

勉強

d8161105 Mirai Watanabe

d8161105 Mirai Watanabe



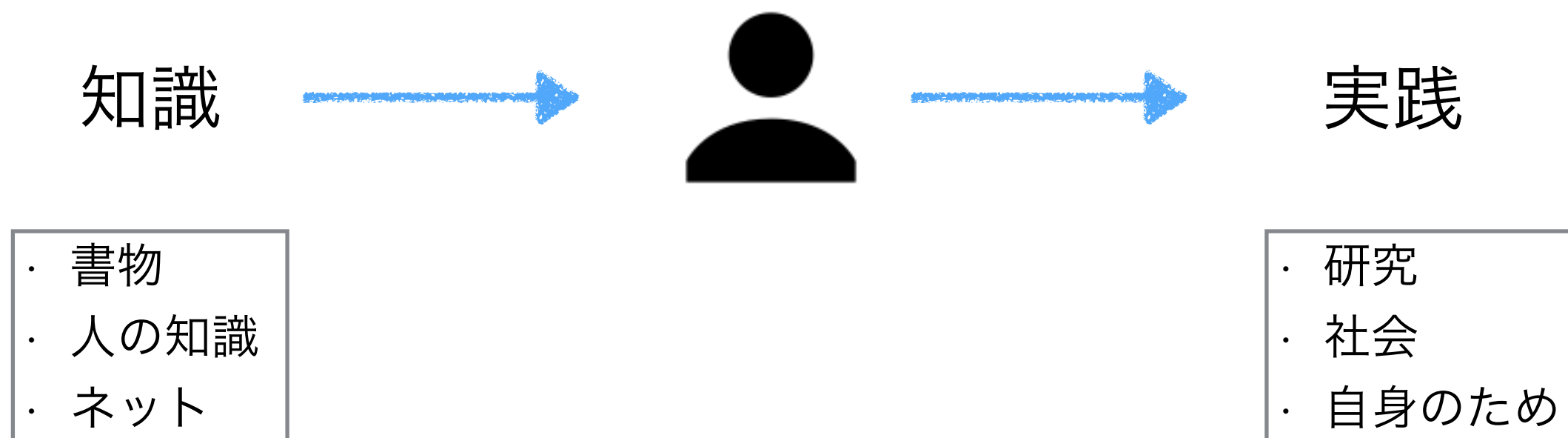
◇ はじめに

- ▶ 普段勉強していますか？
- ▶ 勉強ってなんだと思いますか？

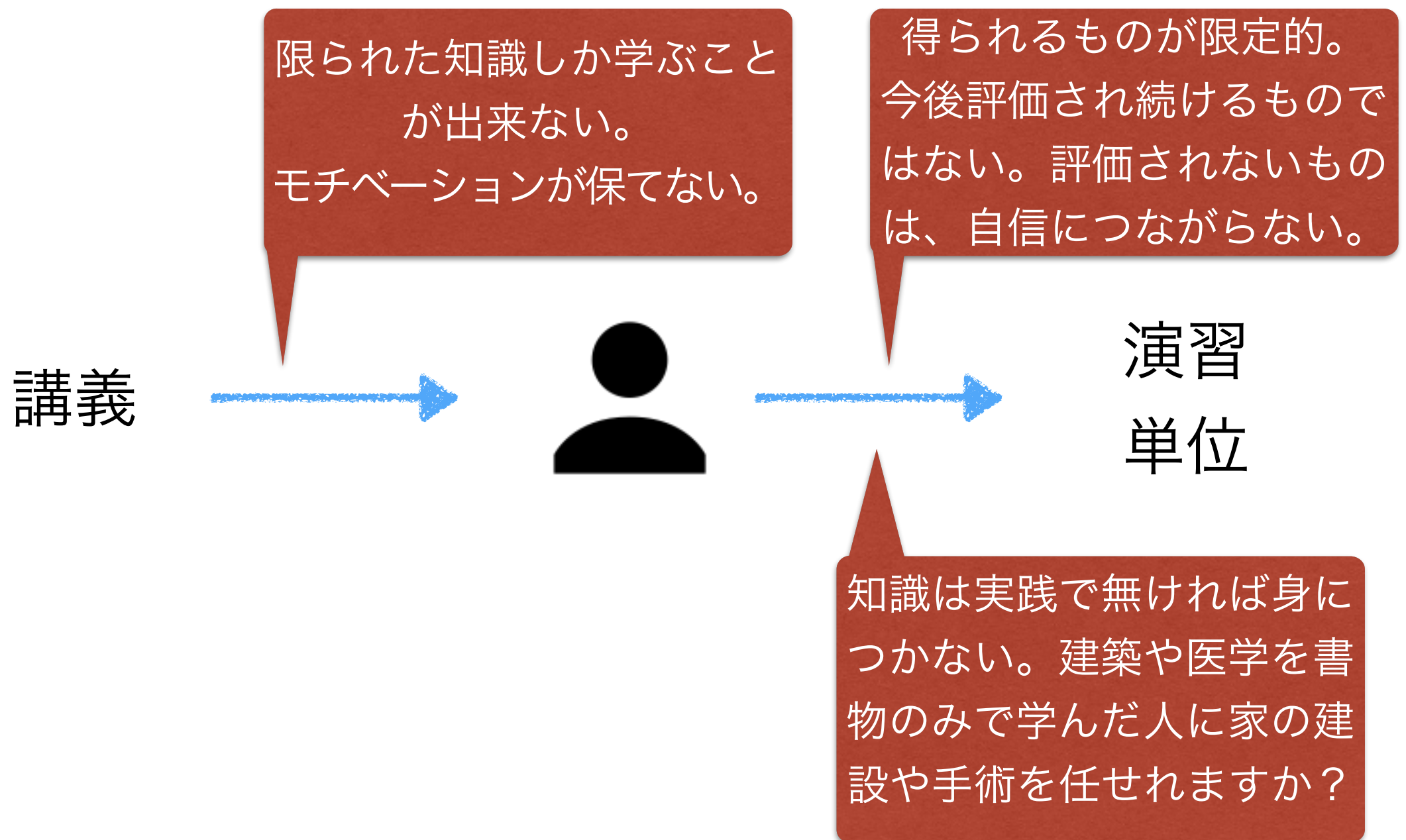
1. 学問や技芸などを学ぶこと。「徹夜で一する」「音楽を一する
2. 物事に精を出すこと。努力すること。
3. 経験を積むこと。「今度の仕事はいい一になった」

引用: コトバンク <https://kotobank.jp/word/勉強-626150>

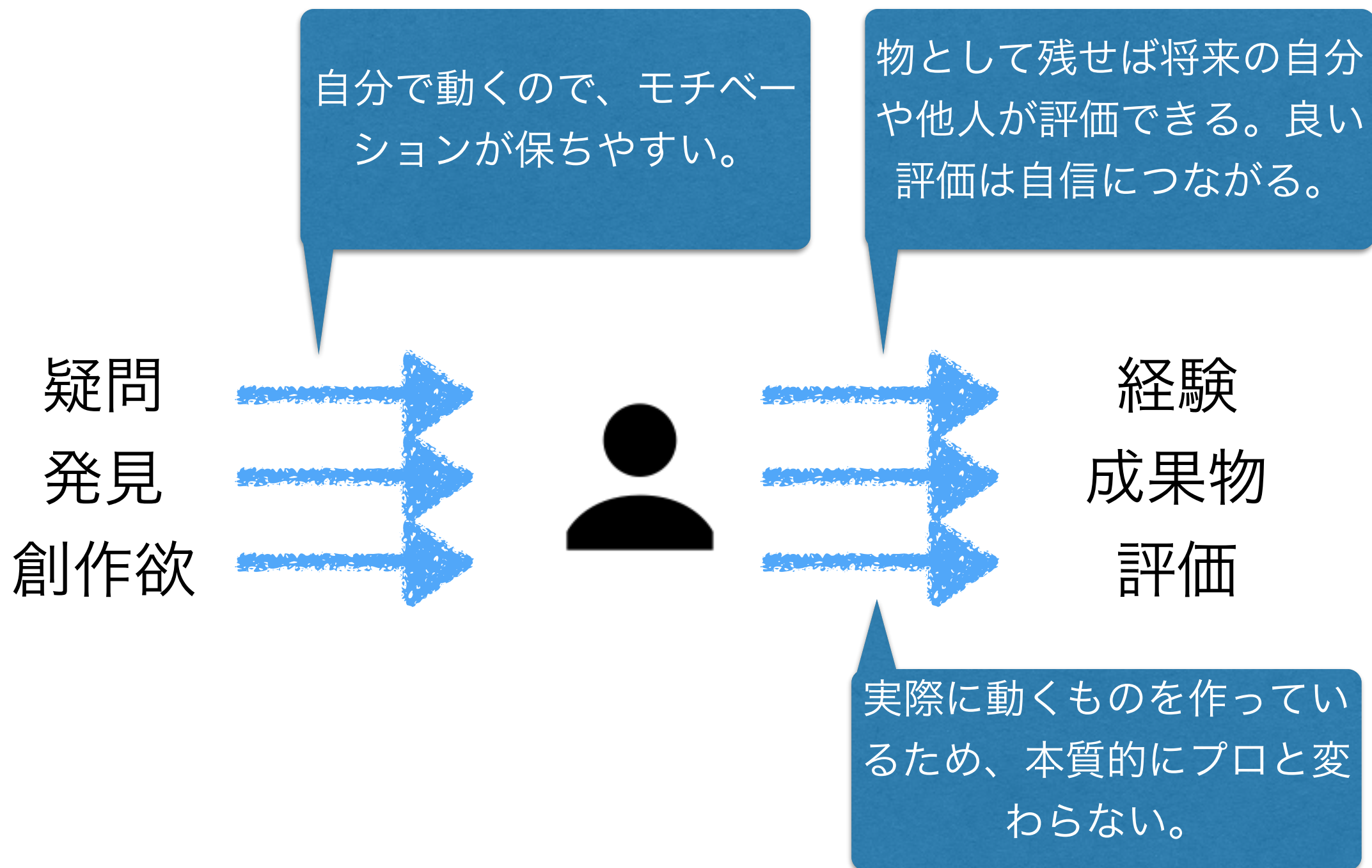
◇ 勉強とは



◇ 勉強とは | 大学での学習

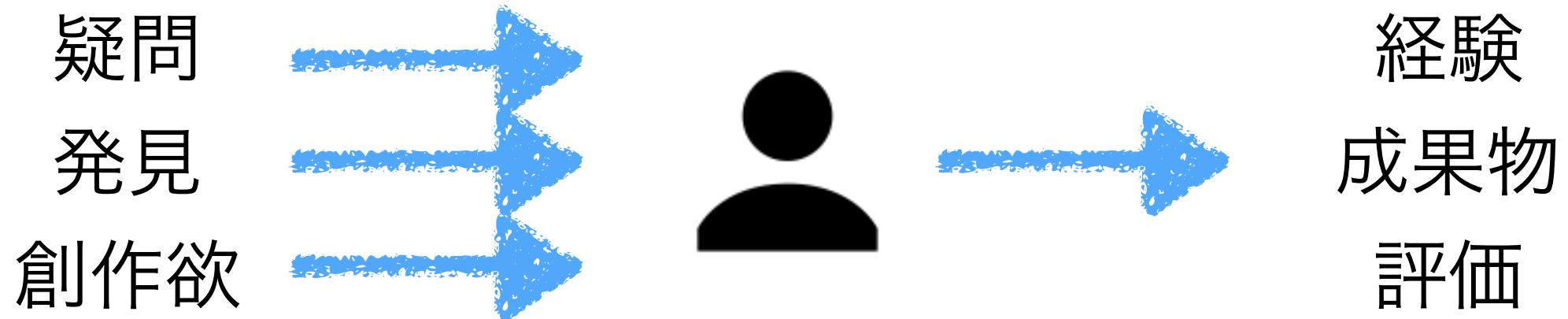


◇ 勉強とは | 理想の学習



◇ 勉強とは | 気をつけるべきこと

成果物や評価が少ない、自己完結の状態では、
知識の確立や自信につながらない。



◇ 勉強とは | 気をつけるべきこと

蓄える知識が少なければ、多く物を作っても
中身に新たな知識が含まれないため成長が少ない。

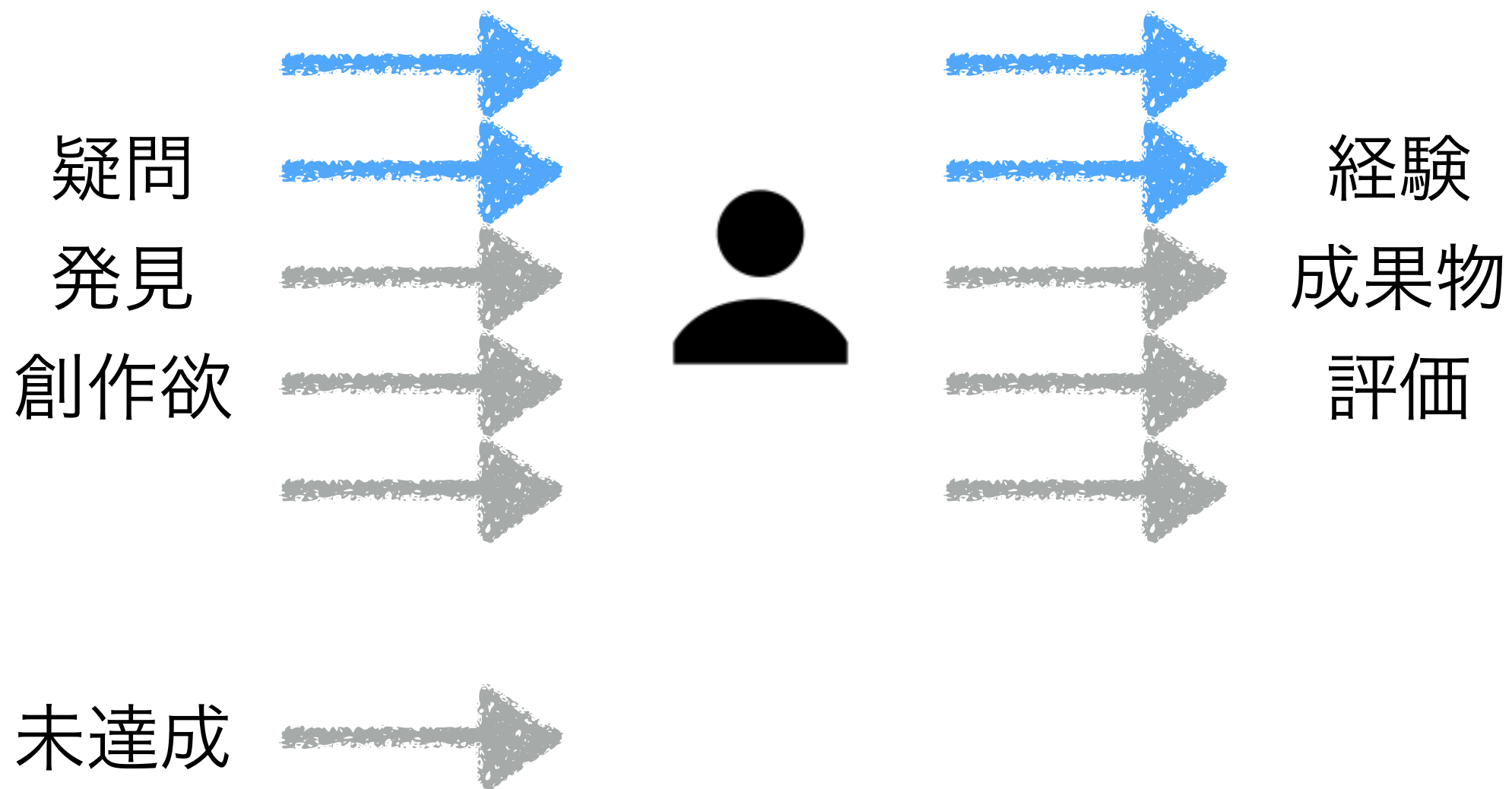
疑問
発見
創作欲



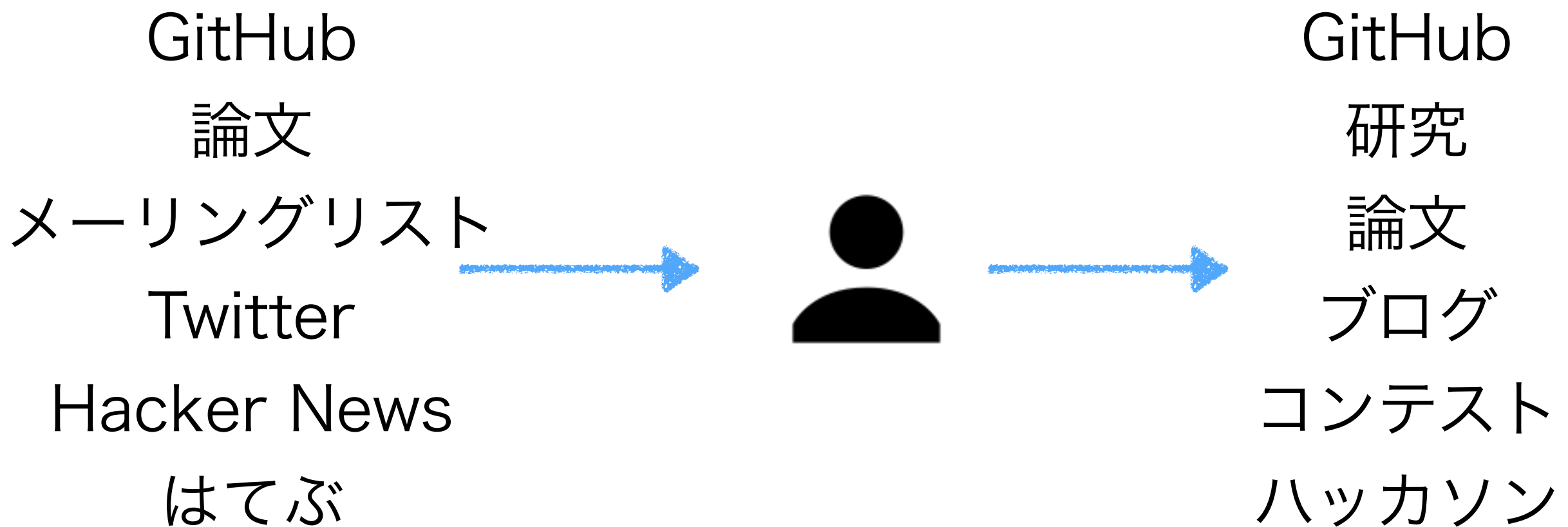
経験
成果物
評価

◇ 勉強とは | 気をつけるべきこと

知識と目標のバランスが取れている状態は、
あくまで達成されている時だけ。
一つ一つに責任感を持つことが大事。



◇ コンピュータサイエンスにおける勉強



◇ 学べる(べき)分野

必須分野

- ・ 語学(英語・日本語)
- ・ 数学
- ・ コンピュータ・リテラシ
- ・ Git
- ・ アルゴリズム
- ・ ソフトウェア工学
- ・ 単体テスト
- ・ 開発環境
 - ・ (シェル・エディタ・IDE)
- ・ オブジェクト指向
- ・ 関数型プログラミング
- ・ 並列処理
- ・ データベース(RDB, NoSQL)
- ・ ネットワークプログラミング
 - ・ (フロントエンド・バックエンド)

応用分野

- ・ サーバ / インフラ
 - ・ Linux, Vagrant, Docker, Ansible
- ・ コンパイラ
- ・ 機械学習
- ・ IOT
 - ・ RaspberryPi, Kobuki, Arduino, OpenRTM
- ・ モバイルプログラミング
 - ・ IOS, Android
- ・ 可視化
- ・ ゲーム

◇ まとめ

- ・ 勉強は知識の獲得と実践。それを実現するために
努力する過程
- ・ コンピュータサイエンスは知識の獲得も実践も行い
やすい分野
- ・ 効率よく興味のある分野を学び、将来への自信に
つなげる