

発行日 2025年7月

<https://www.kurume-it.ac.jp/in>

7月になり、各地で様々なイベントがおこなわれています。本学でも**7月26日・27日**にオープンキャンパスを開催します。今回、新しく完成した新棟L-BASEを会場に、本学科の展示・体験ブースを準備します。そこでは本学科の学生の活躍の様子を見ることができますし、大学生と話してもらって、本学科の大学生のイメージを感じていただけたと思います。オープンキャンパスでお待ちしています。

学科長 江藤信一

AI・ウェルビーイングコースの紹介

情報ネットワーク工学科は令和8年度より新しいコースを開設し、社会から求められている人材育成を進めていきます。その一つが「AI・ウェルビーイングコース」です。「ウェルビーイング(Well-being)」とは”Well(よい)”と“Being(状態)”を組み合わせた言葉で、ココロも身体も健やかな状態を指します。



AI・ウェルビーイングコースでは文系×理系融合を念頭に、「ウェルビーイング」を実現できる「情報社会と自分・社会を繋げるチカラ」を身につけるために、デザイン思考やプレゼンテーション技法を学びつつ、AI・データサイエンスを使いビジネスデータ分析や課題解決を実践するPBLといった演習をおこないます。将来、「データサイエンティスト」や「DX推進人材」として、社会の課題を解決できる人材を育成します。

学生団体Pictureの活動

今年の5/3～5/6の期間に福岡県青少年科学館にて開催された「スプリングサイエンスフェア」にて情報ネットワーク工学科のPictureの学生が作成した恐竜AR体験アプリ「逃げ出した恐竜を探せ」が展示されました。

本アプリはAR(拡張現実)を用いたアプリとなっており、恐竜の3DCGやゲームシステムのプログラムなども学生によって開発されています。約500人 にアプリを体験いただきました。



※2025年5月のGooglePlayのインストール数とAppleStoreの合計ダウンロード数の合計値

資格取得支援 CGクリエイター検定

CGクリエイター検定エキスパート試験は、CGで表現するデザイナー・クリエイターのための検定試験です。本学は認定教育校であり、毎年3年生が上位レベルのエキスパート(合格率全国平均23.5%)を集団受験しています。近隣の大学ではエキスパートレベルの対策授業はありませんが、本学では「ビジュアルコンテンツ特別講義」という授業の中で、過去問を使った知識・技術取得の支援を行っており、**昨年度は学生が満点を取り「文部科学大臣賞」を受賞しました！**

学生インタビュー

情報ネットワーク工学科 2年生伊藤君（大村高校出身）

1.なぜこの学科を選びましたか？

高校の頃にネットの動画でゲーム制作を解説する内容のものを観て、プログラミングなどに興味を持つようになりました。この学科なら1年次から専門科目であるプログラミングの授業があるので、実際に体験できると思ったからです。

2.今どんなことを学んでいますか？

プログラミングⅢでは1年次の基礎的なプログラミングからより実践的なプログラミングの書き方や考え方を学んでいます。また、電子回路作成演習Ⅱでは回路の組み方や測定方法を中心に学んでいます。

3.将来どういう分野で活躍したいですか？

システムエンジニアになりたいと考えています。スマホアプリの作成に興味があるので、高齢者でも簡単に扱える有益なものを提供したいと思っています。

4.大学に入学してよかったこと、分かったこと

学業では、やってみたかったプログラミングや回路作成について学んでいます。また、バドミントン部部長として楽しくサークル活動も行っています。充実した学生生活が送れて満足しています。