

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"> ・前期：4月1日～9月30日 ・後期：10月1日～3月31日 	<p>登校日数：207日</p> <p>夏 期：8月の約4週間</p> <p>秋 期：10月の約1週間</p> <p>冬 期：年末年始の約2週間</p> <p>春 期：2月の約1週間及び3月の約1週間</p>										
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＝（\sum科目評価点・単位数）/\sum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
経済産業省	IT パスポート試験
経済産業省	基本情報技術者試験
経済産業省	情報セキュリティマネジメント試験
経済産業省	応用情報技術者試験
経済産業省	情報処理安全確保支援士試験
経済産業省	ネットワークスペシャリスト試験
経済産業省	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
オデッセイコミュニケーションズ	令和のマナー検定
金融財政事情研究会	金融リテラシー検定

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		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)		
修業年限	定員数	専門士		高度専門士
4年(昼)	240名	-		平成17年文部科学大臣告示第170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
3810時間		1134時間	1066時間	1610時間
実施科目 (抜粋)		1年	ITの職業と情報倫理, ハードウェア, 情報基礎, ソフトウェア, データベース基礎, ネットワークとセキュリティ, データ構造とアルゴリズム基礎, アルゴリズム, 情報システムと開発技術, 職業・業界研究, IT戦略とマネジメント, 英語II, Java基礎・応用, Java基礎, Webデザイン基礎, 情報セキュリティ基礎, ネットワーク応用1, 文章表現, AIのための基礎数学, システム設計演習, デザイン実践, ゲームプログラミング, CG概論, デザイン実習, ゲームプログラミング入門, RPA入門, 英語IV, IM, 国試受験対策1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, Webデザイン応用, AIの活用と開発手法, ゲームプログラミング基礎, アニメーション技法, ORACLE/Java検定対策, CGMM検定対策, G検定対策, 情報検定対策, YCNE検定対策, デジタル画像概論, IM, システム設計実習, Webアプリケーション構築, Pythonプログラミング, オブジェクト指向分析設計, ゲーム設計演習, ゲームプログラミング応用, IM, プログラミング基礎, 国試受験対策2など	
		3年	PythonAIプログラミング1, クラウドテクノロジー, ネットワーク実習, システム設計実習2, ヒューマンスキル, ゲームプロジェクト演習, ORACLE/Java検定対策, CGMM検定対策, G検定対策, 情報検定対策, YCNE検定対策, IM, マーケティング論, システム開発実習, PythonAIプログラミング2, 就職対策1, ゲーム設計演習2, ゲームプログラミング応用2, システム研究, システム設計演習, IM, 経営学への招待, 国試受験対策3など	
		4年	卒論対策, Web構築応用, 企画と提案, AIシステム構築総合演習, システム開発実習2, 国試受験対策4, 就職対策2, ゲーム構築総合演習, 卒業研究, ビジネスと文書技法, 会社のしくみなど	
目標資格		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)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)	210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		1052時間	1100時間	1178時間
実施科目 (抜粋)		1年	ITの職業と情報倫理,ハードウェア,情報基礎,ソフトウェア,データベース基礎,ネットワークとセキュリティ,データ構造とアルゴリズム基礎,アルゴリズム,情報システムと開発技術,職業・業界研究,IT戦略とマネジメント,Java基礎・応用,Java基礎,Webデザイン基礎,情報セキュリティ基礎,ネットワーク応用1,文章表現,AIのための基礎数学,システム設計演習,デザイン実践,ゲームプログラミング,CG概論,デザイン実習,ゲームプログラミング入門,RPA入門,国試受験対策1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,Webデザイン応用,AIの活用と開発手法,ゲームプログラミング基礎,アニメーション技法,ヒューマンスキル,ネットワーク実習,ゲームアルゴリズム,ORACLE/Java検定対策,CGMM検定対策,G検定対策,情報検定対策,YCNE検定対策,システム設計実習,Webアプリケーション構築,Pythonプログラミング,オブジェクト指向分析設計,ゲーム設計演習,ゲームプログラミング応用,就職対策1,実践システム開発演習,国試受験対策2など	
		3年	PythonAIプログラミング1,クラウドテクノロジー,システム設計実習2,Web構築応用,企画と提案,AIシステム構築総合演習,就職対策2,C#プログラミング,ゲームプロジェクト演習,ゲーム構築総合演習,卒業研究,ビジュアルマスターと文書技法,会社のしくみ,国試受験対策3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）など		

③情報メディア科

学科の目的 特徴		ITに関する基礎知識、プログラミングについて学び、2年課程修了時には即戦力で活躍できるプログラマーを育成します。プログラミング言語だけではなく、ネットワークやセキュリティ、データベース、AIについても学習します。		
修業年限	定員数	専門士		高度専門士
2年(昼)	40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
2340時間		932時間	784時間	624時間
実施科目 (抜粋)		1年	ITの職業と情報倫理,ハードウェア,情報基礎,ソフトウェア,データベース基礎,ネットワークとセキュリティ,データ構造とアルゴリズム基礎,アルゴリズム,情報システムと開発技術,職業・業界研究,IT戦略とマネジメント,Java基礎・応用,Webデザイン基礎,情報セキュリティ基礎,ネットワーク応用1,文章表現,システム設計演習,デザイン実習,就職対策1,国試受験対策1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,Webデザイン応用,AIの活用と開発手法,ネットワーク実習,就職対策2,ORACLE/Java検定対策,CGMM検定対策,G検定対策,情報検定対策,YCNE検定対策,Webアプリケーション構築,ビジネスナーと文書技法,卒業研究・課題製作,会社のしくみ,国試受験対策2,卒研ゼミなど	
		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サポート試験、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)など		

4. 就職率、卒業後の進路

就職率	100% ※令和6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	株式会社インフォセンス 株式会社エイ・エス・ティ	株式会社共立ソリューションズ 株式会社九州電算
	DXCテクノロジー・ジャパン株式会社	株式会社エスユーエス 株式会社エコープ鹿児島	株式会社国分隼人ガス 株式会社鹿児島インサイト
	JTP株式会社	株式会社エス・テー・ラボ	株式会社総研システムズ
	KQRMホールディングス株式会社	株式会社エスユーエス	株式会社南日本情報処理センター
	SCSKニアショアシステムズ株式会社	株式会社エヌサーフ 株式会社エム・ディ・エス	株式会社日本オーエー研究所 株式会社日立金属ネオマテリアル
	TOPPANエッジITソリューション株式会社	株式会社オーディーシー 株式会社キーバインド	九州デジタルソリューションズ株式会社
	UTEIM株式会社	株式会社ギガ	三和電子株式会社
	UTコネクト株式会社	株式会社グリフィン	西部電気工業株式会社
	アルカディア株式会社	株式会社コーエイシステム	東京コンピュータシステム株式会社
	イー・アンド・エム株式会社	株式会社サンウェル	
	イオンフードサプライ株式会社	株式会社ジェイテック	南国殖産株式会社
	エスアイエス・テクノサービス株式会社	株式会社システムゼウス 株式会社スズキ自販鹿児島	日本システムスタデイ株式会社 日本システム開発株式会社
	ジャパンシステム株式会社	株式会社スターシステム	日本システム株式会社
	セイカ食品株式会社	株式会社スタイル・フリー	富士ソフト株式会社
	セントラルソフト株式会社	株式会社スペースサービス	富士フィルムビジネスイノベーションジャパン株式会社
	ナビオコンピュータ株式会社	株式会社セイカスポーツセンター	有限会社システムナビ
	フォーサイトシステム株式会社	株式会社ソフトウェア開発技術	
	ヤマトシステム開発株式会社	株式会社ティ・アイ・シー	
	宇宙技術開発株式会社	株式会社ティーエスアイ	
	学校法人電子開発学園	株式会社ティースライブ	
	株式会社ARS	株式会社テクノクリエイティブ	
	株式会社ASAP	株式会社デジタル・ナレッジ	
	株式会社I I Jエンジニアリング	株式会社トウコン・鹿児島	
	株式会社I I Jプロテック	株式会社ナトーハイシステムズ	
	株式会社INAPVision	株式会社ニチガスアドバンス	
	株式会社JR東日本情報システム	株式会社ネットサービス・ソリューションズ	
	株式会社KSソリューションズ	株式会社ピーエスシー	
	株式会社SCC	株式会社ファインディックス	
	株式会社SIG	株式会社フォーエバー	
	株式会社TBC	株式会社プライムアシスタンス	
	株式会社uniz	株式会社ベオスアイティーホールディングス	
	株式会社ZIT	株式会社マイスターエンジニアリング	
	株式会社アイティーシェルパ	株式会社ヤマシタジムキ	
	株式会社アクシアソシエイツ	株式会社ユニソフト	
	株式会社アルス・ウェア	株式会社ワールドソフト・イーエス	
	株式会社アルテクス	株式会社宮崎県ソフトウェアセンター	
	株式会社アンクス		
	株式会社イセトー		