

学校沿革

昭和53年12月	県知事認可
昭和54年 4月	専修学校「新潟ビジネス専門学校」として新潟市古町に開校
昭和56年 3月	新潟市万代1(万代シティ)に新校舎完成
昭和56年 4月	新設学科 情報処理科(1年制)・女子情報処理科(1年制)設置
昭和57年 4月	新設学科 情報処理科(2年制)設置
昭和58年 4月	新設学科 情報システム工学科(3年制)設置
昭和59年 3月	新潟市米山3(新潟駅南)にコンピュータ棟完成
昭和59年 4月	新設学科 ロボット工学科(3年制)設置
昭和60年 4月	新潟ビジネス専門学校より分離「新潟コンピュータ専門学校」に名称変更
昭和61年 3月	新潟コンピュータ専門学校1期生としての卒業生輩出
昭和63年 4月	新設学科 短期大学併修科(2年制)設置
平成 3年 3月	校舎裏に10階建てのインテリジェント棟(2号館)完成
平成 4年 4月	新設学科 コンピュータグラフィックス科(2年制)設置
平成 7年 4月	新設学科 ゲームソフト科(2年制)設置
平成 9年 4月	新設学科 CGシステム科(3年制)設置
平成10年 4月	新設学科 ゲームシステム科(3年制)設置
平成11年 4月	マイクロソフトIT教育プログラム導入
平成13年 4月	シスコネットワーク教育プログラム導入・サン教育プログラム導入
平成16年 4月	株式会社バンダイナムコゲームスと教育提携
平成17年 4月	オラクル教育プログラム導入
平成19年 4月	新設学科 IT高度専門学科(4年制)設置
平成20年 4月	フランス ISARTDegital 専門学校と授業提携
平成21年 4月	新設学科 インターネットクリエイター科(3年制)設置
平成26年 3月	職業実践専門課程 全学科認定(初年度全学科認定は新潟県内唯一)
平成26年 9月	CompTIA Academy Partner Program 導入
平成27年 1月	教育訓練給付制度【専門実践教育訓練】認定
平成28年 4月	デジタルハリウッドアカデミー導入
平成29年10月	Unityトレーニングパートナー認定
平成31年 4月	新潟市古町通7番町(NSGスクエア6・7F)に校舎移転
平成31年 4月	NSG スクエア1F に NSGesports スタジアム設置(新潟県内初)
平成31年 4月	新設学科 AIシステム科(2年制)および(3年制)設置
平成31年 8月	株式会社バーチャルキャストと教育提携
令和 2年 4月	新設学科 eスポーツ科(2年制)および(3年制)設置
令和 3年 4月	産業能率大学と提携し、大学併修制度導入
令和 5年 4月	新設学科 大学併修科(4年制)設置
令和 5年 4月	新設学科 キャラクターデザイン科(2年制)および(3年制)設置
令和 5年 8月	rinna 株式会社および株式会社 dott と教育提携