創成の創成による創成のためのマガジン。

MAST

Media Arts, Science and Technology

2014年 春学期号

情報メディア特別インタビュー

株式会社 BearTail

創成インタビュー

4th cluster

©4th cluster / 飯田のぎ

情報メディア創成学類 学類誌
MAST vol.14 2014年 春学期号

Contents

筑波大生たるもの、深く広く学ぶべし
2 じゆうかもくのすすめ

激戦区アプリビジネスの舞台裏に潜入
4 情報メディア特別インタビュー 株式会社 BearTail

創造的人生の必需品!?
12 Adobe Creative Cloud を使おう !!

学生発 大ヒットアプリ！　作る楽しみを聞きました
16 「Primo」制作チームインタビュー

もちろん、授業以外にも役立ちます
20 授業で役立つおすすめソフト Cyberduck

今回は拡大版。左のイラストが気になったらチェック
22 創成インタビュー 4th cluster

筑波大学には自由科目と言って、他学群・他学類の授業を受けることのできるシステムがあります。
今回は、情報メディア創成学類１年生を中心に考えた自由科目おすすめ授業を紹介したいと思います。

文・植木 華織

9 情報メディア創成学類は、単位までしか、認められない！？

自由科目は、専門科目、専門基礎科目、基礎科目の３つに分かれています。情報メディア創成学類の場合、この３つの中から合わせて９単位分しか認められていません。そのため、９単位をオーバーすると単位として数えられないので注意してください。しかし、オーバーしていると分かっていながら取っている人もいるので気にしなければそれまでです。

情報メディア創成学類
１年生に送る、
じゆう

School of Informatics College of Media Arts, Science and Technology
実習

私たちの学類の、特に１年生のカリキュラムでは、実習科目が少ないです。
情報メディア創成学類開設科目で１年生向けというと、コンテンツ表現演習Ⅰ・Ⅱ、コンピュータリテラシ実習、プログラミング実習ⅠA・ⅠB・Ⅱの６つです。コンテンツ表現演習以外は必修科目になるので、それ以外で考えると選択肢がほぼありません。
そこでおすすめするのが、他学類の実習科目です。
情報メディア創成学類生は他学類の授業と言って興味を持つ分野が芸術専門学群と工学システム学類のものに分かれます。今回はこの２つの学群・学類の実習授業を紹介します。

エンジニアリングの授業に興味がある方はコチラ

つくばロボットコンテスト

通年の授業で、雙峰祭のロボットコンテストに向けて、キャリーロボットを作る授業。エンジニアリング開設授業で、こちらも１年生が主体となって行う授業のためスキルの差は関係ありませんが、スキルアップを狙う授業なので自ら学んで行く姿勢が大事。

芸術の授業に興味がある方はコチラ

芸術

自由科目で芸術専門学群の教師が開講している比較的取りやすいものが、共通科目です。他学類が積極的に参加していることからも分かるように、垣根が高くないです。共通科目履修案内でも説明される通り、自由科目として取ることができます。

座学でも自由科目として他学類の授業を受講したい場合、普通は情報メディア創成学類の必修を入れた後に考えます。そのため、希望の座学をとれない場合があります。聴講という形でも構わないというなら気になりませんが、単位取得を考えている場合は 1 年後に取るという選択肢もあります。慎重にカリキュラムを組みましょう。

かもくのすすめ

コンテンツ工学システム

エシス開設の通年の授業（春 C は無い）。Arduino、Pure Data の使い方を教わり、最終課題ではグループごとで作りたい物を考え、コンセプトの部分を重要視したコンテンツ制作をする。基本的に 1 年生が受講する授業なのでスキルの差は無い。スキルアップを狙える場。

総合造形ﾒﾃﾞｨｱ･ｱｰﾄ演習

春学期 ABC モジュールの授業で、映像制作の授業。アニメーションか実写が選べ、自由度が高い映像制作の授業。受講年次は２年生が多く、芸専開講の授業。グループでの製作となるため、積極的に自分から関わっていくと良い。adobe ソフトや映像処理関連のソフトを使う。

論理回路

これは情報科学類開講の授業で、情報メディア創成学類の授業内容よりも低レイヤーのものです。デジタル回路の基礎の部分を教えてもらえます。

TWINS について

授業登録には、TWINS というシステムを使います。
これの便利なところは、科目番号検索という機能で、空いているコマからそこに飛ぶことができます。ここで、【標準履修年次】と【開設所属】を【指示なし】にすることで、簡単に空きコマを埋めることができます。芸術専門学群の授業などはデザインに興味がある人などにおすすめです。

TWINS
University of Tsukuba

https://twins.tsukuba.ac.jp/campusweb/

情報メディア特別インタビュー

BearTail

もはやスマートフォンは完全に生活の一部。家計簿をスマホでつけている方も多いかもしれませんが、昨年 8 月にリリースされた Dr. Wallet は、その手軽さと 99.98% という読み取り精度で話題を呼び、瞬く間に人気アプリとなりました。それを開発したのが、我が創成学類の学生によって起業した BearTail です。今回は黒﨑賢一社長と西平基志 CTO に、経営や技術のこと、なぜ家計簿？などといったところまで、お話を伺いました。

（取材・レイアウト：遠矢／編集：藤原）

業務の内容

今作っているものが Dr.Wallet といって、レシートを撮って送るだけで正確にデータ化します、という家計簿サービスをやっています。

特徴は、裏側にいるワーカーさんがユーザーに代わって手入力してくれるという点です。具体的にそのソフトウェアの開発として、iOS と Android と Web のサーバサイドの開発をして、レシートが送られてきたのを滞りなくデータ入力して返すというフローを作っています。送られてきた画像を一枚一枚別のワーカーさんにリアルタイムで振ったり、ミスがあったときにちゃんとミスを検知して修正するようにするなど、一日以内にデータ化できるようにいろいろな工業的な仕組みを入れたりしています。

ワーカーサイドへのサポートもしています。例えば、過去に「からあげ棒」のような入力がしてあったら、「から」まで入れたら「からあげ棒」のような補完がされるなどといったデータベースからのサジェストなどをしたりすることで、日本語が完璧にできないような人でも簡単に文字入力ができるようにしています。ユーザーサイドでは、例えば 1 か月に何回特定の店に行ってるかというようなデータをデータベースから提示してあげて、あなたちょっと行きすぎじゃないか、といったなものを家計簿の中で提示してあげるような仕組みを作ってユーザーに対するメリットを作っています。ワーカ用のシステムとユーザー用のシステム、現在はこの 2 つを作ることで上手く回るように開発しています。

会社の特徴としては、7 名ほどフルタイムで働く人がおりますが、そのうちの 4 名が高専生です。そして、全員筑波大生、筑波大出身で構成されているという特徴があります。エンジニアの集団という感じです。

社会の北極星を目指して

――目指しているものはなんでしょうか。

多くの人々に道しるべを示すようなサービスを提供する会社になりたいと思っています。そのためには影響力を持つ必要があるんじゃないかということで、Dr.Wallet のユーザーをまず、今年度 100 万人にして、来年度 500 万人にする、そのあと 1000 万人オーダーのところにする。というところを目標にしています。その過程で、例えば上場したほうがよければ上場したいなと思っています。会社としてはあまり営業マンとかが大量にいるような会社にしたくなくて、テッキーな会社に、技術者が働いていて楽しい会社したいなと思っています。

――社名の由来をお聞かせください。

北極星は社会の道しるべなので、我々の会社としても北極星みたいに人々に道しるべを示すようなサービスを作りたい、と思った結果です。北極星がこぐま座のしっぽにある、ということで熊のしっぽで BearTail という形で社名をつけました。

社名を決めるのは難航して、いろんなアイデアが出たんですよ。株式会社ナンバーワンにしようかとか、それはちょっとダサいんじゃないか、という話もあって、みんなでアイデアを出して、好きな言葉とかを出してく中で、北極星みたいになりたいということになり、社名が決まりました。

Dr.Wallet までの道のり

――起業までの経緯を教えて下さい。

創業の経緯は、2012 年の 1 月くらいに、僕がサービスを作りたいなと思って、ちょうどそのタイミングで創成学類の研究発表があったんです。そこですごく良い発表をしてる人がいたということで、西平さんと原澤さんに声をかけました。一緒に何かサービスを作ろうと言い始めたのがその頃で、いろいろ作っていく中で会社でやっていこうということになり、その数か月後の 2012 年の 6 月くらいに創業という感じです。

やるからには、ショボいサービスじゃなくてちゃんとした、世の中にインパクトを与えるような、日本から世界を変えていけるようなサービスを作りたいという思いでやっています。そこそこのサービスだったら普通の企業でやればいいと思うのですが、そういうのじゃつまらないということで、アグレッシブに挑戦をしていこうという意気込みでスタートしました。

――起業から今までどのようなことをされていったのでしょうか。

起業した当時は Buypass という購入代行サービスをやっていました。価格 .com のスゴイ版のようなものを作ろうとしていて、一年間くらいトライしていましたが、思うように進みませんでした。技術的には向上していて、その後 Amazon ガチャというサービスを出して、そこから購入代行サービスからスイッチして違うサービスを、というところで 2013 年の 4 月くらいに家計簿を作り始めてました。4 か月後の 8 月に Android 版、9 月に iPhone 版の提供を始めました。レシートを送るだけで代わりに入力してくれるというのが真新しかったのか、口コミで広まって自然に増加して 2013 年の終わりには 10 万人が使うようになり、広告費などを打たずに純増していきました。その時にこれはイケると思い、一気にオフィスを増床して、伸長活動して、今年度を迎えたという感じです。

――最初からこの部屋を借りて活動していたんですか？

一番初めは吾妻でした。6 畳くらいのアパートに僕が住んでいたんですが、そこにみんなで集まって開発するといった感じの期間が半年くらいあって、その後 6 畳 2 部屋の部屋を借りて、そこでまた半年くらい過ごして、その後家族用のマンションに引っ越して来ました。ここでは原澤、西平、黒崎、の創業者の 3 人が一緒に住んでいて、それで今 1 年くらい経ったという感じです。まあ良かったですよ、男 3 人ですけど。

――今回天久保のほうにオフィスを移転することになったんですよね。

新しいオフィスは 2 階建てで、2 階が執務室というか、みんなが作業をするスペースになっていて、1 階がリッラクススペースでソファーなどがあってみんなが集まってくつろげるところになってます。仮眠ルームなどもあります。（笑）

買い物が人生を変える

――起業した当初から買い物に関するサービスをメインにしていらっしゃるようですが、何か理由があるのでしょうか？

買い物は割と人生の一部かなと思っていまして、何を買うかでその人の人生って変わるじゃないですか。

僕は iPhone や PSP を触ったことでだいぶ人生が変わったんですよ。まあ狂ったと言ってもいいんですけど、PSP とかのせいですごいゲームしまくりましたし、あの時間は何だったんだろうってなりますが、今の自分を構成する一部じゃないですか。例えば、ガムを食べるとそれで自分の体に何が入ってくるか変わりますし、どういう自転車を買うかでどこまで走るかが変わるんじゃないですか。

買い物は人の人生に大きく影響を与えるんじゃないか、道しるべを示すんだったら買い物なんじゃないかと思いまして、それで買い物を軸にやってます。あと無駄な時間をいかに減らせるか、豊かな時間をいかに作れるかっていうことを価値の軸に置いていてますね。

買い物は無駄な時間なのではないかと思った時期があったんです。ショッピングモールに行って 4 時間探して 3 着の服を買う、というようなことが非効率だと思っていた時期があって、その後いろいろリサーチした結果、女性はそうではないということが分かりました。似たようなことで、保険だってどういうものを選べばいいのか分からないし、カメラもどういうものを選べばいいのか分からないじゃないですか。事前情報を並べてくれてその中から最後の一つは自分で選ぶ、というようにすると無駄な時間を減らせるし豊かな時間も増やせるし人生変えられるんじゃないか、そういう部分に関わっていくことで道しるべを示すことができるんじゃないかと思ったのがきっかけです。

また、Google を越えようと思ったら買い物かなと思ったからです。Google が持っていないデータを自分たちが持っていないと絶対に勝てないので、そういう風に考えると他のサービスはあまりできないんですよね。

――そういったデータを集めて使っていくわけですね。

そうですね。Google も検索させてデータを貯めて、ユーザーに対してあなたが好きなのはこれじゃないですか、というような情報を出していくじゃないですか。同じような形で僕たちも人々の購買データを貯めて、よく松屋に行く人に対してはちょうど松屋のクーポン出たよ、よくコンビニに行く人に対しては今日はセブンイレブン 50 円おにぎり安いよ、というような、データからその人にフィットするような購買提案ができるんじゃないかと考えています。

購買データの活用

――家計簿情報から家計簿以外でもこういったデータを活用出来ると思うのですが、今後どのように情報を利用していくか考えているのですか？

リサーチデータを作成すると購買トレンドが分かりますよね。レシート情報を利用して、例えば、現役大学生の女性のつくばに住んでいる人の購買トレンドはわかりますね。「この商品は女性に人気」といったことを、商品を売るときに効率的に使えるかもしれません。

個人情報のようなな形で外に出したり売ったりするという事は無いですね。リサーチレポートとして、世の中でこれが人気ですというような形で公開する事はあるかもしれません。それが世の中のためになるなら。

電車の中とかに乗ると「脱毛しませんか」というような内容の広告が僕に向けられるわけで、そういうのは無駄だと思っているんです。男の僕に効果がないので、単純に広告の単価が 2 倍になってるじゃないですか。そういうのを無くすと、僕にノイズが入ってこなくなるし、広告主も 2 分の 1 の広告料でいいし、ターゲットだけにアプローチ出来れば良いなと思うんです。例えば、カミソリを買っている人だけに脱毛の広告を表示するというような今まで出来なかったセグメントを切る事もできます。あんまり気持ち悪くならない範囲で、とは思ってますが。

――あまり細分化していくと気持ち悪くなるんですね。

Gmail のサイドバーなどで、メールを読まれて広告が出ているのではないかといったようなことでアメリカでもめた事例もあるので、そこら辺は慎重にしていかないといけませんね。単純にユーザーが得するような事をやって行きたいです。

「人力」の理由

――BairTail さんのサービスは人の手がたくさん加わっていますよね。

僕は自動化大好き人間で、超面倒くさがりなんです。買い物もほとんど Amazon でしかしないんです。そういう人間なんですが、本当に楽しようと思ったときに、ある程度人の力が加わった方が満足のいくアウトプットや感動のあるアウトプットになるということが分かってきたんです。機械の限界みたいなものがどうしてもあるんですよね。レシートを撮るとすぐにデータ化してくれるんですが、機械にやらせると結構な誤字や脱字が発生するんです。その間違っている部分を補正してあげるだけですごいアウトプットになるんですよ。

人の力を加えることで、魔法みたいなアウトプットがシステムと人間の力で出せるんじゃないかと考えました。ユーザーにとってそれは自動的に処理されるのでユーザーは気にしなくていいんですけどね。僕がこういうサービスが欲しかったというのがあるかもしれないです。

――やはり自分が欲しいものを作ってるのですか？

そうですね。面倒くさいものは嫌い、という主義なので家計簿なんて絶対続かないんですよ。僕はお金の管理が即座にできて、とにかく面倒くさくなくかつ得があるものが欲しいと考えていました。レシートを送るだけで終わりで、細かい部分は人間が裏側でやってくれて、今後はクーポンや、対象商品を買ったレシートを送るとキャッシュバック、といった機能ができたら最高だなと考えています。

▲黒崎さん（写真は以前のオフィス）

働き方の考え方

――BearTail さんならではの働き方というのはありますか？

能力を評価したいなと思っているので、時給が最低時給でプラスしてインセンティブ報酬という成果報酬というようにしてます。どうしてもエンジニアだと、時給 1500 円、1600 円くらいのバイトにつられちゃいがちですけど、実際それってかなり低いんです。能力 50 の人と能力 10 の人が 100 の仕事をするときに、50 の人は 2 の時間で終わるんですよ。10 の人は 10 かかるんです。同じタスクをするのに能力の低い人の方がコストがかかっちゃうんです。能力低ければ低いほど、時給換算にするとたくさんお金もらえるという謎の状況が発生してるんですよね。それはおかしいだろうと俺は思っていまして。(笑) だから最低自給で働いてもらって、出た成果がどれくらい早くでたのか、単位時間あたりどれくらいこなしたか、に対して貢献度が高かったら成果報酬がプラスされる、といういう風にすることで、成果を評価して給料を決定しています。

なぜそれが出来るのかというと、お給料を決定する経営層がエンジニア陣だからなんです。この人が書いたコードが適当にやったものなのか、簡単にできるものなのか、どのくらいその大変なのかが理解できるからです。普通の会社って文系の人が経営に入ってしまうので、そういう評価制度は発生し得ないのですが、そこがエンジニアにとって働き甲斐があるというか、単位時間あたりのアウトプットを最大化しようとするモチベーションになりえる仕組みですね。なのであえてミーティングだったりこういう風な面会をして話したり出社させるというのは強くしていなかったですね。基本的にオンラインでチャットや Skype の打ちわ合せだけで完結するような働き方もしています。実際に石川県や鳥取県のつくばから離れたところで働いている人も、ここにいるメンバーと全く変わらない情報速度で仕事をしていて、ちゃんとコミュニケーションもとれています。オンライン上で集っている会社ですね。ものすごい量のチャットが毎日交わされてますよ。

――今後も小規模な人数でやってくのでしょうか。

そうですね。エンジニアの数に関していえば、少数精鋭であればいいかなとは思いますが、業務はどんどん大きくなってのでそれにあわせて人を増やしてくという感じになるかなと思いますね。でも、アルバイトを合わせて 15 人ぐらいでこの 1 年ぐらいは回す予定です。正社員 7 名でアルバイト 8 名でというういう計画です。たぶん 15 人だと大きな会社とはいえないので少数って感じにはなりますね。

――エンジニアではない人が経営層に参加するということはあるのでしょうか。

今はわからないですがそれはありえるかなと思いますね。会社も、僕たちもまだわからないですからね。今後その会社がどういうステージを辿っていくとうまくいくのかっていうのは。ただその都度その都度、最適だと思われる手を打っていくっていうことになります。例えば、次のステージでどうしてもこの業界のお偉い人を入れないと次のステップに行けない、というのはあると思うんです。そうなったら入れるしかないなと思います。勝手に入ってくるというのはないですね。(笑) インフルエンザとかとはちょっと違って。(笑)

BearTail に入ったら……

――新入社員やアルバイトが入社するとき、どのように業務に慣れさせていくのですか？

研修やマンツーマンで付き添いしての指導などというのはないですね。どちらかというと、こういう課題があるので解いてください、という形で仕事を依頼して、解けなかったら相談に乗る、といった感じです。基本的に自分で学習して自分で能力を高められるような自己成長出来る人でないと多分無理ですね。教えなきゃいけない人はずっと教え続けないと成長しないので、教えている余力があまりないんです。始めの発火点をだけ与えて、このツールをつかってこういう風にやります、このツールの使い方を学習してくださいと。あとはとっかかりが出来たら知らないところは深く調べるし、開発掲示板を読んで分からないところは自分で解決して、自己解決出来ない人じゃないとつらいと思っています。

具体的な教育制度はないですね。教育って大企業じゃないとできませんよ。技術的な能力を教えてもらおうというスタンスで来てもらうと全く期待はずれだし、どっちかと言うとBearTail で自分の力を付けて、ノウハウを盗もう、無い物は試そうというスタンスで来てもらいたいです。自分のコードが10 万人のユーザーの利用率などに即反映されるので、そういうのを経験することで技術を学習するモチベーションがかなり高くなるし、今何が世の中で求められているかがわかるので、フィールドを与えられる事に価値を感じてもらって自分で技術的な向上を図る人がいいですね。

かなりわがままですけど、みんな専門性を持ってもらわなければいけないし、バイトであってもなくてはならない存在を目指してもらわないと困ります。もはやそれはバイトじゃないかもしれないですけど。出勤しないとサービスが止まるぐらいの人になって欲しいです。それができないと替えがきく人材になっちゃうので。

――最初から能力がかなり高い人が来てるってことですよね。

そうじゃないとキツいですね。もしくは短期間でかなり能力が上がる人じゃないと。

つくばはビジネスに最適な土地

――つくばにいるメリットやデメリットはありますか？　また、東京にオフィスを置き、他の大学の人を入れるといったことを考えたりしたことはあったのですか？

考えたことはありましたけど、東京は競争が激しいし誘惑が多い。飲み会に誘われたらおいしい呑み屋さんがたくさんある。つくばだと寒いし出たくない。

――逆に業務が捗るということですね。

そうですね。集中できますね。他にも、渋谷とかでチャラチャラやるのは好きではなかったので、つくばの土地は新しい会社やサービスをゼロから立ち上げるところには最適だと思いました。誘惑が無いし本当に集中できますし、筑波大学の存在があるので。筑波大学には一学年 2,000 人いると言われています。ということは 1 万人ちょっとの人が筑波大学にいるので、その中の上位 5 人、上位 10 人を採用したら十分優秀なメンバーが集まった一流企業が作れるだろう、と考えました。筑波大学の中で 1 年に 1 人や 2 人特に優秀な人をとりつづける、という風にすれば優秀な人が集まって、かつ面白いかな、と思っています。

――これからも筑波大生を採用して会社を経営していくということですか？

そうですね。大学生の場合だとアルバイト等になるかなとは思います。あとはフルタイムでしっかり時間とってくれる人は東京からつくばに引っ越してきてもらうくらいにしたいとは思っています。

企業との連携

――他の企業さんと提携などはしていますか？

はい。連携とかはしてますね。例えばKDDIさんの支援プログラムに参加して、KDDIでのリソースを使っていろんな会社さんを回ったり、KDDIの研究所を使って画像処理の技術を作ったりというのをやっていました。去年の9月～12月までの3か月間お世話になって、その成果もあって、1月末からやるキャンペーンとして森永製菓さんやカンロさん、コクヨさんとタイアップしてキャンペーンをやろうとしています。

――企業との連携にはきっかけがあったのですか？

KDDIさんには、昨年の9月にプレゼンしにいったんです。僕たちを支援先企業にするといいことありますよ、という。

――ということはDr.Walletがリリースされた時期ですね。

そうですね。結構評判になっているときです。Appleでも結構ダウンロードされてて、Googleにおすすめアプリみたいな感じで紹介されて、それがアプリのインストールを加速させてくれたりとか、Googleも認めてるアプリとか言って（笑）、それでKDDIさんに採択されたという感じでしたね。

これからは独力で、メーカーさんに直接行ってどんどんキャンペーンを増やしていき、「この商品を買ったレシートを送るとDr.Walletからキャッシュバック」というのをやっていくのですが、その対象商品をたくさん増やしていこうと考えています。コンビニで売ってるような商品を、何買っても基本的にDr.Walletからキャッシュバックされるというような状況にまでできたらいいなと思っています。

Dr.Walletを支える技術と人

CTO（最高技術責任者）西平基志さんに技術面のお話を伺いました。

Webの方の開発ではRuby on Railsというのを使っています。レシートを人力で入力しているとは言え、割と技術的にやる事は多いですね。例えば、ワーカーの作業画面でのサジェスト機能。データを入力するとき、大体商品って決まってるじゃないですか、例えば竜田揚げ弁当とか。そういうのはもう「竜田」って打っただけで「揚げ弁当」まで出て欲しいので、そういったようにIMEみたいなサジェスチョンする所とかも作っていました。あと技術的にやっている事と言えば、先ほどワーカーさんがたくさんいて入力するという話があったと思うんですが、そこでたくさんのワーカーに仕事を分配してどんどん入力してもらう。そして入力してもらった時に、一人ひとりが全然違った入力をしている事もあるので複数人の結果と合わせたり、そういう事をする時には分散システムみたいなものを作らないといけないので、そういうこともやってます。他に画像処理などもありますね。

▲西平さん

――ワーカーさんはどこにどのくらいいるのですか？

ワーカーさんは日本津々浦々いろんな所にいます。それとあとは中国とベトナムにいます。

だいたい150人くらいのワーカーさんに入力してもらっています。そのためには、そのくらいの人数に一気に仕事を振って確認もするシステムを作る必要があるんです。アプリを使っている人から見ると、例えば家計簿だから足して引いてすれば終わりじゃない？っていう感じなんですが実際はもっともっと大規模なシステムになってます。

そういえば……

そういえば家計簿って付けたことありますか？

――ないですね……

そうですよね。（笑）世の中まだまだ家計簿付けてる人少ないですし、でも一人暮らしを始めた人とか、就職したタイミングでつける人が多いらしいです。収入が出たりすると不安じゃないですか。例えば 20 万もらいましたっていったら「いやーこれ俺生きていけるのかな」、「どのくらい貯蓄しなきゃいけないんだ」なんて思いますよね。そういったタイミングでつける人が多くなったりします。

今まで付けた事ありましたか？　お小遣い帳とか。

――ちょっとだけですかね……（笑）

みんな意外と付けないんですよね。一応日本人の 3 人に 1 人は家計簿を付ける、もしくは付けた事があるっていう数字があるんですけど。（笑）

――やはり家計簿をつけたことがある人が使うことのほうが多いのでしょうか。

そうですね。家計簿をつけていて、ちょっと付けるのめんどくさいなって思った人が乗り換えてきたりとか、という感じでしたね。

――家計簿を付けたことがない人でも付けやすいという感じですよね。

そうですね、撮るだけなので。最悪猫の肉球とかでも推せるぐらいのレベルなので、多分猫でも付けられる家計簿かなと思います。猫にとってレシートを撮るのは難しいんですけど。

――Dr.Wallet の Web ページを拝見した時に「家計簿とは」というところから入ってたのが気になったのですが。

家計簿ニーズを促進するというのもありますが、SEO 対策もありますね。「家計簿　アプリ」で検索した時に上の方に来るために。正直言うとそっちの方面です。（笑）

最後に学生に一言！

不確実性の高い道を選ぶべき。
それが成長につながると思うので、
自信がある学生はぜひ BearTail に。

株式会社 BearTail
〒 305-0005 つくば市天久保 2-10-23-2
beartail.jp

Adobe CreativeCloud を使おう!!

アドビクリエイティブクラウドをつかおう！！

文・編集　瀧下

皆さんは、Adobe が提供している「CreativeCloud」というサービスをご存じだろうか。従来までの CreativeSuite（通称 CS）シリーズから新しくなった、Adobe が提供するサービスのことである。読者の方の中には既に CreativeCloud のサービスを利用していたり、導入を検討している方もいるだろう。今回この記事では、CreativeCloud の導入を検討している人、もしくは現在利用しているが使ってない製品やサービスがある、といった人に向けて CreativeCloud（以下 CC）サービスについて紹介していく。
CS シリーズと比べて使い方や機能はどう変わったか、また CC にのみ含まれる製品やサービスにはどのようなものがあるかなど、CreativeCloud ならではの魅力について紹介していきたい。至らない部分もあると思うが、少しでも CreativeCloud や Adobe 製品に興味のある方の参考になれば幸いである。（情報は 2014 年 3 月 23 日現在のものです。）

CS シリーズと CreativeCloud との違い

Adobe は Photoshop などといった様々なソフトウェアを販売している。以前はバージョンが新しくなるほど数字が大きくなっていき（例：CS5.5 → CS6 など）新製品として販売されていたが、CC ではその販売形式を含め多くの点が CS シリーズとは異なっている。その主な違いを、①販売形式、②アップデート、③付随するサービス、の 3 つの観点から解説する。

1. 販売形式

CS シリーズまでの製品は、一度購入すれば OS が対応している限り半永久的に製品を使用する事が出来る「永久ライセンス販売」の形式が主流だった。一方 CC の場合、年間契約もしくは月々の支払いをすることで製品の使用権を得てソフトを使用出来るようになる。契約するにはクレジットカード払いをするだけでなく、ダウンロードカードが CC や一部の製品で販売されているため、一定期間だけであったり一部の製品だけ使用することも可能である。しかし CC を継続的に使用していくには、月または年ごとに契約を更新して利用分を支払い続ける必要がある。

2. アップデート

CS シリーズの最新版は CS6 であるが、これはバグの修正など以外の機能の更新は行われないことが決まっている。なので、今後のアップデートで新しく追加されていく機能を使うには CC を導入する必要がある。CC では定期的にアップデートが行われ、機能が変更・追加されていくが、自動的にソフトが更新される、という訳では無く、CS6 を最も古いバージョンとしてその後更新された各々のバージョンに自由に切り替える事が出来る。追加料金なしで最新のバージョンを利用できたり、古いバージョンを使っている相手に合わせて使うといったことも可能だ。

3. 付随するサービス

CreativeCloud には、CreativeCloud でしか提供されていない様々な製品やサービスが存在する。Muse や Edge といった製品はその一つで、最近の開発の需要に合った製品だ。製品が提供されているだけでなく、個人版の CC であれば 20GB のクラウドストレージが提供されていたり、CS6 からある製品でも CC から新しく加わった機能もある。もし加入すれば、CreativeCloud で提供されている全ての製品を使用する事が出来るので、「ちょっと試しに使ってみようかな？」といったことも CS シリーズと比べて簡単に出来るのも、CC ならではの良さである。

Creative Cloud に含まれる製品

AdobeCreativeCloud には様々な製品が含まれているが、それをリストアップしてみると右のようになる。ぱっと見ても使ったことのある製品や名前だけは聞いたことのある製品、知らない製品もあるだろう。筆者も全ての内容を把握している訳ではないが、多くの製品を使えるに越したことは無いはずだ。ということで次のページからは、この中から製品をピックアップして、その製品の概要と、CS にも存在する製品はそれぞれの製品の CC ならではの機能も加えて紹介していこう。

Photoshop	Egde Animate	Prelude
Illustrator	Edge Inspect	SpeedGrade
InDesign	Edge Code	Flash Builder Premium
Dreamweaver	Edge Reflow	Flash Professional
Premiere Pro	Encore	Typekit
After Effects	Fireworks	Disital Publishing Suite
Acrobat XI Pro	InCopy	Kuler
Muse	Lightroom	などなど ...
Audition	Typekit	
Bridge	MediaEncoder	

次ページから CC のソフトの解説をしていくよ！

CC! CC! マークがある所では CC バージョンならではの機能を紹介しています

デザイン系

Photoshop <フォトショップ>

画像編集・写真加工

Adobe を代表するソフトの一つである画像編集ソフト、Photoshop。写真などの画像データの加工・編集から多彩なブラシなどを使った描画まで、ビットマップ画像に関する多様な編集が行える。他の製品との互換性も非常に高く、画像を扱う業務には必須とも言えるソフトだ。ペンタブレットなどの機器と組み合わせて使用することでより能率的な作業を行えるようにもなる。

◂Photoshop の親戚とも言える製品、Photoshop ファミリーには、写真の加工に特化した Photoshop Lightroom や、Photoshop よりも機能やインターフェイスが一部簡略されたホームユーザー向けの Photoshop Elements といった製品がある。店舗でパッケージ販売されていたり、比較的手が延ばしやすい価格なので、あまり複雑な機能は必要ないといった人や手軽に写真加工などを始めてみたい人にお勧めである。

CC バージョンでは３D プリントに対応した機能や、手ぶれ補正、遠近法ワープといった、写真を整える機能などが強化されている。CS6 では通常の Photoshop と３D 画像を処理する機能などが含まれた Photoshop Extended という二つの種類が存在したが、CC からは Extended 限定だった機能を含め、すべての Photoshop のツールが使えるようになっている。 CC!

CC 導入にあたってコストの面は避けて通れない。ここでは単体サブスクリプションを含めた CC の契約と Creative Suite シリーズの価格を掲載しているので、検討する際の参考にしてほしい。（CS6 シリーズの紫峰会での販売は４月１８日まで）

	年間契約	年間（一括）	月々プラン
CC 通常版	5,000 円	60,000 円	7,000 円
CC 学生版	3,000 円	36,000 円	—
単体ｻﾌﾞｽｸﾘﾌﾟｼｮﾝ	2,200 円	26,400 円	3,200 円
単体 (Mu, An のみ)	1,600 円	19,200 円	2,700 円

- ○ **Design Standard**（主なソフト→ Ps, Ai, Id） → 64,600 円
- ○ **Design & Web Premium** → 95,600 円
  （主なソフト→ Ps, Ai, Id, Dw, Fl, Fw）
- ○ **Production Premium** → 79,400 円
  （主なソフト→ Pr, Ae, Ps, Au, Sg, Pl, Ai, Fl）
- ○ **Master Collection** → 119,800 円
  （主なソフト→ Ps, Ai, Id, Fl, Dw, Pr, Ae, Au, Sg, Pl）

※価格は学生・教職員個人版のもの

Illustrator <イラストレーター>

ベクター画像・レイアウト

ベクター画像の作成や、オブジェクトを配置しレイアウトを構成することが出来るのがこの Illustrater である。解像度に依存しないベクトルグラフィックを用いて、綺麗な品質のデザインを作成する事が出来る。ロゴやポスターの作製など、細かい作業が必要な制作にも有用だ。

CC バージョンでは、オブジェクトの角を直感的に編集できるライブコーナーという機能や、よく使うツールだけを集めてカスタムして配置しておける機能など、より効率的に作業が出来るような機能が追加されている。また MacOS では 64bit のみの対応になるなど、より高速な処理にも対応している。 CC!

InDesign <インデザイン>

書籍の編集・パブリッシング

DTP（デスクトップパブリッシング）や、ePub（電子書籍）をレイアウト、デザインする事が出来るのが InDesign である。イラレと似た操作感だが、文章の入力やページの配置など、書籍などの出版物のレイアウトや編集をするのに特化している。実はこの記事も InDesign で制作したものである。今まで紙の出版物が主な対象だったが、最近の電子書籍などの普及に伴って、ウェブ上での表示に対応した機能も追加されてきている。

CC では、フォントを検索・お気に入り登録する事が出来るようになり、より効率的な編集が出来るようになった。またコードを書くこと無く iPad アプリを作成できるなど、最近の端末向けの制作物にも対応した機能が追加されている。 CC!

Dreamweaver <ドリームウィーバー>

Web ページ制作

Dreamweaver は、HTML や CSS といったコードを記述し Web ページを制作する事が出来るソフトである。他の HP 制作ソフトと違う点として、テンプレートから制作するのではなく、一から自由に記述していく形式なので、ある程度知識が無いと使いこなすのは難しい面もある。だが Flash や Edge シリーズなどの各 Web 制作ソフトなどとの連携もでき、活用次第で思い通りの Web ページを作成する事が出来る。

CC バージョンでは CSS を直感的に編集できる CSS ビジュアル編集ツールという機能が強化されているほか、PC 上・タブレット上・スマホ上といった、異なる画面サイズに合わせてレイアウトを変化させる編集が簡単に行えるような機能が強化されており、より効率の良い作業が行えるようになっている。 CC!

映像系

CC!

CC では 4K をはじめとした高解像度の映像に対応したほか、マルチカメラの編集が簡単に行えるようになったり、素材データのリンク機能の向上など、手際良く編集できるようなツールが用意されている。

Pr Premiere Pro ＜プレミアプロ＞

映像制作

Premire Pro は、撮影した映像を編集・加工し、番組や映像作品を制作することが出来る映像編集ソフトである。テロップや画面の切り替わりなどを、難しい操作はほとんどなく直感的に操作する事が出来る。また多くの保存形式の映像データをそのまま読み込み自由に編集することが出来るだけでなく、他の映像編集ソフトと連携してより高度な制作を行うことが可能である。

Sg SpeedGrade ＜スピードグレード＞

映像編集というと主に Pr と Ae が知られているが、CreativeCloud にはこのほかにも映像編集のためのソフトが用意されている。**SpeedGrade** というソフトは映像の**色調を調節**し、きれいな風合いになるように調整したり、映像ごとの色のばらつきをまとめたりすることが出来る。
CC バージョンでは DirectLink という機能により、プレミアプロとシームレスに連携することが出来、微調整などもスムーズに行えるようになっている。**Prelude** は、映像の素材データに、データについての情報、つまり**メタデータ**を素早く追加し、管理する事ができるソフトである。
CS シリーズまでは新しく製品を導入するにはコストがかかったが、定額の CC ではいろんな製品を使えば使うほどお得になる。今まで検討もしなかったソフトでも、気に入る製品があるかもしれない。使うも使わないも自由なので、是非いろんなソフトを試してみてほしい。

Pl Prelude ＜プレリュード＞

CC では人物の髪の毛など細かい境界をドラッグするだけで選択出来たり、マスクトラッカーというマスクをかけたい対象を自動的に追尾してくれるなど編集にかかる時間を短縮できる機能など、フォトショップでも使われている技術を使って、SD から HD へ、HD から 4K へといった映像を高解像度化できる機能が備わっている。

CC!

Ae AfterEffects ＜アフターエフェクツ＞

特殊効果

映像に演出やアニメーション、合成などの特殊効果の編集を行えるのが AfterEffects である。プレミアで編集した映像データにさらにエフェクトを加えるといった風に使われることが多いが、イラレの素材を使ったりアフターエフェクト単体で映像を制作することもできる。映像や被写体がどのように動いているかを分析するトラッキング機能などといった豊富な機能を駆使し、見栄えを良くする加工から SF 映画のような特殊効果など、様々な印象的な映像を制作する事が可能である。

Au Audition ＜オーディション＞

音声編集

プレミアなどの映像制作ツールと組み合わせたり、音声データを素材として、様々な音声の編集・加工が行えるのが Audition である。波形表示やスペクトル、スペクトルピッチ表示により、音声を可視的に操作でき、その表示を見ながらノイズを取り除いたり音を変更出来たりする。また様々なエフェクトによって豊かな音声表現が可能となる。

CC で追加されたノイズを生成コマンドは、Audition が生成したノイズを加工して自分で効果音や環境音を作る事が出来る画期的な機能だ。また録音時に入ってしまった雑音を、簡単な操作で取り除くことが出来るサウンド除去機能も追加され、より幅広い音声制作が可能になった。

CC!

Fl Flash Professional ＜フラッシュ＞

コンテンツ制作

文字、画像、音声、動画などを組み合わせてコンテンツを制作する事ができるオーサリングツールが Flash professional である。多様な使い方が出来、ゲームやアニメーション、インタラクティブコンテンツなど、様々な制作が行えるのが特徴。

CC バージョンでは、ユーザーインターフェースがシンプルになるなどの改良がなされている。また Flash Player があれば見ることができるフラッシュコンテンツを制作するだけでなく、HTML で出力できるようになり、多くのデバイスに対応したコンテンツを生成できるようになった。

CC!

Web 系

このページのソフトは全て
CC でのみ提供されているよ！

Muse <ミューズ>

コード不要の HP 制作ツール

ある Muse は CS までのシリーズでは存在しない、CreativeCloud にのみ含まれるソフトだ。コードを記述することなく、イラレを扱うような感覚でホームページをデザインする事が出来る HP 制作ソフトである。Muse では、メニューがプラン、デザイン、プレビュー、パブリッシュの 4 つに分かれており、これらを行き来しながらページの制作を行っていく。HTML などの知識にあまり詳しくなくても、ドラッグ & ドロップといった直感的な操作でデザインし、Web サイトを制作ことが出来る。HP 制作未経験者でもとりかかりやすいソフトではないかと思う。

Typekit <タイプキット>

フォントライブラリ

Typekit は、いわゆるデスクトップアプリケーションではなく、Creative Cloud に登録してサインインすることで Typekit のライブラリに入っているフォントを自分の HP に使うことが出来る、という Web 上で使えるサービスである。使えるフォントはアルファベットであるが、千種類のフォントの中からいくつかのフォントを選んで利用する事が出来る。無料会員でも使えるので、ただフォントを眺めて楽しむ、という使い方もアリだ。

Edge Animate <エッジアニメイト>

Edge Animate では、モーションパスなどの機能を使ってアニメーションやインタラクティブな Web コンテンツを制作する事ができる。フラッシュと行える事柄が似ているが、フラッシュがコンテンツをウェブ用に置き換えるのとは異なり、Edge シリーズでは HTML にネイティブに対応しているので、他で制作したものと親和的なプロジェクトを生成する事が出来る。

-Edge シリーズ -

CreativeCloud でのみ提供されている Web ページを制作するための製品群が Edge シリーズである。Edge シリーズには他にも製品があり、Edge Code（現在プレビュー版）は、コードを記述するためのツールで、プレビュー画面で選択したコードの部分をハイライト出来るなどの機能がある。Edge Relow（現在プレビュー版）は CSS の調整などが行いやすく、Web デザインをする時に便利なソフトであり、Edge Inspect は iPhone などの端末にダウンロードすることで各端末での表示をプレビューすることが出来るソフトだ。いづれも様々な面から Web 制作を支援してくれる開発進行中のソフトだ。Web 制作に携わる場合には使用を検討してみてもよいだろう。

Adobe 製品を使うには？

・AdobeCreativeCloud に入会

『CreativeCloud を使う！』と決めてしまったのであれば、学生・教職員個人版を導入するのがよいだろう。これは通常年間契約で月 5000 円のところ、月 3000 円（年間契約必須）で CC を導入する事ができる。期間限定で安くなるキャンペーンが行われることもある。興味がある人はチェックしてみよう。

※ちなみに学生・教職員個人版が月 1980 円で契約できるキャンペーンが 2014 年 4 月 14 日まで行われている。

・パッケージ版の購入（CS6 のみ）

CreativeSuite のバージョン 6 は、永久ライセンス版として購入できる最後の製品である。現在では CC への移行が進み、ほぼダウンロード版のみの販売となっている。パッケージの CreativeSuite 製品を通常の学生・教職員個人版よりも安く購入する事が出来る、筑波大学の紫峰会の「指定校学生・教職員個人向けライセンス」の販売は 2014 年 4 月 1 8 日までだ。検討している人は早めにチェックしよう。

・単体サブスクリプション

CreativeCloud のように全ての製品を使えなくても、ある一つの製品を使いたい場合には単体サブスクリプションという選択肢がある。年間契約、もしくは月単位で契約が開始・停止できるプランで契約して、特定のソフトを使用する事が出来るようになる方法である。CreativeCloud を導入するまでではないという場合や、少しの期間だけ特に使いたいソフトがあるといった場合には検討してみよう。(Ps, Ai, Id, Dw, Fl, Pr, Ae, Au, Sp, Pl, Mu, Edge Animate, Edge Inspect, InCopy, Acrobat のみ)

まとめ

AdobeCreativeCloud には、ここに載せきれなかった他にも様々な製品やサービス、機能が含まれている。全ての機能を網羅するのは難しいが、少しずつでも使い方を学んでいくことで CreativeCloud で出来ることは際限なく増えていく。提供されているいずれのソフトも、無償メンバーシップの段階で 30 日間の体験版を利用する事が出来るので、興味がある製品があれば試してみてもよいだろう。ここに掲載出来た情報は僅かではあるが、もし参考になる情報があれば今後是非さらに Creative Cloud を活用していってほしい。

プリクラ補正軽減アプリ「Primo」制作チームインタビュー

編集・レイアウト：湯野

――SNSの力は偉大だなって思いました。

編集部　まずはアプリの概要を教えてください。

佐々木　Primo は、プリクラに写っている顔を、元の姿に近づけるアプリです。

編集部　技術的にこだわった点や、作る際に考えたことは何かありますか？

吉田　こだわった点というのは、実はあまりありません（笑）。まずは、プリクラをみんなで撮りに行って、これはどういう画像処理になっているのかというのを推測しました。その上で、なるべく逆の処理を行うような技術を調べて実装したという感じですね。具体的には、プリクラってどういうわけか目が大きくなりますよね。それと、どういうわけか小顔になります。それらが結構顔を変化させてしまう要因になっているので、目を小さく、顔を大きくする処理をして、その上で美白効果や美肌効果みたいなのも打ち消す処理をしています。

編集部　アプリをリリースした後、どのような反応がありましたか？

木藤　最初は佐々木が Twitter で発信したんですが、それは 13000 リツイートくらいでした。

佐々木　その日は一晩中携帯が鳴りやまなくて、全然寝られなくて。アプリ自体の現在のダウンロード数は60万くらいですね。最初に盛り上がった時は、App Store の無料カテゴリで 2 位、その中のエンターテイメントカテゴリでは 1 位でやったねって感じでした。

編集部　じゃあ PR 活動は主に Twitter ですか？

佐々木　当初から、どうやって（アプリに）リーチさせていくかっていうのを考えていました。一応リリースにあたって、プレスリリースを 40 くらいの媒体さんにお願いしていたんですが……それはまああまり（多くなかった）。Twitter で先に広まって、それを取り上げていただくという形が多かったので、Twitter の力、SNS の力は偉大だなって思いました。

吉田　あとムービーも作ったよね。

佐々木　そうですね、プロモーションビデオも作りました。それが日本より台湾の YouTube でなぜか人気が出て、トップになって。懐かしいです。

編集部　リリースはいつごろでしたっけ。

佐々木　11 月の末くらいですね。

編集部　じゃあ、1 カ月弱くらいで 60 万ですね。

佐々木　そうですね。

編集部　使ってくれてる人はどんな感じで使ってるケースが多いですか？

佐々木　女性が多いですね。プリクラを戻すってぱっと聞くと、男性が戻すんだろうなって思うかもしれないんですが、結局プリクラを使っている人って女性なので。僕たちとしては、プリクラを利用するような女子高生や女子中高生が使いたくなるような、面白がって話題にしてくれるようなアプリを目指してたところ、それがぴったりはまりました。結局女性が 8 割くらい使ってくれていて、SNS 上でも発信してくれているので、嬉しいなと思います。もちろん、男性も使っていただいても構わないんですけどね。

編集部　UI も女性向けを意識して作ったんですか？

佐々木　そうですね。実際にプリクラを撮るっていう体験に近いような見た目の UI で、プリクラを撮るような感覚で、逆に元に戻すっていうのが

面白いなって。そういう意味でも面白がって使ってくれているみたいです。

編集部　開発する時にも、女性の意見を聞きながら行ったんですか？

佐々木　そうですね。この Tsukuba Engineers Lab. 内でも使ってもらって、その時に「これ女子でも使うよ」って言われたので、女性にフォーカスをあてて、ターゲットとして使ってもらえるようなものっていうのを目指しました。

編集部　じゃあ、最初はターゲット的には男性を意識していたのが、女性にシフトしたんですか？

佐々木　最初は男性というより、僕たち自身があったら使うだろうな、面白いなって思うものという感じでした。どんなの作ろうかっていうアイデア出しには結構力を入れて、一カ月くらい行いました。その中で大量に出たアイデアの一つだったという感じですね。

吉田　その後、企業の方に見せた時に、これは男子向けなんじゃないかっていう話があって、それで一応男子向けにも使えるようにって考えたんだったと思います。ただ、結局最初にアプリを広めた時に使う層っていうのはプリクラ持っている層なので、それで女子にも使えるようにって形にしたんだったかと。

編集部　企画に一カ月ということでしたが、後はずっとコードを書いていたんですか？

佐々木　あとは画像処理とかの学習期間ですね。

吉田　勉強期間はあったよね。iOS と画像処理の。

佐々木　僕たち、iPhone アプリの開発はみんな初めてだったので、そのための学習期間が一カ月ありましたね。

吉田　そうだね。たぶん、開発自体は最初の一カ月くらいはほとんど進んでなかったよね。

佐々木　なので、企画に一カ月、学習期間に一カ月で、実装という感じです。結構みんな予定合わなかったりして、実質実装が三、四カ月くらい。その後、実装が終わって、今度は Apple の審査があるんですけど、それを通すのに二カ月かかりました（笑）。

編集部　二カ月も！　そんなにかかった理由は？

佐々木　その Apple の審査って、まず一回のやりとりが申請を出して、駄目なら駄目って返ってくるのが大体五営業日くらいなので、一週間くらいかかります。で、その審査をカリフォルニアでやっているみたいなんですが、まずプリクラが何か分かってもらえなくて。後は、「これ面白いの？」、「何これ？」みたいな反応も返ってきました。日本の文化とか、プリクラを戻すってアプリの説明を書いたんですけど、それが分かってもらえなくて。

吉田　その次は、「OK、OK、分かった。じゃあプリクラ画像くれよ」って感じで。

佐々木　プリクラ画像を送ってくれって一回リジェクトされて、それだけで一週間。

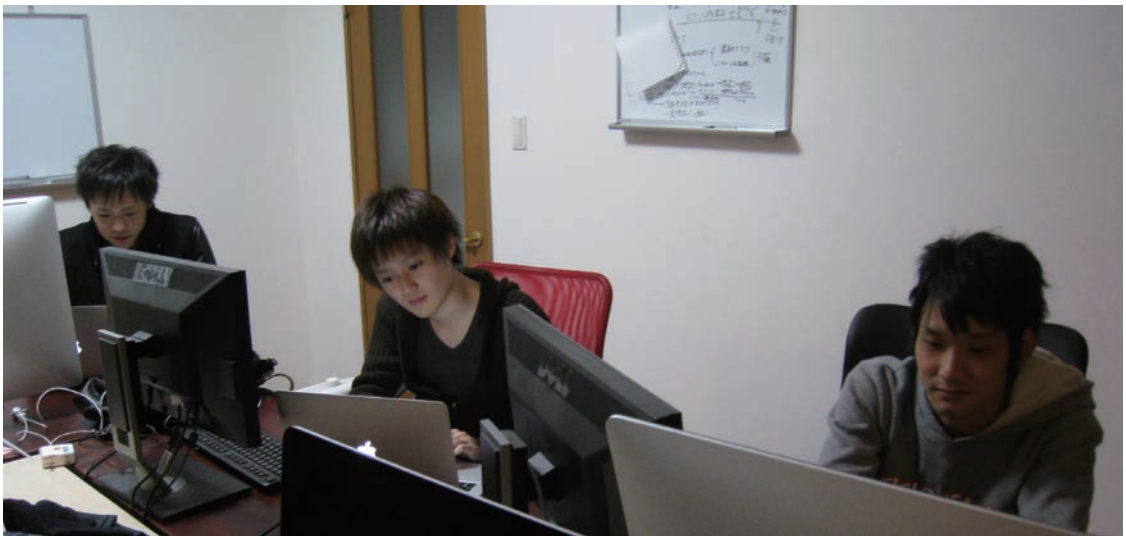
吉田　あと、僕たちが iPad 持っていなかったんですが、iPad で動かないっていうのを指摘されて、想像の域で、これなら iPad でも動くんじゃないかみたいな感じで出してたら、やっぱり動かないってこともありました。それで、結局 iPad を購入して試すっていう期間があったりして、最終的に二カ月かかりました。

佐々木　リジェクトが……六回だっけ。

——みなさんに、面白いなって思ってもらえるものを。

実際の Primo 画面▲

――基本は楽しかった。辛いことってそんなにないですね。



吉田　そうだね。

編集部　通るまでにだいぶ苦労があったんですね。

佐々木　うん、辛かったね。次くるでしょって思うんだけど、こない。笑うしかなかったよね。

吉田　完成して打ち上げしたいのにね。（審査が）通らない。

編集部　他に苦労したことや大変だったことは？

佐々木　後は、機械学習ですね。学習データを作るのが大変でした。

吉田　そうだね。プリクラ画像の中で、顔がどこにあるか、顔の中でも目がどこにあるかっていうことを機械学習させてたんですけど、そのために三週間くらいかけてこつこつ作っていたデータが一夜にして飛んでしまって。あれは辛かったね。

佐々木　でも、基本は楽しかった。辛いことってそんなにないですね。

編集部　開発でつまずいたことは特になかったということですか？

佐々木　特にないです。最初の頃は、（完成）できるかなっていうのはちょっとあったけど、結局は上手いこといきました。

吉田　意外とできたよね。そりゃ、小さい壁はいっぱいあったけど、これもうどうしようもない、みたいなのはなかったです。

編集部　基本的には楽しくやってた感じですか。

佐々木　そうですね。完成した時は、本当にできてよかったねって感じで。

編集部　開発の中で、役割分担とかはしてましたか？

佐々木　リーダーがいて、一応 UI とかのフロント側と、画像変換の技術側に分かれてて、リーダーと吉田が技術中心、僕と木藤が、UI・デザイン中心という感じですね。具体的に言うと、俺が UI のデザインで、シェア機能とかが木藤。

吉田　で、僕が顔認識や顔を弄るところで、もう一人のリーダーの長嶋くんが、ぼかしフィルタを戻す鮮鋭化フィルタです。

佐々木　企画とかその他の運用とか、広告とかは全員。

編集部　アプリの評価で、たまに低評価つけてる人がいたりするんですが、そういうのはどう思っていますか？

佐々木　低評価をつけられるのは、やっぱできないこともあるので 、仕方がないかなと思ってます。なので、あまり気にしてないですね。そういう風に思うんだな、と見てます。ただそういう評価は、精度を上げようとか、そういう風に僕らのモチベーションも上がるので、全員の意見を取り入れるってわけにはいかないんですけど、使ってくれる人の意見は尊重したいなって。

編集部　Android 版の方もできたそうですが、iOS 版との違いは何かありますか？

佐々木　そうですね、iOS は Objective-C、画像変換は C++ で書いてたんですけど、Android 版のときは Java ですね。

吉田　画像処理のロジック部分は全部 C++ で書いてて、それを Android に移植するのは、そのままネイティブコードで移す方法を利用しているので、ほとんどクライアント部分だけです。そんなに辛くはなかったですね。

佐々木　Android は実際二週間くらいで作りました。Android ってどうやって作るんだよってところから始まって、とりあえず作った感じ。

吉田　Android の担当は二人でしたね。そんなに人数いらなかったんで。

編集部　Android の方の反響は。

佐々木　そんなにでもないですね。残念ながら、あまり。

吉田　8000 くらいだったかな。

編集部　iPhone の方がダウンロード数は圧倒的に多いですね。

吉田　そうですね。

編集部　皆さんが所属している Tsukuba Engineers Lab. ってどんなところですか？

佐々木　僕らは Tsukuba Engineers Lab. という団体の中の、スマートフォン開発をしているチームなんですが、他にもゲームとか web サービスとかを作って世に出そうと活動しているチームがいます。所属している人は全員メディア創成学類です。サークルじゃなくて、企業の人が提供してくれている場ですね。その企業の人も筑波大生の方で、その中で僕たちは自由にこうした開発をさせていただいています。なので、費用とかは自分たちで負担しているわけではないですね。素晴らしい場で学んで、成長できて、今回こういったアプリも出させていただけて、それなりの反響も得られて、幸せなことだなと思います。

木藤　あと、Tsukuba Engineers Lab. のメリットは、面倒を見てくださっている方ももちろんなんですが、いろんな企業の方と仲良くなれることですね。

吉田　筑波大学で勉強していると、企業の方とか社会人の方と交流する機会ってあんまりないと思うんです。結構殻にこもってしまうというか、孤立してしまうというか。それが、Tsukuba Engineers Lab. にいれば、気軽に交流できるような環境になります。あとは、学校で学べないようなチーム開発であったり、実際にサービスを作ってリリースして運用していくところまでできるので、学校で学べないところまで学べるのもメリットです。

佐々木　なので、是非新入生の方にも Tsukuba Engineers Lab. に入ってほしいですね。僕らの一学年か二学年上の先輩の代からあったんですけど、まだ団体自体はできたばかりで、前はインターンみたいな感じだったようです。そこから、本格的にアプリをリリースするといったことが、自由にできるようになったのはつい最近のことです。今までは２年生に声をかけていたんですけど、来年度からは 1 年生も入れて、賑やかに楽しくやりたいですね。

吉田　今後は初心者でも開発できるように、学習や教育みたいなところも少しだけ取り入れていこうと思っています。

佐々木　Tsukuba Engineers Lab. では、やる気とかあればアプリとかサービスが作れます。メディア創成に入ってくる人って、アプリとかいろんなものを作るのが好きな人もいれば、実際に何か作って発信している人もいますよね。ゲームが好きでも、サービスをなんとなくやりたいでも、面白いもの作りたいでもいいので、そういうことに興味があったら、是非 Tsukuba Engineers Lab. に入ってほしいです。

木藤　あとはそうですね、一応アプリを作るっていう団体なんですけど、いろんな外との交流もあるので。いろいろな企業に、本当に遊びに行く程度ですけど。企業さんに面倒は見てもらってるんですが、実際に運営していくのは僕らなので、運営のお話を聞いたり、起業方法の話を聞いたりということもあります。あとは優秀な先輩との出会いですね。僕らは３年生なので就職活動とかあるじゃないですか。そういう時にちょっと相談できたり、そう言った形でも役に立つ場かな、という感じです。来年度の２年生、３年生も是非。

編集部　今は次のアプリを計画していますか？

佐々木　いっぱい考えてはいます。

吉田　あと、２月に僕たちじゃないですけど Tsukuba Engineers Lab. としては２月後半に三つほどリリースできると良いなって思っています。

編集部　最後に一言。

佐々木　これからもたくさんのプロダクトを世に輩出していくので期待していてください。どんどん人数も増えて賑やかになって、その分アイデアもたくさん出てきて、いろんなものを出せたらいいなと思います。

編集部　ありがとうございました。

――これからもたくさんのプロダクトを世に輩出していきたいです。

新入生必見！

授業で役立つおすすめソフト　第一弾

「入れておいて損はない」全学計算機にも繋がる SFTP クライアント

Cyberduck（サイバーダック）

Windows, Mac OS X 両対応

授業で使われる全学計算機には、ssh（Secure SHell）を使うことで外部からアクセスできます。

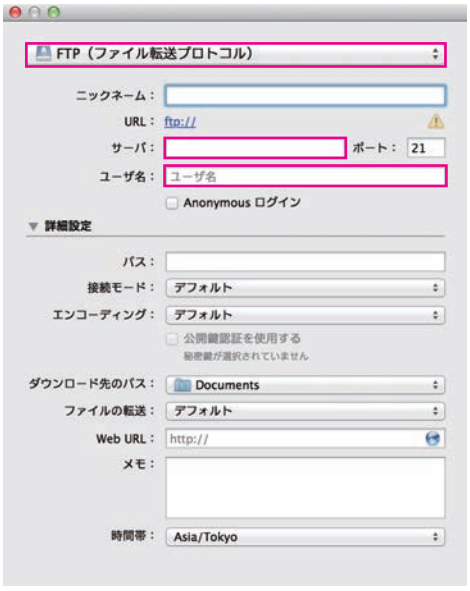
ここでは Cyberduck というソフトを使って、**自分の PC と全学計算機間でファイルを自由に行き来**させられるようにする方法をご紹介します。（藤坂）

1．ダウンロードとインストール

公式サイト（http://cyberduck.io）から最新版をダウンロードし、インストールします。

2．設定

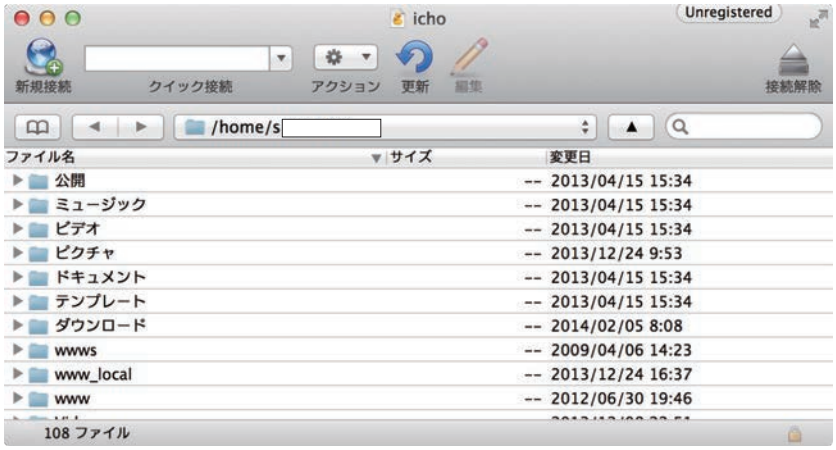
1．起動すると左のような画面になります。
「ブックマーク」を選んでから、
画面左下にある「＋」ボタンをクリックします。



2．すると、接続のための情報を設定する画面になるので、右画像の例のように入力していきます。
全学計算機に接続するためには、
「FTP（ファイル転送プロトコル）」を**【SFTP（SSH による暗号化 FTP）】**に変更し、
サーバーには**【icho.u.tsukuba.ac.jp】**、
ユーザー名は**【s ＋学籍番号の下 7 桁】**（例：s14XXXXX）を入力します。
ニックネームは自分の PC 内で区別するだけのものなので、好きな名前で大丈夫です。
入力が済んだら閉じましょう。

3．赤枠内の部分をダブルクリックすることで、いよいよ接続されます。
（ここまでの手順は一度だけで良いので、次回以降はここをダブルクリックするだけですぐに使えます。）

4．統一認証のパスワードを入力し、ログインをクリックします。



5．無事接続できると、ホームディレクトリの内容を確認できます。

視覚的に分かりやすい操作で自由に自 PC との間でファイルを行き来させることができます。

この状態の Cyberduck に、エクスプローラーや Finder などからファイルをドラッグ＆ドロップすることでアップロード（自分の PC →全学計算機）も簡単にできます。

このように、USB メモリへコピーする等の方法以外でも、全学計算機と自分の PC でファイルを行き来させることができるのです。しかも、ほぼ 24 時間 365 日（※）好きなときに好きな場所からできます。

プログラミング実習などの授業では、自分で作ったプログラムのソースコードを全学計算機上に保存しておかなければいけないこともあります。そんな時にこの方法を知っていれば役立つかもしれません！

※全学計算機のメンテナンスやシステム障害で接続できなくなることもあります。

創成インタビュー

創成学類生の活動に焦点を当て、その活動を紹介していく創成インタビュー。今回は、筑波大学が舞台のアドベンチャーゲーム『Campus Notes』シリーズを制作している同人サークル「4th cluster」さんにお話を伺いました。（取材・編集：遠矢）

――ゲームの制作を始めた経緯を教えて下さい。

あ　Twitter に筑波大生が集まり始めた 2010 年頃、今ほど人数も多くなく一体感があり、何かやろうという雰囲気があったんです。その中で飯田のぎがクイズゲームを作ったらどうだろう？と言って人を集めてくれて、僕もそこにのっかったという感じです。

――当初はクイズゲームだったというのは意外です。その後どういった流れで現在のような形になったのでしょうか。

あ　クイズならいろんな人が制作に参加できると思って、募集したんですが、なかなか誰も応募してこない。最初の体験版を作った時にはノベルとクイズのふたつの要素が入っていたのですが、クイズが好きと言うわけではなく、クイズゲームなら皆でワイワイ作れるだろうということではじめたので、どうもクイズに対するこだわりに欠けてたんですね。 それならいっそ、シナリオ重視にしようと思い、vol.1 を制作しました。

これの目的は、質よりも「完成させる」こと。次々と思いついたアイディアを詰め込んでいくというのは完成しない原因で、ノベルゲームとクイズというふたつのアイデアを詰め込んだからうまくいかない。そこでクイズを削りました。アイデアがひとつに絞れるので、全員の力がそこに集中して、少しマシになるというわけです。

vol.1 は冒頭で選んだ班の女の子とゴールインするっていうのが決まり切っていました。最初に選んだ班で後のことが全て決まってしまうので、実際の大学生活とは悪い意味でかけ離れたものになっていました。

3 人のヒロインがもっと関わり合っていて、シナリオも有機的に絡み合っていて欲しい。ただそれは初期段階から考えないとできないので、vol.2 を作る時には最初から絡み合いを考えてキャラクターデザインと設定の構築をしました。シナリオについても、後半の学園祭で各ヒロインルートに分岐するようにしました。

要するに vol.2 の目的は「良くする」ということに尽きます。演出など、ありとあらゆる点を改善しました。

あとは作業効率が悪かったので、スクリプトを半自動で生成するようにしました。誰が喋るか決めると、キャラの立ち絵が出るところまでは勝手にできる。あとはタイミングなどを調整するだけ、というところまでは作っていましたね。

諧　主題歌、ムービーが入ったのもありますね。

あ　vol.3 も「良くする」なんですけど、ちょっと冒険に出ています。

「思いついたアイデアを詰め込むと破綻する」って言いましたが、僕らの能力や組織体制とか大分良くなってきて、それをやれる地力がついてきたということで、結構欲張って入れてます。それで公開が長引いているんですけど。

◀ vol.3『Campus Notes : forget me not.』（制作中画面）

今回インタビューに応じてくださったのは、
あおみかん（@AknEp） ディレクター。工学システム学類出身
諧謔鳥（@Rhetorica_Bird） シナリオ担当。情報メディア創成学類出身
檸檬みるく（@lemon_milk） UI 担当。情報メディア創成学類出身
ほか主要メンバーに **飯田のぎ**（@lizhi3） 原画担当。芸術専門学群出身
Web: http://4th-cluster.com/ Twitter: @tkbgame
Facebook: https://www.facebook.com/campus.notes.tsukuba

――作品のテーマやコンセプトについて教えてください。

諧 vol.2 では何か下敷きがあったほうが書きやすいんじゃないかという創作論的な話があって、『オズの魔法使い』が考える取っ掛かりになってたり。そういう所を下敷きにしているおかげもあって、vol.2 の娘たちは vol.1 の娘たちに比べてお互いに仲がいいというか、しょっちゅう絡んでいる娘たちなので、そういう意味では成功なのかなというところです。

あ 2 のキャラクターで具体的に言うと、四駆（ヨンク）っていうロボットの女の子がいるんですけど、『オズ』にもブリキのきこりが生身の体を取り戻していく過程というのが描かれているので、それを少しだけオマージュしたような気がする。

諧 「心が欲しい」という願いがあるんですよね。そういう意味ではカカシが愛歌（アイカ）さんでライオンが陽（ハル）なんですよね。

諧 vol.3 は思い出とか記憶みたいなものがテーマとしてあって、わりと筑波大学って閉じたコミュニティじゃないですか。そういう中で自分たちが思い出とか記憶の中で孤立してしまったらどうなるのだろう、今までにはない特殊な環境の中で、主人公やヒロインたちがどう考えて行動していくのかっていうのをコンセプトに書いています。

あ vol.1 の頃はリアルに筑波大学の人間を描こうとしすぎているきらいがあって、ゲームに落とすとちょっと生々しいんですね。
vol.2 の段階で少し作品っぽさが出たんですけど、この路線のほうが正しかったな、と言うことがわかったので、vol.3 でもっとそっちに寄ってますね。大分アニメキャラ的、デフォルメが効いてるとも言えます。

――vol. 3 は現在制作中ということですが、その中でやってみたいことはありますか。

あ 「全学類のヒロインがやりたい。」でもさすがに 23 キャラは多すぎるから、学群でいいかなと。もういいところまで来ていて、残り 3 キャラ出せば完了なんです。ただ理工学群って括りが広すぎるので、理学っぽい娘と工学っぽい娘に分けてます。

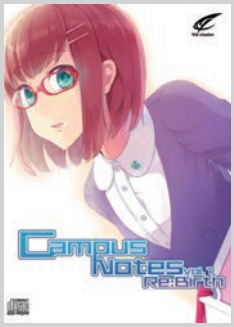
あと、vol.1、2 は素人が頑張って作ったねっていうレベルでしかないんですけど、vol.3 ではそこから抜けようとして頑張っている。例えば、シナリオをさらに発展させて、大筋は一本なんですが、途中で何度か分岐があり、最後にそれまでにやってきたことがからみ合って結末を迎えるというシナリオ構成になっている。当たり前といえば当たり前なんですけど、そこまでやらないと商業と同じレベルとは言えないなと思って、やってみようとしているところです。それと、これの他にもう一本トゥルーエンドみたいなのも考えたらいいんじゃない？ と。

諧 ちゃんと正しい分岐を進んできてないと行けないルートというか。

あ 他には、CG や用語――「TX とは」みたいな――を集めたりとか。
あとは画質ですね。フル HD に挑戦していて、描くのが大変だっただろうと思います。
今まではずっと同じくらいの近さのバストアップの立ち絵しか出てこないんですけど、実際の人とのコミュニケーションは近づいたり遠ざかったりして親密度を示すようにする。キャラがアップになったほうが可愛いと思うんですよ。そう思って、実際『STEINS;GATE』をよく観察してみたら、こんな仕組みになってるみたいだなぁと、色々参考になりました。

諧 それも勉強ですよね。

あ そうそう。（笑） そういう一般的にやられているようなことをひと通りやろうと。やり残したことがいっぱいあるし。だから自分らが今できる最高レベルのことをやろう、とりあえず良くしようじゃなくて自分らの限界にチャレンジしてみようっていうのが、vol.3 のコンセプトと言っていいかもしれないですね。



Campus Notes vol.1 Re:Birth

動作環境：Windows 2000/XP/Vista/7

筑波大学の編入生桐葉悠太は、キャンパスライフへの期待と無目的な自分への不安とを抱えた、何処にでもいる学生のひとり。
凡庸にして無為なまま過ごしてしまうはずだった大学生活はしかし、筑波大学の個性的な住人たちによってその未来図を書き変えられてゆく。

シェイクスピアに焦がれる演技派文学お嬢様、畔上文子。
描いて欠いて赤く染める芸術家肌、朱砂キリエ。
引っ込み思案でけなげな小動物系後輩、小川心。
お調子者の得難き友、風馬。
近未来視聴覚研究会、略して『きんしけん』の真実を識り虚構を語る知識の蒐集家、思案橋瑞季 は密か見つめていた――

『近未来視聴覚研究会』略して『きんしけん』で送るディープなキャンパスライフ

――ゲーム制作にはどのようなツールを使っていますか？

あ　メンバーの一部が遠方なので、なるべくリモートで作業できるようにしています。Skype のグループチャットで喋ったり、週一度のグループ通話を開いたりしています。また、プロジェクト管理ツールの Redmine を導入しています。チケットと呼ばれる単位に仕事がまとめられ、それらに関する情報が 1 つに集約されるというのが重要ですね。
プログラム面では Redmine との連携もできる Git を、ゲームエンジンのベースには吉里吉里 2 の KAG3 を使っています。吉里吉里は『月姫』『魔法使いの夜』などを制作した TYPE-MOON さんが長いこと使っていて、TYPE-MOON さんのフィードバックなどを受けながら進化してきた基盤ソフトですね。

――広報活動はどのようにされているのでしょうか。

あ　Campus Notes 展っていうイベントを学園祭で開いたんですけど、それも広報活動の 1 つですね。事前に準備をするということはコストとして無理があったので、プリンタをその場に持ち込んで印刷して貼るというやり方でしたが、作品がこんなもんだってことは伝わったみたいで、結構買ってくれる人は多かった。また、こうして取材してもらうのも広報活動の一種です。
代表の僕がプロデューサーを兼任しているという状況になってしまっていて、広報活動はもっと力を入れたいところの 1 つです。広報活動が得意な人入ってくれないかなー。

諧　Web サイトの更新とか Twitter、Facebook も広報活動ですね。

檸　サントラや OP をニコニコ動画に上げたりとか。

◀ vol.2 サウンドトラック『48 hours away+』
http://www.nicovideo.jp/watch/sm22558482

vol.2 オープニングムービー▶
http://www.nicovideo.jp/watch/sm18535492

――マネージメントはどのようにしているのでしょうか。

あ　マネージメントの最大の目的とはマネージメントをすることではありません。クリエイター気質のある人が集まってくれているので、彼らの能力を最大限に活かすというのがマネージメントの目的です。そのためにありとあらゆることをしているつもりです。
コツはいろいろあって、情報を絶対に隠蔽しないこと。例えば一人に用事があるときでも全員が見られるような形で話し合って、今どうなっているのかが他の人にもわかるようにする。個別連絡はほとんどしてないですね。

諧　シナリオとかも第一稿が完成したらみんなが見られるところにあげてます。

――ディレクションについてはどのようにしているのでしょうか。

あ　こちらは非常に課題が多くて、そもそも企画の立案者とディレクターを別の人間がやっているというのは大問題なんですね。俺はこんなものを作りたいんだという人がディレクションをするべきなんですけど、なかなかそうもいかないので、気持ちを汲みつつやっています。その問題に気づいたので、今後は僕が出した企画もみんなに見てもらって、それを中心にしてやっていこうかなっていう話も出ています。

――ゲーム作りに関してどのような勉強をしているのでしょうか。

あ　もともとそんなにノベルゲームをやっている人間ではないんですよ。大学に入る前は 2 本ほど、『To Heart』と『CROSS † CHANNEL』――今考えると超名作なんですけど。入学してからは、このゲームの制作を始めたあとで『STEINS;GATE』をやったくらい。
どちらかというと僕は業務効率化やマネージメントに寄与しているので、他でしている IT の仕事の知見をこちらに注いでいるという感じです。

Campus Notes vol.2

動作環境：Windows 2000/XP/Vista/7

筑波大学の編入生桐葉悠太は、キャンパスライフへの期待と無目的な自分への不安とを抱えた、何処にでもいる学生のひとり。
凡庸にして無為なまま過ごしてしまうはずだった大学生活はしかし、筑波大学の個性的な住人たちによってその未来図を書き変えられてゆく。

金髪碧眼と天賦の楽才を持つ自称「悪いおねえさん」、古湊愛歌。
すこしふしぎ（SF）で正体不明（SF）な純白少女、雪丸四駆。
剣気と語気負けん気鋭き剣道娘、天辻陽。
お調子者の得難き友、風馬。
奇妙なポスターに導かれるように集った仲間たち。
バンド『ココアシガレット』のメンバーとなった悠太は空っぽの器を想い出で満たすように、『彼だけの音』を紡ぎ始める——

バンド『ココアシガレット』が奏でるビビッドなキャンパスライフ

——シナリオを作る際に気をつけているのはどのような点でしょうか。

諧　こういうゲームで何が大事かというと女の子が可愛いことですよね。
あと僕の好みの問題でもあるんですけど、ヒロインをなるべく 100 点満点にしないように気をつけていますね。どこかしら残念なところ、突っ込みどころがあるというか、あばたもえくぼに思えるような可愛さのほうが僕は好きなので、そういうキャラを目指して書くようにしていますね。
シナリオの構成は、読んだ時に得るものがあったって思ってもらえるような要素を入れていきたいなと思っています。

——ノベルゲームを書くのは、小説を書くのとはどのように違うのでしょうか？

諧　小説は縦書き、ノベルゲームだと横書きじゃないですか。縦書きと横書きの読み方は微妙に違うので、横書きで表示されることを前提としたセリフの書き方というのを気をつけて書いています。
また、小説では必ずセリフとセリフの間に地の文が挟まれていますけど、ノベルゲームではセリフの次にセリフを持ってくるというのを延々と続けられる。誰が言ったということを書かなくていいんですね。そうすると会話の持っていき方の自由度が上がるということもある。
逆に回想シーンというのをホイホイ使えないので、そういうところは小説より不便で、一長一短です。

——シナリオを作るにあたってどのような勉強をしていますか。

諧　シナリオを書き始める前に何本かノベルゲームをお勉強としてプレイしたりしましたし、マンガ読んだり映画やアニメを見たりして逐一「女の子がこういう姿勢でセリフを吐くのは可愛いな」というのを覚えておくとか、楽しみながらも同時に勉強でもあるという非常にオイシイ役どころです。

——UI（ユーザーインターフェース）はどのようなことを念頭に置きながらデザインしているのでしょうか。

檸　飯田のぎさんの絵が一番目につくので、UI で周りの絵や文章を邪魔しないように、自然に見られるように、操作できるようにというのが一番のポイントかなと思います。飯田のぎさんも諧謔鳥くんも個性のある作家なので、僕があまり主張して殺し合わないというのは大事ですね。

あ　UI は僕からの注文が多かったですね。彼が後から入ってきたので、ある程度注文が多いほうが仕事はしやすいので。当時流行り始めていたのでフラットデザインでいってみたらとか、絵がビビッドな色使いなので、フラットデザインとの相性も良いのでビビッドな感じで行きましょうとか。

檸　フラットデザインの問題点として、情報量が少なすぎて意味がわかりにくくなるというのがある。デザインがアートになってしまうとまずいので、常に確認してもらいながら作っています。

あ　あと、檸檬みるくさんは確認を入やすいようにしてくれますね。イラレのファイルをポイっと投げられるより、気をつけた点を PDF のファイルに書いていてくれるんですね。そうするとちょっと見やすいから、全員が回覧してくれるし、チェックも多く入る。フィードバックが入らないと後から注文をつけられてしまうということになりがちなので。

——UI デザインに関してはどのような勉強をしていますか。

檸　良いデザイン、人気のあるデザインといわれるものをこちらでプロトタイプとして作ってみて、試行錯誤していくというのがそのまま勉強になっています。
あと、やはり知識の基本は本ですよね。本を読まない学生が増えていますけど、やはり本を読まないとどうしようもない部分があるのかなと思います。

4th cluster メンバー募集

Campus Notes は筑波大学を舞台にしたゲームですので、もっと在学生（特に学群生）が制作に参加していれば良いと考えています。手数が足りず、追加したい要素やアイディアを泣く泣く削っている状況でもあります。こういった事情から、4th cluster では少し若手の在学生メンバーを募集しています。

以下の様なスキルを持っている方であれば歓迎致します。

- 画像編集ソフト（Photoshop 等）の扱いに長けていること
- UI や広報物のデザインができること
- プログラミングができること
- Web サイトが編集できること
- シナリオを中核にした作品を発表した経験があること

また、左記のような特別なスキルがない方でも、活動に参加したいという熱意とコミュニケーション能力があれば、以下の様な作業でお力添えをお願いしたいと考えています。

- 演出のスクリプト
- ゲームの動作のデバッグ
- 各種既存ゲームの調査を始めとした事務作業

ご興味のある方は info@4th-cluster.com までお問い合わせ下さい。

※ 大学の多くのサークルとは性質が異なり、ご応募いただいても参加いただけない場合があります。 何卒ご了承下さい。

――今後このサークルに新しいメンバーが入るということはあるのでしょうか。

あ　それに関しては一回話し合いをしたことがあって、大学生が入っては出て行くサークルにしていくのか、それとも僕らが集まったことに価値があると考えて、クリエイターありきの集団として考えるのかということで、後者を選んだんですね。だからやっぱり僕が取りまとめをして、諧謔鳥くんがシナリオを書いて、飯田のぎが絵を描いて、その 3 点だけは絶対変わらないと思っています。

――これ以上人数を大きくしたり手を広げていったりするのではなく、今のメンバーのままで、Campus Notes 一本で進めていくのでしょうか？

あ　それはそうでもなくて、コアは守りつつ、実際檸檬みるくさんも最近入ったからね。世界観を広げるっていう意味で人を入れていくのは考えています。
っていうか手が足りないのでどんどん入れたいです。もう体力が……（笑）

――大学が作品のテーマですが、続けていくとメンバーはだんだん大学から離れていってしまいますが……。

あ　なんでこんなことになっているかというと、在学中に全部終わらせるつもりだったんですよ。（笑）　単純に長引いてしまったんですね。さすがに次のシリーズは筑波大学をテーマにはしない。筑波大生にはウケるけど筑波大生以外にはウケないというデメリットもはっきりしている。ただ、せっかく作った作品なので、しばらくは外伝を作ったり世界観を広げたり、販売促進活動をしたりしつつやっていこうと思っているんで、それを手伝ってくれるメンバーは随時募集しているという感じです。

――最後に創成学類の学生へのメッセージをお願いします。

あ　何か作ろうと思って、集まってみたらいいんじゃないかなと思う。仲良いところから始めるのは楽しいし、最初こんなくだらないもの作っても……って思ってもだんだん良くなっていくので、粘り強くやるのが大事なんじゃないかな。粘るためには 4 年ぐらい必要なので 1 年生からやりたいところですけど、僕らも 4 年生から始めて無理やり粘ってる状態で、それでもモノは作れます。モノを作りましょう。

諧　創成だとパソコンや CG を使って作らなきゃいけないんじゃないかという気になるかもしれないですけど、文章だって立派なメディアなので、本当にそれをメインで作っていきたいんだったらそれ一本でやるのも悪くないんだぜっていうのを、それ一本でやってるヤツからアドバイスしたいですね。

檸　僕は MAST 編集部の初期メンバーで、当時の編集長は高井くんなんですけど、実際にモノを作ってから考えるというか、色んな人を巻き込んで納得させるというのが必要なんですよね。作ったものを先生に見せて「予算をください」っていうのを。（笑）
完成したものがない人は何もリアクションをもらえないので、実際に作れる技術を人に見せて、評価をもらうというプロセスをどんどん経験してほしいと思います。

諧　パブリッシュしないことには次につながらないですからね。

――4th cluster のみなさん、ありがとうございました！

あなたの作品を MAST に載せませんか？

創作活動をしているけれど発表の場がなかなか無い、もっと知ってもらいたい……
そんなあなたを是非取材させてください！　詳しくは遠矢（fourbthree@gmail.com）まで。

編集後記

新入生のみさなん、ご入学おめでとうございます。また、こんな隅っこまで MAST をご熟読いただきありがとうございます。学類誌 MAST は創成学類の皆さんのお役に立てるような雑誌を目指していきますので、よろしくお願いします。

昨年度は例年にもまして創成学類生・出身生が活躍した年となり、今号はなんと 3 件も創成生へインタビューに伺いました。皆さん創成の名に恥じず何かを「作る」人たちです。インタビューにもあるように、創成学類での 4 年間は、モノを作ってナンボの 4 年間です。あなたは今まで何を作ってきましたか？　これから何を作っていきますか？

そうだ！　学類誌を作ろう！　ということで、編集部では部員を大募集しています。（詳しくは裏表紙を！）また、ご意見、ご感想、取材依頼などのご要望、ご寄稿などございましたら遠矢（fourbthree@gmail.com）かお近くの編集部員まで。

BearTail Inc.

Tsukuba Engineers Lab

4th cluster

MAST Editors

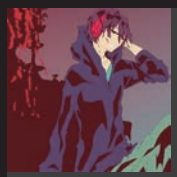
取材
編集
レイアウト 等

澤幡 著（4年）

須貝 萌（3年）

遠矢 良彦（3年）

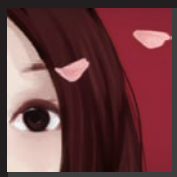
湯野 悠希（3年）



植木 華織（2年）

瀧下 祐子（2年）

藤坂 祐史（2年）



藤原 美由（2年）

若狭 健太（2年）

情報メディア創成学類
学類誌「MAST vol.14 2014年 春学期号」
2014年 4月 8日 初版第1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：遠矢 良彦

Special Thanks【取材協力】：
株式会社 BearTail 様
Tsukuba Engineers Lab 様
4th cluster 様

Thank you for reading!

MAST 編集部員募集

企画・取材・編集・デザイン・その他

毎週木曜　18:30 ～　　情報メディアユニオン 2F クリラボ

お気軽にお越しください

編集長　遠矢 良彦　fourbthree@gmail.com

MAST 編集部 Twitter アカウント（@MAST_editor）