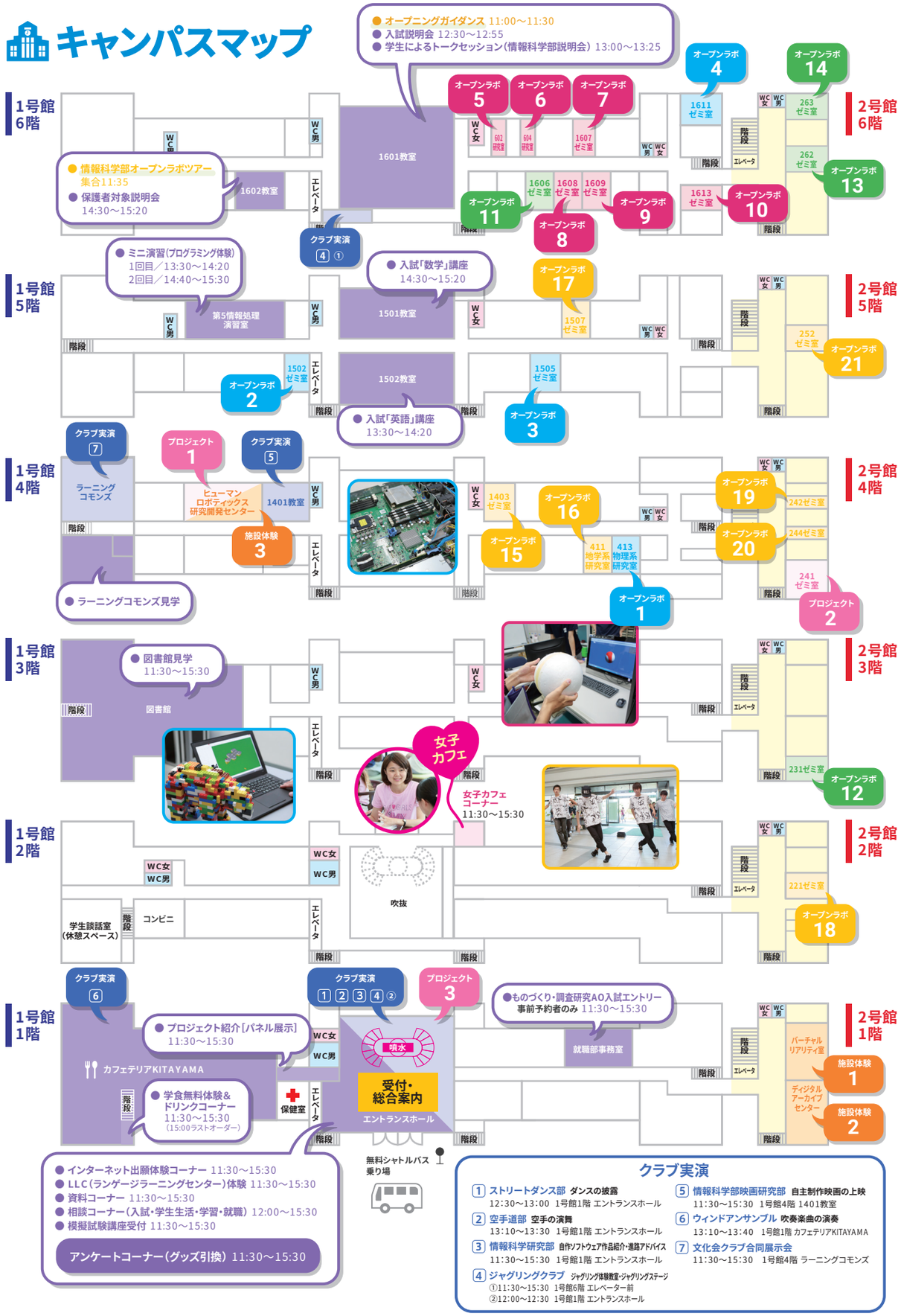
キャンパスマップ

- オープニングガイダンス 11:00～11:30
- 入試説明会 12:30～12:55
- 学生によるトークセッション（情報科学部説明会） 13:00～13:25



- インターネット出願体験コーナー 11:30～15:30
- LLC（ランゲージラーニングセンター）体験 11:30～15:30
- 資料コーナー 11:30～15:30
- 相談コーナー（入試・学生生活・学習・就職） 12:00～15:30
- 模擬試験講座受付 11:30～15:30

アンケートコーナー（グッズ引換） 11:30～15:30

クラブ実演

1. ストリートダンス部 ダンスの披露 12:30～13:00 1号館1階 エントランスホール
2. 空手道部 空手の演舞 13:10～13:30 1号館1階 エントランスホール
3. 情報科学研究部 自作ソフトウェア作品紹介・進路アドバイス 11:30～15:30 1号館1階 エントランスホール
4. ジャグリングクラブ ジャグリング体験教室・ジャグリングステージ ①11:30～15:30 1号館6階 エレベーター前 ②12:00～12:30 1号館1階 エントランスホール
5. 情報科学部映画研究部 自主制作映画の上映 11:30～15:30 1号館4階 1401教室
6. ウィンドアンサンブル 吹奏楽曲の演奏 13:10～13:40 1号館1階 カフェテリアKITAYAMA
7. 文化会クラブ合同展示会 11:30～15:30 1号館4階 ラーニングコモンズ

オープンラボ

各学科で展開される研究を間近で体感できるチャンス！未来をつたえる最先端の技術に触れてみよう。

コンピュータ科学科

1 数理科学をコンピュータで学ぼう

コンピュータを用いて物理を楽しもう。CGを用いたシミュレーション、ゲーム、おもちゃ、映像教材などの展示、そして実験も体験できます。

会場 1号館4階 413物理系研究室

2 マイコンを使って楽しい生活

マイコンってなに？センサーってなに？マイコンのプログラミングってどうやるの？

会場 1号館5階 1502ゼミ室

3 赤外線追尾ビークル用制御プロセッサ

自動運転システム開発の一環として赤外線センサを搭載した戦車に、当研究室で開発した制御プロセッサを組み込んだ赤外線追尾システムのデモを行います。

会場 1号館5階 1505ゼミ室

4 コンピュータの最深部～プロセッサ

あらゆる情報機器のコア部品であり、その動作の役目をしているプロセッサについて、最新技術も含めその動作を紹介します。

会場 1号館6階 1611ゼミ室

情報システム学科

5 ゲームプログラミングの部屋

AndroidやWeb向けに作ったさまざまなゲームのプログラミングの苦労談・秘訣を語ります。RPGサイバーキャノンがさらに強力に！

会場 1号館6階 602研究室

6 リッチWeb ＋ IP電話アプリ ＝ ？

コンピュータから電話に音声スケジュール通知。ビジネス、ファッション、グルメ、トラベルなどのリッチなWebアプリを紹介します。

会場 1号館6階 604研究室

7 科学的な意思決定

意思決定はうまくできないことが多いです。コンピュータにより全体を分解して、分解部の意思決定結果を合成することにより全体の決定を行います。

会場 1号館6階 1607ゼミ室

8 スマートシティ実現に向けた情報システムの役割

情報システムを活用して、鉄道やエネルギーなど都市の基盤を高度化しよう。スマートシティ構想実現に向けた取り組みを紹介します。

会場 1号館6階 1608ゼミ室

9 スマホアプリ・ゲームなどのソフトウェア開発

当研究室で開発しているWebアプリ、スマホアプリ、ゲームソフトなど、楽しいソフトの開発現場をお見せします。

会場 1号館6階 1609ゼミ室

10 ビジネス・ゲームで企業経営をしてみよう

コンピュータ上で、パソコン販売会社を開業して、他の人と利益を競ってみよう。

会場 1号館6階 1613ゼミ室

情報メディア学科

11 人工知能で入試問題を解こう

東大合格を目指す人工知能「東ロボくん（とうろぼくん）」を共同開発しています。人工知能が入試問題を解く仕組みを紹介します。

会場 1号館6階 1606ゼミ室

12 人間の感覚をだます？バーチャルリアリティの世界

コンピュータによって生み出された、まるでその場にいるような感覚や、あたかも触っているかのような感覚を、体験しながら学んでみよう。

会場 2号館3階 231ゼミ室

13 臨場感音響を体験しよう

リアリティのある映像音響コンテンツを実現するための、超音波スピーカー利用技術、バイノーラル録音再生技術を紹介します。

会場 2号館6階 262ゼミ室

14 ゲーミフィケーションで学習意欲アップ

ゲームで使われているポイントやバッジなどの仕組みを、仕事や学習に応用して意欲向上を図る「ゲーミフィケーション」について紹介します。

会場 2号館6階 263ゼミ室

情報ネットワーク学科

15 歩き方で個人識別？

いつもどんな風に歩いていますか？足圧分布を視覚化して、あなたの歩き癖を見てみよう！歩き方で個人識別する方法を紹介します。

会場 1号館4階 1403ゼミ室

16 3Dスキャナで地形を見よう！

3Dスキャナで水槽の中に作った地形を見てみよう！津波による水位変化のシミュレーションや津波によって海底に生じる流れの実験も行います。

会場 1号館4階 411地学系研究室

17 あなたの行動は生かされています！

ネットワークを介して集めたデータが、社会や大学で活用されている事例を紹介します。

会場 1号館5階 1507ゼミ室

18 災害時ナゼ電話はつながりにくい？

地震などの災害時にナゼ電話がつながりにくくなるのか？簡単なデモを交えて考えてみよう。

会場 2号館2階 221ゼミ室

19 人工知能と学習モデルとネットワーク

学習するコンピュータが、混沌の中から素早く解を発見する様子を、人工知能に言及しながら紹介します。

会場 2号館3階 231ゼミ室

20 人と人をつなぐネットワーク技術

あなたの姿が相手の部屋に、赤ちゃんの様子がお母さんお父さんに、ネットワーク技術を利用した未来の日常をご紹介します。

会場 2号館4階 242ゼミ室

21 モノのインターネット

IoTシステムの一例としてアドホックネットワーク技術を利用した遠隔映像監視システムのデモを行います。

会場 2号館4階 244ゼミ室

会場 2号館5階 252ゼミ室

プロジェクト紹介

学部・学科の枠を超え、仲間たちとともに夢や目標へ向かう大阪工業大学ならではの学生の活動に触れてみよう。

1 ロボカップ@ホームリーグプロジェクト

ロボカップジャパンオープンの競技種目の一つである「@ホーム」にチャレンジしている生活支援ロボットの実演を行います。

会場 1号館4階 ヒューマノロボティクス研究開発センター

2 スマートフォン・アプリケーションデザインプロジェクト

学生主体でスマートフォンアプリの開発を進めるプロジェクトです。学外コンテストへの出展を目標に、勉強会に参加しています。その活動を紹介します。

会場 2号館4階 241ゼミ室

3 デジタル教材プロジェクト「Smart Learning Lab」

スマートフォンやタブレットPCで使える、小学生向けアプリを開発しています。ICT（情報通信技術）を活用した教材づくりの取り組みを紹介します。

会場 1号館1階 エントランスホール

他にもたくさんのプロジェクトをパネルで紹介しています。 会場 1号館1階 エントランスホール

- OITキャンパスエコプロジェクト
- コンピュータ設計プロジェクト
- 知財PR隊プロジェクト
- 川上村PRコンテンツ制作
- 小学校リノベーションプロジェクト
- ヒューマンロボティクスプロジェクト
- 学生フォーミュラカープロジェクト
- 人力飛行機プロジェクト
- ロボットプロジェクト
- コンパートEV（電気自動車）プロジェクト
- ソーラーカープロジェクト

情報科学部 施設体験

情報科学部が誇る、最先端設備に触れてみよう。

1 見て、触って、感じる3D

ヘッドマウントディスプレイやプロジェクションマッピング、3Dプリンタなど、最先端の技術を体験しよう。

会場 2号館1階 バーチャルリアリティ室

2 世界を取り込むディジタルアーカイブ

立体を読み取る3Dスキャナや、体の動きを読み取るモーションキャプチャなど、さまざまな技術を紹介します。

会場 2号館1階 ディジタルアーカイブセンター

3 生活を支援する視覚知能の開発

日常生活を支援するロボットやシステムの視覚知能を体験しながら学ぼう！

会場 1号館4階 ヒューマノロボティクス研究開発センター

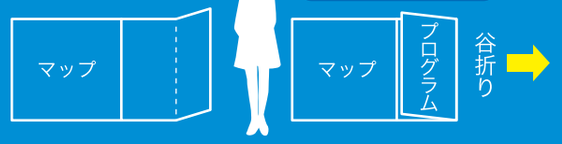
情報科学部 オープンラボツアー

11:35 ～ 12:25

全学科のオープンラボなどを案内するツアー。
学生の引率でキャンパス内を効率良く見学できるのでおススメ！

集合場所 1号館6階 1602教室 ※開始時刻までにお集まりください。

①点線で谷折りしてください。



②行きたい場所が一目で確認できます！

帰りもラクラク♪ 無料シャトルバス運行!

京阪本線「樟葉」駅 行
所要時間／約20分
毎時 15分 30分 50分
最終便 16:10発

JR学研都市線「長尾」駅 行
所要時間／約10分
毎時 00分 20分 40分
最終便 16:20発

「1号館1階エントランス前」から出発します。