

リニューアルした学生食堂

今年4月にオープンした
セイコーマート北海道情報大学店

北海道情報大学同窓会

蒼天会 会報 Vol.18

発行：2020年12月1日
北海道情報大学同窓会新しいスタイルの教育と研究
北海道情報大学 経営情報学部長

渡部重十



新型コロナウイルスによるパンデミックは世界の国々の社会に大きな変革をもたらそうとしています。歴史の中でしか知らなかったパンデミックという言葉が私たちの前に現れた時、社会が混乱に至るといふ不安と同時に混乱から新たな世界が始まるのだという期待が私の中にありました。教科書の中でしか知らなかった地球の歴史の一端に生きているのだと感じました。

新型コロナウイルスによる感染者の増加に伴い、国内外の大学における教育と研究は大きな変化を求められました。教育や研究を止めることはできません。パンデミックの状況下で教育と研究をどのよ

うに継続するか、世界中の科学者・技術者が議論を始めました。その結果、国際会議は中止や延期になりましたが、小さな国際会議や研究会は時差を考慮しつつ開催し、多くの参加者による活発な議論が行われています。

大学の講義は、どのようなやり方が良いのか、使用するベストな会議システムは何か、通信量や導入・使いやすさ等、様々な観点から議論が始まりました。最終的に私が採用したのは、Zoomを使うことです。ただし、学生のネットワーク環境が良いとは限りません。通信料金が負担になることも配慮しなくてはなりません。そこで、Zoomでの画像送信は行わずに音声とチャットだけで双方向コミュニケーションを確保しました。すべての講義資料や課題等は大学のPOLITE3※に載せました。必要に応じて短時間の画像送信や画面共有も行いました。前期授業開始の1週間前に学生との接続試験を行い、90%程度の学生が参加しました。授業への学生の出席率は最終的に90%以上となり、チャットや音声による質問は対面授業の時よりも非常に増えました。プログラミングの実習ではZoomでの画面共有による質問が多く、授業終了後も1時間～2時間ほど質問対応することが何度もありました。しかし、遠隔授業は学生間の学習理解度・到達度に大きな開きをもたらしました。予想していたことではありませんが、意欲的な学生は今まで以上に知識やスキルがアップしています。

大学の授業がすべて対面授業に戻ることはないでしょう。学生や講義の状況に合わせて、対面授業と遠隔授業を使い分けていくのが今後の大学の講義のスタイルになるはずで。今まで以上に教員のスキルが求められます。大学は社会状況を考慮しつつ最適な教育研究環境を構築しなくてはなりません。危機はこれまでのシステムを変革するチャンスでもあります。

※オンラインで学生の授業を支援するプラットフォームで、eラーニング教材などを公開している。現在遠隔授業もこのPOLITE3を使って配信している。

森川研究室からのお願い〈情報大のゲーム図書館づくりにご協力ください〉

北海道情報大学では、ゲーム開発が学べる本学ならではの取り組みとして、ビデオゲームを集め一般の方に開放するゲーム図書館を企画しています。趣旨にご賛同いただけましたら、もうプレイしない、押し入れにしまっている不要なビデオゲームソフトやゲーム機器等がありましたら本学までお送りください。

送付先：〒069-8585 北海道江別市西野幌59-2 北海道情報大学 情報メディア学部 森川研究室

お問い合わせ：森川研究室 TEL011-385-4411(内線856) ※送付に係る費用はご負担願います。

情報大らしい魅力あふれる図書館づくりに、ご支援を賜りますようお願い申し上げます。 情報メディア学部 森川 悟

今こそ傍らに デザイナーを

情報学科
平成12年度卒業

千葉 崇晴さん



はじめまして。平成12年度経営情報学部情報学科卒、9期生のチバタカハルと申します。現在、「絵と字」という屋号でアートディレクター、グラフィックデザイナーとして活動しています。北海道情報大学広報誌「ななかまど」74号より、アートディレクション、デザインを担当させていただいております。

「絵と字」という屋号には、「絵」…つまりグラフィックやイラストと、「字」…コピーやテキストのチカラで、お客様の課題を解決する、という決意を込めました。他にも「右脳と左脳」、「感性と論理」などの意味も持たせていますが、A to Z(エートゥズイー)つまり端から端まで幅広く対応する、という意味も込めています。ええ、ダジャレです。

事業としては、広告などのアートディレクション、各種ツールのグラフィックデザインなどが主ですが、「ブランディング」こそが事業の根幹であり、すべてのクライアントワークにおいて念頭に置かれる考え方です。

「ブランディング」。近年耳にするワードかと思います。私はブランドというものを「信頼と共感」という言葉に置き換えています。ですから「ブランディング」とは、信頼と共感を得る仕組みを構築する活動、と定義できます。この仕組みを構築する手法として絵と字のチカラを使うのが私の事業です。

2018年、経済産業省よりデザインを活用した経営手法、いわゆる「デザイン経営」を推進する宣言が出されました。世界の名だたる企業がこの「デザイン経営」によって業績を上げている事実を無視できなくなった

からです。御存知の通り、良いモノを作るだけで売れる時代はとうに終焉を迎え、企業や商品・サービスに対し顧客が共感、信頼できるような経営という立場から視覚化、明文化していくことが求められています。

「経営者の傍らにデザイナーを」と言われて久しいですが、国レベルで推進しなくては、日本はグローバルな競争に太刀打ちできなくなってきている、そんな段階に差し掛かっているのです。私は、経営においてクリエイティブな選択を求められた際のパートナーとして、世の経営者の役に立ち、そして社会に貢献したいと考えたからこそ、この「絵と字」を立ち上げました。

今回、大学広報プロジェクトにお声がけをいただきまして、「ななかまど」のデザインリニューアル業務をさせていただきました。関係者の皆様には感謝するとともに、卒業した大学に約20年の時を経て恩返し、貢献できることに大きな喜びを感じています。

北海道情報大学が、日本や世界に共感され、信頼されるための活動の一助となれるよう、傍らに寄り添いながら、今後も活動を続けてまいります。



デザイン制作を担当した学内報「ななかまど」

これまでの制作実績

TOPICS

同窓会交流会 開催報告

北海道情報大学同窓会幹事
システム情報学科
平成28年度卒業

中道 大樹さん



今回で第3回目となる同窓会交流会を2020年2月14日に開催し、89名の方にご参加いただきました。オープニングのアコースティックギター同好会の演奏で温まった会場の中で、みなさん和我あいあいと旧交を温め、また情報交換の場として大いに賑わいをみせておりました。

一番印象に残っているのが、陸上競技部の学生からの報告です。第2回同窓会交流会がきっかけで同窓生と合同チームを組み、陸上の大会に参加したという内容でした。このように、同窓生同士や同窓生と学生の交流の輪がより広がってほしいです。

第2回、第3回と同窓会交流会で司会をしていて毎回思い出すが、私が大学3年生の時に参加した、『平成27年度北海道情報大学同窓会総会および懇親会』の時のことです。サッカー部部長だった私が司会の木下さん(同窓会事務局長)からマイクを受け取り、サッカー部の活動報告をしたのが懐かしいです。また、就職活動を控えた私は、たくさん同窓生のお話を聞く中で、自分の中のやる気のギアが変わったのを覚えて

います。今度は自分が卒業生として、学生のきっかけに関われたら良いなと思ったのを覚えています。陸上競技部のようなきっかけを作れたと思うと、小さな夢がかなった気分です。思い返すと、当時参加した懇親会では同窓会の名称を募集していましたが、同窓会交流会の会場にある横断幕に書かれた『蒼天会』の文字から、同窓会の歴史と発展を感じました。

蒼天会では、みんなで懐かしみ、語り合う温かい雰囲気は守りつつ、新しいイベントを少しずつ交えていければと考えております。そんな新しい企画の一つとして、蒼天会から2020年度新入生に向けて記念品を配布することも交流会の中で報告させていただきました。記念品の内容は、ノースライブコーヒーに協力していただき作成した、蒼天会オリジナルデザインのドリップバッグコーヒーとえべちゅんサブレです。更に、木村同窓会長から新入生へのメッセージが浮かび上がる、森川ゼミ・蒼天会コラボ作成の謎ときクイズも入っております。

今回の同窓会交流会に参加された多くの方から、「またこのような企画を作って欲しい」、「ノースライブコーヒーを知るきっかけとなったので今度行ってみたい」といったお声が聞け、役員一同非常に嬉しく思っております。

今後も蒼天会が皆様の身近な存在であるよう、また、様々な発見やスタートのきっかけであるよう、活動の領域を拡大していきますので、蒼天会活動について、ご意見、ご要望など寄せていただければ幸いです。

蒼天祭 ONLINE開催

北海道情報大学
情報メディア学科講師

河原 大先生



今年の「第32回蒼天祭」は新型コロナウイルス感染症の影響により会場開催は中止となりましたが、10月10日・11日、オンラインによる初めての「蒼天祭ONLINE」を開催しました。

全国的に大学祭中止が多いなか、「蒼天祭ONLINE・蒼天祭ローカル放送局・バーチャル情報大」の3つのオンラインプラットフォームを軸に、学生実行委員会が企画したバーチャルミスコン、大喜利大会、eスポーツ大会、ピンゴなど、オンラインでしたが例年と変わらず様々なイベ

ントが行われました。

Webサイト「蒼天祭ONLINE」は、タイムテーブルやゼミ・サークルのオンライン展示会を中心に、ポータルサイトの役割を果たしました。

地域住民や卒業生向けの「蒼天祭ローカル放送局」は、eDCタワー10階に構築した放送局から様々なテーマの10を超える番組をインターネット放送しました。番組はYouTube「HIU北海道情報大学チャンネル」にアーカイブされていますので、見逃した方はぜひご覧ください。

バーチャルSNS「cluster」を利用した「バーチャル情報大」では、大学を3Dで再現し、駐車場に巨大なステージや屋台を設置することで、いつものお祭り気分を自宅から味わえました。2日間で約2000名が参加し、終了30分前には花火を打ち上げ、蒼天祭の終わりをみんなで体験しました。

蒼天祭ONLINEは、初めての試みばかりで各々反省点はあると思いますが、次へと繋がる挑戦になったと思います。遠くにお住まいの方も気軽に参加できますので、来年もご期待ください。



バーチャル情報大



蒼天祭ONLINE Webサイト



バーチャル情報大(花火打ち上げ)



蒼天祭ローカル放送局

情報大らしい 蒼天祭

学生実行委員会 委員長
浅川 優衣さん



今年の蒼天祭は新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、会場開催ができない状況になりました。

大学祭実行委員会として何か出来ないかを考え、オンラインで第32回蒼天祭を開催することにしました。

今年の蒼天祭は、「輝～蒼天祭には人々を笑顔に変える力がある～」をテーマとし、新型コロナウイルスでイベントなどが中止になっている状況下で、1人でも多くの方に笑顔になってもらえるようにと思

いを込め、学生実行委員会一同、準備をまいりました。

今回はすべての企画や行事はゼロから始めたものばかりです。これまで行ってきた対面型の企画を実施せず、遠隔でも楽しんでいただけるようにするためには、そう簡単に実現できることはありませんでした。

しかし、これまでとは全く違う新たな発想『逆転の発想』で企画し、実行することは、今となっては良い経験となりました。今後の蒼天祭が、何事もなく例年通りに行えるようになることが切実な願いですが、今回の経験を活かし、新たな企画と活動をより一層考案し、実行していこうと思います。

最後に、運営にあたってご協力いただいた教職員の皆様、ご協賛を頂いた同窓会の皆様、勝手に情報大ラジオの皆様、ゼミやサークルの皆様、ONLINE蒼天祭にご参加して下さった皆様など、たくさんの方々のご協力により、ONLINE蒼天祭を成功させることができました。本当にありがとうございました。この場をお借りしまして厚く御礼申し上げます。