

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：196日 夏期：7月22日～8月31日 冬期：12月23日～1月8日 学期末：3月31日
成績評価の基準	進級・卒業要件
試験結果などを元にして、次のように評価する ・90点～100点 秀 ・80点～90点 優 ・70点～79点 良 ・60点～69点 可 ・59点～0点 不可	・すべての必修（選択必修含む）科目で単位を取得していること

2. 取得実績のある資格

団体	資格名
経産省	基本情報技術者試験
経産省	ITパスポート試験
経産省	応用情報技術者試験
経産省	ネットワークスペシャリスト
経産省	データベーススペシャリスト
経産省	エンベデッドシステムスペシャリスト
経産省	ITサービスマネージャ
経産省	プロジェクトマネージャ
経産省	情報処理安全確保支援士試験
日本オラクル(株)	Oracle Master Bronze DBA
日本オラクル(株)	Oracle Master Silver SQL
シスコシステムズ合同会社	シスコ技術者認定 CCNA
日本医療情報学会	医療情報技師能力認定試験
CG-ARTS協会	CGクリエイター検定 ベーシック
CG-ARTS協会	CGクリエイター検定 エキスパート
CG-ARTS協会	マルチメディア検定 ベーシック
CG-ARTS協会	マルチメディア検定 エキスパート

CG-ARTS協会	Web デザイナー検定 ベーシック
日本マイクロソフト(株)	マイクロソフト オフィス スペシャシャリスト
CompTIA	IT Fundamentals

3. 学科・専攻とカリキュラム

①総合情報（大学併修）学科

学科の目的 特徴		専門学校としての技術教育と、北海道情報大学の理論教育とを同時履修することにより、理論と実践力を兼ね備えた、幅広い社会ニーズに対応できる、これからのITを担う人材育成を育成します。				
修業年限	定員数	専門士		高度専門士		
4年(昼)	320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		
4,530時間		2,460時間	720時間	1,350時間		
実施科目 (抜粋)		1年	ITストラテジとITマネジメント、コンピュータシステム、システム開発、アルゴリズム、ネットワークとセキュリティ、データベース、表計算、Java入門、ネットワーク応用1			
		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、高度情報ネットワーク、SEA/J基礎、簿記会計原理、OracleDBA、PKIと電子認証、ゲームプランニング、医療情報技師、AIプログラミング、Linuxサーバ構築			
		3年	ソフトウェアエンジニアリング、企画と提案、高度情報セキュリティ、コンピュータグラフィックス、高度情報セキュリティ技術、クラウド開発、高度情報セキュリティ実践、ゲームプログラミング、医療講座、AIプログラミング講座			
		4年	プロジェクトマネジメント、システム総合演習、卒業研究、情報技術講座			
目標資格		ネットワークスペシャリスト 情報処理安全確保支援士 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 ORACLE MASTER 医療情報技師能力検定				

	医療情報基礎知識検定
--	------------

②ゲーム学科

学科の目的 特徴		3D ゲームやオンラインゲームなど、高度なゲームを開発できるゲームプログラマや、作品全体を見渡し、プレイヤーを夢中にさせる面白さを設計できるゲームプランナーなど、チーム開発の中核となるクリエイターを育成します。			
修業年限	総定員数	専門士		高度専門士	
3年(昼)	120名	平成22年文部科学大臣告示第30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	
3,840時間		1,860時間	540時間	1,440時間	
実施科目 (抜粋)		1年	IT ストラテジとマネジメント、表計算、システム開発、データベース、ネットワークとセキュリティ、コンピュータシステム、アルゴリズム、ゲームプランニング、マルチメディア概論、ゲームアルゴリズム、ゲームプログラミング1、ゲームプログラミング2、ゲームプランニング演習、キャラクターデザイン、3Dメイキング1、マルチメディア理論1		
		2年	就職活動講座2、プレゼンテーション演習、ゲームプログラミング3、ゲームデザイン、マルチメディア理論2、デジタルサウンド、アニメーション技法、デザイン実践、ゲーム制作、ゲームサーバー構築、Webデザイン実践1、ゲーム開発演習		
		3年	プロジェクトマネジメント、卒業研究、ゲーム制作演習、プレゼンテーション演習2、ヒューマンインタフェース論		
目標資格		応用情報技術者試験 基本情報技術者試験 CG-ARTS協会マルチメディア検定			

③CG・Web学科

学科の目的 特徴		高度な制作技術を身につけ、クライアント（顧客）の要望を聞きながら交渉・提案ができるコンセプトメイキング力、プレゼンテーション能力を持った人材を育成します。			
修業年限	総定員数	専門士		高度専門士	
3年(昼)	60名	平成22年文部科学大臣告示第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	
3,480時間		540時間	630時間	2,310時間	
実施科目 (抜粋)		1年	IT戦略とマネジメント、アルゴリズム演習、データベース、キャラクターデザイン、3Dメイキング1、CG概論、CG演習1、デッサン1、Web基礎、データベース応用、クリエイター理論1、CG演習2、アニメーション技法、Webデザイン実践1、Webインターフェース1		
		2年	就職活動講座2、広告演習、Webデザイン実践2、クリエイター理論2、デッサン2、3Dメイキング2、コンテンツ概論、ソーシャルデザイン、コンテンツ制作、3Dメイキング3、作品制作2、Webユーザーインターフェース、Webデザイン戦略、Webインターフェース2、Webデザイン実践3、		
		3年	コラボレーション、3Dメイキング4、CGコンテンツ演習、作品制作4、作品制作5、フロントエンド、Webコンテンツ総合演習、		
目標資格		ITパスポート試験 CG-ARTS協会CGクリエイター検定 CG-ARTS協会Webデザイナー検定			

④ I Tスペシャリスト学科

学科の目的 特徴		ネットワークやデータベース、情報セキュリティに関する技術・知識を持ち、品質の高い実践的な情報システムが構築できる人材育成を目的とする。			
修業年限	総定員数	専門士		高度専門士	
3年(昼)	120名	平成15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	
3,750時間		1,800時間	600時間	1,350時間	
実施科目 (抜粋)		1年	IT戦略とマネジメント、表計算、システム開発、データベース、ネットワークとセキュリティ、アルゴリズム演習、DB設計、SQL基礎、HTML&JavaScript、Java入門、ネットワーク応用1、コンピュータシステム、アルゴリズム、アプリケーション開発、SEA/J基礎		
		2年	オブジェクト指向プログラミング、統計解析、DB管理、AI活用と開発技法、Webアプリケーション構築、.NETフレームワーク、AIプログラミング、要件定義、実践システム開発演習、セキュリティ応用、ヒューマンスキル、就職活動講座2、プレゼンテーション演習、PKIと電子認証、高度情報ネットワーク、セキュアプログラミング、医療情報技師、スマホ開発、		
		3年	テストと移行、企画と提案、クラウド開発、Windowsプログラミング、プロジェクトマネジメント、ヒューマンインタフェース論、システム総合演習、就職活動講座3、プレゼンテーション演習2、卒業研究、高度情報セキュリティ、SEA/Jテクニカル、医療講座		
目標資格		データベーススペシャリスト ネットワークスペシャリスト 情報処理安全確保支援士 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 ORACLE MASTER CG-ARTS協会Webデザイナー検定 医療情報技師能力検定 医療情報基礎知識検定			

⑤ I T (情報技術) 学科

学科の目的 特徴		コンピュータやネットワーク、情報理論に関する基礎知識を身につけたプログラマやシステムエンジニア、システム運用エンジニアを育成します。			
修業年限	総定員数	専門士		高度専門士	
2年(昼)	80名	平成15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	
2,460時間		1,140時間	540時間	780時間	
実施科目 (抜粋)		1年	IT ストラテジとマネジメント、表計算、システム開発、データベース、ネットワークとセキュリティ、アルゴリズム演習、DB 設計、SQL 基礎、HTML&JavaScript、Java 入門、ネットワーク応用1、コンピュータシステム、アルゴリズム、アプリケーション開発、SEA/J 基礎、就職活動講座2		
		2年	要件定義、セキュリティ応用、ヒューマンスキル、就職活動講座3、卒業研究、ネットワーク応用2、PKI と電子認証、		
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 SEA/J			

⑥ ICTビジネス学科

学科の目的 特徴		ITの基本的な利活用能力と、RPAなどのAIや、ビジネスソフトだけでなくVBAなどのICTを活用できるスキル身につけ、職場でのDXを推進し、活用する人材を育成します。			
修業年限	総定員数	専門士		高度専門士	
2年(昼)	30名	(令和3年度新設学科)		-	
卒業に必要な 総授業時間数		講義科目	演習科目	実習科目	
2,340時間		900時間	540時間	900時間	
実施科目 (抜粋)		1年	ITストラテジとマネジメント、HTML&JavaScript、就職活動講座2、IT基礎、アルゴリズム演習、ビジネスソフト基礎、ビジネスソフト演習1、ビジネスソフト演習2、ビジネス概論、簿記会計1、簿記会計2、簿記会計3、ビジネスソフト演習3、ITパスポート、ExcelVBA、問題解決技法、コミュニケーション技法		
		2年	ヒューマンスキル、就職活動講座3、CompTIA、ビジネスソフト演習4、ExcelVBA&RPA、ビジネスソフト演習5、Access演習、Webインターフェース2、ビジネスゲーム、簿記応用1、Access総合演習、ビジネスソフト演習6、簿記応用2、総合演習		
目標資格		ITパスポート試験 日商簿記検定 マイクロソフトオフィススペシャリスト(MOS)			

4. 就職率、卒業後の進路

就職率	99.1%	※令和5年3月卒業生実績
<p>主な就職先</p>	<p>旭情報サービス 中部支社(株)、(株)エヌ・ティ・ティ エムイー、(株)エスシーシー、(株)カプコン、電子開発学園グループ、(株)システムリサーチ、(株)シーイーシー、(株)メイトックフィルダーズ 名古屋支店、(株)ビーネックスソリューションズ、パーソルR&D(株)、ディーピーティ(株)、(株)ニデック、(株)ハニーズ、(株)ダイキエンジニアリング 東海支社、GTC システムマネジメント(株)、名古屋総合システム(株)、NTPシステム(株)、サンテクノ(株)、(株)JG コーポレーション、ユニインフォメーション(株)、NDSソリューション(株)、システナ(株)、(株)インテックソリューションパワー、(株)雨宮、パナソニックシステムデザイン(株)、(株)フューチャーイン、(株)アイシーエス、旭情報サービス株式会社 (株)、(株)スタッフサービス・エンジニアリング、(株)シー・エス・イー、(株)インビリティ、(有)INFINI、日研トータルソーシング(株)、恵比寿電気工事(株)、(株)エイチ・エル・シー、東海ソフト(株)、(株)スターシステム、(株)カーネル・ソフト・エンジニアリング、日本交通(株)、(株)KSソリューションズ、(株)ワールドインテック、(株)メイケイ、服部工業(株)、(株)総合システムリサーチ、(株)グラング、(株)ソフトテックス、(株)メルクスシステム、(株)ビッグモーター、光生アルミニウム工業(株)、(株)アルプスビジネスサービス、(株)ワールドインテックSI事業部、ユニー(株)、(株)三技協、東日本NSソリューションズ(株)、(株)東海理化アドバンスト、アズソフト(株)、(株)TMソリューション、(株)ネクスト・ワン、(株)ビーネックステクノロジーズ、(株)アイ・エス・アイソフトウェア、(株)カナオコーポレーション、(株)NEXCOシステムズ、(株)アルカディア・プラス、(株)アクロウェーブネット、明鋼材(株)、神村電機工業(株)、亀田合板(株)、(株)ビーピーオークリエイト、テー・ピーエスサービス(株)、(株)アートシステム、(株)夢テクノロジー、(株)テクノ中部、(株)あみやき亭、ワールドビジネスセンター(株)、(株)ジェーイーテクノロジー、(株)日本システムプランナー、(株)全日警、(株)アイ・エス・ビー、(株)ピコ・ナレッジ、(株)UACJ 名古屋製造所、クリアソリューションズ(株)、(株)マンボー、(株)フォイス、NDSインフォス(株)、アクティス・ジャパン(株)、(株)ISTソフトウェア 名古屋営業所、(株)インテックソリューションパワー 中部支社、センチュリーシステムズ(株)、(株)エディオン、(株)アウトソーシングテクノロジー、(株)システムアシスタンス、エアークリエイション(株)、(株)音生、(株)ナガラ、大和冷機工業(株)、(株)BEX、(株)MCOR、(株)ステップ、(株)アスパーク、(株)アイガ、トッパン・フォームズ・オペレーション(株)、(株)データサービス、(株)スタイルシステム、(株)Net Solve、LifeBank(株)、(株)オンテック、(株)エムデ イロジ スシステムソリューションズ など</p>	