

新 歡 冊 子



2017年度版

What's KVMC?



京大マイコンクラブ

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。

主な活動

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)
フォント制作
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。

会費

入会 1 年目 **1,000** 円/月

入会 2 年目 ~ **2,000** 円/月

※ 2ヶ月分の会費をまとめて払いすることで入会となります。

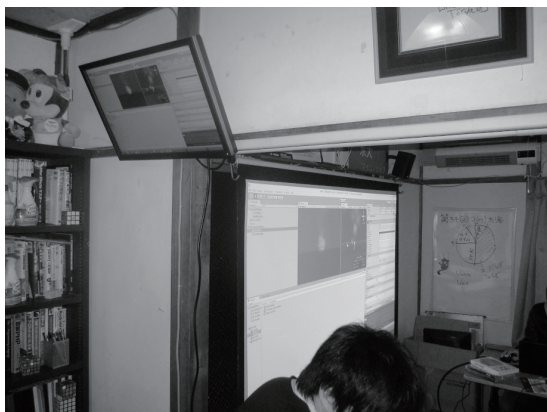
※ 割引期間中（4 - 5 月、10 - 11 月）に半年分をまとめて払いすることで 1ヶ月の半額分がお得になります。（例えば初年度の場合、半年分の会費 6000 円は 5500 円になります）

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 スピーカー、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いすることができます。

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。

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。

ゲームのプロジェクトは、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。

Puppet-Net

Game

魔力を集めて！ キャラを育てて！ 戦場を走り抜け！！ 戦略シミュレーションゲーム。



シノビトライ

Game

簡単操作で痛快コンボ！ 初心者向け格闘ゲーム。



WAR in vivo

Game

病原体から身体を守れ！ ターン制ストラテジーゲーム。「みんなでゲームを作る 2016」の子プロジェクト。

紫伝

Game

避けて、斬る弾幕ゲーム。「みんなでゲームを作る 2016」の子プロジェクト。



競技プログラミング練習会

Programming

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。

開闢の競技プログラミング

Programming

金曜日の練習会だけでは飽き足りない部員が火曜日にも競技プログラミングの練習会をしていました。

JavaScript から始めるプログラミング

Programming

新入生向け講座。わかりやすいスライドの下で Web サイトの仕組みを学びました。

お絵描きプログラミング勉強会

Programming

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

Rust Summer

Programming

Rust のチュートリアルを夏休みにやりました。安全なプログラミングのための言語設計が面白いです。

組合せ最適化読書会

Programming

グラフ理論や線形計画法など組合せ最適化問題に関する証明が詰まった『組合せ最適化』を読んでいます。

終焉の C++

Programming

去年の『Effective C++』読書会に続いて『Modern Effective C++』読書会。現在議論中の規格についての補足も追加しながら読みました。

CTF 勉強会

Programming

セキュリティ関係の技術の勉強会として、『セキュリティコンテストチャレンジブック』と『暗号技術入門』を読みました。

ISUCON 勉強会

Programming

Web サービス高速化コンテスト ISUCON6 に学生枠で予選通過することができました。

Coq 勉強会

Programming

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。

Linux 勉強会

Programming

Linux にまつわる基本的なことから小ネタまで深く広く知見を共有しあいました。

シェーダー勉強会

Programming

柔軟な 3DCG の表現に使われるシェーディング言語 GLSL を学びました。

DTM 練習会 2016

Multimedia

課題曲を制作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。

お絵かき練習プロジェクト 2016

Multimedia

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。

KMC フォントプロジェクト 2016

Multimedia

フォントや文字に関する技術やデザイン技法を学び、実際に使えるフォントを制作・配布しました。

シンセサイザー & EDM 勉強会

Multimedia

自在に思い通りの音を出せるように、シンセサイザーの種類や仕組みなどについて学びました。

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、お菓子を食いたい、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4/30(日)、5/7(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軽に参加してください。

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

コミックマーケットは、夏と冬に東京で開催される同人誌即売会です。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 さんたちと交流する会です。

コーディング大海

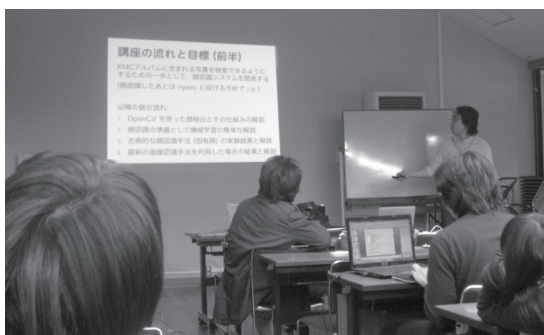
ポセイドン（司会）のもとに集まり、部員が思い思いに開発をする会です。いわゆる KMC 版ハッカソンです。

進捗を作り出す時に行われます。

春合宿

3月、年度の終わりに行われる数日間の講座合宿です。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イベントです。



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をする会です。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。

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。

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 分前に集合場所に来てください。KMC の看板を持った担当者が部室に案内します。

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。

百万遍から部室への案内は 5 月末までです。



01 | お絵かき練習プロジェクト 2017

担当者 ID: nepnyan

(京都大学工学部情報学科 2 年生)

概要

初歩的な所からイラストについて学んでいくプロジェクトです。人物などはもちろん、小物や背景、デザインなども学んでいく予定です。余裕があれば、ドット絵やマンガの描き方も取り扱います。絵を描いたことがない人も、描いたことがある人もどちらも大歓迎です!! みんなで楽しくお絵かきしましょう!

対象

- 絵を描けるようになりたい人。
- 絵を描くのが好きな人。
- イラストを見るのが好きな人。

予定

毎週土曜日の 17:00 ~ 19:00 に開催します。終わったら任意参加でごはんを食べに行きましょう。

02 | DTM 練習会 2017

担当者 ID: tron

(京都大学工学部情報学科 2 年生)

概要

DTM とは DeskTop Music の頭文字で、パソコンを使って音楽を制作することを指します。パソコンがあればいろんな楽器が(実質)使い放題で、一人でバンドだってオーケストラだって(実質)組めますし、楽器経験がない人でもあらゆる楽器を(実質)演奏できてしまいます。経験が無くても大丈夫。音楽が好きあなた! 私たちと一緒に作曲してみませんか?

対象

- 音楽が好きな人
- 作曲してみたい人

予定

4/12 (水) 以降毎週水曜日 19:00 ~ 20:00

4/12 に第 0 回を行います。内容は顔合わせと作業環境の構築です。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(ただし第 1 回のみ第 0 回の 1 週間後、4/19 に行います。第 0.5 回は行いません)。

03

競技プログラミング練習会 2017 Normal

担当者 ID: suibaka

(京都大学工学部情報学科 2回生)

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。問題を解くためのプログラムを書く速度や、そのプログラムの実行速度、正確性などを競います。KMC では、問題を解くにあたって必要な知識（データ構造やアルゴリズム、数学など）について学び、部内コンテストで実践的な問題演習を行います。このプロジェクトでは、プログラミング言語それ自体についてはあまり焦点を当てず、いかに問題を解くかということに重点を置きます。ですから、プログラミング未経験者は、頑張ってついてきてもらうことになります。もちろん、困ったときはいくらでも部員が相談に乗ります。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。勝ち残れば、海外で行われる大会に参加でき、美味しいご飯が食べられます。行くしかないですね。さらに、Normal では物足りない、競技プログラミングには自信があるという方は、並行して競技プログラミング練習会 2017 Advanced を用意していますので、そちらに参加することもできます。

対象

- 数学やパズルが好きな人、興味がある人
- プログラミングを学習したいが、なにか良い題材がほしい人
- すでに競技プログラミングをやっている人

予定

毎週金曜 18:30 - 21:00 に開催します。他の日にも、オンライン上で開催する可能性もあります。

04

C#でゲームを作ろう 2017

担当者 ID: ten

(京都大学工学部情報学科 2回生)

概要

ゲームを作りましょう！ 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たゲーム制作の講座をします。プログラミングの基礎から教えますので、未経験者でも大丈夫です。基本的な C# の文法から始め、ゲームの構造やプログラムの設計を学び、最終的には自分でゲームを作れるようになることが目標です。作ったゲームは、NF やコミケに頒布できます！ みんなで楽しくゲームを作りましょう！

対象

- ゲームが好きな人
- プログラミングに興味がある人
- 自分で何かを作りたいという人

予定

毎週土曜日の 13:00 ~ 16:00 に行います。第1回は 4/8 と 4/15 に同じ内容で顔合わせと環境導入、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。

05

みんなでゲームを作る 2017

担当者 ID: opesan

(京都大学農学部応用生命科学科 2回生)

去年は「みんなでゲームを作る 2016」でゲームのディレクターをしていました。

概要

このプロジェクトではみんなで意見を出しあい、協力してオリジナルのゲームを作ることが目的です。立案、制作進行をするディレクター。動かすプログラマー。作中で使う絵を描くグラフィッカー。BGM, SE を作るコンポーザー。ゲーム制作には色々な人が必要です。なので「プログラムはできないけどゲーム作りには興味ある……」という人も是非ご参加ください！ 初心者でも大丈夫！ 実際、2016年度の1回生はほとんど全員が初めてのゲーム制作でした。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、一つのゲームを制作していきましょう！

対象

- 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、制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。

06

お絵描きプログラミング勉強会 2017

担当者 ID: kyp

(京都大学文学部人文学科 2回生)

概要

皆さんは「プログラミング」と聞いて何を思い浮かべますか？ 白黒のコンソールに黙々と打ち込まれる英数字や記号の羅列、多くの人が抱くイメージはそういうものかもしれません。Piet はその先入見を打ち碎きます。Piet は文字の代わりに「色」を単位としてはたらくため、あくまでプログラムとしての機能を追究しながら、見た目にも美しい鮮やかなソースコードを書く（描く）ことができるのです。プログラミング初心者や文字の読めない人でも大丈夫！ 簡単な四則演算から始めて、一緒にまだ見ぬ芸術的な作品を作っていきましょう！

対象

- パズルが好きな人
- ドット絵でプログラミングをしたい人
- 文字が書ける必要はありません

予定

日曜日の 16:00 ~ 18:00 に開催する予定です。4月中は毎週、以降は 2週間に 1回でやっていくので、お気軽にどうぞ。

スケジュール

月曜日

18:30 例会 (18:15に吉田南総合館北棟前で集合)

火曜日

19:00–20:00 みんなでゲームを作る (4/11から)

水曜日

19:00–20:00 DTM練習会 (4/12から)

木曜日

18:30 例会 (18:15に吉田南総合館北棟前で集合)

金曜日

18:30–21:00 競技プログラミング練習会 (4/7から)

土曜日

13:00–16:00 C#でゲームを作ろう (4/8から)

17:00–19:00 お絵かき練習プロジェクト (4/8から)

日曜日

16:00–18:00 お絵描きプログラミング勉強会
(4/9から。5月以降は隔週開催)

9:00–17:00 ラピッドコーディング祭り
(4/30, 5/7に開催。どちらの日も内容は同じ)

※ 新歓コンパは **5月下旬**を予定しています。

KMC の詳細

会費

入部1年目は1ヶ月あたり1000円です。2ヶ月分の会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。



公式サイト <https://kmc.jp>

公式ブログ <http://kmc.hatenablog.jp>



E-mail info@kmc.gr.jp



Twitter @KMC_JP



LINE@ 友達追加 → ID 検索 → 「@kmc.jp」と入力
または以下の QR コードを読み取り



編集 **ID:kyp**
表紙・裏表紙絵 **ID:nepnyan**
製版・デザイン **ID:maztani**



京大マイコンクラブ
新歓説明冊子 2017