

# 自己紹介

(後で記載)

## イントロ

プログラミングできるようになったし、何か作ってみたい

そう思ったことはありませんか?

#### イントロ

でも実際にやってみると、躓きポイントがたくさんある。。

#### 例えば

- そもそも作るもののアイデアが思いつかない
- 環境構築でエラーが発生して、解決できなかった
- 完成する前に飽きてしまった

#### などなど

## イントロ

今回は何か作りたい、作ってみた人を対象にした、ナレッジ、ティップス共有会です。

## アジェンダ

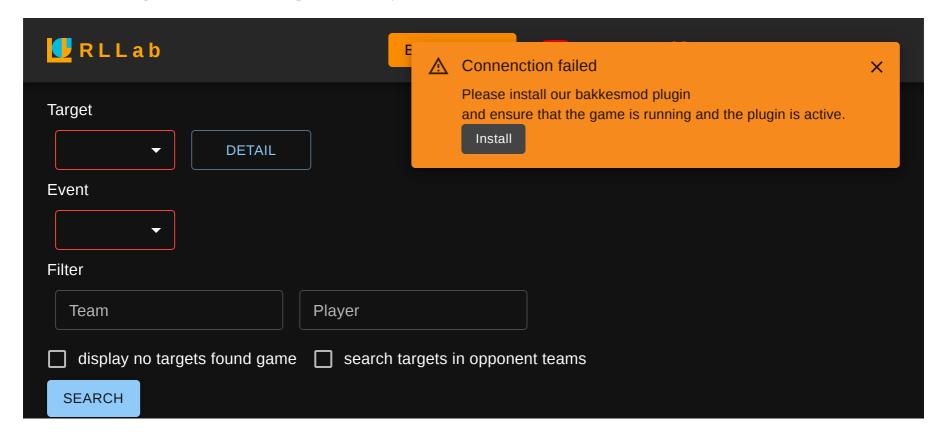
- 1. 自分が作ったもの紹介
- 2. ナレッジ、チップスの共有
  - 1. アイデア
  - 2. 設計
  - 3. 実装
  - 4. モチベーション

何?

ロケットリーグというゲームの分析ツール (Webアプリ&ゲームのMod) (ゲームの簡単な説明)

何ができる?

- 地域別にプロプレイヤーの分析ができる
- 見たいシーンを検索して、そのシーンだけ自動再生できる



#### 言語

■ 事前の解析: Python

■ Webアプリ: React (JavaScript)

■ ゲームのMod: C++

仕組み

(構成図)

## 2. ナレッジ、チップスの共有

流れ

各躓きポイントについて、以下の流れで進める

- 1. 具体例
- 2. 参加者からの質問・共有
- 3. まとめ

具体例: 特定のグループ内で役に立つものを考える

自分の趣味であるゲームで何か作れないか考えた

最近Valorantなどのゲームでデータアナリストがいるという話を耳にしていたので、ロケットリーグでも同じようなことができないか考えた。

具体例: 現状やニーズを調査する

プロプレイヤーやコーチにtwitterで直接相談し、需要がありそうだと分かった。

具体例:他の分野を参考に

valorantのデータアナリストの配信を聞いたり、スポーツアナリティクスコミュニティのLTを聞いたり (詳細記載)

その他

#### 以下も大事

- twitterでバズりそうなもの考える
- 気分転換したりノートに考えを書き出す

参加者からの質問・共有

まとめ

- 課題・ニーズを見つける・聞く
- 既存のサービスをもとに発想する (オズボーンの発想法)
- 日ごろから新しいサービスに触れる
- 気分転換やアウトプット・相談などによって、新たな気づきを得る

具体例: 大枠の方針設計

既存のツールについて、仕組みを調べた

具体例: 利用するサービスの選定

利用するホスティングサービスやDBについて検討した

参加者からの質問・共有

まとめ

- 既存のサービスの仕組みを参考にする
- 各実現案について、メリットデメリットを列挙し自分の要件と照らし合わせて、選択する (詳細記載)

具体例: デバッガを使う

意図通りの実装にならないときに、VSCodeのデバッガを使いながらトライアンドエラーで実装 (詳細記載)

具体例:人に聞く

Discordサーバで質問した。

その他

- googleで検索
- 問題の切り分け
- 英語ができる

参加者からの質問・共有

まとめ

具体例: 過程の共有

twitterなどで作っている過程を共有する

具体例: シンプルに

機能を詰め込みすぎず、できるだけシンプルにする (詳細記載)

具体例: アナリティクス

アクセス分析などをして使ってもらえていることを実感する (詳細記載)

参加者からの質問・共有

まとめ