

02-学科・専攻の概要

1. 教育計画

学期（二期制）	登校日数・長期休み
・前期：4月1日～9月30日 ・後期：10月1日～3月31日	登校日数：197日 夏 期：8月1日～8月31日 冬 期：12月20日～1月6日 学期末：3月31日
成績評価の基準	進級・卒業要件
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3分の2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。 ・90点～100点 秀 ・80点～89点 優 ・70点～79点 良 ・60点～69点 可 ・59点～0点 不可 また、成績の分布状況については、半期ごとに通知する成績通知書に対象学科における「学年順位」を記載する。なお、学年順位は個人ごとにすべての科目の試験点数（評価点）の平均を計算し順位付けを行う。	当該年次の所定の科目が認定され、かつ当該年次の規定出席日数を満たしていること。

2. 取得実績のある資格

団 体	資 格 名
経済産業省	データベーススペシャリスト試験
経済産業省	ネットワークスペシャリスト試験
経済産業省	情報処理安全確保支援士試験
経済産業省	応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、ITパスポート試験
オラクル認定	ORACLE JAVA プログラム Bronze
CompTIA	CompTIA A+, Network+, Security+
マイクロソフト認定	Microsoft Office Specialist(Excel/word/Power Point/Access)
ヤマハ認定	YCNE Basic★（ヤマハネットワーク技術者認定

アマゾン認定	AWS FOUNDATIONAL
CG-ARTS 協会	CG クリエイター検定, CG エンジニア検定, マルチメディア検定
職業教育・キャリア教育財団	情報検定 (J 検)
実務技能検定協会	秘書技能検定, サービス接客実務検定,
日本商工会議所	リテールマーケティング(販売士)検定

3. 学科・専攻とカリキュラム

①大学併修科

学科の目的 特徴		各種の情報処理技術を駆使し、データを分析・加工して現実の経営に反映できる能力を持つ高度情報処理技術者または、ゲーム開発全般における知識・技術を有し、ゲーム業界の現場で活躍できるクリエイターを育成する。同時に、北海道情報大学に在籍し、学士を取得する。さらに高等学校教諭一種免許状(情報、数学、商業)の取得も目指すことができる。			
修業年限	定員数	専門士		高度専門士	
4 年(昼)	35 名	-		平成 17 年文部科学大臣告示 170 号	
卒業に必要な 総授業時間数		講義科目		演習科目	
3, 610 時間		2, 220 時間		266 時間	
実施科目 (抜粋)		1 年	I T の職業と情報倫理、データ構造とアルゴリズム、I T 基礎概論、ハードウェアテクノロジー、ソフトウェアテクノロジー、システム開発と情報戦略、データベースデザイン、サイバーセキュリティ技術、J a v a プログラミング (基礎)、A I の活用と開発手法 など		
		2 年	J a v a プログラミング (応用)、ネットワークテクノロジー (基礎)、W e b デザイン (基礎)、ソフトウェアアーキテクチャ設計、クラウドテクノロジー、J a v a S c r i p t プログラミング、データベースデザイン (実践／選択)、高度情報セキュリティ (選択) など		
		3 年	高度情報セキュリティ技術評価と対策、高度情報ネットワーク、プロジェクト管理、P y t h o n プログラミング (実践)、ネットワークテクノロジー (実践)、P H P プログラミング、L i n u x 、キャリアデザインⅠ・Ⅱ など		
		4 年	A n d r o i d アプリケーション開発 (基礎・応用)、クライアント／サーバーシステム構築、ソフトウェアテストとデプロイメント、ビジネスプランニング、キャリアデザインⅢ、卒業研究 など		
目標資格		ネットワークスペシャリスト試験、データベーススペシャリスト試験、情報処理安全確保支援士試験、応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、ORACLE JAVA プログラマ Bronze、Microsoft Office Specialist、高等学校教諭一種免許状(情報、数学、商業)など			

②情報エキスパート科

学科の目的 特徴		システム分野の専攻では、システムの分析から設計・製造・試験・運用に至る、システム開発全般に関与できるシステムエンジニアを育成する。またユーザーとの共同開発において、中心的な役割を担うプロジェクトリーダーとしての知識を併せ持つ技術者を育成する。ゲーム分野の専攻では、情報技術全般の基礎知識とゲーム開発全般における基礎知識・技術を有し、ゲーム業界の現場で活躍できるゲームクリエイターやゲームプログラマを育成する。			
修業年限	定員数	専門士		高度専門士	
3 年(昼)	80 名	平成 22 年文部科学大臣告示 31 号		-	
卒業に必要な 総授業時間数		講義科目		演習科目 実習科目	
3, 180 時間		1, 814 時間		200 時間 1, 166 時間	
実施科目 (抜粋)		1 年	I Tの職業と情報倫理、I T基礎概論、サイバーセキュリティ、ハードウェアテクノロジー、データ構造とアルゴリズム、システム開発技術と情報戦略、J a v aプログラミング（基礎）、A Iの活用と開発手法、ゲームプランニング、C G概論、ゲームプログラミング、3 Dモデリング技術（基礎） など		
		2 年	J a v aプログラミング（応用・実践）、ネットワークセキュリティ、J a v a S c r i p tプログラミング、クラウドテクノロジー、統計学（基礎）、サーバーサイドプログラミング（基礎・応用）、P y t h o nプログラミング（実践）、ネットワークテクノロジー（実践）、ビジネスマナーと文書技法 など		
		3 年	A n d r o i dアプリケーション開発（基礎・応用）、クライアント／サーバーシステム構築、ソフトウェアテストとデプロイメント、ビジネスプランニング、実践システム開発演習、ネットワーク設計、A Iプログラミング（基礎）キャリアデザインⅢ 卒業研究 など		
		4 年			
目標資格		データベーススペシャリスト試験、情報処理安全確保支援士試験、応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、ORACLE JAVA プログラマ Bronze、情報検定(J 検)、CompTIA Network+ など			

③ゲームクリエイター科（令和7年度より募集停止）

学科の目的 特徴		ゲーム企画から設計、プログラミング、CG、サウンドなどの知識、技術を修得し、ゲーム業界でも活躍できるゲームクリエイター、ゲームプログラマーを育成する。また、IT企業でも活躍できるシステム開発技術も育成する。		
修業年限	定員数	専門士		高度専門士
3 年(昼)	30 名	平成 22 年文部科学大臣告示 31 号		-
卒業に必要な 総授業時間数		講義科目	演習科目	実習科目
3,180 時間		1,864 時間	336 時間	980 時間
実施科目 (抜粋)		1 年	ITの職業と情報倫理、IT基礎概論、サイバーセキュリティ、ハードウェアテクノロジー、データ構造とアルゴリズム、システム開発技術と情報戦略、ゲームプランニング、CG概論、ゲームプログラミング（基礎）、3Dモデリング技術（基礎） など	
		2 年	Javaプログラミング（基礎）、ゲームプログラミング（応用）、ゲームアルゴリズム、ゲーム制作Ⅰ・Ⅱ、3Dアニメーション（基礎）、ゲームサウンドデザイン、PHPプログラミング、ヒューマンスキルⅠ、キャリアデザインⅡ など	
		3 年	AI統合型ゲームデザイン、Pythonゲーム開発、デジタル出版技術、Webデザイン（基礎・実践）、キャリアデザインⅢ、卒業研究 など	
		4 年		
目標資格		応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、CGエンジニア検定、マルチメディア検定、CGクリエイター検定(Web デザイン、デジタル映像)、情報検定(J 検) など		

④情報スペシャリスト科

学科の目的 特徴		システムの製造、試験において中心的な役割を担うプログラマに必要な知識と技術を習得する。コンピューターの基礎的な知識と技術を有し、オペレーションエンジニアやコンピューターを利用する様々な業種で活躍できる人材を育成する。			
修業年限	定員数	専門士		高度専門士	
2 年(昼)	40 名	平成 22 年文部科学大臣告示 31 号		-	
卒業に必要な 総授業時間数		講義科目	演習科目		実習科目
2, 130 時間		1, 308 時間	42 時間		780 時間
実施科目 (抜粋)		1 年	I T の職業と情報倫理、I T 基礎概論、サイバーセキュリティ、ハードウェアテクノロジー、データ構造とアルゴリズム、システム開発技術と情報戦略、J a v a プログラミング（基礎）、データベースクエリ、A I の活用と開発手法、システムデザイン、W e b デザイン（基礎）。キャリアデザインI など		
		2 年	J a v a プログラミング（応用・実践）、J a v a S c r i p t プログラミング、サーバーオペレーティングシステム、P y t h o n プログラミング（実践）、ネットワークテクノロジー（実践）、ビジネスアプリケーション（基礎・応用）、プレゼンテーション技法、オフィス実習Ⅱ、キャリアデザインⅡ、卒業研究 など		
		3 年			
		4 年			
目標資格		応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、ORACLE JAVA プログラマ Bronze、情報検定(J 検)、Microsoft Office Specialist リテールマーケティング（販売士）検定 など			

4. 就職率、卒業後の進路

就職率	100.0%	※令和7年3月卒業生実績
主な就職先	(株) I I J エンジニアリング、(株) アイ・ディ・エイチ、旭国際テクネイオン(株)、(株) アソウ・アルファ、アプライド(株)、(株) アプロティクス、(株) アール・エム、e B A S E - P L U S (株)、(株) ウイズユニティ、(株) ヴィンクス、(株) エイジェック、(株) S C C、エスジョイシー(株)、N E C ネットエスアイ・サービス(株)、N D K イッツ(株)、(株) エージーピー、大石産業(株)、(株) オープンアップ I T エンジニア、(株) オープンアップコンストラクション、(株) カンノ製作所、Q s o l (株)、(株) 九州共栄システムズ、(株) 共立ソリューションズ、(株) クエスト、(株) グローバルヒューマンブリッジ、合同ガス(株)、コムシス(株)、コンピュータハウス(株)、サカエ理研工業(株)、(株) サニックス、(株) サンウェル、山協港運(株)、山九(株)、(株) サンテック、(株) システム・サイエンス、新日本システック(株)、(株) C R I ・ミドルウェア、C T C システムマネジメント(株)、(株) ジーナス、ジョウツ一(株)、(株) すかいらく、(株) スターシステム、セントラルソフト(株)、(株) 総合キャリアオプション、(株) ソフトサービス、第一施設工業(株)、(株) ダイレクトウェイヴ、チタン工業(株)、司コンピュータ(株)、(株) テイ・アイ・シー、(株) T B C、(株) テレトピア、電子開発学園グループ、(株) トライアンフ、(株) ナカオ、ナビオコンピュータ(株)、日研トータルソーシング(株)、日鉄物流(株) 九州支店、(株) 日本 I T ソリューションズ、日本アイ・ビー・エムデジタルサービス(株)、日本トーター(株)、日本マニファクチャリングサービス(株)、日本ラッド(株)、(株) 日本電子、ネット・インフォメーション(株)、(株) ネットサービス・ソリューションズ、(株) ネットサービス・ソリューションズ、(株) ピア、(株) H I B I K I ソリューション、(株) 平山、(株) ビー・エス・エス、(株) ファルテック、富士ソフト(株)、(株) フューチャーインフィニティ、北斗(株) S I 事業部、(株) マイスターエンジニアリング、(株) マイナビ E d g e、松井プランテック(株)、(株) マーキュリー、(株) マークス、(株) メイテックフィルダーズ、(株) メルクスシステム、U T エイム(株)、(株) ユー・エス・イー、楽天カード(株)、リコージャパン(株)、(株) ワードシステム、(株) ワールドインテック	