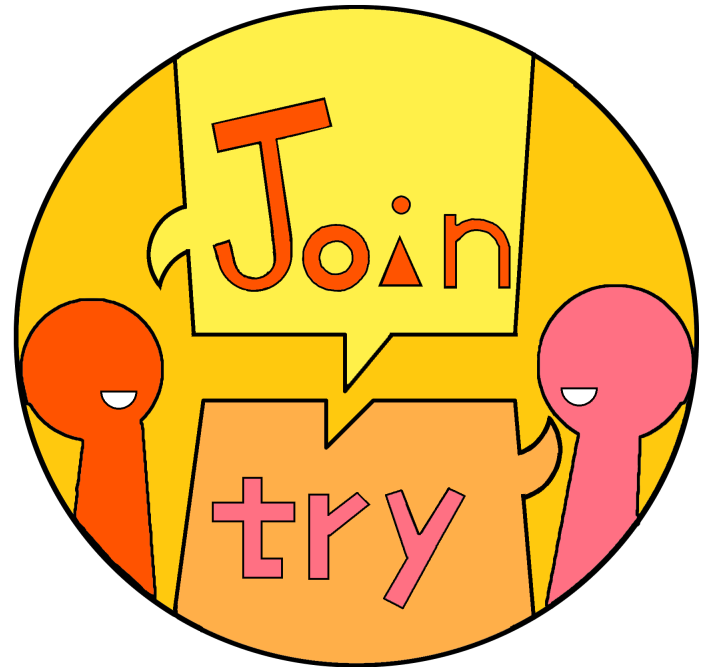

2013秋口忠三PBL

子ども向け
プログラミング学習ツール
「Jointry」開発計画発表



2013-05-11

秋口PBL(権田・金本・角)

プロジェクトの目的

1. プロダクトの目的

これからソフトウェア開発を始める人を対象にした**プログラミング学習環境の開発**

2. プロセスの目的

「反復型開発手法」と「顧客開発」の手法を導入し、実際にユーザーに利用してもらいながらフィードバックを反映する

3. メンバーの目的

省略(別紙参照)

エレベーターピッチ

※エレベーターのなかで 30秒という短時間で
プロダクトの概要を説明すること

- 「Jointry」は、**小学校高学年向けのプログラミング学習ツール**である。キーボードを使わずに簡単にプログラミングの学習を可能とする。
 - 既存のプログラミング学習ツール（Scratchなど）とは違い、**友達や先生と一緒に学習できる共同プログラミング機能**が備わっている。
-

プログラミング初学者の課題(仮説)

1. 環境の課題
キーボード入力ができない
 2. 動機の課題
何から始めればいいのかわからない
 3. 成果の課題
1人でプログラミングしていると興味が続かない
-

既存のプロダクトとその課題

1. 環境の課題

タブレットで使えるものが少なく、キーボード操作を要求される

2. 動機の課題

最初のハードルが低くなっているが、自由度が大きすぎるために何をやればいいのかわからない

3. 成果の課題

共同作業の機能やアプリの公開機能がない

想定する利用者

- 小学高学年（4・5・6年生）
 - "8～10歳ぐらいになると、予測し、計画をたてる能力が徐々に発達（中略）11、12歳になると、一般的な構造をつくり、汎用的な道具を工夫する能力が大きく進歩する"
 - ——アラン・ケイ『アラン・ケイ』鶴岡雄二[翻訳]、浜野保樹[監修]（アスキー出版社）
 - 上記を対象にプログラミングを教える講師
-

利用者の価値

1. 「環境の課題」の解決

タッチ操作でプログラミングができる。

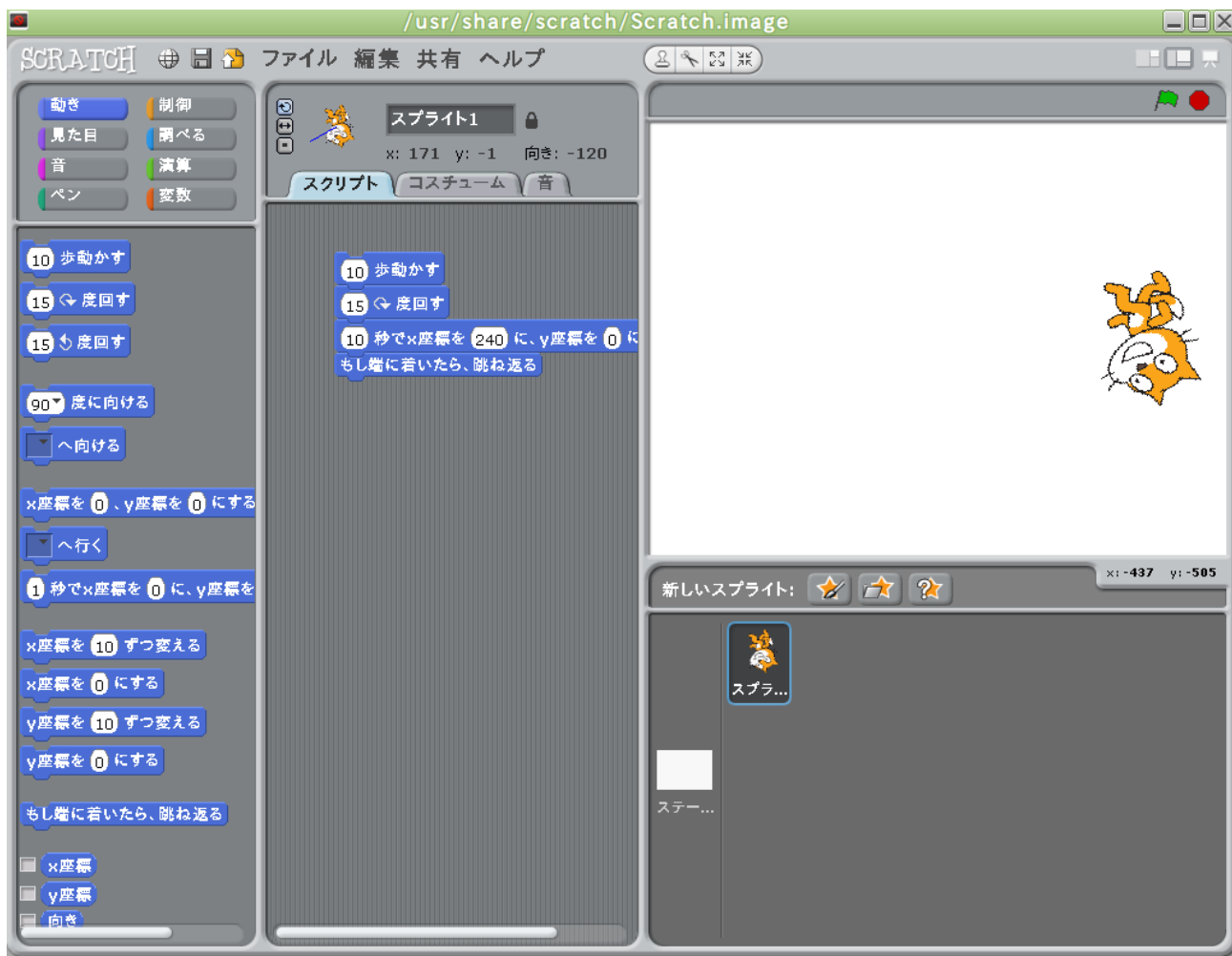
2. 「動機の課題」の解決

お絵かきや**ゲーム機能**があるので、最初のハードルが低い。

3. 「成果の課題」の解決

「ペアプログラミング」機能で、**誰かと一緒にプログラミングを学習**できる。プログラムを**公開**できる。

プロダクトイメージ



スケジュール

1Q(～6月上旬):

- プロトタイプ作成を通して、技術調査および全体の工数や規模感を把握する。

2Q(～8月上旬):

- プロトタイプの成果をもとにして、本番向けのアーキテクチャを設計する。
 - その後、2週間ごとに機能をリリースする。
 - 形が見えてきたら、顧客へのインタビューを実施する。
-

リスクと今後の展望

リスク:

- JavaFXがタブレット端末に対応しない
- インタビューできる子どもが見つからない

今後の展望:

- オープンソース化
 - ワークショップの開催
-