








# Code is 量

ジーズアカデミー福岡主任講師 大杉太郎

# 自己紹介

- 氏名: 大杉太郎
- Twitter: @taroosg
- 仕事: エンジニア, プログラミング講師
- 技術: Laravel, Next.js, Deno,  
(Rust)
- 好きなもの:       
- 入学おめでとうございますッ!!!

Code is 量 ?

コードを書かなくても AI が書いてくれるこの時代に、  
私はコードを書きたいのです。

コードを書け！！

# 内容

1. コードを書かなければいけない理由
2. 量が必要な理由
3. 量の作り方

コードを書かなければいけない理由

# コードを書かなければいけない理由

人間 = 管理職

AI = 優秀なエンジニア

我「これやって」

部下「はい」

部下「終わりました！」

我「どれどれ．．．いい感じね！これでいこう．」



# コードを書かなければいけない理由

部下「終わりました！」

我「どれどれ．．．うーん，もう少しこんな感じでよろしく！」

部下「わかりました！」

やってること

- 指示
- レビューと是非の判断（責任）
- 君なんか違うことやってない？（修正）

中身（=コード）がわかってないとできない

**(開発の流れを知らないと指示もクソもない)**

コードを書け！！

量が必要な理由

# 量が必要な理由

## オフサイドのルールって理解できなくね？

オフサイドポジションとは、以下の3つをすべて満たした位置を指します。

- ①守備側チームのフィールド内
- ②ボールより守備側チームのゴールラインに近い位置
- ③後方から2人目の守備側競技者よりゴールラインに近い位置

つまり、攻撃時に相手陣内で、パスを出されたタイミングで、自身の前に相手が1人しかいない場合にボールを受けてしまうと、オフサイドの反則を取られることになるのです。

ただし、オフサイドポジションにいること自体は反則ではなく、ゴールキック、コーナーキック、スローインでボールを受ける際もオフサイドの反則は取られません。

出典: <https://www.jleague.jp/a-to-z/offside/>

# 量が必要な理由

オフサイドがわかる人：サッカーやってる，試合をよく見る人

オフサイドがわからない人：ルールを読んだだけの人

=> ルールを知るだけでは理解できない！ 具体的な体験が必要！

# 理解する is 何?

理解 = 多くの具体例から法則を見出すこと (☑ 試行錯誤)

具体例 = 「書いたコード」と「動作結果」

∴ わからないときは「具体例」が足りない!



# 具体例を増やす方法

## たくさん試行錯誤する

- 材料をたくさん揃える.
- 「試行回数」が具体例の「量」「多様性」を生み出す.
- わからなくても手を動かしてコードを書くことが大事!

プログラミングは「できた」→「わかった」の順番!

つまり、Code is 量!

# 量の作り方

量  $\propto$  時間

量を実現するには時間が必要！

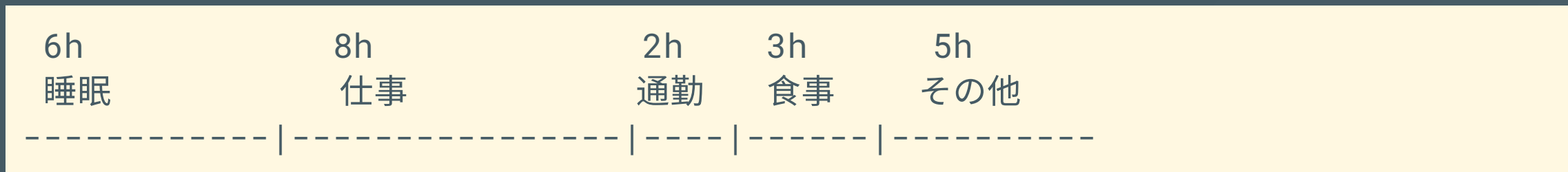
# 時間の作り方

時間はない！

- 人間の 24 時間は埋まっている．
- すでに使われている時間を削る．

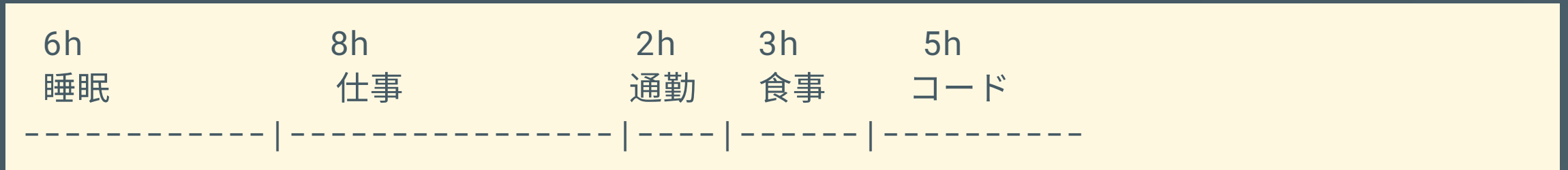
まず 1 日のスケジュールを書いてみましょう．

# 例 1



- 絶対に必要な時間とそれ以外を分ける.
- 「それ以外」を全部プログラミングにつぎ込む

# 例 1

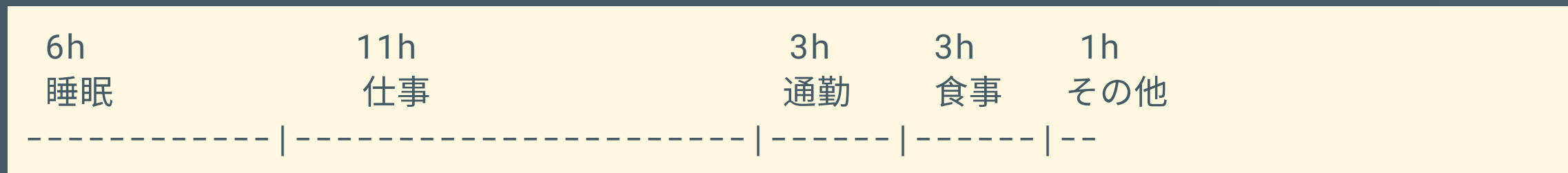


- Good

## Point

- 「優先順位」を決める！
- 「やらないこと」を明確にせよ！
- プログラミングは「最優先事項」！

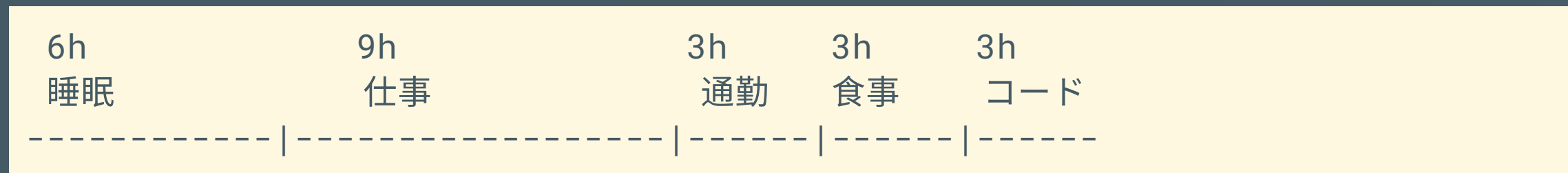
## 例 2



- 時短するしかない!



## 例 2



「質」を高めることで対応する。

- 必要なことをより短い時間で実現する。
- 仕事は経験値があるので時短できる。
- 諦めるのも手。仕事が滞っても上司の心象が悪くなるだけ。

# 時間の作り方

**時間はないッ！ 今すぐ 1 日を可視化せよッ！**

すでに使われている時間を削るしかない。

1. 優先順位（やらないこと）を決める。
2. 質を高めることで時間を作り出せる。

まとめ

# まとめ

## Code is 量!

1. コードを書かなければいけない理由: AI 使っても書けないと詰む
2. 量が必要な理由: 具体的な体験が理解を進める
3. 量の作り方: やらないことを決めるから質を高める

**まずは時間を最大限確保しましょう！**  
**Code is 量！**



**Thanks!**



alt text