

技術書同人誌 博覧会 GISHOHAKU

第十回技術書同人誌博覧会 公式ガイドブック

2024-05-12 初版第1刷 技術書同人誌博覧会 運営事務局 発行

まえがき

第九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。今日はぜひたくさん本を取り、新しい技術に出会い、めいっぱい満喫し、いろんなものを持ち帰ってくださいね。楽しかったよっていう感想を頂けることが、私たちにとって何よりの幸せです。

今回はおよそ1年ぶりの東京開催（前回の開催は名古屋でした）です。今年はコロナ禍も落ち着き、さまざまな技術コミュニティがふたたび活性化し、カンファレンスや勉強会などのオンライン開催が再開されましたね。技書博も前回よりサークル数が大幅に増え、これまでより多くの方が来場されることを想定して準備を進めています。皆さんとふたたび顔をあわせて交流できるようになったことが嬉しい、今まで以上にイベントを盛り上げていけるようスタッフ一同がんばります。

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・ご協賛いただいたメーカー企業のみなさま、サークル参加されたみなさま、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11月25日

技術書同人誌博覧会

代表 森川晃

■コラム：技書博とは

技書博は、技術をテーマにした本（同人誌や商業誌）の即売会です。ここでいう技術とは、ITのみならず広い分野を指し、生産や組織の仕組みや技すべてを含みます。たとえば、理工/数学/デザイン/マネジメントなど、幅広い技術を取り扱っています。エンジニア（すべての分野の技術者を総称しています）のアウトプットを応援したい&増やしたいという思いからこのイベントが生まれました。初心者にもベテランにも優しく、ゆったりと交流しながら知識を深め、仲間を作ったり成長できるような場所を目指しています。

技書博では、著者から読者の方々に多くの知が共有されます。本から得た知を取り入れることで、エンジニア全体の技術力が向上します。知を原動力にして、エンジニアがより良い製品やサービスを生み出します。そうして、技書博を起点として社会全体の豊かさに繋がっていくはずです。私たちスタッフは、技書博を継続することにより豊かな社会を実現していきたいと考えています。

<https://blog.gishohaku.dev/entry/2023/09/04/131252>

アンケート回答のお願い

次回開催の参考にさせていただくため、アンケート回答にご協力ください。



図 1: 一般参加者向けアンケート



図 2: サークル向けアンケート



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

まえがき	2
第Ⅰ部 ご案内	9
第1章 開催概要	10
1.1 理念と目的	10
1.1.1 技書博運営事務局	10
1.2 開催概要	11
1.3 一般参加者向けご案内	12
1.3.1 会場アクセス	12
1.3.2 来場予約について	12
1.3.3 体調管理について	12
1.3.4 スタッフ巡回について	12
1.4 技書博にどんなものがある?	13
1.4.1 頒布物について	13
1.4.2 禁止事項	14
1.4.3 撮影・録画	15
1.4.4 コスプレの禁止	15
1.5 注意事項	16
1.5.1 お子様連れの参加者の方へ	16
1.5.2 参加者の皆様へ	16
1.5.3 緊急時対応	16
第2章 行動規範	17
2.1 はじめに	17
2.2 改版履歴	17
2.3 行動規範	17
2.3.1 概要	17
2.3.2 本則	18
2.3.3 行動規範違反について	20
2.3.4 スタッフの識別	20

2.4	この行動規範の問い合わせ先	20
2.5	この行動規範のライセンス	20
第3章	技書博FP企画 -フリーダムなフリーペーパー企画-	21
3.1	はじめに	21
3.2	フリーペーパーとは	21
3.3	企画参加方法①サークル	21
3.4	企画参加方法②一般参加者	21
第4章	ランチのご案内	22
4.1	はじめに	22
4.2	ランチの受け取り方	22
4.3	ランチの提供について	23
第5章	カフェのご案内	24
5.1	はじめに	24
5.2	カフェの利用方法	24
5.3	カフェの提供について	25
第6章	ステージのご案内	26
6.1	はじめに	26
6.2	タイムテーブル	26
6.2.1	出版社コラボ企画「執筆の交差点」	26
6.2.2	この観点、これぞ同人誌！ 技術書アワード	26
第7章	アワードのご案内	27
7.1	はじめに	27
7.2	発表予定時間	27
7.3	参加資格と申し込み方法	27
7.4	アワードの提供について	27
第8章	協賛企業のご紹介	28
8.1	カフェサポーター	28
8.2	ノベルティサポーター・アワードサポーター	29
8.3	サポーター	30
8.4	プリントィングサポーター	33
第II部	サークル紹介	34
第9章	サークル一覧（配置順）	35

目次

第 10 章 サークル配置図	38
第 11 章 サークルアピール	39
第 III 部 技書博×出版社企画	41
第 12 章 執筆の交差点～同人誌と商業誌の対話～	42
12.1 企画の主旨とその内容	42
12.1.1 【1】サークル／出版社、双方向のアクションを行いやすくすること	42
12.1.2 【2】商業出版とはどういうものか？を知ってもらう取り組み	43
12.2 企画に期待すること	43
12.3 僕が日頃思うこと	44
12.4 本が溢れる幸せな世界	45
サークル配置図	45
第 13 章 商業の楽しみと同人の楽しみ	46
13.1 全国に届けられる商業誌	46
13.2 少部数でも好きな内容を書ける同人誌	46
13.3 役割の違う商業誌と同人誌	47
13.4 出版社への持ち込み	47
13.5 その分野に得意な出版社を選ぼう	47
第 14 章 ここが凄いぞ商業誌	48
14.1 常に味方の編集者	48
14.2 届く相手が桁違い	48
14.3 圧倒的に綺麗な図表	48
14.4 広がる仕事、喜ぶ家族	49
第 IV 部 協賛企業様による寄稿記事	50
第 15 章 宅急便の配送手続きができるアプリの誕生秘話	51
15.1 はじめに	51
15.2 サービスの概要	51
15.3 サービス開発の経緯	52
15.4 サービスの使い方	52
15.4.1 使い方の概略	53
15.4.2 画面を使って説明	53
15.4.3 支払いについて	57

15.4.4	管理機能	58
15.5	技術的な話	58
15.5.1	Slack の 3 秒ルール	58
15.5.2	非同期処理が必須	59
15.5.3	分散データベース TiDB の利用	60
15.6	まとめ	62
第 16 章 ノーコードツールは SI エンジニアを求めている		63
16.1	ノーコードツールとは	63
16.1.1	ノーコードとローコードの違い	63
16.1.2	ノーコードツールの歴史	63
16.1.3	ノーコード・ローコードツールの市場動向	64
16.1.4	なぜ今、ノーコードツールが脚光を浴びているのか	64
16.2	企業におけるノーコードツール導入のメリットと躊躇ポイント	65
16.2.1	ノーコードツールを導入するメリットとは	65
16.2.2	非エンジニアがノーコードツールで躊躇するポイント	66
16.3	ノーコードツールを導入する際にエンジニアに求められること	66
16.3.1	システムの構成力や設計力	66
16.3.2	ノーコードツールの使いどころの判断力	67
16.3.3	ノーコードツールだけでは実現できない機能の開発力	67
16.4	おわりに	67
第 17 章 「ものづくりする金融機関」にチャレンジする開発組織の取り組み		69
17.1	ウェルスナビ / WealthNavi について	69
17.2	ウェルスナビの開発組織が目指す姿	69
17.3	ビジョンを実現するための開発体制	70
17.4	EE が取り組んでいること	71
17.4.1	組織構築	71
17.4.2	組織力強化	71
17.4.3	人材開発	72
17.5	今後目指していきたい姿	72
第 18 章 【エンジニア必見】今やりたいことが無くても大丈夫！ ライフステージ別に最適なキャリア・転職先を選ぶ方法を解説してみた（20 代～30 代～40 代）		74
18.1	20 代：目先のお金や技術トレンドに囚われず、普遍的な価値を身につけよう	74
18.1.1	20 代はがむしゃらに働く	74
18.1.2	目先の年収に囚われすぎない	75
18.1.3	言語や技術はそこまで気にしない	76
18.1.4	選択肢の多い企業を目指そう	76

目次

18.1.5 受託開発企業や SES ではここを見ろ	77
18.2 30代：新しいことにチャレンジできるタイムリミットが迫る...	77
18.2.1 35歳が全く新しいことにチャレンジできるタイムリミット	78
18.2.2 一度は自社開発企業で働いてみよう	78
18.2.3 賞味期限が長いスキルを身につけよう	78
18.2.4 将来のことを考えて長期的な選択をしよう	79
18.3 40~50代：今まで培ったものを活かそう	80
18.3.1 自分が得意なことを 0 から考えてみる	80
18.4 エンジニアのキャリアに詳しい第三者からのフィードバックを受けよう	81
第 V 部 技書博を支える技術	82
第 19 章 頒布の定義を少しだけ変えました	83
スタッフ紹介	84
コアスタッフ	84
企画協力	85
デザイン協力	86

第Ⅰ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、技術書オンリーイベントであり、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。

技書博に関するさらに詳しい説明は、ブログ記事をご覧ください。

<https://blog.gishohaku.dev/entry/2023/09/04/131252>

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 X（旧 Twitter）アカウントまでご連絡ください。

1.2 開催概要

1.2 開催概要

催事名

第 9 回技術書同人誌博覧会

催事略称

技書博 9

開催日時

2023 年 11 月 25 日（土）11:00～16:00

開催会場

大田区産業プラザ PiO

会場住所

〒144-0035 東京都大田区南蒲田 1-20-20 大展示ホール

開催規模

1600 m²／105 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 X（旧 Twitter）アカウント

<https://x.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/>

- 京浜急行「京急蒲田」駅より徒歩約 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 9 では、参加状況を把握し万が一の場合にご案内ができるよう、一般参加される方に事前予約（参加は無料です）をお願いしています。以下のサイトより申し込みください。当日でもご予約いただけます。

<https://gishohaku.connpass.com/event/298538/>

ガイドブックやノベルティなど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できない場合があることをご了承ください。また、懇親会も開催しますので、参加希望の方は、該当するプランに申し込みをお願いします。懇親会の参加のみ有料になります。

1.3.3 体調管理について

新型コロナやインフルエンザの流行環境下にあります。マスク等による自衛を推奨します。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。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、スタッフの指示誘導にしたがって、慌てず避難ください。

1.4 技書博にどんなものがある？

技書博は「技術書の頒布を主な目的にしているサークル」が集うイベントです。各サークルが「技術だと信じるもの」について分野を問わず受け付けているため、さまざまな強い思い入れのある技術書や関連コンテンツが集まります。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。たくさんの技術に触れ、発見し、学び、楽しんでください。

本イベントにおける「技術」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コンテンツを取りそろえています。

- 技術
 - 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
- 成長・組織
 - 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

- 技術書
 - 自己資金で作成・頒布する書籍（いわゆる同人誌）
 - * 事前予約等によって印刷費を先に回収している場合も該当します
 - * 同人委託を行っている場合も該当します
 - * クラウドファンディング等で印刷費などを調達した場合も該当します
 - * 広告収益によって印刷費を調達した場合も該当します
 - * 解説方法（書籍・小説・マンガなど）はどのような形式でも構いません
 - 書店・販売店に流通している商業書籍
- 技術コンテンツ
 - 技術書のダウンロードコード
 - 技術を学ぶための音声／動画コンテンツ
 - 技術に関連したソフトウェア製品
 - 技術書に付随するノベルティ（例：ステッカーなど）

第1章 開催概要

- 技術を学ぶためのハードウェア（例：IoT 機器など）
- 技術をテーマにしたメディア（例：デバッグ音頭 CD など）
- 技術をテーマにしたグッズ類（例：カードゲームなど）
- その他のグッズ
 - サークル認知度を向上させるための同人誌・グッズなど
 - * 技術に関連しない物品も頒布いただけます
 - * ただし技術に関連しない物品は、頒布数を全体の 50% 未満にしてください

頒布条件

- 頒布可能な物品以外を頒布いただけません
- 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）
- 頒布価格の下限および上限は設けません（無償・有償ともに頒布可能です）
- 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（既刊のみの頒布も可）
- 頒布物は全年齢向けに限定します
 - 全年齢に向けて頒布不可能なコンテンツの取り扱いは禁止します
 - * コンテンツ内での過度なアダルト・暴力表現・グロテスク表現などを禁止します
 - * とくに、多くの方の目に触れる表紙やノベルティ類は表現に充分ご注意ください
- その他のグッズのみを目的とした出展はお断りします
 - 「技術書」もしくは「技術コンテンツ」を必ず頒布ください
 - コミュニティおよび協賛による参加の場合、その限りではありません

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を主として頒布すること
- 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

1.4 技書博にどんなものがある？

- 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オススメです
- ・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あり、ベビーカーでの参加は推奨しません、ご理解いただけますと幸いです
- ・3歳以下のお子さま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、お子さま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かかわらず、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

- ・背の低いお子さまが歩いていることがありますので、充分にご注意ください
- ・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
- ・ひとりでいるお子さま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、不審物などに気づいた場合、直ちに巡回中のスタッフまたは本部までご連絡ください

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したがってください。

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連する活動、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
- 2020-02-21 第 1.0.1 版 修正版公開

2.3 行動規範

2.3.1 概要

関係者は、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、他の関係者が安全かつ安心に過ごすことができるよう徹底します。当会は、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。当会は、本規範の違反者に対してあらゆる手段を講じて厳正に対処し、円滑なコミュニティ運営に努めます。

第2章 行動規範

2.3.2 本則

敬意を持った行動の徹底

関係者は、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努めます。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

関係者は、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。関係者は、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

当会は、すべてのエンジニアがもつスキルや技術、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

当会は、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. 相手方が直接望んだ上でなされる、関係者間での情報提供
2. 協賛企業による宣伝告知
3. その他、当会の主催者が特別に認めるもの

なりすましの禁止

当会は、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々、自身が所属しない団体、自分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。

2.3 行動規範

性的コンテンツの禁止

関係者は、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

関係者は、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。

当会は、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

関係者は、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また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

関係者は、写真撮影・動画録画・音声録音など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、また相手やスタッフ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。当会は、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

関係者は、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、当会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。関係者の行動指針は、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。

第2章 行動規範

2.3.3 行動規範違反について

行動規範違反者への対処

当会は、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。なお、この場合、既に受領したイベント参加費等は返金致しません。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

もし関係者が他の関係者の行動規範違反を発見した場合、関係者や他の関係者がハラスメントに遭っている場合、関係者や他の関係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、すぐに当会の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、連絡者の同意がない限り匿名で扱いますのでご安心ください。当会の主催者およびスタッフは、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と感じられるよう、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、主催者はすべての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。

2.3.4 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。

2.4 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、次の連絡先までお問い合わせください。

技術書同人誌博覧会 info@gishohaku.dev (担当:森川)

2.5 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。

第3章

技書博FP企画 -フリーダムなフリー ペーパー企画-

3.1 はじめに

前回は、サークル有志で行われたFP企画ですが、今回は正式に公式企画となりました。

様々なサークルで、フリーペーパーが頒布されるので、集めて回りましょう！

10枚以上集めて、技書博本部を持ってくると、FP企画オリジナル表紙をプレゼント。集めたFPで一冊の本を作りましょう。

3.2 フリーペーパーとは

フリーペーパーとは、無料で配布されるペーパーのことです。特に規定はありません。

技書博では、様々なジャンルのサークルが集います。中には、あまり馴染みのないジャンルもあるでしょう。そうした時に、フリーペーパーを、「サークルを知る」ツールとして使ってもらえないかと企画しました。余ってしまうのも寂しいので、皆さん遠慮無く貰って回りましょう。

3.3 企画参加方法①サークル

内容・サイズとともに、特に規定はありません。フリーペーパーという名称ではありますが、冊子でもかいません。迷った場合は、A4やB5が取り扱いやすいサイズかと思われます。

内容は、技術やサークルに関するもの以外に、趣味の話でも構いません。ただし、18禁にあたる内容を掲載したペーパーは頒布できませんのでご注意ください。

参加方法は、当日朝、頒布するペーパーを、本部までご提出ください。その際、企画用ポップをお渡します。ポップの使用・不使用は自由です。

3.4 企画参加方法②一般参加者

各サークルに置かれたFPを貰って回りましょう。その際、「FPください」と一言あるとスムーズです。

集めたFPは、技書博本部にてお配りしている表紙とともにファイリングして、1冊の本にするのがオススメです。

※表紙には限りが有ります。先着順となりますので、ご了承ください。

第4章

ランチのご案内

4.1 はじめに

技書博9ではサークルに向けてランチ（お弁当）を無料提供します。

このお弁当は、終日サークルスペースを離れづらい方が昼食休憩をとり、少しでも快適に過ごして頂けたらという想いから企画しています。

おいしい弁当でお腹いっぱいになって「午後も頑張るぞ！」「また次回も執筆したいな！」って思って頂けたら嬉しいです。

なお、一般参加される方に向けてのランチ無料配布はありませんのでご了承ください。

4.2 ランチの受け取り方

ランチの注文と受け取り方は次のとおりです。

- サークル来場受付時に先着順で希望メニューのランチチケットを配布します
 - チケットは必要枚数（1サークルあたり最大3枚）をお渡しします
 - 各メニューとも数量限定です（サークル申込時に入力いただいた人数分を準備しています）
 - 一部またはすべて品切れになることがありますのでご了承ください
- お弁当の配布（引き換え）は12:00～13:00ごろに本部にて行います
 - 配布開始時に場内放送にてアナウンスします
 - 配布時にどうしても手が離せない方のために、後ほどブースを巡回します
 - メニューごとに配布時間が異なる場合があります
- お弁当はご自分のサークルスペース内またはカフェコーナーでお召し上がりください
 - 通路や会場外では飲食いただけません
 - お弁当は必ず消費期限内にお召し上がりください。
 - お持ち帰りは禁止します。
- 食べ終わった容器はスタッフが巡回して回収します

お弁当配布時に場内放送で昼食休憩を案内しますが、参加者がスペースを来訪される場合があります。

4.3 ランチの提供について

4.3 ランチの提供について

今回のランチは「ソシム株式会社」さまにご協賛いただきました。

ぜひ X（旧 Twitter）などで感想とお礼をシェアしてください！

ハッシュタグは「#ソシムさんの振る舞い飯 @ #技書博 9」です。



図: この QR コードから簡単にハッシュタグつきでポストできます

第 5 章

カフェのご案内

5.1 はじめに

技書博 9 では、イベント参加者のどなたでも無料で利用いただける休憩コーナーとして「カフェノブレーン」を提供します。会場内で購入した本を読みながらひといきついて、新鮮な感想を著者に直接伝えられます。あなたの応援が次の本の活力です。そして会場をもう一周！ きっと新しい発見がありますよ。

5.2 カフェの利用方法

- お好きな飲み物とお菓子をお取りください
 - お菓子は充分な量を用意していますが取り過ぎず譲り合ってください
 - お菓子は 1 人 2~3 個程度が目安です
- 飲食物の持ち出しルールは次のとおりです
 - ブースへの持ち出しへは、食べ物およびフタのついた飲み物のみ可能です
 - 会場外への持ち帰りはご遠慮ください
 - 会場内の食べ歩きは、他の方の迷惑になるため禁止します
- カフェコーナーはセルフサービスです
 - ゴミはカフェコーナー内のゴミ箱に分別してお出しください
 - 使い終わった机や椅子の清掃にご協力ください
- 混雑の際には譲り合ってご利用ください
 - 混雑時は 1 回あたりおおむね 30 分程度で交代ください
 - 利用回数は制限しません
- 周囲に読書中の方もいますので、大声での会話はお控えください
- お困りの際は、カフェコーナー内の常駐スタッフまたは巡回スタッフまでお声がけください

5.3 カフェの提供について

5.3 カフェの提供について

今回のカフェは「テクノブレーン株式会社」さまにご協賛いただきました。

ぜひ X（旧 Twitter）などで感想とお礼をシェアしてください！

ハッシュタグは「#カフェノブレーン @ #技書博 9」です。



図: この QR コードから簡単にハッシュタグつきでポストできます

第 6 章

ステージのご案内

6.1 はじめに

技書博 9 ではステージコーナーにて座談会などを企画します。トーク中は聴講席を準備しますので、近くでお座りいただけけるほか、館内放送をつうじて会場内どこからでもお聴きいただけます。

6.2 タイムテーブル

- 12:30-12:50 著者対談「大澤文孝×増井敏克 商業誌の魅力・同人誌の魅力」
- 12:50-13:30 編集者座談会「商業誌と技術書の未来」
- 13:30-13:45 表彰式「この観点、これぞ同人誌！ 技術書アワード！」

ステージイベントはお昼休みの時間帯（12:30～13:45）に開催する予定です。その他、サークルによる新刊アピールなどの突発イベントを行う可能性があります。タイムテーブルは当日変更になる場合がありますので、SNS 発信や会場内掲示をあわせてご覧ください。

技書博公式 X（旧 Twitter）アカウント

<https://x.com/gishohaku>

6.2.1 出版社コラボ企画「執筆の交差点」

技書博は、技術同人誌のイベントではありますが、幅広くエンジニアのアウトプットを応援します。今回のテーマは「商業誌」。出版社や、編集プロダクションにサークル参加してもらうとともに、ミニステージでの企画や出張編集部など、企画が盛りだくさんです！

詳しくは第 III 部「技書博×出版社企画」をご覧ください。

6.2.2 この観点、これぞ同人誌！ 技術書アワード

株式会社システムアイさんご協賛による「この観点、これぞ同人誌！ 技術書アワード」を開催します。審査員が、エントリーいただいた本をすべて読み、今回のテーマに沿った 2 冊を選び表彰します。発表は 13:30 よりミニステージにて！ ゼひご注目ください。受賞作品には、暖かい拍手を！

詳しくは第 7 章「アワードのご案内」をご覧ください。

第 7 章

アワードのご案内

7.1 はじめに

当日、「この観点、これぞ同人誌！ 技術書アワード」を開催します。審査員が、エントリーいただいた本をすべて読み、今回のテーマに沿った 2 冊を選び表彰します。

発表および授賞式は、ミニステージにて行います。皆さんぜひ、ご注目ください。
受賞作品には、賞賛の拍手を！

7.2 発表予定時間

13:30-13:45 技術書アワード受賞作発表

※タイムテーブルは当日変更になる場合がありますので、SNS 発信や会場内掲示をあわせてご覧ください。

技書博公式 X（旧 Twitter）アカウント
<https://x.com/gishohaku>

7.3 参加資格と申し込み方法

- ・参加資格 技書博 9 にサークル参加していること
- ・対象書籍 技書博 9 にてはじめて頒布する書籍（他イベントでの頒布は問わない）
- ・エントリー方法 見本誌提出時に、アワードへの参加にチェックを入れる
- ・エントリー期限 2023 年 11 月 20 日（月）

※審査の都合上、当日のお申し込みはできません

7.4 アワードの提供について

今回のアワードは、第 7 回に引き続き「株式会社システムアイ」さまにご協賛いただきました。
ぜひ X（旧 Twitter）などで感想とお礼をシェアしてください！
ハッシュタグは #技書博アワード です。

第8章

協賛企業のご紹介

8.1 カフェサポーター



テクノブレーン株式会社

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

テクノブレーン株式会社はエンジニア/技術者の方のキャリア支援をするヘッドハンティング型の転職エージェントです。

主にキャリアパス面談～転職市場の情報提供、転職支援など様々な役割を務めさせて頂いております。企業の想いと、エンジニアの情熱に、誠実に応えること。この領域に特化して、30年積み重ねてきた弊社の実績は、どんな大企業でも一朝一夕には真似できない大きな成果だと感じています。ご遠慮なくお気軽にご相談頂けると幸いです。

8.2 ノベルティサポーター・アワードサポーター

8.2 ノベルティサポーター・アワードサポーター



株式会社システムアイ

株式会社システムアイ

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

「日本のシステム開発をアップデートして DX(Developer Experience) を洗練させる」金融系開発で培った固い確かな開発文化と、先端技術を取り入れた開発の継続的な実践の融合を可能とするエンジニア集団です。お客様ごとに最適な技術を選定・適用することによって、日本の IT 全体をアップデートしていくことを目指します。

2023 年 9 月にはビジネスチャット連携ツール「Pritell (プリテル)」<https://pritell.chat/> の β 版をリリースしたほか、自社初の海外拠点となるアメリカオフィスを開設しました。

8.3 サポーター



株式会社タイミー

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

<https://timee.notion.site/timee/Timee-Product-Org-Entrance-Book-b7380eb4f6954e29b2664fe6f5e775f9>

私達タイミーは「『働く』を通じて人生の可能性を広げるインフラをつくる」ことをミッションに掲げ、「働く」を通じて、自分の可能性を広げ、目を輝かせて生きる人々に溢れた社会の実現を目指しています。

現在のタイミーは、信頼性の高い社会インフラを目指していくという次の飛躍にむけ、システム・プロダクト・プロセス・組織を変化させていくフェーズです。

持続可能な状態でのスケールを目指しているため、変化と適応の両面を意識しエンジニアリングで課題を解決していく仲間を探しています。



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。

8.3 サポーター



株式会社 Helpfeel

<https://corp.helpfeel.com/ja/home>

株式会社 Helpfeel は 2007 年にシリコンバレーにて創業後、「テクノロジーの発明により、人の可能性を拡張する」を Vision に掲げ、知識を届けるエンタープライズサーチ「Helpfeel」知識を磨き上げるアイディエーションツール「Scrapbox」情報を知識にするメディアキャプチャー「Gyazo」という 3 つのプロダクトの開発、運営を行っています。開発メンバー募集中です！



株式会社はてな

<https://hatenablog.com/>

はてなが提供する「はてなブログ」は、前身となる「はてなダイアリー」から数えると 20 年以上続くブログサービスです。インターネットとともに成長し、個人の方から企業の方まで、さまざまな技術ブログが書かれてきました。個人の方では、技術的な学びの場所として、日々の考えを書き留めたり、学んだことをまとめたりされる方が多いです。また、はてなブログの企業技術ブログコミュニティは、400 社以上が参加する一大コミュニティに成長しています。

第8章 協賛企業のご紹介



株式会社翔泳社

<https://www.shoeisha.co.jp/>

翔泳社は、質の高いコンテンツの提供をコアコンピタンスとし、最新のテクノロジーを中心として、エデュケーション、パーソナルコンピューティング&デザイン、そしてビジネス&カルチャーという4つのテーマのもとで事業を展開しています。書籍、雑誌といったペーパーメディアはもちろん、電子書籍やeラーニング、Webマガジン、ソフトウェア、イベント、セミナー、通信教育等、さまざまなメディアへ、最適にカスタマイズされたコンテンツを提供します。



株式会社リセ

<https://lisse-law.com/>

株式会社リセは『争いのない「滑らかな」企業活動の実現』を目指して、契約書レビュー支援AIクラウド「LeCHECK」などのプロダクトを開発しているリーガルテックスタートアップです。社名となっている「リセ (Lisse)」にはフランス語で「滑らかな」という意味があり、法的紛争の中から無くしたいという代表の想いが表れています。

「LeCHECK」は弁護士事務所様や事業会社の法務部様などによくお使いいただいており、毎年右肩上がりでの成長率を実現しています。2023年夏に大規模な資金調達を実施、2023年末にはオフィス移転を行うなど、プロダクトに合わせて組織も急拡大中です。

8.4 プリンティングセンター

8.4 プリンティングセンター

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9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	統計の森	IT-コンピュータサイエンス-人工知能・AI
あ-02	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
あ-03	にやむねこ	IT-コンピュータサイエンス-人工知能・AI
あ-04	Mathematica 研究会葛飾支部	IT-プログラミング-言語
あ-05	URAMASU	IT-プログラミング-言語
あ-06	ゆめみ大技林製作委員会	IT-プログラミング-言語
あ-07	CloudFormation の友	IT-プログラミング-言語
あ-08	ビルド工房	IT-プログラミング-言語
あ-09	RichLab. & 第7開発sec.	IT-開発-OS/低レイヤ
い-01	tenteroring project	IT-開発-ゲーム
い-02	もちっこカフェ	IT-開発-ミドルウェア
い-03	まぐろのみぞおち	IT-開発-データベース
い-04	人生適当	IT-プログラミング-フレームワーク
い-05	OHK	IT-インフラ-IaaS
い-06	ねこはうす	IT-インフラ-IaaS
い-07	めもおきば	IT-インフラ-IaaS
い-08	愛知工業大学 システム工学研究会	IT-インフラ-サーバ・ネットワーク機器
い-09	SouthernParadise	IT-インフラ-サービス構築
い-10	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
い-11	のみぞーん	IT-コンピュータサイエンス-セキュリティ
い-12	株式会社ツーケンフト・ワークス	IT-開発-Web
う-01	楽しい工学生活を送る会	理工系全般-その他-その他
う-02	音引屋	理工系全般-その他-その他
う-03	Thunder Claw	理工系全般-その他-その他
う-04	香美山社中	理工系全般-その他-その他
う-05	megusunuLab	理工系全般-その他-その他
う-06	象形科技	IT-PC-全般
う-07	さかさまダイアリー	理工系全般-その他-その他
う-08	黒猫舎	理工系全般-その他-その他
う-09	Just1factory	IT-デザイン-UI
う-10	リセ	理工系全般-その他-その他
う-11	株式会社 Helpfeel	IT-開発-Web
う-12	株式会社タイミー	理工系全般-その他-コミュニティ

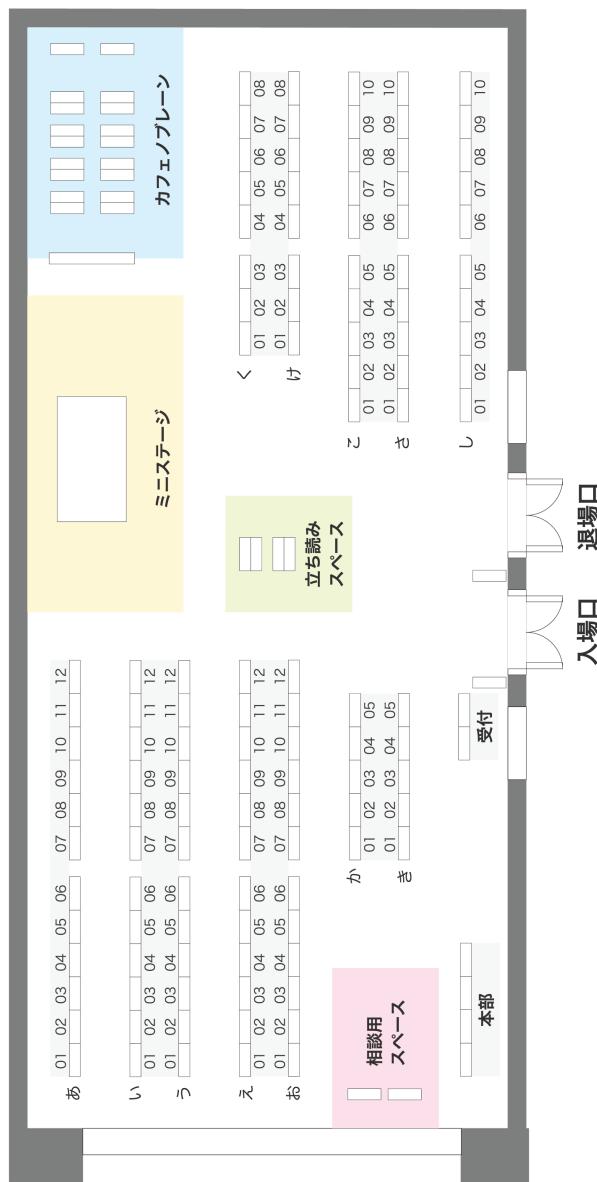
第9章 サークル一覧（配置順）

配置番号	サークル名	ジャンル
え-01	TeamJ	IT-開発-Web
え-02	Auth 屋	IT-開発-Web
え-03	テスターちゃん	IT-開発-Web
え-04	きじのしっぽ	IT-開発-Web
え-05	増井技術士事務所	IT-開発-Web
え-06	C.9	IT-開発-Web
え-07	Aurantifolia	IT-開発-Web
え-08	つのぶえ出版	IT-開発-Web
え-09	品質公団	IT-PC-全般
え-10	Type D4 Lab	IT-プログラミング-フレームワーク
え-11	aozora Project	IT-プログラミング-フレームワーク
え-12	電腦世界	IT-プログラミング-フレームワーク
お-01	ある世界	IT-デザイン-UI
お-02	親方 Project	理工系全般-その他-自己啓発
お-03	あじやてく	理工系全般-その他-コミュニティ
お-04	特定非営利活動法人 NEM 技術普及推進会 NEMTUS	IT-開発-Web
お-05	Computer Society	IT-開発-Web
お-06	Project Kit	IT-PC-全般
お-07	Kiryushiki Project.	IT-デザイン-UX
お-08	しまや出版	理工系全般-出版関係
お-09	システムアイ	理工系全般-その他-自己啓発
お-10	テクノブレーン株式会社	理工系全般-組織-人材管理
お-11	きんとーん・らぼ	IT-開発-Web
お-12	はてなブログ	理工系全般-その他-コミュニティ
か-01	株式会社ボーンデジタル	IT-コンピュータサイエンス-人工知能・AI
か-02	マイナビ出版編集部	IT-コンピュータサイエンス-人工知能・AI
か-03	講談社サイエンティフィック	理工系全般-出版関係
か-04	I/O 技書博部	理工系全般-出版関係
か-05	とうきょうかがく同人	理工系全般-理論・技術-工学系
き-01	技術評論社	理工系全般-出版関係
き-02	翔泳社	理工系全般-出版関係
き-04	ソシム	理工系全般-出版関係
く-01	お台場計算尺	理工系全般-理論・技術-工学系
く-02	いもあらい。	理工系全般-理論・技術-理学系
く-03	たいら屋	理工系全般-理論・技術-理学系
く-04	ちんちらんど	理工系全般-理論・技術-理学系
く-05	誤家庭工房	理工系全般-理論・技術-工学系
く-06	tecalac	理工系全般-理論・技術-工学系
く-07	徒然メカ	理工系全般-理論・技術-工学系
く-08	けもみみまほ一つかい	理工系全般-理論・技術-工学系

配置番号	サークル名	ジャンル
け-01	ZOB.Club	IT-ハードウェア-アーキテクチャ
け-02	オレンジピコショップ	IT-ハードウェア-ハードウェア開発
け-03	しょ～とらば～ず	IT-ハードウェア-ハードウェア開発
け-04	三峰スズ工房	IT-ハードウェア-同人ハード
け-05	エンジニアの登壇を応援する会	理工系全般-その他-その他
け-06	ZINE Community	理工系全般-その他-コミュニティ
け-07	Vivliostyle ユーザー会	理工系全般-その他-コミュニティ
け-08	きのこるエフエム	理工系全般-その他-コミュニティ
こ-01	CQ出版社	理工系全般-出版関係
こ-02	ノラハック	IT-開発-IoT
こ-03	ふがふが	IT-ハードウェア-ハードウェア開発
こ-04	PikoPikoFactory	IT-ハードウェア-同人ハード
こ-05	FREES	IT-開発-OS/低レイヤ
こ-06	へにゅべんて	IT-開発-OS/低レイヤ
こ-07	植物生体電位をオープンにするプロジェクト	理工系全般-ハードウェア-ハードウェア開発
こ-08	holiday lab.	IT-開発-IoT
さ-01	自転車操業	理工系全般-その他-その他
さ-02	とこしえ工房	理工系全般-その他-その他
さ-03	野狐ヲ俱楽部	IT-PC-全般
さ-04	秋葉原無線部	理工系全般-ハードウェア-ハードウェア開発
さ-05	PUNDI X	IT-コンピュータサイエンス-情報学・情報科学
さ-06	Low Technology Laboratory	理工系全般-その他-その他
さ-07	鉄道同人技術研究所	IT-インフラ-ネットワーク
し-01	nano-Lab.	理工系全般-科学・技術史-全般
し-02	味噌とんトロ定食	IT-コンピュータサイエンス-情報学・情報科学
し-03	フトンカブーレ	IT-PC-全般
し-04	モウフカブール	IT-インフラ-サービス構築
し-05a	AliceSystem	IT-インフラ-ミドルウェア
し-05b	共鳴効果	理工系全般-理論・技術-理学系
し-06	ブライツシステム	理工系全般-組織-技術教育
し-07	村山直紀	理工系全般-組織-技術教育
し-08	エンジニアカウンセラー	理工系全般-組織-人材管理

第 10 章

サークル配置図



第 11 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

統計の森

統計学、機械学習に関する解説を書いています。

<https://www.hello-statisticians.com/>



直感的に理解する
Transformer の仕組み

Liberal arts



仕組みから理解する
ChatGPT



LiberalArts

最新の人工知能の仕組みを理解するため
に、Transformer や
ChatGPT の仕組みを
解説するテキストを作
りました。

し-08

エンジニアカウンセラー

エンジニアのための着物生活本

コピー本・カラー・A5サイズ
500円(予)

普段着＝着物のITエンジニアが、ゆるく着物で暮らす生活のノウハウをまとめた同人誌。

着物(長着・浴衣)から甚平・作務衣まで男性着物での過ごし方・TPOを紹介。

和装用の小物の紹介記事有。
着るのに必要な実用小物から、おしゃれ小物まで、実際に使用した体験談を交えて紹介します。
購入可能なサイトのリンク(QR)付き。

既刊

改訂版

TRPGはどうやって 振り返り文化 を定着させたか？

～あるユーザーの20年の体験～

コピー本・白黒・A5サイズ
500円



X:@ShirayanagiRyuj

第 III 部

技書博 × 出版社企画

第 12 章

執筆の交差点～同人誌と商業誌の対話～

皆さんこんにちは。ニヤゴロウ（小笠原種高）@shigetaka256 です。職業は、「本とネットを流離う風来坊」なのですが、世を忍ぶ仮の姿として、時々、技術書を書いています。

技書博もいよいよ第 9 回ですね！ 第 1 回から、サークル参加している我がサークル（モウフループ）としては、なかなか感慨深いです。

さて、今回の技書博×出版社コラボ企画「執筆の交差点～同人誌と商業誌の対話～」ですが、そもそもは、技書博スタッフのありすゅうさんから、「出張編集部をやりたい」と相談を受けたのが始まりです。

僕は、普段、商業誌を書いていながら、同人誌も執筆しています。そこで思うところが色々とあったので、企画を担当することとなりました。

12.1 企画の主旨とその内容

本企画は、「出版社や編集プロダクションにサークル参加してもらい、編集者と同人サークル相互の交流を手助けする」ことを主旨としています。

技書博の特徴は、なんといっても、「アウトプットを応援していること」と、「交流を重視していること」。今回は、その良さを生かして、双方がコンタクトを取りやすい仕組みを提供し、相互理解を計るとともに、「お互いに選択肢が増えるといいな」と思って企画を組み立てました。

具体的には、以下の二種類の施策を講じることにしました。

12.1.1 【1】サークル／出版社、双方向のアクションを行いやすくすること

①「編集さんからのスカウト募集中」ポップ

サークルの机に掲示する小さなポップを用意し、編集さんから積極的に声をかけてほしい場合に、掲示する仕組みです。せっかくなので、「スカウト募集中」以外にも、「離席中」や「完売御礼」など、他の用途でも使えるようなものを予定しています。

②持ち込み編集部

出版各社・編プロ各社のサークルスペースにて、編集さんに同人誌や原稿を見て貰うことができる仕組みです。同人誌を献本することもできます。会場には、「相談スペース」をもうけ、そこでゆっくりと相談することもできます。

12.2 企画に期待すること

12.1.2 【2】商業出版とはどういうものか？を知ってもらう取り組み

①出版社座談会「どんな本を出したいのか」

当日、会場内のミニステージにて、何名かの編集さんによるミニ座談会を予定しています。「どんな出版社／編プロなのか」、「どんな著者を求めているか」、「どんな本を作りたいか」など商業出版の魅力を伝えてもらいます。

②ガイドブック内「編集部の履歴書大公開」企画

ガイドブック内にて、「編集部の履歴書」アンケートの回答を掲載。得意分野や、自社PRの他、持ち込み先なども！同じ質問に答えて貰うことで、出版社の個性が見えてくるはずです。

③大澤文孝×増井敏克「商業誌はいいぞ！」セッション

当日、編集者座談会とは別に、商業誌の著者二人による「商業誌はいいぞ」セッションを予定しています。数多くの出版社・編プロと仕事をしており、同時に同人誌も出している二人に、商業誌の魅力を語ってもらいます。

12.2 企画に期待すること

この数年で、技術書同人誌は大いに盛り上がり、オンデマンド・書店売りを問わず同人誌の著者が商業誌に進出する数は増えています。しかし、一方で同人サークル側が商業出版に対して誤解をしていたり、出版社側がどのように著者にアプローチしていいのか、戸惑うケースも見られます。つまり、どちらもお互いのことをよく知らないのです。そして、なぜお互いのことを知らないのかといえば、知る場や知る仕組みがないからです。

たとえば、お互いに興味がないのであれば、問題はありません。それも選択の一つです。しかし、「よく知らないから」「仕組みがないから」その選択肢が狭まっているのであれば、双方にとつて残念であるばかりでなく、出版されたら本を歓迎したであろう読者にとっても不幸なことです。
出せる良い本は、出すべきなのです！

また、ここ数年で、日本のIT業界の初期である00年代を支えた著者・編集者達の引退が始まっています。あと数年で大きな引退ラッシュが来るでしょう。

最近では、いわゆる専業／兼業の技術ライターの数も減っており、「著述のプロ」が少なくなっています。時折勘違いしていらっしゃる方がいますが、「技術書を書く」ということは、「決まった手順や設定を並べて書くだけの仕事」ではありません。技術書であっても、本は本です。そこには、著者や編集者・出版社の思想や個性が出ます。「誰がやっても同じ仕事」ではなく、その著者が、編集者が「どのように技術を解説するか」を考え、表し、作られたものが「技術書」です。情報だけ並べれば良いものではないのです。

エンジニアが「良いコード」「良い設計」に拘るように、技術書の著者や編集者も「良い文章」「良い構成」「良い解説」に拘って本を作っています。

こうした技術は、編集者から著者に伝わり、著者からまた別の編集者や共著者に伝わっていきま

す。技術ライターは、こうした仕組みの1つとしての役割も担っているのです。

僕は、この企画によって、「サークル主が、商業誌をだしやすく」、「編集者が、著者を見つけやすく」なるインフラを技書博という場に作りたいと思っています。

今回は、まだ1回目ですが、1度やることによって、見えてくるものは多いでしょう。賛同してくれる人も増えるかもしれません。僕は、そんな成果を期待しています。

12.3 僕が日頃思うこと

「同人サークルと、商業誌編集者の相互理解をはかりたい、アクションしやすくしたい」というのが、企画の大きな目的ではありますが、もう一つ、僕が考えていることがあります。それは、「編集さんに、読者と話して欲しい」ということです。

僕が、モウフカプールとして同人誌即売会に参加するようになって、随分経ちましたが、大きな成果として「読者と話す体験」があげられます。

著述業の常ではありますが、僕等のような著者は、あまり読者と直接話す機会がありません。最近でこそ、SNSで感想をもらうことも多くなりましたが、それは発信しているからであって、著者によってはまったくSNSをやっていない人も居るでしょう。

そうなってくると、読者の感想として最初に目にするのは、Amazonレビューです。しかし、ご存じの通りAmazonレビューは、玉石混交であり、ガベージレビューとしか言えないような嫌がらせのコメントがなされることもあります。本当に、その本が劣っているのであればともかく、ガベージレビューの多くは、入門書に対して「自分のようなベテランには役に立たないゴミのような本」などと見当違いの感想を述べたり、ひどいものになると、本の内容を読み間違えて悪口雑言を書き連ねたりします。

著者も人間ですので、ガベージレビューに正当性はないとわかっていても、このようなことを書かれてもおもしろいはずがありません。書くこと自体が、嫌になってしまう人もいます。

しかし、同人誌即売会に参加するようになり、読者の皆さんから「買いました!」「よくわかりました!」などと言ってもらえて、「Amazonレビューだけが、読者ではない」という当たり前のこと気に気づいたのです。これは、机の前に座っているだけでは、わからなかつたことです。読者は、ちゃんと居るので。僕と編集さんが一所懸命作った本は、ちゃんとその人達に届いているのです。そして、社交辞令かもしれません、「読んでよかったです」と思ってくれているのです。

執筆作業というのは、孤独なものです。そして、それを支えてくれるのが編集さんです。僕は執筆者なので、表紙に「著者 小笠原種高」と名前が出ます。そして、運が良ければ、感想を貰えます。でも、編集さんはどうでしょう。いつも著者と併走してくれていますが、同じように読者の声は届いているでしょうか。Amazonレビューの外に、僕等の本を喜んでくれる読者の存在に気づけているでしょうか。

今回の企画で、ぜひ、編集さん達には読者と積極的に話して欲しいですし、皆さんもよければ、「この本が良かった!」と伝えてあげてください。本は、著者だけのものではありません。編集さんや、DTPさん、デザイナーさん、営業さんをはじめとした、著者を支えてくれる皆と一緒に作っています。ですから、「良かった!」と思ったら、伝えてあげてください。

12.4 本が溢れる幸せな世界

とまあ、グダグダとご高説を垂れたわけですが、実のところ私利私欲というのが動機の大きなところを占めています。僕は学生の頃、周囲の人に、「英語を勉強しないとそのうち日本語の本を読み尽くしてしまうのではないか」と言われるほど、本を読んでいました。しかし、良い大人になった現在、まだまだ日本語の本で読んでいない本はたくさんあります。これは大変幸せなことです。

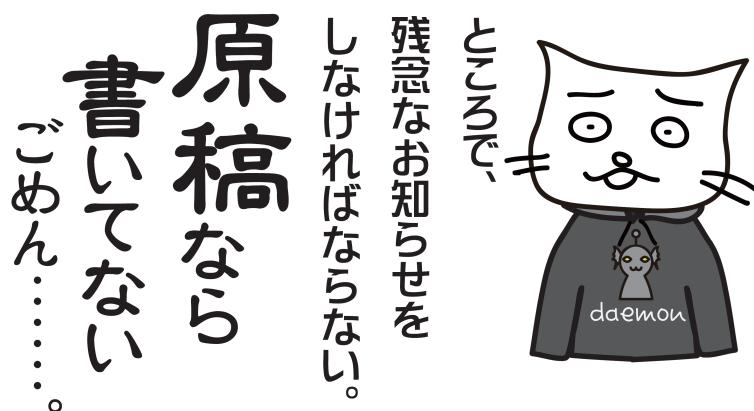
我が家で積読になっている本は、おそらく400冊ぐらいあるでしょう。「母国語で書かれた本」が潤沢にあって、よりどりみどりで、いくら読んでも読み尽くせないこの幸せな世界を、僕は維持し、発展させたいと思っています。そのためには、皆さんがあともっと本を書いてくれなければなりません。

そして、同人誌の届く範囲は、狭く留まりがちですが、商業誌は全国の書店に並ぶので、田舎に住む僕と同じ種族の皆さんにも届けることができます。

技術書の多くは、エンジニアが書いています。エンジニアの本業に比べれば、本の執筆は実入りの良いものではありません。しかし、それは重々承知のうえで、皆さんには本を書いて欲しいと思っています。編集者や出版社は、いつだって良い本をこの世に送り出したいと思っています。しかし、著者が原稿を書いてくれなければ、それは実現しないのです。あなたの原稿が待たれています！

また、書かないまでも、同人誌や商業誌のことを知って、共感し、応援してもらえると、書く人や、出版する人の大きな助けになります。僕等は本を出すことができます！

同人誌・商業誌問わず、様々な本が溢れるこの幸せな世界を、一緒に維持してもらえると嬉しいです。



第 13 章

商業の楽しみと同人の楽しみ

大澤文孝 (@sour23)

技術ライターの大澤文孝です。これまで 100 冊以上の書籍、各種雑誌などを執筆しています。こうした商業出版に携わる傍ら、「モウフカブル」というサークルでは、同人誌を作りて頒布しています。つまり、商業誌も同人誌もどちらも書いています。

13.1 全国に届けられる商業誌

商業誌の魅力は、全国の書店に並ぶこと。そのためには、編集さん、イラストレーターさん、組版担当者さん、営業さんなどのプロが集まって、1 冊の本を作り上げていきます。

多くの人が関わること、そして、たくさん印刷することから、クオリティを高めやすい一方で、さまざまな制約があります。とくに多くの人にニーズが見込めない内容は、それがたとえ良い本であっても、作るのが難しいです。また、そこそこの分量（150 ページ前後）がないと、本として出せません。そして一度、出版すると、たくさん刷るので、内容を改訂するタイミングが難しいです。

しかし、さすがプロが集まるので、僕が下手な絵を描いても綺麗に清書してもらえますし、編集さんが文章や構成もよくみてくれます。自分で売りに行かなくても、営業さんが書店を回ってくれます。

13.2 少部数でも好きな内容を書ける同人誌

一方で同人誌は、技書博や技術書典、コミケなどのイベントなどに頒布機会が限られますが、個人またはグループが主体となって制作するため、さまざまな制約がなく、ニーズを気にせず、自由に書けます。

僕が商業誌を書きつつも、同人誌を書く理由は、ここにあります。一部の人だけに届く内容や、最新すぎて、すぐに変わることが予想される内容、大事な話だけれども 1 冊の本ほどの分量がないものは、同人誌が向いています。一方で、全国に届けたいようなニーズが大きいジャンルや、根幹のしっかりした内容は、商業誌が向いています。

モウフカブルは、いつもギリギリなので、思い立ったらすぐに書いて、2 日後には入稿しているなんてこともあります。このスピード感は、同人誌ならではですね。

13.3 役割の違う商業誌と同人誌

このように商業誌と同人誌は、それぞれ魅力があり、棲み分けがあります。僕は、本屋さんに買って商業誌を買うのも好きですし、技書博のような同人誌イベントで本を買うのも好きです。

今回の「技書博×出版社コラボ企画」では、出版社とサークルをつなげることで、「商業誌として出したい！」という人と出版社がつながりやすいような仕組みを作りました。同人誌とは作り方が違いますが、全国津々浦々の読者に、自分の思いを伝えることができます。

興味がある人は、是非、「技書博×出版社コラボ企画」をきっかけに、出版社の門戸を叩いてみてください！

13.4 出版社への持ち込み

では実際に、出版社に持ち込むには、どうすればよいのでしょうか？

まずは、アポ取りです。Web サイトなどで持ち込みの窓口を設けているところは、そこから連絡しましょう。窓口がないときは、出版物の奥付（一番後ろのページ）を見ましょう。そして、その編集部に持ち込みを受け付けていないかを尋ねてみましょう。

アポを取るときは、本ができるがっている必要はありません。いきなり書き上げて、「この本、出してください」と言われても、出版社の求めるものや方向性が違えば採用されないので、それは無駄になってしまいます。もしすでに書いているものがあれば、持っていくのがよいですが、そうでなければ、無理に仕上げる必要はありません。

むしろ、書きたいものがあるなら、「こんなものが書きたい」ということを箇条書きにした、「企画書」を持って行くのがよいです。A4 用紙に2~3枚にまとめたもので、「仮タイトル」「概要」「読者対象」「目次の案（章や節ぐらいまで）」を書いたものです。

これをベースに編集さんと話し合って、委細を詰めていきます。そして編集会議に上げてもらい、無事通過すれば、執筆開始！となります。

13.5 その分野に得意な出版社を選ぼう

出版社は、それぞれ特色があります。入門書が得意なところ、ビジネス書が得意なところ、プログラミング言語系が得意なところ、ハードウェア系が得意なところなどなど……。

持ち込むときは、自分が書きたい分野に強い出版社を選びましょう。マッチした出版社でないと、出版が困難だけでなく、せっかく出版しても、期待する読者に届かないこともあります。

出版社は、1社だけではありません。ある出版社では難しくても、別の出版社では出版できることも珍しくありません。そして、著者と編集者との相性もありますから、合わないと思ったら、いろいろと模索していくのも一つの方法です。

第 14 章

ここが凄いぞ商業誌

増井敏克 (@masuipeo)

同人誌や電子書籍などを出版する人が増え、本を書くハードルは下がりました。手軽に出版できる時代に、商業誌を書くメリットとしてどのようなことが挙げられるでしょうか？

14.1 常に味方の編集者

同人誌であれば、自分が好きなテーマで書き、執筆スケジュールも自分で決められます。この自由度の高さは魅力的ですが、1人で最後まで書き切るのは大変なのも事実です。書き始めたものの、「この本に需要はあるのだろうか」「読者に批判されないだろうか」「完成させられるだろうか」などと考え出すと、なかなか筆が進まないこともあります。

しかし、商業誌では編集者がサポートしてくれます。スケジュール管理や困ったときのアドバイス、執筆の方向性の提案など、同じ目標に向かって進んでくれる「味方」がいることは心強いものです。さらに、プロの企画や編集、校正スキルを無料で体験できることも大きな魅力です。

14.2 届く相手が桁違い

同人誌と比べて商業誌のメリットとして挙げられるのは、大量の読者へ届けられる可能性です。全国の書店に並ぶことで、イベントに参加しない人にも届けられます。同人誌や電子書籍でも SNS などによって宣伝することはできますが、その届く範囲は限定的です。商業誌として書店の店頭に並べられることで、普段は関心を寄せていない人との新たな出会いがあるものです。

さらに、海外への翻訳によって国際的に広がる可能性もあります。翻訳のオファーがあると、自分が書いた本が翻訳者によって多言語化され、世界中の読者に届けられます。私が書いた本も中国や韓国、台湾などで翻訳されたものが、すでに 25 冊を超きました。

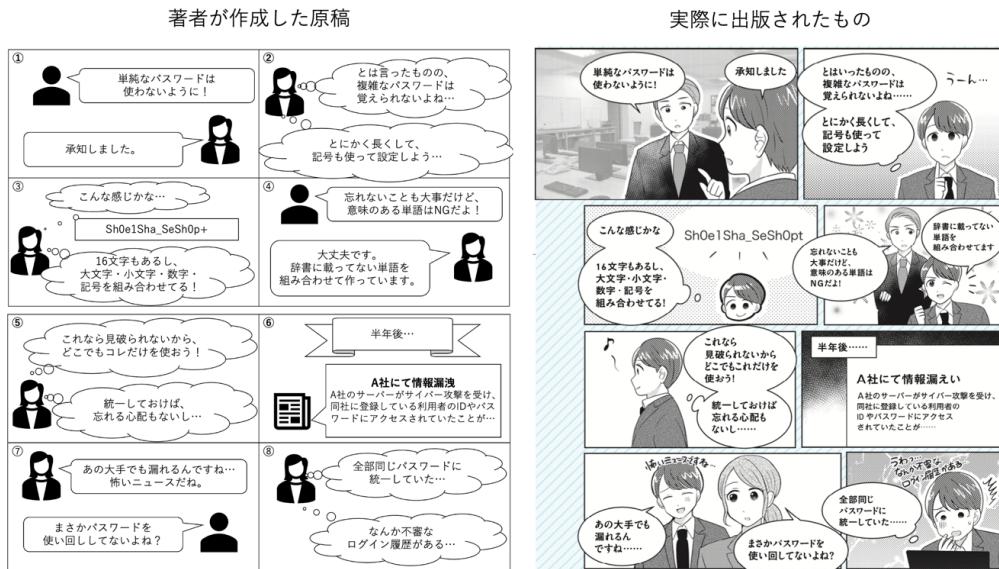
14.3 圧倒的に綺麗な図表

商業誌では著者が書いた原稿をもとに、図表などはプロのイラストレーターさんが再作成してくれます。単純な図解や表であれば、PowerPoint や Excel などのツールで作成しても綺麗な物を作成できますが、イラストや漫画になると素人とプロの違いは大きいものです。

たとえば、私はまったく絵が描けません。それでも、これまでに『プログラミング言語図鑑』や『IT 用語図鑑』などのイラストが多い本や、漫画が入った本も書いてきました。

14.4 広がる仕事、喜ぶ家族

たとえば、『どうしてこうなった？ セキュリティの笑えないミスとその対策 51』という本では漫画が含まれていますが、この本で私が作成したのは次の図のようなざっくりした原稿だけです。こういった指示でも、プロの力によって綺麗に仕上げてもらえることがわかります。



もちろん、同人誌でもイラストレーターや漫画家さんに発注することはできますが、商業誌では知り合いがないなくても本の内容に適したプロを探してきてくれます。プロに発注するために著者がお金を払う必要もありません。

14.4 広がる仕事、喜ぶ家族

商業誌は「名刺代わり」と言われることがあります。著者の専門性について信頼できるわかりやすい指標として役立ち、出版することで依頼される仕事が増える機会をもたらします。もちろん、同人誌でも専門性をアピールできますが、社会的な評価には差があります。

これは家族や親戚からの評価でも同じで、仕事内容への理解につながります。書店で本が並んでいるのを見ると嬉しく感じるようで、中身を理解できなくても、私が出版した本を買ったり周囲に紹介したりしてくれます。どこでも手に入る商業誌ならではの光景だと言えるでしょう。

第Ⅳ部

協賛企業様による寄稿記事

第 15 章

宅急便の配送手続きができるアプリの誕生秘話

さくらインターネット 江草 @chibiegg

15.1 はじめに

こんにちは、さくらインターネットの江草 (@chibiegg) です。

さくらインターネット株式会社の執行役員で、技術全般の統括をしています。また、並行して CIO (最高情報責任者) と CISO (最高情報セキュリティ責任者) を兼任しており、社内の情報セキュリティやコーポレート IT なども担当しています。普段はソフトウェアエンジニアとしての仕事が中心で、システムのアーキテクトや、サービスを作っていたりします。

本記事では、昨年リリースした「宅急便の配送手続きができる Slack アプリ」の誕生秘話ということで、サービスの概要、開発の経緯、内部で使用している技術などを説明します。

15.2 サービスの概要



図 15.1: 宅急便アプリのサービスサイト

第15章 宅急便の配送手続きができるアプリの誕生秘話

今回紹介するサービスは、宅急便を Slack で送ることができるサービスです。ヤマト運輸さんと一緒に提供させていただいているため、サービスサイト^{*1}は少しヤマト運輸の宅急便っぽい雰囲気のページになっています。

弊社では、普段はさくらの VPS、さくらのレンタルサーバ、くらのクラウドといった IT インフラを提供することをやっていますが、最近は DX の推進を支援するという側面でこういった SaaS のアプリも提供もしています。

15.3 サービス開発の経緯

このサービスができたきっかけとして、社員間で宅急便を楽に送りたいという需要がありました。

働き方の変化に伴って社員間で送る荷物がとても増えました。在宅勤務の人が増えたため、検証機材や事務用品などの物品をやり取りする際に、宅急便などの手段を使って社員から社員に荷物を送ることが必要になってきました。

しかし、弊社の場合は人事のルールとして、社員同士の個人情報はやり取りしない、社員の住所は人事だけが知っているという形になっています。そのため、相手の住所を直接聞いて送ることができません。最寄りのヤマトの営業所を聞いて、営業所留めで送って、受け取る人に伝票番号を伝え、届いたら受け取りに行ってもらうという、とても面倒なことをしていました。これをなんとかしたいというのが本サービスの開発をスタートしたきっかけになります。

最初は社内システムとして、お客様に提供する前に1年間ほど利用しており、その頃は弊社の社員により「ちゅーる便」というコードネームがつけられました。現在のサービス名は「ちゅーる便」ではありませんが、社員の間ではまだこのコードネームで呼ばれていました。

15.4 サービスの使い方

それではサービスの紹介をします。フリマサイトなどの匿名配送のサービスを使ったことがある方であればイメージしやすいかもしれません。

^{*1} <https://www.sakura.ad.jp/taqbin/>

15.4.1 使い方の概略

サービスの概要

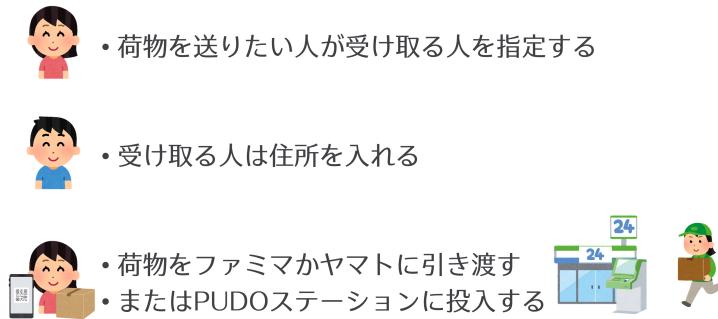


図 15.2: 宅急便アプリのサービスの概要

まず、荷物を送りたい人が Slack 上のモーダルウインドウで受け取る人を指定して登録をします。そうすると、アプリから受け取る人に「○○さんからこんな荷物の受け取り依頼が来ています」というメッセージが飛びます。そこで受け取る人は、受け取る意思を示すボタンを押すと住所を入力する画面がモーダルで表示されるので、受け取る住所を入れます。

受け取る人が住所を入力すると、荷物の発送ができるようになりましたというダイレクトメッセージが届きます。示された QR コードとかバーコードを持って、ファミリーマートもしくはセブン-イレブン、あるいはヤマト運輸さんの営業所に荷物を持っていくと出荷することができます。持つて行くのが面倒な場合は、最寄りの PUDO ステーションに投入するとか、あるいは集荷を依頼することもできるので、例えば明日の 16 時から 18 時の間に取りに来てほしいというようなこともできたりします。

これによって、送る人には受け取る人の住所は伝わらないまま宅急便の発送ができます。

15.4.2 画面を使って説明

画面を使って、実際の動作をご覧いただきます。実際に見てみないと便利さやどんな動作なのか伝わらないので、そういうところを中心に説明します。

左が送る人の画面、右が受け取る人の画面だと思ってください。

第15章 宅急便の配送手続きができるアプリの誕生秘話

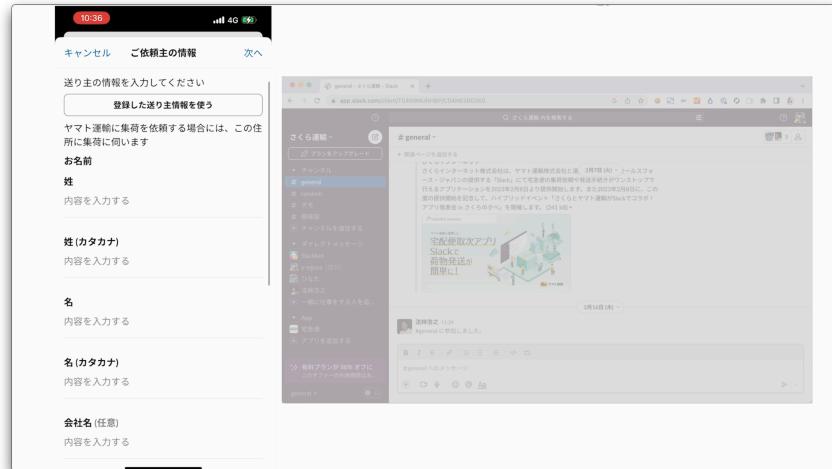


図 15.3: 依頼主の名前や住所を入力

Slack アプリのショートカットから宅急便を選ぶと、上図のようなモーダルウインドウが表示されます。まず送る人は自分の住所を入れます。すでに登録済みの場合は「登録した送り主情報を使う」を選択することで入力をスキップできます。

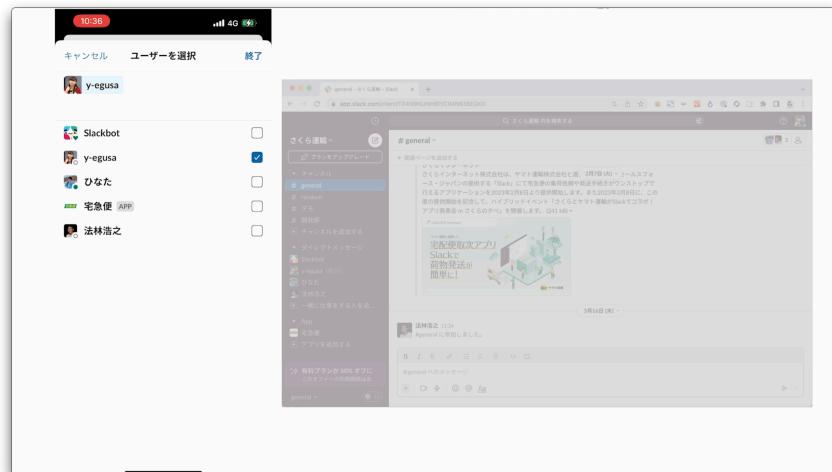


図 15.4: 荷物を送る相手を選ぶ

続いて誰に送るかを選択することができますので、送る相手を選びます。

15.4 サービスの使い方

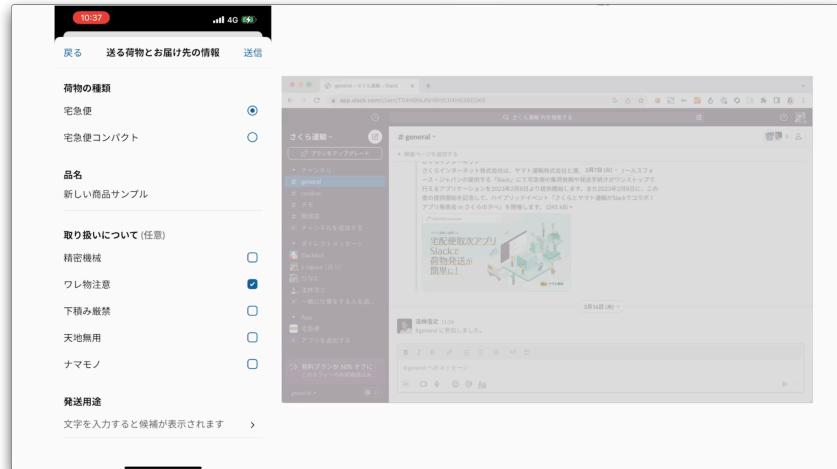


図 15.5: 荷物の種類・品名・取り扱いに関する設定

荷物の種類として宅急便か宅急便コンパクトが利用できますのでどちらかを選びます。さらに品名を記載し、壊れ物注意や下積み厳禁などの注意事項を2つまで選べるのでしあればチェックを付けます。費用を負担する部署の選択もできる(明細に記載されるのみです)ので、場合によってはそれも選んでいただいて、送信ボタンを押すと発送の準備ができます。

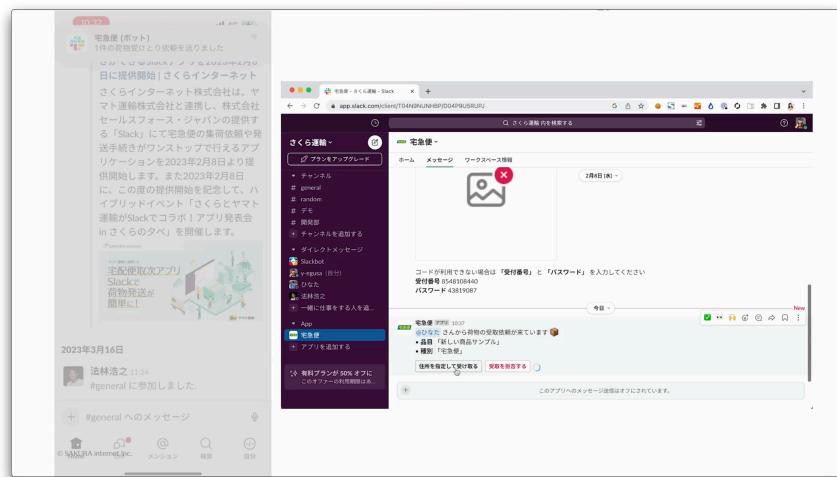


図 15.6: Slack の宅急便アプリから DM で荷物受取依頼の通知が来る

そうすると、次は右の画面に移りますが、受け取る人には上図のような感じで宅急便アプリからDMが届きます。

第15章 宅急便の配送手続きができるアプリの誕生秘話

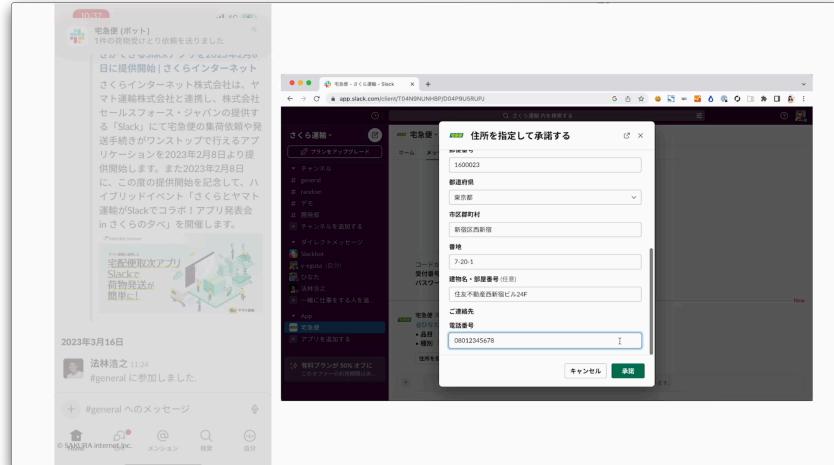


図 15.7: 荷物を受け取る住所を入力

DM の画面で「住所を指定して受け取る」ボタンを押すと、受け取る住所の入力画面が出てくるので、住所を入れるだけで受け取りができます。

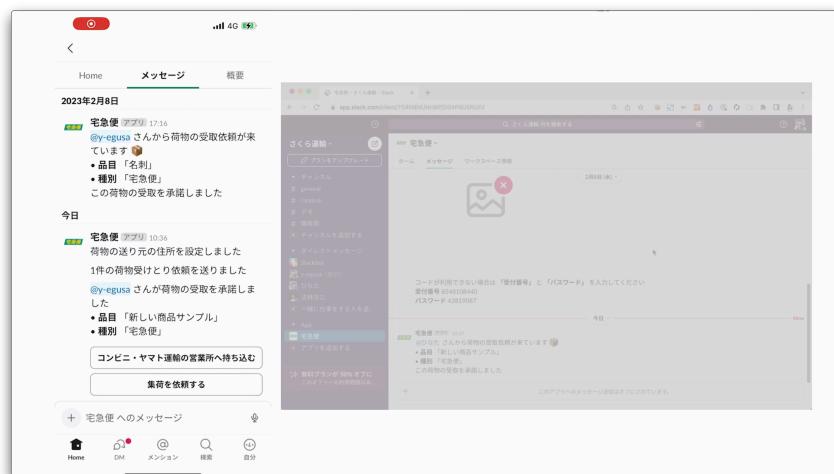


図 15.8: 持ち込みか集荷依頼を選択

受け取る人が承諾すると、荷物を送る人には宅急便アプリから DM が届きます。ここで「コンビニ・ヤマト運輸の営業所へ持ち込む」ボタンを押すと QR コードとバーコードが表示されますので、これを持ってファミリーマートやセブンに荷物と一緒に持て行くだけで出荷できます。

また、集荷依頼もできます。発送する側が「集荷を依頼する」ボタンを押すとモーダルが出てき

15.4 サービスの使い方

て、何日の何時に取りに来て欲しいかを設定できるようになっています。これを指定すると、発送元の住所として入力された住所にヤマト運輸のドライバーさんが集荷に来てくれます。



図 15.9: 集荷依頼 (左) と持ち込みの画面

左が集荷の画面、右が持ち込みの画面になりますが、集荷の場合は集荷希望日と集荷希望時間を指定します。加えて、お届け希望日と時間もここで指定することができます。

右はコンビニに持ち込む場合の画面です。ファミリーマートの場合はQRコードをマルチコピー機で読み取ります。セブン-イレブンではバーコードをレジで提示すると発送することができます。お届け希望日は出荷時に指定しますので、マルチコピー機の画面やセブン-イレブンの店員さんにお届け希望日時を伝えてください。

15.4.3 支払いについて

このサービスのメリットの一つとして、支払いが楽というのが挙げられます。通常は、発払・着払どちらにしても、発払であればコンビニでお金を払い、着払の場合には受け取るときにお金を払いますが、会社の仕事で荷物をやり取りする場合、必ず経費精算が発生してしまうと思います。

一方で、このサービスでは発送するときや受け取るときに運賃の支払いは不要で、個別に経費精算をしなくていいという形になります。毎月、その月に使った分をまとめて契約時に登録したクレジットカード、あるいはメールアドレスに請求を送らせていただきます。これにより、使った荷物の分は管理者によってまとめて精算し、お支払いいただくようになります。

第15章 宅急便の配送手続きができるアプリの誕生秘話

15.4.4 管理機能

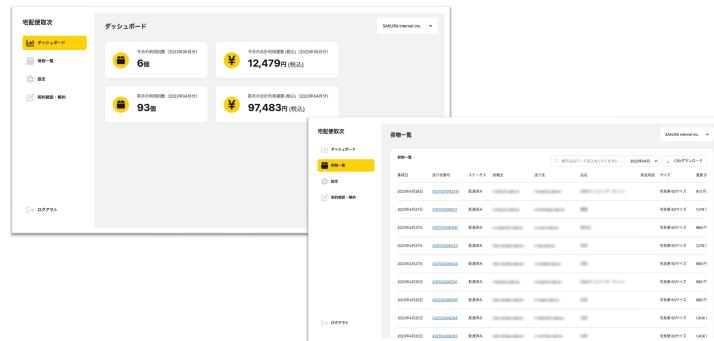


図 15.10: 管理機能

契約した管理者の機能として、社員の皆さんがどんな荷物をどれだけ送ったかを見るということができる管理機能も提供しています。こちらの画面では、先月の荷物の個数や金額、およびそれらの明細を見ることができます。住所は都道府県までは出ますが管理者であっても詳細はわからないようになっています。

15.5 技術的な話

ここからは技術的な話をしたいと思います。

今回、Slack の API からたたかれたり、あるいは Slack の API をたたくというような構造で、このシステムはほとんど Slack のアプリケーションとして実装されています。Python と、Web フレームワークとして Django REST framework を採用しています。その中で、今回のような Slack アプリを作る上で特徴的な部分の話をしたいと思います。

15.5.1 Slack の 3 秒ルール

まず一番大きなポイントとして Slack の 3 秒ルールがあります。例えば、ユーザがボタンを押したとかフォームを送信したときに Slack からこちらのシステムにリクエストが来るのですが、必ず応答を 3 秒以内に返さなければならないというルールです。こういったインタラクティブな操作においてユーザを待たせるとユーザ体験が悪化するため、ルールで制限するという Slack の考えがあります。

今回開発したサービスは Slack のアプリ内で提供される機能なので、我々のような外部の会社が開発した Slack アプリによるユーザ体験の悪化が Slack 自体のユーザ体験の悪化に見えててしまうので、アプリケーションを作る人は必ずこれを守ってくださいねということになっています。

このルールのおかげで、ユーザである我々からは、Slack で提供されているいろいろな機能がす

ごくサクサク動いてるように見えます。ただし、このルールを守ってアプリケーションを作る側はいろいろと工夫の必要がありまして、それが今回の開発のメインのポイントになります。

15.5.2 非同期処理が必須

では実際にその3秒ルールを守るためにどうするかというと、非同期処理を多用します。Slackから来たリクエストにはとりあえず何らかの応答を返しておいて、本当にしなければならない処理はバックグラウンドで非同期に行い、その後さらに追加の操作が必要になる場合は別途SlackのAPIをたたくというような処理を行います。

PythonにはCelery^{*2}という、こういった非同期のタスクを実行するためのライブラリがありますので、今回はそれを利用しています。複数のサーバでCeleryを動かしてロードバランスしたり、冗長性を持たせて障害時も問題なく動かすために、バックエンドでデータを管理するプローカーにはRedisを採用しています。また、非同期処理だけでなく、1時間に1回何かするとか、毎月1回何かするとか、毎日朝に何かするというようなスケジューリングによるタスクの実行も必要なので、そのためにはCelery Beat SchedulerとRedBeatを採用しています。

非同期処理の詳細

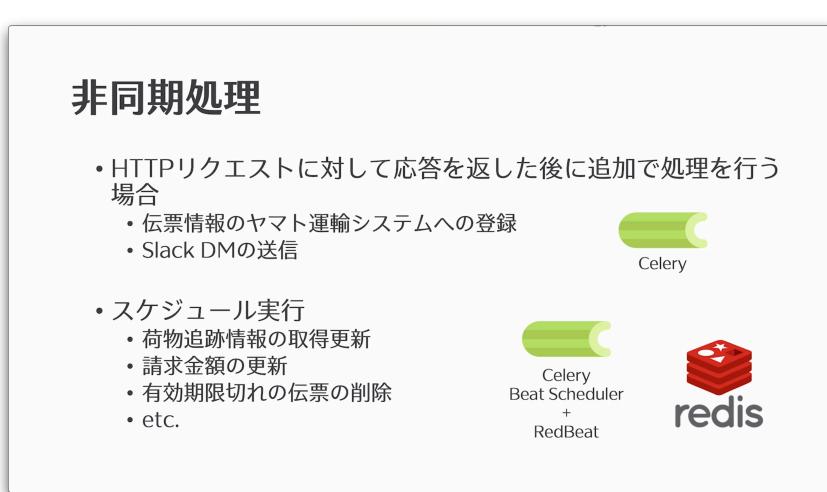


図 15.11: 非同期処理の詳細

非同期処理についてもう少し詳しく説明します。

今回、非同期処理でやるべきことは大きく2つあります。1つは先ほども説明したようにリクエストに対して追加でバックグラウンドで処理を行うこと、もう1つはスケジュール実行です。

^{*2} <https://github.com/celery/celery>

今回のアプリケーションではどういったことをやってるかというと、伝票情報をヤマトさんのシステムに登録するとか、受け取る人にSlackのDMを送るなど、3秒以上かかる処理をバックグラウンドでやっています。

スケジュール実行でやっていることとしては、出荷された荷物が出荷済みになったのかとか配達済みになったのかとか、あるいは住所情報がおかしくて調査中になったのかとか、そういった荷物の情報を追跡しなければならないので、それを定期的にヤマトさんのシステムに取りに行く処理をしています。他にも、毎日の請求金額をチェックして今月の請求予定金額を計算したりとか、毎月1回、実際に先月分の請求金額を計算して請求データを作成するとか、伝票番号登録で出荷するとはしたものの実際には持ち込まれないまま有効期限が切れた伝票を削除するとか、そういった定期的にしなければならない処理を実行しています。

CeleryにはBeat Scheduler^{*3}というスケジュール実行のシステムがあるのですが、これを複数台のサーバでロードバランスして実行するためにCelery RedBeat^{*4}というライブラリを使っています。これを利用することによって、例えば3台ぐらいでアプリケーションを動かしていたとして、1時間に1回実行しなければいけない処理が3台のうちいずれか1台で実行されるというような、複数台でのスケジューリング実行ができるようになります。

15.5.3 分散データベース TiDB の利用

もう1つの技術的なポイントとして、簡単にアプリケーションを作って運用するために、弊社のさくらのクラウドで提供している「エンハンスドデータベース」^{*5}というサービスを使いました。これは、分散型のデータベースであるTiDB^{*6}をマネージドで使えるサービスであり、データベース名とパスワードだけを決めると、5~10秒ぐらいですぐにデータベースが使えるようになります。さくらのエンハンスドデータベースを利用することでアプリケーションの開発速度を上げたり、運用を楽にしたりということをしています。

TiDBはMySQL互換なので、MySQLを普段使っている方や、あるいはWordPressのようなMySQLで使えるアプリケーションを動かすためのデータベースとしてすぐに利用できます。ただし本物のMySQLではないので一部互換性のない機能もありますが、そのあたりはドキュメントをご参照いただければと思います。

Djangoを使う上では、TiDBを作っているPingCAPさんからDjango TiDB^{*7}というデータベースドライバーが公開されていまして、それを使って問題なく利用できます。また、TiDBの現在のバージョンはMySQL8互換になっており、通常のMySQLドライバでも問題なく接続できます。

^{*3} <https://github.com/celery/django-celery-beat>

^{*4} <https://github.com/sibson/redbeat>

^{*5} <https://manual.sakura.ad.jp/cloud/appliance/enhanced-db/index.html>

^{*6} <https://pingcap.co.jp/tidb-overview/>

^{*7} <https://github.com/pingcap/django-tidb>

15.5 技術的な話

図 15.12: エンハンスド DB の作成画面

データベース作成はこんな画面になっており、データベース名とデータベース種別とリージョンとパスワードを決めていただければ、データベースがすぐに使えるようになります。

エンハンスド DB のメリット

ひとつ目のエンハンスド DB のメリットは、5秒とか10秒といった短時間でデータベースが利用可能になることです。

また、本来データベースサーバを利用する際には、容量を100GBにするか200GBにするかとか、CPUを4コアにするか8コアにするかとか、そういうたった容量やスペックを気にしないといけないことがあります、エンハンスドデータベースはマネージドサービスでユーザがサーバのスペックを決める必要はないため、容量を気にせずに利用できるというところがもうひとつのメリットです。現在はβ版で無料で提供していますが、正式サービスとして課金を開始する場合も使用量に応じて課金するような形で考えています。最初は小さいデータベースで始めておいて、後から大きくなる場合を考慮しなくてもデータを入れれば大きくなるという形です。

それから、データベースサーバを運用しているとソフトウェアのバージョンアップや、ノード障害およびそれによる切り替わりなど、いろいろなことを意識しなければなりません。マネージドサービスのエンハンスドデータベースはすべて意識せずに利用できます。サーバに何か問題があった場合はそのSQL接続をしているコネクションは途中で切断される場合がありますが、リトライをしていただければすぐに利用を再開することができます。

サービスのアップデート

エンハンスド DB は 2022 年にリリースし、2023 年 5 月にはサービスのアップデートを行いました。それまでは TiDB だけを提供していましたが、新たに MariaDB も提供することになりました。また、従来は石狩リージョンでしか利用できなかったのですが、これを東京リージョンにも拡大しました。ですので、東京にサーバがある場合は東京でエンハンスド DB を作っていただき、石狩にサーバがある場合は石狩でエンハンスド DB を作っていただくことになります。

また、IP アドレス制限機能も追加しています。これによって、アクセス元のサーバの IP アドレスがわかっているれば、その IP アドレスからしか自分のデータベースにつながらないように設定することで、よりセキュアな環境でご利用いただけるようになります。

15.6 まとめ

本記事では「宅急便の配送手続きができる Slack アプリ」の開発秘話をお届けしました。Slack は無料プランでも有料プランでもこのアプリをご利用いただけます。申し込みは無料ですので、Slack をご利用でしたらぜひ使っていただければと思います。よろしくお願いします。

第 16 章

ノーコードツールはSIエンジニアを求めている

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

近年よく耳にするノーコードツールですが、プログラミングの知識がなくても簡単にシステムが作れる開発ツール、ということを知っている方は多いと思います。一方で食べたことのない味を想像できない異国のメニューのように、使い所や気をつけるべき点など実際のところはよくわからないう、という方もいらっしゃるのではないかでしょうか。

ここではノーコードツールってどんな味？ と思っている方向けに、ノーコード・ローコードツールである kintone（キントーン）を提供しているサイボウズだからお伝えできる、ノーコードツールのお話をさせていただきます。

16.1 ノーコードツールとは

まずははじめに、ノーコードツールとローコードツールの違いやその歴史、市場動向などを簡単に紹介します。

16.1.1 ノーコードとローコードの違い

ノーコードツールは、プログラムを1行も書かずにGUIだけでシステム、アプリケーションの作成ができます。これに対してローコードツールは、一部必要最小限のプログラミングを含む開発が発生し、API連携などによる機能拡張が可能になります。

サイボウズのkintoneは、ノーコードツールとしてご利用頂くプランと、API連携やプラグインなどの機能拡張が利用できるノーコード・ローコードツールのプランがあります。この記事では、kintoneのノーコードツール部分に限ってお話をいたします。

16.1.2 ノーコードツールの歴史

ここ数年話題になっているノーコードツールですが、今あるノーコードツールにつながる技術や考え方は半世紀前からありました。

GUIだけでシステムが作れるようになる技術は、1960年代に誕生したGUIや第四世代言語(4GL)が始まりと言われています。また、プログラミングの知識がなくても開発ができるようにという考え方は、1982年に出版された『Application Development Without Programmers』の中

第16章 ノーコードツールはSIエンジニアを求めている

で訴えていたことでした。

その後、時代の状況に合わせてブームが起きたり、下火になった時期を経て、現在に至ります。

16.1.3 ノーコード・ローコードツールの市場動向

昨今、ノーコード・ローコードツールの導入が広がっていることが、調査会社のレポートから見て取れます。ここでは2つの調査結果を紹介します。

アイ・ティ・アール(ITR)は、ノーコード・ローコード開発市場は、2021年の600億円から2026年には倍の1200億円規模になると予測し、成長市場であると発表しています。^{*1}

またIDC Japanは2022年に、「2023年には新規アプリの60%がローコード・ノーコードで開発される」との予想を発表していました。^{*2}

これらからノーコード・ローコードツールは、ますます重要性を増し、一般化していく可能性が高いと考えられます。

16.1.4 なぜ今、ノーコードツールが脚光を浴びているのか

大きく2つの要因からノーコードツールの活用が広がっていると考えられます。

少子高齢化に伴う労働人口の減少

労働人口が減ると、多くの企業で少ない人数で事業を回すために、システム化や自動化をする必要がでてきます。しかし、そのためのエンジニアの確保も人手不足により簡単ではありません。そこで、エンジニアでない現場の人間もシステムを構築、運用ができるようにしようという流れが生まれています。

企業のDXへの取り組み

もう一つは、DX（デジタルトランスフォーメーション）の流れです。2018年12月に経済産業省が「企業がビジネス環境の激しい変化に対応し、データとデジタル技術を活用して、顧客や社会のニーズを基に、製品・サービス、ビジネスモデルを変革するとともに、業務そのものや、組織、プロセス、企業文化・風土を変革し、競争上の優位性を確立すること」と定義した「DX推進ガイドライン」を発表し、今では多くの企業で取り組みが始まっています。この文脈では、システムもビジネス環境の変化にスピーディーに対応することが求められますが、これまでのようなシステム開発では時間がかかりすぎてビジネスが進展しないという問題が発生します。その解決策の一つとして、業務のノウハウを反映しやすい内製、現場担当者が自らシステムを作るといったことにメリットを感じる企業が多くなっていると考えられます。

*1 <https://www.itr.co.jp/report-library/m-24000400>

*2 https://publickey1.jp/blog/22/202360idc_japan14.html

16.2 企業におけるノーコードツール導入のメリットと躊躇ポイント

16.2 企業におけるノーコードツール導入のメリットと躊躇ポイント

ノーコード・ローコードツールの導入実績が着実に増えているという調査結果から、多くの企業が、ノーコード・ローコードツールにメリットを感じていると推測できます。では、なにを期待して導入し、その効果はどうか、反対にどのような問題が発生したなどを、サイボウズの kintone^{*3}を題材にご紹介します。

16.2.1 ノーコードツールを導入するメリットとは

複数あるノーコードツール導入のメリットのうち、ここでは2つ取り上げます。

開発スピードの向上とコスト削減

ノーコードツールを導入する企業にとって、システムの内製化による開発スピードの向上とコスト削減が最大の価値ではないでしょうか。外注する場合、SIer の担当者に業務を説明し、実現したことを共有する必要がありますが、難易度も高く時間もかかります。結果的に意図した通りのシステムにならないという話もよく聞きます。一方ノーコードツールであれば、エンジニアでなくても、業務や自社の目指すところを理解している人が自分でシステムを作ることが可能になります。実際に、kintone のお客様の中には、通常数ヶ月かかるようなシステム開発を数週間でカットオーバーできた、という事例^{*4}がたくさんあります。

現場担当者のエンゲージメントの向上

ノーコードツールの導入は、スピードやコストだけでなく、現場担当者の成長やモチベーション面でもメリットがあることがわかってきています。kintone の例を上げると、短期間で「trial and error」を繰り返しながらシステムを構築でき、運用しながら改良を加えることも簡単なため、現場担当者が業務のシステム化を自分事として捉えやすくなります。業務にかかっていた工数や煩わしさが減っていく実感も持ちやすいため、業務改善へのモチベーションが上がる、主導している人は周りから感謝される経験を通してやりがいを感じて働くようになる、といった副次的効果もありました。

サイボウズでは「kintone hive」という導入担当者による導入事例を発表するイベントを開催しており、現場の方たちの体験を共有できる場を設けています。記事もありますのでユーザー体験に興味のある方は、ぜひ読んでみてください。

「kintone hive」記事一覧：<https://logmi.jp/communities/120>

*3 kintone

*4 <https://kintone-sol.cybozu.co.jp/cases/bals.html>

16.2.2 非エンジニアがノーコードツールで躊躇するポイント

ノーコードツールは、GUIでシステムが開発できるため操作は非常に簡単です。しかし、入力項目やボタンを配置したり、現行の業務の流れをなぞるだけでは、運用に耐えうるシステムを作れない場合があります。

システム変更の影響範囲の想定

サイボウズ社内の非エンジニア部署で作ったkintoneアプリの例ですが、アプリを運用している最中に項目を追加し、その項目のデータを別のアプリと連携させるといった改修を行いました。この場合、項目を追加する前に登録されたレコードには、追加した項目にデータが入っていません。この影響を考慮できず、データを連携させた別アプリが想定の動作をしない、という問題が発生しました。kintoneは、業務の変更に合わせてアプリ項目も簡単に変更できることがメリットの一つですが、項目変更の影響範囲をエンジニアではない担当者が適切に洗い出すことは難しいです。

システムの全体構成や運用、保守への考慮

例で挙げたケースはデータに関する知識でしたが、全体の構成を考える事をしていないというケースもあり、利用者にとって使い勝手が良くなく、メンテナンスも困難なシステムができてしまうという問題も発生します。

こうなると、せっかく低コストで業務ノウハウを反映したシステムをスピード的に作るメリットを享受するためのノーコードツールも、その本領を發揮できません。本来であれば、日々変化するビジネス環境に合わせて事業を発展させていくエンジンともなるツールであるのに、逆に現場のメンバーの運用コストが上がりその担当者の本業に影響を与える可能性すらあります。

16.3 ノーコードツールを導入する際にエンジニアに求められること

ここまで述べてきたようにノーコードツールの導入には、システム開発のスキルが不要であっても、プロの手助けは必要となるケースが多くあるということがわかります。今皆さまの頭にも、非エンジニアがノーコードでシステム構築する際に起きそうな問題が複数浮かんでいるのではないかでしょうか。

ここからは、今後も企業がシステム化、自動化やリプレイスなどの際にノーコードツールを検討するケースの増加が予想されるなか、システムの専門技術を持ったエンジニアには、どういうことが求められるようになるのか、kintoneの実例も交えてご紹介します。

16.3.1 システムの構成力や設計力

ノーコードツールを導入し運用するために直接的に必要となる支援は、主に設計になります。kintoneの構築案件でも、やりたことを形にする部分での相談が多く、サイボウズのSIパートナー

の中には、システム構築ではなく伴走支援をメニュー化しているケースもあります。ここでポイントになるのは、お客様の理想、ゴールを共有したうえでどういうシステムを設計するということになります。目線をお客様と合わせ、一緒にゴールに向かうことに主軸をおくことで、信頼関係を築くことができるようになります。kintone のお客様の中には、「SIer 企業と二人三脚で DX を進めている」と表現される方もいらっしゃいます。こうしたお互いを理解し合うことで生まれる関係を築きやすいのも、お客様自身が手を動かしてシステムを作ることのできるノーコードツールの特徴ではないかと思います。

16.3.2 ノーコードツールの使いどころの判断力

ノーコードツールは機能が限定的であるため、利用が適切でない要件も必ず発生します。ノーコードツールの利用が良いのか他の選択肢が良いのか、といった判断もエンジニアでないと難しいケースがあり、ノーコードツール導入が成功しづらい状況を生む出す要因になりかねません。こういった場面において、該当のノーコードツールに精通したエンジニアが必要とされています。

16.3.3 ノーコードツールだけでは実現できない機能の開発力

ノーコードツールで対応できない部分については開発が発生し、SIer の対応となります。この場合にノーコードツールの範疇もわかっているエンジニアの方が、お客様が求めていることに合わせた提案ができるのではないかでしょうか。実際に kintone のお客様に、ノーコードで開発できる業務は内製化を進め、kintone と他システムとの連携が必要であったり、複雑な処理が必要となるようなケースは外部の SIer に依頼するという棲み分けをし、必要なシステムを短期間でローンチできるようにした企業もありました。今後こういった企業も増えてくるのではないかと予想され、ノーコードツールの発展とともにノーコードツールをうまく活用するノウハウを持ったエンジニアの必要性も増してくるのではないかと考えています。

16.4 おわりに

最後まで読んでいただきありがとうございました。

私たちは、企業がノーコードツールを効果的に活用するためには、エンジニアの力、システム開発のプロの力がとても重要だと考えています。今後ノーコード・ローコードツールを扱うエンジニアが増えることを願っています。

この記事を読んで、ノーコードでできること、ローコードで機能を拡張するとどんな事ができるのかなど気になった方は、kintone でお試しいただけると嬉しいです。

kintone の通常のお試し期間は 1 ヶ月ですが、開発者が無料で 1 年お試しのできる開発者ライセンスをご用意しています。開発者向けサイトでは、API ドキュメントや Tips などを参照できます。

興味を持ってくださった方がいらっしゃいましたら、ぜひアクセスしてみてください。

第16章 ノーコードツールはSIエンジニアを求めている

cybozu developer network
(技術者向け)

kintone開発者ライセンス
(開発環境)



<https://bit.ly/devnetSiLP>

<https://bit.ly/kindevLicense>

図 16.1: 開発者向けサイトと開発者ライセンスへのリンク

とは@
IT の知識がなくても自社の業務に合わせたアプリを作成でき、日々変化する業務にあわせた改良も簡単に素早くできる、ノーコード・ローコードツールです。主な機能として「データベース+ワークフロー+コミュニケーション」の特性があり、顧客管理、出張申請、業務日報など幅広い用途で活用できるため、現場主導の継続的な業務改善を実現します。

2024年2月末現在、東証プライム上場企業の3社に1社を含む、33,000社以上にご利用頂いています。製品サイト：<https://kintone.cybozu.co.jp>

kintone の基本機能（ノーコード）で何ができるのか、動画での紹介もありますのでご活用ください。<https://kintone.cybozu.co.jp/seminar/ondemand.html>

第 17 章

「ものづくりする金融機関」にチャレンジする開発組織の取り組み

ウェルスナビ株式会社 Engineering Engagement Team 佐藤祥平

17.1 ウェルスナビ / WealthNavi について

みなさん、はじめまして。

ウェルスナビ株式会社の佐藤祥平と申します。

みなさんは「ウェルスナビ」という会社や“WealthNavi”というサービスを聞いたことはございますでしょうか？

- 聞いたことあるという方 → 嬉しいです！ありがとうございます！
- 聞いたことないという方 → 本イベントをきっかけに覚えていただけると嬉しいです！

ウェルスナビでは、資産運用ロボアドバイザー“WealthNavi”を開発し、提供しています。

約 50 カ国 1 万 2,000 銘柄に分散投資を行い、世界経済の成長を上回るリターンを目指す、自動でおまかせの資産運用アプリです。

2016 年 7 月にサービスを正式リリースし、ユーザー様からの預かり資産は 1 兆 1,000 億円を突破しました。^{*1}

今後は既存事業であるロボアドバイザー事業（「おまかせ NISA」を含む）の戦略的拡大に加えて、サービス内容を資産運用のみならず生命保険、年金、金融教育、住宅ローンなどへ拡大した、生涯にわたりお客さまのお金の悩みを解決する総合アドバイザリー・プラットフォーム（MAP：Money Advisory Platform）の実現に取り組んでいきます。

17.2 ウェルスナビの開発組織が目指す姿

創業以来、資産運用ロボアドバイザーの立ち上げからシェア拡大に注力する形で事業成長を実現してきました。

そんな弊社も設立から 10 年目を迎え、新たなステージに進もうとしています。ロボアドバイザー事業で培った技術と経験を活かし、資産運用からサービス領域を拡大してお客さまをサポート

^{*1} 2024 年 3 月 4 日時点

第17章 「ものづくりする金融機関」にチャレンジする開発組織の取り組み

できるよう、個人向け金融プラットフォームの構築を目指して開発を続けています。

その実現を後押しする意味でも、開発組織の体制強化が求められています。新たな人材の採用、所属メンバーの更なる活躍につながる機会の提供、組織の拡大に伴う組織力強化など、今まさに開発組織の変革期を迎えています。

エンジニアとして「ものづくりする金融機関」にチャレンジしてみたい方がいらっしゃいましたら、是非一度カジュアルにお話しする機会をいただけると嬉しいです。

17.3 ビジョンを実現するための開発体制

現在はどのような体制でサービス開発を進めているか、体制図とともにご紹介したいと思います。

2023年12月31日時点、ウェルスナビには200名を超える従業員（うち170名が正社員）が在籍しており、正社員の約51%がエンジニアやデザイナーとして活躍しています^{*2}。ウェルスナビの開発組織に所属している職種は多岐に渡っており、ひとつの組織に様々な役割を担う人材が融合しながら共存している点は弊社開発組織を表す特徴のひとつと言えると思います。

サービス開発に携わる者のほか、サービス運用を裏側で支えるシステムの開発やコーポレートインフラ、サイバーセキュリティなどの機能・役割も開発組織の中で連携しながら日々業務を進めています。

【開発組織 体制図】



^{*2} ウェルスナビ株式会社 サスティナビリティデータ (<https://corp.wealthnavi.com/sustainability/data>) より

17.4 EE が取り組んでいること

かくいう私も開発組織に所属していますが、エンジニアとして在籍しているわけではありません。私は執行役員直下である Engineering Engagement（以下、EE）というチームに在籍しています*3。

「エンジニアじゃないのに開発組織に在籍している？ どういうこと？」と思われるかもしれませんので説明させてください。

EE チームは中長期的視点での開発組織設計構想のもと、2023 年 5 月に新設されました。ウェルスナビは「ものづくりする金融機関」という Vision を掲げており、テクノロジーを用いて既存業界をアップデートし、新たな価値を世の中に提供していきたいと考えています。EE チームでは、サービス開発を主軸とした事業成長戦略において、開発組織の拡大・強化を開発組織に所属する一部という利点を活かして戦略的かつ継続的に進める支援を行うという役割を担っています。

17.4 EE が取り組んでいること

では、EE チームが開発組織の中で何に取り組んでいるのかお伝えします。

大枠として、①組織構築、②組織力強化、③人材開発の 3 つに取り組んでいます。

それでは一つひとつ見ていきましょう。

17.4.1 組織構築

組織を作っていくために必要なことのひとつは「一緒に挑戦してくれるエンジニア仲間を社内に増やすこと」だと考えています。我々はたくさんのエンジニアに仲間になってほしいという思いを強く持っており、2024 年はエンジニアを 60 名程度新規採用するという計画を立てました。60 名のエンジニアを採用することは簡単でないというイメージを持たれる方がほとんどではないかと思います。

「どうすれば計画達成を実現できるか（近づけるか）？」目前の採用課題の改善に取り組むだけでなく、中長期的に運用していく採用体制・仕組みをイメージして、開発組織視点で採用チームと細かく連携しながら採用活動の各種改善に取り組んでいます。

17.4.2 組織力強化

「強いエンジニア組織（開発組織）」とは、どんな組織なのでしょう？（明確な解を持っている方がいらっしゃれば、是非意見交換させていただきたいです！）

我々は、

- 所属しているエンジニアメンバーのエンゲージメントが高い組織
- 社外の方に「ウェルスナビのエンジニアはエンジニアとしてのスキル（ハード面・ソフト面）

*3 2024 年 4 月の組織編成により、執行役員 CTO 管掌に変更

第17章 「ものづくりする金融機関」にチャレンジする開発組織の取り組み

が高い」と思っていただける組織

- ウェルスナビで働いてみたいと思っていただける組織

と社内で定義しました。

上記の定義を体現するために社内外で技術広報を推進する必要があると考え、戦略的に推進しています。それぞれ代表的な具体例を挙げると、

- 社外向け
 - 開発者ブログやイベント企画・登壇など、継続的な技術情報発信できる環境の提供
- 社内向け
 - 情報発信するための各種ガイドラインや運用ルールの整備
 - 情報発信は個人の価値を高めることに繋がるというイメージ形成を促進させる継続的啓蒙活動

といったものです。

また、ウェルスナビのエンジニアに求められるハードスキルと所属エンジニアの現ハードスキル、それぞれの可視化を通じて、組織として導入すべき研修等の企画・検討を進めています。

17.4.3 人材開発

転職活動や就職活動をする際に、様々な選択肢の中からどの会社に入社をするかを決める判断軸は人それぞれだと思います。ですが、ウェルスナビへの入社を決めてくれた一人ひとり、ウェルスナビで叶えたい野望や目標を持っているはずです。

そのような内なる想いを言語化し、一人ひとりの強みを活かしたり、入社時に持っていた想いを叶えられる可能性がある組織でいつづけたいと考えています。

そのためにもエンジニアメンバー個人とのコミュニケーションは重要と考えており、メンバー一人ひとりと定期的に面談させていただいている。面談で得た情報を適切な形で CTO ほか開発組織のマネジメント層に共有して、各個人が「ウェルスナビに入社してよかった！」と思えるような成長の機会を提供する支援を続けていきたいと考えています。

17.5 今後目指していきたい姿

ウェルスナビでは既存ロボアドバイザーを一層成長させるとともに、複数のプロダクトを新規リースする準備を進めています。

複数プロダクトの新規開発・継続的運用には「ものづくり」に携わる多くのエンジニアの存在が必要不可欠です。

組織としても拡大フェーズにあり、複数のプロダクト開発を効率的に進めるにはどのような開発体制がいいのか、事業成長を後押しするために適した組織体制とはどういうものか、絶賛議論を行っています。

17.5 今後目指していきたい姿

「ものづくりする金融機関」と一緒にチャレンジしてみたいと思うエンジニアの方は、是非カジュアルにお話する機会をいただけると嬉しいです。

参考情報

ウェルスナビに関する情報を随時更新しています。是非ご参考ください。

- 採用ページ : <https://corp.wealthnavi.com/recruit>



- WealthNavi Engineering Blog : https://zenn.dev/p/wn_engineering



- 技術広報アカウント (X) : @WealthNavi_Tech



第 18 章

【エンジニア必見】今やりたいことが無くても大丈夫！ ライフステージ別に最適なキャリア・転職先を選ぶ方法を解説してみた（20代～30代～40代）

株式会社 キッカケクリエイション

近年のエンジニアの需要逼迫に伴い、プログラミングの学習環境やコンテンツが充実し、エンジニアのキャリアの入り口が明確になってきたように筆者は感じています。しかしその一方、出口はどうでしょう。多くのエンジニアがまだキャリアの出口を探りな状態ではないでしょうか。

そこで今回は、エンジニア向けにキャリア相談を年間 1,000 名以上実施する私の経験から、年代別にエンジニアのキャリアの最適解を考えてみたいと思います。本書を通して今一度ご自身のキャリアを見直すきっかけになれば幸いです。

18.1 20代：目先のお金や技術トレンドに囚われず、普遍的な価値を身につけよう

エンジニアからキャリア相談を受ける中で、「やりたいことが決まっていない中でキャリアパスとか転職先の企業ってどう選んだらいいですか？」「自社開発企業興味はあるものの、興味があるサービスや事業が分からない…」というご相談をよく頂きます。特に、20代であれば尚更のこと。でも心配ありません。やりたいことがなくても、面接で自分なりに企業選びの基準をストーリー立てて話すことができればよいのです。

ここからは 20代で重視すべきことを見ていきましょう。大きくは次の 4つです。

1. 20代はがむしゃらに働こう
2. 目先の年収に囚われすぎない
3. 言語や技術はそこまで気にしない
4. 選択肢の多い企業を目指そう

18.1.1 20代はがむしゃらに働こう

20代で特に独身の人は、自由に好きなだけ働ける最後のチャンスです。この年代は、ワークライフバランスを重視する必要はありません。スキルや経験が身につくのであれば、残業の

18.1 20代：目先のお金や技術トレンドに囚われず、普遍的な価値を身につけよう

多さを気にせざがむしゃらに働くなり、外部の勉強会に参加する、個人開発に取り組むなど、領域の幅を広げて行きましょう。

では、領域を広げる際に、どのような領域だとより市場価値が上がりやすいでしょうか。開発エンジニアとインフラエンジニア共通なのは、リーダー・マネジメントの経験を積むことです。開発環境が少々レガシーだろうと、4~5名のリーダー経験が1~2年ある人であれば、年収550~600万円を到達できる可能性は大いに高まります。出社とリモートの企業が混在する中でマネジメントコストは高騰しており、タスクの切り出しや進捗管理ができる人は2~3年前と比較しても相当需要が高まっています。

開発エンジニアであれば、インフラにも領域を広げよう

開発エンジニアの場合はリーダー・マネジメント経験以外にも、インフラの領域に手を広げると手っ取り早く年収を上げやすいです。具体的にはAWSやGCP、あるいはオンプレでも1~1.5年の経験があるだけで、年収が100~150万円程度上がります。

ただし、チームが分業されるとそもそもインフラを触るチャンスがない場合があるので、この情報戦が極めて重要です。

フロントエンドもバックエンドも両方やろう

インフラに手を広げる以外だと、フロントエンドとバックエンドが両方できる企業を選ぶのがおすすめです。フロントエンドの場合、変化が激しく勉強し直さなければいけないケースもあるので、フロントエンドへの全振りはおすすめしません。例えば、2023年にVue.jsの2系がサポート切れになりました。Vue.jsの2系から3系へは破壊的な変更があったため、Vue.js3系とReactどちらに移行するのかが界隈でも盛り上りました。こういったほぼ0から勉強し直さなければならないリスクがあるので、特にこだわりがなければバックエンド+インフラを主軸とするのがよいでしょう。

インフラエンジニアであれば、設計の経験を積もう

インフラエンジニアの場合は、一刻も早く設計構築の仕事の経験を積む方がよいでしょう。もちろん運用保守が無駄ではなく、運用保守の経験があるからこそ良い設計構築ができますが、運用保守の経験は1~2年で充分でしょう。

業界全体で見ると、オンプレミスの設計構築の経験とアソシエイトレベルの資格2~3個で入社できる企業が多いのが現状です。そこでまずは、オンプレミスでもよいので設計構築の経験を1.5~2年積むのがおすすめです。そこからAWS系の資格を取ってAWSの設計構築案件に参画することはそれほど難しいことではありません。

18.1.2 目先の年収に囚われすぎない

20代は長期的な観点で、目先の年収よりもどの職種を選んでも役に立つ経験を積めるかを意識するのが大切です。例えばAWSでは、AWSについての問い合わせに対応をするサポートエンジ

第18章 【エンジニア必見】今やりたいことが無くても大丈夫！ ライフステージ別に最適なキャリア・転職先を選ぶ方法を解説してみた（20代～30代～40代）

ニアを募集しており、新卒でも年収1,000万円が狙える職種です。もちろん立派な仕事ですが、転職で年収1,000万円を維持できるかというと、非常に難しいでしょう。

では具体的に、どこでも通用するスキルや経験には何があるでしょうか。筆者がおすすめするのは、次の2つです。

- 基本設計から担当した経験
- リーダー・マネジメント経験

基本設計から担当した経験

システム全体の要件定義でなくとも、要件のすり合わせのから設計、開発、テストを一貫して担当した経験が1年程度あればよいでしょう。

リーダー・マネジメント経験

最近の若い方はリーダー・マネジメントをやりたくないという方が増えている印象ですが、2~5名のタスクの切り出しや進捗管理といった開発リーダーやインフラチームのリーダーの経験が半年や1年程度あるだけで、提示年収は大きく変わってきます。

18.1.3 言語や技術はそこまで気にしない

目先の年収もそうですが、言語や技術についても20代はそこまで気にする必要はありません。

例えば、TypeScriptエンジニアはフリーランスの単価が高い、Go言語を使っている企業は高年収という話をしばしば耳にするでしょう。しかし、これらの話はあまり気にしなくて大丈夫です。

Go言語の場合、Go言語が使われる現場は技術的な難易度が高いことが多いという話なのです。Go言語は、マイクロサービスを前提にした規模が大きなサービスなどで使われており、サービスの難易度が高くなります。その現場で、設計や開発ができる人は年収800万円以上の人もいるため、Go言語が使える=市場価値が高いという誤解に繋がっています。このような技術トレンドに囚われることなく、流行り廃りのない技術をしっかりと身につけていく方が、安定的に市場価値を高めるには近道です。

18.1.4 選択肢の多い企業を目指そう

市場価値を高める意味では、選択肢が多い企業を選ぶのもおすすめです。選択肢が多い企業というのは、自社開発企業や事業会社の場合には職種の変更が比較的容易な企業を指します。具体的には下記のような企業です。

- バックエンドエンジニアとして入社したが、インフラの設計構築やTerraformのようなIaCなども挑戦できたり、SREにキャリアチェンジできる企業
- エンジニアからプロダクトマネージャーなど、ユーザー数をどう伸ばすかを考えるビジネスサイドにも進むことができる企業

18.2 30代：新しいことにチャレンジできるタイムリミットが迫る…

他にも、様々なサービスを展開していて部署異動ができる企業でもよいでしょう。ただし注意が必要なのが、メガベンチャー＝キャリアパスの融通が利くというわけではありません。中には、かなり歴史が古くて一度配属されると部署異動がないという企業もあるので、しっかりと見極めが必要です。

18.1.5 受託開発企業や SES ではここを見ろ

この他に受託開発企業や SES では、次の 3 点も見ておいた方がよいでしょう。

- 案件の商流はどの程度か
- 成長スピードに合わせたキャリアパスがあるか
- 35 歳以上のエンジニアのキャリアパスがあるか

案件の商流はどの程度か

案件が 3 次請けや 4 次請けだと、細分化された詳細設計以降やテストだけの仕事になる確率が高く、よい経験が積みづらいです。2 次請けでも、元請け企業からの信頼があって 5 名程度のリーダーができたり、設計から開発まで一通り経験できる企業もあるので、1 次請けに固執する必要はありませんが、案件の商流自体はしっかりと確認する必要があります。

成長スピードに合わせたキャリアパスがあるか

成長スピードが早い人に向けて独自のキャリアパスが用意されているかは確認した方がよいでしょう。例えば先述した、年収を上げるのに重要なリーダー・マネジメント経験においても、早ければ 2 年目で 5 名程度のリーダーを任せてくれる企業もあれば、3~5 年経ってもずっとメンバーのままという企業もあります。

35 歳以上のエンジニアのキャリアパスはあるか

受託開発企業や SES の場合は、リーダー・マネジメント経験を積ませることを重きに置いている企業が多いので、自分の技術力を活かしたいスペシャリストタイプの方には向いていないことが多いです。そのため、35 歳以上のエンジニアがどのように活躍しているかや、入社後にどんなキャリアパスを歩むことができるかを確認することが大切です。

18.2 30代：新しいことにチャレンジできるタイムリミットが迫る…

年齢が上がるにつれて、今まで経験がないことにチャレンジすることが難しくなってきます。もちろん例外はありますが、35 歳がキャリアの分岐点といわれています。例えばリーダー・マネジメントの経験を積みたい場合には、35 歳くらいまでに 5 名程度のメンバーに対してタスクの切り出しや進捗管理経験が 2 年程度あるという状態が戦える最低ラインで、これを下回る経験しかない

第18章 【エンジニア必見】今やりたいことが無くても大丈夫！ ライフステージ別に最適なキャリア・転職先を選ぶ方法を解説してみた（20代～30代～40代）

と書類選考で苦戦するでしょう。35歳までに新しいチャレンジはできる限り済ませてしまうのが理想です。

18.2.1 35歳が全く新しいことにチャレンジできるタイムリミット

また、30代は20代に比べて家庭を持ち始める人が多い年代です。その中で、自身のキャリアパスと家庭との両立を迫られます。その上で、30代のエンジニアが意識した方がよいポイントは次の3つです。

- 一度は自社開発企業で働いてみよう
- 賞味期限が長いスキルを身につけよう
- 将来のことを考えて長期的な選択をしよう

18.2.2 一度は自社開発企業で働いてみよう

もし可能であれば、35歳までに自社開発企業で一度働いておくと選択肢が広がるでしょう。しかし、面接で今までの経験やスキルについて、分かりやすくシンプルに話せるかは非常にチェックされるポイントで、SES企業から自社開発企業に行くのは比較的苦戦する印象です。

言われたことだけやる受け身のマインドが染み付いていないか

特に3次請けのSES企業などで、切り出されたタスクを言われた通りこなすだけでも最低限評価されてしまうので、受け身のマインドが染みついている場合があります。自社開発企業ではタスクが明確に切り出されてることは少なく、自分で課題を見つけてパフォーマンスを改善したり、データベースを自分なりに色々と手直しをするような主体的な仕事になるので、受け身のマインドは早めに取り払っておいた方がよいでしょう。

事業やサービスの成長に興味がない人は要注意！

スキルが高いエンジニアでも、事業やサービスを伸ばす観点がない人が多く見受けられます。自社開発企業の社長やCTOを含む役員陣は、多くのエンジニアが考えているPHP・Laravelで経験が積みたい、リーダー経験が積みたい、インフラ触りたいといった点は重視しておらず、事業やサービスをどう伸ばすのか、どう改善するかを語れる人を求めています。なので自社開発企業に行きたい人は、この辺りのコミュニケーションスキルを磨いておく必要があります。

18.2.3 賞味期限が長いスキルを身につけよう

結婚して家庭を持つと、どうしても勉強時間は取りづらくなります。そこで、一度身につけてしまえば5年、10年と通用するようなスキルや業務領域で勝負していくというのがキャリア戦略としてかなり有効です。具体的には、リーダー・マネジメント経験を積んだり、テストの自動化を担当すQAエンジニアの領域です。

18.2 30代：新しいことにチャレンジできるタイムリミットが迫る…

また、自分が働く企業の業界についても意識すべきです。例えば、BtoC の自社開発企業であれば、休日や深夜に稼働が発生することがあります。大型連休のタイミングでイベントを打ったりするソーシャルゲーム業界はしばしばあるでしょう。しかし、BtoB 系の企業であれば、土日に連絡することはまずないというケースも非常に多いです。

ただし BtoB の業界でも注意が必要で、どの程度忙しいかは顧客の IT リテラシーや一緒に働くエンジニアのレベルに影響されます。例えば、SIer の PM は忙しいことが多いのですが、それは大企業の IT リテラシーが高くない人向けに説明ための資料作成業務が多かったり、パートナー企業を含めると正直優秀とはいえないメンバーのマネジメントをする必要があるからです。逆に、コーディング試験を通過している優れたメンバーのみの企業や未経験や新卒がほぼいない企業の場合だと、PM でもほぼ残業が発生しないこともあります。

上層部のカラーやビジネスモデルもチェックしよう

他にも、社長や役員の出身業界や働き方への価値観、その企業のビジネスモデルが安定感があるかもチェックポイントです。外資系のコンサルティングファームや大手金融機関出身の人は、カラーがかなりはっきりしている傾向になります。また上層部が既婚者で子育てをしている人なのか独身なのかで働き方も全く異なります。このような会社のカラーについてはしっかり確認した方がよいでしょう。

また、結婚して家族を養わなければならぬというときには、他にもその企業が安定しているかも重要です。見るべきポイントは、上場しているのか、ビジネスモデル的に中長期で利益がしっかり出るビジネスかなどです。他にも社員の中での既婚者の割合とか子育てしている人の割合を見ると、長く働きそうかはなんとなくチェックできるでしょう。一部の業界でシェアをとっていて業界内では有名だけれども一般的な知名度は低いという企業も多く、こういった穴場感がある企業を狙っていくのもおすすめです。

18.2.4 将来のことを考えて長期的な選択をしよう

例えば、インフラエンジニアが Terraform などでコードを書きつつ、クラウドの自動化を SRE を目指すというケースは大いにあると思うのですが、この場合、一定の開発経験が求められます。開発経験を積めるクラウドインテグレーターや SES 企業が存在する一方で、大手のクラウドインテグレーターは完全に開発のチームとインフラのチームが分業しているケースもあり、注意が必要です。また 35 歳以降になると、オンプレミスから AWS とか GCP などのクラウドインフラへの転職は相当難しくなる傾向にあるので、35 歳までに年収を少し下げても将来的にクラウドインフラの経験を積んで SRE の方向に進める企業に転職をするという選択は、長期的な観点で有効な戦略でしょう。

SRE 以外にも、外資系企業でよく募集が出ているプリセールスとかサービスエンジニアという年収 1,000~1,500 万円程度は問題なく狙える職種もあります。しかしこの職種では、顧客折衝の経験やリーダー・マネジメントの経験があるかを相当見られるので、年収を少し下げても早めにリーダー・マネジメントの経験が積める企業に転職をするのも充分に検討の余地があります。

18.3 40～50代：今まで培ったものを活かそう

今の時代は60歳70歳まで働く時代なので、40代以降の方もどんどんチャレンジして頂きたいと筆者は考えていますが、現実問題として今までの経験を生かしたキャリアパスの築き方になりやすく、よほどの天才ではない限りはプレイヤーとして働き続けるのは限界がきてしまうので注意が必要です。というのも、40代や50代の人をメンバークラスの社員として採用する企業、以前に比べて増えてきたものの全体の3～5%と極めて少ないのが実情です。またSES企業さえも、40代50代になると案件が探しづらくなるため内定を獲得するのは厳しくなります。

加えて40代以降、新しい技術にチャレンジしようと思うと、年収を大幅に下げたりと何かを犠牲にしないと難しいケースが多くなります。なので、30代のうちにリーダー経験を積んだりとプレイヤー以外の道を探っておいたり、今まで培ってきたものからキャリアを考えていく必要があるのです。その観点でいえば次の2点が重要です。

- ・自分が得意なことを0から考えてみる
- ・需要と供給の歪みを狙う

18.3.1 自分が得意なことを0から考えてみる

自分の得意なことを考えてみるときには、今までの役職や業務内容に囚われるのではなく、本質的なスキルが何なのかを考える必要があります。例えば、「社内SEやコーポレートエンジニアをやっていたからこの職で探そう」ではなく、「マネジメント経験を活かして社内SEからプロジェクトマネージャーに転職しよう」というイメージです。実際、このようなケースに関して筆者の元で多くの実績があります。他にも、開発のエンジニアだったけれども、バグを見つけるのが得意なのでテストを自動化するQAエンジニアにキャリアチェンジしたという事例もあります。このように、本当のコアなスキルや得意なことは何かを考えてみましょう。

需要と供給の歪みを狙う

もう1つの重要な観点が、需要と供給のバランスが崩れている狙い目の領域を狙うことです。需要に対して供給が少なければ、それだけ年収は上がりやすいです。例えば、前述したQAエンジニアにおいて、2～3年の開発経験がある人を採用したいと考える企業は非常に多いです。その一方、今までのテスターのイメージが強いのか、あえてQAエンジニアになりたい開発のエンジニアは多くないものもあってか、需要が供給を上回っています。その結果、QAエンジニアに600～900万円の年収を提示する企業もどんどん増えてきています。また、セールスフォース関連のエンジニアも同様で、仕事は世の中に多いもののやりたい人が少ないので、高い年収が提示される傾向にあります。

一般的に40代になれば、新しいことをキャッチアップするスピードが20代や30代と比べて落ちてくる傾向にあるので、よほど自分の技術力に自信があるか、相当差別化できるだけの実績や仕事を取れるネットワークがある人以外は、20代や30代がどんどん参入してくる変化の激しい領域、例えばフロントエンドの領域で戦い続けるよりも、需要と供給の市場の中でのバランスが崩れている領域を狙う方が年収を上げやすいでしょう。

18.4 エンジニアのキャリアに詳しい第三者からのフィードバックを受けよう

18.4 エンジニアのキャリアに詳しい第三者からのフィードバックを受けよう

冒頭で述べた通り、エンジニアのキャリアの出口戦略はまだ一般化されていません。職場の上司や同僚1人の意見を参考にしてエンジニアのキャリアを考えてしまうと、どうしても偏りが出てしまいます。多くのエンジニアのキャリア相談に乗っていて、体系的なキャリアパスを把握している人にアドバイスをもらうというのはとても大切なことです。誰かと話すことで、思いがけぬキャリアパスの方向性が明確になることもあります。ぜひ一度、ご相談をお待ちしております。

►キャリア相談は下記2点を行うとスムーズにご案内出来ます！（無料）



1. QRコードを読み取り
2. 公式LINEを友達追加

<この記事の監修者>



毛呂 淳一朗「IT 菩薩モロー」

https://twitter.com/it_bosatsu_moro

「IT 菩薩モロー」として、YouTubeでITエンジニアの転職やキャリアに関する情報を発信する、キャリア系インフルエンサー。YouTubeチャンネル登録者数は約2万人超。ITエンジニア特化のキャリア支援事業「キッカケエージェント」の事業責任者として事業グロースを手がける。またX(旧Twitter)のフォロワー数は約1.8万人。(2024年4月時点)PMやテックリードの転職支援の実績も多数。

第 V 部

技書博を支える技術

第 19 章

頒布の定義を少しだけ変えました

ariaki

参加可能なサークルの定義を「技術書を頒布されるサークル」から「技術書の頒布を主な目的にしているサークル」に変更しました。

これまで技術書のみが主な目的として記載していましたが、今回より「技術書を含め技術コンテンツを頒布するサークル」と幅広いコンテンツを頒布いただけることが明確になっています。たとえば、IoT デバイス・ソフトウェア・技術をテーマにしたボードゲームなどを解説書とともに頒布する形態のサークルもご参加いただけます。

ただし「頒布量のおおむね 50% 以上が技術書であることが好ましい（強制ではありません）」としていますので、技書博は引き続き技術書（同人誌・商業誌を問わず）を主なテーマにしたイベントです。

私たちスタッフは、技書博をつうじて技術的なアウトプットを増やしていきたいと考えています。あらゆる技術コンテンツに線引きをせず、また同人誌・商業誌に隔たりを作らず、エンジニアが技術にアクセスしやすい状態を目指します。

技書博でのアウトプットがエンジニアの知識強化になり、少しでも社会の豊かさに繋がっていければ幸いです。

スタッフ紹介

コアスタッフ

ariaki @ariaki4dev



オフラインイベントが戻ってきたぞいやっほううううう！ 今年はいろんなイベントが再開の年になって、カレンダーに楽しみなスケジュールが増えましたね。技書博以外にもどこかのカンファレンスや勉強会の会場でも皆さんに会えるの楽しみです。

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。

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

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？

ふーれむ @ditflame



相変わらず広報全般+アワード関連をやってただけぐらいになりました。（コアに入った当初、がっつり入る予定だったガイドブック周りは……？）あとは最近本業のほうで、kintone きっかけで Webhook を触るようになったので、GoogleForm からの Discord 通知とか仕込んでました。相変わらず kintone 面白いです。

しもおかゆうき @moshimoshi_yuki



みなさま、初めましてしもおかです！ 今回もたくさんの本が生まれたそうで、みなさんの本楽しみにしています！ 読書のおともは、ぜひドーナツをお願いします！ みなさん一緒に楽しみましょう

うーたん @uutan1108



初参加です！！ 技書博スタッフも初めてです！ 来年は技術同人誌も書こうと思っています！ 頑張ります！！

企画協力

にゃごろう_小笠原種高 @shigetaka256



原稿なら、書いてないんだ……。ごめん。今書いてる。今、書いてるから！！ とまあ、毎日どこかしらの編集さんに迷惑をかけている僕なので、たまには見直されるような行動をとつてみようかと思ったのですが、やっぱり原稿は書いてない。ごめん。

大澤文孝 @sour23



僕は商業誌も同人誌も書いていますが、どちらも好きです。同人イベントは、とがった本がたくさん並んでいるのが魅力ですね。会場で、ある技術について、著者の人と深く語ると、現場の「今」を情報交換できるのもいいです！ 当日、楽しみにしています。

増井敏克 @masuipeo



同人誌だけでなく商業誌も書いています。本を書くだけでなく、自分で本を日常的に売りたくて、シェア型書店の棚主を始めました。本を読んで、本を書いて、本を作り、本を売って。本に囲まれて生きています。

付録 スタッフ紹介

デザイン協力

まからに @makaroninita



IT企業勤務の会社員です。趣味で情報評論の同人誌を書いてます。残り僅かな今年の目標は、クリスマスと冬コミを思いっきり楽しむことです。冬コミは昨年行ったマルタ共和国での社会人語学留学についての新刊を出す予定です。2日目東キ 22b で参加するのでよかったです遊びに来てください！

のりこ @noriko_ro



ねこだいすきなんちゃってクラウド系エンジニア。実際はただの雑用係。推し活で忙しい。

fumiyasac @fumiyasac



アプリのUI実装が好きな元デザイナーからジョブチェンジしたエンジニア。まだまだ学ぶことは沢山ありますが「整理・負担を軽く」&「感謝され期待に添えること」の2つをコンセプトに技術を磨く毎日です。平素の業務以外でもQiitaやGithub等でもUI実装に関するサンプルや解説記事を投稿したり主にiOS界隈での勉強会でたまに登壇しています。アイデアを練ったり、設計のためのメモや図解を作る時はもっぱら手書きで描くことが多いです。

本ページは、著者サイン、スタンプを押す、メモを取るなど、ご自由にお使いください。

技書博 10 公式ガイドブック

2024 年 5 月 12 日 第十回 技術書同人誌博覧会

デザイン CuCu (@CuCu_0305)

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 <info@gishohaku.dev>

印刷所 株式会社しまや出版

(C) 2024 技術書同人誌博覧会 運営事務局