



駅前キャンパス正面玄関

駅前キャンパス

参加者 河本、伊藤、藤田、大西

9:00
駅前ロビー集合 **2階「自動販売機」**

今年の4月から導入されたファミリーマートの自動販売機

朝9時頃に行くと、パン・おにぎり・プリン・カップ麺・サンドイッチなどが補充されていました。

カップ麺のお湯は1階に置いてあり、不便だがいたずらや転倒による火傷などの防止のためであるとお話を聞きました。隣にはジュース類やコーヒーなど飲み物の自動販売機もあります。



感想：この自販機だけでは、見学をした日だけかもしれませんが、入っていた量だけでは到底学生のお昼を満たせるとは思いません。カップヌードルや、カップ麺がありました。があまり売れているようには感じませんでした。学生はお弁当がほしいのではないかと思いましたが、販売がないので残念でした。できないのなら、ジュースの販売機を一台にしてもう一台おにぎりや、販売機に収まるような小さなお弁当等、購入できる自販機に変えることができればいいなと感じました。

英語A・英語C

アドリアン・タマシ先生

資産運用学科

1・2年合同・1限・I-302教室

Final summaryに向けてのテスト中でした。

授業内容の説明は英語でしていました。「授業中はすべて英語ですか?」と尋ねると、「50%は英語で。大事なところは50%日本語で補足説明をしています。」と話されていました。

最初は英語で説明をしていたが、宿題をやっけない学生が多くなったのでチェックリストを作り、3回になると試験を受けられないと告知をすると危機感を持ち、今では95%の学生が宿題をしてくれるようになったそうです。

イディオムを黒板に書き学生に文章を作らせていました。私たちもこんな綺麗な英語の発音をする先生に教えてもらっていただければ、もっと英語が好きになりもっと英語が話せていたかな?



感想：日本語と英語半々での授業のこと、解りやすくいいと思いました。学生個人個人のことをよく理解し、授業をされていると思いました。

2階・図書室



図書室の職員の方は寝屋川キャンパスとの交代制ということで。利用は1日20~30人くらいで、駅前キャンパスにない本は寝屋川キャンパスや四條畷キャンパスから取り寄せできるようになっているそうです。

図書室にいた3年次男子学生にインタビュー

「電通高校からきました。高校と違って大学は授業が不規則だが、自分がやりたいことがあって入学したので授業に出るという責任感を持って3年間やってきました。将来は親が保険の代理店をやっているのを継ぎたいと思っています。」と話していて、しっかり将来を見据えて勉強に励んでいる学生さんの話を聞いて嬉しく思いました。

寝屋川キャンパスへ移動。寝屋川キャンパス班と合流し、3D造形先端加工センター(p18)を見学。



駅前キャンパスに戻って **2階・Lounge 207**

「学生さんにインタビュー」

どの学生さんにも突然声をかけてのインタビューでしたが、快く話をしてくれました。電通大の学生さんは気のいい子たちばかりで楽しくインタビューをすることができました。ありがとうございました。



資産運用学科
1年次 大谷さん

Q: 昼食は済みましたか?
「今日は出るのが面倒なので昼は抜きです。そういうリズムも時々あります。ただ去年は生協のお弁当の販売があったので時々利用していました。自宅通学で朝潮橋から約1時間かけての通学です。」

Q: 大学の様子は?

「雰囲気はいいけど駅前閉鎖的な感じがします。」

Q: 勉強は?

「最終的には不動産の勉強をして、その道に進みたいと思っています。」

Q: 希望は?

「生協のお弁当が再開されると有り難いです。」



資産運用学科 1年次
魚住さん、芳村さん

「お弁当が自動販売機にあると有り難いです。自動販売機のものはお腹がすいたとか、ちょっとした時に食べています。」と話してくれました。

学生の声

- ▶ カップ麺が高い。小さいジュースも大きいジュースも同じ値段がある。
- ▶ 新商品ではなく、定番のおにぎりを置いてほしい。
- ▶ ミールカードが対応出来ないのが不便。(寝屋川キャンパスまで行くには時間がない)
- ▶ 食堂がほしい。図書室が小さい。
- ▶ ロッカーがほしい(体育があるとき荷物が多いから)などの声もありました。

2階 自動販売機



ビジネス会計

辻井一磨先生

資産運用学科

2年・3限・1-402教室

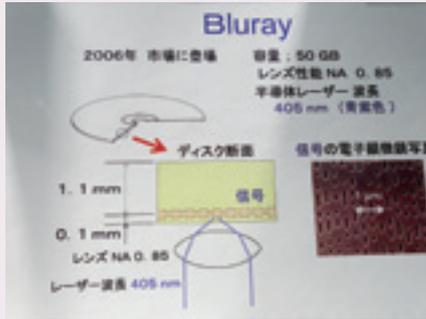
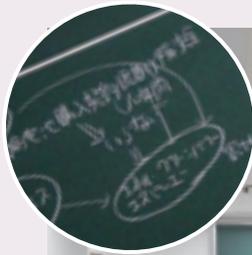
ある企業を例にあげての授業でした。

業績不振になると土地・建物が不良資産になる。事業の低迷により、事業計画の打ち切りや、採算も取れなくなると工場の稼働縮小や閉鎖となる。不良資産を全て売っても赤字。専門職を含む人員削減となり将来性がなく、いざれ合併か倒産する。

就職活動をするにあたっては、このような企業には気をつけてくださいと説明されていました。

感想:

授業の一部の見学でしたが、結構シビアなことを淡々と話されていました。私の主観ですが、答えは一つではないことも話されていて、感情を入れず冷静にかつ客観的に、現状や先を見越す判断力と決断力で素早く見極める力が培われるのだと感じました。



◀2階展示



▲6階展示

OECU Muse

アクティブラーニングのための展示・発表するシステムです。

寝屋川、四條畷、駅前キャンパスに展示スペースが設置されていますが、駅前キャンパスの2階と6階を見学しました。

学生たちが発想したことをカタチにする「企画力」や「構成力」を育成する目的で作られています。学生たちはこの「OECU Muse」で、本学に在るモノを本学関係者や学外から来られる方々へ展示を通じ紹介していきます。今回の展示は2回目だそうです。

感想:

今回2階に展示紹介されている企画の立案当時、商品化するために開発と並行に特許申請を先生に相談してやり方を教えてもらっているが、法律等難し過ぎて先生にやってもらっているようなことを聞いたことがあります。事足りずは寝屋川学舎や四條畷学舎、外部の見識者の力をかりて。この実学体験は将来の大きな力になると確信しました。

感想:

これを機会に家庭で資格について話しました。就職してからの資格習得は会社や資格の種類によるが、現給料で取得申請後は5万円UPするが、どっちが得か?仕事しながら時間をつくってこつこつ合格まで集中、持続ができるか…。ご家庭でも団らんで話題にしてみてもいいかもしれません。

駅前キャンパスで推奨している資格表

ランク	法律・行政	証券・経営・税務・会計	語学	不動産	IT・情報
S	司法試験 弁理士 国家公務員総合職	公認会計士 税理士		不動産鑑定士	ITストラテジスト システム監査技術者
A	司法書士 行政書士 国家公務員一般職 地方公務員上級	証券アナリスト1次 (全科目合格) CFPまたはFP1級 中小企業診断士 社会保険労務士 日商簿記検定1級	実用英語検定1級以上 TOEIC 800点以上	土地家屋調査士 宅建(宅地建物取引士) マンション管理士	応用情報技術者 SAS Statistical Business Analyst Using SAS
B	地方公務員中級	FP2級 日商簿記検定2級	実用英語検定2級 TOEIC 600点以上 日本語検定1級	管理業務主任者	基本情報技術者 MOSエキスパート(1科目合格) 情報セキュリティ管理士 個人情報保護士・企業情報保護士 SAS Advanced Programmer for SAS オラクルマスター シルバー
C		証券アナリスト (1科目または2科目合格) 証券外務員1種・2種 FP3級 日商簿記検定3級 秘書検定2級	実用英語検定3級 TOEIC 500点以上		MOSスペシャリスト(1科目合格) ITパスポート パソコン技能検定 II種 1級 SAS Base Programmer for SAS オラクルマスター ブロンズ 統計士

*同一資格については上位と下位の資格を取得した場合(たとえばFP2級と3級、簿記2級と3級など)は上位資格を奨励対象とする。

*TOEICについては、1回のみ奨励対象とする。

寝屋川キャンパス

参加者
西口、岸部、寺本、長谷川

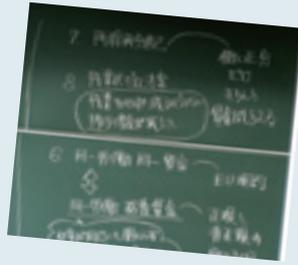
AM9:30 ~ J号館ロビー集合

企業社会と労働

牧野泰典先生

情報工学科、通信工学科、環境科学科合同

2年・1限・J302教室



Y号館
実験センター

J号館
Q号館

K号館
3D造形先端加工
センター

正門



3年以内離職率が低下しているといわれる中、現在の労働社会の現状と問題を提議し、たとえ同業種であっても自分に合った企業を選ぶために、情報収集の必要性など、就活する上でも役に立ちそうな内容の講義でした。
印象に残ったのは、コミュニケーション能力と就活の関連として、自分が望む企業の懇談会や座談会は必ず参加しておくこと。そうすることが就活成功の近道だと強調されていました。

▶▶▶ 駅前キャンパス班と合流し、3D造形先端加工センター(p18)を見学。



PM12:30 ~ Lunch Time

エル・スエヒロ (J号館1階)

昼休み、多くの学生がJ号館1階「エルスエヒロ」に集まって、思い思いの昼食を摂っています。食堂メニューや売店で買ったカップラーメンやおにぎり、案外お弁当持参の男子もチラホラいました。

授業後の開放感からか、みんな談笑しながらのランチは楽しそうでした。

▼ソルティラズベリーを作った
環境科学科の学生さん



▲ボリュームたっぷり
キャンパスランチ400円
今日はしょうが焼き



▲私たちもおいしく
いただきました



エル・スエヒロの
売店にもジュース
やスナック類が売
られていました。



▶機械工学科2年次の
イケメン4人組



PM1:00 ~ 昼食後、Y号館実験センターに移動しました。



物理学・実験

中村敏浩先生

機械工学科

1年・3～4限

Y4階 物理実験室



この日は、第1回目～7回目までの実験レポートを提出するための仕上げの授業日でした。

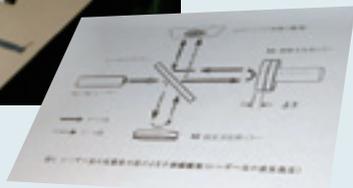
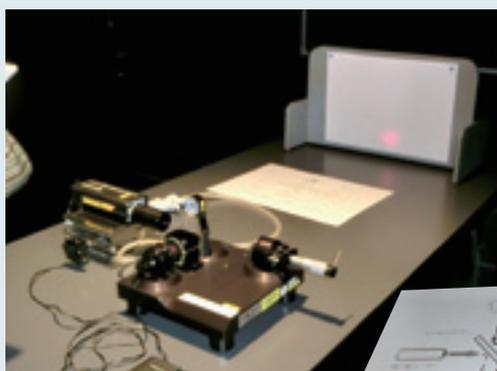
実験の大半は先週までで終了し、残念ながら多数の学生実験の授業を見学することはできませんでした。

日頃学生が学んでいる実験を実験センターの増田さんにご説明をいただきました。

実験センター＝電気・電子系実験室、機械系実験室、工学基礎実験室、物理実験室、情報工学実験室に加えて自由工房や研究室など、他大学に類を見ない大規模な実験施設です。(大阪電気通信大学HPより)

真っ黒なカーボン系で塗装された実験室では光の実験を見ました。

レーザー光の波長測定では、光は波動であることを学ぶことができます。

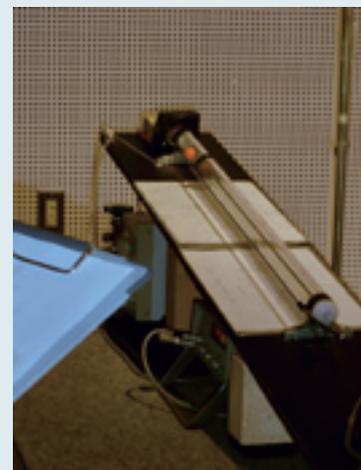


空気の振動で音の速さを調べる実験では、空気中の分子のぶつかりによって音速が 違うことがわかります。皆さん、ヘリウム ガスを吸うとアヒル声になりますよね。

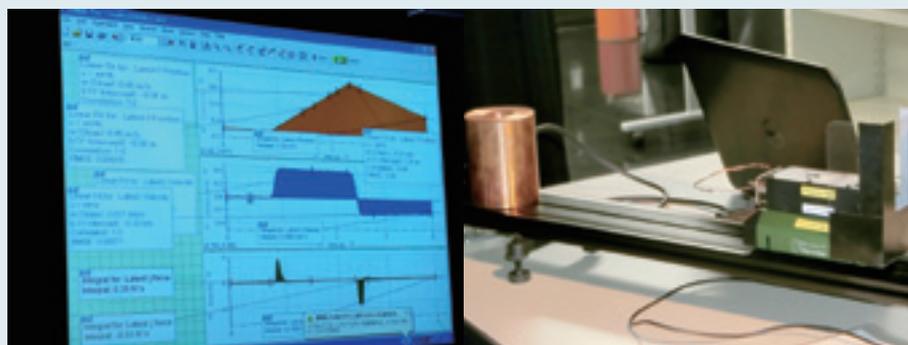
それは、ヘリウムが 軽い希ガスで速く 伝わり、音速が速いと高音に聞こえるからだそうですよ。

こちらは厚さ3cmのガラスの中で、真空状態での熱放射についての実験です。

真空の宇宙でも遠赤外線 の電磁波で、熱が伝わる事を学んでいます。



こちらの実験では、実験車両が動いた「距離」、「速度」、「衝撃」のデータを調べることで、自動車などの安全設計にも役立ちます。



感想：実験センター内には特別仕様の多くの実験室があり実践的に専門分野が学べる施設でした。

夏休みの間も多くの学生が、卒研や教員資格やその他の資格取得のためにこちらで実験をしているそうです。

技術指導員としてのプロのサポートが受けられるのも本学生にはありがたいことですね。



続いて高温熱学の実験は、学生が蒸気を使い、金属の違いにより変化する膨張・収縮について調べていました。



一人黙々と勉強していた 機械工学科 1年次 沖さんにインタビュー

「こちらの大学に入学したのは以前から『ものづくり』に興味があったからです。将来はまだ決めていないので、勉強は難しいですががんばっています。」とのことです。将来の活躍を応援しています。



機械工学科1年次生の3人は、物体の自由落下による重力加速度の測定の実験を頑張っていました。



感想：当日は授業や施設の見学をさせて頂き、とても充実した1日でした。印象的だったのは、1限から大勢の学生さんがちゃんと授業に出ていること、当たり前ですが、当たり前の事をきちんと出来ているのは偉いと思いました。もう一つは、高度な設備が整っているのが実際に見てよくわかりました。こんな恵まれた環境にいる学生さんには、しっかり活用して学んで欲しいと思いました。今回は寝屋川キャンパスだけだったので、ぜひ駅前や四條畷も見てみたいです。

トレーニングルーム(Q号館)



Q号館にあるトレーニング室はマシンが充実しており、サイクルトレーナーを昨年後援会から寄贈し、学生の体力増進に一役かかっています。

ロッカー、シャワー室も完備されていて汗をかいても大丈夫です。



▲寄贈したサイクルトレーナー

来訪時には、基礎理工学科1年次の山井君がトレーニング中でした。

彼は毎週木曜日に活動しているフットサル同好会で活躍中です。

▶▶▶ 10:30 ~ 駅前班・寝屋川班が合流して見学しました。

3D造形先端加工センター

このセンターは、2013年10月に最先端のモノづくり教育の場として開設されました。ここには、産業界でも話題の最新鋭の工作機械が揃っています。



5軸制御立型マシニングセンタ MX-520

現場を知り尽くした元エンジニアの技術指導員の嘉戸さんから説明を伺いました。

このMCは従来複数の機械や工具を使用して、たくさんの工程を経て製作していたものが、インペラー（羽根車）のような複雑な形状でも、1回の段取りで複数の工程を連続で製品加工出来る機械だそうです。

高価なこの機械を使い学生は、シュミレーションや実学で学べます。





金属光造形複合加工機 LUMEX Avance-25

この機械は、関西ではまだ数台しか稼働されていない。合金、鉄、ステンレス等金属素材を用いて造形する最先端の3Dプリンタだそうです。素材の特徴を活かしかつ従来製作不可能な三次元形状も工具の入らない狭くて深い溝形状も加工が出来るすごい機械だそうです。



金属光造形複合加工機で作った“しおり”をいただきました。



金属で出来たカニ型の口から泡が？不思議です。カニ型の一部分の金属の焼結密度を変えて加工成型、型の上に洗剤を塗り、型の下から空気を送り込むとカニの口から泡がブクブク。これぞスペシャル加工機の成せる技ですね。

「3Dスキャナ&3Dカラープリンタ」の作品



3Dで製作された手術用シュミレータの肝臓モデルも見て頂きました。使用された素材により、見た目同様手に持った感覚が柔軟でとてもリアルです。



▲3Dプリンタ Object30 Prime



情報工学科
4年次 神吉さん(左)
院生 宮脇さん(右)

院生の宮脇さんがポディソープの容器からどういう印象を与えるのかを研究しています。神吉さんはそれを車ではどうかと考えて、例えばファミリー向けなら車体をふくらませるなど 3D プリンタでデータを形にして卒業研究に向けて頑張っていました。

学生が授業で製作した作品を拝見



手で描くなら簡単そうに見えますが、曲線デザインは難しそうですね。機械を動かすための設計図であるNCプログラミングの基礎をこちらで学んでいます。

作業を中断して快くお話くださった佐々野さん、ありがとうございました。



感想：多くの大学がある中で、ここまでの最先端の機器が1カ所に揃うのは数えるほど。社会に出てからは専門分野をさらに深く掘り下げ、社会に貢献してほしい!とは現場を知り尽くしているからこそその指導員の言葉。後進への熱意と素晴らしい環境を利用しつつほしいと思います。

四條畷キャンパス

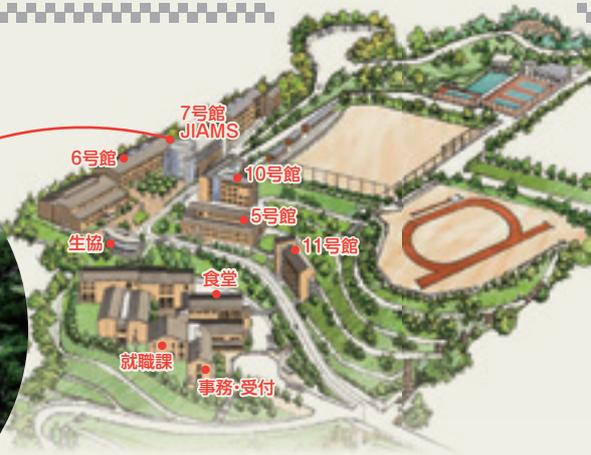
参加者 田中弘、本多、松田、吉川



スクールバス



エントランス



JIAMS見学

朝、9時30分。7号館1階カフェテリアに集合し、先端マルチメディア合同研究所 (JIAMS (7号館)) の見学に行きました。

医療・ゲーム・映画には欠かせない技術!

モーションキャプチャースタジオ

デジタルゲーム学科2年次 稲守さんにモーションキャプチャー用のスーツとスーツマーカの使い方やパソコンでのデータ加工方法について説明を受け、スーツをかざし機関銃を構えるポーズをとってもらいました。スーツマーカは53個取り付けられており、関節の動きを的確に映像化できるということです。

現在では、医療において義足等の製作支援に、モンスターハンター、ファイナルファンタジーなどのゲームに。アバター、アベンジャーズなどの映画製作に欠かせない技術となっているということです。



3年次米澤さん
デジタルゲーム学科



デジタルゲーム学科
2年次 稲守さん

最近では、プロのダンサーにモーションキャプチャー用のスーツを着て踊ってもらい、CG化することにより、複数人でバックダンサーのように踊らせたりドラえもんのような頭の大きいキャラクターなども製作しているということです。産学プロジェクトでアニメやゲームの製作に協力した学生たちは、スタッフロール (エンドロール) に名前が出て、就職にも有利になると付け加えておられました。

スタジオから世界への
どこでもドア!

サテライトスタジオ

JIAMS研究員の森田さんにサテライトスタジオの案内をしてもらいました。

学生仕様のスタジオとなっているので初心者の方が入門用として使える他、サテライトスタジオとして外の食堂とのコミュニケーションが取れ、最大の特徴は動画を撮影してそのまま生でインターネット配信ができるということです。まさに、スタジオから世界へのどこでもドアのような気がしました。



JIAMS担当者 森田浩司氏

2班に分かれての授業見学

A班 田中弘、松田

B班 本多、吉川

A班 理学療法学概論

小田邦彦先生

理学療法学科

1年・1限・6111教室

小田先生の授業は「この子達が働いたら会おうだろう・困るだろう」と言う内容でした。

理学療法士になるための、イ・ロ・ハの「イ」からの授業だったように思います。まだ、1年次の7月だと言うのに、国家試験の内容まで授業に入っています。特に大切な所は、2回同じ内容でテスト問題に出ていました。小田先生の「この子達が会おうだろう、困るだろう」の優しさに触れた思いです。

中でも特に力を入れておられた「秘密の保持」は、学生さん達の心に届いたのではないのでしょうか? 患者様の名前やイニシャルはもちろん、家族背景に至るまで、絶対漏らしてはいけない事、裁判にもなるかもしれない重要な事である。トイレや廊下・エレベーターでも話してはいけない、それは生涯秘密である事。これは、それほど、人の心の内側に入る仕事なのだよ、と言う事でもあると思います。

どうか学生さん、授業も実習も大変だと思いますが「一人前の理学療法士、1年生」に、導いてくださる先生方の授業に付いていって、頑張ってください。

でも…。不思議なことがひとつあります。先生の授業は学生さんが、黒板 (先生の所) が、穴の開いた「コの字型」で座られます。後ろの人、もっと前に行けば良いのにな…。不思議です。



四條畷商工会用のPVやCMが年に10本!

映像スタジオ

引き続き森田さんに映像の取り込みCGへの加工について説明してもらいました。撮影場所にはブルーバックスクリーンが張られているので、撮影された映像の青い部分を消してしまいうることができるとのことでした。

ミュージシャンのプロモーションビデオ(PV)やCM用のビデオが作成されているほか、産学協力として四條畷商工会用のPVやCMが年に10本製作され、YouTubeや店のホームページにアップされているとのことでした。



音を入れて作品を完成に導くスタジオ!

音像スタジオ

森田さんによると音像編集スタジオでは爆発の映像に爆発する音を入れたりモーションキャプチャーで作ったCGのキャラクターの足音を入れ込んだりできるとのことでした。学生はこのスタジオを使って効果音や音楽を録音したり編集したりするそうです。

モーションキャプチャースタジオで作ったCGや映像スタジオで撮影した映像を編集して完成した映像に音を入れる作業をするため、全ての技術が詰まって制作された作品を完成させるスタジオとのことでした。



売りは華やかなプロジェクションマッピング!

CGスタジオ

JIAMS研究員の舩田さんにCGスタジオを案内してもらいました。学生がCGを作り易いようにたくさんのCGソフトやパソコンを揃えられていました。最大の売りは、プロジェクションマッピングで、年に3~4回披露されており、成田山不動尊での太鼓に合わせた「新天地」や尼崎駅前での「あまテラサカス2014」が代表的な作品です。

技術的にはCG映像の制作は勿論のこと、投影する建物の形状や位置情報の取り込み、暗くなってからプロジェクターなどの機器をセット調整して直ぐに本番という早業が要求されるのが難しいとのことでした。

悩みの種として、プロジェクションマッピング問い合わせは多数あるのに、プロジェクターのレンタル料が高いため、予算と折り合いがつかずお断りすることが多いのが残念だとのことでした。これからも、華やかなプロジェクションマッピングでみんなを楽しませてください。

JIAMS担当者
舩田龍也氏

感想: 素直に「感動」しました。機器など不得意の私にでも学生さん達は、わかりやすく説明してくださいました。ロボットが人間と同じように動く、映画が全て目の前で進んでいるように五感に響く。それが「ここでの授業なのだ」と教えていただきました。そして、それは医療やスポーツにも生かされているのだと…。実際企業の方にも仕事をなされているとか。結果を残せる仕事ができる、大学だからならでの事実だと思います。そこまで学生さんを成長させ導かれている先生方のお力もある、それが結果の事実です。私「素直に感動」しました。

A班 コマーシャルデザイン

藤田高弘先生

デジタルゲーム学科

3年・2限・10102教室

私たちがお邪魔したのはデジタルゲーム学科3年の授業で、学生達が班に分かれて学科の商業(以下CM)と架空のゲームのCMを90秒の作品に仕上げるといったものでした。

発表の前には、それぞれのCM作品の特徴をプレゼンテーションし発表するのですが、事前に予防線を引く学生が多く、先生から「前向きなプレゼンを」と突っ込みが入っていました。

作品毎にそれぞれの特徴があり、いろいろな映像手法を駆使して作られていました。素人の私からはプロの作品と言われても区別できない出来映えでした。入学して3年でこのレベルになるかと思うと驚くばかりです。JIAMSの施設や専門の先生方など恵まれた環境で学べるからなのではないでしょうか。

一人でも多くの学生が技術や経験を積み社会で活躍するよう望みます。



感想: 藤田先生が「良かった。今日は自分たちの作品の発表の日です」見ていってください。と、おっしゃってくださいました。

先生は作品の事も指導されていましたが、学生さん達の最初の紹介・プレゼンテーションの仕方にもアドバイスされていたように思います。学生さん達の発表は、それぞれ個性があるものの、どれもが「4月からの学生さんが、よくぞ技術ももちろんアイデアも楽しい作品」を作られたな、と楽しませていただきました。



A班 小児系理学療法学演習

羽崎 完先生

理学療法学科

3年・2限・5205教室

授業に参加させていただいた時、丁度テストの「スタート」の時でした。

羽崎先生は「授業をした後、テストをしています」と、私達に教えて下さいました。ここでも、大切なことは二重にも三重にも頭に入れていく、と言う授業なのだと感じました。

また、ここでは、ある「ほっ」としたことがありました。5分間という短いテストの時間で、ある学生さんが見学に来た私達に、そっと椅子を勧めて下さいました。「あー。やさしい学生さん達の集まりのクラスだな」と心が「ほっ」としました。

お邪魔して、すみません。優しさを ありがとう。



B班 離散数学1

升谷保博先生

情報学科

1年・2限・2107室

大学の教養課程で勉強する数学としては、線形代数などがありますが、離散数学とは、あまり聞き慣れない科目だったので、聴講させていたいただきました。

コンピューターというかデジタルは、0か1の世界です。数学で言えば2進法、すなわち $1+1=2$ ではなく、 $1+1=10$ である。2進法で、なんで10進法の計算ができるのか、なんてことを考えながら講義を聞いておりました。

升谷先生の講義は、講義に使われるスライドはプリントにして配布され、

理解しやすく、後援会の本来の仕事を忘れ、講義に聞き入ってしまいました。教室の後ろの方にいましたが、学生はみんな熱心に講義を聞いておりました。

離散数学はコンピューターの基礎となるべき学問のようで、がんばって勉強して欲しいです。



B班 生体機能代行装置学1

鎌田亜紀先生

医療福祉工学科

3年・2限・2105教室

授業の課程名では、なんのこっちゃと思えました。講義を聴いていくうちに、人工呼吸器の方式別の説明ということが分りました。圧規定方式(従圧式:PCV)と量規定方式(従量式:VCV)の特徴(圧力・流量・量)はグラフを使い、また、長所や短所は比較表を使い説明されていました。

黒板のところでは鎌田先生が4枚の黒板と特大の黒板消しを使いダイナミックに講義をされており、後方の席では学生が黒板と参考書を目で追い必死でレポート用紙に書き込んでいるのが見受けられました。命に関わる機器なので、講義している方も受講している方も熱が入るのだと思いました。

医療現場に就職して、この熱血講義を活かしてください。



PM12:00～(A班、B班合流)
3号館1階 生協食堂

昼食

昼食は、学生さんが食べているものです。「どんなのかなー」と興味津々。で、食べさせていただいた感想は・・・

「おいしかった！」
「値段もそこそこ」
そして、
「清潔でした」。
安心して食べさせられるな、と思った食堂でした。

「ご・ち・そ・う・さ・ま」です。



生協ショップ



▶銀行ATM。都市銀行・地方銀行・ゆうちょ銀行等が使えます。



▶証明書自動発行機(ハビルスマイル)各種証明書(在学証明書・学業成績証明書・仮受験票等)が発行できます。



昼食後、四條啜就職課を訪問

伏本就職課長にお話をうかがいました



▲各企業による学内説明会のイベント情報

四條啜就職課前に並ぶたくさんさんのイベント情報が気になったので、就職部をお願いしてどのようなお仕事をされているのか教えて頂きました。



四條啜就職課、伏本課長の案内でまずは室内に立ち並ぶ何枚もの会社からの求人案内から説明して頂きました。

14,000件にもおよぶ企業からの求人情報があり、パネルに貼られたもの以外にも横に置かれたキャビネットの中に各社のファイルや過去の就職先ファイルがぎっしりと収められています。

また、大学のホームページでは「DENAVI」という検索サイトで求人やイベント情報が発信され、大学に来なくても情報が得られるということです。

B班 ヒト型ロボット製作実習1

藤川智彦先生

医療福祉工学科

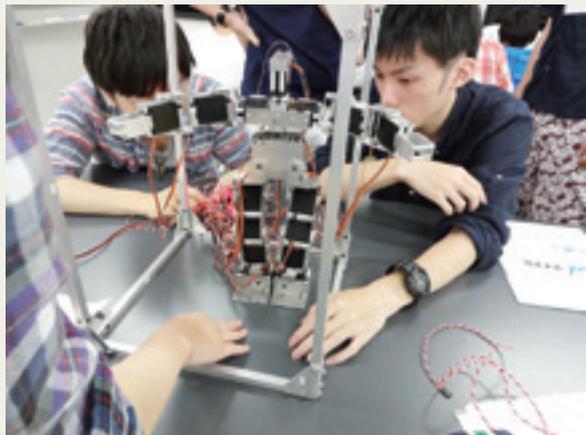
3年・3～4限・5105教室

ヒト型ロボット実習ということで、てっきり、介護をサポートするロボットの製作を目的とした実習と思っておりましたが、藤川先生に説明して頂きましたが、臨床工学士を目指す学生さんの実習とのことでした。

臨床工学技士は、病院で人工呼吸器や人工透析、人工心肺、心臓カテーテルなどの機器の管理や操作する仕事をしており、「ロボットとどう関係があるのですか」と聞きますと、とにかくメカに強い技師になって欲しいとのことでした。臨床工学士の授業で、ロボット製作をやっている大学はないようです。

確かに、最近の医療機器も進歩し、高度化して複雑になり、アラーム音が鳴りまくってトラブルと、医師や看護師ではどうしようもできない状態になり、困る場面が多くなっています。そんな時、メカに強い応用力ある臨床工学士がいると心強いです。面接でロボット実習をしてメカに強いといえば就職に有利だということです。

実習では学生が真剣な目で、ロボットでは難しいと言われる片足立ちに挑戦していました。



B班 オブジェクト指向プログラミング演習2

沼田哲史先生

デジタルゲーム学科

2年・3限・6208教室

ゲーム用のプログラミング修正について講義されており、プロジェクターには訳の解らない記号とアルファベットが並んでいました。沼田先生がその修正の例としてゲームキャラクターの速度調整や不要プログラミングの削除について、実際のプログラムを使いながら説明されていました。

印象に残ったのは『プログラマーの心得!』についてでした。企業において、プログラムの開発は3～5年、長いものでは10年以上の時間と労力をかけており、安易に削除してしまうと取り返しのつかない事態になりかねないとのこと。プログラムを削除するには慎重にも慎重を重ねるのが『実務に携わるプログラマーの心得!』とのこと。

そこで、登場するのが#if (イゲタアイエフ) NUMATAという魔法のプログラム!

このプログラムを使うと、作成されていた部分のプログラムを削除せずに、修正前と同じようにプログラムを動かすことができるということで、まさに沼田マジックだと思いました。

