

情報工学科プロジェクト

KEYWORD

#学生有志の活動
#教員からのバックアップ
#システム開発

現在構想中



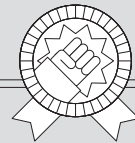
自分たちでプロジェクトを
立ち上げ、
課題に挑んだ経験は、
いつか必ず力になる

ノーコードでも簡易的なプログラムを組める時代に突入し、コードを書く技術だけでなく、自らアイデアを出して企画を練り上げ、課題解決に挑んでいく力が、これまで以上に求められています。

情報通信工学部 情報工学科では、1年次前期に「プロジェクト活動スキル入門」という授業を設け、先輩たちが自らの経験をもとに「自分でプロジェクトを考えて動くこと」の楽しさと大切さを伝えています。先輩のチャレンジや成果に刺激された1年次の学生たちは、失敗を乗り越えながらもシステムを開発し、それが実際に活用される例も少なくありません。

PROJECT PICK UP

プロジェクトを成功させた
先輩に続け！



Student Loungeにある本を
好きな時間にセルフで貸出・返却可能に

本貸出システム「借りるくん」



本の貸出をより便利にするために3年次の学生たちが開発したシステム。学生証をカードリーダーにかざし、本のバーコードを読み取ることで好きな時間に貸出や返却を行うことができます。自動で通知が届くため、管理も簡便になります。

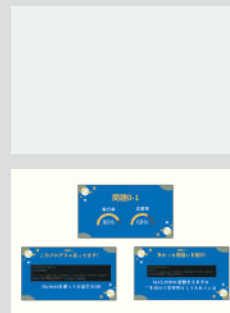


正解・不正解がすぐわかる
自動判定でプログラミング学習を支援

Python®を学ぶWebアプリ



プログラミング言語のひとつであるPython®を学ぶ、独自のWebアプリを開発。このアプリを活用した勉強会も開催されました。プログラムを入力し実行すると結果が自動で判定され、正誤をすぐに確認できる点が参加者から好評を博しました。

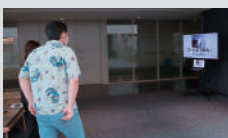


誰もが知っている遊びを再現し、
みんなが楽しめる体験型イベントに

AI版「だるまさんが転んだ」



オープンキャンパスのイベントとして制作された、複数人同時プレイが可能なゲーム。新技術を駆使して人とその動きを検知し、音が止まっている間に動いたプレイヤーには、画面上に「アウト」の文字が表示。多くの人に楽しんでいただきました。



コロナ禍の感染防止対策に、
1年次の有志が開発したシステムが活躍

学内施設の入退室システム



コロナ禍における感染症拡大防止も踏まえて、個人情報厳重に管理する学内施設の入退室システムを開発。学生証をカードリーダーにかざすことで学生の入退室の記録を取得し、職員の手元にあるタブレットで入室の確認を行える本格的なシステムです。