

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：175日～194日 夏 期：7月25日～8月31日 冬 期：12月19日～1月6日 学期末：3月31日
成績評価の基準	進級・卒業要件
秀：100～90 優：89～80 良：79～70 可：69～60 不可：59～00 } 合格 } 不合格 ・成績の分布状況については、履修科目の点数（0～100点）の平均に基づいて順位付けを行い、半期毎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	・学則に定める修業年限以上在籍すること ・教育課程に定める進級又は卒業に必要な単位を修得していること

2. 取得実績のある資格

団体	資格名
経済産業省	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
	エンベデッドシステム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
	ITパスポート試験
マイクロソフト	マイクロソフト認定プロフェッショナル（MCP）
	マイクロソフトテクノロジーアソシエイト（MTA）
	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
	Oracle 認定 Java プログラマ
シスコシステムズ	シスコ技術者認定（CCNA）

ヤマハ	ヤマハネットワーク技術者認定
アドビシステムズ	アドビ認定アソシエイト(ACA)
	アドビ認定プロフェッショナル
SEA/J	SEA/J 情報セキュリティ技術認定
NTT コミュニケーションズ	インターネット検定 (ドットコムマスター)
Python エンジニア育成推進協会	Python3 エンジニア認定基礎
CompTIA	CompTIA IT Fundamentals
	CompTIA Network+
画像情報教育振興協会 (CG-ARTS)	CG クリエイター検定
	CG エンジニア検定
	Web デザイナー検定
	画像処理エンジニア検定
	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
	医療情報基礎知識検定
技能認定振興協会	医療事務管理士技能認定
	ホスピタルコンシェルジュ検定
医療情報安全管理監査人協会	医療情報システム監査人試験
職業教育・キャリア教育財団	情報検定
	ビジネス能力検定ジョブパス
実務技能検定協会	ビジネス実務マナー検定
	サービス接遇検定
日本商工会議所	販売士検定
	日商簿記検定

3. 学科・専攻とカリキュラム

①情報システム専門学科

学科の目的 特徴		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、システムの設計・アプリケーションソフトの開発に必要な関連知識や情報セキュリティ技術を身につけ、システムに関する幅広い知識・技術と柔軟な思考力を備えた、情報社会に欠くことのできないエンジニアを育成する。特に、2 年次からの専攻選択により、情報システム専攻ではシステム設計・開発を中心とした実践的な知識・技術を、ネットセキュリティ専攻ではネットワーク、情報セキュリティ及びサイバー攻撃対策、安全なネットワークの構築・運用に関する実践的な知識・技術を、AI システム専攻では AI エンジニアをはじめ、AI・IoT・ビッグデータなどを扱う先端 IT 人材に必要な実践的な知識・技術を学習する。			
修業年限	総定員数	専門士		高度専門士	
3 年(昼)	180 名	平成 14 年文部科学大臣告示第 26 号		—	
卒業に必要な 総単位数		講義科目	演習科目	実習科目	
93 単位		64 単位	8 単位	54 単位	
実施科目 (抜粋)		1 年	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、データとアルゴリズム、ネットワークとセキュリティ、IT戦略とマネジメント、システム開発技術と情報戦略、ビジネスソフト活用、コミュニケーションスキル、Python入門、アプリケーション開発技術、Java、AIの活用と開発手法、ビジネスアプリケーション、情報セキュリティ技術、SEA/J(基礎)対策、情報検定対策、特別講座Ⅰ－1、ネットワーク応用1		
		2 年	ヒューマンスキル、HTMLとCSS、データベース応用、JavaBronze対策、実践アプリケーション開発、オブジェクト指向プログラミング、Linux、Webアプリケーション構築、ヒューマンインタフェース論、クラウドテクノロジー、Java応用、Python基礎、Pythonエンジニア認定基礎対策、JavaScript、Androidアプリケーション開発、セキュリティ応用、サイバーセキュリティ演習、実践ネットワーク技術、実践セキュリティ演習、YCNE Basic対策、AIのためのデータ分析、AIと機械学習、Python エンジニア認定データ分析対策、特別講座Ⅱ－1、特別講座Ⅱ－2、就職対策		
		3 年	企画と提案、テストと導入・移行、ビジネスマナーと文書技法、システム開発手法、プログラムデザイン、プロジェクトマネジメント、システム構築総合演習、Python応用、フレームワーク開発、ネットワーク構築演習、ネットワーク応用2、AIプログラミング、DB構築プロジェクト、Web制作プロジェクト、ネットワーク構築プロジェクト、特別講座Ⅲ－1、特別講座Ⅲ－2、卒業研究		
目標資格		情報処理安全確保支援士、データベーススペシャリスト、ネットワークスペシャリスト、応用情報技術者、基本情報技術者、情報セキュリティマネジメント、Python 3 エンジニア認定、ヤマハネットワーク技術者認定、Oracle 認定 Java プログラマ、SEA/J 情報セキュリティ技術認定、情報検定			

②情報システム学科

学科の目的 特徴		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、システムの設計・アプリケーションソフトの開発に必要な関連知識や情報セキュリティ技術を身につけ、システムに関する幅広い知識・技術と、柔軟に対応できる思考能力を持つ、情報社会に欠くことのできないエンジニアを育成する。			
修業年限	総定員数	専門士		高度専門士	
2 年(昼)	80 名	平成 14 年文部科学大臣告示第 26 号		－	
卒業に必要な 総単位数		講義科目	演習科目	実習科目	
62 単位		47 単位	6 単位	23 単位	
実施科目 (抜粋)		1 年	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、データとアルゴリズム、ネットワークとセキュリティ、IT戦略とマネジメント、システム開発技術と情報戦略、ビジネスソフト活用、コミュニケーションスキル、Python入門、アプリケーション開発技術、Java、AIの活用と開発手法、ビジネスアプリケーション、情報セキュリティ技術、SEA／J(基礎)対策、情報検定対策、特別講座Ⅰ－1、就職対策、ネットワーク応用1		
		2 年	ヒューマンスキル、ビジネスマナーと文書技法、HTMLとCSS、JavaScript、セキュリティ応用、データベース応用、JavaBronze対策、オブジェクト指向分析設計、オブジェクト指向プログラミング、Linux、Webアプリケーション構築、ヒューマンインタフェース論、Androidアプリケーション開発、特別講座Ⅱ－1、特別講座Ⅱ－2、卒業研究		
目標資格		応用情報技術者、基本情報技術者、情報セキュリティマネジメント、Oracle 認定 Java プログラマ、SEA/J 情報セキュリティ技術認定、情報検定			

③マルチメディア専門学科

学科の目的 特徴		コンピュータの基礎からゲーム開発及びマルチメディア制作に必要な専門知識・技術までを修得するとともに、プログラミング、CG、Web デザイン、映像制作及び情報システムに関する幅広い知識・技術を身につけ、創造力と実践力を備えたクリエイター・エンジニアを育成する。特に、ゲームプログラム専攻では、ゲームの企画・設計・開発技術を中心に、CG・Web 制作、映像編集などのマルチメディア技術に加え、プログラミングや情報セキュリティなどの IT 技術を総合的に学び、ゲーム業界をはじめ幅広い IT 分野で活躍できる実践的な知識・技術を修得する。			
修業年限	総定員数	専門士		高度専門士	
3 年(昼)	55 名	平成 15 年文部科学大臣告示第 14 号		—	
卒業に必要な 総単位数		講義科目	演習科目	実習科目	
93 単位		48 単位	16 単位	43 単位	
実施科目 (抜粋)		1 年	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、データとアルゴリズム、ネットワークとセキュリティ、IT戦略とマネジメント、システム開発技術と情報戦略、ビジネスソフト活用、CG概論、デザイン実践、デザイン理論、アニメーション技法、キャラクター描画、キャラクターデザイン、C#プログラミング1、C#プログラミング2、Unity入門、特別講座Ⅰ－1		
		2 年	ヒューマンスキル、コミュニケーションスキル、Webデザイン実習、クリエイティブプレゼンテーション、映像編集、デジタルサウンド、ポートフォリオ作成、CGMMエキスパート対策、色彩検定対策、Unity応用、ゲームシステム研究、ゲームプランニング、ゲームアルゴリズム、総合制作実習1、特別講座Ⅱ－1、特別講座Ⅱ－2、就職対策		
		3 年	ビジネスマナーと文書技法、ヒューマンインタフェース論、Linux、SQL 演習、Webアプリケーション構築、AIの活用と開発手法、ゲーム構築総合演習、総合制作実習2、特別講座Ⅲ－1、特別講座Ⅲ－2、卒業研究		
目標資格		応用情報技術者、基本情報技術者、アドビ認定プロフェッショナル(Photoshop／Illustrator)、CG クリエイター検定、CG エンジニア検定、Web デザイナー検定、画像処理エンジニア検定、マルチメディア検定、色彩検定、SEA/J 情報セキュリティ技術認定、情報検定			

④マルチメディア科

学科の目的 特徴		情報処理に必要なコンピュータに関する基礎知識や技術を身につけた上で、コンピュータ上でのデザインを基礎から学び、CG 制作や Web デザイン、ホームページ制作などのマルチメディアシステムが構築できるエンジニアを育成する。 ※2025 年度以前入学者に適用される単位時間を記載している。2026 年 4 月募集停止のため、単位数は記載していない。			
修業年限	総定員数	専門士		高度専門士	
2 年(昼)	15 名	平成 14 年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	
1,980 時間		1,134 時間	146 時間	820 時間	
実施科目 (抜粋)		1 年	ITの職業と情報倫理、ハードウェア、ソフトウェア、アルゴリズム、データベースの基礎、データ構造とプログラミング、システム開発の基礎、ITストラテジとマネジメント、ネットワークとセキュリティ、基礎理論、C#プログラミング1、ビジネスソフト活用、デザイン実践、デザイン理論、Web制作演習1、C#プログラミング2、ACPro対策、CGMMベーシック対策、特別講座Ⅰ－1、就職対策、ポートフォリオ作成、Linux、アプリケーション開発技術、Unity入門		
		2 年	ヒューマンスキル、ヒューマンインタフェース論、卒業研究、特別講座Ⅱ－1、特別講座Ⅱ－2、コミュニケーションスキル、キャラクターデザイン、キャラクター描画、デジタルサウンド、色彩検定対策、クリエイティブプレゼンテーション、映像編集、CGMM エキスパート対策、Web デザイン演習、アニメーション技法、ビジネスマナーと文書技法		
目標資格		基本情報技術者、アドビ認定プロフェッショナル(Photoshop／Illustrator)、CG クリエイター検定、CG エンジニア検定、Web デザイナー検定、画像処理エンジニア検定、マルチメディア検定、色彩検定、情報検定			

⑤大学併修学科

学科の目的 特徴		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、北海道情報大学との大学併修により総合情報学を学び、経営知識と高度な IT 技術を兼ね備えた実践的な ICT 人材を育成する。特に、3 年次からの専攻選択により、大学・情報システム専攻では企業のニーズに応じた情報システムの設計・開発に関する実践的な知識・技術を、大学・ネットセキュリティ専攻ではネットワーク、情報セキュリティ及びサイバー攻撃対策、安全なネットワークの構築・運用に関する実践的な知識・技術を、大学・AI システム専攻では AI・IoT・ビッグデータを活用したシステム開発及び AI 技術に関する実践的な知識・技術を学習し、企業で即戦力として活躍できる高度 IT 人材を育成する。			
修業年限	総定員数	専門士		高度専門士	
4 年(昼)	240 名	－		平成 17 年文部科学大臣告示第 170 号	
卒業に必要な 総単位数		講義科目	演習科目	実習科目	
124 単位		88 単位	14 単位	53 単位	
実施科目 (抜粋)		1 年	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、データとアルゴリズム、ネットワークとセキュリティ、IT戦略とマネジメント、システム開発技術と情報戦略、文書表現技法、コミュニケーションスキル、Python入門、Java、オペレーティングシステム、簿記会計、情報セキュリティ技術、ビジネスアプリケーション、特別講座Ⅰ－1		
		2 年	キャリアデザイン1、Linux、ネットワーク応用1、C言語、オブジェクト指向プログラミング、データベース応用、AIの活用と開発手法、ソフトウェア工学1、ソフトウェア工学2、システム設計技法、オペレーションズリサーチ、HTMLとCSS、ゼミナールⅠ、特別講座Ⅱ－1、特別講座Ⅱ－2		
		3 年	ヒューマンスキル、キャリアデザイン2、企画と提案、Webアプリケーション構築、テストと導入・移行、ビジネスマナーと文書技法、就職対策、Java応用、Python基礎、JavaScript、Androidアプリケーション開発、セキュリティ応用、実践ネットワーク技術、サイバーセキュリティ演習、実践セキュリティ演習、AIと機械学習、AIのためのデータ分析、ゼミナールⅡ、ゼミナールⅢ、特別講座Ⅲ－1、特別講座Ⅲ－2		
		4 年	プロジェクトマネジメント、システムデザイン、クラウドテクノロジー、Python応用、フレームワーク開発、ネットワーク構築演習、ネットワーク応用2、AIプログラミング、DB構築プロジェクト、Web制作プロジェクト、ネットワーク構築プロジェクト、システム構築総合演習、ゼミナールⅣ、特別講座Ⅳ－1、特別講座Ⅳ－2、卒業研究		
目標資格		情報処理安全確保支援士、データベーススペシャリスト、ネットワークスペシャリスト、応用情報技術者、基本情報技術者、Python3 エンジニア認定、ヤマハネットワーク技術者認定、Oracle 認定 Java プログラマ、SEA/J 情報セキュリティ技術認定、情報検定 ※教職課程履修者：高等学校教諭一種免許状(情報・商業)			

4. 就職率、卒業後の進路

就職率	100% ※2026 年 3 月卒業生実績
主な就職先	(株)BSN アイネット (株)第四北越ITソリューションズ エクシオ・デジタルソリューションズ(株) トランスコスモス(株) (株)ビーネックステクノロジーズ (株)メビウス (株)ヴァインクス[富士ソフトグループ] (株)アルプス技研 ANAシステムズ(株) (株)SCC[eDC グループ] (株)インテックソリューションパワー デジタル・インフォメーション・テクノロジー(株) アイエックス・ナレッジ(株) ソリマチ(株) (株)JR東日本情報システム (株)ジェイアールシステム・エンジニアリング CTCシステムマネジメント(株) (株)システナ (株)エヌ・ティ・エス サイバーコム(株) [富士ソフトグループ] (株)ジャコム (株)NS・コンピュータサービス [日本精機グループ] オーエムネットワーク(株) (株)グローバルネットコア (株)トランスネット (株)ジャパンネット 電子開発学園[eDC グループ] (株)エヌ・テー・シー (株)アルコン (株)ITスクエア (株)新潟日報社 (株)第四北越銀行 第一建設工業(株) など