

# UEC知名度アップ に向けて

「UEC知名度アップ委員会」メンバー

片山 正人

有北 知弘

島田 康男

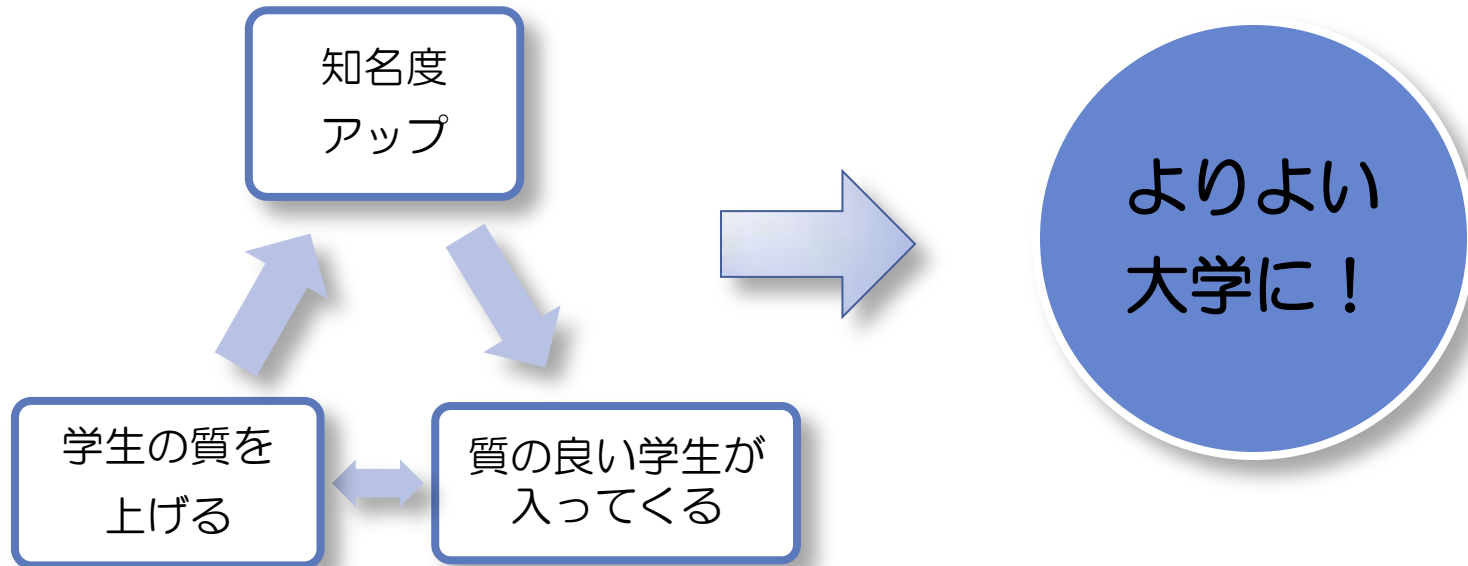
鈴木 あやこ

山幡 琢也

遠藤 久美子

# 目的

- ① 知名度アップで電通大を活性化！



- ② 学生主体での大学の地域貢献

# 概要

●知名度アップの対象を  
明確にすることにより効果的な活動が行える。

- ・地域 ⇒ ワンセグ・市民放送局
- ・小中学生・高校生 ⇒ 理科教育
- ・企業 ⇒ ワンセグ・ソフトウェア工房

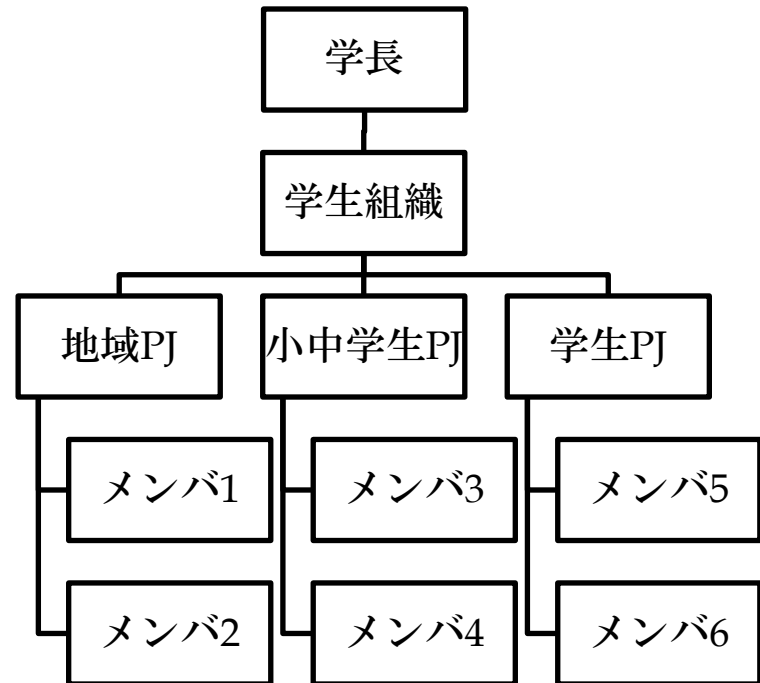
など

# 概要

- 活動を継続的に行う必要がある  
→運用組織の必要性

## 組織の概要

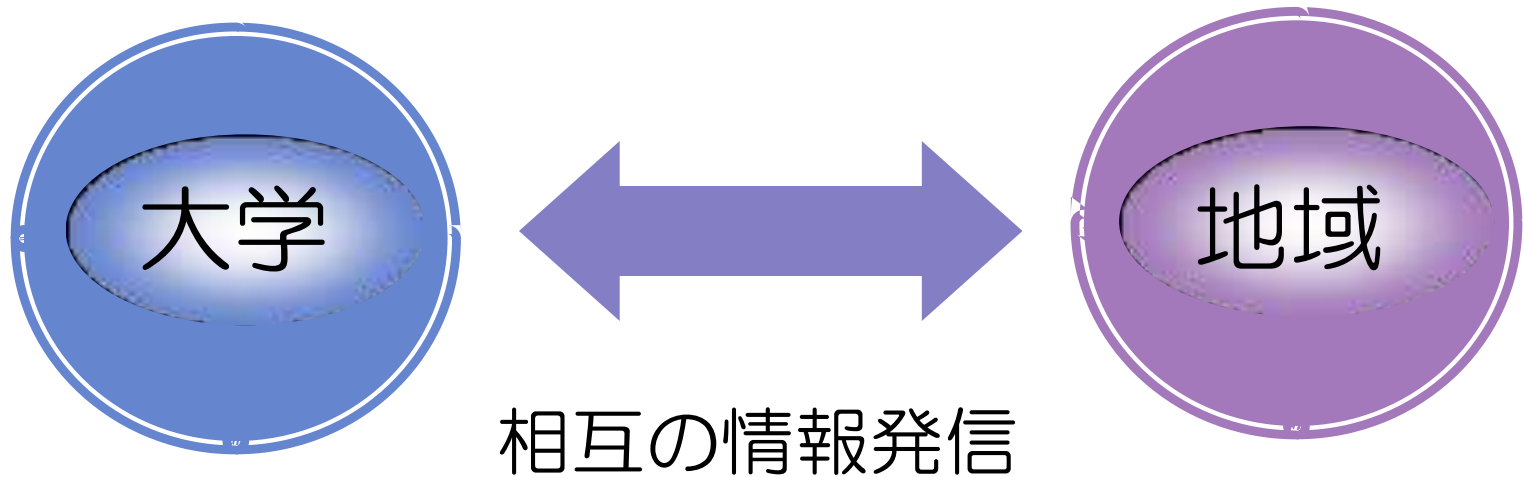
- ・学生主体
- ・大学の所属組織
- ・対外的な活動



# 目次

1. 知名度アップの概要
2. 地域に向けた活動
  - ・ 調布市民放送局との連携
  - ・ ワンセグ自主放送局の活用
3. 小中学生に向けた活動
  - ・ 理科教育プログラム
4. 学生に向けた活動
  - ・ ソフトウェア工房
  - ・ ものづくりカフェ

# 地域に向けた活動



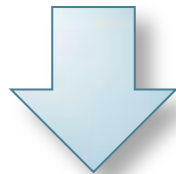
積極的なメディア活用！

# 地域に向けた活動

## 調布市民放送局との連携

地域の人々を対象とした広報を行うことができる。

- ・ 大学の講演会情報
  - ・ サークルの公演情報
  - ・ 調布祭関連の情報
- など



調布市民への  
大学知名度アップ



# 地域に向けた活動

## ワンセグ自主放送局の活用

- ・微弱電波を利用した、  
免許不要の学内向けのワンセグ自主放送局の開局

⇒ 対象

- ・学生
- ・大学来訪者

- ・期待される効果

大学内での情報共有  
地域社会との連携  
話題性

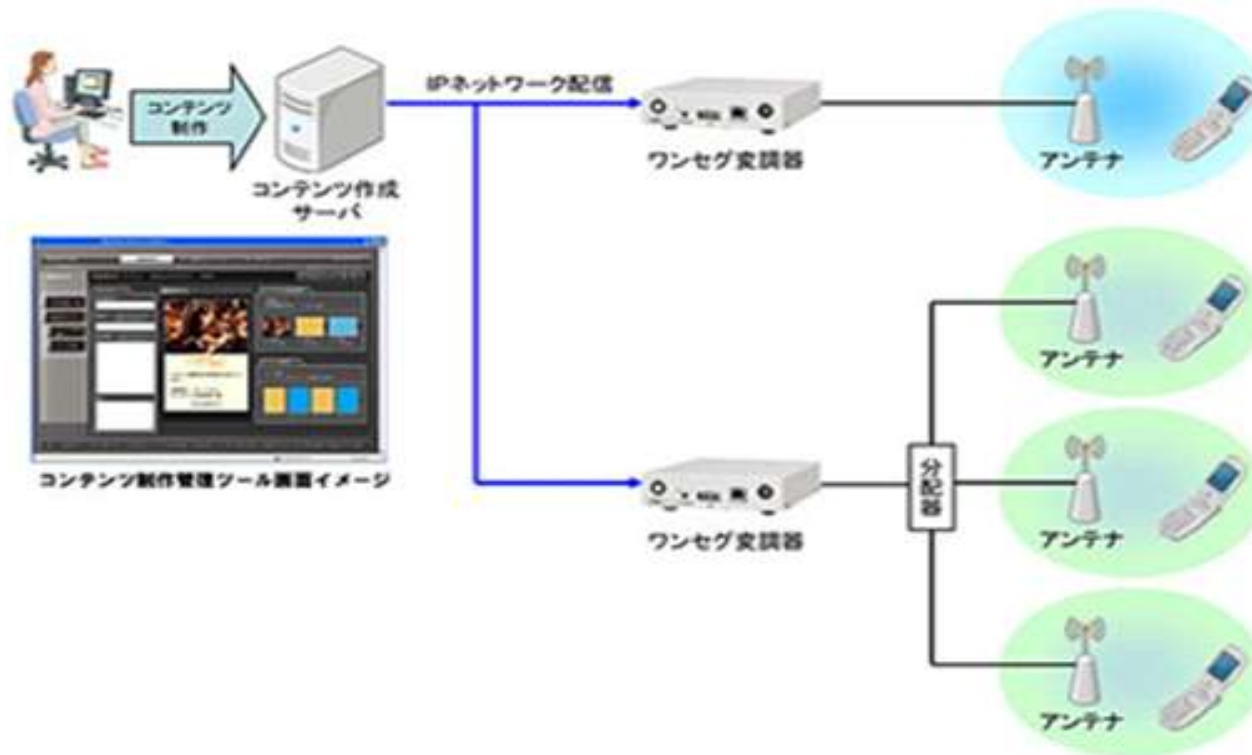
知名度アップに繋がる！



# 地域に向けた活動

## ワンセグ自主放送局の活用

<展示機器>



# 地域に向けた活動

## ワンセグ自主放送局の活用

ワンセグ自主放送局実証実験例：東京都三鷹市



ネットワーク型：三鷹駅南口



スタンドアロン型：ポキショップ風の駅



三鷹市の活性化に向けた  
コンテンツ配信



ワンセグ  
携帯電話

# 地域に向けた活動

## 運用計画

- ワンセグシステム運用 ⇒ 学生団体  
日本無線との連携  
ソフトウェア工房と連携
- 放送用コンテンツ作成 ⇒ 放送設備利用者  
(ex. サークルなど)  
調布市民放送局との連携  
地域商店街による広告

# 小中学生に向けた活動

- ・ 理科や数学に興味を持つ学生を増やす
- ・ 「電通大」という大学があることを知ってもらう



電通大ならではの理科教育プログラム  
実際の技術に結びつく講義

「理系」の強化  
電通大志願者の増加  
教育界でのイメージアップ

教育プログラムを作成して各学校に配布することで、  
大学や小中学生の負担を減らすことができる。



# ソフトウェア工房

# 動機

現在、電通大には、電子工学工房、ロボメカ工房がある。

しかし、ソフトウェアをつくるようなそういった工房が見当たらない。

→ソフトウェアを自分たちで作る際においてもそういった工房をつくったらどうか？

# 概要（その1）

## ソフトウェア工房

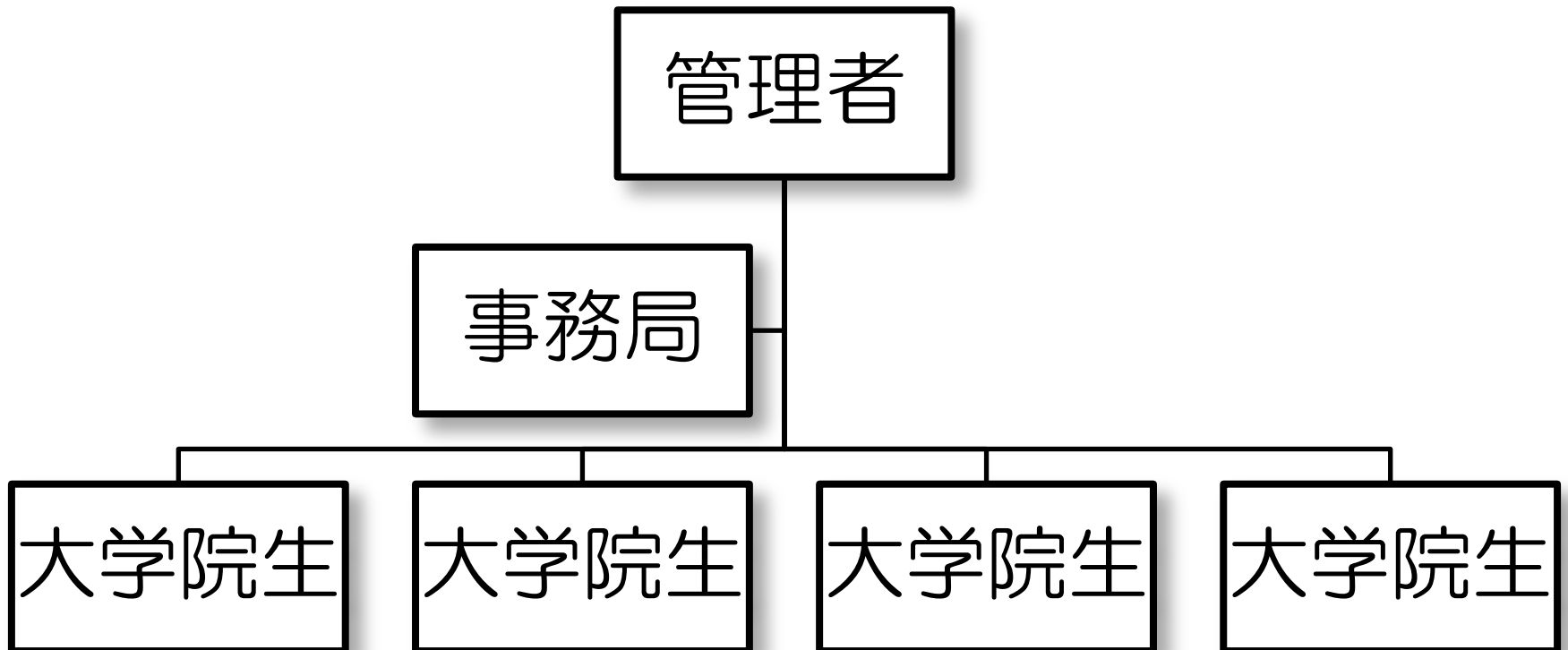
### 実施形態

- ・ 授業の一環
- ・ PBL形式

⇒授業として行い、学生が自分たちの手で、使いやすいソフトウェアの作成を行う



# 概要 (その2)



# 概要（その3）



大学院生

CDC受講生

ソフトウェア工房所属者

# メリット

→学生のプログラミングスキルの向上

→将来的なソフトウェアの質の向上

→企業にとっての教育コストの減少

# 課題

CDCとソフトウェア工房の兼ね合い

→中野先生との協力

実際に人が集まってものが作れるのか？

→単位や金銭の授受など

大学院生にそういった仕事をできるか？

→西野研との協力

企業等からの協力が得られるか？

→産学連携センターとの連携

# 詳細

可読性、再現性の高い、より学生に密着したソフトウェアを自分たちの手で作れるようにしていく。

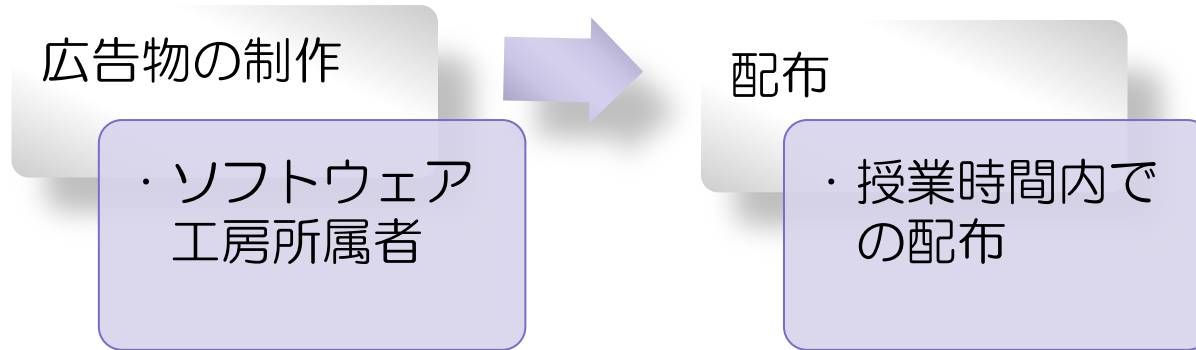
→UMLを採用する。

UML:ソフトウェアの動きを見える化したもの

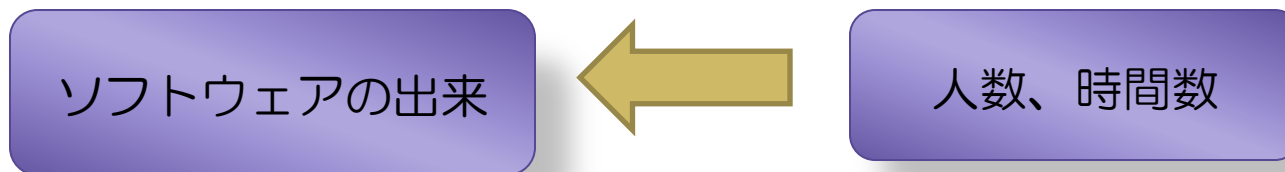
将来的にも使える言語の習得

→主にJava言語を採用（言語にこだわらない）

・PR



## ・学生に対する報酬



→通年とし、出来上がったソフトウェアの出来に対して単位やソフトウェアの買い上げなどを検討。

- Project

- ▣ ソフトウェアの製作は原則1年とする。学生が協力して形あるソフトウェアを作ることを目的とし、評価した上で発表する。希望する学生に対してソフトウェアへのブラッシュアップやアプリストアへの公開を援助する。
- ▣ また、適宜状況に応じて、PJ Leaderである大学院生や教授の協議によってProjectの凍結について行う。

# 将来図(その1)

2~3年以内

- ・ 学内の不便なソフトウェアの改善

5年目~

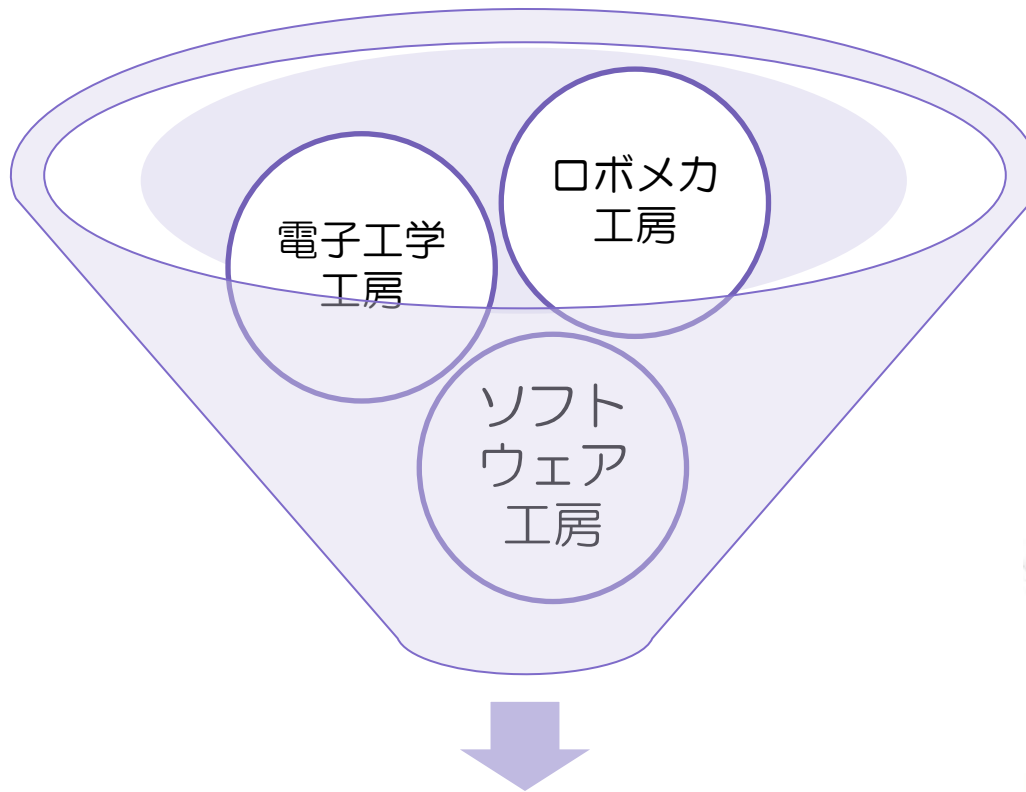
- ・ 独自OS等、ソフトウェアGPS等の開発

10年目~

- ・ ロボメカ工房、電子工学工房との連携



# 将来図(その2)



組み込み機器の試作



# ものづくりカフェ

# 目的

2010/5/22 週刊ダイヤモンド 特集2  
「当世・電子工作ブーム考現学」より  
現在、電子工作がブームになっている。

→「個人があらゆるものを作ることができる」時代の到来。

そういった人のための施設をつくることにより、ものづくりに興味を持つ人を増やす。

# 実態として

- ▣ 秋葉原に「はんだづけカフェ」がオープン。  
<http://handazukecafe.com/>
- ▣ 筑波で「FPGAカフェ」のオープンの動きも  
<http://www.fpga-cafe.com/>  
その他各大学等で動きがある。

→大学として行うことでこういう場を平日は学生に、休日は一般に開放してはどうか？

# 利点

→ものづくりへの意欲の向上。

あまり金銭的に余裕のない中高生に対するものづくりのきっかけ等、回路等に興味を持つ人の増加。

→ソフトウェアとハードウェアの両方ができる能力を学内外を問わず育成。

→プロトタイピングの流れの後押しに。

# モデル概要

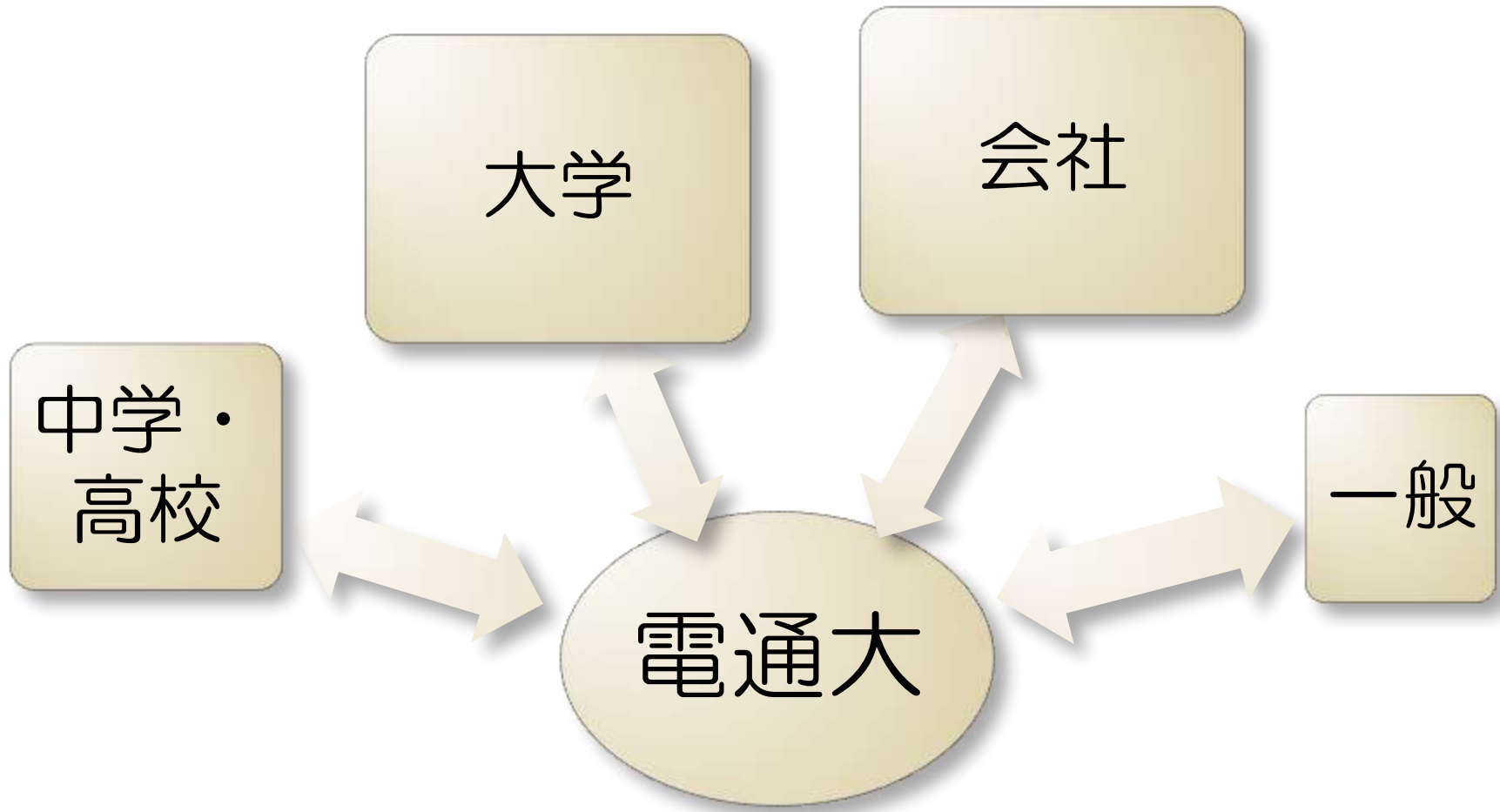
マイコン等の道具を置くだけでなく  
セミナーを実施。

→習熟度に合わせて利用できる設備を増やす。

「大人のおもちゃ」である高価な電子機器を  
「学生のおもちゃ」にする。

技術者向けセミナーの実施など。

# 人の流れ



# 組織形態

## レベル4

50万～60万円

CADソフトの習得

3Dプリンタ・スキャナ

## レベル3

3万～40万円

応用的回路製作

FPGA

## レベル2

2万～30万円

コンピュータの構造学習

マイコン

## レベル1

1万～5万円

基本的な電気回路の学習  
ブレットボードによる電子工作



# まとめ

目的：UEC知名度アップ

- ・具体的な活動内容について

地域 ⇒ ワンセグ・市民放送局

小中学生・高校生 ⇒ 理科教育

企業 ⇒ ワンセグ・ソフトウェア工房



**個々のプロジェクトが協力することにより相乗効果を生む！**

# まとめ

学生と大学、地域社会のメリット

学生…活動の場が広がる

積極的なものづくりを通しての技術の向上

大学…自発的に学習に取り組む生徒が増える

対外的な認知度の向上

地域社会…学生と地域社会を盛り上げていける

大学と連携し、発展的な授業の充実

# まとめ

知名度  
アップ

地域に向けた活動

小中学生に向けた活動

学生の質を  
上げる

ソフトウェア工房

質の良い学生が  
入ってくる

学生・地域に向けた活動

ご清聴ありがとうございました。