

創成の創成による創成のためのマガジン。

MAST

Media Arts, Science and Technology

3学期号

Vol.2

NEWS&Headlines P2

特別インタビュー

ネットワークサービスってどんな仕事？

株式会社ピクシブ P3

キャンパスを覗く

特集「ぼく、わたし これからの進路選択」 P7

授業を覗く

3学期オススメ授業&キャンパス OJT 紹介 P11

技術紹介

第2回「クラウドに生きる」P13

この学類誌を読む人に



情報メディア創成学類二年次 高井啓

MASTのコンセプト

MASTをご覧のみなさん、編集長のメディア創成二年、高井です。今回MASTがどんな雑誌なのか？ということを読者の皆様に解っていただこうと、このページを作成しました。

さて、このMASTという学類誌は、創立から三年が経とうとする創成学類の為に創刊されました。MASTのコンセプトはただ一つ、「創成の学生の役に立つ」ということです。創成の学生が欲しい情報や、読むことによってもっと自分自身について考えてもらうきっかけになるような記事を目指してMASTは作

られています。

今回僕は株式会社P&Mにインタビューに行きました。メディア創成の研究分野に一致する要素が多いネットサービス業について記事を書くことで、少しでも学類に貢献できたらいと思います。実際に働いている場面を取材してきましたので、普段知ることの出来ない会社の雰囲気などについてもお伝えできると思っています。この学類誌を将来のことを考えるための材料にしたいだければ幸いです。どうぞ隅々まで読んで役立ててください。



情報メディア創成学類長 小高和己

創刊の経緯について

第3回情報メディア創成学類クラス連絡会（平成21年2月20日開催）において、発行人を学類長とし学生が編集する学類誌刊行の要望が出された。その後、情報メディア創成学類教員会議の審議を経て学類誌創設が決まった。情報メディア創成学類教員会議（平成21年度第1回教員会議）における決定事項を以下に示す。（内容は下へ）

この結果は学生代表の昌子佳晃君に通知され（平成21年4月22日、於学類長室）、正式に学類誌が刊行される運びとなった。学類誌の目的や運用法などを要約すれば概ね次の通りである。

目的：在籍生への広報。学外への学類広報の一助（ク

ラス連絡会記録より）

運用・学類長が責任者となり学類が発行する。出版に係る費用は学類が負担する。編集等に係る事項は学生が行う。その際には学生代表者（学生側窓口と同じ）の責任で実施上の責任者（例えば、編集者、インタビュー、会計係など）を定めてから行う。

以上の経緯から明らかのように、学類誌発行は学類と学生が協力して行うものあり、この活動を通して、種々の有益な情報を学類と学生の間で共有することができる。

学類誌の刊行に係わる学生諸君の活動に敬意を表す。

情報メディア創成学類誌の発行条件等について

平成21年4月15日 情報メディア創成学類

情報メディア創成学類誌の発行については以下の条件下で実施するものとする。

実施開始日 平成21年4月15日

- ・本件は。平成21年2月20日開催のクラス連絡会において学生側より要求があったものであり。教員会議（平成21年度第1回教員会議。平成21年4月15日開催）により以下の実施条件等を決定し実施するものである。
- ・発行前に情報メディア創成学類長の許可を受けなければならない。
- ・学類側の担当組織および学生側との窓口は学務・学生委員会とする。
- ・学生側に学類との必要な連絡を行う窓口を置かなければならない。クラス連絡会代表者をもってあてるものとする。
- ・学生は。編集・発行・取材等本件に関する諸活動にあたっては。学生側責任者を定めたうえで実施しなければならない。
- ・発行に際して必要となる印刷費は学類の負担とする。

COLUMN

パケットの帯域制限 NTTドコモ基準を公開 果たして効果はどの位? 注力するのは制限だけか

去る十月一日からドコモでのパケット通信定額サービスにおいての通信速度制限について、基準が明示された。

帯域制限は四月からあったものの、基準が不明確であった為、基準が確定したのは良い事だ。

しかし、その基準が「直近三日間のパケット通信量が300万パケット以上」ということなのだが、いかがなものか。

ちなみにこれがどの位の量なのかと言うと、1パケットが128バイト、300万パケットが約366メガバイト、例えば携帯の壁紙は80〜100キロバイト程度で、着うたフル1曲で2メガバイト、アプリで1メガバイトほどであることを考えると相当な量であることになる。これは携帯をモデムとして使い、パソコンにて通信を行うへビーなユーザーが対象の基準なようだ。

ちなみに、実際にその300万パケットというのはいったい、どの位の情報量なのか試してみたところ、約3分程度の『カビバラ癒し動画』をニコモバで見た

ところ、7万パケットの通信量だった。私の使用量が前日、前々日が共に1千パケットほどであることからすると、300万パケットとは恐ろしい量の通信である。つまりこの動画を3日で4本程度見ると、晴れて帯域制限となる訳だ。

しかし、実際に携帯の画面でそこまで動画を見る機会があるだろうか。携帯はライトユーザーな私としては、もっと減らせばいいじゃないか、と思ってしまう。その分通信を快適にするか、料金を安くするかしてほしいのだが…。

(記事・田中透)



出典・参考リンク

■ NTT ドコモ 『お知らせ』 (p.11)

【http://www.nttdocomo.co.jp/binary/pdf/info/booklet/200909_1011.pdf】

■ NTT ドコモ 『料金・割引』

【<http://www.nttdocomo.co.jp/charge/>】

■ ニコニコ動画モバイル (ニコモバ)

【<http://m.nicovideo.jp/>】 ※携帯からのみ

「Google ケータイ」と話題になったドコモ HT-03A ▲

TSUKUBA

もうすぐクリスマス
今年はイーアスつくばで
イルミネーション開催
辛い人も楽しみましょう

もうすぐクリスマスですネ。楽しみたい人も、中止したい人も、折角ですからイルミネーションを楽しんでみては?

今年もTX研究学園駅から徒歩5分のイーアスつくばで「100本のクリスマスツリー」と題したイベントが12月5日から点灯。5日の点灯式ではコンサートも催され、何ともロマンチック。

このイルミネーションはクリスマス(25日)まで。お買い物ついでに覗いてみては? 詳しくはウェブページ
<http://www.100-tree.com/>

INTERNET

新たな言語 Go
Google が開発した新たな
プログラム言語が登場
Python + C++ な感じ?

何と、Google はプログラミングまで変えたいのでしょうか。去る11月10日、新しいプログラミング言語「Go」を発表。それはPythonのように柔軟でC++の如く安定した言語らしい。詳しくはウェブページ・<http://golang.org/>

MAST

クラス連絡会開催
焦点はこの学類の進路
大学院は結局どうなる?
就職活動?さて学生は…

去る11月2日に09年度第1回クラス連絡会が開かれた。内容の焦点は進路だ。詳しくは「キャンパスを覗く①」にて。

EVENT

第8回つくば大学勉強会
大学内で行うLinux
をより詳しく学ぶ勉強会
初心者もハッカー歓迎!!

大学内でGNU/Linuxに関する勉強会などを通して、交流及び自由ソフトウェアの推進を行っている「筑波大学LinuxUserGroup」の第8回つくば勉強会が開催される。

開催日・09年12月19日(土)
日時・午後5時半から開始

会場については、ポスターもしくはウェブページにて11月下旬頃から告知される。対象者は学内のGNU/Linuxに興味のある初心者からハッカーまで様々な人が楽しめる発表が企画されているので誘い合わせの上参加してみては? 問い合わせは代表者メールアドレス opentakata@tsukuba-linux.org まで。



3

1

2

1 ピクシブの本社の看板。

2 自作サーバーが並ぶサーバールーム。インタビューに訪れたときにちょうど拡張工事を行っていた。

3 今回インタビューに応じてくださった代表取締役社長の片桐考憲氏

情報メディア特別インタビュー 株式会社ピクシブ

インターネットに関係する仕事といえば、まず思い浮かぶのがネットサービス業ではないだろうか。mixi、twitter、google、yahooなど、数多くのサービスがネット上には存在する。学芸誌発刊にあわせて取られたアンケートでも、この業種へのインタビュー要望は高かった。

そこで、今回我々はSNS、それもイラストを用いたSNSという新しいジャンルのネットサービス、pixivへインタビューを試みた。ネットサービスという仕事はいつたどのように行なわれているのか、UGCサイトを運営する上での工夫とは何か？実際の職場はどのような感じなのか、ベンチャービジネスや起業の話も含めてお話を伺ってきた。

ネットサービスという仕事

—— ネットサービスとは、どのような仕事なのでしょうか。やりがいなどを教えてください。

「まずどんな仕事をしているのかというと、会社全体では pixiv.net のウェブサービスの運営と開発がメイン。その中でプログラマーがいて、デザイナーがいて、それと広告の人間がいたりします。こういった人々で、pixiv ってサイト自体は運営されています。それから pixiv のイ

ベント事業という、イラストの展示会の企画と主催の仕事、さらにコミケとか pixiv の出ているイベントで販売するための商品開発の仕事があります。

大きく分けると pixiv ってサイトの運営と、イベントの企画制作と商品の企画制作というこの三つがピクシブで行なっている仕事になります。

単純に楽しいかということと全部楽しくて、基本的に全体に言えることは、自分のやったことによってユーザーが喜んでくれると、リアクションがあるということが凄く重要です。自分のやった仕事に対してのお客さんの声が聞こえてこない仕事ってのは(世の中に) いったいありませんけど。pixiv の魅力って、自分の作ったものに直でユーザーのリアクションが帰ってくるって言うところかな、それが楽しいんです」

—— ネットサービスの醍醐味ということですか

「そうですね、サービスでもそうだし、イベントでもそうだし、作ったものが直ぐにユーザーの声として帰ってくるというの、やっぱりいいところですね」

—— 会社の雰囲気はどんな感じなんですか

「僕ね、あんまり他の会社知らないからあれなんだけど、国土交通省の人が遊び

語句解説

SNS…Social Network Service の略で、社会的ネットワークをネット上で再現するサービスのこと。日本では mixi が有名であり、株式上場の際にはテレビのニュースなどで耳にすることも多かったと思う。

に来たときには、なんか思ったより和気あいあいとしていなくて、思ったよりも国土交通省の雰囲気似てるって言われました(笑)

結構静かだし、ベンチャーによくある感じのみんなわいわいがやがや仕事してまーすって感じではない。でも、全然殺伐としているわけではないんだけど。結構静か。その代わりタバコルームみたいのは超うるさいけどね(笑)」

この後、実際にオフィスを見せていただいたが、プログラマーもデザイナーも全員が一つの部屋で隣り合って作業をしていたことが印象的であった。(写真1)分野ごとに場所を分けて仕事をすることによって、会社が一つとなってよりよいサービスを作ることができ、また一人の声が全体にすぐに届くので、ユーザーからの要望に迅速に答えることができる。また、後述の壁新聞のように(写真2)、思いついたことを直ぐに実現に移し、それがダメだったら直ぐに軌道修正というように、非常に軽いフットワークも pixiv の武器の一つであると感じた。

株式会社ピクシブは pixiv というサイトを管理することによって利益を得ている。近年流行の UGC サイトと呼ばれ

るメディアであり、pixiv 自体はコンテンツを作ることをしない。コンテンツを創造するのも消費するのもユーザーであり、pixiv はそのためのプラットフォームを提供しているのだ。しかし、肝心のコンテンツがユーザー頼みなので、人が集まらなければ、システム自体が崩壊してしまふ危険性もある。また SNS にありがちなユーザー間のトラブルも気になる所だ。このような新しく生まれてきた問題に対し、pixiv はどのような工夫をしているのだろうか？

メディアを運営するということ

—— サービスを運営する時に会社として気をつけていることありますか？

「気をつけることは……うーん、結構タ イアップとかでイラストコンテンツをやっているんですけども、そこで企業のロゴを募集したりとかデザイン的なものを募集したいって要望は非常に多くあるんです。でも基本的には絵のサイトなので、デザイナーがやるような仕事と絵描きがやる仕事って全然違うから、そういうものは絶対やらないようにしています。」

後気をつけているのは、ピクシブって自分の作った作品を発表する場だし、発表するものの制限をするってのはやりた

くない。どんなものでも絵なら投稿して発表できる場所ってのはかなり気をつけているというか頑張っています」

—— ユーザーにどのようにサイトを利用して欲しいと思っていますか？

「基本的にはモノを作って、見せて、ユーザーからリアクションが帰ってきてうれしいという気持ちを tozumi が解決できれば良いと思う。絵のクオリティとかは全然見ているところじゃない」

—— ユーザー間のトラブルなども起こると思いますが、どう対処していきますか？

「ピクシブ自体がそもそも作品と作品は繋がるけれども、人同士が繋がる構造が相当薄くてきているので、多分他のサイトに比べるとトラブル自体はかなり少ないほうだと思います。人間同士が接近するような場所って、相当トラブルが起こりやすいんです。クックパッドさんとかの設計だと、ユーザー同士があまり近づかないような設計になっていて、あえて何かするにもワンクッション置かないと出来ない、(人と人の距離を)わざと遠くするような仕組みになっています。ピクシブもユーザー同士があまり接近しないような構造になっているので、トラブルは他のサイトに比べれば起こりにくいかと。それでも起こったときはも

pixiv とは？



代表取締役社長、片桐孝憲氏と社員犬のチョコ

簡潔に言い表すならば、イラストによる SNS サービスである。

ユーザーは pixiv に絵を投稿し、その絵を通じて交流を持つことができる。お互いに書いた絵を見せ合うという昔ながらの楽しみ方をウェブ上に持って行ったらと考えればよい。ブログなどを作るよりも手軽に絵を投稿できるので、誰でも始めやすいのが特徴だ。イラストコミュニケーションサービスというコンセプトのために、一般的な SNS に多くある日記などの機能は排除され、コメントなどの最低限の機能だけにとどまっている。

ももとは個人事業として始まったが、現在は株式会社ピクシブによって運営されている。利用者はすでに 130 万人に上り、一日に 15000 枚ものイラストが投稿されるなど、SNS サービスとしては非常な成功を収めている。

URL : <http://www.pixiv.net/>

う法律に任せるしかない。」

「人間同士が接近する場所は非常にトラブルが起こりやすい」この言葉が非常に印象的であった。人間、二人いれば争いが生まれ、三人いれば派閥が生まれるとの有名な言葉があるが、この言葉に表されているように人間は兎に角争いごとを止めない動物である。

インターネット掲示板での問題など情報技術の発展によって生まれた新しい問題が叫ばれる現代だが、実のところ問題は情報技術よりも、コミュニケーションというものの自体、ひいては人間というものの特性自体に潜んでいるのではないだろうか。ふとそんなことを思ってしまった。

働くとうらやむ

——この会社は個人のアイデアから始まったと思うのですが、それもそれを法人化するときにどんなことを行ないましたか？

「何もしていない（笑）あんまり根本的なことは殆ど変わって無くて、本当に書類上の手続きだけになっちゃっ。

法人化するという意味を収益化するという意味で捉えるなら、本当に色々なことをやりました。例えば、単純に個人で

作ったウェブサービスだったら収益とかもそれほど要らないだろうけど、今のピクシブみたいなことは無理。事業としてピクシブがやっていくときにやったことと言えば、営業だったりそういうことになっちゃっうね。

後は、ピクシブ自体の資料をちゃんとつくって、PRして、代理店だったりクライアントをお願いするという本当地味な作業。これは本当に時間がかかった」

「開発は最初のスタンスのままですね。いまだに作った本人と僕と何人かですべていますし」

——ピクシブとしてはどんな人材が一番欲しいですか？

「これ難しいなあ……基本的に僕等はかなりベンチャーなので、自分で問題を発見できて、解決できる。」

基本的に仕事っていうと問題解決だから。そのための問題を、大企業だったら設定してくれる上司がいたりするのもかもしれないけれども、ピクシブはかなり自分で問題を設定してその問題を解決していくということがメインになるので。言われたらやるというよりは、自分で動けないとウチは厳しいかと」

——それはベンチャー全般に言えることですか？

「ベンチャー全般に言えるだろうね」

——ネットサービスをやる上で必要な能力などはありますか？

「凄く単純に言うと、営業というか、プログラマーでなくても、ウェブサイトの仕組み自体がどのように表示されているとか、わかっていると相当いい。HTMLでもいいんで、何となく解ると、全然解らないのでは、全然仕事のやり方も違ってくるので、そういうのがあると凄くいいかもしれない。」

後、別にプログラマーじゃなくても、プログラミングの基礎でもわかっているとめちゃくちゃいいんじゃないかなと思う。インターネットって、基本的にはエンジニアがかなりメインになっている業界なので、エンジニアと普通に話せるところで、やっぱりプログラムの基礎知識って相当重要だなと思います」

起業について

——起業という選択をする生徒が筑波大学には意外と多いのですが、起業についてどう思いますか？

「多いよね、多いし、かなりアリだと思うな」

——ベンチャーに必要なことってなんですか？

「自分で会社作るのに必要なこと？そう

写真1. オフィス内の様子。異なる職種の間が隣り合うこの部屋で pixiv は運営されている。



いうのが一番答えやすい（笑）自分で会社作りたいうって相談をたまに受けるんだけど、その時に僕絶対思うのが、金とか事業経験とかアイデアとか全然要らないってこと。ていうよりは一緒にやってくれるメンバーが二人ぐらいはいい。会社を作るのは三人ぐらいがいいと思うていて、自分と一緒にやってくれる人間が二人いるんだったらやるべきだし、二人も集まらないのだったらやめたほうがいいね。結局その人を信用して一緒にやってくれるわけだから。

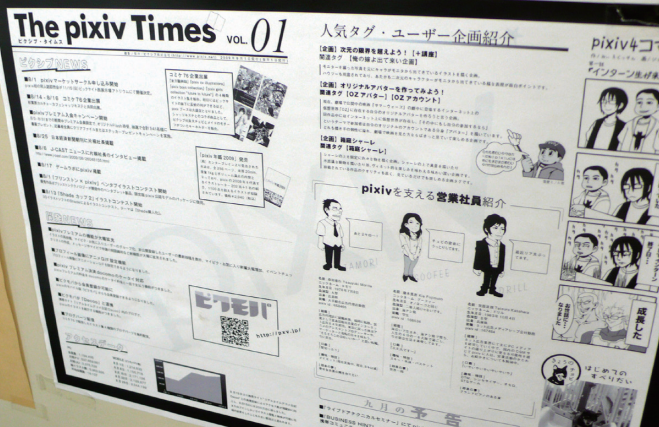


写真2. 会社内壁新聞 pixiv times. 社員の意志疎通と会社のログを残すために製作されている。少し前に社員のアイデアで始まったそうだ。

一緒にやりたいと思わせれないとかいうのは、その信頼度合いを表しているわけだから、一緒にやってくれる人が集まらない人は、やってもそんなに成長していかないだろうなど。

一人で会社作って、一人で食っていくのって今全然難しくないから、そういうのがやりたいんだったらそれでもいいんだけど、会社としてある程度成長させたい、組織を作りたいんだったら、最初に二人やってくれる人が居ないと難しいんじゃないかな」

——その二人ってのはどういうタイプの人がいいのでしょうか？

「ないんじゃないかな、一緒にやってくればそれでいい。ただ自分に無いものを持っている人がいいよね」

——正反対の人間の方がいいと

「良いと思うね。根本的に人間的に合うのと、能力的に違うのって相反しないからあうと思うんだよね。」

例えばプログラマーと、プログラマーは書けないけれどもインターネットは好きな人間と一緒にやるということは全然ありっていうかあることだから」

——後は法律などの話は自分で勉強していくということですか？

「法律なんて要らないって。起業に。会社つくるのなんて司法書士に10万ぐらい、払えばやってくれる。30万あれば手続き代とか含めて法人にはなるから、無駄なこととはしないほうがいいと思う。あとはやりたいことをやるしかないと思う。あと最初に考えた事業は絶対に失敗するから、そこからどう軌道修正していくかってことかな」

——やりたいことがまず第一で、失敗してもそれを次につなげることが大切ということですね。これからのどのように会社を運営していくつもりですか？

「どんどん会社を大きくしていこうという気持ちは無く、なるべく少人数でやりたいなという気持ちはかなりあるし、

例えばmixiなんかはアメリカの本社でも社員が30人ぐらいしかない。そういうのはかなりリアル話だなと思っていて、なんか少人数でいいものが作れたらいいなと。そもそも人は要らないんじゃないかと思えます。(大きくしていこうという考え自体が) 20世紀っぽいしょ？」

これからのmixi

——大学生でやっておくべきことって何だと思えますか？

「基本的に、好きか嫌いかってやってみたいとわからないから、例えば大学生とかでも『プログラムやったことないんだけど、ピクシブにプログラマーで入れるか』とか『デザインやってことないんだけど、デザインで入れるか』とかいう問い合わせがたまに来るんだけど、基本的にデザインもプログラムも家でできることだから。そういうことを実際にやらずに会社に入って覚えようって人は絶対に入らないからね。しかもやってみないとデザインとかプログラムも、自分にあっているかどうか、好きかどうかなんて解らないから。大学に行っている時に、自分の

あっているとか好きなこと、これやっていると楽しいみたいなことが見つかるんだったら、それはベストだと思っていて、

仕事になりそうなことをやってみるということはアリだと思うな。旅にでるとかもあまり言うつもりは無いんで(笑)」

——以上がインタビューである。ネットサービスという職種について理解が深まれば幸いである。

なお、このインタビューであるが、インタビューの日時を決定したところで、情報科学類の学類誌、WORDがpixivにインタビューを行ったという知らせが飛び込んできた。まさかのネタ被りに頭を抱えてしまったが、情報科学類と情報メディア創成での学類の違いを比較する良い機会だと思い、記事の製作を続けることにした。ワードとあわせて読んでいただければ幸いである。

なお、今回pixivのインタフェースとしての工夫など他にも興味深い様々なことを伺ったが、ネットサービスというジャンルについて身近に感じてもらうというところに焦点を当てた為に多くの部分をカットすることになってしまった。気になった所がある場合は、是非とも自分で調べてみて欲しい。

——インタビューに快く応じてくれたmixiの皆様にはこの場を借りて感謝します。(レイアウト・編集 高井)

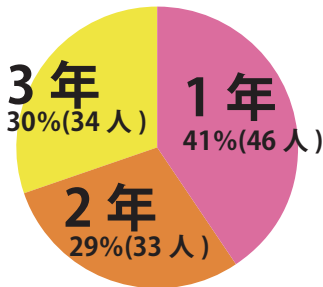
キャンパスを覗く

文・レイアウト 落合

徹底調査 !!

情報メディア創成学類生 113 名に聞いた！
MAST 特別アンケートの結果を大発表

ぼく、わたし これからの進路選択



↑今回のアンケートの集計結果の割合だ。学年全体の集計人数 113 名と全体の約 6 割の意見となる。また 1 年生が少し多い割合になっている。

あなたはもう決まっていますか…？

大学生活を終えての将来。みなさんはどのように考えているだろうか？まだ何も考えていない人、ある程度目星をつけ始めた人、様々かもしれない。情報メディア創成学類にはまだ卒業生がいないため、将来に悩む学生がより多く存在しているのではないだろうか？

そこで、学類誌 MAST では情報メディア創成学類の学生にアンケートを取って徹底調査！みんなが今どう考えているのかを、グラフにまとめた。さあ、あなたの意見とみんなの意見はどうなっているかな？

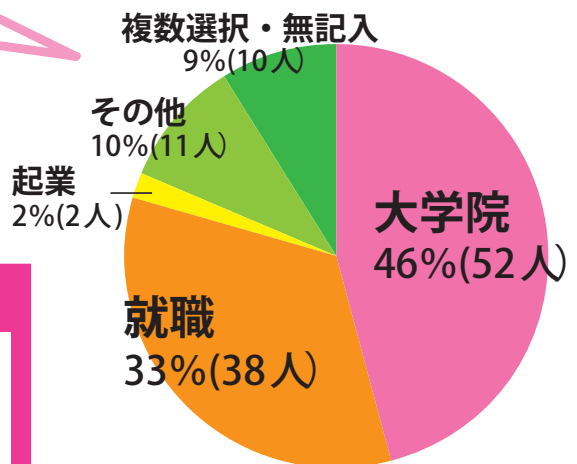
Q 大学卒業後の進路ってどう考えてる？

A 大学院進学派がやや多め。しかし、学年が上がるにつれ就職派が増加傾向？

全体では大学院進学希望がやや多い割合を占める結果となった。しかし、このアンケートでは一年生の回答者が多く、一年生の大学院進学希望者が多いため、正確には両者は五部五部といえるかもしれない。

どちらにしても、『筑波スタンダード』に記載されている大学院進学率八割には、到底及ばないと考えられる。

大学卒業後の進路 (全学年)

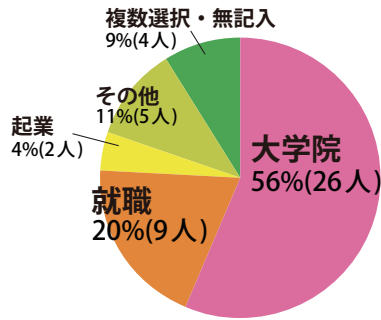


コレ知っ得! 筑波スタンダードとは？

筑波大学の学士課程（学群・学類）における「教育宣言」。学士課程ごとに教育の枠組みを簡潔にまとめ、目に見える形で学内外に公表している。春日地区では警備員室側の入口の所に学類パンフレットなどと一緒に配布されている。

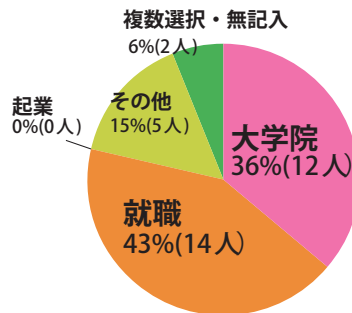
ココをチェック!
Q1の学年ごとの傾向は？

大学卒業後の進路 (1年)



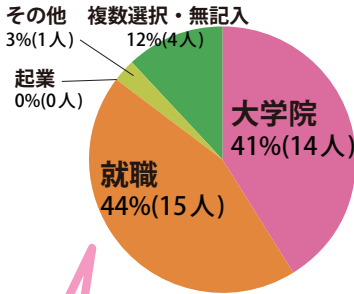
→大学院進学希望者が半数以上を占め、就職希望者を大きく上回った。

大学卒業後の進路 (2年)



→就職希望者が大学院進学希望者をやや上回った。

大学卒業後の進路 (3年)



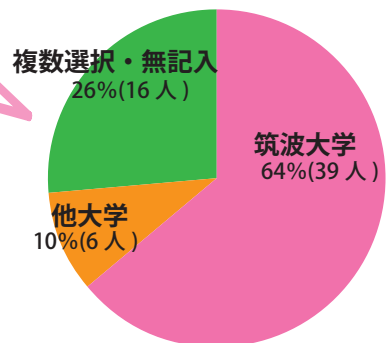
→おおよそ半々に分かれたが、就職希望者がやや多くなった。

一年生の大学院進学希望者が学年の過半数を上回ったのに対し、二、三年生はわずかではあるが就職希望者の方が大学院進学希望者を上回る傾向となった。これは、「進学を希望する」という大学のニーズに沿った学生をより集められるようになってきたということなのだろうか？それとも、学年が上がるにつれ、大学院に行きたくなるという表れなのか…？

大学院進学希望者に聞きました
Q2 大学院に行くならどこですか？

A. 筑波大学が6割を超える
システム情報専攻が人気！

大学院の選択 (全学年)



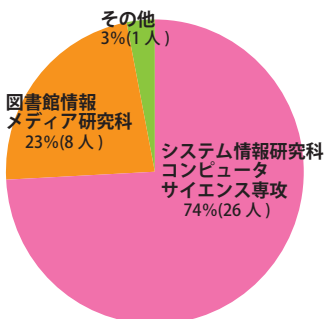
希望する大学院は筑波大学が6割を占める結果となった。しかし、複数選択・無記入も四分の一と、まだまだ細かい所までは決まっていない人が多いようだ。他大学では東京大学、東京工業大学、大阪大学、名古屋大学と国立難関校の名前が挙がった。

ココをチェック!

筑波大学で
行くとしたら？

半々に分かれず、システム情報研究科コンピュータサイエンス専攻が圧倒的な割合を占めた。学生には図情よりシステム情報専攻が人気？

筑波の大学院の専攻選択 (全学年)



コレ

知っ得! 情報メディア創成から進む大学院 in 筑波大

- 候補1：システム情報工学研究科コンピュータサイエンス専攻
第3エリアにある。情報分野の基礎から先端まで幅広く取り扱う。
- 候補2：図書館情報メディア研究科
春日にある。人間の知的創造活動の基盤として情報メディアの研究を展開する。
- 候補3：情報メディア創成研究科？
情報メディア創成学類から直属の新大学院ができるとかできないとか…？

Q

就職するなら
どんな仕事？

ゲーム、IT、放送、広告...

人によって意見は様々

A. メディアを中心に大きく広がる



↑「大学・大学院卒業後の就職先・進路はどこを希望するか」という質問の回答を図にまとめた。回答の多いものは文字が大きくなっている。

左図のように、将来就きたい仕事は人によって様々ではあったが、情報メディア創成という名前が通じ「メディア」に関する仕事が見られた。それは、ゲームから広告、放送機関と様々である。しかし、何かを

制作するなどクリエイティブな仕事が全体的に人気なようであった。しかし、「分からない」という回答も多々見られた。まだ卒業して就職した先輩がいない分、不安を抱える学生も多いのかもしれない。

3年

特に大きな偏りはなく、他の学年に比べて、よりばらけるように見えた。

2年

広告会社、続いてTV会社などの放送機関が人気。「わからない」という回答も多い。

1年

ゲーム会社がダントツ人気。その他アニメ・映画とコンテンツ系が回答の半数を占めた。

ココをチェック!

3

の学年ごとの傾向

ココをチェック!

将来に不安を抱える声?

将来希望する就職先の回答の中には「わからない」、「プログラムはやりたくない」、「楽しんで儲けたい」、「どこでも」というような将来に後ろ向きとも思われるものもいくつか見られた。これらの回答は主に二、三年に多く、就職氷河期と言われる今、就職活動を迎えている三年生や、来年に備えている二年生にとってはよりシビアな話題なのだろう。

コレ知っ得!

情報メディア創成クラス連絡会 大学院へ進むメリットとは?

2009年11月5日木曜日。メディアユニオンにて情報メディア創成学類のクラス連絡会が行われた。クラス連絡会とはクラス代表を中心とした学生と、学類の先生方が集まってお互いの意見を出して話し合い、学類をより良いものにしていくというものだ。いわば、学生と教員の交流の場である。今回のクラス連絡会の議題の一つに、この学類誌 MAST でも取り上げている進路があった。就職希望者が学生の多くの割合を占める中、先生方の多くは大学院を進めた。それらは主に右のような理由である。実際に企業に長くいた先生もいたため、なかなか説得力があるように感じられた。

先生が大学院を推す主な理由

1. 一般的に企業としても修士卒の方が使いやすい。修士卒は研究のやり方が分かっている。
2. 研究室に入ってからやることは全然違う。講義だけでは、実際の研究のやり方は学べない。
3. 修士卒の方が専門性があるって職を探しやすい。学部卒では3年で就活なので時間の余裕でもメリットが。

クラス連絡会はクラス代表以外の人でも参加できるので、ぜひ皆さんも気軽に参加してみてください。

小高和己学類長コメント

学類長はこのアンケート結果を見ての感想を頂きました。

現在、学類では学生の卒業後を見据えた指導・支援を実施中である。具体的には、進学と就職を支援する進路指導委員会を設置し、進学説明会や企業に対する学類の広報活動を実施中である。

学類では、コンテンツテクノロジーとネットワークメディアという2つのカテゴリに関する技術教育を行っている。アンケート結果によると、システム情報工学研究科コンピュータサイエンス専攻、図書館情報メディア研究科図書館情報メディア専攻が主な進学先として現われている。本学類を卒業した諸君が関連する領域へと進み、高度な専門能力を更に磨いていかれる事を心から期待する。

このアンケートは実にタイムリーに行われており、学生諸君の卒業後の姿を把握し進路指導に反映する上で、大いに参考になる。学類誌発行活動を通じて、学類と学生との間で早速このような形で情報共有ができたことに大変感謝している。

アンケート調査とその結果について

回収方法

- 一年…十月二日金曜日「線形代数Ⅰ」の二限終了後に授業参加者に配布・回収した。
- 二年…十月一日木曜日「ネットワークメディア概論」の三限開始に授業参加者に配布。休み時間、授業終了後に回収。
- 三年…九月三十日水曜日「情報メディア実験Ⅱ（実習室Ⅲ）」にて授業参加者に各自に配布、退出時に回収。十月二日金曜日「実環境メディア」の三限終了後に配布・回収。

参加人数

- 一年…四十六名
- 二年…三十三名
- 三年…三十四名
- 全体…百十三名

これらのアンケート回収に協力してくれた学生の皆さん、先生方、本場にありがとうございました。

研究室を覗く

このコーナーでは情報メディア創成学類にある研究室を紹介していく。第二回目はデータベースでおなじみの森嶋先生だ！

も多くあります。

森嶋研の見学者に一番驚かれるのが、大学院生を中心に活発に意見を交わしながら議論を進めていく「ワイガヤ」なゼミです。やる気のある学生が多いので、自主勉強会なども活発です。配属時の院進学志望と就職志望の学生の割合は例年半々ですが、配属後に院志望に変更する学生も多く、ここ数年の大学院の進学率は七十五〜百%です。（森嶋厚行）

PERSON No.2
もりしまあつゆき
森嶋厚行
図書館情報
メディア研究科
知的コミュニケーション基
盤研究センター知の
共有基盤研究部門



この研究室は…

森嶋研では、MemeXを元祖とする「人とコミュニティの知性増幅装置」としての計算機ネットワークの利用に焦点を当て、全く新しいメディアの創出に貢献すべくデータ工学の手法を主に用いた研究を推進しています。

具体的には、データベースシステム、WWW、情報検索関連技術を基盤として、これからのデジタルコミュニケーション、サービス、コンテンツ技術の革新に必要なデータ管理、検索、発見、統合等を実現するための先端ソフトウェア技術を研究しています。「ワクワクする、元気が出る研究」をモットーとし、趣味のプログラミングや企業の開発ではできない、アカデミアならではの全く新しい発想による研究を重視しています。学会発表も活発で各種表彰実績

この研究室に入って

森嶋研は非常に雰囲気が良いです。それは単に仲が良いという意味だけではなく、学生の研究に対する意欲が非常に高く、お互いに高めあえる環境であるという意味もあります。そのため、自分が成長しているということが良くわかります。また、先生と学生が一つの部屋で作業をしているため、先生と会話する機会も多く、色々な相談のつてもらっています。

やりたいことをやって成長することができ、悩んだときはすぐ相談できる場であるため、自分にとっては理想的な研究室です。（伊藤弘人 図書館情報メディア研究科一年）

授業を覗く!

文・レイアウト 落合

このコーナーではこれから始まる授業について特集・紹介するよ。さあ、Twinsを開く前にまずはこのページをチェック!

特集!ここが気になる! OJT

組み込み技術キャンパス

情報メディア創成1, 2年必見! MASTでしか聞けないOJTお得情報をお届け!

On the Job Training 職場で学ぶ授業

「組み込み技術キャンパスOJT」とは、今年度、春から開講された学類でも注目のプログラムの一つである。先端ITベンチャー企業と連携との連携により、学生がより企業における実践的力を身につけることを可能にした授業だ。もうすぐ、来年度募集が始まるということで学類誌MASTでいち早く情報を提供する!

気になるポイント
1

ズバリ紹介!
三大おススメポイント

実際に作ったものを就職活動に活かせる!

就職で実践したことをアピール! 来年からは制作した物を就活へ持ち運ぶことも可能に!!

一人一台、専用のデスクが与えられた高設備の教室を二十四時間使い放題!

企業の方しか使えない最新型の機材も使わせてもらえる!

企業により近い環境で、プロ意識をもって実践できる!

大学生活に強い刺激を得られるチャンス!

気になるポイント
2

ズバリ聞きました!
実際に授業を受けて...

授業を受けている三年の情報メディア創成学類の方に授業の感想を尋ねた。

レベルが高そうと思って始めた。企業の高いソフトを扱う機会ができて良い。

大変だけど、やりがいがある。他の授業にはない、作品を作る工程を学べる。メ切前は忙しいかも...

特にやることもなかったので一期生だしやってみようと思って参加した。人によって差は出るが、今までパソコンを特別にいじることがなくても、大丈夫な難易度だと思う。みんなと専門的な会話ができて、刺激も受けられるので入って良かった。

気になるポイント
3

ズバリ聞いてほしい!
教員からのメッセージ

OJTを希望する学生へ向けて教員からメッセージを頂いた。

株式会社アクセル
筑波大客員教授
森屋和喜

このカリキュラムは、組み込み機器開発でベースとなるハードウェア、重要度の増したコンテントや動作させるためのソフトウェアについての技術を、実際にモノづくりしながら実務に沿った形で企業からの一線の技術者が指導を行うものです。他に類を見ない環境が揃ってありますので、受講できるチャンスを実力で勝ち取り、将来の自分の為に、楽しみながら自分を高める機会として使ってください。

授業概要

場所 : 3C203
授業時間 : 水曜3, 4限
金曜4, 5限

3年必修の情報メディア実験の時間に行う。ハードウェア技術向けコースとソフトウェア技術向けコースがあり、それぞれ定員12名。情報科学類と共同。

さらに詳しくはコチラへ↓

<http://inf.tsukuba.ac.jp/ET-COJT/>

12/9 @ 3A202 4時限

2学類合同説明会

要チェック!



↑ OJT 専用に改装された教室は設備・デザインともに充実したものである。

情報メディア創成 三学期授業紹介

今回のオズメナ!

他学類、その他 三学期授業紹介

コンテンツビジネス・

マーケティング

単位数：二 標準履修年次：三・四年
時間：月曜五・六限 教室：7A104
担当教員：高田聡

この授業は映像を中心としたデジタルコンテンツに関心のある人にオズメの授業だ。特に、新規コンテンツを作る際の要素技術の研究開発からビジネスモデル、市場導入までの一連の工程について学ぶことができる。

担当教員の高田先生は非常勤講師であり、普段はNTTで研究しておられるので、大学の先生とはまた違う話を聞けるチャンスかもしれない。また、eラーニングシステムを利用してするのも魅力のひとつだ。このシステムはニコニコ動画のように映像シーンにコメントを登録して意見交換するもので、映像をベースに利用者間で協動的に学習したり、教材などのコンテンツを生成したりできる。

ぜひ授業を通してコンテンツビジネスに関する課題、要望、夢などを体感してほしい。

コンテンツ応用論

単位数：二 標準履修年次：一・二年
時間：月曜五・六限
教室：春日ユニオンホール
担当教員：西岡貞一

コンテンツ応用論は情報メディア創成の授業の中でトップを争う人気授業である。というのも、毎回外部からのゲストが講師として訪れ、生の現場の話など大学生には新鮮な話をたくさん聞くことができるからだ。過去にも、メディアアーティストのクワクポリョウタさんや電通から岸勇希さんなど、コンテンツの分野において大活躍している方々が多く訪れている。

授業の最後には講師の方々の話を聞いてのレポートを書く。講義をより楽しみ、より良いレポートを書きたい人は事前に講師について調べておくのがお勧めだ。

一年生は必修となっているが、毎年来る人が異なるため、二、三年生にもお勧めの授業である。実際に履修登録をせず、興味のある人の話だけ聞きたいだけでも十分価値のある授業だ。

プログラミング言語 (Java)

情報処理(上級) 単位数：一
標準履修年次：一～四年
時間：*金曜一・二限
教室：学術情報メディアセンター 2006
担当教員：三谷純
※受講制限四十名 実習(講義を含む)

実際にこの授業を受けて

創成二年 鳥居孝行

今学期の授業なので、様々な学類の学生が履修していて、プログラミング経験のない学生もいました。授業内容としては、プログラミングの基礎から学ぶので、創成の学生には多少退屈に感じることもあるかもしれませんが、けれども、オブジェクト指向の考え方は、プログラミング初心者よりも多少他の言語を知っている人の方が理解しやすいと思います。講義だけでなく、毎回の授業で演習課題が出されまして、TAもいるので、わからない部分には質問でき、実践しながら学ぶことができました。API仕様書の使い方も教えてもらえ、Java言語への入門としておすすめの授業です。

さらに今学期、創成の学生が受けられる授業を名前だけ紹介するよ。

印刷デザイン表現論

芸専開設 単位数：一
標準履修年次：二・三年 時間：金曜四限
教室：5C407 担当教員：笹本純

インタラクティブデザイン

情報処理(上級) 単位数：一
標準履修年次：一～四年
時間：金曜四・五限
教室：学術情報メディアセンター 2006
担当教員：山田博之
※受講制限二十名、実習(講義を含む)

青木彰記念・ジャーナリズムとメディアの現在・III

社会開設 単位数：一
標準履修年次：二・三年 時間：水曜五限
教室：1H201 担当教員：土井隆義

社会の表象

社会学データ入門I

社会開設 単位数：二
標準履修年次：一・二年
時間：水曜四・五限 教室：1D201
担当教員：梅川典子 他八名

広告文化論

比文開設 単位数：一
標準履修年次：二～四年
時間：木曜二限
教室：2B412 担当教員：仲田誠

※1 開講時限が変更されました。シラバスと違うので注意。

第2回

クラウドに生きる

クラウドコンピューティング事始め

この記事を読むと

- ・クラウドコンピューティングとは何かがわかる。
- ・どこでも仕事や作業ができるようになる。
- ・モバイル端末が欲しくなる。
- ・モバイルネットワーク環境が欲しくなる。
かもしれない。

皆さんは「クラウドコンピューティング」をご存知だろうか。これはコンピュータの新しい利用形態を表す言葉であり、2006年8月に米Google社のCEOであるEric Schmidtによって初めて使われた。近年、ネットワーク環境が成熟してきたことによってコンピュータの使い方が変化してきている。最低限の処理能力のみを搭載したネットブックの出現、Webブラウザ上で使える高機能なメーラー、スケジューラ、ドキュメントエディタの出現、サーバの仮想化の推進。これらはクラウドコンピューティングという考え方に対するアプローチである。今回はこのクラウドコンピューティングに焦点を当て、概念の解説と実践まで紹介したいと思う。

文・レイアウト / 創成2年 渡邊飛雄馬

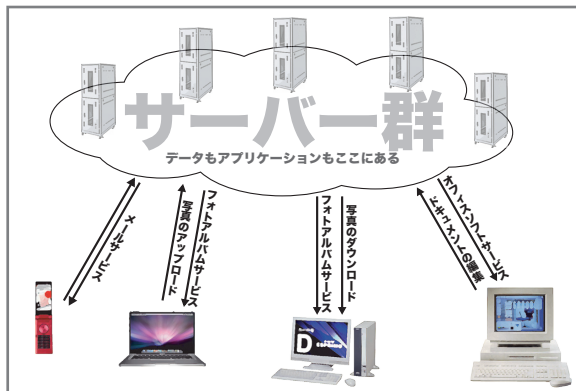
1 クラウドコンピューティングって何?

クラウドコンピューティングの「クラウド」とは、英語で「雲」を意味する「Cloud」である。この雲は、ネットワークを意味する雲で、その中にはたくさんのサーバが存在していると考えられる。しかし、サーバがどこにいくつあるかを意識する必要はなく、ユーザは「ネットワークがそこにある」と考えるだけで良い。この考え方の上で、今までユーザ個人が各自で管理していたハードウェア、ソフトウェア、データ等の環境を「サービス」としてネットワークの雲の中に内包出来れば、ユーザはその雲に接続する最低限の環境さえ持てば、いつでもどこでも同じ環境でコンピュータを使った作業ができる。これがクラウドコンピューティングの概念である。

2 クラウドコンピューティングなら!

今までのように、面倒なコンピュータのセットアップをする必要がなくなる。ソフトウェアの設定の移行をする必要が無い。そもそもソフトウェアをインストールする必要がない。たかが表計算のためにOfficeスイートがハードディスクを圧迫することも無い。データをUSBメモリに入れ忘れた

り、USBメモリそのものを忘れたりして困ることもなくなる。自宅写真を取り込み、作成したフォトアルバムを、友人の家を訪ねた際にそのコンピュータ上で見せることが出来る。膨大な地図データが手に入る。会社のオフィスでも、自宅のデスクでも、旅行先の旅館でも、同じ書類を同じエディタで編集できる。どこでも同じ環境でメールを閲覧・作成することが出来る。Macintoshでなきゃ出来ないなんてこともなく、Windowsでなきゃ出来ないなんてこともない。情報は携帯電話でもコンピュータでも見ることが出来る。データも、ソフトウェアも、処理装置もすべて雲の中にあるのだから。



3 クラウドに生きてみる

クラウドコンピューティングは概念なので、明確な形は存在しない。またこの概念は発展途上であるといえる。しかし、この概念に基づいた生き方に近づく事は出来る。そこで、現在我々が大学生活を送る際に、役立つクラウドコンピューティングに基づいた生き方をいくつか紹介したい。

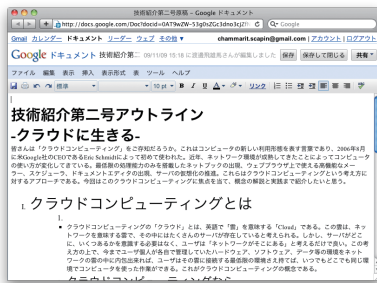
Google ドキュメント

Google ドキュメントとは、Webブラウザ上で動く、Officeスイートである。文書作成、表計算、プレゼンテーションの機能を持つ。さしずめ、フリーWeb版Microsoft Office Personalといったところか。自動的に25GBのファイルスペースもついてくるので、PDFやWord文書をアップロードしてネットワークストレージとして使える。このサービスはWebブラウザとGoogleアカウントさえあればいつでもどこでも利用可能である。自宅でプレゼンテーション資料を作成し、そのまま大学の実習室でその続きの作業を行い、友達の家のPCで、何もしないでインストールすることなくプレゼンテーションを行うことが出来る。また、ファイルを他のユーザに公開することも出来る。その閲覧ももちろん、Webブ

まとめ知識

仮想化とは、リソース(資源)の抽象化のことである。仮想化の実例としては、一つのサーバマシン上で複数のOSを動作させる仮想マシンや、複数のディスクを一つの論理ディスクとして扱うRAID等がある。

ブラウザ単体で可能なのである。ちなみに、サービスを提供しているのはGoogleなので、高機能な検索機能がつく。これは、ファイル名にとどまらず、ファイル内に含まれた単語も検索対象としてくれるのだ。Googleドキュメントは、Microsoft Officeの様に高機能ではないが、日常の多くの書類作業はこのGoogleドキュメントで済ませる事が出来る。



Google ドキュメント
<http://docs.google.com/>

比較的古くからあり、クラウドコンピューティングな考えに則しているのは、WebMailである。10年以上前からあるサービスだ。GmailやMail@nifty、Yahoo!メール、Hotmail等が有名どころだ。今やPCメールといえはWebMailであるという人も多いいのではないか。それほどまでに浸透した

WebMail

WebMailの利点は、閲覧する端末での面倒な設定がいらないことが大きい。アカウント名、パスワード、POPアドレスetc...従来のメールアプリケーションの設定は複雑である。また、常に同じメールボックスにアクセス出来るために、メールを整理しやすい事や、公共のコンピュータのディスク上に個人のメールアドレスを残さずに済む事も利点である。

オンラインストレージ

オンラインストレージとは、その名の通り、ネットワーク上に確保された個人用のファイル置き場のことである。代表的なサービスはiDisk、Windows Live SkyDrive、Dropbox、Supersync等である。これらのネットワークストレージにアクセスする方法は複数用意されていることが多い。まるで自分の使用しているコンピュータのハードディスクの様に、ファイルエクスプローラー(Finder)から利用する方法、専用のアプリケーションを利用する方法、Webブラウザから操作する方法等だ。オンラインストレージを利用すれば、ネットワークさえあればわざわざUSBメモリを持ち歩く必要はなくなるだろう。また、編集したファイルを常にオンラインストレージに置く様にすれば、異なる更新日時

同名ファイルが複数のコンピュータに散在して、どれが最新のファイルかと混乱するケースもなくなる。



Windows Live Skydrive
<http://skydrive.live.com/>

4 クラウドの問題点

さて、ここまで便利であると喧伝してきたクラウドコンピューティングだが、当然大きな問題を内包している。

まず、クラウドコンピューティングを行うに当たって必須なのは、「インターネット接続環境」である。残念ながら、現代のユビキタスネットワークはまだ不完全なのである。インターネットに接続できないと、一切のメールアドレスや書類データにアクセスできなくなってしまう。また、覗き放題のインターネット上を通して、海外の民間企業はどこかわからないデータセンター

に大切な書類を置いて大丈夫なのかという不安感もある。

前者の問題に対しての筆者なりの解法としては、「複数の接続回線を確認する」方法と、「可能な場合、ローカルとデータを同期しておくこと」である。複数の接続回線とは、一般で言うモバイルネットワーク回線のことである。WiiconやEMOBILEを始めとする携帯キャリアのサービスや、公衆無線LANを利用出来るようにしておけば、いざ自宅や大学のネットワークがダウンしても対応できる。そして、可能な場合のローカルとのデータ同期とは、ローカルディスク上のデータとクラウド上のそれを同期しておくことを指す。旧来の方法とクラウドの概念の融合である。筆者のモバイルPCでは、Gmailをメールソフトでダウンロードして保管したり、ローカルディスクとオンラインストレージとの自動同期を行っている。

なお、セキュリティの問題に関しては、個人では暗号化通信を行うことやクラウド上に置くデータを吟味すること等によって対応するしかないと言える。ただ、自宅のコンピュータ上にデータを留めておくの方が安全なのかどうかはわからない。ポータブルストレージの盗難や、マルウェアによる情報漏えいリスクだってあるのだから。

まとめ 知識

クラウドコンピューティングという言葉はパスワードであるという意見も聞かれる。パスワードとは「専門用語の様で、実際は中身の無い語」の事である。私は、クラウドコンピューティングが明確な意味を持った言葉であると思うが、いかがだろうか。

創成学類発行

MAST

Media Arts, Science and Technology

■発行人
小高和己（情報メディア創成学類長）

■学類代表
昌子佳晃

■編集長
高井啓

■編集者
岩間勇介 落合香織 酒井佑弥
財前涼 高橋享平 田中圭
渡邊飛雄馬

■記者
澤幡麻佑子 田中透

■協力
株式会社ピクシブ
森嶋厚行（創成学類）
伊藤弘人（図書館情報メディア研究科）
鳥居孝行

情報メディア

企画・取材・編集
興味有ル者、下記へ連絡セヨ。



御意見・御感想・乱丁落丁ニ附イテモ下記迄
s0811533@u.tsukuba.ac.jp
担当 高井

情報メディア創成学類誌 MAST vol.2 2009年12月1日発行