

人間関係改善に向けたイノベーション計画

畑中 岳

日立グループ 佐竹 幸大

大杉 清之

・自分たちが目指すイノベーション

私たちは、人間関係改善イノベーションを考えた。これは、日本の高い経済水準に対し、人々の幸福度は高くないという問題点に焦点を置いた際に生まれた。人間の幸福度に最も影響するのは人間関係であるという研究結果もあり、現代社会において人間関係の改善は人々の非常に強い関心事であると考える。そこで私たちは人間関係をより良いものとするために、その手助けができる技術イノベーションを考えた。

・日立様より学んだこと

1. 技術をつなげる(Connected)

自社の財産である技術同士をつなげることを特に意識されている印象を受けた。その代表的な例として、IT(情報技術)とOT(制御技術)を融合するアイデアがあった。価格競争を防ぎ、他社との差別化を図るという点でも特に重要な考え方であると感じた。

2. 自社の強みを意識(Core competence)

どのような会社か、そしてこれからどうあるべきかをとても重視されていた。お金が儲かるという側面も企業として重要であるが、それ以上に、「自社でないとダメか」を常に問い、自分たちの強みを生かした事業展開を目指されていた。

3. 社会イノベーションを目指して(Social innovation)

一般消費者にとっては家電製品を製造しているイメージがあるが、日立様の強みは社会インフラ事業であると知った。それは社会イノベーションという言葉に象徴されている。歴史的に見ても鉱山の修理工場から始まり、現在では海外展開も積極的に行われていて、イギリスの鉄道事業は現地で意思決定が行われていた。

・考えた構想

まず、人々の精神的な状態を、ポータブル脳波計を用いることにより、調査する。次に、組織の中で共有させるためのネットワークを構築させ、情報を常に1つにまとめて、組織に属している全員の精神状態を管理する。さらに、それを各人に情報として必要な場合にリアルタイムに提供し、より円滑な組織内コミュニケーションを実現させる。

この一連のシステムを導入することで、**社会イノベーション(Social innovation)**を意識した、人々を幸福にするための環境を、持続的に提供することが出来ると思った。また、現存するコンサルと異なり、継続的かつ、人々が対価を払うような付加価値が与えられ、事業的な発展が期待される。

・着眼点

この構想では、**私たちのプログラムの強み(Core competence)**を考えた際、各人が行っている研究分野の知識と、さらにそれを融合するためのノウハウを持っていると定義した。融合させる分野に関しては、特に**脳科学と情報科学をつなげること(Connect)**を試みた。

東芝企業訪問と自動耳コピシステム

三田真志郎 三浦太樹 藤元大河

企業インタビュー内容

東芝班は神奈川の東芝研究開発センターにて研究主幹の折原良平様にお話を伺った。以下にインタビュー内容をいくつか掲載する。

Q1. 折原様の考えるイノベーションとは？

A. 「生活を変えるもの、常識や当然と思っていることを変えるもの」である。例えば、ワープロや自動運転がそれにあたる。ワープロは人々の文章の書き方を変え、自動運転は運転のあり方を変えようとしている。どちらも生活や常識を変えるものでありイノベーションである。

Q2. 東芝ならではのビッグデータやデータマイニングの成功事例はあるか？

A. テレビ「REGZA」の利用状況のデータを全国 30 万台から収集し、視聴している番組や録画の情報を取得している。そこから番組同士の視聴の相関を調べることで番宣の入れ方の役に立っている。それだけでなく、どこを早送りしたり巻き戻したりしたか等のテレビの状態の情報も取得しており、番組や CM の構成を考えるのに役に立っている。また、ストレージの故障画像をラベル付けして深層学習を行うことで、故障の分類が出来るようになっている。人がラベルを付けるとパフォーマンスにムラがあり、時々間違ふことがあるが、その場合でも学習が汎化して分類できている。さらに人とは異なりパフォーマンスのムラなく分類できている。

Q3. VHS とベータマックスのビデオ戦争のように、似たようなイノベーションが競合した場合、自社製品を普及させる教訓とは？

A. 製品自体だけでなく、それと関係する様々な要素が製品の普及に影響することを考慮する。例えば VHS とベータマックスの場合、アダルト向けのコンテンツの採用が VHS 製品の普及に寄与した。HD-DVD と Blu-ray の場合、ハリウッドの映画会社の支持が Blu-ray の普及に寄与した。製品のハード面だけでなく、コンテンツなどのソフト面や周りのエコシステムにまで気を配ることが大事である。

起こしたいイノベーション

自動耳コピシステムを提案する。これは音楽データを自動で楽譜に変換するもので、音楽スタイルの変更も目指す。ワープロが文字を扱いやすくした点で生活を変えるイノベーションとなったように（インタビューQ1）、自動耳コピシステムは音楽を扱いやすくするという点で、音楽に携わる人の生活を変えるイノベーションである。

価値提案

① 音楽データから自動で採譜

アーティストの楽曲が配信されていても、楽譜が手に入らないという場合がある。例えば CD 発売直後の楽曲や、ライブ版アレンジ音源がそうである。自動耳コピシステムは、これらの音楽データをアップロードするだけで自動的に採譜する。Q2 の故障の分類の例のように、パフォーマンスにムラなく、高品質の耳コピをすることを目指す。

② 好きな演奏形態の楽譜楽曲に変換

ある曲のピアノアレンジが聴きたいが、バンドの楽曲データしかないという場合がある。自動耳コピシステムは、バンドの楽曲データをそのまま楽譜データにするだけでなく、音楽スタイルを変更してピアノのアレンジ楽譜データにすることも可能にする。そしてその楽譜データから音声データを出力する。Q3 で見たように、コンテンツも重視することによって、サービスを普及しやすくする。

③ 思いついたメロディをアプリで手軽に無料で採譜

メロディを採譜することは手間がかかる。しかし自動耳コピシステムを簡易版アプリとしても実装することで、思いついたメロディをその場で録音、採譜することを可能にする。今回のインタビューにてアドバイスを頂いており、お金を払ってまで利用してもらえなさそうなサービスならば無料で提供し、広告収入で儲けるビジネスモデルが妥当であると学んだ。

④ メロディに自動で伴奏を付ける

自分の歌ったメロディに伴奏を付けることは難しく、手間もかかる。しかし自動耳コピシステムなら、スマホで録音してアップロードするだけで、任意の演奏形態に合わせて楽譜と音声データを出力してくれる。

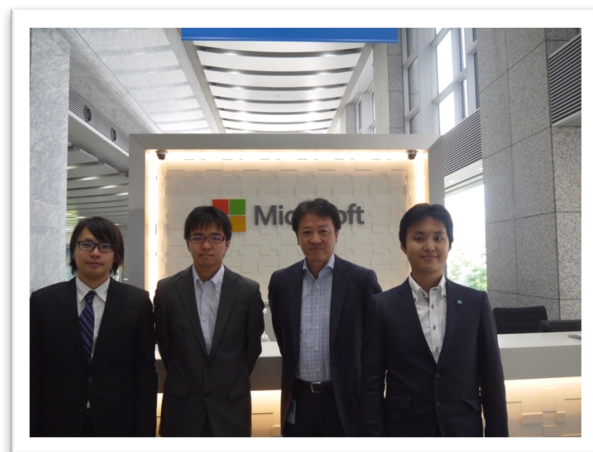
MS インタビューを終えて

作成者：西田圭吾，辻健太，都築拓

・イノベーションとは

“イノベーション”という言葉の意味が曖昧であるため、イノベーションとは “あったらいいなの実現“であると定義する。そして、我々はこの定義を基にインタビューを行った。

我々のインタビューに応じて頂いたのは日本 Microsoft(以下MS) CTO 榎原氏である。榎原氏は顧客の要求の本質をとらえた上で、あらゆる IT 製品を取捨選択し、最適なシステムを設計するイノベーションのプロフェッショナルである。そこで、テクノロジーをビジネスに持っていく心構えに関してインタビューを行った。



・インタビューまとめ

“地球上のあらゆる個人と組織がより多くのことを達成できるようにする”という MS の掲げる企業ミッションのような壮大なイノベーションは、誰一人として実現することができない。しかし、企業ミッションに向けて取り組む内容を絞ることで多くの人々が貢献できる。このように MS はイノベーションに取り組んでおり、この姿勢は3要素により構成される。1つ目は顧客からの要求の本質を捉えることである。顧客が訴える要求は必ずしも要求の本質ではないため、要求の奥底にある本質を読み取らなくてはならない。2つ目は要求を幾つかの課題に分割することである。つまり、要求の本質を捉えたとしても、技術的に不可能な場合や、実現可能であったとしてもコストがかさむ場合があるため、問題と解決策の論理構造を保ったまま、顧客と MS が納得する課題にまで落とし込む必要がある。3つ目は社会規制（法律）に縛られないビジネスにすることである。新テクノロジーのビジネス化においてよく課題となる案件として、その安全面が問われることがある。この問題に対して、理屈で説明ができなければビジネス化は一気に困難になる。そうした場合は社会的な認知度が広まるなど、社会に受け入れてもらう努力が必要となるが、こうした規制を崩すことができるビジネスを打ち出せば大きなイノベーションとなる。最後に、これら3つの要素によって MS は数々のイノベーションを生み出してきたし、この構造はすべてのイノベーションにおいて本質的かつ重要なものであろうと考察した。

・5年以内にHW発のイノベーションを起こすには？

我々はHWとして、HW全体の課題でもある“持続発展可能な文明の実現”の解決を目指し、“5年以内にHW発の技術を使って解決可能な問題”という制約をののもと、最終プレゼンにてその具体的な問題の定義し、どの技術をどのように使って解決するかという具体的な筋道を提案する。そこで、上述した通り、①問題を発見し、その本質を定義すること、②自分たちの利用可能な資源を参照し、それを解決可能な課題まで落とし込むこと、③ユーザーへの普及可能性、説明可能性を考えること、の3点を重視する。最後に、問題解決に使用した技術の経済的、社会的な優位性に関しても可能な限り多角的に考察を行う。



成功するイノベーションのカギ

～社会システムとしての持続発展性～

内田貴久 大石浩輝 五島剛

インタビュアー：NTT グループ、NTT 先端集積デバイス研究所 所長 芳賀様

1. 起こしたいイノベーション

我々はインタビュー、議論を通して、持続発展性を持つイノベーションを起こしたいと考えた。イノベーションとは、価値を生み出す変化であるが、このイノベーションを起こすためには二つのことが必要となる。一つは革新。そしてもう一つは普及である。そして、イノベーションが持続発展性を持つためには、持続発展性を持つ革新と、持続発展性をもつ普及が必要となる。これら二つが揃ったとき、持続発展性を持つイノベーションが起こる。

例として太陽光発電にあてはめると、革新というのは、太陽光発電という技術を発明したことである。この技術は太陽光という資源を使うため、ほぼ永久に使い続けることができる、すなわち持続発展性を持つ革新・発明である。

次にこの技術が普及されるために必要なことを考える。一番単純な方法は、太陽光発電によって利益を得ることができるようにして、多くの人にこの技術を使ってもらうことである。多くの人が太陽光発電を利用すれば、それに関する研究のための資金が集まる。そして、発電の効率が上がりさらに利益を得ることができるようになる。これはほんの一例であるが、このような、技術を使う人と技術を作る人との間で持続的なお金の流れを作る仕組み、というのが持続的な普及のために必要となる。

では、そのようなイノベーションをどう起こすのか。そのヒントとなるものは、企業の方にインタビューの中で教えていただいた。それは、追加、削除、再配置、結合、分割の5つである[1]。追加、結合などは、簡単に想像できるものだが、削除、分割などもイノベーションのきっかけになるというのは意外であった。

2. 私たちのアイデア

インタビューを通して得られたことを踏まえた上で我々が提案する「新しいイノベーション」はIoTを用いたポテト販促システムである。

これは某ファストフード店Mにおいて、売れ残りそうなポテトを安く売ること、売れ残りを減

らすことを目指すシステムである。Mの各店舗は、人が多く来る時間帯でもポテトを絶やさないように、多くのポテトを作り置きしておく必要がある。しかし、その時間帯にやってくる消費者が見込みより少なかった場合、ポテトが余ってしまう。このとき、システムは、ポテトの保温機器につけたセンサで余ったポテトを検知し、それを近くの消費者に通知する。しかもその際、空腹度がわかるセンサを用いて、空腹を感じている消費者に特にプッシュする。売れ残りを安く売る仕組みは昔からあったが、今回それをIoTと組み合わせることで効率化し、さらに、既にドコモが、健康モニタのためにすべてのスマートフォンに実装している呼気センサの機能の一部を活用し、その効率をより高めている。

このシステムを使うと、消費者は安くポテトが買えるし（安く買えるということは、相対的に消費者のお金の価値が高くなっている）、販売者は売れ残りを減らせる（減らすと同時にそれで利益を得られるし廃棄が減ると環境にもいい）ので、どちらにとっても価値のあるものとなっている。よって、これは持続発展性のあるイノベーションといえる。

以上が、我々の提案する「持続発展性を持つ新しいイノベーション」である。

3. まとめ

今回、我々は、インタビュー、議論を通して、持続発展性を持つイノベーションがどういうものなのか、そのようなイノベーションを起こすにはどうすればいいのかを学んだ。そして、それらを踏まえた上で、ポテトの売れ残りを減らすことができる社会システムを構築するという、持続発展性を持つイノベーションを提案した。

[1] ロン・アドナー (2013). ワイドレンジ-イノベーションを成功に導くエコシステム戦略 東洋経済新報社

イノベーション入門レポート

二ノ丸雄大 山中夏生 XuXueyan (インタビュー：オムロン株式会社 池田徹 様, 諏訪正樹 様)

インタビューを通して学んだこと

オムロンの考える、イノベーションを起こすために必要なことは、一言で言えば「ソーシャルニーズの創造」である。これは、将来の社会課題を予想し、それを解決する製品・サービスを先行して提供する、という行為である。しかし、近年の複雑化する社会で将来を予想することは難しくなっている。では、どのようにすればよいか。これは結局のところ、私達が日頃行っている研究活動にも通じる部分があると思われるが、「仮説→検証のプロセスを繰り返す」ことと、「広い視野を持つ」ことが重要であると感じた。前者については、当然未来のことなどわからない以上は失敗を恐れずに挑戦し続けることが必要であると解釈できる。後者については、日頃から問題意識を持ち貪欲に知識を吸収する姿勢に加え、「自分の専門を深く知る」必要もあるとのことだった。これは「知識を先鋭化させる」ことではなく、「本質を知る」ということであり、自分の専門の幹となる部分がわかれば、そこから伸びている木の枝部分、つまり自分の研究が本来実現可能である価値が見えてくる。

この本質を知るという行為は、オムロンの、イノベーションを起こし続けてきた歴史にも表れていると思う。実際、「イノベーションを起こすにあたり企業の歴史が長いことはデメリットではないか」という質問に対して、「自社の経営理念の本質を捉える」ことで大企業病に罹らずに存続できるという趣旨の回答を頂いた。

以上をまとめると、イノベーションを起こすためには「広い視野を持つ努力を続け、仮説・検証を繰り返す」ことが必要であると考えられる。

私たちが起こしたいイノベーション

以上を踏まえた上で、私たちは以下のようなイノベーションを起こしたいと考える。

まず、最大のモチベーションとしてはよりよい社会を作ること、より具体的には人が心豊かに暮らせる社会を実現することである。オムロンに習い、“人の心を豊かにする”ことは、人の趣味や自分の時間に使える時間を増やすことによって実現できると定義する。ここで将来問題となる社会課題、特に医療に注目すると、高齢化による患者数の増加に伴った医師の不足が考えられる。この問題を解決することで時間的余裕が生まれ、より心豊かな社会に一歩近づくと考えられる。

上記の問題を解決するために、私たちは「在宅医療ロボ」を考案した。このロボットは文字通り在宅医療を支援するロボットであり、ユーザの血圧や栄養などの健康状態をモニタする機能を持つ。これにより、医師は軽度の患者の診察を行う時間が減り、患者は病院に行く頻度が減ることによって、時間的な余裕が生まれると考える。在宅医療用のモニタリング機能を持つ機械は様々なものが考案・あるいは開発されているが、私たちが考案するロボットのそれらとの異なる点は、1. モニタリングできるあらゆるものを可視化 2. 健康への意識を継続的に向けるに点である。1. では、摂取した栄養・体温・血圧・接種消費カロリー・尿などの検査から、ユーザの現在の健康状態・必要な栄養素・ストレスなどを計測する。2. では、人がモチベーションを維持するために重要な内発的動機づけの要素である①有能感：行為に対してポジティブな結果を得る②自己決定感：自分で意思決定を行う③対人交流：他社からの受容感を得る、の3つを刺激する。現在の技術の範囲であれば、①健康状態を可視化・人工知能や、家族友達と使用することによって他者から褒められるなどフィードバックを与えるようなシステム作り。②やらなければいけないことと、やりたいことをリンクさせ、自発的な行動を誘発する。例えば個人の価値観に沿ったシステムをスマホなどのアプリ取得履歴などから構築する。③競争するシステムや SNS との連携を持たせる。などが挙げられる。

おわりに

イノベーションを起こすためには「広い視野を持つ努力を続け、仮説・検証を繰り返す」ことが必要であると学んだ。インタビューを踏まえて自分たちの思い描くイノベーションを「在宅医療ロボ」として形にしたが、果たしてこれがイノベーションと言えるのか、自信がない。今回学んだことを心に留めつつ、日々精進していきたい。

謝辞

インタビューにご協力頂いたオムロン株式会社の池田徹 様, 諏訪正樹 様に改めて感謝の意を表します。また、貴重な機会を用意してくださった HWIP 関係者の皆様に厚くお礼申し上げます。



Bigdata と IoT で夢の全自動生活！

チーム 堀場: 西山 周平 坂本 昂輝 下村 優
インタビュー: 株式会社堀場製作所 臼井 誠次様 道北 俊行様 中園 真修様

企業インタビュー



図1: 堀場製作所の方々和我々
(上段: 中園様 道北様 谷様 臼井様
下段: 坂本 下村 西山)

我々のチームは京都府京都市にある堀場製作所を訪見し、インタビューを行った。堀場製作所は1953年の創業当初より、測定技術で世界的に有名な会社である。インタビューを通して、多くの有益で面白い話を聞かせていただいたが、特に測定・分析の話は興味深いものだった。物事を効率良く測定するためにはセンサーが必要であるが、堀場製作所は多様なセンサーを保有しており、生のデータから利用に至るまで、自社で完結させることが可能な点が強みである、と仰られていた。しかし、センサーが多種多様になるにつれて膨大なデータ(Big data)が得られるものの、その中から顧客にとって価値のある情報をいかに抽出し、提供するか、という問題がある。我々は来るIoT (Internet of Things) でこの問題が深刻化すると予想し、その効率的な解決策こそがイノベーションに繋がるものだ と確信している。

Big data と IoT の関連性

Big data とは

今までの方法では扱いきれないほど大量・多種類の、しかもどんどん変化するデータのこと。センサの計測値や機械の出力だけでなく、様々な文書、画像、音声、動画などが溢れかえっており、さらに近年は自動化・電子化が様々なところで進み、データ量はなお増大している。その中から、価値のある情報、例えば製品改善の手がかりや顧客に役立つ部分のデータをうまく抽出して利用できることが重要になってきている。

Internet of Things とは

あらゆるモノをネットにつないで情報を発信、相互作用させることで、いままで実現できなかったサービスが可能になる、というアイデア。最近ではスマートフォンをユーザの窓口に、インターネット越しに操作できる家電などが実際に登場している。家電以外にも、ドアの開閉や椅子、机などにセンサを搭載していくことが考えられている。私たちは、これらのセンサが生み出すデータを Big data と捉え、IoT時代のイノベーションを目指す。

イノベーションへのアイデア

私たちが目指すイノベーションは Big data と IoT を組み合わせた新しい生活環境の構築である。現在家電などの電子機器は人間が手動で操作を行っているが、IoTにより得られる様々な道具の使用状況を Big data として蓄える(図2)。このデータを分析、抽出した情報を利用することで、使用者のライフスタイルに合わせて電子機器を自動制御することができる。例えば帰宅時間に合わせて風呂を沸かししたり、エアコンの起動中に窓があいていると警告したりすることもできるようになる。我々はこの Big data と IoT を連携させるプロセスのモデル化を目指す(図3)。とくに、モデルの汎用性を重視し、多様なモノに適用できるようにする。これにより、より多くのモノを IoT の枠組みに取り込み、連携することが容易となる。将来にわたって IoT の発展を促し、身の回りのすべてが全自動で駆動し、その人に最も快適な生活を提供する、そんな暮らしを実現するためのイノベーションである。

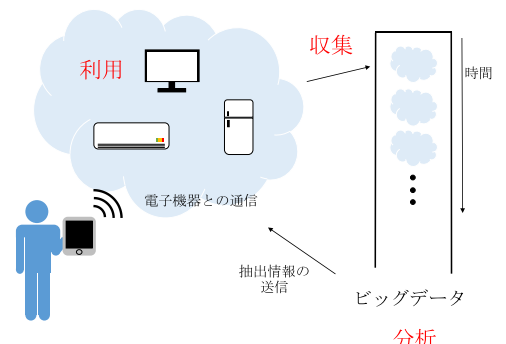


図2: Big data と IoT

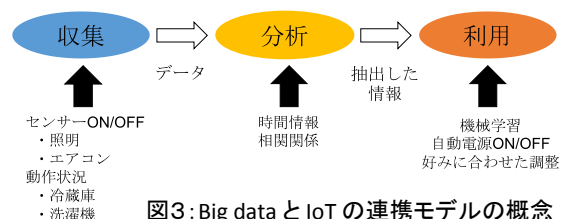


図3: Big data と IoT の連携モデルの概念

参考文献

・今ビッグデータが注目される3つの理由「<http://bizmakoto.jp/makoto/articles/1406/30/news022.html>」

“あたりまえを創造する”から考えるイノベーション

山中 夏生 Xu Xueyan (インタビュー先：国立研究開発法人情報通信研究機構 土井 美和子様)

“これがあれば楽しくなるな”

“これがあればどのようにつかわれていくのだろう”

このようにユースケースを考えることから今後の“当たり前”を創造することがイノベーションにつながる

インタビューより：タイトルから上記3行はインタビュー中にいただいた言葉である。イノベーションを起こす上で、自分が使いたいと想像するものを世界であたりまえのものにしていくことが大切だと伺った。

ユースケースを考えた後は賛成してくれる人が周りにいないかを確認する。10人中1人以上の賛同者がいれば行動すべきであり、逆に反対する人がいないような提案はもうすでに行われているものである可能性が高い。また、イノベーションを起こしていく中で、自分が楽しいと思うことに賛同してくれる人を増やしていくには、イノベーションのストーリーを面白くすること、ユースケースのビジョンを明確にすることが大切である。この2つを満たすことで、ストーリーが面白くなる。人が面白い話を聞くと、ほかの人に話したくなる。そのように話が様々な人に広がっていくことで、賛同者が得ることができる。土井様が東芝に所属されていた時、ウェアラブルデバイスを開発された。これは、ダイエットと道案内機能をあわせもった端末である。このデバイスの研究の際、“楽しくなりたい”を意識されたそうで、メールを読むなどの仕事用の機能ではなく、ダイエットなどの楽しさを重視した機能が搭載された。



女性ならではの：ユースケースを考えるうえで、例えば“楽しくなりたい”という発想はどちらかといえば女性的であり、実際そのような発想をする人は女性が多い。また、女性は家事などで家電に触れる機会が多い。そのた

め、家電に対する“こんなものがあればいいな”を思いつきっかけが多くあるのでは、とも伺った。

私たちの考えるイノベーション：私たちは“技術が必要のない交通手段”があたりまえになればいいな、と考えた。自転車・車・電車など運転するには、バランス感覚・注意力などの身体能力・免許などの運転する資格が必要となる。運転に特別な技術の必要のない乗り物として、キックボードをベースとした以下のような乗り物を考案する。①行き先指定②ルート表示③ルートが交通を統括しているコンピュータに送信④ほかの運転手のルート・速度・現在地を考慮したスピードの4つの順に運転のサポートをする。この時に、歩行者などとの衝突を避けるため、カメラを搭載し画像処理技術によって、ほかの通行者などの位置を把握する。これによって、自分のカメラの見える範囲だけでなく、ほかのユーザから得られる情報も取得できるため、衝突事故が避けられる。

将来的には、より完璧な“技術が必要のない交通手段”を目指すために、ヒトの脳から焦りや注意力などの情報を取得し、より精密な予測を行いたい。



謝辞：土井美和子様をはじめとする国立研究開発法人情報通信研究機構の皆様、ヒューマンウェアの教員の方々に御礼申し上げます。

イノベ入門 / Innovation introduction 2016

Presentation / Toshiba *

1 2 3 4 5

bad good

Paper / Toshiba *

1 2 3 4 5

bad good

Presentation / Microsoft *

1 2 3 4 5

bad good

Paper / Microsoft *

1 2 3 4 5

bad good

Presentation / Omron *

1 2 3 4 5

bad good

Paper / Omron *

1 2 3 4 5

bad good

Presentation / NTT *

1 2 3 4 5

bad good

Paper / NTT *

1 2 3 4 5

bad good

Presentation / Hitachi *

1 2 3 4 5

bad good

Paper / Hitachi *

1 2 3 4 5

bad good

Presentation / Horiba *

1 2 3 4 5

bad good

Paper / Horiba *

1 2 3 4 5

bad good

Presentation / NICT *

1 2 3 4 5

bad good

Paper / NICT *

1 2 3 4 5

bad good

どれかまたは複数のプレゼンテーションレポートへの簡単なコメント。各観点に対し、かならず長所と短所を併記し、短所はその改善案を記入してみてください。名前は無しで学生専用ページに掲載します。*

Any simple comments for one or more specific presentations and/or papers. Please write both pros and cons, and your idea for revising the cons, for each aspect. This comment will appear on a Student-only page without your name.

この講義、イノベ入門に対する簡単なご意見をお願いします。各観点に対し、かならず長所と短所を併記し、短所はその改善案を記入してみてください。名前は無しで学生専用ページに掲載します。よろしくお願ひします。*

Any simple feedback on this course, innovation introduction. Please write both pros and cons, and your idea for revising the cons, for each aspect. This comment will appear on a Student-only page without your name. Thanks!

講義を終えた今、「自分はこの先どのようなイノベーションを起こそうと試みるのか」、再度個人で簡単に記述してください。名前を載せて学生専用ページで共有します。*

Please simply express your individual statement about "An innovation you will try to create from now and future." This statement will appear on a Student-only page WITH your name.

講義を受けた簡単な感想など(任意。こう成長した、こう反省した、等)、HPのイベント欄に名前と共に載る可能性があります。是非お願いします。

Your simple impression on your activity (voluntary, e.g, It was nice/bad I had an opportunity...) We may use this on an event report in HW HP with your name.

Submit

Never submit passwords through Google Forms.

Powered by

This content is neither created nor endorsed by Google.
Report Abuse - Terms of Service - Additional Terms