

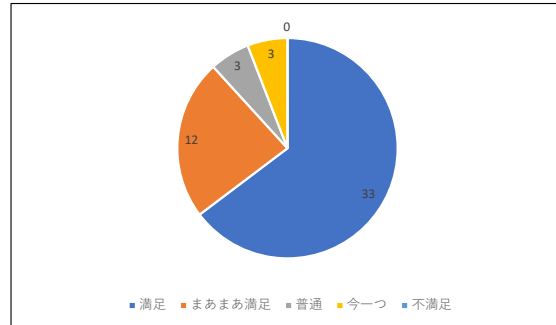
## SWEST23 アンケート集計結果

回答数：51名 （参加者数：99人）

### 1. SWEST全体についてのご感想

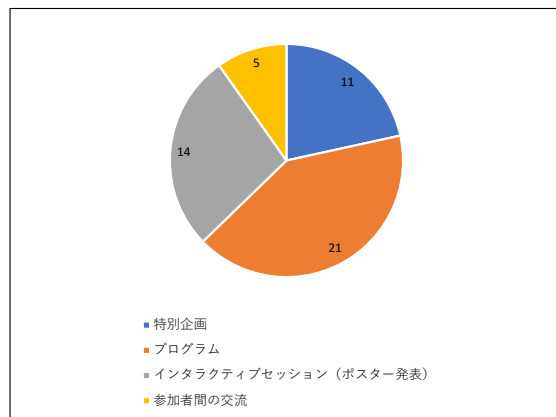
#### 1.1 SWEST23に参加していかがでしたか？

満足	33
まあまあ満足	12
普通	3
今一つ	3
不満足	0



#### 1.2 SWEST23の何に一番満足されましたか？

特別企画	11
プログラム	21
インタラクティブセッション（ポスター発表）	14
参加者間の交流	5



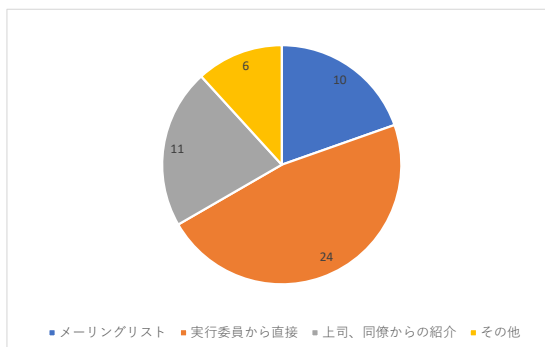
1.2の質問で「プログラム」を選択した方は、どのセッションかご記入ください。

セッション名	票数
s1a：EmblLT	1
s1b：「箱庭」でなにができる？最新動向をキャッチアップしてこれからを語り合おう	0
s1c：ロボットシミュレータWebotsを使ってオンライン研修やってみた	0
s2a：PYNQ でお手軽に始める FPGA システム開発	0
s2b：SBCの使い方の新しいカタチ	2
s2c：オンラインでの組込み教育・モデリング教育について	2
s3a：入門者向けFPGAアクセラレータ開発ハンズオンワークショップ	0
s3b：ETロボコンシミュレータの開発	2
s3c：ET WEST「アジャイル組織開発」ヒートアップセッション回顧	2
s4a：Rustは組込みシステムの歯車になれるか？	7
s4b：Work with Robot	1
s4c：ソフトウェア開発をもっとうまくやってみた。	0
s5a：スーパーコンピュータが組込みシステムに降りてくる	0
s5b：言語紹介N連発！	3
s5c：オープンな完全自動運転システム、Autowareのためのシナリオテストフレームワークの紹介	4

1.3 SWEST23の開催をお知りになったきっかけをお教えてください。

メーリングリスト	10
実行委員から直接	24
上司、同僚からの紹介	11
その他	6

※その他：公式サイト、実行委員、研究室、ROS勉強会、前年度参加



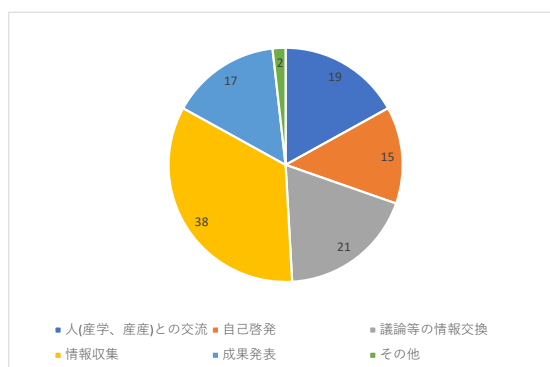
1.3の質問で「メーリングリスト」を選択した方は、どのメーリングリストかご記入ください。

JASA	1
Swest-discuss	6
CEST	1
toppers	2

1.4 SWEST23の参加目的をお教えてください（複数回答可）

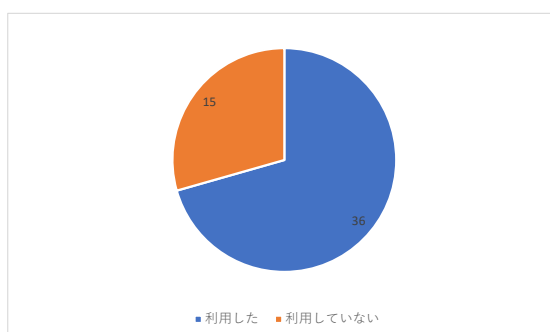
人(産学、産産)との交流	19
自己啓発	15
議論等の情報交換	21
情報収集	38
成果発表	17
その他	2

※その他：自社社員の発表を確認、特別企画への参加



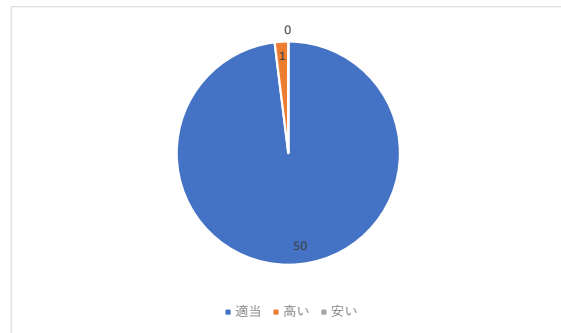
1.5 各セッションの発表資料をPDFで先行公開致しましたが、利用されましたか？

利用した	36
利用していない	15



1.6 SWEST23の参加費はいかがでしたか？

適当	50
高い	1
安い	0

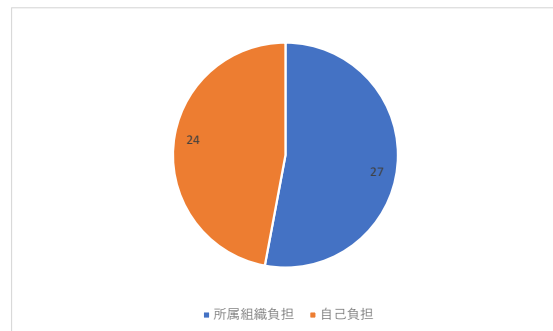


1.6の質問で「高い」「安い」を選択された方は、適当と思われる金額をご記入ください。

参加費についての意見
3000円

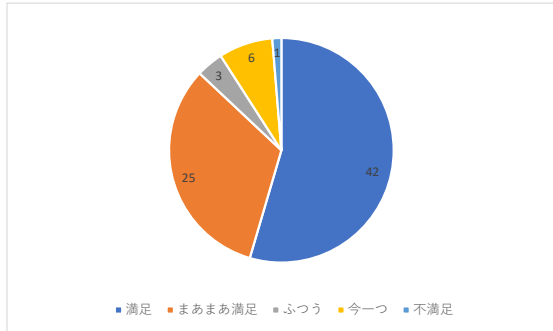
1.7 SWEST23の参加費の負担はどなたでしょうか？

所属組織負担	27
自己負担	24



## 1.8 オンライン形式でのSWEST23はいかがでしたか？

満足	42
まあまあ満足	25
ふつう	3
今一つ	6
不満足	1



### 1.8の理由をお聞かせください。

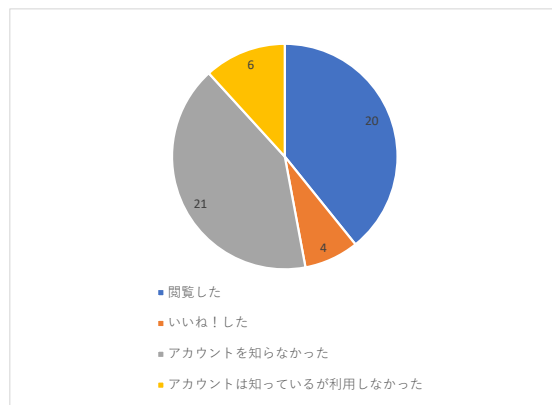
満足	<p>「gatherタウンが面白かった」「3つのパラレルセッションの他の2つを後でビデオを見られるとしたら良い」</p> <p>「Gatherを利用しておりわかりやすかった」「下呂もとても良いのですが、家から参加できるのが楽。」</p> <p>「多くのプログラムが遅延なく進んだと思います。内容もよかったです。」</p> <p>「今まで参加したことがないから比較できない」「Gatherが良かったです」</p> <p>「gather.townは楽しかったです」「ZoomとGather.townの連携もよく、楽しく交流できた」</p> <p>「触れたことのない知識やここでしか聞けない話を伺うことができたから。また、初めて研究のポスター発表を行い、自分自身としても発表の場数を踏むことができたから。」</p> <p>「講師との距離が近く感じた（質問しやすい雰囲気があった）」「コロナ危機の状況、オンライン開催はやむを得ないと思います。」</p>
まあまあ満足	<p>「gather.townが面白かったから」「ZoomやGatherを活用して、参加者間の交流が活発になるよう工夫されているため。」</p> <p>「温泉入りたい！」「やっぱり温泉に入りたかったです。」「下呂温泉と比較しての満足度です。」</p> <p>「Gatherはすごく良かったと思います（広くて場所が少しわかりにくかったですが）」</p> <p>「出かけられない状況で、自宅から参加できたため。」「複数セッションの同時進行等、参加者の自由度が高かったため」</p> <p>「オフラインの方が良いところもある」</p> <p>「対面と比較すると物足りなさを感じます。しかし、移動の負荷がないメリットは大きいです。また、オンラインとしての制約の中では、いろいろ工夫されていて良かったと思います。」</p> <p>「交流が難しかった」「オンラインでも十分楽しめたが、オフラインの方が沢山の交流ができる気がする」「自由工作が閲覧しにくい」</p> <p>「議論そのものはオンラインでも可能だと思います。ただホワイトボードおいてますがあまり活用されていないというか、それを使わないでもよさそうな議論になっている気がします」</p> <p>「場所や日程を気にせず参加出来たのはよかったが、参加者同士のコミュニケーションが取りにくいのが残念である。」</p> <p>「現状は難しいが、オフライン形式の方がやはり交流という点では良いと思うため。」</p> <p>「自分のスケジュールに合わせて仕事もしつつ、柔軟にセッションを聞いて回れるところは良かったが、議論はしにくい印象。」</p>
ふつう	<p>「実際に集まって話を聞きたかった面もあるが、オンライン開催で便利だとも思った。」</p>
今一つ	<p>「実際に対面で議論を行いたかった。」</p> <p>「オフラインでわいわいがやがややっぱりしたい」</p> <p>「全体を見まわしたりが実会場に比べやりづらい。」</p> <p>「並行セッションをもう少し減らしてほしい。」</p> <p>「オンラインだと夜遅くまで実施する事が難しく、また業務と掛け持ちとなる時間が多くなってしまおう。」</p>
不満足	<p>「下呂温泉に行きたい。」</p>

1.9 インタラクティブセッションや参加者間の交流で"Gather"を使用しましたが、実際に使用した感想をお聞かせください。

参加者の意見	<p>「gatherタウンが面白かった」「実際の会場を巡っているような感覚で面白かった。」「グループミーティングが出来てよかったです。」「初めて利用したが、使い方に慣れたら大変便利だと感じた。」「会話もしやすく、新鮮だった」「思った以上に使いやすかったです。」「パネルの出入りが簡単にできるのが良かったと思います」「使いやすかった」「楽しかった」</p> <p>「ガイドラインが丁寧に作られていて、迷うことはなかったです。」「昭和のゲームのようで懐かしくも楽しかったです。」「想像したより、ポスターや雑談がやりやすくてよかったです。」「Gatherは面白い試みだと思いました。」「現地開催に近い感じでポスターを見て回れた」「意外と使えました。」「自作キャラクターは面白いです」</p> <p>「割と雑談もできたし、うろろろして知り合いを見つけて議論できたのは楽しかった」「はじめての利用で面白かった」「アバターを動かすことで、セッション会場に向いている雰囲気を楽しかったです。人のアバターにぶつかると前に進めないのはリアル()だなんて思いました。」「とても使いやすかったと思う」</p> <p>「マップ内を移動して話を聞きに行くことができたので、通りがりに少し覗いてみようということが出来たのがオフラインに近くと思いました」「多少使いにくい面があるものの、gatherはちゃんと実用的に動いてくれました。」「操作も簡単にスムーズに交流できた。」「最初は戸惑ったが、慣れると良かった。」「なんとなく昨年のDiscordよりは、良い気がする」</p> <p>「実際に集まる感じがあり臨場感があった」「昨年よりも今年のほうがポスター発表をしている感じが良かったと思います」「Gatherを使ったのは面白かった。自分が設定する部分も少なく、色々なセッションの行き来もやすく、良かった。」「対面と比較すると、今一つといったところですが、オンラインの制約の中では、たとえば、ブレイクアウトルームでの方法に比べると、かなりリアルに近く、良かったと思います。さらに、訪問するルームを選びやすいように、近づかなくても画像などで、何をやっているか、複数を概観できるとよいと思いました。」</p> <p>「バーチャルに交流ができてなかなか良いです」「興味のあるセッションを探してふらっと参加できるのがよかったです。」「Discordにくらべとても良い。自分の周りが良く見えるため、相手とのコミュニケーションも取りやすい。」「実際の会場を移動して参加者と交流できているような感覚を少し味わえた。」</p> <p>「面白かったが、マップをもう少し分かりやすくしてほしい」「面白かったですが、もっと臨場感があると良いと思いました」「良かったけど、大部屋で話している感覚で話したかった個別に話しづらかった。この辺、むずいすねえ」</p> <p>「全体的に良かったです。どこに何があるのか分からない事があったのと、SSaの領域にタイトル表示が無くて迷いました」「会話を中心の場合なら、リアルな場での雰囲気に近い。会場が広いと、会いたい人がどこにいるか探すのが面倒(あるいは探す方法が存在するのかもしれないが、気が付かなかった)」「臨場感があってよいのですが、迷子になってしまいがちでした。」「ゲーム感覚で面白かった。一方、ポスター発表中は人の入れ替わりが分かりにくいと感じた場面もあった。」</p> <p>「面白い仕組みだと思いますが、全体を俯瞰しづらい(部屋の構成を大雑把に見る機能はありますが)ので、実際に動いてみないとどこに何があるか(誰がいるか)わかりづらいと思いました。」</p> <p>「ZOOMより、参加者交流に適していたと思いますが、思うように交流できなかったです」</p> <p>「移動できたりは良かったが、セッションに発表者がいないのと、セッションの発表開始のタイミングで入れない」</p> <p>「十分使っていない。」「どこにどのセクションがあるのかのマップが欲しい」</p> <p>「ひたすら面倒で重い。」「利用しませんでした。」「あまり使いこなせなかった。」「都合で参加できなかったのわからないですが、後から参加した感じだと会場のどこに目的のポスターがあるかがわかりにくかったです。」「おもしろい試みだとおもいますが、ZOOMで接続できれば良い人にとっては煩わしい。ZOOMで接続したい人のための手順も明記してほしい。(たぶん、このようにすれば、Gatherを使わない人が多く出るので、誰でもGatherを必ず使うようにしてほしい意図が主催者側にあったと思うが、一人よがるかもしれないですね。参加者の視点にもたってほしい。)」</p> <p>「全体を俯瞰できないので、Zoomブレイクアウトルームとさほど変わらない。通信データ量を考えると、Zoomが優位。」</p>
--------	--

1.10 TwitterおよびFacebookのSWESTアカウントにて、開催前よりご案内を投稿しましたが、ご覧になりましたか？

閲覧した	20
いいね！した	4
アカウントを知らなかった	21
アカウントは知っているが利用しなかった	6



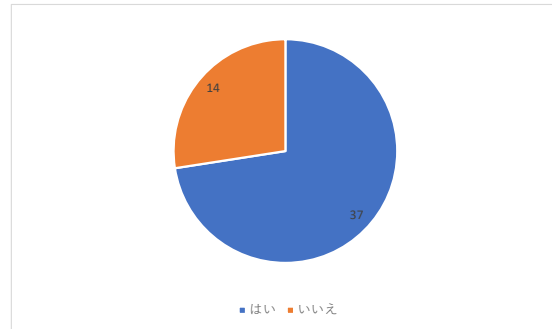
1.11 SNS (Twitter、Facebookなど) の活用方法についてご意見があればお聞かせください。

参加者の意見	今回利用してませんでした
--------	--------------

## 2. ポジションペーパーについて

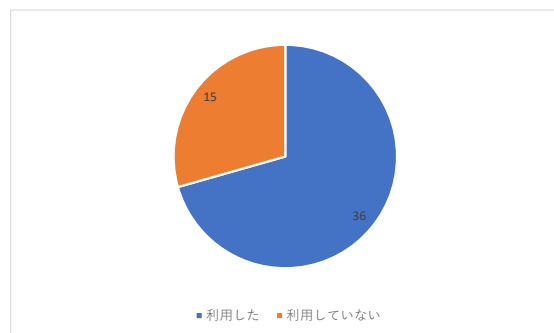
### 2.1 ポジションペーパーは役に立ちましたか？

はい	37
いいえ	14



### 2.2 ポジションペーパーをPDFで先行公開致しましたが、利用されましたか？

利用した	36
利用していない	15



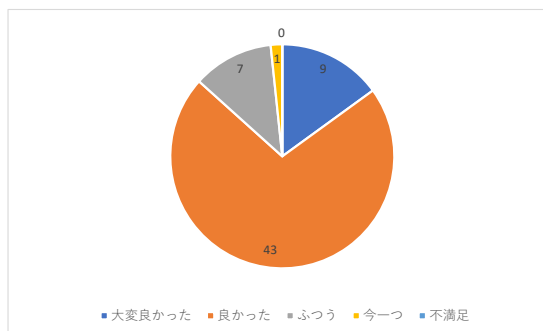
### 2.3 ポジションペーパーの活用方法についてご意見があればお聞かせください。

参加者の意見	「アイスブレイクでやったポジベ紹介をもう少し時間を取ってやってもいいかもしれない」 「参加者がサイト上で、ポジションペーパーのURLの横にタグ付け、いいねなどをつけ、後から検索できると便利に思いました。」 「Gatherだけでなく、Zoomの名前にも申し込み番号を入れるとポジションペーパーを探しやすくて良いと思います」 「自分のPP投稿が遅れてしまったので、他の方のPPを閲覧する時間が無かった。」 「Gatherの各アバターをクリックするとポジションペーパーが見えると良い。」 「gather内にポジションペーパーを読む図書室をつくってもよかった」
--------	---

### 3. インタラクティブセッションについて

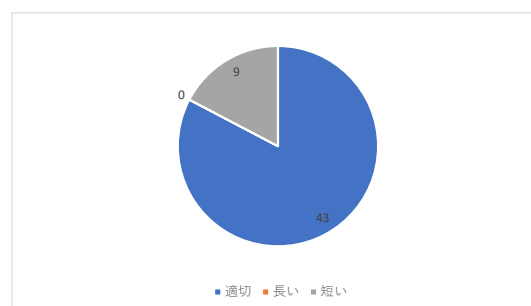
#### 3.1 インタラクティブセッションのポスター発表（研究発表・プロジェクト紹介）はいかがでしたか？

大変良かった	9
良かった	43
ふつう	7
今一つ	1
不満足	0



#### 3.2 インタラクティブセッションの時間は適切でしたか？

適切	43
長い	0
短い	9



3.2の質問で「長い」「短い」を選択した方は、理由をご記入ください。

参加者の意見	<p>「SWEST22では、特定のポスターをずっと見る感じてでしたが、今回は色々見て回れた気がします」  「様々な取り組みに触れることができた」「興味深い発表がみれたから。」  「デモもあり、よかったです」「多くの情報が得られたため」「Gatherが使いやすかったです。」  「ポスターを見て、必要に応じて説明を頂けるとい本来のスタイルに近いことができていた」  「オンライン化によってよりリラックスして聴くことができた」  「本命のモノを見た後も、他のものも絡けてみることができ、うれしかった。」  「他の大学の学生も出場していて、良い刺激となり、これからの研究のモチベーションアップになった。自分自身の研究へのコメントも多かったです、大変参考になるご意見が多かった。」</p> <p>「Gatherでふらふら回れるのが良いです」「自社の発表者を出す事ができたから」「幅広いテーマを概観できるのが良い」  「「インタラクティブ」になっていたと思います」「昨年よりもインタラクティブな感じがした」  「発表中に集まっている人が何人いるか把握できなかった点を除けばよかったです。」  「いろいろポスターを見て回る感じは再現できてたと思う。一方、一か所が長いと30分枠が短く感じてしまう」  「実際のポスターセッションと同様に探索する感じがよかった。マップが広くて迷う」  「他の人が何をやっているのか、研究しているのかを聞いて良い刺激になりました。また、普段話さない人からもフィードバックを得られたのも良い刺激になりました。しかし、時間が足りず多くのポスター発表を聞けなかったのが残念です。」  「どこに人が集まっているのか一覧性が無いので、説明開始時点に行くのが難しい。予告の仕組みがあると良さそう。」  「あとで見ました。」「参加していない」  「複数のポスターを見て回るのが難しい。」「見たかった発表が被ってしまって、聞けない発表があった。」</p>
--------	---

#### 3.3 インタラクティブセッションについてご意見があればお聞かせください。

参加者の意見	<p>「ポスター毎の混み具合が良くも悪くも可視化されてしまう」  「発表者側も聞き手側ももう少し慣れが必要と思われる。」  「何度も説明するのも大変なので説明録画のオンデマンド再生+担当者+QAではいかがでしょうか」  「上記の再掲ですが、訪問するルームを選びやすいように、近づかなくても画像などで、何をやっているか、複数の概観できるとよい。」  「コアタイムの時間分割を細かくして、全体時間を延ばしてほしい。」  「リアル開催の時と同じように説明時間は、5~10分ぐらいでタイムスロット中に数回行ってもらえると、途中からの聴講にならずいろいろ回りやすくなる」  「ミニマップにセッション番号が乗るとよい」  「もうすこし、発表者以外もGatherに慣れる時間があると良かったです」  「自由工作発表が増えて欲しいです」</p>
--------	--

#### 4. 各セッションのご感想

4.1 どのセッションに参加されましたか？ また、各セッションに参加して如何でしたか？

参加されたセッションの横に「満足度の選択肢」からひとつ選択して記入してください。

セッション名	満足	まあまあ満足	ふつう	今一つ	不満足
特別企画：ほくの／わたしの欲しい組込みプログラミング言語	14	16	3	1	0
s1a：EmblT	10	8	2	0	0
s1b：「箱庭」でなにができる？最新動向をキャッチアップしてこれからを語り合おう	4	5	2	0	0
s1c：ロボットシミュレータWebotsを使ってオンライン研修やってみた	6	5	1	0	0
s2a：PYNQ でお手軽に始める FPGA システム開発	6	5	1	0	0
s2b：SBCの使い方の新しいカタチ	4	4	1	0	0
s2c：オンラインでの組込み教育・モデリング教育について	5	3	1	0	0
s3a：入門者向けFPGAアクセラレータ開発ハンズオンワークショップ	11	9	3	0	0
s3b：ETロボコンシミュレータの開発	3	6	0	0	0
s3c：ET WEST「アジャイル組織開発」ヒートアップセッション回顧	11	8	2	0	0
s4a：Rustは組込みシステムの歯車になれるか？	6	5	3	1	0
s4b：Work with Robot	12	3	2	0	0
s4c：ソフトウェア開発をもっとうまくやってみた。	3	3	2	0	0
s5a：スーパーコンピュータが組込みシステムに降りてくる	2	10	4	0	0
s5b：言語紹介N連発！	3	3	0	0	0
s5c：オープンな完全自動運転システム、Autowareのためのシナリオテストフレームワークの紹介	8	5	5	0	0

4.2 参加されたセッションについてご感想やご意見などあればご記入ください。

参加者の意見	<p>「興味のある話が聞けたが、同時に自分の知識が足りないことも痛感した。」</p> <p>「ハンズオンは勉強になりました。ご準備された講師の先生に感謝します。」</p> <p>「オンラインの開催ですが、円滑な運営ができていたと思います。」</p> <p>「SWESTらしく、テーマが散らばったセッションが並んでいて楽しかった」</p> <p>「参加していないという選択肢がないですね」</p> <p>「s3aについては事前準備の周知をもっとやるべきでした。」</p>
--------	--

4.3 次回以降、参加したい／実施したいセッションテーマや企画案・アイデアがありましたら

お聞かせください。

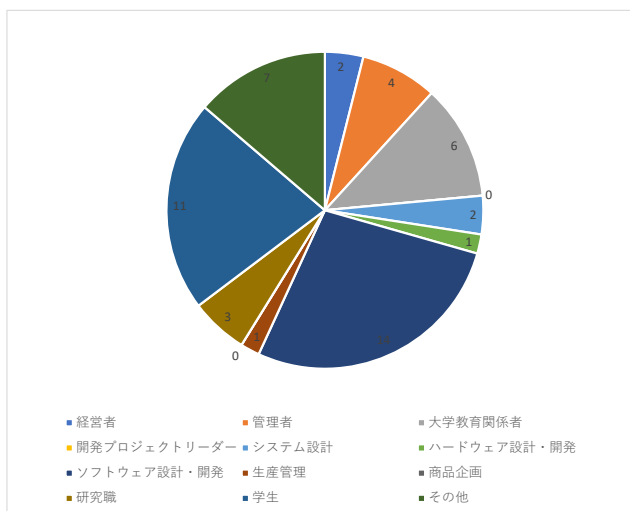
参加者の意見	<p>「機能安全対策」</p> <p>「Nim言語」</p> <p>「組み込み向けHWアクセラレータ（AI処理等）」</p>
--------	--



## 5. その他

5.1 あなたの職種についてお聞かせください。

経営者	2
管理者	4
大学教育関係者	6
開発プロジェクトリーダー	0
システム設計	2
ハードウェア設計・開発	1
ソフトウェア設計・開発	14
生産管理	1
商品企画	0
研究職	3
学生	11
その他	7

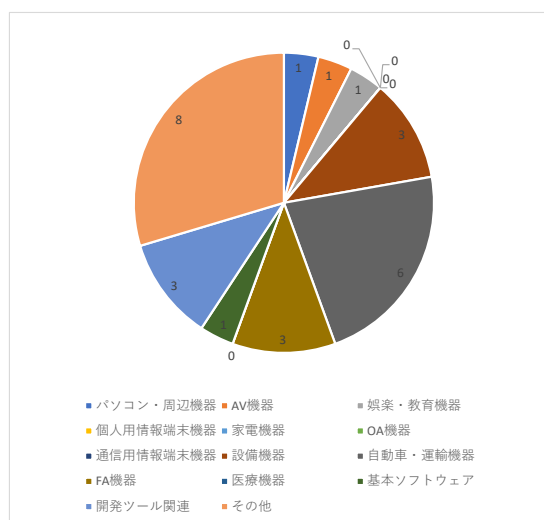


5.1の質問で「その他」を選択した方は、具体的な内容をご記入ください。

その他	「小中高に向けた教育事業」 「地方公設試験職員」 「労働安全衛生」 「組み込みシステム分野の技術コンサルティング」 「営業、技術全般のサポート、管理」 「マーケティング」
-----	--

5.2 企業から参加された方へ。あなたの担当分野についてお聞かせください。

パソコン・周辺機器	1
AV機器	1
娯楽・教育機器	1
個人用情報端末機器	0
家電機器	0
OA機器	0
通信用情報端末機器	0
設備機器	3
自動車・運輸機器	6
FA機器	3
医療機器	0
基本ソフトウェア	1
開発ツール関連	3
その他	8

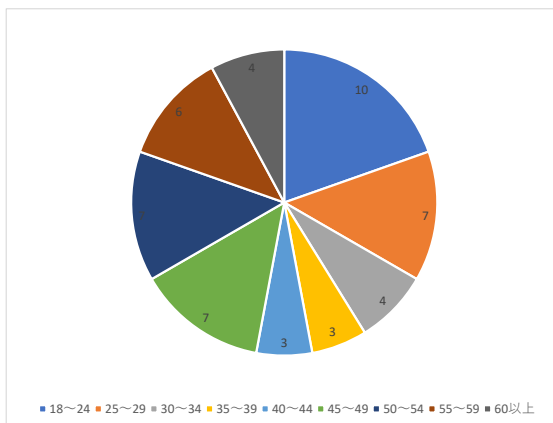


5.2の質問で「その他」を選択した方は、具体的な内容をご記入ください。

その他	「開発支援業務(メカ、ハード、ソフト)」 「Webアプリ開発」 「情報システム運用管理」 「研究開発(AI関連技術)」 「ソフトウェア開発全般」 「組み込み全般、AI関連」 「半導体ベンダ」
-----	---

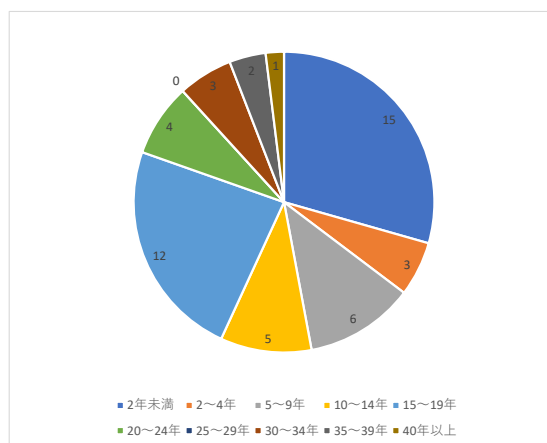
5.3 あなたの年齢についてお聞かせください。

18～24	10
25～29	7
30～34	4
35～39	3
40～44	3
45～49	7
50～54	7
55～59	6
60以上	4



5.4 あなたの組み込みシステムの経験年数についてお聞かせください。

2年未満	15
2～4年	3
5～9年	6
10～14年	5
15～19年	12
20～24年	4
25～29年	0
30～34年	3
35～39年	2
40年以上	1



アンケートにご協力頂きありがとうございました。