

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10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が、私たちにとって何よりの幸せです。

技書博はついに10回を迎えることができました。私たちの活動にご贊助・ご協賛いただいたサポーター企業のみなさま、サークルのみなさま、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に、改めて深くお礼を申し上げます。

コロナ禍で何度か開催中止を余儀なくされたり、これまでの運営には困難が続きました。そんな中でも皆さまに支えられてこのイベントを5年間も続けられたことをすごく嬉しく思いますし、これからも続けられるよう改めて気を引き締めていきます。

今日という日をぜひ一緒に楽しみましょう。そして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。

2024年5月12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
第5章	カフェのご案内	23
5.1	はじめに	23
5.2	カフェの利用方法	23
第6章	ステージのご案内	24
6.1	はじめに	24
6.2	タイムテーブル	24
6.2.1	この観点、これぞ同人誌！ 技術書アワード（仮題）	24
6.2.2	皆勤賞の表彰	24
第7章	技術同人誌アワードのご案内	25
7.1	はじめに	25
7.2	発表予定時間	25
7.3	参加資格と申し込み方法	25
7.4	アワードの提供について	25
第8章	協賛企業のご紹介	26
8.1	アワードサポーター	26
8.2	サポートー	27
8.3	プリントィングサポートー	30
第9章	技書博10に樽酒を差し入れる話	31
第10章	著者インタビュー	34
10.1	ご回答いただいた皆様	34
10.2	あなたが技術書を書く理由や意義、思いを教えてください	35
10.3	あなたがいちばん最初に技術書を書いたきっかけはなんですか？	38

目次

10.4	あなたがいちばん最初に技術書を書いたときの思い出や感想を教えてください	40
10.5	技術書を書いてみて何か変化はありましたか?	42
10.6	技術書を書くときのこだわりポイントを教えてください	44
10.7	技術書を書く際にテーマや構成をどうやって考えていますか?	46
10.8	技術書をこれからはじめて書く人にアドバイスをお願いします	48
10.9	技書博への応援メッセージをお願いします	51

第Ⅱ部 サークル紹介 54

第 11 章	サークル一覧（配置順）	55
第 12 章	サークル配置図	59
第 13 章	サークルアピール	60

第Ⅲ部 協賛企業様による寄稿記事 62

第 14 章	宅急便の配送手続きができるアプリの誕生秘話	63
14.1	はじめに	63
14.2	サービスの概要	63
14.3	サービス開発の経緯	64
14.4	サービスの使い方	64
14.4.1	使い方の概略	65
14.4.2	画面を使って説明	65
14.4.3	支払いについて	69
14.4.4	管理機能	70
14.5	技術的な話	70
14.5.1	Slack の 3 秒ルール	70
14.5.2	非同期処理が必須	71
14.5.3	分散データベース TiDB の利用	72
14.6	まとめ	74

第 15 章	ノーコードツールは SI エンジニアを求めている	75
15.1	ノーコードツールとは	75
15.1.1	ノーコードとローコードの違い	75
15.1.2	ノーコードツールの歴史	75
15.1.3	ノーコード・ローコードツールの市場動向	76
15.1.4	なぜ今、ノーコードツールが脚光を浴びているのか	76

15.2	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	77
15.2.1	ノーコードツールを導入するメリットとは	77
15.2.2	非エンジニアがノーコードツールで躊躇するポイント	78
15.3	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	78
15.3.1	システムの構成力や設計力	78
15.3.2	ノーコードツールの使いどころの判断力	79
15.3.3	ノーコードツールだけでは実現できない機能の開発力	79
15.4	おわりに	79
第 16 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		81
16.1	ウェルスナビ / WealthNaviについて	81
16.2	ウェルスナビの開発組織が目指す姿	81
16.3	ビジョンを実現するための開発体制	82
16.4	EE が取り組んでいること	83
16.4.1	組織構築	83
16.4.2	組織力強化	83
16.4.3	人材開発	84
16.5	今後目指していきたい姿	84
第 17 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）		86
17.1	20代：目前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	86
17.1.1	20代はがむしゃらに働こう	86
17.1.2	目前の年収に囚われすぎない	87
17.1.3	言語や技術はここまで気にしない	88
17.1.4	選択肢の多い企業を目指そう	88
17.1.5	受託開発企業や SES ではここを見ろ	89
17.2	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...	89
17.2.1	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	90
17.2.2	一度は自社開発企業で働いてみよう	90
17.2.3	賞味期限が長いスキルを身につけよう	90
17.2.4	将来のことを考えて長期的な選択をしよう	91
17.3	40～50代：今まで培ったものを活かそう	92
17.3.1	自分が得意なことを 0 から考えてみる	92
17.4	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	93

目次

第Ⅳ部 技書博を支える技術	94
第18章 頒布の定義を少しだけ変えました	95
スタッフ紹介	96
コアスタッフ	96
企画協力	97
デザイン協力	98

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 10 回技術書同人誌博覧会

催事略称

技書博 10

開催日時

2024 年 5 月 12 日（日）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 10 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/315446/>

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、A5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 10 ではサークルに向けてランチ（お弁当・おにぎり）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
 - 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
 - オペレーションの詳細は、当日案内・放送にてご案内します。
- お弁当の配布は 12:00～13:00 ごろに開始する予定です。
 - 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
- 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
 - 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。
- 食べ終わったゴミはスタッフが巡回して回収します

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。

第 5 章

カフェのご案内

5.1 はじめに

技書博 10 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「カフェスペース」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で、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ご遠慮ください。
 - 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

第 6 章

ステージのご案内

6.1 はじめに

技書博 10 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、お近くでお座りいただけるほか、館内放送をつうじて会場内どこからでお聴きいただけます。

6.2 タイムテーブル

- 13:00 表彰式「技術同人誌アワード！」
- 13:15 表彰式「第十回 皆勤賞！」

ステージイベントはお昼休みの時間帯（13 時～）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 この観点、これぞ同人誌！ 技術書アワード（仮題）

株式会社システムアイさんご協賛による「技術同人誌アワード」を開催します。審査員が、エンブ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 13:15 よりミニステージにて！ ぜひご注目ください。受賞作品には、暖かい拍手を！

詳しくは第 7 章「技術同人誌アワードのご案内」をご覧ください。

6.2.2 皆勤賞の表彰

ステージイベントの 2 つ目は、表彰式「第十回 皆勤賞！」です。

過去の技書博に皆勤賞なサークルがいくつかあります。参加していただいているサークル主あつてのイベントです。

表彰式のあとは、そんなサークル主の本をぜひ見に行ってくださいね。

第 7 章

技術同人誌アワードのご案内

7.1 はじめに

当日、「技術同人誌アワード」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

13:15-13:30 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 10 にサークル参加していること
- ・対象書籍 技書博 10 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 2024 年 5 月 9 日（木）

※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、前回に引き続き「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 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。

8.2 サポーター



ウェルスナビ株式会社

<https://corp.wealthnavi.com/>

ウェルスナビ株式会社では「働く世代に豊かさを」をミッションに掲げ、資産運用ロボアドバイザー“WealthNavi”の開発、提供を行っています。

今後はロボアドバイザーサービスや「おまかせ NISA」の普及を加速させ、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）の提供に向けて開発を進めていきます。

LPI-JAPAN

NPO 法人 LPI-Japan

<https://lpi.or.jp/>

LPI-Japan は、Linux 技術者認定「LinuC（リナック）」などの技術者認定試験の実施を通じて、IT エンジニアの成長と活躍を支援する NPO 団体です。その認定試験の開発は、IT エンジニアが参加するコミュニティの協力を得て行われており、その他の活動も多くのボランティアの皆様と一緒にを行なっています。

また、IT エンジニアを目指す初学者向けの教材として無償で公開（製本版は有償）している「Linux 標準教科書」や「サーバー構築標準教科書」などは、Linux の操作やサーバー構築に必要な知識を体系立てて学べる教材として、多くの皆様にご利用いただいています。

第8章 協賛企業のご紹介

LPI-JAPAN

株式会社キッカケクリエイション

<https://kikkakecreation.com/>

株式会社キッカケクリエイションでは、国内最大級のIT転職YouTubeメディア「モローチャンネル」を運営しております（月間再生数120万）。

また、エンジニアのキャリア支援をする転職支援サービス「KIKKAKE AGENT」を提供しております。エンジニアのキャリアの専門家が今後のキャリアパスや転職市場の情報提供を行い、大手企業を中心とした1,000社以上の企業様へご紹介を行っております。



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。

8.2 サポーター



SAKURA internet

さくらインターネット株式会社

<https://www.sakura.ad.jp/>

さくらインターネットは、国内最大級の大容量・高速バックボーンを誇る自社運営データセンターを活かして、レンタルサーバ（ホスティング）、専用サーバ、ドメイン、データセンター（コロケーション）、インターネット接続サービスをご提供しています。

エンジニアによる情報発信も積極的に行っており、技術情報サイト「さくらのナレッジ」や自社イベント「さくらの夕べ」「さくらのマイクロコミュニティ」などを運営しています。



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、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。



ピープルソフトウェア株式会社

<https://pscsrv.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。

8.3 プリンティングセンター



株式会社 しまや出版

<https://www.shimaya.net>

第9章

技書博 10 に樽酒を差し入れる話

ニヤゴロウ 小笠原種高（モウフカブル）

ご注意：本企画は、技書博としては「有志による非公式企画」という位置づけです。しかし、面白いでのっかかった経緯もあり、企画の経緯、思想について、企画者のモウフカブルニヤゴロウさんから記事をいただきまして、ガイドブックに掲載することにしました。

技書博 ガイドブック担当 おやかた@oyakat2438

皆さんこんにちは。モウフカブルのニヤゴロウです。技書博もついに10回目。途中で何度もコロナ情勢による中止があったのは残念でしたが、なんとかそれも乗り越えて、10回を迎えたのは、大変メデタイですね。

僕等、モウフカブルは、技術同人の活動を始めたのが、「技書博1」のタイミングだったので、モウフカブル技術部※と、技書博は、歴史が同じなのです。ですから、なんだか、同じ年の人の活躍を見るような気持ちです。メデタイ。すごくメデタイ。

※モウフカブルは、そもそも写真集のサークルであり、技術同人誌の活動は後発。

さて、第10回を迎えるにあたり、僕は思いつきました。「樽酒あったら面白いよね？」と。僕の子供の頃は、わりと見かけることも多かった樽酒ですが、最近ではとんとお目にかかりません。日本酒が好きな人間からすると、大変残念ですし、「大人になったら、鏡割りするんだ」という夢も叶えられていません。このままでは、一生樽酒と縁の無い人生を送ってしまうかもしれません。ウウム。それは困る。「ぼく、この原稿が終わったら、樽酒やるんだー」などと、フラグを立てている場合ではない。そういうのは、フィクションだけでいい。現実世界には要らないのである。

そこで、技書博10にこじつけて樽酒を差し入れようと思い立ち、推しの地酒であるところの「尊皇」を調べてみたところ、意外と安価に実行できるようです。なんと！あの夢の樽酒が！！存外お手軽なモノだった！これならできそうです。夢の鏡割りです。ねじりはちまきで「バンザイ」とか言うしかない！！

第9章 技書博10に樽酒を差し入れる話



図 9.1: 三河の地酒 尊皇@山崎合資会社

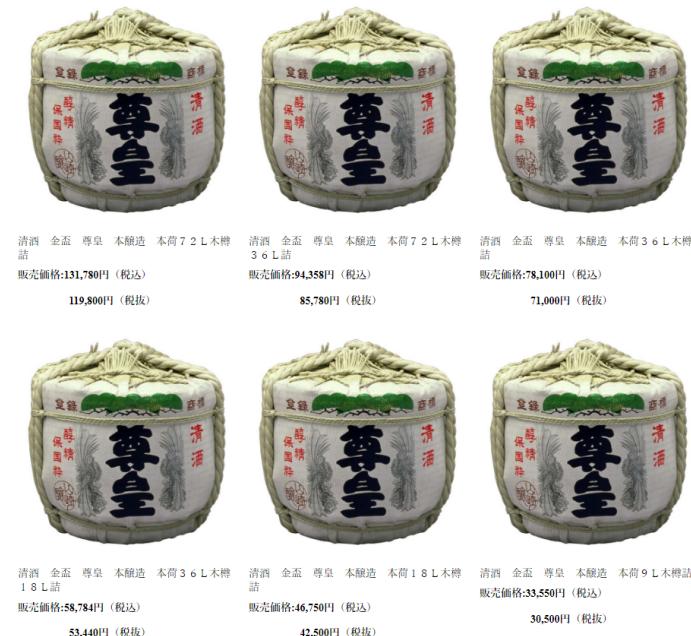


図 9.2: 意外と安価にできる樽酒。なお、鏡割り用の木槌や、マスも販売している。

樽酒の価格的には、モウフカブル单独での差し入れも可能ですが、それは「樽酒に似つかわしくない」ように思ったので、親方 Project のおやかた@oyakata2438 さんを唆してに協力を仰いで、サークル有志によって樽酒を差し入れることにしました。こういうのは、皆でやった方が楽しいで

すからね。お祭りというのは、燥いだ者勝ちです。一人より、徒党を組んだ方が圧倒的に楽しい。

技書博運営にも連絡し、モウフカブルからブログや、X でお知らせしたところ、〆切りの4月30日時点で、15のサークル&個人から申し込みがありました。ありがとう！！ 参加してくれた一口樽酒主の人も、拡散してくれた人もあります。俺が樽酒をしっかり手配してやるぜ！！



図 9.3: 樽酒主にならないか？ ポスト。最近のモウフの新キャラ、ビッグウェーブさん。

これなら、樽酒だけで無く、マスも用意できそうです。技書博主催の ariaki @ariaki4dev さんに相談したところ、「それなら、オリジナルマスを発注しちゃう？！」という話になり、いくつかオリジナルも用意することにしました。楽しいお祭りになりそうです。

今、皆さんは、この文章をいつ読んでおられるのでしょうか。会場でしょうか。それとも、おうちに戻られますか？ いずれにせよ、当日の昼頃には樽酒が到着しているはずです。そして、夜には、鏡開きが行われていることでしょう。皆で楽しめていると良いのですが。

次回は第20回にでも、更に盛大にやれるといいですね。

第 10 章

著者インタビュー

技書博では、前回（第 9 回。2023 年 11 月）のあと、参加サークルの皆さんにアンケートを取りました。

サークル主の生の声として、本を書くモチベーション、本を作り始めたキッカケ、こだわりや想い、そして技書博へのメッセージを集めました。

質問は 8 個。40 人を超えるサークル主から回答をいただきました。

- あなたが技術書を書く理由や意義、思いを教えてください
- あなたがいちばん最初に技術書を書いたきっかけはなんですか？
- あなたがいちばん最初に技術書を書いたときの思い出や感想を教えてください
- 技術書を書いてみて何か変化はありましたか？
- 技術書を書くときのこだわりポイントを教えてください
- 技術書を書く際にテーマや構成をどうやって考えていますか？
- 技術書をこれからはじめて書く人にアドバイスをお願いします
- 技書博への応援メッセージをお願いします

なお、以下の回答は、それぞれいただいた回答をほぼそのまま掲載しています。

生の声として、それぞれのサークル主の考えについて、わかる一と共に感してみたり、わたしは違うと思うんだよなーと考えてみたりしてみてはいかがでしょうか。そして、その思い、感想を次回アンケート X(Twitter)、あるいはブログなどで表にしてみませんか？

それもアウトプットです。

10.1 ご回答いただいた皆様

- alpha@mathrelish
- Auth 屋@authyasan
- fish_meat@fish_meat
- forks@Forks_
- FORTE@FORTEgp05
- ftake@ftake
- ichimura@shiosioco40
- korio@kozukorio
- marimo@marimo_math

10.2 あなたが技術書を書く理由や意義、思いを教えてください

- mipsparc@mipsparc
- Nakaya@nakayaa_t
- shuumai@shuuusyuumaimai
- sierra@sierra2501
- stLuciano@stluciano_lab
- Xian DIY@sabasabasabaniu
- あらしさん@@ala_c00
- あわさくら@Awa_Sakura_
- オーニシ@onishi_feuer
- おやかた@oyakata2438
- くろまめ@kuromame_krmm
- たいらようじ@yojitalira
- たかっしー@takashiho_2
- ななん@2jp_7
- ニヤゴロウ（小笠原種高）@shigetaka256
- ニルフィ@nilfigo
- はるちろ@minesu1224
- ふえふき@m1StZWYMMnSOJV7R
- まさとらん@0310lan
- みずりゅ@MzRyuKa
- もちすけ@tsureduremecha
- ヨシタカ@kitihaku
- 永遠にタケノコ@eternalTAKNEOKO
- 技縁クラウド工房@ohsawa0515
- 桐生あんず@anzu_mmm
- 黒音こなみ@schemaneko
- 村山直紀@MurayamaNaoki
- 横口グッピー(ShortLovers)@Short_Lovers
- 野溝のみぞう@nomizooone

ご回答ありがとうございました！ お名前昇順にてソートしました。

10.2 あなたが技術書を書く理由や意義、思いを教えてください

- 技術書を通じて、自分の技術や工学に関する考え方や主張、これまでにないような見方を伝えたくて書いています。自分が書きたいことや、周囲には理解されない技術観を、もっと広い世界で広められることが良いところであり、意義であると思います。
- 楽しいから。そして、その楽しさを伝えたいから。

第10章 著者インタビュー

- 楽しいから
- プロティノスは言いました。哲学という、魂にそなわる知への希求。全くそれに足らぬ私も、哲人の輩に倣いたいと。
- 自分の知識を確認、整理し、同好の士と楽しく話す
- 自分がかつて詰まったところ、「こう言ってくれればわかりやすかったのにー」を具現化するため
- 自分が好きな分野の技術を広く知ってもらいたいということが書く理由になっています。
- 自分の技術を新たにしるきっかけを作るため、また、自分が書いたものを色々な人に見てもらいたいため。
- Qiita や Zenn と違い実際にあって色々な意見を聞けるのは楽しいですのでね。
- 技術という分野を知ってもらいたいこと
- ロボット制御ではない FA 制御の開発者を増やしたい！
- 2つあります。1つ目は自分が取り組んだテーマを振り返って整理するためです。文章として残す過程で、知識や技術をより自分の物にできますから。2つ目は、手を動かして物を作ることの楽しさ、面白さを共有したいからです。「これなら、やれるかも！」、「こうすれば、良かつたんだ！」と思って頂けると凄く嬉し良いです。
- 技術の進歩は年々スピードが上がっており、特に IT・Web 界隈の進歩は凄まじく、とても本屋に置いてある本だけではカバーできなくなっていると思います。今、旬なネタを取り入れた技術書を幅広い方へ素早く共有でき、なおかつ同じ興味を持った方と触れ合える即売会が大好きなので本を作っています。
- あまり知られていないか、基本的で大切な数理の話題を整理して、普及させたい。
- 技術を多くの人に知ってもらうため
- 技術書という形式を用いることで、みんなで知識のインプットアウトプットができるというのが素晴らしいなと思ってます。
- 技術書を書くと、書いてるものについて詳細を調べるようになるので、そのトピックについてさらに知識を深める良いチャンスになります。また、ブログ記事を読んでもらうよりは、価値があると思われたものに対して買っててくれる行為はとても嬉しいです。
- 「無ければ作る」(ニッチすぎるのか情報が少なかった)
- Linux ディストリビューション、openSUSE を広めるために書いています。商業誌で取り上げられることが少ないので、自分たちで専門誌を作ることにしました。
- 友だちに勧められてなんとなくやることになったが、やってみたら評判がよかったです。
- 組み込み Android に関する技術書を書きました。組み込み開発に関するノウハウは企業秘密として公開されてないことが多い、非常に情報を得るのが難しい状況です。私も開発情報収集に非常に苦労しました。その参入障壁から、組み込み開発について若者が興味を持つことも少なくなっています。そこで、技術書や登壇を通して組み込み (Android) 開発の情報や楽しさを伝えていきたいと考えています。
- 現状の知識を公開し、あまり触れられないハードやサーバーが楽しいものだと知って欲しい
- 自分の知見を世の中に広めたいから書いています。

10.2 あなたが技術書を書く理由や意義、思いを教えてください

- 自分の知識を深めるためとその技術を広めたいから
- 技術のアウトプット、同じ分野に関心を持つ人たちとの交流、サークルとして盛り上がる活動をしたいという3つの理由があります。
- 世に出回らないリアルな知見を、それを欲している人にピンポイントで届けたいという思いで技術書を書いています。
- 知識の整理
- モノを完成させるため、締切。もともとはユーザ同士の交流（のきっかけ）になればと。
- 時代に影響を受けづらく未来でも必要になりそうな技術の知識をこの先の未来に残すこと"が、印刷物としてまとめておく意味が大きいと考えます。ネットでの公開されている情報は収集や加工が容易であるが故に玉石混交になりやすく、また、公開する為のサーバの維持等にコストが掛かり、未来永劫閲覧できることを保証出来ません。
- 一定の水準で本という形にすることは、ネット社会の時代に逆行しているようですが、とても重要であると思います。
- 昔から自分で本を出したいという想いがあった。
- 自分が身につけてきた知識やスキルをアウトプットしたものを多くの人に読んでもらってその対価をもらうという体験を得られたことで次も執筆したいという気持ちが出てきた。
- 書くのは大変だが、一度書いて出してしまえばなんてことないと自分で思えるようになるが、やったことがない人からはすごいことだと思ってもらえる。"
- 自分が従事した仕事とそこで得た知識が、人の役に立つものだったという実感を得ること。実際に役立ててもらいたいという想い
- 自己研磨、ちょっとでも他の人と"推しの技術"を共感したい、少しでもどこかの誰かの"後押し"や"解決した／役に立った"や"楽しい"につながれば。今は、ぶっちゃけ、最終的には、"未来の自分に役に立つ"ものが書ければいいや、と考えている。
- 辛い経緯があるのでここでは教えられません。
- 誰かに伝えたいことを伝える為のもの
- これまでだれも注目してこなかった、知られてなかった領域をつまびらかに説明することで、世の中に驚きと納得を与えたいたいです。
- 自分なりのまとめ方や、文章構成ができ、それに対する様々なレビューを貰うことで、自分の中で考えていたものが洗練されていくため。
- 自分の出来ることを整理してアウトプットして技術書にすることで他の人に自分の持ってる技術をアピール出来る。
- 自分の知識をまとめたい
- 自分が後で見返してみたいと思えるような情報を同人誌としてまとめることが好きだから
- 僕が面白いと思った技術を、皆に教えたい。一緒に「ワーイ！ これ最高じゃん！」って言いたい。
- 本を書く人を増やして、世の中に出る体系化された情報を増やしたい。ブログや登壇より体系化されており、商業誌より楽なアウトプットとして。本が増えればアクセスしやすくなる。

10.3 あなたがいちばん最初に技術書を書いたきっかけはなんですか？

- 技術書を書いたという Web 記事 (Qiita) を読み、ちょうど技書博 7 が開催されるところで一般参加しました。すごい本、すごい人たちに出会い、自分も書きたいと思って始めました。
- 知人からのお誘い
- 昔、二次創作の同人活動をしていた経験がありまして。技術書にも同人誌というものがあると知ったときにオタクの承認欲求が爆発しました。
- Mathematica にオブジェクト指向を実現させたので、それを世界に発信しようと思ったから。
- 計算尺の資料を探したら全然見つからなかったこと
- 知人からの紹介で技術同人誌即売会を知り、とりあえず書いてみようと思ったから
- 好きな分野の資格に合格したことで、その解説を書いてみたいと思ったこと。
- コミケに一般枠で参加して、技術系のブースを回っていた時に、たまたま技書博のお話を聞いて、参加したいと思って本を書き始めました。
- 公衆電話を調査はじめたこと
- 技術同人誌即売会の存在を知り、自分も誰かに自分の分野の技術を知ってもらいたいと思ったこと
- 大学生の時に参加していたパソコンサークル (TUATMCC) で記事を書いたのが最初です。毎年コミケにサークル参加していたので、その流れで私も記事を出していました。
- 技術書の界隈でも即売会というイベントがあることを知ったのがきっかけです
- 勉強会のまとめ資料を一冊の本にして知識の整理をしようとしました.
- IRC コミュニティで書籍を出すことになり執筆を頼まれた
- 元々は他の技術系イベントの参加者側 (Not 出展者) でしたが当時の後輩から誘われたのがきっかけです。○○君イベントの出展者側で出るんだ、面白そうだし私も出るかといった感じのノリです。
- 部署のメンバーで同人誌を書いてみようという施策が上がり、物理的な本を出すのは面白そうだなと思ったので、その施策に参加することにしました。
- コミケに申し込んでみたら当選したこと。
- 「小江戸らぐ」の同人誌 Linux User に寄稿したのが最初です。小江戸らぐでは、参加者が勉強会で発表した内容を文章にして、同人誌として発行しています。
- 技術同人誌即売会イベントへの参加を友達から勧められた
- 書きたいと思っていた時に友人に誘われたため
- サークル会長から誘われた
- 初心者向けの脆弱性診断ハンズオンセミナーを何度か開催してるうちに、セミナーの内容を纏めた技術書はニーズがあるのでは？ と感じたのがきっかけです。
- 自分の名前 (ペンネーム) が入った本を学生のうちに出してみたかった

10.3 あなたがいちばん最初に技術書を書いたきっかけはなんですか？

- 初めての執筆は大学の友人に誘われた時で、どんなものでもいいからと、かなりハードルを下げるもって書き始めました。その時は旗振りしてくれた人が入念に準備をしてサポートしてくれたおかげで完成することができました。
- 仲間内に対して自分の取り組みや知見をスライドにしてプレゼンテーションしたところ「こんな内容見たことない」「現場のリアルさを追体験できるような内容で、聞いてる自分も疲れた」など、とても反響があり、これは仲間内に閉じずにもっと広く共有する価値のある内容なのではないかと感じ、一冊の本としてまとめ公開するに至りました。
- 半導体の学び直し
- 知人とある漫画に出てくるガジェットを作ろうという話になったが、締切がないとなかなか完成しないため、そのガジェットのメイキングを作ることにした。
- コンピュータはGUIが主流ですが、CUIでの操作を知っておくことは重要だと思い、コマンド関係の本を書くことにしました。
- 昔から自分で本を出したいという想いがあった。Twitterで技術書典すごい行列ができるというのを見て、技術書典というのを知った。
- 当時は本を出版するのにハードルを高く感じていたが、そういったイベントで自費で技術書を頒布できる機会があることで、出してみようと思った。"
- コンテストに応募しようと思っていたセキュリティ小説が、募集要項を満たしていないことを〆切り直前に把握し、途方に暮れていた折、同僚から技術書同人誌即売会の存在を教えてもらった
- 最初の技術書は業務指示（マニュアル作り）。最初の技術同人誌は、友人に自分を認めてもらいたかったから。
- きっかけは自分のちょっとした体験
- 本の監修を依頼されたから
- みんなが誤解していて忌避し、世界との差が広がるのを感じて
- 大学サークル内の同人誌に記事を寄稿したもの、全く注目されず、これは単独の本にすれば需要があるのではないかと思ったためです。案の定、大変注目されました。
- 以前から書きたいと思っていたところに、知り合いからサークルでの参加に誘われたため。
- 3Dプリンター使って色々と物を作るようになったからその経験をまとめて技術書にしようと思ったから。
- 計算尺の資料を探していたら全然なかったから
- 同人イベントで本を作って出してみたかったため
- 【商業誌】なんか思いついたので、書くって言ったら、工学社が書かせてくれた。
- 【同人誌】渋谷のジュンク堂で、Dockerの棚の前で立ち読みしていたら、「Dockerに詳しいですか？」と突然話しかけられ、どこかの会社のSEさんに本を選んであげたこと。本屋さんに並ぶ商業誌よりも前の段階の情報があつたらいいなと思ったため。"
- コミケにサークル参加した友人がとっても楽しそうだった。自分がサークル参加するには何が書けるか？と考えて、最初の同人誌のネタができた。

10.4 あなたがいちばん最初に技術書を書いたときの思い出や感想を教えてください

- 最初のイベントで2冊書きました。1冊は書きたかった内容、もう1冊は頒布するものがないという事態を避けるための保険でした。書きたかった内容の本は、だいぶニッチで世の中にはないようなものだったので、あまり手に取ってもらえないのではないかと思っていましたが、その予想に反して多くの方に買ってもらって、書いてよかったです。
- ネットに転がってる情報をまとめただけでもいいのかな(商業誌化するときに書き直した)
- 本の内容とは全く関係ないんですが、前述の通り久しぶりに同人誌をつくったので、昔の同人活動と今の同人活動の違いについてnoteに書いたらなぜかバズり倒してTwitterトレンドになったり色々珍しい経験をしました。
<https://note.com/nomizone/n/ne598509d2de3>"
- 技術内容を書いた時、振り返りが得られて、さらに一步進めたこと。
- 内容にキリがない、と思って自分で文章をかなり削除して諦めの結晶として入稿したこと
- もともと技術ノウハウサイトを運営していたので、そこにある断片的な情報を繋いで、加筆・修正を加えて体系化してみました。
- 自分の作ったものを対面で頒布するのは初めてだったので、目の前の人気が自分の書いたものを認めてくれたことにとても感動しました。"
- 問題は解けるのに、解説を書こうとすると難しかったことが印象に残っています。
- 本が全然予定通りに進まないし、誤字脱字は無限に見つかるし、印刷会社に頼むのが遅すぎて、お金がかかりまくったりと散々でした。orz
- 技術書(公衆電話の本)を書いたとき、実際の公衆電話の調査・データベース化、さらには門司電気通信レトロ館にて公衆電話を撮影してくるなどいろいろな苦労がありました。
- 現在、初めての執筆を鋭意進行中です！進捗ダメです！！！
- 当時は電子工作を始めたばかりで、「やってみました」という感じの記事でした。ただ、文章に書くというのは、知識や技術を習得する上で効果があると思いました。これが今の活動に繋がっていると思います。
- 以前からIT系のメディアに記事寄稿をしていたのですが、本づくりとなるとアウトラインの構成や事実確認などインターネット上に掲載される記事とはかなり考え方方が違うなというのは最初に感じました。また、初めて本のカタチで段ボールから取り出して対面したときの感動は今でも忘れられません(ちゃんと本になっているという嬉しさ)
- 間違っていないか、わかりやすい文章なのかどうか、今まで以上に緊張しました。(今でも？！)
- 多くの人から反響があった
- 完全に手探り状態での執筆だったので、誤字誤植が多かったりとかなり微妙な出来の本になってしまいました。ただ、他のサークルさんとコミュニケーションを取ったり参加の方と話せるというイベントだからできる事にハマったといいますか、こういうのに定期的に参加したいと思い今に至ります。

10.4 あなたがいちばん最初に技術書を書いたときの思い出や感想を教えてください

- 思ったよりも物凄く時間を使う作業なんだなと思いました。想定してたスケジュールより 5 倍ほどかかってしまい、完全に作業の量をなめてました。書き終えた感想は『感動』とは程遠く、やっと苦行が終わったという感じでした。
- 電子工作など作品を創る経験はあったが、「本」という新たな形で作品を残せたことに対する喜び。また、ニッチな分野ではあるが、それに興味を持ってくれる人が居ることをイベントで実感できたこと。
- 全体の整合を取って、長い文書を書くのが大変。
- Re:View の記法に慣れずにかなり苦戦しました。また、締切に対してかなり危機感を覚えて います。
- 1 番最初に書いた本が完売し、増刷しても完売した。
- 想定以上の多くの方に読んでもらえて嬉しい！
- 初めては合同誌を執筆し、みんなの書いたものが 1 つになってページ数のある本になっていく過程が楽しかった。また、入稿して実際に本の形になったものを見た時に感動した。
- サポートがあったことを踏まえた上で、思いのほか簡単に形にできるという感動がありました。コミュニティのメンバーと一緒に作成することで、そのメンバーの関心も認識しつつ、自身のアウトプットとして形あるものを作れて、私は参加できていながら会場の人と交流ができるというのが非常にいい活動だなと思いました。
- 仲間内に対してプレゼンテーションしたスライドがベースにあったため、一冊の本にまとめるときにゼロから考えたという状況ではありませんでした。それでもスライドにプラスして肉付けする内容を考えたりと一冊の本として仕上がるまでにはトータルで二ヶ月ほどの時間を使いました。転職で次の職場に行くまでに意図的に二ヶ月ほど働かない期間を用意して、そこで集中して執筆しました。「執筆するぞ」という時間を意図的に確保して執筆を進めたというよりは、執筆してみて煮詰まったら、散歩したり、買い物に行ったり、映画を観に行ったりし、これらをやっている最中に執筆する内容が浮かんでスマホにメモし、帰ってきてから執筆を再開するといようなやり方で執筆していました。
- 毎日少しづつ書けばよかった...
- わたしが書いた技術書を目当てに即売会に来られた方がいたこと。
- 本来書く予定の内容よりその前提となる歴史や法律に関する内容が多くなりすぎて、書こうと思った内容が半分以下になってしまいました。
- サークル出展したときに印刷した本がブースに置かれていて自分で本を出したんだという実感を得られた。
- ドキュメントの執筆と並行して、本作りそのもののノウハウを勉強してなんとか入稿。
- 即売会当日、実際に現物を手にしたときに感動。
- なんてめんどくさい作業なんだ
- こんなこと書いても、誰にも共感なんもらえないんじゃないのかな
- こういう（監修した）本なら私が書く方がマシだと思いました。
- カラーで作ってしまい、コストがえらいことになった
- 100 冊用意したのですが、周囲からは冒険すぎると言われました。実際にコミケが始まった

第10章 著者インタビュー

ところ、列ができるて1時間で捌けてしまいました。あのときは言葉にできないほど喜びがありました!

- 書いてる間に、「あれ、思った以上に自由に書いていいし、楽しいな～」と感じました。
- ろくに執筆方法もわからない状態でとりあえず使える LibreOffice で苦労しつつもなんとか書き上げたこと。それから初めてイベント参加するタイミングでコロナ禍に突入してオンラインイベントがことごとく中止になって出だしで盛大につまづきました。
- ギリシャ文字のフォントをヒラギノにするとダサダサスペーシングになって結局そのまま組版した
- 締め切りがギリギリすぎて気が狂いそうになっていた。ボロボロになりながら無理やり完成させて満身創痍のような状態だったが、実際に作った本を手に取ったときはとても達成感があってやってみて良かったと思えた。
- そこから買ってくれた人の感想をはじめて読んだときも言葉にできない嬉しさがあり、今後も続けてみたいと思えた"
- 【商業誌】月刊 I/O での連載がたまたら、いつのまにか本になった。
- 【同人誌】商業誌と比べて、気楽なので、大変早く書けるし、本筋から外れたジョークを書いてもカットされない。やりたい放題。楽しい。"
- 自分が持っているネタは、案外世の中にニーズがある（興味を持つ人がいる）ということ。
- 初めて作った30ページのプリント折本も、コミケで足を止めてくれる人が結構いて、その後の継続のモチベーションになった。"

10.5 技術書を書いてみて何か変化はありましたか？

- 文を書くのがうまくなったり気がします。技術書にできるネタが思い浮かぶようになりました（書けるかは別の話）。
- 自分の本を手に入れる、自分の文章が紙の本になる感動を味わえた
- 技書博で出会った編集さんと商業誌を書かせていただいてます。今までまったく縁がなかつた世界への扉がひらいた経験をして、同人誌をつくるって可能性の塊だなと思ったりします。ちなみに今〆切直前で死にそうです（悲壮感）
- 書くということに勢いがつきました。
- 趣味の知り合いが増えた
- 技術書を書く仲間・繋がりが爆発的に増えました。
- 知っている内容であっても、もっと深く勉強したいと思うようになりました。
- 本を書くことが案外身近に感じられました。
- 今まででは、有名な人とか、才能を持った人しか書けないと思っていましたが、書こうと思えばPCと1万ぐらいお金があれば本にできるのはいいですね。"
- 公衆電話の本を書いていますが、懐かしい、買いたいと反響を受けたことが変化の1つ思います。
- 普段から使用技術等に関して、こまめにメモを取るようになったため、理解度が上がった気

10.5 技術書を書いてみて何か変化はありましたか？

がする

- プロジェクトごとに技術書を書くようにしています。技術書には締切があるので、最後まで完成させるクセがついてきました。
- 自分では知っていると思い込んでいたものの、いざアウトラインを作つて本にしてみると知識を整理できていない部分がわりとあることに気づきました。何冊か本を出していくうちに新しい技術を体系的に学んでいくスキルが向上したと思います。
- 書いた本に興味を持っていただける喜びを知りました。
- 特にない
- 文章の構成力が鍛えられました。あと書くたびに何かしらのレベルが上がってます
- 人が技術書を買ってくれるというのが分かったので、さらに書きたくなりました。それから、何かしら業務を行つてゐる時に、何かしら技術書のネタにならないかなーと思ひながら作業するようになりました。
- イベントへの参加（締め切り）が継続的なモチベーションになっており、社会人になってからも創作活動が続けられている。
- 色んな人と知り合えた。
- 勉強会とかで登壇を依頼されるようになった。
- 商業誌を出版することになった。
- 自由に使えるお金が増えた。"
- 会社の人との会話や技術交流がありました。
- 自分の能力や知識に自信がついた
- より積極的に知見をアウトプットするようになりました。
- 思っていたよりもハードルは高くなかった。
- 執筆することへのハードルが下がりました。自身のアウトプットとしてだけなら qiita などに投稿すればいいですが、それ以外のことも多く得られると感じ、積極的に書いてみたいと思うようになりました。
- 技術同人誌のイベントに出店すると「知り合いから良い本だと聞いて来ました」「ネットで気になっていて、どんな内容か本人に直接聞いてみたくて来ました」と言ってくれる方、SNS で「良い本だった」とコメントしている方がおり、その情報を欲している人に、情報を届けられているようでよかったです。技術同人誌の界隈では、唯一無二の本として認知されているのではないかと感じています。
- 何が学生の時にわかつていなかつたのかがはっきりしてきた
- とくになし。
- 本という形にすることで知識の整理が出来ました。
- 商業誌の話が来たり、技術書典、技書博で知り合いが増えた。
- 出版社からお声がけいただいたり、メディアの仕事に携わるようになつたりと、予想以上の変化があった
- 技術書、技術雑誌への投稿などが怖くなくなった。
- 技術書を書くために、定期的にインプット／アウトプットをするようになった。何かマイナ

第10章 著者インタビュー

ス寄りの話があっても「あ、これ技術書のネタになるかも」と考えるようになって何かネタになるもの得てやると自然に前向きになれるときがあった

- ・その世界から抜け出せなくなりました。
- ・変化はない
- ・たくさんのかたに支持していただけたので自信がつきました。また、文章を多く書くことで文章力も向上しました。その後も最初の本は6版にわたって改訂し、完成版に至りました。色々な方との出会いが発生して、それも良かったことです。
- ・「こういうやり方もあるよ！」というレビューや、自分の中でも考えを順序立てることがスマーズに出来るようになったと思います。
- ・技術書のネタにするために色々新しいことに挑戦するようになったと思う。
- ・業務で学術論文を書くのとちがって好きな事を好きなだけ書くのは楽しい
- ・アイデアさえあれば1人で同人誌を作ることって割と難しくないのでと思えるようになった
- ・【同人誌】商業誌で、詰まらないジョークを書かなくなったり。僕は、ジョークを書きたかったのだ！とわかった。
- ・技術書(合同誌)をみんなで書くようになり、その合同誌の企画を通して友人、知人が一気に増えた。そして、飲み会などを含め、いつもネタを探すようになった。

10.6 技術書を書くときのこだわりポイントを教えてください

- ・世の中に無数にあるようなテーマだったとしても、自分なりの視点でまとめること。数式展開など、これでもかというくらい丁寧に書くこと。
- ・MacだけでなくWindowsもサポートするなど、SIerにいたあのときの自分に向けて書いてる
- ・見た目かなあ。特に組版とかけっこだわりがあります(InDesign使用)
- ・とにかく書き続けること。
- ・理科系の作文技術(木下, 1981)を意識すること
- ・ターゲット層を明確にして、飛躍したり読者が知っている前提で進めてしまわないよう気をつけています。
- ・読みやすさ。
- ・できる限り写真やスクショを多めにして、わかりやすく伝えることを努力しています。
- ・実地調査・文献調査
- ・こだわるとか考えている暇がない気がしてきたので、とにかく手を動かします
- ・失敗したこと、工夫したこと、楽しかったことなどを書くようにしています。また写真や図をたくさん使うようにして、読んでもらった時にイメージがつくようにしています。
- ・つい専門用語を使いたくなりますが、なるべく小学生でも読める文章を心がけています
- ・誰もまだ書いていないかどうか。もしくは他の視点から書いているかどうか。
- ・わかりやすく伝える

10.6 技術書を書くときのこだわりポイントを教えてください

- ・私の場合初心者をターゲットとしている作品が多いのですが、初心者さんにいきなり分厚い本を渡してしまっても「わからないから後でいいや」で積まれてしまうと思っていますので、
- ・最低限必要な情報だけに絞りページを少なくして、さらに緩めの文章で書くことで『私でもできるかも、やってみよう』と思ってくれるような作品にすることを重視しています。"
- ・『読者はこれくらいの知識を持って当然だろう』という偏見は捨てて、初心者でも分かりやすく書くようにしています。なので、図を良く使うようにしています。
- ・新しいネタ（技術的なネタ、自分の中での新たな挑戦）を含めることを意識。
- ・openSUSE 上で編集しています。組版は Scribus という OSS のソフトウェアを使用しています。これまで技術書を執筆する中で、バグの修正や、日本語関連の機能追加なども行つきました。
- ・読者の視点で考える。
- ・情報が多ければいいとは限らない。
- ・想定読者にとって必要かつ十分な情報を簡潔な表現で記載する。"
- ・組み込み Android の楽しさが伝わるように、自分が面白いと思った情報をコラムにしたり、実装した感想や大変だったことを書くようにしています。
- ・初心者目線で、なるべく分かりやすく書く
- ・難しいことを平易な文章で説明したい！　の 1 点です。
- ・思い詰めず、気軽に書く
- ・読者には、私の知見を全て実践してもらいたいわけではなく、「これらの知見を自分にどう適用するのか」ということを意識して読んでもらいたいと考えています。「こうすべき」という断定的な表現は可能な限り使わず、「私の知見を読んで、あなたはどうしますか」ということを読者に考えてもらいたいため、「私はこのように考え、こう行動し、このような結果を得て、ここからこのような考察をした」という内容を意識しています。
- ・LaTeX を使って LaTeX っぽくない文章を書く
- ・一番は自分のために（備忘録のように）書くこと。二番目に他の人も参考になればと思い書くこと。
- ・出来るだけ参考文献や参考にしたサイト等を記しておく、読者が発展的に知りたいと思ったときに迷わないようにということを心がけています。
- ・あまりない。自分が書きたいと思ったものを何でもいいので書けるのが良いところ。しいていえば、テーマがマニアックな方が書いている方も読む方も面白いと思う。"
- ・読み手を楽しませること。技術同人誌ならではの過剰なコメディ要素
- ・自分の感じた思いを乗せる（載せるではない）せる事
- ・「"過去の自分"」に響くような書き方にしている。
- ・営業秘密につき、ここでは教えられません。
- ・技術用語などにとらわれない分かりやすさ
- ・執筆環境はかなり大切にしていて、自宅の PC ったり、スマホでの執筆もいいですが、ノートとペンだったりホワイトボードに考えを書き出したり、ネタ帳的に使ったりなど、物理ならではの縛りがあると、そこから良いアイデアが生まれたりします。

第10章 著者インタビュー

- わかりやすい文章になるように努力してるつもりだけど自分の書いた技術書は客観的に読むことができないからほんとにわかりやすくなってるかは分からんです。
- 正確性や再現性を担保する事
- 手に取ってくれた人が作品のコンテキストをわかってもらえるように敷居を低くした構成を意識すること
- 【商業誌】圓生や、米朝の落語が好きである。落語は、江戸時代の話なので、現代では意図の伝わりづらい内容も含まれるが、圓生や米朝は、枕（冒頭のこと）で、上手に前提条件を話してくれて、話に入りやすい工夫がなされている。最後の落ちのところで、「ここはこういう意味ですよ」などと話したら興ざめだし、意味が通じなかったら笑えない。しかし、このように、説明を枕に上手く分離することで、「古い話」が、「嘶」というエンターテインメントであることを成立させている。僕は、そうした落語のように、僕の本を読者にスムーズに楽しんでもらいたい。
- 【同人誌】とにかく、楽しく気ままに書く。僕が楽しかったら、読者もきっと楽しい。
- できるだけたくさん的人に参加してもらって、カバーする知識・範囲を増やす。
- 少少毛色が違う、内容から外れるように見える内容でも、章の並びを変えるなどで必ず活きるので、落とさない。
- 編集長としてのムーブが多いが、必ず2-3章は自分で書く。

10.7 技術書を書く際にテーマや構成をどうやって考えていますか？

- テーマはほぼ思いつきですが、おおよそ自分が得意なことです。構成は、コアとなる内容を2~3個あげ、それを書くために必要な要素を付け加えて作ります。
- 浮かんだら書く（浮かばなかつたら書かない）
- 自分の好きなものについての本しか書いてないので、好きなものを知ってほしい気持ちがあります。なので、なんも知らない人が読んでもなんとなく楽しめるように、階段をつくることを考えてます。
- テーマがあって、これを如何に矛盾なく伝えようとすると構成が生まれます。
- なんとなく思いつく
- 最初は自分が知っていること、使っている技術を軸に、自分の分かる範囲に絞ってニッチ化した構成にしました。その後は自分が今学びたいものをテーマに一通り学習したうえで使ってみて、わかりにくかったところを自分なりに改善してまとめてみたり、こう説明してくれればわかりやすかった、を具現化しています。"
- 読者目線で考えるようになっています。他の方から見やすいことを第一にしています。
- テーマは、書きたいものを思い付いた時に、どこかにメモしておいて、その中から選んでいます。構成は、論文とほぼ同じような感覚で作っています。ですが、論文と違い中身は結構スカスカだったり簡単に噛み砕いたりはしています。

10.7 技術書を書く際にテーマや構成をどうやって考えていますか？

- 初めに
- どのような方針でやっていくか
- ワードの説明
- ライブラリの説明
- 実装方法
- 実装した作品
- まとめ感想"
- 概要、本題、コラム、ギャラリーと書くようにしています。
- 構成は持っている技術書を参考にしていますテーマは、普段自分が業務で使用しているもの近いものから選んでいます"
- 一般的な話ですが起承転結を意識して書いています。ストーリーとして面白くなるように、なぜ取り組み始めたのかなど、書くようにしています。
- 基本は取り上げる技術を何も知らない前提で、この本を読むとゼロから一般的なことが分かるまでの道のりをアウトライン化するようにしています。最後に付録として、少し高度なことができるリソースやより詳しく学べるサイトなども紹介するようなコンテンツはいつも挿入します。"
- 面白いと思ったことをテーマに、なるべく読みやすい構成試行錯誤しています。
- 読者が理解しやすいような構成を考える
- 大体会社近くの蕎麦屋や定食屋でテーマを考えてます。最近の流行とかマイブームとか。
- 自分の今勉強しているネタや興味のある技術についてテーマを決めています。また、自社製品と絡めたネタにしてるので、そこでオリジナリティを出すようにします。
- そのとき自分が作りたいと思った内容と、需要がありそうな内容（旬な話題など）が、できるだけ重なるようなテーマ選定を意識。
- ユーザ会のメンバー複数人で書いていますが、書く内容はみなさんにお任せしています。次の参考になるように、イベントで読者から頂いたご意見から、求められているトピックを伝えることはあります。
- 過去の自分にとって、どういう本があれば有用だったか。
- 2、3度登壇してみて、資料をまとめてから構成を決めています。
- テーマは思いつき、構成はマークダウンぽい構成にしている
- 世の中にありそうでない技術書、を目標にテーマを考えています。
- 最近取り組んでいること、または注目していることが大体あるので、そのことについてまとめて書いています。もしこういったことがない場合、気になっていたけど触れていないことをテーマにして書いていくといいかなと考えています。
- 自分のまわりで、その領域に関して困っている人がいて、その人達と同じような人が自分のまわり以外にもいるはずで、そこに自分の知見を届けたいという思いで本を公開しています。
- 専門書を3,4冊買ってみてざっと内容を決めます
- 趣味で作っているものでネタになるものを技術書として書いています。意図的に技術書のネ

第10章 著者インタビュー

タを作っているわけではないです。

- 今後の未来も必要になるであろうテーマであまり本になっていないような内容を探して本にします。本の構成としては教科書のような本をイメージしています。
- 自分が仕事などで得た知識をもとにテーマを決める事が多い。
- 最初にページ数をざっくり決定し、まずはそこに収まるようにプロットを組む。収まりきらない場合、続編を作れるだけのネタがあるかどうかで、ページ数を増やすかどうかを決定する"
- とりあえず「作って動く」というものをテーマにします
- (頒布数が出るかという点で) 良いか悪いかは置いといて、"自分"がやりたいこと、知りたいと思っていたこと"、を題材にしています
- 調布飛行場のカフェに座って考えます。
- 分かりやすさ重視
- ざっと目次を書いてから書くようにしています。あとは筆の進むままです。
- パッと思いついたもの、以前から深掘りしていたものを列挙して、中でも自分の頭でよく展開しやすいものをテーマにし、構成はその際に大まかにですが決めています。
- 自分がやったことで技術書に出来そうなことがある程度たまつたらまとめる感じで書いてます。
- テーマはまずは思いつき、目次を書いて、各節をだんだん詳述していく、テーマも必要に応じて修正していく
- 日常生活でインプット・アウトプットしたことを一つのテーマで再構成できないか考える
- テーマは、思いつき。思いつきで、良い企画を練れるということは、それだけ普段から、様々なことを考えているということ。エヘン。実際に企画として通つたら、脳内と紙を行き来しながら、構成を作る。
- 最初は、一枚のペラに、樹形図のように相関関係を書きながら整理していく、章や節を作る。章・節ができたら、ノートに書きたいことを箇条書きにする。書いたり消したりして、構成が決まつたら、Word に章・節・見だしを書き、ザックリ埋めていく。"
- 「エンジニアの困ったを解決する」をコンセプトに、あるあるネタ、みんなが一家言持っていて書きやすいネタを拾って、それを企画に成長させる。芽が出れば、あとは適宜水やりをするうまく育つことがわかったので、企画と軌道に乗るまで(リポジトリが動き出すまで)を頑張る。

10.8 技術書をこれからはじめて書く人にアドバイスをお願いします

- 明らかに書き尽くされたような技術であっても、著者の方からの視点で書くことに価値があります！ぜひあなたから見える景色を教えてください！
- 単著がツライなら合同誌、合同誌も大変ならコラムでOK!

10.8 標準書をこれからはじめて書く人にアドバイスをお願いします

- 文章書くのが大変なら Podcast で喋ると原稿になるぞ!"
- あなたの推しを推すために書くといいよ。
- とにかく書く、何でも良いから書く、書き続ける。
- 他の技術書をいっぱい買っていっぱい読もう
- あなたが当たり前のように使っている技術でも、使ったことのない人からすれば特殊技能です。また、あなただからこそできる表現、あなたの説明だからこそ伝わる読者が必ず存在します。
- まずは書きやすいテーマで、短くてもいいので 1 冊書いてみてください。いったん最後まで作れば必ず改善したくなって、気づいたら活動を継続しています。"
- 思い立ったら吉日です。まずは書いてみようという気持ちが大切だと思います。
- とりあえず、怖がらずに何かイベントに参加してみるといいと思います。その後死ぬ気で一度何か本を書いてみるといいです。最初は 8 ページと短くてもいいと思います。その後本を売っている時に、周りの人が売れていて、自分のだけ売れていないように見えてしまうことが時々あるかもしれません。自分の作品が欲しくて買ってくれる人は本当にいます！！ぜひ、そういう人とお話をし、交流を深めてみると、売り上げよりももっと素晴らしいものをもらえると思います！！"
- 技術書を書くときは、実地調査や文献調査をしっかりと行いましょう。
- 印刷所の締め切りの把握は大事！
- 完璧でなくても、未完成でも世に出すことが重要です。きっと誰かの役に立ちます。
- とにかく自分の熱量が高くて誰かに教えたいテーマを選ぶことが大前提だと思います。そのうえで、時代のトレンドと組み合わせられそうなことがあれば積極的に取り入れておくのもおすすめです。ブースに来てくれた人に本を紹介する際、トレンドの話ならお互いに共通のネタとして話しやすくなります。
- ここにしかない一冊を作る過程と完成、そして共感の喜びを体験してください。
- いきなり文章を書かずに構成から考えるのがよいと思います。それから、良い文章を書くという点では、同人誌はレベルがまちまちなので、商業誌やマスコミの Web 媒体を読んだ方がいいと思います。
- ネタの新旧とかみんな知ってるとかは関係なく、自分が書きたいものを書けばそれが技術書です！
- 技術書を書く前に、どういう人（ターゲット）にどう言ってもらいたいか（価値）を考えてから書きはじめると、筆が進みやすいと思います。
- 一度書いたら「次はここを改善したい」「次はこんなことを執筆したい」というのが見えてきます。やり残してしまったことも次の執筆への大切なモチベーションになります。
- また、いろんなツールが出てきて執筆環境も日々進化しています。個別の技術情報はもちろん、執筆ノウハウなども執筆者が増えるほど情報の幅が広がります。みんなでシェア＆補完していきましょう！"
- 一人で書くと大変なので、どなたかと一緒に執筆したり、同人誌に参加するのもよいのではないでしょうか？

第10章 著者インタビュー

- 本ができたときは「うおーすげー！ 本になっている！」っていう感動があるし、誰かが買ってくれたときには「まじかよ。俺の書いた本にお金だすのかよ」っていう感動があるし、読者から感想もらえるとまじ感動するから、とりあえず人生で一回は経験してほしい。
- 技術書は怖くない！！！
- コマンドやコードをたくさん書くわけでなければ、Word が楽。
- "技術力がある人：自分の知見を文章化するだけで「技術書」になります。技術力を身につけたい人：身につけたい技術力について学んだことを文章化するだけで初心者向けの「技術書」になります。"
- 技術書の執筆で大切なことは、完成させるという気持ちと熱量を持つことだと思います。逆にこれだけあれば、もう執筆できたようなものです。
- 仲のいい人と一緒にやることでハードルも下がるし新たな発見や交流が生まれるので、色々な人を巻き込んで取り組めるとより楽しく執筆ができると思います！
- 商業誌を書いた経験はないですが、商業誌になることによって表現できなくなることがあたりするのかなとは思っていて、そこがわりと自由に表現できるのが同人誌の強みなのではないかと考えています。
- 現在、知り合いが技術同人誌を書いていて、そのレビューをしています。著者が「自分の本が受け入れてもらえるか」「こんな内容を書いても大丈夫か」などのコメントをしているのですが、「商業誌でも、同人誌でも一冊の本として世に出ているものには、書いた人の思いと個性が乗っかっているはずなので、自分が技術同人誌を何故書きたいかという気持大事にするとよいです」と伝えました。他からの目を気にするのではなく、自分の気持を大事にして欲しいと思っています。"
- あなたの世界を教えてください。あなただけの世界である必要もありません。
- 頑張ってください！
- 誰かに必要かどうかよりも、自分の中にある知識をまとめておくことに意味はあるので、まずは一冊作ってみるまで頑張ってみるのが良いと思います。
- 上に書いたように、自分が書きたいと思ったものを何でもいいので書けるのが良いところ。
- ウケるとかウケないと、読む・読まれないとあまり考えなくてもいいのでは。
- 爆死したとしても自分の印刷費ぐらいしか損せず他人に迷惑をかけることはないので、興味があったらどんどんやってみたら良いと思う。"
- 自分の得た知識は、必ずそれを必要としている人がいるということを実感しました。例えば、まだ不慣れな入社二年目の社会人の体験談でも、新卒者は読みたいものです。自信を持って書いてみてください
- Done is better than perfect. 完了は完璧に勝る。まずはアウトプットだ！
- 頭で「書けない」と思っていても、やってみたら意外と書けたりするものです。印刷だ組版だと情報を仕入れないといけないものは、合同誌にすれば文章だけ寄稿すれば良い、という場合もあります。あと、「書いたこと（書き切ったこと）」は、のちの自分自身の自信にもつながっていくと思います。
- 試しに書いてみた文が ChatGPT 先生と見分けがつかないものであるなら、それは一旦立

10.9 技書博への応援メッセージをお願いします

ち止まった方がいいです。

- 挑戦と思わない程度に始めれば良いかと
- 売れる時は売れるので、在庫を多少抱えるリスクはあっても、多めに刷ってみてください。売り切れで買えなかった人をうまないために、そうしています。電子版で後日売れるかもしれませんし。冒険してみましょう！
- 自分が期待していなかった批評などをされるのも怖いと思いますが、一方で世の中には全く想像もつかない視点からの指摘もあり、自分が書いた書籍にどんな評論が来ても、「そういう考え方もあるのか～」程度に受け止め、「自分にとって活かせるものだけ活かす」というスタンスで書き始めてみると良いと思います。
- 執筆するのはバチクソめんどいけど脱稿したときの達成感はすごいし自分が書いた技術書を色々な人に手に取ってもらえたたらとても嬉しいのでさっさと沼にハマるんや！
- MS Word 以外に使いやすいワープロとお気に入りのフォントを探すと気持ちが乗ってくる
- 締め切り直前に一気に文章を書くのは精神的・肉体的にも大変なのでできる限り毎日小さくても良いのでストックするのがお勧めです
- 「はじめて本を書く」というのは、なかなか大変なことです。書こうと思っても、書き進められないことが多いでしょう。そういう時には、まず、「自分が伝えたいこと」を2頁で書いてみてください。2頁で収まらなかったら、長くてもいいです。そしてある程度書けたら、今度は、その前提条件となる内容を書きます。それが書けたら、その技術の使い方や、応用を書きます。すると、そこそこのページ数になっており、書きたいことも見えてきているはずです。どうでしょう。やれそうでしょうか？ ページ数は、少なくとも構いません。まずは、「1冊仕上げる」ことが重要なのです。1冊仕上げたら、それをもっと膨らませることも出来るし、別の本も書きやすくなります。まずは一冊。書いてみてください。僕は、あなたの書いた本が読みたいです。イベント会場で、手に取れることを楽しみにしております。
- 一人で1冊書くのはハードルが高いと思うかもしれません。そういう時は、「合同誌」がおススメです。当サークルでは、1章1ページから参加可能で、書きやすいテーマの企画がいつも走っています。一人じゃ無理だよ…と思ったら、ぜひ。

10.9 技書博への応援メッセージをお願いします

- いつも企画、開催、運営、ありがとうございます！ 技書博ならではの企画がとても面白く、楽しみにしています！ 今後も様々な技術書を広められるように、技術を発展させられるように、一緒に頑張っていきましょう！！！
- 雰囲気のいいイベントなので、ぜひ末永く続けて言ってください！
- いつも締め切りを与えていただきありがとうございます！ 毎回楽しみにしてます！
- 運営の頑張りには感謝しかありません。
- 企画がすごく楽しいし、他ではないので大変ありがとうございます。
- 技術同人誌という形のアウトプットを応援する活動は少しづつであれ世の中を良くする方向に繋がっています。また、このイベントがあることで著者の執筆モチベーションにも繋がっ

第10章 著者インタビュー

ています。どうかこのまま活動を続けていただけますと嬉しいです。"

- 初参加になりますが、参加サークルとして技書博をもりあげたいと思います。当日が楽しみです。
- 自分が初めて本を書いて、色々な人と出会えるきっかけをもらえたイベントです！！とてもいい刺激をもらいました。ありがとうございます。前回の、お弁当やカフェめっちゃ楽しんでいました。"
- 初参加ですが、頑張りたいと思います。
- 色んな分野の技術書と出会えて、めちゃくちゃ楽しませてもらっています！これからも頑張ってください！
- 個人で活動していると、自分の興味のある技術テーマについて話したり、共有出来る場というのは、かなり限られてきます。けっこう孤独です。技術的な話題で交流できる場を設けて頂けて感謝です！
- 美味しいランチの提供、対談・座談会、公式本の配布、出版社との交流、フリーペーパー企画などなど、他の即売会では決して味わえない魅力がたくさんあるところが技書博の大好きなどころです。今後もさまざまな企画をご検討頂ければうれしいです！
- 雰囲気がとっても好きです。アウトプットの場としてのコミュニティをご提供いただいて大変感謝しております。
- 技書博などの技術同人誌イベントは、情報発信したいと思えば誰でもできるという点で、良い場だと思います。これからも応援しています。
- 他のイベントにはない独特な企画が技書博には沢山あって楽しく参加させてもらっています。これからも弊サークルは技書博を応援しています！
- 技書博はいつも楽しいです！！！
- 10回目の開催おめでとうございます！これからも長く続くよう応援しています。弊サークルも、出展者として貢献していければと思います。"
- オフラインでの出会い、コミュニケーションを大切に、書き手、読み手がつながるイベントになるとよいなと思います！
- 著者が楽しめるイベントというコンセプトが素敵です。イベント運営は大変だと思いますが、おかげで楽しませてもらっています！ありがとうございます！
- このような場を提供してくださりありがとうございます！
- ゆとりのある交流ができる最高のイベントだと思います。ぜひ続けて欲しいです
- 毎回素敵なお場を提供いただきありがとうございます！
- このイベントが、執筆する良いきっかけになっています。これからもお願いします！
- がんばります！！頑張りましょう！！よろしくお願いします！！
- コミティアの出張編集部のような企画もあり、とても面白い取り組みだなと思っています。技術書典と差別化のポイントだとも感じており、これからも盛り上がりをとても期待しています。出展として引き続き参加していきたいと考えています。
- 生きる希望をありがとうございます
- スタッフのみなさん、運営お疲れ様です。そして、ありがとうございます。

10.9 技書博への応援メッセージをお願いします

- 様々な人との交流の場を設けていただきありがとうございます。
- 毎回イベント開催および企画を出していただきありがとうございます。技書博はゆったりとした空気感で参加できるのが個人的に好きです。
- 今回は委託での参加となります。またサークル参加できるように執筆に励みますので、頑張ってください
- アウトプットする場所を用意していただきありがとうございます。これからも末永くよろしくお願いします。
- ブース内で一般参加者とのふれあいが楽しめるイベント環境
- 今度で2回目になりますが、楽しみにしています
- 技書博はいい意味で大きすぎない即売会で、簡単に全サークルを回れます。収支は厳しいかもしれません、頑張ってください。これからも続いて欲しいです。
- 技術書によるアウトプットの推進を促す場はとても嬉しいです。
- 技書博運営の皆様方、これからもご活躍を応援しております！"
- 特に気の利いたメッセージも思いつかないので Copilot 先生に考えていただきました。技書博の皆さん、こんにちは！ 新しい知識の海に飛び込む勇気と情熱を持つ皆さんを心から応援しています。技術書はただの本ではなく、創造性と知識が融合した芸術作品です。皆さんの努力が多くの開発者や学習者にインスピレーションを与え、技術コミュニティ全体を豊かにすることを願っています。技書博での素晴らしい経験と成功をお祈りしています！"
- 技書博の差別化はうまくいっているように感じます。応援してるよ！
- 初参加でちょっとドキドキですが、参加経験のある友人たちの様子を見ているととても楽しそうなイベントな予感がしています。よろしくお願いします！
- 第十回おめでとうございます！ 執筆活動は、書くだけでは、続きません。技書博での参加者との交流が、大きな原動力になっています。いつもありがとうございます！
- 「エンジニアのアウトプットを応援する。」「本というアウトプットの形。」これらのキャッチフレーズに共感し参加し続けています。これからもアウトプットを応援するコミュニティであってほしいです。

第Ⅱ部

サークル紹介

第 11 章

サークル一覧（配置順）

第11章 サークル一覧（配置順）

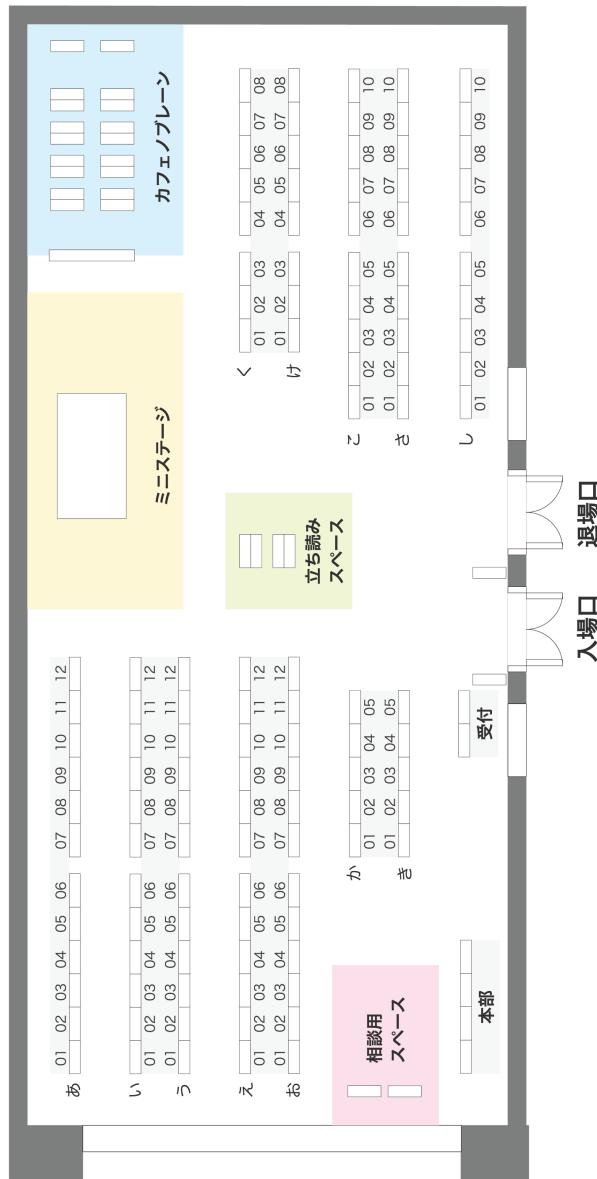
配置番号	サークル名	ジャンル
あ-01	脆弱性診断研究会	IT-コンピュータサイエンス-セキュリティ
あ-02	のみぞーん	IT-コンピュータサイエンス-セキュリティ
あ-03	Auth 屋	IT-開発-Web
あ-04	TeamJ	IT-開発-Web
あ-05	ぜんざい堂	IT-開発-Web
あ-06	Campers	IT-プログラミング-フレームワーク
あ-07	増井技術士事務所	IT-開発-Web
あ-08	Fluorite	IT-開発-Web
あ-09	桐生あんず出版	IT-開発-Web
あ-10	まぐろのみぞおち	IT-開発-データベース
あ-11	しろいるかテック	IT-インフラ-サービス構築
あ-12	ぽんぼこ開発	IT-プログラミング-アーキテクチャ
い-01	FREES	IT-開発-OS/低レイヤ
い-02	オレンジピコショップ	IT-開発-OS/低レイヤ
い-03	へにゃべんて	IT-開発-OS/低レイヤ
い-04	Platform Engineering Meetup	IT-インフラ-サービス構築
い-05	CloudNative Days	IT-インフラ-サービス構築
い-06	めもおきば	IT-インフラ-IaaS
い-07	技縁クラウド工房（旧 OHK）	IT-インフラ-IaaS
い-08	ねこはうす	IT-インフラ-IaaS
い-09	味噌とんトロ定食	理工系全般-その他-その他
い-010	サイクルサイクル 2023	IT-コンピュータサイエンス-人工知能・AI
い-011	特定非営利活動法人 NEM 技術普及推進会 NEMTUS	IT-開発-Web
い-012	(事務局予備スペース)	
う-01	Project Kit	IT-PC-全般
う-02	てっくすたっく	IT-PC-全般
う-03	CA Tech Lounge	IT-PC-全般
う-04	愛知工業大学 システム工学研究会	理工系全般-その他-コミュニティ
う-05	Sandbox	IT-プログラミング-フレームワーク
う-06	ゆめみ大技林製作委員会	IT-プログラミング-言語
う-07	Type D4 Lab	IT-プログラミング-フレームワーク
う-08	Just1factory	IT-デザイン-UI
う-09	つのぶえ出版	IT-デザイン-UI
う-10	村山直紀	理工系全般-組織-技術教育
う-11	さかさまダイアリー	理工系全般-その他-その他
う-12	日本 openSUSE ユーザ会	IT-インフラ-ミドルウェア

配置番号	サークル名	ジャンル
え-01	電腦世界	理工系全般-組織-プロジェクト管理
え-02	くろまめ屋	理工系全般-組織-プロジェクト管理
え-03	寒川のカートコバーン	理工系全般-その他-自己啓発
え-04	ZINE Community	理工系全般-その他-コミュニティ
え-05	ノンプログラマーのためのスキルアップ研究会	理工系全般-その他-コミュニティ
え-06	ノンプログラマーのためのスキルアップ研究会	理工系全般-その他-コミュニティ
え-07	お台場計算尺	理工系全般-理論・技術-工学系
え-08	ちんちらんど	理工系全般-理論・技術-理学系
え-09	たいら屋	理工系全般-理論・技術-理学系
え-10	いもあらい。	理工系全般-理論・技術-理学系
え-11	StackArt	IT-PC-全般
え-12	RichLab. & 第7開発sec.	IT-開発-OS/低レイヤ
お-01	親方 Project	理工系全般-組織-技術教育
お-02	あじやてく	IT-PC-全般
お-03	ある世界	IT-デザイン-UI
お-04	フトンカブーレ	IT-PC-全般
お-05	モウフカブール	IT-PC-全般
お-06	ロジウム（仮）	
お-07	プライトシステム	理工系全般-組織-技術教育
お-08	エンジニアの登壇を応援する会	理工系全般-その他-コミュニティ
お-09	(事務局予備スペース)	
お-10	しまや出版	
お-11	ウェルスナビ株式会社	IT-開発-Web
お-12	NPO 法人 LPI-Japan	IT-インフラ-サーバ・ネットワーク機器
か-01	工学社	
か-02	株式会社秀和システム	理工系全般-出版関係
か-03	マイナビ出版編集部	IT-プログラミング-言語
か-04	株式会社翔泳社	理工系全般-出版関係
か-05	株式会社翔泳社	理工系全般-出版関係
き-01	さくらインターネット株式会社	IT-インフラ-IaaS
き-02	きんとーん・らぼ	理工系全般-その他-その他
き-03	ピープルソフトウェア株式会社	IT-開発-Web
き-04	キッカケクリエイション	
き-05	システムアイ	
く-01	Cheesy Haven	理工系全般-理論・技術-工学系
く-02	楽しい工学生活を送る会	理工系全般-理論・技術-工学系
く-03	徒然メカ	理工系全般-理論・技術-工学系
く-04	ぱいなつぶるライスけーき	理工系全般-理論・技術-理学系
く-05	Math Relish	理工系全般-理論・技術-理学系
く-06	nano-Lab.	理工系全般-科学・技術史-全般
く-07	(事務局予備スペース)	
く-08	(事務局予備スペース)	

第11章 サークル一覧（配置順）

配置番号	サークル名	ジャンル
け-01	Object-Oriented Conference	IT-プログラミング-アーキテクチャ
け-02	Mathematica 研究会金町支部	IT-プログラミング-言語
け-03	ビルド工房	IT-プログラミング-言語
け-04	Everlasting Diary	IT-プログラミング-言語
け-05	aozora Project	IT-プログラミング-言語
け-06	URAMASU	IT-プログラミング-言語
け-07	9時間睡眠の会	IT-プログラミング-言語
け-08	(事務局予備スペース)	
こ-01	tecalac	理工系全般-ハードウェア-ハードウェア開発
こ-02	鉄道同人技術研究所	IT-インフラ-ネットワーク
こ-03	このはなマルシェ	理工系全般-科学・技術史-全般
こ-04	けもみみまほ一つかい	理工系全般-理論・技術-工学系
こ-05	一般社団法人 電波教育協会	理工系全般-出版関係
こ-06	秋葉原無線部	理工系全般-理論・技術-工学系
こ-07	Low Technology Laboratory	理工系全般-その他-その他
こ-08	PUNDI X	IT-コンピュータサイエンス-情報学・情報科学
こ-09	電子工作社& PikoPiko Factory	理工系全般-ハードウェア-同人ハード
こ-10	(事務局予備スペース)	
さ-01	ふがふが	IT-ハードウェア-ハードウェア開発
さ-02	しょ?とらば?ず	IT-ハードウェア-ハードウェア開発
さ-03	きじのしっぽ	IT-ハードウェア-同人ハード
さ-04	Xian DIY	IT-ハードウェア-同人ハード
さ-05	ノラハック	IT-開発-IoT
さ-06	tenteroring project	IT-開発-IoT
さ-07	タケノコ電設	IT-開発-IoT
さ-08	Holiday Lab.	IT-開発-IoT
さ-09	工学研究部	IT-開発-IoT
さ-010	工学研究部	IT-開発-IoT
し-01	はなごよみ	IT-PC-全般
し-02	mystt	理工系全般-科学・技術史-全般
し-03	音引屋	理工系全般-その他-その他
し-04	黒猫舎	理工系全般-その他-その他
し-05	megusunuLab	理工系全般-その他-その他
し-06	蒼空の下で	理工系全般-その他-その他
し-07	誤家庭工房	理工系全般-理論・技術-工学系
し-08	f/ats	理工系全般-ハードウェア-ハードウェア開発
し-09	メロンブックス	IT-プログラミング-言語
し-10	メロンブックス	IT-プログラミング-言語

サークル配置図



第 13 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

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

協賛企業様による寄稿記事

第 14 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

14.1 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。

14.2 サービスの概要



図 14.1: 宅急便アプリのサービスサイト

第14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。

14.3 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。

14.4 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/>

14.4.1 使い方の概略

サービスの概要

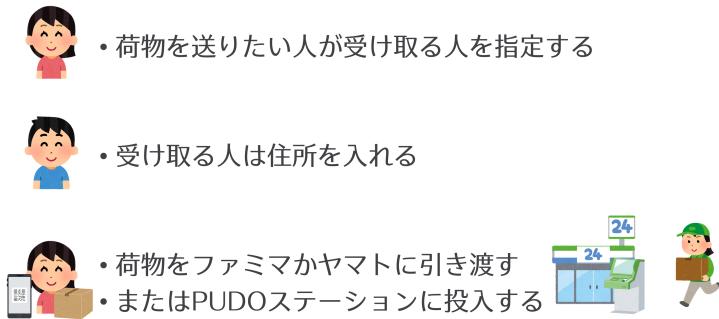


図 14.2: 宅急便アプリのサービスの概要

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。

14.4.2 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14章 宅急便の配送手続きができるアプリの誕生秘話

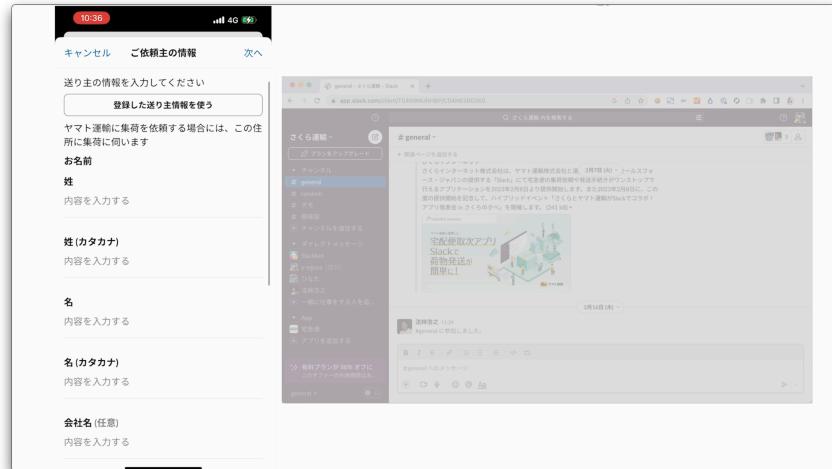


図 14.3: 依頼主の名前や住所を入力

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。

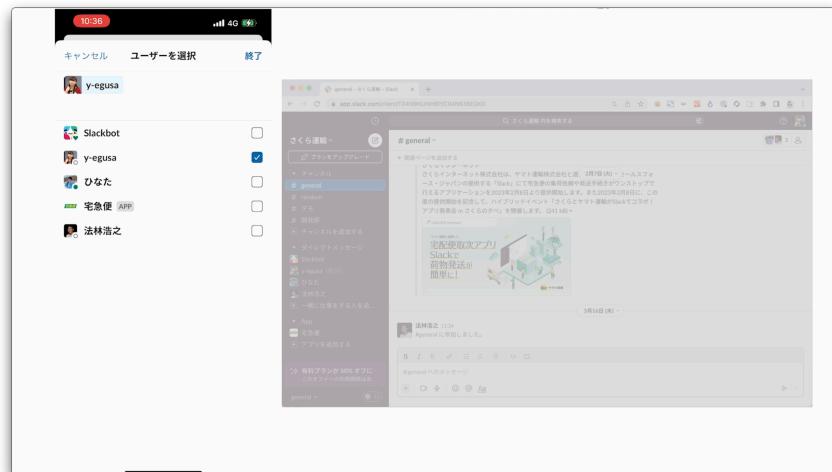


図 14.4: 荷物を送る相手を選ぶ

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。

14.4 サービスの使い方

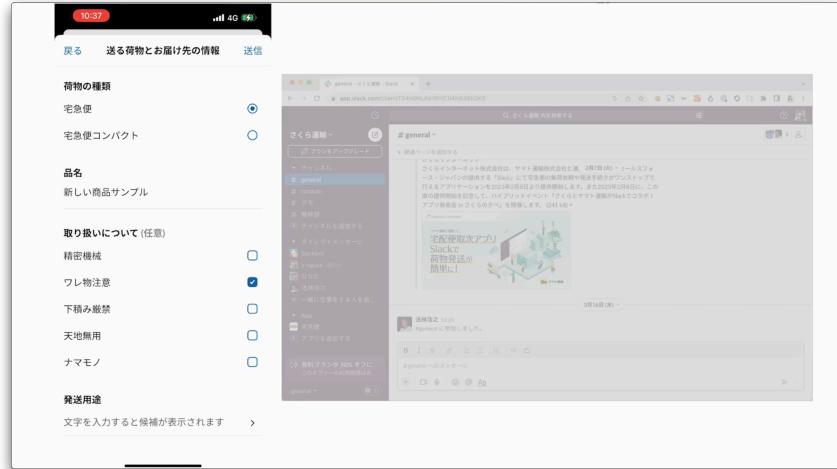


図 14.5: 荷物の種類・品名・取り扱いに関する設定

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つまで選べるのも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。

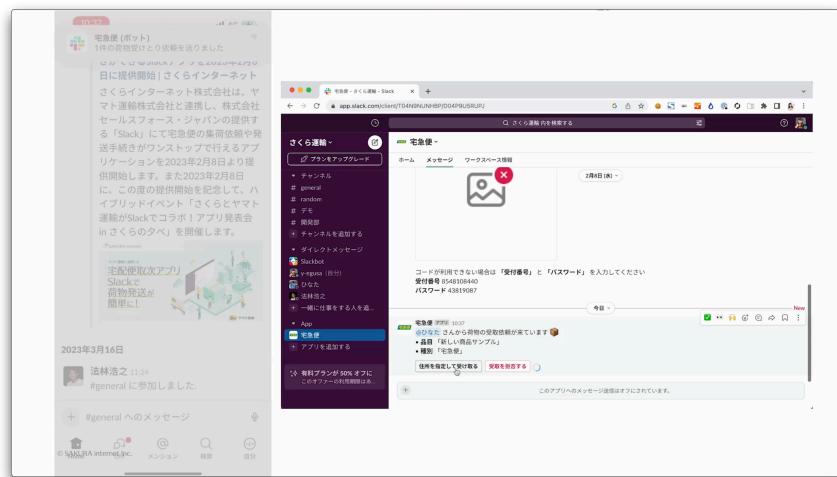


図 14.6: Slack の宅急便アプリから DM で荷物受取依頼の通知が来る

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14章 宅急便の配送手続きができるアプリの誕生秘話

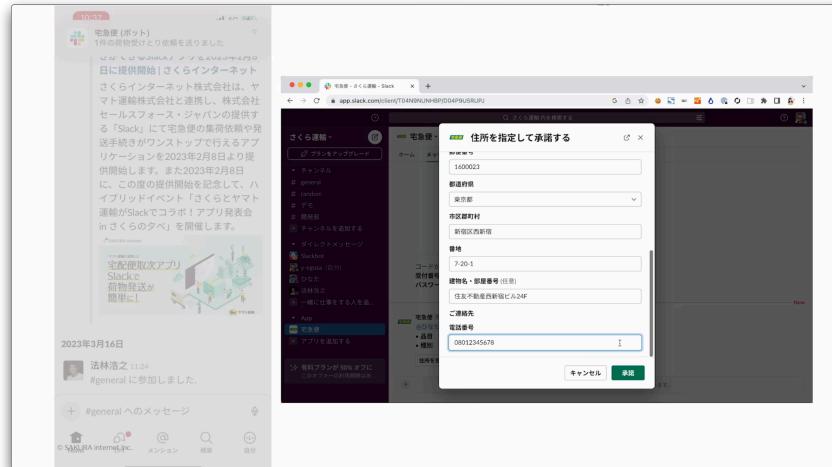


図 14.7: 荷物を受け取る住所を入力

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。

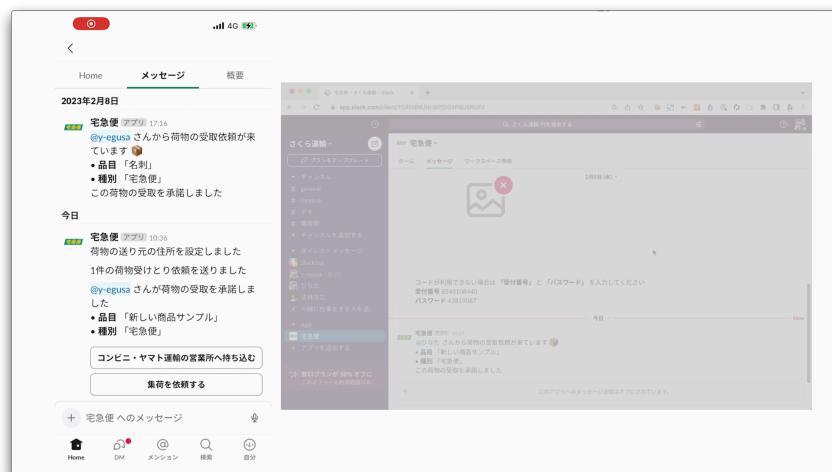


図 14.8: 持ち込みか集荷依頼を選択

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

14.4 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 14.9: 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。

14.4.3 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14章 宅急便の配送手続きができるアプリの誕生秘話

14.4.4 管理機能

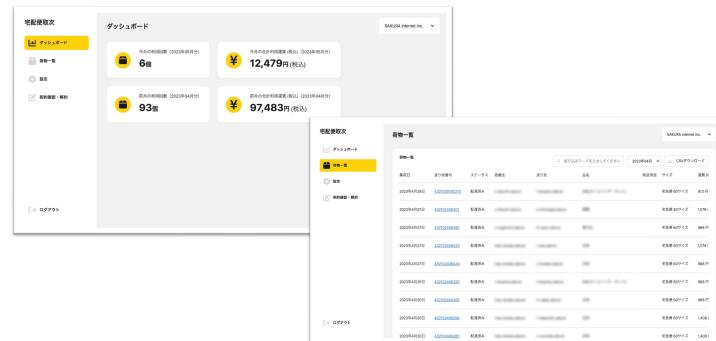


図 14.10: 管理機能

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。

14.5 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。

14.5.1 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。

14.5.2 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

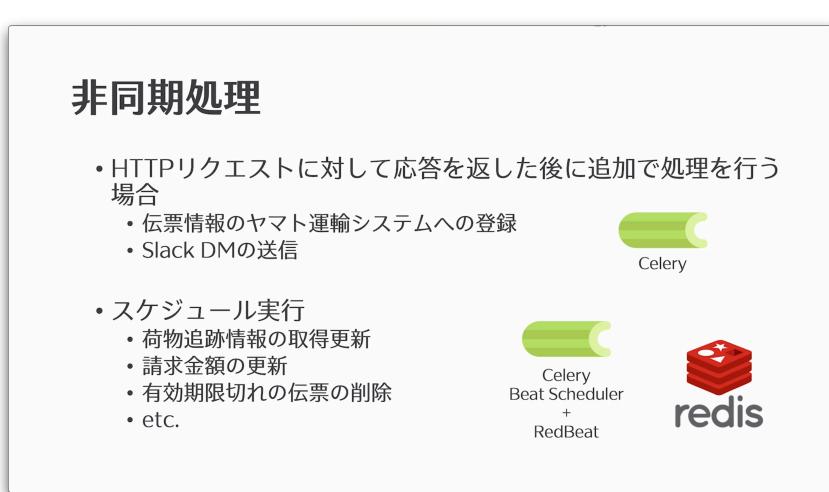


図 14.11: 非同期処理の詳細

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。

14.5.3 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>

14.5 技術的な話

図 14.12: 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と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。

14.6 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 15 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。

15.1 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。

15.1.1 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。

15.1.2 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15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。

15.1.3 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。

15.1.4 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

15.2 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

15.2 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。

15.2.1 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>

15.2.2 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。

15.3 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。

15.3.1 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。

15.3.2 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。

15.3.3 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。

15.4 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15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)



<https://bit.ly/devnetSiLP>

kintone開発者ライセンス
(開発環境)



<https://bit.ly/kindevLicense>

図15.1: 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 16 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

16.1 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。

16.2 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16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。

16.3 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

16.4 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。

16.4 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。

16.4.1 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。

16.4.2 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16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

- ウェ尔斯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、ウェ尔斯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。

16.4.3 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、ウェ尔斯ナビへの入社を決めてくれた一人ひとり、ウェ尔斯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「ウェ尔斯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。

16.5 今後目指していきたい姿

ウェ尔斯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。

16.5 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 17 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。

17.1 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

17.1.1 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

17.1 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。

17.1.2 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17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。

17.1.3 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。

17.1.4 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

17.2 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。

17.1.5 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。

17.2 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17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。

17.2.1 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

17.2.2 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。

17.2.3 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。

17.2 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。

17.2.4 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。

17.3 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%と極めて少ないので実情です。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

17.3.1 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。

17.4 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

17.4 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Ⅳ部

技書博を支える技術

第 18 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



技書博がついに 10 回目を迎えました。初回会場の PiO 小展示ホールを予約したのが 2019/2/23 で、ちょうどその日は JAWS DAYS 2019 が開催されていたのを覚えてます。これからもイベントが続いて次は 20 回を祝えるといいな。

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