

ACHIMITY
開発フローコンサルティング

自己紹介

- » さぶうえい
- » 7期 Androidアプリ開発コース
- » MentorsSchool運営メンバー



経歴

- » 大学でソフトウェア開発を研究(4年生です)
- » 実務経験
 - » Wantedly, incでAndroidエンジニアの長期インターンシップ
 - » 知り合いの手伝いでrailsを2,3ヶ月書いてた。
 - » Sonyのインターンシップ
 - » 9月は1ヶ月DeNAでAndroidエンジニアのインターンシップ予定

今日はグロースハックというものを体験してもらいます

グロースハックとは

“プロダクトやサービスのグロースにフォーカスし、製品のマーケティングや全社的な戦略の課題をクリエイティブに解決すること”

サービスをよりよいものに成長させていくことを言います。

WANTEDLYでのグロースハック

実際に行ってるグロースのサイクル

1. ユーザーの動向を数字で出して分析する

2. 数値を元に仮説を立てる

3. タスクに変換する

4. タスクを整理する

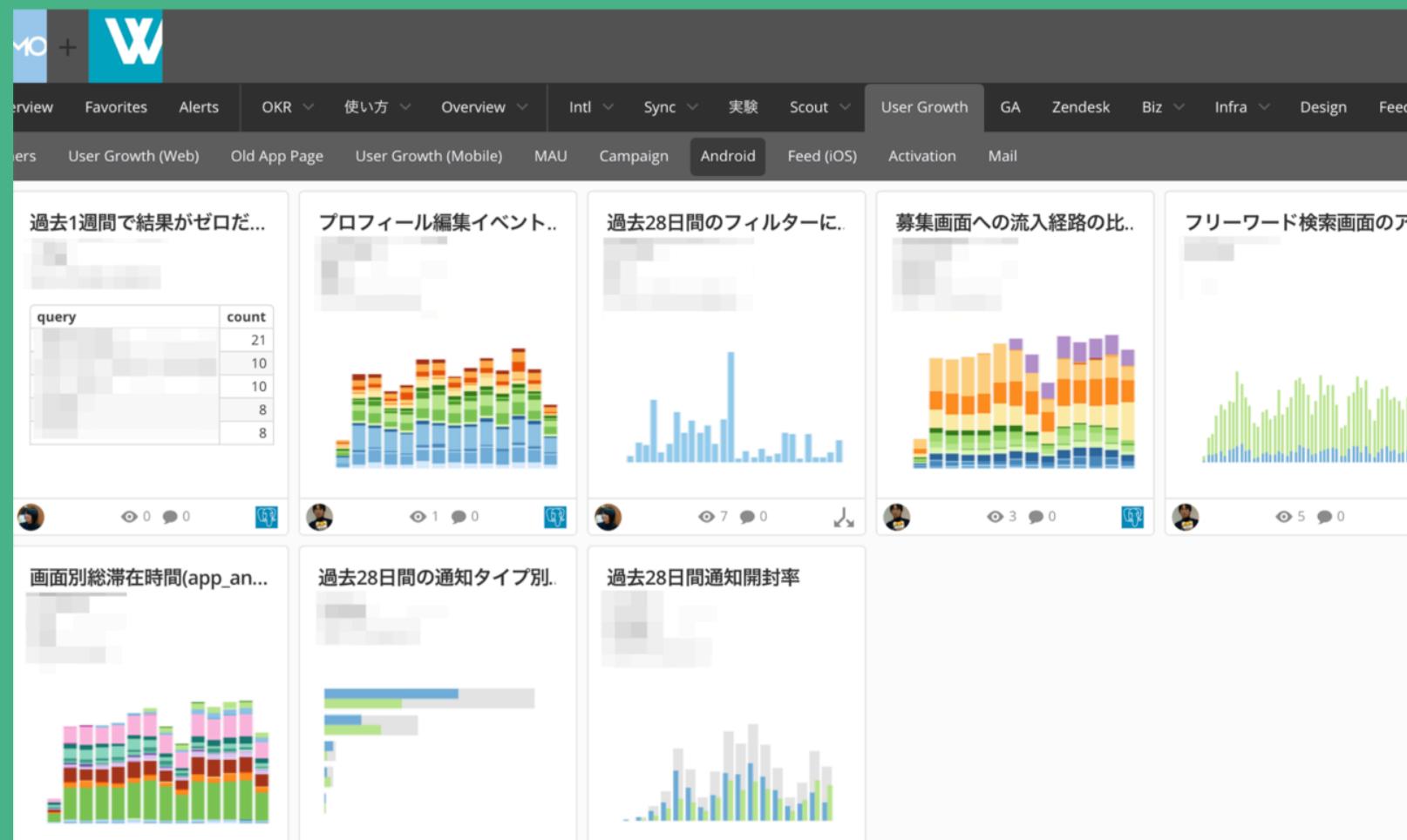
5. 実装する

6. 仮説が正しかったかどうかの検証をする

1ユーザーの動向を数字で出して分析する

Wantedlyではユーザーのほぼ全てのアクションに対してログを残しています。クリックしたかどうかを始めとして、その画面にどれだけ滞在したかまでログに残しています。

以下の"DOMO"と呼ばれるサービスで誰でもログを可視化することができ、それを見て「どうすればユーザーが増えるか」を常に考えています。



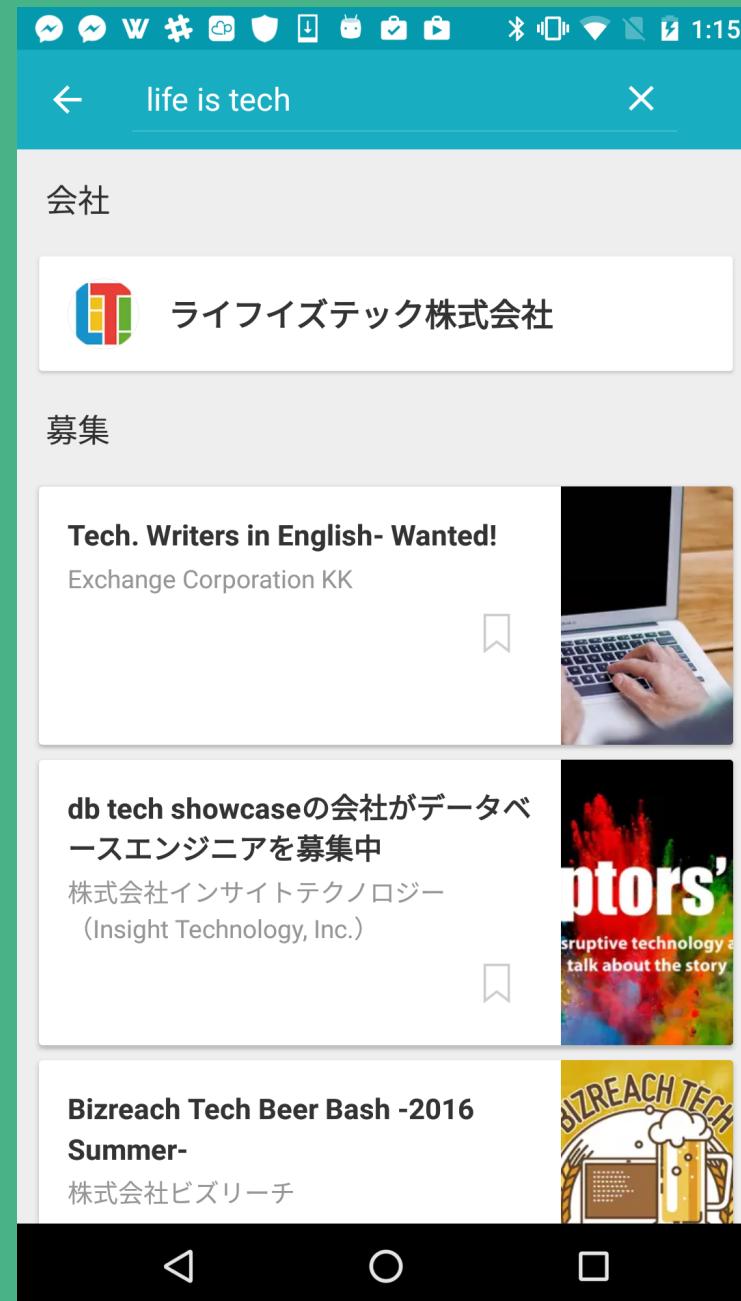
2 数値を元に仮説を立てる

数値を見た上で、課題を考え、何が改善されればその課題が解決するかを考えます。

例：

検索のログから会社名が多く検索されてることがわかりました。
その時のアプリの実装では会社名で検索されても会社名に関係のない募集が出たりしていてユーザー体験が悪いものになってしまってると仮説が立てられました。

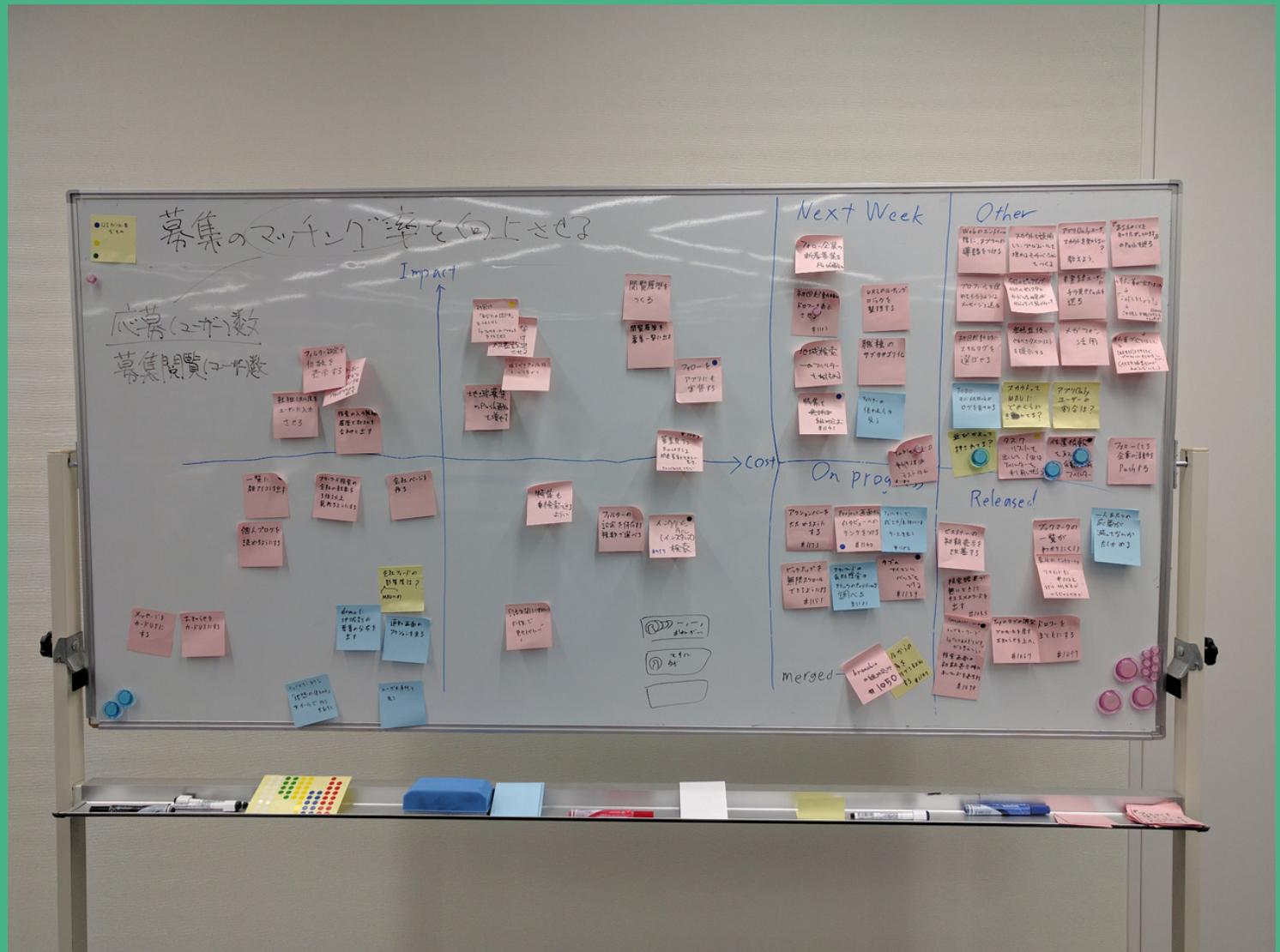
会社が検索結果に入るようになり、以前よりもユーザーが検索を利用すようになりました。



3タスクに変換する

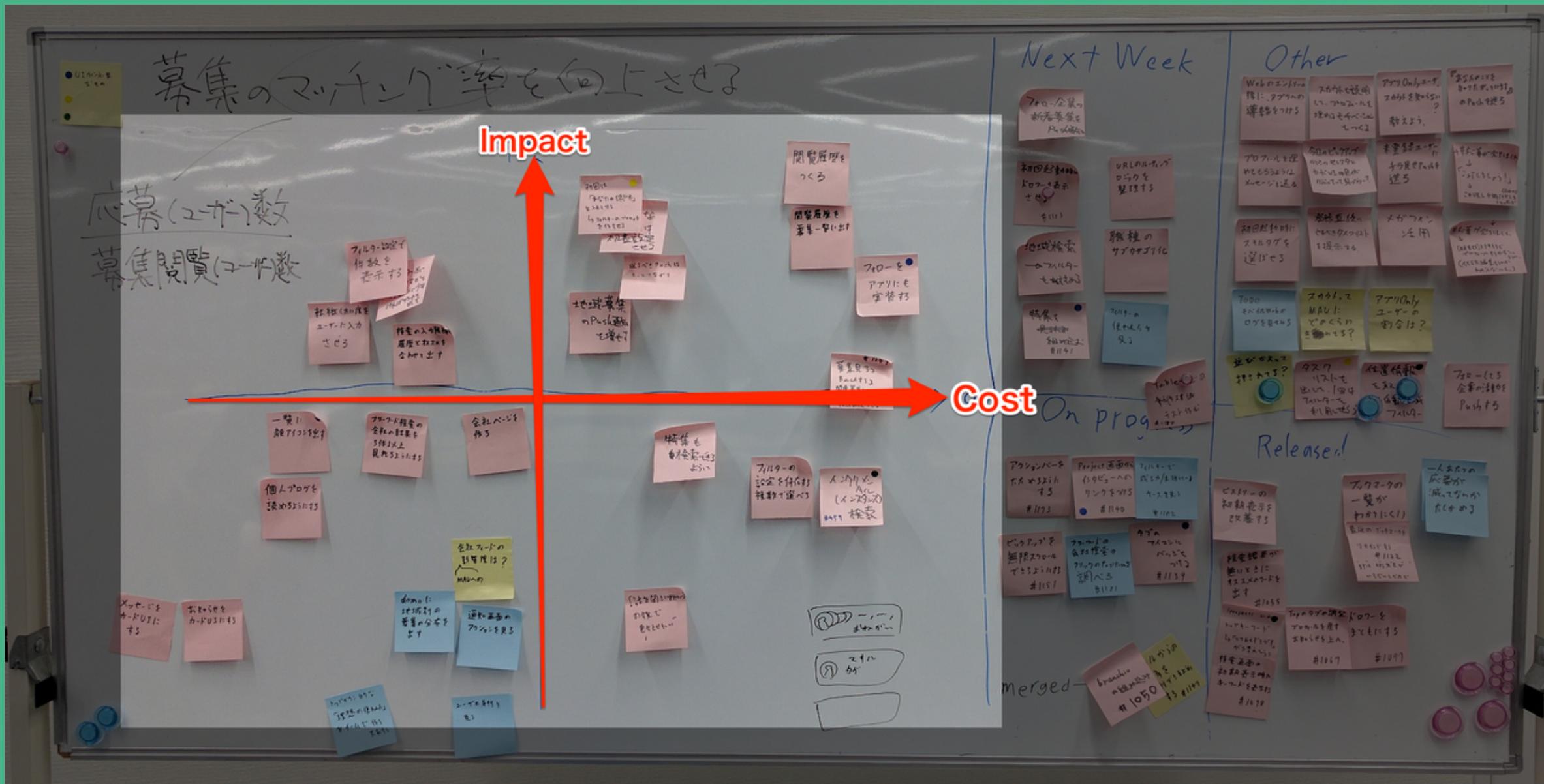
それだけでは、実装に入れないでタスクに変換していきます。

Wantedlyでは、原始的な形で「見える化」をしています。



4 タスクを整理する

実装にかかるコストとインパクトによってタスクの優先順位などを整理していきます。



5 実装する

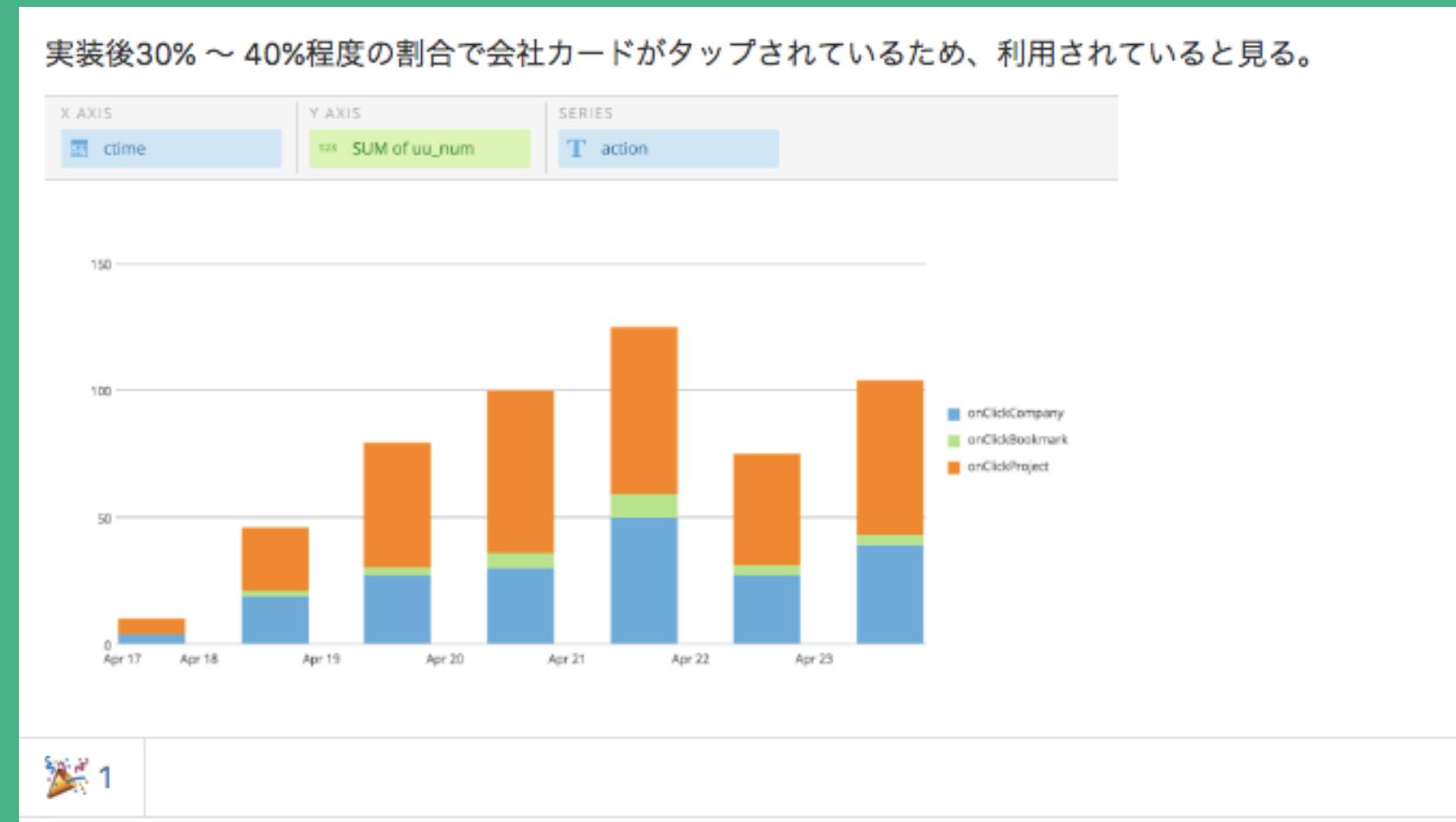
実装します。

ここが唯一のエンジニアリングの部分です。

6 仮説が正しかったかどうかの検証をする

その後リリースをして実際にユーザーに使ってもらいます。

ログを一定期間見て仮説が正しかったのかを検証します。



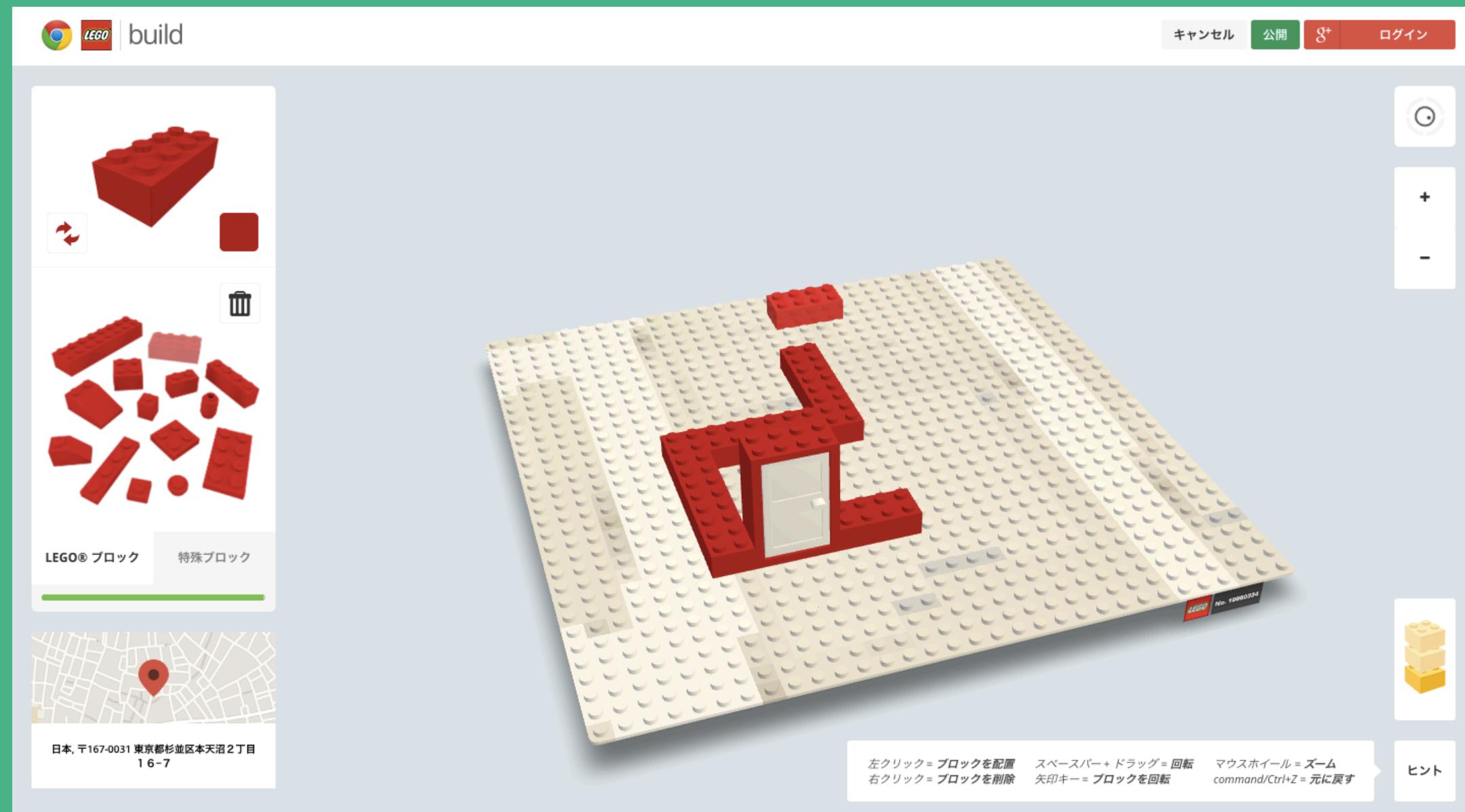
(先ほどの会社検索のときの検証)

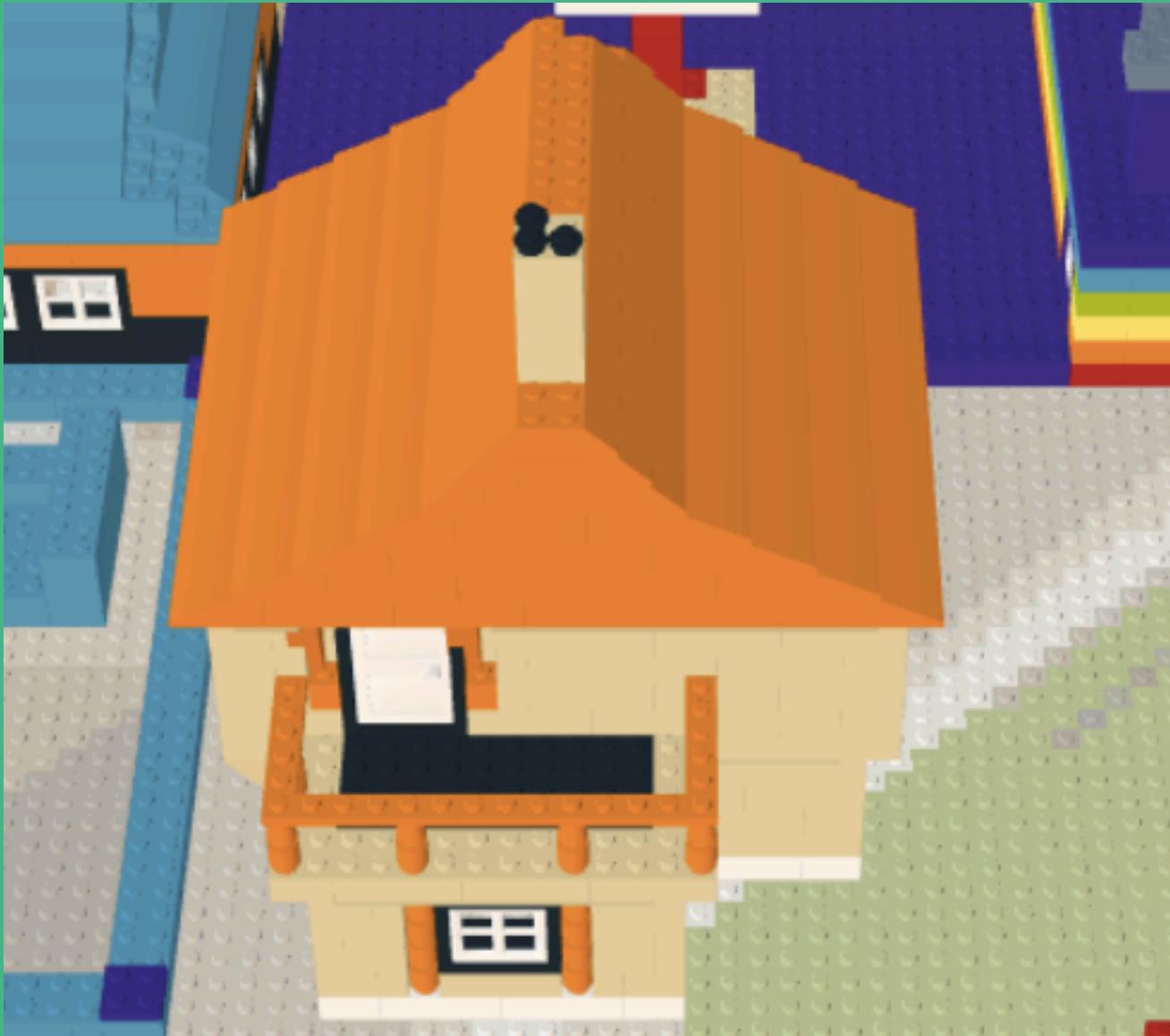


このフローを体験してもらいます。

ACTIVITYの内容

"Build with Chrome"を使ってチームになってレゴでユーザーが求めている家を立ててもらいます





◀ 作品をつくる



ペルソナ(ターゲット)

KYさん

そろそろ家族も増え、仕事も安定してきたため、新しく家を買うことにしました。

- » 新しい家は、家族3人が住める十分な大きさと、家でも謎を考える仕事をするため自分だけの書斎が欲しいと考えています。
- » 移動はもっぱら愛用の白い自転車だが、駐輪場が少ないことが最近の悩み

条件

- » 家は、ユーザの要求を満たす必要があります。
- » 家の1階の断面図を作成してください。
- » サービス開発を意識してください
- » 実際にユーザーに対して家を売るつもりで

ACTIVITYの流れ

- » ユーザーの要求を分析する
- » タスクをポストイットに書き出す
- » コストとインパクトで分類する
- » 実装する(10minくらい)
- » 軽い発表をしてもらう
 - » ユーザー要求の分析の結果
 - » 実装した家の披露
 - » 何を一番強く意識したか
 - » 何が難しく感じたか

ACTIVITYと実際のサービス開発の関連

1. ユーザーの動向を数字で出して分析する
-> ペルソナの要求を分析する
2. 数値を元に仮説を立てる
-> 要求を満たすかどうかを考える
3. タスクに変換する
-> タスクとして書き出す
4. タスクを整理する
-> 優先順位を決める
5. 実装する -> 組み立てる
6. 仮説が正しかったかどうかの検証をする -> 今回はない

ACTIVITY START

- » ユーザー要求の分析
- » タスクの書き出し
- » 優先順位を決める
- » 実装する

DEMO

- » ユーザー要求の分析の結果
- » 実装した家の披露
- » 何を一番強く意識したか
- » 何が難しく感じたか

AT WANTEDLY

» KPI(グロースを測るために一番追いたい数字)への貢献

» どれくらいの%で施策が影響を実際に与えたのかを見る

“KPIとして、ユーザーの継続率を追っていて、先週の継続率が32%だったのに対して
施策後は、36%に増えた。最新バージョンを入れてる人で41%で現行バージョンを入
れてる人で34%だったからこの施策は十分にKPIに貢献したと言えそう！。”

みたいな議論をしています