

# YSE YSE QUARTERLY MAGAZINE eye

[ワイエスアイ]

vol. **5**  
| 2016年 秋号 |  
autumn issue 2016



「富士宮口五合目」 撮影：学院長

# ますます求められる 情報処理の演出家「プログラマ・S E」

IT時代の情報処理の演出家と言えばプログラマとS Eでしょう。その演出家になるにはいまだに理系でないと思ってしまう方がいるようですが、本当にそうでしょうか。プログラマやS Eの仕事の特徴を見てみましょう。

プログラマの仕事はS Eが作成したプログラム仕様書やテスト仕様書を元に、J A V Aなどのプログラミング言語を使ってプログラムを作ったり、テストしたりすることです。

それに対してS Eの仕事はお客様との打ち合わせを通して、現状分析やシステム提案を重ね、お客様のニーズに応えられるシステムの設計書やプログラム仕様書を書いたり、システム開発プロジェクトの管理をすることです。

これらの仕事のほとんどは、理系とか文系に分けられるものでは

ありません。出版社でもデジタル

出版に対応するため、編集者とS Eやプログラマが肩を並べて仕事を

する時代が来ているのです。理系か文系かではなく、「なりたいたいという気持ちと勇氣」さえあれば、誰でもできるようになれるのです。

コンピュータや情報処理は理系だと思っている人は情報処理Ⅱ数学ができなければと考えてしまっているのではないのでしょうか。ここで求められている力は、

- ① 物事を筋道だてて考えたり、試行錯誤を楽しめる力。
- ② 報告書などを書くことが苦にならない力。
- ③ チームの一員として仲間と協力して仕事に取り組める力。
- ④ 常に向上心を持って努力を惜しまない力です。

こうみると、プログラマやS Eになれるかなれないかは、理系と

か文系で決まるものではないこ

とが分かるでしょう。数学が出来るか出来ないかより、打ち合わせ

をしたり、報告書を書いたり、提案をしたり、プレゼンテーションをしたりと言った、コミュニケーション力の方が大切なのです。

だからこそ専門知識を身につけ、近年注目されているアクティブラーニングや産学連携を取り入れた職業実践専門教育を展開している専門学校が注目されているのです。

先入観にとらわれ、迷いから抜けだせず次の一歩が踏み出せないでいる人たちに、関心のあることや、やりたいことができるようになっていただくためには、希望する技術を身につけ、やれば出来る自分を知り、自信を持って実社会へ羽ばたいてほしいのです。

そのためにも勇氣を持って行動して欲しい。まだ眠っている限りはいつもそう願っています。



横浜システム工学院専門学校  
学院長 杉山 勝巳

## ITで第4次産業革命始まる！

新成長戦略「日本再興

戦略2016」は、日本の

将来を考え、産業のあり

方を変えようとしていま

す。産業のあり方が変わ

れば、求人や雇用も変わ

ります。この大きな変化

の一番に情報技術（IT）

やロボット、ビッグデー

タ、人工知能を使って産

業の自動化・高度化を進

めていく「第4次産業革

命」の推進があります。

「第4次産業革命」を進

めるためには多くのIT

人材が必要です。そのた

めに「日本再興戦略20

16」では人材の育成がと

りあげられています。この

中では、実践的な職業教

育を行う学校の重要性、

社会のニーズに合わせた

専門の人材育成を強化す

ることの大切さ、そして

産業のあり方が変わるこ

とで生まれる成長産業で

活躍できる人材を育てる

ことの大切さが述べられ

ています。

また「一億総活躍プラ

ン」を見ると希望する教

育を誰もが受けられるよ

うに授業料の減免や奨学

金制度を充実させる。女

性が希望に応じて活躍で

きるような社会をつくっ

ていくために、専門学校

などでの勉強の機会を増

やす。ということがうた

われています。もちろん

これはIT系に限られた

ことではありません。し

かし、「第4次産業革命」

によって、IT系の人材

の不足は今後ますます深

刻になっていくでしょ

う。2020年度以降、

小中学校でコンピュータ

のプログラミング教育の

必修化が始まります。I

Tに寄せる期待、IT人

材に寄せる期待は計り知

れないものがあります。

こうした中で大きな影

響力をもつのがロボット

の存在です。今後20年ほ

どの間に、現在ある仕事の

多くがロボットに取って

代わられると言われてい

ます。特に定常的業務は

ロボットに代替される時

代が目前に迫っています。

こうした時代を生き抜く

ために大切な力とはな

んでしょう。あらかじめ

答えの用意されていない

さまざまな問題を解決し

ていくクリエイティブな

力です。IoT、人工知能、

ロボット、自動運転などの

技術が目覚ましいスピード

で進化していく中で、皆さ

んの活躍盛りとなる20

年後になってもロボット

などの先端技術に代替さ

れない仕事や新たに生ま

れる仕事をしていくため

には、クリエイティブな力

が必要です。そればかり

ではありません。円滑に

コミュニケーションでき

る力、周囲の人々をリード

して行く力、新しい製品や

ビジネスを通じて社会を

変えていく力、そうした

力を身につけることが

必要になって来ます。

これから必要とされる  
クリエイティブな力を  
身につけましょう！



ラム  
「来夢ちゃん」

ゲーム制作豆知識

# 「ゲームエンジン」 知っていますか？

**ゲームエンジンとは**  
ドラゴンクエストやファイナルファンタジーは、どうやって作られているのでしょうか。最近、これらのゲーム開発に「Unreal Engine 4（アンリアルエンジン4、以下UE4）」というゲームエンジンが採用されたというニュースが流れました。この「ゲームエンジン」とはゲームづくりの負担を軽減するためのツールです。  
ゲームは、一般的にはプログラムを組み合わせてつくります。3D（3次元）のデータを作成することを「モデリング」、プログラムを作成することを「プログラミング」といいますが、バーチャル（仮想的）な世界にリアル（現実）のようなキャラクターや物体を配置しようとすると、すごい量のモデリングやプログラミングを行わなければなりません。そこ

で、いろいろなゲームに共通する仕組みの部分を提供して、ゲーム制作の作業量を減らすのが「ゲームエンジン」です。  
ゲームエンジンでできることは、ゲームに登場するキャラクターの作成、フィールドの作成、ライティングやカメラ（視点）の設定など、ゲームに欠かせない要素を盛り込むことです。また、簡単なゲームであれば、プログラムを書くなくてもゲームとして仕上げることも可能です。  
**UE4を使ってみよう**  
UE4の開発元の日本法人であるEPIC GAMES JAPANでUNREAL ENGINE COMMUNITY MANAGERをお勤めの今井翔太さんに伺うと、「UE4は、いろいろな方々に使ってもらえるように無料で配布しています。チュートリアル（注）も



UE4のURL  
<https://www.unrealengine.com/ja/unreal-engine-4>

たくさん用意していますので、ご覧になって頂ければ使い方もわかると思います。是非、多くの学生の方々にも使ってもらいたいと思っています。」とのことでした。  
ゲームを自作してみたい方は、UE4をダウンロードして使ってみてください。すべてプログラムで書くより簡単にゲームがつくれて楽しめますよ。  
注・学習用の教材。多くは動画で提供されている。



**「ゲーム機・スマートフォンの中身はパソコンと同じ」**  
家庭用ゲーム機をこれほど一般的にしたその元祖ともいえる「ファミコン」の発売から約30年。今では、プレイステーションやXBOXなど、いろいろなゲーム機が普及していますが、実は、ゲーム機の中身はパソコンとほぼ同じです。  
また最近では、「ポケモンGO」が流行っています。スマートフォンの中身もパソコンとほぼ同じです。  
ゲームの開発にはコンピュータが使われています。そして、ゲームの本体は「プログラム」です。「プログラム」はコンピュータを思い通りに動作させるための「命令」をまとめて書いたものです。つまり、ゲームを作るうえで、プログラムは欠かせません。  
**「プログラミング言語」**  
世界中の人々が話す言葉に日本語、英語、中国語など、いろいろな言語があるように、プロ



グラムにもいろいろな言語があります。まとめて「プログラミング言語」といいますが、ゲームを作るにもプログラミング言語が使われています。プログラムを書くことを仕事にしている人を「プログラマー」と呼びますが、プログラマーたちは、プログラミング言語を使いこなして仕事をしています。英語を話したいと思ったら英語の勉強が必要ないように、プログラムを書きたいと思ったらプログラミング言語の勉強が必要になります。

**「プログラミングをはじめよう」**  
プログラミングの入門書を見るとソフトウェアの入手方法やインストール方法が書かれていますので、簡単にプログラムを書く準備ができると思っています。  
スマートフォン、パソコンやゲーム機で動かせるゲームを作りたい。そう思ったら、まずはプログラムを書けるようになりましょう。



「えもふり」は、絵師さんの「もっと簡単にキャラクターを動かしたい！」 動画制作者さんの「設定なんて面倒なことしたくない！ 3秒で動かしたい！」という、強い要望にお応えするために『簡単に、楽しく、動くキャラクターを作る』ことを目的として開発されたアプリケーションです。「えもふり」は、動画の制作に特化していて、動画の出力が得意です。例えば、たった6枚の絵を描くだけで、目パチアニメを作ったり、魅力的な笑顔を演出したりできます。このように、えもふりを使えば、2Dキャラクターイラストを立体にして簡単に動かせるのです。



えもふりではイラストをパーツに分けて作っていき、それを専用のタイムラインでアニメーション設定していきます。  
copyright © 1991-2014 M2 Co.,Ltd. all rights reserved.

どちらも無料で始められる!

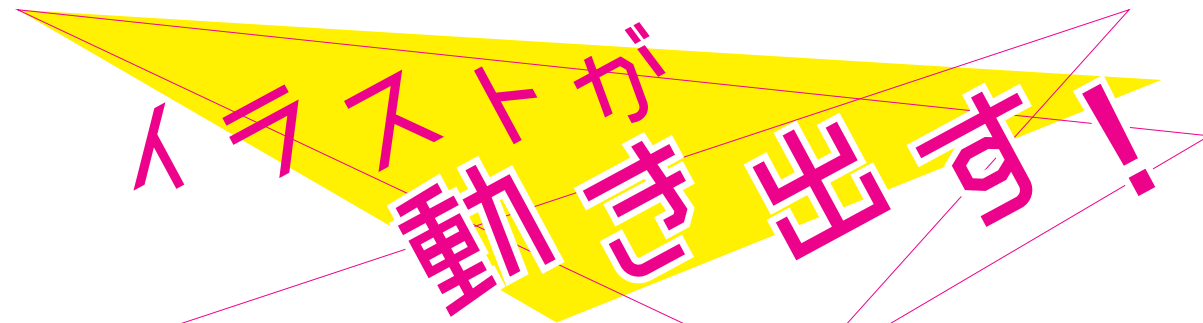
『Live 2D』も『えもふり』も無料で使えます。「なんか難しいぞう？」って思った人もいるかもしれませんが、3Dキャラクターを作るといよりは、2Dイラストをパーツに分けて変形させるといったイメージです。操作方法やチュートリアルもWeb上やYouTubeにたくさん載っています。ハードルはかなり低いので、イラストを描くのが好き！自分の描いたキャラクターをアニメーションさせてみたいと思っている方々には是非とも挑戦して欲しいです。かなり新しい表現方法なのでハマること間違いなしですよ！



えもふり  
価格：無料  
対応：Windows Vista以降  
メーカー：有限会社エムツー  
ホームページ：<http://emote.mtwo.co.jp>



Live 2D Cubism Editor  
価格：FREE版あり(60日のPro版体験も可能)  
対応：Windows Vista/7/8.1、OS X 10.7, 10.8, 10.9  
メーカー：株式会社Live2D  
ホームページ：<http://www.live2d.com>



描くだけでもったいない! あなたの2Dキャラクターをアニメーションさせよう!

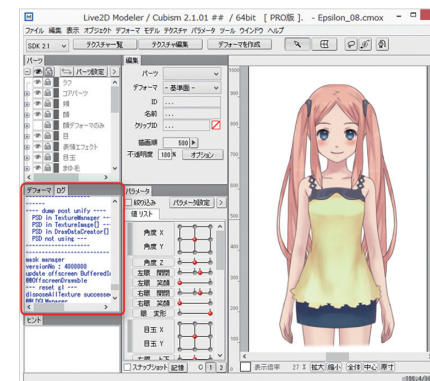
2次元のイラストをアニメーションさせるとしたら、あなたはどのようなやり方を思いつきますか? 昔ながらの手法で言えばGIFアニメーション。これはいわゆるパラパラ漫画。少しずつ動きを変えた絵を何枚も描いて連続で表示させることによりアニメーションするものです。続いて思いつくのはAfter Effects等の動画編集ソフトでアニメを作る方法でしょうか? これも基本的な作業はGIFと変わりません。1コマずつ絵を作成し再生させて動かします。しかし、本格的にアニメを作るとなると、描く絵の数が数百〜千枚以上になることがあります。とても手間と時間がかかります。そこで、1枚のイラストからアニメを作り出すことの出来る「LIVE 2D」や「えもふり (Emote Free Move (Emote Maker))」などのアニメ作成ソフトが使われるようになっていきます。



「ガールフレンド(仮)」  
©CyberAgent, Inc.  
Live 2Dの技術を使用したカードゲーム

Live 2Dを使うと、自分で描いたイラストをそのまま動かすことが出来ます。3Dデータを作ったりはしません。絵を何枚も描いたりもしません。イラストをパーツごとに分けてソフト上で設定していくと、アニメーションするイラストが完成します。ゲームソフト「ガールフレンド(仮)」などでも使用されています。

Live 2Dのインターフェイス



copyright © 2016 Live2D Inc. all rights reserved.



# 企業からのエール

皆さん始めまして。テクノスクエア株式会社顧問をしています。渡部と申します。私は、大手企業で25年勤続、中堅・中小企業で20年間、システムエンジニア（SE）、管理職として働いて来ました。私の若かりし頃を振り返ってみると、皆さんと同じように親を尊敬して育ち、常々「手に職を持ちなさい」（専門技術を修得して自立すること）と言われていました。中学から高校の時期は、まだ将来のことなど何も考えてなく、ただ親の意向に合わせて工業高校電気科に入学、電気技師を目指そうと頑張り、難関の国家資格も取得しました。高校卒業後進路は、大学に進みたい気持ちはありませんでしたが、親が病気になるに無理な状況で就職せざるを得ませんでした。当然地元志向で就職先を探しましたが、この時期世の中が大不況、勉強した電気関係の就職先も見つからず・・・地元での就職が難しいこと、県外就職したいこと等々、自分の想いを包み隠さず、勇気を持って親に相談した結果「自分がやりたい仕事で一人立

ちしなさい」と言われ、「一人立ちする仕事は何か」「自分が目指したいものは何か」色々考えた結果、これからは「電子の時代」、「コンピュータの時代」と考え就職先を探している進路指導の先生から、日立製作所でコンピュータ技術者を募集していると勧められ応募、入社することが出来ました。私は、高校卒業と同時に社会に出ることになりましたが、中学から高校の時期は「一人で自立すること」など全く考えてなく、親の意向に従うのが当たり前前だと思っていました。しかし、よくよく考えると職業の選択は自分の人生そのものであり、親の意向に合わせた代理人生ではないので、本気で、自分は何をやりたいか、何を目指したいか、じっくり考え、目指す職業を模索し自分で決める。勇気を持つことが大切だと思いました。日立製作所に入り、コンピュータ技術の研修を終え、大規模システム開発の担当となります。したが、仕事は単純な作業が多く、

自分の個性が発揮出来ず面白くないと感じ・・・このまま仕事を続けるべきか悩んだことがありました。この時、高校から就職する時の小さな勇気を思い出した。「これからの時代は何か」「これからの自分はどうか」をじっくり考え、これからは「システムの時代」、「プロジェクトリーダーを目指す」ことを決意し、日々勉強だと思い仕事に取り組んでいると、新たな仮想計算機システム（VMS）の担当を命じられ、これぞ俺の仕事。だとのめり込み、気が付くとプロジェクトリーダーに担がれ、システムを完成させた時の達成感、満足感は、何とも言えなかったことを思い出します。自分の未来を創るには、小さな勇気と決断の積み重ね、自分の想いを素直に伝える。勇気が色々な困難を乗り越える原動力となります、限らない可能性を秘めた皆さん、何事も小さな勇気をもって「決断」されることをお勧めします。



渡部 雄三 (わたなべ ゆうぞう)

1952年新潟県東蒲原郡阿賀町に生まれ  
新潟県立新津工業高校電気科卒、1971年(株)日立製作所入社  
1996年日立INSソフトウェア(株)転属  
2006年(株)ISTソフトウェア転職、システム開発事業部長、人事部長を歴任  
定年退職後、2015年テクノスクエア(株)顧問、同時に(株)アイランドコンサルタントを設立  
また、神奈川県情報サービス産業協会の産学連携委員、教育研修委員として活動

皆さんこんにちは。私は神奈川県情報サービス産業協会で産学連携担当理事を務めています株式会社情創の富樫と申します。企業からのエールということで、業界団体の立場とIT企業の立場を合わせてエールを送らせて頂きます。さて、皆さんはどんな仕事をした

にいます先生でもいいと思います。なんでその仕事を選んだのか、どんな不安があったのか、選ぶのを見つめるためにどのような勉強をしたのかなど、色々聞いてみてください。十人十色の体験は、皆さんの不安を払拭し、夢と希望を与え、あなたの将来を明るく照らしてくれるでしょう。

創業しています。インターネットを活用したビジネスは、この数年で大きくシェアを伸ばし多くの企業の中に入り込み、20年前と違った形で会社を経営している企業は多く見受けられます。物の本によりますと、現存する仕事の40%は近い将来にはなくなり、想像もつかない新たな仕事が生まれてくるそうです。もしかしら20年後には、タクシー運転手やホテルの受付のお仕事が無くなっているかもしれません。

これから就職を控えている皆さんには、是非、大人たちに20年後も残っているであろう仕事を聞き出し、その仕事の可能性についてじっくり調べてみてください。

インターネットを代表とするITは、さまざまな分野に生かされ新たな可能性を生み続けています。20年後も残るであろうIT業界にも興味を持ってみてください。

明るく楽しく元気に毎日を過ごせるように、張り切ってください。以上です。

皆さん始めまして。テクノスクエア株式会社顧問をしています。渡部と申します。私は、大手企業で25年勤続、中堅・中小企業で20年間、システムエンジニア（SE）、管理職として働いて来ました。私の若かりし頃を振り返ってみると、皆さんと同じように親を尊敬して育ち、常々「手に職を持ちなさい」（専門技術を修得して自立すること）と言われていました。中学から高校の時期は、まだ将来のことなど何も考えてなく、ただ親の意向に合わせて工業高校電気科に入学、電気技師を目指そうと頑張り、難関の国家資格も取得しました。高校卒業後進路は、大学に進みたい気持ちはありませんでしたが、親が病気になるに無理な状況で就職せざるを得ませんでした。当然地元志向で就職先を探しましたが、この時期世の中が大不況、勉強した電気関係の就職先も見つからず・・・地元での就職が難しいこと、県外就職したいこと等々、自分の想いを包み隠さず、勇気を持って親に相談した結果「自分がやりたい仕事で一人立

ちしなさい」と言われ、「一人立ちする仕事は何か」「自分が目指したいものは何か」色々考えた結果、これからは「電子の時代」、「コンピュータの時代」と考え就職先を探している進路指導の先生から、日立製作所でコンピュータ技術者を募集していると勧められ応募、入社することが出来ました。私は、高校卒業と同時に社会に出ることになりましたが、中学から高校の時期は「一人で自立すること」など全く考えてなく、親の意向に従うのが当たり前前だと思っていました。しかし、よくよく考えると職業の選択は自分の人生そのものであり、親の意向に合わせた代理人生ではないので、本気で、自分は何をやりたいか、何を目指したいか、じっくり考え、目指す職業を模索し自分で決める。勇気を持つことが大切だと思いました。日立製作所に入り、コンピュータ技術の研修を終え、大規模システム開発の担当となります。したが、仕事は単純な作業が多く、

自分の個性が発揮出来ず面白くないと感じ・・・このまま仕事を続けるべきか悩んだことがありました。この時、高校から就職する時の小さな勇気を思い出した。「これからの時代は何か」「これからの自分はどうか」をじっくり考え、これからは「システムの時代」、「プロジェクトリーダーを目指す」ことを決意し、日々勉強だと思い仕事に取り組んでいると、新たな仮想計算機システム（VMS）の担当を命じられ、これぞ俺の仕事。だとのめり込み、気が付くとプロジェクトリーダーに担がれ、システムを完成させた時の達成感、満足感は、何とも言えなかったことを思い出します。自分の未来を創るには、小さな勇気と決断の積み重ね、自分の想いを素直に伝える。勇気が色々な困難を乗り越える原動力となります、限らない可能性を秘めた皆さん、何事も小さな勇気をもって「決断」されることをお勧めします。



富樫 和弘 (とがし かずひろ)

1966年神奈川県相模原市に生まれ  
県立上溝南高等学校卒業、日本ソフトウェア株式会社(現 株式会社NSP)入社  
1995年 株式会社アドバンスへ転職、2009年代表取締役就任  
2001年 神奈川県情報サービス産業協会に加盟し2006年 産学連携担当理事就任  
2013年 横浜システム工学院専門学校 教育課程編成委員および学校関係者評価委員  
2014年 株式会社情創 取締役副社長就任

### 文化祭にむけて!

神奈川県立厚木清南高等学校 サブカルチャー研究部



【主な活動は漫画やイラストを描くこと】

サブカルチャーというと、漫画・アニメ・ゲーム・フィギュアといったオタク文化を指す場合が多いが、厚木清南高校のサブカルチャー研究部は、漫画・イラストを描くことを主な活動としている。特にアニメやキャラクターについて、どのポーズが一番良いのか、衣装の色はどれが似合うのかなど、一生懸命考えて好きなキャラクターを描いていく。

時には「人魚」というようなテーマを決めて、そこから自由にキャラクターを考え、描いていく。描き終えた後は部員同士で、評価をすることで腕を磨いているそうだ。



【文化祭ではコスプレも】

年に一度の文化祭に向けて、部誌の完成を目指し、夏休みも一生懸命活動している。

文化祭では部誌を発売する他、コスプレなどもする。昨年の文化祭では、ライブのコスプレをして、ダンスをしたそうだ。今年も、コスプレに挑戦したいとのことなので、興味のある人はぜひ来校してほしいと語ってくれた。ちなみに今年どんなコスプレをするかは秘密だそうだ。

顧問からの一言

年に一度の大舞台であり、また唯一の発表の場である「SEINAN祭」(文化祭)に向けて、作品を自由に作って、頑張ってください。

### みんなが楽しく絵を描ける場所!

神奈川県立小田原総合ビジネス高等学校 漫画研究部



【自分の世界観を表現したい】

漫画研究部は1年生から3年生で27名の部員が集い、みんな楽しんでながら自由に漫画やイラストを描いている。週3回の活動で、部誌の「私里歌(シリカ)」やオリジナル漫画をまとめた「TRY(トライ)」の発行を中心に作品制作に取り組んでいる。



部長の小林さんは現在文化祭の展示に向けて、部員みんなで打ち合わせをしながら頑張っている。個々の作品で「自分の世界観を表現したい」と楽しそうな表情で語ってくれた。

【部活で出会えた仲間】

小林さんは1年生で入部した時、先輩方がとても優しく指導してくれたことを思い出すという。2年生になり、自分が部長に抜擢された時、正直自信はなかったけれど、先輩や同級生たちの支えがあったからやって来られたという。「出会えた仲間が本当に良かった」と嬉しそうな笑顔に部員同士の絆が伺えた。



【長編作品にも挑戦したい】

部誌や展示作品に限らず、お互いに切磋琢磨しながら、個々に自分で考えたオリジナルのキャラクターやイラストを描いている。

顧問からの一言

漫画やイラストを全て、キャラクターからオリジナルで作るなど、生徒には秘めた力があり、それを発揮する場が部活動と なっています。また、普段の授業を受ける姿からは見ることができない生徒たちの才能が見られるのが魅力です。



# 学園祭に向けて!

高木学園女子高等学校 アニメーション部



**【自由に作品を描く】**  
 アニメーション部は、20年以上もの歴史を誇っている。部活の特徴はそれぞれの部員が自由に作品を描くことができるということだ。日々の授業や検定に忙しい中、部員一人一人が、自分の好きな作品を自由に描ける環境はとても魅力的だ。もちろんそうした時間があれば勉強にも集中できる。その結果は、成績を見れば明らかだという。



**【部誌の制作】**  
 アニメーション部では主にイラストなどの絵を描いている。主な活動としては部誌「サイバービューティ」を制作し、学園祭で販売している。

部誌には、部員がそれぞれ好きなイラストを描く。手書きからパソコンを使ったものまで、個性あふれる作品がいっぱいだ。



**【学園祭】**

毎年秋に行われる学園祭は、アニメーション部にとって年に1度の重要なイベントである。部誌の販売ばかりではない。人物のキャラクターを描いてラミネート加工したカードも制作販売している。名刺大のカードで、財布の中に入れて持ち歩いたり、しおりとして使うこともできる。来場者にも好評だ。カードに描かれた絵を見てファンになってくれる人もいう。

アニメーション部は、昨年の学園祭で、見事、文化部門の最優秀賞に輝いた。今年も昨年に続き最優秀賞を狙って頑張っている。

**顧問からの一言**

自ら外部の方と多くの交流をする機会を見つけ、そこから様々なものを吸収し、良い作品を生み出してほしいと思います。

# 神奈川県高等学校美術展に向けて!

神奈川県立逗葉高等学校 美術部



**【好きなものを自由に描ける】**  
 美術部は、自分の好きな絵を自由に描けることが魅力の部活動だ。夏休みは部員同士で美術館へ行ったり、他校の美術部と協力して合同デッサン会を開いたりしている。

夏休みは文化祭に向けた作品を作る大事な時期だ。みんなで合宿をし、色々なことを話し合い、影響を与え合いながら作品作りに取り組んでいる。

文化祭が終わると、息をつく暇もなく、12月に行われる「神奈川県高等学校美術展」に出品するための作品作り

が始まる。部内には奨励賞を受賞した生徒もいる。この美術展は美術部の重要な活動のひとつだ。

他にも6月の体育祭の横断幕、地元のクリスマスイベントのデザインに協力するなど活動内容は多彩だ。

「作品を制作するとき、キャンパスや絵の具など、必要な道具をすぐに準備してもらえるのでとても満足している」



と部長の野津さんは話してくれた。

**【進路について理解がある】**

顧問の山口先生は部員からとても信頼されている。進路相談にも熱心に乘ってくれる。「勉強のアドバイスや、進学先についてもたくさん情報を持っていてるので、安心して相談できる先生」だと、みんな口々に話してくれた。

**【神奈川県高等学校美術展】**

今の美術部の目標は、「神奈川県高等学校美術展」で、「奨励賞」以上の賞を受賞し、全国大会に出展することだ。「そのために、好きな絵を自由に描ける環境があるので、頑張っている」と野津さんは話してくれた。

**顧問からの一言**

美術を学んだことを活かし、将来は社会の第一線で活躍できる人材になってほしいと思います。

# すごいぞ仲間たち

## 文化祭開催予定日

神奈川県立綾瀬西高等学校	9/3(土)
神奈川県立綾瀬高等学校	9/3(土)
神奈川県立伊勢原高等学校	9/3(土)
神奈川県立相模原青陵高等学校	9/3(土)・9/4(日)
神奈川県立愛川高等学校	9/10(土)
神奈川県立保土ヶ谷高等学校	9/10(土)
神奈川県立逗葉高等学校	9/17(土)
私立横浜創学館高等学校	9/17(土)・9/18(日)
神奈川県立厚木清南高等学校	9/18(日)
神奈川県立藤沢清流高等学校	9/18(日)・9/19(月)
神奈川県立神奈川総合産業高等学校	9/24(土)・9/25(日)
私立湘南学院高等学校	10/1(土)
私立高木学園女子高等学校	10/1(土)・10/2(日)
私立横浜清風高等学校	10/1(土)
神奈川県立横浜桜陽高等学校	10/8(土)・10/9(日)
神奈川県立横浜緑園総合高等学校	10/15(土)
神奈川県立厚木商業高等学校	10/29(土)
神奈川県立小田原総合ビジネス高等学校	10/29(土)
神奈川県立小田原城北工業高等学校	10/29(土)・10/30(日)
神奈川県立神奈川工業高等学校	10/29(土)・10/30(日)
神奈川県立白山高等学校	10/29(土)・10/30(日)
神奈川県立平塚工科高等学校	10/29(土)・10/30(日)
神奈川県立藤沢工科高等学校	10/29(土)・10/30(日)
私立藤沢翔陵高等学校	10/29(土)・10/30(日)
神奈川県立磯子工業高等学校	10/30(日)
神奈川県立横浜旭陵高等学校	10/30(日)
神奈川県立茅ヶ崎西浜高等学校	10月予定で一般非公開
私立三浦学苑高等学校	11/3(木)
私立秀英高校	11/5(土)
神奈川県立横須賀工業高等学校	11/5(土)・11/6(日)
神奈川県立釜利谷高等学校	11/13(日)

自由な発想で、ものづくり!

神奈川県立平塚工科高等学校 電気部

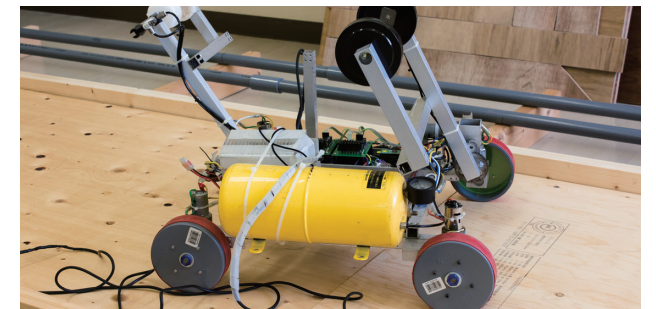


【電気以外の専門課程の生徒が集う】

電気部は、意外なことに、機械・環境化学・自動車など、電気系以外の学科で学ぶ生徒が中心になって活躍している。「専門としては機械等を学びながら、部活で電気回路やプログラミングを学ぶことで、エンジニアとしてより広い視野を持つことができるようになる」そうだ。

【オタク気質の部員が多い】  
電気部の部員は、基本的にモノづくりが好きな人達だ。性格はオタク気質の人が多いとのこと。

部活のモットーは、興味のある分野を探し、自発的にモノを作ること。だからロボコンやものづくりコンテストに挑戦する部員たちの集中力は高く、過去には、高校生ロボットの大会神奈川大会で優勝もしている。



【活動内容】

電気部の活動は、高校生ものづくりコンテストやマイコン回路コンテスト等のコンテストに参加するばかりではない。地域の人たちとのふれあいの一環として、伊勢原こども科学館のイベントにも参加している。

また文化祭では、電気回路を使ったゲームなども制作している。

【アイデアの源】

コンテストに参加する際に制作するロボットのアイデアは、自然にあるものを参考にする場合が多いそうだ。例えば、昆虫や動物の動きや型を参考にしたり、植物の種の形状なども参考にしている。街に出て様々なものを見ることでヒントを得る場合もある。今の目標はと聞くと、「11月に開催される全国高校生ロボット競技大会に出場し、好成績を残すことです」と決意を込めた目で語ってくれた。

顧問からの一言

電気部には、自由な発想でモノを作る環境があります。そこから生まれた発想力や創造力を活かして、将来はモノづくりの現場で活躍してほしいと思っています。



# YSe<sup>YE QUARTERLY MAGAZINE</sup>eye

| 2016年 秋号 |

 **横浜システム工学院専門学校**

■ IT・ゲームソフト科 ■ ロボット・IoTソフト科 ■ コミック・CGアニメ映像科

