



## 崇城大学

会場の様子。勝敗が決まるたびに、対戦を見守る学生らから歓声があがった



新入生プログラムの一環として実施

崇城大学は6月7日、「第2回学長杯 AIオセロ大会」を池田キャンパスにおいて開催した。同大学は工学部、情報学部、薬学部、生物生命学部、芸術学部の5学部10学科を持ち、熊本市に本部を置く。

参加対象は、情報学科

「AIオセロ大会」は、情報学部情報学科の新入生プログラム「トリプルJ」の一環として行われている。「J」とは情報学部の「ジェイ」だ。同プログラムは、学び合う仲間を作る「新入生成プログラム」、学部の特徴を深く理解する「宿泊研修」、そして今回の「AIオセロイベント」の3つで構成されている。

勝負の行方を決める「戦略ファイル」

専門知識だけでなく、「豊かな人間性」を持つプロフェッショナルになることを目指すことにある。さらに学部にかかわらず、コミュニケーションツールとしての英語力と、情報収集・分析・発信を主体的に行える情報リテラシー能力の育成に力を入れている。

「AIオセロ大会」は、1年生167人全員。情報技術に触れながら、新入生同士で協力し合っ

てゲーム競技に取り組み

ことで、技術への理解を深め、これからの勉学へのモチベーションアップとすることが主目的だ。

学生は9〜10名ほどのチームを作り、チーム対戦の1年生167人全員。情報技術に触れながら、新入生同士で協力し合っ

てゲーム競技に取り組み

ことで、技術への理解を深め、これからの勉学へのモチベーションアップとすることが主目的だ。

の1年生167人全員。情報技術に触れながら、新入生同士で協力し合っ

てゲーム競技に取り組み

ことで、技術への理解を深め、これからの勉学へのモチベーションアップとすることが主目的だ。

学生は9〜10名ほどのチームを作り、チーム対戦の1年生167人全員。情報技術に触れながら、新入生同士で協力し合っ

てゲーム競技に取り組み

ことで、技術への理解を深め、これからの勉学へのモチベーションアップとすることが主目的だ。

の1年生167人全員。情報技術に触れながら、新入生同士で協力し合っ

てゲーム競技に取り組み

## 新入生が「AI活用能力」育む契機に

### 「AI活用能力」育む契機に

抗で予選リーグと決勝トーナメントを戦っている。上位3チームには賞状のほか、賞品として大学食堂の学食券がプレゼントされた（優勝チームには1人あたり1500円分、2位には同1000円分、3位は同500円分）。

対戦はコンピュータで自動的に進むため、1ゲームわずか10秒からないで終了することもある。対戦が始まると、学生たちは大画面に映し出された。

当日は、くまもと県民テレビ、熊本朝日放送、熊本日日新聞社が取材するなど、地元メディアも注目した。

学生は9〜10名ほどのチームを作り、チーム対戦の1年生167人全員。情報技術に触れながら、新入生同士で協力し合っ

てゲーム競技に取り組み