

## 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										
<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期：4月1日～9月30日</li> <li>・後期：10月1日～3月31日</li> </ul>	登校日数：203日 夏 期：8月1日～8月27日 秋 期：10月中旬の4日間 冬 期：12月25日～1月7日 春 期：2月の1週間及び3月の1週間										
成績評価の基準	進級・卒業要件										
<p>科目の履修は、試験およびこれに代わる方法によって認定され、合格者は当該科目に定められた単位数を修得したものとす。</p> <p>科目の履修の認定を受けるためには、総授業時間の2/3以上の授業を受けなければならない。</p> <p>単位認定試験は60点以上を合格とし、その評価は次のとおりとする。</p> <table style="margin-left: 20px; border: none;"> <tr><td>90点以上</td><td>…………… 秀</td></tr> <tr><td>80点以上</td><td>…………… 優</td></tr> <tr><td>70点から79点まで</td><td>…………… 良</td></tr> <tr><td>60点から69点まで</td><td>…………… 可</td></tr> <tr><td>59点以下</td><td>…………… 不可</td></tr> </table> <p>単位認定試験が不合格になった者が再試験で60点以上を得た場合、その単位認定試験は60点として「可」の評価を与える</p> <p>学科・学年ごとに、指定した期間に修得することが義務付けられているすべての科目について、単位認定試験の結果（以下科目評価点という）を、科目ごとに定められた単位数で重みづけをした平均点で総合順位をつける。</p> <p>総合評価＝（<math>\Sigma</math>科目評価点・単位数）/<math>\Sigma</math>単位数</p> <p>履修認定のための評価試験を行わず、授業への出席要件のみで履修認定を行う科目（認定科目）は、総合評価の算出に含めない。</p> <p>総合評価は、学科・学年・学期（前期・後期）別に、在籍者に対して行う。</p> <p>出席状況や科目の履修認定状況を記載した成績表を、学期毎に、本人・保護者宛に通知する。なお、成績の分布状況については成績表に対象学科学年における総合順位を記載する。</p>	90点以上	…………… 秀	80点以上	…………… 優	70点から79点まで	…………… 良	60点から69点まで	…………… 可	59点以下	…………… 不可	<p>「進級」</p> <p>本校の学科・学年ごとに定められた所定の出席時限数を満たし、所定の科目を修得していること。</p> <p>「卒業」</p> <p>本校の学科ごとに定められた所定の年限以上在籍し、所定の出席時限数を満たし、所定の科目を修得した者に対しては卒業を認め、卒業証書を授与する。</p>
90点以上	…………… 秀										
80点以上	…………… 優										
70点から79点まで	…………… 良										
60点から69点まで	…………… 可										
59点以下	…………… 不可										

## 2. 取得実績のある資格

団 体	資 格 名
経産省	IT パスポート試験
経産省	基本情報技術者試験
経産省	情報セキュリティマネジメント試験
経産省	応用情報技術者試験
経産省	情報処理安全確保支援士試験
経産省	ネットワークスペシャリスト試験
経産省	データベーススペシャリスト試験
Microsoft	MCP (マイクロソフト認定プロフェッショナル)
Microsoft	MOS (マイクロソフトオフィススペシャリスト)
日本オラクル株式会社	ORACLE MASTER (オラクルマスター)
日本オラクル株式会社	JAVA プログラマ (OCJ-P)
CompTIA	CompTIA A+, CompTIA Network+他
SEA/J	情報セキュリティ技術認定
(一社) 日本医療情報学会	医療情報技師検定
(一社) 日本医療情報学会	医療情報基礎知識検定
(一財) 日本医療教育財団	医療事務技能審査試験 (メディカルワーク)
(一財) 日本医療教育財団	診療報酬請求事務能力認定試験
(公財) 画像情報教育振興会 (CG-ARTS 協会)	マルチメディア検定
(公財) 画像情報教育振興会 (CG-ARTS 協会)	CGクリエイター検定
(公財) 画像情報教育振興会 (CG-ARTS 協会)	Webデザイナー検定
(公財) 画像情報教育振興会 (CG-ARTS 協会)	CGエンジニア検定
(公財) 画像情報教育振興会 (CG-ARTS 協会)	画像処理エンジニア検定
(一社) 日本ディープラーニング協会	G 検定 (ジェネラリスト検定)
(一財) 職業教育・キャリア教育財団	情報検定 (J 検)
(一財) 職業教育・キャリア教育財団	ビジネス能力検定 (B 検)
(公財) 実務技能検定協会	秘書検定

### 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>		北海道情報大学と本校の両方に在籍し、経営学と情報技術を学びます。遠隔システムにより大学教授の講義を直接受けることができます。4年間で理論や実践力、資格を身につけ、学士(大学卒)と高度専門士(4年制専門学校卒)を取得します。次の4つの専攻を学べます。①システム専攻:システム開発エンジニアリング、②AI専攻:AI活用技術、③ゲームCG専攻:ゲーム等クリエイティブ技術、④医療情報専攻:医療情報技師育成(2022年度生から廃止)		
<b>修業年限</b> 4年(昼)	<b>定員数</b> 130名	<b>専門士</b> -		<b>高度専門士</b> 平成17年文部科学大臣告示第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>
4380時間		1390時間	1274時間	1716時間
<b>実施科目 (抜粋)</b>		1年	ハードウェア、システムソフトウェア、データベース基礎、ネットワークセキュリティ、データ構造とアルゴリズム基礎、アルゴリズム、情報システム開発技術、IT戦略マネジメント、IT/職業情報倫理、ネットワーク応用1、JAVA入門、Webデザイン基礎、大学科目研究1、国試受験対策1、データベース応用、情報セキュリティ基礎、AI/ノタノ基礎数学、システム設計演習、デザイン実践、ゲームプランニング、キャラクター描画、医学・医療、臨床医学、職業・業界研究、ビジネスソフト演習、作品制作1など	
		2年	オブジェクト指向プログラミング、Linux、アプリケーション開発技術、オブジェクト指向設計分析、Webアプリケーション構築、システム研究1、大学科目研究2、国試受験対策2、Pythonプログラミング、JAVA応用、Webデザイン応用、アニメーション技法、ゲームアルゴリズム、ゲームプログラミング基礎、医療情報システム、医療情報技師受験対策1、ORACLE/Java、CGMM検定対策、医療情報基礎、情報検定対策、G検定対策、医療情報技師受験対策2、システム設計実習、Windowsサーバ構築、ゲーム設計演習、ゲームプログラミング応用、デジタルサウト、AI/活用開発手法、作品制作2、C#プログラミングなど	
		3年	Linuxサーバ構築、システム研究2、大学科目研究3、国試受験対策3、システム設計実習2、システム開発実習、ゲーム開発演習、ORACLE/Java2、CGMM検定対策2、医療情報基礎2、情報検定対策2、G検定対策2、ゲーム設計演習2、ゲームプログラミング応用2、ゲームプロジェクト演習、医療事務基礎、PythonAIプログラミング1、PythonAIプログラミング2、作品制作3、ヒューマンスキル、就職対策1、インターシップなど	
		4年	卒論対策、企画提案、テスト導入・移行、プロジェクトマネジメント、国試受験対策4、卒研ゼミ、卒業研究、AIシステム構築総合演習、システム開発実習2、ゲーム構築総合演習、ゲーム開発演習2、作品制作4、就職対策2、会社パンクミ、ビジネススマート文書技法など	
<b>目標資格</b>		学士、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、ORACLEマスター、ORACLE Javaプログラマー、ディープラーニングG検定、CGクリエイター検定、Webデザイナー検定、マルチメディア検定、情報検定(J検)、ビジネス能力検定(B検)など		

②情報システム専門科

学科の目的 特徴		システム専攻では、プログラミング技術とシステム開発技術などの中心に高度な IT 技術を、AI 専攻では、AI の活用方法を学び AI をシステムに組み込める技術を、またゲーム・CG 専攻ではゲームプログラマーとしての技術や CG/VR 作品の企画・制作技術を、基礎から応用、実践力まで3年間じっくり学びます。		
修業年限	定員数	専門士		高度専門士
3年(昼)	160名	平成16年文部科学大臣告示第21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
3330時間		1188時間	882時間	1260時間
実施科目 (抜粋)		1年	ネットワーク応用1, JAVA入門, Webデザイン基礎, 国試受験対策1, データベース応用, 情報セキュリティ基礎, RPA 入門, デザイン実習, CG 概論, デザイン実践, ゲームプログラミング, キャラクター描画, AI ノタノ基礎数学, システム設計演習, 職業・業界研究, ビジネスソフト演習, 作品制作1, 文章表現, インターンシップなど	
		2年	オブジェクト指向プログラミング, アプリケーション開発技術, Linux, 実践システム開発演習, オブジェクト指向設計分析, Web アプリケーション構築, 国試受験対策2, AI ノタノ基礎数学2, JAVA 応用, Webデザイン応用, アニメーション技法, ゲームアルゴリズム, ゲームプログラミング基礎, デジタルサウンド, ORACLE/Java, CGMM 検定対策, 医療情報基礎, 情報検定対策, G 検定対策, 作品制作2, 医療情報技師受験対策2, システム設計実習, Windows サーバ構築, ゲーム設計演習2, ゲームプログラミング応用2, AI ノ活用ト開発手法, Python プログラミング, ヒューマンスキル, 就職対策1, インターンシップなど	
		3年	C#プログラミング, Linux サーバ構築, プロジェクトマネジメント, 企画ト提案, テスト導入・移行, 国試受験対策3, 卒研ゼミ, 卒業研究, AI システム構築総合演習, ゲーム構築総合演習, システム設計実習2, ゲームプロジェクト演習, PythonAI プログラミング1, 作品制作3, 就職対策2, 会社ノクミ, ビジネススマート文書技法など	
		4年		
目標資格		応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、情報セキュリティマネジメント試験、ORACLE マスター、ORACLE Java プログラマー、データベース G 検定、CG クリエイター検定、Web デザイナー検定、マルチメディア検定、情報検定 (J 検)、ビジネス能力検定 (B 検) など		

③情報メディア科

学科の目的 特徴		システム専攻では、プログラミング技術とシステム開発技術などのIT基礎技術を、またゲーム・CG専攻(2023年度生から廃止)では、ゲームプログラマーとしての技術やCG/VR作品の企画・制作技術を、更にスマート専攻(2022年度生から廃止)では、ITの基礎を学びITをビジネスに活用する技術を、それぞれ基礎から応用まで2年間しっかり学びます。		
修業年限	定員数	専門士		高度専門士
2年(昼)	75名	平成20年文部科学大臣告示第12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
2280時間		968時間	610時間	702時間
実施科目 (抜粋)		1年	ハードウェア、システムソフトウェア、データベース基礎、ネットワークセキュリティ、データ構造アルゴリズム基礎、アルゴリズム、情報システム開発技術、IT戦略マネジメント、IT/職業情報倫理、ネットワーク応用1、JAVA入門、Webデザイン基礎、国試受験対策1、データベース応用、情報セキュリティ基礎、システム設計演習、デザイン実践、ゲームプログラミング、キャラクター描画、Word実習、Excel実習、接遇マナー、デザイン実習、CG概論、RPA入門、職業・業界研究、ビジネスソフト演習、作品制作1、文章表現、就職対策1、インターシップなど	
		2年	オブジェクト指向プログラミング、Webアプリケーション構築、国試受験対策2、卒研ゼミ、Linux、JAVA応用、Webデザイン応用、アプリケーション開発技術、アニメーション技法、ゲームアルゴリズム、ゲームプログラミング基礎、Excel実習2、ファイナルプログラミング、ORACLE/Java、CGMM検定対策、医療情報基礎、情報検定対策、G検定対策、作品制作2、医療情報技師受験対策2、卒業研究、卒業課題制作、就職対策2、会社ソクミ、ビジネススマート文書技法など	
		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、情報セキュリティマネジメント試験、ITパスポート試験、ORACLE Javaプログラマー、CGクリエイター検定、Webデザイナー検定、マルチメディア検定、情報検定(J検)、ビジネス能力検定(B検)など		

4. 就職率、卒業後の進路

就職率	100%	※令和4年3月卒業生実績
主な就職先	CTCシステムマネジメント株式会社 KQRMホールディングス株式会社 SCSKニアショアシステムズ株式会社 TOPPANエッジITソリューション株式会社 UTエイム株式会社 アルカディア株式会社 株式会社キーバインド ジャパンシステム株式会社 セントラルソフト株式会社 ナビオコンピュータ株式会社 ヤマトシステム開発株式会社 宇宙技術開発株式会社 学校法人電子開発学園 株式会社ARS 株式会社ASAP 株式会社IIJエンジニアリング 株式会社IIJプロテック 株式会社INAPVision 株式会社JR東日本情報システム 株式会社SCC 株式会社TBC 株式会社uniz 株式会社アイティーシェルパ 株式会社アウトソーシングテクノロジー 株式会社アルテクス 株式会社アックス 株式会社イセト 株式会社エイジェック 株式会社エス・テー・ラボ 株式会社エム・ディ・エス 株式会社オーディーシー 株式会社ギガ 株式会社グリフィン 株式会社コーエイシステム 株式会社サンウェル 株式会社システムゼウス 株式会社スターシステム 株式会社スペースサービス 株式会社ティーエスアイ 株式会社ティースライブ 株式会社テクノクリエイティブ 株式会社ナトーハイシステムズ	株式会社ピーエスシー 株式会社フォーエバー 株式会社プライムアシスタンス 株式会社マイスターエンジニアリング 株式会社メイテックフィルダーズ 株式会社ワールドインテック 株式会社ワールドソフト・イーエス 株式会社宮崎県ソフトウェアセンター 株式会社国分隼人ガス 株式会社鹿児島インサイト 株式会社総研システムズ 株式会社南日本情報処理センター 株式会社日本オーエー研究所 株式会社日本プレースメントセンター 株式会社日立金属ネオマテリアル 九州デジタルソリューションズ株式会社 三和電子株式会社 東京コンピュータシステム株式会社 日本システム開発株式会社 日本システム株式会社 富士ソフト株式会社 富士フイルムビジネスイノベーションジャパン株式会社 有限会社システムナビ