

第74回学友会総会

議案書

2026年5月22日(金)

場所：B201 / 開場時刻 16時45分

開会時刻 17時15分

電気通信大学学友会 執行委員会

目次

1. 令和6年度決算報告
2. 令和8年度予算案
3. UEC 沖縄県人会 学友会公認取り消し議案
4. バスケットボール部 学友会公認取り消し議案
5. Passage 学友会公認取り消し議案
6. ラブライブ!研究会ララ!ラボ学友会公認願
7. データサイエンス研究会学友会公認願
8. squec(スプラトゥーンサークル)学友会公認願
9. UEC ランニングサークル2 学友会準公認願

正副執行委員長選挙

以下の通り立候補がありました。

執行委員長 (定員1名)

情報理工学域 III類 2年

■■■■

副執行委員長 (定員2名)

情報理工学域 I類 2年

■■■■

情報理工学域 III類 2年

■■■■

立候補者数が定員数と一致していますので、

本日举行される第74回学友会総会にて信任投票を行います。

1. 議案名

令和 6 年度決算報告

2. 提出者

情報理工学域 I 類 3 年

丹羽俊生(会計委員会 決算作成担当)

3. 本文

令和 6 年度決算報告の詳細については、別冊「令和 6 年度決算報告」に示すとおりである。

4. 主旨

本議案は、電気通信大学学友会会則基本則第 6 章第 21 条の規定及び有効決議録第 17 回総会決議”「本会の予算及び決算の原則に関する決議」修正案” 2) に基づき、会計委員長の責任のもと、決算担当に決算報告の作成、並びに総会への提出を委任し、報告するものである。

5. 提出理由

先述の規定により、会計委員長が決算担当に委任の上、令和 6 年度における学友会の決算について報告するため、本議案を提出した。

1. 議案名

令和 8 年度予算案

2. 提出者

情報理工学域Ⅱ類 2 年

根岸春翔(会計委員会 予算作成担当)

3. 本文

令和 8 年度予算案の詳細については、別冊「令和 8 年度予算案」に示すとおりである。

4. 主旨

本議案は、電気通信大学学友会会則基本則第 6 章第 20 条の規定に基づき、会計委員長の責任のもと、予算担当に予算案の作成、並びに総会への提出を委任し、承認を求めるものである。

5. 提出理由

先述の規定により、会計委員長が予算担当に委任の上、令和 8 年度における学友会の予算について総会の承認を求めるため、本議案を提出した。

1. 議案名

UEC 沖縄県人会 学友会公認取り消し議案

2. 提出者

情報理工学域 I 類 2 年 伊藤 八雲

3. 主旨

電気通信大学学友会会則(以下学友会会則とする)のサークルに関する細則第 2 章の第 5 条に基づき、学友会公認サークル「UEC 沖縄県人会」を学友会公認から取り消すもの。

4. 提出理由

サークル代表者会議に提出しなければならない書類である「令和 7 年度活動内容報告書」および「令和 7 年度構成員名簿」が提出されておらず、学友会会則のサークルに関する細則第 2 章の第 5 条 2 の ii 「本会の各機関及びサークル代表者会議指定の提出物を提出していない」に該当するため。

5. 経緯

「令和 7 年度活動内容報告書」および「令和 7 年度構成員名簿」を令和 7 年度第 3 回サークル代表者会議において配布した。これらの書類は令和 8 年 2 月 28 日を期限に Google Forms にて提出することになっていたが、提出されておらず、当該サークルから提出遅れの連絡もなかったため、本議案の提出に至った。

1. 議案名

バスケットボール部 学友会公認取り消し議案

2. 提出者

情報理工学域 I 類 2 年 伊藤 八雲

3. 主旨

令和 7 年度サークル代表者会議議長団が述べた運営方針に基づき、学友会公認サークル「バスケットボール部」を学友会公認から取り消すもの。

4. 提出理由

サークル代表者会議の出席は、学友会公認、準公認団体の義務となっている。令和 7 年度サークル代表者会議は 3 回実施されたが、当該団体は 2 回欠席しており、欠席に関する連絡もなく、令和 7 年度サークル代表者会議が定める「2 回以上欠席した場合、学友会公認および準公認取り消しの処置を行う」に該当するため。

5. 経緯

令和 7 年度第 1 回サークル代表者会議で公開した「令和 7 年度サークル代表者会議運営方針」では、「年間 3 回行われるサークル代表者会議の内、2 回以上欠席した場合、学友会公認、準公認取り消しの処置を行う」と定めた。またその旨を複数回にわたりメール、Google Classroom、およびサークル代表者会議内で告知した。しかし、当該団体は、令和 7 年度第 1 回、第 2 回サークル代表者会議を欠席しており、連絡もなかったことから、本議案の提出に至った。

1. 議案名

Passage 学友会公認取り消し議案

2. 提出者

情報理工学域 I 類 2 年 伊藤 八雲

3. 主旨

第 72 回学友会総会の議案「Passage(ぱさーじゅ)学友会公認取り消し議案」取り下げの際に決定した事項に基づき、学友会公認サークル「Passage」の学友会公認を取り消すもの。

4. 提出理由

当団体とメールにて決定した事項に同意を得たが、事項が順守されていないため。

5. 経緯

令和 6 年度の活動について嚴重注意とし、令和 7 年度の全 3 回のサークル代表者会議への出席と期限内の書類提出を課した。しかし、3 回の出席を満たさず、かつ令和 8 年 2 月 28 日に設定した書類提出の期限も守られなかった。さらにその後の催促のメールの際も改善が見られなかったため、本議案の提出に至った。

情報理工学域Ⅱ類
3年
学籍番号 2412520
市川 陽斗

	I類	1			○
	I類	1			

ラブライブ！研究会ララ！ラボ学友会公認願

1. 主旨

「ラブライブ！研究会ララ！ラボ」を学友会公認として許可を頂くためのもの。

2. 提出理由

TVアニメ「ラブライブ！」シリーズの研究会として、さらなる活動規模の拡大のため。

3. 構成員

構成員 9名(学友会員数 7名)

氏名	類	学年	学籍番号	役職	学友会員
	I類	4		代表	○
	II類	4		副代表	
	III類	3		会計	○
	I類	4			○
	II類	3			○
	III類	3			○
	I類	2			○

4. 活動内容

本団体はTVアニメ「ラブライブ！」シリーズが好きである電通大生によって結成、構成されている。主な活動場所は調布市文化会館たづくりの会議室やオンラインサービス「Discord」上で行っている。活動内容は当シリーズに関する情報や各々の解釈の共有に加え、映像作品の同時視聴、開催されるイベントやライブへの参加など幅広く活動している。

5. 活動実績

時期	内容	備考
2023/12	団体設立	
2023/12	第1回対面部会	たづくりにて開催
2024/02	第2回対面部会	たづくりにて開催
2024/03	第3回対面部会	たづくりにて開催
2024/04	第4回対面部会	たづくりにて開催
2024/05	学友会準公認取得	
2024/06	第5回対面部会	たづくりにて開催
2024/08	第6回対面部会	たづくりにて開催
2024/10	体育祭参加	
2024/12	第7回対面部会	たづくりにて開催
2025/03	第8回対面部会	たづくりにて開催
2025/05	第9回対面部会	グループ学習室にて開催

2025/07	第 10 回対面部会	たづくりにて開催
2025/10	第 11 回対面部会	グループ学習室にて開催
2025/10	体育祭参加	
2025/10	調布祭企画展示	
2026/01	第 12 回対面部会	たづくりにて開催
2026/04	第 13 回対面部会	グループ学習室にて開催

6. これからの活動計画

今後も従来の活動を維持しつつ、調布祭や新歓活動を行い、新たな部員獲得に向けてより積極的なサークル活動を行っていく。

現在はサークル援助金の申請を行う予定はない。大学公認を頂けた暁には部室の申請を行う。

[REDACTED]	III類	2	[REDACTED]	○
[REDACTED]	II類	1	[REDACTED]	○

データサイエンス研究会学友会公認願い

1. 主旨

「データサイエンス研究会」を学友会公認として許可をいただくためのもの。

2. 提出理由

現状データサイエンスという分野は3年生から学び始める分野であり1,2年生への知名度が低い、そのため、学友会公認サークルとなり1,2年生を含めたサークルの存在を大学内の知名度を広めるため。

3. 構成員

構成員 7 名(学友会員数 6 名)

氏名	類	学年	学籍番号	役職	学友会員
[REDACTED]	I類	4	[REDACTED]	副代表	○
[REDACTED]	I類	4	[REDACTED]	会計	
[REDACTED]	I類	3	[REDACTED]		○
[REDACTED]	I類	3	[REDACTED]	代表	○
[REDACTED]	I類	2	[REDACTED]		○

4. 活動内容

データサイエンス研究会は、データを通じて社会課題を理解し、解決へ導く力を身につけることを目的とした学術的かつ実践的なサークルである。メンバーが互いに学び合い、理論・実践・応用の三要素を循環的に高め合うことで、データサイエンスを単なる技術習得にとどめず、実社会に生かすための実践知へと昇華させることを目指している。

本研究会は週三日を基本活動日とし、主に四つの活動を柱としている。まず、メンバー各自が学んだ内容を短時間で発表するライトニングトーク (LT) を通じて、知識の共有と議論を活発に行い、相互理解を深めている。また、Kaggle をはじめとするデータコンペティションに参加し、実データを扱う経験を積みながら、統計解析や機械学習などの実践的スキルを磨いている。さらに、各自が独自のテーマを設定して勉強会を開催し、専門的知識の深化と主体的な学びの機会を創出している。加えて、電気通信大学データ教育センター特任助教である [REDACTED] 先生の指導のもと、教育・社会・産業など多様な分野におけるデータサイエンスの応用事例を学び、理論を現実の課題解決へとつなげる学びを実践している。

このように、データサイエンス研究会は、学びの共有と実践を通じて、データに基づく思考力と課題解決力を育む場として活動している。

5. 活動実績

時期	内容	備考
2023/08	結成	B、M、D と幅開く集まった
2023/11	Kaggle CMI コンペ参加	銅メダル獲得
2024/02	企業との共同研究開始	
2024/05	学友会準公認取得	
2024/08	SIGNATE Student Cup の参加	学生部門で優勝
2024/09	合宿開催	
2024/09	Kaggle CMI コンペ参加	銀メダル獲得
2024/11	Kaggle Santa2024 コンペ参加	金メダル、銀メダル獲得
2024/12	Kaggle CIMBTR コンペ参加	銀メダル獲得
2025/01	Aihack 参加	最優秀賞
2025/04	新歓活動	
2025/05	Kaggle CMI コンペ参加	3 チームが銅メダル獲得
2025/10	Kaggle Jigsaw コンペ参加	2 チームが銅メダル獲得
2025/12	Atma cup 参加	学生一位
2026/01	Atma cup 参加	優勝
2026/02	Japan AI Cup 参加	優秀スコア賞
2026/02	Aihack 参加	最優秀賞&特別賞
2026/04	新歓活動	

6. これからの活動計画

今後は、大学全体に開かれたデータサイエンスコンペティションを開催し、学内外の学生が気軽にデータ分析や機械学習に取り組める機会を提供することを計画している。本コンペティションでは、他大学の学生や研究会との交流も積極的に推進し、異なる視点や専門性をもつ参加者同士が協働・切磋琢磨できる環境を整える。これにより、データサイエンス分野における学際的なネットワークの形成と、大学間での知的交流の活性化を目指す。また、Kaggleをはじめとする学外コンペティションへの参加を継続し、得られた成果や知見を共有する勉強会を企画することで、メンバーの技術力向上と後輩への知識継承を図る。これらの活動を通じて、理論と実践の両面から成長できる環境を構築し、データサイエンス教育の発展に寄与することを目指している。またサークルの援助金申請を希望している。サークル援助金については、主にモデルの学習や分析実験に必要な計算資源の購入・維持に充てる予定である。GPU 搭載機器やクラウド利用料など、研究・開発の基盤となる環境整備に活用する。また、メンバー間の協働や勉強会の開催を円滑に進めるため、部室の提供を希望している。部室は機材の管理や資料の保管、共同作業の拠点として使用し、持続的かつ発展的な活動を支える場としたい。

情報理工学域Ⅱ類
3年
学籍番号 2412732
山下 叶翔

squec(スプラトゥーンサークル)学友会公認願ひ

1. 主旨

squec(スプラトゥーンサークル)の学友会公認の許可をいただくためのもの。

2. 提出理由

新入生歓迎活動や調布祭等の大学公式行事への参加を拡充し、活動のさらなる発展を図るため学友会への公認を申請する。公認団体となることで本サークルの認知度を高め、サークル内交流の活性化や円滑な大会運営を実現することを目的とする。

3. 構成員

構成員 44 名(学友会員数 24 名)

氏名	類	学年	学籍番号	役職	学友会員
	I類	4			
	I類	4			
	I類	4			
	I類	4			○
	I類	4			○

	I類	4			○
	I類	4			
	I類	4			○
	I類	4			
	I類	4			○
	I類	4			
	Ⅱ類	4			
	Ⅲ類	4			○
	Ⅲ類	4			○
	I類	3			○
	I類	3			○
	I類	3			
	I類	3			○
	Ⅱ類	3			○
	Ⅱ類	3		代表	○
	Ⅱ類	3			
	Ⅲ類	3			○
	I類	2			○
	I類	2			○
	I類	2			
	I類	2			○
	I類	2			
	I類	2			○
	I類	2			
	I類	2			○
	I類	2		広報	○
	I類	2		企画、会計	
	Ⅱ類	2			○

	I類	2		渉外	○
	III類	2			
	III類	2			
	III類	2			○
	I類	1			
	I類	1			○
	I類	1			
	II類	1			○
	III類	1			
	III類	1			○
	III類	1			

4. 活動内容

本サークルは任天堂のゲーム「Splatoon」を通じて部員同士の交流を深めることを目的として活動している。平時の活動は主に Discord サーバー上で行い、メンバー同士で募集を行いながらオンラインプレイを行っている。また、企画として squec 内部で大会を開催しており、squec 公式 X での告知や YouTube での配信も行っている。さらに、オフ会を開催し、対面で「Splatoon」をプレイする機会を設けることで交流を深めている。加えて、メンバーを個人で募り外部大会や公式大会の「スプラトゥーン甲子園」への出場も行っている。

5. 活動実績

時期	内容	備考
----	----	----

2019/10	squec 結成	
2020/05	第 1 回 UEC 杯開催	
2022/03	「squec 新」サーバー立ち上げ	
2022/09	第 10 回 UEC 杯開催	
2023/06	大学杯 Fresh 出場	1 年生必須大会 ベスト 8
2023/07	スプラトゥーン甲子園 2023 東海地区大会 day2 出場	ベスト 16
2024/05	学友会準公認取得	
2024/09	squec オフ会開催	調布市市民文化会館 たづくりにて開催
2025/02	第 2 回 squec オフ開催	Studio Cotch にて開催
2025/04	SplashGo! #10 出場	
2025/09	第 3 回 squec オフ開催	Red Bull Gaming Sphere Tokyo にて開催
2025/11	TERRITOLISM 2025 in TOKYO 出場	
2025/11	大学杯真打 出場	
2025/12	SplashGo! Open 出場	
2026/01	SplashGo! #12 出場	
2026/02	第 20 回 UEC 杯開催	
2026/03	第 4 回 squec オフ開催	BUZZ esports 上野にて開催

6. これからの活動計画

今後もこれまでの活動を継続し、メンバー同士の交流を深めていく予定である。また、対面での企画の充実を図る。さらに、オフ会の会場使用料や名札の印刷代のためにサークル援助金の申請を予定している。なお、部室の利用希望はない。

情報理工学域 I 類
3 年
学籍番号 [REDACTED]
[REDACTED]

UEC ランニングサークル 2 学友会準公認願い

1. 主旨

本サークルを電気通信大学学友会準公認サークルに認定していただくためのもの。

2. 提出理由

今年度本格的にサークルを立ち上げたことにあって、学友会準公認となると電気通信大学内外からの知名度、信頼を得やすくなり、活動がより容易になると考えたため。

3. 構成員

構成員 8 名(学友会員数 7 名)

氏名	類	学年	学籍番号	役職	学友会員
[REDACTED]	I 類	3	[REDACTED]	共同代表	○
[REDACTED]	II 類	3	[REDACTED]		○
[REDACTED]	II 類	3	[REDACTED]	共同代表	○
[REDACTED]	II 類	3	[REDACTED]		○
[REDACTED]	II 類	3	[REDACTED]		○
[REDACTED]	I 類	2	[REDACTED]		○

[REDACTED]	II 類	2	[REDACTED]		○
[REDACTED]	I 類	1	[REDACTED]		

4. 活動内容

週 1 回調布市のランニングコースを中心に集まった構成員でランニングをする。

5. 活動実績

時期	内容	備考
2025/09	サークル結成	
2025/11	ひたちシーサイドマラソン参加	有志の構成員で参加。完走率 100%

6. これからの活動計画

これまでの活動を継続しつつ、月 1 回程度で調布市外のランニングコースを走る、ランニング、駅伝などのイベントに参加することを検討している。