

情報工学部 情報工学科(仮称)

養成する人材像

幅広い学士教養とデジタルものづくり分野又はサイバーセキュリティ分野において高度な専門知識・技術を持ち、地域社会と協力しながら、安心安全なデジタル社会の実現に貢献する、創造的かつ実践的なエンジニアの育成をめざします。

学生納付金

福山市内の者 789,600円(入学金253,800円、授業料年額535,800円)※
福山市外の者 958,800円(入学金423,000円、授業料年額535,800円)※

福山市内の者とは、次のいずれかに該当する者をいいます

- ・入学の日の属する月の初日において引き続き1年以上福山市の区域内に住所を有する者
- ・入学の日の属する月の初日において配偶者又は1親等の親族が引き続き1年以上福山市の区域内に住所を有する者

※別途実習費等がかかります。

学位名称

学士(情報工学)

アドミッションポリシー

情報工学部では、幅広い学士教養とデジタルものづくり分野又はサイバーセキュリティ分野において高度な専門知識・技術を持ち、地域社会と協力しながら、安心安全なデジタル社会の実現に貢献するエンジニアの育成をめざし、次のような能力・資質を持った入学者を受け入れます。

- ▶ 情報工学分野を学ぶために必要な基礎的な学力を持つ者(知識・技能)
- ▶ これまでに身に付けた様々な知識を用いて社会や地域の課題を分析し解決策を導き出し、理論的に表現する能力を持つ者(思考力・判断力・表現力)
- ▶ 情報工学分野への興味関心を持ち、探究的に自ら学びを深めることができる者(主体的に学習に取り組む態度)

めざす資格

ITパスポート試験/情報セキュリティマネジメント試験/基本・応用情報技術者試験

類似する学問分野をもつ大学・学部

広島市立大学 情報科学部 システム工学科 / 情報工学科 高知工科大学 情報学群 / データ&イノベーション学群
岡山県立大学 情報工学部 情報システム工学科 / 情報通信工学科

学部の特徴

地元企業と連携した 実践型授業

地域や企業でアクティブに学ぶPBL型式の授業やインターンシップを実施します。身に付けた知識・技術を社会に活かす方法を実践的に学びながら、実社会で必要な力を培います。

最先端の知識・技術を持つ 教員による少人数教育

学生一人ひとりが主体的に参加できる、双方向型の授業をめざします。教員は、最先端の知識・技術を持った実践経験豊富な人材を起用し、実社会で通用する実践的な学びを提供します。

情報工学部の教育研究拠点となる 新施設を建設予定

最新のデジタル技術等を活用した本格的な研究を進めることができる、新たな施設を建設予定です。地域や企業に開かれたイノベーション施設としても機能し、外部との交流・連携を通じて、新たな価値の創出をめざします。



私が誇る技術者になる。

ものづくりのまちで、

2027年4月 開設予定

情報工学部 情報工学科(仮称)

設置構想中 [入学定員:80人(予定)]

※内容は予定であり変更する場合があります。

FUKUYAMA CITY UNIVERSITY
福山市立大学

■教育学部 ■都市経営学部 ■情報工学部(仮称) **NEW**

〒721-0964 広島県福山市港町二丁目19番1号
TEL 084-999-1070(経営企画課) FAX 084-928-1248
E-mail keiei@fcu.ac.jp

大学HPはこちら

SNS更新中

※デバイスによっては
読み取れない
場合があります。



@fcu_channel

@fukuyama_city_univ

ACCESS



路線バスを利用する場合

【中国バス】
福山駅前2番乗り場
手城経由鋼管病院行乗車
「福山市立大学」または
「手城入口」下車(約8分)

【中心部循環路線まわローズ】
福山駅北口
青ルート乗車
「リーデンローズ入口」下車(約14分)



FUKUYAMA CITY UNIVERSITY
福山市立大学

ものづくりのまち福山で、 地域の未来を創造する 技術者を育成。

設置の理念

近年、DXの加速度的な進展、脱炭素社会に向けた社会・経済システムの変革等を受け、社会のあらゆる分野で「モデル・データを用いたデジタルものづくり」と「サイバーセキュリティ・情報通信ネットワーク」に関する知識・技術を持つ人材が求められています。こうした社会経済情勢や地域ニーズを踏まえ、情報工学部では、地域のデジタル化やイノベーション創出に結び付く実践的な教育研究活動により、地域の発展・企業の成長の原動力となる人材を育成することで、持続可能な地域社会の発展に寄与することを目的としています。

情報工学部 情報工学科 デジタルものづくりコース

POINT 1 学びの特色

モデルベース開発を中心とするものづくりの知識・技術を学ぶ

「モデル」を構築しシミュレーションを通して、効率的に検証を行いながら設計開発する「モデルベース開発」を中心とした学びにより、デジタルものづくりに必要とされる力を養います。



POINT 2 カリキュラム

▶ 学びのキーワード

#デジタルものづくり
#モデルベース開発
#システム制御
#データ駆動型システム
#人工知能 #シミュレーション

授業

モデルベース開発や計測・制御、IoT、組込みシステムなどに関する授業を通じて、ものづくりに必要となるモデリング技術やシミュレーション技術を学び、シミュレーションモデルを用いて、製品設計、評価・検証および実装を行う知識・技術を身に付けます。

デジタルものづくり実験

コンピュータシミュレーションによる設計、評価・検証を行うものづくり実験を行います。2年次には地元企業等との連携を通して、デジタルものづくりの仕組みを学び、3年次には「モデル」と「データ」の相互作用による新しいものづくり開発技術を学びます。

POINT 3 想定される卒業後の進路

機械・情報関連、電気・電子・半導体関連など多岐にわたるものづくり企業での活躍を想定しています。

●自動車製造業 ●重機械工業 ●電機・化学メーカー ●制御機器メーカー
●官公庁・公共機関、医療機関、金融機関 ●大学院進学、スタートアップ・起業 など

情報工学部 情報工学科 サイバーセキュリティコース

POINT 1 学びの特色

情報通信ネットワークとサイバーセキュリティの知識・技術を学ぶ

ICT社会基盤を支えるコンピュータネットワーク技術とサイバーセキュリティ技術を学び、情報システムを安心安全に運用できるサイバーセキュリティ専門人材を育成します。



POINT 2 カリキュラム

▶ 学びのキーワード

#システム構築 #プログラミング
#暗号・符号理論
#データサイエンス
#サイバーセキュリティ
#コンピュータネットワーク

授業

コンピュータネットワークやサイバーセキュリティ技術に関する授業を通じて、情報通信ネットワークやセキュリティ、プログラミングを学び、重要な情報を守るためのシステム設計・運用に関する知識・技術を身に付けます。

サイバーセキュリティ実験

安心・安全なシステム開発と、情報を守るセキュリティ対策実験を行います。2年次には基本的なシステム構築を学び、3年次には構築した実際のシステムを用いて、攻撃に対して防御する技術を学びます。

POINT 3 想定される卒業後の進路

組織の重要な情報資産を守る人材として、多様な企業や行政機関、団体等での活躍を想定しています。

●IT企業・セキュリティ専門企業、コンサルティング企業 ●製造業、通信業
●官公庁・公共機関、医療機関、金融機関 ●大学院進学、スタートアップ・起業 など

※内容は予定であり変更する場合があります。