

同窓会 会報

第
27
号

学校法人 日本コンピュータ学園
東北電子専門学校

卒業生みなさんへ

Greetings

若者らしい情熱と柔軟な発想で、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世界への期待と同時に、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のでしょうか。私もその当時は、新しい社会生活に挑戦してみようという気概を持つとともに、心細さも感じていました。また、東京では2020年のオリンピック開催に向けて盛り上がっているようですが、東北では東日本大震災の復興が進んでない地域がまだまだあります。これから日本や東北はどうなっていくのだろう、と問いを巡らせている方も多いのではないかと思います。

しかし、皆さんには若者らしい情熱と、柔軟な発想、そして本校で培った知識や技術があります。様々な困難も必ずや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。



同窓会会長 菊地 宏

志と積極性をもってよりよき社会作りに貢献してください。



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。

日本経済も一昨年の政権交代以降の経済政策や金融緩和によって円安と株高が進行し失業率も改善するなど、景気も緩やかながら回復してきました。しかし、急速に進むグローバル化の流れの中で、企業は合理化とリストラの手綱を緩めてはいません。また、雇用環境も終身雇用や年功序列は過去のもの、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ています。また、どんな仕事にもそれぞれ固有の価値があり、それは仕事に真正面からぶつかって初めてわかるものです。たとえつまらないと思える仕事でも、それを一生懸命に喜んでやる人だけに重要な仕事は与えられるといいます。与えられた仕事にしっかりと向き合い、自分を信じて地道な努力を続けてください。そして、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、新しい時代づくりに貢献してください。

これからも成長を続け、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ね。先生方や仲間との交流によって人間的にも大きく成長し、とても頼もしく感じています。

しかし、成長には終わりがありません。特に、これから社会に出る皆さんは、社会人一年生です。学生時代は学ぶ場所が提供されていましたが、今後は自ら学ぶ姿勢が必要になります。知識や技能、人間関係は、さらに高度で複雑になってきます。自分の意見が通らなったり、自分の思いとおりにいかずに焦ったり、挫けたりしそうなかもしれません。けれども、決して希望を失わず、前向きに取り組んでください。信頼できる人に相談してみるのもいいですね。心身の健康に気を配りながら、実り豊かな人生を実現しましょう。この学校で礎を築いた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、皆さんとお会いできることをとて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



本格的なコーヒーが自慢のカフェ! お客様の満足のために尽力しました。

私達の科は、制作展でカフェに挑戦しました。メインのアイテムは、本格的なコーヒーです。豆も数種類用意し、お好みのものを選んでいただきました。価格帯は100円～200円。その中でも人気があったのは200円のブルーマウンテンでした。淹れ方もペーパードリップとサイフォンから選んでいただきました。コーヒーを上手に淹れることのできるメンバーが、心を込めてご提供しました。コーヒーが苦手な方にはタピオカ入りドリンクを用意しました。実は、秋に行った学園祭でも、コーヒーを販売し、大成功を収めていました。

制作展では、もっとお客様に喜んでいただこうと、和菓子と洋菓子も準備しました。授業で習った販売サービスの知識を活かし、売り上げも意識しました。とはいえ、一番嬉しかったのはお客様に満足していただいたことでした。楽しくて美味しい時間を過ごしていただけるように、クラス全員で個性を活かしながら尽力した甲斐があったと思いました。

ゲームクリエイター科



メカモグラがステージを自由に動き回る2Dアクションゲームを制作しました!

私達の班は、「モルワイヤー」と題した2Dアクションゲームを制作しました。キャッチコピーは「君が求めるものはここにある!」です。メカモグラが、手のようなワイヤーを伸ばし、ブロックや壁に引っ掛け、ジャンプなどをしてステージを攻略します。

ステージは、様々なテイストのものがあります。プログラマーだけではなく、プランナーやデザイナーもステージを作ったからです。それぞれの個性や考えが反映したため、予想がつきにくい仕掛けがちりばめられました。そのため難しい場所もありますが、メカモグをステージ上で自由に動き回れるようし、簡単なルートを選択することもできるようにしました。

操作は簡単ですが、飛ぶアクション一つとっても、ただ飛んだり、慣性の法則を使ったりと、バリエーションがあります。このゲームをプレーしてくれた人が「ワクワクハラハラ感があって、とても面白かった」と言ってくれたので嬉しかったです。

国際ビジネス科



民族衣装でお出迎え。世界の国旗と珍しい紙幣を展示しました!

私達の科では、卒業制作展で世界の国旗や珍品紙幣などを展示しました。来てくださった方々に楽しんでいただけるよう、国旗の傘はタワーのように組み上げ飾ってみました。紙幣は、海外の有名人のものなど実物を用意しました。

私達それぞれの母国を知ってもらうために、お祭りなどで着る民族衣装を着て、母国の観光地や料理などの説明もしました。緊張しましたが、プレゼンテーションの勉強になると思い、積極的にチャレンジしました。制作にあたっては、多くの国の知識を得られたことが良かったです。私も、日本の技術や文化に小さい頃から憧れて、仙台に来ました。予想とは違ったところもありましたが、大体は思ったとおりでした。時間や約束をきちんと守る習慣など日本の良いところを、世界中の人に知ってもらいたいと感じました。

様々な国の良いところを知ることは大変重要です。私達の展示をご覧になった方が、「いろんな国に行ってみよう」と思ってくれれば嬉しいです。

ゲームエンジニア科



ジョイスティックでロボットを操作。コックピットにいる気分を味わえました!

私達の班では、「クロムスティール」というタイトルのロボットゲームを制作しました。どのようなゲームを制作するか班のメンバーで話し合ったとき、「ロボットゲームで操作感を楽しむ」という案が出たからです。

完成したのは、2本のジョイスティックを使ってロボットを操作し、敵と銃などで戦うゲームです。画面は、正面と左右にあります。さらにネットワークを使ってゲームとアンドロイドタブレットを繋ぎ、タッチパネルでの操作もできるようにしました。そのため、ロボットのコックピットで操縦しているような気分を味わえました。

ジョイスティックを使うゲームは、ゲームエンジニア科初の試みだったので、様々な機材を、学校に購入してもらいました。また、そのことによって、企画のスケールを大きくすることができました。制作は難航しましたが、先生方の支援や期待に応えられるようがんばりました!

CGクリエイター科



フルCGのアニメーションを制作しました。こだわりはロボットのモデリングです！

私達のチームでは、フルCGのアニメーションを制作しました。物語の舞台は未来の東京です。核爆弾が誤って爆発してしまい、人々は地下のシェルターで生活しています。地上では無人のロボット達が作業をしているのですが、その中の一つのロボットが謎のウイルスに感染し、シェルターを襲い始めます。そのロボットと、人が操縦するロボットが戦い、最後には謎が解明されるようにしました。

アピールポイントは、一番大きなロボットのモデリングです。強そうな「ドラゴン」をイメージしました。大きさは8mくらいに想定して、スピーディな動きも可能にしました。CGの魅力の一つでもあるカメラワークにもこだわりました。下から撮ってみたり、目をアップにして色の変化を強調したり、ゆがんでいるように見せたり、と表現を工夫しました。

自分達が作りたかったものを完成させることができ、今後に活かせる技術が学べたので満足しています！

音響制作技術科



星座神話のデジタル紙芝居に挑戦！効果音にこだわりました。

私達は、5.1サラウンドを用いて、星座神話のデジタル紙芝居に挑戦しました。先輩達が、かつて制作したスライドショーを参考にし、神話は三人の英雄の話を選びました。ペルセウスとヘラクレスの話では、迫力のある戦いの場面の効果音にこだわり、オルフェウスの話のときは、ロマンチックな音楽を流しました。

制作の際に最初に苦労したのは、素材探しで、イメージに合う効果音が、なかなか見つかりませんでした。次に画像と動画の編集でした。スケジュール通りに進めるために、集中して取り組みました。映像と音声の同期には、慎重に秒数を計り、ベストなタイミングになるよう神経を使いました。ナレーションは常に前方から流れるようにしましたが、効果音は、ストーリーに合った方向から聞こえるように工夫しました。

きちんと出来上がるか不安になったときもありましたが、この科で習った音響の技術を、しっかり発揮しようと頑張りました。

デジタルミュージック科



ふだんは言えない心の中の思いを、オリジナル曲に込めて演奏しました！

私達は、卒業ライブでオリジナル曲を演奏しました。自分達が作った曲を演奏するのは初めてだったので緊張しました。

曲は、実際にスタジオで楽器を鳴らして作りました。「これ、いいんじゃない？」「恰好いいんじゃない？」と、順調に進むときもありましたが、ふと、何も浮かばなくて沈黙が続いてしまうときもありました。それでも試行錯誤の末、何とか満足できる曲ができあがりました。

歌詞には、ふだんは言えないような心の中にある思いを込めました。聞いてくださった方が、共感して、気持ちを楽しんでくださっていたら嬉しいです。制作にあたって、音楽は理論も大切ですが、作り手のセンスや考えていることが大切だと思いました。

私達のチームのメンバーは、それぞれ個性が強く、考えていることもバラバラでしたが、だからこそ互いに磨き合いながら曲作りができたのだと思います！

映像放送メディア科



①東北電子のCMで学校の魅力をアピール！②練りに練ったコメディドラマ！

①私は東北電子の充実した設備や、伸び伸びとした雰囲気を伝えるCMを制作しました。予定通りの秒数で、良い作品に仕上がったと思います。

②ストーリーを練りに練った10分くらいのコメディドラマを制作しました。何回も失敗したあとに、やっと思い描いていたシーンが撮影できたときは嬉しかったです。

グラフィックデザイン科



和風ルームライトで、復興を応援する気持ちを表現しました!

私達の科の卒業制作のテーマは、「復興と未来」でした。私は「未来」から「光」を連想し、ルームライトを制作しました。東日本、ひいては日本の復興なので、和風にしました。ランプのシェードの部分は、かごなどに使われる素材と、和紙を使用しました。

作り始めてみると、次から次へとアイデアがでてきて楽しくなり、いつのまにか夢中になっていました。全体的にはすまやかに完成したのですが、難しかったところもありました。ランプのフォルムがゆるくカーブしているの、ボンドで接着する際、手間取ってしまいました。

和紙は、ところどころピンクやオレンジ色になっているものを選びました。ライトをつけたときに、光がほのかに色づきます。この、温かみのある柔らかい光で、復興を応援する気持ちを私なりに表現できたと思いました。友人にも「ランプの光に癒される」と言ってもらえて嬉しかったです。

ネットワークシステム科



色分けピンで距離がわかる! 昼休みに便利な飲食店サイト

私達は、授業で習った Web 開発の知識と技術を使って、この学校から近い飲食店を表示するモバイル版・PC 版・タブレット版のサイトを制作しました。サイトにはマップが表示され、店がある場所にピンが立ちます。ピンの色は、学校からの距離によって色分けしています。赤や青で表すことによって、より素早い選択を可能にしたのです。

当初はアプリにする予定だったのですが、昨年の12月半ば、サイトに変更しなければならない事態が発生しました。そのプログラムに必要なサービスの提供が、いつのまにか終わってしまっていたのです。突然の制作テーマの変更により、スケジュールはとて厳しくなりましたが、良かったこともありました。マップの表示により、飛躍的に使いやすいものになったのです。アプリではマップを予定していませんでした。

いろいろ苦勞もありましたが、多くの知識を吸収することができました。

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



jQueryを使ったWebサイトを制作。メニュー写真が自動でスライドします!

私は、アルバイトをしているお店の Web サイトを制作しました。お店のイメージを的確に表現するために、クライアントさんと何度も打ち合わせをしました。トップページでは、たくさんのメニューを見てもらえるよう、jQuery を使いました。今まで学んできた技術を一杯発揮した作品になったと思います。このサイトを実際に使ってくださることになったので、達成感を得ることができました。

水彩色鉛筆を使って大人が楽しめる絵本を制作しました!

私は、大人が楽しめる絵本を制作しました。イラストは、水彩色鉛筆を使って描きました。この制作のために、水彩色鉛筆の使い方を自分なりにたくさん勉強しました。イラストの量が多く、予想していたよりも時間がかかってしまい、次の作業になかなか移れなくて大変でした。全ての作業が完了し、絵本が形になったときは、すごく嬉しかったです。

ネットワークセキュリティ科



テーマは「KVM、Xen、CloudStackの検証と考察」。知識もスキルも向上しました!

私達の科は「おもてなしの作品展示」というスタイルで、制作展にあたりました。ネットワークを使ってのデモンストレーションやシミュレーションを楽しんでいただきました。

私の研究テーマは「KVM、Xen、CloudStack の検証と考察」でした。KVM と Xen を、ベンチマークテストで検証して、比較しました。実際にクラウド環境も構築しました。この研究で、近年注目されている仮想化技術についての知識を習得することができました。この技術により、パソコンの機能をそのまま USB に入れて、持ち運びができます。他人のパソコンでも、独立した環境で利用できるのも、とても便利です。

実際に構築したことにより、スキルも向上しました。ネットワークが複雑になり、しばしば混乱しましたが、一つのパソコン上で、たくさんの OS を見ることができて嬉しかったです。考察を通して技術ごとのメリット・デメリットを発見することもでき、充実した研究となりました。

自動車組み込みシステム科



日常生活をもっと便利に! wiiリモコンによる車体制御に挑戦しました。

私達は、wiiリモコンを用いた車体制御に挑戦しました。直観的な操作で、キャタピラをつけた車体が、テレビのリモコンやみかんなど日常生活にあるものを拾いに行き、アームを使ってつかみ、持ち上げ、戻ってきます。拾った物をうまくつかむため、モーターの微調整には、細心の注意が必要でした。無線は、先輩方が卒業制作に使っていたブルートゥースを選びました。授業では習っていなかったので、一から自分達で勉強しました。先生にもたくさんの的確なアドバイスをいただきました。

wiiリモコンを使った制作は、この科が始まって以来の試みでした。必要な知識の収集に時間がかかったり、wiiリモコンと車体側のペアリングがなかなかできなかったりして、制作展に間に合うのか何度も不安になりましたが、無事、完成させることができました。

制御対象の物体が動いたときの感動は、この学科ならではのものだと思います!

高度ITエンジニア科



電子書類申請システムを開発! 使いやすさにこだわりました。

私達のチームは、電子書類申請システムを開発しました。各種証明書・学割・公欠願などを、Web上で申請できます。現在は、申込用紙を先生から受け取り、記入したものを学校の窓口に提出するので、なかなか手間がかかります。このシステムがあれば、自宅からいつでも書類の申請ができるので、とても便利です。アピールポイントは、ユーザーが使いやすいインターフェースを備えていることです。例えば、画面に出ているカレンダーの該当日をクリックすることにより、簡単に日付入力ができたり、入力内容を説明する丁寧なメッセージが出たりします。制作を始めた頃は、制作展に間に合うか不安でしたが、チームのメンバーと協力して、比較的スムーズに完成させることができました。

この学科で学んだことにより、現在の不便さをITで解決していくという考えが養われました。時代の流れに乗って開発を行える人材になりたいと思いました。

Webシステム科



口コミポイントでアバターの着せ替えが楽しめるiPad用情報共有サイトを制作!

私達のグループは、Web技術を用いて飲食店の情報を共有するiPad用のサイトを制作しました。タイトルは「ライフシェア」です。この学校に通う学生が昼休みに使いやすいように、GPS機能を使っています。

店の情報を知ることができるほか、口コミを書いたり、他の利用者の口コミを見たりできます。

このサイトの大きな特徴は、アバターを用いてバラエティ要素を取り込んだところです。アバターの髪形や服は、自分好みに設定できます。また、口コミを書いた際にポイントがたまるようにしました。そのポイントは、アバターのパーツと交換できます。アバターの着せ替えを楽しんでもらうことによって、口コミ数のアップにつなげるのが狙いです。制作で難しかったのは、仕事の分担です。皆が苦手な仕事が残ってしまったときもありました。

しかし、新しい知識を積極的に学び、ボタンの大きさや操作感などユーザーインターフェースに優れたものを開発することができました!

アドバンスシステムエンジニア科



食べたい料理を素早く検索! スマートフォン向けアプリを制作しました。

私達のチームは、飲食店を探すスマートフォン向けのアプリに挑戦しました。メンバー達が、外食をするのがとても好きだったからです。一般的なアプリはお店を検索しますが、この方法だと、お店の情報を詳しく見ないと、何が食べられるかわかりません。そこで私達は、料理そのものを検索するアプリにしようと考えました。私達のアプリは、距離と料理のジャンルを最初に選択します。例えば、「近く」「井ぶり」と選択して検索すると、井ぶりを提供するお店のピンがマップ上に立つのです。ピンをタッチすると、簡単な画像とメニュー、値段が表示されます。たくさんの情報を得るために、データベースは、何万件も登録できるようにしました。

このアプリは、アンドロイド向けと 아이폰向けの2種類があります。iPhoneの知識はこの制作で初めて得ました。新しいものに挑戦していく面白さと、身につけていく実感を味わえました。

情報システム科



利用者がWebで予約できる図書館管理システムを制作しました!

今年のテーマは、レンタル・予約機能がついたシステムの制作でした。私達のグループは、予約と貸し出しができる図書館管理システムに挑戦しました。まず、図書とスタッフ、利用者を登録できるシステムを作りました。その後、予約のシステムとレンタルのシステムを追加しました。利用者が予約をする場合は、図書館で予約担当のスタッフに口頭で告げるか、Webに自分で入力するようにしました。制作する際、参考書やネットで、類似のシステムの作り方を探したのですが、見つけることができませんでした。そのため、メンバー全員で試行錯誤しながら一から作るようになりました。大変でしたが、チームワークが良かったので、互いに相談しあい、ベースを合わせながら制作を進めることができました。

その結果、「もう少し少なめらかに動き、洗練されたデザインの画面になれば、実用化できるのではないか」と思えるくらいに、納得のいくものになりました!

電気工事科



家庭屋内配線と高度なシーケンス回路に挑戦しました!

私達は、電気工事を専門に学んできました。制作展では、その知識と技術を活かし、家庭屋内配線とシーケンス回路を展示しました。家庭屋内配線は、一枚の大きな板に作りしました。階段の下のスイッチで点けた電灯を、上のスイッチで消す原理がわかったときに「これ考えた人はすごい!」と感動しました。また、配線の仕方やステップルの打ち付け方の美しさにもこだわりました。

シーケンス回路は、変電所や信号機で使われている高度なものです。細かく複雑な回路なので、間違ってしまうときもありました。原因を探すためには、たくさんの配線と図面を見比べなければならず、完成させるのにとても時間がかかりました。努力のこがいて、面白い動作をするものが出来上がったので、来てくださった方にはぜひスイッチを押して楽しんでいただきたいと思いました。

この制作展で、学習した成果を発表できて良かったです!

システムエンジニア科

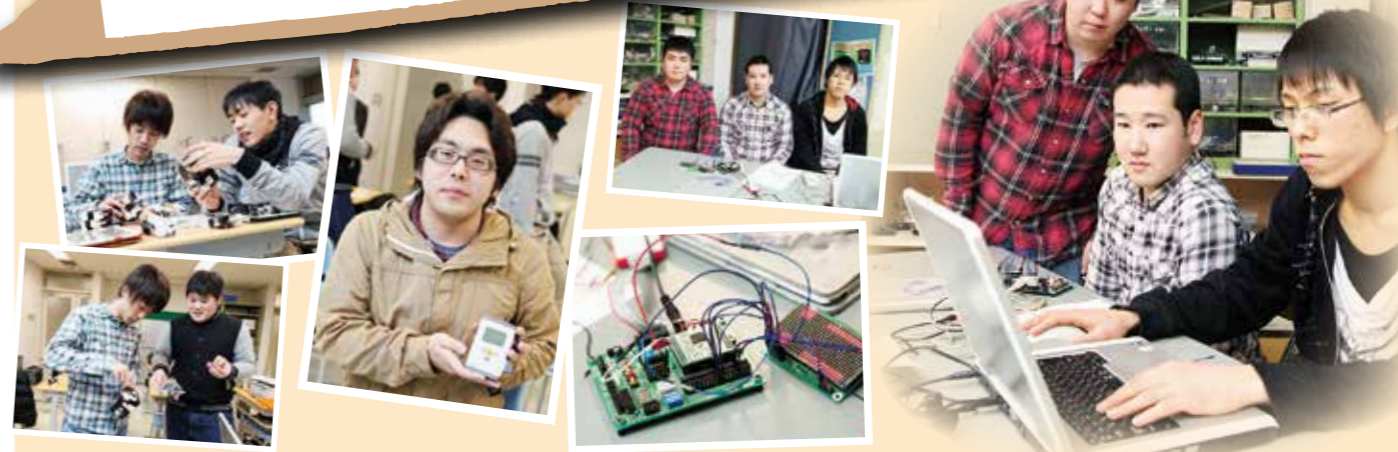


基本情報の資格試験を応援するWebアプリ。東北電子の先生方の解説は必見です!

私達のグループは、基本情報と応用情報の資格試験の勉強をするWebアプリケーションを開発しました。当校は、資格取得に力を入れている学校です。より多くの仲間がやる気を出し、試験に合格するためにはどうしたらいいか。チームのメンバー達といろいろ考え「東北電子の先生方の解説をWebで見られるようにすればいいのではないか!」という結論に達しました。先生方に解説のテキストをお願いしたのは年末の忙しい時期でしたが、快く協力してくださいました。一般的な解説だけではなく、深く踏み込んだアドバイスもいただけたので、とても感謝しています。

スケジュールはだいぶ余裕をもって組んでいたのですが、データベースの作成に時間がかかり、後半は厳しくなりました。冬休み期間、家で各自できる限り作業を行なって、何とか完成させることができました。大変でしたが、将来、仕事で使う様々な知識を学べたので、良かったです!

デジタル家電科



Time Twisterに挑戦! 黒と白のレゴが時間を表示します。

私達のチームは、Time Twister (レゴによるデジタル時計) を制作しました。背面についている2台の基板が、黒と白のレゴを何度も回転させ、時間を表示させます。

この制作は、デジタル家電科として初めて取り組んだので、分からないことが多かったです。外国で開発されたため、英文を訳さなければならぬときもありました。図説の理解にも時間がかかってしまいました。それだけに、完成して時間が表示されたときにはとても嬉しかったです。

インテリア科



企業の課題の住宅設計に挑戦！ インテリアにこだわった住宅模型も作りました。

卒業制作のテーマは、自由設計の住宅模型でした。私は、ある企業の課題に取り組んでみました。その課題では家族構成が決まっていて、さらにリビングや浴室を大きくするなどの要望に応えなければなりません。全ての要望に応えるのは、なかなか大変だと思いました。また、私はインテリア科の学生として、内装や家具にもこだわりました。例えばリビングは、白い壁とナチュラル系の家具にしました。家族が集まる場所なので、和やかな雰囲気にするのが大切だと考えました。動線にも配慮し、玄関から入ってすぐ左のところに設計しました。また、玄関から入って右側を和室にして、お客様をいつでもお迎えできるようにしました。この科に入ったばかりのときには、知らないことばかりでしたが、今では図面を描けるようになり、思った通りの模型を作れるようになりました。充実した2年間が過ぎたと感じました。

機械CAD設計科



子ども達に設計の楽しさを伝えたい！ ミニ四駆に挑戦しました。

私は、ミニ四駆を3D・CADで設計しました。特徴は、セッティングの幅を広げることができることです。まず、モーターの位置が変わります。前方にモーターを置いた場合は、直進性が高く、最高速度が出ます。後方に置いた場合は、加速性と登坂性が高まります。中央に置いた場合は、バランスがよくなります。次に、ホイールベースの長さも変わります。長い場合、横にブレにくく、直進性が高くなります。短くなるにつれ、小回りが利き、コーナリング性が高くなります。さらにサスペンションを導入したことにより、より一層の高速化が実現し、難度の高いコースにも対応できるようになりました。難しかったところは、ボディのデザインです。また、「ミニ四駆公認競技会規則」で決められている規定があり、その寸法内に幅や高さが収まるよう苦心しました。私の制作を見た子ども達が、設計に興味を持ち、技術者をめざしてくれたら嬉しいです。

建築工学科



敷地の特徴を利用したコンサートホールを設計しました！

私は、卒業制作展でコンサートホールを設計しました。想定した場所は、仙台市にある榴ヶ岡公園です。その公園には段差があり、その部分に建物を約半分埋め込んでみました。屋上は高い方の敷地と続いており、エレベーターで降りて建物の中に入ることができます。建物の両脇には、半円形のなだらかなスロープを設置しました。坂の勾配をゆるやかにすることにより、歩く際の負担を軽減できます。コンサートホールはクラシック音楽を聴く空間なので、近代的になりすぎないデザインにしました。前方はガラス張り、古典主義建築で見られるような柱も配置しています。実は最初はもっとシンプルなデザインでした。しかし、先生から「ただの箱みたいで、面白くないのではないか」とご指摘を受け、自分の取り組み姿勢の甘さに気づくことができました。自分で一から設計したので大変でしたが「この機会にできるだけ学んでおこう」と努力しました。

建築CADデザイン科



デザインで社会の問題解決に貢献したい！ 西公園再開発計画に挑戦。

私は卒業設計として、仙台市にある西公園の再開発計画に挑戦しました。西公園は、地下鉄工事などにより、現在は多くの施設がなくなってしまいました。花見などのイベントがあるときは賑わいますが、そのとき以外は人もほとんど見かけず、淋しい感じ。しかし、地下鉄東西線が開通すると、西公園には駅ができるので活気づくはず。その立地を最大限にいかすために、道路により北と南が分断されている場所に人工地盤を設計してみました。ひと続きになることによって、人の流れを大きくできると思ったからです。その敷地には、比較的小さな建物を点在させ、自然と建物が調和するような場所としてイメージしました。この卒業設計をしながら、社会の問題解決のハードの部分は、建物が大きな役割を担っていると思いました。ただ建てるだけでなく、その先を見据え、ソフトの面とハードの面のバランスがいいデザインにしなければいけないと感じました。



東北電子専門学校 第11回卒業制作展 **創造**
 2月15日(土) 10:00~15:00 2月16日(日) 10:00~14:00
 東北電子専門学校



卒業制作展 実行委員長
渡邊 拓栄 さん(映像放送メディア科 2年)

今年の制作展は、私達が学んだことを、企業や保護者の方などに、しっかり見ていただくことを目標としました。また、制作に使用した機材や工具などを使って楽しんでいた体験コーナーも充実させました。
 私達の制作展を超えるものを、後輩の皆さんが実施してくれると信じています。この制作展は、大雪の日にあたりました。来てくださった方々、最後まで支えてくださった先生方や学校関係者の皆さん、実行委員の仲間、そして全ての学生の皆さんに感謝しています。

第11回 卒業制作展 **創造** ~明日への扉~
 2014.2.15(sat)-16(sun)





デジタルミュージック科
卒業ライブ会場

映画制作部
1. 異世紀の危機-栄冠- 3分
2. KANIZUMOU 4分

機械CAD設計
モーター

ゲームエンジニア科
ゲームクリエイター科

今年度の行事を振り返る! 2013.4 ▶ 2014.3

2013

4.10

東北電子専門学校平成25年度入学式が
挙行されました



4.15

学生全員に iPad が配布
されました



7.30

MOS世界学生大会
日本予選17位入賞!



9.10

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

9.12

タッチタイピング
コンテスト2013



9.19

TOKYO GAME SHOW 2013に
出展しました

11.12

MISA IT業界体験インターンシップ発表会
が開催されました

11.16

第4回学園祭
「colorful ~それぞれの色~」開催!



2014

2.1

第17回グラフィックデザイン科卒業制作展
「復興と未来」を開催しました。



2.15

第11回卒業制作展
「創造~明日への扉~」開催



TOPICS トピックス

第23回「定禅寺ストリートジャズ フェスティバル in 仙台」に 音響スタッフとして参加!

2013/9.7~8



今回のテーマは「音楽は無敵大」。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。

はっきりしない天気でしたが、各ステージともお客さんがいっぱいいていました。その中で音響制作技術科の学生たちがスタッフとして、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。

千葉市の幕張メッセで開催された TOKYO GAME SHOW 2013に出展しました!!

2013/9.19~22



本校からは「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3学科が協力して制作しました。川を流れる笹船を画面にタッチして方向を操作する「さらささ」、夢の中に入り込み、3つの属性を見極めて拳で戦うアクションゲーム「パジャマ夢想」、就職前線に戦う「JobHunting」はさまざまな困難を乗り越えて内定までたどり着くゲームの3点を展示しました。

また、今年は本校ブースの上部にある大型モニターにCGクリエイター科の映像作品を流し、来場者の目を引いていました。

「デザイングランプリ TOHOKU 2013」で、 学生作品が入賞しました。

2013/11.21

せんだいメディアテーク1階オープンスクエアで「第14回デザイングランプリ TOHOKU」の公開審査が行われ、本校のグラフィックデザイン科の4名の学生が入賞しました。今回のテーマは「笑」。全国から455点の応募作品が届き厳格な審査の結果、グラフィックデザイン科2年の蛭坂琴音さんが「東北印刷協議会会長賞」、川村美加さんが「期待賞」を受賞しました。また、本学科卒業生の伊藤周治郎さんが「オーディエンス大賞(プロ部門)」「東北印刷協議会会長賞」、小島桂子さんが「奨励賞」「特別賞 MCCA 賞」をそれぞれ同時受賞しました。今年も実践授業の一環として、公開審査会や受賞作品展の展示ディスプレイを行いました。



花壇自動車大学校との コラボレーション~花壇自動車大学校のイメージをCG映像化~

2014/1.10~12



本校、自動車組込みシステム科と授業提携をしている花壇自動車大学校。今回は、花壇自動車大学校が「東京オートサロン2014」に屋外でも授業ができる工具やモニターを装備したカスタムカーを制作し展示することになり、これらのイメージを本校CGクリエイター科の学生がCG映像を制作しました。この映像は、花壇自動車大学校制作のカスタムカーに装備されている大型液晶モニターで放映していただきました。

なお、このカスタムカーは平成26年2月22日に開催される「仙台モーターショー 2014」に展示されました。



学園祭が 開催されました!

学園祭で“おもてなし”しました!
 平成25年11月16日、東北電子専門学校と東北保健医療専門学校が、合同で学園祭を開催しました。
 テーマは「colorful～それぞれの色」。
 ノリノリのバンドライブや新登場のミラー版リアル脱出ゲーム、こだわりのアイテムをそろえた模擬店、ゆるがぬ人気のスタンプラリーで、来場者の方々に“おもてなし”しました。
 26年の合同学園祭もご期待ください!



第19回みやぎ建築未来賞で 『心のふるさと橋上市場』 東北地方整備局長賞を受賞!

平成25年10月29日(金)に仙台市青葉区の東北電力グリーンプラザで建築未来賞の表彰式が行われました。

専門学校・短期大学の部で本校の建築CADデザイン科で制作した『心のふるさと橋上市場』が東北地方整備局長賞をいただきました。

発表されたとき一瞬ビックリしていましたが、すぐに笑顔に変わっていました。

受賞した『心のふるさと橋上市場』は2003年までであった岩手県釜石市の橋上市場を再現した作品です。

プレゼンをする際に、河川法という法律と何度も適合させながら模型を作り、その他に設計図、説明パネルを作り、発表時には、今年在校生全員に配布されたiPadとパソコン、スマートフォンを連携させた発表を行いました。



東北電子専門学校同窓会WEBSITE

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。

<http://dousokai.jc-21.ac.jp/>



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

卒業制作展までの学科の研究ならびに制作の様子、学園生活の思い出などをご紹介しました。取材にご協力くださった皆さん、ありがとうございました。皆さんはご卒業されたと同時に、同窓会会員の一員となりました。社会に出てからも、近況などをお気軽に同窓会事務局まで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26年3月14日