



同窓会会報

第38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

卒業生の皆さんへ



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スタートすることになります。新しい世界に出る期待や喜びとともに、戸惑いや不安を感じているのではないかでしょう。私もその当時は、果敢に挑戦してみようという気持ちと心細さが入りまじっていました。

現代社会に目を向けると、海外では侵攻や戦争が繰り広げられ、不安定化しています。政治情勢も混乱しており、今までにはありえなかった問題が起きるかもしれません。物価高や異常気象などについても頻繁に報道され、この先どうなるのかと、心配している方も多いのではないかと思います。

しかし、皆さんは、このような状況のなかでも、若者らしい情熱や勇気、柔軟な視点で未来を切り拓いてください。本校で培った知識や技術、精神力などをあらわす力を存分に発揮すれば、困難を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。

本校で培つたあらわす力を存分に発揮して、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、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きました。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。

皆様にはこうした時代をむしろチャンスと捉え、社会人としての第一歩を踏み出してくださいと私は思います。多くの場合、職場に入っても最初からやりたい仕事ができるわけではありません。はじめは誰にでもできる簡単な仕事を任されることになります。しかし、どんな仕事も会社にとっての価値は大なり小なりみな同じで、仕事につまらないものは何ひとつありません。そして、どんな仕事でも一生懸命取り組む人にこそ、さらに重要な仕事が回ってくるといいます。それは周りの人が必ず評価してくれるからです。与えられた仕事には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。そうすれば必ず道は開けてくるはずです。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もって新しい時代づくりの一員となつてください。



校長
吉田 博志

卒業おめでとうございます。卒業の日は、これまでの学びの旅を締めくくると同時に、新たな未来へと踏み出す大切な節目です。皆さんの門出を心から祝福します。

この数年間、世界は大きな変化を遂げました。新型ウイルス感染症の影響から社会が徐々に回復する中で、皆さんはハイブリッド型の学びを通じて、新しい環境に適応する力を培ってきました。さらに、生成AIの登場や働き方の変化など、社会は今まさに次のステージへと移行しています。この激動の時代の中で、皆さんは柔軟性と創造力を磨き、大きく成長されたことでしょう。

学校生活では、仲間と切磋琢磨し、困難を乗り越えながら、多くの知識や技能を身につけてきました。先生方や友人の対話を通じて培つた経験は、これから的人生において確かな支えとなるはずです。社会の変化が加速する今こそ、学び続ける姿勢を大切にし、自ら未来を切り開いてください。

明日からは新たな挑戦が待っています。これまでの経験と知識を胸に、勇気をもって未知の未来へ飛び込んでください。そして、どんな時も自分らしく輝き続けてください。皆さんの未来が素晴らしいものとなることを心より願っています。

学びの旅の終わりと新たな挑戦の始まりの日に向けて

先輩からのメッセージ

新社会人の心得

- 1 今の仕事について教えてください。
- 2 仕事をする上で、気を付けてることは何ですか？
- 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々に、メッセージをお願いします。



2022年度

映像放送科 卒業

佐藤 優稀さん

有限会社フラッグス

- 1 生放送の情報バラエティ番組の、ADとして働いています。海外の情報は時差の関係で早朝などにも入ってくるので、バタバタしますが無事に放送されたときには安心します。
- 2 他の部署をはじめ、様々な方々と関わるようにしています。多種多様な情報を得られますし、ネタとして扱う場合にはアドバイスがもらえて、確認もしやすくなります。自分はもちろん相手にも、参考になることが多いあると思います。
- 3 周囲には同年代が多いこともあり、仕事以外のことでも話題にして、フラットに話し合えるようにしています。日頃そうしていると仕事のときも、あまり固くならず話せます。
- 4 友人と休日が合わず、会う時間が減ってしまいました。学生のうちに友達とたくさん遊んで、思い出をつくってください。
- 5 アイドルが好きなので、ライブに行って、思いっきり叫んでいます。楽しい時間を過ごすと「がんばろう!」という気持ちになります。
- 6 この仕事をしていると、毎日が新鮮で、あつという間に時間が過ぎます。大変なこともありますが、やりたくてやっている仕事なので、想像していた以上に楽しいです。最初の頃は、仕事や住まいの環境が変わり、気落ちするときもありましたが、慣れてきたら、そういうことはほとんどなくなりました。また、同期と話すと、モチベーションが上がります。一緒にがんばりましょう。

同期と話すと、
モチベーションが
上がります！



2022年度

インテリア科 卒業

石井 新陽さん

株式会社東京インテリア家具
福島支店

素直さを大事に！



- 1 インテリアはお客様の暮らしにおいて、大きな存在です。お客様の住環境をより良くするインテリアのご案内を、責任を持って真剣に行ってています。具体的には、お客様に売り場をご案内したり、お話を伺ってご希望に沿うものをご提案したりしています。喜んでいただけたときに、やりがいを感じます。
- 2 報連相を忘れないことです。特に自分の休日の前には、同僚に必要な情報を伝えることを意識しています。相手が必要な情報かどうか迷ったときも、念のため伝えています。
- 3 相手と意見が反対であっても、いったん共感してから自分の意見を言うようにしています。
- 4 仕事中に、自分の感情を顔や態度に出さないことです。この仕事を始めたばかりのとき、商品知識が乏しく、結果を出せないときがありました。気持ちのコントロールがうまくいかず、テンションが下がつて、いろいろとおろそかになってしまったので、それ以降、気をつけています。
- 5 映画やドラマを觀ています。気分転換できると同時に、職場での話題づくりに役立てています。
- 6 上司や先輩の方々は、様々な経験を積んでいます。指導していただいたことを、しっかりと咀嚼して、行動してみましょう。私は今になって「やはり先生のおっしゃっていたことは本当だったな」と実感するときがあります。素直さを大事にして、がんばっていきましょう。

2022年度

ゲームクリエーター科 卒業

加藤 孝貴さん

株式会社Clearest

- 1 ゲームや教材といったデジタルコンテンツの開発に携わっています。新規事業のディレクションや営業活動など、幅広い業務を経験しながら、できることが増えて、スキルアップしていく過程に、大きなやりがいを感じています。
- 2 確認を怠らないことです。仕事を進めるなかで発生する問題の多くは、作業を依頼する側と受ける側の認識の違いによって生じると考えています。作業を依頼された際には、自分が理解した内容と相手の意図が一致しているかをしっかり確認して、誤解や行き違いを未然に防ぎ、業務がスムーズになるように努めています。
- 3 明るく笑顔で接することと、積極的な質問や相談を心がけています。
- 4 学生時代に、もっと意識して運動の習慣を身につけていればよかったと思います。
- 5 趣味に没頭したり、スキルアップのために自主制作や勉強をしたりしています。将来のことを意識して、時間を有効に使っていきたいです。また、運動不足が気になるため、散歩やランニングに出かけるようにしています。
- 6 新社会人にとって、一番大切なのは「分からぬことを分からぬままにしない」ことだと思います。先輩や同期に積極的に質問や相談をすることは、自分の成長や職場の関係構築に繋がります。分からぬことがあれば一人で抱え込まず、周囲の方々を頼ってみてください。

一人で抱え込まず、
周囲の方々を
頼ってみて!



2019年度

情報システム科 卒業

郷 将輝さん

合同会社ゴウ

- 1 2024年に「合同会社ゴウ」を立ち上げ、主に開発会社向けのSaaSの提供と受託開発を行っています。ITの活用をサポートしてお客様の業務が改善されたときや、問題解決に貢献できたときに、やりがいを感じます。
- 2 信頼関係を築くためにも、お客様やチームメンバーの質問や依頼に、可能な限り早く対応しています。
- 3 問題が起きたら素直に認めることで、相手との信頼関係は強まります。また、より良い協力体制を築くためにも、相手の視点やスキルを尊重して、自分の考え方を柔軟に変えています。
- 4 在宅勤務が増えると、仕事とプライベートの境界があいまいになりますが、メリハリをつける習慣づくりや、時間管理スキルを身につけておけばよかったと思います。また、技術だけではなく、ビジネス面やコミュニケーションスキルにも、もっと目を向けておく必要があったと感じています。
- 5 仕事と趣味の境目がほとんどありません。新しい技術動向を調べたり、本を読んだりといったインプットの時間は、意識的に確保しています。
- 6 自分のやりたいことを本気で仕事にしたいならなら、技術やビジネス、コミュニケーションなど、幅広いスキルを習得する努力が必要です。一方で、やりたいことが見つからない場合は、できるだけ多くの経験を積み、様々な職種に触れ、自分の将来を切り拓いてみてください。

多くの経験を積み
自分の将来を
切り拓いてみて!



1 今の仕事について教えてください。

2 仕事をする上で、気を付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々に、メッセージをお願いします。



インテリア科

コートハウスのインテリアコーディネートに挑戦! シンプルで高級感があります。



私は住環境に興味があったので、この学科に入りました。そのため、卒業制作には課題のなかからコートハウスのインテリアコーディネートを選びました。昨年度の先輩が、かなりの力作を制作していたことにも影響を受けました。

この課題の設定では、お客様は富裕層で、シンプルかつ高級な空間を望まれていました。さらに、ゆったりと寛げる場所も必要でした。その結果、今までの課題とは比較にならないほど大きな住宅に、様々な家具を設置することになりました。空間とインテリアエレメントのモデリングが細かく、複雑になりました。

難しかったです。自分なりに考え、お客様の要望に沿って仕上げられたときは、達成感を得られました。今後、これほど大きな住宅のインテリアコーディネートをする機会があるかわからないので、貴重な機会になったと感じています。また、3DCADの習熟度が上がったことを実感できました。実際にお客様に対応したような雰囲気を味わえたことも、良い経験になりました。

AIシステムエンジニア科

LangChainを使用した「AI Tuber」を開発! インタラクティブな会話が可能です。



私たちのチームは、インタラクティブな会話ができる「AI Tuber」の開発を目指しました。この開発をした理由は、AI技術をエンターテイメント分野に活用してみたいと思ったからです。なかでも言語モデルに魅力を感じ、その可能性を最大限に活かしつつ、視覚的な楽しさを提供できるシステムを開発したいと考えました。

特徴は、LangChainを使用して、既存の言語モデルの機能を拡張しているところです。まず、会話のなかに、現在の天気などのリアルタイムな情報を含めることができます。さらに、それ

までの会話を記憶して参照できるため、ユーザーとの会話の文脈も繋がっています。また、一度に対応できる文字数の制限がありません。

今回の開発のテーマともいえるLangChainは、IT業界でも最先端の技術です。この学科では前例が少なく、サンプルのプログラムですらエラーが頻発しました。対処法も模索しながら進めていくしかありませんでしたが、試行錯誤を続け、正しい結果がでたときは、とても嬉しかったです。

ゲームエンジニア科

C++を活用した3D探索アクションゲーム「プラントプラネット」を開発!



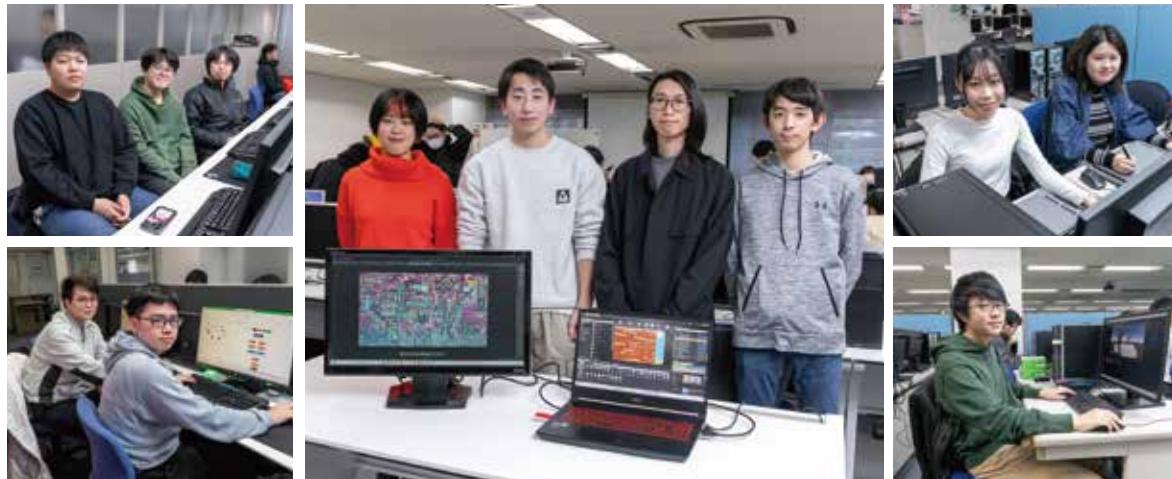
私たち3D探索アクションゲーム「プラントプラネット」を開発しました。プレイヤーが狂暴化した植物と戦いながら、様々な植物を探取して、図鑑に記録していくソロゲームです。

この作品は「東京ゲームショウ2024」に出演したものを改良して、より完成度を高めたものです。制作の際には、UnityやUnreal Engineを使わず、C++を活用して、一からコーディングしています。エディタや関連ツールを独自に作成して、作業効率も上げました。私たちのスキルを最大限に活かし

て完成させることができ、大きな喜びを感じています。工夫した点は、UIデザインによって視認性を高めるとともに、ポップで魅力的な世界観を提示しているところです。また、ユーザーごとにデータを区分して保存できるようにしています。さらに、PCゲームに慣れていない方でも簡単に操作できるよう、コントローラでプレイできるようにしました。幅広いプレイヤー層が快適に楽しめるゲームになり、満足しています。

ゲームクリエーター科

ワイヤーアクションを楽しむ2Dドットゲーム「GRIPGRAP」を開発しました!



私たちのチームは、ゲームクリエーター科とゲームエンジニア科が協力して、2Dドットアクションゲーム「GRIPGRAP」を開発しました。

ステージは、サイバーバンクという近未来の世界です。主人公はサイボーグで、筋骨隆々の20代前半の男性をイメージしました。機械の腕をワイヤーのように伸ばし、壁などをつかんで飛び回り、敵を引き寄せて攻撃すると、ポイントを獲得できます。

工夫した点は、ドットでの表現です。様々な技術を駆使して、主

人公の動作や背景が、パッと見てわかるようにしました。また、プレイヤー側にたって考え、操作する際にストレスなく、プレイをしやすいゲーム設計にしてあります。

このゲームは「一人で遊べる2Dドットのゲームが作りたい」という思いから生まれました。そこにたどりつくまで、アイデアを広げたり、意見をとりまとめたりするのが大変でした。自分たちが考えたゲームの内容やデザイン、プログラムが結果として残つて嬉しかったです。

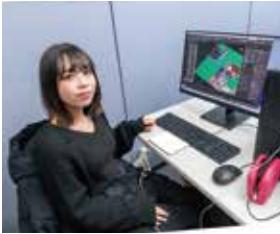
CGクリエーター科

天使と少年が飛行機とともに空へ。ショートムービー「ONE MORE WINGS」!



私たちのチームは、約2分半のショートムービー「ONE MORE WINGS」を制作しました。雷に打たれて翼を失った天使の少女が少年に助けられ、ともに空を飛ぶために、一緒に飛行機を製作する物語です。

アピールポイントは、キャラクターたちの動きの一部に、モーションキャプチャーを使ったところです。人にセンサーをつけて、その動きを読み込み、3次元データにしたものに基づいて、キャラクターたちの動作が、よりリアルになりました。



また、服はパソコン内で型紙をつくり、服を実際に仕立てる工程をシミュレーションして完成させました。キャラクターたちが動くと、人間が着たときと同じように布の形状が変化します。特に大変だったのは、チームメンバーとのイメージの共有です。頭の中で考えた映像を、言葉で伝える難しさを感じました。今回はチーム制作だったので、役割分担を期限までに責任を持ってやりとげるなど、技術以外にも学ぶことがあり、良い機会になりました。

Webクリエーター科

東日本大震災からの復興に貢献している地元企業のホームページをリニューアル!



岩手県陸前高田市では、東日本大震災後に産官学が連携して、ピーカンナツの栽培に取り組んでいます。私は、このナツの素晴らしさを国内外に伝えている企業のホームページをリニューアルしました。地域の復興に貢献している企業として、社会に広めていきたいと思ったからです。

制作のための取材では、クライアントの潜在的な要望を引き出すことに注力しました。その内容を、視差効果やデザイン、アニメーションを使って、おしゃれに反映させることができ

たと思います。また、同業他社にないようなブランドイメージやメッセージがユーザーに伝わるように、情報の精査やページ内のまとめ方を熟考しました。

制作当初は、自分の技量でどこまでできるか不安でした。しかし、企業の方々のご協力を得て試行錯誤を重ね、先生方からアドバイスをいただきブラッシュアップをしたことで、いい作品に仕上がったと思います。この制作で地元に貢献できることを、誇らしく感じました。

モバイルアプリケーション科

医療や介護現場のDXを推進する職員間情報共有アプリケーション「careClip」!



私たちは、医療や介護現場で患者様に関わる職員を対象とした職員間情報共有アプリケーション「careClip」を制作しました。多くの現場では、カルテや口答での情報共有が行われています。しかし、職種や経験による認識の違いにより、情報を誤って共有してしまう可能性があります。そのため看護や介護、リハビリテーション、退院支援に必要な日常生活動作を中心とした情報を、スマートフォンを使って動画や静止画で多職種と共有すれば、より正確な情報伝達ができるのではないかと考えました。

アピール点は、医療介護の現場で働いた経験をもとに制作しているところです。ログイン方法の工夫やQRコードの利用、使用するときの流れ等、忙しい現場で利用者が簡単に、時間をかけず操作できるようにしています。

このアプリは、医療や介護現場のDXを推進します。医療系システムも開発している会社に就職するので、この制作で学んだことを活かしていきたいです。

デジタルミュージック科

卒業ライブで学科伝統のジャズに挑戦! 2年間の集大成として演奏を楽しみました。



私たちは、卒業ライブの伝統を引き継ぐために、ジャズバンドを結成しました。ジャズは初めて会った人とでも、アイコンタクト等で一緒に演奏ができます。ノンバーバルコミュニケーションで相性がわかったり、仲良くなれたりする魅力があるジャンルです。

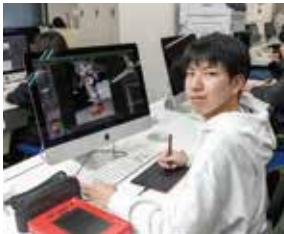
私たちの強みは、メンバーそれぞれが、担当の楽器を得意としているところです。また、吹奏楽を経験したメンバーが、3人いるという特徴もあります。とはいえ、吹奏楽とは人数も楽器も

違うので、同じようにはできません。楽器の特性の理解を深めながらアレンジをして、メンバー各自がソロ演奏を長めにすることで、曲を盛り上げようと考えました。

曲目は、多くの方々に馴染み深いと思われる「ルパン三世'80」や「人生のメリーゴーランド」、「Make Her Mine」を選びました。本番には、2年間の集大成として悔いのないように、一所懸命に練習して臨みました。そのかいがあり、仲間と存分に演奏を楽しむことができました。

デジタルデザイン科

架空のゲーム「RECORD」のポスターを制作! 近未来の惑星が舞台です。



私は架空のゲーム「RECORD」を考え、そのメインビジュアルなどを制作しました。主な展示物は、ポスターです。私のデザインが「仙台市青少年フェスティバル2024」の観覧募集ポスターに採用されたこともあり、自信を持って取り組みました。

ゲームの舞台は、近未来的惑星です。主人公は、記憶を喪失した未来人の研究者をイメージしました。記憶を取り戻すために、様々な生物と交流をしながら、いろいろなを探したり、集めたりして、世界を広げていきます。その設定を、透明なマン

トや歩きやすそうなブーツなど、ビジュアルに反映させました。世界観に説得力をもたせるために、背景イラストにも挑戦しました。空には月をイメージした天体を配置。地上には、崩れ落ちたビルや配管、未来的な建築物、未知の植物などを点在させました。

この学科で学んだことを活かして、自分の好きなものや、あつたらいいなと思ったものを、納得のいく形に仕上げることができます。満足しています。

サイバーセキュリティ科

フリーWi-Fiの中間者攻撃を想定した対策として、VPNの有効性を検証しました!



カフェや駅、商業施設などで、誰でもインターネットに接続できるフリーWi-Fiが提供されています。一方で、フリーWi-Fiの脅威については、周知されていません。私たちは、その脅威の一つとして、通信内容を盗み見たりする中間者攻撃を想定し、VPNの有効性の検証を行いました。VPNとは、Virtual Private Networkのことです。ネットワーク経路と通信内容を暗号化し、トンネリング機能を使う仕組みです。PCをVPNに接続した場合と、接続しない場合の危険性を比較しました。

今回の研究では、実際にルーターや攻撃側のPC、攻撃される側のPC、サーバーなど、実機で物理環境を構築しました。しかも市販の無線アクセスポイントを用いて、再現性を高めています。また、加害者側の技術も調べました。大変だったのは、研究に使うソフトウェアの選定です。予想以上に、時間がかかりました。

卒業制作展で、来場者の方々に、フリーWi-Fiの危険性とそれを回避するVPNの可能性をお伝えできたので、有意義な経験となりました。

情報システム科

視認性を考慮した施設管理システム! 必要な機能のみ追加して導入コストを削減。

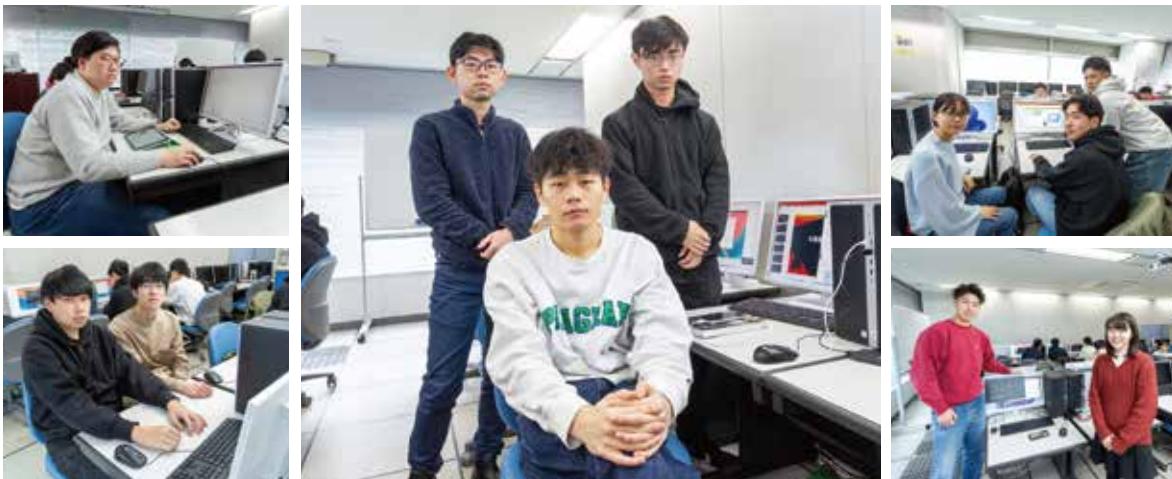


私たちは、視認性を考慮した施設管理システムを制作しました。このシステムは、予約が必要な施設を対象としています。施設管理者用のシステムは、施設の管理登録と問合せ対応（チャット機能）、施設予約の管理、画面表示等の機能をパッケージ化したもので、受付や会議室等の周辺に、予約状況や利用状態を表示するデジタルサイネージも設置することで、視認性を考慮しました。さらに、ユーザー登録システムと、施設予約システムも作成しました。

工夫した点は、類似する既存のシステムと差別化するために、あえてシンプルなシステムにしたところです。必要な拡張機能のみを追加することで、導入コストを削減できます。追加機能の例として、料金計算システムも作成しました。施設利用料金や、備品の貸出にかかる料金を、合わせて算出できます。制作中は常に忙しく、大変なこともありましたが、システムが動いて思い描いた結果が得られたときは、皆で喜び合いました。

ネットワークシステム科

料理の画像で楽しくわかりやすい栄養管理計算サイトを制作しました!



私たちの班は、栄養管理計算サイトを制作しました。性別や年齢、食事をした時間帯と食事の内容を入力すると摂取したカロリーの合計や、推奨カロリーとの差が表示されます。さらに、平均に近づける提案も表示されます。

工夫した点は、トレーの画像の上に、食べ物の画像をドラッグ＆ドロップして、総カロリーを計算するところです。また、ログインシステムを作成して、ユーザーの管理やセキュリティを徹底しました。

制作にあたって、学習していないプログラミング言語やサービスを使用する必要が生じ、習得に時間がかかってしまいました。途中までできていたプログラムに手を加えたら動かなくなったり、突然表示されなくなったりして、落胆したときもありましたし、展示するための仮想環境の構築をする際にも苦労しました。

良かった点は、データを合わせたときに破損などがなかったところです。アイディアが形になったことや、自分たちのスキルが向上したことでも嬉しく感じています。

建築大工技能科

木造軸組み工法の2階建て住宅を建築! 大工の技術を、しっかり学べました。



私たちは、岩沼市にある実習棟に1年かけて通い、2階建ての木造軸組み工法の住宅を建てました。墨付けや刻み、ぼぞ加工など、とても貴重な経験を積むことができ、感慨深いです。自分が間違えると、他のところでも影響が出てしまうので、真剣に取り組みました。それぞれの木材が、ビシッとはまつたときは、仲間と達成感を味わえました。

また、技能検定2級 建築大工実技試験問題の展開図と模型も展示しました。屋根組をモチーフとしたもので、触れ垂木

と筋交いを合わせるところが、難しかったです。

さらに、来場者の方々に丸太切りを体験していただきました。初心者の方でも安全にできるよう、のこぎりの持ち方や使い方を説明したり、サポートしたりしました。木造建築は日本の文化であり、はるか昔に建てられた木造の建築物が現存していることからもわかるとおり、雨や風などに強い性質を持ちます。この制作展で、来場者の方々に、その魅力をお伝えできていたら嬉しいです。

電気工事科

電気回路の制作に挑戦! 安全と完成度を常に意識して、丁寧に取り組みました。



私たちの科は、電気工事士や施工管理技士などの国家資格取得のために学んだ専門知識を活かし、建物電気設備やシーケンス制御回路、高圧受電設備などの電気回路を制作して、展示しました。

私たちのグループは、一般住宅などの電気回路に挑戦しました。制作にあたって、電気技術の基礎である安全と完成度を常に意識して、丁寧に取り組むことを心がけました。

一年次は、資格取得に向けての勉強をメインで行っています。

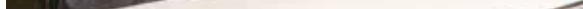
たが、将来を見据えた本格的な工事実習になると、資格取得のための知識では足りず、さらに深い知識や技術が必要であることを実感しました。そのため、回路が正常に動作せず、故障探求に時間がかかってしまったときもありました。メンバー全員で試行錯誤を重ね、先生方にアドバイスをいただきながら原因を究明して、正常に動作させたときは、自分たちの学びの成果を実感できて嬉しかったです。仲間と喜びを分かち合えたことも、良い思い出となりました。

音響制作科

ランウェイショー「TDCコレクション」を開催! 照明や音響で盛り上げました。

私たちのチームは、卒業制作展でTDC(東北電子)コレクションを開催しました。イメージしたのは、東京のファッションイベントです。バレンタインやK-pop、有名キャラクターシリーズなどのテーマに合わせた衣装を着て、ランウェイを歩き

ました。演目の紹介映像や曲を流す際には、学科で培った照明や音響の技術を使いました。メンバーそれぞれが意見を出したことが、成功につながったと思います。



バンドを組んで演奏を披露。演者とスタッフの気持ちを理解する機会になりました!

私たちはバンドを組んで演奏しました。音響や照明のスタッフは、それぞれの曲のイメージごとに変えて、演出しました。バンドの仲間と練習する時間がなかなかとれず苦労しまし

たが、一つの作品をみんなで作り上げる大切さと、演者とスタッフの気持ちを理解できたので、とても貴重な経験になりました。

映像放送科

人間の恐ろしさを描いたホラーと、アクションシーンのあるコメディを制作!



私たちは、ホラーとコメディの映像作品を制作しました。

ホラー「バックバス(責任転嫁)」は、親友の死をきっかけに身の回りに起こる現象に悩まされる女の子を主人公にした作品です。恐怖や気持ち悪さを出すために、音やBGMにこだわりました。撮影は、納得のいく映像にするために、時間をかけました。暗いシーンは放課後しか撮影できず、メンバーの予定を合わせるのが難しかったです。

コメディ「怪盗ボテト」は、芋好きの三人組が、先生のために

校長先生の大切なものを盗む、笑いはもちろん、アクションもある作品です。学生生活のなかで、ありそうでなさそうなことをおもしろく伝えたいと思い制作しました。撮影日に就職活動などで出演者がそろわなかったり、試行錯誤して撮影したりしているうちに日程がずれてしまい、スケジュールをその都度、調整しながら撮り終えました。

編集にも尽力し、クラス全員で考えた作品を、完成させることができて、嬉しく思っています。

機械 CAD 設計科

海岸清掃ラジコン「ビークロー」を設計。マイクロプラスチックも回収可能です!



私は3次元CADで、コントローラーでの遠隔操作が可能な海岸清掃ラジコン「ビークロー」を設計しました。人が拾い集めた大きな漂着ごみなどを積んで運搬し、下部の中央付近のふりいで、マイクロプラスチックを砂から回収します。車の大きさは、全長2920mm、全幅1380mm、高さ1774.5mm。最大積載量は、1200kgです。デザインは運搬を重視し、海を連想させる青を多用しています。

走行装置は、砂浜でも沈みにくく動きやすいキャタピラにしました。



工夫した点は、運搬車やマイクロプラスチックを回収するロボットなど、複数をモデルにしたうえで、自分で考えた機能を加えて、設計したところです。

特に苦労したのは、キャタピラです。歯車のかみ合わせや寸法を少しでも変更すると、他も連動して変えなくてはなりませんでした。想定していなかったパーツも必要になり、作業時間が予想よりも増えてしまいました。

制作中は不安もありましたが、細かいところまで調整や確認をして完成させることができ、とても嬉しく思います。

建築科

神社建築に現代のテイストを加えた建築物を設計! 地域コミュニティの場もあります。

私は神社の敷地内に、おみくじ売り場と地域の人たちが集まってゆっくり寛げるスペースがある建築物を設計しました。デザインは、神社建築の昔ながらのフォルムに、現代のテイストを加えてみました。神社のエリアの雰囲気を大切にしながら、新しさを醸し出したいと思ったからです。

神社建築は細かい造りが多いので、3DCADで表現するのが大変でしたが、納得のいく仕上がりになりました。



幅広い年齢層が利用できる「防災道の駅」! 地域の強みをアピールして、課題も解決。

私は「防災道の駅」を、3DCADで設計しました。祖父母の家の近くの道の駅が移転新築することを知り、その設定で考えてみたいと思ったからです。この道の駅は、災害時に避難所になります。売り場面積は以前よりも広くして、地域の特産物

を数多く並べられるようにしました。また、子どもが遊ぶ場所が地域に少なかったので、広場も設計しました。幅広い年齢層の方々が利用できる施設になったと思います。

高度ITエンジニア科

「Blockly」の特徴を活かしたプログラミング学習支援サービスを開発しました!



私たちは、「Blockly」を用いて、直感的にプログラミング学習を行えるサービスを開発しました。主に提供しているのは、プログラミング学習の基礎部分に着目した問題や、外部(プログラミング教材など)の問題の復習に活用できる自由制作機能です。「Blockly」とは、ビジュアルプログラミング環境を整えるライブラリです。ブロックと呼ばれるグラフィカルな要素をつなげるようにして、プログラミングを行います。このライブラリについて、日本語で解説しているサイトが少なかったり、掲載されている情報

が古かったりして、プログラミングに反映させるのが難しかったです。

アピール点は、幅広い年代の初学者が利用できるところです。小学生から大人まで基礎部分を確実に習得できるように、問題の難易度を細かく調整しました。

良かった点は、複雑な処理を行う機能を実装するとき、不具合なくプログラムを組めたことです。適切に役割を分担できたり、想定よりも早く作業を進められました。

AIテクノロジーエンジニア科

ドローンを音声で操縦。カメラの映像をもとに検索して、GPSで位置を知らせます!



私たちは、救助や作業のサポートができるドローンと、そのシステムに挑戦しました。音声でドローンを操作し、ドローンカメラからの映像をAIに画像認識させて、要救助者等を検索。さらにGPSを利用して、ドローンの現在位置(緯度・経度・高度)をGoogle Map等に表示します。

工夫した点は、音声認識速度を上げるために、ドローンを操縦する際、離陸・上昇・下降・前進・後退・旋回という言葉のみを使うことにして、データ量を制限したところです。また、

GPSデータを送信するデータ形式を工夫することで、位置情報取得の反応速度を速めました。さらにドローンカメラからの画像処理と、ドローンの操作を同時実行できるようにしてあります。AIは、学習データが多いほど、物体認識の精度が向上することが実感できました。システムが完成した後に、AIを、物体検出ができるYOLOに置き換え、より性能を高めました。この制作で使った知識や技術は、様々な現場や製品に応用できるので、今後に活かしていきたいです。

総合情報ビジネス科

手作りワッフルのカフェをオープンしました!



総合情報ビジネス科では、簿記やマーケティングなど、授業で習ったことを活かして卒業制作展で模擬店を出店しています。昨年も出店ましたが、今年はより高いレベルをめざし、商品だけでなくお店のコンセプトや雰囲気づくりにも注力しました。商品については、ターゲットとなる学生の年齢層に合わせて、スイーツをメインに設定。見た目にもこだわり、今年は手作りに挑戦しました。一方、手作りにしたことでの作業が複雑になつたため、手順を細かく確認したり、役割分担を明確にする

など当日混乱しないよう事前準備をしっかりと進めました。今回提供したスイーツはワッフルです。シンプルな洋菓子ですが、それだけに味や大きさ、焼き色などを均一にする必要があり、練習を重ねて当日に臨みました。大変なこともありましたが、当日お客様が店内で美味しいように召し上がっている姿を見て、達成感を得ることができました。

国際ビジネス科

自国の紹介とカフェに挑戦。一生忘れられない素晴らしい経験になりました!



卒業制作展は、来場者の方々に私たちの出身国であるスリランカやネパール、ベトナム、中国の行事や、人々の生活を知っていただく貴重な機会でした。

私たちは自国の挨拶や、都市についての説明をしました。また、自国の宗教や文化、日常生活に関連する品々の紹介も行いました。たとえばスリランカは特別なイベントのためのマスク、ネパールは楽器を展示したのです。実は、日本でオリジナルアイテムを見つけるのは大変なことでした。ネットで探して

も、本来の名称では検索できないものが多く、自国から持参する必要がありました。

さらに、今年度は新しい取り組みとして、別の教室でカフェにも挑戦しました。スリランカティーやコーヒーを、日本では手に入りにくいお菓子とともに味わっていただいたのです。

制作中は、仲間の話を聞いたり、展示を観たりすることで、多くのことを詳しく知りました。絆を強めることもできたので、一生忘れられない素晴らしい経験になりました。

MOS世界学生大会 2024ファイナリストに選ばれました!



「マイクロソフト オフィス スペシャリスト(MOS)世界学生大会」日本代表予選ファイナリストに、総合情報ビジネス科の藤岡 陽南斗さんが選ばれました。

MOS世界学生大会は、学生を対象に「マイクロソフト オフィススペシャリスト(MOS)」を通して、社会人として必要なスキルを身につけ、さらに卒業後には、国際的に活躍できる人材育成を目的として開催している、世界規模のパソコン大会です。

今大会は22回目を迎え、日本全国より延べ1万3千人を超える学生が日本代表の座をめざしエントリー。惜しくも日本代表は逃しましたが、Excel2019部門で見事、日本予選に入賞し、ファイナリストに選ばれました。おめでとうございます!

「東京ゲームショウ2024」に 出展しました!



東北電子は今年も9月26日(木)~29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!東北電子からはゲームクリエーター科、ゲームエンジニア科がチーム・個人で制作した様々なジャンルのゲーム11作品を出展。また、CGクリエーター科の映像作品も展示しました。

ビジネスデイには、ゲーム会社の方々も本校ブースに立ち寄り、出展した作品をプレイしてくれました。また、卒業生も遊びに来てくれて、先生と近況報告をしていました。

一般公開日には、在校生から希望者を募っての「東京ゲームショウ2024ツアー」も行い、他校の出品作品を見たり最新のゲームをとりまく環境を肌で感じ取っていました。

セキュリティコンテスト「SEA/J CTF for Students 2024」入賞しました!



SEA/Jが開催するセキュリティコンテスト「SEA/J CTF for Students 2024」に参加しました。CTF(Capture The Flag)は情報セキュリティの技能を競う旗(Flag)取りゲームです。高度ITエンジニア科では有志を募り、4年生、3年生、2年生の混合チーム『Packet Pirates』と2年生のみのチーム『牛タン』の2チームが協議に参加しました。

全国から10校32チーム(合計86名)が参加する中、チーム『Packet Pirates』が3位に入賞!!『牛タン』チームも17位と健闘!

皆さん、素晴らしい結果を残しました。

同窓会役員紹介

会長 菊田 正信(7回生)

副会長 角田 透(18回生)

理事 市川 誠一(31回生)

理事 佐々木 作造(18回生)

理事 高橋 圭信(25回生)

理事 中川 博樹(30回生)

理事 山内 憲幸(18回生)

監事 岩渕 正則(17回生)

監事 高橋 伸(20回生)

編集後記

各学科の卒業制作や研究、卒業制作展の様子を紹介しています。

また、各業界で活躍されている先輩方から、温かい応援メッセージをいただきましたので、ぜひお読みください。

卒業されたみなさんは、同窓会会員の一員になります。社会に出た後も、近況などを気軽にお連絡いただければ幸いです。

みんなのご健康とご活躍を、心からお祈りしております。

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

〒980-0013 仙台市青葉区花京院1-3-1

TEL.022-224-6501(代表) FAX.022-222-6695

発行／令和7年3月14日