

# ScalaMatsuri 2022

## スポンサーシップのご案内

本カンファレンスに協賛いただけるスポンサー様を募集しております。

Scalaに関するアジア最大の規模のイベントとなりますので、Scalaエンジニア向けのブランディング、リクルーティングなどの貴重な広告機会としてご活用いただけるかと存じます。

ぜひ貴社のご支援・ご協力を賜りますようお願い申し上げます。

### 開催概要

公式サイト	<a href="https://scalamatsuri.org/">https://scalamatsuri.org/</a>
日程	2022年3月19日(土) - 20日(日)
会場	オンライン開催  利用予定のサービス: ・Zoom Webinar(セッション) ・Discord(運営からのアナウンス、参加者同士の交流、バーチャルブース、懇親会)  3/19 カンファレンスDay - シングルトラック  3/20 未定

## プラン

			将軍 ショーゲン	大名 ダイミョー	侍 サムライ
金額	特徴・説明		¥700,000	¥250,000	¥100,000
Webサイト掲載	ロゴ画像		◎ ファースト ビュー	○	○
	広告ページ	サービス紹介やリクルー ティング	○	○	-
スライド 掲載	オープニング	注目が集まる場面	ロゴ掲載 読み上げ	ロゴ掲載	-
	セッション間CM スライド		スライド掲載	ロゴ+文言掲 載	-
懇親会	冒頭	スポンサー名読み上げ	○	-	-
バーチャルブース 20万 最大5チャンネルまで			別売	別売	別売

## &lt;ご留意点&gt;

## 招待枠について

今年はチケットが無料になったため、招待枠はありません。

## 申込上限について

プランによっては以下のとおり申込上限があります。

なお、それぞれ先着順になりますので、ご了承ください。

- 将軍:6枠
- バーチャルブース:5枠

## バーチャルブースのご購入について

スポンサーお申込時にバーチャルブース購入のご希望有無をお伺いしています。お申込み時に「購入希望なし」を選択頂いた場合でも、後からバーチャルブースを追加購入することができます。ご希望の場合は、お申込後にメールにてお問い合わせください。

(ただし、お問い合わせ時にバーチャルブースが完売していた場合には追加購入できません。何卒ご了承くださいませ)

### バーチャルブース(別売)

- バーチャルブースは1個あたり、20万円です。
- Discordのチャンネルを最大5つまで、情報発信や参加者との交流などにご利用いただけます。
- 催し物(LT、製品デモ、モブプログラミングやバーチャルオフィスツアーなど)について実施をしていただけます。
- 1時間あたり1枠ずつ、各セッション間の休憩時間にタイムテーブルに掲載できます。詳細はP9以降をご覧ください。

## ScalaMatsuri 2022

### 特典内容詳細

#### Webサイト掲載 - ロゴ

[ScalaMatsuriウェブサイト](#)のトップページにロゴを掲載いたします。将軍スポンサーはfirst view位置(下記画像参照)、その他のスポンサープランではトップページ下部に掲載いたします。

参考: 2020年度 将軍スポンサーロゴ掲載例

<https://2020.scalamatsuri.org/ja/>



## Webサイト掲載-広告ページ

当ウェブサイトに貴社サービスのご説明や求人情報など、ご希望の情報を掲載できます。プレーンテキストの他、一部HTMLタグがご利用いただけます。これにより、リンクやスライドの埋め込みが可能になりました。

スライド埋め込みは、SlideShareおよびSpeakerDeckについて表示の確認をしております。

特典仕様の詳細は、[2022.sponsorship.wiki](https://2022.sponsorship.wiki)を参照してください。

参考:

- [2020年度 広告ページ掲載例](#)
- 掲載サンプル

開催概要 行動規範 スポンサー アクセス 日本語

CFP

### スポンサー

#### 将軍スポンサー

 **rpscala (スポンサー-広告サンプル)**

rpscalaは隔週火曜日に西新宿で開催している、プログラミング言語Scalaの勉強会です。

Scalaに関する事なら何でもあり、気合い入ってます。楽しい事続きに、ワイワイ楽しくやっています。これからScalaを始めたい人も、Scalaをより深く知りたいベテランさんも、皆さんご参加ください。

以下はスライド埋め込みサンプルです。rpscalaと直接の関係はありません。

TAISUKE OE (@OE\_UIA)

## 実践MONIX導入

### スライド掲載-セッション間CMスライド

カンファレンストラックを実施するZoom Webinarにて、休憩時間中に上映する予定です。ただし、当日の時間調整や機材トラブルなどが発生した場合、幾つかの場面では上映できない可能性があります。予めご了承ください。

場所: 各Zoom Webinar会場

日付: 3/19(土)

時間: オープニング前・セッション間の休憩時間中

各会場のオープニング前と休憩時間においてスライドを上映します。

場所: 各Zoom Webinar会場

日付: 3/20(日)

時間: オープニング前

オープニングの前にスライドを上映します。

### スライド掲載-オープニング

3/19(土)のオープニングのスライドに、貴社のロゴを埋め込みます。  
ご提出いただいたWebロゴをそのまま利用しますので、この特典のための提出物はありません。

将軍スポンサーについては、スポンサー紹介として、スポンサーお申し込み名義の貴社名を読み上げます。

## スライド掲載-セッション間CMスライドの素材仕様

スライド素材の提出方法は二択です。

- ページ提出：1ページ、もしくは半ページ分の画像を提出いただきます。これをスライドにそのまま貼り付けます。デザインの自由度が高い、オススの提出方法です。
- ロゴ・テキスト提出：ロゴ画像およびテキストを提出いただき、こちらでスライドにレイアウトします。シンプルデザインをご希望の方、もしくは手間をかけたくない方にオススの提出方法です。

		ページ提出	ロゴ・テキスト提出		
	掲載分量	画像	ロゴ・画像	タイトル	本文
将軍	1スライドあたり1社 (1ページ)	スライド全面に表示します。 アスペクト比は <b>4:3</b> 、1920x1440以上推奨。	- 掲載エリアは <b>横20:縦14</b> です。 - svg推奨。	最大20文字 (改行を含む場合は、最大10文字x2行に収まるようにしてください)	最大100文字 (改行を含む場合は、最大20文字x5行に収まるようにしてください)
大名	1スライドあたり4社 (1/4ページ)	スライドの1/4面に表示します。 アスペクト比は <b>4:3</b> 、960x720以上推奨。	- 掲載エリアは <b>横10:縦7</b> です。 - svg推奨。	最大20文字 (改行を含む場合は、最大10文字x2行に収まるようにしてください)	なし

行動規範の準拠を確認するため、スライド用素材を**2022/2/18(金)**までにご提出をお願いいたします。提出後に行動規範違反と判断され、再提出がなかった場合には上映できません。また、上映できなかった場合の返金も行いませんので、予めご了承ください。

参考：2020年度のスライドのサンプル。

このとき、大名は1/2ページでした。

<https://2020.scalamatsuri.org/ja/cm>

### 懇親会冒頭でのスポンサー名読み上げ【将軍のみ】

会期中に実施する懇親会の冒頭にスポンサー名を読み上げます。

今回の懇親会は、各ルームにテーマを割り当てて自由にディスカッションできる形式にします。

懇親会前に参加者に全員に同じ会場に集ってもらい、冒頭でスポンサー名を読み上げます。



### バーチャルブース仕様

- Discordのチャンネル(テキストおよびボイス)を利用して、バーチャルブースを設けさせていただきます。
- バーチャルブース上にて、催し物(LT、製品デモ、バーチャルオフィスツアー、モブプロなど)を実施いただけます。これらのコンテンツは、後述の通りタイムテーブルに掲載可能です。
- バーチャルブース上で実施する催し物の宣伝など、運営が用意する雑談チャンネル(#randomを予定)に書き込んでいただいてもかまいません。

### Discordについて

- [Discord](#)は、世界中で使われているオンラインコミュニケーションツールです。「サーバー」と呼ばれるグループの中に、テキストチャンネルやボイスチャンネル、そして複数のチャンネルをまとめるためのセクションを設けることができます。
- Discordには、ボイスチャンネルと呼ばれる音声通話用のチャンネルがあります。ワンクリックでボイスチャンネルに入室することができ、音声通話を開始できます。
- ボイスチャンネル入室後、カメラ映像をONする、もしくは画面共有することが可能です。入室中のユーザーは、退室ボタンを押すか、他のボイスチャンネルをクリックすると、自動的に退出します。
- ボイスチャンネル1つあたり、同時入室者数制限は以下の通りです。
  - カメラ映像もしくは画面共有を誰も利用しない場合は、デフォルトで上限人数はありません。ただしボイスチャンネルごとの設定により、2名~99名までの人数制限を設けることができます。
  - カメラ映像もしくは画面共有機能を利用する場合(Go Live機能)、2021/12/11現在において、同時入室者数は上限25名です。Discord社によると、[Go Live機能利用時の上限人数は、今後変わる可能性があります](#)。
    - もしカメラ映像や画面共有を利用する催し物で、前述の制限人数では足りない場合、別途貴社のオンライン会議ツールを利用いただいても問題ありません。その場合は、招待リンクをバーチャルブース内テキストチャンネルに貼っていただき、参加者を誘導してください。
- ボイスチャンネルに入室していない人も、チャンネルに入室中の参加者一覧を見ることができます。
- その他の情報につきましては、Discordの公式Webサイトをご覧ください。
- <https://discord.com/new>

## ScalaMatsuri 2022

### バーチャルブースのチャンネル・セクション仕様

1社につき、テキスト、ボイスあわせて合計**5**個までのチャンネルを使用できます。各社ごとにDiscord上の「セクション」の中にまとめて配置されます。各名称の仕様は以下の通りです。

#### セクション名:

次頁のイメージ画像の「XYZ社ブース / BOOTH」の欄です。全角で最大**15**文字、半角で最大**29**文字まででお願いします。(これ以上の文字数にしますと、末尾が`...`表記となり表示されなくなります。)

社名および **BOOTH** という文字は必須ですが、社名の表記やそのほか文言は自由に設定可能です。

#### チャンネル名:

全角で最大**8**文字、半角で最大**16**文字まででお願いします。

日本語対応のみの場合は、チャンネル名の英語併記は必須ではありません。英語でのコンテンツ提供や対応をご予定されている場合は、英語名の併記をお願いします。(英語対応用サポートとして、テキストチャンネルに自動通訳botを設置可能です。)

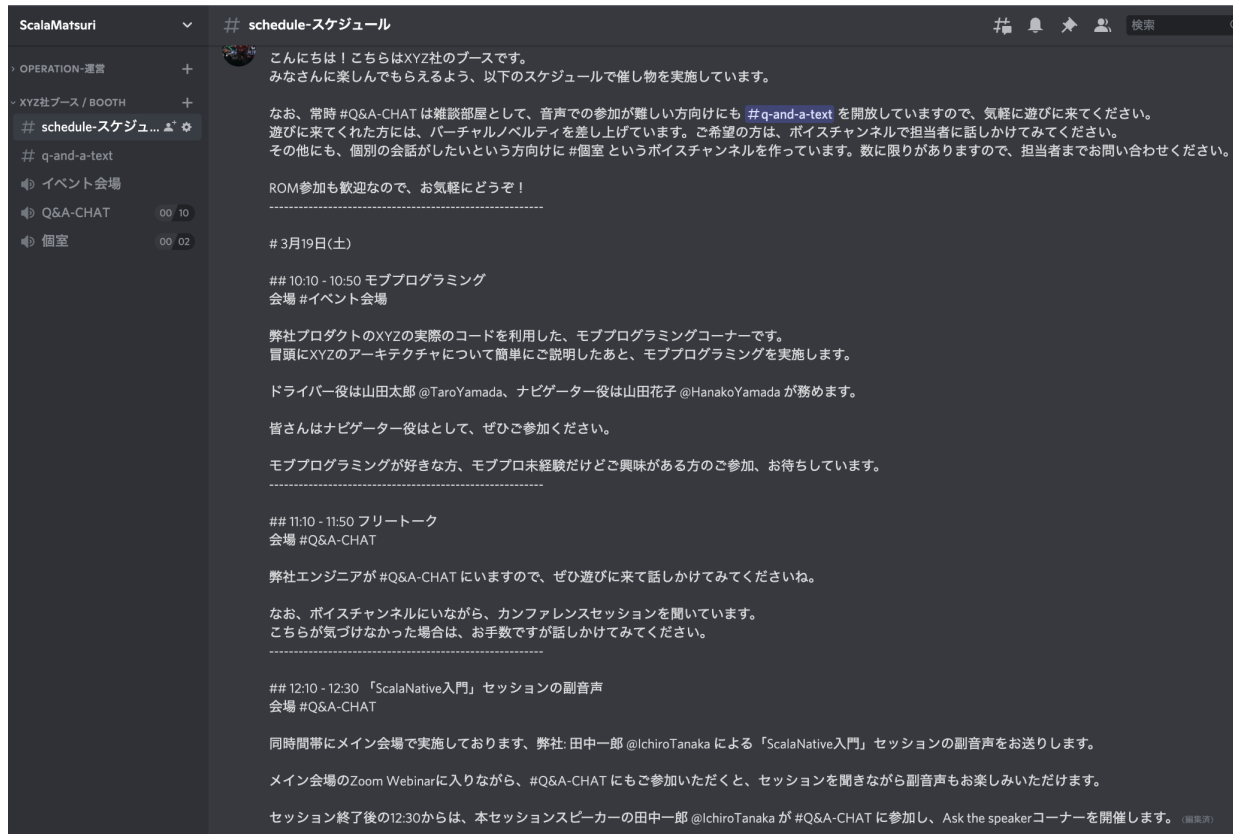
各ボイスチャンネルごとに参加上限人数を2~99名の間で設定することも可能です。

次頁のイメージ画像の Q&A-CHAT チャンネルの例では、上限人数を10名に設定しています。

(上限人数を設定する場合は、短めのチャンネル名をお勧めします。)

## ScalaMatsuri 2022

バーチャルブースのイメージ画像。チャンネル名称やコンテンツ、スケジュールは一例です。



### バーチャルブース実施コンテンツのタイムテーブル掲載仕様

- 1社につき、19日、20日それぞれにつき最大1枠、タイムテーブルにコンテンツを掲載可能です。
- 会場はスポンサー各社様のバーチャルブース内チャンネルです。スタッフによる司会やタイムキーピングなどには行いませんので、参加者との話が盛り上がった際などに、各社様の裁量で時間超過していただいてもかまいません。
- タイムテーブル掲載用の情報につきましては、後日ご案内するフォームにて、ご提出をお願いします。また、タイムテーブル掲載の時間帯は、ScalaMatsuri運営にて決定し配置させていただきます。
- タイムテーブル掲載枠で実施するコンテンツで利用するスライドにつきましては、日本語もしくは英語でご作成ください。CoC準拠の確認のため、**2022/3/4(金)**までに [sponsor\[at\]scalamatsuri.org](mailto:sponsor[at]scalamatsuri.org)までご提出ください。
- ScalaMatsuri運営のDiscordチャンネルにて、定期的にタイムテーブル掲載のコンテンツを告知いたします。
- タイムテーブル掲載枠以外の時間帯にも、コンテンツを実施していただいても問題ありません。タイムテーブルに掲載しないコンテンツについては、スライドの事前提出必須ではありませんが、CoC準拠の必要はあります。もしご不安がございましたら、**2022/3/4(金)**までに [sponsor\[at\]scalamatsuri.org](mailto:sponsor[at]scalamatsuri.org)までご提出いただければ、確認いたします。

#### タイムテーブル掲載イメージ

今回は「休憩時間のみ」実施いたします。

<https://2020.scalamatsuri.org/ja/program>

## ScalaMatsuri 2022

### バーチャルブースの活用例

- ライトニングトーク
- バーチャルオフィスツアー
- 製品デモ
- モブプログラミング
- ブース来訪者へのバーチャルノベルティ配布
- (採用活動を含む)雑談・質疑・面談など

### ブース設営

- バーチャルブースご利用予定のスポンサー企業様に、2月中にご案内いたします。
- 各社ご担当者様に、ご自身のバーチャルブース セクションに限った管理権限をお渡しすることを予定しています。
  - 従いまして、設営後でもチャンネル名、およびチャンネル構成の変更は可能です。

### 注意事項

- ブースで提供するコンテンツに関しても、行動規範への準拠をお願いしています。特にブースにおける以下の行為は、ハラスメントとしてご遠慮いただいています。

会場内のブースや掲示物において、出展スタッフやボランティアが性的な服装、制服、コスチュームを着用したり、その他の方法で性的な雰囲気を出すこと。

### 行動規範

スポンサーの皆様にも、行動規範への同意と準拠をお願いしております。

ScalaMatsuri の主催者は、本行動規範の趣旨に反してハラスメント行為を行うすべての参加者に対して注意や警告を行います。また、警告に従わない場合や、悪質で迷惑行為と判断できる場合は、発表の中止やオンラインカンファレンス会場からの退場の指示を、主催者の裁量で行うことができます。

当カンファレンスのすべての参加者、発表者、スポンサー、ブースの出展者は、主催者の指示に即時かつ無条件に従ってください。

また、主催者の裁量によってオンライン会場から退場を指示された場合、該当者に対する参加料等の金銭の払い戻しは行いません。

行動規範の詳細につきましては、以下のWebページをご覧ください。

<https://scalamatsuri.org/ja/code-of-conduct/>

### 反社会的勢力排除に関して

スポンサーの皆様には以下の項目について求めます。

1. 自らが、暴力団、暴力団関係企業、総会屋若しくはこれらに準ずる者又はその構成(以下総称して「反社会的勢力」という)ではないこと。
2. 自らの役員(業務を執行する社員、取締役、執行役又はこれらに準ずる者をいう)が反社会的勢力ではないこと。
3. 反社会的勢力に自己の名義を利用させ、申し込みをするものでないこと。
4. 自ら又は第三者を利用して、次の行為をしないこと。
  - a. 相手方に対する脅迫的な言動又は暴力を用いる行為。
  - b. 偽計又は威力を用いて相手方の業務を妨害し、又は信用を毀損する行為。

また、以下の項目に該当した場合は、何らの催告を要せずして、この申し込みを解除致します。

- 上記の1又は2の確約に反する申告をしたことが判明した場合
- 上記の3の確約に反し申し込みをしたことが判明した場合
- 上記の4の確約に反した行為をした場合

上記の項目に該当しこの申し込みが解除された場合には、解除により生じる損害について、ScalaMatsuriに対し一切の請求を行わないものとします。

## 参加者属性について

ScalaMatsuri 2020 参加者の、Scala経験と業種・職種に関するアンケート結果はこちらです。集計の対象は一般参加者・スポンサー招待枠の参加者です。

- 69%の参加者が、業務でScalaを使用しています。
- 63%の参加者が、1年以上Scalaを使用しています。
- 参加者の業種割合: 1位 Webサービス 44%, 2位 システムインテグレータ 16%, 3位 ソフトウェアベンダ 9% (その他 32%)
- 参加者の職種割合: 1位プログラマ 48%, 2位 SE 11%, 3位 サーバーエンジニア 12%, 4位 CEO/CTO 4% (その他 26%)

Scala歴	Scalaを業務で使用していますか？		
	はい	いいえ	合計
使ったことはない	1	21	22
触ったことがある	9	33	42
3ヶ月未満	9	7	16
6ヶ月未満	13	6	19
1年未満	21	6	27
2年未満	43	12	55
3年未満	37	7	44
3年以上	99	14	113
合計	232	106	338

業種	職種					
	プログラマ	SE	サーバーエンジニア	CXO	その他	合計
Webサービス	89	18	23	7	16	153
システムインテグレータ	24	11	4	3	12	54
ソフトウェアベンダ	19	2	1	4	4	30
その他	33	6	13	0	57	109
合計	165	37	41	14	89	346

### お申し込み

以下URLのフォームよりお申し込みください。

<https://scalamatsuri.org/ja/sponsorship/>

お申し込み締め切り	2022年2月末頃予定
ご入金締め切り	(原則)お申し込み日の翌々月末

- スポンサー枠、ブース枠共にお申込数が多い場合は先着順となります。
- ご入金にあたっての振込手数料は振込人負担です。
- 振込先口座は、請求書に記載いたします。
- 天変地異などやむを得ない事情によりイベント自体が中止になった際、スポンサー料は返金できない可能性があります。ご了承ください。



### よくあるご質問

#### 1. スライド掲載について

**Q** スライド掲載-セッション間CMスライド は公式サイトに掲載されますか？

**A** はい。ScalaMatsuri終了後、Webサイトに掲載予定です。掲載を希望されない場合は、スライドの素材提出フォームにてお知らせください。

#### 2. ロゴ・社名掲載について

**Q** 提出するロゴは、会社のロゴではなく、サービス関連のロゴでも問題ないのでしょうか。

**A** 問題ありません。

#### 3. スポンサー申込みのキャンセルについて

**Q** スポンサー申し込みについて、申込み後のキャンセルはできますか？

**A** 原則として、キャンセルは承っておりません。

#### 4. 支払いについて

**Q** 支払いサイトを教えてください。

**A** お申し込み日を基準として翌々月末です。

(例: 2022年1月5日にお申込みを頂いた場合、お支払期限は2022年3月31日です。)

#### 5. バーチャルブースについて

**Q** 来場者との少人数の個別口頭コミュニケーションは可能でしょうか？

**A** はい、可能です。

Discordのvoice channelには、channelに参加できる人数上限を設定できる機能がございます。

上限人数が2～3名のvoice channelを作成することで実現可能です。

**Q** スポンサー申込時に「バーチャルブース購入希望なし」を選択しましたが、やはりバーチャルブースを購入したいです。追加購入する事は可能ですか？

**A** はい、可能です。

メールにてお問い合わせください。ただし、お問い合わせ時にバーチャルブースが完売していた場合には追加購入できません。何卒ご了承くださいませ。

### 6. その他

**Q** 各特典について、利用しない事も可能ですか？

**A** 可能です。全ての特典の行使は任意です。(例:スライドに貴社情報を掲載しない、セッション間CMスライドを掲載しない、など可能です。

**Q** この資料に掲載されているZoom WebinarやDiscordの仕様は、開催されるまでに変更される可能性はありますか？

その場合、各種特典はどのような扱いになりますか。

**A**

コロナ禍によりコミュニケーションツールの新機能の開発が活発となっている一方、利用者数の増大により仕様に制限が加わる可能性もあります。

本資料は2021/12/23時点のZoom WebinarおよびDiscordの仕様に基づいて記載しております。Zoom WebinarもしくはDiscordの仕様が変更された場合、変更後の仕様に合わせて、ベストエフォートで特典を提供させていただきます。