

北海道情報大学 広報誌 たなかまど

2015 (H27) 年 12 月 1 日 発行

VOL
64

- 学長に何でも訊いちゃおう！第2回
- 留学生の研修旅行
- 保護者と教員との懇談会
- ハロウィン・イベント
- 留学生の日本語弁論大会
- 新任教員の挨拶 先端経営・明神先生、椿先生
- ワンコイン朝食
- 蒼天祭を終えて
- そんなこんなアンケート「蒼天祭」
- ゼミ紹介 岸田ゼミ、坂本ゼミ、尾崎ゼミ、佐瀬ゼミ
- 先生って、こんな研究してるんだ！
情報メディア・隼田先生
- 国際コラボレーション報告
- 東京ゲームショウ報告
- 札幌国際短編映画祭4年連続入選 島田ゼミ
- この先生の裏の顔 医療情報・松田先生
- 北海道情報大学クロスワードパズル

北海道情報大学広報誌 ななかまど

2015 (H27) 年 12 月 1 日

CONTENTS — もくじ

VOL. 64

01	表紙
02	もくじ 北海道情報大学 紀要
03-04	学長に何でも訊いちゃおう！ 第2回 学長と学生の対談
05	留学生研修旅行
06	大学院学生 学生等の学会発表について
07	平成27年度保護者と教員との懇談会を開催
08-09	ふらっとルーム主催「ハロウィン・イベント」
10-11	第6回 留学生の日本語弁論大会を終えて
12-13-14	新任教員からのご挨拶 経営情報学部・明神 知教授、樺 達准教授
15	食生活改善運動／編集部も取材で
16-17	第27回蒼天祭を終えて
18-19	そんなこんな アンケート！
20-21	グラフィックページ
22-23	ゼミ紹介 情報メディア学科 岸田ゼミ 先端経営学科 坂本ゼミ 医療情報学科 佐瀬ゼミ システム情報学科 尾崎ゼミ
24-25	先生ってこんな研究してるんだ！！ 情報メディア学科 隼田尚彦 先生
26-27	国際コラボレーション報告 iWDC(ウェブデザインコンテスト)
28-29	iCPC(コンピュータプログラミングコンテスト)
30-31	東京ゲームショウ2015 出展レポート
32-33	札幌国際短編映画祭 4年連続入選!! 島田ゼミ
34	サークル紹介 囲碁部
35	この先生の裏の顔シリーズ 医療情報学部 松田成司 先生
36-37	情報大クロスワード
38-39	大学主要行事など〈6月1日～10月31日〉
40	ななかまど編集隊 Vol.64

北海道情報大学 紀要 27-1

北海道情報大学紀要（英：Memoirs of Hokkaido Information University）は、北海道情報大学が定期的に発行する学術雑誌です。紀要発行の意義は、研究発表の場を確保することにあります。年 2 回紀要を発行しており、内容は、論文のほか、解説、研究ノート、報告などを掲載しています。本学の教員が研究者として日常取り組んでいる研究テーマをここに掲載いたします。また、内容をご覧になりたい方は、ウェブサイトでご覧いただけますので、右記の URL からご覧ください。→ <http://www.do-johodai.ac.jp/kiyou/kiyou.html>

《 論 文 》

- 普通科高校における教育課程の類型に関する実践研究
—進路実現をめざす教育課程編成の視座を求めて— 樺 達
- バイオマス海藻の流動シミュレーションモデル
古川 正志、小川 純、山本 雅人、渡辺 美知子、澤井 秀
- 確率的構成モデルに基づく海洋植物群の成長パターンとその挙動
古川 正志、小川 純、山本 雅人、渡辺 美知子、澤井 秀

- 若年女性低血圧者の現状および身体的特徴に関する検討
佐藤 浩樹
- ネット依存が道徳性の発育に及ぼす影響
——〈他なるもの〉との関係、および〈自己〉との関係の喪失——
後藤 雄太
- 高校数学の論理教材の体系と導出原理に基づく証明技法について
林 雄一郎
- 英語慣用句の通時的研究—go the whole hogの軌跡— 伊藤 一正

- How Japanese and Foreign People See Each Other
A Sociolinguistic Analysis of Common Misperceptions and Why What We See Is Not Necessarily What We Get
Charles McLARTY
《 研究ノート 》
- 位置情報に基づく背景音楽を伴う音声観光案内システムの開発
長尾 光悦、吉野 美優
《 報 告 》
- LOD(Linked Open Data)による地域情報の発信と活用に関する研究
斎藤 一、長尾 光悦、諸岡 卓真

11月4日、eDCカフェで富士学長、川上先生と学生6人の計8人で座談会、第2弾を開催しました!!

ランチを食べながら、他愛のない日常の話から、学長や大学についてのお話を聞いてきました。(編集・デザイン 角谷比咲)



学長の趣味は“仕事”

角谷「前回に引き続き、学長に何でも訊いちゃおう!Vol.2です。何か学長に訊いてみたいことがある方はいますか?」

井関「趣味はなんですか?」

学長「仕事が趣味」

全員「おおおおお!!」

学長「私の学生時代は、コンピュータが出始めたころだったので漠然とコンピュータ関係の仕事がしたいと思って、企業で22年間システム開発してたんだよ。仕事内容は、基本的に企業が抱えている問題を、情報技術を使ってどう解決するか。やりがいは、問題を解決する＝会社が良くなることで、それが実感できるって楽しい。システム開発って色々な予期せぬ出来事があって大変だったけど、良い仕事ってどんなことでも大変。今の仕事で言うと、大学が抱えている問題を情報技術を使って解決している。昔、仕事で身に付けた技術が役に立っているんだよ。あとはゴルフも趣味だね。ところでみんな、自分のストレス解消法ってもってる?」

角谷「寝る事ですわね!」

堀田「バレーボールやってます!」

鎌田「バイトで稼いだお金で買い物するとストレス発散できますわね」

学長「なるほど。皆さんもこれから社会に出ていくと、ストレスがかかってくると思

う。そのストレスの解消法を知っていることが長生きする秘訣だとは思うんだ。今だからこそ言えるけど、若い頃はそんなこと考えてなくて、ストレスを溜めて体を壊した。人間は少なからずストレスが溜まる。そのストレスを解消する方法は、自分の好きなことをやる。私だったらゴルフ。体を動かすといいたい」

iPad を支給した理由

角谷「情報大学の学生には、こうなってほしい!!という願いはありますか?」

学長「一言で言うと主体性を持って欲しい。自分の身の回りの問題を発見して、自分で考える人間になって欲しいんだよ。例えば、グループを作ってその問題について議論する。議論して、そのチームで問題の解決策を導き出す。そういう人間になって欲しい。なぜかって言うと、今の世の中、そういうような人材が求められているから。日本や海外、業界・業種どこに就こうが、この主体性というのを身につければ、どこでも通用するからなんだ。そういう風になれるように大学側も、人材育成するように色々やっている。例えば、数年前からiPad支給をした理由は、主体性のある人間になれる為の刺激の一つになるということで始めたんだ。日本の大学で、iPadを支給したのは情報大学が初めてなんだよ。少しずつその成果が表

れているよ。世の中、偏差値社会だと思われているけど、主体性を持っている人の方が私はいいと思う。世の中の色々なことに興味を持つ事が大事」

学生のうちに海外へ

角谷「学生のうちにやっておいた方がいい事を学長の目線からお願いします」

学長「海外に一度行った方が良いと思うよ。文化が違う＝考え方が違う、ということを知ること、刺激を受ける＝成長する一つのチャンスになる。私自身、海外に行ってなかったら、ここ(情報大学)にはいなかった。アメリカに行ったとき、アメリカ人は楽しむ為の仕事をしていることに気づいたんだ。仕事を終えたあとでも、頑張ればミュージカルに行ける時間だったけど、日本はどう頑張っても行けない。スペインはシエスタ(お昼寝)をする。『なぜお昼寝をするのか?』と問うと、『夜を楽しむ為だ』と答えた。海外の人たちは、人生を楽しむ術を知っている。」

林「ドイツは日曜日に店を開けてはいけない法律があるそうです。就業時間も仕事効率も日本と比べて時間は短いのに、対し、効率は何倍もいいし『やるときはやる。休むときは休む』がハッキリしている国みたいだよ〜。」

全員「そんな国に日本がなったら嬉しいね〜!」

■ 今は恵まれた時代

角谷「学長がもし、今の情報大学に通うとしたら何をしたいですか？」
 学長「いい質問だね。やりたいことがあるんだよ！今年の3月にアントレプレナーシップセンターを作ったんだ。アントレプレナーシップ(起業家育成支援)とは、新しく事業を起こすという意味で、北海道で持っているところは少ない。うちの大学もIoT(Internet of Things)を取り入れることで、例えば、お爺さんが、杖を持って散歩していたとしたら、その杖にセンサーをつけることで運動量・脈拍・血圧などをセンサーが感知し、それがインターネット経由でコンピュータに流れていく。そのコンピュータがデータに基づいて色々な診断をして、アドバイスをすることができる時代になっている。一番最近の話で言うと、アメリカの17歳の話で、自分の親戚に手の不自由な人がいて、その人の為に考えたのは脳波で制御できる義手を3Dプリンターで作ることだった。わずか300ドル足らずで作ったんだ。今や、自分自身が作りたいなと思ったら、できる時代。我々が学生時代の頃は、そういうのを作ろうと思ったら、何千万円とかかるので、あり得ない話だった。

情報大学では、アイデアと情熱を生かせる場を作って学生が世界へ羽ばたいて行って欲しいという意味を込めて今年の3月に作ったんだ。だけど、先生方もそういう経験がないので、勉強してもらうため、海外研修などに行って色々なことを吸収してもらっている。もし、私が今、学生になって情報大学に入るならば、アントレプレナーシップセンターへ行って色々なことに挑戦したいなと思っている。このようにやっているのは、日本ではまだ情報大学だけ。アイデアとは問題発見。やろう、と思ったら何でもできる。そういう時代に生きているということを実感して欲しい」

キャンパス

■ POLITE と CANVAS の意味

堀田「話しが変わるけど、“POLITE”って検索すると1番上に出るのすごいと思う！」
 全員「確かに!!!!!!」
 学長「POLITEを訳すと、礼儀正しいという意味になる。礼儀正しい学生になって欲しいという意味を込めてPOLITEという名前にしたんだ」
 堀越「すごい、深い……！」
 学長「他にも、CANVAS(教員用のシステム)は授業改善をする為にPDCAサイク

ルを回すという、日本では情報大学にしかない唯一のシステムなんだ。意味は、白いキャンバスに絵を書く。要するに、先生方が自分の授業を改善する為に白いキャンバスにあなたなりの考えをそこに描いてくださいよ。という意味を込めてつけているけど、教員には深く説明していないから、知っている人は少ないかもしれないね(笑)」

■ 学生への期待

学長「これから5年先、10年先に世界へ羽ばたける学生がこの大学から出てくれるということを楽しみにしている」

■ さいごに…

学長「学生には学長室に遊びにきて欲しい」
 堀田「そんな気軽に遊びにいいんですか?!」
 学長「ぜひ、来て。待ってるよ」
 全員「分かりました~!!」

— ♪ チャイム ♪ —

角谷「本日はお忙しい中、お時間を取って頂き、ありがとうございました!!」



to be continued..?

行ってきました！世界遺産の知床。そして阿寒。

留学生研修旅行



平成27年7月19日（日）、20日（月）の1泊2日で、外国人留学生委員会主催による宿泊研修を実施しました。参加者は外国人留学生、異文化交流会サークルの日本人学生、引率教職員の総勢33名で、行先は今年で世界自然遺産に登録されて10周年となる道東の知床方面でした。1日目は足寄-阿寒湖-裏摩周-神の子池、2日目はウトロ知床世界自然遺産センターと知床五湖を巡りました。

今回の研修目的は、「留学生同士の親睦および留学生と日本人学生との親睦」、「日本での団体行動時のルールやマナーを理解すること」、「日本の自然に触れ様々な日本文化を体験すること」でした。

出発時の天候は曇っていましたが時間の経過とともに晴れ間が広がり、北海道の夏の大自然を車窓から楽しむことができ、片道7時間の移動も苦にな



らずに過ごすことができました。

阿寒湖では、先輩留学生の就職した観光ホテルでの勤務体験談を聞くこともできました。今後、日本での就職を希望している留学生にとっては、とても参考になったと思います。

長距離のバス移動で疲労感はありませんでしたが、夜は宿舍の食事や露天風呂で癒され、普段大学のキャンパスでは見かけない陽気な表情ではしゃぐ浴衣姿の留学生もいました。

2日目は知床五湖の高架木道を歩き、世界自然遺産の魅力を満喫することが



できました。また、昼食時に立ち寄った原生花園で、海辺の砂浜を素足で散策することもでき、海の日（祝日）の良い思い出ができました。

宿泊研修の目的も無事に楽しく達成することができ、留学生にとっても充実した2日間を過ごすことができたこと確信しています。

また、母国にいる留学生の家族や関係者の皆様にも、日本で元気に有意義な留学生活を送っていることを知っていただき、安心されることを願っています。（国際交流・留学生支援室）

北海道情報大学大学院 経営情報学研究科 経営情報学専攻（修士課程）

学生等の学会発表について

（教務課 大学院係）

情報処理学会 第12回ネットワーク生態学シンポジウム（於：静岡県伊東市）			
8月4日	史 興	情報処理プログラム	修士課程2年
		「複雑ネットワーク上の自己回避ランダムウォークのシミュレーション」	
	小倉 史帆		大学院研究生
		「片方向バイパスを持つラダーネットワークにおけるブライスのパラドックス」	
教育システム情報学会 第40回全国大会（於：徳島大学）			
9月2日	宋 爽	メディア制作論プログラム	修士課程2年
		「プロパティ交換法における学習課題とカードゲームの組み合わせに関する研究 ー協調フィルタリングに基づく学習用ゲーム推薦システムの設計ー」	
情報処理学会北海道支部 情報処理北海道シンポジウム2015（於：北海道情報大学）			
10月3日	宋 爽	メディア制作論プログラム	修士課程2年
		「プロパティ交換法における学習課題とカードゲームの組み合わせの推薦方法の検討」	
	牧野 圭恭	情報処理プログラム	大学院特別科目等履修生
		「透過シートを使用した移動滞空型スクリーンの提案」	





平成27年度保護者と教員との懇談会を開催



10月24日(土)秋曇りの中、本学キャンパスにおいて、平成27年度の保護者と教員との懇談会を開催しました。この懇談会は、保護者の方々に修学状況や就職状況などの学生生活に関する情報をお伝えするとともに、本学の教育目標や目指す人材育成、教育の実情についてのご理解を一層深めいただき、更にご子女の修学状況や学生生活の現状、卒業後の進路等について個別に懇談することを目的にしております。

今年度も、1年生と3年生の保護者を対象に、就職セミナー、全体会、学年毎の懇談会及び個別面談の4部構成で実施し、当日は、1年生56組76名、3年生57組72名、合計148名の保護者の方においでいただきました。

就職セミナーでは、就職コンサルタントの福島直樹氏による「採用スケジュール後ろ倒しで就活はこう変わった！」と題して、採用スケジュール変更に伴う新卒採用の流れ、水面下での動きが活発、企業の動き3つのパターン、就活の苦戦パターンと成功パターン、新卒採用における競争倍率を知っていますか？、面接官が求める人物像とは？、就活生を持たれる保護者として家庭でできる就職対策とは？などについて、ユーモアを交えての講演をいただきました。

午後1時30分からの全体会では、富士学長から、きらりと光る地方の中

小規模私立大学等の取組の例、建学の理念、主体的な学びへ導くための実行プラン2015、活発な学生の課外活動、本学の学生として守るべききまり「人として、学生としての品格を身につけるための11か条」について説明がありました。

その後、会場を学年別に移して行われた懇談会では、1年生では、若松就職部長より学生の就職について、穴田教養部長より教育目標についての説明があった後、各クラスの担任との個別面談が行われました。また、3年生では、谷川研究科長より大学院について、若松就職部長より学生の就職活動につい

での現況報告等があった後、各ゼミ担当教員と個別面談が行われました。

保護者の皆様は、担当教員との懇談と併せて、教務課及び学生サポートセンター事務室のスタッフによる学業や学生生活の状況、卒業後の進路・就職活動等の相談について多くの方が訪れ、熱心に質問されておりました。

ご多忙中にもかかわらず遠方からも多数の保護者の皆様にご出席いただいたことに心より感謝申し上げます。今後とも引き続き、本学の教育の更なる推進に当たりまして、保護者の皆様のご協力をお願いいたします。

(学生サポートセンター事務室)



HIU HALLOWEEN

ふらっとルームでは、学生自身がイベントを企画し、学内全体に呼びかけ、実行しています。私達が主に活動しているのは、木曜日の3講時目の時間帯です。その日にはメンバーが集合し、次に開催するイベントの企画、準備を進めています。

今年の前期には、サークルに興味はあるのに見学に行けないという新入生向けに「ふらっとサークル見学」、iPadを支給されたものの、使い方がわからないという学生向けに「ふらっとプチiPad講習」を開催しました。また、七夕では学生に協力してもらい、短冊に願い事を書いてもらいました。さらに、ふらっとルームで用意したうちのテンプレートを使用し、手作りのうちわを作成できるイベントを開催しました。そして後期からは、ものづくりに興味がある学生向けに「ふらっとロボットアーム製作」を開催し、そして今回は「ふらっとハロウィン」を開催しました。

今回のハロウィンイベントは、研究室ツアーの側面も併せ持っています。ハロウィンの仮装をした学生たちが教員の研究室に訪問し、「トリック・オア・トリート！」そこからは楽しいコミュ

ニケーションの時間です。ハロウィンのお菓子を交えて教員が研究していることや趣味などの話題で盛り上がり、最後は質問コーナーで気になったことなどを質問しました。

ただイベントを楽しんでもらうだけではなく、今回のハロウィンイベントには三つの狙いがあります。

一つは、教員という存在をもっと身

近に感じてもらいたいということ。どうしても学生と教員とでは距離を感じてしまうものです。そこで趣味などの話題や質問コーナーなどで交流をすることにより、教員たちの今まで知らなかった一面などを発見することができるかもしれません。このような交流を通して、教員との距離をもう少し身近に感じてもらうという狙いがあります。





とができます。様々なことに興味を持つことにより、自分の活動にも刺激を与えてくれると思います。見解を広げてもらい、様々な分野への足がかりとなってくれることが狙いです。

このようにイベントを開催してきた、反省点があったものの、参加してくれた学生はとても楽しんでくれたようで、とても良かったです。

これからの目標としては、今年度の反省を生かし、来年度に向けて、より学生が興味を持ち、楽しめるイベントを企画、実行することです。今年一番の反省点は、イベントの参加者が少なかったことでした。なので、来年度に向けての課題は、どのように学内に呼びかけ、イベントを告知するかということです。これからも、学生のみんなが楽しめるイベントを企画し、実行していきますので、協力してくれるサークルや、ぜひ一緒にイベントを企画して実行してみたい学生の方がいれば、ふらっとルームへお越しください。お待ちしております。



二つ目に学部学年問わずの交流の場になってほしいということ。サークル以外ではなかなか他学部の学生と話す機会がない。また、学年が違うとさらに機会は減ると思います。そこで学部学年問わずにコミュニケーションができる機会を設けようと思いました。イベントで知り合った学生たちに、その後も交流を深めてもらいたいとい

う狙いがあります。最後は、様々な教員との触れ合いを通して、自分が専攻していること以外の分野にも興味を持ってもらおうということです。自分が専攻していること以外の分野の研究というのは、興味があってもなかなか情報を得るのが難しかったりします。また、他学部ではどんな取り組みをしているのかを知るこ



第6回 留学生の日本語弁論大会を終えて

大会審査委員長 情報メディア学科 飯嶋美知子

日時：6月6日（土）午後1時半～4時

場所：115 教室にて



大会告知ポスター
(制作：情報メディア学科4年生 海老澤萌子さん)



2年連続で最優秀賞の胡照臨くん（情報メディア学科3年生）

去る6月6日（土）に、「第6回 留学生の日本語弁論大会」が行われました。

本学には、大学院生、研究生、聴講生も含め、約40名の留学生在学しています。本大会は、留学生の日本語力向上とともに、教職員、学生の皆さんに留学生への理解を深めてもらうことを目的に実施されています。

参加者募集は5月上旬より開始されましたが、学内で告知のポスターをご覧になった方も多いと思います。ポスター制作は、情報メディア学科4年生の海老澤萌子さんが3年連続で担当してくれました（ディレクター：隼田教授）。レトロで日本的な雰囲気のあるポスターは、毎年好評を博していました。

本大会への参加者は11名（うち棄権2名）でした。参加資格は、従来は

4年生のみとしてきましたが、昨年度より「在学1年以上」と改めました。参加者11名のうち、4年生が4名（うち編入生2名）、3年生が6名（うち編入生3名）、2年生が1名でした。

弁論は、5分以内の発表ののち、審査員2名の質問に答えるという形式で行われました。審査は、「発音及び流暢さ」「語彙・文法などの正確さ」「弁論の構成と論旨の適切さ」「発表時の態度や表情、声の大きさ」「質疑応答におけるできばえ」を基準として行われました。規定時間の5分を遵守すること、原稿に依存していないかどうか、審査の対象となります。

発表の内容は、日本での生活、中国文化の紹介、日本と中国の各種の相違点、自身の学部での研究テーマの紹介など多岐にわたりました。

最優秀賞は、情報メディア学科3年

生の胡照臨くんで、発表タイトルは「日本と中国の教育事情」でした。胡くんは、昨年度に続いて2度目の最優秀賞受賞です。前回は「日本と中国の贈り物のNG」という身近な内容の発表でしたが、今年度は教育について考察する、より深い内容の発表となりました。優秀賞は、情報メディア学科4年生（編入生）の朱暁瑞くんと、先端経営学科3年生（編入生）の王維成くんです。朱くんは、昨年度に続く優秀賞の受賞で、発表タイトルは「選挙事情」でした。江別市で選挙のアルバイトをした時の体験を生き生きと話してくれました。王くんの発表タイトルは「日中食事マナーについて」で、「日本では残さず食べることが礼儀だが、中国では少し残して満腹であることを示す」など、さまざまな具体例を紹介してくれました。

大会の最後には審査員である竹内教授より、世界で活躍するテニスの錦織圭選手を例に、留学生諸君も世界に羽ばたいてほしいとお話があり、来場者は熱心に聞き入っていました。

今回の大会で印象に残ったのは、来日して3カ月にも満たない3年次編入生が、3名も参加申し込みをしてくれたことです。参加資格は「在学1年以上」で、あとは希望者の任意参加としていましたが、参加した3名の積極性と向学心は、賞賛に値するものでした。発表内容もレベルが高く、2名が入賞し、残りの1名も入賞まであと少しというレベルでした。

来場した日本人学生も、「去年より参加人数は少なかったが、発表内容のレベルは高かった」「留学生の考えていることがよくわかった」「自分だったら中国語や英語でとてもこんなに話せない」などと感想を寄せてくれました。

大会の表彰式は、7月16日(木)に行われました。表彰式の場で外国人留学生委員会の委員長である玉置教授より、「受賞者は感想をひと言述べてください」という指示があり、一部の教員は突然のことなので大丈夫なのかとひやひやしていましたが、さすがに入賞者諸君は落ち着いており、それぞれ立派に話すことができていました。富士学長から「日本人の友達がいる人」と聞かれると、全員の手が一斉に挙がりました。表彰式後には、同じゼミの仲間に囲まれて祝福されている姿も見かけられ、すっかり日本の大学生活に溶け込んでいるようでした。

多くの方々のご協力で、今年度の「留学生の日本語弁論大会」も成功裏に幕を閉じました。運営にご協力くださった教職員の皆様、学生の皆様、大会や表彰式にご来場くださいました皆様、誠にありがとうございました。

第6回 留学生の日本語弁論大会

最優秀賞

情報メディア学科3年生
胡照臨
「日本と中国の教育事情」

優秀賞

情報メディア学科4年生(編入生)
朱晔瑞
「選挙事情」

先端経営学科3年生(編入生)
王維成
「日中食事マナーについて」

努力賞

情報メディア学科4年生(編入生)
陳華樺
「私の日本の生活」

情報メディア学科3年生
洪熙
「中国の飲酒文化」

情報メディア学科3年生(編入生)
程家圓
「私が見た日中の大学教育の違い」



会場の模様



表彰式の模様

「デジタル革命の時代は情報大生の活躍の場！」



9月に先端経営学科に着任しました明神知です。

明神という名前は高知県の須崎というところに多く父親が高知の出身なんです。私の「知」も高知から取って名付けられました。江別市が土佐市と友好都市ということですから、奇縁を感じます。日本一の清流、仁淀川にも子供のころ良く連れていかれました。

北海道に来るたびに、広大な自然と人々の暖かさに感動しておりましたが、手稲山に初雪が降り、いよいよ初めての厳しい冬を迎えるにあたって文字通り身の引き締まる思いです。

私は生まれも育ちも兵庫県の西宮で、中学ではアマチュア無線に夢中で電子回路の工作に熱心しましたが、サッカー部にも入り高校まで続けました。

大学は「鉄腕アトム」にあこがれて、制御工学科の人工知能やロボットの研究室に配属されました。

人間の眼球運動制御機構の研究に取り組み、当時ミニコンピュータと呼ば

れるDEC社のPDP8を使って、高価だった1万画素のCCDを眼球にして3軸の電気モーターで駆動する人工の眼球運動機構を手作りして小脳の運動制御を研究したのです。

その後、対象は変わったものやってきたことは「制御工学」の本質である「計測と制御」だと思っています。

「計測できないものは制御できない、したがって旦那をよく観察しなさい。そうすれば、そのコントロールもたやすい。」これはロボットの研究室の恩師からいただいた結婚式の主賓挨拶のことばです。

これによって家内は制御の極意を悟り、ずっと私は観察されてコントロールされっぱなしです。

修士課程を修了して石川島播磨重工業(IHI)宇宙開発事業部に入社してから小型の材料実験ロケットの工場と種子島の射点整備を皮切りに、毛利さんがスペースシャトルで実験した材料実験制御電子機器の開発を行いました。その時に毛利さんたちの宇宙飛行士選

抜試験に応募して32人まで残ったんですよ。

入社当時はマイコンが実用化されたばかり。ミルスペック(軍用の高信頼性部品の規格)のCPUも4ビットスライスプロセッサしかなくてアセンブラも手作りで定義。CPU命令もテストの対象でした。大型計算機のユニバックにCPUシミュレータを作って、そこでテストしました。

シャトル搭載電子機器の開発時には8086をベースに制御電子機器の開発が始まりました。

この時期はソフト、デジタル回路、制御、アナログ、高周波から電源とあらゆる領域の経験をすることができた人生でも貴重な職人生活でした。

その後オーガス総研に移り、最初に関わったのが「HyperCard+Prologによる教育エキスパートシステム」でした。このときのSRL(学習情報通信研究所)への毎月の訪問が、「POLITE」につながっているものと聞いております。

以後、一貫してモデルでデザインしていく「モデルベース制御」「モデルベース開発」「モデルベース経営」をやってきました。セントルイスのワシントン大学との「公文マシンプロジェクト」では文字認識、視覚言語、ペンコンピュータによるアランケイの「ダイナブック」を彷彿とさせる先進的な研究開発でした。IBMのリポジトリ(開発情報を格納する入れ物)をベースにしたCASE(コンピュータによるソフト開発)のプロジェクトも推進しまし

た。ドイツのリポジトリ製品の販売も手掛けてスイス、ドイツ、イギリスのユーザー訪問や、マルタ島での営業会議にも出かけました。最後には、お客様の中に入り込んでITの前に感動し共感する新しい顧客経験を創り出す「サービスデザイン思考」にも取り組みアジャイル開発につないでいく方法論の整備にかかわっていました。

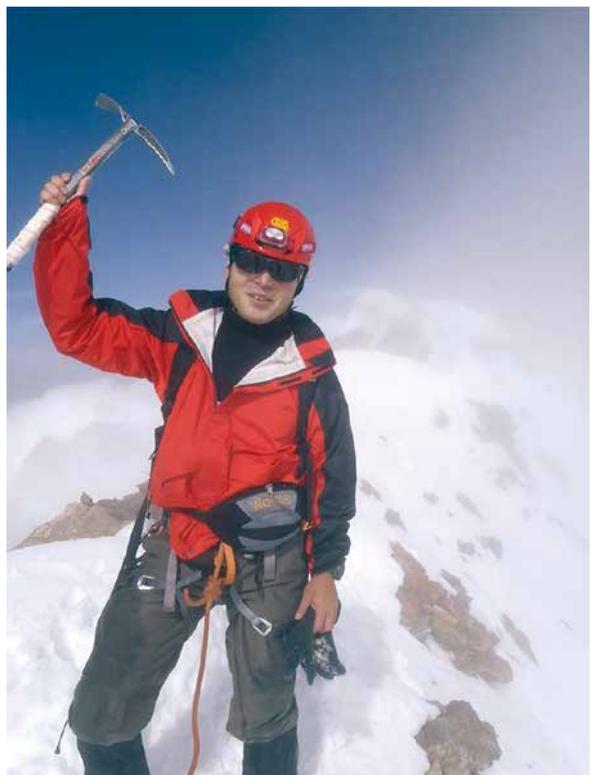
趣味は登山で、大学時代は山岳部で1年の半分は山で、大雪山系にも足を伸ばしました。大学院時代には、モンブランやモンテローザを登りました。その時に雪で断念したマッターホルンを2011年に登頂しました。今でもGWには北アルプスに出かけています。山岳部は入部者減少で存亡の危機でしたが、OBの寄付で体育館の壁にクラ

イミングウォールを設置してから部員が増えました。お隣の大学は活発のようなので情報大でも美容と健康のためのクライミングやってみませんか？山だけでなく海、空のダイビングも好きでマラソンは体力維持のために走っています。

最近では還暦仲間でバンドを結成してジャズドラムにも挑戦しております。

皆さんも、色々な事に挑戦して大いに迷って夢を見出して、その夢に向かって一歩を踏み出してください。

大きな可能性のあるデジタル革命の新世界に向かって。



モンブラン登頂



新任教員からのご挨拶

つばき
椿

とおる
達

准教授

経営情報学部 先端経営学科

「転機は、数列 $a_n = 19 + 17(n - 1)$ 、 $n = 1, 2, 3 \dots$ のときに」



9月末の休日の夕方は、雨となりました。私は、傘を持たずに、柴犬（名は「じゅうべえ」と申す）とともに、散歩に出かけましたが、そのうち、晴

れ間が出るとともに、東の空に見事な七色のアーチがかかりました。急いで家に戻り、妻とともにしばし観ておりました。心が癒されました。

さて、虹と言えば、キャリア教育の父と称される D.E. スーパー（1910～1994）の作成した「ライフキャリア・レインボー」というキャリア発達の概念図があります。スーパーは、職業以外にも人生の中で果たす役割、つまりライフ・ロール（子や学生、また市民、家庭人、余暇人などの人生役割）があり、これらを生涯の各時期で果たしていくプロセス全体をキャリア発達としてとらえた人で、ある男性の一生を重層的な虹（半円）の図で示したのです。

どの人にも、ライフ・ロールを果たしていく中で、人生の転機と呼ぶことのできる大きな節目が幾度かあること

でしょう。私の場合、最初の転機はと申しますと、19歳の夏でありました。私は進路に悩み、まるで魂の抜けたような生活を送っておりました。ある夏の日、海の家で出会った先輩の一人に「椿君、今のままじゃ、きっと後悔する。たった一度きりの人生、目標があるならチャレンジすべきだ」との一言（アドバイス）に背中を押され、次の日、田舎に戻り、両親の前で手をつけて「大学に進学させてほしい」と嘆願したのです（親には感謝しております）。その後の半年間、1か月がわずか1日にも感じるような、そんな錯覚に陥るほど集中して受験勉強に打ち込みました。しかし、3月、見事に桜は散りました。食欲も出ず、涙も枯れ果て、気持ち落ち着いたとき、床屋に行って店主に「坊主にしてください」と、心機一転の思い入れ、思いつきから、そんな行動に出ました。その次の日、大学から、補欠合格の通知を受け取りました。坊主頭の学生が一人、数学科の集合写真に、妙な違和感とともに映っています。そのときから、予備校講師から教わった「結果は、努力の後についてくる」との言葉が、私の座右の銘になりました。



私は、父親が教師であったこともあり、幼いころから「教育」に関心がありました。その関心をしっかりと見つめて、選職の対象にできたのは、大学時代です。そして「教育とは何か」について興味があり、教育を語りたのであれば、まず自分が教師にならなければと考え、29年間、道立高校の教員（数学）として、最後の4年半は教頭として、高校教育に携わってまいりました。

スーパーは、職業に関連する発達段階において、45～64歳の時期を「仕事の世界で地位を得て、これを維持することに関心が向く。仕事の分野での新しい開発や展開はほとんど見られない」と説明しています。私はスーパーのこの説に反し、この度、53歳にして人生の「新しい展開」をみることになりました。36歳のとき、大学院で学問研究に打ち込む好機に恵まれた2年間に次ぐ、人生、3番目の大きな転機です。ほぼ17年ごとに等差数列的な規則性をもって出現してくる私の人生の転機、式で表すと $a_n = 19 + 17(n - 1)$ となります。 $n = 4$ のときは70歳。いったいどんな景色が開けるのか、そのためにも、今を大切にしたい



と思っています。

これから、教職課程担当として、「進路指導」「教職実践演習」「教育実習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ」「キャリアデザインⅡ」などを担当します。専門分野は、学校教育で、狭くは教育制度や教科教育（数学）、進路指導・キャリア教育などに興味があり、実践をとおして研究しています。高校の教頭時代、趣味は「仕事」でいたが（涙）、それまでは休日といえば、ラグビーのレフリーをしていました。4年後、2019年のラグビーワールドカップは日本が開催国です。札幌でも試合が組まれていくようです。ぜひとも、ボランティアのような形で、ラグビーに関わりたいと願っています。

大学のキャンパスを夕暮れに歩いているときなど、長い間、教育に携わってきた者として、高校教育の他に、大学教育にも携わることのできているこの状況に、本当に幸せなことだと実感しています。新しい環境と仕事に慣れるまでに少し時間がかかりそうですが、どうぞ、よろしくお願いします。

食生活改善運動

秋の食生活改善運動（1コイン朝食）が実施されました。

江別市に所在する4大学（本学、酪農学園大学、札幌学院大学、北翔大学）の共同企画「食生活改善運動1コイン（100円）朝食」が10月28日から30日まで行われました。

本学は、幹事校として取りまとめを行い、後援は北海道と江別市、協賛はJA道央に依頼しました。JA道央より、4大学を合わせて200kgのお米の提供を受けております。

この運動も、今回で16回目（平成20年度から春・秋に実施）を迎えました。朝食は、心身共に健康な学生生活を送るための基礎になります。しかし、親元から離れて生活していると、だんだ

ん健全な食生活から離れ、朝食をとらないことで生活リズムが乱れたり、不規則な食生活が原因で体調を崩してしまうケースも見受けられます。

学生にきちんと朝食をとる習慣づけができればと1コイン（100円）での運動を実施しています。



Menu		
1日目 和食メニュー ¥100	2日目 洋食メニュー ¥100	3日目 中華メニュー ¥100
<ul style="list-style-type: none">・照焼きチキン・厚焼き玉子・茄子の素揚げ浸し・マカロニサラダ・ご飯・味噌汁・お新香・どら焼きこしあん・牛乳 or オレンジジュース	<ul style="list-style-type: none">・ミックスフライ・ベーコンマリネ・スパゲティナポリタン・ご飯・コンソメスープ・ヨーグルト・牛乳 or オレンジジュース	<ul style="list-style-type: none">鶏の唐揚げ香味ソース中華シューマイ揚げ餃子もやしとキョウリ人参のナムルご飯中華スープマンゴープリン牛乳 or オレンジジュース

（学生サポートセンター事務局）

編集部も取材で

こんにちは～編集部の江森です。

今回はボリュームたっぷり、うわさのワンコイン朝食を食べるために、目覚まし時計を3重にかけ、10月28日～10月31日の3日間食堂に通ってきました。

ワンコインと聞くと500円玉のイメージが僕の中にはあるのですが、この企画のワンコイン朝食はなんと100円。しかも、ご飯とお味噌汁はおかわり自由です。飲み物は毎日オレンジジュースか牛乳のどちらかが選べます。

1日目は和食メニュー。とは言うものの、お皿にパンケーキが乗っていたので困惑。しかし、パンケーキだと思っ

て食べたものはこしあんの入った、どら焼きでびっくりしました。僕は和菓子が好きなので嬉しかったです。



2日目は洋食メニュー。3種類のフライのサイズが大きく、とても満足感のあるメニューでした。デザートはヨーグルトでさっぱりした味で朝食を締めくくることができました。

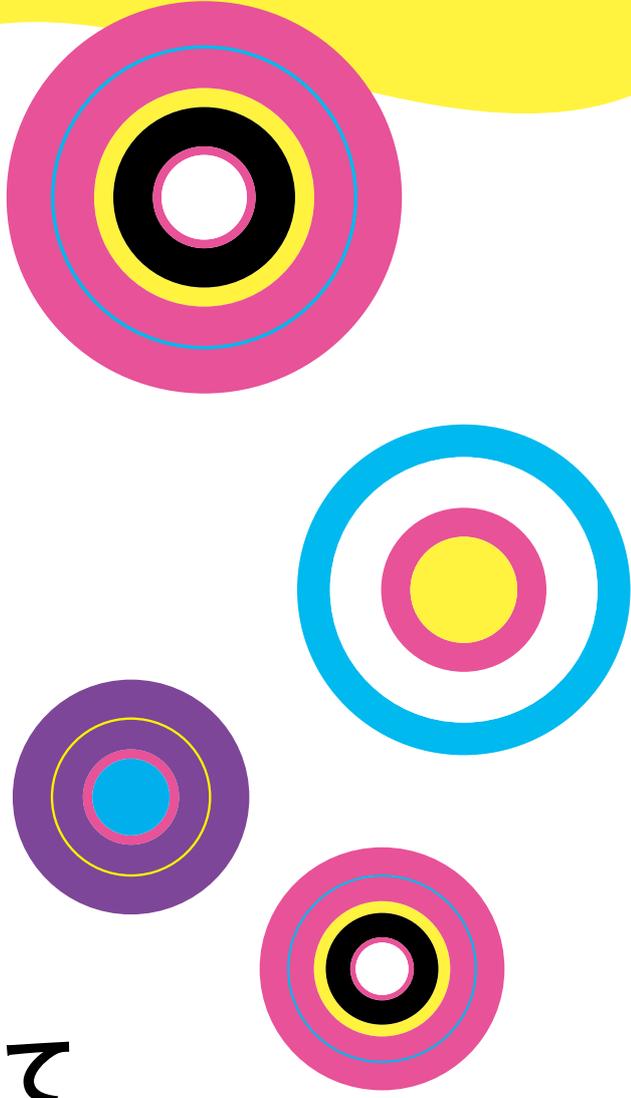
3日目は中華メニュー。唐揚げに、シューマイ、餃子と肉料理が多く、肉好きの男子としてはうれしいメニューでした。

この度、僕はここの文を書く為に、早寝をし、早起きをし、朝食を食べて来たのですが、自分でも驚く程生活のリズムが良くなったと感じました。

またいつかこのような機会があると思うので、今回来れなかった人は次回、早起きして100円持ってワンコイン朝食を食べに来てはいかがでしょうか？ただ、本当にボリュームたっぷりなので、講義開始15分前とかに来たら遅刻するかもなのでご注意ください…



（編集部）



第27回 蒼天祭 POP! 2015 10/10 SAT ▶ 11 SUN

第 27 回蒼天祭を終えて

今年度もみなさまのご協力のもと
27 回目の蒼天祭を無事に終えること
ができました。

今年度は、蒼天祭準備期間では大型
低気圧により天候が荒れ、2 日目は台
風による悪天候に見舞われましたが、
来場者数は過去 3 年間の中で最多の
2019 名の方々が来場してくださいま
した。天気が芳しくはない中で 2000
名を越える来場者となりました。これ
も一重に蒼天祭に参加して下さった
学生、教職員、そして同窓会のご理解
とご協力あってのことだと思います。
心より感謝申し上げます。

さて、今年の蒼天祭はいかがでした
でしょうか。テーマ「POP!」にふさわ

しく、盛り上がっていただけたでしょ
うか。

So-ten Live では「DOES」の方々
にお越し頂き、「曇天」「バクチ・ダンサー」
などの有名な楽曲を披露し、200 名以
上の来場者を魅了していただきました。

特別企画では「北乃カムイ starring
shiho」さんと毎年恒例の「蒼天大花火」
の二本立てでした。

北乃カムイさんには両日ともお越し
いただき、MC をしたりミニライブを
したり学内を駆け巡って皆さんと触れ
合ったりしていただきました。中では
「カムラー」になった学生も多くいる
のではないのでしょうか。

蒼天大花火は昨年度からまたグレー
ドアップし、約 550 発の打ち上げ花火
が音楽に合わせて 10 分程、私たちを
魅了してくれました。

今年度は個人的に様々な「人とのつ
ながり」を意識する蒼天祭になりました。
2 日目の暴風雨に対する対処がス
ムーズに行うことができたのも、学生・
教職員・大学関係者の皆さまのご協力、
臨機応変な対応があったからこそで
す。

来年度以降も皆が共に創り上げる蒼
天祭にしていくために、これからも学
生実行委員会にご理解とご協力をよろ
しくお願いします。

(学生実行委員会 委員長 佐々木創)



▲毎年恒例コスプレコンテスト風景

▼展示風景。ゼミやサークルなどを展示していました。



▲江別まっことええ & 北海道情報大学の演武風景。
毎年、迫力がある演武を披露してくれます。



▲模擬店風景。総勢27団体が出店されました。

▼蒼天大花火。秋の空に美しく咲き誇りました。

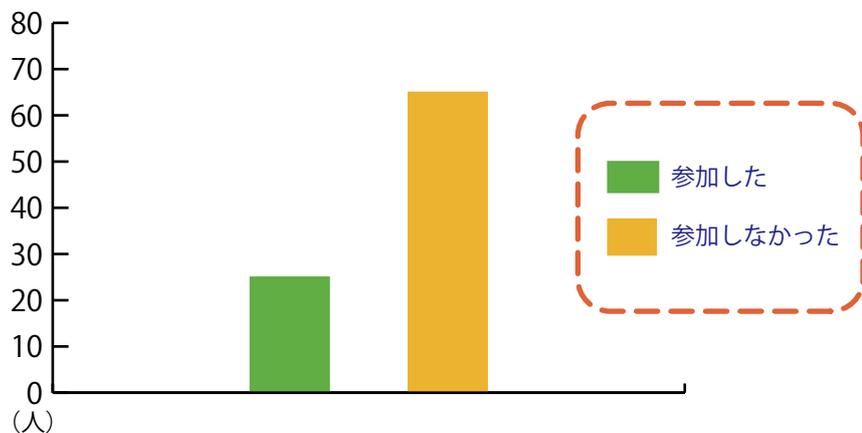


そんなこんな アンケート！

情報大学生のみなさんにアンケートに答えてもらいました。

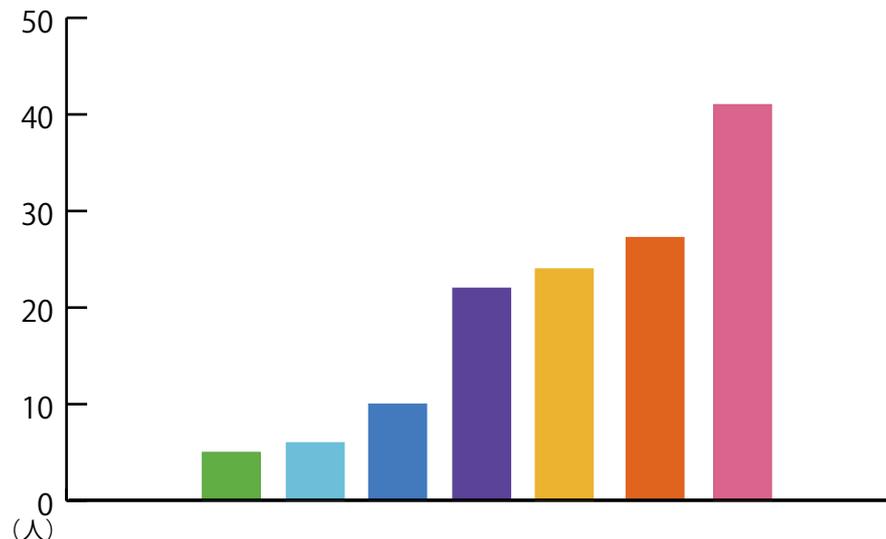
みなさんこんにちは。今回の「そんなこんなアンケート」では、今年10月10日、11日の2日間で行われた「蒼天祭」について情報大生の皆さんにアンケートをお願いしました。回答してもらったのは、1年生43人、2年生17人、3年生23人、4年生9人、教員1人です。

Q1 ご家族やご友人は学祭に参加しましたか？



ご家族やご友人が参加したという人は25人、参加しなかったという人は65人でした。また、友人が参加したという人は11人、家族が参加したという人も11人という結果でした。

Q2 何にどのように参加しましたか？



学生委員会の一員として参加したのは5人。

ゼミ展示に参加したのは24人。主催側10人、客側14人でした。様々な展示がある中で、どこが面白かったか答えてもらったところ、森川ゼミ、川上ゼミ、向田ゼミが人気でした。

サークル展示に参加したのは27人。主催側17人、客側10人でした。SSS、ダーツサークル、ドイツゲーム、天文サークルが面白かったと好評でした。

模擬店舗に参加したのは41人。主催側26人、客側15人でした。模擬店では様々な料理が出されていて、どこ

の店舗が美味しかったか答えてもらったところ、SSS、簿記研、福光ゼミ、島田ゼミ、隼田ゼミ、DTM、UNIPA、YOSAKOIが人気でした。また、どこか分からない方は商品名で、たこ焼き、豚丼、串団子と答えてくれました。

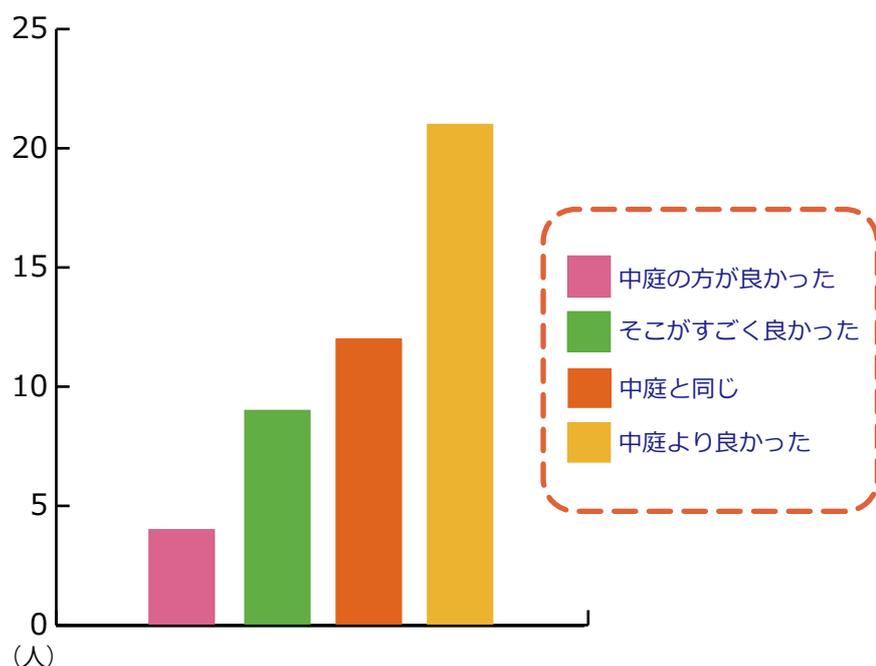
ライブに参加したのは客側6人。今回ライブをしてくださったのは、アニメや映画に曲が使用されている、人気バンドの「DOES」のみなさん。とてもかっこよく、楽しいライブで盛り上がっていたようです。

ステージに参加したのは10人。主催側1人、客側9人でした。北乃カム

イ starring shiho によるスペシャル MC & ミニライブや、複数チームによる YOSAKOI 演舞、コスプレコンテストが面白かったという回答多数でした。YOSAKOI は全チーム演舞後に、お客さんも自由参加で数曲演舞しており、とても盛り上がっていました。

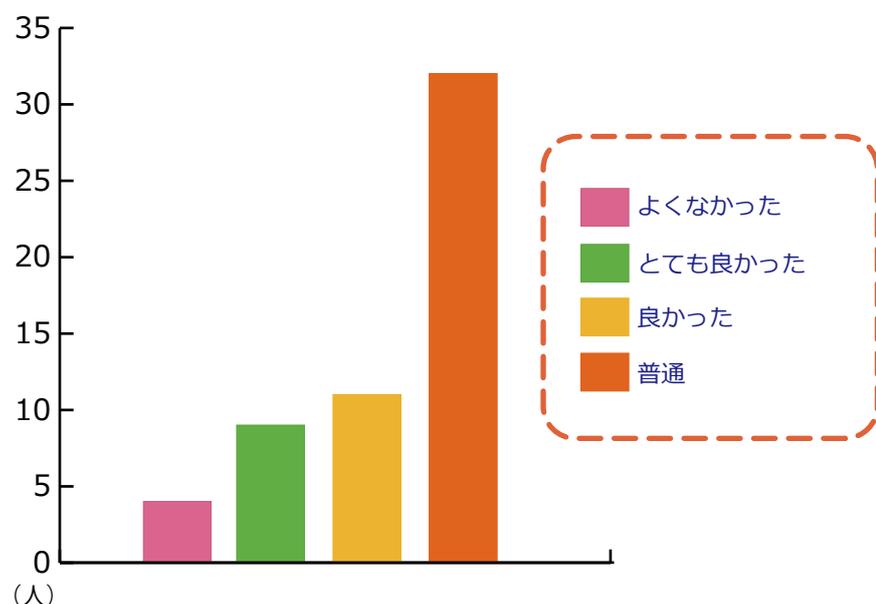
花火大会に参加したのは22人。主催側1人、客側21人でした。天候も良く、綺麗に見ることができてよかったという声が多数でした。また、音楽に合わせて花火が上がったことも好評でした。

Q3 雨で、模擬店をスカイウェイ下に移動しての営業でしたが、いかがでしたか？



蒼天祭 2 日目、土砂降りの雨が降ってきました。そこで中庭で実施していた模擬店をスカイウェイ下に移設して営業を再開しました。それに関し、「そこが凄く良かった」と言う人は9人、「中庭より良かった」21人、「中庭と同じ」12人、「中庭の方が良かった」4人、という結果でした。中庭よりスカイウェイ下の方が好評のようです。その他場所の候補を聞いてみたところ、傘を使わなくて良い場所、客側も濡れない場所、体育館、などがあり、改善策として、中庭の整地をする（水はけを良くする）という意見もありました。

Q4 運営はどうでしたか？



運営に関しては「とても良かった」9人、「良かった」11人、「普通」32人、「よくなかった」4人、という結果でした。普通以上の評価が多数で、運営の皆さんの働きの成果が出た結果だと思えます。また、よくなかったと回答した方に理由を聞いたところ、「主体的に来場者の相手をしていない」「問題対応が遅い」「事前に雨が分かっていたならもっと早めに移動すべきだった」などの回答を得られました。このような意見もありますが、お客さんは運営の皆さんにとっても助けられていたことでしょう。とても長い時間、お疲れ様でした！

Q5 今後の希望はありますか？

今後の希望を聞いたところ、ダンスパーティや DJ イベントをして欲しい、有名人をたくさん呼んでほしい、フリーの休憩スペースを分かりやすくしてほしい、もっと大規模に開催してほしい、スケジュール事前告知をもっと早くして欲しい、模擬店の案内表示を廊下にもっと出して欲しい。もっと人が増えて欲しい、来年こそは参加したい、などの回答が得られました。

今年行けなかった人も来年是非参加してみましよう！また、みんなで家族・友人を誘って来場者を増やし、より楽しく盛り上がる蒼天祭になるといいですね！

(編集・デザイン 中村愛理)

毎日がひんやりと涼しげですね

風が雪虫を運んできたので、葉っぱは土に帰りました。

ちょっとさびしいこの季節

なんだかせつなくなるこの色合い

そんな時でも「愛するハート」は

キミを暖かい気持ちにしてくれるよ。

つめたい風を吸い込んでも

暖かい言葉にしてくれるよ。

だから、すこし楽しくなるはずだ。

だから、みんな

「愛するハート」をしっかりとコートに詰め込もう。。



岸田ゼミ

情報メディア学部 情報メディア学科

ゼミの特徴を一言でいえば「プログラミング指向」で、ソフトウェア開発を行います。したがって、IT/ソフトウェア会社に就職したいプログラミング好きの学生には向いていますが、そうでないとお勧めしません。具体的なテーマとしては、Web アプリケーション、Android アプリ、ゲームプログラミング、オントロジー応用アプリケーションなどがあります。特に RDBMS を利用した Web アプリケーションや Android アプリ関連には求人が多く、将来 SE やプログラマーを目指す学生にはいいかもしれません。もちろん、ソフトウェア技術者になれるようにしっかり鍛えるので、厳しいゼミだともっぱらの評判です。



毎年、蒼天祭では卒業研究で開発したプログラムをデモしてもらいます。平成 27 年度蒼天祭ではスマホ TV リモコンアプリ、Unity のゲームなどをデモしました。TV リモコンアプリはどんな TV も操作可能なアーキテクチャを目指した Android スマホアプリです（現在、写真の TV を含め数モデル操作可能）。ゲームは蒼天祭に来た小さい

子供たちに人気だったようです。

3 年生のゼミは学生の技術や志向に合わせて 2～3 グループに分け、その延長上で 4 年の卒業研究テーマを決めます。まず目標を立てます。そうすると、自然とその方向に向かって努力するようになります。幸運な出来事も訪れ、最終的に達成できることが多いようです。頑張ってください。

坂本ゼミ

経営情報学部 先端経営学科

坂本ゼミのメンバーは、今村克幸、岩井佑樹、清和峻也、手塚裕也、時田翔也、外山大河、王維成の 7 名です。ゼミでもっとも重要なものが「透明な棒」です。透明な棒とは、学業に限らず、私生活までをふくんだすべてに適用可

能な万能ツールです。透明な棒を手にした人間は、それを活用することをおして、自らの潜在能力を開花させ、人生の可能性を無限大に拡げていくことができるのです。

わたしたちは、この透明な棒を駆使



で、「今日より明日、日々賢くなること」をゼミのスローガンに掲げ、社会において必要とされる人間、「君を必要としている」といわれる人間になることを目指して、ゼミ活動をおこなっています。ゼミで透明な棒を手にした 2 年間で、メンバーはどれだけ賢くなれるのか、それは卒業するときに明らかになります。透明な棒は、坂本ゼミの門外不出の奥義です。すなわち、坂本ゼミに入ったものだけがそれを手にすることができるのです。



佐瀬ゼミ

医療情報学部 医療情報学科

佐瀬ゼミは創立2年目のまだまだ新しいゼミではありますが、ゼミ教員の若さを前面に押し出し、「真面目にやるときは全力で真面目にやる。ふざけるときは全力でふざける」をモットーにゼミ活動を行っています。

卒業研究のテーマは「医療に関するビジネスプラン作成」とし、発想力の強化や提案力の強化を行い、卒業研究だけではなく就職活動や卒業後の業務にも生かせるような取り組みを行っています。



す。コンテストへの出場も積極的に行っていく予定です。

また、佐瀬ゼミではこれから社会に出て活躍できる人材になるためにも「魅力のある人物」になることを目指し様々な活動に取り組んでいます。本年10月の蒼天祭では3年4年のゼミ生が協力し「サセストア」として豚丼の販売を行い、初出店ながら一般投票の主食部門で2位という立派な成績を残してくれました。その他の活動として、佐

瀬ゼミ独自の BBQ 演習、病院見学、旭川市にあるサーフショップの協力を得てのサーフィン体験など他では行っていないようなことを行っています。

卒業時に「このゼミに入ってよかった!」と思ってもらえるように、時には厳しく、時には面白く様々な取り組みをこれからも行っていきます。興味をお持ちの方は 331 研究室にお越しください。

尾崎ゼミ

経営情報学部 システム情報学科

当ゼミの学生は、パルロ (Palro) というコミュニケーションロボットを用いてプログラミングの勉強をしています。このロボットには手足があり、身振りを交えて人と会話ができます。またインターネットに接続して情報を検索し、いろいろな話をすることもできます。ロボットは現在

eDCタワーの8階に3台設置してあります。何をさせるかはプログラミング次第なのですが、プログラムはC++という言語で記述します。開発環境はロボットの製造元から無償で公開されており、誰でも自分のPCに構築することができます。

ゼミ生は配属後CおよびC++のプログラミングを学んだ上で、ロボットに何をさせるかを考えて卒業研究に取り組みます。研究のテーマは学生が主体的に決めます。インターネット上のニュースを読んだり、クイズを出題したり、健康診断をする



などいろいろなプログラムを作っています。自分の作ったプログラムが実際のロボットの動きや発話となって現れるところが面白いと言えるでしょう。毎年、蒼天祭では展示を行います。また、全国的なパルロのコンテストがあってそれにも応募しています。技術、特にプログラミングに興味のある人はもちろん、ロボットの社会利用について興味のある人を歓迎します。



先生ってこんな研究してるんだ!!

～ 情報大の先生の研究を紹介します! ～

情報メディア学部 情報メディア学科

隼田 尚彦 先生



Q1 先生は、大学で何を学び、どのような学生生活を送っていたのですか？

私は、学部時代に土木工学、大学院時代には環境科学と建築工学を学びました。小学校6年生の夏の夕方、山手線の車窓から見えた景色が私の原点です。国立代々木競技場の未来的なシルエットと明治神宮から代々木公園にかけての緑、そして渋谷のネオンと雑踏。そのコントラストが脳裏を離れず、都市デザインに携わりたいと思いました。土木工学も建築工学もどちらも都市計画を学べますが、その中身はかなり違います。しかも、当時はオープンキャンパスがなく、私には知る由もありませんでした。入学して違うことに気がきましたが、土木工学科の勉強をしっかりとやって、大学院で建築方面に進もうと考えました。その考えは間違っていなかったと思います。幅広い知識や視点を身につけたことが複眼的思考に繋がり、その後の研究生活にプ

ラスとなりました。

学部生時代は、月曜日から土曜日まで毎日ほぼびっしり授業がありました(土曜日の5講目に必修科目が入っていた年も)。昔は授業が休講になることもよくあったのですが、そんな時は図書館にこもっていました。放課後は週2日だけ塾講師のアルバイトをして、それ以外の時間は授業の予復習や建築学の独学に使っていました。通学時は、疲れて寝ながら歩くことも。一方で、冬の休暇中はスキーとアルバイトに明け暮れたので、オンとオフがはっきりしていたと思います。

土木工学科は、規律を重んじる軍隊的な組織文化でしたが、建築工学科は自由で、文系的な雰囲気もありました。

卒業論文は、橋の景観に関するものでした。この時、この研究に心理学の知識が必要となることを知りました。心理学を履修しなかったため、心理学の専門書を基礎から応用まで数十冊読

んで、独学しました。加えて多くの研究論文を読み込んで、研究しました。

修士・博士論文では、ビデオ映像やCGアニメーションを用いて、まちなみのシミュレーション実験を行いました。人々が街路景観をどのように見るかアイカメラで確認し、アンケート調査などと組み合わせることで、歩行者がまちなみのイメージをどのように形成するかを調べたのです。

当時のPCは処理能力がとても低く、まちなみのCGアニメーションをレンダリングするのに、24時間態勢で何週間もマシンを動かし続けました。メモリやHDDの容量が非常に少なかった(メモリは8MB、HDDは2GBが最大!)ので、レンダリングを数時間単位で区切る必要がありました。研究室に寝泊まりし、数時間毎にレンダリング作業を行ったのを覚えています。

アイカメラは非常に高価でした。そこで、アルバイト先のコンサルタント会社のために補助金の申請書を書き、1億円を超える資金を獲得しました。そのご褒美として、会社がアイカメラを購入し、貸してくれました。

Q2 先生の研究分野のことを教えてください。

これを読むまで、私のことをマインドマップの研究者だと思っていた学生さんも多かったのではないのでしょうか。

私の研究分野である「環境行動学」は、人とその周辺環境の関係を研究する学問領域で、建築学や心理学、文化人類学、社会学などと関係する学際的で比較的新しい分野です。

大学院を修了後、環境行動学で世界的な中心だったウイスコンシン大学ミルウォーキー校で博士研究員をしました。

そこには、世界的に著名な文化人類学者の Amos Rapoport 教授や、環境認知分野でよく知られる Gary Moore 教授と Gerald Weisman 教授など、そうそうたる顔ぶれが揃っていました。Moore 教授と Weisman 教授は私の指導者でした。当時は Moore 教授の下で、幼児の発達に適した保育施設の環境評価研究に携わりました。Weisman 教授らの「高齢化と環境研究所」は、私の研究室の目の前でした。

1年後、北大に職を得ると同時に、和歌山大学の足立教授や Weisman 教授などによる認知症高齢者の住環境に関する国際研究に誘われました。その後、この研究を基に、高齢者施設の設計を始めました。設計では、空間と使う人との相互作用（インタラクション）を重視します。認知症の人でも分かりやすく、他人同士が心地よく共同生活できる空間を考えて、多くのグループホームや特別養護老人ホームなどを設計したのです。この設計活動と設計した施設の調査研究を、PDCA（Plan-Do-Check-Act）サイクルにのせて、常により良い空間を目指しました。

現在は、地域社会の核となる施設の計画・設計やコミュニティづくりについて研究しています。数年前から、大学の初年次教育の研究も始めました。どれも、対象者の心理を考慮し、環境行動学的視点に立っています。

Q3 先生のゼミ生達は、どのような研究をしているのですか？

私のゼミでは、研究・設計活動と同様に、人と作品との相互作用を大切にしています。この視点を意識し、使いやすい Web アプリケーションの開発やメディアアート作品などに取り組む学生が多くいます。

メディアアートでは、アニメーションを屏風や絵巻物に投影するなどの各種プロジェクションマッピング作品、映像を主体としたインスタレーション作品や、自作タッチパネルを用いて音楽を生成するインタラクティブな作品、プログラムコードを可視化する作品があります。その他、各種 e ラーニング教材、CG を用いた建築シミュレーション、WEB ユーザビリティやカラーユニバーサルデザイン（CUD）、インフォグラフィックに関する作品や研究、キャラクタービジネス、高齢者施設やまちづくりの研究など多岐にわたります。

また、学外クライアントとのプロジェクトもあります。江別市に依頼され、約 100 ページの冊子を CUD など意識してデザインしたり、子ども向けのまちづくりコンテンツを札幌市市民活動サポートセンターの Web サイトで公開したりしています。また、このサイトを宣伝する CM 映像の制作（チカホで放映中）や子

ども向けのワークショップの運営にも携わっています。全国レベルのコンテストの最終ノミネート作品、チカホのオープニングイベントに招待された作品もあります。活動や作品紹介などの詳細は、FB ページ「HAYATA-LAB」をご覧ください。

Q4 先生が本学の学生に伝えたいことは何ですか？

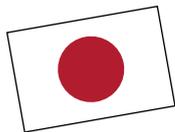
世の中の事象は、様々な要素が組み合わさっているため、正解が一つしかない場面はほとんどありません。このような現実に対処するには、様々な視点からものを考えることが重要です。何かの専門家として生きる際、大学の専門教育で学ぶような直接的に役立つ知識は、あくまで「最低限の基本的な知識」です。目の前の壁を打ち破る鍵となるのは、普段は役に立つか分からない教養によって磨かれる知性です。大学では、そのような知性をしっかりと磨くべきです。すぐには理解できなくても、大学で学ぶことは将来様々な場面で役立ちます。知識と言うものは、蓄積によって構造化されていきます。断片だけでは、その有用性が分からなくても、積み上げることで使い道が広がり、価値が見えてきます。教養教育科目などは、まさにそういった科目です。だから、何事にも興味を持って取り組んでほしいと思います。



澤口卒業研究「現代百鬼夜行絵巻」



福田卒業研究「コンテンツ大量消費社会」



国際コラボレーション 2015



デザイン・レイアウト：情報メディア学科3年 久米 雄斗

国際コラボレーションとは、「ICTの向上」「グローバル人材の育成」「異文化理解」「国際交流による国際的な人間関係の構築」を目的とした、タイ王国ラジャマンガラ工科大学タンヤブリ校 (RMUTT) への相互派遣留学を含んだ国際交流科目です。2015年は各大学から18名ずつ参加しました。

参加者は学内で行われる Webデザインコンテスト (WDC)、ショートフィルムコンテスト (SFC)、コンピュータプログラミングコンテスト (CPC) で受賞した作品の制作者から選抜されます。また、受賞作品は本学と RMUTT との国際コンテストのエントリー作品と



されます。国際コンテストとは別に学生達は、学内で事前に行われる講義を受講した後、日本の学生2人+タイの

学生2人による1つのグループを作り、「日本とタイの文化比較」をテーマに作品制作を行います。

SCHEDULE

8.10 HIU 学生タイへ

北海道情報大学で行われる7回の事前授業を経て、学生達は期待と不安と共にタイへと旅立ちます。

8.11 ワークショップ開始

タイの学生達と顔を合わせ、軽い自己紹介を済ませ、グループワークの始まりです。意思疎通は全て英語です。

8.29 RMUTT 学生日本へ

タイでの約1週間のワークショップを終えたら、今度はタイの学生が日本を訪れ、ワークショップ再開です。

9.3 プレゼンテーション&パーティ

グループで制作してきた作品を発表し、最後にパーティを開いて本プログラムの全行程が終了となります。



(安田光孝 准教授)

本プログラムにおいて、私が最も学生に会得して欲しいことは、外国でもなんとかやっていけるという経験です。片言の英語でもコミュニケーションは取れる。しかも、ITスキルは世界共通で、外国の人とでもモノが作れるのです。

そして最も有意義なのが、外国の友だちができることです。OB/OGをみてもプログラム終了後もSNSでの交流が続いています。また、後に友人を訪ねて行く、なんて話も聞いています。

ちょっとした勇気を出して、このプログラムに挑戦してみてください。その小さな勇気が世界へ羽ばたくきっかけになるといいですね。

Memory...

More memory >>>
Facebookにもたくさんの思い出が載っています。



8月25日サッポロファクトリーのアトリウムにて、各国際コンテストへのエントリー作品や、相互派遣留学中のワークショップ風景、その他参加した学生達が各々撮影した写真等を展示しました。



参加した学生から一言 (RMUTT)



(iWDC) Supawut Tippol

このワークショップは、私にとって本当に役立つものでした。国際交流を通じて外国語のみならず、異文化について色々なことも学びました。そして、海外の友達を作ることもできました。

日本人の友達と一緒にチームになり、技術についてお互いにたくさんのアイデアを交換・共有することができ、

私にとってとても勉強になり、大変面白かったです。

最初はグループワークに緊張を抱いていましたが、北海道情報大学の学生が明るく優しく、実践的な知識を教えてくださいました。お陰で緊張がほぐれ、仕事を楽しく進めることができました。

(訳：P. Joel Rian 講師)

参加した学生から一言 (HIU)

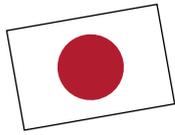


(iWDC) 久米 雄斗

僕はWebデザインコンテスト部門でこのプログラムに参加しました。思い返すと、とても不思議な経験ができました。約2週間という短い期間のうちに、Webに関する新しい知識が増え、英会話への恐怖心が薄れました。綺麗な英語が話せなくとも、単語と単語を繋げていけば何とか伝えることができ

る。言葉だけじゃなく体を使えば、一緒に笑う事ができる。そうして僕は国境を越えた、新しい友人を作る事ができました。それはこのプログラムで得たもののうち、一番大切なものです。

この経験は今後同じような状況があったとき、僕を動かしてくれる促進剤になってくれると思います。



国際コラボレーション 2015



第10回コンピュータプログラミングコンテスト結果報告 (経営情報学科 齋藤賢二)

コンピュータプログラミングコンテストは、プログラミング力を競うコンテストで今年で10回目の開催となります。学内でのコンテストに加えてタイのラジャマンガラ工科大学タンヤブリ校と共同で行われる国際コンテスト、両大学の学生が共同で作品作りに挑む国際コラボレーションも行われています。

CONTEST in HIU

●学内コンテスト●

昨年まで2部門で開催されていましたが、今年は「モバイルアプリ」のみを応募対象とし、1部門で開催することとなりました。

間口が限定されたこともあり応募件数は14件と少なかつたですが、上位の賞に選出された作品は、「モバイルアプリ」の利用形態を良く踏まえた良い作品になっています。また、今年度はこれまでと異なり、原則応募者全員に作品に関するプレゼンテーションを行ってもらうこととなり、6月の1日と5日に分けて実施しました。プレゼンテーションの形式も、これまでの壇上で指定された時間で行うものではなく、学会のポスターセッションのように、聴衆や審査委員の目の前でポスターのかわりに自分で作成したアプリを片手に実際に動作をさせながらプレゼンしてもらう形式で実施しました。

以下、上位受賞者の作品を簡単に説明します。受賞者や作品タイトルなどは次ページの一覧を参照願います。



最優秀賞の作品は、携帯端末のブラウザで閲覧し利用することを前提にしたオンラインスケジューリングシステムで、休講情報、学生ポータルのおしらせにもアクセスでき、美しいUIと操作性が高い評価を得ました。

優秀賞はGPSを利用して観光スポットに到着した時に、観光ガイドのように音声でアナウンスをしてくれるアプリで、観光スポットにあわせてBGMも流れるようになっています。

奨励賞は、学内の無線LANに自動的にログインする機能を持つアプリです。仕組みは簡単ですが、学内無線LANの不便なところを上手く解消してくれています。

もっと詳しい作品の紹介や、他の作品、実際のプログラムは <http://procon.do-johodai.ac.jp/> からアクセスできますので是非ご覧下さい。

International CONTEST

●国際コンテスト●

タイの大学で行われたコンテストの受賞作品と、北海道情報大学のコンテストの受賞作品を持ち寄り国際コンテストを実施しました。

各大学で優秀な成績を収めた作品

を、国際化してさらにブラッシュアップしたもので競い合います。タイから選出された作品には非常に優秀なものが多く苦戦しましたが、工藤剛君のBLOSSOMがBronze Prizeを獲得しました。

International COLLABORATION

●国際コラボレーション●

国際コンテストで競い合った作品の作者同志が、共同で作品を作り上げるというコラボレーションを行いました。日本から4名、タイから4名の学生が参加しましたが、これを日本人2名タイ人2名の混成で2チームに分け作業を行いました。コミュニケーションは全て英語で行わなければなりません。約2週間という短い時間で、企画、開発、テスト、発表プレゼンテーションを行いました。この企画は夏休みを利用し、それぞれの国に短期交換留学という形で行き来し、ICTの鍛錬のみならず、国際交流も活発に行われます。このコラボレーションの成果物として2つのアンドロイドアプリケーションが完成しました。一つは、日本語、タイ語、英語の日常会話、単語に手軽にアクセスでき、日本語とタイ語については音声も確認できる「Rescue Language」という作品で、もう一つは、GPSなどのセンサから位置と方角を取得し、自分の周りにある施設の方角にAR技術でアイコンを表示しGoogle Mapでそこまでの経路情報も表示でき

る「Only One Application」という作品です。

「Rescue Language」については Google Play Store で無料で公開されているので興味のある人は是非ダウンロードしてみてください。

Prize-winning works Collaboration works

●受賞作品と共同制作の作品●

学内コンテスト

* 最優秀賞

+ 「BLOSSOM (Browser friendLY Online Scheduling System Optimized for Mobile)」 1312092: 工藤 剛



* 優秀賞

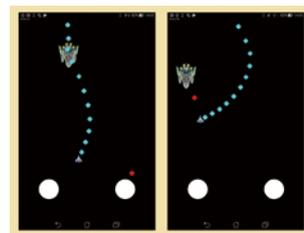
+ 「位置情報に基づく背景音楽を伴う音声観光案内システム」 1212087: 吉野 美優



+ 「シューティングゲーム」 1312019: 本村 諒



+ 「押せ！」 1323130: 菊地 和健



* 奨励賞

+ 「Android アプリを用いた学内無線 LAN の接続 (AutoLoginHIU)」 1312030: 高原 智也

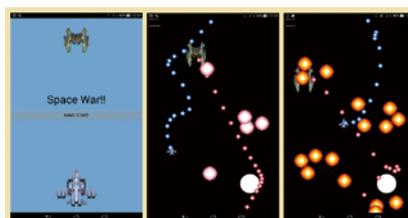


* 佳作 (学籍番号順)

+ 「Android テトリス」 1212031: 天野 涼



+ 「Space War!!」 1212034: 大石 城司



国際コンテスト

* Gold Prize

+ "Location Detecting using AR location based Application" Patrawut Chumsai Na Ayudhaya

* Silver Prize

+ "Tram Tracking Application" Nitas Anantpaisarnsin

* Bronze Prize

+ "BLOSSOM (Browser friendLY Online Scheduling System Optimized for Mobile)" Go Kudo

* honorable mention

+ "RMUTT information for tourist" Sakulpetch Buaphan

国際コラボレーション作品

* Team name: Translation Team

+ Member: Go Kudo、Tomoya Takahara、Sakulpetch Buaphan、Supawat Putayanan

+ Title: Rescue Language

* Team name: SEXY BOYS

+ Member: Ryo Motomura、Wataru Kikuchi、Nitas Anantpaisarnsin、Patrawut Chumsai Na Ayudhaya

+ Title: Only One Application

TOKYO GAMESHOW 2015



東京ゲームショウ2015 出展レポート

▲ ブースイメージキャラクター
びこ (左) とふきだし (右)

日本最大級のゲームイベントである「東京ゲームショウ」。今年も北海道唯一のゲームスクールとして、北海道情報大学が出展しました。

今年の総来場者数は歴代2位である26万8446人を記録し、大きな盛り上がりを見せました。

その中でも本学はキネクトやOculusRiftを中心とした体感型ゲームを多数出展し、来場者の注目を集めました。特に出展ブースがファミリー向けのコーナーに近かったこともあり、親子連れを中心に多くの方にゲームを遊んでいただきました。

そこで、今回は出展したゲームやブースの様子をご紹介します。



▲ 参加メンバー。前方左から辻崎 倫理(3)・大坪 泰(3)・海老澤 萌子(4)・鹿野 英恵(3)
後方左から古澤 秀賢(3)・宮河 剛大(3)・政田 拓海(3)・佐藤 嘉直(3)・稲葉 允建(3)
※カッコ内は学年。すべて情報メディア学部



▲ 体感型ゲーム「ころぼっち」。
子供でも直感的に遊べるゲーム。



▲ VRゲーム「一億人の忘れもの」。



▲ OculusRiftを頭部に装着しプレイする。

出展ゲーム

(文章：辻崎 倫理)

今年の「プロジェクト・トライアルII」で選抜され、9月に行われたTOKYO GAME SHOW 2015 にゲーム班として参加しました。

会場には最新のゲームが展示され、ブースをひとつひとつ回るのは刺激的でした。またそれ以上に多くのブースでゲーム開発者の方々に開発のノウハウ等を聞くことができるのもとても貴重な経験でした。

今回の展示を成功させることができたのは、ブース班とゲーム班双方の頑張りはもとより、いろいろな場面でアドバイスをしていただいた安田先生、ゲーム制作をサポートしていただいた森川先生や OB の方々、広報活動を支援していただいた広報室の方々のおかげです。

たくさんの貴重な経験をできる機会ですので、来年以降も多くの生徒に挑戦してほしいと思います。



ころぼっち

自分の体を使って女の子をゴールまで運んでいく。



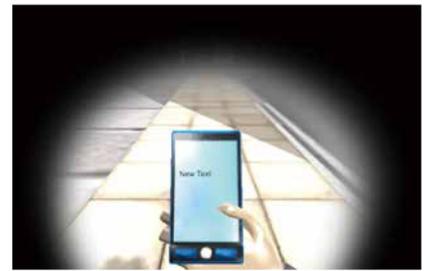
ぼぶろふ

コミカルなオブジェクトを壊していく爽快なアクションゲーム。



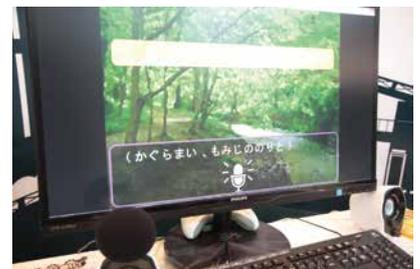
エスケープ

閉ざされた部屋から限られた道具を用いて脱出するゲーム。



一億人の忘れ物

歩きスマホをテーマにしたゲームで、狭い視界の中でゴールを目指す。



Blade of Memory

「羞恥心」がテーマの中二ノベルゲー。恥ずかしいセリフを音声入力する。



Glapulator

様々な足場の動きを制御しながらゴールを目指すアクションゲーム。

出展ブース

(文章：鹿野 英恵)

今回はスペースをとる体感型のゲームが多く、いかにゲーム卓をレイアウトするか悩みました。ブース設置の際、何度も案出しをし、卓を並べ、モニターを並べ、また案出しをして…をとにかくたくさん繰り返しました。

デザインは『HIU GAME FACTORY』をテーマとしました。オリジナルキャラクターに加え、工場をイメージして壁紙を作り、正面看板はゲームがブー

スから溢れてくるようなイメージで作成しました。その他にもお客さんにどう楽しんでもらうか考えました。缶バッジを作成したり、キャラクターシールに顔を描いてもらい、壁に貼ってもらったり、キャラクターの大型看板を作り、顔を出して記念写真を撮れるようにしたりしました。



▲お客さんによって書かれたさまざまなふきだしたち。どれも個性豊かな表情。



札幌国際短編映画祭 4年連続入選!! 島田ゼミナール7期生制作 短編映画「へたっぴ」

情報メディア学科島田ゼミナールの3年生（現4年生）が中心となり制作してきた島田ゼミナール7期生後期課題制作の短編映画「へたっぴ」が第10回札幌国際短編映画祭の北海道オフシアター部門に入選しました。この作品は昨年の2014年10月から2015年2月の約5ヶ月の期間に制作しました。本作品のテーマは、「大人たちは子供に対して愛情と干渉を与えることができる存在であるが、それは子供にとって正しいのか？」という問いかけにあります。

監督の小川沙織よりコメント

「何かを諦めようとしている人、やりたいことが出来ない人、そんな人に作品を見てもらい勇気を持ってもらいたい。そんな思いで制作を行いました。目標としていた映画祭に入選することが出来、たくさんの方にこの映画を見てもらうことが出来てとても嬉しいです。」



制作スタッフ

プロデューサー：清野遼、岩崎晃太
 監督：小川沙織
 脚本：小川沙織、大野祥平
 助監督：山間郁瑠、堀井拓斗
 撮影：大野祥平、鎌田孝介、須藤真之介
 照明：寺田和代、小久保利信、川崎奏天
 録音：田嶋伸章、岩崎晃太
 音楽：打田唱人
 美術：近藤真菜、打田唱人
 編集：近藤真菜
 制作：近藤真菜、中野賢人、阿部泰明
 メイキング：松平卓実、荒木満里恵
 メイク：井上満智、海藤リラ、太田梓
 高橋喜美子
 アドバイザー：島田英二、山本龍広
 谷英紀

今回、私たち島田ゼミ 7 期生の全員で一本の短編映画を制作するにあたり、撮影場所の決定、役者の出演交渉・オーディションと決定、撮影、編集のすべてのメインスタッフを私たち自身で行いました。まず初めに、今までの札幌国際短編映画祭の受賞作品を研究し、ストーリーの方向性や脚本の制作を行いました。



撮影には今まで使ったことのないカメラを東京からレンタルし、プロ用の照明機材もレンタルするなど一つ一つ挑戦を重ねた今回の制作となりました。その中、スタッフ同士幾度もの会議と修正を重ね、各部署とも多くの苦労と失敗の経験を積みながら作品を完成させることが出来ました。今回、メインの役者 3 名を選ぶ際にはキャスティング事務所でオーディションを行い監督のイメージに合う役者を選ぶなど、一つ一つにこだわりを持った作品となりました。



本作品の撮影は年末、そして追加の撮影を年始に行いました。撮影当日、早朝から雪の中で外での撮影を行いあまりの寒さに機材の不調や役者の体調管理などがあり苦労しました。また、今回の撮影ではハイスピードカメラを用いたスローモーションのシーンがあり、初めて使用するカメラでは思い通りの映像撮影が出来ず何度もリテイクを行い、試行錯誤しました。そうした問題点の一つ一つを先輩や OB のアドバイス、役者や多くの方の協力のもと乗り越えて行き、無事撮影を終えることが出来ました。その後は休む間もなく編集部門は作業へと入り、MA、そして映画祭へ出すため最終工程を行いました。他にも、例年行われているシアターキノでの作品上映会の企画交渉を行い、他のスタッフはフライヤーやチケットの制作、予告編の制作を行うなど全員で成功させるため活動し、無事作品の上映会を開催することが出来ました。

重ねてとなりますが、今回制作を行った「へたっぴ」は第 10 回札幌国際短編映画祭・オフシアター部門にて入選を果たすことが出来ました。先輩方が過去 3 年間連続で入選をしており、私たち 7 期生も企画段階から目標とし制作を行ってきたため、今回目標を達成でき、札幌国際短編映画祭という大きな場で私たちの制作した作品が上映されるという成果をあげられたことを誇らしく思います。また、制作にあたり多くの方と接する機会もあり、普通の大学生活では出来ないような様々な経験をさせていただきました。今回の制作に関わった学生スタッフの皆が成長出来たと感じています。

末筆ながら、今回短編映画制作にあたり協力していただいた先輩方、企業の方々、情報大学の教職員の方々、そして役者スタッフのすべての方に感謝いたします。

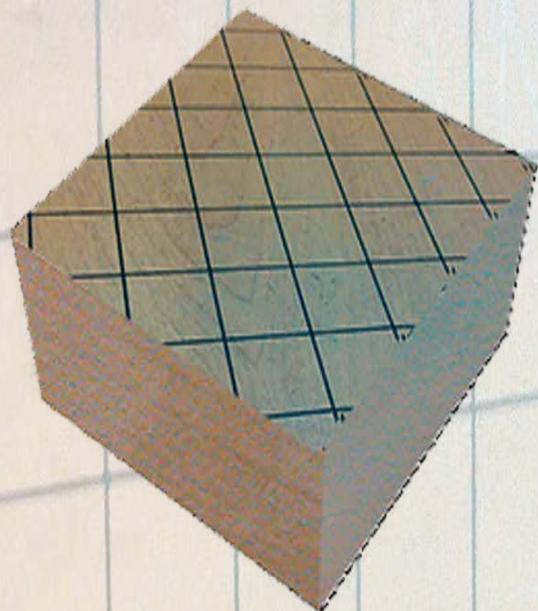


(島田ゼミ 4年 小川沙織)

囲碁部

BoardGameClub

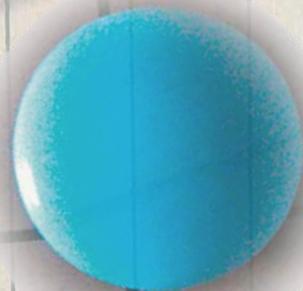
私たち囲碁部は棋力向上のため、
週2,3回部室で指しています。
年に一度、学内囲碁大会を開いています。
様々な人と指せるように
ハンデありで競っています。
他には囲碁祭りや札幌で活動している
囲碁サークルの練習会に参加しています。



囲碁を楽しむことを目的としているため、
棋力関係なく気楽に指せると思います。

興味ある方、見学したい方は
下記の連絡先までご連絡ください。

連絡先: 情報メディア学科3年 三浦
sanpu712@gmail.com



この先生の裏の顔シリーズ

第6回 松田成司先生

医療情報学部



ある男の休日

スコスコスコ... 奴の休日は自転車の空気入れから始まる。北国といわれるある街の日曜日、奴は自転車に跨り家を出掛けた。背中にはリュックサック。ミラーレンズサングラスに秋の澄み渡った空が映っている。カシャカシャ、は一は一、カタカタ..... 奴の苦しそうな息遣いとともな自転車は丘上の卵についた。

卵の中にはもうナカマが集まっている。そう奴はサッカーを見に来た（どうも奴は参戦と言っているようだ）のだ。いつものようにゴール裏の前から5列目あたりに奴は陣取った。試合開始まではまだ2時間もある。奴はリュックサックからおにぎりを取り出しほおぼり始めた。途中の水産加工屋で買った鱈子だ。「旨い」とつぶやき、お茶をすする。ピッチの上ではレフリーのインスペクションが始まっている。ほどなくしてスタジアムはシートの灰色から赤黒く色を変え、ピッチ上には選手が練習を始めている。奴はこのゴール裏の席が好きなのだ。「常に視界内にピッチ全体が見渡せる」からだ

言っているがほんとうだろうか。卵の中に“Moon Over The Castle”が流れ、奴は立ち上がった。なにやら口から叫んでいるようだが、周囲の歌声で全く聞こえない。試合開始の笛が吹かれたが奴は立ったまま拳を振り上げ歌いそして跳ねている。時折シートに座りお茶を飲むが、あとは立ったままである。その時卵の中が騒然とした、客人の選手のラブプレーなのに見逃されているのだ。奴も右手を突き上げ、唇をブルブル震わせて何か音を出しているようだが聞こえない。そのまま前半が終了し、奴は約1時間ぶりに席に着き、お茶を口に含み深々とため息をついた。ピッチの上ではチアガールと着ぐるみが踊っているが、奴はあまり気にしていない。そうこうしているうちにアップテンポなギターの曲が卵の内にかかると、奴はおもむろに立ち上がった。情景反射でこの曲がかかると立ち上がるらしい。そう“ロシアの犬の涎”と同じである。ピッチでは赤い服を着た男と白い服を着た男、黒い服を着た男がまた走り廻っている。ほどなくして歓声と共に卵の中の圧力が高くなっ

た。一人の赤い服の男が両手を突き上げてている。奴はといえば周りにいる見ず知らずの人と手を叩き合い跳ね上がっている。それから奴は拳を振り上げ、なにか歌い続けていた。しばらくしてピッチ上で黒い男が長い笛を吹き白い男たちは座り込み赤い男たちは抱き合っている。奴は周りの人と手を叩き合い喜んでいる。30分後卵の中から出てきた奴はまたペダルを踏み、夕焼けの国道を飛ばしている。家に帰ると女が「どうだった」と聞き奴は「勝ったよ」と呟き、グラスに泡を注ぎ口に含み深々とため息をついた。こうして奴の休日が終わり日常が始まった。

2日後の祝日、奴はまたペダルを踏

みしめている。しかし向かった先は体育館。中では青い服の男たちが小さなボールを蹴っていた。フットサルだ。





ク ロ ス ワ ー ド

北海道情報大学に関する単語を混ぜたクロスワードパズルです。情報大の学生・教職員なら簡単に解けるハズ…！？

【クロスワードの遊び方】

- 右ページのタテのカギ、ヨコのカギの答えを白マスに書いていきます。
- 白マスに入るのは1マスにつき1文字ずつです。

- タテのカギの答えは縦方向（上から下）、ヨコのカギの答えは横方向（左から右）に向かってすすみます。
- 小さい文字（ヤ、ユ、ヨ、ツなど）は大きい文字と同じように扱います。

- 各キーワードが交差するマスは、両方のキーワードで共通の文字を使わなくてはなりません。
- 漢字・英数字は使用しません。

1		2		3		4	
		5	6				
7	8			9		10	
11		12					
	13			14			
15				16			
						17	
18			19				

Grid details: The grid is 8 columns wide and 8 rows high. Black squares are located at (2,3), (3,2), (3,4), (4,3), (4,5), (5,2), (5,4), (6,2), (6,4), (7,3), (7,5), (8,2), (8,4). Clues are numbered in the top-left corner of each starting cell. Clue letters A-H are placed in the bottom-right corner of the starting cells for clues 13, 14, 15, 17, and 18.

HINT

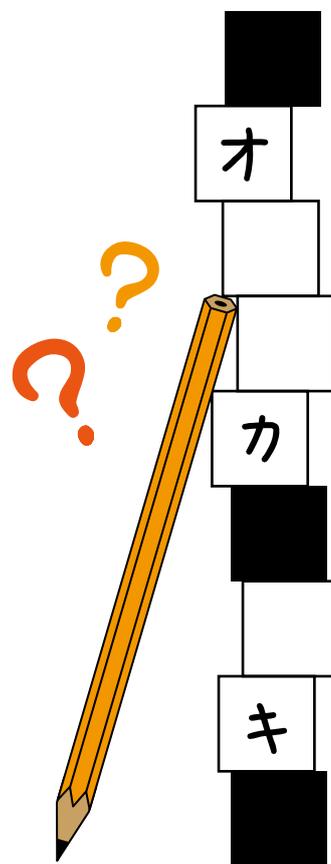
↓タテのカギ

- 1 手に持って振ってシャカシャカと音を鳴らす楽器。
- 2 子どもの対義語。
- 3 一人で歌ったり演奏したりすること。
- 4 クマのぬいぐるみ。○○○ペア。
- 6 シャンプー、消しゴムなど使い続けているといずれ無くなってしまふもの。漢字で書くと○○品。
- 8 相手から害を受けたあと、それに見合うようなことをやり返すこと。
- 9 函館ー青森間を結ぶ、○○○○トンネル。
- 10 毎年6月10日は北海道情報大学の○○記念日。
- 12 2013年に北海道情報大学に新たに設立された、○○情報学部。同名の学科は経営情報学部として以前から存在していた。
- 15 赤茶色い皮を剥くと、中から白くて柔らかい実が出てくる果物。ホテルのバイキングなどでよく見られる。
- 16 イースター島にある人の顔をかたどった謎の石像の名前。
- 17 外に出るときに必ず履くもの。

→ヨコのカギ

- 1 実習室や講堂がある建物の名前は○○記念館。大学の創立者の○○三郎氏の苗字から名付けられた。
- 3 毎年10月に行われる大学の一大イベント、○○祭。
- 5 神社の別名。神様を祀ってある場所のこと。
- 7 歌を作るには、曲とこれが必要。
- 9 すっきりと清らかなさま。慎まやかな振る舞いの女性を○○系と呼んだりする。
- 11 ヨコ1とeDCタワーを結ぶ通路の名称。昼休みにはお昼ごはんを食べる学生たちで賑わう。
- 13 北海道の下の方の尖っているところは北海道幌泉郡○○○町の○○○岬。森進一が同名の歌を歌ったことで有名。
- 14 最近はあまり見なくなった？夏場に活躍する○○○線香。
- 15 芥川龍之介の小説。平安時代、とある下人が門の上を覗くと老婆が死人の髪を抜いてかつらを作っていたという話。高校の現代文の教科書に載っていたという人も多いのでは？

- 18 東京ディズニーランドや成田国際空港があるのはこの県。
- 19 全学生に貸与される、アップル社製の電子機器の名称。これを使って講義で電子教科書などが利用できる。



(制作デザイン 林 美波)

OMAKE

A～Hが書かれたマスに入った文字を順番に並べてみよう！どんな単語が出てくるかな？

A	B	C	D	E	F	G	H

大学主要行事など <6月1日～10月31日>

◇◇ 教職員の動向 ◇◇

◇法人本部◇

《職員》

10月1日付

(昇任) 財務課 課長補佐
杉下 功 (法人本部 財務課係長)

◇大学◇

《教員》

9月1日付

(採用) 教授 明神 知 (先端経営学科)
准教授 椿 達 (先端経営学科)

《事務職員》

10月1日付

(昇任) 総務課長 角谷 有規 (総務課 課長代理)
会計課長 河村 信司 (会計課 課長代理)
教務課長補佐 岩本 和生 (教務課 教務係長)
学生サポートセンター事務室就職課就職係長
木下 篤史
(学生サポートセンター事務室就職課 就職係主任)
通信教育部事務部 教務係主任
池田 未央 (通信教育部事務部)
(配置換) 会計課 加藤なつ子 (通信教育部事務部)
通信教育部事務部学生係主任
繁永恵理子 (通信教育部事務部教務係主任)

◇◇ 主要行事 ◇◇

◇法人本部◇

10月15日(木) 理事会・評議員会

◇大学◇

6月 1日(月) 教育研究評議会
7日(日) 女子カフェ
14日(日) オープンキャンパス
12日(金) 全学教授会
19日(金)～20日(土) 体育祭
19日(金) 経営情報学部教授会、医療情報学部教授会
21日(日) オープンキャンパス
22日(月)～27日(土) 保護者授業参観
26日(金) 情報メディア学部教授会
27日(土) 月曜授業日
28日(日) AO入試・奨学金説明会
7月 4日(土) 同窓会総会
6日(月) 教育研究評議会
10日(金) 全学教授会
17日(金) 経営情報学部教授会
19日(日) オープンキャンパス
24日(金) 医療情報学部教授会、情報メディア学部教授会
26日(日) オープンキャンパス
8月 2日(日) オープンキャンパス
3日(月) 教育研究評議会
6日(木)～8日(土) 合同試験
7日(金)～8日(土) AO入学試験(A日程)
10日(月)～9月17日(木) 夏期休業
17日(月)～26日(水) 夏期集中講義
23日(日) オープンキャンパス
27日(木)～9月2日(水) 追再試験期間
30日(日) オープンキャンパス
9月 3日(木) 教育研究評議会
4日(金) カリキュラムアドバイザーボード会議
5日(土)～6日(日) AO入学試験(B日程)
6日(日) 高大連携特別 AO入学試験

11日(金) 全学教授会
13日(日) AO入試・奨学金説明会、AOセミナー
18日(金) 経営情報学部教授会、スタートアッププログラム
24日(木) 月曜授業日・後期授業開講
25日(金) 医療情報学部教授会、情報メディア学部教授会
30日(水) 前期末卒業生 学位授与
10月 1日(木) アンブレラレーンシップセンター設立記念講演会
5日(月) 教育研究評議会、酪農学園大学との交換授業
9日(金) 全学教授会
10日(土)～11日(日) 蒼天祭
11日(日) オープンキャンパス
12日(月) 酪農学園大学との交換授業
16日(金) 経営情報学部教授会、医療情報学部教授会
17日(土) 月曜授業日、編入学試験(1次募集)
17日(土)～18日(日) AO入学試験(C日程)
23日(金) 情報メディア学部教授会
24日(土) 保護者と教員との懇談会
27日(火)～29日(木) 中学生職場体験

◇大学院◇

7月 2日(木) 研究科委員会
8月 6日(木) 学位論文等中間報告会
(兼 北海道情報大学学術奨学生選考会)
9月11日(金) 大学院入学選抜試験(1次募集)

◇通信教育部◇

6月12日～14日 前期地方スクーリング(1)
6月19日～21日 前期地方スクーリング(2)(新潟)
7月 3日～5日 前期地方スクーリング(2)
7月13日～16日 前期IPメディア授業科目試験
7月18日～19日 前期印刷・インターネットメディア授業科目試験②
7月21日 新潟教育センター 大学見学
7月27日～8月1日 夏期スクーリング(1)
8月 3日～8月8日 夏期スクーリング(2)
8月24日 平成27年度秋期第1回入学者選考
9月 1日 後期IPメディア授業放映開始
9月 4日 平成27年度秋期第2回入学者選考
9月17日 平成27年度秋期第3回入学者選考
10月 1日 後期インターネットメディア授業開始
10月 2日 平成27年度秋期第4回入学者選考
10月16日 平成28年度春期第1回入学者選考

◇◇ 広報活動 ◇◇

《進学相談会》

- 6月：北海道 18会場 (伊達、函館、稚内、釧路、中標津、札幌北(2)、帯広、網走、名寄、北見、八雲、知内、江差、旭川、札幌、せたな、滝川)
- 7月：北海道 4会場 (札幌、根室、苫小牧、斜里)
- 8月：北海道 6会場 (旭川、北見、函館、札幌(2)、厚岸)
- 9月：北海道 9会場 (釧路、帯広、苫小牧、旭川、小樽、新札幌、網走、帯広、札幌)
- 青森県 2会場 (青森、八戸)
- 秋田県 1会場 (秋田)
- 10月：北海道 9会場 (旭川、北見、釧路、帯広、札幌(2)、函館、札幌北、枝幸)

《高校内ガイダンス》

- 6月：北海道 11校 (海星学院高校、旭川実業高校(2)、旭川龍谷高校、札幌北斗高校、札幌創成高校、札幌静修高校、札幌光星高校、札幌山の手高校、当別高校、倶知安高校)
- 岩手県 1校 (花北青雲高校)
- 埼玉県 1校 (叡明高校)
- 千葉県 1校 (敬愛学園高校)
- 東京都 2校 (昭和第一高校(2))
- 神奈川県 1校 (関東学院六浦高校)
- 7月：北海道 4校 (北照高校、北海高校、帯広北高校、標津高校)
- 埼玉県 1校 (浦和学院高校)
- 東京都 1校 (杉並学院高校)
- 8月：北海道 4校 (本別高校、釧路明輝高校、岩見沢西高校、帯広三条高校)
- 9月：北海道 1校 (北星学園大学附属高校)
- 10月：北海道 6校 (千歳北陽高校、北海道栄高校、札幌大谷高校、藤女子高校、帯広北高校、北広島西高校)
- 青森県 1校 (青森中央高校)
- 埼玉県 2校 (大宮開成高校、浦和麗明高校)
- 東京都 1校 (関東第一高校)
- 神奈川県 1校 (関東学院六浦高校)

《高校内進路講演会》

- 6月：北海道 6校 (伊達緑丘高校、穂別高校、札幌平岡高校、札幌丘珠高校、札幌英藍高校、阿寒高校)
- 7月：北海道 4校 (北海道栄高校、美瑛高校、知内高校、苫小牧高等商業学校)
- 8月：北海道 1校 (釧路明輝高校)
- 9月：北海道 4校 (小樽明峰高校、羽幌高校、滝上高校、標茶高校)
- 10月：北海道 5校 (南幌高校、旭川実業高校、旭川龍谷高校、江別高校、音更高校)

《高校出張講義》

- 6月：北海道 5校 (苫小牧中央高校、ニセコ高校、クラーク記念国際高校(大通)、札幌創成高校、苫小牧南高校)
- 7月：北海道 5校 (クラーク記念国際高校(白石)、斜里高校、小清水高校、中標津高校、釧路明輝高校)
- 8月：北海道 1校 (厚岸翔洋高校)
- 9月：北海道 2校 (釧路明輝高校、中標津高校)
- 10月：北海道 2校 (クラーク記念国際高校(大通)、上ノ国高校)

《高校訪問》

- 6月：北海道60校、東京都1校
- 7月：北海道190校、茨城県1校、埼玉県4校、千葉県2校、東京都6校、神奈川県4校
- 8月：北海道16校
- 9月：北海道217校、埼玉県5校、千葉県3校、東京都4校、神奈川県5校

10月：北海道41校、東京都1校

《オープンキャンパス》

- 6月14日(日) 本学
- 6月21日(日) 本学
- 7月19日(日) 本学
- 7月26日(日) 本学
- 8月2日(日) 本学
- 8月7日(金) 北見、釧路、函館
- 8月8日(土) 旭川、帯広
- 8月23日(日) 本学
- 8月30日(日) 本学
- 10月11日(日) 本学
- 《AO入試・奨学金説明会》
- 6月28日(日) 本学
- 9月13日(日) 本学

◇通信教育部入学説明会；本学独自◇

- 6月：1会場 (東京)
- 7月：6会場 (本学、東京(3)、福岡、大分)
- 8月：4会場 (札幌、名古屋、大阪、鹿児島)
- 9月：6会場 (旭川、本学、東京(4))
- 10月：2会場 (本学、東京)

◇通信教育部合同入学説明会；私立大学通信教育協会主催◇

- 8月：5会場 (大阪、名古屋、東京、札幌、福岡)

◇◇ 主な来学者 ◇◇

◇広報室来学者◇

- 6月17日(水) 札幌あすかぜ高校 (大学見学：生徒13名)
- 6月18日(木) 札幌新陽高校 (大学見学：生徒17名、教員1名)
- 6月25日(木) 江別高校 (大学見学：生徒21名)
- 6月25日(木) 浦河高校 (大学見学：生徒36名、教員2名)
- 6月25日(木) 札幌英藍高校 (キャリアプロジェクト：生徒10名)
- 7月2日(木) 函館大学附属柏稜高校 (教員1名)
- 7月3日(金) 高校教員バス見学会 (教員14名)
- 7月3日(金) 札幌真栄高校 (大学見学：PTA30名)
- 7月14日(火) 札幌市立中の島中学校 (大学見学：生徒30名、教員1名)
- 7月14日(火) 松風塾高校 (教員1名)
- 7月15日(水) 札幌平岡高校 (大学見学：生徒37名、教員3名)
- 7月22日(水) 旭川明成高校 (大学見学：生徒35名、教員2名)
- 7月22日(水) 函館大学附属有斗高校 (教員1名)
- 7月27日(月) 釧路明輝高校 (高大連携大学見学：生徒5名、教員1名)
- 7月27日(月) 白樺学園高校 (教員1名)
- 8月27日(木) 室蘭東翔高校 (大学見学：生徒7名、教員1名)
- 9月4日(金) 札幌東豊高校 (大学見学：生徒77名、教員4名)
- 9月18日(金) 札幌市立北白石中学校 (大学見学：生徒19名、教員1名)
- 9月25日(金) 石狩翔陽高校 (大学見学：生徒39名、教員2名)
- 10月8日(木) 千歳北陽高校 (大学見学：生徒13名)
- 10月14日(水) 江別高校 (大学見学：生徒77名、教員1名)
- 10月21日(水) 美唄市立東中学校 (大学見学：生徒19名、教員2名)
- 10月23日(金) 苫小牧総合経済高校 (大学見学：生徒40名、教員3名)
- 10月28日(水) 北広島西高校 (大学見学：生徒39名、教員2名)
- 10月29日(木) 奈井江商業高校 (大学見学：生徒40名)
- 10月30日(金) 野幌高校 (大学見学：生徒37名)

◇国際交流関係来学者◇

- 8月18日(火) タイ国ラジャマンガラ工科大学プラナコン校からの視察団 (23名)
- 8月18日(火) タイ国政府 IRDP グループ視察団 (20名)
- 10月1日(木) 中国江蘇省教育庁視察団 (5名)

ななかまど 編集隊

vol.64

いつも
ときには真面目です

こんにちは、こっしーです！今年最後のななかまどになるので、びっくりドンキー江別店にてハンバーグを食べながら、ななかまどを振り返ってみました、が！？

参加メンバー



林美波 (4年)
p.36,37



角谷比咲 (4年)
p.03,04



堀越麻希 (3年)
p.16,17,40



上野園佳 (3年)
p.14,15,34



山浦征人 (3年)
p.06,07,12,13,22,23



堀田淳哉 (4年)
編集隊応援隊



村上千里 (4年)
編集隊応援隊

堀越「1年の振り返りを行いたいとおもいます〜！」

角谷「まって、今回初なんだけど〜」

林「初なら初でいいんじゃないかな？」

堀越「んーこれでは、振り返りできませんね〜」

堀田「テーマ変えたら〜？」

堀越「そうですね！じゃあ今後のななかまどについて話したいとおもいます！と、その前に、乾杯しましょう！お疲れ様でした！かんぱ〜い！」
全員「かんぱーい！！！」



※実際は水で行いました。

全員「(ごくごく)・・・」

林「(今後ななかまどは) どんな感じにしたらいいのかなー」

堀越「もっと面白い感じがいいですね！大学生が作るフリーペーパーみたいなお洒落な感じにしたいです！」

山浦「あれでしょ、プロみたいなクオリティのフリーペーパーで、ウェブでも見れるやつでしょ。」

上野「私の友達は、ななかまど自体を知らないんだよね。配布しているのも、実家に送られてることも知らないんですよ。」

林「見てもらえないってつらいねー」

堀越「もっと他の人に宣伝すればいいんじゃないですかね？」

村上「表紙がつまんないじゃない？」

山浦「写真だけではなく、もっと学生の顔とか使ってもいいと思いますよ？」

林「それが、フリーペーパーみたいに

見出しつけたりとか、“今の特集は〇〇！！”とかあったらいいよね〜」
全員「ああ！それいいですね〜！」
角谷「あともっと SNS 活用してもいいよね。せっかく情報大なんだからさ」
堀越「いいですね！次からはもっといいもの作りたいですね！」



ということで、ななかまどの Facebook ページを作成しました。みなさん、 いいね！ してくださいね！

ななかまど Facebook ページ



ななかまど編集隊はこのように時には真面目に悩んだり？します。何かご意見・ご感想などありましたら、お気軽に Facebook にてお待ちしております。また気になった方は下記に詳細を記載していますので、お気軽に連絡ください。次回のななかまどもよろしくお祈りします。ではでは。

● 編集隊募集中 ●

現在、ななかまどと一緒に編集してくれる方を募集しております。興味があったり、やる気がある方なら学年を問わないので、ぜひ一緒にななかまどを作りましょう！
気になった方、参加したい方は Facebook ページからメッセージを送ってもらうか、情報メディア学部・川上研究室 (228) までお越し下さい。

