

# 「失敗をデザインする」

投資効率の高いソフトウェア開発とはなにか？



泉 雄介

[yusuke@gmail.com](mailto:yusuke@gmail.com)

趣味:ピアノ、映画

苦手:すいか、メロン、しらこ

家族:嫁1子3

最近自分を追い込む系のトレーニングをやめ、ヨガやってます。

- 中・高・大と海外で過ごす。
- 米音楽大学を卒業後、メディア制作会社に作曲家として入社。
- 作曲→映像→Flash Movie→ウェブアニメーション制作→動的コンテンツ生成を経て突如システム開発に目覚める。
- ホリエモンに影響を受けて起業する。
- その後外資系金融にて、約7年間、主に債券の取引システムの開発
- 2012年よりDeNAに入社し、ゲームプラットフォーム事業や遺伝子検査サービスを作る。
- 2015年10月よりラクスル株式会社に入社。



RakSUL

仕組みを変えれば  
世界はもっとよくなる

創業以来変わっていないビジョン。仕組みを変えれば、これまでの産業も革新的なサービスに塗り替えていく。

## ネット印刷のラクスル



ようこそ 泉 雄介 さん | ポイント: 115pt

ネット印刷のラクスルは24時間注文受付OK！全国送料無料(名刺を除く)  
音楽満足度No.1(2016年1月 楽天リリース調べ)

03-4577-9200 平日 8:00~22:00 土日祝 13:00~18:00  
音楽ガイドが流れます

マイページ カート

商品一覧 はじめての方へ ご利用ガイド データ入稿 見積もり

印刷+配布 1,000部 1万円～  
**ポスティング** click →

簡単注文・無料安心サポート click →

料金表  
名刺を除く  
0円  
法人さま向け  
法人さま払い対応可能  
(月額300万円まで)  
ワード・パワーポイント  
入稿OK  
変換料金なし  
データ活用便利  
定期券シート  
無料ダウンロード

ラクスルは  
顧客満足度No.1

特集・お知らせ (特集一覧はこちら)  
2016/08/31 サーバーメンテナンスのお知らせ  
2016/08/31 シルバーウィーク期間中の営業につきまして  
2016/08/25 【新登場】おためしワンコイン冊子 1冊500円

印刷サービス  
チラシ・フライヤー印刷  
冊子・カタログ印刷  
折りパンフレット印刷  
名刺印刷

印刷・配布手配サービス  
チラシ・フライヤー印刷  
大部数がおトク！  
10,000円～

その他サービス  
集客・求人募集で困ったら  
**ポスティング**  
1,000部 1万円～  
税込 500円



## ネット配送のハコベル



ハコベル  
hacobell

はじめの方へ 配送サービス一覧 ハコベル利用事例 利用方法 ヘルプ 運送会社募集

Like 1.6K ライブ G+

午後割 キャンペーン実施中！  
12時から17時の運賃、配達料も  
10% OFF!

定期配送・多頻度利用の相談は  
ハコベルオンライン商談

詳細はこち  
ラベル価格表  
ダウンロード(無料)

ネットで圧倒的に安く、かんたんに  
配送予約するなら「ハコベル」

サービス一覧を見る

カーゴ便 (車両1台/ドライバー1名手配)  
3,600円～(税込)

小型トラック便 (車両1台/ドライバー1名手配)  
14,080円～(税込)

中型トラック便 (車両1台/ドライバー1名手配)  
15,840円～(税込)

カーゴ便  
3,600円～  
(税込)

軽トラック便  
3,600円～  
(税込)

小型トラック便  
14,080円～  
(税込)

中型トラック便  
15,840円～  
(税込)





DAIYA

DAIYA



本日のテーマ

「失敗をデザインする」

ソフトウェア開発は安くない  
むしろ非常にお金がかかる事業

4000億規模



2600億規模

「何を開発するのか」

||

投資判断

本日のテーマ

# 「失敗をデザインする」

(失敗をすることを前提にしたソフトウェア開発)

本日のテーマ

プロダクトメイキングにおけるツラミ

【リアルならではのツラミその①】

生身のユーザーにはなれない！

それが実現できているのはこの男しかいない…



Source: wikipedia



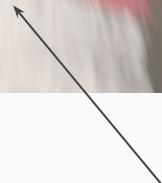
## 山内一典(やまうちかずのり)

ポリフォニー・デジタル代表

レーシング・シミュレーター「グランツーリスモ」シリーズの生みの親。

リアリティーを追求するあまり、レーシングドライバーになってしまった伝説のプロデューサー。

Source: wikipedia



ちなみに、この「ヘリ」にあたったときの振動と傾きは実際運転してみないとわからないが、グランツーリスモはそれも忠実に再現している。「ガコつ」という感覚から焦りすら生まれる。

【リアルならではのツラミその②】

現場にソフトウェアを使ってもらうことは、  
想像以上に難しい。

実際使ってみた感想  
はいかがですか？

具体的にどのあたり  
が使いづらいです  
か？

$\Sigma(^{\square\triangle})$   
(絶句...)



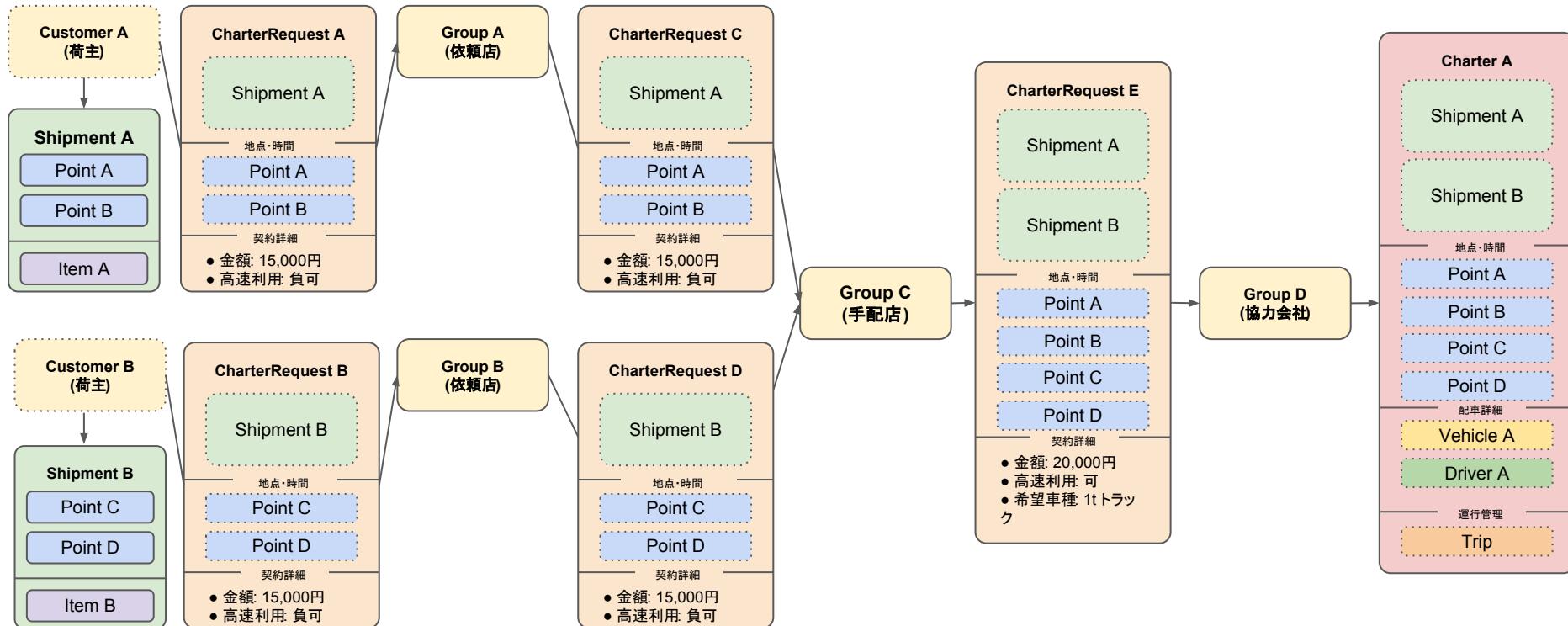
いやー、使いづらいで  
すね。

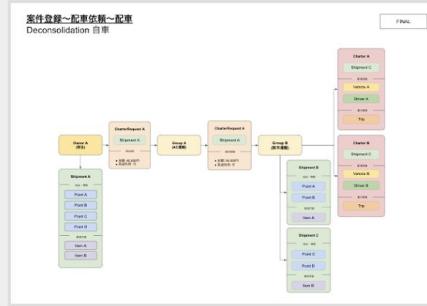
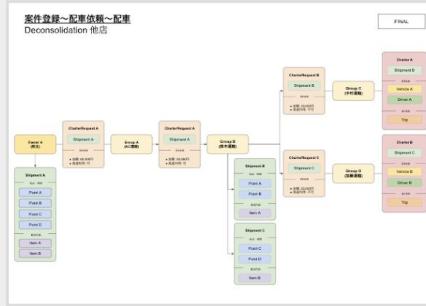
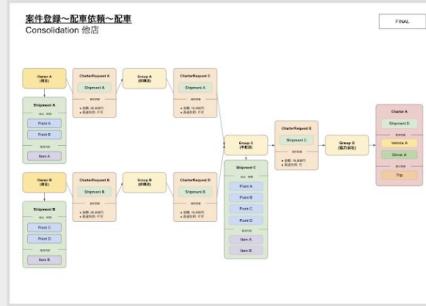
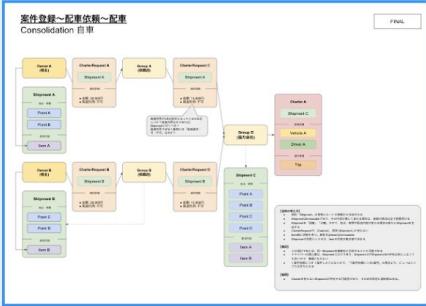
いや、だって基本的  
にドライバーはハンド  
ル握って、荷物も運  
んでいるので、両手  
が必要な操作は無理  
じゃないですか。

【リアルならではのツラミその③】

ドメインロジックが複雑

# 案件登録～配車依頼～配車

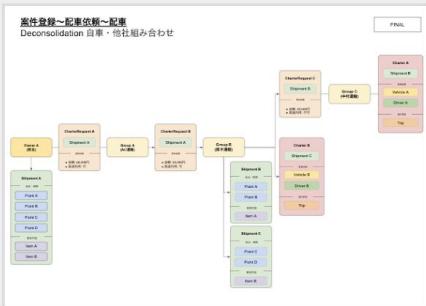




1

2

1

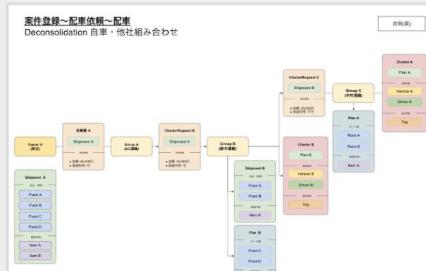
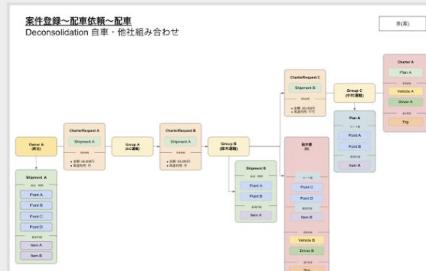
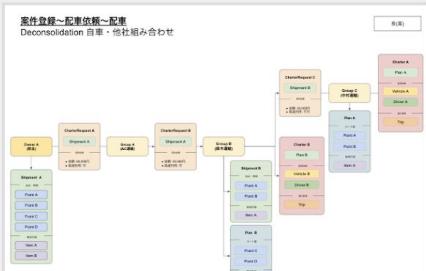


<以下過去検討した設計>

5

6

8



**奥が深い上に、前例も無い。**



いろいろなものを見聞きして学びながら  
解を作っていくしかない

## 【ラクスルのプロダクト開発のつらみ】

- ①生身のユーザーにはなれない！
- ②現場にソフトウェアを使ってもらうことは、想像以上に難しい。
- ③ドメインロジックが複雑

とりあえず、年賀状アプリをリリースしてみよう  
大きく外す

とりあえず、ASKUL調にビジネスチックなデザインにしてみよう  
CVRガタ落ち

とりあえず、荷主にアプリをリリースしてみよう  
ほとんどの荷主はPCからアクセス

とりあえず、30商品追加して見よう  
売れずじまい

**リリースしてから失敗に気づいても  
遅いんです。**

# Disinvestment

(負の投資)

# Disinvestment

(誰も幸せにならない開発)

な…なんだ

この プロダクトは

…

…みんな  
いつたい

なに を  
るんだ 作  
!? つて



**リリースしてから失敗に気づいても  
遅いんです。**

**大事なのでもう一度言います**

**リリースしてから失敗に気づいても  
遅いんです。**

**じゃあどうすればいいのか？**

**出す前にとことん失敗すれば良い**

「失敗をデザインする」



Source: Business Insider Japan

## 中竹竜二(なかたけりゅうじ)

日本ラグビー界の「コーチのコーチ」  
つまり選手を育てる人を育てる人です。

日本ラグビーフットボール協会コーチングディレクター。  
株式会社TEAMBOX 代表取締役。

「良いコーチは、失敗のデザインがうまいんですよね。」

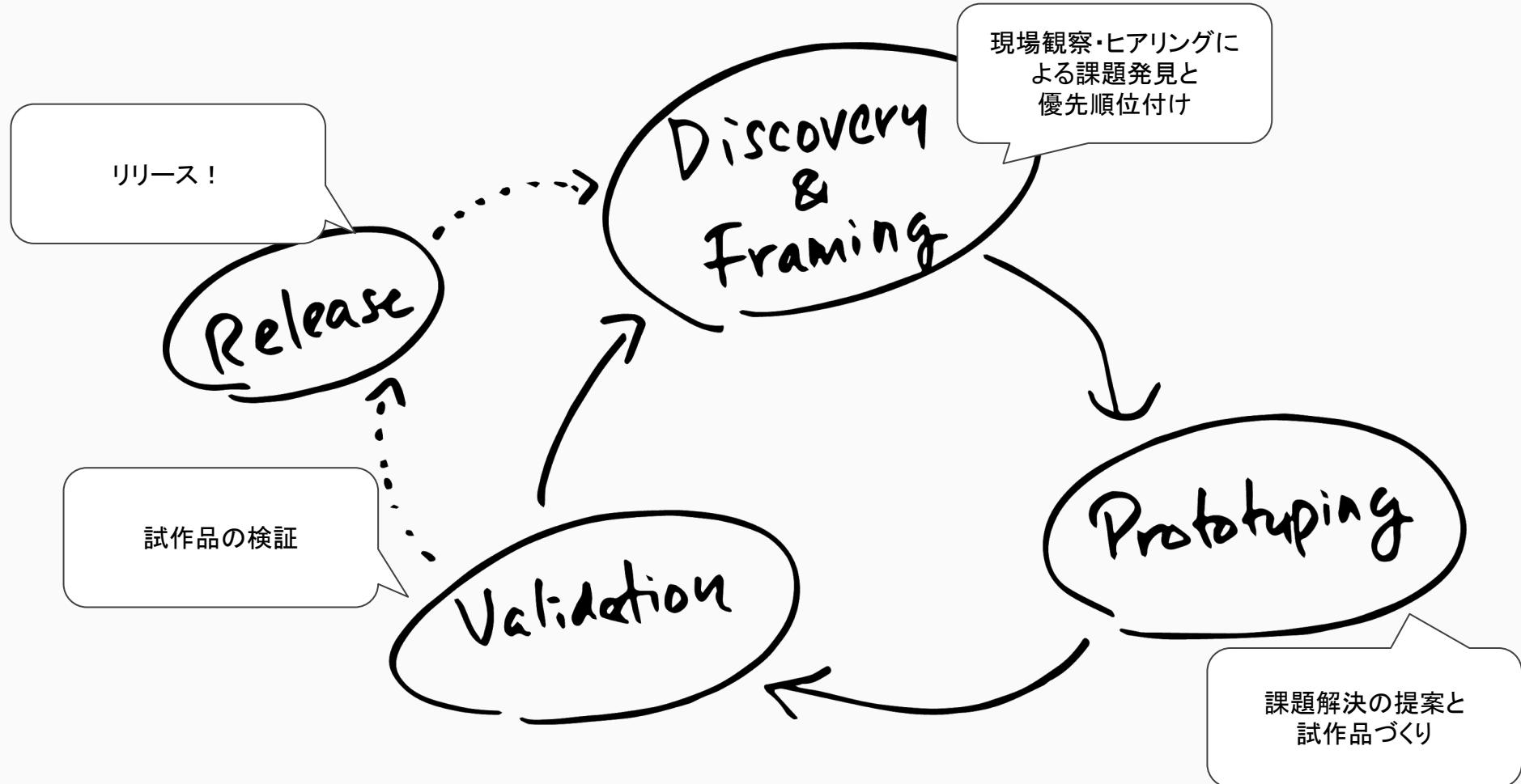


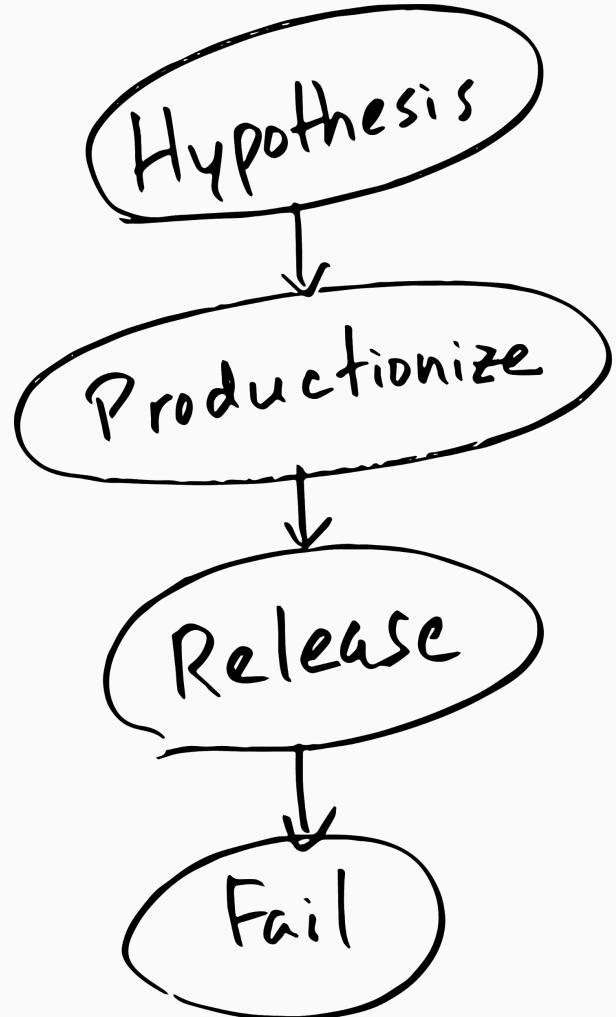
Source: KEIO SPORTS PRESS

**現在のラクスルでは、  
どうやって失敗をデザインしているか。**

「失敗をデザインする」

# 現在のラクスルの ものづくりの考え方

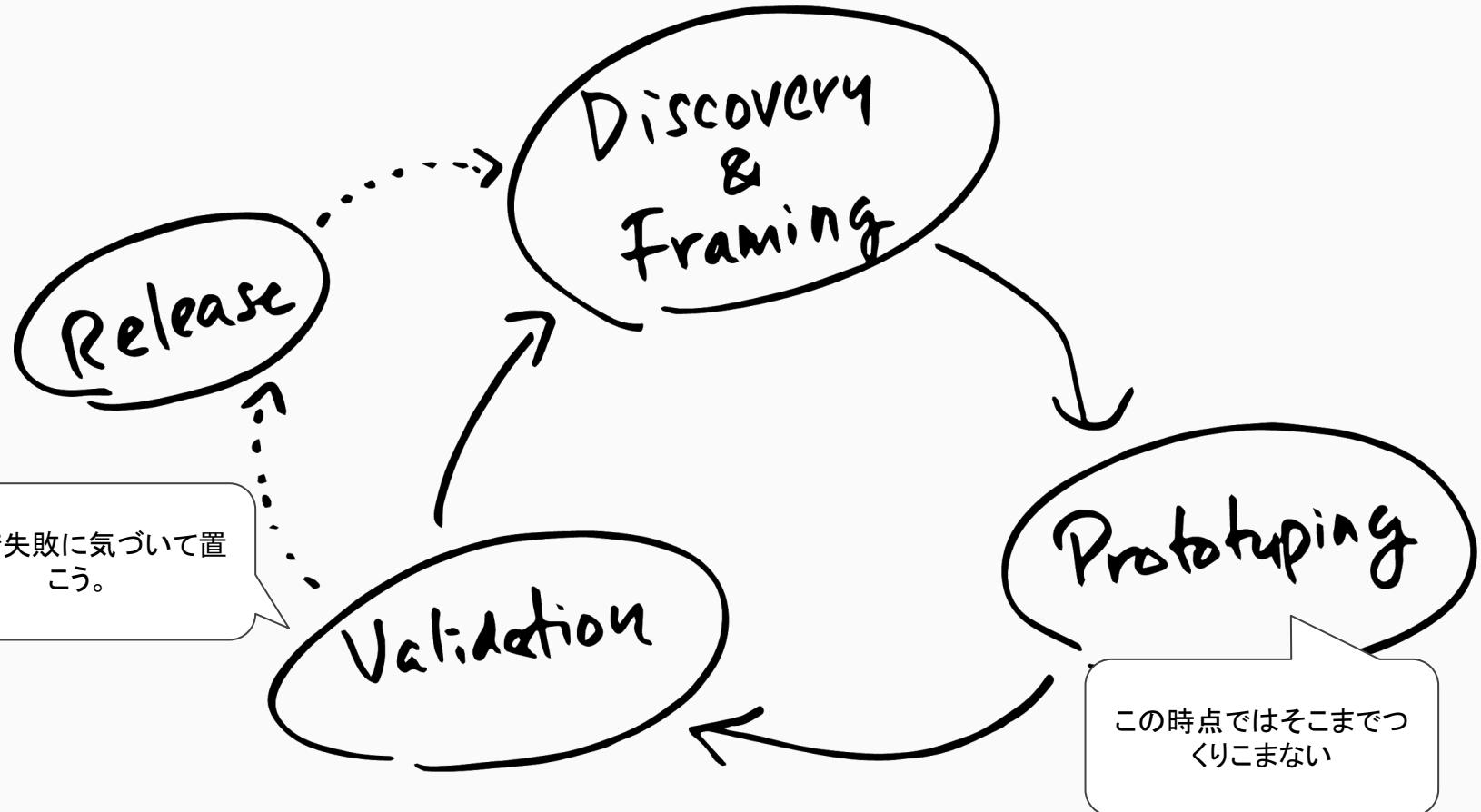




**大事なのでもう一度言います**

**リリースしてから失敗に気づいても  
遅いんです。**

**出す前にとことん失敗する**

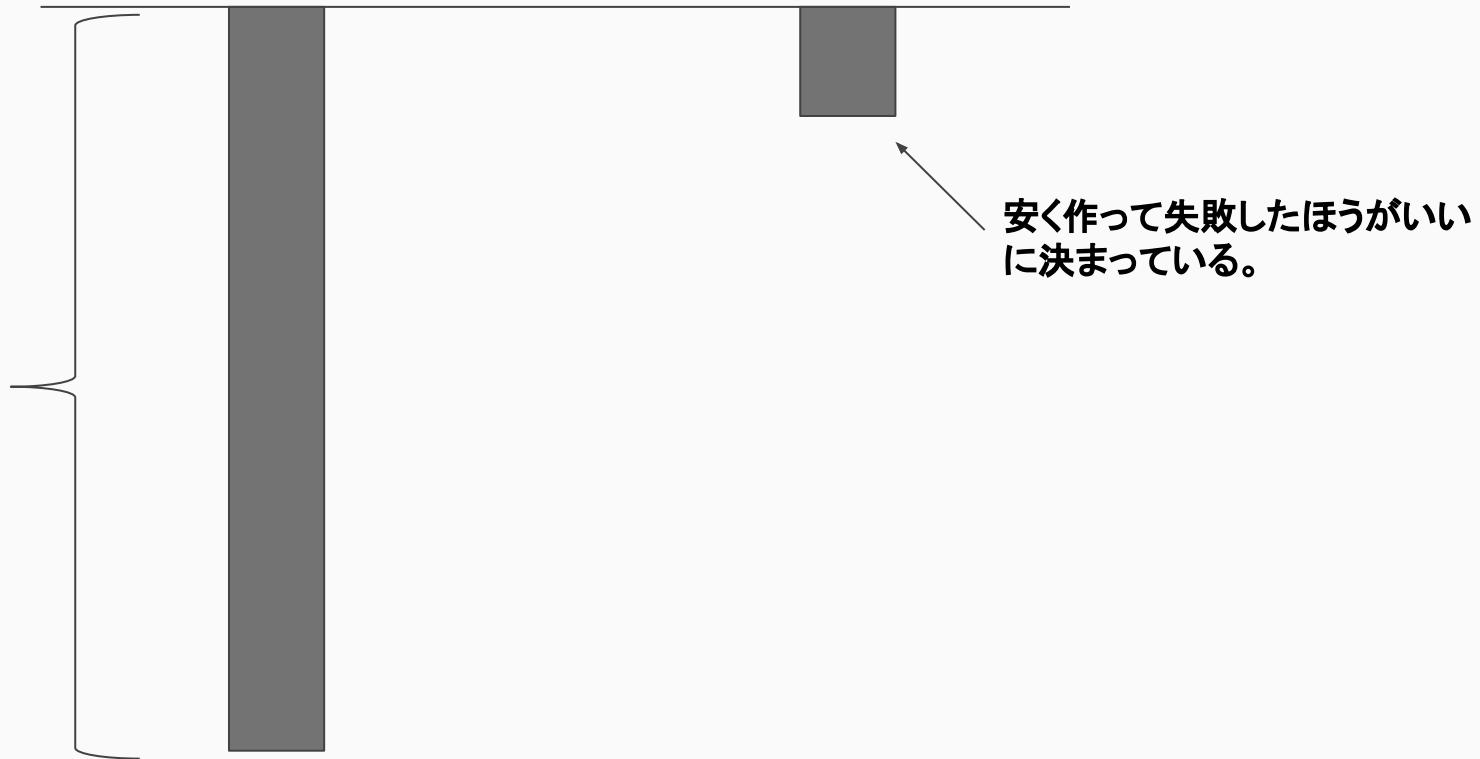


# Cheap Failure

安価な失敗  
安いものを作つて検証する

同じ失敗に気づくのであれば、

ガツツリ作りきつ  
てから失敗する  
のではなく、



# Discovery & Framing

## 主なアクティビティー

- 現場観察
- ユーザーヒアリング

## 使うツールやメソッド

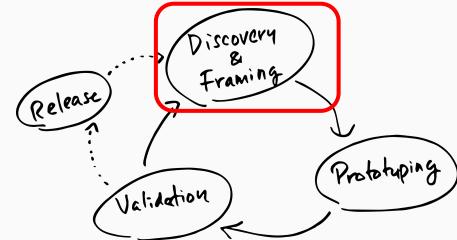
- ビデオカメラ
- デジカメ
- 録音機
- ヒアリングシート
- ポストイット

## 気をつけてのこと

- 仮説ではなくファクトを集める
- 「誰」をバイネームで言えるようにする

## 主なアウトプット

- ユーザーペルソナ
- 課題一覧
- ジャーニーマップ
- ビジネスマodelキャンバス



# Prototyping

## 主なアクティビティー

- 課題に対する解決方法のブレスト
- プロトタイピング
- 実装(といっても超シンプルな)

## 使うツールやメソッド

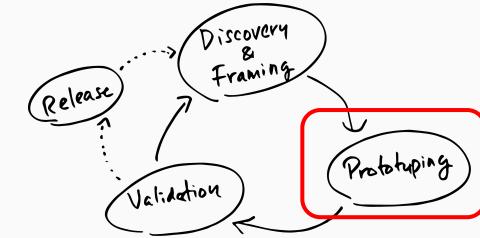
- デザインスタジオ
- Invision / Sketch / Zeplin
- raw html
- react-native
- DDD・ゆるいDDD

## 気をついていること

- いいアイディアは盗む
- できるだけ早くプロトタイプを作る
- できるだけビジュアルで
- できるだけ作り込まない！

## 主なアウトプット

- 安いものから作っていく:
- ペーパープロト
  - ワイヤーフレーム
  - ワーキングプロト
    - React-Native



# Validation

## 主なアクティビティー

- プロトタイプの検証(何も言わずに、ちょっと触ってみてください、)

## 使うツールやメソッド

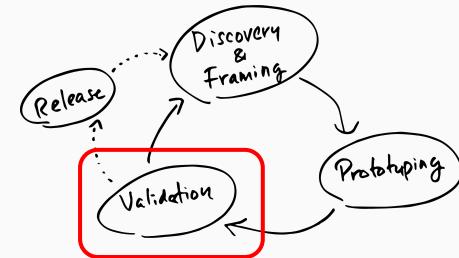
- ヒアリングシート
- ビデオカメラ
- ストップウォッチ

## 気をついていること

- 完遂してほしいタスクだけ投げて使い方は説明しない。

## 主なアウトプット

- 検証結果



## ラピッドプロトタイピングを支えるためのツールやプロセス

- ユーザーヒアリング
  - 課題出しのためのポストイット
  - ペルソナ、ジャーニーマップ
- デザインスタジオ：アイディエーションのための A3紙とサインペン
- 様々なビジュアルプロトタイピングツール( Sketch、Invision、Principle、Zeplin)
- プロダクトバックログ( JIRAーとにかく細かくストーリーを刻む。優先順位は後回し。バックボーンを作る。)
- ワーキングプロトタイプ( React-Native、Vue.js)
- モデル設計( UMLplant, erd)
  - DDD、「ゆるいクリーンアーキテクチャー」
  - ソフトウェアは「変化するものだ」



## 失敗を「安く」するためのツールや考え方

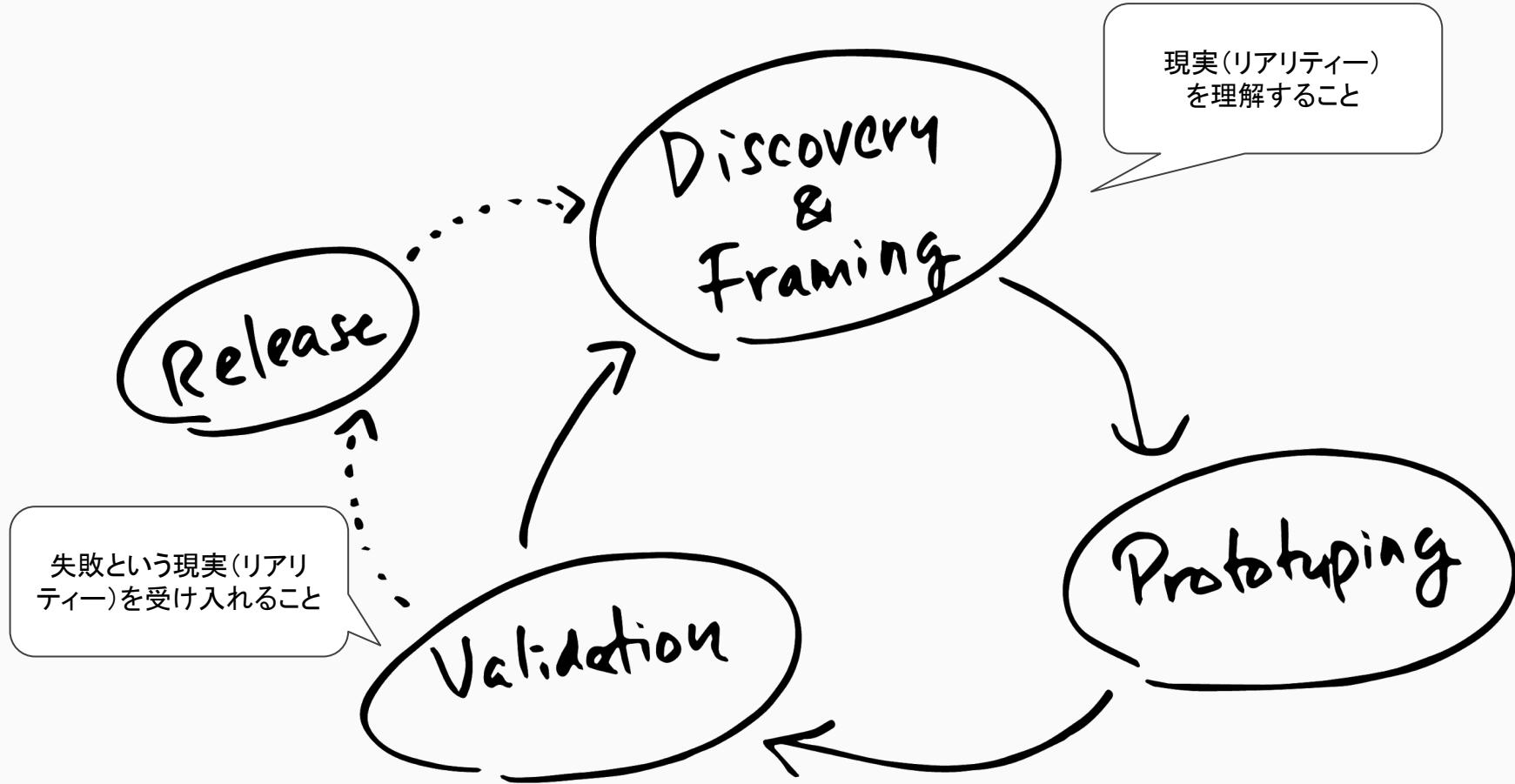
**まとめ**



DAIYA

DAIYA





「ソフトウェア開発は安くない」



「何を開発するのかを決める」  
= 投資判断



安い失敗を重ねることで投資効率を上  
げることが一つの解

# 作り手の姿勢

## 【作り手が持つべきマインドセット】

仮説(自分たちの考え)が  
正しいことを証明することを仕事にするのではなく  
仮説が正しいかどうかを検証し  
学ぶことを仕事にする



*Making products everyone loves*

愛されるプロダクトを創ろう



RakSul

仕組みを変えれば  
世界はもっとよくなる