

| 発表学科 | 発表テーマ |
|------------|---|
| 機械工学科 | 概要説明 |
| | キャリアプランと学び (各自 5分) |
| 情報工学科 | 3Dプリンタでキャラクターを作ろう 1 |
| | 3Dプリンタでキャラクターを作ろう 2 |
| | パソコンの仕組みと使い方 1 |
| | パソコンの仕組みと使い方 2 |
| 情報工学科 | パソコンの仕組みと使い方 3 |
| | Javascript で音楽を鳴らそう |
| 電気電子工学科 | 電気電子工学科で行った体験学習について |
| 情報工学科 | マグボットを作ろう |
| | 数学とプログラミングをパズルのように他の楽しもう |
| 情報工学科 | ゲームアプリを作ろう 1 |
| | ゲームアプリを作ろう 2 |
| | ゲームアプリを作ろう 3 |
| | ゲームアプリを作ろう 4 |
| | The ペプシマンズ (映像制作およびHP制作) |
| | 現代の人工知能について (Power point制作とHP制作) |
| コンピュータ応用学科 | 趣味の紹介 (映像制作およびHP制作) |
| | プロフェッショナル: 声の流儀 (映像制作およびHP制作) |
| 人間環境学科 | ①学科の紹介と学科の印象、②酵素の性質と機能について、③運動によって変化する身体の状態 |
| | ①水質汚染と分析用試料調製 |
| | ①モーターの作成、②水質分析の試料調製、③水質分析と身近な物質が環境や身体に及ぼす影響 |
| | ①プラスチック・繊維の特性、②織物の作成、③コンピュータの作成 |
| 総合デザイン学科 | マインド: あらゆるデザインにとって大切な「自分の手」を見つめ直す制作体験 |
| | 身体感覚とプログラミング: 視覚や聴覚・身体の動きなど感覚と結びつくプログラミング体験 |
| | 写真ワークショップ: 写真を通して日常の視点を変え、想像力と創造力を磨く制作体験 |
| | 空間ワークショップ: 空間把握能力を養うトレーニング、空間のデザインと発展する制作体験 |