

YSE *eye*

YSE QUARTERLY MAGAZINE

【ワイエスアイ】

特集 「活躍が期待されるIT女子」

vol. 8
| 2017年 夏号 |
summer issue 2017



「伊勢原芸術花火大会」撮影：学院長

求むIT女子!

神情協 女性活躍ダイバーシティ委員会 副委員長
株式会社メビウス 代表取締役 坂本 淳

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IT企業での女性活躍を推進している株式会社メビウスの坂本と申します。

近年、経済社会のグローバル化の中で性別に関わりなく個性と能力を十分に発揮することが出来る男女共同参画社会の実現が強く求められています。少子高齢化が進んでいる日本では、今後優秀な人材は男女を問わず取り合いになり、女性が働き難い会社は淘汰される時代になってきました。

昔の女性活躍のイメージは男勝りのキャリアウーマンでした。男性中心社会の中で男性と同等以上の体力を持ち、自分の時間を犠牲にしてバリバリ働く女性が出世したのです。しかし時代は変わり、今では男女の区別なくワーク

(仕事)とライフ(生活)を

バランス良く人生に取り入れるワークライフバランスの重要性が叫ばれるようになり、企業は大きく変化しています。

IT業界のイメージも昔は自分の時間が取れず3K業種の一つだと言われていました。しかし女性の意見を取り入れた職場改善や開発環境改善が進み、女性比率が近年急速に高まっています。また、今後は人工知能やIoT・ロボット等、新しい技術の進展により女子の感性が更に必要になると思われます。単にプログラムをゴリゴリ書くのではなく、様々なハード部品、ソフトウェア等、更にビッグデータ等を組み合わせて何が出来るかを考える発想力が重要になるのです。

昨年、囲碁で韓国の最強棋士に勝利したゲイグルのアル

ファ碁が使っている人工知能

は囲碁専用ではないとお伝えしたら皆さんは驚くでしょうか。深層学習をする階層型ニューラルネットワークに過去の棋譜を大量に勉強させ、更に人工知能同士で繰り返し対戦させることによりあそこまで強くしたのです。

では、深層学習をする人工知能エンジンに何を勉強させたら何が出来る様になるのでしょうか。ここから先は新たな発想の世界です。自分の子供をどのように育てるかはい方達、特に女性は興味があるのではないでしょうか。

IT業界では、新鮮な発想力を持つ女子を求めています。新しい技術を学び未来を変えてしまうIT業界で大きく羽ばたいてみませんか?



学院長コラム

期待高まるIT女子の活躍

横浜システム工学院専門学校

学院長 杉山 勝巳



「IT人材の最新動向と将来設計に関する調査結果(経済産業省、二〇一六年六月)」によると、二〇一五年時点で、約十七万人のIT人材が不足しています。ITニーズのさらなる拡大によって、IT市場は今後も目覚ましい発展が見込まれるため、IT人材不足は、今後ますます深刻化し、二〇三〇年には、約五十九万人程度まで人材の不足規模が拡大するという推計結果が出ています。

今後、特に大幅な市場拡大が予想されるビッグデータ、IoT、人工知能を担う人材を見ると、現時点で先端IT人材は約九・七万人、不足数は約一・五万人となり、二〇二〇年までに、この人材数が十二・九万人、不足数が四・八万人にまで拡大するという試算結果が出ています。

一方、IT人材の代表格であるSE、プログラマなどは、男性向きであるとか理系向きと思われるがちでしたが、決してそのようなことはなく、今では女性が長く働きやすい環境づくりも進み、IT関連産業における女性の比率は、二十五%にまで伸びています。しかし、深刻な人材不足の時代を乗り切るためには、女性の就業や起業がさらに増え、様々な職種で活躍していたことが欠かせなくなっています。

本校では、この現状を踏まえて、女性の背中をもっともっと押したいという思いで、二〇一八年度生より「IT女子特別奨学制度」を設けました。

IT女子特別奨学制度とは、IT分野の様々な職種をめざす工業専門課程(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)の女子学生に対して、二年間にわたり、毎年、特別奨学金六〇,〇〇〇円を給付する制度です。



筆者略歴 坂本 淳(さかもと・じゅん)

1951年 神奈川県鎌倉市に生まれ、中学の頃からコンピュータを作ろうと電気部品(ガラクタ)を集めまくる
1978年 東京工業大学工学部卒、人工知能の研究室に所属し研究予算でゲーム用のディスプレイ装置を開発
1978年 ソニー・テクトロニクス株式会社入社 計測器の開発に携わる
1988年 ソフトウェア業界に転身、1993年以降 複数の会社設立に参画
2000年 株式会社メビウス設立 代表取締役に就任
2005年 神情協女性活用委員会(女性活躍ダイバーシティ委員会の前身)に所属しIT業界の女性活躍推進のために活動中



IT女子特別奨学制度についての詳しい情報は6pをご覧ください。

今、IT業界では、女性の活躍が目を引いています。男性優位の印象のあるIT業界ですが、女性ならではの細やかな視点での仕事ぶりなど、女性の活躍が求められています。今回は、IT業界で活躍する女性を代表して、株式会社エフネットの長谷川希里さんと株式会社アイエンスの二宮泉穂さんにお話を伺いました。

株式会社エフネット 長谷川 希里さん

— 現在、どんな仕事をされていますか？

長谷川さん(以下、長) Windowsアプリの開発の仕事を経て、現在は社内システムの開発を担当しています。

— 長谷川さんは、最初からIT系の仕事に就くことを目指していたのですか？

長 そうですね。きっかけは、高校生の時にWebページの制作をしたことでした。Webページはもとも文字で書かれていて、それを表示するとビジュアルに訴えるようなページが作れるということに感動しました。そこからプログラミングがしたいという欲求が芽生え、仕事でもやっていきたいと思うようになりました。

— IT系の専門学校を卒業されているということですが、学生時代の学習内容で仕事にも役立つことはありますか。

長 卒業制作でチームを組んで1つの作品を作ったことですね。会社でもチームで仕事することが多いので、コミュニケーションを良好にして情報を伝え合うことの大切さや、スケジュール管理の難しさに触れたことは、大きな財産になっています。

— IT業界で働いてよかったと思うことはありますか。

長 飽きることなく働ける業界だと感じています。吸収しなければならぬ知識が多いことに加え、日々新しい技術や発想が生まれる日進月歩な業界ですので、好奇心や探究心を満たしてくれるこの環境は、私にとっても居心地良く感じています。

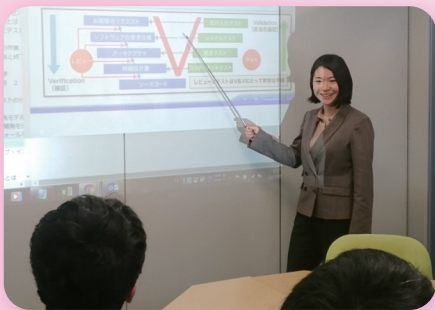
— ズバリ、株式会社エフネットは女性にとって働きやすい職場ですか。

長 弊社は、社員の約2割が女性で、女性にとっては居心地の良い環境だと思います。また、産休、育休、時短勤務などの制度があり、子供を育てながら働いている女性もいます。男性社員も女性社員も区別なく仕事を任されています。意欲的な女性にとっては、良い職場だと思います。

— これからIT業界を目指す方々にメッセージをお願いします。

長 まだまだIT業界で働く女性は少数派だと思いますが、とても重要される存在だと思います。女性目線で開発に携わることを重視するクライアントの方もいるようです。もしかしたら、活躍の機会は男性より多いかもしれません。好奇心や探究心が強く、男性と一緒になって働きたい女性には、是非IT業界でチャンスを手に入れていただきたいです。

— ありがとうございます。



活躍するIT女子 YSE卒業生

株式会社アイエンス 二宮 泉穂さん

現在勤めている会社では、看板やのぼり旗、横断幕などの大きなものから、文房具の名入れやポケットティッシュなどの小さなものまで、デザインできるものは何でも制作しています。

弊社のデザイン業務ではデザイン性はもちろんですが早く正確な作業を求められます。

新しい技術や機能を効果的に使うことも大事ですが、基本的な動作がきちんと身につけていることで作業効率が上がります。素早くこなすことができます。

横浜システム工学院的授業でmacでIllustratorやPhotoshopの使い方をしっかりと教えていただき、身につけていたのでとても役立っています。

また、デザイン公募などに課題として挑戦したことも業務に近かったので良い経験になっています。

中学生の頃からデザイナーに憧れパソコン操作を学ぶため商業高校に進学したのち、デザインを学ぶために横浜システム工学院へ進学しました。

そこで様々なことを学び経験したことが自信となり、街中やインターネット上で目にするデザインで気になるものがあれば進んで調べ、新しい技術や機能も学びながら成長し続けられるよう努力しています。



【経営者の視点から見るIT女子】

皆さん、初めまして。株式会社アイエンス代表の佐藤と申します。

私は29歳の時に妻と小さな借家で記念品粗品の販売を始めました。当時は営業ノウハウもわからず大変苦労しましたが、「他社の2分の1の利益で、3倍の仕事をしよう」と無我夢中でやっているうちに業績も伸びてきました。10年程前に単なる販売業でなく、企画・デザインから手掛けられる組織にしようと、横浜システム工学院専門学校からデザイナーとして女性社員を雇用しました。現在は、専門学校で身につけた知識と技術を活用し、女性ならではの繊細な発想とデザインで日々活躍していただいています。

社員も増え、創業40周年を迎えた今年、振り返れば「元気があり、明るく笑顔、素直で正直」な人材がいたからこそ、前進し続けられたのだと思います。社員一人ひとりが夢と希望を持ち、知恵と工夫と気配りを忘れないことが企業の成長につながると信じています。皆さんも、自分の選んだ道に向かって一歩一歩努力していただきたいと思います。

株式会社アイエンス 代表取締役
佐藤 哲男



株式会社アイエンス

当社は創業以来40年各学校向けグッズの企画販売を行っています。
体育祭・文化祭用Tシャツ、ハッピー、部活動応援旗、名入れタオル、その他応援グッズ、卒業記念品など



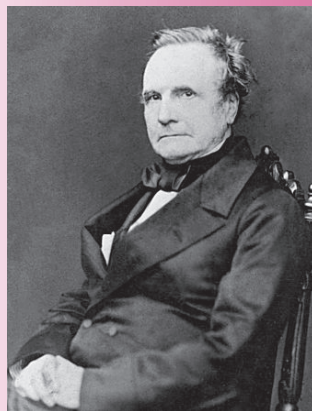
神奈川県秦野市落合361-2
TEL 0463-82-7511

世界で最初のプログラマは女性でした

スポーツの世界では、フィギュアスケートの三原舞依、樋口新葉、水泳の池江璃花子、世界7大陸最高峰制覇の南谷真鈴など、若い女子の活躍が素晴らしいです。ITの世界では、そもそも、世界で最初のプログラマは、女性でした。エイダ・ラブレス。お父さんは有名な詩人バイロンの娘さんです。彼女が生まれたのは1815年のイギリス。フアラデーやダーウインが活躍していた時代です。18歳のと き歯車を使ったコンピュータを構想していた年輩のバベッジと出会い師弟関係となりました。



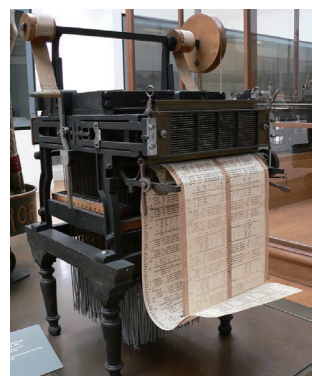
エイダ・ラブレス



チャールズ・バベッジ

当時はイギリス海軍が活躍する帝国時代。信頼できる天体観測と航海のための数表は必須でしたが、人間が作った数表はバグだらけで、世界の海を相手にしているイギリス艦隊には信頼できる数表がどうしても必要であったようです。バベッジはそのニーズに応えられる計算機を考えていました。当時は織物業もさかんで、1801年にフランスで発明されたジャカード織機は、パンチカードで処理手順を指示することで織機の操作パターンを変えて布の模様を変化させることができました。

これこそ現在のプログラム式コンピュータの原型で、この考えを発展させたものがバベッジの計算機でした。資金難で試作品に終わってしまいましたが、計算手続きに関して発展し、エイダによってアルゴリズムの発想が導入されたといわれています。「ジャカード織機が花や葉を織るように解析機関は代数的なパターンを織り出す」とは彼女の残した有名な言葉です。彼女が世界で最初のプログラマといわれる所以はここにありま す。彼女を讃えて、1974年アメリカ国防総省は開発した新しいプログラム言語をエイダ(Ada)と



ジャガード織機

命名しました。そもそも、プログラムで重要なアルゴリズムは「物事の処理手順の集まり」ですが、女性が得意な料理も家事も手順の集まりです。彼女たちはこれらをマルチタスクで上手にこなします。そんな女性にプログラムが向いていないわけはありません。従来のコーディング中心の力づくのプログラミング環境から、ビジュアルでおしゃれな発想やデザイン性が重視される開発環境へと進化し、ますます女性には活躍の場が広がっていくと思います。



筆者
仲久保 正人(なかくぼ まさと)
神奈川工科大学 講師

本校理事・顧問(本年3月定年退職)



平成30年度生からは、こんな嬉しい応援がスタート♡

IT女子を応援!!

毎年60,000円給付する特別奨学制度!

女子のIT業界での活躍が進んでいる今、
もっともっとあなたの背中を押ししたい!

IT女子特別奨学制度とはIT分野のスペシャリストをめざす工業専門課程の女子学生に対して、特別奨学金を毎年60,000円給付する制度です。

学校法人 YSE学園
横浜システム工学院専門学校
YOKOHAMA SYSTEM ENGINEERING

工業専門課程 ■ 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
〒241-0826 横浜市旭区東希望が丘128-4 TEL:045-367-1881 / FAX:045-366-3633

体験入学実施中! スケジュールや内容は Web でご確認ください。

平日体験入学 毎週水曜 16:30 ~ 18:30

平日学校見学・個別相談 月~金曜 13:00 ~ 17:00

お問い合わせ・お申し込みはこちらまで

電話 045-367-1881 教育広報推進室 月~金曜 9:00 ~ 17:00

Mail info@yse.ac.jp Web http://www.yse.ac.jp

YSE で検索

<http://www.yse.ac.jp>



ロボットはどのようにして人がいる方向を向くのか

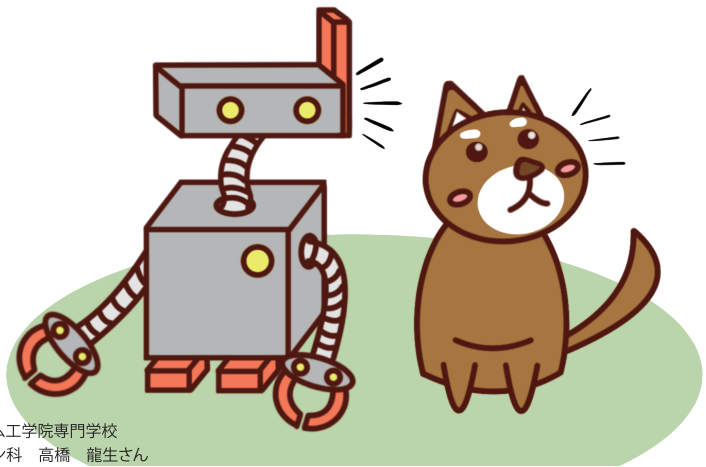


イラスト:横浜システム工学院専門学校
情報デザイン科 高橋 龍生さん

近年、ロボット技術の進歩は急速に進んできました。昔はロボットといえば、工業ロボットや操縦型ロボットが主でしたが、ロボット自身が考えて動く「自律型ロボット」が我々の生活の中に溶け込んできました。その中でも人型ロボットは話している人間のいる方向に顔を向けるという動作があります。この動作はどのような仕組みになっているのでしょうか。

皆さんの身近にあっても普段は気にすることが少ない「音」。この音を使って、動物はどこから音がやってきているかを知ることができません。音は空気が振動して、縦波で伝播しています。また、到達する距離によって聞こえる音には時間差が生じます。たとえば、左右の耳で同時に聞こえたときは、正面・真後ろ・真上といった正中面から音がやってきたことを知ります。また、右耳の方が早く聞こえたとき

は、右方向から音がやってきたことを知ります。この時間差を使って、どの方向から音が聞こえるのかという研究がすすめられていました。ただ、この方法だと基準になるものが必要になるので、聞く数（動物だと耳2つ）より1つ少ない音の方向しか知ることができません。しかし、現在では数学の行列計算を駆使して、聞く数と同じ数だけ音の方向を知ることができるようになりました。これをMIMO（マイモ：マルチインプット・マルチアウトプット）と呼びます。

またCPUやメモリの進歩により機械の計算能力が上がったため、「画像」も比較的容易に処理できるようになりました。まず、カメラによって撮影された写真から、顔・腕といった人間と判断できる部分を見つけ出します。これは画像認識と呼ばれる技術ですが、部位の特徴（顔であれば輪郭内に目

は左右に2つ、口は目の位置の中央下といったものを見つけます。このような特徴が写真の真ん中にあれば正面、写真の右側にあれば右側にいる、といった判断ができます。

これらの「音」と「画像」の技術を使って、ロボットはどの方向に人がいるのか、という判断ができ、人のいる方向に顔を向けるという動作ができるようになりました。



アニメーションの歴史 第一回 フィルム以前 前編

皆様ご存知のように、森羅万象のような物にもその由来や歴史は必ずあるものです。今回は「アニメーション」について、その歴史を紐解いていきたいと思います。

現代では「アニメーション」と聞きますと、多くの方はテレビや映画の所謂「アニメ」と呼ばれる映像作品を思い浮かべることでしよう。しかし一般的なイメージとは違った「アニメーション」が、その歴史の中には存在します。そもそも「アニメーション」とはどういう意味を持った言葉なのでしょう。英語でのanimation、tionという言葉には、映像としてのアニメーションを指す意味のほかに、「生氣」「活発」などの意味があります。

animationに含まれるanimaという言葉はラテン語で生命や魂を表すとされています。動物を表す英語Animalにも

animaが含まれていますね。つまり「アニメーション」とは生命を与える、もしくは生命があるかのように見せる、と考えることが出来ると思います。生命のない物が動くことで、生命があるかのように見せているのです。

アニメーションの言葉の意味を考えたところで、歴史の話に戻りましょう。アニメーションの歴史で、その最初に語られることが多いのは、フランスなどヨーロッパで発見された、旧石器時代の洞窟壁画です。これは動物の絵に実際の数よりも足が多く描かれています。これは当時の人たちが動物の足の動きを分解して描いたものだと考えられています。勿論洞窟壁画ですので映像として動くことはありませんが、動画の原理を踏まえているので、これがアニメーション表現の最初であるとする説があります。さらに日本においては、

絵巻物をアニメーションの歴史の一つとして捉える考えもあります。絵巻物は時系列で物語が展開しますが、同じ場面に違う時間の出来事を同時に描く「異時同図法」という技法があります。背景は一つですがその前景には、物語の進行に合わせて同一人物が何度も描かれています。皆さんがお馴染みの鳥獣戯画でも、蛙と兎の相撲の場面、組み合わせられている絵と、兎が投げ飛ばされている絵が隣合わせに描かれています。もしこれを同じ位置に置いてそれぞれ撮影したならば、相撲のアニメーションが出来上がるでしょう。

洞窟壁画と絵巻物の絵画表現を現在のアニメーションのルーツと唱える人は少なくありません。しかしその後、現代の映画フィルムが登場までには、長い年月の隔たりがあります。その間に、アニメーションの技術を現代に伝えるも

のは無かったのでしょうか。それについては次回にお話したいと思います。



二つの絵を交互に繰り返して見ると動いているように見えませんか？



新連載「シリーズ I-Tお仕事図鑑」では、IT業界で働く方々のお仕事を紹介していきます。将来IT業界で活躍しようと考えている方もそうでない方も、是非参考にしたいと思います。

というわけで、第1回は「プログラマ」というお仕事になります。プログラマ（Programmer）とはその字のごとく「プログラムを書く人」のことです。「プログラムを書く人」といった方がしっくりくるでしょうか。

IT業界では、コンピュータシステムを開発するという仕事が一番一般的です。コンピュータシステムを大まかに説明すると、ハードウェア（コンピュータと、ソフトウェア）プログラムを組み合わせて動かすことです。昔は「コンピュータ ソフトなければ だだの箱」と言われていました。（PS4

だけじゃゲームできないので、ゲームソフトをかうみたいなことです。）

ソフトウェアを書く人がプログラマと呼ばれます。プログラマと一口に言っても実にさまざまなものがあります。みなさんが日頃楽しんでいるゲーム、電車に乗るときに使うSuicaやPasoなどから情報を読み取って改札を制御するシステム、銀行の預金口座を管理するシステム、スマートフォンを動かしているAndroidやiOSなどなど、すべてあげるのには不可能なくらい世の中にはプログラムがあふれかえっています。ということは、それだけプログラマを書いている人たちがいるということです。

では、どのようにしたらプログラマという仕事に就けるのでしょうか。

プログラムを書くには「プログラ

ミング言語」を修得する必要があります。さまざまな種類があり、言語ごとに得意なことがあります。例えば、C言語は機械の制御向き、PHPはインターネットを使っ

たシステム向き、BASISやPythonはプログラミング学習向きなどです。最近のIT業界で主流となっているのはJava言語で、インターネットやサーバコンピュータなどいろいろなどところで使われています。プログラマとして働く場合は、このような言語のうち開発するシステムに合ったプログラミング言語を身につけなければなりません。

IT系の大学や専門学校に進むと、何らかのプログラミング言語について勉強することになると思いますが、いまプログラミング言語を知らなくても大丈夫です。

また、学校で勉強したプログラミング言語が会社に入ってからも使えるかどうかはわかりません。しかし、1つのプログラミング言語を修得できると、他のプログラミング言語の修得は容易になりますので、こちらも大丈夫です。学生時代にプログラミング未経験でも、会社に入ってから研修で修得できるチャンスがあるかもしれません。

IT業界は、ビッグデータ、IoT、人工知能（AI）、仮想現実（VR）や拡張現実（AR）など、日々発展しています。人材不足も深刻です。IT業界を見ると大活躍ができるチャンスがあふれていることが手にとるようです。

すいぞろ仲間たち 高校部活紹介

新しい学校名でスタート!

神奈川県立小田原東高等学校 パソコン同好会



【新しい学校名】

本校は、小田原総合ビジネス高等学校から、今春新しく校名変更を行った学校です。

以前は、「総合ビジネス科」のみの学校でしたが、新たに「普通科」が加わり新生の小田原東高等学校として、スタートを切っています。

【新入部員も増えて】

「パソコン同好会」は、部員が15名ほどで、現在1・2年生を中心に活動しています。

パソコン同好会の活動として、今年は新入生が多く入会したこともあり、基礎を学ぶために日々タイピングソフトでタイピングの練習をしている会員が多いそうです。

また、昨秋は、文化祭に向けてオリジナルのパソコンゲームを制作し、発表しています。

昨年は地域の中学生に

人気だったそうです。



【同じ趣味の仲間と】

同好会全体の雰囲気は、ゲームやアニメ好きが多く集まっているので、とても和やかな雰囲気です。ひとこと言えば「和」だそうで、つながりが強く上級生と下級生の仲が良いそうです。そのため、個々の成長の速度が速く、今後は情報処理の大会に出場したいと思っています。

【資格にも挑戦】

パソコン同好会は最終目標として、資格を取得することを目指しています。今年から普通科が新たに誕生したことに伴い、普通科に在籍している生徒



顧問からの一言

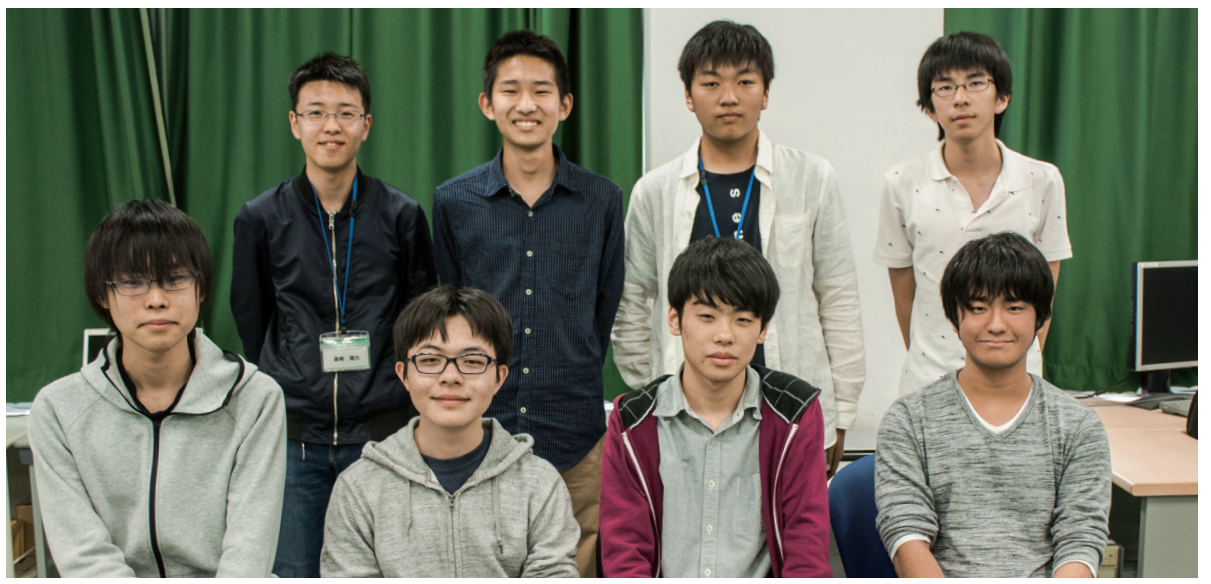
生徒自身が資格取得などの目標を決め、それに向かって日々学んでいる姿は頼もしいと思っています。

も資格取得が目指せることは、強みです。国家試験である、「ITパスポート」や「基本情報技術者試験」に挑戦している生徒もいます。

また、現在は同好会ですが、将来は人数や活動実績を増やして部活動に昇格したいと考えています。

作りたいものを自由に作る

神奈川県立神奈川総合産業高等学校 ロボメック研究部



【自由に楽しく】

ロボメック研究部は、前身である相模台工業高校時代から続いている由緒ある部活動です。その時代には全国大会のロボコンに参加し、優秀な成績も収めるようなある意味体育会系のイメージの部活動でしたが、現在は自由に楽しく活動しているそうです。

【作りたいものを作れる環境】

部の活動は、週に二日と少ないですが、部活動の日を楽しみにしている部員は多いとのこと。その理由として、ロボメック研究部は「個人的に作りたいものを自由に作る」ということを大切にしているからだそうです。

例えば、二足歩行ロボットやレゴブロックのプログラムロボットを制作している部員も多くいるとのこと。そのため、ロボットを作

るための部品や材料が充実しているのはとても助かっているそうです。

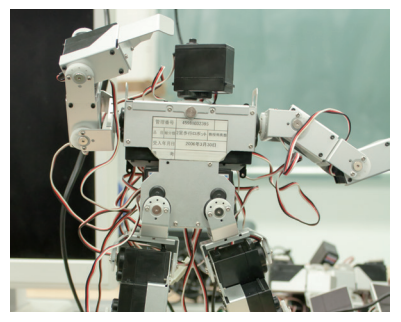
【対外アピールもきっかけ】

ロボメック研究部では、毎年行われる、「さがみはらサイエンスフェスタ」や「文化祭」「青少年のためのロボフェスタ」に参加し、自作のロボットやUFOキヤッチャーを作り、ロボメック研究部をアピールしています。

特に、サイエンスフェスタでは、小学生を相手にロボットの仕組みや構造を教えたりすることで、老若男女が楽しむ姿を見ることができ、ロボットの魅力を再発見したこともあったとのこと。



今年1年生が多く入部してきたので、サイエンスフェスタや、文化祭をもっと充実したものにしていくのが当面の目標だそうです。



顧問からの一言

授業・受験と一線を画した自由な表現の空間を満喫してほしいと思っています。

イラストを通して友達の輪が広がる

神奈川県立金沢総合高等学校 イラスト部



【全員で同じテーマのイラストを描く】

イラスト部は、2年生を中心として10名くらいの生徒が、放課後に週三回活動しています。イラスト部の特徴は、あるテーマ（たとえば男性や女性など）を決め、それに沿ったイラストを部員全員で描き、発表し、お互いに切磋琢磨していることです。

その時にもらったアドバイスを参考にしながら、今後の作品制作につなげていくことで個人の技術の向上を目指しています。褒めてもらった箇所などは、自信にもなり長所を伸ばすことができるので、この場はとても貴重です。

【一人で描くよりも楽しみなが描ける】

イラストは主に鉛筆で描いており、アニメ好きも多く好きなアニメのキャラク

ターを描いたり、アニメの話題で盛り上がったりと、ひとり描きを描くよりも、みんなで楽しくおしゃべりしながら描くことが楽しいとのこと。イラストで友達とつながることができています。



【コンテストにもチャレンジ】

また夏には、宇都宮の専門学校が主催している「高校生イラストコンテスト」に応募して、自分の実力を確かめたりしています。秋の文化祭では、描いたイラストを展示したり、プラ板に描いた絵をストラップにしたものを来場者に配りました。

イラスト部に参加することで、クラス以外にも

友達ができたり、先輩が後輩に高校生活のアドバイスをするなど、イラストを描くことで友達の輪が広がっています。これからは、様々な種類のコンテスト等に積極的に応募していきたいと思っています。



顧問からの一言

絵を描く部なので、みんなには、大好きなものを描いてもらいたいと思っています。

多彩な表現を自由に描く

神奈川県立津久井浜高等学校 美術部



【様々な表現を自由に】

美術部は、週5日の毎日放課後の時間を使って活動しています。

現在は、9名と部員が増えましたが、過去には部員が少なく活動が制限されたこともあったそうです。

美術部のモットーは、「自分の好きなものを好きな時に描く」ということだそうです。

美術部という名前の通り、絵を基本に、デッサン・水彩・油絵・ポスターなどを描いています。そのため画材も豊富であり、日本画に挑戦している生徒もいます。

【コンテストで受賞】

昨年の文化祭では絵画の作品展示の他、来場者に七宝焼きの体験をしてもらい、焼成のあとブローチやキーホルダーにして来場者に持ち帰ってもらいました。

また、一昨年は地域の

交通安全ポスターコンテストに応募し、部員の一人が最優秀賞を受賞しました。

【まとまりの良い部活】

美術部は和気あいあいとしていて、とても仲が良い部活であるため、特に何もしなくても良くまとまっており、部長の佐藤さんが苦労することは少ないそうです。

基本的に絵が好きな人同士の集まりなので共通の話題などで盛り上がりたり、美術の授業では、描けないものなどを部活動を通して描くことができるのが魅力だそうです。

【全員で一つの作品を】

美術部の先輩達は、校



舎の装飾をしたことがあり、その作品が今でも残っているのですが、近いうちに部員全員で新たな作品に挑戦したいと思っています。

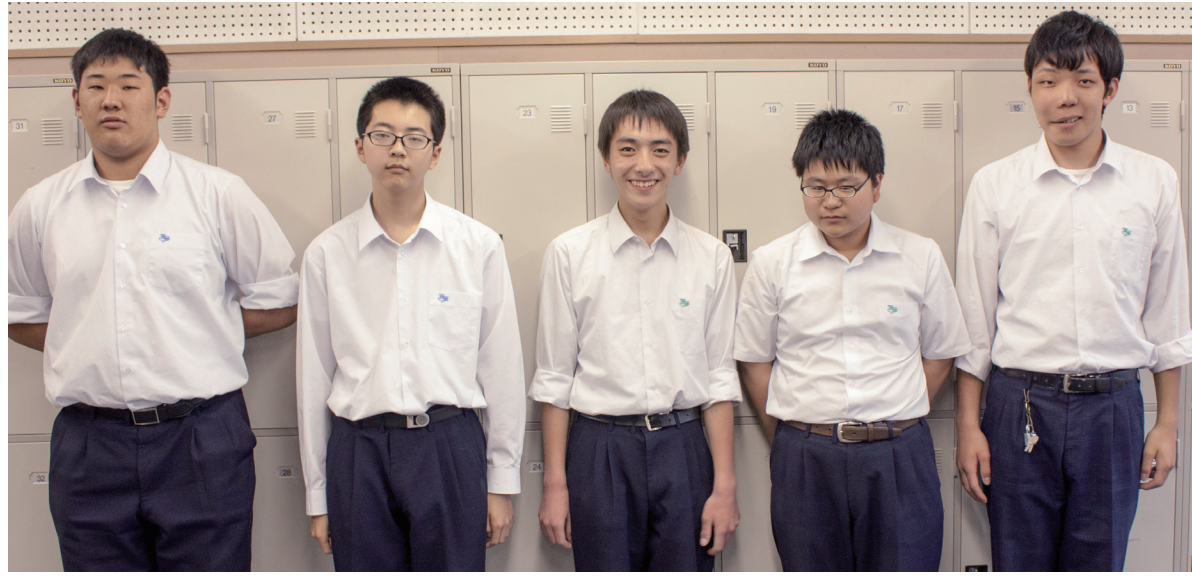


顧問からの一言

授業・受験と一線を画した自由な表現の空間を満喫してほしいと思っています。

大会出場をめざして

藤沢翔陵高等学校 将棋部



【勉強と両立できる】

前は、美術部&漫画研究同好会の紹介でしたが、今回は、将棋部にスポットを当て紹介します。

将棋部は週に3回。放課後の時間を使って活動しており、今年も、1年生の入学もあり、10名ほどに部員が増えるそうです。新人も多く入部したので昨年よりは、活動の幅が広がる予定とのことです。週に3回の部活動なので、それ以外の間は勉強に集中でき、勉強と両立ができる部活です。

【流行の将棋A1】

新入部員の中には、今流行の将棋A1と対戦して、好成绩を収めている者もいるそうです。

また、男子校なので特に気を遣う心配もなく先生が中心となってまとめている部活動です。

将棋部は、将棋の基本から勉強し対局シーンの

再現や教則本を利用しながら、日々将棋について学んでいます。将棋盤と駒は、一人1セット用意されており、実際に学んだ定跡や手筋をその場で確かめることができます。



【学校行事でも活躍】

学校行事であるオープンスクールで、来校者と対局をして将棋部のアピールをしています。

春には、江の島地区で行われた「江の島春まつり」での将棋イベントで、有名人の対局の手伝いもでき良い思い出となりました。

将棋の魅力は、「技」を駆使することで、様々な攻めができることだとのこと。もっと将棋を勉強して強くなり、将来は将棋大会出場を目指しているそうです。



顧問からの一言

今年は、新入生も多く入部したので、文化祭など今後は、色々と盛り上げていきたいと思っています。



YS YSE QUARTERLY MAGAZINE eye

| 2017年 夏号 |

 **YSE 横浜システム工学院専門学校**

■ IT・ゲームソフト科 ■ コミック・CGアニメ映像科
■ ロボット・IoTソフト科 ■ グローバルITビジネス科

yse

検索

