

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：198日 夏期：7月22日～8月31日 冬期：12月18日～1月6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 Oracle Database 12c
日本オラクル(株)	Oracle Master Silver Oracle Database 11g
日本オラクル(株)	Oracle Certified Java Programmer Bronze SE7
日本オラクル(株)	Oracle Certified Java Programmer Silver SE7
シスコシステムズ合同会社	シスコ技術者認定 CCNA CCENT
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
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

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	
4,590時間		2,400時間	870時間	1,320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、Windowsサーバ構築、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 SEA/J、CompTIA Network+			

	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	
3,810時間		1,800時間	480時間	1,530時間	
実施科目 (抜粋)		1年	システム開発、データベース、表計算、コンピュータシステム、 CG概論、アルゴリズム、ネットワークとセキュリティ、 ゲームプログラミング1、ゲームプランニング演習、 マルチメディア概論、3Dメイキング		
		2年	デジタル社会と法制度、ゲーム制作、キャラクターデッサン、 デザイン実践、Webデザイン実践、キャラクターデッサン入門、 デジタルサウンド、ゲームサーバー構築、ゲームデザイン演習		
		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		
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	
3,540時間		510時間	630時間	2,400時間	
実施科目 (抜粋)		1年	ITストラテジとマネジメント、IT基礎、データベース、CG概論、デッサン1、Web基礎、クリエイター理論1、CG演習アニメーション技法、キャラクターデッサン入門、3Dメイキング1		
		2年	クリエイター理論2、広告演習、デジタル社会と法制度、ソーシャルデザイン、データベース設計、Webデザインストラテジ、コンテンツ概論、広告演習、アニメーション技法、デッサン2、3Dメイキング2		
		3年	コラボレーションプランニング、CGコンテンツ総合演習、Webコンテンツ合演習、フロントエンド、卒業研究、作品制作		
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 CG-ARTS協会マルチメディア検定			

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	
3,900時間		1,860時間	660時間	1,380時間	
実施科目 (抜粋)		1年	ITストラテジとITマネジメント、アルゴリズム、SEA/J基礎 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、コンピュータシステム、 OracleSQL、臨床医学、医療情報基礎		
		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、 セキュリティ応用、実践システム開発演習、AI活用と開発手法、 医療情報技師、.NETフレームワーク、Linuxサーバー開発、 OracleDBA		
		3年	企画と提案、テストと移行、プロジェクトマネジメント、 卒業研究、Windowsプログラミング、SE/Jテクニカル、 医療情報技師対策		
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 SEA/J CompTIA Network+			

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	
2,370時間		1,110時間	510時間	750時間	
実施科目 (抜粋)		1年	ITストラテジとITマネジメント、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、SEA/J基礎 Java入門、ネットワーク応用、コンピュータシステム、 OracleSQL		
		2年	オブジェクト指向プログラミング、OracleDBA セキュリティ応用、デジタル社会と法制度 PKIと電子署名、ヒューマンスキル		
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VBAなどのICTを活用できるスキル身につけ、職場でのIT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	
2,220時間		630時間	630時間	960時間	
実施科目 (抜粋)		1年	IT戦略とマネジメント、IT基礎、アルゴリズム演習、ビジネスソフト演習 Web基礎、ビジネスツール、ビジネス概論、簿記会計、コミュニケーション概論、ExcelVBA、HTML5&JavaScript、RPA基礎、問題解決技法		
		2年	就職活動講座、ヒューマンスキル、ExcelVBA、Webインタフェース、RPA演習、ITコンサルティング入門、プロジェクトマネジメント、簿記応用、Access演習、総合演習		
目標資格		ITパスポート試験 日商簿記検定			

4. 就職率、卒業後の進路

就職率	86.7%	※令和3年3月卒業生実績
主な就職先	<p>Fレンタカー中部(株)、NTPシステム(株)、TISシステムサービス(株)、WB D工学(株)、あいち印刷(株)、アクティス・ジャパン(株)、アワーズ(株)、インターメディアプランニング(株)、エイム(株)、エフティテクノ(株)、エム・デー・ビー(株)、カチシステムプロダクツ(株)、コンピュータエンジニアリングサービス(株)、センチュリーシステムズ(株)、つばめ交通協同組合、テー・ピー・エスサービス(株)、トッパン・フォームズ・オペレーション(株)、トリオシステムプランズ(株)、トレジャーホーム(株)、パシフィックコンピュータ(株)、ポールトゥウィン(株)、ヤマトシステム開発(株)、ユニバーサルコンピュータ(株)、ライクスタッフィング、旭情報サービス 中部支社(株)、岡崎市医師会、(株)JTN、(株)KSソリューションズ、(株)MDロジシステムソリューションズ、(株)S-Style、(株)アイガ、(株)アオキスーパー、(株)アスパーク、(株)アテナシステムズ、(株)アピリッツ、(株)イエス、(株)インターリンク、(株)エイジェック、(株)エービーシー・ジャパン、(株)エスシーシー、(株)エヌイーシステム、(株)オンテック、(株)カーネル・ソフト・エンジニアリング、(株)ギガス、(株)クエスト、(株)グッドフェイス、(株)コジマ、(株)サンケンフォーキャスト、(株)サンテクノ、(株)ジェイ・ティ、(株)システムイクス、(株)システムクラフト、(株)システムクリエイト名古屋、(株)システムユー、(株)システム東海、(株)ジャコム、(株)ジョイント・システムズ・サービス、(株)スターシステム、(株)ソフトテックス、(株)ティ・エス・シー、(株)データサービス、(株)テクニカルアンサー、(株)テクノスマイル、(株)テクノプロ テクノプロ・IT社、(株)トーセ、(株)トラスト・テック、(株)トラストネクストソリューションズ、(株)ピコ・ナレッジ、(株)フリースタイル、(株)フリーダム、(株)ブレインシティ、(株)ベネフィット、(株)ほていや、(株)ミエデンシステムソリューション、(株)モールドテックジャパン、(株)ユニテック、(株)全日警、(株)第一コンピュータリソース、(株)中京情報システム、(株)都筑、(株)東海シーオーエーエス、(株)東洋スタビ、(株)日本プレースメントセンター、(株)名古屋エコール、関越ソフトウェア(株)、御幸建設(株)、小川精機(株)、小林クリエイト(株)、中島紙工(株)、都築テクノサービス(株)、東陽機械興業(株)、日本エコシステム(株)、日本サード・パーティ(株)、日本テクノストラクチャア(株)、富士インフォックス・ネット(株)、富士通エフサス東海カスタマサービス(株)、富士凸版印刷(株)、名古屋樹脂工業(株)、矢田川電鍍工業(株)、(有)広報企画など</p>	