

同窓会 会報

第36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第一歩を踏み出します。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、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。

この先、社会はどうなるのか、心配している方も多いのではないかと思います。

国際情勢はロシアのウクライナ侵攻をはじめ緊迫しており、経済においては、物価高騰や円安が起こっています。新型コロナウイルスは、変異しながら流行を繰り返している状態です。

しかし、皆さんは、このような厳しい状況の中でも、若者らしい勇気や情熱、柔軟な発想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、柔軟な発想で、未来を切り拓きましよう。



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前向きに捉え、社会人への第一歩を踏み出していただきたいと思います。ほとんどの人は職場に入ってもやりたい仕事が見つからないかもしれません。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、どんな仕事でも会社にとってその価値は大なり小なり同じで、仕事につまらないものは一つもないのです。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えます。それは周りの人が必ず評価してくれるからです。ですからどんな仕事に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。仕事はもちろん、社会人としてのルールを身につけなければなりません。新しい環境では、自分の考えが受け入れられなかったり、理不尽な思いをすることもあられるでしょう。しかし、投げやりになったり、あせったり、挫けたりしないでください。様々な体験を積んでこそ見えてくることや分かってくることもあり、知恵を蓄積できるのです。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。

これからも学び続け、実り豊かな人生を築いていきましょう。

新社会人の心得

- ① 今の仕事について教えてください。 ② 仕事をするうえで、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。

安孫子 唯織 さん 2020年度 ゲームエンジニア科 卒業 株式会社 ダイダロス

- ① 主にiOSやAndroid、Webなどのゲーム開発や改修等をしています。繁忙期など忙しくて辛いときもありますが、開発などの段階で、自分の思ったとおりに仕事を進められるときは楽しいです。
- ② 報告・連絡・相談を忘れないようにしています。これらを怠ると、相手との認識が異なってしまうたり、突然のスケジュール変更などが発生する可能性があるからです。関連する部署や期日によっては、大きなダメージになることもあるので、疑問点や曖昧な内容などは、その都度確認することが大事です。
- ③ 雑談をしながら、相手の趣味や特技などを知るようにしています。そこから共通の好きなものや苦手なものを見つけることができれば、話しやすくなるはずですよ。また、何らかのアレルギーを持っている人もいますので、早めに知っておくと、お互いに気まずい思いをせずに済みます。
- ④ 自分がどれくらいの時間で、どこまでできるかを想定することです。それを理解していないと、工数を出した後に、時間

不足でスケジュールに遅延が発生してしまうかもしれません。私の場合、企画側から渡される仕様書を見て、それに使うゲームエンジンやプログラム言語がどれくらいわかるか考えてから工数を概算しています。

- ⑤ アニメを見たり、ゲームをしているときが多いです。流行っている新しいゲームなどは、技術や演出面などを仕事の参考にしつつ、楽しむことも大事にしています。
- ⑥ 入社してすぐは、わからないことが多いと思います。自分で調査したり、先輩に質問したりして、知識を積極的に身につけてください。何もわからない状態で終わらせないことが大切です。私も様々な知識を得て、成長していきたいと考えています。



荒 悠翔 さん 2021年度 ネットワークシステム科 卒業 株式会社ワールド避雷針工業

- ① すでにリリースされている製品のパーツやソフトウェアの更新に際して、既存箇所との相性不良やバグが発生しないように仕様書を改定したり、どのような組み込み作業を行うかを策定しています。
- ② 就職して1年になりますが、いまだに全く分からない用語を、会議などで耳にすることがあります。たとえ自分が担当していない箇所でも、先輩に聞いたり調べたりして、理解するように努めてきました。
- ③ 自分の話す内容を事前に念入りに確認したり、声の大きさに気を付け、自信を持って返答できるようにしています。話の行き違いを防ぎ、時短にもなるからです。話し終わってから、その状況を振り返り、次回に活かしています。
- ④ 就職してから初めて一人暮らしをすることになり、家事全般にかなり時間がかかっています。そのため終業後に、仕事について調べる時間が削られている状態です。学生時代から社会人生活を見越して、料理や掃除を段取りよくする方法などを体得しておけばよかったと後悔しています。

- ⑤ 平日は、仙台の友人とオンラインゲームをしていることが多いです。また、休日には特に行程を決めず、北関東などの都市を観光したり、ライブハウスのイベントに参加するなど、行きたいところに出かけて、リラックスするよう心がけています。
- ⑥ 学校で専攻した分野の企業に就職しても、最初は分からない用語がとびかったり、作業内容を理解しても、先輩方とペースを合わせるのに苦労する場合があるでしょう。それは幾分か仕方がないと考え、悲観的にならず、何度も自分の作業を行っていけば良いと思います。落ち込まずに普段どおりに過ごしたほうが、与えられた仕事を自分が作業しやすい形で覚えられるはずです。



佐藤 隆太 さん 2021年度 高度ITエンジニア科 卒業 アイレット株式会社

- ① AWSやGoogle Cloudなどのクラウド設計・構築から保守運用までサポートしている会社で、保守運用と構築に関わっています。
- ② 待ちの姿勢ではなく、積極的に仕事をもらうようにしています。当社は希望を聞き入れてくれる会社なので、構築の仕事も、以前から「やってみたい」と伝えていました。その結果、2023年2月から担当させてもらえるようになりました。今までとは違った難しさがありますが、やりがいを感じる場面も多いです。
- ③ 私はリモートワークがほとんどなので、社内で日常的に行うコミュニケーションはあまりありません。ミーティングなどでは、挨拶をしっかりするように心がけています。また、他のセクションには同期がいるので、月に一度くらい話をするために会社に行き、ランチをしながら親交を深めています。会社としてどういう仕事をしているのか知っておくことは大切ですし、仕事の内容が違って連携する可能性があるからです。
- ④ 早めに初任給の支給日を確認してみてください。私は、初任

給の支給が5月だったので、4月の生活が大変でした。また、都心で暮らしていることもあり、家賃も食品も高いように感じます。状況によっては、入社前にアルバイトなどをして、ある程度の生活費を準備しておいたほうが良いと思います。

- ⑤ 健康管理のために、スポーツジムに週に2～3回通っています。また、仕事でAWSを使うので、その認定資格を取得するための勉強も行っています。
- ⑥ 責任を持って仕事をするのは大変です。私も考えすぎたり、思いつめそうになったりしました。しかし、仕事は自分一人でやっているわけではありません。周囲に相談をして、助けを求めるのも社会人としての必要なスキルです。学生のときは違う達成感も得られますので、気負いすぎずに社会人生活を楽しんでいきましょう。



西谷 直人 さん 2018年度 CGクリエイター科 卒業 株式会社サブリメーション

- ① アニメ業界で、CGによるモデリングをしています。キャラクターや衣装を作ることが多いですが、最近はメカにも取り組むようになりました。セルルックを主に使う会社ということもあり、作画に引けを取らないクオリティを維持できるよう、試行錯誤の日々です。予算内におさめ、期限に間に合うようにするには、自分の技術をブラッシュアップしていくことが必要だと感じています。
- ② 作業が滞らないよう、先を見て行動しています。作業中に問題が見つかったら、手を止めることになり、時間をロスしてしまうからです。事前に問題を見つけることで、スムーズに進める可能性が高まります。
- ③ 作業をされている方に手短かに質問や報告ができるよう、資料を作成しています。たとえば、Photoshopなどで画像を作り、ポイント等を書きこめば、わかりやすいのではないのでしょうか。後輩には、仕事が順調に進んでいるか、無理をしすぎてないかなどの声掛けを心がけています。
- ④ 会社で使用するソフトのツールの把握です。入社する会社の

採用ページで、確認できると思います。知っているのと知らないのでは作業スピードが何倍も変わりますし、先輩方も付きっきりで見てくれるわけではないので、覚えておくに越したことはないです。

- ⑤ 作画の勉強のためにも、アニメを観ます。平日は座りっぱなしなので、休日はあえて外出するようにしており、ジムや温泉、カフェ、ショッピングなどによく行きます。
- ⑥ 最初は覚えることが多くて大変だとは思いますが、身につけたことは、いずれ武器になります。数年後には、しっかりと自分のやりたいことが実現できるはずです。学校で学んだことを活かし、それぞれの夢をあきらめずに頑張ってください。



インテリア科

置き型照明「理想を映す光」を制作。白い壁にどこか神秘的な森が映ります！



私は「理想を映す光」というタイトルの置き型照明を制作しました。自分の部屋の白い壁と天井に何か映せないかと考えたとき、森をイメージした照明のアイデアが浮かんだからです。

照明のベース部分は、草が茂って見えるように工夫制作しました。樹々の幹や枝は、シルバーの針金をねじって表現しました。最もこだわったのは、葉を模したピースです。光がピースを通してどのように壁に映るかが重要なポイントなので、様々な店をまわって材料探しをしました。試行錯誤した結果、2種類の緑色とうす紫のものに決定。どこか神秘的な雰囲気が漂う光の森が誕生しました。ライトには豆電球もしくはスマホのライト機能が使えるうえ、小型なので持ち運びに便利です。また、ライトを点けなくてもインテリアとして楽しめます。

制作にとりかかった頃は不安が多かったですが、自分なりの発想を形にできたことが、嬉しかったです。将来は、緑を多用してリラックスできる内装を手掛けてみたいと思いました。

AI システムエンジニア科

障害検知の研究結果を応用した郵便物検知システム。ポストの番犬をイメージしました！



私たちはセンサーを用いた障害検知の研究結果を応用して、郵便物検知システムを作成しました。まずポストの底面に取り付けられたセンサーが、郵便物の重さを計測します。その重さをm5stackがクラウドに送信し、プログラムが郵便物の増減を判定して、LINEのチャットに送信。ユーザーはLINEで重さの変化を確認して、郵便物の到着や盗難等に気づくことができます。

このシステムは、ポストの番犬をイメージして開発しました。LINEの登録メッセージやLINEBOTの口調などにかわいい犬の要素を入れることで、利用する楽しさを高めています。

大変だったのは、センサーで計測した値と実際の重さとの差異の調整です。1円玉や10円玉などを量り、実際の重さに近づくよう、計測した値を加工する作業を地道に行って、解決しました。

センサーから計測した値を取得できるようになったり、センサーと連動してLINEが送信されたときは、自分たちの書いたコードが動いて形になったことを実感できて嬉しかったです。

CGクリエイター科

近未来的な映像素材とテクノ系の曲を作り、「VJパフォーマンス」に挑戦しました！



私たちのグループは「VJパフォーマンス」に挑戦しました。

映像素材のメインはCGです。その上に、モーショングラフィックスという2Dのシェイプアニメーションとエフェクトを重ね合わせ、10秒以内でループさせます。CGとモーショングラフィックスは、近未来的で派手なものを10種類ほど用意しました。連続する鳥居をくぐる、和をイメージのものもあります。曲は、テクノ系でスピード感があるものを自分たちで作りました。

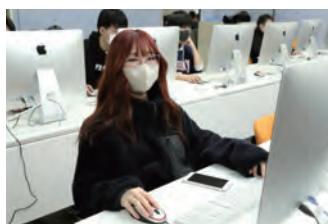
制作の進捗が早く、追加で素材を作ったり、さらにこだわりを加えたりする余裕があったので、納得のいくものになりました。

撮影日に観客を集めることを目的とした、フライヤーやチケットも制作。かつてないクオリティになり、満足しています。

当日、VJは音楽に合わせて映像を切り替えたり、エフェクトをかけるなどして、サイバーチックな世界観を演出。みんなと協力して作品を創り上げることができ、良い思い出になりました。

WEBクリエイター科

ラーメン店のWebサイトを制作。インパクト抜群のトップページになりました！



私たちのグループは、創業60年のラーメン店のWebサイトをデザインして、コーディングしました。はじめに山形県酒田市にある店舗を訪れ、取材と撮影を実施。お店の方の協力を得て、約60枚の画像が用意できました。

アピールポイントは、看板の色である赤を基調にして、エネルギッシュな雰囲気にしたところです。ラーメン等の画像は、明るさや色味を調整して、より美味しそうに見えるようにしました。トップページには、その店で特に人気のある醤油ラーメンの写真を大きく掲載。インパクトがあり、見た瞬間に魅力が伝わるページになったと思います。また、店のこだわりや店内のしつらえなどについても、文章とともに多くの画像を掲載して、わかりやすくしました。

制作には、AdobeのXDとDreamweaverを使用。おおむね構想通りにコーディングでき、サイト全体のクオリティ向上につなげることができました。なかでも、Webサイトの要であるトップページの完成度に満足しています。

ゲームエンジニア科

3Dゲーム「Line Survivors」を制作。近未来のバイクでライダーたちが走り回ります！



私たちは数学の点P問題からヒントを得て、2~4人で対戦する3Dゲーム「Line Survivors」を制作しました。プレイヤーは、バイクに乗ったライダーを入り組んだラインに沿って走らせ、相手の背後から突撃させます。最後まで残ったライダーが勝者です。

ポップな印象のゲームにするため、ライダーは3等身にしました。近未来の世界観なので、バイクも想像上のものです。しかし、基本構造を踏まえ、理論に基づき、現実にあってもおかしくないデザインにしました。

面白くするためのアイテムやギミックも取り入れたので、シンプルでありつつ盛り上がるゲームになったと思います。

ゲームエンジンは、Unityを使いました。作業量は多めでしたが、今まで培ってきた知識と技術を活かして完成させました。

また、チームのメンバーそれぞれが、問題点を率直に話し、改善案を積極的に出し合えたので、スムーズに進められたと考えています。

ゲームクリエイター科

異様な姿の敵と戦うアクションゲーム「鬼雛」を制作。緊張感と爽快感を味わえます！



私たちは、「モンスターハンター」のようなアクションゲーム「鬼雛」を制作しました。プレイヤー4名が操作する赤騎士や黒騎士が、ボスと戦います。騎士たちは、それぞれ刀剣や楯を持ち、鎧などを身に付けており、素早い動きで敵を攻撃します。ボスは、巨大な落ち武者をイメージして作成しました。自分の首を手を持たせて、異様さも加えています。ボスの体力が半減すると、取り巻きが登場して、ゲームをさらに盛り上げます。

アピールポイントは、「怖気ゲージ」を設定したところです。騎士たちが敵に攻撃されると、ゲージが上昇します。また、仲間が攻撃を受けた場合も上昇します。ゲージが上限に達すると、ゲームオーバーです。

プログラム上で難しかったのは、プレイヤーが行う操作と、アニメーションの遷移です。デザイン面では、防具などのテクスチャーの表現に苦心しました。怖気ゲージ上昇による緊張感と、敵を倒したときの爽快感を味わえるゲームになったと思います。

モバイルアプリケーション科

面接練習の予約アプリを制作。フィードバックをスマホに保存できます！



当校の就職センターでは、「面接練習」を行っています。私たちのグループは、その予約等に利用しやすいアプリを制作しました。現在は就職センターまで行って、予約用紙に記載する必要があります。先生方は用紙が不足しないように、確認や印刷をしなければなりません。また、先生方からのフィードバックを、口頭ではなく、記録に残せる方法に変更したいとも考えました。

このアプリは、スマホ画面で予約ができ、さらにアドバイスがほしいポイントを事前に申告できます。先生方には、パソコンでWebアプリを使って、フィードバックしていただけます。評価項目をチェックするだけではなく、文章を入力する自由記入欄があるので、パソコンのほうが使いやすいと思ったからです。

今回の制作では、多くの技術を調べて実装するのが大変でしたが、自分たちが作りたい機能が少しずつ形になっていったので楽しかったです。開発におけるコミュニケーションの大切さも実感でき、貴重な機会となりました。

デジタルミュージック科

音楽は信頼できる一生のパートナー。想いを込めてオリジナル曲を演奏しました！



私たちは昨年に引き続き、録画したライブをインターネットで公開しました。演奏したのは、2年間学んできた音楽理論や作詞、作曲の知識を活かして作った3曲です。

1曲目は今までにないようなお洒落なコード進行にしました。2曲目は疾走感があり、3曲目は耳に残る元気な感じが特徴です。

最初にそれぞれが担当する楽器を持ち寄って演奏したときは、音の響きやリズムが合わなかった部分がありました。しかし、一つひとつ変えていって、楽曲の完成度を上げていくことができたので、嬉しかったです。

音楽は、信頼できる一生のパートナーだと思います。いつも身近にあり、正直に付き合ってきました。また、作詞や作曲、演奏、振り付けなどに感情をのせ、自分を表現する手段でもあります。さらに、自分たちの音楽を、知らない誰かにも届けてくれるコミュニケーションツールともいえます。ライブでは、皆さんに楽しんでいただけるよう、想いを込めて演奏しました。

デジタルデザイン科

キャラクターたちのイラストを集めた16ページのZINEを作成しました！



自分が描いたイラストを集めて、16ページのZINE(個人で制作する冊子)を作成しました。授業でアニメを企画したときに考え出したキャラクターたちを、あらためて作品にしたかったからです。また、ZINEなら、イラストとともにロゴデザインやレイアウトなどの要素も、まとめて表現できると思いました。

キャラクターは、姿かたちが定まった段階で、性格や特徴が決まります。彼らが様々な場面でどのような行動をするか、想像しながらイラストを描くのは、とても楽しかったです。さらに作品ごとに構図や配色も描き分けて、世界観が伝わるようにしました。たとえばあるページは、夢を創る二人の男の子とか、雲のような形状の生き物に合わせて背景を描き、マンガのワンシーンのように仕上げています。自分が創りたかったものができたので、すごく嬉しいです。

自分が掲げた理想に実力が追いつかず、落ち込んだときもありましたが、今は知識や技術が向上したことを実感できています。

サイバーセキュリティ科

ベンダー試験に出される4種類のネットワーク構築を、Ansibleで自動化しました！



私は、ベンダー試験に出される代表的な4つのネットワークをピックアップして、実際に構築を自動化させました。

そのために使ったのは、Ansibleというソフトウェアです。まだあまり普及していませんが、あらかじめ用意した設定ファイルに従って自動的に実行できるため、これから採用が増えると考えています。

制作には、配線などの手間がかかることを覚悟のうえで、あえてネットワークの実機を使いました。ネットワーク機器とパソコンはすぐに接続できたのですが、パソコンでAnsibleを起動させて、SSH接続を実行しようとすると、エラーが出てしまいました。英語のサイトを見ながら、1週間ほどかけて解決方法を自力で見つけられたときは、とても嬉しかったです。

工夫したところは、見てくださる方にわかりやすくするために、プロトコルごとにネットワークを分けたところです。Cisco製のネットワーク機器を手動で設定できる人なら使える仕組みになり、満足しています。

情報システム科

Android StudioやMySQLなどを使って位置情報共有アプリ「PACHILY」を開発！



私たちのグループは、位置情報共有アプリ「PACHILY」を開発しました。位置情報共有サービスのZenlyが2023年2月にサービスを終了したので、その後継として類似のシステムの需要があるのではないかと考えたのです。

PACHILYは、このアプリを使っている友達の位置情報をいつでも閲覧できます。一定間隔の時間で位置情報を更新するので、最新の位置情報の表示が可能です。

制作には授業では教わらなかった範囲のプログラミングが不可欠だったため、参考書を用意して勉強しました。Android Studioは、このアプリのために初めて挑戦したソフトです。データベースのMySQLは、授業で少し習ったのですが、より多くの知識が必要でした。インターネット上にあまり情報が無かったので、調べてもわからないことが多く、使えるようになるまで時間がかかってしまいました。

アプリの最も重要なシステムが関わるマップの表示は、なかなかうまくいかず試行錯誤しました。苦労した分、成功したときは開発の喜びを味わえました。

ネットワークシステム科

Cisco Packet Tracerを使用してオリジナルの課題を作成。ゲーム感覚で楽しく学べます！



私たちは、Cisco Packet Tracerを使用して、オリジナルの課題を作成しました。Packet Tracerを使ったルータ構築の授業に興味を持ち、Ciscoの実習課題のようなものを作ってみたいと思ったからです。

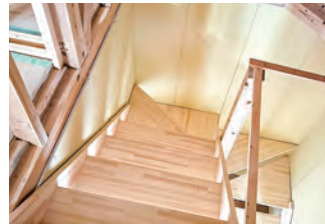
さらに、その課題に挑戦できるホームページも制作しました。できるだけわかりやすくするために、サイトはシンプルにしています。ネットワーク図は見やすいように、大きめに表示しました。ゲーム感覚で学習できるように、課題をクリアしたら、次のステージに行くためのパスワードを表示するという工夫もしています。

制作にあたって苦労したのは、Packet Tracerでの課題作成方法を調べても見つからなかったことです。時間をだいぶロスしてしまいましたが、その後、一つずつ作業が進捗して、途中からいろいろなアイデアが浮かび、一気に進められたときは嬉しかったです。

ホームページ作成など授業で学んだことを活かし、ネットワークについての知識をより深め、問題の制作者の大変さが理解できたので、充実感を得られました。

建築大工技能科

実習棟内に、木造軸組工法の家を建築。上り下りしやすい木製廻り階段が自慢です！



私たちは実習棟内に、2階建ての家を建築しました。1階には玄関と階段、階段ホール、居間、2階には3部屋があります。

この家は、日本の伝統的な工法である木造軸組工法で建てました。木造の家は、年月を経て生まれる木材ならではの味わいが魅力だと思います。

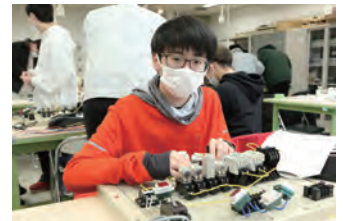
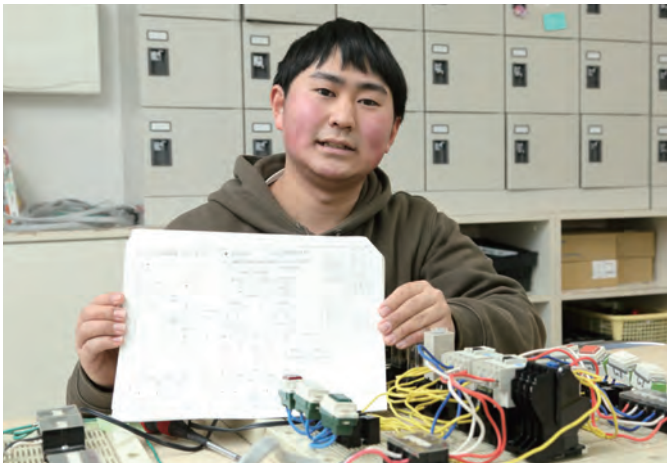
大変だったのは、木材の加工です。まず木目などを見て、のこぎりか丸のこのどちらを使うかを判断しなければなりません。まっすぐに切るのはとても難しいうえ、わずか数ミリの誤差も許されず、割れてしまうこともあり苦しみました。

アピールポイントは、木製廻り階段です。柱にそって、踏面等を螺旋状に取り付けていきました。蹴上の高さや踊り場の広さを適切にしたので、上り下りしやすく仕上がったと思います。

木造の家は、手作業がほとんどで苦勞が多いですが、慣れてくると技術が身体にしみ込んできていることを実感できます。家が少しずつ形になっていったときには、喜びを感じました。

電気工事科

「フロートスイッチによる電動機制御回路」を制作。浮きの上下で動作します！



私たちの科は、学校で学んだ様々な電気設備の制作に、チームごとに取り組みました。

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、様々なテーマがあるなかで、私は動力設備の一つである「フロート（浮き）スイッチによる電動機制御回路」に挑戦しました。これは給水ポンプや排水ポンプとして、広く使われている設備です。概要は1年生のときに勉強していましたが、実際の機器を取り扱うのは初めてでした。バスポンプとポリタンクを使用した100Vの模擬回路とはいうものの、一般の建物等で使用されている三層200Vポンプ設備と同じ制御が可能になることを目標としました。

大変だったのは、フロートスイッチのポリタンクへの取り付けや、スイッチの動作とタンク内の量の調節です。制御に用いたシーケンス回路の配線も複雑で時間がかかりました。

苦勞のかけがあり、フロートを入れたタンクが満水のときにOFFになり、水位が下がるとONになったときは嬉しかったです。

機械CAD設計科

「Silent V Drums ～騒音を気にせず叩ける電子ドラム～」をCADで設計しました！



私は静かさに特化した電子ドラムを、2DCADと3DCADを使って設計しました。電子ドラムは、アコースティックドラムと比べると静かですが、一般的な住宅で使うと、叩くときの打撃音やペダルを踏んだときの衝撃音が、騒音となってしまうのです。まず重要視したのは部品の材料です。叩いたときの音がゴム等よりも小さくなるメッシュパッドを使うことにしました。フットペダルには、床に接触せずに音が出せるリンク構造を採用しました。

また、ペダルの踏み込みで音色が変わるハイハットシンバルの改良も行いました。販売されている電子ドラムのハイハットシンバルは2種類の音色しか出せませんが、この作品では、アコースティックドラムと同様に3種類を使い分けられます。自動車に使われているアクセルポジションセンサーを用いて、ペダルの踏み込み角度を検知できるようにしました。

習ったことはもちろん、新しい技術や、仕事をしていたときの経験なども用いて制作できたので、とても満足しています。

建築科

「水質ランドスケープを構成する棚田建築」の模型を作り、CADで設計しました！



私は水と人との関わり方や、水と関係する建築に興味があり、「水質ランドスケープを構成する棚田建築」を設計しました。

まず、宮城県丸森町大張沢尻棚田に行き、敷地調査を行いました。

次に棚田とその周辺の全体模型に、取り掛かりました。設計した建築物とともに実際の水の流れや動きも含めた情景をイメージできるように、1／800の縮尺にしました。

建築物周辺の模型も、1／150の大きさで作りました。建築物は棚田について学ぶことのできる、茅葺屋根の学校と資料館です。棚田の保全や継承のために、地元の方々はもちろん、都会の方々にも興味を持ってもらうことが大切だと思ったからです。

模型を作成したことで、棚田は地形はもちろん水の流れを考慮して、一枚一枚作られていることがわかりました。CADでは周辺の山々も設計したので、より棚田の魅力が表現できたのではないかと思います。昔の人々の知恵や技術に気づくこともでき、有意義な経験となりました。

音響制作科

日本昔話を楽しくアレンジ。登場人物に合わせた照明や効果音にこだわりました！



私たちの科は、日本昔話をテーマに3作品を発表しました。

はじめは「さるかに合戦」でした。アラビア語に翻訳したストーリーを紙芝居のようにして、プロジェクターで上映しました。物語の世界観に合わせたBGM等を選ぶ際には時間がかかりましたが、その分やりがいも得られました。

次は「かぐや姫」をアレンジした劇「かぐやの結婚物語」です。主役を男性にして、ユーモアのある台本を使い、演技にもこだわりました。

最後は「桃太郎」の現代風コメディ劇「ももたろう」です。役を演じているメンバーそれぞれのキャラクターをいかしたセリフにして、面白くしました。

大道具や小道具は、みんなでアイデアを出し合い、楽しみながら作りました。

この二つの劇のために、学校で習った照明と音響の技術を使いました。ピンライトの色を登場人物ごとに変え、効果音を状況に合わせて選択して、タイミングよく使えたので満足しています。メンバー同士の親交も深まり、良い経験になりました。

映像放送科

「泣いた赤鬼」をアレンジした映画づくりに挑戦。大切なものは身近にあります！



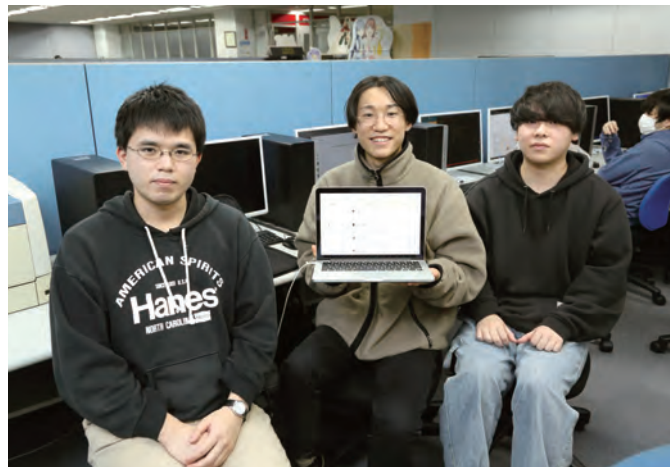
私たちは「足元の鳥は去る」というタイトルの映画づくりに挑戦しました。文学作品の「泣いた赤鬼」を、大学生たちの三角関係の物語にアレンジして、観てくださった方々に大切なものは身近にあることを伝えられる作品にしようと考えました。

こだわったのは、重要なシーンとなる居酒屋での撮影です。事前に学校に書類を提出して許可をもらい、関係者の方々の協力を得て、実現させることができました。また、先生にお借りしたミラーレス一眼カメラの三脚部にレールを装着して撮影したので、臨場感のある映像になったと思います。

制作スケジュールに余裕がなかったうえ、機材を落として破損させてしまうというハプニングが発生し、進行状況が厳しくなったときもありました。しかし、みんなで協力して企画から絵コンテ、撮影、編集まで行い、完成させることができ、喜びを感じています。また、学びの集大成となる作品を作ることができたので、達成感も得られました。

高度ITエンジニア科

誹謗中傷のないSNS「HOMETE」を制作。みなさん、ぜひ使ってください！（QRコード掲載）



私たちは、グーグルアカウントだけで利用できるSNS「HOMETE」を制作しました。「かわいい絵を描けた」「ほしかったものが買えた」「今日も自炊してえらい」などの情報を投稿するサービスです。グッドボタンは常時5種類表示されており、さらに約1300種類の絵文字の中から選ぶこともできます。

このSNSの最大の特徴は、多くの方々に楽しんでいただくために、誹謗中傷を受けない仕組みにしたところ。アカウント作成やプロフィール設定が不要なので、個人が特定されません。ユーザー名やアイコンは、投稿ごとにランダムで設定されます。当初は全くの匿名にすることも考えたのですが、投稿する価値を見出すためには、リアクションのほかに、面白いユーザー名やユニークなアイコンが設定される楽しみもあったほうがいいと思いました。

管理者が不快な投稿やスパム等を、排除する体制も整えています。パソコンとスマホ、タブレットに対応していますので、みなさん、ぜひ使ってください！



AIテクノロジーエンジニア科

Aチーム:Raspberry Piを活用して、2Dマップ作成機能が付いた自動運転車を制作しました！

Bチーム:温風付き扇風機を制作。YOLOが画像を認識して、人に風を送り続けます！



Aチームは、2Dマップ作成機能が付いた自動運転車を制作しました。カメラで車線を認識し、それに沿って走行し、AIを使用して信号や標識を認識して走行／停止を行います。マップは赤外線を使って、周囲の形状を読み取ることで作成されます。

重要な役割を担ったのは、Raspberry Piです。AIによるカメラ画像認識だけでなく、モーターなどを動かすArduinoとシリアル通信を行って自動運転をしながら、マップ作成のための画像処理も行います。

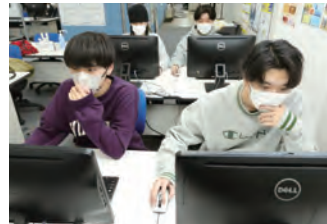
グループのみんなで一つのものを制作し、達成感を得られました。

Bチームは、AIや画像処理、センサー組み込み、PWM制御等を活用し、人に追従して風を送り続ける温風付き扇風機を制作しました。カメラが人を感知して、YOLOが人を認識すると、その方向に首を向けます。CO2濃度を計測する機能もつけ、濃度が上がったなら、風力も上がるようにしました。

自分たちで手順から考えていくのが大変でしたが、3年間で学んだことを全て活かすことができ、総復習ができました。

総合情報ビジネス科

ビジネスプラン「学び舎筋肉」を制作。リモートワークの合間にジムでストレス発散！



私たちのチームは、自習室とスポーツジムが利用できる「学び舎筋肉」というビジネスプランを制作しました。コロナ禍でリモート授業やリモートワークが増え、そのための環境を提供する店舗や施設が増加しています。私たちはスポーツジムの併設すれば、ストレス発散ができ、相乗効果を得られるのではないかと考えました。

店舗の広さは約60坪です。1階には筋トレやランニング用のマシンを30台設置。マシンは、初心者でも扱えそうなものを厳選しています。2階には2室の防音付き完全個室や、机と丸テーブルがあるエリアを設け、最大28名が利用できるようにしました。

このプランは授業の集大成となるビジネスプランの発表会で、1位を獲得しました。時代のニーズに合ったことや、利益が生み出せるようにコスト調整をして現実的なプランになったことが評価されたのだと思います。指導してくださった先生方や、一緒に考え抜いてくれたチームメイトに、心から感謝しています。

国際ビジネス科

仙台市と母国の魅力を、パワーポイントを使ってプレゼンテーションしました！



私は自分の留学生活の体験を伝えたいと思い、仙台市の魅力をプレゼンテーションしました。仙台市は、都会でありながら自然が豊かです。また、年間を通じて様々なお祭りやイベントが催されています。昨年は「仙台七夕まつり」を初めて見ることができ、とても感動しました。

また、この学科では、例年、故郷紹介にもチャレンジしています。私は母国であるベトナムを、同郷のメンバーとともに紹介しました。同じ国の出身とはいえ、地方ごとに意見が違い、まとめるのが大変でした。最終的には、郷土料理であるフォーや若い人たちに人気がある果物狩り、自然を活かした川下りなどの観光について、解説することに決めました。次にパワーポイントのプレゼン資料を、先生方からアドバイスをいただき、修正を重ねて完成させました。自分たちの伝えたいことを発表できたので、努力をすると良い結果が得られると実感しています。ベトナムに行ったことがない方にも、魅力が伝わっていたら嬉しいです。

CG-ARTS 検定で文部科学大臣賞を受賞

2022年5月11日

デジタルデザイン科

デジタルデザイン科 杉山 依々羽さん(宮城県 聖ドミニコ学院高校出身)が、文部科学大臣賞 個人賞を受賞いたしました。

文部科学大臣賞は、優秀な成績をおさめられた方や団体をCG-ARTS(公益財団法人 画像情報教育振興協会)から文部科学大臣に推薦し、大臣より賞状が贈られる賞です。

杉山さんは1年の11月に受験したWebデザイナー検定において、優秀な成績を収めたということで、CG-ARTSから文部科学大臣に推薦され、大臣より賞状が贈られました。

おめでとうございます!

**MOS 世界学生大会2022 日本代表選考 入賞**

2022年7月27日

総合情報ビジネス科

「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」日本予選に総合情報ビジネス科の佐藤 優羽(秋田県 大曲高校出身)さんが入賞しました。

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20回目を迎え、日本全国より延べ1万4千人を超える学生が日本代表の座をめざしてエントリーしました。惜しくも日本代表は逃しましたが、Word2019部門で見事、日本予選に入賞しました。

おめでとうございます!

**3年ぶりに幕張メッセで開催した「TOKYO GAME SHOW 2022」に出展!**

2022年9月21日

ゲームクリエイター科/ゲームエンジニア科

東北電子は3年ぶりに幕張メッセで開催された「TOKYO GAME SHOW 2022」へ出展しました!

昨年(2021年)と一昨年(2020年)は新型コロナウイルス感染拡大の影響でオンラインの開催でしたが、今年はリアル会場とオンライン会場のハイブリッド開催となりました。

規模は縮小していましたが、開催を待ち望んでいた人々で賑わっていました。

東北電子専門学校として、ゲームクリエイター科とゲーム

エンジニア科の学生が協力し作成したオリジナルゲームと、CGクリエイター科の映像作品を展示。

また、在校生から希望者を募っての「東京ゲームショウ2022ツアー」も行われ、参加した学生は他校の作品やこれから流行るだろうゲーム、業界が力を入れているVRなどを肌で感じていました。

**同窓会役員紹介**

会 長 菊田 正信

理 事 中川 博樹

理 事 高橋 圭信

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。

また、各企業で活躍されている先輩方からメッセージをいただきました。この時期に知っておきたい貴重な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5年3月16日