームズ㈱

プログラミングセミナー

現役プログラマーが最新技術を語る！

対面&オンラインで行われたセミナーでは、実際に現場で使われているゲームエンジンの技術やそのメリット・デメリットなどを詳しく解説。また、ゲーム業界で働くうえで求められる資質や、学生時代に必要な学習についてもプロの目線からアドバイスをいただきました。



team Lab★ チームラボ

IT業界セミナー

チームラボのアートとソリューションを知る！

デジタルアートの先駆者であるチームラボ様によるIT業界セミナーを実施。セミナーでは、アート・ソリューションのプロジェクトの紹介や、アートコンセプト、インタラクティブな作品が制作される過程や仕組みなどを詳しく紹介していただきました。



LEVEL5 ㈱レベルファイブ

学内企業説明会

人気作を輩出する一流企業が来校！

人気シリーズを数多く手掛け、アニメ・マンガ・映画・玩具などさまざまなメディアと連携した作品で知られる株式会社レベルファイブ。説明会に参加した学生からは「憧れの会社で働きたい！」という声が上がっていました。



ハイレベルプロフェッショナルゼミ



普段の授業以上の技術を研究！

自身の技術を伝える力がつく！

先輩後輩の間で技術の共有ができる！



圧倒的な技術と伝える力が身につく

自身で研究テーマを決めて、とことん深掘りし、

プレゼンで技術・知識を共有するのが

ハイレベルプロフェッショナルゼミ。

学年関係なく参加可能で、

後輩は先輩の技術を学び、

先輩はゲーム・IT業界就職に向けて、

圧倒的な技術を手に入れます。



担当教員の声

業界トップ企業にも認められた
先輩たちの姿がリアルな憧れと目標になる！

1年生や2年生にとっては、このゼミに参加することで上級生が培った技術力を目の当たりにすることでしょう。業界トップ企業への就職を決めた先輩たちの声は、リアルな憧れや目標として心に刻まれるはず。高みを目指す学生にとって、これ以上ない刺激を与えてくれるゼミなので、ぜひ一度参加してほしいと思います。

福井先生 ゲームプログラム分野担当

競争力のある 技術の獲得

本校ではチームで課題を制作することも多くあるのですが、このゼミは自分のためだけに取り組んだ、就職活動でライバルに勝つための突き抜けた技術を獲得する場になっています。研究内容はテーマを絞らず、自分の興味に忠実に向き合ったものを選んでもらっています。

システム実装前



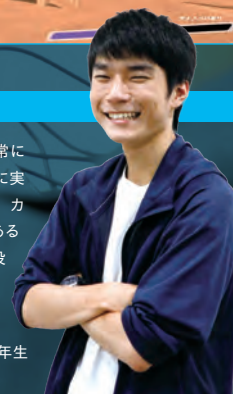
システム実装後



林さんの場合

直近で行ったのは3Dゲームのカメラ視点切り替えの研究です。常に視点が最適な状態を自動で維持してくれるシステムを自作ゲームに実装しました。ゲームをプレイしている時に、ボスとの戦闘の中で、カメラの視点が見にくいせいで負けた、という経験をしたことがある方多いと思います。そういった部分のストレスを軽減し、より没入感を感じられるゲームの演出ができるようになったと思います！

林さん【山口県】高川学園高校出身
ゲーム開発エキスパートコース【4年制】ゲームプログラム専攻 4年生



プレゼン力の向上

技術職を目指す人は、就職活動はもちろん、仕事を始めてからも自分の技術を伝える場面が多くあります。「伝える」ことは訓練で伸ばせるため、このゼミを通して力をつけてもらいたいと思っています。



林さんの場合

研究した技術はゼミの中でプレゼンをするのですが、100人以上が聞いている前で話すこともあるので、初めはとても緊張しましたし、用意していたカンペを読むので精一杯でした。ゼミに何度も参加し、プレゼンを重ねるごとに「読む」から「伝える」ことを徐々に意識できるようになっていきました。就職活動やコンテストで、自分のゲームや技術を話す時に、このゼミで身につけた「伝える」力はかなり活かされたと実感しています。



技術・知識の共有

ゲーム・IT業界では開発成果をオープンに共有して、みんなでより良いモノを作っていく、というのが近年の主流となっていて、技術・知識の共有は世界的にも重要とされています。そのため、このゼミでも研究成果は学内にアーカイブされ、学生はそれらをいつでも見ることができるようになっています。



林さんの場合

研究発表された資料はアーカイブされていて、いつでも見られようになっているんです。低学年の時は先輩が研究していた技術を見かけて、実際にその先輩に声を掛けて、技術を教えてもらったこともありました。4年生になった今では、逆に自分が発表した技術を先輩が制作したゲームに取り入れてくれていたり、ハイレベルな技術が共有されることもこのゼミの魅力ですね。





資格



いつでも資格授業を受けられる！

資格のプロ教員が学校に常駐！



知識の証明となる高度な資格を取得可能

国家資格

ECCコンピュータでは、オンデマンド授業で資格対策授業の受講が可能！
資格対策のプロ教員がいつでも学校にいますので、
分からないことはすぐに解決できます。

国家資格・上級資格

ITの基礎的な資格 から、
ハイレベルな資格
取得まで目指せる！



基本情報技術者試験 科目A試験免除

ECCコンピュータなら、
基本情報技術者試験の科目A試験免除制度が利用可能！



オンデマンド授業

資格対策はいつでもどこでも
学習ができるオンデマンド形式！



資格対策は動画視聴型のオンデマンド授業なので、自分のペースで進めることができ、分からない箇所は繰り返し見ることでより理解が深められます。

ベンダー資格

国家資格の取得だけではなく、
授業内でベンダー資格の取得も可能！

ベンダー資格とは、国が認定する国家資格とは異なり、企業が認定する資格で、特定の企業の製品についての知識や技術を証明する資格です。実務に近い資格なので、即戦力としてのアピールにも。

その他 取得資格

- シスコ技術者認定 ● ORACLE MASTER
- Oracle認定 Java プログラマ ● CGクリエイター検定
- CGエンジニア検定 ● Illustratorクリエイター能力認定
- Photoshopクリエイター能力認定
- Webクリエイター能力認定 ● C言語プログラミング能力認定
- Java言語プログラミング能力認定 ● AFT 色彩能力検定
- 日商簿記検定 ● LPIC ● Linux
- HTML5プロフェッショナル認定資格
- AWS認定 ● Microsoft認定試験 (ほか (順不同))

大学卒業資格

高度専門士 & 大学卒業資格 (学士) Wライセンスが実力を証明！

ゲームが好き、ITに興味がある、だからゲーム・ITのことを専門的に学びたい。

だけど、大学卒業資格も欲しい。そんな悩みを解消するのが大学併修制度です。

ECCコンピュータでは、ゲーム・ITの専門知識を学びながら、大学卒業資格 (学士) の獲得が可能！

入 学

ECCコンピュータ専門学校



ゲーム開発エキスパートコース [4年制]、IT開発エキスパートコース [4年制]で、ゲーム制作やIT開発のスキルと専門知識を身につける。

▶ ゲーム・ITのコンテストで入賞

▶ 国家資格取得 (基本情報技術者試験など)

▶ 高度専門士の称号を取得

高度専門士とは？

4年生専門学校のうち、文部科学省の定める要件を満たした学校が卒業生に付与できる称号です。高度専門士は大卒と同等と認められていますが、専門分野に特化している高度専門士は、就職採用時に即戦力として期待されるというメリットがあります。

入学後、大学併修を選択可能！



併 修

産業能率大学



通信教育課程で学ぶので、通学なしで大学卒業が目指せる。ビジネスの基本、教養を身につける。

▶ 幅広い学習から思考力を培う

▶ 大学卒業資格 (学士) を取得

※産業能率大学 (通信教育課程) は学校教育法に基づいた正規の大学教育です。



就職活動

大学生として就職活動へ挑むことが可能。
高度なゲーム・ITスキルと大学卒業資格が就職活動時のさらなる強みに！



コース・専攻一覧

COURSES & MAJORS

ゲーム・クリエイティブカレッジ

4
年
制

ゲーム開発エキスパートコース

ゲームプログラム専攻 レベル別クラス

ゲームプログラム開発に必要な技術をすべて習得。
クリエイターによる特別指導やインターンシップで作品力を向上させ、
チーム制作でコミュニケーション力を育てます。

PAGE

31

ゲーム開発エキスパートコース

ゲームCG専攻

2DCGや3Dキャラクターモデルの作成・モーション付けなど、
ゲーム制作の現場で必要とされるCGスキルを学習。
実際のゲーム制作でスキルを定着させるとともに、チームで連携した作業の進め方も身につけます。

PAGE

35

ゲーム開発エキスパートコース

ゲームプランナー専攻

コンテストやチーム制作など多くの経験を積む中で、
ゲームデザインに必要な知識とスキルを体得。
実践的なカリキュラムで制作力も養います。

PAGE

39

ゲームプログラム開発コース

開発の土台となるプログラムを徹底的に学習。
オンライン・モバイル・3Dなど、
さまざまなゲームに対応できるプログラマを育成します。

PAGE

31

CGデザインコース

3Dモデルの作成やモーション付けなど、
ゲームやCG映像、
アニメ制作で必要とされる3DCGスキルを身につけます。

PAGE

35

4
年
制

IT
カ
レ
ジ

3
年
制

2
年
制

IT開発エキスパートコース

AI・システム専攻 レベル別クラス

IT開発技術の基礎をマスターし、さらにAI・システム分野を集中的に学習。
最先端のAIプログラミングや機械学習を通して、AIによるソリューション（問題解決）能力を身につけ、
今やさまざまな業界で求められるAI人材を目指します。

PAGE

55

ネットワーク・セキュリティ専攻 レベル別クラス

IT開発技術の基礎をマスターし、さらにネットワーク・セキュリティ分野を集中的に学習。
ネットワークの構築技術や、それらを守るセキュリティ知識を学び、
現代社会に必要な不可欠なITインフラのプロを目指します。

IoT専攻 レベル別クラス

IT開発技術の基礎をマスターし、さらにIoT分野を集中的に学習。
外出先から自宅の家電を操作したり、トイレのドアにセンサーをつけて空き状況を確認したり、
「モノ」と「インターネット」をつなげて、暮らしを豊かにするIT技術を身につけます。

IT開発研究コース レベル別クラス

システム・データベースなど開発技術を深く学ぶ一方、ネットワークスキルやインフラの構築・設計をマスター。
コミュニケーション能力の向上や資格取得もサポートします。

PAGE

55

Webデザインコース

デザインの基礎からWeb制作の全工程までを学び、クライアントの問題をWebデザインで解決する能力を習得。
ユーザーが直接触れるインターフェースに関わる情報設計や、仕組みの開発方法も学びます。

PAGE

61

ITエンジニアコース 2026年度新設

プログラミング言語や国家資格取得など、エンジニアの基礎となるスキルを集中的に学習。
短期間でIT業界への就職を目指します。

PAGE

55

システムエンジニアコース

システムエンジニア専攻（留学生対象）

国家資格の取得や、情報処理の基礎知識を学習し、
短期間でIT業界就職を目指します。

PAGE

65

国際エンジニア専攻（留学生対象）

IT分野の中でもCADやIoT技術を学びながら、
日本で働くために必要な日本語力やコミュニケーション能力を身につけます。

コース・専攻一覧



GAME CREATIVE COLLEGE

遊ぶ。真剣に。

ゲームは、人を楽しませるもの。

作る側も楽しまないと、良いモノは生まれない。

明るい顔をした人が作る作品には、その表情が見えてくるようなおもしろさがある。

ECCコンピュータでゲームを学ぼう! 思い切り楽しもう!

それがプロになる一番の近道だ。



GAME PROGRAMMING

4
年制



ゲーム開発エキスパートコース
ゲームプログラム専攻

職業実践専門課程認定・高度専門士

3
年制



ゲームプログラム開発コース

職業実践専門課程認定・専門士

グラフィックやモーションなど

ゲームそのものに関するプログラミングから、

開発に使用するゲームエンジンのチューンナップ、

オンラインゲームのサーバ構築からメンテナンスまで。

ゲームプログラマが活躍するフィールドが広がり続ける中、

プログラミング言語はもちろんゲームAIやゲームエンジンなど

さまざまな領域の知識・スキルを身につけます。



学びのポイント

プログラム技術を 基礎から身につける！

1年次にプログラム言語の基礎を学習。処理速度が速く実際のゲーム開発現場でも使用されているC言語とC++を身につけます。授業は少人数&レベル別で行うので、プログラムが未経験でも大丈夫。

C言語

C++言語

8割以上の学生が
プログラム
初心者です！



少人数・レベル別だから初心者でも安心！

エンジン開発で 圧倒的な技術を習得！

近年では、技術進歩によりゲームエンジンを利用すると比較的簡単にゲーム制作ができるようになりました。しかし、ECCコンピュータの授業では、エンジンを利用するのはもちろん、エンジンを自ら制作する段階まで経験します。専門性の高い内容ですが、エンジン制作を通してプログラムへの理解が深まることで、就職活動時には圧倒的な技術差が生まれます。

PAGE 33 CHECK
授業「描画エンジン開発」

4年制と3年制の違いって？

4
年制

初心者におすすめ！ 1年次前期に、プログラム、CG、企画の3分野を学習したのち、自分の得意に合わせて専攻を選択可能！
チーム制作の機会が多く、開発経験がゲーム業界就職への強みに！また、4年制大学卒業と同等の高度専門士の資格を獲得できます。

3
年制

入学時からゲームプログラムの学習を行うことで、3年間でゲーム業界就職を目指す。最短で卒業できるので、既卒生や留学生からも人気。

カリキュラム ※年度により変更されることがあります。

例：ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプログラム専攻

科目分野	1 年次	2 年次	3 年次	4 年次
	前 期	後 期	前 期	後 期
社会人基礎 就職対策	英会話 初年次教育	英会話	キャリアデザイン・就職対策	
ゲーム基礎	2D・3Dアート			
	ゲーム研究			
	プログラム概論			
	C言語 少人数 レベル別			
ゲームプログラミング (基礎)		C++言語 少人数 レベル別 ゲーム数学・ゲーム物理		
ゲームプログラミング (アプリ)		ゲームプログラミング		
ゲームプログラミング (エンジン)		ゲームエンジン (Unity・Unreal Engine)	ゲームAIプログラミング ゲームエンジン (Unity・Unreal Engine)	
			オンラインゲーム・サーバーサイドプログラミング	
ゲームプログラミング (システム)		描画エンジン開発	シェーダープログラミング	
				ツール開発
選択ゼミ				ゲーム研究ゼミ
ゲーム制作		チーム制作		卒業制作 チーム制作

時間割 ※年度により変更されることがあります。

例：ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプログラム専攻 1年次後期

	月	火	水	木	金
1限 09:15 10:45	ゲーム制作 プロジェクト 演習		ゲーム制作 プロジェクト 演習	ゲーム制作 プロジェクト 演習	ゲーム エンジン プログラ ミング
2限 11:00 12:30	ゲーム制作 プロジェクト 演習	英会話	ゲーム プログラ ミング	ゲーム制作 プロジェクト 演習	ゲーム エンジン プログラ ミング
昼 食					
3限 13:30 15:00		ゲームC++	ショート ホームルーム	ゲーム数学	ゲームC++
4限 15:15 16:45		ゲームC++		ゲーム数学	ゲームC++
5限 17:00 18:30					

目指す職業

- ゲームプログラマ
- AIプログラマ
- サーバーサイドプログラマ
- ゲームエンジンプログラマ
- シェーダープログラマ
- サウンドプログラマ



授業PICKUP

※年度により変更されることがあります。



クラスメイトとはいえプロの眼! ゲームの評価は真剣に

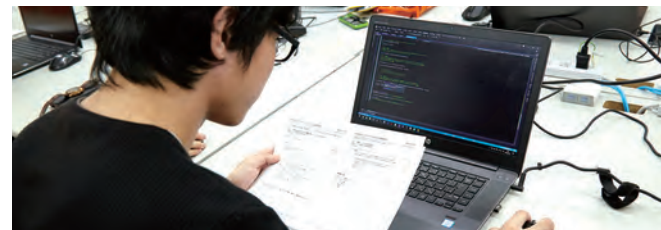


試遊会のために自作のゲームを立ち上げ準備

01 ゲームプログラミング

1年次から
実際にゲームを作りながら、
プログラミングを習得

ゲームプログラミングを理解するためには、作ってみるのが一番! 実際にシューティングゲームを作りながら学びを深めます。キャラクターの生成から、当たり判定(攻撃がヒットしたかを判別するプログラム処理)、メニューなどのゲームUI(ユーザーインターフェース)制作まで、1本のゲームに必要なプログラミング技術を得得します。完成した作品は先生やクラスメイトが試遊。高評価も厳しい意見もしっかり受け止めて、次作に活かしていきます。

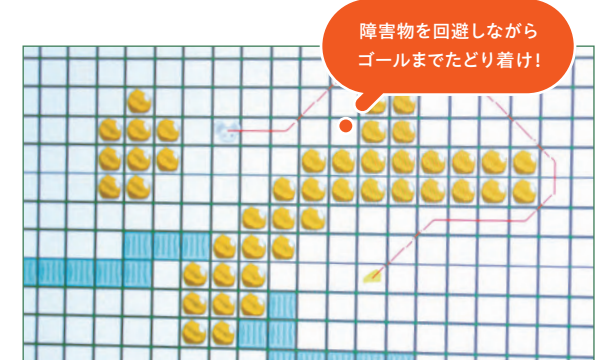


先生の資料をもとに実際にプログラミングにチャレンジ!

03 ゲームAIプログラミング

敵の行動パターンなどを
コントロールする、
「ゲームAI」を
プログラミング

この授業の目標は、マップ上の障害物を避けながら最短ルートでゴールを目指すようにキャラクターをAIで制御すること。その過程で「ゲームAI」理論への理解力が高まるとともに、バグへの対応力など、ゲームプログラミングにおけるAIの使い方を実践的に習得することができます。



02 描画エンジン開発

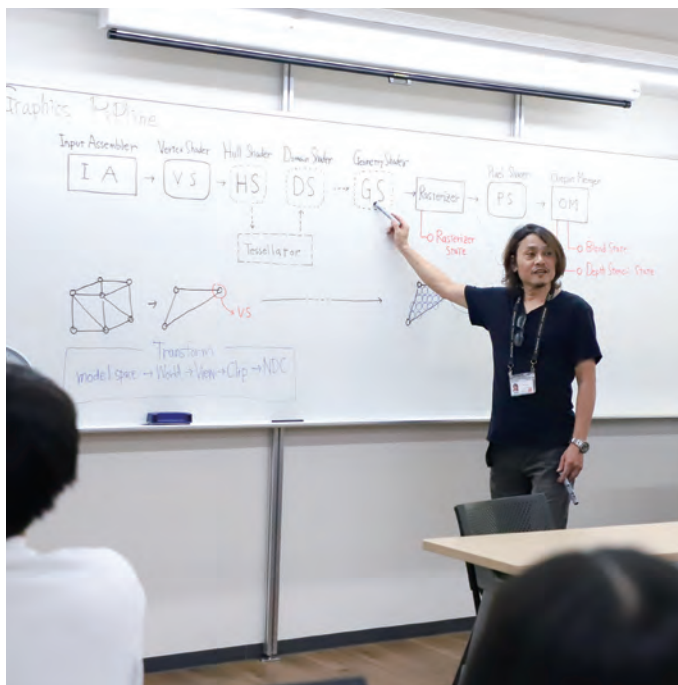
ゲームグラフィックスの
フレームワークを開発する、
高度なスキルを習得

既存の描画エンジンの理論を学んだうえで、イチから描画エンジンを開発します。プログラミングの知識に加えて、数学も必要になるため高校数学の復習からスタートし、最終的にエンジンの開発に挑戦します。理論を身につけて、実際に開発して実践力を高めることで、プロの現場でチューニング・カスタマイズできる人材へと成長できます。

描画エンジンとは? ゲームの開発に必要な機能を搭載した「ゲームエンジン」の一種でグラフィックに関するプログラミングで使用されるソフトのこと。プロの現場では制作するゲームに合わせて、既存のエンジンをカスタマイズ・チューニングして使用されています。



高いスキルを誇る福井先生の講義 学生たちも真剣な表情



自作エンジンで開発中



04 ゲームC++

ゲームプログラミングの
仕組みを、
少人数クラスで
じっくりと習得する

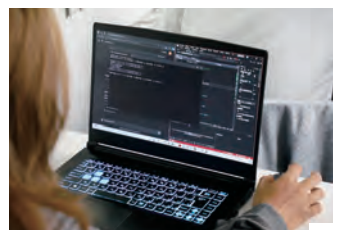
ゲーム制作現場で広く使われているプログラム言語「C++(シープラスプラス)」の基本仕様とその書き方を学びます。まずは、理解のベースとなるプログラミングの考え方から学習。少しずつ自分の手でプログラムを書きながら、実際のゲーム画面でどのように反映されるのかを検証します。プログラムを書いて検証するというサイクルを繰り返しながら、その関係性を理解していきます。また、少人数制の授業なので、分からないことはいつでも先生に質問できるのもこの授業の特長です。



少人数&レベル別授業だから、分かりやすい!



全員が真剣にプログラミング中



GAME CG DESIGN

4
年制



ゲーム開発エキスパートコース
ゲームCG専攻

職業実践専門課程認定・高度専門士

3
年制



CGデザインコース

職業実践専門課程認定・専門士

ゲームのビジュアルは、
多彩なグラフィックの組み合わせで成り立っています。
それぞれのパーツは専門家がデザインしています。
本校ではデッサンなどの基礎的な技法から、
2D・3DCGの専門スキルまで、
幅広い技術を習得できる授業を開講し、
個性豊かなプロフェッショナルを育てています。



学びのポイント

ゲーム・CG業界必須の ツールをマスター！

1年次から『MAYA』や『Photoshop』といった基礎的なソフトを実践的に学習。2年次以降はさらに専門性の高い『ZBrush』や『Substance Painter』、ゲーム制作に活きるCGを作るために『Unreal Engine』などのソフトを使って、よりクオリティの高いCG制作を行います。

これらのソフトを学習！

MAYA
Photoshop
Illustrator
Substance Painter
ZBrush
Unreal Engine



特化したCGスキルで 就職活動を有利に！

ゲームづくりの中でも、CGアーティストの役割はさらに細分化されています。ECCコンピュータではCG制作の基礎を学習したのち、キャラクター、背景グラフィック、モーショングラフィック、から自分の興味や得意に合わせてスキルを伸ばすことができます。就職活動時には特化したCGスキルをアピールすることができるので、ゲーム・CG業界への就職を有利に進めることができます。

4年制と3年制の違いって？

4
年制

初心者におすすめ！1年次前期に、プログラム、CG、企画の3分野を学習したのち、自分の得意に合わせて専攻を選択可能！
チーム制作の機会が多く、ゲーム業界就職に強いCGアーティストに！4年制大学卒業と同等の高度専門士の資格を獲得できます。

3
年制

入学からCGの学習を行い、個人制作を中心にCGスキルを伸ばしていきます。ゲーム業界だけでなく、CG、映像、アニメ業界への就職も目指せます。

カリキュラム ※年度により変更されることがあります。

例：ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻

	1 年次	2 年次	3 年次	4 年次
科目分野	前 期	後 期	前 期	後 期
社会人基礎 就職対策	英会話 初年次教育	英会話		キャリアデザイン・就職対策
ゲーム基礎	2D・3Dアート ゲーム研究 プログラム概論 C言語 入門版		プレゼン	
デザイン基礎		デッサン		
2DCG		ゲーム2Dアート		
3DCG		3Dモデリング・3Dアセット キャラクタモーション	フォトリアルCG スカルプト	
映像制作			ゲームエンジンCG表現	映像制作概論
ゲーム制作		チーム制作		卒業制作 チーム制作
選択ゼミ				CGゼミ
作品制作 (ポートフォリオ)		イラスト制作・3D作品制作 ポートフォリオ制作	3D作品制作	卒業制作 個人制作

時間割 ※年度により変更されることがあります。

例：ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 1年次後期

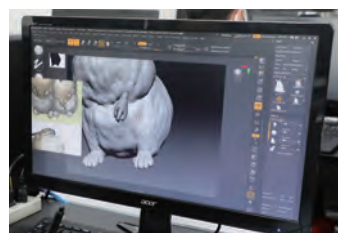
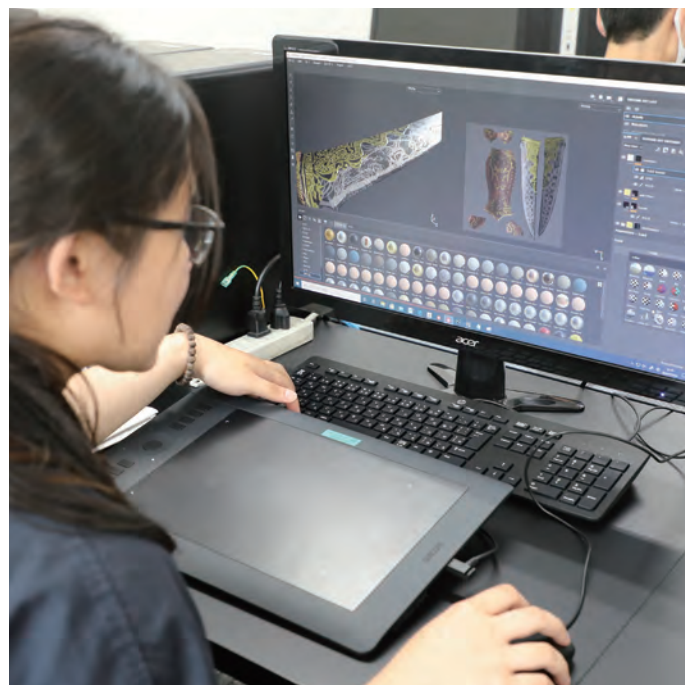
	月	火	水	木	金
1限 09:15 10:45	ゲーム制作 プロジェクト 演習	デッサン	イラスト制作 基礎演習	ゲーム制作 プロジェクト 演習	ゲーム モデリング 基礎演習
2限 11:00 12:30	ゲーム制作 プロジェクト 演習	デッサン	イラスト制作 基礎演習	ゲーム制作 プロジェクト 演習	ゲーム モデリング 基礎演習
昼 食					
3限 13:30 15:00	ゲーム3D 作品制作 基礎演習	デッサン	英会話		
4限 15:15 16:45	ゲーム3D 作品制作 基礎演習	デッサン			
5限 17:00 18:30		ショート ホームルーム			

目指す職業

- キャラクターモデラー
- ゲームモーションデザイナー
- 背景モデラー
- カットシーンデザイナー
- アートディレクター



授業PICKUP ※年度により変更されることがあります。



CGの素材を選択! ここがセンスの見せどころ!

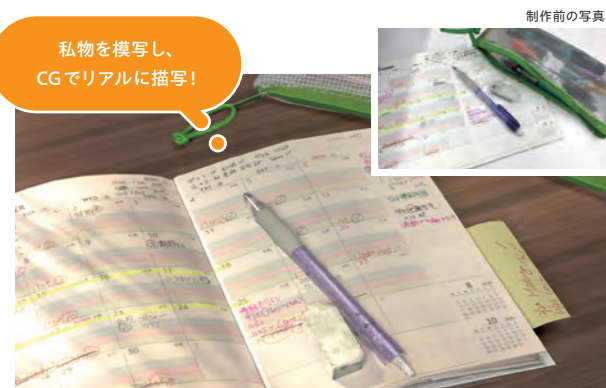


ディテールについて、プロの目線からアドバイス

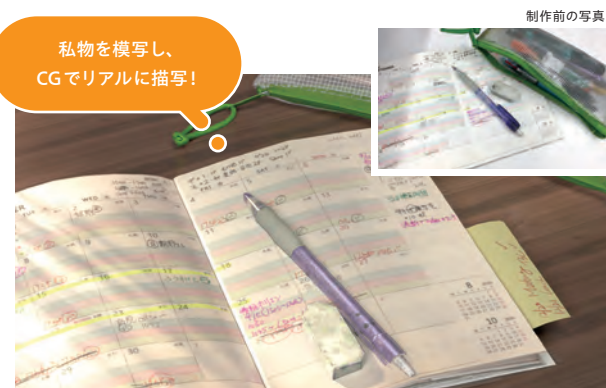
01 ゲームフォトリアルCG制作演習

素材の質感から劣化の表現まで、「リアルなCG」ととことん追求

この授業はCG制作における「質感の設定」がテーマ。3Dテクスチャペイントソフト『Substance Painter』、デジタル彫刻ソフト『ZBrush』を使用し、さまざまな材質の質感表現を学びます。柔らかさ、硬さ、金属感、マット感など、物の質感を正しく見抜く観察眼も養います。古びた洞窟にピカピカの宝箱は不自然なもの。置かれる場所や経過時間によって質感をコントロールしていく想像力も磨いていきます。



制作したCG



制作したCG



実際に体を動かすことも

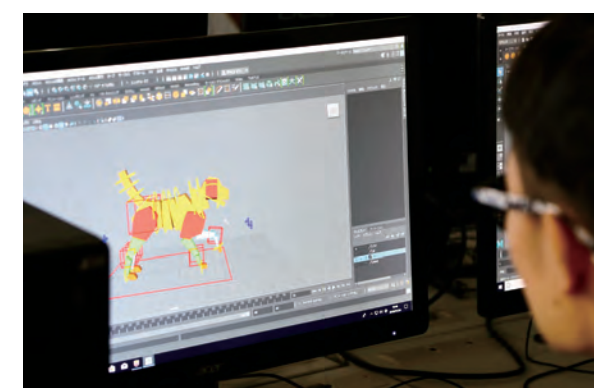


小道具も使い放題

03 ゲームモーション演習

観察力を磨いて、リアルなモーションを制作

キャラクターに動きをつける「モーション」を学ぶのが、この授業。CGソフトを使ってモーションを制作するのですが、リアルな動き方をCGで表現するためには実際の生き物の動き方を理解することが大切。先生がカラダの構造などを詳しく説明し、モーション制作のポイントを分かりやすく指導します。



犬の映像を参考にしながら、モーションを制作

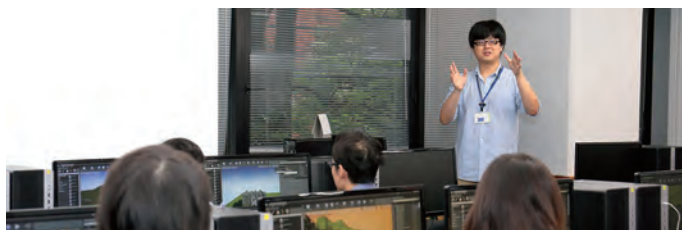
02 ゲームエンジンCG表現演習

プロの現場で使われているソフトでCG制作

プロの現場で活躍するためには、デザイン力だけでなくゲームエンジン（ゲーム開発用ソフト）を使いこなすスキルも必要です。この授業では世界的にメジャーなソフト『Unreal Engine 5』の使い方をレクチャー。単にCGを作るだけでなく、ゲームエンジンの機能「ブループリント」を使いこなして「ゲーム画面での見え方」までチェックできる実践的なデザイナーを目指します。



プロが使うソフトで
ハイクオリティな世界観を創る!



自分が使った時の失敗談も交えながら、先生が操作方法を分かりやすく説明します

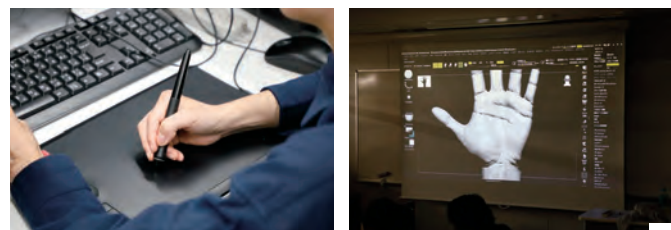
04 ゲームスカルプトモデリング演習

モノを観察する力が、よりリアルなCGを生みだす!

『ZBrush』というデジタル彫刻ソフトを使用し、3Dでの物体の作り方を実践的に学びます。授業では人体を『ZBrush』で制作することから始まり、最終的にはクリーチャーの制作に挑戦。ソフトの使い方はもちろん、体全体やパーツごとの構造などを理解しながら制作を行うので、モノの構造を理論的に捉える観察力も養われます。



自分の手と見比べながら制作中



先生の作業を見ながら参考に



GAME PLANNING

4
年制



ゲーム開発エキスパートコース
ゲームプランナー専攻

職業実践専門課程認定・高度専門士

ゲームプログラマとCGデザイナーの業務以外は
すべてを担当する。そう言われるぐらい、
ゲームプランナーは幅広い領域の仕事を任せられます。
ほかの分野のスタッフとの交渉が多いのも特徴で、
高いコミュニケーション力が求められます。
本校ではチーム制作を通じて、
仲間と協力しながらプロジェクトを進める力を養います。

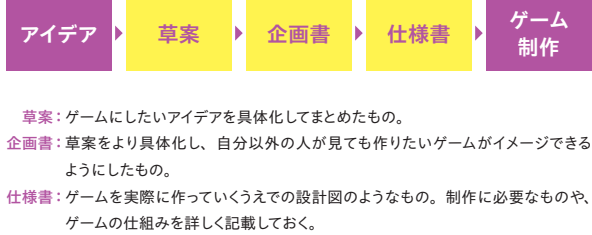


学びのポイント

アイデアの“出し方”から 身につける！

授業ではゲームプランナーの1歩目としてアイデアの生み出し方から学習。チームでアイデア発想をするブレインストーミングや、プロ野球選手が行っていたことで有名なマンダラーチャートなどさまざまなアイデア創出法を身につけていきます。1年次の間だけでなく100以上のゲームアイデアを考え、卒業までに10以上のゲーム企画を立案します。

おもしろいゲームはアイデアから！



自分でもゲームを作れる プランナーに！

ゲーム業界では、ゲームプランナーが企画を提案する際に、プロトタイプと呼ばれる簡単な試作品のゲームを作ること。ゲームプランナー専攻では、1～2年次でゲームエンジン『Unity』を使って実際にゲーム制作を行うことで、プロトタイプを自身で制作できるスキルを身につけます。



カリキュラム ※年度により変更されることがあります。

例：ゲーム開発エキスパートコース〔4年制〕ゲームプランナー専攻

	1 年次	2 年次	3 年次	4 年次
科目分野	前 期	後 期	前 期	後 期
社会人基礎 就職対策	英会話 初年次教育	英会話		キャリアデザイン・就職対策
ゲーム基礎	2D・3Dアート ゲーム研究 プログラム概論 C言語 入門編			
企画提案 (企画フェーズ)		ゲーム研究 ゲーム企画 プレゼン・論理的伝達・視覚的伝達	ゲーム企画・モバイルゲーム企画 企画会議	ゲームマーケティング 企画会議 ゲームプランナーゼミ
制作進行 (制作フェーズ)		アナログゲーム制作 レベルデザイン ゲーム仕様書作成	ゲーム仕様書作成	アナログゲーム制作
プログラム技術		ゲームエンジン (Unity) ゲームエンジン (Unreal Engine)	ゲーム個人制作	ゲーム個人制作
ゲーム制作			チーム制作	卒業制作 チーム制作
デザイン技術			ドキュメントレイアウト	

時間割 ※年度により変更されることがあります。

例：ゲーム開発エキスパートコース〔4年制〕ゲームプランナー専攻1年次後期

	月	火	水	木	金
1限 09:15 10:45	ゲーム制作 プロジェクト 演習	ショート ホームルーム	ゲーム研究	ゲーム制作 プロジェクト 演習	ゲーム研究
2限 11:00 12:30	ゲーム制作 プロジェクト 演習	論理的 伝達技法	ゲーム研究	ゲーム制作 プロジェクト 演習	ゲーム研究
昼 食					
3限 13:30 15:00	アナログ ゲーム制作	プレゼン テーション トレーニング	英会話	ゲーム エンジン演習	
4限 15:15 16:45	アナログ ゲーム制作			ゲーム エンジン演習	
5限 17:00 18:30					

目指す職業

- ゲームプランナー
- ディレクター
- ゲームシナリオライター
- レベルデザイナー
- ワールドデザイナー



授業PICKUP

※年度により変更されることがあります。

マップに障害物を設置
「何度も挑戦したくなる」ゲームバランスを模索中

試遊会ではクラスメイトの作品をユーザー目線で採点

01 レベルデザイン

ゲームバランスを調整する
センスを磨く

ユーザーが「おもしろい!」と思うゲームを作るには、難易度の調整をはじめ、ストレスなく遊べるようなさまざまな配慮が必要です。この授業では、既存のゲームがどのようなゲームバランスを意識して制作されているのかを分析したうえで、シューティングゲームのマップや仕掛けを考案。最終的には、考えたマップをカタチにして実際にプレイし、「ここに障害物があると、急に難易度が上がる!」などゲームバランスの大切さを体感し、センスを磨いていきます。



03 ゲーム研究

既存ゲームを
研究しながら、
アイデアの発想法を習得

おもしろいゲームのアイデアは、やみくもに考えて生まれるものではありません。「既存のゲームがどのような発想で生まれたのか」を分析し、深く考えることで自分なりの発想法が少しずつ身についていきます。この授業では、既存のゲームを作り手の目線から研究しゲームプランナーとして活躍するために必要な発想力を高めていきます。

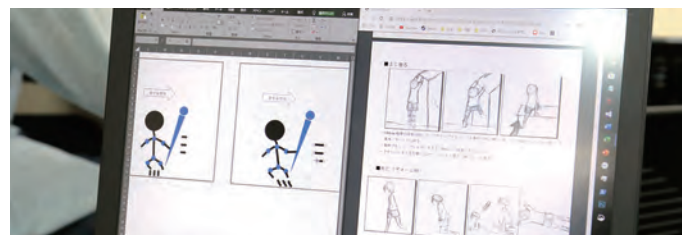


先生の講義を聞きながら、ノートPCでしっかりメモ

02 ゲーム仕様書作成

制作現場の
「ガイドライン」になる
仕様書の書き方を指導

制作メンバーにとって作業時の指標となるのが仕様書です。いわばゲームの設計図とも言える仕様書。この授業では的確な内容の仕様書を作るためのポイントを考え、作成スキルを身につけていきます。



資料をもとに新しいアクションを考案中

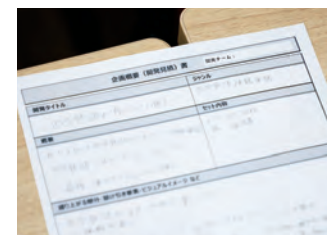
04 アナログゲーム演習

アナログゲームで引き出す、
ゲームの根本の
おもしろさ!

授業名の通り、この授業ではパソコンなどデジタルツールを使ってゲームを作ることはありません。紙やペンなど、アナログツールのみでゲームを作り上げていきます。鍵を握るのはチームメンバーと話し合いながら「おもしろい」を突き詰めていくこと。また、アナログゲームの良いところは複雑なプログラミングなどがないので、ルールやアイデアをたくさん検証できること。遊びながら「こうしてみよう」を繰り返す中で「おもしろい」ってなんだろうという感覚が磨かれていきます。



サイコロや手づくりのカードは、アナログゲームならではの!

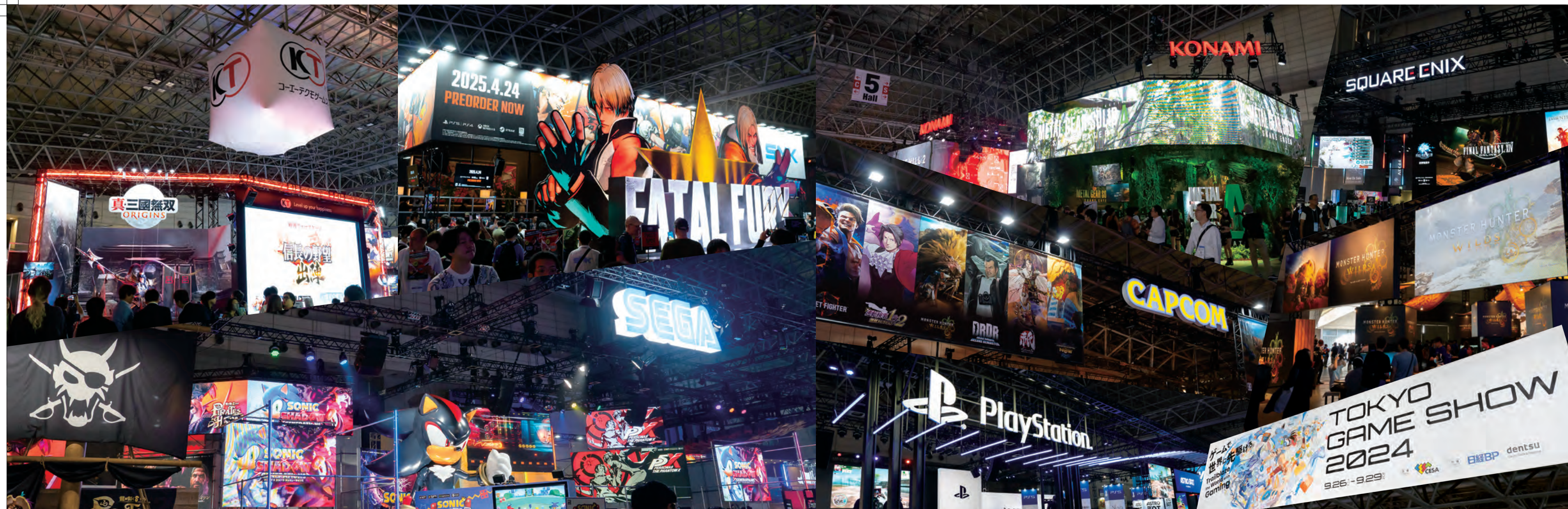


まずは企画から



元プランナーの先生がフォロー





TOKYO GAME SHOW 2024

過去最多となる44か国から985の企業と団体が出展！4日間で27万人以上が来場した世界最大級のゲームイベント「東京ゲームショウ2024」。
会場内にはECCコンピュータもブースを出展し、学生作品を世界中のゲームプレイヤーたちに展示しました。



**海外の方も
ブースで
ゲームをプレイ！**

ゲーム作品コーナー
学内外のコンテスト受賞作品を展示し、実際に来場者にプレイしてもらいます。当日は多くの方が試遊し、そのクオリティに驚きの声が上がっていました。

CG作品コーナー
3DのCG作品がズラリと並びコーナーは、どれも力作揃い。個性的なオリジナルキャラクター、リアルな背景CGが来場者の注目を集めていました。

学生スタッフ以外にも希望者は参加可能！ 東京ゲームショウ 見学ツアー も開催！



新幹線（指定席）で快適に移動！
往復の移動は新幹線の指定席。
参加者は、仲間とゲームの話に花を咲かせます。



専用入口からスムーズに入場！
入場バスを支給するので、専用入口を利用可能です。
待ち時間がほとんどなく、スムーズに入場できます。



会場で思いきり楽しむ！
44か国から985の企業と団体が出展。
参加者は新作ゲームをいち早くプレイできます。

希望する学生は、本校主催のツアーに参加できます（有料）。移動や入場も快適で、イベントを満喫できると学生たちからも好評です。



ゲームソフト作品

東京ゲームショウ2024 出展作品



DEATH ESTATE

ジャンル TPS (サードパーソンシューティング) ゲーム
制作時の学年 3・4年生合同制作
制作期間 6か月

ネイルガンを用いてゾンビからの襲撃を食い止めるシューティングゲーム。武器のネイルガンはゾンビを打つだけでなく、バリケードを設置したりと多様な使用用途があり戦略性も高い。

制作者
前田さん
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 2021年度卒業
ヘイグ カーソンさん (アメリカ出身)・伊藤さん
ゲームプログラム開発コース [3年制] 2021年度卒業
チョウさん (香港出身)・アメリカさん (インドネシア出身)
CGデザインコース [3年制] 3DCG専攻 2021年度卒業

SHOOT AWAY

ジャンル バリアクションゲーム
制作時の学年 2年生
制作期間 1か月

敵コマとの距離とタイミングを掴み、ギリギリでバリするおもしろさを追及したアクションゲーム。

制作者
土岡さん・石垣さん
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプログラム専攻 2年生
小瀬野さん・上田さん
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 2年生
澄田さん
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプランナー専攻 2年生



レッツパーリィ

ジャンル バリアクションゲーム
制作時の学年 3年生
制作期間 4か月

攻撃方法は相手キャラが打ってきた弾をバリして跳ね返すのみ。シンプルな操作感と、バリを行った時の爽快感を味わえる初心者でも楽しめるアクションゲーム。

制作者
林さん・清水さん・迫立さん
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプログラム専攻 4年生
チャンさん (香港出身)・糸井さん・岡田さん
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプランナー専攻 4年生

PIRATES OF LILY

ジャンル カードタクティクスゲーム
制作時の学年 2年生
制作期間 1か月

カードを使ってプレイヤーの行動を決め、カードの組み合わせを考えながら戦っていく戦略ゲーム。

制作者
西口さん・ハンスさん (インドネシア出身)
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプログラム専攻 3年生
上窪さん・藤田さん
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 3年生
津田さん・永田さん
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプランナー専攻 3年生



EARTH LANDS

ジャンル 3Dアクションゲーム
制作時の学年 4年生
制作期間 6か月

本格的な3Dアクションゲーム。多彩な強化アイテムで新しいスタイルにするなどのゲーム性や、グラフィックの美しさにも注目。

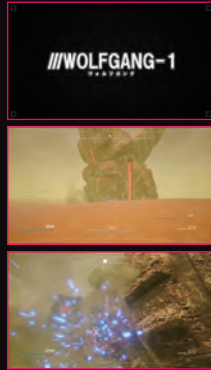
制作者
中西さん・福本さん・米本さん・成瀬さん・徳松さん・嶋崎さん
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプログラム専攻 2023年度卒業
角野さん・塩田さん・川崎さん
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 2023年度卒業
入江さん
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプランナー専攻 2023年度卒業

///WOLFGANG-1

ジャンル ロボットアクションゲーム
制作時の学年 2年生
制作期間 1か月

シンプルかつハイスピードな戦闘を、大胆で美しいグラフィックで存分に楽しむことができるアクションゲーム。

制作者
田中さん・八木さん
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプログラム専攻 3年生
岡さん・堂中さん・傅さん (台湾出身)
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 3年生



忍颯

ジャンル 格闘・アクションゲーム
制作時の学年 3年生
制作期間 3か月

格闘とアクション要素を掛け合わせたスタイリッシュなゲーム。敵に合わせて複数のスキルを使いこなすのがポイント。

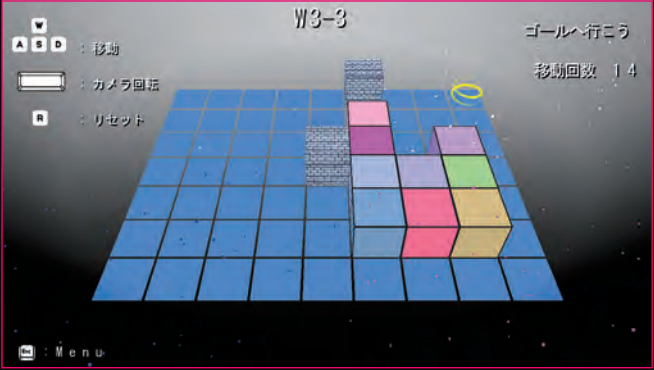
制作者
樺山さん・永山さん・森田さん・傅さん (台湾出身)
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 3年生
岩井さん・上田さん
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプランナー専攻 3年生

CUBIC

ジャンル パズルゲーム
制作時の学年 2年生
制作期間 2か月

ステージ上にあるすべてのキューブを取り切ってゴールを目指すパズルゲーム。ステージの形状やキューブのつながり方次第では詰んでしまうので、思考力が試される。

制作者
福崎さん・榎原さん・河下さん・西川さん
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプログラム専攻 2年生



YouTubeでゲーム動画をチェック!



※CGデザインコース [3年制] 3DCG専攻 / ゲームキャラクター専攻はCGデザインコース [3年制] に統合されました。

ゲーム・クリエイティブカレッジ ー 東京ゲームショウ2024 出展作品

LINE官方帳號



@nihonmura

CG作品

ECC EXPO 2024 出展作品



虎 デンディさん (インドネシア出身) CGデザインコース [3年制] 2023年度卒業
制作時の学年 3年生



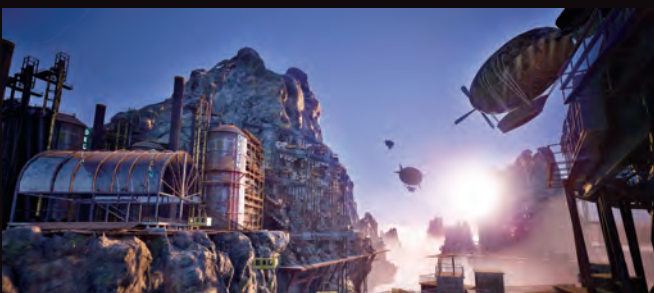
秋の早朝 グエントウエンさん (ベトナム出身) CGデザインコース [3年制] 3年生
制作時の学年 2年生



SEWING ROOM 竹下さん CGデザインコース [3年制] 3年生
制作時の学年 2年生



日本庭園 貴志さん ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 4年生
制作時の学年 3年生



最後の集落 松尾さん ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 2023年度卒業
制作時の学年 4年生



搜索の手がかり 松尾さん ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 2023年度卒業
制作時の学年 4年生



DAGGERS NEST

アムヌアさん (タイ出身)
CGデザインコース [3年制] 3年生
制作時の学年 2年生



デカイヤドカリ 玉木さん ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 4年生
制作時の学年 3年生



銀河鉄道SK97 塩田さん ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 2023年度卒業
制作時の学年 4年生



サイバーパンク

穂谷さん
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 4年生
制作時の学年 3年生



スチームパンク

穂谷さん
ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 4年生
制作時の学年 3年生



ヴァイキングの戦士

牧野さん ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 2023年度卒業
制作時の学年 4年生



INVASION VICECLAW

塩田さん ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 2023年度卒業
制作時の学年 4年生

ゲーム・クリエイティブカレッジ — ECC EXPO 2024 出展作品

ゲーム制作の裏側に密着！



TITLE

ぶらんとぶらん

自陣に野菜をモチーフにしたユニットを配置し、敵から農園を守るというタワーディフェンス系ゲームです。
敵味方のパワーバランスや難易度の調整がおもしろさのカギとなるため、開発が難しいとされるジャンル。
キャラクターの可愛さと戦略性の高いゲームシステムが魅力です！



『ぶらんとぶらん』
紹介動画！



制作期間	2か月
チーム名	ボが農園
制作者	津田さん ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプランナー専攻 3年生 牟田さん ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームプログラム専攻 3年生 上窪さん ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 3年生 尾崎さん ゲーム開発エキスパートコース [4年制] ゲームCG専攻 3年生

チーム結成からゲームプラン決定までの経緯！

津田さん 2か月という短い制作スパンで、取えて難易度の高いタワーディフェンス系ゲームの制作に挑戦してみたかったので、過去にチームを組んだことがあるメンバーの中でも、特にコミュニケーションを取りやすく、仕事が早い牟田さん、上窪さんに声を掛けました。

牟田さん 尾崎さんはモーションやエフェクトの技術はもちろん、ゲームシステムを考えることにも長けている点や、タスク管理が上手なところを見込んで、私が誘いました。

尾崎さん ユニットの配置する際の「はじいて飛ばす」という動きが、津田さんの企画段階から、このゲームの核だと思いました。どんな世界観だったら、その設定が活かせるかと考えた時に、「種」をまいて、成長した「野菜」や「植物」が味方になるのはどうかというアイデアが生まれました。

試行錯誤を重ねた『ぶらんとぶらん』のこだわりとは！

企画と進行管理



企画段階ではユニットの配置や敵の動きに制限をつける予定でしたが、ミーティングでみんなから「自由度が高い方が、戦略性があるとおもしろいのでは」という意見をもらって現在の仕様になりました。かなりタイトな進行スケジュールだったので、各メンバーの作業に優先順位をつけ、1週間ごとに進捗を確認しながら進めました。またメンバーからの相談や提案に対しては、ジャッジを迅速に返すことでみんなの作業の手を止めないように心掛けました。

キャラクターデザイン

当初から「可愛い世界観のゲームにしたい」という津田さんの意向があり、そこに「種をはじいて飛ばす」という基本の動きなども加味して、フィールドは農園で、キャラクターは野菜をモチーフにしようという具合に決めていきました。まずはいくつかキャラクターのイラスト案を作成して、どの野菜が可愛いのか、みんなに意見を聞きながら3Dモデルを完成させました。



上窪さん

モーション・エフェクト・背景



キャラクター数が多かったので、それぞれに固有のモーションを考えるのが大変でした。また、プレイヤーの視点がキャラクターを上から見るようになっていて表情や足元が見えにくいので、手足の動きを大きくして動作の違いを分かりやすくしました。敵味方合わせて、多くのキャラクターがフィールド上に混在するので、水しぶきや光などのエフェクトに色などで変化をつけて、どこでどの攻撃がヒットしたのかが分かるようにしました。

プログラミング

多くのキャラクターが同時に別々の動きをするゲームなので、どうしてもデータが重くなってしまい、ロード時間を短縮するためのシステムを搭載することでユーザーがストレスなくプレイできるようにしました。上窪さんが作ったキャラクターや世界観を、プログラミングでどう表現するか、『PBR』®を活用して、昼・夜の時間帯によって異なる空の色や光の表現、キャラクターの服の質感などにこだわりました。



牟田さん

※フィジカル・ベースド・レンダリング…現実世界の光学に準じたレンダリングで、よりリアルな質感を表現できる。

チーム制作を振り返って

津田さん 『ぶらんとぶらん』を東京ゲームショウに出展し、来場者の方に実際に遊んでもらいました。海外の方にもプレイしてもらえなど、さまざまな方から直接感想を聞けたことは大きな励みになりました。この経験を次の作品づくりにつなげていきたいと思っています。

牟田さん ゲームの見た目に関わるプログラミングを得意としているので、今回、ゲームシステムをすべて自分で作ったことで、技術の幅が広がりました。

上窪さん チームで制作することとは、誰が見ても分かるデータにしないといけないということ。自分以外の制作データを見ることで、ファイル名のつけ方やデータのまとめ方の工夫など、自分のやり方を見直すきっかけになったと思います。

尾崎さん これまで学んできたモーションのスキルが、実際のゲームに反映され、キャラクターが動いているのを見て感動しました。将来の仕事につなげたいという思いが強くなりました。



IT COLLEGE

挑む。好きに。

暇さえあれば、スマートフォンアプリを楽しんでいる。

パソコンをいじっていると、時間が過ぎるのがあっという間。

キミはもう、ITの世界に必要なスキルを持っている。

パソコンやアプリが「好き」という気持ち。それさえあれば、どこまでだって成長していける。

ECCコンピュータでITを学ぼう！技術に挑もう！それがプロになる一番の近道だ。



IT業界ってどんな仕事があるの?

AI ENGINEER DATA SCIENTIST

AIエンジニア / データサイエンティスト

クライアントが抱えている課題を、AIを用いることで解決します。課題解決に必要なデータをAIに学習させ、導き出された結果から解決策を提案し、プロジェクトを進めていきます。

AIによればプランAより
プランBの方が良さそうだな…。
クライアントには
プランBをおすすめしよう!

公共機関の
ネットセキュリティは
頑強におかないと
次々とハッカーが
攻撃してくるわ!

D製造会社から頼まれてい
た新しいシステムの
設計を試みたけど
これで実装してくれないか?

分かりました。
プログラムを作成します!

SYSTEM ENGINEER PROGRAMMER

システムエンジニア / プログラマ

企業内で使われるシステムについて、設計・開発・システム移行を担当する仕事です。プログラミングの技術や専門知識に加えて、クライアントの要求に応じて適切なシステムを開発できる対応力が必要です。

NETWORK ENGINEER SECURITY ENGINEER

ネットワークエンジニア / セキュリティエンジニア

企業や自治体で使われている通信ネットワークを安全に保つため、企画・設計を行います。セキュリティ対策の実装、運用、保守などの実務も担当。エンジニアとしてのスキルはもちろん、ネットワークに関する深い知識が求められます。

C自動車会社の
新型のスポーツカーのエンジンを
制御するソフトウェア開発かぁ!
ワクワクするなぁ!

私がプログラムした
会社の物流システムが
目的通りに稼働して
倉庫管理も効率的になったわ!

IOT ENGINEER EMBEDDED CONTROL ENGINEER

IoTエンジニア / 組み込み制御エンジニア

家電製品や自動車、産業用機器などに搭載されているコンピュータのプログラムを担当する仕事です。プログラミングの知識・技術や組み込み対象のハードウェアの知識が必須の職業です。

Web業界ってどんな仕事があるの?

WEB DESIGNER

Webデザイナー

Webページの外観をデザイン・構成していく仕事です。全体のカラーリング、ページのレイアウト、ボタンやバナーのデザインなどその仕事は多岐に渡ります。印刷物を担当するDTPデザイン分野でも活躍が可能です。

UI・UX DESIGNER

UI・UXデザイナー

Webページやアプリを訪れたユーザーがスムーズに利用できるように、操作画面 (UI: ユーザーインターフェース) を設計したり、利用時の満足度 (UX: ユーザーエクスペリエンス) を高めるデザインを生み出す専門職です。

どうしたら視覚的に
分かりやすくスムーズに
購入してもらえるかを
考えてね!

ユーザーが直接触れる
「UI」の部分は細かな気配りが
アクセス数アップにつながるよ!

ユーザーの行動の分析から
ABテストの方向性を
考えましたよ!

たくさんの人に
アクセスしてもらるように
工夫する必要があるね!
ここは僕がプログラミングしよう!

では、ほかをコーディング
しておきますね!

データベースの構築が
終わりました!
運用テストができますよ!

</> WEB CODER

Webコーダー

デザイン画をもとにHTMLやCSSなどの言語を組み合わせながら、Webブラウザ上で表示できるファイルに変換 (コーディング) する仕事です。基礎的なサーバー・ネットワークの知識も身につけることができます。

</> WEB ENGINEER

Webエンジニア

データベースの構築やサーバー上でプログラムを動かすことができる「クラウドサービス」の実装など「バックエンド」と呼ばれる領域を担当します。専門的なネットワークやプログラムの知識を備えた技術者です。

ECC

4
年制



IT開発エキスパートコース
IoT専攻

4
年制



IT開発エキスパートコース
ネットワーク・セキュリティ専攻

4
年制



IT開発エキスパートコース
AI・システム専攻

職業実践専門課程認定・高度専門士

2
年制



ITエンジニアコース
2026年度新設

3
年制



IT開発研究コース

職業実践専門課程認定・専門士

ITの力は、生活の中ではなくてはならない時代になりました。
スマートフォンで連絡を取ったり、SNSを見たり、
オンラインで買い物をしたり、普段何気なく使っている
サービスにも、ITの技術は深く関わっています。
本校では多くの開発経験を通して、
そうした価値を生み出せるエンジニアを育成します。



学びのポイント

自分に合った学びを選べる！

4年制

高度専門士の資格が手に入る！

1・2年次にITの基礎知識や資格対策、プログラミング言語を学習。3年次からは、AI・システム専攻、ネットワーク・セキュリティ専攻、IoT専攻の3つから自分の興味のある専攻を選んでITスキルを磨きます。専攻に分かれて、特化した自分の強みができることで、就職活動が有利に！

3年制

ITの知識やプログラミングのスキルを学ぶだけでなく、チーム制作で実践的な開発を経験します。IT業界就職後も即戦力として活躍できる技術と、チームでの物事の進め方を身につけることができます。

2年制

最速でIT業界就職を目指す！2年間で就職をするので、学費を抑えてIT業界就職を叶えたい方にもおすすめです。

4年制大学
卒業と
同等の
資格だよ！

モノづくりで実践的に学ぶ！

ECCコンピュータのITの学習方法は、座学で知識を蓄えていくだけではありません。ITは実際に開発をしてこそ。どんなものを作るかの企画から、チームを組んでの開発、完成した作品を展示会に出展して、IT業界で働くプロたちから評価やアドバイスをもらう。このモノづくりの一連の流れの中で、技術やチームメンバーとのコミュニケーション、作品をプレゼンする力を総合的に養っていきます。

校内展示会「+E展」は
年2回実施！

企画

モノ
づくり

展示会



カリキュラム

※年度により変更されることがあります。

例：IT開発エキスパートコース [4年制]

科目分野	1 年次		2 年次		3 年次		4 年次	
	前 期	後 期	前 期	後 期	前 期	後 期	前 期	後 期
社会人基礎 就職対策	初年次教育		英語					
			ソーシャルスキル		キャリアデザイン・就職対策		ビジネストレーニング	
IT基礎 情報処理	IT基礎知識		国家資格対策					
			資格対策					
プログラミング	Java言語 中級者レベル別							
Webアプリ モバイルアプリ	Webサイト制作 (フロントエンド)							
			Webサイト制作 (サーバーサイド)		Webサイト制作 (バックエンド)			
			データベース管理		スマホアプリ開発			
ネットワーク インフラ			ネットワーク構築					
			サーバー構築		AWSクラウド			
その他 (IoT・AIなど)					IoT・電子制御 AI活用 (Python言語)			
専攻科目					専攻特化科目 (AI・システム / ネットワーク・セキュリティ / IoT)		選択科目	
							チーム制作	
IT開発	プランニングデザイン デザイントレーニング	コンセプトワーク Webアプリ開発	チーム制作				個人制作	チーム制作

時間割

※年度により変更されることがあります。

例：IT開発エキスパートコース [4年制] 1年次後期

	月	火	水	木	金
1限 09:15 10:45	プログラ ミング 基礎演習	英会話		プログラ ミング 基礎演習	Web サイト制作 フロント エンド
2限 11:00 12:30	プログラ ミング 基礎演習	ハードウェア 概論		プログラ ミング 基礎演習	Web サイト制作 フロント エンド
昼 食					
3限 13:30 15:00	プランニング デザイン	ソフトウェア 概論	アルゴリズム オンデマンド 授業		システム開発 概論
4限 15:15 16:45	デザイン トレーニング		アルゴリズム オンデマンド 授業		初年次教育
5限 17:00 18:30					

目指す職業

- データサイエンティスト
- AIエンジニア
- IoTエンジニア
- 組み込み制御エンジニア
- ホワイトハッカー
- ネットワークエンジニア
- セキュリティエンジニア
- インフラエンジニア
- システムエンジニア
- プログラマ
- アプリケーションプログラマ



LINE官方帳號



@nihonmura

学びの流れ

IT開発エキスパートコース

4年制

AI・システム専攻
ネットワーク・セキュリティ専攻
IoT専攻

IT開発研究コース

3年制

ITエンジニアコース

2026年度新設

2年制

4年制

1・2年次でITの基礎や資格の学習を行ったのち、
3年次からAI・システム、ネットワーク・セキュリティ、IoTから興味に合わせて専攻を選択し、
特化してスキルを伸ばします。
また、チーム制作では開発力とコミュニケーション力を磨き、
個人制作では就職活動時に自身のスキルの証明となる作品を作り上げます。

チーム制作

+

個人制作

+

資格

+

専攻特化

+

高度専門士

3年制

3年間を通して資格取得から、チーム制作、個人制作を経験し、
IT企業に就職してから即戦力として活躍できる力を身につけます。

チーム制作

+

個人制作

+

資格

+

専門士

2年制

学費を抑えて最短でIT企業へ就職したい方へおすすめ。
2年間で資格取得とチーム制作で開発力を磨き、就職活動を有利に進めます。

チーム制作

+

資格

+

専門士

大学と専門学校の学びの違い

大学

学問を究める

情報系学部の多くでは、コンピュータやITに関する知識を学問として学びます。時間割の中にはIT系の授業とともに一般教養の授業もあるので、幅広い知見を身につけます。

専門学校

技術を究める

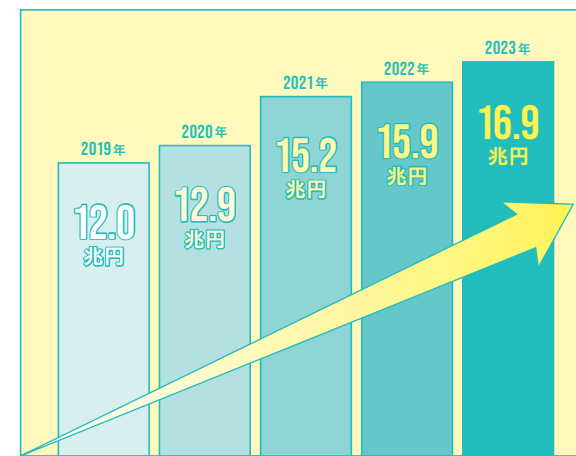
開発や演習の授業を中心に、実践的にITスキルを身につけます。IT系やパソコン系の仕事に興味があるなら、即戦力としての力を在学中に身につけることができるのでおすすめです！

IT業界のコト知ってる？

市場規模は成長中！

企業や学校などでのデジタル化の推進、ITインフラや各種サービスへのニーズの高まり、AIやIoTなどの新たな分野の技術革新など、さまざまな理由でIT業界の市場規模は年々高まりを見せています。

情報サービス業の市場規模推移



※参考資料「特定サービス産業動態統計調査」経済産業省

IT人材が求められている！

今後も成長が見込まれているIT業界ですが、同時にIT人材が不足することが見込まれています。2030年には最大で79万人のIT人材が不足すると予測されており、今後ますますIT人材の価値は高まっていくと考えられます。

最大79万人の
人材不足

IT業界に進むなら今！

一度スキルを
獲得すると安心！

手に職をつける

という言葉聞いたことがありますか？

ある職業を行うための技能や資格を持っているという意味で、IT業界の場合でいうと、プログラミングができた、情報系の資格を持っているということになるでしょう。一度ITスキルを身につけてしまえば、IT業界内でのキャリアアップや転職なども行いやすくなります。さらに、IT業界は其他業界の平均より給料が高い傾向があるため、待遇の良い業界で長く安心して働けるという特長もあります。

2023年平均年収

其他全職種平均年収

414万円

ITエンジニア平均年収

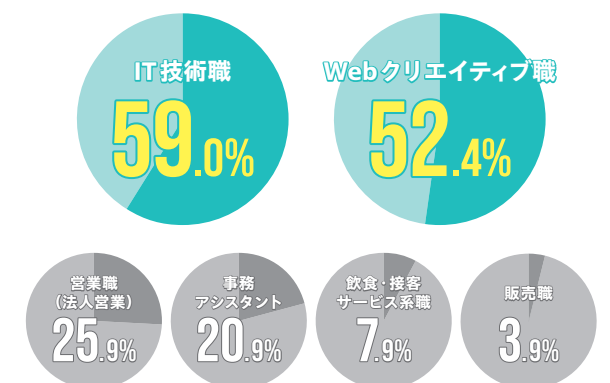
452万円

※参考資料「ITエンジニアの平均年収の推移」doda

自由な
働き方ができる！

IT業界はテレワークの導入率が全業界の中でもトップクラスです。会社に出勤せずとも、自宅やカフェなどで働くことができるので、自分の時間と仕事を両立するワークライフバランスを充実させやすい業界です。

テレワーク導入率



※参考資料「第9回・テレワークに関する調査」パーソル総合研究所



授業PICKUP

※年度により変更されることがあります。

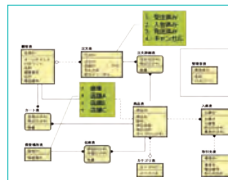


01

ITシステム開発演習

実際に企業と連携し、
現状の課題を解決できる
システムをプレゼン

チームでシステム開発の企画、設計、構築までを行う授業です。チームメンバーで役割を分担し、協力しながらプロジェクトを進めます。実際にシステム開発を行っているIT企業の方をお招きして、設計書のプレゼンや構築中のシステムへの意見をいただく時間も設けられています。現場に近いチーム開発を体験できるとともに、プロとして働くために何が必要かを具体的に知る機会にもなります。

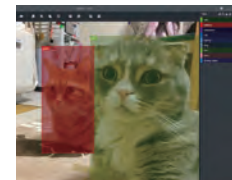


04

AIシステム開発演習

AIの基礎的な仕組みを
学習し、画像認識
システムの開発に挑戦!

機械学習やディープラーニングの基礎的な仕組みを学習し、それらを活用したアプリケーションを作成します。AIを使うためのモデルや学習データを作成し、画像分類・画像認識ができるようにします。「G検定」の対策も兼ねており、資格取得にもつながります。



05

モバイルアプリケーション開発演習

楽しみながら
プログラミングスキルを
身につける!

GoogleがAndroidの公式開発言語に認定した『kotlin』というプログラミング言語を基礎から学習していきます。授業ではモバイル端末のみで動作するアプリ制作を目標に、UI設計、データ管理、イベント処理、デバイスに備わるカメラ機能も活用するスキルを習得。これにより、WebシステムのUIにも応用できる開発力を身につけます。



02

IoT電子制御演習

小型
マイコンボードを使って、
IoTシステムを構築!



身近な「モノ」をインターネットにつなげるIoT (モノのインターネット) システムの基礎を学びます。小型マイコンボードを使い、超音波センサーや温度センサーを制御してデータ取得を行ったり、DCモーターを制御して、モーターの動作を自動化するデバイスを制作したりします。実践的にIoTシステムの開発を行いながら、モノづくりのスキルを養っていきます。



06

コンセプトワーク

「作りたいモノ」から
「必要とされるモノ」を
開発する思考へ!

ITスキルが身につくと、学んだ知識を使いたくなるもの。ただやみくもに開発していると「これって何の役に立つの?」と立ち止まることもしばしば。実はIT開発で求められるのは技術力だけではなく、「なぜ、何のために作るのか」という視点。この授業では社会や生活の中にあるさまざまな問題を見つけ、ITでどのように解消できるかを考えます。授業を通し開発コンセプトを明確にする力を養います。



07

プランニングデザイン

即戦力として
活躍するための
企画・提案力を養う!

与えられたテーマに対してITの力で何ができるのかをチームで話し合い、企画していきます。企画が決まると、試作品(プロトタイプ)の開発、プレゼンまで行います。一番の特長は、この企画⇒試作品開発⇒プレゼンを1週間の短期間で行うこと。短いスパンでこの流れを何度も経験することで、実際のIT現場でも必要とされる企画力や提案力を身につけていきます。



03

セキュリティ演習

ネットワークへの脅威や、
ハッカーからの攻撃への
対応スキルを身につける!

実際に発生したセキュリティ事例について検証し、セキュリティに対し、どういった脅威があるのか、セキュリティの基礎を学習します。さらにWebサイトにおける脆弱性や、さまざまな攻撃手法とその対応策を学習し、セキュアなWebサイト・Webサーバーの構築を行うスキルを身につけます。



WEB DESIGN

3
年制

Webデザインコース

職業実践専門課程認定・専門士



普段目にする機会が多いWebページ。
ネット上にアップされるまでには、
デザイナーやコーダーなど、
さまざまな分野のプロが携わっています。
本校では、企画やデザインからコーディングまで、
Webページ制作に必要な多彩なスキルを習得可能。
卒業後、即戦力として活躍できる人材を育てています。



学びのポイント

エンジニアも デザイナーも目指せる！

1年次にプログラミングとデザインの基礎を学び、作品制作で実践的にスキルを伸ばします。2年次からは、選択授業でエンジニア系かデザイナー系の授業を選ぶことができ、自分の得意や興味に合わせて学習を進めることが可能！

MacBook無料支給！



Webデザインコース入学者全員に
MacBookを無料支給！
プログラミングもデザインもこれ1台でOK！
卒業時の返還も不要！

作品制作が スキルを伸ばす！

トライアンドエラーの
繰り返しで
制作スキルをアップ！

3年間で、個人制作とチーム制作を合わせると、

作品制作数はなんと **約17作品!!**

企画→開発→運用までを経験！



Webやアプリの開発現場では、開発したらプロジェクトが終わりではありません。ユーザーの反応や、クライアントからの依頼で修正やアップデートを行っていきます。授業でも開発だけでなく、その後の運用まで経験をすることで、開発後のことまで考えて動けるエンジニア・デザイナーを目指します。

PAGE **63** CHECK
>>>>>>
授業「メディアプロジェクト演習」

カリキュラム ※年度により変更されることがあります。

例：Webデザインコース [3年制]

科目分野	1 年次		2 年次		3 年次	
	前 期	後 期	前 期	後 期	前 期	後 期
社会人基礎 就職対策	英語		キャリアデザイン・就職対策			
Web基礎	Webイントロダクション					
グラフィックデザイン	色彩構成・写真技術 デザインソフト (Photoshop・Illustrator) DTP・ビジュアルデザイン・映像コンテンツ					
Webデザイン	プロトタイプデザイン	Web設計演習	Webデザイントレーニング セルフプロデュース		Webゼミ演習	
Webプログラミング	HTML / CSS 言語 JavaScript 言語				WordPress	
必修選択授業			必修 I プログラミング or デザイン 選択	必修 II プログラミング or デザイン	必修 III プログラミング or デザイン 選択	
作品制作	個人制作		チーム制作		メディアプロジェクト演習	卒業制作

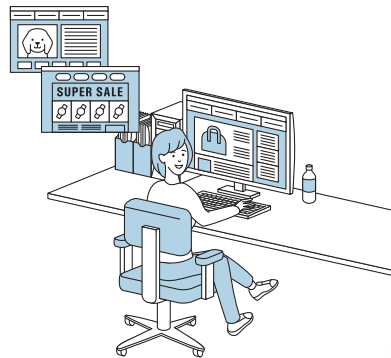
時間割 ※年度により変更されることがあります。

例：Webデザインコース [3年制] 1年次後期

	月	火	水	木	金
1限 09:15 10:45	Web設計 演習	英会話	コンセプト ワーク 演習	Illustrator 演習	チーム プロジェクト 演習
2限 11:00 12:30	ビジュアル デザイン 演習	HTML演習	映像 コンテンツ 制作演習	Photoshop 演習	チーム プロジェクト 演習
昼 食					
3限 13:30 15:00		JavaScript 演習		色彩構成	クリエイティブ ワーク演習
4限 15:15 16:45		JavaScript 演習		ショート ホームルーム	クリエイティブ ワーク演習
5限 17:00 18:30					

目指す職業

- Webデザイナー
- UI・UXデザイナー
- Webコーダー
- Webエンジニア
- マークアップエンジニア
- バックエンドエンジニア
- フロントエンドエンジニア



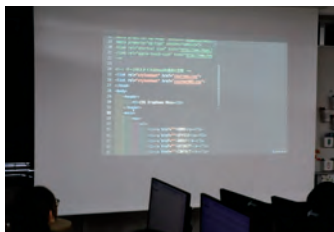
LINE官方帳號



@nihonmura

授業PICKUP

※年度により変更されることがあります。



Web業界出身の先生が書くコードに学生も注目



01 HTML 演習

Webデザイン、
コーディングだけでなく
実践的なスキルを習得

Webサイトを作るにあたって最も基本的な『HTML / CSS』を使った制作手法を学びます。単に技術を学ぶだけでなく「パソコンとスマートフォンでのデザインの違い」や「効率良く作業を進める方法」など、Webデザイン業界で求められる実践的なスキルを習得できます。

プロの現場と同じ
デュアル (2つの) スクリーンで作業中



02 メディアプロジェクト演習

オリジナルの
Webメディアを立ち上げる

習得してきた知識、スキル、企画力を結集し、チームでWebサイトを制作します。さらに実際にサイト運営も担いながら、訪問ユーザー数やサイト内の回遊率など、アクセスデータを計測。仮説と検証を行いながら1年掛けて改善していきます。制作テーマは自由! チームメンバーと相談し、自分たちが熱意を注げるものをテーマにして、楽しみながら企画、開発、運用を学んでいきます。

チームで立ち上げた
ブログについて相談中



デザインしたモノを売ることも!

自作の宣伝ポスター

04 ビジュアルデザイン演習

実践を通じて、
フォントの使い方や
レイアウトのセンスが成長!

発信したいメッセージやイメージがしっかり伝わるWebサイトをデザインするためには、サイトの世界観に合わせたフォント (書体) を選ぶ目や、アクセスした人の視線を適切に導くレイアウト力が必要です。授業では実践をくり返すことでWebデザイナーに求められるビジュアルセンスを高めていきます。



先生がデザインの理論を説明!

03 Illustrator 演習

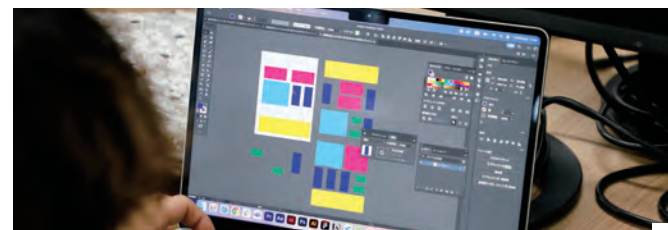
Webデザイナーとして
必須のソフトを習得!

Webサイトのロゴやアイコンをはじめとし、ちらしやポスターなど、さまざまデザインに使用されているのが『Illustrator』というデザインソフト。ソフトの基本的な操作をひと通り学習したら、地域連携企画として中崎町で行われるイベント『キャンドルナイト』の広告物の制作にも挑戦。投票で選ばれたものは、実際にイベント期間中になると中崎町周辺に制作したポスターがたくさん掲載されます。

2024年の
「キャンドルナイト」広告物!



2023年度の1年生が実際に制作した作品!



先生の説明を聞いて、いざ実践!



INTERNATIONAL STUDENTS



システムエンジニアコース
システムエンジニア専攻 (留学生対象)



システムエンジニアコース
国際エンジニア専攻 (留学生対象)

職業実践専門課程認定・専門士

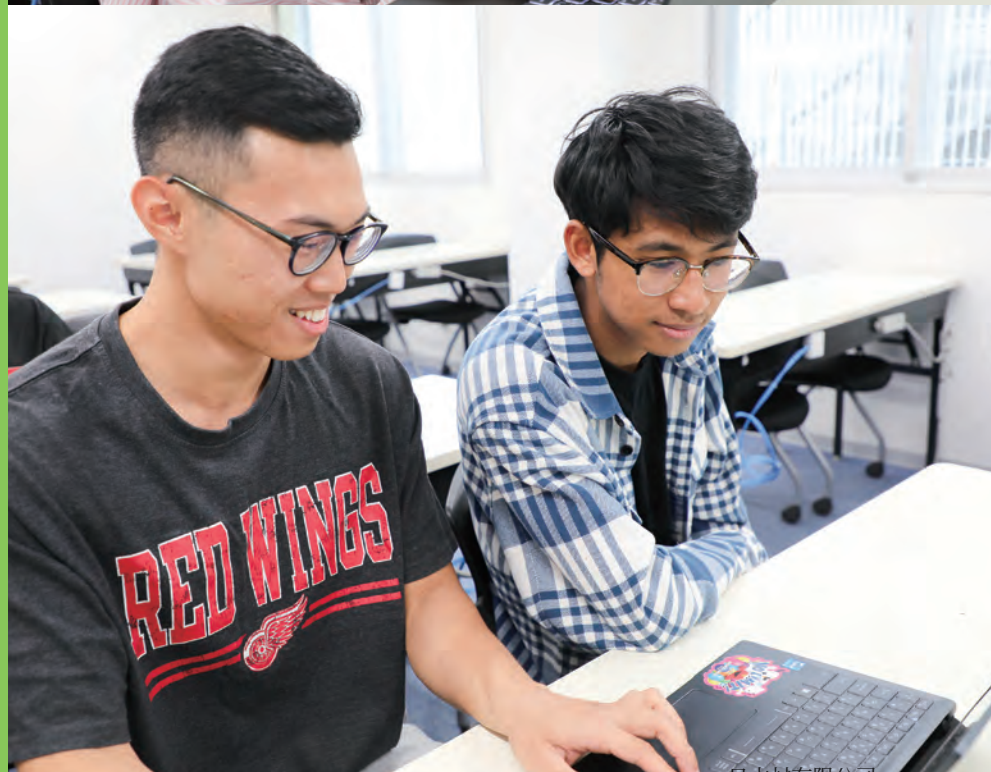
職業実践専門課程認定・専門士

システムエンジニア、プログラマとしてのスキルを

2年間で身につけるとともに、

日本で働くために必要な日本語力

とコミュニケーション能力を養います。



日本語+英語を磨き、日本のIT業界の最前線へ！

日本語+英語+母国語を使いこなせる多言語のプロフェッショナルとして、IT業界の最前線で活躍するための「専門力」も同時に磨き上げ、「日本と海外との架け橋」として活躍できるエキスパートに！日本での就職を目指す外国人留学生を対象とした専攻です。

多様化する社会で生き抜く3つの力を学ぶ

日本人学生との交流

母国と日本では文化や働き方に大きな違いがあるため、日本に対する知識を深めることにより、日本社会で受け入れられ、活躍できる人材を育てます。

多文化
共生理解

企業連携授業

どんなことにも積極的に取り組み、仲間とのチームワークを大切にしながら、物事を進めていく力を養います。

協調性
育成

日本語+英語+母国語を使いこなす

3ヶ国語を使いこなせるプロフェッショナルを育成します。

多様社会で
活躍する
コミュニケーション力

入学条件

日本語レベル N2 程度

日本語学校の出席率 90% 以上 ※最低条件

経費支弁力があること

学びのポイント

システムエンジニアコース
システムエンジニア専攻



IT業界就職を目指し、国家資格の取得や情報処理の基礎知識を学習をします。また、アプリ制作で実践的なプログラミング技術を習得するとともに、チームでのシステム開発も経験します。

目指す語学力

N1 + 英語力

N1レベルの日本語力と、さらに英語の授業が必修となっており、3か国語を話せるエンジニアを目指します。

目指す職業

IT業界

● システムエンジニア ● プログラマ ● ブリッジエンジニア

システムエンジニアコース
国際エンジニア専攻



IT分野の中でも特にCADやIoT技術を学び、機械オペレーションへの理解を深めるとともに、日本で働くうえで必要な日本語力やコミュニケーション能力を身につけます。

目指す語学力

N2 + ビジネス現場での日本語表現力

N2レベルの日本語力と、ビジネスシーンで活用される表現の習得を目指します。

目指す職業

IT業界

● オペレーター

製造業界

● CADオペレーター

● ものづくりエンジニア

ECC留学生センター

0120-644-882 平日 10:00~18:00

is-office@ecc.ac.jp

〒530-0015 大阪市北区中崎西1-5-11 (ECC国際外語専門学校2号館内)

留学生の方はこちら！

https://comp.ecc.ac.jp/international_student/



「十カレッジ」システムエンジニアコース「2年制」システムエンジニア専攻 (留学生対象) システムエンジニアコース「2年制」国際エンジニア専攻 (留学生対象)

LINE官方帳號



@nihonmura

日本村有限公司 NIHON MURA CO.,LTD. <https://news.nihonmura.tw>

10552 台北市松山區復興北路1號7樓之2 ☎ (02)8772-7977

aiueo@nihonmura.com (日本遊學・留學諮詢, 採預約制。)

20250625



CEATEC® 2024

TOWARD SOCIETY 5.0

最先端のIT技術や製品が発表されるアジア最大規模の国際的な展示会。
2024年は世界から808社・団体が出展し、IT技術や製品の展示を行いました。
ECCコンピュータからは、3つのチーム作品と、2つの個人作品を出展し、
ブースを訪れた大手IT企業のエンジニアたちに自身の作品をプレゼン紹介しました。



ブース出展学生以外にも希望者は参加可能！ **CEATEC 見学ツアー** も開催！



新幹線（指定席）で快適に移動！

往復の移動は新幹線の指定席。
参加者は、仲間とITの話に花を咲かせます。



大手IT企業のスタッフと直接話せる！

見学ツアーも同時開催！最先端のIT技術を学んで、今後の制作への力に！



希望する学生は、本校主催のツアーに参加できます（有料）。移動や入場も快適で、イベントを満喫できると学生たちからも好評です。

CEATEC 2024 出展作品



初対面での名刺交換



交換した人が増えてくると…



誰の名刺が分からない…



誰と何を話したっけ…



こんな問題を解決するのが LinkLog

ビジネスシーンなどで名刺交換を行った際の会話をIoTデバイスで録音、
AIを用いて自動的に文字起こしを行い、交換した名刺データと紐づけることができるアプリ。
アプリ内では、あとから簡単に名刺と会話内容の閲覧が可能！
独自の検索機能で、名刺交換を行ったイベント名や日付からも探せるので、確実に人脈の管理ができる！

制作者 篠原さん・大橋さん・濱さん・清水さん IT開発エキスパートコース [4年制] 3年生 小澤さん IT開発研究コース [3年制] 3年生

ITエンジニア
たちに作品を
プレゼン！



LINE官方帳號

@nihonmura

IT コンテスト受賞実績

2024年度
だけで
多数受賞!

Open HACK U 2024 OSAKA

最優秀賞 受賞



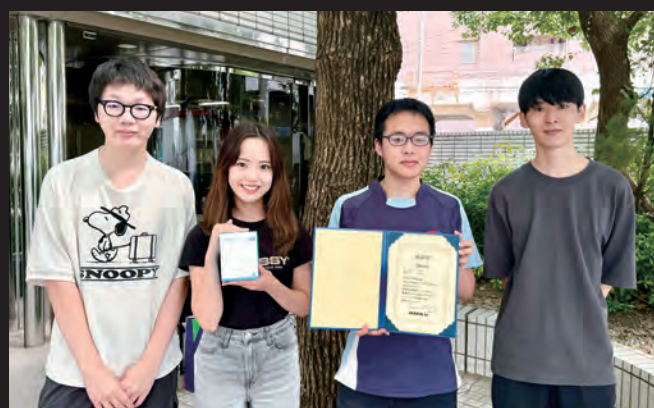
Open HACK U 2024 OSAKA

HAPPY HACKING賞 受賞



Open HACK U 2024 TOKYO vol.2

最優秀賞 受賞



Open HACK U 2023 NAGOYA

優秀賞 受賞



第17回 若年者ものづくり競技大会

ウェブデザイン職種

銅賞・敢闘賞 受賞



第18回 若年者ものづくり競技大会

業務用ITソフトウェア・ソリューションズ職種

銅賞 受賞



第19回 若年者ものづくり競技大会

ウェブデザイン職種

銀賞・敢闘賞 受賞



技育博 2024

CARTA HOLDINGS賞 受賞



技育博 2024 vol.2

GMOインターネットグループ賞 受賞



技育博 2024 vol.4

ディー・エヌ・エー賞 受賞



TechSeeker ハッカソン 2024

KINTONE賞 受賞



TechSeeker ハッカソン 2024

BOUQUE TEC賞 受賞



TechSeeker ハッカソン 2024

マイスター・ギルド賞 受賞



TechSeeker ハッカソン 2024

ハックツハッカソン賞 受賞



技育CAMP 2024 ハッカソン Vol.10

最優秀賞 受賞

オンライン
開催



PROTO FES 2024

ビジョナリーアワード 受賞



TEACHER INTRODUCTION

専任教員紹介

学生をプロにするプロ集団 各分野のスペシャリストが高い技術を徹底指導

一人ひとりのやる気に火をつけ、将来プロとして通用する実力を育てる。
それがECCコンピュータの専任教員だ。各分野の第一線で活躍し、今も最先端の知識・技術を誇る。
月曜から金曜まで学校にいるから、学生たちは授業の不明点はもちろん、
自主制作、学校生活、進路の相談も、すぐできる、いつでもできる。
「こんなこと聞いても良いのかな」なんて遠慮は無用！
どんどん頼り、プロに向かってスキルアップしていこう。

**どんな質問もウェルカム！
卒業後、私の給料を
超えてください！**

国際IT
朱先生

学生の仕事は、授業半分・質問半分！分からないことは、どんどん聞いてください。理解できるまで教えますよ。ちなみに、小説や書画、弓道が趣味なので、興味がある方は声を掛けてくださいわ！

**CG制作の現場で
活躍できる
「超即戦力」を育てます！**

CG
林先生

ECCコンピュータを卒業後、大手CG制作会社でアーティストとして5年間働きました。現在は3Dキャラクターや背景モデリング、質感などのCGデザインを担当。学生が卒業してすぐにプロとして活躍できるよう、現場仕込みの制作スキルに加え、スケジュールや進行の管理方法もしっかり教えます。

**座右の銘は、「一期一会」！
限られた学生生活を
ともに楽しみましょう！**

Web
坂倉先生

学生自身が考え、そして答えに辿り着けるよう、ただ答えを教えるだけの授業はしません。業界で働く卒業生と飲みに行った時、「先生がどうして答えをすぐに教えてくれなかったかが、働き出した今はよく分かる」と言われた時は正直グツときましたね(泣)。

**学生みんな公平に！
一人ひとりの個性に
合った指導を！**

CG
竹内先生

人気TV番組のオープニングCG作成などの経験から、実際の現場に必要な知識や心構えなどを実践的に教えています。やる気を言い立たせるような授業を用意して待っているよ！

**超一流企業に就職して、
お父さん、お母さんを
喜ばせよう！**

国際IT
西尾先生

学生時代はずっと陸上部に所属し、体を鍛えていました。そのおかげで、車で崖から落ちた時も無傷でした(笑)。何事も体が資本ですね。根っからの体育会系ですが、指導はきめ細かいですよ〜。

**バイクレースのように
エキサイティングな
授業を！**

ゲーム
プログラム
小川先生

泣くも一生、笑うも一生。せっかくなら、楽しく勉強しましょう！業界で働いていた頃の体験談を交えながら、みんなが高いモチベーションで学べるように指導します。趣味はバイク！近畿選手権で数多くの賞を獲得しましたよ。

**『Unity』のコンテストで入賞！
僕のゲームアプリで
遊んだ人はいるかな？**

ゲーム
プログラム
板底先生

ゲームエンジンである『Unity』や『Unreal Engine』を使って即興制作をし、実際の制作過程を授業で見せることもしばしば。数時間前まで真っ黒だった画面が、徐々に自分色のゲームになっていく。一度ハマったらやめられませんよ！

**間違っても恥ずかしくない
雰囲気づくりを
心掛けています！**

国際IT
草川先生

これまで国内や海外の日本語学校で指導してきました。留学生のみなさんが話しやすい環境を作ることは自信がありますよ！趣味は海外旅行で、訪れた国は30カ国以上。おすすめの旅行先を教えますよ！

**「楽しい!」を作る
スペシャリストを
目指そう！**

ゲーム企画
岩橋先生

大手ゲーム会社に8年近く勤務していました。その経験を活かし、ゲームをはじめとした遊びの「楽しさ」を生む原理と構造を、具体的な例を紹介しながらレクチャーします。私の授業には「なるほど!」が満載ですよ。

**褒めて伸ばす指導法！
できた瞬間を
一緒に喜びましょう**

国際IT
谷口先生

授業では、どんな小さな成功でも褒めることを大切にしています。学習意欲を高めるため、否定せず、できることを増やしていく喜びを共有する指導を心掛けています。一緒に成長していきますよ！

**努力した経験が将来、
大きな壁を
乗り越える力になる！**

ゲーム
プログラム
岩倉先生

アクションRPGのコンテンツ開発に携わってきました。学生時代はゲームで賞をもらったことがあります。好きな言葉は「好きこそ物の上手なれ」。好きだから努力も続けし、モチベーションも保てる。努力が結果に結びつくよう全力で指導します！

**失敗は成功のもと！
学びたいという
熱い気持ちがあればOK！**

IT
有川先生

プログラミングからWebフロントエンドシステム開発まで幅広く教えています。実は私も本校の卒業生。入学前はIT知識ゼロでしたが「学びたい」という気持ちと、たくさんの方の失敗が成長させてくれました。失敗が成功につながる楽しさ、ぜひ体験してほしいです。

**頭の中のイメージを
カタチにする！
CGを勉強したら、
絶対ハマりますよ！**

CG
田中(剛)先生

CGプロダクションや大学の教師を経験後、ECCコンピュータに入りました。指導のモットーは「分かりやすく、粘り強く、絶対に諦めさせない」。素敵なCG作品を作れるように、ともに頑張りましょう。

**IT初心者、大歓迎！
あなたの良いところ
見つけます！**

IT
伊藤先生

国家試験に合格するための試験対策やアプリ開発に必要なプログラミングを教えています。私の指導のモットーは「どんな人でも必ず良いモノを持っているので、それを尊重する」。初心者の方は、初めからうまくやろうとせず一つひとつ原理を学んでいきましょう！

**学生と一緒にその場で
ライブコーディングします！
絶対にその方が
楽しんでくれるんです！**

ゲーム
プログラム
角森先生

長年教えていて感じることは、一握りの特別な学生だけがゲーム会社に就職するのではなく、本当に好きな気持ちを持ち続けた学生が就職できるんだと思うんです。だから少しでもワクワクした気持ちを持ち続けてもらえる教え方を心掛けています。

**何よりも
大事にしてほしいのは
「ひたむきさ」！**

IT
岡本先生

ビジネスマーケティングの基礎を担当しています。「才能は努力に劣る」。自分の才能を信じることは大事ですが、努力し続ける「ひたむきさ」を何より大切にしてください。あなたが持つセンスや個性を伸ばしていきましょう！

**「褒めて伸ばす」が信条！
キミのやる気、
引き出してみせます！**

ゲーム
プログラム
吉川先生

前職ではWeb系のプログラミングを中心に、スマホアプリなどの制作を担当。ハードな仕事で鍛えた集中力には自信があります。学生に出す課題は、実際に自分でやってみるのが僕の流儀！結果を学生に見せてから、授業の説明に入ります。

**カタチのないモノを
魅力的に広告する
Webデザインを
マスターしよう！**

Web
瀧本先生

月商●●億のネットショップを構築、欧州の某国際空港のWebサイト制作など、数多くの実績に携わってきました。答えを教えるのは簡単ですが、「なぜそう思ったかがきちんと答えられるように」を心掛けて授業に取り組んでいます。「やりたい」と思えるものを一緒に見つけよう！

**言語の
ジャムセッション、
一緒にどうですか？**

英会話
吉備先生

英会話とTOEIC対策を担当しています。言語だけではなく、その文化全体をまるごと味わってもらえるような授業を大切にしています。フランス在住経験もあり、仏語通訳・講師としての顔も。自分の「好き」を発信するための英語、一緒に学んでいきましょう！

**ゲームアプリで
遊ぶのが好きな人！
僕と一緒に作って、
動く感動を味わおう！**

ゲーム
プログラム
奥元先生

どの学校に行っても努力しない人は伸びません。でも、努力する人なら環境によって伸び方に差が出ます。ECCコンピュータはやる気さえあれば、いくらでも伸びることができる学校です。

**ゲームの情報量なら
誰にも負けません！
どんな質問にも
答えてみせますよ！**

ゲーム企画
大野先生

特技は、ゲーム情報のチェック、発売されているゲームタイトルのほとんどが頭の中に入っています！指導のモットーは「授業は優しく、課題は厳しく」。提出物には個別でコメントを返しますよ。

**専門用語を並べるような
授業はしません！
だって
つまらないでしょ！(笑)**

IT
内山先生

僕を一言で表すと「ネットワーク人間」。それだけあってIT業界との交流が多く、学生たちと一緒に企業見学に出掛けたり、各地のITコンテストに出場したりして一緒に楽しんでいます。ネットで検索しても出てこないような業界の裏話や最先端の情報は僕にお任せあれ！

**「おもしろさ」の
根っこ、
知りたくないですか？**

CG
徳山先生

ゲーム開発会社に勤務後、フリーランスを経て、ECCコンピュータへ。現場で培った技術や、学生たちにレクチャーしています。趣味はゲーム、漫画、映画、小説など。そういった作品から「おもしろさ」の原因を分析し、指導に活かしています。

**時には怖く、時には厳しく。
でも、仏の笑顔で！
ちなみに特技は
格闘技です！(笑)**

IT
奥田先生

教え子の中には、今やゲーム業界を引っ張るトップクリエイターが多数います。ゲームプログラムのスキルに関しては、僕を踏み台にしてどんどん飛び越えてほしい！でもお願いだから格闘技だけは僕より強くないで〜！

**シンプルイズベスト！
ゲーム制作の本質を
追求しよう**

ゲーム
プログラム
笹井先生

シェーダーの授業を担当しています。ゲーム開発の基礎から応用まで、シンプルかつ効果的なアプローチで学んでいきましょう。ECCでは、自ら進んで学ぶ姿勢を大切にし、ゲーム業界への道を一緒に切り拓きます！

**必要なのは、
諦めずに前に進める
強さです！**

CG
永岡先生

好きな言葉はクレヨンしんちゃんに出てくる「私は常に強いの味方だ」。クリエイターになるには才能があるないは関係ない、並々ならぬ覚悟と努力が必要です。諦めない強い気持ちを持って作品制作に臨んでください！



ゲームづくりが好きな方、お待ちしております！

ゲームプログラマー 田中(男)先生

有名ゲーム会社で10年間リードプログラマーとして働いていました。ゲームをよりリアルに制作するために必要な物理や数学を中心に教えています。趣味はアウトライトレーディングゲームですね。

チャレンジこそが自分をチェンジするチャンス！

IT 加藤先生

「光り輝くことのできる機会を見逃すな。さまざまな問題はチャンスだ」。世界的に有名なアメリカの教育者の言葉です。この言葉を胸に、大学時代は西表島を縦走しました。学生たちには、難しいと思うネットワーク技術の習得に積極的に挑戦してほしいですね。

生まれた瞬間からプログラムができる人はいない！一つひとつステップアップしよう！

IT 小林先生

「未経験だから心配…」という方もいると思いますが、大丈夫！ここにいる先生たちもみんなゼロからのスタートでした。大きく見えることも小さなことの積み重ねです。特技は「自分で自分を褒めること」。「毎朝起きる自分最高！」って毎朝言ってます(笑) みんなの良いところも見つけて褒めていきますよ～！

卒業生が今でも連絡をくれます！それが私の宝物！

CG 仲田先生

普段は、母親のように愛情を持って接することで、学生が頼りやすい環境づくりに努めています。作品制作や生活面は、将来のことを考え厳しく指導しています。すべては学生のために！

無意識に身につける英語学習を！

英会話イーエン先生

英語の教科書の作成や、フリーランスでライター、翻訳、通訳などの仕事をやってきました。2023年には小説の出版経験もあります！言語の学習は、単に覚えるというより、実際に聞いたり話したりしながら無意識に身につけていくのが上達の近道。分からないことはサポートしますよ！

学びは対話から始まる！自分を超越する瞬間を一緒に探そう！

IT 榮先生

授業では対話を大切にしています。学生一人ひとりが新たな視点を発見できるようサポートし、「なるほど！」の瞬間をともに作り上げることが私の目標です。質問はいつでも歓迎です！

東京ゲームショウ登壇経験あり！みなさんのアイデア、全部受け止めます！

ゲーム企画 杉田先生

入社後最初のプロジェクトでメインプランナーとして働き、東京ゲームショウに登壇…本当に運が良いですね(笑)。企業での経験を活かし、アイデアの発想法から、資料の作り方までプランナーとしてのノウハウをお伝えします。みなさんの考えたゲームがカタチになるのを早くこの目で見たい！

最初はみんなド素人！ゼロから一流のプロになろう！

CG 西谷先生

キャラクターデザイナーやCGアーティストを経験後、この学校に入りました。私の自信？教える子が業界をリードしていることです。初心者からでもプロになれるよう、丁寧に指導します。絶対に後悔させませんよ！

元・陸上自衛隊陸士長！任務もゲームも一切の妥協なし！

CG 福岡先生

異色の戦歴…ですね(笑)。転職してからは、3DCGデザイナーとしてAAAタイトルはじめ、世界的に有名なゲーム制作にも携わってきました。プライベートでも趣味のフィギュア造形に動いています。「昨日できなかったことが今日できる」そんな日々進化する楽しさや喜びを感じてもらえたら嬉しいです。

入学を選んだら、あとは行動あるのみ！一緒に成長していきましょう！

IT 武次先生

岡山の大学で情報工学を教えています。ECCコンピュータでは、サーバ構築やネットワーク演習を担当。身近なことを例に挙げて、初心者にも分かりやすい授業を心掛けています！趣味は楽器演奏で、バンドではキーボードを担当しているんですよ。

入学前に用意するのは「デザイナーになりたい！」という気持ちだけでOK！

Web 田中(男)先生

大手印刷会社でWebチームの一員として勤務していました。みなさんのことを極力「プロ」として接するように心掛けています。プロになるための「気づき」と「きっかけ」をたくさん用意してお待ちしています！

猫をも引きつける(!?)楽しい授業で、みなさんの上達をお手伝いします！

ゲームプログラム 永瀬先生

企業勤務の経験もありますが、7年間はフリーランスとしてゲーム・Webなど、さまざまなプログラミング業務を行っていました。みなさんには自分自身が楽しくて価値があると思うことをやってほしいですね。なぜか猫に懐かれやすい(!?)私が、楽しくプログラムの魅力を教えます！

ロックなゲームクリエイター育てます！

ゲームプログラマー 福井先生

「教える」のではなく、「知りたい」と思わせる授業がモットー！そのかいあって、学生アンケート評価で最優秀教員に10年連続選出され、殿堂入りに。大阪府知事より優秀教員として表彰されました！

実務に役立つ技術を、仕事に活かせる授業を！

IT 田中(男)先生

システム開発、キャリアデザインやコンセプトのワークの指導をしています。技術は必要。だけど技術だけでは仕事にならない。卒業後、プロになってもつまずきのない新卒社会人経験を楽しんでほしい！

やる気があれば、何でもできる！学生にやる気を持ってもらうことが、腕の見せどころ！

ゲームプログラマー 牧先生

主にスマホ向けのプログラミングの授業を担当しています。オーストラリアで生活していた経験や多趣味であることから、いろんな雑談を取り入れながら、学生たちに興味を持ってもらうきっかけづくりを心掛けています。

シンプルisベスト！高度な技術を簡単にお伝えします！

IT 徳田先生

コナミに勤務していた頃は、社内コンペや雑誌関連の賞をたくさんいただきました。現場仕込みのプログラミング技術を極力分かりやすく伝えていきますよ。ちなみに、現在の趣味は子育てです♥

「新しいことにチャレンジするのって不安」その気持ち、しっかり支えます！

IT 細井先生

「プログラミング基礎演習」「システム開発演習」を担当しています。新しいことにチャレンジするのは不安につきものです。しっかり支えるので楽しんで学べるようサポートします。Twitterフォロワー数がウン十万の身内がいるのですが、それが誰かは授業でのお楽しみ？！

最初から答えを教えるのではなく、考えて、自身で発見するように誘導します！

CG 福島先生

自分の中の「作りたいモノ」をできるだけたくさん見つけておきましょう！それが学生の間に走り続けるエネルギーの源になります！

伝えたいのはモノづくりの精神！ハートの強い技術者を育てます！

ゲームプログラマー 丸山先生

コナミに20年以上勤務し、プロデューサーとして数多くのゲームを生み出してきました。みなさんがご存知の作品もきっとあるはず。現場経験を活かして、技術だけでなく、モノづくりの精神も伝えていきます。

IT未経験でECCcomp.に入学！今では教わる側から教える側に！

IT 村上先生

IT開発エキスパートコースを卒業後、IT企業に開発職として勤務。IoTアプリの開発などに従事していました。偉業を成すのも、小さな一歩から。今、成長したいと考えているのならば、小さな一歩を踏み出してください！

一つひとつの小さな目標を一緒に達成していきましょう！

CG 向井先生

「努力の跡はしっかりと作品に現れる」、3DCG背景デザイナーとして働きながら感じたことです。授業でもみなさんの努力を受け止めるから、もっと良くなる方法をお伝えできればと思っています。ちなみに、特技は一对一のじゃんけん。授業の合間に、気分転換に、挑戦者お待ちしております！(笑)

自分で問題を解決する能力を、養うための指導が得意です！

ゲームプログラマー 山口先生

ゲーム会社に就職するために必要な技術、知識、コミュニケーションを間違いなく学べる学校です。日々の努力は実を結びます。是非一緒にゲーム会社への就職を目指そう！

「学校に早く行きたくてしょうがない！」という気持ちにさせる指導を！

ゲーム企画 高祖先生

斬新なアイデアで、全く関係ないこととゲームを掛け合わせた時にふと生まれたりするもの。だからこそゲーム企画で大切なことは、「ゲーム以外のことにも関心を持つこと」。この業界の本当のおもしろさを知りたい人はぜひ僕のもとへ！もちろんガンダムの知識もついています(笑)。

明日は明日の風が吹く！楽しさ、穏やかさ、適度な遊び心を大切に！

IT 森先生

システムエンジニアとして企業に勤務しながら、IT人材育成にも関わっていました。授業では、学生たちがのびのびと学べる雰囲気を作ることを心掛けています。肩に力が入り過ぎると、本来できることもできなくなってしまうかもしれません。リラックスしていきましょう。

学生の立場に立った授業で、「？」を「！」に変えます！

IT 良原先生

ソフトウェア開発会社でシステム開発に6年ほど携わり、ECCコンピュータに入りました。授業では学生の気持ちになり、高度なIT技術を分かりやすく伝えています。休日にはもっぱらバイクでツーリング！目的地だけ決めて、自由気ままに走っています。

すぐに役に立つことは、すぐに役に立たなくなる！プロとして仕事がしたい人！この指にと～まれ！

CG 山本先生

未経験からでもプロになれる学習がECCコンピュータにはあります。ただ絵がうまくなるだけではなく、プロとして仕事ができる人になります。必ず、必ずうまくいきます。一緒にここで情熱に火をつけよう！

自作の描画エンジンで、ゲームを作ってみよう！

ゲームプログラマー 吉野先生

ゲーム本体はもちろん、ゲーム制作に必要なライブラリ・ツールのプログラミングなどさまざまな業務を経験してきました。授業では、描画エンジンの開発や3Dゲームの制作手法などゲームプログラマーに必要な技術を伝授しますよ！

とにかく前に進む！頑張る気持ちが大事！

Web 桃井先生

グラフィックなどのビジュアルデザインを教えます。授業は楽しみやすく、時にはピリッと、前向きに頑張る気持ちを持って授業に参加してください。その気持ちさえあれば、必ずサポートします。趣味はパンづくりと交際関係です♪



教職員図鑑
CHECK

1 STUDENTS DAY

ゲーム・クリエイティブカレッジの 学生の1日を教えて！

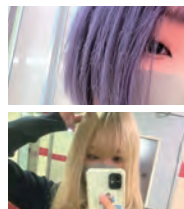
現役 ECCcomp. 生のリアルな1日のスケジュールをご紹介します。

授業もプライベートも全力投球！先輩たちの時間の使い方を参考に、充実したキャンパスライフを過ごしてくださいね。

1日のスケジュール

8:30	9:00	9:15	12:30	13:30	16:45	20:00	22:00	26:00
起床 朝食準備など	登校	授業 1・2限目	昼食	授業 3・4限目	放課後 アルバイト	帰宅 夕食	課題 娯楽	就寝

朝の準備



朝はギリギリまで寝ていたの、ヘアメイクは時短かつオシャレ見えが基本！トレンドや季節感はヘアカラーで取り入れるのがこだわりです。

おすすめランチ



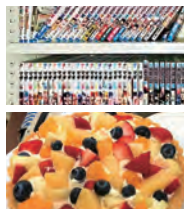
学校からすぐのまぜそば屋さんのおすすめは「しょうゆまぜそば」。駅の反対側にある商店街のバスタ屋さんはボリューム満点で、お腹が空いている時はココ！

放課後の過ごし方



アルバイトのない日は学校に残って課題をすることも。つまずいた時、すぐに相談できるのが良い。いつも優しく真剣に相談に乗ってくれる担任の福島先生に感謝！

寝る前の楽しみ



真剣に課題に取り組んだあとのゲームやマンガは至福。集中し過ぎて、気づいたら深夜ということも多々。料理は好きなので、晩ごはんや菓子づくりが気分転換に。

PROFILE

久保さん
【大阪府】扇町総合高校出身
ゲーム開発エキスパートコース [4年制]
ゲームCG専攻 4年生

休日はゲームしかしない
ガチゲーマー女子。
納得のいく作品ができた時の
達成感が忘れられず、CGの道へ。

時間割 (2年後期)

	月	火	水	木	金
1限 09:15 ~ 10:45				ゲーム3D作品 制作演習II	ゲームキャラクター モーション演習II
2限 11:00 ~ 12:30	外国語IV (英会話初級)			ゲーム3D作品 制作演習II	ゲームキャラクター モーション演習II
昼食					
3限 13:30 ~ 15:00	ゲーム3D アセット演習II	ゲームフォトリアル CG制作演習	ポートフォリオ 制作演習	ゲーム制作 総合演習I	ゲーム制作 総合演習I
4限 15:15 ~ 16:45	ゲーム3D アセット演習II	ゲームフォトリアル CG制作演習	ポートフォリオ 制作演習	ゲーム制作 総合演習I	ゲーム制作 総合演習I
5限 17:00 ~ 18:30					



ゲーム3Dアセット演習II
モチーフとする童話の世界観を表現するパーツを作るという課題にチームで取り組んでいます。「シンデレラの部屋」を題材に、部屋の隅取りや配置する家具、BGMなどを各々が考え、作っているのですが、世界観を共有するのが難しい…。



ゲームフォトリアルCG制作演習
デジタル彫刻ソフト『ZBrush』がおもしろい！質感の描き方を理解することで、よりリアルなCGを描けるようになりました。普段の生活でも、ついつい「これ、意外と硬いんだな…」、「このピカピカ、どうやって表現すれば…」と考えてしまいます。



ゲーム3D作品制作演習II
企業の方に自分の作品を見てもらえる「作品発表会」への参加権を掛けることで、学内の予選会に出展する作品を制作中。普段は仲の良いクラスですが、この時ばかりはみんながライバル！クラスメイトの本気を目の当たりにして、自身のモチベーションも上がります！

集中力が大事！

演習系の授業は、だいたい2コマ連続して行われるので、集中力との戦いです。課題の締め切り間際は放課後まで作業を続けることも。自分の作品としっかり向き合う時間が確保されており、頑張った分だけ成長を実感できます。

1 STUDENTS DAY

ITカレッジの 学生の1日を教えて！

現役 ECCcomp. 生のリアルな1日のスケジュールをご紹介します。

授業もプライベートも全力投球！先輩たちの時間の使い方を参考に、充実したキャンパスライフを過ごしてくださいね。

1日のスケジュール

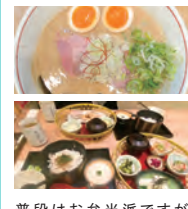
8:20	8:40	9:15	12:30	13:30	16:45	21:00	22:00	24:00
起床	登校	授業 1・2限目	昼食	授業 3・4限目	放課後 サークル・課題	帰宅 夕食	娯楽	就寝

空想コマの過ごし方



授業がない時間は2号館のWeb実習室で友だちとしゃべったり、お菓子パーティをしたり「若年者ものづくり競技大会」に向けて課題に取り組むことも多かったです。

おすすめランチ



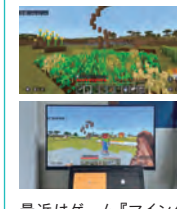
普段はお弁当派ですが、好物のラーメンが食べたい時もある。おすすめは「らーめん香澄」の「サバ白湯」です。放課後はHEPナビオなど梅田方面にも足を延ばします。

放課後の過ごし方



週に2回、サークル「W2C」で活動中。1年生の学習サポートや、5分程度の短いプレゼンテーション（ライトニングトーク）を通して、情報共有やスキルアップを図っています。

寝る前の楽しみ



最近はゲーム『マイクラフト』で遊んでいます。同級生や先輩と通話しながらプレイするのが楽しい！休日前はつい熱中して、夜ふかししてしまうことも。

PROFILE

上森さん
【兵庫県】河西明峰高校出身
Webデザインコース [3年制]
2年生

イチからWebサイトを作りたいと思い、初心者でも手厚いフォローが受けられるECCcomp.に進学。

時間割 (2年後期)

	月	火	水	木	金
1限 09:15 ~ 10:45		クリエイティブワーク 演習IV	クリエイティブワーク 演習IV	外国語IV	チームプロジェクト 演習III
2限 11:00 ~ 12:30	チームプロジェクト 演習III	クリエイティブワーク 演習IV	クリエイティブワーク 演習IV	セルフプロデュース 演習II	チームプロジェクト 演習III
昼食					
3限 13:30 ~ 15:00	Web必修選択II	Webデザイン トレーニング演習II		就職対策I	
4限 15:15 ~ 16:45	Web必修選択II	Webデザイン トレーニング演習II		コンセプトワーク 演習IV	
5限 17:00 ~ 18:30	SHR_B				



Web必修選択II
デザインがプログラムかを自分で選べる授業です。僕の場合はプログラミング言語・PHPについて学んでいます。PHPはWebページに動きを与えることが得意な言語なので、どんなコードを書いて、どうデザインを動かすかを考えるのが楽しいです。



チームプロジェクト演習III
3学年合同で行うチーム制作の授業です。今年はゲーム感覚でお金の使い方をシミュレーションできるWebサイトを企画中。2年生がプロジェクトの中心になるので、担当するデザインやプログラミングの作業以外に、進行管理のスキルも身につきます。



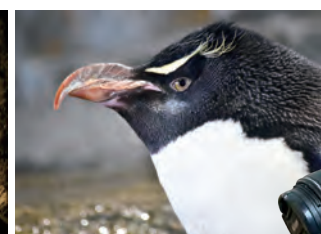
セルフプロデュース演習II
『Illustrator』や『Figma』などのソフトを使い、ポスターやチラシ、店頭POPなど印刷物の制作にも挑戦しています。Webとは異なる見せ方を学ぶことで、デザインの視点が広がります。

写真を撮ることで気づく
新たな視点を
デザインに活かす

趣味はカメラ。愛機は中学生の頃に母から譲り受けたニコンのD5500です。出掛ける時には常に持ち歩き、動物や人、景色などさまざまな被写体を、視点を変えながら撮ることを楽しんでいます。ベストショットは最近、海遊館で撮影した1枚。スマホカメラでは難しい、画質の高さや表現の幅が一瞬レフの魅力です。

撮影の機材づくりは、
Web制作にも
活かされます！

カメラを持って出掛けよう！



20250625



FACILITIES / EQUIPMENT

INTRODUCTION

施設・設備紹介

1号館

2024年11月完成!



2号館



ゲーム制作実習室

ゲーム制作実習室には、デスクトップパソコンを完備。ゲームづくりに必要なエンジンやソフトも最新のものをインストール。制作が捗ること間違いナシです!



マルチメディア工房

デジタル映像の編集に活躍する自習室。いつでも利用できるのが魅力。2D・3Dゲームの制作も快適に行えます。



デッサンルーム

モノを見る力・カタチにする力を徹底強化する。静かにデッサンに集中できる空間です。



図書室

タブレットやビデオキャプチャも貸出しOK!

3号館



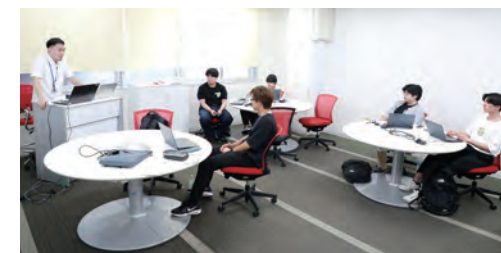
IoT開発実習室

IoT開発実習室には最新の3Dプリンターを用意。モノづくりを通してITのおもしろさを実感できる環境になっています。その他、高性能PCやルータも完備し、プロの現場さながらの実習教室です。



VR実習室

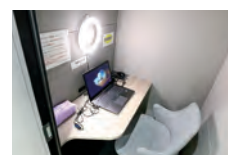
ゲーム業界でますます存在感を高めているVR(バーチャル・リアリティ)。この技術を体感できる環境を用意。機器の使用方法については、先生からレクチャーしてもらえます。



少人数授業教室

少人数&レベル別授業のために設計された専用教室。先生との距離が近く、いつでも質問がしやすい!

4号館



テレキューブ

オンライン説明会や面接で使用! 遮音性に優れており、集中できる環境です。



5Fラウンジ

休み時間や放課後に、食事や自習で自由に使えるスペース!



キャリアセンター

就職や進路で困ったら、キャリアセンターの先生がいつでも助けてくれる!

姉妹校の学内ヘア&メイクアップサロン・学内ネイルサロンを特別価格で利用できる!

hair&make up salon
embellir
～アンベリール～

学生無料

ECCアーティスト美容専門学校の美容科・ヘアメイクアーティストコースの学生によるカットとカラーの施術を無料で受けられます。先生ができ上りをしっかりチェックするので安心です。

【営業時間】 月・火 カット 13:30～18:30
木・金 カラー 13:30～18:30
【定休日】 水・土・日・祝・学校が定める休日

※年度により変更になる場合があります。
※ヘアサロンは当校在校生、関係者用サロンです。

Nail Salon
LAPUA
ネイルサロン ～ラプア～

学生料金

ケアやアート、ジェルまで豊富なメニューをそろえた本物のネイルサロン。毎年コンテスト受賞者を輩出するネイルコースの学生が施術を担当します。

【営業時間】 月～金 11:00～19:00
【定休日】 土・日・祝・学校が定める休日

※年度により変更になる場合があります。

