2022 年 5 月 1 日
ＫＣＳ大分情報専門学校

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 30 日～ 8 月 31 日 冬　期：12 月 21 日～ 1 月 4 日 学期末： 3 月　1 日～ 3 月 19 日

成績評価の基準と方法
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。 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、学生本人は、成績がどの位置にあるのかを把握することができる。 年間の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 ・90 点～100 点　秀（※2018 年度入学生から）　・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
卒業の認定は、次の要件を満たすことが必要となる。 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 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、出欠および成績評価状況は、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適宜フォローをおこないながら進級指導する。卒業年度末には「卒業認定会議」を実施し、①②の卒業要件を満たしているか、最終判断をおこなう。

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
CompTIA	CompTIA 認定試験（Network＋、A＋）
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
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試験
日本医療教育財団	医療事務技能審査試験 医師事務作業補助技能認定 医事オペレータ技能認定
日本商工会議所	簿記検定試験、販売士検定試験
東京商工会議所	ビジネス実務法務検定試験
実務能力検定協会	秘書検定試験
	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

<table>
<tr><td colspan="2">学科の目的
特徴</td><td colspan="4">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。</td></tr>
<tr><td>修業年限</td><td>総定員数</td><td colspan="2">専門士</td><td colspan="2">高度専門士</td></tr>
<tr><td>4 年(昼)</td><td>120 名</td><td colspan="2">－</td><td colspan="2">平成 17 年文部科学大臣告示 170 号</td></tr>
<tr><td colspan="2">卒業に必要な
総授業時間数</td><td>講義科目</td><td>演習科目</td><td>実習科目</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">3,900 時間</td><td>2,730 時間</td><td>200 時間</td><td>970 時間</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="4">実施科目
（抜粋）</td><td>1 年</td><td colspan="3">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、ソフトウェア、アルゴリズム、ネットワークとセキュリティ、システム開発の基礎、JAVA、ビジネスソフト、HTMLとCSS、ゲームプラニング、デザイン理論、C言語 等</td></tr>
<tr><td>2 年</td><td colspan="3">ヒューマンインタフェース、ネットワーク応用、セキュリティ応用、オラクルSQL、Linux、ゲームプログラミング、アニメーション技法、AIの活用と開発手法、e-ビジネス総論　等</td></tr>
<tr><td>3 年</td><td colspan="3">プロジェクト管理、テクニカルライティング、オブジェクト指向開発、システムデザイン、JAVA応用、会計基礎、ロジカルシンキング、アントレプレナーシップ論、就職対策　等</td></tr>
<tr><td>4 年</td><td colspan="3">問題解決技法、企画と提案、テストと導入・移行、JavaScript、JAVA実践、Python入門、就職対策、卒業研究　等</td></tr>
<tr><td colspan="2">目標資格</td><td colspan="4">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、CompTIA 認定資格、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</td></tr>
</table>

②情報マルチメディア専門科

<table>
<tr><td colspan="2">学科の目的
特徴</td><td colspan="4">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。</td></tr>
<tr><td>修業年限</td><td>総定員数</td><td colspan="2">専門士</td><td colspan="2">高度専門士</td></tr>
<tr><td>3 年(昼)</td><td>120 名</td><td colspan="2">平成 17 年文部科学大臣告示 32 号</td><td colspan="2">－</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">卒業に必要な
総授業時間数</td><td>講義科目</td><td>演習科目</td><td>実習科目</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>2,130 時間</td><td>380 時間</td><td>850 時間</td></tr>
<tr><td colspan="2">3,360 時間</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">実施科目
（抜粋）</td><td>1 年</td><td colspan="3">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、ソフトウェア、アルゴリズム、ネットワークとセキュリティ、システム開発基礎、データベース基礎、JAVA、ビジネスソフト活用、SEA／J基礎、C言語、マルチメディア技術、デザイン実践、ゲームプランニング　等</td></tr>
<tr><td>2 年</td><td colspan="3">セキュリティ応用、ネットワーク応用、ヒューマンインタフェース、JAVA、オブジェクト指向プログラミング、Linux、オラクルSQL、AIの活用と開発技術、AIプログラミング基礎、Webアプリケーション、マルチメディア総合演習、アニメーション技法、ゲームプログラミング、ゲームビジネス、就職対策　等</td></tr>
<tr><td>3 年</td><td colspan="3">プロジェクト管理、JAVA応用、テクニカルライティング、ヒューマンスキル、実践システム開発演習、AIプログラミング、ゲームプログラミング、ゲーム構築、CM制作、就職対策、卒業研究　等</td></tr>
<tr><td colspan="2">目標資格</td><td colspan="4">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、CompTIA　認定資格、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</td></tr>
</table>

③情報マルチメディア科

<table>
<tr><td colspan="2">学科の目的
特徴</td><td colspan="4">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。</td></tr>
<tr><td>修業年限</td><td>総定員数</td><td colspan="2">専門士</td><td colspan="2">高度専門士</td></tr>
<tr><td>2 年(昼)</td><td>80 名</td><td colspan="2">平成 16 年文部科学大臣告示 23 号</td><td colspan="2">－</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">卒業に必要な
総授業時間数</td><td>講義科目</td><td>演習科目</td><td>実習科目</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>1,400 時間</td><td>210 時間</td><td>610 時間</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">2,220 時間</td><td rowspan="2">実施科目
（抜粋）</td><td>1 年</td><td colspan="2">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、ソフトウェア、アルゴリズム、ネットワークとセキュリティ、システム開発の基礎、JAVA、データベースの基礎、ビジネスソフト活用、キャラクターデザイン、SEA／J基礎、デザイン理論、デザイン実践、ゲームプランニング、C言語、就職対策　等</td></tr>
<tr><td>2 年</td><td colspan="2">セキュリティ応用、ヒューマンインタフェース、JAVA、オブジェクト指向プログラミング、Linux、オラクルSQL、AIの活用と開発手法、Webアプリケーション構築、マルチメディア技術、アニメーション技法、ゲームプログラミング、ゲームアルゴリズム、就職対策、卒業研究　等</td></tr>
<tr><td colspan="2">目標資格</td><td colspan="4">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、CompTIA認定資格、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</td></tr>
</table>

④情報ビジネス科

<table>
<tr><td colspan="2">学科の目的
特徴</td><td colspan="4">ビジネス専攻では、企業活動において、パソコンやビジネスソフトの活用技術を持つオフィス事務職やエンドユーザコンピューティング（ＥＵＣ）のための基礎知識を持ち情報化の責任者となるシステムアドミニストレータを育成します。
医療専攻では、病院などの医療機関において、事務部門や受付部門で必要なビジネスマナーや診療報酬請求事務知識を習得した医療事務スタッフを育成します。</td></tr>
<tr><td>修業年限</td><td>総定員数</td><td colspan="2">専門士</td><td colspan="2">高度専門士</td></tr>
<tr><td>2 年(昼)</td><td>40 名</td><td colspan="2">平成 14 年文部科学大臣告示 19 号</td><td colspan="2">－</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">卒業に必要な
総授業時間数</td><td>講義科目</td><td>演習科目</td><td>実習科目</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>1,330 時間</td><td>220 時間</td><td>670 時間</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">2,220 時間</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">実施科目
（抜粋）</td><td>1 年</td><td colspan="3">ITの職業と情報倫理、ITストラテジとマネジメント、ビジネス秘書概論、情報基礎、Word 実習、Excel 実習、PowerPoint 実習、簿記会計、ヒューマンスキル、ビジネスマナーと文書技法、医療事務基礎、医療事務実務、医事オペレータ、就職対策　等</td></tr>
<tr><td>2 年</td><td colspan="3">コミュニケーションスキル、プレゼンテーション演習、Web デザイン実践、セキュリティ応用、ビジネス情報管理、デザインワーク、実務総合演習、医療実習、医師事務作業補助、就職対策、卒業研究　等</td></tr>
<tr><td colspan="2">目標資格</td><td colspan="4">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、ビジネス能力検定、日商簿記検定、日商販売士検定、ビジネス実務法務検定試験、秘書検定、マイクロソフトオフィススペシャリスト［Word］［Excel］［PowerPoint］［Access］、CompTIA 認定資格、情報検定（J検）、医療情報基礎知識検定、医療事務技能審査、医事オペレータ技能認定、医師事務作業補助技能認定　など</td></tr>
</table>

4. 就職率、卒業後の進路

就職率	96.4%	※2022 年 3 月卒業生実績
主な就職先	㈱IIJエンジニアリング、㈱IIJプロテック、㈱アイティーシェルパ、㈱アイネット、㈱アルプスビジネスサービス、㈱e-Front、eBASE－PLUS㈱、イジゲン㈱、㈱ウイズユニティ、宇宙技術開発㈱、㈱エイ・エス・ティ、㈱AMG Solution、㈱エイビス、㈱ATTS、㈱SCC、㈱エフアイティーシステム、㈱オーイーシー、大分中央電算㈱、㈱オーディーシー、㈱ケイティーエス、コナミホールディングス㈱、SAKAI㈱、㈱シーエイシー、㈱JR東日本情報システム、㈱システナ、シスメックスCNA㈱、菅原工業㈱、綜合警備保障㈱、㈱ダイキエンジニアリング、大交車輌整備㈱、大交ソリューションズ㈱、㈱ダイレクトウェイヴ、w2ソリューション㈱、司コンピュータ㈱、㈱TBC、㈱テクノクリエイティブ、東京ソフトウェア㈱、東芝テックソリューションサービス㈱、トーテックアメニティ㈱、㈱ドン・キホーテ、㈱ニチイ学館、日研トータルソーシング㈱、日本データスキル㈱、㈱日本ビジネスエンジニアリング、㈱ネクシス、富士ソフト㈱、㈱豊和銀行、㈱ホープス、㈱マイスターエンジニアリング、ムラテックCCS㈱、㈱メイテックフィルダーズ、㈱メルクスシステム、㈱YAZ、㈱ユビキタステクノロジー など	