

あとがき

このコンテンツの原稿主筆は池辺八洲彦である。コンテンツ全体の仕上げにはみんながそれぞれの熟練技や経験を提供した。とくに、サーバへの実装は浅井が中心となって進めた。蔡は筑波大学におけるかつての同僚であり、協同研究者である。浅井と宮崎はかつての教え子、池辺淑子は長女である。

コンテンツ原稿の雛形は池辺八洲彦のかつての講義ノートである。これが何回かの増補改訂を経てこの姿に進化した。中間生成物の中には UCLA Center for Digital Innovation との共同制作コンテンツ（英語）もある。「先生の講義ノートはいつ本になるのですか」という、学生諸君の声がいつも耳から離れなかった。「まえがき」の約束は守られたか、思い違いや誤りはないか、本当にわかりやすいか、・・・など、気がかりなことも多々ある。ラーナーからのご叱正やコメントは大歓迎である。その節はトップページに載せたメールアドレスのいずれかをご利用頂きたい。

授業から落伍する学生の多数は「行列乗算はなぜあんな風に定義されなければならないのか」「ブロック乗算はどんなときに実行でき、どんなときにやってはいけないのか」「 $\mathbf{Ax} = \mathbf{b}$ の解を $\mathbf{x} = \mathbf{b}/\mathbf{A}$ と書かないのはなぜか」などという、先生をして「そんな初歩的なことを・・・」と嘆かせるような、基本事項で躓いているのである。基本中の基本に焦点を合わせたドリル型のコンテンツを準備し、使いやすい市販の LMS (Learning Management system) 上に必要な機能を追加して実装する予定である。

コンテンツについてひとこと。社員研修用 e-learning / training コンテンツ、ゲームソフトから「枕草子」「坊ちゃん」などの文学作品、数学や物理など理系分野における不朽の名著・名論文など、コンテンツの種類はいろいろである。これに IT (インターネット技術) を援用し、新しい学びの世界や娯楽の世界を作る。この線形代数コンテンツはハードコピーとそれほど変わらないが、こういう試みの一つである。こういう試みには、映画の製作と同じく、異分野の人間によるチームワークが必要である。

池辺八洲彦