

## 育成人材像と卒業認定方針（ディプロマ・ポリシー）

本校は EDC グループの電子開発学園が運営する専門学校であり、グループの力を有機的に結集し産学研共同の精神により情報化社会を担う専門職業人を育成し、情報科社会の発展に寄与することを理念に学校を運営している。

IT はあらゆる産業を支えていることから、情報技術者が学ぶ分野は多岐にわたる。そこで本校では「情報」を核にその応用範囲を「IT+α」で表現し、AI、ゲームCG等のコンテンツ制作分野を学ぶ学科に加え、系列の北海道情報大学と連携しダブルスクールにより実学に裏付けられた実践的な IT 技術者を育てる大学併修科を設置し、それぞれの専門職業人を育成する。

本学生が共通に修得すべきスキルは次のとおりである。

### ①就職しても困らない情報リテラシー

- ・パソコン等の情報機器の動作原理や操作方法を熟知し活用できる
- ・標準的な業務アプリケーションを利用できる
- ・ITの有用性とリスクを理解し、問題解決にITを活用できる

### ②社会人常識を身に着ける

- ・社会人に求められる一般的な常識や基礎的なビジネスマナーを理解し、言動・行動ができる
- ・社会人に求められるコミュニケーション能力（基礎的な話す力、聞く力、書く力）
- ・目標を定め、努力を継続し、目標を達成できる力

### ③社会人基礎力を身に着ける

- ・演習、実習、卒業研究等においてチームで課題を解決することを繰り返すことで、前に踏み出す力、考える力、チームで働く力を身に着ける

大学併修科、情報システム専門科には、人材育成像ごとに複数の履修モデルを設置しており、学生の興味や就職先を踏まえ選択履修（専攻）することができる。

## (1) 大学併修科(4年課程)

北海道情報大学とのダブルスクールにより、経営とITの高度専門スキルを身に着け、それを応用して問題解決を図り、社会に貢献できる人材を育成する。

- ・情報処理技術は、日本情報処理推進機構（IPA）が定めるITスキル標準のレベル3（応用情報技術者試験合格レベル）を修得する。
- ・ダブルスクールでの学びを通して、問題解決するための調査分析ができ、問題解決するための最適が技術を短時間で修得して、問題解決をはかることができる。
- ・問題解決を図るために、提案書や報告書等の文書を作成できる。組織内の調整を図るためのコミュニケーションとプレゼンテーション能力を具備している。

(a)育成分野

①システム分野

高度情報化時代のシステムアナリストやネットワーク・セキュリティエンジニアを育てる。

- ・ Web システムを開発できる
- ・ データベースを活用できる
- ・ ネットワークを構築し、セキュリティを保てる
- ・ AI や IOT の基礎を理解し、システムに組み込める

②A I 分野

AI の活用方法を学び AI をシステムに組み込める技術者を育てる。

- ・ AI に関する基礎理論を理解している
- ・ Python を用いて AI に関するライブラリーを活用できる
- ・ システム開発において、最適な AI システムを選択しチューニングできる

③ゲーム・CG 分野

ビジネスモデルとしてゲームや Web サイトを企画・構築できる人材を育てる。

- ・ ゲーム開発の工程と求められる作業の概要を理解、ゲーム開発の共同開発ができる
- ・ ゲームプログラミングに自信を持ち、一人でゲームアプリが開発できる
- ・ Web サイトのコンテンツ制作ができる
- ・ 公益財団法人画像情報教育振興会 (CG-A r t s 協会) のマルチメディア検定エキスパート合格レベルの知識とスキルを修得

(b)目指す資格

基本情報処理技術者	情報セキュリティマネジメント
応用情報技術者	ネットワークスペシャリスト
データベーススペシャリスト	情報処理安全確保支援士
マルチメディア検定・CGクリエイター検定・Web デザイナー検定	
オラクルマスタ・オラクル Java	日本ディープラーニング協会G検定
Python エンジニア検定	

(c)目指す就職先

学士と高度情報専門士を修得した、IT に関する高度な資格を取得し実践力の高い技術者として就職を目指す。IT 企業にシステムエンジニアやコンテンツクリエイターとして就職したり一般企業に総合職として就職したりするほか、高校の教員を目指すことも可能。勤務地は県内外を問わない。

(d)卒業認定の方針

次の条件を満たした者に卒業を認定し、高度専門士の称号を付与する。

- ①4 年限以上在籍すること  
主に出席状況で判断する
- ②当該学科で定められた所定の科目を履修すること  
成績評価状況を基に判断する

## (2) 情報システム専門科(3年課程)

企業との連携による実践教育により IT3 分野のスペシャリストを育成する。

- ・ 情報処理技術は、日本情報処理推進機構（IPA）が定める IT スキル標準のレベル 3（応用情報技術者試験合格レベル）を修得する。
- ・ システム開発の工程と手順を理解し、システム開発のための設計ドキュメントを制作できる。
- ・ 設計ドキュメントに理解しシステム開発ができる。
- ・ 問題解決を図るために、提案書や報告書等の文書を作成できる。組織内の調整を図るためのコミュニケーションとプレゼンテーション能力を具備している。

### (a) 育成分野

#### ① システム分野

システム・ネットワーク・セキュリティに関する高度な技術を持つエンジニアを育てる。

- ・ Web システムを開発できる
- ・ データベースを活用できる
- ・ ネットワークを構築し、セキュリティを保てる

#### ② AI 分野

AI の活用方法を学び AI をシステムに組み込める技術者を育てる。

- ・ AI に関する基礎理論を理解している
- ・ Python を用いて AI に関するライブラリーを活用できる
- ・ システム開発において、最適な AI システムを選択しチューニングできる

#### ③ ゲーム・CG 分野

最先端のゲームや Web コンテンツ開発技術を持つクリエイターを育てる。

- ・ ゲーム開発の工程と求められる作業の概要を理解、ゲームコンテンツの共同開発ができる
- ・ 規模の小さいゲームなら一人で作り上げることができる
- ・ Web サイトのコンテンツ制作ができる
- ・ システム開発に関する基礎的知識とスキルを持ち、システム開発業務にも従事できる
- ・ 公益財団法人画像情報教育振興会（CG-Arts 協会）のマルチメディア検定や CG クリエイター検定のエキスパート合格レベルの知識とスキルを修得

### (b) 目指す資格

基本情報処理技術者

情報セキュリティマネジメント

応用情報技術者

情報処理安全確保支援士

マルチメディア検定・CG クリエイター検定・Web デザイナー検定

オラクルマスタ・オラクル Java 日本ディープラーニング協会 G 検定

Python エンジニア検定

(c) 目指す就職先

即戦力となる IT 技術者として就職

AI・システム分野：県内・県外を問わず幅広く IT 開発・運用企業  
ゲーム・CG 分野：ゲームや Web コンテンツ業界の他、一般 IT 企業

(d) 卒業認定の方針

次の条件を満たした者に卒業を認定し、専門士の称号を付与する。

- ① 3 年限以上在籍すること  
主に出席状況で判断する
- ② 当該学科で定められた所定の科目を履修すること  
成績評価状況を基に判断する

(3) 情報メディア科(2 年課程)

最短コースで IT スキルを学び、システム開発技術者を養成する。

- ・ 情報処理技術は、日本情報処理推進機構（IPA）が定める IT スキル標準のレベル 2（基本情報技術者試験合格レベル）を修得する。
- ・ システム開発の工程と手順を理解し、システム開発のための設計ドキュメントを理解し、システム開発の下流工程の作業を行うことができる
- ・ プログラミング設計書や報告書等の文書を作成したり進捗状況を報告したりできる
- ・ 組織の一員としてコミュニケーションをとることができる

(a) 育成分野

① システム分野

即戦力のプログラマーレベルのエンジニアを育てる。

- ・ Java による簡単な Web プログラミングとデバッグができる
- ・ データベースの仕組みを理解し、データベースを活用できる
- ・ ネットワークの構成要素を理解し、指示に従いネットワークシステムを構築できる
- ・ セキュリティの重要性と、セキュリティを保つためのコアな技術を理解している

(b) 目指す資格

基本情報処理技術者                      情報セキュリティマネジメント  
応用情報技術者  
マルチメディア検定・Web デザイナー検定  
オラクルマスタ・オラクル Java

(c) 目指す就職先

IT 技術者として就職

システム分野：プログラマやシステム運用管理者として県内外で就職

(d)卒業認定の方針

次の条件を満たした者に卒業を認定し、専門士の称号を付与する。

①2年限以上在籍すること

主に出席状況で判断する

②当該学科で定められた所定の科目を履修すること

成績評価状況を基に判断する