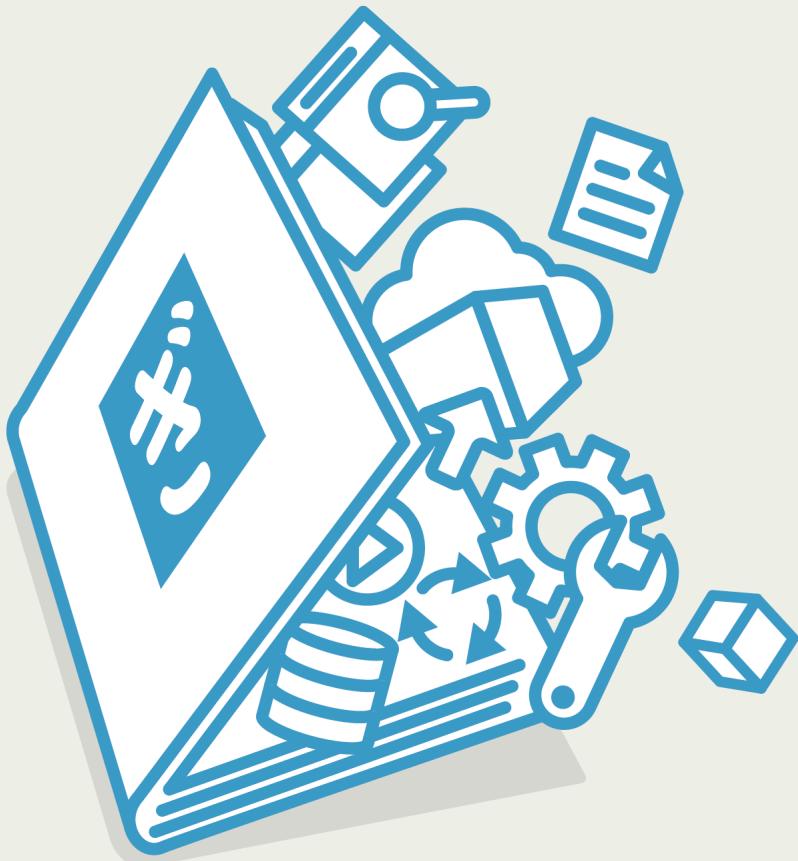


技術書同人誌 博覧会 GISHOHAKU

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

第八回技術書同人誌博覧会 公式ガイドブック

2023-05-28 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
第Ⅰ部 ご案内	7
第1章 開催概要	8
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
第2章 行動規範	15
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
第3章	協賛企業様のご紹介	19
第II部	サークル紹介	22
第4章	サークル一覧（配置順）	23
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	31
第6章	エンジニアコミュニティを持続させる技術	32
6.1	福岡市エンジニアカフェの4年目	32
6.2	2022年のエンジニアカフェ	33
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」	33
6.4	新しいコミュニティの様式	33
6.4.1	活動の幅を広げるコミュニティたち	33
6.5	アウトプットを支援する仕組み	34
6.6	最後に	35
第7章	NVIDIA Jetson Nano の消費電力	36
7.1	Jetson Nano モジュールの消費電力を見てみよう	37
第8章	技術同人誌から始めた DevRel のあゆみ	41
8.1	はじめまして！ サイボウズです	41
8.2	「きんとーん？」から「kintone」へ！ DevRel 活動の歴史	41
8.2.1	kintone 技術同人誌の誕生秘話	42
8.2.2	販売に向けての不安	42
8.3	活動の広がり	43
8.3.1	最近の動向	44
8.4	おわりに	45
8.5	お知らせ	45
8.5.1	私たちと一緒に働きませんか	45
第IV部	技書博を支える技術	47
第9章	お祭り感を伝える技術 2022	48
9.1	オンライン生活で見えたもの	48

9.2	オンラインとオフラインの違い	49
9.3	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	49
9.3.1	技書博 radio ／サークル無言インタビュー	49
9.3.2	技書博アワード	50
9.3.3	オンライン祭	50
9.3.4	イベント前 進捗良い子祭／悪イゴ祭／新刊宣言祭／準備祭	51
9.3.5	イベント後 後夜祭	51
9.4	久しぶりのオフラインのお祭り、皆で楽しもう！	51
第 10 章 ”同人誌即売会の作り方” という本を作ります		52
10.1	本の概要	52
10.2	本にする意義	52
10.3	今後	53
第 11 章 コロナ禍におけるチラシ		54
11.1	チラシ封入作業がスタッフの作業負荷が高い	54
11.2	まとめ	55
スタッフ紹介		56
コアスタッフ	56
デザイン	57
当日スタッフ	57

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

第八回技術書同人誌博覧会

催事略称

技書博 7

開催日時

2023年5月28日（日）11:00～16:00

開催会場

名古屋市中小企業振興会館【吹上ホール】第2ファッション展示場

会場住所

〒464-0856 愛知県名古屋市千種区吹上2丁目6-3

開催規模

約 915 m²／60 サークル (協賛企業ブース・OSC ブース(共催)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.nipc.or.jp/fukiage/sub/visitor-access.html>

- 地下鉄桜通線「名古屋駅」から徳重行き、「吹上駅」下車 5番出口より徒歩5分
- 名古屋 I.C から名二環、「高針 JCT」から名古屋高速「春岡出口」降車

1.3.2 来場予約について

技書博8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。

共催のOSC2023名古屋との共通での受付となります。

<https://ospn.connpass.com/event/278668/>

こちらから、入場希望時間に合わせて申込をお願いします。

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8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
- ・頒布形態は問いません。紙の書籍・デジタルコンテンツ・ダウンロードコードなど
- ・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、盜電などの行為）
- ・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。禁止行為に対する処分としては、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。

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。

プリンティングスポンサー

しまや出版

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

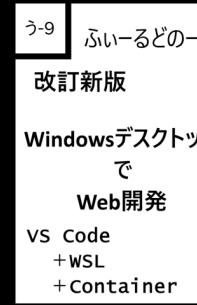
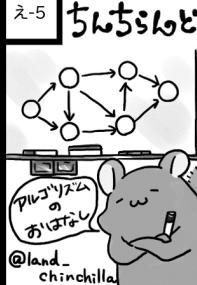
サークル一覧（配置順）

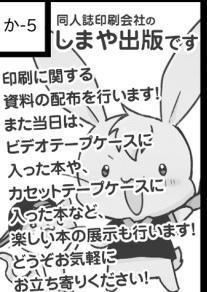
配置番号	サークル名	ジャンル
あ-3	福岡市(エンジニアフレンドリーシティ福岡)	スポンサー

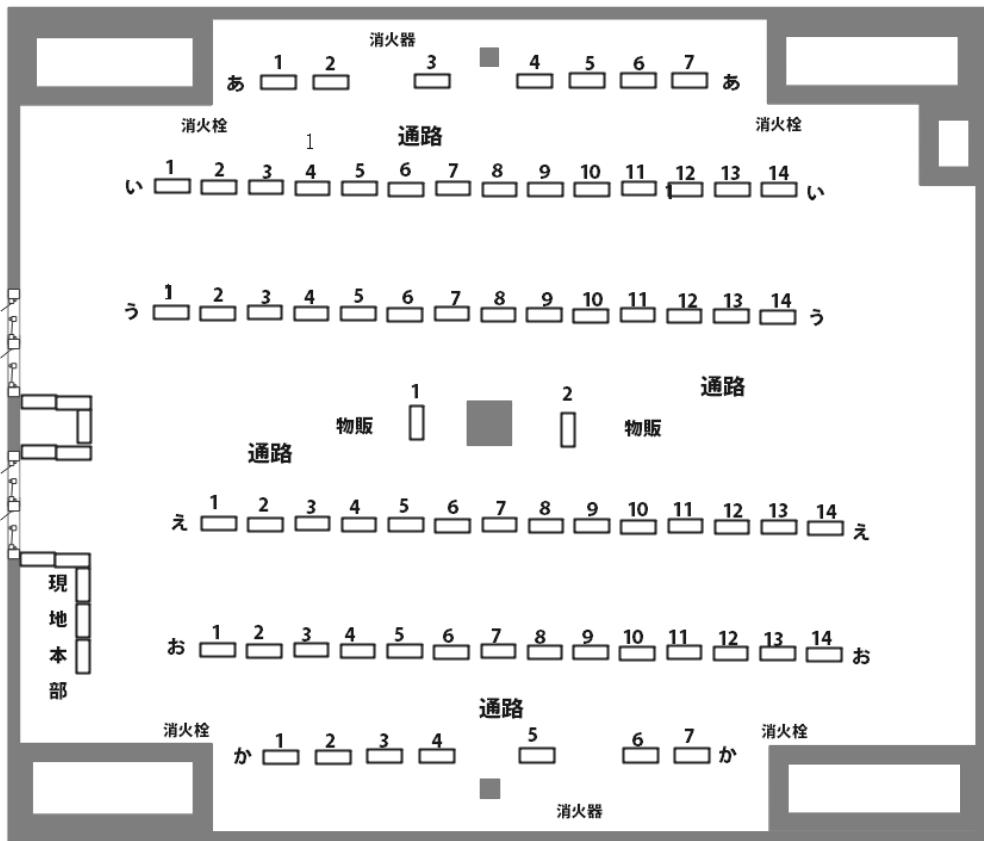
配置番号	サークル名	ジャンル
え-1	お台場計算尺	理工系全般-理論・技術-理学系
え-2	Math Relish	理工系全般-理論・技術-理学系

第4章 サークル一覧（配置順）

あ-1 とうきょうかがく同人	あ-3 エンジニアフレンドリーシティ福岡	あ-4 でしぷろんふと ロボットのつくりかた	あ-5 tenteroring project テンテロリン プロジェクト
<p>13歳からのPython入門 新規パッケージ・書籍版 情報科学の本いろいろ あります！</p> <p>DIGITAL FOREST</p>	<p>Julia 超入門 エンジニアフレンドリーシティ福岡</p>	<p>ROS2 × 自作ロボット</p>	<p>颁布する本のジャンル 3DCG プログラミング 電子工作</p> <p>https://tenteroring.org</p>
あ-7 へにやべんて 低レイヤー系の個人サークルです。近年はレトロゲームハードを対象にしています！ セガサターン ・エミュレータ コード解説 ・自作シンセ http://yuma.ohgami.jp	い-1 ねこばうす 	い-2 OHK 【既刊】 【新刊】 	い-3 しょほんブログ Microsoft社製品のエンタープライズ向けソリューションの環境構築手順を主に解説しているサークルです 最近はAzureADとIntuneが多め
い-6 IT足回りサークル 良能技研 RPA本(既刊)とかCRM本(ちく本)(書ければ)とか… 惜しきねたとか集めているのでスペースでお話できる嬉しいです……！	い-7 猫耳堂 with すらりんラボ 以下の三本立て！(全て既刊) - HTTP/3 入門書 - HTTP/3 拡張(Datagram) 入門書 - 自律走行AIロボット本 	い-8 鉄道同人技術研究所 鉄道車両内の制御情報の伝送の歴史から、最新のEthernetベース技術などを詳細に解説します。 「改訂 鉄道車両内ネットワークの基礎」 「「UPDATE 1」(付録1) 「UPDATE 2」(付録2)	い-9 G Storm ソフトウェアスイッチ Open vSwitch OVSDB コマンド解説 NAS構成法 LaTexによる大規模同人誌制作 https://www.gstorm.org twitter:@gstorm_org
い-10 きつねいんかまくら きつねまち1 ノートPCでWebサーバ ルータ2台でIPv4,v6共存 Twitter: @conchan_akita	い-12 BLACK FTZ 	い-14 ZOBClub 	う-1 デザイン読書日和
う-2 Just1factory Lineup: Message: 少ない冊数ではありますが、物理本もご用意しています！	う-3 SAKURA internet 	う-4 choco_hack サイバーセキュリティお嬢様 既刊 B5 / 56p 物理+電子 電子 ¥1,000- 電子 ¥700-	う-5 脆弱性診断研究会 脆弱性診断の考え方や手法を初心者に伝えるコミュニティ。 特にOWASP ZAPを研究中。

う-6 のみぞーん	う-7 Auth屋	う-8 ENGINY	う-9 ふいーるどーのー				
							
セキュリティをダメなしく するホン、あります(意味深) HACKERPANDA Twitter:@nomizooone	雾田気で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!!	新刊500円 『正社員・フリーランス エンジニア徹底比較』 既刊 ・Android本3種 各種1,000円 ・Flutter本 1,500円 ・エンジニアのための英単語辞書 1,000円	改訂新版 Windowsデスクトップ で Web開発 VS Code + WSL + Container				
う-10 Aurantifolia	う-12 TeamJ	え-1 お台場計算尺	え-2 Math Relish				
デザイナーがいなくても削えられる！ エンジニアのための サービス企画・UI入門 1000円 A5 60ページ(予定)	写真を味わいのある モノクロ点描画に変換する プログラムができました。		今回のテーマは微分記号！ dy/dxってなんだろう？ 解説します！				
こんなwebサービスを作ったみたいと思ったら、 いまいちかっこよくなないとどう弱みを 削除する？ 多くの人がなぜか迷って作成するくなる ようなサービス企画・UI作りを実践を交えて 紹介します。	● 漫画のイラストふうにしたい ● 新規の写真っぽくしたい ● 細いモノ/クロ写真を無理なく拡大したい など、幅広く活躍する画像変換ツールの発発見						
え-3 いもあらい。 数理最適化、 あと組版とか  Twitter: @yappy0625	え-4 たいいら屋 Linuxへ入門するための手引 高校で習う統計学 上記の既刊本の他、 新刊をBoothにて 公開予定です。	え-5 ちんちんじ 	え-8 まぐろのみぞあち PostgreSQLと MongoDBの 既刊持ってい きます				
新しいSwiftの非同期処理を この一冊で学んでみませんか？ @hatakenokashi			え-9 Personal Factory 	え-10 URAMASU 	え-11 電脳世界 	お-1 親方Project 	
ロストテクノロジー いちばんやさしい Webの話 Web1時代にもSNSは存在した？	既刊もあります！	初参加、初同人誌です。 「振り返り」の本を用意して います。	お-2 ライトシステム 新刊 ロストテクノロジー いちばんやさしい Webの話 Web1時代にもSNSは存在した？	お-3 株式会社システムアイ 	エンジニアカウンセラー お-4 「TRPG」「振り返り」 この2つの単語にビビっと 来た人は覗いて 行って下さい。	お-5 Growthfaction ～成長と充実を研究する会～ 	
ロストテクノロジー いちばんやさしい Webの話 Web1時代にもSNSは存在した？	日本社会システムアイ カジュアル面談 のトリセツ	Twitter:@ShirayanagiRyu	お-2 ライトシステム 新刊 ロストテクノロジー いちばんやさしい Webの話 Web1時代にもSNSは存在した？	日本社会システムアイ カジュアル面談 のトリセツ	お-3 株式会社システムアイ 日本社会システムアイ カジュアル面談 のトリセツ	お-4 「TRPG」「振り返り」 この2つの単語にビビっと 来た人は覗いて 行って下さい。	お-5 Growthfaction ～成長と充実を研究する会～ 【新刊】ジブノセツメイショ あなたの会社がどの程度成長しているか？ あなたの会社を強化することのできる一冊だと思いますか？ 成長、貢献、実現をめざすあなたに、 高い目標をもたらすための自己磨き本！ ※講師により電子のみ頒布となります ＼Growthfaction 1年ぶりの新刊／ ジブノセツメイショ “成長に必要なのは、自己理解” ＼成長シリーズ既刊も！／ セイタツ ジヤーニー

 <p>お-6 ゲームキャラクターの肖像画 ヘッカソン漫画 無料配布!!</p>	<p>お-7 聖地会議</p> <p>アニメ聖地巡礼の現場で働くキーマンとの対談シリーズ</p>	<p>お-9 関数型玩具入製作所</p>	<p>お-10 AliceSystem</p> <p>メールサーバの本 ネットワーク SQL etc. あと少し NEOGEO</p>
<p>お-11 フトンカブーレ 動物園水族館写真集</p> <p>東武・ペンギンなど、新刊はさようなら油壺</p> 	<p>お-12 モウフカブル 新刊たぶん 500円</p> <p>新刊 いつどおり。無料で本を書くマスター 大家が本を書く方法を正しく</p> <p>既刊 明後日から使える二進数入門 500円 好評! 技書博 オンプレ技術者のための AWS 忍びこみ指南</p> 	<p>I/O 技書博部 お-13、14</p> <p>自作キーボード ラズパイ Maria-DB かおもじくん</p> <p>既刊 UEFI/組込み</p>	<p>か-2 電脳律速</p> <p>新刊予定 うすあじ NVMe BOSUKE</p>
<p>か-4 Shinko Lab.</p> 	<p>か-5 同人誌印刷会社のしまや出版です</p> <p>印刷に関する資料の配布を行います! また当日は、ビデオテープケースに入った本や、カセットテープケースに入った本など、楽しい本の展示も行います! どうぞお気軽に立ち寄りください!~</p> 	<p>か-6 Piece of Technology</p> 	<p>か-7 野良 HACK</p> 
<p>物販 -1 热海怪獣映画祭</p> <p>体長 53m 体重 2.5万t 出身地 热海 開田裕治 画 大西幹治 デザイン 温泉 怪獣 ギガラ II世 Tシャツなど</p> 	<p>物販 -2 技書博 物販</p> <p>が、あるかもしない</p> 		



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。

あ-01

とうきょうかがく同人

科学系の本を刊行している出版社です！



あ-02

FREES



GBベースのエミュレータが作れます！



チャットノベルで楽しめるGo言語入門本！

各物理本: 800円

<https://frees.jp/>

か-07

ノラハック

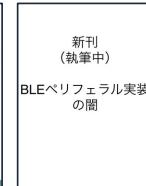
電子工作系



現場で使える！系



コミュニティ系



物販-1

熱海怪獣映画祭

熱海怪獣映画祭とは、今年で第五回を迎えた静岡県熱海市で行われる特撮の映画祭です。（今年度は10月下旬に終了）

静岡県とは言っても、神奈川に隣接した東京から新幹線で40分の温泉地。

皆さんも、映画と温泉に浸かりませんか？

名称 ギガラⅡ世

別名 温泉怪獣

体長 53m

体重 2.5万t

出身地 热海

概要 走り湯の成分に含まれる温泉粒子が、熱海の海と反応し、大橋のエネルギーによって誕生した怪獣。温泉と温泉饅頭が好き。

熱海の怪獣だけど、お気に入りの温泉は箱根。良い温泉に入ると大型猫科の獣が鳴るような声をだす。温泉のある場所では、温泉や空気中に散乱する温泉粒子を取り込んで熱湯を勢いよく吐くことができる。怒ると背中から大量の温泉粒子を放出する。温泉粒子は塩分が強く、金属の腐食や錆を激激に起こす。



第 III 部

協賛企業様による寄稿記事

第 6 章

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。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 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/>

第7章

NVIDIA Jetson Nano の消費電力

Seeed 松岡

AI 界隈、活況ですね。Midjourney や Stable Diffusion などの画像生成で賑わっていたかと思うと、今度は AI チャットサービス ChatGPT の話でもちきりです。ワクワクしますね。ハードウェアを設計製造している弊社 Seeed でも AI 関連のハードウェアをいくつか提供しています。最近は NVIDIA Jetson シリーズのキャリアボードやボックス型コンピュータのラインナップがもりもり増えています。

NVIDIA Jetson と聞くと、Jetson Nano Developer Kit(図 8.1) を思い浮かべる方が多いのではないかでしょうか。2019 年に販売開始した NVIDIA 製 GPU を備えた組み込みシステム向けシングルボードコンピュータで、NVIDIA プラットフォームで作られた AI ソフトウェアを動かすことができます。\$100 を切る低価格で日本国内での入手性も良いことから、多くの方々が手に取って動かし楽しんでいると思います。



図 7.1: Jetson Nano Demeloper Kit

この NVIDIA Jetson、特徴の 1 つに消費電力があります。一般的な GPU は並列実行と大量な電力で膨大な量の計算を速く処理することを目指していますが、大量な電力を必要とする点は組み込みシステムに少し不向きです。自走式ロボットなど、電源がバッテリーで供給されていて、使える電力が制限されているときがあるからです。NVIDIA Jetson は Web ページ (<https://www.nvidia.com/en-us/autonomous-machines/embedded-systems/>) に「Jetson is compatible with the same AI software and cloud-native workflows used across other NVIDIA platforms and delivers the power-efficient performance customers need to build software-defined autonomous machines」とあるように、電力効率を重視して作られています。NVIDIA Jetson モジュールの仕様を見ると、消費電力 (図 8.2) はだいたい 5~60W です。そこで今回は

7.1 Jetson Nano モジュールの消費電力を見てみよう

NVIDIA Jetson モジュールの中で最も消費電力の少ない Jetson Nano モジュールの消費電力を、弊社製品の reComputer J1020 で確認してみようと思います。



図 7.2: NVIDIA Jetson モジュールト消費電力

7.1 Jetson Nano モジュールの消費電力を見てみよう

reComputer J1020 (<https://www.seeedstudio.com/Jetson-10-1-H0-p-5335.html>) は製品版 Jetson Nano モジュールをキャリアボードに載せてアルミケースに入れた製品です(図 8.3)。あえて“製品版”と書いているのは Jetson Nano Developer Kit や Jetson Nano 2GB Developer Kit とは違うからです(Developer Kit に載っている Jetson Nano モジュールは eMMC が無かったり、メモリが少なかったりします)。reComputer J1020 を動かすには追加でディスプレイとキーボード、マウスが必要です。また、付属している AC アダプタは PSE 認証が無いので使ってはいけません。9~19V の AC アダプタ(2.1mm/5.5mm プラグ、センタープラス)も用意しなければいけません。

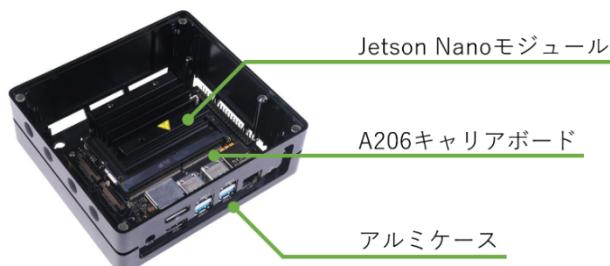


図 7.3: reComputer J1020

<https://www.seeedstudio.com/Jetson-10-1-H0-p-5335.html>

消費電力は、reComputer J1020 に USB カメラを付けて YOLOv7 を使って物体検出 (Object Detection) しているときに測ることにします(図 8.4)。機材は@{image5} のとおりです。

第7章 NVIDIA Jetson Nano の消費電力

reComputer J1020 に AC アダプタ、USB カメラ、ディスプレイ、キーボード、マウスをつなぎます。ストレージに Jetson Nano モジュールにある 16GB eMMC を使いますが、YOLOv7 を動かすには容量が足りないので 256GB NVMe SSD を追加します。Jetson Nano モジュールの放熱がやや不安なので、ヒートシンクを弊社製品のアクティブヒートシンクに交換しておきます。Jetson Nano モジュールが高温になるとヒートシンクに付いているファンが回って強制冷却してくれるので、少し安心です。



図 7.4: 実験の様子

名称	製品名	コード	価格
Jetson Nano本体	reComputer J1020	Seeed SKU#110061361	\$259.00
ACアダプタ	AD-A120P500	秋月電子通商 M-10663	2,380円
USBカメラ	Microsoft LifeCam Studio	Q2F-00008	(4,796円)
NVMe SSD	Samsung SSD980 250GB	MZ-V8V250B	(6,480円)
冷却ファン	Jetson Nano Active Heat Sink	Seeed SKU#101110061	\$19.90
ディスプレイ	-	-	-
キーボード	-	-	-
マウス	-	-	-

図 7.5: 実験に使う機材

次はソフトウェアです。ブログ (<https://lab.seeed.co.jp/entry/2022/06/06/120000>) を参考に、Jetson Linux と Jetson stats、JetPack を eMMC へインストールします。執筆時点の Jetson Linux 最新バージョンは 32.7.3 でした。そして、NVMe SSD をフォーマットして下記スクリプトで実験に必要なパッケージなどをインストール、セットアップします。

```
# 使用するパッケージをインストール
$ sudo apt update && sudo apt upgrade
$ sudo apt install python3.8 python3.8-venv curl
```

```
# NVMe SSD をマウントしてカレントディレクトリを変更
$ sudo mkdir /mnt/ssd
$ sudo mount /dev/nvme0n1p1 /mnt/ssd
$ cd /mnt/ssd

# 実験用スクリプトをクローン
$ git clone https://github.com/SeeedJP/gishohaku8
$ cd gishohaku8

# Python 3.8 環境を作成してセットアップ
$ python3.8 -m venv venv
$ source venv/bin/activate
$ python -m pip install --upgrade pip
$ wget https://nvidia.box.com/shared/static/2sv2fv1wseihaw8ym0d4srz41dzljwxh.whl
-0_omnxruntime_gpu-1.11.0-cp38-cp38-linux_aarch64.whl
$ python -m pip install onnxruntime_gpu-1.11.0-cp38-cp38-linux_aarch64.whl
$ rm onnxruntime_gpu-1.11.0-cp38-cp38-linux_aarch64.whl
$ python -m pip install opencv-python

# モデルファイルをダウンロード
$ cd models
$ wget https://raw.githubusercontent.com/PINT00309/PINT0_model_zoo/main/307_YOL0v7/download
_single_batch.sh
$ chmod +x ./download_single_batch.sh
$ ./download_single_batch.sh
$ cd ..
```

準備が整ったので、物体検出を実行しましょう。Python 仮想環境 venv を利用しているので、gishohaku8 ディレクトリでアクティブにしてから object_detection.py を起動します。新しいウィンドウが開いてカメラの映像と物体検出のバウンディングボックスが表示されれば正常です。

```
# 初回のみ
$ cd /mnt/ssd/gishohaku8
$ source venv/bin/activate
$ export DISPLAY=:0.0

$ python ./object_detection.py - provider cuda      # GPU で計算
$ python ./object_detection.py - provider cpu       # CPU で計算
```

消費電力は Jetson Nano モジュールに内蔵のセンサ (INA3221) で測ります。tegrastats コマンドや jtop コマンドで表示される電力も、このセンサの値です。jpower.sh を起動するとタイムスタンプと消費電力を表示します。消費電力の表示の POM_5V_IN、POM_5V_GPU、POM_5V_CPU は、モジュール全体の消費電力、GPU の消費電力、CPU の消費電力をミリワットを示しています。

```
$ sudo /mnt/ssd/gishohaku8/jpower.sh
```

パワーモード（後記）を MAXN と 5W にして GPU と CPU で物体検出しているときの消費電力をグラフにしたのが図 8.6 です。GPU は object_detection.py を起動してから推論 (Inference) が始まるまで 10~15 秒ほど時間がかかりました。また、初回の推論時間が遅く (4~6 秒)、数回の推論で速く安定しました。一方、CPU は推論の開始が早く (2~3 秒)、推論時間も安定していました。物体検知中の推論時間と消費電力を比較すると、GPU と CPU、MAXN と 5W の違いが際立つしました（図 8.7）。推論時間は圧倒的に GPU の方が速いにもかかわらず、それほど消費電力の増加は見られませんでした。推論するのに GPU の方が電力効率が良いと言えます。

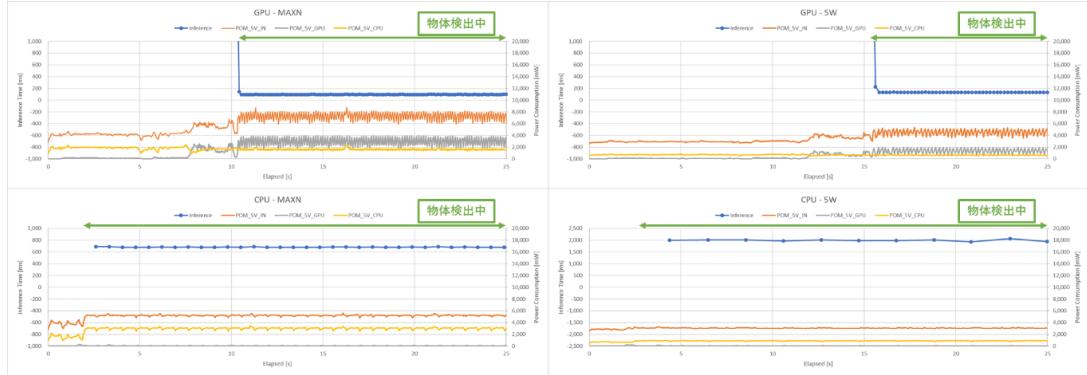


図 7.6: MAXN と 5W の消費電力

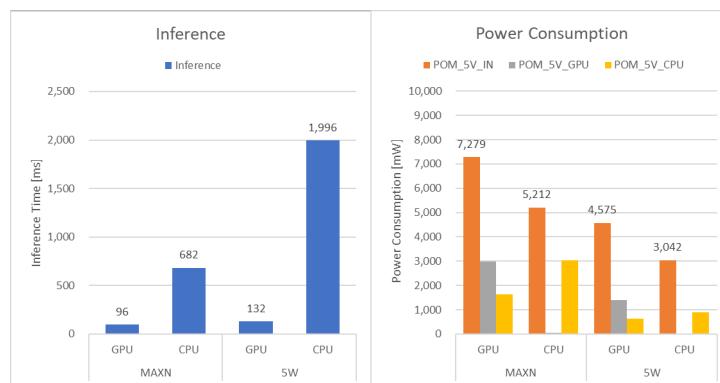


図 7.7: MAXN と 5W の消費電力@物体検出中

技術同人誌から始めた DevRel のあゆみ

サイボウズ株式会社 エンジニアリレーション部 DevRel チーム

8.1 はじめて！ サイボウズです

今回初めて技術書同人誌博覧会に協賛＆ブース出展をする、サイボウズ株式会社の DevRel チームです。私たちは、オフィスワーカー業務に関わるエンジニアだけでなく、もっと幅広くエンジニアに kintone（キントーン）を知っていただきたく、敢えてローコードツールに関心がないかもしれないエンジニアが集まる場へ積極的にアプローチしています。



図 8.1: kintone(きんとーん) とは

8.2 「きんとーん？」から「kintone」へ！ DevRel 活動の歴史

DevRel 活動のきっかけは、技術同人誌の制作と販売でした。イベントにブースを出すと素通りされたり、「きんとーんってなに？ 知らなかった」「kintone って高いんでしょ？」「いろいろ制約あるよね？」「スクラッチ開発で十分」などと言われることも少なくなかった活動初期から、「お話を聞きたくて来ました」「新刊はありますか？」と言われるようになるまで、どう活動を発展させてきたか、そして今後の野望について紹介させてください。

8.2.1 kintone 技術同人誌の誕生秘話

私たちの活動は、2016年末ごろに遡ります。kintone のエンジニアコミュニティを盛り上げるために、より多くのエンジニアに cybozu developer network サイトへアクセスしていただく施策を考えていました。kintone をすでに知っている人、興味がある人は、Web 上で見つけやすいようにすることで cybozu developer network にアクセスしていただくことができます。しかし、kintone を知らない人や自分事として関心を持っていない人には、Web でアプローチすることが難しいです。そこで思いついたのが、商業本に比べて発行のハードルが低く、技術の進化やトレンドにも合わせやすい技術同人誌でした。

kintone 技術同人誌は、新しい情報に関心があるエンジニアに向けては、注目されている言語やフレームワークと kintone を組み合わせた同人誌を、マイコン好きやハードにも興味を持っているソフトウェアエンジニア向けには、IoT と kintone をテーマにした同人誌を、という具合にさまざまなサービスや技術を取り上げてきました。これまでに絶版になった同人誌も含めて 15 冊の同人誌を発行し、エンジニアの集まるイベントで販売してきました。



図 8.2: kintone 技術同人誌販売ブース

8.2.2 販売に向けての不安

同人誌が基本的に個人を前提としている中で「企業制作の同人誌が受け入れられるのか?」という点は、かなり不安がありました。また、kintone 技術同人誌を作り始めた当初、kintone という製品の認知が高くなかったため、手に取ってもらえるかどうかとも未知数でした。

幸い、企業が作る同人誌でも扱って良いと言ってくださるイベントもあり、一番最初はオープンソースカンファレンスの企業ブースで販売させていただきました。その時には、LT 登壇の機会提供などの後押しもしていただき、とても心強かったです。コミュニティの温かさに感銘を受けたことを今でも鮮明に覚えています。

kintone の知名度の低さへの対応としては、kintone の基本的な解説と開発者向けの無料ライセンスの案内を同人誌風に書き下ろした『kintone ちゅーとりある Vol.1』という冊子を作り、同人誌の購入者特典として配布しました。この冊子の表紙の評判が良く、最初のころは kintone 技術同人誌の中身よりも『kintone ちゅーとりある Vol.1』を目にしてブースに立ち寄ってくださるというケースが多くありました。



図 8.3: 『kintone ちゅーとりある Vol.1』の表紙

本来内容で勝負したいところですが、最初はとにかく興味を持ってもらうということが一番大事である、ということを学びました。

8.3 活動の広がり

kintone 技術同人誌の制作販売という活動を始めて、狙い通り幅広いエンジニアと出会うことができました。そしてイベントへの出展回数を重ねるごとに、製品に関する質問をいただいたり、新刊を期待してくださる方がいらっしゃるなど、ブースを訪れて下さる方の反応が変わったことを実

感しました。

技術同人誌のように、相手に合わせたコンテンツを提供することで、さまざまなエンジニアと出会えることに手ごたえを感じた私たちは、ハッカソンやコミックマーケット、Maker Faire Tokyo といったイベントにもチャレンジするようになりました。ここでは特に力を入れている Maker Faire Tokyo にフォーカスして紹介します。

kintone は、オフィスワークの業務改善、業務効率化において使われることが多い製品です。そうした製品を、Maker Faire Tokyo といった業務目的で訪れる人がほぼいないイベントで紹介するということは珍しいのではないかと思います。しかし、簡単に DB を作ることができ、API を使ってモノや他サービスと連携もしやすい kintone は、IoT・モノづくりとも相性が良い製品です。この特徴を活かして工夫することで、多種多様なエンジニアが集まる場で紹介できるのではないか、と考えてチャレンジしました。

これまでの Maker Faire Tokyo では、kintone を使ったゲームや、レゴブロックを使ったスマートオフィス、電子工作して作ったフットペダルを組み合わせたアンケートアプリといった作品を展示することで、家族連れの方含む多くの方がブースに興味を持って立ち寄ってくださいました。



図 8.4: Maker Faire Tokyo 2023 kintone ブースの様子

8.3.1 最近の動向

この活動を始めた当初は、ほぼ 2 人で活動していましたが、コミックマーケットや Maker Faire Tokyo といった大きなイベントにも参加するようになり、メンバーが増えてきました。ついに 2022 年にはチームに昇格し、活動を集約する Web サイトの運営やブログも始め、より多くの方へ情報を届けるための基盤作りが進みました。さらにモノづくり、電子工作や IoT に強いエンジニアがジョインしたことで、イベントで展示する連携デモ作品がどんどん増え、IoT コンテストの自社開催に挑戦したり、技術書同人誌博覧会や VR イベントなど初参加のイベントを増やすことができるようになってきています。

今後は、SNS の活用やウェブマーケティング的な部分にも力を入れつつ、様々な場所に生息し、手軽な Web DB 連携を必要とするエンジニアに、オンラインでもオフラインでも、日本各地にアプローチしていきたいと考えています。

8.4 おわりに

執筆するにあたり活動を振り返ってみて、技術同人誌が持つ、エンジニアとエンジニアをつなげる力の素晴らしさを改めて実感しました。社外のエンジニアとつながる機会を増やせるようになったのは、kintone 技術同人誌を制作販売する機会に恵まれたからこそでした。人がリアルに集まることが難しい時期も活動を継続してくださった、技術書同人誌博覧会をはじめとするイベント主催者の方々に、そしてイベントを支えるエンジニアの皆さんに、心から感謝申し上げます。

8.5 お知らせ

kintone 技術同人誌を読んでみたい方は、是非「きんとーん・らぼ（い-06）」ブースにお立ち寄りください。

なお、サイボウズ商店と BOOTH でも、kintone 技術同人誌を販売しております。BOOTH では無料で読める同人誌もご用意しております。



図 8.5: サイボウズ商店と BOOTH のサイト QR コード

8.5.1 私たちと一緒に働きませんか

私たち DevRel チームは、API を使うことで様々なシーンで多様な使い方ができるのを多くのエンジニアに知っていただく活動しています。特に、プログラミングスキルのあるエンジニアにとってはノーコードツールが魅力的に映らなることもあります。そういうエンジニアにもメリットがあることを知っていただけることを目指しています。

具体的には、エンジニアの関心が高いテクノロジーと kintone を絡めたコンテンツを用意し、エ

エンジニアの集まるイベントに協賛し、登壇、ブース出展などを行っています。そのほか、ハッカソンへの参加、コンテストの開催もしています。最近の活動は kintoneGeeks blog というブログサイトで紹介していますので、ご興味がありましたらご覧ください。活動に共感していただける方のエントリーをお待ちしております！

kintoneGeeks blog はこちら



図 8.6: kintoneGeeks blog の QR コード

採用情報はこちら



図 8.7: 採用ページの QR コード

第Ⅳ部

技書博を支える技術

第9章

お祭り感を伝える技術 2022

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。この数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、この技書博も前回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。様々なイベントが、開催を見合せたり、中止したりする状況は、終わっていません。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、引きこもつた 2022 年前半と、少し光明の射し始めた後半をを終えての久しぶりのオン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。

9.1 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えざるを得なかつたコロナ禍ですが、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、オンラインとオフラインの違いって何でしょう。

9.2 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です。

体感は、人の感情を增幅させます。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。

9.3 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あってか、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3年ですが、されど3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。

2022年11月現在、かなり復調してきている社会情勢ですが、2020年に開催した前々回（第五回）は、今回よりももっと大きな障害がありました。

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、オン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でした。

そこで、第五回ではいくつか仕掛けをしたのですが、それを振り返りながら、「お祭りの楽しみ方」についてお話ししていきます

9.3.1 技書博 radio ／サークル無言インタビュー

第五回では、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。観聴者の側も、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。今回も、ラジオは継続しています。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した。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した。当時の様子は、YouTube の技書博チャンネル^{*1}、^{*2}、^{*3}にて見ることができます。

9.3.2 技書博アワード

第五回より、技書博アワードを開催しています。

これは第五回では、インフラエンジニア Book 様、第七回では、システムアイ様のサポートで実現したものです。

協賛してくださる団体によって、毎回アワードの趣旨は変わりますが、こうしたアワードが著者のモチベーションを大きく上げてくれることは間違いません。

技書博は、エンジニアのアウトプットを助けるとともに、インプットの場でもありたいと思っています。

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。

9.3.3 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、第五回でのオンライン祭です。

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。

第五回が開催された 2020 年当初と状況が変わり技術同人誌界隈をとりまくオンライン環境も整ってきてるので、今回はあえてコンテンツとして用意しましたが、また似たようなオンラインとの協調はしていきたいですね。

^{*1} 第 5 回技書博_サークル無言インタビュー 1/3 https://www.youtube.com/watch?v=cXi_2f33qTU

^{*2} 第 5 回技書博_サークル無言インタビュー 2/3 https://www.youtube.com/watch?v=gkfYF7V2L_Y

^{*3} 第 5 回技書博_サークル無言インタビュー 3/3 <https://www.youtube.com/watch?v=-8PKI36p854>

9.3.4 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に執筆できたり、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と企画しました。いかがでしたでしょうか。

9.3.5 イベント後 後夜祭

今回、久しぶりに懇親会を用意しました。本当に久しぶりですね。皆さんとお話しできるのが楽しみです。

第五回では、もちろん懇親会も実施が叶いませんでした。

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3夜に渡るオンライン後夜祭を行いました。

第一夜は、サークル主によるLT大会、第二夜は、誰でも参加できる戦利品の自慢大会、第三夜はスタッフのふりかえり会という構成です。

第一回、第二回の技書博の懇親会にて、LT大会が好評だったこともあり企画したイベントですが、他のイベントでもオンライン後夜祭を実施しているところを見かけ、今後はこうしたハイブリット化も進んでいくのではないかと思っています。

9.4 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。

この記事は、2020年第五回のパンフレットに記載された内容を加筆修正したものです。

第 10 章

” 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。

10.1 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。

10.2 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。

10.3 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。

第 11 章

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。

11.1 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。

11.2 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めぐり回っています。
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。

ホルト @horuoto28



永遠の暴れん坊。毎日の昼寝を主な業務としている。

ハニヤッタ @hanyata32



皆さん、「ガオー」ってしてますか？ 雜用係のハニヤッタです。
IT 関係の何でも屋。いろいろやりすぎてて、何を担当しているのか、わかりません。

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つおりやります。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

ふーれむ @ditflame



コアスタッフに参加した当初は、「遠隔地在住なので物理参加たぶん無理だけど、技書博パンフ手伝えればいいなー」だったのですが、蓋を開けてみると広報全般と入場チケット関連、パンフ編集補助、あと映画祭の技術支援…… もはや何係なのか誰にもわからないw 課題潰すのは楽しいんでまあ良いんですけど。あと最近転職しました。kintone 面白いです。

デザイン

よそいち @VArghhhhhhhhhh



ガイドブック表紙のデザインを担当しました。普段は書籍 DTP をしているプリプレス技能士です。この名義ではデザイン以外にイラストもやっています。

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



お絵描き好きのフロントエンドエンジニア。
同人誌イベントは久しぶりなので頑張ります。

kazto @kazto_dev



みんなで盛り上げていきましょう！！

付録 スタッフ紹介

ロジウム @__rhodium__



計算量爆発と戦う日曜プログラマー（ただし爆発に巻き込まれて死亡する）。

機械学習には興味はあるが、何もわからないでいる……。

専門は有機化学。有機化学の顔をしていたら、私かも？

技書博8公式ガイドブック

2023年5月28日 第八回 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