



北海道情報大学同窓会

# 蒼天会 会報

Vol. 21



発行：2023年12月

## 医療情報学部の発展を 目指して

医療情報学部長

西部俊哉



2006年に北海道情報大学に経営情報学部医療情報学科が開設され、2013年には医療情報学部医療情報学科となり、医療情報学部としては2023年で10周年を迎えました。2017年には医療情報学科は医療情報専攻および臨床工学専攻に改組され、その充実が一層際立っています。この間、医療情報学科から卒業した学生は650人を超え、臨床工学技士、診療情報管理士、医療情報技師などの資格を取得し、病院や医療関連企業など幅広い医療分野で活躍し、社会への貢献を果たしてきました。

近年、情報化社会の急速な進展が顕著であり、「DX」(デジタル変容、Digital Transformation)という概念が頻繁に耳にするようになりました。DXは、デジタル技術の活用によって、私た

ちの日常生活、ビジネス、教育などが向上する方向への移行を指します。医療分野においても、人材不足、デジタル化の遅れ、長時間労働、医療機関の経営危機など、多くの課題が存在し、これらに対処し、医療の効率性と品質向上を目指す「医療DX」が進行しています。実際、ペーパーレス化、オンライン診療、ビッグデータの活用などが広まり、患者の医療体験向上、医療現場の業務効率化、BCP(Business Continuity Plan、事業継続計画)の強化など、多くの成果が得られています。しかし、一方でセキュリティの課題や医療従事者のITリテラシー向上、デジタル格差なども浮上しており、その早急な解決を迫られています。

このような背景から、医療情報学部では、学生に最新の情報科学と実践的なスキルを提供し、将来の医療業界でリーダーシップを発揮できるよう支援しています。現代社会では、専門知識だけでなく患者のニーズに敏感に対応することも求められており、医療情報技術と人間性を結びつけた、質の高い医療を提供できる人材を育成することを目指しています。また、学際的なアプローチを通じて、医療分野での情報技術の研究を進め、健康へのポジティブな影響を追求し、その成果を地域社会に還元することも心がけています。

私自身も、絶えず学び続け、患者と社会のために最善を尽くすことを使命とし、医師として健康の増進に情熱を注いできました。医療は常に進化し、より良い診断や治療を提供することが求められています。患者や家族の信頼を守り、健康な未来をサポートすることに大きな誇りを感じてきました。これからは主に学生教育を通じて、この使命を遂行し、社会に貢献できるよう尽力する所存です。

今後、蒼天会の皆様や多くの方々からのご支援、ご協力をお願いすることが多々あるかと思いますが、その際にはどうぞ宜しくお願い申し上げます。

## 今想う、20年前の 学び

佐々曲堀株式会社  
代表取締役

佐々木 嘉久さん

情報メディア学科2005年3月卒業



皆様はじめまして。情報メディア学部情報メディア学科1期卒業、現、佐々曲堀(ささかねぼり)株式会社代表取締役の佐々木嘉久と申します。この度は、蒼天会会報の原稿執筆という貴重な機会を頂きありがとうございます。題名通り、私が20年前前に経験した事と近況など交えて少しお話します。

私は今から20年前、大学のゼミでモーションキャプチャ技術を学んだ事がきっかけで、キャプチャスタジオへ就職、キャプチャエンジニアとして勤務、その後、キャプチャを事業とした映像制作会社を設立し、今現在もキャプチャに携わる仕事をしています。

今日では、映画・アニメ・ゲーム・Vtuber等、様々な分野に渡り多様化し、法人問わず個人でも使用することも可能になったモーションキャプチャですが、20年前は、大手ゲーム会社やキャプチャスタジオでしか使用出来ず、機材も大変高価な時代でした。

その高価な機材を大学のゼミで贅沢に使わせて貰い、キャプチャ技術を学び始めたのですが、案の定全く使いこなせず、

英語マニュアルを見ながらの悪戦苦闘、データを収録しても原因不明のエラーで破損、トライ&エラーを繰り返し、ノウハウもマニュアルもゼミのメンバーで作成し、キャプチャを使用した卒業制作に辿り着く事が出来た次第です。

その後、東京のキャプチャスタジオに就職し、キャプチャエンジニアとして勤務しますが、プロフェッショナルな現場でのデータ収録、データ精度、納品クオリティ、スケジュール等、様々な面で挫折を味わいます。もし大学のゼミでキャプチャ技術を学んでいなければ、正直ついて行けなかったかもしれません。何とかプロの現場でキャプチャ技術を習得し、最終的にモーションキャプチャ全般の仕事まで(役者手配〜見積作成〜リハーサル〜収録〜データ編集等…)携わるようになりました。

8年前、映像制作会社設立を機に札幌に戻り、経営者兼モーションキャプチャアドバイザーとして、東京や札幌の映像制作会社から案件を頂き現在に至ります。

大学4年間は瞬く間に過ぎてしまっていますが、多種多様なゼミやカリキュラムで皆様の将来を決める何かが、情報大学にはあると私は断言します。

最後に弊社が、モーションキャプチャやその他の事業で携わった映画・アニメ・ゲーム等の実績をWebで公開していますので、ご興味ある方はQRコードからアクセスをお願いします。また、モーションキャプチャに関するご相談も受けていますので、メールアドレス [contact@sasakanebori.co.jp](mailto:contact@sasakanebori.co.jp) までお気軽にご連絡ください。

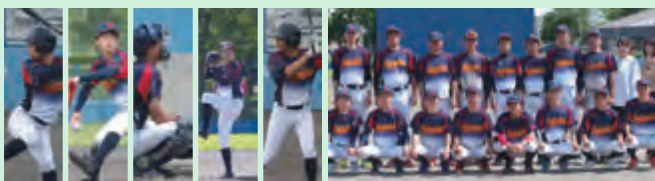


## TOPICS

### 軟式野球部の快挙

軟式野球部顧問 竹内 典彦

本学軟式野球部は、おかげさまで秋季1部リーグで優勝して、11月に大阪で開催される全国大会に出場します。同窓会様には、昨年と今年の二度にわたり、ボールのご支援を受けまして、心より御礼申し上げます。思い返すと、転機は昨年の新人戦で、1部リーグのチームを破り優勝したことです。当時は4部リーグで優勝したばかりでしたが、学生たちはあの時に、最短で全国に行くため今年の秋季リーグで優勝することを目標にしました。この間、打撃と守備の練習内容も工夫をして、チーム力の向上に努めました。試合では、チームが一丸となって、勝利に向けて粘り強く戦いました。初めての全国大会でも、自分たちの持てる力をあますことなく発揮して、北海道地区代表の誇りを胸に、大暴れしてくれると信じています。そして北海道情報大学の名前を、全国に広めてくれることでしょ!



### 「大学との意見交換会」開催報告

2023年10月7日に「大学との意見交換会」を行いました。この意見交換会は毎年、蒼天祭に合わせて開催しているもので、蒼天会役員と学長他大学役職者が集い、『母校の今を知り、同窓会の思いを伝え、お互いの今後を考える』重要な機会となっています。

開会に先立ち西平学長から、コロナ禍を経て活発に活動している学生の紹介、教職協働で小さくても強い大学づくりを目指している大学の現状、今後のビジョンなどの紹介がありました。

意見交換会では、多岐にわたる話し合いが行われましたが、今後もこのような機会を増やしていくこと、2019年を最後に開催が途絶えている交流会を再開することが共通した意見であり、卒業生が大学運営に関与していくことが母校の発展に不可欠であることを再認識しました。蒼天会は、今後ますます大学との連携を強め、母校と会員の皆様の発展のために力を尽くしていく所存であります。

なお、木村会長から、「北海道情報大学教育研究振興募金」として寄付を行うことについて、同日開催の役員会で決定したことを伝えましたので、この場をお借りして会員の皆様にご報告いたします。





## 母校でさらなる成長を 目指して

情報メディア学科 講師

近澤 潤さん

情報メディア学科2013年3月卒業



はじめまして。在学中の学籍番号0923040、本学卒業から10年を経て本年4月に母校の教員として着任いたしました。情報大を卒業した後は他大学の大学院に進学、民間企業(鉄道会社)で5年間勤務しました。母校に教員として戻ることができ嬉しさを感じると共に、大変身が引き締まる思いです。どうぞ、よろしく願いいたします。

情報大は、私の人生に最も影響を与えた場所のひとつです。14年前、私はICTの知識を深めるためにこの大学の門をくぐりました。安田ゼミではWebサイトの制作プロジェクトを行い、企業や行政の方と連携して実践力を磨きました。学生実行委員会にも所属し、蒼天祭を0から再構築して新しい蒼天祭づくりに挑戦しました。同窓会の皆様からの多大なご支援もあり、無事に閉会式が終わったあの瞬間に感じた達成感は今でも忘れません。もちろん、楽しいことばかりではなく、失敗することも多々ありましたが、この失敗した経験が「生きた教訓」となり、後に企業人となった私を支える柱となりました。共に学び合った仲間や、ご指導いただいた教職員の皆様には感謝しきれません。

そんな情報大での学びや、企業人としての経験を踏まえ、サービスデザイン・発想法・アントレプレナーシップ教育・プロジェクト活動(産官学連携など)をメインに取り組みます。特に、学生には学習の場を学外へと広げ、様々な経験をさせたいと考えております。その1つの取り組みとして、私が所属するアントレプレナーシップセンター主催の「学生チャレンジプログラム」事業をご紹介します。本事業は、学生のアイデアや挑戦に対して、費用面を中心に支援する事業です。審査を経て採択されたプロジェクト(企画)には、大学から最大10万円の資金補助を受けられる他、学内教職員をメンター(支援者)として配置することで学生の「チャレンジ」を大学全体で応援し、主体的な学修の促進を図っています。今年は、音の可視化展示、短編映画制作、商店街活性化イベントの3プロジェクトに学生が挑戦中です。成果は学内外に発信しますので、その際はどうぞご覧ください。

愛着のあるこの学び舎で、在学当時お世話になった教職員の皆様、同窓会の皆様と共に、後輩の育成に携われること、大変光栄に思います。学生たちと共に成長を目指して取り組みますので、ご指導・ご支援のほど何卒よろしくお願い申し上げます。



チャレンジプログラム



高校でのワークショップ

## 蒼天祭開催報告

学生実行委員会 委員長

山崎 茉柚さん

情報メディア学科3年



第35回北海道情報大学蒼天祭は、多くの方々のご支援を賜り、10月7日、8日の2日間開催いたしました。

開催日前日の準備では開催が危ぶまれるほどの悪天候に見舞われたものの、両日とも好天に恵まれ、無事開催することができ、心から嬉しく思います。

今年の蒼天祭は「雲外蒼天」というテーマで、学生実行委員会一同準備を進めてまいりました。新型コロナウイルス感染症が収束しきっていない曇り空でも、前向きに進み続ければ美しい青空が待っているという希望を込めています。

昨年度までのコロナ禍では規模を縮小して実施せざるを得ない状況でしたが、少しずつ規模を拡大しながら、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、教室内にとどまらず、廊下にも装飾を施すブースも数多くあり、歩くだけで見応えがあるものとなりました。

ステージ企画では、〇×クイズ、カウントトライアル、ビンゴ大会、サークルによる演奏など、学生企画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日目のビンゴ大会では、想定をはるかに超える参加者の方に集まっていただきました。本当にありがとうございました。

2日目には蒼天祭のフィナーレを飾る花火の打上げを行いました。前日準備の時点で雨が降っていたことから天気の影響による打上げ中止が懸念されていましたが、無事に秋の夜空を彩ることが出来ました。

新型コロナウイルス感染症により、昨年度まではオンライン開催やイベント規模縮小など、大学祭運営に大きな影響を受けてきましたが、あきらめず活動を続けた結果、皆様に大いに楽しんでいただけたお祭りになったのではないかと思います。

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。また、同窓会の皆様にも多くのご支援を賜りました。本当にありがとうございました。この場をお借りして、御礼申し上げます。学生実行委員会一同、来年以降も精進して参りますので今後ともご支援のほど、よろしく願いいたします。

