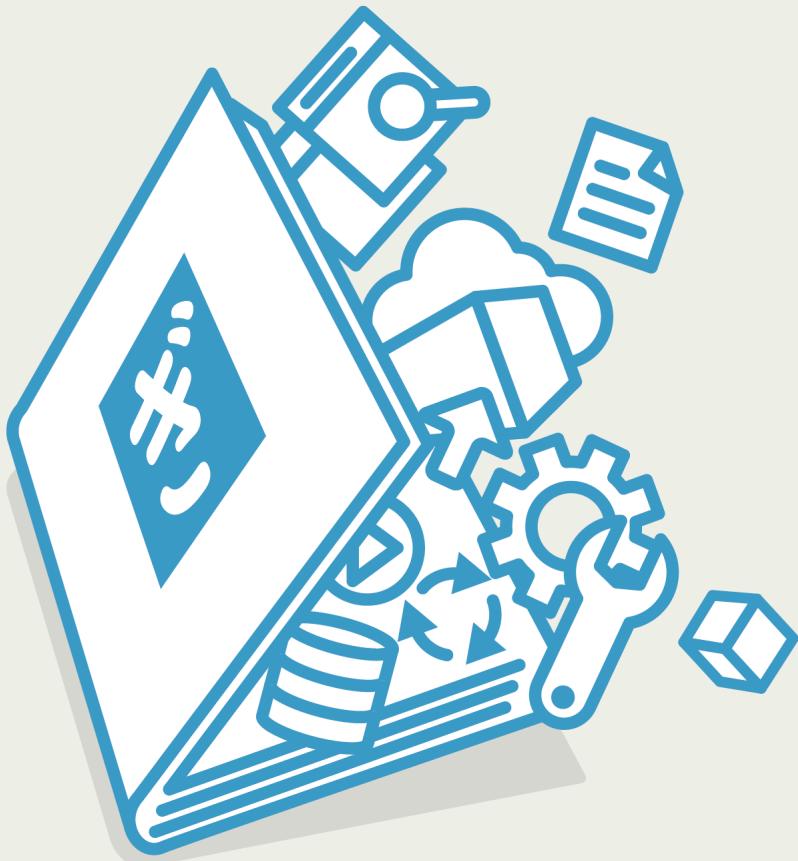


# 技術書同人誌 博覧会 GISHOHAKU

# 5



Official Guidebook  
2021.6.19 SAT @大田区産業プラザPiO



# 技術書同人誌 博覧会 GISHOHAKU

第7回技術書同人誌博覧会 公式ガイドブック

2022-11-20 初版第1刷 技術書同人誌博覧会 運営事務局 発行

# はじめに

第七回技術書同人誌博覧会（技書博）にお越しくださり、ありがとうございます。

新型コロナの拡大止まらぬ状況のため、2022年2月予定だった第六回技書博は中止となり、サークル、スポンサーをはじめとした関係者の皆さんには大変ご迷惑をおかけしました。

2022年11月も連日ニュースなどでも報道されているように、一時より落ち着いたとはいえ、まだ予断を許さない状況の中ではありますが、第七回技書博を開催できることを、スタッフ一同うれしく思っています。

「エンジニアのアウトプットを増やす」ことを目指して立ち上げた技書博のエッセンスはそのままに、できることをできる範囲で準備しました。やりたいこと、やってみたいことはたくさんありますが、情勢が許さないこともいくつかありました。それでもこの2022年11月20日に皆さんと都産貿台東館7階に集まって、本を手に取って、会話ができる事をうれしく思います。

参加されるすべての方がめいっぱい技書博を満喫し、新しい技術に出会い、いろんなものを持ち帰っていただけることが、私たちにとって何よりの幸せです。また、技書博が続くことで、コロナ禍において停滞しがちだったアウトプットへの意識を今一度見直す人がひとりでも増え、そしてエンジニアコミュニティ全体がふたたび活性化するきっかけになれば幸いです。

さいごに、技書博に関わってくださった皆さんに、改めて心よりお礼申し上げます。私たちの活動にご賛助・ご協賛いただいたスポンサー企業のみなさま、サークル参加されたサークル主のみなさま、一般参加されたみなさま、そして共に今日のよい日を作り上げたコアスタッフや当日スタッフのみなさま、本当にありがとうございました。

厳しい状況が続いますが、次回も開催できるよう準備を進めて参りますので、第八回でふたたびお会いできることを楽しみにしています。

2022年11月20日  
技術書同人誌博覧会  
代表 森川晃

## 免責事項

- 本書の内容は、情報提供のみを目的としています。正確性には留意していますが、必ずしも保証するものではありません。この本の記載内容に基づく結果について、著者・編集者とも一切の責任を負いません。
- 会社名・商品名については、一般に各社の登録商標です。TM表記等については記載していません。また、特定の会社・製品などについて、不当に貶める意図はありません。
- 本書の一部あるいは全部について、無断での複写・複製はお断りします。

# 目次

はじめに	2
<b>第Ⅰ部 ご案内</b>	<b>7</b>
<b>第1章 開催概要</b>	<b>8</b>
1.1 理念と目的 . . . . .	8
1.1.1 技書博運営事務局 . . . . .	8
1.2 開催概要 . . . . .	9
1.3 一般参加者向けご案内 . . . . .	10
1.3.1 会場アクセス . . . . .	10
1.3.2 来場予約について . . . . .	10
1.3.3 体調管理について . . . . .	10
1.3.4 スタッフ巡回について . . . . .	10
1.4 技術書の頒布について . . . . .	11
1.4.1 頒布物について . . . . .	11
1.4.2 禁止事項 . . . . .	12
1.4.3 撮影・録画 . . . . .	13
1.4.4 コスプレの禁止 . . . . .	13
1.5 注意事項 . . . . .	14
1.5.1 お子様連れの参加者の方へ . . . . .	14
1.5.2 参加者の皆様へ . . . . .	14
1.5.3 緊急時対応 . . . . .	14
<b>第2章 行動規範</b>	<b>15</b>
2.1 はじめに . . . . .	15
2.2 改版履歴 . . . . .	15
2.3 行動規範 . . . . .	15
2.3.1 概要 . . . . .	15
2.3.2 本則 . . . . .	15
2.4 行動規範違反について . . . . .	18
2.5 この行動規範の問い合わせ先 . . . . .	18

## 目次

---

2.6	この行動規範のライセンス . . . . .	18
<b>第3章</b>	<b>協賛企業様のご紹介</b>	<b>19</b>
<b>第II部</b>	<b>サークル紹介</b>	<b>21</b>
<b>第4章</b>	<b>サークル一覧（配置順）</b>	<b>22</b>
<b>第5章</b>	<b>サークルアピール</b>	<b>28</b>
<b>第III部</b>	<b>協賛企業様による寄稿記事</b>	<b>30</b>
<b>第6章</b>	<b>システム開発における集合知に基づく適切な工期の導出方法</b>	<b>31</b>
6.1	人月の神話 . . . . .	31
6.2	適切な期間の導出 . . . . .	32
6.3	総括 . . . . .	33
<b>第7章</b>	<b>カジュアル面談のトリセツ for 派遣業務編</b>	<b>34</b>
7.1	派遣業務について . . . . .	34
7.1.1	常用型派遣 . . . . .	34
7.1.2	登録型派遣 . . . . .	34
7.1.3	紹介予定派遣 . . . . .	35
7.2	派遣先との面談が必要 . . . . .	35
7.3	カジュアル面談をする . . . . .	35
7.3.1	オンライン面談のときは背景に気をつける . . . . .	36
7.3.2	目線は外さない . . . . .	36
7.3.3	質問にはすべて答える . . . . .	36
7.4	SIer の悪い噂について . . . . .	36
7.4	派遣されてからのノウハウ . . . . .	37
<b>第8章</b>	<b>エンジニアコミュニティを持続させる技術</b>	<b>38</b>
8.1	福岡市エンジニアカフェの4年目 . . . . .	38
8.2	2022年のエンジニアカフェ . . . . .	39
8.3	エンジニアとエンジニアコミュニティが作りつづける「居場所」 . . . . .	39
8.4	新しいコミュニティの様式 . . . . .	39
8.4.1	活動の幅を広げるコミュニティたち . . . . .	39
8.5	アウトプットを支援する仕組み . . . . .	40
8.6	最後に . . . . .	41

---

<b>第9章 セレマアシスト ご紹介</b>	<b>42</b>
<b>第10章 「第5回熱海怪獣映画祭」実現のあゆみ</b>	<b>43</b>
10.1 序 . . . . .	43
10.2 始動 . . . . .	44
10.3 第5回への道 . . . . .	44
10.4 地域への浸透 . . . . .	45
10.5 課題と光明 . . . . .	45
10.6 第5回開催・そして . . . . .	46
10.7 熱海怪獣映画祭開催概要 . . . . .	47
<b>第IV部 技書博を支える技術</b>	<b>50</b>
<b>第11章 お祭り感を伝える技術</b>	<b>51</b>
11.1 オンライン生活で見えたもの . . . . .	51
11.2 オンラインとオフラインの違い . . . . .	52
11.3 お祭りの楽しみ方を忘れてしまったなら思い出そう／無言という大きな障害 . . . . .	52
11.3.1 技書博 radio／サークル無言インタビュー . . . . .	52
11.3.2 インフラエンジニア Book アワード . . . . .	53
11.3.3 オンライン祭 . . . . .	53
11.3.4 イベント前 進捗良い子祭／悪イゴ祭／新刊宣言祭／準備祭 . . . . .	53
11.3.5 イベント後 後夜祭 . . . . .	54
11.4 久しぶりのオンラインのお祭り、皆で楽しもう！ . . . . .	54
<b>第12章 ”同人誌即売会の作り方” という本を作ります</b>	<b>55</b>
12.1 本の概要 . . . . .	55
12.2 本にする意義 . . . . .	55
12.3 今後 . . . . .	56
<b>第13章 コロナ禍におけるチラシ</b>	<b>57</b>
13.1 チラシ封入作業がスタッフの作業負荷が高い . . . . .	57
13.2 まとめ . . . . .	58
<b>スタッフ紹介</b>	<b>59</b>
コアスタッフ . . . . .	59
デザイン . . . . .	60
当日スタッフ . . . . .	60



**第1部**

**ご案内**

## 第 1 章

---

# 開催概要

## 1.1 理念と目的

技術書同人誌博覧会（技書博）は、エンジニアが自身の知見を「本」という形で共有するために開催される、技術書オンラインイベントであり、同人誌頒布即売会です。

イベント名の中にある「博覧会」は、私たちエンジニアが知識を世間一般に広く知らしめることを意味しています。イベントを通じて皆さんが知識を共有し、広め、エンジニアコミュニティ全体の価値向上につながる場をつくることが、技書博の価値だと信じています。

私たちエンジニアは、日々の業務や学習によって得た膨大な知識を記憶し、新しい価値を生み出しつづけています。その源泉である知識の大半は暗黙知として個人の中に留まり続け、他者に共有できていない有用な情報がたくさんあります。私たちは、知識を集合知としてコミュニティに還元しあうことによって、さらに何倍もの知識を吸収でき、よりよい世界を作り出せると考えています。カンファレンスや技術勉強会で登壇、ブログなどの記事執筆、Podcast や動画の配信と、エンジニアは日常的に多くの知識をアウトプットしています。

私たちにとってその中でも技術書は特別な存在です。なぜなら、技術書は「高品質な技術的知識を体系的にまとめ詰め込んだ集合知」であるからです。他の手法では、これほど体系的に知識をまとめあげ正確に他者へ伝えることは難しいでしょう。技術書は、これまでも、これからも、知識を体系的に手に入れるための第一手段として私たちに必要不可欠です。

### 1.1.1 技書博運営事務局

私たち技書博運営事務局は、有志のボランティアによって成り立っています。少ない人数で試行錯誤を繰り返しながら皆さまにより良い価値を提供できればと考え、日夜精一杯がんばっています。もし至らないところがありましたら、どうかご容赦いただき、改善点を遠慮なくご教示ください。イベントを通じて私たちも成長し、皆さまと共によいエンジニアコミュニティを築けることを願っています。

また、私たちと一緒に技書博の楽しさを作っていく仲間を募集しています。興味のある方はお近くのスタッフにお声がけいただくか、公式 Twitter アカウントまでご連絡ください。

## **1.2 開催概要**

### **催事名**

第七回技術書同人誌博覧会

### **催事略称**

技書博 7

### **開催日時**

2022年11月20日（日）11:00～16:00

### **開催会場**

都立産業貿易センター台東館 7階

### **会場住所**

〒111-0033 東京都台東区花川戸2丁目6-5

### **開催規模**

約1,388m<sup>2</sup>／70サークル（協賛企業ブース含む）

### **運営団体名**

技術書同人誌博覧会 運営事務局

### **公式Webサイト**

<https://gishohaku.dev/>

### **公式Twitterアカウント**

<https://twitter.com/gishohaku>

### **ハッシュタグ**

#技書博

## 1.3 一般参加者向けご案内

### 1.3.1 会場アクセス

<https://www.sanbo.metro.tokyo.lg.jp/taito/access/>

- 浅草駅から 370m 徒歩 5 分（東京メトロ銀座線、東武スカイツリーライン（伊勢崎線）
- 都営浅草線 浅草駅、つくばエクスプレス浅草駅
- 都営バス 二天門下車すぐ前（都 08（日暮里駅・錦糸町駅）草 64（浅草雷門-池袋駅東口）

### 1.3.2 来場予約について

技書博 7 では、新型コロナ環境下での混雑緩和と安全確保のため、一般参加者ご来場を事前予約制とします。以下の時間帯に入場を希望される方は、入場チケット（無料）をお求めいただく必要があります。入場時間ごとのチケット配布枚数も併記します。

- 前半 11:00 入場 事前登録 150 枚、当日 100 枚 計 250 枚
- 前半 12:00 入場 事前登録 200 枚、当日 50 枚 計 250 枚
- 後半 14:00 入場 事前登録 200 枚、当日 50 枚 計 250 枚

ただし、各種ノベルティは先着順で配布しますので、遅い時間にご来場された場合にはお渡しきれない場合があることをご了承ください。

なお、今回、当日枠を設定しました。万一のクラスター発生等の場合の連絡に必要ですので、チケット登録を必要とします。

登録 URL:<https://passmarket.yahoo.co.jp/event/show/detail/01mn55v7g5p21.html>

### 1.3.3 体調管理について

技書博 7 はコロナ環境下での開催イベントです。

入り口にて体温計測などを行います。

また、決して無理をせず、体調不良時は近くのスタッフまで遠慮なくお声がけください。

### 1.3.4 スタッフ巡回について

会場内の安全確保のため、スタッフが常時巡回します。会場内では、スタッフの誘導にしたがってください。

不審物、トラブル、迷惑、危険行為、不審な行動をする者等に気づいた場合は、すぐにお近くのスタッフまでご連絡ください。その他にも不明点があれば、事務局・スタッフまで遠慮なくご相談ください。地震・火災・テロなどの際は、スタッフの誘導にしたがって、慌てず避難ください。

### 1.4 技術書の頒布について

技書博は、技術書を頒布されるサークルのみが集うイベントです。各出展者が「技術であると信じるもの」について分野を問わず受け付けており、強い思い入れのある技術書がたくさん集まりました。これらは、技術を受け取った参加者の方にとって実りのあるものでしょう。多くの技術書に触れ、学び、楽しんでください。

本イベントにおける「技術書」の定義は、次のとおりです。この他にも、エンジニアにとって広く一般的に必要とされる知識をまとめた書籍を取りそろえています。

#### 技術に関する書籍

- ・ ソフトウェア技術
- ・ ハードウェア技術・IoT
- ・ コンピューターサイエンス
- ・ 科学技術
- ・ 工学
- ・ その他

#### エンジニアの成長に関する書籍

- ・ エンジニアリングマネジメント
- ・ 生存戦略、成長戦略
- ・ 仕事術、経営術、働き方
- ・ 勉強会、コミュニティ活動
- ・ その他

#### 1.4.1 頒布物について

##### 頒布物品

頒布可能な物品は次のとおりです。

- ・ 自らの資金で書籍を作り、頒布する書籍（いわゆる同人誌）およびその関連グッズ類
- ・ 自らが執筆し、書店・販売店に流通している商業書籍およびその関連グッズ類

書籍に付随するグッズやチラシ類についても頒布可能です。

- ・ ハードウェア
- ・ 各種メディア（CD, DVD, BD, USB メモリなど）
- ・ 音声/動画コンテンツ
- ・ デジタルコンテンツのダウンロード頒布
- ・ チラシ

### 頒布条件

- ・頒布可能書籍は技術書に限ります
- ・技術を題材にした漫画や小説などは頒布可能です
- ・頒布形態は、紙の書籍・デジタルコンテンツ・ダウンロードコードなど、何でもかまいません
- ・頒布価格は問いません（無償・有償ともに頒布可能です）
- ・頒布価格の上限は設けません
- ・同人誌・商業誌どちらも頒布可能です（商業誌のみの頒布も可）
- ・新刊・既刊をとわず頒布可能です（既刊のみの頒布も可）
- ・頒布物は全年齢を対象とし、コンテンツ内でのアダルト・暴力表現・グロテスク表現などは禁止します
- ・全年齢向けとして頒布不可能なコンテンツの取り扱いは禁止します

### 1.4.2 禁止事項

安全かつ円滑な運営のため、以下の禁止行為を定めます。

- ・技術に関連しない物品の頒布
- ・第三者の知的財産権（著作権・商標権・意匠権など）を侵害する物品の頒布
- ・食品衛生法や条例で「食料品等販売業」許可などを要する飲食物の販売
- ・法律や条令に違反する恐れのある行為
- ・指定場所以外での喫煙を含む火気の使用
- ・概ね 100kg を超える重量物の持ち込み（※書籍を除く）
- ・会場設備の不正使用（運営の許可を得ない占有、占拠、什器への固定、盗電などの行為）
- ・法令に違反する可能性が高い物（鉄砲、刀剣類、またはそれを模造したもの）の持ち込み
- ・発電機・燃料・発火物・火器・可燃性危険物（花火や多量のマッチやライターを含みます）の持ち込み
- ・危険物（可燃物、小型機器用を除くバッテリー）の持ち込み
- ・自己のスペース以外でのビラやチラシの配布、運営事務局が営業と判断するもの
- ・成人向け、性的なニュアンスを想起させるもの、法令に触れるものの配布
- ・コスプレ、および、過度な露出を伴う衣装の着用
- ・通路や他サークルスペースにはみ出しての展示
- ・大きな音を出す設備、および、周辺の迷惑となるような大声
- ・輝度の高い光を出す設備
- ・行動規範（Code of Conduct）に抵触する行為
- ・その他、スタッフの判断で危険があると判断した行為

禁止行為の判断については、すべて主催者運営事務局および会場管理者が行います。禁止行為に対する場合は、頒布中止や退去その他あらゆる処分をする場合があり、主催者はこのとき出展者に生じ

るいかなる損害も保障しません。処分に従わない場合は、法律にもとづき厳正に対処します。

### **1.4.3 撮影・録画**

会場内にて撮影・録画を行う場合は、個別に被撮影者の許可を得てください。会場には不特定多数の方が来場するため、十分な配慮をお願いします。不審な点がみられる場合、運営事務局が撮影内容を確認いたします。なお、運営スタッフがイベント開催資料のため、会場内を撮影する場合があります。

### **1.4.4 コスプレの禁止**

イベント会場内におけるコスプレは原則として禁止します。ウェアラブルデバイスの着用など、技書博の趣旨に沿った展示をおこなう際には、事前に事務局までご相談ください。

## 1.5 注意事項

### 1.5.1 お子様連れの参加者の方へ

- ・迷子、ケガなどのトラブルを防止するため、絶対に目を離さないようにしてください。
- ・会場の出入りにあたっては、必ず手をつないで出入りください。
- ・迷子等防止のため出入口スタッフにて確認・声掛けする運用としています。
- ・混雑が予想されます。他の参加者の目線に入らないことがあるため、混雑している区画を避ける、周囲に声掛けをするなど、お子様の安全確保にご留意ください。
- ・午前中は混雑が予想されます！ お子様連れの参加者の方は、比較的空いている午後にご参加いただくのがおすすめです。
- ・申し訳ありませんが、スペースの都合上、会場にベビーカー置き場を用意することが叶いませんでした。
- ・通路が狭くなってしまっている部分もございますので、ベビーカーでの参加は非推奨となっております。ご理解いただけますと幸いです。
- ・3歳以下のお子様連れの参加者のみなさんは、通路でぶつかったりする危険を踏まえ、お子様から目を離さないようお気をつけください。
- ・運営事務局として、全力でサポートするように努めますが、あらゆるトラブルは故意の有無に関わらず、運営事務局はその責を免れるものとします。

### 1.5.2 参加者の皆様へ

- ・背の低いお子様が歩いていることがあります！
- ・足元にご注意いただき膝下や荷物などがぶつからないようご注意ください。
- ・ひとりでいるお子様に気付かれた場合は、スタッフにお声がけください。全力で対応します。
- ・その他トラブル、迷子等に気づいた場合、直ちに運営事務局、会場スタッフにご連絡ください。

### 1.5.3 緊急時対応

迷惑行為・危険行為等に遭遇した場合、お近くのスタッフにご連絡ください。お近くにスタッフが見つからない場合、受付スタッフにお声がけください。地震・火災・テロなど災害発生時はスタッフが誘導いたします。慌てずスタッフの指示に従ってください。

## 第 2 章

# 行動規範

### 2.1 はじめに

技術書同人誌博覧会（以下、「当会」といいます）は、すべてのエンジニアが自身の知見を共有することで成長と幸福をもたらすことをコミュニティ理念とし、この使命を実現するためにコミュニティ活動を行います。当会の理念に基づき、すべての関係者（参加者・登壇者・出展者・スタッフ・スポンサーを含む）の判断の拠り所や取るべき行動を定めたものが、行動規範です。すべての関係者がこの行動規範を理解・遵守し、高い倫理観をもって、誠実で公正に行動することを望みます。この行動規範は、当会が主催するイベント会場やイベントに関する活動、オンラインでのコミュニケーション空間など、当会のあらゆる活動に対して適用されます。当会の主催者ならびにスタッフは、関係者に対してこの行動規範の遵守を徹底することで誰にとっても安全かつ安心な環境を確約し、違反者に対してはあらゆる手段をもって排除に努めます。

### 2.2 改版履歴

- 2019-08-07 第 1.0.0 版 公開

### 2.3 行動規範

#### 2.3.1 概要

私たちは、自らのとった行動や発言に責任をもち、常に他者に敬意と礼節をもって接します。また、特定の個人や団体に対する攻撃的な発言を慎み、あらゆるハラスメントや差別を排除し、安全かつ安心に過ごすことができるよう徹底します。悪質な勧誘やなりすまし行為、個人情報の不正利用、性的コンテンツの掲示などの迷惑行為を許さず、反社会的勢力の構成員または協力者を加入させません。本規範の違反者に対して主催者はあらゆる手段を講じて排除し、円滑なコミュニティ運営に努めます。

#### 2.3.2 本則

##### 敬意を持った行動の徹底

私たちは、コミュニティ参加を通じて、常に他者への敬意と礼節をもって接します。また、特定の個人または団体に対する暴言や誹謗中傷など貶める発言を慎み、他者への攻撃的な言動を行わな

いように務めます。とくにイベントにおいては、運営者・登壇者・出展者などに対して進行を妨げないよう注意するとともに、攻撃的発言を慎み、円滑な運営に協力します。

### ハラスメント行為の禁止

私たちは、他者を許容し、他者の人格を尊重する為、あらゆるハラスメント行為をしないよう徹底します。他者の人格とは、性差・性自認と表現・性指向・障がい・容姿・外見や身体的特徴・年齢・健康状態・人種・民族・出身国・宗教・政治・思想などあらゆることがらを指し、すべての人があつアイデンティティを尊重します。また、ここでのハラスメントとは、公的空間での性的な画像や類する表現・ナンパ行為（容姿に関する発言、恋愛・性的興味を目的とした発言）・誹謗・中傷・脅迫・暴力・暴力の助長・威力行為・ストーキングやつきまとい・不適切な身体的接触・写真撮影や録音によるいやがらせ・コミュニティ運営に対して繰り返し中断や混乱を目的とした行為、および社会通念に照らし嫌がらせと認められる一切の言動を指します。私たちは、他者に対する威嚇、品位を貶める行為など、敵対的な状況を生み出す言動を控え、自らのとった行動や発言に責任をもちます。

### エンジニア尊重主義

私たちは、すべてのエンジニアがあつスキルや技術、職業や職責、および、その背景と選択を尊重します。初心者と上級者、知っていることと知らないこと、使用する言語やフレームワークなどの技術的素地によって差別されるべきではありませんし、あらゆる技術や職業に貴賤はありません。

### 勧誘の禁止

私たちは、コミュニティを健全に運営するため、一切の勧誘行為を禁止します。ここでの勧誘とは、営利を目的とした宣伝や営業、エンジニアコミュニティ以外への誘導、政治活動、宗教活動、求人募集など、当会の目的と直接合致しない行為を指します。ただし、次の場合はその限りではありません。

1. 相手方が直接望まれる、個人間での情報提供
2. 協賛企業による宣伝告知
3. その他、主催者が特別に認めるもの

### なりすましの禁止

私たちは、他者へのなりすましを許容しません。ここでのなりすましとは、自身以外の特定の人物、自身が所属しない団体、自身が組織内で意思決定権を持つように見せかける行為など、あらゆる詐称行為を含み、なりすましを用いたあらゆる言動を禁止します。

### 性的コンテンツの禁止

私たちは、公共空間において性的コンテンツを掲示しません。ここでの性的コンテンツとは、裸体表現・ポルノグラフィー・わいせつ行為・性行為など、性を連想する画像、映像や文章表現、あるいはその他の物品を指します。また、性的な関心を引き起こすような服装・制服・コスチュームを使うべきではありませんし、その他の手段で性的な関心を引き起こすような環境を作ることもしません。

### 個人情報不正利用の禁止

私たちは、他者のプライバシーを侵害せず、個人情報を不正に利用しません。当会への参加・関与によって得られた個人情報を外部へ共有または持ち出すことは固く禁じます。

主催者は、当会の円滑な運営および業務遂行に必要と判断する場合のみ、外部業者またはサービスに対して個人情報の一部または全部を委託する場合があります。

### 反社会的勢力の排除

私たちは、自ら反社会勢力の構成員または協力者でない事を表明および確約します。ここでの反社会勢力とは、暴力団、暴力団関係企業、総会屋若しくはこれらに準ずる者又はその構成員ではないことを指します。また、あらゆる犯罪や暴力に対して毅然たる態度で臨み、その要求には一切応じません。

### 撮影や録画などの記録

私たちは、写真撮影・動画録画・音声録音など（以下、記録）において必ず被記録者に許可をとり、原則として私的利用にとどめます。撮影時は相手の配慮を忘れず、また相手や主催者から撮影中止を命じられた場合には速やかに従います。

なお、当会のイベントは、主催者・スタッフ・スタッフに委託された者によって記録し、参加者に対して同意を得たうえでコンテンツを公開する場合があります。

### 著作権保護

コミュニティより提供されるすべてのコンテンツは、提供者（主催者・登壇者・出展者など）に著作権が帰属します。私たちは、著作権者を尊重し、厳格な著作権保護に努めます。

### 最善の努力

私たちは、行動規範を遵守し、誇り高く誠実で公正な行動に努めます。当会におけるすべての関係者は、主催者とともに最善の努力を尽くすことで、誰にとっても安全かつ安心な環境を作りだします。私たちの行動指針は、常に「Don't be evil（邪悪になるな）」かつ「Do the right thing（正しい行動をとろう）」であり続けます。

## 2.4 行動規範違反について

### 行動規範違反者への対処

主催者は、違反行為を行った者に対する警告・退出指示・参加停止・追放などを含むあらゆる処置を行う権利を有し、適切と判断した範囲で行います。また、必要に応じて法的機関に相談し、早急な解決と被害者の保護に努めます。

### 行動規範違反を発見した場合

もしあなたが行動規範違反を発見した場合、あなたや他の人がハラスメントに遭っている場合、あなたや他の参加者に対して危険または不寛容な態度を示された場合、その他に懸念や質問がある場合は、すぐに主催者またはスタッフに連絡してください。お知らせ頂いた内容は、法的な情報開示の必要がある場合を除いて、あなたの同意がない限り匿名で扱いますのでご安心ください。スタッフは、ハラスメントを経験した人がイベント会場内および往復路において安全かつ安心を感じられるよう、警察への通報連絡、付き添い者の提供、およびその他のあらゆる支援を行います。

### 行動規範違反を指摘された場合

もしあなたが行動規範違反を指摘された場合、ただちに主催者の指示にしたがってください。もし不適切な行動が続いた場合、主催者は全参加者に安全かつ快適な環境を維持するため、あなたに追放を含むあらゆる処置を行う場合があります。

### スタッフの識別

当会が主催するイベントにおいて、主催者およびスタッフは、自身がスタッフであることを誰もが識別できるよう、専用の名札・Tシャツ・エプロン・バッジなどによって表示します。

## 2.5 この行動規範の問い合わせ先

この行動規範に関してご質問がある場合は、以下までお問い合わせください。

技術書同人誌博覧会運営事務局 : info@gishohaku.dev (担当: 森川)

## 2.6 この行動規範のライセンス

この行動規範は「行動規範 - エンジニアの登壇を応援する会」をもとに作成され、CC-BY-4.0に基づいてライセンスされます。

<https://portal.engineers-lt.info/guideline>

## 協賛企業様のご紹介



### エンジニアフレンドシティ福岡

<https://efc.fukuoka.jp/>

エンジニアフレンドリーシティ福岡は「エンジニアが集まる、活躍する、成長する街、福岡」の実現に向け、エンジニアと福岡市が協力して実施している取組みです。

エンジニアやコミュニティが交流、活動できるエンジニアカフェ (<https://engineercafe.jp/ja/>) の運営をはじめ、エンジニアを取り巻く環境の充実に貢献されたコミュニティや企業の表彰制度など、エンジニアファーストの精神で様々なことに取り組んでいます。



### 株式会社セレマアシスト

<https://thelemaassist.com/>

大阪と東京を主軸に、24時間365日対応のシステム運用管理を、システム設計や運用設計からお手伝いいたします。ISO20000認証を取得し、大手事業者様からの運用管理も請け負っております。

現在、自動化やAI、セキュリティ分野にも力を入れております。また、弊社は社員のスキルアップもしやすい環境となっております。

プリントティングスポンサー



株式会社 しまや出版  
<https://www.shimaya.net>

怪獣サポーター（コミュニティサポーター）

熱海怪獣映画祭

熱海怪獣映画祭

# **第Ⅱ部**

## **サークル紹介**

## 第4章

# サークル一覧（配置順）

配置番号	サークル名	ジャンル
あ-1	とうきょうかがく同人	理工系全般-理論・技術-工学系
あ-2	FREES	IT-開発-OS/低レイヤ
あ-3	福岡市(エンジニアフレンドリーシティ福岡)	スポンサー
あ-4	でしぶろんぶと	IT-開発-IoT
あ-5	tenteroring project	IT-開発-ゲーム
あ-6	タイニーコア	IT-開発-ゲーム
あ-7	へにゃぺんて	IT-開発-OS/低レイヤ
い-1	ねこはうす	IT-インフラ-IaaS
い-2	OHK	IT-インフラ-IaaS
い-3	しょほんブログ	IT-インフラ-IaaS
い-4	めもおきば	IT-インフラ-IaaS
い-5	人生適当	IT-インフラ-サービス構築
い-6	良能技研	IT-インフラ-ミドルウェア
い-7	猫耳堂	IT-インフラ-ネットワーク
い-8	鉄道同人技術研究所	IT-インフラ-ネットワーク
い-9	G Storm	IT-インフラ-ネットワーク
い-10	きつねいんかまくら	IT-インフラ-サービス構築
い-11	OSPN(Open Source People Network)	IT-インフラ-サーバ・ネットワーク機器
い-12	BLACK FTZ	IT-PC-全般
い-13	予備	
い-14	ZOB.Club	IT-ハードウェア-アーキテクチャ
う-1	デザイン読書日和	IT-デザイン-UI
う-2	Just1factory	IT-デザイン-UI
う-3	予備	
う-4	choco_hack	IT-コンピュータサイエンス-セキュリティ
う-5	脆弱性診断研究会	IT-コンピュータサイエンス-セキュリティ
う-6	のみぞーん	IT-コンピュータサイエンス-セキュリティ
う-7	Auth屋	IT-開発-Web
う-8	ENGINY	IT-開発-Web
う-9	ふいーるどのーつ	IT-開発-Web
う-10	Aurantifolia	IT-開発-Web
う-11	ウインダム工房	IT-開発-Web
う-12	TeamJ	IT-開発-Web
う-13	予備	
う-14	湊川あいの、わかば家。	IT-開発-Web

配置番号	サークル名	ジャンル
え-1	お台場計算尺	理工系全般-理論・技術-理学系
え-2	Math Relish	理工系全般-理論・技術-理学系
え-3	いもあらい。	理工系全般-理論・技術-理学系
え-4	たいら屋	理工系全般-理論・技術-理学系
え-5	ちんちらんじ	理工系全般-理論・技術-理学系
え-6	品質公団	理工系全般-その他-その他
え-7	予備	
え-8	まぐろのみぞおち	IT-開発-データーベース
え-9	Personal Factory	IT-プログラミング-言語
え-10	URAMASU	IT-プログラミング-言語
え-11	電腦世界	IT-プログラミング-言語
え-12	白熊出版会	IT-プログラミング-言語
え-13	予備	
え-14	くるみ割り書房	IT-プログラミング-言語
お-1	親方 Project	理工系全般-組織-プロジェクト管理
お-2	ブライトシステム	理工系全般-その他-自己啓発
お-3	株式会社システムアイ	スponサー
お-4	エンジニアカウンセラー	理工系全般-その他-自己啓発
お-5	Growthfaction ~成長と充実を研究する会~	理工系全般-その他-自己啓発
お-6	GATOMICARISE	理工系全般-その他-その他
お-7	聖地会議	理工系全般-その他-コミュニティ
お-8	音引屋	理工系全般-その他-その他
お-9	閥数型玩具製作所	理工系全般-その他-その他
お-10	AliceSystem	IT-インフラ-ミドルウェア
お-11	フトンカブーレ	IT-PC-全般
お-12	モウカブール	IT-PC-全般
お-13	I/O 技書博部	理工系全般-その他-その他
お-14	I/O 技書博部	理工系全般-その他-その他
か-1	きじのしっぽ	理工系全般-ハードウェア-同人ハード
か-2	電腦律速	IT-ハードウェア-アーキテクチャ
か-3	ふがふが	IT-ハードウェア-ハードウェア開発
か-4	Shinko Lab.	IT-ハードウェア-ハードウェア開発
か-5	しまや出版 プリンティングサポートー	
か-6	Piece of Technology	IT-プログラミング-アーキテクチャ
か-7	ノラハック	IT-ハードウェア-同人ハード
物販-1	熱海怪獣映画祭	理工系全般-その他-コミュニティ
物販-2	熱海怪獣映画祭	理工系全般-その他-コミュニティ

## 第4章 サークル一覧（配置順）



24



25 **Shinko Lab.**

見開きでわかる!  
逆引き  
**Entity Framework Core 3.1**  
ハンドブック

C#er向けの本とラズパイの本

Raspberry Pi で手軽にアニメを録画しよう!

Raspberry Pi 手軽にアニメ録画しよう!! エンコード & 運用編

ONLINE **kinneko** 猫い本屋

誠に勝手ながら、今後ともよろしくお世話になります。  
BOOTHのお店: kinneko.booth.pm  
プロフィールURL: kinneko.fanbox.cc

30



31 脆弱性診断研究会

OWASP ZAPではじめる  
ウェブアプリ脆弱性診断

脆弱性診断で  
ええんやん

32 JSTQB® Advanced Level試験勉強会

JSTQB®  
ソフトウェアテスト問題集  
非認定

TM8月が  
試験ですよ!

33 ちんちらんび

35 エウーゴ

Qt

新刊  
Qt5/Qt6入門  
C++編  
Zet's Programming!

36 ENGINY

#Androidアプリ開発 #Kotlin  
#ライブラリ集 #Lint #UT  
#UIテスト #Bitrise #CustomView  
#Epoxy #Dagger Hilt  
#ビルドスピード改善  
#マルチモジュール  
#効率UP  
#英単語辞書

技術博  
初参加

37 もふもふ

No.37 .dev

Swift学習ドリル

Reセゼロから始める Slack HubBot実装  
HubotでよりHackを実現!  
複数言語を用いたHubot実装  
実装サンプルコード付

41 お台場計算尺

作ろう!  
作ろう!  
計算尺

42 たいら屋

高校数学で学ぶ統計学について  
まとめました。

高校で学ぶ統計学  
第1章 基本概念  
1.1 総合評議会  
1.2 簡便統計  
第2章 平均と標準偏差  
2.1 平均とは?  
2.2 標準偏差とは?  
2.3 平均で標準偏差  
第3章 データの分布  
3.1 データの分布  
3.2 データの分布  
3.3 データのデータの分布から見える  
第4章 統計的推論  
4.1 統計的推論  
4.2 確率分布  
4.3 確率分布  
4.4 確率分布  
第5章 統計的評定  
5.1 評定

43 いもあらい。

数理最適化、  
知ってる?

.y.

Twitter: @appy0625

44 くろまめ屋

<https://konkatsublog.jp/>

45

GAITOKANKEI  
ノンフィクション  
ハッカソン漫画

46 ブライトシステム

さよう  
エンジニアの  
カジュアル面談  
のトリセツ

47

創業平成二十七年

猫・文具・校正校閲

音引屋

49

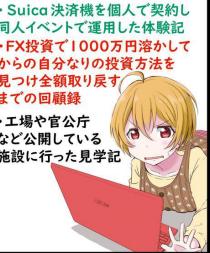
技術書  
同人  
博覧会

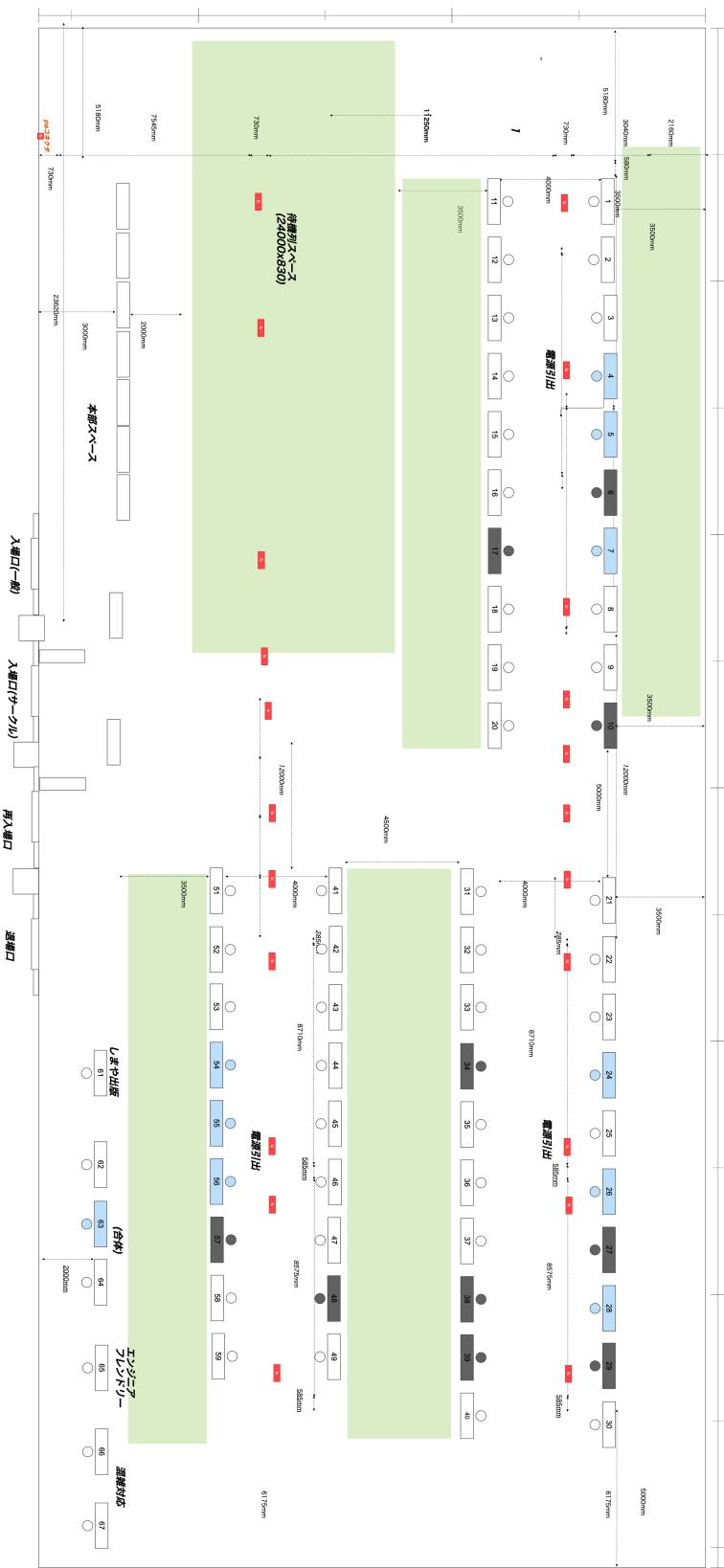
51 親方Project

ついに  
人生まで  
サポート!!

ワン  
ストップ  
生き方

## 第4章 サークル一覧（配置順）

52 ssmjp同人部 	53 誰も知らない出版 (兼委託: Growthfaction) 	54 とこしえ工房 	55 Dobo × Pro 
56 Just1factory Lineup:  Message: 	57 マイナンバー 	58 Fusion360 3D CADと レーザー加工機で 機械・装置を作る技術 	59 Atelier Beta 
60 モウフカブール 既刊 明後日 500円 10分 400円 ・明後日から使える Docker 入門 ・明後日から使える AWS 入門 ・10分で AWS 全サービスを学ぶ 新刊 いつもの通り、無料配布本もあり〼 テーマ Amazon レビューロット事件を学ぶ 何から勉強していいかわからないあなたへ！ 明後日から使える K8s 入門 500円 この一冊で K8s の概要を掴む！ 	61 I/O 技術博部 TWELITE MariaDB 鉄道模型シミュレータ VRM-NX 64 	62 フトンカブーレ 音楽 CD 800円 ・恋するデータベース (※音頭 海とボクシ、恋の好きな Maria 版) 動物園 水族館 写真集 900円 ・シロクマ写真集 / クラゲ ダッボール工作本 300円 ・エンジニア用語アクリ ・モフツイルバード ・ダッボール工作本 ・モフツイル工作本 800円 ・ダンボールでデータベースを作ろう！ データベースの曲 作ってみよう！ 	63 エンジニアフレンドリーシティ福岡 
64 チームになったサキです 			65 ライ川あいの わかば家。 マンガでわかる Docker Ruby サーバー監視 瘦せる技術 キャラグッズもあるよ 



## 第 5 章

---

# サークルアピール

サークルカットだけでは物足りない！

頒布物やサークル活動についてもっと余すことなく魅力を語っていただくため、技書博では「サークルアピール」として各サークルに 1/2 ページの枠を用意しました。

サークルは配置順に並んでいます。ジャンルごとに配置していますので、お目当てのジャンルはもちろんのこと、他のジャンルもチェックしてください。きっとすてきな出会いがあるでしょう。

1

# 良能技研

## IT足回りサークル 「良能技研」です！

**新刊：ITリテラシーを紐解く本** プレビュー版  
(別称：ITは余り頼りにならないよ本)

↓こんな感じの本です(まえがきから)

ITリテラシーとは、システムやコンピューターに関することではなく「自分が何を求めているか・仕事として何をやらなければいけないか」「目の前で起こっていることはどのような事か」「ITに対して期待していること」といった内容を誰かに伝えるようなコミュニケーションの丁寧なのは、と思う様なことがでてくる事がありました。  
～中略～

コミュニケーションが雑でも ITなら上手いことなんとかやってくれる、もしくは知識がある人間ならみ取ってよしにやってくれるだろう、という無意識の期待を ITに持つている可能性があります。



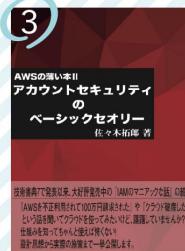
67

(ただいま作成中です)

① AWSの薄い本III  
データ分析基盤を作ってみよう  
～設計編～

② くらべてわかる  
IaCのえらびかた  
～クラウド  
ネイティブ  
IaCストーリー～

AWSの薄い本II  
アカウントセキュリティのベーシックセオリー



### 【概要】

「AWSの薄い本 IAMのマニアックな話」の続編です。前著はIAMの機能のみに絞って解説しましたが、本書はその周辺のセキュリティサービスがターゲットとなります。前著の続きとして読むこともできますし、単体でも成り立つように構成しています。

## チームになったササキです

4

### クラウドネイティブファーストストーリー

クラウドネイティブ  
ファーストストーリー



ECS/Fargateによるコンテナ  
起動済みから中止済みへ  
AWS CodeサービスによるCI/CD  
中止済みを使ってまでTIPS付き

### 【概要】

AWSECS/Fargate/Codeシリーズなどの各種サービスを組み合わせていくことで、コンテナやCI/CDのベース環境の構築を行うハンズオン形式で構成しています。インフラストラクチャーや運用観点にトピックの主軸を置いています。

### AWSの薄い本I IAMのマニアックな話



### 【概要】

IAMの機能に絞って解説するという機能特化本です。IAMは、AWSの利用権限を管理する極めて重要な機能です。AWSには多種多様な機能があり、IAMはそれに応じて様々な記述方法で権限を設定できるようになっています。

## **第 III 部**

# **協賛企業様による寄稿記事**

# システム開発における集合知に基づく適切な工期の導出方法

株式会社システムアイ CTO 緒方 聰

お客様から 6 ヶ月後にリリースしたいシステムの概算見積依頼を受けたとします。工数<sup>\*1</sup>見積を行い、約 50 人月<sup>\*2</sup>であることがわかりました。このシステムは 6 ヶ月の工期でカットオーバーを迎えるでしょうか？

50 人月なら 8~10 人ぐらいのエンジニアチームで 6 ヶ月あれば作りきれそう、という気がしなくもないですが、この「できそうな感覚」で進めてしまうと先々プロジェクトが炎上しかねません。本記事では適切な工数が見積もれる、という前提の元、どのように工期を見積もるべきか、を考えていきます。

## 6.1 人月の神話

1975 年発行の、IT 関連では古典とも言える『人月の神話<sup>\*3</sup>』という書籍をご存知でしょうか。有名なタイトルなので名前だけは聞いたことがある方は多いのではないかと思います。この書籍では書籍タイトルとなっている「人月の神話」の章で以下のように述べられています。

コストは実際に人数と月数の積に比例する。が、進捗はそうではない。したがって、仕事の大きさを測る単位としての人月は、疑うべき危険な神話<sup>\*4</sup>なのだ。人月とは人と月が互いに交換できるという意味だからである。

-- 『人月の神話』より引用

『人月の神話』の主張通り、人数と期間は交換可能ではないため、適切な工数を見積もったとしても適切な期間が見積もれないとシステム開発は成功しません。

\*1 仕事量を表す。単位は後述する人月がよく用いられるが人日や人時などもある。

\*2 1人が 1ヶ月働いた際の仕事量は 1 人月。1人が 2 ヶ月働いた場合も 2 人が 1 ヶ月働いた場合も同様に 2 人月の計算となり、これが混乱の原因です。

\*3 [https://www.maruzen-publishing.co.jp/item/?book\\_no=294733](https://www.maruzen-publishing.co.jp/item/?book_no=294733)

\*4 人数と期間が交換可能であることが常識とされていた背景については、仕様書通りにプログラムを起こすプログラマの仕事は単純労働であり、またどのプログラマの生産性も一定である、という考え方方がこれよりも前の時代にあったのかも知れない。

冒頭に述べたシステムの概算見積を再び見てみましょう。

50人月のシステム開発のリリースが1年後ということなら、なんとなくできそうな気がしませんか？これが3ヶ月なら感覚的に無理な気がしませんか？では6ヶ月ならどうでしょうか？行けそうでしょうか？微妙な感じでしょうか？後ほど答え合わせをするので是非予想してみてください。

実はこの工期見積を、こうした感覚ではなく計算式で算出する方法が存在します。

### 6.2 適切な期間の導出

工数から工期を導出するためのメトリクスは、ソフトウェア開発における集合知であるいくつかの資料から得られます。以下は IPA 独立行政法人 情報処理推進機構の調査報告書からの引用です。

工期（月数）は工数の3乗根に概ね比例

-- 『ソフトウェア開発データ白書の読み方<sup>5</sup>』より引用

次に一般社団法人 日本情報システム・ユーザー協会（以降 JUAS）の調査報告書からの引用です。

全体工期は全体工数の3乗根（立方根）の2.70倍である。

-- 『ソフトウェアメトリックス調査 2020 システム開発・保守調査<sup>6</sup>』より引用

それぞれを計算式で表してみます。

IPA:

$$\text{工期} = A \times \text{工数}^{0.31}$$

JUAS:

$$\text{全体工期} = 2.7 \times \sqrt[3]{\text{全体工数}}$$

IPAの計算式内の‘A’は係数です。若干の表現の違いはあるものの、工数の三乗根（立方根）に係数を掛けると工期が算出できるようです。JUASはこの係数を前述の資料では2.7と定義していますが、2007年版の報告書では2.4としていたようです<sup>7</sup>。2013年版の報告書では2.58としています。

\*<sup>5</sup> <https://www.ipa.go.jp/files/000005269.pdf>

\*<sup>6</sup> [https://juas.or.jp/cms/media/2020/05/20swm\\_pr.pdf](https://juas.or.jp/cms/media/2020/05/20swm_pr.pdf)

\*<sup>7</sup> <https://atmarkit.itmedia.co.jp/news/200707/05/juas.html>

たようです<sup>\*8</sup>。2018年版の報告書<sup>\*9</sup>では2.67としていました。表にまとめると以下の通りです。

時期	係数
2007	2.4
2013	2.58
2018	2.67
2020	2.7

年々係数が増加しています。昨今のシステム開発の複雑さが係数を年々増加させているということだと思います。本記事では2020年版の2.7を採用して話を進めようと思います。

それでは冒頭で挙げた50人月のシステムの標準工期をJUASの計算式で算出してみましょう。

```
ghci> 2.7 * 50 ** (1 / 3)
9.946885046329044
ghci>
```

結果は9.94ヶ月でした。50人月のシステム開発であれば約10ヶ月の工期が必要、というのがIPAやJUASによる数千プロジェクトのメトリクスを用いた結果です。6ヶ月では工期が足りない、というのが答えです。あなたの予想は正しかったでしょうか？

## 6.3 総括

システム開発において、IPAやJUASのメトリクスを活用することで、感覚に頼らない適切な工期を工数から導出できます。彼らの資料には工期の20~25%が要件定義、設計から結合テストが60%、残りがユーザーによるテストである、などの統計もまとめられており、システム開発の見積に関わるエンジニアは目を通しておく価値のある報告書です。

さて、冒頭の見積では50人月の開発規模のシステムを6ヶ月後にリリースするのがお客様の希望でしたが、集合知に照らし合わせると約10ヶ月の工期が必要であることがわかりました。開発ベンダー側の工夫や努力で工期の短縮は可能ではありますが、それだけでは1.67倍の工期のギャップを埋めるのは難しいです。開発スコープを小さくすることも考えられますが、6ヶ月の工期にフィットする開発規模は10人月程度であり、80%にあたる40人月のカットは現実的ではないため、工数と工期の関係性をお客様に丁寧に説明してスケジュールの見直しを検討していただくのが上策、ということになるでしょう。

---

<sup>\*8</sup> [https://pr.biprogy.com/tec\\_info/tr131/13102.pdf](https://pr.biprogy.com/tec_info/tr131/13102.pdf)

<sup>\*9</sup> [http://www.juas.or.jp/cms/media/2018/05/swm18\\_kh\\_ppt.pdf](http://www.juas.or.jp/cms/media/2018/05/swm18_kh_ppt.pdf)

## 第7章

# カジュアル面談のトリセツ for 派遣業務編

株式会社システムアイ エンジニア 川原 英明

エンジニアのための「カジュアル面談のトリセツ」という書籍を執筆した者です。今回は技術書同人誌博覧会のガイドブック用に派遣業務編スピンオフします。

## 7.1 派遣業務について

まず、派遣業務について説明いたします。業務する場所が「派遣先」で雇用される会社が「派遣元」となる業務が派遣業務となります。また、派遣では指揮系統が「派遣先」にあるので業務指示は「派遣先」になります。

派遣業務には下のように3つの種類があります。なお「特定派遣事業」は2015年9月30日に派遣法の改正により廃止されました。

1. 常用型派遣
2. 登録型派遣
3. 紹介予定派遣

### 7.1.1 常用型派遣

常用型派遣は無期雇用派遣と補足されます。こちらの雇用形態は無期の雇用契約を結んでから派遣先で就業します。

このため雇用形態は正社員となるので派遣先がなくても派遣元で働くことができます。また常用型派遣を行っている会社では派遣業務以外も行っていることが多く、受託開発にアサインされることや内部で開発を行っているのなら、その案件にアサインされることもあります。

なお、当社ではこの常用型派遣での就業となります。

### 7.1.2 登録型派遣

登録型派遣は有期雇用派遣と補足されます。派遣と言われるのは、こちらをイメージする人が多いと思います。派遣会社とは有期の雇用契約を結んでから派遣先で就業します。

こちらの雇用形態は正社員でなくてもよいためフリーランスエンジニアを契約するなどして契約

社員を派遣することもありますが、派遣先によってはこれを嫌うところもあります。また登録型派遣は派遣期間が最大3年というルールもあるので長く派遣してもらいたいと望む会社は登録型派遣を選べません。

### 7.1.3 紹介予定派遣

こちらは派遣先に（最長）6ヶ月間勤務し、派遣先からの採用などの然るべき交渉のあと派遣先に就職するという派遣業務です。事前に派遣先の雰囲気を知ることができるなどのメリットがありますがITエンジニアでは多く聞かないです。ヘルプデスクなどでは多少見かける派遣業務になります。

これについては筆者も未経験で、派遣先においても見かけたことがありません。筆者の想像でありますが、6ヶ月間派遣として勤務するなら最初から雇用した方が良いからです。未経験者なら最初から研修させますし、6ヶ月後に再び契約関連を結び直すのも手間となります。

## 7.2 派遣先との面談が必要

派遣先との業務を行う前に、派遣先には自分のプロフィールやスキルなどが共有されます。なお、職歴は共有されません。共有されたあと派遣先は面談の可否を行います。そして面談を行いたいと申し出があると面談に進みます。

面談の前はあくまでもスキルが判断材料で、面談は人となりを見ることがメインとなります。つまり面談に進んだということは就業条件に合致したということです。カジュアル面談をクリアすれば派遣先で業務を行えます。

## 7.3 カジュアル面談をする

基本的にファシリテーターは同席している派遣元の営業担当です。そのため緊張せずに話題を振られたときに反応します。自己紹介をお願いされたら、経歴やスキルなどをアピールしつつ「できること」をもれなく言いましょう。

また、カジュアル面談をするとき往訪するときは、約束時間5分前には現地に到着しておきましょう。

カジュアル面談で注意したいことを下にあげます。

※筆者執筆のエンジニアの「カジュアル面談のトリセツ」にも同じこと書いてあります。

1. オンライン面談のときは背景に気をつける
2. 目線は外さない
3. 質問にはすべて答える

### 7.3.1 オンライン面談のときは背景に気をつける

往訪するときは、この限りじゃないです。

はじめて会う人たちなので、生活感漂う背景や奇をてらうような奇抜な背景などは避けましょう。ポートレートにして背景をぼかすのが一番良いです。また、スーツを着る必要はないですが寝間着のような服装は駄目です。髪の毛は軽くとかしておきましょう。社会人として最低限の節度を持ちましょう。

派遣元からオンライン面談するときは会議室を使うことを強く推奨します。自席などでは後ろを人が通るなど面談には向きません。また、会議室を使うときは後ろの時間帯で別の会議があったりもするので、時間厳守でオンライン面談を開催しましょう。

### 7.3.2 目線は外さない

メモは取ることもありますがカジュアル面談を受けている側なので、できるだけ目線は外しません。重要なことは基本的に後で共有されますし、そもそもカジュアル面談は自分のことに対する注目しているので目線を外すと印象が悪くなります。

前を向いてしっかりとカメラを見る強く推奨します。

### 7.3.3 質問にはすべて答える

自分のことについての質問なので、すべて答えます。

また、スキルチェックのような質問もてくると思いますが、これについて答えることが無理なときは素直に「わからない」や「経験がないです」などと答えます。無理に答えてもボロが出る派遣先に入っても続かないでオススメしません。

#### ■コラム: SIer の悪い噂について

SIer 「スキルがないのに無理やり派遣する」という悪い噂が往々に聞かれます。こういう行為は悪しき習慣となっておりおり、会社として強要することは本当にやめてください。なおこういった事例は特定派遣事業があった時代に横行したことがあります。

なお、もちろんながら当社ではこのような行為は行っておりません。

質問に答えるときはハキハキと答えていきましょう。「えーっと」とかはなるべく使わずに、間を置くときは一呼吸おいたりして深呼吸しても良いので焦らず確実に答えましょう。

## 7.4 派遣されてからのノウハウ

派遣業務は時給ベースでの報酬が基本となるので、毎日のタイムカード（打刻）は派遣先の指示に従います。また、最初は派遣先のハウスルールに添ってコンプライアンス研修などを行う必要がありますので、派遣先の指示に応じて受講してください。リモートワークについても確認しておきましょう。大手メガベンチャーだと開発に関する申請も非常に時間がかかるので、その間に効率よく派遣先のルールを把握しておきましょう。

リモートワークになると、VPN の設定が重要になります。利用するパソコンに VPN の設定を忘れずに行っておきましょう。また自宅などにおいてルーターで「IPsec パススルー機能」を有効にしておきましょう。これを有効にしておかないと自宅から VPN に接続できません。

派遣先では自己紹介を頼まれますので、奇をてらわないで良いのですが「気を引くことを言う」のがオススメです。筆者はスキルについても強くアピールしますが、居住地「埼玉県川越市」を強く言っているので「かわはらさんのかわの字は？」と聞かれたら「川越の川」と返すような鉄板ネタがあるので、このような印象に残るような自己紹介を心がけましょう。

そして、業務をしていると派遣先と派遣元の打ち合わせがブッキングしたりしますが、この辺りは基本的に派遣先の予定を優先し、派遣元の打ち合わせをずらすのが良いです。リモートワークなら 1 時間ずらせば対応可能なことが多いので調整しましょう。また派遣先と派遣元でカレンダーが別になるので打ち合わせを忘れないようにしましょう。

帰社については、派遣先のリーダーと一緒に業務する人には帰社日は事前に共有しておきます。またカレンダーには日の予定ではなく「9 時～18 時まで帰社」としておくことが重要です。なお、当社では帰社日を定めて帰社する運用はありません。

派遣先で親睦会みたいなのが開催されたときは、強制ではないですが参加しておく方が良いでしょう。また雑談会や社内勉強会もありますので、これらも業務に影響がない範囲で自由に参加できると良いですね。派遣先で楽しく業務するためにできるだけの交流を行いましょう。

最後に、ときどきあるのが派遣先でトラブルですが、基本的に報告は派遣先と派遣元両方にします。業務的なことは報告しにくいですが報告をしないと自分に非がなくとも報告しないことで悪化するので早めの対応が重要です。また、ハラスマントについては大手メガベンチャーでも発生するので、こちらについては派遣先では然るべき窓口に告発し、派遣元では上司に報告しましょう。ハラスマントについてもちゃんとエスカレーションすれば、派遣先はきちんと対応してくれますので恐れずに対応してください。

これらを把握して楽しく派遣先で業務しましょう！

## 第 8 章

# エンジニアコミュニティを持続させる技術

## 8.1 福岡市エンジニアカフェの4年目

今回の技術書同人誌博覧会にスポンサーとしてお手伝いさせていただいている福岡市のエンジニアカフェです。福岡市が運営している公共施設がなぜ技書博に？と疑問に感じる方もおられると思います。エンジニアカフェは、全国で唯一エンジニアに特化した施策を実施している福岡市が、地元の IT コミュニティや地元企業の協力を得ながら運営している施設です。

1909 年（明治 42 年）築の国の重要文化財、福岡市赤煉瓦文化館内にエンジニアカフェはあります。重要文化財という歴史と、新しい社会を実装していくエンジニアのコラボレーションがイノベーションを予感させるものになっています。初めて来られた方は、そのギャップによく驚かれます。



図 8.1: 福岡市赤煉瓦文化館。設計者は東京駅を設計した辰野金吾氏。

今回は、エンジニアカフェと、それを含むエンジニアフレンドリーシティ福岡の「現在」について現場の担当者・鈴谷が執筆させていただきました。

エンジニアカフェ設立時のいきさつや、エンジニアフレンドリーシティ福岡の取り組みについては、BOOTH にて無料配布中の前回「技書博 5 公式ガイドブック」<sup>\*1</sup>に記載していますのでご覧下さい。

<sup>\*1</sup> Booth-技術書同人誌博覧会 公式ガイドブック 5 <https://gishohaku.booth.pm/items/3044913>

## 8.2 2022 年のエンジニアカフェ

新型コロナウイルスの影響もまだ色濃く残る中、2022 年もエンジニアカフェでは活発にイベントが行われています。

コロナウイルスの影響で福岡の IT コミュニティが休止やオンラインでのイベント実施を強いられていた時期から、エンジニアカフェは Discord を使用したオンライン・コミュニティ「オンライン・エンジニアカフェの開始、」オンライン配信の機材や、司会などの運営支援まで、さまざま面で支援を継続してきました。

最近では、世間のオンライン活動の開始に先の活動が寄与していることもあり、休止していたコミュニティは「3 年ぶりのイベント」を、コロナ禍中で生まれたオンラインコミュニティは「初めてのオンラインイベント」がスムーズに数多く実施されてているように感じます。

## 8.3 エンジニアとエンジニアコミュニティが作りつづける「居場所」

エンジニアカフェは福岡市によって運営されていますが、「エンジニアが集まる、活躍する、成長する街、福岡」を基本理念として、「エンジニアと共に」作り上げてきました。

前回の寄稿記事でも触れたように、エンジニアフレンドリーシティ福岡の取り組み開始時には地元 IT コミュニティ主催者などが積極的に関与し、福岡市の現場担当者と建設的な議論を行う環境が生まれました。

現場のエンジニア自身が手を動かして対話し、自らの街に contribution して「エンジニアが集まる、活躍する、成長する街」を試行錯誤しながら作り上げていく関係性は、エンジニアフレンドリーシティ福岡の取り組みの中で大事にしている価値です。

シビックテックや教育、都市空間など、行政と協力することで大きく発展する分野の研究開発関係者も数多く集まっています。

## 8.4 新しいコミュニティの様式

### 8.4.1 活動の幅を広げるコミュニティたち

- オンラインからオフラインへ

コロナ禍の期間中、オンラインで小さな IT コミュニティが数多く生まれました。オンライン会議などで慣れているエンジニアはもちろんですが、オンラインでの学生生活を強いられた学生たちは、オンラインでの意見集約からコミュニティの維持、ファシリテーションについて上の世代より大幅に高い能力をみせています。

オンラインでの活動能力を高めたコミュニティが、オフラインでのハンズオンなどのコミュニケーションを加え、さらに活動の幅を広げていく姿はとても明るい未来を想像させてくれています。

- オンラインの「深化」

世界的に、参加はもちろん、登壇もオンラインで可能なカンファレンスや勉強会が増加しました。福岡のエンジニアが他地域の勉強会に、また他地域のエンジニアが福岡での勉強会に参加するケースが非常に増えました。

一時的にすべてオンラインに移行した時期もありましたが、オフラインコミュニケーションの良さも生かすため、全国的なイベントを地域で集まって相互に視聴・登壇・議論するサテライトイベントなど、両者の良いとこ取りをするイベントも増えています。

- リモートワークへの波及

地域間の勉強会へのオンライン参加が大幅に増加した結果、他地域の企業にフルリモート前提で転職するエンジニアが増加しています。

フルリモートへ制度変更した会社のエンジニアが住みやすさを求めて福岡へ移住してくるケースも見られ、その際の「地元 IT コミュニティへの入口」としてもエンジニアカフェを重宝していただいています。

- Discord サーバーが拡大

「オンライン・エンジニアカフェ」として解説した Discord のサーバーが 1,600 人以上の参加者を集め、公開サーバーとして検索可能になるなど、オンラインからのアクセスも増え、中高生からの技術的な質問が増加するなどの展開を見せてています。

## 8.5 アウトプットを支援する仕組み

- エンジニアカフェラボ

エンジニアや、エンジニアを目指す若手に様々な経験を積んでもらうために、VR 機材や PC などの開発機材を貸し出したり、制作への継続的なメンタリングとサポートを提供しています。

参加者の挑戦したいジャンルに合わせて、最先端の活動を行うゲストを招いた各種セミナーやイベントを実施しているほか、参加メンバー各自が製作した成果を外部のコンテストなどで発表し、反響を得ています。

- ハッカーサポーター

地元・福岡にて先端技術や新技術のスキルを持つ実践、経験、ネットワークを兼ね備えたエンジニアを「ハッカーサポーター」として設置しています。地元福岡に居るエンジニアをハッカーサポーターとして配置することにより、身近で相談などしやすく、ロールモデルとして参考にしてほしいと思っています。

ハッカーサポーターと共に先端技術や新技術に取り組むワークショップやハンズオンを行い、インプットの機会も増加しています。

- ハッカソン&アイデアソン

国土交通省が主催する PLATEAU ハッカソンや、認知症フレンドリーテックハッカソン、Engineer Developer Day ハッカソンなど、様々なハッカソン、アイデアソンへの協力や企画を行い、多様なアウトプットの機会を創出しています。

- エンジニアフレンドリーシティアワード

福岡のエンジニアコミュニティ文化の発展に貢献する「エンジニアコミュニティ」や、エンジニアが働きやすい環境づくりや成長に繋がる取り組みなどを行い、エンジニアを取り巻く環境の充実に取り組む「企業」への表彰を実施、その取り組みを詳細に公開することで、他のコミュニティや企業などへの活動の広がりを支援しています。

## **8.6 最後に**

エンジニアにとって、定期的なアウトプットとインプットの繰り返しは最も重要な活動であり、それぞれ高めた専門性を技書博などの機会で社会に共有することで、社会全体のエンジニアの活動を活発にできると強く信じています。

我々は今後もアウトプットとインプットを両輪で支援し、エンジニアフレンドリーな社会を福岡からつくっていきたいと考えています。

エンジニアカフェ <https://engineercafe.jp/>

## 第 9 章

# セレマアシスト ご紹介

株式会社セレマアシスト 湯本

株式会社セレマアシスト (@thelemaassist) でサービススマネジメント部サービスソリューション課の課長をつとめている湯本です。

当社は 2012 年に設立され今年で 10 年のまだ若い会社です。社名はセレマ（意思）をアシスト（支援）するという意味で名づけられました。会社、そしてスタッフそれぞれの意思で支援し続ける会社です。

当社は、ITIL をベースとした質の高い運用業務を行っています。ワンストップ対応を実現しており、24 時間年中無休のサポート体制を確立し障害発生時にも迅速な対応でシステムの復旧を行います。

本年度より、システムエンジニア、サービスマネージャはクラウドオペレーションセンターからフルリモートで業務を遂行できるようになりました。クラウドオペレーションセンターは、コロナ以降 VPN を使って物理オフィスに接続する際のストレスや不満を解決するために、社員が提案し実現したシステムです。この構築には、セキュリティ観点も含め様々な工夫がされております。

一部の案件では手順書作成などにドキュメント生成ツールの Sphinx と GitHub を連携し Read The Docs でメンバー限定公開するなどの工夫を行っています。

また、オペレータが 24 時間年中無休で監視を行う運用センターも今まで通り稼働しておりお客様の困ったに対応し、レガシーな環境も今どきの環境もきっちりサポートできる体制を整えております。

近年では、セキュリティ分野にも力を入れており、EDR 製品である CrowdStrike 製品も構築から運用まで対応を行っております。そんなセレマアシストでは、各部門にて人材を募集しています。

ご興味のある方は以下の QR コードよりお申し込みください



図 9.1: 株式会社セレマアシスト>採用情報>募集要項

# 「第 5 回熱海怪獣映画祭」実現のあゆみ

一般社団法人熱海怪獣映画祭

映画館のない町で市民だけで映画を上映することの大変さを初めて知った。

何も知らないところから、手探りでようやく形になってきた。それが「熱海怪獣映画祭」

(脚本家 伊藤和典・2018 年)



図 10.1: ① 多くの怪獣ファンが集う映画祭

## 10.1 序

温泉観光地・静岡県熱海市には、かつて映画館が 7 館存在していました。やがて映画館は次々と姿を消していき、今では 1 館も存在していません。

そして、映画産業が華やかだった頃、映画館を賑わせたジャンルに「怪獣」がありました。1954 年の東宝映画『ゴジラ』を皮切りに、モスラ、ラドン、キングギドラなどの怪獣たちがシネスコ画面いっぱいに暴れ回り、大映の『大怪獣ガメラ』、日活の『大巨獣ガッパ』など多くの怪獣キャラクターが誕生。テレビでは『ウルトラ Q』が始まり、怪獣ブームを牽引してきました。

そんなブームのさなか、熱海はさまざまな怪獣に襲われました。1962 年の東宝映画『キングコング対ゴジラ』ではクライマックスで熱海城が派手に破壊され、前述のガッパも相模湾から現れて熱海市内を蹂躪。その後も熱海は怪獣映画や特撮テレビ番組の舞台として登場してきた歴史がありました。

熱海は怪獣と縁が深く、映画館とは縁の無いまちだったのです。

## 10.2 始動

熱海駅前、みやげ物屋が並ぶ「平和通り名店街」から路地に入るところに隠れ家的な店「一期庵」(当時)がありました。毎夜、常連客が集まり、よもやまの話で盛り上がっていたそうです。

2018年、一期庵のバーカウンターで『熱海のまちを盛り上げるには?』という話題があがった際に、常連客の伊藤和典が、あるアイデアを提案しました。「熱海で『キングコング対ゴジラ』を見たい」と。

伊藤は『うる星やつら』『魔法の天使クリィミーマミ』『機動警察パトレイバー』『攻殻機動隊』、そして怪獣映画の傑作として知られる「平成ガメラシリーズ」の脚本家として知られています。

この伊藤の一言から、映画館のないまちで怪獣映画を上映する試みが始まりました。熱海出身の音楽家で1983年にアルバム『ゴジラ伝説』を発表した井上誠をはじめ、熱海生まれの人、熱海に魅かれて移住してきた人、熱海で仕事をしている人などが集いました。

2018年10月25日、クラウドファンディングで集まった応援資金で第1回熱海怪獣映画祭が実現。旧東宝系映画館(現在は専門学校校舎)を貸し切って伊藤脚本による1996年の怪獣映画『ガメラ2 レギオン襲来』を上映。同作で特技監督を務めた樋口真嗣を招いてトークショーを行いました。

2019年、一般社団法人熱海怪獣映画祭として法人格を取得。同年11月の第2回では念願の『キングコング対ゴジラ』上映を中心に、若手クリエイターが集う『全国自主怪獣映画選手権 热海傑作選』など上映イベントが充実。さらに普段は芸妓さんが舞踊を披露する施設「芸妓見番」を借りて、井上誠プロデュースによる『ゴジラ伝説 热海絶対防衛ライブ』を実施しました。市内の飲食店とコラボした応援メニュー、オリジナル怪獣の絵と設定を募集する「新怪獣お絵かきコンクール」など、その規模は大きくなっていました。

新型コロナウィルス感染症拡大の影響から2020年は開催を避け、2021年3月に第3回、同年10月に第4回を開催することができました。

## 10.3 第5回への道

2022年5月、第5回の準備が本格化する前に、一般社団法人熱海怪獣映画祭の代表者が交代しました。

映画祭は、第4回までの内容自体は好評だったものの、赤字が積み重なっていました。さらに毎年使用してきた旧映画館の建物が改修工事のため使えなくなり、新しい上映会場を探す必要に迫られました。

新代表と中核スタッフは、上映会場を探す一方で、体制変更に伴う法人の書類業務、前代表の社用サーバーを借りていた旧体制のネット環境を変えるためサーバー移転と新たなドメインを取得、ボランティアスタッフの掌握などの作業に取り組むことになりました。

会場の選定では、ホテルの宴会場や地元小学校の体育館などを模索しましたが実現できませんでした。複数の市会議員の助言も得ながら最終的に挙がった候補は、海岸に隣接した「親水公園」でした。熱海市の恒例行事「ビール祭り」などで用いられている場所です。

当初は屋外での怪獣映画上映も検討されましたが、画質と音響のクオリティが確保できないこと、予算が大きく超過することなどから断念。特設ステージでの怪獣関連イベントと飲食店やキッチンカーが出店する「熱海怪獣ひろば」になりました。

一方で、映画上映会場として白羽の矢が立ったのは、「熱海怪獣ひろば」の会場から徒歩5分ほどの場所にあり、過去にゴジラ伝説ライブで使用した「芸妓見番」でした。午前中に芸妓さんの舞踊が催されるため、スクリーンの設置と上映機材のセッティングを午後から行います。

上映は夕方から夜の時間になりましたが、これによって、昼間は親水公園の「熱海怪獣ひろば」でイベントを楽しみ、夕方から芸妓見番で怪獣映画を楽しむ流れが出来ました。旧映画館の建物だけで実施した第4回までと比べて、熱海市民や観光客にも広くリーチするチャンスになりました。

## 10.4 地域への浸透

屋外イベントを含むオープンな企画内容は、熱海市内に映画祭の存在をアピールする機会になりました。

今回も「アーツカウンシルしづおか」の支援を受け、市内のアートイベントの一つとして「熱海芸術祭」に参加することができました。

協賛金の総額は前回までと大きく変わりませんが、より多くの市内企業・店舗から応援が寄せられています。また協賛社の仲立ちで、新怪獣お絵かきコンクールの入賞怪獣をJR東日本 熱海駅の構内で初めて展示することができました。市内最大規模のスーパー・マックスバリュ熱海店でも怪獣の絵を展示。さらに同店内の未来屋書店 熱海店では映画祭に併せた怪獣書籍コーナーが設けられました。

市内飲食店とのコラボメニュー実施の他、観光事業を学ぶ地元高校とのコラボによるプリント煎餅の開発も行うなど、まちへの広がりを見せ、代表者が地元FM局やケーブルテレビ局に出演して宣伝するなど、前回よりも市民に広くアピールする機会が得られました。

そして熱海怪獣映画祭として、初めて「熱海市」の後援を受けることが叶いました。

## 10.5 課題と光明

5月の代表交代から10月の本番まで約5ヵ月という短時間のため、検討事項や実務の多くは中核の運営メンバーで担いました。運営はコミュニケーションツールとして「slack」を使用し、毎回ボランティアで参加するスタッフはグループLINEでコミュニケーションを取っていました。ただし、短い準備時間のためにslack上で急ぎ完結させる事柄も多く、それがグループLINEで共有される機会が減り、十分な情報共有ができていない課題もありました。

LINE上の情報共有・準備などの呼び掛けを積極的に行うと共に、専門性あるスタッフをslackに招いて一緒に検討するチャンネルを増やしました。メインビジュアル、グッズデザインや物販、パンフレット編集と校正・印刷、広報宣伝とウェブサイト更新などを前進させることができました。

メインビジュアルでは編集に長けた複数のスタッフがディレクションを担って、怪獣絵師として名高いイラストレーター・開田裕治と連携しました。スタッフの交友関係から東京都営地下鉄路線

図などを手掛けたデザイナー・大西幹治へのデザイン依頼が実現。同じく交友関係から静岡県沼津市のレトロ専門店・昭和レインボーの協力が得られてゲスト招聘や「熱海怪獣ひろば」でのイベント内容充実につながりました。スタッフ数名で開催日前夜までかかったミニスponサー獲得のための「おみくじ」は新怪獣お絵かきコンクールの過去作が有効利用され、映画祭当日には多くの参加者がおみくじを引き、その売り上げで映画祭を応援してくれました。

ウェブサイトの見直しと記事更新では、スタッフが「技術系同人誌博覧会（技書博）」との関わりからエキスパートを招いてサポートを受けることができました。同じくスタッフの交友関係から技書博にも参加している人材にDTP作業を依頼し、編集のスキルを持つスタッフが中心になって『開催の約10日前から編集スタート』というとんでもないスケジュールで20ページのパンフレット発行が出来ました。この場を借りて、技書博の関係者の皆さんに心から感謝を申し上げます。

### 10.6 第5回開催・そして

10月22日、23日に「第5回熱海怪獣映画祭」は開催されました。

親水公園「熱海怪獣ひろば」は怪獣映画ファンだけでなく、市民や子どもたち、通りかかった観光客で賑わいを見せました。キッチンカーや浜焼きでグルメを楽しみ、懐かしい射的コーナーに行列ができ、怪獣や特撮音楽を中心としたDJが会場を盛り上げ、怪獣映画の曲を地元のコーラスグループが熱唱。新怪獣お絵かきコンクール表彰式や懐かしい怪獣映画グッズを披露するコーナーも行われました。



図10.2: ② 热海城が見える海沿いの公園で開催

芸妓見番での「怪獣映画上映」では、熱海を中心に伊豆や箱根、富士などを舞台にした作品を「熱海圏」と認定して上映。22日は伊豆がロケ地になったテレビシリーズ『ウルトラマン』を上映し、『ウルトラQ』から近年のウルトラマン作品にまで携わる鈴木清が貴重なトークを披露。熱海怪獣映画祭発起人である伊藤和典の脚本家活動40周年を記念して、1995年公開『ガメラ 大怪獣空中決戦』を上映し、トークイベントではアルコールが販売され、40周年を祝して壇上と来場者で乾杯。伊藤和典、開田裕治、井上誠による居酒屋風トークが会場を湧かせました。



図 10.3: ③ 映画上映後にゲストも観客も皆で乾杯

23日は『全国自主怪獣映画選手権 热海大会 2022』で若手クリエイターの映像作品を上映し、伊藤和典、鈴木清が審査員を務めました。最終上映では若手監督による今後の期待作などが紹介された後、1967年公開の『大怪獣空中戦 ガメラ対ギャオス』の応援上映を実施。サイリュームを振りながらガメラを応援し、怪獣造形のレジェンド・村瀬繼蔵と若手監督・佐藤大介のトークも乾杯からスタート。会場が和やかなムードに包まれました。

映画館の無いまちで、大きなスクリーンで映し出される怪獣映画を多くの人が楽しみました。

※

※

※

依然として厳しい予算やボランティアスタッフの確保など課題は多いものの、スタッフそれぞれのスキルや交友関係を活かした人材登用が各局面で発揮され、第5回を成功に導きました。

今回の課題点を見直しながら、冬に開催するワークショップイベントと、来年予定の第6回に向けた準備が始まります。热海や近隣在住者に留まらず、遠隔からのネットを活かした協力も含めた幅広いコミュニティを築きながら、より楽しい映画祭の実現を目指していきます。

技書博の皆さんにあらためて御礼申し上げますと共に、今後ともよろしくお願い申し上げます。  
(文中敬称略)

## 10.7 热海怪獣映画祭开催概要

名称：第5回 热海怪獣映画祭

日時：2022年10月22日（土）、23日（日）

会場：热海芸妓見番（热海市中央町17-13）

热海親水公園（热海市渚町18）

主催：一般社団法人热海怪獣映画祭（代表理事 水野希世）

支援：アーツカウンシルしづおか、热海芸術祭

協賛：オオノ商店、伊豆急ケーブルネットワーク、熱海城、三島信用金庫熱海支店、  
エン会計、星屑姫さん

協力：KADOKAWA、円谷プロダクション、JR 東日本 热海駅、マックスバリュ熱海店、  
昭和レインボー、未来創造部マリンスクエア café、O2ds、(株)エクスプラス、  
未来屋書店 热海店

後援：热海市、热海市観光協会、热海温泉ホテル旅館協同組合

サポートパートナー：C-MIX、モウフカブル、技術書同人誌博覧会



図 10.4: 第5回 热海怪獣映画祭



図 10.5: DJ が盛り上げ、特撮ソングで踊る



図 10.6: 賑わう热海怪兽ひろば



図 10.7: 芸妓見番での上映とトーク



図 10.8: 热海怪兽映画祭スタッフ

## **第Ⅳ部**

# **技書博を支える技術**

# お祭り感を伝える技術

ホルト

大変な状況下ですが、皆さんいかがお過ごしでしょうか。この一年で生活は大きく変わり、外出を控えるようになったり、仕事もリモートワークになったりした人が多くなつたのではないかと思います。

それに連れてイベントの様相も大きく変わりました。カンファレンスやブースが出展されるようなイベントは、オンラインに移行したり、中止したりするところが相次ぎ、この技書博も昨年度は中止になりました。中止になったのは技書博ばかりではありません。コミケを始めとした多くの同人誌即売会が中止になっています。開催したくてもできない、参加したくてもできないという、引きこもった 2020 年を終えての久しぶりのオフラインイベントです。

皆さん存分に楽しんでいってください。

## 11.1 オンライン生活で見えたもの

誰も彼もが否応なく、オンラインからオンラインに切り替わざるを得なかつた 2020 年ですが、こうした状況は、オンライン生活やオンラインイベントをどのようにおこなうかを模索しながら、そもそもオンラインイベントとはどういう意味があつたのかということを考えさせたように思います。

引きこもり生活の始まつた当初、どのイベントも、まず問題になつたのはオンラインイベントをどのように開催するかという課題でした。必要なツールや、実施の仕方など、オンラインで配信するノウハウを持ってなかつた人が多かつたので、まずそこを知るところから始まつたのです。そして人々がツールをわかってきた頃に浮かび上がつてきた課題が、「オンラインのお祭り感をいかに再現するか」です。

オンラインのイベントは自宅にいながら参加、開催できるので、大変気楽で便利です。オンライン開催だった頃よりも参加する回数が上がつたという方も多いのではないでしょうか。また、イベントによってはオンラインの時よりも人が集まるようになつたり、新たに開催されるようになつたりしたイベントもあります。特に、椅子に座つてセミナーを聞くような、カンファレンス系のイベントは、オンラインの時よりもオンラインの時の方が資料が見やすいなど、好評なものもありますし、地方在住者が参加しやすくなつた側面があります。しかし一方で、オンラインの盛り上がりを再現できず、苦しむイベントも多くありました。同人誌即売会はそうしたイベントの一つです。同人誌即売会も、セミナーと同じく情報発信が主なイベントのはずです。なぜ、苦戦してしまうのでしょうか。そもそも、オンラインとオンラインの違いって何でしょう。

## 11.2 オンラインとオフラインの違い

オンラインとオフラインの最も大きな違いは「体感」の有無です。

たしかに、セミナーの講師や、サークル主から発信される情報に、大きな量の変化はないかもしれません。しかし、他の参加者反応や、会場の空気といった、「発信される情報に対する反応」を感じづらい仕組みであるため、具体的な言葉や音になってなくても、肌で感じるような情報（体感）が圧倒的に足りないのでしょう。

体感は、人の感情を増幅させます。楽しいな！ と感じた時、悲しいなど受け止めた時、周りの同じような空気を感じることで、人は、自分の感情をより強く自覚し、膨れ上がらせるのです。

これはサークル主や、セミナーの講師側にとっても同じで、オンラインでは、自分の発信したものが相手にどう受け取られるかを感じづらく、暗闇に向かってずっとラケットを振るようなやりにくさを感じる人も多いようです。

## 11.3 お祭りの楽しみ方を忘れてしまったなら思い出そう／無言という大きな障害

さて、そこで久々のオフライン開催である技書博です。待ちに待ったイベントであるはずなのに、コロナ情勢下であることもあることってか、正直なところ以前ほど、当日に向けての盛り上がりがありません。たかが一年ですが、されど一年です。おそらく、みんな、お祭りの楽しみ方を忘れてしまったのです。体感のない生活に慣れてしまったのでしょうか。

技書博は、技術同人誌を頒布するだけでなく、場を楽しみ、エンジニアが交流できる場でもあります。体感する楽しさが集まったお祭りなのです。ならば、楽しさを思い出してもらわねばなりません。

また、今回のイベントには、大きな障害があります。それは、「無言」であることです。サークルと一般参加者、スタッフに関わらず、色々な交流や出会いがあることは、オフラインイベントの醍醐味ですが、この情勢下では、あまりおしゃべりするわけにはいきません。

しかし、せっかくのオンラインイベントにそれはなんとも寂しい。そこで、イベント前後を通して、いくつかの仕掛けをしました。

### 11.3.1 技書博 radio ／サークル無言インタビュー

無言であってもオフラインイベントを体感できるように、また、参加できない自宅で見守っている皆さんも会場の雰囲気を味わえるように、技書博 radio と、サークル無言インタビューを企画しました。

技書博 radio は、その名のとおり、会期中ずっと会場で流れているラジオ番組です。実際には、ただ場内で放送しているだけ+ YouTubeLive での配信なので、ラジオではないですが、会場から実況したり、サークル主やスポンサーをゲストに招いて会話したりすることで、無言でありながら、ワイワイする仕掛けです。視聴者の側も、直接レスポンスをすることができないので、ハッ

シュタグを用意して、参加できるようにしました。少しでも、雰囲気は届いているでしょうか？

サークル無言インタビューは、サークルの雰囲気を伝えるための企画です。1 サークルあたり、1 分程度で、インタビューを行います。ただ、こちらもお話するわけにはいかないので、無言でスケッチブック（冊子）を使って、質問と回答をしています。

### **11.3.2 インフラエンジニア Book アワード**

当日、「インフラエンジニア Book アワード」を開催します。ご協賛いただいているインフラエンジニア Book 様が主催のアワードです。

「著者と出会い、楽しく本を知り、仲間を作る」という理念どおり、数ある書籍の中から、インフラエンジニア Book 実行委員会が「最優秀賞」と「優秀賞」を選定する試みです。

インフラ技術に特化した内容に限らず「より多くのエンジニアに読んでほしい」と思わせてくれた書籍を選定することです。

見本誌が電子提出されている作品のなかから選書し、優秀作品を当日の技書博ラジオにて発表します。見本誌提出期限（6月14日）までに提出いただいた本が自動で対象になり、エントリーは必要ありません。受賞作品には副賞もあるそうなので、楽しみですね。

技術書というのは、評価の難しいジャンルです。良い書籍であっても、自分とは関係ない技術だと目に触れる機会も少なく、後回しにしがちです。こうしたアワードがあることで、新たな出会いもあるのではないかでしょうか。

### **11.3.3 オンライン祭**

現場の楽しさが伝わると、「イベントには来られないけれど、本は欲しい」と感じる自宅の皆さんも多いことでしょう。また、感染症対策のため、現場でゆっくり参加していられない一般参加者もいるかもしれません。そうした方への受け皿として企画したのが、オンライン祭です。

サイトトップページから通販サイト2社へとリンクを張り、自宅の方や、ゆっくり検討したい方が本を入れられる仕組みです。特に、とらのあな様には、特集ページを組んで頂いたため、お祭りらしさがでたのではないかと思います。

### **11.3.4 イベント前 進捗良い子祭／悪イゴ祭／新刊宣言祭／準備祭**

イベント当日だけでは、イベントは盛り上がりません。それまでの準備を通して、ゆっくりと盛り上がっていくものです。また、準備が盛り上がらないと、サークル主の執筆モチベーションにも関わります。

そこで、サークル主や、一般参加者の気分を盛り上げる仕組みとして、進捗良い子祭、悪イゴ祭などのTwitter上の企画を実施しました。専用のハッシュタグでツイートすることで、祭に参加できます。

進捗良い子祭り／悪イゴ祭、新刊宣言祭は、サークル主が執筆するであろう直前の土日及び、その前の土日に「皆で執筆しよう」を演出したものです。祭に参加することで、サークル主が孤独に

ならず執筆できたり、一般参加者の期待を高めています。

準備祭は、別に祭でなくても良かったのですが、楽しい雰囲気の方が準備も進むだろうと企画しました。いかがでしたでしょうか。

### 11.3.5 イベント後 後夜祭

本来なら、イベント後に懇親会で打ち上げをするところですが、このような情勢ではできません。しかし、戦利品を自慢したり、皆さんの交流の場を作りたいと考えて企画したのが、後夜祭です。

いつもオンラインで実施されているイベントである「推しの技術同人誌を語る Bar」にご協力いただき、イベントの一週間後の金、土、日曜日に、全2夜（もしくは3夜）に渡るオンライン後夜祭を行います。

第1夜（25日金）は、サークル主によるLT大会ですが、第2夜（26日土）は、誰でも参加できる戦利品の自慢大会です。もちろん、サークル主も自薦でなければ参加できます。YouTubeでも配信されるので、見るだけでも歓迎です。compassで申し込めるので、ぜひ皆さんご参加ください。

第1夜 サークル主による LT 大会

第2夜 推しの技術同人誌を語る Bar（戦利品自慢大会）

第3夜 スタッフ公開反省会

## 11.4 久しぶりのオフラインのお祭り、皆で楽しもう！

オンラインイベントは、いつでもどこからでも楽しめます。イベントによっては、後日 YouTube にアップされ、「発信される情報だけ」を求めるなら、それで十分なこともあるでしょう。

しかし、「体感」できるお祭りは、オフラインならではのものです。ぜひ皆さん、楽しんでいて下さいね。

### 謝辞

これらの企画を行うにあたり、色々な企業やサークル主の皆さんに協力していただきました。この場を借りて御礼申し上げます。

# ” 同人誌即売会の作り方” という本を作ります

おやかた@oyakata2438

現在、技書博のスタッフ一同で、「同人誌即売会の作り方」という本を作っています。この本の目的、本として作る目的について取り上げます。

とはいっても、スタッフ業務に日々忙殺される毎日・・・発行までにはもう少し時間がかかるでしょうから、気長にお待ちください。

### 12.1 本の概要

この本は、サークル数 50~100、参加者合計 500 人前後の規模の同人誌即売会をターゲットに、イベントの準備、運営、当日対応等についてのノウハウをまとめた本です。

コミックマーケットやサンクリ、コミティアのような大規模イベントはスコープ外です。

章立ては書きやすいところから書いているので、最終確定とはほど遠いところですが…

第 1 部 イベントを開催したいと思ったら

第 2 部 サークル募集を始める前に

第 3 部 サークル募集をする

第 4 部 会場設計(事前準備)

第 5 部 直前準備(会場設営～開会まで)

第 6 部 開催中

第 7 部 終了～撤収完了

第 8 部 後日あとしまつ

第 9 部 次回に向けて

第 10 部 まとめ。未来に向けて

みたいな感じを想定しています。

### 12.2 本にする意義

さて、この内容を本にする意義はなんでしょう？

第一義的には、われわれスタッフの備忘録です。

先に述べたように、それぞれのステップでやることはたくさんあります。そして、毎回毎回同じ

メンバーがスタッフであるとは限りません。その時、適宜担当者に業務をお願いするときに、元となるマニュアルがあつたらどうでしょう？都度改善、変更点はあるにせよ、ベースラインが固まっているととてもスムーズになりますよね。

ノウハウを文章として可視化することで、車輪の再発明を防ぎ、次回に向けて踏襲するところと改善・変更するところをわかりやすくすることができます。可視化するなかで、整理、体系化されるという利点もあります。

これまでも、準備の一端をすこしづつガイドブックに「スタッフ寄稿」という形で掲載してきました。これは、マニュアルを作りたいが、一方でマニュアルを別途作るのは、準備で忙しい時期には困難、イベント終了後にはモチベーションの問題で困難という事情に起因します。スタッフ記事としてイベント準備の一環として公式ガイドブック化することで、現在進行型の情報を文章化できます。

もうひとつの目的は、これを参考にしつつ、即売会が増えてほしい、という点です。今でも様々な同人誌のイベントはあります。しかし、技術書という点では、最大手の技術書典とコミケ、そして我々の技書博です。評論情報というくくりまで広げると、面白同人誌バザール（おもばざ）などもあります。

では、新しいイベントを作ろうとしたときはどうでしょう？何から始めれば・・・と手が止まってしまいませんか？そんなときの参考になってほしいという願いです。もちろん一冊だけでは完全に網羅することはできないでしょう。規模や条件は異なりますしね。ですが、考慮するといいこのインデックスとして、本が一冊あるというメリットは計り知れないと考えます。

### **12.3 今後**

今後、この同人誌即売会の作り方は、何とかして発行にこぎつけたいと考えています。

折しもコロナ禍の現在、オンラインのイベントには何かと制約がありますが、もう少ししたきっと、新しい形での日常がやってくるでしょう。その時に向けて、同人誌即売会の作り方の執筆を進めていきたいと考えています。

# コロナ禍におけるチラシ

ガイドブック担当 おやかたです。

この章を読んでいただいているということは、技書博 7 に参加され、ガイドブックを入手し読んでいらっしゃるということですね。まずはご参加ありがとうございます。

技書博では、協賛各社様のチラシを、カラーページとしてガイドブック本体に綴じ込んでいます。そこに至った経緯や考え方などについて触れたいと思います。

### 13.1 チラシ封入作業がスタッフの作業負荷が高い

チラシを丁合する。トートバッグに封入する。あるいはその場で手渡しするというのは、スタッフ、参加者にとってかなり負荷の高い作業です。

まず、スタッフについては、数百枚のチラシを 1 枚づつピックアップして 1 セットにする「丁合」の作業があります。丁合したものをトートバッグに封入する、といった作業もあり、数人、数時間の作業です。

スタッフは全員本業を持っており、その傍らで運営準備をしていますから、マンパワーは有限です。イベント前日などに集合して丁合作業をするにも、時間も場所も確保が大変です。さらにコロナ禍の現在、人的にも集合、接触を避けることはリスク低減に津がります。

参加者の側からしても、なかなかに負荷が高いモノです。

といいますは、受付・入場時の受付 QR コードの提示・読み取りや、手指消毒や入場パスの対処、など、手が塞がっていては困るシチュエーションがたくさん想定されます。この時に、チラシを渡されると余計バタバタしてしまいますよね。

そこで、荷物が増えないよう、チラシ配布を止めることにしました。

やめるといっても、協賛いただく企業にとってチラシは必要です。そこで、代替として、ガイドブックの巻末にカラーの広告を用意しました。

これで、チラシの内容の配布は継続しつつ、チラシそのものの配布をなくすことができます。

また、スタッフの立場でいうのもなんですが、この手のチラシは、興味のある会社以外はチラッとみて処分することが少なくないと思います。これに対し、ガイドブックに閉じ込むことで、ずっと手元に残すことができます。また、A4 サイズのチラシが多いなかで、ちょっと折れてしまったり、半分に折って挟んでおくなど、取り扱いが少々面倒なこともあるあるかもいます。ガイドブックやトートバッグからハミ出したり折れたりすることなく、かさばらないというメリットも。

捨てられる紙が減るということで、印刷される分量は変わりませんが、ゴミの削減にも寄与できるはずです。事前に宅配便等での個別輸送するのもいろいろな意味で効率が悪くなります。印刷集

約もできますしね。

個別に印刷したり、丁合する手間はありませんから、締め切りも比較的余裕があります。といつても、全体の進行が割とギリギリになってしまったので、印刷所のしまや出版様にはご迷惑おかけしました。

全体として、確かに印刷費用を事務局で負担することになり、若干の費用負担は生じますが、その分はスポンサー各社さまより協賛金としてご協力いただいているうちで対処できます。そしてそれ以上に作業工数の節約の面で予想以上に効果がありました。

### **13.2 まとめ**

前回からはじめた協賛チラシのガイドブック綴じ込みですが、いろいろメリットがあることがわかりました。これまで2回ほどやってみて、予想以上にステキな運用になり、なかなか良い選択だと感じました。

あらためまして、印刷、丁合についてご協力いただきましたしまや出版様、ありがとうございます。

# スタッフ紹介

## コアスタッフ

ariaki @ariaki4dev



スタートアップの開発責任者を拝命し、刺激的な仕事で毎日楽しく駆けずり回っています。  
技書博開催直前に PS5 が当選したけど泣く泣くゲーム機を封印して準備を進めているので、  
技書博おわったら絶対遊び倒す！

おやかた（親方 Project） @oyakata2438



技術書を生やすお兄さんとして、LT 登壇や合同誌主催で新しい著者の背中を押すのが楽しい  
毎日です。技術同人誌を書くことはメリットしかない！ 楽しいぞ！ 本を書く場所を作れる  
ということで、コアスタッフとして参画しました。スタッフもたのしー。

ほると・にゃごろう

おおさわ

## 付録 スタッフ紹介

---

### Alice\_You @Alice\_You



元ゲームのプログラマ、減在は製造業の社内 SE、プログラミング、ネットワーク、サーバ、設計から配線までとなんでもひととおりやります。メールサーバと IPv6 が同人誌を出すぐらい好き。机配置原案とサークル配置担当

### くりまお @awa\_kuri23



第2回からコアスタッフとして参加させていただきます。エンジニア組織改善や広報などやっています。野球が大好きです。

### みなみん @sminamino



転職先ゆる募。似非ネットワーク園児にゃー。知人友人少なめ。仲良しくしてやって。

### ふ一れむ @ditflame



もともと参加は諦め気味だったのですが今回ついでに出張が重なってしまい、スタッフ参加する事になりました。(第二回ではパンフ寄稿のみ。)ついにここまで来てしまったか…感があります(笑)

## デザイン

### よそいち @VArghhhhhhhh



大学卒業後、求人広告→ビジネスフォームの制作を経て現在は書籍、雑誌の DTP をしています。2020年より1級プリプレス技能士。イラストをもう一本の仕事の柱にするべく活動中です。

## 当日スタッフ

### KANE @higuyume



KANE(カネ)です。情報発信をベースに間接的にエンジニアを応援する人！ 人の成長や充実を真剣に考えてます

なべくら @nabe\_kurage



絵を書いたり何か作ったりが好きなフロントエンドエンジニアです。スタッフ参加はじめてなので頑張ります！

# 技書博7公式ガイドブック

---

2022年11月20日 第七回 技術書同人誌博覧会

デザイン よそいち

編 集 おやかた (@oyakata2438)、ありあき (@ariaki4dev)、ふーれむ (@ditflame)

発行所 技術書同人誌博覧会 運営事務局

印刷所 株式会社しまや出版