



どのようにして作品を作成したら良いの？



合格者の

テーマ・作品を 一部公開！

教員の講評も掲載しています！

※合格者ご本人の了承をいただいた上で掲載しております。

合格者作品

1

経済学科

Title

AFFORDABLE and CLEANENERGY

この発表は海外研修の成果をまとめたものである。

COP28UAEにおいて実際に脱炭素の問題についての議論を実際に経験した成果を踏まえ、今後の自動車産業の在り方について実際に考えてみたという点が評価に値する。自動車の動力として、現在様々な形式が考えられており、どのような規格で脱炭素化を進めていくかという点については、この議論の中心的な話題となるため、各自動車会社の実際の状況(動力の性質や各企業の生産量)などをもう少し丁寧に調査しておけば、なおよい研究結果となったように思われる。また、脱炭素をキーワードとした環境問題への取り組みには、複合的な視点が必要であり、自らの視野を広げていくことが望まれる。



講評

合格者作品

2

情報学科

研究テーマ

「ものづくりを通して身の回りの
シーケンス制御を体験し製作する」

シーケンス制御とは…

あらかじめ定められた順序または
手続きに従って、制御の各段階を
逐次進めていく制御



シーケンス制御とは…

あらかじめ定められた順序または
手続きに従って、制御の各段階を
逐次進めていく制御



講評

Title

シーケンス制御班による活動

①実際の資格取得に向けた高校の課題解決をテーマにしたため、テーマ設定に具体性がありました。②課題の理解と分析が十分になされ、課題解決方法に現実性があり、発表に真実味がありました。③実際に機能する装置を製作し、それを面接会場に持ち込んでデモンストレーションを行い、装置に関する質問に対しても明瞭な受け答えをしていたので、技術への理解度の高さがわかりました。④ただ、発表資料がやや簡潔すぎたため、いくつかの点について確認の質問をする必要がありました。その点は改善が望まれる点でした。⑤課題抽出からのテーマ設定、課題解決策など、一連の取り組みに対する理解の深さと熱意が示された点が高評価となりました。

※作品から一部抜粋して
掲載しております。

合格者作品

3

経営学科

Title

MEISEIでの学びと イベント企画 (ポップスライブ)

講評

参加した音楽イベントへの課題は的確にまとめられており、論理的でわかりやすい改善策であったが、もう少し新奇性に富んだ改善策であればより魅力的であった。新規イベント企画案は、自分の経験に即した実現性の高い企画であった。自信を持って発表できており、自身の意見を明確に持って質問に受け答えできていた。



※作品から一部抜粋して掲載しております。

合格者作品

4

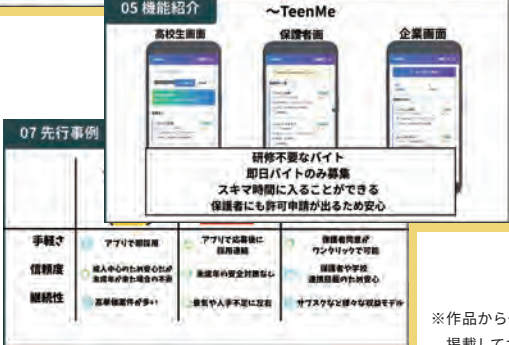
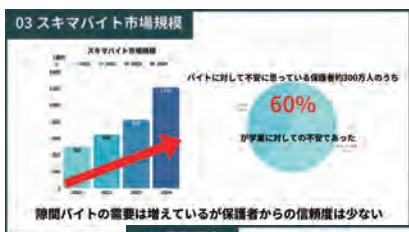
経営学科

Title

高校生のはたらくを、 もっと自由に。 (アントレプレナーシップ)

講評

自身の経験を踏まえたビジネス案であり、高校生だからこそ企画できた内容には独自性が感じられた。イベント内でチームで検討した内容がブラッシュアップされ、利点や既存サービスとの違いがわかりやすく説明できていた。質問へは自信を持って対処しており、企画内容を自ら深掘して熟考し、再検討してきた様子が見受けられた。



※作品から一部抜粋して掲載しております。

合格者作品

5

デザイン
学科

Title

だるまの恵みパン

講評

「自分の地元もしくは自分が取り上げたい地域の魅力を伝えるお土産」というテーマに対し、身近なものを丁寧に調査・分析し、色や形といった表層的なデザインにとどまらず、「ヒト」「コト」「モノ」といった背景にも目を向けた企画が練られていました。また、プレゼンテーションシートには楽しいイラストが使われており、見る人に伝わりやすい工夫がなされていました。発表では限られた時間の中で企画内容を論理的に整理して伝えることができ、身振りや手振りを交えた積極的な姿勢も見られました。デザイン学科の学びへの理解も深く、本学科との相性が高いと判断し、合格としました。



Title

学習性無力感と非行の関係

講評

「心理学への扉」を読み、興味を持ったテーマについて「問い」を設定し、その問いに対する答えをどの程度深く探究できるか、またその探究の過程と成果を他者に上手く伝えることができるかが評価の重要なポイントになります。「問い」に対する答えをどのように探究するかは人それぞれですが、その過程と成果を、具体的、かつ客観的な形で示すことができた方もいて、その発表は非常に説得力のあるものでした。また、制限時間に合わせて発表することも大事なスキルです。制限時間ちょうどに収まるように発表できた方も多く、十分にリハーサルを行ってきたことが当日の発表から窺われました。

※作品から一部抜粋して掲載しております。

合格者作品

7

建築学科

Title

プレゼンテーションシート

講評

建築に興味を持ったきっかけから始まり、大学での授業の理解、「学びの探究入試」の課題図書への取り組みなど、建築学部で学びたいという意欲を、短い時間のプレゼンテーションの中で良く表現し、私たちに伝えてくれました。現時点で、将来どのように建築と関わって行きたいかなどのイメージをしっかりと持っており、その思いを伝えてくれました。プレゼンシートに描いてある建築の断面イラストや、特に夏休みに祖父母の家の縁側で課題に取り組む自身のエピソードとイラストなど、迫力があり、表現が豊かで、説明も明解でした。入学後も授業や課題への取り組みに意欲を持っていることが伝わり、さらなる成長を期待させる内容でした。



合格者作品

8

DS学環

Title

オンデマンド型 動画投稿サイトについて

講評

課題の提示から要因の検討、課題解決に向けた提案までの流れが整理されており、全体として構成の分かりやすい発表が印象的でした。特に、課題提示の場面では、省庁が公表している報告書のデータをもとに、自ら利用率の推移を集計・整理し直していた点に主体的な分析姿勢が見られました。また、質疑応答では、客観的なデータに基づく説明と、自身の考察や主観的要因を区別しながら受け答えできており、論理的に対話を進める態度が感じられました。全体を通して、情報を整理し、自分の言葉で説明しようとする姿勢がうかがえました。

※作品から一部抜粋して掲載しております。

YouTube の利用率推移

年々利用率が上がっている
↓
動画投稿サイトが発展していて
利用者が増えている？
YouTubeに何か利用者が増える
要因がある？

ニコニコ動画の利用率推移

年々利用率が下がっている
↓
ニコニコ動画利用者が増えない
もしくは減る要因がある？
ニコニコ動画とYouTubeで何が
違ってこのような相反する
結果になったのか？