

連携し融合する3コースから自分の未来をデザイン

2026年、情報ネットワーク工学科は新たな3コースに生まれ変わります。1コースを専門として学びながら、残り2コースの講義も受講できるようカリキュラムを再編成。これにより関連領域を幅広く修得し、将来を切り開く力の獲得をめざします。仲間とともに、未来への扉を開いてください。

AI・ウェルビーイングコース

ディープラーニングや自然言語処理など最新のAI技術に触れ、プログラミングや統計学などデータ分析に必要な基礎力を習得。演習で実践的に学び、企業との共同研究やインターンシップに挑みます。併せてウェルビーイングの考え方を身につけ、社会で求められる発想力を養います。

▶ 取得可能な資格

- G検定
(AI・ディープラーニングの活用リテラシー習得のための検定試験)
- E資格
(AI・ディープラーニングの活用リテラシー習得のための検定試験)
- 高等学校教諭一種免許状(工業・情報)

etc

▶ 想定される進路

AIエンジニア/機械学習エンジニア/
データサイエンティスト/データアナリスト/
データアーキテクト/AIプランナー/
データマーケター/AIコンサルタント/
スタートアップ創業/高校教員(情報)

etc

ITエンジニアリングコース

実習を通して、アプリケーション開発に必要なプログラミングやアルゴリズムなどの技術を獲得。クラウドに求められるセキュリティやデータベースについても学習します。さらにマイコン制御の独自デバイスを製作。ハードとソフトの両面からコンピュータへの知識を深めていきます。

▶ 取得可能な資格

- 応用情報技術者試験
- 基本情報技術者試験
- 情報セキュリティマネジメント
- CompTIA IT Fundamentals
- 第二種電気工事士
- 高等学校教諭一種免許状(工業・情報)

etc

▶ 想定される進路

システムインテグレーター/
システムエンジニア/プログラマー/
ソフトウェアエンジニア/IoTエンジニア/
セキュリティエンジニア/
高校教員(工業・情報)

etc

ビジュアルコンテンツコース

3DCGやVR、ARの仕組みを学び、作品づくりを行いながら実践的なスキルを身につけます。CGクリエイター検定にも挑戦。資格を武器に、ゲーム・映像業界への就職をめざすことも可能です。卒業研究では、メタバースやデジタルツインなど仮想世界の構築に挑戦することもできます。

▶ 取得可能な資格

- CGクリエイター検定エキスパート
- CGクリエイター検定ベーシック
- VR技術者認定試験
- 高等学校教諭一種免許状(工業・情報)

etc

▶ 想定される進路

ゲームクリエイター/VFXアーティスト/
メタバース空間クリエイター/
XRコンテンツクリエイター/
UI/UXデザイナー/
高校教員(情報)

etc

MDASH

久留米工業大学は、文部科学省「数理・データサイエンス・AIプログラム認定制度」のMDASH Literacy+ (プラス)とMDASH Advanced Literacy+ (プラス)の両方に選定されており、他大学と比べて実践的なAI教育プログラムが展開されています。



大学機能強化 支援事業

情報ネットワーク工学科および大学院電子情報システム工学専攻は、学科と大学院が一体となった取組みが大学機能強化支援事業に選定されており、今後成長する分野に対応できる人材育成のための教育改革・設備環境に対して、国の支援が実施されています。

支援1: 情報ネットワーク工学科 / **支援2:** 大学院電子情報システム工学専攻

情報ネットワーク工学科
オリジナルサイト



情報ネットワーク工学科
特設サイト



情報ネットワーク工学科

KURUME INSTITUTE OF TECHNOLOGY
DEPARTMENT OF INFORMATION NETWORK ENGINEERING



社会では、情報ネットワーク全体を見渡すことのできる幅広い知見が求められます。そのため本学科では、情報分野の基礎となるプログラミングを確実に習得したうえで、電子デバイスからコンテンツ開発までを総合的に学修。人々の幸福を中心に考える「ウェルビーイング」というキーワードのもと、AIやデータサイエンスのような最新テクノロジーの利用スキルも獲得していきます。さらに、地域の産業界とも連携。実際の課題をITで解決するプロセスまで体験します。情報ネットワーク工学科には、ワクワクする学びが満載です。

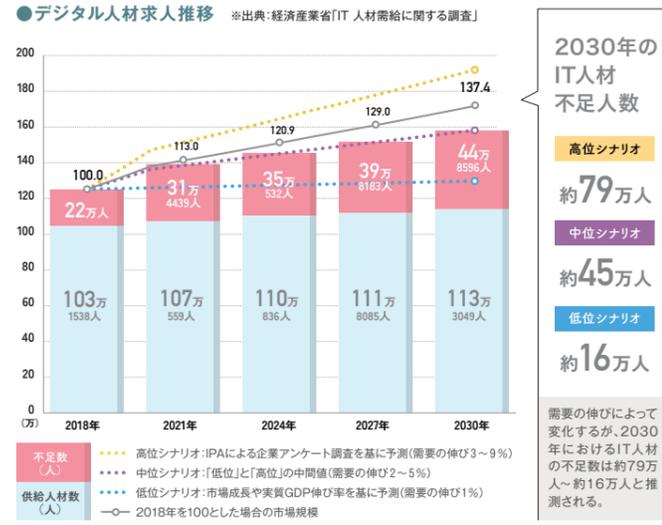


*PBLとは、「Project-Based Learning」の略です。学生が実際のプロジェクトを通じて深い探究を行う教育手法のことで、知識の定着と応用能力を高めることが可能です。

将来的・社会的な動向

ニーズが急増する成長分野で学び 社会から求められる人になる。

人口減少が進む社会のなかで、不足する労働力を補ってくれるのがデジタルです。そのため企業や組織では、急速にDX(デジタル化)が進んでいます。コンビニのレジが自動精算機になったり、ファミレスではロボットが料理を運んだり、私たちの身の回りでもDXによる変化が多く見られるようになりました。さらにこれからは、AIを利活用できる企業かどうか成長のカギになります。だからこそいま、社会はデジタル人材を求めているのです。しかし、現実にはデジタル人材が不足しています。国の発表では、2030年には最大で79万人のデジタル人材が不足するとされています。九州では半導体人材の不足も深刻化。情報を学んだ専門人材の需要は、今後ますます高まっていくと予測されています。



2030年のIT人材不足人数
高シナリオ 約79万人
中シナリオ 約45万人
低シナリオ 約16万人

情報ネットワーク工学科の考え・着眼点

POINT これからの情報工学は「幸福」がテーマ。

いまや、生活に必要な多くの製品に内蔵されているコンピュータ。情報工学はその技術を発展させ、インターネットやSNSなど新しいサービスを次々と開発してきました結果、利便性や作業効率は大幅に向上。しかし、その先にある新たな価値観が注目されています。それが、「ウェルビーイング」。ウェルビーイングとは、「well(よい)」と「being(状態)」を組み合わせた言葉で、心も体も健やかな状態をさします。人の気持ちを前向きにし、幸福に貢献するテクノロジーが、これからは求められるのです。そのために、まずは学修する人(=みなさん自身)がワクワクしながら学ぶことが重要なのです。

POINT AIで社会課題を解決し、「よりよい未来」へ。

最新の研究に不可欠なのが、AI技術です。近年、AIは飛躍的に進歩。人に代わってできる仕事が増え、社会課題の解決に利用され社会に大きなインパクトを与えています。例えば、収穫した農作物をAIが選別することで生産性を高めたり、災害時にロボットを活用することで救助する側の安全を守ったり、さまざまな分野で大きな力を発揮。AIが業務の一部を担うことで、人は創造性のある仕事に集中でき、人との交流や休養など楽しい時間を増やすこともできます。日々進化するテクノロジーを複合的に学ぶため、久留米工業大学は、バージョンアップした学びで、時代に応える技術者を育成します。

情報ネットワーク工学科で身に付く力・人材としての強み

時代の要請に応える 久留米工大の「人材育成」

本学科が養成するのは、ウェルビーイング社会のイノベーションを担う人材です。情報工学で、新たな価値を生み出すことができる人材を育成するため、3つのコースを開設。AIとデータ分析、ソフトウェアとハードウェア、そしてコンテンツ制作技術。この3分野を横断しながら学ぶことで情報技術全体を俯瞰し、どの技術をどう使えばよいか見抜く力を養います。さらに地域社会とも連携。企業が抱える課題に、AIやデータサイエンスの活用での解決をめざします。

学科共通の主なカリキュラム	1年	2年	3年	4年
プログラミング系統	プログラミングI	プログラミングII	プログラミングIII	プログラミングIV
AI系統	AI概論	AI活用演習	AI実践プロジェクトI	AI実践プロジェクトII
コンピュータシステム系統	コンピュータシステム概論	コンピュータネットワーク	論理回路	システムソフトウェア
デジタル表現系統	プレゼンテーション技法	Webデザイン	3次元造形演習	AI画像処理
就業力育成系統	フレッシュマンセミナー	工学基礎セミナー	就業力育成セミナーI	就業力育成セミナーII
卒業論文系統			研究力育成演習	先端情報技術 卒業研究I 卒業研究II

*レイアウトの都合上、開講時期はおおよその位置です

情報工学×ウェルビーイング

情報ネットワーク工学科では、世界が目指す新たな指標「ウェルビーイング」に着目。「AI・ウェルビーイングコース」「ITエンジニアリングコース」「ビジュアルコンテンツコース」の3コースから特色ある学びを進めています。一方で、社会は総合力のある人材を求めていることから、専門に特化して学ぶだけでは不十分です。そこで、「融合的な学び」を進めています。3つのコースのうち、1つを自分の専門としながら残る2コースの講義も受講可能とし、情報技術全体を理解できるようにします。関連しあう領域の知識や技術を複合的に身につけることで、活躍のフィールドは飛躍的に広がるはず。技術者としての可能性を広げ、自分の未来を思うようにデザインできる力を養います。

情報ネットワーク工学科3つのコース

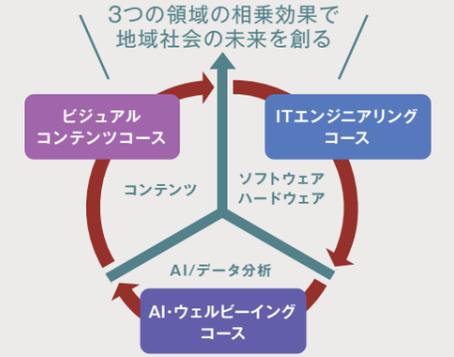
AI・ウェルビーイングコース				
特徴	01 最先端のAI技術に触れる	02 データ分析の基礎を固める	03 実践的な課題解決力を養う	
04 ビジネスの教養やデザイン思考を身に付ける				
項授目録	AI・ウェルビーイング工学概論 / AI概論 / AI活用演習	データサイエンス基礎 / データサイエンス	AI・ウェルビーイング工学PBLI / AI・ウェルビーイング工学PBLII	デザイン思考 / デジタル・マーケティング / ビジネスデータ分析
出口	企業や地域社会において、AIやデータをどのように利活用して課題を解決するのか、顧客と共に考え、企画・設計し実装、運用までトータルで挑む。特に、ウェルビーイングを考慮したAI製品やサービスの開発分野を想定。			

ITエンジニアリングコース			
特徴	01 アプリケーション開発を学ぶ	02 クラウド(インターネット)の利活用を学ぶ	03 用途の広がるマイコン制御を学ぶ
項授目録	ソフトウェア工学入門 / 情報システム演習 / スマートフォンアプリ作成演習	情報セキュリティ / ネットワーク演習 / IoT構築演習	組み込みソフトウェア演習 / エレクトロニクス基礎演習 / マイコン回路作成演習
出口	ハードウェアからソフトウェアまで常に進化し続けるIT業界で活躍することを想定。社会インフラを支える情報技術のエンジニアは、高い需要と多様な選択肢が見込まれる。		

ビジュアルコンテンツコース			
特徴	01 CGとプログラミングでゲームフィクションを学ぶ	02 3DCGやXRで表現する無限の可能性	03 CG分野の資格も取得
項授目録	ビジュアルコンテンツ基礎 / CGプログラミング演習I / CGプログラミング演習II	コンピュータグラフィックスI / コンピュータグラフィックスII	CGクリエイションエキスパート特別講義 ※2021年・2024年 合格率部門全国TOP10
出口	映像制作やゲームコンテンツ・Webコンテンツ開発だけでなく、企業内のデザイン部門でのグラフィックスやUI/UX開発、メタバース・VR・ARといったメディアテクノロジーによる新たな産業創出分野での活躍を想定。		

AIを用いた課題解決事例一覧

- ▶ メタバース×AI〜なりすまし問題をAIで解決〜
- ▶ 機械学習を利用した画像認識AI
- ▶ オープンデータを利用した身近な問題解決
- ▶ AIの画像認識技術によるイチゴのランク分類
- ▶ AIを使った害獣撃退ロボットに挑戦しよう
- ▶ 八女茶の味数値データと気象データを使った関係性の視覚化
- ▶ 伝統工芸品(陶磁器)のDX化〜粘土生成と風鈴の分析〜
- ▶ 土づくりに着目したAI活用によるデジタル農業の推進
- ▶ AI解析を用いたストーマ患者の装具選択モデルの開発
- ▶ AI×美容室〜もう迷わない理想の髪型〜



育成する人材

AIやデータサイエンスの技術により、人々のウェルビーイングを向上させる「データサイエンティスト」・「DX推進人材」といった企業や組織の課題解決の中心となるAI人材

育成する人材

ソフトウェア・ハードウェアの両面から社会の課題を解決できる情報システムを提案・構築できる「システムエンジニア」 「システムインテグレータ」人材

育成する人材

論理的な思考力と豊かな表現力・創作力を併せ持つ技術者「ビジュアルコンテンツクリエイター」を目指す。コンテンツ開発を通してウェルビーイングを実現する人材

地域課題解決型AI教育プログラム特設サイト



Check!