

学校法人 電子開発学園
北海道情報専門学校

学 則

(令和3年度)

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	大学併修科	昼	4年	40	40	40	40	160
		システムエンジニア科	昼	3年	80	80	80		240
		ゲームクリエイタ科	昼	3年	80	80	80		240
		I Tシステム科	昼	2年	120	120			240
		ゲームW e b科	昼	2年	40	40			80
学 校 合 計					360	360	200	40	960

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)
大学併修科	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
I Tシステム科	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W e b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

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) 大学併修科	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) I Tシステム科	9時15分から	16時45分
(5) ゲームW e b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ち、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。

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、または別記第3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ない。

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、既に納入した入学検定料、入学金、授業料、実習費等のうち、入学年の3月31日までに入学辞退の申し出があれば、入学検定料と入学金を除く納入金は返還する。

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。
1. この学則は、平成29年4月1日から実施する。但し、平成29年3月31日に在学する者については、改定後の北海道情報専門学校学則の規定にかかわらず、なお従前の例による。
1. この学則は、平成29年4月1日から実施する。ただし、学科名の変更については平成30年度入学生から適用する。
1. この学則は、平成30年4月1日から実施する。

1. この学則は、平成30年5月11日から実施する。ただし、学科名の変更については平成30年度入学生から適用する。
1. この学則は、平成31年4月1日から実施する。
1. この学則は、令和2年4月1日から実施する。ただし、収容定員の変更については、令和3年度入学生から適用する。
1. この学則は、令和3年3月1日から実施し、課程の組織、修業年限及び収容定員の変更は令和4年度入学生から適用する。但し、令和3年4月1日にビジネス科に在学するものについては、卒業証書の様式変更を除き、改定後の北海道情報専門学校学則の規定にかかわらず、なお従前の例による。

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

大学併修科 (1年次)

改正R03.4

(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
システム開発の基礎	〃	1	30
ビジネスソフト活用	〃	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	60
データ構造とプログラミング	〃	1	30
ITストラテジとマネジメント	〃	1	60
情報セキュリティ	〃	1	30
HTML演習	〃	1	30
リーディング・ライティング演習	〃	1	30
ネットワーク応用1	〃	1	30
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	60
ソフトウェア基礎論	〃	1	30
アルゴリズム基礎論	〃	1	90
英語2	〃	1	30
情報処理技術	〃	1	160
小計			840
総合情報処理1-1 (レベル2)	必須選択 ※1	1	100
総合情報処理1-1 (レベル3)	〃	1	100
総合情報処理1-1 (レベル4)	〃	1	100
自主課題研究1-1	〃	1	100
小計			100
必須科目計			940

※1 必須選択は、太枠内から1科目選択する。

(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
Javaプログラミング応用	〃	2	120
ネットワークデザイン	〃	2	30
PHP	〃	2	60
簿記会計	〃	2	60
英語1	〃	2	30
プログラム言語	〃	2	60
オペレーティングシステム論	〃	2	30
経営工学	〃	2	30
データベース技術論	〃	2	60
経営学概論	〃	2	30
統計学1	〃	2	30
小計			570
総合情報処理1-2 (レベル2)	必須選択 ※1	2	60
総合情報処理1-2 (レベル3)	〃	2	60
総合情報処理1-2 (レベル4)	〃	2	60
自主課題研究1-2	〃	2	60
総合情報処理2 (レベル2)	〃	2	180
総合情報処理2 (レベル3)	〃	2	180
総合情報処理2 (レベル4)	〃	2	180
自主課題研究2	〃	2	180
総合情報処理3-1 (レベル2)	〃	2	100
総合情報処理3-1 (レベル3)	〃	2	100
総合情報処理3-1 (レベル4)	〃	2	100
自主課題研究3-1	〃	2	100
小計			340
必須科目計			910

※1 必須選択は、各太枠内から1科目選択する。

(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	3	30
Linuxサーバ技術	〃	3	60
実践Javaプログラミング	〃	3	120
課題解決	〃	3	60
プレゼンテーション演習	〃	3	30
英語3	〃	3	20
プログラミング言語の仕組み	〃	3	30
企業経営の仕組み	〃	3	30
ネットワークシステム論	〃	3	30
データベースシステム論	〃	3	30
画像システム論	〃	3	30
流通システム論	〃	3	20
経営情報システム論	〃	3	20
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
小計			570
総合情報処理3-2(レベル2)	必須選択 ※1	3	60
総合情報処理3-2(レベル3)	〃	3	60
総合情報処理3-2(レベル4)	〃	3	60
自主課題研究3-2	〃	3	60
総合情報処理4(レベル2)	〃	3	180
総合情報処理4(レベル3)	〃	3	180
総合情報処理4(レベル4)	〃	3	180
自主課題研究4	〃	3	180
総合情報処理5-1(レベル2)	〃	3	100
総合情報処理5-1(レベル3)	〃	3	100
総合情報処理5-1(レベル4)	〃	3	100
自主課題研究5-1	〃	3	100
小計			340
必須科目計			910

※1 必須選択は、各太枠内から1科目選択する。

(1時間:45分)

授 業 科 目	必須/選択の別	学年	標準時間数
Webアプリケーション構築	必須	4	60
jQuery	〃	4	30
システム構築総合演習	〃	4	240
企画と提案	〃	4	30
プロジェクトマネジメント	〃	4	30
卒業研究	〃	4	240
小計			630
総合情報処理5-2(レベル2)	必須選択 ※1	4	60
総合情報処理5-2(レベル3)	〃	4	60
総合情報処理5-2(レベル4)	〃	4	60
自主課題研究5-2	〃	4	60
総合情報処理6(レベル2)	〃	4	180
総合情報処理6(レベル3)	〃	4	180
総合情報処理6(レベル4)	〃	4	180
自主課題研究6	〃	4	180
ネットワーク構築総合演習	〃	4	60
ゲームプログラミング総合演習	〃	4	60
小計			300
必須科目計			930

※1 必須選択は、各太枠内から1科目選択する。

(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
ビジネスソフト活用	〃	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	30
ネットワークとセキュリティ	〃	1	60
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
プログラミング基礎	〃	1	90
Java演習	〃	1	60
HTML演習	〃	1	30
データベース応用	〃	1	40
IT業務概論	〃	1	30
情報処理技術	〃	1	160
小計			850
総合情報処理1-1(レベル2)	必須選択 ※1	1	100
総合情報処理1-1(レベル3)	〃	1	100
総合情報処理1-1(レベル4)	〃	1	100
自主課題研究1-1	〃	1	100
小計			100
必須科目計			950

※1 必須選択は、太枠内から1科目選択する。

(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
Webアプリケーション構築1	〃	2	60
SEA/J基礎	〃	2	60
Python/AIプログラミング	〃	2	90
実践システム開発演習	〃	2	30
企画と提案	〃	2	30
フロント開発	〃	2	50
小計			350
総合情報処理1-2(レベル2)	必須選択 ※1	2	60
総合情報処理1-2(レベル3)	〃	2	60
総合情報処理1-2(レベル4)	〃	2	60
自主課題研究1-2	〃	2	60
総合情報処理2(レベル2)	〃	2	180
総合情報処理2(レベル3)	〃	2	180
総合情報処理2(レベル4)	〃	2	180
自主課題研究2	〃	2	180
総合情報処理3-1(レベル2)	〃	2	100
総合情報処理3-1(レベル3)	〃	2	100
総合情報処理3-1(レベル4)	〃	2	100
自主課題研究3-1	〃	2	100
オブジェクト指向プログラミング	必須選択A ※2	2	90
Webアプリケーション構築2	〃	2	80
アプリケーション開発技術	〃	2	60
AIの活用と開発手法	〃	2	30
Linuxサーバ技術1	必須選択B ※2	2	110
Linuxサーバ技術2	〃	2	110
サーバ構築演習	〃	2	40
小計			600
必須科目計			950

※1 必須選択は、各太枠内から1科目選択する。

※2 必須選択A、Bは、A群またはB群のすべての科目を選択する。

(1時間:45分)

授 業 科 目	必須/選択の別	学年	標準時間数
セキュリティ演習	必須	3	40
企画と提案	〃	3	30
卒業研究	〃	3	240
小計			310
総合情報処理3-2(レベル2)	必須選択 ※1	3	60
総合情報処理3-2(レベル3)	〃	3	60
総合情報処理3-2(レベル4)	〃	3	60
自主課題研究3-2	〃	3	60
総合情報処理4(レベル2)	〃	3	180
総合情報処理4(レベル3)	〃	3	180
総合情報処理4(レベル4)	〃	3	180
自主課題研究4	〃	3	180
システムデザイン	必須選択A ※2	3	40
AIサービス開発	〃	3	80
要求定義	〃	3	40
システム構築総合演習	〃	3	120
テストと導入・移行	〃	3	40
フレームワーク開発	〃	3	120
ネットワーク構築演習	必須選択B ※2	3	60
シェルプログラミング	〃	3	60
プライベートクラウド構築演習	〃	3	100
PaaS環境構築演習	〃	3	120
サーバ構築総合演習	〃	3	100
小計			680
必須科目計			990

※1 必須選択は、各太枠内から1科目選択する。

※2 必須選択A、Bは、A群またはB群のすべての科目を選択する。

(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
ビジネスソフト活用	〃	1	20
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	30
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
Unity基礎	〃	1	140
Unityスクリプト	〃	1	40
UI入門	〃	1	40
C#	〃	1	40
ゲームシステム研究	〃	1	60
情報処理技術	〃	1	160
小計			840
総合情報処理1-1(レベル2)	必須選択 ※1	1	100
総合情報処理1-1(レベル3)	〃	1	100
総合情報処理1-1(レベル4)	〃	1	100
自主課題研究1-1	〃	1	100
小計			100
必須科目計			940

※1 必須選択は、太枠内から1科目選択する。

(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
サーバ構築演習	〃	2	50
Unity応用	〃	2	150
ヒューマンインタフェース論	〃	2	30
PHP	〃	2	60
モデリング入門	〃	2	40
ゲームプランニング	〃	2	60
ゲームプログラミング総合演習	〃	2	130
プレゼンテーション	〃	2	30
小計			610
総合情報処理1-2(レベル2)	必須選択 ※1	2	60
総合情報処理1-2(レベル3)	〃	2	60
総合情報処理1-2(レベル4)	〃	2	60
自主課題研究1-2	〃	2	60
総合情報処理2(レベル2)	〃	2	180
総合情報処理2(レベル3)	〃	2	180
総合情報処理2(レベル4)	〃	2	180
自主課題研究2	〃	2	180
総合情報処理3-1(レベル2)	〃	2	100
総合情報処理3-1(レベル3)	〃	2	100
総合情報処理3-1(レベル4)	〃	2	100
自主課題研究3-1	〃	2	100
小計			340
必須科目計			950

※1 必須選択は、各太枠内から1科目選択する。

(1時間:45分)

授 業 科 目	必須/選択の別	学年	標準時間数
Webアプリケーション構築	必須	3	100
セキュリティ応用	〃	3	30
ビジネスマナーと文書技法	〃	3	30
企画と提案	〃	3	30
日常英会話	〃	3	30
プログラミング総合演習1	〃	3	150
プログラミング総合演習2	〃	3	150
ビジネス概論	〃	3	30
卒業研究	〃	3	240
小計			790
総合情報処理3-2(レベル2)	必須選択 ※1	3	60
総合情報処理3-2(レベル3)	〃	3	60
総合情報処理3-2(レベル4)	〃	3	60
自主課題研究3-2	〃	3	60
総合情報処理4(レベル2)	〃	3	180
総合情報処理4(レベル3)	〃	3	180
総合情報処理4(レベル4)	〃	3	180
自主課題研究4	〃	3	180
小計			240
必須科目計			1030

※1 必須選択は、各太枠内から1科目選択する。

(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
ビジネスソフト活用	〃	1	30
Java 1	〃	1	90
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	30
ネットワークとセキュリティ	〃	1	60
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
システム開発とインフラ構築	〃	1	30
データベース応用	〃	1	40
情報処理技術	〃	1	160
小計			760
総合情報処理1-1(レベル2)	必須選択 ※1	1	100
総合情報処理1-1(レベル3)	〃	1	100
総合情報処理1-1(レベル4)	〃	1	100
自主課題研究1-1	〃	1	100
Java 2	必須選択A ※2	1	60
Java 1 基礎演習	必須選択B ※2	1	60
小計			160
必須科目計			920

※1 必須選択は、太枠内から1科目選択する。

※2 必須選択A、Bは、A群またはB群のいずれかの科目を選択する。

(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
Webアプリケーション構築1	〃	2	60
フロント開発技術	〃	2	50
プレゼンテーションスキル	〃	2	30
卒業研究	〃	2	240
小計			440
総合情報処理1-2(レベル2)	必須選択 ※1	2	60
総合情報処理1-2(レベル3)	〃	2	60
総合情報処理1-2(レベル4)	〃	2	60
自主課題研究1-2	〃	2	60
総合情報処理2(レベル2)	〃	2	180
総合情報処理2(レベル3)	〃	2	180
総合情報処理2(レベル4)	〃	2	180
自主課題研究2	〃	2	180
オブジェクト指向プログラミング	必須選択A ※2	2	90
Webアプリケーション構築2	〃	2	80
アプリケーション開発技術	〃	2	60
モバイルアプリケーション開発	〃	2	50
ネットワーク構築演習	必須選択B ※2	2	60
サーバ構築演習(Basic)	〃	2	90
サーバ構築総合演習(Advanced)	〃	2	130
小計			520
必須科目計			960

※1 必須選択は、各太枠内から1科目選択する。

※2 必須選択A、Bは、A群またはB群のすべての科目を選択する。

(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
ビジネスソフト活用	〃	1	20
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	30
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
C#	〃	1	40
デザイン基礎	〃	1	30
ビジネス概論	〃	1	30
情報処理技術	〃	1	160
小計			620
総合情報処理1-1(レベル2)	必須選択 ※1	1	100
総合情報処理1-1(レベル3)	〃	1	100
総合情報処理1-1(レベル4)	〃	1	100
自主課題研究1-1	〃	1	100
ゲームプランニング	必須選択A ※2	1	40
Unity基礎	〃	1	120
マルチメディア検定対策1	〃	1	30
HTML+CSS演習	必須選択B ※2	1	60
JavaScript	〃	1	60
Webデザイン	〃	1	40
Webデザイナー検定対策2	〃	1	30
小計			290
必須科目計			910

※1 必須選択は、各太枠内から1科目選択する。

※2 必須選択A、Bは、A群またはB群のすべての科目を選択する。

(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
Webアプリケーション構築1	〃	2	60
セキュリティ応用	〃	2	30
ビジネスマナーと文書技法	〃	2	30
ネットワーク応用1	〃	2	30
データベース応用	〃	2	30
ヒューマンインタフェース論	〃	2	30
システム開発総合演習	〃	2	100
ビジネス概論	〃	2	30
卒業研究	〃	2	240
小計			610
総合情報処理1-2(レベル2)	必須選択 ※1	2	60
総合情報処理1-2(レベル3)	〃	2	60
総合情報処理1-2(レベル4)	〃	2	60
自主課題研究1-2	〃	2	60
総合情報処理2(レベル2)	〃	2	180
総合情報処理2(レベル3)	〃	2	180
総合情報処理2(レベル4)	〃	2	180
自主課題研究2	〃	2	180
Unity応用	必須選択A	2	120
PHP	必須選択B	2	60
Webプログラミング演習	〃	2	60
小計			360
必須科目計			970

※1 必須選択は、各太枠内から1科目選択する。

※2 必須選択A、Bは、A群またはB群のすべての科目を選択する。

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
大学併修科	15,000円	100,000円	364,000円	74,000円	188,000円	138,000円	20,000円
システムエンジニア科 ゲームクリエイタ科 I Tシステム科 ゲームW e b科	15,000円	150,000円	558,000円	162,000円	138,000円	138,000円	20,000円

※大学併修科の施設費については2年次から4年次まで138,000円とする。

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。
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

割印	第	号
卒業証書		
校印	氏	名
	年	月 日生
本校専門課程 科(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		
年 月 日		
学校法人 電子開発学園 北海道情報専門学校		
校長	氏 名	校長印

別記第2号様式

割印	第	号
卒業証書		
校印	氏	名
	年	月 日生
本校専門課程 大学併修科(4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		
年 月 日		
学校法人 電子開発学園 北海道情報専門学校		
校長	氏 名	校長印

別記第3号様式

割印	第	号
卒業証書		
校印	氏	名
	年	月 日生
本校専門課程 システムエンジニア科 (3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		
	年	月 日
学校法人 電子開発学園 北海道情報専門学校		
校長	氏	名 校長印