

オープンキャンパス2014 実施報告

神屋 郁子

Yuko KAMIYA

九州産業大学 情報科学部 情報科学科

Faculty of Information Science, Kyusyu Sangyo University
kamiya@is.kyusan-u.ac.jp, <http://www.is.kyusan-u.ac.jp/~kamiya/>

1. はじめに

本稿では、2014年第1回オープンキャンパスにおける情報科学部の取り組みを報告する。本報告では、前年度の第2回オープンキャンパス2013の報告と、第1回オープンキャンパス2014における研究室紹介、来場者の流れ、そして集計とまとめについて紹介する。

2. 第2回オープンキャンパス2013の報告

第2回オープンキャンパス2013には、12の研究室と情報システム研究会が参加した。来場者は122名であった。第2回オープンキャンパス2012が127名であったことから、ほぼ同数の来場者が来たことがわかる。一方、出展ブースは第2回オープンキャンパス2012が18ブースであったのに対し、第2回オープンキャンパス2013では22ブースであった。情報科学部の学生が積極的にオープンキャンパスに参加してくれているということがわかる。

3. 今年度の傾向

第1回オープンキャンパス2014には、12の研究室と情報システム研究会が参加し、17ブースが出展された。このうち、12号館では、15ブースが出展されたほか、2号館でも、KSUプロジェクト型教育体験ゾーンに3つの研究室の3ブースが出展された。参加学生は学部1年生から大学院生まで123名で、OBが来学して手伝いをしている様子も伺えた。



図1 体験型イベントの様子



図2 高校生へ説明する様子

4. 情報科学部体験イベント・研究室紹介

今回のオープンキャンパスに出展したイベントのテーマを紹介する。

表1 イベント・テーマ名

出展団体名	出展テーマ名
朝廣研	「BattleNumber」
石田研	「クリッカーを使った情報科学部検定」
一ノ瀬研	「人の情報処理の不思議さを体験しよう」
合志研	「交通安全運転教育のためのドライビングシミュレータ」
下川研	「ネットワークとアプリ、ときどきロボット(仮)」
成研	「複合型教材で Web プログラミングを楽しく体験しよう！」
田中研	「スマホ・タブレット PC プログラミング体験(iOS、Android)」「ドラゴンボールを探せ(学生制作ゲーム体験)」
仲研	「数学ソフトウェア Mathematica で遊んでみよう」
米元研	「コンピュータにゲームを解かせよう」
澤田研・安武研	「ロボQ ランキング～カスタマイズしてレース～」
情報システム研究会	「Unity で迷路ゲーム(ゲーム勉強会)」「Web 花火(Web 勉強会)」「Unity の可能性を楽しもう(Unity 勉強会)」「アプリに触れてみない?(Android 勉強会)」
稲永研(2号館)	「産学協同実践教育『プロジェクトベース設計演習』」 「ICTによる地域貢献「芦屋タウンバスにおける降車数調査」」 「ICTによる地域貢献「南区シニアクラブ連合会ウェブサイト構築・運用」」
下川研(2号館)	「せきそんロボット開発プロジェクト」
田中研(2号館)	「IC カードプロジェクト(ICPJ)」

この他に、学部代表学生と学部教員が担当した進学相談コーナーが開設された。また、今回は東福岡高校の生徒が 105 名来訪し、学部紹介とノート PC7 台の引き渡し式、施設見学を行った。



図3 2号館での展示風景



図4 東福岡高校来訪

5. 模擬講義

12105 教室では、一ノ瀬裕教授による模擬講義「人間の情報処理の不思議さ-錯視-や音の聴き分けを通して体験してみませんか」が行われた。例年模擬講義は午前1回しか行われないが、今年度は午前と午後1回ずつ行われた。午後の参加者も多く、関心を持って講義に参加していた様子が伺えた。



図5 模擬講義の風景

によりオープンキャンパスを開催することができた。特に、中心となっている3、4年生は、就職活動や卒業研究など、忙しい時間の中で精一杯準備をし、来訪者に情報科学部の魅力を説明しており、高校生も熱心に説明を聞いている様子が伺えた。今後も、学生と教員が一体となって、オープンキャンパスの準備ができれば良いのではないかと思います。

6. 集計

2012年第1回から2014年第1回までの来場者数の集計を図6に示す。模擬講義/施設見学/進学相談への来場者数は例年増加傾向にあり、今年度は98名であった。また、総合受付においても、昨年より来場者が増えている。このことから、情報科学部へ興味を持っていると思われる学生は増えているのではないかと思います。一方、イベント参加者は昨年度より減少している。イベント参加者はブースごとにカウントしており、今年度は昨年度の18ブースから15ブースに減ったことが原因ではないかと考える。オープンキャンパスでは、ゼミ単位で卒業研究や3年演習での成果を発表しているが、情報科学部では、2年次や3年次にプログラミングの科目や実験の科目でさまざまな作品を制作している。これらの作品を展示するブースを作るのも良いのではないかと思います。

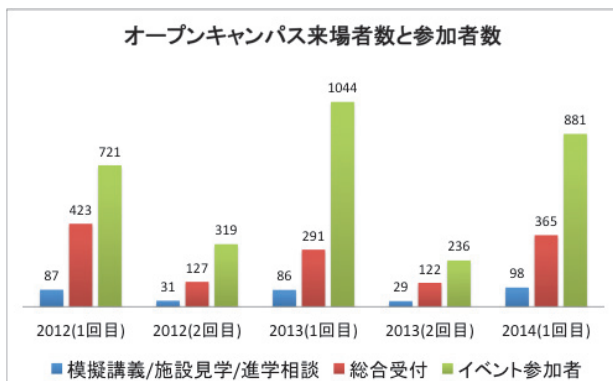


図6 来場者数と参加者数

7. まとめ

今年度も学生、教員や学部事務室の方々のご協力