

# YSE *eye*

YSE QUARTERLY MAGAZINE

[ワイエスアイ]

vol.27

| 2022年春号 |  
spring issue 2022



「岩本山公園」 撮影：学院長

# やれと言われなくても、 やりたいことってありますか？

首都圏デジタル産業健康保険組合 理事  
横浜商工会議所 議員  
株式会社アナザーウェア 代表取締役 鈴木 晶

私がIT系の専門学校に入学したのは、35年ほど前のことです。専門学校といえば、手に職をつけられる場所。にもかかわらず、恥ずかしながら私は学業に専念することもなく、手に職をつけないまま卒業してしまいました。どうにかIT企業に就職が決まりましたが、社会人になっても不真面目さはたいして変わらず……。会社という組織にうまく添うことができず、社会人3年目で自ら起業する道を選びました。

それから30年。今では、100名ほどの社員に囲まれ、AI（人工知能）やIoTという最先端の技術をお客様に提供

しています。

文字通り「ダメダメな奴」だった私が、どうしてここまでやってこられたのでしょうか。自分では特別なことをしたつもりはありませんでしたが、思い返すと学生時代から今まで、ずっとやっていたことがひとつだけありました。

「新しいものにアンテナを立てること」です。



みなさんもご存知の通り、ITの世界は移り変わりがとても速いです。技術はどんどん新しくなっていく、古くなったものは次第に使われなくなって、化石していきまます。そんな中、私はいつも「これからは何が流行るんだろう？」「これから社会はどうなるんだろう？」そんなことばかり考えていました。新しい技術は、当然最初はさっぱり理解できません。それでも、まだ誰もやっていないということが面白くて、情報収集をしたり実践したりを繰り返してきました。

誰かに言われたわけでもなく、ただやりたくてやってきた

ことですが、この「新しいものへのアンテナ」が、「自分がやりたいこと」へと導いてくれた気がします。

これを読んでくれているみなさんにも、人からやれと言われなくてもやりたいことってありますか？どんな小さなことでもいいし、例えばゲームをやりたい、みたいなことだっていいと思います。

ぜひ自分の中にある、小さな「やりたい」を見つけてみてください。きっとその「やりたい」が、あなたの未来を創っていくことになるでしょう。応援しています！



株式会社アナザーウェア  
代表取締役 鈴木 晶

## 学院長コラム

# 将来なりたい自分に 向き合おう！

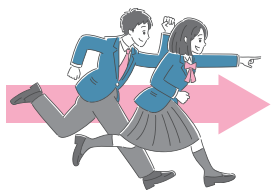


理事長 学院長  
杉山 勝巳

WHO（世界保健機関）は、2007年に日本で生まれた子供が107歳まで生きる確率は50%と2000年に打ち出しています。一方では少子化が進んでおり、皆さんへの期待はますます膨らんでいます。

そんな中、自分の気持ちを整理し、次に何からどのように取り組むべきか、思いを巡らせている方が多いのではないのでしょうか。

私ごとで恐縮ですが、皆さんと同年齢の頃は同じように選択の岐路に立たされていましたが、外を



見ると、高度経済成長期で日本経済の成長がめざましい時期だったこともあり、企業経営や新たに注目された電子計算機に興味を持ち、それが学べる進学先を選び、そこで学んだ後は、それを活かせる就職先を選び、それ以来情報技術（IT）に関わり続けています。現在は、ITやデータ分析・AIを学び、それを活かして夢を実現を目指している専門学校生の育成に真摯に向き合っています。興味をもったことが学べる進学先選びから、学んだことが活かせる職場を選び一筋に取り組んできたことにより、今になってもマンネリ化することなく、趣味以上に夢中になれる日々が送れています。

夢に向かって自分づくりをし、ゆくには、周囲の声に引きずら

れて進学先を選ぶのではなく、進学先の先に何をしたいのか、その実現のための学びができる進学先を自分で選び、まず逃げ道をなくすことが大切ではないかと思っています。

その際、知っておきたいことに、国策や社会動向があります。内閣府による「AI戦略2019」では、従来の「読み・書き・そろばん」に代わり「数理・データサイエンス・AI」の基礎などの必要能力をすべての国民が身につけ、あらゆる分野でAIを身につけた人材が活躍できるようにしたい。2025年には、AIを活用できる人材を50万人、その半数は、AI開発人材として育成してゆきたいと言っています。これを見ても明らかのように、これからの時代は、皆さんがどの分野に進んでもAIの知識や活用力が欠かせなくなりそうです。

本校もその動向を見据え、AIとの共生時代に求められるAI人材の育成をめざした「AIサービスタ活用科」を3年前に設け、IT・

AI開発企業や業界団体等の協力を頂きながら、その育成に取り組んでいます。興味をお持ちの方が、一見は百聞に如かず、望む学びができるか自分の目で確認されたら如何でしょうか。

人生はゲームのようにリセットできません。一期一会の人生行路を切り開くために、「なぜbecome of 誰かにならぬ何事も、成らぬは人の為さぬなりけり」という上杉鷹山の訓えを胸に邁進しましょう。



# 成功の定義

皆さんは新しい学校に入学して今まで最上級生だった人が新1年生になり先輩の指導を受ける立場になった。あるいは逆に今度は最上級生になって後輩を指導する立場になるなどその環境が大きく変わったのではないのでしょうか。新しい環境になっていろいろなことにチャレンジしようと考えている人もたくさんいるかと思いますが。

新しいことにチャレンジすることについて期待に胸が弾む一方でもし、失敗したらどうしようかと一抹の不安があるのも事実かと思えます。そのとき皆さんがやろうとしていることについて「なにをもって成功とするか」考えてみましょう。

もし、そのチャレンジしているテーマが1回目で自分の思った通りの結果がでたら、それはそれで



「成功」したと言えると思います。しかし、最初に思った結果が出なかった、そして2回目、3回目と連続して思った結果がでなかったら失敗でしょうか。いいえ、それは違います。確かにそこでやめてしまふとそのチャレンジは失敗といわれても仕方ありませんがそれを成功へのプロセスの一段階と考えればまた見方が違ってきます。

皆さんが現在、当たり前のように使っているインターネットショッピング、オンラインバンキングなどのシステムは設計から開発、テストと膨大なステップを踏んで開発され運用されています。

この中では最初の設計通りに一発で動くということはまずありません。想定していた通りの動きをしない、処理速度がお客様と約束したレベルにないなどいろいろな問題がでてきます。

これらの原因としてコンピュータのハードウェアの問題、設計上の問題、プログラムの組み方などたくさん問題があります。関係するSE(システムエンジニア)はこれらの問題を丁寧に分析して原因はなにか、その対応はどうするか膨大な問題を一つ一つ丁寧に片付けていきます。これにはシステムの規模にもよりますが何十人、あるときは数百人の人が関わって問題を解決していきます。こうして大変な苦労して発生した問題をクリアしてシステムが稼働します。

この時の問題の多さ困難さに比例してシステムが稼働したときの達成感は大いものがあります。これはシステム開発だけのことで

はありません。日本の自動車、電気製品、新規事業展開、ありとあらゆるところで行われていることだと思います。

これを皆さんのチャレンジや与えられたテーマに置き換えても同じことが言えると思います。あくまで自分が今やっていることが一度や二度思った結果がでなかったとしてもそれは「失敗」ではありません。それは「成功」への1ステップに過ぎないと前向きに考えていきましょう。そうすれば必ず「成功」につながりその達成感は無言のうちに大きくなるものがあるはずです。



筆者  
上席特任教師  
公認情報システム監査人  
中村 照栄

# 印象に残る自己紹介とは メラビアンの法則

就職活動では自己紹介や自己PRがうまくできない、という悩みを抱えながら採用試験に臨む学生も少なくありません。高校生の皆さんもクラス替えやアルバイトを始めた時など、新たな出会いの場面では自己紹介をすることがあるかと思えます。

度胸だけでなんとかかなると思っ

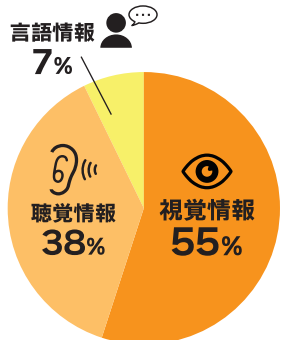
ていても、いざその場になると名前を言っ

せん。今回は、就職活動における上手な自己紹介のコツについて話をします。就職活動における「上手な自己紹介」のポイントは、第一印象がよいこと、その人の強み(知識、経験、価値観、得意なことなど)が仕事に役立つと思われる、長く働いてもらえると感じてもらふことです。



では、どうしたらそのような自己紹介ができるか、ここでは「第一印象」に焦点を当て、それに大きな影響を与える「メラビアンの法則」を紹介します。

人の印象に影響を与える要素には、「見て伝わること」と「聞いてわかること」の二つがあると言われていています。「話の自身が肝心だ。見た目や雰囲気は気にしない。」と思う人もいるようですが、専門家によると人の印象は話すときの表情やしぐさ、話し方、声の抑揚、視線や服装の着こなし方といった、「非言語」の要素の方が、話の内容そのものよりも大きく影響を与えるそうです。特に第一印象に及ぼす効果はこの非言語の部分でほとんど決まるといっても過言ではありません。これを「メラビアンの法則」といい、第一印象を決める要素のうち話の内容そのものは僅か7%で、表情や身だしなみなどの視覚情報が55%、声のトーンや話し方などの聴覚情報が38%といわれています。



視覚情報、言語情報、聴覚情報の割合

面接試験ではドアをノックして名前を伝え席に座るまでのわずかな10秒足らずの間で第一印象が決まると言われています。ここを乗り切れば気持ちも落ち着き、面接官とのコミュニケーションもスムーズに進む可能性が高くなります。皆さんも是非自己紹介を成功させる初めの一步である第一印象に関心をもっていたら幸いです。



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

## 第7回 ドローン入門

### SfM Structure from Motion 2次元画像から3次元画像を作る



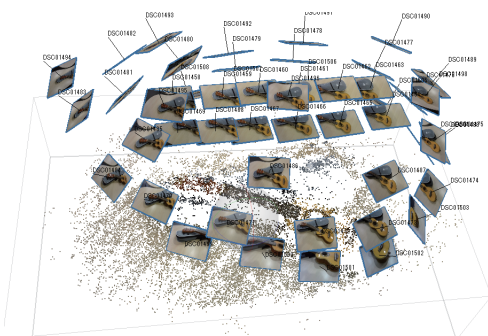
筆者  
アドミッションセンター長  
馬場 健一

最近、土地の測量をドローンで行うことが増えてきています。ドローンで測量を行うと、上空から一定の間隔で連続して写真の撮影を行うことができ、その写真データからSfM (Structure from Motion) という技術で、3次元の立体データを作ることが出来ます。SfMとは、簡単に言うと平面的な連続した2次元画像データから、カメラの動きのデータを計算して、それをもとに奥行きのある3次元空間の位置データを計算する技術です。連続して撮影された画像はオーバーラップという、同じ場所を撮影したデータを持っています。ただし画面上の特定の位置は画像ごとに少しずつ移動をしてずれていきます。(図1)そのずれた距離からカメラの位置を割り出します。(図2)

図1 撮影データ



図2 カメラ位置データ



カメラの位置から空間の特定の点の位置座標を計算して点の集まりである点群データを作

成します。(図3)そして点群を線で結び、3次元の立体的なデータに変換します。(図4)

図3 点群データ

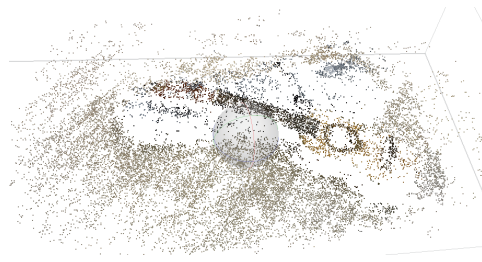


図4 3Dデータ



また点群は写真のデータから色の情報も引き継ぐことが出来るので、3次元にしたときに色を再現することが出来ます。この技術によりドローンでの測量では、地形や建造物などを立体的なデータとして計測することが出来ます。また、それまでの飛行機による航空測量よりも手軽に安く、早く測量を行うことが出来るようになりました。そして測量したデータから設計データを作り、設計データを半自動化された建築機械へ送り、その数値通りに機械が自動的に地面に穴を掘ったりする作業を行うことが出来ます。このような建築作業のICT化を「i-construction」と言います。その中でドローンは測量だけではなく、建物の検査や工事の進行の記録などの作業でも活用されています。

## いま流行りの データサイエンスって？



筆者  
専任講師  
三輪 基敦

「データサイエンス」このキーワード、どこでも耳にするようになりましたね。

このキーワードを調べてみると、データを用いて新たな科学のおよび社会に有益な知見を引き出そうとするアプローチのこと※1とあります。前半の科学的というのは皆さんも理科の実験や観察からイメージしやすいと思います。後半の社会に有益なところが最近注目されている部分です。最近と言っても、実は昔から行われていました。身近な例だとコンビニエンスストアで買い物をした時が思いあたります(といっても最近はこの仕組みはなくなっているようです)。商品を買って、レジで精算するとき、店員さんがお客さんの年代を予想して10、20、30、といった数字のボタンを押していました。すると10代男性、炭酸飲料水、スナック菓子5個(実際には具体的な商品名)がデータとして記録されます。



このようなデータが大量に集められ、コンビニエンスストアの本部で分析されて商品の売り上げや商品の絞り込みといった予測に使われていました。それではなぜ「データサイエンス」というキーワードを最近聞くようになった

たのでしょうか。IoTの技術が進歩し、私たちの身の回りは小さな電子製品でいっぱいです。これらの電子製品は何らかのセンサで構成され、無線機能を持ち、データをどこにでも送受信できるようになりました。



この電子製品のおかげで、どのようなデータでも収集できるようになり膨大な量として蓄積されています。それと同時にちょうど流行っているAIが大量のデータを必要とし、また処理するようになり、データサイエンスというキーワードが広く知られるようになりました。

ネット通販サイトで欲しい商品や気になった商品を見ているとおすすめ商品が提示されたり、初めて行った場所でもよく買い物をするお店の系列店が近くにあるとスマートフォンにお知らせしてくれたりするのもデータサイエンスのひとつです。レントゲン画像から病気の診断をしたり、入力した文章が自動で翻訳されたりしているのもそうです。現在はAIの要素が比較的強く出ていますが、「データを集めて分析して予測する」基本は昔から変わっていません。

データサイエンスといっても一言で言い表せないくらい多くの分野で活用されています。皆さんも「これはもしかして…」と考えながら生活すると新たな発見があるかもしれませんね。

※1 wikipediaデータサイエンス <https://ja.wikipedia.org/wiki/データサイエンス>

# すごいぞ仲間たち

01

神奈川県立岸根高等学校  
メディア研究部



みんなでやりたいことをやる部活です。

メディア研究部は、インターネットに関わることはなんでもできるというスタンスで活動しています。

主な活動として、大きく3つの活動があります。1つ目は、ホームページの作成です。高校のある岸根町の町内会と協力して、岸根町のホームページを制作しています。岸根町の魅力を再発見することで、地域の街おこしに協力し、発信しています。2つ目は、パソコンのプログラミングを使って簡単なゲームを作っています。ゲーム好きな部員がいるので、プログラミングの勉強を兼ねて、RPGなどソフトを使いながら制作しています。3つ目は、タイピングソフトを使ってタイピングの練習をしています。現在は、スマホのフリック入力主流になりつつありますが、パソコンを動かすには、キーボードの入力が必要だからです。以上、大きく3つの活動を部員が興味のあるものの中から選んでいます。ま

た、学校行事である「体育祭」などのイベントの撮影や取材もメディア研究部の活動として行っています。写真をパソコンに取り込み、イベントの発信をしています。最近では、岸根高校が創立40周年を迎えることもあり、40周年の特別ロゴ制作にも応募して結果を待っているところですが、

メディア研究部に入って良かったことは、普通科の高校なので、情報の授業だけではパソコンの知識が不足しがちですが、この部に入ったことで、パソコンやプログラミングの知識が増えたことです。

今後は、中学生向けに岸根高校の学校紹介動画の制作や、ITスポーツなどの資格取得も目指していきたいとのことでした。

### 顧問からの一言

普段は、個人個人が興味のあることをしていますが、取材活動などは、みんなで団結してメリハリのある活動をしています。

# すごいぞ仲間たち

02

生蘭高等専修学校  
PC部



難しいと思われるパソコンのイメージをやさしくしたい

週2回放課後の60分から90分の時間を使って活動しています。部活動の最初の時間は、ワープロ検定の速度入力に10分間、通信文入力に20分間で合計30分がこの練習の時間になっています。

情報処理の先生が部活動の顧問のため、ワードやエクセルの勉強を部活動の時間に行います。その応用として文書デザインなども学び、例えば、クリスマスシーズンに、クリスマスカードを作成したことは、楽しい思い出です。

秋に行われる文化祭は、大変好評で、昨年は、白い無地のTシャツに好きな画像をプリントして、来校者に配ったり、今年にはカレンダーに画像を印刷し、オリジナルのカレンダーを作りました。

PC部の魅力は、授業時間以

外でもパソコンに触れることができることが最大のメリットです。パソコンに慣れていない初心者でも丁寧に教えてくれる、また、検定の練習もできるということでもお得な部活動のことです。また、PC部の部長は、学校の広報の仕事もしているため、パソコンを使って画像処理などを行い、イベントの様子を模造紙に写真を貼って紹介しています。

今後は、ワープロ検定の級を各自が上げていき、1級やその先の初段を目指していきたいとのことでした。

### 顧問からの一言

パソコン操作に慣れていない人を、レベルに関わらず、丁寧に教えています。パソコンは難しいというイメージを取り除いていきたいと思っています。



# サッカーのルールを知って 楽しもう

## チームの要「ボランチ」って何？

サッカー観戦中、解説者から「ボランチ」ということばをよく耳にします。このボランチの活躍が試合の流れに影響を与えていることは確かです。今回は、試合の流れをコントロールする「ボランチ」について解説したいと思います。

### 【ボランチとは】

ポルトガル語のvolanteという言葉で「ハンドル」「舵取り」という意味です。

まさに試合の流れをコントロールする選手を言います。

サッカーのポジションは、FW(フォワード)、MF(ミッドフィルダー)、DF(ディフェンダー)、GK(ゴールキーパー)の4つに分けられますが、ボランチはMFの真ん中「バイタルエリア」と言われるポジションを取り、攻守ともに試合をコントロールします。

※バイタルエリアとはMFとDFの間のスペースのこと



### 【ボランチの役割】

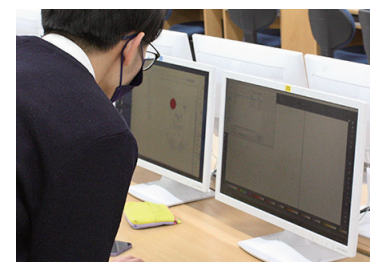
ボランチの動き方は、攻撃時と守備時で大きく変わります。

攻撃時	相手のディフェンスを崩すために、サイドのDFやMFにパスを出してチャンスをつかいます。そして、縦パスで一気にゴールを狙います。
守備時	攻め込まれている時は、失点のリスクを減らすために、なるべくボールをキープします。相手からボールを奪った後はすぐに攻めるのではなく、味方同士でパスをつなぎながら時間を作ります。 また、バイタルエリアで相手にボールが渡るとピンチになります。そのため、バイタルエリアに入ってくる相手を常に見張り、相手のチャンスをカットします。



このようにボランチは、常にピッチ全体の相手と味方を把握しながら試合をコントロールする重要な選手なのです。ボランチは、必ず1人というわけではありません。2人ボランチがいる場合はダブルボランチと言われます。ビジネスでも、ボランチのようにポジションする人がプロジェクトをコントロールしていくのではないのでしょうか。ボランチの選手の動きにも注目してみましょう。

筆者：情報基盤整備センター センター長 富永 英世



やりたいを  
全力でサポートする。

本校は、その名の通りもともと平塚農業高等学校と平塚商業高等学校だった2校が、令和2年4月に再編統合してできた、新しい高校です。現在では、パソコン部は主に商業系学科である総合ビジネス科の生徒を中心に活動している部活動です。活動日は、週2回、放課後の時間を使って活動しています。コンピュータ部は、男子が多いイメージがありますが、本校は女子が多く常に明るい雰囲気です。

コンピュータ部の自慢は、コンピュータに関係することで、やりたいことがあれば、なんにでもチャレンジできるということです。例えば、ゲームを作りたい部員はゲームを作ったり、検定試験対策のため、タイピングの練習をしたり、パソコンでイラストを描くなど各自がやりたいことができる環境になっています。

最近では、部活の冒頭30分間、全商ビジネス文書実務検定や全商情報処理検定の練習をする

ことが日課になっています。

今年度の秋の文化祭では、何をやるかを決める時に、新しい試みをしようと考えた結果、コンピュータ部として初めて、eスポーツ大会を実施しました。大会を実施するにあたって、どのゲームにするか様々な意見がでたのですが、最終的には、メジャーなゲームである、「スマブラ」になったそうです。文化祭当日は、引退した3年生のゲーム実況の効果と、それを映し出す大画面のモニターとの組み合わせで、会場は大盛況となり、上位入賞者には商品を出すなど、本格的な大会を開催したとのことです。

部としての今後の目標は、毎年5月〜6月に行われる全商情報処理競技会の団体戦で、全国大会に出場することだそうです。

### 顧問からの一言

コンピュータ部は授業で学んだ情報技術を実践的に活用する機会にしていきたいと思っています。

# YSe<sup>eye</sup>

YSE QUARTERLY MAGAZINE

| 2022年 春号 |



未来をつくる！IT人材を育む  
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
- ITライセンス科
- AI・データサイエンス科
- グローバルITビジネス科
- グローバルITシステム科

〒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