

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：190日 夏 期：7月27日～8月20日 冬 期：12月21日～1月13日 学期末：3月1日～3月23日
成績評価の基準	進級・卒業要件
単位取得は科目試験を受験し、評価 60 点以上の成績を修めることにより認定 [評価点] [評価] [可否] 100～90 秀 合格 89～80 優 合格 79～70 良 合格 69～60 可 合格 59 以下 不可 不合格	進級：出席基準(年間総時限数の 90%以上出席)を満足し、本校が設定した年間単位を取得した者 卒業：定められた所定の年限以上在籍し、所定の単位を取得した者 卒業に必要な取得単位 ①科目試験に全て合格していること ②各学年の出席単位を満たしていること

2. 取得実績のある資格

団体	資格名
経産省	IT パスポート試験
経産省	基本情報技術者試験
経産省	情報セキュリティマネジメント試験
経産省	応用情報技術者試験
経産省	情報処理安全確保支援士試験
経産省	ネットワークスペシャリスト試験
経産省	データベーススペシャリスト試験
経産省	システムアーキテクト試験
文部科学省後援	情報検定 情報活用試験 1 級、2 級、3 級
文部科学省後援	情報システム試験 プログラミングスキル
文部科学省後援	情報システム試験 システムデザインスキル
Microsoft 社	Microsoft Office Specialist
CG-ARTS 協会	マルチメディア検定 エキスパート
CG-ARTS 協会	マルチメディア検定 ベーシック
SEA/J	SEA/J CSBM
Python エンジニア育成推進協会	Python3 エンジニア認定基礎試験
LPI 日本支部	LPIC-1 認定 Linux 管理者

3. 学科・専攻とカリキュラム

①大学併修科

学科の目的 特徴		今の時代、ただ言われたとおりに作る“技術屋”では通用しないため、技術を磨くと同時に、自分の頭で考える技能を身に付けます。お客様に提案できる力と、それを実際に制作できる力を養い、高い技術および柔軟な発想で輝く、本格派SEを養成します。また、情報システムの知識プラス組織運営の知識についても習得します。			
修業年限	定員数	専門士		高度専門士	
4 年(昼)	40 名	-		平成 22 年 文部科学大臣告示 157 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	
3640 単位時間		2144 時間	1134 時間	362 時間	
実施科目 (抜粋)		1 年	ITの職業と情報倫理, ビジネスソフト活用, 基礎理論, ハードウェア, システムとソフトウェア, データベース基礎, ネットワークとセキュリティ, データとアルゴリズム, アルゴリズム, システム開発技術と情報戦略, IT戦略とマネジメント, リーディング・ライティング演習, Python プログラミング基礎, ネットワーク応用, Java プログラミング基礎, 課題解決 1, 基本ソフトウェア論, 情報処理技術, 総合情報処理 1－1 (レベル 2), 総合情報処理 1－1 (レベル 3), 総合情報処理 1－1 (レベル 4), 自主課題研究 1－1		
		2 年	HTML 演習, オブジェクト指向設計, SEA/J 基礎, Java プログラミング応用, Java 活用, ネットワークデザイン, 課題解決 2, PHP, 統計学 1, 簿記会計, 英語 1, 英語 2, オペレーティングシステム論, 経営学概論, 経営科学論, 総合情報処理 1－2 (レベル 2), 総合情報処理 1－2 (レベル 3), 総合情報処理 1－2 (レベル 4), 自主課題研究 1－2, 総合情報処理 2 (レベル 2), 総合情報処理 2 (レベル 3), 総合情報処理 2 (レベル 4), 自主課題研究 2, 総合情報処理 3－1 (レベル 2), 総合情報処理 3－1 (レベル 3), 総合情報処理 3－1 (レベル 4), 自主課題研究 3－1		
		3 年	Linux, オブジェクト指向プログラミング, ビジスマナーと文書技法, AIの活用と開発手法, Python/AI プログラミング, 課題解決 3, 統計学 2, プレゼンテーション演習, 英語 3, SCM と CRM, 画像システム論, 経営情報システム論, ソフトウェア工学基礎論, 統計と分析, コンピュータネットワーク論, コンピュータグラフィックス論, 総合情報処理 3－2 (レベル 2), 総合情報処理 3－2 (レベル 3), 総合情報処理 3－2 (レベル 4), 自主課題研究 3－2, 総合情報処理 4 (レベル 2), 総合情報処理 4 (レベル 3), 総合情報処理 4 (レベル 4), 自主課題研究 4, 総合情報処理 5－1 (レベル 2), 総合情報処理 5－1 (レベル 3), 総合情報処理 5－1 (レベル 4), 自主課題研究 5－1		
		4 年	Web アプリケーション構築, フロント開発技術, Python/AI プログラミング, AIの活用と開発手法, システム構築総合演習, 企画と提案, プロジェクトマネジメント, 卒業研究, 総合情報処理 5－2 (レベル 2), 総合情報処理 5－2 (レベル 3), 総合情報処理 5－2 (レベル 4), 自主課題研究 5－2, 総合情報処理 6 (レベル 2), 総合情報処理 6 (レベル 3), 総合情報処理 6 (レベル 4), 自主課題研究 6		
目標資格		情報処理安全確保支援士試験、ネットワークスペシャリスト、データベーススペシャリスト、応用情報技術者、基本情報技術者 LPIC-1 認定 Linux 管理者			

②システムエンジニア科

学科の目的 特徴		2年間で情報技術の基礎を固めて、3年目は実践的な技術習得を目指します。学習はプロになった将来をイメージし、開発現場と同じ形式で進めます。システム構築をプランニングからシステム設計・プログラミングまで各自で行い、テスト運用後に評価をもらい、修正点をもとに仕様変更し、より良いシステムを構築していきます。リアルな学びを経験する中で実力と自信を身につけます。			
修業年限	定員数	専門士		高度専門士	
3年(昼)	80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	
2860 単位時間		1414 時間	1250 時間	196 時間	
実施科目 (抜粋)		1年	ITの職業と情報倫理, ビジネスソフト活用, 基礎理論, ハードウェア, システムとソフトウェア, データベース基礎, ネットワークとセキュリティ, データとアルゴリズム, アルゴリズム, システム開発技術と情報戦略, IT戦略とマネジメント, Linux, プログラミング基礎, Java, IT業務概論, 情報処理技術, 総合情報処理1-1 (レベル2), 総合情報処理1-1 (レベル3), 総合情報処理1-1 (レベル4), 自主課題研究1-1		
		2年	HTML 演習, 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1, データベース応用, AWS 基礎, フロント開発技術, SEA/J 基礎, 実践システム開発演習, Python 応用, 企画と提案, 総合情報処理1-2 (レベル2), 総合情報処理1-2 (レベル3), 総合情報処理1-2 (レベル4), 自主課題研究1-2, 総合情報処理2 (レベル2), 総合情報処理2 (レベル3), 総合情報処理2 (レベル4), 自主課題研究2, 総合情報処理3-1 (レベル2), 総合情報処理3-1 (レベル3), 総合情報処理3-1 (レベル4), 自主課題研究3-1, Web アプリケーション構築2, AI の活用と開発手法, Linux サーバ技術		
		3年	セキュリティ演習, 卒業研究, 総合情報処理3-2 (レベル2), 総合情報処理3-2 (レベル3), 総合情報処理3-2 (レベル4), 自主課題研究3-2, 総合情報処理4 (レベル2), 総合情報処理4 (レベル3), 総合情報処理4 (レベル4), 自主課題研究4, システムデザイン, AI サービス開発, 要求定義, システム構築総合演習, テストと導入・移行, フレームワーク開発, ネットワーク構築演習, シェルプログラミング, プライベートクラウド構築演習, クラウドサーバ技術, PaaS 環境構築演習, サーバ構築総合演習		
目標資格		情報処理安全確保支援士試験、ネットワークスペシャリスト、データベーススペシャリスト、応用情報技術者、基本情報技術者 SEA/J LPIC-1 認定 Linux 管理者情報検定 情報システム試験、情報活用試験 1 級、2 級、3 級			

③ゲームクリエイタ科

学科の目的 特徴		魅力あるゲーム制作には高度な技術が必要となることから、国家試験に対応したITの基礎を学習後、Unityによる個人やチームでのゲーム開発を繰り返す実践カリキュラムで学びます。クオリティの高い「オリジナルゲーム（作品）」制作に向けて技術を磨き、腰を据えて腕を磨くことで、ゲーム業界への就職を目指します。			
修業年限	定員数	専門士		高度専門士	
3年(昼)	80名	平成20年 文部科学大臣告示第11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	
2830 単位時間		1310 時間	1460 時間	60 時間	
実施科目 (抜粋)		1年	ITの職業と情報倫理, ビジネスソフト活用, 基礎理論, ハードウェア, システムとソフトウェア, データベース基礎, ネットワークとセキュリティ, データとアルゴリズム, アルゴリズム, システム開発技術と情報戦略, IT戦略とマネジメント, Unity 基礎, Unity スクリプト, UI 入門, C#, ゲームシステム研究, 情報処理技術, 総合情報処理1－1（レベル2）, 総合情報処理1－1（レベル3）, 総合情報処理1－1（レベル4）, 自主課題研究1－1		
		2年	HTML 演習, Linux, サーバ構築演習, ゲームプランニング, Unity 応用, ヒューマンインタフェース論, モデリング入門, PHP, ゲームプログラミング総合演習, プレゼンテーション, 総合情報処理1－2（レベル2）, 総合情報処理1－2（レベル3）, 総合情報処理1－2（レベル4）, 自主課題研究1－2, 総合情報処理2（レベル2）, 総合情報処理2（レベル3）, 総合情報処理2（レベル4）, 自主課題研究2, 総合情報処理3－1（レベル2）, 総合情報処理3－1（レベル3）, 総合情報処理3－1（レベル4）, 自主課題研究3－1		
		3年	Web アプリケーション構築, セキュリティ応用, ビジネスマナーと文書技法, 企画と提案, プログラミング総合演習1, プログラミング総合演習2, ビジネス概論, 卒業研究, 総合情報処理3－2（レベル2）, 総合情報処理3－2（レベル3）, 総合情報処理3－2（レベル4）, 自主課題研究3－2, 総合情報処理4（レベル2）, 総合情報処理4（レベル3）, 総合情報処理4（レベル4）, 自主課題研究4		
目標資格		情報処理安全確保支援士試験、応用情報技術者、基本情報技術者 情報検定 情報活用試験 1級、2級、3級 マルチメディア検定			

④ I T システム科

学科の目的 特徴		短期集中で効率的に実力養成することで、即戦力プログラマとして活躍するために必要な知識と技術を学びます。システム開発、プログラミング、データベース、マルチメディア、インターネットなどプログラマとしての技術に加え、ビジネスソフトも学び、無理なく確実に 2 年間で実践教育を行います。			
修業年限	定員数	専門士		高度専門士	
2 年(昼)	80 名	平成 21 年 文部科学大臣告示第 22 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	
1890 単位時間		1072 時間	622 時間	196 時間	
実施科目 (抜粋)		1 年	IT の職業と情報倫理, ビジネスソフト活用, 基礎理論, ハードウェア, システムとソフトウェア, データベース基礎, ネットワークとセキュリティ, データとアルゴリズム, アルゴリズム, システム開発技術と情報戦略, IT 戦略とマネジメント, プログラミング基礎, Java, システム開発とインフラ構築, 情報処理技術, 総合情報処理 1－1（レベル 2）, 総合情報処理 1－1（レベル 3）, 総合情報処理 1－1（レベル 4）, 自主課題研究 1－1		
		2 年	HTML 演習, Linux をさわる, データベース応用, 企画と提案, 卒業研究, 総合情報処理 1－2（レベル 2）, 総合情報処理 1－2（レベル 3）, 総合情報処理 1－2（レベル 4）, 自主課題研究 1－2, 総合情報処理 2（レベル 2）, 総合情報処理 2（レベル 3）, 総合情報処理 2（レベル 4）, 自主課題研究 2, オブジェクト指向プログラミング, UML, Web アプリケーション構築 1, Web アプリケーション構築 2, フロント開発技術, Python, Web アプリケーション構築演習, 仮想化とクラウド, サーバ構築演習 (Basic), サーバ構築演習 (Advanced) , Docker 入門, ネットワーク構築演習		
目標資格		情報処理安全確保支援士試験、応用情報技術者、基本情報技術者 情報検定 情報システム試験、情報活用試験 1 級、2 級、3 級 LPIC-1 認定 Linux 管理者			

⑤ゲームWeb科

学科の目的 特徴		1 年前期に IT の基礎知識を学習後、ゲームクリエイターとして活躍するために必要な、プランニングや C#, Unity、サーバ技術を学びます。学習した技術を駆使し作品制作を行います。			
修業年限	定員数	専門士		高度専門士	
2 年(昼)	40 名	平成 14 年 2 月 27 日 文部科学大臣告示第 19 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	
1820 単位時間		974 時間	476 時間	370 時間	
実施科目 (抜粋)		1 年	IT の職業と情報倫理, ビジネスソフト活用, 基礎理論, ハードウェア, システムとソフトウェア, データベース基礎, ネットワークとセキュリティ, データとアルゴリズム, アルゴリズム, システム開発技術と情報戦略, IT 戦略とマネジメント, Unity 基礎, UI 入門, C#, マルチメディア検定対策 1, ビジネス概論, 情報処理技術, 総合情報処理 1 - 1		
		2 年	HTML 演習, Linux, Web アプリケーション構築, セキュリティ応用, ビジネスマナーと文書技法, Java 演習, ネットワーク応用 1, データベース応用, Unity 応用, 卒業研究, 総合情報処理 1 - 2, 総合情報処理 2		
目標資格		応用情報技術者、基本情報技術者 マルチメディア検定 情報活用試験 1 級、2 級、3 級			

⑥DX マネジメント科

学科の目的 特徴		1 年前期に IT の基礎知識を学習後、ノーコードによる開発技術、企画力や提案力を磨くグループワーク、DX 事例研究、生成 AI について学びます。ノーコードツールやシステム開発の知識を活用して、一般企業のデジタル化を推し進める DX 人材を目指します。			
修業年限	定員数	専門士		高度専門士	
2 年(昼)	40 名	(令和 7 年 4 月新設) 申請中		-	
卒業に必要な 総授業時間数		講義科目	演習科目	実習科目	
1830 単位時間		994 時間	626 時間	210 時間	
実施科目 (抜粋)		1 年	IT の職業と情報倫理必須, ビジネスソフト活用, ハードウェア, システムとソフトウェア, データベース基礎, ネットワークとセキュリティ, データとアルゴリズム, システム開発技術と情報戦略, IT 戦略とマネジメント, ビジネスマナーと文書技法, Python 基礎, WordPress, 社会人基礎力, 生成 AI 活用, 簿記会計 1, プレゼンテーションスキル, MOS-Specialist, 情報セキュリティマネジメント		
		2 年	HTML 演習必須, データベース応用, フロント開発技術, SEA/J 基礎, Python 応用, 企画と提案, 簿記会計 2, ローコード/ノーコード開発, DX 総合演習, 卒業研究		
目標資格		情報セキュリティマネジメント MOS スペシャリスト 情報活用試験 1 級、2 級、3 級 日商簿記検定 3 級			

4. 就職率、卒業後の進路

就職率	99.7%	令和7年3月卒業生実績	
主な就職先	(株)アーベルソフト (株)I I J プロテック (株)アイエスエフネット (株)アイ・エス・ビー (株)アイキューブ (株)アイティ・コミュニケーションズ (株)I・TECソリューションズ (株)IBJ (株)アイレックス (株)アウトソーシングテクノロジー (株)アクティオ Asian Bar RAMAI (株)アシスト (株)アドービジネスコンサルタント (株)アルディート アルティウスリンク(株) (株)アルファシステムズ (株)インタラクティブ・コミュニケーション・デザイン (株)インティ・クリエイツ (株)インテック ソリューションパワー (株)インフィニットループ インフォテクノ(株) (株)ヴァックスラボ (株)ウイン・コンサル 宇宙技術開発(株) (株)エイエイエス (株)エイジェック (株)エイチ・アイ・ディ (株)エイチ・エル・シー (株)HDC (株)HBA (株)エイティンク (株)Aiming エーバイスリーセキュアシステム(株) エスアイエス・テクノサービス(株) (株)エスアイ・システム SCSK北海道(株) SCSK Minor iソリューションズ(株) (株)SCC (株)ESNA (株)エスユーエス (株)エヌ・アイ・エス NECセキュリティ(株) nmsエンジニアリング(株) (株)N. ジェン (株)NTTデータMSE (株)NTTデータ北海道 E v a n d (株) MKIテクノロジー(株) (株)エルアイン (株)ODNソリューション (株)オーディーシー (株)オープンアップITエンジニア (株)OGIX オムロンフィールドエンジニアリング北海道(株)	カチシステムプロダクツ(株) 間越ソフトウェア(株) ギグワークスクロスアイティ(株) 北ガスサービス(株) (株)共立ソリューションズ (株)キングボーン クリーンテクノ(株) (株)クリエイティブリソースインスティテュート GRIT WORKS(株) (株)グループボックスジャパン (株)クレスコ グローバルセキュリティエキスパート(株) (株)QUATTRO (株)KMS (株)建設システム (株)コルモ サービスアンドセキュリティ(株) (株)さくらや (株)サンウエル (株)三技協イオス (株)サンドラッグプラス (株)CIJ (株)シー・エー・ティー (株)CS (株)シーエスアイ (株)シー・エヌ・エス G 2 S t u d i o s (株) (株)ジーン (株)JR東日本情報システム JTP(株) JIG-SAW(株) シグマインキュベーション(株) (株)システナ システム・エボリューション(株) (株)システムグレイ (株)システムコミュニケーション (株)システム制御サービス (株)シフォン ジャスティン(株) (株)ジャパンテクニカルソフトウェア (株)スコープ (株)セノン セントラルソフト(株) (株)総研システムズ SOLIZE(株) ダイヤモンドヘッド(株) (株)第一計算センター (株)第一コンピュータサービス ダットジャパン(株) (株)タムソフト (株)つうけんアドバンスシステムズ TISシステムサービス(株) (株)DGフーリスト TDCソフト(株) (株)TBC	(株)テクノプロ テクノプロ・エンジニアリング社 (株)テクノプロ テクノプロ・デザイン社 (株)デジック (学)電子開発学園 (株)電通システム テンペランス システム テクノロジーズ(株) ドゥウエル (株) 東京コンピュータサービス(株) 東洋ワーク(株) 東洋ワークセキュリティ(株) TOPPAN エッジ IT ソリューション(株) (株)トランスネット (株)ドリームキャリア ナビオコンピュータ(株) 日研トータルソーシング(株) (株)ニトリ 日本ソフト技研(株) 日本デエイブレイク(株) 日本ナレッジ(株) (株)ネクサスジャパン (株)ネクシス (株)ネットサービス・ソリューションズ (株)ハミングバード・IT (株)ビックボイス ビットスター(株) (株)FunC l o c k (株)フェローズ 富士ソフト(株) (株)Fusion ブリヂストンタイヤサービス東日本(株) (株)ベガスベガス ほくでん情報テクノロジー(株) 北都システム(株) 北海道オフィス・システム(株) (株)北海道丸和ロジスティクス (株)マルハン マンダイシステムズ(株) 三井物産セキュアディレクション(株) (株)ミックウェア (株)ミライト・ワン (株)メイテックフィルダーズ (株)ヤマダ電機 (株)ユニットシステムエンジニアリング ユニバーサル・システム(株) (株)ヨドバシカメラ ライクスタッフィング(株) (株)ラウディ (株)ラックテクノロジー (有)ラバーソウル リコージャパン(株) (株)リズ (株)流研 (株)ルーデル (株)ワールドインテック