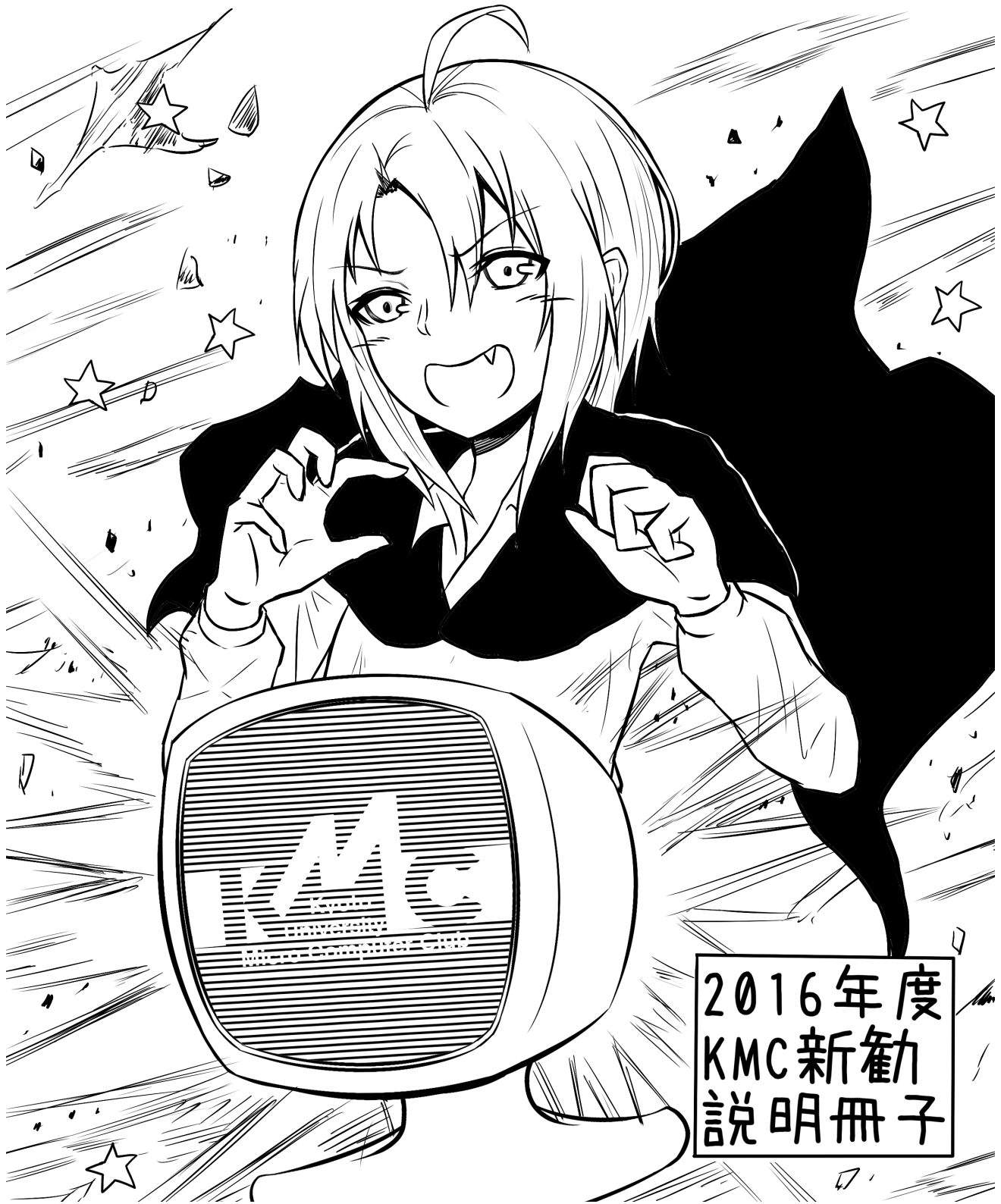


# What's KMC?



2016年度  
KMC新勧  
説明冊子

## 目次

1	KMC とは	1
2	イベント	3
3	昨年度のプロジェクト	4
4	新入生プロジェクト	7
5	KMC の詳細	13
6	あとがき	14

## 1 KMC とは

京大マイコンクラブ (Kyoto university Microcomputer Club) の略です。Microcomputer が個人用のコンピュータを指していた時代 (1977 年) にできたサークルです。活動内容はコンピュータを使ったものを中心として、

- ゲーム制作
- アプリケーション制作
- 競技プログラミング
- 音楽制作 (DTM)
- お絵かき
- 印刷物 (DTP)
- 電子工作
- マイコン (マイクロコントローラ)
- 読書会

など、広い分野で活動しています。

## 日常の活動

### 部室

大学の外にアパートを借りています。ネット環境はもとより、冷暖房とこたつがあり、プロジェクタ、4.1ch スピーカ、壁モニターと AV 環境も充実です。大きいホワイトボードが各部屋に用意されているので、図を書きながら部員と話し合えることができます。



扉の鍵は電子錠に改造されているため、部員の学生証や ICOCA などを鍵として登録することができます。

### 例会

毎週月曜と木曜の 18 時 30 分から、吉田南構内で行われます。連絡事項の確認や、サークルに関する提案やそれに対する質疑応答、採決をします。その後、部員による例会講座が行われています。例会講座は、得た知見や、勉強したことを部員に 15-30 分程度で紹介するものです。

例会が終了したら、ご飯を食べに行く人は集まってご飯に行きます。

### 内部 Wiki と Slack

部内に Wiki を設置して情報共有を行っています。また、チャットツールとして Slack を導入しています。部員たちが連絡、質問、議論を行っています。

### 駐輪場

近くに駐輪場スペースを借りています。借りる際は有料ですので注意してください。料金は冊子の最後に書かれています。

### プロジェクト

誰かがプロジェクトを立ち上げ、参加する部員を募ることで KMC は活動しています。

1 年の半期で行うプロジェクトが多いですが、1 日きりのものから、1 年では終わらないものまで期間は様々です。

サークルで規定されている活動はないので、やりたいプロジェクトにどんどん参加していきましょう。

自由にプロジェクトを立てられるので、自分でプロジェクトを立てて、頼りになる部員を募集できます。新入生がプロジェクトを立てて上回生に教えてもらう形にもできます。意気込みさえあれば出来ることは多いです。

## 2 イベント

多くの人が集まる楽しいイベントです。開発や、講座を行うものだけでなく、お菓子を食べたい、ボードゲームをしたいなどの欲も発散されます。

### ラピッドコーディング祭り

新入生が1日でそれぞれゲームを完成させるお祭りです。パソコンに触ったことがない人でも、上回生が一から丁寧に教えます。ゲームを作るために必要なプログラミング、絵、音楽などの基礎知識を得られます。

今年は4/24(日),5/1(日)の9:00-17:00に開かれます。どちらの日も内容は同じですので、予定の合う日にお気楽に参加しましょう。

### 新歓コンパ

KMCの新入生を歓迎するコンパです。もちろん新入生は無料！5月末に開催予定です。

### NF

京都大学の11月祭(November Festival)にKMCは展示を行っています。部員の制作物、ゲームを展示します。

新入生の立てたゲームプロジェクトがここで展示されたこともあります。世に出して反応を目の前で得たい人におすすめです。



### コミックマーケット(コミケ)

コミックマーケットは、夏と冬に東京で開催される同人即売会です。KMCでは部誌とゲームCDを頒布しています。ゲームの締め切りとなるNFとコミケ前には、開発が間に合うか間に合わないかの瀬戸際になることもしばしば。

### OB会

長い歴史を持つKMCのOBさんたちと戯れる会です。

## コーディング大海

ポセイドン(司会)のもとに集まり、部員が思い思いに開発する会です。いわゆる KMC 版ハッカソンです。進捗を作り出す時に行われます。

## 合宿

### 春合宿

3月、年度の終わりに行われる数日の講座合宿です。京都の山奥で部員が朝から夕方まで講座を行います。非常に多くの部員が集まるので、様々な話が聞ける面白い時間です。



### コーディング合宿

夏休みに開発合宿を旅館で行います。一日中プログラミングする会です。黙々と開発をする雰囲気によってコーディングも進みます。

## その他

この他にも、クリスマスパーティーや、追い出しコンパなど、定期的に様々なイベントが行われています。

## 3 昨年度のプロジェクト

沢山のプロジェクトがありましたが、その中からいくつかを紹介します。いくつかのプロジェクトは現在も進行中です。

## ゲーム

NF(京都大学 11 月祭), コミケに向けて作るものが主となっています。

### 数 % マーケット

超あほげー企画で作られたあほげー。自作ゲームフェス 5 で Cygames 賞を受賞。



### ハツ橋シューティング

ハツ橋が駆ける!!シンプルな縦 STG。

### ISU

新時代椅子取りゲーム。

### 前向きコンパス

コンパスを探して進むローグライク。

### 格闘ゲームつくろう

色の表現を用いることでわかりやすさを目指した格闘ゲームを作るプロジェクト。

## プログラミング

### 競技プログラミング練習会 2015

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ながら、部内コンテストシステムを使って練習をしました。

### お絵描きプログラミング勉強会

画像でプログラミングする Piet に入門しました。熱狂的なプログラマたちが誕生することになりました。

### Go 言語で 5 月 5 日を祝う会

Go 言語のチュートリアルを部員が集まってやりました。

### ICFPC2015

3 日間で奇妙奇天烈な問題をプログラミングで解くコンテストに出ました。今年は六角形のテトリスの AI を作るものでした。

### ぼくのかんがえたさいきょうのついったーくらいあんと

いかなるツイッタークライアントをも超える性能のツイッタークライアントを作ることを目標にして開発をしています。

### C89 コンパイラを作ろう

コミケ C89 に向けて C 言語のコンパイラを書こうというプロジェクトでした。現在は C90 に向けて製作中です。

### マルチメディア

#### DTM 練習会 2015

課題曲を作成して発表会を行う回と、作曲講座を行う回を交互に行っています。

#### お絵かきをしよう 2015

初心者からある程度描き慣れた人まで、様々なレベルの部員が一緒になって絵について学び、また多くの絵を描きました。

### 読書会

#### Haskell 勉強会

『すごい Haskell 楽しく学ぼう』を読みながら、実際に Haskell を書く練習をしました。

#### 組合せ最適化読書会

広い分野のアルゴリズムの証明がきっちり載っている本を読む会です。

#### Coq 勉強会

証明に使われる言語 Coq を勉強する会です。『Software Foundations』を読んでいます。

#### 終焉の C++2015

『Effective C++』読書会。C++11, C++14, C++17 についての補足も追加しながら読みました。

## 4 新入生プロジェクト

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場合は、プロジェクトの始まる 15 分前に集合場所にきてもらえれば部室に案内します。

集合場所は、京大本部の北西の百万遍交差点にある餃子の王将前です。KMC の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。



### お絵かき練習プロジェクト 2016

担当者 京都大学工学部物理工学科 2 回生 ID:asragi

#### 概要

イラストの入門を兼ねたイラスト総合のプロジェクトです。イラスト工程に共通する基礎的な部分から学び、人物や背景さらには余裕があればドット絵やアニメーションなどまで学んでいく予定です。大学に入ってからイラストを始めたい人も、たくさんイラストを描いてきたイラスト経験者も募集しています。担当者も大学に入ってからイラストを始めてがんばります！

#### 対象者

- 絵を描きはじめてみたい人
- 絵を描くのが好きな人
- イラストで役割を持ちたい人
- イラストでちやほやされたい人
- ゲーム作りたい人

#### 予定

毎週土曜日の 17:00-19:00 に開催します。開催後は任意参加でご飯を食べにいきましょう～。

### DTM 練習会 2016

担当者 京都大学工学部情報学科 2 回生 ID:kebus



## 概要

DTM とは DeskTop Music の頭文字で、パソコンを使って作曲された曲、およびその作曲自体を指します。パソコンがあればいろんな楽器が使い放題で、一人でバンドだってオーケストラだって組めますし、楽器経験がない人でもどんな楽器も演奏できちゃいます。経験の有無は問いません。音楽が好きなあなた！私たちと一緒に作曲してみませんか？

## 対象者

- 音楽が好きな人
- 作曲してみたい人

## 予定

4/6（水）以降毎週水曜日 19:00～20:00 予定 4/6（水）に第 0 回、4/13 に第 1 回を行います。両日とも作業環境の構築と顔合わせです（内容は同じです）。その後、音楽理論や DTM について教える小数点回を挟みながら 2 週間ごとに曲を発表する整数回を行います。

## 競技プログラミング練習会 2016 Normal

担当者 京都大学工学部情報学科 2 回生 ID:taisei

## 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。

このプロジェクトではプログラミングのやり方などには特に焦点を当てることはしません。使用する言語は AOJ(会津オンラインジャッジ) で使える言語なら何でも構いません。プログラミング未経験の方が参加する際は頑張ってください。また、このプロジェクトは 7 月に開催される ACM/ICPC(ACM 国際大学対抗プログラミングコンテスト) を一区切りとして、これに向けた演習を行います。つよいと海外にいけます。是非行きましょう。さらに、Normal で物足りないという人には競技プログラミング練習会 2016 Advanced が用意されています。

### 対象者

- 簡単な算数ができる人間なら誰でも
- 数学やパズルが好きな人, プログラミングが好きな人, あるいは興味がある人は是非!

### 予定

毎週金曜 18:30-21:00 に開催します。休の日にもオンラインで開催することがあります。

## C #でゲームを作ろう 2016

担当者 京都大学理学部理学科 2 回生 ID:suzusime

### 概要

ゲームづくりをまなびましょう。KMC でよく使われている C # というプログラミング言語と MonoGame というライブラリを使って, ゲームをつくる方法を勉強します。C # 言語でのプログラミングの基礎を学んだ後, ゲームのためのプログラムの設計を実際に動かしつつ学んでいき, 最後には, 各自がひとつずつ簡単なゲームをつくることを目標とします。

プログラミングの基礎からやるので, 「ほえ? プログラミング? 何それおいしいの?」という人でも大丈夫です。ゲームづくりは楽しいし, ゲームはいろいろな技術の集積でできているので, 学んだことは他の活動にも役立つと思います (たぶん)。作ったゲームで部室に笑いの渦を巻き起こしましょう。そして, コミケや NF, あるいはネットでゲームを頒布して, 日本中, 世界中の人に笑顔になってもらいましょう。

(夢は大きく, ですよ!)

### 対象者

ゲームづくりやプログラミングに興味のある人。未経験者も大歓迎です。

### 今後の予定

毎週土曜日の 13:00~16:00 に行います。第一回は 4/9 と 4/16 に同じ内容で環境導入とその後についての簡単な説明をします。できれば各自ノートパソコンを持参してください (ない場合は部室の PC を使うこともできます)。Windows じゃなくても大丈夫です。

## みんなでゲームを作る 2016

担当者 京都工芸繊維大学工芸科学部設計工学域情報工学課程 3 回生 ID:kata

京都 (工芸繊維) 大学の人です。去年はお絵かきプロジェクトの偉そうな人でした。

### 概要

このプロジェクトではみんなで意見を出し合い、オリジナルのゲームを作ることが目的です。心強い上回生による手厚いサポートの下、基本的に新入生のみなさんが主役となり、一つのゲームを製作していきます。

### 対象者

- ゲームを作りたい人
- チームでの制作に興味がある人
- 誰かを楽しませたい人

KMC にはコミックマーケットや NF などでゲームを出展し、お客様に遊んでもらう文化があります。そこで遊んで下さったお客様の笑顔を見た時の感動は、製作者冥利に尽きるものです。みなさんもそんな、人を笑顔にさせるようなゲームを作ってみませんか？

### 予定

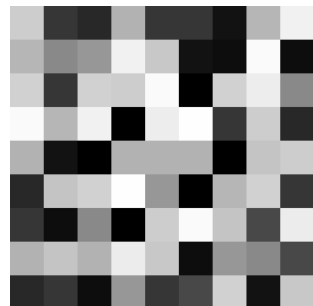
毎週火曜日の 19:00-20:00 に部室にてミーティングを行う予定ですが、製作自体は各々好きな時間に行ってもらいます。また、ゲームの完成は今年の NF を予定しています。

## お絵描きプログラミング勉強会 2016

担当者 京都大学工学部情報学科 2 回生 ID:base64

### 概要

ドット絵でプログラミングができる Piet という言語を学びます。Piet は文字を一切使わずにプログラミングができる実用性のない画期的な言語です。基本的に難しいプログラムは描かないので、プログラミング初心者でも全然 OK！プログラミングの隠れた可能性を探求しましょう！！



#### 対象者

- パズルが好きな人
- 少しでも興味がわいた人
- 文字が書ける必要はありません

#### 予定

水曜日の 19:00~20:00 に開催する予定です。4 月中は毎週、以降は二週間に一回でやっていくので、お気軽にどうぞ。

### JavaScript から始めるプログラミング

担当者 京都大学工学部情報学科計算機科学コース 3 回生 ID:drafear

#### 概要

Web ページをデザインしたり Web アプリケーションを作ることを通して、プログラミングの概念を学んでいきます。最終的には簡単なオンラインゲームを作れたらと考えております。基礎の基礎から行うので、プログラミングが初めての方は是非ご参加下さい！！

#### 対象者

- プログラミングに興味がある人
- ゲームが好きな人
- ゲームを作ってみたい人
- ホームページを作ってみたい人

#### 予定

5/8(日) から毎週日曜日 13:00~16:00 を予定しております。浅く広く学んで、そこから徐々に掘り下げていく予定です。分からないことがあれば、どんどん質問してください！

## スケジュール

### 月曜日

- 18:30 例会 (18:15 に共北ショップの上で集合)

### 火曜日

- 19:00-20:00 みんなでゲームを作る (4/12 から)

### 水曜日

- 19:00-20:00 DTM 練習会 (4/6 から)
- 19:00-20:00 お絵描きプログラミング勉強会 (4/6 から)

### 木曜日

- 18:30 例会 (18:15 に共北ショップの上で集合)

### 金曜日

- 18:30-21:00 競技プログラミング練習会 (4/8 から)

### 土曜日

- 13:00-16:00 C #でゲームを作ろう (4/9 から)
- 17:00-19:00 お絵かき練習プロジェクト (4/9 から)

### 日曜日

- 13:00-16:00 JavaScript から始めるプログラミング (5/8 から)
- 9:00-17:00 4/24(日) 5/1(日) ラピッドコーディング祭りどちらの日も内容は同じ

## 新歓コンパ

5月下旬

## 5 KMC の詳細

### 会費

入部 1 年目は 1 ヶ月あたり 1000 円です。2 ヶ月分の部費をまとめて払いすることで入部となります。2 年目以降は 1 ヶ月あたり 2000 円になります。

4-5 月、10-11 月の割引期間中に半年分をまとめて払いすることで 1 ヶ月の半額分がお得になります。1 年目の場合、半年分の会費 6000 円が 5500 円になります。

### 駐輪場

部室から徒歩 1 分のところにあります。希望者が借りることができます。月 1200 円ですが、半年分をまとめて払いすることで半年 5500 円に割引されます。

### Web サイト

- 公式サイト <https://kmc.jp>
- 公式ブログ <http://kmc.hatenablog.jp>

### twitter

@KMC\_JP

### メール

info@kmc.gr.jp

### Line@

友達追加→ ID 検索→「@kmc.jp」と入力  
または右の QR コードを読取



## 6 あとがき

この冊子は github 上で公開されています。

<https://github.com/kmc-jp/shinkan2016-booklet>

### 編集

ID:wass80

### 表紙絵・裏表紙絵

ID:rmasaki



Hyogo University  
MicroComputer  
Club