

第 70 回学友会総会

議 案 書

2024 年 5 月 21 日 (火)

場所：講堂/開場時刻 16 時 45 分

開会時刻 17 時 15 分

学友会執行委員会

～目次～

I. 議案

1. 令和 6 年度予算案
2. 少林寺拳法部学友会準公認格下げ議案
3. 数理科学研究会学友会準公認取り消し議案
4. ハブとマンガース学友会準公認取り消し議案
5. UDC 学友会公認願い
6. UEC 筋トレサークル学友会公認願い
7. squee(スプラトゥーンサークル)学友会準公認願い
8. りさソフト学友会準公認願い
9. データサイエンス研究会学友会準公認願い
10. ラブライブ！研究会 ララ！ラボ学友会準公認願い

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



執行副委員長 （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、
本日行われる第 70 回学友会総会にて信任投票を行います。

2024 年 5 月 21 日 学友会執行委員会

議案名

令和 6 年度予算案

提出者

会計委員会 予算作成担当

情報理工学域 III類

2 年

本文

令和 6 年度予算案を別冊「令和 6 年度予算案」に示すとおり提出します。

1. 議案名

少林寺拳法部学友会準公認格下げ議案

2. 提出者

情報理工学域 I 類 2 年

3. 主旨

電気通信大学学友会会則のサークルに関する細則の第 2 章の第 5 条に基づき、学友会公認サークル「少林寺拳法部」を学友会準公認に格下げするもの。

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 5 年度活動報告書」および「令和 5 年度部員名簿」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の第 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 5 年度活動報告書」および「令和 5 年度部員名簿」を令和 5 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 5 年 2 月 29 日を期限に Google Form にて提出することになっていたが提出されず、また当該サークルから書類提出や提出遅れの連絡は無

く、本議案の提出に至った。

1. 議案名

数理科学研究会学友会準公認取り消し議案

2. 提出者

情報理工学域 I 類 2 年 XXXXXXXXXX

3. 主旨

電気通信大学学友会会則のサークルに関する細則の第 2 章の第 5 条に基づき、学友会準公認サークル「数理科学研究会」の学友会準公認を取り消すもの。

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 5 年度活動報告書」および「令和 5 年度部員名簿」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の第 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 5 年度活動報告書」および「令和 5 年度部員名簿」を令和 5 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 5 年 2 月 29 日を期限に Google Form にて提出することになっていたが提出されず、また当該サークルから書類提出や提出遅れの連絡は無

く、本議案の提出に至った。

1. 議案名

ハブとマンダース学友会準公認取り消し議案

2. 提出者

情報理工学域 I 類 2 年 XXXXXXXXXX

3. 主旨

電気通信大学学友会会則のサークルに関する細則の第 2 章の第 5 条に基づき、学友会準公認サークル「ハブとマンダース」の学友会準公認を取り消すもの。

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 5 年度活動報告書」および「令和 5 年度部員名簿」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の第 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 5 年度活動報告書」および「令和 5 年度部員名簿」を令和 5 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 5 年 2 月 29 日を期限に Google Form にて提出することになっていたが提出されず、また当該サークルから書類提出や提出遅れの連絡は無

く、本議案の提出に至った。

情報理工学域 3 年
I 類コンピュータサイエンスプログラム
学籍番号 [REDACTED]
[REDACTED]

UDC 学友会公認願い

1. 主旨

UDC の学友会公認を求める申請

2. UDC という名前について

UDC は UEC デュエル・マスターズサークルの略称である(以後、デュエル・マスターズ(※1)をデュエマと略すことがある)。一方で、正式な名前「は UDC である。UDC というサークル名を伝えてもデュエマを行うサークルであるとわからないため、便宜上 UEC デュエマサークルなどと名乗ることがある

3. 提出理由

UDC は普段、B 棟や旧 C 棟 1 階、たづくりなどで活動している。たづくりを借りて、後述する UDCS というイベントなどを開催しているが、借りるためには当然費用や日程調整などのコストがかかり、これが円滑な活動を妨げる原因の一つともなっている。また、サークルの規模も新入生歓迎会を皮切りに昔より肥大化しているため、B 棟や旧 C 棟で活動するのは限界があると判断し、教室の利用を求めることとなった。教室

を借りるためには学友会公認になる必要があるため、今回学友会公認を求めることとした。

4. 構成員

構成員 16 名、学友会員 11 名

名前	学年	学籍番号	類プログラム	役職	学友会員
[REDACTED]	4	[REDACTED]	II 類/情報通信工学プログラム		○
[REDACTED]	4	[REDACTED]	III 類/光工学プログラム		×
[REDACTED]	4	[REDACTED]	I 類/経営・社会情報学プログラム		○
[REDACTED]	3	[REDACTED]	I 類/コンピュータサイエンスプログラム	代表	○
[REDACTED]	3	[REDACTED]	III 類/光工学プログラム	新歓	○
[REDACTED]	3	[REDACTED]	I 類/情報数理工学プログラム		○
[REDACTED]	3	[REDACTED]	II 類/情報通信工学プログラム	会計	×
[REDACTED]	3	[REDACTED]	I 類/経営・社会情報学プログラム	新歓	○
[REDACTED]	3	[REDACTED]	I 類/経営・社会情報学プログラム		○
[REDACTED]	3	[REDACTED]	I 類/情報数理工学プログラム		×

●	3	●	I 類/コンピュータサイ エンスプログラム		×
●	2	●	I 類	新歓	×
●	1	●	II 類/先端ロボティクス プログラム		○
●	1	●	I 類		○
●	1	●	I 類		○
●	1	●	III 類		○

5. 活動内容

普段はデュエマを楽しむことを目的として集まり、対戦している。2 週に 1 度(※3)、ある曜日で定例会と称して集まる日を設けている。行う曜日については部員の希望や登校日を考慮して各学期で決定する。定例会は前学期から始まり、その時は月曜日に設けていた。また、部員が定例会以外のタイミングで対戦募集を行えるような仕組みがある。前学期では定例会よりも頻度は多かったように思われる。信頼関係のもと、カードの売買なども行っている(※4)。さらに、不定期に UDCS と称して、特殊フォーマットなどの大会をサークル内で開いている。このような大会はたづくりで行われることが多い。また、大会シーンでよく使われる、もしくは使われたデッキの模倣品(プロキシデッキ(※5))を制作し、これを貸し出している。これにより高価な(※6)デッキにも触れやすい状況になってきている。プロキシデッキの制作や新入生歓迎会などのために、部費を設けており、初年度無料、それ以降 1000 円(※7)としている。現状どれくらいかかるのかが不明瞭であるため、部員数や活動内容などを考慮し、今後変更する可能性がある。

6. 活動実績

日付	大会名	戦績	実績
2022/10/1	GP10th(アドバンス フォーマット)	2-3, 2-3, 5-3(い ずれも 3 敗によ り強制ドロッ プ)	
2022/10/22	フォルバルト CS	2-3, 3-2, 3-2→1 勝	BEST8
2022/10/30	ブルーホース CS(デ ッキリスト共有)	2-4, 2-4, 4-2→5 勝(サイドイベ ント)	非公認大会 優勝
2022/12/19	UDCS ポルシャッ ク杯(UDC 内企画)		対戦風景を YouTube に 投稿
2023/2/16	ブロックオリパ大会 (UDC 内企画)		
2023/3/29	UDCS 禁忌録杯 (UDC 内企画)		
2023/4/16	DMGP2023-1st(オ リジナルフォーマッ ト)	0-3, 2-3, 3-3, 4- 3, 4-3(3 敗で強 制ドロップ)	
2023/5/5	ブロックオリパ大会 (UDC 内企画)		
2023/5/24	学友会準公認取得		

2023/6/26	ト ッ キ ュ ー 8(UDC 内企画)		
2023/9/17	UDCS カラーレ ス杯(UDC 内企 画)		
2023/12/28	ブロックオリパ大 会(UDC 内企画)		
2024/2/22	UDCS ドラゴン 杯(UDC 内企画)		
2024/3/21 ~4/2	部員お気に入りス ト(X での新歓企 画)		
2024/4/20	DMGP2024- 1st(アドバンスフ ォーマット))		
2024/4/21	DMGP2024- 1st(オリジナルフ ォーマット。部内 でチームを作り参 加する)		

DMGP2024-1st については、参加することと参加するメンバーが決まっているため記載されている。議案提出時ではまだ大会日前なので戦績はない。より詳細な活動実績は UDC 公式 X(旧 Twitter)にて確認できる。
(@udcdmcircle)

7. これからの活動計画

現状は大学公認のための先生探しが出来ていないので、こちらを迅速に行うつもりである。また、今後のサークルの方針として、外部の団体との交流戦や、デュエマ ファンイベント・サポート(※8)を頂きながらの大会を開催する予定である。プロキシデッキは現状、部員が持ち帰りして管理しているため、これを解消するべく、サークル代表者会議にて、大学のロッカーの申請を行う予定である。また、現状サークル援助金をもらうことや、部室をお借りする予定はない。

※1 デュエル・マスターズはトレーディングカードゲーム(TCG)の一種であり、1対1で対話しながら進めていくタイプのカードゲームである。シールドという逆転ギミックがあるのが特徴的である。

※2 例えば※1 で取り上げたシールドというギミックは勝敗を分ける大きな局面で重要な役割を果たすケースが多い。シールドは基本的に自分も相手も何が置かれているがわからないのにも関わらず、シールドから公開されたカードが有利不利を大きく逆転させ、負けそうだった試合を勝ちに導いてくれることがある。この逆転という現象はカードゲームにおいて大いに盛り上がるポイントのひとつである。

※3 2週に1度としているのは、勉強をおろそかにしたために落単をしてほしくないという部長のエゴである。また、テスト期間などは定例会を行わないようにしている。

※4 現状、観測する範囲では問題は起きておらず、厳密なルールを制定するつもりはない。厳密なルールを設けると円滑な交流を妨げると考えている。

今後も問題が起きないかは注視していく。

※5 スリーブにいないカードとデッキに必要なカードのコピーを入れることで、疑似的にそのデッキを再現したデッキ。プロキシとはカードゲームの中ではコピーカードのことを指している。

※6 競技シーンでよく使われるデッキは競技としてデュエマを楽しむ人に需要が高く、高価になってしまう傾向にある。

※7 これは部会で大多数の部員がいる中で決を採り、決まった。ほかの候補としては、部費 1000 円/年、2000 円(永続)があった。

※8 デュエマファンイベント・サポート (<https://dm.takaratomy.co.jp/event/fanevent-support/>)とは、20 人以上で一定条件以上対戦したら景品を公式からもらえるという仕組みである。現状部員の中で 20 人を集めて大会を開くのは困難であるが、外部団体との交流戦やデュエマを行う一般人を対象に大会の主催などを行うことで実現することは可能である。

UEC 筋トレサークル 学友会公認願い

1. 主旨

UEC 筋トレサークルの学友会公認申請。

2. 提出理由

近年、fitness という分野が日の目を浴びてきており、筋トレやダイエット、食事管理に関心を向ける人々がとても増えています。しかしながら fitness に関する情報はありふれ、間違っただけのものもあり、その情報の取捨選択は難しいものです。そこで我々UEC 筋トレサークルが手助けしたいと考えています。手助けするうえで公認という肩書を得たいため学友会の公認願いを申請しました。トレーナーを呼びセミナーを開くことや、公認になり電通大メインストリートにて新歓を行うためでもあります。また公認になることでトレーニングセンターと協力し、UEC 筋トレサークルが主体となりパワーリフティングの大会を開催することも考えています。大学公認になることも考えています。

3. 構成員

14 名(学友会員数 7 名)

名前	学年	学籍番号	専/プログラム(コース)	役職	学友会員
[REDACTED]	4	[REDACTED]	II 類/情報通信工学プログラム	代表	○
[REDACTED]	3	[REDACTED]	II 類/制御システムプログラム	副代表	○
[REDACTED]	4	[REDACTED]	II 類/情報通信プログラム	会計	×
[REDACTED]	3	[REDACTED]	先端工学基礎課程(夜間主コース)		○
[REDACTED]	4	[REDACTED]	I 類/経営・社会情報学プログラム		○
[REDACTED]	4	[REDACTED]	II 類/情報通信工学プログラム		×
[REDACTED]	4	[REDACTED]	II 類/情報通信工学プログラム		○
[REDACTED]	2	[REDACTED]	II 類		×
[REDACTED]	3	[REDACTED]	II 類/セキュリティ情報学プログラム		○
[REDACTED]	4	[REDACTED]	II 類/先端ロボティクスプログラム		×
[REDACTED]	1	[REDACTED]	I 類		×
[REDACTED]	3	[REDACTED]	I 類/経営・社会情報学プログラム		×
[REDACTED]	4	[REDACTED]	II 類/計測制御プログラム		×
[REDACTED]	4	[REDACTED]	I 類/コンピュータサイエンスプログラム		○

4. 活動内容

本団体は、筋力トレーニングとダイエットによって理想の体を追い求める電気通信大学学生によって構成されています。主な活動は第二体育館トレーニングセンターにおける筋力トレーニングです。また、部員間でトレーニングメニューの共有やダイエットに関する情報交換も頻繁に行っています。トレーニングを始めたいが恐怖心からトレーニングセンターに行くことを躊躇している学生やトレーニングセンターで何をしたらよいかわからない学生を正しいフィットネスへ導くための情報発信や指

導も行っています。情報発信には主に X(旧 Twitter)という媒体を使用しています。

5. 活動実績

時期	内容	備考
2022/3	UEC 筋トレサークル結成	
2022/4	新入生筋トレ体験会実施	15 名ほどの新入生が集まりトレーニングの基本を部員が指導
2022/5	サウナで体を癒す会	不定期実施
2022/5 ～ 2023/3	部員の合同トレーニング	
2023/5	新入生筋トレ体験会実施	10 名ほどの新入生が集まりトレーニングの基本を部員が指導
2023/5	学友会準公認取得	
2023/5 ～ 2024/3	部員の合同トレーニング	継続中
2024/4	新入生筋トレ体験会実施	15 名ほどの新入生が集まりトレーニングの基本を部員が指導

6. これからの活動計画

今後は月曜と木曜の 16:20～18:00 に活動を行います。電気通信大学の学生がフィットネスに興味を持ってもらえるよう、活動内容や筋力トレーニング、ダイエットに関しての情報発信を行っていきます。トレーニングセンターの協力をお願いしてパワーリフティングの大会の実施も考えています。さらに不定期でトレーナーを招待し、セミナーを開いていただくことも考えています。サークル援助金を申請する場合、共用のトレーニングギアの購入を行いたいと考えています。また夏には暑すぎて冬には寒すぎる現状の改善のためにできることをしたいと考えています。部室を希望します。

情報理工学域 3 年
I 類
コンピュータサイエンスプログラム
学籍番号

squec(スプラトゥーンサークル) 学友会準公認願い

1. 主旨

UEC スプラトゥーンサークル squec の学友会準公認の許可をいただくための申請書。

2. 提出理由

- ・ squec の新入生勧誘行事や調布祭などの行事に参加したいため
- ・ 準公認になることによる squec の知名度を高めるため

3. 構成員

構成員 12 名(学友会員数 6 名)

名前	学年	学籍番号	類/プログラム(コース)	役職	学友会員
	3		I 類/コンピュータサイエンスプログラム	代表	
	3		I 類/コンピュータサイエンスプログ		○

			ラム		
	3		III 類/化学生命工学プログラム		○
	3		II 類/電子情報学プログラム	渉外	
	3		I 類	広報	
	4		I 類/情報数理工学プログラム		○
	4		I 類/メディア情報学プログラム		○
	4		I 類/コンピュータサイエンスプログラム		
	2		I 類	企画	
	2		I 類		○
	2		I 類		○
	2		III 類		

4. 活動内容

主な活動は任天堂のゲーム「Splatoon」で遊び、それを通じて交流を深めることである。平時の活動は Discord サーバーを用いてメンバー同士でそれぞれ募集し合い、オンラインプレイで遊ぶことである。企画として squec 内部で大会の開催をしている。その時には X での広報、YouTube において配信などを行っている。また、メンバーを個人で募り、外部大会に参加したり、公式大会の「スプラトゥーン甲子園」に参加したりしている。オフ会を開いてメンバーの交流を図ることもある。

5. 活動実績

時期	内容	備考
2019/10	squec 結成	
2020/5	第 1 回 UEC 杯開催	
2021/2	第 1 回 UEC エリア杯 開催	
2022/3	「squec 新」サーバー立 ち上げ	
2022/9	第 10 回 UEC 杯開催	
2023/1	第 3 回 UECUX 杯開催	
2023/6	大学杯 Fresh 参加	1 年生必須大会 ベスト 8
2023/7	スプラトゥーン甲子園 2023 東海地区大会 day2 出場	ベスト 16
2024/3	第 14 回 UEC 杯開催	
2024/3	ボードゲーム会開催	たづくり使用

6. これからの活動計画

今まで通りの活動を継続して、メンバーの交流をしていく予定である。また、準公認をいただいた際には、新歓行事の参加、調布祭の参加をしたいと考えている。援助金や、部室の申請の予定はない。

情報理工学域 2 年
I 類
プログラム・コース未定
学籍番号 [REDACTED]
[REDACTED]

りさソフト学友会準公認願い

1. 主旨

ノベルゲーム同好会の「りさソフト」を学友会に公に認めてもらいたい。希望する公認形態は準公認である。

2. 提出理由

当同好会は豊かで文学的なストーリーに加え、キャラクターデザインや音楽などにおいても愛されているノベルゲームに興味を持つ学生が集い、情報交換や交流の場を提供することを目的としている。特に、当同好会を準公認として認めていただくことにより、学内での広報やイベントへの参加に効果的に参加できるようになる。これによって当同好会の活動を多くの学生に知ってもらうことが可能となり、学生のコミュニティに貢献することができる。

3. 構成員

構成員 10 名(学友会員数 8 名)

名前	学年	学籍番号	類/プログラム(コース)	役職	学友会員
[REDACTED]	2	[REDACTED]	I 類	代表	○
[REDACTED]	2	[REDACTED]	I 類	会計	○
[REDACTED]	2	[REDACTED]	I 類		○
[REDACTED]	1	[REDACTED]	I 類		×

[REDACTED]	2	[REDACTED]	II 類	副代表	○
[REDACTED]	2	[REDACTED]	I 類		○
[REDACTED]	3	[REDACTED]	II 類/情報通信工学プログラム		○
[REDACTED]	2	[REDACTED]	II 類		○
[REDACTED]	2	[REDACTED]	III 類		○
[REDACTED]	2	[REDACTED]	II 類		×

4. 活動内容

月 1 度の一般会議と 2 週間に 1 度の創作会議による 2 種類の会議を執り行っている。なお、一般会議は調布市文化会館たづくりで、創作会議は図書館のグループ学習室で行っている。

前者はノベルゲームを趣味とする者たちが集まって交流し、持ち寄った情報を交換し合う活動や、ノベルゲームに関する 1 つの議題を決めて会員でディスカッションをする活動など、同好会としての面を主とする。後者は会員がいくつかの係に分かれて仕事を分担し、1 つのノベルゲームを開発することを目標とする開発サークルとしての面を主とする。

当同好会は上記 2 つのハイブリット型の団体であるが、あくまでも同好会である故、メインとなる活動は前者である。

5. 活動実績

2023 年 12 月 23 日に第 1 回の一般会議を開催し、そこで設立が決定した。翌年 1 月の一般会議にて創作活動を行うことが決定。以降は創作会議にてノベルゲーム開発の方針、必要な係、ツールを議論して決定した。一般会議は同好会として、ノベルゲーム界隈の話題の共有・議論を行い、会員同士でゲームプレイを行うなど、交流の場を提供している。

時期	内容	備考
2023/12	第 1 回一般会議	設立および団体名を決定、活動方針を議論
2024/1	第 2 回一般会議	創作活動の方針を決定
2024/2	第 3 回一般会議	情報交換及びゲームプレイによる交流
2024/2	第 1 回創作会議	係分けを決定、年間の目標・創作予定を決定
2024/2	第 2 回創作会議	各構成員の担当係の決定、開発に必要なツールの議論
2024/3	第 4 回一般会議	情報交換及びゲームプレイによる交流
2024/3	第 3 回創作会議	ツールの情報共有、各係への仕事指示

6. これからの活動計画

今後、りさソフトは基本的には活動内容に沿って、一般会議と創作会議を開く活動を行っていく。一般会議によりノベルゲームを主体とした交流を開きつつ、創作会議の定期開催により会員で1本のゲームを創作する。準公認を取得したのちは調布祭などの大学のイベントで作成したゲームソフトの体験会や、会員それぞれの記事を集めた会報の刊行も視野に入れている。

一方、サークル援助金は申請しないが、定期的な創作会議の開催に用いるために部室を希望する。

情報理工学域 4 年
II 類
セキュリティ情報学プログラム
学籍番号

データサイエンス研究会学友会準公認願い

1. 主旨

非公認サークルから準公認にしたい議案を提出する。

2. 提出理由

後述する活動計画にあるように、調布祭への参加や企業との共同プロジェクトなど大学内外での活動を活発化させる予定があるため、この議案を提出した。また、近年開始された Dx2 プログラム(参考 URL : <https://dx2.inf.uec.ac.jp/index.html>)があるように電通大では AI・データサイエンス系に力を入れており、学生の自主的なデータサイエンスに関わる活動が期待されており、既存の技術系サークルでは代替できないため、新しいサークルとして立ち上げたのが経緯である。

3. 構成員

構成員 7 名(学友会員数 7 名)

名前	学年	学籍番号	類/プログラム(コース)	役職	学友会員
	4		II 類/セキュリティ情報学プログラム	代表	○
	4		I 類/メディア情報学プログラム		○
	4		I 類/セキュリティ情報学プログラム		○
	4		II 類/情報通信工学プログラム		○
	4		I 類/情報数理プログラム		○

	4		I 類/コンピュータサイエンスプログラム		○
	1		I 類		○

4. 活動内容

これまでは下記の 4 つが主な活動内容になる。

- Kaggle 等のデータサイエンス系の競技会に参加
- ※Kaggle は AI の世界大会
- AI・データサイエンス系のアプリ開発
- AI・データサイエンス系の専門書・論文の輪読
- 企業との共同研究

5. 活動実績

時期	内容	備考
2023/5	結成	B、M、D と幅広く集まった
2023/8	Kaggle ICR コンペ参加	
2023/11	Kaggle CMI コンペ参加	銅メダル獲得(Top6%)
2024/1	深層学習の輪読開始	
2024/1	AI 系のアプリ開発開始	
2024/2	企業との共同研究開始	進め方の打ち合わせ開始
2024/4	非公認の範囲で新歓	既に 10 人以上が入部予定

6. これからの活動計画

活動計画は下記の通りである。

- 活動内容に記載したものを継続していく
 - Kaggle では優勝を目指す
- 調布祭への参加を行い、学内外との交流を活発化させる
- 来年度の新歓イベントに参加し、部員を増やす

今後は電通大内外への周知を積極的に行い、AI・データサイエンスなら電通大のデータサイエンス研究会という by name で有名になることを目指す。

- 援助金について
 - PC 周辺機器や専門書購入に使用する
- 部室の希望について
 - 希望する

情報理工学域 2 年
I 類
学籍番号 [REDACTED]
[REDACTED]

ラブライブ！研究会 ララ！ラボ学友会準公認願い

1. 主旨

「ラブライブ！研究会 ララ！ラボ」を学友会準公認として許可を頂くための申請書。

2. 提出理由

TV アニメ「ラブライブ！」シリーズの同好会として、部員獲得のために来年度の新入生歓迎活動に参加する許可を頂くこと。また、今後の大学内での活動規模の拡大を見据えた利便性向上のため。

3. 構成員

構成員 17 名(学友会員数 6 名)

名前	学年	学籍番号	類/プログラム(コース)	役職	学友会員
[REDACTED]	2	[REDACTED]	I 類	代表・会計	○
[REDACTED]	2	[REDACTED]	II 類 M エリア	副代表	×
[REDACTED]	1	[REDACTED]	情報学専攻 経営・社会情報学プログラム		×
[REDACTED]	4	[REDACTED]	III 類 物理工学プログラム		×
[REDACTED]	4	[REDACTED]	I 類 経営・社会情報学プログラム		○
[REDACTED]	3	[REDACTED]	I 類 コンピュータサイエンスプログラム		×
[REDACTED]	3	[REDACTED]	I 類 情報数理工学(MI)		×

[REDACTED]	3	[REDACTED]	I 類 コンピュータサイエンスプログラム		○
[REDACTED]	3	[REDACTED]	III 類 化学生命工学プログラム		○
[REDACTED]	3	[REDACTED]	I 類 コンピュータサイエンスプログラム		×
[REDACTED]	3	[REDACTED]	I 類 情報数理工学プログラム		×
[REDACTED]	3	[REDACTED]	II 類 計測制御		×
[REDACTED]	2	[REDACTED]	I 類 コンピュータサイエンスプログラム		×
[REDACTED]	2	[REDACTED]	II 類 I エリア		×
[REDACTED]	2	[REDACTED]	II 類 M エリア		○
[REDACTED]	2	[REDACTED]	III 類		×
[REDACTED]	2	[REDACTED]	I 類		○

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。活動内容は月に 1 度、対面部会を開き、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などを主として行っている。

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/ 2	第 2 回対面部会	たづくりにて開催

2024/ 3	第 3 回対面部会	たづくりにて開催
2024/ 4	第 4 回対面部会	たづくりにて開催

6. これからの活動計画

今後も従来の活動を維持しつつ、調布祭や来年度の新歓活動に参加し、団体としての知名度を向上させ、新入部員を獲得し、サークルの規模を拡大していきたい。

学友会公認を頂いた際にはサークル援助金と部室の申請を行う。