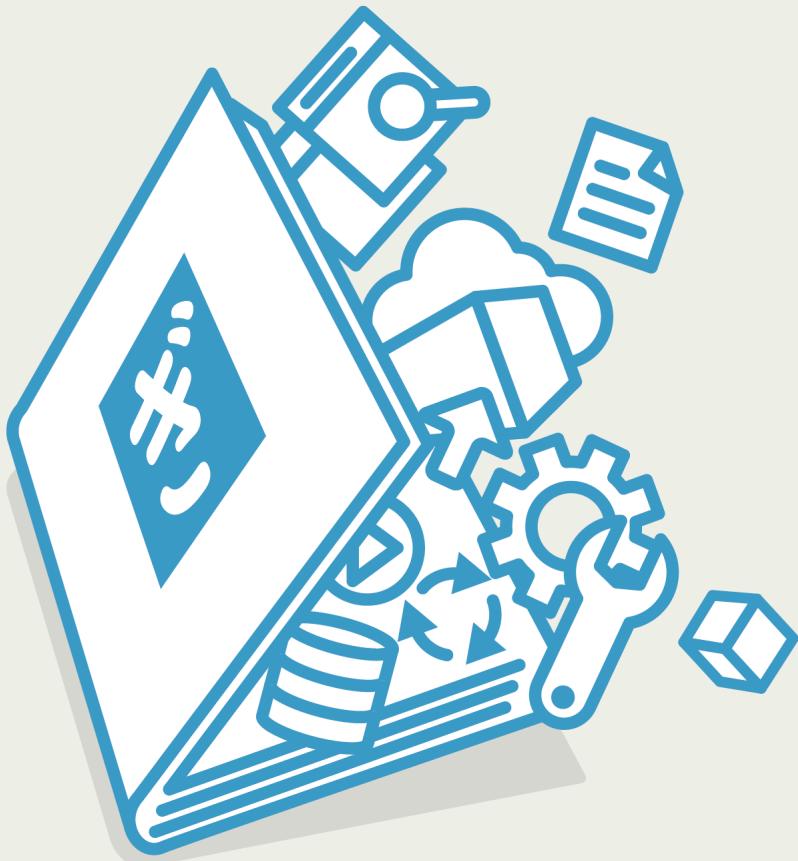


# 技術書同人誌 博覧会 GISHOHAKU

# 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

第八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。

私たちは「エンジニアのアウトプットを増やす」ことを目指して技書博を2019年に立ち上げ、イベントを通じて執筆者を増やす活動を続けてきました。エンジニアにとって技術的な知見を深めることはもっとも大きな武器になります。サークル参加されたエンジニアによって書かれた技術書を読むことで「著者が悩んだことを読者が最短で学べる」そんな状況が増えることでしょう。より多く良質な知識の共有が進むと、エンジニアコミュニティ全体の生産性が向上し、それはすなわち社会の豊かさに繋がるはずです。

技書博では、著者を増やすためにコロナ禍前には各地方をまわる勉強会『技書博キャラバン』という活動を行ってきました。この勉強会は、技術書を執筆したことがない初心者にむけて、執筆や校正の手法、技術同人活動、印刷の知識など、さまざまな内容を伝えることで執筆のハードルを下げ、執筆を目指す方同士がコミュニケーションできるような内容です。コロナ禍が落ち着いた今、過去キャラバンを開催した土地で技書博の本イベント開催に挑戦したいと考え、準備を進めてきました。

技書博は今回はじめての遠征開催です。遠隔地のため準備が難しいなか、少ないスタッフ陣で準備を進めているため、至らない点は多いかと思います。私たちスタッフ一同頑張って盛り上げていきますので、最後までお楽しみ頂ければ幸いです。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。私たちの活動にご贊助・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。

次回もふたたびお会いできることを楽しみにしています。

2023年5月28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 技術書の領布について . . . . .	11
1.4.1 領布物について . . . . .	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

---

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>23</b>
<b>第4章</b>	<b>サークル一覧（配置順）</b>	<b>24</b>
<b>第5章</b>	<b>サークルアピール</b>	<b>27</b>
<b>第III部</b>	<b>協賛企業様による寄稿記事</b>	<b>38</b>
<b>第6章</b>	<b>エンジニアカフェを支える技術、エンジニアカフェに支えられた技術</b>	<b>39</b>
6.1	オフラインイベントへの参加 . . . . .	40
6.2	今回の同人誌 . . . . .	41
6.3	今年度のイベント . . . . .	42
<b>第7章</b>	<b>NVIDIA Jetson Nano の消費電力</b>	<b>44</b>
7.1	Jetson Nano モジュールの消費電力を見てみよう . . . . .	45
<b>第8章</b>	<b>技術同人誌から始めた DevRel のあゆみ</b>	<b>49</b>
8.1	はじめまして！ サイボウズです . . . . .	49
8.2	「きんとーん？」から「kintone」へ！ DevRel 活動の歴史 . . . . .	49
8.2.1	kintone 技術同人誌の誕生秘話 . . . . .	50
8.2.2	販売に向けての不安 . . . . .	50
8.3	活動の広がり . . . . .	51
8.3.1	最近の動向 . . . . .	52
8.4	おわりに . . . . .	53
8.5	お知らせ . . . . .	53
8.5.1	私たちと一緒に働きませんか . . . . .	53
<b>第IV部</b>	<b>技書博を支える技術</b>	<b>55</b>
<b>第9章</b>	<b>広報のネタ切れに素早く、よく効く ChatGPT</b>	<b>59</b>
9.1	広報に私が入った経緯とか . . . . .	59
9.2	入ったあと、主導的にやっていたこと . . . . .	59
9.2.1	普段のツイッター広報 . . . . .	59
9.2.2	広報とはちょっと角度の違うやつ . . . . .	62
9.3	広報を続けた結果 . . . . .	63

## 目次

---

9.4	ChatGPT の力で今までのツイッター投稿が資産に . . . . .	63
9.4.1	実際の運用など . . . . .	63
9.5	最近の自動生成 AI を使ってみて . . . . .	64
9.6	さいごに . . . . .	64
<b>第 10 章 併催の OSC 名古屋実行委員会より　名古屋へようこそ！</b>		<b>65</b>
<b>第 11 章 机を乗り越えていく旅 ~一般参加からコアスタッフへ~</b>		<b>67</b>
11.1	そもそもなぜスタッフになったのか？ . . . . .	67
11.2	あって良かった・なくて困ったもの . . . . .	67
11.2.1	あってよかったもの . . . . .	67
11.2.2	なくて困ったもの . . . . .	68
11.3	ない方が良かったもの . . . . .	68
11.4	まとめ . . . . .	68
11.5	最後に . . . . .	69
<b>第 12 章 搬入・宅急便関係の準備いろいろ</b>		<b>70</b>
12.1	事前準備 . . . . .	70
12.1.1	事務局の事前準備 . . . . .	70
12.1.2	一般サークルの事前準備 . . . . .	72
12.2	当日の搬入 . . . . .	72
12.2.1	事務局の当日搬入 . . . . .	72
12.2.2	一般サークルの当日搬入対応 . . . . .	72
12.3	搬出 . . . . .	72
12.3.1	事務局の搬出 . . . . .	72
12.3.2	一般サークルの搬出 . . . . .	72
<b>スタッフ紹介</b>		<b>73</b>
コアスタッフ . . . . .		73
デザイン . . . . .		74

**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 8

### **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 m<sup>2</sup>／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。

## 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>

## 第3章

---

# 協賛企業様のご紹介



#### エンジニアフレンドリーシティ福岡

<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。



#### サイボウズ株式会社 kintone（キントーン）

<https://kintone.cybozu.co.jp/>

サイボウズは「チームワークあふれる社会を創る」ことを目指し、クラウドベースのグループウェアや業務改善ツールを軸に、社会のチームワーク向上を支援しています。

業務改善ツールの kintone（キントーン）は、ノーコードで業務用アプリを作成できる一方で API も提供しています。そのため様々なモノやサービスとの連携が可能で、企業に限らず、学校、サークル、PTA、NPO といった様々な場所で活用いただけます。



### Seeed 株式会社

<https://www.seeedstudio.com/>

Seeed はメイカーの皆様や企業が最新の AI/IoT テクノロジーを手軽に・安心して利用できるよう に製品を開発し、必要な時に 1 つからでも入手できるように世界中の 500 を超えるディストリビューターと協力して製品を提供しています。エッジ AI デバイス「reComputer」シリーズや、センサーヤーアクチュエーターなどをはんだ付け不要で追加ができる「Grove モジュール」など多彩な ハードウェアが揃っています。



### ピープルソフトウェア株式会社

<https://pscdrv.co.jp/>

ピープルソフトウェア株式会社は、岡山県倉敷市に本社を置くソフトウェア開発企業です。事業 内容は受託のほか、自社プロダクトも手掛けています。

自社プロダクト事業では、スマホアプリ開発バックエンドツール（BaaS@rakuza）を保有し、小 売業向けアプリ「AppShips」、ミュージアム向けアプリ「MUSENAVI」など特色あるサービスを 提供しています。

デザイン協力



デザイン読書日和

デザイン読書日和

<https://dezabiyo.studio.site/>

プリントィングスポンサー

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**

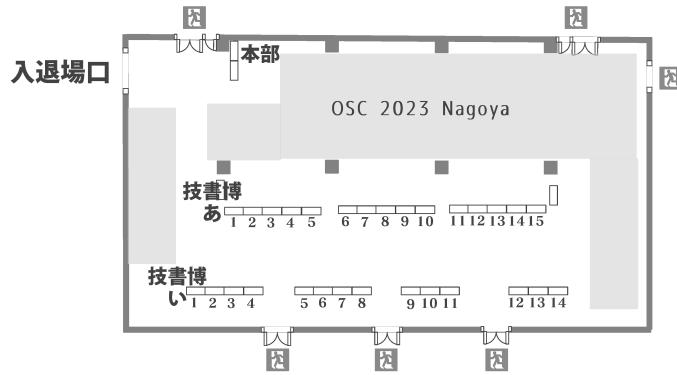
## 第4章

# サークル一覧（配置順）

配置番号	サークル名	ジャンル
あ-01	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-02	親方 Project	理工系全般-その他-コミュニティ
あ-03	ゆめみ大技林製作委員会	IT-プログラミング-言語
あ-04	Just1factory	IT-デザイン-UI
あ-05	Type D4 Lab	IT-プログラミング-言語
あ-07	Rails Girls わんだーらんど	IT-開発-Web
あ-08	システム工学研究会	IT-開発-Web
あ-09	電腦世界	IT-開発-Web
あ-10	のみぞーん	IT-コンピュータサイエンス-セキュリティ
あ-11	Auth 屋	IT-開発-Web
あ-12	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
あ-13	半田技術研究所	IT-プログラミング-アーキテクチャ
あ-14	Aurantifolia	IT-開発-Web
い-01	へにゃべんて	IT-開発-OS/低レイヤ
い-02	みやこ電子工房	IT-ハードウェア-同人ハード
い-03	徒然メカ	理工系全般-理論・技術-工学系
い-04	まぬる猫の工作部屋	理工系全般-理論・技術-工学系
い-05	CNMTC	IT-開発-IoT
い-06	きんとーん・らぼ	IT-開発-Web
い-08	いもあらい。	理工系全般-理論・技術-理学系
い-09	たいら屋	理工系全般-理論・技術-理学系
い-10	Mathematica 研究会葛飾支部	IT-プログラミング-言語
い-12	からあげ	IT-コンピュータサイエンス-人工知能・AI
い-13	モウフカブール	IT-PC-全般
い-14	フトンカブーレ	IT-PC-全般

あ-01	エンジニアフレンドリーシティ福岡	あ-02	親方Project	あ-03	ゆめみ大技林 製作委員会	あ-04	Just1factory	あ-05	Type D4 Lab
あ-07	Rails Girls わんがーぐんご	あ-08	システム工学研究会	あ-09	電腦世界	あ-10	のみざーん	あ-11	Auth屋
あ-12	脆弱性診断研究会	あ-13	半田技術研究所	あ-14	Aurantfloria	い-01	へに やべんて	い-02	みやこ電子工房
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。									
い-03	徒然メカ	い-04	まねる猫の工作部屋	い-05	CNMTCT	い-06	きんぐーんばほ	い-07	いもあらい。
い-08	たいら屋	い-10	Mathematica研究会 葛飾支部	い-12	からあげ	い-13	モウカブル 新刊 たぶん 500円	い-14	フトンカブーレ

#### 第4章 サークル一覧（配置順）



## 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！

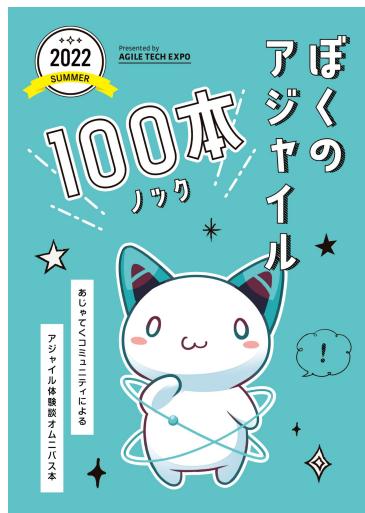
頒布物やサークル活動についてもっと余すことなく魅力を語っていただくため、技書博では「サークルアピール」として各サークルに1/2ページの枠を用意しました。

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-02

## 親方Project

@oyakata2438



アジャイルに関するネタ 100本  
知識、成功、失敗、コミュニティ etc  
450ページ 27mm ¥2,000-



基板積んでませんか？  
積み基板解消テクニックいろいろ  
160ページ ¥1,500-

あ-03

## ゆめみ大技林製作委員会



既刊

¥0



新刊

¥0

株式会社ゆめみのメンバーが作るアンソロジー本  
iOS・Android開発、クロスプラットフォーム開発や開発環境など、  
いろんなネタが盛りだくさん！お好みの順番で自由に読んでね♪

あ-07

## Rails Girls わんきーぐんど

Rails Girlsから  
やってきました！  
出来立てホヤホヤの  
Ruby/Rails本を  
頒布します！

Rails Girlsについては、以下のURLを参照  
<https://railsgirls.jp>



あ-05

## Type D4 Lab

新刊



iOSなどのAppleプラットフォームでの開発やSwiftによるプログラミングを扱います。

今回の新刊は「UICollectionView」です。

既刊のCombine本やDocC本も  
よろしくお願いします。

既刊



## あ-08

### 愛知工業大学 システム工学研究会



サークルのメンバーが自分の気になっている知見や、いろんな人に布教したい話をまとめた本となっています。

DockerからDiscordBotまで、様々な技術がまとまっています。ぜひ気になっている方は手に取つてみてください。



サークルでドキュメントをまとめるために利用しているesaを用いてwebサイトを編集する方法を考えました。

esaとGithubの様々な機能を用いて作成しました。

新刊！！

新刊！！

どうもここにちは、システム工学研究会です！！

私たちは、愛知工業大学の公認情報系サークルとして様々な活動を行ってきました。今回は、そこで身についた技術知見を本という形でアウトプットしました。ぜひ、シス研の集大成をご覧ください。



## あ-09

### 電腦世界

新刊



Webアプリの基本的な仕組みを学び、Djangoで実際に簡単な制作体験をしてみるハンズオン本です！

冊子+DLコード内包  
1,000円



Pythonを実際に書いて作りながらプログラミングを身に付けるための本です！

冊子+DLコード内包  
1,500円



Pythonの基礎文法を学習済みの方向け。GUIアプリの制作を通して学習を深めるための本です。

冊子+DLコード内包  
1,000円



「頑張りたくても頑張れない。それでも楽しく生きるには」という問い合わせに対する私なりの回答を記しました。

冊子+DLコード内包  
1,000円

あ-10

## のみぞーん

セキュリティをもっと楽しくする本をつくってます。



### ナゾトキCTF ～虹色の研究～

セキュリティ謎解き本  
500円/8Pクリアファイル付

楽しくセキュリティを学習するのに最適なCTFとも、もととの新しい謎解きのミックスコンテンツ。インターネットに接続して手元の資料を参照しながら問題を解いていくスタイルです。



### ナゾトキCTF ～入社試験からの脱出～

セキュリティ謎解き  
パッケージ  
3500円/DLカード

ローカルでCTF環境がつくれるDockerファイルを含む問題セット。  
一人でじっくり解くもよし、お友達同士でわいわい解くもよし、新入社員の研修ネタにするもよし、使い方は自由。



### TryHackMeで学ぶ 2時間でハッキングを はじめた本

ハッカーになる本  
500円/52P

スーパー・ハッカーってかっこいいよね？ 個れるよね？ 最初の一歩を初心者にも安全に合法に踏み出す本。



### アラフォー同人女が二 十年ぶりにコミケに サークル参加したら ば異世界転生だった件

インターネット老人会本  
500円/48P

タイトル通り。インターネットが発達してなかった当時の同人事情が懐かしい本。

あ-11

## Auth屋

シリーズ累計5000部突破

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

以下の間に答えられますか。

- ◆スコープとはなんですか？
- ◆認可コードは何が行われた証ですか？
- ◆モバイルアプリの場合どのグラントタイプをつかうべきですか？



木田 亮介 @\_ryskit - 5月9日

Auth屋さんの「雰囲気でOAuth2.0を使っているエンジニアが～」って本がすごくまとまっていて分かりやすかった！ ページ数も100ページぐらいで読むのにそんなに時間がかかるないし、GoogleのPhoto Library APIを使って学んだことを試せるから良い



onagaway@awsえんじにあ @onagaway\_aws - 3月21日

Auth屋のOAuth2.0本素晴らしい解りやすかった。ありがたや。



はるきち @\_halkichisec - 1月12日

何年か前の技術書典で購入しましたが世界で1番わかり易かったです。ありがとうございます。

OAuth、  
OAuth認証、  
OpenID Connect  
の違いを整理して、  
理解できる本

以下の間に答えられますか。

- ◆OAuthは認可のプロトコルなのに、OAuth認証と言うのはなぜか？
- ◆素のOAuthを認証に使う問題点は？
- ◆IDトークンを発行するのはOAuth認証?OIDC?



gotoken @kennyt51

@authyasan めちゃくちゃわかりやすい構成になっていて感動しました！



しんぶんぶん @shinbunbuun.

読了。めちゃめちゃ分かり易かったので、OIDCやりたい人はマジでおすすめ。OIDC何もわからないとOIDCチャットデキルの境界線くらいには立てた気がするw



木田 亮介 @\_ryskit - 5月16日

『OAuth・OIDCへの攻撃と対策を整理して理解できる本』読みだ。 分かりやすいし、内容も面白かった！

OAuth・OIDCへの  
攻撃と対策を  
整理して理解できる本  
(リダイレクトへの攻撃編)

Auth屋

対策しますか？

- クロスサイトリクエストフォージェリ
- リフレイフ攻撃
- 認可コード横取り攻撃
- コードインジェクション攻撃
- トークンインジェクション攻撃

あ-12

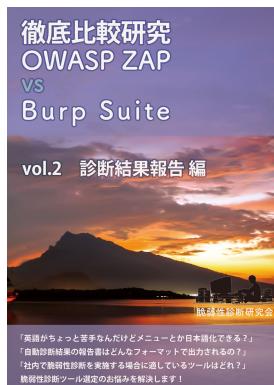
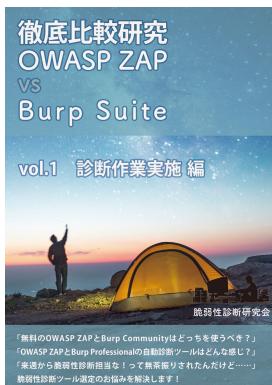
## 脆弱性診断研究会

脆弱性診断のノウハウを広める活動をしています。

<https://security-testing.doorkeeper.jp/>

### 【新刊】徹底比較研究 OWASP ZAP vs Burp Suite

vol.1 診断作業実施 編      vol.2 診断結果報告 編



脆弱性診断業務で広く使用されている2つの診断ツールを比較しながら、脆弱性診断の考え方と手順を説明します。

2023年4月21日に株式会社インプレスより出版された『ステップアップ脆弱性診断』の同人誌バージョンです。

印刷の都合で2冊に分けました。

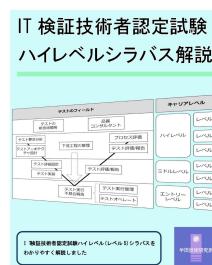
あ-13



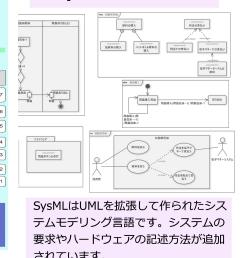
## 半田技術研究所

主にソフトウェアテストの本を執筆しています。

※探索的テスト:テストケースを作成せずに実施するテスト手法



### SysML入門



SysMLはUMLを拡張して作られたシステムモデリング言語です。システムの要求やハードウェアの記述方法が追加されています。

Twitter @handagiken1  
Booth:<https://handagiken.booth.pm/>

い-01

## へにやべんて

公式Web : <http://yuma.ohgami.jp> (※ 既刊の電子版はすべて無料公開中！)

低レイヤー系の活動を行っている個人サークルです。  
近年はレトロハードを対象に調査・開発を行っています。

PCで動作するシミュレータ「SimH」で、  
1960年代のコンピュータ「PDP-7」の  
アセンブリ言語による  
プログラミングを体験！



シミュレータ「SimH」を用いて  
アセンブリ言語による「PDP-7」の  
ベアメタルプログラミングを行います

- ・疑似乱数生成（計算方法の紹介）
- ・HELLO WORLD!とエコーバック（文字入出力）
- ・ベクタースキャンディスプレイと  
ライトペン（当時のデバイスを  
シミュレータ上で試す）

その他にも、レトロハードや  
自作OSに関する同人誌/同人作品を  
持っていく予定です！

い-02

## みやこ電子工房

MIYAKO DENSHI KOB

種子島  
ロケット  
コンテスト  
出場の記録



い-06

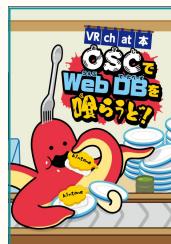
## きんとーん・くば

ノーコードでWebDBを作れるサイボウズのクラウドサービス  
kintone（キントーン）を題材に、読んで面白い、試して楽しい  
ユニークなAPI連携例を紹介する同人誌を販売します



おもちゃの餃子をお皿に投げ入れるゲームを、kintoneや Raspberry Pi、センサーを使って作りました。

¥200



OSC経由でのVRChatとのデータ送受信を解説し、pythonを使ってVRChatとkintoneを連携しました。

¥500



React v16.8 から登場した hooks 機能を使って、kintone のデータをReact のウェブページに表示させてみました。

¥200



センサーと kintone を組み合わせ、二酸化炭素濃度が一定の基準に達するとアラートを出す仕組みを作りました。

¥200

い-05

## CNMTC

主にRaspberry Piを用いて日常不便に感じるものを解消できないかなと活動しているサークルになります。

既刊

Raspberry Pi を用いた IoT カメラの作成

- データ取得と可視化用地図アプリの作成

1,000円(物理+電子データ込)

バイクに乗ったまま写真が撮りたいとの思いから取り組み始め、気が付くと可視化用地図アプリを作成していました。  
その実現内容や方法、実際の動作結果に関して記載した本になります。

ラズパイ上にて実現していますので、ラズパイを使って何かをしたい人、サンプル的なものとしてどうでしょう。

新刊は鋭意作成中...  
AR活用予定

い-08

# ・Y・いもあらい。

<https://www.yamaimo.dev/>



## [新刊] オブジェクト・ウォーズ

ソフトウェア開発は混乱を極めていた――

そんなソフトウェア開発のカオスに挑む集団がいた。ジェクトである。彼らは光る自作キーボードを手に、オブジェクトの力でさまざまな困難に立ち向かうという。

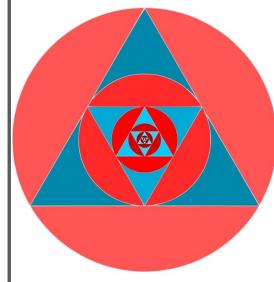
物語で学ぶオブジェクト指向。

他、数理最適化や人工知能、組版に関する既刊もあります

い-09

# たいら屋

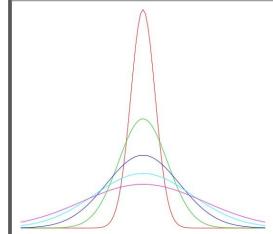
Linuxへ入門するための手引



高校で習う統計学

平成20・21年改訂 学習指導要領 編

たいらようじ

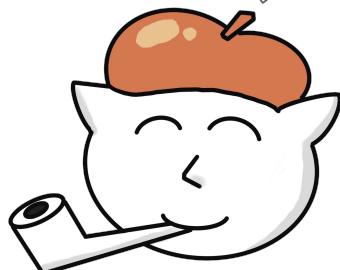


上記、既刊本2冊の他、小冊子を出展予定です。

い-12

## からあげ

やばい本売ってるよ



初出展で緊張してるよ

以下の単語にピンときた人のための本を売っています

- ・AI
- ・Raspberry Pi(ラズパイ)
- ・エッジコンピューティング
- ・コンピュータビジョン



<https://karaage.hatenadiary.jp>

[@karaage0703](https://twitter.com/karaage0703)

[karaage0703](https://github.com/karaage0703)

い-13

## Mofukabur／モウフカブル

技術書 大概500円 5月新刊・機械学習



Docker  
AWS・K8s  
機械学習



商業誌 500円投げ売り箱 あります。  
いつもの無料配布本も用意してるよ！

い-14

## Futonkabure／フトソカ ブーレ



狂気のDB音楽CD500円と写真集800円

委託

**AliceSystem**

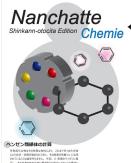
メールと  
ネットワーク  
時々NEOGEO



委託



共鳴効果



←芳香族を無心で  
弄った狂気の本  
Djangoなどで自家用  
化学構造式検索システム  
を作った本→

the  
System of  
Registration,  
Estimation and  
Access for organic  
Chemists



各1,000円

## **第 III 部**

# **協賛企業様による寄稿記事**

# エンジニアカフェを支える技術、エンジニアカフェに支えられた技術

今回も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？と出展に際してよくお尋ねいただくのですが、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。

日替わりで現役の技術者(コミュニティマネージャー)が在室しており、それぞれの専門性を生かして皆様のお越しを毎日お待ちしています。

前回はこのコミュニティマネージャーたちが、それぞれの専門性に基づいて記述した入門書を寄稿しました。

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

2019年8月より運営しております福岡市エンジニアカフェです。

技術書同人誌博覧会にスポンサーとして参加するのは3回目です。

半年前の第7回 技術書同人誌博覧会に次いで、オンラインでブースを構えるのは2回目になります。

現地にお越しの方、ぜひお立ち寄りくださいませ。



図 6.2: 第 7 回技書博 EFC ブース

### 6.1 オフラインイベントへの参加

さて、前回の参加からのアップデートとしては、全国的に、よりオフラインイベントへの回帰が進んだことで、福岡でも対面でのミートアップが盛んになっている昨今です。

エンジニアカフェでもハイブリッドなイベントをサポートするべく配信機材などを揃えており、常連さんと一緒に日々イベント配信のノウハウを蓄積しているところであります。



図 6.3: エンジニアカフェでのオンライン配信

エンジニアカフェのメンバーも研鑽やリポートのために外部で行なわれるオフラインイベントに足を運ぶことが増えています。こちらも隨時ブログ等で公開しておりますので、折を見てご覧いただければ幸いです。

## 6.2 今回の同人誌

前回に引き続いて今回も同人誌を寄稿しております。

前回は、エンジニアカフェで平素イベントを実施したり、お悩みのご相談を伺うコミュニティマネージャーによるコラム集でしたが、今回は エンジニアカフェを支える技術、エンジニアカフェに支えられた技術 と題して、エンジニアカフェを普段お使いのみなさまからもコラムを集めるように拡張いたしました！

ぜひ、ブースにいらしたみなさまには QR コードを配布しておりますので、手にとってお手すきに眺めていただけますと幸いです。



図 6.4: 前回の同人誌はパンフレットに封入していました。

### 6.3 今年度のイベント

今年度も福岡市エンジニアカフェおよびエンジニアカフェを統括するエンジニアフレンドリーシティ福岡 (EFC <https://efc.fukuoka.jp/>) においてはハッカソン等企画しております。

また、福岡市では地下鉄が延伸したこともあり、より便利に観光いただけるようになっています。福岡が誇る屋台も近くに展開していますので観光の際にぜひエンジニアカフェをお尋ねください！



図 6.5:



図 6.6:

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。

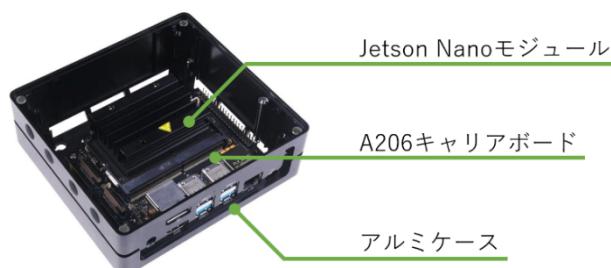


図 7.3: reComputer J1020

<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@<img>{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。

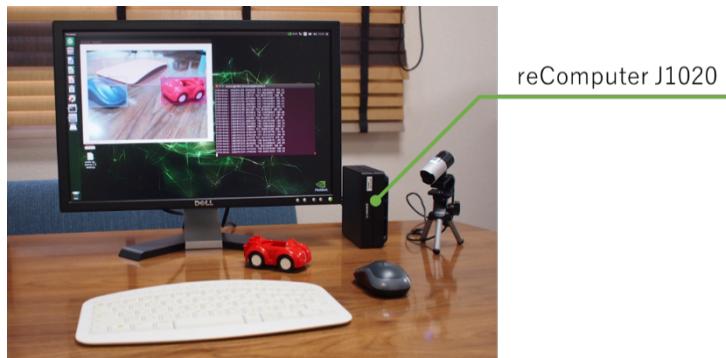


図 7.4: 実験の様子

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_onnxruntime_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。

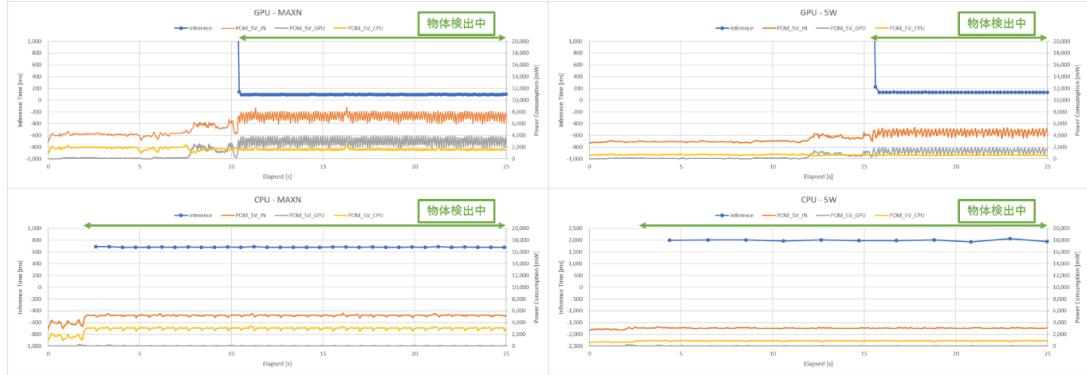


図 7.6: MAXN と 5W の消費電力

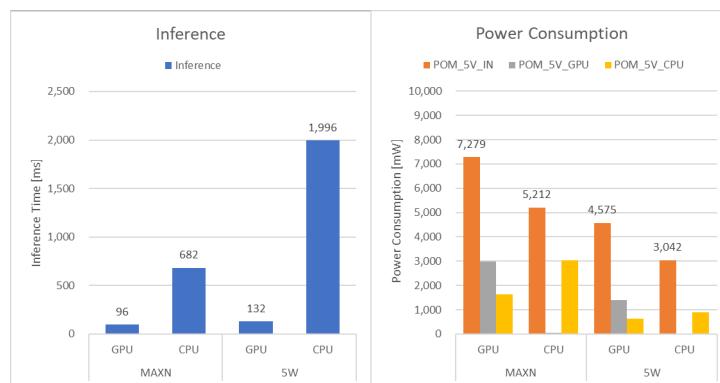


図 7.7: MAXN と 5W の消費電力@物体検出中

# 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(キントーン) 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、家族連れを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 2022 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ことを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ノーコードツールが魅力的に映らなこともあります。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オ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**



いろいろ  
あるある  
まんが

いえーい



同人誌作る時あるある、しらんけど

入稿まであと一ヶ月もある  
よやーよやー！！！

って思ってたのに  
気付いたらあと3日

し



なんなら過ぎてる(え

クラウド屋さんあるある、ガチ

クラウド関連界隈では  
やらかした話をよく聞く



という話を  
よく聞く

お、おう



ネットワーク屋さんにありがちなこと、しらんけど

お客様から返事なくて  
まじ困る(ー; ω ;ー)



まあ、よくあるよね  
電話しても  
でなかったり…



頼むからせめて

ACKは返して！



それなー

でか、  
UDPで送ったんと  
ちゃう？



ありそう…！

はっ



今度はちゃんと  
TCPで送ったで！！



返事あるとええな



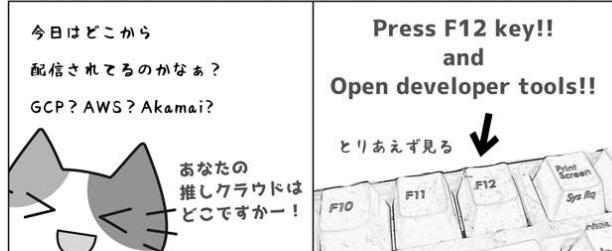
描いた人

なんちゃってクラウドエンジニア。  
ねこだいすき。

のりこ  
@noriko\_ro



## アイドルオタクのオンライン配信時しぐさ、がちおぶがち



Press F12 key!!  
and  
Open developer tools!!

とりあえず見る



ちなみに、CloudFrontの認証付きURLはアイドルのファンクラブのサイトで使われてて知りました笑タレントさんの画像のローカル保存をさせにくくするために使っているのではないでしょうか。

参考になる!



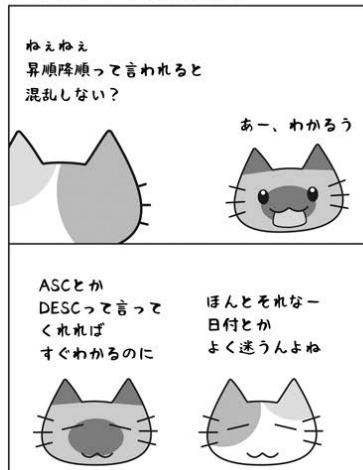
## みんな大好きレイヤー0、しらんけど



某球団とは全く関係ないのだ



## それならすぐわかるんや



# 広報のネタ切れに素早く、よく効く ChatGPT

ふーれむ<sup>\*1</sup>

## 9.1 広報に私が入った経緯とか

こんにちは。広報担当のふーれむです。

もともとはパンフを手伝うだけのスタッフのつもりで技書博コアスタッフに参画したんですが、技書博6準備期間の途中ぐらいでチームの仕切り直しがあり、このタイミングから広報に入るようになりました。

まあ、広報といってもそんな大したことをやっているわけでもなくて、基本的にはツイッターで情報発信するというロールです。

これまで、イベント2つ半ぐらいの広報をやってきたわけですが、どうやら広報チームの仕事の大半は「面白いツイッターのネタを思いつく」<sup>\*2</sup>点にあるようです。

## 9.2 入ったあと、主導的にやっていたこと

もともと外から見ていた分には、技書博5までの技書博Twitter<sup>\*3</sup>は定型的なツイートがは多かった印象があり、個人的には、お硬めの従来型のツイートも好きだったんですが、もう少しみんなに楽しんでもらえるように面白さを足したくて、色々と試行錯誤した結果、次のようなことをやってました。

### 9.2.1 普段のツイッター広報

最初に挙げるのは、やはりアニメーションgifによる初回告知系のツイートでしょうか。(画像がゆっくり切り替わる感じの)

ほら、ちょっとでも目立つほうがね…… いいじゃないですか。(紙面じゃ伝わりにくいかも。ぜひTwitterを見てもらえると~)

\*1 普段は「ふれーむ」と名乗ってますが、技術同人誌の時だけはミーム汚染を避けるため「ふーれむ」と名乗っています。

\*2 ネタが思いつけば、あとは組んで投稿するだけなんですね……

\*3 <https://twitter.com/gishohaku>

### ○技書博 7 の初回告知 \*4



午後0:00 · 2022年4月29日

図 9.1: 技書博 7 告知

### ○技書博 8 の初回告知 \*5



午後10:12 · 2022年12月30日 · 1.2万 件の表示

図 9.2: 技書博 8 告知

\*4 <https://twitter.com/gishohaku/status/1519874111920427008>

\*5 <https://twitter.com/gishohaku/status/1608813283624255489>

あとは普通の広報です。ここからは静止画。

○冷やし中華ネタをついやりたくって…… \*6



図 9.3: 冷やし中華はじめました風

○言うまでもないですが、あのキャンペーンが元ネタです。 \*7



図 9.4: そうだ技書博出よう

\*6 <https://twitter.com/gishohaku/status/1540288628156469251>

\*7 <https://twitter.com/gishohaku/status/1533261573027790849>

○技書博 8 からは絵文字使うようにもなりました。 \*8

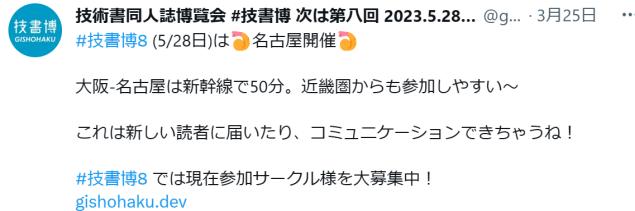


図 9.5: えびふり やーが誘っているよ

### 9.2.2 広報とはちょっと角度の違うやつ

「広報」とはちょっと角度の違うやつだと、こういう事もしてました。

○技書博 7 ツイートまとめ \*9



図 9.6: まとめてみました

なお、このまとめは togetter 編集部イチオシまとめになり、えらくびっくりしました…… 笑  
技書博 8 でも同様にまとめる予定なので、戦利品のある人は「#技書博」タグでぜひツイートしてくださいね！

\*8 <https://twitter.com/gishohaku/status/1639435334537859073>

\*9 <https://togetter.com/li/1979179>

## 9.3 広報を続けた結果

広報を続けた結果、一つの壁にぶち当たりました。それはネタの枯渇です。

一人が出せるネタの幅（アイデアや文体、ネタそのもの）にはやっぱりある程度の限界がありました。

そんな時現れた一筋の光 ◆ ChatGPT ◆

ということで長い前置きでしたが、今回は ChatGPT を使って過去のツイッター投稿内容を再利用してみました！ \*10

## 9.4 ChatGPT の力で今までのツイッター投稿が資産に

今回は、「#技書博進捲悪イゴ祭」をターゲットに、ChatGPT にて技書博 7 での投稿内容からロック調の文案を 10 パターン程度出してもらい、これを元に、人が新しいチャット投稿文面を組んで投稿する という形で運用を行いました。\*11

### 9.4.1 実際の運用など

なお先に断っておくと、スクリプトはなにも考えず適当に聞いてみただけです。



図 9.7: ChatGPT に聞いてみた

\*10 技書博にも SDGs が！（言いたかっただけ）

\*11 なぜロック調かというと「ベイバー」って言ってるからです。もうちょっとロックになってほしかったんだ…… 笑

この問い合わせにより、10 パターン程度の候補案がでてきたものを元に検討した結果、次の文が

今日の午後は、#技書博進捲悪イゴ祭。  
13 時までに珈琲やお茶菓子を用意して、執筆に集中できる環境を整えるんだベイベー！  
進捲祭は、がんばる人のブートキャンプだ！  
原稿以外の作業や、技書博に関係ない作業も大歓迎だぞ！ #技書博

こうなりました。

今日の午後は、#技書博進捲悪イゴ祭 だ！  
13 時までにコーヒーやスナックをスタックし、楽曲（原稿）の制作に集中するんだ！ 進捲祭は、スターメーカーたちの  
ブートキャンプだ！  
原稿以外の作業や、技書博に関係ない作業も大歓迎だぜ！ #技書博

技書博 8 の #技書博進捲悪イゴ祭 のツイートは上の例のように、全てロック調になっていますので、お時間のある方はぜひ「#技書博進捲悪イゴ祭」タグで技書博 7 の悪イゴ祭と、技書博 8 の悪イゴ祭の文章の差を確かめてみてくださいね！ \*12

### 9.5 最近の自動生成 AI を使ってみて

ある程度のゆるさが許容できる分野であれば、アイデア出しや普段と違った角度を付けるのに ChatGPT を使うと、たたき台やアイデア出しのスピードが段違いに上がりますね。\*13

あと、考えてアイデアを出す作業って時間的に見積もりがしにくいもので、どこかで時間を決めて打ち切りにしがちなのですが、ChatGPT を挟むとアイデア出しのところが大幅に手続き処理に置き換わるため、そういう点でもサクサク進められ、精神衛生上も非常に良かったです。

### 9.6 さいごに

少人数で地味にこつこつと進めている広報なのですが、ちょっとは楽しめて頂けているのでしょうか？（それであれば非常に嬉しいのですが 笑）

また、いつも技書博公式ツイッターにファボ、RT をいただく皆様、本当にありがとうございます。ファボや RT を頂けると中の人気が大変喜ぶので、今後も技書博公式ツイッターを応援して頂けると助かります！

最後になりましたが、戦利品報告もお待ちしています！（#技書博 タグをお忘れなく！）

\*12 <https://twitter.com/search?q=%23%20技書博進捲悪イゴ祭&f=live>

\*13 体感ですが、10 倍ぐらい違いました……

# 併催の OSC 名古屋実行委員会より 名古屋へようこそ！

OSC 名古屋実行委員会 島田 啓史

みなさま、名古屋へようこそ！

コロナ後と言われる時代では初のリアル会場での OSC 名古屋開催に際し、また技書博と併催でりますことを非常に楽しみにしていますとともに、地元勢として、心より皆様を歓迎いたします。

はじめての方にとっても、ふだんから技書博・OSC のいずれかに参加されている方にとっても、今回のコラボレーションはとても楽しんでいただけるものと確信しております。

名古屋といえば、ものづくりの盛んな地であり、それに伴い情報などの分野に従事するエンジニアも意外に多くいらっしゃるところであります。NGK(名古屋合同懇親会) や OSC をはじめとしたイベントや、コミュニティが多かったり、関数型言語や BSD といった特徴的な技術者文化があるのも魅力といえます。

ただ、新幹線などの交通の便が非常によいからなのでしょうか、技書博や OSC に限らず、名古屋のエンジニア同士が東京などの他地域のイベントでよく出くわす、といったケースが多いのも特徴です。つまり、活動範囲が地元以外の方が本当に多いのです。それがゆえに、こういったイベントを名古屋でやっていても、なかなか参加者を集めると苦戦する、という話をよく聞きます。遠方ではなく、名古屋でイベントやっているんだ！ ということをもっと発信できればと考えています。

さて、技書博と OSC は、雰囲気や分野こそ似通っていますが、文化はまったく異なると考えています。

技書博は、知識をアウトプットすることにより集合知としたい、というコンセプトのもと、同人誌即売会を開催するだけではなく、セミナー等も行っているとお伺いしております。私も昨年の OSC 名古屋オンライン<sup>\*1</sup>の際、技書博さんにインタビューさせていただいたのですが、技術書を書きたい・出したいという考えを後押しし、また、フェイストゥフェイスでの出会いを大切にされているのだと、活動を通じて実感しております。

一方で OSC は、アウトプットを技書博ほど重視しない傾向があります。セミナーや展示での発表を通じ、その後の OSS 活動やコード、はたまた業務などへつながっていく流れはあるわけですが、会って話したり、聞いたり、体験することを重視するため、大して記録が残らないことが多い

\*1 <https://www.youtube.com/watch?v=2F2qVbX4Lzw&t=4570s>

のも特徴です。（この傾向ゆえ、過去開催の状況を知るのもなかなかに大変なわけですが・・・。）さらに近年はコミュニティ全体の平均年齢が少しづつ上がる課題にも直面しており、いかに若い方にアピールし、セミナーや出展などに参加いただくか、といった点も常々苦労しているところもあります。

私はどちらが良い悪いといったことはないと考えています。異なる文化であるがゆえ、尊重したいものです。

最後に、このイベントのために遠方より名古屋にお越しいただいた皆様には、なごや滞在をお楽しみいただければと存じます。多くの方がご存じの通り、名古屋めしが有名ですので是非お召し上がりいただきたいです。味噌カツ、きしめん、台湾ラーメン等、皆様のお好みの名古屋めしを見つけていただければ幸いです。また、名古屋に観光地なんて無いよと言う地元の方が多いいるのは承知ですが、そんなことはありませんので、お時間の許す限り名古屋観光を楽しんでいただきたいです。当日は私も会場に居ますので、ご不明な点がありましたらお知らせください。

# 机を乗り越えていく旅 ~一般参加からコアスタッフへ~

ロジウム @\_rhodium\_

はじめまして。デザイン担当のロジウムです。

技書博のガイドブックをお手に取っていただきありがとうございます。

このページを読んでいる方の多くは、(おそらく会場ではなく)ご自宅等で当日の雰囲気を思い出しながら読まれていると思います。そのうちの何人かの方は「技書博のメンバーになって盛り上げていきたい!」「俺もイベント起こしたい!」と思っている方もいると信じています。

今回はそのような方を応援するため、スタッフになって4ヶ月ぐらいの経験を書き連ねます。

## 11.1 そもそもなぜスタッフになったのか?

私の背景ですが、大学の専門は化学で仕事も化学、仕事上でプログラミングをすることはまずないです。技書博のメイン来場者とは全く被らない層です。

ただ、「三度の飯の次ぐらいに情報系を調べるのが好き」「お祭りが好き（学生時代は文化祭実行委員をしていた）」という気持ちから、技書博5に一般参加、技書博7の当日スタッフに参加しました。その後、思い余って技書博コアメンバーとして参加するようになりました。

そして Adobe Illustrator を保有していることから、デザインの担当となりました。

## 11.2 あって良かった・なくて困ったもの

以下にコアスタッフとして仕事をする中で感じたことを挙げてみます。

### 11.2.1 あってよかったもの

- データ面
  - 技書博7のポスターデータ
  - 技書博7の当日スタッフ経験

「当日こんな掲示があったな」という記憶から必要なもの洗い出しました。「不便だった!」などのTwitterでの意見なども参考にしました。

- 先輩スタッフのフォロー

これがない会社はブラックと言われることも多いですが、同人誌即売会事務局でも変わらないと思います。

### 11.2.2 なくて困ったもの

- データ面
  - 技書博7の制作物リスト

今回、過去のデータの有無で「作るものリスト」を作成しました。会場によらない必須印刷物も多いため、テンプレートを作成しておくと便利だと感じました。(今までなくてできていたスタッフの方は、すごいと思います。)

印刷会社などを比較した場合、印刷会社の採用理由が残っていると翌年以降が楽になります。\*\* 作ったはずなのに、共有ドライブがないデータ特に今回からスタッフになった身では共有ドライブがない場合、過去にどのようなファイルがあったかを知る術がありません。皆さんも納品時でいいので、確実に保管しましょう。\* 個人面\*\* Non-コアスタッフの管理当たり前ではあるのですが、責任者は他のスタッフに仕事を振るのが最大の仕事です。しかし私は本業では基本的には言われた通りに手を動かすだけのため、業務管理は疎いです。ロードバランスが取れない、作業の指示を出すのが遅れるなど、他スタッフのフォローがなければまずいことになっていたと思います。次回に向けては今回の経験を元に改善したいと思います。

注：ほとんどの方が年上の方で、怖気付いていました。割り切って指示を出すという胆力が必要です。

### 11.3 ない方が良かったもの

- 個人面
  - 情報安全確保支援士試験

可処分時間が勉強時間に当てられるため、タイトな時間の中で技書博の準備をすることになりました。本業でも同人誌でも必須ではないので、焦って受験しなくても良かったかなと思います。本業の残業が増えるタイミングと重なり、少し後悔しました。

### 11.4 まとめ

今まで個人サークルで参加するなど協力作業が乏しい環境で過ごしていました。今回スタッフとして参加させていただき、過去データの安心感や自分の力不足な点を思い知らされました。このように書き出してみると、「あれ、自分の仕事でも必要なものばかりじゃないか?」などと思います。おそらく本業だけだと気づけなかった(or 気付くのがもっと先になった)点で、思い切って参加して良かったと感じます。

## 11.5 最後に

同人誌即売会では、同人誌を書くお誘いとして「机のこちら側に来ませんか」と声をかけることがあります。執筆は大変ですが、自分の知識の抜けを知覚できるなどのいい面もあります。

同様に今回私は受付の机を乗り越えました。「パンフレットのこちら側」にいる人が増えることを祈念して、筆を置きたいと思います。

## 第 12 章

---

# 搬入・宅急便関係の準備いろいろ

おやかた@oyakata2438

搬入関係を（も）担当します、おやかたです。

ここでは、搬入に関わるいろいろを述べてみたいと思います。裏側を知っていただけすると幸いです。

搬入搬出としてはサークル対応と、事務局があります。また、事前準備、当日の搬入、当日の搬出と 3 つありますから、ぜんぶで 6 節になりますね。

## 12.1 事前準備

事前準備編です。

### 12.1.1 事務局の事前準備

事務局の荷物は、一般参加者から見える部分と見えない部分とありますが、それなりの物量があります。もちろん会場で借りるものもありますが、会場に「直接」届くもの、そして手持ちで搬入するものがあります。

#### 会場で借りるものと手配する

会場で借りるものと手配する代表格は、机といいます。会場に並んでいる机や椅子は、当たり前ですが会場から借ります。もちろんコミケなどのように超でかい規模であれば外部のレンタル業者に手配する必要があるでしょうが、今のところの規模では会場備え付けの備品で事足ります。

会場を予約する段階でおおよその数を申請書に書きます。100 サークル前後を想定していれば、机 100 本、椅子 200 本、など。予約の段階では記入する枠がない場合は、後日「使用計画書」的な書類を提出することになります。ある程度サークル数などが固まっているはずですから、それなりの精度で書くことができるでしょう。

それ以外に会場から借りるものとしては、音響設備、電源、パーティションや掲示関係のいろいろ。会場ごとに所定の手続き書類がありますので、そのテンプレートに記入しましょう。

音響設備は、有線マイク、無線マイク、など。BGM をかけるための有線放送の設備があったりすることもあります。いわゆる PA 卓のようなものが備え付けのこともありますね。いずれにせよ、有償なのか無償なのかは確認しておきましょう。

電源は容量計算や配線計画なども必要になるのでこれ以上は触れません。基本的に同人誌即売会

ではあまり使わないため、サークルが自由に使ってよいというシチュエーションにはならないかと思いますが、ハードウエア系のデモをするサークルに電源を提供する場合などはそれなりに準備が必要です。これはまた別途、「同人誌即売会を作ろう」の方で書くかもしれません。

### 会場に届くものを手配する。

会場に直接届くものもいろいろあります。

事務局のもので会場に直接届くものの代表は、ガイドブック、そしてポスターなどの会場掲示用の印刷物です。

ガイドブックは入場者全員に配布するものですから、それなりの部数があります。技書博の場合、無料配布ですが、即売会に酔っては入場料の代わりとして有償配布されたりしますね。

ガイドブックなどは、印刷所から直接搬入されます。印刷所の人（またはそこが手配した運送業者さん）が持ってきてくれます。ガイドブックを注文した印刷所さんと、搬入について調整しておきましょう。

具体的な調整事項は、搬入希望時間と、駐車場/荷捌き所の利用可否、です。

11時開会として、11時に来てては遅いわけです。一方で、会場引き渡し前に来てもらっても対応できない/待たせてしまうので、準備スケジュールをもとに希望時間帯を連絡しておきましょう。

以下は技書博の例です

8:00 会場引き渡し/開錠

9:00～10:00 搬入希望

9:30 サークル入場開始

11:00 一般入場開始

こんな感じで、スケジュールと希望時間を伝えましょう。他の印刷所さんも同じです。

### 直接搬入するもの

事務局の資材には、スタッフが手持ちで搬入するものがあります。受付用の資材、測量用のメジャーやマーキング用のテープ、文房具、最近だと体温計や消毒キット、などがあります。

測量用のメジャーやマーキング用テープなどは、準備の最初の段階で必要なものですから、会場引き渡しの直後に必要となるものです。ですから、車で搬入する場合、その搬入を担当する人の到着スケジュールをきちんと押さえておきましょう。

それ以外にも、来場者に配布する入場パスなどで、スタッフ作業を経由するもの、あるいは運送業者の都合で会場直送ができなかったものが含まれます。また、来場者に配布するものとして、過去のガイドブックの残部なども、ここに含まれます。基本的に過去のガイドブックはもう使うことはないのですが、ゴミとしてはもったいないです。初めて技書博に参加した人、あるいは前回参加できなかった人がもらってくれることも少なくありませんので、受付などに置いておくと無駄にななりません。これらは、スタッフが手持ち搬入する必要があります。あるいは、宅配便等で搬入するなど、荷物の振り分けを考えておいてください。

さて、これらのものをどうやって搬入するかですが、基本的には車（自家用車またはレンタカー）で搬入できると便利です。手持ち搬入には物量的にも限界がありますしね。

たいていの会場には駐車場があります。ですから、予約の段階で「搬入用に2台」といった形で申請をしておきます。一般サークルまで車搬入できるようにするかは議論がありますが、事務局枠は押さえておきましょう。場合によっては、他の催事との調整が必要となる場合もあります。しかもその日程は1-2か月前であることがざらです。事務局荷物を車搬入する場合は、この事前調整が必須であると考えておきましょう。

また、事務局資材は時々見直しましょう。使わないものを持って行くのは作業効率の点でもよくありません。

### **12.1.2 一般サークルの事前準備**

## **12.2 当日の搬入**

当日の搬入対応です。

### **12.2.1 事務局の当日搬入**

### **12.2.2 一般サークルの当日搬入対応**

## **12.3 搬出**

搬出編です。

### **12.3.1 事務局の搬出**

### **12.3.2 一般サークルの搬出**

# 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。

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

ロジウム @\_rhodium\_

## 付録 スタッフ紹介

---



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、私も？

### 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

### ささくら @ssakura\_sn



エンタメと同人誌即売会が好きなグラフィックデザイナーです。普段はデザイナー向けの同人誌即売会「デザイン読書日和」のコアスタッフ。今回ご縁があって参戦。広がる！ 同人の輪！！

# 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