

1. はじめに

香川大学学生ブランチである「香川情報技術学生支部」は、学生主体の学生プログラミング研究所（SLP: Student Laboratory of Programming）を母体として 2017 年に発足しました。英語名称は“Kagawa Student Branch for Information Technology”で、その略称である KBIT（ケービットと呼ぶ）は、情報量の単位であるキロビットにかけています。

2022 年 5 月現在、本ブランチには香川大学創造工学部及び香川大学大学院工学研究科及び創発科学研究科の学生 32 名が所属しており、様々な活動を行っております。本稿では、KBIT の活動内容を紹介させていただきます。

2. 活動内容

2.1 プログラミングコンテストへの参加

ACM（Association for Computing Machinery）主催の国際大学対抗プログラミングコンテスト（ICPC: International Collegiate Programming Contest, URL: <https://icpc.iisf.or.jp>）に、毎年数チームがエントリーしています。国内予選、アジア地区大会、世界大会があ



図1 ACM-ICPC 国内インターネット予選参加時の様子

り、国内インターネット予選では、6～7 問程度の問題を競技時間（3 時間以内）でどれだけ多く、早く、かつ正確に解けるかを競います。KBIT から出場したチームのうち、直近の国内予選成績での最高位は、495 チーム中 277 位（2019 年）、297 チーム中 157 位（2020 年）、275 チーム中 175 位（2021 年）でした。7 月に開催される予定の 2022 年度国内予選にも KBIT から数チームを送り込む予定です（図 1）。

2.2 商業雑誌への寄稿

シェルスクリプトマガジンは、サーバ管理者や UNIX 系プログラマに向けて 2011 年に創刊した UNIX/Linux/FreeBSD/シェルスクリプトの総合誌です。本ブランチからは主要メンバーが順番に毎号欠かさずに寄稿しています。以下、筆者らが過去に寄稿した記事を簡単に紹介させていただきます。

- ・第 74 巻，2021 年 10 月発行（<https://shell-mag.com/vol-74/>）

Web ブラウザで動作するリズムゲームを開発しました。このゲームは、譜面を作成するツールとゲーム本体から構成されており、前号で紹介した譜面作成ツールに引き続き、ゲーム本体の開発環境やソースコードについて解説しました。（執筆者：増田 嶺）

- ・第 66 巻，2020 年 6 月発行（<https://shell-mag.com/vol-66/>）

Python とそのライブラリ（slackr, python-crontab）を用いて、チャットサービスである Slack に対してメッセージを自動投稿する bot を開発しました。ここでは、参加者から何らかのメッセージが投稿されるまで「Get Up!!」というメッセージを連続的に投稿するという bot 開発を例題として、その詳細を解説しました。（執筆者：檜垣龍徳）

2.3 オープンソースカンファレンスへの参加

オープンソースカンファレンス（OSC: Open Source Conference, URL: <https://www.ospn.jp>）とは、オープンソースに関わる企業やコミュニティ団体などが、来場

者に向けてセミナー開催やブース展示を行うイベントで、年間を通じて全国各地で開催されています。本ブランチからはほぼ毎年ブースを出展し、Embedded Technology ロボコンにおける組込みソフトウェア開発事例や Web アプリケーション開発事例などを、デモを交えて紹介しています。また、体験型セミナーや著名人による基調講演が開催されることもあり、ソフトウェアの基本技術習得だけでなく最新技術を学ぶのにも役立っています。その他、OSCに参加するだけでなく、2018年の広島開催時には、裏方（実行部隊）としてカンファレンスの運営もサポートしました。2020年度以降はCOVID-19の影響で全てオンライン開催となりブース出展はかなわなくなりましたが、オンラインで開催されるセミナー等に参加して最新技術の習得に励むとともに、オンライン懇談会にも参加して各地の方々との交流を深めています。

2.4 講演会ほか

企業等において第一線で御活躍されているスペシャリスト（本ブランチのOB・OGを含む）をお招きして、講演会やハッカソンなどを実施しています。これまで、データベース、仮想化技術、テスト駆動開発、アジャイル開発、サイバーセキュリティ、組込み機器プログラミングに関する技術講演会のほか、「普段の生活をちょっと便利にするコミュニケーションアプリを作ろう」というテーマでのbot開発ハッカソンなどを実施しています。また、本ブランチのOB・OGに講師をして頂いたときには、技術に関する事項だけでなく、仕事の意義や現場での作法などの現役学生が就職活動する際に役立つこともお話し頂いております。図2、3は、2021年に開催した二つのオンライン講演会の様子です。

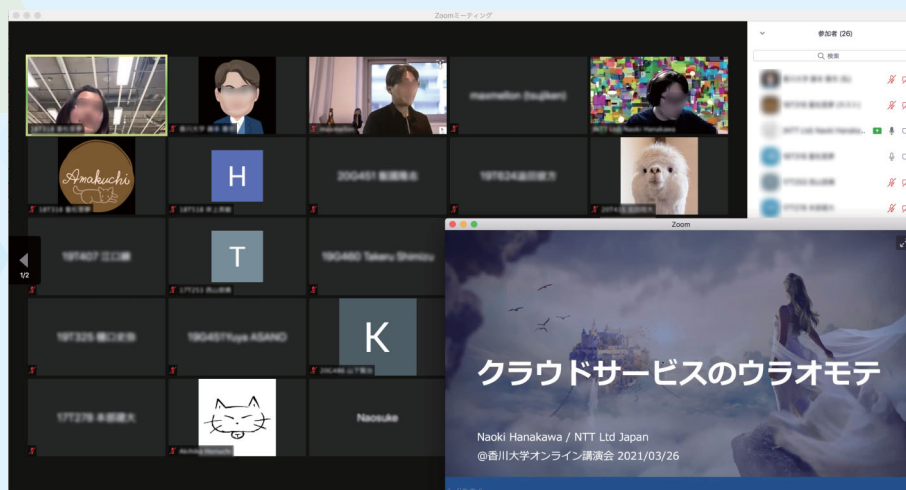


図2 花川直己氏（NTT Ltd Japan, 香川大学 OB）によるオンライン講演会の様子

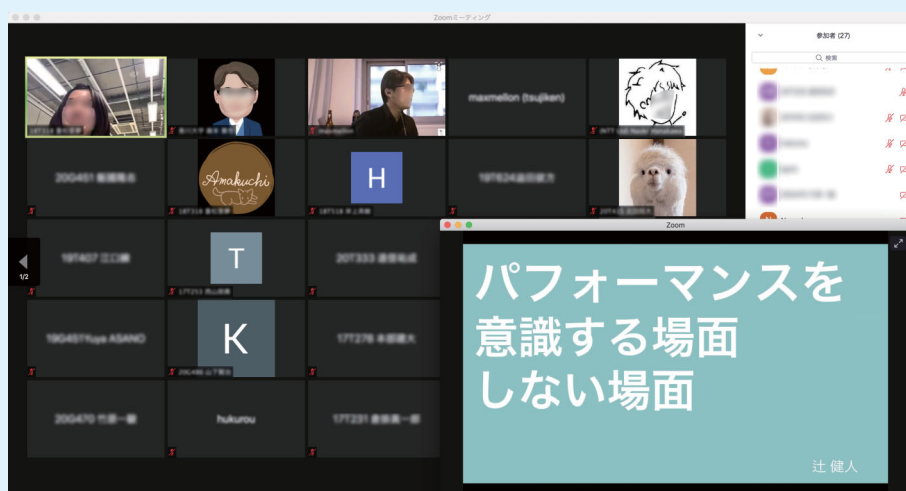


図3 辻 健人氏（香川大学 OB）によるオンライン講演会の様子

3. お わ り に

香川大学学生ブランチ（KBIT）の活動内容について紹介させて頂きました。これらの活動の一部に対して御支援頂きました本会と会員の皆様に心からお礼申し上げます。なお、2021年度はCOVID-19による影響で十分な活動ができませんでしたが、今後徐々にアクティビティを高めていきたいと考えておりますので、今後とも御支援賜りますようお願い申し上げます。

本年度からKBIT会長を拝命しております。SLPは研究室配属前の若い学生が中心となって活動しているため、多様なインプット、アウトプットを経験できる場に飛び込めることが大切だと考えております。近年は生身の交流が難しい期間が続いていますが、本稿で紹介したようなオンラインイベントをはじめ、充実した活動の実施を続けていく所存です。

（香川大学大学院工学研究科

信頼性情報システム工学専攻修士2年 檜垣龍徳）

KBITの下部組織であるSLPの所長を務めております。2021年度はCOVID-19の影響もあり、オンラインでの活動が中心となりました。至らない点も多くあるかと存じますが、2022年度も本ブランチの活動が充実したものとなるよう励むとともに、所属している学生全体の技術向上にも努めてまいります。

（香川大学創造工学部創造工学科情報システム・

セキュリティーコース3年 増田 嶺）

2019年度から四国支部学生会顧問を拝命しております。COVID-19の影響により最近2年間は対面イベントへの参加がかなわない状況が続いておりますが、オンライン講演会を開催するなどして学生とともに可能な限り活動を続けております。

（四国支部学生会顧問（香川大学） 藤本憲市）