

KMC新勸冊子 2020



目次

1	KMC とは	2
2	イベント	4
3	昨年度のプロジェクト	6
4	新入生プロジェクト	8
5	KMC の詳細	15
6	あとがき	16
7	用語集	16

1 KMC とは

京大マイコンクラブ (Kyoto university Microcomputer Club) の略です。Microcomputer が個人用のコンピュータを指していた時代 (1977 年) にできたサークルです。活動内容はコンピュータを使ったものを中心として、

- ゲーム制作
- アプリケーション制作
- 競技プログラミング
- 音楽制作 (DTM)
- お絵かき
- 印刷物 (DTP)
- 電子工作
- マイコン (マイクロコントローラ)
- 読書会

など、広い分野で活動しています。

日常の活動

部室

大学の外にアパートを借りています。ネット環境はもとより、冷暖房とこたつがあり、プロジェクタ、4.1chスピーカ、壁モニターとAV環境も充実です。大きいホワイトボードが各部屋に用意されているので、図を書きながら部員と話し合いすることができます。

扉の鍵は電子錠に改造されているため、部員の学生証やICOCAなどを鍵として登録することができます。



例会

毎週月曜と木曜の18時30分から、吉田南構内で行われます。連絡事項の確認や、サークルに関する提案やそれに対する質疑応答、採決をします。その後、部員による例会講座が行われています。例会講座は、得た知見や、勉強したことを部員に15-30分程度で紹介するものです。

例会が終了したら、ご飯を食べに行く人は集まってご飯に行きます。

内部 Wiki と Slack

部内にWikiを設置して情報共有を行っています。また、チャットツールとしてSlackを導入しています。部員たちが連絡、質問、議論を行っています。

駐輪場

近くに駐輪場スペースを借りています。借りる際は有料ですので注意してください。料金は冊子の最後に書かれています。

プロジェクト

誰かがプロジェクトを立ち上げ、参加する部員を募ることでKMCは活動しています。

1年の半期で行うプロジェクトが多いですが、1日きりのものから、1年では終わらないものまで期間は様々です。

サークルで規定されている活動はないので、やりたいプロジェクトにどんどん参加していきましょう。

自由にプロジェクトを立てられるので、自分でプロジェクトを立てて、頼りになる部員を募集できます。新入生がプロジェクトを立てて上回生に教えてもらう形にもできます。意気込みさえあれば出来ることは多いです。

2 イベント

多くの人が集まる楽しいイベントです。開発や、講座を行うものだけでなく、お菓子を食べたい、ボードゲームをしたいなどの欲も発散されます。

ラピッドコーディング祭り

新入生が1日でそれぞれゲームを完成させるお祭りです。パソコンに触ったことがない人も、上回生が一から丁寧に教えます。ゲームを作るために必要なプログラミング、絵、音楽などの基礎知識を得られます。

新歓コンパ

KMC の新入生を歓迎するコンパです。もちろん新入生は無料！ 通常毎年5月末に開催されます。



NF

京都大学の11月祭 (November Festival) に KMC は展示を行っています。部員の制作物、ゲームを展示します。

新入生の立てたゲームプロジェクトがここで展示されたこともあります。世に出して反応を目の前で得たい人におすすめです。

コミックマーケット (コミケ)

コミックマーケットは、夏と冬に東京で開催される同人即売会です。KMC では部誌とゲーム CD を頒布しています。ゲームの締め切りとなる NF とコミケ前には、開発が間に合うか間に合わないかの瀬戸際になることもしばしば。

OB会

長い歴史を持つ KMC の OB さんたちと戯れる会です。

コーディング大海

ポセイドン(司会)のもとに集まり、部員が思い思いに開発する会です。いわゆる KMC 版ハッカソンです。進捗を作り出す時に行われます。

合宿

春合宿

3月、年度の終わりに行われる数日の講座合宿です。京都の山奥で部員が朝から夕方まで講座を行います。非常に多くの部員が集まるので、様々な話が聞ける面白い時間です。

コーディング合宿

夏休みに開発合宿を旅館で行います。一日中プログラミングする会です。黙々と開発をする雰囲気によってコーディングも進みます。



その他

この他にも、クリスマスパーティーや、追い出しコンパなど、定期的に様々なイベントが行われています。

3 昨年度のプロジェクト

沢山のプロジェクトがありましたが、その中からいくつかを紹介します。いくつかのプロジェクトは現在も進行中です。

ゲーム

NF(京都大学11月祭)、コミケに向けて作るものが主となっています。中には、Steamで発売しているゲームもあります。

みんなでゲームを作る 2019

1回生が中心となってゲームを製作するプロジェクトです。制作したゲームはNF、コミケで展示・頒布しました。

KMC ゲームジャム

KMCのメンバーで共通のテーマを決めチームを組み、短期間でゲームを開発し発表するイベントをしました。ツールを活用しチーム開発を行いました。

プログラミング

競技プログラミング練習会 2019

プログラミングコンテストに向けて、アルゴリズムやデータ構造の勉強をしつつ、部内でコンテストを行い演習もしました。

ICFPC2019

3日間で奇妙奇天烈な問題をプログラミングで解くコンテストに出ました。今年はアイテムを活用しつつ2次元のマス目上で複数台のロボットを操作し、効率よくマスを塗っていくプログラムを作る問題でした。

マルチメディア

DTM 練習会 2019

お題に沿った課題曲の鑑賞会や、作曲に関する講座を一週間おきに交互に行いました。NFやコミケでの外部発表も行いました。

お絵描き練習プロジェクト 2019

色や構図、人体の描き方などについて学びたくさん絵を描きました。また定期的に鑑賞会を開き、参加者同士で意見交換を行いました。石膏像を用いたデッサンなども行いました。

勉強会

ゲームデザインバイブル読書会

「ゲームデザインバイブル」という本の輪読会を行いました。ゲームのおもしろさ向上のための目線を学びました。

電工二種勉強会

一般用電気工事に必要な第二種電気工事士試験の勉強会を行いました。部室整備に生かされています。

4 新入生プロジェクト

新入生プロジェクトとは、4月から始まる講座形式のプロジェクトの総称です。全プロジェクト初心者向けとなっています。ぜひ色々なものに参加してみてください。

現在新入生プロジェクトは5月まで延期、またはZoom等のオンライン会議ツール上での開催となっています。



Web service 勉強会 2020

担当者 京都大学工学部工業化学科二回生 ID:tkmax777

概要

Web service と言ってどのような物を思い浮かべるでしょうか。例えばTwitter や YouTubeなどのサービス。これらは全部 Web 上で動いているサービスなので、Web service の例として挙げられます。

Web service 勉強会では、このようなサービスの仕組みを理解するために、サーバ側のプログラム言語としてよく用いられる Go 言語を勉強することから始め、html, CSS などの Web ページの構成する言語の書き方を学びます。なのでプログラミングをしたことがない初心者だって大歓迎です！ 是非一緒に新しいサービスを作っていきましょう！

対象者

- “使える”プログラムを作つてみたい人
- ウェブサービスを作つてみたい人

予定

初回 4月 14日（火）19:00～20:30

初回を逃した貴方！ 大丈夫です！ 4月 21日（火）19:00～20:30 も同じ内容をします！

5月まで延期となりました

興味を持った貴方は是非 mac をはじめとした UNIX / Linux 系パソコンもしくは Windows パソコンを持参してください。

DTM 練習会 2020

担当者 京都大学情報学科 2回生 ID:chia62

概要

パソコンを使って音楽を作るプロジェクトです。作曲のあれこれをイチから丁寧に。無料のソフト「Domino」を使ってやるので初心者でも大歓迎です。

対象者

- 作曲に少しでも興味がある人(作曲、楽器演奏などの音楽の経験は不問)

予定

毎週水曜日 19:00～20:00 5月初めまで初回を延期します。

第1回、第2回は作業環境の構築と顔合わせです(内容は同じです)。その後、音楽理論やDTMについて教える小数点回を挟みながら2週間ごとに曲を発表する整数回を行います。

競技プログラミング練習会 2020 Normal

担当者 京都大学工学部情報学科 2回生 ID:zeke,
京都大学理学部 2回生 ID:kidman7

概要

競プロとはプログラミングで問題を解く競技です。毎週、競プロに関する講座と、実際に問題を解くコンテストを開催予定です。初心者でも一から教えるので大丈夫です。経験者向けのコンテストも開催予定です。

対象者

- 競プロ初心者から中級者
- 初めての方でも大歓迎

予定

毎週金曜 18:30-21:00 に開催します。

お絵かき練習プロジェクト 2020

担当者 京都大学工学部工業化学科 2回 ID:sagin186,
京都大学総合人間学部 2回 ID:murayama

概要

その名の通り、絵を描く練習をします。キャラクターラストはもちろん、背景やデザイン方面の勉強もしていく予定です。二週間に一回鑑賞会を行い、そこで描いてきてもらった絵を見せ合って、どうすればさらに良くなるかをみんなでアドバイスしあいます。そして鑑賞会で出た意見をもとに、翌週様々な講座を開いて理解を深めます。これを繰り返し行うことでスキルアップを目指します！

初心者・未経験者でも大丈夫、たくさん描けば確実に上達できます！一緒にお絵かきしましょう！

対象者

- 絵を描いてみたい人
- 絵を描けるようになりたい人
- 絵が上手くなりたい人
- イラストを描くのが好きな人

予定

毎週土曜日 17:00～19:00 に開催します。第一回は 4/11（土）17:00～19:00 です。Discord 上で行われます。

4月中は鑑賞会はせず、まずは部室で楽しく交流しながらお絵描き会をしようと思います（ペンタブ等がなくても大丈夫です）。もちろん第二回以降からの途中参加も大歓迎です！

C #でゲームを作ろう 2016

担当者 京都大学工学部電気電子工学科 3回生 ID:pelk

概要

Unity、触ってみませんか？

...Unity ってなにって？ ああ、これは失礼。

Unity とは、誰もが無料で使えるゲーム制作ツールです。様々なゲームが Unity によって制作されている昨今、あなたも Unity ゲーム制作を初めてみませんか？

インストールが難しい？ 画面が複雑？ プログラミング言語がわからない？ 問題ありません、私たち上回生がサポートします。

一緒にチュートリアルを進めて、簡単な 3D アクションゲームを作ってみましょう！

対象者

- ゲーム作ってみたいってひと
- Unity って名前聞いたことあるけど触ったことないってひと
- ユニティちゃんかわいいよねってひと
- ユニティちゃんの本名をしってるってひと
- いや、ユニティちゃんより神林ゆうこ派です...ってひと
- 何言ってるんだ、藤原みさきだろ常識的に考えて...ってひと
- 以下略

今後の予定

毎週土曜日 13:00～16:00 於部室

(新型コロナウィルス禍の影響により変更する場合がございます)

みんなでゲームを作る 2020

担当者 京都大学農学部応用生命科学科 5回生 ID:opesan

概要

新入生だけでチームを組んでもらい、一つのゲームを作ります！

心強い上回生がみっちりとサポート致します。

自分一人ではゲームを作るなんて……と思っている方も大丈夫です。むしろ、そういう方こそ大歓迎！

チームには様々な役割が必要です。プログラムを書く人（プログラマー）、絵を描く人（グラフィッカー）、音楽や効果音を作る人（コンポーザー）、そして全体をまとめ上げる（ディレクター）。あなたの得意分野や興味があることを活かして、一つの大きなゲームを作り上げるのです！ 各分野について興味はあるがノウハウがない、と言う人もこのプロジェクトを通じて勉強しながら制作に携わることが出来ます。

制作したゲームは京大の文化祭やコミックマーケットで展示・頒布して多くの人に楽しんでもらうことが出来ます。是非、自分たちの力で人に興奮や感動を生み出しましょう！

対象者

- 何かを作りたい人
- 皆で作りたい人
- 何かで人を楽しませたい人

予定

参加者の予定に合わせてミーティング（企画の提案や後々には進捗状況の報告など）を行いますが、制作自体は各自好きな時間にやってもらいます。

初回ミーティングの一週間後から、作るゲームに対する意見出しなどを本格的に行います。

Effect 勉強会 2020

担当者 京都大学理学部 3回 ID:kitsan

概要

ゲームに欠かせない重要な要素、エフェクト。難しそうなイメージがあってなかなか手を出しづらいかもしれません。しかし、Effekseer を使えば派手な爆発も綺麗な魔法も簡単に書くことができます。

この勉強会は、Effekseer のインストールから始め、本格的なエフェクトを作れるようになることを目標とした輪読会形式の勉強会です。

対象者

- エフェクトに興味がある人
- ゲーム制作に興味がある人
- 映像制作に興味がある人

予定

毎週日曜 11:00 - 12:00

第0回 3/29 Effekseer をインストールしよう（内部向け）

第1回は5月まで延期となりました

スケジュール

月曜日

- 18:30 例会 (現在は Slack 上にて行われています)

火曜日

- 19:00-20:00 Webservice 勉強会 (5 月から)

水曜日

- 19:00-20:00 DTM 練習会 (5 月から)

木曜日

- 18:30 例会 (現在は Slack 上にて行われています)

金曜日

- 18:30-21:00 競技プログラミング練習会 (4/10 から)

土曜日

- 13:00-16:00 C #でゲームを作ろう (5 月から)
- 17:00-19:00 お絵かき練習プロジェクト (4/11 から)

日曜日

- 11:00-12:00 Effect 勉強会 (5 月から)

5 KMC の詳細

会費

入部 1 年目は 1 ヶ月あたり 1000 円です。2 ヶ月分の部費をまとめ払いすることで入部となります。2 年目以降は 1 ヶ月あたり 2000 円になります。

4-5 月、10-11 月の割引期間中に半年分をまとめ払いすることで 1 ヶ月の半額分がお得になります。1 年目の場合、半年分の会費 6000 円が 5500 円になります。

駐輪場

部室から徒歩 1 分のところにあります。希望者が借りることができます。月 1200 円ですが、半年分をまとめ払いすることで半年 5500 円に割引されます。

Web サイト

- 公式サイト <https://kmc.jp>
- 公式ブログ <http://kmc.hatenablog.jp>

twitter

@KMC_JP

メール

info@kmc.gr.jp

Line@

友達追加→ID 検索→「@kmc.jp」と入力

または右の QR コードを読み取



6 あとがき

この冊子は github 上で公開されています。

<https://github.com/kmc-jp/shinkan2016-booklet>

編集

ID:ano0406

KMC の立て看板や冊子表紙に描かれているキャラ「烏丸こまち」ちゃんは、KMC の非公式キャラクターです。

表紙絵

ID:matu

7 用語集

新入生プロジェクトの紹介などで出てくる用語の一部をまとめておきました。参考にしてください。

C# プログラミング言語の一つ。Unity でゲームを制作する時などに使う。

GitHub KMC で利用しているソフトウェアの開発を支援してくれるサイト。

Slack チャットツールの一つ。連絡や相談、議論などをするために利用しているほか、各々が～ クソチャンネル～ 雜談用のチャンネルを立てるなどして楽しんでいる。

Unity ゲームエンジンおよびゲーム開発支援ツールの一つ。様々な種類のゲームの開発ができる、一部の商用ゲームソフトもこれを採用している。

アルゴリズムある問題を解くための処理手順。足し算の筆算やユークリッドの互除法はアルゴリズムの一種。

コミケ 「コミックマーケット」の略。作った本やゲームなどを頒布できるイベント。

読書会何人かで集まってある本を読んでいくこと。難しかったり長かったりする本でも複数人で読めば比較的短時間で読み切ることができる。読書会の形式の一つとして、各々が決められた部分を読んでその内容を他の人たちに説明する「輪読」がある。

ハッカソン “hack” + “marathon” = “hackathon”。連続した日程でひたすらものづくりを行いうイベント。KMC では「コーディング大海」、「コーディング合宿」などがある