

02-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
<ul style="list-style-type: none"> ・前期：4月1日～9月30日 ・後期：10月1日～3月31日 	登校日数：195日 夏期：8月1日～9月1日 冬期：12月21日～1月7日 学期末：3月31日
成績評価の基準	進級・卒業要件
<p>授業科目の成績評価は、学年末において、各学期末に行う試験、実習の成果、履修状況等を総合的に勘案して行う。ただし、出席時数が授業時数の3分の2に達しない者は、その科目について評価を受けることができない。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・90点～100点 秀 ・80点～89点 優 ・70点～79点 良 ・60点～69点 可 ・59点～0点 不可 <p>また、成績の分布状況については、半期ごとに通知する成績通知書に対象学科における「学年順位」を記載する。なお、学年順位は個人ごとにすべての科目の試験点数（評価点）の平均を計算し順位付けを行う。</p>	<p>当該年次の所定の科目が認定され、かつ当該年次の規定出席日数を満たしていること。</p>

2. 取得実績のある資格

団体	資格名
経済産業省	データベーススペシャリスト試験
経済産業省	ネットワークスペシャリスト試験
経済産業省	情報処理安全確保支援士試験
経済産業省	応用情報技術者試験, 基本情報技術者試験, ITパスポート試験
オラクル認定	ORACLE JAVA プログラマ Bronze
CompTIA	CompTIA A+, Network+, Security+
マイクロソフト認定	Microsoft Office Specialist(Excel/word/Power Point/Access)
CG-ARTS 協会	CG クリエータ検定, CG エンジニア検定, マルチメディア検定

職業教育・キャリア教育財団	情報処理活用能力検定（J検）
職業教育・キャリア教育財団	ビジネス能力検定（B検）
実務技能検定協会	サービス接遇検定，ビジネス電話検定，秘書技能検定
日本商工会議所	簿記検定

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		企業で活躍できる経営能力と情報技術を修得し、高度情報処理技術者をを目指す。また、高等学校教諭一種免許状(情報、数学、商業)も取得できる。グループの北海道情報大学と併修し、経営情報学士と高度専門士の称号が付与される。		
修業年限	定員数	専門士		高度専門士
4年(昼)	35名	-		平成17年文部科学大臣告示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
3,430時間		2,040時間	266時間	1,124時間
実施科目 (抜粋)		1年	ITの職業と情報倫理、データとアルゴリズム、アルゴリズム、基礎理論、ハードウェア、システムとソフトウェア、システム開発と情報戦略、データベースの基礎、システム設計、ネットワークとセキュリティ、Java など	
		2年	ネットワーク応用、オブジェクト指向プログラミング、高度情報セキュリティ実装技術、JavaScript、HTMLとCSS、Webアプリケーション構築、アプリケーション開発技術 など	
		3年	C言語、高度情報ネットワーク、高度情報セキュリティ技術評価と対策、データベース設計実習、PHPプログラミング、ソフトウェアエンジニアリング、ソフトウェア開発技術 など	
		4年	Androidアプリケーション開発、C/Sシステム構築、企画と提案、実践システム開発演習 テストと導入・移行、卒業研究 など	
目標資格		ネットワークスペシャリスト試験、データベーススペシャリスト試験、情報処理安全確保支援士試験、応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、ORACLE JAVA プログラマ Bronze、Microsoft Office Specialist、高等学校教諭一種免許状(情報、数学、商業) など		

②システムエンジニア科

学科の目的 特徴		システム分析から設計、プログラム作成、試験、運用に至る一連のサイクル全般に関与できるシステムエンジニアを育成する。DB構築、Webアプリケーション開発、ネットワーク技術などを修得します。		
修業年限	定員数	専門士		高度専門士
3年(昼)	40名	平成22年文部科学大臣告示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
3,210時間		1,848時間	196時間	1,166時間
実施科目 (抜粋)		1年	ITの職業と情報倫理、基礎理論、ハードウェア、アルゴリズム、システムとソフトウェア、データとアルゴリズム、システム設計、ネットワークとセキュリティ、システム開発と情報戦略、Java、データベースの基礎、ヒューマンスキル など	
		2年	オブジェクト指向プログラミング、Linux、セキュリティ応用、JavaScript、PHP、データベース実習、プログラミング応用、Webアプリケーション構築、アプリケーション開発技術 など	
		3年	C/Sシステム構築、AIプログラミング、企画と提案、テストと導入・移行、実践システム開発演習 Androidアプリケーション開発 など	
		4年		
目標資格		データベーススペシャリスト試験、情報処理安全確保支援士試験、応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、ORACLE JAVA プログラマ Bronze、情報検定(J検)、CompTIA Network+ など		

④ゲームクリエイター科

学科の目的 特徴		ゲーム企画から設計、プログラミング、CG、サウンドなどの知識、技術を修得し、ゲーム業界でも活躍できるゲームクリエイター、ゲームプログラマーを育成する。また、IT企業でも活躍できるシステム開発技術も育成する。		
修業年限	定員数	専門士		高度専門士
3年(昼)	30名	平成22年文部科学大臣告示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
3,210時間		1,894時間	336時間	980時間
実施科目 (抜粋)		1年	ITの職業と情報倫理、データとアルゴリズム、CG概論、アルゴリズム、ハードウェア、システムとソフトウェア、システム開発と情報戦略、データベースの基礎、ゲームプランニング、ネットワークとセキュリティ、マルチメディア概論 など	
		2年	アニメーション技法、マルチメディア応用、PHP&MySQL、ゲームアルゴリズム、Unity基礎、ヒューマンスキルデジタルサウンド など	
		3年	Unity実践、DTP技法、HTML&CSS、Webデザイナー応用、Web開発(jQuery編)、卒業研究 など	
		4年		
目標資格		応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、CGエンジニア検定、マルチメディア検定、CGクリエイター検定(Webデザイン、デジタル映像)、情報検定(J検) など		

⑤IT ソリューション科

学科の目的 特徴		<ul style="list-style-type: none"> ・プログラム&AI 専攻 システムの製造、試験において中心的な役割を担うプログラマやシステムを維持管理するオペレーションエンジニアに必要な知識と技術を習得する。 ・ビジネス IT 専攻 コンピューターの基礎的な知識と技術を有し、コンピューターを利用する様々な業種で活躍できる人材を育成する。 		
修業年限	定員数	専門士		高度専門士
2年(昼)	40名	平成22年文部科学大臣告示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
2,130時間		1,308時間	42時間	780時間
実施科目 (抜粋)		1年	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラム&AI 専攻 ITの職業と情報倫理、基礎理論、ハードウェア、アルゴリズム、表計算、システム開発と情報戦略、システム設計、Java など ・ビジネス IT 専攻 ITの職業と情報倫理、情報処理の基礎、ビジネス概論、経営概論、ビジネス実務、IT戦略とマネジメント、マーケティング など 	
		2年	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラム&AI 専攻 オブジェクト指向プログラミング、ネットワーク応用、PHP、Webアプリケーション構築、JavaScript など ・ビジネス IT 専攻 ヒューマンスキル、プレゼンテーション技法、オフィス実習応用、ビジネスアプリケーション、Web実習、卒業研究 など 	
		3年		
		4年		
目標資格		応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、ORACLE JAVA プログラマ Bronze、情報検定(J検)、Microsoft Office Specialist など		

⑥ゲームプログラマ科

学科の目的 特徴		ゲーム系はC、C++等のプログラム言語を使用した2D、3Dゲーム作成ができる人材を育成する。CG系は、デジタル素材の特性を理解し、PhotoshopやIllustrator、Flash等を使い、加工・編集が行える技術者を育成する。		
修業年限	定員数	専門士		高度専門士
2年(昼)	15名	平成22年文部科学大臣告示153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
2,130時間		1,288時間	158時間	684時間
実施科目 (抜粋)		1年	データとアルゴリズム、アルゴリズム、ハードウェア、CG概論、システムとソフトウェア、システム開発と情報戦略、データベースの基礎、ネットワークとセキュリティ、IT戦略とマネジメント、ゲームプランニング など	
		2年	アニメーション技法、DTP技法、マルチメディア応用、PHP&MySQL、Unity基礎、マルチメディア応用、卒業研究 など	
		3年		
		4年		
目標資格		応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、CGエンジニア検定、マルチメディア検定、CGクリエイター検定(webデザイン、デジタル映像)、情報検定(J検) など		

4. 就職率、卒業後の進路

就職率	100.0%	※令和6年3月卒業生実績
主な就職先	<p>(株)アイ・ディ・エイチ、(株)IIJ エンジニアリング、(株)IIJ プロテック、アイコムソフト(株)、(株)アウトソーシング、旭国際テクネイオン(株)、旭情報サービス(株)、(株)アステック入江、(株)アドービジネスコンサルタント、ABIKO 創研(株)、(株)アプロティクス、(株)アルテクス、(株)アルプス技研、(株)ECN、eBASE-PLUS 株式会社、イナゾウ(株)、(株)インフォメックス、(株)ヴィンクス、(株)エイジェック、永楽電気(株)、(株)SCC、SGシステム(株)、NEC ネットエスアイ・サービス(株)、NDK イッツ(株)、海上自衛隊、(株)カスタネット、(株)カンサイ、北九州第一交通(株)、キャル(株)、Qsol(株)、(株)共立ソリューションズ、(株)クリーク・アンド・リバー社、コベルコソフトサービス(株)、コンピュータハウス(株)、山久、サンキュウビジネスサービス(株)、CTC システムマネジメント(株)、JRCS(株)、進和興産(株)、セントラルソフト(株)、総合警備保障(株)、SocioFuture(株)、(株)ダイマク、(株)タカギ、(株)ツカサ、(株)ティ・アイ・シイ、TIS 西日本(株)、(株)TBC、(株)テクノクリエイティブ、テクバン(株)、(株)DigiDock Consulting、電子開発学園グループ、(株)電子工学センター、(株)戸畑ターレット工作所、ナビオコンピュータ(株)、(株)鍋島商店、(株)ニコス、日鉄物流(株)、日本トーター(株)、日本クリエイティブシステム(株)、(株)日本産業、ネット・インフォメーション(株)、(株)ネットサービス・ソリューションズ、林兼コンピューター(株)、(株)ピア、(学)東筑紫学園、ヒメノビルド(株)、(株)平山、(株)福永産業、(株)フューチャーインフィニティ、ベース(株)、北斗(株) SI 事業部、(株)マイスターエンジニアリング、(株)マイナビ Edge、(株)丸美屋、(株)メイテックフィルダーズ、(株)メビウス、山口県農業協同組合 (JA 山口県)、(株)山口情報処理サービスセンター、ヤマトシステム開発(株)、UTエイム(株)、(株)ランテックソフトウェア、(株)リードコム、(株)ROBOT PAYMENT、(株)ワールドコンストラクション、(株)ワールドシステムサービス</p>	