



同窓会 会報

— 第30号 —

学校法人 日本コンピュータ学園
東北電子専門学校

今年度の行事を振り返る!!

2016

3/11

校内合同企業説明会が開催されました



6/2

防災訓練(消防・地震訓練)

4/13

平成28年度入学式が挙行されました

6/26

バス旅行

7/13

タッチタイピングコンテスト2016

7/11

「日本人学生と留学生との交流会」を開催しました



9/10

「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!



9/15

TOKYO GAME SHOW 2016に出展しました



10/28

第21回みやぎ建築未来賞で専門学校・大学の部で3年連続大賞を受賞!



11/2

防災訓練(消防訓練)

2017

1/25

平成28年度秋期情報処理技術者試験合格証授与式&祝賀会



2/10

第14回卒業制作展「彩展 ～未来を彩る～」開催

3/4

NTT 東日本杯第7回 ICTトラブルシューティングコンテスト

3/16

仙台サンプラザで卒業式が行われました

学科紹介

—卒業制作展への取り組み—



ゲームクリエイター科

頭を使ってリビングから脱出！小人が主人公のゲーム「小さな大冒険」

私たちのチームは、小人が主人公の「小さな大冒険」というゲームを制作しました。小人がリビングに閉じ込められていて、人間から隠れながら探検して逃げるという脱出ゲームです。

アピールポイントは、プレイヤーの視点を低い位置に設定したことで、家具が大きく見え、小人になった気分を味わえるところです。また、人間の視線をそらすために、テレビを操作したり、物を投げたりして注意を別のところに向けさせるなど、頭を使う要素も取り入れました。

在学中の最後の制作ということで、悔いのない作品に仕上げて有終の美を飾ろうと挑んだのですが、企画した当初は、ゲームが簡単過ぎたり、ギミックが世界観に合っていなかったりと、問題点が多々ありました。どう直せば面白くなるのかわからず、チームの皆で模索する日々が続きました。しかし、ゲームを試しながら制作を進めて、先輩後輩関係なくアイデアを出しあい、改善を重ねたことにより、より良い作品になったと実感しました。



ゲームエンジニア科

研究所で白昼堂々とウイルスを盗み出すゲーム「PHANTOM THIEF」を制作！

卒業制作展では、例年、ゲームエンジニア科とゲームシステム科が共同して、ゲームを制作しています。

私たちのグループが作ったゲームは「PHANTOM THIEF（ファントム シーフ）」でした。人に危害を加えるウイルスを製造している研究所に、研究員として潜入して、ウイルスを白昼堂々と盗み、脱出するという内容です。時間帯を昼間に設定したのは、他の研究員や一般人がいるときのほうが、夜に忍び込んで盗むより、大胆不敵で面白いと考えたからです。誰かに見つかったときは、アラームが鳴ったり、見つけた人の頭の上に「！」が表示されたりするようにしました。

苦労したのは、主人公の動きです。敵の目をかいくぐる際に、壁を通り抜けてしまったときもありました。また、敵に見つかる位置にいるのに、敵が認識してくれなかったりして、プログラムを何度も直しました。このゲームはスコアによってランキングが決まります。高順位を目指して何回も楽しめるゲームになり、嬉しく感じました。



Webクリエイター科

お世話になった美容院のWebサイトを、心を込めて制作しました！

私たちの科の課題は、企業のWeb サイト制作でした。実際の制作現場のように、企画書を作り、クライアントと打ち合わせをするなど、段階を踏んで進めることも、この課題の狙いでした。

私は、小さいときからお世話になっている美容室のWeb サイトを制作しました。店内の様子と、メニュー内容がわかります。

デザインについては、美容室の方から「お店の壁と同じ黄色をベースに」という希望がありました。私なりに考えて、サイトを開いたときに、その美容室だとわかるよう、屋根の黄緑色も取り入れました。さらにリーフ柄も加え、ナチュラルで爽やかなテイストのデザインにしました。

このサイトは、PC サイトとスマートフォンサイトの両方に対応できるレスポンシブデザインにしました。PC とスマホのどちらもレイアウトが崩れないように作るのは大変でした。

美容室の方は、完成したWeb サイトを見て、とても喜んでくださったので、心を込めて制作したかがありました。



ホラー映画予告「USAchang」と、CG映像「超絶最強ロボ ウサギ」を制作！

私たちは、架空のB 級ホラー映画「USAchang」の予告を制作しました。新聞記者が謎めいたビルの中に入ると、人がいないはずなのに、怪しい影が急に出てきたり、素早く動いたりします。恐怖が最高潮に達したところで、その影は実は「うさぎ」だった、と判明します。アピールポイントは、うさぎのビジュアルです。怖い影とのギャップを出すために、あえてユニークな姿にしました。

さらに「超絶最強ロボ ウサギ」のフルCG 映像も制作しました。うさぎを戦闘タイプのロボットにモデリングして、もう一つの作品からの展開を楽しんでもらおうと考えたのです。

実写のための撮影は、学校の地下で行いました。寒かったのですが楽しい思い出になりました。フルCG の制作は、一枚一枚描かなければいけないので大変でしたが、やりがいがありました。先生や友人たちが、すでに制作中から笑ってくれたり、「世界観がいい」とほめてくれたりしたので嬉しかったです。



グラフィックデザイン科

ポスターのテーマは「想起-スリリング-」。
ドキドキ感がポイントです！

今年は、文庫本の作家を創起するイメージを基に「想起-スリリング-」をテーマとしたポスター制作に取り組みました。

私は、高いビルの屋上のヘリで、人が座って本を読んでいるデザインにしました。明るい青空が広がり、爽やかな風が吹き、いかにも気持ちよさそうですが、屋上に柵はありません。「本に熱中している人が、誤って動いて落ちてしまったらどうしよう」という感情を引き起こすのが狙いでした。私自身が高所恐怖症なため、「自分がここにいたら気を失う」とドキドキしながら制作し、そのたびに疲労困憊してしまいました。しかし、出来上がるにつれ「意外といい作品になってきているのでは」と思ってきたので、その苦労は無駄ではなかったと感じました。また、「恐怖」について本を読んだり、素材を集めたりしたので、自分の表現の幅を広げることができ、有意義な経験となりました。

科の皆で勉強したこの2年間は、忘れたくない大切な思い出となりました。



マンガ・アニメ科

巫女さんと子ぎつねのアニメを制作。
キャラクターのかわいらしさを表現しました！

私は「油揚げ食べたい」というタイトルのアニメを制作しました。一年生のときに神社の巫女さんと子ぎつねのイラストを描いたことがあり、それを動かしてみたいと思ったからです。ストーリーは、キャラクターのテイストを生かし、ほのぼのとした内容にしました。ある日、子ぎつねが、お供えの油揚げを食べようとして、巫女さんにたしなめられます。しかし、子ぎつねはあきらめず、巫女さんは根負けします。子ぎつねは喜びますが、「夢だった」というオチです。

制作にはRETAS STUDIO などを使いました。デジタルでも1秒間に8枚以上描かなければならず、思っていた以上に時間がかかってしまいました。それだけに、自分の描いた一枚一枚の絵がつながって、キャラクターが動いたときの喜びはひとしおでした。アピールポイントは、子ぎつねが首やしっぽを振ったときのかわいらしい効果音です。「動き」と「音」があるアニメに、様々な可能性を感じました。



デジタルミュージック科

2年間の思い出を曲にのせて演奏しました。
これからは夢と希望を忘れません！

制作展の卒業ライブは、今まで学んできた音楽の知識や技術をプレゼンする場です。長く続いている伝統なので、私たちも精いっぱいがんばろうと、準備をしました。

私たちの学科は、この2年間、曲作りを中心に学んできました。今回は自分たちで演奏するので、技術的に無理がなく、ボーカルの声を生かす曲にしようと考えました。なおかつ、聞いていて面白くなければなりません。その結果、ロック・バラード・ユーロビートと、テイストが違う3曲が完成しました。

とはいえ、バンドの練習を始めた当初は、メンバーそれぞれのテンポが合わず、苦労しました。回数を重ねるごとに、演奏が合うようになり、皆で一つのことを成し遂げた達成感を味わえました。

本番では、この学科で過ごした2年間の楽しかったイベントや、資格試験のことなど、様々な思い出を曲にのせて演奏しました。これからは、夢

や希望を忘れないで、音楽と向き合っていきたいです。



映像放送科

「夢中になることの楽しさ」を伝えたい！
ショートドラマを制作しました。

私たちは、1分くらいのショートドラマを制作しました。主人公は、読書好きな女の子です。一日かけて本を何冊も読む様子の映像で、「夢中になることの楽しさや素晴らしさ」を伝えたいと思いました。

見どころは、「時間の経過」です。主人公の左側に未読の本を置き、読んだ本を右側に積み上げました。また、ずっと背筋を伸ばして読んでいると疲れるはずなので、腕を伸ばしたり、ひじをついたり、姿勢を変えてみました。机の上の飲み物や食べ物の減り具合でも、時間が経過していることを表現しました。ページをめくる環境音や、ゆったりしたBGMも使用。その他にもグループ内で様々なアイデアが出たのですが、スケジュールの関係で、シンプルな内容になりました。

制作する際に、プロ用のカメラやマイク、照明などの機材を使うことができ、貴重な経験になったと感じています。皆の協力もあって、理想に近いド

ラマを完成させることができ、素敵な思い出になりました。



音響制作科

**コミカルなドラマを制作。
BGMと効果音で気持ちを表現しました!**

私たちのグループは、15分くらいのドラマを制作しました。特徴は、セリフがないことです。俳優たちの迫真の演技と選りすぐったBGM、インパクトのある効果音で気持ちを表現しました。内容は「コミカルな復讐劇」です。主人公が好きな女の子を映画に誘おうとするのですが、ライバルが投げたバナナの皮を踏んで転んでしまいます。手に持っていたチケットは舞い上がって、ライバルの手に。怒った主人公は、後日、ライバルを暗い部屋に誘い込みます。そしてお化けに変装して、ライバルの背後に回り込み、肩をガシッとつかんで、振り向かせて脅かします。ライバルは逃げ出し、主人公は女の子と仲良くデートに行くのでした。スタッフは総勢15人。音響担当は、バナナで転ぶ音やチケットが飛ぶ音、お化け屋敷の怖さを伝える音に力を入れました。照明をはじめ、それぞれの担当ごとに奮闘したかいがあり、クスッと笑えるドラマになりました。



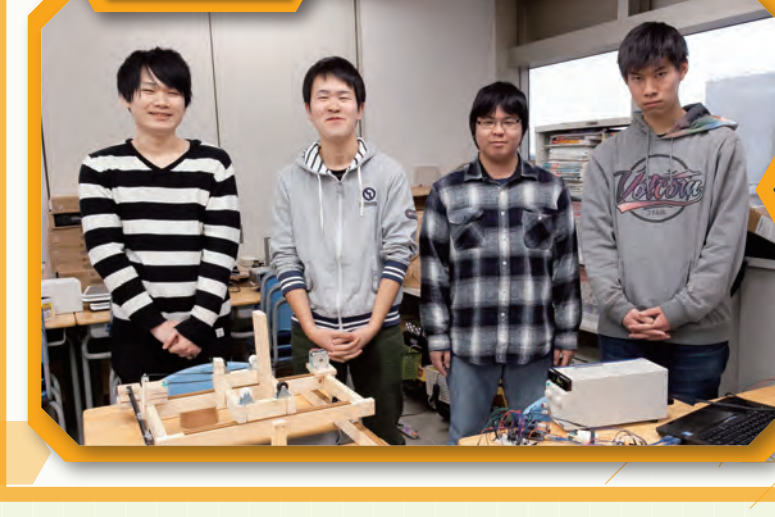
デジタル家電科

**「電動カーテン」と「逃げる目覚まし時計」
に挑戦しました!**

私たちのグループは、2つの家電を制作しました。一つは「電動カーテン」です。光センサーを搭載したため、日光が当たると自動で開き夜に閉じます。もちろん、手動スイッチとリモコンでも動くようにしました。もう一つは「逃げる目覚まし時計」です。超音波センサーが近づいてくる人を感知して、その場から移動します。さらに、通信を使って、この二つを連動させることにも挑戦しました。

スロット付きUFO キャッチャーを制作! 2つの楽しさを味わえます。

私たちが制作したのは、スロット付きUFO キャッチャーでした。UFO キャッチャーをして、終わったタイミングでスロットが回ります。UFO キャッチャーのアームを伸び縮みさせたり、上下左右に動かすステッピングモーターのために特殊な信号を入力したり、モーターを安定させるためにノイズを削減したりするのが難しかったです。でも、諦めないでがんばったので、無事に動かすことができました。本当に良かったです。



電気工事科

**盤工事とシーケンス制御に挑戦!
安全性や品質の向上を心がけました。**

私たちの科は、盤工事とシーケンス制御に挑戦しました。盤工事とは、一般住宅や店舗と小工場などの複合建物の電気設備の配線を実習盤に行う工事です。照明をはじめとした電気器具類などが所定の場所に設置できるように、打ち合わせをしなが進めます。図面がない状態からのスタートだったので、一から考える必要がありました。私たちの日常生活になるべく近づけた展示にすると同時に、安全性や品質の向上を心がけました。工夫したところは、タイムスイッチです。設定した時間に、電灯が点いたり消えたりします。もちろん、手動でも点灯や消灯ができるようにしました。シーケンス制御は、工場や変電所・発電所でも使われている回路です。回路接続が複雑だったり、接続が正しくても接触不良だったり苦労しましたが、やりがいもありました。科の皆でコミュニケーションをとりながら、実際の仕事場のような雰囲気の中で完成させることができました。良い経験になりました。



機械CAD設計科

**非常食や酸素ボンベも収納できるベッド。
大地震を感知するとシェルターに!**

私は、シェルターになるベッドを企画・設計・モデリングしました。クイーンサイズのベッドの下には、非常食や酸素ボンベが収納できるスペースを設置。エレベーターのシステムを組み込んでおり、大きな地震が発生すると、壁がスライドしてシェルターに変形します。壁には六角形を隙間なく並べたハニカム構造を採用しました。30トンの重さに耐えられる強度があり、断熱性に優れ、コストの削減もできます。

設計の際に、シェルター内に角がないようにしたり、鋼材と湿度で変化する木材を組み合わせたりするところが難しかったです。日本家屋に対応できるように、ベッドの天蓋が高くなり過ぎないようにもしました。

私は高校生のとき、石巻で東日本大震災を経験しました。そのときから、人の命を助けることができるものを設計してみたいと考えていました。2年間学んできたことを生かして、想像していたものを形にすることができたので嬉しく思っています。



組み込みソフトウェア科 組み込みシステム科

私たちのグループは、自動運転の車の機能を簡略化した、小型四輪車を制作しました。この車は、カメラとセンサーを搭載しています。さらに画像を認識してハンドルを動かしたり、超音波で壁や物などを見つけたりできるシステムを組み込みました。その結果、人が操作しなくても、あらかじめ定められたルートを走り、障害物にぶつからないで止まる車が完成しました。

今回の制作は、授業で学んできた知識を土台として、必要な技術を補足していきました。考えていたよりも作業に時間がかかり、予定通りにいかないことも多かったですが、カメラやセンサーが単体では動いていたのに、組み立てたら稼働しなかったこともありました。しかし、自動運転のシステムは社会の注目を集めているので、興味深く取り組むことができました。

入学したときは組み込みシステムについてほとんど知らなかった自分たちが、時代に合わせた制作に挑戦できたことを、嬉しく感じています。

カメラとセンサーで自動制御する、
小型四輪自動車に挑戦しました！



高度ITエンジニア科

RSS 提供サイトからニュースを取得して、
LED パネルで表示！

私たちのグループは、ラズベリーパイ（小型のPC）とLED パネルを使って、Yahoo! ニュースをリアルタイムに表示するシステムを制作しました。会社の休憩室や学校の食堂などでニュースが見られれば、会話のきっかけとなり、コミュニケーションが生まれるのでは、と考えたからです。またWi-Fiがあれば利用できるので、震災などがあったときの避難所でも役立つと思います。

アピールポイントは、LED の明るさや文字の色、背景色、文字を流す速度を変えることができることです。さらに、スピーカーから音を出してニュースを読み上げる機能もつけました。

工夫した点は、サーバ処理・RSS 取得・画像データ作成・音声出力などを時間差で行わせて、ラズベリーパイの負担を軽減したところです。初めてLED パネルに思い通りの表示が出力されたときは、自分たちの作業が正しかったと実感できて嬉しかったです。



建築科

海を眺めながら本が読める
スタイリッシュな図書館を設計しました！

私は、海沿いのエリアに建てる図書館を3DCAD で設計し、模型を作りました。参考にしたのは、東京都八王子市にある多摩美術大学附属図書館です。アーチを連続的に使って、スタイリッシュなイメージにしました。1階が事務所スペースで、2階は海を眺めながら読書をしたり勉強をしたりする場所になっています。模型を作成したときはアーチが多くて大変でしたが、自分の理想とするものを忠実に形にできたと思いました。

人と地域がつながるゲストハウスを設計！1階は店舗、2階は宿泊施設です。

私は、1階に店舗が並び、2階が宿泊施設になっているゲストハウスを設計しました。コンセプトは「人と地域がつながる施設」でした。1階の両端は道路に面しており、通り抜けができます。その左右に連なる店舗で、地域の特産品の購入や飲食、伝統的な工芸品を作る体験などを楽しめるようにしました。ゲストハウスを設計するにあたって、必要な容積や建ぺい率などの知識を得ることができて、良かったです。



建築大工技能科

二階建ての家を岩沼市に建築！
伝統的な大工道具についての研究も。

私たちの科は、岩沼市の実習棟に週2日通って、二階建ての家を建築しました。工務店の方にプロならではの技術を教えていただきながら、クロスを貼ったり、寄棟・片流れ・切妻屋根を作ったりして、貴重な経験になりました。

制作展では、その成果をプレゼンテーションしました。実習棟を上から撮った写真や、全体を写したパノラマ写真を用いて、パネルも作りました。

私個人としては、大工道具の歴史や種類を研究しました。東日本大震災後、建築に興味を持ったとき、千年以上も経つ寺院や五重塔に魅せられ「どのような道具を使っていたのだろう」と思ったからです。実際に道具を調べてみたら、のこぎりだけでも数十種類ありました。日本古来の優れた技術を持つ大工さんたちに、お会いしてお話を伺いたくなりました。

今回の制作で、2年間の総復習ができました。実習や、科の皆で過ごしたときの写真を見て「楽しかったなあ」と思いました。



インテリア科

有名な「住吉(すみよし)の長屋」をリフォーム。
CADで細部までモデリングしました！

私は卒業制作で、大阪市にある「住吉の長屋」のリフォームに挑戦しました。住吉の長屋は、建築家の安藤忠雄さんの初期作品として知られています。三軒長屋の真ん中の一軒が切り取られ、吹き抜けの状態になっており、階段と中庭があります。それぞれの部屋に移動するためには建物から出る必要があるの、雨が降ったら傘が必要です、冬は寒さに震えなければなりません。

ここに新しいクライアントがリフォームをして住むと仮定し、希望する条件を満たせるように工夫しました。現在吹き抜けのところには、立方体を組み込んだ光屋根(通風装置付き)をつけ、自分らしいデザインにしました。また、やはり有名な建築家である小川晋一さんのテイストが好みとのことだったので、その特徴である水平に空間を連続させる要素も取り入れました。

制作期限ギリギリまでCADで細部までモデリングしたり、Photoshopで直したりしたので、納得のいく作品になりました。



国際ビジネス科

留学生の母国の地図と、
珍しいコインメダルを展示！



わかりやすい説明文になるよう、
何回も説明文を練り直しました！

コインメダルは、滅多に見られないものや、面白い形のものを紹介して、来場者の方々に楽しんでいただこうと思いました。そのため説明文は、短くわかりやすく、失礼のないように作成する必要があります。文章を何回も練り直し、先生にOKをいただいたときは、とても嬉しかったです。



「地図」という字を作品で表現
展示は爽やかな淡い色を基調に。

来訪者の方により一層楽しく見ていただくために、例えば展示資料を使って「地図」という文字を形作りました。また、先生に「外国人は赤や黄色など、どちらかというと派手な色を好むが、日本人は爽やかな淡い色を好む傾向にある」と教えていただいたので、この点も展示室の配色に活かしました。



総合情報ビジネス科

科の伝統を引き継ぎ、飲食店に挑戦！
知識を実践し、皆で団結できました。

私たちの学科は、今まで学んだマーケティングや簿記、接客マナーの知識を活かしカフェに挑戦しました。

ビジネスキャリアコースは、「抹茶カフェ」でした。和風のお店なので、色とりどりの画用紙を使ってペーパーフラワーを作り、明るい雰囲気になりました。本格的に点てた抹茶の味を、楽しんでいただけたのではないかと思います。ITビジネスコースはケーキとコーヒーがメインの喫茶店でした。お店のイメージは、「バンビの世界」にして、バンビの切り絵を壁などに飾りました。切り絵は、まつげなど、細かいところまでカッターで切り抜いた自信作です。ケーキはショートケーキやショコラなどを用意しました。コーヒーは3種類準備し、豆から挽きました。紅茶3種類とオレンジジュースもメニューに加えたので、幅広い年齢層の方々が訪れてくださいました。

より良いお店にするために、皆で団結して、授業で学んだ知識を実践できたことが嬉しかったです。



スマートフォンアプリ開発科

飲食店の日本語メニューを翻訳するスマホ
アプリを開発。ローカルグルメにも対応！



私たちは、飲食店の日本語メニューを外国人向けに翻訳するスマートフォンアプリを開発しました。カメラで撮影した文字を認識して、英語版のWikipediaにアクセスするので、画像と英文で内容を確認できます。検索したものを保管して後から見直したり、編集したりすることも可能です。

さらに、音声入力やキーボード入力もできるようにしました。それでも解決できなかったら、専用のリストに保管する仕組みです。メールやSNSを使って、速やかに誰かに相談してみるのもいいでしょう。メインのターゲットユーザーであるアメリカ人に親しんでもらえるよう、デザインには、星条旗に使われている赤・青・白を用いました。

開発にあたって、OSはiOSを採用しました。初めて関わる機能が多く、学ぶことが多かったのです。このアプリは、仙台銘菓やずんだ餅など、宮城のローカルグルメにも対応しています。この地を訪れてくださった外国の方々が、楽しく食事をする際に役立つと思いました。



情報システム科

レンタルDVDの貸出システムを制作!4店舗を一括管理できます。

私たちは、レンタルDVD 貸出システムを制作しました。
4店舗を一括管理しているため、借りたところと違う店舗でも返却可能です。DVD レンタルの特徴でもある、新作と旧作の料金の違いにも対応しています。また、同じ商品が何本もあり、それぞれに管理する必要があるため、作品コードの他にも、商品コードを設定しました。
制作は、まず定義書の作成から始めました。先生に何度も教えていただいたり、友人の定義書を参考にさせてもらったりして完成させました。一から要件定義や詳細設計をしたり、プログラムを組んだりするのは、想像以上に大変だと思いました。作っている途中に、何回も打ち合わせをして、必要な機能を追加したり、不要な機能を外したりして、定義書の範囲内で修正しました。
メンバーそれぞれが役割を果たし、システムが動いたときには、皆で喜びました。私たちがふだん利用しているレンタルシステムの構造や作成の仕方を知ることができたので、勉強になりました。



システムエンジニア科

基本情報技術者の試験を応援するスマートフォンアプリを開発!

私たちのグループは、スマートフォンで基本情報技術者試験を勉強できる、Androidアプリを開発しました。この学校のIT関係の学科では、その試験に合格することが目標の一つです。スマートフォンは日頃使うものなので、試験勉強に最適なアイテムだと考えました。
大きな特徴は、強制出題機能です。たとえ他のアプリを使っていたとしても、設定した時間になると、自動的に勉強用のアプリが立ち上がります。問題を解き終わるまでは、電話とメール以外の機能は使えません。
さらに分析機能もついています。間違えた問題が、データとして蓄積されるので、自分がどのような問題が苦手かわかります。また、「わからないボタン」も設定しました。このボタンを押すと、「苦手」としてデータ蓄積されます。できとくに問題に答えて当たってしまって、知識が身につかないことを避けるために考え出しました。授業では一人でプログラムを組んでいたのが、今回の制作で、チームで開発する楽しさを満喫できました。



ネットワークシステム科

自作サーバによるWebコンテンツフィルタリングについて研究開発しました!

私たちは、ホームページ閲覧の際、URL や内容をチェックして、不適切なものを閲覧不可にするフィルタリング機能を、自作サーバで実現しました。この研究に取り組んだ理由は、学校のネットワークにフィルタリング機能を持ったサーバがあり、興味が湧いたからです。また、自作することによって、プログラミング言語の学習に役立てようと思いました。
工夫した点は、不適切なキーワードを含んでいても、無害な単語や文章ならブロックしないことです。また、この開発のための機能が豊富なJava 言語ではなく、あえて自分たちで機能を足していかなければならないC 言語を使って、学びを深めました。
プログラムを組む際に、言葉では知っていても具体的には理解できていなかった技術用語を、偶然実践することになり、確かな知識を身に付けることができました。また、技術仕様を調べる際に、ブログやWikipedia だけではなく、英語で書かれた仕様書「RFC」を読解できたことが嬉しかったです。



ネットワークセキュリティ科

学生寮支援システムを開発!寮生活がより快適になります。

私たちのグループは、寮生活をより快適にするために、学生寮支援システムを開発しました。このシステムは、学生用と管理者用があります。例えば洗濯機を使用する場合、サイトを開くと使用状況がわかります。誰かが長時間にわたって使っていると、寮母さんが状況を確認してくれます。食事の予約もiPad でできるので、寮から離れた場所にいて、急に予定が変更になった場合も便利です。その他には、寮内の連絡欄の記入・閲覧などが対応可能です。
大変だったことは、システムの基盤づくりです。ベースとなったのは、Web アプリケーションフレームワークでした。授業では習っていなかったのですが、これがないと開発できなかったのが、がんばって取り入れました。
チームで役割を分担したり、スケジュールに合わせて作業を進めたりするなど、仕事のように制作したので、就職する前にいい勉強ができました。





2/10金 第14回 卒業制作展 彩展 ~未来を彩る~ 2/11祝



デジタルサイネージコンテストに入賞しました

Web クリエーター科2年生は、映像編集授業で映像のデジタル合成やモーション・グラフィックス、タイトル制作などの映像編集を学んでいます。授業の一環として、リコージャパン株式会社と本校が共催する「デジタルサイネージコンテスト」に応募、入賞をめざし制作に頑張りました。

応募コンテンツのコンセプトは、「東北の魅力を世界に」。
東北の魅力を日本だけでなく世界に伝え、多くの方に東北に来ていただく方法を表現したものです。

10月27日に本校視聴覚ホールで「デジタルサイネージコンテスト 最終審査会・表彰式」が開催され、下記の5名が入賞いたしました。

グランプリ「ここでみつけた美しさ」小川 智明さん
優秀賞「Good Place Sendai」菅原 涼さん
優秀賞「東北の魅力を世界へ」仲江 楓実さん
入選「Have a nice trip!」岸元 康子さん
入選「歴史・伝統×現代・食」佐藤 希帆さん



宮城・仙台アニメーショングランプリ2017表彰式

宮城・仙台アニメーショングランプリは、クリエイターの発掘や、発掘された人材とアニメーション関連産業事業者とのマッチングにより、東北地域からのコンテンツを発信することを目的として開催、今年度で9回目となります。

本校マンガ・アニメ科2年生、杵渕 夏美さんが宮城のあした部門で優秀賞を受賞しました。

作品内容は可愛いキャラクターが登場する子供向けの約1分半のショートアニメーションです。観る人は（大人でも）キャラクターの予想外の動きに「おお!!?」と驚いてしまうかもしれません。しかも1度だけじゃなく何度もかもしれません。そんなアニメーション本来の“動き”にこだわった、“動き”も楽しめるアニメーションです。



TOKYO GAME SHOW 2016に出展しました

本校では今年も9月15日（木）から18日（日）までの4日間、幕張メッセで開催された東京ゲームショウへ参加しました。

今年の東京ゲームショウは「エンターテインメントが変わる。未来が変わる。」をテーマに日本をはじめとする37の国と地域から、614の企業・団体が出展。VR（仮想現実）コーナーが設けられ、各社自慢のVRゲームや技術을展示するなど、大変盛り上がりしました。

本校では「ゲームクリエイター科」「ゲームエンジニア科」「デジタルミュージック科」の学生が協力作成したオリジナルゲームと「CGクリエイター科」の作品を展示しました。

出展したゲームは、
・雪だるまのキャラクターを操作するミニゲーム集「Winter Festival」
・アルファベットやカタカナ等の文字の形をしたクッキーの周りをぐるぐる回って一人称文字当てをする「ワード クッキーズ」
・ゲーム当初でいきなりボス戦のアクションゲーム「クイコン クイックコンタクト」
・Oculus Rift を装着してプレイするVR オープンワールドFPS3D アクションゲーム「Different world」
の4作品。

15日・16日のビジネスデイにはゲーム業界で活躍している先輩

たちがブースに立ち寄り、後輩が制作した作品の出来を確認、先生に近況報告をしていました。また、本校ブースに立ち寄り試遊してくださった皆さんには、本校学生が説明していました。



第26回 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！

今年で26回を迎える「定禅寺ストリートジャズフェスティバル in 仙台」が9月10日（土）、11日（日）に開催され、音響制作科と映像放送科の学生がスタッフとして参加しました。

両日とも、タイトルにある定禅寺通りをはじめ、ビルの前や公園、広場、アーケード内等のいたるところがステージとなり、様々なジャンルの音楽が街中に満ちあふれていました。

お揃いのTシャツを着込んだ学生たちは、数人ずつステージに分かれ、音響制作科の学生はPA*アシスタントを、映像放送科の学生は

ディレクターを担当。プロのPAさんの指示のもと各ステージで円滑に演奏できるようスタッフとして活躍しました。

現場では他校の学生と一緒に、観客の交通整理をしたり、受付で募金の呼びかけをしたりと、PA アシスタントやディレクター以外の仕事も体験しました。楽しそうに音楽を聴く観客の表情を間近で見る体験は、ステージを作る学生たちにとっても刺激になったことでしょう。

※ 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。ここでは、いわゆる音響さんと呼ばれる方のこと。



知能ロボットコンテストフェスティバル 2016記録ビデオ撮影

6月18日（土）と19日（日）の2日間にわたり、スリーエム仙台市科学館で「第26回 知能ロボットコンテストフェスティバル 2016」が開催されました。

このイベントは、学生や社会人が自作したロボットで競技を行う「知能ロボットコンテスト」と、小中学生がロボットを丸一日体験する「ロボコンジュニア」の二つのイベントから構成されています。

映像放送科では、毎年行われる「知能ロボットコンテストフェスティバル」の記録ビデオ制作の協力をしており、14日は事前の下見、15日は撮影本番でした。初めての実習となる1年生たちは、プロ仕様カメラやiPadなど、あらゆる撮影ツールを使って、全国から参加しているチーム

の自慢の自作ロボットを撮影。自分でポジションやアングルを決め、ときには、仲間と相談しながら思いのショットを求めて、ロボットにレンズを向けていました。

会場では前日まで動いていたロボットが本番で動かなくなったり、動きが面白いロボットが登場したり、様々なドラマが溢れていました。

学生たちは初めての実習ということもあり、「撮影の位置取りの難しさ」や「競技者や観客に配慮する動き」、「多方面の画をとること」、「フットワークを軽く、機転を利かせて撮ること」などの反省点や次回の課題を見つけたようです。授業とは違う現場での撮影は学生たちの成長に繋がりました。



MOS 世界学生大会2016表彰式!

6月3日(金)に「MOS / ACA 世界学生大会2016」表彰式が東京・有楽町にある東京国際フォーラムで執り行われました。

昨年度の MOS 国内エントリー者数は約4万人でしたが、その中から、総合情報ビジネス科ビジネスキャリアコースの村上拓夢君が Excel 部門で、機械 CAD 設計科の城間剣君と寺澤直輝君の2名が

PowerPoint 部門で見事入賞を果たし表彰されました。さらに寺澤君は世界大会の日本代表候補にも選拔され、書類審査・Skype 面接と進みましたが、あと一歩のところで日本代表を逃しました。

3 人ともおめでとうございます。



3年連続“大賞”を受賞!「2016 みやぎ建築未来賞」

今回で22回を迎える「みやぎ建築未来賞」。この賞は、将来の建築士をめざす若者のために、創意工夫と発表の場として宮城県の実業高校、専門学校、短期大学の学生による競技設計を行う、一般社団法人宮城県建築士事務所協会が主催の歴史のあるコンペティションです。

今年の設計テーマは『地域産木材を使った水辺のある空間』。木の温もりと水辺の調和を図った、建築物や街づくりなど数々の力作が出品され、10月28日(金)に、仙台駅前のアエル2階アトリウムで建築未来賞の表彰式が行われました。

本校からは、建築科の学生2チームの設計作品が大賞と仙台市長賞を受賞。大賞は3年連続、仙台市長賞は2年連続という快挙を達成しました。大賞を受賞した「attractive -新大手門-」は井戸 陽斗君、武田ちとせさん、菊池林太郎君、高橋祐葵さん、高橋花菜さんの5名による作品。広瀬川を眺め歩くことができるアーケードが連なる仙台城址観

光の玄関口として、観光客や市民を引き寄せるシンボルとなる門状の建物。そのスケールの大きなコンセプトと設計への取り組みが高く評価され、また、イメージを具体化したジオラマ模型や CG イラストを使った提案力も好評を博しました。

授賞式では、製作メンバーの井戸君がセレモニーのオープニングを飾るテープカットに参加。その後、授賞式では5人揃って表彰を受け、賞状やトロフィー、副賞を頂きました。また、仙台市長賞を受賞した「主役は君〜七郷堀クラフトファクトリー」は、山内菜緒さん、遠藤優介君、坂本理華さんの3名による作品で、伊達政宗が築いた若林区を流れる歴史ある水路「七郷堀」沿いに、伝統工芸や食文化を体験できる木造の建物群を築こうというもの。七郷堀周辺にあった職人街を現代の感覚で再現し、伝統の継承と地域コミュニケーションの場として街づくりに取り込んだコンセプトが高く評価されました。



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。

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

電 話 / 022-224-6501 (代表) FAX 022-222-6695 発 行 / 平成29年3月15日