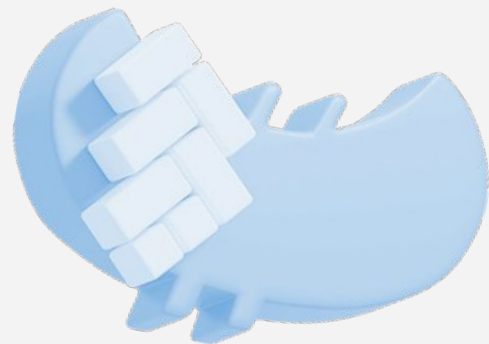


カヤックボンド

DX推進支援 紹介資料

Update 2026.06



Company Profile

/ 会社概要

会社名	Name.	株式会社カヤックbond
所在地	Place.	東京都千代田区外神田1-8-13 NREG秋葉原ビル6F
代表取締役	Board.	貝畑 政徳(兼任カヤック代表取締役)
設立	Establishment.	2011年6月20日
資本金	Capital.	1,000万円
株主	Shareholder.	株式会社カヤック (100%)
スタッフ	Staff.	100名 ※2025年10月時点



Philosophy

/ 企業理念

すごいものをつくる

SUGOI MONO WO TSUKURU

カヤックbondは、その時代時代の技術と可能性の最前線で、
世界や生活を変えるものをつくり続ける企業でありたい

エンジニアリングという観点で、スピード感を持って変容しながら、
時代が求める「すごい」に挑戦し続ける

Company Profile

/ 会社概要

会社名	株式会社カヤックボンド KAYAC BOND Inc.
所在地	東京都千代田区外神田1-8-13 NREG秋葉原ビル 6F
代表取締役	貝畑 政徳（兼任 カヤック代表取締役）
設立	2011年
資本金	1,000万円
株主	株式会社カヤック（100%）
スタッフ	100名 ※2026年5月現在



システム開発



ラボ型開発



新規事業支援



セキュリティ
サーバーチューニング



保守・運用



システムエンジニアリング



DX推進伴走



リスキリング



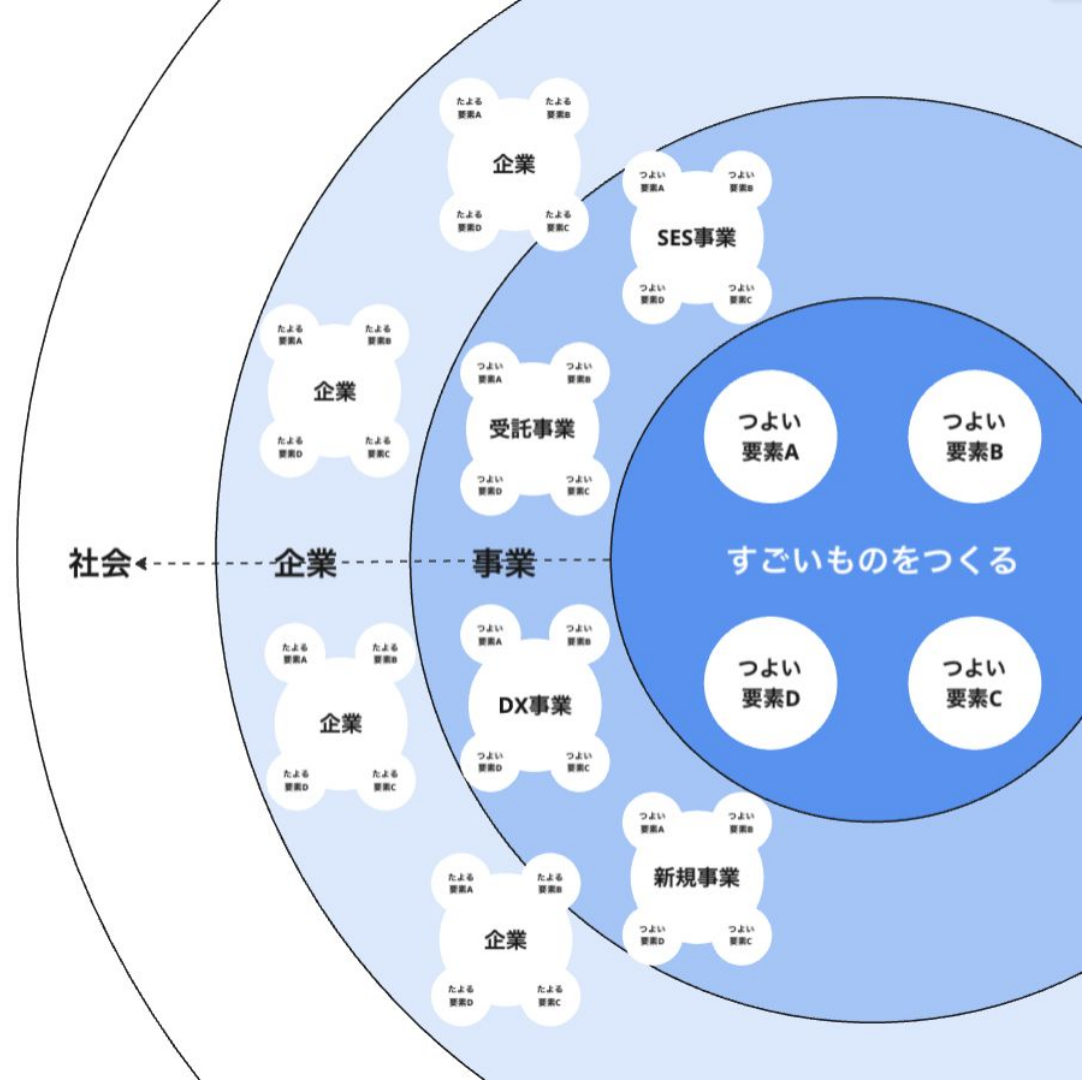
Philosophy

/ 企業理念

すごいものをつくる

その時代の技術と可能性の最前線で、
時代が求める「すごい」に挑戦し続けます。

この理念を現場での実行支援に変換し提供します



Storong Point

/ カヤックボンドの強み

1 | 困難な局面でも伴走し続ける、**信頼重視の実行姿勢**

泥臭く最後までやり抜く姿勢と誠実な実行で、継続的な信頼関係を築きます。

2 | クライアントワーク×SES×ラボ型を横断する **ハイブリッドな推進力**

柔軟な契約・アサイン設計と顧客内部へ深く入り込むコミュニケーションにより、プロジェクトの前進をリードします。

3 | 組織的な統制とプロセスに裏打ちされた **安定した実行基盤**

整備されたワークフローと採用力・実行プロセスにより、品質とスピードを両立した継続的なプロジェクト推進を実現します。

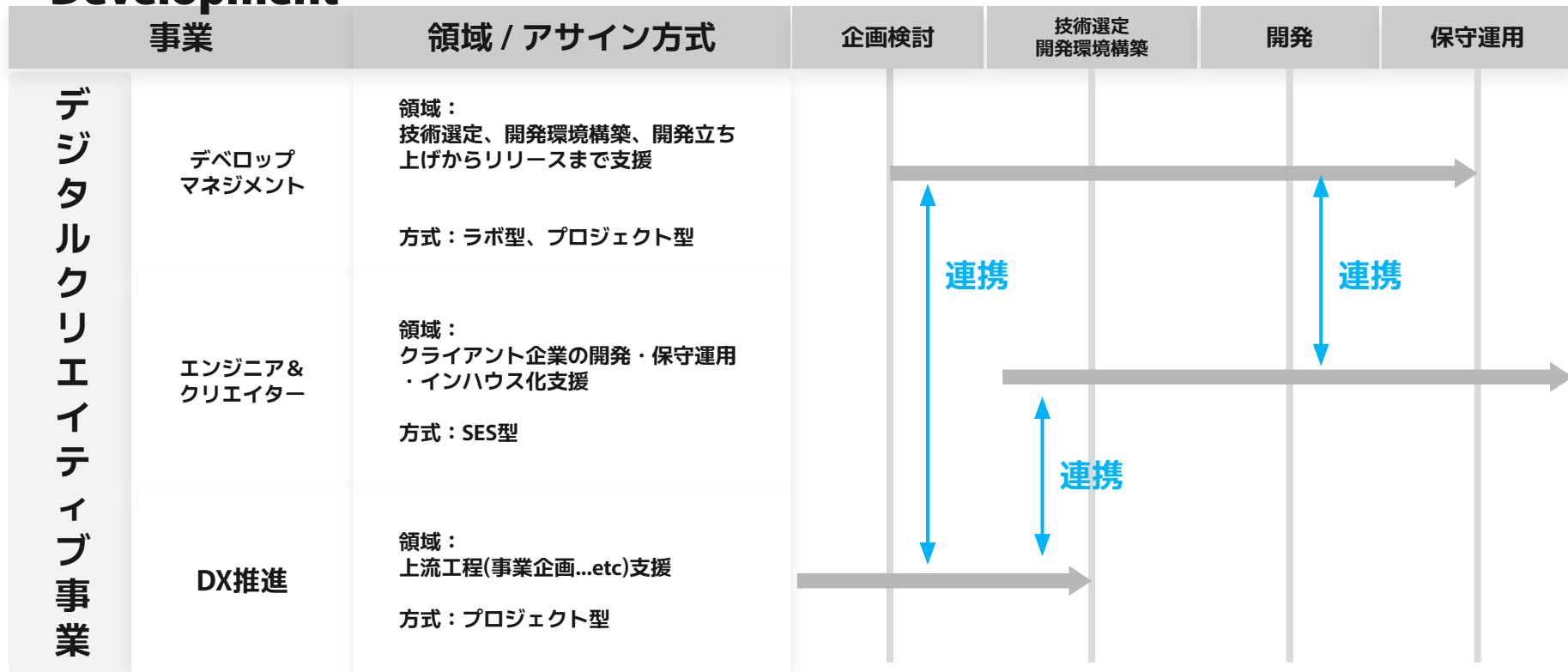
4 | 柔らかな発想と現場に根ざした堅実さを融合した **成果志向の支援**

面白法人グループの自由な発想と、現場に根ざした堅実な実行力を掛け合わせ、実践的な解決策を導きます。

Team

プロジェクトに合わせた体制づくり

Development



企画の初期段階から開発実装・保守運用・グロースに取り組む伴走パートナーです。

Achievement Summary

/ 実績概要

1,500万人規模の大規模データ環境に対応する運用・セキュリティ実績

・1,500万人規模のユーザーを抱えるサービス開発支援を通じ、高負荷対応とセキュリティ運用の実践ノウハウを蓄積。

2,000件の見積実績に裏打ちされた高精度なプロジェクト設計

・実態に即した見積もり設計により、予算とスケジュールのブレを最小化。

密な連携を実現するコミュニケーション設計による安心な進行体制

・ラボ型常駐や強度の高い定例設計により、迅速かつ透明性の高いやり取りで認識ズレを防止。

支援企業抜粋

累計400件の支援に基づく予防型プロジェクト推進

・炎上や手戻りを未然に防ぐための早期検知と事前対応を徹底。

継続率88%を誇る安定したプロジェクト支援体制

・密な連携と誠実な対応により、長期的なパートナー関係を構築。

DeNA

NTT docomo

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

BRIDGESTONE
Solutions for your journey

LINEヤフー

面白法人
カマック

AVANT

Cygames

SoftBank
Technology

Group Solution

/ 面白法人グループ

面白法人グループ22社の多様な事業領域との
クロスオーバーにより、単一領域に留まらない
実践的なソリューションを提供。

ゲームや広告だけでなく、地方創生・出版・
スポーツ・冠婚葬祭・リゾート事業など
異業種の知見を融合し、事業の可能性を拡張します。



Member

/ カヤックボンドのメンバー例



開発統括

バックエンド開発歴 15年
プロジェクトマネジメント歴 16年
大規模ゲーム案件、電子決済アプリ、大手飲料水メーカー勤怠管理システム、カヤックボンド受託開発案件に於いて、開発統括を担当。



ビジネスディレクター

プロジェクトマネジメント歴 20年
メタバース開発：KDDI社のaU metaverse 開発プロデューサーとして要件定義からリリースまでを担当。大規模ゲーム開発：7年間で2本のモバイルゲームのプロデューサーとして従事し立ち上げからリリース、運用まで全工程を担当。



プロジェクト責任者、仕様調整、進捗管理

バックエンド開発歴 8年
プロジェクトマネジメント歴 6年
電子決済アプリPM、大手通信企業Webシステム開発PM、某保険会社介護システムPM、大規模ゲーム開発リードエンジニアなどを担当。
取得資格：応用情報技術者・Professional Scrum Master



ディレクター

経験年数 18年
音楽レーベルで配信業務やウェブサイト運用業務を務めたのちウェブ制作会社でウェブディレクターを担当。ライブレストラン、音楽メディア、音楽教室のPR・マーケティングを経て、コンサルティング企業でマーケティングコンサルタントおよびディレクターに従事。ディレクターとして、コンサルティングからプロジェクトの進行管理を務める。



テクニカルディレクター 技術検証、基本設計

バックエンド開発歴 12年 プロジェクトマネジメント歴 6年
電子決済アプリテクニカルディレクター、大手小売り企業ユーザー基盤リプレイスPM、その他ゲーム配信プラットフォーム開発、DAU100万規模のゲーム開発等、多数の案件にてPM・テクニカルディレクターを担当。



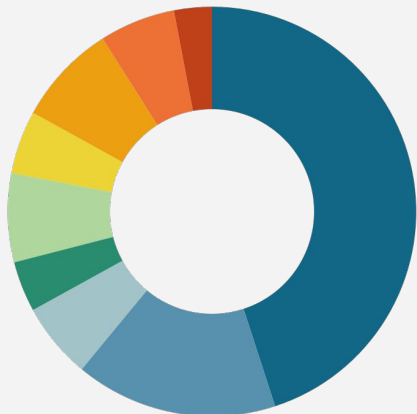
BizDev（事業開発）/ワークショップデザイン

経験年数 18年
自動車メディアでビジネス開発を担当（車関連マッチングアプリ/送客PF/車専門SNSのデータ活用）。デザインファームではSales/BizDevとして、大手からスタートアップの幅広い事業・組織課題に向き合いつつ、マネジメントとして組織開発を担当。推進に向けた課題抽出や企画提案・ソリューション開発に取り組むほか、ワークショップのファシリテーションを担当。

Corporate Data

/ 企業情報

職種割合

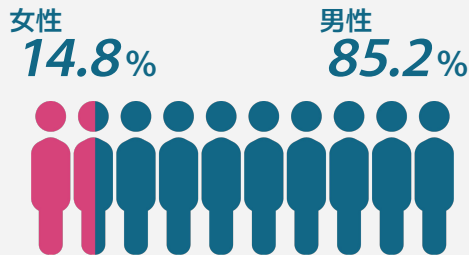


● サーバーサイド	45.0%
● アプリフロント	16.1%
● フロントエンド	6.0%
● インフラ	4.0%
● PM	7.5%
● マネージャー	5.0%
● バックオフィス	8.0%
● プランナー	6.0%
● その他	3.0%

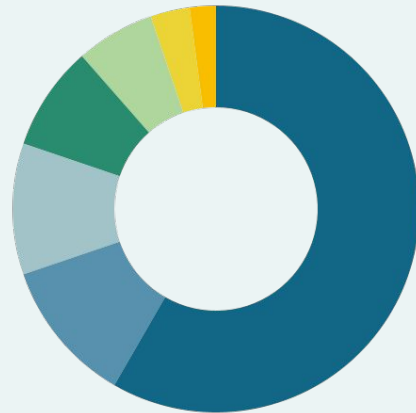
平均年齢

33.9歳

男女比



案件の使用言語割合



● PHP	48.7%
● React	9.5%
● Go	8.7%
● Java	6.9%
● Flutter	5.2%
● Ruby	2.6%
● Swift / Kotlin	1.7%

Client

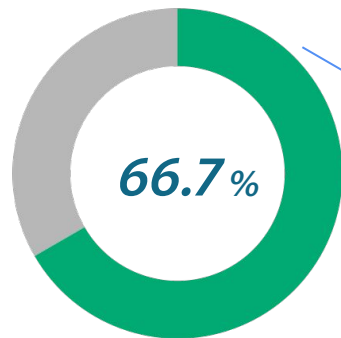
/ 取引先一覧

- NTTドコモ株式会社
- 株式会社 エムアップホールディングス
- ジョルダン株式会社
- ソフトバンク・テクノロジー株式会社
- LINE株式会社
- 株式会社カヤック
- 株式会社エクストリーム
- 株式会社 サミーネットワークス
- PPIH 株式会社
- 株式会社エクストラボ
- 株式会社ドコモ・アニメストア
- 株式会社Donuts
- 株式会社ドリコム
- 株式会社アソビズム
- KLab株式会社
- 株式会社Cygames
- 株式会社バンダイナムコスタジオ
- 株式会社バンダイナムココアミュージックメントラボ
- 株式会社DeNA
- アイア株式会社

and more...

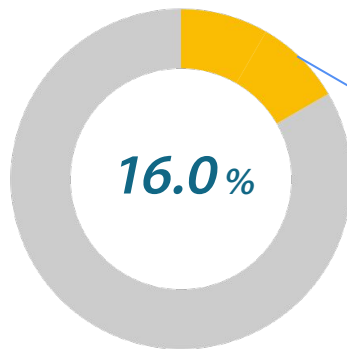
Project Trends

/ プロジェクト事例の傾向



DX案件

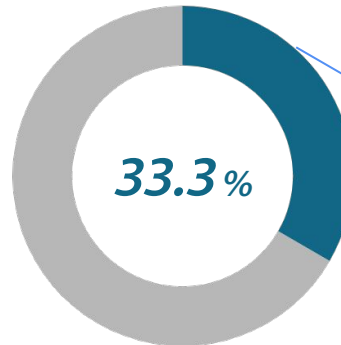
医療介護者向けコミュニケーションアプリや大手量販店向けEC決済アプリ、電力会社のユーザー向けプラットフォーム、などジャンル問わず広く企業やエンドユーザーに触れられる案件の開発を行っています。



グループ案件

面白法人カヤック、カヤックアキバスタジオをはじめとしたグループ企業と協働で開発するプロジェクトをグループ案件としています。

グループ企業のエンジニア、PM、ディレクターたちと交流を図りながら開発を進めています。



ゲームエンタメ案件

ソーシャルゲーム、コンシューマー、ライブ配信アプリなど、多様なゲームエンタメ案件を保有しております

開発領域の拡充

現在はバックエンドの技術に強く、プロジェクト数やエンジニア数もPHPの割合が高くなっています。

今後はよりバランスの取れた開発体制を整えるためにフロントエンド、クラウドインフラに力を入れていく方針です。

Programming language

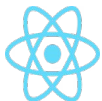
/ プロダクト・サービスに合わせた技術選定

お客様のご要望や実現したいことに合わせて、適切な技術を選定しご提案します

バックエンド



webフロント



AI



スマホアプリ



Flutter



Kotlin



Swift

インフラ



aws



Google Cloud



Azure

上記のほか、LINEミニアプリやmiiboといったツールにも対応いたします

企業を推進するための "攻め"のDXと"守り"のDX

<https://kayac.bond/>

- ・新サービスを立ち上げたい（知の探索）
- ・顧客データで体験価値を高めたい（データ経営）
- ・既存事業を変革したい（知の深化）
- ・AIを使った新商品を開発したい（AI活用）

- ・紙・Excel管理で非効率（ドキュメント管理）
- ・部署間データが分断されている（データ活用）
- ・定型業務に時間が奪われている（業務効率化）
- ・社内共有が滞っている（社内コミュニケーション）

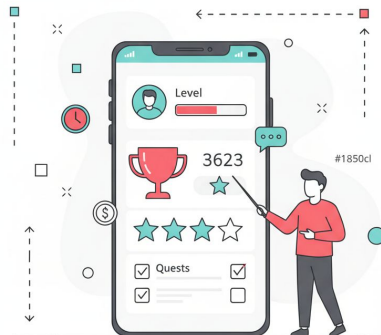
カヤックボンドの攻めのDX

/ Offensive DX



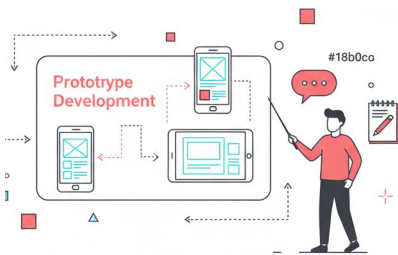
顧客体験改善コンサルティング

顧客データを分析し、接点を最適化。
ロイヤルティやLTVを高める施策を
設計（CX改善）



ゲーミフィケーション設計

ゲーム的要素(ポイント ランキン
グ 報酬)を取り入れ、顧客や社員
が能動的に関わりたくなる仕組み
を構築。



新規デジタルサービス開発

アイデア創出からプロトタイプ、
アジャイル開発まで一気通貫で支援。
新規事業立ち上げを加速。

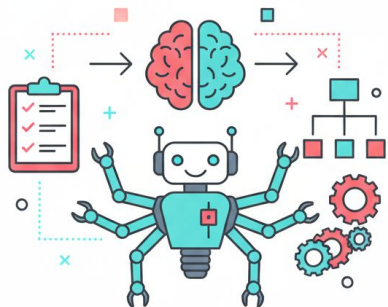


AI活用プロダクト開発

生成AIや機械学習を組み込み、
新しい体験価値を持つサービスや
商品を開発。

カヤックボンドの守りのDX

/ Defensive DX



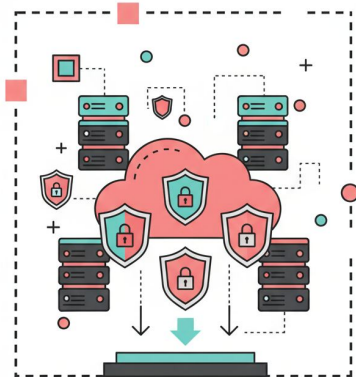
生成AI導入・業務自動化 (RPA含む)

定型業務をAIやRPAで自動化し
余白時間を創出。



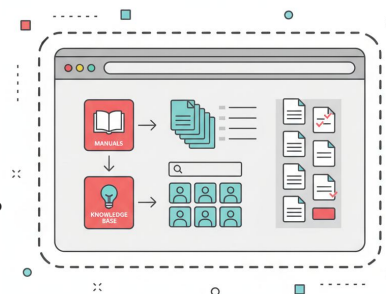
データ可視化(BIツール導入)

バラバラなデータを一元化し、
意思決定のための情報を集約し、
スピーディーに。



サービス安定稼働基盤の構築

クラウド化・セキュリティ強化で
安全かつスケーラブルな基盤を整備。



社内情報共有・ポータル整備

ナレッジやマニュアルを共有し、
属人化の解消と業務効率化。

面白DXとは？

/ What is Omoshiro-DX?

単なる効率化にとどまらず、人が能動的に関わりたくなる「体験設計」と、ゲーム・広告・地方創生など面白法人グループ20社の知見を掛け合わせ、事業の可能性を拡張する独自のアプローチです。



人が動きたくなるDX

物語や遊び心で、社員も顧客も自然と能動的に関わりたくなる仕組みづくり。



20社以上のノウハウ

ゲーム・広告・地方創生・出版・スポーツ…。多様な領域を掛け合わせ、新しい価値を創造。



攻めに強いDX

業務改善にとどまらず、AIやエンタメ発想で新しいサービスやビジネスモデルを共創。

面白DXケーススタディ

/ Case Study

事業/サービスの変革

既存サービスに「遊び心」や「参加型」の仕組みを組み込み、ユーザーの熱量を引き出す。

例) 飲食店のモバイルオーダーにゲーミフィケーションを導入し、リピート率を向上。

新規事業の立案/推進

ブレスト文化とプロトタイピング手法を活かし、“やってみたい”を最速で仮説検証。

例) 社内メンバーと共にMVPを3ヶ月で開発・検証、意思決定の材料を可視化。

コミュニケーション課題の解決

共通体験やデジタル施策を通じて、部署や世代を越えた「関係人口」を増やす。

例) 社内にアーケード型体験ゲームを設置し、自然な交流と心理的安全性を醸成。

社内DXの導入/推進

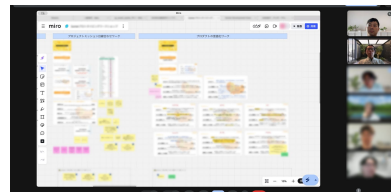
「仕組みの導入」ではなく、「自走する文化」を育てるDX。

例) 面倒な業務改善も、“自分で考えて動けるチーム”に変える伴走型支援。

AI活用

生成AIを業務の一部に組み込み、活用しながら学べるプロセス設計。

例) 業務課題に特化した社内AIチャットボットを数週間で構築・導入。



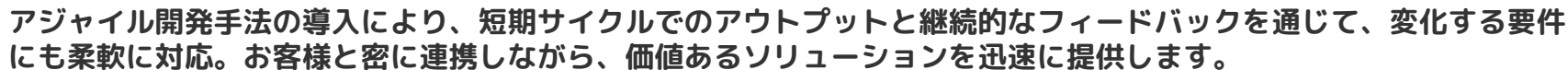
面白DXでは、業務効率化だけでなく、「人が面白がりながら自ら動き出す」状態を生み出すことを目指しています。

既存サービスの再構築から新規事業の立案、社内コミュニケーションの改善、生成AIの実装まで、どの領域でも共通するのは“関わる人が主体的に動き出す仕掛け”です。

たとえば、店舗のモバイルオーダーにゲーム要素を加える、社内にアーケード型の協働体験を設置する、メンバーと共にアイデアを素早くプロトタイピングする。

これらは単なる施策ではなく、「面白がる仲間を増やす」カルチャーづくりの一環です。だからこそ、面白DXは成果だけでなく、“変化を楽しめる組織”という土壌をも育てるのです。





DX推進や新規事業の種を生み出すワークショップ

/ Workshop

カヤックボンドのファシリテーターが、 より本質的な議論を促進します。

短期集中での課題整理と機会発見

現状の課題と新たな機会を可視化

関係者の目線合わせ

異なる部門のメンバーが同じ場で議論することで、共通のビジョンを醸成

創造的な発想の促進

多様な視点からのブレインストーミングを行い、従来の枠を超えたアイデアの創出

検証可能な仮説への変換

漠然としたアイデアを、検証すべき具体的な仮説を立てる

プロトタイプ開発への橋渡し

ワークショップで生まれたアイデアをすぐに形にする道筋をつける



DXや新規事業に取り組むには、そもそも「何に取り組むべきか」の見極めが最初の難所です。現場の課題も、事業の機会も、関係者の視点が交わらないままでは埋もれてしまいます。

そこで私たちは、短期間での本質的な議論と創造的な発想を促すワークショップを提供しています。

外部ファシリテーターが関係者の立場を越えた対話を促し、多様なアイデアを引き出し、すぐに検証可能な仮説へと整理。

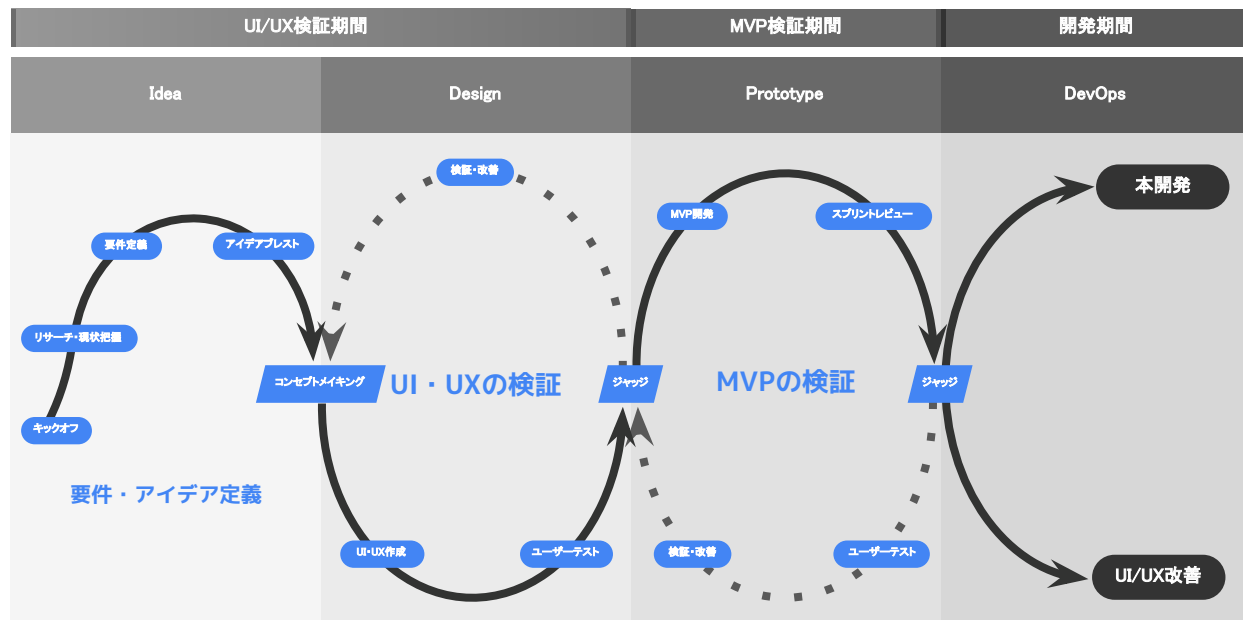
新規事業やDXの初期段階での「言語化されていないモヤモヤ」を可視化し、次のアクションへと導く場づくりを大切にしています



高速プロトタイプ開発

/ Prototyping

ワークショップで固まったアイデアや、開発を検討しているサービスなどを、本開発前に UI / UX 及び コア要件のプロトタイピングを通して企画・施策の検証に取り組み、プロジェクトの本格化に向けた意思決定のサポートを行います。



アイデアを、 素早くカタチに。

DXや新規事業を進める上で、初期の意思決定こそが成否を大きく左右します。

しかし実際には、アイデアはあるが形になっていない、判断材料が乏しいという声が多く聞かれます。

カヤックボンドの高速プロトタイピングは、UI/UXやコア要件の試作を通じて、サービスや事業の“仮説”を見える化し、検証可能な状態に落とし込むアプローチです。

ユーザーの反応を踏まえて改良を重ね、仮説から実証へ、構想から実装へとスムーズに移行できる意思決定の土台を提供します。

ワークショップ起点のアイデアも、スピーディに検証し「やってみよう」を現実に変えるプロセス設計が、私たちの強みです。

実績紹介

<https://kayac.bond/>

Achievements

/ 案件実績

受託開発

歩いて貯まるポイ活アプリ「Pitme（ピットミー）」

Client

株式会社セレス

<https://www.ceres-inc.jp/>

Phase

要件定義・設計、アプリ/バックエンド開発、
インフラ構築・性能試験

株式会社セレス様が展開する、ヘルスケアとポイ活を掛け合わせた新サービス「Pitme」の開発を担当。

要件定義からリリースまで一貫して伴走しました。技術面ではFlutterを採用し、歩数データと連動したキャラクターのアニメーションやスムーズな操作感を実現。バックエンドにLaravel、インフラにAWSを活用し、大規模ユーザーでも安定稼働する基盤を構築しました。



歩数連動のリッチなUI/UXと、大規模トラフィックに耐えるインフラ設計を両立。要件定義から性能試験まで一貫通貫で支援し、ヘルスケア×ポイ活の新サービスを安定したかたちでリリースまで導きました。

Achievements

/ 案件実績

新規事業
開発支援

新規プロダクトのプロトタイピングワークショップ

Client

株式会社アバント

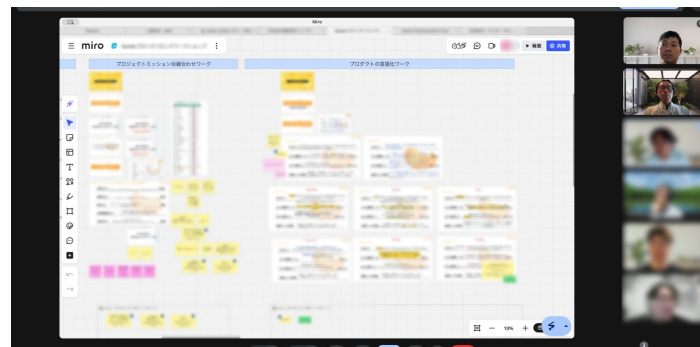
<https://www.avantcorp.com/>

Phase

ワークショップ設計・実施、
チームング支援、簡易プロトタイピング

新規プロダクトの立ち上げに向けた株式会社AVANT様の課題に対し、プロトタイピングを用いたワークショップで支援を実施。

プロダクトの方向性や目的、チームメンバーの役割や期待値について共通認識の形成に取り組むワークショップについて、カヤックボンドがファシリテーションを担当し、1日で認識のズレを整えるプロセスを設計・実施しました。



プロジェクトメンバーの役割や期待を改めて整理しながら、プロダクトのイメージを簡易プロトタイピングで可視化。オンライン環境でも集中しやすい設計と対話の工夫を通じて、短時間でもプロダクト像が大きく前進しました。

「会話が空中戦にならず、具体的に進んだ」「役割や期待値がチーム全体で再確認できた」「一方的でなく建設的に伴走してくれた」といったお声をいただきました。

Achievements

/ 案件実績

DX推進

JAグリーン近江 AIチャットボット導入

Client

グリーン近江農業協同組合

Phase

miibo各種設定 / 資料整理・加工 / マニュアル作成

JAグリーン近江の組合員向け・職員向けAIチャットボットを、会話型AI構築プラットフォーム「miibo」で構築しました。

組合員からのお問い合わせ対応や、職員による業務マニュアル・手順の確認など、日々の業務で発生するさまざまな疑問をチャット上でスムーズに自己解決できるように設計。RAG（検索拡張生成）技術を活用して資料を整理・ナレッジ化し、意図に沿った回答を導くプロンプト調整も行いました。さらに、職員自身による継続的な運用を支えるマニュアルも作成しました。



Achievements

/ 案件実績

受託開発

ARお宝探し体験アプリ「アルプラ」

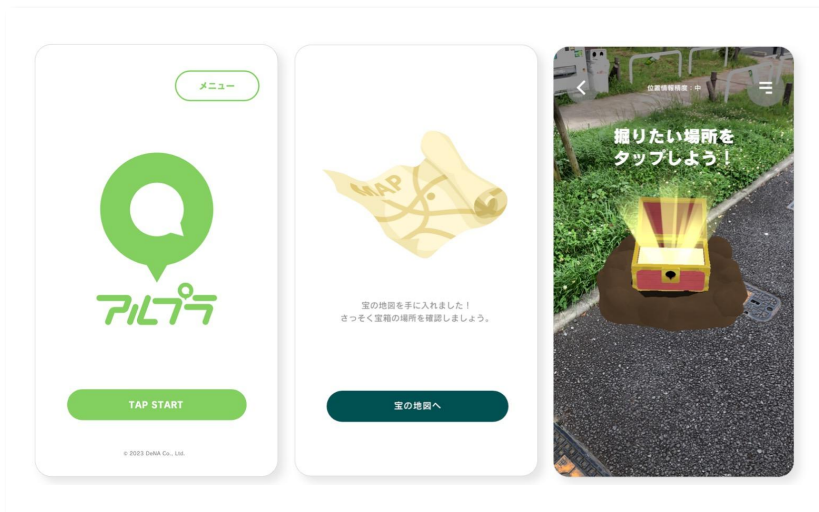
Tech

PHP (Laravel, Laravel-admin)
HTML / CSS / JavaScript

Phase

ディレクション / 要件定義～リリース

iOS・Android向けARお宝探し体験アプリ「アルプラ」のバックエンド開発を担当しました。「アルプラ」は、XR技術を活用することで、日常の空間が冒険の舞台となる新しい宝探し体験を提供するサービスです。当社は、スムーズで安全なデータ処理を実現するバックエンドの設計・開発を担当。宝箱の設置・検索・取得に関わる位置情報データの管理やAPI開発、ユーザー体験を支えるインフラ構築まで手がけ、サービスの運用まで支援しています。



Achievements

/ 案件実績

受託開発

QOL向上支援アプリ「FAROme」

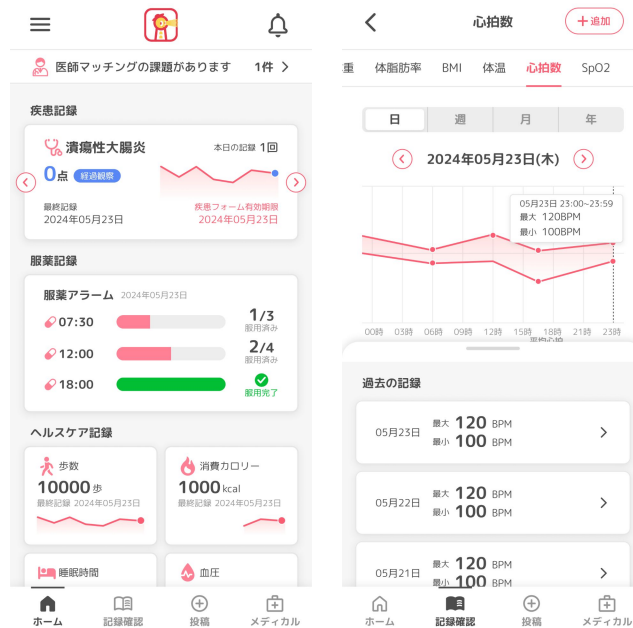
Tech

PHP (Laravel) ・ アプリ (Flutter)
・ Microsoft Azure

Phase

要件定義/設計・デザイン・フロントエンド開発
・ バックエンド開発・インフラ構築・保守

未病や予防に役立つサービスを提供するアプリ「FAROme」のデザインから保守まで、開発プロジェクトの全領域を担当しました。疾患を数値で判定するロジックや体調/症状/検査結果ログ、自宅にいても医師が患者を見守れる疾患アラートなど、疾患を持つ人々の生活改善だけでなく、健康リスクについても考慮した様々な機能を開発しました。



Achievements

/ 案件実績

受託開発

PAC-MAN GEO ゲームアプリケーション

Tech

PHP (Laravel) ・ Google Cloud

Phase

要件定義、設計、実装、テスト、リリース、保守

大手ゲームキャラクターIPの周年記念作品となった
スマホ向けゲームアプリの開発を行いました。

100カ国超のグローバル展開を行い、DAU100万規模
の負荷に耐えられるバックエンドAPIとクラウドイン
フラの構築を手がけました。



Achievements

/ 案件実績

受託開発

子ども向けプログラミング教育アプリ

Tech

PHP (Laravel, Laravel-admin)
HTML / CSS / JavaScript

Phase

ディレクション / 要件定義～リリース

子ども向けプログラミング教育アプリのバックエンド開発、プレイヤー向けの情報管理サイトの開発／インフラ構築／ティザーサイトの制作を行いました。

ローコード/ノーコードで遊びながらプログラミングし仮想空間の遊び場をクラフトできます。

ディレクション・要件定義～リリースまでを担当。



<https://www.omochim.com/>

Achievements

/ 案件実績

受託開発

大手量販店向け電子決済アプリケーション

Tech

PHP (Laravel) / Perl
AWS (Amazon EC2, AmazonSES 他)

Phase

要件定義 ~ リリース

大手量販店にて使用できる電子決済アプリの開発を
ラボ型で対応を行っています。

利用者は数千万人となっており、**プロジェクト全体の開発体制は150名以上の超大型開発案件**となります。
開発1ラインの要件定義・設計から実装まで一連の工程を担当。





面白法人グループの主な実績

Achievements - 面白法人カヤック

/ 案件実績

ハチペイ・ハチポ

地域通貨

コミュニティ

クライアント：渋谷区

「ハチペイ」は、カードやATM からチャージし、支払いに利用。ポイント還元やプレミアム付商品券、割引等が得られるキャッシュレス決済アプリ。「ハチポ」は、地域活動などでコインを獲得し、お店やイベントで特別な体験に利用できる換金性のないコミュニティコイン。毎月1回「ハチポ」を使って「ハチペイ」が当たる「ハチくじ」を開催する等、双方を活用することで、お得と楽しさの相乗効果が得られるしくみです。

渋谷おとなりサンデー

フランス・パリの隣人祭にならい、近所の人たちと顔見知りになろう！と2017年から毎年6月の第一日曜日に始まった渋谷おとなりサンデー。2024年からカヤックでイベントの企画・制作・運営を行っています。ハチポとの連携も行います。

渋谷区ライフを
もっと便利に、おトクに。

キャッシュレス決済アプリ



Achievements - 面白法人カヤック

/ 案件実績

コミュニティ通貨サービス まちのコイン

地域活性化

SDGs

プラットフォームサービス

「まちのコイン」は人と人とのつながりをつくり、まちの課題解決につながる活動にゲームのように楽しみながら気軽に参加するきっかけをつくるコミュニティ通貨です。

たとえば、ごみの削減にとりくむまちでは、みんなでまちの清掃活動に参加してコインをもらったり、賞味期限切れ直近の商品と交換するのにつかったり。そのまちで活動するNPO団体や飲食店などのみなさんと自由にコインの利用法を設定することができます。

累計27の地域で活用され、それぞれのまちの個性や課題に合わせて、コインの使い方を決めることができることが特徴です。



Achievements - 面白法人カヤック

/ 案件実績

移住スカウトサービス SMOUT (スマウト)

移住推進

関係化

プラットフォームサービス

SMOUT (スマウト) は移住に興味のある人や地域とつながりたい人と、地域の人とをマッチングするWebサービスです。

SMOUTにはさまざまな地域の人が提供する「求人」「暮らし」「空き家」「体験」などのプロジェクトが公開され、ユーザーは自分のプロフィールとマッチするプロジェクトからスカウトを受けることができます。プロジェクトを通じて地域に訪れたり、地域の人とのつながりをつくれます。

登録地域：1,100
登録ユーザー数：70,000
(2025年3月現在)

Achievements - 面白法人カヤック

/ 案件実績

ハイパーカジュアルゲーム

ゲーム

アプリ

自社サービス

暇な時についやってしまう。そんな軽くプレーできるスマートフォンゲームを開発し提供しています。通算で 5億ダウンロードとなり、国際的なパブリッシャーとしても評価されています。

世界中でのダウンロード数において、2020年度より3年連続で、国内企業一位になり、さまざまなアプリケーションアワードを受賞しています。

ハイパーカジュアルゲームとは？
隙間時間に気軽にプレイできることを目的にしたモバイルゲーム



Achievements - 面白法人カヤック

/ 案件実績

社長のおごり自販機

Web

クライアント：サントリー食品インターナショナル

オフィスに社員2人が揃い、2枚の社員証を同時にタッチすると、それぞれ1本ずつ飲み物が無料でもらえる「社長のおごり自販機」の企画・制作のお手伝いをしました。コロナ禍によってコミュニケーションが減りつつあるオフィスをちょっとハッピーにし、いい仕事のキッカケを作る特別な自販機です。



業務上の課題に関する壁打ち / 事業開発の種探し / KPIやロードマップの可視化 / 改善アクションの策定 など
何でもお気軽にお声がけください。



お問い合わせ： info@kayac.bond