

Co-G.E.I.チャレンジ 2016

～「学部生・大学院生による工・芸共同研究」提案募集のお知らせ～
“友達集めて研究支援金(最大 80 万円)を GET しよう!”



主 催：東京工芸大学

締め切り：2016年6月9日（木）16時

- ・いいアイデアを思いついたので申請したい
- ・書類の具体的な書き方が分からない
- ・支援責任者の先生が見つからない

・・・などありましたら、教育研究支援課までご連絡ください！

○厚木キャンパス：本館3階教育研究支援課

tel:046-242-9964 担当：中島、野木、山口

○中野キャンパス：1号館1階教育研究支援課

tel:03-3372-1321 担当：和島

e-mail:er-support@office.t-kougei.ac.jp でも受け付けています

「Co-G.E.I.チャレンジ 2016」とは？

東京工芸大学では、このたび「Co-G.E.I.チャレンジ 2016」を実施することとなりました。これは、「Cooperative Good Educational Innovation」(協同して取り組む、優れた教育的革新)の頭文字をつなげた造語です。工学部と芸術学部という、特色のある2つの学部の学生が協力して行う優れた活動に対して、今後の大学の発展に寄与することを願って支援する新しい試みです。

学生のみなさんから提出された申請書とプレゼンテーションをもとに学長を委員長とした審査委員会で審査し、支援する活動を決定します。

こうやって説明するとかかなり大がかりで大変なことだと思える人も多いかと思いますが、みなさんが日頃行っている活動あるいはぜひやってみたい企画が、今後の東京工芸大学のあり方を変えるきっかけになるかもしれません。みなさんの自由な発想にもとづく提案をお待ちしています。

1. 対象となる活動について

申請の対象となる活動は、次の条件を満たすものです。

- 1) 工学部と芸術学部(大学院を含む)の複数の学生がともに参加していること
※ただし、工学部と芸術学部からなる本学の工・芸融合的特色を生かした活動である場合、1つの学部の学生グループでの応募も可能です
- 2) 学生のみなさんが自主的に行うこと
- 3) 本学の専任教員(1名以上)を指導(支援)責任者とする
- 4) 2017年2月末日までに行うこと

※活動が採択された場合、指導(支援)責任者を通じて予算執行を行います

※活動終了後に成果をとりまとめた報告書を提出する必要があります(報告書は大学ホームページで公開予定です)また、翌年度以降行う成果発表会等へ参加していただくことがあります。

※東京工芸大学後援会「学生作品発表活動奨励費」「学生と教員との共同活動等への教育・研究助成費」等、大学、後援会及び同窓会が支給する他の補助金との重複採択は行いませんので注意してください

(参考)東京工芸大学「工・芸共同研究」規程

(目的)

第1条 この規程は、東京工芸大学(以下「本学」という。)の専任教職員(学生含む)が、本学内の者と共同して行う特色ある研究(以下「共同研究」という。)に関し必要な事項を定めるものとする。

(定義)

第2条 この規程において共同研究とは、特定の研究課題について学部間等において複数の者が共同で行う研究をいう。

2. 申請手続きについて

別添の申請書に必要事項を記入・押印し、各キャンパス事務局の教育研究支援課に締め切りまでに提出してください。

3. 募集期間について

2016年5月9日(月)～6月9日(木)16時

4. 支援形態について

審査の結果採択された活動には、1件につき80万円を上限として、大学から活動費用の支援を行います。

※支援を受けて制作された映画の著作物については、原則として大学が著作権を有することとなります。

※その他の著作物の著作権の帰属については制作後協議・確認することとします。

5. 審査方法について

学長を委員長とした審査委員会で審査を行います。6月23日(木)午前から厚木キャンパスでプレゼンテーションを実施し、申請書類とともに審査対象とします。審査は下記の観点から行われます。(申請者には後日、時間・場所等をご連絡します。日程の変更はできませんので、必ずメンバーの中から1人以上の参加が必要です。)

※申請件数が多数の場合は、書類審査でプレゼンテーション対象となる提案を絞り込むことがありますので、あらかじめご了承ください

1)学際性	・参画する学部・学科等の特性が、それぞれ生かされているか ・教育研究内容は、いずれかの学部・学科等に著しく偏ることがないか
2)組織性	・特定の学生に偏ることなく、複数の学生の参画が可能か ・地域社会や企業・団体との連携を具体的に展開できる可能性があるか
3)有効性	・これまでの学内教育にない、新たな特徴が認められるか ・学習効果は、何らかの評価手法により確認できるか ・プロジェクトで得られた成果は、広く内外に向けて発信できるか
4)発展性	・学内の新たな教育課程の編成等に向けた可能性があるか ・プロジェクトで得られた成果は、他の授業科目や教育課程に取り入れられるか
5)その他	・実施計画には無理がないか

※プレゼンテーションに参加できるのは、本学の学生に限ります。

6. 申請活動の例（もちろん、例以外のものでも自由な発想で申請してください）

活動例	内容例
ロボットコンテストへの参加	設計・プログラム開発等を手がけたロボットで、学外のロボットコンテストに参加する。
映像作品の制作・出展	映像作品（実写・アニメーション・インスタレーション等）を企画・制作し、外部コンペに出展する。
美術館・博物館での子ども向けイベント支援	美術館・博物館等で開催する子ども向けイベントの企画に協力し、運営やコンテンツ制作に参画する。
五感を活用した語学教育プロジェクト	リズム・映像にリンクして発音やイントネーション等を効果的に学べる語学教材を開発する。
商店街活性化への協力	商店街の活性化を図るための企画に協力し、イベント企画・実行や魅力を高めるアイデアの提案等を行う。
地球外生命体探索プロジェクトへの参加	PC演習室のコンピュータを活用し、グリッドコンピューティングによる地球外生命体探索プロジェクトに協力する。

7. 2015年度に採択された活動（参考）

●Co-G.E.I.チャレンジ2015(7件)

申請活動名	責任者 氏名	責任者所属学科・学年
工芸共同のEV制作	長津 雄大	メディア画像学科 2年
工芸大生で盛り上げる全日本マイクロマウス大会2015in 工芸大	吉田 哲也	電子機械学科 4年
東京工芸大学映画製作チーム 2015	三本松 晃	映像学科 3年
活版印刷機の修復と3D技術による活版の作製	尾崎 研作	メディア画像学科 4年
MUSICOGEI'15	井又 圭太	コンピュータ応用学科 4年
自動映像制作システムの開発	平松 将	メディア画像学科 4年
IoT.makers	井上 佳弘	インタラクティブメディア学科 4年

※所属学科・学年は採択当時のものです

以上