
IoT 時代を担う企業間による
新たな市場共創のための知財の在り方に関する調査
報告書

平成 29 年 2 月

経済産業省 中国経済産業局

(請負者：NEC ソリューションイノベータ株式会社)

目次

I. 調査の背景・目的及び調査内容・方法	1
1. 本調査の背景・目的	1
2. 調査内容及び調査方法	3
2. 1 アイデアソン・ハッカソンの開催	3
2. 2 ヘルスケア先進事例及びオープン・クローズ戦略立案に役立つセミナーの実施	4
2. 3 中国地域での継続的なアイデアソン・ハッカソン実践に資する参加規約雛形及び終了後の確認書雛形の作成	4
2. 4 実施地域及び事業実施期間	5
II. 中国地域での継続的なアイデアソン・ハッカソン実践に資する参加規約雛形及び終了後の確認書雛形	6
1. アイデアソン・ハッカソンのパターンと参加規約及び終了後の確認書	6
2. アイデアソン・ハッカソンの参加規約雛形の解説	8
3. アイデアソン・ハッカソンの終了後の確認書雛形の解説	16
3. 1 「個人」で記入するアイデアソン・ハッカソンの終了後の確認書	16
3. 2 「チーム」で記入するアイデアソン・ハッカソンの終了後の確認書	19
参考	
1. アイデアソン・ハッカソンの手法	22
1. 1 アイデアソン・ハッカソンの骨子	22
1. 2 創造的な思考展開を行うための手法	24
1. 3 サービスデザイン思考	25
1. 4 アイデアソンで用いた手法	26
1. 5 ハッカソンの実施手順	30
2. セミナー、アイデアソン、ハッカソン実施概要	32
2. 1 セミナーの内容	32
2. 2 アイデアソンの内容	36
2. 3 ハッカソンの内容	40
2. 4 グラフィックレコーディング	43
3. ヒアリング調査	44
3. 1 オープン・クローズ戦略	44
3. 2 参加規約	44
3. 3 終了後の確認書	44
3. 4 IT, IoT 活用事例	45
3. 5 ヒアリング内容	45

4. アンケート調査	53
4. 1 アンケート集計結果	53

(添付資料)

1. アイデアソン・ハッカソンの参加規約雛形	57
2. 「個人」で記入するアイデアソン・ハッカソンの終了後の確認書雛形	60
3. 「チーム」で記入するアイデアソン・ハッカソンの終了後の確認書雛形	63

I. 調査の背景・目的及び調査内容・方法

1. 本調査の背景・目的

多種多様なモノがインターネット化された IoT(Internet of Things) ^{* i} の状況下では、あらゆる産業分野において、多様かつ刻々と変化するエンドユーザの潜在的ニーズにいち早く訴えかける製品・サービス創出が求められるが、実現のためには、明確な課題だけでなく、漠然としたニーズをもとに、IT ベンダとユーザ企業など、企業や業種を超えた連携により実現していくことが鍵となります。

一方で、IT 業界は人材などの経営資源を割けず、新たな製品・サービスを創出するための取組は限定的です。しかし、発注元の状況により業務量が左右される受注開発のみならず、将来を見据え、事業の二本目の柱、三本目の柱として成長しうる製品・サービスを育てていくことが重要です。

上記を実現する手法として、IT ベンダや組込みシステム開発企業と、ユーザ企業など、複数企業間が共同でニーズの把握・掘り起こしを行いつつ、新たな製品・サービスの提案・育成（以下、「共創」と言います）を行うための環境構築が挙げられます。

共創環境には、従来の受託開発や共同開発のみならず、例えば、デジタルファブリケーション（パソコン制御のデジタル工作機械）を揃えたオープンな活動の場での試行錯誤を含む創作活動、同じテーマについてソフトウェア開発関係者や IT ユーザなどが集まり、互いに協力して開発を行うハッカソン^{* ii}、アイデアを出し合うアイデアソン^{* iii}といった、事業計画策定前の段階から共創を行う新たな形態が出現しつつあります。

平成 27 年度の調査^{* iv}で、アイデアソンやハッカソンにおいて、参加規約雛形を活用してもなおトラブルが発生していること、主催者側に成果が帰属しない場合は、事業の進捗や問題点を主催者側で追い切れないこと、共創環境に参加する場合、自社技術をどこまでオープンにするかの判断が難しいことが明らかになりました。

そこで、本調査事業は、具体的なテーマに基づき、IT ベンダ・組込みシステム開発事業者と、現場のユーザが参加する「アイデアソン・ハッカソン」を実施し、実施結果を踏まえ、中国地域での自律的・継続的な実践に有効な運営形態を考慮した参加規約雛形を作成することを目的とします。

-
-
- (* i) あらゆるモノがインターネットを通じて接続され、モニタリングやコントロールを可能にするといった概念・コンセプトのこと。衣服（ウェアラブルデバイス）や自動車（スマートカー）、家屋（スマートハウス）など、あらゆるものがスマート化され、かつ、必ずしも人を介さず、機器同士が自律連携することが想定されている。
 - (* ii) ハック（Hack）とマラソン（Marathon）を合わせた造語で、特定のテーマに対し、グループ内で技術やアイデアを持ち寄り、サービスやアプリケーションを開発するイベント。
 - (* iii) アイディア(Idea)とマラソン(Marathon) を合わせた造語で、特定のテーマについてグループで議論して、「アイデア」をまとめていく形式のイベント。
 - (* iv) 中国経済産業局にて平成 27 年度に実施された調査事業。
「平成 27 年度 I o T 時代を担う企業間による新たな市場共創のための知財の在り方に関する調査事業」

関連 URL : http://www.chugoku.meti.go.jp/research/info_health/160428.html

2. 調査内容及び調査方法

2.1 アイデアソン・ハッカソンの開催

「医療・ヘルスケア・福祉・介護分野」から、開催地域の課題に即した具体的なテーマを設定し、中国地域の現場のユーザーニーズを抽出・分析しアイデア出し、ソフトウェアアプリケーションやデジタルファブリケーション出力用データとして試作、発表を行うアイデアソン・ハッカソンを開催しました。

開催期間は2日間とし、1日目は前半にヘルスケア事業の先進事例の紹介とオープン・クローズ戦略立案に役立つセミナーを、後半はアイデアソンを開催しました。アイデアソンでは、アイデア創出の手法として「サービスデザイン思考」の方法論を用いて、参加メンバーによるアイデア形成を行いました。2日目はハッカソンを開催しアイデアソンで形成されたアイデアをもとに、チーム毎にアプリケーションソフトウェア、3Dプリンタを一部活用したハードウェア、デジタルデバイス等を試作し、チーム毎に成果発表を行いました。

事業実施地域については、以下のような観点から「島根県松江市」「広島県広島市」を選定しました。

- ・平成27年度の調査にてトライアル講座を実施し、そのアンケート結果において新たな共創において「医療・ヘルスケア・福祉・介護分野」で関心が高かった地域
- ・デジタルファブリケーション施設（同機能）の使用が可能な地域
- ・「医療・ヘルスケア・福祉・介護分野」に関して、具体的な活動や課題、問題意識がある「課題ドナー^{*v}」が居られる地域
- ・「医療・ヘルスケア・福祉・介護分野」で異なる課題・テーマが設定可能な地域
- ・ソフトウェアアプリケーションやデジタルファブリケーション出力用データとして試作、発表を行えるよう、一定数のエンジニアの参加が見込める地域

（*v）課題ドナーとは、特定領域に関連する事業従事者やその関係者であり、事業活動しながらその領域に対し、課題・問題意識を持っている人のことを示す。課題ドナーからアイデアソン・ハッカソン実施時に参加者に対して、課題及び課題に関連する周辺環境などの具体的な情報を提供してもらうことで、アイデアソン・ハッカソン参加者に対し課題をより具体的にイメージさせる効果、課題・問題意識を共通認識してもらうことを可能とする。課題ドナーの協力を得ることで、アイデアソン・ハッカソンにおいて具体的な課題解決のアイデア、実現可能性の向上が期待される。

2.2 ヘルスケア先進事例及びオープン・クローズ戦略立案に役立つセミナーの実施

共創にあたり、技術情報等の自社情報をどこまでオープンにするかの判断が難しく、また、ノウハウの流出を懸念し、取組の障壁になっています。

センサーで取得したデータを分析・活用したサービス提供や、自社の技術を外部から利用するためにAPI（Application Programming Interface）を公開して、社外関係者と共に新たなアプリケーションやWeb サービスを開発したり、新たなアイデアを募ったりする場合など、ITを活用した新たなビジネスにおいて、自社の情報をオープンにすることで発生しうるトラブルについて想定される事例を交えて紹介し、対策・留意点について考えるセミナーを開催しました。

本セミナーは、上記内容に加えて「医療・ヘルスケア」領域における先進事例の紹介を行いました。

セミナー・アイデアソン・ハッカソンを一貫したイベントとして開催することで、アイデアソン・ハッカソン参加者へ自社技術の提供を念頭において頂くことに加え、参加者へアイデアソン・ハッカソンでのアイデア創出のヒントとなるように工夫しました。

2.3 中国地域での継続的なアイデアソン・ハッカソン実践に資する参加規約雛形及び終了後の確認書雛形の作成

中国地域でのアイデアソン・ハッカソンの自立的・継続的な実践に有効な運営形態を考慮した参加規約雛形と終了後の確認書雛形を作成することを目的として、アイデアソン・ハッカソン開催前に参加規約雛形と終了後の確認書雛形を作成し、アイデアソン・ハッカソンの開催を通してその課題を洗い出し、検証・改善を行いました。

また、参加規約雛形と終了後の確認書雛形作成にあたっては、アイデアソン・ハッカソンの開催までに、既存の参加規約、事後確認書やトラブル事例を収集すると共に、ハッカソン開催後に、具体的にどの点に改善の余地があるか、参加者へのアンケートも交え検証・改善を行いました。

検証・改善後の最終的な参加規約雛形・終了後の確認書雛形には、中国地域での運営形態（主催者・参加者・規模等）を想定し、条項毎にその記載意図と、主催者・参加者の双方の観点で、留意すべき点等について解説を加えたものとして作成しました。（参加規約雛形はⅡ-2、終了後の確認書雛形はⅡ-3へ記載）

なお、参加規約雛形と終了後の確認書雛形の作成・検証にあたっては、知的財産の専門家であり、ソフトウェアや知的財産戦略に関する知見を持ち合わせた弁護士、弁理士へ相談し、参加規約雛形と終了後の確認書雛形の作成を実施しました。

* 既存の参加規約、終了後の確認書で参考にしたもの

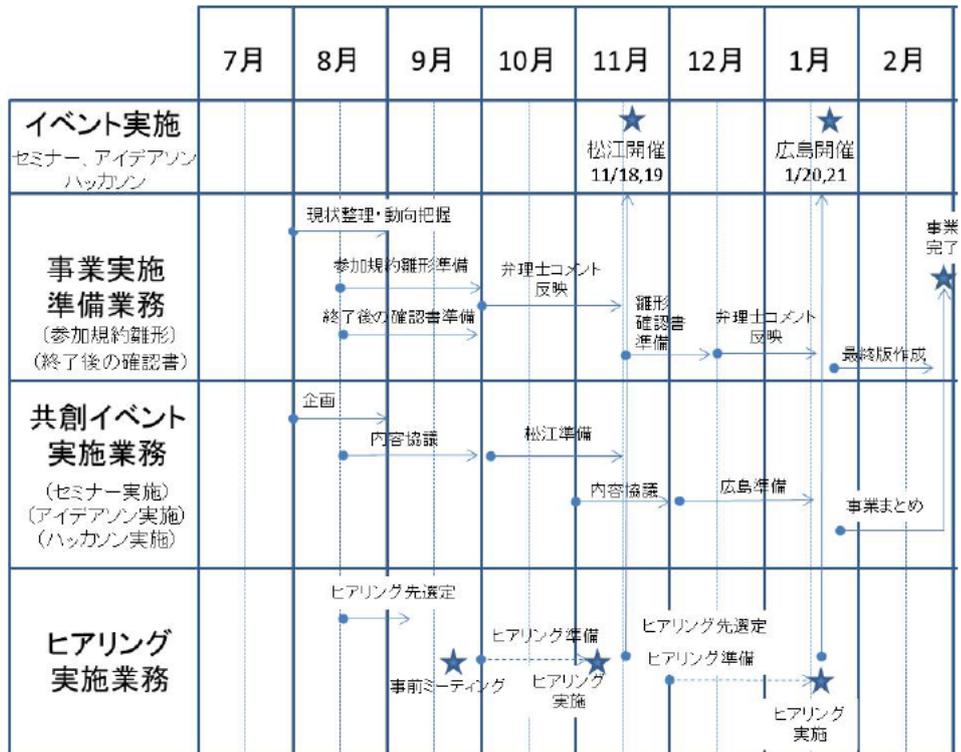
https://github.com/IAMAS/makeathon_agreement

IAMAS（情報科学芸術大学院大学）の小林茂教授が弁護士の監修を受け、フォーマットなどを作成し発表しているもの。

2.4 実施地域及び事業実施期間

実施地域：中国地域

実施期間：平成 28 年 7 月 25 日から平成 29 年 2 月 28 日



II. 中国地域での継続的なアイデアソン・ハッカソン実践に資する参加規約雛形及び終了後の確認書雛形

1. アイデアソン・ハッカソンのパターンと参加規約及び終了後の確認書

アイデアソン・ハッカソンの参加規約雛形、終了後の確認書雛形は、表1に示したとおり一般的に大きく6つのパターンに分けることができます。

本事業では、中国地域の多くの方々へ共創環境の場を知っていただくことに加えて、共創環境を普及させていくことと、継続的な実践を念頭に置き、共創環境の場の1つであるアイデアソン・ハッカソンに興味を持つ誰もが参加しやすい②のパターンで参加規約雛形と終了後の確認書雛形を作成しました。

＜表1 アイデアソン・ハッカソンパターン一覧表＞

パターン	主催者	参加者	成果物	開催形態
①	OPEN	OPEN	OPEN	地域活性化等を目的にしたワークショップ形式での開催
②	CLOSE	OPEN	OPEN	主催者が具体的な新サービス創出や地域課題解決等を目的に開催
③	CLOSE	CLOSE	OPEN	企業同士の交流を目的に組織に所属するメンバーが参加して開催
④	CLOSE	OPEN	CLOSE	成果物を公知とせず、主催者に帰属させる等を目的に開催
⑤	CLOSE	CLOSE	CLOSE	R&Dを目的に完全クローズな場や社内での開催
⑥	CLOSE	OPEN	CLOPEN	主催者が持ち込んだ自社技術を活用して新サービス創出や地域課題解決等を目的に開催

パターン分けを行う際の各要素についての説明は以下になります。

- ・**主催者**：アイデアソン・ハッカソンを主に企画、推進している組織や人を示します。「OPEN」地域住民が自発的に実施する等、主催者が明確に示されていないパターン。「CLOSE」主催者の企業や団体組織が明確に示されているパターン。
- ・**参加者**：アイデアソン・ハッカソンへ参加している人たちの属性を示します。「OPEN」参加する際に所属組織や年齢、スキル等によって制限すること無く、広く参加者を募り、誰もが参加可能なパターン。「CLOSE」参加者に対して、所属組織や年齢、スキル等によって何かしらの制限を設けて参加者を限定して募るパターン。

-
-
- ・ **成果物**：アイデアソン・ハッカソンで生まれた成果物に関する扱いを示します。
 - 「OPEN」アイデアソン・ハッカソンで生まれたアイデアや成果物は等しく公知のものとして、知り得た誰もが自由に扱うことができるパターン。
 - 「CLOSE」アイデアソン・ハッカソンで生まれたアイデアや成果物に対して帰属先を規定する、または、参加者だけで共有し公知としないパターン。
 - 「CLOPEN」主催者や参加者が自社技術等をアイデアソン・ハッカソンへの持ち込みを実施するようなパターン。持ち込んだ自社技術を活用し新サービスアイデア創出や地域の課題解決等を実施するパターン。

ここに挙げたパターンを参考に、主催者は、開催するアイデアソン・ハッカソンに適した参加規約と、終了後の確認書の準備を行い、開催目的や参加者へ期待することを出来る限り分かり易く示すことで、開催準備から開催後に至るそれぞれの場面で主催者と参加者、参加者同士の誤認識やそれに伴うトラブル発生を未然に防ぐことへ繋がります。

また、参加者も同様に参加規約を事前によく理解しておく等で、参加するアイデアソン・ハッカソンがどんな場なのか、そこで生まれた成果物がどういった扱われ方をするのか等を事前に把握することが重要です。

2. アイデアソン・ハッカソンの参加規約雛形の解説

参加規約とは、アイデアソン・ハッカソンにおける主催者や参加者間で成果物や知的財産を適切に扱うためのルールを定め、事前に参加者へ通知し承認を得る書面です。

参加規約の解説は以下のとおりです。(参加規約全文の記載は添付資料「アイデアソン・ハッカソンの参加規約雛形」を参照)

1.目的

本イベントは、参加者が多様な視点や知識を持ち寄って共にアイデアを創出し、自らの技術等を提供し合い、実装することにより、イノベーションを創出することを目的としています。

解説)

本項では、アイデアソン・ハッカソンの目的を規定しています。主催者は参加できる人数、設定するテーマ、開催地域の特性等を踏まえ、どのような知識・技術を持つ方に参加して欲しいかをあらかじめ想定した上で開催することを推奨します。

2.参加者の秘密情報

参加者は、以下の第3項から第6項までに定める本イベントにおけるアイデアおよび成果物の取扱いを十分に理解したうえで、秘匿しておきたい秘密情報の提供を本イベントにおいて禁じるものとします。

解説)

本項では、参加者自身が持ち込む技術や知識などの取り扱いを規定しています。秘匿しておきたい秘密情報の提供を禁じている理由は、後述の第3項にて、参加者、主催者等（本イベントを共催した者、協力した者、ゲスト、講師及び主催者）が成果物を無償で自由に利用可能と規定しているためです。これは秘密情報を持ち込んだ企業が不利益をこうむること、さらには秘密情報を持ち込んだことにより利用する参加者にも不利益を与えることを防ぐためです。

3.成果物

本イベントにおける成果物^{*1}に関する著作権^{*2}、特許権、実用新案権、意匠権、および成果物に含まれるネーミング等に基づく商標権等の知的財産権^{*3}（以下、合わせて「知的財産権」といいます）その他一切の権利は、本イベント参加者、主催者側関係者^{*4}及び主催者（以下「主催者等」といいます）が無償で自由に利用可能であるものとします。ただし、本イベント終了時に合理的な方法により連絡が取れない参加者は、成果物に関する知的財産権その他一切の権利を放棄したものとみなし、著作者は著作者人格権も行使しないものとします。

※1：本イベントにおいて参加者が作成したこと、掲示したこと、説明したこと等により他の参加者を含めた第三者に開示した文章、スケッチ、図、3Dデータ、CGデータ、写真、音声、動画、ソフトウェア、プロトタイプリングしたハードウェアその他一切の成果物のこと

※2：著作権法第27条および第28条の権利その他の権利を含みます
参考) <http://www.cric.or.jp/qa/hajime/hajime2.html>

※3：著作権、特許権、実用新案権、意匠権、商標権等の権利を取得し、または権利につき登録等を出願する権利も含むものとします。
参考) <http://www.jpaa.or.jp/?p=384>

※4：本イベントを共催した者、協力した者、ゲスト及び講師のこと

解説)

本項では、アイデアソン・ハッカソンにおける成果物の定義と、成果物に対する知的財産権についての取り扱いを規定しています。アイデアソン・ハッカソンにおける成果物の具体例としてはスマートフォンのアプリケーション（ソフトウェア）や物理的に目に見えるモノ（ハードウェア）等が挙げられます。なお、成果物にアイデアは含まれません。

また、「参加者、主催者等が無償で自由に利用可能である」と記述していますが、特許権、実用新案権、意匠権などを出願できる権利は発明した参加者が持ちます。あくまで成果物に関する特許を受ける権利、実用新案登録を受ける権利、意匠登録を受ける権利は、「特許法、実用新案法、意匠法の原則」に乗っ取り発明者に与えられます。成果物の権利について「参加者、主催者等で共有する」という記述にすると、参加者、主催者等がそれぞれ権利主張できるということになり、発明者自身が権利化しようとする際には参加者、主催者等の同意を得る必要が出てくるため、望ましくありません。

最後に、「成果物に関する知的財産権その他一切の権利を放棄したものとみなし、著作者は著作者人格権も行使しない」という記述について、成果物に関する知的財産権その他一切の権利を放棄したとしても、参加者が作成した著作物の著作者人格権は放棄できないため、著作者人格権も行使しないという文言を入れています。もし著作者人格権の行使を認めるような規約とする場合は、参加者及び主催者等は成果物を利用する際に、参加者の著作者人格権を侵害しないように配慮することが必要となります。

なお、その他一切の権利とは、知的財産権に含まれる全ての権利となります。詳細

は p.11 「知的財産権の種類」をご参照ください。

参考)

- ・著作権の権利（著作者人格権）

公表権	自分の著作物で、まだ公表されていないものを公表するかしないか、するとすれば、いつ、どのような方法で公表するかを決めることができる権利
氏名表示権	自分の著作物を公表するときに、著作者名を表示するかしないか、するとすれば、実名か変名かを決めることができる権利
同一性保持権	自分の著作物の内容又は題号を自分の意に反して勝手に改変されない権利

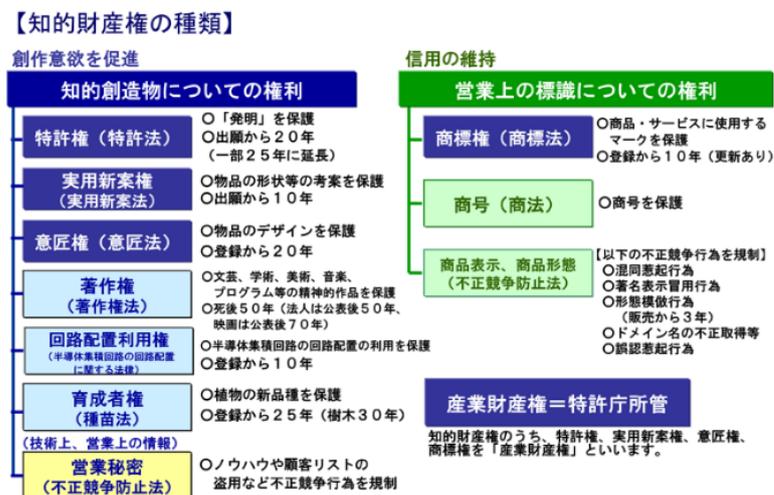
引用：<http://www.cric.or.jp/qa/hajime/hajime2.html>

・著作権の権利（著作権（財産権））

複製権	著作物を印刷、写真、複写、録音、録画などの方法によって有形的に再製する権利
上演権・演奏権	著作物を公に上演したり、演奏したりする権利
上映権	著作物を公に上映する権利
公衆送信権・公の伝達権	著作物を自動公衆送信したり、放送したり、有線放送したり、また、それらの公衆送信された著作物を受信装置を使って公に伝達する権利 *自動公衆送信とは、サーバーなどに蓄積された情報を公衆からのアクセスにより自動的に送信することをいい、また、そのサーバーに蓄積された段階を送信可能化という。
口述権	言語の著作物を朗読などの方法により口頭で公に伝える権利
展示権	映画以外の著作物の原作品又は複製物を公衆へ譲渡する権利
頒布権	映画の著作物の複製物を頒布（販売・貸与など）する権利
譲渡権	映画以外の著作物の原作品又は複製物を公衆へ譲渡する権利
貸与権	映画以外の著作物の複製物を公衆へ貸与する権利
二次的著作物の利用権	自分の著作物を原作品とする二次的著作物を利用（上記の各権利に係る行為）することについて、二次的著作物の著作権者が持つものと同じ権利

引用：<http://www.cric.or.jp/qa/hajime/hajime2.html>

・知的財産権の種類



引用：https://www.jpo.go.jp/seido/s_gaiyou/chizai02.htm

4. アイデア

本イベントにおいて参加者が提供したアイデア※⁵は、そのアイデアを提供した参加者が本イベントにおいて開示した範囲について、他の参加者を含めた第三者が、無償で自由に利用することができます。

※5：コンセプトおよびノウハウ等を含みます。

解説)

本項では、参加者が提供したアイデアの取り扱いを規定しています。アイデア自身は、知的財産には該当しません。アイデアを無償で自由に利用できることを明確にすることにより、新たなビジネス創出に向けた取組になることが期待されます。

5. 終了後の整理

参加者は、本イベント終了後[○○○○年○○月○○日]までに成果物の公開、利用、権利化のための措置、製品化の意向について「終了後の確認書」に記入し主催者に提出するものとします。ただし、本項に定める上記の期間内に「終了後の確認書」を主催者に提出されない場合は、成果物に関する知的財産権その他一切の権利を放棄したものとみなし、著作者は著作者人格権も行使しないものとします。

解説)

本項では、参加者自身のアイデアソン・ハッカソンにおける成果物についての公開、利用、権利化のための措置、製品化の意向を確認する方法を規定しています。本規約では、「終了後の確認書」という書面で確認することとしています。その際に「終了後の確認書」を提出する期限を設定します。期限については、アイデアソン・ハッカソン開催日から遅くとも6か月以内に設定する必要があります。

これは、公知となった知的財産については、この権利を取得できる期間として、アイデアソン・ハッカソン開催日から6か月以内に出願する必要があることが特許法第30条、実用新案法第11条、意匠法第4条でそれぞれ「発明の新規性の喪失の例外」として規定されているためです。

また、アイデアソン・ハッカソンで公知となった知的財産と同じ知的財産が特許申請される恐れがあるため、「終了後の確認書」を提出する期限は、参加者の意向等を検討する時間を考慮した上で、可能な限り短くすることを推奨します。

6.公開

主催者等は、成果物を、広告宣伝または研究目的のために、ウェブサイト（SNSを含む）等に掲載すること、チラシ、パンフレット等の宣伝販促物に掲載することができます。ただし、主催者側関係者は、成果物について、主催者に確認の上、本項に定める掲載をすることができるものとします。ただし、権利を有する参加者から、第5項にしたがって成果物に関する情報を上記の掲載によって公開しないよう申出があった場合には、主催者等は成果物についての上記の掲載を延伸する等、参加者の権利化のために適切な措置を講じるよう努めるものとします。

解説)

本項では、主催者等におけるアイデアソン・ハッカソンの成果物に対する取扱いを規定しています。「終了後の確認書」でアイデアソン・ハッカソンの成果物に関する知的財産を権利化する意思を示した参加者の申出によって、成果物の内容を主催者等が公開を（一定期間）控えるのは、主催者等がWebに掲載する等をした場合、多くの人に知られる可能性が高まるため、公開をされることによりその成果物を利用して第三者が知的財産を取得する可能性が高まるというリスクを抑えることができます。

また、本項に関して、公開を控えるよう権利を有する参加者から申出があった場合、主催者等も尊重する必要があるため、主催者は、アイデアソン・ハッカソンを共催した者、協力した者、ゲスト及び講師に公開を控えてもらう理由を説明することを推奨します。

7.権利侵害の禁止

参加者は、本イベントにおける制作活動に関し、法令および公序良俗に違反せず、また、第三者の著作物を著作権者等の許諾なく無断で複製する等の、第三者の知的財産権その他一切の権利を侵害する行為をしてはならないものとします。

解説)

本項では、参加者が制作活動をする際の法令および公序良俗違反、ならびに権利侵害を禁止することについて規定しています。法令および公序良俗を遵守することは当然として、第三者の知的財産権その他一切の権利について侵害する行為を禁止しています。

8.規則・指示等の遵守

参加者は、本イベントが行われる施設（以下「本施設」といいます）の設備、機械、装置、工具等の利用その他の本施設の利用について、本施設の管理者および主催者の規則・指示等にしがってください。

解説)

本項では、参加者のアイデアソン・ハッカソンで利用する施設に関する遵守事項について規定しています。主催者はアイデアソン・ハッカソン開始時に開催する施設での規則・指示を参加者に説明することが必要です。参加者も施設の管理者および主催者の規則・指示にしがう必要があり、自社製品を持ち込む場合は注意が必要です。

9.保証

参加者は、本イベントにおける制作活動の結果、制作活動の対象となる製品の製造会社、販売会社、その他製品保証を受けている会社の保証対象外となる可能性があることを十分に理解しているものとします。

解説)

本項では、制作活動の対象となる製品の保証について規定しています。参加者は制作を行うにあたり、その一部に既に存在する製品や素材を利用する場合があります。その制作途中や制作後に欠陥が生じた場合、利用方法によっては保証対象外となる可能性があるため、既に存在する製品や素材を利用して制作活動を行う場合は、保証範囲を事前に確認しておくことを推奨します。

10.免責

本イベントに参加中の事故により参加者が生命身体もしくは財産上の損害を被った場合、その損害は参加者自身が負担し、主催者に何ら請求してはなりません。ただし、主催者にその損害の発生について故意または重過失が存在する場合はこのかぎりではありません。

解説)

本項では、アイデアソン・ハッカソン中の事故における免責について規定しています。参加者はアイデアソン・ハッカソンで事故が発生しないよう努めることが前提となりますが、主催者も事故が発生するケースとして想定されるものがないか事前に確認し、必要があれば対策をとることや参加者に注意喚起を促すことが重要です。

11.機材等の損傷

参加者が、故意または過失により本施設内の設備、機械、装置、工具等に損傷を与えた場合、その修理・取替費用等を負担していただく場合があります。

解説)

本項では、参加者が施設内の機材等を損傷した場合について規定しています。参加者の故意または過失によって損傷した場合、参加者負担の費用が発生する場合があります。利用する前には利用方法を確認し、利用する際には細心の注意を払うことが重要です。

12.責任

参加者が以上の各項の定め違反し、主催者または第三者に対し損害を与えた場合は、自らの責任と負担によりこれを解決し、主催者に対し何ら迷惑、負担をさせず、損害の賠償等を請求しません。

解説)

本項では、参加者のアイデアソン・ハッカソン内での責任について規定しています。本参加規約について同意することは、各条項の規約にしたがうことになるので、これに違反しないよう正しく理解し同意することが必要です。

3. アイデアソン・ハッカソンの終了後の確認書雛形の解説

終了後の確認書とは、アイデアソン・ハッカソンで創出された成果物について、その後の扱いをどのようにするか、公開時の扱いを含めアイデアソン・ハッカソンが終了した後に確認する書面です。

終了後の確認書は、「個人」で記入する確認書と「チーム」で記入する確認書の2つを作成しました。アイデアソン・ハッカソンの開催形態に応じてご活用ください。終了後の確認書の解説は以下のとおりです。(終了後の確認書全文の記載は添付資料「個人で記入するアイデアソン・ハッカソンの終了後の確認書雛形」、「チームで記入するアイデアソン・ハッカソンの終了後の確認書雛形」を参照)

3.1 「個人」で記入するアイデアソン・ハッカソンの終了後の確認書

1.成果物

本イベントにおける最終成果物（アイデア、コンセプト又は本イベントにおいて制作された中間成果物等は含まないものとします。以下「本イベントの成果物」といいます。）の内容は以下のとおりです。

- 1.1. 名称：
- 1.2. 内容：

解説)

本項は、アイデアソン・ハッカソンで制作した最終的な成果物について、知的財産を権利化するための名称と内容を確認する項目です。名称は命名したソフトウェアやハードウェア等の名称、内容は成果物がどのようなサービス、あるいは製品かを表します。

(記入例)

- 1.1. 名称：食ベルト（食べる＋ベルト）
- 1.2. 内容：ベルトにつけたIoTセンサーから腹囲に関する情報を収集し、腹囲に関する情報で目標値に達しているか否かを同じくベルトに付けた液晶パネルにて表示し、状態を把握することができるベルト

2.事業化

- 2.1. 相当な期間内に改めて検討し、本イベントの成果物に関し、事業化するか否かを決定し、事業化する場合には、事業化を検討する中で企画、開発、広報等の事業活動への参加の可否を決定します。
- 2.2. 前項に定める当該事業化の参加意思を複数の参加者が示した場合は、事業化について意思を示した参加者間で協議を行うものとします。

解説)

本項は、アイデアソン・ハッカソンで制作した最終的な成果物について、事業化する場合に確認を行う項目です。事業化する場合、どのような役割で事業活動へ参加するかを参加可否も含め決定することや、複数の参加者が参加する場合に参加者間で協議を行うことを挙げています。

3.知的財産

- 3.1. 本イベントの成果物に関する知的財産の権利化について、以下のとおりです。
 - 権利化したい
 - 権利化の意思はない（特許を受ける権利、実用新案登録を受ける権利および意匠登録を受ける権利を放棄する）
- 3.2. 知的財産を権利化したい場合、その詳細について、以下のとおりです。
 - 特許権または実用新案権
(権利化する対象：)
 - 意匠権
(権利化する対象：)

本イベントで発表されている情報（アイデア、成果物を含む）は公知のものとなりますが、今回発表した知的財産について知的財産権を取得したい場合は、「発明の新規性の喪失の例外」規定の適用を受けるための手続きが必要となります。上記の例外を受けるには、イベント開催日から6か月以内に出願すること等が条件となります。

- 3.3. 前項に定める当該知的財産の権利化の意思を複数の参加者が示した場合は、権利化について意思を示した参加者間で協議を行うものとします。

解説)

本項は、最終的な成果物に対しての権利行使、また複数の参加者が権利化について意思を示した場合について確認する項目です。ここで確認する権利は「特許権」、「実用新案権」、「意匠権」です。

なお、「発明の新規性の喪失の例外」については、p.12「5.終了後の整理」の解説をご参照ください。

4.公開

本イベントの成果物に関し、主催者等による公開を避けるべき事項について、以下のとおりです。

すべて公開してよい

一部公開を避けるべき事項がある

(内容：)

解説)

本項は、成果物に対して主催者等がその内容を公開してよいかどうかを確認する項目です。第3.1項で「権利化したい」を選択している場合は、本項目では「一部公開を避けるべき事項がある」を選択することを検討する必要があります。その理由は、公開することによって、他者が同様の権利を先に取得してしまう可能性があるため、権利を取得するにあたり知られては困る情報は、一部公開を避けるべき事項としてその内容を具体的に記入することが重要です。

5.所属先との関係

本イベントに参加した者は、所属先の法人等の関係でトラブル又は紛争が生じた場合、自らの責任と費用をもってこれを解決するものとし、主催者、協力企業又は他の参加者に対し、何らの請求や異議申立てを行わないものとします。

解説)

本項は、アイデアソン・ハッカソンに参加した者が所属先の法人等との関係でトラブルや紛争が生じた場合について確認する項目です。万が一トラブルや紛争が生じた場合は、自己責任となります。よって、主催者、協力企業また他の参加者には請求、異議申し立てを行うことができないことに留意する必要があります。トラブルの例としては、秘密情報の持ち込みにより所属先の法人に不利益を与えるようなケースがあります。このようなトラブルを防ぐために p.8「2.参加者の秘密情報」の規定があります。

3.2 「チーム」で記入するアイデアソン・ハッカソンの終了後の確認書

1.成果物

本イベントにおける最終成果物（アイデア、コンセプト又は本イベントにおいて制作された中間成果物等は含まないものとします。以下「本イベントの成果物」といいます。）の内容は以下のとおりです。

1.1. 名称：

1.2. 内容：

解説)

本項は、アイデアソン・ハッカソンで制作した最終的な成果物について、知的財産を権利化するための名称と内容を確認する項目です。名称は命名したソフトウェアやハードウェア等の名称、内容は成果物がどのようなサービス、あるいは製品かを表します。

(記入例)

1.1. 名称：食ベルト（食べる＋ベルト）

1.2. 内容：ベルトにつけた IoT センサーから腹囲に関する情報を収集し、腹囲に関する情報で目標値に達しているか否かを同じくベルトに付けた液晶パネルにて表示し、状態を把握することができるベルト

2.事業化

2.1. 相当な期間内に改めて本イベントの成果物に関し、事業化するか否かを決定し、事業化する場合には、事業化を検討する中で企画、開発、広報等の事業活動への参加の可否を決定します。

2.2. 前項に定める場合において、当該事業化のメンバーから外れる者は、チームの成果物に関する知的財産権その他一切の権利を放棄するものとします。

解説)

本項は、アイデアソン・ハッカソンで制作した最終的な成果物について、事業化する場合に確認を行う項目です。事業化する場合、どのような役割で事業活動へ参加するかを参加可否も含め決定することや、メンバーから外れる人の成果物に関する権利の放棄について挙げています。

3.知的財産

3.1. 本イベントの成果物に関する知的財産の権利化について、以下のとおり意思を確認しました。

権利化したい

権利化の意思はない（特許を受ける権利、実用新案登録を受ける権利および意匠登録を受ける権利を放棄する）

3.2. 知的財産を権利化したい場合、その詳細について、以下のとおり意思を確認しました。

特許権または実用新案権

（権利化する対象： _____ ）

意匠権

（権利化する対象： _____ ）

本イベントで発表されている情報（アイデア、成果物を含む）は公知のものとなりますが、今回発表した知的財産について知的財産権を取得したい場合は、「発明の新規性の喪失の例外」規定の適用を受けるための手続きが必要となります。上記の例外を受けるには、イベント開催日から6か月以内に出願すること等が条件となります。

解説)

本項は、成果物に対しての権利を行使するチームメンバーの意思を確認する項目です。ここで意思を確認する権利は「特許権」、「実用新案権」、「意匠権」です。チームメンバーで合意の上、記載することとなります。

なお、「発明の新規性の喪失の例外」については、p.12「5.終了後の整理」の解説をご参照ください。

4.公開

本イベントの成果物に関し、主催者等による公開を避けるべき事項について、以下のとおり意思を確認しました。

すべて公開してよい

一部公開を避けるべき事項がある

(内容：)

解説)

本項は、成果物に対して主催者等がその内容を公開してよいかどうかを確認する項目です。第3.1項で「権利化したい」を選択している場合は、本項目では「一部公開を避けるべき事項がある」を選択することを検討する必要があります。その理由は、公開することによって、他者が同様の権利を先に取得してしまう可能性があるため、権利を取得するにあたり知られては困る情報は、一部公開を避けるべき事項としてその内容を具体的に記入することが重要です。

5.所属先との関係

本イベントに参加した者は、所属先の法人等の関係でトラブル又は紛争が生じた場合、自らの責任と費用をもってこれを解決するものとし、主催者、協力企業又は他の参加者に対し、何らの請求や異議申立てを行わないものとします。

解説)

本項は、アイデアソン・ハッカソンに参加した者が所属先の法人等との関係でトラブルや紛争が生じた場合について確認する項目です。万が一トラブルや紛争が生じた場合は、自己責任となります。よって、主催者、協力企業また他の参加者には請求、異議申し立てを行うことができないことに留意する必要があります。トラブルの例としては、秘密情報の持ち込みにより所属先の法人に不利益を与えるようなケースがあります。このようなトラブルを防ぐために p.8「2.参加者の秘密情報」の規定があります。

6.保証

チームの代表者は、主催者に対し、本確認書の内容について、チームメンバー全員と話し合い、チームメンバー全員を代理する権限を有することを表明し、保証します。

解説)

本項は、チームの代表者の保証する内容について確認する項目です。チームの代表者は、チームメンバーと話し合い、合意の上でチームメンバー全員を代理する権限を有すること本確認書をもって表明し、保証することになります。

参考

1. アイデアソン・ハッカソンの手法

本調査事業において、医療・ヘルスケア・福祉・介護分野から、開催地域の課題に沿った具体的なテーマを設定し、現場のユーザーニーズを抽出・分析するアイデアソン・ハッカソンを実施しました。

ここでは、アイデアソン・ハッカソンの手法及び概要について説明します。今回のアイデアソン・ハッカソンでは、「サービスデザイン思考(p.25 1.3 サービスデザイン思考を参照)」の手法の一部を用いて参加者、チームによるアイデア形成及び試作モデルの作成を行いました。

1.1 アイデアソン・ハッカソンの骨子

本事業において実施したアイデアソン・ハッカソンの骨子は以下のとおりです。①から④が今回実施したアイデアソン部分に、⑤がハッカソン部分に該当します。

①課題提供「サービスデザイン思考：探究」

アイデアソン参加者に対して、課題への共感や具体的に問題意識を持ってもらうことを目的にアイデア創出の初期に、テーマに即した「課題ドナー」から具体的な課題提供を行います。

②探究・発散「サービスデザイン思考：探究」

①課題提供で得られた課題解決のために、個人でのアイデア探究と第三者とのディスカッションによるアイデアの発散を繰り返し行い、短時間でのアイデアのブラッシュアップを行います。

③初期アイデア整理「サービスデザイン思考：設計」

②探究・発散から個人毎に初期アイデアを整理します。アイデア整理する際、コンセプトを可視化します。アイデア名称と概要を箇条書きや図、絵を交えて可視化することで、初期アイデアをわかりやすく簡潔に整理します。

④具現化アイデア決定「サービスデザイン思考：再構成」

③初期アイデア整理で整理されたアイデアをもとに、チームでのブレインストーミングを実施し、その後個人でアイデアを熟考し、また、最終的にチームで課題解決に繋がっているかを検討し、具現化するアイデアを決定します。その際には、決定したアイデアを具現化し易くするため、アイデアへ共感するメンバー同志が同じチームとなることを推奨します。

⑤試作モデル作成「サービスデザイン思考：実施」

④具現化アイデア決定で、決定したアイデアをさらに具現化するために、各チームのメンバーは共同で、自身が持つスキルや得意分野を活かし、アプリケーションソフトウェア、ハードウェア、デジタルデバイス等を試作します。

試作モデルによる第三者へのインタビュー等を実施し、課題解決がされているか確認し、試作モデルへフィードバックしていく取組を行います。

本事業において実施したアイデアソン・ハッカソンの流れと、それに対応するサービスデザイン思考の各フェイズ、用いた手法、実施形態については以下のとおりです。

(サービスデザイン思考については p.25 1.3 サービスデザイン思考を参照、用いた手法については p.26 1.4 アイデアソンで用いた手法から p.30 1.5 ハッカソンの実施手順を参照)

アイデアソン・ハッカソン	アイデアソン・ハッカソン骨子	サービスデザイン思考のフェイズ	今回に用いた手法	実施形態
アイデアソンにて実施	1. 課題提供	探究	課題ドナーからの課題提供	個人
	2. 探究・発散	探究	クイックシェア	「個人」対「個人」
	2. 探究・発散	探究	アイデアシート	個人
	2. 探究・発散	探究	相互フィードバック (スピードストーミング)	「個人」対「個人」
	3. 初期アイデア整理	設計	アイデアシート	個人
	4. 具現化アイデア決定	再構成	ハイライト法	個人
	4. 具現化アイデア決定	再構成	ゼブラ・ブレインストーミング	チーム・個人・チーム
ハッカソンにて実施	5. 試作モデル作成	実施	ハッカソン	チーム

<図1 アイデアソン・ハッカソンでの流れ説明図>

1.2 創造的な思考展開を行うための手法

アイデアソンで創造的な思考展開を行うために、以下の事項を参加者へ説明します。

①判断を先に延ばす

良点の発見、建設的なコミュニケーションを基本とし、批難や批判を可能な限り避けるようにします。特に探究・発散時には創出されたアイデアを出来る限り奨励し、アイデアの良いところを探すことが重要です。

そうすることで誰もが創造的なコミュニケーションを積極的に実施できるような場が形成されます。

②大胆なアイデアを歓迎する

自分では「つまらない」と思っているアイデアも、他の人が見ると優れているアイデアになる可能性もあります。また、多様性を重視することで思いついたアイデアの周辺にさらに優れたアイデアを発見するきっかけになることもあります。

①判断を先に延ばすと組み合わせることで、そこから新しいアイデアを派生させることができます。

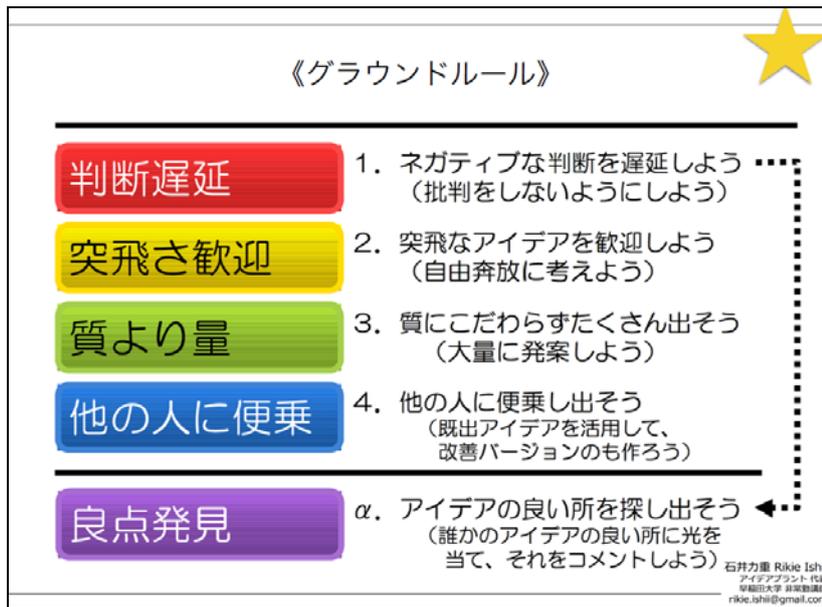
③アイデアの量を求める

良案や最適解を求めるのではなく、まずは可能な限り思いつくアイデアを数多く出すことに注力します。アイデアを出し尽くしたところからさらにアイデアを絞り出すことにより、平常時では思いつかないアイデアを生み出す可能性が高まります。

思いついたアイデアは出来るだけ「口に出す」「メモに書きとめる」等の見える化を実施することで、自身のアイデア整理を進めながら類似のアイデア発想から離れた別のアイデアを生み出すことへつながります。

④すでに出されたアイデアを発展させる

思いつきのアイデアであっても、良点や本質を切り出すことや、他人が出したアイデアへ更にアイデアを重ねるコミュニケーションを積極的に実施します。そうすることでアイデアの創出やブラッシュアップにつながります。



<図2 アイデアソン当日に配布したグラウンドルール資料>

引用：アイデアプラント 代表 石井力重氏 資料より

1.3 サービスデザイン思考

サービスデザイン思考とは、アイデアソン・ハッカソンの参加者の視点・経験から課題を見つけ出し、参加者の課題を解決し、価値があるアイデアを創出・整理・決定し、参加者全員が共創することで、サービスをデザインし、課題解決や新サービス創出を行う思考法です。

サービスデザイン思考は、大きく「探究」「設計」「再構成」「実施」という4つのプロセスで成り立っています。

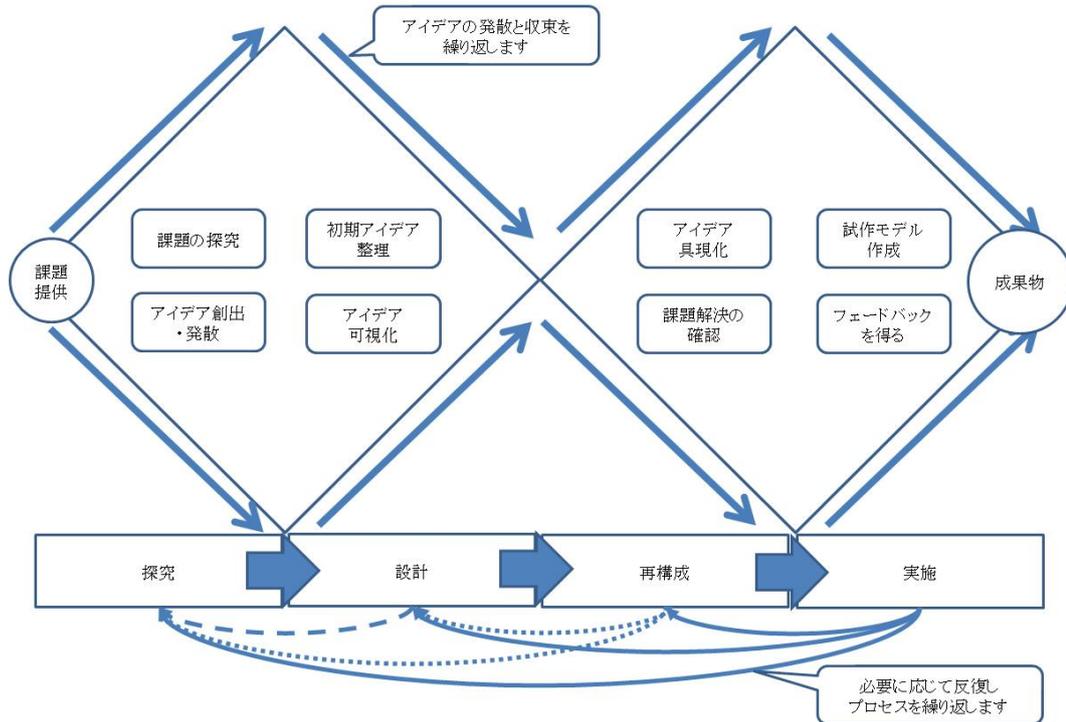
「探究」では、参加者の真の課題を特定するため、課題に関係する参加者の行動や心情、周辺環境を探ることで課題への共通理解や認識を深めながら、初期アイデアの創出と発散を行います。

「設計」では、探究で創出したアイデアと、そこから得た知見にもとづいて、課題解決のために初期アイデアの整理を行います。創出したアイデアを目に見えるかたち(アイデアスケッチ等)に整理します。

「再構成」では、設計で整理、可視化されたアイデアをもとに、関係するメンバーで課題解決につながっているかを検討し、アイデアを具現化させます。

「実施」では、再構成で決定したアイデアを具現化するため、試作モデルをつくります。試作モデルによる第三者へのインタビュー等を実施し、課題解決がされているか確認し、試作モデルへフィードバックしていく取組を行います。

サービスデザイン思考では、上記の4プロセスを反復プロセスとして実施します。



<図3 サービスデザイン思考のプロセス説明図>

1.4 アイデアソンで用いた手法

今回実施したアイデアソンで用いた手法は、以下のとおりです。

①アイスブレイク

アイデアソン実施に先立ち、参加者をリラックスさせます。

(内容)

参加者同士が短時間で気軽にコミュニケーションを行えるようなミニゲームや、自己紹介等を実施します。今回のアイデアソンでは、近くに居る人とお互いに自身が得意なことを紹介し合いました。



<図4 アイデアソン当日に利用したアイスブレイク説明資料>

②課題ドナーからの課題提供

アイデアソン参加者に対して、課題への共感や、具体的に問題意識を持ってもらうために「課題ドナー」から現場の具体的な課題提供を行います。

(内容)

現状の課題について具体的な事象、その周辺環境、そこに至る経緯をふまえて生の声として話します。併せて、課題解決に対する希望や展望も述べます。

衣	《課題提起》		課題	10分
《キーワード》いつまでもジブンらしく				
	<p>《サブワード》誰も自分が好きな物をずっと身につけていたいし、愛着があるものを使い続けたい。けれど、加齢による体型の変化や病気、身体機能の低下によってそういった物も諦めないといけない時が。。。医療、介護現場では同じような衣類、サポート用具(紙おむつや杖)を本人の意思とは関係なく身につけないといけない事もしばしば。自分らしさを表現する手段の1つ「衣」について医療・介護の現場で新しいアイデアやサービスを一緒に産み出してみませんか！！</p>			
《具体例》				
<ul style="list-style-type: none">・自分の変化に少しずつ気づき自らカイゼンに努める・身につけるモノから自分の気持ちが変わる・自分の変化を”あきらめ”や”ストレス”では無くする				

<図5 アイデアソン当日に利用した課題提供の説明資料>

③クイックシェア

個人のアイデア創出とアイデア整理を同時に行います。

(内容)

「個」対「個」による短時間(3分)のディスカッションを実施します。自分のアイデアを第三者へ「言葉」で説明する際に、思いついたアイデアを自分で整理することを促します。また、時間を短時間に区切ることで思いつきのアイデアの中でも、自身が重要と感じていることや、優先度が高いものを先に整理出来ます。

《クイックシェア》		個人	3分
			
<ul style="list-style-type: none">・思いついたら外に出す(口に出す)・課題ドナーの話を聞いて感じた事、思った事・近くの人と話して思いをシェアしてみましょう			

<図6 アイデアソン当日に利用したクイックシェア説明資料>

④ アイデアシート

アイデアを出す初期段階のまとめとして、コンセプトを可視化します。

(内容)

アイデアの名称と概要を箇条書きや図、絵を交えて書き込むことで、アイデアをわかりやすく、簡潔に説明することができます。

企画の詳細や実現手段、有用性などを細かく書き込まず、アイデアの特徴をアウトラインとして可視化することで、アイデアを出す初期段階のまとめとしての活用が出来ます。アイデアの優れた点を可視化するために、「Before / After」の欄を設けます。

今回実施したアイデアソンでは、個人でのアイデア整理、チームでのアイデア整理の中で、複数の場面で活用しました。

出所：書籍「アイデアソン！ アイデアを実現する最強の方法
須藤順（著），原亮（著）」を参考に作成

アイデアのヘッドライン (25文字以内)		個人	5分
アイデアの概要 (箇条書きで3つ)		(利用シーンや製品像など絵や図を使って説明)	
Before そのアイデアがない世界	After そのアイデアもたらす価値や変化	→	

出典元：(有明書店)アイデアソン！ アイデアを実現する最強の方法

<図7 アイデアソン当日に利用したアイデアシート>

センサを利用するごみ収集システム	
<p>アイデアの概要 (箇条書きで3つ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ごみステーションやリサイクルスポットの容器に小さなワイヤレスのセンサをつけ、ごみ収集を最適化する ■ センサのネットワークがEnevoのサーバにデータを送って、容器が満杯か空か、などの情報を教える ■ 不定期に動いているリサイクル業者は満杯の容器だけを収集できれば、かなりの時間節約になる。 	<p>(利用シーンや製品像など絵や図を使って説明)</p>
<p>Before そのアイデアがない世界</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全てのごみステーションの巡回が必要 ・非効率なルートで巡回しないといけない ・収集にコスト(時間、人件費、燃料費)がフルにかかる 	<p>After そのアイデアもたらす価値や変化</p> <p>満杯に近い状態のごみステーションやスポットだけ回収すれば良いので効率的。巡回ルート等の作業計画も予め立てる事が出来るようになる。</p>

<図8 アイデアシートのサンプル>

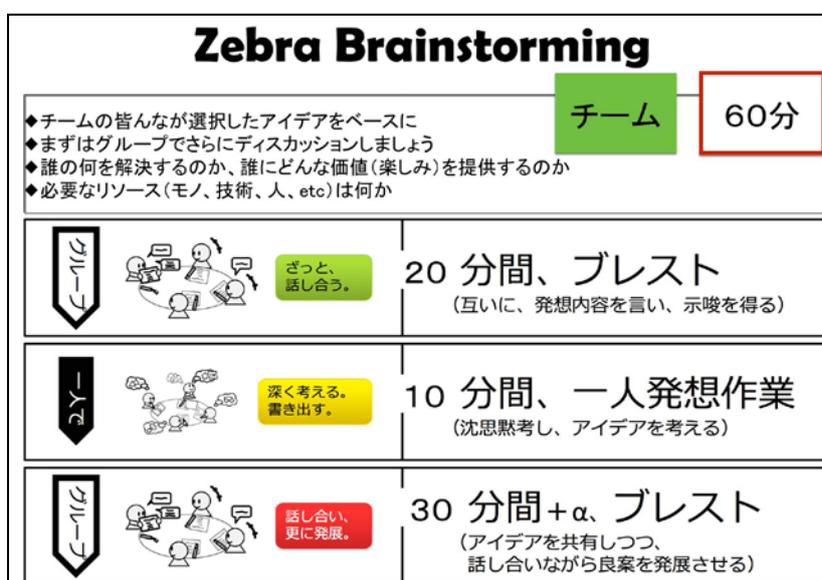
⑦ゼブラ・ブレインストーミング

⑥ハイライト法で抽出したアイデアを、個人での発想作業と、チームでのブレインストーミングを交互に実施することで、個人での熟考、チームによるフィードバック、アイデア形成・発展を繰り返し、最終的にチームで具現化するアイデアを決定します。

(内容)

チームでブレインストーミングを行い、お互いに発想内容を言い合い、お互いに示唆を得ます。その後に個人での熟考を行い、アイデアを発展させます。そこから再度チームでのブレインストーミングを実施し、さらにアイデアを発展させます。最終的にチームで具現化するアイデアを決定します。

引用：アイデアプラント 代表 石井力重氏 資料より、抜粋加筆



<図 10 アイデアソン当日に利用したゼブラ・ブレインストーミングの説明資料>

1.5 ハッカソンの実施手順

ハッカソンでは、参加者がチーム毎に決定した課題解決のためのアイデアの試作モデルを作成します。ハッカソンの最後にチーム毎に成果発表を実施します。今回実施したハッカソンの実施手順は以下のとおりです。

①チームでの活動

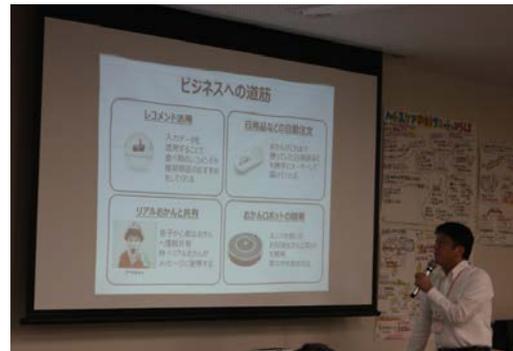
参加者が 4~6 名のチームに分かれてチーム毎に課題解決のためのアイデア具現化に取組ます。各チームのメンバーは自身が持つスキルや得意分野を活かして、チーム毎に決定したアイデアに基づき、チーム毎にアプリケーションソフトウェア、ハードウェア、デジタルデバイス等を試作します。



<試作モデル(アプリケーションソフトウェア等)作成の様子>

②チーム毎の成果発表

各チーム毎に「成果物」の発表を行います。成果発表は各チーム毎に、課題解決に向けたサービスの内容や効果について、実際に作成したアプリケーションソフトウェア、ハードウェア、デジタルデバイス等を活用して発表を行います。



<チーム毎の成果発表の様子>

2. セミナー、アイデアソン、ハッカソン実施概要

<松江>

ヘルスケア共創サミット in しまね

第1部：セミナー、第2部：アイデアソン

日時：2016年11月18日（金）13:30～19:30

会場：松江市総合文化センター プラバホール 大会議室
（松江市西津田6丁目5番44号）

第3部：ハッカソン

日時：2016年11月19日（土）09:00～17:30

会場：島根大学 松江キャンパス 法文学部棟2階 多目的室1(207)
（島根県松江市西川津町1060）

<広島>

ヘルスケア共創サミット in ひろしま

第1部：セミナー、第2部：アイデアソン

日時：2017年1月20日（金）13:30～19:30

会場：広島県医師会館 201会議室(セミナー) 302会議室(アイデアソン)
（広島市東区二葉の里3丁目2-3）

第3部：ハッカソン

日時：2016年11月19日（土）09:00～17:30

会場：広島県医師会館 302会議室
（広島市東区二葉の里3丁目2-3）

2.1 セミナーの内容

<松江>

■セミナー1 ハイリスク患者に対する疾病管理等の取組み

[講師] 株式会社データホライゾン
代表取締役社長
内海 良夫 氏

- 日本は医療費が40兆円を超え、介護の費用を含めると社会保障費が大変な時代に突入してきている。社会保障費は少子高齢化により支払う人が減る一方で、社会保障費を使う人はどんどん増えている。
- 日々の生活習慣の積み重ねが原因となる糖尿病重症化予防には特に医療費がかかっており、人工透析に移行すると1人当たりの年間での平均医療費として約5



00万円が必要となる。

- 我が社では、広島県呉市において、レセプトデータ等を活用し PDCA サイクルに沿って行う保健事業（データヘルス）を支援していくうえで、ジェネリック医薬品使用促進通知や糖尿病重症化予防を始めたことにより、6年間で呉市の国民医療費の伸び率を全国平均-5%に抑えることに成功した。
- データヘルスを支える技術として、医療費グルーピング技術がある。これはレセプトに記載された傷病名に対し、適応のある医薬品や診療行為を関連付け、医療費を分解・集計するもので、これにより個人の傷病毎の医療費や現在治療中の疾病等の把握が可能となる。
- 事業を成功する秘訣は良い人と出会うことである。人の出会いが成果に結びつくといっても過言ではない。その人と出会ったことを縁に感じるか感じないかでそこに大きい差がある。

■セミナー2 知財を活かして新たなアイデア・サービスを創出・安心・安全な「共創の場」について

〔講師〕 株式会社コロプラ
コーポレート統括本部 弁理士
佐竹 星爾 氏



- 自身の会社では日々つくられていくゲームの中に存在する新規性のあるアイデアを見つけ、特許・商標の取得をおこなっている。特許を出願するにあたって重要なことは、ユーザにもたらす新しい体験を見極めつつ特許のポートフォリオを構築することである。これにより取得した特許の穴を他社に突かないようにし、また、ユーザにもたらす新しい体験を実現する技術が容易に模倣されないようにしている。
- 業種やテーマによって解決すべき課題は多種多様にあり、新たなソリューションやサービスによるイノベーションが求められている。アイデアソン・ハッカソンによる新たなビジネス創出に向けた体験、事業化を行うにあたっては、ビジネス創出支援拠点でそのサポートをうけることができる。
- 共創の場に出たアイデアがそのまま、即時に事業化として成功する例は現状ではほとんど存在しないが、共創の場に参加することによるメリットとしては需要者

の課題を発見できたり、その場で編成したチームで価値を生み出すことで一体感が得られ、その後の仲間やパートナーの獲得にもつながることがある。成功事例の一つとして「Moff バンド」があり、現在でも Amazon セールスランキング上位に入っている。

- 事業を進めるための知的財産の取り方や使いこなし方として参考となるマーケティング書籍がある。売れる仕組みを作るためには、消費者とプロダクトの接点（①消費者の頭の中、②店頭（買う場所）、③商品の使用体験）を制することが重要であり、このために特許・商標等を取得していくこととなる。

<広島>

■セミナー1 島根県の医療課題に向き合った先進的取組について

【講師】 株式会社テクノプロジェクト
専務取締役
室脇 俊二 氏



- 我が社が開発に携わっている「まめネット」は、カルテの連携、医薬連携、ネット健診システム、在宅支援等のシステムを提供しているサービスで、県内ほとんどの病院、約3割の診療所が参加し、島根県民が県内複数の医療機関に受診した診療情報を照会できる医療ネットワークである。
- 「まめネット」を利用することで症状、既往歴、処方薬など本人が答えられないケースや複数の医療機関にかかっている重篤患者等に対して、カルテを連携することによって患者の情報を共有することができるという点で役に立っている。一方、維持コストの捻出等の課題も存在する。
- 医療課題に対してまず我が社として何が出来るかを考え、その中で海士町での取組に出会った。海士町では30年以上糖尿病教室開催の取組を続けており、その結果糖尿病患者が増えていないことや、透析患者が減少している成果が現れていた。そこで学んだことは情熱を持ったスタッフがチーム（医師、保健師、管理栄養士、行政職員）として活動することや、町民一人ひとりに丁寧に継続的に向き合うことだった。
- 海士町の事例を島根県下に広げていく活動を行うにあたり、まずは自分たちで経験してから進めていかなければならないと考え、我が社では医師、管理栄養士による講演や糖尿病予備群である社員を対象とした個別指導を実施した。これが行動変容につながるポイントにもなり、結果として参加者の血液検査結果や体重の数値が改善された。

-
-
- 現在、社内実践効果をもとに、ヘルスケアビジネス創出に向けた事業へ挑戦しており、島根県下で効果を実証中である。

■セミナー2 知財の視点からみる、「共創の場」から
発信するアイデア・サービスの事業化
について

[講師]

株式会社 IP Bridge
イノベーション事業部
シニアマネージャー 弁護士・弁理士
大江 哲平 氏



- 共創の一種としてオープンイノベーションがある。これは社内の技術だけではなく、社外から技術を取り込んで製品開発、販売を行うケースが相当する。自社では利用しない事業に関する技術が生まれた場合は、別会社で事業化していく方法もある。
- 共創の場ではアイデアソン・ハッカソンのような不特定多数の人が集まり、オープンな環境の場で新しいものをつくるケースと、自社のニーズを公開して技術を公募して個別の関係によって新しいものをつくっていくクローズなケースと、大きく分けて2つがある。このうち、オープンな共創の場で生まれる知的財産としては、ハードウェアの外観スケッチや制作したアプリケーション等がある。
- 共創の場で生まれた成果物については、発明した個々の参加者にチケット（特許を受ける権利）が発行される。このチケットを持つ人が特許庁に出願できる権利を持つ。課題を提示した人や課題に対するアプローチを示唆した人については、発明者とはならない。あくまでも解決策を考えた人（発明者）に権利が発生する。
- 創出されたアイデア・サービスを事業化する場合、優れた製品・サービスであるほどすぐに模倣者が現れる。これを防ぐためには、事業を行っている人が特許を取得している（事業主体に知的財産が帰属している）ことが重要なポイントとなる。これができていれば、競合が参入しようとした場合に差し止めや損害賠償の請求が可能となる。

2.2 アイデアソンの内容

<プログラム>松江・広島共通

ファシリテータ：Filament inc. 代表取締役 CEO

角 勝 氏

NEC ソリューションイノベータ株式会社

イノベーション戦略本部 エキスパート

石崎 浩太郎

2.2.1 タイムスケジュール

開始時刻	終了時刻	分数	内容	説明
15:30	15:40	10	全体説明	
15:40	15:45	5	アイスブレイク	p. 26(①アイスブレイク)
15:45	16:20	35	課題ドナーからの課題提供	p. 27(②課題ドナーからの課題提供)
16:20	16:25	5	クイックシェア	p. 27(③クイックシェア)
16:25	16:30	5	アイデアシート作成(アイデア整理)	p. 28(④アイデアシート)
16:30	16:50	20	相互フィードバック(スピードストーミング)	p. 29(⑤相互フィードバック(スピードストーミング))
16:50	17:00	10	アイデアシート作成(アイデア再整理)	p. 28(④アイデアシート)
17:00	17:10	10	休憩	
17:10	17:30	20	ハイライト法によるアイデア抽出	p. 29(⑥ハイライト法)
17:30	17:50	20	チームビルディング	ハイライト法により抽出されたアイデアをもとに、チームを編成する
17:50	18:50	60	ゼブラ・ブレインストーミング	p. 30(⑦ゼブラ・ブレインストーミング)
18:50	19:20	30	チーム毎の成果発表	

2.2.2 課題提供

<松江>

[観点1] 介護福祉士（衣）

【キーワード】 いつまでもジブンらしく

【概要】

- 自分が好きな物をずっと身に着けていたいが、加齢による体型の変化や病気で諦めざるを得ないことがある
- 医療・介護現場では同じような衣類を本人の意思とは関係なく身に着けな
いといけないこともよくある
- 医療・介護の現場で自分らしさを表現できるようにしたい

[観点2] 管理栄養士（食）

【キーワード】 好きな物を食べて健康になる

【概要】

- 島根の食文化として「日本茶文化」があり、10時、15時のお茶の時間には
お茶と一緒に出されるお茶請けがある
- お茶請けは、和菓子や果物、島根の名物「あごの焼き」など夕飯のおかず
と勘違いするものまである
- 地元ならではの食べ物も塩分過多の要因となるが、根付いている食文化の
ため、できればやめたくない
- 好きなものを健康的にバランスよく食べるようにしたい

[観点3] 介護支援専門員（住）

【キーワード】 こころもカラダも健康に住まう

【概要】

- 住まいは自分が一番落ち着ける場所で健康なときもそうでないときも住み
続けたい場所
- 病気や加齢を理由に住まいを離れ、医療施設や介護施設へお世話になるケ
ースは多くある
- 住まいに居たまま健康的な生活や体調管理の改善に取組たい

<広島>

[観点1] 保険者

【キーワード】 データヘルスの取組みから見えた課題

【概要】

- ヘルスケア通信簿を送付するだけでは、閲覧するだけにとどまっている企
業が多い。その後の行動変容につなげたい
- 昨今の人手不足などから、現場は健康増進よりも業務優先になりがち（健
康管理の担当者と現場で働く人の意識の違い）
- 健康課題を把握した際に、中小企業が自ら手軽に取組める機会や仕組みづ
くりがほしい

[観点2] 管理栄養士

【キーワード】働く現場が抱えている健康課題あれこれ

【概要】

- デスクワーク：勤務時間内は同じ姿勢で作業を続けることによる運動不足や肩こり
- 看護師・介護士・警備員：不規則な勤務形態から空腹しのぎの食べ物が増え、栄養バランスが悪くなることにより免疫力低下、便秘、絶食後過食による逆流性食道炎 肥満、肥満症疾患
- 営業職や運送業：外食や中食と言われる、サービスエリアの食事やコンビニでのメニュー選びが原因肥満、塩分過剰摂取による高血圧
- その他：飲酒と喫煙

[観点3] 運輸業

【キーワード】満足は信頼の証。選ばれ続ける会社へ

【概要】

- 従業員の高齢化が進む中でも、陸運サービスレベルの維持・向上は常に求められている
- サービス利用者や地域の人達から常に「見られる」立場にあることを意識する必要がある業務性質からの精神的なストレス。当然ながら業務中は常に一定の緊張状態が続く
- 従業員の健康状態を常に把握したい反面、業務中は従業員個人の気配りや自己努力による部分が大きい

2.2.3 実施結果

<松江>

- 個人から出たアイデア数：計45個（参加人数：26名）
- チームビルディングの結果、4アイデア=4チームを形成

<広島>

- 個人から出たアイデア数：計28個（参加人数：25名）
- チームビルディングの結果、6アイデア=6チームを形成

2.2.4 実施風景



<アイデアソン開始時>



<スピードストーミング>



<ゼブラ・ブレインストーミング>



<チーム毎の成果発表>

2.3 ハッカソンの内容

<プログラム>松江・広島共通

ファシリテータ: Filament inc. 代表取締役 CEO

角 勝 氏

NEC ソリューションイノベータ株式会社

イノベーション戦略本部 エキスパート

石崎 浩太郎

2.3.1 タイムスケジュール

開始時刻	終了時刻	分数	内容	説明
09:00	16:00	420	チームでの活動	p. 30~31 (①チームでの活動)
16:00	16:45	45	チーム毎の成果発表	p. 31 (②チーム毎の成果発表)

2.3.2 実施結果

ハッカソンの結果、チーム毎の成果物は以下のとおりとなりました。

<松江>

チーム	サービス・製品概要
A	<ul style="list-style-type: none">・本人のヘルスケア情報をもとに将来のジブンの状態をお知らせしてくれるアプリケーションで、現在の生活を続けていくと問題がある場合、良好な健康状態へ戻すためのアドバイスや近くの専門医を紹介してくれる機能がある・アプリケーションの画面イメージを試作
B	<ul style="list-style-type: none">・アバターに自身の体調を伝えることで、今の状況に適した食事情報を提供するアプリケーション・提供される食事情報は地域の特色や自身がこれまでにとった食事をもとにおすすめを出すコンセプト・自身の体調を画面から選択し、体調に応じたおすすめメニュー結果を動的に画面表示するアプリケーションを試作
C	<ul style="list-style-type: none">・ベルトに IoT センサーを組み込んで腹囲の情報をクラウドへ上げることで体の状態を把握する・腹囲に関する目標値に対する結果をベルトに付けた液晶パネルにて表示・IoT センサー、クラウドサーバー、3D プリンタを活用したハードウェアを作成
D	<ul style="list-style-type: none">・「住まい」が住む人の気持ちを向上させるようなサービス・バイタル情報をもとにアクションを起こす・MESH (IoT センサーを専用アプリケーションと無線で繋げることができる電子タグ) を活用したセンシングサービス・ある場所(例：玄関)を通過した際に音楽を流し、かつその時の気持ちによって音楽が変わるシステムのプレゼンテーションを実施

<広島>

チーム	サービス・製品概要
E	<ul style="list-style-type: none"> ・生活習慣を見直すきっかけを示してくれるアプリケーション ・ボットが、生活シーンに応じて助言を与えてくれる ・Mythings(複数アプリケーション連携サービス)を利用することで、提供できる情報を広げる(例：天気予報のアプリケーションと連携し、予報が雨の場合は傘を持っていくように促す等) ・話かけると応答するボットを試作
F	<ul style="list-style-type: none"> ・日々の食生活バランスを向上させるアプリケーション ・年齢、身長等の情報から摂取すべきカロリーを算出し、日々の摂取カロリー増減に応じてインセンティブ(クーポン等)がもらえる ・アプリケーションの画面イメージを試作
G	<ul style="list-style-type: none"> ・目的地までを遠回りするアプリケーション ・楽しく歩いて運動不足を解消することを目的とした遠回りするルートのナビゲーション ・ルートにどのような特徴があるか(例：起伏のあるルート)を提示してくれる ・消費したカロリー、歩数の見える化したアプリケーションの画面イメージを試作
H	<ul style="list-style-type: none"> ・バス等の乗務員に代わってボットが乗客の苦情や意見を聞いてくれるサービス ・乗務員の精神的ストレス低減や乗客が気軽に意見を言える伝書鳩として活用 ・話かけると応答するボットを試作
I	<ul style="list-style-type: none"> ・Orphe(LED、Bluetooth 通信モジュール、モーションセンサーを内蔵したスマートフットウェア)を利用 ・左右の足の角度をモーションセンサーが読み取り、現在の状態(内股・がに股)をLEDの色により把握 ・良くないとされる歩行状態の場合に正常(まっすぐ)に歩くことを促すコンセプト ・Orphe を利用し、内股・がに股で歩行した際に色により視覚で把握できるサービスとリハビリ(歩行訓練)を想定し目標の歩数に達すると音を出すことにより聴覚で把握できるサービスのプレゼンテーションを実施
J	<ul style="list-style-type: none"> ・禁煙者の喫煙抑制サービス ・喫煙所に近づくとアラームが鳴り、近づかないようにする仕掛け ・アラームを無視して更に近づくと家族に通知 ・アプリケーションの画面イメージのプレゼンテーションを実施

2.3.3 実施風景



<チームでの活動>



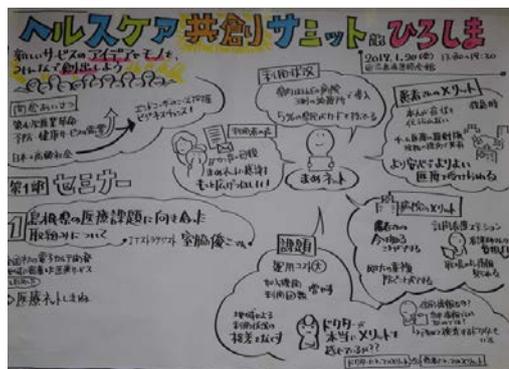
<チーム毎の成果発表>

2.4 グラフィックレコーディング

セミナー、アイデアソン、ハッカソンの発表内容をグラフィックレコーディングによる可視化を実施しました。

グラフィックレコーディングとは、会議での議論やカンファレンスの流れを視覚化し、参加者へ共有する手法です。

発表者、参加者同士が実施後見返す際に、どのようなことが話されたかを整理または理解を深めることができ、第三者へもその内容を伝える効果も期待されます。



<グラフィックレコーディング>

3. ヒアリング調査

本調査では、企業に所属する弁理士2名（うち1名は弁護士の資格も持つ）、ITベンダ1社に対してオープン・クローズ戦略立案や参加規約検証、IT, IoT活用事例に関するヒアリング調査を行いました。ヒアリング調査の概要は以下のとおりです。

3.1. オープン・クローズ戦略

オープン・クローズ戦略に関しては、自社のビジネスモデルや他社と差別化できるコア技術を意識してオープンにできる技術、クローズにすべき技術を見極めることが重要です。どちらの技術にするか見極めるためには、機密保持を事前に行うことを前提として、対象の技術に対しオープン、クローズどちらの戦略で進めて行くべきか、他者の知見を参考にすることが有効です。

オープンにできる技術だと判断できたものは、パートナーシップを増やしていくための手段として積極的に他社に利用してもらうことが重要だと考えます。

パートナーシップを増やしていく有効な方法としては、異業種と積極的に情報交換を行う、日本だけでなく海外の企業に技術提供を行う、知的財産の取り扱いに関する助言やコンサルティングを行っている企業と連携して事業展開を考える等の方法が挙げられます。

3.2. 参加規約

共創の場における成果物は、そのままの状態で知的財産になることは稀なので、参加規約はできるだけシンプルな内容とし、多くの人が参加しやすい場を提供することに重点を置いた参加規約とした方が共創の場としては有効です。

「成果物」という項目に関して、帰属については基本的に参加者に帰属、もしくは参加者、主催者等が無償で自由に利用可能とするという方針とした方が望ましいです。主催者が意図して、主催者に帰属させる場合は、意図や目的を参加者へ明確に説明を行い納得してもらうことが重要です。

「公開」という項目に関して、参加規約では主催者等のWeb掲載などによる公開について記載を行っていますが、この記述があることで、共創の場での結果発表が、「公開」されているということが参加者から気づきづらい要因となっています。この点について、参加者に理解してもらう必要があります。

3.3. 終了後の確認書

「チーム」で記入する終了後の確認書だけでは、アイデアソン・ハッカソンで創出された成果物に関する知的財産の権利について、チームメンバーで意見が相違することも想定されるため、「個人」で記入する終了後の確認書も作成したほうが望ましいです。

「公開」という項目に関して、成果物に対して主催者等がその内容を公開してよいかを確認しているのは、公開することによって、他人が同様の権利を先に取得しまう

可能性があるためであり、公開を避けてほしい内容を具体的に記入することが重要です。

3.4. IT, IoT 活用事例

IoT 事業者が不動産会社と「家×IoT」をキーワードに、自宅の Wi-Fi や、スマートフォンを経由することなく LTE 回線を通じて自宅やマンションを施錠するスマートロックに IoT を活用しています。

今後、IT, IoT の展開としては、製品とネットワークを繋ぐこと自体を価値と位置付けた事業ではなく、繋がっていることが前提として、これまで繋がっていなかった異なる事業領域同士を繋ぐことや、繋がることで流れてくる大量のデータをもとに次の事業を考えることが重要になってくると考えています。

なお、ヒアリング内容は以下のとおりです。

3.5. ヒアリング内容

3.5.1 ヒアリングメモ (知的財産)

① 「知的財産の帰属」

①-1 共創の場で生まれた「知的財産」は誰にどのように帰属しますか(させますか)。

A社)

知的財産権の帰属は、法律論であるため帰属性については明確になっています。

(1) 創作物 (特許、実用新案、意匠、著作物が該当します)

創作した者 (創作者) に帰属します。

「創作者」 = 「創作した人」 = 「特許を受ける権利」

会社に所属されている人が業務で発案したものは大抵、会社に帰属します。

著作権は、著作にかかわった人 (会社に属する人は基本、会社のものになります。)

共同で行った場合は、発明への関与度合いに依存します。

(2) 商標権

創作物とはみなされていないため、特許庁に手続をした者に一定の権利が発生します。

B社)

法律上は参加者個人に帰属しますが、契約（参加規約）次第で変更可能です。主催者に帰属とすると批判を浴びる場合もあります。

例) 主催者に知的財産を帰属させたハッカソン

規約に成果物は一切主催者に帰属すると明記していました。

世の中のハッカソンは大多数が成果はみんなで共有するという中で珍しい規約であったため話題になりました。

法律上は発明をした人が特許を取得する権利を持ちますが、規約に権利は譲渡可能など書いていけば規約に従います。

①-2 共創の場における「知的財産」の扱いについてどのように考えられますか。

C社)

共創の場で知的財産に値するようなものが出てくることは非常に稀であり、主催者が知的財産の帰属を気にするようなことはないと考えます。まずは、そういった場や機会をつくることへ取組、参加者に対して知的財産の申請ができる旨の案内を行っても良いかもしれません。企業が取組として共創の場を活かすためには、創出されたアイデアに賛同するメンバーがファンドへ投資し、事業化を進めることも考えられます。

仮に、共創の場で生まれたアイデアを「主催者に帰属する」などを参加規約で定めるような場合は、主催者が開催目的や意図を参加者に対して明確に示す必要があると考えます。

自社で開催した事例で「農業 × IoT ハッカソン」があります。ここでは農業研究・IoT というテーマで自社プラットフォームサービスを中心に参加者へ利用してもらいながらアイデア創出に取り組むような場として開催しました。アイデア創出と併せて自社サービスを「積極的に活用してもらおう」「創出したアイデアを大きくすることを支援する」といった目的で開催しています。

②「成果・金銭の配分」

②-1 共創の場で生まれたものを事業化するにあたり、どのようにマネタイズしていくべきでしょうか。

B社)

誰かが事業化して初めてマネタイズが可能です。実際には、チームの誰かが動き出して初めて事業化に向かって動き出すことが多いですが事業化する主体に権利譲渡し、事業成功時にリターンを得る仕組みが重要です。これは、権利を集約することにポイントを置いたもので共有の権利を複数の人が持っている場合、権利が分散されていると非効率なので、例えば新しい会社を作って権利を集約する方法などが

あります。権利を譲渡する対価を低額でも払い、利益を得たら、権利者に配分するという仕組みになります。

権利は複数の人が共有していることが多いです。その場合、権利者で配分を決めて契約を結ぶ事例等があります。

②-2 権利が分散することの大きいデメリットはどんなことが挙げられますか。

B社)

例えば、3つの知的財産を有した1つの事業があるとします。その中の1つの知的財産を、新しく立ち上げた会社で事業化した場合、最初に事業を起こした会社が新しく立ち上げた会社を訴えるということも考えられます。

③「個人情報の取り扱い」

③-1 アイデアソン・ハッカソンに個人情報を持ち込むときに、個人情報の取り扱いについて気を付けるべき点はありますか。

A社)

個人情報に留意したサービスを考える必要はあります。共創の場では深く考える必要はありませんが、個人情報を勝手に取るようなサービスとならないように気を付ける必要はあります。

逆に、ユーザ自身が自ら進んで個人情報を提供したくなるようなサービスに「知的財産」や「新規ビジネス」の種が存在している可能性があります。ゲーム性を取り入れることもその1つの手段と成り得ます。個人を特定せず、「位置情報」だけを集めて分析を行うサービス展開も検討できます。

B社)

ハッカソンで診療データなどの個人情報は基本的に提供しない方がよいですが、もし使用するのであれば個人の情報が分からないように加工して出すべきです。

④「オープン・クローズ戦略」

④-1 共創の場におけるオープン・クローズ戦略の事例、進めるにあたって押さえておくべき内容はありますか。

A社)

共創の場では、技術の詳細をブラックボックス化しつつ第三者が利用可能にしている事例があります。事業化については、契約締結まではせず、サービスや事業をゆるやかに始めたいニーズも共創の場では多くみられます。

また、他者が製品として提供しているものを利用するというやり方もあります。

ただし、アイデアソン、ハッカソンで出てくるアイデアで「即事業化」になるようなものは、現実的には少ないとの指摘もあります。知的財産という視点からみると、アイデアを組み合わせることで新しいアイデアが見いだせる可能性があります。

B社)

自社のビジネスモデルを意識した知的財産の取得が重要で、何のために特許出願をするのかを考えるべきだと思います。自社がオープンにできる技術、クローズにすべき技術を見極めることも重要です。その際に有効な手段として、機密保持の約束を事前に行うことを前提として、他者と話して何が当たり前で、何がそうでないかに気づくことだと思います。

パートナーシップを増やしていく有効な方法としては、異業種と積極的に情報交換を行う、日本だけでなく海外の企業に技術提供を行う、知的財産の取り扱いに関する助言やコンサルティングを行っている企業と連携して事業展開を考える等の方法が挙げられます。

⑤知識「知っておいた方が良い知識」

- ⑤-1 共創の場において、知っておいたほうが良い知識（意匠や製造物責任 etc）はどのようなものがありますか。

A社)

共同で創作されたものは、原則として、権利を共有している全員で特許出願、実用新案登録出願、意匠登録出願の手続を行う必要があります。企業同士であれば通常は代表者を定めるか、共同出願契約の締結を行う必要があります。特許出願をする場合、出願の段階では特許庁への出願費用は比較的低額ですが、特許出願のために代理人が技術的な内容を記載した文書を作成する費用が最も高くなります。この文書は第三者が再利用できる内容で書く必要があるため、弁理士等が書くことを推奨します。

*特許庁へ出願する費用は1万4000円程度

技術的な内容を記載した文書を作成する代理人費用は20万円以上

B社)

以下の3点が挙げられます。

- IT分野に関して、昔からアメリカでの特許侵害の訴訟が多かったですが最近では日本でも訴訟が増えてきているので特許関係の知識を有していることが望ましいです。
- ソフトウェアの画面デザインも意匠登録できます。
- 輸入業者も製造物責任を負います。

⑥事例「成功事例と呼べるもの」

⑥-1 成功事例と呼べるもの（成功の種類、規模、その後の展開）はありますか。

A社)

・Moff (<http://jp.moff.mobi/>)

アイデアソン・ハッカソンで創出されたアイデアは子どものおもちゃではなく、夫婦げんかを緩和するコンセプトでつくられたもので、怒りを直接相手へぶつけるのではなく、カエルのぬいぐるみを握って、その握り具合によって、連携されているアプリケーション上で怒りのメーターが上がるのを見て心を落ち着かせるという仕掛けでした。そこから、想定していた「家族間のコミュニケーションギャップ」に関わる課題があるかどうか調べたところ「そんなに差し迫った課題はない」ということが分かり、ゼロから考え直した結果 Moff は生まれました。もともと考えたアイデアを白紙に戻すことは勇気が必要ですが、試行錯誤を繰り返すことで、新たにより良いものが生まれた成功事例です。

⑦「参加規約・終了後の確認書」

⑦-1 参加者視点で気を付けるべき点はありますか。

B社)

<参加規約>

共創の場における成果物は、そのままの状態では知的財産になることは稀なので、参加規約はできるだけシンプルな内容とし、多くの人に参加しやすい場を提供することに重点を置いた参加規約とした方が共創の場としては有効です。

「成果物」という項目に関して、帰属については基本的に参加者に帰属、もしくは参加者、主催者等が無償で自由に利用可能とするという方針とした方が望ましいです。主催者が意図して、主催者に帰属させる場合は、意図や目的を参加者へ明確に説明を行い納得してもらうことが重要です。

「公開」という項目に関して、参加規約では主催者等の Web 掲載などによる公開について記載を行っていますが、この記述があることで、共創の場での結果発表が、「公開」されているということが参加者から気づきづらい要因となっています。この点について、参加者に理解してもらう必要があります。

アイデアソン・ハッカソンにおける成果物についての公開、利用、権利化のための処置、製品化の意向を確認する期限を設定していますが、公知となった知的財産については、この権利を取得できる期間として、6か月以内に出願する必要があると規定されているためです。よって、イベントでの成果をそのまま権利化したい時は注意が必要であり、期限については、参加者の意向等を検討する時間を考慮した上で短くすることが望ましいです。ただし、イベントの成果をブラッシュアップしたものであれば、知的財産を取得できる期間として、イベント開催日から6か月以内に出願する必要があるという制限はありません。

<終了後の確認書>

「チーム」で記入する終了後の確認書だけでは、アイデアソン・ハッカソンで創出された成果物に関する知的財産の権利について、チームメンバーで意見が相違することも想定されるため、「個人」で記入する終了後の確認書も作成したほうが望ましいです。

「公開」という項目に関して、成果物に対して主催者等がその内容を公開してよいかを確認しているのは、公開することによって、他人が同様の権利を先に取得しう可能性があるためであり、公開を避けてほしい内容を具体的に記入することが重要です。

ただし、発表した内容をそのまま特許出願に使うことはほとんど無いと思われます。

3.5.2 ヒアリングメモ（IT、IoT活用事例）

①IoT 領域の「現在」

①-1 どういった方（領域）により積極的に活用してほしいと考えられていますか。

C社)

IoT を利用する可能性が高いと考える分野（「産業機械系の IoT サービス化」や「今後新たに作られる機械分野」）に限らず、新しいサービスの一部を構成する必要不可欠な部品として IoT が利用される分野（例えばヘルスケア領域）で積極的に活用いただきたいと考えています。既存サービスに IoT の要素を付加して、新しくサービス化することで生活密着型の IoT の実現、より多くのデータを扱う入り口として IoT 事業を考えています。現在は、多種多様な事業者が、試行や検証レベルのものも含め導入や検討を行っている状況です。

①-2 どのような活用事例がありますか。

C社)

不動産業者と「家×IoT」をキーワードに取組を行っています。自宅やマンションに施錠するスマートロックに IoT 通信モジュールを実装し、自宅の Wi-Fi やスマートフォンを経由することなく、スマートロック自体が LTE 回線を通じて IoT Platform に接続を行う仕組みをつくりました。この仕組みを利用することで、例えば賃貸物件の未入居時にインターネット回線が無い状態でも活用することができます。具体的な活用として、空室時の防犯対策や仲介業務における貸鍵業務の軽減、民泊など短期賃貸を検討しています。

他にも、テーマパークの運営事業者と共同でテーマパークの「システムオートメーション化」の取組や、農業、通常の通信手段が活用しにくい「スカイスポーツ（航空域）」の分野における情報通信への活用等を進めています。

②IoT 製品を利用するにあたってどのような課題がありますか。

C社)

「利用者の視点」として、情報セキュリティに係るリスクが現時点はあまり整理されないという点があります。IoT の仕組みを利用することで個人情報に該当するような「位置情報」の類もデータとして容易に扱うことが出来ますが、未だ個人情報に対する理解や認識が正しくされてない部分が多く存在しているのが現状です。

また、一般論として、提供される製品の価格感がまだ利用者と乖離があるのではと感じています。

「提供者の視点」として、「セキュリティ」をどう実現するかといった点になります。現在提供している IoT Platform は、通信モジュールから送られるセンサーデータを、インターネットを経由しない閉域網を通じてプラットフォーム内に保存し、インターネットクラウドからのアクセスも API 経由として限定的にすることで、当事者が意識しなくてもセキュリティ確保が出来るようにしています。2 つ目は「低コスト、省電力、微細化」を如何にして実現するかといったことになります。IoT デバイスに求められることは、提供している IoT Platform を利用する事業者が自社でサービスや、機器と組み合わせる際に「データの変換コスト」や「ハードウェアへの導入コスト」をどれだけ抑えることが出来るかという点が重要になってきます。よって、「低コスト、省電力、微細化」の要求に応じて行く取組が重要になってきます。

③今後の事業展望と、IoT 領域の将来展望についてどのように考えられますか。

C社)

IoT 事業者として、世界のベンチャーを日本へ、日本のベンチャーを世界への両面を繋ぐことを実現するため世界戦略を検討しています。これまで多くの企業が取組んで来た、「モノからネットワーク」「ネットワークからモノ」を繋ぐこと自体を価値提供と位置付けた事業活動ではなく、繋がっていることは前提とし、これまで繋がっていなかった異なる事業領域同士を、変換コストをかけずに繋ぐことや、繋がることでそこから流れてくる大量なデータをもとに「次の事業」を考えることが重要になってくると考えており、コミュニケーションや変換コストを「0」にする IoT サービスを目指しています。

これから先は、「モノ」は当たり前前にネットワークにつながっており、そこから生まれたデータが他のデータと組み合わせさせたデータが新しい価値のある情報となり、そういった膨大なデータを扱う事業活動が価値を産んでいくようになると考えています。

④「共創の現場」への考え、スタンスについてどのように考えられますか。

C社)

大前提として「何のための共創か」という点を忘れないようにすることが大切と考えています。共創の場で具体的な価値を生み出すことを目的にした場合に、「ユーザ(課題意識をもったひと)」「モノづくり(要素技術を持ったひと)」「サービスづくり(全体最適を図って具現化できるひと)」これら三者が必要であり、各々が自社のもっている技術領域を逸脱せずに一緒に取組めることが重要と考えます。各々の技術領域を逸脱しようとする、そのための変換コスト等が発生し、あたらしい価値を生み出すことよりも各々の領域を「繋ぐ」ことにコストをかけてしまって、そっだけで終わってしまいます。

IoT 事業者の立場として、共創の場でうまれるアイデアや新しいサービスをきっかけに「自社サービス」が自然と組込まれることで、アイデア実現のための支援とその先のサービスの拡がりがあると考えています。

「共創」という名のもとに多種多様な人が集まり易くなっている傾向が感じられます。ただ、集まり易いが故に「目的が曖昧になっている」「課題発見までになっている」「その後の継続性に繋がっていない」といった場になってしまいがちな部分も多く見受けられます。事業者として共創の場に係って行くことを考えた場合、「場」にあつまる「人」が最も大切、それに加えて「スコープ」「ビジョン」が明確になっているかどうか重要だと考えます。「何のために」「どんな価値をうみだすのか」「将来、どういったことを成すのか」といったことが明確になっている場で、「ユーザ」「モノづくり」「サービス作り」の三者が取組むような共創の場へ積極的に係っていきたいと考えています。

4. アンケート調査

本調査で使用した参加規約について、松江、広島でアイデアソン・ハッカソンを開催した際に参加者に対してアンケート調査を実施しました。

アンケート調査の結果、参加規約の内容について「大体わかった」、「よく分かった」と回答した人が約8割を占めました。「少し難しかった」、「難しかった」と回答した人は、全体的に読みにくいと感じており、改めて中国地域での継続的なハッカソン実践に資する参加規約雛形とするために、規約を分かりやすくシンプルな内容にする必要があることが分かりました。

なお、今回のアイデアソン・ハッカソン開催により参加規約の理解度の向上につながるという結果も得られました。

アンケートのとりまとめ結果は以下のとおりです。

4.1 アンケート集計結果

4.1.1 アンケート回収率

<表1 アイデアソン・ハッカソン参加者数とアンケート回収数>

会場	アイデアソン・ハッカソン参加者	アンケート回収数
松江	22名	18名 (81%)
広島	19名	19名 (100%)
計	41名	37名 (90%)

4.1.2 アンケート結果

①参加規約の内容理解について(単一選択)

<表2 参加規約の理解>

会場	参加規約の内容理解について								回答数
	よくわかった		大体わかった		少し難しかった		難しかった		
松江	5	(27.8%)	9	(50.0%)	3	(16.7%)	1	(5.5%)	18
広島	4	(21.1%)	11	(57.9%)	1	(5.3%)	3	(15.7%)	19
計	9	(24.4%)	20	(54.0%)	4	(10.8%)	4	(10.8%)	37

- ② ①の設問で「少し難しかった」、「難しかった」を選択した方で、分かりにくかった、あるいは改善の余地がある箇所は次のうち、どの部分になりますか？(複数選択可)

<表3 分かりにくかった条項 その1>

会場	分かりにくかった条項について (第1条～第5条)									
	第1条		第2条		第3条		第4条		第5条	
松江	1	(11.1%)	0	(0.0%)	1	(11.1%)	0	(0.0%)	0	(0.0%)
広島	0	(0.0%)	1	(16.7%)	0	(0.0%)	1	(16.7%)	1	(16.7%)
計	1	(6.7%)	1	(6.7%)	1	(6.7%)	1	(6.7%)	1	(6.7%)

<表4 分かりにくかった条項 その2>

会場	分かりにくかった条項について (第6条～第10条)									
	第6条		第7条		第8条		第9条		第10条	
松江	0	(0.0%)	1	(11.1%)	1	(11.1%)	1	(11.1%)	1	(11.1%)
広島	1	(16.7%)	2	(33.2%)	0	(0.0%)	0	(0.0%)	0	(0.0%)
計	1	(6.7%)	3	(19.6%)	1	(6.7%)	1	(6.7%)	1	(6.7%)

<表5 分かりにくかった条項 その3>

会場	分かりにくかった条項について (第11条～その他)						回答数
	第11条		第12条		その他		
松江	1	(11.1%)	1	(11.1%)	1	(11.2%)	13
広島	0	(0.0%)	0	(0.0%)	0	(0.0%)	6
計	1	(6.7%)	1	(6.7%)	1	(6.7%)	19

- ③セミナーに参加したことで、参加規約に対する理解度が上がりましたか？(単一選択)

<表6 参加規約の理解度>

会場	セミナーで参加規約の理解度が上がったか				回答数
	はい		いいえ		
	数	割合	数	割合	
松江	17	(94.4%)	1	(5.6%)	18
広島	16	(84.2%)	3	(15.8%)	19
計	33	(89.2%)	4	(10.8%)	37

④共同で創出されたアイデアやサービスを商品化、権利化する場合、以下の点について当事者同士での協議が発生することが考えられますが、

- ・責任と権限の明確化
- ・成果(特に金銭面)の配分
- ・知的財産をだれに帰属させるか

④-1.この状況になった場合、あなたならどうしますか？(複数選択可)

<表7 協議が発生した場合>

会場	参加者同士で協議が発生した場合どうするか						回答数
	アイデアソン・ハッカソンの運営者に相談する		知的財産等の有識者に相談する		その他		
松江	9	(90.0%)	0	(0.0%)	1	(10.0%)	10
広島	14	(56.0%)	11	(44.0%)	0	(0.0%)	19
計	23	(65.7%)	11	(31.4%)	1	(2.9%)	29

④-2.これからそのような状況に遭遇すると仮定した場合、運営側に期待したいことはありますか？(単一選択)

<表8 運営側に期待したいことがあるか>

会場	運営側へ期待したいことがあるか				回答数
	はい		いいえ		
松江	10	(55.6%)	8	(44.4%)	18
広島	9	(47.4%)	10	(52.6%)	19
計	19	(51.4%)	18	(48.6%)	37

④-3. 運営側へは、どのようなことを期待しますか？(複数選択可)

*【④-2の設問で「はい」と答えたかたのみへの設問】

<表9 運営側に期待したいこと>

会場	運営側へ期待したいこと				回答数
	当日に権利化 についての詳細な説明がある		事後もフォロー してもらえる窓口がある		
松江	4	(30.8%)	9	(69.2%)	13
広島	2	(28.6%)	5	(71.4%)	7
計	6	(30.0%)	14	(70.0%)	20

⑤今後のアイデアソンやハッカソンのような「共創の場」に参加する場合の参加規約について(単一選択)

<表10 今後の参加規約>

会場	今後参加規約を読むか								回答数
	読む		読まない		あまりこだわっていない		無回答		
松江	6	(33.3%)	1	(5.6%)	8	(44.4%)	3	(16.7%)	15
広島	10	(52.6%)	1	(5.3%)	8	(42.1%)	0	(0.0%)	19
計	16	(43.2%)	2	(5.4%)	16	(43.2%)	3	(8.2%)	34

添付資料

1. アイデアソン・ハッカソンの参加規約雛形

アイデアソン・ハッカソン参加規約

本イベント内のアイデアソン・ハッカソン参加者は以下の参加同意書に同意したこととみなします。

[イベント名] 参加同意書

[主催者名] 御中

私は、[主催者名] (以下「主催者」といいます) が運営する下記イベント (以下「本イベント」といいます) への参加にあたり、本イベントの参加者として、以下の事項について同意いたします。

* イベント名 : [イベント名]

* 開催日時 : [開催日時]

* 開催場所 : [開催場所]

1. 【目的】本イベントは、参加者が多様な視点や知識を持ち寄って共にアイデアを創出し、自らの技術等を提供し合い、実装することにより、イノベーションを創出することを目的としています。
2. 【参加者の秘密情報】参加者は、以下の第3項から第6項までに定める本イベントにおけるアイデアおよび成果物の取扱いを十分に理解したうえで、秘匿しておきたい秘密情報の提供を本イベントにおいて禁じるものとします。
3. 【成果物】本イベントにおける成果物※1に関する著作権※2、特許権、実用新案権、意匠権、および成果物に含まれるネーミング等に基づく商標権等の知的財産権※3 (以下、合わせて「知的財産権」といいます) その他一切の権利は、本イベント参加者、主催者側関係者※4及び主催者 (以下「主催者等」といいます) が無償で自由に利用可能であるものとします。ただし、本イベント終了時に合理的な方法により連絡が取れない参加者は、成果物に関する知的財産権その他一切の権利を放棄したものとみなし、著作権は著作者人格権も行使しないものとします。

※1 : 本イベントにおいて参加者が作成したこと、掲示したこと、説明したこと等により他の参加者を含めた第三者に開示した文章、スケッチ、図、3Dデータ、CGデータ、写真、音声、動画、ソフトウェア、プロトタイプングしたハードウェアその他一切の成果物のこと

※2 : 著作権法第27条および第28条の権利その他の権利を含みます

参考) <http://www.cric.or.jp/qa/hajime/hajime2.html>

※3 : 著作権、特許権、実用新案権、意匠権、商標権等の権利を取得し、または権利につき登録等を出願する権利も含むものとします

参考) <http://www.jpaa.or.jp/?p=384>

※4：本イベントを共催した者、協力した者、ゲスト及び講師のこと

4. 【アイデア】本イベントにおいて参加者が提供したアイデア※5は、そのアイデアを提供した参加者が本イベントにおいて開示した範囲について、他の参加者を含めた第三者が、無償で自由に利用することができます。

※5：コンセプトおよびノウハウ等を含みます。

5. 【終了後の整理】参加者は、本イベント終了後[○○○○年○○月○○日]までに成果物の公開、利用、権利化のための措置、製品化の意向について「終了後の確認書」に記入し主催者に提出するものとします。ただし、本項に定める上記の期間内に「終了後の確認書」を主催者に提出されない場合は、成果物に関する知的財産権その他一切の権利を放棄したものとみなし、著作者は著作者人格権も行使しないものとします。
6. 【公開】主催者等は、成果物を、広告宣伝または研究目的のために、ウェブサイト（SNSを含む）等に掲載すること、チラシ、パンフレット等の宣伝販促物に掲載することができます。ただし、主催者側関係者は、成果物について、主催者に確認の上、本項に定める掲載をすることができるものとします。ただし、権利を有する参加者から、第5項にしたがって成果物に関する情報を上記の掲載によって公開しないよう申出があった場合には、主催者等は成果物についての上記の掲載を延伸する等、参加者の権利化のために適切な措置を講じるよう努めるものとします。
7. 【権利侵害の禁止】参加者は、本イベントにおける制作活動に関し、法令および公序良俗に違反せず、また、第三者の著作物を著作権者等の許諾なく無断で複製する等の、第三者の知的財産権その他一切の権利を侵害する行為をしてはならないものとします。
8. 【規則・指示等の遵守】参加者は、本イベントが行われる施設（以下「本施設」といいます）の設備、機械、装置、工具等の利用その他の本施設の利用について、本施設の管理者および主催者の規則・指示等にしたがってください。
9. 【保証】参加者は、本イベントにおける制作活動の結果、制作活動の対象となる製品の製造会社、販売会社、その他製品保証を受けている会社の保証対象外となる可能性があることを十分に理解しているものとします。
10. 【免責】本イベントに参加中の事故により参加者が生命身体もしくは財産上の損害を被った場合、その損害は参加者自身が負担し、主催者に何ら請求してはなりません。ただし、主催者にその損害の発生について故意または重過失が存在する場合はこのかぎりではありません。
11. 【機材等の損傷】参加者が、故意または過失により本施設内の設備、機械、装置、工具等に損傷を与えた場合、その修理・取替費用等を負担していただく場合があります。
12. 【責任】参加者が以上の各項の定め違反し、主催者または第三者に対し損害を与えた場合は、自らの責任と負担によりこれを解決し、主催者に対し何ら迷惑、負担をさせず、損害の賠償等を請求しません。

年 月 日

【氏名】

■個人情報について

皆さまからいただいた個人情報につきましては、適切に管理し、本イベントの運営上必要な場合に限り使用いたします。

2. 「個人」で記入するアイデアソン・ハッカソンの終了後の確認書雛形

《 イベント名 》 終了後の確認書

《 主催者名 》 御中

(以下、総称して「主催者」といいます。)

私(本書末尾記載)は、下記イベント(以下「本イベント」といいます。)に関し、以下の事項を確認し、同意しました。

【本イベント】

イベント名:《 イベント名 》

開催日:《 開催日 》

1. 成果物

本イベントにおける最終成果物(アイデア、コンセプト又は本イベントにおいて制作された中間成果物等は含まないものとします。以下「本イベントの成果物」といいます。)の内容は以下のとおりです。

1.1. 名称:

1.2. 内容:

2. 事業化

2.1. 相当な期間内に改めて検討し、本イベントの成果物に関し、事業化するか否かを決定し、事業化する場合には、事業化を検討する中で企画、開発、広報等の事業活動への参加の可否を決定します。

2.2. 前項に定める当該事業化の参加意思を複数の参加者が示した場合は、事業化について意思を示した参加者間で協議を行うものとします。

3. 知的財産

3.1. 本イベントの成果物に関する知的財産の権利化について、以下のとおりです。

権利化したい

権利化の意思はない(特許を受ける権利、実用新案登録を受ける権利および意匠登録を受ける権利を放棄する)

3.2. 知的財産を権利化したい場合、その詳細について、以下のとおりです。

特許権または実用新案権

(権利化する対象：)

意匠権

(権利化する対象：)

本イベントで発表されている情報（アイデア、成果物を含む）は公知のものとなりますが、今回発表した知的財産について知的財産権を取得したい場合は、「発明の新規性の喪失の例外」規定の適応を受けるための手続きが必要となります。上記の例外を受けるには、イベント開催日から6か月以内に出願すること等が条件となります。

3.3. 前項に定める当該知的財産の権利化の意思を複数の参加者が示した場合は、権利化について意思を示した参加者間で協議を行うものとします。

4.公開

本イベントの成果物に関し、主催者等による公開を避けるべき事項について、以下のとおりです。

すべて公開してよい

一部公開を避けるべき事項がある

(内容：)

5.所属先との関係

本イベントに参加した者は、所属先の法人等の関係でトラブル又は紛争が生じた場合、自らの責任と費用をもってこれを解決するものとし、主催者、協力企業又は他の参加者に対し、何らの請求や異議申立てを行わないものとします。

特記事項

[]

年 月 日

【住所】

【電話】

【メール】

【氏名】

印

提出期限：

提出先：

■個人情報について

皆さまからいただいた個人情報につきましては、適切に管理し、本イベントの運営上必要な場合に限り使用いたします。

3. 「チーム」で記入するアイデアソン・ハッカソンの終了後の確認書雛形

《 イベント名 》 終了後の確認書

《 主催者名 》 御中

(以下、総称して「主催者」といいます。)

私たちチームメンバー（本書末尾記載）は、下記イベント（以下「本イベント」といいます。）に関し、チームメンバーで協議のうえ、以下の事項を確認し、同意しました。

【本イベント】

イベント名：《 イベント名 》

開催日：《 開催日 》

1. 成果物

本イベントにおける最終成果物（アイデア、コンセプト又は本イベントにおいて制作された中間成果物等は含まないものとしします。以下「本イベントの成果物」といいます。）の内容は以下のとおりです。

1.1. 名称：

1.2. 内容：

2. 事業化

2.1. 相当な期間内に改めて本イベントの成果物に関し、事業化するか否かを決定し、事業化する場合には、事業化を検討する中で企画、開発、広報等の事業活動への参加の可否を決定します。

2.2. 前項に定める場合において、当該事業化のメンバーから外れる者は、チームの成果物に関する知的財産権その他一切の権利を放棄するものとしします。

3. 知的財産

3.1. 本イベントの成果物に関する知的財産の権利化について、以下のとおり意思を確認しました。

権利化したい

権利化の意思はない（特許を受ける権利、実用新案登録を受ける権利および意匠登録を受ける権利を放棄する）

3.2. 知的財産を権利化したい場合、その詳細について、以下のとおり意思を確認しました。

特許権または実用新案権

(権利化する対象：)

意匠権

(権利化する対象：)

本イベントで発表されている情報（アイデア、成果物を含む）は公知のものとなりますが、今回発表した知的財産について知的財産権を取得したい場合は、「発明の新規性の喪失の例外」規定の適応を受けるための手続きが必要となります。上記の例外を受けるには、イベント開催日から6か月以内に出願すること等が条件となります。

4. 公開

本イベントの成果物に関し、主催者等による公開を避けるべき事項について、以下のとおり意思を確認しました。

すべて公開してよい

一部公開を避けるべき事項がある

(内容：)

5. 所属先との関係

本イベントに参加した者は、所属先の法人等の関係でトラブル又は紛争が生じた場合、自らの責任と費用をもってこれを解決するものとし、主催者、協力企業又は他の参加者に対し、何らの請求や異議申立てを行わないものとします。

6. 保証

チームの代表者は、主催者に対し、本確認書の内容について、チームメンバー全員と話し合い、チームメンバー全員を代理する権限を有することを表明し、保証します。

特記事項

[]

年 月 日

チーム代表者

【住所】

【電話】

【メール】

【氏名】

印

チームメンバー

【氏名】

【住所】

【連絡先】

提出期限：

提出先：

■個人情報について

皆さまからいただいた個人情報につきましては、適切に管理し、本イベントの運営上必要な場合に限り使用いたします。

