

# CULTURE

## 文化系サークル一覧

401  漫画研究会

402  電子計算機研究会

404  鉄道研究会


405  RPG同好会


408  建築研究会

443  天文同好会

448  デジクリ

454  JAZZ研究会


457  SISA(国際交流サークル)

468  アニメーション研究会


471  麻雀同好会

474  シャングリラ(パフォーマンス)

484  数理科学研究会

807  ShibaLab(デジタルアート)

808  MADTING(音楽)

810  芝浦工大eSportsサークル

**NEW**

サークル／文化系



代表者 | 菊池 玖晃(機械機能工学科2年)  
顧問 |  
部員数 | 72人(うち女子20人)  
部室 | 第2学生クラブハウス棟E204  
活動場所 | 大宮キャンパス/部室  
活動時間 | 毎週金曜18:50から  
予算 |  
部費 | 3000円(1年あたり)  
所属団体 | 文科系サークル

受賞歴・成績 | なし

### 年間スケジュール

4 Apr 新入生歓迎会  
5 May  
6 Jun 漫画描き方講座  
7 Jul  
8 Aug 夏コミ参加  
9 Sep 夏合宿  
10 Oct  
11 Nov 芝浦祭参加  
12 Dec 冬コミ参加  
1 Jan  
2 Feb 冬合宿  
3 Mar 追いコン

### 活動内容

普段はサークル内で決めたテーマに沿ってイラストや漫画を描いています。毎週金曜日に開く部会では、部員が描いてきたイラストや漫画を品表し合ったり、漫研部員全体で一つの漫画を作成する「合作」の話し合いなどを主にしています。その他にも、部員同士で上手くイラストが描くための研究をしたり、描いたイラストをDiscordで気軽に発表しています。また、活動のない日でも部員たちは好きな時間に集まり、一緒にゲームをしたり絵を描いたりしています。例年芝浦祭にも参加しており、部員が描いたイラストの展示や缶バッジの販売などを行っています。



### アピールポイント

もともと絵を描くのが好きだった人から全くの初心者まで、色々な部員が集まっています。漫画やアニメ、ゲームなど色々な趣味を持った人たちと一緒に絵を描いたり、雑談したり、ゲームをしたり。活動外でも仲の良いサークルです。初心者向けの漫画描き方講座などもあるほか、イラストの描き方は先輩方が教えてくれるので初心者でも楽しめます。部室には古いものから新しいものまで部員の持ち寄った漫画があり、部員であればどれも自由に読むことができます。

### Message

メッセージ

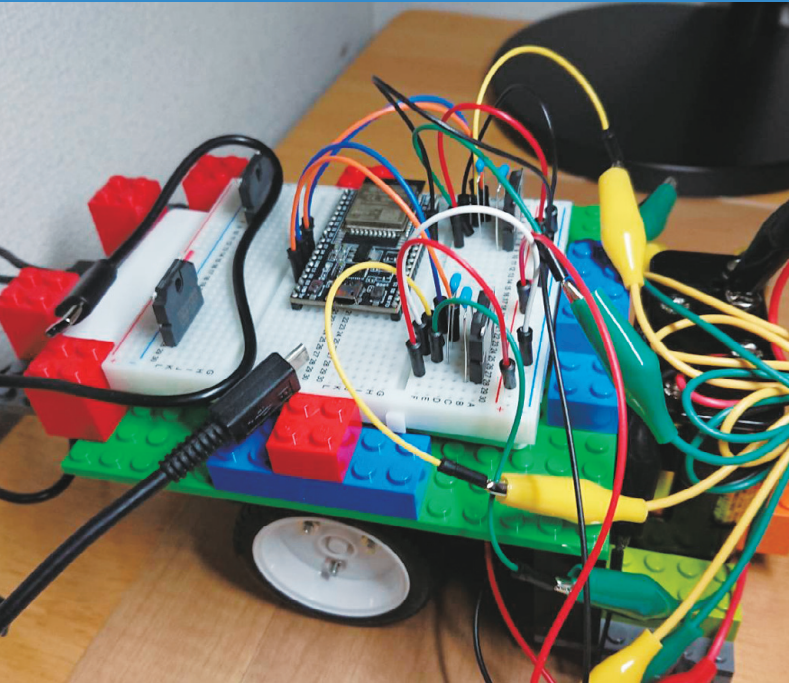


漫画「研究会」と聞いてハードルが高いんじゃないかと思いませんか？ 安心してください。大学に入ってから絵を描き始めた人も多く、初心者でも安心して活動できます！ アニメ・漫画・イラストが好き、共通の話題を持った友達が欲しいといった人にとってつけのサークルです。ゆる〜いサークルなので、気軽に参加してみてください！

#### 新入生勧誘担当者連絡先

数理科学科・3年 北原 千洋

E-mail [sitmankenro@gmail.com](mailto:sitmankenro@gmail.com)



代表者 | 加藤 颯真(情報工学科3年)  
 顧問 | なし  
 部員数 | 28人(うち女子4人)  
 部室 | 第2学生クラブハウス棟E203  
 活動場所 | 部室や教室とオンライン  
 活動時間 | 週1の部会と任意参加の講座  
 予算 | なし  
 部費 | 2000円  
 所属団体 | JCSS(日本学生電子計算機連盟)

受賞歴・成績 | なし

### 年間スケジュール

4	Apr	新入生歓迎会
5	May	大宮祭、C++プログラミング講座
6	Jun	C++プログラミング講座
7	Jul	
8	Aug	IoT講座
9	Sep	IoT発表会、合宿(コロナ感染症より昨年は中止)
10	Oct	
11	Nov	芝浦祭
12	Dec	
1	Jan	
2	Feb	Hackathon
3	Mar	

### 活動内容

電算(電子計算機研究会)はコンピュータ関連の勉強・製作を行うサークルです。前期と夏休み初めはプログラミング講座やIoT講座などを開講し、夏休み終わりには学んだ技術を実際に使った作品を制作し発表する発表会、春休みにはゲーム班、AI班、web班などに分かれ作品を制作するHackathonなどのイベントを行います。昨年はオンラインでIoT発表会を行い、ESP32というマイコンを用いたゲームやラジコンカーの製作・発表を行いました。週1の部会はオンライン上で、自分の製作目標や進捗を報告して部員同士でモチベーションを上げたり、疑問解決に協力しあったりなど目標を達成しやすい環境になっています!

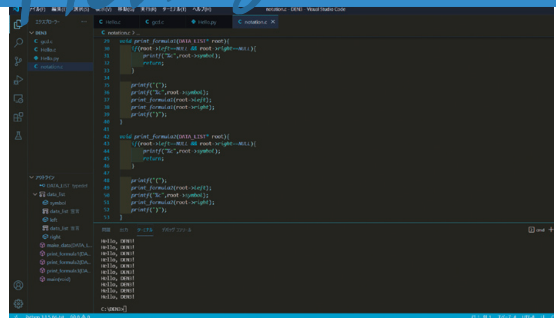


### アピールポイント

電算は作品制作だけではなく勉強して自分の力をつけることにも重点を置いています。例えば、初心者向けにC++講座を始めとしたプログラミング講座を開講しているので、経験ゼロからでも技術を身に着けられます。さらに、競技プログラミングへの参加も行っているため、学んだ技術を実践する機会もあります。また、オンラインで一緒にゲームをしたり、部室で集まればNintendo 64やゲームキューブ、スーパーファミコンなどの名作ゲームで遊んだりもできます。学年関係なしに交流していて、部員同士の仲が良いので、プログラミングのことや大学のことも相談しやすい環境です!

### Message

#### メッセージ



「作りたいものはあるのに何からすれば良いのか分からない」「ゲームを作りたいけどプログラミングが出来ない」という人でも、プログラミング講座を通して学ぶことができ、分からないことは部員同士で教え合いながら解消できます。電算HPには部員のブログがあるので、部員がどんな事をしているのか確認してみてください。

#### 新入生勧誘担当者連絡先

機械工学科・2年 山下 泰世

E-mail [den3.shibaura@gmail.com](mailto:den3.shibaura@gmail.com)



URL <https://www.shibatetsu.net/>

代表者 | 丹野 智之(機械工学科3年)  
顧問 | 藤田 吾郎  
部員数 | 52人(うち女子0人)  
部室 | 第2学生クラブハウス棟A102  
活動場所 | 大宮・豊洲キャンパス、部室、全国各地  
活動時間 | 任意(主に昼休み中や4・5限終了後)  
予算 | なし  
部費 | 年間6500~7000円  
所属団体 | なし

受賞歴・成績 | なし

## 年間スケジュール

4 Apr 新入生勧誘会  
5 May 大宮祭  
6 Jun  
7 Jul  
8 Aug 夏期旅行合宿  
9 Sep 八王子親睦合宿  
10 Oct  
11 Nov 芝浦祭・部外誌  
12 Dec 忘年会・役員引継ぎ  
1 Jan  
2 Feb 春期旅行合宿・部内誌執筆及び編集  
3 Mar 追いコン

## 活動内容

芝浦工業大学鉄道研究会こと「しばてつ」では、様々な鉄道趣味を持った人達が集まったサークルです。主な活動として、大学祭や外部イベントへの出展を行っています。鉄道模型・プラレールの大規模レイアウトや、己が拘りを撮影した写真、LED表示器を用いた方向幕、BVE運転体験等々……、各人各様の「好き」を集めて部員総出で取り組みます。また、定期的に豊洲または大宮キャンパスで月一の部会を催しており、上級生との交流を図ると共に、長期休み中の旅行合宿に普段の部室雑談といった、鉄道という分野を通して部員同士の親睦を深めています。



## アピールポイント

毎週の定期的な活動日が決まっていないので、比較的ゆるいサークルです。部室に生協が近い利便性から、休み時間や放課後には自然と人が集まり食事や雑談をしています。模型の再現に全力を捧げる部員、鉄道ダイヤに目が無い部員、自ら架空路線を描き始める部員、兎に角遠くへ行きたいと旅行が好きな部員、と他にも皆の志向は多岐に渡りますが、鉄道知識が無くて入り辛いという雰囲気は全くありません。寧ろ鉄道が好きな部員に影響されて、気が付いた時にはもっと深い鉄道の世界に足を踏み入れていた部員がいる程です！ 運転会や出展では色々な駅・路線の再現を行っており、旅先のエピソードを交えつつ、当会所有のレール片手に試行錯誤するのも楽しさの一つです。

## Message

メッセージ



乗る、撮る、観るのは勿論のこと、自分が想像にしない鉄道の関する分野へ興味を持っている方に会えるかもしれません。大学生である短い期間をここで過ごしてみませんか？ 新たな発見・興味や知識の開拓は、新生活充実へのスパイスになってくれるはずです。是非、お越し下さい！

## 新入生勧誘担当者連絡先

機械工学科・3年 丹野 智之

E-mail [shibatetsu2020entry@gmail.com](mailto:shibatetsu2020entry@gmail.com)



URL | Twitter:@RPG\_shibauraSIT



代表者 | 下田 開(電気工学科2年)  
顧問 |  
部員数 | 47人(うち女子6人)  
部室 | 第2学生クラブハウス棟E203  
活動場所 | 大宮キャンパス/オンライン  
活動時間 | 月1~2回程度16:20~21:00(目安)  
予算 | 4万  
部費 | 年2000円(半期1000円)  
所属団体 | 無し

受賞歴・成績 | 無し

## 年間スケジュール

4 Apr 新入生歓迎コンパ  
5 May 大宮祭  
6 Jun  
7 Jul  
8 Aug 合宿  
9 Sep  
10 Oct  
11 Nov 芝浦祭  
12 Dec  
1 Jan  
2 Feb 追い出しコンパ  
3 Mar

## 活動内容

主な活動としてはTRPG(テーブルトークRPG)やボードゲームなどをみんなで楽しむ活動をしています。TRPGとは、数人がテーブルを囲み紙と鉛筆、ダイスなどを用いて遊ぶゲームです。集まった人はGMとPLに分かれGMの創り上げた世界を冒険していきます。1回で終わる短編がほとんどですが、長編なら数回に分けてその世界観を深掘りしていきます。また、部室にあるボードゲームで遊ぶこともあります。活動日は、毎月行われる部会でメンバーが都合の合う日を決めます。また、オンラインでもTRPGやボードゲームをできるようにになっています。



## アピールポイント

TRPGでは、一般的なRPGと違い決まった選択肢がなく自由な行動ができます。自らキャラクターになりきって冒険をし、物語中の人物と実際の会話で交渉したりすることもできます。また、自分のキャラクターも回を重ねるたび、成長していく達成感が味わえます。キャラクターをカスタマイズして自分だけのキャラクターを作り出せます。TRPGの扱う世界観はとても多いので、剣と魔法を使ったり、困難なミッションに挑んだり、難事件を解決したりなどもできます。その冒険は自分にとって、新鮮な体験となるでしょう。ボードゲームは遊べる人数や時間に合わせて様々なものがあります。少人数で長めのゲーム、大人数でサクッと終わるゲームなどその場に合わせたゲームが楽しめます。

## Message



テレビゲームでは味わえない体験がTRPGやボードゲームにはあります。一度始めれば、きっとその魅力の虜になります。敷居が高いなんてことはありません。もし、わからないことがあれば、丁寧に説明します。皆さまの入会をお待ちしています。

## 新入生勧誘担当者連絡先

情報通信工学科・3年 松井 直輝

E-mail shibaurarpgclub@gmail.com

URL <https://www.sawadalab.se.shibaura-it.ac.jp/>

代表者 | 糸久 政喜(環境システム学科2年)  
顧問 | 澤田 英行  
部員数 | 38人(うち女子13人)  
部室 | 第2学生クラブハウス棟2階E201  
活動場所 | 5号館5階澤田研究室  
活動時間 | 毎週金曜日  
予算 | なし  
部費 | OB・OGからの支援  
所属団体 | なし

受賞歴・成績 | 2016年芝浦工業大学校友会より「優秀学生団体」を受賞

### 年間スケジュール

4	Apr	新入生歓迎会、建築展ゼミ(毎週金曜日4月~9月)
5	May	都市見学会、新歓ソフトボール大会&OB・OG懇親会
6	Jun	
7	Jul	全体見学会(日帰り建築見学旅行)
8	Aug	夏期ゼミ、夏旅行(2泊3日澤田研合同のゼミ合宿)
9	Sep	建築展(2年生を中心とした学会ギャラリーでの発表会)
10	Oct	
11	Nov	裏建築展(1年生が「建築展」を振り返って再展示する学内発表)
12	Dec	忘年会(4年生の卒業設計を手伝うチーム編成抽選会)
1	Jan	卒業設計(総合研究)を手伝いながらの技量修得 *修士論文も見る事ができます
2	Feb	卒業設計(総合研究)、修士論文/修士設計の発表会聴講
3	Mar	部室・研究室の掃除、打ち上げ、卒業式で先輩を見送る 次年度「建築展」に向けての春ゼミ

### 活動内容

建築研究会は、建築を様々な視点で学ぶ建築設計系学科の有志によって構成される団体です。主な活動としては、毎年秋に開催する「建築展」があります。学部2年が中心となって毎週金曜日にゼミを行います。ゼミでは、学部1年から修士2年が集まり、テーマ決め・分析・考察を行い、建築について研究を行います。その他、夏の「建築見学旅行」、「4年生の卒業設計の手伝い」など、たくさんの活動を通して建築への学びを深めます。



### アピールポイント

建築研究会では、建築について学部・学科や学年を超えて学ぶことができます。授業とは違った研究は、貴重な経験になると思います。また、建築研究会は学部・修士の先輩だけでなく、OB・OGの先輩方とも交流する機会があります。OB・OGの方との交流では、普段聞くことができない話を聞いたりすることで、建築への学びにつながります。建築展や卒業設計の手伝いなど、様々な活動に参加することで、建築についての知識だけでなく、PCソフトの操作ができるようになるなど、自分自身のスキルアップにもつながります。授業では経験できないことを身につけることができることが建築研究会の魅力です。

### Message

メッセージ



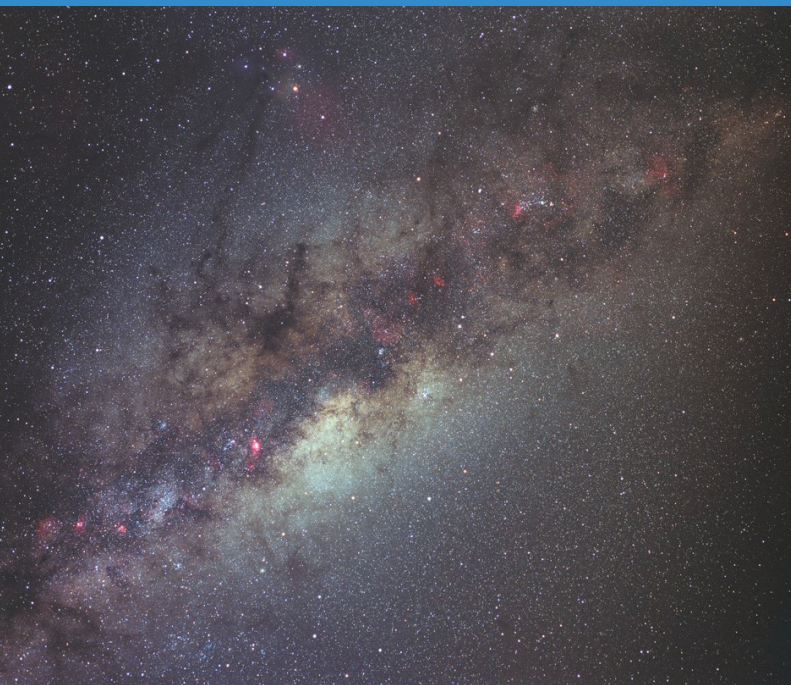
新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。建築研究会(通称『KENKEN』)は学部学科問わず、建築や都市に興味のある新入生を歓迎します。ぜひ、毎週金曜夕方から行う「建築展ゼミ」に見学に来てみてください。お待ちしております!

#### 新入生勧誘担当者連絡先

環境システム学科・2年 糸久 政喜

E-mail [kentikukennyuukai2022@gmail.com](mailto:kentikukennyuukai2022@gmail.com)





代表者 | 鈴木 理恵 (デザイン工学科2年)  
顧問 | 吉田 健二  
部員数 | 54人 (うち女子10人)  
部室 | 第2学生クラブハウス棟D103  
活動場所 | 大宮キャンパス、関東各所  
活動時間 | 月に1~3回 (不定期)  
予算 | なし  
部費 | 年3000円  
所属団体 | なし

受賞歴・成績 | なし

### 年間スケジュール

4 Apr 新入生歓迎会  
5 May 大宮祭  
6 Jun  
7 Jul セタイベント  
8 Aug ベルセウス座流星群観測会  
9 Sep 夏合宿  
10 Oct  
11 Nov 芝浦祭  
12 Dec ふたご座流星群観測会  
1 Jan  
2 Feb  
3 Mar 冬(春)合宿

### 活動内容

例年では、天文同好会の主な活動は天体観測です。毎月、レンタカーを使用し関東各所の星が見える場所に行きます。それに加えて、夏休みと春休みには合宿を行い、天体観測はもちろん、アスレチックや、ドッチボールなど様々なアクティビティもします。大宮祭、芝浦祭では、屋台企画、教室企画を行います。屋台企画では、みんなでチャーハンを作り、教室企画では自作プラネタリウムの上映をし、部員による星座の解説などもしています。また、コロナ禍ではzoomで週に1回程度、ボードゲームなどを行っています。



### アピールポイント

天文同好会の観測会では、満点の星空に出会い、日常では体験できない感動を味わうことができます。また、部員数が多いので、たくさんの学生たちと仲良くなることができるのも、大きな魅力の1つです。中には、人とコミュニケーションをとるのが苦手だな、友達出来るかな、と不安に思っている人もいます。でも、先輩たちは、気さくでフレンドリーな人が多いので、安心して参加してくださいね。女子比率が高いので、この大学の女子には難しい、同性と仲良くなる機会があります！活動への参加は強制はないので気軽に参加できます！

### Message

メッセージ



こんにちは！今、このサークルに入ろうか迷っている方！ぜひお越しください！活動の参加は義務ではないので気軽に遊びに行く感じで来てください！星が好きな方、友達を増やしたい方、いつでも、誰でも歓迎します！！一緒にたのしいキャンパスライフを過ごしましょう！

#### 新入生勧誘担当者連絡先

デザイン工学科・2年 鈴木 理恵  
E-mail sit.astro@gmail.com



URL <https://digicre.net/>

Twitter: @sitdigicre



# デジクリ

## Digital Creation Circle



代表者 | WAN HAZIQ LUQMAN (情報工学科3年)  
 顧問 | 米村 俊一  
 部員数 | 153人 (うち女子21人)  
 部室 | 第2学生クラブハウス棟E211  
 活動場所 | 大宮キャンパス3号館 (オンライン時は部内Discordなど)  
 活動時間 | 定例会: 月曜日18時40分から (オンライン時は21時から)  
 予算 |  
 部費 | 年間2000円  
 所属団体 | なし

受賞歴・成績 |

### 年間スケジュール

- 4 Apr 新入生歓迎会
- 5 May 大宮祭・プレプロ (自己紹介)・初心者講座
- 6 Jun 前期企画発表
- 7 Jul
- 8 Aug 前期最終発表
- 9 Sep 夏合宿
- 10 Oct OB会
- 11 Nov 芝浦祭・後期企画発表
- 12 Dec 忘年会
- 1 Jan
- 2 Feb 後期最終発表
- 3 Mar 冬合宿

### 活動内容

デジクリは、デジタルコンテンツを企画、制作、発表しあうサークルです。デジタルイラスト、3Dモデリング、ゲーム制作、Webプログラミング、音楽制作、VRゲーム開発、動画制作、VTuber活動など、様々な創作活動を行っています！企画によっては、コミケやデジゲート博、M3などの大きなイベントに参加することもあります。週に1度の定例会では、業務連絡や企画の調整、趣味の布教や技術に関するLT (Lightning Talks: 短いプレゼンテーション) を行っています。コロナ禍の現在では、clusterというバーチャル空間で集まれるSNSや、Discord、Zoomを使ってオンラインで活動しています。夏・冬には合宿をしており、年の離れた先輩方と交流することができます。詳細はウェブサイトやSNSをご覧ください！



### アピールポイント

なぜ人は創作をするのか？それは楽しいからにほかなりません！それぞれ自由に創作活動を行っています。自ら企画を立ち上げて参加者を募る or 企画に参加することで、チームを組み協力して作品を制作することもあります。また、プレゼンテーションをする機会が数多くあり、発表する経験は簡潔に伝えるスキルを磨くこともできます！人前で話すのが苦手な方も、場数を踏むことで緊張することに慣れるかもしれません。活動を通して社会人基礎力を培うことができます。協力して創作する楽しさをあなたも体験してみてくださいか？

### Message

メッセージ



大学生になると「自発的に知識を追い求める姿勢」が大事だと言われますが、最初は何をしたいのかわからない方もいるのではないのでしょうか。それならば、自分の好きなことをデジクリで見つけてみませんか？周りの部員たちの活動がきっと助けになります！好きなことを磨いていきましょう！

#### 新入生勧誘担当者連絡先

情報工学科・3年 WAN HAZIQ LUQMAN  
 E-mail [contact@digicre.net](mailto:contact@digicre.net)

## JAZZ研究会



代表者	千葉 貴輝 (電子情報システム学科4年)
顧問	伊藤 和寿
部員数	17人 (うち女子8人)
部室	第2学生クラブハウス棟2階E206
活動場所	大宮キャンパス (部室)
活動時間	平日授業後 (各自の希望により変更可)
予算	なし
部費	入部費3,000円 年間活動費5,000円 (すでに軽音楽部に入部の方は入部費1,000円)
所属団体	

## 受賞歴・成績 |

## 年間スケジュール

4	Apr	新入生説明会、歓迎会
5	May	大宮祭
6	Jun	
7	Jul	夏季定期演奏会
8	Aug	依頼演奏
9	Sep	
10	Oct	
11	Nov	芝浦祭
12	Dec	
1	Jan	
2	Feb	
3	Mar	春季定期演奏会

## 活動内容

Jazz研究会はコンボと呼ばれる3~6人の小編成バンドを組み、それぞれのやりたい曲を演奏していきます。普段はジャズのスタンダードな曲を演奏していますが、部員がやりたい曲やフュージョンの曲の演奏もすることができます。主な活動は芝浦祭でのジャズ喫茶を中心に定期演奏会や地域からの依頼での演奏等です。これらを目指して日々練習に励んでいます。もちろん楽器や音楽理論についての勉強もすることができ、その過程で学年間の親交を深めることも可能です。放課後、部室に集まりバンドや学年にとらわれずセッションを楽しんでいます。



## アピールポイント

部室にはエレキギター、アコースティックギター、エレキベース、コントラバス、ピアノ、ドラム、カホンがあります。部員は自由に部室の出入り、楽器の使用ができるので好きな時間に好きな楽器を練習することができます。「ジャズっておしゃれだな?」「どんな音楽だろう?」「自由に即興で演奏できるようになりたい!」と思う方は是非ジャズ研へ! また、どんな楽器でも楽しめる音楽がジャズです。管楽器、弦楽器、打楽器、ボーカル…なんでもウェルカムです! もちろん楽器を持ってない方や初心者も大歓迎!! 気軽に音楽を始められます! 何か音楽をやりたい! 続けたい! という方、説明会、部室でお待ちしております!!

## Message

メッセージ



大学からジャズを始めたという先輩も多くいます! 2021年度現在は、部室へ入室できる人数を制限するといった感染対策を行いながら、徐々に活動を再開しています。従来と比べると少人数での活動にはなりますが、新しい試みをどんどん取り入れていけたらと思います。メールなどでいつでもお気軽にご連絡ください!!

## 新入生勧誘担当者連絡先

電子情報システム学科・4年 千葉 貴輝

E-mail [sibajazzken@gmail.com](mailto:sibajazzken@gmail.com)





代表者 | 小川 樹 (電子情報システム学科4年)  
 顧問 | なし  
 部員数 | 64人 (うち女子20人)  
 部室 | なし  
 活動場所 | 大宮GLC  
 活動時間 | 週1日  
 予算 | なし  
 部費 | なし  
 所属団体 | なし

受賞歴・成績 | なし

### 年間スケジュール

- 4 Apr 花見・新入生歓迎会
- 5 May
- 6 Jun BBQ
- 7 Jul フェアウェルパーティー
- 8 Aug サマーキャンプ (夏合宿)
- 9 Sep 新留学生歓迎会・ウェルカムパーティー
- 10 Oct ハロウィンパーティー
- 11 Nov 芝浦祭
- 12 Dec クリスマスパーティー
- 1 Jan フェアウェルパーティー
- 2 Feb ウィンタートリップ (スキー・スノボ)
- 3 Mar

### 活動内容

コロナウイルス感染が拡大する以前は、週に2日ほど大宮キャンパスのGLCで、留学生と一緒に昼ご飯を食べていました。様々な国の学生が留学しに来ているので、英会話だけでなくいろんな国の文化を日常的に体感することができます。2年生までの間は大宮キャンパスですが、豊洲/芝浦校舎の先輩方もSISAに入って活動しています。



### Message メッセージ



活動目標はとにかく留学生と楽しむこと！英語ができる、できないは関係ありません！留学経験のあるメンバーが多いので、留学に興味のある学生にもおすすめです。Twitter, Instagram, Facebookの公式アカウントもあるのでチェックしてください！

### アピールポイント

SISAの活動は必須ではないので、毎日の授業や勉強に支障をきたすことなく、他のサークルを掛け持ちしながらも参加できます。また、SISAのメンバーはいろいろな文化を受け入れ、新しいものを楽しむ人ばかりなので、友達を作って楽しく活動できます！留学を経験していたり、改題で働いている先輩やこれから留学を考えていたりする仲間顔いので、不安なことがあったら気軽に相談できる相手が見つかりますよ！一緒に活動してみませんか？

### 新入生勧誘担当者連絡先

電子情報システム学科・4年 小川 樹  
 E-mail [sisassociation2022@gmail.com](mailto:sisassociation2022@gmail.com)



URL <http://shibauraniken.blog.fc2.com/>

代表者 | 日高 彰隆 (電子情報システム学科4年)  
 顧問 | 石川 洋  
 部員数 | 106人 (うち女子14人)  
 部室 | なし  
 活動場所 | 大宮キャンパス 豊洲キャンパス  
 (大宮) 月水金 17:00 ~ 20:00  
 (豊洲) 部員都合により週1~2回を予定  
 活動時間 | なし  
 予算 | なし  
 部費 | 年3千円  
 所属団体 | なし

受賞歴・成績 | なし

## 年間スケジュール

4 Apr 新入生歓迎会  
 5 May 大宮祭  
 6 Jun  
 7 Jul  
 8 Aug  
 9 Sep  
 10 Oct  
 11 Nov 芝浦祭  
 12 Dec  
 1 Jan  
 2 Feb  
 3 Mar

## 活動内容

私たちアニメーション研究会は、大学の教室を借りて活動しています。部員同士の交流が主な活動です。ボードゲームやカードゲームといったゲームの他にコスプレやダンス、アニソンバンドなど各自の趣味を持ち寄り自由気ままに活動しています。大宮祭や芝浦祭ではステージ発表など外に向けた活動も行っています。過去にはステージでダンス発表、声優さんをお呼びしたトークショー、教室でアニソンバンド、カードゲーム大会、ボードゲーム体験会などを行いました。オンラインで開催された2020年の芝浦祭ではゲスト企画部門が声優トークショーを開催し期間限定公開ながら4000回以上視聴され、ダンス部門やボドゲ紹介のフリー部門も映像を発表しました。



## アピールポイント

アニ研はアニメを含む多くのサブカルチャーを楽しみ、共有するサークルです。アニメーション研究会なのに、アニメの研究はしないの？と思う人もいるかと思いますが、活動内容がアニメだけにとどまらないのがアニ研の特色であり、アピールポイントなのです。活動教室でゲームなどをする普段の活動や合宿を楽しみつつ、部員同士の交流を深め、学園祭では声優さんのトークショーやボードゲーム体験会、カードゲーム大会、アニソンバンド、ダンス発表など部員が丸となって企画・運営をしています！少しでも興味がある方は、気軽に足を運んでください！

## Message

メッセージ



昨年度は大学への登校日が限られており対面による交友関係を思うように広められなかった方が多くいると感じました。アニ研はアニメをあまり知らなくても気軽に参加できるので、とりあえず友達との交流を広めたいという人は学年を問わずアニ研に来てみてください！

## 新入生勧誘担当者連絡先

電子情報システム学科・4年 日高 彰隆

E-mail [shibauraniken@gmail.com](mailto:shibauraniken@gmail.com)



代表者 | 椎名 日向 (機械制御システム学科4年)  
 顧問 | 小山 友介  
 部員数 | 61人 (うち女子0人)  
 部室 | なし  
 活動場所 | 大宮キャンパス3・4号館、豊洲キャンパス  
 活動時間 | 週3回16:50~21:00  
 予算 | 0円  
 部費 | 0円  
 所属団体 | 学生麻雀連盟・大学麻雀機構「MURS」  
 受賞歴・成績 | 2019MURSリーグ 個人2位・団体7位、  
 学生麻雀フェスティバル2017 準優勝、  
 アモスGC2017~2018 ベスト16

### 年間スケジュール

4	Apr	単月祭 (新人戦)
5	May	上半期MURSリーグ (5~8月)
6	Jun	
7	Jul	
8	Aug	学生麻雀最強戦
9	Sep	麻雀甲子園、下半期MURSリーグ (9~1月)
10	Oct	
11	Nov	
12	Dec	
1	Jan	オンライン学生麻雀フェスティバル
2	Feb	
3	Mar	※一部の大会は中止やオンライン開催に変更している場合があります

### 活動内容

部員で話し合って参加人数が多い曜日を活動日として定め、授業後に活動しています。ただ麻雀を打つだけではなく勝敗の成績をつけて競ったり、講習会を開いて麻雀の勉強をしたりすることもあります。活動日以外にも参加者を募ってプライベートで雀荘に遊びに行くことや、コロナ禍で対面の活動ができない時にはオンラインでの活動も盛んに行われています。また、「学生麻雀連盟」や「MURS」が主催する他大学との対戦を行う麻雀大会にも参加しています。

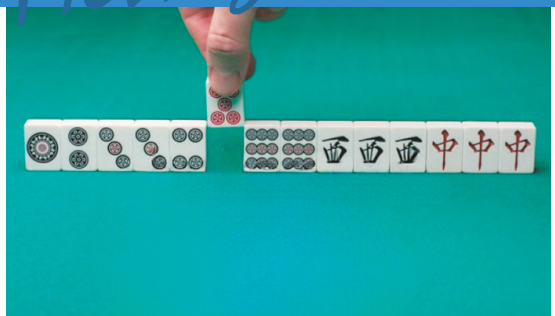


### アピールポイント

ゆるく活動しているので他サークルとの掛け持ちやバイト、勉強との両立がしやすく、予定が合う時だけの参加も大歓迎です！また、実力、学年、学科などは関係なく活動しており幅広い交友が可能です。ルールが分からない方には部員しっかり教えますので、ゆっくりと麻雀に慣れていくのもよし、すでに麻雀打てる方は部内の成績で競ったり、大会に参加したりしてお互いに切磋琢磨して高みを目指すもよし。どんな方でも気軽に参加できます！

### Message

メッセージ



サークルの一番の目的はみんなで楽しく麻雀を打つこと！「麻雀に興味はあるけどルールが分からない…」 「ネット麻雀しかやったことない…」 そんな初心者でも大歓迎！ 最大限サポートします！ できるだけサークル参加のハードルを低くしようと努力しているので、まずは体験や見学に来てください！

#### 新入生勧誘担当者連絡先

機械制御システム学科・4年 椎名 日向

E-mail shibauramj@gmail.com



URL | Twitter:@shibaurashangri



代 表 者 | 青野 一平 (建築学科2年)  
 顧 問 | 杉本 徹  
 部 員 数 | 23人 (うち女子4人)  
 部 室 | なし  
 活 動 場 所 | 大宮キャンパス・豊洲キャンパス  
 活 動 時 間 | 平日ほぼ毎日 (16:50~20:10)  
 予 算 | なし  
 部 費 | 年会費1000円  
 所 属 団 体 | なし

受賞歴・成績 | なし

## 年間スケジュール

4 Apr 新入生歓迎会  
 5 May 大宮祭  
 6 Jun  
 7 Jul  
 8 Aug 夏合宿  
 9 Sep SJF (部内発表会)  
 10 Oct  
 11 Nov 芝浦祭  
 12 Dec  
 1 Jan  
 2 Feb 冬合宿  
 3 Mar SJF (部内発表会)、追いコン

## 活動内容

私たちShangri-Laは主にジャグリング、マジック、バルーンアートといったパフォーマンスの練習や披露を行っているサークルです。練習場所は豊洲キャンパスと大宮キャンパスにあり、基本的には個人個人で自由に練習を行っています。学祭のステージ企画に出演したり、外部からの依頼を受けてパフォーマンスを披露したりと練習の成果を発表できる場もあります。またSJFというサークル内発表会もあり、サークル内でお互いに技を見せあい、技術を向上させることもできます。



## アピールポイント

活動場所が豊洲キャンパスと大宮キャンパスの両方にあるため、基本的に学部の分け隔てなく練習をすることができます。また、普段あまり関わる機会のないような幅広い学部の人たちと交流をすることができます。練習は基本的に個人単位で自由に行っているため、一週間の中で自由にスケジュールを組み練習をすることができます。もちろん、他サークルとの掛け持ちも全く問題ありません！日頃の練習の成果を披露できる場も多くあり、人前でパフォーマンスをすることで緊張が強くなることもできます。また、メンバーの内の多くが大学からジャグリングといったパフォーマンスを始めたという人ばかりなので、未経験の方も大歓迎です！

## Message

メッセージ



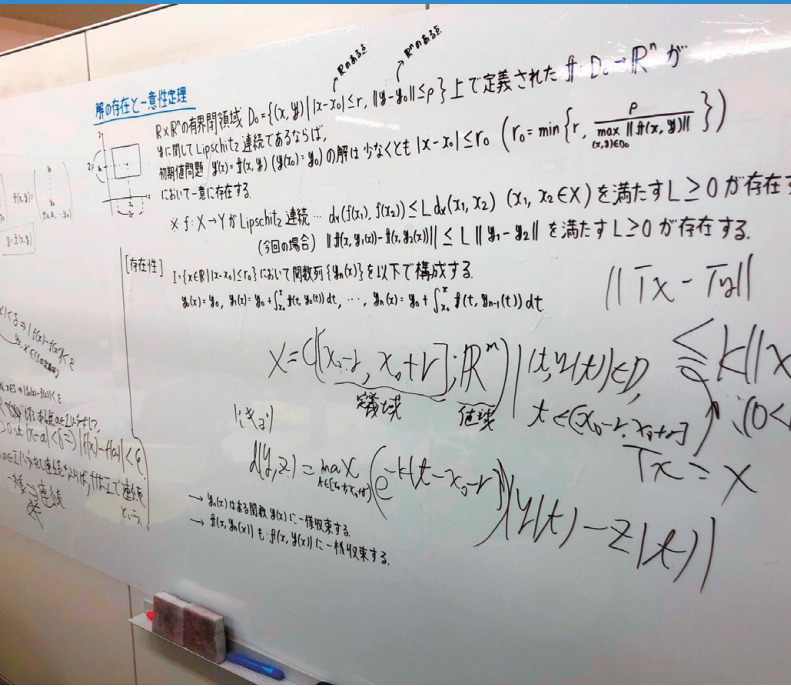
ジャグリングやマジック、バルーンアートというところどこか難しいイメージがあるかもしれませんが、どれもとても楽しく、そして達成感のあるものです。ステージに立ってお客さんをあっと驚かせるようなパフォーマンスをするのも楽しいですし、自分の技を磨いて上達していくのも一興です。ぜひ一度遊びに来てみてください！

## 新入生勧誘担当者連絡先

パフォーマンスサークルShangri-La

E-mail shibaura.shangrila@gmail.com





代表者 | 青見 健志 (数理科学科3年)  
 顧問 | 井戸川 知之  
 部員数 | 26人 (うち女子4人)  
 部室 | なし  
 活動場所 | 主に大宮キャンパス5号館  
 活動時間 | 毎週金曜日19:30~21:30  
 予算 | なし  
 部費 | 年間3000円  
 所属団体 | なし

受賞歴・成績 | サイエンス・インカレ本選出場者通算延べ7名  
 うち受賞者2名

### 年間スケジュール

- 4 Apr 新入生歓迎会
- 5 May 大宮祭
- 6 Jun
- 7 Jul テストお疲れ様会
- 8 Aug 夏合宿
- 9 Sep
- 10 Oct
- 11 Nov 芝浦祭
- 12 Dec
- 1 Jan テスト対策講座
- 2 Feb 追い出しコンパ、冬合宿
- 3 Mar サイエンス・インカレ

### 活動内容

本サークルでは、「好きなことをとことん究める」をモットーに活動しています。数学をはじめとした自然科学に関わる分野を中心に、基礎から応用まで幅広い研究をしているサークルです。芝浦祭やサイエンス・インカレなど外部に発表する機会も設けています。またテスト対策講座などのテスト勉強も積極的に行われ、互いに教え合う環境が整っています。その他にも他大学の方や社会人の方とも交流する機会を設けており、やる気があれば何でも出来るサークルになっています。もちろん勉強だけでなく合宿や忘年会などを通して交流を深めるとともに研究の息抜きも行います。

サークル/文化系  
数理科学研究会



## アピールポイント

数理科学を愛してやまない人、全く興味のない人、数学が苦手な人、とにかく楽に単位を取りたい人、教員採用試験やアクチュアリー試験等明確な目標のために勉強をしている人など、本当に様々な方たちが本サークルには所属しており、それぞれの目標に向かって活動しこのサークルを利用しています。活動内容は堅苦しく思われがちですが、基本的には和気藹々と活動しており、先輩後輩問わずみんな仲の良いサークルです。部員だけでなく外部とも情報交換が頻繁に行われているのでテストや進路に関する情報を得られる他、刺激を受ける機会が多いです。数理科学科の学生はもちろん、他学科や他学部の学生も積極的に活動しています。

## Message

メッセージ

「〇〇を学びたい!」、「〇〇の資格をとりたい!」等、何か目標のある方は、どうか私たちのサークルを「利用」してください。どんなに意志が強くても1人で走り続けることは困難です。何かにやる気が起きたとき、それを支えてくれる環境があるのは数理科学研究会の一歩の魅力だと思います。ぜひ、同じ志を持った仲間を見つけて一緒に頑張っていきましょう!

**新入生勧誘担当者連絡先**  
 数理科学科・3年 青見 健志  
 E-mail [shibaurasuriken@gmail.com](mailto:shibaurasuriken@gmail.com)

URL <https://shibalab.com>

代表者 | 八下田 龍樹 (機械制御システム学科3年)  
 顧問 | 日高 杏子  
 部員数 | 54人 (うち女子16人)  
 部室 | 豊洲の倉庫のみ  
 活動場所 | 主に大宮キャンパス  
 活動時間 | 週2回4限終了後  
 予算 | なし  
 部費 | 年間5000円  
 所属団体 | なし

受賞歴・成績 | なし

### 年間スケジュール

4	Apr	新入生歓迎会、大宮祭作品制作、初心者講習
5	May	大宮祭作品展示
6	Jun	作品発表会、LT会 (ライトニングトーク、発表会)
7	Jul	
8	Aug	
9	Sep	
10	Oct	芝浦祭作品制作
11	Nov	芝浦祭作品展示
12	Dec	作品発表会
1	Jan	
2	Feb	
3	Mar	

### 活動内容

ShibaLabは電子工作やプログラミング、デザインを駆使した体験型デジタルアート作品の制作を行っています。体験型デジタルアートとは見に来た人が実際に参加・体験することで完成する作品のことです。制作は主に学年・学科混合のチームで行うので、初心者でも先輩に教わりながら制作を進めると共に、自分の得意分野を見つけることが出来ます。制作した作品は主に学祭で展示をし、実際に来場者に体験していただいています。また、外部の企業や地方自治体、学校から案件を受け、希望者でチームを作り制作を行っています。作品制作の他には、新入生に向けた講習会や、好きな発表をしようLT会といったイベントも行っています。



### アピールポイント

ShibaLabでは、センサーやプロジェクター、LEDなどを用いた作品を制作しています。デジタルアートという分野を扱うため、機械系、情報系、デザイン系と様々な分野を専攻する学生が集まっており、幅広い交友関係を得ることが出来ます。さらに、チームで制作を行うため、色々な分野の知識だけでなく大きな達成感も得られるでしょう！先輩方が教えてくれるので初心者の1年生でも入部1か月後の大宮祭の作品制作に携わることが出来ます。外部での作品展示の機会もあり、ただの大学生活では出来ない貴重な体験が出来ます！

### Message

メッセージ



人を笑顔にするものづくりをしてみませんか？ ShibaLabは学生プロジェクトから始まり、最近公認サークルになった団体です。その分、他と違った経験が出来るはずですよ。一緒にShibaLabを作り上げていきませんか？ クリエイティブな皆様をお待ちしています！

#### 新入生勧誘担当者連絡先

材料工学部・3年 高田 日菜子

E-mail [shibaulaboratory@gmail.com](mailto:shibaulaboratory@gmail.com)



# MAD

代表者 | 浜田 晃 (電気電子情報工学専攻学科2年)  
 顧問 | 清水 創太  
 部員数 | 10人 (うち女子0人)  
 部室 | なし  
 活動場所 | 大宮、豊洲キャンパス近郊  
 活動時間 | 不定期  
 予算 | なし  
 部費 | なし  
 所属団体 | なし

受賞歴・成績 | なし

## 年間スケジュール

4 Apr 新入生歓迎会  
 5 May 大宮祭  
 6 Jun  
 7 Jul  
 8 Aug 夏合宿  
 9 Sep  
 10 Oct  
 11 Nov 芝浦祭 他大学学園祭  
 12 Dec  
 1 Jan お別れ会  
 2 Feb  
 3 Mar

## 活動内容

私たちは黒人音楽文化を広めるとともに、主にイギリスのベースミュージック文化やジャマイカのレゲエ文化、アメリカのヒップホップ文化に興味がある人たちを集め交流を図っています。その中で、バンド、DJ、ZINE作りなど、最近聞いた音楽、映画、本の話をするなど、型にとらわれない自由な活動を目指しています。まだ今年作られたばかりの新しいサークルなので、皆さんとこのサークルを作っていきたいです。また、新入生歓迎のためのイベントも計画中です。



## アピールポイント

私たちのクラブは、ある意味、唯一の音楽サークルです。何故なら、楽器が出来る必要もなく、他の音楽サークルでは知ることのできないジャンルも取り上げていきます。例えば今ukで流行しているgrime、garageやp-funk、drum and bassなど他のサークルでは知ることのできないジャンルをたくさん知ることが出来ます。そして、新設サークルなので、このサークルの基盤を新入生の皆さんが作り上げていくことが出来ます。みんなで文化の交流を深めましょう。

## Message

メッセージ



音楽が好きな人たちの交流の場を作りたくて、このサークルを作りました。まだ出来て間もないサークルです。これから皆さんと歴史を作っていきたいです！誰でも大歓迎です！みんなでいろんな音楽を共有しましょう！！

### 新入生勧誘担当者連絡先

電気電子情報工学専攻学科・2年 浜田 晃  
 E-mail madting4college@gmail.com





代 表 者 | 川畑 海斗 (電子情報システム学科4年)  
 顧 問 | 小山 友介  
 部 員 数 | 93人 (うち女子1人)  
 活 動 場 所 | オンライン  
 活 動 時 間 | 不定期 (部門によりますが毎日するところもあり)  
 会 費 | なし

## アピールポイント

eSportsはゲームを競技的にプレイするもので、なかなか一人では上達の難しいものだと思います。そこでサークルというコミュニティでそのゲームの上手い人から教えてもらったり、同レベルの人たちと切磋琢磨することができるのが魅力です。大会に出るためでもよし、自分の好きなゲームをほかの人とやるもよし、自分の好きなゲームを皆に布教するもよし、思い思いにサークルを通してゲームを楽しみましょう！

## 活動内容

eSportsとは、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として行うものです。私たちのサークルではサークルメンバーとのゲームを通じての交流や、大会で成果を残すことを目標として活動を行っています。またサークル内での部内戦や大会なども不定期に行われています！ゲームのジャンル、タイトルによって活動時間はさまざまですが、特に参加の縛りもありません！自由気ままに活動しています！

### 新入生勧誘担当者連絡先

電子情報システム学科・4年 川畑 海斗  
 E-mail sitesportsclub@gmail.com