

紹介

情報システム研究会

合志 和晃
Kazuaki GOSHI

九州産業大学 情報科学部
Faculty of Information Science, Kyushu Sangyo University
goshi@is.kyusan-u.ac.jp, <http://www.is.kyusan-u.ac.jp/~goshi/j/>

1. 情報システム研究会の紹介

情報システム研究会は、平成15年度に、学生と教員による研究グループとして発足しました。メールでのオンラインディスカッションや12号館3階の実験室での活動やミーティングを行っています。



図1 12号館3F 情報システム研究会実験室（ロッカーの横が入口）



図2 実験室 室内

2. メンバ内訳

メンバは、平成18年8月現在、教員（実験助手やOB含む）が9名、学生が41名です。学生の学年ごとの内訳は以下の通りです。

学年	人数
1	6
2	7
3	21
4	4
修士1	2
修士2	1

3. 活動

参加希望者は、is-club@is.kyusan-u.ac.jpへ参加希望のメールを送ることによりメーリングリストにメールアドレスが追加され情報システム研究会のメンバとなります。メンバは、メーリングリストで連絡や情報交換をします。また、月一回、全体のミーティングを行っています。実際の活動は、プロジェクト毎に行っています。既に動いているプロジェクトに参加してもいいですし、情報関係で自分が興味のあるテーマがあれば自分でプロジェクトをつくることもできます。

4. プロジェクト

現在、活発に活動しているプロジェクトは、CMS、プログラミング勉強会、Flash、iアプリRPGがあります。また、これからハードウェアのプロジェクトの立ち上げが予定されています。

4.1 CMS

オープンソースのXOOPS（ズープス）というCMSツールを使って情報システム研究会のWebページを構築しているチームです。まず自分たちで研究会のPCにサーバーを構築してみるところから初めて、形になるまで手探りでやってきたので、苦労したところも多くあ

りますが最近ようやく形になり始め、研究会のメンバーに使ってもらい始めています。現在は、X O O P Sは様々なモジュールを組み合わせることで機能が追加できるのでメンバーの要望や意見を聞きながら使いやすいページを目指しています。今後は学内だけでなく、外からもアクセスできるようにする予定です。(04JK112 中村尚香)

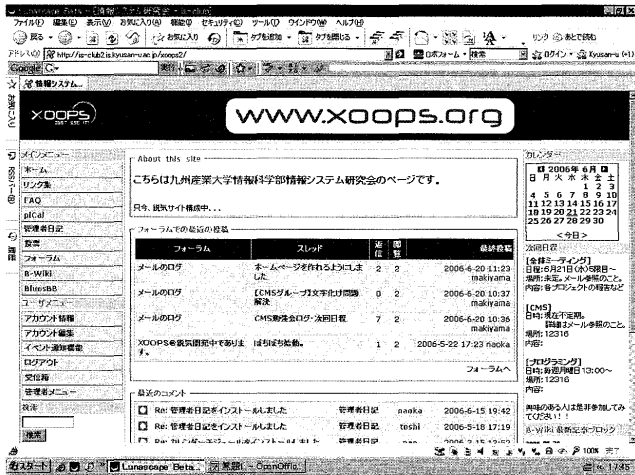


図 3 XOOOPS

4.2 プログラミング勉強会

これまで Delphi, Java3D, i アプリと様々な内容のプログラミングの勉強会を行っています。昨年度から NTTドコモ九州が主催する i アプリコンテスト「アプリンピック」(<http://applinpic.jp/>)に参加していて今年も複数チームがエントリー予定です。ここでは、そのうちのいくつかを紹介します。

§1 シューティングゲームチーム (チーム名:ポテトサンバ)

「アプリンピック」に応募するため、シューティングゲームの作成をしています。携帯と他の小型ゲーム機とは操作感が違うことを考慮し、携帯でも操作しやすいゲームを作ろうとしています。2人でチームを組んで、大学で直接話し合ったりオンライン上で話し合ったりと協力しながら一歩ずつ開発を進めています。目標は自分たちのスキルアップと、入賞の賞金です！(04JK114 長田 聡)

§2 レーシングゲームチーム (Project"AIM-7")

「アプリンピック」アプリケーション部門に出展するためのレーシングゲームの開発を行っています。携帯電話という限られた空間の中で、コンシューマーゲーム配信メーカーの物に負けない内容のものを目指して開発部員が切磋琢磨しています。役割分担による開発スタッフのモジュール化や、ネットワークと連携した開発支援環境の導入など、新しい開発の形にも積極的にアプローチしています。チームの目標は「プロジェクトの完走」です。(04JK088 田中 宏宗)

§3 高機能電卓チーム (Project"AIM-54")

「アプリンピック」アプリケーション部門に出展するための高機能電卓ソフトウェアの開発を行っています。携帯電話の電卓機能を上回る、ビジネスアプリケーションとしての関数電卓を予定しています。ゲーム系のソフトウェアと違い動的な更新のないソフトウェアなので比較的開発は簡単なものになりますが、その分内容が問われるものになると思います。数学的要素が多く、その分API(Application Program Interface)に頼らなくても開発が出来ることから、ソフトウェア開発の初心者でも開発に参加できる内容になっています。チームの目標は「自力でソフトウェア開発が出来るようになる」です。(04JK088 田中 宏宗)

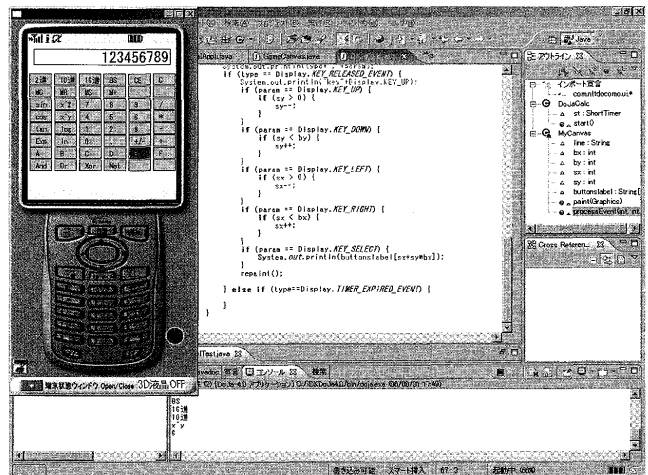


図 4 高機能電卓

4.3 Flash

Flashの完成された状態を見るだけでなく、自分で作ってみようという事になり2006年4月に活動開始。現在はフリーソフトのFlash作成ツール「Parafra」を使用しています。始めは手探りの状態だったので、sampleを見ながら勉強する日々が続きました。何とか基本的な操作をマスターし、7月に開催されたオープンキャンパスに、「学部内の紹介」という内容で展示。今後は、まだ未定ですが違うソフトを使用してみるという目標です。(04JK112 中村尚香)

4.4 ロールプレイングゲーム

NTTドコモ主催の携帯電話用アプリケーションを開発して応募する『アプリンピック』に提出するアプリゲームを制作しているチームです。去年はシューティングゲームを制作していましたが、知識と時間が足りず、完成までたどり着けませんでした。今年は、去年の教訓と経験を生かしてロールプレイングゲームを作成しています。時間をかけて制作できるのは今のチームでは最後

なので、満足できるものを完成させることが今の目標です。(04JK112 中村尚香)

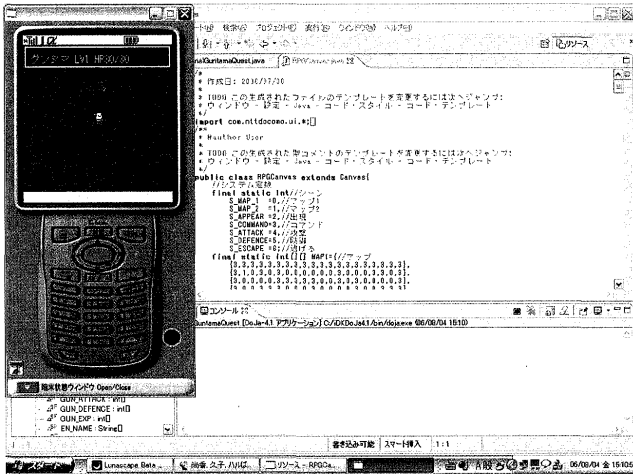


図5 ロールプレイングゲーム

ことん究めて、卒論や就職に向けて腕を研いでみませんか？それに、なによりシステムやプログラムをつくるのは楽しいです！自分はあまり詳しくないからという人も遠慮は不要です。学部内サークル的に参加して楽しく技術力の向上をしてもらえればと思います。

5. オープンキャンパス

18年7月のオープンキャンパスでは、情報システム研究会の活動内容の展示も行いました。各プロジェクトの紹介や成果物の展示などを行ったところ計44名の見学があり、たいへん賑わいました。



図6 オープンキャンパス

6. 参加者募集

情報科学部のカリキュラムは情報について学ぶのにとっても良くできていますが、さらに実戦的な技術力を研くには、数をこなしたり、大きめのプログラムを作ってみるのが大事です。限られた時間の講義、演習、実験では、まだまだ時間が足りません。自分の興味のあることをと