学校法人　電子開発学園

北海道情報専門学校

学　則

（令和５年４月）

北 海 道 情 報 専 門 学 校　学 則

第 1 章　　総　　則

第 1 条　　本校は、北海道情報専門学校という。

第 2 条　　本校は、札幌市白石区菊水６条３丁目４番２８号に置く。

第 3 条　　本校は、コンピュータ技術者の教育及び商業実務分野の人材を養成するため、学校教育法に基づき専修学校教育を行うことを目的とする。

第 2 章　　課程の組織、修業年限及び収容定員

第 4 条　　課程の組織、修業年限及び収容定員は、次のとおりとする。

分野	課程	学科	昼夜の別	修業年限	収容定員				
					第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	計
工業	専門課程	大学併修科	昼	４年	40	40	40	40	160
		システムエンジニア科	昼	３年	80	80	80		240
		ゲームクリエイタ科	昼	３年	80	80	80		240
		ＩＴシステム科	昼	２年	120	120			240
		ゲームＷｅｂ科	昼	２年	40	40			80
学校合計					360	360	200	40	960

第　３　章　　学年、学期、授業日及び休業日等

第 ５ 条　　学年、学期は次のとおりとする。

学　　科	学　　年	学期（前　期）	学期（後　期）
大学併修科	４月１日～ 翌３月３１日	４月１日～ ９月３０日	１０月１日～ 翌３月３１日
システムエンジニア科	４月１日～ 翌３月３１日	４月１日～ ９月３０日	１０月１日～ 翌３月３１日
ゲームクリエイタ科	４月１日～ 翌３月３１日	４月１日～ ９月３０日	１０月１日～ 翌３月３１日
ＩＴシステム科	４月１日～ 翌３月３１日	４月１日～ ９月３０日	１０月１日～ 翌３月３１日
ゲームＷｅｂ科	４月１日～ 翌３月３１日	４月１日～ ９月３０日	１０月１日～ 翌３月３１日

第 ６ 条　　１年間の授業日数は１９０日を標準とする。

２．　授業の開始及び終了の時刻は次のとおりとする。

（１）大学併修科　　９時１５分から　１６時４５分
（２）システムエンジニア科　　９時１５分から　１６時４５分
（３）ゲームクリエイタ科　　９時１５分から　１６時４５分
（４）ＩＴシステム科　　９時１５分から　１６時４５分
（５）ゲームＷｅｂ科　　９時１５分から　１６時４５分

３．　休業日は、次のとおりとする。

（１）国民の祝日に関する法律に規定する休日
（２）開校記念日　　５月１０日
（３）日曜日及び土曜日
（４）夏期休業日　　７月２５日から　８月１５日まで
（５）冬期休業日　　１２月２６日から　１月１６日まで
（６）学年末休業日　　３月１１日から　４月　９日まで

４．　教育上特に必要があるときは、休業日に授業を行う場合がある。

この場合、授業日を休業日に振り替えることがある。

５．　非常変災その他急迫の事情があるときは、臨時に授業を行わないことがある。

第　４　章　　入学、退学及び休学等

第 ７ 条　　入学資格は、次のとおりとする。

高等学校を卒業した者又は、これに準ずる学力があると認められる者

第 8 条　　入学の手続きは、次のとおりとする。

（1）入学を希望する者は、所定の入学願書に入学検定料を添え、指定の期日までに校長に提出しなければならない。

（2）入学は、入学考査に基づき校長が許可する。

（3）入学の許可を受けた者は、指定の期日までに入学金を納入し手続きをとらなければならない。

（4）前号に定める手続きが、指定の期日までに行われないとき、校長は入学の許可を取り消すことがある。

第 9 条　　生徒が退学しようとするときは、所定の退学願書を校長に提出し、その許可を受けなければならない。

第１０条　　生徒が休学しようとするときは、所定の休学願書を校長に提出し、その許可を受けなければならない。

２．　生徒が心身の故障のため、長期の休養を要すると認められたとき、校長は休学を命ずることがある。

３．　生徒が休学期間満了後もなお復学できないとき、校長は除籍を命ずることがある。

４．　休学して１年以内に復学を申し出た者は復学することができる。ただし、特別の事情がある場合には、引き続き１年に限り休学を許可することができる。

第１１条　　編入学に関して、校長は選考の結果により編入学を認めることがある。

２．　編入学に関する規程は、別に定める。

第１２条　　科目等履修生及び研究生を受け入れることができる。

科目等履修生及び研究生は本校生以外の者とし、本校生の修学に妨げの無い場合に限り選考の上、校長は科目等履修生及び研究生として許可

することがある。

２．　科目等履修生及び研究生として受講できる者は、第７条及び第８条の規程を準用する。

３．　科目等履修生及び研究生として受講を希望する者は、本校所定の出願書類を設定コース開始前までに提出し、許可を受けなければならない。

４．　科目等履修生及び研究生に関する規程は、別に定める。

第１３条　　生徒が次の各号の一に該当する場合は、除籍とすることができる。

（１）同一学科の年次の在籍期間が２年を超えた者。ただし、休学期間はこれを算入しない。

（２）所定の授業料、その他の納付金を期日までに納入せず、督促にも応じない者。

（３）長期にわたる欠席その他の事由で、成業の見込みのない者。

（４）入学を辞退した者。

第　５　章　　教育課程、学習評価及び卒業

第１４条　　教育課程及び授業時数は、別表第１のとおりとする。

２．　別表に定める授業時数の１単位時間は４５分とし、１年間に履修させる授業時数は、１，０００単位時間を基準とする。

第１５条　　生徒が教育指導計画にしたがって授業科目を履修し、その成果が満足できると認められるときは、修了又は卒業を認定する。

２．　卒業を認定した者に対して、校長は別記第１号様式、別記第２号様式、または別記第３号様式の卒業証書を授与する。

第　６　章　　教　　職　　員

第１６条　　本校に、校長、副校長、教員、助手、事務職員その他必要な職員を置く。

第　７　章　　授業料、入学金その他の費用

第１７条　　授業料、入学金及び入学検定料等は、別表第２のとおりとする。

第１８条　　授業料等は、出席の有無にかかわらず、所定の期日までに納入しなければならない。

２．　生徒が正当な理由がないのに授業料等を４ヵ月以上滞納したとき、校長は納入されるまでの間、出席停止を命ずることがある。

第１９条　　既納の納入金は返還しない。ただし、既に納入した入学検定料、入学金、授業料、実習費等のうち、入学年の３月３１日までに入学辞退の申し出があれば、入学検定料と入学金を除く納入金は返還する。

第２０条　　同窓会活動等に要する費用で、その徴収の委託を受けたものについては、授業料等と同時に徴収することがある。

第　８　章　　賞　　罰

第２１条　　生徒が、成績、性行ともに優れ、他の模範となるとき校長は、褒賞することがある。

第２２条　　生徒がこの学則、その他本校の定める諸規則を守らず、又は生徒の本分にもとる行為のあったとき、校長は懲戒処分として訓告、停学及び休学又は退学を命ずることがある。

２．　前項の退学は、次の各号の一に該当する生徒に対してのみ行うものとする。

（１）性行不良で改善の見込みがないと認められる者

（２）学業を怠り学力劣等で成業の見込みがないと認められる者

（３）本校の秩序を乱し、その他生徒としての本分に反した者

（４）刑罰法令に違反した行為をした者

第　９　章　　附 帯 す る 教 育 事 業

第２３条　　本校は、専修学校教育のほか、附帯事業を行うことができる。

２．　附帯する教育事業に関し必要な事項は、別に定める。

第 １０ 章　　雑　　則

第２４条　　この学則の実施に関し必要な事項は、校長が別に定める。

附　　則

１．この学則は、昭和５３年４月１日から実施する。

１．この学則は、昭和５４年４月１日から実施する。

１．この学則は、昭和５６年４月１日から実施する。

１．この学則は、昭和５７年４月１日から実施する。

１．この学則は、昭和５８年４月１日から実施する。

１．この学則は、昭和５９年４月１日から実施する。

１．この学則は、昭和６１年４月１日から実施する。

１．この学則は、昭和６２年４月１日から実施する。

１．この学則は、昭和６３年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成２年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成３年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成４年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成５年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成６年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成７年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成８年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成１０年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成１１年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成１２年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成１２年１０月１日から実施する。

１．この学則は、平成１３年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成１４年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成１６年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成１６年５月１日から実施し、授業料等の改訂後の金額は、平成１７年度生から適用する。

１．この学則は、平成１８年２月２０日から実施する。

１．この学則は、平成１８年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成１９年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成２１年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成２２年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成２３年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成２４年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成２６年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成２６年６月１日から実施し、改定後の金額は、平成２６年度１０月入学生から適用する。

１．この学則は、平成２７年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成２８年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成２９年４月１日から実施する。但し、平成２９年３月３１日に在学する者については、改定後の北海道情報専門学校学則の規定にかかわらず、なお従前の例による。

１．この学則は、平成２９年４月１日から実施する。ただし、学科名の変更については平成３０年度入学生から適用する。

１．この学則は、平成３０年４月１日から実施する。

１．この学則は、平成３０年５月１１日から実施する。ただし、学科名の変更については平成３０年度入学生から適用する。

１．この学則は、平成３１年４月１日から実施する。

１．この学則は、令和２年４月１日から実施する。ただし、収容定員の変更については、令和３年度入学生から適用する。

１．この学則は、令和３年３月１日から実施し、課程の組織、修業年限及び収容定員の変更は令和４年度入学生から適用する。但し、令和３年４月１日にビジネス科に在学するものについては、卒業証書の様式変更を除き、改定後の北海道情報専門学校学則の規定にかかわらず、なお従前の例による。

１．この学則は、令和４年４月１日から実施する。ただし、授業料等の納入時期については、令和５年度分から適用する。

１．この学則は、令和５年４月１日から実施する。

別　表　第　１

学則第１4条における教育課程及び授業時間数は次のとおりとする。

１　工　業　分　野　　専門課程

大学併修科　（１年次）　　改正Ｒ０５．４

（１時間：４５分）

授　業　科　目	必須／選択の別	学年	標準時間数
ITの職業と情報倫理	必須	1	20
ビジネスソフト活用	〃	1	30
基礎理論	〃	1	30
ハードウェア	〃	1	30
システムとソフトウェア	〃	1	30
データベース基礎	〃	1	30
ネットワークとセキュリティ	〃	1	60
データとアルゴリズム	〃	1	30
アルゴリズム	〃	1	90
システム開発技術と情報戦略	〃	1	30
IT戦略とマネジメント	〃	1	60
リーディング・ライティング演習	〃	1	30
Pythonプログラミング基礎	〃	1	90
ネットワーク応用１	〃	1	30
Javaプログラミング基礎	〃	1	60
課題解決１	〃	1	20
基本ソフトウェア論	〃	1	30
情報処理技術	〃	1	150
小計			850
総合情報処理１－１（レベル２）	必須選択　※1	1	100
総合情報処理１－１（レベル３）	〃	1	100
総合情報処理１－１（レベル４）	〃	1	100
自主課題研究１－１	〃	1	100
小計			100
必須科目計			950

※1　必須選択は、太枠内から１科目選択する。

（１時間：４５分）

授　業　科　目	必須／選択の別	学年	標準時間数
オブジェクト指向設計	必須	2	30
セキュリティ応用	〃	2	30
Javaプログラミング応用	〃	2	90
ネットワークデザイン	〃	2	30
課題解決２	〃	2	30
PHP	〃	2	60
統計学１	〃	2	30
簿記会計	〃	2	60
英語１	〃	2	30
英語２	〃	2	30
オペレーティングシステム論	〃	2	30
経営工学	〃	2	30
経営学概論	〃	2	30
データベース技術論	〃	2	60
小計			570
総合情報処理１－２（レベル２）	必須選択　※1	2	60
総合情報処理１－２（レベル３）	〃	2	60
総合情報処理１－２（レベル４）	〃	2	60
自主課題研究１－２	〃	2	60
総合情報処理２（レベル２）	〃	2	150
総合情報処理２（レベル３）	〃	2	150
総合情報処理２（レベル４）	〃	2	150
自主課題研究２	〃	2	150
総合情報処理３－１（レベル２）	〃	2	100
総合情報処理３－１（レベル３）	〃	2	100
総合情報処理３－１（レベル４）	〃	2	100
自主課題研究３－１	〃	2	100
小計			310
必須科目計			880

※1　必須選択は、各太枠内から１科目選択する。

（１時間：４５分）

授　業　科　目	必須／選択の別	学年	標準時間数
Linux	必須	3	30
オブジェクト指向プログラミング	〃	3	90
ビジネスマナーと文書技法	〃	3	30
Linuxサーバ技術	〃	3	60
課題解決３	〃	3	30
統計学２	〃	3	30
プレゼンテーション演習	〃	3	30
英語３	〃	3	20
SCMとCRM	〃	3	30
データベースシステム論	〃	3	30
経営学概論	〃	3	30
画像システム論	〃	3	30
経営情報システム論	〃	3	20
ソフトウェア工学基礎論	〃	3	30
コンピュータネットワーク論	〃	3	30
統計と分析	〃	3	30
コンピュータグラフィックス論	〃	3	30
小計			580
総合情報処理３－２（レベル２）	必須選択　※1	3	60
総合情報処理３－２（レベル３）	〃	3	60
総合情報処理３－２（レベル４）	〃	3	60
自主課題研究３－２	〃	3	60
総合情報処理４（レベル２）	〃	3	150
総合情報処理４（レベル３）	〃	3	150
総合情報処理４（レベル４）	〃	3	150
自主課題研究４	〃	3	150
総合情報処理５－１（レベル２）	〃	3	100
総合情報処理５－１（レベル３）	〃	3	100
総合情報処理５－１（レベル４）	〃	3	100
自主課題研究５－１	〃	3	100
小計			310
必須科目計			890

※1　必須選択は、各太枠内から１科目選択する。

（１時間：４５分）

授　業　科　目	必須／選択の別	学年	標準時間数
Webアプリケーション構築	必須	4	120
jQuery	〃	4	30
Python／AIプログラミング	〃	4	60
AIの活用と開発手法	〃	4	30
システム構築総合演習	〃	4	180
企画と提案	〃	4	30
プロジェクトマネジメント	〃	4	30
卒業研究	〃	4	240
小計			720
総合情報処理５－２（レベル２）	必須選択　※1	4	60
総合情報処理５－２（レベル３）	〃	4	60
総合情報処理５－２（レベル４）	〃	4	60
自主課題研究５－２	〃	4	60
総合情報処理６（レベル２）	〃	4	150
総合情報処理６（レベル３）	〃	4	150
総合情報処理６（レベル４）	〃	4	150
自主課題研究６	〃	4	150
小計			210
必須科目計			930

※1　必須選択は、各太枠内から１科目選択する。

（１時間：４５分）

授　業　科　目	必須／選択の別	学年	標準時間数
ITの職業と情報倫理	必須	1	20
ビジネスソフト活用	〃	1	30
基礎理論	〃	1	30
ハードウェア	〃	1	30
システムとソフトウェア	〃	1	30
データベース基礎	〃	1	30
ネットワークとセキュリティ	〃	1	60
データとアルゴリズム	〃	1	30
アルゴリズム	〃	1	90
システム開発技術と情報戦略	〃	1	30
IT戦略とマネジメント	〃	1	60
Linux	〃	1	30
プログラミング基礎	〃	1	90
Java	〃	1	90
IT業務概論	〃	1	30
情報処理技術	〃	1	150
小計			830
総合情報処理１－１（レベル２）	必須選択　※1	1	100
総合情報処理１－１（レベル３）	〃	1	100
総合情報処理１－１（レベル４）	〃	1	100
自主課題研究１－１	〃	1	100
小計			100
必須科目計			930

※1　必須選択は、太枠内から１科目選択する。

（１時間：４５分）

授　業　科　目	必須／選択の別	学年	標準時間数
HTML演習	必須	2	30
オブジェクト指向プログラミング	〃	2	60
Webアプリケーション構築１	〃	2	90
データベース応用	〃	2	30
フロント開発技術	〃	2	30
SEA/J基礎	〃	2	60
実践システム開発演習	〃	2	30
Python応用	〃	2	90
企画と提案	〃	2	30
小計			450
総合情報処理１－２（レベル２）	必須選択　※1	2	60
総合情報処理１－２（レベル３）	〃	2	60
総合情報処理１－２（レベル４）	〃	2	60
自主課題研究１－２	〃	2	60
総合情報処理２（レベル２）	〃	2	150
総合情報処理２（レベル３）	〃	2	150
総合情報処理２（レベル４）	〃	2	150
自主課題研究２	〃	2	150
総合情報処理３－１（レベル２）	〃	2	100
総合情報処理３－１（レベル３）	〃	2	100
総合情報処理３－１（レベル４）	〃	2	100
自主課題研究３－１	〃	2	100
Webアプリケーション構築２	必須選択A　※2	2	120
スマホアプリ開発	〃	2	60
AIの活用と開発手法	〃	2	30
Java応用	必須選択B　※2	2	60
Linuxサーバ技術	〃	2	150
小計			520
必須科目計			970

※1　必須選択は、各太枠内から１科目選択する。

※2　必須選択A、Bは、A群またはB群のすべての科目を選択する。

（１時間：４５分）

授　業　科　目	必須／選択の別	学年	標準時間数
セキュリティ演習	必須	3	30
卒業研究	〃	3	240
小計			270
総合情報処理３－２（レベル２）	必須選択　※1	3	60
総合情報処理３－２（レベル３）	〃	3	60
総合情報処理３－２（レベル４）	〃	3	60
自主課題研究３－２	〃	3	60
総合情報処理４（レベル２）	〃	3	150
総合情報処理４（レベル３）	〃	3	150
総合情報処理４（レベル４）	〃	3	150
自主課題研究４	〃	3	150
システムデザイン	必須選択A　※2	3	50
AIサービス開発	〃	3	90
要求定義	〃	3	40
システム構築総合演習	〃	3	150
テストと導入・移行	〃	3	30
フレームワーク開発	〃	3	120
ネットワーク構築演習	必須選択B　※2	3	60
シェルプログラミング	〃	3	60
プライベートクラウド構築演習	〃	3	150
PaaS環境構築演習	〃	3	120
サーバ構築総合演習	〃	3	90
小計			690
必須科目計			960

※1　必須選択は、各太枠内から１科目選択する。

※2　必須選択A、Bは、A群またはB群のすべての科目を選択する。

（１時間：４５分）

授　業　科　目	必須／選択の別	学年	標準時間数
ITの職業と情報倫理	必須	1	20
ビジネスソフト活用	〃	1	20
基礎理論	〃	1	30
ハードウェア	〃	1	30
システムとソフトウェア	〃	1	30
データベース基礎	〃	1	30
ネットワークとセキュリティ	〃	1	50
データとアルゴリズム	〃	1	30
アルゴリズム	〃	1	60
システム開発技術と情報戦略	〃	1	30
IT戦略とマネジメント	〃	1	30
Unity基礎	〃	1	140
Unityスクリプト	〃	1	40
UI入門	〃	1	40
C#	〃	1	40
ゲームシステム研究	〃	1	60
情報処理技術	〃	1	150
小計			830
総合情報処理１－１（レベル２）	必須選択　※1	1	100
総合情報処理１－１（レベル３）	〃	1	100
総合情報処理１－１（レベル４）	〃	1	100
自主課題研究１－１	〃	1	100
小計			100
必須科目計			930

※1　必須選択は、太枠内から１科目選択する。

（１時間：４５分）

授　業　科　目	必須／選択の別	学年	標準時間数
HTML演習	必須	2	30
Linux	〃	2	30
サーバ構築演習	〃	2	50
ゲームプランニング	〃	2	60
Unity応用	〃	2	150
ヒューマンインタフェース論	〃	2	30
モデリング入門	〃	2	40
PHP	〃	2	60
ゲームプログラミング総合演習	〃	2	130
プレゼンテーション	〃	2	30
小計			610
総合情報処理１－２（レベル２）	必須選択　※1	2	60
総合情報処理１－２（レベル３）	〃	2	60
総合情報処理１－２（レベル４）	〃	2	60
自主課題研究１－２	〃	2	60
総合情報処理２（レベル２）	〃	2	150
総合情報処理２（レベル３）	〃	2	150
総合情報処理２（レベル４）	〃	2	150
自主課題研究２	〃	2	150
総合情報処理３－１（レベル２）	〃	2	100
総合情報処理３－１（レベル３）	〃	2	100
総合情報処理３－１（レベル４）	〃	2	100
自主課題研究３－１	〃	2	100
小計			310
必須科目計			920

※1　必須選択は、各太枠内から１科目選択する。

（１時間：４５分）

授　業　科　目	必須／選択の別	学年	標準時間数
Webアプリケーション構築	必須	3	100
セキュリティ応用	〃	3	30
ビジネスマナーと文書技法	〃	3	30
企画と提案	〃	3	30
プログラミング総合演習１	〃	3	150
プログラミング総合演習２	〃	3	150
ビジネス概論	〃	3	30
卒業研究	〃	3	240
小計			760
総合情報処理３－２（レベル２）	必須選択　※1	3	60
総合情報処理３－２（レベル３）	〃	3	60
総合情報処理３－２（レベル４）	〃	3	60
自主課題研究３－２	〃	3	60
総合情報処理４（レベル２）	〃	3	150
総合情報処理４（レベル３）	〃	3	150
総合情報処理４（レベル４）	〃	3	150
自主課題研究４	〃	3	150
小計			210
必須科目計			970

※1　必須選択は、各太枠内から１科目選択する。

ＩＴシステム科　（１年次）　　改正Ｒ０５．４

（１時間：４５分）

授　業　科　目	必須／選択の別	学年	標準時間数
ITの職業と情報倫理	必須	1	20
ビジネスソフト活用	〃	1	30
基礎理論	〃	1	30
ハードウェア	〃	1	30
システムとソフトウェア	〃	1	30
データベース基礎	〃	1	30
ネットワークとセキュリティ	〃	1	60
データとアルゴリズム	〃	1	30
アルゴリズム	〃	1	90
システム開発技術と情報戦略	〃	1	30
IT戦略とマネジメント	〃	1	60
プログラミング基礎	〃	1	90
Java	〃	1	90
システム開発とインフラ構築	〃	1	30
情報処理技術	〃	1	150
小計			800
総合情報処理１－１（レベル２）	必須選択　※1	1	100
総合情報処理１－１（レベル３）	〃	1	100
総合情報処理１－１（レベル４）	〃	1	100
自主課題研究１－１	〃	1	100
小計			100
必須科目計			900

※1　必須選択は、太枠内から１科目選択する。

※2　必須選択A、Bは、A群またはB群のいずれかの科目を選択する。

（１時間：４５分）

授　業　科　目	必須／選択の別	学年	標準時間数
HTML演習	必須	2	30
Linuxをさわる	〃	2	60
データベース応用	〃	2	30
企画と提案	〃	2	30
卒業研究	〃	2	240
小計			390
総合情報処理１－２（レベル２）	必須選択　※1	2	60
総合情報処理１－２（レベル３）	〃	2	60
総合情報処理１－２（レベル４）	〃	2	60
自主課題研究１－２	〃	2	60
総合情報処理２（レベル２）	〃	2	150
総合情報処理２（レベル３）	〃	2	150
総合情報処理２（レベル４）	〃	2	150
自主課題研究２	〃	2	150
オブジェクト指向プログラミング	必須選択A　※2	2	60
UML	〃	2	30
Webアプリケーション構築１	〃	2	90
Webアプリケーション構築２	〃	2	120
フロント開発技術	〃	2	30
Python	〃	2	60
Webアプリケーション構築演習	必須選択B　※2	2	90
仮想化とクラウド	〃	2	30
サーバ構築演習（Basic）	〃	2	60
サーバ構築演習（Advanced）	〃	2	60
Docker入門	〃	2	90
ネットワーク構築演習	〃	2	60
小計			600
必須科目計			990

※1　必須選択は、各太枠内から１科目選択する。

※2　必須選択A、Bは、A群またはB群のすべての科目を選択する。

（１時間：４５分）

授　業　科　目	必須／選択の別	学年	標準時間数
ITの職業と情報倫理	必須	1	20
ビジネスソフト活用	〃	1	20
基礎理論	〃	1	30
ハードウェア	〃	1	30
システムとソフトウェア	〃	1	30
データベース基礎	〃	1	30
ネットワークとセキュリティ	〃	1	50
データとアルゴリズム	〃	1	30
アルゴリズム	〃	1	60
システム開発技術と情報戦略	〃	1	30
IT戦略とマネジメント	〃	1	30
Unity基礎	〃	1	140
UI入門	〃	1	40
C#	〃	1	40
マルチメディア検定対策１	〃	1	30
ビジネス概論	〃	1	30
情報処理技術	〃	1	150
小計			790
総合情報処理１－１（レベル２）	必須選択　※1	1	100
総合情報処理１－１（レベル３）	〃	1	100
総合情報処理１－１（レベル４）	〃	1	100
自主課題研究１－１	〃	1	100
小計			100
必須科目計			890

※1　必須選択は、各太枠内から１科目選択する。

※2　必須選択A、Bは、A群またはB群のすべての科目を選択する。

（１時間：４５分）

授　業　科　目	必須／選択の別	学年	標準時間数
HTML	必須	2	30
Linux	〃	2	30
Webアプリケーション構築	〃	2	100
セキュリティ応用	〃	2	30
ビジネスマナーと文書技法	〃	2	30
Java演習	〃	2	100
ネットワーク応用１	〃	2	30
データベース応用	〃	2	30
Unity応用	〃	2	100
卒業研究	〃	2	240
小計			720
総合情報処理１－２（レベル２）	必須選択　※1	2	60
総合情報処理１－２（レベル３）	〃	2	60
総合情報処理１－２（レベル４）	〃	2	60
自主課題研究１－２	〃	2	60
総合情報処理２（レベル２）	〃	2	150
総合情報処理２（レベル３）	〃	2	150
総合情報処理２（レベル４）	〃	2	150
自主課題研究２	〃	2	150
小計			210
必須科目計			930

※1　必須選択は、各太枠内から１科目選択する。

別　　表　　第　　2

学則第１７条における授業料、入学金及び入学検定料等は、次のとおりとする。

「工業専門課程」　　単位：円

学　　科	検定料	入学金	授業料	実習料	施設費	維持費	校　費
大学併修科	15,000円	100,000円	364,000円	74,000円	188,000円	138,000円	20,000円
システムエンジニア科 ゲームクリエイタ科 ＩＴシステム科 ゲームＷｅｂ科	15,000円	150,000円	558,000円	162,000円	138,000円	138,000円	20,000円

※大学併修科の施設費については２年次から４年次まで１３８，０００円とする。

授業料等の納期は、

１．入学金は合格の通知に従い、指定日までに納入する。
２．授業料等は年２回に分けて納入する。
３．授業料等について特に認めた場合は全額または一部を減免することができる。
４．検定料については特に認めた場合は減免することができる。

別 記 第 1 号 様 式

割印　　第　　号

卒　業　証　書

校印　　氏　　名
年　　月　　日生

本校専門課程　　科(　年)の所定の課程を修めたので卒業証書を授与し文部科学大臣告示により専門士(　　専門課程)と称することを認める

年　　月　　日
学校法人　電子開発学園
北海道情報専門学校
校長　氏　　名　校長印

別 記 第 2 号 様 式

割印　　第　　号

卒　業　証　書

校印　　氏　　名
年　　月　　日生

本校専門課程 大学併修科(４年)の所定の課程を修めたので卒業証書を授与し文部科学大臣告示により高度専門士(工業専門課程)と称することを認める

年　　月　　日
学校法人　電子開発学園
北海道情報専門学校
校長　氏　　名　校長印

別 記 第 3 号 様 式

割印　　第　　号

卒　業　証　書

校印　　氏　　名
年　　月　　日生

本校専門課程 システムエンジニア科
(３年)の所定の課程(職業実践専門課程)
を修めたので卒業証書を授与し文部科
学大臣告示により専門士(工業専門課程)
と称することを認める

年　　月　　日
学校法人　電子開発学園
北海道情報専門学校
校長　氏　　名　校長印