

競技数学・競技プログラミング同好会

～集まれ！ 数学好き・プログラミング好き～

本同好会は、2024年度に理工学部 物理・材料理工学科 数理・物理コースの4年生が中心となり発足した、新しい同好会です。数学やプログラミングが大好きなメンバーで構成されており、主な活動内容はオンライン上で開かれている各種コンテスト*(後述)に関する勉強会の開催となっています。活動は完全自由参加型であり、メンバーは各々自分が取り組みたい課題に取り組みることができます。お互いに刺激し合って学び合い、高みを目指したい学生にピッタリの同好会です！数学の問題を解くのが好きな学生、プログラミングが好きな学生、またこれらに少しでも興味のある学生を募集中です！気軽に参加してください！！(°)(。.)へッ

・会員数

7名(大学院生を含む)

・会費

0円

・活動時間、活動場所

基本的に週1～2の頻度で、19:00前後から100分程度、学生センターの空き教室で勉強会を行う。

・入会方法

Gmail(iwatemathprogramming@gmail.com)にてご連絡ください。

*各種コンテストについて

・競技数学・・・コンテストサイト [OnlineMathContest](#) の問題を多く取り扱う。多くの問題の分野は「場合の数と確率」や「初等幾何」、「整数」、「代数」などとなっており、数学オリンピックとほぼ共通している。微分積分などといった、いわゆる知識ゲーの問題は出題されないところが良い。ひらめき力や数学的センスが養われ、今後の数理的活動に活きると思われる。また、競技プログラミングにおける数学的考察の能力も高まる。高校数学の問題を解くのが好きだった学生はハマる。

・競技プログラミング・・・通称「競プロ」。与えられた問題に対して制限時間内に最適なアルゴリズムを設計・実装することを競うプログラミングコンテストの一種である。コンテストサイト [AtCoder](#) の問題を多く取り扱う。情報オリンピックなどと異なり、年齢を問わず参加でき、全ユーザー数は60万人を超える。競技プログラミングのスキルが就活において有利に働く場合もあり、アルゴリズムエンジニアや数理最適化エンジニアの採用では競技プログラミング経験者が重宝される。