創成の創成による創成のためのマガジン。

Media Arts, Science and Technology





情報メディア創成学類 学類誌

# MAST

vol.11 2012 年度 3 期号

CONTENTS

マイクロソフトが考える学生とは!?

情報メディア特別インタビュー

「日本マイクロソフト株式会社」

p2~p7

mastLT の内容をギュッと一つに

mastLT& つくらぐ合同 LT 大会 に行って来ました。

p8~p11

必見!2学期制を緊急特集!

ちょっとそこまで

p12~p15

初心者におすすめ!ペイント系フリーソフト紹介

見つけよう!始めよう!

新しい趣味!

p16~p17

#### 情報メディア特別インタビュー

# 日本マイクロソフト株式会社

今回は、Windows でお馴染みの誰もが知る日本マイクロソフト社にインタビューにいってきました! マイクロソフトが考える学生とは? Windows 8 に込められたマイクロソフトの想いとは? 今回はマイクロソフトと学生との関係に注目した内容でお届けします。

インタビュー:原澤、澤幡、湯野 記事デザイン:片山

## マイクロソフトから見た学生

―マイクロソフトは学生をどう いった風に捉えていますか。

学生と呼ばれる方々、小学校、中 学校、高校、専門学校、大学等々あ ると思いますので、いくつかの見方 ができると思うんですね。

1つは当然マイクロソフトの製品を 使って頂く「ユーザー」という位置 づけがありますよね。

2つ目は、大学生、大学院生、もし くは技術系の高専などの学生のよう に、マイクロソフトと一緒になって そういう研究・検証、もしくは時々 啓発活動、何かを広めていくための 活動を一緒にする。そういう関係も あります。米国とか欧米のマイクロ ソフトだともう当たり前に起きてい ることで、日本だとまだ少なくてそ れを今どんどん進めている最中です ね。

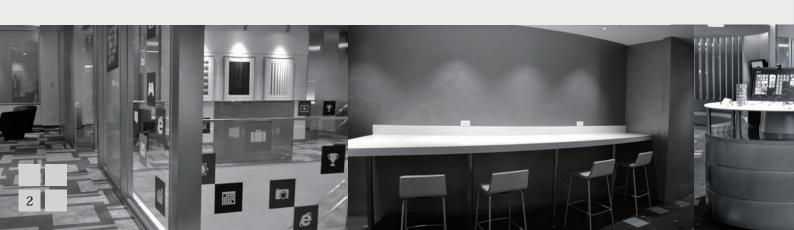
3つ目は、特に大学4年生とか大学 院生などをリクルートの関係で見る というのがありますよね。今日はそ の1つ目、2つ目ぐらいの話をしたい と思います。

1つ目だと、製品を使う方って言っ ても、小学校、中学校等々、そのレ ベルによって違うと思うんですね。 それ以外にも、そこに通っている学 生さんを、教育機関にいるユーザー としてみるか、個人のユーザーとし てみるか、そこにも区別があるわけ

年齢の若い、いわゆる小・中・高 くらいだと、個人のユーザーとして みるというよりは、学校に通ってい るユーザーとしてみて、如何に教育 現場の中で Windows を、もしくは マイクロソフトの製品を使って頂く か、っていう形になると思います。 ですから、(学生に対して)我々がコ ネクションを持つ先が、多くの場合

学校側、もしくは教育委員会などの 教育機関になります。

より個人として見た場合になると、 やっぱり大学生、大学院生という形 が多いと思います。そこの関わり方っ ていうのも色々あって、例えば、パ ソコンなりタブレット型のデバイス などが学校の中に十分いい環境とし て揃っているところってまだ数える くらいしかないと思うんですよね。 そういう意味では、直接学校に通っ ている学生さんにアプローチするっ ていうことは、なかなか難しいんで すね。そうなると、やっぱり学校、 教育委員会みたいなところ、そして 親御さんへのアプローチになります。 また最近(お付き合いが)増えてるの は、パソコンを使った学習サービス をやっている塾やその教材を作って いる企業などですね。そういったと ころが、今までだと(学習内容などを) 実際の本や参考書、問題集にすると



いうのを、デジタル化してパソコンと一緒に、もしくはオンラインを通してサービス化をしている、みたいな流れもあるので、実は学生さんにアプローチする上で周辺にいる方々との協力、っていうのはずいぶん進んでいるんですね。

#### 学生個人へのアプローチ

一方でですね、大学生・大学院生 に直接いくつかのアプローチをして います。

1つは、Windows Ambassador という取り組みがあるんですね。これは、マイクロソフトが企画している、大学生・大学院生さん達によるコミュニティだったりするんですね。何のコミュニティかっていうと、学生さん自身に、Windows を使った学生ならではの目線のマーケティング活動をしてもらうというものです。例えば、今回出た Windows 8 のように新

しいのSが出て、それに伴って、新しいタイプのデバイスが出たら、それをマイクロソフトから見ても学生さんとかに広めたいわけですね。そのときに、マイクロソフトの社員が、学生やマイクロソフトとビジネスでお付き合いのある会社さんに「どうですかー」という風にマーケティングするだけじゃなくて、学生さん自身にそれをやって頂くっていう形ですね。この取り組みは、グローバルで25カ国くらいでやっていて、日本では去年から始まっています。今年はちょうど Windows 8 が出たので、それを中心に活動をやってます。

Windows Ambassador では様々な 活動をしていますが、今注目してい るものが3つあります。

1つ目は学園祭ですね。ちょうどこの秋、10、11月あたりが活発だったんですけども、学園祭の中で学生さん達が独自でいろいろな活動を

しますよね。そのときに Windows Ambassador の方々は、Windows を学園祭という場で広める為の活動をしています。例えば、今年は Windows 8 の新しい製品が出るので、それをたくさん「体験」してもらう為に、マイクロソフトがデバイスの貸し出しなどの支援をして、「Windows 8 ってこうなんだよー」とか学生に対して「こんなことが面白いよ」みたいな啓蒙活動を「Windows 8 キャンパスツアー」として実行してもらいました。

2つめが、就職活動において、Windowsがどのように有効活用できるかという点ですね。就職活動するときには、就職先や応募先とのコミュニケーションだったり、もしくは判断材料となるような情報を探したり、書類を作ったり、等々、いろいろやることがあると思います。そのときに、Windowsのデバイスを使うこと



## 協力者としての学生

によって何ができるか、ということを学生さんに自己体験も含め、広めて頂くということをやってもらったりもしています。

最後は新入生に対してですね。いわゆる新しい学生生活が始まる人達に、それまでの高校生活までと違って、如何に学業や自分の生活の中で、パソコンとかタブレットなどの情報デバイスが役に立つとかを教えていくといった活動ですね。そういったデバイスが、もっと広い使い方ができるということを一緒に啓蒙をして頂いてます。

このように、学生さんに Windows Ambassador っていう肩書きを背負ってもらって、いろんな活動をしてもらっています。だから、非常に学生さんっていうのは、これらを例にとってみても、Windows の良さを広めてもらうという意味で非常に重要な存在にになります。後は、こういう活動をやってると、大学そのものとの関係も近くなってきますね。

#### だれでも開発者に

これも新しい取り組みなんですけれども、マイクロソフトが主催していウィンドウズ デジタル ライフスタイル コンソーシアム (WDLC) というものがあります。

今は Windows 8 が新しく出たんで、(WDLCでは)Digital Youth Award という、学生さん達にアプリを作ってもらうコンテストをやっています。学生さんが作ったアプリをいろんな企業の代表や有識者が審査をして、そこで選ばれたアプリは企業がマッチングをして支援する、というような仕組みになっています。

つまり、こういう場に参加することでそれがもしかしたら起業のきっかけになるかもしれないし、そうでなくとも、学生さんにそういうアイディアを考えるてもらえるような機会を提供しています。

開発者としての学生さんというのも今増えてきているので、学生さんにどんどんアプリを作ってもらえるように、マイクロソフトではこういった事にこれからすごく力入れていきます。以前は、理工学部とかの学生さ

んがアプリを作る側として、そうじゃない方なんかは比較的ユーザーとしての見方でした。でも、Windows 8とかになるともう、そういうのは関係なく簡単にアプリって作れちゃうんで、そういったものをこういった活動を通して、どんどん体験してもらう。今、大学生などの学生さんとはそういう関係になっていこうみたいな流れがありますね。

一アプリ開発とかをやったことがない人でも、簡単に作れるんだよっていうことをこれから広めていきたいということですか?

そうですね。サークルでアプリを作ってそこで情報共有をし合うとかっていう形だったり、学生生活の中でもいいですね。さっき言った起業というのでも、本気で狙うのであれば、ドリームスパークだとか、イマジンカップなんていうプログラミングコンテストとかもあります。そういったのに参加することでより深いサポートを受けられうような機会はいろいろ用意しています。

一他の学生に Mac をなぜ使って 重要だと思うんですね。 いるかと話を聞いたときに、OSと ハードウェアのセットだから使いや すい、っていう意見が出て来ました。 そういった話をどのくらいマイクロ ソフトは意識していますか?

そうですね、幅広い方々に使って 頂くためにはより良いものを、とい うのは当たり前なんですけれど、使 いやすいとか、ちょっと格好いいと か、そういうデザイン性も重要だと を意識させない、というのもとても

そうなったときに、そういった使 いやすさやデザイン性に対して、例 えば、マイクロソフトでは OS を作っ て、ハードはハードの専門会社が作 るという形でアプローチしてきまし た。今もそれがほとんどですね。そ れで、やっぱりそれが受けている分 野っていうのもたくさんあるわけで すね。例えば、学生さん向けという ことだけではなくて、幅広いユーザー 層を考えたときには、こういうパソ 思いますし、ハードとソフトの違い コン (ThinkPad を示して)が欲しい人 もいれば、ピンク色のパソコンが欲

しいっていうデザインやカラーで選 ぶ人もいるだろうし、ブランドで選 ぶ人もいるでしょう。やっぱりユー ザーさん毎に、使うもしくは購入す るきっかけってそれぞれ違うと思う んですよね。そう考えたときに、こ ういった形で提供することで、幅広 いユーザー層に使って頂いています。

ただ、如何にハードとソフトが融合 してより使いやすいものを実現する のが大事か、というのは、Apple さん の今の成功を見て分かります。特に 最近のiPad みたいなものは、今まで になかったような利用シーンを提案 しているから受け入れられて、人気 があるわけですね。それは Windows の世界でも同じで、Windows でも iPad が実現していることと同じよ うなことをしたいと思う人もいるで しょうし、でも一緒に仕事でも使い たいんだ、学習シーンでも使いたい んだ、といういろんなユーザーさん がやっぱりいると思います。今まで がそうだったように、それに応える ものをマイクロソフトは出さなけれ ばならないんですね。なので、タブ レットもデスクトップもノート PC も



今回インタビューを受けて下さった岡部さん



## マイクロソフトが目指す先

Windows 8 で、というように、1 つ **一今回 Windows 8 が出るのと同時** のソフトでいろんなタイプのハード を実現できるようにしています。今 回出した Windows 8 と共に今後マイ クロソフトが目指したいのは、如何 にハードウェアをより使いやすくす るソフトを作っていくことですね。

その典型的なのが Surface というよ うなものを出したということなんで すね。これは決してハードウェアの ビジネスがしたくて、ということで はないですが、ソフトウェアを最大 限に活かすハードウェアというもの はどういうものか、といった視点で ハードウェア側も変化していかなけ ればいけませんね。

に、ロゴの変更などデザインの面で かなり変更があったと思うんですけ ども、そういったものはどういう背 景のもとに決められているんですか。

マイクロソフトも三十数年会社を やってきているわけなんですけども、 一番の強みはやっぱりソフトウェア です。今まではソフトウェアをたく さん作って、売って、利益を出して という形で、企業として成り立って いたわけですよね。

ただ、これからはいいデバイスを 作ってそれが売れることでソフト ウェアも売れる。もしくは、ソフト ウェアをクラウド上でサービスとし て提供して、それを使ってもらって 売り上げを立てる。つまり、会社の 根本的なビジョンはソフトウェアカ ンパニーなんですけども、ソフトウェ アを売ってというよりは、自分たち の最大の武器であるソフトウェアを 使って良いデバイスやサービスを 作ってもらって、それを使ってもら うことで利益を得る、という方向性 になっています。

そのとき、やっぱりロゴっていう のは会社の象徴になるので、会社と しての経営の方針とかビジョンの大 きな変革と共に変化させたというの が背景です。

#### ――学生の開発者を増やしていこう だとか、広めていこうとかいうのは その一面として生まれたということ ですか?

そうですね。新しいデバイスをた くさん使って頂くっていうのもそう ですし、作ったアプリを、例えば Windows ストアなどのクラウドサー ビスを使ってどんどん提供していく ことで、日本の学生さんが作ったも のが日本の中だけじゃなくて、10億 人以上と呼ばれる世界中の Windows ユーザに使ってもらえる可能性もあ るわけですね。

アプリの開発とかにどんどん学生 さんがチャレンジしていただいたり、 アイデアを出して何かをビジネスに していこうって思った時に考えるこ

インタビューにご協力頂いた方

社長室 コーポレートコミュニケーション部 部長 岡部 一志様 とっていっぱいあるわけですよね。 ちょっと格好つけた言い方かも知れ ないですけど、そういうことを企業 さんと一緒に考えながらチャレンジ をできるんですよ。

そういうことをやれば、人材の育成の支援にもなると思っていますし、グローバルに目を向けた競争力のある人間にもなっていくと思います。例えば、韓国とか中国とかの若い世代の方がどんどん欧米にも留学したり起業したりっていうのを、我々グローバルカンパニーなのでたくさん見ています。若い学生の頃から、商売にもなるようなアプリをどんどん作っている人がたくさんいるので、同じように日本の学生さんや若い世代の方々にもそういう機会をなんとか作っていきたいと思っています。

製品やサービスの面でもさっきいったようにWindoswストアを通していけば、どんどん広がっていく。そういう意味では、ちょっと大げさですけれども、日本の若い世代の人がそういう方向性に進むことは、日本自身の競争力の強化になっていくだろうっていうのが基本の考え方に

あります。

なので、みなさんのような学生さんがもう今の時代からこういう所に参加して頂いて、良いアプリを作ったり、こういうアイデアを企業の人に導入してもらったりすることでいるんな企業に認めてもらえるような機会をどんどん提供していきたいですね。それを実現するために使われている製品やサービスがWindows 8 だったりWindows ストアだったりっていうのが、Windows 8 であり、Windows ストアであるわけです。

#### ――幅広いユーザに優しくという形 を目指しているということですか?

そうですね。特定の層の方々に使ってもらうものではなくて、本当に一般の方から企業に使ってもらう。大企業でも中小企業でも、その中にいる技術者でも一般の経理の人でも、みんなが色々な仕事のシーンでパソコンを利用する。家庭でもそうですね。お母さんもお父さんも子供でもみんな使って頂く。これが元々マイクロソフトが目指しているものです。

確かに、もう普及している層もありますが、まだまだ、特に日本だと小学校、中学校、高校なんていうのは、 普及してないと思うんですね。そういったことを早く解決していくのを 我々は頑張っていかなきゃいけない。

だから、その非常に裾野が広い所で、我々はまだ活躍していける場もあると思ってますので、そこにソフトウェアを作っている会社として取り組んでいくっていうのを目指していますね。

#### ――ありがとうございました



に行ってきました。

今回で3回目を数える恒例行事となり、筑波大学 LinuxUser Group (つくらぐ) を初めて春日にお迎えして、去る11月4日に開催された mastLT ですが、MAST 編集部としては初の取材になりました。 $8分 \times 12$  のライトニングトーク (LT) と、 $25分 \times 2$  のセッショントークが行われました。

我々創成学類と、つくらぐのメンバーの多くを占める情報科学類 との特性の違いを感じ取り、お互いによい刺激となる絶好の機会と なりました。本記事ではそれぞれの発表の内容を簡単に紹介し、学 生主体の活動の面白さをお伝えします。

#### mastLT on Ustream

mastLT は第 1 回の開催以来、毎回 Ustream でその様子を配信しています。この配信も学生の協力で成り立っており、本家の配信の不調の際には助太刀で他の参加者による配信が行われるなど、創成の学生のチームワークの良さ・フットワークの軽さを垣間見ることができました。

現在は第2回の様子のみアーカイブを視聴することができます。

http://www.ustream.tv/channel/mast-lt1

#### What's mastLT?

mastLT は、創成学類生によるライトニングトーク (LT) イベン トで、現在は3年生を中心に運営されています。LTとは、1人5 分前後の短い発表を連続して行うプレゼンテーション。時間制限さ え守れば発表の形式は自由。その「電光石火のごとき」喋り・進行 の速さから、Lightning と名付けられたようです。

もっぱら技術系のイベントで使われている形式ですが、mastLT では「創成っぽい話」なら技術的な話のみならず、デザインの話、 学生生活の話までなんでもアリ。話す側も聴く側もほとんど創成 同士(もちろん他学類生の参加も可)なのでノリも気軽で、Twitter での実況が盛んなのも創成ならでは。

今回はつくらぐの参戦に加え、8分(+質疑応答)というやや長 めの時間設定や、25分のセッショントークもあり、濃い話を存分 に聴くことができました。以下で紹介するのはそのほんの一部です。

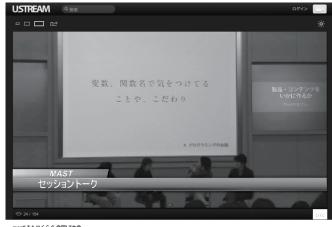
#### セッショントーク

#### 意識の高いみなさまへ、はいぱーてくにゃんより @hktechno(つくらぐ)

「意識の高い」人とは、「すごいものを作りたい!」「すごい人に なりたい!」という思いを持った人。単にプログラミングが好きな 人のことではない。そんな意識の高い人たちへの、IPA 未踏 IT 人 材発掘・育成事業への挑戦のすすめ。「採択はゴールではなくスター トだ!」「未踏=技術の時代は終わった。次は君たちの番!」など。

#### 製品・コンテンツをいかに作るか (mast)

創成+情科+院生の濃い面子5人による、デザインとプログラム に関する無茶振り gdgd トーク。「デザインは見た目じゃなく伝えや すさ」「良いデザインは良い問題提起・良いアプローチ」「ひと目で 分かる変数・関数名を」「コメントには what ではなく why を」「デ ザイナとプログラマの対話・歩み寄りが必要」など名言多数。



mastLT & つくらぐ 合同LT大会

**■セッショントーク on USTREAM** 



## ■ライトニングトーク

#### MAX/MSP のススメ @prily2nd (mast)

ビジュアルプログラミング言語「Max」と、音響拡張セット「MSP」の紹介。画面上でオブジェクト同士をケーブルで繋いで作る。リアルタイム信号処理や他のソフトや言語との連携を得意とし、Max上だと逆に複雑になりがちな簡単な処理は連携で補う。少ない労力でも複雑なプログラムが書けるとのこと。

#### vocarus 開発について @rkmathi (つくらぐ)

情報/情報メディア特別演習から生まれた Web サービスで、vsq<sup>1</sup> からコーラスパートを自動生成する。開発エンジンも他の授業で作られたもの。コーディングスタイルを守れば複数人開発も怖くない! だそうです。質疑の時間では先行研究ならぬ先行サービスの存在を指摘される場面もありました。

#### インタラクションなもののつくりかた @round kmdr (mast)

タッチパネルや AR のように目新しさばかりに目が行きがちだが、本当にインタラクティブなものとは、ユーザーの利用目的にあったデザインを持った、使いやすい・楽しい・わかりやすいと思えるもの。それを作るには、ユーザーニーズの調査、既存品の欠点の洗い出し。そこから設計・試作、そしてテストと修正の連続。

#### Man in the Middle @188bytes (つくらぐ)

USTREAM 配信不可とされた幻のLT。結構危ないコトをやっているはずが、会場には笑いが。内容はタイトルから推して知るべし。

#### あいぱっどみに が あらわれた @whitefox\_105 (mast)

発売されたばかりの iPad mini のステマ……否、紹介。まず軽さ。 そして、長い文章を読むのに適し、jubeat plus のプレーに堪え、且 つ外で持っていても違和感ない大きさ。小さいフレームだが、端の 方を持っても誤反応を起こさないようになっている点を評価。

#### **PostScript プログラミング** @pi8027 (つくらぐ)

Adobe のページ記述言語でスタック指向な PostScript。もともとプリンタに指示する言語で、ベクタ画像が書ける。レポートに埋め込む図を描いたり(マンデルブロ集合が 26 行で!)、PDF に線やページ番号を負荷したりできるなどの用途で便利。複雑なプログラムを書く場合には、定理証明ツール Coq を使って書きやすく。

#### 束縛系女子に捧げる iOS アプリ開発入門 @monoglo (mast)

一時期話題になった「カレログ」や iCloud の「友達を探す」、これらの欠点を補うアプリをつくる。バックグラウンドでも動くので、アプリを終了していても追跡が可能。あとは相手の iPhone の設定を勝手に変えちゃえば完璧! 実演を交え、さっき完成したばかりというスライドを武器にした、笑いのある発表でした。

¹vsq VOCALOID2 シーケンスファイル



▲ @Metal\_unk さんのプレゼン

#### 明日から使える! SSH の知識あれこれ @ kamina (mast)

SSH や SCP をもっと便利にする方法の紹介です。config ファイルを編集してエイリアスを作れば、長いホスト名・ユーザー名を何度も入力する必要がなくなる。オプションも指定できるので、学外から icho を経由して mast にログインするのも一発。学内限定のページはポートフォワーディングで学外からも閲覧可。

#### MS インターンへの勧誘 @chammarit (mast)

漢字 Talk6 以来の Mac ユーザーであるという氏が、Microsoft のインターンシップに行った話。使う言語は HTML+JavaScript, XAML+C#/C++で、職種はデベロッパー・プログラムマネージャー・テストデベロッパーの3つ。月給は25万円。9人中5人が東大生という環境で、もっと筑波率を増やそう!とのことです。

#### tmux - terminal multiplexer @pi8027 (つくらぐ)

端末上で複数の仮想端末を動かせるソフトウェア。セッションは 1つ以上の画面(ウィンドウ)をもち、1つのウィンドウを縦横に 小画面(ペイン)に分割できる。Cで書かれており改造が容易で、 設計・実装が優秀、開発側として参加するのも面白い。

#### とある双子の調教記録 @snomof (mast)

双子とは TWINS のこと。履修登録をもっと簡単にする TWINS クライアント、名付けて「SugoiTwins」を開発。 TWINS ではブラウザ上の画面しか出力されないので、HTML を取り込んで解析。一方 TWINS は来年度から新しくなるということですが……。

#### 日本最大級学生ビジネスコンテスト決勝進出チームのプレゼンから 学ばナイト -rising- @Metal\_unk (mast)

全国 160 チームから予選 20、決勝 6 チームに勝ち残った彼(ら)が、本番で見せたものと同じプレゼン。コンテストテーマ「『デジタル』×『リアルな体験』」に対する彼らの答え、そして意外な敗因。意識の高さとプレゼンの質に圧倒! 縁遠いと思いがちなマーケティングという分野からも得られるものは多いのでは。

#### お食事会♪

LT 終了後のお食事会も同じく恒例となっています。今回は春日2丁目のデニーズで行われました。合同ということで前回にも増して異学類間交流会としての性格を強めながらも、和気藹々とした雰囲気での会となりました。

#### Information

mastLT に関する最新の情報は、Twitter で配信されています。 興味を持たれた方は是非フォローしましょう。

#### http://twitter.com/mastLT



平成 25 年度から筑波大学は 2 学期制 に移行します。今回の「ちょっとそこまで」ではイベント情報ではなく、学内で行われた 2 学期制の説明会に参加して得た情報をお届けしようと思います。

(取材・編集 櫻井)

## どうして 2 学期制になるの?

開学当初から続いてきた3学期制は筑波大学の特徴の一つである。しかし、他大学のほとんどが2学期制であるなかで3学期制を続けていくにはいくつかの問題があった。

#### 3 学期制の問題点

- ・3 学期に入試、論文審査等が集中する。
- ・卒業年次の単位認定に係る特別措置が必要となる。
- ・ハッピーマンデーの関係で、毎年度数回の振替授業が必要となる。
- ・他大学との学生交流や単位互換、インターンが困難。
- ・学生の履修科目数が多い。

これらの問題点を改善し、かつ筑波大学が取り組む教育改革、教育の質向上を実現するための基盤改善として2学期制に移行するようだ。2学期制の基本設計として、次の5つが挙げられる。

#### 2 学期制の基本設計 -

- ・教育目的や教育目標に応じて、現在の開設授業科目の見直しや科目数の精選
- ・円滑な移行を図るために、必要な場合は現在の開設科目の単位数の変更も可能
- ・履修登録者数と開設授業科目の関係を明確化し、履修登録者数による不開講科 目の規定を整備
- ・自学自習を促す履修システムやシラバス等の改善
- ・成績の評定方法の見直しやGPA制度の全学的導入、及び成績評価の厳格化

以上の基本設計に基づき様々な改革が行われる。

しかし、いったい何がどう変わるのか。2学期制になるのは知っていても他の制度の変化は知らないだろう。そこで、今回は2学期制で新たに導入されるモジュール制についてと学年暦、創成の時間割、TWINS、成績評価の変更点について説明会で得た情報をもとに紹介していく。また、3年次の必修科目である情報メディア実験の再履修では注意しなければいけない点があるので、それについても触れておこうと思う。

なおこの記事を作るにあたって、10月26日に行われた「第2回 筑波大学の2 学期制に関する説明会」と12月6日に行われた「カリキュラム説明会」に参加した。

## 2 学期制になるにあたっての変更

#### モジュール制

月	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
学期	春学期						秋学期					
モジュール	春A春B		春(	С		秋A		秋B	秋	(C		
開講授業	1	0週完	結	5週完	記結	休み	10週完結			5週	完結	休み
用碑技未	15週完結					15週完結						

来年から2学期制になる、といっても実際は2学期を更に 分割した6モジュール制である。

上の表はモジュール制の 1 年間を簡単に表したものである。 1 年間は春  $A \cdot B \cdot C$ 、秋  $A \cdot B \cdot C$  の 6 つのモジュールにわけられている。各モジュールは 5 週間である。授業には春  $A \sim C$  モジュール、秋  $A \sim C$  モジュールの 15 週間に亘って開講されるもの、春  $A \cdot B$  モジュール、秋  $A \cdot B$  モジュールの 10 週間に亘って開講されるもの、春 C モジュール、秋 C モジュールの 5 週間のみ開講されるものの 3 つのパターンがある。

春 B・C モジュール、秋 B・C モジュールのように B・C モジュールでの授業の開講は推奨されていないようで、原則的に開講されない。1コマ 75 分授業はそのまま引き継がれるため、始業時間、終業時間は今までと同様である。

#### 学年歴

#### 平成 25 年度の学年暦

#### 休業期間

春季休業 4/1 ~ 4/7

夏季休業 8/10 ~ 9/30

秋季休業 なし

冬季休業 12/27 ~ 1/5

春季休業 2/13 ~ 3/31

#### 行事の開催日

春季スポーツ・デー 5/19,20 学園祭 11/2 ~ 11/4

冬季スポーツ・デー 11/16,17

#### 期末試験

春 A・春 B モジュール

 $6/26 \sim 7/2$ 

春 A ~春 C モジュール 8/1 ~ 8/7

8/1

秋 Α・秋 Β モジュール

12/16 ~ 12/20

秋 A ~秋 C モジュール

 $2/3 \sim 2/7$ 

※来年度の学年暦は http://www.tsukuba.ac.jp/education/calendar2013.html でも公開されている。

2 学期制になるにあたって学年暦も変わる。今までの学年暦と大きく異なるのは、

- 長期休業の期間
- ・行事の開催日
- 期末試験期間

#### の3つである。

長期休業の一番の変更点は、来年度から秋季休業がなくなることだろう。夏季休業は8月上旬から9月いっぱい、春季休業は2月中旬から4月の上旬までになる。

各行事の開催日は、学園祭は11月の上旬に、秋季スポーツ・デーは11月中旬の開催となる。

期末試験期間は、科目が開講されているモジュールによって試験期間が変わる。A・Bモジュールの期末試験が行われていてもA~CモジュールやCモジュールの科目は通常の授業が行われる点に注意しておきたい。

#### 平成 25 年度の創成の時間割

#### 1 年次

		_	4 mt PD	ont PD	ont PR	and PD	I = n + nn	ont m	
			1時限	2時限	3時限	4時限	5時限	6時限	
		Α	40.4			コンテンツ表現演習-1			
	春学期	В	総合和	<b>計目Ⅱ</b>	初修外国語	英語			
月一		С							
	T.I. 334 HID	Α	40.0.7		初修外国語	英語	コンテンツ応用論		
	秋学期	В	総合和	計目 11					
		С							
	春学期	A B	情報	数学I	情報メデ	ィア概論	コンピュータリテラシ実習		
	香子期	С					プロガニン	. H = 331 A	
火		A					プログラミング実習IA プログラミング実習IB		
	秋学期	В	情報社会	と法制度	解析I		プログラミング実習Ⅱ		
	伙子别	С							
		A	コンピュータ	フレッシュマン・					
水	春学期	В	リテラシ	セミナー					
		С	9172	プログラミングIA					
		A		プログラミングIB					
	秋学期	В	教養と科学	プログラミング I	情報通信概論				
	IV-T-WI	C							
		A							
	春学期	В			初修外国語	英語	コンテンツ表現演習-2		
_	- · · · · ·	С			131271 ====	200			
木		Α					1.2 5.	7 - / 1:00	
	秋学期	В			初修外国語	英語	コンピュータシステムとOS		
		С							
		Α	<b>∮</b> π∧	代数I	体育				
	春学期	В	柳形	T U9XI	14月		英語		
金		С							
亚		Α	<b>約 取 4</b>	₽ Жи П	体育		_	_	
	秋学期	В	線形代数Ⅱ		144月		英語		
		С							

#### 2 年次

			1時限	2時限	3時限	4時限	5時限	6時限	
月	春学期	A B C	総合和	4目II	初修外国語 (再履用)		データ構造とア	ルゴリズム実習	
	秋学期	A B C	総合和	4目Ⅱ	初修外国語 (再履用)	統計分析	CG基礎	コンテンツ応用論	
	春学期	A B C	データエ	.学概論	メディア社会学コンテンツ概論		認知科学		
火	秋学期	A B C	情報デ	ザインI	知的財	産概論	専門英語 基礎演習		
	春学期	A B C	確率と	:統計					
水	秋学期	A B C	情報数	対学Ⅲ	信号と	ンステム			
木	春学期	A B C	専門英語 基礎演習	体育	初修外国語(再履用)	人間計測の方法	データ構造と	アルゴリズム	
^	秋学期	A B C		体育	初修外国語 (再履用)		ネットワーク	メディア概論	
_	春学期	A B C	解机	ŤΙ	情報表現法		情報数学Ⅱ		
金	秋学期	A B C	Webプログ	ブラミング	情報理論		コンテンツ流通基盤概論		

#### 3・4年次

			1時限	2時限	3時限	4時限	5時限	6時限
月	春学期	Α	マークア	ップ言語	情報デザインⅡ	情報通信	情報す	可視化
		В		7	117187771=	プラットフォーム論	117.16	
		С						
	秋学期	A B	データベース	くシステム ΙΙ	パターン認識		通信ネットワーク	
		C						
	春学期	A	システ.	ム数理Ⅰ	0.5-50	ョンデザイン	コンテンツビジネスマ-	
		В	システム	∆数理Ⅱ	1ンダラクシ	ヨンナザイン	ケティング	見覚情報科学
火		С						
^	·- · · · · -	Α		知覚心理学	画像·映像処理実習		音楽•音響情報処理	
	秋学期	В			四條 以除之名天日		映像表現論	
$\vdash$		С					映像 3	支規 iii
	春学期	A B	データベースシステ	トマトンと形式言語	#±#2.7.=°	ィア実験A		
		С	7	トイトンとルス自由	I I I FIX / /	1 / 天歌八		
水	秋学期	A						
		В	美世界指	句システム	情報メデ	ィア実験B		
		С	システムï	<b>運用・管理</b>				
		Α	プログラ	ム言語論	ディジタルドキュメント		映像表現実習	
	春学期	В			, ,,,,,,,			
木		C				, t	口識・自然言語処理	<b>埋</b>
	秋学期	A B	ソフトウ	ェア構成	インタラク	ケィブCG	ディジタルコン	テンツ表現実習
		С						
	春学期	A	July 4m at	L 214 m v	コンテンツ			
		В	情報数学Ⅳ				ィア実験A	
金		С						
亚	秋学期	Α		先端技術と	実環境メディア			
		В		メディア表現	情報メデ		ィア実験B	
ш		С				L		<u> </u>

この時間割は平成24年12月6日 に行われたカリキュラム説明会で発表 されたものである。背景色のある科目 は天王台キャンパスで開講される科目 を表している。スペースの都合上、各 科目の担当教員は省略した。

大きな変更点は以下の通りである。

- ・「情報通信概論」が1年次の授業 に変更
- ・「解析Ⅱ」が2年次の授業に変更
- ・「知覚心理学」と「情報可視化」が 1.5 単位の授業に変更
- ・「知識・自然言語処理」が 1.0 単位の授業に変更
- ・「コンテンツプロデュース論」が 天王台キャンパスでの開講に変更
- ・「通信ネットワーク」が春日キャンパスでの開講に変更
- ・1年次のプログラミング I とプログラミング実習 I が A と B に分割(来年度からは長期休業を挟んでの授業の開講は原則禁止となるため)
- ・「情報メディア実験 I ・ II ・ III 」が「情報メディア実験 A・ B 」に変更
- ・「生物と情報」は来年度は開講されない
- ・「音声情報処理」の開講は未定

開講されるキャンパスが変更されているのは、その前後の科目を履修する学生の移動の負担を考えてのことだそうだ。また、情報メディア実験は I・Ⅱ・Ⅲの3つからA・Bの2つになるに伴って、選択できるテーマは3つから2つに減少する。1つのテーマについて15週間も時間をかけられるので、前年度よりも内容の濃い実験を行えるだろう。

その他の科目では履修学年や単位 数の変更はないが、曜日や時限が変更 されている。よくチェックして来年度 に備えておこう。

#### 成績評価

現在の成績評価は A、B、C、D の 4 段階で行われている。しかし、来年度から A+ という評定が加わり、A+、A、B、C、D の 5 段階 (または P、F のどちらか)で評価が行われる。成績評価の厳格化も行われるようなので、良い評定が取りにくくなりそうだ。また、今までは授業に出ることをやめて履修を放棄した場合、TWINS で成績を参照した際に D ではなく履修放棄を表す「-」が表示されていたが、来年度からは履修放棄はすべて不合格である D か F となる。

来年度以降の入学者には GPA(Grade Point Average) 制度が

導入される。これは学生の到達度評価方法の一種で、授業科目 ごとの成績を5段階で評価し、評価に対して0~4のグレー ドポイントを付与してその平均を計算したものである。この制 度は在学生に対しては適用されないので、あまり気にしなくて 良いだろう。

#### **TWINS**

履修管理をするために必ず使用しなければならない TWINS。 使用していて不便だと思ったこともしばしばだろう。その TWINS が来年度から変わる。

一番の変更点は、学外からのアクセスが可能になることだ。これだけでもずいぶんと使いやすくなる。ログインする際は全学計算機と同様に統一認証のIDとパスワードを用いる。新機能として、ファイルでの一括履修登録が可能となるらしい。科目ごとに履修登録する必要がなくなるため、履修登録する時間が短縮されるだろう。来年度からはモジュールごと、つまり年

に6回の履修登録期限があるため、履修し忘れを防ぐためにも履修期間のチェックは欠かさないようにしよう。卒業修了・ 資格の自己判定が行えるようになるが、学類・専攻、入学年ご とに順次導入していくとのことだ。

平成 25 年 4 月に新 TWINS へと切り替えが行われる。それ に先駆けて習熟期間として平成 25 年  $1\sim3$  月にテスト公開される。 $1\sim2$  月にかけて説明会を開催する予定だそうだ。

#### 情報メディア実験の再履について

今年度の情報メディア実験(以下実験) I・Ⅱ・Ⅲの単位を落としてしまった方への情報である。来年度の実験A・Bを再履修する必要があるが、少々ややこしいことになる。

私たちは入学時に配布された履修要覧に記載されている通り に単位を取得しなければならない。実験に関しては6単位の 取得が必要となる。今年度の実験Ⅰ・Ⅱ・Ⅲは各2単位なので、 1つ落とした場合は2単位、2つ落とした場合は4単位の不足 となる。しかし、来年度からの実験A・Bは各3単位である。 実験を3つ全て落としてしまった場合は実験A・Bの両方を 履修すればよいが、他の場合は以下のようになる。

- ・実験を1つだけ落とした場合 (2 単位不足) 来年度の実験 A・Bのいずれかを履修 (3 単位)
- ・実験を2つ落とした場合 (4 単位不足) 来年度の実験A・Bの両方を履修 (3 単位×2)

単位を余分にとらなくてはいけないが、余分な単位は専門科目(自由科目)として卒業に必要な単位数とすることができる。 なお、再履の場合、前年度単位修得済みのテーマは選択できないので注意。

#### 編集後記

2 学期制はまだまだ先かと思っていたらもう来年に迫っていました…。この記事で皆さんの 2 学期制に対する不安や疑問が少しでも解消できたら幸いです。今後もTWINS の説明会等が開催されるようなので、積極的に参加するのをお勧めします。説明会の情報は創成のメーリングリストや掲示室で得ることができるので、こまめにチェックしてみてください。来年度、新しい制度に慌てないようにするためにも情報収集しておきましょう!

# 見つけよう! 始めよう! 新しい趣味!

写真を加工してかっこ良く見せたりコラージュ作品を 作ったり、パソコンで絵を描くことに興味があるけどお 金をあまりかけたくないという人に、手軽に使えるフ リーソフトを簡単に紹介します!



#### 画像編集系ソフト



对応 OS: Microsoft Windows, Mac, Linux



有料のソフトと同等のレベルの機能を持ち合わせていること で有名なソフト。日本語対応。

画像編集ソフトとして使うのが一般的だが、ペイントソフトとしても使用できる。フリーとしてはとても優秀な機能を備えているが、癖が強く、慣れるまで時間がかかりそうだ。また、汎用性のあるファイル形式にはだいたい対応している。

わからない時は検索すれば GIMP ユーザーによる分かりやすい解説サイトがたくさんあるので、活用するとよい。



対応 OS: Microsoft Windows



機能は有料ソフトと比べ少ないが、基本的な機能を利用しやすい。日本語対応。(ヘルプは英語)

ペイントとあるが、描写系のツールはあまり充実していないようだ。 動作が軽く、感覚的に使える。選択ツールや無限 アンドゥ機能など分かりやすく使うことができる。

フォントを選ぶ際に、日本語、英語のサンプルが表示されるので、フォントに選択ではかなり便利である。







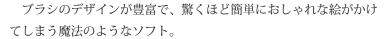
#### 対応 OS: Microsoft Windows, Mac

Mac 向けの使いやすいフリーペイントソフトがあまり多くない ので Mac ユー ザーには嬉しいソフトである。 日本語対応。

有料ソフトと比べると、性能は落ちてしまうかもしれないが、基本的な機能は最低限揃っていて、描き味に優れているため、初心者でも使い始めやすいソフトである。スナップ機能という、定規のガイドのような線を引くことができるため、建物を描きたい時などにとても便利である。



#### 対応 OS: Microsoft Windows



ロゴを作ることもできるし、ペイントソフトでテクスチャとして も使うこともできる。一つ線を引くたびにレイヤーが作成されてい くという、特殊な機能があるので、どの線がどのレイヤーにあるか 分からなくなる事があるので注意。

日本語に対応していない、且つ多機能なので、英語が苦手な人は 使いづらいかもしれない。



対応 OS: Microsoft Windows

作業画面

書いた線がうねうねうごく。それだけだが、面白い。 作成したものは GIF アニメーションとして出力できるため、Web サイトに貼付けることができる。 暇つぶしに。



#### 取材・編集・レイアウト等







EMI SAKURAI



YUKI YUNO



SHIHOMI KATAYAMA



TOMOKI HARASAWA



情報メディア創成学類 『学類誌 MAST vol.11 2012 年度 3 学期号』 2013年1月14日初版第一刷発行

発行:情報メディア創成学類

発行人:山本 幹雄(情報メディア創成学類長)

編集長:片山 潮美

【取材&記事協力】 Special Thanks 日本マイクロソフト株式会社 岡部 一志様

Thank you for reading!

## 創成インタビュー

創成の学生の活動に焦点を当てていく創成イン タビュー。今回は表紙裏を飾る作品を作っていた だいた江健太郎さんにインタビューをしました。



#### 江 健太郎

情報メディア創成学類3年

・使用しているソフト Maya 2012 Vue9 Infinite PLE Illustrator Photoshop

#### ・作品のコンセプトや制作過程

前にキャラクターを作っていたから、それを元にもっと複雑な、リアリスティックなものを作りたいと思った。ロボットっていう機械的なものとは対照的に、髪の毛が植物になっている。人間をテーマに、有機と無機のハーモニーを出したくって、そういうものが表現できたらいいなと思って今回の作品を作った。

#### ・普段どういうことをやっているの?

最近は、学校関係で出された課題を、自分の趣味と合うように CG とか Illustrator とか Photoshop を駆使して、作品を作るっていう感じ。

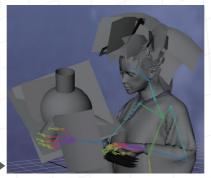


Maya での画面 ▶

CGとかは元々から興味は持ってたんだけど、前にソフトをダウンロードをして作ろうかなっと思って、途中までそのままになっちゃって仕上げずに終わるっていうのの繰り返しばっかりだった。だけど学校の課題とかにはちゃんと締め切りがあるから、それを目指して仕上げることができた。

#### ・どんな本、サイトを見てデザイン の勉強しているか?

今までの参考としては、映画とか日常で見ているのを参考にしてるけど、最近 imagineFX っていうかなりいい雑誌があって、デジタル・アートを中心に世界中の人の作品を取り上げていて、綺麗だなって思うのがたくさんある。



YouTube を日本語だけじゃなくて 英語で見るとかなり世界広がるよ。

YouTube にとってもいい(Mayaの) チャンネルがあって、月に1回くらい20分のチュートリアルを出すチャンネルがある。毎回かなりおもしろいプロジェクトを紹介してくれるからそれを見てとても勉強になるね。

他にも Illustrator とか Photoshop のも別のチャンネルである。

あと、(YouTube には) かなりハイ クオリティなコンテンツがたくさん あるよ。

アメリカでは、もちろん個人で作品も出してるんだけど、ちゃんとした大きいスタジオとかが、プロダクションでドラマとかを作ってそれをYouTubeで無償で出してる。だからかなり面白いのがたくさんあるよ。

#### ・これからやりたいこと、やろうと していること

今まで、モデリング、テクスチャとやってきて、今回レンダリングを やったので、これからはアニメー ションをやっていきたい。

## あなたの作品を MAST に載せませんか?

イラスト・写真・文章 etc... ジャンルを問わず、学類誌 MAST の表紙裏を飾る作品を募集。 創作活動をしているけれど発表の場がなかなか無い、そんな方はぜひこの機会に発表してみ てはいかがですか? 詳しくは澤幡 (s1111431@u.tsukuba.ac.jp) まで!

