

爆速でプロダクトをリリースしようと思ったらマイクロフロントエンドを選んでいた

## 自己紹介

- 株式会社カケハシ
- ソフトウェアエンジニア
- Nokogiri (@nkgrnkgr)

## 今日話すこと

- アーキテクチャの正しさよりもユーザーへの価値提供スピードとフィードバックループを早く回せることを優先した。
- 既存のAngular製のシステムにReact製の新機能を組み込み、チームとシステムの境界を保ちながら連携する構成とした。
- 背景、実装上のポイント、実装時の課題、得られた知見を共有する。

## プロダクトの歩みと現在地

## 創業からPMFまで

- カケハシは医療系SaaSを展開し、主に薬局向けの業務システムを提供。
- 創業時のプロダクトが **Musubi**。
- 薬剤師は患者とのやりとりを **薬歴** として記録（医師のカルテに相当）。
- 手書きの **薬歴** をシステム化し、Musubi はPMFを達成。

## 市場の状況

- Musubi は今では市場の **20%** の薬局で利用されている。
- ただしリリースしてから、後発の競合のプロダクトがリリースされており、以前ほど市場での優位性を失っている。
- 生成AI関連機能では、他社に後れを取っている状態。
- カケハシとしてはユーザーにとって価値のある生成AIプロダクトをMusubiに搭載して優位性を取り戻したい。

## 開発の制約

- Musubi はリリースして既に10年近く経っており、プロダクトとして安定はしているが、技術的負債が貯まっていたり、素早く機能開発ができる状態ではなくなっている。
- 特にリリースサイクルは月に1回で、薬局の基幹システムでもあるため障害発生時の影響も大きい。
- ユーザー操作の慣れもあるため、UIを大きく変えることも簡単ではない。
- PharmacyAI(新しい生成AIプロダクト) は実験的な機能であり、素早くユーザーに提供してフィードバックサイクルを高速に回したい。
- MusubiはAngular製のプロダクトで、PharmacyAIチームのメンバーはReactでの開発に慣れている。

## リリースサイクルの速度差が最大の課題。

- 素早く価値を提供し高速にイテレーションを回したいPharmacyAI
- ゆっくりでも確実にリリースをしていきたいMusubi

このため、両者が独立して開発・リリースできる体制・仕組みを採用。



## マイクロフロントエンドという技術・組織的戦略

アプリケーションのフロントエンドを、独立して開発、デプロイ、テスト、保守できる小さな部分に分割するアーキテクチャ

## 戦略

- **体制:** Musubiの開発チームとは別で、PharmacyAIの開発チームを作る。
- **デリバリー:** 機能開発のリリースもMusubiとは別で行い、PharmacyAI単体でリリース可能にする。
- **技術:** AngularではなくReactに長けたメンバーがReactで開発する。
- **UI:** Musubiの上に配置する独立したUIにすることで、Musubi側の変更の影響を受けづらく、またPharmacyAI側もMusubiに影響を与えずらい見た目にする。

## コンウェイの法則に帰結

システムを設計する組織は、その組織のコミュニケーション構造をそのまま反映した設計を生み出す

## 設計編：マイクロフロントエンドを支える技術

Angular×Reactの共存 / Musubi非依存UI / アプリ間通信

## AngularとReactアプリを共存させるアーキテクチャ

- vite でビルドした Reactアプリの JS と CSS を事前にホスティング
- Angular のアプリにあらかじめ `<div id="react-component" />` を用意し、JS、CSS ファイルをロードしてレンダリング

## 独立したUI

- Musubiの画面の上に配置する独立したチャットのような見た目
- Musubi本体からUI的にも独立しているため、お互いに影響を受けづらい

# アプリケーション間通信

CustomEvent を利用した具体的な実装

```
// 送信側
const event = new CustomEvent("contextChanged", {
  detail: {
    payload: {
      pharmacyId: "pharmacy-123",
      patientId: "patient-456",
      idToken: "token-789"
    }
  }
});
window.dispatchEvent(event);

// 受信側
window.addEventListener("contextChanged", (event) => {
  const { pharmacyId, patientId, idToken } = event.detail.payload;
  console.log("受信:", pharmacyId, patientId, idToken);
});
```

## 実践編：導入して見えた課題と工夫

このアーキテクチャを採用したことで出てきた課題や、泥臭い対応などを紹介



## 型定義で通信仕様を固める

- 発火されるCustomEventはどのようなキー名とペイロードになるのかチーム間で合意する必要がある。
- TypeScriptの `Mapped Type` を使って方安全にCustomEventを管理する。

## 実装サンプル

```
export const CustomEventName = {
  MusubiContextChanged: "musubi_context_changed",
  PharmacyAiNavigationRequest: "pharmacy_ai_navigation_request",
} as const;

export type MusubiContextChangedPayload = { pharmacyId: null; patientId: null; idToken: null }

export type CustomEventMap = {
  [CustomEventName.MusubiContextChanged]: MusubiContextChangedPayload;
  ...
};
```

```
export const sendCustomEvent = <K extends keyof CustomEventMap>(
  name: K,
  payload: CustomEventMap[K],
) => {
  const id = crypto.randomUUID();
  window.dispatchEvent(new CustomEvent(name, { detail: { id, kind: name, payload } }));
  return id;
};
```

## CustomEventを「受領通知」で双方向化する

CustomEventは基本「投げっぱなし」。しかし送信側が「受信側が受け付けたか」を知りたい場面がある。例えばリトライしたいときとか

- **送信側**が一意的なid付きでCustomEventを発火する。
- **受信側**がそのイベントを受け取り、転記を実行して結果を作る。
- **受信側**同じidを含む応答イベント（受領通知）を `musubi_ack_${id}` で返す。
- **送信側**はそのackを待ち受け、結果（OK/NGとメッセージ）を受け取ってUIやログに反映する（未応答はタイムアウト）。

ポイント: 相関IDでリクエストと応答を対応づけ、投げっぱなしのCustomEventを「受領通知」で双方向化している。

## 送信側：実装例

```
const EVENT = "pharmacy_ai_counseling_record_posting";
const ACK = (id: string) => `musubi_ack_${id}`;

const emitPosting = (payload: any, timeout = 3000) =>
  new Promise<any>((resolve, reject) => {
    const id = crypto.randomUUID();
    const onAck = (e: Event) => resolve((e as CustomEvent).detail.payload);
    const timer = setTimeout(() => {
      window.removeEventListener(ACK(id), onAck);
      reject(new Error("timeout"));
    }, timeout);

    window.addEventListener(ACK(id), (e) => {
      clearTimeout(timer);
      onAck(e);
    }, { once: true });

    window.dispatchEvent(new CustomEvent(EVENT, { detail: { id, payload } }));
  });

const result = await emitPosting({ prescriptionId: "1", soaps: [] });
console.log(result); // => { status: "OK", message: "薬歴の転記が完了しました" }
```

## 受信側：実装例

```
const EVENT = "pharmacy_ai_counseling_record_posting";
window.addEventListener(EVENT, (e) => {
  const { id, payload } = (e as CustomEvent).detail;
  const result = { status: "OK", message: "薬歴の転記が完了しました" };
  window.dispatchEvent(new CustomEvent(`musubi_ack_${id}`, { detail: { payload: result } }));
});
```

## ページ遷移を相互追従

Musubi 側からコンテキスト（患者情報）の変更のCustomEventが送信される。逆にPharmacyAI側でページ遷移を要求したい場合もある。

### MusubiからPharmacyAIへ

- Musubiの画面遷移や患者切替の通知を受け取り、PharmacyAI側も状態・画面を合わせる。
- ただし「すでに同じ患者なら何もしない」ことで、PharmacyAI発の遷移を上書きしない。

### PharmacyAIからMusubiへ

- PharmacyAIが遷移したいときは「遷移リクエスト」を送る。同時にPharmacyAI側も先に自分の画面を目的地へ移動しておく。

## 実装サンプル

Musubi→PharmacyAI（通知を受けて追従。自分が先に同じ患者へ遷移していたら無視）

```
window.addEventListener("musubi_context_changed", (e) => {  
  const { patientId } = (e as CustomEvent<{ patientId: string | null }>).detail;  
  if (getCurrentPatientId() === patientId) return; // 自分発の遷移と競合しないように無視  
  navigateTo(patientId ? `/patients/${patientId}` : "/");  
});
```

PharmacyAI→Musubi（通知からの遷移。先に自分も遷移しておき、後続のMusubi通知は一致で無視される）

```
const navigateAndRequest = (patientId: string) => {  
  navigateTo(`/patients/${patientId}`); // 先に自分を目的地へ  
  window.dispatchEvent(  
    new CustomEvent("pharmacy_ai_navigation_request", { detail: { patientId } })  
  );  
}
```

## 開発・デバッグ環境

- CustomEvent のやり取りのデバッグが難しく、イベントの流れを可視化するために専用のChrome拡張機能を作成
- Musubiのローカル開発環境を準備しなくても開発ができるように読み込むURLを差し替える専用のChrome拡張機能を作成した。



## その他の泥臭い工夫

- PharmacyAIが生成した薬歴をMusubi側に自動挿入する際、Musubi側の画面遷移に追いつけず、**3回までリトライする**という泥臭い実装になった。
- コミュニケーションコストを減らすために、PharmacyAIチームが自らMusubi側のコードを修正し、PRを投げた経験を共有する。
- MusubiのグローバルなCSSがPharmacyAIに影響を与えたり、`z-index` の管理が複雑になったりした。

# まとめ

- **この選択の成果:**

- 多くの苦労はあったものの、この選択によって**開発から4か月でリリース**できた。
- 継続してユーザーからのフィードバックを受けてイテレーションしている。(毎週リリース)
- 異なる技術スタックを持つチームが独立して開発を継続できる体制が整った。

- **結論:**

- ビジネスとして達成したいゴールがあるから、そこから逆算してアーキテクチャを選ぶのは大事
- フロントエンドエンジニアは、ビジネスの要求に応えるために、このような選択肢もあるということを理解してほしい。