

YSE *eye*

YSE QUARTERLY MAGAZINE

[ワイエスアイ]

vol. **26**

| 2022年 新年号 |
winter issue 2022



「富士本栖湖リゾート」 撮影：学院長

未来のITアスリートたれ!



私達は、将来の皆様の活躍に期待しています。



一般社団法人神奈川県情報サービス産業協会 会長
株式会社アイネット 代表取締役兼社長執行役員
坂井 満

一般社団法人神奈川県情報サービス産業協会 会長
株式会社アイネット 代表取締役兼社長執行役員 坂井 満

業界の仲間とともにスキルを高め合い協会活動を通じ、地域貢献、社会貢献、地域経済の発展に寄与することにより、団体としてIT業界全体のプレゼンス向上を目指しております。

皆様、新年あけましておめでとうございます。一般社団法人神奈川県情報サービス産業協会（以下、神情協）会長の坂井と申します。

神情協は神奈川県を中心に340社を超えるIT関連企業が加盟し、会員企業の総従業員数、5万人を数える日本のIT業界を代表する団体です。

当協会は、会員企業各社が得意分野を活かして社会活動を行

我がIT業界は、今や自動車鉄道、電気、建設、医療、金融、観光、農業、サービス等全ての産業の安全かつ生産性の向上に役立つ、世の中にとって必要不可欠な基幹産業です。

近年では、新型コロナウイルス感染症拡大の対策として、業種を問わず働き方の大きな変化（ニューノーマル時代）に対応すべく、IT投資を加速させてきています。

具体的には、高いセキュリティ環境が求められるテレワーク制度の導入や時短勤務制の導入、コミュニケーションツールの購入・活用、営業活動（商談）のオンライン化、会社説明会・面接などの採用活動のオンライン化、契約書（押印しない）などの電子化、ファイルサーバーを共有したクラウド化、オンラインサービス事業の拡大などが挙げられます。

今後のIT業界については、経済産業省が公開している文書「IT分野について」で、2030年には約79万人のIT人材が不足すると予測されています。人材難への対策だけでなく、企業でのITイノベーションとその普

が浸透により、今まで考えられなかったようなビジネスが次々と創造される「デジタルトランスフォーメーション（DX）」や行政手続きの電子化などにも予算を投じるとしており、IT分野に対して政府も強力にバックアップしています。コロナ禍収束後においても、企業のIT投資の増加が予測されるなど、引き続きIT業界の動きは活発化していきます。

前述のとおり、IT業界の未来は大きく輝いており、これからの若者にふさわしい産業であります。これから新しい技術が次々と現れ、さらに進化する時代であり、規模の大小や地域性にかかわらず、独創的なサービスを一早く創造することで、大きな価値を生み出し、ともにデジタルの力で「人がさらに輝く社会」を創っていきましょう。新しい産業の創出がなされるものと確信しています。

学院長コラム

新年の第一歩は

「マンダラチャート作り」から始めてみませんか!!



理事長 学院長
杉山 勝巳

新年あけましておめでとうございます。新型コロナウイルス感染症予防対策の長期化により、閉塞感がただよい、モチベーションの維持が大変な日々が続いたことと推察しますが、感染の収束が見えてきたことから、経済社会活動の早期正常化に向けた動きが始まっています。

そんな中、コロナ禍を乗り越える力を与えてくれた面白い話題を振り返ると、メジャーリーグ大谷翔平選手の驚異的な活躍、夏には、世界中の人々の希望・力強い連帯・平和の力につながる東京五輪・パラリンピックが、人流抑制をしながら開催され、人生をかけて努力を続けてきたアスリートの活躍とその模様が世界中の人々に大きな感動を与え、日本理解を深めてもらうことが出来たこと、教育面では、緊急事態宣言下であっても将来を担う人材教育は継続しなければならぬという思いで、遠隔オンライン教育への取り組みが急展開し、教育改革が加速したこと等が思い起こされます。

このような光と影が入り混じった社会に

あつては、コロナ禍が繰り返されることのないよう感染予防に努めながら、新年の干支の寅にあやかっつて、日常生活をはじめ、学業や部活動等に思う存分打ち込みたいですね!!

自分と向き合うにあたり、皆さんに紹介したいのが、何からやるべきかがはっきり見えてくる目標達成シート「マンダラチャート」です。新年の第一歩として、このマンダラチャートになりたい自分を思い描くところから始めてみませんか。マンダラチャートを作成すると、思いや発想を掘り下げることや、視点を変えて物事をとらえることができるようになり、学業も仕事も人生もうまくいくと言われるています。

下記のマンダラチャート記載例は、メジャーリーガーの大谷翔平選手が高校時代に書いたものと言われています。大きな九つの箱の中にまた九つの小さい箱があります。

- ① 大きな箱の真ん中に目的を書きます。
- ② その周りの箱八つに実現に必要な条件書きます。

体のケア	サプリメントのむ	FSQ 90kg	インステップ改善	体幹強化	軸をぶらさない	角度をつける	上からボールをたたく	リストの強化
柔軟性	体づくり	RSQ 130kg	リリースポイントの安定	コントロール	不安をなくす	力まない	キレ	下半身主導
スタミナ	可動域	食事夜7杯朝3杯	下肢の強化	体を開かない	メンタルコントロールをする	ボールを前でリリース	回転数アップ	可動域
はっきりとした目標目的をもつ	一言一葉しない	頭は冷静に心は熱く	体づくり	コントロール	キレ	軸でまわる	下肢の強化	体重増加
ピンチに強い	メンタル	勢理氣に流されない	メンタル	ドラ1 8球団	スピード 160km/h	体幹強化	スピード 160km/h	肩周りの強化
波をつくらない	勝利への執念	仲間を思いやる心	人間性	運	変化球	可動域	ライナーキャッチボール	ピッチングを増やす
感性	愛される人間	計画性	あいさつ	ゴミ拾い	部屋そうじ	カウントボールを増やす	フォーク完成	スライダーのキレ
思いやり	人間性	感謝	道具を大切に使う	運	審判さんへの態度	遅く落差のあるカーブ	変化球	左打者への決め球
礼儀	信頼される人間	継続力	プラス思考	応援される人間になる	本を読む	ストレートと同じフォームで投げる	ストレートからボールに強けるコントロール	奥行をイメージ

▲大谷翔平選手が高校時代に書いたマンダラチャート

③そして大きな箱の残りの八つのそれぞれ真ん中に②で書いた実現に必要な条件を書きます。

④小さい箱にさらに八つの条件一つ一つを実行するための具体策を八つ書きます。

皆さんが新年の抱負を胸に、健康康心に努めながら充実感を味わえる年にされることを祈念します。

自分の引き出しを増やす



新しい年を迎え今年は何をしようか、あれこれ考えをめぐらしている人も多いのではないだろうか。あれもやりたい、これもやりたいと思う一方でそれをできない理由を探している自分はいませんか。人間はできない理由を探す天才です、それを打破しているいろいろなことにチャレンジして、どんなことにも柔軟に対応できる自分をつくってみませんか。

新しいことを始めようとする、まず何から手を付けていいのかわからないことが多いと思います。そんなときのアプローチの仕方についていくつかあると思いますが、まずは自分が一番元気になるようなものや楽しそうなものから手を付けていきましょう。

次は情報を集めることです。自分がやりたいと思うていることの経験者と接触して話し聞いたりします。そして集めた情報を整理します、いろんな情報が集まりますがそれをただ単に集めただけでは何にもなりません。必要なものもそうでないものも仕分けします。せっかくなので集めたものもつたないと思うかもしれない関係のないものはいったん捨てます、捨てる勇気もここでは必要になります。

次のステップは集めた情報をもとに自分のやりたいことや、課題を解決するためのアクションアイテムを洗い出して、実現可能かどうかを考えながら計画を立てて実行に移します。この実行課程では



いろいろなことが起きるかと思えます。それを一つ一つ乗り越えることにより自分の問題解決能力が高まっていきます。実はこのようなプロセスは社会ではよく行われています。会社の中では新製品の開発や商品のプロモーションなど、日々、課題解決に向かって仕事をしています。多かれ少なかれそのプロセスは先に述べたものと同じです。そこで発生した問題や課題を解決していくことでその会社に問題解決のノウハウが蓄積されていきます。その内容や量がその会

社の強みとなっていきます。

また、そのノウハウをビジネスにしているコンサルティング会社も世界に多々あります。皆さんが何かにチャレンジしてぶつかった壁を乗り越えたとき、身についた問題解決能力は、自然と「自分の引き出し」に収まっています。この引き出しが増えるといういろいろなことが早くできるよきるとさらに別のことができる時間が増えます。

これからの人生いろいろなことがあるかと思いますが、自分の興味があることや楽しそうなことに、まずはチャレンジしてみましよう。結果、何かしら得るものがあります。



筆者
上席特任教師
公認情報システム監査人
中村 照栄

コロナ禍で就職活動はどう変わったか?!



昨年4月にコロナ禍による緊急事態宣言が発出されて以来、この2年間で就職環境も大きく変わり、様々な影響が生じています。その一つがオンライン形式による就職活動です。これまで会社説明会や面接は会社で行われていたのが、パソコンやスマートフォンなどのリモートツールを活用するようになりました。特に今年は「フルオンライン」を基本とする企業が多く、一度も会社に行くことなく内定がでた学生も見受けられます。

オンライン形式による採用試験により、企業側としては会場確保の準備や費用が不要となるなどの幾つかのメリットがあります。学生もまた住所に関係なく全



国どこからでもエントリーが可能となり、交通費や宿泊費も節約できるといったメリットがありますが、一方で自宅面接を受けるための静かな場所がない、途中でネットワークがダウンして繋がらなくなる、或いはパソコンの操作が不慣れで自分の顔が映

らなかつたり音声が届かないなど、戸惑いも隠せません。

毎年、就職サイトを運営する企業が学生から募集する「就活川柳」には、その時代の特徴を反映する作品が集まりますが、ここで今年の注目作品をいくつか紹介します。

- ・ウェブ面接 独り言か 母乱入
- ・部屋がない ウェブ面接は トイレから
- ・熱心に 語るもずっと 音ミュート



このように、今年はやはりオンライン面接に関係するものが目立ちます。オンラインを活用した就職活動は様々な課題を含んではあるものの、この2年間で企業もリモートツールを活用した採用ノウハウを蓄積し、オンラインによる採用選考を行うことは

ある程度可能という判断をしているところが少なくありません。

コロナによる混乱が収束した後も、オンライン形式による採用は学生、企業の双方にメリットがあることが分かり、今後この「ニューノーマル」のやり方は継続されるといえる考え方を多くの企業は持ち続けていると思います。

キャリアセンターでは、学生達がオンラインを活用した就職活動に対応できるよう、様々な情報を提供するとともに、オンラインによる模擬面接の実施や、学内における模擬面接のためのインフラを整備し、「オンライン選考への対応力」を身につけることができるよう、新たな施策を講じながら支援したいと考えています。



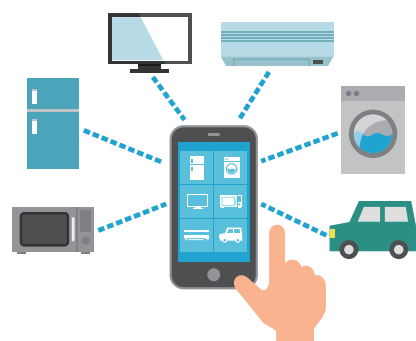
筆者
キャリアセンター長
シニアキャリアアドバイザー
梶野 恭久

こんなIoT製品知っていますか？



筆者
専任講師
三輪 基敦

IoTという言葉を知っていますか？調べるとInternet of Things とあります。日本語訳だと「モノのインターネット」と訳されています。モノがインターネットに接続しているようなイメージです。



インターネットに接続しているのはパソコンとか携帯を最初に思い浮かべる人が多いと思います。IoTはパソコンや携帯だけではなく、モノであればなんでもOKということです。

最近ではIoTを取り入れた製品が次々に開発されています。今回、面白そうな製品があったので紹介します。その製品は「Perso※1」です。PersoはCES 2020※2でロレアル社が発表した製品です。知っている人もいます。ロレアル社は化粧品を販売している会社です。化粧品会社が何でIoT製品を開発したの？と思うかもしれません。男性の私も不思議に思いますが、「お化粧ののりがよくない」とか「メイクに時間がかかる」と言った言葉を聞いたことがないですか？女性ならもっと悩みの言葉が出てくると

と思いますが、私にはここまでぐらしかわかりません…。このような女性の悩みを解決するためにIoT技術を活用したPerso製品の開発に至ったとのこと。

Persoは携帯アプリと一緒に使います。アプリで顔写真を撮影し、お肌の状態や悩みを一緒に登録します。登録後は必要な時に自動で最適な化粧品になるように既存の化粧品を配合してくれます。化粧品はスキンケア、ファンデーション、リップスティックの3分野に対応しています※3。



どこにIoTが関係しているの？と思ったかもしれませんが、今その人がつけるのに一番ふさわしい化粧品を配合するとき、インターネットから本日の天気、紫外線、気温や湿度といった気象情報を取得してきます。また配合につかう商品もNFCタグで管理されており、量が少なくなると補てんサインがでます。実際にPersoのリップスティックバージョンの実機がアメリカ限定で2021年早春に約3万円で販売されました。※4・5

IoTで生活を便利に変える、いいですね。

※1 <https://youtu.be/kfRGxklIF5M>
※2 世界最大級の家電・技術見本市、ラスベガスで2020年1月7日～10日に開催された
※3 <https://www.gizmodo.jp/2020/01/loreal-perso-ces.html>
※4 <https://www.fashionsnap.com/article/2021-01-14/ysl-perso-rouge/>
※5 <https://www.yslbeauty.com/rouge-sur-mesure>

AIとテトリスで対戦 Semantris by Google

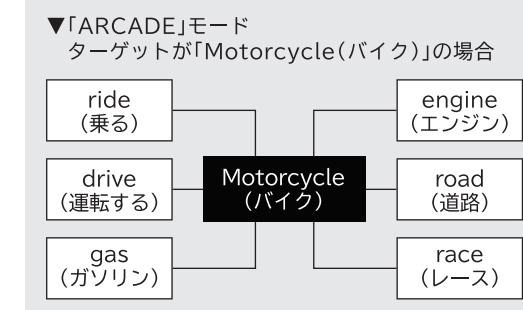


筆者
専任講師
吉野 太智

さて突然ですが、「スポーツ」は「フットボール」と「野球」のどちらに近いでしょうか？また、「水」は「海」と「雨」のどちらに近いかわかりますか？ちょっと微妙な「言葉の意味の距離関係」ですが、Google社のAIが計算してくれます。「Semantris」は「意味(semantics)」と「テトリス(Tetris)」を組み合わせた名前。ユーザーが入力した単語に「もっとも近い意味」の単語が消せる、「単語のテトリス」です。Google社のAIゲームがどんなものか、ご紹介しましょう。



ところで、このゲームの「AI」とはどんなものでしょうか。そのポイントは「言葉の近さを計算」するところにあります。



▲Semantris(<https://research.google.com/semantris/>)

Semantrisは、webブラウザでプレイできるゲームです。「ARCADE」と「BLOCKS」の2つのモードがあります。「ARCADE」は「素早く考えて、素早く入力せよ！(Think fast, type fast!）」と書いてある通りスピード重視のゲームです。上から降ってくる英単語で積み重なった単語のタワーを崩していく内容です。天井に単語が達してしまうとゲームオーバーになります。指定されたターゲットに近い意味の単語を考えて打ち込んでいくことになり、英語の単語力が上がるかもしれません。「BLOCKS」の場合は、よりテトリスに近いデザインで、単語が書かれたブロックを消して行くゲームです。「時間をかけてパズルを解け！(Take your time and puzzle it!）」とあって、時間制限がないのでじっくり遊べます。

このように、色々な意味で「関係のある」単語が入力されるはず。AIはその都度単語を理解して、「どれくらい関係があるか」を測定する必要があります。意味や定義を「書いておく」のではなく、巨大なデータを使って意味や定義などのルールを「発見」し「学習」するのがAIです。

このSemantrisをプレイすると、そうして開発・訓練されたAIが考える「単語の近さ」を体験することになります。「フットボール」と「ベースボール」がある時に「スポーツ」と入力すると、「フットボール」が消えます。「海」と「雨」に対して「水」と入力すると、「海」が消えます。いずれも「最も近い意味」と計算されたわけ。時には全然関係ない単語をわざと入力するなどしながら、SemantrisのAIをつついて人工知能の能力を試してみてください。もちろん、知らない単語が出てきたら意味を調べたりもして、単語力もUPさせていきましょう。どうぞ楽しんでください！

シリーズ ITお仕事図鑑



第18回

～セキュリティエンジニア編～



りのセキュリティエンジニアがこれらすべての工程に携わる場合もありますが、工程ごとに専門のセキュリティエンジニアが担当する場合もあります。セキュリティエンジニアに求められるスキルは、プログラミング、幅広いITの知識、ロジカルシンキング(論理思考力)、コミュニケーション能力、柔軟性、高いモラルなどです。



先に記述しましたが、いろいろなシステム開発工程に対応するためにプログラミング、ITの知識やロジカルシンキングが必要となります。また、セキュリティに関して顧客と打ち合わせを行う必要があるため、コミュ

ニケーション能力が求められる。さらに、手口が巧妙化するサイバー攻撃に対応するため、柔軟な発想力が求められますし、個人情報保護や法令遵守などの高いモラル意識も求められます。

セキュリティエンジニアは、情報を守るといふ責任の重いお仕事ですが、セキュリティの重要度が増している近年では、必要不可欠なお仕事となっています。

セキュリティエンジニアは、いろいろな技術が身につくお仕事ですが、システム開発の経験も必要です。みなさんもプログラミングやシステムエンジニアから始めて、セキュリティエンジニア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

近年の情報システムは、インターネットに接続されていないものはないと言っても過言ではありません。つまり、インターネットからの攻撃(サイバー攻撃)に対して適切な対応を取る必要があります。この対応を考え、実行していくのが「セキュリティエンジニア」のお仕事です。

セキュリティエンジニアの仕事は多岐にわたっており、企画・提案、設計・実装、テスト・運用・保守と、システム開発工程のすべてにかかわっています。ひと



第6回

ドローン入門

空飛ぶ乗り物

今回は「空飛ぶ乗り物」についてお話をします。本来ドローンは無人航空機のことですので、人が乗るものはドローンとは言えないかもしれませんが、近年開発が進んでいる「空飛ぶ車」や「空飛ぶバイク」と呼ばれている乗り物はドローンと同じマルチコプター(複数のプロペラで飛ぶ)の形状のものが多くあります。ニュースでも中国の「空飛ぶタクシー」や日本の「空飛ぶバイク(ホバーバイク)」が発売されるなど話題になっていきます。どちらもその形はまさに大きなドローンと言えるもので、中心に人が乗るところがあり、周囲にプロペラ



筆者
アドミッションセンター長
馬場 健一

が複数備わっている形状をしています。またヘリコプターとは違いエンジンではなくて、電力モーターを動力としているところもドローンと同じと言えるでしょう。これらの新しい乗り物は未来の交通機関「エアモビリティ」として期待をされており、移動手段としてだけではなく、災害時に活躍する機動性の高い乗り物としても注目されています。内閣府の成長戦略の中にも「空飛ぶクルマ」が盛り込まれているので、自由に空を飛んで移動する未来へ向けて、開発の競争も激しくなるようです。みなさんも近い将来、空を飛んで通勤しているかもしれませんね。



※DRONE FUND株式会社提供のフリー素材イラスト

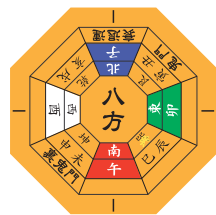
▼経済産業省2018リリース「空飛ぶクルマ」の実現に向けたロードマップ
<https://is.gd/yFJ58E>

▼中国の空飛ぶタクシー開発企業「EHang」
<https://www.ehang.com/>

▼日本の空飛ぶ車開発企業「株式会社SkyDrive」
<https://skydrive2020.com/>

▼空飛ぶバイク開発企業「株式会社A.L.I.Technologies」
<https://ali.jp/>

東京 結界



みなさんは、風水(ふうすい)を知っていますか？風水師が、ある方角に向けて部屋の模様や色を変えたり、家具を置くなどと、運氣が上がっていくとテレビや雑誌で紹介されていますね。

東京は、江戸の基礎を築いた徳川家康の時代から、その風水の原理を利用して作った都市と云われています。風水とは、古来中国より伝わる地面(地球)に流れる気の流れを読みとり、そこに流れる邪気をコントロールするために用いるものです。ということ、つまり個人の家の部屋の〇〇の方角に〇〇を置いたり、〇〇色を塗るといのは、あまり意味が無いのです。さて、話しを江戸に戻します。江戸という都市は、江戸城(現在

の皇居)を中心に約400年前に作られました。前述の通りこの街は風水の考えを取り入れて作った都市なのです。その中で、一番重要なのは「鬼門」です。鬼門とは、方角のことで「鬼門」の方角から鬼がやってくるとして、あまり良い方角ではないものと考えられています。この方角は「北東」になり、江戸城からみて北東の方角に、神社仏閣を多く建てました。現在でいうと、上野の方角です。この地には、江戸時代の最大級のお寺であった寛永寺や、谷中・根津・千駄木といった風情ある神社仏閣が数多く残っていますね。その対角線上の方角「南西」は、「裏鬼門」と呼ばれ、こちらにも多くの神社仏閣が建てられました。代表的な建物は、徳川家の菩提寺として有名な増上寺が建立されました。江戸の街はこの他、お堀や水路なども結界と見立て街を守っていたようです。さて、江戸時代が終わり、明治以降に東京となったこの街は、その後大きく発展しましたが、これも風



▲高輪大木戸跡

水のおかげだと云われています。現在は、JR山手線が東京の「結界」の役割を果たしているという人もいますね。以上のような理由から、東京には集中して神社仏閣が多い「寺町」があるのです。2020年3月にJRの高輪ゲートウェイ駅が山手線・京浜東北線の駅として、新規開業したのをご存知の方も多いと思います。高輪ゲートウェイの「ゲートウェイ」は、駅の近くに「高輪大木戸」があったのが由来です。

江戸時代には日本橋を起点とした五街道が整備され、江戸に入る手前に大木戸と呼ばれる門が作られました。その中で、東海道の一番目の品川宿から江戸に入る門が「高輪大木戸」でした。大木戸は、時間によって門が開いたり閉まつたりすることで、江戸への人の流入を厳しく制限していたのです。つまり、「高輪大木戸」は江戸の出入り口でした。そして大木戸からすぐにある、東海道一番宿の品川宿にも多くの神社仏閣があります。例えば、「たくわん」を発明した沢庵和尚の開いた「東海寺」をはじめ、歴史的な神社仏閣が多数あるのです。



筆者
アドミッションカウンセラー
志村 昭幸

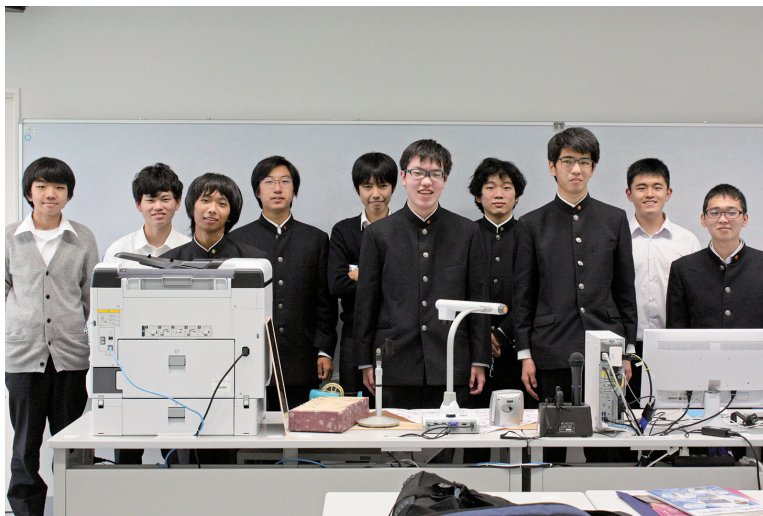


高校部活動紹介

すごいぞ仲間たち

01

神奈川県立商工高等学校 パソコン部



全員で楽しく協力して 1つのゲームを作っています

商工高校は、その名の通り元は商業と工業を合わせた神奈川県下唯一の高等学校でした。その後時を経た現在では、総合ビジネス科と総合技術科の2つの学科があり、パソコン部は主に総合ビジネス科の生徒を中心にした部活動です。活動日は、週1日ということ、メインの活動は、例年秋に行われる文化祭などで発表する作品の制作をしています。

パソコン部の特徴は、部員全員で1つのゲームを制作しているということです。そのため、先ずは、春先にどんなゲームを制作するかを決めてから、その後部員をグループ分けし、各グループで役割分担しながら制作していきます。具体的には、3〜4名のグループをシナリオ班、素材・音楽班・プログラム班・PV班として分けて活動しています。昨年は商工高校を舞台にした「脱出ゲーム」を制作したそうです。今年も引き続き、昨年のバージョンアップしたものを制作中です。パソコン部では、この文化祭が終わると、各自がパソコンを使っ

て自由に活動します。例えば、ゲームのプログラミングを学ぶために、いくつかのゲームをプレイしたり、パソコンの検定試験に向けて勉強をしています。パソコン部は、パソコン初心者でもパソコンの技術が磨かれ、タイピングの速度が向上するなど、その技術を生かして就職に有利になる部活になっています。また、学科や学年に関係なく、協力して1つのゲームを作ることで、チームワークの大切さを学ぶことができるのも魅力です。今後は、部として、Unityなどのソフトを使って、3Dのゲームを作ったり、パソコン関係の資格試験にも挑戦していきたいと思っています。

顧問からの一言

パソコン部は、楽しく活動してほしいの一言に尽きると思います。そのために、学校としてバックアップできることは、出来る限りしていきたいと思っています。

すごいぞ
仲間たち

02

湘南学院高等学校
パソコン部



eスポーツと表計算ソフトの資格取得の両立を目指しています。

パソコン部の主な活動は、日本情報処理検定協会主催の「表計算検定」に部員全員が挑戦していることです。1年生は、3級から取り組み、3年生までには1級合格を目指します。過去には全国パソコン技能競技大会の団体部門で全国2位になったり、速度部門・作表部門で日本一になった実力者もいます。普段の活動は、この検定を取得するための勉強を週3回の活動を通じて行っています。また、2019年の12月より、横須賀市が地域活性化の目的で、市内の高校にeスポーツを普及させる取り組みを始めました。パソコン部は、2021年3月よりハイスペックPCなどの無償貸与校になり、これをきっかけに、eスポーツの活動も始めました。

早速、高校生のeスポーツの大会である「YOKOSUKA e-Sports CUP」に参加し、第1回の大会では、決勝トーナメントに進むなど、好成績を上げる

ことができたそうです。

パソコン部では、eスポーツによるゲーム依存症予防なども念頭におき、部活動中のeスポーツの上限時間を90分に設定し、検定で一定の資格を取得した部員を優先的にeスポーツ用のハイスペックPCを使用できるなどのルールも決めているそうです。このように、資格の勉強もできて、eスポーツもできる稀有な部活動として学内でも注目されています。そんなパソコン部の部員は、パソコンやゲーム好きな生徒が集まっているので、上下関係などなく、部員同士が、対等に付き合える楽しい雰囲気になっています。

今後は、eスポーツの大会で上位入賞を目指すと同時に、従来からの取り組みである資格取得もしっかりと目指していきたいとのこと。

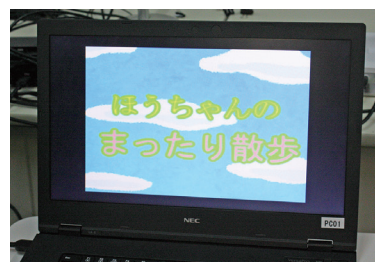
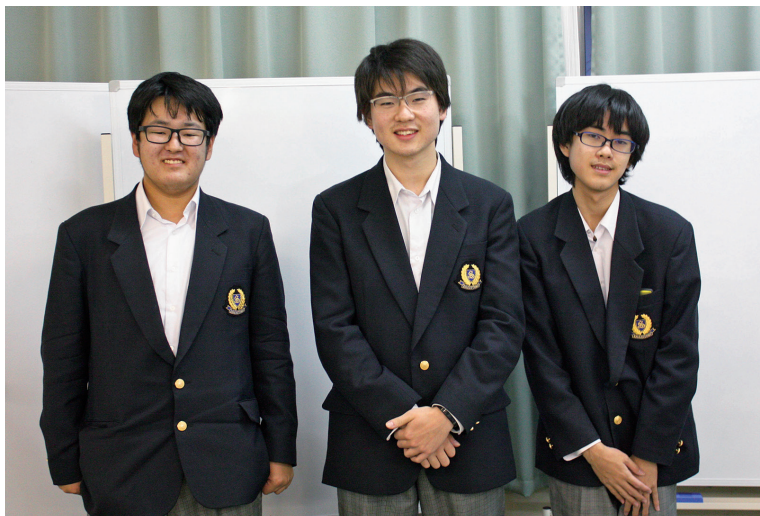
顧問からの一言

資格取得とeスポーツを通じて自主自律の精神を学び、どんな困難も乗り越えられる力を養っていきけるように指導しています。

すごいぞ
仲間たち

03

神奈川県立新栄高等学校
パソコン部



「僕たちにしかできないこと」を目指しています

パソコン部は、現在部員が3名と少ないですが、部員ひとりひとりの能力が高く、少数精鋭で活動しています。特に2年生を中心に、秋の文化祭に向けて、週2〜3日、放課後の2〜3時間を使って活動しています。

主な活動は、文化祭で発表する8分ほどの動画の制作です。動画といっても様々な種類の動画があり、どのような内容にするのかを決めることから始めます。内容を決めた後は、撮影と編集を行い、半年ほどの期間で動画を完成させます。それを秋に行われる文化祭に発表するというのが、パソコン部の現在の活動です。

今年の動画は、学校のある「仲町台駅」周辺を散歩するという動画を作成しました。部員の他に友人にも参加してもらい、カメラマンと案内人という設定でロケを行いました。このロケの後には、パソコンを使って実際に編集作業をします。具体的には、

撮影した動画にテロップや音楽を付けることで、仲町台の魅力を紹介する動画になっていきます。この一連の編集作業を行い、シーンをカットしたりつなげることで、動画の良し悪しが決まっていきます。この作業が大変でもありながら、楽しい作業だったとのこと。

このように、パソコンを使って動画編集をすることで、パソコンの知識が身に付いていくことがこの部活動の魅力となっています。また、3名と少ない人数で活動しているので、意見もまとまりやすく、自分の意見が通りやすいため楽しい部活動となっています。

今後は、もっとパソコン部の存在を宣伝して、部員を増やしていきたいと思ってるそうです。

顧問からの一言

みんなに創造性を高めてもらえるような部活動にしたいと思います。



サッカーのルールを知って 楽しもう

プレー再開「ドロップボール」って何？

今回は、最近のサッカー公式戦でよく見かけるようになった「ドロップボール」について、解説したいと思います。

【ドロップボールとは】

プレー再開の方法で、主審が競技のフィールドにボールを落としてプレーを再開します。

ルール①: プレー再開するとき、必ず一人の選手にボールをドロップする。
(以前は両チームの選手が何人でも参加することができた)

ルール②: 守備側のペナルティーエリア内で行う場合は、ゴールキーパーにボールをドロップする。

ルール③: 最後にボールをプレーしたチームの一人の選手にボールをドロップする。

ルール④: 他のすべての選手(味方の選手も含む)は4m以上ボールから離れなければならない。

ボールがフィールドに触れたときに、ボールはインプレーとなります。

では、どのような時にドロップボールが生じるのでしょうか？

【ドロップボールのシーン】

シーン①: プレー中にボールがつぶれた場合
(セットプレーなどで欠陥が生じた場合は、セットプレーの再開でやり直します)

シーン②: ペナルティーキック後、風船や動物などにボールが触れた場合
(ボールがゴールキーパーやゴールポストではね返ったのち、外的要因がボールに触れた場合)

シーン③: 反則によらない負傷があった場合
(選手が負傷して動けなくなった場合に主審がプレーを止めます)

シーン④: ボールが審判員に当たって試合の流れに影響がでたとき
(審判にあたって直接ゴールに入ったなど)

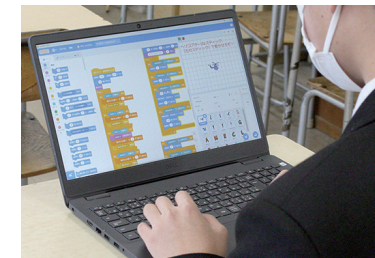
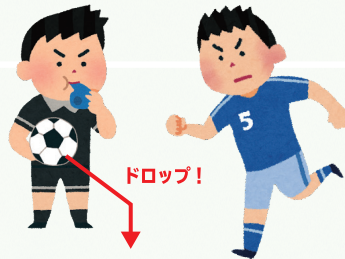
シーン⑤: 審判員の判定に誤りがあった場合
(ファウル判定後に第4の審判員からの情報でノーファウルと判断したとき)

シーン⑥: VARによって主審の判定が取り消される場合
(PK判定の場面では、VARで判定が取り消されることがしばしば見られます)



今までドロップボールをほとんど見ることはなかったのですが、VARなどで審判の判定が変わり、ドロップボールで再開することが増えたのではないかと思います。
ドロップボールはさり気なくすぐに再開されますので見逃すことが多いです。
VAR判定などの後に意識して見ていると、ドロップボールのシーンをみられるかもしれません。

筆者: 情報基盤整備センター センター長 富永 英世



ゲームを楽しむ気持ちを
忘れないようにしています

アプリ・プログラミング部は、昨年まで、同好会として活動していた、今年度めでたく部に昇格したばかりの勢いのある部活です。

現在は3年生が引退したこともあり、1・2年生を中心に10名弱の部員が在籍しています。活動日は、月・水・金の3日間で放課後に活動しています。

主な活動として、基本的にひとりひとりが好きなことをしています。例えば、スクラッチで自作ゲームを制作している部員もいて、制作途中でプログラミングでわからないことがあるときは、先輩が教えてくれるそうです。他には、体育祭などの学校行事の動画の撮影・編集を担当したり、中学生向けの学校紹介動画を担当し、学校の広報としても活動しています。秋の文化祭では、自作のゲームを来場者にプレイしてもらい、ゲームの楽しさを伝えていきます。

アプリ・プログラミング部のモットーは、ゲームをする楽しさを伝えることです。ゲームを楽し

くプレイしてくれる人が居ることが、ゲームを作る人のやりがいであると思っっているそうです。

ゲーム以外にも、プログラミング技術を学ぶことにより、パソコンを使えるようになることも、この部活のメリットです。

今後は、技能検定やプログラミングの大会にも挑戦したいとのこと。

顧問からの一言

一. 気に入ったツールを突き詰め、使いこなせるようになる。
一. 視野を広くして、決めつけず、色々なことにチャレンジする。

この2つを全く別のものとして捉えず、試行錯誤のプロセスとして捉え、両立できるようにすれば、とても大きな力になります。

当部活動を通して、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ほしいと思います。

YSeYE

YSE QUARTERLY MAGAZINE

| 2022年 新年号 |



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 サービス適用科
■ 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）