

第39号

同窓会会報

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歩みはじめます。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、なんともいえない心細さを感じていました。

国際情勢は、戦争や分断が絶えず、緊張が続いています。国内の政治情勢も、この先、どう動くかわかりません。経済においては、物価高騰が深刻な状況です。異常気象や頻発する地震にも、引き続き備えなければなりません。また、熊が山林のみならず、市街地にも出没しています。人身被害や観光・商業活動の停滞、交通機関への影響など、かつては予想していなかった事態となりました。

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、必ず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。

本校で培った知識や技術、精神力を発揮して、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。

皆様がこれから飛び込む世界は、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を取り入れてきました。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、私たちの生活も確実に変わってきています。

皆様には、こうした時代を前向きに捉え、社会人生活へ第一歩を踏み出していただきたいと思えます。ほとんどの人は、会社に入って、誰もが憧れるような仕事を最初からできるわけではありません。はじめは、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、どうでもいいものはありません。つまらない仕事というもの、ないのです。そして、どんな仕事でも一生懸命に取り組む人が、重要な役割を担います。それは周りの人が、評価してくれるからです。与えられた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、道は必ず開けてきます。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。

地道な努力と強い意志、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
種田 裕一

ご卒業おめでとうございます。皆さんは、人生の大きな区切りである専門学校の卒業を迎え、いよいよ社会人としてデビューすることとなりました。皆さんの門出を心から祝福致します。

本校在学中に、入学前に思い描いていた目標は十分達成することはできたでしょうか。先月の卒業制作展は、本校で学び身に付けたことの集大成でしたが、思った通りに力を発揮することはできましたか。私は皆さんの成果を拝見し、在学中の2~4年間に、かなり成長されたと感じました。技術的にも、精神的にも、人間的にも大きく飛躍したことは間違いないので、どうか自信を持ってください。

皆さんは本校を巣立ち、明日から社会人としての一歩を踏み出すこととなります。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。苦しいこと、つらいことがたくさんあるかもしれませんが、悩むことも多いと思います。それでも社会人になったからには、責任を持って仕事を進めていかなければなりません。何か困ったことがあったら、いつでも本校に気軽に相談に来てください。私たちは大歓迎です。皆さんのさらなる成長を心より期待しております。がんばってください。

学生生活の終わりと社会人生活の始まり

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。

2016年度

システムエンジニア科 卒業

今井 光生さん

株式会社コーディアルコンサルティング&ソリューションズ

1 プログラマーとして、主にWebアプリケーションシステム(工程管理システム)の設計および開発を行っています。自分が作った製品・機能が世に出て、それが実際にお客様に使われているところを見ると、頑張って良かったと思えます。

2 チームリーダーなので、メンバーの作業が、滞りなく進められているか、気を付けています。特に若手には、積極的に声かけをして、コミュニケーションをとるようにしています。

3 雑談をするようにしています。些細な内容の会話でも、長く続けていくと相手のことが理解でき、お互いに少しずつ打ち解けていけるように感じます。

4 業務に必要な知識を、事前に勉強しておくことは、とても大切です。学生時代から、勉強する習慣をしっかり身につけておくことをおすすめします。私はプログラマーということもあり、プログラミング言語を中心に勉強しています。

5 家族と外出したり、会社の仲間とフットサルをして運動不足の解消に努めたりしています。

6 皆さんがどんな仕事に就いても、就職したからにはプロフェッショナルになります。とはいえ、実際には入社1年目と10年目では、いろいろな差を感じると思います。「自分はこの道のプロフェッショナルなのだ!」という意識を持つことで、しだいにできることが多くなり、自信がついて、仕事が楽しくなってきます。皆さんのご活躍を期待しています。

プロ意識を持ちましょう!



2022年度

モバイルアプリケーション科 卒業

志田 泰晟さん

株式会社メンバーズ

1 大手企業のWebサイト制作やWebアプリケーションの開発に携わっており、たくさんの方々に見てもらっていることに、やりがいを感じています。クライアントから感謝の言葉をいただいたときも、大変うれいです。

2 エンジニアとして働いているので、新しい技術や業務で利用している技術について、常に学ぶようしています。また、クライアントやチームメンバーと、コミュニケーションを積極的にとるようにしています。

3 笑顔で明るく話すようにしています。仕事の場に、会話をしやすい人がいるほうが、スムーズに進みやすいと思います。

4 最近、エンジニアもAIによる影響を受けています。常に技術を学び続けるとともに、コミュニケーション能力やマネジメント能力など、自分の特性を理解し、磨いて、武器にすることも必要だと感じて

5 休日でも時間をとって、技術関連の学習をするようにしています。一方で、仕事と関係のない時間があると人生が豊かになると考えているので、おいしいお店を探して、食事やお酒を愉しむときも多々あります。

6 社会人になるにあたって、不安のある方も多いかと思います。まず挑戦してみて、それでも職種や職場が自分に合わなかったら、別の道を探してもいいと思います。最近転職する方もめずらしくありません。思い詰めたり、特定の思考に縛られたりせず、柔軟に考えて、社会人生活を楽しんでください。

不安を乗り越え、まずは挑戦!



2020年度

電気工事科 卒業

梅原 秀斗さん

日本電設工業株式会社

自分のペースで
学びましょう!



- 1 施工管理の仕事をしています。作業段取りや他業者との調整が大変ですが、工程が予定通りに進んで、電気設備が問題なく稼働すると、やりがいを感じます。
- 2 無理な工程は作成せず、作業前の確認をしっかりと、現場の安全に気をつけています。電気は目に見えないものなので、少しでも施工不良があると、大きな事故につながってしまいます。
- 3 「コミュニケーションの質」に気を配っています。現場にいる人は、それぞれ立場や経験値が違います。また、性格や状況も考慮して、伝える順番や、声かけのタイミング、使う言葉を変えるようにしています。
- 4 仕事では感情のコントロールが大事です。難しい打ち合わせなどは、まさに心理戦です。不満や苛立ちを感じたとしても、仕事は止まりません。また、疲れが表情や態度に出ると、現場全体の雰囲気が悪くなってしまいます。気持ちを切り替える方法を、いろいろ知っておくといいと思います。
- 5 ストレス発散のために、ジムに行き体動かすようにしています。仕事が続くと、身体も気持ちも凝り固まってしまうのですが、運動すると心身ともにリフレッシュできます。
- 6 最初は分からないことだらけで、不安や戸惑いもあると思いますが、できないことが多いのは、伸びしろだと思っています。素直に相手の話を聞き、学び、あきらめないで、少しずつ成長してください。周囲と比べず、自分のペースで学んでいけば、いずれいい方向にいくと私は考えています。

2013年度

デジタルミュージック科 卒業

関川 聖城さん

フリーランス

自分に合った環境で
仕事を!



- 1 主にゲーム音楽の制作を行っています。自分が書いた楽曲がゲームから流れたときに、一番やりがいを感じます。
- 2 業務の性質上、手早く曲数をそろえなければならない場合があります。そのようなときにそなえ、できるだけ品質を落とさず、作業効率を上げられるよう、定期的にワークフローを見直すようにしています。また、普段から幅広いジャンルを聴いて、求められる曲の要点がどこにあるかを、すぐに探れるようにしています。一般的にどこが好まれていて、自分はどこに惹かれるかをまとめておくことも心がけています。
- 3 仕事において信頼関係を築きたい相手とは、できる限り打ち解けるようにしています。感情を乗せて書きたい曲では、自分も相手も繊細になることが多いです。お互いが尊重する部分や、ゆずれない部分があいまいになってしまい、違和感を抱えたままにしていると、溝が深まってしまいます。積極的に会話をすることで、より良い楽曲を提供できると感じています。
- 4 事前のスケジュール立てに、難しさを感じています。曲のどこに重きを置くかをつかむまでの時間や作業工程、その他の事情で、制作期間に影響が出る可能性があるからです。クライアントに適切なタイミングで制作状況などを伝えるようにすることで、より円滑に仕事を進められると思っています。
- 5 ゲームをしたり、音楽を聴いたりしています。
- 6 人それぞれに、合う環境があると思います。皆さんが、幸せに過ごされることを願っています。

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

木の質感を活かしたコートハウスのリフォームとインテリアコーディネートに挑戦!



私は、富裕層のクライアントを設定して、提示された条件や要望を満たすコートハウスのリフォームとインテリアコーディネートに挑戦しました。

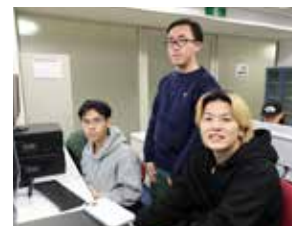
1階は、木の質感が際立つ、シンプルモダンな空間にリフォームしました。その際、キッチンとダイニング、リビングの壁を取り払いました。空間の切り替えは、フローリングの模様や壁の色・素材で行いました。2階は、家具のみ変更しました。こちらも木の質感を活かしつつ、高級感のある素材のものを採用しています。

今までの課題作品とはスケールや作業量が桁違いで、難易度も高かったです。先生や友人に分からないところを聞きながら作業を進めて、無事完成させることができました。

インテリア関係の仕事は、条件や法律などの制限のなかで、どれだけお客様に満足していただけるかが大事であることを学びました。制作を通じて、大変なことがあるとはいえ楽しさもあり、お客様に喜んでいただくことが自分の喜びにもなることを実感しました。

AIシステムエンジニア科

AIを活用した心理診断アプリを制作。マウスで描いた絵をもとに診断します!



私たちのチームは、AIを活用して、心理診断アプリを制作しました。診断方法は、スクールカウンセラーの今村先生にご協力をいただき「バウムテスト」を採用しました。検査を受ける人は、パソコンの画面上に、一本の木の絵を描きます。AIは、全体のバランスや幹の太さなどの特徴量を抽出して、心理傾向を分類します。出力結果は、心理診断の文章に変換して、ユーザーが理解しやすいようにフィードバックします。

工夫した点は、複数パターンの木の絵を学習データとして使用し

て、過学習を防ぐためにデータ拡張(回転・反転など)を行ったところです。

良かった点は、授業で学んだ画像認識AIの知識を、アプリとして形にできたことです。企画から実装まで、一連の流れを経験したので、AI技術の実用性を実感できました。心理学要素とAI技術を結び付ける難しさもありましたが、新しいテーマに挑戦したことで、学びのモチベーション向上につながりました。

CGクリエイター科

短編フル3DCGアニメーション「水の器」を制作! テーマは「美しいホラー」です。



私たちは、「水の器」という短編フル3DCGアニメーションを制作しました。花をこよなく愛する研究者の研究室に、好奇心旺盛な少女が訪れ、美しく咲き誇る花の恐ろしい秘密を知るホラーです。

工夫した点は、花の色が少しずつ変わっていく様子の表現です。物語の大事な場面なので、試行錯誤を重ね、レンダリングにも多くの時間をかけました。また、キャラクターのビジュアルのクオリティを高める努力もしました。背景の近未来感は、メンバーに

よってイメージが違ったので、当初は意見がぶつかりました。しかし、なんとかすり合わせて、セラミックの質感と、デザイン性のある壁を採用することにしました。

私たちのチームは、高いクオリティでフル3DCGアニメーションを作りたいと思っている人たちが集まったこともあり、ほぼ初対面のメンバーもいました。しかしコミュニケーションを大切にしたので、人間関係が安定し、良い雰囲気で作制作を進めることができました。

WEBクリエイター科

学生と取引先・他企業の両方にアピールする土木・建設会社のウェブサイト制作!



私は、地元にある土木・建設会社の認知度向上のために、ウェブサイト制作しました。学生と、取引先・他企業の両方にアピールするデザインや構成に特徴があります。

学生に向けて工夫した点は、採用情報をトップページに配置したところ。育成環境や現場での作業風景、従業員の資格保有率などを掲載しました。「働くイメージ」を具体的に持ってもらうことで、採用力向上を図ったのです。

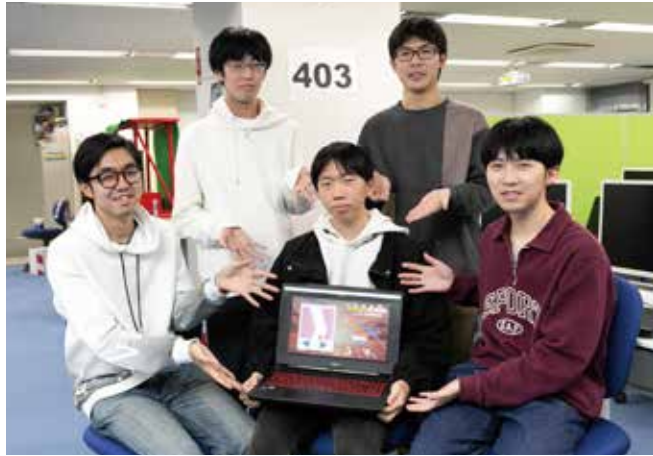
取引先・他企業に向けては、表彰・受賞実績や、落札金額の大き

いプロジェクトを明示して、企業の技術や信頼性が伝わるようにしました。アニメーションをつけて面白味を演出し、数字を使って明確化したところにも注目していただきたいと思いました。

制作にあたっては、適切なタイミングで、企業に進捗状況を報告していました。その都度、好評価や前向きな言葉をいただけて、とても嬉しかったです。自分の制作に価値があることを実感でき、モチベーションが高まりました。

ゲームエンジニア科

2画面を操作するリズムゲーム「DOUBLE-RHYTHM」。初心者も楽しめます！



私たちは、4レーン形式にサブ画面を加えた「DOUBLE-RHYTHM」というリズムゲームを制作しました。障害物を避けながら、2画面を操作するところに特徴があります。

このゲームを作った理由は、高校生の頃に、アーケードゲームの筐体型リズムゲームに興味があったものの、人目が気になりプレイできなかった経験があったからです。そのような人でも、気軽にアーケードゲームの楽しさを味わえるような作品を作りたいと考えました。

プランナーは、サブ画面という要素を軸に、初心者でも楽しめるリズムゲームとしての差別化を意識しました。プログラマーは、レーンの曲線に沿ってノーツを動かすようにして、見た目に違和感のないように実装しました。デザイナーは、キャラクターの感情に合わせたポーズにするため、簡易的な3Dモデルを作成し、試行錯誤を重ねながら調整を行いました。

メンバー全員で作業をスムーズに進めることができ、大きなトラブルなく開発を行って良かったです。

ゲームクリエイター科

夏休みをモチーフにしたミニゲーム集「サマーライアスロン」を制作しました！



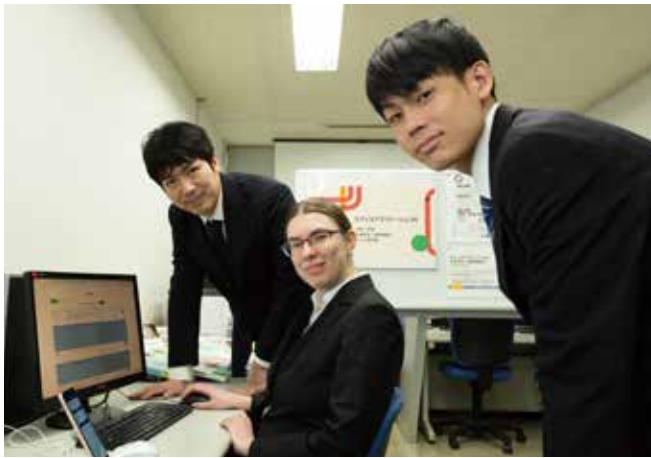
私たちは、童心にかえりながら夏休みを2人で遊べる「サマーライアスロン」を制作しました。夏の一日を「朝・昼・夜」に分け、それぞれの時間帯に合わせたミニゲームを配置しています。朝は、友達と文房具を積み上げていく「文具つみつき」。積み上げた数がスコアになります。昼は「流しそうめん」。数種類のそうめんが流れてきて、そのなかの白や金色のそうめんを食べると、スコアが増えます。夜は「枕投げ」。2人で枕投げをしている最中に、急に暗

くなってお化けが出てくるときがあります。枕を当てて倒すとスコアが増えますが、襲われると減ります。それぞれのミニゲームで、より多くのスコアを獲得したプレイヤーが勝者となります。

このゲームを制作する際、皆でコンセプトを共有して、作品の世界観を統一することから始めました。積極的に意見を出し合ったので、企画当初よりも良いものになったと思います。チームで制作する楽しさも、感じることができました。

モバイルアプリケーション科

津波被害から身を守る「仙台防災サポーター」を開発!日頃の備えもサポートします。



私たちは仙台市の3区(太白区・若林区・宮城野区)で、津波災害から身を守る「仙台防災サポーター」というアプリを制作しました。

機能は3つあります。まず一つ目が、現在地から最寄りの避難所を探しやすいハザードマップです。施設情報として、電話番号や建物の写真、収容人数、ランドマーク、稼働状況等を掲載しました。二つ目は、避難計画です。災害発生時に自分がいる場所が自宅や学校、会社、商業施設、電車内、車内の各パターンを想定して、サン

プルを提供。利用者はサンプルをコピーして、編集できます。三つ目は、防災用具や非常食を管理する機能です。準備した防災用具をアプリからカメラで撮影して保存すると、写真から文字を読み込み「品名」に登録されますし、編集も可能です。非常食については消費期限の30日前になると、通知機能が知らせてくれます。

制作当初は、自分たちで決めた課題と、選択したツールで本当にできるのか不安でしたが、モバイルの強みを活かした使いやすいアプリになったと感じています。

デジタルミュージック科

メンバーの豊かな個性が融合してできた3曲を披露。演奏を存分に楽しみました!



私たちの科の制作は、2つあります。1つは個人での「CD制作」です。もう1つは卒業制作展でのライブです。私たちは、5人で「ラ・ポルテ(フランス語で五線譜)」というバンドを組み、演奏しました。1曲目は、明るめのエレクトロ・スウィング。2曲目は、疾走感のある王道のロック。3曲目は、シンセサイザーで現代的にしました。どの曲も、作曲者の個性が表現できたのではないかと思います。

曲の制作にあたっては、メンバーそれぞれの個性が豊かである

ため、皆のイメージをまとめるのが難しかったです。意見を出し合って、演奏してみて、それを繰り返して曲ができました。個性を融合させて作りあげた曲は、ハーモニーや旋律、リズムが調和して、とても心地よく、楽しいものになり、嬉しかったです。

この3曲は、制作展で初めて披露しました。皆で演奏することを存分に楽しめたので、音楽は人生を豊かにしてくれるものだと、あらためて実感できました。

デジタルデザイン科

宮城県内35市町村のオリジナルキャラクターを制作して観光促進・地域発展に貢献!



私は、宮城県の観光促進・地域発展に貢献したいと思い、35市町村のオリジナルキャラクターを制作しました。キャラクターには、地域の特産物や観光名所、伝統工芸品を落とし込んでいます。

キャラクターをつくる際に苦労したのは、それぞれが似ないようにしつつ、統一感があるよう、バランスをとるところでした。そのために線の太さや、色の数などのルールを作りました。

私が一番気に入っているキャラクターは、柴田町の「ひなはなり

ん」です。この町は「花のまち」として知られていて、様々な種類の花が楽しめます。そのなかでも特に有名な、彼岸花をモチーフにしました。また、桜の名所もあるので、桜をイメージした羽織物はおっています。

私は宮城県で生まれ育ったため、この県についてある程度知っているつもりでしたが、制作の過程で初めて見聞することがたくさんありました。また、キャラクター設計の技術が向上したのを感じることができました。

サイバーセキュリティ科

低コストで実現できるOSSを活用した侵入検知・ログ分析基盤を提案しました!



私たちの卒業制作のテーマは、「中小企業におけるセキュリティ監視の課題とOSSによる解決策 ー低コストで実現可能なOSSによる侵入検知・ログ分析基盤の提案ー」でした。中小企業を狙ったサイバー攻撃が増えているため、低コストで実現できるセキュリティ対策を提案したいと考えました。

紹介したのは、4つのOSSのツールであるSuricata、Wazuh、Zabbix、ELK Stackです。コストやCPU、メモリ使用量を比較したものをグラフで表し、一目で違いが分かるように

しました。また、ログ収集時にCPUやメモリの負荷が高まるという課題を挙げました。

制作する際、初めて使うツールばかりだったので、設定の仕方に戸惑いましたが、調べながら完成させました。

制作展当日には、パワーポイントでプレゼンテーションしたり、来訪された方々に説明したりしました。実際に企業で取り入れられているツールなので、セキュリティ監視の仕組みや機能について、興味を持っていただけていたら嬉しいです。

情報システム科

酒店の商品の検索や取り置き、予約ができて使いやすい「酒屋商品検索アプリ」!



私たちのチームは、オリジナリティがあり、需要も見込める「酒屋商品検索アプリ」を制作しました。仙台市内にある酒店の商品の検索や取り置き、予約などができます。

利用者は、まずアカウントを作成します。ログインしたら、好きなお酒のジャンルや、お気に入り店舗を選びます。その後、画面が遷移し、利用者は様々な商品を検索したり、値段やアルコール度数などの基本情報、レビューなどを確認したりできます。取り置きした商品を、一覧できる画面も作りしました。

制作するにあたり、メンバーが酒店でのバイト経験を活かしながら、社内プロジェクトのように進めました。こだわったのは、使いやすさを重視したホームボタンやレイアウトです。AIの活用にも挑戦しました。

データの登録に時間がかかったうえ、プログラムを結合するのも大変でしたが、チーム一丸となって作り上げたので、達成感を味わえました。二年間の学びを、形にできたことも嬉しかったです。

ネットワークシステム科

会員登録機能のある学習サイトを制作! 閲覧者にURL付きのメールを送信します。



私たちの班は、会員登録機能のある学習サイトを制作しました。仮想環境内でサイト側と閲覧者側を作成。サイト側から会員登録を行うと、閲覧者側にURL付きのメールが送信されます。閲覧者側でそのURLをクリックすると、学習サイトが表示される仕組みです。

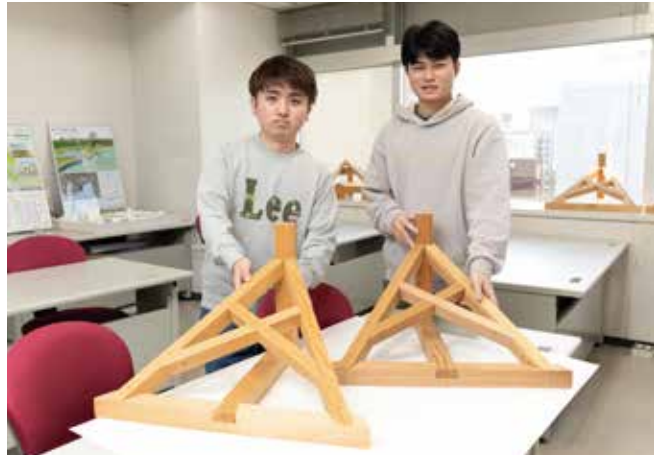
サイトのベースにはHTML、デザインにはCSS、記事検索機能にはjava scriptを使ったので、動きがあって見やすいサイトになりました。また、メール通信機能に、多種類の機能を追加できる

PHPMailerを使用することで、URLを貼った本格的なメール通信を可能にしました。

制作する際に、授業で習ったことのないOSやプログラム言語を使ったところ、エラーが起きたとき、対処法がなかなか見つかりませんでした。エラーコードや、似たような状態の解決策を試しても効果が得られず、諦めて別の方法で進むことにしたときもありました。試行錯誤しましたが、チームのメンバーと意見交換を重ねて完成させることができ、嬉しかったです。

建築大工技能科

建築大工技能検定の作品や木造建築のモデル、総まとめのパネルを展示しました!



私たちは、3つの制作に取り組みました。

まず一つ目は、建築大工技能検定2級の作品です。練習では時間がかかっていましたが、しだいにスピードも正確性も向上し、本番には、万全の状態で臨むことができました。

二つ目は、木造建築のモデル。今年度は2年生の二人で行ったため、通常の1/2の大きさを作りました。学んできた伝統的な技術を、自分なりの感覚で落とし込めたと思います。先生方が状況や必要に応じてわからないことを教えてくださったので、自分たち

のスキルを大幅に向上させることができました。このモデルは、制作展に合わせて岩沼の実習棟から運び、学校の1階のホールに展示しました。

三つ目は、2年間に学んだ内容をまとめたパネルの展示です。

これまで学んできた知識や技術を作品にして残せたので、大きな達成感を得られました。また、この科で、二人で協力しながら様々な貴重な経験を積んだので、自分たちの成長も実感できました。

電気工事科

建物電気設備やシーケンス制御回路、高圧受動設備などの電気回路を制作しました!



私たちは、電気工事士や施工管理士等の国家資格取得のために学んだ専門知識を総括して、建物電気設備やシーケンス制御回路、高圧受動設備などの電気回路を制作しました。

私の担当は、家庭の照明やスイッチなどの設備でした。現場に行くことを想定して、お客様のライフスタイルに合わせて設置しました。

シーケンス回路にも挑戦しました。モーターを動かす回路なのですが、動作しないことが何回かあったので、知識を増やす重要性を感じました。

制作中に常に意識していたのは、電気技術の基礎である「安全と完成度」です。正常に動作するよう、丁寧に取り組みました。

この2年間で振り返ると、資格取得に励んだ日々や、「これから出会うお客様のために電気設備をつくる」という熱い気持ち、制作が完成したときに仲間と喜びがあったことや達成感などを思い出します。そして、先生方のご指導は、多くの学びと生きる力になりました。この業界のスタートラインに立てたことに、感謝しています。

機械CAD設計科

集塵機能付き電動ドリル「スクリーナー」! 切りくずの飛散を防ぎ、怪我を防止。



私は、集塵機能付き電動ドリル「スクリーナー」を、CADで設計しました。

このスクリーナーは、電動ドリルに吸引機能を追加したものです。切りくずが飛散することによる怪我を防ぎたいと思い、考案しました。

工夫した点は、吸引ノズル兼垂直ガイドを取り付けたことです。ドリルビットの周囲を筒状に覆うことで、切りくずの飛散を防止。さらに、材料に垂直に接するサポートも担うので、DIY初心者にもおすすめです。切りくずをためる集塵スペースは、ペットボトルにしてコ

ストを抑制しました。

また、手で回すだけでドリルビットの交換が可能なキーレスチャックを採用したり、ドリルビット収納スペースを本体に設置したりして、作業効率を上げました。

ドリルの内部機構が複雑で、部品構成や垂直ガイドを格納する仕組みに苦戦しました。今までにないものを考えるのは大変でしたが、大きな吸引モーターを搭載した電動ドリルの形にまとめることができました。

建築科

「長屋門」を栗原市のゲートウェイに! バリアフリーの地域接続型宿泊施設を設計。



私は「里山の門、移住の端緒(プロローグ)―栗原伝統的「長屋門」を再解釈した地域接続型宿泊施設―」を設計しました。宮城県栗原市には、長屋と門が一体となった「長屋門」が点在しています。この長屋門を、都市部からの移住・定住を促進するゲートウェイ(入口)として、現代的に再構築しました。

工夫した点は、建物を斜面へ埋没させる断面構成を採用して、「大地に抱かれる」ように配置計画したところです。里山の風景の一部として存在する佇まいになるよう、考えました。

宿泊施設の1階は事務室やランドリー、倉庫などを配置。地下1階はLDKやお風呂等の水回り、地下2階はベッドルームです。また、バリアフリーにして、車椅子の方も訪れやすいようにしました。さらに、「特別な滞在」にするために、収穫体験で採れた野菜などを調理するレストランも設計しました。

土地の選定から始めて、栗原市の魅力を再認識し、それを活かすことができ、とてもいい経験になりました。

音響制作科

ヒーローショー「音響戦隊バクオンジャー」の効果音を変えて、比較してみました!

私たちは、「音響戦隊バクオンジャー」というヒーローショーを録画して、制作展で公開しました。ストーリーは5分弱です。自分たちでセリフを考え、効果音やBGMなどとともに録音して、編集もしました。照明は、授業で習ったことをシーンごとに活かしました。効果

音を変えたものも公開して、その比較ができるようにしました。このメンバーで取り組んだからこそ、一人ひとりの個性が発揮され、良い作品になったと思います。



照明演出で音楽の世界観を演出。照明のバリエーションで感情を表現しました!

私たちは、「津軽海峡冬景色」「ライラック」「美女と野獣」「スリラー」「スパークル」の5曲を、照明で演出しました。音源を流しながら、曲の世界観に合わせて白い胸像に照明を当てたのです。試行錯誤したのは、照明の色や変化させる速さ、模様などで感情

を表現するところです。曲によって機材を変えたので、設置も大変でした。

演出したものを録画して、制作展で公開しました。自分たちで企画から演出まで成し遂げられたので、達成感を得られました。

映像放送科

バラエティ系「東走中」、ミステリー「最ゴの果実」、ラストはメイキングで笑顔に!



私たちの科は笑いあり、考察あり、感動ありの3つの映像作品を制作しました。

はじめは「東走中」。卒業単位が厳しい学生たち(設定として)、ハンターが追いかけます。捕まった学生は留年するというバラエティ系の作品です。

次は、ミステリードラマ「最ゴの果実」。人間模様から生まれる感動や、メッセージなどを詰め込んだ作品です。「くるみ割り事件」という連続殺人事件が発生して、主人公の友人が殺され、主人公がど

うなるのか、犯人は誰なのかと考察が楽しめます。ポスターも作り、表はビジュアル、裏は相関図にしました。

ラストは「最ゴの果実」の微笑ましいミスを集めたメイキング。ミステリーを観た方々に、リラックスしていただこうと考えました。

アピールポイントは、心情が伝わるカメラワークやカット割りです。効果音やBGMにもこだわりました。

クオリティを高めたので、映像を探求するクリエイターたちの作品として観ていただきたいと思いました。

高度ITエンジニア科

数学学習Webアプリ「Math Spiral」! AIが間違いを解析し、最適な復習を提案。



私たちは生成AIを活用した高校数学の学習Webアプリ「Math Spiral」を制作しました。このアプリのコンセプトは「分からない」を放置しない、「戻る」数学学習です。つまずきの根本原因を解消して、着実に力をつけられます。

最大の特徴は、Gemini APIによる、途中式の解析機能です。ユーザーの記述した途中式を解析して、間違いの原因を解説。さらに、復習すべき単元を提案します。また、レベル機能やランキング機能なども実装して、モチベーションを維持しながら、楽しく学習できる

ようにしました。

大変だったのは、授業で学んだ内容から一歩踏み出し、ReactとSpring Bootの連携に挑戦したことです。異なる言語間の設計や数式を、AIに正確に認識させるプロンプト調整に苦戦しました。

この制作で、エンジニアとして成長できたと感じています。また、チームで協力して様々な壁を乗り越え、ゼロからシステムを完成させたことにより、自信と今後の活動の原動力も得ることができました。

AIテクノロジー科

スマートスピーカーとYoloで高齢者をサポートする「見守りシステム」を制作!



私たちは、スマートスピーカーとしての機能と、物体検出を組み合わせた「見守りシステム」を制作しました。一人暮らしの高齢者が室内で転倒して、助けを呼べずに重症化してしまうことを防ぐのが目的です。

スマートスピーカーには、Wake Wordという特定のフレーズで起動するAIを使用しています。人が「みまもり」と言うと、命令受付モードに移行し、「電気をつけて」や「音楽をかけて」などのオーダーに応えます。また、Arduino Unoに接続した人感センサーが人の動きを検知し、それをトリガーとしてRaspberryPi5が

物体検知(Yolo)を行うことで、家の中での転倒を認識します。異常時のみ、AIが判断して通知するという仕組みなので、見守られる人のプライバシーの軽減を図っています。人が動いていない場合は、家族にLINEで通知します。

音声認識としての機能とYoloの転倒検知がつながり、大部分のプログラムを結合することができ、Arduino UnoとRaspberryPi5のボードで実働確認ができたときは、努力が報われたと思いました。

総合情報ビジネス科

カフェ「フィーカ」に挑戦! スウェーデンらしい「休憩」をめざしました。



私たちは「フィーカ」というカフェに挑戦しました。フィーカとは、コーヒーを飲みながら、甘いものを食べて休憩するスウェーデンの習慣です。制作展で様々な学科をまわって足が疲れた方々に、おいしいコーヒーと焼き菓子を楽しんでいただこうと取り組みました。

店内をスウェーデンの雰囲気するためにインターネットで調べてみると、植物を多用しているようでした。そのため、レプリカの植物で壁などを飾りました。

スウェーデンらしい焼き菓子を探すのに苦労しましたが、ケーキ

2種類とクッキー1種類を仕入れることができました。コーヒーの一部のメニューはハンドドリップにしたので、淹れ方も覚ええました。

また、学科で学んだ簿記の知識も活かしました。ケーキやクッキー、コーヒー、コーヒーセットを、それぞれ100オーダー分用意しました。皆で協力してカフェを運営する経験ができて、良かったです。

国際ビジネス科

ネパールの「ティリチョ湖」についてプレゼン。日本語で話す自信ができました!



私たちのグループは、自国であるネパールについて、日本の方々にもっと知っていただきたいと思い、「ティリチョ湖」のプレゼンテーションをしました。この湖は、世界でも珍しい標高4,919mの場所にあります。湖の成り立ちや自然の様子などを、写真や地図、標高データ等を使って、わかりやすく説明しました。メンバーの一人が湖に行ったことがあったので、その体験談も発表しました。湖の美しさや周辺の景色、寺院などについて、リアルに紹介できたと思います。

資料は、英語・ネパール語・日本語で整えました。写真をはじめ、データ等の正確さを確認して、メンバーそれぞれの文章のスタイルもそろえました。大変でしたが、自国について、より深く知ることができました。皆で協力して完成させたので、達成感も得られました。

また、プレゼンをしたことで、日本語で話す自信もつきました。日本の方から「行ってみたい」と言っていただけで嬉しかったです。

TOHOKU COMPUTER COLLEGE

TOPICS

仙台七夕まつりで学生が考案したデザインの吹き流しが飾られました



総合情報ビジネス科と国際ビジネス科では、仙台七夕まつりに展示する七夕飾りをデザインするプロジェクトを、松月産業様や鳴海屋紙商事様と連携して実施しました。プロジェクトの進め方や仙台七夕まつりに込められた想いなどさまざまなことを企業様より教わり、進めてきました。そして遂に、デザインコンペを勝ち抜いた作品が、仙台七夕まつりで展示されました。自分たちがデザインしたものが、実物となって展示されているのを目にしたときは本当に感動しました。

イメージしていたよりも大きく、とても立派な吹き流しでした。

<参考>

<https://tcc.ac.jp/blog/250911-2/>、<https://tcc.ac.jp/blog/250806/>

「TOKYO GAME SHOW 2025」に出展しました!



東北電子は今年も9月25日(木)~28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、ゲームクリエイター科とゲームエンジニア科の学生たちが、チームや個人で制作したゲームを複数出展。ジャンルも「シューティング」「アクション」「対戦・格闘」「パズル」「音楽・ダンス」「テーブル・カード」など多彩で、午前と午後で展示作品を入れ替えながら、多くの来場者に試遊していただきました。

<参考>

<https://tcc.ac.jp/info/251009/>

Cisco APJC NetAcad Riders 2025 Round1で国内3位に入賞!

2025年5月に開催された「Cisco APJC NetAcad Riders 2025」Round2(決勝)において、サイバーセキュリティ科3年の山田 優雅さんが健闘しましたが、惜しくも入賞を逃しました。しかし、国内Round1での見事な成績(日本3位)により、日本代表として決勝に進出したことは、学校全体にとって大きな誇りとなりました。この功績を称え、6月18日(水)にはシスコネットワークングアカデミー(※)日本担当の岡村氏が本校を訪問し、山田さんに直接トロフィーを授与していただきました。

※[シスコネットワークングアカデミー]

シスコ ネットワーキング アカデミーは、シスコ社が世界に提供する、IT 人材育成プログラムです。シスコ社が CSR 活動の一貫として、教育機関、政府機関及び各種団体と共に提供する、将来の IT エンジニアを育成するプログラムです。

<参考><https://tcc.ac.jp/info/250626/>



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 佐々木 作造(18回生) 理事 吉田 博志(18回生)
理事 高橋 圭信(25回生) 理事 中川 博樹(30回生) 理事 市川 誠一(31回生) 監事 岩淵 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、社会人生活の話や応援メッセージなどを伺ったので、ぜひお読みください。卒業されたみなさんは、同窓会会員の一人になります。社会に出た後も、近況などをお気軽にご連絡いただければ幸いです。

みなさん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8年3月13日