

YSE QUARTERLY MAGAZINE

YSE eye

【ファイブスアイ】

★ 増刊号 ★

| 2016年 夏の増刊号 |
2016 summer special issue



「天城山ブナ」撮影：学院長

情報技術はゲームソフト作りから！

インターネットが至るところに行き渡っている時代にあって、パソコンを始め、スマホやタブレットなどは、仕事を進める上でも、日常生活でも、なくてはならない手足のような必需品になっていきます。それ以外にも、私どもの生活に潤いを与えてくれるさまざまなゲームやSNSなどのサービスが利用できるようになっていきます。

特に、スマホゲームなどに夢中になっている姿は至るところで見られます。そのようにゲームを楽しんでいる人の中には、自分でも好きなゲームソフトを作れるようになってみたい、さらに、好きなゲームソフトを作りながら情報技術を体系的に身につけ、ゲームプログラマやシステムエンジニアなど、やり甲斐と将来性溢れる職業に就けないだろうかなどと思う方も大勢いることでしょう。

実は、そんな職業に繋がる学び甲斐を実感できる学び方があるのです。

ゲームソフト作りも、その他のソフト作りも、求められる情報技術の基本は共通しており、同じような情報技術を使っています。

ゲームソフトを作っていると、興味が膨らみ、自信が湧いてきて、より良いソフト作りに欠かさない情報技術の基本、ゲームデザインの基本、アルゴリズム、さまざまなプログラミング言語、ネットワーク、セキュリティ、さらには、ネットワークの先にあるデータセンター側で求められるサーバーサイドプログラミング、データベース構築、データベースなどの知識や技術にも関心が広がり、意欲的に学びたくなってくるものです。

何をやるにしてもゲームに熱中しているときのような、ゲーム感覚を取り入れて「ヤル気モード」が加わると、意欲をかきたてられ、夢中になることが出来ます。その暁には、自分は出来るという達成感や自信を持つことができるようになります。

このゲームソフトづくりの楽しさを取り入れた学びを続けながら、ゲームコンペに挑戦したり、アクティブラーニング、産学連携プログラムなどを融合した学びに取り組んでいると、気がついてみると、技術革新の目覚ましい情報化社会から求められる職業実践的な情報化人材へと成長した自分がいることに感激することができます。

本校の「IT・ゲームソフト科」は、まさに、このようなゲームソフト作りを始め、ゲーム感覚を取り入

れた体系的な学び方ができる学科であり、就職は、ゲーム制作や人数の多い情報処理サービスなどを手がける企業等に、プログラマやシステムエンジニアとして、自信を持って就職することが出来ます。

横浜システム工学院専門学校
学院長 杉山勝巳



YSEイメージキャラクター

来夢ちゃん登場

地方自治体、企業、学校、様々なところでイメージキャラクターを見かけるようになりました。YSEのある横浜市旭区のイメージキャラクターは「あさひくん」、相模沿線の海老名市には「えびくんにゃ」。大和市には「やまともつく」、「やまとかのん」、「やまとみずべ」、「やまところん」の四人、合わせて「やまとフェアリー」がいます。相模線にも「そうにゃん」という猫のキャラクターがいますね。やはりイメージキャラクターがいる

と、その土地や企業、学校に親しみが湧いてきます。

そういうわけで私たちのYSEにもイメージキャラクターがやってきました。

可愛いでしょうか？
名前は「来夢ちゃん」。とても前向きで、みんなを笑顔にするのが大好きなアンドロイドです。明るくて少し抜けているところが愛嬌です。

こんにちは、アンドロイドの来夢（ラム）です。
明るく元気な性格で、みんなに笑顔をお届けます。好きな言葉は希望。みんなと早くお友だちになりたいなあ。これからYSEyeにも登場します。見かけたら声をかけてくださいね。



ラム
「来夢ちゃん」

ナイルの深淵

「パズル&ドラゴンズ」イシスの魅力

2015年6月のアップデートで覚醒進化が可能になった覚醒イシス。主属性が水、副属性が木になりスキルも『クイックヒール』から『クイックガード』に変更。さらにリーダースキルも3属性以上で3倍。スキル使用時、水属性の攻撃力1.5倍となり聖海神・イシスから強化した倍率となった。イシスの魅力はなんといつでもPTのバインド・防御要員として非常に優秀で、かつスキルが最短3ターンで打てる。最近では強いモンスターが数多く実装され活躍の機会が少なくなってきたが、スキル継承が実装され徐々にまた活躍の機会が増え始めている。



ファイトだよっ！

「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル」高坂穂乃果の魅力

高坂穂乃果は十六歳の元気な女の子。作中のアイドルグループ、μ's（ミューズ）の発起人である。魅力は圧倒的なセンター力。中心に立つことでグループが自然とバランスよく見えるのだ。その特性から、テレビアニメ版では主人公として活躍した。活発で天真爛漫な性格でストーリーを盛りあげ成長していく姿はとても魅力的。アニメならではの表情の豊かさも注目された。また、スマホゲームでは、各メンバーがカードになっており、勧誘をすることで手に入り、リズムゲームをプレイする時に加えることができる。キャラクターをタップするのしやべってくれたりもする。気づけばずつとつんつんしていられるかも…？



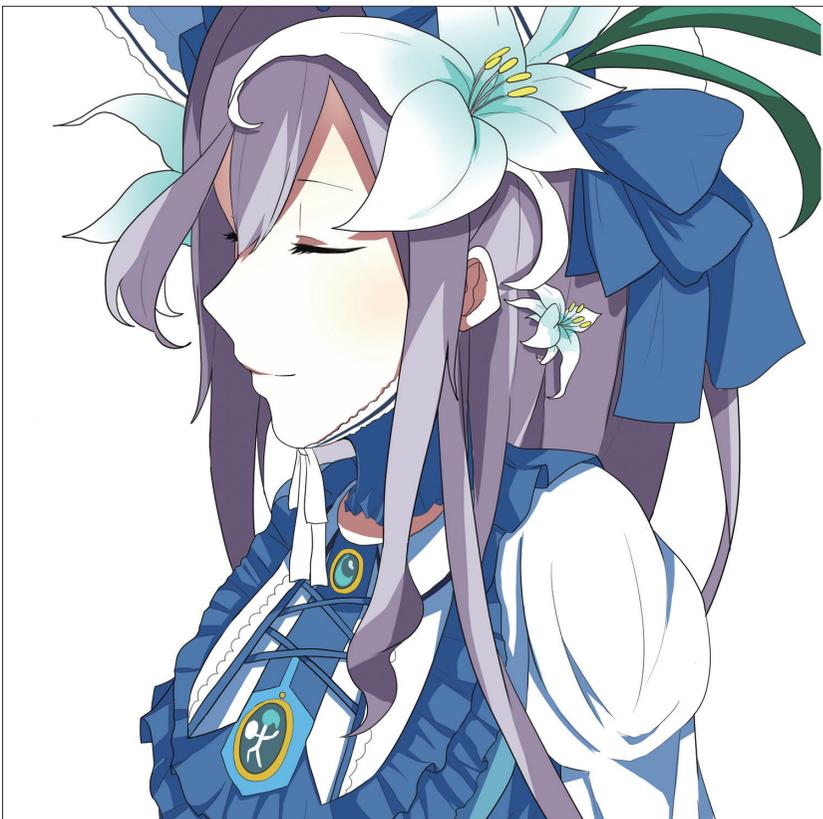
スマホゲーム推しキャラ大紹介！

横浜システム工学院専門学校の学生さんにお気に入りのスマホゲームとキャラクターを選んでもらいイラストを描いてもらいました。あなたのお気に入りのキャラはいるかな？

色なき世界にとどまります

「白猫プロジェクト」フローリアの魅力

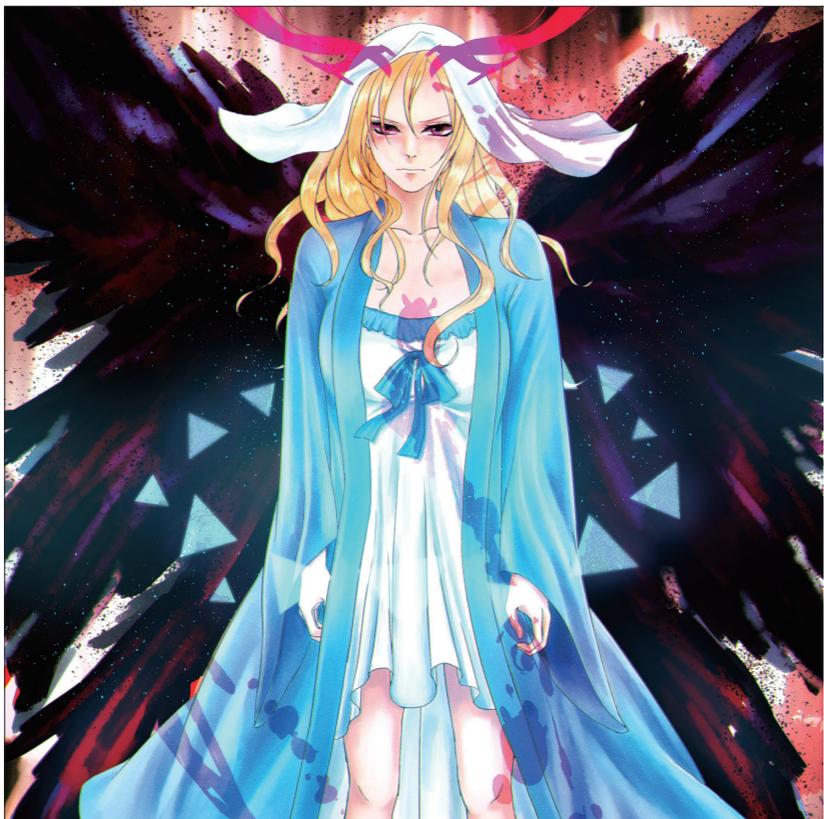
フォースター11ガチャに初登場したフローリア。性能はそこまで高くないキャラですが、ビジュアルとキャラクターが見所です。フローリアは最初庭師として主人公たちの前に現れ、目が見えないことになっています。草花の声を聴けるという能力があり、フローリアが育てる花々は元気に育ちます。ビジュアルもとてもきれいで、白猫には覚醒絵というものがありませんが、ここでは今までのストーリーを含めた絵があり感動しました。フローリアの目が開くのか草花の声を聴けるのかぜひ調べてみてください。白猫では他キャラとの絡みも多くあるのでとても楽しいと思います。



我、墮天の王なり

「モンスターストライク」ルシファアの魅力

最強の一角として君臨しているルシファア。強さの秘密は広範囲に攻撃可能な「エナジーサークル」。敵の攻撃を一定量無効化する「バリア」。そしてストライクショット「悪魔を憐れむ歌」は大号令と言われ、全ての味方を強制的に動かすもので、不利な状況でも一発で覆す破壊力を持つ必殺技です。Youtubeで配信されている「アニメ版モンスターストライク」にもルシファアが登場しました。アニメ版でもその圧倒的な強さが表現されています。現在絶賛公開中ですので、是非Youtubeで、第十九話「殲滅のルシファア」を見てみてください！ストライクショット時のキメ台詞もしっかりしゃべりますよ！



やりたいことができる毎日が楽しい!

神奈川県立小田原城北工業高等学校 デザイン科 2年



【プロダクトデザインとデッサン】

2クラスに分かれて行われているデザイン科2年生の授業にお邪魔した。プロダクトデザインクラスは「文具をデザインする」というテーマで作品づくり。デッサンクラスは「バジヤント胸像(ベレニケ)」を描いていた。プロダクトデザインの坪井さん、森谷さん。デッサンの小川さん、佐藤さん、岸さんに、それぞれ話を聞いた。プロダクトデザインでは花をモチーフにしたペンやテンプレートセットなど、可愛らしいものや個性のある作品の立体モデルを作成している。デッサンは石膏像をどの角度からのような構図で描くかを決めることから適宜、先生の指導を受けながら描いている。真剣なまなざしで取り組むプロダクトデザインと、個々に集中してクオリティを高めようとしているデッサン。どちらの姿も印象的だった。

【パッカー車デザイン】

1993年から高校の地域活動の一環として、小田原市内を走るパッカー車(ゴミ収集車)のペインティングを行っている。今の2年生たちは、このパッカー車デザインに興味を持ちデザイン科に入学したという者も少なくない。1年生の時にパッカー車デザインに参加した小川さんは2年生でリーダーとして取り組み、後輩にも伝えてゆきたいという。また、開成町あじさいまつりの団扇をデザイン科の生徒がデザインしたことを知り、今度は自分がデザインした団扇を挿して踊りたいなど、デザイン科を選んだキッカケはさまざま。

【毎日が楽しいー】

毎日が楽しく、常に前向き。将来はデザイン系の分野で活躍したいという坪井さん。グラフィック系の分野で好きなことを仕事にし

顧問からの一言

デザインを通じて、自分に自信を身に付けてください。そして、伸び伸びと心技体ともに成長してほしいと思います。

熱心な指導が自信をくれた!

神奈川県立小田原城北工業高等学校 デザイン科 3年



【好きなことができる場所】

デザイン科3年生の、「インテリア計画」の授業にお邪魔した。「クラスでパートを作る」というテーマで、それぞれがパート内のお店を設計・デザインしてゆくというもの。インテリアコーディネーターになりたいと思い、デザイン科のある本校を選んだという大嶋さんは、「ドーナツ屋さん」と和雑貨のお店を設計中。将来の夢につながる授業に楽しみながら取り組んでいる。パート内でピクニック気分が味わえるレストランを設計している立田さん。以前から好きだったモノづくりに取り組めるデザイン科がある本校に入学した。デパート内のスケボーショップを設計中の鈴木さん。商品が並んでいるだけではなく、広いスペースを設けて滑ってみることもできる設計だ。サッカーやスケボーなどスポーツが好きな上に、

子供の頃からゲームやグラフィックデザイン、モノづくりが大好きなので、「デザイン科のある本校に入学した。授業は自分の好きなことができる場を見つけた生徒たちの笑顔と活気にあふれていた。

【課題が自信をくれた】

3年生の皆さんにとって思い深いことは「課題」と口を揃えて言う。休日にインテリアや家具をウィンドウショッピングしていても、デザインや材質を見ては、「あの課題に…」と作品づくりがいつも頭をよぎるほど。取り組んだ課題の数と、時に厳しい先生の指導のおかげで、振り返ると今はその積み重ねがとてつもない自信になっているという。

【学んだことを将来に】

インテリアコーディネーターを目指し、専門学校進学を考えている大嶋さん。3DCGの分野でグラフィックデザイナーを目指す鈴木さん。就職を目指す立田さん。インタビュールに伝えてくれた3人は、たくさんの課題や作品づくりに向き合い、夢中で取り組んで来た。今後は先生の指導のもと、学んだことを活かしていきたいと語ってくれた。

全国大会での活躍を目指す!

神奈川県立厚木商業高等学校 電算部



【みごと全国大会に出場!】
他の部活の部長でありながら、兼部している3年生が複数名所属している中、部長の村松さんを中心に、全国商業高等学校協会が主催する「情報処理競技大会神奈川県大会」に向け、参考書や過去問題などを使って個々に自主練を繰り返して来たという。その結果、団体戦では準優勝を勝ち取り、個人戦では4位と5位に入賞するという結果を残した。みごと4位に入賞した村松さんは、7月24日(日)の明海大学浦安キャンパス(千葉県浦安市)で行われる全国大会の出場が決まっている。この電算部の実力は全国レベルで、情報処理やプログラミングなどに関して神奈川県大会だけでなく、過去に何度も全国大会に団体や個人で出場している実績のある部活だ。

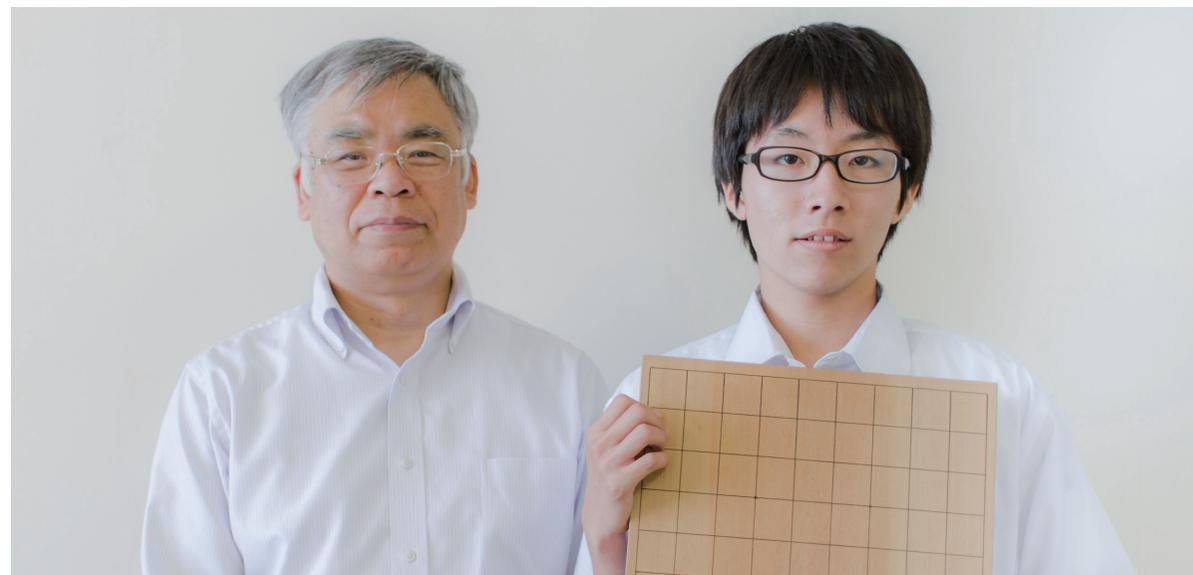
【文化祭でも大活躍】
活動内容は大会だけではない。10月に開催される文化祭(商楓展)での作品展示発表会では、多くの仲間達から注目を浴びる作品が寄せられてきている。ここ何年かは「モーフティング」作品を制作し展示している。モーフティングとは、コンピュータグラフィックスの手法の1つで、ある物体から別の物体へ変形していく映像のこと。例えば、あらかじめ撮影しておいた先生方の写真を使って、A先生からB先生、B先生からC先生へと顔がじわじわと変わっていく動画を制作する。日頃から指導を受けている先生方の顔の変化は、大変好評で、パソコンの前は人だかりができたそう。昨年度はJava言語によるゲームプログラミング作品を展示したそうだが、2台設置したパソコンには常に入れ代り立ち代りお客さん

顧問からの一言
安心して任せられる部員達。今年度は1年生が久しぶりに入部してきたので、3年生から1年生への指導などを期待しています。

が座って楽しんでくれた。今年はその以上の作品を制作したいと、今から意欲的に取り組んでいる。
【資格取得も積極的】
活動日は不定期だが、年間を通じた部の目標に向け、一人ひとりが責任を持って活動している。文化祭が終わった後は、「情報処理技術者試験」対策なども始まる。これまでITパスポートや全情報処理検定1級を取得し卒業していった先輩が大勢いる電算部。情報処理に関するスキルアップを考えている人や、興味・関心の高い人はぜひ入部をして、一緒にやりましょう!と話してくれた。

コーチと二人三脚で挑む!

神奈川県立愛川高等学校 将棋部



【将棋が自分を育てる】
将棋部を一人で支えてきた部長の澤柳くんは3年生。現在の部員は自分だけなので活動し易い面もあるが、全てのことを一人でしなくてはならないので、その分大変なことも多い。活動は自分のペースで行っているそうだが、顧問の藤井先生(高等学校文化連盟将棋専門部理事)の存在が大きく、何時も対局をしながら指導してくださるので、本心に強いと話す。スポーツの世界ではよく、「コーチと二人三脚で...」という言葉が耳にするが、まさしくその言葉通りの部活だ。澤柳君は自宅でも将棋の番組を見ながら対局の勉強をしている。彼の対局スタイルは、防御を優先に局面を組立てながら、飛車と銀を動かして攻めていく棒銀だ。最近は先読みが出来る様になってきたので、いつも実践的な対局を楽しみにしていると話す。

【卒業までにはさらに上達したい】
過去2年間で、参加してきた大会や研修会は10回を数える。特に思い出に残っているのは段級位認定戦となる神奈川県高校将棋研修会だ。時間が許す限り何回でもチャレンジが出来るので、結果以上に、多くの人と出会えたことが嬉しいと話される。先日、関東学院高校で行われた第29回全国高等学校将棋竜王戦神奈川県予選(高文連将棋専門部主催)では、目標にしていたベスト16(予選通過)に入れず悔しい思いをした。A級が55名、B級が54名、C級が128名参加したこの大会で、澤柳くんはC級に挑戦した。5連勝が5勝1敗でベスト16なのだが、残念ながら3勝2敗で予選を通過することが出来なかった。今回の成績はこれまでで一番良かったそうだが、この結果に満足することなく、新たな気持ちで次の大会に向けて活動し始めている。

顧問からの一言
3年間良く活動してくれている。大会など知らない人が多い中でも礼儀正しく対応することが素晴らしい。

【仲間の声力が力になる】
一見おっとりして見える澤柳くん。勝負事など無縁に見えるが、実は棋士に必要な「負けず嫌い」と「切り替えの速さ」を持っているようだ。そんな彼が最近嬉しかったことは、大会に向けクラスメイトや先生方から「頑張れよ!」と言葉を掛けられたことだ。目標は色々あるようだが、プロの棋士にもなりたいという夢も持っている。



高校生アート展に挑む!

神奈川県立茅ヶ崎西浜高等学校 文芸・アニメ・漫画研究部



【充実した環境でスキルUP】
心地よい潮風を感じながら部活動に励む文芸・アニメ・漫画研究部の部員は、とても明るくにぎやかな生徒達。同じ趣味を持った仲間達は好きなキャラクターやゲームの話で盛り上がる。今話題になっているのは、日本の文豪の名を借りたキャラクターで人気の「文豪ストレイドッグス」や、TVアニメなので有名な「おそ松さん」、ブラウザゲームとしても人気のある「刀剣乱舞」などだそう。

また、なによりも活動するための環境が充実している。コピックは勿論のこと、漫画やイラストを描くときに役立つモデル人形を始め、絵の原稿を複写するために利用するトレーシング台、絵画技法の勉強や材料等を調べるための参考書、ペンタブなどもそろっている。

また、地元茅ヶ崎美術館で毎年開催する「ART ALL STARS 茅ヶ崎・寒川地区高校生アート展」にも力を注いでいる。このイベントは、ART ALL STARS実行委員会(この地区に設置されている6校の美術部、写真部、アニメーション部、漫画研究部、ファッション部、書道部に所属する高校生達による)と公益財団法人茅ヶ崎市文化・スポーツ振興財団が共同で開催するが、運営は全て生徒達が行っている。既に2017年



【高校生アート展が待ち遠しい】
活動の大きな柱として部誌の制作が上げられる。部誌は毎月制作している。また、個人個人の冊子も制作している。忙しき毎日ではあるがそれなりに楽しいと話す。完成した部誌は文化祭で無料配布している。

も2月に開催が決まっているので、その準備も今から進めている。同年代の作品が集結するこのイベントは、文芸・アニメ漫画研究部にとって、楽しみイベントでもありもう一つの柱になっている。

【コミュニケーションを大事に】
部長の金澤さんや、副部長の高村さんが心掛けていることは、まず、新入部員とのコミュニケーションをよくとることだそう。色々なことについて意見が出し合える環境が出来ているので、新入部員も早くとけ込んで欲しいと考えている。今後の活動目標は、一枚の大きいサイズの紙に全員で一つの作品を制作することや、「まんが甲子園」の様な外部コンテストに参加することだそう。

顧問からの一言
自分達で計画が立てられる生徒達なので、何事も安心して任せられるので頼もしい。

部員全員が表計算検定1級を目ざす!

湘南学院高等学校 パソコン部



【先輩たちを追い抜こう!】
パソコン部は、学校が男女共学(元は女子校)になる前からある伝統の部活だ。現在は3年生10名を中心に、1・2年生も合わせ、28名の大所帯だ。主な活動内容は、年4回行われる日本情報処理検定協会主催の表計算検定で全員が1級取得を目指してスキルアップすること。この検定は、情報処理の検定で日本で一番古くからあり、難易度の高い資格で4級から初段まである。この検定で1級以上の資格を取得すると、毎年夏に行われる「全国パソコン技能大会」に出場する権利が与えられる。パソコン部からは過去の大会で「速度の部」の優勝者も輩出している。



今年、1・2年生合わせ6名が、夏の大会への参加を決めている。中でも部長の高瀬さんを含め、2名が初段を取得しており、今大会でも上位入賞をめざしている。

【明るい雰囲気のパソコン部】
パソコン部は、笑いの絶えない明るい雰囲気だ。特に、学年を超えて先輩が後輩に指導することで皆がそれぞれの進捗状況を把握しているのが特徴だ。お互いに教え合う温かな雰囲気のなか、部員たちは愉しみながら1年生から1級の資格取得を目指している。

【資格を取得すること】
部員たちが常に口にするのは、パソコン部は全国大会を目指すための部活ではないということだ。あくまでも、身に付けたパソコンスキルのレベルを確認する一環としての「全国大会出場」であり、その成果として、優勝や入賞がある。

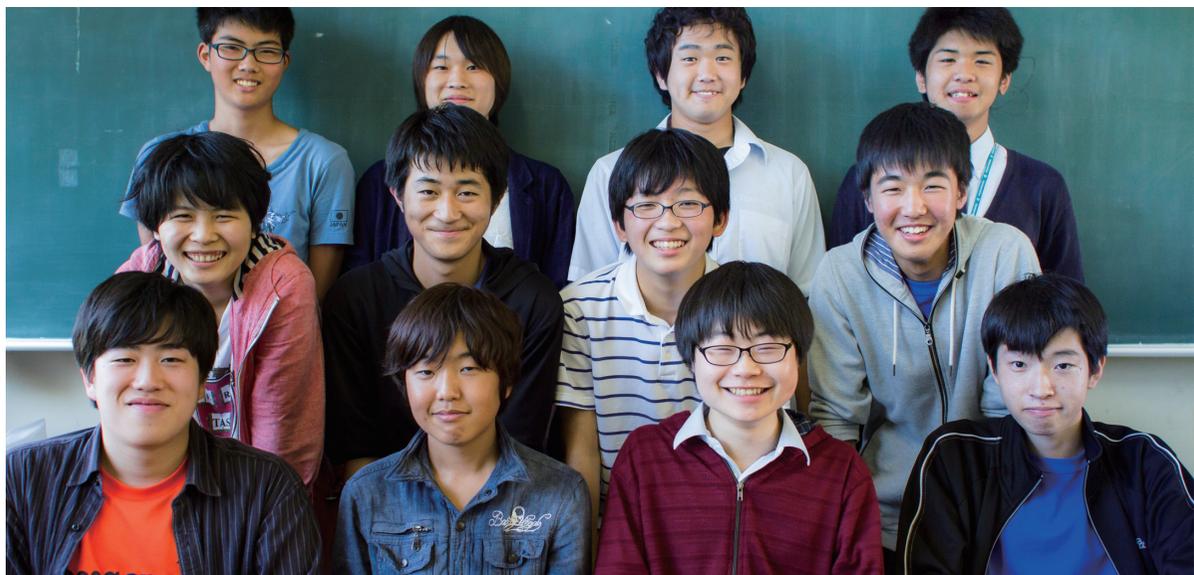
そうして頑張った結果、高校在学中にパソコンの資格を取得することで、卒業後の進路についても選択肢の幅が広がっていくという。

目下、パソコン部の悩みは女子部員が少ないこと。パソコンの技術に男女差はないし、将来絶対に必要な技術なので女子にも積極的に参加して欲しいとのこと。

顧問からの一言
高校時代は人間が一番成長(心身共に)する時期です。その無限の可能性を開花させるお手伝いをしたいと思っています。

ゲーム制作と動画制作に挑む!

神奈川県立横浜桜陽高等学校 パソコン部



【やり甲斐のある部活】
 部室の扉を開けると決して広くはない部室で、大勢の活気ある部員達が活動しているパソコン部。40名近くの部員をまとめる部長の本多さんと副部長の田村くんは共に2年生。何かと気遣いが多いだろうと思いきや、学年の隔たりが全くなく、和気あいあいとした雰囲気の中で活動することが出来るので、本当に楽しい部活ですと話してくれた。月曜から金曜日まで毎日活動しているそうだが、参加についてはそれぞれに任している。単位制の高校なので、早い部員は午後2時半から6時半頃まで活動している。

【文化祭での売売を目指す】
 活動の中心となっているのが、秋に開催される文化祭で販売するオリジナルゲームの制作だ。幾つかのゲームを1枚のCDに収め

ゲーム制作は、RPGゲームが簡単に出来るフリーソフトのWOLF RPGエディターを使った脱出ゲームやアクションゲームとロールプレイングゲームの要素を併せ持ったARPGアクションゲームなどを考えている。またノベルゲームなどにも関心



て約70枚を制作・販売するそう。昨年は売売することが出来なかつたけれど、今年は売売を目標に、春先から始動していると、強い意気込みを話してくれた。

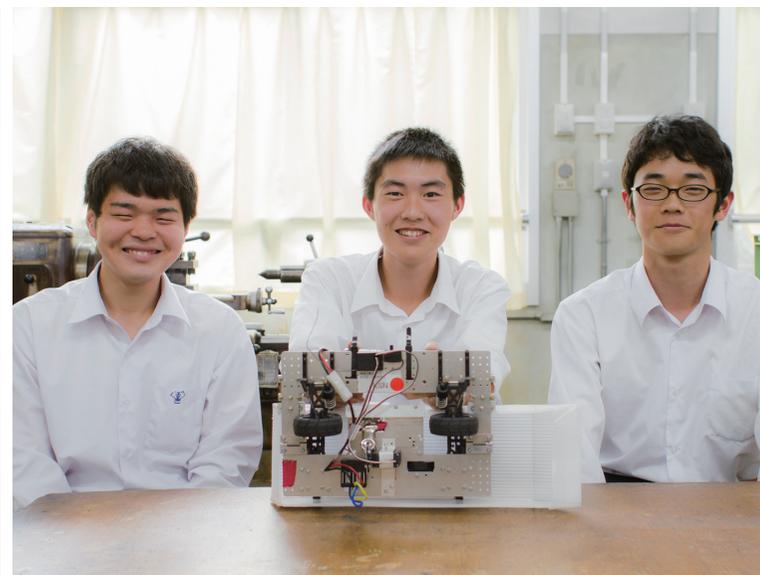
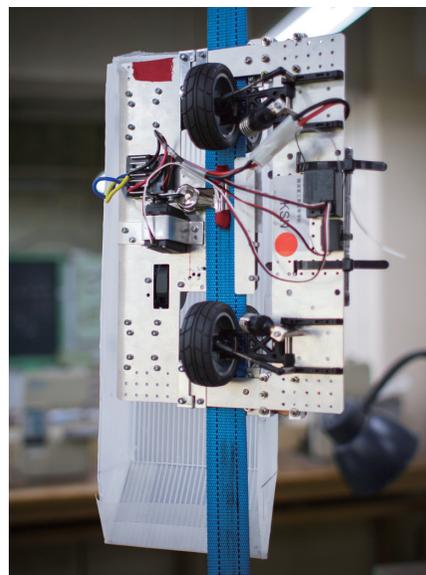
のある人が多く、吉里吉里(きりきり)ソフトを使ってゲームを作る企画もある。売れるためのポイントとして欠かせないのがジャケットのデザインだが、部員の中にはイラストを手掛ける部員もいるので心強いと話す。

【部活が自分を育てる】
 入部して良かったことはお互いに色々な情報を共有したり、得意な技術を教え合ったりできること。個々のスキルが自然に向上して行くのが素晴らしいと感じている。目標としている文化祭での成功も楽しみだが、もう一つの目標として今年度は動画制作にもチャレンジしたいと抱負を語ってくれた。

顧問からの一言
 桜陽隊に向けて、みんな力を合わせて取り組み、より良いものをつくりあげましょう。

SPIDERチャレンジ企画に挑む!

神奈川県立横須賀工業高等学校 電気科宇宙エレベータープロジェクトチーム



【仲間達と優勝を目指す】
 電気科3名(3年)の有志が取組んでいる「電気科宇宙エレベータープロジェクト」。宇宙ステーションと地上を結ぶ、この夢の宇宙エレベーターは、早ければ21世紀半ばに実現すると言われている。宇宙に人や物資を運ぶための究極の輸送手段として開発が進められている。世界規模の構想だが、今やこの開発には多くの高校生達が興味、関心を持っていて。彼らがこのプロジェクトに取り組み始めたきっかけは単純で、友人や先生方から「取組んでみたら!」と言われたからだそう。入学当時から同級生だった3人は気心の知れた良い仲間達。様々な競技会も開催されているが、今は、「SPIDERチャレンジ企画」の大会で結果を残したいと話してくれた。

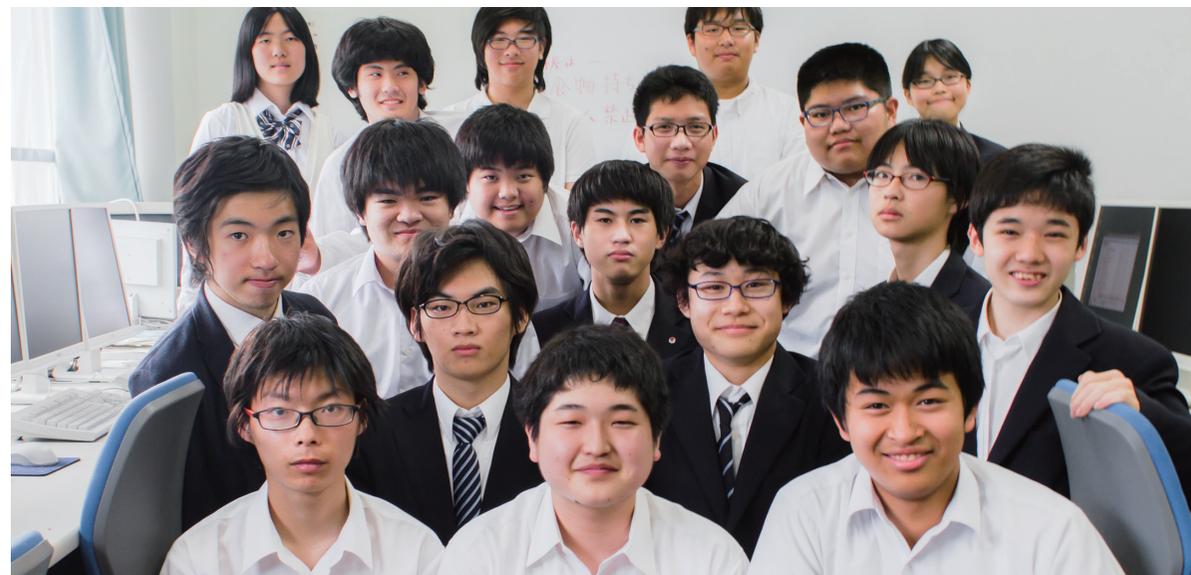
【SPIDERチャレンジ企画】
 SPIDERチャレンジ企画とは神奈川県立横須賀工業高等学校が神奈川県(昨年度まで)と協働で行う競技会で、県内の高校生がラジコンカーを改造した宇宙エレベーターの簡易実験機SPIDER(一般社団法人宇宙エレベーター協会が考案したラジコンカーを基本ベースとする簡易版クライマーの総称)の製作と走行を競い合う企画だ。

地上から上空25mまで垂直に張ったテザーと呼ばれるベルトに装着させたSPIDERを時間内に4往復(昇降)させて、合計タイムで勝敗を決める。アルミ板で出来た基本構造体にサスペンションやベルトのガイド、ブレーキなどの各種装置を自分達で追加、改造しながら完成させる。この追加装置で注目したのがブレーキ調整装置だ。市販されている「目玉クリップ」をSPIDERに固定し、手元のコントローラで制御するのだが、失敗すればSPIDERが降下してしまう恐れがある装置だ。しかし、彼らにしてみれば、その装置も日頃の学習で得た知識と技術で

もって簡単に仕上げたところがある。完成したSPIDERの名前はE11。「もう一度初心にかえり大会に望もう!」と、3人が入学したときのクラス、E科1年1組を使ったそう。科1年1組を使ったそうだ。

【充実した高校生活】
 これまでの経験で得たことは大きい!リーダーの南部くんは「技術が向上した」と、佐藤くんは「様々な機材が使える様になったこと」、小山くんは「計画の大事さと発想の楽しさを知った」そう。彼らはこの大会だけではなく、「ものづくりコンテスト」に参加したり、多くの資格も取得してきている。

顧問からの一言
 同じ目標を持った仲間とともに、ここから何を学んでいくのか楽しみます。そんなキミたちのサポートができればと思います。



【先輩後輩の隔てなく】

多くの部員で賑わうパソコン部の部室。総勢22名が活動しており、作品制作や部員同士の交流を楽しんでいる。単位制の高校なので、学年の区分がないこともあってか、「先輩」「後輩」といった上下関係がほとんどなく、とにかく仲がよいそうだ。また、個性が強く、さまざまな趣味を持った仲間が集まっているので、いつも話題が豊富で和気あいあいとした雰囲気自慢の部活だ。

【動画制作がメイン】

パソコン部の主な活動は動画制作だ。現在は、学内で行われる文化部の発表会「サマーステージ」に向けての動画制作に取り組んでいる。今回のイベントでは、動画投稿サイトでも注目されている「ゲーム実況」に挑戦するそうだ。「ゲーム実況」とはその名の通りゲームプレイ動画に対して実況やコメント、突っ込みを加えた動画のこと。パソコン部では部員数の多さを活かしてリレー方式でのゲーム実況を企画しているそうだ。

【一丸となって作りあげたい】

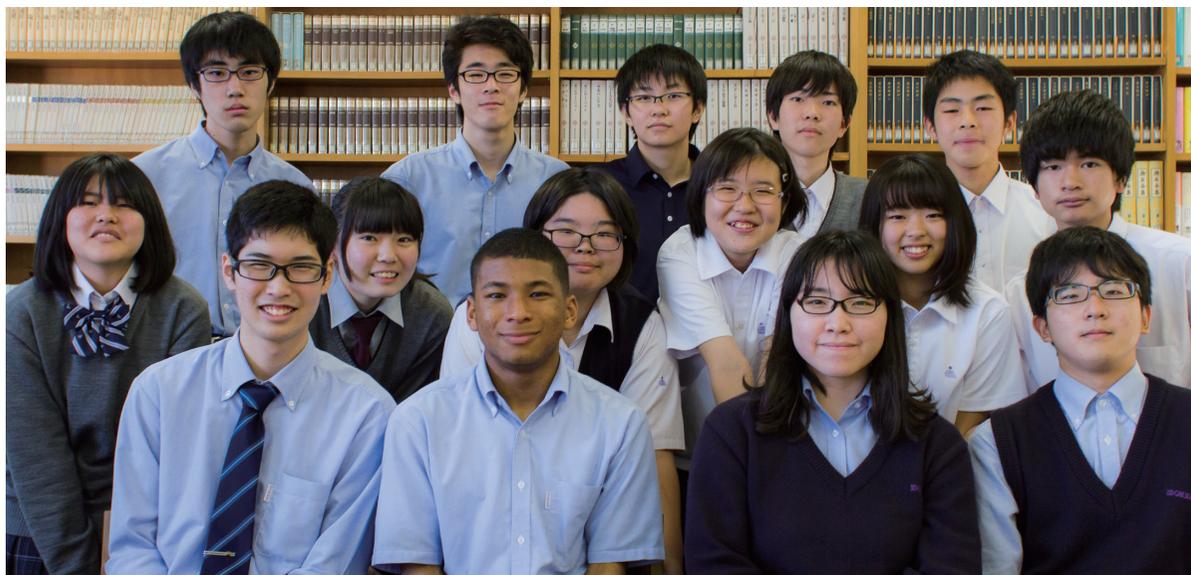
以前、パソコン部ではひとつの企画を全員で分担して作品制作に挑んだが、作業分担当がうまくいかず、失敗してしまったことがあったそうだ。3年生で部長の天木さんは、全員がちゃんと作業に参加したと言える作品制作に再挑戦して、今度は成功させたいと、



サマーステージに向けての意気込みを語る。部長の想いと部員それぞれの想いを込めた作品が完成するのが楽しみだ。

顧問からの一言

常に次の作品について考えており、全て自分たちであらしよう、こうしようとして試行錯誤しながら頑張っている彼らの熱意にこちらが圧倒されています。



【親しき中にも礼儀あり】

ゆったりとした図書室で活動しているアニメ研究愛好会(通称MAI部・漫画・アニメ・イラスト部)。1年生の古川さん、横川くん達は、悩みを聞いてくれたり、相談にのってくれる優しい先輩が大勢いるので、入部して本当に良かったと話す。生徒会も兼ねているという部長のダラスくんは頼りがいのある唯一の3年生だ。部員は20名程いるが、まとめることに苦労したことはあまりないそうだ。ただ、節度ある行動が出来ていなかったり、ルールを守らなければ必ず注意しているそうで、この毅然とした態度が彼の魅力なのかもしれない。



【目標はイラストコンテスト】

アニメ研究愛好会はイラスト班と小説班に分かれている。部員たちは月に一度、部活内での発表会を行っている。制作した作品の発表の場だ。自分のスキルを紹介出来る場として部員達のスナップアップに繋がっている。



文化祭での作品展示は大きなイベントだ。イラストや漫画、小説を織り交ぜた会誌は一人3点以上の作品を出し合い、およそ100冊を無料配布する。その他にも、新入生歓迎ポスターや体育祭、文化祭などのチラシや冊子などの表紙のデザインを個々に頼まれることがあるそうだ。今年の4月に実施した新入生向け部活紹介プレ

【陰で支える2年生副部長】

二人の副部長の存在も大きい。2年生の増古副部長は、入学当初、高校生活が不安だったが、入部してからは仲間も増え、今では高校生活が楽しいと話す。また、アニメなどの共通の話題で語り合える友人が増えたと話す副部長の森田さんも2年生だ。環境も良く、先輩後輩の関係がしっかりしているアニメ研究愛好会の今後の活躍はかなり期待が持てそうだ。

顧問からの一言

共通の趣味で繋がった部員たちはいつも楽しそうに活動しています。その繋がりを大切に、素敵な作品を描き続けていってほしいです。

YSe^{eye}

| 2016年 夏の増刊号 |

 **YSE 横浜システム工学院専門学校**

■ 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

検索

