

同窓会 会報

第29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



同窓会会長 菊地 宏

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を持ちながらも、社会人になるにあたっての不安や戸惑いを感じているのではないのでしょうか。私も当時は、新しい社会生活に挑戦してみようという気持ちと心細さが入り混じっていました。

そして東日本大震災から5年が過ぎましたね。人々の記憶が風化し、各種支援も打ち切られるなど、東北はいまだに厳しい状態が続いています。東京オリンピックも、様々な問題が出ているようです。世界を見渡すと戦争などで苦しい状態にいる方々もいます。東北や日本、そして世界はこれからどうなるのだろうと思いを巡らせている方も多いのではないのでしょうか。

しかし、皆さんには若者らしい情熱と新たな視点、そして本校で培った知識や技術があります。幾多の困難も必ず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。

若者らしい情熱と新たな視点で、明るい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。皆様の入学もつい昨日のこのように、もう新たな旅立ちの日を迎える時となりました。

日本経済はアベノミクスによる円安と株高、さらには訪日外国人のインバウンド効果もあり、上場企業の3月期決算は2年連続で最高益を更新する見通しとなっております。

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います。

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。

確かな志と希望をもち、新しい時代づくりに貢献してください。



校長 佐藤 公一

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修得されました。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、とても嬉しく感じています。

しかし、成長は無限です。学生時代は勉強する環境が提供されていましたが、これからは自らを律し、学び続けなければなりません。知識や技能、人間関係はさらに複雑になっていきます。自分の意見が通らず、理不尽な気持ちになることもあるかもしれません。自分の未熟さに焦ったり、挫けたりしそうになるときもあるでしょう。けれども、決して希望を失わず、前向きに考えてください。信頼できる人に相談してみるのもいいですね。心身の健康に留意しながら、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大丈夫です。

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日を楽しみにしています。

これからも成長を続け、実り豊かな人生を実現しましょう。



学 科 紹 介

卒業制作展への取り組み



マンガ・アニメ科

アクションマンガと、様々なキャラクターを総動員したアニメを制作!

末永君: 私はこれまでギャグマンガを描いていましたが、路線を変更してアクションものに挑戦しました。絵柄を変えたことで新しい発見があって嬉しかったです。アニメは今まで描いた作品のキャラクターを登場させ、2年間の集大成としました。

ヒーローが活躍するマンガとケンタウロスの女の子のアニメです!

宍戸君: マンガはギャグの要素を取り入れたヒーローものを制作しました。アニメは、人と馬が合体したケンタウロスの女の子の話です。どちらもクスッと笑ってもらえるように描きました。自分の作りたいものができて良かったです。

マンガはストーリー、アニメは動きとフォルムにこだわりました!

木田君: 私が制作したマンガは、人間と狼の少女の心の交流を描いたものです。コマ割りの大きさを変えることで、ストーリーにめりはりをつけました。アニメは剣を使った決闘シーンにしました。登場人物のすばい動きと、フォルムにこだわりました。



国際ビジネス科

**華やかな民族衣装でおもてなし!
世界の国旗と紙幣を展示しました。**

私たちの科は、制作展で世界の国旗と紙幣を展示しました。今年の国際ビジネス科は学生の人数が多く、出身国も様々です。ベトナムやネパール、インドネシア、中国、スリランカ、モンゴル、バングラデシュなどの文化をリアルにご紹介できました。例えばベトナムとモンゴルそして中国のコーナーでは、民族衣装を着て、iPadと写真などを用いて説明しました。接客の際には、ビジネスマナーを意識しました。日本の特徴あるマナー「おじぎ」も、自然にできるようになりました。ベトナム人の私たちにとって漢字は難しいのですが、展示物の説明に、がんばって使いました。

展示物の制作中は、クラスメイトとそれぞれの母国のことを教え合いました。驚くことも多々あり、お互いの理解を深める良い機会になったと思います。制作展に来てくださった方に母国の紹介ができたことに、大きな意義を感じました。



**和風カフェ、フィッシュ&ポテト店、
コーヒー専門店。お好みで選べます!**

総合情報ビジネス科

私たちの科は、制作展で三種類の飲食店に挑戦しました。まず和風のカフェでは、学生が茶道の立礼(りゅうれい)を披露しました。立礼とは椅子に座ってするお点前のことです。その道具として、立礼棚も使いました。あまり使われる機会がないものなので、お客様に喜ばれました。二つ目は、フィッシュ&ポテトの店です。内装を海のイメージにしました。これも今回初の試みです。三つ目は本格的なコーヒーの店です。自分たちが生豆を焙煎し、ミルで挽いて、丁寧にドリップしました。それぞれの店に明確なコンセプトを設定したので、飾りつけなどを工夫して雰囲気を出せたと感じています。仕入れにもこだわったので、美味しいお茶やスイーツを提供できました。校内に店のポスターを貼ったり、廊下を歩いている人に宣伝したりもしました。どの店もお客様に、心を込めたおもてなしができたと思います。



**仙台駅に「大怪獣現る!」。
「生きること」の意味を問う作品です。**

CGクリエイター科

私は3分くらいの映画の予告編をイメージした作品を制作しました。特撮映画が好きなおともあり、実写と3DCGを合成しました。タイトルは「大怪獣現る!」です。怪獣が仙台駅に突如現れ、ビームを発射してビルを破壊。人々は逃げまどい、主人公が生きることの意味を自分に問うストーリーです。私は5年前の東日本大震災を、人が多くいた場所で体験しました。恐怖のあまりに泣きだした女性もいたし、あたふたしている男性もいました。しかし私は、現実として感じられないでいました。そのときの気持ちを表現した作品を作りたいと、ずっと思っていました。この作品で「日常は、実はすごい努力で作られていて、あたりまえに続くものではなく、簡単に無くなってしまふものなのかもしれない」ということを伝えられていたら嬉しいです。クラスメイトも自分のやりたいことや得意なことに全力で取り組んだので、多くの方々に見ていただきたいと思いました。



ゲームクリエイター科

制作展をゲームで盛り上げます!
音声認識機能を利用した楽しい3種類。

私たちのグループは、卒業制作展のにぎやかさを生かした遊びをしたいと考え、音声認識機能を使った三つのゲームを制作しました。

まず一つは「ハードル」です。キャラクターが走って、プレイヤーの声の大きさに合わせてジャンプをします。障害物にあたると体力が消耗してしまうので、上手に飛び上がる必要があります。

二つ目は「すいか割り」です。キャラクターは、プレイヤーの「右」「左」「前」「そこだ」などの声に反応して動きます。認識する言葉を限定しており、その一覧をプリントした紙をプレイヤーに渡しました。さらにマイクの音量を調節して、プレイヤー以外の声を認識しないように工夫しました。

三つ目は「マラソン」です。声を出しているときだけキャラクターが走ります。息つぎのために3回休めるようにしました。

訪れてくださった方々が、制作展ならではの盛り上がりの中で、楽しんでくれたら嬉しいです。



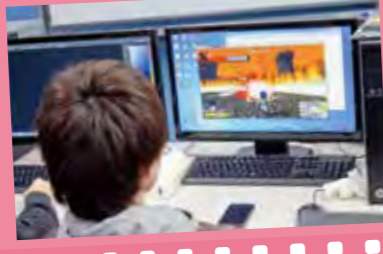
ゲーム開始でいきなり「ボス戦」!
強力な敵を倒す達成感を味わえます。

ゲームエンジニア科

私たちは、アクションゲーム「クイコンークイックコンタクトー」を開発しました。通常のゲームは、弱い敵を倒してレベルを上げてから強い敵と戦う場合がほとんどです。しかし、私たちはその過程をはがゆく感じていました。一方で強力な敵を倒したときの達成感は欲しいと思いました。その両方を考慮した結果、ゲームを開始した時点で一番強いボスと戦えるようにしました。短時間で効果的に楽しめるため、二日間だけの卒業制作展にマッチしています。

ゲームの主人公は剣と盾を持って、「衝撃波」と「突進突き」、「叩き切り」を使います。また、敵の攻撃をタイミングよくガードすると、相手に攻撃を跳ね返すことができます。プレイしてくれたクラスメイトが、攻略法を見つけようと何回も挑戦してくれた姿を見ることができて嬉しかったです。

アクションゲームの初心者から上級者まで達成感を得られるゲームになったと思います。



デジタルミュージック科

音楽は、記憶を閉じ込める魔法!
科の伝統のジャズ演奏に挑戦しました。

私たちのグループは、様々なジャンルの既存の曲を、ジャズ風にアレンジして制作展で演奏しました。ジャズのバンド演奏は毎年行われており、その伝統を引き継ごうと思ったからです。

演奏の特徴は、今までデジタルミュージックを学んできたことを生かして、様々な機械音を使ったところです。メンバーは6人ですが、楽器の種類は20種類くらいになりました。

それぞれの個性を出すアドリブのパートにもこだわりました。先輩方の「早く曲を作ってしっかり練習するように」というアドバイスを実践したので、緊張や不安を乗り越え、自信につなげることができました。

私たちは、「音楽は記憶を閉じ込める魔法」だと感じています。何か印象的なことがあったときに聞いた音楽は、たとえずっと後になって聞いたときでも、忘れていた過去の情景や感情を思い出させてくれるからです。制作展当日は、そのことを心に留めながら演奏しました。



雄勝石でカラフルな面を制作!
インスピレーションを大事にしました。

グラフィックデザイン科

グラフィックデザイン科では、自分が思う「日本」をテーマにしたポスターや、雄勝石を用いて制作した絵もしくは工芸品、アステカの模様を使って自分なりにデザインした作品を制作展で発表しました。どの作品も考えや方向性に制限がなく自由に制作できたのですが、自分で発想を固めるのも大変だな、と感じました。

3つの作品の中で、私が一番インスピレーションを大事にして作ったのは、雄勝石の作品です。ある板状の雄勝石を見たとき、その形や質感から、原始人やインディアンなどが顔に着ける「面」のイメージが湧いたのでした。石の模様などを生かしながらカラフルに着色すると、面白くなるのではないかと考えました。見た目だけではなく、触っても楽しめるように板を彫って凹凸をつけたり、磨いたりもしました。石なので削りづらく、加工に時間が予想以上にかかってしまいましたが、自分の思ったとおりに表現できて嬉しかったです。



スマートフォンアプリ開発科

私たちのグループは、東北電子の校内を3Dで紹介するスマートフォンアプリを開発しました。その名も「すくナビ IN 東北電子」です。このアプリには Unity という開発ツールを使用しました。このソフトを授業で習ったとき、うまく使ったら面白いものができるのではないかと可能性を感じたからです。より楽しめるように「探検モード」と「ナビモード」を設定しました。

制作にあたって大変だったことは、採寸です。東北電子校内の1階～11階・15階の教室の壁や柱、廊下のサイズを測定したので、膨大な作業量になりました。当初はメジャーで測ろうと考えていたのですが、先生がボタン一つで簡単に測ることのできるレーザー距離測定器を貸してくださったので、とても助かりました。

がんばって作ったので、制作展でたくさんの方々に見ていただきたいと思いました。



スマホ片手に「すくナビ IN 東北電子」。探検モードとナビモードで楽しめます。



Webクリエイター科

直売所のPRサイトで地域活性化! 温かみのある雰囲気と鮮度をアピール。

私は地元の直売所「くりでん」をPRするサイトを制作しました。卒業制作を通して、お世話になった地域を活性化の手伝いがしたいと思ったからです。今までは仮想の店舗のサイトしか作ってなかったので、打ち合わせや素材集めなどは、初めての経験でした。直売所の方々に喜んでいただけるようベストを尽くしました。

この直売所の特徴は餅・惣菜・パン・味噌の工房があるところです。温かみのある雰囲気を大切にしながら、製品の美味しさを伝えようと思いました。農産物も、新鮮さと安心感を写真などでアピールしました。また、毎月行っているイベントも告知し、集客効果を高めました。さらに、直売所の印象を強めるために、名前の由来の「くりでん」の車両も、細かいたところまで描いて掲載しました。遠方にお住まいの方や小さいお子さんを持つお母さんが、このサイトを見て来てくださると嬉しいです。

今回の制作で、自分で考え行動する力がついたように感じました。



スマートフォンと相性抜群!
「ペットのおくすり手帳アプリ」

高度ITエンジニア科

私たちのグループは、「ペットのおくすり手帳アプリ」を開発しました。複数のペットの投薬スケジュールを、スマートフォンで管理できます。ペットに薬を与える時間になるとアラームがなる仕組みです。カレンダー機能もつけて、病院に行く予定などを書き込めるようにしました。

このアプリを開発した理由は、グループのメンバーそれぞれがペットを飼っていて、その管理の煩雑さを感じていたからです。スマートフォンは携帯している時間が長いので、アラーム機能の効果が高いと考えました。

使ったのは Android 向けの開発ツール「Android Studio (アンドロイド スタジオ)」です。使い方やエラーメッセージが英語で表示されるため、訳しながら開発するのが大変でした。また、ネット上に公開されているフリーコードを利用してカレンダー機能を実装したため、その解析も難しかったです。いろいろ苦労した分、完成したときはとても嬉しかったです。



C# 言語を使って音声認識アプリ
「東北電娘」を開発しました!

システムエンジニア科

私たちのグループは、音声認識してテキスト化するアプリ「東北電娘」を開発しました。マイクに向かって話した言葉が、パソコンの画面にテキスト化されます。これをもとに、様々なアプリの開発が可能です。私たちは音声認識して質問に答えたり、Web サービスの利用などを行ったりする機能を持つ ios 向けアプリ「Siri」や、「OK Google」のようなものに挑戦してみたいと思いました。

開発にあたって、インテル社で提供している開発キットと、学校で習った Java 言語を使おうとしたところ、不具合が発生しました。そのため他の言語を調査し、比較検討して、C# に決めました。授業で習ってなかった言語なのではじめは戸惑いましたが、Java に似ていたため、思いのほか早く使いこなせるようになりました。企業でよく使用されているプログラム言語なので、理解を深めることができて良かったです。



機械CAD設計科

汎用型作業ロボット「ワークコング」を設計！
社会貢献をめざしました。

この科のテーマは商品開発でした。私は社会に貢献するものになりたいと考え、汎用型作業ロボット「ワークコング」をCADで設計しました。高さ2.5m、横1.5m、奥行き1m、重量1.5tで、人が大きくなったイメージのロボットです。操縦は、人が乗り込んでモーションセンサーやタッチパネル、音声認識で行います。

社会の流れとしては自動化が進んでいますが、あえてこのようなロボットにしたのは雇用を減らさないためです。

また一方で、現代は働き手が高齢化する傾向もあります。このロボットは、操縦が簡単なおえ、力のない人でも重い物を持てるようにサポートします。さらにパーツを交換することで、農業アシストや災害救助など様々なシーンで活躍できます。電源は背部にバッテリーパックをつける方法と、コンセントとロボットをコードでつなぐプラグインシステムを採用しました。

企画をしっかりと練ったので、近未来的で、なおかつ現実味のあるロボットになったと思います。



建築CAD科

近くの敷地をイメージしてマンションを設計。
法規も順守しています！

私は、集合住宅の研究をしてきたため、マンションをCADで設計し、模型を作りました。イメージした場所は、学校の近くの敷地です。そこには西向きに建てられたマンションがあります。それを見て、自分だったらどう設計するか考えたくなったのです。

設計する前に、市役所などに行って敷地のデータを調べ、法規と照らし合わせてみました。すると、そのマンションは法規を順守するために工夫されていることがわかりました。私は集合住宅を扱う会社に就職するので、何年か後にこういう書類を書いているのかもしれないと思うと、とても感慨深かったです。

CADで設計する際、スタイリッシュな外観にしようと思いました。間取りは現代のニーズを踏まえ、部屋数を多くしました。

建築の魅力は、頭の中で考えたことが紙に描かれ、パソコンの画面で3D化され、模型になって、建築され、地図に載ることだと思います。今後、建築の世界で仕事ができることを、嬉しく感じました。



国宝茶室「如庵」とその茶庭を
CADで設計して模型を制作しました！

建築工学科



私は日本三大茶室の一つで国宝の「如庵」とその茶庭をCADで設計して模型を作りました。敷地として想定したのは、学校の近くの花京院緑地です。「如庵」そのものは愛知県にあるのですが、宮城県の柴田町に「如庵」を模した茶室「如心庵」があり、興味を持ちました。

こだわったのは茶庭です。都会の中にあいながらも、木が茂ったうっそうとした別世界を表現したいと思いました。さらに「侘び」や「さび」を演出するため、鮮やかな花が咲いたり、大きな実がなったりする樹木は、あえて植えませんでした。苔を効果的に配置し、石の一つひとつの形も変えて、下を向いたときの景色も大事にしました。

大変だったのは、大量の樹木の模型の制作です。しかも1/50という比較的大きなものだったため、樹木の種類がわかるようにしたり、枝ぶりを調整したりしなければならませんでした。

私は4月から造園会社に就職するので、この制作で必要な知識を得られて良かったです。



ツーバイフォー住宅の平面図と
1/50の模型に挑戦しました！



インテリア科

私は、実際に建てられているツーバイフォー住宅の平面図を描き、実物の1/50の模型を作りました。このテーマにした理由は、就職する住宅メーカーの特徴を知りたいと思ったからです。事前に会社の許可を得て挑戦しました。

私が選んだ物件は、コンパクトでシンプルな4人家族用の住宅です。1階にはリビングやダイニング、和室、水廻りがあり、2階は主寝室と二つの子ども部屋になっています。小規模ですが、階段の下などのスペースが有効に利用されていました。構造にムダがないと、余分にお金がかからないので合理的だと思いました。また、階段の1階と2階の窓が一直線上に配置されており、すっきりした印象を与えるデザインだと感じました。

アピールしたい点は、敷地から再現したところですが、家と庭とガレージの関係性もわかりました。

今回の制作で、現代の日本で建てられている住宅のイメージをつかむことができました。これからも他の住宅の間取りなどを確認して、勉強していきたいと思いました。



デジタル家電科

エコな羽なし扇風機！人感センサーと温度センサーで動きます。

私たちのグループは、羽なし扇風機を制作しました。人感センサーが人が来たことを感知し、温度センサーが一定以上の温度になったことを認識すると動く仕組みです。二重のシステムになっているので、ムダに動くことはありません。エネルギーを効率的に使えて、実用的なものになったと思います。

透明な箱の中で天気を再現するTEMPESCOPEを制作しました！

TEMPESCOPE（テンペスコープ）とは、LEDライトや水を制御して、小さな箱の中で、晴れや雨、雷などを再現するものです。制作する際は、本来ならばアクリル板を使うところを、100円ショップで販売していたクリアボックスにするなど、身近なものを工夫して利用しました。2年生になったときから作りたいと思っていたので、形になって嬉しかったです。



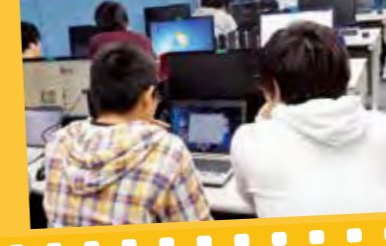
ネットワークセキュリティ科

私たちのグループは、ブラウザを使ってファイルを共有できるウェブアプリケーションを制作しました。ネットワーク上にウェブサーバやファイルサーバを設置して、ブラウザを介してファイルのやりとりをする仕組みです。IDとパスワードによってユーザー認証をするサーバを配置することで、セキュリティ対策を行いました。

今回の制作は、サーバの構築からアプリの実装にいたるまで自分たちの力で初めてやり遂げました。授業で一つひとつの技術は学んでいたのですが、それぞれをどうつなげていけば、ネットや参考書で調べました。大変でしたが、この経験は就職先で役に立つと思いました。ふだん使っているサーバの成り立ちや、どのような過程を経て使える状態になるのかも理解できました。外側から見ると簡単な動きをするアプリですが、複雑な技術が組み合わさっていたので、開発した人々に尊敬の念が湧きました。



ブラウザを使ってファイルを共有するウェブアプリ。認証サーバでデータを守ります！



サーバ監視用ソフト Zabbix と Hinemos の機能を比較。メール通知にも挑戦しました！

ネットワークシステム科

僕たちのグループは、サーバ監視用ソフトの Zabbix と Hinemos の機能を比較しました。

当初の予定にはなかったメール送受信のためのメールサーバと、DNSサーバを加えられたことは、制作展に訪れた方々にぜひ注目していただきたいと思いました。監視対象サーバの異常を検知したときや、監視が終了したりしたときにメールで通知することが可能になり、とても便利になりました。

実際に監視対象のサーバと監視サーバ Zabbix、監視サーバ Hinemos を構築していく過程で、サーバの理解を深めることができたことは大きな成果でした。それぞれのサーバ同士の接続がうまくいくか心配でしたが、無事につながったときは嬉しかったです。その後、それぞれのソフトを使って、サーバの通信速度や処理速度などのパフォーマンスの確認をしました。ソフトの特徴を正確に把握して、状況や目的によって使い分けることが大事だと思いました。



イメチェン女子のラブコメディと「恋のお守りブレスレット」のCMを制作！

映像放送科

私たちのグループは、短編のラブコメディのドラマを制作しました。主人公は、いつも恋している女子。好きな男子があらわれるたび、その人好みにイメチェンします。第3話まであり、最後には彼女の顔を見守っていたやさしい男子に告白されて幸せになります。

見どころは主人公のイメチェンです。服やセリフを変え、まじめ系やかわいい系にしました。しかし、思ったようには変わらず、なかなか難しく感じました。

また、撮影が終わった後に画面を編集してみたらうまくつながらず、撮り直すことになり、予定より時間がかかってしまいました。

このドラマで恋のお守りとして使ったブレスレットのCMも制作して、ドラマとの相乗効果を狙いました。

グループのメンバーは全員女子だったので、男子役やカメラマン、機材を運ぶ人は他のグループの人に協力してもらいました。楽しく制作することができ、とても良い思い出になりました。



音響制作科

私たちのグループは、約15分のホラー映画を制作しました。舞台は夜中の学校です。財布を忘れた主人公が駐車場の入口から学校に入ると、幽霊に遭遇するというストーリーにしました。

役割分担は、役者が2人で、監督・カメラマン・マイク・音響効果・編集が各一人ずつ。それぞれの責任が大きかったので、撮影期間は風邪などで学校を休むことがないよう、ふだんよりも体調管理に気を配りました。

撮影のときは、暗い廊下のはずが教室の照明がついていたり、ガヤガヤした音が入ってしまったりと苦労しました。編集作業はわからないことが多く、映像放送科の先生や学生に聞いたりしました。

アピールポイントは音へのこだわりです。フリーの音源を Pro Tools (プロ・ツールズ) を使って、ピッチを変えたり音量調節をしたりして動画に貼り付けました。セリフとBGMの音量のバランスも丁寧に調整しました。そのため恐怖を演出し、役者の演技を引き立てることができたと思います。

ホラー映画に挑戦! Pro Toolsで恐怖を演出し、役者の演技を引き立てました。



自動車組み込みシステム科

私たちのグループは、無人航空機ドローンの自律化の前段階に挑戦しました。ドローンは、しばしば話題になりますが、有効利用されていないイメージがあります。それどころか少し飛ばすとあちこちにぶつかって、羽などが傷んでしまったりします。しかし、本来のドローン (drone) の意味はミツバチの雄バチ。自律して動くものなのです。私たちは、完全自律化まではいきませんが、ラジコンから一歩進んだドローンを完成させました。ドローンはリアルタイムでスマートフォンに映像を送信し、操作者はそれを確認しながら制御します。制作展では来てくださった方々に、今回製作したドローン进行操作してもらいました。

工夫した点は、実装する機材をなるべく軽くしたところです。ドローンは200g以上だと規制の対象になってしまうからです。Androidのプログラムなど、新しい技術にも挑戦でき、とても勉強になりました。



ドローンの認識を変えたい!
自律化の前段階に挑戦しました。



家庭屋内配線とシーケンス回路に挑戦! 仕上がりの美しさにこだわりました。



電気工事科

私たちの科では、三人一組になって、家庭屋内配線とシーケンス回路のどちらかに挑戦しました。

家庭屋内配線は、大きな板の上に家で使われているスイッチなどの配線を敷き、見えるようにしました。ケーブルをきれいに配置し、カーブのところにステップルを打つときは、より見栄えがよくなるよう心がけました。ステップルを打つのは難しく、初めのうちはやり直しが多かったのですが、回数をこなすうちに上手いようになりました。階段の下のスイッチで点けたライトを上スイッチで消す仕組みも理解できて良かったです。

シーケンス回路は産業用のモーターを動かすもので、細かく複雑な構造になっています。設計図通りに配線しても動かなかったときがあり、原因を調べるのが大変でした。

2年間の実習を経て、作業の段取りがよくなったと感じました。配線などには集中力が必要となるので、体力の増強や体調管理も大切だと思いました。



三つの図書館を一括管理! 利用者のニーズを意識しました。



情報システム科

私たちのグループは、一つの市に三つの図書館があると仮定して、図書の予約・貸出・管理をするシステムを制作しました。

利用者は Web の画面からインターネット予約ができます。画面の色は三つの図書館ごとにテーマカラーを設定し、ポップな印象にしました。また、先生やクラスの仲間と話し合っ、Web ページ内に人気図書のランキングや新刊情報を載せました。

システム面については図書や会員等の管理機能に力を注ぎました。検索は題名・著者・出版社・あいまい検索・部分一致と、様々な方法を選べるようにしました。そのため、扱う情報量が増えて大変でした。また、システム開発を別々のパソコンで行っていたので、テスト運用時にうまくデータがかみあわず、頭を悩ませました。

思い返すと様々な苦難がありましたが、グループのメンバーと協力して一つの目標に進んでいく経験ができ、社会に巣立っていく予行演習ができて良かったです。



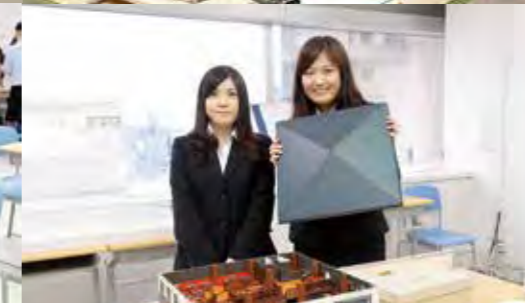
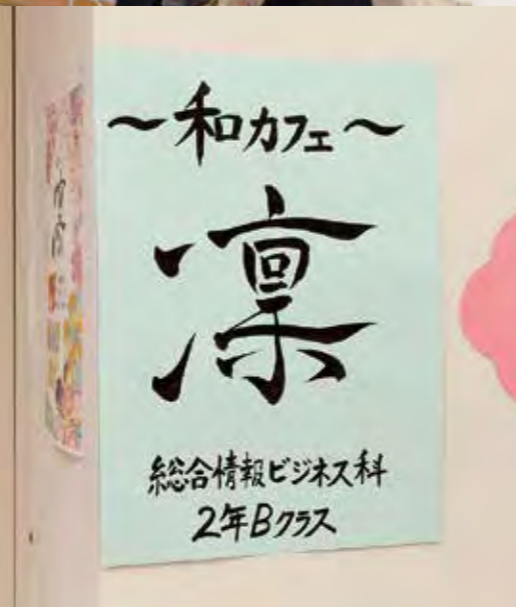
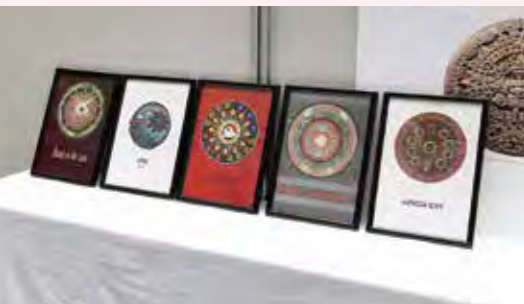


第13回
卒業制作展
開花
未来の自分へ
2016.2.10(wed)-11(thu)

卒業制作展 実行委員長
千葉 尚哉さん (総合情報ビジネス科 2年)

実行副委員長
藤島 樹さん (スマートフォンアプリ開発科 3年)

今年の卒業制作展のテーマは「開花 未来の自分へ」でした。通常の授業では「課題」に取り組みましたが、今回はそれぞれが学びの集大成としての「作品」を作りました。この経験は、未来の自分への第一歩といえます。そのイメージを「咲きはじめた花」に重ねました。今回の制作展では、作品の展示はもちろんのこと、体験コーナーを充実させました。来てくださった方々や学生たちは、お祭りのように楽しめたのではないかと思います。この制作展のために協力してくれた実行委員の仲間たち、そして無事開催できるよう応援してくださった先生方に感謝しています。私たちはこの春から社会人になります。自分の人生に責任を持ちながら、さらに一歩ずつ進んでいきたいです。





2015			
3/3	校内合同企業説明会が開催されました 	4/8	平成27年度入学式が挙行されました
6/3	防災訓練(消防・地震訓練)	6/26	バス旅行 
		7/13	タッチタイピングコンテスト2015
7/10	「留学生就職交流会」を開催しました 	9/12	「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! 
9/17	TOKYO GAME SHOW 2015に出展しました 	11/5	防災訓練(消防訓練)
		11/6	第21回みやぎ建築未来賞で専門学校・大学の部で大賞を受賞! 

2016			
2/5	第19回グラフィックデザイン科 卒業制作展「Graduation Exhibition Graphic Design 2016」を開催しました	2/10	第13回卒業制作展「開花 ～未来の自分へ～」開催
2/23	本校の学生がCG検定「文部科学大臣奨励賞 個人賞」受賞! 	3/16	仙台サンプラザで卒業式が行われました 

第25回 定禅寺ストリートジャズフェスティバル in 仙台

今年で25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12日(土)、13日(日)の2日間開催され、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。
初日は久々の晴天となり、タイトルにある定禅寺通りをはじめ、アーケード内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ました。

お揃いのTシャツを着込んだ音響制作科と映像放送科の学生たちは、13ものステージに分かれ、それぞれ担当の仕事を頑張りました。PAさんの指示のもと各ステージで円滑に演奏ができるよう支えるスタッフとして活躍しました。
※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張のこと、いわゆる音響さんと呼ばれる方のこと。



本町ストリートフラッグ学生デザインコンペティションで本校生が2年連続グランプリ!

仙台市の本町二丁目は「家具の街」と呼ばれる瀟洒な佇まいの商店街。その通りを彩るフラッグのデザインを競う第4回「本町ストリートフラッグ学生デザインコンペティション」で、デジタルデザイン科(現・グラフィックデザイン科)1年生の麻生 楓さんが見事グランプリを獲得しました。昨年に引き続き、2年連続の快挙です。
表彰式は12月4日(金)に本町スクエアにて、同日から開催される「ほっとタウン本町 小さな小さな展覧会2015」のオープニングセレモニー内で行われました。

大勢のお客様が見守る中、理事長の大村 正様から表彰状を授与され、グランプリを獲得した麻生さんが喜びのコメントを述べました。
受賞作品のフラッグは既に本町二丁目商店街の街灯に掲げられており、綺麗なマリンブルーに真っ赤なハートが舞うビビットなデザインで街に彩りを添えています。
皆さんも機会あればぜひ見に行ってください!
麻生 楓さんグランプリおめでとう!



デジタルサイネージコンテスト最終審査会・表彰式

9月29日(火)、本校3階視聴覚ホールにてリコージャパン株式会社による「デジタルサイネージコンテスト最終審査会・表彰式」が行われました。

デジタルサイネージとは、映像や情報を表示する電子広告媒体のことです。

各作品に対して「企画力」「表現力」「技術力」の3つの項目に点数をつけ、グランプリに選ばれたのはCGクリエイター科2年の松木光さん作品「Colourfulness」でした。

審査員からの講評として、河北新報社 菅原様と株式会社電通東日本 榎戸様のお二人から作品づくりに対するヒントのお言葉をいただきました。

グランプリを受賞した松木さんは、「このコンテストで誰にも負けない作品を作ろうと頑張ったので、とてもうれしい。安心して卒業できます」と話してくれました。

受賞された皆さん、おめでとうございます!



TOKYO GAME SHOW 2015

本校が出展したゲームは、2D横スクロールアクションゲーム「Leap Ball」、2Dアクションゲーム「Felt of war」、2Dパズルアクションゲーム「いろはにほへ塔」、3D対戦アクションゲーム「～TGS that tried all hard～」、2Dアクションゲーム「エレクレール」

の5作品。17日・18日のビジネスデイにはゲーム業界で仕事をしている本校OB達がブースに立ち寄り、後輩達が制作した作品の出来確かめたり、先生に近況報告をしたりしていました。



「MOS世界学生大会2015」日本大会表彰式に本校学生が参加

6月12日(金)に東京国際フォーラムで「MOS世界学生大会2015」日本代表発表会および一次選考入賞者の表彰式が執り行われ、総合情報ビジネス科2年生が4名入賞しました。

Excel部門で総合情報ビジネス科2年の佐々木勇人くんが日本国内第3位に選ばれました。その他にも総合情報ビジネス科の鈴木

駆くん、佐藤喬太くん、高橋直宏くんもExcel部門で入賞しました。入賞した皆さん、おめでとうございます!素晴らしい結果を残せたのは、皆さんの日々の努力の賜物でしょう。これからも頑張ってください。



知能ロボットコンテストフェスティバル 2015記録ビデオ撮影

6月13日(土)と14日(日)の2日間にわたり、「第27回 知能ロボットコンテストフェスティバル 2015」が開催され、本校の映像放送科は、今年も「知能ロボットコンテスト」の記録係としてビデオ撮影協力しました。2年生たちは、昨年に引き続き今年も記録撮影の担当になったこともあり、前年の反省点を活かして撮影に挑んでいました。

自立型のロボットが競技台の上に置かれた障害物を種類別に判断し移動させる様子を、観客の視線に邪魔にならない様子を付けながら撮影していました。



2014 Academy Curriculum Excellence Award

本校は、2014年度 CCNA コースを開講した日本のアカデミー校の中で、受講生の成績が日本で一番優秀で、学生からのフィードバックが一番高かったアカデミー校ということで評価を頂き、この度、2014 Academy Curriculum Excellence Award に選ばれ、表彰されました。

今回の表彰は、とても名誉なことです。本校アカデミーの認定インストラクターおよび、アカデミーの受講生共々大変喜んでおります。また、来年度以降も引き続き表彰されるように、気を引き締めて、頑張りたいと思います。



TOPICS

2015 みやぎ建築未来賞2年連続大賞を受賞! 出品4チームが全て受賞!

11月6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。

今回で21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、大学校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「未来に向かって—こんなところに住んでみたい—」。

実際の地域や商店街等を想定し、“住んでみたい”と思わせる街づくりや建物など数々の力作が出品され、東北電子専門学校からは、建築工学科(現・建築科 建築工学科コース)、建築CADデザイン科(現・建築科 CAD設計コース)の学生4チームによる設計作品が出品され、見事4チーム全てが「大賞」「仙台市長賞」「杜の都賞」「敢闘賞」と受賞し、3チームが表彰式に参加しました。



「未来にチャレンジ～仙台市南町通りシェアハウスと周辺地域のリノベーション」、 “大賞”を受賞!

建築工学科(現・建築科 建築工学科コース)と建築CADデザイン科(現・建築科 CAD設計コース)2年生による設計作品「未来にチャレンジ～仙台市南町通りシェアハウスと周辺地域のリノベーション～」が見事大賞を受賞しました。リノベーションを施した既存の17棟のビルと、シェアハウスのある新築ビルを空中通路でつなぎ、開放的な店舗と職住接近による活性化を図る画期的な街づくりが評価されました。



「優しい街に住みたい。～仙台駅前広場で集い語らう～」が 杜の都賞を受賞!

こちらも2年生による設計作品「優しい街に住みたい。～仙台駅前広場で集い語らう～」が杜の都賞を受賞しました。

授賞式後のプレゼンテーションでは、まるで実際の建物の周囲を歩いているようなアニメーションを使用した3Dウォークスルーを使用して説明を行いました。人と人との直接的な交流を生み出す温もりある駅前広場づくりのアイデアが評価されました。



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)	

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 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

事務局/今野幸信
発行/平成28年3月16日