

ゼミ紹介

(酒井ゼミ / 情報デザインコース)

「使える」情報システムのデザイン

酒井 恵光



何をやるゼミ？

- システム作り
 - 対象となる問題の分析
 - システム設計
 - プログラム作成
 - ウェブサイト作成
- “Geek” なゼミ



どんなものを作る？

- 大まかな方向性は自分で考える
→ 学びを進めつつ、具体的な形にして行く
- まず「どんなものを作りたいか」を考える
 - 大学の情報をこういう感じで見られたら...
 - こんな感じのゲーム
 - このソフトのこういうところを改善したい



「つくる」ために...

■ 「つくる」ための技術

■ 「教わる」だけでは不十分

→ 自分であれこれためしてみる

- プログラミングの教材(本、ウェブページ)はたくさんある
- まずは自分から動いてみる
- わからないことは調べ、それでもわからなければ、どんどん聞いてみる

■ 何を「つくる」か？

- 自分で考える
- 好奇心のアンテナを広げよう



ゼミでのプロジェクト

- 期間限定プロジェクト
 - ARコンテンツの企画・設計・作成を予定
- タイピングコンテスト
 - 運営スタッフ
 - 必要なアプリ類の開発
- その他
 - 企画の提案は歓迎



どんなことをするか

- 基本的なスキル
 - 文献上の知識
 - プログラミング基礎 (プログラミング演習3, 4)
 - PC またはタブレット上のアプリケーション
 - ネットワーク基礎 (ネットワーク演習1,2)
 - サーバサイド・プログラミング (CGI, サーブレット)
 - クライアントサイド (HTML5 + スクリプト言語)
- 「何を作るか」を考える
 - 「やりたいこと」を持ちましょう



あわせて学んでおきたいこと

- 以下のいずれかを学んでおくことが望ましい
(「単位を取る」より「自分のものにする」のが重要)
 - データベース
 - ウェブアプリケーション作りには必要
 - グラフィックス(3Dモデリング、Photoshop)
 - アイコンやゲームキャラクタなどを作る技術
 - DTM, 動画作成・編集
 - 音楽や動画を扱う場合は必須
 - 仏教学、歴史学など
 - 「大谷大学人文情報学科」らしいものを作るためのベース



プログラミングという作業

- 論理(理屈)でものごとを考えねばならない
 - コンピュータは理屈通りにしか動かない
- 神経をすり減らす作業
 - デバッグ: 修正して実行、の繰り返し
 - (やや極端な)例:
 - 一晩かけて1000行のプログラムの中から
 - 一文字の間違いを見つける
- メッセージなどは英語ベース
 - 英単語を見ることを拒否しない



ゼミ開始までに

- これまでに習ったパソコン操作は自分のものにしておく
 - 「Z:¥seminar¥example にこのファイルを置いて」という指示を聞いて、「何をすればいいかわからない」では困ります
- タッチタイピングをできるようにしておく



ゼミ希望者は

- まずはメールで連絡
- 面談
 - 時間帯(必ず空いているわけではない)
 - 月曜5限(オフィスアワー)以降
 - 火曜
 - 水曜
 - 金曜5限以降
 - 課題(後述)
 - とりあえず話しに来ても構わない
 - ダメ出しの可能性もあり



課題

- AR(拡張現実)技術を利用した企画の提案
 - ARでできること、ARに必要なもの等については各自調べる
 - 企画を実行する場所・形態等は自由
 - 「いまの自分にできるかどうか」はあまり気にしなくてよい
 - 説明のための資料を必ず作成する(形式は自由)



連絡先

- オフィスアワー：月曜5限
 - 人文情報学科サポート室(1号館4F)
- e-mail
 - echo@res.otani.ac.jp

