

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26日～8月31日 冬 期：12月23日～1月5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	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 スペシャリスト

CompTIA	IT Fundamentals
アマゾン Web サービス	AWS 認定クラウドプラクティショナー

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 I T 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)	3 2 0 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, 830 時間		2, 640 時間	780 時間	1, 410 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、J a v a 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、O r a c l e D B A、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、統計解析、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 AWS クラウドプラクティショナー 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)	1 2 0 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			

③ 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)	1 2 0 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, 780 時間		1, 800 時間	570 時間	1, 410 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		
		2 年	オブジェクト指向プログラミング、クラウド開発、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、スマホ開発、		
		3 年	テストと移行、企画と提案、統計解析、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、		
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 AWS クラウドプラクティショナー CG-ARTS 協会 Web デザイナー検定			

④ 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)	8 0 名	令和 5 年文部科学大臣告示		-	
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 CSBM			

⑤ 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)	15 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	
2,370 時間		990 時間	540 時間	840 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	98.9%	※令和7年3月卒業生実績
主な就職先	e x s a(株)、groxi(株)、NDSインフォス(株)、NTPシステム(株)、TISシステムサービス(株)、TOKAIグループ、TOPPANエッジITソリューション(株)、UTコネク(株)、エヌエス・テック(株)、キングラン東海(株)、クリアソリューションズ(株)、クレストテクノロジー(株)、サービス&セキュリティ(株)、サンテクノ(株)、サンラリー(株)、シスメックスCNA(株)、セコムジャスティック(株)、ディーピーティ(株)、デジタルミックス(株)、デュプロ販売(株)、トーテックアメニティ(株)、ナビオコンピュータ(株)、パシフィックコンピュータ(株)、ワールドリンクシステム(株)、旭情報サービス(株)、愛知健康増進財団、(株)ISTソフトウェア、(株)MDロジスシステムソリューションズ、(株)SCC、(株)TMソリューション、(株)UACJ、(株)アイガ、(株)アウトソーシング、(株)アウトソーシングテクノロジー、(株)アテナシステムズ、(株)アプライド・システムズ、(株)アルプスビジネスサービス、(株)アルプス技研、(株)イーウェル、(株)イズミ、(株)ウィルオブ・コンストラクション、(株)エイジェック、(株)エイチ・エル・シー、(株)エービーシー・ジャパン、(株)エス・エヌ・ビー、(株)エヌイーシステム、(株)エルハンド、(株)エンドー電子、(株)オフィスメーション、(株)カーネル・ソフト・エンジニアリング、(株)サニー情報システム、(株)シーエスイー、(株)システムリサーチ、(株)スターシステム、(株)スタイルシステム、(株)ステラ、(株)スポNAGO、(株)ソフトテックス、(株)タカギセイコー、(株)ツリーベル、(株)トーセ、(株)トップ、(株)ネクステージ、(株)ネットワンシステムズ、(株)バース情報科学研究所、(株)ビーネックスソリューションズ、(株)ビーネックステクノロジー(株)フーレイ、(株)フューチャーイン、(株)フューレックス、(株)ブルーボックス、(株)ベネフィット、(株)マーキュリー、(株)マクシスエンジニアリング、(株)ミエデンシステムソリューション、(株)メイケイ、(株)メイテックフィルダーズ、(株)ヤマダ電機、(株)ゆめみ、(株)ヨコタエンタープライズ、(株)ライジング、(株)ワールドサプライ、(株)ワキタ商会、(株)共進ペイパー&パッケージ、(株)共立ソリューションズ、(株)光和マイクロプロジェクト、(株)三重電子計算センター、(株)第一情報システムズ、(株)東海シーオーエーエス、(株)日本ITソリューションズ、(株)日本トラフィックサービス、(株)日本ビジネス開発、(株)畔柳工業、関越ソフトウェア(株)、高速道路トールテクノロジー(株)、自衛隊愛知地方協力本部、社会医療法人厚生会 多治見市民病院、住理工情報システム(株)、小松開発工業(株)、小林クリエイ(株)、神村電機工業(株)、浅野段ボール(株)、大東魚類(株)、島村楽器(株)、東洋フォーム印刷(株)、東亜合成(株)、日本システム開発(株)、日本テクノストラクチャア(株)、日本情報産業(株)、日本情報通信(株)、日本郵便、名古屋総合システム(株)、など	

