

システム情報工学科ニュース

第4巻 第2号 発行日 2009/06/05

創造性教育プロジェクト特集

今年も MOT (技術経営) 教育のカナメ, 創造性教育プロジェクトが始まりました。熱気にあふれた授業風景をお伝えいたします。

創造性教育プロジェクトでは、

- (1) プログラミングコンテスト
- (2) コンピュータグラフィックスコンテスト
- (3) ロボットコンテスト
- (4) マネジメントシミュレーションプログラム
(会社経営および生産流通(ビール)ゲーム)
- (5) デザインコンテスト

の5つのグループに分かれて、自分で取り組んでみたいテーマにチャレンジします。

この科目は、1年次の後期から3年次の前期まで、半年を1つの区切りとし、4回別々なテーマでも、あるいは同じテーマに4度挑戦しても良いというものです。テーマの選択はもちろん、学生の希望を尊重しています。個々の学生は楽しみながら、自身のペースに合わせて自立性・独創性・適応性の獲得が可能になるという、本学科の特色ある教育科目の1つとなっております。



「プログラムのこの部分を変えてみたら？」

友達と相談しながら、自主的にプログラムを作り変えています。

当然のことですが、先生や大学院生・上級生もサポートします。

(プログラムコンテスト)

「早く人間になりたい〜い・・・？」

とディスプレイ内のCGモデルは、強く願っております。

(コンピュータグラフィックス
コンテスト)



「車両型と人間型、どっちが好き？」

どちらを選んでも、ロボットであることには変わりありません。
(ロボットコンテスト)



「カリスマ社長にスーパー社員、全員集合」

重役会議の真っ最中、隣のスパイも見えています。
(マネジメントシミュレーションプログラム)



「まずはアイデアのプレゼンテーションから・・・」

特許に結び付きそうなアイデアを持っている学生もいます。
テキストに出ているものだけが勉強な訳ではありません。
(デザインコンテスト)

