

2023年1月吉日

新卒採用ご担当者様

公立ほこだて未来大学  
学長 片桐 恭弘

2022年度公立ほこだて未来大学  
プロジェクト学習成果発表会&企業交流会の開催について（案内）



平素より、本学の行う教育研究活動および学生の社会的・職業的自立を支援する取組みにつき、ご高配を賜り、厚くお礼申し上げます。

さて、本学3年生の必修科目「プロジェクト学習」の成果発表会を、下記により開催する運びとなりました。また、当日は、学生のほか、学長および就職委員会をはじめとする大学スタッフも参加いたしますので、この機会に企業の皆さまと情報交換をさせていただければ幸いです。

つきましては、時節柄ご多用の折とは存じますが、ご参加賜りますよう、ご案内申し上げます。

記

- 1 日程 2023年2月14日（火）12:30～15:00  
（受付12:00～）
- 2 会場 秋葉原UDX2F AKIBA SQUARE  
<https://udx-akibaspace.jp/akibasquare/>
- 3 大学側参加者 学生（学部3年生中心）26名を予定  
本学役員・就職委員ほか関係教職員
- 4 お申込 2023年1月31日（火）までにお申込ください。
- 5 その他
  - ・ 滞在人数の調整のため、来場予定者数が上限に達した場合は、受付終了またはご参加をお断りさせて頂く場合がございます。
  - ・ 参加者は原則1社2名まででお願いいたします。
  - ・ 本学の感染対策事項を遵守いただく必要がございます。お申し込みの際に参加者情報とともにご入力ください。

本件担当：

公立ほこだて未来大学事務局 教務課 就職担当 伊木 葛西

TEL 0138-34-6471 E-mail career@fun.ac.jp

## <イベント詳細>

### ■プロジェクト学習とは

今日の社会は、解がひとつに定まらない、あるいは解のない複雑な問題にあふれています。3 年次全員必修のプロジェクト学習は、そのような実社会に根ざした問題群を解決していく方法を探求する取り組みです。異なる学科・コースの学生が混じり合ってチーム共同で学ぶ、本学の根幹をなすユニークなプログラムです。さらに地域社会をフィールドとしたプロジェクトや、企業の研究開発部門の方々と連携しながら取り組むプロジェクトが多いのも、大きな特徴となっています。

授業では課題が具体的に与えられることはありません。実社会の中で自ら問題を見だし、チームワークを発揮しながら、1 年間をついやしてモノづくりやシステムづくりで解決をめざします。

<参考>本学 HP プロジェクト学習

<https://www.fun.ac.jp/project-learning>



### ■参加プロジェクト

函館補完計画：序～  
Location-based AR 技術で  
まち体験ハック！

函館のまちにあるモノ・コト・トキを AR 技術でカスタマイズすることで、新たな体験・価値を創造するサービスの考案と開発を目指すプロジェクトです。多叉路が多い函館で新たな発見を促す「ARuku」、空港での待ち時間をワクワク体験に変える「ちよいぐる」、函館の歴史を新体験を感じる「なぞときはジョウブツのために」の 3 つの考案サービスを紹介します。

未来へつなぐ新聞ビッグデータ

新聞のメタ情報を可視化する Web アプリケーションを作成。新聞のテキストビッグデータを自然言語処理で形態素解析を行った。作成した自然言語処理モデルに合わせたバックエンド処理を行い、最適な情報を Web フロントで出力できるようになった。これにより新聞の情報をあらゆる角度から提供することができる。

ロボット型ユーザインタラクション  
- これから必要とされる技術で  
ある店員/案内ロボットを未来  
大で作り育てる -

当プロジェクトでは、「ロボットのある生活の基盤を作る」、「ロボットで人の笑顔を導く」を目的に、ロボットの利点である機能の拡張性やデザインの自由性・動作性を活かし、将来性があり、シンプルに使ってもらえるロボットの製作をしました。公立はこだて未来大学の玄関、食堂にロボットを置く価値を作る第一歩となるプロジェクトです。

使ってもらって学ぶフィールド指  
向システムデザイン 2022  
(愛称：すういふと 2022)

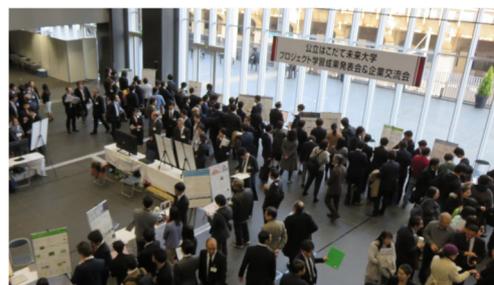
すういふと 2022 では、FW により発見した問題を IT を用いて解決し、社会やユーザの生活をデザインすることを目的にしています。今年度は、函館地域のバスを利用しやすくするアプリ、函館の観光客を支援するアプリ、ソーシャルメディア上の函館に関する情報の発見を手軽にするアプリを開発しています。また、スクラムを用いた開発を行なっています。

数理モデリングプロジェクト	本プロジェクトでは新型コロナウイルス感染症によって制限されていた対面活動を最大化し、未来大生が充実した生活を送れるように支援するため、感染リスクの管理の補助となるような web サイト「コロナ予報」を作成した。自信のあるサイトが完成したため、秋葉原でも発表したいと考える。
Interaction Elements - 「未来を形作る部品」を作ろう	本プロジェクトは、「未来を形作る部品作ろう」を合言葉に、15名の学生が参加し活動してきました。今年度は「moodoor」「SKY FLAP」「うえ〜ぶる」と名付けられた三つの制作物をご紹介します。ぜひ忌憚ないご意見やアドバイスをいただけたらと思います。
DLITE: デジタル技術で境界なく人々の生活を支援する	視覚や聴覚などに頼れない状況で、みんなに役に立つ装置の開発を目指している。今回は、1. 頭上の危険な障害物を通知する眼鏡型デバイス、2. 視力が不自由な方の化粧を支援するデジタル鏡、3. 点字ブロックに情報を埋め込んで伝える情報点字タイトル、4. 音や話者の方向の通知に特化したシンプルな聴覚支援デバイス、の4つの成果を発表する。
ミライケータイププロジェクト	本プロジェクトは、公立はこだて未来大学、神奈川工科大学、法政大学の3大学で連携し、「ミライ性（ミライの日常を作り出す可能性）」に基づいてサービスの企画・開発を行った。家族の団らん、会社や学校での会議、雨天時での観光といった日常の様々なシーンをヒントに、ミライの日常を我々のサービスが創造します。
生体信号を利用した身体拡張インタフェース ～ASHURA～	本プロジェクトは、身体を動かすときに発生する生体信号である筋電位を利用して、自分の意図と連動した身体拡張デバイスの製作を目標としている。今年度は、手や指を欠損した人へ向けた身体拡張デバイスとして、「5本指を独立に動かすことができる筋電義手」、「つまむ機能を拡張する親指型デバイス」の2つを製作した。
豊かな文化的体験を深める ミュージアム IT	本プロジェクトは「IT を用いたさまざまなミュージアム」をテーマに、「動物の視点」「縄文時代」「足音」に関する展示物開発を行いました。その中から今回は、「縄文時代」グループの VR 技術による縄文時代世界の再現と、「足音」グループの様々な足音を生成する空間について展示します。
高度 ICT	"高度 ICT 演習は、学部1年生から修士2年生までの複数の学生・院生が約1年間かけて取り組む異コース混合 PBL です。

## ■企業交流会

当日は、本学学生の社会的自立および職業的自立をサポートする大学の取り組みの一環として、学生のほか、学長および就職委員長をはじめとする大学スタッフも参加いたします。

企業の皆さまとの情報交換の場としてもご活用頂ければ幸いです。



会場の様子（2019年）

## ■ご出席者登録および感染対策遵守事項について

ご出席者については入力いただくとともに、「感染対策の遵守事項」への誓約をお願いいたします。

（入力方法についてはお申込み受領後別途ご案内いたします。）

### 感染対策の遵守事項

#### <感染対策に関する遵守事項>

1. 以下に該当する方は本イベントには参加できません。

ア 新型コロナウイルスに罹患し治癒していない方または感染の疑いのある方

イ 新型コロナウイルス感染者の濃厚接触者となり観察期間中の方

ウ 当日の検温で37.5度以上の熱があった方

エ 発熱はないものの風邪の症状（激しい咳等）や倦怠感、息苦しさ、味覚障害のある方

オ 同居している家族がア～エに該当する方

2. 以下に該当する方は大学への来場について慎重に検討してください。

ア イベント前日時点で新型コロナウイルスにかかる緊急事態宣言が発令されている地域にお住まいの方

#### <会場内でのお願い>

① 当日来場前に各自検温をお願いします。

② 会場内では必ずマスクを着用してください。やむを得ず飲み物を飲む場合は、飲み終えた後速やかにマスクを着用してください。

③ 会場内に入場する際は、備え付けのアルコール消毒液で必ず手指の消毒を行ってください。

④ ひとつのプロジェクトの発表を聞いたら、必ず別のプロジェクトの発表場所に移動してください。連続して同じプロジェクトの発表を聞かないようにしてください。

⑤ 会場内での会話は必要最低限としてください。また、大声での会話はご遠慮ください。

⑥ 他の参加者とは適度な距離を確保してご見学ください。

⑦ 会場入場後、体調が優れない方は最寄りの大学係員にお申し出ください。