

Portfolio

SCIT MASTER 36期 チュ・ウォンジン



- **名前** 朱 苑辰 (チュ・ウォンジン)
- **生年月日** 1991年 3月 8日 (28歳)
- **専攻** 政治外交学
- **特技** 英語
- **趣味** 旅行

1. Profile

2. Self Introduction

3. Project

EDUCATION

- 2010 ● 又石大学入学
(英語教育)
- 2014 ● 漢陽大学編入
(政治外交)
- 2018 ● 漢陽大学卒業
- 9月 ● SCIT MASTER 36期入学

SKILL

- JAVA, C, Javascript
- 日本語、英語、フランス語
- 周りの人に配慮

CERTIFICATE

年月	免許/資格
2013/05	DELF A1
2013/07	Cambridge Advanced in English
2017/09	TOEIC 980点
2017/12	CCNA
2018/05	情報処理技師
2019/02	JLPT N1



1. Profile

2. Self

Introduction

1) Strength

2) Why Japan?

3) Why IT?

4) Vision

3. Project



Global sense

英語を通じて、色々な人々に会いました。専攻を政治外交学に変えて、常に国際社会に行われている事件に関心を持ってきました。



Humanities

「どうすれば、もっとよい社会になるか？」人と社会の研究に取り組む政治外交学の特徴は常に人のことを考えることです。



Professionalism

工場で働くとき、単純な仕事にも自ら意欲を高めて向き合いました。一番夜遅くまで掃除しました。責任をもってとことんやります。



1. Profile

2. Self

Introduction

1) Strength

2) Why Japan?

3) Why IT?

4) Vision

3. Project

私のポテンシャル
を最も発揮できる。

日本は社会的階級、生まれた環境に拘らず、能力と成果によって、自分をもっと豊かにすることができると考えています。

日本文化に興味がある。

私は、日本の歴史と文化に興味があり、4回以上日本を訪ねました。人に迷惑をかけないところは私の性格と本当に合っていると思います。

プロフェッショナルな
企業文化

今まで、7か国に旅行に行きましたが、最も驚いたのは日本のプロフェッショナルなサービスでした。常に顧客に心を込める「おもてなし」文化を学びたいです。

アジアで最もグローバルな国

日本はアジアの国ですが、むしろヨーロッパに近い気がするほど、昔からグローバルで、先進的な意識が根付いてきたと思います。



1. Profile

2. Self

Introduction

- 1) Strength
- 2) Why Japan?
- 3) Why IT?**
- 4) Vision

3. Project



2016年3月アルファ碁との対決以降、韓国には大きいITブームが起きました。ニュースといったメディアは愚か、ITに関するゼミもたくさん開催され始めました。

私の専攻である政治外交学でも例外ではありませんでした。IT技術の革新がこれからもたらす新たな社会の形態について熱い討論が始まりました。

しかし、「どういう社会になるだろうか」を考えるのではなく、**IT技術を持って直接社会を変えていきたい**と考えました。

その中でも、これから一番影響が大きい分野だと思うeコマースとフィンテック分野で努めたいと思いました。

人文系のエンジニアとして、顧客が最大に満足できるように、ユーザー中心でIT技術を生かしたいと思います。



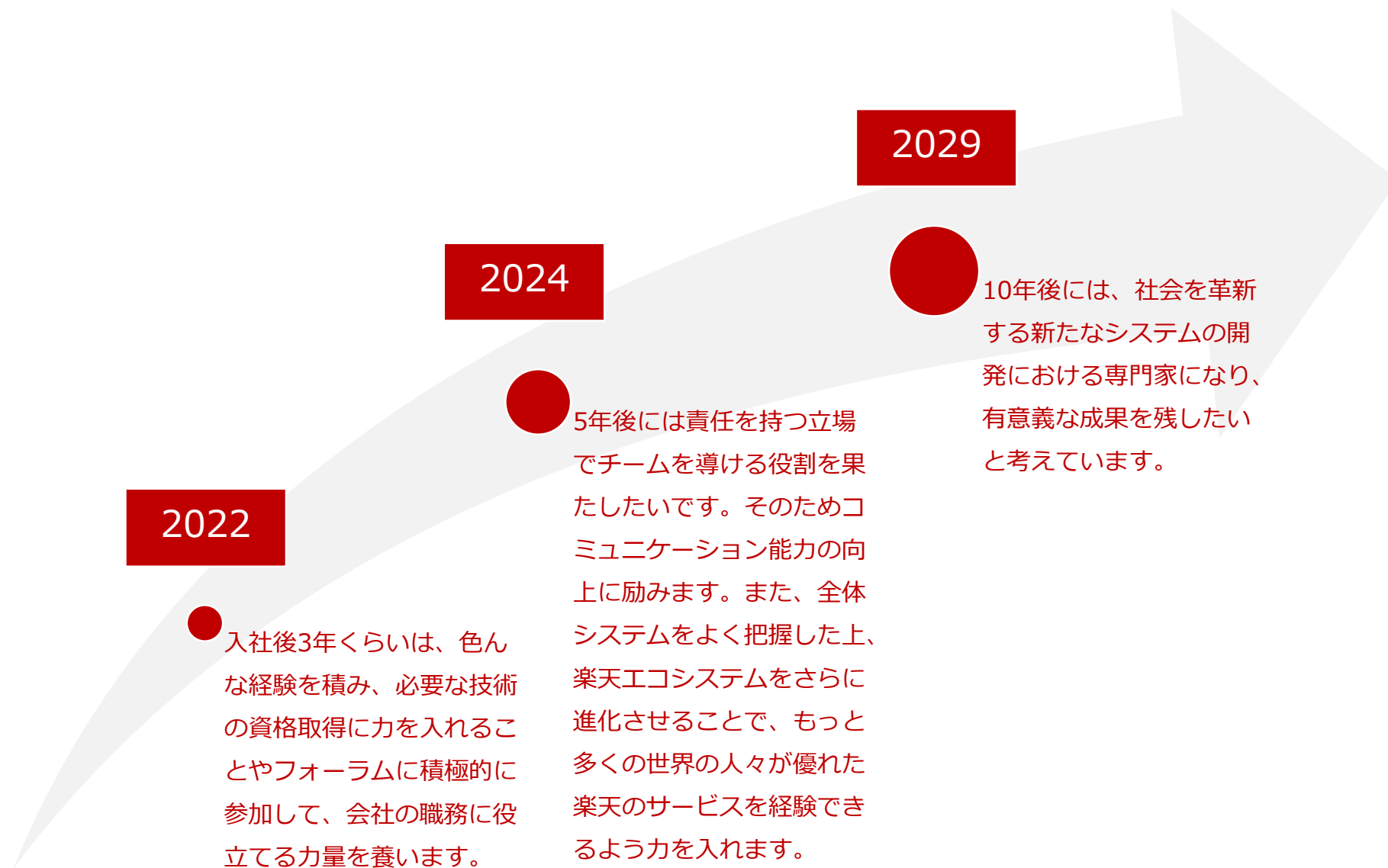
1. Profile

2. Self

Introduction

- 1) Strength
- 2) Why Japan?
- 3) Why IT?
- 4) **Vision**

3. Project





1. Profile
2. Self Introduction
- 3. Project**
 - 1) 概要**
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題



Aiziとは？

アイジ(Aizi)はアイデア・ジェネレーションの略語で、製品企画者、天体物理学者、小説家、犯罪心理学分野など、アイデアを必要としている色々な分野で使われていて、既に検証されているアイデア発想方法論を基に、**イマジネーションを膨らませてくれるウェブサイト**でございます。

アイデア発想方法論を使う人々の裁量に任せることなく、アプリケーションから助けてもらって、各方法論のルールによる制約をかけることと、視覚的なサポートができるということで、最大な効果を引き出すことができます。

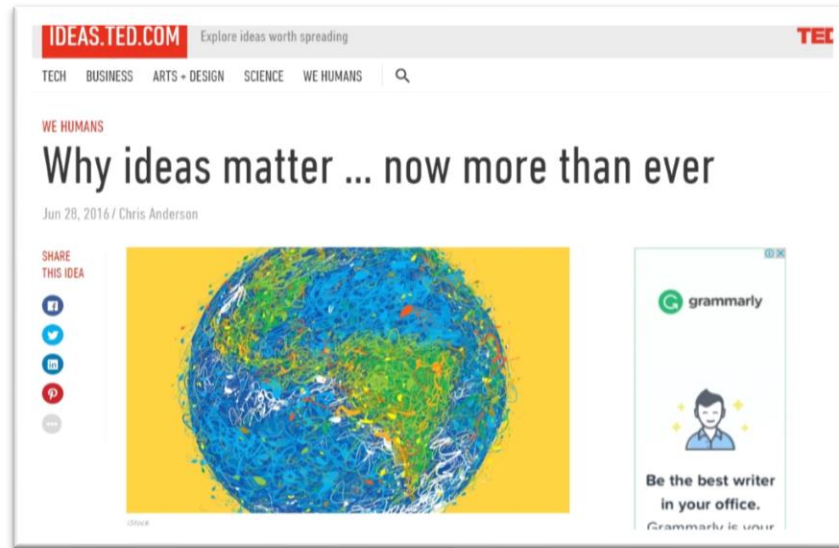
- ✓ 検証された方法論を使う！
- ✓ ルールをきちんと守らせる
- ✓ 視覚的なサポートを提供する



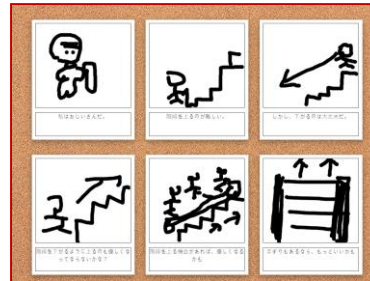
1. Profile
2. Self Introduction

3. Project

- 1) 概要
- 2) 必要性
- 3) 機能
- 4) 感想
- 5) 今後の課題

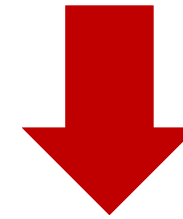


アイデア発想方法論



ソフトウェア的に具現化

これから、どんどん世界は知識規範経済になると言われています。また、第4次革命の時代にロボットに勝てる部分は人のアイデア、つまり想像力とも言われていますが、**アイデアを作り出すのはなかなか難しいものです。**



ですので、色々な分野で使われ、既に検証されているアイデア発想方法論を**ソフトウェア的に具現化**して、よいアイデアを出せるように人をエンパワーしてくれたかったです。



■ 担当した機能
■ 部分的に担当
■ 担当しなかった機能

1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題



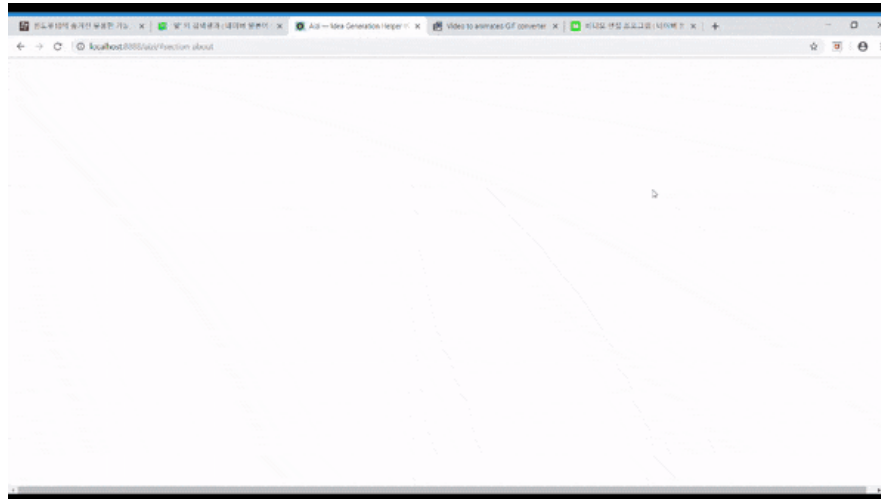


1. Profile
2. Self Introduction
- 3. Project**
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能**
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- ワンページ
- メインページCSS

試演



特徴



One page



Information

説明

Aiziのメインページです。ワンページとして作りましたので、スクロールすることで全般的な情報、各方法論の説明、特徴、使い方などを見ることができます。

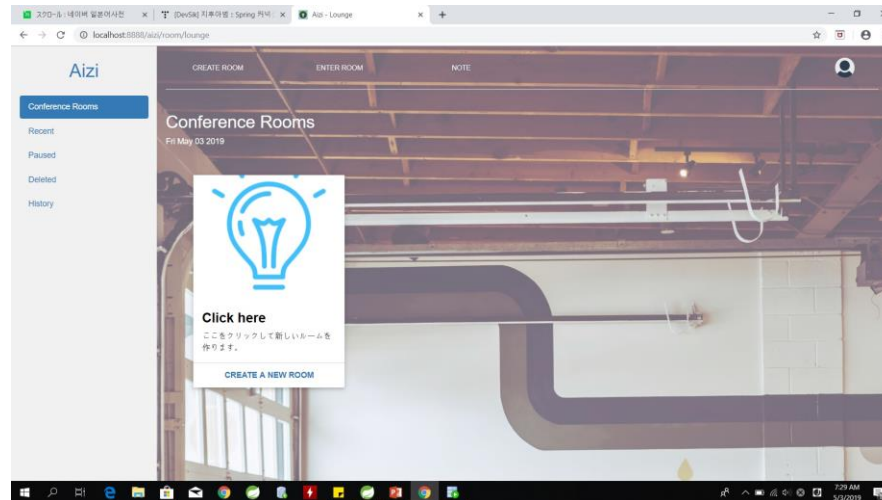


1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- 会議ルーム生成

試演



説明

ログインしたら、すぐこの会議待機室に入ります。ここでは上段の「Create room」や真ん中の「Click here」をクリックすることで、会議ルームを作ることができます。

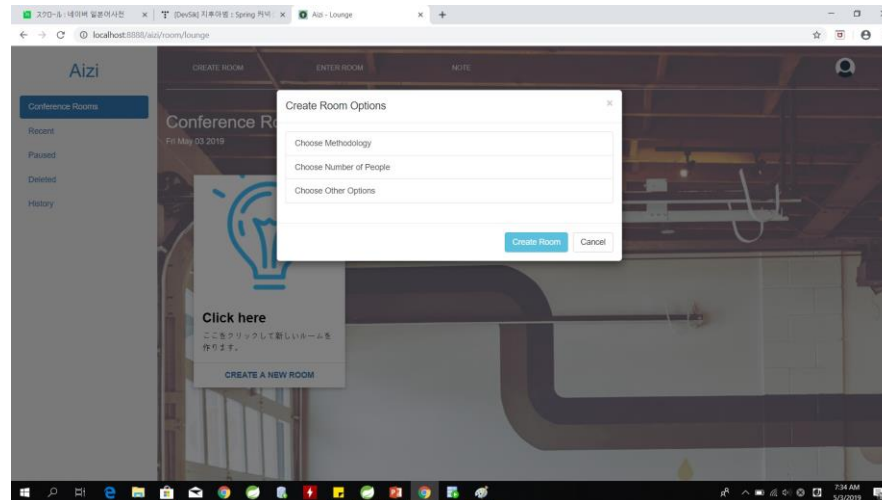


1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- 会議ルーム生成

試演



説明

「Create room」や真ん中の「Click here」をクリックすると、こういうModal windowが現れます。

会議ルームを作るためには、3つの情報が必要です。

- 1) 会議の方法論
- 2) 会議参加人数
- 3) 会議のアジェンダとルームコード

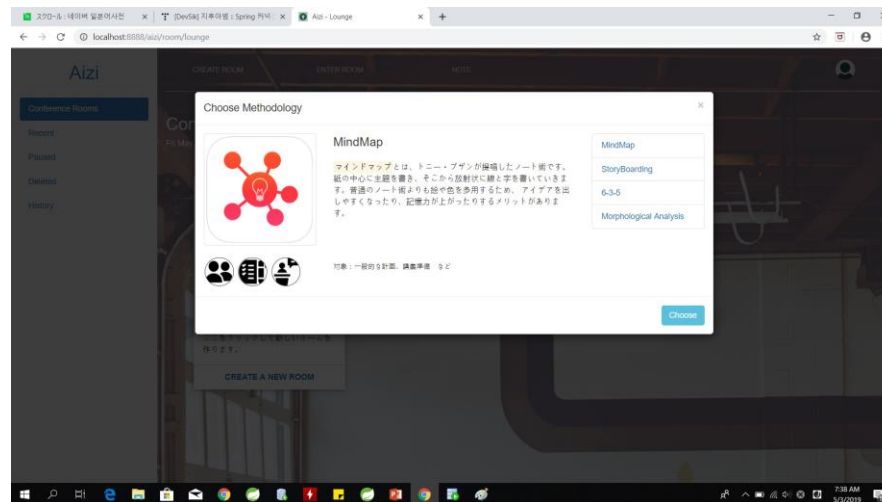


1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- 会議ルーム生成
- 会議説明

試演



説明

まず、「Choose Methodology」をクリックして、会議の方法論を決めます。

ここで、私たちのチームの核心機能である方法論を選択することができます。それぞれマインドマップ、ストーリーボーディング、6-3-5、形態分析法の4つが用意しております。

また、各方法論に該当する概略、そして誰に向けて作ったのかをお知らせします。

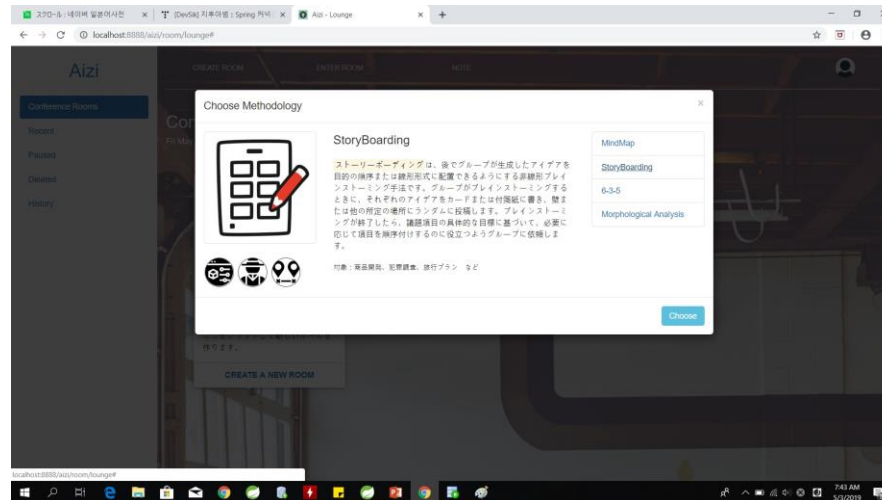


1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- 会議ルーム生成
- 会議説明

試演



説明

その中でも、私が担当した機能、ストーリーボーディングを選んで進ませていただきます。

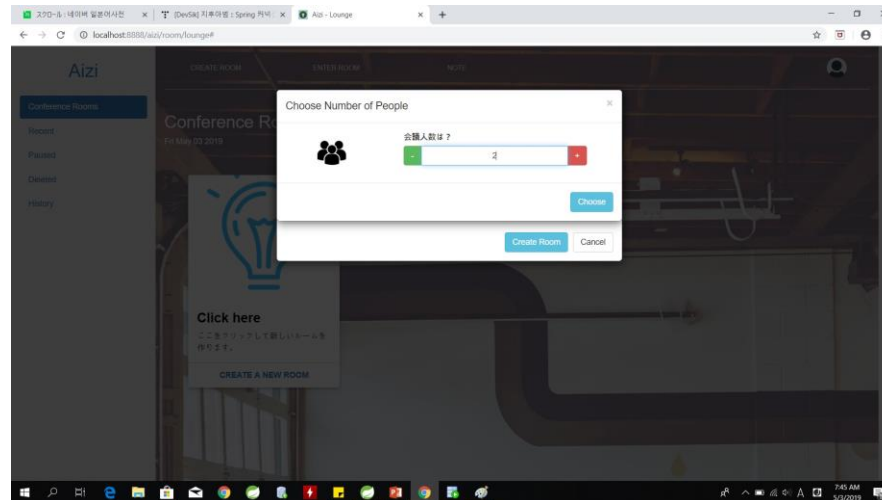


1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- 会議ルーム生成

試演



説明

次は、会議人数を決めます。機能試演の便利のため、2人でさせていただきます。

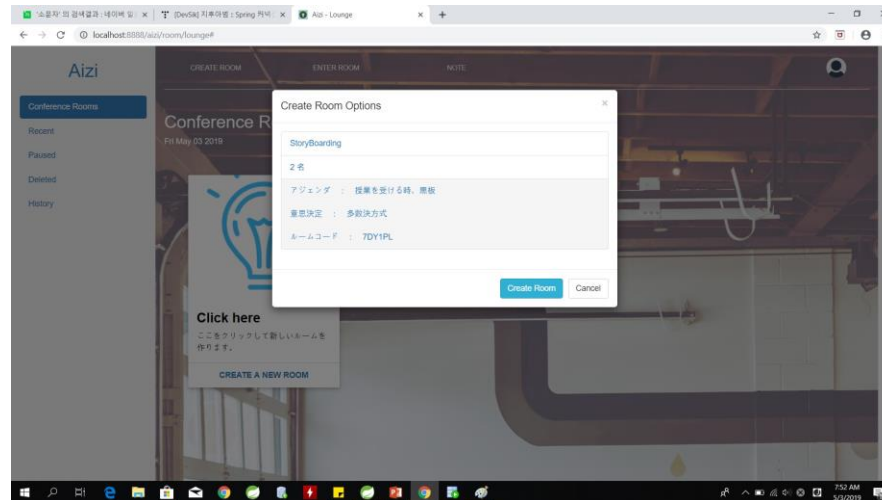


1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- 会議ルーム生成

試演



説明

全ての情報が入力されたら、Modal windowの下側である「Create Room」ボタンをクリックして、会議ルームを作ります。

もし、間違えたり、変えたい内容があると、また、書き直しができます。

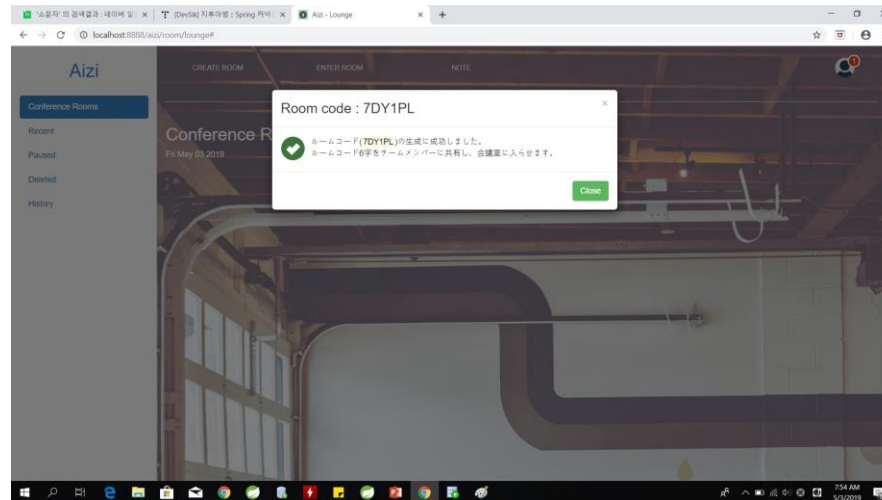


1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- 会議ルーム生成

試演



説明

今作った会議ルームのルームコードを再確認
できます。

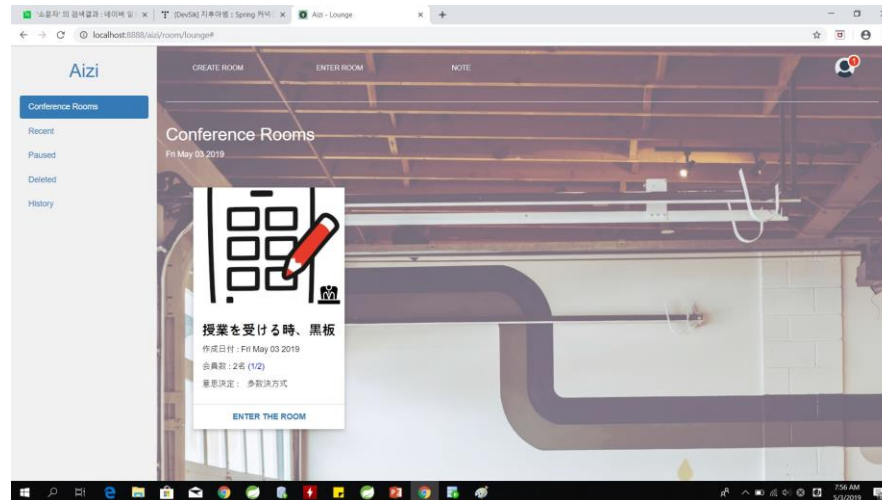


1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- 会議ルーム生成

試演



説明

会議ルームを作るとこういう風に真ん中に「Click here」と書かれていたカードが消えて、作成したルームが現れます。ルームを作った議長の場合、ルームカードのイメージの横に小さな議長のアイコンが現れます。

ルームを作ったとたん会議待機室の右上にお知らせの赤い丸に数字 1 が見られます。

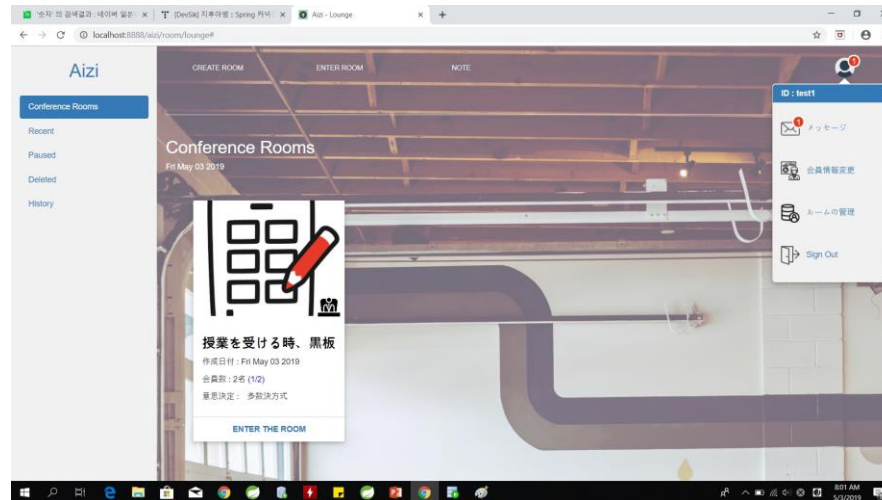


1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- ルームコードのメッセージ
- マイページ

試演



説明

人のアイコンをクリックすることで、自分のIDを確認できますし、ルームと関係のあるオプションが見えます。

ルームを作ると、ルームコードが書いているメッセージを送ってくれます。確認すると赤い丸お知らせは消えます。

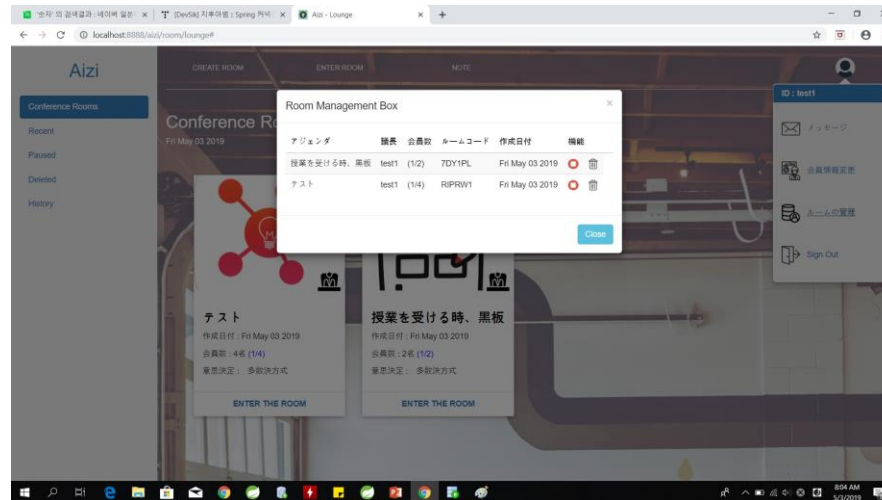


1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- 会議ルーム退場および削除
- マイページ

試演



説明

ルームコードは、「ルームの管理」でも再確認できます。また、ルームの概略な情報を見られます。

もし、作ったルームや参加している他の会議から出る時は、このゴミ箱のアイコンをクリックしてもらいます。

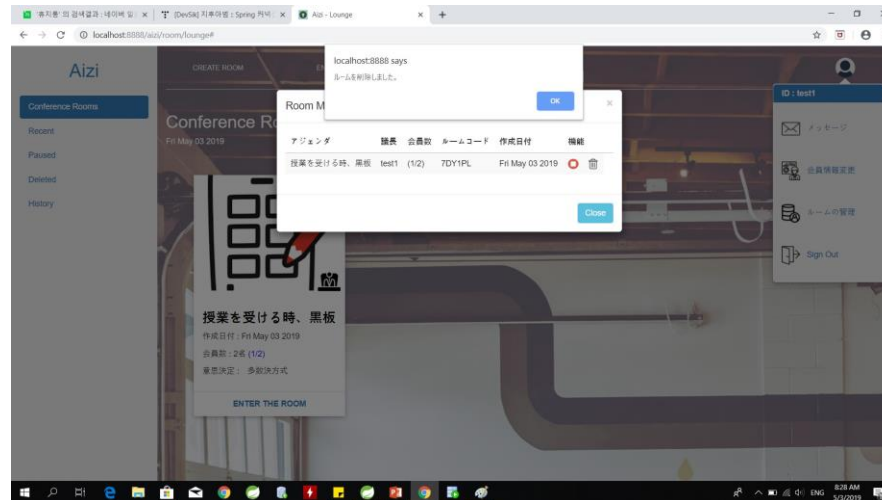


1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- 会議ルーム退場および削除
- マイページ

試演



説明

ルームを削除(退場)すると、Ajaxを通じてすぐ変更事項を反映します。

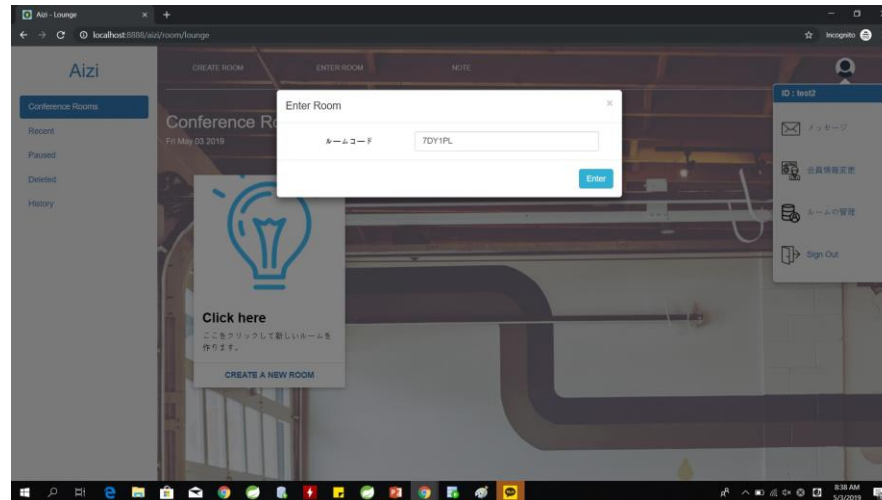


1. Profile
2. Self Introduction
- 3. Project**
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能**
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- 会議の参加

試演



説明

「Enter room」をクリックしてルームコードを入力することで、他の人が作った会議ルームに入場できます。

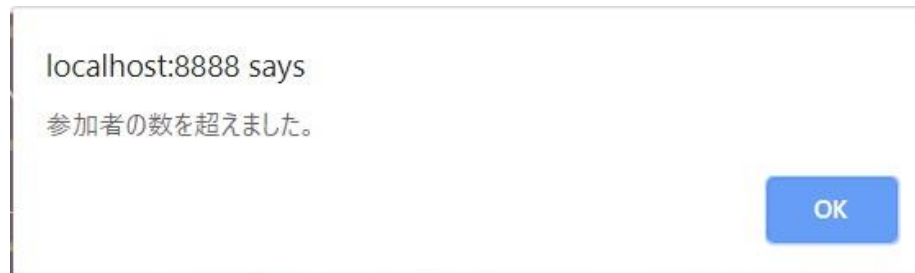


1. Profile
2. Self Introduction
- 3. Project**
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能**
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- 会議の参加

試演



説明

会議参加人数制限の人数になると、ルームの会員数の色が赤くなります。このときはもう他の人が参加できません。

参加しようとする、「参加者の数を超えました。」というAlarmが現れます。

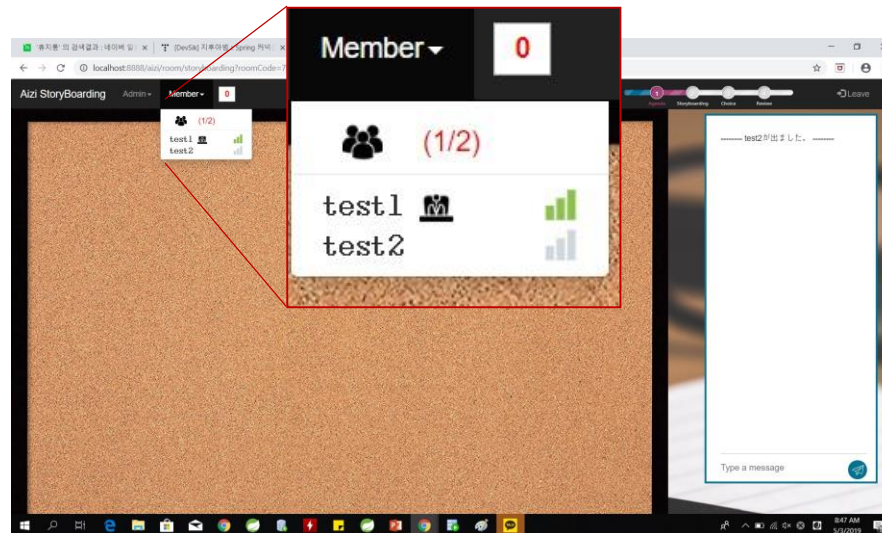


1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- ストーリーボーディング
- 接続中メンバー表示

試演



説明

会議ルームに入場すると、上段の

「Member」欄をクリックして、現在このルームに入っているユーザーのIDを確認できます。緑の通信アイコンではなければ、まだ、入場できていない会員ということです。

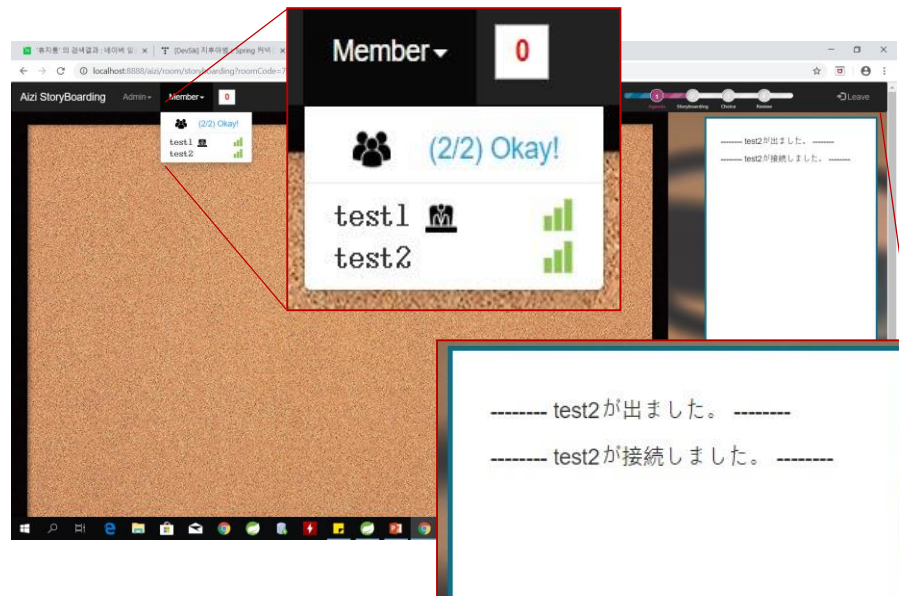


1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- ストーリーボーディング
- 接続中メンバー表示

試演



説明

WebSocketで連結されて、他の会員が入ってくると、すぐシンクロします。

会議ルームの右側のチャットでも、test2という会員が接続したということをお知らせします。



1. Profile
2. Self Introduction

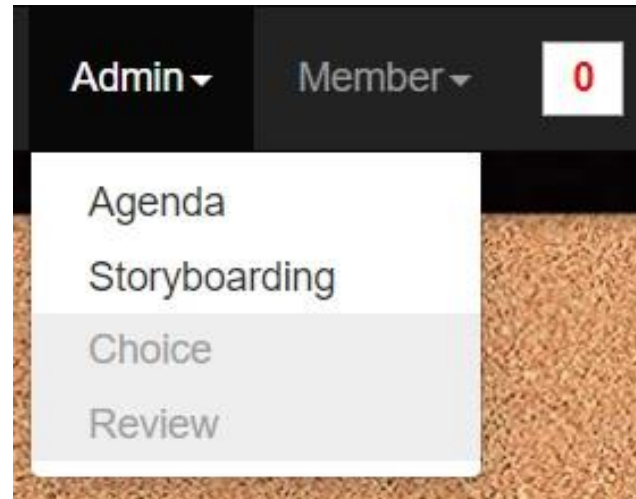
3. Project

- 1) 概要
- 2) 必要性
- 3) 機能**
- 4) 感想
- 5) 今後の課題

担当機能

- ストーリーボーディング

試演



説明

また、会員数を満たすと、会長しま見られない「Admin」欄で次の段階に行けます。

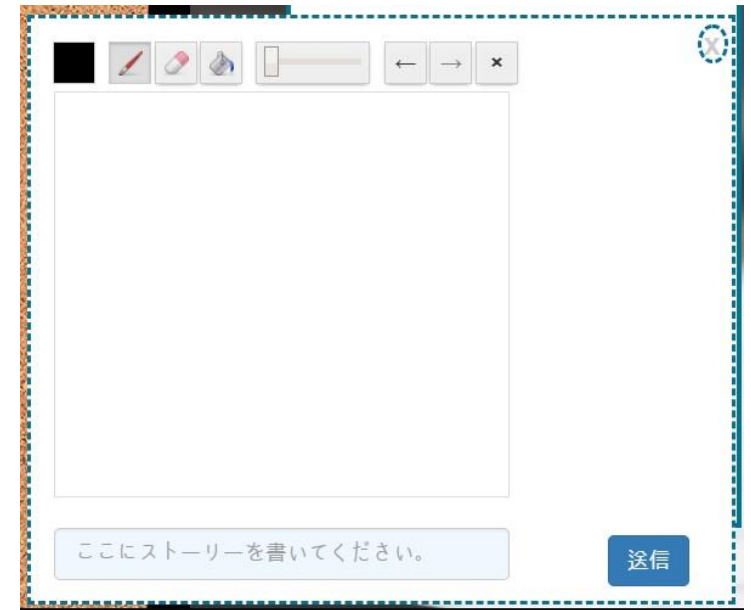
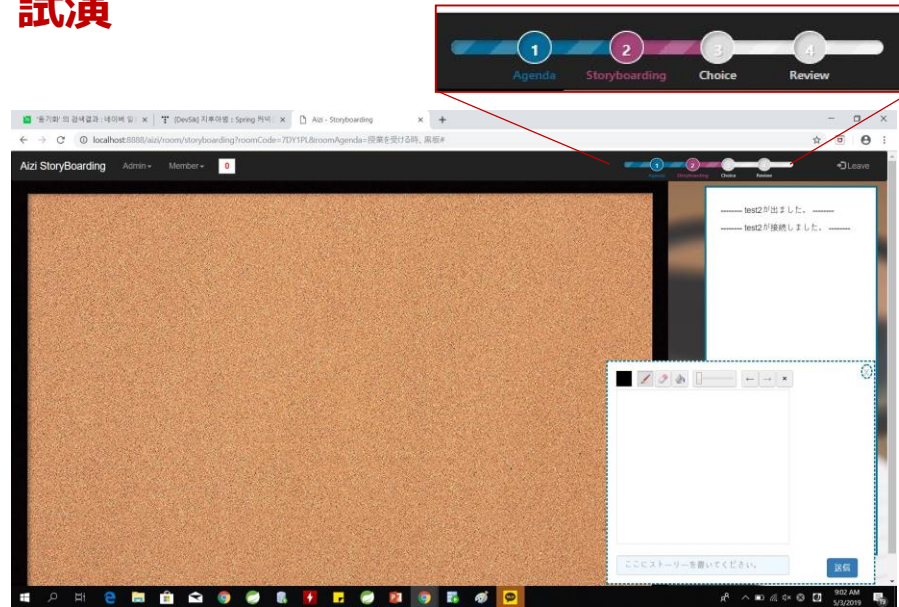


1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- ストーリーボーディング

試演



説明

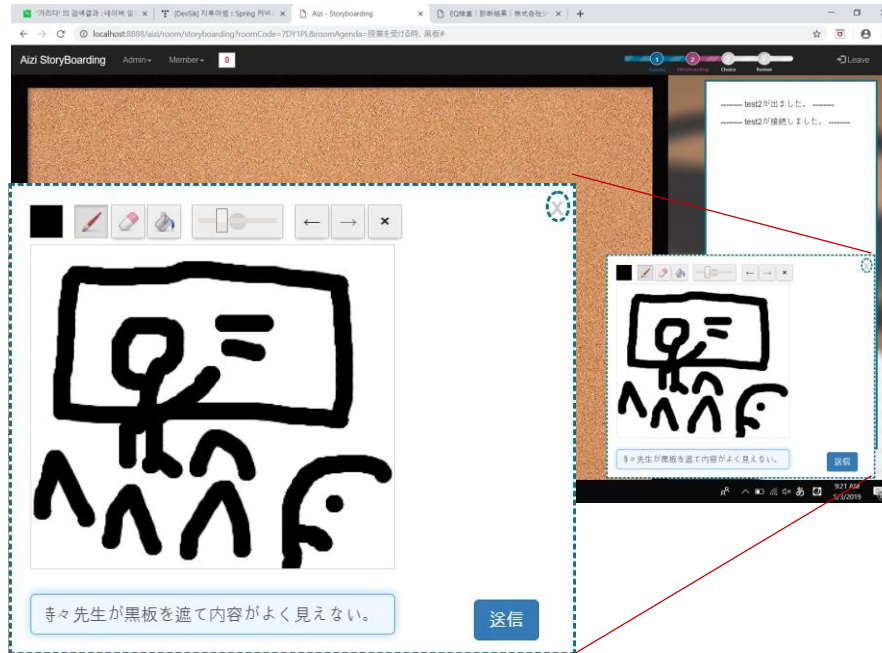
次の段階である「Storyboarding」に進むと、チャットのすぐ下に「Click here」という小さな空間(div)が現れます。このdivをクリックすると、描けるdivに変身します。



担当機能

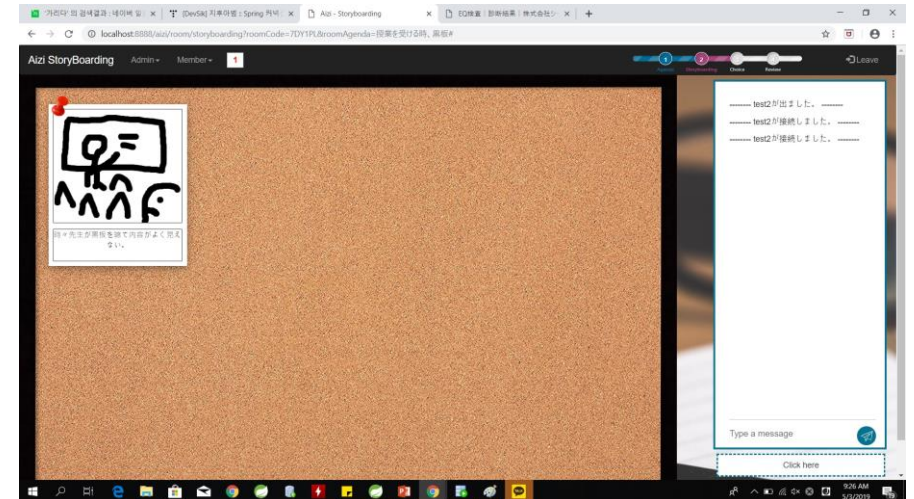
- ストーリーボーディング
- アイデア描き
- アイデア提出

試演



説明

絵を描いて、その絵の説明を下で書きます。
送信ボタンをクリックして、ボードに絵を移
します。



1. Profile
2. Self Introduction

3. Project

- 1) 概要
- 2) 必要性
- 3) 機能
- 4) 感想
- 5) 今後の課題



1. Profile
2. Self Introduction
- 3. Project**
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能**
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- ストーリーボーディング
- アイデア順変更

試演



説明

アイデア順が間違えていると考えてたら、drag&dropで順を変えます。これも、シンクロされて、皆に反映されます。



1. Profile
2. Self Introduction
- 3. Project**
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能**
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

- ストーリーボーディング
- アイデア順変更

試演



説明

また、全体的なストーリーに合わないと思うアイテムはピンを離せます。



1. Profile
2. Self Introduction

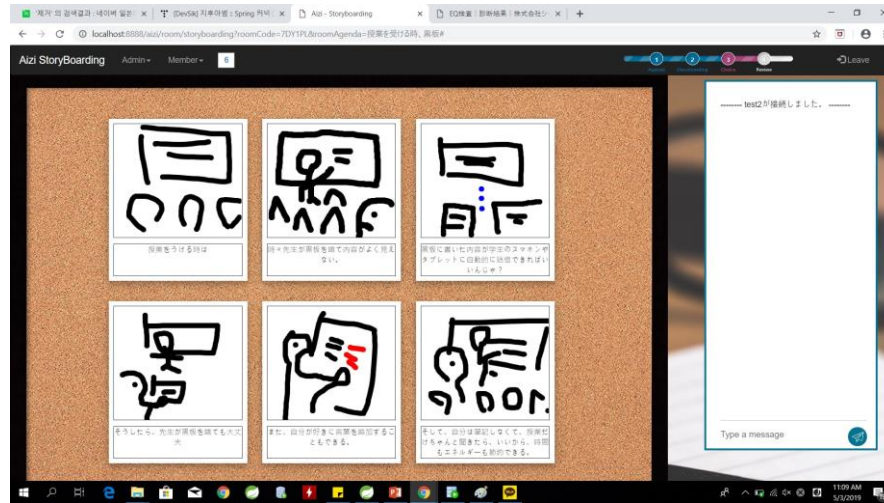
3. Project

- 1) 概要
- 2) 必要性
- 3) 機能
- 4) 感想
- 5) 今後の課題

担当機能

- ストーリーボーディング

試演



説明

アイテムの数が6から8になると、ストーリーを決めることができます。それで、問題なければ、次の会議録に進めます。



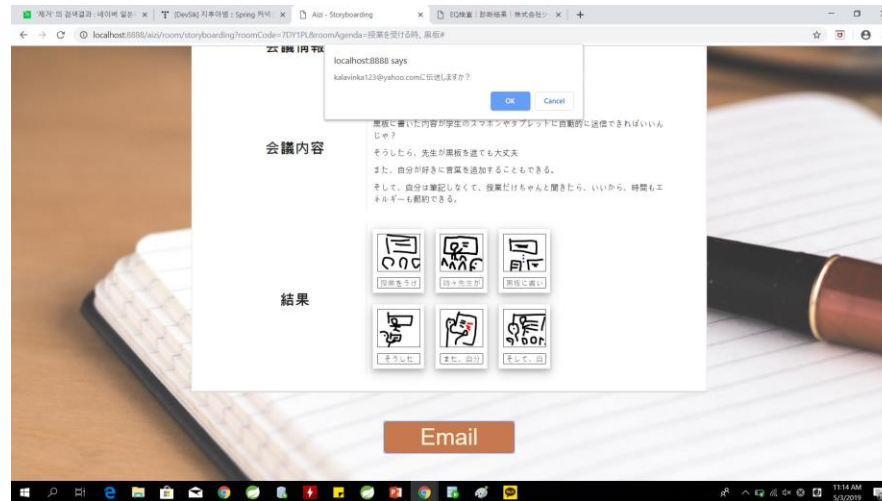


1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題

担当機能

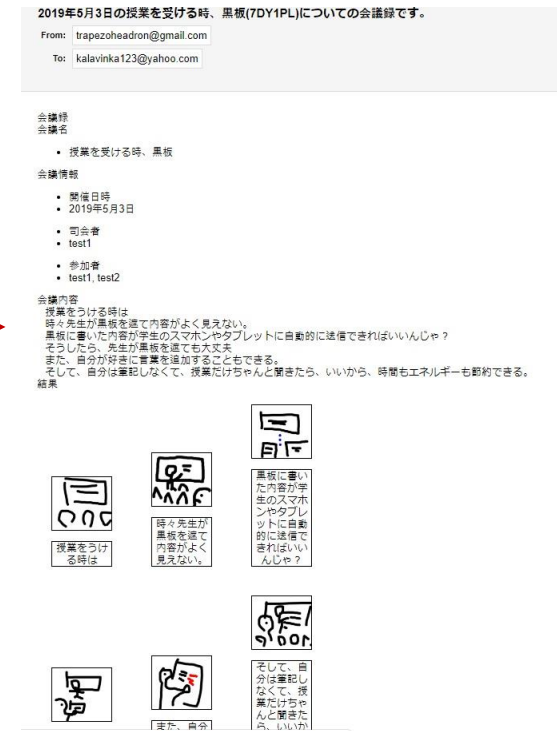
- ストーリーボーディング
- 会議録をメール送信

試演



説明

会議録段階一番下にある「Email」ボタンをクリックして、会議録をメールでもらえます。

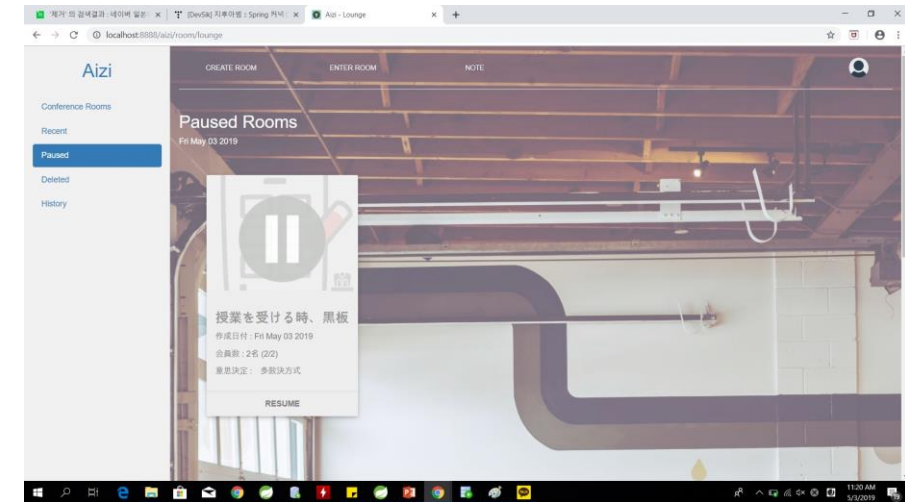
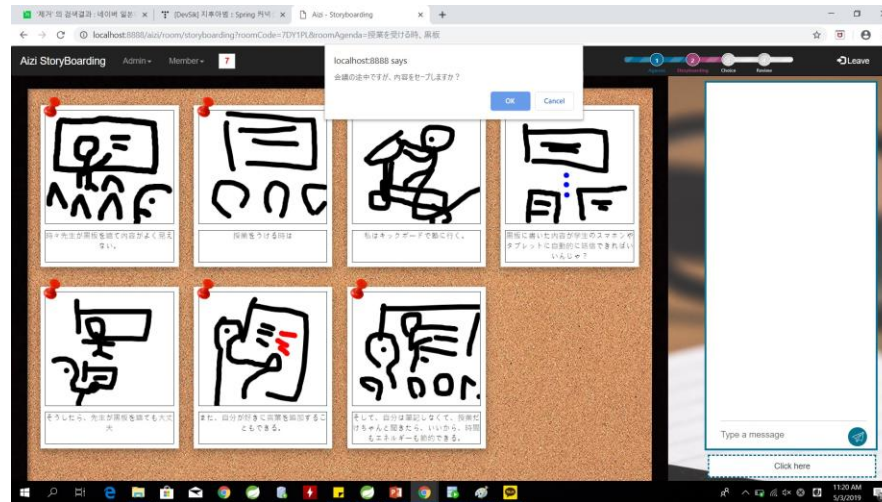




担当機能

- ストーリーボーディング
- 会議中断及び再開

試演



説明

議長は会議途中に会議を中断できますし、また、再開できます。

1. Profile
2. Self Introduction
3. Project
 - 1) 概要
 - 2) 必要性
 - 3) 機能
 - 4) 感想
 - 5) 今後の課題



1. Profile
2. Self Introduction

3. Project

- 1) 概要
- 2) 必要性
- 3) 機能
- 4) 感想**
- 5) 今後の課題

思いのほか機能を作るのに時間がかかりました。特にできるだけ、人が使いたい気持ちになるウェブを作りたいくて、**ユーザーフレンドリーを志向**しながら、開発しましたが、その部分が大変でした。しかし、満足できるUXをもたらすことができ嬉しかったです。





1. Profile
2. Self Introduction

3. Project

- 1) 概要
- 2) 必要性
- 3) 機能
- 4) 感想
- 5) 今後の課題

十分に要求定義書や計画書を立てなかったため、開発途中に変数の名前を変えることや、各自担当した機能を作った後で、デザインを統一することに手間がかかり、無駄な作業が時々発生しました。まだ、チームプロジェクトに関して、未経験だったからだと思います。

これからはもっと効率よく開発することで、開発**スピードを上げたい**と思います。

ありがとうございます！