

平成 27 年 4 月 2 日
京都工芸繊維大学コンピュータ部

Lime 51

春号

コンピュータ部新入生入部案内

はじめに

初めまして。部長の小西です。

本冊子を手にとって頂きありがとうございます。

あなたはコンピュータ部という団体に対してどのような印象を持たれるでしょうか。”マニアックで変わり者の集団。専門知識がないとついていけない。”などといった印象を持たれているかもしれません。しかし、今まで入部してきた人は、そのほとんどが専門的な知識など持たない人たちであるのが現実です。先輩たちは日々の活動の中で新たな知識を獲得し、技術を磨かれました。部長である私自身、入部当初はプログラミングなどしたことのない初心者でした。しかし、先輩方に勉強会などで、いちから丁寧に教えていただき、今ではソフトウェアを作れるようになりました。

もちろん、”すでに専門知識を持っていたり経験していたりして、もっと発展的なことをしたい ”という方も大歓迎です。このコンピュータ部に新しい風を吹き込んでください。

コンピュータ部では個人が個人の目標を持って勉強会を行ったりプロジェクトを行ったりしています。本冊子では新入生向けにコンピュータ部の活動の概要や設備を紹介しています。コンピュータ部について知っていただき、これからの学生生活がより充実したものとなることを願って、部長の挨拶とさせていただきます。

平成 27 年 4 月吉日

京都工芸繊維大学コンピュータ部部长 小西 健太

目次

I	コンピュータ部について	1
I.1	概要	1
I.2	部活動内容	1
I.3	Lime について	2
I.4	部の活動予定	2
II	部役員	4
II.1	部長の役割	4
II.2	副部長の役割	4
II.3	会計の役割	4
II.4	文連委員の役割	4
II.5	その他の業務	5
III	部の交流	6
III.1	ML および keitai-ML への登録	6
III.2	顧問との関係	6
III.3	OB との関係および AXE について	6
III.4	kitcc.org サーバ	6
IV	入部	7
IV.1	入部方法	7
IV.2	入部後について	7
V	部室利用目安	8
V.1	鍵管理	8
V.2	電源管理	8
V.3	規定詳細	8
V.4	清掃	8
V.5	物品管理	9
VI	現部員紹介 要編集	10
	編集後記	15

I 活動

I.1 概要

正式名称	京都工芸繊維大学コンピュータ部
略称	KITCC
愛称	コン部
入部費	1,000 円
部費	年 10,000 円
部員	55 名 + 新入生
活動日	いつでも
活動場所	部室：西構内 KITHOUSE 横 課外活動施設 2 階 部室移動後：学生会館 3 階
ウェブサイト	http://www.kitcc.org/

I.2 部活動内容

コンピュータ部には、勉強会や部会、行事などを除いて、部員全員で取り組むと決まっている活動はありません。各自一人で何か作品を作るもよし、プロジェクトを企画する、あるいは参加するもよし。基本的にはコンピュータ・電子回路を交えたほとんどの建設的な活動がコンピュータ部の部活動とみなされます。

具体的な活動内容（例）

- ソフトウェア開発 (使用言語:C, C++, Java, Perl, PHP, Lisp 等)
- デジタル回路, 電子回路製作
- 勉強会 (ネットワーク, プログラム言語, その他)
- インターネットサーバ管理 (部室内サーバ&LAN, kitcc.org サーバ等)
- 競技プログラミング (実績: ICPC 2014 国内予選突破)

I.2.1 部会について

月に一度の間隔で部会を開き、今後の行事や方針、決算、プロジェクトの進捗状況などを話し合っています。普段決まった活動日というものがないコンピュータ部では、ほぼ全員が一同に会する貴重な日となっています。

I.2.2 勉強会について

「新しいことをやりたい」「新しい知識を学びたい」「自分の持っている知識やノウハウを伝えたい」コンピュータ部では、そんなときに勉強会を開くようになっています。形式は輪講形式だったり、部室内での雑談形式だったり、講義形式だったり、レジュメを用意したり、突発的に開催したりと様々ですが、きっとあなたの役に立つでしょう。もちろんやりたい勉強会があれば、どんどん企画してください。毎年春から夏にかけて新入生向けの特別な勉強会もスケジュールされています。開催される場所は部室や、図書館3階のセミナー室です。

I.3 Lime について

コンピュータ部では最低でも年に一回、「Lime」という名前の部誌を発行しています。これは簡単に言いますとコンピュータ部の活動報告書です。コンピュータ部としての活動を通して経験したこと、最近新しく触れた事柄や、作品の解説、発表など、部員から記事を募集して冊子としてまとめます。この「Lime51」もそのうちの一つなのですが、御覧の通り、新入生案内用の冊子となっており、こちらは厳密には「春 Lime」として区別されています。「Lime」の発行は、コンピュータ部が同好会であったころから続けられており、この冊子で51号となります。

I.4 部の活動予定

I.4.1 新入生歓迎会

新入生歓迎会が5月の初めごろにあります。新入生は無料なのでぜひ参加してみてください。コンピュータ部での飲み会・親睦会は一年に4,5回くらいあり、参加は任意です。

I.4.2 松ヶ崎祭（教室展示）

コンピュータ部の、部としてのもっとも重要な行事で、Limeを配布したり、一年間の成果を発表したりする場です。ハードやらソフトやら、一年間で作ったものを展示しています。

I.4.3 松ヶ崎祭（模擬店）

松ヶ崎祭に教室展示だけの参加ではもったいない、ということで最近では模擬店「くるべえ」を出しています。OBさんも来られるので、くつろげる模擬店を目指しています。

I.4.4 合宿

夏休みを利用して開発合宿に行きます。参加は任意です。皆で静かな環境に行って、開発しつつ……というのが趣旨になっています。

II 部役員

コンピュータ部が部として円滑に活動するために三役（部長・副部長・会計）や、各種委員などを任命して、それぞれ必要な業務を行ってもらっています。

II.1 部長の役割

部長は部の責任者です。部会の進行や学祭の展示などの行事を取り仕切ります。また、全体のまとめ役でもあります。

II.2 副部長の役割

部長のサポート役です。部長不在の場合は代わりに部会の進行を取り仕切るなど、部長の役割を代行します。

II.3 会計の役割

各部員から部費を徴収したり、部でプロジェクトに必要な物資や書籍を購入する際に予算を承認するなど、部のお金の管理が主な仕事です。インターネット接続料の支払いなど、部の資金が絡むほとんどすべての事柄を担当します。

II.4 文連委員の役割

年に数回、文化系サークルが集まる話し合いに参加します。この集まりは大学との連絡口でもあります。

II.5 その他の業務

その他の部としての必要な業務は、必要に応じて責任者を決めています。代表的な業務としては以下ようになります。

II.5.1 学生部活動報告書提出

毎年度、活動予定を記載した書類を学生サービス課の担当職員に提出します。公認団体としての活動の証明であり、学生保険を効かせるための重要な書類でもあります。

II.5.2 学生サービス課の郵便物受取

学生サービス課には各サークルごとに受取箱があり、不定期で書類などが届きます。締め切りがある重要な書類が突然入っていたりするので、定期的に見に行かなければいけません。

II.5.3 松ヶ崎祭会議出席

松ヶ崎祭の連絡会議です。出展、出店する際にはこの会議に出席する必要があります。

III 部の交流

III.1 ML および keitai-ML への登録

部内の連絡は ML (Mailing List) で行います。ML とは、投稿したメールが登録者全員に送付されるシステムです。本クラブには 3 つの ML があり、それぞれ OB 用、現役生用、携帯電話用となっています。これらの ML によって勉強会や部会の連絡を行いますので、新入生の皆さんにも登録していただくことになります。

III.2 顧問との関係

情報科学センターの渋谷雄教授に顧問をお願いしています。

III.3 OB との関係および AXE について

本クラブでは先ほどの ML などを通じて OB との交流があります。特に、OB の方が立ち上げられた AXE (アックス) という会社には大変お世話になっています。AXE に行って、いろいろ話をさせていただいたり、実践的な活動を行ったりすることが出来ます。

III.4 kitcc.org サーバ

AXE 様にご協力いただき、本部活は kitcc.org サーバを運営しています。本クラブのウェブサイトは <http://www.kitcc.org/> にあります。メールサーバも立ててあるので、部員は ***@kitcc.org というメールアドレスを持つことが出来ます。

また IRC サーバもあるので <irc.kitcc.org> の port:6667 に IRC クライアントでつなげばチャットに参加する事が出来ます。ホームページからも参加出来ます。

新入部員をチャンネル# kitcc でお待ちしております。

IV 入部

入部にあたって資格や複雑な条件などはありません。本クラブの活動に興味があったら、ぜひ気軽に入部してください。

IV.1 入部方法

そこら辺にいる部員を捕まえて、入部したいと伝えて下さい。入部費 1,000 円を会計に支払う必要があります。その後、ML への登録、kitcc のアカウント、部員名簿への記録が順次行われます。クラブでの行事情報のやり取りなどはメールが主なので、なるべく定期的に確認するといいでしょう。もしインターネット環境が家がない場合は、部室のマシンからメールを見ることが出来ます。

IV.2 入部後について

入部後は部室に来てみてください。部室にはいつ来てもかまいません。部室でのんびりお茶を飲むのもいいでしょう。ただ、鍵が開いていないこともあります。上級生が部室にいるタイミングを確認するなどして、時間を調節しましょう。

前学期から夏休みにかけて、主に新入生向けの勉強会がいくつか実施されます。やりたいことがある人もない人も、ぜひ参加してみてください。

兼部したり、他の何かで忙しくて普段部室に来れなくても、部会には出来るだけ参加するようにしてください。部会は毎月 1 回 (以上) 開催されます。役職が与えられる時もありますので、用事がある時以外は参加してください。一回生も上回生も、部員という立場では対等です。参加出来ない日程があればあらかじめ ML などで報告しましょう。部会の開催日が変更されることもあります。

V 部室利用目安

部室は午前 8 時から午後 10 時まで利用可能です。基本的には邪魔にならなければ何でも持ち込んで構いません。最近では多くの方が自分用のノート PC を持ち込んでいますが、部内にある PC も使用出来ます。

V.1 鍵管理

通常、部室には鍵がかかっています。上回生が部室にいるときは鍵も開いていますので、初めのうちは上回生に連絡を取って部室に来る時間を相談するといいいでしょう。比較的高価な PC などの備品もありますので、戸締りを含め鍵の管理には十分気を使ってください。

なお、鍵は学生サービス課で借りることが出来ます。

V.2 電源管理

電力削減および火災防止のため、部室から最後に退出する時には電源を落としてください。もちろんその時に窓やドアの鍵も確認してください。

V.3 規定詳細

部活動に関して大学側が規定している規則の詳細は、学生サービス課が配布する『学生生活案内』に記載されている、『京都工芸繊維大学課外活動団体要項』及び『京都工芸繊維大学課外活動団体施設使用要項』を参照してください。

V.4 清掃

コンピュータ部としては半年に一度大掃除を行います。目に余るときや気になるときは自主的に掃除してください。

V.4.1 ゴミの処理場所

部室内のごみ箱がいっぱいになったら、クラブボックス共通のごみ箱に入れに行きます。当番は決まっていませんから、気付いた人が入れに行きます。

V.5 物品管理

部室にある備品は部員みんなのもので、いつでも使って構いません。ただし、みんなのものなのでマナーを守って使しましょう。

開発等に大いに役に立つ、かもしれない書籍もたくさん部室にあります。部室の蔵書は貸出し用の記録帳に記入すれば借りることができます。自分の読みたい書籍や備品がない時は、会計さんにお金を出してもらって買い足すこともできます。

V.5.1 大改造！劇的ビフォーアフター (コン部 version)

備品の配置や部屋の構造は誰かの好みだったり、なんとなくだったりするので、使いやすいように模様替えなどは勝手にやっても構いません。ただし、責任は取りましょう。

逆に、責任さえ取れるのであれば、部活動に必要ありそうでもなさそうでも、有志を募って共同購入して勝手に持ち込んでも構いません。

みんなですみやすい部室を作っていきましょう。

VI 現部員紹介

D2

渡邊 翔一郎 KITCC 東京支部所属。電子工作と C# 言語が大好きです

M2

峯岡 健人 最小の努力で最低限の単位を目指す。3D アクションゲームを作るために OpenGL! C++! なう。

山田 晃久 マイコンで何か作ってみたい。

河端 駿也 Debian と誕生日が同じ。

山家 一晟 Mac 好き。電子の妖精作りたい。

山田 基晴 下宿で痩せた。

葛西 響子 カービィとルイージが好きです。ルイージが主役のゲームを作るべく努力しています。

津田 啓史 音ゲーが好きです。マイペースに頑張ります。

大田 建翔 コード書くより理論の勉強が好き。

江田 哲平 iphone アプリを作りたいです。

泉脇 雄介 PSP で動く自作ソフトつくりたいよ。

軸原 健太 ギリギリ院生

M1

赤銅 知沙 電子工作が大好きです。特に抵抗に興味があります。

田代 早紀 幽霊部員になってしまいそうです。

中川 鴻佑 salty. ただし海より山派

山浦 佳奈子 電子工作が大好きです。特にコンデンサに興味があります。

4 回生以上

林 達也 おやつ、白衣やっほーい。

永徳 泰明 Ruby とお酒が好きです。ネタの守備範囲は割と広いです。

出羽 裕一 サーバ管理に興味が出てきた今日この頃

渡邊 雄也 最強じゃないよ

吉村 健志 何かしたいなあ

武田 貫志 ゲームが好きです。抱き枕反対派です。

須戸 和也 ニコニコでプレミアム会員になろうか悩んでいます。

中西 一人 ゲーム、アニメ、東方好きです。

山岡 孝史 ゲーム作りに興味があります。

小田 晃輔 お勧めのゲームとかあれば貸してほしいです。

古橋 翔吾 東方好きでアニメ好き。アクションゲームなんかを作りたいです。

矢野 充 みんな、競技プログラミング始めようぜ！

木村 陽 ソフトウェア演習で苦戦するクズです。

木津 風真 あかん

北出 壮 八手詰みだと思うじゃん？ 違うんだなこれが！ でも生き地獄！

佐藤 大史 プログラミングを頑張りたいです。

3 回生

小西 健太 部長。Linux に目覚めたはずだった。

前田 竜輝 副部長。ガンダムとゲームが好きです。

小林 勇揮 会計。ゲーム作ってみたい。

高瀬 正典 ゲーム作り頑張りたいです。

木本 大介 勉強を頑張ろうと思っていた時期が私にもありました。

久保 克弘 ゲーム (特にグラフィック作り) 頑張ります。ニコニコとカラオケ好き

藤田 真之 ぷよぷよが好き。ゲーム作りに興味があります。

山口 琴子 kinect とか最初ほざいてましたが、迷走中。

鹿島 凌介 素人すぎて迷惑をかけるかもしれません。漫画とか好きです。

馬場 良樹 ゲーム (主にボードゲーム) をつくれるようになりたいです。

森 龍太郎 Android アプリ作りたいです。自然言語処理に興味を持ち始めました。

角谷 駿介 プログラミングと電子工作両方に興味あります。

林 佑哉 全く運動してないので、そろそろ病気になりそうで怖い。

2 回生

- 箸 直樹 職にありつける技術がほしい
- 宇谷 龍馬 自分にとっても他人についても便利なものを作りたい
- 川崎 真 http で遊びたい
- 田中 鷹太郎 なにか新しいものを作れるようになりたいです
- 家原 瞭 プログラムを学びたいです
- 村田 和海 ゲームでも作ってみたい
- 山下 浩志 新しいプログラミング言語とか学んでみたい
- 西嶋 潤 電子工作の勉強してます
- 尾崎 俊宏 そろそろプログラムで何か作りたい
- 米田 貴行 歴史シュミレーションが大好き

編集後記

少しはコンピュータ部のことをわかっていただけたでしょうか。この部誌を通じて少しでもコンピュータ部に興味を持ってくださった方はぜひ部室に来てみてください。

知識がなくてもパソコンを持っていなくても、やる気がある方は大歓迎です。わからないことは、いつでも気軽に聞いてください。

では、部室で会えることを楽しみにしてここで締めたいと思います。

平成 27 年 4 月 2 日 編集担当 家原 瞭