

ななかまど

NANAKAMADO

Hokkaido Information University Magazine

Volume 85

Published on March 20, 2026

Connections



特集

つながりが育む力



株式会社インプルによる

本学初の企業連携講座開講

巡りめぐる、

育まれたつながり

学生たちと大学とのつながりは4年間では終わりません。在学中の限られた時間の中で、学生たちは講義や演習、そして様々な出会いを通じて、学びの“受け手”として日々成長を遂げます。そして卒業後、それぞれの道を歩みはじめたかつての学生たちは、今度は大学と社会をつなぐ重要な架け橋となり、自らの経験や知見を在学生の成長に還元する“贈り手・支え手”として、母校に戻ってきてくれるのです。

今回、この「学びの循環」を体現する事例として、本学と株式会社インプル、そして卒業生とのつながりから生まれた、本学初となる「企業連携講座」の実現についてご紹介します。

大学と企業がつながり、 学生へとつながる

2022年、学内で行ったイベントに株式会社インプルの役員(当時)をお招きしたことから、本学と会社の交流は始まりました。そのイベントは、学生たちの視野拡大を目的として、様々な業界で活躍されている方による講話と学生交流を行うもので、当時3年生であった本学OBの鎌田 祥伍かまだ しょうごさん(2023年度卒)も参加していました。鎌田さんはこのイベントがきっかけで株式会社インプルを知り、2024年4月に本学出身者として初めて、同社の社員になりました。

株式会社インプルと本学との交流はその後も続き、2025年には同社で開催された起業実践プログラム「リーン・ローンチパッドプログラム(略称:LLP)」に本学学生・卒業生が参加するなど、学生の成長の機会を提供いただきました。

企業連携講座の実現 ～そしてつながりは続く～

2025年、鎌田さんの在学時代の恩師 安田 光孝やすだ みつたか教授(情報メディア学科)は、かねてから、学生が現役エンジニアから直接、実践的なフロントエンドコーディングを教わる機会を作りたいと考えていました。そんな折、ある宴席で鎌田さんにふとそのことを相談したところ、鎌田さんはすぐに会社に掛け合い、本学初の企業連携講座が実現することになりました。

講師には鎌田さんが抜擢され、日々現場の最前線でエンジニアとして研鑽を重ねる中で得た知見や技術を背景に、リアルに役立つコーディング術を教えてくださいました。参加した学生たちからは「ちょっと難しかったけれど、内容はとても役立つものでよかった」「ずっと勉強したいと思っていて、今回が踏み出す



KAMADA Shogo



株式会社インプル
かまだ しょうご
鎌田 祥伍 さん

OB・OGが、その社会経験をもっと在学生たちに還元してくれたらよいと思っています。

学生時代に抱えていた些細なひっかかりや、今習っていることが将来どう役立つのかという素朴な疑問に対して、社会人として現場を経験したからこそ答えられることもあるはずです。

ぜひ、皆さんの方から大学や先生、学生にアプローチしてほしいです。

2023年度卒業生。2024年度に株式会社インプルに本学から初めて入社した。現場での活躍が評価され、以降の同社への本学出身者採用の礎を作る。

大学1年生の時、講義で安田教授と出会ったことをきっかけとしてWebコーディング(フロントエンド)沼にどっぷりと浸かり、人生の方向性が定まることとなった。

在学時代はアントレプレナーシップセンターに所属し、リーダーとして、学生たちが自ら企画し運営するという、現在の同センターの流れを作った。

趣味は木工細工とWebコーディング。

株式会社インプルとは？

札幌市に本社を置くIT企業。

アプリ・Webシステム開発を中心に事業展開し、特にフロントエンド分野で多くの実績と経験を持つ。若手エンジニアの育成や教育連携にも注力し、本学卒業生も多数活躍中。

フロントエンドって何？

Webサイトやアプリの中で、ユーザーが「実際に見て・触って・操作する」部分のこと。

フロントエンドのうち、最新の技術とトレンドを取り入れた開発手法を「モダンフロントエンド」と呼ぶ。

実践的なフロントエンドコーディングを教えてもらう機会を何とか作りたいと考え、カマディ(当時からのお名前)にお願いしました！



機会になった」といった感想が寄せられました。このような貴重な機会をご提供いただいた株式会社インプル様、そして講師を担当くださった鎌田さんに、この場をお借りして御礼申し上げます。ありがとうございました。

今回の企業連携講座を皮切りに、本学では企業やOB・OGとの連携教育プログラムをさらに広げていきたいと考えています。協力いただける企業様、OB・OGの皆様がいらっしゃいましたら、ぜひお声がけください。

問い合わせ先 北海道情報大学 TEL:011-385-4411(代表)



株式会社HBA × 北海道大学 × 北海道情報大学

HACK FOR IMPACT

2月17日(火)に株式会社HBA本社にて、ハッカソン※イベントが開催されました。株式会社HBAの最前線で活躍するエンジニアがサポートに入り、学生たちはアイデア創出やプロトタイプ制作に取り組みました。北海道情報大学からは16名、本学グループ校の北海道情報専門学校からは5名、北海道大学からは18名の学生が参加し、他大学の学生や企業の方と交流できる貴重な機会となりました。 ※ハッカソン: チームでアイデアを出し合い、期間内に開発した成果を競い合うイベント

HBAは「社会課題解決企業」として、学生を対象に最新のITに触れながら身近な社会課題の解決アイデアを考えるワークショップを実施しています。

今回、北海道情報大学の皆さんにHBAの技術やリソースを知ってもらい、社会課題を考える機会として本イベントを開催しました。当日は皆さんの熱意ある発表や積極的な姿勢に、私たちも刺激を受けました。

今後も新たな学びや交流の場を提供していきますので、ぜひご参加ください。



株式会社HBA



相談しながらプロトタイプを作成している様子



当日の会場の様子

私たちが大切にしているのは、社会との「つながり」から生まれる実践的な学びです。

今回のハッカソンは、地域の課題にITでどう挑むか、チームでアイデアを形にするプロセスを体験する場です。企業の皆さんと共に考え、行動するリアルな経験は、教室では得られない大きな成長につながります。

開催にあたりご尽力いただいた関係者の皆様に深く感謝いたします。今後も多様な関わりの中で、未来を創る教育を進めていきます。

アントレプレナーシップ
センター長
ちかざわ じゅん
近澤 潤 講師

参加者の声

ゼミの先生のご紹介で参加し、社会問題とITを組み合わせ楽しく発想できました。

他大学の方の問題の捉え方やプロトタイプからの新発見がとても勉強になり、今後の考え方の基盤にしていきたいです。

情報メディア学科2年
ふじまき ゆう
藤巻 悠羽さん

参加者の声

他の参加者が情熱的でいい刺激になりました。

他の人のアイデアを深く知れるのがハッカソンのいいところで、今行っている起業準備の良いモチベーションにもなりました!

システム情報学科1年
にしかわ おうすけ
西川 桜輔さん

参加者の声

北海道大学の方と新しいビジネスを考える中で、社会課題の現状やAIがどこまで進化しているのかを学ぶことができ、思いがけない収穫も多く、視野が広がり充実した一日でした!

システム情報学科2年
つたばやし ひまり
髙林 暖さん

TOKACHI DRONE VISION MEETING



教育 × 地域 × 産業

TOKACHI DRONE VISION MEETING

北海道情報大学アントレプレナーシップセンターが主催となり、1月30日(金)白樺学園高等学校、1月31日(土)には芽室町にて、芽室町教育委員会協力のもと中高生及び地域の方々対象にそれぞれワークショップを実施しました。ドローン×地域課題をテーマに、ドローン活用をふまえて10年後の未来にむけたアイデアソンが主な内容です。当日はドローンのデモ体験や事例紹介を含め、本学の教員や学生もサポートに入り、アイデア発想とその発表を各グループごとに行い、活発な交流が行われました。



ドローンの用途や種類の説明を受け、理解を深めました



ドローンからどのような値がとれるのかモニターを確認



グループに分かれてアイデアを考え、発表を行います

年齢の近い大学生の皆さんと直接関わる機会は、生徒にとって大きな刺激となったはず。進学後の学びや将来像を具体的にイメージするきっかけとなり、普段の授業では見られないような表情や積極的な発言が多く見られ、生徒一人ひとりの主体性が引き出されている様子が印象的でした。本校が取り組む「地域探究」とも接続する学びとなり、高校と大学がつながることで、探究の視野がより広がる一日となりました。

今後も、大学や企業と連携しながら、生徒が社会と接続する学びを推進していきます。

はた ようすけ
白樺学園高等学校 秦 洋輔 教諭

地元は池田町ですが、私の育った母校及び地域で本イベントを実施できたことが大変嬉しいです。ご協力いただいたすべての関係者に感謝しかありません。子ども、大人関係なく知識を共有し、互いに学びながら工夫を重ねることはとても素敵だと思います。一つのきっかけ(機会)はその人にとって一生もので、もしかすると転機に繋がることもあります。

今後は十勝にとどまらず、他地域や多くの人々とつながりながら、より大きな機会づくりに挑戦していきます。

やえはら ふみたか
北海道情報大学 広報課 八重原 史貴 (白樺学園高等学校 卒業生)

参加者の声

課題解決のアイデアを考えることは大変だったのですが、その分新しい考えも思いつくことができたのでいい機会になりました。

参加者の声

普段体験できないドローン操作や普段考えないアイデアを考えたることがとても新鮮だったので、参加して良かったです。

アントレプレナーシップ×高校生向けワークショップ 2025 活動実績

- 【札幌平岸高等学校】 高校生スキルアップワークショップ (発想編)
- 【室蘭東翔高等学校】 アイデアをカタチにする授業 ～探究テーマ設定～
- 【岩見沢緑陵高等学校】 プロトタイプングワークショップ ～Figmaでアプリデザイン～

高校生向け講義・ワークショップ大募集!

ご要望にあわせて講義やワークショップを実施することも可能です。
まずはご相談だけでもお問い合わせください。

問い合わせ先

アントレプレナーシップセンター
enpre@do-johodai.ac.jp



2025年10月11日(土)～12日(日)、「疾風怒濤」をテーマに第37回蒼天祭が開催されました。数年ぶりのゲストライブや毎年恒例のBINGO、蒼天大花火などたくさんの企画が開催された2日間。約2,600人の方に来場いただき、過去最高の来場者数となりました。

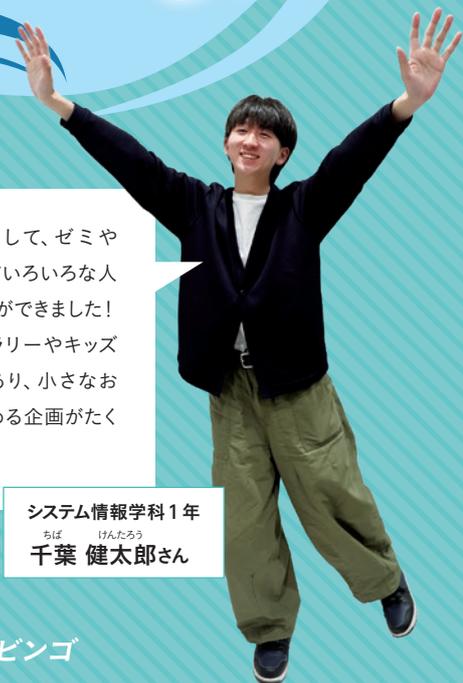
疾風怒濤



Ennichi 縁日

出展部として、ゼミやサークルなどいろいろな人と関わることができました！
スタンプラリーやキッズスペースもあり、小さなお子様も楽しめる企画がたくさんです！

システム情報学科1年
ちば けんたろう
千葉 健太郎さん



BINGO ビンゴ

初めて参加する大学祭。大変なこともありましたが、先輩たちにいろいろと教わりながら準備を進めました。
来年度は装飾部長として、来場者の皆様楽しんでいただけるようにがんばります！

情報メディア学科1年
まえかわ しゅうな
前川 柊那さん



Stall 出店

学生実行委員会にとって最大のイベントである「蒼天祭」。

来場者の方楽しんでもらえる2日間をつくるため、企画立案から当日の運営まで、多くの学生が関わっています。

今回は、蒼天祭を支えてきた前委員長 今野 楓眞さん(情報メディア学科3年)と、新たに委員会を率いる委員長 廣田 陽莉さん(システム情報学科2年)、副委員長 村岡 幸紘さん(システム情報学科2年)にインタビュー。実行委員会の活動を通して感じたつながりやその想いについてお話を伺いました。



——今年度の蒼天祭は、来場者数も過去最高と大盛況だったそうですね。実行委員会としても準備が大変だったと思うのですが、いかがでしたか？

今野 そうですね。今年度は数年ぶりのゲストライブや、新企画のカラオケ大会など、多くの挑戦がありました。実行委員会のメンバーの人数も多く、委員長というまとめる立場としては、僕自身、固い雰囲気あまり好きではないので、会議ではできるだけ話しやすい雰囲気をつくり、「みんなが仕事をしやすい環境を整えること」を心がけていました。

村岡 今年度は企画部長として、ゲストライブなど未知のことが多く、正直戸惑う場面もありました。でも、委員長がみんなを見守りながらもしっかりとリーダーシップを発揮していて、とても頼れる存在でした。

廣田 今年度は出展部として、ゼミやサークルなどの出展に関わる役割を担当していました。出展数も多く、調整など大変なこともたくさんありましたが、私は委員長より、副委員長に相談することが多かったです(笑)

今野 副委員長には、僕自身もとても助けられていました。約90名近くいる実行委員会のメンバーをまとめるのは簡単なことではありませんでしたが、困ったときには僕を支えてくれる存在でした。



ひろた あかり
廣田 陽莉さん

——なるほど。委員長や副委員長同士が支えながら、実行委員会全体をまとめたんですね。

ちなみに、3人はどのようなきっかけで実行委員会に入り、実際に活動を通してどのような思いを持ちましたか？

今野 僕は大学に入学するまで、これといってやりたいことがあるわけもなく、なんとなく過ごしてきました。でも自分の意思で何かに挑戦したいという思いで実行委員会に入って、様々なことを経験しました。委員長になったのも、その気持ちからです。「やってみないとわからない。失敗してなんぼ」が信条なので、委員長になってからもみんなには細かいことを考えすぎずにどんどん挑戦させるようにしていました。学生時代はたくさん失敗してよいと思いますし、実行委員会にはそれができるチャンスがたくさんあると思います。最終的には失敗しても学生サポートセンターの職員さんがどうにかしてくれるだろう、という思いも少しあったのはここだけの話にしてください(笑)

廣田 私は2年生から実行委員会に入ったので、学年は上でしたが実行

特別インタビュー 学生実行委員会

つながりと挑戦。

——やらない人生より、やる人生のほうが楽しい——

委員会の仕事はすべてが初めてのことばかりで、他のメンバーに聞いたり自分で調べたりしながら活動していました。わからないことも多く大変でしたが、「やらない人生より、やる人生のほうが楽しい」と思っているので、委員長にも挑戦しようと思いました。

村岡 僕は友達に誘われてなんとなく入ったのがきっかけです(笑)ただ、活動をしていく中で、関わってくれたみんなを楽しませたいという思いが強くなりました。みんなに楽しんでもらうためには、まず自分が楽しもう、というのが僕の信条です。

——今野さんは今年度で委員会活動が終わりますが、活動を通して成長できたことがあれば教えてください。

今野 委員会活動を通して、自分の得意なことや苦手なこと、強みや弱み、好き嫌いがわかりました。人それぞれ視点や考え方は違い、全員が同じわけではない。それでも、同じ実行委員会のメンバーとして、同じ目標に向かって進んでいく。その難しさを実感することができました。これから就職活動を控えています。社会に出る前にとってもいい経験ができたと思っています。

最後に、廣田さん、村岡くんへのメッセージとして。2人はとてもまじめで、がんばりすぎてしまいそうところが少し心配ですが、他の委員会のメンバーと協力しながら、さらに良い活動をしてくれると思います。来年度の蒼天祭も期待しています！



このの ふうま
今野 楓眞さん

——今野さんからの熱いメッセージを受けて、廣田さん、村岡さんは、来年度の委員会活動や蒼天祭をどのようにしていきたいですか？

廣田 私にとって委員会活動は、常に「挑戦」でありたいと思っています。これまでの蒼天祭をさらに良くするために、新しいことにどんどん挑戦していきたいです。大学祭は、学生だけではなく、地域や教職員の方々とのつながりによって成り立っています。来年度は、これまでに以上に「地域と一緒に作る蒼天祭」にしたいと考えています。そのために、前実行委員長が心がけていた雰囲気作りや環境作りも大切にしながら活動していきたいです。委員長という立場ではありませんが、実行委員会のメンバーとは同じ目線で歩み、一緒により高みを目指していきたいと思っています。

村岡 今年度は企画部という一担当でしたが、来年度は副委員長としてメンバーをまとめる立場になります。打ち合わせや会議ではさまざまな意見が出たときは、その人の立場に立って考えることを心がけたいです。コミュニケーションの取り方については、まだまだ難しさを感じる場面もあり、勉強中です。

来年度の蒼天祭は、今年度の経験を活かし、今年度以上面白い企画を考え、さらなる来場者数の増加を目指してがんばります！

——今野さん、廣田さん、村岡さん、ありがとうございました。来年度の蒼天祭も楽しみにしています！



むらおか ゆきひろ
村岡 幸紘さん



2025年9月25日(木)～28日(日)に幕張メッセで開催された「東京ゲームショウ2025」に出展しました。本学の出展は2011年から14年連続です。今年は2ブースでの出展となり、例年より多くの学生作品を展示することができました。4日間の総来場者数は26万人を超え、本学のブースにも多くの人が訪れました。

作品の一部を紹介



バンニッシュ

ウサギのキャラを操作し、他プレイヤーを踏んづけるゲームです。四人まで参加可能でワイワイ楽しめるのが特徴です。

てらまち
寺町 ひかりさん
いしかわ ひろき
石川 博輝さん
みずぐち かえで
水口 楓天さん

キョウガク

作曲家ハイドンの交響曲「驚愕」をモチーフにし、イジワルな指揮者になって寝ている客を叩き起こすゲームです。

みはら りおう
三原 凜大さん
ごとう じゆんた
後藤 純太さん
はやし かんた
林 貫太さん



(全員情報メディア学科3年)

ブース設営・ゲームショウの様子



準備は夜遅くまで…そんな中でもみんな元気に作業!



ブースも看板も学生制作! ひときわ目立つブースです!



情報大ブースにはたくさんのお客さんが訪れました

にできることを。 学生活動

ショウ2025

自分の作品で、人に感動を。

— 大学での出会いが広げた、学びと挑戦 —

情報メディア学科2年
やまぐち
山口 もえ さん



人と人がつながることで、学びはより深まり、新たな可能性が生まれます。情報大の学生たちは、そのつながりの中で日々成長を重ねています。

「自分の作品で、人に感動を与えたい」—— その思いを原点に、山口さんは絵を描くことや、自分の表現を形にするデザインを学びたいと考え、大学へ進学しました。本学へ入学後、情報メディア学科 准教授の森川 悟先生との出会いをきっかけに、東京ゲームショウへの参加やコンテストへの挑戦など、活動の場は大きく広がりました。今回はそんな山口さんに、制作への思いや大学での学びを通じて感じている成長についてお話を伺いました。



Steamにて
販売中!



X アカウントで
情報発信
しています!

— 今年のゲームショウでの出展作品「Replica Club √D」はとてもビジュアルがきれいな作品ですね!このゲームのこだわりなどを教えてください。

山口 私はもともとデザイナー志望なので、ビジュアルにはとてもこだわっています。デザイン、プログラミング、プランニングをすべて一人で作り上げました。

— 制作をすべて一人でやっているのはとてもすごいですね!大学へはゲーム制作が目的で入学したのですか?

山口 いえ、私は高校卒業後、一度社会人になりました。

もともと「デザインをやりたい」という気持ちが強く、その根本には「絵を描くこと」や「自分の表現で人を感動させたい」という思いがありました。そんな中で出会ったのが北海道情報大学です。

— では、山口さんがゲーム制作の道へ進むきっかけはなんだったのでしょうか?

山口 大学に入学してから、森川先生と出会ったことが、大きな転機でした。

たまたま森川先生にお声がけをいただき、昨年の東京ゲームショウへ参加したのがきっかけでした。昨年は制作したゲーム作品がなく、それまでに描いたイラストをまとめたパンフレットを作成し参加しました。パンフレットを持って会場を回り、様々な人に話を聞いたことが、とても刺激的だったと同時に、「何もできていない自分」を強く実感しました。その経験を通じて、絵やデザインだけでなく、「ゲームという形で表現すること」も、自分の思いを人に届けるためのひとつの方法であると感じました。

それ以降、ゲーム制作に取り組み始め、「自分の作品を、どのようにすれば人に見てもらえるのか」を意識しながら、制作を進めるようになりました。

— 現在、「講談社ゲームクリエイターズラボ」のフェローメンバーとしても活動されているそうですね。どのような活動をしているのですか?

山口 担当の方についていただき、アドバイスを受けながらゲーム制作を行っています。この講談社さんとの出会いも、東京ゲームショウでした。

— 大学で森川先生と出会い、東京ゲームショウへ参加し、そして様々な人と

出会った結果、今の山口さんや作品があるんですね。

山口 そうですね。森川先生に声をかけていただいて東京ゲームショウに参加していなかったら、今の私はいないかもしれません。大学では先生だけでなく、同じようにゲーム制作を行う仲間にもたくさん出会いました。大学生活もあと半分となりましたが、これからも学外のコンテストやイベントにできる限り参加したいと思っています。

そしてこれからクリエイターを目指す人には、ぜひ東京ゲームショウは参加してほしいです!

— 最後に、お隣で話を聞いていた森川先生からひとことお願いします。

森川 学生たちには、ゲームを作って満足ではなく、「評価をされること」を意識しながら実践力をつけてほしいと思っています。

東京ゲームショウは、そのための一つのチャンスにすぎません。学生自ら行動し、大学での学びを通じて多くの経験と人に出会い、社会に出て通用する力をつけてほしいと考えています。



森川 悟先生と一緒に

つながり × 国際連携



Field work!



Ma



Elephant!



日本 × タイ 協働ワークショップ



一人に寄り添うデ

国際コラボレーションの軌跡

本学は、短期留学プログラムの一つとしてタイ王国ラジャマンガラ工科大学タンヤブリ校(以後 RMUTT)と「国際コラボレーション」を行っています。

本プログラムは、タイ人学生と日本人学生が国籍混成チームを組み、協働でデジタル作品制作を行うワークショップ形式のプログラムで、全国でもユニークかつ先進的なプログラムとして、過去にはグローバル人材育成教育学会への論文掲載や日本学生支援機構のウェブマガジン『留学交流』に事例が紹介されるなど、学外からも評価されています。

RMUTTと本学との交流が始まったのは2008年、その後2009年に「国際コラボレーション」の前身となるプログラムが開始されました。2011年からは相互訪問を含む現在のワークショップ形式になり、これまでに両大学併せて400名以上の学生が参加してきました。

15年目の挑戦

2025年は、本プログラムが本格化した2011年から数えて15周年の節目となり、新たな試みとして「社会課題解決」の要素を組み込みました。

2025年のテーマは「高齢者にとってのデジタル・ウェルネス」。実は高齢化社会に直面しているのは日本だけではなく、タイにおいても急速な高齢化が社会課題となっています。学生たちはWeb、ショートフィルム、プログラミング、ビジネスという4つの分野に分かれ、タイ・日本の両国において高齢者が抱える問題を調査し、各自が大学で学んできた専門知識を生かしながら、それぞれの観点で課題解決のためのデジタル作品を制作しました。

より具体的に現実的な課題把握のため、タイ・日本の両国において高齢者や介護施設職員へのインタビューも行い、現場のリアルな声を作品に反映させました。



ヨッププログラム15周年



デジタルを考える

参加後の学生たちの変化

このプログラムは、その特性上、学生同士のやり取りはすべて英語で行う必要があります。今回本学から参加した学生は10名、その多くは、実は英語に自信があったわけではありませんでした。また、ウェルネスという言葉や概念自体も、プログラム参加をとおして初めて知った学生がほとんどでした。

新たな概念をイチから学び、そのうえ異文化の学生と英語で議論を重ねて共に作品を作る。この経験は学生たちに大きな心境の変化をもたらしました。参加学生たちが口をそろえて言うのは、「海外は思っていたよりずっと怖くないところであった」、「伝えたい気持ちさえあれば言葉の壁は乗り越えられる」といったことでした。この経験をとおして、一歩踏み出してみることの大切さを学び、自分の世界が広がる瞬間を体感したようでした。

ちなみに帰国後、学生たちは自分たちの経験を多くの人に伝えるべく、大学祭でのポスター発表や報告会を行い、今では、仲間を募って自発的に英語の勉強会を開くなど、挑戦と自分磨きを続けています。

ウェルネスって何？

最近よく目にする「ウェルネス(Wellness)」という言葉。生まれたのは1961年と意外と古く、アメリカの医学者ハルバート・ダンによって提唱されました。“元気”や“満足”を意味する「well」に“状態”を表す接尾語「ness」をつけて作られたもので、「よりよく生きようとする生活態度」を表します。そのため、単に病気のない健康な状態を表すだけではないという点で「Health」とは違う意味合いを持っています。



通信教育の学びを変える

AI 講師

※画像はイメージです。

「HIUブレイン」

スタート!



HIUブレインとは?

本学は、生成AIを活用した通信教育部の新学習システム「HIUブレイン」を2025年度後期(10月～)より、4科目で運用を開始しています。

HIUブレインは、学生一人ひとりの習熟度に合わせてAI講師と対話しながら学習を進める、国内初の画期的なシステムです。大学名(Hokkaido Information University)の頭字語「HIU」と頭脳を意味する英単語「Brain」を組み合わせ命名されました。

HIUブレイン



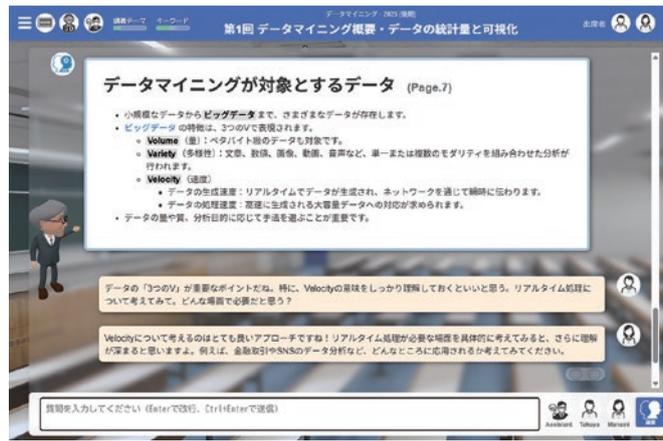
北海道情報大学と通信教育

本学は1989年度に開学し、緑豊かな北海道江別市のキャンパスで約1,700人が通学して学んでいます。1994年度には通信教育部(経営情報学部)を開設し、現在では全国に約3,200人が在籍しています。通信教育の学生数は全国有数の規模で、30年以上前から情報通信技術(ICT)を活用するなど、常に時代の最先端技術を駆使してより良い学習システム作りを推進しています。

HIUブレインの特徴

最大の特徴は、学生とAI講師がリアルタイムで質疑応答できる点です。

従来の通信教育では、自宅でテキストを用いて自学自習するのが中心となり、学習中に生じた疑問をすぐに解決するのが難しいという課題がありました。HIUブレインは、この課題を解消し、AI講師との対話を通じて理解を深める**双方向型の学習**を実現しています。



札幌教育センター(北海道情報専門学校)での利用テストの様子

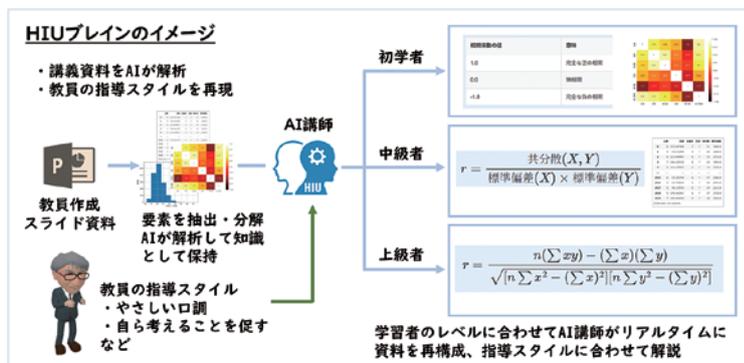
開発までの道のり



HIUブレインは、越野教授を中心に、eDCグループであるメディア教育センターと連携して開発されました。ハルシネーション(AIが誤った情報を生成)しないよう、教員の作成したシラバスや授業資料を蓄積し、回答の精度向上に努めています。

通学課程の講義や本学通信教育部札幌教育センターの学生による利用テストも実施されました。使いやすさ、学習への役立ち度、回答の自然さに対して、5段階評価のうち、高評価とされる「とても役に立ちそう」「役に立ちそう」との回答が9割以上に達しています。

HIUブレインのここがすごい!



生成AIの進化に伴い、国内外の大学などで活用が進んでいます。そうした中でも、HIUブレインは独自のアイデアや工夫が盛り込まれています。中でも、ペルソナ(性格や知識レベル)が異なる複数のバーチャル・クラスメイトや3Dモデルの教員アバター、キーワード達成率を自動表示し学習促進につなげる可視化、受講者の理解度に応じた問題出題などは、他では見られない機能です。また、今後の計画として、学習支援に加え、大学への申請をはじめとする各種手続きを24時間体制でサポートするAI職員の導入も、学生にとって大きな助けとなる予定です。

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。

手ぶらでらくらく!やってみよう!
はじめての水彩画講座

5/30 6/6 定員 | 15名

講座形態 実習
時 間 10:30～14:30(休憩1時間)
場 所 サテライト
対 象 一般(中高生含む)、高齢者
担当講師 伊藤 マーティ

生成AIを活用したビジネスプラン
コンテスト応募に向けた種(ネタ)探し

6/24 定員 | 10名

講座形態 座学+演習
時 間 18:30～20:00
場 所 サテライト
対 象 一般(中高生含む)
担当講師 佐瀬 雄治

騙されないための
「お金」のはなし

6/27 定員 | 28名

講座形態 座学
時 間 10:30～12:00
場 所 サテライト
対 象 一般(中高生含む)
担当講師 関根 洋

デザイン・ものづくり入門講座
～レーザー加工体験～

7/4 定員 | 10名

講座形態 パソコン実習
時 間 13:00～16:00
場 所 画像メディア実習室、図書館Gスタジオ
対 象 中高生限定
担当講師 近澤 潤

数字の冒険へ出発!
おもしろい数を探そう

7/11 定員 | 16名

講座形態 座学
時 間 13:00～14:30
場 所 サテライト
対 象 小学3年生～中学生
担当講師 辻 順平

夏休み自由研究教室
～こども映像制作体験講座～

7/25 7/26 定員 | 8名

講座形態 パソコン実習
時 間 9:30～16:30(休憩1時間)
場 所 画像メディア実習室、講堂
対 象 小学3～6年生
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～

8/1 定員 | 12組

講座形態 レゴ実習
時 間 13:00～17:00
場 所 プロジェクトルーム
対 象 子ども(小学4～6年生の親子)
担当講師 棚橋 二郎

※こどもは最大16名/原則保護者と参加

電子工学体験講座
～集積回路を利用した電子工作～

8/7 定員 | 20名

講座形態 工作実習
時 間 13:15～15:15
場 所 プロジェクト講義室
対 象 小学5年生～高校生
担当講師 松田 成司

夏休み自由研究教室
～レーザー加工体験～

8/8 定員 | 6名

講座形態 パソコン実習
時 間 10:30～16:30(休憩1時間)
場 所 画像メディア実習室、図書館Gスタジオ
対 象 小学3～6年生
担当講師 近澤 潤

「東京-日本+イギリス=?」の謎
～ことばの計算ができるしくみ～

9/5 定員 | 20名

講座形態 座学+パソコン実習
時 間 10:00～12:00
場 所 実習室1
対 象 一般(中高生含む)
担当講師 越野 一博

ブランドマネジメントを
学ぼう

9/14 定員 | 28名

講座形態 座学
時 間 18:30～20:00
場 所 サテライト
対 象 一般
担当講師 坂本 英樹

プログラミング講座
～顔検出機能を使ってみよう～

9/26 定員 | 15名

講座形態 パソコン実習
時 間 13:00～15:00
場 所 実習室1
対 象 小学5～6年生、一般(中高生含む)、高齢者
担当講師 藤原 孝幸

身近になりつつある地球観測
衛星データでできること(実習編)

10/3 定員 | 20名

講座形態 パソコン実習
時 間 10:00～12:00
場 所 実習室1
対 象 一般(中高生含む)
担当講師 佐藤 隆雄

あなたの知らない
生成AIの世界

10/7 定員 | 15名

講座形態 座学+iPad 演習
時 間 18:30～20:00
場 所 サテライト
対 象 一般(中高生含む)、高齢者
担当講師 長尾 光悦

モーションキャプチャで
人の運動を見る

10/10 定員 | 15名

講座形態 座学+実演
時 間 10:30～12:00
場 所 プロジェクトルーム
対 象 一般(中高生含む)
担当講師 戸谷 伸之

健康データサイエンス
(入門編)

10/10 定員 | 20名

講座形態 座学
時 間 13:30～15:00
場 所 プロジェクトルーム
対 象 一般
担当講師 齋藤 静司

無料は本当にタダ?
スマホ時代の見えないコストの話

11/21 定員 | 28名

講座形態 座学
時 間 10:30～12:00
場 所 サテライト
対 象 一般、高齢者
担当講師 坂田 圭司

人類最遠の探査機
「ボイジャー」は今どこへ?

11/25 定員 | 28名

講座形態 座学
時 間 18:30～20:00
場 所 サテライト
対 象 一般
担当講師 大井 渚

集まれ小学生!!
ピカッとプログラミング講座

11/28 定員 | 10名

講座形態 パソコン実習
時 間 13:00～16:00
場 所 204教室
対 象 小学5～6年生
担当講師 向田 茂・安田 光孝

電子音楽演習
～コンピュータで音楽を作ろう!～

12/5 定員 | 15名

講座形態 パソコン実習
時 間 13:00～17:00
場 所 実習室3
対 象 小学3～6年生、一般(中高生含む)
担当講師 平山 晴花

お問い合わせ先

北海道情報大学 総務課(公開講座担当)

受付時間:9:00～17:45(休業日/土曜・日曜・祝日・その他本学が定める休日)

TEL. 011-385-4427 / FAX. 011-384-0134 / 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

2026

3日(金) 入学式

9日(木) 前期授業開始

06

2026

19日(金)~20日(土) 体育祭

08

2026

8日(土)~ 夏季休業期間

09

2026

24日(木) 後期授業開始

10

2026

10日(土)~11日(日) 蒼天祭

12

2026

28日(月)~ 年末年始休業期間

01

2027

~4日(月) 年末年始休業期間

28日(木)~ 春季休業期間

03

2027

19日(金) 学位記授与式

2025年8月1日~2026年3月31日

教 職 員

動 向

退 職

教 員

2025年9月30日付

准教授 木下 弘基 医療情報学科

2026年3月31日付

教授 上杉 正人 医療情報学科

教授 竹内 典彦 先端経営学科

職 員

2026年3月31日付

木田 洋 総務課長補佐

檜物 敏昭 学生サポートセンター事務室長

編 集 後 記

3月、本学を巣立つ卒業生の皆さん、ご卒業おめでとうございます。本号のテーマは「つながり」です。北海道情報大学では、学びをきっかけに、人と人、大学と社会がさまざまな形で結ばれています。その一つひとつの関わりが、新しい挑戦や成長へとつながってきました。大学での出会いや経験は、これからの人生の中で、きっと支えとなるはずです。

「ななかまど」は、北海道の厳しい冬を越えて実を結ぶ木。本誌が、大学と社会、人と人をつなぐ存在であり続けられたらと思います。皆さんの新たな一歩が、次のつながりへと広がっていくことを願っています。

大学広報プロジェクトメンバー

安倍 隆 / 大山 康成 / 小田島 敬太 / 近藤 達人
佐藤 真美子 / 中道 大樹 / 似鳥 克馬 / 疋田 瑞季

お し ら せ

「ななかまど」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)