

オープンキャンパス2008および2009実施報告

安武 芳紘

Yoshihiro YASUTAKE

九州産業大学 情報科学部 情報科学科

Faculty of Information Science, Kyushu Sangyo University

yasutake@is.kyusan-u.ac.jp, <http://www.is.kyusan-u.ac.jp/~yasutake/>

1. はじめに

九州産業大学オープンキャンパス2008および2009の情報科学部における取り組みを紹介する。情報科学部では九州産業大学12号館1階をメイン会場とし、模擬講義や研究室による体験イベントを開催している。また、進学相談をする窓口や施設見学を行っている。これらの取り組みは教員だけでなく、研究室の学生や情報システム研究会の学生、その他の在学生のボランティアによって支えられており、学生主体のオープンキャンパスを実施している。

2. 概要

「高校生には夢と希望を」「父兄には安心を」の二つをモットーに、来て楽しめ、かつ情報科学部への入学に期待と希望を持って帰宅するような内容とする。

来場者がたいへん多い回や天候により少ない回などさまざまであった(表1)。注目すべきは学部(12号館)に訪れた高校生が、学部内のイベントをどのくらい見て回ったかを表すイベント来訪者数である。2008年度来場者の1.3~1.6倍に対して、2009年度は来場者の1.8倍近い。このことから来訪する側と実施する側のつながりが多くできていることが伺える。

2008年第1回	12号館来場者	300人
	イベント来訪者(のべ)	490人
	学生参加者	77人
2008年第2回	12号館来場者	95人
	イベント来訪者(のべ)	119人
	学生参加者	52人
2009年第1回	12号館来場者	144人
	イベント来訪者(のべ)	259人
	学生参加者	72人
2009年第2回	12号館来場者	95人
	イベント来訪者(のべ)	179人
	学生参加者	47人

表1 来場者数と参加者数

3. 開催内容

情報科学部で行っている模擬講義、研究室による体験イベント、施設自由見学について紹介し、最後にオープンキャンパスに関係する広報活動を紹介する。

3.1 模擬講義

情報科学部では12104教室での講義形式の模擬講義やCAD演習室での演習形式の模擬講義などが行われた。どの模擬講義も内容を高校生向けに分かりやすく解説し、体験をもとに理解できるような工夫がなされており、高校生からは「興味をもつことができた」といった感想が多く聞かれた。

インターネットでつながる仕組み

古井講師による模擬講義ではネットワークの仕組みを学び、PCを使って実際に他の生徒と通信を行うことによりその仕組みを体験した。

ゲームプログラミング

米元准教授による模擬講義では生徒自らプログラムを編集しゲームを作成した。プログラムの一部を変更するとどのように動作が変わるかなどを体験することができた。

絵字たるデジタル~符号化の話~

朝廣准教授による符号化に関する講義である。音や画像がコンピュータでは符号化されて処理されていることについて身近な例を用いて分かりやすく説明が行われた。

バーチャルリアリティー技術とその応用

松永教授による立体視などを体験できる模擬講義である。立体視のできる眼鏡の作り方や立体画像の仕組みなど実際の例を挙げて解説された。

3.2 情報科学部体験イベント

12号館には入り口に受付窓口を設け、1階ロビーで体験イベントを開催した(図1, 図2, 図3)。イベントは研究室からの出展が多数あり、他にも情報システム研究会からの出展や進学についての相談を受け付ける学部進学相談窓口(図4)を設置した。開催されたイベントのタイトルを紹介する。



図 1 情報科学部 1 階受付



図 2 体験イベントの様子(1)



図 3 体験イベントの様子(2)



図 4 学部進学相談



図 5 施設見学



図 6 懇親会

- 高度安全運転支援システム (松永・合志研究室)
- ドライビングシミュレータ (松永・合志研究室)
- 足型測定器 (松永・合志研究室)
- ヒトの情報処理の不思議を体験 (一ノ瀬研究室)
- 作ってみよう!! Web2.0 (下川研究室)
- 授業体験 on the Web (成研究室)
- 5分で分かる IT の意味とは? (松本研究室)
- 仮想電磁波実験 (石田研究室)
- 企業とコラボってる授業ってどんな感じ? (稲永研究室)
- オリジナル名刺を作ってみよう! (澤田研究室)
- 携帯で占い felica (田中研究室)
- ビジュアルタグを体験しよう (米元研究室)
- QR コードで広がる、つながる、みんなの輪 (古井研究室)
- 2 輪倒立振子ライトレースロボット (安武研究室)
- 体験してみようプログラムの世界 (情報システム研究会)

3・3 施設自由見学

施設見学として以下の場所を設定した。情報コンセントや出席システムの IC カードリーダーなど学生に身近なものを始め、実験で学ぶ内容や課題を体験すること、普段は見ることでできないサーバやネットワーク装置を見学した(図 5)。

- 12107 マルチメディア教室
- メインサーバ室
- AV 機材室
- 12318CAD 演習室
- 12319 学生実験室
- 12320 学生実験室

3・4 広報活動

主に高校訪問や高校来訪のときにオープンキャンパスの紹介を行っているが、その他にはオープンキャンパス Web ページ*1を作成し、学部 Web ページからリンクを張っている。また、携帯用 Web ページを準備し携帯電話からのアクセスもできるようにしている。これらのページとそのコンテンツは実習助手の協力を得て取得、作成を行った。

さらに平成 21 年度は入試後方委員により毎週土曜日にミニオープンキャンパスを開催しており、年二度のオープンキャンパスにくることのできなかつた高校生を対象に学部の説明や進学相談を行っている。

4. ま と め

年々模擬講義の数も増え、研究室によるイベントが内容の濃いものとなっている。オープンキャンパスの学部への来場者数は天候の影響もありさまざまであるが、学部(12号館)に来場した高校生が中のイベントをたくさん見ていくようになってきている。これは情報科学部を進学先に考えている高校生がしだいに増えていると予想するとともに、研究室の学生が積極的に日頃の活動をアピールすることができていると考えて良いと思う。

最後に実施に協力して下さった稲永先生をはじめ教員と事務職員のみならず、また懇親会(図 6)を援助して下さった学部互助会に感謝を述べたいと思う。

*1 情報科学部オープンキャンパス、<http://www.is.kyusan-u.ac.jp/oc2008/>