

誰でも
できそう
じゃん

カンファレンス型 技術イベントの作り方

～Rails Developers Meetupの辿った道～

@yhirano55

YOSHIYUKI HIRANO

2018.10.18 銀座Rails #2 @ リンクアンドモチベーション

最初の1本目で恐縮ですが
技術トークではありません😊

ちよつとニッチだけど
いい話をします💖

今日のトーク

第I部

カンファレンス型 技術イベントの作り方

第II部

Rails Developers Meetupはいかに始まったか

1. 新規イベントの企画・実施までに何をすべきかを解説
2. 今後、誰かがイベントを始めるときの参考になればたら…
3. 誰でもできそうじゃん！を知ってほしい

第I部

カンファレンス型 技術イベントの作り方

第II部

Rails Developers Meetupはいかに始まったか

今日のトーク

1. Railsdmが始まった経緯・育った経緯
2. Railsdmとは何だったか?を振り返って考察

第II部

Rails Developers Meetupはいかに始まったか

自己紹介



新沼カルパス

Railsdm 主催者

フリーランスエンジニア

※ソロ活動中

Rails Developers Meetup

2017年5月～現在





全12回開催

A person with short hair and glasses is sitting in a chair in a meeting room. They are wearing a light-colored jacket over a dark shirt and holding a white cup. A dark jacket is draped over their lap. In the background, a presentation screen displays text, including "ID: ARECO1" and "前島真一 (固定表示中)".

全147セッション実施

第I部

カンファレンス型

技術イベントの作り方

そもそも

カンファレンス型

技術イベントって何？

RubyKaigi 2018

May 31st (Thu) – Jun. 2nd (Sat)

Sendai International Center, Sendai, Miyagi, Japan

Keynote speakers:

Yukihiro "Matz" Matsumoto

Kouhei Sutou

Kenji Ito

RubyKaigi

RubyKaigi 2018 is over. Thank you everyone who made it.

See you at **RubyKaigi 2019** in Fukuoka!

[Policies](#)

[Team](#)

[Past Kaigis](#)





builderscon

tokyo 2018

Dis
Som
New

Sep 6 (Thu) Sep 7 (Fri) Sep 8 (Sat) @協生館 (慶応大学)

共催 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

DroidKaigi : 2019

Feb 07 (Thu) - 08 (Fri) @ Benesalle Shinjuku Grand

DroidKaigi

セッション募集中!

What is DroidKaigi?

技術者コミュニティとの連携から生まれた総合ITコンファレンス



デブサミ

ソフトウェア開発者、システム開発者、ネットワーク管理・運用者を対象に最新のトピックをお届けします。さまざまな開発ジャンルの課題に応えるセッションと展示、書籍販売もあり、参加者とコミュニティとITベンダーとの交流の場を提供しております。

今後のデブサミ開催予定

Developers Boost

デブスト

Developers Summit
2019

冬

中規模なものだと…



B! 0

G+

いいね! 99

ツイート

4月
15

Go Conference 2018 Spring

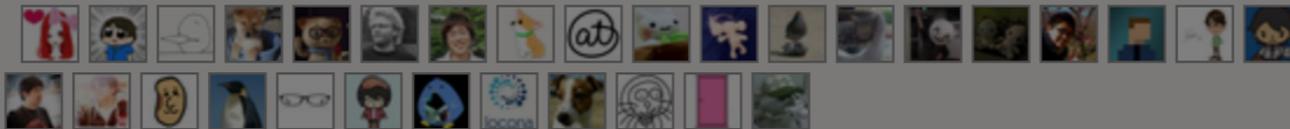
桜咲く。Goをはじめ。

主催: GoCon幹事



ハッシュタグ: #gocon

フォロー参加者



フォローブックマーク



募集内容

一般参加 (先着)

無料

先着順

54/30人

一般参加 (抽選)

無料

先着順 (抽選終了)

199/80人

遠方枠 (先着)

無料

先着順

5/5人

スタッフ枠

無料

先着順

6/17人

グループ

メンバーです

GoCon



イベント数 23回

メンバー数 3747

人

終了

2018/04/15(日)

09:00 ~ 18:00

Googleカレンダー icsファイル

開催日時が重複しているイベントに申し込んでいる場合、このイベントには申し込むことができません

募集期間

2018/03/23(金) 12:30 ~

2018/04/11(水) 12:00

イベントへのお問い合わせ

ドメインのご登録はお済みですか?

- > con-nect-one.com
- > ask-room-tokyo.com
- > air-con-denki.com

ドメイン取るならお名前.com



TIMETABLE

SPEAKERS

VENUE

INSIDE

FRONTEND

Inside Frontend

#2

2018.02.11

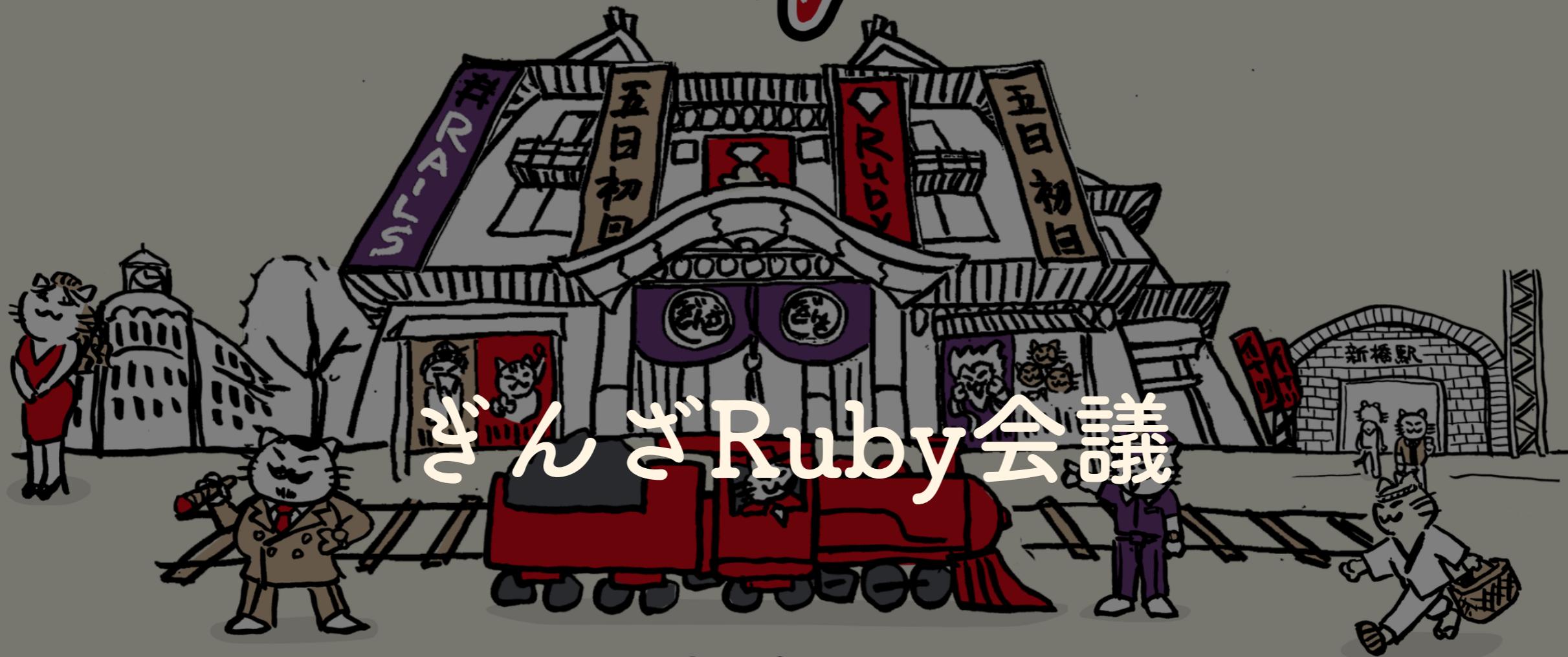
日経カンファレンスルーム

(東京都千代田区大手町1-3-7 日経ビル)

ハッシュタグ「[#insideFE](#)」

Thank you for coming!

ぎんざRuby会議01



ぎんざRuby会議

2017年8月5日 (土)

於: 株式会社 みんなのウェディング 会議室

お題: Ruby on Rails



小規模なものだと…

B! 0 G+ いいね! 13 ツイート

9月 28 golang.tokyo #18

主催: golang.tokyo



golang tokyo

ハッシュタグ: #golangtokyo

フォロー参加者

フォローブックマーク

募集内容	一般参加枠 無料	先着順 (抽選終了) 33/30人
	Devquiz枠 無料	先着順 (抽選終了) 28/50人
	ブログ参加枠 無料	先着順 2/3人

グループ golang.tokyo

メンバー数 1764人

イベント数 20回

終了

2018/09/28(金)
19:00 ~ 21:50

Googleカレンダー icsファイル

開催日時が重複しているイベントに申し込んでいる場合、このイベントには申し込むことができません

募集期間
2018/09/14(金) 15:50 ~
2018/09/21(金) 09:30

イベントへのお問い合わせ

高年収に特化したエンジニア求人

年収例 800万~2,000万円

選ばれた人だけのハイクラス転職サイト BIZREACH

シェアNo.1クラウド労務

クラウドで人事・労務をスマートに。無料から利用可能で初期費用ゼロ。 smarthr.jp

23 開く



SRE Lounge

イベント

メンバー

資料

B! 0

G+

いいね! 0

ツイート

メンバーになる

グループの説明

SRE Lounge とは？

SRE Lounge

SRE Lounge は、UZABASE のSRE チームが中心となり、発足した勉強会です。

<http://tech.uzabase.com/entry/2018/01/26/200021>

もともとは、クローズドで少人数な勉強会運営をしておりましたが、より幅広く参加者を集い、SRE 同士で交流したいという想いから、2018/6 より、オープンに参加者を募集することとなりました。SRE や、SRE にご興味をお持ちの方は、ぜひご参加ください。

Facebook グループについて

SRE 同士の交流の場として、Facebook グループを運営しています。

<https://www.facebook.com/groups/178417569426196/> SRE Lounge のイベント開催のご案内や、イベント後の交流などを、こちらで行っておりますので、もしよろしければ参加申請をしてください。

会場提供・スポンサー募集

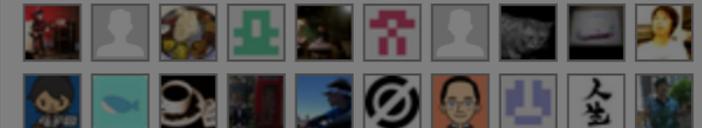
SRE Lounge は、どこかの企業が中心となって運営している勉強会ではなく、東京を中心に、各企業のSRE 有志が集まって運営を行っている勉強会です。そのため、会場提供や、スポンサー（飲料・フード）をしていただける企業さまを募集しております。（毎回、30名程度の参加者を募集する予定ですので、スポンサーは、~5万円程度の金額でござります。）会場提供・スポンサーいただける企業さまには、SRE Lounge 内で、PR を行っていただけます。ご興味をお持ちの方は、ご連絡いただける

メンバー (182人)

管理者



他のメンバー



リンク

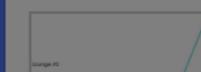
[Facebook](#)

資料 (5件)



[広告代理店でSREチームを立ち上げるためにやったこと](#)

SRE Lounge #5



[Wantedly Visit on Kubernetes](#)



B! 0

G+

いいね! 6

ツイート

10月
18

銀座Rails#2 @リンクアンドモチベーション



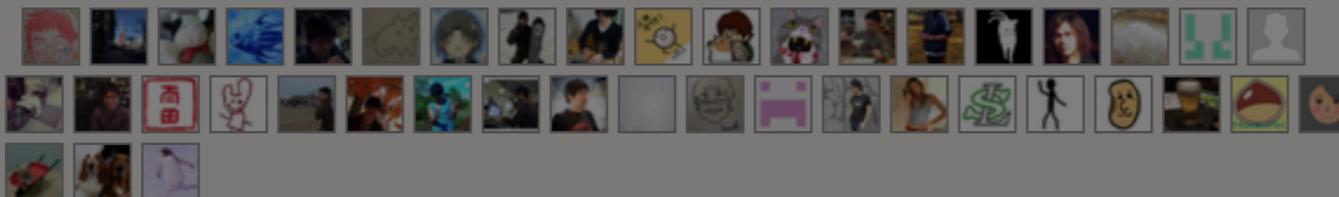
月1回実施する、Ruby on Railsの勉強会です。

主催 : ginkouno



ハッシュタグ : #ginzarails

フォロー参加者



フォローブックマーク



募集内容

発表者枠(20分)

無料

先着順

2/2人

参加者枠

無料

先着順

110/130人

グループ

メンバーです

銀座Rails



イベント数 2回
メンバー数 283人

開催前

2018/10/18(木)

19:30 ~ 21:00

Googleカレンダー icsファイル

このイベントに参加できます

申し込みキャンセル

開催日時が重複しているイベントに申し込んでいる場合、このイベントには申し込むことができません

募集期間

2018/09/25(火) 12:00 ~

2018/10/18(木) 20:00

イベントへのお問い合わせ

Akatsuki



ビッグデータの

定義

この発表でのカンファレンス型技術イベントは、平日に開催される小規模なものを指します。

イベントの主催者を
やってみたい人👋

いるわけないですよね～😄

主催者の条件

- エンジニアとして知名度が低くてOK
- エンジニアの知り合いが少なくてもOK
- 会社員・フリーランスを問いません
- やる気だけあればOK

お前は誰だ? って状態でOKです

これを聞いたエンジニアが
「主催してみようかな～」と
興味を持ったら幸いです🙏

主催に興味がない人は
技術イベントの舞台裏を
知ってもらえたら幸いです



あなたの知らない世界

第I部

カンファレンス型

技術イベントの作り方

ゼロからイベントを
立ち上げる場合
何をすればいいのか？

イベント開催までの流れ



イベント開催までの流れ



企画

イベント開催までの流れ



企画

集客

イベント開催までの流れ



企画

集客

実施

イベント開催までの流れ



企画

集客

実施

振返り

イベント開催までの流れ



企画

集客

実施

振返り

この4フェーズを繰り返すだけ

企画フェーズで決めること

1. 取扱う技術（何をやるか）

企画フェーズで決めること

1. 取扱う技術（何をやるか）
2. 動機・背景（なぜやるか）

企画フェーズで決めること

1. 取扱う技術（何をやるか）
2. 動機・背景（なぜやるか）
3. 運営チーム（誰とやるか）

企画フェーズで決めること

1. 取扱う技術（何をやるか）
2. 動機・背景（なぜやるか）
3. 運営チーム（誰とやるか）
4. 登壇者（誰がやるか）

企画フェーズで決めること

1. 取扱う技術（何をやるか）
2. 動機・背景（なぜやるか）
3. 運営チーム（誰とやるか）
4. 登壇者（誰がやるか）
5. 会場（どこでやるか）

企画フェーズで決めること

1. 取扱う技術（何をやるか）
2. 動機・背景（なぜやるか）
3. 運営チーム（誰とやるか）
4. 登壇者（誰がやるか）
5. 会場（どこでやるか）
6. 開催日時（いつやるか）

企画フェーズで決めること

1. 取扱う技術（何をやるか）
2. 動機・背景（なぜやるか）
3. 運営チーム（誰とやるか）
4. 登壇者（誰がやるか）
5. 会場（どこでやるか）
6. 開催日時（いつやるか）
7. タイムテーブル（いかにやるか）

企画フェーズで決めること

1. 取扱う技術（何をやるか）
2. 動機・背景（なぜやるか）
3. 運営チーム（誰とやるか）
4. 登壇者（誰がやるか）
5. 会場（どこでやるか）
6. 開催日時（いつやるか）
7. タイムテーブル（いかにやるか）

6W1Hを決めるだけ

企画: 取り扱う技術 (何をやるか)

1. 主催者自身が、知識を深めたい分野がベスト

企画: 取り扱う技術 (何をやるか)

1. 主催者自身が、知識を深めたい分野がベスト
2. 言語・FW・設計など関心があれば何でも良い

企画: 取り扱う技術 (何をやるか)

1. 主催者自身が、知識を深めたい分野がベスト
2. 言語・FW・設計など関心があれば何でも良い
3. 情熱が弱い分野だと中長期で継続するのが困難

企画: 取り扱う技術 (何をやるか)

1. 主催者自身が、知識を深めたい分野がベスト
2. 言語・FW・設計など関心があれば何でも良い
3. 情熱が弱い分野だと中長期で継続するのが困難
4. ちょっと興味ある程度ならば、もくもく会で十分

企画：動機・背景 (なぜやるか)

1. 大義名分

企画：動機・背景 (なぜやるか)

1. 大義名分
2. 主催者の好みや欲を全開に出して良い

企画: 動機・背景 (なぜやるか)

1. 大義名分

2. 主催者の好みや欲を全開に出して良い

3. Railsdmの場合

- ・ 「第一線で活躍するエンジニアがRuby on Railsの現場の知見を共有」
- ・ 主催者が「泥臭い話 (失敗や課題にどう立ち向かって、どう解決させたか)」の話を聴きたかった
- ・ RubyKaigiが扱わない話を扱いたかった

企画: 運営チーム (誰とやるか)

1. 同僚・知人に「もしも、●●●の勉強会で△△△さんや▽▽▽さんが登壇したら参加する？」と質問して、興味を示したらゆるく巻き込む

企画: 運営チーム (誰とやるか)

1. 同僚・知人に「もしも、●●●の勉強会で△△△さんや▽▽▽さんが登壇したら参加する?」と質問して、興味を示したらゆるく巻き込む
2. 複数人いないと開催できない部分だけ、最低限の労力を捻出してもらう

企画: 運営チーム (誰とやるか)

1. 同僚・知人に「もしも、●●●の勉強会で△△△さんや▽▽▽さんが登壇したら参加する?」と質問して、興味を示したらゆるく巻き込む
2. 複数人いないと開催できない部分だけ、最低限の労力を捻出してもらう
3. 決して、主催者と同じ意欲は期待しない

企画: 登壇者 (誰がやるか)

1. 登壇者候補を思いのままにリストアップ
 - ・ 実現可能性は一切考えない
 - ・ 知り合いで固めると内輪っぽくなって🙅
 - ・ リモート登壇も可能な時代🙋

企画：登壇者 (誰がやるか)

1. 登壇者候補を思いのままにリストアップ
 - ・ 実現可能性は一切考えない
 - ・ 知り合いで固めると内輪っぽくなって🙅
 - ・ リモート登壇も可能な時代🙋
2. 登壇依頼する
 - ・ コツがある

めっちゃ
大事

企画: 登壇依頼のコツ

1. 過去のアウトプットに目を通す

めっちゃ
大事

企画: 登壇依頼のコツ

1. 過去のアウトプットに目を通す
2. 過去のツイートを読んで、性格・好みを知る

めっちゃ
大事

企画: 登壇依頼のコツ

1. 過去のアウトプットに目を通す
2. 過去のツイートを読んで、性格・好みを知る
3. 依頼したいテーマの切り口をいくつか提案

企画: 登壇依頼のコツ

1. 過去のアウトプットに目を通す
2. 過去のツイートを読んで、性格・好みを知る
3. 依頼したいテーマの切り口をいくつか提案
4. テンプレではなく、1通1通、渾身の文章を書く

めっちゃ
大事

企画: 登壇依頼のコツ

1. 過去のアウトプットに目を通す
2. 過去のツイートを読んで、性格・好みを知る
3. 依頼したいテーマの切り口をいくつか提案
4. テンプレではなく、1通1通、渾身の文章を書く
5. TwitterならDMで。メールは見ない人が多い

企画: 登壇依頼のコツ

1. 過去のアウトプットに目を通す
2. 過去のツイートを読んで、性格・好みを知る
3. 依頼したいテーマの切り口をいくつか提案
4. テンプレではなく、1通1通、渾身の文章を書く
5. TwitterならDMで。メールは見ない人が多い
6. 回答期限を必ず設定

めっちゃ
大事

企画: 登壇依頼のコツ

1. 過去のアウトプットに目を通す
2. 過去のツイートを読んで、性格・好みを知る
3. 依頼したいテーマの切り口をいくつか提案
4. テンプレではなく、1通1通、渾身の文章を書く
5. TwitterならDMで。メールは見ない人が多い
6. 回答期限を必ず設定

断られても死なない！突撃あるのみ

企画: 会場 (どこでやるか)

1. 最初は身近な会場 (自社 or 取引先) がベスト
 - リハーサルができるため
 - 不測の事態に対応できるため

企画: 会場 (どこでやるか)

1. 最初は身近な会場 (自社 or 取引先) がベスト
 - ・リハーサルができるため
 - ・不測の事態に対応できるため
2. 規模を拡大したい場合は、毎回会場を変える
 - ・会場企業のエンジニアを巻き込める
 - ・会場を貸してくれる企業は多い

企画: 会場 (どこでやるか)

1. 最初は身近な会場 (自社 or 取引先) がベスト
 - ・リハーサルができるため
 - ・不測の事態に対応できるため
2. 規模を拡大したい場合は、毎回会場を変える
 - ・会場企業のエンジニアを巻き込める
 - ・会場を貸してくれる企業は多い
3. Doorkeeperの会場まとめページを参考に

・ <https://www.doorkeeper.jp/会場>

企画: 開催日時 (いつやるか)

1. 他の勉強会と被らないようにする

企画: 開催日時 (いつやるか)

1. 他の勉強会と被らないようにする
2. Rubyの場合、地域.rbの開催頻度は多い
 - ・ Asakusa.rb (毎週火曜日)
 - ・ Ginza.rb (第3火曜日)
 - ・ 表参道.rb (第1木曜日) ...etc

企画: 開催日時 (いつやるか)

1. 他の勉強会と被らないようにする
2. Rubyの場合、地域.rbの開催頻度は多い
 - ・ Asakusa.rb (毎週火曜日)
 - ・ Ginza.rb (第3火曜日)
 - ・ 表参道.rb (第1木曜日) ...etc
3. 開催頻度をどうするか?
 - ・ 月1回/隔月/四半期に1回/年1回/単発

企画: タイムテーブル (いかにやるか)

1. 登壇者枠の設計をどうするか?
 - ・ 3パターンある

企画: タイムテーブル (いかにやるか)

1. 登壇者枠の設計をどうするか?
 - ・ 3パターンある
2. 懇親会の設計をどうするか?
 - ・ そもそも実施するかどうか?

企画: 登壇者枠の設計パターン

A. コンテンツに強いこだわりがある

- ・ 100% 登壇依頼で構成
- ・ コンテンツの質が担保できる

企画: 登壇者枠の設計パターン

A. コンテンツに強いこだわりがある

- ・ 100% 登壇依頼で構成
- ・ コンテンツの質が担保できる

B. コンテンツにこだわりがあるが公平性を担保

- ・ メインセッションはゲスト枠。他は一般公募

企画: 登壇者枠の設計パターン

A. コンテンツに強いこだわりがある

- ・ 100% 登壇依頼で構成
- ・ コンテンツの質が担保できる

B. コンテンツにこだわりがあるが公平性を担保

- ・ メインセッションはゲスト枠。他は一般公募

C. コンテンツにこだわりがない

- ・ すべて一般公募
- ・ コンテンツの質が担保できない

企画：懇親会の設計

1. イベント趣旨による

A. セッションを聴き、学びを増やす

B. 外部のエンジニアと交流し、つながりを増やす

企画: 懇親会の設計

1. イベント趣旨による

A. セッションを聴き、学びを増やす

B. 外部のエンジニアと交流し、つながりを増やす

2. Railsdmが懇親会をやらなかった理由

- ・ 知り合い同士で交流していることが多い
- ・ ぼっち参加者だと懇親会はとても疲れる
- ・ すべての時間を「学び」に割きたい
- ・ 飲みたい人は終了後に勝手に飲みに行く宿命…!!

企画: タイムテーブル例

- ・ 19:30～19:35 オープニング
- ・ 19:35～20:00 セッション (25min)
- ・ 20:05～20:30 セッション (25min)
- ・ 20:35～21:00 セッション (25min)
- ・ 21:00～21:10 LT (10min)
- ・ 21:10～21:20 LT (10min)
- ・ 21:20～21:30 LT (10min)
- ・ 21:30～21:35 次回予告・クロージング

企画: タイムテーブル例

- 19:30～19:35 オープニング 前説で煽る👏
- 19:35～20:00 セッション (25min)
- 20:05～20:30 セッション (25min)
- 20:35～21:00 セッション (25min)
- 21:00～21:10 LT (10min)
- 21:10～21:20 LT (10min)
- 21:20～21:30 LT (10min)
- 21:30～21:35 次回予告・クロージング

企画: タイムテーブル 例

- ・ 19:30～19:35 オープニング
- ・ 19:35～20:00 セッション (25min)
- ・ 20:05～20:30 セッション (25min)
- ・ 20:35～21:00 セッション (25min)
- ・ 21:00～21:10 LT (10min)
- ・ 21:10～21:20 LT (10min)
- ・ 21:20～21:30 LT (10min)
- ・ 21:30～21:35 次回予告・クロージング

ゲスト登壇枠

企画: タイムテーブル 例

- ・ 19:30～19:35 オープニング
- ・ 19:35～20:00 セッション (25min)
- ・ 20:05～20:30 セッション (25min)
- ・ 20:35～21:00 セッション (25min) **会場企業登壇枠**
- ・ 21:00～21:10 LT (10min)
- ・ 21:10～21:20 LT (10min)
- ・ 21:20～21:30 LT (10min)
- ・ 21:30～21:35 次回予告・クロージング

企画: タイムテーブル 例

- 19:30～19:35 オープニング
- 19:35～20:00 セッション (25min)
- 20:05～20:30 セッション (25min)
- 20:35～21:00 セッション (25min)
- 21:00～21:10 LT (10min)
- 21:10～21:20 LT (10min) 公募 or ゲスト登壇枠
- 21:20～21:30 LT (10min)
- 21:30～21:35 次回予告・クロージング

企画: タイムテーブル例

- ・ 19:30～19:35 オープニング
- ・ 19:35～20:00 セッション (25min)
- ・ 20:05～20:30 セッション (25min)
- ・ 20:35～21:00 セッション (25min)
- ・ 21:00～21:10 LT (10min)
- ・ 21:10～21:20 LT (10min)
- ・ 21:20～21:30 LT (10min) 次回の期待値を上げる
- ・ 21:30～21:35 次回予告・クロージング

集客フェーズで決めること

1. 集客ポリシー

集客フェーズで決めること

1. 集客ポリシー
2. 募集媒体

集客フェーズで決めること

1. 集客ポリシー
2. 募集媒体
3. 募集開始タイミング

集客フェーズで決めること

1. 集客ポリシー
2. 募集媒体
3. 募集開始タイミング
4. 定員/増枠タイミング

集客フェーズで決めること

1. 集客ポリシー
2. 募集媒体
3. 募集開始タイミング
4. 定員/増枠タイミング
5. Twitterを駆使する

集客：集客ポリシー

1. なぜ人を集めたいのか?を決める
 - ・ 何のため? 誰のため? 仕事? 道楽?

集客：集客ポリシー

1. なぜ人を集めたいのか?を決める

- ・ 何のため? 誰のため? 仕事? 道楽?

2. Railsdmの場合

- ・ 登壇者に重圧・緊張感・達成感を提供したい
- ・ 参加者が多いと学びが深くなる
- ・ 注目度が高くなると登壇承諾率が上がる 🎉
- ・ 登壇者・参加者・運営・協賛、全員で作る意義

集客：募集媒体

1. connpass

- ・ 表現の自由度は高くないが、作成がラク（おすすめ）
- ・ サイト内・SNSからの導線が強い💪

2. Techplay

- ・ 表現の自由度は高いが、作成が困難
- ・ サイト内・SNSからの導線が弱い💧

3. Doorkeeper

- ・ 既存コミュニティが利用している印象が強い
- ・ 新規で使われるイメージはあまりない!?

めっちゃ
大事

集客：募集開始タイミング

1. 申込みが最も多いのは、公開初日（媒体差なし）

めっちゃ
大事

集客：募集開始タイミング

1. 申込みが最も多いのは、公開初日（媒体差なし）
2. 公開と申込みは同じタイミングにすべき
 - ・ ユーザーは何度も訪問すると思うな
 - ・ 訪問したその時申し込ませよ
 - ・ いまだけ感・ここだけ感

集客：募集開始タイミング

1. 申込みが最も多いのは、公開初日（媒体差なし）
2. 公開と申込みは同じタイミングにすべき
 - ・ ユーザーは何度も訪問すると思うな
 - ・ 訪問したその時申し込ませよ
 - ・ いまだけ感・ここだけ感
3. 初回の集客は本当に難しいので、目標設定を低く

集客：募集開始タイミング

1. 申込みが最も多いのは、公開初日（媒体差なし）
2. 公開と申込みは同じタイミングにすべき
 - ・ ユーザーは何度も訪問すると思うな
 - ・ 訪問したその時申し込ませよ
 - ・ いまだけ感・ここだけ感
3. 初回の集客は本当に難しいので、目標設定を低く
4. 週明け9:00～11:00が◎（金曜・休日は避ける）

集客: 定員・増枠タイミング

1. 最初は定員の6~7割程度で様子見

集客: 定員・増枠タイミング

1. 最初は定員の6~7割程度で様子見
2. 集客状況を見て、定員をしれっと変更する

集客：定員・増枠タイミング

1. 最初は定員の6～7割程度で様子見
2. 集客状況を見て、定員をしれっと変更する
3. 増枠アピールはしなくてよい（多分関心ない）

集客：定員・増枠タイミング

1. 最初は定員の6～7割程度で様子見
2. 集客状況を見て、定員をしれっと変更する
3. 増枠アピールはしなくてよい（多分関心ない）
4. 抽選枠を作るのは、超人気イベントの特権

集客：定員・増枠タイミング

1. 最初は定員の6～7割程度で様子見
2. 集客状況を見て、定員をしれっと変更する
3. 増枠アピールはしなくてよい（多分関心ない）
4. 抽選枠を作るのは、超人気イベントの特権
5. 先着順でいますぐ申し込まないと参加できない雰囲気を出す

集客：定員・増枠タイミング

1. 最初は定員の6～7割程度で様子見
2. 集客状況を見て、定員をしれっと変更する
3. 増枠アピールはしなくてよい（多分関心ない）
4. 抽選枠を作るのは、超人気イベントの特権
5. 先着順でいますぐ申し込まないと参加できない雰囲気を出す
6. 順調に集客できる場合は朝公開で夕方までには定員は埋まる（当日まで定員の1.5倍は確保したい）

めっちゃ
大事

集客: Twitterを駆使する

1. Twitterは、エンジニアとの最大の接点の場

集客: Twitterを駆使する

1. Twitterは、エンジニアとの最大の接点の場
2. 敢えて主催者のアカウントで発信する
 - ・ 情報を小出しに発信する（関心を煽る）
 - ・ 誰に登壇してもらうか、いつ募集するか
 - ・ リツイートなどでイベントの認知を広める
 - ・ 認知が広がると登壇承諾率が上がる

集客: Twitterを駆使する

1. Twitterは、エンジニアとの最大の接点の場
2. 敢えて主催者のアカウントで発信する
 - ・ 情報を小出しに発信する（関心を煽る）
 - ・ 誰に登壇してもらうか、いつ募集するか
 - ・ リツイートなどでイベントの認知を広める
 - ・ 認知が広がると登壇承諾率が上がる
3. 登壇者の「喋ります」Tweetが、最強に集客効果がある（そのエンジニアに興味がある人が集う）

実施フェーズでやること

1. 設営・受付
2. 司会
3. 次回予告

実施: 設営・受付

1. イベント開始前30分は準備に確保する

実施: 設営・受付

1. イベント開始前30分は準備に確保する
2. 定員が100名を超える場合は、知り合い or ボランティアスタッフ or 会場企業の方をお願いして、
設営を全員で行う (15分程度で200席は作れる)

実施: 設営・受付

1. イベント開始前30分は準備に確保する
2. 定員が100名を超える場合は、知り合い or ボランティアスタッフ or 会場企業の方をお願いして、設営を全員で行う（15分程度で200席は作れる）
3. 受付は、会場企業が必須な場合のみ行い、任意の場合は、来場者の案内だけに留める（省力）

実施: 設営・受付

1. イベント開始前30分は準備に確保する
2. 定員が100名を超える場合は、知り合い or ボランティアスタッフ or 会場企業の方をお願いして、設営を全員で行う (15分程度で200席は作れる)
3. 受付は、会場企業が必須な場合のみ行い、任意の場合は、来場者の案内だけに留める (省力)
4. 参加率などを知りたい場合は、受付すればよい。
自分はそこにまったく興味がない。

実施: 司会

1. オープニングは前説

実施: 司会

1. オープニングは前説
2. 登壇者・協賛企業を紹介し、拍手の練習👏

実施: 司会

1. オープニングは前説
2. 登壇者・協賛企業を紹介し、拍手の練習👏
3. 登壇者を紹介するときも拍手👏

実施: 司会

1. オープニングは前説
2. 登壇者・協賛企業を紹介し、拍手の練習👏
3. 登壇者を紹介するときも拍手👏
4. 全ては登壇者に気持ちよくトークしてもらうため

めっちゃ
大事

実施: 次回予告

1. 参加者の半分以上はリピーターで構成される

めっちゃ
大事

実施: 次回予告

1. 参加者の半分以上はリピーターで構成される
2. 次回のゲスト登壇者を紹介

実施: 次回予告

1. 参加者の半分以上はリピーターで構成される
2. 次回のゲスト登壇者を紹介
3. 次回の申込み開始日も伝える

実施: 次回予告

1. 参加者の半分以上はリピーターで構成される
2. 次回のゲスト登壇者を紹介
3. 次回の申込み開始日も伝える
4. 常に先着順なので、参加申込みの競争率が上がる
 - ・ イベントの注目度が上がる
 - ・ 今後の登壇依頼承諾率が上がり、登壇者・参加者・運営者の関係者全員がWin-Win-Winに

振り返りフェーズでやること

1. アンケートを読む
2. 振り返らない

振り返り：アンケートを読む

1. アンケートの回答はすべて任意が良い

振り返り：アンケートを読む

1. アンケートの回答はすべて任意が良い
2. 回答率は2～3割程度になる
 - ・ 本当はもっと回答してほしい（願望）

振り返り：アンケートを読む

1. アンケートの回答はすべて任意が良い
2. 回答率は2~3割程度になる
 - ・ 本当はもっと回答してほしい（願望）
3. 構成はシンプルに
 - ・ 各セッションのフィードバック・感想
 - ・ 今後、登壇してほしいエンジニア or 企業
 - ・ その他（会場の貸し出しや登壇希望など）

振り返り：アンケートを読む

1. アンケートの回答はすべて任意が良い
2. 回答率は2~3割程度になる
 - ・ 本当はもっと回答してほしい（願望）
3. 構成はシンプルに
 - ・ 各セッションのフィードバック・感想
 - ・ 今後、登壇してほしいエンジニア or 企業
 - ・ その他（会場の貸し出しや登壇希望など）

ここが大事

振り返り：振り返らない

1. 頑張りすぎないのは大事

- ・ 小さな失点を無くしても、質は向上しない
- ・ 加点法で物事を考える（減点法ダメゼッタイ）
- ・ 参加者にご奉仕するために主催していない
- ・ 参加者は「お客様」ではない（非営利）

めっちゃ
大事

振り返り：振り返らない

1. 頑張りすぎないのは大事

- ・ 小さな失点を無くしても、質は向上しない
- ・ 加点法で物事を考える（減点法ダメゼッタイ）
- ・ 参加者にご奉仕するために主催していかない
- ・ 参加者は「お客様」ではない（非営利）

2. 質を上げ過ぎると、持続性が落ちる💔

振り返り：振り返らない

1. 頑張りすぎないのは大事

- ・ 小さな失点を無くしても、質は向上しない
- ・ 加点法で物事を考える（減点法ダメゼッタイ）
- ・ 参加者にご奉仕するために主催していない
- ・ 参加者は「お客様」ではない（非営利）

2. 質を上げ過ぎると、持続性が落ちる💔

3. 持続可能性を保って無理なく継続するために

- ・ 振り返らないのが大事

イベント開催までの流れ



企画

集客

実施

振返り

イベント開催までの流れ



企画

集客

実施

振返り

やることは簡単で殆ど体力勝負💪

主催者の心得

1. 自分が一番楽しんでいる参加者でいる

主催者の心得

1. 自分が一番楽しんでいる参加者でいる
2. 自分が楽しくないことをやらない。無理しない！

主催者の心得

1. 自分が一番楽しんでいる参加者でいる
2. 自分が楽しくないことをやらない。無理しない！
3. 他人に期待しない。最後は自分が責任を果たす

主催者の心得

1. 自分が一番楽しんでいる参加者でいる
2. 自分が楽しくないことをやらない。無理しない！
3. 他人に期待しない。最後は自分が責任を果たす
4. 他人と協調することをゴールにしない

主催者の心得

1. 自分が一番楽しんでいる参加者でいる
2. 自分が楽しくないことをやらない。無理しない！
3. 他人に期待しない。最後は自分が責任を果たす
4. 他人と協調することをゴールにしない
5. 最初から百点満点を目指さない！

主催者の心得

1. 自分が一番楽しんでいる参加者でいる
2. 自分が楽しくないことをやらない。無理しない！
3. 他人に期待しない。最後は自分が責任を果たす
4. 他人と協調することをゴールにしない
5. 最初から百点満点を目指さない！
6. 三方良し（All Win）の世界を大事にする

主催者の心得

1. 自分が一番楽しんでいる参加者でいる
2. 自分が楽しくないことをやらない。無理しない！
3. 他人に期待しない。最後は自分が責任を果たす
4. 他人と協調することをゴールにしない
5. 最初から百点満点を目指さない！
6. 三方良し（All Win）の世界を大事にする

お仕事とは考え方を変える👊

カンファレンスにするには?

1. 規模感を全日・連日開催にする

カンファレンスにするには?

1. 規模感を全日・連日開催にする
2. トラックを増やせばよい

カンファレンスにするには?

1. 規模感を全日・連日開催にする
2. トラックを増やせばよい
3. やることの基本は同じ

カンファレンスにするには?

1. 規模感を全日・連日開催にする
2. トラックを増やせばよい
3. やることの基本は同じ
4. マンスリー開催よりも登壇依頼はしやすい

カンファレンスにするには?

1. 規模感を全日・連日開催にする
2. トラックを増やせばよい
3. やることの基本は同じ
4. マンスリー開催よりも登壇依頼はしやすい
5. 規模感があると、スポンサーも募れる

カンファレンスにするには?

1. 規模感を全日・連日開催にする
2. トラックを増やせばよい
3. やることの基本は同じ
4. マンスリー開催よりも登壇依頼はしやすい
5. 規模感があると、スポンサーも募れる

エンジニアの文化祭 といった風情に 



閑話休題



第II部

Rails Developers

Meetupはいかに始まったか

動機形成 🧒

関西Ruby会議 06 (2015.07)



人生初のRubyカンファレンス (原体験)

ホンモノのMatzさんや～
ホンモノのjoker1007さんや～



Rebuild <https://rebuild.fm/>



関西は勉強会開催頻度が低いのでPodcastを聴いていた

エンジニアってトークは面白いな～



2016年5月 転居

 京都 →  鎌倉

2016年12月まで
一切勉強会に参加せずに
淡々と仕事だけに専念

当時の悩み

1. ちょっとだけ余裕が出てきた
2. 相対的な技術レベルが分からない
3. 常駐先のエンジニアしか知っている人がいない
4. 自分の世界がとても狭い
5. 外の世界を知って、もっと目線を上げたい

勉強会出席への機運が高まる

Shinjuku.rb (2017.01.25)



東京で初めて参加した地域.rb

Qiitaの記事で見たことある人が
リアルにいるじゃん… (震え



golang.tokyo (2017.01.26)



抽選制の人気イベントに当選した！

平日夜なのにカンファレンスみたいな
勉強会があるんだな～



可能な限り参加した…!!

- ・ 表参道.rb #19 (17.02.02)
- ・ FiNC×みんなのウェディング (17.02.15)
- ・ デブサミ2017 (17.02.16, 17.02.17)
- ・ Shinjuku.rb #46 (17.02.22)
- ・ Shibuya.rb, Meguro.rb…etc

勉強というより純粹に楽しかった

Inside Frontend (17.02.25)



人生で初めての2トラック体験…!! (衝撃だった)

どちらを聴くか迷う！
どうしたらいいんだ～！



大江戸Ruby会議06 (17.03.20)



イベントも然ることながら参加者の“濃さ”にも驚いた

東京すごいじゃん！（そこじゃない）



esa
と
Rubyist
と
わたし

@ken_c_lo

TAEKO AKATSUKA

2017.03.20 大江戸Ruby会議06 @ソラシティカンファレンスセンター



P4Dとの出会いからサービス開発までの
ストーリーにとっても感銘を受けた

@ppworks氏



みんながそうか知らないけど、
おれは教えるのが楽しかった。
楽しかったからやった。

楽しいこと人に教えたい
っていうのもあった。

(Railsに出会ってから
マジでWeb開発楽しくなったんだよなあ。)

“楽しいからやる”の気持ちわかる…
自分も“楽しいからやる”がしたい…



自分のなかで起きた変化

1. トークを見る目が肥えてきた（勉強会ソムリエ）
 - ・ セッション・編成に対する気づき・不満
2. コミュニティに恩返ししたくなった
 - ・ 無料で参加させてもらって申し訳ない気持ち😓

自分で勉強会を
主催したらよいのでは…!?



そこで爆誕したのが…!!

Shinjuku.go (2017.04.13)

4月
13

【増枠】 Shinjuku.go #1 ~大阪と中継でつないでカジュアルトーク~

大阪と中継でつないで、プログラミング言語 Goのカジュアルトークやります！



ハッシュタグ : #shinjukugo

フォロー参加者 

募集内容	一般参加枠 無料	先着順 (抽選終了) 22/30人
	LT(10分)枠 Goの話題ならテーマ自由です 無料	先着順 1/1人

Rubyではなかった👼

主催して気付いたこと

1. トーク主体の勉強会は、自分で主催できる
2. 継続するなら、GoよりRubyの方が面白そう
3. golang.tokyoのような、定期開催のRails勉強会があれば最高なのでは…!?!?

東京～大阪のリモート登壇もできたとし
DHHが登壇したら最高じゃん！



イベント翌日、
俺が考える最強の
登壇依頼リストを作った…!!

5月はRailsの勉強会をやるぞ!



そして、某社さまに
登壇依頼を送ったところ

たのむ～🙏🙏🙏



受諾ならず😭

(自社イベントで話すので～)

やはり得体の知れない人間が
主催するイベントじゃ無理なのか…😞



Ginza.rb 第46回 (17.04.18)



willnetさんが不採択のCFPをトークする場を求めている!?!?

…これだ!! お願いしてみよ!



(翌日メールにて) 昨日仰っていた件、
ご登壇いただけませんか…!?!?



(翌日メールにて) 昨日仰っていた件、
ご登壇いただけませんか…!?!?



僕でよければ喋らせてください



(翌日メールにて) 昨日仰っていた件、
ご登壇いただけませんか…!?!?



僕でよければ喋らせてください



(…パ、パーフェクト Rails!!)



Railsdm #1 🎉 (17.05.18)

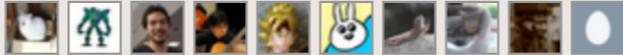
5月18日 Rails Developers Meetup #1 (東京会場) ★

第一線で活躍するRails開発者・導入企業から技術的な知見や気づきを得る勉強会



ハッシュタグ: #railsdm

フォロー参加者 

フォローブックマーク 

募集内容	一般参加枠 (先着) 無料	先着順 19/20人
	一般参加枠 (抽選) 無料	先着順 (抽選終了) 9/10人

Clean Test Code

@willnet



テストコードの作法についての
議論がとても盛り上がった👏



…これって単発で
終わらせていいのか?

継続的にやれないかな…!?!?



一般参加枠 (抽選)

参加者

9人



一般参加枠 (抽選)

参加者

kenchan

Rails Developers Meetup #1 (東京会場) に参加を申し込みました！



一般参加枠 (抽選)

参加者

waterlow

rails

Rails Developers Meetup #1 (東京会場) に参加を申し込みました！



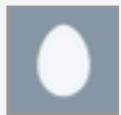
一般参加枠 (抽選)

参加者

onk

1982年12月18日生 射手座のB型。ドリコムで OpenSocial + Rails プロ...

Rails Developers Meetup #1 (東京会場) に参加を申し込みました！



一般参加枠 (抽選)

参加者

hashicco

Rails Developers Meetup #1 (東京会場) に参加を申し込みました！



一般参加枠 (抽選)

参加者

y_yagi

Rails Developers Meetup #1 (東京会場) に参加を申し込みました！



(開催前日) …アッ、onkさんがいる！
メールで打診してみよう



一般参加枠 (抽選)

参加者

ginkouno



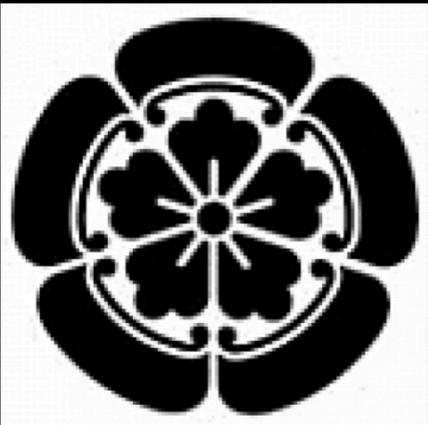
(開催当日 会場にて)

昨日メールした、ご登壇の件ですが…



(開催当日 会場にて)

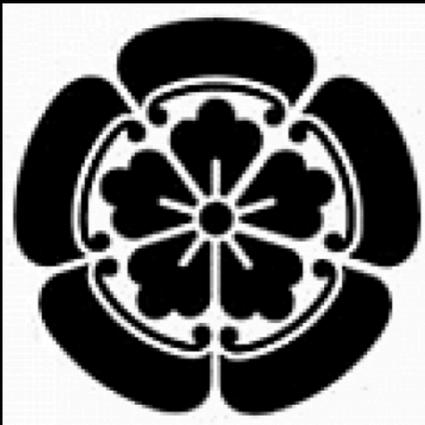
昨日メールした、ご登壇の件ですが…



はい、やります

(開催当日 会場にて)

昨日メールした、ご登壇の件ですが…



はい、やります

(…即決！さすが、onkの人！！)



Railsdm #2 🎉 (17.05.18)

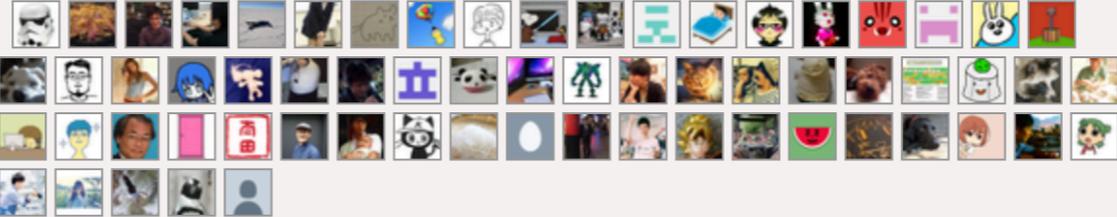
6月22日 **【増枠】 Rails Developers Meetup #2 (東京会場)** ★
第一線で活躍するRails開発者・導入企業から技術的な知見や気づきを得る勉強会

RAILS DEVELOPERS MEETUP 2017.06.22 @DRECOM

KEYNOTE SPEAKERS FROM

 Kurashiru  DRECOM with entertainment

ハッシュタグ : #railsdm

♥️ フォロー参加者 

★ フォローブックマーク 

募集内容	一般参加枠 無料	先着順 134/100人
	LT参加枠 無料	先着順 2/2人
	リモート参加枠 (遠方の方のみ) 無料	先着順 10/10人

178

ふつうの Railsアプリケーション開発

2017-06-22
Rails Developers Meetup #2
大仲 能史 a.k.a. @onk

simple と easy の話、ヨカッタ～



この調子で第3回もやるぞ～！



Ginza.rb 第47回 (17.05.16)



koicさんが新人教育をしている情報をキャッチ…!!

永和システムマネジメントの新人教育!?
めっちゃ気になるじゃん…!!



(メールにて) Rails/Ruby技術者の
人材育成について御社の取り組みを…



(メールにて) Rails/Ruby技術者の
人材育成について御社の取り組みを…



光栄です。
喜んで引き受けさせていただきます。

(メールにて) Rails/Ruby技術者の
人材育成について御社の取り組みを…



光栄です。
喜んで引き受けさせていただきます。



(6時間後に即答キタ…!! ハンパない)

Railsdm #3 🎉 (17.07.20)

7月
20

Rails Developers Meetup #3 (東京会場)



第一線で活躍するRails開発者・導入企業から技術的な知見や気づきを得る勉強会

主催 : Rails Developers Meetup 実行委員会

Rails Developers Meetup

第一線で活躍する開発者・企業から知見を得る勉強会

2017.07.20 at Speee Lounge



Open 19:15 / Start 19:30

KEYNOTE SPEAKERS



伊藤 浩一さん
株式会社永和システムマネジメント
シニアリーダー



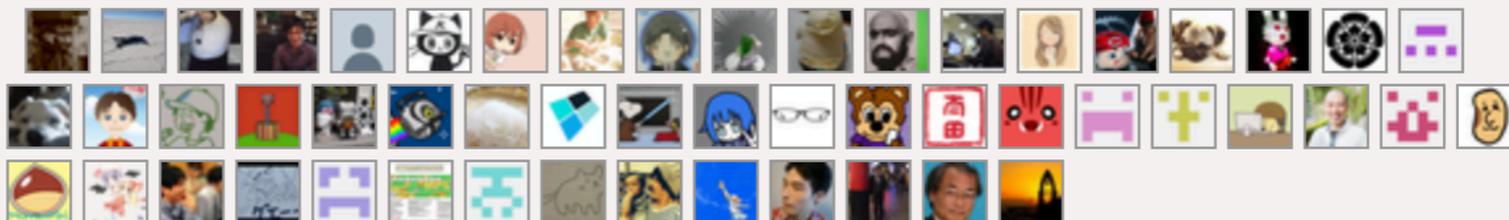
中村 涼さん
フリーランス



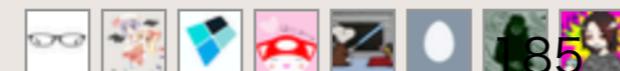
森岡 周平さん
株式会社Speee
基盤開発部・ヌリカエ

ハッシュタグ : #railsdm

フォロー参加者



フォローブックマーク



185

2 people clipped this slide

Rails Developers Meetup#3

株式会社Speee様
2017.07.20 (Thu)

新卒を一人前の Railsプログラマーにするための 『階段』の作り方

Stairway to The Pragmatic Rails Programmer

(株) 永和システムマネジメント
アジャイル事業部

伊藤 浩一 (@koic)

1 of 133

最高の名作が誕生した！！
(YouTubeもあるので視聴して)





皆さんからのQA

- ・リテラチュアールを使った効果的な教育方法
- ・いつからプロジェクトに参画させるのか
- ・プロジェクト参画後のトレーニングについて
- ・OSSパッチ会のような取り組みなどにどう参画させるのか
- ・周辺ツールをどのように浸透させているのか



ちゃっかり自分も
スライドに登場させてもらった！



初回から3回で Railsdmの認知は定着

登壇承諾率が上がって、
協力してくれる企業も増えた～！



唯一、気掛かりだったこと

第1回の終わりの話

本当はもっと大きな会場で
登壇したかったんじゃないですか!?



本当はもっと大きな会場で
登壇したかったんじゃないですか!?



…まあそうですね。まあ仕方ない



本当はもっと大きな会場で
登壇したかったんじゃないですか!?



…まあそうですね。まあ仕方ない



(…申し訳ない🙇)



恩返しではないが、
最高の舞台を
用意するしかない👊

TechPlay Shibuyaさんに会場を
借りれないか聞いてみよう（当時8月）



Railsdm 2017 (17.12.09)

RAILS DEVELOPERS MEETUP 2017

2017.12.09

TECH PLAY SHIBUYA

ハッシュタグ『[#railsdm](#)』

Ruby on Rails の“現場の知見”に触れる Meetup

Rails Developers Meetupは、第一線で活躍する開発者・導入企業から、RubyやRailsに関する考え方・アプローチ・成功体験・失敗体験を学ぶ、非営利勉強会です。今回は、2017年の最後を締め括る超拡大版としてお送りします。

[➔ Registration](#)

[🐦 Tweet まとめ](#)

TIMETABLE

12:00

19:00 開場・受付

Railsdm 2017 (17.12.09)



まさかの全20セッション！



かんたんRuby太郎

@sugamasao

フォロー中



ここが突然爆破されたら損失がヤバいレベル



Rails Developers Meetup 2017 | IT勉強会ならTECH PLAY [...

2017/12/09 (土) 開催 第一線で活躍する開発者からRailsの知見
が学べる勉強会

techplay.jp

11:27 - 2017年9月29日

3件のいいね



3



よさかっす上20さすすすす。

だんだんチョーシに
乗ってきた🏄

半日が実現できるなら
2トラックもいけるのでは…!?!?



Railsdm 2018 (18.03.24, 25)

RAILS DEVELOPERS MEETUP 2018

2018.3.24-25

1日目: 株式会社リクルートホールディングス アカデミーホール

2日目: 株式会社ドリコム セミナールーム

ハッシュタグ [『#railsdm, #rdm2018A, #rdm2018B』](#)

Ruby on Rails の“現場の知見”に触れる Meetup

Rails Developers Meetupは、2017年5月から始まった、第一線で活躍する開発者・導入企業から、RubyやRailsに関する考え方・アプローチ・成功体験・失敗体験を学ぶ、非営利勉強会です。タイムテーブルなどの詳細は、TECH PLAYの募集ページをご確認ください。

ご登壇者 (50音順・敬称略) :

赤塚 妙子 (esa LLC), 荒引 健 (Repro株式会社), 五十嵐 邦明 (Railsの教科書 著者), 伊藤 浩一 (株式会社永和システムマネジメント), 榎本 敏丸 (株式会社Gunosy), 大仲 能史 (株式会社ドリコム), 小野 大器 (Cookpad Inc.), 片山 潮美 (株式会社Fabric), 上菌 竜太 (トレジャーデータ株式会社), 九岡 佑介 (freee株式会社), 黒木 慎介 (株式会社Aiming), 国分 崇志 (トレジャーデータ株式会社), 後藤 利博 (GMOペパボ株式会社), 櫻井 達生 (株式会社万葉), 佐々木 達也 (Classi株式会社), 佐藤 紘典 (株式会社DMM.comラボ), 佐藤 竜之介 (流しのルビースト), 篠原 祐貴 (MF KESSAI株式会社), 神速 (フリーランス), 関口 亮一 (株式会社Kaizen Platform), 高橋 一生 (株式会社みんなのウェディング), 竹野 創平 (Wantedly, Inc.), 武田 慎之介 (株式会社お金のデザイン), 長永 健介 (Quipper Ltd), 橋立 友宏 (Repro株式会社), 久田 真寛 (Wovn Technologies, Inc), 深谷 篤生 (esa LLC), 藤井 哲平 (株式会社SmartHR), 藤 吾郎 (株式会社ビットジャーニー), 藤村 大介 (株式会社マチマチ), 松

Railsdm 2018 (18.03.24, 25)

RAILS DEVELOPERS MEETUP 2018

2018.3.24-25

1日目: 株式会社リクルートホールディングス アカデミーホール

2日目: 株式会社ドリコム セミナールーム

ハッシュタグ [#railsdm](#), [#rdm2018A](#), [#rdm2018B](#)

Ruby on Rails の“現場の知見”に触れる Meetup

まさかの、2日間連続・

2トラック同時進行・合計38セッション

振り返ると

Railsdm とは何だったか？

1. 登壇者・参加者・協賛企業・運営者で築いた世界
2. 主催者はキッカケを作った人に過ぎない
3. 邪悪な気持ちがあれば、皆ノッてくれる世界
4. Ruby Is Nice so We Are Niceは本当だった！

ご協力いただいた関係者の方々には
改めて厚く御礼を申し上げます



さあ、イベントの主催者、
やりたくなりましたよね？ 🙋

最後にお願い



Akira Matsuda

@a_matsuda

フォロー中



自分が今年チケットを買って参加してないカンファレンスが未来永劫存続するとか思い込まない方が良いでしょう。RubyKaigiもいつか参加したい！っていう人を結構見かけますが、そうやって買い控えられてチケットが売れてないとイベントは簡単に無くなります。数年後って今さッ！

rubykaigi.doorkeeper.jp/events/70498

Railsdmも同様に
参加者がいなくなったら
簡単に無くなる世界😭

自分が好きな技術に
貢献するつもりで参加して
エンジョイしてください🙏

今後の開催予定



Rails Developers Meetup 2018

Day 4 Nouvelle Vague

2018.12.01 10:30-19:05



10月29日(月) 10:00～
先着順で受付開始



Rails Developers Meetup 2019

2019.03.22, 03.23 (2日間連続)

※現在、2トラック可能な会場を募集中※

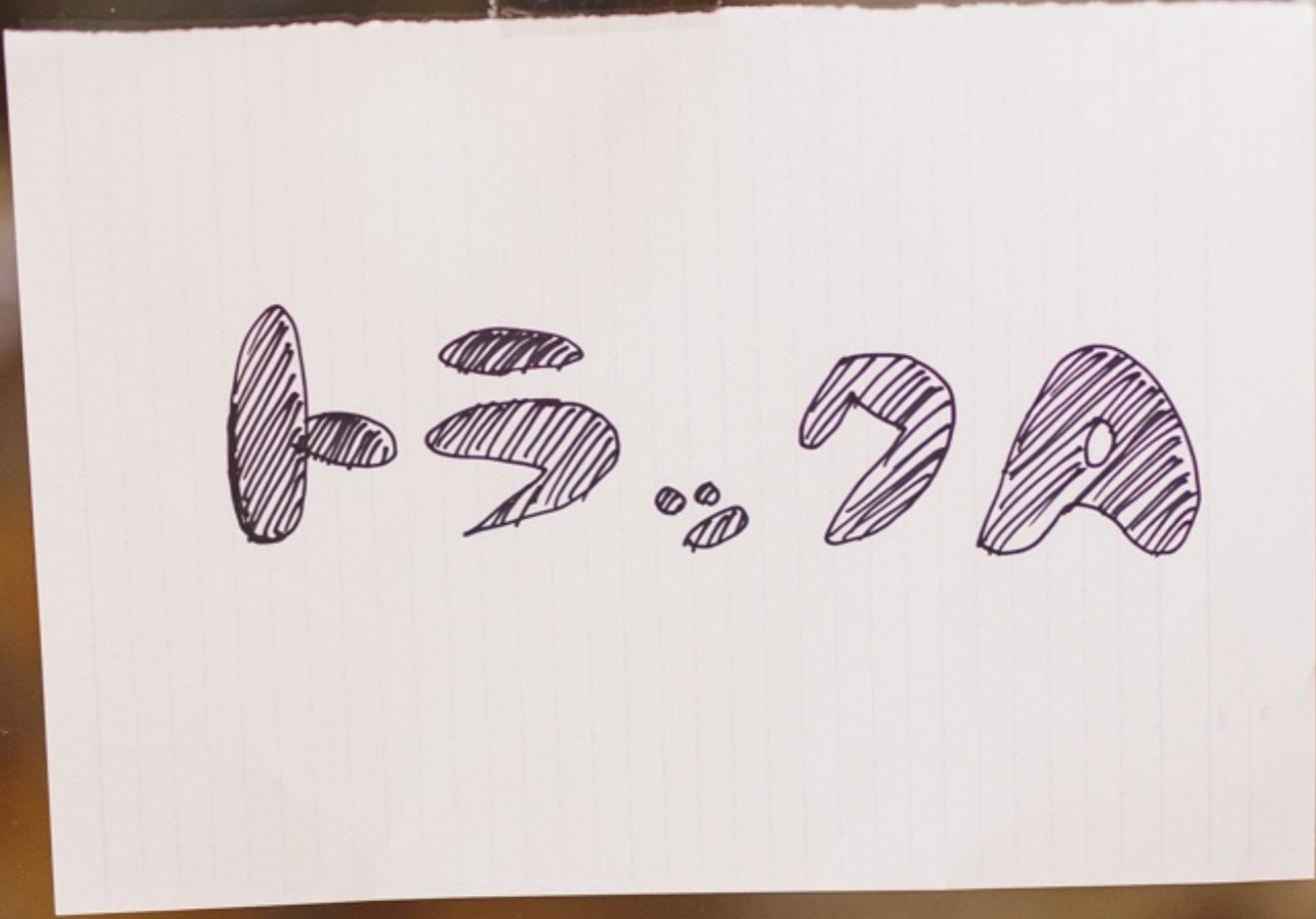
今後、最高の舞台を
用意していくぞ💪💪💪

IDOL
FULLY OPENED

原作: 中山幸 / 監督: 益山亮司
シリーズ構成: 渡辺 葉 / キャラクターデザイン: 奥田陽介
音楽: 菊谷知樹 / 制作: A-1 Pictures

CAST
程ノ宮希香: 和氣あず未
日向夏帆: 鬼頭明里
星川麻冬: 春野 杏

http://blend-s.jp Twitter @blend_s_anime



ご静聴有難うございました