

技書博 2 公式ガイドブック

2019-12-14 版 技術書同人誌博覧会 運営事務局 発行

はじめに

この本の目的

この本を手にとっていただき、ありがとうございます。

この本は、タイトルのとおり、目標設定の方法を論じたものです。

そもそものきっかけとして、「エンジニアの登壇を応援する会」主催の「目標設定の技術を勉強する会#1」という勉強会が2019年1月に開催されました。そこでは、さまざまな目標設定に関する技術、ノウハウが発表されました。

<https://engineers.connpass.com/event/113403/>

私自身は参加できなかったのですが、LTだけではもったいないと考え、ここに登壇された方に「ワンストップ目標設定」という本を作りませんか？とお声かけし、この本ができました。ご参加いただきました著者の皆様、本当にありがとうございました。いずれも興味深く、また有用な方法、あるいは考え方を私自身が学ぶことができました。

ですが、私の力及ばず「より広くの知見・体験」を集めるという目標については達成できておりません。技術的に体系立ててまとめるという部分についても力及ばずでした。ひとえに、私の力不足です。申し訳ございません。

ですが、テーマとしては最高に良いものであると考えていますので、近日リベンジを行います。したがって、本書はワンストップ目標設定のお試し版兼 Call for Papers という位置づけとしたいと考えています。

「目標設定」そのもの的方法、あるいはこんな方法を使って目標を達成した、逆にこの方法は今一つしっくりこなかった、後悔の話でも結構です。あなたの知見をお待ちしております。

2018年12月
編集長 親方@親方 Project 拝

免責事項

- 本書の内容は、情報提供のみを目的としております。著者一同、正確性には留意しておりますが、正確性を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一切の結果について、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おりません。また、特定の会社、製品、案件について、不当に貶める意図はありません。
- 本書の一部あるいは全部について、無断での複写・複製はお断りします。

目次

はじめに	2
この本の目的	2
免責事項	2
第Ⅰ部 サークル紹介	9
第1章 サークル一覧	10
1.1 サークルリスト（配置順）	10
1.2 サークルリスト（50音順）	13
1.3 サークルカット	16
1.3.1 2F あ～お	16
1.3.2 2F か～こ	17
1.3.3 3F さ～せ	18
1.3.4 3F そ～た	19
第2章 サークルアピール	20
第Ⅱ部 協賛企業様による寄稿	104
第3章 新米マネージャーが考える、「優秀なマネージャー」の条件	105
3.1 「優秀なマネージャー」とは？	105
3.2 優秀なマネージャー養殖できない問題	106
3.3 エンジニア組織のマネージャーとして目指すもの	107
3.3.1 トップマネジメントとエンジニアの間のブリッジ	107
3.3.2 表面的な規律より因果関係とその背景の究明	107
3.3.3 プロダクト・サービスの成長とエンジニアの生活の両立	107
3.4 こういう組織に興味をお持ちの方は	108
第4章 2万円分を"無料"で試せる IaaS クラウドを使ってみよう！	109
4.1 そもそもクラウドって？	109
4.2 さくらのクラウドのここがスゴい！	112

4.3	さくらインターネットの会員登録・クラウドのアカウント登録をしよう	113
4.4	クーポンを適用しよう	113
4.5	参考ウェブサイト	113
第 III 部 スタッフ記事		115
第 5 章 チラシの丁合とスタッフ働き方改革		116
5.1	丁合作業とは	116
5.1.1	技書博 1 はどうだったか	116
5.1.2	技書博 2 の見込み	117
5.1.3	作業スタッフへの負荷	117
5.2	ならばどうする?	117
5.2.1	丁合をお願いする	118
5.3	ケアすべき事項	118
5.3.1	手持ちチラシに対する対応	119
5.3.2	原稿チェック	119
5.3.3	印刷仕様を提出する	119
5.3.4	締め切り	119
5.4	まとめ	120
第 6 章 第 1 回技書博の声		121
6.1	一般参加者のみなさまの声	121
6.1.1	設問「何時のチケットに申し込みましたか?」	121
6.1.2	設問「先着順チケット予約はいかがでしたか?」	122
6.1.3	設問「次回の入場チケットはどのサービスがよいですか?」※複数回答可 .	122
6.1.4	設問「次回の入場チケットはどのサービスがよいですか?」※複数回答可 .	122
6.1.5	設問「ノベルティはゲットできましたか?」	122
6.1.6	設問「先着順チケット予約はいかがでしたか?」	123
6.1.7	設問「一番気に入ったノベルティを教えてください」	123
6.1.8	設問「PayPay 決済はいかがでしたか?」	123
6.1.9	設問「次回はどの決済サービスを使いたいですか?」※複数回答可	124
6.1.10	設問「サークル / 頒布物チェックを事前にしましたか?」	124
6.1.11	設問「予定していた本以外を何冊購入しましたか?」	125
6.2	サークル参加のみなさまの声	125
6.2.1	設問「執筆経験について教えてください」	125
6.2.2	設問「新刊を何種類頒布しましたか?」	126
6.2.3	設問「既刊を何種類頒布しましたか?」	126
6.2.4	設問「本以外を何種類頒布しましたか?」	126

6.2.5	設問「完売した本はありますか？」	126
6.2.6	設問「完売時刻は何時頃でしょうか？」	127
6.2.7	設問「他サークルの本を見に行く余裕はありましたか？」	127
6.2.8	設問「他サークルの本を何冊ゲットしましたか？」	128
6.2.9	おまけ：新刊について	128
6.3	おまけ 決済方法について	129
6.3.1	おまけ：運営について	130
6.4	おわりに	131
第7章	技書博1をふりかえる	132
7.1	事前作業	132
7.1.1	配置担当との連携	132
7.1.2	作業時間の見積もりかた	132
7.2	当日スタッフへの説明会	132
7.2.1	説明会の良かった点	133
7.2.2	説明会の課題	133
7.2.3	課題解決に向けて	133
7.3	開催当日	133
7.3.1	うまくいったこと	133
7.3.2	うまくいかなかったこと	133
7.3.3	撤収作業	134
7.4	技書博2に向けて	134
第8章	ジャンル・サークル配置・机配置	136
8.1	サークルのジャンル分け	136
8.2	第1回のサークル配置	137
8.3	机配置	137
第9章	ガイドブック編集長のヤクザなお仕事	139
9.1	Step0 原稿を集めること	139
9.2	Step1 pdfに変換する	139
9.2.1	Google Slide(諸注意・サークルカット一覧など)	140
9.2.2	Re:VIEW 原稿	140
9.2.3	Adobe Illustrator またはトンボ付き PDF	141
9.3	サークルアピール	142
9.4	PDFを統合する	142
9.5	まとめ	142

第Ⅳ部 各地で記載される技術書イベント	143
第10章 技術同人誌の全国展開について	144
10.1 読書会について	144
10.2 地方でイベントを開催する意義	144
10.3 錢けっとについて	145
10.4 結びに代えて	145
第11章 技術書を全国に広げて技術書の世界を広げる活動	146
11.1 ご挨拶	146
11.2 地方での技術書イベントの開催	146
11.2.1 地方開催をしている所感	147
11.2.2 技術書を知らない方たちとは	147
11.3 読读者の方一人一人が技術書の世界を創る	148
11.3.1 読者=技術書を知らない層ではありません	148
11.3.2 執筆以外にも技術書に貢献できます	148
11.4 おわりに	149
第12章 技術書名古屋の陣 開催にあたって	150
12.1 開催概要	150
12.1.1 開催背景	150
12.1.2 ジャンルのこと	150
12.1.3 リモートのこと	151
12.2 最後に	151
第V部 技書博キャラバン	152
第13章 自然言語のシンタクスハイライト 次世代の速読技術	153
13.1 ご挨拶	153
13.2 技術紹介	153
13.2.1 プログラムのシンタクスハイライト	153
13.2.2 名詞句単位の着色	154
13.2.3 着色モードの把握	155
13.2.4 アドホックな着色	157
13.3 あとがき	158
13.3.1 技術に対する個人的思い	158
13.3.2 次回予告	158
第14章 情報処理技術者試験の基本情報技術者試験における、試験範囲「試験要綱」Ver.	

4.2～4.4 改定について (2019 秋試験対応版)	159
14.1 ご挨拶	159
14.2 はじめに	159
14.3 基本情報技術者試験の時期と試験要綱の対応について	160
14.4 午前試験の新基準 (V4.2:2019 秋以降) について	160
14.4.1 午前試験の実際の変更点について (大枠)	160
14.4.2 午前試験の実際の変更点について (テクノロジ系)	160
14.4.3 午前試験の次回試験 (V4.4:2020 年春) 以降での変更点 (予想)	161
14.5 午後試験の新基準 (2020 春以降) について	162
14.5.1 変更点 1:大問のトータルでの選択数が減少し、配点が増えた	163
14.5.2 変更点 2:情報セキュリティの配点が大幅に増えた	163
14.6 新基準における午後試験対策について	163
14.6.1 問 1(必須) 情報セキュリティ	163
14.6.2 問 6(必須) データ構造及びアルゴリズム	163
14.6.3 問 2～問 5(2 問選択)	164
14.6.4 問 7～問 11(1 問選択) ソフトウェア開発 (プログラム言語)	165
14.7 おわりに	165

スタッフ紹介	166
---------------	------------

第Ⅰ部

サークル紹介

第1章

サークル一覧

1.1 サークルリスト（配置順）

配置番号	サークル名	ジャンル
2F-あ 01	grasys	協賛
2F-あ 02	さくらインターネット	協賛
2F-あ 03	虎の穴ラボ	IT-全般
2F-あ 04	全日本キャリア教育改善推進協会&教育心理学を学ぶ会	理工系全般-人材管理
2F-あ 05	Auth 屋	IT-Web 開発
2F-あ 06	親方 project	理工系全般-理論・技術
2F-あ 07	湊川あいの、わかば家。	IT-プログラミング言語
2F-い 01	EZ-NET	IT-プログラミング言語
2F-い 02	Swift／Kotlin 愛好会	IT-プログラミング言語
2F-う 01	うさぎてっく	IT-プログラミング言語
2F-う 02	@shu223	IT-プログラミング
2F-う 03	Personal Factory	IT-デザイン-UI
2F-う 04	Just1factory	IT-プログラミング
2F-う 05	たみーくる	IT-プログラミング
2F-う 06	ながら工房	理工系全般-その他
2F-え 01	しおだいふく	IT-Web 開発
2F-え 02	tenteroring project	IT-Web 開発
2F-え 03	ssmjp 同人部	IT-サービス構築
2F-え 04	めもおきば	IT-サービス構築
2F-え 05	Fluorite	IT-Web 開発
2F-え 06	抹茶技庵	IT-人工知能・AI
2F-お 01	貴とみーつ	IT-ミドルウェア開発
2F-お 02	すらりんラボ	IT-ゲーム開発
2F-お 03	浜風もっこす	IT-ネットワーク
2F-お 04	ノラカン	IT-ネットワーク
2F-お 05	SCHEMANEKO	IT-コンピュータサイエンス
2F-か 01	Everlasting Diary	IT-プログラミング言語
2F-か 02	電腦世界	IT-プログラミング言語
2F-か 03	第7開発セクション	IT-プログラミング言語
2F-か 04	良能技研	IT-PC
2F-か 05	ライトシステム	IT-コンピュータサイエンス
2F-か 06	Blowing	理工系全般-その他

配置番号	サークル名	ジャンル
2F-き 01	東京ラビットハウス	IT-Web 開発
2F-き 02	SOZO 人 (ZINE)	IT-Web 開発
2F-き 03	kuluna.class	IT-プログラミング
2F-き 04	脆弱性診断研究会	IT-セキュリティ
2F-き 05	C-treeLab.	IT-プログラミング言語
2F-き 06	ふいーるどのーつ	IT-サーバ・ネットワーク機器
2F-く 01	nekoze-at.tokyo	IT-Web 開発
2F-く 02	Heriet	IT-ミドルウェア開発
2F-く 03	モウフカプール	IT-サービス構築
2F-く 04	umitsuki	IT-IaaS
2F-け 01	エモ ist 出版	IT-IaaS
2F-け 02	SIGNIA	IT-デザイン-UI
2F-け 03	まぐろのみぞおち	IT-データベース
2F-こ 02	TeamJ	IT-Web 開発
2F-こ 03	プロジェクトマネージャ保護者会	IT-PC 全般
2F-こ 04	土田ゲーム技研	IT-ゲーム開発
2F-こ 05	NPO 法人 IGDA 日本	IT-ゲーム開発
2F-こ 06	ゲームクリエイター育成会議	理工系全般-組織-技術教育
2F-こ 07	未来革新的情報工学研究所	IT-コンピュータサイエンス
2F-こ 08	ああ、月間 150 時間も働けば十分	IT-PC 全般
2F-こ 09	わいわいテック	理工系全般-自己啓発
3F-さ 00	あきばよめ	IT-OS/低レイヤ
3F-さ 01	味噌とんトロ定食	IT-PC 全般
3F-さ 02	yagitch.com	IT-IoT
3F-さ 03	aNo 研	IT-ハードウェア開発
3F-さ 04	お台場計算尺	理工系全般-理論・技術
3F-さ 05	ごまなつプロジェクト	理工系全般-その他
3F-さ 06	Tec-Nomad	IT-IoT
3F-さ 07	にっこりさわやかファクトリー	IT-プログラミング言語
3F-さ 08	kinneko の薄い本屋	IT-IoT
3F-し 01	温泉♨ BBA	IT-人工知能・AI
3F-し 02	加藤家の食卓	IT-IoT
3F-し 03	はにらぼ	IT-ハードウェア
3F-し 04	Shinko Lab.	IT-IoT
3F-し 05	松井工務店	理工系全般-理論・技術
3F-し 06	じがへるつ工房	理工系全般-ハードウェア開発
3F-し 07	馬場研究所	IT-ネットワーク
3F-し 08	きじのしっぽ	IT-IoT

配置番号	サークル名	ジャンル
3F-す 01	シン・オブジェクト俱楽部	理工系全般-プロジェクト管理
3F-す 02	galaxy-sixth-sensey	理工系全般-理論・技術
3F-す 03	GetFEM++	理工系全般-理論・技術
3F-す 04	きつねこ	IT-プログラミング言語
3F-す 05	Math Relish	理工系全般-理論・技術
3F-す 06	へにゃべんて	IT-OS/低レイヤ
3F-す 07	うたたね	IT-プログラミング
3F-せ 01	いもあらい。	理工系全般-理論・技術
3F-せ 02	LAYER:03	IT-コンピュータサイエンス
3F-せ 03	らいがし式	理工系全般-理論・技術
3F-せ 04	みどりでいんでいん	IT-プログラミング言語
3F-せ 05	とこしえ工房	理工系全般-その他
3F-せ 06	テスターちゃん	IT-Web 開発
3F-そ 01	音引屋	理工系全般-その他
3F-そ 02	IM@Study	理工系全般-コミュニティ
3F-そ 03	軍事学習社	理工系全般-ハードウェア開発
3F-そ 04	mystt	理工系全般-科学・技術史
3F-そ 05	るてんのお部屋	IT-ゲーム開発
3F-た 01	聖地会議	理工系全般-コミュニティ
3F-た 02	MERY Engineer Team	IT-プログラミング言語
3F-た 03	インターフェラ株式会社出版部	IT-Web 開発
3F-た 04	アンテナハウス CAS 電子出版	IT-プログラミング
3F-た 05	株式会社 HHM	IT-ハードウェア開発
3F-た 06	増井技術士事務所	IT-Web 開発
3F-た 07	翔泳社	IT-Web 開発

1.2 サークルリスト（50音順）

配置番号	サークル名	ジャンル
2F-こ 08	ああ、月間 150 時間も働けば十分	IT-PC 全般
2F-こ 05	NPO 法人 IGDA 日本	IT-ゲーム開発
3F-そ 02	IM@Study	理工系全般-コミュニティ
3F-さ 00	あきばよめ	IT-OS/低レイヤ
2F-う 02	@shu223	IT-プログラミング
3F-さ 03	aNo 研	IT-ハードウェア開発
3F-た 04	アンテナハウス CAS 電子出版	IT-プログラミング
2F-い 01	EZ-NET	IT-プログラミング言語
3F-せ 01	いもあらい。	理工系全般-理論・技術
3F-た 03	インターチェラ株式会社出版部	IT-Web 開発
2F-う 01	うさぎてっく	IT-プログラミング言語
3F-す 07	うたたね	IT-プログラミング
2F-く 04	umitsuki	IT-IaaS
2F-か 01	Everlasting Diary	IT-プログラミング言語
2F-え 03	ssmjp 同人部	IT-サービス構築
2F-け 01	エモ ist 出版	IT-IaaS
2F-あ 05	Auth 屋	IT-Web 開発
3F-さ 04	お台場計算尺	理工系全般-理論・技術
2F-あ 06	親方 project	理工系全般-理論・技術
3F-じ 01	温泉♨ BBA	IT-人工知能・AI
3F-そ 01	音引屋	理工系全般-その他
3F-じ 02	加藤家の食卓	IT-IoT
3F-た 05	株式会社 HHM	IT-ハードウェア開発
3F-じ 08	きじのしっぽ	IT-IoT
3F-す 04	きつねこ	IT-プログラミング言語
3F-す 02	galaxy-sixth-sensey	理工系全般-理論・技術
3F-さ 08	kinneko の薄い本屋	IT-IoT
2F-あ 01	grasys	協賛
2F-き 03	kuluna.class	IT-プログラミング
3F-そ 03	軍事学習社	理工系全般-ハードウェア開発
2F-こ 06	ゲームクリエイター育成会議	理工系全般-組織-技術教育
3F-す 03	GetFEM++	理工系全般-理論・技術
3F-さ 05	ごまなつプロジェクト	理工系全般-その他
2F-あ 02	さくらインターネット	協賛
2F-き 05	C-treeLab.	IT-プログラミング言語
2F-え 01	しおだいふく	IT-Web 開発
3F-じ 06	じがへるつ工房	理工系全般-ハードウェア開発
2F-け 02	SIGNIA	IT-デザイン-UI
2F-う 04	Just1factory	IT-プログラミング

配置番号	サークル名	ジャンル
3F-た 07	翔泳社	IT-Web 開発
3F-す 01	シン・オブジェクト俱楽部	理工系全般-プロジェクト管理
3F-し 04	Shinko Lab.	IT-IoT
2F-い 02	Swift／Kotlin 愛好会	IT-プログラミング言語
2F-お 05	SCHEMANEKO	IT-コンピュータサイエンス
2F-お 02	すらりんラボ	IT-ゲーム開発
2F-き 04	脆弱性診断研究会	IT-セキュリティ
3F-た 01	聖地会議	理工系全般-コミュニティ
2F-あ 04	全日本キャリア教育改善推進協会&教育心理学を学ぶ会	理工系全般-人材管理
2F-き 02	SOZO 人 (ZINE)	IT-Web 開発
2F-か 03	第7開発セクション	IT-プログラミング言語
2F-お 01	貴とみ一つ	IT-ミドルウェア開発
2F-う 05	たみーくる	IT-プログラミング
2F-こ 02	TeamJ	IT-Web 開発
2F-こ 04	土田ゲーム技研	IT-ゲーム開発
3F-せ 06	テスターちゃん	IT-Web 開発
3F-さ 06	Tec-Nomad	IT-IoT
2F-え 02	tenteroring project	IT-Web 開発
2F-か 02	電腦世界	IT-プログラミング言語
2F-き 01	東京ラビットハウス	IT-Web 開発
3F-せ 05	とこしえ工房	理工系全般-その他
2F-あ 03	虎の穴ラボ	IT-全般
2F-う 06	ながら工房	理工系全般-その他
3F-さ 07	にっこりさわやかファクトリー	IT-プログラミング言語
2F-く 01	nekoze-at.tokyo	IT-Web 開発
2F-お 04	ノラカン	IT-ネットワーク
2F-う 03	Personal Factory	IT-デザイン-UI
3F-し 03	はにらば	IT-ハードウェア
3F-し 07	馬場研究所	IT-ネットワーク
2F-お 03	浜風もっこす	IT-ネットワーク
2F-き 06	ふいーるどの一つ	IT-サーバ・ネットワーク機器
2F-か 05	ブライトシステム	IT-コンピュータサイエンス
2F-か 06	Blowing	理工系全般-その他
2F-え 05	Fluorite	IT-Web 開発
2F-こ 03	プロジェクトマネージャ保護者会	IT-PC 全般
3F-す 06	へにゃべんて	IT-OS/低レイヤ
2F-く 02	Heriet	IT-ミドルウェア開発
2F-け 03	まぐろのみぞおち	IT-データベース
3F-た 06	増井技術士事務所	IT-Web 開発
3F-す 05	Math Relish	理工系全般-理論・技術
3F-し 05	松井工務店	理工系全般-理論・技術
2F-え 06	抹茶技庵	IT-人工知能・AI
3F-そ 04	mystt	理工系全般-科学・技術史

配置番号	サークル名	ジャンル
3F-さ 01	味噌とんトロ定食	IT-PC 全般
3F-せ 04	みどりでいんでいん	IT-プログラミング言語
2F-あ 07	湊川あいの、わかば家。	IT-プログラミング言語
2F-こ 07	未来革新的情報工学研究所	IT-コンピュータサイエンス
2F-え 04	めもおきば	IT-サービス構築
3F-た 02	MERY Engineer Team	IT-プログラミング言語
2F-く 03	モウフカプール	IT-サービス構築
3F-さ 02	yagitch.com	IT-IoT
3F-せ 03	らいがし式	理工系全般-理論・技術
2F-か 04	良能技研	IT-PC
3F-そ 05	るてんのお部屋	IT-ゲーム開発
3F-せ 02	LAYER:03	IT-コンピュータサイエンス
2F-こ 09	わいわいテック	理工系全般-自己啓発

1.3 サークルカット

1.3.1 2F あ～お

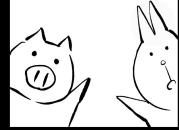
1.3.2 2F か～こ

2F か01	Pythonで コマンドラインツールを作る with argparse \$ argparse-book detail	2F か02	電腦世界 Python3で学ぶ プログラミング はじめの一歩	2F か03	第7回セクション Linuxのコマンドを不必要な までに解説しているサークル [新刊]GNU Coreutils本 既刊	2F か04	良能技研 いまさら RPA本	2F か05	ライトシステム 迷惑メール 対策方法 技術書博2 新刊!	2F か06	Blowing Mastodon から 始める Fediverse 探訪 著:国見小道
2F き01	東京ラビットハウス 新刊 TypeScriptで始める クリエイター向けキャリア The Clean Architecture アーキテクチャ TypeScriptで実現する本 既刊 Effective React Hooks Reactコンポーネントを シンプルにするための新技术 アーキテクチャ 実用的実装例を詳しくとて 詳細説明 詳しい情報はウェブカタログで チェックしてください	2F き02	そーぞーじん SOZO JavaScript ZINE	2F き03	okuluna.class Android Safe Programming	2F き04	脆弱性診断研究会 脆弱性診断自動化 実践 脆弱性診断自動化 脆弱性診断ツールであるOWASP ZAPと Jenkinsをはじめとするツールを活用して 日々自動的に脆弱性診断を実施します ノウハウを紹介します！	2F き05	C-treeLab. No Image 技術書博	Windows デスクトップで Web開発 Remote Development on Vagrant on Hyper-V No Image	
2F <01	nekoze-at.tokyo New! what3words APIでつくる ジオコーディングアプリケーション	2F <02	Heriet kubeadmの本	2F <03	モウフカブル この1冊でAWSの 概要を掴む! 電子版付き	2F- < 04	umitsuki CodePipeline で お手軽プロダクション CodePipeline で お手軽プロダクション	2F け01	エモist出版 かるくん / VRPro AWS なのに、 エキ!。 誰も知らないエンドポイント The endpoints nobody knows ～Web API編～	2F け02	機能するUIを 作れるようになる本 フォント・カラー編 UIは誰でも作れる! フォントとカラーで 機能性を高める、 実践的デザイン本
2F け03	まぐろのみぞおち 既刊 PostgreSQL から始める データベース生活 …とその編集!!	2F こ02	TeamJ 探究 SVGと スクリーン ショット @daizipuの 新刊! SVG XML/XSLT リンクも描れるスクリーンショット PNG画像バイナリを読むなど	2F こ03	カワイイ後輩の育て方 プロジェクトマネージャ採用 リースますまで	2F こ04	土田ゲーム技研 サウンドプログラム本 入門・初級 XAudio2 金剛型5番艦娘演集1・2	2F こ05	ゲーム開発者 のための ごった煮同人誌 igda Japan NPO法人 日本ゲーム開発者協会 (IGDA日本) ゲームクリエイター 育成会議		
2F こ07	未来革新的 情報工学研究所 丈夫? プログラムの著作権? 楽しく学ぼう著作権!	2F こ08	ああ、月間150時間も 働けば十分	2F こ09	わいわいテック ポモドーロ GTD すきま時間予定表 を使いこなして、 人生の目標を 達成する本						

1.3.3 3F さ～せ

3F さ00	あきばよめ	3F さ01	味噌とんトロ定食	3F さ02	やぎつち yagitch.com	3F さ03	aNo研	3F さ04	お台場計算尺	3F さ05	ごまなつプロジェクト
• RISC-V アセンブラーで読む リアルタイムOS ディスパッチャ篇	Vtuber にじさんじ 魔神剣 を打ってみた	新卒SE 1年間で 機械学習 エンジニア を目指す	ラズパイ で学ぶ EdgeTPU 標準ソフト だけでも 本を作る	Amazon EchoやNature Remo、 Node-REDを使った家庭用IoT 家电を自作制作しよう	ラズパイではじめる スマートホーム 第2回	本やブログの執筆を 続けられる技術 やる気ない時、時間がない時 三日坊主でもできるテクニックを実現	プリンを 見守る技術 キミのことは全部 まるっとお見通しだ	作ろう！ 使おう！ 計算尺	ゲームセンターを 楽しむ技術の合戦	まなづ お台場	まなづ お台場
• ソフトウェア 設計者のための FPGA入門 Xilinx SDSoCで FPGA回路設計	ラズパイ で学ぶ EdgeTPU 標準ソフト だけでも 本を作る	macOS 標準ソフト だけでも 本を作る	豪華 読みやすい技術書を多く技術	ESPRITでゴムをかむった 新しいゴム仕事の発明	ESPRITでゴムをかむった 新しいゴム仕事の発明	LINE BOT スマートスピーカー 使いになそう！ スマートスピーカーで おうちハック	温泉BBQ KINNEKO	加藤家の食卓 おうちを便利に! 快適に!	ミニ系レトログーム 分解・改造記事 ・フレステクニク ・メカトライフミニ 市販電化製品 分解・改造記事 ・スマモッチャー ・デジタル フォトフレーム	はにらぼ	はにらぼ
3F さ06	TEC-NOMAD	3F さ07	にっこりさわやかファクトリー	3F さ08	KINNEKO	3F さ09	温泉BBQ	3F し02	加藤家の食卓	3F し03	はにらぼ
【新刊】 	ラズパイと Noodiで デジタルサイネージ を作ろう!	Scalaで 競技プログラミング をやってみた話	新作 電子工作バーチャルキット各機 kinneko-kit.globoapp.jp	新作 電子工作バーチャルキット各機 kinneko-kit.globoapp.jp	新作 電子工作バーチャルキット各機 kinneko-kit.globoapp.jp	スマートスピーカー 使いになそう！ スマートスピーカーで おうちハック	LINE BOT スマートスピーカー 使いになそう！ スマートスピーカーで おうちハック	おうちを便利に! 快適に!	ミニ系レトログーム 分解・改造記事 ・フレステクニク ・メカトライフミニ 市販電化製品 分解・改造記事 ・スマモッチャー ・デジタル フォトフレーム	はにらぼ	はにらぼ
3F し04	Shinko Lab.	3F し05	松井工務店	3F し06	じがへるつ工房	3F し07	馬場研究所	3F し08	まじのしつば	3F す01	シン・オブジェクト 俱楽部
初参加です！ 化粧ボックスの基本設計とかCAE(荷重)とか活動 のことを、みんなにやさしくおもしろく語ら れました。	みんなの家には立たないと思いますが、聞いた 本人は楽しいです。	はじめてのGetFEM++ C++/Python/Schabat/Matlab で学ぶ物理シミュレーション ソリューション	はじめてのGetFEM++ C++/Python/Schabat/Matlab で学ぶ物理シミュレーション ソリューション	はじめてのType-C Power Delivery を極める!!	電子工作でType-C Power Delivery を極める!!	はじめてのType-C Power Delivery を極める!!	はじめてのType-C Power Delivery を極める!!	Raspberry Pi で手軽にアニメを 録画しよう!!! エンコード & 運用編	Raspberry Pi で手軽にアニメを 録画しよう!!! エンコード & 運用編	KPTA	TDD
3F す02	数学入門	3F す03	はじめてのGetFEM++ C++/Python/Schabat/Matlab で学ぶ物理シミュレーション ソリューション	3F す04	きつねこ	3F す05	Math Relish	3F す06	へにやべんて	3F す07	うたたね
小説 Haskell 図論 集合論	Pythonで手軽に使える!!! AI時代の物理シミュレーション ライブラリ	Scratch の可能性を伝えたい！	Scratch の可能性を伝えたい！	Scratch の可能性を伝えたい！	The laws of nature are but the mathematical thoughts of God.	There is no royal road to learning.	Topology Macdonald Polynomials Trigonometric Functions Fractional Calculus	x86_64 機械語入門 フルズクラッシャーで作る! x86_64自作OS パート9 てつとりはやく マルチコア	【技術書籍】 作って分かる! x86_64 機械語入門 【コミックマーケット94新刊】 フルズクラッシャーで作る! x86_64自作OS パート9 てつとりはやく マルチコア	https://shin-object-club.booth.pm/	AMD GPUと GPGPU 日々、よくわからぬ日々
いもあらい。 lain TTL lain & 人工知能考索 預言を実行せよ + 跳刊 .y. Twitter: @appy0625	AYER:03	3F せ02	No Image	3F せ03	らいがし式	3F せ04	みどりひらいひらい	3F せ05	とこしえ工房	3F せ06	スマート アチャカン
lain TTL lain & 人工知能考索 預言を実行せよ + 跳刊 .y. Twitter: @appy0625	No Image	3F せ03	らいがし式	3F せ04	ゲノム解析が できるようになる本 生物知識ゼロでも できます。	3F せ05	Chisel って言語ご存知ですか？	3F せ06	とこしえ工房	3F せ06	スマート アチャカン
3F せ01	いもあらい。	3F せ02	LAYER:03	3F せ03	らいがし式	3F せ04	Chisel って言語ご存知ですか？	3F せ05	とこしえ工房	3F せ06	スマート アチャカン
3F せ01	いもあらい。	3F せ02	LAYER:03	3F せ03	らいがし式	3F せ04	Chisel って言語ご存知ですか？	3F せ05	とこしえ工房	3F せ06	スマート アチャカン

1.3.4 3F そ～た

3F そ01 おんびきや 音引屋	3F そ02 週刊IM@Study	3F そ03 軍事学習社	3F そ04 ミスット遺物蔵 mystt	3F そ05 るてんのお部屋 -珍しい技術書あります-	3F そ06 crocro.com	3F そ07 聖地会議
猫文具 校正校閲 創業平成二十七年 新刊・グッズ情報は↓ Twitter@onbikiya https://note.mu/onbikiya	週刊IM@Study #4 v1.500 FPGAで実現する サーバレスで 製作出ト FrontEnd	No Image 技書博	卵形文字を 2コで1枚 出来ます 出合式 おもちゃ わくわく ゴセツ 1000円	レトロ風RPG フルスクロール開発 全コード https://julococo.com/Role-playing-game/	twitter @ruten	No Image 技書博
3F そ02 MERY ♡ Engineer Team	3F そ03 INTERSTELLAR	3F そ04 CAS-UB	3F そ05 株式会社H-HM	3F そ06 増井技術士事務所	3F そ07 翔泳社	
INSIDE MERY vol.2 • AWS Lambda x Sharp • Google App Script CLI • gRPC Interceptor ... and more! はじめての Elixir STARTING gRPC	インターネットCAS電子出版部 INTERSTELLAR WWW.INTERSTELLAR.CO.JP	PDFと知識 Yocto Project 入門	コンピュータの仕組みって 知っていますか？	パッケージ依存関係管理ツール Composer の 教科書 -モダンなPHP開発の基礎知識- 増井 敏克 著 商業書も金融機関規格でも使用して下さい ・使ってないけど読みたくないわからない ・日本語の資料が少なくて困るのが大変 ・パッケージを使って実際に書いてみたい	読んだらわかる 本の良す	

第2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。

2F-あ03 虎の穴ラボ

無料

ToraLab! vol.3
TORALAB ENGINEER COLUMNS
0 yen

「とらラボ! vol.3」 B5/76ページ

**虎の穴が技術書同人誌博覧会に
サークル出展します！**

- 技術書典7でも配布した
「虎の穴ラボの薄い本.vol.3」を再び配布します。
- 「AWS」や「GCP」などのクラウドサービスや、Kotlinなどのモダンな言語を利用した開発技術の記事が盛りだくさんな内容となっています。
- また、虎の穴のシステムを支える「システム管理課」のお仕事の紹介や秋葉原の独り飯グルメ情報も！
- 70ページを超える大ボリュームの一冊がイベント限定でなんと無料！！
- シールなどのノベルティも配布予定です！！
- ぜひブースへお越しください！

ヒョウのあな

2F-あ04

全日本キャリア教育改善推進協会 & 教育心理学を学ぶ会

教育心理学 を学ぶ会

boothでも発売中



調査してまとめた理論と
事例で理解できる
自己肯定感
モチベーション
の解説本

理論と事例でわかるシリーズ
累計2000部突破！



新刊！
子供の育つ様を観察する
お父さんの学習支援観察奮闘日記



委託:POStudy

ITサービス・アジャイル開発のプロダクトオーナーを目指す方への導入本
Vol.1,2発売！



booth発売中

紙/電子 500円

1on1に役立つ職場でのコミュニケーションツール！

全日本キャリア 教育改善推進協会



boothでも
発売中



1on1カード、本セット
3,000円 紙/電子 1,000円



紙/電子 1,000円

INSPIRED 熱狂させる製品を生み出すプロダクトマネジメント(商業誌)

会場限定価格販売します！



紙/電子 500円

経営者 | スタートアップ | 新規事業担当者 も必見！

市場をリードする企業の製品を成功に導く開拓手法！

2F-あ05



OAuth2.0・OIDC のめっちゃわかりやすい本置いてます

yusato
@yusato_dev

技術書典で買ったOAuth本やっと読んだんだけどもっと早く読めばよかった！めっちゃわかりやすくてOpenIDConnectとの違いが明確になった最高

nopopon
@nopopon

ほんと必要なことが簡潔に理路整然と書かれていて読みやすいなあ、技術書ってこうであってほしいよね、ありがたいなあ

坂野 宏樹
@h_sakano

読んだ！
ここらへんの違いかなり曖昧だったので助かった。
フロー図などの図解もきっちりされていてとても理解しやすかったです！

m.takizw
@mtakizw

技術書典7で購入したAuth屋さんの本が社内で大好評！
読んで実践して理解を深めるところ全部含めておすすめです。

tana
@hiki_neet_p

OAuth2.0の本、分かりやすくてめっちゃ良かった。ワクワクしながら読みました。

(れ)どねす@12/1-12/7 re:Invent参加
@rednes

ぐちゃぐちゃにとっちらかっていたOAuth、OIDCまわりの知識が @authyasan の本を読んだら、一本の軸にまとまった感覚があってすげー良いです。

inabajunmr
@inabajunmr

返信先: @authyasanさん。
この立ち位置の書籍今までなかった気がするので、めちゃくちゃ有用だと思いました！
「あの時にこの本があれば・・・！」とか思いながら読ませていただきました！！！！

タケハラ マサヒロ
@sauna_engineer

これめっちゃわかりやすかった

2F-あ06 親方Project

最新刊！ワンストップアプリ開発
アプリ開発を網羅！鋭意執筆中！



ワンストップシリーズ 既刊7種も持ち込みます
目標設定、Podcast、勉強会、見積り、合同誌、技術同人誌

寄稿者募集中

あなたの知見をワンストップシリーズに加えていただけませんか？

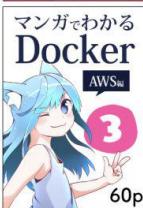
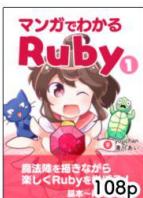
エンジニア必携の書として、より厚く、より深く、よりエモく。

あなたのご参加お待ちしております。

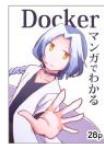
合同誌参加は [Twitter @oyakata2438](#)までお気軽に！

2F-あ07

湊川あいの、わかば家。



各 ¥1000



ご要望にお応えし増刷!!

¥700



技術書博新刊★創作秘話

¥500



わかばクリアファイル

¥500



248p

¥2500



256p

¥2500



304p

¥2500



200p

¥2500

ご要望にお応えし増刷!!

技術書博新刊★創作秘話

わかばクリアファイル

Googleアナリティクス

Webサイト制作の基礎

システム運用の基礎

Swift言語 の入門的な本

- Swift らしい表現を目指そう
- Swift イニシャライザー大全
- Swift 変数 復習会

AND プログラミング派生本

ロンドンに行ってみよう。

iOSCon in
London 入門

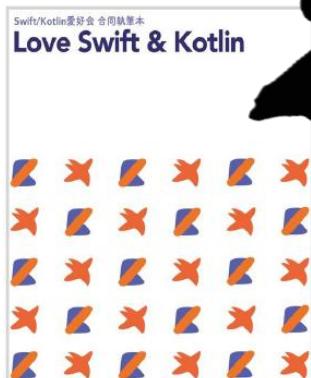
ロンドンで開催されるiOS系カンファレンスに
参加した体験記に渡航の流れも加えたガイド本

プログラマーのための
新千歳空港 入門

集中できる環境をもとめて1週間、北海道の新
千歳空港に留まってノマドワークしてみた体験

2F-い02

Swift/Kotlin愛好会



2

Swift/Kotlin爱好者会のメンバーがトピックを持ち寄って作るオムニバス的な技術本です

Swift/Kotlin/iOS/Android/Go

頑張ってかきます。
ベースどりよってみた。

2F- う01

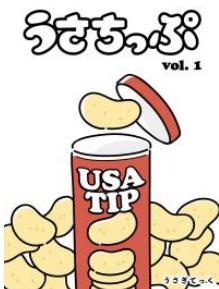
うさぎてつく



ゼロからはじめる
Kotlin/Native

40ページ 500円

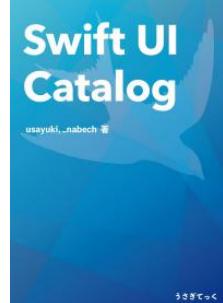
これから
Kotlin/Nativeを始め
る方への入門書



うさちっぷ vol.1

76ページ 1000円

iOS, Swiftでのアプ
リ開発のためのTips
集



Swift UI Catalog

84ページ 1000円

Swift UIのリファレ
ンス、UIサンプル集

新刊！（いずれかが出ます）

- ・iOS × 機械学習本
- ・watchOS本
- ・エンジニア向けビジネス書
- ・Mac Catalyst入門

2F- う03

Personal Factory



SwiftUI 実践入門

SwiftUIを始める方必見！
必要な知識がこの一冊につまっています！
SwiftUIのコンセプト、実際のレイアウト方法、
Swift5.1の新機能、Xcodeのプレビュー機能、データモデルの状態管理を理解するのに最適！

Booth
販売中



電子版のみ 配布価格: 1000円



ハーフモーダルで理解する Fluid Interface

Appleが提唱する「Fluid Interface」とは何か？
なぜそれが「使いやすいアプリといえるのか」を解説。
概念だけでなくコードも交えて解説します。

Booth
販売中



紙・電子版 配布価格: 1000円

<https://blog.personal-factory.com/>



「少しの工夫とアイデアでできる表現集」

第1弾

「少しの工夫とアイデアでできる表現集」として、これまでサンプル開発や実務の中で培ったノウハウ等から、UI実装いくつかのまとまったサンプル実装を例に UI構築をする上で重要な実装ポイントやアイデアを紹介していく形式にしてみました。

これからiOSアプリを本格的に開発していくと考えている方や、UI実装や表現に関する部分にさらなる磨きをかけていきたい方にとって本書が少しでもお役に立つことができれば幸いです。



「便利なライブラリを上手に活用した表現集」

第2弾

UI実装の中でも Githubで公開されている OSSのUIライブラリでの動きや表現を取り入れて組み合わせたサンプル実装を例に、UI構築をする上で重要な実装ポイントやアイデアを紹介していく形式にしてみました。

平素のiOSアプリ開発において、UIライブラリを導入する場合における検討段階での参考資料としての活用はもちろん、上手にライブラリを利用する際の UI構築時のヒント等、更にアプリのUIを一つ上のステージへ上げるためのヒントとして本書が少しでもお役に立つことができれば幸いです。

今回は統編が間に合いませんでしたが、新刊の準備は進めております！しばしお時間をください！！！

※ Xcode 11.1 & Swift 5.1での変更点まとめ付き！

販売価格: **¥ 1,000 -**

2F-う06

モバイルゲームの ライセンス表記と クレジット表記を ただ集めただけの本

ながらです。

ゲーム遊んだりアプリ使ってるときに
ライセンス表記って見たりしますか?
僕はわりと見てます。

そこには知らないOSSだったり

知ってるやつだったり

色々のって面白いです。

あとこの辺まとめたら

わりと面白いんじゃない?

そう思ってゲームを中心に

使われているライセンスとかをざっくりまと
めたものになります。

他社が何使ってるのか気になりませんか?

ながら工房

既刊コーナー
Boothでも扱ってます

個人開発忘録

個人開発忘録は個人開発者による開発記録



2F-え01

しおだいふく

<https://shiodaifuku.io>

拝啓

きらびやかなイルミネーションが
でしょうが。私がはじめて手
事サ終を迎えたました。その
リードにというところに決
バイルアプリ開発の新地平
インの方々に混ざって
類張り、サグラダ・フ
件は炎上しても当ただ。
乗ったわけではないのです
ることがで、のならば、はもつと
lyticsが使えるからって口
絶対にしませんし、完璧に整
に心の安らぎをもたらすは
設計を披露する一矢ぶさ。
同僚にはEmulator Suitの存
そういうわけで、死にゆくサー
にして送ります。

きっと、あなたのFirebaseライ
敬具

Firebase Summit 2019
in マドリード 参加レポート

なりましたが、いかがお過ごし
ブリケーションは、過日無
前、私はスペインのマド
2019に参加して、モ
決しておおらかなスペ
したばかりの生ハムを
よんなものを建てる案
めに片道13時間も飛行機に
アプリケーションを構築す
るでしょう。WebアプリではAna
ントデータを蓄積するような真似は
Mはすべてのコンソール利用者
をつかってエレガントな運用
キュリティルールと格闘する
てあげて違ひありません。
きたりにして得た学びを1冊の本
はずと自負しております。

2F- え02

tenteroring project



- tenteroring project -

tetroとゆかいな仲間たちのサークルです。
各メンバー、自由気まま・好き勝手に活動しています。

ネタ

- プログラミング
- 3DCG
- 電子工作
- ギター
- 推し事
- ゲーム実況

<https://tenteroring.luna.ddns.vc/>

2F-え03

ssmjp同人部



ささみ
のほん3

既刊 ささみのほん3



ささみのほん4

既刊 ささみのほん4



ささみのほん
Archives 2019 (1~2)

既刊 ささみのほん
Archives2019(1~2)



新
刊

新刊 乞うご期待

アウトプットしないのは
知的な便秘 べと
しが

運用勉強会 ssmjp のスピンオフ企画です。

クラウドとセキュリティとIoTをテーマに
技術解説・コラム本を出しているサークルです。



Vue.jsとExpressで Webアプリを テスト駆動開発する



CDN版からVue-CLI版へはどうやって移るの?
BabelやWebpackは分らないけど、Vue-CLIでもTDD出来る?
ExpressのHttpリクエストもMocha.jsでテスト出来る?

ほしまど

78ページ、1000円

フロントエンドのVue.jsに、CDN版で少し触れてみた人がVue-CLIへ移行するまでと、Vue-CLI上でテスト駆動開発(TDD)をするまでの手順を記載した本です。Vue-CLIの前提となっているwebpackとBabelについて「知らないとも、とりあえず使えるようになる」ことを目指します。バックエンド側にはExpressを利用し「Azure上でそのまま公開できる簡単なWebアプリ」を説明のサンプルに用います。

BOOTH販売中



目次

- 第1章 Vue.js のCDN版からVue-CLI版へ
 - 1.1 CDN版でのWebアプリから開始
 - 1.2 Vue-CLI環境を導入
 - 1.3 Vueファイルにまとめる
 - 1.4 fontawesomeの利用(簡易版)
 - 1.5 公開用のトランバイル
- 第2章 Vue-CLIでテスト駆動開発する
 - 2.1 MochaとChaiによるテストの仕組み
 - 2.2 Vueの表示状態をテストする
 - 2.3 リファクタリングしてファイルを分割する
 - 2.4 javascriptファイルのみを直接Mochaでテストする
 - 2.5 sinon.jsでmochaする
- 第3章 ExpressをWebAPIサーバーとしてTDDする
 - 3.1 ExpressでHttpリクエスト(REST API)をMochaで検証する
 - 3.2 ExpressでバックエンドとしてのREST APIの応答をTDDで実装
- 第4章 Vue.jsとExpressを接続してAzureにDeployする

付録A 詳しくて細かいこと

- A.1 Vue-CLIでのfontawesomeの使いかた
- A.2 Vue-CLIのファイル構成と表示のされ方
- A.3 Vue-CLIの標準のUnitTest「Mocha + Chai」とヘルパー関数
- A.4 babel.config.jsとは?
- A.5 ExpressのHttpサーバー上でVue-CLIのファイルを表示する方法
- A.5.1 Vue-CLIのリリースBuild出力先を変更する
- A.5.2 Vue-CLIファイルからのREST APIアクセス先を変更する

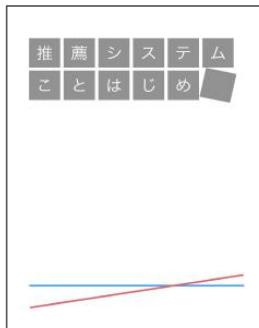
付録B ExpressフレームワークのAzure向け導入方法

2F-え06

抹茶技庵

- ・情報推薦システムに興味がある
- ・仕事でレコメンドエンジンを作らなきゃいけない

そんなあなたに最適な、推薦システム解説書を出します！



この本から得られる事

- ・推薦システム製作時の落とし穴
- ・協調フィルタリングを中心とした
推薦アルゴリズムの知識
- ・コールドスタート問題への対処法
- ・Pythonを用いた推薦システムの実装方法

電子書籍版も作成する予定です！

新刊(書籍) : 500円

新刊(電子) : 500円

新刊(書籍+電子) : 700円

F#の本を出します。
テーマは次の2本で、1冊の予定です。

- 「Let's Build a Simple Database」を
F#で実装する
- Web API を作る

※ 32ページ位を予定
※ その他に、開発環境作りなど(予定)

2F-お02

すらりんラボ



低レイヤー グラフィックスAPI

DirectX12 / **Vulkan**

プログラミング入門 第2巻！
テクスチャレンダリング &
MMD キャラクター描画 解説

※ 第1巻は電子版で頒布します。

プロトコル解説シリーズ



HTTP/2からHTTP/3までを
対話形式でやさしく
学べる本です。

PDF版
付属

既刊本も持っていきます。(DirectX9.0Ex 本, C++で挑む2Dアニメシステム制作演習, etc ...)

【新刊予定】

⌚作業効率向上マニュアル⌚

GUI・コマンドライン操作・業務文書作成などで役立つ「役立つメモ」
日頃から何年間と書き貯めた技集を整理してリリース。

アイコンをカチカチしてアプリケーションを起動する人間、
画面内のウィンドウがやたら多い人間を身の回りから**消し去りたい**。

【既刊】

1項目2ページ以内でぎゅっと解説するネットワーク用語辞典シリーズ

⌚ネットワーク新語辞典⌚

ネットワーク方面で最近よく聞く用語を解説

HPBN HTTP/2 QUIC gRPC Edge Computing
WebRTC BDP Bufferbloat MPTCP DMCA takedown
Serverless Server-Sent Event TTFB WebSocket
HSTS 5G CDN Happy Eyeballs and more...

⌚ネットワーク性能用語辞典⌚

ネットワーク・サーバーの性能関係の用語を解説

Hol. Blocking, BDP, back pressure, Page cache,
GC, Stop the world, Aeron, MTU, TCP Incast,
Receive Side Scaling, Receive Packet Steering,
Window Scaling, Scatter-Gather I/O and more...

Twitter/GitHub @moccos

2F-お04

↓ NEW ↓

ノラカン

暗号の説明文から解読だ?
ちんぶんかんぶん
投げちゃう前に

- 平文を実質ランダムに置換、表作ってやるならでかすぎない?
- やたらmod多いし $(p-1)(q-1)$ の「-1」ってなんなのだ
- 「オープを3つ集めよ、されば伝説の真実が…」リアルに実現できちゃうかも?

スタート現代暗号

ネットワークプロトコルとサーバ、その周辺の話あります。

■ネットワークスクリンブル各種

- HTTPとその「周り」
link要素rel属性やその他最適化
- 図解ハンドシェイクから見るTLS
文字中心ならTLS/1.3まで対応
- nginxの設定項目に出てくる
TCPの話題(tcp_nodelayや
keep-aliveで開いたままにする
コネクションのステータス遷移)

■あの素晴らしいCGIからもう一度

- CGIの頃からHTTPリクエストを返すプロセスはどう用意されるようになったのか

■実行環境ランタイムパッケージ

- C言語コンパイラやパッケージマネージャ、仮想的な実行環境とは?
調べにくいとこ詰めました

2F-お05

SCHEMANEKO

すきまねこ

New



「ITサポートでよくあった問い合わせの本」

仕事やプライベートで、よくあった問い合わせ集です。
社内SEやコールサポート、自分自身のトラブルシュートにもご活用
ください。
Windows10環境をメインに、プリンタ等の周辺機器、
Officeアプリの問い合わせも一部掲載しています。

頒布価格:700円

「ラノベでわかる情報セキュリティ」

「Officeはそうやって使うもんじゃねえか
ら！？」

既刊もよろしくお願ひします！

それぞれ、頒布価格: 500円



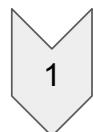
2F-か01

Everlasting Diary

対象: Python入門者～中級者なりたて   @ftnext (nikkie)

Pythonでコマンドラインツールをもつとうまく作りたい!

～3段階で学ぶ標準モジュールargparse～



\$ argparse-book intro



\$ argparse-book sample



\$ argparse-book more

入門編:
argparseと出会う

本編:
画像を縮小するツールを例に、作り方を紹介

発展編: テスト、クラス、
パッケージ化 (※予定)



初出展 1種(物理 / 電子 両対応)

Webエンジニアのための



Gitのインストールから基本操作、履歴の表示、ブランチの運用までGit運用の基礎について網羅しました。

電腦世界
<https://denno-sekai.com/>

これからGitを覚えたいという方向けにGitの仕組みからインストール方法、基本操作までをまとめました。Webエンジニアのための～としていますが、Webデザイナーやイラストレーターの方でも無理なく覚えられます。

フリーランス
個人事業主
の事業展開が
だいたいわかる本



個人事業主として仕事をする際のマーケティング、自己管理、手続きや税務処理まで、とりあえずこれくらい押さえておけばなんとかなるよ、といった内容をまとめました。

はじめての自作PC

～各パーツの概要・選び方から組み立て・セットアップまで～



電腦世界
<https://denno-sekai.com/>

自作PCのパーツ選びから組み立て・セットアップを通じて組み立て方そのものはもちろん、各パーツの役割、性能比較、BIOS画面の見方、パーツの増設方法などをまとめた1冊です。



プログラミング言語の1つであるPythonのバージョン3を使って、プログラミングを「手を動かしながら覚える」ことに留まらず、読者が「実際にプログラムを作りながら覚える」ことを目指した本です。

2F-か03

第7開発セクション

Linuxのコマンドを著しく
詳細に解説するサークル

新刊

GNU Coreutils本
(仮)

テープドライブ(LTO)本、tar
本、syncコマンド本、
CoreUtils本、Procps-ng本

サークル代表の最新情報はtwitter @tboffice をフォローしてね

既
刊

2F-か04

足回り技術サークル



良能技研

情シスお助けシリーズとして、
以下コンセプトで「RPA 本」出します。

- ・なるべく安価に
- ・汎用性高めスキルがつく
- ・RPA って単純だぜと
ドヤれる（意外に大事）

また、「情シスから見た RPA」について
補足情報がてらポエム書いてます。宜しくお願ひします。

主催 Twitter : @kuzu_doh

サークルサイト : <https://良能技研.jp/>



2F-か05

ライトシステム



新刊

迷惑メール対策方法

新刊 / 70ページ（予定） / 1,000円

迷惑メールを受信しないための対策を解説した本です。これを読んで対策すれば迷惑メールがなくなるかも？！

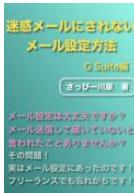


新刊

JavaScriptで学ぶboidの実装と探索アルゴリズム

新刊 / 50ページ（予定） / 1,000円

boidを組んだことない方、ゲームで使う探索アルゴリズムを知りたい方にオススメです。



迷惑メールにされないメール設定方法

G Suite編

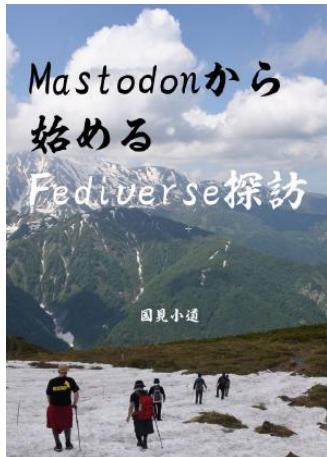
既刊 / 50ページ / 800円 / DL500円

メール送信で必要不可欠なSPFやDKIMの話を、わかりやすく解説した本です。



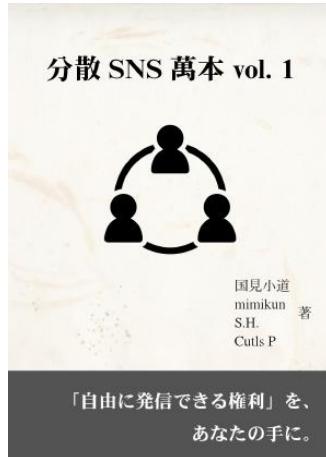
2F-か06

Blowing



新刊 ¥500

ゼロから「分散SNS」を始めるための本です。とても奥深い分散SNSの世界を歩いてみましょう。



「自由に発信できる権利」を、あなたの手に。

既刊 ¥500

脱中央集権・分散
SNS・ActivityPubを中心とした
テーマで作られた合同誌です。

2F-き02



初出展

twitter.com/0310lan

限定特典付き

JavaScriptで徹底的に遊ぶ本

マップ、ゲーム、ブログ、音楽、動画、ボット、スクラビング…など、JavaScriptで何でも作ってみよう

著者 まさじさん

電子版



限定特典付き

JavaScriptでいきなり機械学習を遊び倒す本

WebサービスとJavaScriptを組み合わせれば高度な機械学習も簡単

著者 まさじさん

電子版



JavaScriptでブックマークレット、3Dゲーム、音楽、ブログ、チャットボット..など、さまざまなWebアプリを作りながら遊べる本です。

JavaScript好きにはオススメ！

簡単に機械学習を利用できる無料サービスとJavaScriptを活用してWebアプリを構築する唯一の本です。

画像認識、年齢・性別認識、顔認識、表情・感情分析、写真判定など…



既刊も販売します

Android Safe Programming

もうクラッシュしない！
Android開発は怖くない！
より安全に、バグのないプログラミング手法を紹介



2F-き04 脆弱性診断研究会

脆弱性診断のノウハウを広める活動をしています。

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

【新刊】OWASP ZAPとCIツールで実践 脆弱性診断自動化



ウェブアプリケーション向け脆弱性診断ツール
OWASP ZAPとJenkinsをはじめとするCIツール
を連携させて自動的に脆弱性診断を実施する
ノウハウが満載です！

【既刊】
OWASP ZAPではじめる
ウェブアプリ脆弱性診断

これから脆弱性診断をはじめる人へ



2F- き05

C-treeLab.



マークダウンを知らない方から知っている方まで
どなたにでも読んで頂けるマークダウン本です。

駆け出しあるがの後輩ちゃん、その教育担当の先輩さん、そして突然あらわれるCTOの3人が解説するマークダウン解説・応用本になります。

▼目次

1. 後輩ちゃんと学ぶマークダウン
 - ・マークダウンとは?
 - ・マークダウンの使い方
 - ・マークダウンを利用するには
 - ・マークダウンの書き方
2. MarkdownParserを試す
 - ・MarkdownReviewerを作ろう
 - ・もう少し早いMarkdownReviewerを作ろう
 - ・markdown-itのほうがShowdownより早い理由
 - ・もっと早いMarkdownReviewerを目指して
3. CIサービスで自動化しよう
 - ・CIサービスとは
 - ・GithubのCIサービスGithubActions
 - ・Actionsの雛形を作ろう
 - ・基本的なワークフローの記法
 - ・スクリーンショットを撮影しよう
 - ・slackに投稿するActionを追加しよう

2F- き06

いーるどのーつ

Windows10+VSCodeで
さくさくWebフロントエンド開発！
成長し続ける最新デスクトップOSのポテ
ンシャルお見せします

最新情報は
pub.fieldnotes.jp
@setoazusa

2F-<01

nekoze-at.tokyo

New !

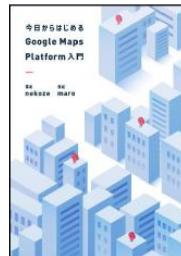
what3words API でつくる ジオコーディングアプリケーション

マップで住所・スポット名から検索する時代は終わった?
3単語から住所に変換できるジオコーディング API を紹介!



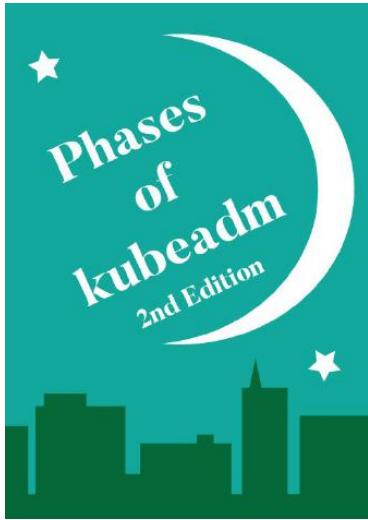
←Booth はコチラ！

既刊も頒布予定！ →



2F-<02

Heriet



新刊 500円

Kubernetesクラスタ構築ツール
kubeadmの解説本です。

第2版としてKubernetes v1.16の対応に加えその他 加筆修正を行っています。



既刊 500円

2F- < 03

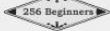
Mofukabur／モウカブル

Mofukabu

明後日から使える **AWS 入門**

この1冊で AWS の概要を掴む！

小笠原種高 著



- ▶ 何から勉強していいかわからない
 - ▶ AWS というものが
イマイチわからない
 - ▶ AWSについて
すぐ知りたい
 - ▶ とにかく AWS を
わかりたい！



新刊博書技

10分で

AWS全サービス
を知る本

—大量にある AWS 全サービスをこの本で網羅—

- ▶ AWS のサービスがわかる
 - ▶ どんなサービスが存在するかわかる
 - ▶ 何に役立つかわかる

▶ AWS を使えば
すべて解決！

大澤文史・浅見尚
といざな屋

MOPUKADOUR





明後日AWS 500円～700円
10分AWS 300円～500円

何から勉強していいかわからない あなたに送るAWS本！

★小笠原種高／大澤文孝／浅居尚の商業誌のどれかも置くかも。何か AWS本とか。

既刊

明後日から使える **Docker**入門

この1冊で Docker の概要を掴む

小笠原種高／浅間尚 著

- ▶ 何から勉強していいかわからない
 - ▶ Docker というものが
 マイチわからない
 - ▶ Docker について
 すぐやりたい
 - ▶ とにかく Docker を
 わかいたい！



明後日 Docker 500円
デバッグ音頭も 不評発売中



800E

2F- < 04

2F- < 04 umitsuki



¥500 電子版付き

既刊

CodePipeline でお手軽ブログ運用

はじめて Alexa スキルを
リリースするまで

第 2 版 minamo

¥500 電子版付き

既刊

はじめて
Alexa スキルを
リリースするまで



機能するUIを作るための技術を解説したデザイン本

この本は、誰でも「機能するUI」を作れるようになるためのデザイン本です。

みんながデザインを作れるように、UIデザインを体系化して解説した本になります。

可愛いキャラクターとともに、楽しみながらUIデザインの世界に触れてみてください。



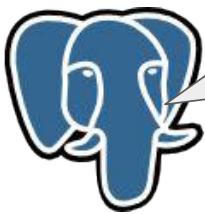
ななうみ@nana_u_mi

デザインとコンテンツ作りLoveなUIデザイナー。好きな生き方・働き方を実現するためにデザインを使っていきたい。

制作会社のデザイナー→同社執行役員→フリーランス。UIデザイナーとして事業会社で働きつつ、個人ではコンテンツ制作(技術書やイラスト本)をしています。

2F-け03

まぐろのみぞおち



今、ちまたでジワジワと話題になっている
オープンソースのRDBMS、**PostgreSQL**
が使えるようになる本！

新刊

NOW
PRINTING

続編！前作では
データを保護する
環境構築がメイン
でしたが、今作では
「使う」ことに重点を
当てています。
PostgreSQLに
ちょっと慣れたあなた
におすすめです。

既刊



データベースとはな
にか？からデータ
を守護(まも)る
PostgreSQLの仕
組みと環境構築ま
でしっかりフォ
ロー。初心者の自
習にも新人教育に
も活用できます。

2F-C02

TeamJ

初出展



新刊 1,000円(紙+PDF版)

探究 SVGとスクリーンショット

▽リンクやGIF動画も含まれる、SVGを用いたスクリーンショットのアイデア紹介

▽SVG Screenshotの開発記:日々のドッグフーディングで改良を重ねる、趣味開発のモチベーションをお届け!

▽DPIを考慮して画像を表示するCustom Elementを作る

▽XSLT変換でSVG画像を生成する:XMLで表現するウェブページのスクリーンショットの提案

▽Chromiumのコードを読んで、画像のNaturalSizeの導出過程を追う ▽ほか



プロジェクトマネージャ保護者会



技術同人誌をいつか書いてみたいですよね。技術同人誌の企画、制作に関する方針、スケジュールの立て方、執筆、入稿、イベント準備や当日の運営に関する様々な知識を、プロジェクトマネジメントの思考法で体系的に得ることができます。さあ、技術同人誌を始めましょう！



あなたのチームはうまく機能していますか？ チームをいい方向へと促していくための方法「ふりかえり」の手法の決定版です。様々な悩みやシチュエーションに応じたふりかえりの8つの型と、その進め方を紹介します。あなたの現場に1冊、ふりかえり読本。



会議ファシリテーションの研修で提供しているノウハウと、私の会議で実践しているファシリテーションを整理し、編纂した1冊です。無駄な会議をなくし、いい感じの議論ができる会議にするためのワークブックみなさんにとって良い会議とはどんな会議でしょう？



チームって難しい。「チームってどうやらうまくいくんだろう」そんなチームをもっと良くしていきたい人の背中を押してくれるかもしれない37のエッセイを用意しました。筆者がチーム作りの仕事を通じて感じたこと、考えたことを書いています。

渡部 啓太著

2F-こ04

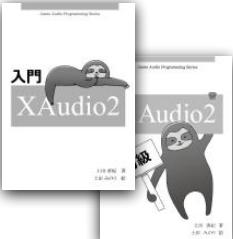
土田ゲーム技研

<https://tsuchidasama.booth.pm/>



FOやDOのプログラマが送る、サウンドプログラム初心者本&業界歴史

入門 XAudio2・初級 XAudio2 各1500円



世界初、WindowsやXboxシリーズの標準サウンド APIである、XAudio2の入門書。サウンドプログラム初学者向けに、堅苦しい教科書や小難しい数式が大嫌いな作者が作った、ゆる~い本です。しかしだゆるいだけでなく、実際の開発現場ノウハウなどもちりばめた有意義な本です。

最初の一冊「入門」編と、エフェクト信号処理の「初級」編の2冊。
ぶ厚くて笑える書籍版・軽くてお得な電子版、両方揃っています。

金剛型5番艦娘講演集1・2 各1000円 ★新刊★



IT業界で6年、ゲーム業界で20年以上に渡りプログラマとして開発に携わって来た著者の、匿名過去講演集。
東京から札幌まで、外部から依頼のあった5講演を、当日のスライドを元に再構築し、現代の視点から見た「事後解説」も併せて収録しました。
チーム運営・個人としての生き残り戦術、過去の失敗例・黒歴史など満載！
ゲームプログラマの事例を扱っていますが、他業界や他職種の方々にも是非。

ゲーム開発者 のための ごった煮同人誌



igda Japan chapter

NPO法人
国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA日本)

IGDA日本

NPO法人 国際ゲーム開発者協会日本 (GDA日本)は、ゲーム開発者「個人」を対象とした全世界122ヶ所、約1万人の会員を持つ国際NPOであるIGDA(International Game Developers Association)の日本支部です。ゲーム開発者のコミュニティを発展させ、お互いに切磋琢磨できる環境を作り、ゲームとゲーム産業を発展させることをミッションとして活動を行っています。産業イベント、学会とも協力し、ゲーム開発者を支援する環境作りを推進しています。

<http://www.igda.jp>

ゲームクリエイター育成会議

ゲームクリエイター
育成会議 1ゲームクリエイター
育成会議 2ゲームクリエイター
育成会議 3ゲームクリエイター
育成会議 4ゲームクリエイター
育成会議 5ゲームクリエイター
育成会議 6

ゲームクリエイター、それも企画系志望の学生をどのように育成すれば良いのか？ さまざまなヒットタイトルの開発にたずさわり、現在は大学や専門学校で教鞭を執られている方々との対談を通して考えます。

2F-こ07

未来革新的情報工学研究所

ITに関わる人に
知っておいてほしい法律や
私が伝えたい技術の話を
テーマに活動する
サークルです！

新刊「いまこそ知ろう！
ITに携わる人のための法律！
No.1～著作権法編～」
書籍（電子版付）1000円
電子版 500円

Twitter @aoharu514



自分の結婚を
システム更改プロジェクトと
仮定してマネジメントしてみた



最初はフリーのSEから始まり、14回の転職を経て、現在は某T企業の管理職です。
技術的な本は他の人が作るだろうから、自分は生き方や制度などの本を作ります。

既刊『月間労働時間を短くすると有給が増える制度をつくってみた』もあります。

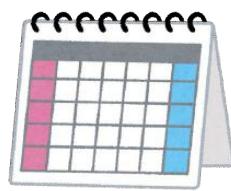
2F- こ09

わいわいテック

ポモドーロ
GTD
すきま時間予定表
を使いこなして、
人生の目標を達成する本



GTD



3F-さ00

あきばよめ



RISC-Vアセンブラで読む
リアルタイムOSディスパッチャ
組み込みリアルタイムOS
(RISC-V向けFreeRTOS) の実際のソースコード
をもとに、OSのディスパッチャがどのように
実行中のタスクを中断して別のタスクの実行を
再開しているかを解説します。



ソフトウェア設計者のためのFPGA入門
C言語やC++言語で書いたソースコードから
関数単位で指定するだけで、
FPGA内の回路とCPU～FPGAデータ受け渡し処理を
自動生成する、Xilinx SDSoCの入門書です。

3F-さ01

味噌とんトロ定食

Boothでも
販売中です



何を勉強すれば
なれるの？

機械学習で使われる数学、
学習アルゴリズムの解説など

知りたいことが
この1冊に集約！

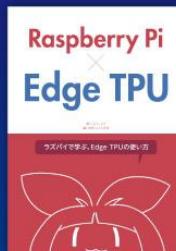


□ Vtuberになりたい！

□ 実況動画をしたい！

□ 魔神剣を打ちたい！

その夢、
叶えます



ラズパイで
リアルタイム
画像分類

趣味ある人
あつまれ～



Re:VIEWや
GitBookは
使えない
けど
同人誌を作りたい人
のための本



CTF
対応

Radare2ではじめる
バイナリハック
CTFに興味ある人にオススメ



最近のゲームは
難しくて誇てない！
強化学習、だあーい好き！



GoでFunctionsの
解説本、登場
人物、Google Serverless編～



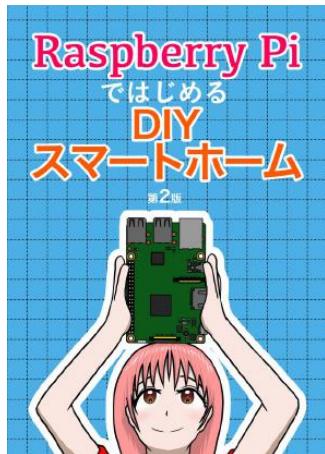
GCP
解説



ラズパイではじめる
気圧・湿度・温度管理
～Google Serverless編～



現役デザイナーが挑戦する
品質限界同人誌！
Win10の標準ソフト
があれば印刷物は作れる！



Raspberry Piではじめる
DIYスマートホーム(第2版)

1000円



継続的に
アウトプット
する技術

1000円

M5StickV



M5Camera



M5Stack



プリンを守る技術を通してM5Stackに詳しくなる!
「プリンを守る技術」シリーズ

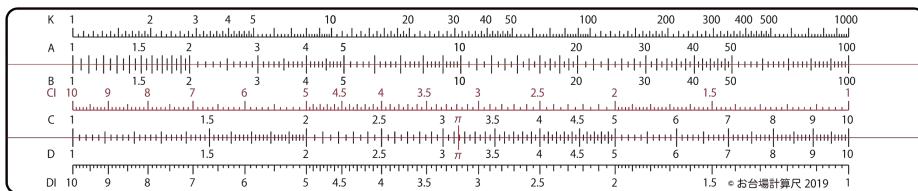
3F-さ04

完売は敗北

豊富な在庫でお待ちしております

お台場計算尺

<https://sliderule.booth.pm/>



国民の叡智とたゆみない努力による
我が国の一層の発展を

@即位礼正殿の儀

学生実習を元にした
GNU R FAQ も作りました



3F-さ05

ごまなつプロジェクト

Now Loading...

キーボードの不満をキーバ
インド設定で解決する本。
WindowsもMacも対応！

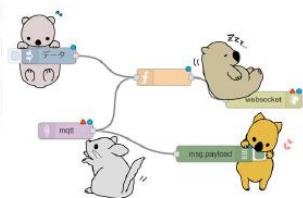


ゲームセンターの楽しさ
を思い出す・新しく知る
本。基盤蒐集だってゲー
ムセンターの楽しみ方！

3F-さ06

TEC-NOMAD

Noodl と Node-RED
ではじめる
フローベースドプロトタイピング



Tec-Nomad



Raspberry Pi x Noodl

ビジュアルプログラミングツール
Noodl と Node-RED の
入門書！

¥1,000

Raspberry PiとNoodlで
My デジタルサイネージ
作っちゃおう！！

¥800

3F- さ07

にっこりさわやかファクトリー

Scalaで 競技プログラミング をした話

技書博1 で書いたものにいろいろ追加

3F-さ08

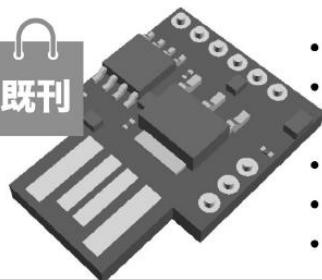
ESP32マイコンほかを使った
薄い本と電子工作キットの頒布

Kinneko 薄い本屋

キット

- ・大好評！二酸化炭素濃度測定キット
- ・眠りを誘うLEDキット
- ・NTP時計キット・同完成品
- ・PCを眠らせないドングル
- ・バタフライ・ブレッドボード ほか

既刊



- ・NTPで時刻同期する時計作ってみた
- ・ピコプロジェクト組み立ててみた
眠りを誘う電球作ってみた
- ・試して体感 ほんとうは危ないIoT機器
- ・キミにも作れる"薄い本"
- ・スリープいらいら解消法！ ほか

新作



3F-し01

温泉^火BBA

スマートスピーカーをもっと楽しもう！

¥1500

スマートスピーカーで
おうちハック



あなたのうちがもっと便利に！快適に！

¥1000

スマートスピーカーアプリの
お品書き



温泉^火BBAは、Voice UI、スマートスピーカー界隈で、
モノづくりにいそしむ2人組の真面目なユニットです！

3F-し02

加藤家の食卓

＼新刊予定／

VUI デザイン VUI DESIGN GUIDEBOOK ガイドブック



Firebase と LINE BOT でつくる写真共有アプリ



音声ユーザーインターフェースの肝！
開発より大事なデザインの話

B5
100P

- 書籍+DLカード
- DLカード単品

各 ¥1,000

音声ユーザーインターフェース UX デザイン スマートスピーカー

Amazon Alexa LINE Clova Google Home VUI

写真共有アプリのハンズオンで
LINE BOT と Firebase を使ってみよう

B5
86P

- 書籍+DLカード
- DLカード単品

各 ¥1,000

Firebase LINE BOT Message API Vue.js

結婚式ハック ハンズオン アプリ開発 LINE

NOW
PRINTING



(仮) ドット絵の描き方

NOW
PRINTING



(仮) スマートホームの話

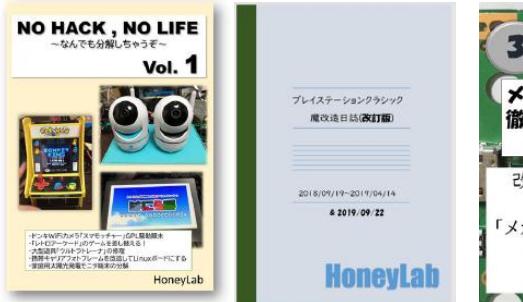


3F-し03

「はにらぼ」

なんでも分解しちゃう人が本を書いてます

<http://honeylab.hatenablog.jp/>



餌食になったもの

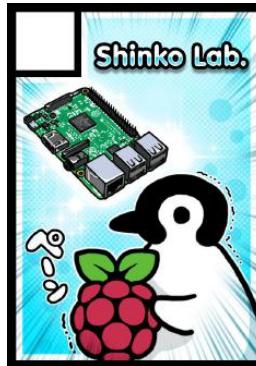
ドンキWiFiカメラ「スマモッチャー」、レトロアーケード、
ウルトラトレーナ、Softbank・docomoデジタルフォトフレーム、
SHARP太陽光発電状況モニタ、プレイステーションクラシック、
メガドライブミニ、NEOGEO Arcade Stick Pro、等

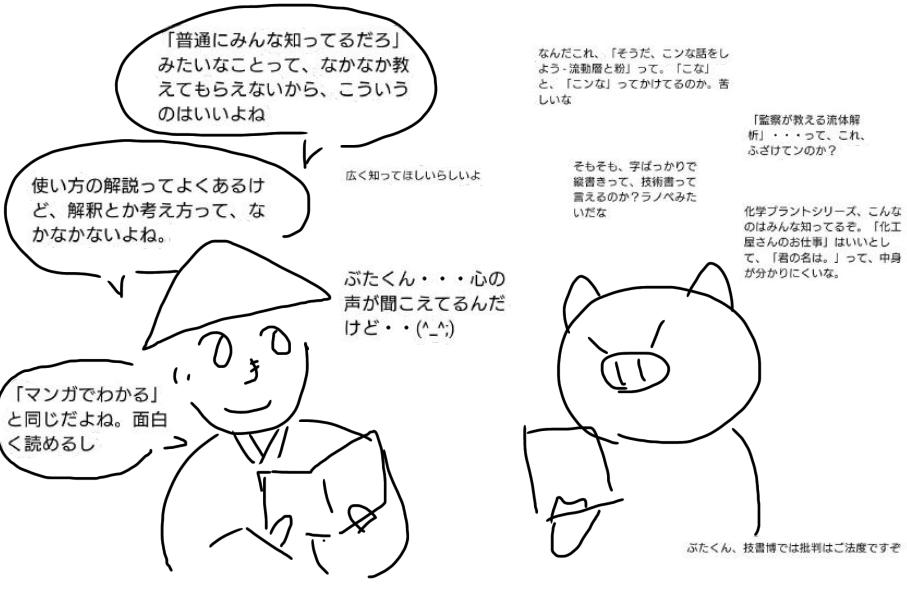
Shinko Lab.

シングルボードコンピュータを愛するサークル主が、
ラズパイってもつとポテンシャル高いんじゃね？
と妄想しながらいろいろ作ってみるサークル。

今回は、
Raspberry Piで
Stratum 1なNTPサーバーを作ります。

ラズパイでどこまで精度を上げられるか、どれだけお手頃に作れるかを紹介します。





3F-し06

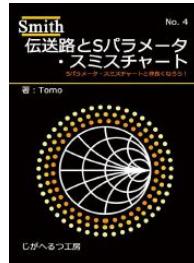
じがへるつ工房

電子工作でのType-C/ USB PD活用の勘所

電子工作でType-C・USB PD・Quick Chargeを活用する方法を大解説！ USB PDコントローラのDIP化基板セット・Type-C搭載USBシリアル変換基板セットもあります。



冊子 700円
PD基板&部品セット 800円



各500円

つよつよ自作ルータ 作りました！ フレッツ光が10倍速！



B5
約80P予定
1,000円



B5
約80P予定
1,000円

【基本編：高性能ルータを自作する】

- Arch Linuxをルータ化
- DS-Liteでネット高速化
- Cisco IOSコンフィグ例との比較

【応用編：フレッツ光を活用する】

- フレッツ網でIPsec VPN
- ひかり電話と和解する

3F-し08

きじのしつぽ

本日の新刊

銳意製作中！！

逆引き EF Core 3.0

Entity Framework Core

1,000円



Vue.js本 500円
初心者でもVueでSPAが作れたよ！

Raspberry Pi
で手軽に
アニメを
録画しよう！
<増量版>

Raspberry Pi
で手軽にアニメを
録画しよう!!!
エンコード
& 運用編

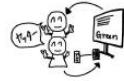


僕が考えた 最強の録画環境 セット

セットで3,000円 @バラ売り 各1,000円
録画サーバの構築 → 録画データの圧縮 → 外出先での視聴環境構築

3F-す01

シン・オブジェクト俱楽部



ダメふりかえりを撲滅する3つのヒント

Relate
Repeat
Respect

KPTふりかえりでお悩みの方に送る
KPTAふりかえりのガイドブック
3つの技があなたのふりかえりを根本的に改善する

Keep Try Action

天野謙／シン・オブジェクト 500円

KPT⇒KPTA

KPTふりかえりが形骸化する前に知って欲しい3つのヒントを整理しました。
サークルスペースの前で、ふりかえりのデモンストレーションしています。

自分のマインドは、アジャイルで役立つ考え方なの？
スクラムイベントでできたら、いいアジャイルチームなの？

アジャイルチームを一段階進歩させる考え方やメソッド集

アジャイルコーチからのアドバイス

川嶋圭吾／シン・オブジェクト 500円

リファクタリング

から始める

チーム開発

はじめの一歩

吉永英治【著】



500円

BOOTHで電子版も取り扱っています。<https://shin-object-club.booth.pm/>

3F-す02 「数学完全に入門した」（読者談）



原作・本文 aiy000 (@public_ai000ya)
イラスト 碧はっさく (@HassakuTb)



和気あいあい！
女の子たちのスタディーノベル。

『数学を全く知らない方』のための本です。

数学的な事前知識を全く仮定せず、
最初から数学を学んでいくことができます。

読みやすい対話形式



ゆるふわにこまき数学！

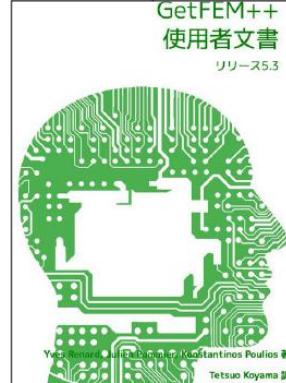
以下のような人に向けて、頒布します。

- 数学・代数の雰囲気をゆるく知りたい
- 軽いHaskellを知りたい
- なんでもいいから技術系にこまきが読みたい



「μ」アクリルキーホルダー

3F-す03



+
α



の翻訳(新刊)

3F- す04



きつねこ

こんな方へおすすめ

- ビジュアルプログラミング言語の本気を見たい人
- Scratch完全理解した！という人

新刊



こんな疑問に
お答えします

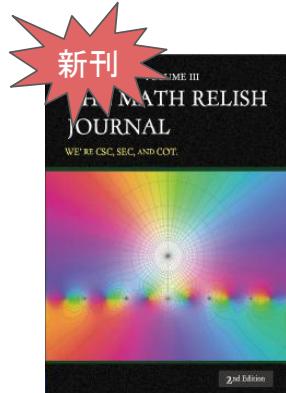
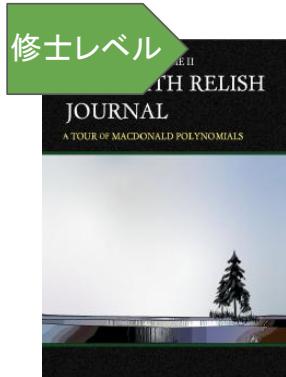
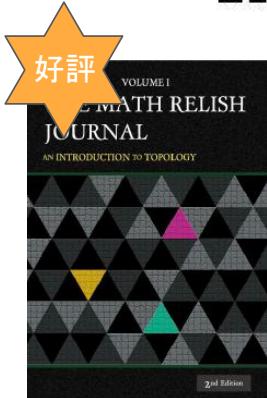
Scratch でどん
な
こ
と
が
可
能
だ
る
の
？

Scratchで入門的な作
品を作ったあとはなに
するの？

3F-す05



Math Relish



位相空間の通俗書
と専門書の中間を
埋める！
好評につき第2版！

マクドナルド多項式
で巡る無限と有限
の世界旅行！
第3刷増刷決定！

三角関数の可能性
に思いを馳せる！
第2版＆コースター付
き！

MRJ Vol. 4 (非整数階微積分) も、もしかしたら脱稿できるかも... .

自作OSの同人誌、全部持っていきます！

技術書典2



32bit OS
全コード &
コメントリー
本

C92

64bit ブートローダー編

フルスクラッチで作る!
UEFI ベースブルーノブリッジ

技術書典3

UEFI TIPS Linuxブート

フルスクラッチで作る!
UEFI ベースブルーノブリッジ

技術書典4

64bit カーネル編

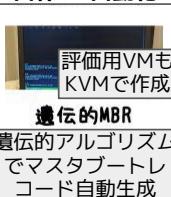
フルスクラッチで作る!
x86_64自作OS
ACPIで
HPET取
得してスケ
ーリング

C94

ベース実装
シングルタスク
ファイルシステム
各種ドライバ
ACPI
タイマ(HPET)
スケジューラ
(マルチタスク)

技術書典5

自作OS自動化



評価用VMも
KVMで作成
遺伝的MBR
遺伝的アルゴリズム
でマスタブートレ
コード自動生成

C95

64bit カーネル編



技術書典6

OREORE ETHERNET FRAME



NICドライバ

C96



UEFIを直接叫いて、でっとり早く
自作OSマルチコア対応
UEFI終了後、カーネルでの
マルチコア制御もでっとり早く実現

技術書典7



26 基本
47 拡張
おつぎづけ解説
● 開拓技術 / 総合書籍
● プログラミング
● デザイン / デベロッパ
● マルチメディア / 電子書籍

作って分かる!
x86_64機械語入門
-OSレスでCPUと直接話す! -

基礎的な

Now
Printing...

■新刊

「AMD GPUでGPGPUをはじめよう」予価￥500

AMDGPU向けのGPGPU環境ROCMについての解説書籍、第四弾はCuda互換言語「HIP」の実力を探るべく、環境構築からプログラミングまで挑戦します。



■既刊

AMDGPUで「もっと」

深層学習をはじめよう

AMDGPUで各種機械学習フレームワークを実行
予価￥400->?

その他、謎の自作キーボード基板を
持ってくるかも?
乞う、ご期待！

?

3F-せ01

いもあらい。 .y.



預言を実行せよ

lain & 人工知能の要件検討

技書博2 新刊

A5 / ??p / 價格未定（紙書籍+PDF）

lain, anonymous insight note

《ポーカー》

非日常入門！ 数学×ポーカー×少女の物語

技術書典7 新刊

A5 / 172p / 2,000円（紙書籍+PDF）

MATH POKER GIRL



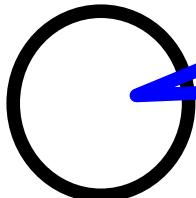
バイオをまだ知らない皆様、ちょっとゲノム解析やってみませんか？

Galaxy で行うゲノム解析入門



こんな方にオススメ

- 生物を勉強していない人
- 解析をしたことがない生物系



DockerとGalaxy(スマホじゃない)を使って、
例えば、この円のあたりにどんな微生物がいるのか、
調べることができます。



Chisel

を始めた人に読んで欲しい本

- ・インストール
- ・Scalaの基礎
- ・Chiselの基本的な文法

はもちろんのこと、Chiselの持つ力を最大限に引き出すための以下のトピックも解説

- ・よく使う標準ライブラリ
- ・テスト機構
- ・回路のパラメタライズ

今年10月リリースの Chisel 3.2.0準拠なので、今から始める人にピッタリ

サンプルコードもついてます！！



B5 500円
今話題のキャッシュレス決済。法人ではなく個人で契約を結び、同人誌即売会で運用するまでの体験記。



B5 500円
FXで1000万円溶かした実体験を元に、負け方を分析、自分に合う投資方法を生み出し全額取り返すまでの回顧録。



A5 500円
画面サイズ2.5インチと一般的なスマホよりもかなり小さいスマホを購入。セットアップから実際に使用したレビュー。



B5 700円
工場、公的施設、体験施設など公開している施設を実際に見学してきた見学記。



大人の社会科見学は分冊版もあります。
4巻、5巻 300円
6巻 500円(6巻は新刊です)

キャッシュレス決済対応。Suica、PASMO、VISA、MASTER。電子決済の方は5%還元になります。

3F-そ01

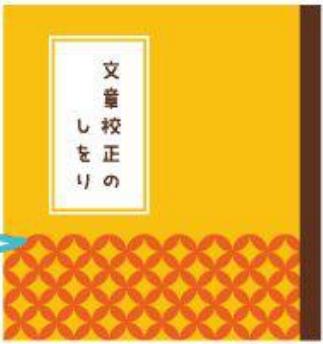
技書博初参加です
よろしくお願ひします



小説などの文章を校正・校閲する際の手順や、赤字照合・表記統一などさまざまな工程の解説、進めやすくするためのコツや便利な道具などについてまとめました。

イベント価格 ¥1000

文章
校
し
正
を
り
の



トラベラーズノートリフィル、
通帳型手帳、マスキングテープ
や紙物グッズも作っています。
お気軽にお立ち寄りください♪

校正・校閲の実践的な小ネタを
かき集めた雑誌風の一冊。
創刊第1弾は、表記を統一する
作業ではどんな語を拾っておくと
よいかを特集。
第2弾は、級数表の使い方を
ざっくり解説。各号ぶらく付き♥

イベント価格 各¥500

校正事例集『ブンショウコウセイケーススタディー』もあります。
(各¥100)

3F-そ02

週刊IM@Study

——アイドルを愛する、アイマスにContributeする——



新刊 週刊 IM@Study vol.4

アイマス×技術をテーマにお送りする、
合同誌シリーズ第4弾！

1. UE4でアイマス楽曲をさらに盛り上げてけ☆
by croMisa
2. 小島さんと一緒に100% Kotlinのサイト製作
～Frontend編～
by にしこりさぶろ～
3. FPGAでモテモテなハッピーライフをエンジョイしようよ!
by ヘヴろく
4. コンベンションセンターをサーバレスで実現する
by mh35

IM@s Mini Columns

- アイマスもくもく会のすゝめ
- 「☆ビコビコプラネット☆」誕生!

既刊 週刊 IM@Study vol.3

- im@sparql応用～HTMLでさっと表示編～
- 青羽美咲が業務効率化を目指してAlexaスキルを作る話
- 小島さんと一緒に100% Kotlinのサイト製作～Frontend編～

ほか



3F-そ05

るてんのお部屋

crocro.com/shop

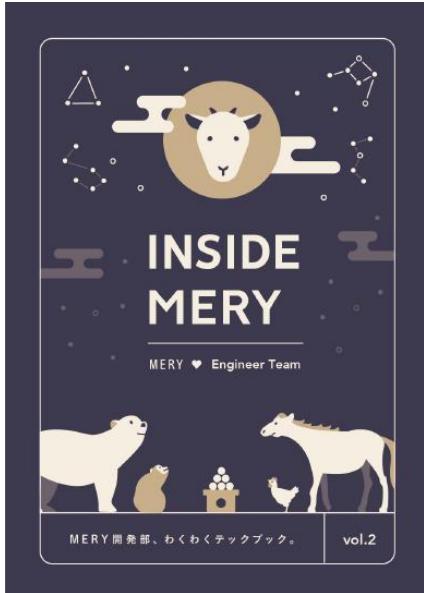
twitter:ruten

The grid contains the following items:

- レトロ風RPG フルスクラッチ開発 全コード**: An RPG game developed from scratch using HTML5 + JavaScript.
- ElectronとHTML5で作るGUIアプリ入門**: A guide to creating GUI applications using Electron and HTML5.
- TinyWAR アルゴリズムブック**: A book on algorithmic thinking for game development.
- JavaScriptで実行時エラーを起す100+の技法**: A collection of 100+ techniques to trigger runtime errors in JavaScript.
- コレトロゲームファクトリー**: A book about移植ing retro games to modern platforms.
- OheyaQuest**: A clicker game where you click to progress through levels.
- ワールドマップ自動生成読本**: A book on generating world maps automatically.
- Steam ゲーム販売参戦記**: A memoir about participating in the Steam game distribution.
- JavaScript: 特殊コードゴルフ マニアクス**: A book on golfing special JavaScript code.
- TinySRPG アルゴリズムブック**: A book on algorithmic thinking for SRPGs.
- 形態素解析器 kuromoji.jsで遊ぶ**: A book on playing with the Kuromoji morphological analyzer.
- Little Bit War**: A fast-paced RTS game for Switch.
- 変わった技術書 ゲームのアルゴリズム本10冊以上**: A summary of various algorithm books related to games.
- レトログーム移植会社の小説『レトログームファクトリー』新潮社から刊行中、読んでね！**: A novel about移植ing retro games published by Shogakukan.
- Switch向け高速RTS『Little Bit War』現在1人で開発中！**: A note about developing the Little Bit War RTS for Switch.

3F-た02

MERY Engineer Team



MERYはかわいくなりたい女の子のためのアプリです。

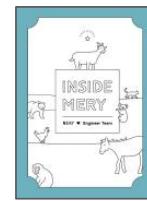
新刊「INSIDE MERY2」ではMERYのエンジニアが実際の業務で得た知見を惜しみなく公開します！

内容

- 1. AWS lambdaでサーバレスな画像変換
- 2. Google Apps ScriptをGitで管理する
- 3. gRPC Interceptor x Go リフレクションで一括正規化
- 4. 動的コンポーネントとSCSSの相性がよい話
- 6. MERY開発部たのしいイベント

お買い上げいただいた方にはノベルティとして、コースターとトートバッグを差し上げます。

「INSIDE MERY」「はじめてのElixir」「スタートイングgRPC第2版」も頒布します。



3F-た03

IS インターステラ株式会社出版部

新刊！



500円

政府・公共機関のAPIを使用
感と経験を交えてご紹介！
あなたの仕事を高効率化する
APIに出会えるかも？



500円

簡単に初められるWebスクレイピング解説本。基礎からツールを使用した手法、Pythonを使用した本格的なスクレイピングも取り上げます。

既刊 技術書典7



500円

ただでさえネットで探しても情報が少ないYoctoProjectの唯一の日本語解説本です！



BOOTHでも絶賛販売中 <https://interstellar-pub.booth.pm/>



PDFのうんちく盛り沢山！



PDFのあれこれを語り尽くす、アンテナハウスのベストセラー！

PDF
CookBookアンテナハウス電子出版
PDFPDF
CookBook 2アンテナハウス電子出版
PDFPDF
CookBook 3アンテナハウス電子出版
PDF

PDF編集・加工機能紹介
PDF CookBook

PDFの仕組みを最大限に活用し、PDFを編集・加工する調理法をご紹介！

XML(XSL-FO,XSLT)/CSS関連技術書



XSL-FO の基礎
XML を活用するためのレイアウト仕様
第2版
アンテナハウス電子出版
PDF



簡単！...
Markdown+CSSによる冊子作り
理論と実践
PDF
アンテナハウス電子出版

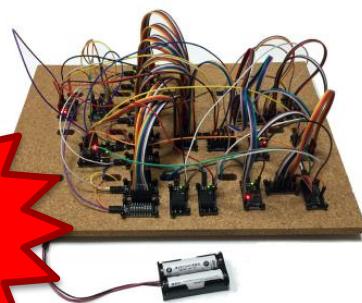


{CSS} ページ組版入門
CSSを使って、WebページをPDFページ組版するための入門書です。

コンピュータの仕組みって知っていますか？



Amazonでも
絶賛販売中！



HandmadeCom
自作コンピュータ組み立てキットも
販売します。

3F-た06 増井技術士事務所



第Ⅱ部

協賛企業様による寄稿

新米マネージャーが考える、「優秀なマネージャー」の条件

グロース・アキテクチャ＆チームス株式会社 (Graat:グラーツ) でマネージャーをつとめている大中 (@setoazusa) です。

Graat は製品やサービスのデジタル化に取り組む組織をアキテクチャ・プロセス・チームの三つの観点から支援する会社です。今回、技術書同人誌博覧会にガイドブックスポンサーとして、エンジニアのみなさんのアウトプット活動を応援させていただくことになりました。

私は、ここまでキャリアを Java によるサーバーサイド開発や、テスティングや自動化などに関するソフトウェアエンジニアとしてキャリアを過ごしてきました。しかし今年(2019年)の9月より、マネージャーとして組織とメンバーの管理をつとめることとなりました。この記事では、エンジニアのみなさんの幸せのエンジニアライフの実現のために、マネージャーが果たす役割について書きます。

3.1 「優秀なマネージャー」とは？

情報技術 (IT) の活用を前提としたプロダクト設計や、スタートアップによる Web サービスの案件などの増加を背景として、エンジニアの採用市場は加熱の一途を辿っています。

その中で、エンジニアの能力への尺度を用いた「優秀/著名なエンジニアが在籍している」「組織の技術力が高い」などの売り口上は差別化にならず、魅力あるプロダクトを作り上げるための体制として「優秀なデザイナー（ここでのデザイナーはプロダクトそのもの）やマネージャーが在籍しているか」である、という主張があります。

- エンジニア採用強化各社はいかに優秀なエンジニアがすでに在籍しているかよりいかに優秀なプロダクトデザイナーやマネージャーが在籍しているかをアピールしてくれ^{*1}

エンジニア出身のマネージャーである私はこの記事の内容に興味を引かれたので、「どのようなマネージャーが優秀なマネージャー」なのか SNS で聞いてみました。そうしたところ、

『目標を達成するためのプランを作ることができ、そのために必要な「人・物・金」を適切に運用できる人。というイメージです。』^{*2}

^{*1} <https://micro-kirimin.hatenablog.com/entry/2019/11/06/103348>

^{*2} https://twitter.com/nana_u_mi/status/1192346239838216193

「管理対象に対してちゃんとコントロールして成長させていける人だと思ってる。」*3

などの意見をいただきました。

「優秀なマネージャー」の条件というのに、エンジニアが成果を生み出すための周囲の環境整備を行う役割である、というイメージを持たれていることがわかります。これを聞いた第一感想は「自分には無理……(T-T)」というものでしたが。

3.2 優秀なマネージャー養殖できない問題

ここでネックになるのは、「優秀なエンジニア」以上に「優秀なマネージャー」は養成が難しいという問題です。

エンジニアの中でもソフトウェアエンジニアは、ソフトウェアをデリバリーするために、いかにエンジニアリングとしての定石に近づけていくか、その中で定石からはずれる例外をどのようにコントロールしていくかという職種です。

ソフトウェアエンジニアに

- 朝出社してこない
- 作業に使う PC やキーボードのツールにこだわる
- オフィスの自席をやたら装飾して自己主張したがる

などのわがままが許される*4のは、定石に物事を近づけるに当たっての不条理を引き受けるが故の扱いであり、単に「我々（エンジニア）は優秀なので」だからではありません。

また、プログラミングの世界では言語やフレームワークなどの仕様をはじめとして、その規格は組織をまたいで業界に広く共有されています。

対してマネージャーというのは、エンジニアが活動するにあたってのサポートが中心のため、対人との関わりが中心となります。対人のコミュニケーションというのは、ある程度パターン化可能ですが、挙動が仕様として定められているかといえば、されていません。

そしてマネージャーは、部門の業績について責務を持ちます。民間企業において、業績とは、営業活動の結果としての売上であり、利益です。

売上というのは対人のコミュニケーション以上に制御不可能なものであり、製品やサービスに対して、施策を打った時の効果を確約することはできません。出来るのなら自分も知りたいです。

このような中で、優秀なマネージャーの適性を持つメンバーを見つけ出すことは容易ではありません。新卒一括採用の時代はまとめて採用した中から適性を見いだしたものを見ればよかったです、エンジニアに対する職種別採用が普通になった現代では通用しなくなりました。

*3 <https://twitter.com/soudai1025/status/1192343817824829440>

*4 許すとは言ってない

3.3 エンジニア組織のマネージャーとして目指すもの

その上で、自分が組織のラインを担当しているマネージャーとして、目指していることを書きます。

3.3.1 トップマネジメントとエンジニアの間のブリッジ

幅広くアンテナをはって的確な指示を出すのが仕事なトップマネジメント(経営層)と、個々のタスクを確実に進めるのが仕事なエンジニアは、直接やりとりをするには水と油なところがあり、しばしば衝突を引き起します。しかしあ互いで見えるものが違うのは立場の違いによるものです。「技術に対する不理解」なこともありますが、多くの場合はそうではありません。

ならば双方の橋渡しをして、トップマネジメントとエンジニアが協働することができるようになることがエンジニア出身のマネージャーの役割です。またエンジニアを悩ませる技術的負債や、QCD(品質/コスト/デリバリー)の問題も、これらをマネジメントの観点から整理できるマネージャーがいて初めて解決できることで、エンジニアのみに説明責任を負わせないことが重要です。

3.3.2 表面的な規律より因果関係とその背景の究明

さきほど「プログラマーは朝出社してこない」と書きましたが、弊社もご多分にもれず朝の出社時間は10時です。それは就業規則で決まっていることですので、簡単に変えられるルールではありません。

ただ、私個人の意見ですが、「ルールだから守ることが大事」ということでなく、「エンジニアが成果を生み出すためにどうすべきか」という観点からマネジメントしたいと考えています。それは、優秀なエンジニアというのは、「遅くから来て夜更かしする」のではなく、作業に使う時間を安定して確保できていること、という自身のこれまでの経験から来ています。その中で多数派である「毎朝決まった時間に出社できる」メンバーとの間で著しい不公平が発生しないようにしたいと考えています。

3.3.3 プロダクト・サービスの成長とエンジニアの生活の両立

私たちは、プロダクトやサービスづくりが成功することと、そのことがメンバーの自己犠牲でなく、生活者としての幸福追求の上になりたってすることは両立すると考えています。

弊社は組織をエンジニアリングはじめとして様々な領域支援することを目指す企業ですので、マネジメントにも、その考えは反映されているべきです。

このことは決して容易な事ではありません。しかし、価値あるプロダクトやサービスを生み出す上では、組織を経営する側と、そこで活動する従業員の、相互の信頼が必要だと考えています。言い換れば、組織が構成員の信頼に足りるか、ということです。

メンバーは、1日の生活の時間の中の多くの割合を会社で過ごしますので、メンバーがそのことを意義あることと認めて初めて、組織は成果を生み出すことができます。そのことが可能だという

確信はまだないですが、少しでも達成に近づけていきたいと思います。

3.4 こういう組織に興味をお持ちの方は

弊社 Graat で私がマネージャーをつとめる「プロセスエンジニアリングユニット」は、ツール活用や自動化、プラクティスの改善など、ソフトウェアエンジニアリングの観点から、プロダクトやサービスをつくっているチームを支援するための組織です。

その中でユニットのビジョンとして「わたしたちは、プロダクトやサービスをつくっているチームに対して、プロダクトやサービスの成長とチームメンバーの幸福追求の両立を目指します」ということをビジョンとして掲げています。

次のドメインで私たちの活動について様々な記事を公開していますので、よろしかったらご覧下さい。

- graat.co.jp

このような考えのもと運営されている組織に興味のある方は、気軽に見学にお越し下さい。オフィスは各線新宿駅・大江戸線都庁前駅から徒歩 10 分です。お待ちしております。

2万円分を"無料"で試せる IaaS クラウド を使ってみよう！

技術書同人誌博覧会にご来場のみなさま、今回スポンサーの一員としてイベントをお手伝いさせていただいているさくらインターネットと申します。今回は来場者のみなさまに、当社の IaaS 型クラウドサービス「さくらのクラウド」をたっぷりご利用いただける 2 万円分のクーポン券をなんと無料でお渡ししています！「IaaS ってどんな感じかな？」「こんな使い方したかったけど機能としてある？」、「クラウドで仮想サーバや仮想ネットワークを自分の思い通りに構成してみたい！」などなど、これまで興味があったけどなかなか使えなかつた方や、「そもそもクラウドってよく聞くけどナニ？」といった方まで、ぜひこの機会にお気軽にお試しいただけたら幸いです。

最初に「クラウド」の簡単な説明を書いていますが、「そんなもの百も千も承知だ！」という方は「2. さくらインターネットの会員登録・クラウドのアカウント登録をしよう」の項目まで読み飛ばしていただいて構いません。それでは楽しいさくらのクラウドの世界によるこそ！

4.1 そもそもクラウドって？

いろいろな技術に詳しいみなさまの中でも「インターネットのことは全然さっぱりだ」とか、「クラウドって聞いたことあるけどはっきりした定義や意味はよく知らない」といった方もいるかもしれません。そこで、まず初めにクラウドとはなんぞや？ を簡単に解説したいと思います。

「クラウド」と言えば英語で「雲」を指す言葉ですね。インターネットではサーバやルータ、そしてそれらを相互に接続するネットワーク回線など、世界中に点在する膨大な数の機器がお互いに接続された構成となっています。そんな複雑で巨大なシステムであるインターネットをいつしか単純な雲の形にして表し始めたことがその名前の由来になっています。ネットワーク構成図でもちょくちょく見かけるあのわたあめみたいなやつがソレですね。

しかし逆に言えば、そんなごちゃごちゃしたインターネットを抽象化し、いい意味でブラックボックス化したものもあります。つまり、利用者は実際の中身はどうなってるかを知る必要なく、雲のどこかに接続さえすればその中で動くさまざまなサービスを使うことができるのです。例えばメールを読んだり、文書を作成したり、デジカメで撮影した写真を格納したり。そして息抜きのゲームも…。それらの従来は手元のパソコンの中で行っていた作業も、高速回線の普及や仮想化技術の進歩により、簡単にインターネット上から利用することが可能になったのです。また、クラウド上にアプリケーションやデータが置かれることで、インターネットにさえ繋がっていればいつでもどこでも同じ環境が使えるという利便性もあります。それが今急速に普及している「クラウド」と言われるサービスたちです。

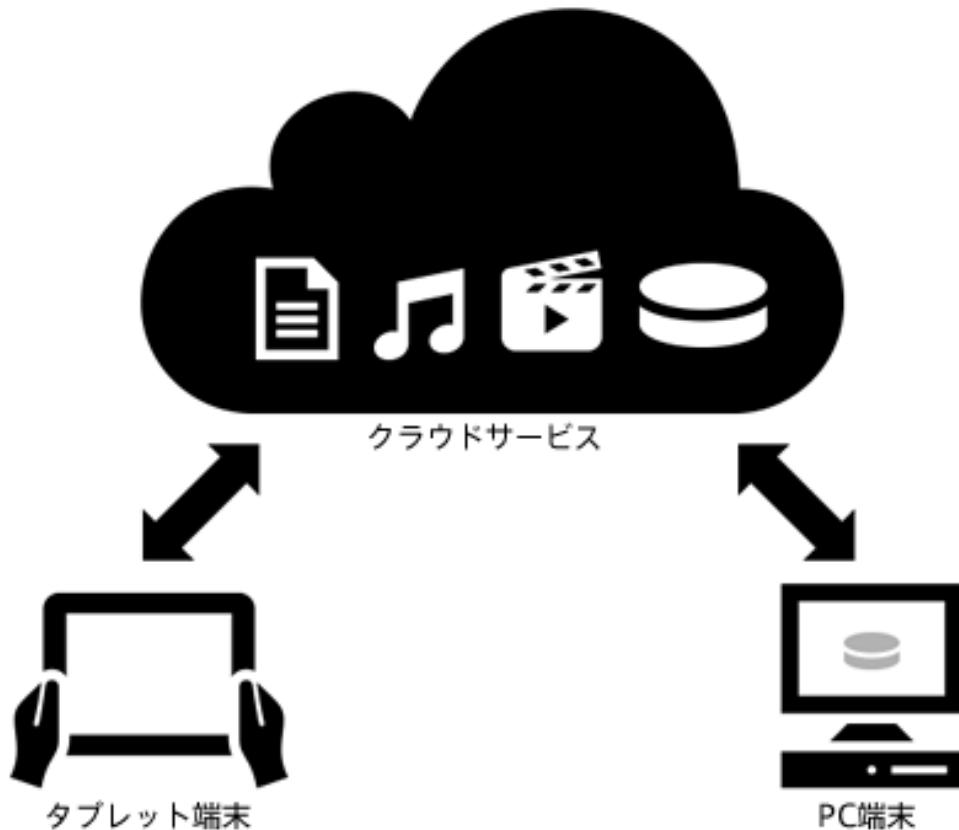


図 4.1: クラウドサービス概念図

そんなクラウドサービスの一員である「さくらのクラウド」は「物理的なコンピュータやネットワークをインターネットの上で仮想的に再現して動かそう」というものです。クラウドサービスの中でも「クラウドコンピューティング」や「IaaS」などと呼ばれる分野ですね。このようなサービスの多くは、ブラウザからの操作だけで自分が欲しいさまざまなスペックの仮想的なコンピュータを一瞬にして作成することができます。そしてそのコンピュータにOSをインストールし、ウェブサーバとして動作させたりデータの格納庫として使用したり…。仮想的でネットワークの向こう側に作られたものでありながら、あたかも手元に物理的なコンピュータがあるかのように扱うことができます。

と、ここでインターネットに詳しい方なら「さくらインターネットでは前からデータセンタやってたしそこで動かせばいいでしょ?」と思うかもしれません。確かにデータセンタを借りて、そこに平べったい形の機器をたくさんラックに詰め込む…こういった光景を思い浮かべる方もいるかもしれません。しかし、これらは従来のクラウドコンピューティングとは明らかに違う部分があります。それは「仮想化」。仮想化では、「さくらのクラウド」全体を大きな資源のプールに見立て、そこからCPUやメモリといった資源を切り出した「仮想コンピュータ」を作り出します。データセ

ンタに立ち並ぶたくさんのラックにびっしりと機械が取り付けられた風景はさくらのクラウドの裏側も同じ。しかし仮想化の技術により「多数の物理機器を集約させてひとつの資源に見立てる」、そしてそこから「任意のスペックのサーバを瞬時に作り出す」ことが可能になったのです。

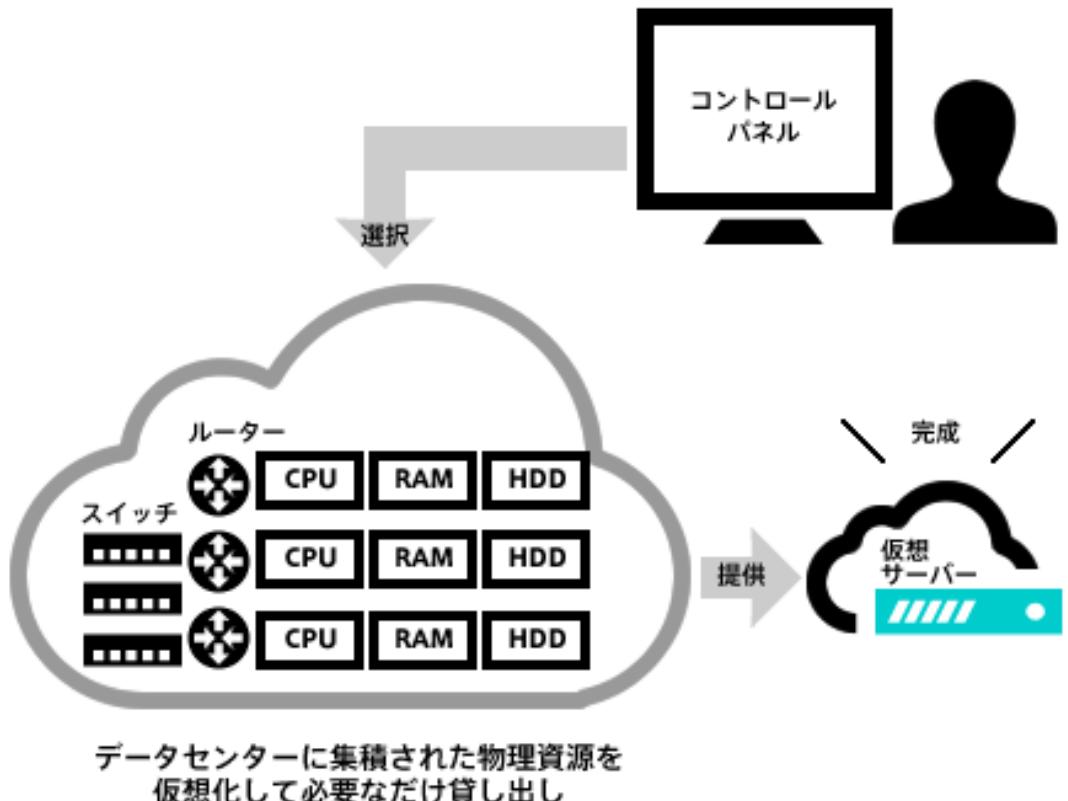


図 4.2: IaaS サービスにおけるリソースプールの概念図

これにより、従来のデータセンターサービスの欠点だった「せっかく買った高価な機材もアクセス閑散期は能力を持て余す」とか「システムの規模の増強のために機材を買うための時間がかかる」といった部分が克服されています。仮想化のメリットを生かし「負荷の少ない時は小さなスペック、大きくなったら大きなスペックに変更」、「同じ内容のディスクのサーバをコピーして並列負荷分散」など、必要な時に必要な分だけ利用することで大きくコストを下げることができます。さらには「APIでこれらの制御を自動化」、「地理的に遠く離れた場所にある個々のサーバで可用性を極限まで高めたシステムを構成」などなど、技術者にとって夢が広がる遊び方(?)も。そう、クラウドはまさにプログラマブルなデータセンタ。ぜひ「さくらのクラウド」で、クラウドのメリットを出し切ったすごいサービスを開発してみてください！

4.2 さくらのクラウドのここがスゴい！

さて、ここまで説明で「クラウドがすごいのは分かった。でもさくらのクラウドって世の中にたくさん存在するクラウドサービスのひとつでしかないんでしょ？」といった疑問を持たれるかもしれません。確かにさくらのクラウドが提供する機能と言えば IaaS としての体を成すために最低限必要とされる基本的なものがほとんど。グローバルにサービスを展開し顧客ニーズを素早く汲み取り数々の機能を備えた魅力的な新サービスを次々に投入し続ける…そんなほんの一握り、しかし世界のクラウド市場の大部分を占めるいわゆる「メガクラウド」にはビジネス規模の差では到底太刀打ちできない部分は正直あります。それらメガクラウドの対比として日本の技術系メディアを中心に「国産クラウド」という用語もあり、意外なほどに多数の国内企業がクラウドサービスを手掛けている様子が伺えるものの、逆に言えば国内企業が運営するクラウドにメガなサービスを行っているものは今のところどこも無い、という残念な事実を表したものもあります。

もちろん「さくらのクラウド」もそんな国産クラウドのひとつ。いつかメガクラウドの仲間入りを…と願っているものの、じゃあそんな既存メガクラウドたちと違う個性はなに？ と聞かれれば、まずひとつにこうやって草の根で開催する技書博のスポンサーとなるくらいに個人や小規模な組織で活躍するユーザのみなさんを大切に思っているクラウドである、ということが挙げられます（もちろん大企業のユーザ様も全力でサポートしますよ！）。さくらのクラウドサービス開始時から脈々と続く隠れた（？）テーマは「開発者志向」であるということ。これは大企業のマネージメント層やプランナーといった「技術は詳しくないけれどでっかいサービスの案をどんどん考えてる」ような人たちに向けて多彩で充実したサポートを手厚く行うメガクラウドと異なり、インフラから UI デザインまで少数のエンジニアが上流から下流まで手掛ける小規模な組織でも扱いやすい「技術を理解し使い込むユーザがかゆいところに手が届くようなシンプルで使いやすいサービス」を大切に開発してきたということでもあります。例えば

- コマンドライン操作が可能な API への完全対応
- ブラウザで扱いやすくサーバのコンソール操作も可能なコントロールパネル
- 開発者に人気がある、コンテナ対応などトレンドな OS の簡単インストール
- 1 サーバあたり 10 個の NIC 搭載など、必要な構成に柔軟に対応できるだけのリソース提供
- 必要な情報を網羅する日本語オンラインマニュアル
- 「欲しい機能」を気軽に要望できるフィードバックの設置

などが挙げられます。派手な新機能リリースより既存機能への追加や改修が多めですが、それでも告知を行うクラウドニュースを見ての通りほぼ毎週のように地味にアップデートを続けています。

さくらのクラウドニュース <https://cloud-news.sakura.ad.jp/>

の中には既存ユーザからの要望によって実現したものも少なくありません。そう、さくらのクラウドはユーザのみなさんと共に進化していくクラウドサービスなのです。クーポンのみの利用の場合でも構いません。使ってみて、何か欲しい機能や改善のご意見がありましたらお気軽にユーザーフィードバックまで投稿いただければと思います。ユーザのみなさんに寄り添いたい、そして

今後も使っていただきたいという一心でより一層の充実に開発チーム一同努力しています。どうぞよろしくお願いします。

さくらのユーザーフィードバック <https://sakura.uservoice.com/forums/551668>

4.3 さくらインターネットの会員登録・クラウドのアカウント登録をしよう

さて、早速さくらのクラウドを試してみたくなったでしょうか？ まず、さくらのクラウドを利用するにあたっては以下のものが必要となります。

- さくらインターネット 会員 ID
- さくらのクラウド アカウント

さくらインターネットを全くご利用いただいている方は最初にさくらインターネットの会員IDを発行する必要があります。もし何らかのサービスをご利用中、または過去にご利用になったことがありそのまま退会していない方はすでに会員IDが発行されている状態となりますのでクラウドのアカウント登録から始めます。

さくらインターネットの会員ID発行とさくらのクラウドのアカウント登録については以下のページを参照ください。

さくらのクラウドに新規登録してみよう（2018年2月版）？「楽しいさくらのクラウド」(20)
<https://knowledge.sakura.ad.jp/13675/>

4.4 クーポンを適用しよう

1. の項目まで完了するとさくらのクラウドがいつでもご利用いただけるようになります。が！まずは会場で配布されるクーポンを登録し、2万円分の利用料金割引が適用されるようにしておきます。クーポン登録の操作を行わないと2万円分の割引が適用されないままとなりますので十分ご注意ください。

クーポンの利用 <https://manual.sakura.ad.jp/cloud/payment/coupon.html#coupon-apply>
これでさくらのクラウドで2万円分を自由にご利用いただける状態となりました！

4.5 参考ウェブサイト

さて肝心のさくらのクラウドのご利用方法については全て以下のオンラインマニュアルにまとまっています。

さくらのクラウド マニュアル <https://manual.sakura.ad.jp/cloud/>
機能ごとにリファレンス的に参照できるような構成となっているので、まずは
コントロールパネルの基本操作 <https://manual.sakura.ad.jp/cloud/controlpanel/general.html>
をお読みいただき、あとはサーバ機能やディスク機能などの他の項目について参照いただくのが

便利です。

ぜひクーポンを存分に活用し、クラウドならではのメリットを感じてください！

第 III 部

スタッフ記事

第 5 章

チラシの丁合とスタッフ働き方改革

ガイドブック担当 おやかたです。

この章を読んでいただいているということは、技書博 2 に参加され、ガイドブックを入手し読んでいらっしゃるということですね。まずはご参加ありがとうございます。ガイドブックを入れたトートバッグとともに、10 枚程度の協賛・サポーター企業様のチラシが入っていたと思います。この記事は、このチラシについてのお話です。

今回、技所博 2 にあたって一つ変更した内容として、協賛企業様のチラシ作業に関する省力化として、丁合を外部にお願いすることにしました。本章ではお願いするに至った経緯や考え方などについて触れたいと思います。

5.1 丁合作業とは

協賛いただいたサポーター会社からは、協賛費用をいただきており、その代わりにチラシを参加者全員に配布します。来場者に告知する手段ですから、確実に参加者に配布したいものです。

協賛各社のチラシをひとまとめにしてトートバッグに封入します。準備したトートバッグおよびチラシは 1000 枚ですので、この作業が作業が延々と続きます。

なお、複数の山から 1 枚づつピックアップして揃える作業の事を印刷業界の用語で丁合と言います。

5.1.1 技書博 1 はどうだったか

2019 年 7 月開催の技書博 1 では、全て手作業で行なっています。各社のチラシを一度集約し、某会議室をお借りして、コアスタッフ 5 名ほどで 3~4 時間かかる丁合・封入作業を行いました。のべ 20 人・時間ですね。この作業はイベント前日の午後実施しました。土曜日開催でしたから、金曜日の午後です。スタッフは会社員が多いため、休暇をとったの対応となった人が多かったでしょう。

前日の作業としては、チラシの丁合・封入以外にも、名札の準備やその他設営資材の準備運搬があったため、相当な時間がかかりました。限られた時間の中で対応する必要がありますので、かなり必死になってバタバタと準備をしました。文化祭の前夜的な雰囲気の中テンションの上がる楽しい作業でもありましたが、省力化が可能であればそれに越したことはありません。

技書博 1 の参加者は 1000 人前後の見込みでした。ご存知の方も多いかと思いますが、混雑回避および入場コントロールのため、無料ではありませんがチケット制としていました。前日の深夜に完売しましたが、前日夕方の時点では 900 人前後が参加登録をしていた状態で、サークル参加者やス

スタッフを含めると 1000 人を超える人数となります。

全ての作業が完了したのは 20 時を過ぎていたと記憶しています。

5.1.2 技書博 2 の見込み

本稿執筆時点ではまだ一般参加の募集は始まっていません。ですが参加サークル数も 1.5 倍になります、より周知されているため、少なくとも前回同等以上は来場者があるであろうと想定することができます。また協賛いただいている会社数も同等かそれ以上になります。現時点で 10 社を越えていますので、チラシの枚数もそれに応じて増えることになります。種類も増え、準備する枚数も増えるということで、技書博 #1 のときより作業量が増えることは明白です。

5.1.3 作業スタッフへの負荷

丁合作業は、二つの意味でスタッフに大きな負担をかけます。

作業自体の負荷はもちろんです。10 種類のチラシを 1000 部丁合し、封入するという気の遠くなる作業に対する負荷があります。紙を扱うので、手の脂が吸われてしまい肌荒れするとか、エッジで手を切るなんていうリスクもあります。

そして、もう一つ忘れてはいけないのがスタッフのスケジュール面での負荷です。この作業を行うために数人のスタッフが前日対応する必要があります。前日対応、当日対応、後日の片付けまで入れると、ほぼ三日間拘束されることになります。家庭や仕事などの関係でその時間が取れない人も少なくありませんし、スタッフのなり手にも関わる問題です。ボランティアベースのスタッフ業務ですからできる範囲で寄与すれば良いというのは大前提ではありますが、「前日対応は無理だからコアスタッフはやめとこうかな」と考える人もいるかもしれません。当然ながら、事前の準備（広報的対応や Web 対応など、その他）など、重要な項目はたくさんありますから、前日や翌日対応できないからといって（コア）スタッフになることに二の足を踏む必要は全くありません。ですが、可能であれば対応できる人の負荷を下げるることは重要です。

5.2 ならばどうする？

運営スタッフの間で、なんとか丁合の作業負荷を下げたいという議論が生じるのは必然でしょう。

事前検討として、丁合機の購入やレンタルも検討されました。しかし、費用や設置場所の観点から現実的とは言えません。購入の場合数十万円の出費となりますし、設置スペースとしても机一つを占領するレベルのものです。かなりの重量のある巨大な機械です。複合機・コピー機くらいのサイズを想定していただければ良いでしょうか。レンタルも搬入や搬出の対応が生じますが、対応は困難です。

次に、どこか設置している場所で作業ができないか、という観点でも検討してみました。丁合機そのものは、市民センターのような自治体施設に設置している場合が少なくありません。地元の趣

味サークルなどが使うためでしょう^{*1}。しかし、地元住民ではないスタッフが大量のチラシを持ち込み資料を丁合したり封入作業をやって場所を占領することを想像するとやはりはばかられます。

5.2.1 丁合をお願いする

結果的に、今回プリンティングサポーターとしてご協賛いただいた、しまや出版様にご協力いただけることになりました。協賛各社からのチラシの丁合をお願いしました。印刷済みチラシを受け取り、丁合をやっていただく形としました。

これにより、トートバッグへの封入作業のみで済むことになります。もともと、ガイドブックを封入するのは当日作業でしたから、丁合済みのチラシと合わせて封入するという形にできますから、前日作業を大幅に縮減できることでしょう。

当然、費用は発生します。確かに技書博1のときのようにスタッフの手作業により丁合を行えばみかけのキャッシュアウトは無くなります。ですから有り体に言えば無駄遣いと見る向きもあるでしょう。オープンソースにかかるイベントの文脈で、スタッフ工数・費用はボランティアベースで考えるという習慣も理解するところです。

一方で、前述のようにかなりの人手・時間をとる必要がある作業です。エンジニアの時間単金を考えてみてください。またスタッフの継続性にも関わっています。今回はその辺を考慮に入れての印刷所への発注となったわけです。

なお各社で印刷して発送する場合、各社で印刷費用が発生します。さらに言えば、各社が発注した印刷所→担当者、担当者→事務局への運送費やパッキングの費用なども発生します。これらの、たくさん的人に少しづつかかる手間を集約することができた、という風にも考えることができるでしょう。今後、より一層省力化できるよう、各社チラシの印刷まで一括で対応できることも検討しております。

また、しまや出版様には、それ以外の印刷関係もいろいろご協力いただいている。ガイドブックの中に、「印刷所の本気ページ」を作っていました。技術同人誌の限界の人は創作系の同人誌に触れたことが少ない人が比較的多いと思っており、特殊な印刷や装丁をみた経験があまりありません。知らないものは作ろうと思えません。できるかどうかも考えもしないでしょう。そういう意味で特殊印刷、特殊装丁の例として、印刷所発の技術コラムと一緒にお楽しみください。

5.3 ケアすべき事項

チラシを印刷する場合、締め切りや原稿チェック、その他ケアすべき項目は当然増えます。手作業であれば発生しなかった事前作業も生じます。本項ではそういった点についての考え方などを書きます。ただし、いずれも検討中ですので、実際の運用と異なる可能性があることは付記しておきます。

^{*1} この記事を読んで丁合機を使ってみようと思った方、ぜひお近くの自治体施設などを確認ください。結構いろんなところにありますよ。

5.3.1 手持ちチラシに対する対応

すでに印刷してあるチラシが手元にあって、それを使いたいという場合もあるでしょう。印刷物は一般に印刷部数が増えると単価は急激に下がります。そういった場合を考慮し、手持ちチラシを送ってもらい、丁合作業に組み込んでもらうという対応をとりました。そのため、用紙サイズはA4に限定しました。丁合機の仕様として、サイズが異なる物を一度に扱うのはトラブルの原因となりますから避けた方が良いからです。

5.3.2 原稿チェック

事前に原稿チェックを行う必要があります。印刷完了までが各社の責任だった技書博1と異なり、データで提出してもらい事務局で印刷する形になりますから、意図した通りに印刷されているかを各社に直接確認してもらう必要があります。そこで、今回は「PDF校正あり、本紙校正なし」という条件で設定しました。印刷所でデータチェックし、印刷イメージを送り確認してもらいます。なお本紙校正とは印刷現物の確認ですが、こちらは物理的に送る必要があり、作業コストが高すぎるためなしとなります。本紙校正を行うためには、仮印刷をして、(物理的に)企業に送り、チェックして回答をもらってから本番印刷をする、という手順を踏む必要があるためです。

そして、それらの作業を全て見越した締め切りを設定する必要があります。

5.3.3 印刷仕様を提出する

印刷仕様書というものがあります。これはその名の通りで、データ形式、色空間指定、ファイルフォーマット、サイズ、などをまとめた仕様書です。あらかじめ印刷所から取り寄せ、各企業の担当者に提示します。

丁合機にも仕様があります。対応できるチラシのサイズ、紙の厚みなどを規定する必要があります。

5.3.4 締め切り

印刷所と十分に相談してスケジュールを設定する必要があります。印刷、丁合作業に2週間という提示がなされました。さらに、PDF校正(確認)に2日を設定します。PDF校正をするのはチェックいただく担当者が出社している必要があるため、稼働日である必要があります。

イベントの日付から逆算して締め切りを設定します。イベント当日は12月14日ですから、2週間前の11月30日には印刷に入れる状況にある、すなわち原稿確認が完了している必要があります。したがって、2日のPDF校正の期間を入れ、11月28日がデッドラインになります。

さて、企業担当者も、スタッフも技書博対応にのみ従事しているわけではなく、普通のエンジニアですから、本業があり、家庭があります。そういう意味で、即レスが可能であるわけでもありませんし、割り込み業務が入って対応が遅れる可能性もあります。したがって、数日のバッファをもって11月22日を原稿提出の(公称)締め切りと設定しました。

5.4 まとめ

技書博の参加者に配布しているトートバッグに封入されている協賛各社によるチラシについての舞台裏をお届けしました。このチラシの準備に関わる作業を省力化し、スタッフの負荷を下げるために一部を印刷所にお願いするという選択をとりました。スタッフが丁合しているイベント、印刷屋さんにお願いしているところ、様々あるかと思いますが、参考になりましたら幸いです。

あらためまして、印刷、丁合についてご協力いただきましたしまや出版様、ありがとうございます。

第 1 回技書博の声

ときどきブログを書かせてもらっているざき@zucky_zakizaki と申します。

この度は、第 2 回技書博へのご参加、また、ガイドブックを手に取っていただきありがとうございます！

本章では、技書博公式ブログ (<https://blog.gishohaku.dev>) に投稿した、以下第 1 回技書博のアンケート結果記事^{*1 *2 *3 *4} の内容を抜粋・刷新したまとめを記載します。

第 1 回・第 2 回と参加してくださった方は、技書博どう変わっているか（継続できている・良くなつた・悪くなつた）を、ぜひ第 2 回技書博のアンケートへフィードバックのご協力いただけると助かります。

技術書同人誌頒布イベントに初参加の（または参加経験が少ない）方におかれましては、本章の内容が、今後の頒布イベント参加の参考となれば幸いです。

6.1 一般参加者のみなさまの声

全体で 145 件の回答をいただきました、ご協力ありがとうございました。

6.1.1 設問「何時のチケットに申し込みましたか？」

回答	比率
11 時	29.0%
12 時	26.9%
13 時	23.4%
14 時	20.0%
フリー入場	0.7%

アンケートに回答してくださった 145 名の方のほとんどが、チケット購入されてました。

比較的早い時間のチケットを購入された方が回答されている=参加率が高いということがわかります。

^{*1} 【第 1 回 技書博】技書博開催レポート - 数値編 <https://blog.gishohaku.dev/entry/2019/07/29/113159>

^{*2} 【第 1 回 技書博】技書博開催レポート - 一般参加者 アンケート結果編 <https://blog.gishohaku.dev/entry/2019/08/14/175517>

^{*3} 【第 1 回 技書博】技書博開催レポート - サークル参加 アンケート結果編 <https://blog.gishohaku.dev/entry/2019/08/25/124514>

^{*4} 【第 1 回 技書博】技書博開催レポート - チェック数編 <https://blog.gishohaku.dev/entry/2019/07/31/124538>

6.1.2 設問「先着順チケット予約はいかがでしたか？」

回答	比率
今後も同様に時間制にしてゆったり入場したい	97.9%
今後は整列入場にして早く入場したい	2.1%

「今後も時間制にしてほしい」という方が9割強で、好評だったようです。

6.1.3 設問「次回の入場チケットはどのサービスがよいですか？」※複数回答可

サービス名	回答数	比率
PassMarket	105/145	72.4%
Connpass	72/145	49.7%
PeatiX	37/145	25.5%
Doorkeeper	30/145	20.7%
Eventbrite	11/145	7.6%

今回、受付ではPassMarket (<https://passmarket.yahoo.co.jp>) というサービスを使い参加者入場のチェックを行いました。

1. 参加者が QR コードを表示する 2. 受付で QR コードをチェックと、少ない手順で済んだため、とくに滞りなく受付することができました。

6.1.4 設問「次回の入場チケットはどのサービスがよいですか？」※複数回答可

サービス名	回答数	比率
PassMarket	105/145	72.4%
Connpass	72/145	49.7%
PeatiX	37/145	25.5%
Doorkeeper	30/145	20.7%
Eventbrite	11/145	7.6%

今回、受付ではPassMarket (<https://passmarket.yahoo.co.jp>) というサービスを使い参加者入場のチェックを行いました。

1. 参加者が QR コードを表示する 2. 受付で QR コードをチェックと、少ない手順で済んだため、とくに滞りなく受付することができました。

6.1.5 設問「ノベルティはゲットできましたか？」

回答	比率
はい	99.3%
いいえ	0.7%

入場の際にお渡ししていたノベルティ（トートバッグとトートバッグ内に入れていたノベルティ類）が、一部の方にお渡しできていないことがわかりました。

おかえりいただく際、スタッフから声かけさせていただき、ノベルティをお持ちでない方にはお渡しするような工夫を設けた方が良かったかもしれません。

第2回では改善できるよう善処したいと思います。

また、来場者のみなさまへお願いがございます。

スタッフからノベルティが完売したというようなアナウンスがない状態かつ、もしノベルティが手に渡っていないことがありましたら、お手数ですが、近くのスタッフまでお声かけください。

6.1.6 設問「先着順チケット予約はいかがでしたか？」

回答	比率
今後も同様に時間制にしてゆったり入場したい	97.9%
今後は整列入場にして早く入場したい	2.1%

「今後も時間制にしてほしい」という方が9割強で、好評だったようです。

6.1.7 設問「一番気に入ったノベルティを教えてください」

回答	比率
トートバッグ	36.6%
ネックストラップ＆名札	7.5%
うちわ	6.9%
しおり	0.1%
水＆塩キャンディ	17.2%
公式ガイドブック	31.0%
ゲットできなかった	0.7%

「トートバッグ、公式ガイドブック」が好評だったようです。

あと、熱中症対策としてお配りした水＆塩キャンディも好評だったのは、スタッフも少し驚いています。^{*5}

6.1.8 設問「PayPay 決済はいかがでしたか？」

第1回技書博では、すべてのサークルにてPayPay支払いをお選びいただけるよう、スタッフ側でPayPay決済を準備いたしました。

回答	比率	回答者数
積極的に使用した	14.5%	21
少しだけ使用した	5.5%	8
未使用	80.0%	116

^{*5} 第1回技書博は「2019.07.27（土）」と真夏日が予想される時期の開催だったため、熱中症対策のノベルティをお配りしました。

アンケートに回答してくださった方の中で、PayPay を利用してくださった方は、合計 29 名という結果となりました。

全体の使用状況としては、以下となります。

@{ 使用サークル数 ... 41 サークル, } 取引件数 @{ 合計 ... 365 件, } 平均 ... 9.13 件 @{ 最小 ... 1 件, } 最大 ... 21 件 @{ 取引金額 , } 合計 ... 406,300 円 @{ 平均 ... 10,158 円, } 最小 ... 600 円* 最大 ... 39,800 円

「PayPay 利用可能である旨の発信を行なったタイミングが開催直前だった」ことが、要因の 1 つと考えております。

6.1.9 設問「次回はどの決済サービスを使いたいですか？」※複数回答可

サービス名	回答数	比率
IC カード (Suica や Pasmo など)	101/145	69.7%
クレジットカード	63/145	43.4%
PayPay	48/145	33.1%
LINEPay	24/145	16.6%
楽天 Pay	15/145	10.3%

IC カードとクレジットカードが人気でした。

しかし、前設問「PayPay 決済はいかがでしたか？」の結果と比較してみると・・・

サービス名	人数
A: 第 2 回で PayPay 使いたい方	48 名
B: 第 1 回で PayPay 使った方	29 名
第 2 回から PayPay を使いたい方	+ 19 名 (=A-B)

と、次回から PayPay を使いたい方が 19 名もいらっしゃることがわかりました！

この結果や準備工数などを元に、第 2 回技書博では決済サービスの導入可否・選定を検討したいと思います。

6.1.10 設問「サークル / 頒布物チェックを事前にしましたか？」

回答	比率
はい	78.6%
いいえ	21.4%

全体のチェック数は以下となります。

@{ サークルチェック数 ... 1,216, } 最大 ... 45 @{ 最小 ... 2, } 平均 ... 18.7 @{ 頒布物チェック数 ... 2,755, } 最大 ... 64 @{ 最小 ... 1, } 平均 ... 14.9

チェック数は、サークルのみなさまがどれだけ頒布するかの大事な指標となります。(チェック

が遅くなり、当日頒布数が少なく売れ切れてしまう・・・ということもございます)
お互いの不幸を避けるため、
@{ 一般参加のみなさまは、極力お早めのチェック } サークル参加のみなさまは、
Twitter やイベントでの頒布情報拡散
にご協力いただけますと助かります。
スタッフもチェック数を伸ばすため、情報発信・宣伝に努めます。

6.1.11 設問「予定していた本以外を何冊購入しましたか？」

回答	比率
0 冊	21.4%
1~2 冊	37.9%
3~4 冊	24.1%
5 冊以上	16.6%

予定外購入されている方が約 7 割以上もいらっしゃいました。
現地での一般・サークルみなさまの交流や本を手に取ったことにより、このような結果が出ているのかと思っています。
第 2 回技書博でも、交流が行えるような仕組みを作れるよう、善処したいと思います。

6.2 サークル参加のみなさまの声

36 件の回答をいただきました、ご協力ありがとうございました。

6.2.1 設問「執筆経験について教えてください」

回答	比率
はじめて	8.3%
経験あり（1~2 回）	47.2%
経験あり（3~5 回）	16.7%
経験あり（6 回以上）	27.8%

「経験あり」の方が大半ですね。
一度執筆を経験されると、次回執筆への意欲が上がり（=ハードルが下がり）、継続できているように伺えます。
「はじめて」執筆される方を多くするには、執筆に挑戦されたい方を、どれだけサポート・背中を押すことがポイントのようです。
近々では、次のような執筆者と交流できる勉強会も行われているようです。

- もくもく執筆会 ... <https://techbook-meetup.connpass.com>

本章を読んでくださっているあなたが、「はじめて」の執筆を挑戦されるようであれば、上記の

ような執筆系の勉強会・イベントに参加・交流し、執筆へと踏み切れるよう背中を押してもらいに行くのもよいかもしれませんね！

6.2.2 設問「新刊を何種類頒布しましたか？」

回答	比率
0（なし）	25.0%
1種類	69.4%
2種類以上	5.6%

6.2.3 設問「既刊を何種類頒布しましたか？」

回答	比率
0（なし）	22.2%
1種類	44.4%
2種類	19.4%
3種類以上	13.9%

前設問「新刊を何種類頒布しましたか？」も含めて見てみると、新刊＋既刊で頒布される方が多いようです。

6.2.4 設問「本以外を何種類頒布しましたか？」

回答	比率
0（なし）	83.3%
1種類以上	11.1%
2種類以上	5.6%

本以外→ゲーム・イラストなどの制作物を指します。

最近では、ボードゲームやプログラミング・Web系知識を題材としたかるたのようなゲームを頒布される方が増えてきているため、一度制作検討してみるのもよいかもしれません。

6.2.5 設問「完売した本はありますか？」

回答	比率
はい	80.6%
いいえ	19.4%

6.2.6 設問「完売時刻は何時頃でしょうか？」

回答	比率
13 時～	2.0%
14 時～	9.0%
15 時～	8.4%
完売していない	80.6%

13 時から完売が始まったのは、少し早いと感じています。

要因としては、

13 時から完売が始まった

↓ ↓ ↓

チェック数が伸びない（または頒布数決定後にチェック数が伸びた）

↓ ↓ ↓

頒布数決定時点では、チェック数が少なかった
が考えられます。

第2回技書博では、来場者の方にできるだけ早めにチェックいただけるよう、宣伝していくたい
と思います。

6.2.7 設問「他サークルの本を見に行く余裕はありましたか？」

回答	比率
はい	77.1%
いいえ	22.9%

第1回技書博では、初開催かつ時間毎の入場規制といった条件が絡み、サークル参加の方も他
サークルに回る余裕があったようです。

ただ、サークルに回れなかった方（「いいえ」と回答された方）も結構いらっしゃいます。

サークルに回れない要因としては、

- 繁盛していて自サークルから離れられない
- ワンオペ

が考えられますが、前回の様子からは「ワンオペ」が要因であると想定できます。

そのため、前回ワンオペでサークルに回れなかったサークル参加の方は…

- 親しい友人にサークル参加をお願いする
- 勉強会等で何回か顔合わせたことのある信頼できる方にお願いする

のような方法で、ワンオペ回避策をぜひご検討ください！

6.2.8 設問「他サークルの本を何冊ゲットしましたか？」

回答	比率
0 冊	13.9%
1~2 冊	27.8%
3~4 冊	16.7%
5~6 冊	27.8%
7 冊以上	13.8%

6.2.9 おまけ：新刊について

新刊を出された方を対象としたアンケートの結果となります。

27 件の回答をいただきました、ご協力ありがとうございました。

- はじめての執筆を検討されている方
- 次回技書博やその他頒布イベントで新刊を出される方

といったみなさまの参考になれば幸いです。

設問「ページ数を教えてください」

回答	比率
~25 ページ	11.1%
~50 ページ	29.6%
~75 ページ	29.6%
~100 ページ	18.5%
ページ 101~	11.2%

設問「完成までにかかった時間を教えてください」

回答	比率
~25 時間	14.8%
~50 時間	25.9%
~75 時間	18.5%
~100 時間	29.6%
101 時間~	11.2%

設問「何人のレビューを受けましたか？」

回答	比率
0 人	55.6%
1 人	18.5%
2 人以上	25.9%

レビュー 0 人の方が多いようです。

もし、レビューをお願いするか悩まれている方は、Twitter 等の SNS で呼びかけするのもよいかかもしれません。

設問「もっとも辛かったことはなんですか？」

回答	比率
執筆時間の確保	59.3%
文章構成	11.1%
新刊のネタ出し	7.4%
デザイナーの確保	3.7%
印刷費用の捻出	3.7%
とくになし	14.8%

普段の仕事をしながらの執筆、当然時間の確保は難しいですよね・・・。

執筆者同士で時間の確保をどうしているかなど、サークル間で交流、話してみるのもよいかもしれません。

設問「新刊の売上は黒字でしたか？」

回答	比率
黒字です	55.6%
赤字です	44.4%

6.3 おまけ 決済方法について

実際に一般参加の方と交流されたり、決済するために手続きを行われている、サークル参加の方によるアンケート結果となります。

設問「現金と PayPay どちらの決済が多かったですか？」

回答	比率
現金	75.0%
PayPay	2.8%
その他（サークルでご用意された決済方法を利用）	22.2%

設問「第 2 回技書博ではどんな決済を導入すべきですか？」※複数回答可

サービス名	回答数	比率
IC カード（Suica や Pasmo など）	14/20	70%
LINEPay	8/20	40%
クレジットカード	7/20	35%
楽天 Pay	2/20	10%

現金での決済が多かったようです。

普段みなさんが通勤等で使われることが多いであろう、IC カード（Suica や Pasmo など）を

導入（または利用されたい）というご意見が一番多いという結果がでました。（一般・サークル参加双方で）

6.3.1 おまけ：運営について

第1回技書博でのスタッフの施策や対応がサークル参加視点だとどう映っていたかの結果となります。

設問「メール配信の量はいかがでしたか？」

回答	比率
多かった	25.0%
ちょうどよかったです	69.4%
少なかった	5.6%

技書博では、サークル参加のみなさまへの連絡をメールで行なっております。

ちょうどよかったですとご回答いただきてほっとしましたが、多いというご指摘もありますので、極力メール送信量を減らして、メールチェック負荷を下げるよう善処したいと思います。

設問「サークル募集方法について伺います」

回答	比率
今後も先着順を希望	55.6%
今後も抽選制を希望	44.4%

設問「一般入場時間制について伺います」

回答	比率
次回以降も時間入場制が望ましい	75%
次回以降も自由入場制が望ましい	25%

サークル参加の方にも、時間入場制が好評で安心しました。（この結果を受けて、第2回技書博でも時間入場制を採用させていただきました。）

設問「第2回技書博の出展にご興味ありますか？」

回答	比率
はい	88.9%
いいえ	11.1%

「はい」と回答くださった方が多く、スタッフ一同大変感謝しています。

「いいえ」と回答された方におかれましても、アンケート等でいただいた参加者みなさまの声をもとに技書博の運営を改善、また出展いただけるように努めたいと思います。

6.4 おわりに

ここまでお読みください、ありがとうございました。

第1回技書博を数値という面でみて、

- ・一般参加・サークル参加する際の参考
- ・技書博のような頒布イベントを開催される上での参考

となれば、幸いです。

また、繰り返しとなってしまいますが・・・

第1回、第2回と参加してくださった方は、どう変わっているか（継続できている・良くなつた・悪くなつた）を、ぜひ第2回技書博のアンケートへフィードバックのご協力いただけると助かります。

技術書同人誌頒布イベントに初参加の（または参加経験が少ない）方におかれましては、本章の内容が、今後の頒布イベント参加の参考となれば思います。

第7章

技書博1をふりかえる

技書博副代表の水殿です。本章では「技書博を支える技術」というテーマで、技書博1で主に担当していた設営・撤収の裏話をお伝えしたいと思います。なお、机などの配置を決めるための作業を測量、机・椅子など配置する物を並べる作業を設営、閉会後に机・椅子・その他会場から配達する本・機材などを片付ける作業を撤収という名称で進めたいと思います。

7.1 事前作業

私自身、設営・撤収の作業経験とある程度の知識はあったものの、計画を立てて作業指示を出す側になるのははじめてということもあり、色々と試行錯誤がありました。

7.1.1 配置担当との連携

測量と設営は会場のサークル配置が決まっていないとできません。サークル配置については別の担当者が進めていたので、連携しながら測量・設営計画を進めていきました。サークル配置図と机・椅子が収納されている倉庫の位置を確認し、会場のどこから測量を開始するか、測量に必要な人数、設営に必要な人数はどのくらいかなど、作業時間も考慮しながら設計していきました。

7.1.2 作業時間の見積もりかた

冒頭の通り計画を立てた経験はないため、自身が参加した設営作業の経験と開場規模から作業時間を見積もりました。作業自体の難易度は高くないのでスタッフ全員で協力すればこのくらいで終わるだろうという見込みを立て、搬入時間や受付スタッフと調整して時間を決めました。最終的に測量15分、設営20分という超タイトな計画になりましたが、スタッフ総動員しての作業で多少の遅れで完了できたのは感謝の一言です。スタッフのみなさんありがとうございました！

7.2 当日スタッフへの説明会

技書博1の開催2日前に当日スタッフへの説明会を行いました。当日スタッフに担当部門と部門ごとにどんな作業があるのか、何に注意すればよいのかを伝えて当日の進行がスムーズに進むようという目的で実施しました。

7.2.1 説明会の良かった点

スタッフの担当割やタイムスケジュール、休憩のローテーションなど、一連の作業の事前説明をしたことで当日スタッフ各自が作業内容を一定のレベルまで把握できたため、当日は比較的スムーズに作業が進んだと感じました。コアスタッフも説明資料を作ることで各自が何をするのかを確認し、理解する機会にもなったのでよい効果だったと思います。

7.2.2 説明会の課題

説明資料の準備期間が十分にとれず、開場の全体図以外にはテキストベースの資料だったため、部門によっては作業のイメージがあまりできていないところもあったように思います。

7.2.3 課題解決に向けて

今後は規模拡大にあわせてスタッフ人数も多くなると想定されるため、作業内容を的確に伝えるために説明資料の着手を早め、画像や実際の機材を使いながら説明するなど、スタッフが行動しやすい状態を作るための改善をします。

7.3 開催当日

開催直前に起きたことをいくつかピックアップしてふりかえります。問題点については今後の対策についてもお伝えします。

7.3.1 うまくいったこと

・会場内の動線会場の左右を通路としていたのですが、混雑緩和のため一方通行にしようと事前に決めていたので進行方向がわかりやすいように入口（左側）に矢印の↑を、出口（右側）に矢印の↓をテープで作り、視覚的にわかりやすくしてみました。参加者から矢印があってわかりやすかったという声をもらえたのでやってよかったと思える施策でした。

・スタッフの巡回、声かけ会場の巡回を警備員とスタッフで行い、サークル参加者にも適宜声掛けを行って困っていることがないか、ゴミなど落ちていないかなどを常に意識したことでサークル参加者からは「常にスタッフが見ていてくれるので安心だった」という声をもらいました。今後も可能な限り安全確保に注力していかなければと思います。

7.3.2 うまくいかなかったこと

・設営機材がすぐに見つからない当日朝に荷物が到着したのですが、測量に必要な機材（メジャー やテープなど）の入ったダンボール箱が見つからないというトラブルが発生しました。測量開始時刻までにダンボール箱が見つかったので、幸いタイムスケジュールの影響はありませんでしたが、見つからなかつたらイベント開始時刻に間に合っていたかどうか・・・

今後の対策

- ・ 当日必要な機材はすぐ取り出せる場所に置く
 - ・ 箱に内容物を書く場所を増やす（上面に書くと箱を積んだときに見えない）
- ・パーテーションが壁のようになってしまったサークルスペースの仕切り用に組み立て式のパーテーションを設置したのですが、大きさは事前に把握していたものの設置してみたら壁のようになってしまい、入口からはパーテーション奥にサークルがあるように見えなかつたのが想定外でした。実際、開場後の参加者の動きもパーテーションに近づいてようやく奥のサークルに気づくような感じで、サークル参加者からも「参加者が来ないのでスタッフからアナウンスしてほしい」と言われてしまうほどでした。

今後の対策

- ・ パーテーションを使わないサークル配置を設計する
- ・スタッフの差配測量作業でメジャー担当の割り振りと指示出しがうまくいきませんでした。自分がメジャーで位置を確認し印をつけるという作業をしながらスタッフへ指示を出すというやり方に無理がありました。場内担当のコアスタッフが率先してフォローしてくれたおかげで、当日スタッフが指示待ちで動けないといったこともなく作業が進み、ほぼ時間通りに完了することができました。コアスタッフのみなさんありがとうございます。

・反省と改善策

自分がなんとかするという作業と他のスタッフに任せられる作業を切り分けて、なるべく人に任せるというマネジメントの基礎とその大切さを再認識しました。技書博2ではコアスタッフが部門ごとにスタッフの差配をすることで、当日スタッフが動きやすい状態になるよう計画を進めています。

7.3.3 撤収作業

撤収作業は予定していた以上に順調に進んでいきました。サークル参加の方が撤収作業に協力してくださいましたおかげで机と椅子はあっという間に倉庫へ戻され、受付の撤収も残った荷物をまとめるなど皆が率先して動いてくれていたおかげでほぼ指示出しに専念できたかと思います。配送伝票の控えを忘れる、控えごと伝票が取られているなど、荷物の受け取り時にチェックしていれば防止できた問題もありましたので、最後まで気を抜かずに対応することを怠らないように対応したいと思います。

7.4 技書博2に向けて

技書博1ははじめてのイベント開催ということもあり、わからないことが多く試行錯誤しながら開催を迎え、スタッフやサークル、そして一般来場者の方々、またサポーター各社に支えられて全

体的に満足度の高いイベントとなりました。技書博2は前回の改善点やノウハウを活用して、よりよいイベントになるようスタッフ全員、全力で取り組んでいます。2フロア開催など、はじめての試みもありますが前回を超えるクオリティになるように、ガイドブックをお読みいただいているあなたにもアウトプットいただける場所を目指して頑張っています。それではよい一日を！

ジャンル・サークル配置・机配置

ジャンル分け、サークル配置、そして会場内の机配置には密接な関係があります。第2回のジャンル分け原案ならびに、第1回の机配置、サークル配置の担当者が、解説を行います。

8.1 サークルのジャンル分け

サークルのジャンル分けですが、申込みをするときに、どのジャンルを選択すればいいのか迷わないように、可能な限り細かく分類する、というのがコンセプトです。

技術同人誌博覧会は、どうしてもIT系の技術同人誌を頒布するイベント、というイメージがあります。ですが、テクノロジーはIT系だけではありません。

IT系の、ソフトウェアを中心に考えれば、おおまかにソフト、ハード、その他という分類ができるでしょう。ですが、その分類では、IT系の括りの中ですら、自分のジャンルがどこになるのかわからないサークルが出てきます。

例を挙げてみます。ネットワーク技術に関する本のジャンルは、ソフトウェアでしょうか、ハードウェアでしょうか。担当者はそれで悩んだ経験があります。これが、ジャンル訳を細かくしたいと思ったきっかけでもありました。

ハードウェアのブートストラップコードに関する本は、単純にソフトウェアとするので良いのでしょうか。ブートストラップなど低レベルプログラミングは、ターゲットとするハードウェアの知識が必要になります。場合によっては、ハードウェアのブートシーケンスのタイミングチャートなど、Webプログラミングなどの高レイヤーでは出てこない概念を必要とする場合もあります。

同様に低レベルプログラミングを行うIoTも、ハードとソフトが不可分です。このジャンルに関する本は、単純にソフトウェアにくくってよいか、そんな疑問がありました。

そして、IaaC(Infrastructure as a Code)によって、ソフトウェア技術者がインフラを扱うことが昨今容易になっています。このIaaCは、単純にソフトウェアというジャンルで括ってしまってよいのでしょうか。

そう考えたとき、ITについては、ソフトウェア、ハードウェア、インフラストラクチャという大分類を設け、その中にサブジャンルを設定する、という方針をとりました。

ソフトウェアについては、サブジャンルとしておおきく、開発、プログラミング、UIというような分類にしました。このようにすることで、開発手法なのか、言語そのものの解説なのか、インターフェイスのデザインなのか、選択することができます。

また、テクノロジーとはITのみではありません。色々なテクノロジーに関する同人誌も受け入れたい、工学分野、理学分野に関しても受け入れたいと考えたとき、その他でくくられてきたジャ

ンルにも、小分類を設ける必要を感じました。

さらに、技術同人では、自己啓発や教育論、キャリア形成という、エンジニアの成長のためのノウハウを詰め込んだ本を出しているサークルが多くあります。このジャンルの本を出しているサークルを、その他、という括りでまとめてしまうのはあまりにももったいなく感じました。そこで、独立したジャンルとして扱い、その中で、自己啓発、教育などサブジャンルを設けていくかたちにしています。

もし、自分がどこのジャンルになるかわからないなら、ご意見をいただければと思います。全く新しいジャンルをともに作り、第一人者となるサークルを受け入れる機会とは、それは同人誌即売会を開催する側の喜びでもあります。

8.2 第1回のサークル配置

技術同人誌博覧会のサークル配置、どのように行ったとお思いでしょうか。第1回の配置は、とてもアナログな方法で行っています。

配置に使った道具は、いろんな色の付箋のセットと、一冊のノート、ノートPCではなく、紙のノートでした。

まず、ジャンル毎に色を換えた付箋に、1枚ずつサークル名を書きます。ノートのページにジャンルの名前を書くと、そのページに、該当するサークルの付箋をはりつけます。見開きごとに1ジャンルとして、混ざらないようにします。

ジャンル内の順番は、この付箋を貼り付けた順番で検討しました。最終的に、机の配置図にサークル名の付箋を貼り付けて、サークル配置を決定し、配置漏れがないかを確認します。

サークルの並びは、まずジャンルの境になるところで、シナジーを生む組み合わせがないかを探しました。例えば、ネットワークの本を出すサークルと、Pythonのネットワークライブラリの本を出すサークルを隣接させる、という具合です。その次に、ジャンル内でのサークルの並びを検討していきます。実を言うと、隣接するサークル同士の本の関連性があるように、グラデーションのようになるように配置しようと考えていました。ですが、実際のところは当方の情報収集不足で、必ずしもそうしきませんでした。今後は、情報を蓄積して、サークルの方、一般参加の方、どちらにもよりよい配置にしたいと考えています。

8.3 机配置

第1回の机の配置は、参加サークル数、つまり必要な机の数が決まった状態からスタートしました。その上で、サークルの前の通路幅は、両側のサークル前に人がいる状態で中央部を人がすれ違えるように、という観点で設定をしました。

同様に、サークルが座る机の後ろ側も、必要な広さを確保するようにしました。

これらを有せした結果、第一回配置は、長方形のホールにたいして、机が短辺に平行に並ぶ、という配置となりました。また、サークル前の通路幅確保を優先したため、机の一列当たりの、机の数が多くなっています。そのため、奥行き方向の通路幅が狭くなるため、そちらについては一方通

行を設定させていただきました。

配布数が多い、俗に「壁」といわれるサークルをホールの一番奥に配置しました。これは、頒布物を求める参加者による列が形成されると予想されたためです。ですが、その手前にポスタースペースとしてパーティションを設定したため、まるで隔離スペースであるかのような雰囲気を作ってしまいました。この点は反省をすべき点と考えています。

もう一点、反省点を記して、この賞のおしまいとさせていただきます。。通常、Pio 小ホールを使用する同人誌即売会はホール長編に壇越して机を配置することが多いようです。そのため、短辺方向に平行に机を配置した技書博の第 1 回では、緊急時の導線についてご指摘をいただきました。第 1 回では、幸い、避難が必要となる緊急事態は発生しませんでした。ですが、机の配置で、避難導線の考慮をしていきたいと考えています。

ガイドブック編集長のヤクザなお仕事

技書博公式ガイドブック編集担当、親方@oyakata2438 です。

本章では、ガイドブック編集の裏話をお届けしたいと思います。様々な原稿形式があり、それを最終的に入稿可能な pdf にまとめ上げる必要があります。たいてい原稿は締め切りギリギリになります。入稿期限が迫っている中でどう効率的に入稿に向けた原稿の編集作業をやっていくかという点について書いてみたいと思います。なお本章ではいわゆる文章校正については触れません。入稿可能な完成原稿を作るための作業というフェイズにあることをご承知おきください。またこのテクニックは、基本的には合同誌などの編集長向けの記事です。ゲスト原稿がある時などに役に立つ可能性がありますが、一人で執筆する場合にはあまり役に立たないかもしれません。

9.1 Step0 原稿を集める

原稿を集めます。寄稿者、執筆者を鼓舞し、原稿を作ってもらいます。著者は、締め切りを設定しないと書き始めません。与えられた締め切りを少し過ぎた頃が一番筆が乘ります。したがって、表の締め切りを、本当の締め切りの前に設定します。間違っても、本当の締め切りを著者に伝えてはいけません。

9.2 Step1 pdf に変換する

集まった原稿はすべていったん PDF に変換してしまいます。変換そのものの手順ではなく、変換するにあたって確認した方がよいところを中心に述べます。

技所博公式ガイドブックは、

- Google Doc
- Google Slide
- Re:VIEW
- Adobe Illustrator
- (何かで作った)pdf

といった風に、さまざまな形式の原稿が存在します。

9.2.1 Google Slide(諸注意・サークルカット一覧など)

技書博ガイドブックでは、主催挨拶や諸注意、サークルカットの一覧、会場配置図などをGoogleSlideで作っています。

- 箇条書きや画像の貼り込み、注意事項を矢印で入れたりなど、柔軟に操作できることが必要
- 各担当者が作成し、複数人でチェックし、間違いを減らす必要
- リモート編集・同時編集が可能である

Google Slideで作るメリットは上記の理由になります。なお、サークルアピール(B5半分相当)もGoogleSlideで作っていますが、こちらは後述します。

Google Slideのメニューからは、Download as PDFとDownload as PPTX(Docx)のメニューがありますが、直接pdfとしてダウンロードするのではなく、一旦PPTXでダウンロードして、オフラインで確認してからローカルでpdf化することをお勧めします。画像や文字のずれ、はみ出し等がどうしても発生する可能性があります。文字のズレは、オンラインで確認したのち、ローカルにダウンロードしたpptxで確認します。改行がおかしいところ、画像がずれたり飛んだりしていないか、変な空白がないか、といった観点で全ページチェックするようにしましょう。

編集長はWindowsユーザーです。Windowsユーザーであれば、比較的標準的にWordやPowerPointをお持ちかもしれません、Macユーザーでは所有している可能性は一気に下がるでしょう。Keynote等で可能な範囲で編集するか、オンラインで編集し、PDFでダウンロードしてそれがないか確認するなど、十分注意します。

また、この段階で目次の項目だけは作っておきましょう。案外忘れがちのが、章扉やまえがきあとがきなどです。結合後に目次の行数が増えて2ページになったりするとノンブルづけに苦労します。ページ数はPDFビューアから確認できますので、合体後に手で拾って入れます。一旦もくじのページ数を確定するために、目次で抽出したい項目はすべて、忘れないように現段階で入れておきます。

9.2.2 Re:VIEW 原稿

技術記事(サポートー企業様の技術記事、スタッフの技術記事)はRe:VIEWで組んでいます。技術同人誌界隈では実質的な標準ツールとなっている感はあります。比較的簡単に技術書然とした体裁になりますので使っている人も多いでしょう。執筆者の側とすれば、Markdownライクに書くだけでpdf原稿に組版してくれる魅力的なツールですし、テキストベースですからGitHub等での原稿管理も楽ちんです。一方で編集者の側からすれば、機能がかなり限られていて、ちょっとした変更をしたくとも融通が利かないという面もあります。

さて、Re:VIEW原稿では、扉(部を区切るためのページ。第2部:スポンサー原稿といった特別なページ。)をつけたりすることは案外難しいので、本文原稿だけを出力するにとどめ、扉は別に作ることをお勧めします。その辺りをReviewでやろうとすると、かなり大変になります。

同様に、ノンブルの調整もかなり大変です。もちろん Re:VIEW のマクロをいちから読み解いて行けばどこかに書いてあるはずですが、わかりやすく設定に書いてあったりはしません。(実際本稿執筆時点では私はわかっていません)

ですから、標準で PDF を書き出してしまい、ノンブルを一旦除去してしまう方が簡単です。なお PDF 内の文字編集には Adobe Acrobat が必要です。無料版である Adobe Reader では編集機能がかなり制限されてしまいます。そのほかの PDF 編集ツールで可能かどうかについては確認していません。PDF は書き込む(追記する)ことは簡単でも、削除したりすることにはかなり制限が入ります。フリーのツールではできないことが多いので、やはり編集長は Acrobat(有料版)を持っておくといろいろ便利です。

なお、どうしても Adobe Acrobat がない場合は、注釈ツールを用いて既存のノンブルをマスキングしてしまうという方法もあります。ですが既存のノンブルは残ってしまいますから、あとで悪さをする可能性があります。マスクが何らかの理由でズレてしまい下の文字が出てきてしまうなどが考えられますから、Acrobat でノンブル自体を手動で消去する方が確実です。

なお、ページ数が多い場合は、Re:VIEW からページ数を表示しない形式にしてしまいましょう。
ToDo: ノンブル周りの設定を調べる。

個人的には、ツールはあくまでツールであり、ツールと格闘することだけが編集長の仕事ではありません。割り切って、複数のツールを使い分け、編集をサクサク進める方が良い場合も多いでしょう。

9.2.3 Adobe Illustrator またはトンボ付き PDF

企業広告などで.ai 形式またはトンボ付きの PDF 原稿が提出されることがあります。印刷界隈の原則はむしろこちらで、印刷原寸トンボなしの PDF 原稿の方が例外です。トンボをつけるのは印刷範囲を明確にするためです。また印刷範囲はどうしてもズレが出てしますので、実寸でデータを作り印刷すると周囲にわずかな白枠が出てしまうことがあります。そこで実寸から数ミリ外側まで背景画像を引っ張ってある場合があります。これを塗り足しといいます。通常安全率を見て 3 mm 取ることが多いようです。

さて、塗り足し・トンボのある原稿に対する対処です。

塗り足し・トンボを削除して原寸原稿に変換してしまうという手があります。これが一番楽です。楽は楽ですが、背景・テクスチャのあるページでは印刷・断裁のわずかなズレにより周囲に白い部分がわずかに出てしまうことがあります。

そのまま合体させてしまうという手もあります。原稿順が変わってしまったりするリスクもありませんが、単一の PDF 内で原稿サイズが変わるなど、編集作業において若干面倒が生じることがあります。印刷所によっては嫌がられる場合もあるでしょう。

サイズ違い原稿を別ファイルのままおいておくのはどうでしょう。印刷所での作業や確認事項が増える傾向にありますが、印刷データ上のリスクは低いです。

どの形態とすれば良いのかは、印刷所に相談してみると良いでしょう。今回は、3 とする方向で印刷所と調整中です。

9.3 サークルアピール

技書博ガイドブックには、各サークルのアピールページが B5 の 1/2 あります。サークルカットには書ききれない本の内容や Booth 等の頒布チャンネルへの誘導などを想定しています。

これは、編集の労力を軽減するため、Google Slide に説明とテンプレートを用意しています。編集部にとっては、順番の入れ替えや配置番号の入力が楽です。テンプレートでダミーのサークル配置番号を入れておき、あとでテキストボックスをコピペすれば編集が完了するという状況は想像以上に楽です^{*1}。

各サークルは当該スライドに直接記入するだけで提出が完了しますし、画像や文字の配置も任意です。また PDF や画像として書き出す手間および解像度に気を配る必要もありません。

また各サークルへのリバインズ指示も簡単です。これまでなったリバインズ指示としては、元画像の解像度が低いためジャギーが出る。誤植がある。などです。

9.4 PDF を統合する

個別ページを全て PDF にしたら、次は PDF の統合です。

CubePDF や Acrobat などの PDF 編集ソフトで統合します。ページ順は任意に入れ替え可能ですし、差し込みも可能ですから、全ての原稿ファイルを統合し、最終形とします。

次に、目次を作ります。自動でできると良いのですが、原稿形態が異なるので手動とならざるをえないですね。頑張りましょう。GoogleSlide で作っていますので、そこに手動で入力します。結合後に目次の行数が増えて 2 ページになったりすると、あとでノンブルづけに苦労しますから、目次にあげる項目の漏れには注意しましょう。案外忘がちなのが、章扉やまえがきあとがきなどです。これらも忘れないように現段階で入れておきます。

次に一旦合体した PDF に通じでノンブルを入れます。Acrobat の編集>ヘッダ>ページ番号で入れられます。あるいは PDF 編集ツールにもあります。

次に、ページを手動で拾って目次に入れます。これを自動化することができれば楽なのですが・・・やり方がわかりません。

最後に、更新した目次を合体、入稿用 PDF が完成します。

9.5 まとめ

一つのソフトで完結させることができれば良いのですが、現状それはなかなか難しいのが現状です。

^{*1} 画像や PDF の “同じ位置” にテキストボックスを埋め込むのはかなり面倒です。（スマートなやり方を知りません）

第Ⅳ部

各地で記載される技術書イベント

第 10 章

技術同人誌の全国展開について

皆様、はじめまして底辺亭底辺と申します。

私は関西で『錢けっと』@zeniket と云う名称の技術同人誌即売会を開催し、更には全国各地（北海道から沖縄まで）を回ってその読書会を開催しております。またイベントが無い時は、JR 大阪駅前の『底辺亭』@teihenteiteihen なるエンジニア向けのテック bar を運営し、そこで技術書の展示・執筆推奨をしています。私は非エンジニアですが、技術同人誌に関してはこのように普及を推進するスタンスを取っております。

初めて技術書典様@techbookfest の存在を知った時「この技術書文化を普及・定着させれば世の中が少し豊かになる」と直感した事が、現在の取り組みを始めた動機です。

10.1 読書会について

私は各地のエンジニアに「技術書を執筆する事により、東京のエンジニアと同じ評価の土俵に立つことが出来る。 貴方の待遇も向上する。」と訴えながら旅を続けております。技術分野に限らず地方にも優秀な人材が多いのですが、広く知られる手段を持たぬが為に低い評価と待遇に甘んじている、というのが私の偽らぬ感想です。執筆は人類が生み出した最古のリモートワークですので、地方人の選択肢を増やす為に執筆を推奨する事は理に適っております。ご存知の通り出版社は東京に集中している為、かつて文筆を志す若者が東京に殺到しましたが、技術同人誌は地方からでも刊行する事が出来ます。幸い、我が国には『同人誌文化』なる固有の文化が根付いておりましたので、各地で執筆を推奨するの比較的容易で助かっております。

同人誌即売会がペイする為には開催地に一定の人口規模が必要となるのは自明の理です。地方に同人誌即売会が少ないのでそれ故です。ですが、「読書会」というフォーマットであれば僻地でも十分に成立しますし、執筆会にも繋ぎ易いです。私は多くの技術同人誌の著者様とお話しする機会に恵まれましたが、地方出身の方が非常に多い印象を持っております。（割と上手く津々浦々にバラけています。）この文章を執筆している那覇市でも、会場に来られた著者様を参加者様に紹介させて頂く事が出来ました。『執筆という行為はそれ自体が地域のハブとなり得る』今後はこの仮説をもう少し前面に出して行くつもりです。

10.2 地方でイベントを開催する意義

私が各地で開いている読書会には、その地方の上澄み人材だけが参加します。彼らの半数は既に技術同人誌即売会が東京で催されている事を知っており、周知の意味はありません。元々東京帰りの人間も多く、東京情勢なら私より遙かに詳しいです。（参加者には大学教授の比率が異常

に多く、彼らの多くは東大をはじめとした東京の大学で青春を過ごしております) それでも地方回りを続けるのは、異物なくして化学変化が起こらない事を知っているからです。

明らかにその地域にとって常識外であるイベントを異物の私が持ち込む事により、その地には触発効果が発生します。現に、幾つかの小イベントが私の読書会を通じて誕生しました。大切なことは、その地に無かったフォーマットを推奨提示することです。大都市の規模を真似る事は愚行ですが、その規模から生まれた手法から学ぶのは非常にクレバーで正しい行為です。

読書会の参加者は少ないです。多くて 20 人強。一人しか来ない日もありました。素晴らしい成果だと自負しております。私の様な無名の余所者のイベントに付き合ってくれる人間は、そもそも情報感度が高く親切で醉狂な人々ばかりなのですから。

なので、こちらの拙い説明も完全に咀嚼してくれますし、後で色々助けてもくれます。北陸の読書会で一声だけ掛けた相手が、大阪で開催される錢けっとの為に書籍を書き上げてくれました。技術同人誌の概念が我が国に完全に普及するまでは、執拗に各地を回り続けるつもりです。

皆様へのお願ひですが、あなた方がエンジニアだと認識していない職業人に技術同人誌を見せてあげて頂けませんか? 料理人や大工、配管工や清掃人が好ましいです。そして彼らにも執筆を呼び掛けて下さい。私一人では手が回りません、お願ひします。

10.3 錢けっとについて

この様な立ち回りもあって、「実業実学書典 錢けっと」は何とか継続しております。本文が皆様の目に触れる頃には、第三回大会を終えている計算になります。規模はとても小さいです。技術書典様の 2~3% のスケールを連想して下さい。それが錢けっとです。この「錢けっと」という珍妙な名称には、「技術のマネタイズ」と「技術者の待遇向上」の二つの願いを込めております。全ての技術者様が筆を執り自らの知見を広めて頂ければ、それは必ずや実現することでしょう。

10.4 結びに代えて

その錢けっとも切っ掛けの一つとなり技書博主催の ariaki 様@ariaki4dev の知遇を得る事が出来ました。彼が各所で開かれておられる「執筆推奨会」に参加させて頂いた事がありますが、エンジニアの方を激励し気遣う素晴らしい内容でした。御活動が続けば続くほど、テック界の未来は明るいものとなるでしょう。

技書博のいっそう盛況を心から願っております。どうか皆様、真にテックを愛する技書博様をこれからもご支援下さい。

底辺敬白

第 11 章

技術書を全国に広げて技術書の世界を広げる活動

11.1 ご挨拶

技術書同人誌博覧会にご参加のみなさま、また技術書キャラバンをはじめとした勉強会でこのガイドブックを手に取られたみなさま、はじめまして、未知 (Twitter:@miti843) と申します。普段は WEB サイト制作や、それに関連した勉強会の主催などを少々行っていました。

私は愛知県在住ですが、これまで自身も技術書同人誌即売会で技術書を買ったり、技術書を書いて発表しています。また、自身で技術書に関するコミュニティ 技術書☆ I/O や、小規模技術書即売会 技術書マルシェという技術書のコミュニティやイベントも愛知で開催してまいりました。

技術書を愛好する人たちの中には、私だけではなく首都圏外の在住者もいらっしゃり、今回の技書博にお越しのみなさまの中にもいらっしゃることでしょう。そこで今回はこれまでの開催の中で得られたことや、頂いた意見をもとに地方の技術書・勉強会・コミュニティにピックアップして、未来の技術書の発展になればと考えることを書いていきます。執筆活動を既にしている方や、即売会へ参加している方のみでなく、まだ技術書についてあまり知らない方も是非ご覧ください。

11.2 地方での技術書イベントの開催

みなさまは開催地が東京以外の場所になっている技術書イベントをご存知でしょうか？ 先ほど挙げた自身の愛知でのイベントだけではなく、今や大阪・富山・青森などでも開催されています。（されていました）

それぞれ開催形式は異なり、読書会であったり立ち読みであったりコミュニティであったり勉強会、また即売会であったりとさまざまです。そして、その中の一つに今年 2019 年 9 月には技術書キャラバンという大阪・京都・名古屋の 3 地区で技術書勉強会が開催されました。こちらの勉強会は今回の技術書博覧会の主催メンバーが 3 地区 3 日間にわたって開催したもので、開催に携わった名古屋では約 20 名ほどの方にご参加いただけました。

内容を簡単にご紹介すると、「技術書即売会とは何か」「技術書を執筆するにはどのような手立てが必要か」「どのような表現をすれば読者にとって分かりやすく伝わるか」といったこれから技術書にチャレンジしたい初心者の方を対象とした勉強会です。

11.2.1 地方開催をしている所感

やはり地方で開催していると、浮き彫りになってくる問題が何点かありました。それは、技術書に限ったことだけではなく、IT系全般に関わってくることかもしれません、勉強会・コミュニティ・イベントの「文化」があまり浸透していないといえることでしょう。実際に首都圏と比較した場合、地域ごとの差はあるものの、開催数に大幅な差があることが多いです。

では、開催数はどうしてこんなにも差があるのでしょうか。それを細かく見ていくと、エンジニアの母数やIT系企業の数以外にも、

- 開催場所の問題
- 繼続開催の難しさ
- 運営サポート
- 集客力

といったことも原因として存在しているでしょう。

積極的に勉強会開催に向けて取り組んでいるIT系企業も存在していますが、それでもやはり開催している企業自体が少ないことも要因の一つとして存在するでしょう。

私はハード側の事情には乏しいので一概には言えませんが、WEB関連であれば、OSSやGitHubを知らない会社が存在することについても、これまで見てきた中では珍しくありません。業種や分野にもよりますが、よく「Excel方眼紙」の使用率が異様に高いことを嘆かれるエンジニアの方の声を耳にすることも多く感じます。

それだけではなく、県外の方にとって乗り換えが多くアクセスしづらい位置での開催ということもあります。また、継続開催するには、継続的に参加する参加者または新規に参加してくれる方を取り込む必要がありますが、順調に集まらない場合も多く、結果として開催頻度が下がる、もしくは勉強会自体が廃止になるというケースも多く存在します。

それ故に、以前自身の技術書コミュニティに参加された方の中には、「IT不毛の地 愛知」などと比喩されることもありました。そして、その問題は技術書にも決して無関係ではありません。それは「技術書」というワード自体を知らないに繋がっていることを、開催していくうえで色濃く感じました。たとえば、「技術書って何？ 聞いたことがない、どんな本のこと？」といった質問が挙げられます。周囲のエンジニアや以前勉強会でお会いしている方などに技術書の話題を出してもなかなか理解してもらえないことが多いと感じることもありました。

11.2.2 技術書を知らない方たちとは

ではこのような「技術書を知らない層」にスポットライトを当てて見ていくと、さまざまな理由や原因を伺うことができました。

- そもそもネット検索をするだけで本を読むことがない
- 周囲に技術書を書いた人がいない
- 技術書即売会のイメージが分からぬ

- 勉強会やコミュニティに参加したことがない

いずれも一言でまとめてしまえば「技術書が身近でない環境にいる」といえます。やはり人間身近でないものにはイメージがつきづらく、興味を持つことさえ難しい場合があります。また、興味や関心があっても、技術書が首都圏に限られたものとなってしまうことで、交通アクセスが大変な地域の方にとっては物理的な面や費用、時間の問題で断念せざるを得ない=機会損失に繋がってしまいます。するとどうでしょうか。時間の経過とともにそれらの興味や関心が薄れてしまい、諦めてしまう方も少なからず存在するでしょう。

また、これは執筆している方にも共通する問題で、執筆者も現状首都圏外から遠征のごとく参加する方は多いでしょう。それはなぜかと言うと、集客力の差とおっしゃられる場合も多いです。ただしこのような現状が続くことによって、首都圏に技術書関連イベントが集中してしまい、地方の方にとっての機会損失がより大きなものとなってしまいます。

もっとより近くに技術書を幅広く触ることのできる場があれば、また技術書についての知識がある方が身近に存在していればこれらの状況を変えることができるといえるでしょう。そのためには、全国的に今後技術書文化を広げていき、それに伴って勉強会やITの発展を目指していく必要があるでしょう。

11.3 読者の方一人一人が技術書の世界を創る

前項までは技術書を創る側、開催する側の視点での実態や所感を綴ってまいりました。ここからはまだ技術書を書いたことがない方も対象とした内容を記していきます。

11.3.1 読者=技術書を知らない層ではありません

今このガイドを手に取って読んでいらっしゃる方の中には、既に技術書を執筆されている方もそうでない方もいらっしゃいます。どちらの方であれ、このガイドを手に取っていらっしゃるということは、きっと何かしらの技術書の読者に該当している、もしくはこれから読者になるでしょう。そして、このガイドを手にするまでに技術書とは何かを少なからず理解しているはずです。ということは、「技術書を知らない層」ではありません。

11.3.2 執筆以外にも技術書に貢献できます

これは技術書キャラバンや他勉強会・コミュニティにも共通する意見ですが、やはり執筆を難しく感じたり、敷居の高いものを感じる方がいらっしゃいます。私も文章についてはあまり知識があるとは言えず、拙い文章ですが、書ける範囲で書いています。そもそも「文章なんて得意じゃない！ とても無理！ でも、技術が大好きだ」と思う方がいらっしゃることも理解しています。その気持ちを表現して伝えていく方法は執筆だけに限られるものではありません。

「技術書に興味を持ってもらう、関心を持ってもらう」そういったきっかけ作りを行うことも立派に技術書に貢献する活動です。自身の得意なスキルを活かした方法を選んで、様々な人がいろん

なアイデアで技術書に関わることに携わっていく、その構図こそが技術書の発展に繋がるといえるでしょう。

例えば、動画が得意な方は技術書の紹介動画を作るや、技術書のおすすめまとめを作る、読んだ感想を話す配信を行うなども、形は違えど携わっているといえます。いきなり執筆をすることが難しくて抵抗があるという場合はこのように、執筆以外の何らかの形として、技術の知見についてのアウトプットを行ってみましょう。

本来技術書や技術書を執筆することはそのような技術の知見を広めるアウトプットやインプットを促進するというのが主旨としてあります。すなわち、アウトプットの方式にこだわらずとも、何らかの「技術書」に関連したアクションを行うことで、技術書を発展させることに繋がります。

それは Twitter で気に入った技術書をツイートするといった何気ない手軽なアクションでも、それらの数が多ければ結果として「技術書」を目にすることが増えることでしょう。そうすることで、露出の機会が増していくけば興味を持つ方もそれなりの割合で増加していくものと考えられます。

このように、敷居の低い、普段行っていて慣れているアクション 1 つからでも充分です。このようなアクションは新たな執筆者の誕生のほか、既存の執筆者が継続するためのモチベーションアップにも繋がります。読者にとっても執筆者にとってもモチベーションが得られる体験というものが大切です。

11.4 おわりに

これまでお伝えしてきたように、一人一人が技術書に対しての「アクション」を行うことで、この先の未来に渡って技術書文化が語り継がれていくこととなるでしょう。少しでも「アクション」したいと思ったら、是非恐れずに挑んでみてください。その体験は決して無駄にならない経験となるでしょう。今後ますます技術書文化が全国的に発展していくことを願っています。

第 12 章

技術書名古屋の陣 開催にあたって

松井工務店

名古屋にて、技術同人誌の展示即売会を開催します！

12.1 開催概要

技術書名古屋の陣^{*1}

日時 12月 22 日 (日) 15:30～17:30(開場 15:00, 撤収完了 18:00)

場所 ベースキャンプ名古屋 <https://basecamp-nagoya.jp/> (ご協力ありがとうございます！)

12.1.1 開催背景

背景としましては、12月に名古屋で開催予定だった技術書マルシェ^{*2}の中止を耳にして、「これはもったいない」ということで、かねてから「CAE オンリーをやろうかな」と考えていた松井工務店が別途開催することになった次第です。

展示即売会であると同時に、技術交流会の雰囲気も出せたらな、と思っています。

12.1.2 ジャンルのこと

松井工務店は CAE (主に流体解析) を仕事にしていますが、もともとはプラント設計の化工屋(プロセス屋)の人間です。技術同人誌のイベントは、IT 系がメインですが、IT 以外の技術系の方にも機会を広げたい！ そして、東海・中部地方は製造業の盛んな土地、ということでここは技術の範囲をぐん！ と広げていきたいと思います。

技術(ジャンル)は、IT 系だけでなく、工学、そして数学などの理論系も大歓迎です。IT、工学、理学、お互いの関係を楽しんでいただけたら、と思います。それから、工業英語系の参加も大歓迎です。

IT 系の技術は目にすることが多いですが、それ以外の技術、工学的技術、生産技術等はどのようなものかわかりにくいと思います。「自分はこういう技術的な仕事をしています！」という展示や発表をして、みんなに知ってもらえたらしいのではないかと思います。

また、就活で有名企業にばかり応募が集まる、の如く、IT ばかりに目が行きがちですが、目立たないけれどもこんな技術がある、というのを知ってもらう、というのって、大事だと思っています。

^{*1} 技術書名古屋の陣 <https://connpass.com/event/154301/>

^{*2} 第 2 回技術書マルシェ@nagoya <https://connpass.com/event/146642/>

また、新しい技術だけでなく、レガシー技術もウェルカムです。歴史は繰り返す、人間考るることは同じ、の習いで、ひょっとして今苦労していることは、すでに昔に解決済みかもしれません。

12.1.3 リモートのこと

こういうイベントには行きたくても行けない(出展含め)方たちのためにリモート参加とかいろいろ夢は広がってしまったのですが、今回は残念ながら見送りです。

なにぶんにもこの種のイベントの企画運営は初めてですので、至らぬ点があるかと思います。そこは、今回のイベントでは「みなさん一人一人が参加者です」ということで、どうぞご理解ご協力のほど、お願いいいたします。一つ具体的に言いますと、設営片付けを手伝ってもらえると、大変助かります・・・

12.2 最後に

至らない点ばかりですが、皆さまのお力を借りていいイベントに、そして、小さくてもいいから(松井工務店主催じゃなくってもいいので)続けていけるイベントにするべく、がんばります！ どうぞよろしくお願いします。

松井工務店

第 V 部

技書博キャラバン

自然言語のシンタクスハイライト 次世代の速読技術

13.1 ご挨拶

技術書同人誌博覧会ご参加の皆様、はじめまして polmonyRks と申します。普段はメーカーで画像処理関連のソフトウェア開発をしております。

数カ月前に、運営様開催の「技術書を執筆しよう！ 初心者向け勉強会」^{*1}に参加させていただきました。それをきっかけに、本公式ガイドブックに寄稿する機会をいただきました。運営様ありがとうございました。

さて、私は趣味でプログラミング言語 Haskell で電子文書リーダーを開発しています (<https://www.polemony.net>)。文章を文法に従い着色（シンタクスハイライト）することで速読と精読を可能とするものです。

今回は、その技術についてご紹介します（なお、以下の各強調（ボールド体、イタリック体など）は、本当は「着色している」と想定して読んでください）。

13.2 技術紹介

速読、精読の対象として、専門書や技術書を想定しています。一部の速読エリートを除けば、これらの本を速読するのは難しいと見ています。

そういう速読術を極めていない人^{*2}でも、これらの本を読みやすくする方法を発見したので紹介します。

13.2.1 プログラムのシンタクスハイライト

着色により文書の視認性を著しく向上させている領域があります。プログラムのソースコードへの着色（シンタクスハイライト）です。そこからプログラマが受ける恩恵は計り知れないです。身近なところでは、ハイパーリンクの表示（地の文との区別、履歴有無による色違い）もありますね。以上がプログラムの世界での成功例です。

次に普通の文章（自然言語）についてですが、筆者が自身の赴くがままに着色を施した場合、一歩間違えると酷いことになります（インターネット黎明期、サイト、特徴とぐぐってみてください）。

^{*1} <https://gishohaku.connpass.com/>

^{*2} 自分も速読術についてはよく分かっていません。極めれば専門外の専門書も読めるとの声がありますが懷疑的です。

当時は実験的な時期でした)。しかし、以下の三点を心がければ自然言語でも着色の恩恵を受けられる事が確認できました。すなわち、

- 名詞句単位で、
- 読者が着色モードを把握し、
- 読者自らアドホックに着色する。

というものです。以下詳細を見ていきます。

13.2.2 名詞句単位の着色

具体例として、まずは以下の2つの文章を比較してみてください。

■コラム: ケース A

技書博は 技術書を頒布される方のみサークル出展いただけます。

出展者は 各自の良識の範囲で「技術」を定義し、自らがもつ技術を共有する場としてご利用ください。

私たち運営事務局は、エンジニアによるアウトプットを推進し、知識の共有によってより良いエンジニアコミュニティを築き、また参加される皆さんのが 共に成長することを望んでいます。

■コラム: ケース B

技書博は 「技術書を頒布される方」 のみサークル出展いただけます。

出展者は 各自の良識の範囲で 「技術」 を定義し、自らがもつ技術を共有する場としてご利用ください。

私たち運営事務局は、エンジニアによる アウトプット を推進し、知識の共有 によってより良いエンジニアコミュニティ を築き、また参加される皆さんのが 共に成長すること を望んでいます。

(ケースB)のほうがグッと読みやすくなっていますね(筆者は手間ですが)。さらに下の拙い英文も見てください。

■コラム: ケース C

We make some toy programs in Haskell. The current one is a viewer for PDF Documents, characterized by ad hoc coloring of noun phrases for fast and accurate reading. There is another delimiter other than space.

■コラム: ケース D

We make **some toy programs** in Haskell. **The current one is a viewer for PDF Documents**, characterized by **ad hoc coloring of noun phrases for fast and accurate reading**. There is **another delimiter** other than **space**.

英語が読める人は(ケース C)が(ケース D)のように見えているはずです。英語が苦手な人は、こういう単位を意識したほうが良いです。さて、これらは強調箇所はいずれも「名詞句」に相当しています。

名詞句の定義

「名詞句」とは「指示代名詞」により置き換え可能な単位を指します。日本語なら「それ」、英語なら“it”にあたります。上の例文も確かにそうなっています。

この着色方針は何らかの文法に従っている、というのがプログラミング言語と似ています。この事実をもってこの技術を自然言語のシンタクスハイライトと呼んでいます。

13.2.3 着色モードの把握

次に、名詞句単位という縛りに加えて、読者側が着色モード^{*3}を把握していることも重要です。まずは着色モードの一例として下の文章(ケース E)を参照ください。

着色モード(一例としての日付と料金)

■コラム: ケース E

サークル参加は**有料**。「通常スペース」**出展料：5000 円**、.. 「ゆったりスペース」**出展料：8000 円**の2種類あり、.. 申込期限は9月 22 日

^{*3} 文脈に対応した着色を Emacs (プログラミングエディタ) に倣い「モード」と呼んでいます。Haskell モードとか markdown モードとかそういうのです。文法に従い着色とかエラー・チェックしてくれます。

いかがですか？再度述べますが、実際には色を使い分けていると想像してください。なお、名詞句単位でやらないと以下の（ケース F）のようにキメラ状態になってしまいます。

■コラム：ケース F

サークル参加は 有料。「通常スペース」 出展料： 5000 円、.. 「ゆったりスペース」 出展料： 8000 円 の 2 種類あり、.. 申込期限は 月 日

これは、完全一致で「円」、「料」、はボールド、数字は イタリック、「月」「日」は アンダーバーになるよう指定した場合です。

キメラ状態を回避するために、名詞句全体を完全一致で着色しようとしても指定語を網羅しきれません。上の事例であれば、名詞句単位の場合は、部分一致指定で「料」、「円」、「月」、「日」の4つの指定で足ります。一方で完全一致の場合、「有料」、「出展料」、「5 0 0 0 円」、「8 0 0 0 円」、「1 1 月」、「2 2 日」と6個も指定する必要があります。数値に関しては網羅できそうにないです。

また、仮に網羅できたとしても指定する名詞句が多くなるため、計算速度が著しく低下してしまいます。

名詞句単位で予め文章を分割しておいて、かつ部分一致で、少ない設定で包括的に着色するのが大事です（技術が進めば部分一致以外の包括指定もできそうですね）。

モード把握の必要性

上のモードで、カテゴリと色の対応（日付系は何色、料金系は何色）を事前に知っておくのがベストですが、事前知識がなくても趣旨は理解できたと思います。では、次の例はいかがでしょうか？（ケース G）と（ケース H）で、どういう意図で着色しているか分かりますか？

■コラム：ケース G

速読、精読の対象として、専門書や技術書を想定しています。一部の 速読エリート を除けば、これらの本を速読するのは難しいと見ています。

そういう速読術を極めていない人でも、これらの本を読みやすくする方法を発見したのでご紹介します。

■コラム：ケース H

速読、精読の対象として、専門書や技術書を想定しています。一部の 速読エリート を除けば、これらの本を速読するのは難しいと見ています。

そういう速読術を極めていない人でも、これらの本を読みやすくする方法を発見したのでご紹
介します。

(ケース G) は Scout モードです。ページ内に出現する各単語の語根についてヒストグラムを取り、その上位 6 位までをサイクリックに着色しています。名詞句単位で、という縛り付きです。これはこの記事の冒頭にある文章ですが、1 ページ目には「書」「技術」「読」「着色」「シンタクスハイライト」「紹介」の順に多く出てきているようです。よく出てくる単語は重要だから着色しておこうという趣旨です。この文章だけを見ても、この趣旨はわからないと思います。

これは非常に重要なモードです。文書を読む前から情報を先取りできます（なので Scout モードと呼んでいます）。ただしそういうモードにあると分かっていないと、逆に混乱してしまいます。

(ケース H) は、Grammatica モードです。名詞句の出現ごとにサイクリックに三色で着色しています。これは、構文解析がうまくいっているかを確認するモードです。これを見ると「想定しています」、「速読する」、「読みやすく」、「発見した」、「ご紹介します」あたりをどう扱うかを再検討したほうが良さそうですね。

これも開発者の観点では非常に重要なモードです。実は英文のほうが目に映える感じになりますが、ここでは割愛します。これも意図がわからないとアートとしての理解だけで止まってしまいます。

このように、同じ文章であってもモードが異なると着色パターンが異なってきます。

筆者が何らかの意図で親切に着色してくれていることがあります。しかし、その意図を読者がすぐに理解できないとノイズになりかねないです。複数の色が使い分けられている場合は特にそうです。

13.2.4 アドホックな着色

最後に、読者自身が読書中にアドホックに着色するのも重要です。アドホックとは、状況に応じてその都度という意味です。ここでは着色の過程をご説明できないので残念ですが要点を述べますと、自然言語のシンタクスハイライトは

- 筆者（プログラマ）が執筆時（コンパイル時）にスタティックに用意するものではなく、
- 読者（ユーザー）が読書時（ランタイム時）にダイナミックに主体的に行うものである、ということです^{*4}。

モードの設定は作者ではなく読者がする、ということです。これは実際にソフトを使ってみないとわからない体験です。

私の HP に動画や体験版を用意していますので、興味のある方は参照してみてください。この記

^{*4} 技術誌的に最後に良いこと言ったと自負していますが、さっそく自己矛盾してる感があります。

事もアップロードしておきます。是非ご自身で着色して読んでみてください。

13.3 あとがき

13.3.1 技術に対する個人的思い

最後まで読んでいただきありがとうございました。

私は以前は完全なペーパー主義者でした。が、上記技術を使った電子書籍リーダを開発し始めてからは、電子版（pdf版）も購入するようになりました^{*5}。本当に読むのが楽です。自分の専門領域は当然楽ですが、普段読もうとも思わない本（哲学書とか医学書とか法律書とか）も楽勝な感があります。これは自分だけに留めずに普及させるべき技術と確信しています。

ただし、今はサンデープログラマのおもちゃレベルです。普及させるノウハウもなく、使う技術も自分だけでは到底カバーしきれていません。一緒に活動していただける人募集中です。ご興味ある方は私のHP（関数型玩具製作所：<https://www.polymony.net>）を見て連絡頂けると幸いです。

一応この技術関連で特許出願もしています。審査する人の理解のために、提出した文書自体に技術を適用したもの的具体例としています。再帰的なやり方で Haskell みたいな関数型プログラミングっぽいと一人で勝手に満足しています（笑）。ソフトウェア界隈だと特許を書くのはどうなんですかね？ という考え方もありますが、弱小の個人や組織が持続可能な開発を行ったり、対価をいただいたりするには必要なこと自分は考えています。大きい企業（Google社とか Amazon 社）もなんだかんだソフトウェア特許を出してます。ただし、特許だけとっておいて自分は開発せずに、誰かが製品化したものを訴えてお金を得るというのは、エンジニアとしてどうかな？、と思っています。自分が絡む形で完成させたいです。

13.3.2 次回予告

次回はこの電子書籍リーダの自作方法についての同人誌（言語は Haskell）を書く予定です^{*6}
^{*7}。Haskell 界では GUI の例があまりないので、貢献できると思ってます。今は古典的な Gtk2hs を使っていますが、Elm Architecture を参考にしたという Gtk-Declarative をネタにしたいです。自然言語のシンタクスハイライト技術は parsing に強い Haskell や、論理を扱える Agda での開発が有利とみているので、これら言語の普及の一助になりたいです。

その際もよろしくお願ひします。

^{*5} ペーパー or 電子の選択ではなく、AR 技術で紙の文書を着色して読む、というのがひとつの完成形と見ています。

^{*6} 先ほどの特許云々はなんだという感じですが、個人が個人で自分で作る分には特許とか問題にならないですし、仮に問題になったとしても権利主張するつもりは全くないです（ここで明言します）。

^{*7} プログラミング教育の題材としても、学習者のモチベーションの点で筋が良いかなと思っています。

情報処理技術者試験の基本情報技術者試験における、試験範囲「試験要綱」Ver.4.2～4.4 改定について(2019秋試験対応版)

14.1 ご挨拶

技術書同人誌博覧会にご参加の皆様、はじまして。ふーれむ (Twitter:@ditflame) と申します。先日、「技術書を執筆しよう！ 初心者向け勉強会」^{*1} に参加をさせて頂いた折、お声掛けいただき、今回執筆させて頂くことになりました。普段は大阪で社内S Eをしております。

今回は、情報処理技術者試験の基本情報技術者試験における、試験範囲「試験要綱」Ver.4.2 から Ver.4.4 までの改定について、2019年秋試験終了時点での現在の情報を伝えできればと思います。

14.2 はじめに

情報処理技術者試験は、「情報処理の促進に関する法律」^{*2}で定められた、情報処理に関する国家試験です。今回はその試験の中の 1 区分である「基本情報技術者試験」^{*3}について、現段階で得られる最新の情報を記載します。なお、情報処理技術者試験は年2回（春と秋）に行われており、本記事でも「2019年秋」などの表記で記載しています。

情報処理技術者試験は何年か一度、試験範囲の見直しが入ることがあるのですが、2019年1月に試験を主催する IPA から、新たな試験要綱に関するプレスリリース^{*4}が発表されました。これによると、基本情報技術者試験は2019年春まで、2019年秋、2020年春からの試験それぞれで、少しづつ試験内容が変わるということになります。

更に先日、新技術への対応とセキュリティ強化のための新たな試験要綱に関するプレスリリース^{*5}が発表されました。これによると、基本情報技術者試験に関しては、次回(2020年春試験)より午前試験におけるセキュリティ分野の設問が重点範囲に指定されました。

^{*1} <https://gishohaku.connpass.com/>

^{*2} https://elaws.e-gov.go.jp/search/elawsSearch/elaws_search/lsg0500/detail?lawId=345AC0000000090

^{*3} https://www.jitec.ipa.go.jp/1_11seido/fe.html

^{*4} <https://www.ipa.go.jp/about/press/20190124.html>

^{*5} https://www.jitec.ipa.go.jp/1_00topic/topic_20191105.html

14.3 基本情報技術者試験の時期と試験要綱の対応について

まず、全体の変化を図示すると次のようになります。

	2019 春まで	2019 秋	2020 春から
午前試験	現行と同じ	新要綱（V4.2）での出題	新要綱（V4.4）での出題
午後試験	現行と同じ	現行と同じ	新要綱（V4.4）での出題

14.4 午前試験の新基準（V4.2:2019 秋以降）について

先のプレスリリース^{*6}から要点を引用します。

（3）午前試験での数学に関する出題比率の見直し（適用時期：2019 年秋期試験から）理数能力を重視し、線形代数、確率・統計等、数学に関する出題比率を向上

この要綱が適用された第 1 回目の試験（2019 年秋試験）はすでに終了しており、また出題された問題に関しては HP 上で公表されています。まず、これを分析したものを以下に示します。なお分類に関しては、共通キャリア・スキルフレームワーク^{*7}を基準として分類を行いました。（分類に関しては筆者の独断で妥当性のありそうな分類に落とし込んでいます。）

14.4.1 午前試験の実際の変更点について（大枠）

まず結論として、過去試験（2016 年秋～2019 年春）と比べて、全体の出題数（80 問）、及びテクノロジ系、マネジメント系、ストラテジ系での出題比率に変更はありませんでした。

分類	出題数	比率
テクノロジ系	50 問	62.5%
マネジメント系	10 問	12.5%
ストラテジ系	20 問	25%

14.4.2 午前試験の実際の変更点について（テクノロジ系）

続いて、テクノロジ系の中での変化でいうと、以下のような形になりました。

分類	出題数	比率	備考
基礎理論	8 問 → 11 問	10% → 13.8%	出題数増（応用数学を含む分野のため）
コンピュータシステム	15 問 → 11 問	18.8% → 13.8%	出題数減
技術要素	22 問 → 22 問	27.5% → 27.5%	出題数変わらず
開発技術	5 問 → 6 問	6.3% → 7.5%	出題数微増

^{*6} <https://www.ipa.go.jp/about/press/20190124.html>

^{*7} <https://www.ipa.go.jp/jinzai/itss/ccsf/download.html>

14.4.3 午前試験の次回試験(V4.4:2020年春)以降での変更点(予想)

筆者の推測としては、大枠の出題比率は変更されず、テクノロジ系の出題比率が調整され、結果としてセキュリティに関する出題数が増加するといった形での調整が入るのだろうと予想しています。

■コラム: 午前試験のような多岐選択式試験をクリアするためのポイント

結局のところ、用語と概念をどれだけ覚えているかが午後の解答力にも効いてきます。まず午前をしっかり解けるようになるのが大事な気がしています。

予め準備しておくものとしては、

- 教科書的なものを1冊
- 過去問を印刷できる環境
- 朱書き用のペン
- ルーズリーフ
- テープのり(コクヨのドットライナーがお勧め。)
- はさみ

があると良いです。

以下、対応手順です。

- 初回受験者は、まず適当な厚さの本(基本論点が乗っている教科書的なもの)を1~2回通読。
- IPAのサイトに過去問^{*8}があるので、過去3年分(3年×春、秋で6回分になるはず)を片面印刷で印刷。
- 過去問を解きましょう。前々回の試験問題から過去に遡って解いていきます。(前回と同一の問題は、過去に出たことが無い事から、前回過去問は知識の抜け漏れが無いかのチェックのため、最後に時間があれば解くぐらいの扱いで良いです。ただし、2020年春試験を受験する人のみ2019年秋試験の試験問題は出題比率を見るため、一度解いておいたほうが寄より良いと思います。)
- 間違えた問題をルーズリーフに切り貼りして、ミスノートを作成しましょう。(解答導出手順や用語の説明は朱書きするもよし、過去問題集の正答がどこかで手に入る場合はそれも印刷ないしコピーして貼るのも良いでしょう。)

あとは、4.で作成したミスノートを集中的にこなせば、7割ぐらいはコンスタントに得点できるようになっているかと思います。

なお、あまり情報処理技術者試験の受験経験が無い方には認知されていないポイントなのですが、午前の多岐選択試験で過去問から再出題される問題は、問題と選択肢まですべて一緒の形で、過去問からそっくりそのままの形で再出題されます。

(※注1:そっくりそのまま出てこない場合はパラメータなどが違う新聞です。新聞の出題率は試験の時期によっても差がありますが、今までの感覚でいうと多くて2~3割ぐらいです。なお、新聞□新出題論点となっていることが多いので、本試験の午前で新聞に出くわした場合は昼休憩のタイミングで用語をググってチェックぐらいはしたほうがいいこともあります。実際に午後で同一論点の出題が出たりします(私が受けた時のセマネでは本当に出て、助かったということもあったので…。))

(※注2:高度情報の午前試験ですら同様の運用のため、この出題方針にもし変更があるならば、まずは高度情報試験から変更が入ると思われます。)

14.5 午後試験の新基準(2020春以降)について

大問の構成は以下のように変わると先のプレスリリース^{*9}には記載されています。

- 現行(2019年秋試験まで)→新基準(2020年春試験から)

問番号	必須選択	選択数	配点
問1:情報セキュリティ	○	1	12→20
問2~7→問2~5		4→2	12→15
問8→問6:データ構造及びアルゴリズム	○	1	20→25
問9~13→問7~11:ソフトウェア開発(プログラム言語)		1	20→25

※現行:問2~7は以下の設問

- ハードウェア or ソフトウェア or データベース or ネットワーク から3問
- ソフトウェア設計 から1問
- プロジェクトマネジメント or サービスマネジメント から1問
- システム戦略 or 経営戦略・企業と法務 から1問

※新基準:問2~5は以下の設問

- ハードウェア or ソフトウェア or データベース or ネットワーク or ソフトウェア設計 から3問
- プロジェクトマネジメント or サービスマネジメント or システム戦略 or 経営戦略・企業と法務 から1問

これを受け、どの部分が試験として変わるかを以下にまとめます。

^{*9} <https://www.ipa.go.jp/about/press/20190124.html>

14.5.1 変更点1:大問のトータルでの選択数が減少し、配点が増えた

あらゆる試験における一般論として、そもそも問題の出題に割り振れるページ数は、一般的には問題の配点に正比例します。問題の配点が増えるということは、出題に使えるページ数が当然増えるので、結果として問い合わせの内容が深くなる　ないし、広くなる方向になるでしょう。

14.5.2 変更点2:情報セキュリティの配点が大幅に増えた

昨今の情報セキュリティ人材が不足している状況を踏まえて、配点を増やしているのだろうなと考えられます。これに伴い、情報セキュリティマネジメント試験(セマネ)の受験者は少し有利になるでしょう。

また、今後の試験の受験パスを考えたときに**情報セキュリティ分野**に関しては高度試験も(歴史的な経緯から)春秋両方で唯一開催されており、得意分野にしておくのが望ましかったのですが、更に、最近のプレスリリース^{*10}で、高度情報試験のほぼ全般に影響のある、試験範囲の改定が発表されました。

この改定では高度情報試験の各種試験に対し、午前試験でのセキュリティ分野の出題レベルがかなりの高度試験で強化(3→4レベルの出題に変更)され、更に重点範囲に指定されました。このため、情報処理技術者試験を他の分野でも受ける予定があるのであれば、セキュリティは重点的に抑えておくのが望ましいです。

14.6 新基準における午後試験対策について

以下、個人的な主観に基づいた対策案を書いておきます。受験者の方は参考にしてみてください。

14.6.1 問1(必須) 情報セキュリティ

必須なので頑張りましょう。なお昨今の状況を見るに、応用情報でも情報セキュリティが必須、高度でも通常で受験可能なのは情報処理安全確保支援士試験のみ、更に各種スペシャリスト試験でもセキュリティに絡めた設問が重点範囲に指定されたことを考えると、得意分野にしておくのが後々の受験パスを考えても良いかと思います。セマネを受けるのも今まで以上に良いでしょう。

14.6.2 問6(必須) データ構造及びアルゴリズム

必須なので頑張りましょう。どんな言語でも良い(基本の午後出てくる言語に絞って、無理に頑張る必要は無い)のですが、手を動かしてループ、データ構造(木やハッシュ)、探索、ソーティングアルゴリズムに関してスクラッチで書いてみると、理解が深まっていくと思います。

^{*10} https://www.jitec.ipa.go.jp/1_00topic/topic_20191105.html

14.6.3 問 2～問 5(2 問選択)

- ハードウェア

技術変化の少ない試験領域です。(計算機の基礎なので変わりようが無いため) 論理回路は独特なので覚えるコストが少し高いのですが、エンベデッド系の基礎になるので知っておいたほうが良いと個人的には考えています。ただ、人によっては要らないでしょうね…

- ソフトウェア

OSなど基本ソフトウェアの話が中心になります基本的には知っているか知ってないかで選択を決める事になる気がします。ただしこういった知識はシステムを組む上で有用ですし、学んでおいて損はないです。

- データベース

比較的技術変化の少ない試験領域です。(データベースにおける論理的な整合性を支える理論は変わりようが無いため)

また、学生さんなどは普段から触ってないと少ししんどいかもしれません。

- ネットワーク

プロトコルは比較的技術変化が少ない(物理層のI/Fは3~4年経つと1世代変わったりするけども)ですし、今の情報処理技術者試験は基本的にOSI参照モデルのデータリンク層以上を問う傾向が強い気がしています。

- ソフトウェア設計

システム設計的な観点での設問になります。技術変化は少ないので、対象とする物理的な業務に合わせたシステムの問い合わせが来るので過去問をやっておくと一番幸せになれる分野だと思います。

- プロジェクトマネジメント or サービスマネジメント

マネジメント系の問題は基本的には文章題です。読んで理解できれば解ける公算が大きいです。ITエンジニアで開発職なら関わることも多い分野なので、知っておくに越したことは無いですが、判断に困るなら避けるのも手です。

- システム戦略/経営戦略 or 企業と法務

ストラテジ系の問題も基本的には文章題ですが、たまにお金の話とか法律の話が出てくるので普段関わりが無いと辛い気がします。

14.6.4 問 7～問 11(1 問選択) ソフトウェア開発(プログラム言語)

C, Python, Java, アセンブラー言語(CASL II), 表計算ソフトの5種から選択します。

とりあえず、はっきりいえるのはCやPython、Javaが超得意でずっとコード書いてるマン以外は無理に多少知っているからといってそういう言語を選ばないほうが幸せかもしれないです。

理由としては、各言語に対しての割り当てられる試験冊子のページ数は当然決まっているだろうと推測されますし(今までの試験で1言語6ページぐらいだったので、増えて8ページぐらいと予想…)、同一の記述量であれば記述性の低い言語のほうが当然ロジックは簡単になることから、問い合わせも単純なものになると考えられます。

あと、アセンブラーと表計算は試験問題集巻末にリファレンスが絶対に付くので解答導出手順さえわかつており、時間を割ければ確実に点が取れるという点が非常に重要な気がします。

(※注:表計算は標準的な規格が無い事から、アセンブラーはアーキテクチャ差異による有利不利が出ないよう、独自にCASL2を定義している事から、それぞれ試験問題の巻末にリファレンスが付いている、という経緯だと伺った事があるのですが、Pythonに関してはリファレンスが試験問題に付かないことがすでに公表されています。^{*11})

よって合格を単純に目指すのであれば、言語選択のお勧めは表計算ソフトかアセンブラー言語(CASL II)になります。

ただし、配点が20点から25点に増えている関係で出題ページ数も2割ぐらい増えるのでは?と予測しており、結果、問われるロジックの解析能力や出題される問題数が増えると、人によっては結構つらくなるかもしれません。

※ページ数が線形的に増えたと仮定した場合、ソースコードの長さに対しての複雑度は一般則として指数的に増える傾向があり、この性質が出題にモノに効いてくると辛いですね。

そういう意味でも、仮にロジックが複雑になったとしても程度が知れている表計算かアセンブラーがやはり比較的楽に解けるではと考えていますが、どうなるでしょうか。

14.7 おわりに

私が初めて情報処理技術者試験を受けたのは、かれこれ20年前(1999年秋試験)の初級システムアドミニストレータ試験からでして、気づいたら20年経っていたのか…などと思い返しながら書かせて頂きました。

試験制度の変遷なども長い間見てきているのですが、やはり試験改定を含めた上での試験対策はなかなか対策が悩ましいですね。あと、書いている途中にプレスが出来てしまい、追いつくのが大変でしたが(提出期限超過してすみません…orz)、この記事が皆さんのお役に立つ幸いです。

^{*11} https://www.jitec.ipa.go.jp/1_13download/shiken_yougo_ver4_2.pdf

スタッフ紹介

技書博2公式ガイドブック

2019年12月14日 技書博2

デザイン Nanami Iida

発行所 技術書同人誌博覧会 運営事務局

印刷所 株式会社しまや出版