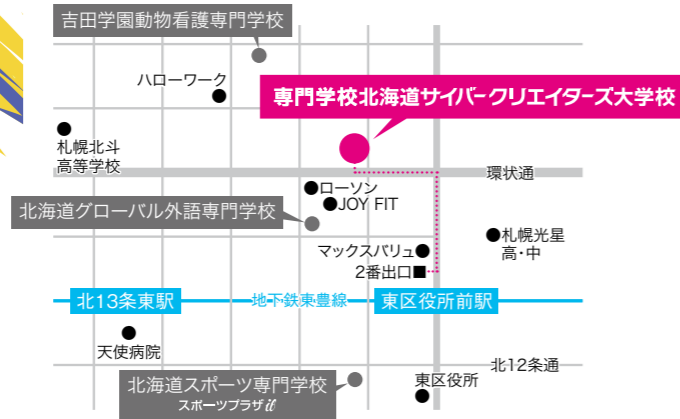


学校法人吉田学園  
**専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校**  
 〒065-0015 北海道札幌市東区北15条東6丁目3-1

ACCESS MAP



地下鉄東豊線「東区役所前駅」  
 2番出口から徒歩5分

SNS

- 
学校の日常やイベントの様子がよくわかる!

- 
いつでも質問受付中! 進路の悩みを気軽に相談!

- 
学生が作ったゲームやCG作品が見られる!

- 
学校の最新ニュースをリアルタイムでチェック!


吉田学園グループ

- |                         |                  |                       |
|-------------------------|------------------|-----------------------|
| ▶ 専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校 | ▶ 吉田学園動物看護専門学校   | ▶ 札幌保健医療大学 保健医療学部・大学院 |
| ▶ 専門学校北海道福祉・保育大学校       | ▶ 吉田学園医療歯科専門学校   | ▶ 吉田学園さくら保育園          |
| ▶ 専門学校北海道リハビリテーション大学校   | ▶ 吉田学園公務員法科専門学校  | ▶ 吉田学園くりの木保育園         |
| ▶ 専門学校北海道自動車整備大学校       | ▶ 北海道グローバル外語専門学校 | ▶ 吉田学園やしの木保育園         |
| ▶ 北海道スポーツ専門学校           |                  |                       |




**ワクワクが  
 迷いを超える瞬間へ!**



学校法人 吉田学園 入学相談室  
 進学相談ダイヤル  
**☎ 0120-607033** (平日9:30~17:00)

【ウェブサイト】  
<https://yoshida-hcc.jp>  
 【Eメール】  
[public-computer@yoshida-g.ac.jp](mailto:public-computer@yoshida-g.ac.jp)



 学校法人吉田学園  
 専門学校 **北海道サイバークリエイターズ大学校**

文部科学大臣認定「職業実践専門課程」認定学科設置校  
 AWS Academy 加盟校  
 Unreal Engine アカデミックパートナー  
 CG-ARTS 認定教育校

# PROLINKシステム

サイバースは開校以来39年間にわたって「業界就職」のノウハウを培ってきました。業界ニーズにマッチしたカリキュラムとサイバース独自のイベントが夢の実現へと導きます。

## PROLINKシステムとは？

IT・AI業界、ゲーム業界、CG業界のプロフェッショナルな企業（PRO）と深いつながり（LINK）の中で行われているサイバースならではの教育

# 7つのポイント

**ポイント1** **39**年連続 高い業界就職を実現  
長年の実績が証明!!

P9 P11

**ポイント2** **5**学科 **13**専攻から選び、プロに学べる  
「好き」「やってみたい!」に応えます!!

P3

**ポイント3** 年間**120**社以上と企業連携  
プロの現場を体感!

P5

**ポイント4** **4**台/人 **1**人 **1**台!  
**24**時間 **365**日使い放題

P7

**ポイント5** 就職率**100**% ※2025年3月卒業生実績  
2025年度も有名企業へ多数内定!

P9

**ポイント6** **4500**名以上を輩出!  
きめ細かい就職サポートで卒業生が活躍中!

P11

**ポイント7** 学生満足度**100**%  
強力な海外連携でスキルアップ!

P14

## Index

スイッチメジャー制度	p03	ジョブナビゲート	p11	東京ゲームショー2025出展	p16	キャンパスライフ	p41	
企業連携	p05	東京研修旅行	p13	学科紹介	IT・AI分野	p17	学生会館・一人暮らし紹介	p43
PC無償貸与	p07	Vancouver Film School	p14	ゲーム分野	p25	入試方法・学費サポート	p44	
就職率・就職実績	p09	札幌は今、ゲームが“アツい”!	p15	CG分野	p33	オープンキャンパス情報	p45	

## Message



専門学校  
北海道サイバークリエイターズ大学校  
校長 橋本 直樹

AI技術の急速な進化に伴い、社会は今、かつてない激動の時代を迎えています。IT・クリエイティブ業界で真に求められるのは、技術を扱うスキル以上に、変化の本質を見極め、自ら進化し続ける人間としての力だと言われています。本校は昭和62年の開校以来、「社会で責任を持って働ける有為な人材の育成」を大切に守り続け、数ある進路の中から本校を選んでもいただいた責任の重さを胸に、教育の「質」と「成果」にこだわり抜いてきました。北海道から全国の第一線へと巣立っていった数多くの卒業生たちの姿が、私たちの誇りであり、社会からの信頼の証です。私たちが目指すのは、単なるスキルの伝達ではなく、状況を自ら読み解き、計画的に努力を継続する「戦略的学習力」を育むこと。これこそが、激動の時代を生き抜く「一生の武器」になるのではないでしょうか。進学は将来への大切な投資であり、人生の土台を築く重要な選択です。学生一人ひとりがプロフェッショナルとして自立し、長く社会で活躍できるよう、私たちは実践的な教育課程と手厚い進路支援を地道に積み重ねてまいりました。これから夢に向かう入学希望者の皆様、そして大切なお子様・生徒様を送り出される保護者様、高校教諭の皆様にとって、本校が「安心して未来を託せる学びの場」となりますよう、教職員一同お待ち申し上げております。





サイバース流 **5学科・13専攻**  
**スイッチメジャー制度**

スイッチメジャー制度とは? 入学後に学びながら専攻や学科を変更できる制度のこと!

**Step 1** 入学時 目標を決める!

**P17** **情報システム**  
**学科(2年制)** ITエンジニア専攻

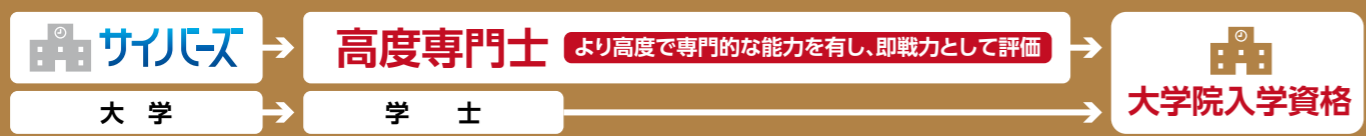
**P17** **情報システム**  
**学科(3年制)** AIエンジニア専攻  
XR・メタバース専攻  
ホワイトハッカー専攻

**P25** **ゲームクリエイター**  
**学科(3年制)** ゲームプログラマー専攻  
オンラインゲーム専攻  
ゲーム・IT専攻

**P33** **CGデザイナー**  
**学科(3年制)** アニメ・映像専攻  
ゲーム専攻  
CG・IT専攻

**P22**  
**P30**  
**P38** **先端テクノロジー**  
**学科(4年制)** 情報テクノロジー専攻  
ゲームテクノロジー専攻  
CGテクノロジー専攻

**4年制学科** 学士同等の称号 **高度専門士** 修業年限4年以上・修了要件が124単位以上かつ、大学院入学資格の指定を受けた専門課程(特定専門課程)を修了した学生に対して「高度専門士」が付与され、原則として大学院への入学資格(受験資格)が付与されます。



**Step 2** 進級時 目標のチェンジが可能!

**IT** ITエンジニア専攻  
**2年次** もっと極めたくなったらアップデート!!  
**3年制へ転科可能**

AIエンジニア専攻 | XR・メタバース専攻 | ホワイトハッカー専攻  
**2年次** イマの自分に合わせてスイッチ!  
**専攻の変更可能**

**4年次** もっと極めたくなったらアップデート!!  
**情報テクノロジー専攻へ転科可能**

**ゲーム** ゲームプログラマー専攻 | オンラインゲーム専攻  
**2年次** 「もっと好き」が見つかったらスイッチ!  
**専攻の変更可能**

**4年次** 今のスキルを超えたらアップデート!!  
**ゲームテクノロジー専攻へ転科可能**

**NEW** ゲーム・IT専攻 | 分野が1つに絞れないという方におすすめ  
**2年次** ゲーム or ITを学ぶか選べる

**CG** アニメ・映像専攻 | ゲーム専攻  
**2年次** 興味が変わったらスイッチ!  
**専攻の変更可能**

**4年次** 最先端をプラスしたくなったらアップデート!!  
**CGテクノロジー専攻へ転科可能**

**NEW** CG・IT専攻 | 分野が1つに絞れないという方におすすめ  
**2年次** CG or ITを学ぶか選べる

# 年間120社以上と企業連携

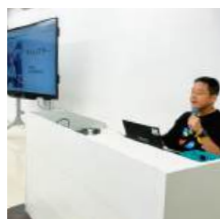
企業連携イベントでは、プロの現場がそのまま実感できる充実内容!

## ゲーム・CG分野 クリエイターズ カリキュラム 年間約50社

特別講義・作品講評会



Bandai Namco Studios Inc.



ソニック、龍が如くを開発!



福岡・東京・大阪に拠点を持つ  
設立30周年を迎えたゲーム制作会社が来校



SPY×FAMILYを制作!



ズートピア2・  
モアナと伝説の海2  
などを手がけた  
レイアウトアニメーター来校!



ウォルト・ディズニー・  
アニメーション・スタジオ  
若杉氏



ペルソナシリーズなど、  
数々の人気ゲームを  
開発している企業!



株式会社アトラス  
郡司氏



開催実績

(株)セガ | (株)セガ札幌スタジオ | (株)サイバーコネクトツー | (株)グループボックスジャパン | (株)ニューロン・エイジ | シリコンスタジオ(株) | (株)アドグループ | (株)エイティンク | (株)ハ・ンド | (株)ロジカルビート | (株)ディー・エヌ・エー | G2 Studios(株) | (株)MUTAN | (株)サイクロンゼロ | (株)ロケットスタジオ | (株)きしだStudio BACU | (株)インフィニットループ | プラチナゲームズ(株) | ゲームドゥ(有) | (株)エポルブ | (株)fuzz | (株)D・A・G | (株)ビートライブ | (株)Million Edge | SideFX | (株)アトラス | (株)Fennel | (株)カプコン など

## IT・AI分野 サテライトだけの 企業説明会 年間約70社

移動時間・交通費ゼロ!  
授業後すぐに参加可能!!



開催実績

(株)アーベルソフト | プロフェッショナル・ネットワーク・コンサルティング(株) | インフォテクノ(株) | スパイラル(株) | マンパワーグループ(株) | フラワーヒルズ(株) | W2(株) | 日研トータルソリューション(株) | ナビオコンピュータ(株) | (株)ネットサービス・ソリューションズ | 北斗(株) | (株)LIFESYNC | 日本ナレッジ(株) | (株)ビーエスシー | (株)共立ソリューションズ | (株)北海道総合技術研究所 | (株)ProVision | (株)マイナビEdge | イースマイルエンジニアリング(株) | (株)エイエイエス | (株)トップヒルズ | 日本アイ・ビー・エムデジタルサービス(株) | (株)エイチ・エル・シー | (株)ノースデイトール | (株)メイテックフィルダース | ビットクロス(株) | (株)クロスポイントソリューション など

## 企業と連携した充実の教育環境

Vancouver Film School (VFS) と教育連携



詳しくはP14へ

AWS Academy 加盟校



Amazonが提供する「AWS」は、人気ゲームやアプリの裏側で動く「ネット上の最強コンピューター」。世界中が使う「AWS」を実際に操り、IT・AI業界で即戦力となる高いスキルと資格の知識を身につけます。

CG-ARTS 認定教育校



ゲームや映画の圧倒的な世界観を支えるCG技術に関する団体。プロの知識を基礎から学び、この検定取得も授業でサポート。就職の強力な武器となる確かな実力を身につけます。

CGプロダクション「株式会社ウタリカ」教育連携契約



詳しくはP35へ

Unreal Engine アカデミックパートナー

「FINAL FANTASY」「VALORANT」「Fortnite」「ドラゴンクエスト」など、多くの人気ゲームが開発された「Unreal Engine」の学びを専門的に受けることができます。

株式会社  
ボンデジタルと契約

「CGWORLD」の発行やCG業界セミナーを実施。

任天堂株式会社・  
ソニー株式会社 開発契約

任天堂、SONYのコンシューマーゲーム開発で使用する専用開発キットを保有。

# ひとり一台!! 最新PC無償貸与!! 24時間365日使い放題!!

高速Wi-Fi完備

DOSPANA  
COMPUTER SHOP ドスパラ

サイバース

学科によりスペックは異なります。



卒業後も自身の  
スキルアップのために  
活用できる!

プロが実際に使用しているソフトウェアのほぼ全てが使用可能。

全学科共通	<b>Microsoft365</b> Word、Excel、PowerPointなどのソフトが使えるMicrosoft 365を契約。在学中、自由に使用可能。	<b>Googleクラスルーム</b> 学校からのお知らせや担任とクラス内の連絡ツールとして、GoogleクラスルームやSlackを活用。
IT・AI	<b>Visual Studio Code</b> マイクロソフトが公開しているプログラマ向けの高機能なテキストエディタ。	<b>Eclipse、Docker、Jira、Git</b> 主にJavaの開発環境として使用されている統合開発環境。システム開発ツールのトレンドを使用可能。
ゲーム・CG	<b>Adobe Photoshop、Illustrator、InDesign、PremierePro、After Effects</b> Adobeが開発しているグラフィックデザインや動画編集、ウェブデザインのアプリケーションを利用可能。	<b>Unreal Engine</b> ゲーム開発はもちろん、映画、アニメーション、テレビ番組の制作など、幅広い分野で活用されているゲームエンジン。
CG	<b>Blender</b> フリーで提供されている3DCGソフトウェアで近年幅広い業界で多く採用されている。	<b>Brushup</b> 制作物のチェックとフィードバック用ツール。
ゲーム	<b>Unity</b> ゲームやVR・3Dアプリを作る汎用的なゲームエンジン。	<b>Visual Studio</b> ゲーム業界で広く採用されている統合開発環境。

## 学生全員ひとり一台PC貸与のメリット

購入すると... 約16~23万円  
(2026年2月現在)

サイバースなら... **0円!!**

しかも、在学中は多くのソフトウェアも無償で使用可能なので、パソコンにかかる経済的負担が圧倒的に少ない!

ひとり一台PC貸与のメリットはそれだけじゃない!

こんな可能性  
があるかも...

学校設置のPCで学ぶ場合

自分専用PCで学ぶ場合

授業	数年前のPCスペックの場合も?!	入学時の最新スペックPC!
授業	在校生分の台数が無いとPCを使えない授業があるかも?!	全授業でPCを使用可能!
放課後	在校生分の台数が無いと、PCを使う順番待ちに!	順番を待つ必要は無し!
学校閉鎖期間 [土日祝や夏休みなど]	制作作業が停滞するかも...	自宅に持ち帰りOK! だから制作作業が停滞しない! 夏休み、冬休み、春休みも自由に使える!
	自宅用に別途PC購入が必要になる可能性も。その場合、学校環境と自宅環境で差も?!	自宅用PC購入の必要なし!

時間に換算すると...

※1日4コマ授業。1コマ=90分  
※2クラスでPC共有の場合=授業で使用できる時間が半分(2コマ)。  
※放課後も1週間の半分使用(3日)の場合と比較。

授業	1日2コマ×5日=15時間	1日4コマ×5日=30時間
放課後	1日3時間×3日=9時間	1日3時間×5日=15時間
土日祝	PC作業ができない	1日3時間×2日=6時間

1週間で24時間...

1週間で**51時間!**

その差**27時間、2倍以上!**

開発や制作の時間が多い分、成長に直結し、就職に有利!!



# サイバーズは 業界就職に強い!

# 就職率 70.0%

※2025年3月就職希望者実績

2019~2023年度  
5年間の  
平均実績

# 97.9%

コロナ禍でも高い就職率!

チェック! 比較ポイント

専門学校によって、姉妹校全体の実績が含まれることがあり、札幌校単独の実績とは異なる場合があります。

※就職希望者実績

## IT・AI分野



Sound the future.

クリプトン・フューチャー・メディア(株)



(株)北海道総合技術研究所



日本アイ・ピー・エム  
デジタルサービス(株)



(株)Nurinubi



(株)インフィニットループ



プロフェッショナル・ネットワーク・コンサルティング(株)



(株)アーベルソフト



ダイヤモンドヘッド(株)



(株)ウイン・コンサル

## ゲーム分野



(株)SNK



(株)レベルファイブ



(株)MIXI



(株)セガ



Bandai Namco Studios Inc.

(株)バンダイナムコスタジオ



(株)エイティング



(株)ハンド



(株)ロケットスタジオ

## CG分野



(株)サンジゲン



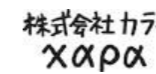
(株)セガ札幌スタジオ



(株)ウタリカ



(株)サイバーコネクトツー



(株)カラー



(株)MAPPA



(株)サブリメーション



(株)CygamesPictures

## 2026年3月卒業生実績

## 多くの学生が業界就職を実現!

### PICKUP!

(株)NTTデータ  
北海道 内定



株式会社NTTデータ北海道



柳谷 竜一さん  
(岩倉高等学校(東京都)出身)

日本ソフト技研(株)



熊野 幸太郎さん  
(高等学校卒業程度認定試験合格)

北都システム(株)



山口 梨花さん  
(岩見沢緑陵高等学校出身)

### PICKUP!

(株)セガ  
札幌スタジオ 内定



神 太斗さん  
(日本航空高等学校出身)

(株)エイティング



島津 湧人さん  
(根室高等学校出身)

(株)スマイルブーム



伊藤 小太郎さん  
(滝川高等学校出身)

### PICKUP!

(株)カプコン 内定



柳田 航希さん  
(札幌科学技術専門学校高等課程出身)



瀧 莉瑠さん  
(帯広南商業高等学校出身)

(株)CygamesPictures



行天 大貴さん  
(旭川龍谷高等学校出身)

ダイヤモンドヘッド(株)



志村 侑哉さん  
(岩見沢緑陵高等学校出身)

Avintonジャパン(株)



小林 世宜さん  
(N高等学校出身)

(株)Fusion



塚本 侑さん  
(岩見沢東高等学校出身)

日本アイ・ピー・エム デジタルサービス(株) (IJDS)



堀井 太陽さん  
(秋田県立新屋高等学校出身)

(株)サイバーコネクトツー



元地 弘太さん  
(旭川藤屋高等学校出身)

(株)ハンド



福田 歩希さん  
(美瑛高等学校出身)

(株)インフィニットループ



榎本 類さん  
(北広島西高等学校出身)

(株)キング・ボン



川口 京佑さん  
(札幌西陵高等学校出身)

ジェムドロップ(株)



石村 楓夏さん  
(高等学校卒業程度認定試験合格)

(株)オー・エル・エム・デジタル



川東 未采さん  
(札幌白石高等学校出身)

神央薬品(株)



倉田 宗慶さん  
(N高等学校出身)

(株)エイティング



合田 さくらさん  
(札幌北斗高等学校出身)

(株)シーズ



川嶋 啓斗さん  
(函館水産高等学校出身)

(株)スリーエス



泰 大翔さん  
(駒澤大学附属吉小牧高等学校出身)

(株)メイテックフィルダーズ



肥後 恵さん  
(浜須賀高等学校出身)

Trustia(株)



阿部 玲治さん  
(青森県立青森工業高等学校出身)

(株)ドリコム



中本 健太さん  
(札幌工業高等学校出身)

(株)グループボックスジャパン



高谷 優大さん  
(蘭越高等学校出身)

(株)マイティークラフト



村田 慎之介さん  
(滝川高等学校出身)

(株)ロケットスタジオ



松田 永久さん  
(北海道科学大学高等学校出身)

(株)ジースタイル



坂井 裕哉さん  
(札幌東陵高等学校出身)

(株)トムクリエイト



平尾 鴻晟さん  
(高等学校卒業程度認定試験合格)

exsa(株)



蛭子井 翔さん  
(紋別高等学校出身)

(株)ENGI



本間 あかりさん  
(中標津高等学校出身)

### 過去5年間の主な就職実績

- (株)アーベルソフト
- INTLOOP(株)
- インフォテクノ(株)
- (株)ウイン・コンサル
- (株)ヴァンガードネットワークス
- (株)エイジェック
- (株)エイチ・エル・シー
- (株)エクサネットHAL
- (株)NTTデータMSE
- (株)エム・テー・シー
- (株)オブティマ
- (株)共立ソリューションズ
- (株)クリエイティブ・コンサルタント
- クリプトン・フューチャー・メディア(株)
- (株)サンウェル
- (株)システナ
- (株)ジャパンテックソフトウェア
- (株)スカイ365
- 日本ソフト技研(株)
- (株)Nurinubi
- スパイラル(株)
- (株)バーナードソフト
- (株)VTIジャパン
- (株)メイコンセプト
- (株)メティア・マジック
- (株)メンバーズ
- (株)オープンアップITエンジニア
- (株)LIFESYNC 他
- (株)ホープス
- (株)マスターエンジニアリング
- マンパワーグループ(株)
- (株)メイテックフィルダーズ
- (株)メインコンセプト
- (株)メティア・マジック
- (株)メンバーズ
- (株)オープンアップITエンジニア
- (株)LIFESYNC 他

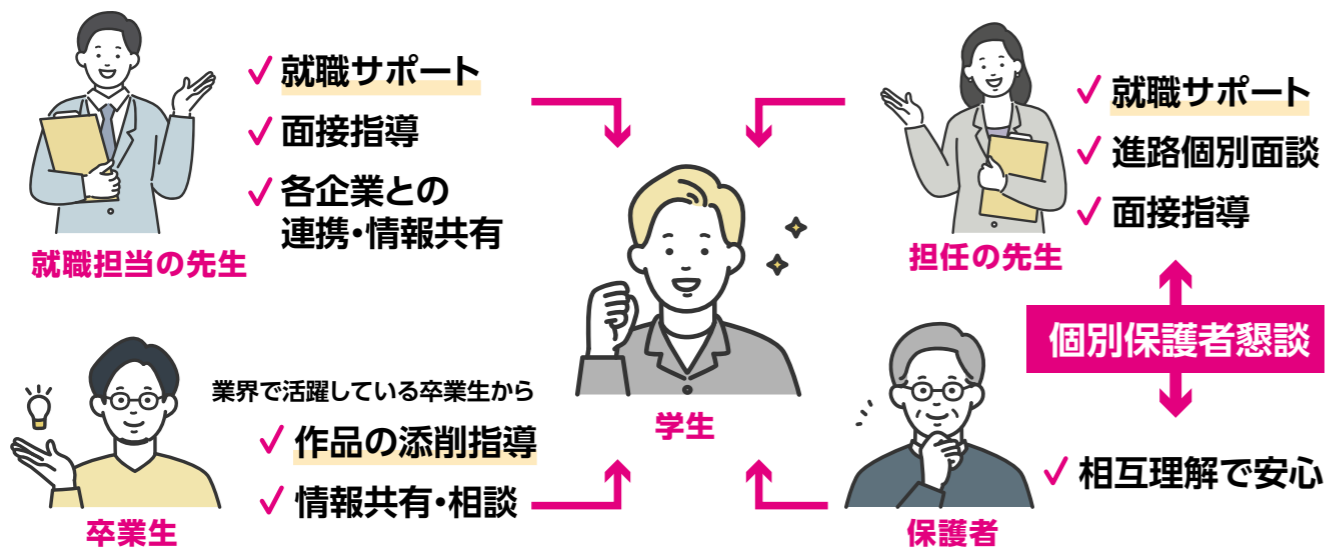
### 過去5年間の主な就職実績

- (株)アバン
- exsa(株)
- (株)インディ・クリエイツ
- (株)ウタリカ
- (株)エイチームホールディングス
- (株)エイティング
- (株)SNK
- ニンテンドーキューブ(株)
- Kaikai Kiki Animation
- Studio PONCOTAN
- (株)ENGI
- (株)カプコン
- (株)カラー
- (株)ガンバリオン
- (株)ぎしだ Studio BACU
- (株)グラフィニカ
- (株)グループボックスジャパン
- ゲームドット(有)
- (株)コンセプトラボ
- (株)Composition
- (株)サイクロンゼロ
- (株)サイバーコネクトツー
- (株)サブリメーション
- (株)サンジゲン
- (株)ジースタイル
- (株)セガ
- (株)セガ札幌スタジオ
- (株)D1-Lab
- (株)デジタルワークスエンタテインメント
- 東映(株)デジタルセンター・ツークン研究所
- 日本ファルコム(株)
- (株)ニューロン・エイジ
- (株)バイキング
- (株)ハンド
- (株)バンダイナムコスタジオ
- (株)pixyda
- (株)武右エ門
- (株)プラストエッジゲームズ
- プラチナゲームズ(株)
- (株)ヘキサドライブ
- (株)MAPPA
- (株)マイティークラフト
- (株)MIXI
- (株)MUTAN
- (株)Live Wire
- (有)ランカース
- (株)レベルファイブ
- (株)ロケットスタジオ
- (株)ロジカルビート 他

開校39年、4500名以上輩出。実績が切り拓く業界就職への道!

# ジョブナビゲート

**ジョブナビゲートとは?** 学生個々人のキャリア形成や職業選択を可能にするサイバースならではの就職サポートのこと!



**インターンシップ**

- ✓ 企業実習を通じて実践力を身につけながら企業との繋がりもできる

**産学・企業連携**

- ✓ 年間120社以上の企業が来校。知識と技術を吸収する機会が豊富

**就職フルサポートシステム**

- ✓ リクルートスタイル&身だしなみ指導、面接指導
- 就職活動専門のマナー講師、就職活動運営サイトによる指導・サポートも充実しています。

ゲーム・CG企業の専門学校合同説明会「G-DREAMS」にも参加!!

**IT・AI分野**

- 独自の企業説明会
- 企業とシステム開発プロジェクトを進行
- 学内採用試験の実施

**ゲーム・CG分野**

- 独自の特別講義
- 作品講評・添削、技術指導
- 就職作品展示会

企業がサイバースに来校! 自分の作品を見せるチャンス!

## 就職作品展示会

全国のゲーム・CG企業を招いて、在校生の作品展示会を開催。就職前年度末に早期開催することで、いち早くプロの目にとまり、将来の就職活動を有利にします。

チェック! 比較ポイント

ゲーム・CG業界への就職実績

**447名/596名**

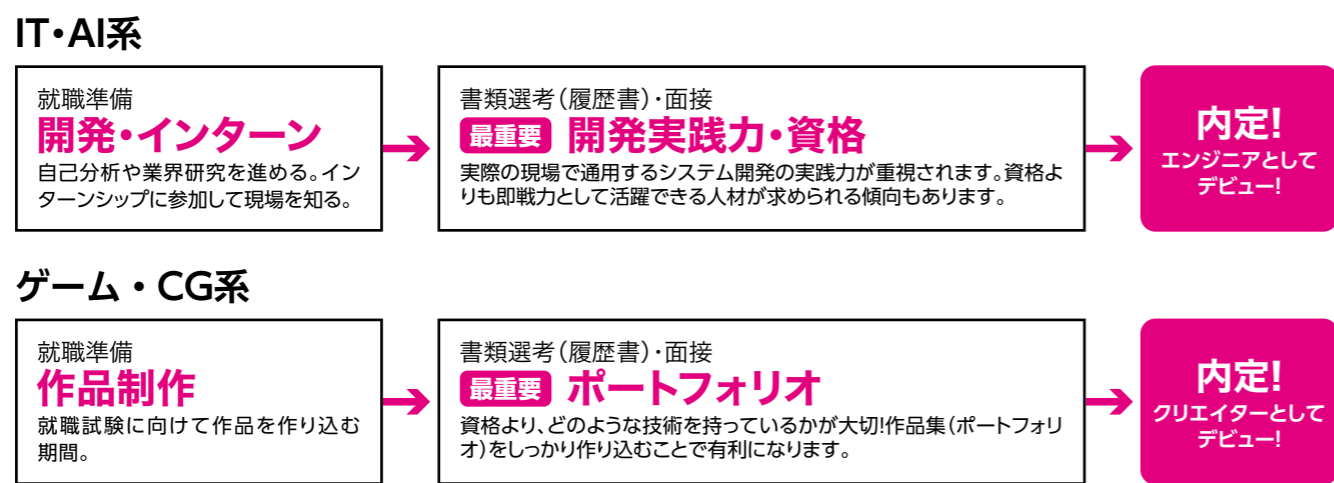
(2012~2025年度 ゲーム・CG系学科)



YouTubeで作品動画を公開中!

ゲームクリエイター学科 CGデザイナー学科

### 企業視点で見る「就職のポイント」をチェック!



### Student Works 学生作品



# IT・AI業界 最先端を学ぶ! 東京研修旅行

(希望者のみ)

普段は見られない貴重なLOVOTに出会えて感動! GROOVE X株式会社/LOVOT MUSEUM



個性豊かに成長する愛玩ロボットに込められた林代表の想いや、人とテクノロジーの共存についてお話を伺いました。  
(写真下段中央:代表取締役社長 林要様)



開発者の方々と座談会では、AIやロボットに“心を感じさせる”ための難しさや工夫を学び、参加者一同感心していました。



LOVOT  
powered by love

最先端の技術が生まれる“未来の開発現場”を間近で体験!



株式会社  
サイバーエージェント

「21世紀を代表する会社を創る」というビジョンを掲げ、進化の早いインターネット産業において、「ABEMA」等のメディア事業、インターネット広告事業、ゲーム事業を中心に幅広く事業を展開する、日本を代表するデジタル総合企業。



学生の感想

バーチャル空間や映像のCG処理といった最先端の技術に触れることができ、非常に感動しました。また、AIがクリエイティブな分野にも進出していることに驚きました。

柳谷さん

社会を支える経済ニュース「NewsPicks」制作の最前線!

株式会社ユーザベース

UZABASE



洗練された空間や柔軟な働き方に触れ、学生たちは「こういう職場で働きたい」と憧れを抱いていました。



「経済ニュースを社会にどう伝えるか」というメディアの使命や、年間1,500本以上を支える編集チームの重要性を学びました。



チームワークで支えるソフトウェア開発の現場!

Sky 株式会社



社員の方々の丁寧な説明により、技術だけでなくチームワークの大切さも学ぶことができました。



社員一人ひとりが主体的に働ける環境づくりや、若手社員を育てる仕組み、チームで協力して開発を進める姿勢が印象的でした。

CEATEC  
Innovation for All

最先端のIT技術や製品が発表されるアジア最大規模の国際的な展示会。2025年は810社・団体が出展し、約10万人の来場を記録!



最新技術を体感!



大手IT企業の社員と直接話せる!



今後のシステム開発に活かせる!

世界最高峰のクリエイター機関  
Vancouver Film School (VFS) との教育連携



POINT

1

英語の心配不要!  
世界最先端の授業を  
受講できる!

VFSの特別授業を、通訳サポート付きで  
オンライン受講可能。  
まるで海外に留学したような  
学びが身近に!

POINT

2

ハリウッド映画や  
あのゲームを作った  
プロが先生!

世界的ヒット作に関わった  
クリエイターが直接指導。  
第一線のノウハウを  
リアルに吸収できる!

POINT

3

カナダのキャンパスで  
サマースクールを  
計画中!

安心のサポート体制で  
世界水準の教育の実現を計画。  
異文化交流で視野が広がり、  
進路選択にも役立つ。



授業PICKUP

アニメーション 12原則

世界中の名作に使われている「動き」を解明!キャラクターがリアルに見える理由や見る人の心を操るテクニックを習得します。

ゲームクリエイター学科の授業も開始!



ゲームクリエイター学科

CGデザイナー学科

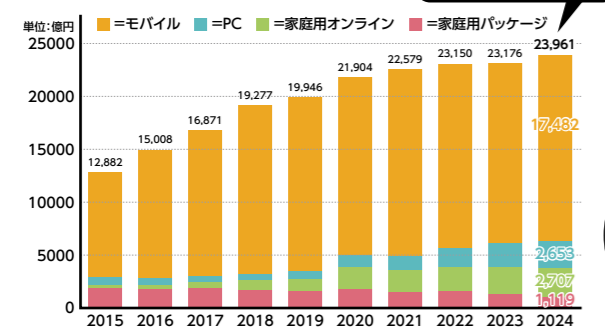
クリストファー・ミッチェル氏

コリン・ジャイルズ氏

# 札幌は今、ゲームが“アツい”!

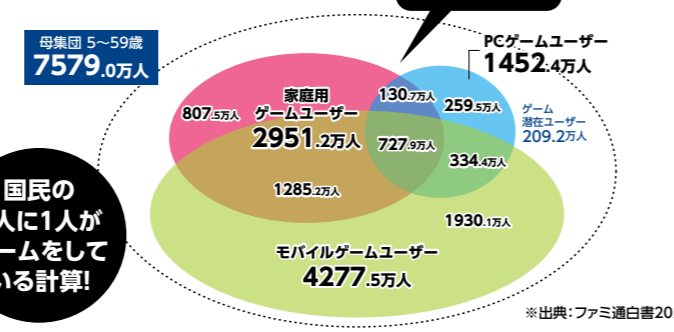
ゲーム大国日本! マーケット規模は、これまでも・これからも成長し続けています!

## 国内ゲームコンテンツ市場規模推移



売上  
2兆3961億円!

## 2024年 ゲームユーザー分類別市場規模(国内)



こういった背景の中、札幌市は早くからゲームの未来に可能性を見出してきました。現在、札幌市は「ゲームのまち」と言われ、ゲーム開発やCG・アニメーション制作など、約70社の関連企業が札幌市内に拠点を構えています。つまり...

**首都圏でなくても、札幌市でゲーム業界を目指せる環境が整っているのです!**



## 札幌市役所が「ゲームの街・札幌」としての魅力を発信!

札幌市と札幌を拠点とするゲーム開発企業と自治体が連携し、ゲーム開発に関心のある学生や若手クリエイターを支援しています!

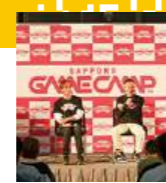
### プログラミング講座

ゲームを实际につくりながらプログラミングを学べる



### トークセッション

札幌で活躍する若手クリエイターとベテランクリエイターのトークセッション



### CG講座

ゲーム開発に欠かせないデザインスキルを学べる



## Game Jam

Sapporo Game Campのイベントの1つで、プロのクリエイターと即席のチームと一緒にゲーム開発! サイバースの学生も参加してきました!



### COMMENT

Sapporo Game Camp 実行委員長  
株式会社セガ常務執行役員 エグゼクティブ スタジオオフィサー  
株式会社セガ札幌スタジオ 代表取締役社長 瀬川隆哉氏

日本のゲーム産業は世界的に成長を続け、多くのクリエイターが国際的に活躍しています。本イベントは札幌のIT人材・ゲームクリエイター育成と業界活性化を目的に開催され、2025年の第4回では各種講座やGame Jamに加え、ソニックランブルのミニeスポーツ大会も実施しました。参加者が楽しみながら学び、新たな発見や成長を得て、将来世界で活躍するクリエイターが生まれることを目指しています。

札幌市がゲームの街だからこそ、サイバースの学生も札幌市内のゲーム企業へ数多く就職しています!

### 就職実績

- |               |                 |            |
|---------------|-----------------|------------|
| (株)エイティング     | (株)インフィニットループ   | (株)ジースタイル  |
| ニンテンドーキューブ(株) | (株)グループボックスジャパン | (株)pixyda  |
| (株)セガ札幌スタジオ   | (株)ENGI         | (株)スマイルブーム |
| (株)ハ・ン・ド      | (株)マイティークラフト    | ゲームドゥ(有)   |
| (株)サイクロンゼロ    | (株)ロケットスタジオ     | (株)キングポーン  |

# TOKYO GAME SHOW 2025

# 東京ゲームショウに連続出展!



## 東京ゲームショウとは?

東京ゲームショウ(TGS)は、年1回・4日間開催される日本最大級のゲームイベントで、前半は業界向け、後半は一般公開。企業のステージや講演、ゲームの最新情報発表などが行われます。2025年の東京ゲームショウでは、総来場者数26万3101人を記録!



## CG出展作品



CGデザイナー学科1~3年生の作品を1本の映像にして展示。動画編集まで、すべて学生が手がけました。

業界で活躍する多くの卒業生と再会し、情報交換の場として有意義な時間を過ごしました。ゲーム業界の最新動向を学び、クリエイターとしてのネットワークを広げることができ、TGSは貴重な経験となっています。ここで得た知識やつながりは、今後の成長に大いに役立ちさらなる発展や新しい挑戦に繋がっていきます。

## ゲーム出展作品



学内選抜を勝ち抜いた学生のオリジナル作品を展示。来場者が実際にプレイし、学生の実力を体感できます。

## 研修旅行で、東京ゲームショウの見学も開催! (希望者のみ)

最新作のゲームを一足先にプレイしたり、有名人のトークショー、コスプレイヤーとの写真撮影等楽しみ方盛り沢山! ゲームの最前線を体験し、今後の制作に活かしていきます!最終日は自由観光!東京を堪能できる3日間!



いざ!ゲームの聖地TGSへ!

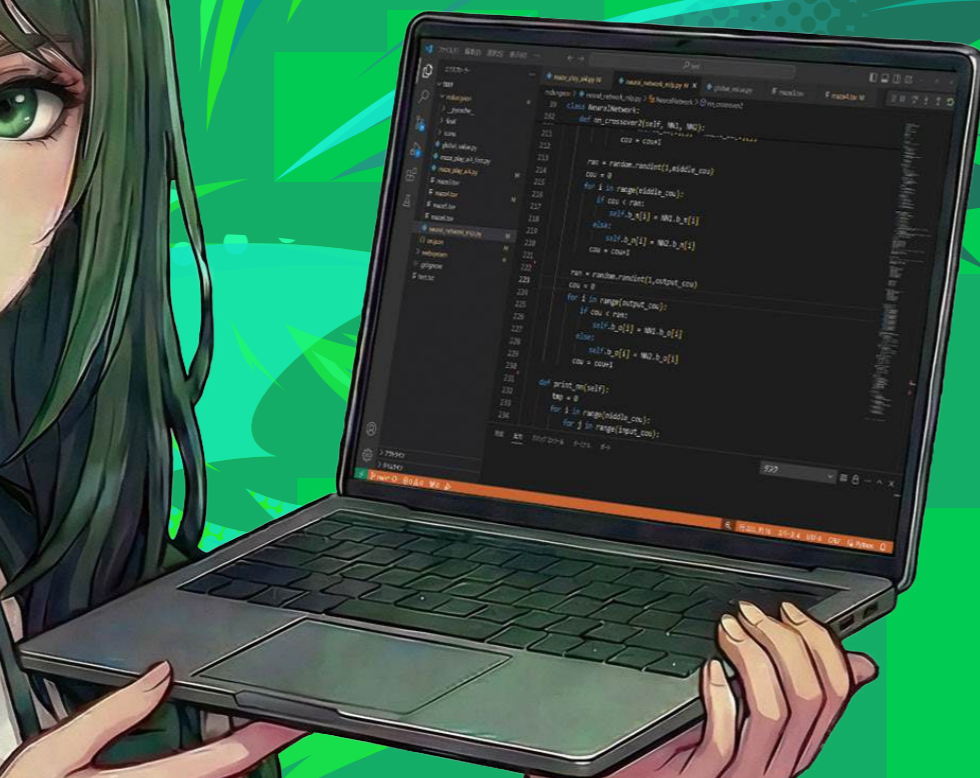


世界最大級の熱狂を肌で感じる! ゲーム好きの仲間と最高の体験!



IT・AI業界へ就職して、  
社会を支える!

aws academy 導入学科



情報システム学科(2年制)  
情報システム学科(3年制)  
先端テクノロジー学科(4年制)

# IT・AI分野の 業界就職を目指す



## IT・AI業界のお仕事

IT・AIの仕事は、日常に沢山の関わりがある!

顔認証システム



顔画像の特徴を自動解析し、個人を識別して本人確認する技術。

医療AI



レントゲンやCT、MRIのAIによる診断技術。

コンビニレジシステム



商品のバーコード等を読み取り、料金計算と決済処理を自動化する技術。

## 目指せる職業は、多種多様!

IAIエンジニア  
Iクラウドエンジニア  
IIoTエンジニア  
Iプログラマー・システムエンジニア



Iサーバーエンジニア  
Iデータベースエンジニア  
Iホワイトハッカー  
Iセキュリティエンジニア



IWebエンジニア  
Iネットワークエンジニア

IXRエンジニア・XRデザイナー  
Iメタバースエンジニア  
Iメタバースデザイナー

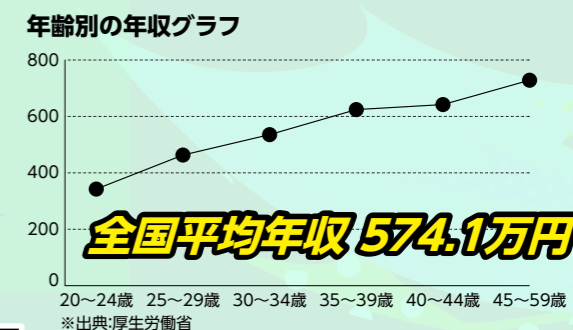
## IT・AIエンジニアのここがやりがいい!

成長し続けられるエンジニア職!

AIを駆使して  
社会を支える

スキルが  
給料に  
つながりやすい

働き方の  
自由度が  
高い



大学  
専門学校  
スキル重視の業界  
進学するなら  
が有利!

社会貢献できて、  
スキルを磨いた分  
年収もアップする  
業界です!



# 教室と社会をつなぐ実践型IT学習!

プロのエンジニアが  
直接指導!



Avintonジャパン株式会社は、最新技術で企業のITプロジェクトを支援している会社です。近年は自治体や学校と連携し、次世代のIT人材育成にも力を入れています。



教科書だけでは学べない  
実践的なスキルを育成!



## IT × 農業

農家さんにインタビュー! 課題をITで解決するアイデアを学生が企画・提案する授業を実施。

## 学生VOICE

農家の方との対話で、技術以上にニーズをくみ取る力が大切だと痛感しました。対話から本質的な課題を見つけ出し、ユーザーに喜ばれる価値を提供できる人になりたいです。

秦 大翔さん  
(駒澤大学附属苫小牧高等学校出身)



# サイバーズは、資格に強い!

ITエンジニア専攻 AIエンジニア専攻 XR・メタバース専攻 ホワイトハッカー専攻 情報テクノロジー専攻

## 経済産業省主催基本情報技術者試験[国家資格]

### 基本情報技術者試験 科目A試験免除制度

試験センターが認定するカリキュラムを組み込んだ授業を修了することにより、当日は科目B試験に集中できる制度です。全国・北海道の専門学校で平均合格率を3年連続で上回る結果となりました。

サイバーズなら、  
科目A試験が免除に!

科目B試験だけに集中!

サイバーズ	科目A試験免除	科目B試験受験【技術】
一般受験者	科目A試験受験【知識】	科目B試験受験【技術】

他にも、就職に有利になる資格が沢山!

#### 応用情報技術者試験[国家資格]

取得が可能な専攻 ▶

#### 情報セキュリティマネジメント[国家資格]

取得が可能な専攻 ▶

#### データベーススペシャリスト[国家資格]

取得が可能な専攻 ▶

#### Oracle Certified Java Programmer, Bronze SE 認定資格

取得が可能な専攻 ▶

#### Oracle Certified Java Programmer, Silver SE 11 認定資格

取得が可能な専攻 ▶

#### 実践プログラミング技術者試験 Java部門

取得が可能な専攻 ▶

#### 実践プログラミング技術者試験 Python部門

取得が可能な専攻 ▶

#### HTML5プロフェッショナル認定試験 レベル1

取得が可能な専攻 ▶

#### OSS-DB Silver

取得が可能な専攻 ▶

#### Linux技術者認定資格 LinuCLレベル1、レベル2

取得が可能な専攻 ▶

#### Linux技術者認定試験 LPIC レベル1、レベル2

取得が可能な専攻 ▶

#### Linux Essentials

取得が可能な専攻 ▶

#### VR技術者認定試験

取得が可能な専攻 ▶

#### Unity認定試験 Unity認定ユーザー: VR開発者

取得が可能な専攻 ▶

#### 表現技術検定(XR・メタバース)

取得が可能な専攻 ▶

#### Python3 エンジニア認定基礎試験

取得が可能な専攻 ▶

#### Python3 エンジニア認定実践試験

取得が可能な専攻 ▶

#### Python3 エンジニア認定データ分析試験

取得が可能な専攻 ▶

#### AWS Certified Cloud Practitioner

取得が可能な専攻 ▶

#### AWS Certified Solutions Architect-Associate

取得が可能な専攻 ▶

#### CCNA

取得が可能な専攻 ▶

#### G検定(ジェネラリスト検定)

取得が可能な専攻 ▶

#### IoT検定

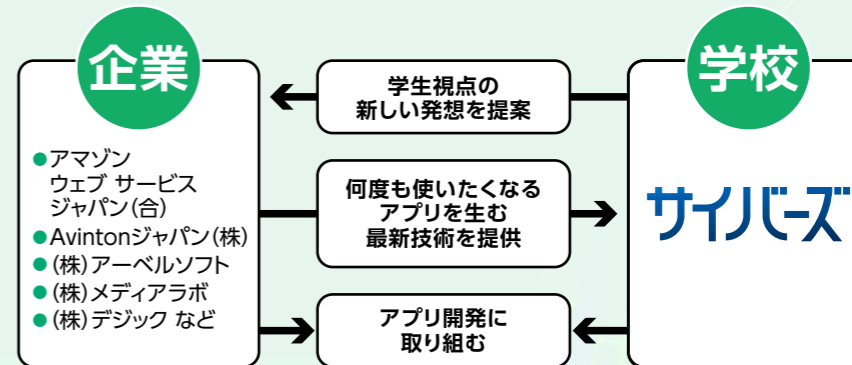
取得が可能な専攻 ▶

# 企業連携プロジェクトをはじめ

# 実習・演習 已,160時間!

## 企業連携プロジェクトについて

学生と企業が連携し、数カ月かけて本格的なシステム開発に取り組むプロジェクトです。学んだ知識をしっかりと自分のものにするとともに、社会で求められるコミュニケーションスキルや、ビジネスマナーを身につけることができます。



### 1 企業からの発注・打ち合わせ



どのような製品を求められているのかを理解し、チーム編成や作業計画を立てます。

### 2 システム開発作業



定期的に企業へ開発状況を報告します。変更などがあれば、アドバイスをもらいながら開発を進めます。

### 3 納品プレゼンテーション (終了報告会)



システムが完成したら、仕様書や製品マニュアルとともに納品。コンセプトやインストール方法を企業の方へ説明します。

## プロジェクトで完成したシステム

### ①社内SNS

企業の社員がコミュニケーションに活用するアプリ



### ②自治体向けシステム

住民の暮らしが便利になる自治体につながるアプリ



# 業界就職を実現するための5つの専攻

AIを使いこなし、データから価値を生み出す技術を学ぶ!

## AIエンジニア専攻(3年制)

### Point1

Pythonを使ったAI・機械学習、プログラミングの基礎を習得!

### Point2

AWSなどのクラウド環境を活用し、AIを動かすためのサーバー構築を学ぶ!

### Point3

データ管理・活用を通して、実社会で使われるAIの仕組みを理解!

PythonによるAIプログラム開発に挑戦



クラウド上でAIを動かすサーバー構築体験



データを管理・分析し、AI活用を考える演習



サーバー構築を学びサイバー攻撃から情報を守る技術を学ぶ!

## ホワイトハッカー専攻(3年制)

### Point1

不正アクセスや情報漏えいを防ぐセキュリティ技術を習得!

### Point2

サーバー・OS (Linux) を使った安全なシステム構築技術が身につく!

### Point3

実際の攻撃手法を知り、システムの弱点を見抜く力を育成!

企業サーバーを守る演習に挑戦



パスワードの弱点を見抜くセキュリティチェック



Linuxを使ったサーバー設定を体験



仮想空間をデザインし、新しい体験をつくる技術を学ぶ!

## XR・メタバース専攻(3年制)

### Point1

仮想空間・VR・ARなどXR技術の基礎から応用までを習得!

### Point2

空間設計・3D表現を通して没入感のあるデジタル空間をデザイン!

### Point3

エンジニア×クリエイターとして、新しいサービスを生み出す力を育成!

VR空間の企画・デザインに挑戦



3D空間を使ったメタバース構築体験



Web3.0を活かした次世代サービス演習



ITの基礎から応用まで 社会を支えるエンジニアを目指す!

## ITエンジニア専攻(2年制)

### Point1

プログラミングの基礎から学び、Web・アプリ開発の土台を身につける!

### Point2

Webフロント・Webプログラミングを通して、使われるサービスをつくる力を習得!

### Point3

クラウド・インフラ・通信技術まで、ITを支える幅広い技術を学ぶ!

Webサイト・Webサービス制作に挑戦



スマホアプリ開発を体験



ネットワーク・サーバーの基礎演習



変化し続けるITの世界で、未来に対応できるエンジニアを育てる。

## 情報テクノロジー専攻(4年制)

### Point1

時代の変化に合わせて、その時代の最先端技術を学べる柔軟なカリキュラム!

### Point2

4年間で、ITの基礎から応用までを体系的に学び、高い技術力を身につける!

### Point3

AI・クラウド・ネットワークなど、分野を横断した幅広いIT知識を習得!

AI・クラウドなど最新技術の研究・演習



次世代通信(6Gなど)を見据えた技術理解



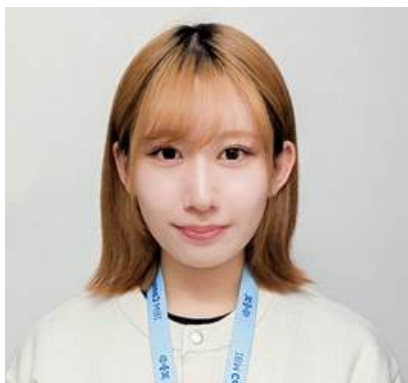
技術・社会・倫理を考える高度ゼミ演習



# ヴァンガード

## OB・OG MESSAGE

### テクノロジーの価値を カタチにする



## IJDS

日本アイ・ビー・エム  
デジタルサービス株式会社  
地域DXセンター事業部

アプリケーション・エンジニア

### 小野寺 未来さん

2023年卒業  
(枝幸高等学校出身)

#### 今はどのようなお仕事を？

お客様向けポータルサイトのバックエンド開発を行っています。初めての技術に触れることも多く試行錯誤の日々ですが、新しい技術・知識が身に付き、業務の幅が広がっていくことにとてもやりがいを感じています。

#### 在学中に努力したこと、意識したことは？

コミュニケーションをたくさん取ることです。チーム制作の授業などは特に意識し、メンバーや自身の得意分野を共有するなどして、切磋琢磨しながら円滑に作業を進められるように努めました。

#### 進学を考えている皆さんへ

IT・AIが日常に浸透している現代に、その実現に関わる当事者となれることがIT・AI業界で働くことの面白さだと思います。興味はあるけれど、経験や知識が無く不安に思う方はぜひオープンキャンパスに参加してみてください。先生や先輩たちが手厚くサポートしてくれます！

### クリエイターの 『ツクル』を『創る』会社



Sound the future.

クリプトン・フューチャー・  
メディア株式会社  
システムチーム  
SONICWIRE開発ユニット

WEBエンジニア

### 藪 涼太さん

2023年卒業  
(江差高等学校出身)

#### 今はどのようなお仕事を？

WEBエンジニアとして、サウンド配信ストア「SONICWIRE」の開発・保守・運用を行っています。仕事では、新しいプログラムが完成したときや自分の知らない技術に触れられたときにとてもやりがいを感じます。

#### 在学中に努力したこと、意識したことは？

わからないことをそのままにしないことです。理解を深めることは再度同じようなところで躓いた場合もすぐに解決できるだけでなく、その技術を応用した新しいプログラム制作に役立つこともあるので意識して行っていました。

#### 進学を考えている皆さんへ

「PCが好きだけど、資格勉強ばかりは物足りない」という人におすすめてです。IT・AI業界では日進月歩で技術が進みます。いろいろな技術に触れながら、なりたい職業のスキルを学ぶてください。

### ファッション系 オンラインストアをITで支える



ダイヤモンドヘッド  
株式会社  
システム&サービス部

システムエンジニア

### 富樫 拓真さん

2022年卒業  
(高等学校卒業程度認定試験合格)

#### 今はどのようなお仕事を？

ECサイトのフロント開発が主な業務で、保守・運用まで行っています。仕事ではクライアントの要望をヒアリングし、実現できる形に落とし込んで提案、実装・テストを経てリリース。担当した仕事でクライアントから評価されたときが何よりも嬉しいです。

#### 在学中に努力したこと、意識したことは？

今も継続していますが、興味をもったものは調べを徹底していました。初めはわからなくても、何か手がかりが見つかるまではとにかくググる。これはエンジニアにとって重要なスキルだと思っています。

#### 進学を考えている皆さんへ

学校には知識を持った先生が多くいるだけでなく、やりたいことを自由にやらせてもらえる環境があります。何事にも興味をもって取り組める人、積極性がある人にとってはとても良い学校です。

### 北海道から世界に向けた 価値あるサービスを創造する。



株式会社  
ノースディテール

システムエンジニア

### 佐々木 優衣さん

2024年卒業  
(旭川商業高等学校出身)

#### 今はどのようなお仕事を？

自治体のHPを作成するCMS(コンテンツ・マネジメント・システム=Webサイトのコンテンツを管理するシステム)に関わる業務を行っています。

#### 在学中に努力したこと、意識したことは？

学校の授業で学んだ事を「形」に残したくて、資格の取得を特に頑張りました。その結果、履歴書にも所有資格の記載ができたので、面接の時に大きな自信につながりました。

#### 進学を考えている皆さんへ

サイバースは、企業連携の授業が豊富で、実在する企業の担当者様と本番さながらの想定でプロジェクトを企画、進行する事ができます。こういった授業に興味がある方には特にサイバースがおすすめてです！

### IT技術で 世の中の変革に貢献!



株式会社NTTデータMSE

株式会社  
NTTデータMSE

システムエンジニア

### 野口 凜さん

2023年卒業  
(札幌月寒高等学校出身)

#### 今はどのようなお仕事を？

決済システムの開発を担当しています。入社当初は設計・試験工程を担当し、システムの仕組みを理解するところから始めました。今は少しずつコーディングに触れる機会も与えられ、業務の幅が広がっています。

#### 在学中に努力したこと、意識したことは？

人と会話することが苦手でしたが、将来を考えるとこのままではダメだと思い、まずは同級生とのコミュニケーションを積極的に取ることを意識していました。授業では設計・製造・試験の一連の作業が経験でき、製造以外の工程の大切さが理解できました。

#### 進学を考えている皆さんへ

「将来こうなりたい!」というイメージを持っている方はもちろん、少しでも「制作すること」に興味・関心がある方にはびったりの学校だと思います。ぜひオープンキャンパスに参加してみてください!

### 最先端のICTで 明るい未来を創るSler



富士ソフト  
株式会社

システムエンジニア

### 長澤 亮さん

2025年卒業  
(苫小牧工業高等学校出身)

#### 今はどのようなお仕事を？

車載ECU開発(一般車向けの制御ソフトウェア開発)を担当しています。品質重視のプロジェクトで、コーディング規定も厳しく定められていますが、品質を意識しながら取り組む事で、知識を身に付けることができ、成長や達成感を感じています。

#### 在学中に努力したこと、意識したことは？

消極的にならないことを意識しました。企業ではミーティングの場が沢山あると思ったので、自分の考えを上手く伝えるために、たくさん会話することを意識していました。

#### 進学を考えている皆さんへ

話すことが苦手な方へ。いやでも話す機会がたくさんあり自然に身につくと思います。在学中はまず率先して動いてみることで失敗を恐れないうことが大事だと思います!

業界が求める“即戦力”になる人材を目指す!



ゲームクリエイター学科(3年制)  
先端テクノロジー学科(4年制)

# ゲーム分野の 業界就職を目指す

第5回 全国電子工学系学校  
ゲーム制作コンペティション  
**グランプリ** 最上位

HOKKAIDO  
学生アプリコンテスト2025  
**企業賞**

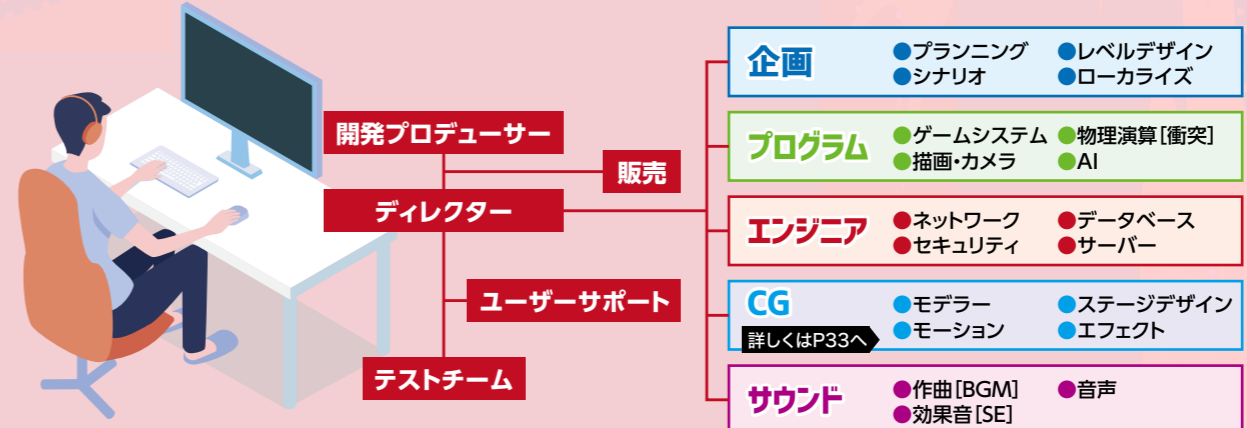
HOKKAIDO  
アプリコンテスト2017  
**最上位賞**

## ゲーム業界のお仕事

### ゲーム開発には様々な職種があります!

<p><b>ゲームプログラマー</b></p> <p>プログラミング言語を用いて、ゲームのシステムやグラフィックを構築。</p>	<p><b>サーバーエンジニア</b></p> <p>ユーザデータを格納するサーバを構築し、快適にプレイできるように運用。</p>	<p><b>テストエンジニア</b></p> <p>発売前のゲームをプレイして不具合がないかチェックする。</p>
--	---	---

### 沢山の人が開発や販売に関わっています



## あなたに合うゲームの専攻診断

### ゲームが好きならチェック!

質問に答えていくだけで、あなたのゲーム業界タイプが見えてきます。

<p><b>Q</b> ゲームをするとき、気になるのはどっち?</p> <p><b>A</b> キャラの動きや操作感、演出</p> <p><b>B</b> 通信の安定性や処理の速さ</p>	<p><b>Q</b> プログラムを書くなら、どちらが楽しそう?</p> <p><b>A</b> プレイヤーが直接触る部分を作りたい</p> <p><b>B</b> 見えないけど重要な仕組みを支えたい</p>	<p><b>Q</b> トラブルが起きたとき、ワクワクするのは?</p> <p><b>A</b> 動かない原因を一つずつ見つけて直す</p> <p><b>B</b> 大量のデータやアクセスをどうさばくか考える</p>	<p><b>Q</b> ゲームづくりでやりがいを感じそうな場面は?</p> <p><b>A</b> 「この動き気持ちいい!」と言われること</p> <p><b>B</b> 多くの人が同時に遊んでも安定して動くこと</p>
--	--	--	--

### 診断結果を確認してみよう!

**A**が多かったあなたは… ゲームプログラマー専攻へ!  
プレイヤーの体験に直接関わりたい人にピッタリ!  
詳しくは P29上段へ

**B**が多かったあなたは… オンラインゲーム専攻へ!  
通信やデータ管理など、ゲームが止まらず遊べる環境を作りたい人にピッタリ!  
詳しくは P29下段へ

自分がゲーム業界のどの仕事に興味があるか、選んでみよう!

# ゲームを作る前に、ゲームを知る!

歴代のゲーム機種とソフトたちが学生のゲーム研究を支える!



ゲーム本体  
**30台以上!!**

ゲームソフト  
**800本以上!!**



# ゲーム制作の本数が圧倒的! 卒業までに最大**13**作品

	1年次		2年次		3年次	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期
学び	ゲーム研究 C言語 <b>C言語とは</b> 実際のゲーム開発現場でも使用されているプログラミング言語。	3D表現 2D・3D表現	C++ サーバーシステム レベルデザイン ゲームエンジン(Unity・UnrealEngine)		<b>C++を学ぶメリット</b> 大手ゲーム企業では、ゲームエンジンの操作技術ではなく、C++の基礎・応用が重視されるため、就職が有利になります。	就職活動に向けた取り組み
ゲーム制作	コンソールバトルゲーム	2Dシューティングゲーム アクションゲーム 3Dゲーム 3Dゲーム(チーム)	3Dゲーム 3Dゲーム(チーム) 就職作品用ゲーム		展示会用ゲーム 卒業展示用ゲーム	学内外でのイベントでゲーム制作も行える!

■=オンラインゲーム専攻 ■=ゲームプログラマー専攻

## 1年次の作品



# 沢山の作品を制作するからこそ、業界に就職できる!

## 3年次の作品



**3年次にはここまで成長!**

## ゲーム企業に内定!

内定先  
(株)ハ・ン・ド  
**h.a.n.d.**  
福田 歩希 さん  
(美瑛高等学校出身)

# ゲーム制作を学ぶ! プロの企画・進行管理を制作実習を通じて学ぶ!

### 1 企画

アイデアを出し合いゲームのジャンルを決め企画書の作成を行う!

### 2 制作

プログラミング・モーション・デザイン・モデル作成・バグ修正、ゲーム制作に必要なすべての力が身につく!

### 3 発表・試遊

完成して終わりではなく先輩・後輩・先生方にお披露目!アドバイスや感想をもらってより面白いゲームに修正できる!

ゲーム名「DISCHARGE!」 ゲームのジャンル/3D・アクションゲーム 制作時の学年/2年生 制作期間/2ヶ月

リーダー・プログラミング担当  
**種川 さん**  
(札幌丘珠高等学校出身)

デザイン担当  
**アンドレイ さん**  
(翰林日本語学院出身)

サウンド・マネジメント担当  
**原田 さん**  
(市立札幌啓北商業高等学校出身)

演出担当  
**吉田 さん**  
(N高等学校出身)

チーム制作を終えて一言  
役割分担しながら制作し、チームで作る楽しさを実感!

チーム制作を終えて一言  
チームで話し合ってお互いのアイデアを出して良い物を作るのが楽しかった!

チーム制作を終えて一言  
操作感やバランスをチームで調整し、より遊びやすいゲームを目指した!

チーム制作を終えて一言  
世界観に合った演出を考えるのが楽しかった!



## サイバースならココまでできる!

### STEAMで配信デビュー!

STEAMとは?  
**世界最大級のPCゲーム配信プラットフォーム**  
ゲームを購入・ダウンロードして遊べるサービス!国や年齢を超えて、多くのプレイヤーに作品が届く!

プロと同じ開発環境  
授業で学んだ技術をフル活用して実践!

**本格チーム開発**  
企画からプログラミング、グラフィック、サウンドまですべて担当

**公式HPも制作!**  
ゲームだけではなくHPまでも制作!配信の告知も実施

#### STEP1 企画・ゲーム設計

チームで意見を出し合い企画書を作成!プログラム・デザイン等役割分担をする

#### STEP2 バグ修正

サーバーシステムの実装やバグ修正を実施!

#### STEP3 配信

公式HP・Xを開通して配信。ゲーム登録者数14,300人を突破!

# 業界就職を実現するための **4つの専攻**

ゲームの仕組みを理解し、0からプログラムでつくり上げる力を育成

## ゲームプログラマー専攻(3年制)

### Point1

C++を学び企業が求める基礎力高いプログラマーを育成

### Point2

操作スキルより、中身のロジック。本質を創るエンジニアへ!

### Point3

レベルデザインを通して、遊びやすさ・面白さをプログラムで実現する視点を身につける!

C++を中心としたゲームプログラミング演習



ゲームエンジンの中身までも理解できる授業



レベルデザインによるゲーム体験設計



多人数・通信・運用で“止まらないゲーム”を支えるエンジニアに

## オンラインゲーム専攻(3年制)

### Point1

オンラインゲームに必要なサーバー・通信の仕組みを理解!

### Point2

応用力を高めUnityでクラウド・インフラ技術も習得!

### Point3

ゲーム公開から運用まで、ゲームの裏側を支える技術を学ぶ!

サーバーシステム・通信技術の基礎



Unity×クラウドによるオンラインゲーム開発



ゲーム公開・運用を見据えたWeb・インフラ構築



ゲームもITも。その先の進路は、1年後に選べる!

## ゲーム・IT専攻(3年制)

### Point1

1年次はゲーム制作に集中し、開発の流れと楽しさをしっかり体験!

### Point2

2年次からゲームプログラマー専攻かオンラインゲーム専攻を続けるか、IT分野へ進むかを選択可能!

### Point3

実際に学んだうえで選ぶから、自分に合った進路を見つけられる仕組み!

ゲーム制作の基礎・応用演習



進路を考えるための制作・振り返り



IT分野の就職も視野に入れた幅広い選択が可能



次世代のゲーム技術を見据え、開発をリードする高度クリエイターに。

## ゲームテクノロジー専攻(4年制)

### Point1

4年間で、ゲーム開発に必要な高度な技術力と応用力を習得!

### Point2

プログラミング・エンジン・IT技術を横断し、幅広い視点でゲームを捉える力を育成!

### Point3

時代に合わせた最新技術を取り入れ、将来を見据えたゲーム開発に挑戦!

高度なゲーム開発・研究演習



最新技術を活かした制作プロジェクト



長期制作による実践力強化



# ヴァンパイアガード

## OB・OG MESSAGE



『鉄拳8』TEKKEN™8&©Bandai Namco Entertainment Inc.

今はどのようなお仕事を？

最近では描画エンジニアとして鉄拳8のエフェクト関連に携わっていました。VFXアーティストのテクニカルサポートとして仕事をすることが多く、出来たものが見た目で確認できるのでやりがいがあります。

在学中に努力したこと、意識したことは？

プログラムや描画を基礎から学べたことは、自分にとって大切でした。授業以外でもクラス委員長やオープンキャンパススタッフとして人前に出ることがあり、そこで身につけたコミュニケーション能力が現在の仕事にも役立っています。

進学を考えている皆さんへ

クリエイターは積み重ねの仕事です。入学時からメリハリをつけて努力を重ねてください。授業でスキルを身につけるのはもちろんですが、「率先して行動できる人」「夢中でモノづくりに没頭できる人」を目指してチャレンジを続けてください。



Bandai Namco Studios Inc.

株式会社  
バンダイナムコスタジオ  
エンジニア

**木下 領太 さん**

2019年卒業  
(紋別高等学校出身)



©CAPCOM

本校を選んだ理由は？

ゲーム会社への就職実績が豊富で、ここでなら確実にゲームクリエイターの道を歩めると思ったのが決め手です。オープンキャンパスの雰囲気も最高でした。

仕事に活かされている本校での学びは？

日々のゲーム制作が一番印象に残っています。頭を悩ませた日々があったからこそ、第一線でも通用するモノづくりの技術を身につけることができたと思います。

進学を考えている皆さんへ

ゲームが好きなら、ぜひもう一歩踏み込んで「作る側」になってみませんか。プレイしてもらったときに「面白かった!」という声を聞けるのは格別ですよ!



株式会社カプコン  
コンシューマーゲーム開発  
ゲームプログラマー(アプリ)

**丹羽 保貴 さん**

2020年卒業  
(別海高等学校出身)



『鬼滅の刃 ヒノカミ血風譚2』  
メーカー:株式会社アニプレックス  
©吾峠呼世晴/集英社・アニプレックス・ufotable  
©『鬼滅の刃 ヒノカミ血風譚2』製作委員会



『戦場のフーガ3』  
開発・発売元:株式会社サイバーコネクトツー  
©CyberConnect2 Co., Ltd.

今はどのようなお仕事を？

入社後は、嬉しいことに社内初のパブリッシングタイトルである『戦場のフーガ3』の体験版の制作を担当させていただきました。その後、現在は未発表の新規プロジェクトの開発に携わっています。大変なことは多々ありますが、好きなことを仕事にしているので、それ以上に毎日が楽しく、日々やりがいを感じています。

在学中に努力したこと、意識したことは？

新しいことを学んだ時に、学んだことを独占しても成長には繋がらないと考え、積極的に周りへ共有し、あえてライバルが増える様に意識していました。みんなと同じスタートラインに立つことで、自身の競争心を最大限に高めることができ、日々の制作がより一層刺激的になりました。

進学を考えている皆さんへ

自学はもちろん大切ですが、沢山のゲームに触れてほしいです。サイバースには、年代やジャンルの異なる多くのゲームソフトがあり、どれも貴重な教材となります。また、クラスメートと一緒にゲームをすることで、自分とは違う感性や新たな気づきが得られます。そこで得た発見を制作に取り入れることが自身の成長につながるの、ぜひ皆さんも積極的に取り組んでみてください。



株式会社  
サイバーコネクトツー  
福岡本社  
ゲームプログラマー

**相馬 静雅 さん**

2025年卒業  
(札幌工業高等学校出身)



©MIXI  
「ことば」で闘う新感覚RPG「共闘ことばRPG コトダマン」



©MIXI  
ひっぱりハンティングRPG「モンスターストライク」

今はどのようなお仕事を？

モンスターのインゲームに携わっています。リーダーとして他の人の実装をサポートすることもしています。自分が実装したものに、ユーザーの喜び声を聞いたときに特にやりがいを感じます。

在学中に努力したこと、意識したことは？

ゲームをより面白くするために必要な実装についてよく考えました。販売されているアクションゲームで気持ちいいと思った操作感を真似たり、綺麗なエフェクトを再現してみたりしていました。

進学を考えている皆さんへ

自分は高校時代、持っていたゲームの大半を手放したのですが、身の回りにゲームがないという事実には耐えかね、買い戻しました。ゲームなしの人生は考えられないという人は、ぜひサイバークリエイターズへ!



株式会社MIXI  
デジタルエンターテインメント  
オペレーションズ本部  
モンスター開発部  
クライアント1G クライアント2T  
リーダー  
ゲームエンジニア

**後藤 慎之助 さん**

2022年卒業  
(札幌光星高等学校出身)



**CG業界への就職は  
サイバースなら  
実現できる!**



**CGデザイナー学科(3年制)  
先端テクノロジー学科(4年制)**

# CG分野の 業界就職を目指す

第7回学生CG作品コンテスト  
**グランプリ**  
最上位

第2回学生CGトライアル  
[WHO'S NEXT?]  
**全国 第3位**

第4回ポートフォリオ  
ドラフト会議  
**全国 第1位**

## CG業界のお仕事

### あらゆるジャンルで活躍!



**映画**  
映画の世界観を支えるため、CGで映像表現や特殊効果を制作する仕事



**アニメ**  
アニメ作品でCGを用い、キャラクターや背景、演出表現を制作する仕事



**ゲーム**  
ゲーム内の世界やキャラクターをCGで制作し演出や映像表現を行う仕事

### 目指せる職業は、多種多様!

#### 3Dモデラー

キャラクターや建物・アイテムなどを立体物として作ります。

#### モーションデザイナー

モデリングしたキャラクターなどが自然に動くよう設定します。

#### エフェクトアーティスト

光や水・炎、爆発などの表現を用いて、迫力のある表現を演出します。

#### コンポジター

背景に全ての要素を合成してひとつの映像に完成させます。



## 3DCGで将来の選択肢が広がる!

### 一つのスキルで多くの分野にチャレンジが可能に!

3DCGは映画やゲーム、アニメの他にも今さまざまな分野で活用されています。



### 需要が高まる3DCGを他職種と比較!

2Dアニメーターと3DCGアニメーターの違い

	必要な力	働き方・収入
2D	高い画力・表現力が必要	低賃金の場合もある
3DCG	人物の動きやカメラワークの技術が重要。画力が低くても活躍できる	正社員雇用型の会社が多く、安定した収入が望める

CG技術は、あらゆる分野で活用されています!



# トップクリエイターから 業界の最前線を学ぶ

アニメーション制作を



株式会社ウタリカ  
UTALICA Inc.

のクリエイターから学ぶ

## 憧れのアニメCG業界の プロ環境が校舎内 にある!

「BanG Dream!シリーズ」や「ニワトリ・ファイター」を手掛けた(株)サンジゲンと、「ラブライブ! 蓮ノ空女学院スクールアイドルクラブ Bloom Garden Party」や「クスノキの番人」を手掛けた(株)サブプリメイション、クリエイティブに専念できる制作環境をトータルで支援する(株)Tooが立ち上げた札幌のアニメCG企業が「(株)ウタリカ」です。

### 学びのポイント

- ①プロと同じ環境で作品づくりができる!
- ②学ぶのは“基礎”ではなく最先端スキル!
- ③学内でのインターンシップが可能!

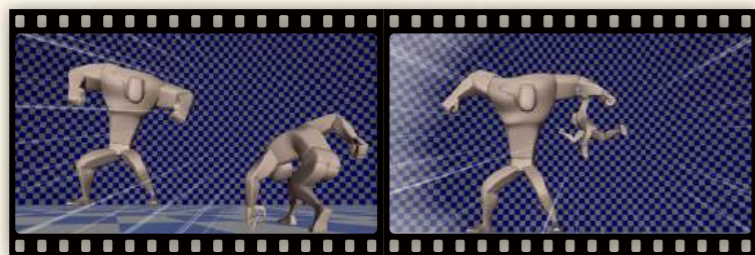


バンドリ! ゆめのみた  
©BanG Dream! Project



サイバースの学生が  
ウタリカに内定しました!  
2026年3月卒業生

## 業界標準を使いこなし、 憧れのクリエイターになる!



アニメーション  
制作会社に  
内定!

### 使用ソフト

## Maya Blender

ゲーム・映画を含む映像業界、CM・VFXスタジオで採用されることが多い「Maya」、近年幅広い業界で採用されている「Blender」。2つの3DCGソフトを特性に合わせて学ぶことで、あらゆる制作環境に対応できる力を育成します。

### 二刀流スキルで業界就職へ!



内定先  
(株)CygamesPictures  
Cygames Pictures  
行天 大貴さん  
(旭川龍谷高等学校出身)

# ゲーム制作を学ぶ! プロの企画・進行管理を 制作実習を通じて学ぶ!

## 1 企画



アイデアを出し合いテーマの解釈・絵コンテの制作を行う!

## 2 制作



モデリング・アニメーション、演出、編集など、CGの面白さがすべて詰まっている制作授業!

## 3 発表・上映



完成した作品をお披露目!他チームの作品からの学びも多い!

テーマ「とまとみつかる」 ジャンル/アニメーション作品 制作時の学年/2年生 制作期間/1ヶ月半

監督・絵コンテ担当

荒川 さん  
(N高等学校出身)

アニメーション担当

羽根 さん  
(石狩翔陽高等学校出身)

アニメーション担当

山田 さん  
(札幌工業高等学校出身)

エフェクト・コンポジット担当

佐野 さん  
(市立札幌平岸高等学校出身)



チーム制作を終えて一言  
メンバーとアイデアを出し合うことで作品の完成度が高まった!



チーム制作を終えて一言  
普段しない表現に挑戦することができました!



チーム制作を終えて一言  
先輩・後輩をまとめる難しさはありましたが、無事にチームを一つにできました!



チーム制作を終えて一言  
作りたいものに合った世界観に合うようなエフェクトづくりに挑戦しました!

### 完成したアニメーション作品のスクリーンショット



## サイバースならココまでできる!

### モーションキャプチャー



モーションキャプチャーとは?  
人の動きをデジタル化する技術!  
自分の動きがゲームやCGキャラクターにそのまま反映される!

### 学生が自由に使える機材

慣性式のモーションキャプチャーを使用!



### 実践的な授業

プロの教員が徹底指導!



### 将来すぐに活躍できる

プロの技術、現場のリアルを直接学べる!



### STEP1 取付・動きの指示

監督役や指示出し役として、アクター役に動きの指示を出す



### STEP2 撮影

実際に体を動かして、データを収録。



### STEP3 制作

アニメーションを仕上げ、作品として完成させる



# 業界就職を実現するための **4つの専攻**

動きの意味を考え、伝わる映像表現をつくる。

## アニメ・映像専攻(3年制)

### Point1

演技・演出の意図を読み取り、「なぜこの動きか」を考える力を身につける!

### Point2

絵コンテや演出設計をもとに、物語を伝えるアニメーションを設計!

### Point3

アニメーション12原則を習得し、説得力のある“感情が伝わる動き”をつくる!

演技・演出意図を読み取るリファレンス分析



アニメ業界の制作工程を意識したアニメーション制作



12原則を活かしたキャラクター表現研究



CGもITも。その先の進路は、1年後に選べる!

## CG・IT専攻(3年制)

### Point1

1年次はCG制作に取り組み、表現の基礎と制作の流れを習得!

### Point2

2年次からアニメ・映像専攻かゲーム専攻を続けるか、IT分野へ進むかを選択可能!

### Point3

制作経験をもとに選べるから、後悔しない進路選択ができる!

CG制作の基礎・応用演習



表現分野への理解を深める制作課題



IT分野の就職も視野に入れた幅広い選択が可能



ゲームの世界で「動く」をつくる。キャラクターに命を吹き込む技術を学ぶ!

## ゲーム専攻(3年制)

### Point1

アニメーションを「動かす」だけでなく、ゲーム内でどう使われるかを理解する!

### Point2

自分のモーションを実際のキャラクターに実装し、操作・遷移・反応までを確認!

### Point3

エフェクトやリアクションを通して、プレイヤーに伝わる動きを設計する!

プレイヤー操作を想定したキャラクターモーション制作



Unreal Engineを使ったゲームモーション実装



動きの切り替え・演出による体験表現の研究



CG技術と表現を深化させ、次世代の制作を支える専門人材に。

## CGテクノロジー専攻(4年制)

### Point1

4年間で、CG制作に必要な高度な表現力と技術力を習得!

### Point2

CG・映像・IT技術を横断し、表現の幅を広げる応用力を育成!

### Point3

時代の変化に合わせ、最先端のCG技術・表現に挑戦!

高度なCG制作・研究演習



最新技術を取り入れた長期制作

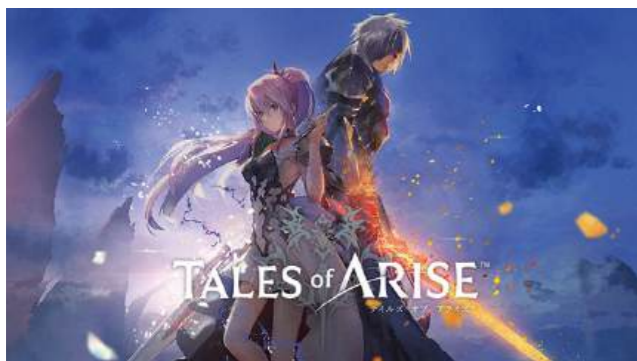


作品クオリティを高める専門指導



# ガンガンローガート

## OB・OG MESSAGE



【Tales of ARISE】  
Tales of ARISE™& © Bandai Namco Entertainment Inc.



【鉄拳8】  
TEKKEN™8& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

**今はどのようなお仕事を？**

ゲームにアニメーションを乗せる流れを学びながら、実際にデータを制作しています。多職種との連携が必要で簡単ではありませんが、ゲーム制作の一部となれている感覚があって楽しいです。

**在学中に努力したこと、意識したことは？**

授業以外でも多くの情報を取り入れることです。少しずつ業界のことを調べたり、先生に聞いたりしながら、作品づくりと並行して自分の将来を考えることが大切だと思います。

**進学を考えている皆さんへ**

業界就職という明確な目標があり、好奇心をもって物事に取り組める人は、サイバースで充実した毎日を過ごすことができると思います。



株式会社  
バンダイナムコスタジオ  
3Dアニメーター



**酒井 楓季 さん**  
2022年卒業  
(苫小牧西高等学校出身)



© SEGA / © Colorful Palette Inc. /  
© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro All rights reserved.

**今はどのようなお仕事を？**

デザイナーとしてゲームキャラクターにモーションをつけています。仕事では、先輩からアドバイスや制作のヒントをもらいながら、さまざまなノウハウを学ぶことができています。

**在学中に努力したこと、意識したことは？**

制作中に疑問点が生まれたときには、すぐ先生に質問することを心がけていました。デザインの良し悪しは人それぞれだと思うので、色々な方から意見やアドバイスを聞くことも自分の視野や引き出しを広げることができるので大切だと思います。

**進学を考えている皆さんへ**

先生は技術だけでなく、ビジネスマナーも教えてくれるので就職にも強いです。卒業制作ではチームで一つのゲームを作り上げる達成感や喜びを味わうことができました。自分のやりたい事や就きたい職種が明確な学生には自信を持って勧められる学校です。



©SEGA



株式会社セガ札幌スタジオ  
研究開発部 デザインセッション  
モーションデザイナー



**駒嶺 壮 さん**  
2023年卒業  
(札幌北斗高等学校出身)



劇場版「ソニバランドサガ ゆめが国がパラダイス」  
©劇場版ソニバランドサガ製作委員会



劇場版「チェンソーマン レゼ篇」  
© 2025 MAPPA / チェンソーマンプロジェクト ©藤本タツキ / 集英社

**今はどのようなお仕事を？**

アニメの3DCGを制作しています。作画が先行のカット作業ではレイアウトの素材やコンテなどを見て「どういった見せ方にしたいのか」などの意図を読み取りながら作業しています。

**在学中に努力したこと、意識したことは？**

映像業界での3DCGの使われ方に注目して作品を観るようにしていました。どういった工程でアニメーションが作られているのかを想像することは、自分で制作する際の参考にもなります。

**進学を考えている皆さんへ**

アニメータードラフト会議など、就職に直結するようなイベントを学校側から積極的に勧めてもらい、さらに視野が広がりました。学校は業界のことや3Dソフトのことなど幅広く知ることができる貴重な場所。多くの経験を積んで自身の引き出しを広げてみてください！



株式会社MAPPA  
CGI局 大阪スタジオ  
アニメーション室  
アニメーター



**光富 麗乃 さん**  
2023年卒業  
(札幌西陵高等学校出身)



バンドリ ゆめのみた  
©BanG Dream! Project

**今はどのようなお仕事を？**

レイアウトからプライマリまでのカット作業をしています。最近ではレイアウト作監という工程も増えたのですが、各シーンに合わせて可愛い顔を作るのがとても楽しいです。

**仕事に生かされているサイバークリエイターズでの学びは？**

アニメーション12原則を常に意識させてくれる授業だったので、スムーズに仕事ができます。また、在学中は映画やアニメの名作をとにかくたくさん見て映像の勉強をしました。

**進学を考えている皆さんへ**

私はアニメが好きというだけで、まったく知識がない地点からのスタートで現在に至ります。少しでも気になるのであれば、まずはオープンキャンパスなどに参加してみてください！



ニフトリ・ファイター  
©Shu Sakuratani/Kino-HERO's, VIZ Media



株式会社サンジゲン  
立川スタジオ  
3DCGアニメーター



**成澤 明日香 さん**  
2022年卒業  
(札幌大谷高等学校出身)



入学式



ゲーム大会



# 楽しいイベントがいっぱい! キャンパスライフ



ボウリング大会



スポーツフェスティバル



沖縄研修旅行  
(希望者のみ)



学園祭



卒業式

## FACILITY 施設・設備

学生たちが効率よく  
快適に学べる環境が整っている!



**多目的ホール** 100インチの大型ディスプレイほか、本格的な映像・音響設備を備えた大型教室。



エントランス

心地良い憩いの空間です。仲間たちとランチを楽しむにもぴったり!



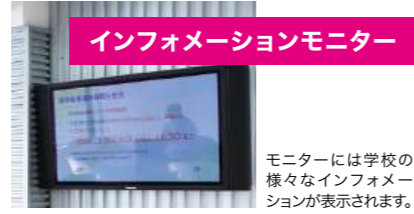
学生ロッカー

個人用ロッカーを完備。PCや教材、貴重品まで保管可能です。



スチューデントスペース

ホッと息のつくプレイクタイムを過ごす広々としたオープンスペース。



インフォメーションモニター

モニターには学校の様々なインフォメーションが表示されます。



スポーツプラザiB

Yoshidaはスポーツ施設も完備。部活動に励んだり、思い思いに身体を動かしたり、姉妹校の学生との交流の場にもなっています。

## CLUB クラブ活動

「e-Sports部」はスゴイ! たくさんの大会に出場!!



**e-Sports部 部室** e-Sports専用マシン・専用ネットワーク回線完備

**主なゲームタイトル** ▶ 大乱闘スマッシュブラザーズ/スプラトゥーン/League of Legends/ストリートファイターVI/APEX Legends/VALORANT など

- 参加大会**
- ▶ スプラトゥーン甲子園2020・2023 北海道地区大会 参加
  - ▶ 第0回全道eスポーツ学校リーグ戦 出場 ▶ 第1回専門学校対抗戦 第2位
  - ▶ 第1回全道eスポーツ学校リーグ戦 総合優勝
  - ▶ 第2回全道eスポーツ学校リーグ戦 LoL部門2位 VALORANT部門2位
  - ▶ Red Bull Campus Clutch 出場 ▶ APEX LEGENDS 学校対抗戦 準優勝
  - ▶ The Online 2021 出場

**e-Sports 実績優秀者優遇制度**  
実績に応じて、  
初年度授業料から最大15万円免除

# 学生の一日に密着!

## 吉田学園生活応援制度対象寮 学生会館の場合 環状通東



**POINT!**  
できたてで美味しい! 食堂のごはん  
※食事=朝・夕2食。日祝・第5土曜日を除く

### SCHEDULE

平日のスケジュール

- 06:00 起床
- 07:00 朝食
- 08:30 登校
- 09:00 授業
- 12:10 昼休み・昼食
- 13:00 授業
- 16:10 放課後
- 20:20 帰宅
- 20:30 夕食
- 21:00 自由時間
- 22:00 入浴
- 24:00 就寝

家計(1か月例) ※2023年度実績

*家賃	¥59,000
光熱費	¥7,000
*水道費	¥1,650
*通信設備費	¥3,960
食費	¥10,000
趣味など	¥5,000
合計	¥86,610

※★の上記料金は取材時のものであり、今後変更となる場合がございます。



詳しくはこちら

## 早川 友貴さん (浦河高等学校出身)

- Q1 学生会館を選んだ理由を教えてください。** 学校から学生会館までの距離が近いことと自然に自信がなかったため、学生会館を選びました。
- Q2 学生会館の魅力(学校周辺)を教えてください。** 部屋の設備も十分に揃っているので安心です。駅はもちろん、スーパーやコンビニ、ドラッグストアもすぐ近くにあり、快適な生活が送れています。
- Q3 学生会館の好きなごはんベスト3を教えてください。** 1位チキンカレー 2位たぬきうどん 3位ハンバーグ
- Q4 高校生に一言お願いいたします** 一人暮らしに不安がある方や、学生会館での生活を考えている方にはとてもオススメです。迷っている方は、オープンキャンパス後に学生会館の見学もできますので是非参加してみてください!

学生会館・賃貸マンション | お問い合わせ・運営管理 | 株式会社共立メンテナンス 0120-974334



吉田学園 学生会館 環状通東  
札幌市東区北16条東16丁目  
地下鉄東豊線「環状通東」駅 徒歩約1分



吉田学園 学生会館 新道東  
札幌市東区北36条東19丁目  
地下鉄東豊線「新道東」駅 徒歩約7分



ドミール北10条  
札幌市東区北10条東4丁目  
地下鉄東豊線「北13条東」駅 徒歩約5分

## 一人暮らしの場合



お気に入りのプラモデル!  
趣味時間も大切にしています!

### SCHEDULE

平日のスケジュール

- 08:00 起床・身支度
- 08:40 通学
- 09:00 授業
- 12:10 昼休み・昼食
- 13:00 授業
- 17:00 帰宅
- 18:00 アルバイト
- 22:30 夕食
- 23:00 勉強
- 23:30 家事など
- 24:00 就寝

家計(1か月例) ※2024年度実績

家賃	¥60,000
光熱費	¥10,000
水道費	¥2,000
通信費	¥3,000
食費	¥25,000
趣味	¥15,000
合計	¥115,000

## 高山 桃也さん (名寄産業高等学校出身)

- Q1 おすすめのごはん屋さんがありますか?(学校周辺)** おっぺちゃんというラーメン屋さん美味しくておすすめです。その他にも中華料理の北華飯店もコストパフォーマンスも最高です。
- Q2 学生寮ではなく、一人暮らしを選んだ理由を教えてください。** 高校の頃から寮生活だったので、一人暮らしをやってみたく、選びました。
- Q3 一人暮らしの良い面、不便な面など、感想を教えてください。** 良い面は、VRなどの趣味を心置きなく楽しむことができます。ただ、学校から帰ってきて自分で食事の用意や家事をするのが大変です。
- Q4 高校生に一言お願いいたします。** 高校までとは大きく環境が変わるとは思いますが、その分楽しいことも増えるのであまり気負わずに生活していきましょう。

# 入試方法・学費サポート制度

入学者の80%が利用!

## AO入試

	推薦	一般
第2期までの出願で <b>5万円免除</b>	免除なし	免除なし
WEB AOエントリー・書類選考	書類選考	書類選考・面接試験

### 特待生試験制度

出願時に特待生試験制度を希望し申し込んだ者

「現代の国語」及び「言語文化(古文・漢文は除く)」の学力試験を行い、認定ランクに応じて初年度授業料の一部を免除する制度です。

認定ランク Sランク **50万円** Aランク **30万円** Bランク **10万円** Cランク **5万円**

### 学業成績優秀者優遇制度

最大 **10万円** 免除

### e-sports実績優秀者優遇制度

最大 **15万円** 免除

制度の詳細または学費についての詳細は募集要項をチェック!



募集要項はこちらからダウンロードできます!(本校公式HP)

### 分割納入制度

吉田学園  
学費分割納入制度  
学費の支払いを  
月々分割で納入  
申し込み方法/出願時に申し込み

### 奨学金・減免制度

“返さなくてよい”日本学生支援機構給付型奨学金  
最大**90.96万円**給付  
※7.58万円が毎月振り込まれた場合  
授業料の減免制度  
授業料 最大**59万円**減免

## オープンキャンパスと同時開催 保護者説明会

本校の保護者説明会では、学費・就職実績・サポート体制など、保護者の皆さまが本当に知りたい情報を、わかりやすく丁寧にご説明します。「安心して送り出せる進学先か」を、ぜひご自身の目でお確かめください。

開催日はP46でご確認ください。

# GO! OPEN CAMPUS!

入学者の8割が  
オープンキャンパスに参加しています!



CG  
デザイン  
制作体験

プログラミング  
体験

ゲーム制作  
体験

道内各地  
無料送迎バス運行!

バスの出ない地域の方には  
交通費補助支給!

(本学園規定により一部支給) ※詳しくはHPにてご確認ください。

参加のお申し込みはこちら

LINEお申し込み  
お名前、高校名、学年、参加学科、  
参加日をメッセージで送るだけ!

お申し込み  
フォーム



開催日程 好きな日程に、何回でも参加可能!

オープンキャンパス 13:00~15:30			オープンキャンパス(ランチ付き) 11:00~15:30			吉田学園個別相談会 ①10:00~12:00 ②13:00~15:00					
4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
11	9	13	11	1	5	10	7	5	16	13	6
SAT	SAT	SAT	SAT	SAT	SAT	SAT	SAT	SAT	SAT	SAT	SAT
18	16	20	18	3	26	17	21	12	23	20	13
SAT	SAT	SAT	SAT	MON	SAT	SAT	SAT	SAT	SAT	SAT	SAT
25	30	27	25	22		28					27
SAT	SAT	SAT	SAT	SAT		SAT					SAT

※相談はおひとり様(一組)30分 完全予約制  
3/27のみ、開催時間が11:00~15:00となります

## Message 先生たちからのメッセージ

モ/作りってあもしろい!  
アイデアを形にしよう!

**佐々木 博幸 先生**  
IT・AI分野担当  
システムエンジニア  
職歴/NECソフトウェア北海道  
技研商事インターナショナル(株)

ゲームをしよう!

**田中 章 先生**  
ゲーム分野担当  
ゲームプログラマー  
レベルデザイナー  
職歴/(株)コナミデジタル  
エンタテインメント

映像制作  
はじめませんか?

**森山 美里 先生**  
CG分野担当  
3DCGクリエイター  
アニメーター  
職歴/東映アニメーション(株)  
(株)カマクラアキバスタジオ

各業界を代表するトップクリエイターがオープンキャンパスに集結!

## DIGITAL LIVE デジタルライブ

オープンキャンパスに参加すると、ゲーム・アニメ・CG業界で活躍するトップクリエイターや、先端IT企業から業界の最新事情や制作スキル、人気ゲームの裏話などを聞けるチャンスがあります!

- デジタルライブ開催 過去実績
- (株)セガ
  - (有)神風動画
  - (株)Cygames
  - (株)カラー
  - (株)サイバーコネクトツー
  - (株)フロム・ソフトウェア
  - (株)スクウェア・エニックス
  - (株)バンダイナムコスタジオ
  - (株)ポリゴン・ピクチュアズ
  - アマゾン ウェブ サービス ジャパン(合)
  - ノーティードッグ

