

## 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：200日 夏期：8月1日～8月31日 冬期：12月21日～1月8日 学期末：2月14日～3月1日 3月25日～3月31日
成績評価の基準と方法	
<p>本学ではGPAを導入していないものの、5段階の成績評価（秀・優・良・可・不可）を設けることで客観的な指標としており、これらについては修学の手引きに明記することで、全学生へ周知している。</p> <p>成績については、各授業科目において、各学生の成績評価を百点満点で点数化する。学期終了後、各学生について、各授業科目の点数を合計し、履修すべき授業科目数で除して得た点数（少数以下2位）を各学生の当学期の総合成績評価とする。</p> <p>また、成績の分布状況については、半期毎に通知する成績表に対象学科における「平均点」を記載しており、学生は自身の成績が下位4分の1に入っていないかを把握できるようにしている。</p> <p>修学の手引きは、要求に応じて、いつでも閲覧できるよう職員室に設置し、学生には年度始めに配布している。</p> <p>成績評価については、試験結果など元にして、次のように評価する</p> <p>・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</p>	

進級・卒業要件

教育理念及び目標とする人材像に基づき、実践的な IT 人材として必要な以下の能力を身に付け、  
 学則で定める修業年限以上在籍し、所定の科目を履修した学生に対して卒業を認定する。

- ・ 情報システム開発の知識と技術を修得し問題解決に活用できる
- ・ コミュニケーション力を持ち、他者と協働できる
- ・ 倫理観を持って行動できる

卒業の認定には、①学科ごとに定められた所定の年限以上在籍すること、②学科ごとに定められた  
 所定の科目を履修すること、としており、これらについては修学の手引きに記載して全学生へ公表し  
 ている。

①については主に出席状況、②については成績評価状況を基に判断する。

なお、出欠 及び 成績評価状況は、1 年次から半期毎に学生・保護者へ通知のうえ問題がある場合  
 は適宜フォローを行いながら進級指導を行い、卒業年度末には「卒業認定会議」を行って、①②の卒  
 業要件を満たしているか、最終判断を行っている。

2. 取得実績のある資格

団体	資格名
経済産業省	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 IT パスポート試験 情報セキュリティマネジメント試験
専修学校教育振興会	情報検定（J 検定） ビジネス能力検定（B 検定）
画像情報教育振興協会	CGクリエイター試験 CGエンジニア試験 マルチメディア検定試験
ヤマハ	ヤマハネットワーク技術者認定試験
日本ディーラーニング協会	G 検定（ジェネラリスト検定）
オラクル	オラクルマスター試験 Java プログラマ試験
SEA/J	SEA/J 情報セキュリティ技術認定試験
マイクロソフト	オフィス・スペシャリスト
Python ソフトウェア財団	Python 試験
アマゾン	AWS クラウドプラクティショナー
	高等学校教諭一種免許状「情報」「商業」「数学」

### 3. 学科・専攻とカリキュラム

#### ①大学併修科

<b>学科の目的 特徴</b>		各種の情報処理技術を駆使し、データを分析・加工して経営に反映できる能力を持つ高度情報処理技術者を育成します。また、経営部門に対して情報技術を活用した戦略的な提案をおこない、経営戦略システムを構築していく技術も合わせて習得します。北海道情報大学通信教育部にも同時に在籍し、経営情報学の学士号を取得できます。				
<b>修業年限</b>	<b>総定員数</b>	<b>専門士</b>		<b>高度専門士</b>		
4年(昼)	150名	-		平成17年文部科学大臣告示170号		
<b>卒業に必要な 総授業時間数</b>		<b>講義科目</b>	<b>演習科目</b>	<b>実習科目</b>		
3,940時間		2,740時間	440時間	760時間		
<b>実施科目 (抜粋)</b>		<b>1年</b>	ITの職業と情報倫理,IT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,サイバーセキュリティ,データベースデザイン(基礎),システム開発技術と情報戦略,IT戦略とマネジメント,アルゴリズム(基礎),ヒューマンスキル I,Javaプログラミング(基礎),ネットワークテクノロジー(基礎),大学科目研究 I,国家試験対策 I,データベースデザイン(応用),サイバーセキュリティ技術(基礎),Web デザイン(基礎),デザイン実践,ゲームプランニング,マルチメディア演習,ビジュアルコミュニケーション理論			
		<b>2年</b>	サイバーセキュリティ(応用),ヒューマンインタフェース論,大学科目研究 II,国家試験対策 II,サーバーオペレーティングシステム,AIの活用と開発手法,オブジェクト指向プログラミング,Oracle データベース管理,サーバーサイドプログラミング(応用),ネットワークテクノロジー(応用),C#システム開発(基礎),ゲームプログラミング(基礎),3D モデリング技術(基礎),ゲームエフェクトデザイン,3D アニメーション(基礎),ゲーム制作(基礎),ゲーム制作(応用)			
		<b>3年</b>	プロジェクト管理,システムデザイン,ビジネスマナーと文書技法,サーバーサイドプログラミング(応用),ビジネス会計(基礎),システム構築総合演習,大学科目研究 III,国家試験対策 III,Java プログラミング(応用),Python エンジニア,クラウドテクノロジー,ゲームデザイン(応用),ゲームプログラミング(応用),デジタルビデオ編集,キャリアデザイン I			
		<b>4年</b>	クラウドシステム設計,ビジネスプランニング,UI/UXデザイン,JavaScript プログラミング,G 検定対策,仮想化技術,Java エンタープライズ開発,卒業論文対策,卒業研究,国家試験対策 IV,キャリアデザイン II			
<b>目標資格</b>		情報処理安全確保支援士試験、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、応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、情報セキュリティマネジメント試験、オラクルマスター、オラクル認定 Java プログラマ、マイクロソフトオフィススペシャリスト、ヤマハネットワーク技術者認定試験、G 検定、情報検定(J 検)、マルチメディア検定、高等学校教諭一種免許状「情報」「商業」「数学」など				

②情報エキスパート科

<p>学科の目的 特徴</p>		<p>情報システムの分析から設計・開発・試験・運用に至る一連のライフサイクルに 関与できるシステムエンジニアを育成します。また、ユーザとの折衝等において 中心的役割を担うプロジェクトリーダ的な要素も併せて習得します。 ゲーム・CG分野においては、マルチメディアコンテンツ制作を企画段階から担 当し、画像・音声・映像など各部門の担当者に的確に指示できる力を持つマルチ メディア技術者を育成します。</p>				
<p>修業年限</p>	<p>総定員数</p>	<p>専門士</p>		<p>高度専門士</p>		
<p>3年(昼)</p>	<p>120名</p>	<p>平成17年文部科学大臣告示32号</p>		<p>-</p>		
<p>卒業に必要な 総授業時間数</p>		<p>講義科目</p>	<p>演習科目</p>	<p>実習科目</p>		
<p>3,030時間</p>		<p>1,824時間</p>	<p>390時間</p>	<p>816時間</p>		
<p>実施科目 (抜粋)</p>		<p>1年</p>	<p>ITの職業と情報倫理,IT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,サイバ ーセキュリティ,データベースデザイン(基礎),システム開発技術と情報戦略,IT戦略とマネジ メント,アルゴリズム(基礎),ビジネスアプリケーション(基礎),ヒューマンスキルI,Javaプロ グラミング(基礎),国家試験対策I,データベースデザイン(応用),ネットワークテクノロジー (基礎),サイバーセキュリティ技術(基礎),プロダクトイノベーション,Webデザイン(基礎),ピ ジューアルコミュニケーション理論,デザイン実践,ゲームプランニング,CG-ARTS 検定対策I, マルチメディア演習</p>			
		<p>2年</p>	<p>サイバーセキュリティ(応用),ヒューマンインタフェース論,実践システム開発演習,国家試験 対策II,サーバーオペレーティングシステム,AIの活用と開発手法,オブジェクト指向プログラ ミング,Oracle データベース管理,ビジネスマナーと文章技法,AIプログラミング(基礎),サーバ ーサイドプログラミング(応用),ネットワークテクノロジー(応用),クラウドテクノロジー,C#シス テム開発(基礎),ゲームプログラミング(基礎),3Dモデリング技術(基礎),ゲームエフェクトデ ザイン,CG-ARTS 検定対策II,サイバーセキュリティ技術(基礎),3Dアニメーション(基礎),ゲ ーム制作(基礎),ゲーム制作(応用),キャリアデザインI</p>			
		<p>3年</p>	<p>プロジェクト管理,実践システム開発演習,国家試験対策III,卒業研究,Java プログラミング (応用),Pythonエンジニア,システムデザイン,AIプログラミング(応用),機械学習,システム構 築総合演習,ゲームデザイン(応用),ゲームプログラミング(応用),CG-ARTS 検定対策III,デ ジタルビデオ編集,コマーシャル制作技法,メンタルヘルス・マネジメント,キャリアデザインII</p>			
<p>目標資格</p>		<p>情報処理安全確保支援士試験、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、応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、情報セキュリティマネ ジメント試験、オラクルマスター、オラクル認定Javaプログラマ、SEA/J認定資格、 Python試験、マイクロソフトオフィススペシャリスト、ヤマハネットワーク技術者認 定試験、情報検定(J検)、マルチメディア検定、CGエンジニア検定、CGクリエイタ ー検定 など</p>				

③情報スペシャリスト科

<p>学科の目的 特徴</p>		<p>情報システムの設計・開発・試験において中心的な役割を担う初級システムエンジニア・プログラマーを育成します。また、エンドユーザ部門においては、情報化のリーダーとして指導・育成を担うアドミニストレータとして活躍できます。 ゲーム・CG分野においては、マルチメディアコンテンツ制作に必要な各デジタル素材の特性を理解し、その加工・編集の技術を持つマルチメディア技術者を育成します。</p>			
<p>修業年限</p>	<p>総定員数</p>	<p>専門士</p>		<p>高度専門士</p>	
<p>2年(昼)</p>	<p>80名</p>	<p>平成16年文部科学大臣告示23号</p>		<p>-</p>	
<p>卒業に必要な 総授業時間数</p>		<p>講義科目</p>	<p>演習科目</p>	<p>実習科目</p>	
<p>2,100時間</p>		<p>1,344時間</p>	<p>300時間</p>	<p>456時間</p>	
<p>実施科目 (抜粋)</p>		<p>1年</p>	<p>ITの職業と情報倫理,IT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,サイバーセキュリティ,データベースデザイン(基礎),システム開発技術と情報戦略,IT戦略とマネジメント,アルゴリズム(基礎),ビジネスアプリケーション(基礎),ヒューマンスキル I ,Javaプログラミング(基礎),データベースデザイン(応用),ネットワークテクノロジー(基礎),プロダクトイノベーション,Webデザイン(基礎),サイバーセキュリティ技術(基礎),国家試験対策 I ,キャリアデザイン I</p>		
		<p>2年</p>	<p>サイバーセキュリティ(応用),ヒューマンインタフェース論,国家試験対策 II ,卒業研究,サーバーオペレーティングシステム,AIの活用と開発手法,オブジェクト指向プログラミング,Oracle データベース管理,ビジネスマナーと文章技法,AIプログラミング(基礎),サーバーサイドプログラミング(応用),クラウドテクノロジー,C#システム開発(基礎),ゲームプログラミング(基礎),3Dモデリング技術(基礎),ゲームエフェクトデザイン,CG-ARTS 検定対策 II ,3Dアニメーション(基礎),ゲーム制作(基礎),キャリアデザイン II</p>		
<p>目標資格</p>		<p>応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、情報セキュリティマネジメント試験、オラクルマスター、SEA/J認定資格、マイクロソフトオフィススペシャリスト、ヤマハネットワーク技術者認定試験、情報検定(J検)、マルチメディア検定、CGエンジニア検定、CGクリエイター検定 など</p>			

#### 4. 就職率、卒業後の進路

就職率	100.0%	※2025年3月卒業生実績
主な就職先	<p>(株)ATTS, CSS(株), CTCシステムマネジメン(株), (株)I I Jエンジニアリング, (株)I I Jプロテック, JA大分厚生連(鶴見病院), (株)KSソリューションズ, (株)MJC, NDKイツツ(株), NTT データカスタマサービステクノロジー(株), (株)SCC, SCSKニアショアシステムズ(株), (株)TBC, TOPPANエッジITソリューション(株), UTエイム(株), (株)アーネット, (株)アイネット, (株)アウトソーシング, (株)アシスト, (株)アビリカ・テック九州, (株)アルプス技研, イー・アンド・エム(株), イーストライズ(株), (株)インフォセンス, (株)ヴィンクス, (株)エイチ・エル・シー, エフサステクノロジーズ太陽(株), (株)オーイーシー, (株)オーディーシー, (株)オープンアップITエンジニア, (株)小野自動車, (株)クエスト, コネクシオ(株), コンピュータ・エンジニアリング(株), (株)ザイナス, (株)サカイ引越センター, (株)サンウェル, (株)シーイーシー, (株)シーエイシー, 自衛隊, (株)ジェイテック(株), (株)システック福岡, (医)鈴木病院, ソフトリンク(株), ソプラ(株), (株)ダイレクトウェイヴ, (株)テクノ・カルチャー・システム, テックファーム(株), (株)ニシコン, 日本ラッド(株), (株)ネクステージ, (株)ネットサービス・ソリューションズ, (株)バイオス, (株)平山, (株)フリースタイル, (株)マイナビ Edge, (株)ミロク情報サービス, (株)ユビキタステクノロジー, (株)ライズマークス, (株)ワールドインテック, (学)稲葉学園, 宇宙技術開発(株), (株)共立ソリューションズ, (株)九州DTS, (株)九州ケースデンキ, 高速道路トールテクノロジー(株), 三越商事大分(株), 大銀コンピュータサービス(株), 大分シーイーシー(株), (株)第一コンピュータリソース, 鶴崎海陸運輸(株), (学)電子開発学園, 東芝マテリアル(株), 日研トータルソーシング(株), 富士ソフト(株), 豊洋精工(株) など</p>	