SEプラス6月成果発表会　読み上げ原稿

チーム源田

みなさんこんにちは。チーム源田発表担当の川口です。

ただいまより、チーム源田による6月成果発表会を行います。

本日はこのような機会を設けていただき、また、多くの企業担当者様に足を運んでいただき、感謝申し上げます。お昼ご飯の前ということで皆様お疲れかと存じますが、お付き合いいただけますと幸いです。

(▶)今回の発表の目次といたしましては、御覧の通りです。

初めに、(▶)**「テーマとペルソナ」**についてです。発表する内容に課されたテーマとそれをこなすためのペルソナについてお話しします。次に(▶)**「プロジェクトの概要」**です。定義したペルソナに対して私たちができることは何か、考えた結果をお話しします。そのあと、メインコンテンツとして(▶)**「機能の紹介」**を行います。実際にページを動かしながら、工夫した点や苦労した点についてお話しできたらと考えています。(▶)最後に、課題と学びと題して、未実装機能と、各々のメンバーが研修中で印象に残ったことを一言ずつ話す時間をいただきます。では早速進めていきましょう。

まずは「テーマとペルソナ」について、上野さんから話していただこうと思います。

(スライドめくらない)

はい、チーム源田の**上野**です。よろしくお願いします。(▶)

今回課せられたプロジェクトテーマは**「日々、会社で仕事をしている社会人が**(▶)**、ほぼ毎日利用することで**(▶)**、幸せになる、便利になるWebアプリ」**でした。これに対して私たちは、アプリを使用する対象としてペルソナを考えました。

(▶)彼の名前は源田くんです。気弱な性格の新人・源田くんの悩みは、「質問をすると怒られてしまうのではないかと思ってしまうこと」でした。(▶)お聞きのみなさんの中にも、自分の疑問のレベルがわからず、質問することをためらってしまう、という方がいらっしゃるのではないでしょうか。しかし、(▶)質問を行うことは、質問をする側にとってはもちろん、それに回答する側にとっても有益なことです。「質問したいけど…」とためらってしまうという悩みは誰しもが感じうるものでありながら、解決できれば新人の学習意欲向上につながるものでもあります。では、恐れずに質問するためにはどのようにすればよいでしょうか。このまま(▶)「プロジェクトの概要」についてお話しします。(▶)恐れずに質問するために必要なもの、それは(▶)「匿名性」です。誰が質問したのかわからない状態であれば、質問者は遠慮なく質問を行うことができます。ただこれだけでは、質問者しか使用することがありません。そこで、(▶)ユーザの幅を会社全体へと広げるために、匿名性を生かした(▶)「掲示板」として拡張しました。(▶)相談したり、同じ趣味を持つ人を探したり、さまざまな用途が考えられます。(▶)こちらは、今回制作したサイトのロゴになります。(▶)質問や催し事の募集、簡単な相談ができる場所を文字通り会社の中の「庭」に例え、「質問しやすいみんなの中庭」として開発を行いました。「中庭掲示板」は、会社内ツールとして利用されることを前提として、質問したい新人のためのアプリとして、さらには会社内の匿名コミュニケーションツールとして機能します。

ここからは(▶)機能紹介です。(▶)実際にアプリを見ながらデモンストレーションを行っていきます。古川さん、お願いします。

はい、ここからはチーム源田の**古川**が、ログイン前の機能についてご案内いたします。

みなさま、chromeの画面は見えておりますでしょうか。見えていない場合はリアクションボタンでお知らせください。(ちょっと間を置いて)問題ないようですので、進めます。

ログイン画面はご覧のようなデザインになっています。左側にはロゴと、簡単なアプリの紹介があり、右側には入力フォームがあります。ログインする前の画面はすべてこのレイアウトに統一されています。最初に表示される画面は、ログインと新規登録を行うことができますが、これらはタブによって切り替えられるようになっています。

私たちも含め、皆様がいろんなサイトで行っている「ログイン」や「新規登録」ですが、作ってみると、セキュリティを担保するためには様々な機能が必要であることを実感しました。

まずユーザ情報ですが、これらの情報を登録する形にしました。上から氏名、任意のID、任意のPW、社員番号、秘密の質問とその回答の6つです。納品した会社の中のみで使用することを想定しているので、社員番号の登録も必須項目としました。データベース上の主キーはIDです。今回はすべて「test」と入力してみます。

適切な情報が入力された場合、このような確認画面が表示され、登録ボタンを押すと次回以降この情報でログインを行うことができます。

しかし、ログインや新規登録のための情報の入力には、さまざまなイレギュラーが想定されます。まず、新規登録時の入力情報が不足していた場合。これはそれぞれの入力欄を必須項目とすることで解決しました。入力がない状態で登録しようとするとこのようなエラーが表示され、フォームの送信が中断されます。次に、入力されようとした社員番号、ID、あるいはその両方が既に使用されているものであった場合。これは、それぞれ場合分けを行い、エラー画面に推移することで解決しました。先ほど「test」という単語で登録したIDや社員番号を新たに登録しようとすると、このようなエラーが出ます。その際、このアイコンからログイン画面に戻ると、修正が必要な要素以外は直前に入力した内容を保持しているようになっています。PWとそれを再度入力したものが一致しなかった場合も同様です。新規登録に関するエラー分岐は以上です。

続いて、ログイン時のイレギュラー対策として、IDやPWを忘れてしまったときの機能を備えています。IDを忘れた場合は社員番号を、PWを忘れた場合はIDを入力し、あっていれば新規登録時の設定した秘密の質問が表示されるようになっています。これに正しく回答した場合、IDを忘れた人には自分のIDを表示する画面が、PWを忘れた人には新しくPWを設定する画面が表示されます。ここでも、入力されたIDや社員番号が正しくない場合、存在しない場合、秘密の質問への回答が誤っていた場合はエラー画面に遷移するようになっています。

ログイン時のイレギュラー対策の説明は以上になります。ログイン後の機能に関しては、石戸くん、目崎さん、小神野くんにバトンタッチしたいと思います。よろしくお願いします。

はい、チーム源田の**石戸**です。私はHOME画面機能についてご案内いたします。

今見えている画面が、ログインすると最初に表示されるＨＯＭＥ画面です。すべての画面にはこのようにヘッダーと、フッターが設置されています。このページ以外でヘッダーロゴをクリックするとHOMEページに戻ってこられるようになっています。また、ログイン後すべての画面にログアウトを行うアイコンも用意してあります。設定アイコンについては後述します。

デザイン面のコンセプトとして、ロゴにもあるように、今回のデザインのコンセプトは「青い花が咲く中庭」としました。全体を通して青を基調として制作し、ところどころに花が咲いているようなデザインになっています。青色には気持ちを落ち着かせたり、集中力をあげたりする心理効果があるとされ、仕事中に見るツールとしての配慮も行っています。落ち着いた中庭が、風通しのいいコミュニケーションを行う場になればいいなと思い、制作しました。

　さて、HOME画面には、主に二つのコンテンツがあります。目を引く第一コンテンツには、新着のタイトルが5つ並ぶようになっています。デフォルトではすべての掲示板のデータを時系列順に並べて新しい順に5つ並ぶようになっています。詳細をクリックすると、そのタイトルに準じた投稿内容を確認することができます。ヘッダーにあった設定アイコンをクリックした先では、この新着情報に表示する内容のカスタマイズを行うことができます。ラジオボタンで設定したいこの設定画面ではPWの変更も行うことができます。この画面のみ、ヘッダーにIDも表示されます。では、HOMEに戻ります。

新着情報の下には「質問」「趣味」「相談」の３つに分けられたカテゴリ別の掲示板が並んでいます。「質問」カテゴリの掲示板は、このアプリを制作するきっかけとなった「質問しやすい環境」のためのものです。「趣味」カテゴリの掲示板では、例えば趣味を投稿して同じ趣味を持つ人を探したり、勤務時間外の催しに対する募集を行ったりすることを想定しています。「相談」カテゴリの掲示板は、健康やキャリアなどに対する相談を気軽に投稿できる空間として用意されています。当初はユーザが自由にカテゴリを追加できるような機能を想定していましたが、時間的な問題で今回は3つに限定するという選択を取りました。では、メインの掲示板機能について、目崎さんに交代します。

はい、チーム源田の**目崎**です。私はこの掲示板のメイン機能である掲示板機能についてお話していきます。

HOME画面からカテゴリを選択すると、掲示板に投稿された内容をタイトルで一覧できるページに推移します。ヘッダーには各カテゴリ名が表示されています。このページは、フリーワード検索、新規投稿、既存の投稿を確認するという3つの機能を持っています。フリーワード検索では、入力したワードが本文に含まれる投稿を探すことができます。

メインとなる新規投稿は、このボタンからポップアップで表示されるフォームによって行うことができます。タイトル、本文、ハッシュタグを記入する欄、そして投稿を見たときに表示する名前を匿名にするか実名にするかを選ぶボタンがあります。ここで匿名を選択した場合、この投稿の投稿者はランダムに割り振られた動物の名前で表示されることになります。内容を記載し投稿を行うと、各カテゴリの掲示板の一番上に表示されます。「詳細

」ボタンをクリックして、投稿を確認してみましょう。

ここから投稿を確認した場合、だれでもその投稿に返信を行うことができます。返信にも同様に匿名か実名かを選択する機能があり、匿名で対等に話すことができるようになっています。匿名とはいえ、同じ人間から返信が来たことは分からなければいけないので、複数の返信があり、その中で同じ返信者からの返信があった場合、表示される動物名は同じになるようになっています。行われた返信はリプライツリーに追加されていきます。

これらの投稿、返信は、すべて削除を行うこともできます。返信が削除された場合はそのリプライツリーから返信が消え、投稿が削除された場合はその投稿にアクセスしようとするとこのようなメッセージが表示されるようになっています。

一般ユーザが通常使用する機能は以上です。これらの機能は、質問しやすい職場をつくったり、社内コミュニケーションの発展を手助けしたり、さまざまな可能性を持っています。

さて、匿名という機能はこのように便利なものですが、特有の危険も持っています。それは「匿名による不適切な言動」です。この危険からユーザを守る仕組みについては、小神野くん交代して話していただきます。

はい、チーム源田の**小神野**です。私がお話しするのは、健全なユーザを守るために実装した機能についてです。

このアプリの個性である「匿名機能」が社内いじめのきっかけになるようではいけません。この危険性を抑制するのが「通報機能」と「管理者モード」です。

ご覧のように、投稿やそれに対する返信には、その内容に対して通報を行うボタンが用意されています。では、通報ボタンから通報が行われた内容はどのように確認するのでしょうか。そこで用いられるのが「管理者モード」です。ユーザ情報の中には管理者か一般かを区別するステータスが格納されています。一度ログアウトして、管理者ステータスを持ったユーザでログインしなおしてみましょう。「Mode:」が管理者になり、先ほどはなかったReport、通報というアイコンがあることがわかります。このアイコンは管理者ステータスを持っている人にしか見えないようになっており、クリックすると、通報された投稿や返信を一覧で見ることができます、タイトル横の「詳細」ボタンをクリックすると、その投稿の何に対して通報が行われたのかも確認することができます。そして、そのアイコンをクリックすると通報が行われた内容の投稿者の匿名をはがし、実名とＩＤを知ることができます。この機能があることで、匿名だからといって何を言ってもいいわけではないというルールを作ることができました。この機能によって、ユーザは安心して匿名でのやり取りを楽しむことができます。

管理者モードでは、設定画面にも変化があります。一般モードと比較してみましょう。(figmaに変わるのを待って)お気に入りワードとPWの再設定機能に加え、指定したIDから管理者権限を付与・剥奪する機能、指定した社員番号を変更する機能が追加されています。社員の変動や複数管理者が必要な場合に備えた機能です。このアプリを納品する際、管理者権限を持ったアカウントとともに納品することで、そこから管理者権限を持つアカウントを増やしていくという流れになります。以上で全機能の紹介を終わります。

(▶)ありがとうございました。お聞きの皆様もお疲れ様でした。このアプリを使えば、源田くんも気軽に質問できるようになり、(▶)わからないところが減って(▶)自信を持てるようになるでしょう。

最後に、「課題と学び」と題しまして、未実装の機能に軽く触れた後、各々の研修での学びを述べる時間をいただきたいと思います。

(▶)こちらが未実装機能の一部です。これらのリストをすべて実装するには、時間が足りない、技術が足りない、さまざまな問題点がありました。しかし、個人的には何もかも思い通りに行くよりこのようにできなかったことがたくさんあった方が研修としては有意義なのではないかと思います。

最後に個々人の研修での学びを一言ずつ述べさせていただきます。まずは上野さんです。

(上野)私がこのプロジェクトで意識したのは(▶)魅力的品質の演出です。源田くんがいかに楽しく使い続けられるかを考えながら制作に取り組んでいました。不安な箇所は５月の研修内容を復習しながら解決することを意識しました。

ありがとうございます。次に古川さんです。

(古川)はい。私の印象に残っていることは、(▶)「イチから作ることの難しさ」です。特にサーブレットは、５月のようなサンプルがなく最初から自力で作っていかなければいけなかったので、いろんな人に何度も質問しながら作ったことを覚えています。

ありがとうございます。次に石戸くんです。

(石戸)はい。私の印象に残っていることは、(▶)苦手分野の役職に自分からなったことです。個人的にデータベースへの苦手意識があり、それを克服するために自らデータベースアドミニストレータになりました。実際に作成する中でどんどん理解が深まったので、挑戦した甲斐があったと思います。

ありがとうございます。次に目崎さんです。

(目崎)はい。私の印象に残っている点は、(▶)サーブレットやDAOへの挑戦です。場合分けなどの複雑な構造に立ち止まることもありましたが、ほかのメンバーの手を借りて何とか仕組みを理解していきました。もちろん完ぺきではないので、むしろこれから学習が必要です。

ありがとうございます。次に小神野くんです。

(小神野)はい。私がこのチーム開発演習で最も重要に感じたのは、プログラムの定義や進捗の確認、エラーや知識の共有等メンバー間での(▶)コミュニケーションの重要性です。密なコミュニケーションはプロジェクトを円滑に進めるうえで重要なものであり、メンバーの協力的な関係構築にも貢献すると感じました。

最後に私からです。(▶)私は何より、時間管理の難しさに頭を悩ませていました。技術が乏しい今の状態では、自分が目の前の課題をどのくらいで処理できるのか、ということすら正確に予測できません。場数を踏めばその正確さは磨かれていくことと思いますが、その１回目としてかなり濃密で、充実した研修だったと思います。(▶)

はい、駆け足ではありましたが、以上でチーム源田の発表を終わります。一緒に頑張ってくれたチームメンバーやDクラスの皆様、このような機会を与えてくださった各企業様、seプラススタッフの方々、講師の方々にお礼申し上げます。ご清聴いただきありがとうございました。