



## ○ IT 発表

IT ビジネス学科の 2 年生 6 名が卒業研究発表会を行いました。個人研究とペアの研究発表が四つありました。テーマは「ゲームソフト製作『キュウセイシュは友達をたすけたい!』」・「Raspberry によるラジコン製作」・「卒業アルバムの編集製作」・「学生日誌電子化システム」です。

私は仕事上 Word、Excel、そしてインターネットも少しは使用していますが、基本的に“機械”の分野は苦手です。学生の研究発表の内容も多くの方が理解できなかったという状況ですが、自分でプログラミングを行い、形を作っていく姿は美しく頼もしく見えました。

ゲームソフトの完成はこれからのようですが、これまでの製作時間もかなりかかったようです。発表を聴きながら、このような苦勞に支えられて現代の社会が動いているのだなというようなことを考えていました。また、この研究は制作時間×時給で報酬に換算すると百万円単位になる労力だなというようなことも考えてしまいました。

ラジコンの製作では以前途中の作業も少し見ました。そこではコードの接続など細かで地道な作業を一生懸命行っていました。情報化社会でもこのような手作りの作業は欠かせないことをあらためて認識しました。その時には映画「STARWARS」のことも思い浮かべていました。敵に攻撃されて壊れてしまったところをハンマーやペンチ、溶接機などを使って修理している場面です。デジタルとアナログが共存しているところにおもしろさを感じていました。このラジコンはスマホで操作できるように工夫されており、市販されれば購入してみたいなとも思いました。



卒業アルバムの製作はこども学科も関係するため連携も必要です。自らの卒業式の場面も盛り込みたいということで、授業は休みに入りますが、これからも作業が続くようです。IT ビジネス学科が今年で終了ということもあり、思いを込めた“作品”が完成することでしょう。



学生日誌電子化システムは学生と先生の情報共有のツールです。

「! Days」という名称も自作でした。自分が教員だったら購入するかもしれないと思いました。小・中・高校等で機能のニーズは違うと思われるので、現場の声を参考にしてバージョンアップしたら市販できそうな立派なものでした。小学校などでは鉛筆などの自筆のよさ(大切さ・必要性)もありますが、売れそうです。



発表終了後に気づきを述べる場面があったので、次のようなことを伝えました。卒業研究を創り上げていく中、徹夜が続くという苦勞もしたと聞きました。その苦勞から学んだことも多いと思いますが、若いから耐えられるということもあります。長い人生、体を壊さないためにも作業の要領・コツをつかむということも大事なことです。また、ものづくりをしていく上ではコストの面も避けて通れません。就職して、一から学ぶということも多いと思います。一つずつ吸収していき成長し続けてください。期待しています。

