

産業技術大学院大学・琉球大学 enPiT2成果発表会2019

ERは世界を救う
-琉球大学-

チーム紹介

ERは世界を救う

上原 由宇駆

PO

上地 悠斗

SM

山川 陽希

開発者

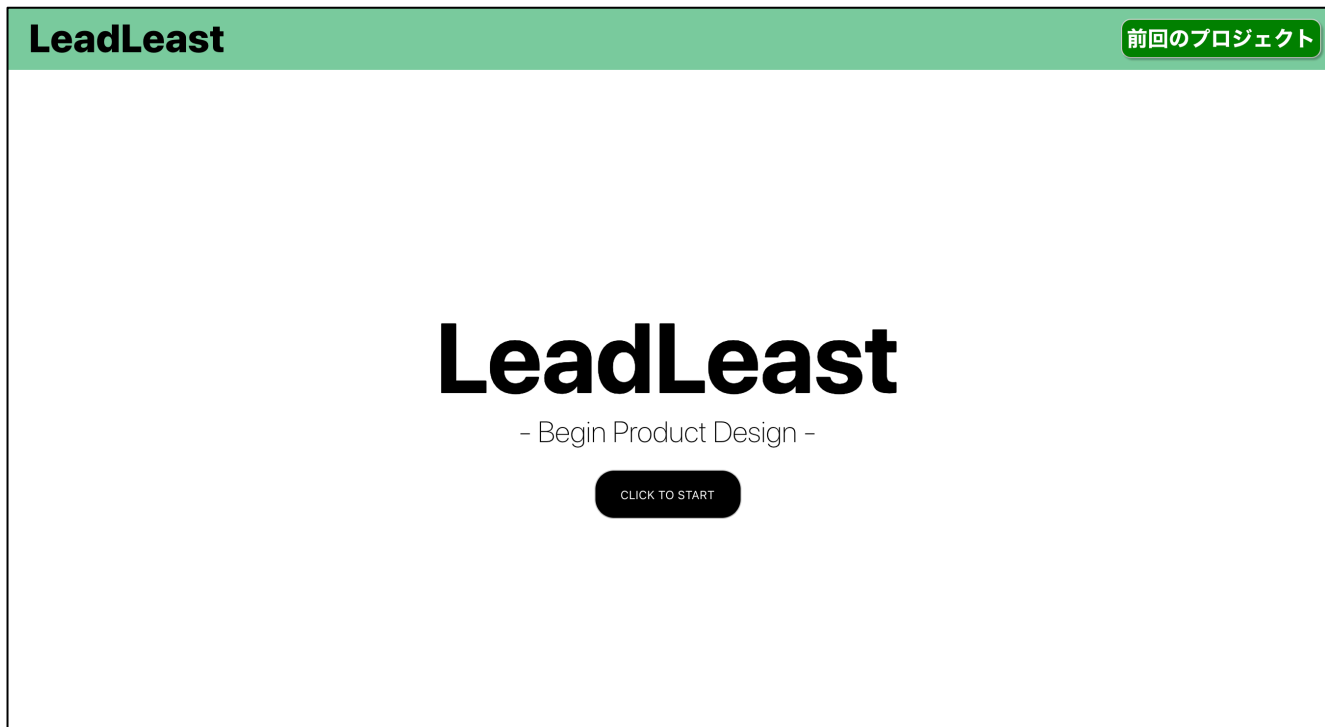
嶺井 裕介

開発者

大城 龍太郎

開発者

アジャイル開発初学者へ



ターゲットユーザ

enPiT合宿に参加している生徒や
アジャイル開発初学者

ユーザの課題

- リーンキャンバスやユーザーストーリーマップを作成していく中でいちいち付箋を貼り付けたり、片付けたりするのがめんどくさい
- もっと手軽にプロダクト開発を行いたい

課題を解決するために

アイデアをホワイトボードではなく、
オンライン上で共有できるようにする。

機能紹介

1. リーンキャンバス

企画している
プロダクトの価値を
記入することができます。

LeadLeast Step1: リーンキャンバス					GUIDE	Next→
Step1: リーンキャンバス		Step2: エレベーターピッチ		Step3: ユーザーストーリーマップ		Step4: プロダクトバックログ
1) 課題	7) ソリューション	5) 独自の価値提案	11) 圧倒的な優位性	3) 顧客セグメント		
・プロダクトデザインのフォーマットの用意がめんどくさい ・初学者にとってプロダクトデザインの学習はその複雑さから混乱しやすい	・編集可能なプロダクトデザインのフォーマットを用意する ・初学者に対するガイドを作成する。					
2) 既存の代替品	12) 主要指標	6) ハイレベルコンセプト	8) チャネル	4) アーリーアダプタ		
・ GuildHub	・ アプリのページを開く					
10) コスト構造			9) 収益の流れ			

2.エレベーターピッチ

企画したプロダクトの構造を
シンプルに
まとめることができます。

LeadLeast Step2: エレベーターピッチ GUIDE ←Back Next→

トップ Step1: リーンキャンパス Step2: エレベーターピッチ Step3: ユーザーストーリーマップ Step4: プロダクトバックログ

- ▶ プロダクトデザインを学習しながら実践
- ▶ enPiT受講生
- ▶ LeadLeast
- ▶ プロダクトデザイン支援サービス
- ▶ これは

ブラウザ上でリーンキャンパスやユーザーストーリーマップを作ること

ができ、
- ▶ GuildHub等のプロダクトデザインツール とは違って、

3. ユーザーストーリーマップ

時系列順にユーザの体験を
書き込むことで
全体像がわかります。

The screenshot shows the 'LeadLeast Step3: ユーザーストーリーマップ' (LeadLeast Step3: User Story Map) interface. The interface is divided into a grid of colored boxes for mapping user stories. The top navigation bar includes 'GUIDE', '← Back', and 'Next →'. Below the navigation bar, there are tabs for 'トップ', 'Step1: リーンキャンパス', 'Step2: エレベーターピッチ', 'Step3: ユーザーストーリーマップ', and 'Step4: プロダクトバックログ'. The main grid consists of three rows and six columns. The first row (blue boxes) contains the text 'ユーザーは リーンキャンパスに 取り組む' in the first column and 'ここにアイデア' in the other five columns. The second row (pink boxes) contains the text '各お題についての アイデアを書き込む ことができます' in the first column, 'リーンキャンパスの 取り組み方を 知ることができます' in the second column, 'ユーザーは取り組ん だ内容を記録できる' in the third column, and 'ここにアイデア' in the other three columns. The third row (yellow boxes) contains the text 'テキストを書き込み うことができる' in the first column, '取り組み方のガイド を閲覧することがで きる' in the second column, '内容を保存できる' in the third column, and 'ここにアイデア' in the other three columns.

トップ	Step1: リーンキャンパス	Step2: エレベーターピッチ	Step3: ユーザーストーリーマップ	Step4: プロダクトバックログ	
ユーザーは リーンキャンパスに 取り組む	ここにアイデア	ここにアイデア	ここにアイデア	ここにアイデア	ここにアイデア
各お題についての アイデアを書き込む ことができます	リーンキャンパスの 取り組み方を 知ることができます	ユーザーは取り組ん だ内容を記録できる	ここにアイデア	ここにアイデア	ここにアイデア
テキストを書き込み うことができる	取り組み方のガイド を閲覧することがで きる	内容を保存できる	ここにアイデア	ここにアイデア	ここにアイデア

4. プロダクトバックログ

提供するサービスに
優先順位を
付与することができます。

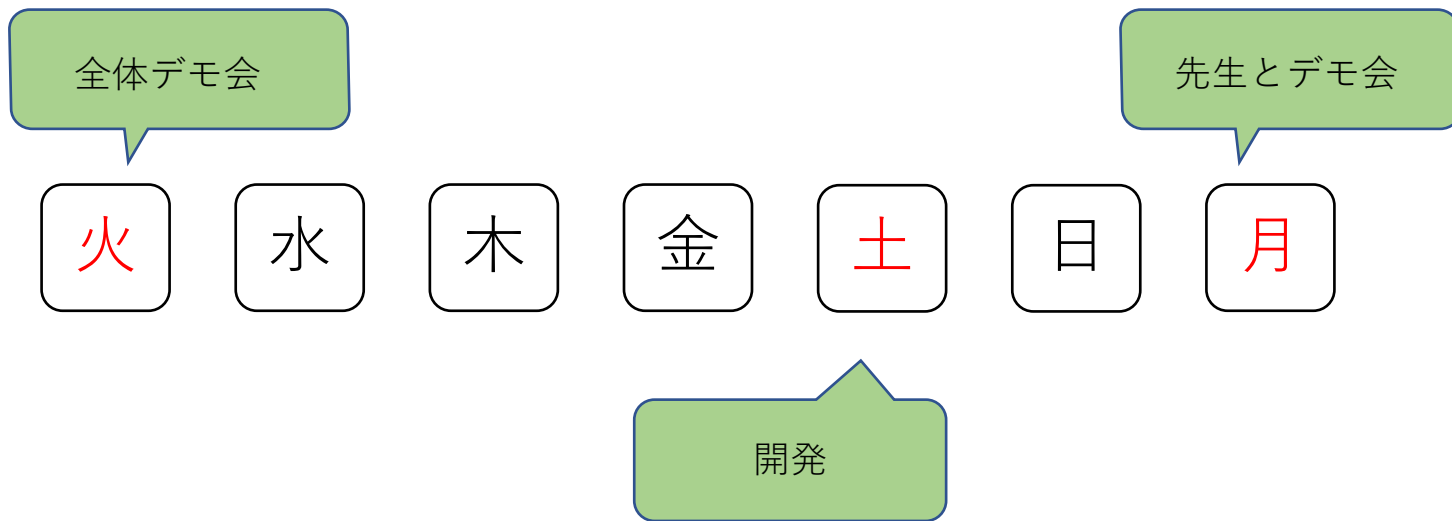
LeadLeast Step4 : プロダクトバックログ GUIDE ←Back

トップ	Step1 : リーンキャンバス	Step2 : エレベーターピッチ	Step3 : ユーザーストーリーマップ	Step4 : プロダクトバックログ
1	リーンキャンバスのフォーマットが欲しい			
2	リーンキャンバスに書き込みたい			
3	リーンキャンバスの内容を保存したい			
4	リーンキャンバスのガイドを参照したい			
5				
6				

開発方針

- モブプログラミング + ペアプログラミング
- 各大学の数名にフィードバックをもらいプロダクトに取り入れた

スプリントの流れ



使用言語（フレームワーク）

- フロントエンド

React.js

- バックエンド

Ruby on Rails

使用したツール・開発環境

- デプロイ先 : Heroku
- 仮想化ツール : Docker
- タスク管理 : Trello
- 連絡ツール : Slack
- バージョン管理 : Git

enPiTを通して

大変だったこと

- 。 みんなが忙しかった為、時間をあまりかけられなかった
- 。 技術的に追いつくのに時間がかかった
- 。 チーム内でコミュニケーションを取ることが大変だった
- 。 分割ができないプロダクトバックログがあり、進捗を作ることが大変だった

enPiTを通して

得たこと

- Herokuへのデプロイ技術
- Gitの使い方（コンフリクトの直し方等）
- Web言語の基礎知識
- Ruby on Rails の基礎知識