

同窓会 会報

— 第35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、この春から新社会人となります。今は社会生活への期待とともに、戸惑いや不安も感じているのではないのでしょうか。私も当時は、新しい生活に果敢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。

さらに世の中は、昨年に引き続き、新型コロナウイルスの影響を受けており、景気がいつ本格的に回復するか予測がつかない状態です。また、1月には、トンガで発生した海底火山の噴火により日本沿岸にも津波が押し寄せ、多大な被害が出ました。この先どうなるのか、心配している方もいるのではないのでしょうか。

しかし、皆さんは、たとえ厳しい状況の中でも、若者らしい勇気や情熱、柔軟な視点を持って未来を切り拓いてください。本校で培った知識や技術、精神力を発揮すれば、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。

若者らしい勇気や情熱、柔軟な視点を持ち、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。対人接触を減らすため、テレワークやオンライン会議、オンライン診療などデジタル技術を活用した新たな生活様式が求められております。仕事も生活も今やデジタル対応なしでは乗り切れない時代となってきました。

それに伴い、わが国に於いては先端IT業務に携わる人材が2030年には79万人も不足するといわれています。皆様が本校で学んできたIT技術が更に必要とされる時代が広がっております。

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います。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。

確固たる志と希望をもつて、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、多くの知識や技能を習得されましたね。先生方や仲間との交流を積み重ね、人間的にも大きく成長され、とても嬉しく思っています。

しかし、これからも学びは必要です。仕事はもちろん、学生時代とはまた違った社会のルールを身につけなければならないからです。新しい環境では、自分の考えるように進まなかったり、理不尽な思いをするときもあるでしょう。しかし、あせったり、挫けたり、投げやりになったりしないでください。様々な状況の中で、生き抜く知恵を獲得してください。この学校生活で仲間と切磋琢磨し、ときに行き詰まり、助け合いながら乗り越えてきた経験が、きっと皆さんを支えてくれるでしょう。それでもストレスが続くときは、趣味に集中したり、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、実り豊かな人生を創造してください。

また、気軽に本校に遊びに来て、近況などを聞かせてください。先生方も、皆さんにお会いできるのを楽しみにしています。

実り豊かな人生を創造するために、これからも学び続けましょう。

学科紹介

インテリア科

インテリアでグラフィックデザイン!? 錦鯉の販売会社のロゴデザインを制作!



私はインテリア科の授業の中で、インテリアデザインとはグラフィックデザインの3D化であることを理解しました。そのようなことで、今回私の実家が経営する錦鯉養殖の会社のロゴデザインとその活用を制作することにしました。説得力のあるデザインにするために、まずリサーチからスタート。お客様にどのような会社を目指しているのか、どのような客層が錦鯉を購入しているかを確認しました。次にポジショニングを検討して、「高級感を大事にしつつ、柔らかい印象」というデザインの方向性が決まりました。

デザインをする際、はじめはがむしゃらに手を動かしていましたが、担当教員の指導と本などの知識で、なんとか二つの形を制作することができました。

お客様に見せて決定したのが、写真画像のウロコ案となります。

活用では、名刺やtwitter、バナーなどについて制作しました。

インテリアと同じく、ロゴもリサーチから始めることが大切だと実感でき、いい経験になりました。

システムエンジニア科

薬の飲み忘れを防止するスマホアプリ「メディスン・リマインダー」を開発しました!



私たちの周囲に薬を飲み忘れて困っている方が多くいたので、その問題を解決するためのスマホアプリ「メディスン・リマインダー」をチームで開発しました。まず、アプリに薬の名前を入力します。次に、朝食や昼休みの時間を登録して、食前もしくは食後などの服用するタイミングを選択。すると、適切な時間に、通知バーにアイコンが表示されます。また、1回で飲む錠剤の数、残りの錠剤の数も登録できます。実際に薬を服用している方にリサーチしたので、きめ細やかな対応ができるアプリになったと思います。

工夫した点は、操作が簡単にできるように、文字を大きくして、ボタンもわかりやすくしたところです。今は、さらに手数が少なくすむよう、カメラで薬の処方箋も登録できるようにしています。

授業で習ったデータベースはパソコンだったので、スマートフォンについては一から調べました。とても苦労しましたが、この経験が今後の力になると思いました。

CGクリエイター科

3DCGでMVを制作! セルルックで手描きのアニメーション風にしました。



私たちのチームは、3DCGを使ってミュージックビデオ(MV)を制作しました。ストーリーは、楽曲そのもののMVと内容を変えつつ、逸脱しないように注意深く検討しました。主人公は、ピアノの演奏家を目指していたものの、途中で挫折してしまい、葛藤を抱えます。終わり方をあえてあいまいにして、観てくださった方に、その後、どのような展開になったかをゆだねました。

アピールポイントは主人公の心の変化を、「セルルック」を使って手描きのアニメーション風に表現したところです。古いテレビのようなモノトーンの世界観も、主人公の心の内を表しています。また、映像のストーリーと楽曲を合わせるときに大変苦労したので、その点もみなさんにご覧いただきたいと思いました。

今回の制作で初めて、企画から完成までの流れを体験しました。その結果、今まで見落としていた作業が見つかりました。メンバーそれぞれが、得意なスキルを活かしたことも良かったです。

WEBクリエイター科

美容室のサイトをリメイク! お店のイメージを大切にしながら視認性を向上させました。



私は地元美容室のサイトを、卒業制作としてリメイクしました。現在のサイトは、少し前のテンプレートで作成されているため、見づらいところがあります。新しい技術を使えば、視認性も上がり、現代に求められているものを提供できると思いました。

実際に制作にとりかかり、サイトがまっさらの状態から少しずつできあがっていくと「ここまで進んだ!」「想像より良い感じになった!」と嬉しくなりました。それと同時にモチベーションもアップ。良いサイクルが生まれ、手が勝手に動き、波に乗っている楽しさを実感しました。

アピールポイントは、お店のイメージを大切にするため、黒・白・赤のロゴ色に合わせてスタイリッシュにデザインしたところです。また、写真はフリー素材をPhotoshopで加工して、美容室のヘアスタイルギャラリーらしくしました。

私が当初考えていたカンプからはだいぶ変わりましたが、ブラッシュアップされたサイトになり、満足しています。

ゲームエンジニア科

都会のビル群や地下空間をシュールなキャラクターが駆け抜けるパーティレースゲーム!



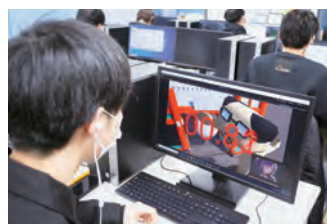
私たちは、SFテイストのパーティレースゲーム「CREATE or RUN」を制作しました。プレイヤーが操るのは、うさぎやライオンなどの頭部を持つシュールでマッチョなキャラクターです。それらを、都会のビル群や地下空間の中で競争させます。チェックポイントをくぐり抜け、3周したらゴールです。壁をジャンプするなど、プレイヤーのテクニックが光るシーンがある一方、スキルが無い人も逆転のチャンスが得られるよう、自分の速度を上げるアイテムを散りばめ、相手を捕まえられるようにしました。

制作にあたって、ゲームプランナーには、仕様書作成の経験不足のため自信が持てないという苦しさがありました。しかし、エンジニア側に企画やデザインがしっかり伝わり、実際に遊べるゲームができたので喜びを感じました。

エンジニアは、利便性と拡張性に力を入れました。ゲームエンジンのUnityを初めて使ったので苦労しましたが、それだけに完成したときには、達成感を得られました。

ゲームクリエイター科

小さなお子さんも楽しめます! かわいい3匹の猫が毛糸玉を追いかけるパーティゲーム。

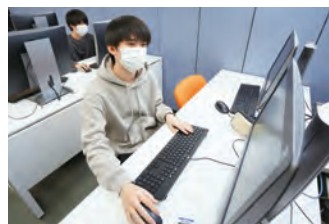


私たちは、猫と毛糸玉が鬼ごっこをする3Dゲームを制作しました。猫が2足歩行で毛糸玉を追いかけて、毛糸玉に飛びついてキャッチすると、猫の勝ちとなります。猫はただ追いかけるだけではなく、3匹で毛糸玉を追いつめることもできます。一方で、毛糸玉は飼い主を呼べます。すると猫は4足歩行になり、動きが遅くなります。また、飼い主がねこじゃらしで猫の注意をひくので、毛糸玉は逃げる時間をかせげます。小さなお子さんも遊べるように使うボタンを少なくしたので、みんなでワイワイ盛り上がることのできるゲームになりました。

制作する際、クリエイターチームは、仕様の追加やそれに伴う仕様書の再作成が大変でした。エンジニアチームは、遊びやすくするためのパラメータの調整が難しかったです。締め切りに間に合うか不安なときもありました。それでもみんなでコミュニケーションを緊密にとり、無事に完成させることができたので、嬉しく思っています。

モバイルアプリケーション科

スマホアプリとGoogle スプレッドシートを使って健康観察表をシステム化しました!



新型コロナウイルス対策として、授業が始まる前に健康観察表の用紙に記入して提出しています。私たちのチームは、この一連の流れを電子化するシステムを作り上げました。

まず、学校に着いたらスマートフォンのアプリ「heatch(ヒーチ)」を起動させます。次に玄関に設置されている非接触型体温測定器で体温を測り、その数値をスマホカメラでスキャンして、記録ボタンを押します。するとカレンダーが表示されるので、日付をタップします。症状のリストが出てきたら、該当するものを選択します。この情報を自分のパソコンのGoogle スプレッドシートに読み込ませ、プリントアウトして先生に提出します。ボタンでの操作を主軸にしたため、文字入力が少なく数タップで完了できるので、とても便利です。

この制作には、授業で習ったことだけではなく、自分たちで調べた知識や技術も使いました。少しずつ完成形に近づいていく過程がとても楽しかったです。

デジタルミュージック科

デジタルミュージックと楽器演奏を同期させ風潮に流されない「自分たちの音楽」を発信!



私たちの学科は、昨年度に引き続き、録画したライブをインターネットで公開しました。

発表した曲は、この2年間習ってきたデジタルミュージックと、楽器演奏を組み合わせたものです。自分たちの曲が形になったときは、作曲の楽しさをあらためて知るとともに喜びを覚えました。詞には「自分とは何か」を考えながら、言葉を詰め込みました。

1曲目は「sprinkling」。広がりがあって柔らかな響きで、バンドの世界観を表現しています。2曲目は「残葩(ざんば)生涯」で、エレキギターが前面に出るロック調。3曲目は「アンフォルメル・エゴフォルム」。エレクトリックと楽器演奏が、最も相乗効果を発揮しています。また、どの曲も細かなギミックを散りばめました。間奏では磨き上げた演奏テクニックを披露したので、楽しんでいただけたら幸いです。

これからも新型コロナウイルス等、世間の風潮に流されず、自分たちの音楽を発信していきたいです。

デジタルデザイン科

魔女や不思議な生き物が住む世界「Enchanted」のWebサイトを制作しました!



私は魔女や不思議な生き物が住む世界「Enchanted」のWebサイトを制作しました。コンテンツは、アニメーションと魔女診断、お菓子のレシピです。

一番力をいれたのはアニメーションで、外国の絵本のような絵のタッチにしました。趣味で学んでいる英語と作曲を字幕表現やBGMに活かしたので、異国の雰囲気が演出できたと思います。

物語のメインテーマは「本当の優しさ」です。そのため魔女たちのデザインは、見た目は不気味だけど、性格の温かさが伝わるようにしました。また、思いやることの大切さに焦点をあてていることもあり、誰かが傷ついてしまうようなイラストや言葉になっていないか何度も確認して、修正を重ねました。

制作中に、友人がBGMやキャラクターデザインに、興味を持ってくれたのが嬉しかったです。一人で作っていると、このままでいいのかと考えたりしますが、褒めてもらえたので、より良い作品に仕上げようと思えました。

ネットワークセキュリティ科

仮想のインフラを構築して、LBを用いた負荷分散方式によるサイバー攻撃対策を研究!



私たちは「LB(ロードバランサー)を用いた負荷分散方式によるサイバー攻撃対策」について研究しました。DoS攻撃(大量のアクセスをする攻撃)を受けると、Webサイトが正常に機能しなくなります。私たちは、その解決方法と仕組みを理解したいと考えました。

まず、外部ネットワークと内部ネットワークを仮想的に構築して、社内インフラを再現。そのWebサーバーに、DoS攻撃が行われたというシチュエーションにしました。WLC(Weighted Least-Connections)をはじめ、ロードバランシングの種類を数多く比較して、より優れた攻撃対策を導けるよう、力を注ぎました。

大変だったのはLBの設定です。中でも、ファイアーウォールの設定が非常に複雑で、長い期間悩みました。各サーバとの連携も難しかったです。

今まで学んできた内容と新しく身につけた知識を使って、ネットワーク上で、どのように攻撃対策が行われているのか確認できたので、達成感を得られました。

情報システム科

操作が簡単でかわいくて使いやすい! 入門編 Web 会議ツール「お話の森」を制作しました。



私たちのチームは、Web 会議ができるブラウザ「お話の森」を制作しました。コロナ禍で Web 会議ツールを使う場面が増え、それぞれの機能のプログラムに興味を持ったからです。また、もっと幅広い層の方々が気楽に使えるブラウザがあると便利だな、とも思いました。

そこで開発したのが、操作が簡単な入門編のブラウザ「お話の森」です。画面に大きく表示される「お話を始める」をクリックして、右上の欄に合言葉を入力。最後に「接続」のボタンを押すだけで相手と繋がります。聞きなれない専門用語も用いていませんし、自分の名前を入力する必要もありません。さらに、かわいいイラストやフォントを採用したので、老若男女問わず親しめるツールになりました。

この制作にあたって、授業で習っていなかった JavaScript や、使ったことのない技術を一から学びました。大変でしたが、試行錯誤しながら、みんなで完成させることができ嬉しかったです。

ネットワークシステム科

チャットボットが電車が遅れて遅刻するメールを送ってくれるシステムを構築しました!



私たちの班は、通学で使う電車が遅れるときに、自動でメールを作成して、先生に送るシステムを構築しました。

学生は、まずチャットボットに知りたい路線名を入力します。チャットボットは、RSS を用いて電車の運行情報サイトから遅延情報を受信します。遅れている場合は、「電車が遅れています。先生にメールで報告しますか?」と提示してきます。それに対して「はい」等、肯定する言葉を入力すると、チャットボットが学校の先生にメールを送ってくれる仕組みです。

大変だったのは、RSS から受け取った情報を、python というプログラミング言語を使って、この学校の通学に利用される路線だけ抽出する作業です。エラーになったとき、原因を探して改善するのに時間がかかりました。

この制作にあたって、python でのプログラミング知識を深め、チャットボットの作成により自動化の知識を身につけられました。就職先で、ネットワーク構築の知識とともに、生かしていきたいです。

建築大工技能科

東松島市のシンボル「おのくん」の立て看板を制作! 梁も作ってプレハブにのせました。



私たちは、「空の駅(おのくんの実家)」の上にたてる看板を制作しました。おのくんとは、靴下で作ったサルの人形です。東日本大震災で被災して、宮城県東松島市の小野駅前応急仮設住宅で暮らしていた方々が「東松島市に来てほしい」という思いを込めて作り続けています。

看板は、以前からあった屋久杉製のテーブルを使いました。8人ぐらいでやっと持てるくらい重いので、プレハブ小屋の上にそのまま乗せると、屋根が沈んでしまいます。それを防ぐために、培ってきた技術を用いて梁も作ることにになりました。適した材料を探しましたが、固くて加工が難しいものでした。しかし、電動工具で切った後、のこぎりやのみで精密に仕上げたため、釘を使わずに組み立てることができました。

被災地の復興は、まだ道なかばです。一方で、震災を知らない人もいます。被災地の歴史と作った方々の気持ちが詰まったおのくんに、少しでも関わられて嬉しく思っています。

電気工事科

高圧受電設備にチャレンジ。授業や資格試験で学んだ知識を深めることができました!



私たちの科は、この2年間に学んだ電気設備をグループごとに制作しました。主なテーマは、高圧受電設備や電灯動力設備、シーケンス制御、建物電気設備などでした。

私たちのグループは、高圧受電設備を担当しました。この設備は、電力会社から電線で供給される6,600ボルトもの大きな電圧の電気を、100ボルト又は200ボルトなど使用できる電圧に変換するもので、ほとんどのビルにあります。

この設備については、授業や資格試験のときに勉強しましたが、一つひとつの機器しか作っていませんでした。そのため、一連の電気設備として回路を組み立てるのは、今回が初めてでした。約2週間かけて、数十本もの線を正しくつなぎ、完成させました。

工夫した点は、機器を机上に分かりやすくレイアウトしたことです。そのほうが、間違いがあったとき見つけやすいという利点があります。高圧受電設備を実際に制作して、より一層、知識を深めることができ、嬉しかったです。

機械CAD設計科

四輪操舵システム採用! 100%電気動力のバスを企画して3DCADでモデリングしました。



私は100%電気動力で走る大型バスを企画して、3DCADでモデリングしました。日本では、まだ電気動力のバスが普及していませんが、実はメリットが多々あります。その一つが、エンジンを積まずにすむことです。段差を減らせるので、車いすの方やお子さんにも安心です。さらにバスの優先席を可倒式座席にして、従来のものよりも簡単に広いスペースを得られるようにしました。

また、バスの構造に起因する小回り性の悪化を改善するために、四輪操舵システムを採用しました。前輪の動きに合わせて後輪も左右方向に動くので、車体の回転中心軸をすみやかにずらせます。このシステムは非常に複雑だったため、見てくださった方が仕組みを理解しやすいように簡略化しました。

大型バスは部品点数が非常に多いため、途中で心が折れかけましたが、卒業制作に見合ったクオリティに仕上がるよう努力しました。無事に期限内に完成したときには、達成感を味わえました。

建築科

テレワークも快適! これからの住宅の在り方を考え、CADで制作しました。



新型コロナウイルスの影響によりテレワークが推進され、自宅が仕事の拠点の一つとなりました。私もオンライン授業を受け、自宅で学習することが多かったです。さらに就職活動でも、オンライン説明会や面接がありました。そのため、これからの住宅のあり方を考え、CADで制作しました。

まず、北側の1階と2階の間にスキップフロアを設けて、テレワークスペースにしました。個室ではないので、家族とほど良い距離感が保てます。Web会議の際の背景は柔らかい光が入る窓と、白い壁です。広さはあまりないですが、天井は吹き抜けなので、閉塞感が緩和されています。テレワークの時間が終わったら、趣味や子どもの遊び場としても利用できます。

他にも、ウイルスや菌を室内に持ち込まないためのシューズクロークや、大量の食料品を保管するパントリー、気分転換できるウッドデッキもあります。

多くの時間をかけて制作したので、完成したときに達成感をたっぷり味わえました。

音響制作科

プロレベルの音響と照明をめざしてライブを開催! 演奏者の視点も体感できました。



私たちの科のなかに楽器演奏が得意なメンバーが何人かいたので、同じ学科の1年生に観客になってもらって、学校のホールでライブをしました。裏方として演奏者をどうサポートするかを学んできたとはいえ、ライブの構成や照明を一から決めたことがなかったため、準備段階では、試行錯誤の連続でした。

音響や照明を担当するメンバーは、教材として備えてある音響機器や照明機材を使って、プロのアーティストのライブにどれだけ近づけるか、本番まで悪戦苦闘する日々が続きました。一番苦労したのは、ホールの大きさに合わせた音の出力量の加減です。機器の数値も確認しますが、最終的にはメンバーそれぞれの聴覚を使い、先生にも相談しながら調整しました。

演奏者になったメンバーは、観客席や裏方が見えるかを他のメンバーに伝え、今後に活かせるようにしました。完成度の高いライブになるよう、演奏者も裏方も頑張ったので、いい思い出になりました。

映像放送科

短編恋愛映画「お客様は仏様」を制作。すべてのシーンが、きれいに仕上がりました!



私たちは短編恋愛映画「お客様は仏様」を制作しました。主人公は、結婚式場に勤めるウェディングプランナーの女性です。ある日、担当したカップルの男性が事故で亡くなり、幽霊になって主人公の前にあらわれます。主人公は、彼にパートナーの女性を励ましてほしいと頼まれ、活躍するというストーリーです。

最初の難関は、撮影場所になる結婚式場を、無料で貸してもらうための交渉でした。申し訳ない思いながらもパレスへいあんさんをお願いしたら、快諾してくださいました。さらに、ウェディングプランナーとして働いている方に話も伺えました。

工夫したのは、セリフで登場人物の関係性を表現したところです。

撮影した人物の口の動きと声がずれたので、手動で直すことになり苦労しましたが、最終的にはすべてのシーンが、きれいに仕上がりました。新型コロナウイルスの影響を乗り越え、みんなで一生懸命に映画制作に取り組めて嬉しかったです。

高度ITエンジニア科

NFCタグで簡単! 外出先でも便利! 学生寮の生活を快適にするグループウェアを制作しました。



私たちの班は、学生寮の生活をサポートするシステムを制作しました。

学生寮では、設備の貸し出しや外泊願いなどを紙に書いて提出しています。また、学生の在室状況も、寮から出るときに名札を裏返しにして、帰ってきた時に元に戻すことで管理しています。これらはアプリによって、より使いやすい仕組みにできるのではないかと思います。

私たちが考えたのは、近距離無線通信のNFCリーダーを玄関に設置して、外出するときと、帰ってきたときにNFCタグをかざす方法です。外出先でタグのかざし忘れに気づいたときも、スマートフォンから簡単に情報を修正できます。

同じように食堂の出入り口にもNFCリーダーを設置することで、混雑具合を確認できる仕組みも実装しました。

大変だったのはNFCタグの情報を読み取った後、クラウド(AWS)に送れない状態が1週間も続いたことです。しかし、その間にいろいろな資料を読みこんだので、知識を深められました。

仲間と試行錯誤しながらも、楽しくシステムを開発できました。この経験を仕事に活かしていきたいです。

AIテクノロジーエンジニア科

落ちていた吸い殻を拾うAIロボットを製作。Jetson Nanoを搭載しています!



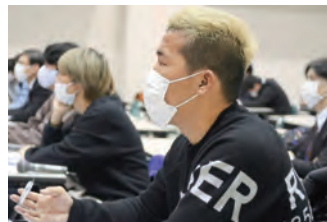
私たちは、学校の近くにある公園で、落ちていたタバコの吸い殻を拾うボランティア活動を行っています。吸い殻が大量にあるため、この作業を自律的に行うロボットを製作することにしました。

まず、最初に行ったのは、小型コンピュータ「Jetson Nano」に学習させるデータ作りです。吸い殻の写真を何百枚も撮影したあと、加工して何万枚にも増やしました。コンピュータにそのデータを学習させると、様々な形態の吸い殻を認識できるようになりました。次に、コンピュータとカメラ、掃除機がついたロボットアームを、学校の先輩方が使っていたラジコンカーに搭載。カメラの画像をコンピュータが認識して、ロボットアームを動かし、所定の場所に溜めることができるようになりました。

この製作で、優れた性能のパソコンや有料ソフトを、思う存分使えたことが良い経験になりました。また、仲間と作業を分担したので数カ月で完成し、グループ製作のメリットを実感しました。

総合情報ビジネス科

ワンオペ育児の強い味方!「パパママお助け隊」のビジネスプランに挑戦しました。



私たちは待機児童問題で困っている方々を助けたいと思い、「パパママお助け隊」というビジネスプランを制作しました。看護師や保育の資格を持つベビーシッターが、ビジネスホテルの1室で1日子どもを預かり、食事や入浴、遊びの相手、寝かしつけなどのサービスを提供します。

顧客はシングルファザーやシングルマザー、ワンオペ傾向の方を想定しました。お子さんを預けている間、近くの部屋に宿泊したり、ホテルのレストランを利用いただければ、さらにゆっくり休めます。

大変だったところは、入会金や利用料金、ホテルまでの送迎代、宿泊料金の価格の設定です。二人以上預けると利用料金が2人目から半額になる兄弟割引や、シングルファザーとシングルマザーを対象にした割引もしつつ、経営が黒字になるよう、試行錯誤しながら決めました。

プランが完成に近づくにつれ、チームの団結が強まっていくことを実感でき、良い思い出になりました。

国際ビジネス科

起業やソーシャルビジネス、Webデザインを発表。「故郷紹介」では母国の魅力を解説!

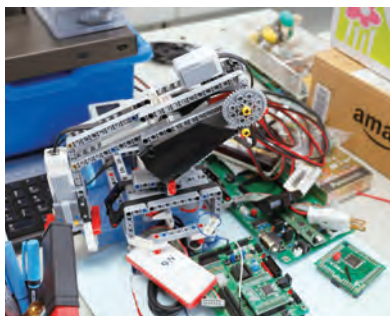


私たちの科は、他の学科と同様、オンライン配信で卒業制作を発表しました。

この学科には、東日本では数少ない職業実践専門課程があり、一般企業の社長や部長、プログラマーの方々から最新実務についての指導を受けます。その学びの成果として、ビジネスコースのグループが「国内外での起業」と「ソーシャルビジネス」に関してプレゼンテーションしました。ITコースのグループは、Webデザインについて発表しました。

また、「母国・故郷紹介」にも挑戦しました。この学科では、例年、母国の民族衣装や料理、観光地をパワーポイントなどを使って説明しているのです。私の母国はベトナムなので、結婚式やお祭りなどに着るアオザイと郷土料理のフォー、ビーチが美しいダナンについて詳しく解説しました。母国をこの機会にご紹介できて、とても嬉しかったです。

発表の準備は大変でしたが、先輩方から引き継いだ伝統を守りつつ、私たちらしい国際色豊かな発表ができたと思います。



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。

同窓会役員紹介

会 長 菊田 正信
理 事 中川 博樹

副会長 角田 透
理 事 市川 誠一

理 事 佐々木 作造
監 事 高橋 伸

理 事 山内 憲幸
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も昨年に引き続き、新型コロナウイルス対策のため、オンラインでの開催となりました。

卒業されたみなさんは、同窓会会員の一名になります。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4年3月11日