A Hands-on Web3 Al Vibe Coding Workshop

本日のアジェンダ

- 1. オープニング、自己紹介 (5分)
- 2. 本日のゴールと流れ (5分)
- 3. Al Vibe Coding ライブデモ (10分)
- 4. Al Vibe Coding のコツ (10分)
- 5. ハンズオン (90~125分)
- 6. まとめ、振り返り (5分)
- 7. 成果発表 & 交流会 (20~55分)

はじめに:講師紹介



Haruki

UNCHAIN Admin

- Web3エンジニア
- ETH Tokyo'24 finalist

X: @haruki_web3

GitHub: mashharuki

本ワークショップのゴール

このワークショップが終わる頃、あなたは...

Web3アプリのプロトタイプを開発する方法をゲット

• AIの力を最大限に引き出す 「コツ」が手に入ります

Al Vibe Coding ライブデモ

「AIと一緒にdAppが生まれる瞬間」

これから、AIとの対話を中心にDEXのプロトタイプを ゼロから構築する様子をお見せします。

お題: AMM DEXを作ろう!

- 1. 要件定義書と設計書の作成
- 2. タスクリストの作成
- 3. 実装開始

Al Vibe Coding のコツ

これを知っているだけで、 AI駆動開発体験は劇的に向上します!

特に重要な4つのポイントをご紹介します。

コツ(1):複数のモデルを使い分ける

「できること・得意なこと」はモデルで異なります

コーディングが得意なモデル

(例: Claude)

マルチモーダル処理ができるモデル

(例: Gemini)

コツ②: MCPでAIの機能を強化する

MCPを使うとAIはあなたのプロジェクトの

強力な「専属アシスタント」になります!

コツ②: MCPでAIの機能を強化する

• ファイル構造やコーディング規約をAIに直接教え込むことができます。

• これによりAIはプロジェクトの文脈を深く理解し、 より的確なコードを生成してくれるようになります。

コツ③:段階的に進める

一度に完璧を目指す必要はありません。

「小さく作って、次に進める」が成功への近道です。

コツ③:段階的に進める

- 要件定義書と設計書とタスクリストを作成する
- プロジェクトの全体をセットアップする
- スマートコントラクトを実装する
- フロントエンドを実装する

コツ4:カスタムインストラクション

AIへの「指示の出し方」も重要です。

カスタムインストラクションファイルを 事前に準備しましょう。

明確な指示が、AIの力を最大化します!

Hands-on Time!

(90~125分)

1. 基本編:DEX(分散型取引所)開発

○ まずは用意されたお題で、Al Vibe Codingの 基本フローを体験!

- 2. 応用編: オリジナルdApp開発 (時間があれば)
 - あなたの自由なアイデアで、世界に一つだけの dAppを創造しよう!

ハンズオンの手順

- 要件定義書と設計書とタスクリストを作成する
- プロジェクトのセットアップ
- スマートコントラクトの開発
- フロントエンドの開発

見本のGitHub

GitHub -Web3AlVibeCodingStarterKit

見本のドキュメント

以下のドキュメントを参考にしてください!

プロンプト

要件定義書

タスクリスト

見本の設定ファイル

Claude Codeの設定ファイル
Gemini CLIの設定ファイル
GitHub Copilotの設定ファイル
Kiroの設定ファイル

Q&A/成果発表会

本日のまとめ

今日、私たちはAl Vibe Codingの世界を探求し、 その驚くべき可能性を体験しました。

本日のまとめ

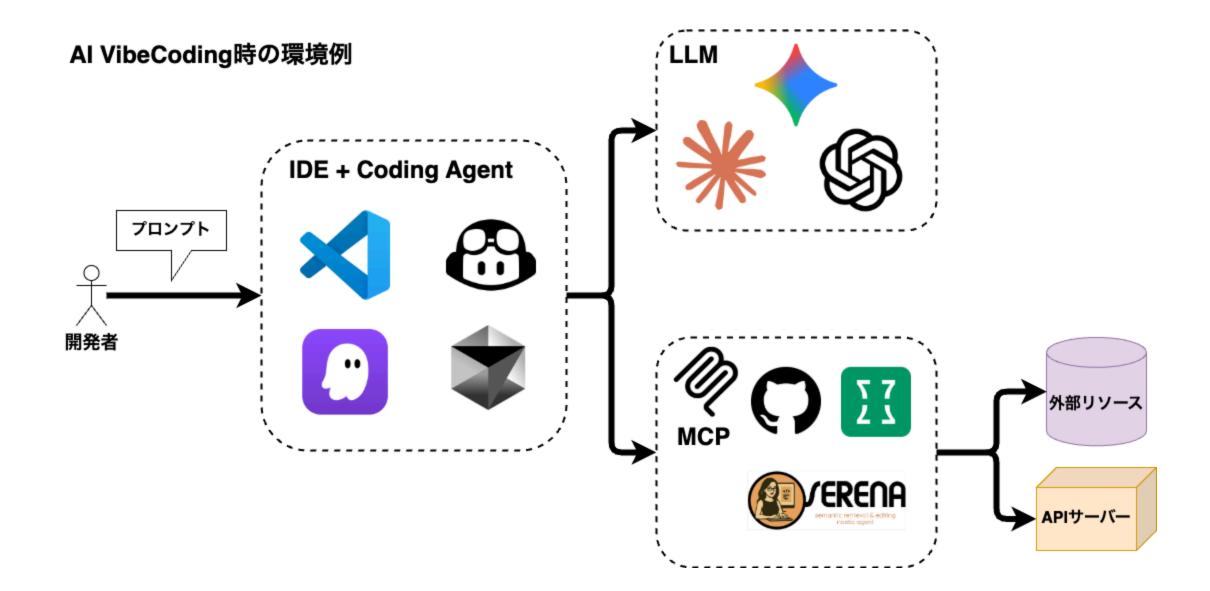
成功の鍵となる4つのポイント

- 🗸 複数のモデルを使い分ける
- MCPを使ってAIの機能を強化する
- 🗸 段階的に進める
- 🗸 カスタムインストラクションのセットアップ

Thank You!

補足資料

Al VibeCodingの環境全体像



おすすめツール等の紹介

IDE

- VS Code(GitHub Copilotとの併用前提)
- Kiro

Coding Agent

- GitHub Copilot Agent Mode
- Gemini CLI
- Kiroに内蔵されたCoding Agent
- Claude Code

MCP

- context7
- serena MCP
- GitHub MCP
- sequential-thinking