

ななかまど

NANAKAMADO

Hokkaido Information University Magazine

Volume 83

Published on March 20, 2025

Frontiers!

特集

情報大の最前線





小野先生に聞いてみた

北海道情報大学とAIの可能性

今こそ知りたい AIについて

空前のAIブーム到来!その要因とは〇〇〇が飛躍的に高まったから

AI(人工知能)は今回が第三次ブームと言われています。第一次ブーム(1950~1960年代)では、「推論・探索」の技術が注目され、チェスなどのゲームや数学の証明に活用されましたが、コンピュータの性能不足などにより実用化は困難でした。第二次ブーム(1980年代)では、「エキスパートシステム」が登場し、医者などの専門家の知識をAIに学習させる試みが行われました。しかし、大量の知識を手作業で入力する必要があり、例外への対応も難しく、ブームは沈静化。

そして今回の第三次ブーム(2000年代以降)では、「機械学習」や「ディープラーニング」の発展によってAIが飛躍的に進化し、音声認識や画像認識、自然言語処理などの分野で実用化が進んでいます。

第三次ブームの成功は、以下の技術的な進化によるものと言われています。

- **ビッグデータ**: インターネットの普及により、大量のデータをAIが学習できるようになり、精度が向上しました。
- **ニューラルネットワーク**: 人間の脳の神経回路を模した多層構造のネットワークを用いることで、AIの認識精度が飛

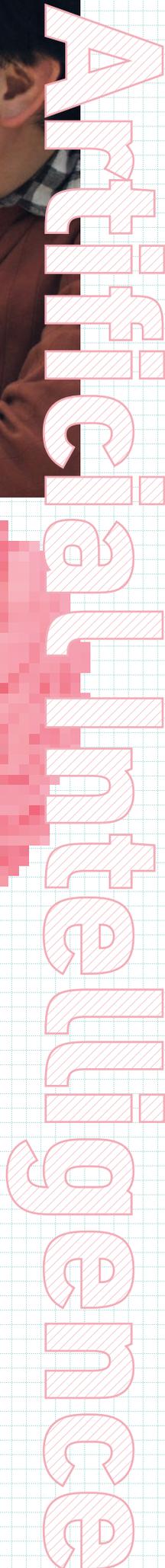
躍的に向上しました。

- **GPU(画像処理装置)の性能向上**: 並列処理が得意なGPUの進化により、ビッグデータを用いた大規模なニューラルネットワークの学習が現実的な時間内で行えるようになりました。

第三次ブームでAIが注目されるようになった理由は、その「実用性」が飛躍的に高まったためです。スマートフォンの音声アシスタントや自動運転、医療診断の支援など、私たちの生活や産業にAIが深く関わるようになりました。

AIの進化は多くの恩恵をもたらしますが、その使い方には注意が必要です。前提としてAIは学習データに基づいて確率的な判断を行うツールであり、万能ではありません。学習データが誤っているとAIも誤った結論を出すことがあります。その結論を鵜呑みにせず、最終的な判断はあくまで人間が行うことが重要です。

AIに依存しすぎず、しかし過度に敬遠することもなく適切な距離感で上手に活用することが求められる時代になってきたのではないのでしょうか。



AIの普及には、業務の置き換えではなく、本質的な課題への理解が必要である

AIの普及には、大量のデータを活用できる環境が不可欠です。しかし、日本ではAI技術の進展以前に、DX(デジタルトランスフォーメーション)の遅れが課題となり、多くの産業でAI導入が進んでいません。例えば、数十年前に構築された現在の技術や業務の進め方に合わなくなっている古い業務システムが今も使用され続け、適切なデータ収集が困難な業界は少なくありません。また、いまだに紙やハンコを用いたアナログな業務が根強く残っているケースも多く見られます。

このような業務の効率化を図る際、日本の技術者はしばしば「現状の業務を維持したまま自動化する」発想に陥りがちです。例えば、ハンコ押しを効率化するためにロボットアームを用いた自動押印ロボを開発するようなケースが典型例です。しかし、本来の目的は「業務に対する了承を示すこと」であり、必ずしもアナログな押印作業を維持する必要はありません。むしろ、契約書を電子化し、電子押印システムを導入することで、より本質的な業務の効率化が可能になります。仮に現状の業務が電子契約に馴染まないのであれば、業務フロー自体を見直すべきでしょう。このような本質的な問題解決の視点は、多くの既存業務においても求められます。

AI活用においても同様の視点が重要です。高度なAIモデルの開発

による精度向上は重要ですが、それだけでは十分ではありません。AIを業務に導入するには、データをどのように収集するか、そしてAIの出力結果をどのように業務に組み込むかを検討することが不可欠です。そのためには、AI開発者が単に技術を追求するのではなく、業務の実態や課題を深く理解する必要があります。AI開発者と現場の業務担当者が連携し、協力しながら導入プロセスを最適化することが求められます。

この点において、地方大学は大きな強みを持っています。例えば、情報大では江別市や周辺自治体、地元企業と協力し、小規模かつスピーディーな共同研究を実施できるフットワークの軽さがあります。AI開発には、データ収集・モデル学習・現場適用というサイクルを試行錯誤しながら微調整していくことが重要であり、こうした柔軟な取り組みが可能な環境は貴重です。

したがって、全国規模の大手企業や国立大学では対応が難しい、地方特有の産業や課題に対し、現場の声を取り入れながらAIシステムを開発することで、AIの普及に貢献できると考えます。これにより、より効率的で住みやすい社会の実現に向けた具体的な解決策を提供することが可能となると考えています。

AI研究は、地方大学にこそ大きな可能性がある！

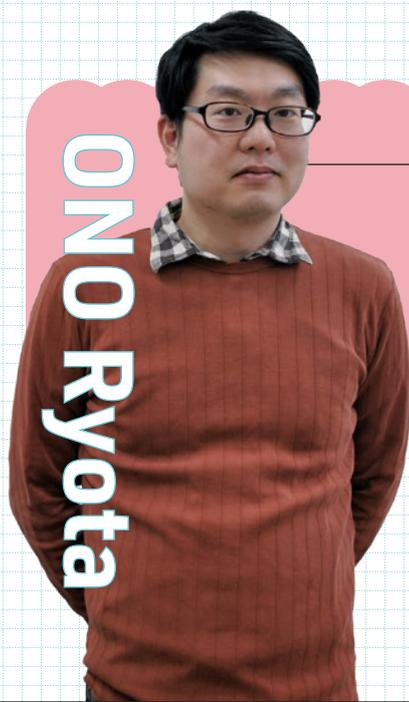
現在のAI開発・研究では、世界規模の大手AIベンダーが膨大なデータ、最先端のAIモデル、そして強力なGPUリソースを活用し、圧倒的な規模で研究開発を進めています。この状況下では、日本の大手企業や国立大学であっても、独自のAIモデルをゼロから学習させ、競争することは極めて困難になってきています。

近年のAI研究では、こうした大手ベンダーが開発した学習済みモデルを活用し、特定の課題に応じて再学習(ファインチューニング)を行ったり、APIを通じてサービスとして利用したりする手法が一般的になっています。そのため、日本におけるAI研究の競争力は、技術力や高性能なコンピューターの有無ではなく、「どの業界にどのようにAIを適用するか」といったアイデアや、現場に密着しながらスピード感を

持って研究開発を進める能力にかかっています。

この観点から見ると、地方大学でのAI研究には大きな可能性があります。例えば情報大では、地域社会や産業と密接に連携しながら、実際の現場の課題に即したAI活用を素早く実践することができます。小規模であることは決してデメリットではなく、むしろ柔軟な研究開発が可能になるという点で大きなメリットと言えるでしょう。

今後、AIを活用したインパクトのある研究を行うためには、まずAIの基礎知識を身につけた上で、現実の課題にフィットした解決策をいかに構築できるかが鍵となります。技術力そのものだけでなく、実社会への応用力が問われる時代だからこそ、地方大学の機動力を活かした研究がより重要になっていくと考えられます。



ONO Ryota

システム情報学科 講師 おの りょうた 小野 良太

情報推薦などのAI技術を学び、AIサービスの実現を目的に起業・その後就職。

北海道でAI普及・AI人材の育成に貢献したいという思いから転職し、現職。

将来的に北海道をAI拠点とすることを目指し活動中。

- 2010年3月 北海道大学 工学部 情報エレクトロニクス学科 卒業
- 2012年3月 北海道大学 大学院情報科学研究科 修士課程 修了
- 2015年4月～ 株式会社調和技研 主任研究員
- 2017年4月～ AI TOKYO LAB 株式会社 AIアーキテクト (現GMOサイバーセキュリティ by イエラエ株式会社)
- 2019年3月～ AI TOKYO LAB 株式会社 代表取締役
- 2024年～ 北海道情報大学 着任

本ページは小野先生が監修をしています。

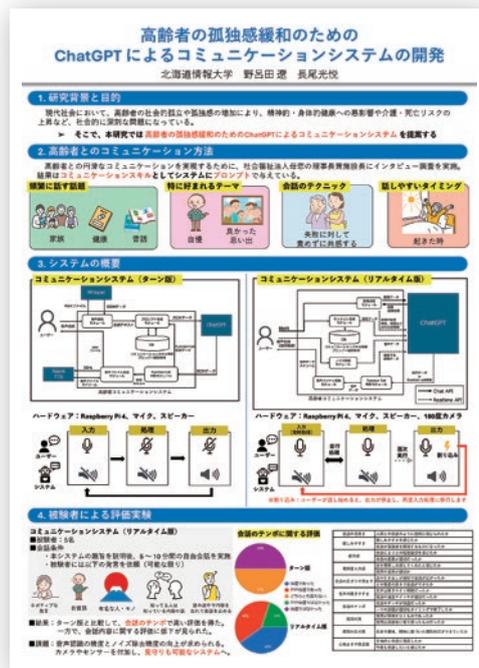
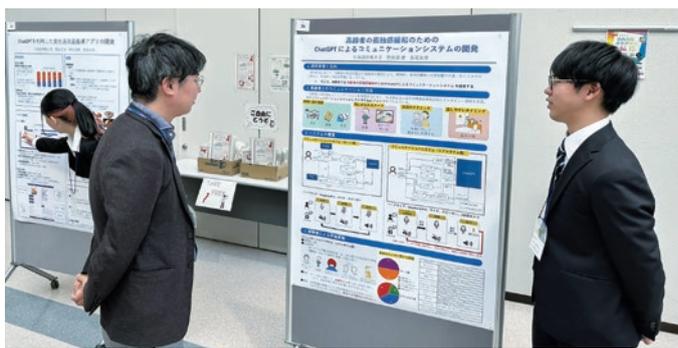
情報大の学生もAIを活用した
様々な活動を行っています！



高齢者の孤独感緩和のための ChatGPTによる コミュニケーション システムの開発

本学では、教員だけではなく学生も様々なテーマにおいてAIを駆使し、社会課題の解決を目指して研究を進めています。今回は、情報処理北海道シンポジウム2024で研究発表を行った学生、野呂田 遼さんのAI研究をご紹介します。

少子高齢化が進む中、高齢者のコミュニケーション支援と見守りがますます重要な課題となっています。野呂田さんは、ChatGPTを活用した高齢者向けの見守り・コミュニケーションシステムを提案。ChatGPTの自然言語処理能力を駆使し、高齢者と円滑なコミュニケーションを実現するとともに、カメラやセンサーを活用した見守り機能も備えています。



情報処理シンポジウム北海道2024
で使用したポスター

解決したい問題

高齢者の孤独感緩和

達成したい目標

会話情報から高齢者の見守り

ChatGPTを利用することによって、
安価に提供すること

—— 研究背景と目的を教えてください

野呂田 現代社会では、高齢者の孤立や孤独感が増え、それが心身の健康に悪影響を及ぼし、介護や死亡のリスクを高める深刻な問題となっています。そこで本研究では、高齢者の孤独感を和らげるため、ChatGPTを活用したコミュニケーションシステムを提案しました。

—— どのように研究を進めましたか？

野呂田 祖父が社会福祉法人の理事長兼施設長だったこともあり、夏休みに帰省した際にインタビューを行いました。高齢者に好まれる話題や会話のコツを聞き取り、それをChatGPTに学習させることで、自然で円滑なコミュニケーションができるシステムを目指しました。

—— 本研究は「情報処理シンポジウム北海道2024」で発表されたそうですが、そこで得られた学びもあるそうですね

野呂田 審査員の方から「カウンセラーのようだね」というご意見をいただきました。家族のような存在を目指すなら、ユーザーが情報を与えるだけでなく、システムとの会話を通じて新たな興味が生まれることが重要ではないか、という視点です。例えば、「システムとの会話で野球が好きになった」といった体験が生まれれば、より自然な関係性が築けます。この議論を通じ

て、システムの研究でありながら、本質は人間を理解する研究なのだと気付かされました。

—— 最後に、本研究を終えた感想はありますか？

野呂田 AIを活用して感じたのは、気軽に使える便利な時代になったことです。また、AIの性能の高さや進化の速さには驚かされました。研究中也次々と進化し、それについていくために情報を探し続けた記憶があります。新しい技術に触れると、自然と学ばざるを得なくなる。それが最も強く感じたことです。

システム情報学科4年
のりょう
野呂田 遼さん



医療ビッグデータ解析コンテスト

2024年8月2日(金)北海道情報大学にて、「医療ビッグデータ解析コンテスト」が開催され、2~4年生の医療情報学部生6グループ18名が参加しました。

本コンテストは、約2か月という準備期間で厚生労働省や総務省が公開しているオープンデータを解析し、発表を行うコンテストです。問題や課題、データから分かることを学生目線で見つけるということを目的に開催しました。

授業でも仮想データを使った小規模な解析はありますが、出てくる結果が想定されており、ソフトウェアを扱う技術や解析技術の向上、そして学習のモチベーションを高めるという意図もコンテストには込められています。

来年度はより深い解析ができるよう、準備期間を延ばして開催予定です。

医療情報学科 教授
たかはし あや
高橋 文



医療情報学科 講師
とだ なみえ
戸田 奈美絵

今回は2年生ながら、第2位と大健闘したチームのおふたりにコンテストについてのお話を聞かせていただきました。

— 2年生ですと、まだゼミの所属もなく、知識についてまだまだ発展途上というところではあるかと思いますが、コンテストに参加するきっかけは何だったのでしょうか？

田中 医療のコンテストというのはあまり見かけないのですが、1年生の時にコンテストの存在を知って興味をもちました。そこで同学年の佐々木さんと竹中さんとチームを組んで参加をしました。

佐々木 データ解析への興味とソフトウェアの技術の向上、発表する能力が身に付くと思って参加しました。

— コンテストではどのような発表を行いましたか？

田中 「オンライン診療の受診率から分かる現状と今後」というタイトルで発表を行いました。厚生労働省が公開しているNDBデータ*をグラフにまとめて解析を行いました。オンライン診療のメリットとデメリット、そして解析結果を踏まえて発展させるための案を発表しました。

— たくさんの人の前で発表するという緊張の中、発表ではどのような部分を工夫しましたか？

田中 聞く人全員が医療の知識を持っているわけではないので、発表やスライドの言葉遣いは誰が聞いても分かるように工夫しました。見る人にわかりやすく伝える話し方や資料の作成などは、コンテストに限らず必要だと感じました。

— 今回優勝したのは3年生のチームでした。学年の違いは結果に影響しますか？

高橋先生 そうですね。医療知識が解析結果の理解に必要になりますので、学年の違いは影響しますが、上級生の知識量や発表の技術などは、下級生の良い刺激にもなると思います。

田中 先輩方が出ている中で今回2位という結果を出せたことは、とても自信になりました。

— コンテストでチームを組み、仲間とともに数か月準備してきた感想はどうですか？

田中 3人チームでしたので、スケジュールを合わせるのが大変でした。私はグラフ作り、佐々木君は発表、竹中さんはスライドを担当し、それぞれの得意分野を



医療情報学科 2年
ささき はるか
佐々木 悠稀さん

医療情報学科 2年
たなか ゆうき
田中 悠貴さん

コンテスト結果 ※全員医療情報学科所属

1位

つかもと てるき
塚本 暉規さん(3年)

さとう さや
佐藤 冴耶さん(3年)

ささき あやみ
佐々木 絢海さん(3年)

2位

ささき はるか
佐々木 悠稀さん(2年)

たけなか さゆ
竹中 紗雪さん(2年)

たなか ゆうき
田中 悠貴さん(2年)

3位

かわぐち ひろと
川口 大翔さん(4年)

かなざわ ゆうま
金澤 勇真さん(4年)

さいとう あゆか
齋藤 亜優花さん(4年)

【特別賞】中村記念病院理事長賞

はしもと みさき
橋本 美咲さん(3年)

たかはし みなみ
高橋 未南美さん(3年)

くどう なち
工藤 菜愛さん(3年)

【敢闘賞】

まつい はるか
松井 遥河さん(3年)

たてやま ゆうね
館山 雄音さん(3年)

すずき たくみ
鈴木 拓海さん(3年)

おおにし ゆうと
大西 優斗さん(2年)

しらいし ゆうと
白石 侑叶さん(2年)



活かし作業を進めました。チームで作業することに難しさもありますが、やり遂げたことへの達成感も大きかったです。

— コンテストに参加してみたいかがでしたか？

佐々木 今回のコンテストを通じて、発表、データ解析、チームでの作業の進め方など多くのことが身についたと感じます。私は映像を作るのが趣味で、どうい結論に持っていくかを最初に考えるのですが、統計の場合は進めていくうちに最後に何がいえるかという結果を考えるため、そこが難しかったです。

田中 チームで研究し、人前で発表するという貴重な体験ができました。研究を進めていく中で大変で難しいこともありましたが、2年生でこのような体験をする機会を持つことが、大学の良さだと感じました。

— 将来の目標は？

田中 将来は診療情報管理士になりたいと思っています。今回の経験や講義で得た知識を生かして病院で働きたいと思っています。

佐々木 将来は医療情報技師もやりつつ、診療情報管理士にもなりたいです。診療情報技師には合格しているので、次は診療情報管理の部門を勉強して統計や病気のデータを扱えるようになりたいと思っています。

高橋先生 昨今、病院で働くうえで医療の知識はもちろん、情報やデータ解析の知識も求められています。今回のコンテストで得た経験はきっと将来役立つと思います。

— 来年のコンテストへの意気込みを教えてください

田中 今年は2位だったので、次こそは1位を獲りたいです！来年度挑戦する時には今勉強している統計学の知識を使いながら、深く解析していきたいと思っています。第2回のコンテストとなると、経験のある方々もいますが、負けないう努力します。

佐々木 しっかりと知識を向上させて、来年度は1位を獲ってみたいです。また将来に向けての資格取得の勉強ももちろんやります。忙しい毎日ではありますが、知識を向上させ、自分の力を試せるコンテストで来年こそは1位目指します！

*NDB(匿名医療保険等関連情報データベース)…医療の実態や特定健診の結果を統計資料として解りやすく示すための基礎的な集計表データ



情報大の

東京ゲーム

泊まり込みしてチームみんなで
作り上げたこだわりのブース



森川先生に聞く

東京ゲームショウを通しての学生の成長

東京ゲームショウにつながる講義とは？

ゲーム制作プロジェクトは、「ブースに人が集まるゲーム」をチームで制作し東京ゲームショウを目指す講義です。目的は、企画立案・技術実装・チームマネジメントを実践し、開発の全過程を経験することにあります。多くの学生にとって、チーム制作や企画通りにゲームを制作することは初めての経験であり、試行錯誤の連続です。制作過程では、自分たちのアイデアを形にするための技術を学び、何度も改善を重ねます。こうした経験を通じ、学生たちは実践的な技術と問題解決力を養います。また、ゲームだけではなくゲームの展示案も作らせることにより、ゲームをしない人でも参加しやすい講義となっています。ゲーム制作において、ゲームをしない人がチームに加わると多様な意見やアイデアが得られ、より多くの人に伝わるゲームが生まれます。

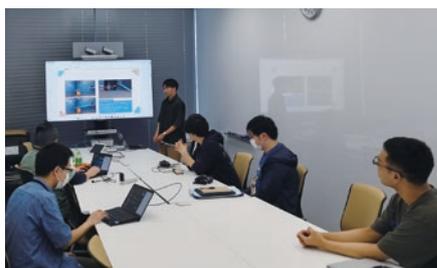


情報メディア学科 准教授
もりかわ さとる
森川 悟



縦のつながりが強くなる

学生たちは夏休み中にゲーム制作を進めるだけでなく、東京ゲームショウに向け、展示案を含めたブースの装飾制作にも取り組みます。装飾の目玉となる看板は、LEDなどを組み込んだ目を引くデザインなのですが、ゲーム制作と並行して行うため作業は難航し、大学に泊まり込みながら仕上げていました。この制作には、かつてゲームショウに参加したOB・OGも加わり、経験を伝えながら後輩を支援することで、展示の質が年々向上しています。



毎年恒例！セガ訪問

2024年の東京ゲームショウは9月25日が搬入日で26日～29日が本番でしたが、情報大のチームは24日に東京入りし、毎年恒例、卒業生がいるセガ本社訪問をしました。日本のゲーム業界の中心である東京の企業文化に触れ、現役クリエイターから展示作品やポートフォリオの講評を受けることで、学生のモチベーションが大きく向上します。また、セガの方々に顔を覚えてもらう機会にもなり、訪問を機に内定を獲得する学生も少なくありません。

にできることを。 学生活動

ショウ2024

ITや技術の進歩は目まぐるしいものがあります。情報大の学生はそのスピードに対応するため、最前線で挑戦を続けています。

東京ゲームショウ当日

学生たちは積極的に他のブースへと足を運び、開発者と交流する機会を得ています。特にインディーゲームブースでは、海外の開発者に自らの作品を見せ、大学で習った英会話を駆使しながら、熱意を込めた「パッション英語」でコミュニケーションをとります。決められたスペースで待つのではなく、自ら行動し、チャンスをつかみにいく姿勢こそが本学の強みです。



一時は、人だかりができるほどでした



外国のお客様もたくさんいらっしゃいました



学生自らが英語でゲームの内容を説明しています

作品の一部を紹介



貢げ! 女神様

ファミコン風のドットキャラ×3D背景のHD-2Dゲーム。女神の求めるものを探してお届けしよう。

情報メディア学科4年 後藤 弘樹さん
情報メディア学科4年 津川 玲さん
情報メディア学科4年 塩谷 陽菜さん



Steamにて
配信中!
(無料)



くにゃ〜むソーダ 〜 meown soda float 〜

果物を落としてクリームソーダを作るゲーム。スイカゲーム風だが、水に浮くのが特徴。

情報メディア学科3年 池田 季桜樹さん



Steamにて
販売中!
(¥350)



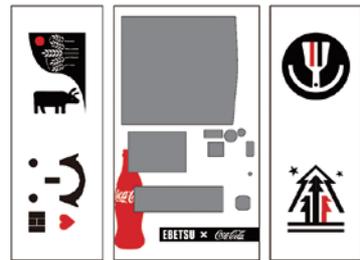
学生がコカ・コーラ自販機をデザイン 江別の魅力を発信



情報メディア学科の学生たちが北海道コカ・コーラボトリングの自動販売機をデザインし、大学がある江別市の魅力を発信しています。同学科の近澤 潤講師のゼミ生9人(2024年度3年生)で、産学官連携のプロジェクトです。自販機は大学内、江別市民体育館、江別市野幌公民館に設置されている3台で、江別の名産であるれんがや小麦、ご当地キャラクターのえべちゅんなどを取り入れながら、若い感性が光るデザインを仕上げました。

「江別の魅力発信デザイン自動販売機」プロジェクトで、学生たちは3グループに分かれて、それぞれ設置場所が異なる自販機を担当。昨年6月以降、札幌の同社を訪問、江別の歴史や特徴を知るため現地を訪ねました。ゼミ生に江別出身者はおらず、同社社員や江別市職員のアドバイスを受けながら、イメージを膨らませ、デザインを練り上げました。

今年1月には大学内で除幕式が行われ、北海道コカ・コーラボトリングの酒寄 正太社長、江別市の後藤 好人市長、西平 順学 長からお言葉をいただきました。半年間のプロジェクトを振り返って学生たちは「自分たちが考え、制作したものが地域の方々に使われることを本当にうれしく思う」と充実した笑顔で語ってくれました。



北海道情報大学

- 情報メディア学科3年 いしざき みずき 石崎 海希さん
- 情報メディア学科3年 やまだ すず 山田 鈴々さん
- 情報メディア学科3年 よしつぐ ほるき 吉次 陽希さん

学友たちにもっと江別を知ってほしいと、れんがや小麦、豊かな緑の森が広がる景色の中、えべちゅんがドライブしている様子を描きました。モニターで名所4か所も案内しています。

江別市民体育館

- 情報メディア学科3年 すずき なつみ 鈴木 なつみさん
- 情報メディア学科3年 ひらふじ うた 平藤 歌さん
- 情報メディア学科3年 みやた しょう 宮田 祥さん

体育館利用者にアンケートを取って思い出を募集。寄せられた「大会で上位に入ったこと」などの言葉や、ラケットなどのイラストをそのまま取り入れた、にぎやかで楽しいデザインです。

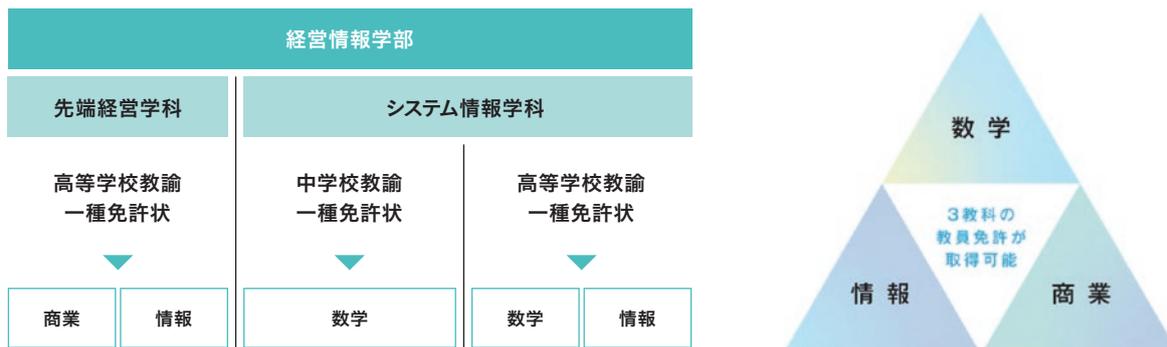
江別市野幌公民館

- 情報メディア学科3年 かのう ゆうき 加納 優樹さん
- 情報メディア学科3年 たねおか こうへい 種岡 航平さん
- 情報メディア学科3年 さとう かなめ 佐藤 翔成さん

白と黒を基調にし、コカ・コーラの瓶やモチーフの一部には鮮やかな赤を使って、江別の四季をスタイリッシュに表現しています。木々や動物など見る人によってさまざまな想像が膨らむデザインになっています。

ICTの知識・技能を活用できる教員へ!

本学では、教員を目指す学生のために教員免許状を取得するために、教職課程を用意しており、下記の科目の教員免許状を取得することが可能です。教職課程では、卒業に必要な単位の他にも、教員免許状を取得するために必要な科目を学び、教育実習などの実践を通して、教員になるために必要な知識や技術を得ることができます。本学では、特にICTの知識・技能を活用できる教員を目指しています。



教員として採用された学生の声

教職課程を受講している学生のうち、公立学校教員採用試験に合格し、春から教員として採用となる学生にお話を聞いてみました。

教員を目指したきっかけを教えてください

高校時代に数学への深い興味を持ったことをきっかけに、生涯を通じて数学を学び続けたいと思いました。また、大学で教育を学ぶことで、教師として生徒一人一人の個性を尊重し、成長を支えることが、地域や社会に貢献できると考えたからです。

中学の時の数学の先生がすごくわかりやすく、楽しい授業をしていて、自分自身数学が得意になったことで憧れがあったからです。また、高校の時に数学を教える機会があり、教えることの難しさや相手が理解したときの達成感を感じたからです。

中学生の時の恩師に憧れて、自分もこうなりたいと思ったのがきっかけです。その恩師は教科についてだけではなく、将来のことや悩み事などなんでも相談に乗ってくれる先生でした。その先生のおかげで中学生の時は不安もなく、のびのびと過ごすことができました。

教職課程受講を通して成長した点、良かった点を教えてください

教職課程の受講を通じて、多様な価値観を認め、周囲と助け合うことの大切さを学びました。情報大学の教職課程には、教師を目指している人だけでなく、異なる目的を持つ学生が集まっており、模擬授業では、それぞれの専門知識や視点から多くの刺激を受けました。例えば、ICTの活用方法を学んだり、生徒が安心して授業を受けられる工夫や、楽しさを重視した授業の在り方に触れたりしたことで、様々な考え方を吸収することができました。

教育実習で実際の生徒相手に授業をすることで、計画通りに進めることの難しさ、生徒全員に授業を理解してもらうことの大変さを知ることができました。また、自分が目指している教科以外の先生の授業を見学することで、自分にはなかったものが見えてきて良い経験になりました。

教職課程では、グループワークや実習を通じて多くの人とコミュニケーションを取る機会が多かったため、元々苦手だったコミュニケーション能力の成長につながったと思います。

どんな教員になりたいか、この先の目標などがあれば教えてください

朝から生徒を笑顔にできる教師になりたいです。教育実習で、教師の人柄がクラスの雰囲気大きく影響することを実感し、毎朝生徒を笑顔にしていた先生の姿に感動しました。この経験から、生徒が楽しいと思えるような明るい学校づくりに貢献していきたいと考えています。

生徒に相談される教師になりたいです。相談される先生は、生徒に信頼されていることの証でもあるので、生徒との信頼関係を築いていきたいです。

生涯学び続ける教員を目指しています。教育の現場は日々変化しているため、常に新しい知識や教育方法を取り入れるために自己研鑽を怠らずに、最前線の教育を取り入れていきたいです。また、大学で培ったコミュニケーション能力を駆使して、生徒との信頼関係をうまく築いていける教員になりたいと考えています。

最前線! X 蒼天祭

Stamp Rally



Live Show



Food Stall





Workshop



Live Drawing



Fireworks



YOSAKOI

北海道情報大学第36回蒼天祭は多くの方々のご支援を賜り、2024年10月12日(土)、13日(日)、「気炎万丈」をテーマに開催されました。このテーマは昨年よりもさらに盛り上がるようにとの想いが込められています。両日も好天に恵まれ、2日間で昨年よりも多い約2,200名のお客様にご来場いただき、テーマの通り大盛況となりました。

蒼天祭を裏から支えた学生実行委員会の塚本 暉規委員長に、挑戦の最前線について伺ってみました!

— 今回の蒼天祭の盛り上がりは昨年よりも大きく、来場者、教職員共に反響が大きかったように感じました。要因はどのような所にあっと思えますか?

塚本委員長 学生の出展者数が多かったこと、例年使用していない中庭に会場の範囲を広げたこと、そして数年前に行っていた企画の内容を変えつつ復活させる形でさらに企画数を増やしたのが今回盛り上がった要因になったのでは、と思っています。

— 盛り上がった要因の1つに出展者数が増えたとの話がありました。実際のどのくらい増えたのでしょうか?

塚本委員長 模擬店は昨年比+14の32店舗が出店しました。

— すごいですね!出展者数が増加した理由として、何が理由だと感じますか?

塚本委員長 実は今回から増やした施策が2つありまして、まず1つ目が校内放送を増やしました。2週間ほど毎日食堂で出展者募集の放送をしていました。2つ目は、ゼミに直接出展のお願いをしたことです。

— 今回、中庭のスペースを増やしたから呼びかけを行ったということでしょうか?

塚本委員長 いえ、元々最初の中庭に会場を増やす予定はありませんでしたが、出展の呼びかけを行ったことで、出展者数が増えて今までの会場では入りきらなくなったため、中庭に模擬店を置くことにしました。

— 数年前に行っていた企画を復活させたそうですが、それはどのような企画だったのですか?

塚本委員長 「気配切り」などといった合間に遊べる企画ですね。あと、委員会では運営しておりませんが、eDCタワーの図書館では蒼天祭期間中の開放が数年ぶりに行われ、館内では謎解き企画も開催していました。

— 企画を復活させるにあたり、委員会ではどのような話し合いが行われたのでしょうか?

塚本委員長 蒼天祭を盛り上げるという議題で、どういったものがやりたいかという案を委員会内で出し合い進めていきました。中庭の前で行われていた祭事のテントもその1つです。スタンプラリーは昨年行ったものですが、子どもたちにチケットを配って、そのチケットで射的やヨーヨー釣りで遊んでもらう、というのは今年新たに企画しました。

— 今回の蒼天祭を成功させるにあたり、中庭の会場も新しい企画も増えて、委員長としてまとめるのが大変だったかと思いますが、どのように作業を進めましたか?

塚本委員長 実行委員が出してくれた案から当日のタイムテーブルや人の配置を考え、現実的にできるものへ近づける、ということを徹底していました。それ以外の部分は副委員長に分散し、やっていただきました。実行委員会全員の力を合わせ、新たなことに挑戦した結果、今回の蒼天祭を成功させることができたのでは、と心から感じています。

ご来場いただき
ありがとうございました!

学生実行委員会 委員長

つかもと てるき
塚本 暉規さん

医療情報学科3年



情報大から見る“世界”

— 国際的な視野を広げよう —

本学では開学当初から、その使命と目標の中に「国際性と豊かな人間性を育む」ことを掲げてきました。近年はその動きを更に加速させ、学生のみならず教職員も含めた全学的な国際化推進を目指しています。その挑戦の最前線として、2024年度からは新たな教育プログラム「国際情報プログラム (International Information Program: 通称IIP)」をスタートしました。

本学は、国際教育の最前線を進みながら、多様な視点を持つ人材の育成に取り組んでいます。そんな本学の活動の中から、今回は教職員向けと学生向け、2つのイベントをご紹介します。

教職員の国際化支援 本学初の大規模国際学会 CDIOアジア地域会議を開催

2024年9月5日から7日にかけて、CDIOアジア地域会議2024が北海道情報大学を会場に開催されました。13の国・地域、37機関から144人が参加し、英語での活発な議論が交わされました。本学にとっては初の大規模国際会議であり、教職員と学生が一丸となって準備・運営にあたり、大きな経験を得ました。

CDIOは、スウェーデンの大学とMITが共同開発した工学教育フレームワークで、「構想・設計・実行・運用」を軸に、次世代の技術者育成を目的としています。現在では、工学のみならず情報、デザイン、ビジネス、ヘルスケアなど幅広い分野に適用され、世界200以上の高等教育機関で採用されています。アジア地域会議の日本開催は、2014年の金沢工業大学以来2度目です。

会議開催に当たっては、教員はCDIOを活用した教育実践活動の発表及び会議進行を、職員は会場運営を担当し、ほぼすべての教職員が関わり実施しました。また、日常的に英語に触れる機会が少ない職員のため、国際交流・留学生支援課の職員が講師となり英語研修を行い、本番に備えました。

会議当日は、日本を含む13の国・地域から大学や民間企業の研究者が集い、講演や分科会を通じてCDIOに関する知見交流を行いました。また、岩谷技研(江別)のパイロットによる特別講演、メタバースキャンパスツアー、アイヌ舞踊やYOSAKOIソーラン踊りの披露など、多彩なプログラムが展開され、参加者の関心を集めました。

そのほか、公式Webサイト構築、ポスター・ノベルティデザイン、英語での接客、映像記録、デジタルアートパフォーマンスなどにおいては本学学生の力も借り、CDIOの精神を体現しました。海外研究者からも「充実したプログラムと優れた運営」と高い評価を得ました。

学生の国際性を育むためには、施設設備的な環境整備はもちろんのこと、学生たちを導く存在である教職員自身が国際的な視点を持ち、柔軟な発想と多様性を受け入れる寛容性を持つことが重要となります。そうした意味で、今回の大規模国際学会誘致は、教職員にとって良い学びの場となりました。今後も様々な形で、教職員と学生双方の国際化に向けて、活動していきます。



ウェルカムパネル



職員向け英会話講座



記念写真

THE INTERNATIONAL

学生の国際化支援

石山 凜さんのフィンランド留学

情報メディア学科3年の石山 凜いしやま りんさんが、北海道の海外留学支援制度「ほっかいどう未来チャレンジ基金(みらチャレ)」に採択され、2025年1月から5月までフィンランド・オウル応用科学大学(OAMK)に留学することが決まりました。本学の国際交流担当職員と共に準備を進めた石山さんの挑戦について紹介します。

フィンランド留学を目指すに至るまで ～海外挑戦を通じた成長～

石山さんは大学1年生まで内向的で人前で話すことが苦手な学生でした。しかし、大学2年生で転機が訪れます。映画がきっかけで幼いころから抱いていた海外への憧れを胸に、本学の短期留学プログラムを利用し、アメリカで3週間のホームステイを経験。この体験を通じて、ポジティブな考え方や自己表現の大切さを学び、大きく成長しました。

帰国後は以前より自分の思いを表現すること、一歩前に進むことに積極的になり、自然とさらなる海外挑戦を目指すようになりました。そんな折、ゼミの指導教員の紹介で国際交流・留学生支援課を訪れ「みらチャレ」の制度を知り、応募を決意しました。

みらチャレへの応募と準備

みらチャレの選考では、留学目的の明確さや北海道への貢献性が問われます。しかし、相談に来た当時のことを石山さんは次のように振り返ります。「国際交流・留学生支援課に相談に行った当初はもう一度海外に、もっと長期で行きたいという思いしかなくて、みらチャレに応募に必要な、何をするのか、何のためにするのかといったことはほとんど真っ白でした。」

そこで、国際交流担当職員が石山さんと対話を重ね、石山さんの関心や強みを明確化。LGBTへの関心と課題意識を持っていることがわかり、北海道におけるLGBT認知拡大をテーマに、フィンランド留学を計画しました。デザインを学ぶ石山さんにとって、北欧デザインの中心地であり、多様性を尊重するフィンランドは最適な環境でした。

応募書類の作成では何度も打ち合わせを重ね、締め切り2週間前でも納得のいく内容にならず、一時は国際交流担当者から来年度の再挑戦も提案されました。しかし、石山さんは強い意志で最後まで懸命に取り組み、無事に応募。書類審査と2度の面接を突破し、フィンランド留学の切符を手に入れました。

フィンランド留学と将来の展望

フィンランドでは、多国籍の学生と協力しながらデザインの実践的な授業を履修し、人に伝わるデザインの手法や異文化理解を深める予定です。また、学内外での交流やアンケート調査を通じ、多様性を尊重する社会づくりのヒントを探ります。

将来的には、この留学で得た知見とデザインスキルを活かし、北海道でLGBT認知拡大や理解促進の活動を行う予定です。

学生時代における海外経験は、大きな成長をもたらしてくれます。その成長は、将来グローバルな仕事に就くか否かに関係なく、学生の可能性を広げ、困難な時代を生き抜くための強力な武器になると信じています。今後も本学では、短期留学プログラムや個別相談など様々な活動を通して、学生の成長を全力でサポートしていきます。



OAMKのキャンパス前で

2月から本格的に他学生とのプロジェクト活動が始まり、私のチームはアニメーション制作をしています。他の学生との交流を通じてさらに知見を深め、私が将来考えているLGBTの啓発活動につながるスキルを身につけていきます！



採用者壮行会にて国際交流担当と



採用者壮行会での発表

AL SCOPE

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。

**パワーポイントでつくる
広告デザイン** 定員
20名

5 / 24	講座形態	パソコン実習
	時間	13:00～15:00
	場所	画像メディア実習室
	担当講師	坂本 牧葉

**あなたの知らない
AR(拡張現実)の世界** 定員
20名

6 / 3	講座形態	座学(講義)・iPadによる体験
	時間	18:30～20:00
	場所	札幌サテライト
	担当講師	長尾 光悦

**数字の冒険へ出発！
おもしろい数を探そう** 定員
12名

6 / 14	講座形態	座学(講義)(小学校高学年～中学生)
	時間	13:00～14:30
	場所	札幌サテライト
	担当講師	辻 順平

**“新しい星”ではない！
新星の正体とは** 定員
28名

6 / 18	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	大井 渚

**手ぶらでらくらく！やってみよう！
はじめての水彩画講座！** 定員
15名

6 / 28 7 / 5	講座形態	実習
	時間	10:30～14:30(休憩1時間)
	場所	札幌サテライト
	担当講師	伊藤 マーティ

**食品選びが変わる！
正しい食品表示の見方** 定員
28名

7 / 16	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	本間 直幸

**夏休み自由研究教室
～子ども映像制作体験講座～** 定員
8名

7 / 26 7 / 27	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・講堂
	担当講師	向田 茂 / 安田 光孝

**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

8 / 2	講座形態	レゴ実習(小学4～6年生)
	時間	13:00～17:00
	場所	プロジェクトルーム
	担当講師	棚橋 二郎

**敬老の日のプレゼントに！
カッティングプロッターを活用した
オリジナルTシャツ作成ワークショップ** 定員
6名

8 / 23	講座形態	ワークショップ(年長～小学2年生)
	時間	10:00～11:30
	場所	プロジェクト講義室
	担当講師	佐瀬 雄治

※こどもは最大16名/原則保護者と参加

※保護者同伴必須

**衛星データを用いた
宇宙情報利用実習** 定員
20名

9 / 6	講座形態	パソコン実習
	時間	13:00～15:00
	場所	実習室1
	担当講師	栗原 純一

**生体計測装置の仕組みを学んで
健康管理に活かそう** 定員
15名

9 / 24	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	千葉 二三夫

**集まれ小学生！！
ピカッとプログラミング講座** 定員
10名

9 / 27	講座形態	パソコン実習(小学5・6年生)
	時間	13:00～16:00
	場所	204教室
	担当講師	向田 茂 / 安田 光孝

素粒子と宇宙にひそむ暗黒の謎 定員
28名

10 / 7	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	露木 孝尚

**生成AIを使ってみよう
～AI文章作成入門～** 定員
15名

11 / 13	講座形態	座学・スマートフォンによる体験
	時間	18:30～20:00
	場所	札幌サテライト
	担当講師	田中 里実

**デスクトップミュージック演習
～コンピュータで音楽を作ろう！～** 定員
15名

11 / 15	講座形態	パソコン実習
	時間	13:00～17:00
	場所	実習室3
	担当講師	平山 晴花

**数学者ガウスも驚嘆！
時計の世界の整数論** 定員
28名

11 / 22	講座形態	座学(講義)
	時間	13:00～14:30
	場所	札幌サテライト
	担当講師	辻 順平

**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

11 / 29	講座形態	パソコン実習
	時間	13:00～15:00
	場所	LL・メディア実習室
	担当講師	藤原 孝幸

**クラシックAI入門
～「古い」技術がもつ魅力～** 定員
20名

12 / 6	講座形態	座学(講義)・パソコン実習
	時間	9:30～12:00
	場所	実習室1
	担当講師	越野 一博

騙されないための「お金」の話 定員
28名

12 / 13	講座形態	座学(講義)
	時間	13:00～14:30
	場所	札幌サテライト
	担当講師	関根 洋

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

2025

3日(木) 入学式

9日(水) 前期授業開始

06

2025

20日(金)～21日(土) 体育祭

08

2025

6日(水)～ 夏季休業期間

09

2025

19日(金) 後期授業開始

10

2025

11日(土)～12日(日) 蒼天祭

12

2025

29日(月)～ 年末年始休業期間

01

2026

～4日(日) 年末年始休業期間

24日(土)～ 春季休業期間

03

2026

18日(水) 学位記授与式

退 職 2025年3月31日付

教 員

教授 チャールズ・マクラーティ システム情報学科

教授 豊田 規人 システム情報学科

特任教授 明神 知 先端経営学科

講師 ささやま さとし 情報メディア学科

講師 福島 健太 先端経営学科

特任講師 清澤 智克 情報メディア学科

特任講師 別所 正一 システム情報学科

職 員

おがわ かつし
小川 勝利 広報課係長

編 集 後 記

ChatGPTやGeminiなどいろいろなAIが世の中に出てきています。そんな中で実際にAI画像を作ってみました。プロンプト(AIに送る指示文)は「データサイエンス、大学祭、ゲーム、おしゃれ」。今回のなかなかまでのテーマを盛り込んでみました。できたのが右記の画像です! AIは画像生成だけでなく様々なことに活用できるので、うまく楽しく使っていきたいですね。



大学広報プロジェクトメンバー

あんばいたかし おおやま やすなり おだしま けいた こんどう たつひと
安倍 隆 / 大山 康成 / 小田島 敬太 / 近藤 達人
さとう まみこ なかみち だいき にたとり かつま はざお りゅうとく
佐藤 真美子 / 中道 大樹 / 似鳥 克馬 / 波佐尾 隆徳

「なかなかまど」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



情報大の最新情報は公式SNSで!
YouTube / Instagram / X / Facebook

情報大 公式SNS

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)