

# KIIS TOPICS



## 相撲ウクライナ代表チームと本学相撲部が合同稽古を実施



今年7月にアメリカ合衆国で開催された「第11回ワールドゲームズ」の相撲ウクライナ代表チームの事前合宿が、6月2日から6月15日まで大分県宇佐市で行われました。その一環として、代表チームより、日本人男子選手との合同練習をしたいとの申し出があり、6月12日（日）に本学相撲部で合同稽古を実施しました。当日は、ウクライナ代表チーム10名（うち選手は男性4名と女性2名）が来学し、本学相撲部員のほか相撲部OBの現役選手や福岡県の代表選手も参加しての稽古となりました。約2時間ほどみっちり行われ、終了後は全員で記念撮影をしました。稽古時の動画を九州情報大学入試広報課の公式twitterページに一部アップしていますのでぜひご覧ください。



稽古後、本学の竹石相撲部監督は、「国が大変な状況のなかで相撲で頑張る選手たちを応援したいと思いました。ウクライナの選手のみなさんは世界レベルの強さなので、学生にとってもいい経験になったと思います。」と話し、深見主将は、「みなさんとても強かったです。ワールドゲームズでは、ぜひ優勝してほしいですね。」と話してくれました。



また、本学相撲部は、過去2年、大会がコロナ禍の影響で中止となることが多く、出場機会が少なかったようですが、今年は、コロナ禍前のように多く大会が開催されるそうです。ぜひたくさんの方の大会に出場して活躍をして欲しいと思います。

今回助っ人として参加した本学相撲部OBの吉見さんは、ウクライナ代表の軽量級のスヴァトスラヴ セミクラス選手と何度も何度もぶつかり稽古をしていました。終了後は親睦を深めるようにお互い笑顔で写真を撮っていたのが印象的でした。



九州情報大学入試広報課  
公式 Twitter

[https://mobile.twitter.com/nyushi\\_kiis](https://mobile.twitter.com/nyushi_kiis)





# J 大の実践経営ゼミ こんなことが経営の勉強…?! (遠藤ゼミ)



**経営学を担当する遠藤教授のゼミは「実践経営ゼミ」**  
実践経営ゼミは体験型のゼミなので、次のような実習体験を行っています。

- ①大学駐車場横の竹林でタケノコ掘り
  - ②大型ショッピングセンターでお買い物
  - ③太宰府駅周辺のラーメン屋さんめぐり などなど。
- こんなお遊びやレジャーみたいな事が経営の勉強になるのでしょうか…?! それが経営の勉強になるんです!!



タケノコ掘りは重労働…?!



慣れない手つきで、うまく掘れません(>\_<)



たくさんタケノコがとれました(^^)/



まずは①のタケノコ掘り。タケノコを掘るのは大変です。農家の方は慣れているから学生たちより10倍以上要領が良いかもしれません。それでも「タケノコ掘り」って重労働ですよ…(>\_<) そんな大変な作業をして掘り出した「タケノコ」をいったいいくらで売っているのでしょうか? 旬の時期なら、立派なタケノコが八百屋で3本500円ってことも…

「労働力」と「商品の価値(価格)」のバランスを考えるきっかけになります!

では「タケノコ」という商品の付加価値を上げる(高く売る)にはどうしたらよいでしょう…

- ・旬をアピールする・朝取りなど新鮮さをウリにする
- ・ブランド化する
- ・加工してお惣菜に…等々

これらはマーケティングの勉強になりますね(^^)/



次に②の大型ショッピングセンターでお買い物。



鳥栖プレミアムアウトレット



イオンモール筑紫野



今年オープンした話題のLaLaport

商業施設を「買い物客」の視点ではなく、「お店を経営する側」の視点でみていきます。

例えば、まず「ターゲット(標的顧客)層」は誰? 集客や入りやすさに影響する「出入口の構造」は? 商品の品ぞろえ豊かさや陳列・展示方法は? 価格設定や割引などの販売促進策および接客・サービスの方法などなど。

お店が考えなければいけない事がたくさんありそうです。どうやったらたくさんのお客に来ていただき、どうやったらたくさん商品を買って頂く事ができるでしょうか? 経営って、そういう事を考える学問なんです。



ガンダムと一緒に記念撮影です



ここでちょっと下の2枚の写真を見てください。



違いが分かるでしょうか?

左のお店は落ち着いた感じで少し高級感がありますが、右のお店は開放感があって入りやす

くリーズナブルな商品が置いてある感じですよ。この感じの違いは何が原因となっているのでしょうか? そう、それは出入口の構造です。左のお店は、ドーム型の窓にはガラスが張ってありショーウィンドウになっているので、出入口は真ん中にあるだけです。一方右のお店には出入口がなく全面開放になっているのでとても入りやすい構造になっています。左のお店は少しハイクラスな顧客を、右のお店は一般客(カジュアル層)をターゲットにしているのが出入口の構造だけで伝わります。



つけ麺の兼虎さん



ラーメン暖暮さん

最後に③太宰府駅前のラーメン屋さん巡りです。

太宰府駅周辺には有名なラーメン店がいくつもあります。少人数に別れて各ラーメン店に入り、ラーメンを食しながらレポートしてきます(^^)/

何をレポートするかというと、お店の広さ、客席数、メニュー(客単価)、休日・営業時間、従業員数、お店の広さなどなど。

それぞれのお店は儲かっているのか? いないのか? 大学に帰ってレポートを元にお店の経営状況をシミュレーション。いろいろ条件を変えて見積損益計算書を作成し、儲かっているのか、いないのか、勝手に想像しちゃいます(^^)/



これら以外にも「実践経営ゼミ」では様々な体験学習を行っています。例えば、ゼミ旅行として宮崎・鹿児島ツアーや韓国ツアー、製造業のものづくり現場を知るための工場見学、業者さんが集まる展示会や商談会への参加、そしてまさに経営実践として太宰府の参道でお土産の商品開発と販売実践を行うなどなど。

机に向かって本を読んだり、講義を聞いたりするだけが勉強ではありません。さまざまな場面を見たり体験したりして、「観て、聴いて、感じて、理解する(考察する)」をモットーにしている「実践経営ゼミ」。

このほかにも、本学では企業のプロモーションや広告等を支援するゼミ、プログラミングでゲーム等を作成するゼミ、スポーツや英語を極めるゼミ、あるいは実験装置を使ってデータを解析するゼミや各種の資格取得や検定合格を目指すゼミなどなど。パリエーション豊かなゼミが開催されています。興味があれば、ぜひオープンキャンパスやキャンパス見学会に来てみてください。



遠藤教授

# 卒業研究でゲームを作りました（荒平ゼミ）

情報工学を基盤とする自然科学基礎・応用研究が研究テーマの荒平ゼミ



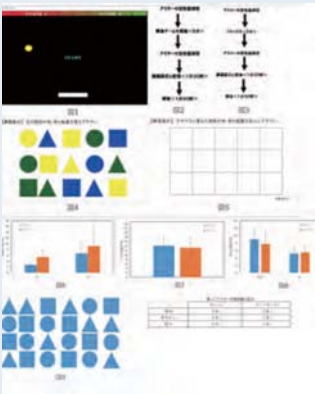
## 研究テーマは「脳機能とゲームの関係性を調べるための簡易ゲームの開発と検証」



西上航平さん

荒平ゼミは、「情報工学を基盤とする自然科学基礎・応用研究」が研究テーマ。今回は、今年4年3月に卒業して、現在(株)アール・エムでHP制作の営業として働いている西上航平さんに卒業研究を中心に学生時代を振り返ってもらいました。

## Q: 西上さんの卒業研究は「脳機能とゲームの関係性を調べるための簡易ゲームの開発と検証」ということですが、まずは、なぜゲームをテーマにしたんですか？



A: 最初は、他大学との共同研究でデータ分析をやっていたのですが、研究を進めていく中でやはりゲームへの情熱が冷めず、ゲーム開発を研究テーマに入れたいと思い、荒平先生と相談して、このようなテーマで研究することとなりました。でも他のゼミ生とは半年以上の差がついてしまったので、かなり頑張りました。

## Q: ゲーム開発するうえで大変だったことはありますか？



学内から学会発表

A: 少しずつ自分の思っていたように動かせてゲームが少しずつできるようになるのは嬉しくて楽しいのですが、そこにたどり着くまでに、たくさんのバグが出ますからそのバグを見つけるのが大変でした。

## Q: デジタルゲーム学会でも発表したそうですね。

A: 学会当日はオンラインだったのですが、専門の先生方が聞いているので大変緊張しました。それでも自分の研究に自信を持っていたのでしっかりと発表・質疑応答までこなすことができました。

\* 西上航平、荒平高章、脳機能活性化のための簡易ゲームの試作と評価、2021年夏季研究発表大会予稿集、日本デジタルゲーム学会、2021年9月12日



3年生のときのゼミ発表会

## Q: 学生時代楽しかったことや大変だったことを教えてください。

A: 3.4年生の1番楽しい時期を新型コロナに潰されてしまったんですけど、家にいる時間が増え、仲のいい友人たちとゲームに打ち込めたのはいい思い出です。ミラボレアスを倒せた時は感動しました(笑)。

## Q: 大学で学んだことで社会に出て役立つことがあれば教えてください。

A: 現在、HPの営業をしているのですが、大学で学んできた情報系の知識はかなり役に立っています。

## Q: これから大学進学を目指す受験生や九州情報大学後輩学生のみなさんへメッセージをお願いします。

A: 自分が思い描いている夢が叶うとは限りません。違う事をしなければいけないこともあると思います。だから自分の夢とは関係ないことは学ばなくてもいいとか考えずに、大学では、いろんなことを学んで頭に入れてください。というのも私自身社会に出て役に立ったことがかなりありました。そういう面でも全力で貪欲に学んで、学生生活を精一杯楽しんで欲しいと思います。

現在は、ゲーム作成というところから離れた仕事をしていますが、自分がやりたい研究ができたこと、学会発表の経験などの当時の頑張りが今の仕事への活力になっているようです。しっかりと目標を持って取り組む姿は、同級生だけでなく後輩のゼミ生にも良い影響を与えていました。今後も、彼らしくまっすぐ歩んでいてもらいたいと願っています。



荒平准教授

## 荒平准教授が若手科学者賞受賞

令和4年4月8日に文部科学省から「令和4年度科学技術分野の文部科学大臣表彰について」の発表があり、荒平高章准教授が若手科学者賞を受賞いたしました。



業績名:「人工骨組織の力学特性変化機序の解明と生体材料への応用研究」

## 情報大 SNS

九州情報大学の公式 SNS はこちらです。情報大の日常的な内容を含めて、随時更新していますので、ぜひご覧ください。フォローをよろしくお願いします。



九州情報大学  
公式 Instagram  
[https://www.instagram.com/kiis\\_insta\\_official/](https://www.instagram.com/kiis_insta_official/)



九州情報大学  
公式 Twitter  
[https://twitter.com/kiis\\_official](https://twitter.com/kiis_official)



九州情報大学  
公式 Facebook  
<https://www.facebook.com/kiis.jp>



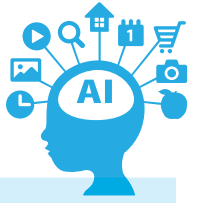
九州情報大学  
公式 YouTube  
チャンネル名: kiisdouga





# AIで障がい者や高齢者の自立生活をアシスト（プラマンタゼミ）

最後は AI が研究テーマのプラマンタゼミ



## AIで障がい者や高齢者などの家庭内での自立生活をアシストする生活支援ロボットを開発



プラマンタゼミは、プログラミング上での AI システムの仕組みの修得や簡単なニューラルネットワークモデルの開発に必要な技術の修得を目指しています。



バングラデシュからの留学生で現在3年生の マムン エムディ アブドゥラ アレさんの卒業研究のテーマは「日常生活の支援ロボットを開発しよう」とのこと。卒業研究を中心に少しインタビューしました。

マムン エムディ アブドゥラ アレさん

### Q: 日本に留学した理由を教えてください。

A: 日本の技術にとっても興味を持っていたので、高度な日本の技術を勉強したいという思いで日本にきました。

### Q: プラマンタゼミに入った理由を教えてください。

A: 来日したときから、日本では、家族がいない高齢者や体の不自由な方を介護する人材が少ないことが気になっていました。私自身も現在高齢者の介護施設でアルバイトをしていますが、なかなか大変で、本当に人手が足りません。もし、ロボットがあったら、人手不足解消にもつながるし、高齢者の方を助けることができるのではないかと考えていました。プラマンタゼミの内容がまさにやってみたくらいことだったので迷わずにこのゼミに入りました。

### Q: ロボットを開発中ということですが、内容について、少し教えてください。

A: サービスロボットとは、主に人間が行う動作や作業を支援するロボットのことで、警備や受付、掃除や運搬など様々な仕事を人に代わって行います。例えば、家庭内のサービスロボット仕事のひとつは掃除をすることです。部屋の間取りや家具の位置、汚れやすい場所などを自動的に学習し充電から清掃、ゴミ捨てまで全自動で行ってくれます。現在このようなサービスロボットを開発しており、ハードウェアの開発をやっています。そのあとソフトウェアの開発も行う予定です。

### Q: これから大学進学を目指す受験生や九州情報大学後輩学生の皆さんへメッセージをお願いします。

A: ソフトウェアの技術や AI、プログラミング言語などたくさんのが学べます。留学生へのサポートも充実している大学です。小規模なので学生一人一人に対応してくれます。ネットワークやプログラミングのことを勉強したいならおすすめです。



ゼミの募集要項の一部

現在、人工知能 (AI) が話題になっていますが、みなさんは「人間の脳」のすごさをご存じですか?人間の脳のすごさ、その一つは「速度処理能力」です。AIを人間の脳と同等の速度で働かせるためには莫大な計算資源とエネルギーが必要となり、例えば自動ロボットは充電のために頻繁に充電ブースに戻ったり、巨大な電池を積み込んだり、利用するのにかなりの電力を消費することになります。

本ゼミでは、その課題に注目し、CPU、mini computer、インターネットを組み合わせ、高い演算性能と電力効率を実現する「専用性」と、さまざまな問題に対応できる「汎用性」を兼ね備えた「ハードウェア・ソフトウェア・ネットワーク複合体」の構築を目指しています。例えば、入力された画像から「人」「ネクタイ」「携帯電話」「本」のみを識別し、取り出して分類する作業(出力画像)を自動でやってくれるシステムをロボットに搭載すると、物体の把握や障害物の検出など「障がい者や高齢者の家庭内での自立生活をアシストする生活支援ロボット」になります。また、分析ソフトウェア(Python)を用いた数値シミュレーションを行い、ハードウェアを提供する知的動画像処理等へ多角的応用を行います。

書き換え可能半導体 FPGAをコンピュータシステムへ融合し、論理回路をソフトウェアのように活用、なおかつハードウェア(高速化、省電力化、小型化)とソフトウェアのいいとこ取りを実現。このような研究活動を通じて、現在の高度情報化社会を支えるハードウェア、ソフトウェア、ネットワークに関する実践的な技術とそのシステム化に関するノウハウを修得し、脳機能という21世紀最大のフロンティアを工学的な立場から切り開き、応用する研究テーマへと携わることが出来ます。



現在マムンくんは高齢者の介護施設でアルバイトをしています。来日したとき、自分の国(バングラデシュ)とは少し違うと感じたようです。それは、日本では高齢者の数は多いのに介護する人は少ないということ。体の不自由な方や家族がいない高齢者の人生はどうなるのかと考えるようになりました。そこで、障がい者や高齢者の日常生活を支援するロボットを開発しようと考えました。開発したロボットを学会に発表したいという気持ちもあり、彼の「努力する姿勢」は他のメンバーにも良い影響を与えています。将来、日本の企業で働きたいと思っているので、開発したロボットが活かせる仕事をしてほしいと願っていますが、ロボットと関係がない職場で仕事をする事になっても、「身近な人を大切に」という気持ちは忘れずにいてもらいたいと思います。



プラマンタ助教