

テラテイルを よくするアイデア

初めまして！

の方は初めましてそうでない方は

こんにちは！

氏名 本間圭祐

所属 東京工科大学 メディア学部 メディア学部

学年 3年

趣味



とか

■ テラテイルとは

プログラミング専門のQ&Aサイト

teratail

回答率
92.17%

キーワードで検索

and or

質問する

ログイン

新規会員登録

【募集】teratailと一緒に作りたいエンジニア × 再表示しない

プログラミング専門の
Q&Aサイト



teratailについてもっと詳しく知る

現在の回答率: 92.17%

平均回答時間: 1時間32分 ※2016年7月時点

7分前 回答 yukidaruman

新規会員登録・ログイン

facebook

twitter

google

github

hatena

メールアドレスで登録

メールアドレスでログイン

フォロー

新着

アクティブ 1

未回答

未解決

注目

解決済

更新が1件あります

解決済

localeの変更方法

回答 1

前提・実現したいこと rails5からさくらのVPSへcapostarnoを使ってデプロイしたいです。発生している問題・エラーメッセージ cap staging deployコマンド実行 DEBUG [3dfc200c] bash: warning: setlocale: LC_ALL: cannot ...

0 評価 10 PV

Ruby on Rails Vim Capistrano Cloud9

ynakano 0分前に ベストアンサー

解決済

Unity5.5でエラーがでる

回答 1

Unity5.5で下記のエラーがでます。 Assets/GooglePlayGames/SocialPlatform/PlayGamesLocalUser.cs(26,18): error CS0535: 'GooglePlayGames.PlayGamesLocalUser' does not implement interface member

0 評価 45 PV

Unity

hn_tokyo 0分前に 回答

受付中

PostgreSQLのserial型を使うデメリット

回答 3

概要 携わっているDBでは、ID列を以下のようにしています。型はbigint INSERTするときはnextval(シーケンス)関数を使っている 最近、serial型の存在を知りました。今後追加するID列は、bigint型でなく bigserial型にしようと思ってい ...

0 評価 25 PV

PostgreSQL

A.Ichi 2分前に 回答

解決済

Githubで一度の検索に関連するソースコードを検索する方法

回答 1

実現したいこと Github (またはGithubのAPI) でソースコードを検索できますが、検索したソースコードと関連するソースコードを同時に検索することは可能でしょうか？ 例 以下のようなソースコードがあり、Githubにて 「 hoge 」 を含 ...

0 評価 122 PV

GitHub API

mit0223 2分前に ベストアンサー

解決済

Raspberry pi 3 Model Bにてsshが起動時に動いてくれない

回答 1

目的 Raspberry pi 3 Model Bの起動時にsshを動かして外部のターミナルからログインできるようにしたい。現状 sudo apt-get install sysv-rc-confでsysv-rc-confのインストールを行い、 sudo sysv-rc-conf ssh onでsshを起動時に動 ...

0 評価 27 PV

SSH Debian Raspberry Pi

can110 3分前に コメント

受付中

Java Realmでタイトルでのソートができません。

回答 0

0 評価 0 PV


Java Realm

運営からのお知らせ

【リリース情報】
質問ページのリニューアルを行いました。詳細はteratail blogにて紹介しています。

過去のお知らせを見る

3分で分かる「teratail」



teratail エキスパートユーザー

最近のタグ

タグ一覧へ

JavaScript

6738 投稿

PHP

10178 投稿

Java

7041 投稿

Swift

2925 投稿

WordPress

2528 投稿

C#

2634 投稿

jQuery

3052 投稿

Ruby on Rails

2703 投稿

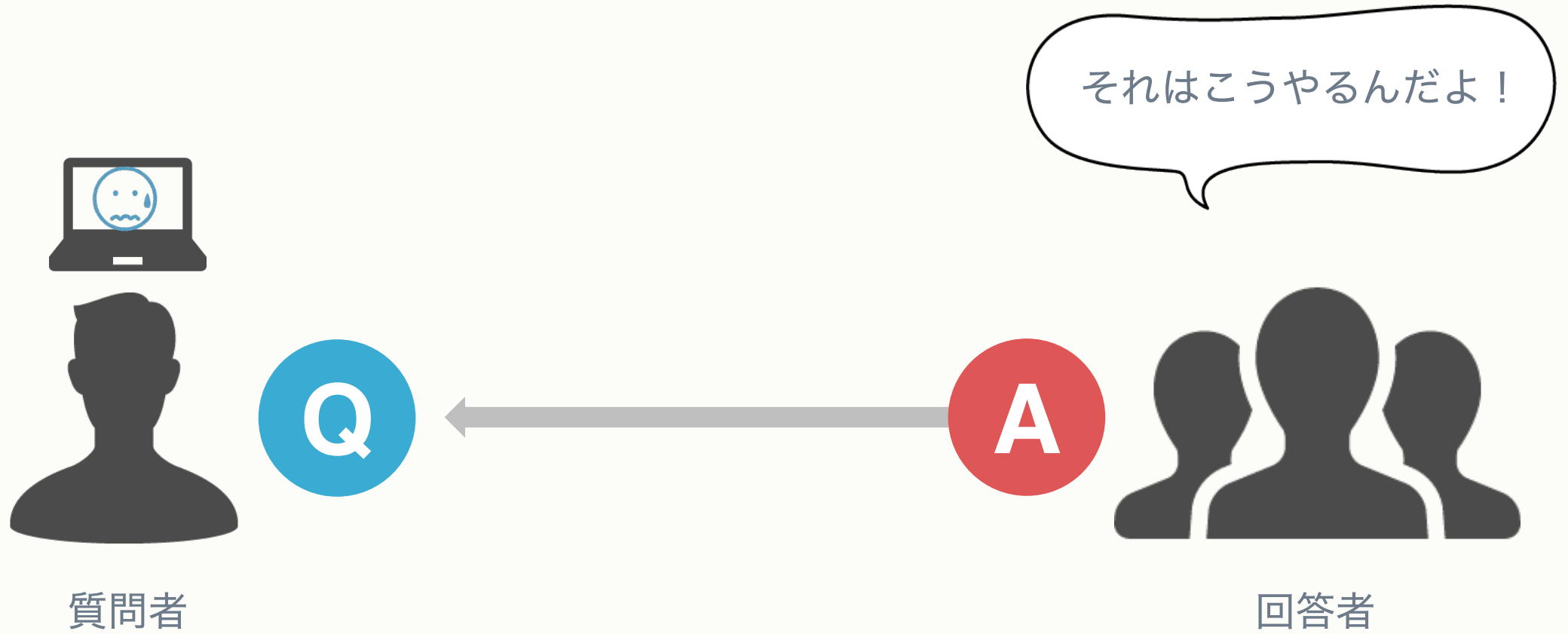
どうしても解決できない！

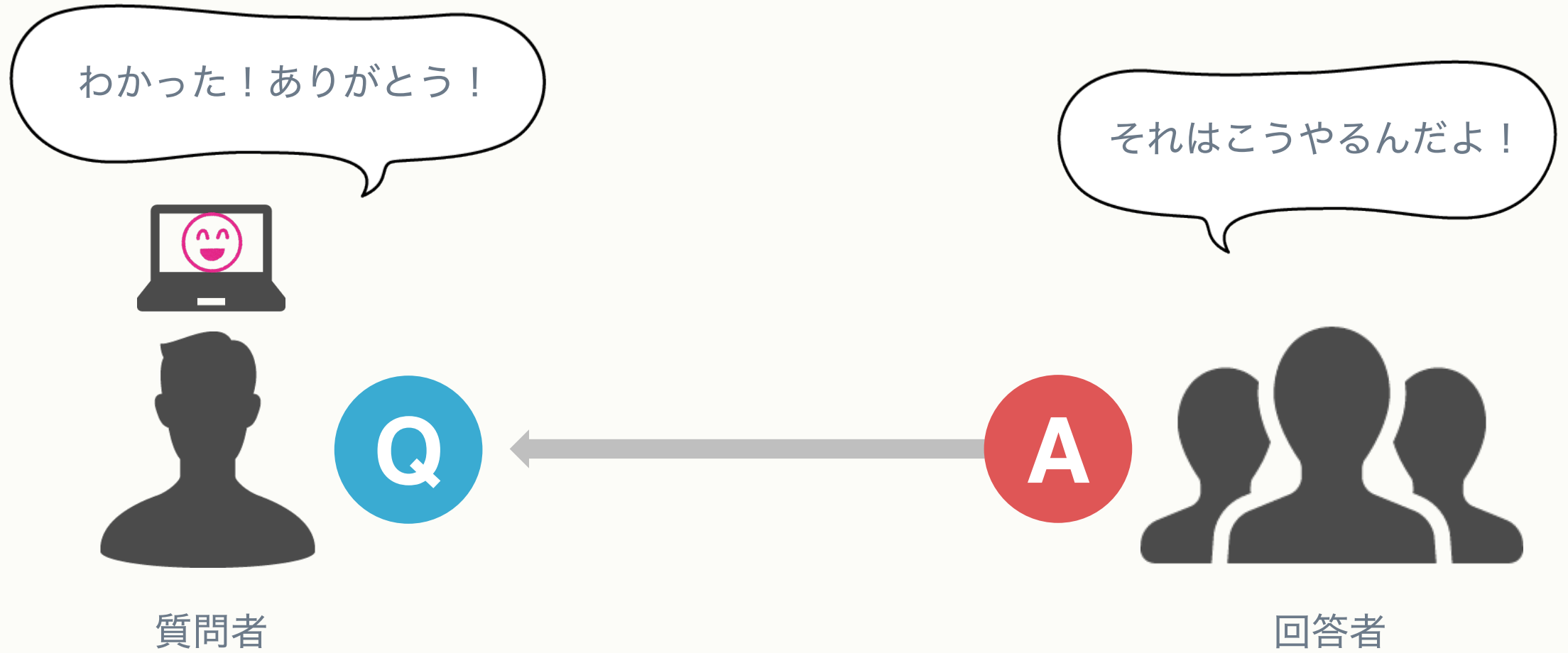


質問者

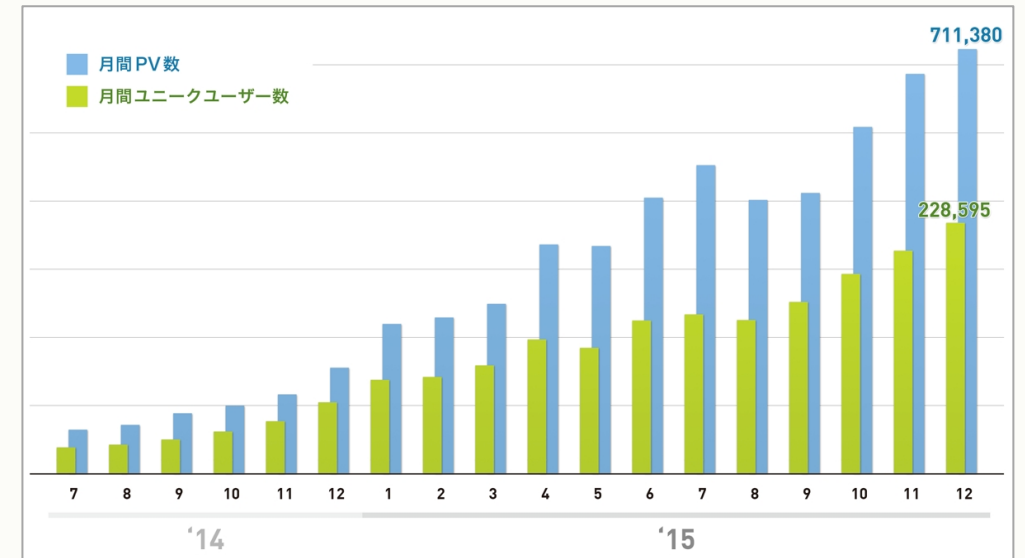


回答者

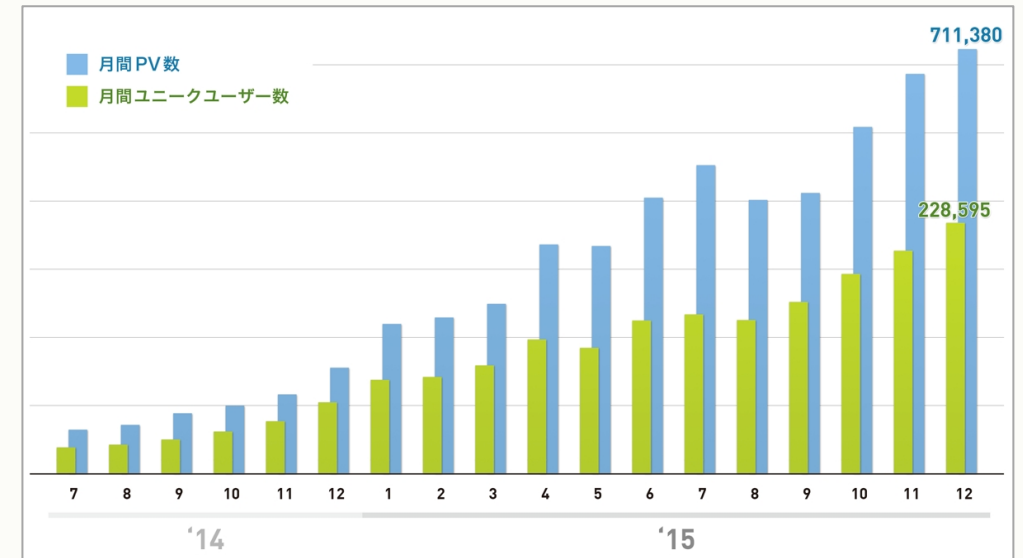




- 解答率90%超！
- 平均回答時間1.5h
- エンジニアの約半分が利用！



- 解答率90%超！
- 平均回答時間1.5h
- エンジニアの約半分が利用！



すごい！

質の高い回答がなかなか増えない

利用していないレベルの高いエンジニアから
初心者向け・学びが無いと思われる

サイトに来ない

質の高い回答がなかなか増えない

レベルの高いエンジニアって？

- 日々勉強をしており、何かの技術に詳しい
- 仕事でプログラミングをしており経験豊富
- Qiita（エンジニアの知識共有サイト）や技術ブログに記事を投稿している
- テラテイルでは質の高い回答をしてくれる

利用していないレベルの高いエンジニアから
初心者向け・学びが無いと思われる

サイトに来ない

質の高い回答がなかなか増えない

レベルの高いエンジニア達に
テラテイルの学びを知ってもらい
テラテイルで質の高い回答をしてほしい

- ① 学びがある
- ② 人助け
- ③ ゲーム感覚



1 学びがある

2 人助け

3 ゲーム感覚

- 人の回答を見て、知見を得る
- 自分の回答が間違っていたら指摘してもらえる
- 間違いの無いように調べるから知識が深まる
- 言語化することで、自分の理解も深まる

1 学びがある

2 人助け

3 ゲーム感覚

フロントエンドエンジニア
五十川洋平さんのブログ



プログラミングを上達したければ、teratailを使うのが良い

1 学びがある

2 人助け

3 ゲーム感覚

フロントエンドエンジニア
五十川洋平さんのブログ

使い始めて、すぐにサービスのメリットに気づいた。
なんで今まで使わなかったんだろう。
ぼくはこうゆうサービスが欲しかった...！

1 学びがある

2 人助け

3 ゲーム感覚

- 自分の知識を人の手助けに活かせる
- 人の役に立つと嬉しい
- その人を助けることのできる「ヒーロー」

1 学びがある

2 人助け

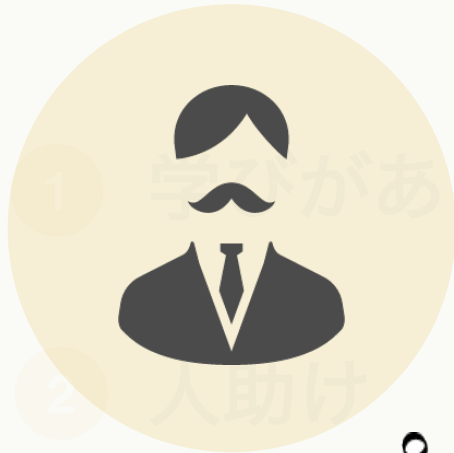
3 **ゲーム感覚**

- 回答するとスコアが上がる
- スコアは技術力を表す
- ランキング上位は注目される
- 条件クリアで称号ゲット

- 1 学びがある
- 2 人助け
- 3 ゲーム感覚

どれも回答してみないと
その良さを実感できない

スキルが高いエンジニア



テラテイルって学びないし
初心者向けだよね

フロントエンドエンジニア 五十川洋平さんのブログ

使い始めて、すぐにサービスのメリットに気づいた。
なんで今まで使わなかったんだろう。
ぼくはこうゆうサービスが欲しかった...！

- 1 学びがある
- 2 人助け
- 3 ゲーム感覚

どれも回答してみないと
その良さを実感できない

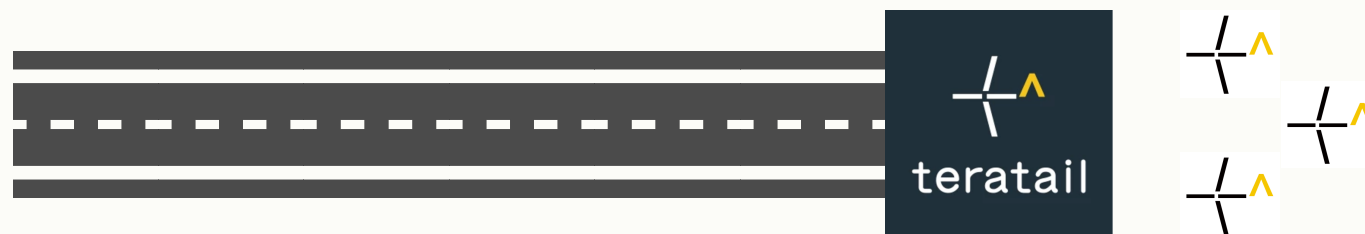


一度回答すれば、
その良さがわかる

一度回答すれば、その良さがわかる



スキルの高いエンジニアがテラテイルを使うまでの道のりを考えればいい！



2 アイデア

それはQiitaです



Qiitaはプログラミングに関する知識を記録・共有するためのサービス



Qiitaはプログラミングに関する知識を記録・共有するためのサービス



スキルの高いエンジニアが沢山いる！

スキルの高いエンジニアが集うQiitaから連れてくる



スキルの高い人を連れてくる仕組み





自分の知識を記録し、共有する。
誰かに役立つこともある。



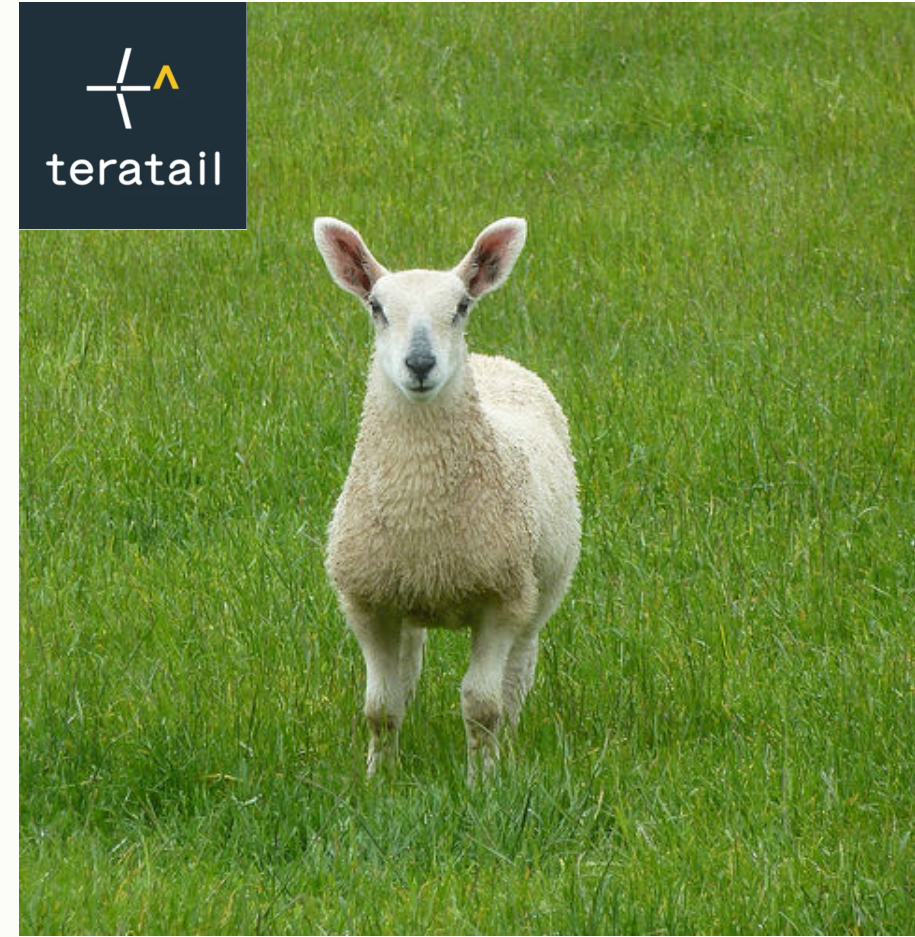
自分の知識が誰かに
役立っていることがある

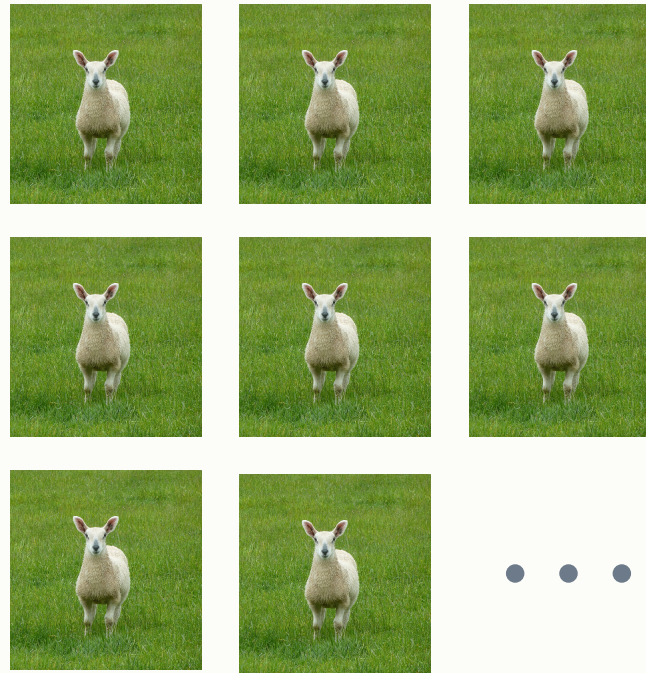


困っている質問者の質問に回答する。
主に質問者に役立つ。



自分の知識が誰に
どのように役立ったかが分かる





人助けに着目し、Qiitaでも
誰にどのように役だったかの体験ができるようにする

高レベルエンジニアに人助けの良さを実感してもらう

人助けを動機にテラテイルを使ってもらう

回答することで学びを得る

エンジニアログ

初心者エンジニアが課題を設定・共有し、
課題解決を通して学習していくサービス



課題を設定



課題に参加



課題を共有



学習を記録



交流機能

初心者エンジニアが課題を設定・共有し、
課題解決を通して学習していくサービス



①課題を設定



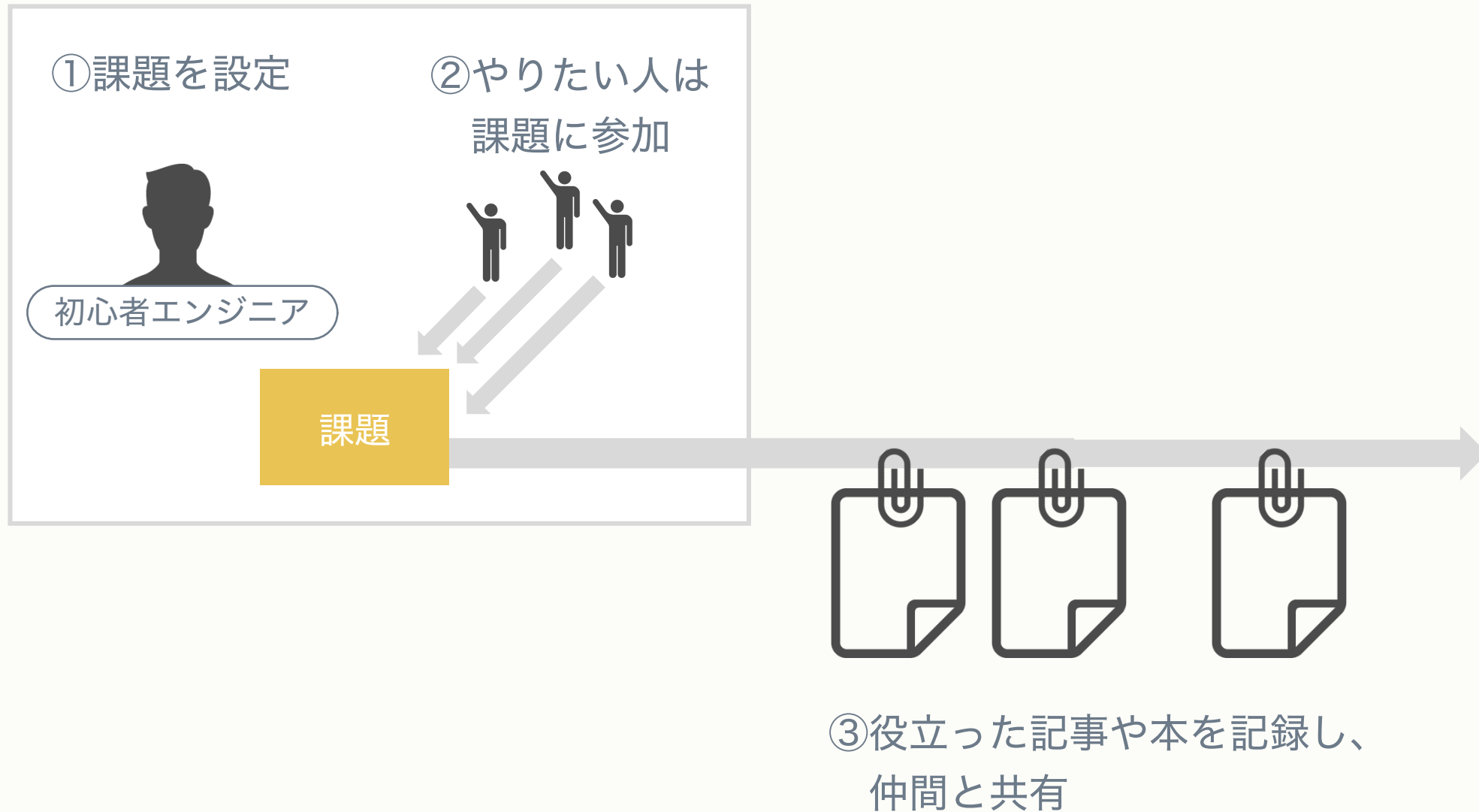
初心者エンジニア

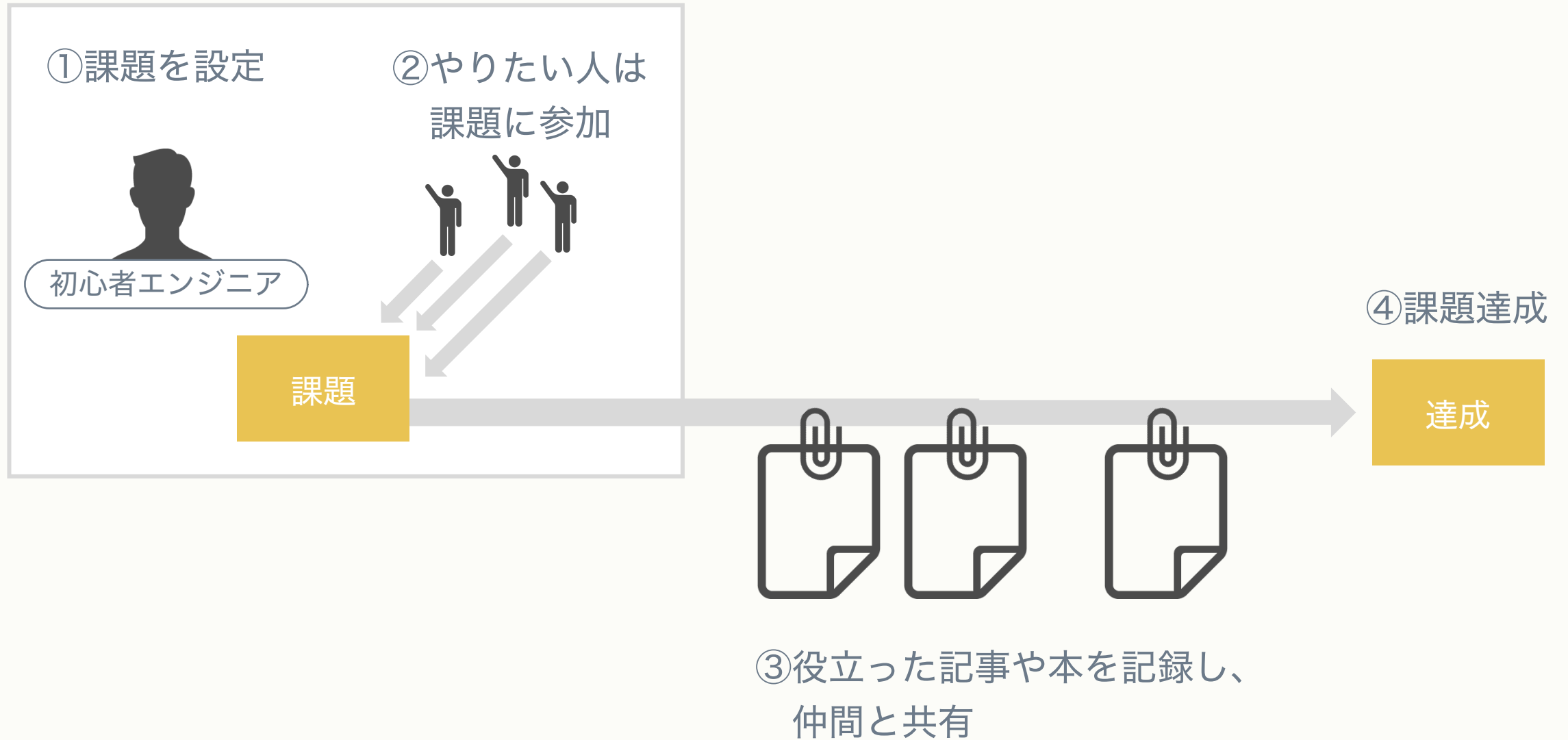
課題

①課題を設定

②やりたい人は
課題に参加







課題達成まで、役に立ったものをみんなで記録していく

他人から見ると誰がどのように記事を利用したのかがわかる

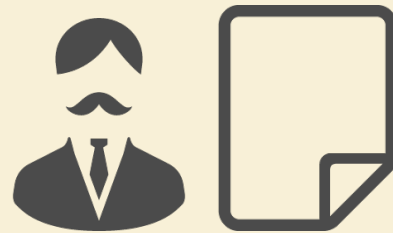
自分の記事を誰がどのように役立ててくれたかが分かる



エンジニアログ



役に立ったから
記録して共有しよう！



スキルの高いエンジニアの記事

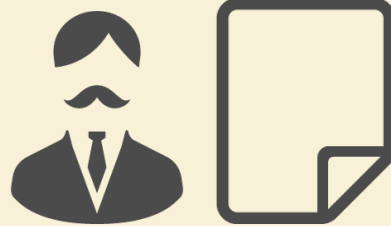
エンジニアログ

課題



記録・共有

Qiita



スキルの高いエンジニアの記事

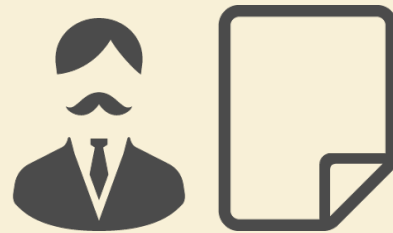
書いた記事が、エンジニアログで
誰にどのように役だったかを見ることができる

エンジニアログ

課題



Qiita



スキルの高いエンジニアの記事

こんな人に、こんな感じで
役だったんだ！書いてよかった！

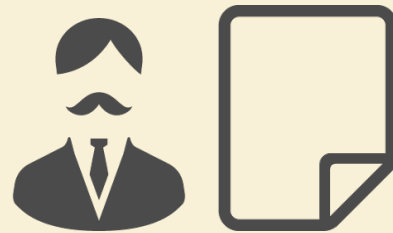
エンジニアログ

課題

うう、詰まった！分からない！
テラテイルで質問しよう。



Qiita



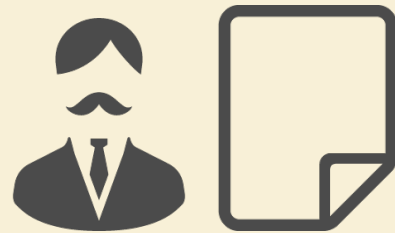
スキルの高いエンジニアの記事

エンジニアログ

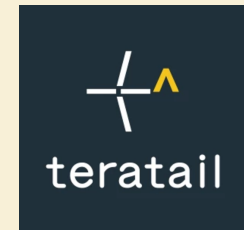
課題



うう、詰まった！分からない！
テラテイルで質問しよう。



スキルの高いエンジニアの記事



エンジニアログ

課題



あ、自分の記事を参考に
してくれた人だ。
助けてあげよう。



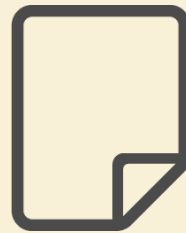
スキルの高いエンジニアの記事

エンジニアログ

課題



あ、自分の記事を参考に
してくれた人だ。
助けてあげよう。



A

Q



スキルの高いエンジニアの記事



ベテランエンジニア 太郎さん

- 経験年数20年
- 仕事でプログラミングをしている
- 学んだことをよくQiitaに投稿している

- スキルの高いエンジニアの普段の行動を利用してテラテイルに導くきっかけを作れる
- 質問者のコンテキストが分かり、より良い回答ができる
- エンジニア同士の交流を促進
- 質問者自体が増える

3 まとめ

エンジニアログで「人助け」の体験

人助けの良さを実感する

「その人」をさらに助けたいくなる

「その人」の質問にテラテイルで回答

テラテイルで学びを得る

質の高い回答が増える

1. テラテイルの体験をエンジニアの普段の行動に取り入れる
2. Qiitaやブログなどで人を助けた時、誰にどのように役立ったかを明確にする
3. 初心者（迷える子羊）を自分の力で救えるという感覚を利用し、テラテイルにつなげる
4. 初心者の学習の課題解決とテラテイルを結びつける。課題を記録するという行為でレベルの高いエンジニアに役立ったかどうかを気づかせる。
5. 姉妹サイトで上級者向けのものを作る
6. 初心者と上級者が明確に分けられる機能
7. ユーザーのランクに応じて記事をリコメンドする
8. 初心者ユーザーは初心者向けの記事しか見ない（上級者向けのものはわからない）
9. 上級者ユーザーは新しい言語などに触れるときには初心者向けの記事を読むことがあるが、普段は上級者向けの記事を多く見る
10. 上級者が喜ぶような機能をつける
11. 質問が伝わりやすくなるように、質問をするレッスンを受けられる機能をつける
12. 課題を出して、分からなければ回答する
13. ユーザー全体の技術力をサイトで底上げする
14. 今までの質問を元に、初心者がつまずくところを網羅した学習サイトを作る
15. 初心者向けだと思われる
16. デザインをスキルの高いエンジニアのイメージで作る

17. レベルの高いエンジニアでも学びがあると思わせるアイデア
18. 初心者向けマークのように、上級者向けのマークを作る
19. レベルの高い人向けの機能もあるんだと思う
20. レベル高い人向けの問題集
21. 今まであった質問をもとに問題を作成。解けたらすごい！
22. レベル高くても学びがあるっていう広告を作る
23. レベルの高いエンジニアにもメリットがあるということを認知させる
24. 間違いを指摘してくれる環境の強化
25. コメントハイライトで指摘
26. 誰でも投稿とかを編集できるようにする
27. 記事1つひとつの質が上がる
28. キャンペーンをして記事をQiitaやブログに載せてもらう。躓いたところをテラテイルに投稿して質問してもらう。その質問のURLを添えて載せてもらう。●
29. 技術力のある人がそもそも質問をするのか
30. 誰も回答できない質問を専門家に答えてもらい、それについて詳しく記事にする★
31. 現状は初心者向けだと思われているので、上級者向けQ&Aサービスを作る▲
32. テラテイルがプログラミングに関するお題を出す。テラテイルからの挑戦状★
33. レベル別に出題
34. わからない部分はテラテイルで質問して良い
35. 質問に「テラテイルからの挑戦状」というタグ付けをし、他の人が躓いたところをチェックできるようにする
36. レベルの底上げ、回答できた人はスキルが向上する
37. 質の低い質問や回答が減ることに繋がる？

- 38. ユーザーのレベルに応じて記事をリコメンドする●
- 39. 初心者ユーザーは初心者向けの記事しか見ない（上級者向けのものはわからない）
- 40. 上級者ユーザーは新しい言語などに触れるときには初心者向けの記事を読むことがあるが、普段は上級者向けの記事を多く見る。ただ、初心者の質問に回答することがある。
- 41. ユーザー同士がもっと交流できる仕組み
- 42. チャット●
- 43. 勉強になると思った質問の共有★
- 44. コミュニティを作り、参加できる機能●
- 45. 勉強会●
- 46. スキルの高い人の質問に答えるともらえる評価が増える●
- 47. 自分自身が今課題としていることを設定できる。すると同じ課題を持つ人達のコミュニティが生成され、一緒に課題を達成する仲間ができる。
★
- 48. これから勉強していきたいことを共有しても面白いかも★

- 49. 回答（者）全体の質を高めるアイデア
- 50. 回答をみんなでよくしていく
- 51. 複数の回答が答えを補い合っている場合、両方を「コンビネーションアンサー」にできる★
- 52. 現在既に解決済みの質問でも答えに+αできる★
- 53. 他人の回答を誰でも編集できるようにする★
- 54. 回答者全体の技術力の底上げ
- 55. 初心者が多い質問などをもとに、プログラミング学習サイトを作る●
- 56. ランキング上位の回答者に今までの質問を踏まえて初心者向けの記事を書いてもらう●
- 57. 質問するほどでもないけど分からない・難しい部分を登録できる●
- 58. 同じ部分がわかっていない人と繋げる▲
- 59. 複数の人達で協力して分からない部分を解いてもらう●
- 60. インセンティブによる質の高い回答
- 61. ポイントがもらえる▲
- 62. 換金できる
- 63. 景品がもらえる▲

- 64. 質の高いものを投稿したくなるようにする
- 65. 感謝の気持ちをもっと伝えられるようにする
- 66. その人の感謝のメッセージが回答者に送られる
- 67. ありがとうボタンを作る★
- 68. 「参考になった・助かった」ボタンを作る●
- 69. お礼を言ってもらえる●
- 70. ○○さんありがとうキャンペーン★
- 71. 質問者から回答者に直接お礼を言える
- 72. 感謝ポイントを作る。そのポイントは回答に応じて質問者が決められる。
質の高い回答だったかどうかで判断する。●
- 73. 評価プラスの効果を大きくする▲
- 74. 質問者は回答の質に5段階の点数をつけることができる。
- 75. 質の低いものを投稿しにくくする
- 76. マイナスの効果を大きくする▲
- 77. 一定の評価より下回ると消される▲

- 78. 質問をもっと伝わりやすくするアイデア
- 79. 初めて質問する時に戸惑うという意見があった
- 80. 質の低い質問により、回答の質が下がってしまうこともある
- 81. 質問入力画面のテンプレをジャンルごとに最適化する●
- 82. Webアプリのとき
- 83. エラーが出た時
- 84. 疑問を解消したいとき
- 85. 命名規則について聞きたいことがある時
- 86. 文法について知りたいとき
- 87. 質問する時のチュートリアルをもっとわかりやすくする●
- 88. 動画で説明するなど
- 89. コードのプレビューがその場で見られる仕組みを導入●
- 90. 質問のエラー箇所の場所がすぐ分かるし、実際のソースコードなら回答ス
キードも正確性も良くなる
- 91. 質問に対して回答者が質問の質を評価する。評価する基準は伝わりやすいか
どうか。伝わりにくい評価をする場合は何が伝わりにくかったのかを添える。
●
- 92. 現在ある評価とは別に、質問の伝わりやすさを評価するもの
- 93. 評価が低くてもスコアに影響はしない

94. 回答者を増やすアイデア
95. とりあえず回答してもらうことでメリットに気づいてもらう
96. スコア≡技術力だと思う。スコアが高い人は能力があるということ
97. 技術イベントに招待する●
98. スカウトできるようにする★
99. もしその人が転職したいならそのスコアに応じて先行一部免除などで優遇する
100. スコアで技術力が評価される環境の整備●
101. 回答すると読むことができる記事▲
102. ボードゲーム風のゲーミフィケーションを取り入れたイベントを定期的に行う★
103. ボードゲームはエンジニアとの親和性がある
104. PHP, Java, JavaScriptなどの班に分かれて争う
105. (スコアやバッジは関係なく、回答や質問のクオリティで競う)
106. アプリでテラテイルを出す●
107. 回答専用
108. 通勤時間などの隙間時間に使えるような仕組みを考える
109. 質の高い質問・回答を示す
110. テラテイルのゆるキャラで、知名度を高める
111. 質問の難易度を第三者がつけられるようにする
112. 評価を低くする際はコメントをつけて詳しく伝わるようにする

- 113.学習を記録
- 114.学習内容の確認
- 115.学習したサイトや本をはてブのようにカテゴリに分けられるようにする
- 116.登録するときにカテゴリ設定
- 117.ある程度自動で選んでくれる
- 118.テラテイル内のコミュニケーションを活発にする
- 119.参考書やサイトを管理
- 120.参考書やサイトのレビュー
- 121.テラテイルの機能が使える
- 122.スコアが一定以上の人にだけ質問をするシステム。さらなる交流を生む。
- 123.ユーザー同士の横のつながりを交流を通して強化
- 124.ユーザー同士がもっと交流し、助け合うような仕組み
- 125.テレビ番組でテラテイルの告知をする
- 126.ベテランエンジニアが初心者にとどれだけうまく教えられるかのイベント
- 127.レベルの高い人向けに、実際にあった質問を解くチャレンジ
- 128.最新の技術だけに限定して質問ができるコミュニティ