

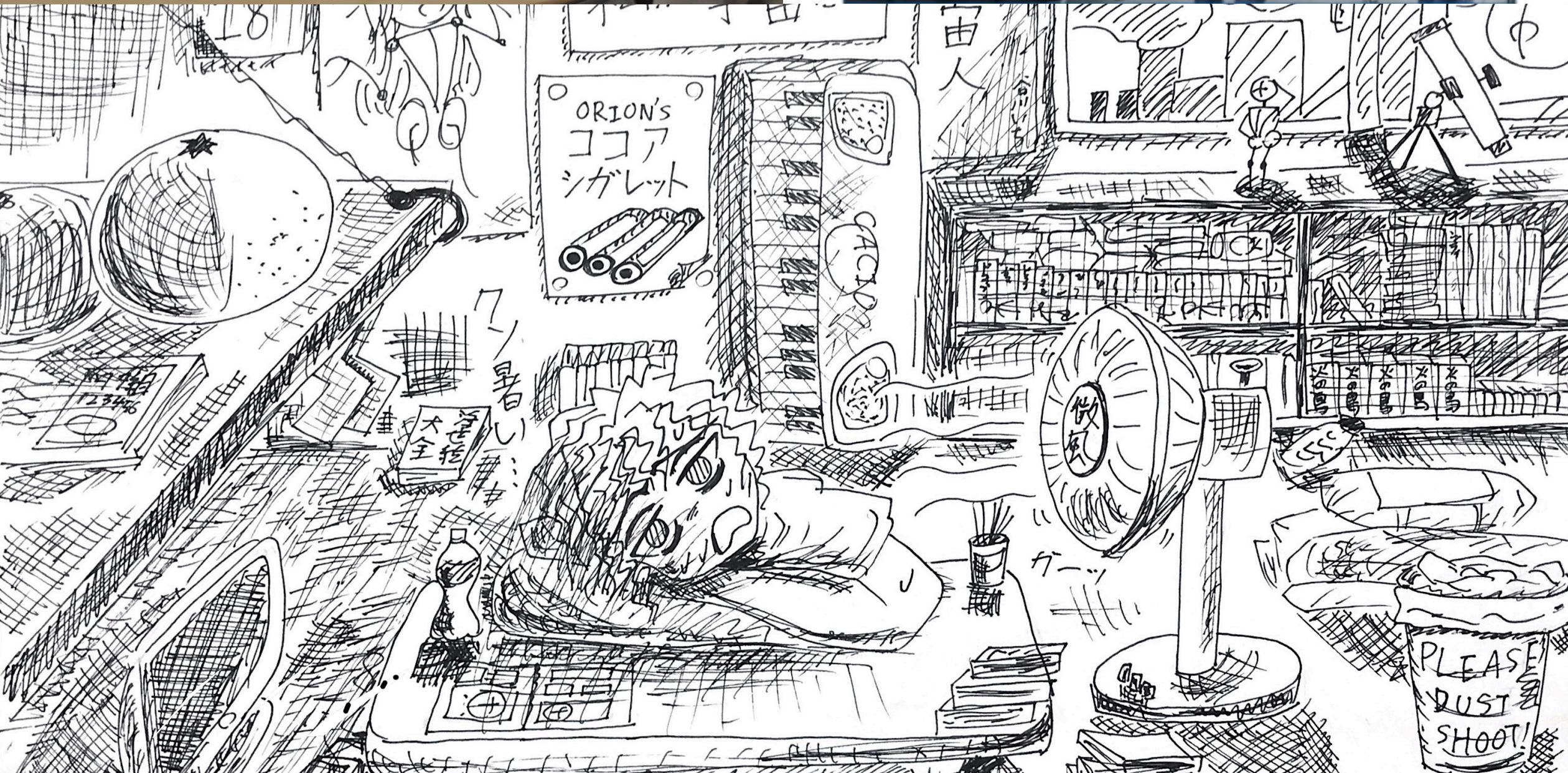


# 自己紹介スライド 大切にしている考え方と、自分の強み

---

九州工業大学 情報工学部 3年

吉田信将



# 吉田信将

- ▶ 九州工業大学 情報工学部 知能情報工学科  
3年
- ▶ ALSA
- ▶ つなぐカフェ@飯塚
- ▶ ポートフォリオ：  
<https://yoshidatoshinobu.work>
- ▶ 趣味：お絵かき、読書

# まとめ：大切にしている考え方と、自分の強み

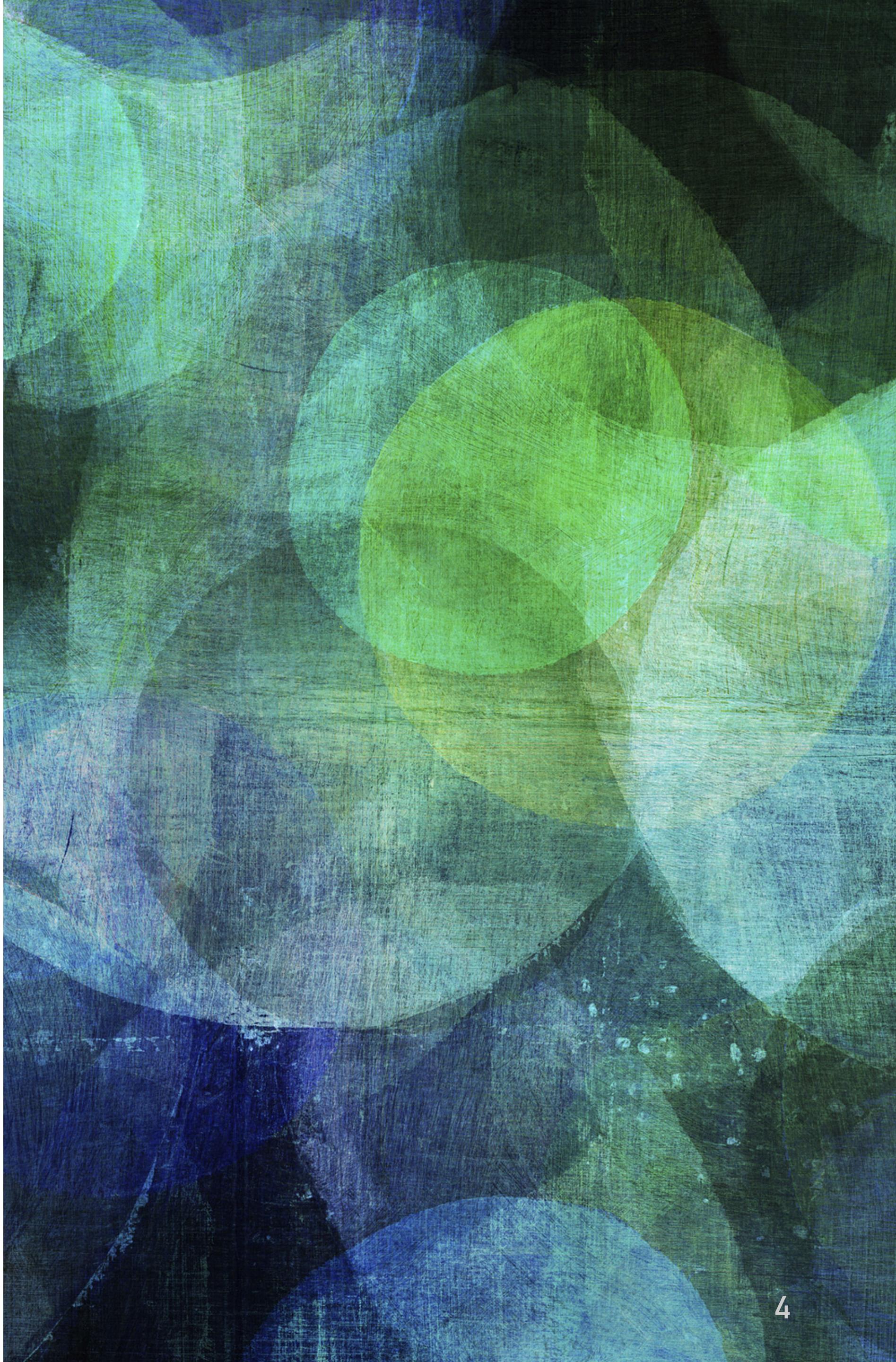
---

- ▶ まず問題を整理してから、解決方法を考えることを大切にしている
  - ▶ 問題を理解するために、手を動かして何度も試作をすることは必要
  - ▶ バイト先で鍛えられた考え方です
- 
- ▶ 幅広い分野の知識があることが、自分の強み
  - ▶ 必要に応じて、様々な技術に触れてきました
  - ▶ 認知科学の知見にも触れてきました
  - ▶ その知識がどう役立つのかも紹介します

# まず問題を 整理する

---

大切にしている考え方と  
なぜその考えに至ったのかを話します



# 「まず問題を整理する」とは

---

- ▶ 使う技術やデザインを決めるより先に、今ある問題を明確にすること
- ▶ 技術やデザインは、目標達成のための手段
- ▶ 例) Webサイト制作  
まず「誰に情報を伝えるのか」「その人にとってどう嬉しい情報なのか」をよく考え、それを元に解決する問題を整理し、情報の見せ方を定義する
- ▶ 問題を理解するために、手を動かすことは必要
  - ▶ 問題を解決できそうな試作 → 自分以外の人見せる → 得られたフィードバックを元に問題を整理 → 問題を解決できそうな試作 → … を繰り返す

# 「まず問題を整理する」の具体例

## ► 吉田のポートフォリオの制作過程を紹介します

情報の見せ方の軸がなく、  
作品が並んでいるだけの状態



### 吉田信将のポートフォリオ

このサイトは、九州工業大学情報工学部3年(2019/6/22製作)の吉田が名刺がわりに作った、これまでに作ったものの置き場です。バイト先で作ったもの、趣味で作ったもの、今までに作っているものなどが置いてあります。

#### 行ったイベント

バイト先でイベントを開催することが何度もありました。その時の作ったスライドや、あれば開催の様子の写真を載せます



#### 作ったフライヤー

バイト先でフライヤーを作ることがよくあります。新規作成するのが好きなので、自分からその手の仕事を取りに行っているふしあります。フライヤーを作ったうちは、Webデザインにも興味が出てきて、今[2019/6/22時点]に至ります。



#### 作ったWebサイト(つなぐカフェ@飯塚公式サイト)

今[2019/6/22]は主に、バイト先の「つなぐカフェ@飯塚」の公式Webサイトを作っています。まさに今[2019/6/22]開発中なので、古いバージョンもきめこにあります。



#### 作ったプログラム

問題の整理が進み、  
吉田の興味・関心を見せるため  
情報を並べた状態

吉田のポートフォリオ 学び デザイン テクノロジー 一覧 GitHub

## 吉田信将

九州工業大学 情報工学部 知能情報工学科  
2021年卒業予定  
Mail : yoshida.toshinobu388@mail.kyutech.jp

吉田の興味・関心  
「学び」「デザイン」「テクノロジー」の3つの軸で紹介します。  
この3つの軸をうまく1つにまとめて、自分で納得できる形で表現したいと考えているのですが、適切なまとめ方がまだわからていません。

学び  
人が新しいことを学び変化することの支援や、そもそも「学ぶ」とはどういうことか、といった知見に興味があります。  
例えば、「U理論」や「暗黙知」といった知見に興味があります。

これからしたいこと  
「UIデザイナー」あるいは「Webデザイナー」になることを目指して、就活を進めています。  
具体的な誰かを想定して、課題を解決したり、情報の見せ方を考えたりすることが好きだからです。

これまでしてきたこと  
「つなぐカフェ@飯塚」のWebサイトの作成  
バイトの一環で、飯塚の大学生に「つなぐカフェ@飯塚」についてアピールするために制作しました。

デザイン  
「誰にとって価値のある情報なのか」をじっくり考えて、デザインやモノづくりをすることが好きです。  
「ノンデザイナーズ・デザインブック」はいつも参考にしています。

問題の整理が進み、  
吉田のこれまでとこれからを軸に  
情報を並べた状態

吉田信将の  
ポートフォリオ 自己紹介 作品まとめ Github

## Welcome to Toshinobu's Portfolio

これからしたいこと  
「UIデザイナー」あるいは「Webデザイナー」になることを目指して、就活を進めています。  
具体的な誰かを想定して、課題を解決したり、情報の見せ方を考えたりすることが好きだからです。

これまでしてきたこと  
「つなぐカフェ@飯塚」のWebサイトの作成  
バイトの一環で、飯塚の大学生に「つなぐカフェ@飯塚」についてアピールするために制作しました。

問題の整理が進み、  
吉田の考え方と強みを軸に  
情報を並べた状態

吉田信将の  
ポートフォリオ 自己紹介 作品まとめ

デザインを考えるときも、技術を使うときも、  
まず問題を整理してから  
解決方法を考えることを大切にしています。  
それを大前提とした上で、自分の強みは  
幅広い分野の知識がある  
ことだと考えています。

大切な考え方: まず問題を整理する

吉田は、問題を解決するためには、手段を考えるよりも前に、まず今ある問題を明確にすることが大切だと考えています。  
そのうえで、問題を解決する手段として、デザインを考えたり技術を使ったりするよう心がけています。  
もちろん、問題を理解するために手を動かすことは必要なので、試作をして問題を整理してから作業を進めるよう心がけています。  
例えば、Webサイトを作る時でしたら、いきなり「情報をかっこよく見せるデザイン」のような複数の要素を考えるのではなく、まず「誰に情報を伝えるのか」「その人にどう伝えたい情報なのか」をよく考え、それを元に解決する問題を改めて整理し、情報の見せ方を考えることが大切だと考えています。  
Webサイトのデザインだけに限らず、技術を使う時でも、例えばデータベースを使いたいのでRailsで実装するという風に、解決したい問題に応じて技術を選ぶことが大切だと考えています。

# この考えは、どこから出てきたのか

- ▶ バイト先のALSAで鍛えられました
- ▶ ALSAは、能動的に学ぶ人間を学内に増やすための団体
- ▶ 「学ぶとは何か」のような、認知科学の知見に関心がある団体
- ▶ 尊敬できる人がたくさんいる環境だったので、このバイトを始めた
- ▶ 物事の本質を考えるよう鍛えられました
- ▶ スライド発表するにしても、まとめスライドを真っ先に見せるなど
- ▶ 右は、ゼミ「アイデアを思いつくには」のまとめスライド

「アイデアを思いつくには」で、お伝えしたいこと<sup>3</sup>

## アイデアをどうやって作り出すか

- ▶ アイデアが芽生えやすい 意識の状態 に至る
  - ▶ ひたすらに観察し、内省して、自分の既存の枠を手放した状態
  - ▶ U理論を用いて詳細を説明します
- ▶ 本当に芽生えるかどうかは、管理できない
- ▶ 芽生える確率を上げるために、管理できるところに時間をかけよう

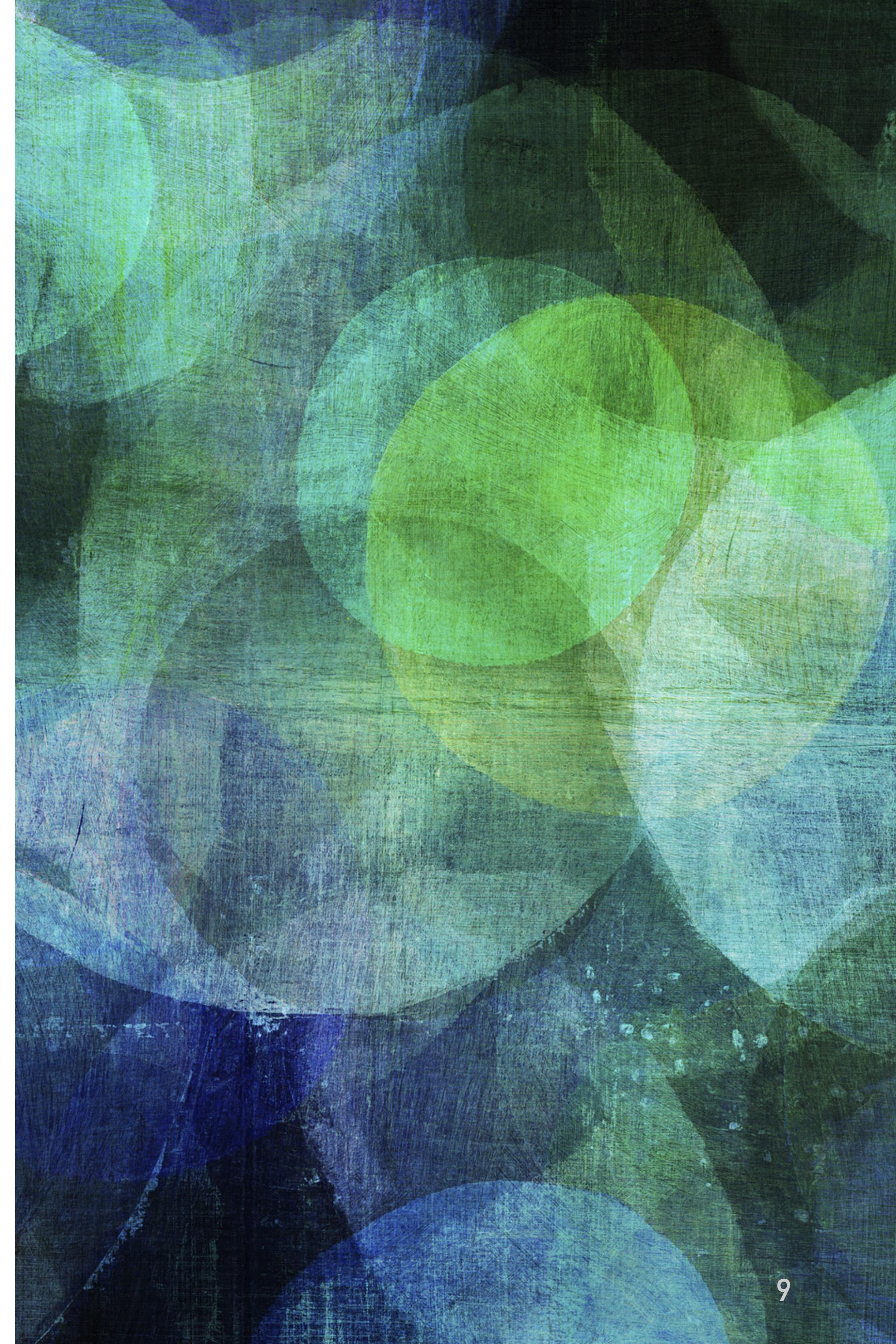
# ALSAで鍛えられた話の例：ゼミのスライド

---

- ▶ ALSAでは、学びに関する知見を得るためにスタッフ間でゼミを開催しています
  - ▶ 本がテーマとして与えられ、それを題材にゼミを行う
- 
- ▶ バイト始めたての慣れない頃は、非常に大変でした
  - ▶ 「何が言いたいかわからん」と質問されまくり2時間で3枚しかスライドが進まないなど
- 
- ▶ 今では、初めの頃よりはちゃんと話せるようになりました
  - ▶ 適切なまとめを作ることに時間をかける、話を構造を理解してスライドを作るなど
- 
- ▶ ゼミのスライドは、ポートフォリオで一部公開しています：<https://yoshidatoshinobu.work/event/>

# 幅広い分野の 知識がある

自分がこれまでに行ったことと、  
それがどう役立つかを紹介します

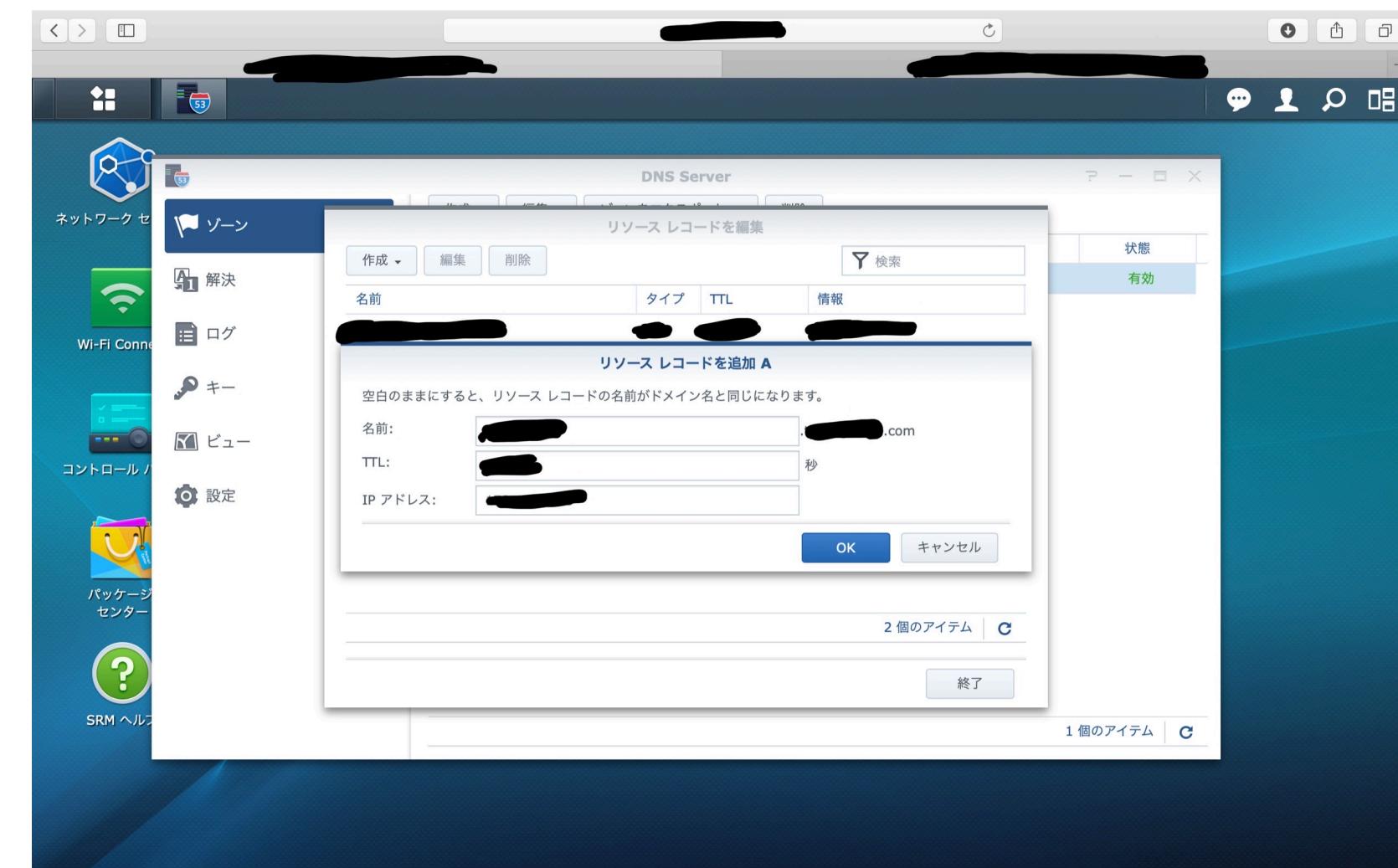


# 必要に応じて、様々な技術に触れてきました

- 解決する問題に応じて、様々な技術に触れてきました
- 例を紹介します
  - Webページの制作を任されたので、HTML + css + jsの勉強をした
  - Webのバックエンドの構築を任されたので、サーバーやDNSを自作しつつ、その仕組みを勉強した
  - 画像をpost送信する必要があったので、railsの勉強をした



制作したWebサイト



DNSの管理画面  
(バイト先のSynology)



画像をPOST送信して  
合成するWebアプリ

# 制作物の例：つなぐカフェ@飯塚のWEBサイト

▶ 幅広く吉田が担当しました

▶ デザイン

▶ 紙に書いたり、ラフにHTMLで実装したり

▶ 実装

▶ HUGO と Bootstrap を用いた

▶ サーバーの構築

▶ proxmox上のubuntuで、Nginxを用い、Webサーバーとリバースプロキシを立てた

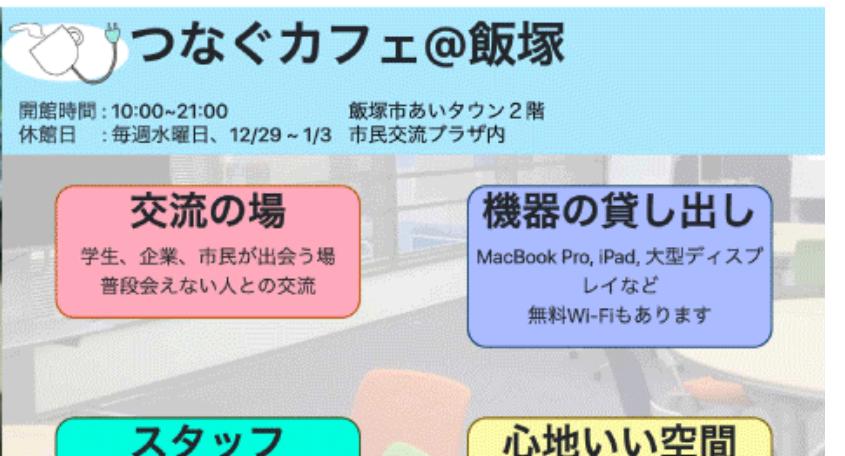
▶ そのサーバーのipを、Synologyの機能のDDNSで、ドメインと紐付けた

サイトデザインの変遷

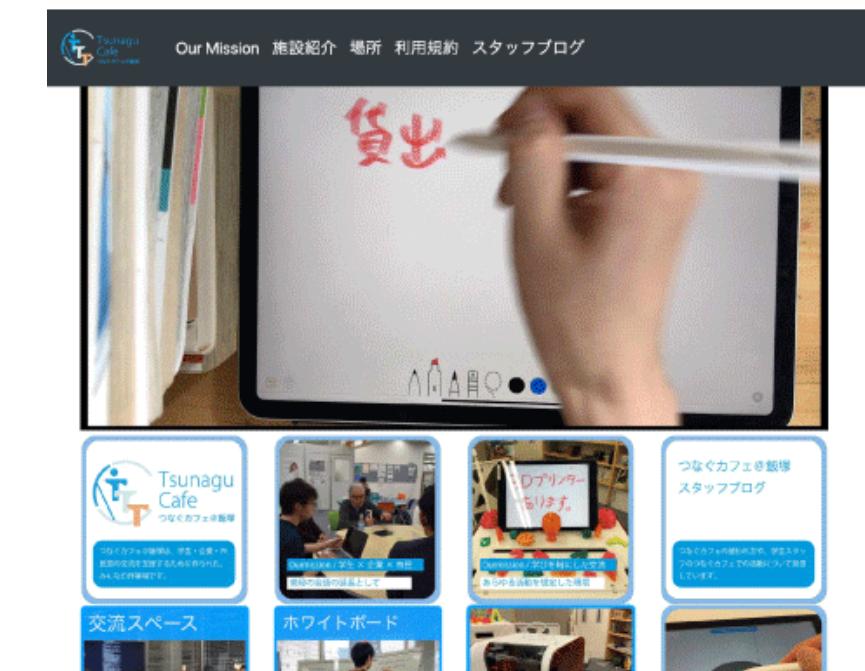
2018年9月頃



2018年10月頃



2019年5月頃



2019年6月頃



# 学習に関する、認知科学の知見

---

- ▶ これまで蓄えられてきた知見に基づいて、ALSAの活動を行うために、認知科学の知見を得てきました
- ▶ 例を紹介します
  - ▶ 知的生産のための、情報収集 → モデル化 → 検証 のサイクル
  - ▶ 新しいアイデアを思いつくための、U理論、暗黙知
  - ▶ 人間のコミュニティのあり方を理解するための、正統的周辺参加

# 知見を生かした例：プログラミング入門イベント

- ▶ ALSAの業務の一環で主催した、新入生向けのイベントです
- ▶ まず手を動かしてプログラミングの初步を知ることを目指しました
- ▶ 人間は自分の経験と結びついた知識しか身につかないことは知られているので、説明よりも、手を動かす中で学びが発生するよう心がけました



# 幅広い知識が、どのような強みになるのか

---

- ▶ チームでの作業の多くに関わることができる
  - ▶ アルバイトでWebサイトを作った際は、紙に書いてデザインを考えるところから、フロントの実装、自前のサーバーで公開するためのバックエンドの実装にまで関わった
- ▶ 複数の分野の知識を活かして、問題の解決策を考えることができる
  - ▶ 大学での学びを考えてもらうためのイベントを、九工大生に興味を持ってもらうために「レトロ風ゲーム作り」を題材に開催した
- ▶ 知らない分野でも、今ある知識を足がかりに、積極的に学ぶ
  - ▶ ブラウザゲームを作っていて、スコアサーバーが欲しくなったので、Ruby on Ralisの勉強をした

# まとめ：大切にしている考え方と、自分の強み

---

- まず問題を整理してから、解決方法を考えることを大切にしている
  - 問題を理解するために、手を動かして何度も試作をすることは必要
  - バイト先で鍛えられた考え方です
- 幅広い分野の知識があることが、自分の強み
  - 必要に応じて、様々な技術に触れてきました
  - 認知科学の知見にも触れてきました