

2023 年度 新入生歓迎会実行委員会 総括

2023 年度新入生歓迎会実行委員会

委員長 佐田野 雄太



1. 構成

新入生歓迎会実行委員会とは、常任委員会・学園祭実行委員会・学科連合委員会により構成された委員会である。

2. 方針

2023 年度新入生歓迎会実行委員会は、学生団体に対して“学生団体が公平に発表できる場を提供し、新入生と学生団体を繋げる”、新入生に対して“新歓委員で協力して、新入生に最大限楽しんでもらえる場を提供する”という方針を掲げ活動していった。

3. 目的

2023 年度新入生歓迎会実行委員会は学生団体に対して“より多くの学生団体をより多くの新入生に知ってもらい、加入してもらう”、新入生に対して“新入生にこれからの大学生活を楽しんでもらうために、期待感を持たせる”という目的を掲げ活動していった。

4. 企画

a) ステージ企画

新入生歓迎会実行委員会として二つの企画を出した。場所はいぶきホールを使用した。新入生に参加してもらうことにより、新入生同士の交流の場を作ること、工学院大学のイベントを新入生に知ってもらうことを目的とした。クイズ企画、ゲーム企画といった企画で新入生歓迎会を盛り上げた。また景品を用意することでステージ企画の盛り上がりも期待できた。新入生がステージ企画を通して新入生の今後の学生生活を充実させるための期待を持てるものにした。

b) イベント企画

イベント企画は工学院生やキャンパス内の雰囲気を知り、充実した大学生活を送るための交流のきっかけを作ること、期待感を持たせることを目的とした。場所は学生ラウンジ及び 1W-111 を使用した。グループで協力してより高い得点を目指すゲームを行うことにより新入生同士の絆を深めてもらった。また景品を用意することでイベント企画の盛り上がりも期待できた。

c) ブース設置

学生団体が 4 月 4 日、7 日にブースで参加学生団体が勧誘活動を行った。学生団体のメンバーが新入生と個別に話すことのできる場になり、新入生が学生団体のことをより詳しく知る機会になった。その際、ブース設置所には多くの新入生と学生団体がいることから、活動規約を遵守してもらう必要があった。そのため、新入生歓迎会実行委員会は学生団体が活動規約に違反した活動を行わないように監修した。

d) パンフレット

大学生活に対する不安を払拭し、学生生活への期待感を高めてもらった。様々な学生団体に新入生が興味を持つことで、学生団体が新規メンバーを獲得することを目的とするパンフレットを作成した。

e) 新入生交流会

新入生同士の交流する機会を増やすことで、これからの大学生活に期待感を持ってもらった。また、学生団体を認知することで関心を持ってもらうことを目的とした。新入生に工学院大学の詳しい学校生活や学生団体を紹介した。簡単なゲームをすることで、楽しみながら学校生活について知ってもらった。さらに、新入生が上級生と話す時間を設け、これからの学生生活についてよく知ってもらった。

f) Zoom 学生団体紹介

学生団体が 4 月 6 日に Zoom で勧誘活動を行った。団体ごとに時間を分けて団体に所属するメンバーが新入生に紹介した。新入生が学生団体のことをより詳しく知る機会になった。新入生歓迎会実行委員会は学生団体が円滑に勧誘できるように運営し、活動規約に違反した活動を行わないように監修した。

g) 教室説明会

新入生が学生団体の説明を詳しく受けることを目的とした。新入生は各学生団体から直接、活動内容の映像や活動の実演といった方法で説明を受けることができ、新入生は学生団体の具体的な活動内容や雰囲気を知ることができた。よって学生団体がより多くの新入生を獲得することに繋がった。

h) 公式 SNS

新入生歓迎会の公式 SNS を運用し、新入生に大学生活のいいスタートを切ってもらうことを目的として、媒体として Twitter(現 X)、公式 LINE、Instagram を介して、新入生歓迎会に関する様々な情報を新入生に対してはもちろん、新入生だけでなく、様々な人にも情報がいきわたる SNS の拡散力を生かすことにより、新入生歓迎会の広報にとどまらず、工学院大学の広報にも繋がった。

i) 立体アート

工学院大学の略称である“KUTE”という文字を 1 文字ずつ、高さ 1 メートルほどの立体で表した。また KUTE という四つの文字を違う側面から見ると、4 月や工学院大学に存在する 4 つの学部にあつわる要素をちりばめたデザインを見ることが出来る構造にした。体験型立体アートを設置することで、新入生にメッセージを書いてもらい、それらを貼り付けていくことで新入生たちと一緒に立体アートを完成させた。こういった作品を作ることで、新入生にその場で楽しんでもらうだけではなく、新入生歓迎会が終わった後も思い出に残るようにした。

j) キャンパス・ブースマップ

校舎の配置を一目でわかるようにするためにキャンパスマップを設置した。また、新入生が興味のある学生団体のブースにスムーズに行けるようにフロアマップを設置した。場所はメインストリートを使用した。看板という目につきやすく、見やすい大きなマップを作ることで、多くの新入生にわかりやすく情報を提供することができた。

k) アンケート企画

新入生の要望を集めることで、新入生の需要を知りこれからの新入生歓迎会をより良くする。また、アンケート回答への期待感を高めてもらうことを目的とした。場所をメインストリートとすることで目につきやすく、興味を持ってもらうことができた。また、景品を用意し、抽選会とすることでアンケート回答の数を増やすとともに、新入生歓迎会を盛り上げた。