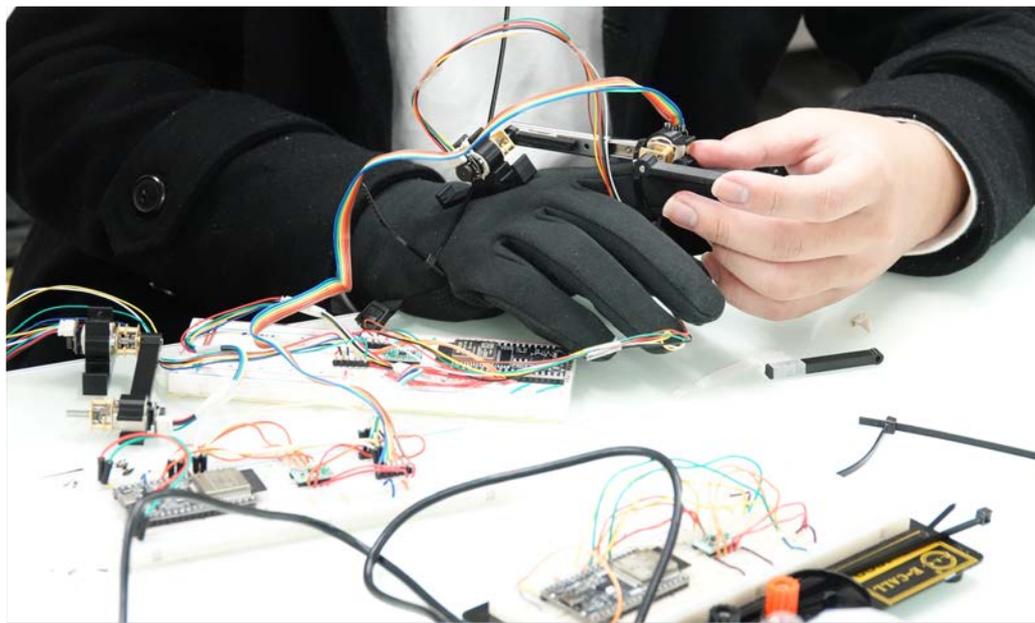


情報工学工房

<https://sites.google.com/gl.cc.uec.ac.jp/kobo2023>



プログラミングを中核としたデータサイエンス、AI、IoT、VRなどを、学生が自ら手を動かして主体的に学ぶ、**全学向け開講**の工房形式の授業です。

オープンキャンパスでの研究室公開にあわせて、それぞれの研究室にてテーマ紹介を行います。

テーマ名と参加研究室

- ・ 囲碁AIを作ろう！ (伊藤)
- ・ ロボットにサッカーをさせよう (工藤)
- ・ VR (小泉)
- ・ FPGA (成見)
- ・ プロジェクトオイラーに挑戦 (西野)
- ・ IoTシステムを動かそう！ (橋山)
- ・ データ解析と機械学習 (高橋)
- ・ 遠隔握手を実現しよう (梶本)
- ・ 充足可能性とライフゲーム (戸田)
- ・ 巨大モデルを使いこなせ！ 大規模深層学習モデルを活用した画像認識・生成 (柳井)
- ・ 神経回路シミュレーションとスパイク統計 (山崎)
- ・ ゲームとパズルの計算量 (岡本)
- ・ 理想のバーチャル・スマート電通大を作ろう！ (庄野・山口・島崎)

1

授業じゃない
ような授業

2

通年で
工房スタイル

3

どの類でも
どの学年でも

4

出る杭を
伸ばす

参加研究室の所在

