

募集学科一覧

| 専門課程 | 学科 | 昼夜 | 修業年限 | 定員 |
|-------------|--|----|------|-----|
| 商業実務専門課程 | ■ 医療福祉事務学科 <small>☞職業実践専門課程 ☞専門実践教育訓練指定講座</small> 学科の目的 保険請求業務に必要な専門知識はもちろん、医療機関での実習を通して現場で必要とされる基礎的なスキルと人間性を身につける。また、患者様の心に寄り添える医療人となるために、自分自身に何が出来るかを考え行動に移せる人材を育成する。 | 昼 | 2年 | 60人 |
| | ■ 診療情報管理士学科 <small>☞職業実践専門課程</small> 学科の目的 医療機関での安心安全な医療サービス提供、地域医療連携に重要な患者様の診療情報を管理・活用できる基礎的・基本的な知識を身につける。さらに、病院経営に提供するための診療情報・医療情報を収集し分析できる医療事務系、情報処理系の両分野のノウハウを学び、最大限に活用できる診療情報のスペシャリストを育成する。 | 昼 | 3年 | 20人 |
| | ■ ホテル・ブライダル学科 <small>☞職業実践専門課程 ☞専門実践教育訓練指定講座</small> 学科の目的 サービス業の基本精神である「ホスピタリティーマインド」(おもてなしの心)を第一に考え、ホテル・ブライダルの業務に必要な専門知識を修得する。また豊富な実習と研修を通して、想いを形にする力、表現力を身につけ即戦力として通用する人材を育成する。 | 昼 | 2年 | 40人 |
| | ■ 経営アシスト学科 <small>☞職業実践専門課程*1 ☞専門実践教育訓練指定講座*1</small> 学科の目的 ビジネススキルに必要な数字を読む会計やコンプライアンスを守る法律知識、経営戦略のためのマーケティング論などを総合的に学ぶ。その知識を基に、時代に合わせたクラウド会計やフィールドワーク等の実地調査など、さまざまな経験を通して、企業経営を支える核となる人材育成を目的とする。 | 昼 | 2年 | 40人 |
| | ■ 公務員学科 <small>☞職業実践専門課程 ☞専門実践教育訓練指定講座</small> 学科の目的 社会や人に「必要とされる人財」になることを目標とし、日々心の成長に努める。公務員試験に向けての勉強はもちろんのこと、官庁訪問や企業連携を通じて、現場で即戦力となり、多くの人の力となって活躍できる人材育成を行う。 | 昼 | 2年 | 30人 |
| | ■ 公務員速修学科 学科の目的 社会や人に「必要とされる人財」になることを目標とし、日々心の成長に努める。公務員試験に向けての勉強はもちろんのこと、官庁訪問や企業連携を通じて、現場で即戦力となり、多くの人の力となって活躍できる人材育成を行う。 | 昼 | 1年 | 30人 |
| 教育・社会福祉専門課程 | ■ 保育学科 <small>☞職業実践専門課程</small> 学科の目的 子どもの心に寄り添い、成長をサポートできる保育士・幼稚園教諭をめざす。保育者としての自覚、人間形成の基礎をつくる大事な時期の子ども達に対して保育をする責任感とやりがい、また保護者や地域の方々への対応ができる人間力も養う。保育や福祉の現場に必要な知識や実践力を修得し、即戦力、可愛がられる人材を育成する。 | 昼 | 3年 | 25人 |

留学生向け学科については、留学生向け募集要項をご確認ください。

| 専門課程 | | 学科 | 昼夜 | 修業年限 | 定員 |
|--|-----------------------|--|----|------|-----|
| 工業 専門課程 | 情報処理 学科群 | ■ 情報スペシャリスト学科 <small>☞職業実践専門課程</small> 学科の目的 日々進化する情報処理業界で活躍するために必要となる、実践的かつ専門的なチームでのシステム開発における知識やプログラミング、技術力・専門力を証明する高資格の取得をめざす。また、企業や組織での業務知識を学び、ヒューマンスキルの高い上級システムエンジニアを育成する。 | 昼 | 3年 | 25人 |
| | | ■ 情報システム学科 <small>☞職業実践専門課程 ☞専門実践教育訓練指定講座</small> 学科の目的 日々進化するIT業界に必要な専門知識やプログラミングを基礎から学習。さらにチームで協力し、システムの開発やコンテストに参加することで応用力を伸ばす。問題を解決する力を身につけることで、即戦力として活躍できる人材を育成する。 | 昼 | 2年 | 40人 |
| | | ■ ゲームクリエイター学科 <small>☞職業実践専門課程</small> 学科の目的 ゲーム制作に必要な企画・CG等の応用技術を学び、より高度なゲーム開発スキルを修得するために、3年間の学習期間でチームによるゲーム開発および東京ゲームショウへ出展することで、ゲーム業界で即戦力として活躍できるクリエイターを育成する。 | 昼 | 3年 | 30人 |
| | | ■ ゲームプログラマー学科 <small>☞職業実践専門課程 ☞専門実践教育訓練指定講座</small> 学科の目的 ゲーム制作を通してプログラミングを学ぶことで、自ら意欲的に学習に取り組む積極性、チームでのゲーム開発を経験することでコミュニケーション能力を身につけ、即戦力として活躍できるシステムエンジニア・プログラマーを育成する。 | 昼 | 2年 | 20人 |
| | 情報活用 学科群 | ■ データマーケター学科 <small>☞職業実践専門課程*2 ☞専門実践教育訓練指定講座*2</small> 学科の目的 これからの時代、人口減が明らかになっており、各企業においてデータを活用した効率的な取り組みが必要不可欠になりつつある。データの分析スキルを学び、マーケティングの学習を通して、企業の問題発見、課題解決を行うことのできる人材を育成する。 | 昼 | 2年 | 30人 |
| | コンピュータ デザイン 学科群 | ■ ネット・動画クリエイター学科 <small>☞職業実践専門課程*3 ☞専門実践教育訓練指定講座*3</small> 学科の目的 ネットや動画に関する知識など、時代に応じた技術を取り入れたWebコンテンツの制作技術を修得する。制作技術に加えて人間力の向上にも力を入れ、チームで取り組むことでコミュニケーション能力や企画提案力も身につけ、クライアントの要望を的確に具現化できる人材を育成する。 | 昼 | 2年 | 20人 |
| ■ CG デザイン学科 <small>☞職業実践専門課程 ☞専門実践教育訓練指定講座</small> 学科の目的 デザインの基礎、写真、動画編集などを中心に、クリエイティブ業界で活躍できるさまざまなスキルを身につけ、企業等の連携によって最新の業界動向を取り入れ、知識を修得する。クライアントのニーズを反映できる企画力・提案力も身につけ、実践的な人材の育成を目的とする。 | | 昼 | 2年 | 20人 | |

- ※ 1 旧 会計ビジネス学科として認定・指定を受けています。
 ※ 2 旧 IT ビジネス学科として認定・指定を受けています。
 ※ 3 旧 Web デザイン学科として認定・指定を受けています。