

同窓会 会報

第28号

学校法人 日本コンピュータ学園
東北電子専門学校

卒業生のみなさんへ

Greetings

勇気と情熱で、明るい未来を切り拓きましょう。

卒業生の皆さん、ご卒業、おめでとうございます。東北電子専門学校と同窓生を代表して、心よりお慶び申し上げます。

皆さんは、社会に出る喜びや新しい出会いへの期待とともに、社会人になるにあたっての不安や戸惑いを感じていらっしゃるのではないかと思います。私もその当時は、新社会人として、あらゆることに果敢に挑戦してみようという気概を持ちながら、心細さも感じていました。

また、東日本大震災から4年になるにもかかわらず、多岐にわたる事情から復興が進んでいない地域があります。かろうじて立ち直った産業なども、震災以前の状態に戻っているわけではなく、東北経済の動向は楽観できない状況です。

しかし、皆さんには本校で培った知識や技術があります。たとえ困難に遭遇しても、若者らしく勇気と情熱を持って、乗り越えていただきたいと思います。

これからのご健勝とご活躍を祈念して、お祝いの言葉とさせていただきます。



同窓会会長 菊地 宏

強い志と希望をもって新しい時代づくりの一員となってください



理事長 持丸 寛一郎

卒業生諸君、ご卒業おめでとうございます。皆様の入学もつい先日のもので、もう新たな旅立ちの日を迎える時になりました。

日本経済も積極的な経済政策や金融緩和によって円安株高が進行し、上場企業の今年度の収益が7年ぶりに過去最高を更新する見通しとなるなど、景気回復の足取りが着実なものとなってきました。

しかしバブル崩壊以降の急速なグローバル化の流れの中で、企業は人員整理などを通じて経営の合理化を推し進めてきました。雇用環境においても終身雇用や年功序列に代わり成果主義や年俸制など実力重視の時代を迎えております。

こうした時代を生き抜く皆様には、与えられた仕事を指示通りにこなすのではなく、常に創造的に考え、改善すべき課題を自ら発見し克服していく努力が求められます。たとえつまらないと思える仕事にも一生懸命に取り組む人こそ継続してさらに重要な仕事が回ってくるといいます。ですから、どんなに小さな仕事にも真正面から向き合い、自分を信じて地道な努力を続けてください。そして“今より良い社会に変えていくんだ”という強い志と希望を持って新しい時代づくりの一員となってください。

これからも学び続け、実り豊かな人生を実現しましょう。

ご卒業、おめでとうございます。皆さんは、本校で多くの知識や技術を習得されました。また、先生方や友人との交流によって人間的にも大きく成長し、とても誇らしく感じています。

しかし、学びはこれからも続きます、むしろ今まで以上に必要となります。実社会では、日々、高度な知識や技術が求められ、また様々な価値観や経験を持つ多くの人々との関わりの中で職業人生を歩んでいくことになります。そのため、仕事をやり遂げ達成感を得られることばかりではなく、時には正しいと信じたことが認められなかったり、未熟さを痛感したりするかもしれません。けれども、そのような時こそ自分の足りない点に気づき、成長するチャンスです。決して諦めず、いつの日か努力が報われることを信じて、前向きに取り組んでください。そして、何よりも心身の健康に留意して、実り豊かな人生を実現しましょう。この学校で学んだ皆さんなら、きっとできます。

学校にも気軽に遊びに来て近況などを聞かせてください。先生方も楽しみにしています。



校長 佐藤 公一



学科紹介

卒業制作展への取り組み

総合情報 ビジネス科



おいしいスイーツのお店と、こだわりの コーヒーのお店に挑戦しました!

私たちの科は、卒業制作展でおいしいスイーツのお店と、こだわりのコーヒーのお店に挑戦しました。ある本を読んだとき、宣伝費等のコストを抑えて、飲み物のおいさを最優先にして顧客を引き寄せるコーヒーショップに感銘を受けました。自分たちもそういうお店にしたいと思い、皆でアイデアを出し合いました。メニューについてはスイーツに詳しい女子が中心に考え、男子が買い物を担当しました。お店の内装は、温かい雰囲気を大事にしました。

当日は、お客様が来店してからお帰りになるときまで、笑顔で対応することを心がけました。キャラメルポップコーンや揚げパスタなどの選りすぐりのメニューも、気に入ってくださっていたら嬉しいです。

この科の先輩たちは、例年、カフェに取り組んできました。皆さん、とてもがんばっていたので、その志を引き継いで良かったと思いました。また、クラス全員で協力できたので、楽しい思い出になりました!



ゲーム クリエイター科



2Dパズルゲーム「ブロックブロック」を 制作。初心者も上級者も楽しめます!

僕たちは2D ゲーム「ブロックブロック」を制作しました。キャラクターが、迷路のようなステージの中でカラフルなブロックを動かして、同じ色のブロックと合わせることで消していきます。ニンテンドウの2Dアクションゲーム「ヨッシーストーリー」の箱と箱を合わせてメロンを出す仕組みをアレンジし、「フラッピー」というパズルゲームを組み合わせました。

ステージ数は全部で55。レベル1～5と「エクストラモード」があります。レベル5までのゲームは担当2人が50ステージ制作しました。とても難しいエクストラモードは、昨年の先輩たちのゲーム「モルワイヤー」の作り方を参考に、メンバー一人ひとりが考えました。「解」を考えながらステージの構成を編み出さなければならず、苦労しました。

さらに、Excel に数字を入力してステージを作ることができる「エディットモード」も採用したので、ゲームの初心者も上級者も楽しめるゲームになりました!



国際 ビジネス科



世界各国の魅力をアピール! アニメの記念メダルも展示しました。

私たちの学科では、卒業制作展で世界の地図と珍しい記念コインとメダルそして、民族の服装などを紹介しました。

制作にあたっては、仲間同士で教え合ったり、インターネットで調べたりしました。その際、情報が正しいものかどうかを慎重に確認しました。様々な国の歴史や文化遺産などを知ることができ、勉強になりました。また、世界的に有名なアニメの記念メダルも取り寄せて展示することもできました。

制作展当日は、来場者の方々に、展示について日本語で固有名詞や専門用語を交えて説明しなければならなかったのが大変でした。

この学校に入学してから、言葉や慣習の壁を乗り越えようと努力してきましたが、今回の制作で、より一層の理解が深まったと思います。そして、制作展で自分たちの国のことを紹介して、日本の皆さんに知ってもらえたことも、とても有意義だったと感じました!



ゲーム エンジニア科



ヘッドマウントディスプレイを使った3D アクションシューティングゲームを制作!

私たちの班は、Oculus Rift を使った3D アクションシューティングゲームを制作しました。Oculus Rift は視野が広く、頭を動かすと表示もついてくるので、ゲームの臨場感を出してくれます。さらにコントローラとして、ジョイスティックを採用しました。この二つは他の班では使用していません。私たちは、卒業制作ということもあり、難しいゲーム制作にトライしたい、と思いました。

ゲームの舞台は荒野です。バーチャルリアリティーの中で、プレイヤーは迫りくる巨大クモやサボテンの妖怪のような敵を砲撃します。工夫した点は、リアリティを増すために、タイムを画面ではなく、砲台のコックピットに燃料として表示したところ。また、ステージセレクト画面では、壁を壊して選ぶという演出をして、遊び心を表現しました。

高価な Oculus Rift を、この制作のために学校に買ってもらったので、きちんと完成させなければと思い、がんばりました!



CG クリエイター科



2DCGと3DCG、実写映像を組み合わせたコメディを制作しました!

私たちは、ゴリラが動物園から脱走して学校に逃げ込み、学生と友情を築いていくコメディを制作しました。

工夫した点は、2DCGと3DCG、実写映像を組み合わせたところです。動物園から脱走するところは撮影できないので2DCGを使ってアニメにして、学校に来てからは3DCGでリアルにしました。

見どころは、2DCGと3DCGのゴリラの変化です。2DCGでは、ゴリラを可愛らしく描きました。さらに、胸をたたいて音を出すドラミングなど、ゴリラ独特の動きの表現にこだわりました。3DCGでは、ゴリラの質感などが、実写に違和感なく溶け込むように気をつけました。

また、ゴリラに似た学生の役を女子が演じ、変顔をするなど、ドラマを楽しむために最善の努力を尽くしました。

この制作では、メンバーそれぞれの得意分野を活かすことができました。困ったことが起こっても、臨機応変に対応できたので、滞りなく作業を進めることができました!

音響制作 技術科



5.1chを使った怪談屋敷! 様々な効果音で恐怖を演出しました。

私たちの科では、2年生からレコーディングエンジニアコースと、コンサートスタッフコースに分かれて学習してきました。制作展では、それぞれのコースで学んだことを活かして、5.1chを使った怪談屋敷に挑戦しました。

怪談屋敷の中は暗くして、体験者の方が聴覚に集中しやすくなるよう工夫しました。怪談と恐怖を演出する効果音は録音しておいたものを流しました。5.1chを使って音の定位を移動させることで、音が追いかけてくるような臨場感を楽しんでいただくことが、一番の狙いでした。また、迫力のある重低音から高音まで使ったことで、豊かな表現ができたと思います。

制作する際に、メンバーそれぞれが「怖い!」と感じる効果音が違って、意見をまとめるのに苦労しました。しかし、最終的にはシナリオを書いてくれたメンバーはもちろん、いろいろなメンバーの意見を取り入れることができ、皆で一つの作品をつくりあげたという実感を味わえました!

デジタル ミュージック科



有名なゲーム曲をバンド風にアレンジ。観客の皆さんと一緒に楽しみました!

私たちは卒業制作展で、有名なゲームのBGMを、バンド風にアレンジした曲をメドレーにして演奏しました。昨年の先輩たちのゲーム曲の演奏を聴いて、自分たちもトライしてみたいと思ったからです。

ほとんどの曲の楽譜が手に入らなくて、曲を聴きながら音楽器で拾ったり、メンバーがパソコンでデモ曲をつくりました。皆の努力のかけがえがなくて、原曲の雰囲気損なうことなくバンド用にアレンジできました。また、激しい曲やゆったりした曲など、様々な曲を選びましたが、曲と曲の繋ぎを理論通りにしたので、違和感がなかったところも良かったと思います。

個性的な演奏にしたかったので、サクソフーンやオカリナなど、他のバンドでは使わない楽器も取り入れました。インストゥルメンタルはボーカルがないので単調にならないよう、全ての楽器に見せどころをつくり、盛り上がるよう工夫しました。私たちも、聴いてくださった皆さんも楽しめるような演奏になったと思います!



映像放送 メディア科



映像制作コースと映像放送コースの強みを発揮してドラマやCMを制作しました!

私たちの科は、二つのグループに分かれて、ドラマやCMを制作しました。昨年の先輩たちの作品を観て、自分たちらしさを追究してみようと考え、仲の良い人たちが同じグループになりました。

この科は映像制作コースと、映像放送コースに分かれて学習してきました。そのため、グループの中で、シナリオや企画構成などは前者のメンバーが中心になって進め、カメラなど技術的なことは後者のメンバーが担当しました。

大変だったのは、ドラマの出演者の服装を合わせることでした。一つのドラマを何日間にもわたって撮るので、出演者全員が最初の撮影のときと同じ服を着ている必要がありました。撮影日前日は、携帯電話で「明日撮影だから、ドラマ用の服を着てきて」とメンバーに連絡しました。

制作展では、二つのグループとも、それぞれの良さが出た作品を発表することができました。また、ご来場くださった方々に、2年生がカメラワークの方法をお伝えしました。こちらも楽しんでいただけていたら嬉しいです。



グラフィック デザイン科



**テーマは「街のデザイン観察学」!
それぞれの視点で街を表現しました。**

私たちの科のテーマは「街のデザイン観察学」です。クラスメイトたちが、それぞれの視点で街を表現しました。

私の作品は、細い道の左の街並みと右の街並みを入れ替えたもので、タイトルを「道—未知—」と名付けました。そのまま入れ替えただけでは、道路標識がおかしかったり、電線の位置が不自然になったりするので、ところどころ修正もしました。手を加えはじけると、当初は思い付かなかったアイデアが、たくさん湧いてきました。加工しがいのある場所を選んだこともあり、その地域を知らない人でも、不思議な感じがするのではないかと考えました。観てくださった方が、「普通の道みたいだけど、なんとなく何か違うような気がする」と感じて、楽しんでくださっていたら嬉しいです。

クラスメイトたちの作品にも、それぞれ意図があります。じっくり観た方は、それらが表現しようとしていることを感じ取ってくださったのではないかと思います。

ネットワーク システム科



情報系学生支援サイトを制作! 過去問題を解くと、分野ごとに正解率が出ます。

私たちのチームは、情報系学生向けの支援サイトを制作しました。ユーザーが会員情報を登録すると、時間割を編集してチェックできたり、国家試験の過去問題を解いたりすることができます。一番のアピールポイントは、過去問題を解くと、分野別の正解率がわかることです。苦手な分野がわかれば、効率的に勉強できます。さらに会員全体の正解率も表示して、励みになりました。また、ページ遷移を決める外部設計では、操作が煩雑にならないように整理しました。レイアウトなども工夫したので、ユーザーが使いやすい、シンプルなサイトになったと思いました。

この制作は、今まで学習してきたことの総まとめとして取り組みました。また、プログラミング言語の PHP や html、css など、新しい知識を得ながら進められたことが、とても良かったと思いました。ささいなミスによるバグで行き詰ったときもありましたが、それ乗り越えて完成させることができ、自信ができました!

メディア デザイン科

**Webデザインコース
DTPデザインコース**

Web

DTP

Web

web 整骨院の Webサイトを制作! PCサイトからスマホサイトに自動的に切り替わります。

私は整骨院の Web サイトを制作しました。他の整骨院と差別化するために、この院の特徴として針と灸の治療を紹介しました。クライアントさんから「新規顧客を獲得したい」という要望もあったので、院長の経歴や、治療の様子も紹介しました。

PC サイトとともに、スマートフォンサイトも制作しました。スマートフォンで PC サイトを見ると、自動的にスマホサイトに切り替わります!

DTP ページレイアウトソフト「InDesign」を使って花の冊子を制作しました!

私は、花に関する冊子を制作しました。ページレイアウトソフトである InDesign を使ってページ物に挑戦したいと思っていたからです。

花を紹介する手段として、写真ではなく、あえてイラストにしました。花についての情報収集には時間がかかりましたし、イラストを描く際には根気が必要でしたが、がんばりました。自分の作れた物ができて、達成感を得られました!

Web

DTP

ネットワーク セキュリティ科



メジャーなソフト「Zabbix」と「Hinemmos」の監視検証と比較を行いました!

私たちは、制作展で「Zabbix と Hinemos の監視検証と比較」というテーマで研究発表しました。Zabbix と Hinemos は、とてもメジャーなネットワークの監視ソフトです。この学科で3年間に学んだことの総まとめとして取り組みました。

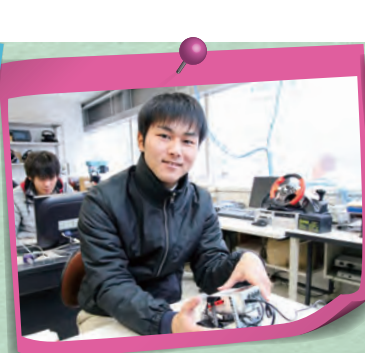
研究結果としては、基本的にはどちらのソフトもお勧めできますが、規模や重視する内容によって、使い分けをする必要かと思いました。

たとえばこの学校の場合、現在の段階では Hinemos のほうが、初期設定が簡単なので使いやすいのではないかと思います。Zabbix は、設定項目が多いので、手間がかかります。しかし、その分、負荷がかからないようになっているので、きめ細やかな監視が可能です。拠点が北海道や関東など、離れたところにある場合などに、特に向いていると思います。

発表はスライドを使って行いました。見てくださった方にわかりやすいように、専門用語はあまり使わず、イラストや具体的なデータを盛り込みました。自分たちも、会社に入って使うソフトなので、より詳しく知ることができて良かったと思いました。



自動車 組み システム科



ロボットの遠隔制御に挑戦! ジェスチャー 操作が可能なKinectを使いました。

私たちはロボットの遠隔制御に挑戦しました。アピールポイントは、ジェスチャーによって操作ができる Kinect というデバイスを使ったことです。送信側は、カメラに写った人の動きを読み取り、PC 内で処理し、そのデータを Bluetooth で送信します。受信側は、データを集積回路である FPGA で処理し、サーボモータを動かします。

この制作のきっかけは、カメラの前で踊るゲームを見て、人の動きをトレースできたら面白いな、と思ったからです。また、この方法を応用すれば、将来的には、危険な場所でのロボットの作業が可能になるでしょう。

大変だったのは、FPGA や部品の英語版仕様書の解読です。また、接触不良を起こしたときには、どこが原因か突き止めるのに苦労しました。様々な困難を乗り越えて、ロボットがジェスチャーと同じように腕を上げてくれたときには、とても感激しました。

制作展では来てくださった方に、ロボットをジェスチャーで動かす体験をしていただきました。楽しんでくださったようで、嬉しかったです。

高度IT エンジニア科



GPSとコンパス機能による「宮城県版ハ ザードマップアプリ」を制作しました!

私たちの制作は「宮城県版ハザードマップアプリ」です。Google Mapを活用し、android 端末で、避難の補助を行います。通常のルート検索はネットワークを使用しますが、震災時は環境が整っていない可能性があるため、GPS の情報とコンパス機能を採用しました。

使い方としては、まず現在地を確認します。津波で被災した地域には、地図上に網掛けしてあります。避難の必要がある場合、条件検索をして、希望する避難所を確認します。東日本大震災のアンケートによると、最初にたどりついた避難所で被災した人は、約 50% にものぼりました。このアプリの利用者の方には、一つの避難所にとどまらず、より安全な場所へ避難していただきたいと思いました。

私たちが入学したのは、東日本大震災のあった年でした。被災者として、震災の記憶を風化させたくないと感じています。

エンジニアになる夢を応援してくれた家族や周囲の人々への感謝を込め、学んできたことを活かして完成させることができました。

スマートフォン アプリ開発科



ベガルタサポーター向けのスマホサイト! ユーザー別に2種類制作しました。

私たちのグループは、地元のサッカーチーム「ベガルタ仙台」のファン、サポーターを増やすための応援アプリを開発しました。最初は一つだけ企画していたのですが、実際にスタジアムで試合を観戦した際に、考え方が180度変わりました。絶対必要な機能が、いくつも浮かび上がってきたのです。機能が多くなるとアプリの使い勝手が悪くなってしまうので、二つに分けることにしました。

まず一つはサッカーを初めて観る方のためのサイトを制作しました。ベガルタのサポーターは、高齢化の傾向にあります。そのため、新規のファンを獲得する必要があります。科のメンバーにリサーチをして、応援するときの服装やチケットの買い方などを紹介することにした。

もう一つは、ベテランサポーター向けのサイトでした。アプリを開くと最新の情報がすぐわかる、臨場感があるものにしました。私たちのアイデアが詰まったサイトで、ベガルタサポーターになってくださる方が増えるといいな、と思いました!



アドバンス・ システム エンジニア科



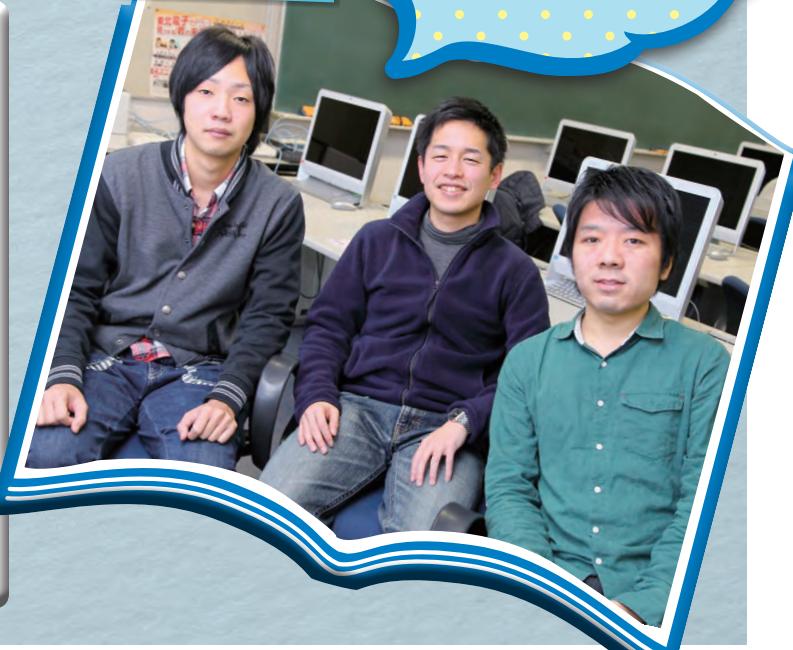
OpenCVを使って麻雀パイを読み取り 点数を計算するアプリを開発しました!

私たちの班は、カメラで麻雀パイを読み取り、点数計算を行うアプリを開発しました。初心者には、麻雀の役数と符数の計算は難しいからです。このアプリを使えば、簡単に計算ができるので、誰でも気軽に麻雀にトライできます。

このアプリを作ろうと思ったきっかけは、インテルが開発した画像認識技術である OpenCV のことを知ったからです。授業では習っていませんでしたが、いろいろ応用ができるので挑戦してみました。カメラにパイを読み取らせる際に必要な「学習ファイル」の作製が、とても大変でした。

役計算のプログラムも難しく、テストを何度も繰り返しました。また、班員各自で作ったパーツを合わせたとき、予期せぬ修正や機能の追加などが発生して、苦労しました。

制作展では、この機能をタブレットで紹介しました。麻雀に興味をお持ちの方は、楽しんでいただけたのではないかと思います。



情報 システム科



Visual Basicを使ってレンタルビデオショップのシステムを制作しました!

私たちの科の課題は「商品を貸し出す店舗のシステム」でした。私たちの班は、レンタルビデオショップを想定して、二つのシステムを制作しました。一つはお店が会員情報を登録して編集し、貸し出し状況の管理を行うもの。もう一つは、お客様がそのお店のホームページにアクセスして予約するものです。

これらのシステムで使ったのは、Visual Basicという言葉でした。いろいろな機能を持っているので、一つひとつ理解するのが大切だと思いました。悔しかったのは、細かい仕様の変更などを行って、3時間以上ロスしてしまったことです。最初にもっとよく考えてから、制作にとりかかるべきだったと反省しました。

私たちが制作したシステムは小規模でシンプルですが、快適に動かすための機能は、できるだけ盛り込みました。また、ユーザーが操作しやすいシステムになったことにも満足しています!



電気工事科



第1種電気工事士試験の課題とシーケンス回路、家庭の電気配線を制作しました!

私たちの科は、座学と実技で学んだことを見ていただきたいと思い、三つの制作に挑戦しました。

一つは、第1種電気工事士試験の課題の回路でした。見やすいように盤上に拡大して制作しました。もう一つは、実習盤に展開した家庭の電気配線。家にあるのと同じような回路なので、ご来場の方に興味を持っていただけたのではないかと思います。

最後は、シーケンス回路です。これは、工場などにある産業用のモーターを動かす回路です。高圧電気を使う難度が高いもので、学校で学んだことを応用して作りました。配線数が多いため、配線を簡略化して、故障のリスクとコストを下げられるよう努力しました。

この制作中に、夏の実習のことを思い出しました。暑くて大変でしたが、実際に社会に出てもらう環境で仕事をする場合があるので、良い経験だったとしみじみと感じました。

いいものを作って有終の美を飾ろうと皆でがんばったかいがあって、きれいな仕上がりになりました!

システム エンジニア科



就職センターの順番待ちをスムーズにするウェブアプリを制作しました!

私たちのグループは、学校の就職センターに訪れる学生の受付をする、ウェブアプリを制作しました。学生は、就職支援センターに行ったとき、誰かが相談していたら、センターに置いてあるタブレットに学籍番号を入力します。このとき、メールアドレスも入力しておく、自分の前の人が相談を始めた際、「あなたの番が近づいてきました」という内容のメールが届きます。また、自分のタブレット端末などでこのアプリを開くと、先生の在席状況や、現在の待ち人数が分かります。

今までは就職センターに受付票のようなものがなく、行った際に誰かが相談していた場合、終わる頃を自分で適当に見計らって、ときには何度も足を運ばなければならませんでした。このアプリを実際に使えば、スムーズに相談を受けられると思いました。

チームで制作する難しさも感じましたが、やりがいも得られました。機能もしっかりとしていて、画面も見やすく温かみがあるアプリになったので、満足しています!



デジタル 家電科



7セグを使ってスロットマシンを制作! 本物に近いクオリティをめざしました。

私たちのグループは、デジタル時計のように数字を表示する7セグメントディスプレイを使って、スロットマシンを制作しました。さらに電光掲示板によく使われているドットマトリックスを使って「大当たり」や「当たり」という文字を表示させました。また、赤色LEDによる装飾にも挑戦しました。赤色を使ったのは、他の色より電気を使う量が少なく、価格も安いからです。

実際に制作を始めた際、予想していた以上の難しさを感じました。実機に取り掛かったとき、配線を間違えて高い電流を流してしまい、LEDが何個か壊れてしまいました。また、2、3週間かけて作ったデータが全部消えて、一から作り直したこともありました。そのような失敗にも挫けず、完成への意欲を強め、メンバーそれぞれが役割を確実にこなしていきましました。実機が動いたり、ライトが点いたりしたときは、皆で「やった!」と声をあげ、喜び合いました!



機械CAD 設計科



CADで三輪自動車バイクを設計しました。油圧で後輪の間隔が変えられます!

私は卒業制作として、CADで三輪自動車バイクを設計しました。この制作でこだわったのは、従来のものとの差別化でした。機能の面で、どのようなプラスアルファができるかいろいろ考えました。その結果、三輪自動車として一般的な前輪が2輪で後輪が1輪のスタイルではなく、前輪が1輪で後輪が2輪のものを設計しました。

アピールポイントは、2つの後輪の間隔が変えられるところです。ボタンを押すと、油圧で後輪が開いたり閉じたりするようにしました。後輪の間隔が狭くなると、バイクのように操作性が高くなり、広くなるとより馬力が出て安定感が増します。後輪駆動なので、スノータイヤにすれば雪道でも大丈夫です。機能面だけではなく、デザインや色使いも工夫して、写真のようなリアルさを追求してみました。

この制作で、車やバイクの違いなどに目を向けることができ、知識も増やせて良かったと思いました!



インテリア科



仙台の「今」を伝える、多目的情報発信型美術館を設計しました!

私は仙台の「今」を伝える多目的情報発信型美術館を設計し、それをプレゼンパネルとモデルで表現しました。特に3DCGには力を注ぎました。計画場所は、仙台駅前のパルコ側駐車場となっています。この場所は市のシンボルに相応しい場所であると同時に、多数の人々へのメッセージを発信する上では、大変効果的な場所です。

この美術館は、単なる観賞用美術館ではなく、2つの特殊な機能を付加しています。一つは、浮遊するガラスボックスです。このガラスボックスは、水圧で上昇しますがイベント開催時には、ペDESTリアンデッキのレベルに浮上してきます。イベントなどが行われている様子を、外部から眺めることができるようになっています。

また、地下には自由展示スペースを用意し、移動するボックスがまた面白い展示イベントを可能にするのです。

私はこのインテリア科で、空間デザインだけではなく建築の本質や販売知識など、幅広く学んできました。それらの集大成を最後に表現できて、とても良かったと思いました!



建築工学科

野球好きな人に最適なコレクティブハウスをCADで設計しました!

私は楽天Koboスタジアム宮城周辺の利用したコレクティブハウスをCADで設計し、模型を作りました。コレクティブハウスとは、仲間や親しい人々が、共同で生活を行うマンションに似た建物です。月に何回か共有の食堂で食事をするにより、互いの交流を深められます。また、野球の応援やスタジアムのイベント、近くの公園での散歩などもコミュニケーションがとれるのではないかと考えました。共働きの家庭の子どもが高齢者になつれば、保育園等に通わせる必要性も少なくなるでしょう。

このコレクティブハウスは、約20世帯が住めるように設計しました。単身高齢者用や子どもがいる家族用など、各世帯にあった間取りを考えました。マンションについての法令が適用されるため、床や壁、廊下を設計する際に注意しました。

自分のイメージが広がって、様々なアイデアが湧きでて、漠然としたものが形になっていく過程はとても楽しかったです!



建築CAD デザイン科

古代東北の中心地「多賀城」! CADと模型でかつての城と街並みを紹介しました。

私は、古代の多賀城と、その周辺の街並みをCADでデザインし、模型とパネルで紹介しました。

多賀城は、奈良・平安時代に陸奥国の国府が置かれたところで、その当時は東北の政治・文化・軍事の中心地としての役割を果たしていました。しかし、現在の多賀城跡には建築物などが残っていないため、人があまり訪れていません。かつての城と街並みが再現できれば、観光スポットになり、この地域が盛りあがるのではないかと考えました。

CADでデザインする際には、当時の様子をできるだけ細かく再現しようと努力しました。あの時代の多賀城は、中央の正殿や東西の脇殿、築地堀などで構成され、その中で、儀式や役所の仕事、宴会などが行われていました。そのため、この制作は、2年間学んだ中で、一番大がかりなものとなりました。手を入れる箇所が多く大変でしたが、やりがいを感じる事ができました!





第12回
卒業制作展

飛翔

～未来へはばたく～
2015.2.14(sat)～15(sun)



卒業制作展 実行委員長
熊坂 駿吾 さん(ネットワークセキュリティ科 3年)

今年の制作展のテーマは「飛翔～未来へはばたく～」でした。「ここからがスタート。今までこの学校で培ったものを翼にして、社会に羽ばたいていく」という思いを込めました。制作展の準備には思ったより時間がかかり、当日、無事に開催できたときには、ほっとしました。天候にも恵まれ、多くの方々が笑顔でいらしてくださって、とても嬉しかったです。

制作展を通して、先生方や仲間たちの新たな一面を知ることができたり、父兄の方が楽しんでくださったりしたことが、良い思い出になりました。

この制作展に関わってくださった、たくさんの方々に、感謝しています。





今年度の行事を振り返る!!

2014

3/7

校内合同企業説明会が開催されました



3/31

文部科学省「職業実践専門課程」に認定されました



4/8

本校の学生がCG検定「文部科学大臣奨励賞 個人賞」受賞!



4/9

平成26年度入学式が挙行されました

6/4

防災訓練(消防・地震訓練)

6/6

バス旅行



7/10

タッチタイピングコンテスト2014

8/1

「留学生就職交流会」を開催しました



9/13

「定禅寺ストリートジャズフェスティバル in 仙台」にスタッフとして参加しました!



9/18

TOKYO GAME SHOW 2014 に出展しました



11/6

防災訓練(消防訓練)

11/7

第20回みやぎ建築未来賞で専門学校・大学校の部で大賞を受賞!



2015

2/5

第18回グラフィックデザイン科 卒業制作展「街のデザイン観察学」を開催しました

2/14

第12回卒業制作展「飛翔 ～未来へ羽ばたく～」開催

3/12

仙台サンプラザで卒業式が行われました

文部科学大臣より、職業実践専門課程の認定を受けました。

この制度は、関連業界や企業と連携して授業科目やカリキュラムを編成、かつ、実習やインターンシップを積極的に行うことで最新の実務知識を身につけ、社会に貢献し得る実践的な教育を行っている専門学校として認定されました。

認定された学科

高度 IT エンジニア科

ゲームエンジニア科

ゲームクリエイター科

映像放送メディア科

上記以外の学科は、今年度に職業実践専門課程の認定を受ける準備を進めています。

定禅寺ストリートジャズフェス

今回のテーマは「音・楽・希望への架け橋」。ジャズはもちろんロック、ゴスペルなど、700を超えるバンドが国内外から集まってきました。

今年も雨が降り、お客さんは傘をさしながらお気に入りの音楽を聞き入っていました。今回、はじめて映像放送科の学生がディレクターとして

に参加し、初めてながらも頑張っていました。もちろん音響制作科の学生は、担当のステージでそれぞれプロの PA *さんの指示のもと音響スタッフとして活躍していました。

※ PA:パブリック・アドレスの略。コンサートホールなどで使用する場内拡声のことで、いわゆる音響さんと呼ばれる方のこと。



デザイングランプリTOHOKU2014

今年で第15回目となった「デザイングランプリ TOHOKU」。本校グラフィックデザイン科の学生作品も出展し「入選」7名、「期待賞」2名、そして加藤楓乃さんが「東北地区印刷協議会会長賞」を受賞しました。表彰式は12月19日(金)に江陽グランドホテルで各賞の

贈賞式が行われた後、グランプリ創設時から運営に関わってきた本校の原田先生が、「中村 誠特別賞」を中村 成一様から授与されるというサプライズがありました。



第1回 仙台アプリコンテスト DA・TE APPS! オーディエンス賞受賞!!!

2015年2月14日(土)メディアテーク仙台にて、グローバルラボ仙台主催 第1回仙台アプリコンテスト「DA・TE・APPS!2015」が開催されました。

書類選考による予選があり、予選を通過した作品が本選へ出場。本校からもゲームクリエイター科・ゲームエンジニア科の学生がアプリ部門にエントリーし、1作品が本選へと進みました。

本選では、予選を通過した10作品のプレゼンテーション、プレイブースでの展示&来場者による投票が行われ、本校ゲームクリエイター科1年熊谷亮祐君とゲームエンジニア科3年高橋英司君が作成した「がんばれ astronaut」が、来場者の投票で選ばれるオーディエンス賞を受賞しました!



ゲームクリエイター科1年 熊谷亮祐 君

「自分の企画は学外ではどのような評価をいただけるのだろうか」と思い、力試しのつもりで企画書を提出しました。企画書を作成する際には、読み手を意識しわかりやすい説明を心掛けました。ゲーム自体は小さなお子様にターゲットを絞り、キャラクターや背景を落書きのようなシンプルなデザインにし、操作も簡単で覚えやすいものにしました。

そのおかげで、多くのお客様に投票していただくことができたと思います。

学校以外の場所で自分の作品を評価してもらうことはとても良い経験になったので、これからの活動に生かしていきたいと思います。

ゲームエンジニア科3年 高橋英司 君

「がんばれ astronaut」は画面上に指で線を描くことがメインの操作となります。ターゲットとなる小さなお子様にわかりやすく、且つ飽きずに楽しんでもらえるように、

- 線を引いている途中と引き終わった後とで線の色や太さを変更する
 - 線の本数制限をおこなわない
 - 一定時間で線を消す
- といった仕様になりました。

敵を円で囲んで消すという仕様は当たり判定が難しかったのですが、敵の上下左右に当たり判定を付加することで実現することができました。

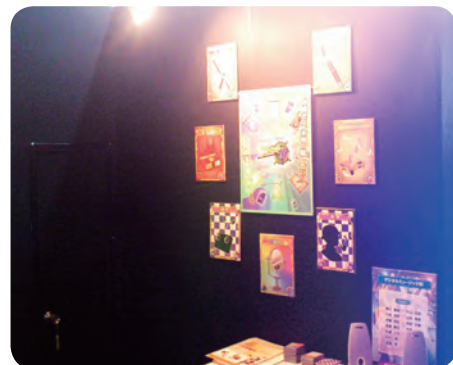
短い時間で遊べて、自分に合った難易度を選べる面白いゲームに仕上がったと思います。

TOKYO GAME SHOW 2014

本校からは、「ゲームクリエイター科」「ゲームエンジニア科」が一緒になって複数のグループを作り、各グループが「デジタルミュージック科」にゲームのイメージを伝え作成してもらいました。その結果、「Call Warriors」、「タップクエスト」、「ブロックブロック」、「フェイクスター」

が選ばれました。

ブースには、上記の4作品の他に CG クリエーター科の学生が作成したリアプロジェクションを出展し、お客さんへの操作説明や、ゲーム業界で仕事をしている本校OBたちとの交流もあったようです。



2014年9月18日(木)～21日(日)

「ネットで年賀状2015」にてチャリティー年賀状が発売されました!

株式会社博報堂アイ・スタジオ様が、一般社団法人ウェブベルマーク協会様と連携して実施している、被災地の子供達を支援する「チャリティー年賀状」学生デザインコンテストで CG クリエーター科2年井志保さん、長尾真代さん、川村幸奈さん作品が入選しました。

「メッセージや写真で近況を伝えられ、受け取った方を元気にする年賀状」というテーマのもとデザインされた年賀状106作品が「ネットで年賀状2015」で発売されました。



組込みソフトウェアの講師アシスタントとして活躍

自動車組込みシステム科の上級学年が、宮城県内の工業高校の生徒さん向けの組込みソフトウェア基礎講座のアシスタントを務めました。

今回教材として使用したLEGO マインドストーム・エデュケーションは、レゴブロックとコンピュータを使ってロボット工作とプログラミングを体験する学習教材で、世界中の多くの学校で使われ世界大会も行われています。また、自動車メーカーの新入社員研修にも利用されています。



社会人向け講座の講師を務めました

今年も仙台市から委託され高森市民センター(7月8日～10日)と貝ヶ森市民センター(7月16日～18日)2つの会場で社会人向けのパソコン講座を開催しました。

この活動は、講座内容の打ち合わせから始まり、資料の作成、当日のインストラクションとアシスタントまですべて学生の手で実施されます。

学生たちは、使用するマシンの調整や作成した資料をもとにインストラクションの練習も行い準備しました。

準備に時間をかけたかいあって、苦戦しながらも無事終了し、受講者の方々から感謝の言葉をいただき、とても有意義な経験となりました。



高森市民センター(7月8日～10日)



貝ヶ森市民センター(7月16日～18日)

「若い世代の健康づくり川柳コンテスト」で大健闘!

仙台市青葉区が主催する健康をテーマとした川柳コンテストが開催され、応募総数411句の中から見事、総合情報ビジネス科の学生の作品3作品が優秀作品に選ばれました。

そして、2月7日(土)に青葉区役所で表彰式が開催されました。



第20回みやぎ建築未来賞で 専門学校・大学校の部で大賞を受賞!

一般社団法人 宮城県建築士事務所協会が主催し、将来の建築士をめざす若者のための創意工夫と発表の場として宮城県の建築関連高等学校、専門学校、大学校の学生による競技設計を行う歴史のある「みやぎ建築未来賞」。

今年のテーマは、「木の活かし方～再生へ向かって。人と自然との調和。～」

建築 CAD デザイン科の白石大翔君、菅原修人君、早坂豊君、久道拓哉君、高世真美さんのたちの設計作品「未来へ～石巻被災住宅地避難・伝承・追悼施設～」が最高の賞である大賞を受賞しました。この作品は、未来への津波被害伝承と震災の追悼を目的とした地下施設と、その上に木製のタワーを骨組みにした象徴施設を設け、万一の大津波の際に避難施設となる構造が評価されました。

また、同科の熊谷丈卓君、木下裕斗君、佐藤雅子さん、岩崎楓磨君による設計作品「杜のバスプール」が特別賞を受賞しました。仙台駅前バスプール施設を、木製立体トラスで覆った屋根構造で、季節により変化する木陰や木漏れ日を楽しめる、杜の都仙台に相応ふさわしい存在感のある作品でした。



東北電子専門学校同窓会WEBSITE

<http://www.jc-21.ac.jp/dousoukai/index.html>

同窓会の情報提供、会員相互の親睦を図るためにホームページを開設しています。これに伴い、会員の皆様に長年ご愛読して頂きました同窓会報のご送付を終了し、ホームページ上での情報提供となっております。当サイトには、皆さんからお便りをいただくためのEメールコーナーを開設しておりますので、近況等をお気軽にお寄せください。



同窓会役員紹介

※役職・氏名・卒業・回生の順です

会 長 菊地 宏 (S.48 卒業 7 回生)	理 事 高橋 智之 (S.59 卒業 22 回生)
副会長 高橋 秀春 (S.47 卒業 6 回生)	理 事 山家 信一 (S.59 卒業 22 回生)
副会長 菊田 正信 (S.48 卒業 7 回生)	理 事 今野 幸信 (S.55 卒業 18 回生)
理 事 工藤 誠一 (S.46 卒業 3 回生)	監 事 加藤 正勝 (S.46 卒業 3 回生)
理 事 米 一男 (S.46 卒業 3 回生)	監 事 佐々木悦子 (S.49 卒業 9 回生)
理 事 板橋 隆史 (S.53 卒業 16 回生)	監 事 岩淵 正則 (S.54 卒業 17 回生)
理 事 高橋 民夫 (S.54 卒業 17 回生)	

東北電子専門学校同窓会事務局

住 所／〒980-0013 仙台市青葉区花京院1-3-1 振 替 口 座／仙台5866
電 話／022-224-6501 (代表) FAX022-222-6695 発 行 責任者／菊地 宏

編集後記

- 卒業制作展の各学科の研究ならびに制作、制作展の様子、学園生活の思い出など、取材を重ね紹介しています。
- 今日、皆さんはご卒業されたと同時に同窓会員の一人となりました。社会に出た後も、近況などを同窓会事務局までお気軽にご連絡いただければ幸いです。ご卒業おめでとうございます。

事務局／今野幸信
発 行／平成27年3月12日