



同窓会 会報

第34号

学校法人 日本コンピュータ学園

東北電子専門学校

Tohoku Computer College

卒業生のみなさんへ

GREETINGS



同窓会会長 菊田 正信

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

皆さんは、この春から社会人として、新たな一歩を踏み出します。社会に出る期待や喜びとともに、戸惑いや不安も感じているのではないのでしょうか。私も当時を振り返ると、新しい社会生活に果敢に挑戦してみようという気持ちと、なんとも言えない心細さを感じていました。

そのうえ、昨年から新型コロナウイルスが流行しており、医療や経済をはじめ社会に様々な問題が生じています。さらに東北地方は2011年東日本大震災から10年経ても、完全には復興していません。この先どうなるのか、心配な方もいるのではないのでしょうか。

しかし、若い皆さんは、このような厳しい状況のなかでも、勇気や情熱、柔軟な視点を持って、未来を切り拓いていくことができるはずです。本校で培った知識や技術、精神力を発揮すれば、どんな困難も乗り越えられると信じております。

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。

勇気や情熱、柔軟な視点を持って、若者らしく未来を切り拓きましょう。



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。

世界は新型コロナウイルスの感染拡大を契機として、いま大きな変革の時を迎えています。「ニューノーマル」をキーワードに、テレワークやオンライン会議などインターネット技術を活用した新たな働き方が求められております。また同時にAIやビッグデータ、IoTなどの情報通信技術（ICT）の進化により私たちの生活も大きく変わろうとしています。皆様が本校で学んできたIT技術がますます必要とされる時代が広がってきております。

皆様にはこうした時代を前向きに捉え、社会への第一歩を踏み出していただきたいと思っております。しかし、新入社員にいきなり大事な仕事を与えられるわけではありません。たとえつまらなく思える仕事にも一生懸命に取り組む人にこそ、さらに重要な仕事が継続してくるといえます。ですから、どん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。

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。



校長 吉田 博志

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能を習得されました。先生方や仲間との交流で、人間的にも目覚ましく成長され、とても頼もしく感じています。

しかし、学びはこれからも続きます。仕事を覚えることはもちろん、学生時代とはまた違った社会のルールも身につけなければなりません。新しい環境では、自分の考えどおりに進まなかったり、理不尽な思いをするときもあるでしょう。しかし、投げやりになったり、焦ったりしないでください。様々な出来事が、学びを深め、気づきや知恵を得ることにつながります。この学校生活で仲間と切磋琢磨し、行き詰まり、助け合いながら乗り越えてきた経験は、きっと皆さんを支えてくれるはずです。それでもストレスが続くときは趣味を見つけて集中したり、散歩をしてリフレッシュするのもいいですね。心身の健康を大切にしながら成長し、実り豊かな人生を築いていきましょう。

また、気軽に遊びに来て、近況などを報告してください。先生方も、皆さんにお会いできるのを、楽しみにしています。

これからも成長を続け、実り豊かな人生を築いていきましょう。

先輩からのメッセージ

新社会人の心得

① 今の仕事と、やりがいについて教えてください。 ② 仕事をするうえで、気をつけていることは何ですか。 ③ 人間関係を円滑にするために、どのようなことに気を配っていますか。 ④ 社会人生活で、どのようなことが大変ですか。事前に準備をしておけばよかったことなどありましたら、教えてください。 ⑤ オフの時間はどのように過ごしていますか。 ⑥ 新社会人になる後輩の方に、メッセージをお願いします。

佐藤 礼さん 2018年度 スマートフォンアプリ開発科 卒業 株式会社シー・エス・イー



- ① Android、iOS、Webのアプリ開発を行っています。設計書を見ながら画面作成、APIを使用したサーバーとの通信処理作成など、やることは多いですが、アプリがリリースされてユーザーに利用されているのを実感するとやりがいを感じます。
- ② お客様や他の開発者と認識を合わせることです。実装したものが本来求められている仕様と違っていると、作業が手戻りになってしまい、無駄に時間を割いてしまいます。少しでも疑問に思ったら、認識合わせを必ず行うように心がけています。
- ③ わからないことを積極的に質問する、飲み会に参加するなど、会話のきっかけを作るようにしています。1年目の時に、先輩だけでなく、役員さんや部課長さんにも積極的に話しかけたことで、現在も会話しやすい空気を作ることができました。
- ④ 年末調整など、社会人なら当たり前に行う手続きについて何もわかっておらず、仕組みを理解するのが大変でした。今まで親任せにしていたものが一気に自分に降りかかってくるので、

社会人になったら行う手続きについて調べておくと、後々役に立つと思います。

- ⑤ 基本的にゲームをしています。スマートフォンのゲームアプリや、Switchのゲームを遊んでいます。今は新型コロナウイルスの影響で外出を控えているので、最近はゲームをする時間が増えてきています。
- ⑥ 新型コロナウイルスの影響で社会全体の流れが変化しつつありますが、気落ちせずに頑張ってください!学校の授業や自主学習で学んだことを自分のスキルとして身に着けることで、自分をアピールできる武器になります。陰ながら皆さんのことを応援しています!

石神 晴哉さん 2018年度 ネットワークセキュリティ科 卒業 東邦情報システム株式会社



- ① ネットワーク機器やサーバ、クライアント機器などのインフラ設備の運用管理が主な業務です。ネットワークやサーバはシステムを構成する土台となるため、システム全体を支える大切な業務だと実感しながら仕事をしています。
- ② 仕事の優先順位をつけて、スケジュールに遅れが出ないように気をつけています。役割分担をして仕事を進めるため、他の担当の進捗に遅れが出ないように自分のやるべきことや周りの状況を把握しながら仕事を進めています。
- ③ お互いにコミュニケーションをとりやすくするために、朝の挨拶はきちんとするようにしています。状況にはよりますが、明るい雰囲気会話することでその場の雰囲気を和ませることも大切だと思います。
- ④ 会社に就職して感じたことは、仕事の時間は限られているということです。基本的に労働時間は1日8時間であり、その中で仕事を進めていく必要があります。効率よく仕事をしないとあっという間に1日が終わってしまうため、正確かつ素早

く行動するなど効率性を高めることが大変だと感じます。仕事をする中で文章を書く機会がありますが、文章を早く書けるように練習をしておくべきだったと思います。

- ⑤ 普段は椅子に座っていて運動不足気味なので、週末はキャッチボールをしたり、ドライブに出かけることで心と体のリフレッシュをしています。
- ⑥ 新しい環境に変わり、周囲の雰囲気やスピード感が変わると感じます。まずは周りの人たちと挨拶や会話をする事で自分のことを知ってもらったり、相手のことを覚えることで環境に馴染むことが大切だと思います。睡眠を除くと1日の約半分は勤務時間ですので、できるだけ楽しく仕事ができるようにしていきたいです。

五十嵐 あい さん 2019年度 機械CAD設計科 卒業 日本ファインセラミックス株式会社



- ① セラミックスの図面の作成です。お客様からいただいた図面をもとに、各工程で使用する図面を作成しています。図面作成時に、現場の方々からの意見や先輩のアドバイスを参考に、より見やすい図面を作成できたときにやりがいを感じます。
- ② 優先順位です。図面の難易度や周りの状況を見ながら、スムーズに作業が進むよう気を付けています。どうしても自分で判断できないときには先輩に何を優先すべきか聞くようにしています。優先順位を決めることは自分自身に納期を意識させ、守ることにつながるので大切にしています。
- ③ 言葉に気を配っています。特に“おはようございます”と“ありがとうございます”の二つです。当たり前ですが、感謝の言葉を相手にしっかりと伝えることが人間関係を円滑に進めるシンプルな方法だと思います。
- ④ 会社によりませんが、手書きで書類を作成する機会が意外と多

いので、字を丁寧に書くことや、一般常識レベルの漢字は覚えておいて損はありません。

- ⑤ 旅行や映画を観に行くことが多いですが、今はコロナウイルスで思うように身動きが取れないので、家で映画鑑賞や、友人とオンラインゲームをすることが多いです。コロナウイルスがおさまったら仕事帰りに映画を観に行ったり、オフの時間を有意義に過ごしたいです。
- ⑥ はじめての場所や環境に慣れるまで、精神的に疲れることが多いと思います。自分の中でオンとオフをしっかりと使い分け、充実した生活を送ってください。

シクダル・サビット・セリム さん 2016年度 国際ビジネス科 卒業 株式会社ARCA



- ① 自社製温水洗浄便座の海外向け販売です。東南アジア諸国やCIS加盟国、ヨーロッパ、アメリカなどの陶器(便器)製造業者やサニタリー製品販売会社などに日本からメールや電話でアプローチし、商談のためにその国々に出張したりします。様々なお客様とやり取りできることやチームとして販路開拓していくことにやりがいを感じています。
- ② 「言葉遣い」と「価値観」です。社内に15ヶ国の社員がいて、それぞれの価値観や文化、物事の考え方が異なるため、各々の価値観を尊重しながら言葉選びに工夫しています。また、部下を指導する時はなるべく分かりやすい内容で指導するように努力しています。
- ③ 社内では同僚や部下の話をよく聞き、困っていることがあったら、ときに周囲を巻き込みながらサポートしています。また、お客様には、常に誠実さを心がけています。直接会ってお話しできない場合は、電話やメール、Web会議サービスなど、状況によって使い分けしています。
- ④ 計画的に仕事を進めても、相手は海外のお客様であって、突然、変更事項が発生したり、担当者となかなか連絡がとれな

かったりすると、海外出張や他の仕事、プライベートにも影響が出てしまいます。公私とも、スケジュールに余裕を持つ大切さを感じます。そういうこともあって、入社時期に考えていた通信課程大学の入学や資格取得などの勉強の時間が、なかなかとれません。学生のときに今取りたいと考えている資格を取っておくべきだったと後悔しています。

- ⑤ 仲間とドライブに行ったり、映画鑑賞をしたりしています。また、最近はゴルフを始めたので、上手くなるようにゴルフの練習もしたりしています。
- ⑥ どんな仕事でも、できるようになるまで時間がかかります。時には我慢も必要です。失敗を恐れず一方を踏み出さない限り、成長はできません。失敗しても損はない、その経験を次に活かせるからです。みなさんも頑なににならないで、柔軟に新社会人生活をおくってください。

鎗目 夏帆 さん 2019年度 Webクリエイター科 卒業 株式会社メンバーズ メンバーズキャリアカンパニー



- ① メディアサイトの運用と改善です。記事の校閲や「Google Analytics」を使った分析、SNS運用、広告対応やバナー作成などをWebのことを幅広く行います。そのため、仕事量が多く大変ですが出来たときは常駐先の方から感謝の言葉をもらったり、こちらは派遣社員なのに仲間として話しかけられたりするとやりがいを感じます。
- ② 焦らないということです。最初の頃は突然仕事を頼まれた際に気持ちが焦ってミスをしてしまったのですが、それ以来焦らないということを念頭に仕事をしています。今はミスもなく締め切りなどにも間に合うようになり、色々と頼まれるようになりました。
- ③ 素直でいることです。ミスをした際や自分に非がある時に素直に謝り報告するというのを必ずするようにしています。
- ④ 話し方やマナーが大変でした。いきなりディレクターとして仕事を始めて、メールや受け答えの仕方などで引っかけ

ました。ディレクターは先方にメールを送ったり、お話をしたり、マナーが大切になる業務でとても苦労しました。これは、まだまだ未熟だと思っている部分なので、事前に準備や練習をしていればよかったと思っています。

- ⑤ 多趣味なので色々しています。お絵かき、散歩、ゲーム、楽器の演奏、サイクリング、筋トレ、料理など様々です。
- ⑥ 入社したては不安ですが、きっと頑張ろうとしている人にはまわりの人はサポートしてくれます。努力しても無駄なことなんてなくて、努力していれば絶対なんとかなると思います。きっと大丈夫でしょう。応援しています。

学科紹介

インテリア科

映画の舞台となった街並みを模型で再現。パステルカラーの家壁にこだわりました!

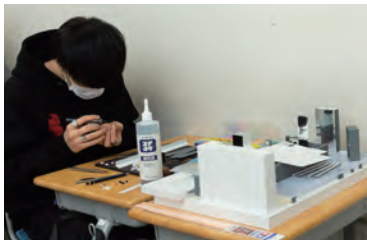
私たち3人は、フランス北東部にあるコルマルという町を模型で表現しました。コルマルは、石畳の道と中世やルネサンス初期に建てられたハーフティンバー様式の木造の家々が特徴で、ディズニー映画やジブリ映画の舞台ともいわれています。その魅力的な景観を、高い再現度で模型にしたいと思ったのです。

模型の大きさは1/100です。一人ずつ家2軒とその周囲の道などを担当しました。

こだわったのは、コルマルの街並みの大部分を占めるパステルカラーの家壁です。混ぜる色の組み合わせを工夫し、何回も塗りなおすことによって、理想の色を作ることができました。

また、ハーフティンバー様式の家々は、外壁に柱や梁、筋交いが露出している構造のため、カッターで細かく切る必要があり、とても時間がかかりました。

今年は新型コロナウイルスの影響で授業がオンラインになり、作業に遅れがでてしまいましたが、グループで初めて制作に挑戦できたので楽しかったです。



CGクリエイター科

After Effectsを駆使して映像作品を制作。不思議でカラフルな世界を表現しました!



私たちは、「Stray Into」という約3分の映像作品を制作しました。主人公の女の子が、学校帰りに自分のスマホから「バグの世界」に招待される冒険物語です。勾当台公園が池になっていたり、アーケードを歩いている人が異星人になっていたり、ありえない仙台の街の景色が展開します。

この内容を選んだのは、私たちがAfter Effectsを使うのが好きで、その技術を存分に使ってみたいと思ったからです。モーショングラフィックスやイラストを、実写映像に合成させたことによって、不思議でカラフルな世界が表現できたと考えています。

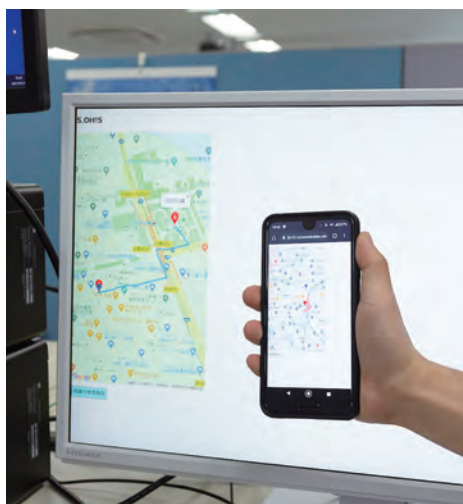
大変だったのは、撮った映像に素材を合成する際のマスク抜きです。カットによっては1フレームごとに、手で抜きました。そのときは作業量の多さに、気が遠くなりそうでした。

この制作にあたって、実写合成に時間をかけて挑戦したことは、良い経験となりました。また、学科での学びの集大成として、自分たちの好きな表現の仕方で作成することができて、満足しています。



システムエンジニア科

地図投稿型SNSを制作。リアルタイムな情報提供で、安全な避難をサポートします!



私たちのチームは、地図投稿型SNSを制作しました。

日本各地で地震や台風、大雨、大雪などの自然災害がしばしば発生しており、避難するには、二次災害を避ける必要があります。災害発生後の地域の情報を共有できるシステムがあれば、より早く安全な行動ができるのではないかと思います。

このアプリを開くと、地図とともに投稿閲覧画面が表示されます。その地域に携わる行政の方々や住民の方々は、避難所の収容可能人数や、付近の土砂崩れ、道路の渋滞、津波の状況などを投稿します。避難している方は、このアプリを見て、危険の少ない最短経路を選ぶことが可能です。

開発には、JavaScriptという授業では習ったことのないプログラミング言語を使いました。ネットや本で調べることが多く、最初は苦労しましたが、仲間と協力し合い、少しずつシステムが形になったときは喜びを感じました。先生方が「着実に進んでいるね」と、声をかけてくださったことも、嬉しかったです。



WEBクリエイター科

オーディオ専門店のWebページをリデザイン。高級感と使いやすさにこだわりました!

私の科のテーマは、徒歩圏内にある店舗と交渉し、悩みを聞いて、Webページをリデザインするというものでした。今年度は新型コロナウイルスの影響で、なかなか店舗に行くことができなかったため、メールを活用することになりました。

私は、オーディオ専門店のWebページに初挑戦しました。美容室や飲食店のWebページを作ってきたので、あえて私が全く知らないジャンルを選んだのです。

オーディオ専門店の特徴は、高額な商品が多いところだと思いました。そのため、高級感のあるデザインにしました。さらに、豊富な情報を、より見やすくするには、どのようにしたらいいか考えました。その一つが客層の中心になる高齢の方々への配慮です。文字を大きくして、操作がわかりやすいように工夫しました。また、コントラストが高いと目がチカチカするので、白を灰色にするなど色の調整もしました。

卒業する前に、新しいジャンルのWebページについて研究することができて、良い経験になりました。



モバイルアプリケーション科

NFCタグとMS Outlookを利用した出席管理システムを制作。低コストで導入できます!

私たちは、Near field Communication (NFC) タグとMicrosoft (MS) Outlookを利用した、出席管理システムを制作しました。出席した際に、教室内に設置してあるNFCタグに学生がスマートフォンをかざすとアプリが立ち上がり、先生のパソコンのMS Outlookに出席情報がメールで送信される仕組みです。

アピールポイントは、このシステムを導入する経費を低く抑えられることです。パソコンは学校にありますから、あとはNFCタグを用意するだけですみます。また、アプリの操作は、よりシンプルになるよう工夫しました。動くようになった後、そのコードをどう書き直すと動作がさらに軽くなるか試行錯誤した日々は、とても楽しい思い出です。

大変だったのは、出席を集計する表の作成です。MS Outlookのプログラミング言語としてVisual Basic Application (VBA) を使用する必要があったのですが、初挑戦だったので、慣れるのに時間がかかりました。その他にも様々な問題に直面しましたが、そのつど解消することで達成感を得ることができました。



ゲームエンジニア科

超人的なジャンプやダッシュで爽快感を楽しめる3Dアクションゲームを制作しました!



私たちのチームは、ステージの中で現実世界ではできない超人的なダッシュやジャンプを繰り返しながら、落下しないように障害物を避け、ゴールをめざす3Dアクションゲームを制作しました。日頃からアクションゲームを好んでするメンバーが集まったため、今までのゲームの経験を生かせると思ったからです。

このゲームのアピールポイントは、難易度と爽快感の両立です。ステージが朝のシーンから昼、夜へと変わるにつれ、難易度が上がります。それとともに、マウスやキーボードを操作しながら、より超人的なダッシュやジャンプをしていくことになります。迫力あるシーンがスピード感たっぷりに遷移することで、ユーザーは爽快感を味わえるはずです。

さらに楽しめるように、ジャンプのときは青い羽を散りばめるなど、アクションに合った演出にもこだわりました。

私たちの考えたステージやギミックなどにプレイヤーの方々が苦戦し、それでもクリアする様子を見て、作ったかいがあったと思いました。



ゲームクリエイター科

仙台観光アプリを企業と共同開発!2Dのイケメンと観光でき、謎解きも楽しめます。



私たちは、株式会社ヒノタと地域密着型の仙台観光アプリを開発しました。このアプリは30代から50代の女性をターゲットとした、スマートフォン向けのノベルゲームです。プレイヤーが、コース内の観光地やグルメスポットに着くと、スマホの中のイケメンキャラクターが、その場所の説明をします。プレイヤーは、デート感覚で市内を観光でき、謎解きも楽しめます。

工夫した点は、スムーズに使ってもらうために、アイコンを視覚的にわかりやすくしたこと。また、GPS機能実装の際に、比率計算を用いて画像上に現在位置を表示させました。Application Programming Interface (API) を使えば簡単に機能実装できますが、提供している企業が仕様変更をしたり、提供を停止した際に、アプリに不具合が生じて、お客様にサービスを提供できなくなるリスクを回避したのです。

この制作で、プロの現場におけるアプリ開発の流れや考え方を学ぶことができました。また、授業で習ったことのない技術も修得できたので、今後に活かしていきたいです。



デジタルミュージック科

音楽には離れている人と人をつなぐ力がある!無観客ライブをインターネットで初公開。

私たちの科は、例年、卒業制作展でライブをしてきました。しかし、今年度はコロナ禍のため、インターネットでライブを公開することになりました。

全体の流れは、科の伝統どおりです。まず各グループがオリジナル曲を発表。最後に科のメンバー全員で既存の曲を演奏しました。みんなで選んだのは、どの年代でもなじみやすいジャズやJ-POPなどです。メドレー形式にして、飽きのこない演出や、曲のスムーズな切り替え、ハモリのバランス、振り付けなどにこだわりました。

無観客ライブをするのは初めてだったので、どのような雰囲気になるか不安でした。しかし、事前録画ということもあり、自分たちの納得のいく演奏ができたと感じています。

音楽には、離れている人と人をもつなぐ力があります。私たちの好きなアーティストの方々も、ライブ配信や過去のライブ映像の公開などで、元気づけてくれました。私たちのライブを観てくださった方々も、元気になってくれていたら嬉しいです。



デジタルデザイン科

人生ゲームのような、すごろく系ボードゲームを制作しました。自分が作りたかったものなので、とてもワクワクしながら完成させることができ、満足しています。

私が卒業制作として取り組んだのは、女の子向けのアニメ番組のポスターです。主人公の女の子は、絵を描いて人を助けるので、ペンのデザインにこだわりました。

部屋に置いて飾る紙製の「ライトインテリア」を作りました。デザインを幾何学模様につつつ、階段のように段差をつけたので、立体感を出すことができました。

絵本調のショートアニメーションを制作しました。男の子が主人公の、ほのぼのとしたストーリーです。自分の書いたイラストが画面上で動くのを見て感動しました。

卒業制作は、架空の会社の広告やイベントのポスターです。それぞれの会社のイメージや、意図をくみ取ってデザインしました。自分の思いどおりに表現できて嬉しかったです。

私はある小説からインスピレーションを得て、魔女のイラストを描きました。顔や服装、ポーズ、背景などが難しく、自分の技術をより向上させたいと感じました。

詐欺被害防止啓発ポスターを制作しました。詐欺師の表の顔と裏の顔の表現に苦心しました。赤や黒、黄色を多く使ったので“危険”な雰囲気が演出できたと思います。



ネットワークセキュリティ科

情報処理技術者試験対策ゲームとWebサイト!セキュリティはワンタイムパスワードで。



私たちは卒業制作として二つのゲームと、それらを公開するWebサイトを作成しました。

まず一つのゲームは、情報処理技術者試験のネットワーク分野の午後問題を、シナリオに落とし込んだ学習RPGです。ネットワークエンジニアの主人公を操作して、ネットワークの設計や、社内で起きるインシデントを題材にした問題を解いていきます。

もう一つのゲームは、情報処理試験の午前の問題を解くことで敵のモンスターと戦い、進んでいく学習ゲームです。戦闘で入手した経験値やアイテムでキャラクターを育成したり、ガチャを引いたりすることができます。

Webサイトの管理者画面では、ユーザーの管理や、お知らせなどのサイト内データの操作が可能です。利用者画面では、ゲームの達成状況やお知らせを確認できます。また、セキュリティ向上のために、スマホアプリを用いたワンタイムパスワード認証も取り入れました。

この卒業制作をととして、ゲームやWebサイトを構築するための技術知識が、確実に身についたと感じました。

ネットワークシステム科

Kali Linuxを使用してセキュリティを検証。セキュリティ分野の知識が深まりました!



私たちのチームは、Kali Linuxというソフトウェアを使ったセキュリティ検証を行いました。Kali Linuxとは、多くのハッキングツールが使用できるLinuxのディストリビューションです。今後、社会に出るにあたり、セキュリティ分野の知識を深めようと思いました。

このソフトは、実際にセキュリティ攻撃にも使われているので、法律に触れないよう、先生に相談しながら使用することにしました。

最初にソフトウェアをインストールしたのですが、海外製のため英語の説明を理解する必要があり、手間取ってしまいました。しかし、無事に完了し、コマンドが実行でき、結果が正しく表記されたときは、嬉しかったです。

仮想環境をダウンロードして、実際にパスワードを奪取してみると、場合によっては数分でできました。OSの脆弱性も簡単にスキャンでき、その恐ろしさを感じずにはいられませんでした。

この検証で、パスワードや個人情報を厳重に管理が必要があると、あらためて思いました。

音響制作科

CMのパロディと再翻訳の紙芝居、カラオケ大会に挑戦! チームワークが深まりました。

私たちの科は、卒業制作として、CMのパロディと紙芝居、カラオケ大会に挑戦しました。

CMのパロディは、面白くて思わず笑ってしまう某企業のCMを選び、カット割りやカメラアングルを、できるだけそれに近づけました。先生に出演していただいたことも、嬉しい思い出になりました。

紙芝居は、「三匹の子豚」を、英語や韓国語など様々な言語に翻訳して、再度、日本語に翻訳したものです。意味がわからないストーリーになりましたが、それが面白さでもあります。

カラオケ大会には、映像放送科の方々にも出演していただきました。私たちは出演しましたが、ハウリングしないように音響機器を調整したり、フルコーラスの音源を短く編集したりもしました。2年間学んできた音響や映像、照明の知識や技術を活かすことができたと思います。

この制作では、一人が何役もこなしたため、大変なこともたくさんありましたが、チームワークを深めることができました。



映像放送科

ミステリー映画「回想」を制作。映像放送科15人全員がマスクを着用して出演しました!

科の全員で、約40分の映画「回想」を制作しました。主人公がある一つの事件を回想するという内容なのですが、その主人公は実は危険人物だったという結末です。

制作にあたって、今回はオンライン制作展のため、少し難解で長くてもいいのではないかと考えました。その結果、撮りたいエピソードやシーンをたくさん詰め込み、展開がとても早くなってしまいました。撮影時に確信がもてなかったシーンが、意外とうまく次のシーンにつながったときは、ほっとしました。

苦勞したのは「死神」の演出です。CGを使わないことにしたため、衣装をはじめとした演出が難しく、カメラの技術に頼ることになりました。

また、今年度は、コロナ禍のため、授業や就職活動にも影響があったなか、みんなよくがんばれたと思います。撮影も、感染者を出さないように、全員がマスクをして行いました。

映画の完成とともに「映像放送科15人全員の映画出演」という目標も達成でき、嬉しく思っています。



機械CAD設計科

コミュニケーションと掃除ができる「ぐりもくん」をCATIAでモデリングしました!



私は、コミュニケーションがとれて、掃除もできるロボット「ぐりもくん」を企画して、3DCADのCATIAでモデリングしました。フォルムは、人型ロボットとロボット掃除機が合体したような形です。名前も、GuideとRemoveのアルファベットを組み合わせることで、機能と関連付け、覚えやすいようにしました。

ぐりもくんが活躍する場所は、ホテルなどのロビーです。顔がディスプレイになっているので、会話に合わせて表情を変えられます。また、案内機能も搭載しており、ホテルの館内図や観光情報などをディスプレイ表示して、音声でアシストします。それ以外の時間は、掃除をしてくれます。

こだわったのは、足にあたる駆動輪です。自分自身の重さに耐え、掃除をしながら多少の段差を乗り越えるために、強度があり、多方面に動けるオムニホイールを採用しました。

私はロボットが好きで、いつか設計してみたいと思っていたので、多くのパーツを一つにまとめて完成させたときは嬉しかったです。

建築科

東北電子専門学校をArchicadで再現!高層建築物の構造が理解できました。



私たちのチームは、東北電子専門学校をArchicadで再現しました。鉄骨鉄筋コンクリート構造(SRC造)の高層建築物の構造を理解したいと思ったからです。

大変だったのは、設計図の読み取りでした。地下1階から15階のビルの中に、教室がたくさんあるうえ、矩計(かなばかり)図と建具表に寸法の記載のない柱などは、巻き尺で測量する必要があったからです。

また、4階のフロアをリノベーションすると仮定して、別のレイアウトを考えてみたりもしました。

良かった点は、役割分担をしたので細部まで表現できたところです。特に曲線の外壁やガラス張りのカーテンウォールは、難しかったですが、きれいに仕上がりました。

本校のビルは、壁があるフロアと、あえて壁をもうけず、パーティションで仕切っているフロアがあるところが特徴だと思いました。科の人数に合わせて間仕切りできるので、便利です。構造の理解とともに、広い学校の全体像を知ることができ、達成感を得られました。

建築大工技能科

木造軸組構法の理想の和室づくりに挑戦!粋な雰囲気醸し出す吊り押し入れが自慢です。

私たちは、この2年間、岩沼の実習棟で、実際の大きさの住宅を建築してきました。その経験をふまえ、卒業制作では4チームに分かれて、木造軸組構法での1/3のスケールの和室づくりに挑戦しました。

まず、和室の図面データをCADで作成しました。次に、建築資材を準備することになったのですが、1/3スケール用の木材は流通していませんでした。そのため、電動カンナで1本ずつ幅や高さを加工することになり、手間と時間がかかりました。

アピールポイントは、チームそれぞれ理想の和室を追求したところです。私たちのチームは、粋な雰囲気を醸し出す吊り押し入れを設置しました。内部が2段になっているので、布団1セットと、その他の必要なものが収納できます。また、吊り押し入れの下に地窓を採用したので、光が入って明るくなり、床面積が増えました。

この学科の学びの集大成として、仲間と協力しながら、自分たちのブランドおりに完成させることができ嬉しく思っています。



電気工事科

店舗兼工場電気設備を盤上で展示!法令を守りながら消防設備の取り付けも行いました。

私たちの科はチームに分かれて、今まで勉強してきた電気設備を、盤上に設置しました。

私のチームは、照明設備や動力設備、消防設備等、個別に学んだことの総まとめとして、店舗兼工場電気設備に取り組みました。このテーマは、歴代の先輩たちと同じですが、機器や器具のレイアウトは、自分たちで考えました。配線図等や完成図は、授業で習ったCADで仕上げることができました。

大変だったのは、消防設備です。机上でしか学んでいなかったのが、取扱説明書を見ながら、なんとか取り付けました。また、消防法の定めのある事項については、違反とならないよう確認しながら施工しました。その後、実際の消防点検で使用されている試験装置で、火災信号を受信したり、発報したり、復帰等の試験もできたので、貴重な経験になりました。

盤上ならではの難しさもありましたが、メンバーで協力したかいがあって、納得できるクオリティの制作になったと思います。



情報システム科

AIがユーザーの戦略を模倣してリバーシをするWebアプリケーションを企画制作!



わたしたちは、AIがユーザーの戦略を模倣してリバーシをするWebアプリケーションを企画制作しました。まず、ユーザーがマイページにログインして、自分のAIとリバーシで戦います。AIは、対戦するごとにユーザーの戦略を学習します。単に強くなるわけではなく、ユーザーの思考回路をまねしていくところに面白みがあると思いました。さらに、学習を重ねたAIは、他のユーザーのAIとも対戦できます。

アピールポイントは、WebアプリケーションフレームワークとしてDjangoを採用したところです。セキュリティ関連が充実しているためInstagramなどで使われています。

この制作にあたって、授業で学んでいなかったプログラミング言語やシステムに触れることができました。私たちが社会に出てSEとなるうえで、とても有意義な経験になったと思います。

また、仲間たちと大きな成果物を作り上げるという目標に向かって、助け合いながら結束して取り組んだ時間は、非常に価値のあるものだったと感じました。

高度ITエンジニア科

リアルタイムに楽曲を変化させるインタラクティブミュージック生成に挑戦しました!



私たちのチームは、ユーザーの操作に応じてリアルタイムに楽曲を変化させるインタラクティブミュージック生成システムの作成に挑戦しました。

具体的な例を挙げると、ゲームにおいて敵への接近等で音楽が変化する時に活用されています。

コンピュータを使って音楽制作をするためのツールは既に存在していますが、双方向性を持つ音源を生成する技術は一般的な規格がありません。企業が独自に作成したり、音楽を作り直すなどの手間がかかる作業となっています。

私達がデータ表現から規格を定めることによって、ゲームだけでなく音楽作成における幅広い用途に活用できる可能性があるのではないかと考えました。

前例がないテーマだったこともあり、メンバー全員で具体像を共有するのに時間がかかりましたが、その分だけチームで協力しあうことの大切さを学ぶことができたと思っています。

システムはテンポやトーン等のパラメータを変えることで、再生される音を変化させます。音源を入れ子の構造にすることでデータ表現の幅を大きく広げることができるようになりました。これは本システムの大きな特徴となっています。

音の波形データを計算式で算出し、入力に対してリアルタイムに音に変化した時は、とても嬉しかったです。

総合情報ビジネス科

フードコートで活躍する「配達ロボット」のビジネスプランを制作! 3密を避けます。

私たちの班は、ショッピングセンターのフードコートに配置する「配達ロボット」のビジネスプランを制作しました。

このプランの全体の流れは、まずお客様がフードコートの専用タブレットで、注文するメニューとテーブル、食事をする時刻を入力します。厨房はその情報を受信して、料理を準備します。お客様は待っている間、ショッピングなどをして過ごし、予定時刻にテーブルに着くと、ロボットが料理を運んできてくれます。

このプランの課題は、初期費用です。このようなことが可能なロボットの値段を調べたら、1台550万円くらいしました。レンタルも考えましたが、試算してみたら購入した方が経済的でした。また、お客様が多いときは、ロボットが密を避けるコースを瞬時に判断して速やかに移動するプログラミングも必要になります。

とはいえ、このようなロボットがあれば、人と人との接触を減らすことができるので、感染症対策に有効であり、導入してみる価値はあると思いました。



国際ビジネス科

人気のある日本の「玩具」をベトナムで販売するビジネスプランを発表しました!

昨年度までの制作展は、学校に来てくださった方々に、母国についての展示やビジネスプランの発表を見ていただいていたのですが、今年度は新型コロナウイルスの影響で、グループごとにオンラインで発表しました。内容は、「故郷紹介」「国別紹介」「起業」「ソーシャルビジネス」「国際ビジネス科について」の5つです。

私たちのグループは、「起業」を担当しました。人気のある日本の「おもちゃ」をベトナムで販売するというビジネスプランに挑戦。写真やチャートを使い、簡潔でわかりやすい日本語で、発表できたと思います。

グループでの制作の難しさも知りましたが、同時に友情を深めることができ、とてもいい経験となりました。また、複数の国の出身者からなるメンバー構成だったので、打ち合わせを日本語で行い、日本語能力を向上させることもできました。

私は卒業後は、日本の企業に就職します。学校や企業で学んだことを活かし、いつか母国で起業してみたいです。



JOCセレクション2020録画会の収録に スタッフとして参加しました

ヤマハ音楽教室で学ぶ15歳以下の子どもたちによるジュニアオリジナルコンサート(JOC)。今年は本校を会場として収録が行われ、音響制作科と映像放送科の希望者がスタッフとして参加しました。照明や音響の準備では、機材の操作を体験してもらいながら、入念に本番に備えていました。また、収録では映像放送科の学生が撮影に挑戦しました。

演奏者の皆さんは、素晴らしい演奏を披露してくれました。



会場設営の様子

調光卓を操作



みやぎ建築未来賞2020

今年も「みやぎ建築未来賞大賞」受賞!!

10月28日(水)、パレスへいあんで「みやぎ建築未来賞2020」のプレゼンテーションと授賞式が、万全の新型コロナウイルス感染防止対策の中で行われました。

今年の設計テーマは『生きる』～備えのある建築～。本校建築科からは「来年こそはProst!コロナ第2波に備えて錦町公園に建つ仮説医療施設」(佐藤洸太君、高橋仁千翔君)が「みやぎ建築未来賞大賞」と「宮事協Web大賞」のダブル受賞を、「登れ!! ～巨大津波に備えて震災伝承施設～」(佐々木健元君、仁和翔君、大沼祐樹君)が「仙台市教育委員会教育長賞」を受賞しました。



た。受賞したみなさん、おめでとうございます!

全員で記念撮影

東北電子専門学校同窓会 ウェブサイトリニューアルいたしました!!



URL:<https://www.jc-21.ac.jp/dousoukai/>
全面的に刷新し、リニューアルオープンしたのでお知らせいたします。

今年度も同窓会より「東北電子専門学校教育支援」 として寄贈事業実施致しました

■実習室用サーキュレーターを寄贈

新型コロナウイルス感染対策の目的で10台のサーキュレーターを寄贈いたしました。

寄贈品 ボルネード サーキュレーター DC
モーターモデル 6303DC-JP

実習室で有効活用されています。

■教育支援の一環として書籍一式を寄贈

2階 メディアセンター
4階 ライセンスサポートセンターへ
あわせて 約250冊を寄贈

同窓会役員紹介

会 長 菊田 正信 副会長 角田 透 理 事 佐々木 作造 理 事 山内 憲幸 理 事 佐々木 ことえ
理 事 中川 博樹 理 事 市川 誠一 監 事 高橋 伸 監 事 岩淵 正則

編集後記

各学科の卒業制作や研究、学園生活の思い出などを紹介しています。

今年度の卒業制作展は、新型コロナウイルス対策のためオンラインで開催となりました。それを受けて、同窓会 会報も例年とは違った構成になっています。

また、昨年に引き続き、社会人の先輩方からメッセージをいただきました。この時期に、ぜひ読んでいただきたいアドバイスが満載です。

卒業されたみなさんは、同窓会会員の一人になります。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) FAX022-222-6695

発 行/令和3年3月19日