

北海道情報専門学校 学 則

第 1 章 総 則

第 1 条 本校は、北海道情報専門学校という。

第 2 条 本校は、札幌市白石区菊水 6 条 3 丁目 4 番 2 8 号に置く。

第 3 条 本校は、コンピュータ技術者の教育及び商業実務分野の人材を養成するため、学校教育法に基づき専修学校教育を行うことを目的とする。

第 2 章 課程の組織、修業年限及び収容定員

第 4 条 課程の組織、修業年限及び収容定員は、次のとおりとする。

分野	課程	学 科	昼 夜 の 別	修 業 年 限	収 容 定 員				
					第 1 学 年	第 2 学 年	第 3 学 年	第 4 学 年	計
工 業	専 門 課 程	情報大学併学科	昼	4年	80	80	80	80	320
		システム エンジニア科	昼	3年	130	130	130		390
		ゲーム クリエイタ科	昼	3年	40	40	40		120
		プログラマ科	昼	2年	140	140			280
		マルチメディア CG科	昼	2年	70	70			140
		テクニカル エンジニア科	夜	1年	40				40
		合 計			500	460	250	80	1,290
商 業 実 務	専 門 課 程	ビジネス科	昼	2年	40	40			80
		情報プロセス科	昼	1年	40				40
		合 計			80	40			120
学 校 合 計					580	500	250	80	1,410

第 3 章 学年、学期、授業日及び休業日等

第 5 条 学年、学期は次のとおりとする。

学 科	学 年	学期 (前 期)	学期 (後 期)
情報大学併学科	4月1日～ 翌3月31日	4月1日～ 9月30日	10月1日～ 翌3月31日
システム エンジニア科	4月1日～ 翌3月31日	4月1日～ 9月30日	10月1日～ 翌3月31日
ゲーム クリエイタ科	4月1日～ 翌3月31日	4月1日～ 9月30日	10月1日～ 翌3月31日
プログラマ科	4月1日～ 翌3月31日	4月1日～ 9月30日	10月1日～ 翌3月31日
マルチメディア CG科	4月1日～ 翌3月31日	4月1日～ 9月30日	10月1日～ 翌3月31日
テクニカル エンジニア科	10月1日～ 翌9月30日	10月1日～ 翌3月31日	4月1日～ 9月30日
ビジネス科	4月1日～ 翌3月31日	4月1日～ 9月30日	10月1日～ 翌3月31日
情報プロセス科	10月1日～ 翌9月30日	10月1日～ 翌3月31日	4月1日～ 9月30日

第 6 条 1年間の授業日数は190日を標準とする。

2. 授業の開始及び終了の時刻は次のとおりとする。

- | | | |
|-----------------|----------|--------|
| (1) 情報大学併学科 | 9時15分から | 16時45分 |
| (2) システムエンジニア科 | 9時15分から | 16時45分 |
| (3) ゲームクリエイタ科 | 9時15分から | 16時45分 |
| (4) プログラマ科 | 9時15分から | 16時45分 |
| (5) マルチメディアCG科 | 9時15分から | 16時45分 |
| (6) テクニカルエンジニア科 | 18時00分から | 21時15分 |
| (7) ビジネス科 | 9時15分から | 16時45分 |
| (8) 情報プロセス科 | 9時15分から | 16時45分 |

3. 休業日は、次のとおりとする。

- | | |
|------------------------|------------------|
| (1) 国民の祝日に関する法律に規定する休日 | |
| (2) 開校記念日 | 5月10日 |
| (3) 日曜日及び土曜日 | |
| (4) 夏期休業日 | 7月25日から 8月15日まで |
| (5) 冬期休業日 | 12月26日から 1月16日まで |
| (6) 学年末休業日 | 3月11日から 4月 9日まで |

4. 教育上特に必要があるときは、休業日に授業を行う場合がある。
この場合、授業日を休業日に振り替えることがある。

5. 非常変災その他急迫の事情があるときは、臨時に授業を行わないことがある。

第 4 章 入学、退学及び休学等

第 7 条 入学資格は、次のとおりとする。

高等学校を卒業した者又は、これに準ずる学力があると認められる者

第 8 条 入学の手続きは、次のとおりとする。

(1) 入学を希望する者は、所定の入学願書に入学検定料を添え、指定の期日までに校長に提出しなければならない。

(2) 入学は、入学考査に基づき校長が許可する。

(3) 入学の許可を受けた者は、指定の期日までに入学金を納入し手続きをとらなければならない。

(4) 前号に定める手続きが、指定の期日までに行われないうとき、校長は入学の許可を取り消すことがある。

第 9 条 生徒が退学しようとするときは、所定の退学願書を校長に提出し、その許可を受けなければならない。

第 10 条 生徒が休学しようとするときは、所定の休学願書を校長に提出し、その許可を受けなければならない。

2. 生徒が心身の故障のため、長期の休養を要すると認められたとき、校長は休学を命ずることがある。

3. 生徒が休学期間満了後もなお復学できないとき、校長は除籍を命ずることがある。

4. 休学して1年以内に復学を申し出た者は復学することができる。

ただし、特別の事情がある場合には、引き続き1年に限り休学を許可することができる。

第 11 条 編入学に関して、校長は選考の結果により編入学を認めることがある。

2. 編入学に関する規程は、別に定める。

第12条 科目等履修生及び研究生を受け入れることができる。

科目等履修生及び研究生は本校生以外の者とし、本校生の修学に妨げの無い場合に限り選考の上、校長は科目等履修生及び研究生として許可することがある。

2. 科目等履修生及び研究生として受講できる者は、第7条及び第8条の規程を準用する。
3. 科目等履修生及び研究生として受講を希望する者は、本校所定の出願書類を設定コース開始前までに提出し、許可を受けなければならない。
4. 科目等履修生及び研究生に関する規程は、別に定める。

第13条 生徒が次の各号の一に該当する場合は、除籍とすることができる。

- (1) 同一学科の年次の在籍期間が2年を超えた者。ただし、休学期間はこれを算入しない。
- (2) 所定の授業料、その他の納付金を期日までに納入せず、督促にも応じない者。
- (3) 長期にわたる欠席その他の事由で、成業の見込みのない者。
- (4) 入学を辞退した者。

第5章 教育課程、学習評価及び卒業

第14条 教育課程及び授業時数は、別表第1のとおりとする。

2. 別表に定める授業時数の1単位時間は45分とし、1年間に履修させる授業時数は、1,000単位時間を基準とする。ただし、夜間設置学科は800単位時間を基準とする。

第15条 生徒が教育指導計画にしたがって授業科目を履修し、その成果が満足で

きると認められるときは、修了又は卒業を認定する。

2. 卒業を認定した者に対して、校長は別記第1号様式、別記第2号様式、別記第3号様式、または別記第4号様式の卒業証書を授与する。

第 6 章 教 職 員

第16条 本校に、校長、副校長、教員、助手、事務職員その他必要な職員を置く。

第 7 章 授業料、入学金その他の費用

第17条 授業料、入学金及び入学検定料等は、別表第2のとおりとする。

第18条 授業料等は、出席の有無にかかわらず、所定の期日までに納入しなければならぬ。

2. 生徒が正当な理由がないのに授業料等を4ヵ月以上滞納したとき、校長は納入されるまでの間、出席停止を命ずることがある。

第19条 既納の納入金は返還しない。ただし、特別の事由がある場合はこの限りではない。

第20条 同窓会活動等に要する費用で、その徴収の委託を受けたものについては、授業料等と同時に徴収することがある。

第 8 章 賞 罰

第21条 生徒が、成績、性行ともに優れ、他の模範となるとき校長は、褒賞することがある。

第22条 生徒がこの学則、その他本校の定める諸規則を守らず、又は生徒の本分にもとる行為のあったとき、校長は懲戒処分として訓告、停学及び休学又は退学を命ずることがある。

2. 前項の退学は、次の各号の一に該当する生徒に対してのみ行うものとする。

- (1) 性行不良で改善の見込みがないと認められる者
- (2) 学業を怠り学力劣等で成業の見込みがないと認められる者
- (3) 本校の秩序を乱し、その他生徒としての本分に反した者
- (4) 刑罰法令に違反した行為をした者

第 9 章 附 帯 す る 教 育 事 業

第23条 本校は、専修学校教育のほか、附帯事業を行うことができる。

2. 附帯する教育事業に関し必要な事項は、別に定める。

第 10 章 雑 則

第24条 この学則の実施に関し必要な事項は、校長が別に定める。

附 則

1. この学則は、昭和53年4月1日から実施する。
1. この学則は、昭和54年4月1日から実施する。
1. この学則は、昭和56年4月1日から実施する。
1. この学則は、昭和57年4月1日から実施する。
1. この学則は、昭和58年4月1日から実施する。
1. この学則は、昭和59年4月1日から実施する。
1. この学則は、昭和61年4月1日から実施する。
1. この学則は、昭和62年4月1日から実施する。
1. この学則は、昭和63年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成2年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成3年4月1日から実施する。

1. この学則は、平成4年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成5年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成6年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成7年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成8年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成10年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成11年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成12年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成12年10月1日から実施する。
1. この学則は、平成13年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成14年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成16年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成16年5月1日から実施し、授業料等の改訂後の金額は、平成17年度生から適用する。
1. この学則は、平成18年2月20日から実施する。
1. この学則は、平成18年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成19年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成21年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成22年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成23年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成24年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成26年4月1日から実施する。
1. この学則は、平成26年6月1日から実施し、改定後の金額は、平成26年度10月入学生から適用する。
1. この学則は、平成27年4月1日から実施する。

1. この学則は、平成28年4月1日から実施する。

別表第1

学則第14条における教育課程及び授業時間数は次のとおりとする。

1 工業分野 専門課程

情報大学併学科 (1年次)

改正H28.4

(1時間：45分)

授業科目	必須／選択の別	学年	標準時間数
ITの職業と情報倫理	必須	1	20
ビジネスソフト活用	〃	1	30
デジタル社会の法制度	〃	1	30
ネットワークとセキュリティ	〃	1	30
データ構造とプログラミング	〃	1	30
アセンブラ	〃	1	90
HTML演習	〃	1	30
ネットワーク応用1	〃	1	30
データベースとシステム開発の基礎	〃	1	60
Javaプログラミング基礎	〃	1	60
基本ソフトウェア論	〃	1	30
ハードウェア基礎論	〃	1	120
ソフトウェア基礎論	〃	1	30
アルゴリズム基礎論	〃	1	60
英語2	〃	1	30
リーディング・ライティング演習	〃	1	30
認定対策講座1	〃	1	90
教養講座1	〃	1	60
行事・体育	〃	1	50
必須科目計			910

(1時間：45分)

授 業 科 目	必須／選択の別	学年	標準時間数
セキュリティ応用	必須	2	30
SQL	〃	2	60
Javaプログラミング応用	〃	2	120
簿記会計	〃	2	60
英語 1	〃	2	30
オペレーティングシステム論	〃	2	30
経営工学	〃	2	30
コンピュータネットワーク論	〃	2	30
データベース技術論	〃	2	30
UML	〃	2	60
経済システム分析	〃	2	30
地域システム	〃	2	30
マーケティング論	〃	2	30
経営の基礎	〃	2	30
総合情報処理 1	〃	2	60
認定対策講座 2	〃	2	90
教養講座 2	〃	2	60
行事・体育	〃	2	50
小計			860
ネットワークデザイン	必須選択A	2	60
ゲームプランニング	必須選択B	2	60
小計			60
必須科目計			920

(1時間：45分)

授 業 科 目	必須／選択の別	学年	標準時間数
HTML演習	必須	3	30
実践Javaプログラミング	〃	3	180
プログラミング言語の仕組み	〃	3	30
ネットワークシステム論	〃	3	30
画像システム論	〃	3	30
ソフトウェア工学基礎論	〃	3	30
ソフトウェア工学応用論	〃	3	30
経済システム分析	〃	3	30
財務会計学	〃	3	60
サプライチェーンマネジメント	〃	3	30
経営情報システム	〃	3	30
経営者と意思決定	〃	3	30
消費者行動論	〃	3	30
ヒューマンスキル	〃	3	30
総合情報処理2	〃	3	60
認定対策講座3	〃	3	90
教養講座3	〃	3	30
就職対策講座1	〃	3	30
行事・体育	〃	3	50
小計			860
フレームワーク基礎	必須選択A	3	60
ネットワークセキュリティ	必須選択B	3	60
ゲームプログラミング2	必須選択C	3	60
小計			60
必須科目計			920

(1時間：45分)

授 業 科 目	必須／選択の別	学年	標準時間数
Linux	必須	4	30
Webアプリケーション構築	〃	4	60
XML	〃	4	30
システム構築総合演習	〃	4	150
プロジェクト管理	〃	4	30
Androidプログラミング	〃	4	90
卒業研究	〃	4	210
総合情報処理3	〃	4	60
認定対策講座4	〃	4	90
就職対策講座2	〃	4	30
教養講座4	〃	4	30
行事・体育	〃	4	50
小計			860
フレームワーク応用	必須選択A	4	60
セキュリティサーバ総合演習	必須選択B	4	60
ゲームプログラミング総合演習	必須選択C	4	60
小計			60
必須科目計			920

(1時間:45分)

授 業 科 目	必須／選択の別	学年	標準時間数
ITの職業と情報倫理	必須	1	20
プログラミング入門	〃	1	30
システム開発の基礎	〃	1	30
ビジネスソフト活用	〃	1	30
デジタル社会の法制度	〃	1	30
基礎理論	〃	1	30
ハードウェア	〃	1	50
ソフトウェア	〃	1	40
データベースの基礎	〃	1	30
ネットワークとセキュリティ	〃	1	30
データ構造とプログラミング	〃	1	30
アルゴリズム	〃	1	90
ITストラテジとマネジメント	〃	1	30
Java 1	〃	1	120
HTML演習	〃	1	30
データベース応用	〃	1	30
ネットワーク応用 1	〃	1	30
認定対策講座 1	〃	1	90
行事・体育	〃	1	50
小計			820
Java 2	必須選択A	1	90
Javaプログラミング復習講座	必須選択B	1	90
小計			90
必須科目計			910

(1時間:45分)

授 業 科 目	必須/選択の別	学年	標準時間数
Linux	必須	2	30
オブジェクト指向プログラミング1	〃	2	60
ヒューマンスキル	〃	2	30
プレゼンテーションスキル	〃	2	30
Webアプリケーション構築1	〃	2	90
ビジネスマナーと文書技法	〃	2	30
アプリケーション開発技術	〃	2	30
ネットワーク応用2	〃	2	30
SQL	〃	2	60
SEA/J基礎	〃	2	60
jQuery	〃	2	30
IT業務概論	〃	2	30
実践システム開発演習	〃	3	30
総合情報処理1	〃	2	60
認定対策講座2	〃	2	90
就職対策講座1	〃	2	30
行事・体育	〃	2	50
小計			770
オブジェクト指向プログラミング2	必須選択A1	2	60
Webアプリケーション構築2	〃	2	60
オブジェクト指向設計	〃	2	30
オブジェクト指向プログラミング復習講座	必須選択A2	2	60
Webアプリケーション構築2	〃	2	60
オブジェクト指向設計	〃	2	30
オブジェクト指向プログラミング2	必須選択B1	2	60
ネットワーク構築(Basic)	〃	2	60
CCENT対策講座	〃	2	30
オブジェクト指向プログラミング復習講座	必須選択B2	2	60
ネットワーク構築(Basic)	〃	2	60
CCENT対策講座	〃	2	30
小計			150
必須科目計			920

(1時間:45分)

授 業 科 目	必須/選択の別	学年	標準時間数
Androidアプリケーション開発1	必須	3	30
Androidアプリケーション開発2	〃	3	30
システムデザイン	〃	3	60
システム構築総合演習	〃	3	90
企画と提案	〃	3	30
実践システム開発演習	〃	3	30
総合情報処理2	〃	3	60
卒業研究	〃	3	210
認定対策講座3	〃	3	60
就職対策講座2	〃	3	30
行事・体育	〃	3	50
小計			680
要求定義	必須選択A1	3	60
システム構築総合演習(Advanced)	〃	3	30
データモデリング	〃	3	60
Ruby	〃	3	90
要求定義	必須選択A2	3	60
システム構築総合演習(Advanced)	〃	3	30
フレームワーク開発	〃	3	60
Ruby	〃	3	90
ネットワーク構築(Advanced)	必須選択B	3	100
CCNA対策講座	〃	3	40
Webサイト構築演習	〃	3	100
小計			240
必須科目計			920

(1時間: 45分)

授 業 科 目	必須/選択の別	学年	標準時間数
ITの職業と情報倫理	必須	1	20
システム開発の基礎	〃	1	60
ビジネスソフト活用	〃	1	30
デジタル社会の法制度	〃	1	30
基礎理論	〃	1	30
ハードウェア	〃	1	30
ソフトウェア	〃	1	30
データベースの基礎	〃	1	40
ネットワークとセキュリティ	〃	1	50
データ構造とプログラミング	〃	1	30
アルゴリズム	〃	1	60
ITストラテジとマネジメント	〃	1	30
オブジェクト指向設計	〃	1	60
C#	〃	1	110
Unity基礎	〃	1	120
ゲームプランニング	〃	1	40
認定対策講座 1	〃	1	90
行事・体育	〃	1	50
必須科目計			910

(1時間:45分)

授 業 科 目	必須／選択の別	学年	標準時間数
Linux	必須	2	30
Javaアプリケーション	〃	2	60
ゲームアルゴリズム	〃	2	30
ゲームシステム設計	〃	2	60
C#	〃	2	110
ビジネス事例研究	〃	2	30
SQL演習	〃	2	30
オブジェクト指向設計	〃	2	30
ヒューマンインタフェース論	〃	2	30
Unity	〃	2	130
ゲームプログラミング総合演習1	〃	2	120
ヒューマンスキル	〃	2	30
総合情報処理1	〃	2	60
認定対策講座2	〃	2	90
就職対策講座1	〃	2	30
行事・体育	〃	2	50
必須科目計			920

(1時間:45分)

授 業 科 目	必須/選択の別	学年	標準時間数
ビジネスマナーと文書技法	必須	3	30
XML	〃	3	30
ヒューマンインタフェース論	〃	3	30
サーバ構築演習	〃	3	70
オブジェクト指向設計	〃	3	60
ゲームプログラミング総合演習	〃	3	140
マーケティング	〃	3	30
プレゼンテーション	〃	3	30
企業の仕組みと情報戦略2	〃	3	30
Webアプリケーション構築	〃	3	90
総合情報処理2	〃	3	60
卒業研究	〃	3	180
認定対策講座3	〃	3	60
就職対策講座2	〃	3	30
行事・体育	〃	3	50
必須科目計			920

(1時間：45分)

授 業 科 目	必須／選択の別	学年	標準時間数
ITの職業と情報倫理	必須	1	20
プログラミング入門	〃	1	30
システム開発の基礎	〃	1	30
ビジネスソフト活用	〃	1	30
デジタル社会の法制度	〃	1	30
基礎理論	〃	1	30
ハードウェア	〃	1	50
ソフトウェア	〃	1	40
データベースの基礎	〃	1	30
ネットワークとセキュリティ	〃	1	30
データ構造とプログラミング	〃	1	30
アルゴリズム	〃	1	90
ITストラテジとマネジメント	〃	1	30
Java 1	〃	1	120
データベース応用	〃	1	30
ネットワーク応用 1	〃	1	30
ヒューマンスキル	〃	1	30
認定対策講座 1	〃	1	90
就職対策講座 1	〃	1	30
行事・体育	〃	1	50
小計			850
Java 2	必須選択A	1	60
Javaプログラミング復習講座	必須選択B	1	60
小計			60
必須科目計			910

(1時間: 45分)

授 業 科 目	必須/選択の別	学年	標準時間数
HTML演習	必須	2	30
Linux	〃	2	30
オブジェクト指向プログラミング1	〃	2	60
UML	〃	2	30
コミュニケーションスキル	〃	2	30
Webアプリケーション構築	〃	2	100
セキュリティ応用	〃	2	30
ビジネスマナーと文書技法	〃	2	30
SQL	〃	2	60
サーバ構築演習	〃	2	20
システム設計演習	〃	2	30
総合情報処理1	〃	2	60
卒業研究	〃	2	180
認定対策講座2	〃	2	90
就職対策講座2	〃	2	30
行事・体育	〃	2	50
小計			860
オブジェクト指向プログラミング2	必須選択A	2	60
オブジェクト指向プログラミング復習講座	必須選択B	2	60
小計			60
必須科目計			920

(1時間：45分)

授 業 科 目	必須／選択の別	学年	標準時間数
ITの職業と情報倫理	必須	1	20
システム開発の基礎	〃	1	60
ビジネスソフト活用	〃	1	20
デジタル社会の法制度	〃	1	30
基礎理論	〃	1	30
ハードウェア	〃	1	30
ソフトウェア	〃	1	30
データベースの基礎	〃	1	40
ネットワークとセキュリティ	〃	1	50
データ構造とプログラミング	〃	1	30
アルゴリズム	〃	1	60
ITストラテジとマネジメント	〃	1	30
デザイン理論	〃	1	30
オブジェクト指向設計	〃	1	60
Javaアプリケーション	〃	1	90
ヒューマンスキル	〃	1	30
認定対策講座1	〃	1	90
就職対策講座1	〃	1	30
行事・体育	〃	1	50
小計			810
ゲームプランニング	必須選択A	1	40
Unity	〃	1	60
デザイン実践	必須選択B	1	60
HTML演習	〃	1	40
小計			100
必須科目計			910

(1時間:45分)

授 業 科 目	必須/選択の別	学年	標準時間数
ビジネスマナーと文書技法	〃	2	30
アニメーション技法	〃	2	60
SQL演習	〃	2	30
ビジネス事例研究	〃	2	30
プレゼンテーション	〃	2	30
総合情報処理1	〃	2	60
卒業研究	〃	2	180
認定対策講座2	〃	2	90
就職対策講座2	〃	2	30
行事・体育	〃	2	50
小計			590
企業の仕組みと情報戦略1	必須選択A	2	30
C#	〃	2	120
Unity	〃	2	120
ゲームアルゴリズム	〃	2	30
セキュリティ応用	〃	2	30
企業の仕組みと情報戦略1	必須選択B	2	30
PHP	〃	2	60
JavaAndroid	〃	2	120
Webアプリケーション構築	〃	2	90
セキュリティ応用	〃	2	30
C#	必須選択C	2	120
Unity	〃	2	120
ゲームアルゴリズム	〃	2	30
2Dグラフィックス	〃	2	30
3Dグラフィックス	〃	2	30
小計			330
必須科目計			920

(1時間：45分)

授 業 科 目	必須／選択の別	学年	標準時間数
ITの職業と情報倫理	必須	1	20
システム開発の基礎	〃	1	30
Java	〃	1	120
基礎理論	〃	1	30
ハードウェア	〃	1	60
ソフトウェア	〃	1	30
データベースの基礎	〃	1	30
ネットワークとセキュリティ	〃	1	30
データ構造とプログラミング	〃	1	30
アルゴリズム	〃	1	90
ITストラテジとマネジメント	〃	1	60
表計算	〃	1	60
ネットワーク応用	〃	1	30
認定対策講座1	〃	1	90
卒業研究	〃	1	120
行事・体育	〃	1	30
必須科目計			860

2 商業実務分野 専門課程

ビジネス科 (1年次)

改正H28.4

(1時間:45分)

授 業 科 目	必須/選択の別	学年	標準時間数
ITの職業と情報倫理	必須	1	20
ビジネス概論	〃	1	30
ビジネスマナー演習	〃	1	60
PowerPoint演習	〃	1	30
プレゼンテーション	〃	1	30
ヒューマンスキル	〃	1	30
コミュニケーションスキル演習	〃	1	60
情報基礎	〃	1	30
デジタル社会の法制度	〃	1	30
マーケティング1	〃	1	30
マーチャンダイジング1	〃	1	30
販売・経営管理1	〃	1	30
簿記会計1	〃	1	120
簿記会計2	〃	1	60
就職対策講座1	〃	1	30
行事・体育	〃	1	50
小計			670
文章化技術 (Word)	必須選択A	1	30
簿記会計3	〃	1	60
可視化基礎演習 (Excel)	〃	1	30
データ分析演習 (Excel)	〃	1	30
秘書実務	〃	1	60
プラススキル1 (基礎)	〃	1	30
デザイン基礎	必須選択B	1	30
Photoshop	〃	1	30
Illustrator	〃	1	40
企画書	〃	1	60
広告作成実習	〃	1	50
プラススキル1 (基礎)	〃	1	30
公務員適性	必須選択C	1	60
論文演習1	〃	1	60
社会科学1	〃	1	60
自然科学1	〃	1	30
人文科学1	〃	1	30
小計			240
必須科目計			910

(1時間：45分)

授 業 科 目	必須／選択の別	学年	標準時間数
MS-Excel実習	必須	2	30
PowerPoint実習	〃	2	30
インスタプロモーション演習	〃	2	150
ヒット商品分析演習	〃	2	60
卒業研究	〃	2	180
行事・体育	〃	2	50
小計			500
MOS対策講座 2	必須選択A	2	60
流通システム 2	〃	2	60
マーケティング 2	〃	2	40
マーチャンダイジング 2	〃	2	40
販売・経営管理 2	〃	2	60
ストアオペレーション 2	〃	2	40
販売士検定 2 級対策講座	〃	2	60
プラススキル 2 (応用)	〃	2	30
就職対策講座 2	〃	2	30
文章理解	必須選択B	2	50
論文演習 2	〃	2	30
資料解釈	〃	2	50
英語	〃	2	30
人文科学 2	〃	2	70
自然科学 2	〃	2	80
社会科学 2	〃	2	40
判断推理	〃	2	30
数的推理	〃	2	40
小計			420
必須科目計			920

(1時間:45分)

授 業 科 目	必須/選択の別	学年	標準時間数
情報技術概論	必須	1	60
情報操作概論	〃	1	60
Webビジネスとセキュリティ	〃	1	30
セキュリティ応用	〃	1	30
情報管理概論	〃	1	30
データベース操作概論	〃	1	30
経営戦略と法務	〃	1	30
情報システム構築の基礎	〃	1	30
プログラミング演習基礎	〃	1	90
プログラミング演習応用	〃	1	120
Excel関数実習	〃	1	30
Excelマクロ実習	〃	1	30
ディスカッション演習	〃	1	30
プレゼンテーション演習	〃	1	30
卒業研究	〃	1	150
国家試験対策講座	〃	1	60
就職対策講座	〃	1	30
行事・体育	〃	1	30
必須科目計			900

別 表 第 2

学則第17条における授業料、入学金及び入学検定料等は、次のとおりとする。

「工業専門課程」

単位：円

学 科	検定料	入学金	授業料	実習料	施設費	維持費	校 費
情報大学併学科	15,000円	100,000円	364,000円	74,000円	180,000円	130,000円	16,000円
システムエンジニア科 ゲームクリエイタ科 プログラマ科 マルチメディアCG科	15,000円	150,000円	558,000円	162,000円	130,000円	130,000円	16,000円
テクニカルエンジニア科	15,000円	100,000円	384,000円	90,000円	70,000円	70,000円	16,000円

※情報大学併学科の施設費については2年次から4年次まで130,000円とする。

「商業実務課程」

単位：円

学 科	検定料	入学金	授業料	実習料	施設費	維持費	校 費
ビジネス科	15,000円	150,000円	420,000円	132,000円	98,000円	98,000円	16,000円
情報プロセス科	15,000円	150,000円	420,000円	132,000円	98,000円	98,000円	16,000円

授業料等の納期は、

1. 入学金は合格の通知に従い、指定日までに納入する。
2. 授業料等は年3回に分けて納入する。ただし、テクニカルエンジニア科、情報プロセス科は年4回に分けて納入する。
3. 授業料等について特に認めた場合は全額または一部を減免することができる。
4. 検定料については特に認めた場合は減免することができる。

別記第1号様式

第 号	校長 氏 名 印	学校法人 電子開発学園 北海道情報専門学校	平成 年 月 日	右の者は本校専門課程 (年) の所定の課程を修めたので 卒業証書を授与し文部科学大臣告示に より専門士(専門課程) と称する ことを認める	校印	氏 名 年 月 日生	卒業証書

別記第2号様式

第 号	校長 氏 名 印	学校法人 電子開発学園 北海道情報専門学校	平成 年 月 日	右の者は本校専門課程 年の課程を卒業したことを証する	校印	氏 名 年 月 日生	卒業証書

別記第3号様式

第 号	校 長 氏 名	印	学校法人 電子開発学園 北海道情報専門学校	平成 年 月 日	右の者は本校専門課程 情報大学併学科 (四年)の所定の課程を修めたので 卒業証書を授与し文部科学大臣告示により 高度専門士(工業専門課程)と称すること を認める	校 印	氏 名	年 月 日 生	卒 業 証 書

別記第4号様式

第 号	校 長 氏 名	印	学校法人 電子開発学園 北海道情報専門学校	平成 年 月 日	右の者は本校専門課程 システムエンジ ニア科(三年)の所定の課程(職業実践 専門課程)を修めたので卒業証書を授与し 文部科学大臣告示により専門士(工業専門 課程)と称することを認める	校 印	氏 名	年 月 日 生	卒 業 証 書