

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25日～8月31日 冬 期：12月22日～1月4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（令和7年以前入学） ・学科に必要な単位数を取得していること（令和8年入学）

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 単位数		124単位	
実施科目 (抜粋)		1年	IT戦略とITマネジメント、ハードウェア、システムとソフトウェア、データとアルゴリズム、ネットワークとセキュリティ、HTML DB設計、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、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 単位数		93 単位	
実施科目 (抜粋)		1 年	IT 戦略と IT マネジメント、ハードウェア、システムとソフトウェア、データとアルゴリズム、ネットワークとセキュリティ、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 単位数		93 単位	
実施科目 (抜粋)		1 年	IT 戦略と IT マネジメント、ハードウェア、システムとソフトウェア、データとアルゴリズム、ネットワークとセキュリティ、HTML DB 設計、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、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 単位数		62 単位	
実施科目 (抜粋)		1 年	IT 戦略と IT マネジメント、ハードウェア、システムとソフトウェア、データとアルゴリズム、ネットワークとセキュリティ、HTML DB 設計、J a v a 入門、ネットワーク応用 1、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 I C T 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)	1 5 名	(令和 3 年度新設学科)	-
卒業に必要な 単位数		62 単位	
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	100.0%	※令和8年3月卒業生実績
主な就職先	電子開発学園、神村電機工業(株)、(株)メイテックフィルダーズ、NTPシステム(株)、(株)メイテツコム、(株)スターシステム、(株)ツリーベル、富士インフォックス・ネット(株)、住理工情報システム(株)、(株)ダイキエンジニアリング、(株)アイシーエス、(株)カーネル・ソフト・エンジニアリング、岡崎信用金庫、(株)フューレックス、(株)キング観光、(株)システムトラスト、(株)イエス、(株)サカイ引越センター、(株)ヨコタエンタープライズ、東亜合成(株)、小林クリエイト(株)、三重リコピー販売(株)、(株)フォイス、(株)スタッフ・サービス、名古屋総合システム(株)、(株)システムアシスタンス、(株)光和設計、(株)扶桑技研、(株)中立製作所、(株)スタイラジー、(株)トップエンジニアリング、(株)ヴァリューシステム、(株)光和マイクロプロジェクト、(株)日本ITソリューションズ、(株)青山製作所、(株)ダンデライオンズ、ネクストウェア(株)、(株)ニッショー、(株)ディーピーシー、近畿日本鉄道(株)、(株)バース情報科学研究所、TOPPANエッジITソリューション(株)、キングラン東海(株)、クレストテクノロジーズ(株)、(株)システムリサーチ、(株)日本一ソフトウェア、(株)ビーネックスソリューションズ、(株)全日警、(株)エヌ・メルクス、大橋鉄工(株)、(株)ピコ・ナレッジ、(株)ワキタ商会、(株)システックス、三明電機(株)、(株)イトー急行、(株)エスユーエス、(株)エス・エヌ・ビー、(株)平山、ライクスタッフイング(株)、(株)ヒップ、(株)一設備、東明エンジニアリング(株)、日研トータルソーシング(株)、(株)アプソル、アストロサーブ(株)、(株)メイケイ、テー・ピー・エスサービス(株)、フジアルテ(株)、(株)アムス、(株)ボード、(株)アテック、AZAPAエンジニアリング(株)、(株)テクノプロ テクノプロ・デザイン社、(株)CIJ、(株)ビーネックステクノロジーズ、(株)ナイス、中日本技研(株)、日本コムシス(株)、(株)デンソー、(株)ソフトウェアコントロール、(株)カラレム、(株)EDION クロスベンチャーズ、NTPシステム(株)、(株)中野工業所、(株)システム・ユー、NCS&A(株)、(株)共立ソリューションズ、(株)ソフトテックス、(株)TBエンジニアリング、(株)フューチャーイン、(株)日本ビジネス開発、(株)アウトソーシングテクノロジー、(株)オフィスメーション、JTP(株)、(株)マーブル、旭情報サービス(株)、(有)ツーアンドツー、富士ソフト(株)、(株)システムハウス、(株)クエスト、トピックス(株)、(株)スタッフサービス・エンジニアリング、タック(株)、(株)ルフト、(株)ネクスト・ワン、(株)東海理化アドバンスト、(株)菱友システムズ、日興通信(株)、(株)ワールドインテック、(株)ニッコー、UTコネクト(株)、(株)2team、サービス&セキュリティ(株)、(株)ビーピーオークリエイト、(株)テクノ・サービス、(株)ニチイ学館、(株)クロップス・クルー、ネクストリンクス(株)、中立電機(株)、(株)テクノプロ・エンジニアリング社、(株)ワールドコーポレーション、ABIKO創研(株)、(株)FMC、(株)バローホールディングス、(株)	

	エービーシー・ジャパン、三州エッグ(株)、浅野段ボール(株)、(株)エースシステムズ、(株)東計電算、など
--	---

