

平成 29 年 4 月吉日
京都工芸繊維大学コンピュータ部

Lime 55

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、部長の北村です。

本冊子を手にとっていただ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関して、「はじめからある程度の専門知識を身につけていないとついていけない」というイメージを持っているかもしれません。実際、私が2年前にこの部に入部したときも同じようなことを思っていました。しかし今までこの部に入部した人の中には、専門知識をほとんど持たずに入部した人が私を含め数多く存在します。入部時に専門知識がない初心者も先輩たちが開く勉強会で一から丁寧に指導していただけます。

またもちろん、すでに専門知識を持っていたり経験したりしていて、もっと発展的なことをやりたいという人も大歓迎です。コンピュータ部では個人が勉強会を開いたり、プロジェクトを行ったりしています。興味のある勉強会に参加したり、逆に自分が興味のあることについて勉強会を開くこともできます。

本冊子ではコンピュータ部の概要、活動、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、この部に対し少しでも興味を持っていただければ幸いです。

これからの大学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 29 年 4 月吉日

京都工芸繊維大学コンピュータ部部長 北村 馨

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
III.5	Slack	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	10

I コンピュータ部について

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	43 名+新入生
活動日	いつでも
活動場所	部室：東構内 部室棟 2 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++,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ー管理 (部室内サーバ&LAN,kitcc.org サーバ等)
- 競技プログラミング (実績:ICPC2014 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。

1.2.2 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。

1.3 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「Lime55」もそのうちの一つなのですが、ご覧の通り、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55号となります。

1.4 部の活動予定

1.4.1 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回ぐらいあり、参加は任意です。

1.4.2 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。

1.4.3 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「くろべえ」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携口でもあります。

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、学生保険を聞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 などを通して 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。

III.5 Slack

本部活では Slack というコミュニケーションツールを用いて部員間でチャットを行っています。Slack を通して何らかの連絡が行われることがあるので、新入生の皆さんにも Slack のアカウントを作ってください。

新入部員をチーム 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い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も使用できます。

V.1 鍵管理

通常、部室には鍵がかかっています。上回生が部活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遣ってください。

なお、鍵は学生サービス課で借りることができます。

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、気づ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。

みんなで住みやすい部室を作っていきましょう。

VI 現部員紹介

博士, 修士

出羽 裕一 たった一人で emacs

渡邊 雄也 最強じゃないよ

吉村 健志 麻雀したいなあ

中西 一人 ゲーム、アニメ、東方好きです。

木津 風真 色々と頑張りたい人

北出 壮 八手詰めだと思うじゃん？ 違うんだなこれが！ でも生き地獄！

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

山口 琴子 kinect とか最初ほざいてましたが、迷走中。

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。

小西 健太 元部長 (38 代)。C の凄さがわかり始めたかもしれない。

前田 竜輝 元副部長。ガンダムとゲームが好きです。

小林 勇揮 元主務。最近 Ruby をちよろちよろ

4 回生以上

- 尾崎 俊宏 そろそろプログラムで何か作りたい。
- 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 VM で遊びたい
- 田中 鷹太郎 何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。
- 米田 貴行 歴史シュミレーションが大好き。
- 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ってみたいです。
- 木村 陽 ソフトウェア演習で苦戦するクズです。
- 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。
- 橋本 俊 売れるアプリ作りたい。甘党です。
- 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。

多田 皓之 プログラミングに興味があります。

3 回生

- 北村 馨 まずは基礎の習得を目指します。
- 矢口 喬脩 Android アプリ開発に着手。C 言語で役に立つツールを作りたい。
- 福井 寿行 C と C ++ を学びたいです
- 矢倉 知幸 プログラムについて学びたいです。
- 安井 颯太 ゲームとか作りたいです。
- 松永 大輝 何しようかな...
- 植田 巧 ゲーム作りたいです。
- 西阪 和貴 UnityC# で andriod ゲーつくりたいです。なぞる系好き。
- 横山 慧二郎 Java とか C とかとりあえず使えるようにする。

2 回生

上北 裕也 とりあえず何か形にしたいです。

足立 智生 やりたいこと見つけてこなします。

馬杉 康平 C#を勉強中

森下 和馬 アルゴリズムの勉強をしたいです。

古田 峻也 基礎を身につけたいです。

編集後記

この部誌を最後まで読んでいただきありがとうございます。コンピュータ部のことを少しでもわかっていただけたならば幸いです。コンピュータやネットワークなどについての知識を持っていなくても大歓迎です。わからないことがあればいつでも気軽に質問してください。皆さんと部室で会えることを楽しみにしています。

平成 29 年 4 月吉日 編集担当 馬杉 康平