

Portfolio

吉田信将

九州工業大学 情報工学部
知能情報工学科
3 年

Mail: yoshida.toshinobu388@mail.kyutech.jp



バイト先について、定義一覧

吉田はちょっと変わった環境でバイトをしています。

そこでの経験は非常に自分の成長の糧になっているので、このポートフォリオ中でもなんども登場するのですが、先にどのような環境なのかの説明をしなければ、円滑な意思疎通が図れない気がするので、ここでまとめて紹介します。

とりあえず見出しだけ眺めて、あとは必要な際に、適宜読み替えるなどして読んでください。

ALSA

学びに関する知見を広めるための業務

九州工業大学情報工学部で、学内に能動的に学ぶ人間を増やすことを目的に、学びに関する知見を広めようと活動している団体。主な業務は、

- ・ピアチュータリング…学生の勉強の相談を受ける。例えば、解析の問題の解き方に関する質問やプログラムの書き方についての質問などがあった。質問された際には、答えだけを教えるのではなく、「一緒に考えましょう」とい立場をとる。そして、質問者が次以降困った時に自力で解決できるよう、調べ方や学び方といったメタ的な内容が伝わるように話すように心がける。
- ・イベントの開催…学内に能動的に学ぶ人間を増やすための直接的な活動として、イベントを開催することがある。最近だと、吉田は「レトロゲームを作ってみようの会」を開催した。こうしたイベントを「きっかけ」に、自分から何かを学ぼうという人間が増えることを期待している。あくまで始めるきっかけしか提供しないので（その先を『能動的に』学ぶかどうかは、能動的の定義より参加者次第）、開催する側としてももどかしいが、できるだけ学びのためのヒントを伝えられるようなイベントを目指している。



イベントの様子（新入生のためのプログラミング入門イベント）

つなぐカフェ@飯塚

活動する中で何かを学び、その学びを生かしてまた活動を行う業務

ALSA とこの施設に縁があり、2018 年 10 月の立ち上げの前後から関わっている。大学の外、飯塚の中心に近い建物の中にこの施設はある。飯塚の学生、企業、市民を「つなぎ」、そこで得られた知見などで、飯塚から新たな価値を発信しようという趣旨の施設。趣旨について詳しくは公式サイト (<http://www.tsunagucafe.com> もしくは右下の QR コード) 参照。ちなみに、この web サイトは吉田が書いたものである。

ここでの業務はかなり多岐に渡る。例えば、利用者への対応、貸出用 MacBook Pro や iPad の整備、イベントの企画・広報などがある。吉田は Web サイト作成のほか、イベント告知のためのフライヤー作成なども行なっている。また、設備の 3D プリンターを使って何かを作る（先日はスマホ立てを作った）など、つなぐの施設を使った活動を広めるための活動も行なっている。



業務は多岐にわたるが、全てに一貫して、まずは学生スタッフ自身がこの施設の理想的な利用者になり、使い方の具体例を示すことを目指して業務している。

活動する中で何かを学び、その学びを生かしてまた活動を行う…といった行動が発生しやすいようにつなぐカフェは設計されている。働く中で学ぶ、ことを期待されて、我々学生スタッフも働いている。



つなぐカフェ@飯塚の様子

自己紹介

「何のために？」を追求した シンプルなデザイン

普段から吉田が理想として考えているデザインについて話します。

つなぐカフェ@飯塚でデザインの業務をしていると、**デザインの「目的」をはっきりさせることがうまくできれば、デザインは9割以上完成しているんじゃないか**と感ずることがよくあります。

「何を伝えたいんだろう？」「誰に伝えたいんだろう？」ということを考えつつ、手を動かしたりバイト仲間と話しながら作っていると、だんだんと無駄な強調や情報量が削減され、シンプルでかっこいいものが出来上がっていきます。うまくいったときは自分でも気持ちがいいです。

例えば、つなぐカフェの学生スタッフ募集のフライヤーなどはうまく作れたと思います。

大抵の場合、何かを作るたびに以前よりいいものができたの感ずるので、まだまだ自分のレベルが低いのかなあと素朴には感ずています（ドラクエでレベルの低いうちはスライムだ倒すだけでレベルが上がることと比較したメタファー）。

「学び」への興味

かなりメタで、ともすれば胡散臭い考え方かもしれませんが、**自分の興味関心は、そもそも「学ぶ」って何だろう？** といったところにあります。ALSA で業務を行う中で培われてきた感ずです。

最近、特に気になっているのは「ものを作りながら学ぶ感ず」です。ティンカリングとも呼ぶそうです。手を動かしてものを作っていると、はじめとは違う、しかしより良いアイデアが浮かぶことがあります。そういった事態はどのようにすれば起こせるのか、例えば人と話をして意見を交流する中の方が発生しやすいのか、どうすれば思いついた瞬間を逃さないのか、といったことが気になっています。

先日はティンカリングにまつわる知見を少し取り入れたイベントを開催しました。「レトロゲームを作ってみようの会」です。詳細は後ろで紹介します。

計算機科学

デザインに興味を持つ以前は、自分は計算機科学が好きなのかなあと感ず、色々試していました。その名残で、今でもいくらかは詳しいです。

例えば、Chainer を用いて一緒に小説を書いてくれる AI を作ったり、AtCoder に参加したりしていました。

AtCoder に参加していた経験を元に、九工大で開催される競技プログラミングの大会のための勉強会を主催したこともあります。このときは、そもそもプログラムって何だろう、といった内容の話をしました。

自信のある制作物一覧

つなぐカフェ@飯塚の Web サイト

学外の人間とつながりたい学生、新しい技術で遊びたい学生、活動や作業を行いやすい場所を探している学生に伝えることを想定しています。



リンク：<http://www.tsunagucafe.com>
もしくは右の QR コードから



つなぐカフェ@飯塚の スタッフ募集のフライヤー

「学びながら働く」「働きながら成長する」ことの興味がある学生に、実際に業務をしている様子や、そもそもつなぐカフェがどんな場所なのかが届くよう心がけました。



レトロゲームを作ってみようの会

「Pyxel」という、Python で簡単にレトロゲームを作れるモジュールを用いてゲームを作ってみる会を行いました。何かを学ぶには「自分が変化する」ことを勘定に入れないと何も得るものはない、と伝えるようにしました。

まとめ：アイデアを徐々に修正しよう

- ▶ 作りながらアイデアを修正して、よりよいアイデアにしよう
- ▶ 作業してみて、途中で作りたいものが変わった人もいいかもしれません
- ▶ そういう体験ができる勉強会として、この場を設計しました
- ▶ 修正を繰り返して段々と形を整えて、よいアイデアが生まれた例は多い

その他の制作物

自分の github page にまとめています。
リンク：<https://104104104.github.io>
もしくは右の QR コードから



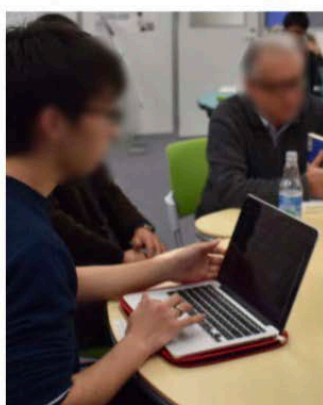
つなぐカフェ@飯塚の Web サイト

成果物

トップページの画像



学生、企業、市民をつなぐ



リンク：<http://www.tsunagucafe.com>
もしくは右の QR コードから



伝えたい相手

学外の人間とつながりたい学生、新しい技術で遊びたい学生、活動や作業を行いやすい場所を探している学生に伝えることを想定しています。

アピールポイント

「なんかかっこいいサイト」ではなく、伝えたい相手をしっかり決め、伝えたい内容をしっかり決め、それを表現することで結果的にかっこよくなるように、時間をかけて作りました。

技術的には、この手のサイトを作るのに最低限な機能をもち、検索した際に良質な情報が手に入る Hugo を使いました。

さらに詳細な制作物の紹介

自分の github page に書いています。

リンク：<https://104104104.github.io/website/tsunaguhugo/>
もしくは右の QR コードから



つなぐカフェ@飯塚の スタッフ募集フライヤー

成果物（表）



つなぐカフェ@飯塚

募集

学生スタッフ

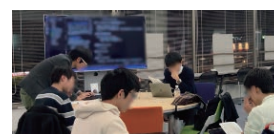
大学1・2年生歓迎

飯塚とつながる

つなぐカフェ@飯塚で働くと、大学では出会わないような違う価値観の人と出会うことができます。飯塚の中心にあるこの場所には様々な一般の利用客が訪れるからです。様々な人と会い、大学の中では知り得なかった情報を得ることで、社会に出た後の自分の姿をより具体的に想像できるようになります。

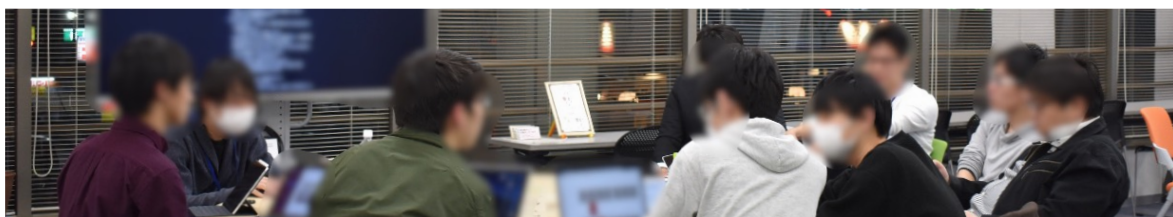
働く中で「学ぶ」

つなぐカフェ@飯塚で働くと、イベントの企画・準備・広報や施設の管理・改善など、様々な場面に対応する必要があります。それらの業務を通して、自分で問題を発見し、協力しながら解決するための能力を身につけることができます。就職してからも使える働き方について考えてみませんか。



つなぐカフェ@飯塚の スタッフ募集フライヤー

成果物（裏）

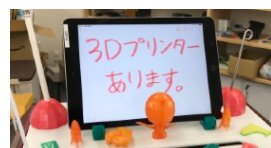


つなぐカフェ@飯塚とは？

学生×企業×市民

つなぐカフェ@飯塚は、飯塚市の学生・企業・市民間の積極的な交流を支援するために作られました。つなぐカフェに来るたびに、他の利用者やスタッフと信頼関係を積み重ねることができる場所を目指しています。

九工大の学生や近大の学生、飯塚で働いている社会人の方などにご利用いただいています。また、学生の方も一般の方も立ち寄れるイベントなどを開催しています。



「学び」を軸にした交流

つなぐカフェ@飯塚は学びの過程で発生する交流に注目して設計されています。

例えば、知識の共有を促すためのホワイトボードや、ものづくりの中にある交流を促すための3Dプリンター、アイデアを絵にして保存できる貸し出し用iPadなどがあります。また、学生スタッフ間で研修会を行い、つなぐカフェを維持・発展させるための知見を得るようにしています。

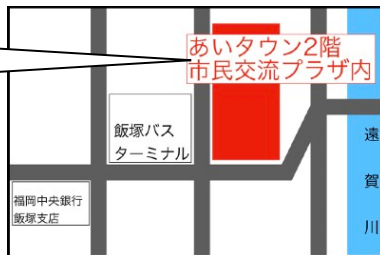
面接への申し込み

まずは tsunagu.cafe.iizuka@gmail.com まで、メールで連絡をお願いします。

その後、メールの連絡にて詳しい業務内容や給与、シフトなどについて、直接お話をする日程を調整します。

なお、シフトは大学の授業などを十分に考慮します。

つなぐカフェ@飯塚へのアクセス



飯塚バスターミナルのすぐ隣、あいタウンの2階、市民交流プラザ内にあります。エスカレーターを昇って反対側です。九工大からはスクールバスがバスターミナルまで出ています。

利用案内

場所 : 飯塚市市民交流プラザ内
(飯塚市吉原町6-1 あいタウン2階)
開館時間 : 午前10時から午後9時
休館日 : 毎週水曜日(祝日の場合は翌日)
12月29日から1月3日
連絡先 : tsunagu.cafe.iizuka@gmail.com

公式サイト

<http://www.tsunagucafe.com>
もしくはこちらのQRコードからどうぞ



つなぐカフェ@飯塚 学生スタッフ 吉田信将
2019/5/13作成

つなぐカフェ@飯塚の スタッフ募集フライヤー

伝えたい相手

「学びながら働く」ことの興味がある人に届くよう心がけました。

アルバイトを「時間を売ってお金をもらう場」ではなく、「働きながら新しいことを学んで変化する場所」と考えられる人でなければ、ここでのバイトは続かないと考えたからです。

アピールポイント

どのような情報を示せば、「学びながら働く」「つなぐカフェ@飯塚で働く」雰囲気伝えられるか、文章の内容や表現、写真はどれを使うかなど、かなり迷いました。最終的には適切な選択ができたかと思います。

言葉での説明は困難を極めるので、具体例を画像としてたくさん示すことにしました。見た人が具体例をうまく抽象化し、つなぐカフェ@飯塚がどういう場所なのかを感じることができるとを期待しています。

さらに詳細な制作物の紹介

自分の github page に書いています。

リンク：<https://104104104.github.io/flier/tsunagustaff/>

もしくは右の QR コードから



レトロゲームを作ってみようの会

スライドの一部を紹介

勉強会のめあて

- ▶ Pyxelでこんなの作れます。やってみよう



- ▶ きっと、作ってみて初めてわかることってある…
- ▶ とにかく作ってみよう！

3

全体のながれ

1. Pyxelの環境設定 …10分
2. Pyxelのチュートリアル …15分
3. 作りたいものを考えてみる …15分
4. 作ってみる …40分
5. 進捗報告 …10分

4

コードをざっと紹介します

```
Pyxelのチュートリアル
1 import pyxel
2
3 class App:
4     def __init__(self):
5         pyxel.init(160, 120)
6         self.x = 10
7         self.y = 10
8         pyxel.run(self.update, self.draw)
9
10    def update(self):
11        self.x = self.x
12        self.y = self.y
13
14    def draw(self):
15        pyxel.cls(0)
16        pyxel.rect(self.x, self.y, self.x+60, self.y+60, 9)
17
18 App()
```



コードを置いているリンク

書きながら
話をします。

11

まず、Pyxelで何ができそうか考えてみよう

- ▶ まず、Pyxelで何ができそうか、簡条書きでいいので、紙に書き出してみましょう
- ▶ さっき試したこと
- ▶ 試してないけど面白そうな機能
- ▶ 同じ島の人に聞いた機能
- ▶ 書いてるうちに思いついた機能
- ▶ とりあえず、3分くらい待ちます

16

作りたいものは途中で変わっていい

- ▶ チュートリアルや、Pyxelの機能を書きだしたりするうちに、作りたいものは変わったかもしれません
- ▶ コードを書いている最中にも変わるかと思います
- ▶ 新しいことを知る前と、知った後で、考えが変わるのは自然
- ▶ でかいホワイトボードの楽しさを知ったら、巨大ロボ描きたくなったの図 →



23

まとめ：アイデアを徐々に修正しよう

- ▶ 作りながらアイデアを修正して、よりよいアイデアにしよう
- ▶ 作業してみて、途中で作りたいものが変わった人もいいかもしれません
- ▶ そういう体験ができる勉強会として、この場を設計しました
- ▶ 修正を繰り返して段々と形を整えて、よいアイデアが生まれた例は多い

31

レトロゲームを作ってみようの会

概要

“Pyxel” という、Python で簡単にレトロゲームを作れるモジュールを用いて、ゲームを作ってみる会を行ないました。

Pyxel の使い方もそうですが、もっと一般的な話として、何かを学ぶには「自分が変化すること」を勘定に入れないと何も得るものはない、と伝えるようにしました。

それを達成するために、人に見せ、フィードバックをもらうことで、また新たなアイデアを思いつくことを期待して、一時間半の短い勉強会の中で、なんども「手を動かす」→「人に見せる」→「また手を動かす」というサイクルを回すようにしました。

また、何度も「ものを作っていれば作りたいものは変化するよ」という話をしました。

アピールポイント

ワークショップなので、伝えるための手段や伝える対象が、フライヤーや web ページと比べて大きく変化しています。

「伝えたい相手を想定して、その人が欲しがりそうな情報を示す」ことよりも、「実際に手を動かしてもらい、得たであろう情報を元にして組み立てることが可能な抽象的な知識をこちらから伝える」ことを目指しました。

例えば、適宜誘導することによって、この場でゼロからゲームの設計を考えてもらい、その後イベントに来る前と来た後で作りたいものが変化しましたか？ と訪ね、変化したならぜひ、変化後のより面白いものを作るよう挑戦してみてください、と誘導した。

さらに詳細な制作物の紹介

スライドの完全版も含め、自分の github page に書いています。

リンク：<https://104104104.github.io/event/pyxel/>

もしくは右の QR コードから

