

What's KMC?



KMC とは

京大マイコンクラブ（Kyoto University Microcomputer Club）は、1977 年に創立された歴史あるサークルです。コンピュータを使った様々な活動を行っています。

具体的には、

- ゲーム製作
- アプリケーション製作
- 読書会
- 競技プログラミング
- 音楽製作（DTM）
- CG・イラスト製作
- 電子工作
- 雑談、ボードゲーム
- etc...

というように、多岐にわたった活動を行っています。

会費について

入会 1 年目は 1 ヶ月 1000 円、2 年目以降は 1 ヶ月 2000 円です。

また、割引期間（4-5 月、10-11 月）があり、その期間中に半年分まとめ払いをするとお得です。（例えば初年度の場合、半年分の会費 6000 円は 5500 円になります。）二ヶ月以上の部費をまとめ払いすることで入部となります。

昨年度の活動

ゲーム

しまつしょ！

侵略してきたずもから地球の平和を守る防衛シューティングゲーム。

Calc=Calc

式を 2 つに「等分」する計算ゲーム。

CreatureVS クレアちゃん

クレアちゃんを育てながら敵を倒す弾幕シューティングゲーム。

Unambi Sweeper

運ゲーが無く、必ず論理的に解けるマインスイーパー。



個人製作からグループ製作したものまでいろいろあります。

プログラミング

プログラミングコンテスト練習会 2013

様々なプログラミングコンテストに向けて、アルゴリズムやデータ構造の勉強をしたり、実際に問題を解いて練習しました。

ゆるふわプログラミング学習会

Ruby という言語を使って、ゆるふわとプログラミングを勉強しました。

C#でゲームを作ろう 2013

扱いやすいプログラミング言語 C#を使ってゲームを作りました。

Web ページで学ぶ JavaScript2013

Web ページをいじりながら javascript という言語について学びました。

PSoC でつくってあそぼ

PSoC というマイコンを使って遊びました。

OthelloAI 大会

部員たちの作った OthelloAI 同士を戦わせて競いました。

RICOH and Java Developer Challenge Plus 2013

RICOH 社の開催したプログラミングコンテストに参加し、準グランプリを受賞しました。

Unity 勉強会 2014 春休み

Unity というゲームエンジンについて、実際にゲームを作りながら勉強しました。

マルチメディア

DTM 勉強会 2013

DTM とは、Desk Top Music、つまり PC で作る音楽のことです。NF やコミックマーケットで展示・出展するゲームの BGM を作ったりしています。毎回与えられるテーマに沿って曲を書いていた。

イラスト品評会 2013

皆で絵を描き、見せ合い、ツッコみあうだけの簡単な絵の勉強会です。自分の描いた絵に批

評が欲しい人や、定期的に絵を描きたい人が参加していました。

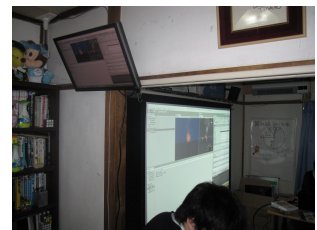
読書会

読書会とは、有志が集まって本を読んで勉強する会です。大抵、誰かが該当部分を読んできて、部員たちの前でスライド等を用いて講義をする、という輪講形式で行なっています。去年度は、『Land of Lisp』読書会や *Algebra of Programming* 読書会等が行われました。

普段の活動

部室

学外のアパートの一室にある部室には、光インターネット・冷暖房を完備しており、プロジェクター・スピーカー・壁モニターといった AV 環境も充実しています。また、扉の鍵は電子錠に改造しており、学生証や FeliCa 対応の携帯電話などで開けられます。



例会

例会は、毎週月曜・木曜の 18 時 30 分から、吉田南キャンパスにて開催されています。

例会では主に、連絡事項の伝達や部員による講座が主に行われています。出席できないと、運営上の連絡事項などを聞き逃したりするので、例会には出来るだけ出席しましょう。

例会後は部員達でご飯を食べに行きます（任意）。

IRC

KMC では、例会の無い日など、普段の部員間でのやり取りには IRC というチャットシステムを使っています。

IRC を通じて業務連絡を行ったり、上回生からアドバイスをもらったり、取りとめのない雑談をしたりしています。

プロジェクト

KMC には「サークルで規定されている活動」や「全員参加の活動」は基本的には無く、各自が好きなプロジェクトに参加し、各々で活動しています。

また、その「プロジェクト」は、誰でも立てることが出来ます。何かやりたいことがあれば、プロジェクトを立て、参加者を募りましょう！

かならずや、力になってくれる仲間が現れるはずです。

イベント

KMC では、たくさんのイベントが開かれています。イベントと一口に言っても、開発合宿のようなものからお菓子を食べるものまで、様々です。

ラピッドゲームコーディング祭り

これは、新入生に一日でゲーム作りを体験してもらおう、という企画で、ゲーム作りを一日で体感出来ます。上回生が全力で新入生をサポートし、ゲームを作る上でのコードの書き方や、音楽・絵の提供など、ゲーム作りに必要な部分の基礎を伝授します。

だいたいどんな感じでゲームというものができあがるかという流れを体感できると思います。もちろん、プログラミング未経験者も大歓迎！

4月20、27日に開催予定です。

新歓コンパ

その名の通り、新たな仲間たちを歓迎するコンパです。新入生はもちろん無料！

5月末日に開催予定です。



NF

京都大学には11月祭（通称NF：November Festival）という学祭があります。KMCでは、このNFの場で主に部員の製作物を展示しています。

新入生が立てたゲームプロジェクトが、そのままNFに展示されたこともあります。KMCで「何か」を創って、展示しましょう！あと、去年は部員が作った音楽をステージで流したりもしました。



コミックマーケット

コミックマーケットとは、毎年夏と冬に、東京で開催される大規模な同人誌即売会です。KMCは例年、部誌、ゲームCDなどを頒布しています。

行くと結構創作意欲が湧いてきます。

合宿

春合宿

春合宿とは、多くの部員が参加する勉強合宿です。毎日、朝



から夕方まで部員による講座が行われます。ちなみに、夜はお楽しみの時間です。

京都の山奥で毎年 3 月に開催されており、数日間ではありますが、インターネットから隔絶された世界で、部員達はアツい日々を過ごします。3 月中旬～下旬に行われるので一年の締めのような感じです。

コーディング合宿

コーディング合宿とは、その名の通り、ただひたすらにコードを書く合宿です。夏休みに開催されています。

書けない人がこの合宿で集中して勉強して何かを身につける、というのもありだと思います。

その他

コーディング大海

コーディング合宿の小規模版のようなものです。大体月に一度の頻度で開催され、部室に集まってその日の目標を発表してからみんなでコードを書きます。

KMC 学習発表会

いわゆるライトニングトーク大会のようなものですが、事前に自分で決めた時間設定さえ守れば何分話しても良いという決まりになっています。最近自分が行なっていることや、今アツい技術についての話をします。

今までに挙げた以外にも、KMC では、ハロウィーンパーティーやクリスマスパーティーなど、様々なイベントが行われています。

新入生プロジェクト

競技プログラミング練習会 2014 Normal

担当者

理学部 金井 潤一 ID : prime

概要

競技プログラミングとは、与えられた問題を解くプログラムを書き、その速さや正確さを競う競技です。ACM 国際大学対抗プログラミングコンテスト (ACM-ICPC) などの国際的な大会も開かれています。このプロジェクトでは競技プログラミングをする上で欠かせない、アルゴリズムやデータ構造の勉強と、実際に問題を解く実践練習を行なっていきます。ある程度問題が解けるようになったら、実際に様々なプログラミングコンテストに参加していきます。

対象者

- パズルや数学に興味のある人
- バリバリプログラミングしたい人
- 自分のプログラミング能力を試したい人

予定

毎週金曜日を中心に練習します。また、他の曜日でもオンラインコンテストのある日には部員が部室でコンテストに参加していることもあります。

Unity でゲーム作りを学ぼう 2014

誰やねん

工学部物理工学科 中野晋太郎 ID : spi8823

どうも、このプロジェクトの担当をさせていただくことになった spi8823 です。僕がプログラミングを始めたのはこのサークルに入ってからですが、この通りよろしくやっているので、あまり気負わずに KMC に入ってもらえたらなあ、と思っております。プログラミングをしたことが無い！！という方は、同じプログラミング初心者として一緒に研鑽していきましょう。プログラミングめっちゃ得意！！という方は、どうか僕にいろいろ教えてください。ちなみに、趣味はスピッツで、好きな艦娘は木曾ちゃんです。よろしくお願いします。

何やねん

まず、プロジェクトのタイトルにも入っている「Unity」とかいうものですが、これは一言で言ってしまうとゲームを作るツールです。これを使えば、例えばゲームの中にキャラクターを設置したり、カメラでそれを画面に映したり、ということがマウスだけでピャピャっとできてしまう、というすごいやつです。まあ、さすがにマウスだけではできることは限られているので、その辺を何とかするために「C#」というプログラミング言語を用います。これらを使って、最終的には各々で簡単なゲームを作れるようになってもらおうと考えています。プログラミングなんかしたこと聞いたこともない！！という方が来ることを前提に進めていきますので気軽に來てください。

対象者

- ゲームが大好きな人
- 作りたいゲームがあるよって人
- プログラミングしたいけど、どうやって始めたらいいのかわからない人

はぜひともこのプロジェクトに参加してみてください！

予定

まずはじめに、「C#」というプログラミング言語について、最低限必要なことだけをちょっとやります。それから、実際に「Unity」を触りながら、どのようにしてゲームを作っていけばいいのかを解説します。最後に、数週間かけて、一人一人に簡単なゲームを作ってもらっておしまい、ということにしようと思っています。

DTM 練習会 2014

担当者

- 工学部工業化学科 2 年 (…になってると思います、多分) ID:jacker

概要

DTM とは、「Desk Top Music」…つまり、パソコンを使って作曲することを指します。楽器を持っていなくても、パソコン 1 台あればいろんな音を鳴らして曲を作ることができます。このプロジェクトは、曲を作りたい人たちの発表・意見交換を中心に進めていきます。

対象者

- 理論とか分からないけど音楽が好きな人
- とりあえず何か曲を作ってみたい人
- パソコンで作曲ができるというのが信じられない人
- 作った曲を他人に評価してもらいたい人

などなど、高度な知識は一切要求しませんので、音楽好きな人ならぜひ来てみてください。

予定

4 月末か 5 月頭にまず第零回として顔合わせをする予定です。それ以降は 2 週間に 1 回ペースで開催します。毎回ちょっとした課題を出していきますので、次の回にみんなで発表し、意見交換する…という手順で進めていきます。興味があるならぜひ一度、見学とかでも歓迎しますよ。

シューティングなゲームを作ろう

担当者

工学部情報学科 樋口修 ID : toyukan

概要

シューティングゲームを作りましょう。開発には unity と C# を用います。ゲームを全く作ったことがない人や作ってみたいけど何もできない人でも、「Unity でゲーム作りを学ぼう 2014」など

のプロジェクトに参加することでゲームが作れるようになるので、気軽に参加してみましょう。

対象者

- ゲームを作りたい人
- ゲームが好きな人
- 自分の能力を発揮してみたい人

予定

ゲームの基礎部分は私が作ります。5月下旬に第1回のミーティングを行い、具体的な設定などを決めようかと思っています。

GR-SAKURA で遊ぼう

担当者

理学部 金井 潤一 ID : prime

概要

GR-SAKURA という日本製のマイコン*1ボードを使って、マイコンプログラミングと簡単な電子工作を学びます。

マイコンボード上には、小さなコンピュータが搭載されていて、そのコンピュータ上で動作するプログラムをすることによって、コンピュータから簡単に様々な電子機器とやり取りをすることができます。

ひと通り基礎を学んだあとは、みんなで作品と作って発表し合います。

対象者

- 電子工作に興味がある人
- コンピュータから現実世界を操作したい人
- 現実世界からコンピュータを操作したい人

予定

今のところ隔週土曜日に行うつもりですが希望によっては変更します。

お絵かきしよう with ドット

担当者

同志社大学文学部哲学科 藤本翔太 ID : fuddy

*1 マイクロコントローラの略。電子機器の制御のための小さなプロセッサ。

KMCでは主にゲームデザインとドット絵打ちをしています。

お絵かきしましょう。楽しくお絵かきしましょう。

何かを絵や点で表現したい人はプロジェクトに奮って参加してください。

- 描きたいものがある人
- ゲームの画像が作りたい人
- 点を打ちたい人

4月19日（土）にはじめての集まりを設けます。それ以降は各回で決めます。

担当者

今年の春にアニメファンとして NHK に出ました。KMC では広報という役職をしています。

個人の Blog: <http://pastak.hatenablog.com>

皆さんが毎日触れるインターネット上のあらゆる Web サービスを支えているプログラミング言語である JavaScript をメインに据えた集会です。とにかく JavaScript のコードを書いて書いて書きまくりです。多分 Google Chrome 拡張を作ったりもすると思います。

9

対象者

- インターネットが好きな人
- 世界を平和にしたい人

何も知らなくても大丈夫のように簡単などから始めるのでお気軽にどうぞ。とにかく動くものを書いてみたい、プログラミングしてみたい、JavaScript なら名前聞いたことあるぞって感じの人は多分楽しいのではないかと思います。皆さんと一緒に JavaScript で世界を平和に近づけられることを楽しみにしています

予定

毎週火曜日にやろうと思っています。別途、IRC などでフォローしたり復習会みたいなこともしようと思っているので、火曜日が厳しい人は担当者に相談してくださいまし～～。

あとがき

はじめまして、KMC 会長の dama です。この冊子を読んでもいただき誠にありがとうございます。

あとがきということで、とりあえず昨年度のことを振り返ってみようかなと思います。

実を言うと、1 年前の私は KMC の会長になるなんて全く思っていませんでしたし、そもそもサークルに入るつもりがありませんでした。今では KMC を含めて 3 サークルに所属しているのですが……（普通に兼サー出来ますよ）。どこかの講義室で KMC のビラを見た時、ちょっとだけ気になって、とりあえず様子くらい見ておくか、と思って説明会に行ってみたところ、謎のワクワク感に襲われ、気が付いたら入部していました。その後も部室に頻繁に通ううちに、気が付いたら会長になっていました。

KMC には、分野もレベルも様々な人たちが集まっていて、新しい出会いがたくさんあります。特に、文学部生である私にとっては、理系の人たちと関われる貴重な環境です。今特にやりたいことが無い人でも、部員たちと関わっていくうちに影響されるものが色々あると思います。私も、元々プログラミングをしていただけでしたが、KMC に入って DTM もするようになりました。

というわけで、KMC は「コンピュータを使って何かをするサークル」ですから、少しでもコンピュータを使うことに興味があれば、気軽に入ってきて下さい。

それでは、部室でまた会いましょう。

2014 年 3 月某日 dama