

# つなぐPLUS

- 01 [特集]  
総合情報学部  
デジタルゲーム学科  
2026年4月START!
- 05 [卒業生インタビュー]  
かなえびと  
三協フロンティア株式会社  
宮部 彰乃さん

- 07 大学 NEWS & TOPICS  
08 研究室オフショット  
09 大阪電気通信大学高等学校  
新コース導入  
10 高校 NEWS & TOPICS  
11 CLUB & CIRCLE

- 13 新任教職員のご紹介  
寄贈・寄付者芳名録・  
ご支援への御礼  
14 2025年度 主な役職者  
アンケートのお願い  
15 WHO'S LAB  
PICK UP 研究紹介

総合情報学部

## デジタルゲーム学科

NEW

ゲーム・社会デザイン専攻 / デジタルゲーム専攻 / ゲーム&メディア専攻

2026年4月 START!

ゲームをつくった  
その先へ



つなぐ知 かなえる技

学校法人 大阪電気通信大学

Osaka Electro-Communication University



# 総合情報学部 デジタルゲーム学科

※仮称・設置構想中

START!  
2026年4月

2026年4月、デジタルゲーム学科が、3つの専攻に生まれ変わります。ゲームをつくり、ゲームを変えていく。新しくなったデジタルゲーム学科の魅力をお伝えします。

※記載の内容は、設置構想中のものであり、変更される可能性があります。

PICK UP!

## ゲーム・社会デザイン 専攻



「何を?」  
ゲームで  
変える?

P.03

## デジタルゲーム 専攻



「どんな?」  
ゲームを  
創る?

## ゲーム&メディア 専攻



「どのように?」  
ゲームを  
拡げる?

ゲーム業界やゲーム研究分野で活躍する多様な教員による学びが特徴。メタバースやVTuberの構築・活用技術、社会課題の解決に挑むシリアスゲームなどゲームと社会をつなげる総合的DX人材を養成。

ゲーム業界の第一線で活躍する教員による実践的な学びが特徴。プランニングやプログラミングなど、進化するゲーム制作における専門的な知識や技術を磨き、ゲームの魅力を深めるスペシャリストを養成。

ゲーム業界やメディアアート分野で活躍する教員による学びが特徴。ゲームの技術や知識、eスポーツやCG映像などメディアでの表現力を磨き、ゲームの枠を超えた表現の可能性を拡げるクリエイターを養成。

ゲームをつくった  
その先へ

Δll New  
DIGITAL GAMES



## DIGITAL GAMES POINTS

- POINT 01 ゲーム業界で活躍する教員による実践的な学び
- POINT 02 幅広いメディアを活用しゲームの可能性を拡げるクリエイターを育成
- POINT 03 産学連携プロジェクトを通してゲームを活かしたより良い社会づくりに挑む

### CHECK! 専攻横断型の学び

学科3専攻の一体運用により各専攻の科目履修が可能

「ゲームに関する学び」と「成長における多様性・専門性」を両立するため、3専攻が柔軟に協力。所属専攻とは異なる他の専攻の授業を履修できる体制を整えています。



CONTENTS

学科特設  
WEBサイト



学科紹介  
ムービー



## デジタルゲーム学科は



### ゲーム開発



XR(クロスリアリティ)などに代表される新技術を活用し、ゲームを開発。根気強く、最後までつくりあげる経験を積み重ねます。

### 3DCG・VFX

立体的なキャラクターや背景をモデリングしてアニメーション化し、視覚効果や動きを加えます。

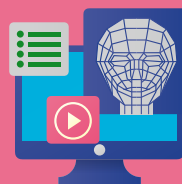


イラスト  
UI・UXデザイン

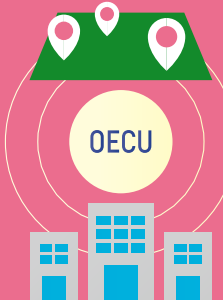
ゲームのコンセプト・世界観を表現するイラストを描く力や、快適な使用感、体験をデザインする力を磨きます。

### ゲームプログラミング

幅広いプログラミング言語を学ぶことで、ゲームに合ったシステムをつくり上げます。ゲームの世界に命を吹き込む重要なスキルです。



### 社会プロジェクト



地域や企業との連携を通じて、社会課題を解決するためのDX技術を磨き、作品やサービスの提案をしていきます。

### シリアスゲーム

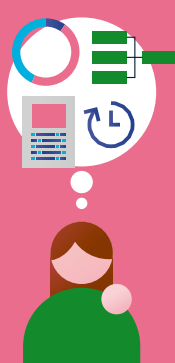
社会課題の解決につながる「シリアスゲーム」。その開発・制作に必要な企画力やデザイン思考を養います。



仮想空間やアバター、VTuberの設計・活用スキルを学び、VR空間でのイベント運営などの実践を通して、バーチャル上で求められるコミュニケーション力を身につけます。

メタバース

### プランニング



企画力やマネジメント力、コミュニケーション力、ニーズに合わせた柔軟性などのゲームづくりに欠かせない力を身につけます。



eスポーツの大会・イベントの企画、運営、配信を通して、eスポーツの魅力を広めるとともに、ゲームで世界をつなげる人材を育成します。

### eスポーツ

### 産学連携

学内スタジオ「JIAMS」では、外部のプロダクション企業と連携し、プロの仕事を「生きた教材」として活用する、「学内O.J.T.(On the Job Training)」を実施しています。



### 映像制作・ライブ配信

専門機器を駆使した撮影や照明、映像における音楽の演出・録音技術など、映像制作やライブ配信を行うために必要なスキルを身につけます。



DX  
(デジタルトランスフォーメーション)

データ分析、AI、IoTなどDXを支える要素技術について学び、学内外でのプロジェクトに参加することでDXに関する実践的な学びを深めます。



が学べる!



社会の「ゲームチェンジャー」を育成する

# ゲーム・社会デザイン 専攻

新たに誕生する「ゲーム・社会デザイン専攻」。なぜ今、ゲームと社会をつなぐのか。どのような学びを提供するのか。どんな未来を描くのか。ゲームをつくったその先に挑む新しい専攻の中身と魅力をご紹介します。

COMMUNICATION  
SKILLS

SOCIAL  
ISSUES

01

ゲームは遊びを超えて次のレベルへ  
「ゲーム・社会デザイン専攻」を

## なぜ設立するのか

ゲームが社会インフラ化している  
今の時代にふさわしい学びがある

「ゲーム」というプラットフォームは今、単なる娯楽の枠を超えて、問題解決能力や戦略的思考、共同作業など、デジタル空間での新たなコミュニケーションスキルを学ぶ場となっています。ゲームが社会インフラ化している時代にふさわしい学びとは何か。その答えの一つは、ゲーム制作で身につけた技術や思考で人々や組織の問題を解決し、ゲームと社会をつなげていくことではないでしょうか。この考えを実践的な学びにするために、「ゲーム・社会デザイン専攻」を新設します。本専攻は、「多様化するゲーム性の社会的活用」をミッションに掲げています。これを達成するためには、ゲーム制作で身につけた技術とさまざまな社会課題をつなぎ合わせ、問題解決へと取り組む能力の養成が重要となります。文系・理系・芸術系といった既存の枠にしばられず、文化・社会情報・テクノロジー・デザインなど多岐にわたる分野を融合した学びにより、エンターテインメントの枠を超えた、現実世界での課題解決に貢献することをめざします。



02

ゲームの技術を  
社会のニーズとつなげる  
「ゲーム・社会デザイン専攻」の  
学びとは？

NEEDS  
SEEDS



03

ゲームで社会はどう変わる？  
「ゲーム・社会デザイン専攻」の  
描く未来像



EDUCATION

MEDICAL

BUSINESS

ENTERTAINMENT

IT

ゲームと社会をつなげる人材は  
あらゆる業種・業界で求められる

本専攻では、現実世界での課題解決に貢献するため、バーチャルとリアルの両側面から活発な社会・経済活動を行える人材を育成します。メタバースなどデジタル技術の構築と活用に貢献できる人材が、DX化が進む業種業界に求められています。ITをはじめとする各種ビジネス分野、エンターテインメント分野、医療・健康分野、教育分野、行政分野など卒業後の進路は多岐にわたります。また、ゲーム制作を理解し、多様な

DX技術と世の中の課題をつなぎ  
ゲームの社会活用の実現に挑む

まず、ゲーム開発から学びをスタートするのが本専攻の大きな特色です。総合的にゲームの基礎を学び、ミニゲームやカジュアルゲームの試作を繰り返すことで、自身のゲームをつくる技術を高めます。こうした個人が修得した技術を「シーズ」と表現しています。シーズを磨いた次は、世の中のこういった課題をゲームの技術によって解決できるかの知見を蓄積し、社会が求める「ニーズ」をリサーチ。最後に、シーズとニーズをつなぐことで、ゲームを手段として社会課題の解決を

はかります。カリキュラムの特徴としては大きく2つ。1つ目は、AI、ノーコード・ローコードプログラミングなど、多様な手法を柔軟に用いた教育・研究プロセスを積極的に導入していること。体系化された知識・技術を踏まえつつ、多様なアプローチについて学びます。2つ目は、実践教育として、企業と連携した各種産学連携プロジェクトを活発に行うこと。アントレプレナーシップ(起業家精神)を養うプログラムも充実させ、起業家を招いた交流イベントも想定。メタバース空間でのバーチャルコミュニケーションを積極的に活用することで、多様なゲーミフィケーションに関する研究や制作をめざします。

WHAT'S  
GAMIFICATION?

COLUMN

ゲームの技術を様々な領域へ展開する  
「ゲーミフィケーション」  
とは？



ゲーミフィケーションとは、ゲームの要素やデザイン技法、考え方をゲーム以外の場面に適用すること。たとえばプレイヤーをアイテムによって誘導する手法は、スーパーマーケットなどで、買い物客の流れを設計する際、動線設計に活かせます。対話しながらクエストをクリアするようなゲームは、集合知で課題解決を図る理想的なコミュニケーションの訓練にもなります。また、ゲームにはさまざまなモチベーションアップのコツも隠されています。こうした「ゲーム的思考」を取り入れることで、貧困問題、学習効率の向上、環境問題などの社会課題の解決につながります。



# かなえびと

KANAEBITO

VOL.  
03

自らの力で人生を切り拓いていける教育を大切にしてきた大阪電気通信大学。ここから広がる世界と可能性は果てしない。卒業生が気づかせてくれる、未来は自由だと。

三協フロンテア株式会社

宮部 彰乃さん  
MIYABE Akino

## PROFILE

兵庫県出身。2001年生まれ。大阪電気通信大学 工学部 建築学科(現 建築・デザイン学部 建築・デザイン学科)を卒業。現在、ユニットハウスメーカーの三協フロンテア株式会社の設計部で働きながら、一級建築士をめざしている。

建築は自分を表現するものではなく、  
そこで過ごす人たちの笑顔を想像しながら  
カタチにしていくもの。

## 奏でる人から、つくる人へ。

30年後は、どんな未来が待っているのだろう。「くつろいだり、遊んだり、訪れた人が自由に過ごせる空間が増えてほしい」。宮部彰乃さんはそんな思いを込めて、音楽と建築を融合させた『musitecture(ミュージテクチャ)※』を設計した。「音楽は多くの人にとって癒しの存在です。自由に過ごせる空間をつくるために、自由の象徴である音楽の譜面を建築で表現しました」。この素晴らしい

い建築作品を、学生時代の学びの集大成として、日本国際博覧会(大阪・関西万博)「大阪ヘルスケアパビリオン」での展示がかかる、2050年の都市や住空間システムを探るコンペティション、『ミライREBORNスマイブプロジェクト-医・食・住でミライの健康な都市生活-(公益社団法人全日本不動産協会主催)』に応募。審査委員長である映画監督の樋口真嗣氏をはじめ、さまざまな業界の著名な審査員の方々から評価を受け佳作に入選した。「もちろん受賞はうれしかったですが、



みんなに喜んでもらいたい。

人生を豊かにしてほしい。

大切な人への思いを建築に込めて。

66

## 建築には、 人の心を動かす力がある。

親や友人、先生たちが喜んでくれたことが何よりもうれしくて」と微笑む宮部さん。自身の功績より、まわりにいる大切な人たちの喜び顔が見たい。それは、建築の道へ進もうと決めた時から変わらない思いだ。高校生の時、吹奏楽部でアルトサックスを演奏していた宮部さんは、最初音楽の道へ進もうと考えていた。転機が訪れたのは2年生の文化祭。クラスの出し物で「お祭り」をテーマにした空間をつくることになったが、どうレイアウトすればいいかとクラスメイトが悩んでいた。そんな時、宮部さんがみんなの要望をまとめたイラストを描いて見せると、好評で採用されることに。「認められたこともうれしかったけど、何よりみんなで一つのものをつくりあげることが楽しかった」。吹奏楽もみんなで一つの音楽を奏でる共同作業だが、みんなで協力しながら目に見えるカタチとしてつくりあげる喜びを経験した。進路について高校3年の秋まで悩んだが、「空間もインテリアもディスプレイも全部興味があって選べない。すべてに通ずる建築を学べばどれにでも挑戦できる」と、大阪電気通信大学 工学部 建築学科(現 建築・デザイン学部 建築・デザイン学科)への入学を決意した。

高校時代は文系だった宮部さんは、「微分積分を使う力学には特に苦労しましたが、先生や友人に支えられて理系の壁を乗り越えられました」と語る。基礎をしっかりと学びつつ、3次元で模型を組み立てる3Dモデリングや製図の授業を楽しみながら着実に成長していき、コロナ禍だった2年次に一つの結果を残す。『インテリアプランニングコンペ2020(日本インテリアプランナー協会主催)』で「Shade of tree」が入選。そこで自信をつけた彼女の成長をさらに加速させていったのが、グランフロント大阪などの大規模開発に携わってきた北澤誠男先生との出会いだった。「北澤先生の授業はいつも『建築とはまわりを思いやること』のフレーズから始まります。この一言が私にはとても腑に落ちて、今でも大切にしている言葉です」。もう一つ、宮部さんの心を動かした出来事がある。それは2年次の後期に、宮部さんが幼稚園をテーマに設計した「circle」を見た北澤先生から「子どもたちの動きを想像して設計していることが伝わり心が震えた」という



「circle」

言葉をもらった時のこと。「自分の作品で人の感情を動かせることの素晴らしさを知りました。その時は先生一人でしたが、いろいろな人の心を動かせるようになりたいと強く思いました」。宮部さんがつくる作品には一つの共通点がある。それは、「この空間でどんな風に過ごしてほしいか」をいつも想像しながらカタチにしていること。だから彼女が描いた図面や模型を見ていると、そこで過ごす人たちの姿が目に見え。北澤研究室では建築の知識や技術だけでなく、向き合い方や考え方も学んだ。偶然にも、冒頭で紹介した『musitecture』のプレゼンテーションは、北澤先生が設計した会場で行われた。「先生に見守られている気がして、堂々とプレゼンできました」。これまでの学びや出会いへの感謝の思いを、自身の夢に重ねて、「いつかアトリエをつくりたいと思っています」と宮部さんは目を輝かせる。彼女の考えるアトリエとは、建築を教えたりインテリアをデザインしたり、地域のふれあいの場になったりと自由があふれる場所。「これまで多くの人たちに出会って今の自分がいます。これからはまわりの人たちにも出会いを通して人生を豊かにしてほしい。そのきっかけとなる出会いの場をつくりたい」。宮部さんにはどんな未来が待っているのだろう。大切な人に囲まれて微笑む姿が想像できてしまうから不思議だ。

※『musitecture』をバーチャル展示で体験！

『musitecture』は、2025年大阪・関西万博「大阪ヘルスケアパビリオン」の公式バーチャルパビリオン(バーチャルライブ配信アプリ「REALITY」内)にて公開中。





## 研究室[オブ]ショット

VOL.03

大阪電気通信大学には今日も、楽しみながら研究に打ち込む先生や学生たちの姿があります。  
その活動内容とともに、研究室の普段の様子や、学生たちの素顔をお届けします。

## 01 スイスで開催された「サイバスロン2024」で本学が3位に入賞 優れた車いすを制作したチームに贈られる「Jury賞」を同時受賞する快挙

人工知能搭載の義足や義手、階段の昇降が可能な電動車いすなど、エンジニアと障害を持つ競技者がチームとなって競う国際大会「サイバスロン2024」が、10月25～27日の3日間スイスで開催され、日本を含む26か国から76チームが参加しました。工学部電子機械工学科の鄭聖熹教授がチームリーダーを務める「OECU&R-Techs」は、電動車いすレースの決勝に出場。課題となる10個のタスク中6個をクリアし、3位に輝きました。また、革新性・有用性・汎用性に優れた車いすの制作チームに贈られる「Jury賞」の同時受賞という快挙も達成しました。鄭先生は「実用化をめざす中で、小さいながらも馬力のあるものを学生たちが試行錯誤して開発したことが、3位入賞と「Jury賞」受賞という結果につながりました！この結果はチーム全員の努力の賜物です」と喜びと語りました。



©2024 ETH Zurich / Cybathlon / Nicola Pittaro ©2024 ETH Zurich / Cybathlon / Alessandro Della Bella

## 02 東映株式会社ツークン研究所との 産学連携「電ツークンプロジェクト」 WebCMプレ発表会開催

2月8日(土)、産学連携プロジェクト「電ツークンプロジェクト」WebCMプレ発表会が開催されました。本学と東映株式会社ツークン研究所はWebCM制作において産学連携の協定を締結しており、当日は東映株式会社ツークン研究所所属で本学の卒業生である市田俊介さんと制作にかかわった学生、教員によるトークショーを行いました。市田さんは「在学時代はやりたことをやらせてもらった。大阪電気通信大学はやりたいことができる大学」と自分の学生時代を振り返りました。デジタルゲーム学科4年 椎葉遙さんは「とても貴重な体験をすることができた」と、今回のプロジェクトが有意義だったと語りました。WebCMは3月末に完成。本学公式YouTubeなどで公開されています。ぜひご覧ください。



WebCMは  
こちらから



## 03 2024年度 学位授与式

3月21日(金)、2024年度学位授与式を四條畷キャンパスのコナミホールで行い、1,213人(学士:1,137人、修士:73人、博士:3人)の学生に学位記を授与しました。スーツや晴れ姿に身を包んだ卒業生たちは、晴れやかな表情で学び舎を巣立っていきました。



## 04 女子バスケットボール部が、全勝優勝で 関西大学女子バスケットボールリーグ 2部リーグに昇格

部員が少なく、1人も欠けることができない状況で全勝優勝を果たし、山本来夢さん(医療健康科学部健康スポーツ学科2年)がリーグ優秀選手賞に輝きました。次期キャプテンでもある山本さんは「楽しみつつも、勝ちにこだわり、少ない人数でも勝てるようにチーム力を上げ、2部リーグでもしっかりと勝ちにいきたいです」と決意を新たにしました。また、来シーズンは1・2年生が主体のチームとなるため「自分がしっかりと引っ張りつつも、仲良く、学年に関係なく何でも言えて、話せるチームにしたい」と抱負を語りました。



その他の新着情報は  
こちらから



## 05 2025年度 入学式

4月2日(水)、2025年度の大学・大学院入学式を寝屋川市市民会館 大ホールで行い、1,488人の新入生がキャンパスの門をくぐりました。式典では塩田邦成学長による告辞と大石利光理事長の祝辞が贈られました。新入生の皆さんが、充実した学生生活を送られることを願っています。



総合情報学部 情報学科 准教授  
大学院 総合情報学研究科  
コンピュータサイエンスコース 准教授  
**中原 匡哉**  
NAKAHARA Masaya

総合情報学部 情報学科  
データサイエンス研究室

ドローンを使って不審者を自動検知する屋内警備や、城などの文化遺産をスマートフォンで撮影した写真から3D化して設計図面を自動生成するなど、身のまわりの困ったことを解決する技術を研究しています。



情報メディアを使った  
サービスの社会実装に挑戦

大学院 総合情報学研究科  
コンピュータサイエンスコース 1年  
小林 満里奈さん

文化遺産の3D化の研究が  
学会で奨励賞を受賞!

歴史的建造物を後世に残したいという思いから、文化遺産をデジタル化し、図面の自動生成を行う研究に取り組んでいます。その成果を情報処理学会で発表。奨励賞をいただき自信にもつながりました。



大学院 総合情報学研究科  
コンピュータサイエンスコース 2年  
山下 翔太さん

AIスキルを高めながら、  
社会に活かせる研究ができる!

屋内を巡回するドローンが不審者を自動で検知、その映像をAIを用いて判別しやすく自動調整する屋内警備システムの研究をしています。社会実装につながる研究に日々やりがいを感じています。



AIやセンサ技術を活用したり、ロボットをつくりたりと、すでにあるアルゴリズムを組み合わせることで社会実装できる研究に取り組んでいます

ドローンを使って夜間に撮影した映像をAIで昼間のように自動変換するなど、多彩なデジタル技術を駆使して安心安全の屋内警備を!

社会で役立つ技術を実践的にするために、研究対象を深く知り、どうすれば世の中に役立つかを意識することが大事!





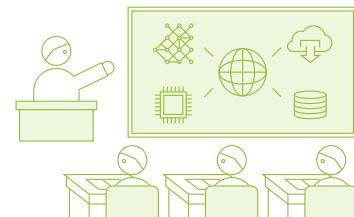
## デジタル社会で求められる個性的な学園へ 2026年4月入学生から新コースを導入

大阪電気通信大学高等学校では、2026年度の入学生から、新しい体制で高校教育を推進していきます。今回の改革では、本校の強みである“特徴あるICT教育”を今まで以上に強化。「文理融合型」をキーワードに、4年制大学への進学を今まで以上に強化していきます。また、放課後の時間をDentsu Self Produce Time(DSPTime)とし、学科やコースの枠にとらわれず、部活など課外活動や資格取得にチャレンジできる体制にしていきます。こうした改革で、生徒たちが、自由に、自発的に、“学ぶことの楽しさ”を見出し、体験することをサポート。デジタル社会で求められる個性的な学園へと改革します。

### POINT 01

#### 「強み」である“特徴あるICT教育”を強化し、 4年制大学への進学をさらに強化

- アドバンスコースおよび工学特進コースの学びを大きく後押し
- 1年生で『デジタルワールド基礎』(1単位)を導入
  - 国公立・有名私立大学への進学を見据えたカリキュラムでアドバンスコースの募集をスタート

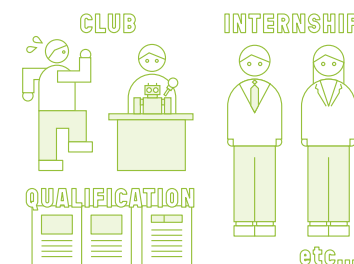


### POINT 02

#### 『Dentsu Self Produce Time(DSPTime)』 生徒の自主的な活動を応援!

- 部活動を応援
- 長期休業期間中の進学対策を応援
- 資格取得を応援
- インターンシップを応援
- 学びを応援(補習)

など



### POINT 03

#### 生徒のアウトプットを引き出す 『総合的な探究の時間』を充実

大阪電気通信大学と連携した「総合的な探究」を行い、生徒たちの「主体的な取り組み」を育みます!



## 2学科、9コースへ

### 普通科 [それぞれが特色豊かに]

| 1年生       | 2・3年生           |
|-----------|-----------------|
| アドバンスコース  | →               |
| 進学探求コース   | →               |
|           | ゲーム&メディアデザインコース |
| 健康スポーツコース | →               |

### 工学科 [2年次より、各専門コースに]

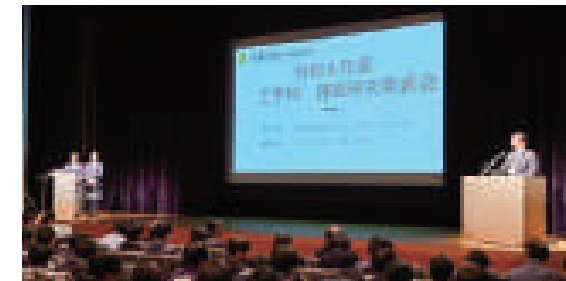
| 1年生     | 2・3年生        |
|---------|--------------|
| 工学特進コース | →            |
| 工学連携コース | ロボット開発コース    |
|         | デジタルデザインコース  |
|         | AI・情報活用コース   |
|         | デジタルゲーム開発コース |

# NEWS & TOPICS

HIGH SCHOOL

## 01 令和6年度 工学科 課題研究発表会が 開催されました

1月22日(水)、守口文化センターエナジーホールにて令和6年度工学科の課題研究発表会を行いました。発表会は、毎年3年生が1年間かけて自分の興味のあるテーマについて研究し、その成果を発表する授業「課題研究」の集大成として開催されています。発表では、各テーマの代表生徒が登場し、個性あふれる12の研究テーマを発表。科学や社会問題、AIやゲーム制作に関するものなど多岐にわたり、会場の生徒たちは真剣に耳を傾けていました。



## 02 第2回 NASEF JAPAN 全日本高校eスポーツ選手権 西日本ブロック大会で準優勝

第2回 NASEF JAPAN 全日本高校eスポーツ選手権において、eスポーツ部がリーグ・オブ・レジェンド部門西日本全日制ブロックで準優勝し、全国4位に入賞しました。大会には、全国の全日制高校から91チームの参加があり、東日本ブロックと西日本ブロックに分かれて熱戦が繰り広げられました。本校eスポーツ部からは4チームが出場し、そのうち2チームが全国でベスト8に入る大健闘でした。



## 03 2024年度 卒業式

2月20日(木)、2024年度卒業式を大阪電気通信大学高等学校の体育館で行い、普通科・工学科合わせて413人が卒業しました。卒業生の皆さん、ご卒業おめでとうございます。本校で学んだことを活かし、今後さらにご活躍されることを期待しています。



## 04 山形大学のSEPS※に参加した 2年生7名が修了証書を 授与されました

SEPSでは、所定のカリキュラムを学び、成績を修めた受講生に対して修了証書が授与されます。参加した2年生7名は2つのチームに分かれテーマに沿って課題に挑戦。発表会のプレゼンでは、「突然の雨でも安心。洗濯物見守りシステム」に取り組んだチームが高い評価を得た他、参加した7名全員が見事修了証書を授与されました。なお本年度は、大阪府からは本校のみが参加しています。

※スーパーエンジニアプログラミングスクールの略



## 05 2025年度 入学式

4月8日(火)、2025年度入学式を大阪電気通信大学高等学校の体育館で行い、普通科・工学科合わせて373人が入学しました。3年間の高校生活でさまざまな経験をし、たくましく成長されることと思います。皆さんが充実した、有意義な高校生活を過ごされるよう願っています。



その他の新着情報は  
こちらから







## UNIVERSITY

### プログラミング研究会

**DATA** | 部員 | 29人  
| 活動日 | 授業のある日：放課後15:00頃から20:00頃まで

#### 京阪電車「寝屋川市」駅から発車する 電車の運行情報掲示板を開発 プログラミングでできる楽しい発想は無量大

プログラミング研究会の学生が開発した「京阪電車運行掲示板」は、電車が発車する時刻とどのくらいの早さで歩けば間に合うかを表示した点が、学生ならではの視点で感覚的な情報を提供してくれるとX上で話題に。この拡散により「プログラミングに日々の体験的なニーズを組み込むことで、社会課題を解決する」ヒントを示しました。その影響は幅広く、このニュースを見て入学前に研究会入部を決めた高校生。触発されて、学校利用者限定の「バス・鉄道運行状況表示サイト」を独自に開発した関東の高校生たち。また、制作者2人自身も、Xでの質問に回答する経験を通して「モノをつくって終わりではない、モノづくりの素晴らしさ」を実感していると話しています。そんな研究会は普段、授業のある日はほぼ毎日部室に集まり、自主企画で進めているプロジェクトに分かれて活動しています。その中には「時間割をわかりやすくする」「窓口に行かなくても忘れものが画像確認できる」「部活の会計・出納管理」などがあり、まさに“あったら便利”なテーマをミッションにしています。「プログラミングが好きだから、好きなことについて話せる場があって、好きなことを共有できる仲間がいる!というのがうれしくて入部した」という言葉通り、研究会には自由で楽しい雰囲気があふれています。

部長



中野 涼士さん  
情報通信工学部 情報工学科 3年

#### 自由で楽しい雰囲気のプロジェク活動 興味のある人はぜひ参加して

学年に関係なく、楽しく活動できる研究会でありたいと思っています。普段、20時、21時まで夢中になって活動していますが、長期休暇の時はオンラインを使ってプロジェクトの完成をめざしています。新1年生を楽しく迎えるため、今はその準備中。プログラミングに特別詳しくなくても、プロジェクトなどに興味のある人に参加してほしいな、と思っています。ゲーム制作は毎年コミックマーケットに出展していて、目下の課題はデータの保存。独自サーバーが確保できるようになりたいです。

MECHATRONICS

## HIGH SCHOOL

### メカトロニクス部

**DATA** | 部員 | 21人  
| 活動日 | 平日週5日：放課後から18:30、授業のある土曜日：放課後から17:00まで

#### 個性あふれる部員みんなで仲良く活動 全国大会常連校として今年も上位入賞を狙う

『ロボカップジュニア』のレスキューチャレンジに出場するため、日々ロボットシステムの制作に取り組んでいます。全国大会出場常連校として、先日行われた関西ブロック大会では、レスキューライン部門で準優勝と3位に入賞。またレスキューメイズ部門では優勝。3チームが全国大会への出場権を獲得しました。目標は全国大会優勝、世界大会への出場です。大会で勝つことだけでなく、将来技術者として働く際に必要な考え方や心構えなども学んでいくことを意識しています。部活では、授業だけでは学べない技術や、応用理論をロボットに実装する術を、先輩や顧問、さらに大阪電気通信大学自由工房の指導教員からも吸収しています。顧問の角樋大地先生は「経験を通して考え方を学ぶような、良い失敗をたくさんしてほしい!」という思いで指導にあたっています。また白木隆弘先生は「先輩から後輩へと技術を引き継いでいるので、他校よりは強いチームだと自負しています」と、歴代部員たちがつないできた技術に信頼を寄せています。部員は個性的でバラエティ豊か。恒例の合宿では、毎年たこ焼きパーティーやクリスマスパーティーを開催し、部活全体の雰囲気づくりを重視していて、部員みんなが本当に仲良く活動しています。全国大会優勝に向け応援をよろしくお願いします。

部長



大場 悠暉さん  
工学科 ロボット機械コース 3年

#### 授業だけでは学べない技術や理論を実装 和気あいあいとチャレンジを重ねています

部員は本当に個性が豊かで、仲も良いため、お互いに意見を出し合いながら楽しく活動しています。大会に出場する時は、1チーム3人。プログラム・機体・電装を3人で分担するため、普段の活動もチームごとに機体を整備し、作業をしています。チームはつながりが大事なので、クラスが同じとか、趣味が同じというように気の合う子で構成されています。先輩から引き継いだ技術だけでなく「楽しむ時と作業をする時のメリハリをつけて」という言葉もつないでいきたいです。

PROGRAMMING





新任教職員のご紹介

2025年4月1日付

大学教員



永野 佳孝  
情報通信工学部  
情報工学科  
教授



野竹 孝志  
情報通信工学部  
通信工学科  
教授



坂口 武司  
建築・デザイン学部  
建築・デザイン学科  
教授



守谷 幸治  
建築・デザイン学部  
建築・デザイン学科  
教授



松浦 美苗  
健康情報学部  
健康情報学科  
任期付特別任用教員(講師)

2025年4月1日付

大学教員



廣光 佑哉  
健康情報学部  
健康情報学科  
任期付特別任用教員(講師)



長島 和平  
メディアコミュニケーションセンター  
任期付特別任用教員(講師)

2025年4月1日付

大学職員



小林 敬和  
法人事務局  
広報部  
広報課  
専任職員



野口 智広  
大学事務局  
学事部  
学事課  
専任職員

2025年4月1日付

高等学校



荻田 廣樹  
常勤講師(数学)



田中 菜月  
常勤講師(理科)



諏訪 聡  
常勤講師(国語)



八木 円香  
常勤講師(工業)

2025年度 主な役職者

理事・監事

|     |                                                                                 |                                                                                                                                 |                                                                                                          |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 理事長 | 大石 利光(前大阪電気通信大学 学長)                                                             |                                                                                                                                 |                                                                                                          |
| 理事  | 塩田 邦成(大学学長)<br>麻野 克己(高等学校校長)<br>田尻 実(法人事務局長、広報部長)<br>寺西 正光(大学事務局長)<br>兼宗 進(副学長) | 渡部 隆志(副学長)<br>赤滝 久美(健康情報学部 健康情報学科 理学療法学専攻 教授)<br>谷 嘉久(経営戦略室長、財務部長)<br>横山 元一(大阪電気通信大学高等学校同窓会 会長)<br>三宅 一宏(一般社団法人大阪電気通信大学友電会 副会長) | 加藤 好文(京阪ホールディングス 代表取締役会長 CEO)<br>観野 福太郎(NPOビジネス・サポート 理事長)<br>都倉 信樹(元大阪電気通信大学 学長)<br>山口 重之(元京都工芸繊維大学 副学長) |
| 監事  | 木村 安壽(木村公認会計士事務所 所長)                                                            | 松宮 徹(元新日本製鐵 フェロー)                                                                                                               |                                                                                                          |

大学

|                         |       |                         |       |
|-------------------------|-------|-------------------------|-------|
| 学長                      | 塩田 邦成 | 学務部事務部長                 | 早野 秀樹 |
| 副学長(寝屋川、教学、情報教育・情報化 担当) | 兼宗 進  | 教育開発推進センター長             | 早坂 昇  |
| 副学長(四條畷、国際分野 担当)        | 渡部 隆志 | 総合学生支援センター長             | 平沼 博将 |
| 学長補佐                    | 松浦 秀治 | 実験センター長                 | 溝井 浩  |
| 学長企画室長                  | 新川 拓也 | キャリアセンター部長              | 土田 修  |
| 工学部長                    | 入部 正継 | 入学センター部長                | 中田 亮生 |
| 情報通信工学部長                | 小森 政嗣 | 入学センター副部長               | 中井 聖  |
| 建築・デザイン学部長              | 上善 恒雄 | 図書館長                    | 来海 暁  |
| 医療健康科学部長／健康情報学部長        | 太田 暁美 | 国際交流センター長               | 金村 仁  |
| 総合情報学部長                 | 大西 克彦 | 国際交流センター副センター長          | 南津 佳広 |
| 共通教育機構長                 | 原田 融  | メディアコミュニケーションセンター長      | 石塚 丈晴 |
| 工学研究科長                  | 榎本 博行 | メディアコミュニケーションセンター副センター長 | 中村 英夫 |
| 医療福祉工学研究科長              | 藤川 智彦 | エレクトロニクス基礎研究所長          | 湯口 宜明 |
| 総合情報学研究科長               | 魚井 宏高 | メカトロニクス基礎研究所長           | 海老原 聡 |
| 大学事務局長                  | 寺西 正光 | 情報学研究科長                 | 越後 富夫 |
| 学事部長                    | 岩村 真吾 | 先端マルチメディア合同研究所長         | 寺山 直哉 |
| 四條畷事務部長                 | 不破 信勝 | 研究連携推進センター長             | 阿南 景子 |
| 学務部長                    | 溝井 浩  | 地域連携・リカレント推進センター長       | 伊藤 義道 |
| 学務部副部長                  | 早坂 昇  | ICT社会教育センター長代理          | 兼宗 進  |

※2025年4月1日現在

高等学校

|        |        |
|--------|--------|
| 校長     | 麻野 克己  |
| 教頭     | 松原 健太郎 |
| 教頭     | 唐原 太   |
| 事務長    | 小谷 高秋  |
| 教務部長   | 内田 悟   |
| 生活指導部長 | 坂本 豊   |
| 進路指導部長 | 岡村 穂高  |
| 入試部長   | 太尾 智典  |
| 工学科長   | 仁木 智晶  |

法人

|        |       |
|--------|-------|
| 法人事務局長 | 田尻 実  |
| 経営戦略室長 | 谷 嘉久  |
| 総務部長   | 渡邊 堅一 |
| 財務部長   | 谷 嘉久  |
| 広報部長   | 田尻 実  |

一般・継続募金寄付者芳名録 (敬称略・五十音順)

一般・継続募金は、皆さまからの温かいご支援を受け、2024年9月1日から2025年3月31日までの寄付件数は142件、寄付総額は1,771,000円となりました。皆さまの温かいご理解とご協力に感謝し、厚く御礼を申し上げます。一般・継続募金へご寄付いただいた皆さまへ感謝の意を込め、ご芳名を掲載させていただきます。ご芳名は、2024年9月1日から2025年3月31日までにご寄付をいただきました方(個人・団体)を掲載しました。

寄付金に関するお問い合わせ先

法人事務局 総務部 校友課 | Tel.072-824-1131(代) Fax.072-824-1141  
E-mail bokin@osakac.ac.jp

※2025年4月に校友課が設置されました。卒業生の方や寄付金についてのお問い合わせは校友課にご連絡いただきますようお願いいたします。

|    |                                                                      |                                                                      |                                                                   |                                                                       |                                                                     |
|----|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| 個人 | 東 尚子<br>王 少鋒<br>川口 雅之<br>黒沼 ヘンスン<br>寺西 正光<br>原田 雅世<br>前田 直樹<br>三宅 一宏 | 茨木 陽光<br>大久保 秀生<br>北田 由博<br>香西 一樹<br>中井 勝也<br>伏本 和人<br>増田 広大<br>森 智海 | 岩野 敬一<br>大西 海人<br>木原 満<br>小林 仁<br>中村 文俊<br>藤田 玄<br>松浦 秀治<br>山崎 敏之 | 岩村 真吾<br>大平 富義<br>木村 安寿<br>塩田 邦成<br>野口 慎司<br>不破 信勝<br>松原 健太郎<br>タ永 智子 | 植田 一正<br>上川 直紀<br>工藤 裕久<br>柴垣 佳明<br>早野 秀樹<br>堀内 定夫<br>萬代 武史<br>吉川 茂 |
| 団体 | 株式会社クリーンコーポレーション 大阪電気通信大学高等学校後援会                                     |                                                                      |                                                                   |                                                                       |                                                                     |

・ご芳名は、五十音順に記載いたしました。  
・お名前公表を希望されない方につきましては掲載しておりません。  
・お気づきの点がございましたら、恐れ入りますが、問い合わせ先までご連絡いただきますようお願いいたします。

大阪電気通信大学高校ラグビー部への寄贈

大阪電気通信大学高等学校ラグビー部は、部員36名で単独チームとして試合に出場しています。学年を越えたつながりを大切にしながら、日々練習に励んでおり、目標は予選リーグ突破、打倒Cシード校です。今回ラグビー部保護者の皆さまより、トレーニング用具一式が寄贈され、日々の練習に大きく役立っています。



学園報「つなぐPLUS」  
VOL.348  
アンケートのお願い

皆さまの声を誌面に反映すべく、学園報のアンケートを行っております。数分程度でご回答いただけるアンケートになっておりますので、ご協力いただきますようお願い申し上げます。

【回答期限】  
2025年6月30日(月)

【回答先】  
<https://forms.gle/2kb7ic82qwHmzXNf7>







## 阿南 景子 | ANAMI Keiko

所属部署 工学部 機械工学科 教授  
大学院 工学研究科 制御機械工学コース 教授

研究テーマ 水理構造物の流体関連振動  
空調用圧縮機の最適設計

学位など 博士(工学) 大阪電気通信大学

## 阿南教授の PRIVATE LIFE

城の石垣に興味があり、時間があるときによく見に行きます。その美しさはもちろん、石の積み方や勾配など、技術の高さに感心して見入ってしまいます。

## 機械の振動メカニズムを明らかにして、人々の安全や快適さを守る

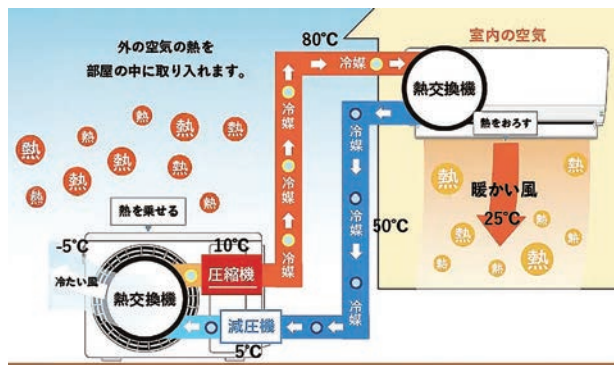
エンジンや洗濯機など、機械が動くとき必ず振動が発生します。この振動は機械の破損や性能の低下を引き起こすだけでなく、人に不快感を与えることもあります。そのため、振動の原因を明らかにし、その発生を抑えることは、機械の高効率化や高性能化、安全性確保における重要な課題となっています。阿南教授は、水や空気の流れと関連して起こる振動現象やエアコン用圧縮機の高効率化の研究を進めています。

モデル実験(崩壊した水門の1/13スケール)

100トンもある巨大水門が破壊される!?  
振動による崩壊メカニズムを解明

1995年、アメリカのあるダムで、放流のために100トンもある巨大な鉄製の水門を開けたところ、それが突然崩壊するという事故が発生しました。阿南教授は、この水門の崩壊事故には振動が関係していることを突き止め、その原因とメカニズムを解明しました。この事故は、巨大な水圧を支えるせき板の流水方向の曲げ振動と、扉の巻き上げワイヤーがばねのように働くことで発生する上下方向の振動が、偶然同じ周期で重なったときに共振現象を引き起こし、その結果発生したのです。阿南教授は、この水門崩壊のメカニズムをふまえ、二度と同じような事故を引き起こさないよう、安全な水門について研究しています。

エアコンにおける熱交換(ヒートポンプ)

環境負荷の小さい冷媒でも  
エアコンの効率を上げるには!?

阿南教授は、私たちの生活に欠かせないエアコンの心臓部、圧縮機の研究も行っています。圧縮機の中には、「固定スクロール」と「旋回スクロール」という2つの部品が組み込まれています。旋回スクロールが回転することで、内部の空間を徐々に小さくし、冷媒を圧縮する仕組みです。この方式には振動が少なく、静かで効率が高いという特徴があります。現在、社会全体が環境に配慮した持続可能な方向に進んでおり、使用される冷媒は、より環境負荷の小さいものに切り替わっていきます。阿南教授は、渦巻部品の摩擦や振動を極限まで減らして、圧縮機の効率を上げるため、最適な材質の選定や部品の形状の改良など、地道な研究を続けています。

THE  
POTENTIAL

この研究から広がる  
こんな未来

## 環境が変わることで、想定外の現象が！モノづくりならではの答えとは

アメリカでダム水門の破壊が起こった当初、研究者たちは「なぜそんな現象が起こるのか？」と首をひねりました。機械工学は人々の暮らしの安全を守り、便利さ・快適さを与えるさまざまな技術を生み出してきました。一方で、こうした新技術が想定外の危険をともなっている場合もあります。そのリスクを回避し、さらなる新技術へと応用していくのが機械工学の役目とも言えます。地球温暖化や気候変動など、人類が抱える数々の問題に、モノづくりの技術がどんな答えを出してゆくのか。これからの機械工学に期待が高まります。