

図解即戦力 豊富な図解と丁寧な解説で、知識0でもわかりやすい!

EC担当者

実務と知識が
しっかりわかる
教科書

これ1冊で

全部わかる!

●効果的な宣伝方法 ●顧客のニーズに応じた商品提案 ●効果的な商品提案 ●顧客満足度を高める商品提案

●Amazon マラソン企画のポイント ●会員ランク別の特典・RFM分析

●新人店長&ECマース担当者にやさしく教えます

●ECサイトの集客から広告、接客、分析と改善、リピーター対策まで

●平均客単価

●まるごと理解!!

編集部
おすすめの
新刊書籍

図解即戦力

豊富な図解と丁寧な解説で、知識0でもわかりやすい!

EC担当者の実務と知識が しっかりわかる教科書

これ1冊で

株式会社これから ● 著



A5判・248頁

定価(本体価格1980円+税) ISBN 978-4-297-11315-5

本書は自社ECの売上アップに特化し、制作から集客支援、広告運用、CRM施策、コンサルティングまでを行う専門家集団が、未経験のひとにもわかる文章と図解でやさしく解説する「ECサイト開業・運営の入門書」です。配置転換で突然ネットショップの店長になった人、別業界からEC業界をめざしている人を対象に、サイト制作からwebマーケティングまでEC業務に必須の知識を1冊にまとめました。

突然、IT担当者に 任命されたら!?



「IT担当者」という言葉を聞いて、みなさんはどのような人をイメージするでしょうか。

- パソコンに詳しい人
- 社内のシステムを管理する人
- システムを開発する人

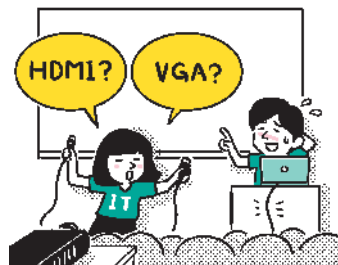
さまざまな人を連想するかもしれませんが、どれも間違いではありません。実際に、IT担当者としての仕事は多岐にわたり、会社によっても定義はバラバラです。大企業では「情報システム部門(情シス)」や「社内SE」であったり、ベンチャー企業などでは「コーポレートエンジニア」といった職種名で括られたりもします。しかしここでは、あえてそれらの言葉を用いず、「IT担当者」と表現します。

まだIT部門を設けるほどの会社規模で

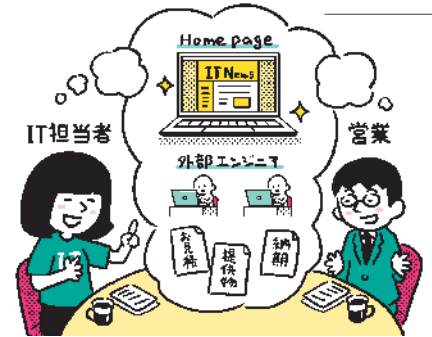
もなく、エンジニアとして名乗るほどの専門知識もない状況でも、ある日突然、社長や上司から「社内のITの面倒を見てほしい」と依頼されて困っているような方が、この国にはたくさんいるはずですよ。

今どき、「パソコンもメールも一切使わずに仕事をしている」といった会社はほぼ存在しないでしょう。中小企業では潤沢な資金もないため、専任のIT担当者の雇用や外注が困難で、ITの専門知識を持たない従業員にIT担当を任せるケースも少なくありません。

IT担当者を任されたものの、いったい何から学べばいいのか。このように右も左もわからずに困っている方々の助けになるような本を作りたい。そういった思いから『基礎からのIT担当者リテラシー』を執筆しました。



本書は、エンジニアとしての業務経験やITに深い知識を持つ方ではなく、「会社の規模が大きくなり始めて社内にIT担当者を置く必要性が高まり、それを任された零細~中小企業のIT未経験の従業員」や「会社を起ち上げ、従業員も少しずつ増えてIT環境の管理



が必要になってきたが、具体的にどのようなことをすればいいかわからない経営者」を対象としています。

パソコン選定やネットワーク整備、システム導入などの経験を一切持たない方が、IT担当者として業務を行っていく上で必要最低限となる要素を紹介します。「どのようなキーワードで物事を調べ、学んでいけばいいのか」という足掛かりとなる一冊になることを目的としています。

—本書のはじめにより

基礎からの IT担当者リテラシー

増井 敏克 ● 監修
吉田 航、横山 健太 ● 著
柏原昇店 ● イラスト
A5判・192頁



定価(本体価格1880円+税)

ISBN 978-4-297-11720-7

これだけは知っておきたいITエンジニアの法律知識

～多段階契約・プロジェクトマネジメント義務編～

TEXT by ^{かわせとき}河瀬 季

1 法律を知らないとシステム開発で損害賠償を請求されることも

不利な条件での契約書にサインしてしまったために、システム開発の受託で貰えるはずだった数百万円の報酬の支払を受けられず、かえって数千万円の損害賠償請求を受けてしまった、という個人エンジニアからの相談を受けたことがあります。

エンジニアにとって法律は、なかなか「身近」に感じられるものではないかもしれません。

しかし、会社に所属している場合でも、自分が関わるシステム開発は、契約や要件定義の段階から開発途中、納品や検収といったプロセスまでが「請負」「準委任」といった法律によって規律されているものです。そして、「副業」といった形で個人として案件を受託する場合、会社から独立してフリーランスのエンジニアとして活動する場合は、全ての責任を自分が負う状態で、上述のように「法律」によって規律されたシステム開発と向き合わなければなりません。

そこで以下では、エンジニアが最低限抑えておくべき法的知識をいくつかピックアップして簡単にご紹介します。

1 システム開発では多段階契約を結ぶことが多い

システム開発というのは、いくつもの工程を経て進んでいくものであり、複雑な

内容のプロジェクトになりがちです。そのため、特に大規模なシステム開発においては、工程ごとに逐一契約を締結し直すという多段階契約が好まれます。

各工程を一つの契約で規律する一括請負契約との大きな違いは、一括請負契約が「請負契約」のみであるのに対し、多段階契約では「請負契約」と「準委任契約」を工程ごとに使い分けできるという点にあります。具体的には、発注者が主体となる要件定義においては準委任契約を結び、受注者が主体となる外部設計やプログラミングにおいては請負契約を結ぶ、というような形です。請負契約の場合、受注者は仕事の完成義務を負うこととなりますが、発注者が主体となって行う工程についてまで完成義務を負うのでは、受注者にとって酷です。そういった事情もあり、大規模なシステム開発においては、工程ごとに請負契約と準委任契約を使い分ける多段階契約が採用されているのです。

それ以外の点でも、多段階契約というのは、開発プロジェクトの流動性への対処が比較的容易であるなど、発注者と受注者の双方にメリットがあります。まず、発注者にとっては、見積もりが容易かつ正確であり、費用が想定していない高額なものとなることを防ぐことができるだけでなく、各工程が終了するごとに納入品を検査することになるため、システム開発プ

ロジェクトの進捗状況を確認できるという利点があります。また、受注者にとっては、工程ごとに委任料を請求し資金を早期に回収することができるという点がメリットとなります。

契約締結の回数が多く、煩わしく感じるかもしれませんが、正確かつ変更に強い多段階契約という手法を取り、発注者と受注者で役割や責任を分担することは、後々のトラブルの防止にも繋がります。

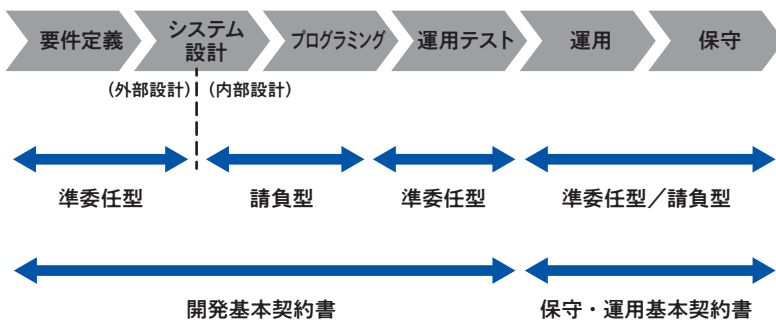
1 発注者と受注者、それぞれが負う義務

勿論、トラブルを避けられればそれがベストですが、工程の多い複雑なシステム開発プロジェクトほどトラブルは発生しやすく、実際にトラブルになってしまった際に、誰が責任を取るようになるのかというのは発注者にとっても受注者にとっても非常に重要な問題です。こういった責任の所在については、それぞれが追う義務をどこまで果たしているのかという点が判断の際のポイントとなります。

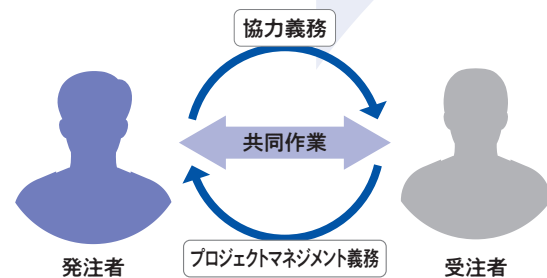
1 プロジェクトマネジメント義務

まず、受注者は「プロジェクトマネジメント義務」を負っていると考えられています。プロジェクトマネジメント義務とは、プロジェクトを円滑的に進めるために受注者が果たすべき義務であり、具体的に過去の裁判例が挙げているのは次のようなものです。

●多段階契約の契約プロセス



●システム開発は共同作業



- 事前の計画（開発手順・手法・工程など）に沿って実作業を進めること
- 作業が円滑に進んでいるかどうかの進捗管理を行うこと
- 作業が円滑に進まなくなるような「阻害要因」がある場合に、その発見と対策を適宜講じていくこと
- 必要な協力を発注者に適宜求めるなど、コミュニケーションの努力も同時に行うこと

受注者がこのプロジェクトマネジメント義務を果たさなかった場合には、債務不履行責任が問われ、損害賠償を求められたり、契約を解除されたりする可能性があります。そういった事態を避けるためには、受注者がプロジェクトの進捗を常に把握し、管理することが大切です。

■協力義務

これに対し、発注者は、「協力義務」を負います。システム開発は発注者と受注者の共同作業であり、発注側にも積極的に協力する義務があるのです。具体的には、以下のような点において発注者の協力義務が課されていると裁判例で挙げられています。

- どのような機能を備えたシステムを作りたいかの明確化
- 画面や帳票など、システム操作者の観点からみたシステムの外観の設計
- 仕様通りのものが仕上がっているかを検証し、DB ダンプなどのエビデンス資料とともに確認し、納品を受け付ける

これらはいずれも、発注者の協力なしに受注者が単独でなしうるものではありません。

たとえば、システム開発において仕様の変更や追加はつきものですが、仕様確定後に合理的な理由もなく度重なる仕様変更を要求することは、納期を遅らせることに繋がります。確かに、仕様変更があったとしても、発注者に対し納期の延期を求める、納期を動かさない場合には追加の要求そのものを取り下げよう提案する、といった形で、納期に間に合

うようにプロジェクトの進捗を管理する義務が受注者にはあります。

しかし、仕様が一度確定した後に行った仕様変更についてまで、納期に遅れた責任を全て受注者側に負わせるのは現実的ではなく、協力義務を果たさなかったとして発注者の側にも責任があると考えべきです。そして、発注者が協力義務を果たさず、プロジェクトが頓挫したような場合には、プロジェクトマネジメント義務違反の場合とは逆に、発注者側が損害賠償請求をされる可能性があります。

つまり、受注者はプロジェクトの進行を管理し、発注者はその管理がしやすいよう協力する、といった形で、システム開発においては、発注者と受注者の両者が義務を果たし、協力してプロジェクトを進めていくことが大切なのです。法律的な観点からは、発注者と受注者の双方がどのような義務を負い、相手に何を権利として主張できるのかを明確しておくことが、危機管理の第一歩と言えるでしょう。

1 エンジニアが知っておくべき法律知識

『IT エンジニアのやさしい法律 Q&A』では、こういったエンジニアにかかわる法律問題について、わかりやすく解説しています。法律に関する知識がないまま仕事を進めていると、そうとは知らず法律違反をしていたり、冒頭で述べたような不

利な契約を結んでしまったりと、思わぬトラブルに見舞われる可能性があります。そうしたトラブルを避けるには、何よりもまず、IT エンジニアにとって身近なトラブルや起こり得る法律問題について知ることが必要です。

もう一点、ここで付け加えておきたいことがあります。私は、「エンジニアには法律を理解するための素養を持っている方が多い」と考えている、ということです。

なぜかという、法律は現実世界で発生する様々な事象について、「こうした場合はこのような効果が発生する」というようなアルゴリズムを規律するものであり、例えば契約書とは自然言語で記載されたプログラムに他ならないからです。アルゴリズムを理解し、ソースコードを読み解き、想定外動作の発生し得る行を書き換える、という作業は、正にエンジニアが日々行っている業務でしょう。法律も、一度基本的な考え方や言語仕様を理解すれば、例えば「この契約書のこの条項は非常に危ないかもしれない」といった勘所が分かるようになってくるはずですよ。

その第一歩となるよう、法律トラブルを回避するためにエンジニアが最低限知っておくべき法律知識について、まとめた本となっています。法律についてよく知らないというエンジニアの方にこそ、お手に取っていただきたい一冊です。

■執筆者プロフィール

河瀬 季（かわせ とき）

10代よりITエンジニア等として事業を営んだ後、東京大学法科大学院に進学し司法試験合格。ITに専門性を有するモノリス法律事務所の代表弁護士として、約100社の顧問弁護士（監査役、執行役員等）を務める。IT企業の日常的業務の中で生じる法律問題や知的財産権分野、ベンチャー企業において特徴的に発生する法律問題などが主な業務分野。

弁護士法人モノリス法律事務所HP：<https://monolith-law.jp/>

河瀬季 Twitter：<https://twitter.com/tokikawase>

ITエンジニアのやさしい法律Q&A

著作権・開発契約・労働関係・契約書で揉めないための勘どころ

河瀬 季 ● 著

A5判・208頁

定価（本体価格2280円＋税）

ISBN 978-4-297-11682-8



CI/CDを活用して 開発速度と 品質を両立!

CI/CD導入のメリット

CI/CDはそれぞれContinuous Integration (継続的インテグレーション)、Continuous Deployment (継続的デプロイ)の略で、ビルド/テスト/デプロイなどWebアプリケーションをリリースするまでの数々の処理を自動化する考え方、手法のことです。CI/CDを導入することにより、以下のようなメリットがあります。

テストし忘れの防止

手動でテストを行う場合、開発者はコードに変更を加えるたびにテストコマンドを実行する必要があります。そうすると、ときには実行し忘れが発生します。このような状態が積み重なると、きちんとテストされずにリリースされることになり、品質の低下につながります。CIを使えば決められたテストが常に実行されるので、このような心配はありません。

テストに対する信頼性の向上

手動の場合は、テストコマンドの実行手順を間違えてしまうことも考えられます。そうすると、さっきは成功していたテストが失敗してしまうなど結果が変わってしまうことがあります。このようなことが積み重なると、テストそのものを信じていくことができなくなります。CIを導入すればこのようなミスは起こらないので、テストへの信頼性が高まります。

積極的な機能リリース

CIによりテストに対する信頼性が上がり、CDにより自動でデプロイがされるようになれば、開発者は積極的に新しい機能をリリースできるようになります。その理由の1つ目は、テストにパスしているコードしかリリースされないからです。2つ目は、万が一バグのある変更をリリースしても、CDのおかげでロールバックや修正の適用が簡単にできるからです。これらにより、開発者は安心して新しい機能を追加できるのです。

品質と開発速度の向上

これらのメリットが積み重なることで、最終的に品質と開発速度を向上できます。

CircleCIを導入したときの開発のイメージ

CircleCIは、CI/CDの分野をリードするサービスで、Webアプリケーションを開発する多くの企業が利用しています。CircleCIを導入した際の開発フローのイメージを、テストに絞って紹介します。

CircleCIは、GitHubをはじめとするコードホスティングサービスと連携できます。コードをGitHubにプッシュすると、テストが成功した場合は図1のようにGitHubのプルリクエスト上に表示されます。テストが失敗した場合は図2のように表示されます。

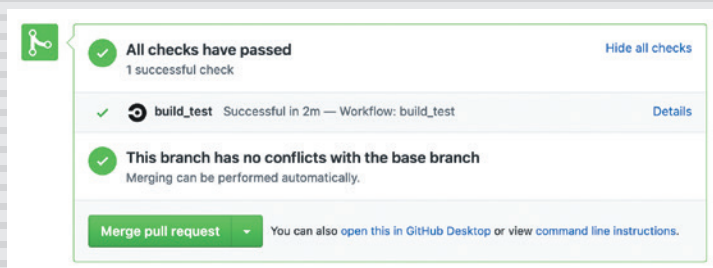


図1 ●プルリクエストでCIが成功した場合

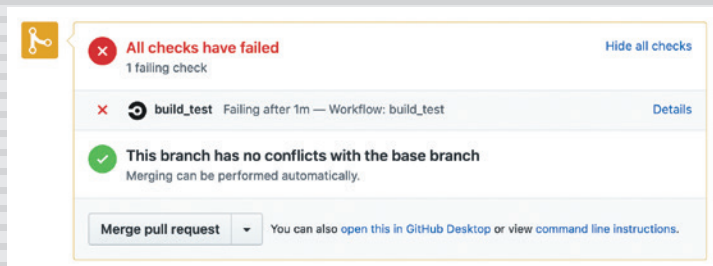


図2 ●プルリクエストでCIが失敗した場合

図の「Details」と書かれているリンクからテスト結果を確認できるので、エラー原因を特定してコードを修正したコミットをプッシュします。無事に修正されていればプルリクエストのページのCIステータスが図1のようにグリーンへと戻ります。

『CircleCI実践入門』は、CircleCIを使ってCI/CDを自動化する方法を解説した書籍です。基本から始め、実際の開発に応用できるよう設定例やTipsをふんだんに掲載しています。Appendixとして、設定を行うための設定キーの意味や使い方を解説するリファレンスも付属しています。ぜひ本書を参考にCircleCIを使いこなし、開発の効率化、ソフトウェアの品質向上に役立ててください。

CircleCI実践入門

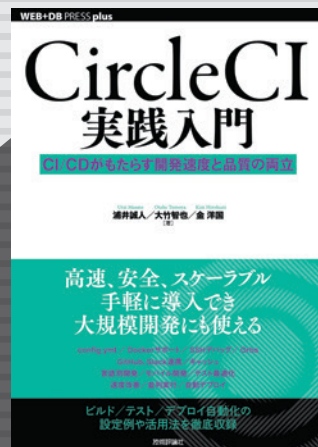
CI/CDがもたらす開発速度と品質の両立

浦井 誠人, 大竹 智也, 金 洋国 ● 著

A5判・416頁

定価(本体価格2980円+税)

ISBN 978-4-297-11411-4



なんでもPythonプログラミング

科学者がPythonを覚えるとヤバイ！

「Pythonプログラミング+サイエンス=∞(無限大)の楽しさ！」

本書は、ソフトウェアデザイン誌で2年にわたり連載してきたプログラミングと科学技術コラムの集大成です。身の回りのハイテク機材は、筆者の科学者でもある平林さんにとっては、科学の手がかりの宝庫です。スマホのカメラには、光センサー、本体にはモーションセンサーが入っています。これらにPythonプログラミングすると新しい見地がどんどん広がります。100円ショップにあるおもちゃも骨董品屋に飾られたガジェットもPythonと科学の力でたちまち別の姿に変わります。Pythonのコードを解説してもその面白さは伝わらないので、本書の各章をピックアップして、使用している素材の写真を紹介しましょう。

第1章 光の研究

1-1 スマホで血管年齢(動脈硬化)を診断してみる

スマホのライトとカメラで血流を調べる！ 最初この原稿を読んだとき、そんなことできるのかなと思いましたが、たしかにスマホのカメラの近くにあるライトといっしょにレンズを指でつまむと、皮膚を通してほんのり光が透過します(写真1、写真2)。その色の変化をカメラで撮影することでPythonでデータ分析するとは驚きました。

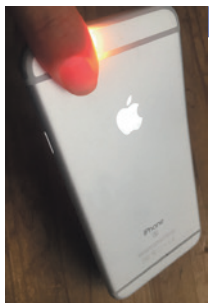


写真1

スマホのカメラをライトにつけたまま指でつまむ

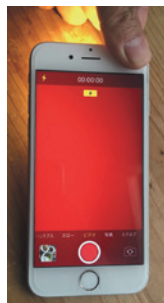


写真2

赤い画面で皮膚を通して光をセンサーでキャッチしているのがわかる

第2章 流体力学の研究

2-2 Pythonで世界の地図を使って街の風を流体計算

今年も台風で翻弄されましたが、気象ニュースで「風速情報」が出てきます。こうした情報は、データをOpenWeatherMapというサイトから手にいれることができます。本書では、そのデータをPythonで分析してみました。筆者が得意とするナビエーストークスの方程式を駆使して、秋葉原の風向を分析します(図1、図2)。ネット上にはさまざまなデータがありますが、こんな分析もできるわけです。



図1 秋葉原の地図画像

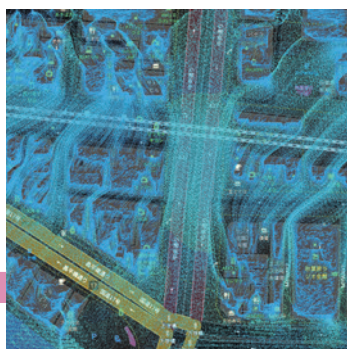


図2

分析した結果をWebGLでさらに加工したもの

第6章

3次元画像処理の研究

6-3 多視点撮影や動画撮影から3次元空間を作り出す

スマホを持ちながら撮影した動画を処理すると3D映像を作ることができます。Photogrammetry、つまり写真測量法という方法があります。これもオープンソースのアプリCOLMAPが公開されていて、これを使うことができるパソコンがあれば3D画像を作ることができます(かなりハイスペックなコンピュータ環境が必要ですが……)。スマホを持ちながら動画を撮影して、そのデータを元に3D映像が作れる(図3)、つまり人間スキャナーですね！ 図4は動いている電車から撮影した駅のプラットフォームです。

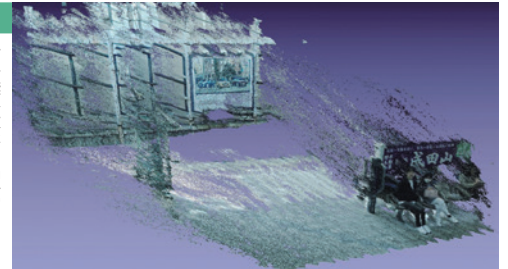


図3

旅行先でチェンマイの巨大仏塔をスキャンした例

図4

高速撮影で駅のホームの風景を3Dスキャン



まとめ 自分の好きなことにプログラミングを使おう

このほかにもシンセサイザーを作っておもちゃのギターをエレキギターにしたり、拡張現実(Augmented Reality)アプリをスマホで作ったりとか、Pythonといえば、すぐに機械学習やら勉強や仕事で使うことばかり喧伝されますが、そうではなく、自分の好きなことをプログラミングしてみませんか？ そう思った読者の皆さんに本書はきっと面白い手がかりを提供してくれそうです。

なんでもPythonプログラミング

平林万能 IT 技術研究所の奇妙な実験

平林 純◎著

A5判・208頁

定価(本体価格2380円+税)

ISBN 978-4-297-11637-8





ゲームデザインってどんな仕事なの？

「ゲームデザイン」という言葉を聞いたことがあるでしょうか？ ふだんからビデオゲームやボードゲームをプレイしている方にとっては馴染み深い言葉かもしれませんが、文字通り「ゲームの^{デザイン}設計」を意味する言葉ではありますが、これだけでは具体的なイメージが湧きづらいかもしれません。

ゲームデザインとはいったいどんな仕事なのか、本稿ではちょっとだけ掘り下げてみましょう。

「ゲームデザイン」という仕事をひとことで ▶

実は、ゲームデザインという仕事は次のひとことで表せます。

ゲームデザインは「ゲームをおもしろくする」仕事である。

ここで注意したいのは、「おもしろいゲームを考える」仕事ではないということです。すなわち、今まで誰も見たことのないような斬新なゲームの企画を作ったり、そのためのゲームシステムを考えだしたりする仕事ではないのです。そういった「ゲームの企画立案」はもちろん重要な工程ですが、ゲームデザインの本質ではありません。

あくまで、ゲームを開発するチームメンバーとともに、一歩一歩ステップを踏みながら、ゲームをおもしろいものへと作り上げていく作業こそが、ゲームデザインなのです。

ゲームデザインには手順がある ▶

さらに具体化していきましょう。ゲームデザインは実務的な作業ですから、どのように進めていくべきかという「手順」があります。最初に行うのは「ゴール設定」、そのゲームで達成したいことをはっきりと定義する最も重要なステップです。それに続いて、ゴールを実現するために具体的に何をやるかの「アイデア出し」を行います。そこで出たアイデアをもとに、チームメンバーにそれを作ってもらおうよう「発注」し、メンバーとコミュニケーションをとりながら「実装」を進めていきます。そして最後に、できあがったものを仕上げるための「調整」作業を行います。

ゴールを見据えたアイデアをもとに発注から調整までのサイクルを繰り返すことによって、ゲームをおもしろくしていく。これがゲームデザインという仕事なのです。

ゲームをおもしろくしたい、すべての人に ▶

ゲームデザイナーの仕事というのは以上に尽きるのですが、もちろんそれぞれのステップを遂行するためのノウハウがあります。ゴールをどのように設定しチームに浸透させるのか、アイデアを出すための前提条件をどう整理し、出たアイデアをどう取舍選択するのかといったことです。さらには、チームを引っばっていくためのリーダーシップもゲームデザイナーには求められます。

こうしたノウハウは、ゲーム開発の現場でさえなかなか身に付けられるものではありません。ましてや、これからゲーム開発に携わりたいという夢を持つ人にとってはなおさら難しいのが実情です。

そこでご紹介したいのが、『**ゲームデザインプロフェッショナル — 誰もが成果を生み出せる、『FGO』クリエイターの仕事術**』という書籍です。本書では、ここまで説明してきたようなゲームデザイナーという仕事の本質から、それぞれのステップにおける実践的なノウハウ、さまざまな状況に対応するためのリーダーシップ術、そしてゲームデザイナーとしての力を磨くための方法まで、現役クリエイターの視点から解説されています。

著者の塩川氏は、本書のなかで「100点を目指すために、80点まで誰にでもとれるようにするために」筆を執ったと述べています。80点という「及第点以上」に達するためのノウハウが、誰にも身に付けられるよう、体系だてまとめられている。そんな本書があればこそ、ゲーム開発に携わる誰もが100点を目指すための残りの部分に注力できるようになる……これが本書の狙いなのです。ゲームをおもしろくしたい、すべての人におすすめの一冊です。



A5判・352頁
定価(本体価格)2480円+税)
ISBN 978-4-297-11645-3

ゲームデザインプロフェッショナル

誰もが成果を生み出せる、『FGO』クリエイターの仕事術

塩川 洋介 ● 著



デジタル時代を生き抜くための 「はじめの一步」

テクノロジーがビジネスの「前提」になる時代

これからの時代は、あらゆるモノと人がつながり、さまざまな場面でデータやITをフル活用するスマート社会がいよいよ実現していきます。デジタル技術を活かした製品やサービスは、毎日のように産声を上げています。新たなワークスタイルやライフスタイルもまた日々提案され、私たちを取り巻く社会環境はさらなる進展を遂げようとしています。

あらゆる組織において、これまでもましてテクノロジーへの注力が問われています。株式市場に目を向けても、デジタル／5G関連業種では、経済低迷に反して株価の維持成長が見込まれる銘柄が少なくありません。まさに今、先進的テクノロジーにコミットしているかどうかで、企業が評価される時代になりつつあるのです。

ところが、実際にはテクノロジーの価値を認め、ビジネスに役立てる企業ばかりではありません。なかには「技術投資の意思決定が遅い」「経営幹部がIT用語を知らない」「内製すべき領域が外部任せ」などと軽視するような例も見られます。しかしもはやテクノロジーは何か特別な「道具」ではなく、ビジネス活動の「前提」に他なりません。

日常的に先進テクノロジーを評価し、有益なものをいち早く取り入れて、企業価値の向上に取り組む。そんな「テック

ネイティブ・カンパニー」になるためには、具体的に何をどのように取り組んでいけばいいのでしょうか。そのための道のりは、1つとは限りません。

テクノロジーから世の中を変えるビジネスを生み出す

現在日本企業の多くは、商品開発の際、まず顧客や消費者の意見を調査することからはじめています。しかしここで問題となるのは、顧客や消費者は、自分にとって必要なものを本当には理解していないことです。革新的な商品は、この「ニーズ志向」なアプローチで生まれません。世の中を変えるイノベーションを生み出すためには、将来有望な「未来型テクノロジー」を選別し、そのテクノロジーが将来実現しそうなことを予測して新しいビジネスを考えることが必要です。

サービスビジネスへの戦略シフト

テクノロジー活用を考えるうえでは、自社のビジネスを「サービスビジネスへの戦略シフト」するのも有効です。テクノロジーの進歩は、「サービスの常時のネットワーク接続」「自律的なアップデート」「従量課金」など洗練されたサービスの提供を可能にしました。企業は「収益ルートの分散」により堅牢な経営基盤を築けるようになり、またサービスに契約してもらうことで、「定期収益性」も期待できます。競争優位

性の観点から見ても、需要トレンドをいち早く定常的に補足することで、企画／開発に迅速にニーズを反映できるようになるのです。

エモーション・ドリブンでプロダクトを提供する

IoTテクノロジーの普及により、収集できる顧客データは多様化しました。これら豊富なデータソースから、顧客の「エモーション（感情／感性）」を分析することで、顧客が求めているプロダクトを提供する、「エモーション・ドリブン」という考え方に注目が集まっています。この仕組みの導入に際しては、AIを活用することによる精度の向上、顧客を中心に設計したデータベースの構築など、さまざまなことを考え合わせる必要があります。

『テックネイティブ・カンパニー ～デジタル時代を生き抜く7つの戦略』では、上記3つの他「デジタルトークンを活用し新しい経済圏を作る」「ギグエコノミーを活用した柔軟な事業運営スタイルの確立」など、理想像に到達するための7つのアプローチを、多くの企業のビジネスの内情に触れてきた7名のITアナリストが書き下ろしています。各章が独立した幅広い内容になっており、経営者、技術者、学生にいたるまで、テクノロジーへの向き合い方について、ヒントをもらえる1冊です。



テックネイティブ・カンパニー デジタル時代を生き抜く7つの戦略

金谷 敏尊, 甲元 宏明, 三浦 竜樹, 中村 孝, 舘野 真人
内山 悟志, マーク・アインシュタイン◎著



四六判・224頁
定価(本体価格1980円+税)
ISBN 978-4-297-11643-9

授業・校務のお悩み解決!

◆学校でのICT環境の整備・推進が急務に

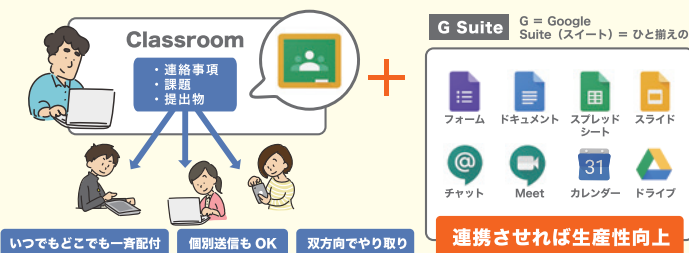
「GIGAスクール構想」という言葉、最近よく聞くことはありませんか? 令和5年度までに「小中学校への1人1台端末と、高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備する」という構想で、2019年12月に発表されました。が、コロナ禍による休校を受けて事態は急変。令和2年度内に実現するよう計画の前倒しと4,269億円の予算投入が2020年4月30日に決定されるに至ったのです。そんなこんなで、ICT環境の整備や推進が学校現場では急務となっていますが、どうやって行っていけばいいのだろうと、困惑している現場も多いことと思います。

そこで今注目されている選択肢のひとつが、Google for Educationです。これは「Googleの教育現場向けサービス」の総称で、具体的には、学習用端末のChromebookと学習ツールG Suite for Educationで構成されています。



◆G Suite for Educationはこう活用する

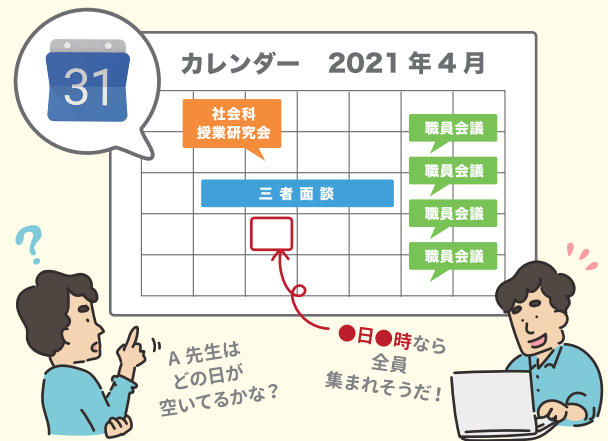
世界的な休校という大混乱の中、Google Classroomというツールが多くの学校で使われはじめました。2020年3月の1か月間で世界のユーザー数が約5,000万から1億人に伸びたとのこと。驚きですね。Classroomを利用すると、たとえば、今まで紙に印刷して保護者や児童生徒に手渡していたプリントを、印刷せずに一斉配付したり回収することができます。さらにメッセージの一斉送信や個別送信もクリックひとつででき、双方向でのやり取りが可能で、PC、スマホ、タブレットでも利用できます。使い方もとてもシンプルなので、普段の授業でも大活躍するでしょう。そして、Classroomは、「採点と集計が自動化した小テスト」を手軽に自作できるGoogleフォームなど、他のアプリと連携させて使うことで、もっと効果を発揮します。



◆教職員同士のコミュニケーションや校務でも活用できる

G Suite for Educationは児童生徒や保護者とのやり取りだけでなく、教職員同士の連携・協働にも大いに活用できます。たとえば、Googleカレンダーを利用すれば、予定の設定だけでなく、そこにあらゆる情報を集約して「時間」で管理したり、大勢の予定を調整したり出欠管理も可能になります。会議などの予定調整に費やしていた時間や資料配布の手間もうんと省くことができ、先生方の働き方改革にも繋がることでしょう。

他にも、Googleドライブでファイルを共有すれば、それを見てコメントしてもらったり同時編集することも可能に。コピーして配付したり、回覧して確認していたときと比べて、大幅な時短と質の向上につながります。メールに資料添付してのやり取りと比べても、劇的な効率アップが図れます。



他にも、本書にはGoogle for Educationの活用や実践のヒントが詰まっています。これからの学校のあり方や児童生徒の「学び」の未来が見えてくるようです。まずは気軽にMeetやChatでコミュニケーションをとったり、ドライブで「共有」したり、Googleカレンダーを使ってみたりと、気軽に試せるところから試してみたいかがでしょうか。

今すぐ使える! Google for Education

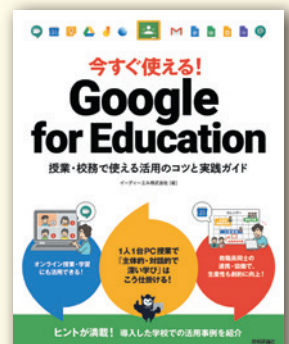
授業・校務で使える活用のコツと実践ガイド

イーディーエル株式会社 ● 著

B5変形判・200頁

定価(本体価格2280円+税)

ISBN 978-4-297-11680-4



eSports 無限の可能性を見逃すな!

📍ポテンシャルの高い日本のeスポーツ

アメリカや韓国などでは既に市民権を得ている「eスポーツ」。日本国内での盛り上がりは他国と比べてまだまだといったところではありますが、今後の伸びしろが多いとも捉えられるので、今から参入すれば大成功も狙える可能性が秘められているともいえます。

📍eスポーツは本当に受け入れられる?

eスポーツが今後日本でも受け入れられるかは、一番気になるところではないでしょうか。確かに熱狂的なゲーマー層に現在のeスポーツ市場が支えられていることは否めないの、それがゲーマー以外の客層にも広がっていくといわれても納得しづらいかとは思います。このことについて、eスポーツの関係者の間では「eスポーツの現状はJリーグ発足前夜にも似ている」という見方もあるようです。それは一体どういうことなのでしょう。

昭和の時代、球技スポーツでは野球が圧倒的な人気を誇っていました。そのほかの球技スポーツではラグビーの人气が高く、80年代までの学園もののドラマでは高校ラグビー部が物語の中心となることも多かったようです。対して、サッカーは、1968年のメキシコ五輪で日本が銅メダルをとった際に多少盛り上がり、1981年に『キャプテン翼』の連載がはじまって人気の土壌が築かれつつあったものの、人気のスポーツだとはいえない状況でした。しかし、平成の時代になって潮目は変わります。1993年にJリーグが発足されたのです。「ドーハの悲劇」で有名な日本対イラクの1994年ワールドカップ最終予選では、テレビ東京の中継が平均視聴率48.1%をたたき出しました。

その後、国内サッカー業界は2002年の日韓ワールドカップに至るまで右肩上がりの成長を遂げます。

上記の国内サッカーの軌跡と似た道を辿ることができれば、eスポーツが一般の客層に受け入れられる未来も確かにあり得るでしょう。なお、何の根拠もなくこのような見方がされているわけではありません。国内のeスポーツ市場は着実に右肩上がり成長しており、ファン層も若年層を中心に拡大していることをふまれば、可能性は十分にあるといえるでしょう。eスポーツが国内で普及した未来を「希望的観測である」と簡単に切り捨てられるような状況でなくなっているのは確かです。

📍ビジネス以外でも可能性は秘められている

eスポーツが世間で話題に挙がる時、ビジネス活用の側面が強調されるケースが多いように思われます。しかし、eスポーツに秘められた可能性はビジネスに限ったことではありません。

たとえば、教育の現場ではeスポーツを部活動として採用する動きがあります。特に定時制や通信制の高校などでeスポーツの部活動化は多く、さまざまな事

情を抱えた生徒でも部活動に参加しやすい環境が整えられつつあるといわれています。また、物理的な事故の危険性が少なく、顧問が常時立ち会う必要がないことから、教員の負担を減らすという点でも注目を集めているようです。部活動の教員負担は社会問題化するほど深刻であるため、eスポーツの部活動化は全日制の高校でも議論する価値はあるのかもしれない。

そのほかの分野では、医療福祉現場でのリハビリへの活用も進んでいます。身体能力が影響しにくいことと、結果が見えやすく自己肯定感を得やすいことが、その理由です。eスポーツは健常者と障がい者が公平に競える場を提供できるため、障がい者が社会参加するきっかけとなることも期待できます。

上記以外にもeスポーツを活用できそうな分野は数多く存在しています。発想次第で可能性は広がると思いますので、弊社発行の「60分でわかる! eスポーツ 最前線」を通じてeスポーツの世界に触れ、活用のためのヒントを得てみてはいかがでしょうか。

60分でわかる!

eスポーツ 最前線

鴨志田 由貴, 青木 一世, かぶぶん! ●著
一般財団法人 日本esports促進協会 ●監修

四六判・160頁

定価(本体価格1100円+税)

ISBN 978-4-297-11688-0



QRコード 決済って何？



PAY スマホで利用できる キャッシュレス決済

スマホで利用できるキャッシュレス決済としては、携帯電話時代からモバイルSuicaなどが利用できるおサイフケータイ（Androidの場合）がありました。おサイフケータイは、ソニーの非接触ICカード技術方式「FeliCa」を利用しており、iPhoneのApple Payも、同じ仕組みです。おサイフケータイは、店頭を読み取り機にスマートフォンをかざすだけで、決済ができる電子マネーです。

一方、最近話題になっているのが、PayPayや楽天Pay、LINE PayなどのQRコード決済と呼ばれる方式です。元々は中国で普及した方式で、レジでQRコードを読み取ったり、アプリに表示されるバーコードを店員に提示して読み取ってもらうことで決済ができる方式です。

PAY なぜQRコード決済が 話題なのか

スマホのキャッシュレス決済としてはおサイフケータイがあるのに、なぜQRコードの読み取りなど、手間がかかるQRコード決済が最近話題になっているのでしょうか？

おサイフケータイは、読み取り機にかざすだけで高速に決済ができ、セキュリティも配慮されているという使う側にとっては良いことだらけですが、お店に設置する読み取り機を導入するの

にQRコード決済に比べて費用がかかるという欠点があります。一方、QRコード決済のシステムは、おサイフケータイに比べて設置費用が安価で、おサイフケータイがコスト面で導入できなかった小さな店や、イベント会場などでも導入しやすいという利点があります。これは提供側の都合ですが、使える場所が多いというのは、使う側の利点にもなります。

なお、おサイフケータイは、FeliCaチップと呼ばれるICチップが搭載されたスマホでなくては利用できません。日本の携帯電話会社から発売されているスマホはほとんどFeliCaチップを搭載していますが、海外のスマホには基本的に搭載されていません。一方、QRコード決済は、アプリをスマホにインストールすれば利用できるため、設置側からすると、海外からの訪日客に利用してもらいやすいという利点があります。

加えて、提供側は従来のクレジットカードベースで運用されるおサイフケータイより、スマートフォン向けのシステムであるQRコード決済の方が、ユーザーデータを収集しやすいという利点があり、そういう側面からも普及を推し進めているのです。

PAY QRコード決済を 利用する意味は？

既におサイフケータイを便利に使っていれば、キャッシュレス決済を使うという意味ではQRコード決済を利用する意味はあまりないのですが、QRコード決済は現在普及を推進するために各サービスとも頻りにキャンペーンを行っています。このキャンペーン頻発期間がいつまで続くかはわかりませんが、その間だけでもお得に利用するという手はあります。もちろん、今まではキャッシュレス決済に対応していなかった店舗がQRコード決済に対応したからという理由で使い始める人もいられるでしょう。

QRコードサービスは、現在主要なものでも数社ほどありますが、たとえばPayPayであればソフトバンク系のサービスと相性が良く、ポイントなどの還元率が高いですし、楽天ペイは楽天系のサービスと相性が良いといった風に、お得に使える組み合わせがあります。既に自分が利用しているサービスがあれば、それと相性の良いQRコード決済を選ぶのが基本です。

ゼロからはじめる

LINE Pay, PayPay, 楽天ペイ, d払い
au PAY, メルペイ&モバイルSuica

キャッシュレス導入ガイド

リンクアップ◎著

四六判・192頁 定価(本体価格1380円+税) ISBN 978-4-297-11708-5



2021年(丑年)年賀状素材集

かんたん年賀状素材集



DVD-ROM 2021年版

A4変形判・272頁
定価(本体価格930円+税)
ISBN 978-4-297-11582-1



「家族みんなで使える素材集」をテーマとした幅広い雰囲気素材を収録。印刷するだけでそのまま使える「完成版素材」から、写真データと合成できる「写真入り素材」、組み合わせて使える「カット素材」と使い方はいろいろ。その他ポチ袋、2021年卓上カレンダー、写真入りカレンダーなどのおまけ素材も充実。Word・筆王・筆ぐるめ・筆まめの操作解説付き。年賀状作成ソフトのない方もWindows・Mac両対応のソフト付き。試し印刷用紙も6枚付いてお買い得。素材はダウンロードして使えます。



あつという間にかんたん年賀状 2021年版

CD-ROM

A4変形判・96頁
定価(本体価格390円+税)
ISBN 978-4-297-11574-6



超低価格ながら「ソフト付き」で完成年賀状素材を多数収録。クリックだけのやさしい操作で、パソコンに不慣れな方でも印刷までスムーズに行うことができます。収録素材も、そのまま印刷してすぐに出せる年賀状が満載。年末の忙しいときにもパッと選んであつという間に印刷できるのが圧倒的人気の秘密です。



あつという間に完成! 筆まめ年賀状 2021年版

DVD-ROM

A4変形判・88頁
定価(本体価格450円+税)
ISBN 978-4-297-11590-6



低価格にも関わらず、No.1はがき作成ブランド「筆まめ」付きで、お手軽にすぐに年賀状が作成できる素材集です。収録素材は、筆まめ専用形式で、レイアウトの変更、素材の差し替えも自由自在に行えます。素材は、定番年賀状素材から、デジカメ年賀状素材、寒中見舞い素材まで収録しており、家族みんなで使うことができます。



あつという間に完成! 筆ぐるめ年賀状 2021年版

DVD-ROM

A4変形判・88頁
定価(本体価格450円+税)
ISBN 978-4-297-11587-6



低価格にも関わらず、パソコン導入実績No.1のはがき作成ブランド「筆ぐるめ」付きで、お手軽にすぐに年賀状が作成できる素材集です。定番の年賀状素材からデジカメ年賀状素材、寒中見舞い素材まで収録しています。お届け先に合わせたデザインに整理して、家族みんなで使うことができます。



あつという間に完成! 筆王年賀状 2021年版

DVD-ROM

A4変形判・88頁
定価(本体価格450円+税)
ISBN 978-4-297-11584-5



低価格にも関わらず、累計出荷本数2600万本突破の「筆王」付きで、お手軽にすぐに年賀状が作成できる素材集です。定番の年賀状素材からデジカメ年賀状素材、寒中見舞い素材まで収録して家族みんなで使うことができます。



おしゃれでかんたん写真の年賀状 2021

DVD-ROM

A4変形判・128頁
定価(本体価格600円+税)
ISBN 978-4-297-11576-0



「シンプルなデザインながらワンポイントの目立つ絵柄で写真が映える年賀状」を集めました。収録素材は、「おしゃれ」「カジュアル」「和風」「選べる」のカテゴリに分けて収録。組み合わせて使えるカットイラストや文字素材も多数収録しています。また一年を通して使える写真を入れるカレンダー、誕生日やイベントに合わせて使える記念日フレームも収録。インストール不要で簡単に使えるソフト付きです。



おしゃれにはなやく和モダン年賀状 2021年版

DVD-ROM

A4変形判・136頁
定価(本体価格800円+税)
ISBN 978-4-297-11580-7



日本の伝統美に現代のおしゃれなテイストをプラスし、オリジナルの和の世界を表現した作家作品を集めた年賀状素材集です。格式にこだわらず自由な表現で、美しく華やかに、どこか癒されるかわいらしい作品を豊富に収録しています。さらに、デジカメ写真を使って作れる年賀状や各種グリーディングカード、パーアイテム、カットイラストなどの素材も充実。



新春を寿ぐ和の趣年賀状 丑年版

DVD-ROM

A4変形判・224頁
定価(本体価格1400円+税)
ISBN 978-4-297-11578-4



書作品を年賀状にした「書」、墨で描かれた作品を年賀状にした「墨」、水彩や色鉛筆などで描かれた作品を年賀状にした「彩」、版画やちぎり絵、切り絵などの作品を年賀状にした「創」というカテゴリによって構成された収録素材に加え、特別収録として「日本画の逸品年賀状」「赤べこの年賀状」「俳句の年賀状」と、和の逸品揃い。

連載 第13回 Word/Excel 困ったときのトラブル解決

「0」がたくさん表示される？

Excelで請求書などを作成しようとしたときに、ワークシートに、たくさんの「0」が表示されてしまうことがあります(図1)。

1つずつ「Backspace」キーを押して、削除することもできますが、かなり時間がかかって大変です。そのようなときには、「Excelのオプション」画面の設定を変更すると、一気に「0」を消すことができます。

最初に、Excelの「ファイル」をクリックし、「オプション」をクリックすると(図2)、「Excelのオプション」画面が表示されます。画面左側の「詳細設定」をクリックし、画面を下方にスクロールします。「ゼロ値のセルにゼロを表示する」のチェックボックスのチェックを外して、「OK」ボタンをクリックします(図3)。

これで、「0」が表示されなくなりました(図4)。



図2:「オプション」をクリックする

9	御請求金額	¥216,000-	円		
10					
11	No	品名	数量	単位	単価
12	1	〇〇	2	個	100,000
13			0		0
14			0		0

図1: たくさんの「0」が表示されている

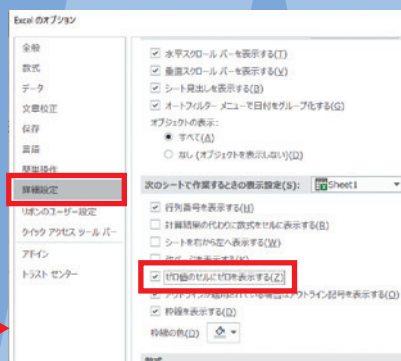


図3: 「0」(ゼロ)が表示されないようにする

9	御請求金額	¥216,000-	円		
10					
11	No	品名	数量	単位	単価
12	1	〇〇	2	個	100,000
13					
14					

図4: 「0」が表示されなくなった

売れています!
重版出来!

第15刷

よくわかるデジタルIC回路の基礎

松田勲、伊原充博 ● 著 B5変形判・304頁 定価(本体価格1980円+税)
ISBN 978-4-7741-0804-9

第13刷

コンピュータのしくみを理解するための10章

馬場敬信 ● 著 A5判・256頁 定価(本体価格1980円+税)
ISBN 978-4-7741-2422-3



第2刷 [改訂5版] 図解でよくわかる ネットワークの重要用語解説

きたみりゅうじ ● 著 / A5判・288頁
定価(本体価格2100円+税) ISBN 978-4-297-11171-7

第6刷 はじめよう! 要件定義 ~ビギナーからベテランまで

羽生章洋 ● 著 / 四六判・184頁
定価(本体価格1980円+税) ISBN 978-4-7741-7228-6

第2刷 プログラミング言語大全

クジラ飛行機 ● 著 / B5変形判・216頁
定価(本体価格1800円+税) ISBN 978-4-297-11347-6

第2刷 システム障害対応の教科書

木村誠明 ● 著 / A5判・248頁
定価(本体価格2680円+税) ISBN 978-4-297-11265-3

第3刷 サウンドプログラミング入門 ~音響合成の基本とC言語による実装~

青木直史 ● 著 / A5判・288頁
定価(本体価格2980円+税) ISBN 978-4-7741-5522-7

第2刷 [ゲーム&モダンJavaScript 文法で2倍楽しい] グラフィックスプログラミング入門

杉本雅広 ● 著 / B5変形判・368頁
定価(本体価格2780円+税) ISBN 978-4-297-11085-7

第3刷 シェルプログラミング実用テクニック

上田隆一 ● 著 / USP研究所 ● 監修 / B5変形判・416頁
定価(本体価格2980円+税) ISBN 978-4-7741-7344-3

第2刷 Access VBA 実践マスターガイド ~仕事の現場で即使える

今村ゆうこ ● 著 / B5変形判・336頁
定価(本体価格2580円+税) ISBN 978-4-297-10700-0

第3刷 パワーポイント スライドデザインのセオリー

藤田尚俊 ● 著 / B5変形判・192頁
定価(本体価格1800円+税) ISBN 978-4-7741-9183-6

第2刷 作って覚える Fusion 360の一番わかりやすい本

堀尾和彦 ● 著 / B5判・288頁
定価(本体価格2800円+税) ISBN 978-4-7741-9398-4

第4刷 上手な教え方の教科書 ~入門インストラクショナルデザイン

向後千春 ● 著 / A5判・240頁
定価(本体価格1980円+税) ISBN 978-4-7741-7461-7

第4刷 ゼロからわかる材料力学

小峯龍男 ● 著 / A5判・288頁
定価(本体価格2280円+税) ISBN 978-4-7741-8068-7

第2刷 電子回路が一番わかる

清水暁生 ● 著 / A5判・176頁
定価(本体価格1880円+税) ISBN 978-4-7741-8276-6

第2刷 らくらく突破 改訂新版 2級ボイラー-技士 合格教本

ボイラー-技士ドットコム ● 著 / A5判・248頁
定価(本体価格1880円+税) ISBN 978-4-7741-8326-8

第2刷 らくらく突破 第3版 乙種第4類危険物取扱者 合格テキスト

ノマド・ワークス ● 著 / A5判・272頁
定価(本体価格1580円+税) ISBN 978-4-297-10849-6

第2刷 第5版 登録販売者 合格教本

本間克明 ● 著 / A5判・404頁
定価(本体価格2100円+税) ISBN 978-4-297-11401-5

第1特集 Dockerアプリケーション 開発実践ガイド

設計・データ永続化・セキュリティなどコンテナの定石を身につけよう

今やコンテナベースの開発は定着しつつあり本番運用事例も少なくありません。その一方でコンテナの基本的な使い方は知っているものの、実際どのように開発すればいいのか、実装すればいいのかがわからないという声を耳にします。そこで本特集ではDockerによるコンテナアプリケーション開発の指針を解説・紹介します。アプリケーションの設計、複数のコンテナの扱い方、データの永続化、Dockerイメージの良い作り方、そしてセキュリティを学びましょう。

- 第1章 コンテナアプリケーションの設計セオリーを学ぶ
- 第2章 Docker Composeで複数のコンテナアプリをラクラク運用
- 第3章 Data Volumeでコンテナのデータを永続化しよう
- 第4章 ビルド・デプロイの高速化を実現するDockerイメージの作り方
- 第5章 イメージ・ソケット・ランタイムからDockerセキュリティを考える

第2特集 設計に役立つAWSシステム構成図の読み方

AZ, VPCなどの概念と主要なサービスを再整理

クラウドサービスを学ぶとき、書籍やWeb記事などでシステム構成図・ネットワーク構成図がひんぱんに出てきます。新人エンジニアのみならず、抵抗感がありませんか。しかし、構成図こそ、エンジニアの想像力をやしない、実力をつけるまさに地図です。構成図を起点としてクラウドサービスの基礎知識を解説し、自ら構成図を書きながらシステム構成を考える力が身につけましょう。

- 第1章 AWSの構成単位を理解する
- 第2章 システムの中核となるサービスを知る
- 第3章 AWSシステム構成の基本パターン

Software Design

2020年12月号
2020年11月18日 発売
B5判・184頁 定価(本体価格1220円+税)



新連載

- リモートワークだからこそ! VR勉強会のすすめ
- モダン・アジャイル開発のコツ コロナ時代のリモートアジャイル①

特別企画

MySQL Database Serviceの全貌(前編)

特別付録

ちようぜつエンジニア
メモリーちゃんステッカー

※タイトルはすべて仮題です。ページ数や掲載予定記事などは変更になる場合があります。あらかじめご了承ください。

特集1

古い技術, コードの重複, 密結合 フロントエンド 脱レガシー

長く愛されるプロダクトをさらに改善していくために

特集2

「避難訓練」でいざに備える! インフラ障害対応演習

特集3

チュートリアルを動かす前に知っておくこと 深層学習入門以前

大好評
連載中!

- Ruby のウラガワ
- 即効 AWS テクニック
- 現場の Python
- Go に入りては……

- 現場で使える! モダンフロントエンド技術
- Perl Hackers Hub
- しっかり、きちんと PHP
- 見なおそう! モダン Java の流儀
- 教えて! 最新技術
- 縁の下の UI デザイン
- マネジメントの現場
- はまちちゃんとわかばちゃんの READER'S FORUM

2020年10月24日 発売

B5判・160頁
定価(本体価格1480円+税)
ISBN 978-4-297-11669-9

WEB+DB PRESS Vol.119



▶▶▶ 実用

世界一わかりやすい 教える技術

向後千春◎著／四六判・192頁
定価(本体価格1680円+税) ISBN 978-4-297-11661-3

「教えること」を教える先生が書いた、教え方のバイブル! 部下も自分もラクに仕事が進められる、教え方の極意がここに。これなら誰でも「教え上手」になれる! 本書は、あなたに「教える技術」を身につけられるようにお教えします。

▶▶▶ 最新技術

図解即戦力 SDGsの考え方と取り組みがこれ1冊でしっかりわかる教科書

パウンド◎著／A5判・224頁
定価(本体価格1680円+税) ISBN 978-4-297-11629-3

本書では、SDGsをこれから取り組まなければいけないビジネスの最重要目標であると位置付け、「そもそもSDGsとは何か?」をイラストを交えてわかりやすく解説します。既にSDGsを導入して成功している取り組みを紹介しします。

▶▶▶ プログラミング

最短突破 ディープラーニング G検定(ジェネラリスト)問題集

高橋光太郎, 落合達也◎著／A5判・360頁
定価(本体価格2380円+税) ISBN 978-4-297-11609-5

本書は、一般財団法人日本ディープラーニング協会が主催しているG検定の試験対策問題集です。AI・機械学習に関する技術開発と人材教育を行い、E資格やG検定の教育実績を誇る、株式会社AVILENの執筆陣がわかりやすく解説しています。

▶▶▶ プログラミング

Pythonによるアルゴリズム設計技法

Magnus Lie Hetland◎著 辻真吾◎監訳 塩井宏亮◎訳
B5変形判・448頁 定価(本体価格3480円+税)
ISBN 978-4-297-11686-6

本書はプログラミングとコンピュータサイエンスの最も重要で難しい分野を非常に読みやすい形で解説しています。アルゴリズムの理論とプログラミングの実践の両方をカバーし、理論が実際のPythonプログラムにどのように反映されているかを説明します。

▶▶▶ プログラミング

Rによるセイバーメトリクス入門

Max Marchi, 他◎著／B5変形判・368頁
定価(本体価格3400円+税)
ISBN 978-4-297-11684-2

セイバーメトリクスとは、野球のデータを分析して戦術を立てることです。本書(原題: [Analyzing Baseball Data with R, Second Edition])は、現役のセイバーメトリシャン、データアナリスト、野球愛好家にRを利用したセイバーメトリクスを紹介しします。

▶▶▶ プログラミング

基本がわかる SQL入門

データベース&設計の基礎から楽しく学ぶ

西村めぐみ◎著／A5判・320頁
定価(本体価格2480円+税)
ISBN 978-4-297-11659-0

本書では、ゼロからしっかりわかるをテーマに、SQLの基本からやさしくスタート! そして、SQLでどんなことができるのか、どんなときに便利なのか、なぜそんなしくみになっているのか、背景にある理論も交えて一つ一つ解説します。

▶▶▶ プログラミング

Go言語 超入門

たった1日で基本が身に付く!

清水美樹◎著／B5変形判・224頁
定価(本体価格2480円+税)
ISBN 978-4-297-11617-0

Go言語によるプログラミングを学ぶための入門書です。開発環境のインストールから始まり、Go言語の基本を解説しており、Go言語によるプログラムの作り方の基本から条件分岐や繰り返し、関数、構造体など文法を学習し、最後にAIプログラムを作成して基礎を固めます。

▶▶▶ テレワーク

ゼロからはじめる Microsoft Teams 基本&便利技

リンクアップ◎著／四六判・160頁
定価(本体価格1000円+税) ISBN 978-4-297-11544-9

リモートワークの実施により、Microsoft 365を導入していれば追加費用無しで、無料版もあるTeamsを使う企業が増えています。本書は急遽Teamsを使うことになった方に向けて、最低限必要な使い方をわかりやすく解説します。

▶▶▶ テレワーク

ゼロからはじめる Chatwork 基本&便利技

リンクアップ◎著／四六判・160頁
定価(本体価格1480円+税) ISBN 978-4-297-11536-4

テレワークや在宅勤務など、働き方の方向転換が迫られる状況の中、無料で使えるビジネスチャットとして「Chatwork」に注目が集まっています。本書ではChatworkをはじめて使う人に向けて、基本的な使い方から、使いこなしのテクニックまでを解説していきます。

▶▶▶ インターネット

世界一わかりやすい WordPress 導入とサイト制作の教科書 [改訂2版]

深沢幸治郎, 他◎著／B5判・280頁
定価(本体価格2380円+税)
ISBN 978-4-297-11647-7

入門者でもオリジナルテーマのWordPressサイトを作れるようになるための教科書です。レンタルサーバへのWordPress導入にはじまり、ブロックエディタの使い方、テーマやプラグインの追加など、基礎から習得します。現場に近い制作手順ですので仕事にも役立つでしょう。

▶▶▶ インターネット

今すぐ使えるかんたん ぜったいデキます! Facebook 超入門 [改訂2版]

リンクアップ◎著／B5変形判・160頁
定価(本体価格1380円+税)
ISBN 978-4-297-11627-9

大きな画面とていねいな解説で、Facebookの使い方をわかりやすく解説します。Facebookの始め方ももちろん、写真を投稿したり、昔の友達と連絡を取り合ったりと、Facebookのさまざまな楽しみ方が満載です。これからFacebookを始めたい方におすすめの1冊です!

▶▶▶ オフィス

大村式(動画&テキスト) Excel マクロ&VBA 最高のはじめ方

大村あつし◎著／四六判・192頁
定価(本体価格1480円+税)
ISBN 978-4-297-11657-6

スマホからでもパソコンからでも、1回10~20分程度、丁寧な解説の動画を視聴してインプット。ゆっくり学びたいところや、繰り返し読みたいところは本を使って学びを深めましょう。22本の動画は、すべて本書オリジナルの撮り下ろしです。

▶▶▶ 文書作成

[改訂第8版] LaTeX2ε 美文書作成入門

奥村晴彦, 黒木裕介◎著／B5変形判・448頁
定価(本体価格3280円+税) ISBN 978-4-297-11712-2

本書は、本や論文などを組版し、印刷・電子化するためのフリーソフト「LaTeX」および関連ソフトの解説書です。LaTeXの基礎はもちろん、「自分で体裁を変更したい」といったある程度高度な知識が必要となるまで幅広く網羅。LaTeXを使うすべての人にオススメです。

▶▶▶ 基礎技術

[改訂第4版] 基礎からわかる 情報リテラシー

奥村晴彦, 森本尚之◎著／B5変形判・192頁
定価(本体価格1480円+税) ISBN 978-4-297-11710-8

特定ソフトの「マニュアル本」は、たくさんあります。しかし、明日には役に立たなくなるかも。基本的なレベルで勉強しておけば、何年たっても、どんな環境でも役に立つはず。改訂第4版では、データサイエンスと遠隔コミュニケーション・コラボレーション関連を強化しました。

▶▶▶ オフィス



Outlook
プロ技BESTセレクション
[2019/2016/2013/365対応版]

AYURA ● 著 / A5判・256頁
定価(本体価格1580円+税)
ISBN 978-4-297-11615-6

Outlookの基本操作からはじめ、メール・連絡先・予定表・タスクの使い方を解説します。もっと便利に使いたいという中上級ユーザーにも役立つプロ技を、最新2019と365で追加された機能を取り込みアップデート。Outlookユーザーなら持っておきたい技集です。

▶▶▶ インターネット



メルカリ
プロ技BESTセレクション

リンクアップ ● 著 小川ひとみ ● 監修
A5判・256頁 定価(本体価格1580円+税)
ISBN 978-4-297-11621-7

大人気フリマアプリ「メルカリ」では、商品をお得に買うだけでなく、不用品などを出品して高く売り、お小遣いや副収入を得ている人もいます。この1冊に、メルカリでもっと商品を高く売るための秘訣が凝縮されています。

▶▶▶ インターネット



LINE Pay, PayPay, 楽天ペイ, d払い, au PAY, メルペイ&モバイルSuica
キャッシュレス導入ガイド
[iPhone&Android対応]

リンクアップ ● 著 / 四六判・192頁
定価(本体価格1380円+税)
ISBN 978-4-297-11708-5

最近話題のスマホのキャッシュレス決済。語は聞けどうやうやで使ったらいのよかよわからない人に向けて、QR・バーコード決済とモバイルSuicaをピックアップし、詳しく解説します。

▶▶▶ ビジネス




IoT
ビジネス最前線
[改訂2版]

IoTビジネス研究会 ● 著 / 四六判・160頁
定価(本体価格1100円+税) ISBN 978-4-297-11623-1

一般のビジネスパーソンが、企画書作成や取引先での会話のネタを1時間程度で仕込めるような内容を目指します。IoTの現状とこれからの展望、そこで使われている技術の概要、実際にビジネスに活かすには、また、何から始めれば良いのかわかりやすく解説します。

▶▶▶ ビジネス



AI
ビジネス最前線
[改訂2版]

AIビジネス研究会 ● 著 / 四六判・160頁
定価(本体価格1100円+税) ISBN 978-4-297-11651-4

本書は、AI(人工知能)の歴史や活用事例をはじめ、AIを支える最新IT技術、ビジネス活用のヒントなどを、フルカラー図解で解説。また、AIが未来の社会に与える影響についても具体的に解説。ビジネスパーソンが知っておきたい最新AIのすべてが、この一冊でわかります!

▶▶▶ デザイン



Unity 2020
スタートブック

福島光輝, 山崎駿 ● 著 / B5判・160頁
定価(本体価格1980円+税)
ISBN 978-4-297-11550-0

ゲーム開発を始める際にUnityを使うのがスタンダードになりました。その反面、Unityはメジャーバージョンアップが年1回あり、機能の追加/削除が頻繁に起こります。そこで本書では最新のトレンドをいち早く、新機能を用いた開発スタイルまで1冊にまとめました。

▶▶▶ デザイン




Illustrator & Photoshop
和風デザインの
作り方

pasto ● 著 / B5判・160頁
定価(本体価格2480円+税)
ISBN 978-4-297-11625-5

「Illustrator & Photoshop 手描き風アナログデザインの作り方」の著者による、デザインに悩むデザイナーに向けたデザインの教科書第2弾です。ポスターやチラシ、雑誌記事などの紙媒体だけでなく、Webデザインでもよく見かける、和風デザインの作り方が学べます。

▶▶▶ デザイン




Premiere Pro
動画編集の教科書

阿部信行 ● 著 / B5判・312頁
定価(本体価格3280円+税)
ISBN 978-4-297-11633-0

映画やテレビの映像制作の現場はもちろん、動画配信サービスの普及により、個人でも動画を作成することが多くなり、近年は、大学や専門学校のカリキュラムでも広く取り上げられています。本書は「Premiere Pro」の操作を一通りマスターしたい初学者に向けた教科書です。

▶▶▶ 確定申告

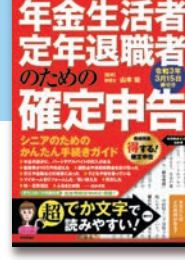


あつと
確定申告
令和3年3月15日締切分

山本宏 ● 監修 / A4判・176頁
定価(本体価格1380円+税) ISBN 978-4-297-11673-6

自分に近い事例を選んで、番号順にマネして書けばあら簡単! すらすらと確定申告書類が作れます。副業があつて確定申告が必要なサラリーマンや、主婦、パート、アルバイト、年金受給者はもちろん、個人事業主やフリーランサー、不動産オーナーまで、この1冊で大丈夫。

▶▶▶ 確定申告




年金生活者・定年退職者のための
確定申告
令和3年3月15日締切分

山本宏 ● 監修 / A4判・144頁
定価(本体価格1480円+税) ISBN 978-4-297-11671-2

年金生活者やシニアの人に向けた確定申告解説書です。巻頭特集「得する!確定申告」では、令和2年税制改正で大きく変わった所得控除のポイント、新型コロナウイルス関連の給付金の申告、ふるさと納税や配当控除などを徹底解説。税金で損をしない方法をお教えます。

▶▶▶ 確定申告




フリーランス&個人事業主
のための確定申告
改訂第15版

山本宏 ● 監修 / A5判・256頁
定価(本体価格1580円+税)
ISBN 978-4-297-11605-7

「確定申告」[税金]がまるごとわかります! フリーランス、個人事業主の方の定番書も、今年で15版目。2021年の最新の税制に対応しています。青色申告、白色申告どちらにも対応。話題のe-Tax(電子申告)のことが知りたい方、始めてみたい方も必読。

▶▶▶ 確定申告




フリーランス&個人事業主
確定申告でお金を残す!
元国税調査官のウラ技 第7版

大村次次郎 ● 著 / A5判・256頁
定価(本体価格1580円+税)
ISBN 978-4-297-11607-1

「はじめての確定申告でも損はゼタイたくない!」「仕組みを知って税金でトクしたい!」—そんなフリーランス&個人事業主の皆さまの声に、元国税調査官の大村次次郎さんがお応えします。最新のコロナ税制にも対応。領収書からe-Taxまで、この1冊にお任せください。

▶▶▶ 確定申告




freee
でかんたん
青色申告
e-Taxまで完全対応!
[令和3年3月15日締切分]

野口五丈 ● 著 / A4判・72頁
定価(本体価格700円+税)
ISBN 978-4-297-11696-5

クラウド会計ソフト「freee」で手作業の記帳業務から確定申告書の作成までまとめて効率化!「日々の取引を自動で入力」「一問一答形式の質問に答えていくと確定申告書が作成される」といった仕様で、面倒ゼロでかんたんに申告が終わります。

▶▶▶ 実用




木造住宅設計の教科書
住宅計画・意匠・構造・設備設計まで一冊でわかる

和田浩一 ● 編著 橋本幸博, 他 ● 著
A4判・248頁 定価(本体価格2680円+税)
ISBN 978-4-297-11704-7

本書では建築デザインのみならず、構造計算や地質、環境を踏まえた上での設計を初学者にもわかりやすく解説した教科書です。職業能力開発総合大学の先生たちによる木造住宅を設計するために最低限必要な知識をこの1冊に凝縮。

▶▶▶ 基礎技術



改訂版
はじめての半導体
ドライエッチング技術

野尻一男 ● 著 / A5判・200頁
定価(本体価格2480円+税)
ISBN 978-4-297-11599-9

本書の初版から8年以上経過しました。半導体の微細化・高集積化の進展は留まるところを知らず、次々新しい技術が出現しています。改訂版では、アトミックレイヤーエッチングなど新しい技術の解説や、ドライエッチング技術の今後の課題・展望について加筆訂正しました。

▶▶▶ 基礎技術



身近なプラスチック
わかる

西岡真由美 ● 著 岩田忠久, 齋藤勝裕 ● 監修
A5判・192頁 定価(本体価格1680円+税)
ISBN 978-4-297-11706-1

プラスチックからどのような製品が生まれ、使用されているか、環境に配慮した最新のプラスチック技術について解説します。リサイクル事情、マイクロプラスチック、海洋プラスチック問題についてなど、プラスチックとの付き合い方を知るための糸口となる1冊です!

ムダだらけの仕事のやり方、いま変えなきゃ、いつ変える？

「会議はフェイス トゥ フェイスであるべきだ」

そんなこれまでの“常識”は、新型コロナウイルス (COVID-19) の影響で通用しなくなってしまい、テレワークを取り入れる企業が増えました。テレワークではコミュニケーションのしにくさなどのデメリットが懸念されますが、いざはじめてみると「これまで必要だと思っていたやりとりが意外とムダなことがわかって、かえって仕事がしやすくなった!」という声が散見されました。

これは、テレワークに限った話ではありません。職場を見渡せば、「これって、いまはもう違うやり方にしたほうが絶対に効率いいよね……」という仕事ゴロゴロあるのではないのでしょうか。

とはいえ、仕事のやり方をアップデートするにも、いろいろな問題が。「いまなんとなくかなってるから、改善しなくてもなんとかなるんじゃない?」と先送りにされる。「RPAというのが流行っているらしい」とソリューションを導入してみるもののまったく使えなかったり、かえって仕事が増えてしまう。やる気はあっても何をしたらいいかわからず、いつの間にか終息してしまう……。

そんな業務改善で“あるある”な問題と原因、そして対処法をまとめたのが、シリーズ累計24万部となった問題地図シリーズの新作『業務改善の問題地図』。業務改善・オフィスコミュニケーション改善士として300を超える企業・官公庁・自治体の現場に携わってきた沢渡あまねさん、そして業務改善、IT化支援、RPA導入を推進してきた元山文菜さんが、現場のリアルをこれでもか!と綴っています。今こそ新しい時代へ向けて変化する機会ととらえて、日々の業務を見直してみてください。



業務改善の問題地図

「で、どこから変える?」進まない、続かない、だれトク改善ごっこ

沢渡 あまね+元山 文菜 ●著

四六判・208頁 定価(本体価格1580円+税)

ISBN 978-4-297-11639-2



累計24万部突破の問題地図シリーズ最新作!

古い仕事のやり方に固執し、いつまでたってもアップデートされない組織を、どう変えていけばいいか? 業務改善・オフィスコミュニケーション改善士として300を超える企業・官公庁・自治体の現場に携わってきた沢渡あまねと、業務改善、IT化支援、RPA導入を推進してきた元山文菜のタグが教えます。

図書のお求めは全国の書店、またはオンライン書店で!

当社の書籍は全国の書店で買い求めいただけます。お近くの書店に在庫がない場合には、書店員さんにご注文していただければ、送料無料でお取り寄せいただけます。

また、本誌で紹介した書籍を、当社直販サイト (Gihyo Direct) をはじめ、Amazon.co.jpや楽天ブックスなどのオンライン書店で簡単にお求めいただけるように、弊社Webサイトでは紹介した書籍を各オンライン書店へのリンクとともに掲載しています。ぜひご利用ください。

- Web 検索から弊社 Web サイトをご利用いただく場合には、検索サイトで次のように検索してください。

技評書籍雑誌の購入

検索

- または、ブラウザのアドレスバーに次の URL を入力してください。

<https://gihyo.jp/book/p>

本誌「電脳会議」はPDFでも配布しています。ブラウザのアドレスバーに、<http://dennou.gihyo.jp/>と入力したWebページをご参照ください。

次回「電脳会議 Vol.206」は2021年2月6日発行予定 <https://gihyo.jp/book>