

# YSE *eye*

YSE QUARTERLY MAGAZINE

【ワイエスアイ】

vol.12

| 2018年 夏号 |

summer issue 2018



「西丹沢」撮影：学院長

# IT・AI人材争奪戦エスカレート!!



横浜システム工学院専門学校  
学院長 杉山 勝巳

IT・AI時代の進展と団塊世代の大量定年退職や少子高齢化等の影響により、IT・AI人材の不足がエスカレートしています。

いま注目らしいAIは、一度覚えたことは忘れることもなければ、人間のよう寿命もありません。暗記力競争では無敵でしょう。

これからは、ITに加え、AI、ビッグデータ、IoTを総合的に扱えるスキルと共に、AIが苦手とされている

創造力、コミュニケーション力、リーダーシップなどを磨き、AIとの共存時代に活躍したいものです。

IT・AI人材が携わる職業は、女子の感性を活かせるため、女子にも向いている仕事であると再認識され、IT女子やAI女子を求める声が増しに大きくなっています。

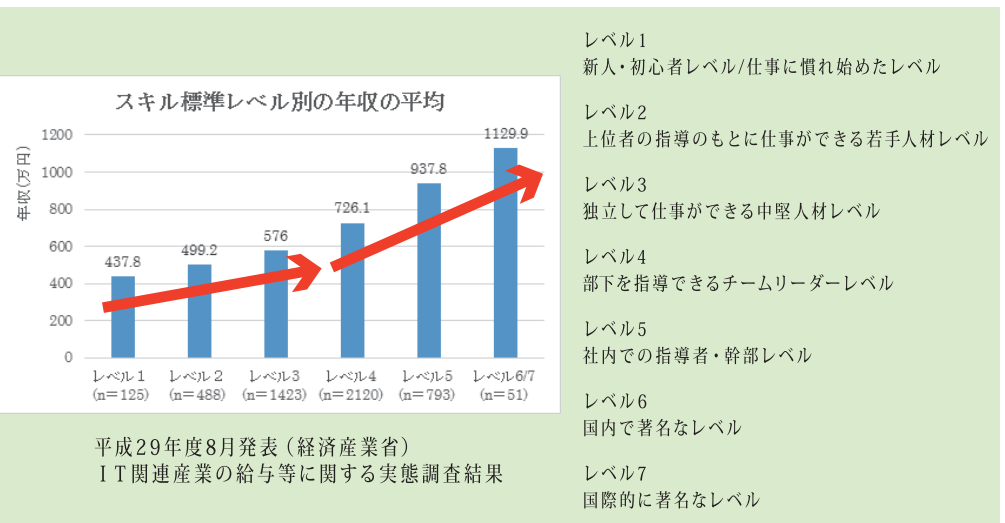
国もIT・AI人材を増やそう、長期的なキャリアプランを持った女子を増やそうとさまざまな施策を講じています。それを見ても明らかのように、活躍の場は限りなく開かれています。

経済産業省が、平成29年8月に発表した「IT関連産業の給与等に関する実態調査結果」(下図)によると、優秀な人材の獲得に大きな影響

を与える企業の給与制度等の実態と課題をとりまとめているほか、わが国のIT関連産業が今後めざすべき方向を提示しています。併せて、IoTの浸透により、IT・AI人材の需要が全産業で高まってゆく中、わが国のIT関連企業も給与制度等の改革を通じ、働く場としての魅力を高める努力を続ける必要があるとしています。

給与水準を見ると、IT・AI人材獲得競争のエスカレートに伴い他の職種に比べ高まる傾向が顕著になっています。特にAI人材は、タレント扱いされだしているという報道も目に付くようになり、待遇面でも魅力的な技術領域であることが分かります。

それだけに、皆さんには、積極的にチャレンジして頂きたいと思っています。



## A Iに代替されないシステム作り (人のこころの不思議)

最近、AIというキーワードを頻繁に聞きます。私たちの生活にも広く浸透しています。このAIはソフトウェアで今は人が作っています。いずればAIそのものが自身を開発して、自身で成長していくことになるかもしれません。しかし、そうなった時にどうしても人を超えられない一線があるのではないかと思っています。それは、人は人の言葉や自分の感情ですばらしいアイデアや力をだせるということです。

私は昨年3月まで日本のコンピュータメーカーで大小のプロジェクトを担当してきました。その中で、ある企業の世界の工場や販売店を結んでデータ交換を行うシステムの責任者として担当していたと

きでした。原因不明の障害で企業グループの動脈ともいえるシステムが断続的に停止してしまい、各国の拠点の物流や決算情報の交換が停止してしまうという大トラブルが発生しました。

そのとき、私をはじめメンバーに来るメールや電話は、厳しい内容のものばかりでした。十数人のメンバーは何日も徹夜して身も心も疲弊しきっていました。そんなある朝5時位にある拠点の担当者から、「こちらはなんとかするから皆さん頑張ってください！」という励ましのメールを頂きました。このメールをみたとき、胸が熱くなり不覚にも目からこぼれる涙を抑えることができませんでした。メンバーにこのメールのこと

を伝えました。

すると不思議なことに今まで絶望の淵にいて、もうやれることはないと思っていたのですが、本当に不思議なものでメンバーそろって、もう一度、冷静に今おきているトラブルの原因を分析しようということになりました。みんな疲弊しきっているにも関わらず作業にとりかかりました。

その結果、非常にまれなケースでOSとDBMSそれぞれの潜在バグが同時に複合しておきたことがわかりました。原因さえつかめれば回避策を作るのは得意のメンバーばかりです。その後、トラブルは解決し、ご迷惑をおかけした方々からも感謝の言葉を頂きました。

この出来事で思ったのは、「人の言葉の力の大きさ」です。言葉は人を大きく元気づけることができます。一方、それだけの力をもつ言葉を誤って使ってしまうと、人を大きく傷つけてしまうこともあるということです。皆さんもいろんな困難や壁にぶつかることがあるかと思いますが、そのときは人としてAIにはない心のこもった言葉で仲間同士助け合って乗り切ってください。

筆者

本校教師  
公認情報システム監査人  
中村 照栄

# 専門学校における進路指導 就職支援の特徴

『仕事をするには、自分のやっていることを好きにならなくてはいけない。まだそれを見つけていないのなら、探すのをやめてはいけない。安住してはいけない。心の問題のすべてがそうであるように、答えを見つけたときには、自然とわかるはずだ。』  
これは、アップル社の共同設立者の一人であり、ホームコンピュータ「Apple I」を世の中に送り出し、後に同社CEOとして一躍成功を収めたスティーブ・ジョブズ氏の言葉です。

高校3年生の今頃は卒業後の進路に思い悩む時でもありますが、ジョブズ氏の言葉を踏まえれば、自分の好きなことを仕事にすることこそ、充実した人生への第一歩を踏み

出す大事な要件なのだと思います。

高校卒業後に、開かれた幾多の選択肢の中で、好きなこと、興味や関心があること、将来やりたいことを軸として実践的な授業を通して自分を磨き成長させ、将来の夢に近づき最短距離を全力で駆け抜ける場、それが専門学校ではないかと思えます。

一方、専門学校での学修期間は二年間。この限られた時間の中で有意義に学生生活を送るためには、入学直後から卒業後の進路を見据えた準備が必要となります。自己分析、業界・企業研究、自己PR、ビジネスマナー、履歴書作成、面接練習など、内定獲得までには初めて取り組むこ

とも多く、不安を抱く学生も少なくありません。そうした学生一人ひとりに寄り添い、支援するために様々な施策を行っていると思います。

具体的には、①企業との連携・協力による魅力ある求人情報の入手、②ビジネスマナーや履歴書の書き方、面接の受け方をはじめとした就職ガイダンスの実施、③仕事を実際に体験して将来の自分を考えるインターンシップの体験、④卒業生や内定者から直接就職活動について話を聞く就職報告会の開催、⑤企業の採用担当の方に来校いただき、選考内容や就職活動のポイントを紹介いただく企業説明会の開催など、就職活動の流れに即してガイダンスやイベントを実施しています。

また、ほとんどの専門学校ではクラス担任制を採用入れていますので、普段から授業や学生生活の相談にのったり、個別面談を通して就職に関する情報提供や指導・支援があります。

大学よりも教員と学生の距離が近いぶん信頼関係も深まり、学生一人ひとりの顔を見ながら、それぞれの希望する進路を理解したうえで就職指導を行っていますので、課題や問題にも迅速に対応できることが専門学校の特徴と言えます。

筆者  
シニアキャリアアドバイザー

杷野 恭久

## ITで教室をバージョンアップする方法



みなさんが普段学んでいる「教室」はどんな所ですか？クラスメイトや先生と授業や休み時間に話したり、様々な行事や活動に取り組んだり、教室は学校生活の重要な「場」になっていることでしょうか。

「教室」はもちろん「学ぶ所」ですが、その要素は「コミュニケーション」、「共有」、「スケジュール」です。

さて、そんな教室が今、ITの力でさらにバージョンアップしています。ここでは新しい「教室」がどんな所なのか、ご紹介いたします。

みなさんの中で Google

eのサービスを使ったことがある人は多いのではないのでしょうか。検索とメールで有名なGoogleですが、検索は1日に70億回以上、メールは月間12億人のアクティブユーザーがいるそうです。そのGoogleは機能を増やし続け、今では70を超えるサービスが提供されています。今回はそのうち「Google Classroom」を活用して「教室」をバージョンアップさせる方法をご紹介します。

「Google Classroom」は「Gmail」「Googleドライブ」「Googleカレンダー」を組み合わせたシステムで「教室」の3つの要素をバージョンアップしてくれます



最初の画面は「ストリーム」。もっともよく使う画面です。LINEやFacebookのbookの「タイムライン」のように、先生からのメッセージや生徒からのコメントが並びます。ストリームには文字のメッセージ以外にも、写真や動画を投稿したり、ワードやエクセルのファイルなどの教材を投稿することもできます。

また、アンケート機能もあります。たとえば「今度行くなら

イズニールランド？ / シー？」に対して投票すると、リアルタイムに結果が見られて記録も残ります。もちろん「課題提出」機能もついています。先生が投稿したレポート課題に対して、生徒はファイルを提出できます。先生は「完了」12名未完了「20名」などとリアルタイムに把握できます。そして採点が終わって「返却」されると、生徒は自分の点数を見ることがができます！しかもスマホに「Google Classroom」アプリを入れておけば、いつでもどこからでもコミュニケーション可能です。もう「教室」は学校の建物だけでなく、ネット上に展開されるのです！

筆者 専任教師 吉野 太智

# 「おおきな木」 ミュージックビデオ制作



昨年度に卒業した情報デザイン科の学生たちは、卒業制作でプロのミュージシャンのミュージックビデオを制作しました。楽曲は、青羊（あめ）さんという女性シンガーのソロプロジェクト「けもの」の「おおきな木」という曲です。

制作にあたっては、象鯨美術学院のご協力と、プロの映像ディレクターの西村広揮（にしむらひろき）さんが監督をしてくださることにまりました。制作に入る前に西村監督から作品のコンセプトの説明があり、ロトスコープというアニメーション技法で制作することになりました。ロトスコープとは実写の映像を1コマずつ分解して、それをもとに1枚ずつ絵を描くという技法です。最初に曲を4つのパートに分けて、それぞれのグループに分かれて絵コンテのアイデアを考えました。

それを西村監督がひとつにまとめて、絵コンテを完成させました。そのストーリーは歌詞からイメージされたもので、一人の少女が、自分が色々なものを受け入れて、おおきな木のように変わりたいと願いますが、現実には大きな心を持って、変わらない自分に気落ちします。しかしその少女のそばには小さな植物が芽を出して、成長する少女を体現するというストーリーです。

制作に入るとロトスコープの作業は思った以上に大変で手間のかかるものでした。また、途中で、パソコンで書いていた絵を、手描きに書き直すなどの修正作業もあり、約1年間の作業期間で2000枚以上の絵を描いて、それをアニメーション映像に仕上げました。完成した映像は青羊さんの公式サイトや、YOUTUBEなどで公開されています。

ます。また、ライブの会場で上映されることもあるそうです。学生たちは、途中で描き直しをするなど、プロの妥協の無い姿勢に触れることが出来る、貴重な経験を積むことが出来ました。

※完成した映像は、青羊さんの公式サイトでご覧いただけます。



<http://kemonoz.com/>

筆者  
専任教師 馬場 健一

## AI入門

### 第1回

最近「AI」という言葉をよく耳にしますね。AIは人工

知能であることを知っていると思います。人工知能の英語、Artificial Intelligenceの頭文字をとったものです。では人工知能って何でしょう？実は厳密な定義は存在していません。AIの研究者によって定義が異なります。しかし一般的には「コンピュータ上で人間の脳を模倣したもの」と考えられています。この考え方は昔から存在していましたが。アニメや映画に出てくるロボットが代表的なものです。

それでは、なぜ今、AIが注目されているのでしょうか。AIの歴史を振り返ってみましょう。

※第一次ブーム 1950年代後半～1960年代

コンピュータによる「推論」や「探索」が可能。特定の問題に対して解の提示。単純な仮説問題は解けたが、複雑な問題は解けないことが明らかに。第二次ブーム 1980年代

「知識」（データ）を与えることで実用的な専門システムとして稼働。人による大量のデータ入力が必要だったため下火に。第三次ブーム 2000年代

現在 大量のデータからAI自身で知識を獲得する技術が実用化。

現在は第三次ブームですね。歴史をおおまかに紹介しましたが、各ブームで多くの

技術が発展してきました。人工知能というだけあって、人間の脳をモデルにしたニューラルネットワーク（NN）や

人間の進化をモデルにした遺伝的アルゴリズム（GA）というものもあります。このような技術を元に現在は「深層学習（ディープラーニング）」という技術が主役になっています。この言葉は聞いたことありますか？現在のAIには欠かすことのできない技術です。これらの技術については次回以降に紹介します。

この深層学習の技術によって、囲碁で機械が人間に勝利したり、動物を認識したり、自動運転をしたり、と遠い世界（研究の世界）の出来事ではなく、私たちの身近な出来事になってきたので、AIが注目されているのです。



筆者  
専任教師 三輪 基敦

※出展：人工知能（AI）研究の歴史、情報通信白書平成28年度版（総務省）（2016）

「シリーズ I T お仕事図鑑」第5回は「ネットワークエンジニア」編です。

I T 業界では、「ネットワーク」とは「コンピュータネットワーク」とは「コンピュータネットワーク」の何をいいます。つまり、コンピュータ同士を何らかの方法でつなぎ、データを交換できるようにしたものを「コンピュータネットワーク」と呼んでいます。I T 業界ではコンピュータを使うのが当たり前なので、単に「ネットワーク」といいます。この「ネットワーク」の設計・構築・運用・保守を行う技術者を「ネットワークエンジニア」といいます。

ネットワークの設計とは、例えば会社のオフィス内にネットワークを導入するとき、どのようなネットワーク機器をどこに配置し、どのようなケーブル

ルをどのように配線するかを考える必要があります。また、最近は無線 LAN (Wi-Fi) ファイともいいます) という電波を使ったネットワークも普及しており、無線を使用する場合はアクセスポイント(無線の親機)といった機器をどこに配置して、どのくらいの電波強度にするかなどを決めなければなりません。こうした有線・無線のネットワークの作り方を考え、設計書にまとめることを設計といえます。

ネットワークの構築とは、設計したとおりに機器の配置や設定、配線などを行うことです。実際に機器やケーブルを調達し、ネットワークを作ります。一通り設置・配線し設定が終わったら設計通りに通信できる

かどうかを確認します。

ネットワークの運用・保守とは、導入後に正しく動作しているかを監視したり、機器が故障していないかをチェックしたりします。機器が故障したり、ケーブルが断線したりした場合は、交換作業を行います。最近では、遠隔で運用・保守を行う技術も採用されており、インターネット越しにネットワークの監視を行う仕事も増えてきています。

携帯電話やスマートフォン  
の普及により、その接続先である基地局の設置や更新が行われていますが、そういった作業もネットワークエンジニアの仕事です。

ネットワークの規格も高速化を目指してどんどん新しくなっており、新規格に対応する

ためには機器の更新も必要になっていきます。ネットワークは作ったら終わりではありません。新しい規格に対応するための知識や技術を持ったネットワークエンジニアの需要は、今後もますます増えていくといわれています。



筆者  
専任教師 青木 聡

## UGG 四方面話

### 3DCGの3大ソフトウェアの話

現在皆さんが映画やゲームで見ている3DCGという立体的な物体を表現するCGでは、9割以上が次の3つのソフトウェアの何れかで制作されています。その3つとは「3ds Max(スリーディーエスマックス)」「MAYA(マヤ)」「Softimage XSI(ソフトイマジエックスエスアイ)」です。そしてその3つのソフトウェアは現在では Autodesk(オートデスク)という会社が全てを販売しています。

しかし以前それらは、別の会社で開発されていた、いわばライバル商品でした。

「3ds Max」は1990年頃に登場したソフトウェアで、Windows NTで動作するものでした。当時の3DCGソフトウェアは、ワークステーションという、パソコン

ンよりも高価なコンピュータで動作するものがほとんどでしたので、パソコンでも使えるということで、導入コストの安さから、あつという間にシェアを広げました。特徴は様々なプラグインによる機能拡張が可能なこと、キャラクタースタジオというアニメーション機能が装備されていること、設計の仕事で使用されるCADとの親和性が高いことです。ただし、現在もWindows以外のOSには対応していないことは残念なことです。

「MAYA」は1980年代に、Wavefront Technologies(ウェーブフロントテクノロジー)と Alias(エイリアスリサーチ)の二つのCGソフトウェアの会社が統合してできた Alias Wave,

frontという会社で開発されました。特に映画産業では多く使用されていて、90年代以後、現在まで数々の映画でCGによる様々な表現を担っています。特徴は MEL(Maya Embedded Language)というスクリプト言語で機能を拡張できることと、Windows だけではなく、Mac OS や Linux にも対応していることです。

「Softimage XSI」は1980年代にカナダの Softimage という会社で開発されていました。創立者のダニエル・ラングロワ(Daniel Langlois)はアニメーターの仕事をしていたこともあり、Softimage はインバース・キネマティクスというキャラクターのアニメーション

システムを開発して搭載しました。これは現在では、ほとんどの3DCGソフトウェアに搭載されている画期的なシステムでした。特徴はアニメーション機能が優秀で、特にゲーム業界で広く使用されるようになりました。

これら3つのソフトウェアは、それぞれに異なった歴史を持ち、CGの3大ソフトウェアと呼ばれていましたが、「MAYA」は2005年に、「Softimage」は2008年に「3ds MAX」の Autodesk に買収されて、一つの会社に統合されました。

学外の活動にも積極的に参加

立花学園高等学校 鉄道研究部



【学外の活動でも評価を受ける】

現在鉄道研究部は、毎日の放課後に女子1名を含む12名で活動しています。

近年、高校の部活動で、鉄道を研究しているところが多くなっているようで、そのなかでも立花学園の鉄道研究部は、神奈川県高等学校文化連盟主催の神奈川県高等学校総合文化祭の鉄道研究専門部自由研究発表部門で2位を獲得するなど、学外の活動でも優秀な成績を修めています。その内容は、山北町が静態保存しているD52型蒸気機関車を動かすプロジェクトを、足かけ2年にわたり取材したもので、その活動が評価されての入賞だったそうです。

【様々な活動に挑戦】

主な活動は、休日を利用

用し地元の小田急線や箱根登山鉄道、伊豆急行線の撮影を行い、その地域の土地の空気を感じるために、地元の名物の食べ物や調査するなどして、それをまとめたものを、毎月壁新聞として発行しています。

そのほかの活動としては、秋の文化祭で、パソコンのパワーポイントを使用しながら、部の研究成果を発表しているそうです。また、地元の松田町観光課のイベントにも積極的に参加して、プロカメラマンに写真の撮影指導をもらう機会も多いそうです。

部員が鉄道研究部に入ってきたきっかけは、人それぞれ違うのですが、共通して言えることは、元来鉄道に興味があるにもかかわらず、中学には、鉄道の部活が無かったとい

うことです。そのため、好きな事で繋がっている、明しく楽しくチームワークが良い部活だそう。



顧問からの一言

鉄道研究部はとても元気が良く、明るく雰囲気の良い部活です。今後は神奈川県高等学校総合文化祭で、さらに上位入賞ができるように頑張っていきたいと思います。

イラスト、漫画制作に気持ちをこめて

清心女子高等学校 漫画研究部



【文化祭で部誌を発表】

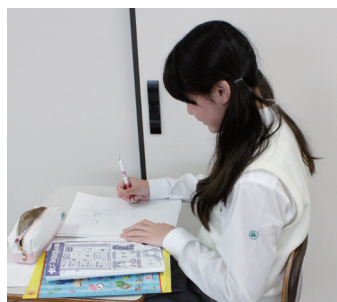
漫画研究部は、アニメ・イラスト・まんがが好きな人が集まった部活です。

今年の1年生が多数入部したので、現在19名で活動しています。



基本的には、月曜日と金曜日の週2回の放課後に活動していて、主な活動は、11月の文化祭に発行する部誌の原稿を描くことだそうです。部誌については、部員全員がペンネームで参加し、決められたテーマで、イラストを描くというもので

す。原稿提出目標が12枚のため、1か月に2枚のペースでイラストを描いています。イラストが好きな生徒も多いのですが、ペン入れをする前の下書きの段階で上手く描けない場合は顧問の先生がアドバイスをしてくれるので、とても勉強になるそうです。



描いたイラストの最後には、「あとがき」と称して、自己紹介やイラストのテーマの説明を載せています。

文化祭の間中は、高校見学も兼ねた中学生の来校も多く、部誌の他にイラストコンテストやラミ

ネットカードの販売、お菓子の販売などをして場を盛り上げているそうです。

【プロの漫画家も輩出】

先輩には、プロの漫画家になった人や、学校の周年行事のグッズを作成した人もいるとのこと、しっかりとした活動の成果がそのような形で現れているようです。

顧問からの一言

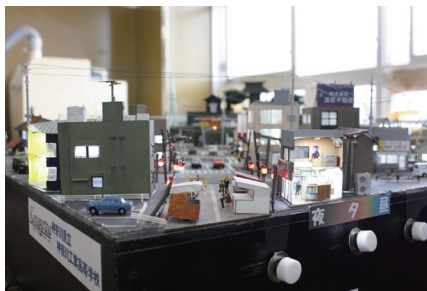
イラストや漫画好きが集まっている部活です。最近は、人物だけでなく、背景も入れた作品も多く、背景も入れた作品も多くなっていき文化祭でアピールできればと思っています。

## ジオラマコンテストで入賞

神奈川県立神奈川工業高等学校 鉄道研究部



**【歴史ある部活動】**  
創立100年以上の伝統ある学校で、そのなかでも鉄道研究部は、70年以上の歴史がある部活動です。部員は1〜3年生まで、総勢13名で活動しています。



主な活動として、夏に行われる、高等学校鉄道模型コンテストに毎年参加しています。その時のジオラマは、LEDを随所に配置し、踏切の点滅や信号機、夕景・夜景などのライトアップを取り入れたことが高

評価につながったそうです。今後はその鉄道模型コンテストで優勝を目標にがんばるそうです。

秋には、原鉄道模型博物館で行われた「かながわ青少年鉄道ジオラマサミット」に参加してジオラマ制作のワークショップも開催し、好評を博しました。

同時期に文化祭も行われ、会場には鉄道写真やNゲージのジオラマを展示し、運転体験も実施したそうです。さらに、「神奈川県高等学校総合文化祭鉄道研究発表会」のジオラマ・写真・車両の各コンテストに応募するための素材の制作をしています。昨年は、各部門で1位・2位と好成績を残しました。

### 【部誌を発行】

部誌「LONG RAIL」も年2回、6月・12月に発行してお

り、すでに130号を越えていて、神奈川県で最も長く続いている部誌です。



### 顧問からの一言

個性がありながらも、部活動は楽しくまとまっています。素晴らしい部員たちです。

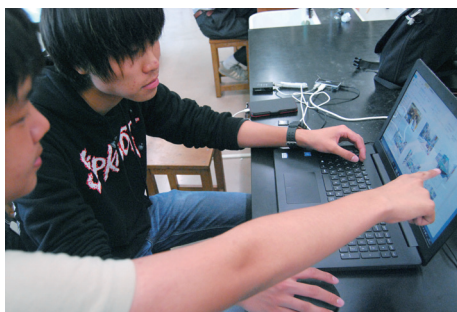
## 楽しみながら写真の技術も向上

神奈川県立横浜旭陵高等学校 写真部



### 【コンテストに挑戦】

写真部は2年生8名で活動しています。主な活動は週に1回の部内での撮影や、学校の体育祭のための撮影会に参加することです。神奈川県高等学校文化連盟の写真部門で毎年開催されている、「鎌倉江ノ島撮影会」に参加していて、昨年は3名の部員が佳作に入賞しました。今年の撮影会にも参加して、コンテストに出展する作品を選ぶ作業で忙しそうでした。



### 【楽しく自由に活動】

普段の室内での活動は、楽しく自由な雰囲気ですが、いざコンテストや撮影会となると、集中力を発揮して、入賞などの結果を残しています。



もともと写真に興味がある人や、友人に誘われて徐々に興味を深めていく人など、入部のきっかけは様々ですが、とても仲がよく一体感が感じられる雰囲気での活動です。

**【校外での活動を増やしたい】**

写真部に入って良かったことは、コンテスト入賞などの評価を受けたり専門の指導員の方が技術の指導をしてくださるので、写真の技術が向上することが何よりも楽しいとのこと。

今後は、もっと校外での撮影の機会を増やして、みんなで色々なところへ行ってみたいとのことでした。

### 顧問からの一言

写真は個人でも出来るものですが、部活動という形でみんなで活動することに意義があると思います。卒業後も部員同士が交流を続けられるようになってほしいと思っています。

# サッカーのルールを知って楽しもう!

2018 FIFA World Cup Russia

FIFAワールドカップが、2018年6月14日～7月15日にかけて、ロシアで開催されます。東ヨーロッパでは初の開催となります。日本もアジア地区予選を突破して本大会に出場します。

## 「サッカーの戦術を知ろう!」

サッカーには多くの戦術があります。ポゼッションサッカー(支配率重視)、カウンターサッカー(堅守速攻)、フォーメーションによる戦術などがあります。今回は、フォーメーションのシステムを理解しましょう!

● フォワード(攻撃) ● ミッドフィルダー(中盤) ● ディフェンダー(守備) ● ゴールキーパー



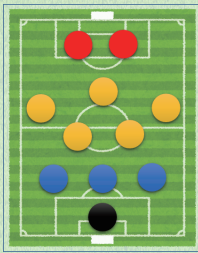
### 4-4-2型

ディフェンスラインと中盤を4枚ずつ並べることで、ゾーンディフェンスを使うことができます(ゾーンディフェンスとは、自陣の守備エリアを各ゾーンに分け、ディフェンスの選手が各ゾーンを担当すること)。しかし、サイドから攻撃されると敵3人に対し味方2人となり数的に不利になるため守備が弱くなります。攻守の切り替えが早くなった現代サッカーにおいて2枚前線に残すことができるのは強みでカウンター型のチームに使われます。



### 4-3-3型

三角形ができるのでパスがつなぎやすく、また、前線にプレッシングしやすいのが特徴です(プレッシングとは、前線でボールを持っている敵にプレッシャーをかけること)。攻撃的なポゼッションチーム(ボール支配率重視チーム)が使うシステムでしたが、近年では、守備的でプレッシングを重視するチームが使用することが多いです。



### 3-5-2型

プレッシャーをかけにくく、かけられにくいのが特徴です。アンカー(守備に徹するMFで攻撃に転じるためのボールコントロールもする司令塔)に優れた選手がいると3バックとアンカーのひし形でボールを簡単に動かすことができます。しかし、相手が4バックの時はサイドバックのマークに対応できずに簡単にボールを前進させてしまい、ディフェンスラインが低くなってしまうのが欠点です。サイドからボールを前進させやすく、フォワードが2枚いることでセンタリングからのヘディングもしやすいフォーメーションです。



### 3-6-1型

4-4-2に対する相性が良いのが特徴です。サイドで3対2の数的優位ができ、ビルドアップ(ゴールキーパーやディフェンダーなどの最終ラインから、中盤、前線へとパスやドリブルで攻め上がっていく一連の動きやプロセス)の際も3対2で数的優位、ウイングバックが高い位置をとることで最前線は5対4の数的優位ができます。守備時には5-4-1、攻撃時には3-2-5となることから、運動量が豊富な選手が多い日本人に適したシステムです。

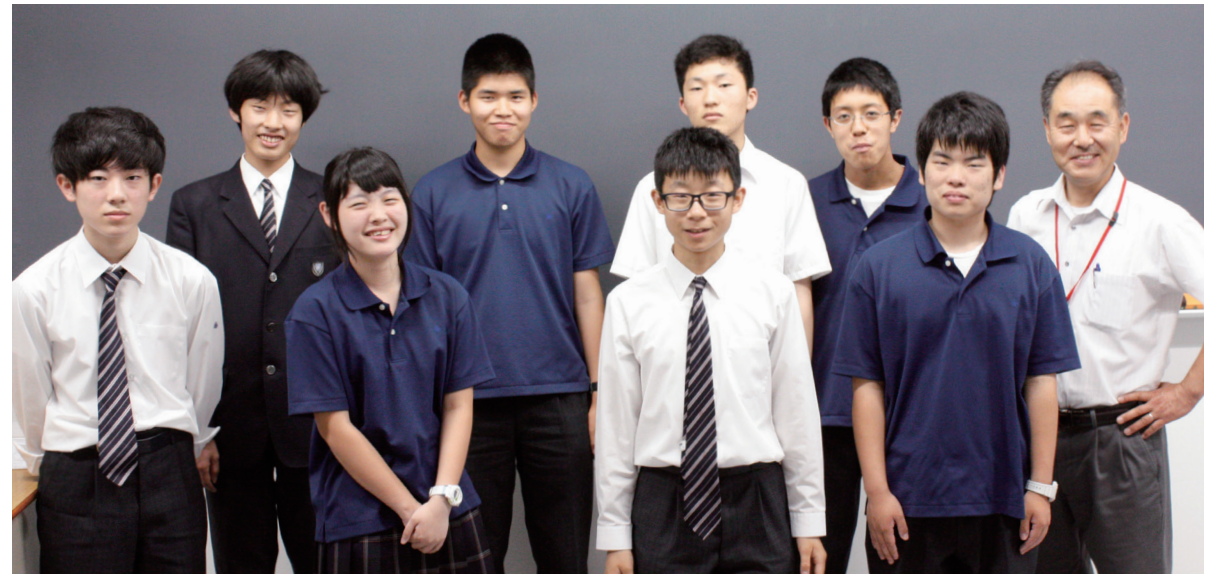
フォーメーションは、常に進化し、様々なスタイルのものが出てきています。選手の特徴や相手チームの特徴に合わせてフォーメーションを決めます。試合中にフォーメーションが変わることもあります。選手たちはフォーメーションに対応するために日頃から沢山の練習を積みなければなりません。

まもなくワールドカップ開催です。日本代表チームや相手チームのフォーメーションを意識しながら観戦すると、お互いのチームの狙いが見えてくるかもしれませんね。

筆者:専任教師 富永英世

# 将棋を通してコミュニケーション

生蘭高等専修学校 将棋部



【新校舎へ移転】  
今春、新校舎に移ったばかりで、とてもきれいな校舎の中で勉学に励んでいる新生「生蘭高等専修学校」の将棋部を紹介します。  
将棋部は週に2回。放課後の時間を使って活動していて、現在、9名の部員が在籍しています。昨今の藤井聡太7段の活躍の影響もあるのか、今年は2名の1年生が入部しました。また、女子部員も2名在籍しているため、華やかな雰囲気を感じられる部活です。



【勉強にも役立つ集中力】  
将棋を指すことは、集中力や、先を考える力を身につけることができるので、勉強にとっても役立っています。

【囲碁やチェスも楽しむ】  
将棋部の主な活動は、部員同士で、常に対局をしながら、日々の将棋の腕を磨いています。因みに部員の中には、初段を持っている人もいるそうです。最近では、囲碁やチェスなどにも挑戦しており、将棋以外のことも楽しんでいる部活動です。

顧問からの一言  
将棋は、コミュニケーションの手段として向いていると思います。将棋を通じて、様々な話題の話ができるのが、本校の将棋部の魅力だと思います。

す。時々、教職員の方や、他の部の生徒さんなどが気軽に部室を訪れて、将棋を指していくこともあるそうです。  
学校行事である体験入学などでも、中学生を対象に将棋部をアピールすることもあるそうです。  
将棋を通して人とのふれあいを楽しんでいる部活であることが感じられました。



# YSeYE

YSE QUARTERLY MAGAZINE

| 2018年 夏号 |



検索



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

**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

■ ロボット・IoTソフト科

■ AI サービス活用科

■ グローバル IT ビジネス科

■ IT ライセンス科 (通信制)

〒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>