

近未来体験

紹介

VR体験

電子工作教室

配信企画

近未来

電子工作教室



+13 VRゲーム体験の対象年齢は13歳以上です。

▶ 東京大学工学部 電子情報工学科・電気電子工学科

公式サイト



▶ 工学部2・3・13号館

▶ 5/13(Sat), 14(Sun)
09:00-18:00

Presented by
EEC

Sponsored by
TSUKUMO

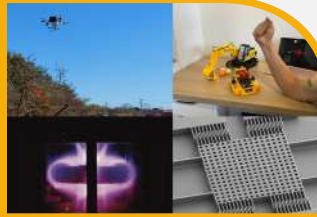


近未来体験

EEIC紹介

工学部2・3・13号館

EEIC紹介は「研究室展示」と「学生制作物展示」の2本立ての企画です。研究室展示では、約12の研究室が電気・電子・情報に関わる最新技術を直伝します。学生制作物展示では、学生実験や授業の製作課題の優秀な作品を展示します。実際に遊ぶことができる作品もあります。



みる

配信企画

オンライン



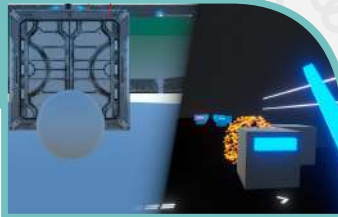
EEICオリジナルVTuber「みつき」と「えれな」が、EEICならではの動画をYouTubeで公開中！五月祭当日は、EEICの先生方をお招きしてYouTube上で生配信を行います。ぜひご覧ください！



VRゲーム体験

工学部2号館3階 電気系会議室1

VRゲーム体験企画は、ゲームエンジンUnityで作成したオリジナルゲームをMeta社のQuest2というVRゴーグル上で遊び、VRを体験していただく企画です。今年の展示では、リズムゲーム・謎解きゲーム・シューティングゲームの3つのゲームを体験していただけます。



あそぶ

+13 VRゲーム体験の対象年齢は13歳以上です。

エネルギー×ボードゲーム

工学部3号館1階 電気セミナー室3

エネルギーミックスをテーマにしたワークショップを「えねるぎーであそぼ」（システム創成学科E&Eコース）と合同で開催します。現状では、完璧な発電方式は実現されていません。そのため、様々な方式を上手く組み合わせて、より良い発電計画を立てる必要があります。これが「エネルギーミックス」と呼ばれる考え方です。このワークショップでは、簡単なクイズで各発電方式の特徴を学んでから、実際にボードゲーム形式で発電計画を考えてもらいます。個性的な発電方法を上手く活用して、より良い発電計画を考えてみてください！



電子工作教室

工学部2号館4階 電気系学生実験室A

はんだ付けによって組み立てる、学生オリジナル電子工作キットを3種類用意しました。皆さん自身の手で、メガホンや電卓などを実装できます。電気系の学生が丁寧にサポートするので、はんだ付けが初めての方から上級者の方までお楽しみいただけます。また、はんだ付けが体験できるキットのほかにも、マイコンのプログラミングを体験できるキットや、組み立て済み基板の販売も行っています。



まなぶ

プログラミング教室

工学部2号館4階 242号講義室

プログラミング教室は、Webサイトにプログラミングを題材とした学生自作のゲームを公開し、プログラミングを体験していただくことを目的とした企画です。本企画が公開するゲームは、プログラミング言語を書くことではなく、プログラミングをする際の手続き、つまりフローチャートに焦点を当てたものとなっております。「手続きブロック」をマウス操作で直感的に扱うことができ、さらにプログラムの実行とやり直しが簡単にできるため、小学生やプログラミングの経験がない方も楽しめるゲームとなっております。



地図



May Fes. Awards



当企画はMay Fes. Awardsに参加しています。当企画を楽しんでいただけましたら、QRコードから投票をお願いいたします！

EEICとは...

東京大学工学部を構成する二つの学科の総称です。電気電子工学科 (Electrical and Electronic Engineering, EE)と電子情報工学科 (Information and Communication Engineering, IC)から構成され、現代技術の中枢を担う情報・電気・電子の技術を体系的に学ぶことができる学科です。

近未来体験とは...

EEICが五月祭で行う展示企画のことで、電子工作教室・学生制作物展示などの学生主体の企画から、最先端の研究内容の展示まで、EEICの魅力が詰まった企画を多数用意しています。