

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：205日 夏期：8月1日～8月31日 冬期：12月25日～1月7日 学期末：2月22日～2月26日、3月25日～3月31日												
成績評価の基準	進級・卒業要件												
<p>科目の履修は、試験およびこれに代わる方法によって認定され、合格者は当該科目に定められた単位数を修得したものとす。</p> <p>科目の履修の認定を受けるためには、総授業時間の2/3以上の授業を受けなければならない。</p> <p>単位認定試験は60点以上を合格とし、その評価は次のとおりとする。</p> <table style="margin-left: 40px; border: none;"> <tr> <td style="padding-right: 20px;">90点以上</td> <td>…………… 秀</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">(20180年度以降入学生から)</td> </tr> <tr> <td>80点以上</td> <td>…………… 優</td> </tr> <tr> <td>70点から79点まで</td> <td>…………… 良</td> </tr> <tr> <td>60点から69点まで</td> <td>…………… 可</td> </tr> <tr> <td>59点以下</td> <td>…………… 不可</td> </tr> </table> <p>単位認定試験が不合格になった者が再試験で60点以上を得た場合、その単位認定試験は60点として「可」の評価を与える</p> <p>学科・学年ごとに、指定した期間に修得することが義務付けられているすべての科目について、単位認定試験の結果(以下科目評価点という)を、科目ごとに定められた単位数で重みづけをした平均点で総合順位をつける。</p> <p>総合評価＝(∑科目評価点・単位数)／∑単位数</p> <p>履修認定のための評価試験を行わず、授業への出席要件のみで履修認定を行う科目(認定科目)は、総合評価の算出に含めない。</p> <p>総合評価は、学科・学年・学期(前期・後期)別に、在籍者に対して行う。</p> <p>出席状況や科目の履修認定状況を記載した成績表を、学期毎に、本人・保護者宛に通知する。なお、成績の分布状況については成績表に対象学科学年における総合順位を記載する。</p>	90点以上	…………… 秀		(20180年度以降入学生から)	80点以上	…………… 優	70点から79点まで	…………… 良	60点から69点まで	…………… 可	59点以下	…………… 不可	<p>「進級」</p> <p>本校の学科・学年ごとに定められた所定の出席時限数を満たし、所定の科目を修得していること。</p> <p>「卒業」</p> <p>本校の学科ごとに定められた所定の年限以上在籍し、所定の出席時限数を満たし、所定の科目を修得した者に対しては卒業を認め、卒業証書を授与する。</p>
90点以上	…………… 秀												
	(20180年度以降入学生から)												
80点以上	…………… 優												
70点から79点まで	…………… 良												
60点から69点まで	…………… 可												
59点以下	…………… 不可												

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
Microsoft	MCP (マイクロソフト認定プロフェッショナル)
Microsoft	MOS (マイクロソフトオフィススペシャリスト)
日本オラクル株式会社	ORACLE MASTER (オラクルマスター)
日本オラクル株式会社	JAVA プログラマ (OCJ-P)
CompTIA	CompTIA A+, CompTIA Network+他
SEA/J	情報セキュリティ技術認定
(一社) 日本医療情報学会	医療情報技師検定
(一社) 日本医療情報学会	医療情報基礎知識検定
(一財) 日本医療教育財団	医療事務技能審査試験 (メディカルワーク)
(一財) 日本医療教育財団	診療報酬請求事務能力認定試験
(公財) 画像情報教育振興会 (CG-ARTS 協会)	マルチメディア検定
(公財) 画像情報教育振興会 (CG-ARTS 協会)	CGクリエイター検定
(公財) 画像情報教育振興会 (CG-ARTS 協会)	Webデザイナー検定
(公財) 画像情報教育振興会 (CG-ARTS 協会)	CGエンジニア検定
(公財) 画像情報教育振興会 (CG-ARTS 協会)	画像処理エンジニア検定
(一財) 職業教育・キャリア教育財団	情報検定 (J検)
(一財) 職業教育・キャリア教育財団	ビジネス能力検定 (B検)
日本商工会議所	簿記検定
日本商工会議所	販売士検定
(公財) 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		北海道情報大学と本校の両方に在籍し、経営学と情報技術を学びます。遠隔システムにより大学教授の講義を直接受けることができます。4年間で理論や実践力、資格を身につけ、学士(大学卒)と高度専門士(4年制専門学校卒)を取得します。次の4つの専攻を学べます。①システム専攻:システム開発エンジニアリング, ②AI専攻:AI活用技術, ③ゲームCG専攻:ゲーム等クリエイティブ技術, ④医療情報専攻:医療情報技師育成		
修業年限	定員数	専門士		高度専門士
4年(昼)	120名	-		平成17年文部科学大臣告示第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
4050時間		1354時間	1022時間	1674時間
実施科目 (抜粋)		1年	情報基礎(情報基礎理論), 情報基礎(ハードウェア), 情報基礎(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, データ構造とプログラミング, アルゴリズム, システム開発基礎, コンピュータ入門, ITストラテジとマネジメント, ITの職業と情報倫理, 国試受験対策1, ネットワーク応用1, JAVA入門, Webデザイン基礎, ヒューマンインターフェイス論, 大学科目研究1, データベース応用, 情報セキュリティ基礎, デザイン実践, ゲームプランニング, キャラクター表現の基礎, 医学・医療, 臨床医学, システム設計練習, 文書表現1など	
		2年	オブジェクト指向プログラミング, アプリケーション開発技術, Linux, 国試受験対策2, オブジェクト指向分析設計, Webアプリケーション構築, デジタル社会の法制度, システム研究1, 大学科目研究2, システム開発演習, Webデザイン応用, 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基礎, 医療情報システム, 医療情報技師受験対策1, ORACLE/SQL, CGMM検定対策, 医療情報基礎, プレゼンテーション技法, 医療情報技師受験対策2, システム設計演習, Windowsサーバ構築, ゲーム設計演習, ゲームプログラミング応用など	
		3年	C#プログラミング, Linuxサーバ構築, 国試受験対策3, システム研究2, 大学科目研究3, システム開発演習2, ゲーム開発演習, ORACLE/SQL2, CGMM検定対策2, 医療情報基礎2, プレゼンテーション技法2, システム設計演習2, ゲーム設計演習2, ゲームプログラミング応用2, 医療事務, 医療事務演習1, AIの活用と開発手法, ヒューマンスキル, 就職対策1など	
		4年	卒論対策, 企画と提案, テストと導入・移行, プロジェクトマネジメント, 国試受験対策4, 卒研ゼミ, ビジネスマナーと文章技法, 卒業研究, システム構築総合演習, システム開発演習3, ゲーム構築総合演習, ゲーム開発演習2, 医療事務演習2, 就職対策2, 会社のしくみ, 病院経営など	
目標資格		学士、応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、ORACLEマスター、CGクリエイター検定、Webデザイナー検定、マルチメディア検定、情報検定(J検)、ビジネス能力検定(B検)など		

②情報システム専門科

学科の目的 特徴		システム専攻では、プログラミング技術とシステム開発技術などの中心に高度な IT 技術を、AI 専攻では、AI の活用方法を学び AI をシステムに組み込める技術を、またゲーム・CG 専攻ではゲームプログラマーとしての技術や CG/VR 作品の企画・制作技術を、基礎から応用、実践力まで3年間じっくり学びます。		
修業年限	定員数	専門士		高度専門士
3年(昼)	140名	平成16年文部科学大臣告示第21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
3060時間		1064時間	790時間	1206時間
実施科目 (抜粋)		1年	情報基礎(情報基礎理論), 情報基礎(ハードウェア), 情報基礎(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, データ構造とプログラミング, アルゴリズム, システム開発基礎, コンピュータ入門, IT戦略とマネジメント, 国試受験対策1, ITの職業と情報倫理, ネットワーク応用1, JAVA入門, Webデザイン基礎, ヒューマンインターフェイス論, データベース応用, 情報セキュリティ基礎, デザイン実践, CG概論, ゲームプランニング, キャラクター表現の基礎, 医学・医療, 臨床医学, デザイン実習, システム設計練習, 作品制作1, 文書表現1など	
		2年	オブジェクト指向プログラミング, アプリケーション開発技術, Linux, 実践システム開発演習, 国試受験対策2, オブジェクト指向分析設計, Webアプリケーション構築, デジタル社会の法制度, システム開発演習, Webデザイン応用, 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基礎, 医療情報システム, 医療情報技師受験対策1, ORACLE/SQL, CGMM検定対策, 医療情報基礎, プレゼンテーション技法, 作品制作2, 医療情報技師受験対策2, システム設計演習, Windowsサーバ構築, ゲーム設計演習, ゲームプログラミング応用, 医療事務, 医療事務演習1, AIの活用と開発手法, ヒューマンズキル, 就職対策1など	
		3年	C#プログラミング, Linuxサーバ構築, プロジェクトマネジメント, テストと導入・移行, 国試受験対策3, 卒研ゼミ, 卒業研究, 企画と提案, システム構築総合演習, ゲーム構築総合演習, システム開発演習2, ゲーム開発演習, 医療事務演習2, 医事コン・電加演習, 作品制作3, 就職対策2, ビジネスマナーと文章技法, 病院経営, 会社のしくみなど	
		4年		
目標資格		応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、ORACLEマスター、CGクリエイター検定、Webデザイナー検定、マルチメディア検定、情報検定(J検)、ビジネス能力検定(B検)など		

③情報メディア科

学科の目的 特徴		システム専攻では、プログラミング技術とシステム開発技術などの IT 基礎技術を、またゲーム・CG 専攻では、ゲームプログラマとしての技術や CG/VR 作品の企画・制作技術を、更にスマート専攻では、IT の基礎を学び IT をビジネスに活用する技術を、それぞれ基礎から応用まで 2 年間しっかり学びます。		
修業年限	定員数	専門士		高度専門士
2 年(昼)	80 名	平成 20 年文部科学大臣告示第 12 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
2100 時間		890 時間	524 時間	686 時間
実施科目 (抜粋)		1 年	情報基礎(情報基礎理論), 情報基礎(ハードウェア), 情報基礎(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, データ構造とプログラミング, アルゴリズム, システム開発基礎, コンピュータ入門, IT ストラテジとマネジメント, 国試受験対策 1, IT の職業と情報倫理, ネットワーク応用 1, JAVA 入門, Web デザイン基礎, ヒューマンインターフェイス論, データベース応用, 情報セキュリティ基礎, デザイン実践, CG 概論, ゲームプログラミング, デザイン実習, 作品制作 1, 文書表現 1, 就職対策 1 など	
		2 年	オブジェクト指向プログラミング, アプリケーション開発技術, Linux, 国試受験対策 2, 卒研ゼミ, Web アプリケーション構築, デジタル社会の法制度, ビジネスマナーと文章技法, JAVA 応用, Web デザイン応用, 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基礎, ORACLE/SQL, CGMM 検定対策, 医療情報基礎, プレゼンテーション技法, 作品制作 2, 医療情報技師受験対策 2, 卒業研究, 卒業課題制作, 就職対策 2, 会社のしくみなど	
		3 年		
		4 年		
目標資格		基本情報技術者試験、IT パスポート試験、CG クリエイター検定、Web デザイナー検定、マルチメディア検定、情報検定 (J 検)、ビジネス能力検定 (B 検) など		

④情報ビジネス科

学科の目的 特徴		ビジネス実務科目を学びながら文書系能力やビジネスマナーを習得し、ビジネス系資格も同時に取得します。またキャリアビジネス専攻では、ホームページ制作やデータベース、プログラミングの基礎までを、医療ビジネス専攻では、医療事務業務全般を学びます。		
修業年限	定員数	専門士		高度専門士
2年(昼)	30名	平成20年文部科学大臣告示第12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
2070時間		814時間	536時間	720時間
実施科目 (抜粋)		1年	IT戦略とマネジメント, 接遇マナー, 情報基礎, ビジネス概論, Word 実習, PowerPoint 実習, 簿記会計1, ITの職業と情報倫理, Webデザイン基礎, デジタル社会の法制度, 簿記会計2, ITパスポート対策1, 資格試験対策1, アルゴリズム入門, 医療事務, 医療事務演習1, Excel 実習, ITパスポート対策2, 資格試験対策2, 作品制作1, ファイナンシャル・プランニング, 日常英会話, 文書表現1, 就職対策1など	
		2年	Webデザイン演習, Access/VBA 実習, PC/LAN 構築, ビジネス電話実務, 卒研ゼミ, ビジネス文書実務, 医療事務演習2, 医事コンピュータ演習, コンピュータ会計, リテールマーケティング2, CGMM 検定対策, 医療情報基礎, フレッシュメンテーション技法, 作品制作2, ITパスポート対策3, 資格試験対策3, 卒業研究, 卒業課題制作, 就職対策2, キャリアパスポート, 会社のしくみ, 病院経営など	
		3年		
		4年		
目標資格		ITパスポート試験、ビジネス能力検定（B検）、日商簿記検定、リテールマーケティング検定、秘書検定、医療情報基礎知識検定、医療事務技能審査試験（メディカルワーク）、診療報酬請求事務能力認定試験など		

4. 就職率、卒業後の進路

就職率	98%	※令和2年3月卒業生実績
主な就職先	<p> 旭情報サービス(株) (株)日本ソフトウェアテクノロジー セントラルソフト(株) (株)I I Jエンジニアリング (株)ネットサービス・ソリューションズ (株)グリフィン 三和電子(株) (株)I I Jプロテック C T Cシステムマネジメント(株) (株)T B C (株)日本プレースメントセンター (株)ビーネックステクノロジーズ (株)ワールドインテック 東京本部 (株)システム情報パートナー トッパン・フォームズ・オペレーション(株) (株)テクノプロ テクノプロ・エンジニアリング社 (株)c o l y ヤマトシステム開発(株) (株)ダイレクトウェイヴ (株)ワールドソフト・イーエス ルーセント・グローバル(株) (株)ジー・オー 東京コンピュータシステム(株) 宇宙技術開発(株) 電子開発学園 (株)S C C (株)J R東日本情報システム (株)総研システムズ N S & C (株) 富士ソフト(株) </p> <p> (株)スターシステム (株)テイ・アイ・シイ (株)アイティーシェルパ 一般社団法人日本貨物検数協会 九州支部 大三ミート産業(株) ダイレックス(株) (株)アイセス 熊本支社 (株)アイティープラス コムテック(株) 南九州センター データキューブ(株) 鹿児島営業所 (株)エム・ディ・エス 南国システムサービス(株) 有限会社システムナビ (株)南日本情報処理センター K Q R Mホールディングス(株) 鹿児島事業所 (株)南日本総合サービス (株)鹿児島インサイト アイテップ(株) (株)ソフトウェア開発技術 (株)A R S (株)W I S Hシステムコンサルティング ユニバーサルソフト(株) (株)インパクト (株)エス・テー・ラボ (株)WORKSTUDIO 鹿児島支店 大口電子(株) 医療法人健誠会 湯田内科病院 医療法人 緑栄会 とくしげ耳鼻咽喉科 (株)ポムフード 志布志東洋埠頭(株) </p>	