

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・勉強会
- 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

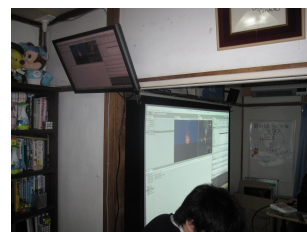
入会 1 年目は 1 ヶ月 1000 円、2 年目以降は 1 ヶ月 2000 円です。

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。) ニ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。

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）

Slack

KMC では去年から普段の部員間でのやり取りに Slack というチャットサービスを導入しました。

Slack 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よ。

昨年度の活動

ゲーム

宮数

数字のブロックを動かして解くパズルゲーム。

Sleepers' Sky

様々な武装を駆使しミッションをこなす 3D シューティング。

PLANT-PLANT

工場を舞台にした迷路探索ゲーム。

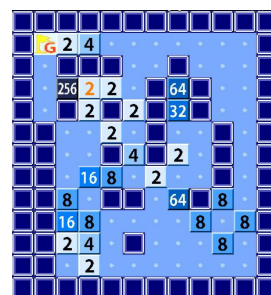
八つ橋シューティング

敵も味方も八つ橋だけのシューティングゲーム。

双極道

世界観やシステムにこだわったシューティング。

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

競技プログラミング練習会 2014

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。

Unity でゲーム作りを学ぼう 2014

Unity というゲーム制作ツールを用いてゲームの作り方を学びました。

JavaScript で世界平和 2014

JavaScript で便利なツールを作って世界平和に貢献しました。

GR-SAKURA で遊ぼう

GR-SAKURA というマイコンを使って遊びました。

シューティングなゲームを作る

世界観やシステムを議論してゲーム「双極道」を作りました。

マルチメディア

DTM 練習会 2014

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ます。

お絵かきしよう with ドット

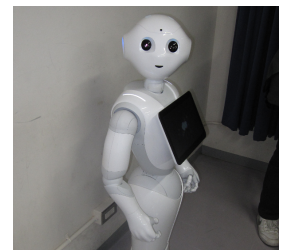
お絵かきの基礎や、ドット絵の打ち方を皆で楽しく、ゆるゆると勉強しました。描いてきたイラストを評価しあったりもしました。

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、『On Lisp』読書会や『統計力学 I』を用いた「統計力学勉強会」等が行われました。

Pepper

SoftBank 社様の御厚意で KMC に Pepper 君が来ました。話しかけると占いをしてくれたり、NF の展示案内をしてくれるようプログラミングしました。今でも部屋にいます。



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19、26日の午前9時から開催予定です。どちらも内容は同じなので、参加できる方に行きましょう。

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！



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、というもありだと思います。

その他

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

すべての新入生プロジェクトは部室で行われます。部室の場所がわからない人は、京都大学本部北西にある大きい交差点「百万遍」の餃子の王将前に各プロジェクトが始まる15分前に集合しましょう。KMCの黒い看板を持った人が担当者です。(百万遍から部室への案内は5月末までです。)

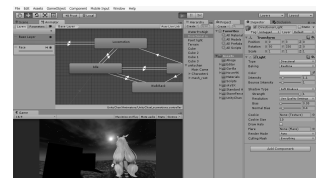


Unity でゲームを作ろう 2015

担当者

工学部情報学科 村田 勲 ID : murata

会長ですー。



概要

最近話題のゲームエンジン Unity の講座です。Unity で C# でコードを書いて、主に 3D ゲームが簡単に作成できます。メインは 3D ゲームですが、どのようなゲームでも作成できます。導入、基礎から色々やってみましょう。

対象者

- ゲームが作りたい人

予定

毎週土曜日 13:00 ~ 16:00 を予定しています。進度を見て、適宜復習回を設ける予定ですので気軽にどうぞ。

みんなでゲームを作る 2015

担当者

工学部物理工学科原子核工学コース 中野晋太郎 ID : spi8823

概要

みんなでゲームを作ります。私がゲームの基礎的な部分を作ってくるので、参加者の皆さんに、それを実際のゲームにしてもらいます。プログラムを書いてもいいし、書けない人はアイデアを出してもらっただけでも十分です。頑張っって面白いゲームを作りましょう！使うのは、C# というプログラミング言語と、Unity というゲームエンジンです。

対象者

- ゲームが好きな人
- ゲームを作ってみたいけどどうすればいいのかわからない人
- ちょっとでも興味が湧いた人
- 暇な人

予定

5 月ごろから、「Unity でゲームを作ろう 2015」の進度を見つつ始めていきたいと思います。毎週火曜日の 6 時半からミーティングを行います。7 月末までに完成させて、できたゲームを 8 月の夏コミに KMC から頒布する CD に入れる予定です！

DTM 練習会 2015

担当者

工学部工業化学科 渡邊侑 ID : keji

概要

DeskTopMusic 略して DTM、つまりパソコンで音楽を作ります。基本的に隔週で作曲のお題が出るのでそれをこなしていく形になります。最初は作曲を全くしたことがない初心者向けの内容ですが、DTM に慣れた方も大歓迎で、自由に曲を作ることができます。

対象者

- 音楽を作りたいけどハードルが高いと思っている人
- DTM やったことがある人
- なんか面白そうと思った人

予定

毎週水曜日の 19:00 ~ 20:00 に開催予定です。作ってきた曲の発表と、作曲にまつわる講座を交互に行います。スライドは講座終了後にアップロードされます。質問は口頭、または Slack で気軽にどうぞ。肩の力を抜いて気楽に行きましょう。

競技プログラミング練習会 Normal/Advanced

担当者

工学部電気電子工学科 長嶺英朗 ID : hnagamin (Normal 担当)
ID を発音しようとした際の挙動は未定義です。

概要

競技プログラミングは、プログラミングによる問題解決能力を競う競技です。与えられたいくつかの問題に対してそれを解くためのプログラムを書き、プログラムを書くスピードや正解数、正確性を競います。

KMC では 4 月より競技プログラミング練習会を行います。データ構造やアルゴリズムなどについて学び、また部内プログラミングコンテストシステムで実践的な練習を行います。

対象者

- 数学やパズルが好きな人
- 数学やパズルはまあまあ好きという人
- 過去にプログラミングをちょっとは勉強したけど、これから何をすればいいか悩んでいる人

- あなた

基礎的なプログラミングの知識はあるものとして進めるので、プログラミング未経験の方が参加する際は頑張ってついてきてください。gnuさんのKMC入門講座もご確認ください。

7月にACM/ICPC(ACM国際大学対抗プログラミングコンテスト)が開催されます。つよいと海外にいけます。ぜひ行きましょう。

予定

週1で開催します。現在のところ毎週金曜 18:30-21:00 開催を予定していますが、参加者の都合で多少変動する可能性があります。

夏休みや冬休みにはオンラインで開催することがあります。

お絵かきをしよう 2015

担当者

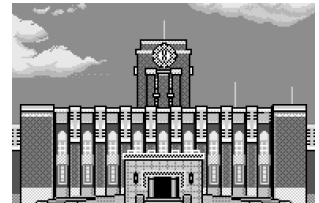
京都工芸繊維大学 工学科学部設計工学域情報工学課程 脇上幸洋 ID : kata

京都工芸繊維大学の人です。なので京大生です。

概要

このプロジェクトでは絵を描きます。人体から背景まで、基礎から順に学んでいく予定です。

また、Pixiv や Slack 上で描いた絵を見せればプロジェクトメンバーではない人にも絵を見てもらうことができます。絵が描ける人は積極的に絵を見せて、実力向上に努めましょう。



対象者

- 絵を描きたい人
- メンタルを鍛えたい人
- ゲームの絵師になってみたい人

KMC では絵師が不足しております。プログラマーは溺れるほどいます。

なので絵を描ける人でも描けない人でも大歓迎です。描ける人はより高みを、描けない人もより高みを目指して一緒に頑張りましょう。

予定

毎週土曜日に集まる予定です。夕方辺りの時間帯になる筈なので、講座の後は皆でご飯を食べに行きましょう。

KMC 入門講座 2015

担当者

工学部電気電子工学科 中尾亮太 ID : gnu

副会長やっています。ヌーと読みます。

概要

オブジェクト指向、CUI、Git 等 KMC 入りたての人がつまづきやすい所を重点的に、基礎の基礎から、すぐに使える知識を教えます。加えて、部員用ページの使い方など KMC ライフを充実させるトピックも扱います。それぞれの講座は基本的に独立しているので、必要だと思った時だけ来て頂いても大丈夫です。

また、その週の講座の題材に関係のない質問も受け付けます。分からないな...と思ったら諦める前に来てください。力になります。

対象者

- パソコン好きだけど、詳しくはない...って人
- KMC についていけるか心配な人

KMC 上回生にとって一番痛いのは新入部員がついていけずにやめてしまうことです。私達は皆さんが学びたい！という姿勢を見せてくれる限り何時間でも教え続けます。

直接聞くのが恥ずかしいなら Slack やメールでも構いません。どんどん質問しましょう！

予定

毎週土曜日の昼前にやろうと思っています。各講座は pdf 形式で部員用ページから見れるようにしますので、参加できなかった人や復習したい人はそれを参照してください。

講座や pdf を見てもわからなかった人はいつでも質問してください。説明し直します。そのための講座ですからね。

KMC について更に詳しく

Web サイト

公式サイト

<http://www.kmc.gr.jp>

公式ブログ

<http://kmc.hatenablog.jp/>

LINE@

友だち追加 > ID 検索 > @付きで を入力
@kmc.jp

または を QR コード読み取り



メール

info@kmc.gr.jp

twitter

@KMC_JP

スケジュール一覧

定期開催

月曜日

18:30～ 例会（18:15 に共北ショップ上に集合）

火曜日

18:30～ （5月以降）みんなでゲームを作る 2015

水曜日

19:00～20:00 DTM 練習会 2015

木曜日

18:30～ 例会（18:15 に共北ショップ上に集合）

金曜日

18:30～21:00 競技プログラミング練習会 2015

土曜日

10:00～12:00 KMC 入門講座 2015

13:00～16:00 Unity でゲーム作りを学ぼう 2015

16:00～19:00 お絵かきをしよう 2015

イベント

ラピッドコーディング祭り

4/19 及び 4/26 午前 9:00～

新歓コンパ

5月下旬

あとがき

皆さんこんにちは、KMC 副会長の中尾亮太 (ID: gnu) です。この冊子で少しでも皆さんの理解が深まれば幸いです。

突然ですが、私は KMC に入って生まれ変わりました。(KMC は宗教団体ではありません。幸運と呼ぶ PC を売りつけたりもしません。)

去年までの私は十行程度のプログラムを書いて満足する超初心者プログラマだったのですが、KMC でプロジェクトやイベントに参加したり、同期や先輩と交流するうちに、副会長の役職を担い、自分の作ったプログラムを講座で紹介し、そして皆さんを導く立場にまでなりました。

KMC には、様々な分野・レベルの人がいて、教えを請うことも、切磋琢磨しあうこともできます。また、各種イベントはモチベーションを上げるのもってこいです。一人ではやる気が続かずだらけてしまう人も、目標を見つけられず何をしたいかわからない人も、他の分野にチャレンジしてみたい人も KMC は大歓迎です。きっと何か得られるものがあるはずですよ。

もしあなたが現在のあなたに満足していないなら、KMC に入って生まれ変わってみませんか。あるいはあなたが現在のあなたに満足しているのなら、KMC で他の部員と知見を共有したり、新たな分野に手を出してみませんか。

KMC は、初心者から上級者まで幅広く受け入れます。皆さんと共に歩んでいけること、心待ちにしています。

2015 年 3 月某日 gnu