

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31日 ・後期：10月1日～3月31日 	登校日数：204日 <ul style="list-style-type: none"> ・夏期休暇：7月29日～8月27日 ・冬季休暇：12月23日～1月8日 ・春期休暇：2月23日～3月10日
成績評価の基準	進級・卒業要件
<p>評価は評価点100点満点とし、次の評価を与える。</p> <p>[評価点] [評価] [可否]</p> <p>100～90 秀 合格</p> <p>89～80 優 合格</p> <p>79～70 良 合格</p> <p>69～60 可 合格</p> <p>59以下 不可 不合格</p> <p>秀：4点、優：3点、良：2点、可：1点とし、それらの合計点を科目数で除したものを客観的な指標とする。</p> <p>成績の分布状況については、半期毎に通知する成績通知書に、対象学科・専攻における「学年順位」を記載する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・進級：学科・学年ごとに定められた所定の出席時限数を満たし、所定の科目を履修していること。 ・卒業：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

2. 取得実績のある資格

団体	資格名
経済産業省	システムアーキテクト試験
経済産業省	エンベデッドシステムスペシャリスト試験
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
経済産業省	情報セキュリティマネジメント試験
経済産業省	基本情報技術者試験
経済産業省	ITパスポート試験
マイクロソフト	マイクロソフトオフィススペシャリスト（MOS）
日本オラクル	オラクルマスター
シスコシステムズ	シスコ技術者認定（CCNA）
SEA/J	SEA/J情報セキュリティ認定
CompTIA	CompTIA
CG-ARTS協会	マルチメディア検定
日本医療情報学会	医療情報技師能力検定
日本医療情報学会	医療情報基礎知識検定
日本医療教育財団	医療事務技能審査試験
技能認定振興協会	医療事務管理士技能認定試験
日本商工会議所	簿記検定
日本商工会議所	販売士検定
職業教育・キャリア教育財団	情報検定（J検）
職業教育・キャリア教育財団	ビジネス検定（B検）
実務技能検定協会	秘書検定

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		大学では幅広い教養と専門理論を学び、専門学校では、社会で即戦力となる専門知識・技術を中心に学ぶ。大学と専門学校の学びの特長を合体させたのが、大学併修科である。大学の「教養と知識」と専門学校の「実務能力」を併せ持つ、新しいタイプの人材を目的とする。「大学・システム専攻」「大学・ゲーム専攻」「AIエンジニア専攻」（令和3年度新設）、の3専攻がある			
修業年限	総定員数	専門士		高度専門士	
4年(昼)	200名	-		平成21年文部科学大臣告示26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	
大学・システム	4384時間	1376時間	1958時間	1260時間	
大学・ゲーム	4534時間	1338時間	2106時間	1300時間	
大学・AI	4384時間	1264時間	1706時間	724時間	
実施科目 (抜粋)		1年	IT戦略とマネジメント、ITの職業と情報倫理、データとアルゴリズム、ハードウェア、システムとソフトウェア、データベースの基礎、情報システム戦略と開発技術、ネットワークとセキュリティ、ヒューマンスキル、国試対策、Java、アルゴリズム、ゲームプランニング、デザイン実践、デザイン理論、専門講座等		
		2年	HTMLとCSS、ビジネスマナーと文書技法、国試対策、AIの活用と開発手法、IoTとビッグデータ、Linux、SEA/J基礎コース、アプリケーション開発技術、オブジェクト指向プログラミング、セキュリティ応用、データベース応用、ネットワーク応用1、アニメーション技法、キャラクター描画、ゲームアルゴリズム、ヒューマンインタフェース論、ゲームプログラミング1、デジタルサウンド、専門講座等		
		3年	JavaScript、プレゼンテーション技法、国試対策、就職対策、Webアプリケーション構築、Python、AIプログラミング、企画と提案、テストと移行・導入、プロジェクトマネジメント、Androidゲーム開発、CGクリエイター検定エキスパート対策、ゲームプログラミング2、モバイルゲーム制作基礎、インターンシップ等		
		4年	国試対策、就職指導、卒業研究、Webサイト構築、システム構築総合演習、ゲームサーバ構築、ゲーム制作、ゲームプログラミング3、卒業論文、インターンシップ等		
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・ITパスポート試験、情報検定(J検)・SEA/J・CGクリエイター検定・マルチメディア検定・高等学校教諭一種免許(情報・商業・数学)等			

②情報システム専門科

<p>学科の目的 特徴</p>		<p>企業が求める実践的かつ専門的な知識・スキルを有する高度 ICT 人材の育成を目的として、情報システムの設計・開発を行うための基礎力からより高度な知識・スキルまで、企業等との連携により専門的かつ実践的な演習・実習を通して学習する。「AI エンジニア専攻」（令和 2 年度新設）、「ネットセキュリティ専攻」、「アプリ開発専攻」、「ゲームクリエイト専攻」の 4 専攻がある。</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>210 名</p>	<p>平成 19 年文部科学大臣告示 21 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>AI エンジニア専攻</p>	<p>3246 時間</p>	<p>944 時間</p>	<p>1132 時間</p>	<p>1260 時間</p>	
<p>ネットセキュリティ</p>	<p>3246 時間</p>	<p>996 時間</p>	<p>1204 時間</p>	<p>1136 時間</p>	
<p>アプリ開発</p>	<p>3246 時間</p>	<p>1036 時間</p>	<p>1104 時間</p>	<p>1196 時間</p>	
<p>ゲームクリエイト</p>	<p>3276 時間</p>	<p>1088 時間</p>	<p>1308 時間</p>	<p>1510 時間</p>	
<p>実施科目 (抜粋)</p>		<p>1 年</p>	<p>HTML と CSS、IT 戦略とマネジメント、IT の職業と情報倫理、アルゴリズム、ハードウェア、システムとソフトウェア、データベースの基礎、ネットワークとセキュリティ、データとアルゴリズム、ヒューマンスキル、各種検定試験対策、国試対策、Java、IoT とビッグデータ、SEA/J 基礎コース、データベース応用、CG クリエイター検定ベーシック対策、Web デザイン基礎、キャラクター描画、ゲームプランニング、ゲームプログラミング 1、デザイン実践、デザイン理論等</p>		
		<p>2 年</p>	<p>JavaScript、ビジネスマナーと文書技法、ヒューマンスキル、国試対策、就職対策、AI の活用と開発手法、Linux、Web アプリケーション構築、アプリケーション開発技術、オブジェクト指向プログラミング、オブジェクト指向設計、統計学、セキュリティ応用、データベース応用、ネットワーク機器演習、実践システム開発演習、Android ゲーム開発、アニメーション技法、ゲームアルゴリズム、ゲームプログラミング 2、ゲーム制作、デジタルサウンド、ヒューマンインタフェース論、モバイルゲーム制作基礎、インターンシップ、作品制作等</p>		
		<p>3 年</p>	<p>ゼミ、国試対策、就職指導、卒業研究、Web サイト構築、システム構築総合演習、企画と提案、テストと移行・導入、Python、AI プログラミング、Python3 エンジニア認定基礎試験対策、セキュリティ演習、CG エンジニア検定エキスパート対策、ゲームサーバ構築、ゲームプログラミング 3、モバイルゲーム制作、インターンシップ等</p>		
<p>目標資格</p>		<p>・ 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・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・SEA/J・情報検定(J 検)・CG クリエイター検定・マルチメディア検定</p>			

③情報システム科

<p>学科の目的 特徴</p>		<p>コンピュータの基礎から高度な専門知識・技術までを修得するとともに、ITプログラム専攻ではシステムの設計・開発に必要な関連知識を身につけ、ゲームプログラム専攻はゲームプログラマとしての技術を身につける。</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>60名</p>	<p>平成17年文部科学大臣告示77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学年のみ</p>
<p>ITプログラム</p>	<p>2224時間</p>	<p>746時間</p>	<p>648時間</p>	<p>890時間</p>	
<p>ゲームプログラム</p>	<p>2344時間</p>	<p>262時間</p>	<p>282時間</p>	<p>746時間</p>	
<p>実施科目 (抜粋)</p>		<p>1年</p>	<p>HTMLとCSS、IT戦略とマネジメント、ITの職業と情報倫理、J検対策、アルゴリズム、ハードウェア、システムとソフトウェア、データベースの基礎、ネットワークとセキュリティ、ビジネスマナーと文書技法、ヒューマンスキル、各種検定試験対策、国試対策、就職対策、Java、IoTとビッグデータ、SEA/J基礎コース、アルゴリズム応用、データベース応用、CGクリエイター検定ベーシック対策、Webデザイン基礎、キャラクター描画、ゲームプランニング、ゲームプログラミング1、デザイン実践、デザイン理論、インターンシップ、作品制作等</p>		
		<p>2年</p>	<p>JavaScript、ゼミ、国試対策、就職指導、卒業研究、AIの活用と開発手法、Linux、Webアプリケーション構築、アプリケーション開発技術、オブジェクト指向プログラミング、セキュリティ応用、ネットワーク応用2、Androidゲーム開発、前期CGクリエイター検定エキスパート対策、アニメーション技法、ゲームアルゴリズム、ゲームプログラミング2、ゲーム制作、デジタルサウンド、ヒューマンインタフェース論、インターンシップ等</p>		
<p>目標資格</p>		<p>・応用情報技術者・基本情報技術者・ITパスポート・情報検定(J検)・CGクリエイター検定・マルチメディア検定等</p>			

4. 就職率、卒業後の進路

就職率	99.2%	※令和4年度3月卒業生実績
主な就職先	<p>ABIKO 創研(株)、ACJ(株)、(株)CIJ、(株)FIテック、(株)IIJプロテック、JTP(株)、(株)Language、maテレコム(株)、(株)SCG、TIS システムサービス(株)、(株)アールアイ・ソフトウェア、アイソック(株)、(株)アウトソーシングテクノロジー、アクサス(株)、(株)アスパーク、(株)アドービジネスコンサルタント、(株)アドバンステクノロジー、(株)アプレット、インターネットウェア(株)、(株)インタラクティブ・コミュニケーション・デザイン、ヴァイタル・インフォメーション(株)、(株)エイジェック、(株)エイジェックフレンドリー、(株)エイチ・エル・シー、(株)エイムワールド、(株)エヌイーエス、エヌアイシー・ソフト(株)、キャロルシステム(株)、クランチャイマー(株)、コーナン商事(株)、(株)コトブキソリューション、(株)サンウェル、(株)サンネット、(株)システナ、シャープ NEC ディスプレイソリューションズ(株)、(株)ジャコム、(株)ゼンリン、(株)ソニックガーデン、(株)ダイキエンジニアリング、(株)ダイコーIWS、(株)タイムリー、ディーピーティー(株)、データシステムソリューション(株)、テクノス三原(株)、(株)テクノプロ、トッパン・フォームズ・オペレーション(株)、(株)ドリームオンライン、日本システム開発(株)、(株)ニュージャパンナレッジ、(株)ネットサポート、(株)パートナー、(株)ビーネックステクノロジーズ、(株)ビーネックスパートナーズ、(株)ビジネスインフォメーションガーヴァン、広島市、(株)ベアフォスターホールディングス、(株)ベオスアイティーホールディングス、(株)ホープクリエイト、星野木工(株)、(株)マーキュリー、(株)マイスターエンジニアリング、(株)マイナビ Edge、(株)マイニング、(株)マツケイ、(株)ミウラ、(株)メインコンセプト、(株)メルクスシステム、(株)ユニソフト、ユニバーサルコンピューター(株)、ライクスタッフィング(株)、(株)ワールドインテック、(株)中電工、電子開発学園、(株)湯山製作所、日研トータルソーシング(株)、(株)日本プレースメントセンター、日本情報産業(株)、(株)夢テクノロジー</p>	