

YSE *eye*

YSE QUARTERLY MAGAZINE

[ワイエスアイ]

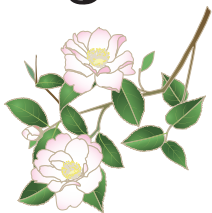
vol. **25**

| 2021年 秋号 |
autumn issue 2021



「鐘山の滝」 撮影：学院長

趣味は身を助ける



理事長 学院長
杉山 勝巳

新型コロナウイルスとその変異種の感染症予防対策の徹底が繰り返し呼びかけられている折から、外出は自粛し、休日は、日常から離れ、若い頃から手掛けている庭木の剪定や消毒などにほとんどの時間を振り向けています。「趣味は身を助ける」という教えを実感しているところです。

古木・若木を問わず四季折々に変化を繰り返しながら成長し続けていますが、手入れの仕方や時期によって、新芽の出方や花の咲き具合は変わってきます。春先から梅雨明けごろまでは、少しでも

放置すると、驚くほどの勢いで新芽が伸びてしまいます。

いつも庭木らしく樹形を整えておくためには、その特徴を知り、タイムリーな手入れが欠かせません。手をかけた庭木を見ていると、古木になるほど幹は太くなり、樹形も良くなります。



見応えのある庭木になるまでにはそれ相応の時間が必要なため、気長に過ぎ去った時間を偲びながら、その生命力や生長力に驚かされつつ、心のくつろぎや鋭気をもらっています。どんなDNAを持っているのか不思議でなりません。

近年は、高所作業車を使ったり、剪定の難しい庭木は植木屋さんに依頼し、それ以外は季節の移ろいを感じながら、手入れを行っています。植木屋さんの剪定の仕方や剪定した枝葉の量にはいつも驚かされています。庭木の性質を知り尽くしているから、自信を持って樹形を整えられるのでしょう。しかし、同じように剪定しているつもりでも、植木屋さんの磨き抜かれた技は、長く手掛けているだけではうまく真似できないため、従前に増してアドバイザーや庭木本で学んだことを忘れないように真似て一つ一つ身につけるように心掛けています。

庭木は様々な気象変化に耐えながら毎年春を迎える度に、前

年の手入れの仕方や時期の影響がはつきり現れてきます。その有様は、実践的教育に取り組んでいる専門学校の教育方法と大同小異のように思えます。

専門学校は、夢と希望を抱いて技術を身につけたいという思いを抱いて入学してきた学生をしっかりと受け止め、一期一会を大切に、学生のやる気や主体性などを高め、社会から求められる実践的専門スキルやコミュニケーション能力を身につけた伸びしろのある人材を育成している教育機関だからです。

ところで、皆さんは、日々の生活のリズムづくりをどのようにされていますか。若い頃から気分転換のつもりで手伝っていたことが、次第に興味から趣味へと変わり、今まで続けていたお陰で、この度の新型コロナウイルス感染症を予防するのにも役立っていると思うと、何でもまずやってみて興味を持てるようになったら続けながら育ててゆきたいですね。

チャレンジと パートナー



今年の夏も猛暑、豪雨と異常気象が続く大変な夏でした。コロナ禍で部活やアルバイトが思うようにできなかつたかもしれません。しかし、そのような困難な中でもときには汗を流し、あるいは集中的に受験勉強したりしてきたのではないかと思いません。途中で挫折することなくつづけられましたか。

皆さんが今やっていることを始めようとした理由はいろいろあると思います。いろんなことにチャレンジする人の特徴として好奇心が旺盛なことがあげられます。いま、やっていることにとらわれずになにかおもしろそうなことだと思うと躊躇なくチャレンジする。あるいは同じ

ことを繰り返す安定した毎日よりも、多少不安定でも変化のある毎日を好むという特徴もあります。

皆さんがよく使っているパソコンやスマートフォンも今は当たり前ですが、昔はマンガの世界でしか見られませんでした。これらを作った人として有名なのがアップルコンピュータのステイブ・ジョブズや、マイクロソフトのビル・ゲイツです。この人たちは学生時代に興味をもったコンピュータに徹底してとりくみました。自分が面白いと思ったことに素直に取り組んだ結果、今では世界的な企業になりました。

自分が「面白い」と思わないと

モチベーションは長続きしません。あと、大切なのがパートナーです。アップルコンピュータやマイクロソフトがこれだけの企業になるにはとても苦しい時期があったと思います。とても一人ではできることではありません。この人たちには苦しい時に支えてくれた仲間がたくさんいます。

皆さんが今、取り組んでいることも楽なことは一つもないはずですが、コロナで大変なのに部活や勉強で「私は何でこんなつらいことをやっているんだろう」とか思ったことはありませんか。そんなとき、周りを見渡してみましよう。そこには家族であつたり、友達であつたり、何気ない日常の会話で心が癒されていることに気が付くはずですよ。

自分の心に余裕のない時、家族や友人の笑顔で救われたことは何度もあるかと思えます。逆に自分が笑顔だと話しをしてい

る相手も不思議と笑顔になります。こちらが心配そうな顔をしていると相手も何事かと思いき心配そうな顔になります。きつと、みなさんの周りの人も部活や受験で同じような悩みをもっているかと思えます。ここはあなたが笑顔の発信地となってみんなを元気にするよきパートナー役を担ってみましよう。

それぞれの年代でチャレンジすることは人によってさまざまあるかと思えます。特にみなさんくらの年代だとまだまだこれから時間はたくさんあります。ぜひ、好奇心をもって物事にチャレンジして頑張ってください。



筆者
上席特任教師
公認情報システム監査人
中村 照栄

敗者復活戦の話



7月23日から始まった東京オリンピック、パラリンピックでは、それぞれの競技で熱戦が繰り広げられました。しのぎを削った末に選手には金・銀・銅のメダルが贈られますが、銅メダルには、トーナメントを勝ち抜いた選手に贈られるものと敗者復活戦で勝ち上がった選手に贈られる二つがあります。

特に敗者復活戦で勝ち上がった選手は、金メダルの選手と同じく最後は勝利で試合を終えるためか、表彰台に立つ姿も三位でありながら笑顔に満ち溢れているのが印象的です。

この敗者復活戦とは、これまで一生懸命努力してきたの

「lati on match」と言い、「consolation」は日本語では「慰め」という言葉に訳されます。

また、この敗者復活という考え方は遠く戦国時代にも多く語られています。越前の戦国大名の一人、朝倉宗滴の家訓の一節に、「巧者の大将と申は、一度大事の後(おくれ)に合たるを申す可く候」という言葉があります。名将になるためには大事な戦いで敗れた経験や困難なことを糧(かて)として、次の飛躍を模索していくことが大事であるという意味です。

五輪の選手や戦国大名とは比べものになりませんが、私たちの日常においても、一度の失敗で諦めたりすることなく、むしろその中から成功に結び付く糧を見つけ出し、成長のエネルギーにするという「敗者復活の魂」を忘れなければ、

ば、いつか道は開けると信じたいものです。
2012年にリリースされた中島みゆきさんの応援歌「倒木の敗者復活戦」という曲の中に

**望みの糸は切れても
救いの糸は切れない
泣きなれた者は強かろう**

という歌詞があります。東京五輪の試合の中でも、敗者復活戦はこのフリーズと重なるシーンが多く、そこには勝利が遠のいたと諦めかけた局面を覆す大逆転劇や、多くの人の記憶に刻まれる名勝負があり、一層私たちの心を動かすのかも知れません。



筆者
キャリアセンター長
シニアキャリアアドバイザー
梶野 恭久

修二会



大和(やまと)は国の「まほろば」という言葉を聞いたことがありませんか?まほろばとは「すばらしい場所」という意味で、現在の奈良を指し、枕(まくら)言葉で「あおによし」の後に続く言葉も奈良です。

奈良で有名なのは東大寺(とうだいじ)の大仏様ですが、同じ東大寺の敷地にある二月堂(にがつどう)で毎年三月一日から一四日まで行われる「行」が、旧暦二月に行われたことから、「修二会」とも呼ばれます。この行は、人々が知らず知らずに犯した罪を、十一人の僧が代わりに行うことで、天下泰安(てんかたいあん)を願う儀式です。

そして、三月一二日に行われ

るのがこの行のメインイベントである「お水取り」と呼ばれるものです。この一二日の「お水取り」の直後の深夜に行われる「達陀(だつたん)」と呼ばれるこの光景は、近年テレビや雑誌で紹介され、荘厳さの中に幻想的な松明(たいまつ)が二月堂の舞台の上で激しく舞うこの場面を見たことがある方も多くいると思います。



一抱え以上の大きな松明を持ち、舞台の端から端へと走り最後には、この松明を国宝の二月堂に叩き付けるというこの「行」はまさに、人々の心を揺さぶるすばらしい伝統行事です。

この「修二会」は、別名「不退の行法(ふたいのぎょうほう)」とも呼ばれていて、今から一二〇〇年以上前に始まったと伝えられる荒行(あらぎょう)です。なぜ、不退の行法かという点、大伽藍(だいがらん)が二度消失した時や、先の戦時中も途絶えることなく続けられ、去年・今年の新型コロナ渦においても行われました。古(いにしえ)より、人々の平穩(へいおん)を願うこの「修二会」は、二〇二一年の現代こそ意味のある行事なのです。

さて、この「修二会」ですが、三月五日と三月一二日の二日間の夜にだけ、聖武天皇以来の東大寺ゆかりの人々の名前を読み上げる「過去帳読誦(かこちょうど

くしよう)」という儀式が行われるのですが、鎌倉時代にこの「過去帳」のある僧が読み上げていると、青い衣を着た女性が現れ、「どうして私の名前を読み落としたのか」と問われたそうです。そこでその僧は咄嗟に「青衣の女人(しょうえのにょにん)」と呟くと、満足したように消えてしまったそうです。以降、過去帳に記されていないとも「青衣の女人」と声を潜めて呟くようになったといえます。これを、幽霊の類と言えはそれまでですが、ひとつの素敵な伝説ですね。ちなみに現在では、過去帳に「青衣の女人」と記されています。



筆者
アドミッションカウンセラー
志村 昭幸

AI入門



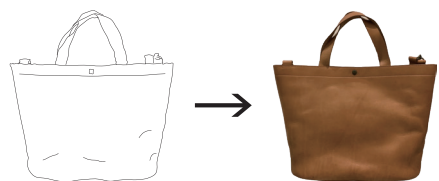
第12回『敵対的生成ネットワーク』

第10回から12回はニューラルネットワークについて式を追って話をしました。数学に偏ったところもあり、少し堅苦しい雰囲気だったので、今回は敵対的生成ネットワークについて話をします。

「敵対的生成ネットワーク」もまた堅苦しそうな雰囲気ですが、AIの世界では「GAN(ガンまたはギャン)」「Generative Adversarial Networks」と呼ばれ、Generativeの単語にあるように何かを作るネットワークになります。2017年に発表された「アイドル自動生成AI」※1が有名な例になります。GANは前回まで述べていたAIの基本的な部分ではなく応用の部類に入り、教師なしモデルになります。

GANは何かを作るわけですが、まったくゼロから作れるわけではありません。教師なしモデルですから、学習するデータがあってそれを元にいろいろと試行錯誤して特徴を見つけ出しモデルを作っていきます。

▼線画から本物のように着色



※1 アイドル自動生成AIを開発 <https://bit.ly/3iSjo1N>
※2 ディープフェイクについて <https://bit.ly/2Xp2Aa8>

GANのモデルには「生成器」「識別器」の2つのネットワークがあります。それぞれに役割があり、生成器は本物と同じようなモノを作り出し、識別器は生成器が作ったモノが本物かニセモノかを判断します。生成器の精度が上がれば、識別器の精度も上がっていくという、お互いに切磋琢磨してGANのモデルが成長していきます。

GANを利用して、高品質な画像を作成したり、画像から文章を作ったり(この逆もあり)、ある画像を雰囲気の違う画像にしたり、動画内の人物を別の人物に変えて動画にしたりできます。



うぐいすが
春を告げに
やってきた

自分の描いた絵を有名な作家風の絵に変換することもできます。またディープフェイク※2として偽りの動画による犯罪が問題となっています。

今回はGANについて話をしました。AIはまだまだ発展途上です。これからどのような技術が出てくるか楽しみです！



筆者
専任講師
三輪 基敦

シリーズ ITお仕事図鑑



第17回

～データサイエンティスト編～



「シリーズ ITお仕事図鑑」第17回は「データサイエンティスト」編です。
前回のお仕事図鑑では「データアナリスト」のお仕事を紹介しました。データアナリストは「ビッグデータ」と呼ばれる膨大なデータを分析するお仕事でした。データサイエンティストのお仕事もビッグデータを分析することです。では、データサイエンティストとデータアナリストのお仕事は違うのでしょうか。データサイエンティストは、

データアナリストのお仕事に加え、結果をビジネスに反映することまでを行います。具体的には、どんなお仕事をやるのでしょうか。
まず、依頼者のビジネス上の課題を洗い出します。その課題を解決するためにはどのようなデータが必要なのかを考えます。次に、データを収集します。どのようにデータを収集するかを考え、手に入れたデータは、自分でプログラムを書いて収集しなければなりません。

また、中には不適切なデータや不要なデータが含まれていたり、形式が整っていないデータがあったりします。こうしたデータを「ノイズ」と呼びますが、このようなデータを削除したり修正したりする「クレンジング」という作業を行います。さらに、きれいにしたデータを人工知能プログラムなどを使って分析します。分析した結果からビジネス上の課題を解決するための意味のある情報を見つけ出します。最後に、分析結果をまとめ、ビジネス上の課題をどのように解決するかを依頼者に提案します。

いきなりデータサイエンティストになることは難しいですが、プログラマー、システムエンジニアなどから経験を積み、データアナリストとして活躍し、データサイエンティストになるというキャリアパスもあります。みなさんもデータサイエンティストを目指してみませんか。



筆者
先進IT教育指導室
上席室長 青木 聡

ため、ビジネスに関する知識とコンサルティング能力が求められています。実際には、データサイエンティストとデータアナリストに明確な線引きがないケースもあり、企業によって呼び方が異なっているケースもあります。データサイエンティストは比較的新しい職種です。高いスキルが要求されるため難しいお仕事ですが、その分高収入です。



第5回

ドローン入門

ドローンに 関連する法律

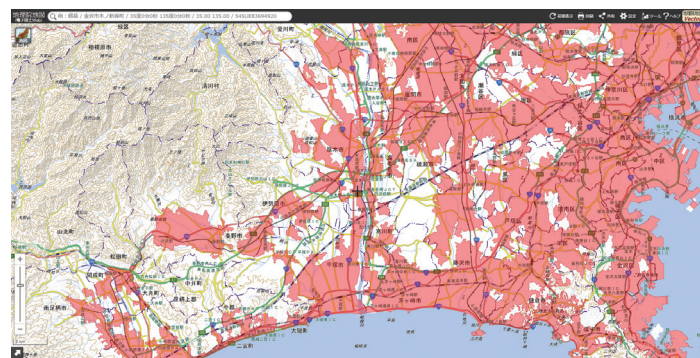
今年の東京オリンピック開催式でのドローンによるパフォーマンスは皆さんもご覧になったと思います。近年はドローンに関するニュースも増えてきて徐々に身近なものになってきているので、ご自分で飛ばしてみたいと思う方もいらっしゃると思います。今回は飛行する前に知っておくべきドローンに関連する日本の法律についてお話をします。

まず、ドローンは主に「航空法」と「小型無人機等飛行禁止法」の2つの法律で規制されています。「航空法」は航空機全般に関する法律で、ドローンの場合は



総重量200g以上の機体を対象としています。地上から150m以上の上空や空港の周辺、人口集中地区などの「飛行させる場所」と、夜間飛行や目視外飛行などの「飛行させる方法」を規制しています。規制されている場所や方法で飛行させる場合は、国土交通省航空局に申請して許可が必要です。規制外の場所や方法なら許可なく飛行させられます。ただし、飛行する場所の土地所有者の許可は必要です。「小型無人機等飛行禁止法」はドローンや模型飛行機などの小型無人機の他に、気球やハングライダーなど、有人の特定航空用機器も対象になっています。航空法適用外の200g未満の小さなドローンにも適用されます。国

会議事堂など指定された施設の周囲約300mでの飛行を規制して、飛行禁止の例外を適用する場合は各都道府県の公安委員会への届け出が必要です。その他にもドローンで撮影する場合は肖像権などの管理も必要になりますし、コントローラーの種類によっては電波法により免許が必要な場合があります。



▲人口集中地区(出展:国土地理院地図)

このようにドローンは関連する法律により、どこでも気軽に飛行させることは出来ませんが、体育館など、屋内での飛行には航空法は適用されませんので、小型のドローンをご自宅の中で飛行させることは特別の許可なく可能です。ただし、安全には十分注意して飛行させてください。

※法律は改正される可能性がありますので、最新の情報をご確認ください。



筆者
アドミッションセンター長
馬場 健一

▼国土交通省 無人航空機関連
<https://bit.ly/2Xtd1JX>

▼警察庁 小型無人機等飛行禁止法関係
<https://bit.ly/3CtR1ZP>



すごい仲間たち

Club activity

高校部活動紹介

「個性豊かな部員が揃っています。」

神奈川県立綾瀬高等学校 パソコン部



目標は検定試験合格!

パソコン部は、2年生を中心に、1〜3年生まで総勢30人弱が所属している大所帯の部活動です。活動時間は、週4日間で、水曜日以外の放課後に活動しています。主な活動として1年生は、ワープロ検定の合格を目指し、日々部活動の時間にタイピングの練習等を行っています。ワープロ検定に合格した人は、次のステップとして、エクセルの検定試験に挑戦しています。

昨年秋の文化祭は、脳トレ

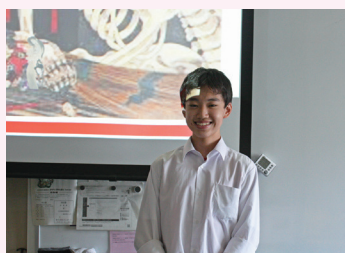
として人気の「Aha動画」

(同じ構図の絵の一部分が時間とともに変化し、変化を見つけるといふ動画)を作成し、体育館で発表しました。体育館では、実際に生徒に動画が変化している状況を流し、みんなで変化した場所を探すというパフォーマンスを実施し、好評を得ることができました。他の活動として、HTMLを使った自作のホームページを作ったり、マイクロビットを使用した簡単なゲームも作っています。

パソコン部は、個性あふれる面々が集まり、自由に活動しています。また、他のクラスや学年の友人が来たり、アルバイトと両立できるなどのメリットもあります。

今後は、好評だった「Aha動画」をたくさん作ったり、プログラミングなどの様々なコンテンツに参加していきたいとのこと。

ポクたちの活動状況



Aha動画は好評で、文化祭では大いに盛り上がりました。



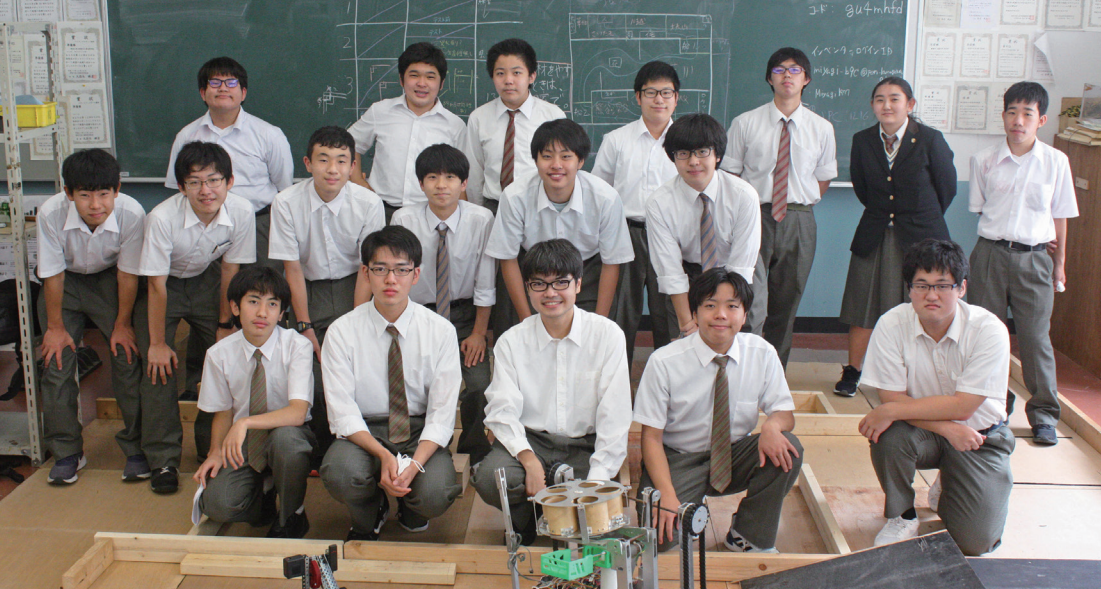
簡単なプログラミングを勉強しながらゲームを作っています。

顧問からの一言

部活動を通して、クリエイターを目指して欲しいと思っています。色々なアイデアや知識を身に付けるためにも、積極的にゲームにも興味を思っしてほしいと思います。



高橋先生



「スケジュール管理を大切にしています。」

神奈川県立神奈川工業高等学校
ロボティクス部



活動内容は、「CAD班」・「プログラミング班」・「加工班」の3つに分かれており、

本校は、神奈川県内の工業高校として開校し、今年で百周年を迎える伝統校です。

ロボティクス部は、機械科・電気科を中心に1〜3年生、総勢20名を率いており、主な活動は夏に行われる「全国高等学校ロボット競技大会」県予選に参加し全国大会を目指しています。

各班それぞれ希望者によつて構成されています。伝統校ということもあり、過去には全国大会の出場も経験しています。

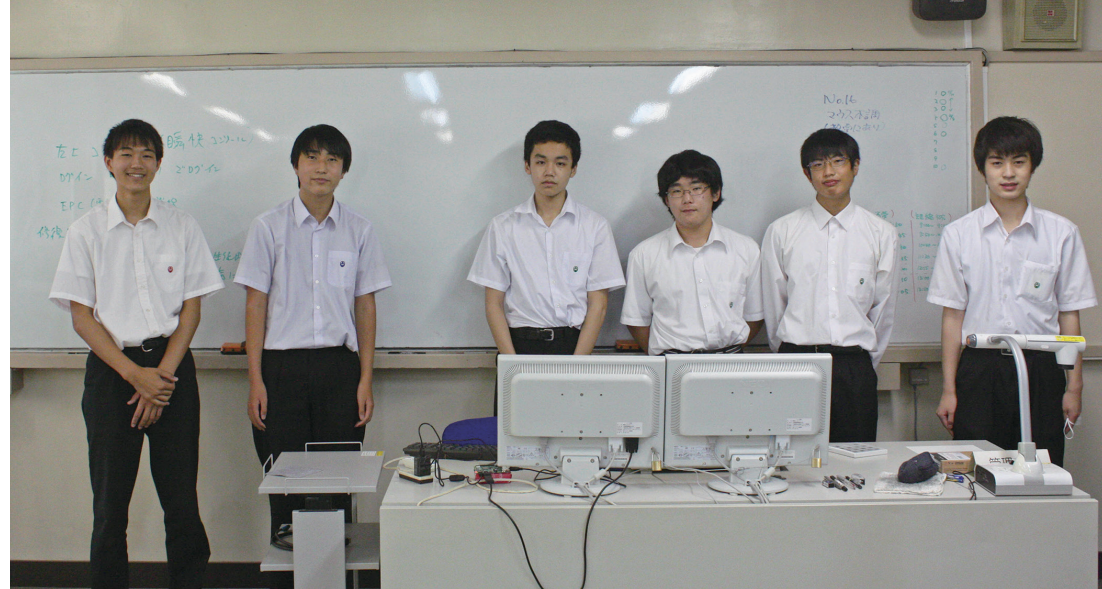
機械科・電気科から部員が集まっているので、各学科で学んだ知識を部活動に生かしています。部長として普段努力していることは、各班の進捗状況を把握し、連携を図り、ロボットを完成形まで持つていくよう調整しています。昨年、機体にVEXロボットを導入し、今年は、CAD用パソコンを複数台導入し、更にはCADソフトも最新のsolid worksに変更しました。

コロナ禍で昨年度のロボット競技大会は中止となり、一年振りの大会開催となります。何とか県予選を通過し、久々に全国大会出場できるよう日々努力しています。

すごいぞ仲間たち



責任を持って作業をしています



「好きなことを伸び伸びできる部活です。」

神奈川県立磯子工業高等学校
パソコン部



パソコン部は、10人ほどの少ない人数ながらも、週1回放課後に活動しています。パソコンの知識が全くなく、パソコンを持っていない初心者でも、プログラミングなど勉強でき、また、資格に挑戦することもできる部活動です。

主な活動として、部の活動報告を秋の文化祭に発表する準備をします。1年生は入部時に、パソ

すごいぞ仲間たち



パソコンスキルを磨く

コンスキルがどれくらいかを把握し、それをもとに各個人が部活を通してやりたいことを決めていきます。いろいろな制限がある中で、できるだけみんなの意見を聞いてまとめていくことは、苦勞しますがやりがいも感じているそうです。

過去の主な活動報告として、「C言語」の課題発表、自作ゲーム制作やMMDのソフトで作ったCGの発表などを行いました。その他、ITパスポートなどの試験勉強や、プログラミングの勉強をしています。

将来は、個人の活動以外に、部員全員でゲームなどを制作することが目標だそうです。

顧問からの一言



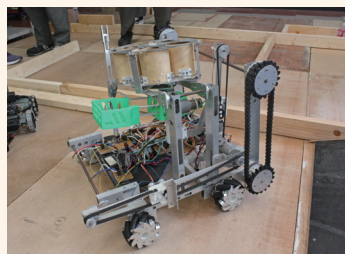
生徒が創作活動に集中できるよう環境整備をおこなっています。

宮城先生

ボクたちの活動状況



加工班は、丁寧な作業が求められます。



自作のロボコン用ロボット。

顧問からの一言



生徒がやりたいことを伸び伸びやれるような部活動を目指しています。

水相先生

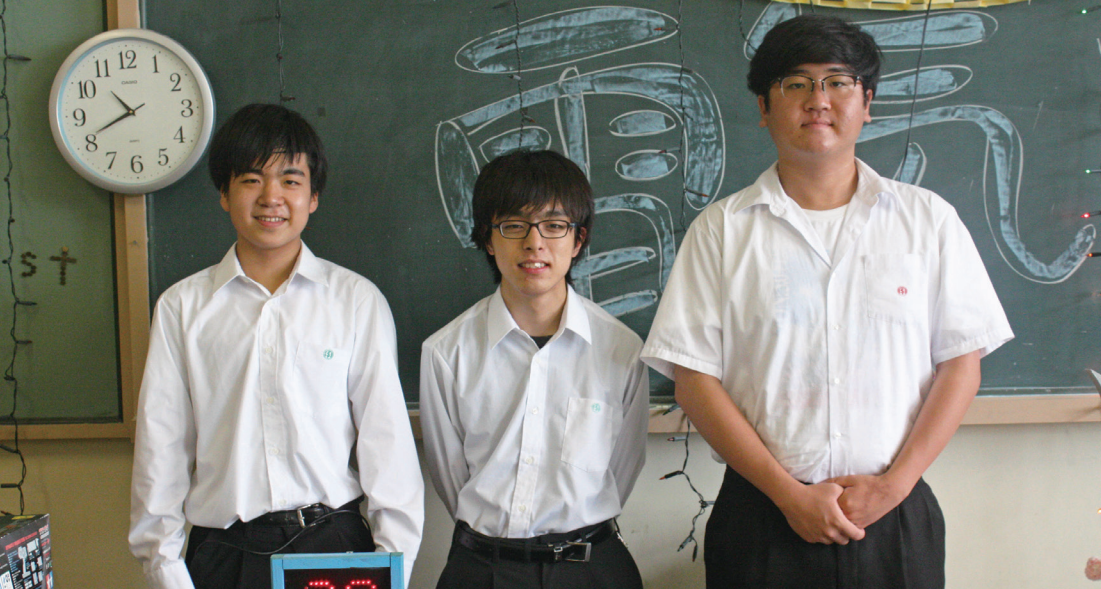
ボクたちの活動状況



プログラミングを駆使して自作のゲームを作ります。



1年生は資格試験の勉強を中心にします。



「高校生の中で最高のレベルを目指します。」

神奈川県立平塚工科高等学校
電気部



過去にはロボット選手権にも出場!!

電気部は、秋に行われる文化祭で発表する作品を製作することを、主な活動としています。文化祭には、近隣の小・中学生も来校するので、遊んで楽しいゲーム要素を含んだ作品を製作しています。

基本的には、好きなモノを製作するので、個性のある作品が多くなっています。例えば、音楽好きの部員は、音楽との融合を目指し、オリジナルの電気楽器を製作しています。

作したりしています。

作品の製作費を極力安くするために、中古部品を多用したり、100円ショップで購入したものを使用するなど、身近にあるものを使ってモノをつくるのが、電気部の腕の見せどころです。

工科高校ということもあり、自由に様々な加工機械を使えることが、この部活動のメリットです。

他には、プログラミングも勉強していて、USBから機械に読み込ませ、実際に作ったモノが、動いた瞬間は、モノづくりの楽しさがわかるそうです。部の目標は、「高校生の中で最高のレベルを目指す」ことです。

今後は部員数を増やし、「高校生ものづくりコンテスト」や「全国高等学校ロボット選手権」に参加して、好成績を収めることを目指したいとのこと。

顧問からの一言

自由な発想で、ものづくりをしています。生徒の好きなモノを製作し、その技術を将来活かしてもらえればと思います。

秋澤先生

ポクたちの活動状況



文化祭に向けて様々な作品を製作してきました。これは歴代の作品たちの一部です。



「楽しく制作しながら新しい知識が身につきます。」

神奈川県立神奈川総合産業高等学校
エレクトロニクス部



様々なジャンルに取り組んでいます

エレクトロニクス部は、現在所属する部員が44名で、月、水、金曜日の週3回放課後に活動しています。主な活動として、動画編集、3DCG、MMD、音楽、ゲーム、イラストなど各々が好きなテーマで制作をしています。なかにはAI(人工知能)に音声を認識させて、合成音声を作ることに挑戦している人もいるとのこと。年に4回作品の発表会を行っています。月に

1度、制作状況の報告をする発表会があります。個人での制作が基本的な活動方針ですが、2〜3人のチームで制作することもあるそうです。

部活動に入って良かったこととして、様々なジャンルで制作する部員が集まっているので、違う分野のことを知ることが出来て刺激的なこと、定期的に発表会があることでプレゼンテーションの力が身につくことなどを挙げていました。また、学年の違いによる垣根もなく仲良く情報交換が出来るので、新しい知識や技術を身につけることが出来るのがこの部活動の魅力だそうです。

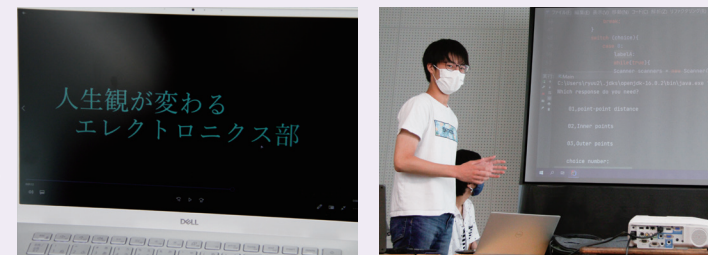
今後やってみたいことは、短編映画やアニメーションを作ることで、大会やコンテストに挑戦することで外部の人たちとも交流してみたいとのこと。

顧問からの一言

部活で学んだ様々な技術を社会に出たときに役立ててほしいと思います。

樋口先生

ポクたちの活動状況



部活動紹介動画のキャッチコピー!

月に一度の進捗状況発表会。レベルの高い作品がそろっています。

すごいぞ仲間たち!



すごいぞ仲間たち!





サッカーのルールを知って 楽しもう

勝敗の決着をつける「PK戦」を知ろう！

東京2020オリンピックは閉幕しましたが、FIFAワールドカップカタール2022(2022年11月)最終予選が9月～3月に行われます！サッカーの応援はまだまだ続きます。

さて今回は、前後半や延長戦でも勝敗がつかないとき決着をつける「PK戦(Kicks from the penalty mark)」について解説したいと思います。PK戦はトーナメントなど勝ち上がるチームを必ず決めなければならない場合に行われます。



【PK戦の流れ】

- ⊕ コイントスで先攻後攻を決める(先攻が有利と言われてる)
- ⊕ 両チーム5本ずつキックを行う(キッカーはフィールドプレイヤー11人の中から決める)
- ⊕ 5本のキックが終わる前に決着がついた場合、試合終了
- ⊕ 5本のキックで決着しない場合、サドンデスとなり、1ポイントリードして終了時点で試合終了
- ⊕ 11人キックを終えて決着しない場合、2週目に入る(キックの順番を変えてもよい)

【キッカーのルール】

- ⊕ 助走に入ったら止まっても良いが戻ってはいけない(違反→キック失敗)
- ⊕ キックのフォームに緩急をつけても良いが足を戻して再び振ってはいけない(違反→キック失敗)
- ⊕ ボールを2度触ってはいけない(違反→キック失敗)



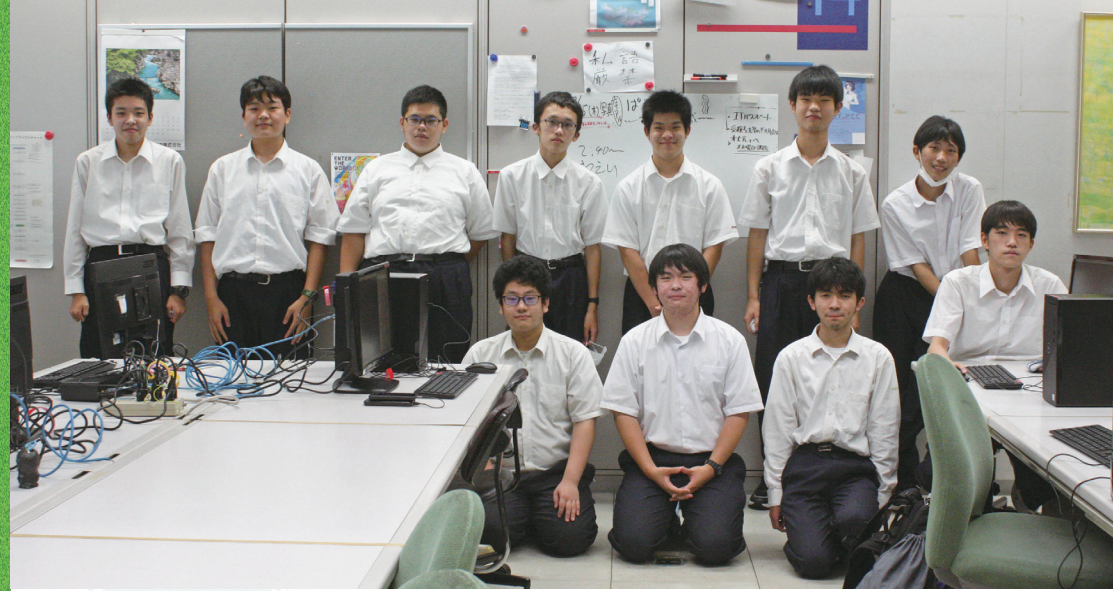
【ゴールキーパーのルール】

- ⊕ キッカーが蹴る前にゴールライン上から前には出てはいけない(違反→イエローカード+やり直し)
- ⊕ 味方選手が蹴る際は、ペナルティエリア外に待機する(違反→味方のキック失敗)



PK戦は「先攻有利」と言われています。それはポイントを先行されることにより、後に蹴る選手に精神的なプレッシャーがかかるためです。勝つ確率を上げるため、先攻を選択することも戦略の1つです。PKに成功する確率は70%～80%と言われていますが、有名な選手ですら足に力が入ってしまいゴールを外してしまうことがあります。PKは精神的なものが大きく影響し、いかに冷静にキックできるかが成功の鍵になります。なかなか奥が深いですね。

筆者：情報基盤整備センター センター長 富永 英世



「架空のゲーム会社をイメージして活動しています。」 川崎市立川崎総合科学高等学校 パソコン部

すごいぞ
仲間たち！



ゲームを制作しています

パソコン部は、大所帯の部活動で、部員は1～3年を合わせて30名ほどが在籍しています。

主な活動は、9月下旬に開催される文化祭の発表のために、作品を制作することです。活動時間は、週4日と多くの時間を使っています。

文化祭では、上級生である2・3年生がパソコンのゲームやスマホゲームを制作し、実際にその場に



た来校者にプレイしてもらっています。

現在の3年生は、各自でゲームを制作しているのですが、将来は、何人かのグループで、ひとつのゲームを制作し、作品のクオリティを上げてゆきたいということです。

ゲームの種類は幅広く、シューティングゲーム・アクションゲーム・RPGなど自分で好きなゲームを作っています。そのためパソコン部は、ゲームエンジンのUnityなどの最新のソフトが入っているパソコンが、各部に1台が与えられ、充実した環境で作業ができています。

将来的には、ITパスポートなどの資格取得や、U22プログラミング・コンテストに参加していきたいとのこと。

顧問からの一言



秋元先生

やりたいことができるようにバックアップして、生徒が個性を發揮できるようにしています。

ポクたちの活動状況



ゲームエンジンを使ってゲームを作っています。



ノートパソコンでいつでもどこでも作業ができます。

YSe^{eye}

YSE QUARTERLY MAGAZINE

| 2021年 秋号 |



検索



未来をつくる！IT人材を輩出
文部科学大臣認定「職業実践専門課程」認定校 ISO29993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
■ AI サービス活用科
■ ロボット・IoTソフト科

■ グローバル IT ビジネス科
■ IT ライセンス科（通信制）