学 校 の 沿 革

1 本校のあゆみ

本校は、日本の先端技術の歴史とともに歩んできました。1951 年の創立以来、常に新しい技術を取込んだ教育を展開し続け、今日に至っています。先端技術の歴史＝日本電子の歴史と言っても、過言ではありません。

本校は、テレビの本格放送（1953 年）が開始される前の 1951 年、当時の主流メディアであったラジオおよび新しいメディアであるテレビ技術者を育成する日本ラジオ技術学校として設立されました。そして、創立 10 周年を機に、ラジオ・テレビ技術に留まらず、当時その発展が予測された電子技術産業やコンピュータ教育を実施するため、現校名の日本電子専門学校に改称しました。

1970 年代には、電子技術産業の発展とコンピュータの実用化に対応し、エレクトロニクスとコンピュータ教育を開始。1980 年代にはコンピュータとメディアの融合の流れを受け、いち早く CG を始めとしたデジタル技術者やクリエイター教育を開始しました。1990 年代にはゲームやインターネットの普及により、ゲームクリエイターやネットワークエンジニアなどの新分野の人材育成に着手しました。2010 年代には、第 4 次産業革命によって求められる人材像を踏まえ、AI・IoT 分野の教育を充実させ、他校に先駆けた先進的かつ実践的な職業教育を行ってきました。2020 年代には、デジタル技術で業務の効率化や事業変革を目指す「デジタルトランスフォーメーション（DX)」が急速に進むなか、企業で DX を推進する人材の育成を目的とした新学科を設立しました。

また、カリフォルニア大学サンディエゴ校への短期留学学科の展開やアトランタ芸術大学や MIT メディアラボでの作品交流会の開催、オーストラリア大陸で行われた世界最大規模のソーラーカーレースへの参戦など、国際的な活動にも積極的に取組みました。国内外の多くの企業と連携し高等教育機関向けの教育カリキュラムや教材を多数開発するなど、我が国の職業教育水準の向上にも貢献してきました。近年では、職業技能を競う「技能五輪全国大会」やコンピュータエンターテインメントソフトウェア作品を評価する「日本ゲーム大賞」など、多数のコンテストへ参加し、優秀な成績を収めています。

2008 年には、私立専門学校等評価研究機構（現：職業教育評価機構）による第三者評価導入に取組み、工業分野で唯一、47 の評価項目すべての基準を満たした専門学校として認証されました。その後、2013 年、2018 年、2023 年と４期連続してすべての評価項目を満たして認証されました。

また、2014 年度から開始されました、文部科学大臣が認定する「職業実践専門課程」においては、2020 年度までに計 21 学科が認定を受けました。そして、2020 年度より開始しました、高等教育の修学支援新制度の対象校として確認されました。

創立以来、約 11 万名を超える卒業生を輩出し、多方面に渡る卒業生の活躍により、産業界から高い評価を得ています。

2 本校の沿革

1951 年	「日本ラジオ技術学校」を設立し、ラジオ・テレビの技術者育成を開始
1953 年	テレビ放送が始まると同時に「日本高等テレビ技術学校」と改称
1961 年	創立 10 周年を迎え、「日本電子専門学校」と改称
1962 年	電子技術科を新設
1963 年	学校法人電子学園として認可、電子計算機コースを新設
1966 年	郵政省（無線従事者）の認定校となる（電子工学科）
1967 年	通産省（電気工事士）の認定校となる コンピュータ技術者育成のため電子計算機科を設置

1968 年　本館完成（地上 10 階、地下 2 階）
1969 年　情報処理科を新設
　　　　 2 号館完成
1971 年　通産省（第二種電気主任技術者）認定校となる（電気工学科）
　　　　 創立 20 周年
1972 年　郵政省（第 2 種無線通信士）認定校となる（電子工学科）
1973 年　放送関連教育強化のための録音スタジオが完成
1974年　放送芸術科を設置し、メディア＆アート、コンピュータ、エレクトロニクスの総合学園としての基盤を確立
1976 年　専修学校制度が発足し、専門学校（専修学校専門課程）として認可
1977 年　電子情報処理科を新設
1978 年　マイクロコンピュータ技術者の育成を開始
1979 年　コンピュータグラフィックス技術者の育成を開始
　　　　 音響芸術科を新設
1980 年　TV スタジオ、レコーディングスタジオを備えたスタジオ 80 が完成
1981 年　アニメーションスタジオが完成
　　　　 創立 30 周年イベント「学校展」開催
1982 年　10 号館・11 号館完成
1983 年　コンピュータグラフィックス科を新設
　　　　 12 号館・13 号館完成
1985 年　創立 35 周年を記念して、オオシマメディアホールが完成
　　　　 第 2 回ＣＧ国際シンポジウムを開催
　　　　 14 号館・15 号館完成
1986 年　人工知能セミナーを開催（ミンスキー教授、ファイゲンバーム教授、金出教授など、人工知能研究の第一人者を講師として招聘）
　　　　 17 号館・21 号館完成
1987 年　人工知能技術者の育成を開始
　　　　 情報システム開発科・人工知能科を新設
　　　　 ＡＩ展に教育機関として唯一出展
　　　　 留学生担当セクション（現在のキャリアセンター）を設置
1988 年　アトランタ芸大にて CG 日米作品交流会を開催
1989 年　システムエンジニア育成のため 3 年課程シニア情報処理科（現在の高度情報処理科）を新設
　　　　 MIT メディアラボにて Joint Performance ‘89 を開催
　　　　 文部省職業教育高度化開発指定校となる
　　　　 ＣＧワークステーションセンター完成
　　　　 19 号館完成
1990 年　全学生を対象に、社会人として必要不可欠なリテラシー教育を開始
　　　　 ゲーム制作教育を開始
1991 年　英国教育科学省視察員来校
　　　　 日米教育委員会来校
　　　　 創立 40 周年
1992 年　コンピュータミュージック科を新設
1993 年　マルチメディア‘93 出展
　　　　 マルチメディアスタジオ完成
1994 年　コンピュータアミューズメント科（現在のゲーム制作科）を新設
　　　　 文部省、専門学校修了者に対する専門士の称号の付与に関する規程を告示

1995年	初の専門士の称号を持った卒業生を輩出 コンピュータネットワーク科（現在のネットワークセキュリティ科）・CG映像科（現在のCG映像制作科）を新設 Macワールドエキスポ、デジタルコンテンツフェスティバルに出展 Webサーバーを立上げ、本校のホームページをインターネット上に公開
1996年	メールアドレスが学生全員に発行され、インターネットを利用した教育を開始 東京ゲームショウに初出展
1997年	コンピュータデザイン科（現在のグラフィックデザイン科）を新設 Windowsワールドエキスポに出展 20号館完成
1998年	コンピュータアミューズメント研究科（現在のゲーム制作研究科）を新設 専門学校の修了者に大学編入学を認める学校教育法の一部が改正
1999年	CGアニメ科（現在のアニメーション科）、電子応用工学科を新設
2000年	3年連続MIDIワールドに出展
2001年	学生サポートセンター（現在のキャリアセンター）を設置 新宿NSビルにて創立50周年記念「学校展」を開催
2002年	CEATEC JAPANに出展
2003年	PS2用ゲームソフト開発講座を開講 新7号館完成
2004年	ネットワークセキュリティ科を新設 高等学校教員対象IT講習会を開催
2005年	アニメーション研究科を新設 カリフォルニア大学アーバイン校 Beall Center にて高橋・笹田教員が制作したインタラクティブアート作品「Rakugaki」が招待展示 情報セキュリティ科を新設 新4号館完成
2006年	SIGGRAPHに本校学生2名が制作に加わったサーモエステシアが展示されエデュケーション部門では英語でスピーチ デザインフェスタに4年連続で出展 高度コンピュータグラフィックス科を新設
2007年	ゲーム企画科（2年制）を新設 新たなシンボルマークを発表
2008年	ＮＰＯ私立専門学校等評価研究機構による第三者評価にて、全ての評価項目（47項目）の基準を満たした専門学校として認証
2009年	SIGGRAPH ASIA2009に出展 ＪＲ大久保駅高架下壁面に壁画（3代目）作成
2010年	ケータイ・アプリケーション科（2年制）を新設 学校法人初の「ソフトバンクソリューションプロバイダー」としての認定 TRON SHOW2010にパネリストとして講演
2011年	高等教育機関初の「太陽光発電システム施工技術カリキュラム」を産学連携で共同開発 創立60周年 新本館完成（地上9階、地下2階）
2012年	高等教育機関初のLPI-Japan OSS-DBアカデミック認定校に決定 第36回デザインフェスタに出展 日本留学AWARDS「専門学校部門賞」受賞 東京ドームでスポーツフェスティバルを開催

2013年　情報ビジネスライセンス科（2年制）を新設
第2回ゲームキャンパスフェスタ参加、学生作品を PlayStation Store で配信
日本留学 AWARDS「専門学校部門賞」2年連続受賞
NPO 私立専門学校等評価研究機構による第三者評価にて、全ての評価項目（47項目）の基準を満たした専門学校として第2回目の認証

2014年　文部科学大臣認定による「職業実践専門課程」が5学科で認定
日本留学 AWARDS「専門学校部門賞」3年連続受賞
新8号館完成

2015年　コンピュータグラフィックス研究科（3年制）、高度電気工学科（3年制）を新設
文部科学大臣認定による「職業実践専門課程」において、新たに9学科認定
日本留学 AWARDS「専門学校部門賞」4年連続受賞
エネルギーマネジメントアドバイザー資格のアカデミック校に認定

2016年　ゲーム分野海外研修「Electronic Entertainment Expo」（E3）視察
文部科学大臣認定による「職業実践専門課程」において、新たに4学科認定
日本留学 AWARDS「専門学校部門賞」5年連続受賞 殿堂入り

2017年　コミックマーケット2年連続出展

2018年　AI システム科（2年制）を新設
NPO 私立専門学校等評価研究機構による第三者評価にて、全ての評価項目（37項目）の基準を満たした専門学校として第3回目の認証
2号館リニューアル

2019年　文部科学大臣認定による「職業実践専門課程」において、新たに2学科認定
文部科学省による「高等教育の修学支援新制度」の対象機関として認定

2020年　文部科学省による「高等教育の修学支援新制度」の対象機関として認定（更新）
5号館リニューアル

2021年　創立70周年記念式典・展示会を秋葉原 UDX で開催
文部科学大臣認定による「職業実践専門課程」において、新たに1学科を加えて昼間部全21学科認定
文部科学省による「高等教育の修学支援新制度」の対象機関として認定（更新）
日本留学 AWARDS「東日本地区 専門学校 技能・技術系部門」大賞受賞
東京都立荒川工業高等学校と連携協定を締結

2022年　「Tokyo P-TECH 事業」として、東京都教育委員会及び東京都立荒川工業高等学校との連携協定を締結
文部科学省による「高等教育の修学支援新制度」の対象機関として認定（更新）

2023年　DX スペシャリスト科（2年制）を新設
NPO 職業教育評価機構による第三者評価にて、全ての評価項目（37項目）の基準を満たした専門学校として第4回目の認証
英国教育大臣 ジリアン・キーガン氏を含む視察団が、日本の職業訓練・職業教育現場の視察を目的に来校
東京都立荒川工科高等学校（旧：東京都立荒川工業高等学校）との「Tokyo P-TECH 事業」を開始
中華民国（台湾）新北市政府教育局と「国際教育協力に関する覚書（MOU）」を締結

日本留学 AWARDS「東日本地区 専門学校 技能・技術系部門」大賞受賞
文部科学省による「高等教育の修学支援新制度」の対象機関として認定（更新）
東京出入国在留管理局より「適正校（クラスⅠ：在籍管理優良校）」として認定

2024 年　日本留学 AWARDS「東日本地区 専門学校 技能・技術系部門」永久殿堂入り
文部科学省による「高等教育の修学支援新制度」の対象機関として認定（更新）
東京出入国在留管理局より「適正校（クラスⅠ：在籍管理優良校）」として認定
DX スペシャリスト科を商業実務専門課程から工業専門課程に変更
ケータイ・アプリケーション科からモバイルアプリケーション開発科に学科名を変更
一般社団法人 iCD 協会アカデミー認証を取得
東京ゲームショウに 29 年連続出展

３競技大会・コンテストの入賞記録

1996 年　ワールドソーラーチャレンジに出走（3,000Km 完走、世界 24 位）

2004 年　マイクロマウス 2004　マイクロマウス競技フレッシュマンクラス「優勝」「2位」

2006 年　第 44 回技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門「銀メダル」「銅メダル」「敢闘賞」、ITPC ネットワーク部門「敢闘賞」

2007 年　第１回福岡ゲームコンテスト「福岡ゲームフロンティア大賞」「優秀賞」
第 45 回技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門「銀メダル」「銅メダル」「敢闘賞」、ITPC ネットワーク部門「銅メダル」
第４回公共広告ＣＭ学生賞「優秀賞」
第 16 回全国専門学校ロボット競技会二足歩行ロボット「優勝・文部科学大臣賞」「準優勝」

2008 年　第 12 回 JPPA AWARDS 2008「審査員奨励賞」
第 3 回若年者ものづくり競技大会 ウェブデザイン部門「金メダル」「銀メダル」「敢闘賞」
第 46 回技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門「銀メダル」「銅メダル」「敢闘賞」
第３回映像コンテストデジタル岡山グランプリ「アニメ部門賞」
第 2 回ハイジアクリスマス 2008 巨大バナーデザインコンテスト「グランプリ」
第 17 回全国専門学校ロボット競技会二足歩行ロボット「優勝・文部科学大臣賞」
第５回公共広告ＣＭ学生賞「優秀賞」

2009 年　第 47 回技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門「金メダル」「銀メダル」「銅メダル」「敢闘賞」
第 30 回 U-20 プログラミング・コンテスト「経済産業省商務情報政策局長賞」
第４回若年者ものづくり競技大会 ITPC ネットワークサポート部門「金メダル」、ウェブデザイン部門「金メダル」「銀メダル」「敢闘賞」
第 18 回全国専門学校ロボット競技会「ロボコム賞（大会テーマ賞）」

第 30 回全日本マイクロマウス大会マイクロマウス競技フレッシュマンクラス「3 位」
第 3 回ハイジア巨大クリスマスバナーコンテスト「優秀賞」「ハイジア賞」「社長賞」
日本デザイン学会主催　学生プロポジション「優秀賞」

2010 年	情報通信配線技術フォーラム 2010「情報ネットワーク施工」学生日本一決定戦「3 位」 第 3 回福岡ゲームコンテスト「福岡市長賞」 第 5 回若年者ものづくり競技大会 ウェブデザイン部門「金メダル」「銀メダル」「銅メダル」「敢闘賞」、グラフィックデザイン部門「銅メダル」 第 48 回技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門「金メダル」「銀メダル」「敢闘賞」 第 4 回ハイジア巨大クリスマスバナーコンテスト「ハイジア優秀賞」「ハイジア賞」 日本デザイン学会秋季企画大会学生プロポジション「学生プロポジション優秀賞」 AsiaDigitalArtAward 静止画部門 入賞 3DCGAwards2010 静止画部門「最優秀賞」
2011 年	第 6 回若年者ものづくり競技大会 ウェブデザイン部門「銅メダル」、IT ネットワークシステム管理部門「敢闘賞」 ASIAGRAPH　CG アートギャラリー静止画部門「最優秀賞」 日独交流１５０周年記念　ドイツ・日本の学生によるふろしきデザインコンテスト「最優秀賞」「優秀賞」 第 41 回技能五輪国際大会 ウェブデザイン部門「敢闘賞」 第 5 回ハイジア巨大クリスマスバナーコンテスト「ハイジア賞」 第 49 回技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門「金メダル」「銀メダル」「銅 メダル」 第 32 回全日本マイクロマウス大会　マイクロマウス競技フレッシュマンクラス「特別賞」
2012 年	第７回若年者ものづくり競技大会 ウェブデザイン部門「金メダル」「敢闘賞」、グラフィックデザイン部門「金メダル」「銀メダル」、ＩＴネットワークシステム管理部門「優秀技能賞」 第 50 回技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門「銀メダル」「銅メダル」 第 33 回全日本マイクロマウス大会　マイクロマウス競技フレッシュマンクラス「特別賞」 第 21 回全国専門学校ロボット競技会　自律型ロボット対戦競技「準優勝」「第３位」 新宿クリエイターズフェスタ 2012　デジタル映像部門「優秀賞」 第６回福岡ゲームコンテスト　ゲームソフト部門「優秀賞」 第９回公共広告 CM 学生賞「奨励賞」
2013 年	情報通信配線技術フォーラム 2013 情報ネットワーク施工学生日本一決定戦「３位」 第８回若年者ものづくり競技大会 ＩＴネットワークシステム管理部門「金メダル」、グラフィックデザイン部門「銀メダル」、ウェブデザイン部門「銅メダル」 スマートフォンアプリ開発全国学生コンテスト「クリエイティブ賞」

第 42 回技能五輪国際大会 グラフィックデザイン部門「敢闘賞」
U-20 プログラミング・コンテスト「経済産業省商務情報政策局長賞」
第 51 回技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門「銀メダル」「敢闘賞」
第 34 回全日本マイクロマウス大会入賞
OAC 学生クリボラ 2013「最優秀賞」
第３回 ICT プログラミングコンテスト「ドワンゴ 賞」「さくらインターネット賞」「ICT 教育推進協議会賞」
HTML5 スマートアプリ＆クリエイティブコンテスト「ジョルテ賞」
第 10 回ＡＣジャパンＣＭ学生賞「奨励賞」

2014 年 第９回若年者ものづくり競技大会 グラフィックデザイン部門「銅メダル」「敢闘賞」、ウェブデザイン部門「銅メダル」「敢闘賞」、電気工事部門「敢闘賞」
第２回 ICT トラブルシューティングコンテスト「優秀賞」
NetRiders CCNA Japan 2014 Competition「優勝」
第５２回技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門「金・銀・銅メダル」「敢闘賞」
ハイジア巨大クリスマスバナーコンテスト「優秀賞」「ハイジア賞」
2014 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA エンターテイメント部門入賞
全国専門学校 CG 作品コンテスト 静止画部門「グランプリ・準グランプリ」、動画部門「審査員特別賞」
第 11 回ＡＣジャパンＣＭ学生賞「アイデア賞」

2015 年 情報通信配線技術フォーラム 2015「情報ネットワーク施工」学生日本一決定戦「銅メダル」
第 10 回若年者ものづくり競技大会 グラフィックデザイン部門「金メダル」、ウェブデザイン部門「銀メダル」「銅メダル」、電気工事部門「敢闘賞」
第 43 回技能五輪国際大会 ウェブデザイン部門「敢闘賞」
第６回文書デザインコンテスト「佳作」
第 53 回技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門「銅メダル」
第 24 回全国専門学校ロボット競技会自律型ロボット対戦競技ソフトウェア部門「銅メダル」
2015 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA エンターテイメント部門、静止画部門入賞
第３回アフレルスプリングカップユニバーシティ部門「金メダル」
第 12 回 AC ジャパン CM 学生賞「奨励賞」

2016 年 情報通信配線技術フォーラム 2016「情報ネットワーク施工」学生日本一決定戦「銅メダル」
MOS/ACA 世界学生大会 2016 日本代表
第 11 回若年者ものづくり競技大会 グラフィックデザイン部門「金メダル」「銅メダル」、ウェブデザイン部門「金メダル」「銀メダル」、ＩＴネットワークシステム管理部門「敢闘賞」
第 54 回技能五輪全国大会ウェブデザイン部門「銅メダル」
第７回文書デザインコンテスト「佳作」
第 7 回 Device2Cloud コンテスト「準優勝」
東京国際プロジェクションマッピングアワード「審査員特別賞」
ハイジア巨大クリスマスバナーコンテスト 2016「ハイジア賞」
第 25 回全国専門学校ロボット競技会自律型ロボット対戦競技ソフトウェア部門「銅メダル」

	2016 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA エンターテイメント部門、静止画部門入賞
	第３回全国専門学校 CG 作品コンテスト 動画部門「グランプリ」、静止画３D 部門「グランプリ」「審査員特別賞」
	第 13 回 AC ジャパン広告学生賞 「優秀賞」
2017 年	情報通信配線技術フォーラム 2017「情報ネットワーク施工」学生日本一決定戦 「銅メダル」
	第 12 回若年者ものづくり競技大会 グラフィックデザイン部門「銅メダル」、ウェブデザイン部門「敢闘賞」、ＩＴネットワークシステム管理部門「敢闘賞」、オフィスソフトウェア・ソリューション部門「敢闘賞」
	ET ロボコン 東京地区大会競技部門「優勝」
	NetRiders Asia Pacific and Japan CCNA 日本代表
	第 44 回技能五輪国際大会 グラフィックデザイン部門 日本代表
	ASIAGRAPH2017「最優秀賞」「優秀賞」
	INTERNATIONAL STUDENTS CREATIVE AWARD 2017 国内映像コンテンツ部門「佳作」
	第 55 回技能五輪全国大会出場 ウェブデザイン部門「敢闘賞」
	東京国際プロジェクションマッピングアワード 「審査員特別賞」「フジテレビ賞」
	第８回 Device2Cloud コンテスト 「優勝」
	第２６回全国専門学校ロボット競技会自律型ロボット対戦競技ソフトウェア部門「銀メダル」「優秀ソフトウェア賞」、二足歩行ロボット競技部門「銅メダル」
	マッシュアップアワード 2017 「企業賞」
	第 14 回ビジネスプロデュースコンペティション 「アイデア賞」
	2017 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA エンターテイメント部門入賞
	第１回専門学校 HTML5 作品アワード 「グランプリ賞」「アシアル賞」
	第４回全国専門学校 CG 作品コンテスト 静止画３D 部門 「準グランプリ」「審査員特別賞」
	第 14 回 AC ジャパン広告学生賞 「優秀賞」
2018 年	情報通信配線技術フォーラム 2018「情報ネットワーク施工」学生日本一決定戦 「金メダル」「銀メダル」
	第 13 回若年者ものづくり競技大会 ウェブデザイン部門 「銅メダル」「敢闘賞」、業務用 IT ソフトウエア・ソリューションズ部門 「敢闘賞」
	第６回学生スマートフォンアプリコンテスト 「奨励賞」
	ET ロボコン 東京地区大会競技部門「銅メダル」
	ASIAGRAPH2018「優秀賞」
	日本ゲーム大賞 2018 アマチュア部門 「優秀賞」
	第 56 回技能五輪全国大会出場 ウェブデザイン部門「銅メダル」
	東京国際プロジェクションマッピングアワード 「審査員特別賞」
	SDN/クラウドプログラムコンテスト 2018 「銀メダル」
	にいがたデジコングランプリ 2018 「グランプリ」「優秀賞」
	第２回想いを伝えるカードデザイン大賞 「審査委員賞」
	2018 巨大クリスマスバナーコンテスト 「奨励賞」
	第 27 回全国専門学校ロボット競技会 自律型ロボット対戦競技ソフトウェア部門「銀メダル」 ハードウェア部門「銅メダル」
	第９回文書デザインコンテスト 「審査員特別賞」「佳作」

2018 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA エンターテイメント部門
「優秀賞」
第７回全国専門学校ゲームコンペティション プレイアブル部門 「アイデア賞」
第２回専門学校 HTML5 作品アワード「デザイン賞」「技術賞」「企業賞」
第５回全国専門学校 CG 作品コンテスト 静止画３D 部門「準グランプリ」
第 15 回 AC ジャパン広告学生賞 「奨励賞」

2019 年 情報通信配線技術フォーラム 2019「情報ネットワーク施工」学生日本一決定戦 「銀メダル」
ACA 世界学生大会 2019 日本代表選考 「入賞」
第 14 回若年者ものづくり競技大会 ウェブデザイン部門 「銅メダル」「敢闘賞」、グラフィックデザイン部門 「銅メダル」、電気工事部門 「敢闘賞」、業務用 IT ソフトウエア・ソリューションズ部門 「特別賞」
ET ロボコン 東京地区大会競技部門 「銅メダル」
ASIAGRAPH2019 「優秀賞」
第 57 回技能五輪全国大会出場 ウェブデザイン部門 「銅メダル」
第 52 回電気工事士技能競技大会 「チャレンジ優秀賞」
SDN/クラウドプログラムコンテスト 2019 「グランプリ」「準グランプリ」
にいがたデジコングランプリ 2019 「グランプリ」
2019 巨大クリスマスバナーコンテスト 「優秀賞」「奨励賞」
第 28 回全国専門学校ロボット競技会 自律型ロボット対戦競技 ハードウェア部門「銅メダル」
第 10 回文書デザインコンテスト 「佳作」
第 16 回ビジネスプロデュースコンペティション 「アイデア賞」
第３回専門学校 HTML5 作品アワード 「グランプリ」「企業賞」
第 38 回専門学校映像フェスティバル 90 秒動画部門 「グランプリ」
第６回全国専門学校ＣＧ作品コンテスト 静止画３Ｄ部門 「準グランプリ」
第１６回 AC ジャパン広告学生賞 「優秀賞」「奨励賞」

2020 年 「情報ネットワーク施工」学生日本一決定戦 2020 「金メダル」
ACA 世界学生大会 2020 日本代表選考 「優勝」「準優勝」「３位」
ET ロボコン 東京地区大会総合 「4 位（全国大会出場）」
第８回学生スマートフォンアプリコンテスト 「優秀賞」
ASIAGRAPH2020 「入選作品賞」
にいがたデジコングランプリ 2020 「入選」
東京国際プロジェクションマッピングアワード 「最優秀賞」
2020 巨大クリスマスバナーコンテスト 「奨励賞」
第 11 回文書デザインコンテスト 「審査員特別賞」「佳作」
SDN/クラウドプログラムコンテスト 2020 「沖縄オープンラボラトリ 賞」
第９回全国専門学校ゲームコンペティション アイデア部門 「グランプリ」
2020 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA エンターテイメント部門
「入賞」
第４回専門学校 HTML5 作品アワード 「デザイン賞」「企業賞」
第７回全国専門学校ＣＧ作品コンテスト 静止画３Ｄ部門 「準グランプリ」
「審査員特別賞」
第１７回 AC ジャパン広告学生賞 「奨励賞」

2021 年　ACA 世界学生大会 2021　日本代表選考　「優勝」
第 16 回若年者ものづくり競技大会 グラフィックデザイン部門 「金メダル」、IT ネットワークシステム管理部門 「銀メダル」、業務用 IT ソフトウエア・ソリューションズ部門 「銀メダル」、ウェブデザイン部門 「銅メダル」
第 59 回技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門 「銅メダル」
にいがたデジコングランプリ 2021 「優秀賞」「奨励賞」
第２回 MCPC ナノコン応用コンテスト 「最優秀賞」「奨励賞」
ET ロボコン 東京・北関東地区大会エントリークラス 「最優秀賞」「ゴールドモデル賞」
第 54 回電気工事士技能競技大会 「チャレンジ優秀賞」
東京アニメアワードフェスティバル 2022 コンペティション部門 「学生賞」
2021 巨大クリスマスバナーコンテスト 「奨励賞」
第５回専門学校 HTML5 作品アワード 「実用賞」「企業賞」
第 10 回全国専門学校ゲームコンペティション　アイデア部門　「グランプリ」
第８回全国専門学校ＣＧ作品コンテスト 動画部門 「グランプリ」
第 15 回福岡ゲームコンテスト「GFF AWARD 2022」 ゲームソフト部門「優秀賞」
第 18 回 AC ジャパン広告学生賞 テレビ CM 部門 「奨励賞」

2022 年　ACA 世界学生大会 2022　日本代表選考　「優勝」
NetAcad Riders 2022　日本代表（国内１・２位）
第 46 回技能五輪国際大会　光電子技術部門　「銅メダル」
第 17 回若年者ものづくり競技大会 ウェブデザイン部門 「金メダル」、業務用 IT ソフトウエア・ソリューションズ部門 「金メダル」
第 60 回技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門 「銅メダル」「敢闘賞」
にいがたデジコングランプリ 2022 「グランプリ」
第３回 MCPC ナノコン応用コンテスト 「最優秀賞」
ET ロボコン 東京・北関東地区大会プライマリークラス 「３位（全国大会出場）」
第 55 回電気工事士技能競技大会 「チャレンジ優秀賞」
2022 巨大クリスマスバナーコンテスト 「ハイジア賞」「奨励賞」
第 19 回千修イラストレーションコンテスト　「最優秀賞」「準優秀賞」
第 13 回文書デザインコンテスト　「審査員特別賞」
ASIAGRAPH2022 「入選」
第６回専門学校 HTML5 作品アワード 「入選」
第 11 回全国専門学校ゲームコンペティション プレイアブル部門　「アイデア賞」「審査員特別賞」
第９回全国専門学校ＣＧ作品コンテスト 動画部門 「グランプリ」「審査員特別賞」、静止画３D 部門 「グランプリ」「審査員特別賞」
第 16 回福岡ゲームコンテスト「GFF AWARD 2023」 ゲームソフト部門「優秀賞」
JIDF 学生文化デザイン賞 2023 「入賞」
第 19 回 AC ジャパン広告学生賞 テレビ CM 部門 「奨励賞」

2023 年　NetAcad Riders 2023　日本代表（国内１・２位）

第 18 回若年者ものづくり競技大会 ウェブデザイン部門 「金メダル」、業務用 IT ソフトウエア・ソリューションズ部門 「金メダル」、グラフィックデザイン部門 「敢闘賞」
第 61 回技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門 「銀メダル」
統計データ分析コンペティション 2023 「統計数理賞」
第 4 回 MCPC ナノコン応用コンテスト 「入賞」
ET ロボコン 東京・北関東地区大会プライマリークラス 「4 位（全国大会出場）」
「情報ネットワーク施工」学生日本一決定戦 2023 「敢闘賞」
第 56 回電気工事士技能競技大会 「チャレンジ優秀賞」
2023 巨大クリスマスバナーコンテスト 「奨励賞」
第 7 回想いを伝えるカードデザイン大賞 「入賞」
日本パッケージデザイン学生賞 2023 「入選」
2024 年エキスパートスタッフ年賀状デザインコンペ 「佳作」
第 7 回専門学校 HTML5 作品アワード 「入選」
東京国際プロジェクションマッピングアワード 「入賞」
2023 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA エンターテイメント部門 「入賞」
Indie Games Contest 学生選手権 「優秀賞」
サイゲームス クリエイティブコンテスト 2023 「審査員賞」
第 20 回 AC ジャパン広告学生賞 新聞広告部門 「グランプリ」、テレビ CM 部門 「奨励賞」
第 42 回専門学校映像フェスティバル 90 秒動画コンテスト 「準グランプリ」
第 10 回全国専門学校 CG 作品コンテスト 動画部門 「グランプリ」

2024 年 NetAcad Riders 2024 「国内１・２・３位」「世界２位」
第 47 回技能五輪国際大会 ３D デジタルゲームアート部門 「敢闘賞」
第 19 回若年者ものづくり競技大会 IT ネットワークシステム管理部門 「金メダル」、業務用 IT ソフトウエア・ソリューションズ部門 「銀メダル」、ウェブデザイン部門 「敢闘賞」、グラフィックデザイン部門 「敢闘賞」、電気工事部門 「敢闘賞」
第 62 回技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門 「銀メダル」「銅メダル」
日本パッケージデザイン学生賞 2024 「入選」
第 13 回全国専門学校ゲームコンペティション プレイアブル部門 「準グランプリ」「ビジュアル賞」
東京国際プロジェクションマッピングアワード 「審査員特別賞」
第 21 回 AC ジャパン広告学生賞 新聞広告部門 「優秀賞」、テレビ CM 部門 「奨励賞」
第 43 回専門学校映像フェスティバル 90 秒動画コンテスト 「準グランプリ」
第 11 回全国専門学校 CG 作品コンテスト 静止画３D 部門 「グランプリ」「準グランプリ」「審査員特別賞」
第 21 回ビジネスプロデュースコンペティション 「審査員奨励賞」
2024 年 SPRESENSE™ 活用コンテスト エンタメ部門 「優秀賞」「特別賞」
2024 年電気学会学生研究発表会 U-21 プログラム「佳作」

学生 CG トライアル「WHO’S NEXT？」2024 年第２弾 キャラクター部門「第５位」
第 28 回総合写真展「優秀賞」
第７回電気工学教材企画コンテスト「優秀賞」