

# 特色ある大学教育支援プログラムへの申請報告

## — 人との関わりを基に築く問題解決能力の育成 —

### Application for Distinctive College Education Support Program — Education for Developing Problem-solving Ability Based on Human Relations —

ネットワーク情報学部 飯田 周作, 山下 清美

School of Network and Information Shusaku IIDA, Kiyomi YAMASHITA

**Keywords:** communication, collaboration, problem-solving, project

ネットワーク情報学部は、2003年度に文部科学省により制定された「特色ある大学教育支援プログラム」の初年度に、「ネットワーク社会指向の問題解決力育成教育」という取組名称で応募した。本学部が構想段階から目指してきた、自律的かつ協調的な問題解決能力の育成のための取組を学外に提示したいと考えたからである。しかし、当時は学部開設からまだ3年目で、取組の中核となるプロジェクトの実績を十分に示せなかったこともあり、採択されなかった。

その後学部では、試行錯誤を繰り返しながら教育体制を整え、さまざまな実績が蓄積されてきた。これらの実績をふまえ、また今後さらに教育内容を拡充し発展させる必要があることから、2007年度、このプログラムに再度応募することにした。しかしこの間、他大学でも類似の教育プログラムが広がり、プロジェクトという科目そのものに新奇性がなくなってきたことや、実践的な実績は挙げてきたものの客観的な評価データが十分ではなかったことなどもあり、今回も採択には至らなかった。カリキュラムの運用体制が試行錯誤によって支えられ、一貫したシステムとしてはまだ十分に整えられていない面があることなども不採択の理由のひとつに挙げられるのではないかと受け止めている。

前回<sup>1</sup>に倣い、今回も応募書類を専修ネットワーク&インフォメーション誌に掲載することとした。応募書類にまとめた内容が、これまでの教育成果と現状の問題点についての記録となっていることから、今後の学部教育の方向性を検討していく上で資料的価値があると考えたためである。プログラムの支援を受けることはできなかったが、現実には多くの問題を克服しながらよりよい教育を目指す必要があることには変わりがない。さまざまな問題や制約がある状況ではあるが、今後も教育への取組を継続していく。

<sup>1</sup>高津信三, 江原淳, 香山瑞恵, 齋藤雄志, 松永賢次, 本江渉 特色ある大学教育支援プログラムへの申請報告—ネットワーク社会指向の問題解決力育成教育— ネットワーク&インフォメーション 2004, No.5, 47-53.

以下が提出書類である。最初の部分が様式1, 1以降は様式2に相当する。また付録の資料が様式3に相当する。

設置形態・大学名 私立・専修大学

申請区分・細区分 学士課程・教育課程の工夫改善を主とする取組

取組名称・副題 人との関わりを基に築く問題解決能力の育成 —直接的コミュニケーションを重視した新しい学部教育カリキュラムの構築—

**概要** 本取組は、「自律的かつ協調的な問題解決能力」の育成を目指し、中規模学部において限られた教員スタッフで少人数教育と同等の成果を挙げるための教育プログラムである。特に共同活動を通じた実践的な問題解決能力（人と協力して目標を達成する協調性、さまざまな人とのぶつかり合いを通じた相互理解）に力点をおき、実社会で自律的に問題解決できる人材を育てることを目標としている。1, 2年次に基礎的な問題解決能力と小規模グループワークでのコミュニケーション能力の育成を行った後、3年次の本格的なプロジェクト課題で、学生同士、学生と教員、連携する企業や地域の方々との真剣なぶつかりあいを通して、学生自身が設定した目標の達成を目指す。その結果、取組開始から6年を経て着実に成果を挙げ、その一部は教育に活用したり地域に還元するなどの利益をもたらしている。さらに学生が自発的に成果発表の場を企画運営するなどの相乗効果も挙げている。

## 1 取組の実施プロセス

本取組は、平成15年度特色ある大学教育支援プログラムに「ネットワーク社会指向の問題解決力育成教育」という名称で応募した取組の再申請である。前回申請時、取

組内容に対しては一定の評価を得たが、経過年数が短く十分な実績を有していないという指摘を受けた。その後4年が経過し、実績の蓄積と内容の改善が大幅に進んだため、今回再度申請をする。

ネットワーク情報学部は、「ネットワーク・情報技術の進展を正確に理解し、その知識を活用して人間社会に貢献する人材を育成する」ことを目的として、2001年4月に開設された。我々は、高度にネットワーク化されグローバル化した社会が今後発展していくためには、以下に挙げるような人材の育成が必要であると考え。

- 専門的知識と広範な教養を兼ね備えた問題解決能力を身に付けた人間
- 自律的・主体的に問題を発見し取り組める人間
- 高度なコミュニケーション能力を有し、他者と協調して困難に立ち向かえる人間

このような人材を育成するために、本学部では情報系学部における新しい教育課程構築を行い、また継続してそれを改善すべく取り組みを続けている。特に、自律的な学習の促進とコミュニケーション能力育成に重点を置いたカリキュラム構成をその柱としている。

ネットワーク情報学部のカリキュラムは、3年次に配置される必修科目（通年4単位）「プロジェクト」という演習を中心に設計されている（以降、科目を指すときは「プロジェクト演習」と記す）。この科目は、プロジェクト指向学習（PBL：Project-Based Learning）に分類され、学生が主体的に考え行動する点に特徴がある。プロジェクト演習は、10人程度のグループを単位として行われ、学生はグループワークを通じて問題解決能力やコミュニケーション能力、プレゼンテーション能力等を総合的に育てていく。3年生全員（本学部の定員は240名である）と専任教員全員が参加し、毎年約25プロジェクトが編成される大規模なPBL科目である。

本学部では4年間を標準学習期間として、図1に挙げるとような学習モデルを開発してきた。1年次には、2年次以降に配置されるコース演習及びプロジェクト演習において必要となる各コース共通の専門必修科目群（13科目26単位）が配置される。その中には基礎的なグループワークやプレゼンテーションを養う演習科目も用意されている。2年次と3年次には、本取組の中核を成す「コース演習」と「プロジェクト演習」がそれぞれ配置される。学生は、コース演習やプロジェクト演習を体験することによって自律的に学習する能力を修得し、4年次にはそれを応用する形で卒業制作や自主的な学習・研究活動へと進んで行く。

本取組は教育課程の工夫であるので、1年次から4年次までの4年間をその対象としている。ただし、特に2年次のコース演習及び3年次のプロジェクト演習が、その柱となっているため、ここではそれぞれについての実施プロセスをまとめる。

## 1.1 コース演習

本学部はコンテンツデザインコース、ネットワークシステムコース、情報戦略コース、情報技術創造コースの4コース制を採っている。学生のコースへの配属は、2年次進級時に行われ、最大限学生の希望が反映されるように考慮されている。各コースでは、それぞれのコース毎の必修演習科目（前期の基礎演習4単位、後期の総合演習4単位）が週2コマ用意される。コース演習では、様々な形でグループワークやディスカッションを取り入れる工夫をしている。ここでの教育目標は、各コース固有の専門知識を演習形式で学習させる他に、問題に対峙する際の基本的な姿勢を学ばせることにある。よって、レポートの記述方法（自分の考えをいかに他者に正確に伝えるか）、グループで問題解決に臨む方法、口頭での発表技法等に重点を置いて指導を行う。各コース独自に企画を行い、企業から講師を招いて行う産学共同演習や地域との交流に基づく演習を取り入れている（様式3資料2参照）。

年次	1年次	2年次	3年次	4年次
主軸の科目	専門必修科目群・コース共通（必修26単位）	コース演習・コース別（必修8単位）	プロジェクト演習・コース横断（必修4単位）	卒業制作（選択必修4単位）〔情報技術創造（ITC）コースは必修4単位〕
ねらい	基礎的な知識とそれを活用する姿勢を準備する	与えられた問題に対峙する基本的な姿勢を学ぶ	問題に対して自主的に取り組み、コミュニケーション能力やプロジェクトマネジメント能力を養う	コース演習やプロジェクトでの体験に基づき、個人の問題意識に基づいて学習を進める

図1 学習モデル

## 1.2 プロジェクト演習

プロジェクト演習は、10人程度のグループで活動する。必ず学生がプロジェクトリーダーを務め、そのリーダーのもとで作業を分担し目標達成のための計画を立てて進めて行く。プロジェクトの運営は学生主体で行われ、教員はアドバイザーという立場で関わる。募集活動は2年次後半から始まり、プロジェクトの募集テーマを教員と学生双方から出し合い、学生は所属を希望するテーマに対して自ら応募するという形式をとる。1年間のプロジェクトで学生は、問題設定から問題解決方法の検討、問題解決の実施・評価にいたる全プロセスを、自らの力で実施しなければならない。進行状況は、中間報告会、最終報告会、発表会の3つの場面で外部から評価を受けることになるが、それ以外にもホームページやグループウェア等を使って適宜公開される。

学部発足時プロジェクト演習は、学部教育としては比較的新しい試みであった。我々は、これを学生自らが主体的に学ぶ場として機能するように設計した。そのため、2003年度に初めて実施した際には、テーマ設定の全てを学生に行かせた。その結果、多様で実社会に存在する問題を鋭く反映したようなテーマが数多く設定された反面、目標達成が困難であるようなテーマや、解法が上手く定まらないようなケースが幾つか出てきてしまった。そのため、2004年度からは教員提案テーマと学生提案テーマを競わせるという方法を採用し、テーマ設定の過程で教員と学生がディスカッションを行う機会を増やすことにした。この方法には一定の効果が見られたため、現在に至るまで採用されている。

プロジェクト演習における教育では、コミュニケーション能力の涵養に重点を置いている。そのため、中間報告会や最終報告会、発表会は重要な機会である。中間報告会及び最終報告会は、学部内へのプレゼンテーションの機会である。一方発表会では、会場内に各プロジェクトのブースを用意し、学内他学部及び学外からの来場者に対して対話的に成果の紹介をする（様式3資料4参照）。

## 2 取組の特性

本取組の最大の特徴は、カリキュラム構成にコース演習とプロジェクト演習という明確な背骨を持たせている点にある。特にプロジェクト演習は、本学部を特徴づける科目となっている。様々な専門領域をもつ学部教員全員がこれを担当し、場合によっては協同で1つのプロジェクト演習を担当することもある。また、プロジェクト演習はテーマを中心に人間が集まることが重要であるという考えから、コースの垣根を超えて学生が自ら問題意識を持って集まりグループを作る。よって、異質な複数のメンバーの間で意見の集約を行い、企画を立てて、作業を分担し、協力して目標達成に向かうことが要求される。

## 2.1 教育目標

我々は、このようなプロジェクト演習を通じて以下に挙げる教育効果を目指している。

- （経験による問題発見）企画から成果発表までの全てのプロセスを学生が進めることにより、プロジェクト演習で生じる問題点を実際に経験する
- （調整能力）意見を出し合ったり、スケジュールを調整したりする過程で、協力して活動するために必要な人間関係の維持・調整の仕方を身につける
- （自己発見）グループで協力して作業を行うことにより、個々の学生が自分自身の力量や適性に気づく
- （自律的学習）必要なスキルを、学生同士が教え合ったり、共同して学習したりすることにより、自律した学習が行える
- （視野拡大）活動のプロセスで企業や地域など外部の人々の意見やアドバイスを得ることにより、視野を広げ、新たな視点から問題を捉えることができる
- （自信）意見対立、モチベーションの低下など、プロジェクト演習で遭遇する問題を学生自身が乗り越えることにより自信がつく

## 2.2 独自性

以下に挙げる点において、本学部のプロジェクト演習は他大学の同様の科目と比較して独自性を持っていると考えられる。

- 2年次に異なる領域のスキルを身につけた4コースの学生が集まってグループを形成する
- 教員が提案するテーマと学生が提案するテーマが対等に扱われる
- 教員の役割はアドバイザーであり、学生が主体となって活動する
- グループの形成やプロジェクトの進め方の自由度が高い
- プロセスを外部に公開し、外部からの評価に耐えられる成果を目指す

## 2.3 コミュニケーションの特性

本取組の重要なテーマは、「人間同士の直接的なコミュニケーションを重視する」ことである。学生、教員、企業人、地域の人たち、といった多種多様な人間が、直接会ってコミュニケーションをとりながら社会の問題に対

峙することが、新しい教育に繋がると考えている。このため、コース演習およびプロジェクト演習において、積極的に産官学連携を推進している。

プロジェクト演習の活動は、学内の端末室やゼミ室等を使って行われるが、その他に学生が自主的に管理するプロジェクトルームと呼ばれる3つの部屋を用意している。約25のプロジェクトチームが3つの部屋をシェアして使うことも、本学部のプロジェクト演習に特徴的なことと言える。この3つの部屋を、時間調整をして譲り合ったり、またあるときは幾つかのプロジェクトが同時に使ったりする。このように違うプロジェクトがプロジェクトルームを通じて交流しあえる仕組みも、コミュニケーション醸成には重要な要素である。

人間同士の直接的なコミュニケーション活動をサポートする目的で、グループウェアやブログ等のネット上のコミュニケーションツールの活用も積極的に行っている。特に、ブログは2004年度のプロジェクトの成果として開発されたシステムを、一部のコース演習とプロジェクト演習などで2005年度から継続して活用している。

### 3 取組の組織性

本取組には、本学部全学生および全教員（28名）、教務課所属の4名の職員が参加している。現在本学部には、約1,000人の学生が在籍している。また、計算機やネットワークに関して情報科学センターから特別のサポート（学部専用の端末室やサーバ）を受けている事をはじめ、各部署からの支援を得ている。

本学部は、2001年4月にスタートした新しい学部である。1999年7月に本学学長を委員長とする21世紀構想会議の下に、学部設立のための専門部会が設置されて以来、その教育理念とカリキュラムについての議論が行われてきた。プロジェクト演習に関しては2002年3月に本学部学部長のもとにプロジェクト検討委員会が設置され、その具体的な運用方法が策定された。プロジェクト演習が始まった2003年度からは、学部内委員会であるプロジェクト委員会において、その運営が行われている。プロジェクト委員会は、2004年度からその下部組織としてプロジェクト実施委員会とプロジェクト募集委員会を持つようになり、当該年度のプロジェクトの運営を実施委員会が、翌年度のプロジェクト演習の構成を募集委員会が担当している。

プロジェクトルームの利用ルール策定や、計算機及びネットワークの環境整備は、各プロジェクトから選出された学生により構成されるプロジェクトルーム運営委員会が行っている。発表会等のイベントの企画・実施は、4年次および2年次の学生有志から構成されるプロジェクト実行委員会に任されている。

産官学の連携に関しては、学部内委員会である産官学連携委員会（2006年発足）が、その調整を行っている。

産官学連携委員会は、学部長を含めた7名の教員で構成される。

プロジェクトを含む学部全体のカリキュラムは、学部内委員会であるカリキュラム委員会で管理されている。カリキュラム委員会では、プロジェクト演習の履修条件と成績評価のガイドラインを定めている。履修条件としては、2年次への進級条件を満たすこと（専門必修科目26単位中20単位取得）とプロジェクト演習の前提科目である前期コース演習（基礎演習）の単位取得が定められている。このように学生は、一定の学習水準を満たさないとプロジェクト演習を履修できないようになっているが、結果的にスムーズにプロジェクト演習への意欲や準備を高めていくことができる。各プロジェクトのテーマや内容は、プロジェクト毎に自主的に決められるが、成績評価に関しては統一的な基準を設けている。

## 4 取組の有効性

プロジェクト演習は、これまで2003年度から2006年度までの4年間で約100テーマを実施した実績がある（2006年度のテーマの一覧に関しては様式3の資料3を参照）。そのうちの幾つかのものは、産学連携あるいは官学連携のプロジェクトである。コース演習においても産官学連携や地域との連携を積極的に推進している（産学連携プロジェクトおよび産学連携コース演習に関しては様式3の資料1および資料2を参照）。

プロジェクト演習の発表会は、回を重ねる毎にその発表対象範囲を広げてきており、現在では学内他学部、付属高校、地域の学校（主に高大連携先の高校）、地域住民、企業等から多くの参加者がある。

### 4.1 プロジェクトを震源とする波及効果

毎年12月に行われるプロジェクト発表会に、3年生は発表者として全員が参加するが、発表会を支えているのは3年生だけではない。この発表会の実施は、4年次と2年次の学生有志による実行委員会の支援によるところが大きい。発表会の運営や全プロジェクトのとりまとめなどを4年生が行い、会場の掲示物やポスターなどの制作を2年生が行うことによって、3年生はプロジェクト活動そのものに集中することができる。4年次スタッフは前年の経験を生かすことで発表会の裏方に徹してこれを支え、また2年次スタッフは翌年取り組むプロジェクト演習の理解を深めることにつながる。

プロジェクト発表会には、1年次、2年次の学生もそれぞれの授業の一環として発表を見ることが義務付けられている。特に2年生にとっては、ちょうど次年度に自分達が経験するプロジェクト演習の準備段階の時期と重なるため、発表会を見学することで自分たちが取り組むプロジェクト演習のテーマや目標を明確にすることに役

立っている。発表会で直接3年生に苦労したことや問題解決の方法を聞くことによって、自分たちのモチベーションを高めるようである。

このようにプロジェクト発表会を軸として、学年の垣根を越えてプロジェクト演習の活動がさまざまな学年に影響をもたらしている。こうした学年を超えた協力関係が大きな成果につながったもののひとつが「コウサ展」である。コウサ展は、学部の教育課程とは別に、学生有志が自力で企画・運営して開く学外展である。1期生が4年次になるときに発案し、3年生や2年生にも呼びかけて2005年2月に1回目を実現させた。その後、後輩によって引き継がれ、年1回開かれている。さらに、第1回、第2回コウサ展で実行委員や出展者としてコウサ展に参加した4年生5名が編集執筆を行って、コウサ展のこれまでの経緯や成果をまとめた本『学生が実現した展示会』が2007年2月に専修大学出版局から発行された(様式3資料4)。学生が自主的に協力しあってこうした発展的活動を実現したことは、学部のこれまでの取組が目指した、自律的で協調的な人間の育成の成果である。

## 4.2 受賞・特許出願

プロジェクトの成果が学外から評価を受けて受賞したり特許を出願した事例を挙げる。

**2004年** オブジェクトテクノロジー研究所(有)主催 第3回UMLロボットコンテスト モデル部門シルバーモデル賞

**2004年10月** (社)情報処理学会ソフトウェア工学研究会主催 第1回MDDロボットチャレンジ モデル部門最優秀賞

**2005年10月** (社)情報処理学会ソフトウェア工学研究会主催 第2回MDDロボットチャレンジ モデル部門最優秀賞

**2006年7月** (社)JASAA主催 ETソフトウェアデザインロボットコンテスト JASAA特別賞

**2006年9月** (株)インテージ協賛 第6回SPSS研究奨励賞 優秀賞(学部生)

**2005年12月** 特許出願 特願2005-362815「音楽情報を利用した情報配信システム及び情報配信方法」出願者: 株式会社アブサードスピア 学校法人専修大学

## 4.3 就職

プロジェクト演習は3年次の1年間で様々な成果を出すため、学生は就職活動を開始する時点でその成果を実績として活動に入ることができる。プロジェクト演習自

体の成果やそこで学んだ知識や技能だけでなく、人と協力して目標を達成する協調性や人とのぶつかりあいを通じて相互理解に至るコミュニケーション力を鍛えられたことが自信となり、就職活動に生かされている。3年間の教育課程で経験したさまざまなグループワークの中で人とのぶつかりあいを経験し、いわゆる自己分析が自然と行われていることも就職活動に役立っているようである。本学部ではこれまで3期の卒業生を送り出しているが、いずれも高い就職実績を挙げている。図2に、2004年度及び2005年度の、本学の就職率を学部別に挙げた。

	2005年度	2004年度
経済学部	71.6	64.7
法学部	67.5	55.8
経営学部	76.0	72.3
商学部	67.2	59.4
文学部	58.6	56.4
ネットワーク情報学部	83.5	79.4
全体	69.1	62.4

図2 学部別就職率【就職者数/卒業生数】(単位は%)

## 5 今後の実施計画

これまでカリキュラム委員会及びプロジェクト委員会、産学推進委員会等において、本取組に関連する活動を推進し一定の成果を挙げてきた。特に、学生組織と教員組織が連携して発表会等のイベントを運営する仕組み等の枠組み作りは、かなり整備されてきている。今後はさらに充実した成果を挙げるために、以下のような環境の整備や活動の強化を計画している。

### 5.1 平成19年度

- 2年次のコース演習やプロジェクト演習の活動のための機器・機材をさらに充実させるとともに、こうした機器・機材の管理、保守体制を整備して有効活用できる環境を整える。また、ノートパソコンを各プロジェクトに1台準備することで、活動の起動性を確保し、学外での企業との交流や地域でのフィールドワークに役立てる。
- プロジェクト発表会及びコウサ展は、学外に開かれたイベントである。これらのイベントの持つ教育効果を高めるためには、より多くの参加者を多様な分野から集める必要がある。そのための様々な形の広報活動を強化する。具体的な活動としては、ホームページの整備、パンフレットの作成、シンポジウム

の開催等を行う。学生の活発な情報発信を支援するとともに、情報の安全性を確保するための監視体制を整備する。

3. 産官学連携については、さらに発展させる方向で努力したい。そのために、連携先企業・組織・団体とのコミュニティー作りを推進する。また他大学との交流も開始したい。

## 5.2 平成 20 年度

1. 本学部では、設立以来グループウェアやブログ等の計算機ネットワークを使ったコミュニケーション手段を積極的に活用してきた。その結果、どのような仕組みがコミュニケーション促進に有効であるかのノウハウが蓄積されてきている。この知識をまとめて、プロジェクト向きの知識共有システム開発を行うことで、さらなる効果が期待できる。
2. プロジェクト演習が持つ教育効果を上げるためには、活動の中で学生が迷ったり壁に突き当たったりしているその瞬間に、指導する立場にいる人間が適切なアドバイスを行えることが要求される。より質の高いアドバイスを行うためには、アドバイザー制度を充実させることが必要となる。アドバイザーとしては、できるだけ専門家に依頼できるように制度を構築したい。
3. これまで、プロジェクト発表会やコウサ展といった成果発表の場所を作ってきているが、これをさらに発展させる形で、他大学との交流を進めていきたい。

## 5.3 平成 21 年度

1. 取組期間の最終年度として、これまでのカリキュラムの成果を広く学外へ発表していく必要がある。具体的には、プロジェクト発表会やコウサ展といった発表の場所とタイアップしたシンポジウムの開催が有効であると考えている。

## 5.4 取組期間終了後

コース演習及びプロジェクト演習は、本学部カリキュラムの中心である。本取組は、これらの科目運営のための核を構築する意味を持つ。この核の周辺に、産官学連携や地域連携、他大学との連携等のネットワークを構築していくことが重要である。このようなネットワークを構築することにより、本学が教育をキーワードとして地域・産業・大学におけるハブ機能を担うことを目標とする。

本学部では自律性を身につけた学生が自主的に学習・研究を行う機会をできるだけ支援したいと考えている。特に、プロジェクト活動を終えて、様々な問題意識を持った学生が、卒業制作や自主的発表会を行うことをサポートし続けたい。

## 5.5 取組評価及び改善プロセス

本取組の評価および改善のプロセスは、学内委員会であるカリキュラム委員会、プロジェクト委員会、産官学推進委員会が中心となって行うこととなる。これに加えて、連携先の企業・組織・団体等からの評価及び学生からの評価を定期的に収集して、それをもとに取組の改善を進めていきたい。

取組	連携先	期間	内容
ロボットコンテスト出場	キャッツ(株), 富士通デバイス(株), 富士通(株)	2004年～ 継続中	企業内研修と大学の演習を結びつけて、組込みシステム開発教育を行う
日本科学未来館をアピール	日本科学未来館	2006年度	理科離れ大学生とサイエンスとを結びつける場として、日本科学未来館をアピール
千代田カードプロジェクト	千代田区	2005年度～ 継続中	QRコードを利用した街事典及び歴史教育コンテンツの研究開発
音楽コンテンツの次世代検索手法	(株)アブサードスピア(本学部学生によるベンチャー企業)	2005年度	携帯電話を使った新しい音楽コンテンツ販売のビジネスモデル開発
USBから起動する小学校低学年向けOSの開発	(独)産業総合研究所, (株)三菱総合研究所	2006年度	Linuxをベースとした、安価で安全なOSを開発する。小学校間や家庭間におけるソフトウェア準備に関する格差を無くすことを目的とする。

資料1 産官学連携プロジェクト一覧  
出典(ネットワーク情報学部産官学連携委員会作成)

演習名	連携先	期間	内容
組込みシステム開発演習	富士通デバイス(株)	2006年～ 継続中	レスキューロボットの開発
オープンソースで作るコミュニティーサイト	IIIテクノロジー(株)	2006年～ 継続中	組込みシステムの設計～開発。企業の技術者2人が教員と協力してカリキュラム開発、教材作成
自然観察カードデザイン	生田緑地青少年科学館 川崎市立登戸小学校	2006年度	生田緑地内における自然科学の知見提供。地域の小学生を対象。
情報の積み木	日本科学未来館	2006年度	ICタグを用いた立体コンテンツ制作
消費者意識調査	川崎市消費者行政センター	2006年度	消費者意識調査の演習を行うために、川崎市健康増進課の方針ヒアリング

資料2 産学協同コース演習一覧  
出典(ネットワーク情報学部産官学連携委員会作成)

- Pov-Rayによる3DCG・専修大学9号館案内板
- UMLでロボット設計をしよう!!
- カプロボを通じて株の勉強をしよう
- パソコン自作情報サイトの作成
- QK ニーズに合わせた店舗プラン
- 顧客データのマイニングによる小売り管理の改善・提案
- 言語を通じた異文化理解・韓国語学習プログラムの作成
- Active Link・『移動』から展開する動的連鎖コンテンツの提案
- 胸キュンあげます!! 科学館活性化プロジェクト
- 1day -みんなの24時間-
- アド♪Media・店内放送を広告媒体として活用するサービス
- キャラクターを使用した幼児向け e-learning サイトの構築
- XOOPSで作るポータルサイト
- コミュニケーションツールの可能性を探る
- 小学校低学年向けKNOPPIXの開発
- 情報史の試み
- 携帯事業者の歴史及びシェアから見る財務諸表の分析
- 体感!!フラクタル
- 全方位写真を用いたバーチャルマップの作成・閲覧システム
- 英語で異文化交流・異文化を楽しく学ぶためのマルチメディア教材の開発
- ナタデココ・速効!アイコンによる組み立てプログラミング
- Eclipseプラグインの開発・DIコンテナとO/Rマッピング支援ツール
- Islands of Memories・場所と結びつく思い出・デジタル万華鏡をつくらう



資料4 プロジェクト発表会の様子  
出典(ネットワーク情報学部プロジェクト委員会提供)

資料3 2006年度プロジェクト一覧  
出典(ネットワーク情報学部プロジェクト委員会作成)



資料5 「学生が実現した展示会」  
表紙と内容の一部  
出典(コウサ本制作委員会編著 「学生が実現した展示会」 専修大学出版局)