

YSE *eye*

YSE QUARTERLY MAGAZINE

【ワイエスアイ】

vol. 9

| 2017年 秋号 |

autumn issue 2017



「山中湖花の都公園」撮影：学院長

AIとの共生の幕開け！

横浜システム工学院専門学校

学院長 杉山 勝巳



世界最強のプロ囲碁棋士に勝ったAI囲碁ソフト「アルファ碁」の強さに驚かされていたら、今度は、中学生で30年ぶりの快挙を達成した将棋の最年少プロ棋士藤井四段の強さが話題をさらいました。平成28年12月のプロデビュー戦から負け知らずで、前人未踏の29連勝・歴代単独1位という新たな歴史を築き、いまでは、「AI時代の申し子」とまで言われ、更なる記録の更新を期待され

ています。

その強さの秘密は、今まで蓄積された棋譜の研究と共に、プロ将棋棋士の実力を超えたAI将棋ソフトならではの秀でたところを研究し、新たな感性を磨き上げてきた賜物であると言われています。

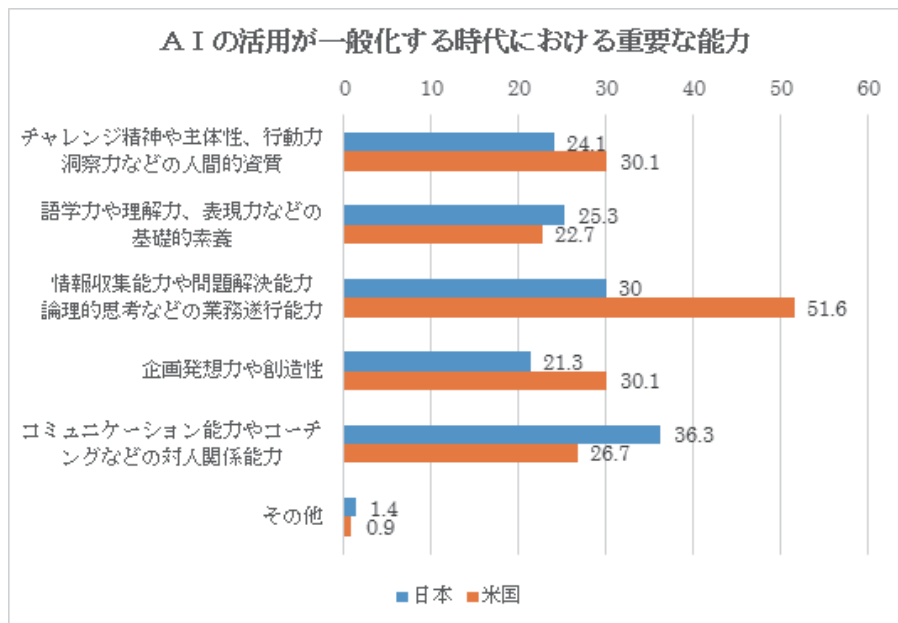
このような場面を見ていると、AI思考を取り入れたAI将棋ソフトやAI囲碁ソフトなどが、従来の発想を超えた人間の未踏の世界への懸け橋となり、人間との共生の好事例をつくりだしていることが分かります。

それだけに、AIの活用が一般化する時代を担う若い皆さんは、AIに慣れ親しみ、AIと共生しながら自分の人生を切り拓いてゆける自分づくりを早いうちから始めたいですね。

平成28年度情報

通信白書を見ると「AI活用時代に必要とされる能力」として次のような能力が求められています。

教育面では、柔軟な発想力や構想力を磨き、早い段階から一人ひとりの潜在力や可能性を最大限に開花させるAI教育プラットフォームづくりを進め、準備の出来たところから教育に反映させてゆけることが急がれます。



出典：総務省「ICTの進化が雇用と働き方に及ぼす影響に関する調査研究

AI共生時代を迎える若い皆さんへ

スポーツや将棋などで、中学生、高校生の、大活躍が目立ちます。数年前まで日本人の限界を感じていた水泳、卓球、陸上短距離などで、ワールドクラスの活躍に思わず心が躍ります。ITの世界では、パソコン、タブレット、スマートフォン、インターネット、SNS、ビッグデータ、クラウド、IoT、AIなどの技術の進化は加速度がついてきました。

高校生の皆さんが生まれた2000年前後は、パソコンでインターネットが使えるだけで十分な時代でしたが、今やビッグデータを使って膨大な学習をさせることで、ツボやコツにあたる特徴を自分で見つけてどんどん賢くなるデーパーニングでAIが実用に近づきました。あと30

年もすれば、多くの仕事をAIとロボットが行うようになるといわれています。

今後ますます若い人口が減り、人手不足で過重労働を回避するにはAIとロボットに頼ることは不可欠です。将来自分の仕事がなくなるのでは？、今学んでいることが役に立たなくなるのでは？、と心配になるかもしれません。どんなに人工知能やロボット技術が進んで、理想的な知識や解決策や提案が豊富にあっても、現場で多くの選択肢の中から、今ここでこの条件ではこうしようと判断し、行動できる人材がいけないことには具体的な仕事はできません。AIやロボットをパートナーとしてうまく使って仕事を進めていく人が必要になります。理想と現実（パーチャ

ルと現実）との橋渡しができ、現場で汗をかいて目の前の事実に基づいて考え行動できる人が必要になります。今よりも深く広く人間や環境や生命や心理などについて配慮した仕事求められます。

難解な理論でも研究でも、それが技術になると、学んで習得が可能になります。学んで分かるだけでは不十分で、よく使いこんで技能にしないと使いこなせません。それをさらに製品やビジネスにするには、技術や専門知識だけでは足りない幅広い知見が必要です。教育でもAIを活用して学習者にふさわしい学び方、どんな登壇すると思いません。

AI共生時代の仕事やサービスの対象は、限られた生命



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)

楽しく学ぶ「アクティブ・ラーニング」

『やりたいことは出会うもの』

YSEのキャリア教育



ちょっと考えてみてください。

「今、コンピュータが搭載されていないものを挙げてください。」と言われたら、何と答えますか？ 例えば食器だと、お箸、スプーン、フォーク、ナイフ、お皿、包丁…、いろいろあると思います。

「では、それらにコンピュータを搭載したら、何ができるようになると思いますか？」

みなさんの答は何ですか？

YSEの学生諸君に尋ねたところ、出てきた答は、

- ・子供用のお箸に温度センサーをつけて、熱いときには「フーフーして食べて」としゃべらせる。
- ・お皿にカメラと重量センサーを取り付けて、料理の種類と重さからカロリー計算してダイエットする。
- ・まな板にプロジェクタで魚のさばき方を投射して、見な

から料理できるようにする。

- ・食べる人数を入力して、お皿にピザやケーキを等分に切る線を投射する。

などなど、いろいろでした。

この例は、新しいシステムを開発するためのアイデアを出すために、答が決まっていなくても考えるという授業でした。

このように、授業を受ける人たちが、自分で考えたり調べたりしながら答を導き出す学び方を「アクティブ・ラーニング」と呼んでいます。

AI（人工知能）が何かと話題になっていきます。決められたルールの中でたくさん情報からすばやく判断することとはコンピュータの得意技になっていきます。しかし、いろいろな発想をすることに關しては、まだまだ人間の領域です。発想力を伸ばしたり、そのためにものごとの本質を理解したり、ものごとの理解を深めるためには「アクティブ

・ラーニング」が有効です。たまには教科書から離れて、考えてみましょう。

コンピュータは、便利な生活を送れるようにいろいろなところで使われています。

「では、この世からコンピュータがなくなったら、何かいいことはありませんか？」



筆者：専任教師 青木 聡

就職活動の準備を始めようとする時、学校の先生や保護者の方から「やりたいことは何？」と聞かれることが多くあります。そして、この質問に対して、「システムエンジニアになりたい！」、「プログラマーを書く仕事がしたい」と答えられる人もいれば、考え込んでしまい、答えに困った末に「ありません」と言ってしまう人もいます。

では、やりたいことがない人は就職できないのでしょうか？確かに「ない」よりは「ある」方が望ましいとは思いますが、就職を考えたときに必要なことは「やりたいこと」だけではなく、「働く意義」、「自分が出来ること」という2つの要素も必要です。なので私は、このうち1つでもあれば、就職はかなえられると思っていますし、本校でのキャリア教育においても、そのように学生たちに話しています。

そうはいつても、「やりたいこと」を仕事にした方が自分自身にとってプラスになるので、出来れば見つけておきたいものです。では、やりたいことがある人とならない人の違いが何でしょうか？私は、「やりたいことは出会うもの」だと考えており、その出会いのために歩いた距離が違っているからではないかと思っています。歩き続けることで、いろいろな人やいろいろな出来事に出会い、それらが自分自身の経験や考え方に大きな影響を与えられ、それが少しの差となっただけではいられないでしょうか。

しかし、闇雲に歩いて出会う会いはなく、不安になりがちです。そのような時、「出会いの機会を提供してくれる人」や「一緒に歩いてくれる人間」

があると思えば、そのような人を求めることが本当の意味での進学ではないかと私は考えています。

本校では、ただ知識や技術を得るための専門学校ではなく、「アクティブ・ラーニング」や「反転学習」、「グループワーク」などの経験を積む場所が提供されており、それらの経験を通じて、コミュニケーションスキル、課題解決スキルなどが身につけられるようになっていきます。また、コンテストへ参加することによって、仲間と達成感を味わえるだけでなく、集団の中で自分の立ち位置を確認することもできます。

2年間という限られた時間を有意義に過ごすため、今までの自分とは違った自分に成長するために、ぜひ本学への進学を考えてみてください。

活躍する卒業生たち

株式会社 横浜電算
代表取締役社長 金子 秀光

皆さんこんにちは。

当社は、2017年をもって創立51年目を迎えた情報処理サービス会社であり、お客様のニーズに応えた情報処理サービスやソリューションを提供しています。

当社には横浜システム工学院的卒業生が大勢活躍しています。今期の総会後の取締役会では卒業生が役員に就任しました。また、他の卒業生もそれぞれの持ち味を活かし、活躍しています。

卒業生が多いのは、横浜システム工学院的の創設経緯が大きいかかわっています。約40年前は神奈川県下で情報化人材を育成している教育機関がなく、情報化技術を身につけたい学生は東京まで行っていました。そんな状況を憂慮し、地元

で求められている情報化人材

は当社で育成しようという方針のもとに、各界のご支援をいただき、1979年に「横浜コンピュータアカデミー」を創設したことが始まりです。その後は当社の教育部門としても大きな役割を果たし、多くの卒業生の受け皿にもなりました。また、1981年に学校名を「横浜電算学院」に改称。1988年には通産大臣より「情報化人材育成連携機関」の委嘱を受けています。1992年には「専門学校横浜電算学院」として当社からは独立し、2008年には現校名に改称されています。

一方、当社は、より良い情報サービスの提供を目指し、社員教育を大切にしています。新入社員にはトレーナーが付き、1

年後には、本人及びトレーナーが1年間の成果と反省のプレゼンを行っています。それを踏まえて、その後も社内教育や社外教育機関を使った教育を続けています。

ところで、皆さんの中には進路の選択で迷い悩まれている方が少なくないと思います。悔いのないよう、技術を身につけて乗り越えてゆかれることを望みます。

情報サービス業界は、限りない可能性を秘めた先進的情報化技術を駆使して、お客様のニーズに添えており、若い皆さんのある魅力に富んだ分野であると思っています。



■筆者略歴

1967年(株)横浜電算(旧)横浜電子計算センターに入社
運用業務・プログラマ・SE・営業を経て
1979年システム営業部次長
1986年システム営業部部長
2010年常務取締役
2013年代表取締役社長
2013年横浜システム工学院専門学校 学校関係者評価委員

YSEOB

①



竹内栄人さん

務知識やコミュニケーション能力が求められます。学校ではグループで課題に取り組む機会があると思いますが、そのような機会を多くに活かしてコミュニケーション力もつけてきてください。

YSEOB

②



李紘輝さん

2012年に入社した頃は、ホームページの保守業務に携わっていました。業務を行う上でお客様とメールや電話等やり取りを行う機会も多く、色々なことを学ぶことができました。

現在は、社内での機器管理(インフラ)やお客様への機器の販売・設置(ネットワーク)等の業務をメインに担当しています。機器に関して

YSEOB

③



長尾竜之介さん

私は現在、公益法人等のWebサイトのリニューアルや、既存の

システムの保守作業を行っています。初めて経験することばかりで、手探りで課題の解決に取り組むことも多々ありますが、その分、解決したときの喜びはひとしおで、やりがいを感じています。

2016年に入社した若輩ではありますが、いずれは開発をリードできるようにシステムエンジニアになることを目標として、業務に励んでいます。

今後は、新しい技術を積極的に取り込んで、業務に活かしていくとともに、自分の成長に繋がっていきたく考えています。

【上司からのエール】

長尾くんは、おとなしくて積極的に会話をするタイプではありませんでしたが、2年目に入って顧客との打合せをするようになってからは、進んでコミュニケーションを取りながら、開発業務を意欲的にこなしています。今後は、先輩を牽引できる技術者に成長し、リーダーシップを発揮してほしいと思っています。

皆さんはじめまして。私が入学したのは、1982年です。当時は「横浜電算学院」という名称で横浜駅西口にありました。私が入学した時は、汎用コンピュータ全盛時代で開発言語も今の様に多種多様ではなくCOBOL、アセンブリ言語が主流でした。学院ではCOBOLを学び、卒業後は横浜電算でオペレータ、プログラマ、SE、営業を経て2017年5月に取締役に就任しました。

学院ではITの基礎や開発言語を学びましたが、これが実務に活かれています。

しかし、実務に携わると、ほとんどの業務はプロジェクトを組んで行いますので、専門能力と共に業



筆者：専任教師 青木 聡

「シリーズ I-T お仕事図鑑」
第2回はシステムエンジニア
(System Engineer)
編です。

Systemの日本語訳は「方式」や「制度」などですが、「コンピュータシステム」の略語として「システム」という言葉が使われるため、Systemに対応する日本語はカタカナの「システム」を使います。エンジニアは、日本語に訳すと「技術者」です。システムエンジニアを日本語に訳す場合は「システム技術者」となります。システムエンジニアは略して「SE」と呼ばれます。

SEは、IT業界で働く、ITのプロフェッショナルな人たちの呼び名として広く使われています。あるITの会社では、「うちの社員全員がSEです。」と言っている会社もあるほどです。では、SEという人たちは何をして

いるのでしょうか。
最も一般的なSEの仕事は、ニーズに応じてどんなシステムを作るのかを考え、設計することです。

システムを開発する場合、以下のような手順で行います。まずSEは、開発するシステムに必要な機能や満たすべき性能などを明確にする「要件定義」を行い、その結果を受けて画面やデータベースの設計をする「外部設計」を行います。さらに、外部設計を受けて、開発するシステムを大まかな機能ごとに分割し、それらの間をつなぐインタフェース（接続部分）の内容などを設計する「内部設計」を行い、「内部設計書」としてまとめます。プログラマは、この「内部設計書」をもとにしてプログラムを作成し、設計通りに動作するかを確認する「テスト」を行います。これが第1回で紹介

したプログラマの仕事です。テストで問題がなければ、システムエンジニアは、実際に使えるように「システム移行」を行います。

では、SEになるにはどうしたらよいでしょうか？ 一般的には、ITの基本を専門学校等でしっかりと身につけ、システム開発を行っている会社にプログラマとして入り、プログラミングを経験してから徐々に設計に携わっていくというキャリアパスを取ります。SEは、プログラマでできることとできないことを知らないことと要件定義や設計ができません。そのため、プログラマとしての経験が必要なのです。

ちなみに、最近は女性がプログラマ・SEとして活躍している会社が増えていくようです。男性社会と思われがちなIT業界ですが、女性が活躍するチャンスはたくさんありますよ！

アニメーションの歴史

第2回 フィルム以前 後編

前回は洞窟壁画や、絵巻物などアニメーションの歴史の中でもフィルム映像がまだ存在しない時期のお話でした。映画フィルムが実用化されるのは1890年代に入ってからで、アメリカのエジソン、フランスのリュミエール兄弟が開発したといわれています。それ以前のアニメーションというと、「映像玩具」といわれるものが数種類あります。まず、イギリスで考案されたとされる「ソーマトロープ」(図1)という玩具が有名です。これは小さな円形の紙の表と裏に違う絵を描き、両端についた紐を引っ張り、回転させる

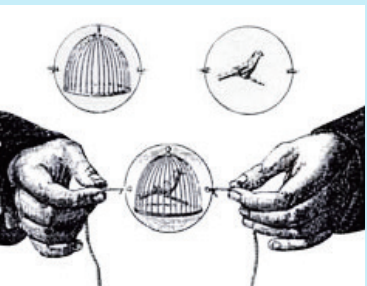


図1 ソーマトロープ

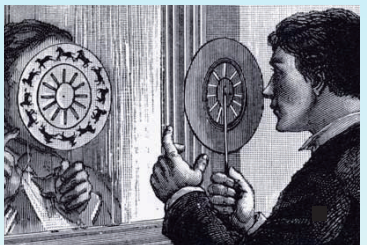


図2 フェナキストスコープ



図3 ゾートロープ

と表裏の絵が残像によって同時に見えるというものです。
その他には「フェナキストスコープ」(図2)というものがあり、これは直径20〜30センチほどの丸い紙の周縁に動画が描かれていて、絵と絵の間にスリット(細い穴)が開けられており、これを中心軸で回転させて鏡に写しながらスリットを覗き見ると、アニメーションが再生されるという玩具です。
また、フェナキストスコープをもとに作られたものに「ゾートロープ」(図3)があります。これは回転する円筒形の内側に動く絵



図4 プラキシノスコープ

が描かれていて、外側からスリットを通して見ると絵が動いて見えるというものです。

さらにゾートロープを発展させたものに「プラキシノスコープ」(図4)というものがあり、ゾートロープと同様に回転する円筒形の内側に動く絵が描かれていて、中心の回転軸のところには鏡が設置されて、その鏡に映る動画を見るときは、その鏡に映る動画を拡大して改良された「テアトルオプティーク」(図5)が作られ、スクリーンに動画を映すことが出来るようになりました。開発者であるフランスのエミール・レイノーはこの装置を使ってアニメーション

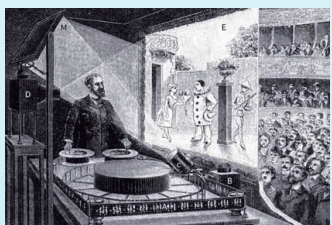


図5 テアトルオプティーク

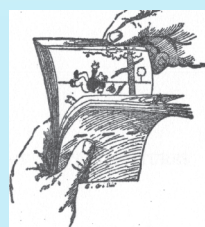


図6 フリップブック

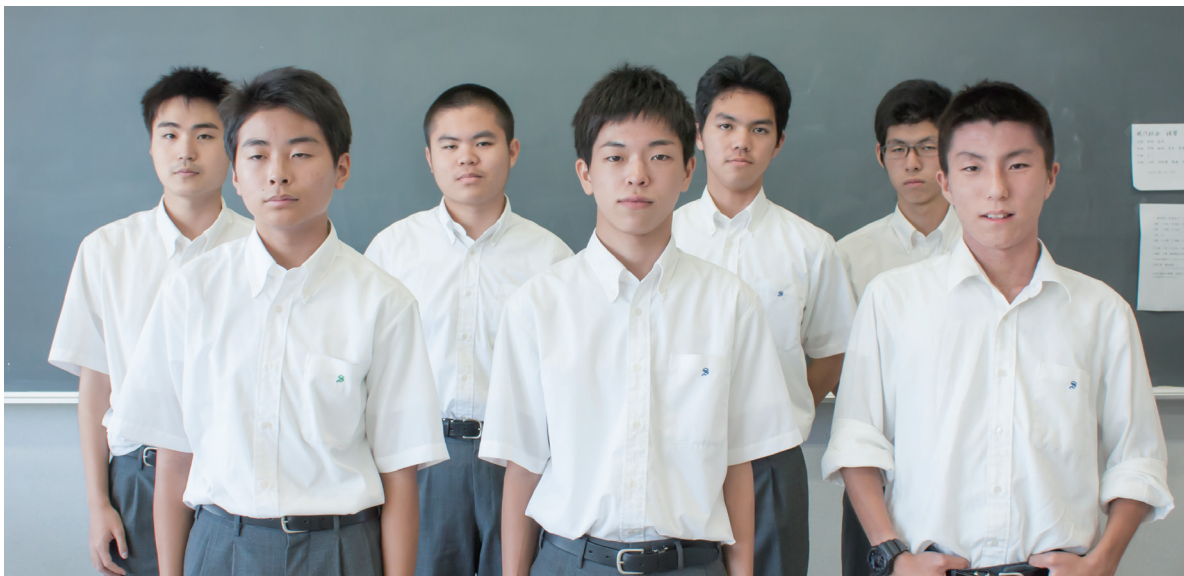
を観客に見せる興行を行っていたそうです。これは動く画像を観客に見せる最初の装置といわれています。

その他には「フリップブック」(図6)というものがあり、これはみなさんも教科書の隅に書いた覚えがあると思いますが、いわゆるパラパラマンガと同じ原理のものが小さな本のような形で印刷されて販売されていました。

これらの映像玩具は映画フィルムの登場とともに、ほとんどが実用されなくなり、アニメーションの歴史資料として博物館に残されるのみとなりました。

黒板アートやアニメーションを制作

秀英高等学校 イラスト部



【アニメーション制作に挑戦】

イラスト部は、週4回の放課後2時間活動しています。現在、3年生が5名、1年生が2名の在籍となっています。

今年からイラスト部初の試みとして、アニメ制作に取り組んでいます。アニメ制作は書きモノクロで、セル画を使って描く30秒の作品を予定しています。内容は幼少期から成人までの男女の成長期の様子を描く予定で、皆にわかりやすく伝えることを目標にしています。秋の文化祭までに終了させ、発表したいので部員は、各パートを分担しながら夏休み返上で作品を作っているそうです。

文化祭では、アニメの発表の他に、色鉛筆等で彩色したオリジナルイラストにラミネート加工し

たものを販売する予定です。



【卒業生を送る黒板アート】

卒業時には、各クラスの黒板にチョークアートを描いて卒業生を送っています。この黒板アートも近年は毎年、全教室に描くことでイラスト部の大切な活動のひとつになっています。また、4月には、新入生歓迎のポスターも作成しています。

【イラスト部の普段の活動】

普段の活動では、絵の基本であるデッサンを毎回、身近にある様々なものを選んで描いているそうです。

イラスト部の基本は手描きなので、初心者も先生や友達から絵を習うことで上達していき、自分たちで描きたいものを描いたり、ひとつの作品を作るのが楽しく、達成感もあるそうです。

今後は、みんなでコンクールに作品を出品したいと言っていました。

顧問からの一言

全員で、協力してひとつのことにすることで、計画性を持つてものごとに取り組むことができると思います。

資格取得やデザインの制作に活用

神奈川県立鶴見総合高等学校 パソコン部



【総合学科と部活動】

様々な系列科目から生徒一人ひとりが興味を持つ科目を選択することができる総合学科の高校です。

現在は、1年生8名、3年生8名の総勢16名で、週3日放課後に活動しています。現在の3年生が中心となりパソコン部の活動を活発にし、今年度新入生が8名入部しました。

【自分の好きなことを活かす】

部員一人ひとりが興味関心のあるものに触れる機会を持ち、知識や経験を積みまます。先輩が後輩に技術を教えている場面も多いそうです。今後は、ポスター制作や情報処理検定2級取得を目指し努力しているとのことでした。

【文化祭に向けて】

現在の活動の中心は、文化祭の展示発表に向けて部員がそれぞれ役割分担し、動画作品や画像作品の編集を行っているそうです。

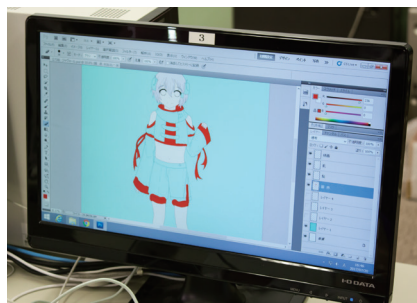


【授業補習にも役立つ】

パソコン部の活動のもう一つの役割として「授業を補う」という役割があります。系列選択科目の「表計算演習」や「文書処理演習」で学ぶ情報処理検定やビジネス文書

顧問からの一言

実務検定の復習や実技試験の補習を行っています。また、「CG入門・発展」など、デザインに関わる授業を選択している部員は、一人ひとりが作品のテーマを決め、ペントラレットを利用して作画しているそうです。



顧問からの一言

自分の目標を持ち、継続的な努力をすることにより、何事にも自信を持って取り組むことができると思います。

他の部活と兼部しながら活動できる

神奈川県立麻生総合高等学校 漫画・アニメーション部



【他の部活と兼部できる】

漫画・アニメーション部は、25名と大所帯の部活動です。中には兼部をしている部員もいますが、ゲームやアニメ・漫画好きが多く集まっています。

そのため活動中は好きなアニメや声優の話をしながら、楽しく自由にイラストを描いています。

活動日は毎週月曜日・火曜日の週2回と少ない代わりに兼部をしながらも活動できることや、放課後の時間を有意義に使えることがメリットになっているということです。

【コスプレで部活をアピール】

漫画・アニメーション部の活動として2〜3か月に一度、部誌を発行しています。一人が2ページ分を担当し、好きなイラストを描いています。こだわりとしては、全員がペンネームを

持って描いていることです。

秋の文化祭では部誌の他に、自作のイラスト入りの缶バッジやポストカード・ラミネートも販売しています。

また、趣味でコスプレをする部員もいて、春の体育祭での部活アピールの際にはコスプレのままグラウンドを走ったり、文化祭での接客業務もコスプレの衣装を着ているそうです。

【コミュニケーションが大切】

人数が多い部活動なので、部誌の締め切りやスケジュール管理のために報告・連絡・相談（ホウ・レン・ソウ）にはとても気を付けています。また、部員



同士でお互いにイラストについてアドバイス等をするにより、絵が上手くなった人も多いそうです。今後、後輩たちにはイラストグランプリなどのコンテストに参加してほしいと言っていました。

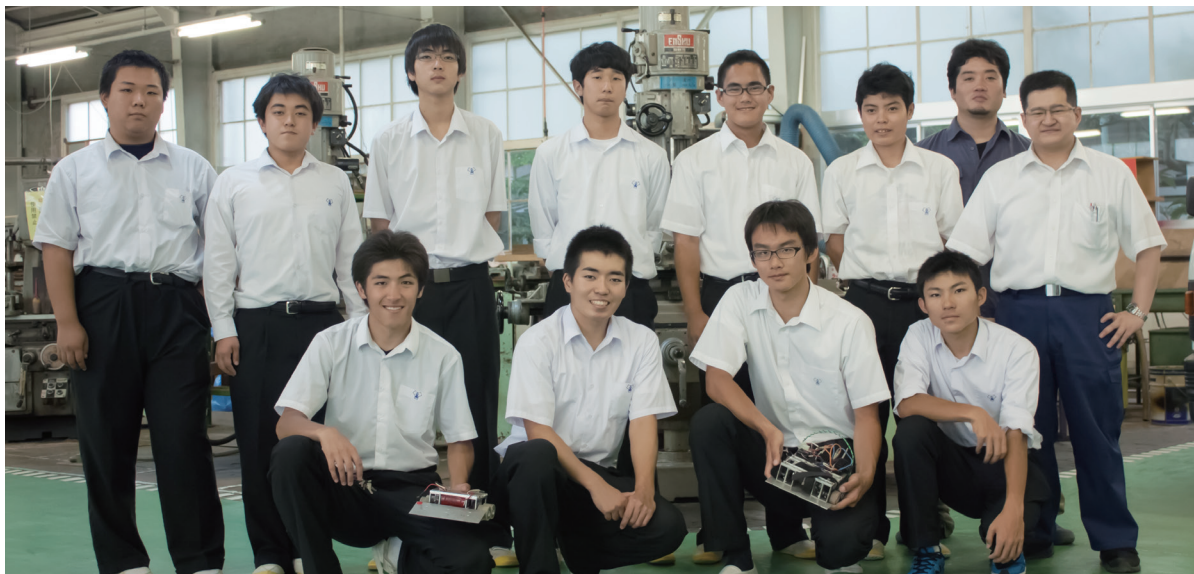


顧問からの一言

生徒が自由に楽しく活動できていれば、それがベストだと思っています。

様々な技術の向上を目指して

神奈川県立横須賀工業高等学校 機械研究部



【高い技術力を目指して】

機械研究部は、現在3年生8名、1年生が8名の合計16名で活動しています。2年生がいないのが残念ですが、週4回放課後に活動しています。

機械研究部の主な活動は、大きくあげると3つになります。まずひとつ目は、10月に開催されるロボット相撲の大会に参加することです。そのため自作の相撲ロボットを制作しています。二つ目は、11月に行われる溶接の技術向上のための、溶接コンテストに参加することです。そして、最後は12月にマイコンカーラリーを開催して、ライントレースのラジコンを制作することです。

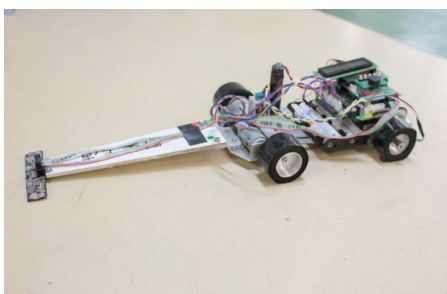
【地元企業とコラボレーション】

また、機械研究部で

は、地元企業とコラボレーションをして「ユニバーサルデザイン」という

誰でも使えるデザインをテーマにしてデザインを担当しています。

今年、地元のパン屋さんの移動販売車の荷台のデザインを考えたそうです。



【安全を心がけて】

工業高校は、実際の企業の現場（工場など）と同じ環境が整っているの、授業以外にも多くの機械に触れることができ、この部の特長で

す。

機械を扱うということでは危険が伴うものなので、大切なことは「指示に従うこと」だそうです。指示に従わなかったり、勝手な行動をするとは、事故につながる可能性があります。同様に工具など身の回りのもも整理整頓をこころがけています。

機械研究部の今後の課題は、技術の継承が必要だということです。2年生が在籍していないのは残念ですが、1年生に学んだ技術を伝えたいと言っていました。

顧問からの一言

一生懸命みんなが、頑張っているの、小さなことにも注意を払いながら学んでほしいと思っています。

中学生と高校生が仲良く部活動

緑ヶ丘女子高等学校 漫画研究部



【定期的に部誌を発行】
 漫画研究部は、緑ヶ丘学校の3人を含め10名の部員で活動しています。活動日は週2回と少ないですがいつも楽しく、学年も関係なく仲良くしています。残念ながらのは、3年生が部長の藤島さん1名ということくらいです。



漫画研究部は伝統がある部活動です。昔は4コマ漫画を描いたりしていましたが、現在は、主にイラストを中心に個々が好きな絵を描いています。その発表の場として、2か月に一度、部誌の「とらんす」を発行しています。描くイラストは、多くの部員がペンで人

物を描いています。漫画研究会らしくイラストには、スクリーンションを使ったものもあります。
【中高生が一緒に活動】
 中学生から高校生まで在籍している部活動なので、先輩が後輩に色々アドバイスをする場面がたくさんあり、ワイワイ仲良く活動しています。また、部の雰囲気をとて大切にしています。例えば、新入生がまだ部活動に慣れていない時など、積極的に声掛けをしながら、不安や緊張感を取り除くようにしています。

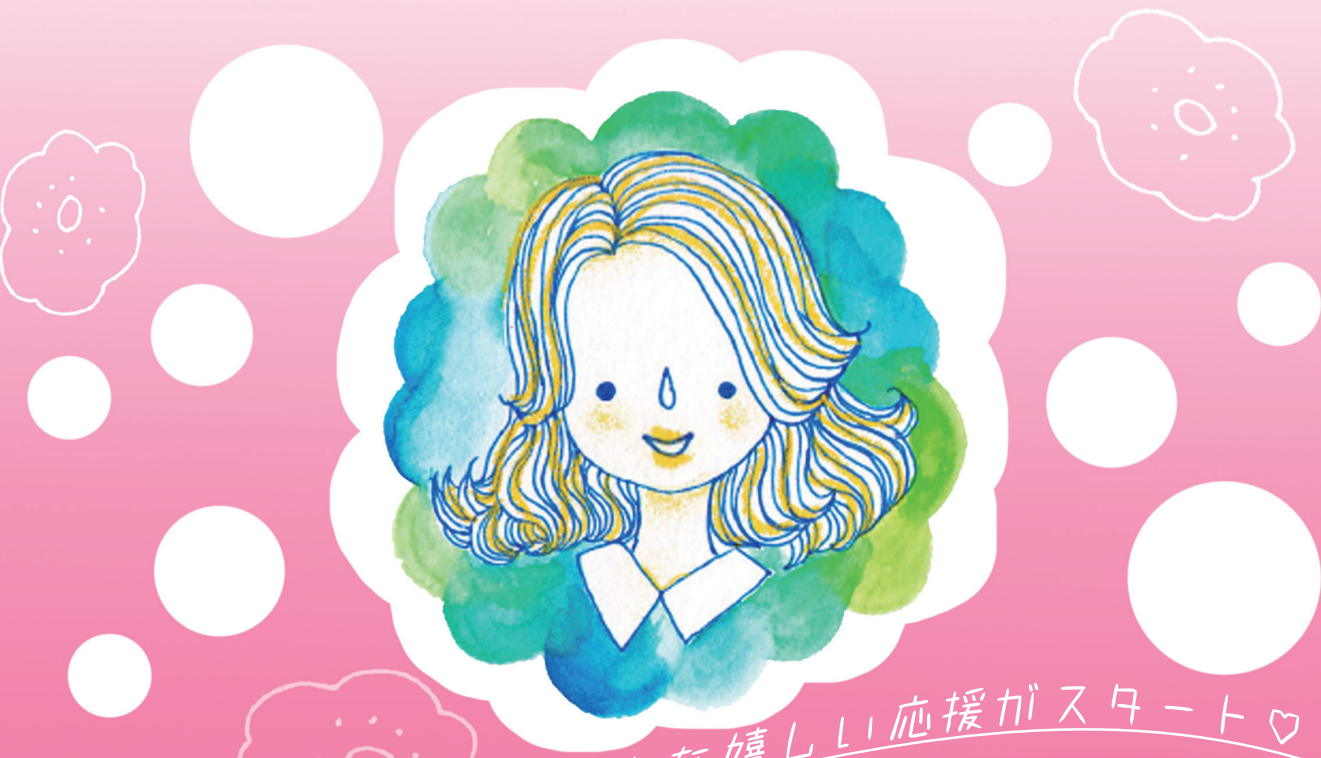


部の雰囲気は一言でいうと居心地が良いということだそうです。アットホーム

な感覚で、部員全員が家族のような存在になってしまふほどです。これは、代々の部長から引き継がれている伝統だそうです。他の部活動は、上下関係が厳しい部活動もありますが、上級生がお姉さんの役割を担うことで、後輩の良き理解者になるように心がけているとのことです。

【将来は漫画の研究を】
 9月に行われる文化祭では、部誌の発表の他に部員が作った手描きのイラストをラミネートしたものを販売するそうです。将来は、漫画研究部という名前の通り、「研究」に挑戦していきたいと言っていました。

顧問からの一言
 仲良く好きなことをできる部活動ですので、楽しんでほしいと思います。



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。

文部科学大臣認定「職業実践専門課程」認定校 ISO29990第三者評価認証校
YSE 横浜システム工学院専門学校
 YOKOHAMA SYSTEM ENGINEERING-COLLEGE

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 13:00~17:30

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 9:00~17:30
 Mail info@yse-c.net Web http://www.yse.ac.jp

YSE で検索
<http://www.yse.ac.jp>



YSeYE

YSE QUARTERLY MAGAZINE

| 2017年 秋号 |



文部科学大臣認定「職業実践専門課程」認定校 ISO29990第三者評価認定校

横浜システム工学院専門学校

YOKOHAMA SYSTEM ENGINEERING COLLEGE

■ IT・ゲームソフト科

■ グローバル IT ビジネス科

■ ロボット・IoTソフト科

■ ITライセンス科 (通信制)

■ 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 (E-mail) info@yse-c.net (URL) http://www.yse.ac.jp