

# 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

---

- 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
  - IoT関連企画(計画中)
  - 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

- IoT(Internet of Things)技術を利用した企画の提案
  - IoTでできること、IoT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)

このページ、トークとスライドが食い違っているので注意  
スライドにしたがってください



# 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](mailto:echo@res.otani.ac.jp)

