

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：200日 夏期：7月27日～9月1日 冬期：12月21日～1月8日 学期末：3月1日～3月23日					
成績評価の基準と方法						
<p>本学ではGPAを導入していないものの、5段階の成績評価（秀・優・良・可・不可）を設けることで客観的な指標としており、これらについては修学の手引きに明記することで、全学生へ周知している。</p> <p>成績については、各授業科目において、各学生の成績評価を百点満点で点数化する。学期終了後、各学生について、各授業科目の点数を合計し、履修すべき授業科目数で除して得た点数（少数以下2位）を各学生の当学期の総合成績評価とする。</p> <p>また、成績の分布状況については、半期毎に通知する成績表に対象学科における「平均点」を記載しており、学生は自身の成績が下位4分の1に入っていないかを把握できるようにしている。</p> <p>修学の手引きは、要求に応じて、いつでも閲覧できるよう職員室に設置し、学生には年度始めに配布している。</p> <p>成績評価については、試験結果など元にして、次のように評価する</p> <table><tr><td>・90点～100点 秀</td><td>・80点～89点 優</td></tr><tr><td>・70点～79点 良</td><td>・60点～69点 可</td><td>・59点～0点 不可</td></tr></table>		・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
・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				

進級・卒業要件

教育理念及び目標とする人材像に基づき、実践的な IT 人材として必要な以下の能力を身に付け、
 学則で定める修業年限以上在籍し、所定の科目を履修した学生に対して卒業を認定する。

- ・ 情報システム開発の知識と技術を修得し問題解決に活用できる
- ・ コミュニケーション力を持ち、他者と協働できる
- ・ 倫理観を持って行動できる

卒業の認定には、①学科ごとに定められた所定の年限以上在籍すること、②学科ごとに定められた
 所定の科目を履修すること、としており、これらについては修学の手引きに記載して全学生へ公表し
 ている。

①については主に出席状況、②については成績評価状況を基に判断する。

なお、出欠 及び 成績評価状況は、1 年次から半期毎に学生・保護者へ通知のうえ問題がある場合
 は適宜フォローを行いながら進級指導を行い、卒業年度末には「卒業認定会議」を行って、①②の卒
 業要件を満たしているか、最終判断を行っている。

2. 取得実績のある資格

団体	資格名
経済産業省	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 IT パスポート試験 情報セキュリティマネジメント試験
専修学校教育振興会	情報検定（J 検定） ビジネス能力検定（B 検定）
画像情報教育振興協会	CGクリエイター試験 CGエンジニア試験 マルチメディア検定試験
ヤマハ	ヤマハネットワーク技術者認定試験
オラクル	オラクルマスター試験 Java プログラマ試験
SEA/J	SEA/J 情報セキュリティ技術認定試験
マイクロソフト	オフィス・スペシャリスト
Python ソフトウェア財団	Python 試験
アマゾン	AWS クラウドプラクティショナー
	高等学校教諭一種免許状「情報」「商業」「数学」

3. 学科・専攻とカリキュラム

①大学併修科

<p>学科の目的 特徴</p>		<p>各種の情報処理技術を駆使し、データを分析・加工して経営に反映できる能力を持つ高度情報処理技術者を育成します。また、経営部門に対して情報技術を活用した戦略的な提案をおこない、経営戦略システムを構築していく技術も合わせて習得します。北海道情報大学通信教育部にも同時に在籍し、経営情報学の学士号を取得できます。</p>				
<p>修業年限</p>	<p>総定員数</p>	<p>専門士</p>		<p>高度専門士</p>		
<p>4年(昼)</p>	<p>120名</p>	<p>-</p>		<p>平成17年文部科学大臣告示170号</p>		
<p>卒業に必要な 総授業時間数</p>		<p>講義科目</p>	<p>演習科目</p>	<p>実習科目</p>		
<p>3,900時間</p>		<p>2,730時間</p>	<p>200時間</p>	<p>970時間</p>		
<p>実施科目 (抜粋)</p>		<p>1年</p>	<p>ITの職業と情報倫理、IT戦略とマネジメント、ハードウェア、システムとソフトウェア、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、経営学への招待、JAVA、ビジネスソフト活用、HTMLとCSS、ゲームプランニング、デザイン理論 等</p>			
		<p>2年</p>	<p>セキュリティ応用、ヒューマンインタフェース論、オラクルデータベース、Linux、オブジェクト指向プログラミング、実践ネットワーク技術、テクニカルライティング、アニメーション技法、3Dデザイン、AIプログラミング等</p>			
		<p>3年</p>	<p>プロジェクトマネジメント、システムデザイン、JAVA応用、会計基礎、ロジカルシンキング、AWSクラウド、システム構築総合演習、ゲーム構築総合演習、映像表現技法、キャリアデザイン 等</p>			
		<p>4年</p>	<p>問題解決技法、企画と提案、テストと導入・移行、モダンJavaScript、Javaフレームワーク、仮想化コンテナ技術、UI/UXデザイン、キャリアデザイン2、卒業研究 等</p>			
<p>目標資格</p>		<p>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試験、データベーススペシャリスト試験、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試験、オラクルマスター、オラクル認定 Java プログラマ、マイクロソフトオフィススペシャリスト、ヤマハネットワーク技術者認定試験、情報検定(J検)、マルチメディア検定、高等学校教諭一種免許状「情報」「商業」「数学」 など</p>				

②情報マルチメディア専門科

<p>学科の目的 特徴</p>		<p>情報システムの分析から設計・開発・試験・運用に至る一連のライフサイクルに 関与できるシステムエンジニアを育成します。また、ユーザとの折衝等において 中心的役割を担うプロジェクトリーダ的な要素も併せて習得します。 ゲーム・CG分野においては、マルチメディアコンテンツ制作を企画段階から担 当し、画像・音声・映像など各部門の担当者に的確に指示できる力を持つマルチ メディア技術者を育成します。</p>			
<p>修業年限</p>	<p>総定員数</p>	<p>専門士</p>		<p>高度専門士</p>	
<p>3年(昼)</p>	<p>120名</p>	<p>平成17年文部科学大臣告示32号</p>		<p>-</p>	
<p>卒業に必要な 総授業時間数</p>		<p>講義科目</p>	<p>演習科目</p>	<p>実習科目</p>	
<p>3,360時間</p>		<p>2,130時間</p>	<p>380時間</p>	<p>850時間</p>	
<p>実施科目 (抜粋)</p>		<p>1年</p>	<p>ITの職業と情報倫理、IT戦略とマネジメント、ハードウェア、システムとソフト ウェア、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 、システム開発と情報戦略、JAVA、ビジネスソフト活用、情報セキュリ ティ技術、デザイン理論、デザイン実践、ゲームプランニング 等</p>		
		<p>2年</p>	<p>セキュリティ応用、ヒューマンインタフェース論、オブジェクト指向プログラミ ング、Linux、テクニカルライティング、オラクルデータベース、AIの活用と 開発手法、AIプログラミング、実践ネットワーク技術、AWSクラウド、アニ メーション技法、3Dデザイン、ゲームエフェクト、ゲームビジネス、キャリア デザイン 等</p>		
		<p>3年</p>	<p>プロジェクトマネジメント、メンタルヘルスマネジメント、実践システム開発 演習、機械学習、AIプログラミング応用、ゲーム構築総合演習、ゲーム構 築総合演習、CM制作、キャリアデザイン2、卒業研究 等</p>		
<p>目標資格</p>		<p>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試験、データベーススペ シャリスト試験、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 ジメント試験、オラクルマスター、オラクル認定Javaプログラマ、SEA/J認定資格、 Python試験、マイクロソフトオフィススペシャリスト、ヤマハネットワーク技術者認 定試験、情報検定(J検)、マルチメディア検定、CGエンジニア検定、CGクリエイタ ー検定 など</p>			

③情報マルチメディア科

<p>学科の目的 特徴</p>		<p>情報システムの設計・開発・試験において中心的な役割を担う初級システムエンジニア・プログラマーを育成します。また、エンドユーザ部門においては、情報化のリーダーとして指導・育成を担うアドミニストレータとして活躍できます。 ゲーム・CG分野においては、マルチメディアコンテンツ制作に必要な各デジタル素材の特性を理解し、その加工・編集の技術を持つマルチメディア技術者を育成します。</p>			
<p>修業年限</p>	<p>総定員数</p>	<p>専門士</p>		<p>高度専門士</p>	
<p>2年(昼)</p>	<p>80名</p>	<p>平成16年文部科学大臣告示23号</p>		<p>-</p>	
<p>卒業に必要な 総授業時間数</p>		<p>講義科目</p>	<p>演習科目</p>	<p>実習科目</p>	
<p>2,220時間</p>		<p>1,400時間</p>	<p>210時間</p>	<p>610時間</p>	
<p>実施科目 (抜粋)</p>		<p>1年</p>	<p>ITの職業と情報倫理、IT戦略とマネジメント、ハードウェア、システムとソフトウェア、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、システム開発と情報戦略、JAVA、ビジネスソフト活用、情報セキュリティ技術、デザイン理論、デザイン実践、ゲームプランニング 等</p>		
		<p>2年</p>	<p>セキュリティ応用、ヒューマンインタフェース論、オブジェクト指向プログラミング、Linux、テクニカルライティング、オラクルデータベース、AIの活用と開発手法、AWSクラウド、アニメーション技法、3Dデザイン、ゲームエフェクト、キャリアデザイン2、卒業研究 等</p>		
<p>目標資格</p>		<p>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試験、オラクルマスター、SEA/J認定資格、マイクロソフトオフィススペシャリスト、ヤマハネットワーク技術者認定試験、情報検定(J検)、マルチメディア検定、CGエンジニア検定、CGクリエイター検定 など</p>			

4. 就職率、卒業後の進路

就職率	100.0%	※2024年3月卒業生実績
主な就職先	<p>(医)博愛会病院、(医)大分こども病院、(株)ATTS、(株)イーダッシュ、(株)青山、(株)クエスト、(株)コメリ、(株)住理工九州、(株)ネットサポート、(株)平山、(株)ホックス、(株)共立ソリューションズ、(株)DMG コミュニケーションズ、(株)I I Jプロテック、(株)KSソリューションズ、(株)SCC、(株)TBC、(株)アルプスビジネスサービス、(株)ウイズオノウェア、(株)ウイズユニティ、(株)エイ・エス・ティ、(株)エイジェック、(株)エフアイティーシステム、(株)オーイーシー、(株)オーディーシー、(株)クリーブ、(株)ケイティーエス、(株)コア・クリエイイトシステム、(株)ザイナス、(株)サカイ引越センター、(株)システムトレンド、(株)ゼロクローバー、(株)ダイキエンジニアリング、(株)ニチイ学館、(株)ファーストロジック、(株)プロシード、(株)ホームインプルーブメントひろせ、(株)メイテックフィルダーズ、(株)ユビキタステクノロジー、(株)ワールドインテック、(株)新鮮マーケット、(株)電子工学センター、eBASE-PLUS(株)、(株)古城、ナビオコンピュータ(株)、(株)サンウェル、(株)アステム、(株)インフォセンス、(株)カプコン、(株)九州ケースデンキ、(株)アトムス、アプライド(株)、鶴崎海陸運輸(株)、大分部品(株)、(株)サンリオエンターテイメント、高速道路トールテクノロジー(株)</p> <p>NTTデータカスタマサービステクノロジー(株)、SCSK ニアショアシステムズ(株)TDC ソフト(株)、イー・アンド・エム(株)、イーストライズ(株)、シスメックスCNA(株)、セントラルソフト(株)、ソフトリンク(株)、電子開発学園、TOPPANエッジITソリューション(株)、宇宙技術開発(株)、三菱商事太陽(株)、司コンピュータ(株)、大交ソリューションズ(株)、大分ダイハツ販売(株)、大分三菱自動車販売(株)、日研トータルソーシング(株)、日本システムウェア(株)、富士ソフト(株)、富士フィルムBI大分(株)、エフサステクノロジーズ太陽(株)など</p>	