

ななかまど

NANAKAMADO

Hokkaido Information University Magazine

Volume 81

Published on March 20, 2024

081

Leaps!



特集

今こそ、飛躍の時



北海道情報大学

軟式野球部

「初」の全国大会！

2021年度秋季リーグ4部リーグ最下位から2年。2023年11月20日、本学軟式野球部は、兵庫県西宮市鳴尾浜臨海球場で、初めて全日本大学軟式野球選手権大会に臨みました。1回戦で近畿代表の神戸医療未来大学に6対10の乱打戦の末惜敗し、曇りのない表情で2023年のシーズンを終えました。

わずか2年でどん底から4期連続リーグ優勝、北海道代表まで飛躍を遂げた軟式野球部に、快進撃の裏側について話を伺いました。



戦 繢

2022年度 春季リーグ【4部リーグ】

酪農学園大学	2—4	●
札幌国際大学	5—0	○
札幌医科大学	14—0	○

2勝1敗で3チームが並ぶも
得失点差で優勝【3部リーグ昇格】

2022年度 新人戦

1回戦	千歳科学技術大学	4—0	○
準決勝	北翔大学	4—3	○
決勝	北海学園大学	4—3	○

優 勝

2022年度 秋季リーグ【3部リーグ】

北海道科学大学	不戦勝	○
北海道大学水産学部	2—0	○
千歳リハビリテーション大学	7—3	○
北海商科大学	8—1	○
札幌国際大学	6—0	○

5戦全勝優勝【2部リーグ昇格】

2023年度 春季リーグ【2部リーグ】

札幌国際大学	16—1	○
北海道教育大学旭川校	3—3	▲
北海道教育大学札幌校	3—2	○
札幌大学	9—1	○
北星学園大学	8—5	○

4勝1分で優勝【1部リーグ昇格】



応援ありがとうございました!!
軟式野球部一同

2023年度 新人戦

1回戦	札幌学院大学	10—3	○
2回戦	千歳科学技術大学	9—0	○
準決勝	北星学園大学	3—0	○
決勝	北海学園大学	1—8	●

準優勝

2023年度 秋季リーグ【1部リーグ】

北翔大学	6—3	○
北海学園大学	5—12	●
北海道教育大学旭川校	7—4	○
北海道大学	5—2	○
千歳科学技術大学	9—2	○

4勝1敗で優勝【全国大会出場決定】

全日本大学軟式野球選手権大会

神戸医療未来大学(近畿代表)	6—10	●
----------------	------	---

2022年度～2023年度 戰績

26戦 21勝4敗1分(勝率.808)

—— 全国大会お疲れ様でした。軟式野球部の躍進は多くの方が注目し、応援しています。今日はこの2年の快進撃について、いろいろ聞かせてください。

まず上原君。今シーズンを振り返りましょう。どんなシーズンでした?

上原 満足のいくシーズンでした。去年(2022年)春の4部リーグ戦優勝後に参加した新人戦※決勝で1部リーグの大学相手に競り勝って優勝でき、全国大会出場をチームの目標に設定しました。その目標を最短で達成できることに満足しています。

—— 早速嫌な話をして申し訳ないですが、来年に向けて、今シーズン最後の試合、全国大会1回戦を少しだけ振り返らせてください。初回の3失点。立ち上がりに崩れることはめったにないと評判の武田君の制球がなかなか定まらない。相手チームの関西弁もなかなかの圧でした。武田君、緊張はありましたか?

武田 立ち上がりは弱い方ですよ。ただ、当日のコンディションは万全で、球も走っていたんですけど、さすがに緊張しました。相手の声はあまり気にならず、逆にやってやるぞという気持ちでした。2回以降は平常心で投げられたと思います。

—— 重苦しい空気を変えたのが、1回裏、上原君の特大先頭打者ホームラン。フェンスの後ろのフェンスも超えて打球の行方を見失いました。

上原 我ながらよく飛ばしましたね。秋のリーグ戦から1か月ほど実戦から離れていて、現地での調整も十分にできませんでしたが、バッティングに不安はなかったです。あの打席はなんとか出塁しようと考えて、打席に立ちました。

—— 試合を観戦していて特に印象的だったのが、終始劣勢な試合展開の中、情報大ベンチから「楽しい！」って声がよく聞こえてきた。幸せそうなみんなを

微笑ましく思いました。

伊藤 11月下旬に野球ができる事自体が幸せなことですし、目標の舞台に立つ日を待ち望んでいましたので、試合内容がどうであれ楽しくしてしまうがなかったです。望んだ結果にはなりませんでしたが、来年も出場したいという気持ちが強くなりました。

—— 十分全国大会で戦えることを証明してくれました。全国大会を終えて、チームに変化はありましたか?

上原 特に1年生の意識が変わりました。練習に対する姿勢や行動が変わり、良い刺激を与えてくれています。

伊藤 練習に向かう意識が変わっています。以前は練習に部員が数人しか集まらないこともよくありましたが、来年も全国に出たいので、何をすべきかを練習メニューに落とし込んで取り組んでいます。

武田 これまで全国大会に行くことが目標でした。それが全国で勝つことが目標に変わった。これまで以上にモチベーションを上げないとねとチームで話しています。

—— 全国大会で技術の差は感じましたか?感じたとすれば、差を埋めるため

にしていきたいことは?

上原 フィジカルを鍛える必要があると思う。できることを増やしていくないと全国で勝ち進めないと感じています。

武田 綿谷先生にご協力いただいて運動能力を細かく測定・数値化していただき、トレーニングに取り入れています。立ち幅跳びの数値が部員全体で低いことがわかり、下半身の筋肉量を増やすためのウェイトトレーニングを重点的に行うようになりました。



11月9日 軟式野球部激励会(後藤江別市長来学)

—— 2021年秋の最下位から北海道代表に。この間、コロナ禍で長く活動を制限される中でモチベーションを維持向上する方法だったり、上原君が意識して取り組んで効果的だったことはありましたか?

上原 2021年は自分達の世代が貢献できなかった。2022年から練習試合を増やすなど活動量を増やしたことで勝つことにこだわるチームに近づいたように思います。一番大きかったのはやはり新人戦優勝です。「全国大会出場」を次の目標に設定してそれが少しづつ現実味を帯びていく感覚がありました。

—— 新人戦は出場必須じゃないですよね。参加大学は格上がりだけど、優勝は意識していましたか?

武田 上のリーグのレベルも知らず、部員も11人しかいなかったので、もちろん優勝は視野になかったです。1試合ずつ試合に向き合うことだけを考え、勝ち進んでいくうちに優勝が視界に入ってきた。

上原 僕は全くレベルの差は感じませんでした。十分戦える、優勝できる気がしていました。

武田 決勝は1部リーグの大学が相手でしたが、地力で負けていないと感じながら戦えました。

—— 「成果を残し続ける組織を築きたい」私を含め、多くの方が思っていることです。そのヒントが軟式野球部にあるのではと勝手に思っているのですが…。

上原 明確にこれということはありません。設定した目標に全員がまっすぐ向かう結果だと思います。どんな状況も楽しみながら取り組むことを忘れないということが重要だと思います。

「どんな状況でも楽しむこと」

インタビューを通して

個人的に「成果を残し続ける組織をいかに作るか」のヒントを得たい!と思いながらインタビューしていましたが、3人は揃って「何気なくみんなが楽しめる方向に向かっていた結果」と言います。上原主将のリーダーシップや学生個々の努力の賜物という側面は間違いくると思いますが、どのような状況であっても一緒に楽しんで取り組むことが重要だ、ということを証明してくれたように感じています。

伸びしろ十分な本学軟式野球部の2024年シーズンの活躍に期待しながら、本記事のあとがきとさせていただきます。

※新人戦 所属リーグを問わず参加できるトーナメント戦。登録2年以内の学生が出場可能。

今、わたしたちにできることを。

情報大の学生活動

音とテクノロジーを用いた先端芸術分野を探求



音とテクノロジーを用いた先端芸術を学ぶ平山ゼミナールの学生は、同分野の発展と地域社会での促進を目的に、江別市内の「ドラマシアター ども」にて音楽イベントの企画・運営に挑みました。イベント名は、Sonic(音)とIT(情報技術)をつなげた「SonicIt(ソニキット)」。

出演する学生は、従来の音楽とは違う、音で映像を変化させるライブインターラクティブ作品や、来場者が参加できるサウンドインスタレーションなどの発表を行いました。また、専門分野の研究者もゲストに招き、テクノロジーを用いた実験的な音楽作品が発表されました。

情報メディア学科 平山ゼミナール

たかの ゆうき 高野 裕暉さん(4年)	ふくだ ゆうと 福田 悠人さん(4年)
さいとう つかさ 斎藤 司さん(3年)	さかもと まほ 坂本 真穂さん(3年)
みやうち こうき 宮内 康希さん(3年)	

情報メディア学科 准教授

ひらやま はるか
平山 晴花

禁煙CMコンテスト優勝



情報メディア学科 島田ゼミナールでは、チームによる映像制作を通して、カメラや脚本など映像制作に必要な技術や知識を学んでおり、これまで様々なコンテストや映画祭に出品しています。

今回、3年生が制作した映像作品が一般社団法人 日本禁煙学会が主催する「第13回 タバコは健康を損なう:動画CMコンテスト」(通称:禁煙CMコンテスト)にて応募総数約240本の中から1位に選ばれました。タイトルは「DomiNo Smoking」。タバコの箱が次々とドミノ倒しになっていくことで、一度喫煙を始めるとやめられなくなる怖さや、タバコがもたらす健康被害を46秒の映像で表現しています。

情報メディア学科(3年) 島田ゼミナール

こん ゆういちろう 近 侑一朗さん	まつだ はるか 松田 悠花さん
やまこし りりか 山越 梨々華さん	たなか あおば 田中 葵葉さん

情報メディア学科 准教授

しまだ えいじ
島田 英二



作品はコチラ

栗山町のトマトを使ったケチャップの魅力を表現



杉澤ゼミナール所属の学生は、栗山町の有機ミニトマトを使ったケチャップのネーミングやロゴ、パッケージなどの制作に取り組みました。

出荷時は味や品質に問題が無くても、流通の過程で熟しすぎる可能性があると出荷ができないミニトマトがあります。こうしたミニトマトを加工したケチャップの魅力を伝えるために、学生たちは生産者に話を聞いたり、実際にミニトマトを食べ、理解を深めることから始めました。そして、このケチャップが持つ強みとターゲットを定め、メンバーで試行錯誤しながらデザインを完成させました。

商品ネーミングとロゴ



提案したネーミングは「サンドロップ」。

ロゴは完熟ミニトマトを太陽に見立て表現しました。本商品が、太陽の恵を受けた作られたミニトマトの美味しさと栄養がぎゅっと詰まった零であることを表しています。

ロゴのUとOの文字は、それぞれケチャップに使われているミニトマトの品種の特徴的な形をモチーフとしています。バックには地平線から上る太陽を表現し、有機栽培でのびのびと育てられたミニトマトの様子を表現しています。

パッケージ



パッケージは赤と白の配色を主としてケチャップであることを一目で分かるように工夫しています。また、ミニトマトであることを伝えるため、小さ目のミニトマトのパターンを背景にあしらいました。

さらに、北海道の商品であること、有機栽培の完熟ミニトマトであることを短い言葉で追加し、特徴を強化して伝える工夫を行っています。

リーフレット



このケチャップの特徴、使われているミニトマトの特性、このケチャップを使用したレシピの紹介、生産者の顔やメッセージ、農園の様子などを掲載しました。

さらに、レシピコーナーも設け、料理にちょっとかけるだけのようないい簡単な料理方法を紹介し、働く母親世代の使いやすさをアピールしています。

情報メディア学科(4年) 杉澤ゼミナール

佐藤 大将さん
いよいよ
ひろまさ
さとう

佐々木 優さん
いがらし
まさる
ささき

河田 駿真さん
ひなの
しゅんま
かわた

大坪 優斗さん
ふくざわ
ゆうと
おおつぼ

神谷 俊伸さん
福澤 杏香さん
ひづか
としのぶ
かみや

情報メディア学科 講師
杉澤 愛美
すぎさわ まなみ
すぎさわ まなみ

SNSに基づく地域ブランディングの研究



「くりふと」での雪板作成の様子。雪板はシンプルな板に乗って雪上を滑るウィンタースポーツです。木の板で自分でボードを作りする楽しみも味わうことができます。

システム情報学科、情報メディア学科の学生と教員が日立ソリューションズ東日本と共同で、SNSを用いた観光振興について研究しました。本研究は、栗山町を対象に、情報発信戦略の分析と、発信されている情報の拡散について可視化することで、SNSにおける情報発信のPDCAサイクルを促進するものです。

SNSによる観光振興は、コストがかからないなどのメリットがある反面、戦略立案や効果測定が難しいといった課題があります。そこで、日立ソリューションズ東日本が提供するソーシャルリスニングサービス(※SNSにあるビッグデータを収集、分析できるもの)を活用してPRコンテンツを選定し、これらを紹介する動画をSNSに投稿することで栗山町をPRしました。今後も上記サービスからデータ収集と分析を続けることで、他の自治体でも活用できる地域ブランディング化の基礎を作っていくます。

ソーシャルリスニングサービスによる分析結果



左図からわかるように、キャンプやスキー、スノーボードといったアクティビティに関する情報が多く発信されており、これらが現在の冬季間における主流のアクティビティと判断することができます。しかし、栗山町では、栗山町スキー場が2018年に48年の歴史に幕を下ろし、現在は閉鎖されているため、このような主流のアクティビティによるPRを行うことができません。そのため、栗山町において、実施可能な冬のアクティビティとして、雪板に着目しました。雪板は、上中央図からもわかるように、SNSにおいて、スノーボードとともに話題に上がっている冬のアクティビティです。

さらに、他地域との比較を行った結果、他地域と差別化するものとして、栗山町にはものづくりの土台があることがわかりました(右図)。検討結果に基づき、PRコンテンツに関する撮影を、栗山町の御大師山と、ファブラボが併設されている市民向け交流施設「くりふと」で行いました。

また、栗山魅力発見プロジェクトというSNSアカウントを開設し、「栗山町では雪板の制作と滑走ができる」というPRコンテンツをショート動画で投稿しました。

栗山魅力発見プロジェクト
YouTubeチャンネル



情報メディア学科

加藤 侑太さん(3年)

情報メディア学科 教授 斎藤 一
情報メディア学科 講師 杉澤 愛美
情報メディア学科 講師 坂本 牧葉

システム情報学科

京野 龍生さん(4年)
長尾 知洋さん(3年)

システム情報学科 教授 長尾 光悦

協力:日立ソリューションズ東日本



北海道情報大学第35回蒼天祭は多くの方々のご支援を賜り、2023年10月7日(土)、8日(日)に開催されました。前日は開催も危ぶまれるほどの悪天候に見舞われましたが、当日は両日とも好天に恵まれ、2日間で約1,800名のお客様にご来場いただき、大盛況となりました。

今年の蒼天祭のテーマは「雲外蒼天」。「新型コロナウイルス感染症が収束しきっていない状況でも、前向きな気持ちで頑張ることで美しい青空が待っている」という想いが込められています。このテーマを胸に、学生実行委員会が中心となり準備を進めていました。



屋外の模擬店には、各サークルが工夫を凝らしたメニューが出揃い、大盛況でした。





体育館はメインステージの会場となっていました、ステージ企画が大いに盛り上りました。



屋内では様々なゼミやサークルの展示が目白押し!



ステージ企画の合間には、休憩スペースとして活用。



コロナ禍では規模を縮小しながら実施せざるを得ない状況でしたが、少しずつ規模感を取り戻しながら、ゼミ・サークルの特色を生かした展示や、模擬店を出展していただきました。また、教室にとどまらず、廊下にも装飾をしているブースもあり、歩くだけで見応えがありました。

ステージ企画では、○×クイズ、カウントトライアル、bingo大会、サークルによる演奏を行った学生企画などで、たくさんの人に楽しんでいただけたかと思います。特に、2日目のbingo大会では、想定をはるかに超える参加の方が集まっていました。本当にありがとうございます。

最終日には蒼天祭のフィナーレを飾る花火の打ち上げを行いました。前日準備に雨が降っていたことから天気の

影響による打ち上げ中止が懸念されましたが、無事秋の夜空を彩ることができました。

新型コロナウイルス感染症はオンライン開催やイベント規模の縮小など大学祭にとって計り知れない影響を受けましたが、あきらめず活動を続けた結果、みなさまに大いに楽しんでいただけたのではないかと思います。

この場を借りて、蒼天祭を開催するにあたり、ご参加いただいた皆様、蒼天祭に携わってくださった全ての方々に感謝申し上げます。本当にありがとうございました。学生実行委員会一同、次回に向けて精進して参りますので今後ともよろしくお願いいたします。

学生実行委員会 委員長

やまざき まゆ
山崎 茉柚 情報メディア学科3年

東京ゲーム



2023年9月21日(木)～24日(日)に開催された『東京ゲームショウ 2023』に、学内選考を勝ち抜いた学生達が制作した4作品を展示しました。本学の東京ゲームショウへの出展は2011年から始まり、今回で13回目の出展となりました。展示しているブースも全て学生の手でデザイン・制作されています。

応募総数793タイトルから見事選出！

SELECTED
INDIE
80

StickSpinner

情報メディア学科4年 前田 瞬平さん

前回も東京ゲームショウへ出展し好評を博した「StickSpinner」。今回はインディーゲーム開発者向けの無料出展企画である「Selected Indie 80」に応募し、世界中から応募された全793タイトルの中から見事選出され、インディーゲームコーナーの専用ブースで展示されました。プレイヤーのスティックを回転させてゴールを目指す、独特な操作感のゲームです。気になる方はSteamからお試しください！



StickSpinnerはSteamにて販売中です！(¥350)

<https://store.steampowered.com/app/2547670/StickSpinner/>



ショウ 2023



勇者の試練

情報メディア学科4年 小笠原 悠さん
情報メディア学科4年 佐川 誉和さん
情報メディア学科3年 上原 麗未さん

剣と盾を持ちカメラの前でポーズをとりドラゴンを倒すゲームです。プレイヤー以外を認識しないように、剣と盾をマーカーとして画像認識でポーズの判定をしています。

宇宙で魚?を捕まえるゲームです。

プログラミングテクニック満載で、プログラマブルシェーダーで多彩な画面効果を作っています。



登場キャラのコスプレも!

G.O.D

情報メディア学科1年 阿部 エミリさん
情報メディア学科3年 三浦 蓮さん
情報メディア学科3年 木村 陸さん

大きいボスキャラと対戦するアクションゲームです。スケルタルアニメーションで、ぬるぬるするキャラの動きにこだわりました。



ピカデリーサービス

情報メディア学科3年 後藤 弘樹さん
情報メディア学科3年 塩谷 陽菜さん
情報メディア学科4年 佐佐木 孝太さん

Unity+Arduinoで、駄菓子屋にあった"あのルーレット"を再現しています。実際にコインを入れてプレイ可能で、当たるとコインが出てきます。

ブース設営、みんなで頑張りました！



国際交流

H I U

国際情報プログラム

2024年4月、本学の新たな取り組み「国際情報プログラム」がスタートします。

本プログラムは、本学が培ってきた3学部4学科における高度なICT教育と、海外協定大学との連携によって、グローバルに活躍する高度ICT人材の育成を目指します。これにより、学生たちは各学科でICTの知識や技術を学ぶだけではなく、外国語の運用能力や異文化に対する理解力と適応力を高め、自らの力で世界を切り開く力を身に着けます。

短期留学プログラム

永らくコロナの影響で中止となっていた海外短期留学プログラムをようやく再開することができました。2023年度はタイ、アメリカ、マレーシアへの3プログラムを再開し、2024年度には残る中国2拠点への短期留学も再開する見込みです。

2024年度からスタートする「国際情報プログラム」においても、これらの短期留学プログラムは学生の異文化への適応能力と外国語運用能力を高めるために、重要な役割を担います。学生時代における海外への渡航経験は、見知らぬ世界へ一歩踏み出す勇気と、主体的に様々な課題に挑戦する力を育みます。

国際コラボレーション

行先 タイ・バンコク

提携大学 ラジャマンガラ工科大学 タンヤブリ校

日本とタイの学生が国籍混成チームを組み、英語でコミュニケーションを取りながら協働で作品を制作するワークショップ形式のプログラムです。今回は新たな要素として、タイの自動車関連企業(TAT)を見学し、海外工場におけるICT活用事例を学びました。

本プログラムは、協働での作品作りをとおしてICT技術力の向上を図るほか、国籍を超えた友情を育み、異文化への理解を深めることを目的としています。



中国への国際交流も予定していましたが、2023年度は中止になりました

中止

海外事情(中国編)

行先 中国・南京

提携大学 南京大学

中止

海外語学・文化研修(中国大連編)

行先 中国・大連

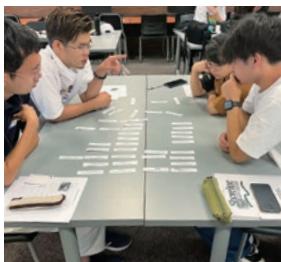
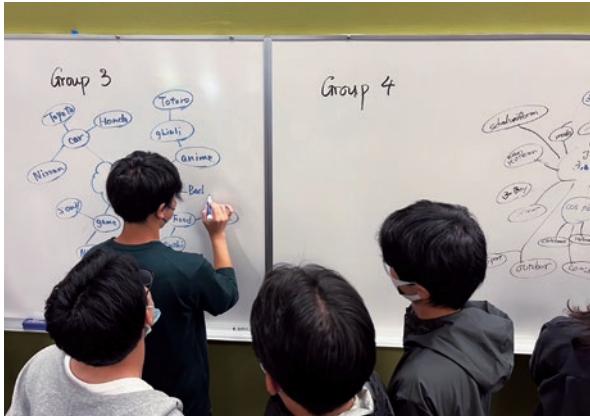
提携大学 大連東軟信息学院

海外事情(米国編)

行先 アメリカ・ワシントン州シアトル
提携大学 ショアライン・コミュニティ・カレッジ

3週間のホームステイを含む英語学習・異文化体験プログラムです。現地の生活環境の中で、実際に使われる英会話のみならず、アメリカの一般家庭における文化、考え方を学べ、価値観の変革や多角的な視野の獲得が狙えます。

本プログラムに参加した学生には今後、国際コラボレーションなどの他の海外交流プログラムや、トビタテ留学JAPAN等の制度を利用した長期海外留学にも挑戦してほしいと期待しています。



マレーシア短期留学

行先 マレーシア・クアラルンプール
提携大学 UCSI大学

選抜された1年生のみを対象とした、約1週間の英会話学習・異文化体験プログラムです。マレーシアはアジアの中でも特に多様な人種が入り混じる国で、共通語である英語のほか、中国語、マレー語など言語も多様です。そうした環境で様々な刺激を受け、異文化に対する理解を深めるとともに、外国語でのコミュニケーション能力を高めます。

今回は、現地でICTを用いた社会革新に取り組む企業(ICA40)も見学しました。

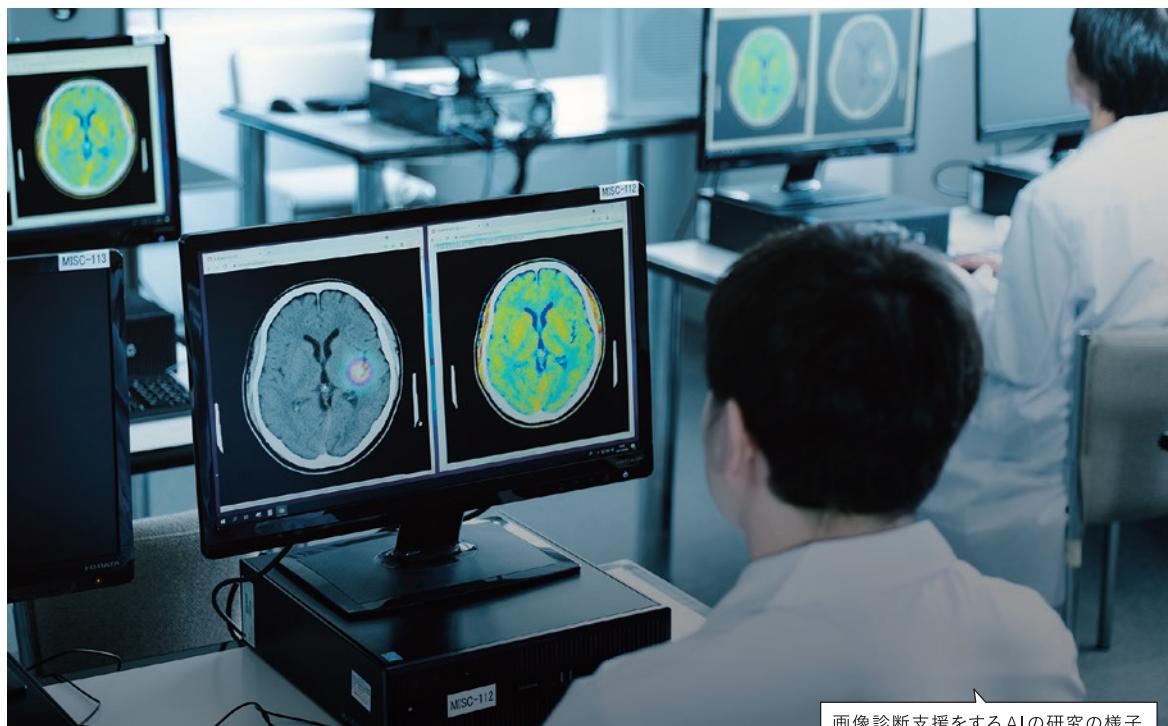


CDIOアジア地域会議開催決定!

2024年9月に、過去最大規模となる国際会議、「CDIOアジア地域会議」が本学で開催されます。本会議には、アジア各国を中心に200名以上の教育研究者の参加を見込んでおり、本学の多くの教職員・学生が運営に携わります。教職員・学生が国際的な空間に触れ、本学の国際化への足掛かりとなることを期待しています。

情報大の

ICT×医療で医療DXのエキスパートへ



医療分野のデジタル化「医療DX(デジタル・トランスフォーメーション)」が加速し、AI・IoTの活用が本格化するなか、その専門知識を備えた人材は不足しています。そこで本学では、2023年度から大学院に「メディカル・ヘルスケアIT分野」を新設しました。

今回は、メディカル・ヘルスケアIT分野の大学院進学が決まっている医療情報学科4年の豊田 卓弥さん(よた たくみ)に、大学院進学に向けての抱負を聞きました。

6か年構想
医療の現場・知識に精通した、ビッグデータを扱えるデータサイエンティストの育成



医療情報学科4年 豊田 卓弥さん

医療情報分野での就職を目指すにおいて、さらに専門的な知識を身に着けたいと思ったことと、学部で行った研究を続けたいと考え、大学院進学を決めました。

昨今、医療分野においてもAIの研究が盛んに行われていますが、学習に使用する画像を用意する過程において、希少症例の医用画像を一定数用意するのは困難な場合があります。そこで、大学院では少ないデータ量からでも高精度な疾患部位を同定するAI開発に取り組みたいです。

そして、将来は、医療情報システムを扱う企業等に就職し、医療情報を適切に管理・活用できる人材となり、活躍できるよう頑張りたいと考えています。

より良い社会を実現する 研究活動

ITのチカラでより良い社会を創り上げることも情報大の使命です。学生だけでなく、教員も日々得意分野を研究し、飛躍を遂げています。

情報大のICT×江別の農業 ICTの利活用で小麦の収穫適期予測



図3) ドローンが撮影した画像を基に合成したカラー画像(左)とNDVI画像(右)

図5) 穂の水分率を測定するための乾燥機。乾燥機内に採取した穂が複数入っています。

システム情報学科、情報メディア学科の教員と学生有志が学内共同研究を進めています。この研究は、ドローンとIoT機器によって取得した小麦畠の情報から収穫適期を予測するというものです。

本学が位置する江別市は、石狩管内でも有数の小麦の産地です。小麦の栽培は、収穫適期を見極めることが難しいとされており、収穫が遅れると穂が発芽し、その粒が混じれば品質低下を招きます。一方で、適期より早く収穫すると粒に残る水分を蒸発させるために、乾燥機の稼働時間が長くなり費用がかさみます。

2023年5月から7月にかけて週1~2回のペースでドローンを使った圃場観測(図1)とIoT機器による定点観測(図2)を実施しました。ドローンはカラー画像に加えて植生の活性度を示すNDVI(正規化植生指数)画像を取得します(図3)。小麦は成熟に近づくと、水分が抜け落ち、

穂が緑色からクリーム色に変化するため、NDVIは成熟するにつれて値が減少します。小麦の収穫適期は、穂の水分率が35%まで下がった時とされており、NDVIの値と穂の水分率の対応関係を調べるために、毎回の圃場観測では穂を採取して大学に持ち帰り(図4)、乾燥機にかける前後の重さを量って水分率を求めました(図5)。

現在は、これまでに得られた結果をまとめて、来シーズンに向けた検討を始めています。大学の強みであるリモートセンシングやICT技術を生かして、地域の課題解決の一助となれるよう一同今後も精進したいと思っております。



研究代表

システム情報学科
准教授 佐藤 隆雄

システム情報学科 准教授
くりはら じゅんいち
栗原 純一

情報メディア学科 教授
かきなみ よしひろ
柿並 義宏

情報メディア学科 准教授
ゆむら つばさ
湯村 翼

経営情報学専攻
システムデザイン分野
大学院1年 柿並研究室
みかみ しゅんいち
三上 隼一さん

情報メディア学科3年
柿並ゼミナール
くしびき わたる
櫛引 渉さん

情報メディア学科3年
湯村ゼミナール
しみず れい
清水 怜良さん

共同コホート研究「江別いきいき未来スタディ」始動 認知症予防による健康寿命延伸に貢献します



2023年9月12日、本学、島津製作所、江別市、国立研究開発法人農業・食品産業技術総合研究機構（農研機構）、一般社団法人セルフケアフード協議会（SCFC）の5者で連携し、共同コホート研究「江別いきいき未来スタディ」が開始されました。

江別市民1,200人を対象に10年間にわたり、食と認知機能の関係性を調査する今回の調査研究は、大学、自治体、国立研究機関および民間企業によるアルツハイマー型認知症の発症因子についての国内初の大規模な調査研究となります。

共同コホート研究のココがすごい！

- ① 大きな社会課題でもある「認知症」の調査研究
- ② 認知症の発症や重症化の予防が期待される研究
- ③ 「どのような食事をすれば認知症になりにくいのか」を生活習慣から調査
- ④ ノーベル化学賞受賞者の田中耕一さん（島津製作所）の技術が用いられた装置にて血液を測定
- ⑤ モーションキャプチャーを用いて歩行動作評価など身体検査データを解析

グローバルの視点からも評価できる先進的な認知症コホート研究「江別いきいき未来スタディ」を本学で実施できることは、地域と共に創する北海道情報大学の高い教育研究レベルと優秀な人材の集積の基盤に成り立っており、今後本学への注目と関心が益々高まることが期待されます。

本学で蓄積された認知症関連ビッグデータとデータサイエンスによる情報解析結果は、世界で最も高齢化が進んでいる日本のみならず、これから高齢化社会を迎える世界中の多くの国々の認知症や高齢化対策にも活用され、高等教育研究機関である本学に求められている使命「情報技術を活用した社会貢献」の達成と本学の発展に繋がるものと信じております。



市民向け公開講座

北海道情報大学では社会教育活動の一環として、公開講座を実施しています。

皆様のご参加をお待ちしております。

インターネットの便利な使い方
～Googleの基本操作から、DeepL、ChatGPTまで～

定員
30名

講座形態 パソコン実習(入門・初級)
時 間 9:30～11:30
場 所 実習室1
担当講師 長尾 光悦

画像処理の仕組みをかじってみよう
～失敗写真が蘇るかも～

定員
20名

講座形態 座学(講義・実習)(入門・初級)
時 間 9:30～11:00
場 所 実習室1
担当講師 高井 那美

夏休み自由研究教室
～ロボットでプログラミングを学ぼう～

定員
12組

講座形態 レゴ実習(小学4～6年生)(入門)
時 間 13:00～17:00
場 所 プロジェクトルーム
担当講師 棚橋 二朗

※こどもは最大16人です

夏休み自由研究教室
～レーザーカッターでお部屋プレートを作ろう！～

定員
6名

講座形態 パソコン実習(小学3～6年生)(入門)
時 間 10:30～16:30(休憩1時間)
場 所 メディア・クリエイティブ・センター
担当講師 近澤 潤

なぜがんができるのか？

定員
28名

講座形態 座学(講義)(入門)
時 間 18:30～20:00
場 所 札幌サテライト
担当講師 東野 史裕

集まれ小学生！！
ピカッとプログラミング講座

定員
10名

講座形態 パソコン実習(小学5・6年生)(中級・上級)
時 間 13:00～16:00
場 所 204教室
担当講師 向田 茂／安田 光孝

銀河のレシピ
～隠し味はブラックホール～

定員
28名

講座形態 座学(講義)(初級)
時 間 18:30～20:00
場 所 札幌サテライト
担当講師 大井 渚

韓国・台湾に
学ぶ経済発展のあり方

定員
28名

講座形態 座学(講義)
時 間 18:30～20:00
場 所 札幌サテライト
担当講師 福沢 康弘

未来わくわく
アイディアワークショップ

定員
12名

講座形態 ワークショップ(小学4～6年生)(入門)
時 間 10:30～16:00(休憩1時間)
場 所 204教室
担当講師 安田 光孝

身近になりつつある地球観測
データでできること～実習編～

定員
30名

講座形態 パソコン実習(入門)
時 間 13:30～15:30
場 所 実習室1
担当講師 佐藤 隆雄

なぜがんができるのか？

定員
28名

講座形態 座学(講義)(入門)
時 間 18:30～20:00
場 所 札幌サテライト
担当講師 加藤 伸彦

高度医療を支える医療機器

定員
20名

講座形態 座学(講義)(入門)
時 間 10:30～12:00
場 所 札幌サテライト
担当講師 加藤 伸彦

プログラミング講座
～顔検出機能を使ってみよう～

定員
20名

講座形態 パソコン実習(初級)
時 間 13:00～15:00
場 所 LL・メディア実習室
担当講師 藤原 孝幸

知りたい！
「認知症予防」に向けた食生活

定員
28名

講座形態 座学(講義)(初級・中級)
時 間 18:30～20:00
場 所 札幌サテライト
担当講師 本間 直幸

夏休み自由研究教室
～こどもビデオ編集体験講座～

定員
8名

講座形態 パソコン実習(小学3～6年生)
時 間 9:30～16:30(休憩1時間)
場 所 画像メディア実習室
担当講師 向田 茂／安田 光孝

こどもプログラミング入門
～自分でアニメやゲームを作ってみよう!!～

定員
20名

講座形態 パソコン実習(小学4～6年生)(入門)
時 間 13:00～15:00
場 所 実習室1
担当講師 松田 成司

ICTでどう変わる？10年後の生活と交通
～MetaverseとMaaSの世界～

定員
20名

講座形態 座学(講義)(入門)
時 間 18:30～20:00
場 所 札幌サテライト
担当講師 藤本 直樹

似て非なる日本語と中国語
～比べて学ぶ漢字の言葉～

定員
28名

講座形態 座学(講義)(入門・初級)
時 間 18:30～20:00
場 所 札幌サテライト
担当講師 飯嶋 美知子

サウンドプログラミング講座

定員
15名

講座形態 パソコン実習(入門・初級)
時 間 13:00～16:00
場 所 実習室3
担当講師 平山 晴花

お問い合わせ先

北海道情報大学 通信教育部事務部（公開講座担当）

受付時間：9:00～17:45（土曜・日曜・祝日／休業）

TEL. 011-385-4427 / FAX. 011-385-1074 / hiukouza@do-johodai.ac.jp

お申込み

お申込み方法、その他詳細については、右の
二次元コードからWebサイトをご確認ください。

情報大 公開講座

検索



04

2024

- 4日(木) 入学式
- 5日(金)～9日(火)
前期スタートアッププログラム
- 10日(水) 前期 授業開始
- 29日(月) 通常授業日

05

2024

- 3日(金) 通常授業日
- 11日(土) 月曜授業日

06

2024

- 10日(月) 創立記念日
- 14日(金)～15日(土) 体育祭

07

2024

- 15日(月) 通常授業日
- 31日(水) 金曜授業日

08

2024

- 1日(木)～2日(金) 合同試験日
- 5日(月)～ 夏季休業期間
- 15日(木)～24日(土) 夏期集中授業期間
- 26日(月)～31日(土) 追再試験期間

09

2024

- ～18日(水) 夏季休業期間
- 19日(木) 後期スタートアッププログラム
- 20日(金) 後期 授業開始
- 23日(月) 通常授業

10

2024

- 11日(金) 授業休業日
- 12日(土)～13日(日) 蒼天祭
- 19日(土) 月曜授業日

11

2024

- 4日(月) 通常授業日

12

2024

- 28日(土)～ 年末年始休業期間

01

2025

- ～5日(日) 年末年始休業期間
- 14日(火)～ 授業休業日
- 22日(水)～23日(木) 合同試験日
- 24日(金)～ 春季休業期間

02

2025

- 2日(日)～3日(月) 一般1期入試
- 10日(月)～15日(土) 冬期集中授業期間
- 17日(月)～22日(土) 追再試験期間

03

2025

- 13日(木) 学位記授与式

教 職 員

2023年8月1日～2024年3月31日

動 向

退 職

教 員 2024年3月31日付

教 授 穴田 有一
よしむら ひろひこ
先端経営学科
特任講師 吉村 裕彦
よしむら ひろひこ
医療情報学科

職 員 2023年9月30日付

井上 智雄
いのうえ ともお
理事・法人本部事務局長

採 用

職 員 2023年9月1日付

近藤 達人
こんどう たつひと
国際交流・留学生支援課 課長代理 兼
入試広報室アドバイザー

職 員 2024年1月1日付

藤原 知幸
ふじわら ともゆき
情報センター事務室 主任

編 集 後 記

今回のななかまど81号は、大学祭やゲームショウ、ゼミ活動や国際交流などなど、学生の飛躍が目立つ号となりました。中でも今年一番のニュースと言えば、なんといってもやはり「軟式野球部の全国大会出場」！北海道の名だたる強豪校を倒し、本学でも快挙といえる初の全国大会。また来年期待しています！

そして、毎年のことながら、雪に苦しめられる冬。昨年、12年ぶりに開催した「えべつ雪灯小路」。今年も開催予定だったのですが、本学での開催は吹雪で中止になってしまいました(泣)

ですが、大麻銀座商店街の雪灯りは無事開催。江別市内の大学生たちが制作したアイスキャンドルが灯す景色を多くの人に楽しんでいただいたようです。来年は本学でリベンジ！



大学広報プロジェクトメンバー

あんばいのかし おだじま けいた きのした あつし こんどう たつひと
安倍 隆 / 小田島 敬太 / 木下 篤史 / 近藤 達人
さとう まみこ なかみち だいき にたり かつま はさお りゅうとく
佐藤 真美子 / 中道 大樹 / 似鳥 克馬 / 波佐尾 隆徳

「ななかまど」バックナンバーは
大学Webサイトでご覧いただけます。

情報大 ななかまど

検索





北海道情報大学

〒069-8585 北海道江別市西野幌 59-2
TEL: 011-385-4411 (代表)



大学公式SNS



YouTube

大学の紹介や学生作品などをアップしています！



Facebook

大学内外の活動の様子を発信しています！



Instagram

魅力あふれるキャンパスの様子などをお届けします！



X (Twitter)

高校生向けのイベントや入試情報を発信しています！

発行 北海道情報大学

編集 北海道情報大学 大学広報プロジェクト

デザイン 絵と字