

情報工学科版人生ゲームの作製

情報工学科 1年 立山 大星 高丸 倫 田中 愛

指導教員 情報工学科 廣田 千明 伊東 嗣功 橋浦 康一郎 寺田 裕樹 渡邊 貫治

総合科学教育研究センター 渡部 昌平

学生支援スタッフ 電子情報システム学科 3年 久保田 愛実 坂上 冬華

目的

高校生に情報工学科で履修できる科目や進路について楽しみながら学べる情報工学科についての人生ゲームを作製する。

きっかけ

システム科学技術学部では学科編成が行われ情報工学科が新設された。大学進学を考える際、私たちは情報を得る手段が少なく苦労した経験がある。

高校生への情報提供

高校生に情報工学科の情報を提供し、進路を決める際の手助けをしたい。

ゲーム作製

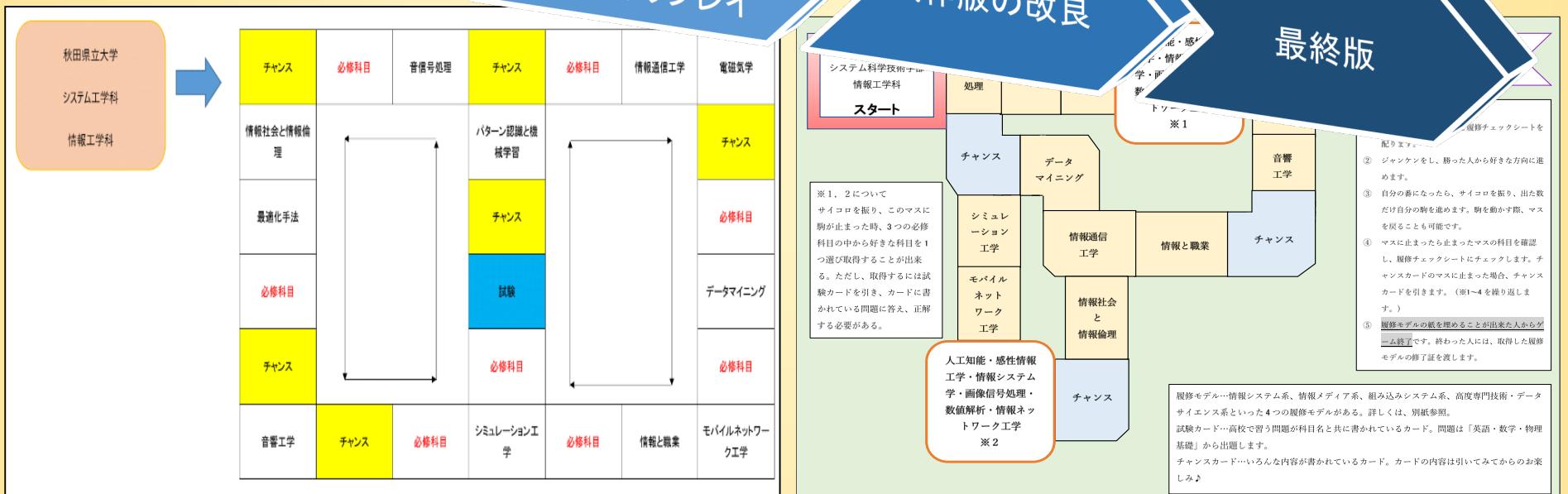
プレイすることで情報工学科のカリキュラムや履修モデルを知ることができる「情報工学科版人生ゲーム」をする。

試作版情報工学科人生ゲームの作製

オープンキャンパスでの試作版のプレイ

試作版の改良

最終版



試作版

最終版

おわりに

本研究を通して、高校生に対して情報工学科ではどのような内容を学ぶことができるのか、進路についてなどをわかりやすく、楽しく理解できるような人生ゲームを作成することができたと考えられる。また、著者らも情報工学科で履修することができる科目について理解を深めるとともに、履修した科目からどのような進路が存在するのかを知ることができた。