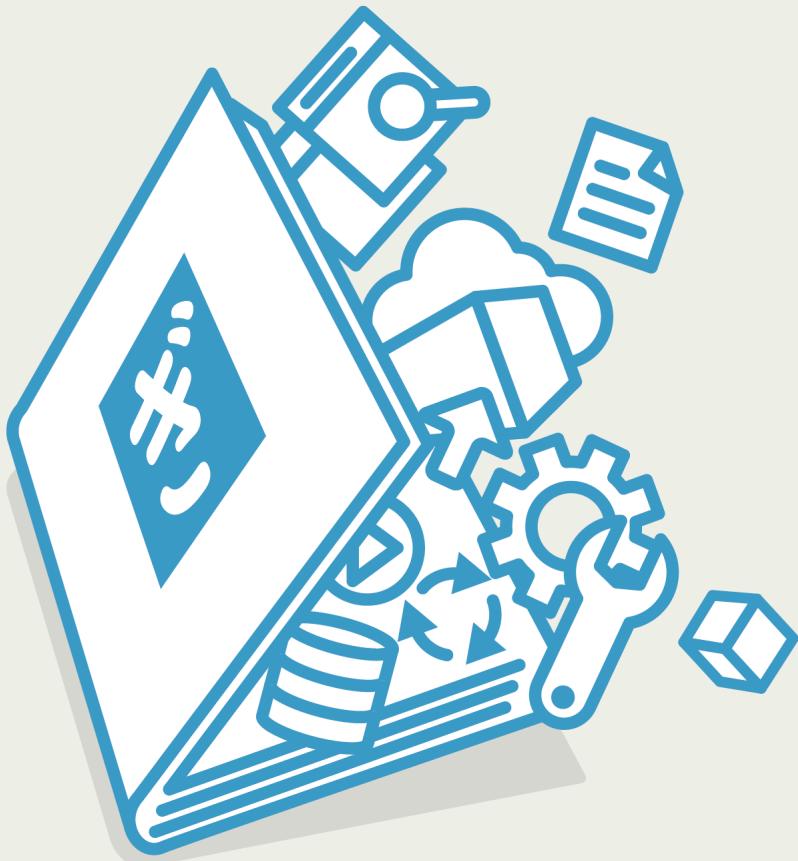


技術書同人誌 博覧会 GISHOHAKU

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5回技術書同人誌博覧会 公式ガイドブック

2021-06-19 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

第五回技術書同人誌博覧会にお越しくださり、ありがとうございます。

昨年は第三回・第四回と続けて催行キャンセルとさせていただき、執筆を進めていた著者様には大変ご迷惑をおかけしました。

前回の技書博開催からはや1年半が経過しましたが、こうしてまた開催できることを嬉しく思います。開催当日が緊急事態宣言下となり、私たちはギリギリまで開催の是非について議論を重ねてきました。

「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、これまでとは趣向の異なるイベントに仕上がった技書博をお楽しみください。

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。

末筆ではございますが、技書博に関わってくださった皆さまに、改めて心よりお礼申し上げます。私たちの活動にご贊助・ご協賛いただいた企業さま、サークル参加された皆さま、一般参加された皆さま、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皆さま、本当にありがとうございました。

厳しい状況が続きますが、次回も開催できるよう準備を進めて参りますので、第六回でふたたびお会いできることを楽しみにしています。

2021年6月19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
第Ⅰ部 ご案内	6
第1章 開催概要	7
1.1 理念と目的	7
1.1.1 技書博運営事務局	7
1.2 開催概要	8
1.3 一般参加者向けご案内	9
1.3.1 会場アクセス	9
1.3.2 来場予約について	9
1.3.3 体調管理について	9
1.3.4 スタッフ巡回について	9
1.4 技術書の領布について	10
1.4.1 領布物について	10
1.4.2 禁止事項	11
1.4.3 撮影・録画	12
1.4.4 コスプレの禁止	12
1.5 注意事項	13
1.5.1 お子様連れの参加者の方へ	13
1.5.2 参加者の皆様へ	13
1.5.3 緊急時対応	13
第2章 行動規範	14
2.1 はじめに	14
2.2 改版履歴	14
2.3 行動規範	14
2.3.1 概要	14
2.3.2 本則	14
2.4 行動規範違反について	17
2.5 この行動規範の問い合わせ先	17

2.6	この行動規範のライセンス	17
第3章	協賛企業様のご紹介	18
第II部	サークル紹介	21
第4章	サークル一覧（配置順）	22
第5章	サークルアピール	28
第III部	協賛企業様による寄稿記事	30
第6章	エンジニアコミュニティを持続させる技術	31
6.1	福岡市エンジニアカフェの4年目	31
6.2	2022年のエンジニアカフェ	32
6.3	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」	32
6.4	新しいコミュニティの様式	32
6.4.1	活動の幅を広げるコミュニティたち	32
6.5	アウトプットを支援する仕組み	33
6.6	最後に	34
第7章	APCのエンジニアがつくったオンラインの「エンジニアが集まる場」	35
7.1	AP Tech Talk とは	35
7.1.1	AP Tech Talk って？	35
7.2	今までのエンジニア勉強会と何が違うのか	37
7.3	「語りたい人」はなぜ参加したのか	37
7.4	入社直後の新卒新入社員も参加	38
7.5	エンジニアが主催しているからできしたこと	38
7.6	何がおもしろいと思ったのか	38
7.7	最後に	39
第IV部	技書博を支える技術	40
第8章	お祭り感を伝える技術	41
8.1	オンライン生活で見えたもの	41
8.2	オンラインとオフラインの違い	42
8.3	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	42
8.3.1	技書博 radio／サークル無言インタビュー	42

8.3.2 インフラエンジニア Book アワード	43
8.3.3 オンライン祭	43
8.3.4 イベント前 進捗良い子祭／悪イゴ祭／新刊宣言祭／準備祭	43
8.3.5 イベント後 後夜祭	44
8.4 久しぶりのオンラインのお祭り、皆で楽しもう！	44
第9章 コロナ禍におけるチラシ	45
9.1 チラシ封入作業がスタッフの密になる	45
9.2 印刷仕様など	45
9.3 まとめ	46
スタッフ紹介	47
コアスタッフ	47
デザイン	48
当日スタッフ	48

第1部

ご案内

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 5 回技術書同人誌博覧会

催事略称

技書博 5

開催日時

2021 年 6 月 19 日（土）11:00～16:00

開催会場

大田区産業プラザ PiO 展示大ホール

会場住所

〒144-0035 東京都大田区南蒲田一丁目 20 - 20

開催規模

約 1,600 m² / 58 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.pio-ota.net/access/>

- 京急蒲田駅より徒歩 3 分
- JR 京浜東北線、東急池上・多摩川線「蒲田」駅より徒歩約 13 分

1.3.2 来場予約について

技書博 5 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。

- 前半の部 A 11:00 入場（場内滞在時間 11:00～12:30）60 枚
- 前半の分 B 11:30 入場（場内滞在時間 11:30～13:00）60 枚
- 後半の部 A 14:00 入場（場内滞在時間 14:00～15:30）100 枚
- 前半の分 B 11:30 入場（場内滞在時間 14:30～16:00）100 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。

1.3.3 体調管理について

技書博 5 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、あらゆるハラスマ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>

第3章

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。



インフラエンジニア Books (エーピーコミュニケーションズ)

<https://infra-eng-books.connpass.com/>

「技術書を 100 倍楽しむ」

インフラエンジニア向けの書籍を取り上げ、その著者を招いてのライブトークイベントがメインコンテンツです。

著者と出会い、楽しく本を知り、仲間を作る-- “インフラエンジニア Books” はそんな場所です。対象の本を読んだことがある方はもちろん、まだ読んでいない方も気軽にご参加ください！



株式会社 メディアドゥ

<https://mediado.jp/>

メディアドゥは、テクノロジーで出版業界全体にイノベーションを起こす Tech 企業です。

すばらしいコンテンツが生みだされ続け、それを多くの人が楽しむことができる世界を目指し、出版社からお預かりしたデジタルコンテンツを登録して、電子書店に配信する国内シェア No.1 の電子書籍取次サービスを開発してきました。

今後は電子書籍に限らず、音楽や映像なども含めたデジタルコンテンツ全体に事業領域を拡大し、デジタルコンテンツの新たな価値や楽しみ方を提供していきたいと考えています。

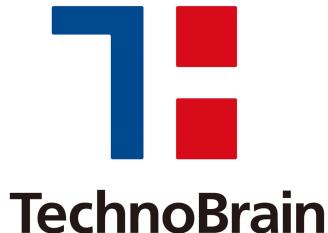


株式会社セレマアシスト

<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。



テクノブレーン株式会社

<https://www.techno-brain.co.jp/>

弊社は「エンジニア領域」に特化したヘッドハンティング型のエージェントとなります。

様々な企業の CTO、VPoE、EM、エンジニア採用人事と密にやり取りをし、各企業様の実際のカルチャーやマインドをお伺いし、マッチした方をご紹介することに努めております。日本を代表する大手メーカーや製造業、IT 系ではメガベンチャー～アーリーベンチャーまで広く対応出来ます。

通常のエージェントとは異なり、候補者様の人生に沿ったキャリアパスをご提案することをモチベーションとして従事しております。もしキャリアパスにお迷いの方、第三者のご意見が必要な方など、お気軽に弊社までご相談ください。しっかりとサポートさせて頂ければと思います。

プリンティングスポンサー

同人誌専門印刷所



株式会社 しまや出版

<https://www.shimaya.net>

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
1	良能技研	IT-PC-全般
2	tenteroring project	IT-PC-全般
3	BLACK FTZ	IT-PC-全般
4	味噌とんトロ定食	IT-PC-全般
5	浜風もっこす	IT-インフラ-ネットワーク
6	AliceSystem	IT-インフラ-ネットワーク
7	エモ ist 出版	IT-インフラ-IaaS
8	ねこはうす	IT-インフラ-IaaS
9	OHK	IT-インフラ-IaaS
11	じゅ～しい～すくりぶと	IT-コンピュータサイエンス-人工知能・AI
12	Mathematica 研究会泊江支部	IT-プログラミング-アーキテクチャ
13	まぐろのみぞおち	IT-開発-データベース
14	ひたひた	IT-プログラミング-アーキテクチャ
15	株式会社メディアドゥ	IT-開発-Web
16	Auth屋	IT-開発-Web
18	aozora Project	IT-開発-Web
19	おおきにまる	IT-開発-Web
20	テスターちゃん	IT-開発-Web
21	しょ～とらば～ず	IT-ハードウェア-同人ハード
22	誤家庭工房	理工系全般-理論・技術-工学系
23	こじくれワークス	理工系全般-理論・技術-工学系
24	電子工作社& PikoPiko Factory	理工系全般-理論・技術-工学系
25	Shinko Lab.	IT-開発-IoT
26	きじのしっぽ	IT-開発-IoT
28	kinneko の薄い本屋	IT-開発-IoT
30	ふがふが	IT-ハードウェア-ハードウェア開発

配置番号	サークル名	ジャンル
31	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
32	JSTQB Advanced Level 試験対策勉強会	理工系全般-理論・技術-工学系
33	ちんちらんど	理工系全般-理論・技術-理学系
35	エウーゴ	IT-プログラミング-フレームワーク
36	ENGINY	IT-プログラミング-フレームワーク
37	もふもふ.dev	IT-プログラミング-言語
41	お台場計算尺	理工系全般-科学・技術史-全般
42	たいら屋	理工系全般-理論・技術-理学系
43	いもあらい。	理工系全般-理論・技術-理学系
44	くろまめ屋	理工系全般-組織-プロジェクト管理
45	GATOMICARISE	理工系全般-その他-その他
46	ブライツシステム	理工系全般-組織-人材管理
47	音引屋	理工系全般-その他-その他
49	遊戯部すずき組	理工系全般-組織-技術教育
51	親方 Project	理工系全般-その他-コミュニティ
52	ssmjp 同人部	理工系全般-その他-コミュニティ
53	誰も知らない出版	理工系全般-その他-自己啓発
54	とこしえ工房	理工系全般-その他-自己啓発
55	Dobo × Pro	理工系全般-理論・技術-工学系
56	Just1factory	IT-デザイン-UI
58	ヒラメ・トロ	理工系全般-科学・技術史-全般
59	Atelier Beta	理工系全般-ハードウェア-ハードウェア開発
62	フトンカブーレ	理工系全般-その他-その他
63	モウフカブール	IT-インフラ-サービス構築
64	I/O 技書博部	理工系全般-その他-その他
65	エンジニアフレンドリーシティ福岡	IT-PC-全般
66	湊川あいの、わかば家。	IT-開発-Web
67	チームになったササキ	IT-インフラ-サーバ・ネットワーク機器

1 良能技研 手作りRPA(?)本やITマラソンの談(?)本出します	2 tenteroring project 颁布する本のジャンル □3DCG □プログラミング □電子工作 https://tenteroring.org	3 安心と信頼のブランド BLACK FTZ 創業平成元年	4 そのチャレンジ! 応援します! サークル 味噌どんと定食 ISO TTSK
5 浜風もっこす Network Maniacs [新刊予定] 立体ディスプレイ Looking Glass 紹介と入門（仮） [既刊] ネットワーク用語辞典 http://networkmaniacs.net/ Twitter: GitHub: @emoccos	7 エモist出版 新刊 異世界Git 既刊 AWSなのに、エモい。	8 ねこはうす Azure/GCP/AWS? ゆるい内容の本作ってます 完全に理解した!! 新刊はAzure本です。	9 OHK 【既刊】 Amazon Web Services コスト最適化入門 第2版 【新刊】 Amazon Web Services コスト最適化入門 -マルチアカウント編- AWSによるコスト削減、AWS Lambdaと連携して自動化する方法等を解説。また、AWS Organizationsによるコスト分析・異変検出、NAT Gatewayによるコスト削減、AWS Budget Actionsによる予算制御、AWS Organizationsによるコスト最適化等を解説。
10 QRコード じーじーすくふと ※新作は完結本線の 技術書ではない モザイク除去から学ぶ 最先端のディープラーニング 2000円 インフィニティ NumPy 1500円	12 Mathematica 研究会 泊江支部 Mathematicaで並列計算機が 作れます。ポイントは、 1. Mathematicaにオブジェ クト指向環境を開発 2. 並列計算ノードをインスタン スで表現 3. Mathematicaの関数からコ ードをデブロイ 4. 複数CPUはZMQで通信 5. CPU数*コア数の並列計算 機を実現 6. 並列計算機をRaspberry Pi 4Bのクラスタに実現	13 まぐろのみぞおち RDBエンジニアでも できる! MongoDB の構築と 運用入門	14 ひたひた WebAssembly テキストフォーマット本 出します
15 tech do book Go&AWS特集 読者の声 「なんなくこうなれ、と思っていたことが楽になったわかりました」 「自分たちの開発環境を整理していく参考にならなくてはいけません」 「とても丁寧で読みやすかったです」 「ちゃんとちゃんとちゃんとつづいていたOAuth + OIDCの扱いの部分、このを読んでそのまま実装できそうです」	16 Auth屋 雰囲気でOAuth2.0を使っている エンジニアが OAuth2.0を整理して、 手を動かしながら 学べる本 シリーズ累計 5,000部!!	18 aozora Project 入門実践 サーバーサイドKotlin こんな人にオススメ プログラミング言語としてはじめて接する方 プログラミング言語として既に接している方 フレームワークを使いましょー!という方 はじめてKotlinを触る方	19 巨大的な猫
20 テスターちゃん マンガでわかる ソフトウェアテスト	21 基板設計入門本 ロボットX ESP32本 @Short_Lovers @Guppy_T_Higuchi イラスト:クリッピング & Hack	22 誤家庭工房 格安3Dプリンターを使いこなそう（仮）	23 こじくれワークス メモリ技術とストレージ技術を議論

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の販売: kinneko.booth.pm
プロダクトfanbox: 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

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!

C++

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! 実践機能実装サンプルコード付

41 お台場計算尺

作ろう!
使おう!
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 データの分布とは?
3.2 データの分布を表す
3.3 「標準2」データの分布から考える
第4章 統計的推論
4.1 統計的推論
4.2 確認統計
4.3 確認統計
4.4 確認統計
第5章 統計的評議会
5.1 統計

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

GAIJINKANKE

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

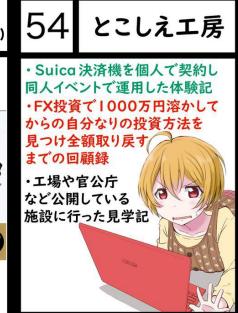
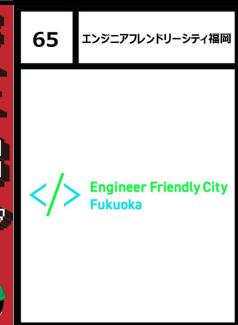
49

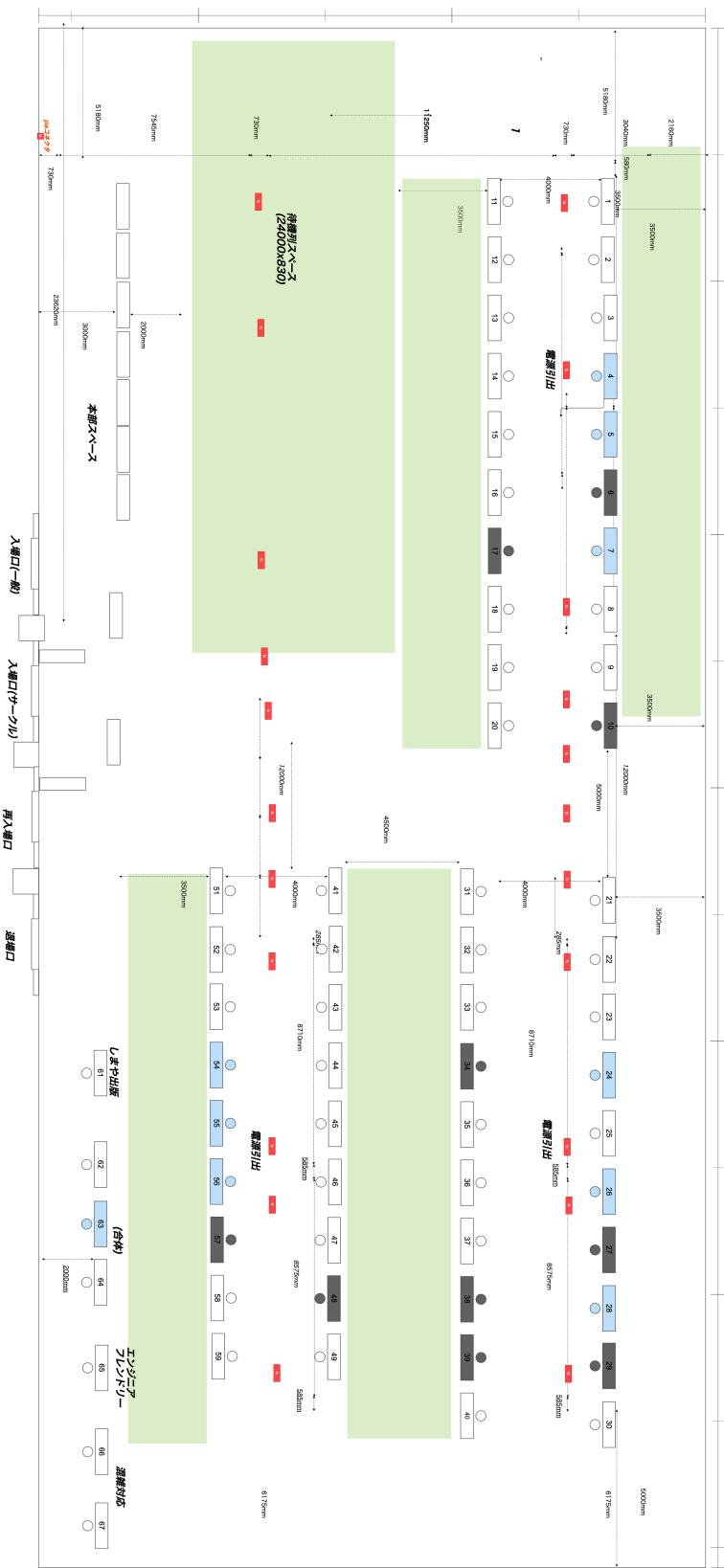
技術書
同人
博覧会

51 親方Project

ついに
人生まで
サポート!!

ワン
ストップ
生き方

52 ssmjp同人部 	53 誰も知らない出版 (委託: Growthfaction) 	54 とこしえ工房 	55 Dobo × Pro 
56 Just1factory  <p>Lineup: </p> <p>Message: <p>少ない冊数ではありますが、物理本もご用意しています！</p></p>	58 I/O 技書博部  <p>明後日から使える K8s 入門 500 円 この一冊でK8sの概要を学び！</p> <p>空飛ぶエンジニア用語辞典 あなたが明日かわったかわり！ 多く 500 ~ 800 円</p>	59 Atelier Beta 	62 フトンカブール  <p>音楽 CD 800円 ・恋するデータベース (※音頭)</p> <p>動物園 水族館 写真集 900円 ・シロクマ写真集 / クラゲのくもん</p> <p>グッズ・データーボード工作本 300円 ・エンジニア用語辞典 ・モフ・モフハーフ ・データーボード ・モフ・モフ工作本 800円</p> <p>ダンボールでデーターボードを作ろう！ データーボードの組み立てよ！</p>
63 モウワカブル 既刊  <p>明後日から使える Docker 入門 10 分 400 円 明後日から使える AWS 入門 10 分で AWS 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 レビューポロ事件を考える</p> <p>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の概要を学び！</p> <p>空飛ぶ エンジニア用語辞典 あなたが明日かわったかわり！ 多く 500 ~ 800 円</p>	58 I/O 技書博部  <p>明後日から使える K8s 入門 500 円 この一冊でK8sの概要を学び！</p> <p>空飛ぶ エンジニア用語辞典 あなたが明日かわったかわり！ 多く 500 ~ 800 円</p>	65 エンジニアフレンドリーシティ福岡 	66 渋川あいの わかば家。  <p>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</p>
67 			



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

③

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
佐々木祐郎著

技術書典で好評発売。大手開発者の中 IAMニアックな話の総集
「AWSでよく利用されて100万部超えた やくわくセキュリティ」
という書籍。アカウントセキュリティについて、面白いところを詳しく解説。もちろんAWS
仕組みを豊富に取り上げて解説しています。
また技術書典実績の著者として一歩踏み出します。

【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
起動の仕組み
AWS LambdaサービスによるCI/CD
と中古車を使った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

初心者からアドバンスまで必読。
AWS IAM の
マニアックな話
佐々木祐郎著

直前にでベストセラーになった AWS 本の著者が、直前に
出せなかから直接的に翻訳しておいてもらいました。AWS の
認証認可の基礎である Identity and Access Management (IAM)
の構造・デザインパターン・運用まで幅広い知識を含めます。

【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

エンジニアコミュニティを持続させる技術

6.1 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。当施設は、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 6.1: 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」^{*1}に記載していますのでご覧下さい。

^{*1} 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>

6.2 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。

6.3 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。

6.4 新しいコミュニティの様式

6.4.1 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。

6.5 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。

6.6 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/>

APCのエンジニアがつくったオンラインの「エンジニアが集まる場」

株式会社エーピーコミュニケーションズ

取締役副社長 永江耕治

株式会社エーピーコミュニケーションズで取締役副社長をつとめている永江耕治 (@Kooozii) です。当社は、お客様のことを真剣に考えられるエンジニアを育成し、熱狂できるキャリアパスを創出し、従来の慣例に捉われずに挑戦し続ける NeoSIer です。IT インフラ自動化のプロフェッショナルとして、お客様の課題解決のために Azure Kubernetes Service や Ansibleなどを用いたクラウドネイティブ環境の内製化・自動化支援や、「エンジニアから時間を奪うものをなくす」ためのプロダクト・サービスを提供しています。

ゆるいけど、雑談ではなくて、テーマのある対話。オンラインというバーチャルな空間で、リアルではないけど、偶然に出会うセレンディピティもある。そんな「エンジニアが集まる場」を、経営でも人事でもなく、エンジニアがつくってくれました。名前を「AP Tech Talk」といいます。

この記事では、これまでの勉強会とは違う魅力を持つ場「AP Tech Talk」について執筆しました。ニューノーマル時代のエンジニアコミュニティ運営の一助になれば幸いです。

7.1 AP Tech Talk とは

「AP Tech Talk」が始まるとき、社内には主催者のエンジニアがこのように知らせてくれていました。

7.1.1 AP Tech Talk って？

- ゆるくお話ししましょう

議論や質問、コメントなどによって語り合う場です。業務終了後の本社のカウンター^{*1}でエンジニア同士が話してるところに群がるイメージです。なので業務外、飲食OK。疑問や相談も立派なコンテンツです。見るだけ聞くだけでもOKです。あと職種も関係ないです。

AP Tech Fest^{*2}のようなプレゼンスタイルではないため、発表者と参加者という区別もありません。みんなでゆるくお話ししましょう。

^{*1} APC は社員同士のコミュニケーションを重視しており、それを促進する場として社内にカフェスペースがあります

^{*2} 『自分の技術で”技術にこだわる人”を感動させる』をコンセプトとする社内向け技術イベントです

概要で挙げた「語りたい人」は、イベントとして成り立たせるために最低限設けているだけなので、どんどん混ざってもらいたいです。

- 資料作成は不要

誰かが資料を作る必要はありません。もしネタが必要な場合は、既存の Web ページ、ブログ、スライドなどを画面に映すだけでも十分です。もちろん自分で資料やメモを作っても構いません。

- 取り扱いテーマ

APC の技術戦略の対象になっている物を中心に取り扱う予定です。

いまは、ネットワーク自動化と、Azure/コンテナです。



図 7.1: APC のオフィスにはバーカウンターがあり、社員が集い、語り合う場として利用されています

3回目の開催をしたところですが、今のところその回によって雰囲気や流れも違うようです。ある回では「技術ブログの公開レビュー」というテーマの日がありました。

そのテーマで「語りたい人」がいて、参加者の数名がレビューをして、その他の参加者はその様子を見たり聞いたりしていました。

ひたすらレビューをしているわけではなく、会話はテーマの範囲の中で流れていきます。たとえば、「ブログのネタってどこから探してくる?」「ブログ公開に至るまでの壁ってあるよね」という会話になったりもしていました。

7.2 今までのエンジニア勉強会と何が違うのか

「AP Tech Talk」をこういう空気にして、ということが明文化されています。以下のようなノリを想定しています。

- この資料・発表の感想を語り合いたい
- 悩んでいること、もやもやすること
- 現場は自動化とは縁遠い感じがするけどどう向き合えばいい？
- ライブコーディングを見てくれ！
- Azure のここがいい、ここがつらい

主催者は「資料はコミュニケーションのきっかけでしかない」と語っていました。このイベントにおいては、参加者・企画者双方向の会話が一番重要なのだと思います。つまり、一方的にプレゼンをして、最後の3分間でQA。みたいなのは違う、ということです。

テーマの企画者である「語りたい人」が得する場になってもらいたい、という思いもあるようです。たとえば「業務で技術的に悩んでいることを相談する」など。「すごいことを発表しないと！」という場でもないのです。

プレゼンテーションや説明でもなく、質疑応答とも少し違う。「対話のある場」なのだと思います。

7.3 「語りたい人」はなぜ参加したのか

ある回の「語りたい人」に立候補した人は、”カフェスペースで立ち話する感じ”に共感して参加を決めたそうです。そして、「技術ブログの公開レビュー」というテーマにしたのも、誰かに相談するだけではなく、共有したかったからだとか。

当日、画面を共有しながらデモをしようと思ったのに、「故障」でうまくデモが動かないというハプニングがありました。そのとき「トラブルシューティングをするので、みなさん、適当に雑談しておいてください」という無茶苦茶な振りをして、「えええwww」となり、参加者が無理やりボールを渡された格好になりました。それでも、事前に用意していた「盛り上がりネタ」に対して参加者の中の有識者が突っ込んでくれたりして、結果的に、その後も参加者が話す時間が多くなっていました。それが、「オフィスでビール片手にだべっている感じが再現されていて良かった」と思ったそうです。

ただ、オンラインはオフラインに比べて「話そう」ってなるのに半歩くらい踏み出しつらいでは、とも思っていて、当日は「ホントかよ」「なるほどー」って話したくなうような内容をネタにすることを意識していたとのこと。オンラインは気軽に開催できてしまうので、かえって「参加しなくていいや」となる場合もあるだろうな、とも思って、さまざま「場を盛り上げるためのネタ」を準備していたようです。

7.4 入社直後の新卒新入社員も参加

入社したばかりの新卒新入社員の1人は、社内勉強会をどんな雰囲気でやっているのかを知りたくて参加していました。

「思っていたよりワイワイしていました。途中で『●●さん、これ詳しいですよね?』と参加者を巻き込む感じです。最後の質問では、私も名指しで当てられて、ちょっとドキドキしました(笑)」と楽しそうに話してくれました。

勉強会については、APアカデミー^{*3}があることしか認識していなくて、講師がいて、その人が用意した資料をベースにやるものだと思っていたようです。AP Tech Talkは入社前にはイメージしていない内容のイベントだったそうですが、とても満足度が高かった、と感想を伝えてくれました。

7.5 エンジニアが主催しているからできたこと

AP Tech Talkには、やらされ感がない「適度な非公式感」があるのだと思います。それは、経営や人事が運営に関わらないことによってできる雰囲気なのでしょう。

エンジニアには、BoFという文化があります。BoFとは、次のようなものです。

BoFは「Birds of a feather flock together (同じ羽の鳥はいっしょに群がる)」を略したもので、日本語の「類は友を呼ぶ」という意味に相当する。IT関連のカンファレンスなどで、一般的には、その日のセッションが終了したあとで開催される、インフォーマルなミーティングのこと。形式にとらわれないで、技術的に深く議論したり、関係者同士が親睦を深めたりするために行われる討論会や座談会などを指す。

社内にも、IT関連のカンファレンスでBoFに参加したことがある人が何人かいます。IT業界のエンジニアカルチャーが、AP Tech Talkにも色濃く影響を与えているのではないかと思います。

そして、コロナ禍でしばらくできなくなってしまった「オフィスのバーカウンターでビールを片手に技術について語り合っていた楽しい体験」がミックスされて生まれたのが「AP TechTalk」なのだと思います。

「同じ興味を持っている友が集まる」「インフォーマル」「形式にとらわれない」「親睦が深まる」「技術的に深く議論できる」これらがAP Tech Talkでは体現されているのだと思います。

7.6 何がおもしろいと思ったのか

オンラインでのコミュニケーションは効率的だけど、ゆるっとしたカフェのような、バーカウンターのような雰囲気をつくるのが難しいと感じていました。それを実現できているところが、AP Tech Talkのおもしろさだと思いました。

^{*3} 技術・サービス開発・経営/マネージメントなどの講座が、基礎から応用まで100種類以上用意されている社内大学です。

参加者アンケートでも「このような空気感で、会話ができる機会を作ったことが良いなと思いました」「内容もよかったです、みんなでわいわいやる機会が少ないのでそういう面でも楽しかったです」という回答がありました。

オフィスのバーカウンターに集まっている感じが再現されていたよさもありましたが、加えて、オンラインの特性により、オブザーバーが参加しやすいというプラスのよさもありました。

リアルな場だと「知り合いがない集団の中に、聞き耳を立てるために物理的に近づく」のに心理的な抵抗を感じる人も多いと思います。ですが、オンラインだと気軽に「耳だけ参加」もできます。資料も見やすいし、音もクリアに聞こえる。「ちょっと聞いてみたい」を実現するハードルがすごく下がっていたように思います。

これにより、実は興味があるけど参加表明しづらかった人があぶり出されてくるような気がします。参加者同士で「あの人興味があるんだ」という気づきにもつながると思いますし、これからも、このイベントが続いていくといいな、と思います。

そして、「適度な非公式感」がある企画が新たに生まれるきっかけにもなることにも期待したいです。「何をやってもいい」と言われても事例がないと難しいと思いますし、「あ、こんなことをやっていいんだ」という事例になる。こうして、エンジニアが自らカルチャーをつくる会社になる。そんな文化風土をつくっていきたいと思います。

7.7 最後に

APCでは、こんな企画で一緒にワイワイしたり、こんな企画を立ち上げてくれる仲間を募集しています。興味を持っていただけたら、お気軽にご連絡ください！

<募集職種>

- Azure/Kubernetes リードエンジニア
- Azure/Kubernetes 設計・構築・運用エンジニア
- ネットワーク自動化 エンジニア
- インフラエンジニア など



図 7.2: エーピーコミュニケーションズ採用サイト

<https://www.ap-com.co.jp/recruit/>

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。

8.1 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。

8.2 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。

8.3 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。

8.3.1 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

8.3 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

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。

8.3.2 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。

8.3.3 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。

8.3.4 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。

8.3.5 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

8.4 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。

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5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。

前回開催の技書博2では、協賛各社様のチラシを、印刷所にお願いしてチラシの丁合をお願いしました。今回はさらに進めて、カラーページとしてガイドブック本体に綴じ込みました。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。

9.1 チラシ封入作業がスタッフの密になる

丁合済みとはいっても、チラシを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ものは、スタッフ、参加者にとって密になるリスクが増えます。また今回は、入場時の手指消毒やリストバンドの取り付けなど、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。

そこで、荷物が増えないよう、チラシ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。

9.2 印刷仕様など

各社には、片面、または見開き2ページにて誌面提供できる旨を連絡してチラシデータを作っていただきました。PDFまたはaiデータを送っていただくという点は通常と変わりません。

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。といっても、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。

なお、印刷済みのチラシを各社より送ってもらうならともかく、事務局で印刷することを考えると、費用的にはほぼトントンになるようです。案外悪くないですね。

9.3 まとめ

今回、コロナ禍での対応ということで思いついたチラシの綴じ込みですが、いろいろメリットがあることがわかりました。今後もそうします、と決まったわけではありませんが、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めぐらしています。
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

Alice_You @Alice_You



元ゲームのプログラマ、現在は製造業の社内 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5公式ガイドブック

2021年6月19日 第5回 技術書同人誌博覧会

デザイン こばやし＼(FAQ)/

編 集 おやかた (@oyakata2438)、ありあき (@ariaki4dev)

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