

プログラミングの 道具作り

海野弘成 @yaotti

海野弘成 @yaotti

大学で情報工学を専攻

海野弘成 @yaotti

大学で情報工学を専攻

Increments株式会社 共同創業者, CEO

海野弘成 @yaotti

大学で情報工学を専攻

Increments株式会社 共同創業者, CEO

開発をより良くする道具作り

海野弘成 @yaotti

大学で情報工学を専攻

Increments株式会社 共同創業者, CEO

開発をより良くする道具作り

開発をより良くする道具作り

開発をより良くする道具作り

Qiita

開発をより良くする道具作り

Qiita

パブリック

開発をより良くする道具作り

Qiita

パブリック

Qiita:Team

開発をより良くする道具作り

Qiita

パブリック

Qiita:Team

社内, チーム内

開発をより良くする道具作り

Qiita

パブリック

Qiita:Team

社内, チーム内

Kobito



開発をより良くする道具作り

Qiita

パブリック

Qiita:Team

社内, チーム内

Kobito



個人ローカル

開発をより良くする道具作り

Qiita

パブリック

Qiita:Team

社内, チーム内

Kobito

個人ローカル

開発の楽しさ

開発: 新しいものを考え出し,
実用化すること

開発は
何を作るか決めて
作ること

開発は
何を作るか決めて
作ること

開発は

何を作るか決めて

作ること

開発は
何を作るか決めて
作ること

プログラミングの道具作り

プログラミングの道具作り

1. 何を作るか決めること

プログラミングの道具作り

1. 何を作るか決めること
2. これまでの決め方

プログラミングの道具作り

1. 何を作るか決めること
2. これまでの決め方
3. これからの決め方

プログラミングの道具作り

1. 何を作るか決めること

2. これまでの決め方

3. これからの決め方

Instagram



Instagram

Burbn: ソーシャルチェックインアプリ



Instagram

Burbn: ソーシャルチェックインアプリ

「もし1つだけ機能を残すなら？」

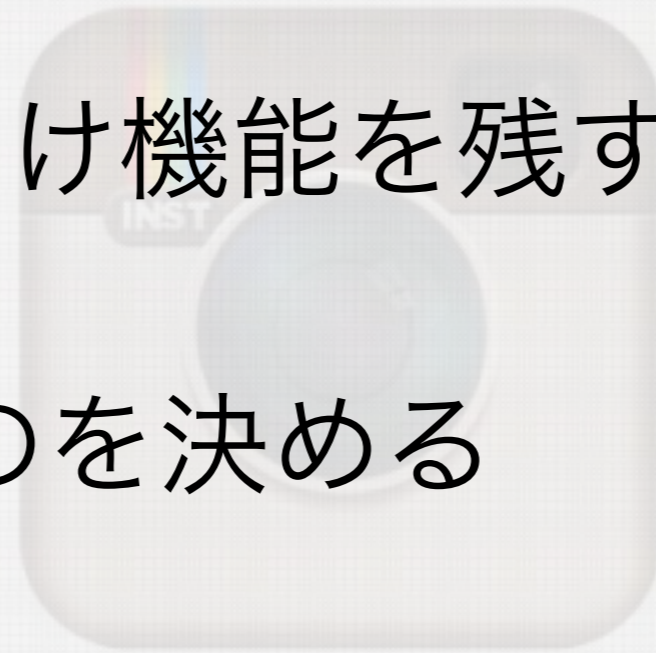


Instagram

Burbn: ソーシャルチェックインアプリ

「もし1つだけ機能を残すなら？」

作らないものを決める



何を作るか決めること

何を作るか決めること

どう作ったか見えにくい

何を作るか決めること

どう作ったか見えにくい

作れるからこそ決められる

何を作るか決めること

どう作ったかは見えにくい

作れるからこそ決められる

決めたからこそ作り出せる

プログラミングの道具作り

1. 何を作るか決めること
2. これまでの決め方
3. これからの決め方



Q&A

「日本語版StackOverflowが欲しい」



Q&A

「日本語版StackOverflowが欲しい」

数ヶ月かけて実装, リリース

「日本語版StackOverflowが欲しい」

数ヶ月かけて実装, リリース

質問者 < 回答者 → 作り直し

もっとうまく
できなかつたのか

これまでの決め方

これまでの決め方

1. アイディアをもとに作る

これまでの決め方

1. アイディアをもとに作る
2. ユーザーに届ける

これまでの決め方

1. アイディアをもとに作る
2. ユーザーに届ける
3. 反応によって決める

アイディアをもとに作る

アイデアをもとに作る

アイデアに惚れる

局所最適の罠

どう解決するのか， に集中

反応によって決める

反応によって決める

ネガティブでなければok?

「やめる」のは難しい

要望を形にするのは簡単

これまでの決め方

1. アイディアをもとに作る
2. ユーザーに届ける
3. 反応によって決める

プログラミングの道具作り

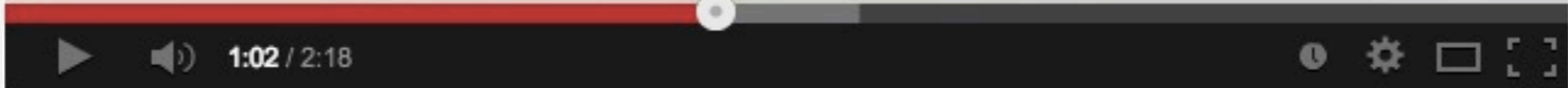
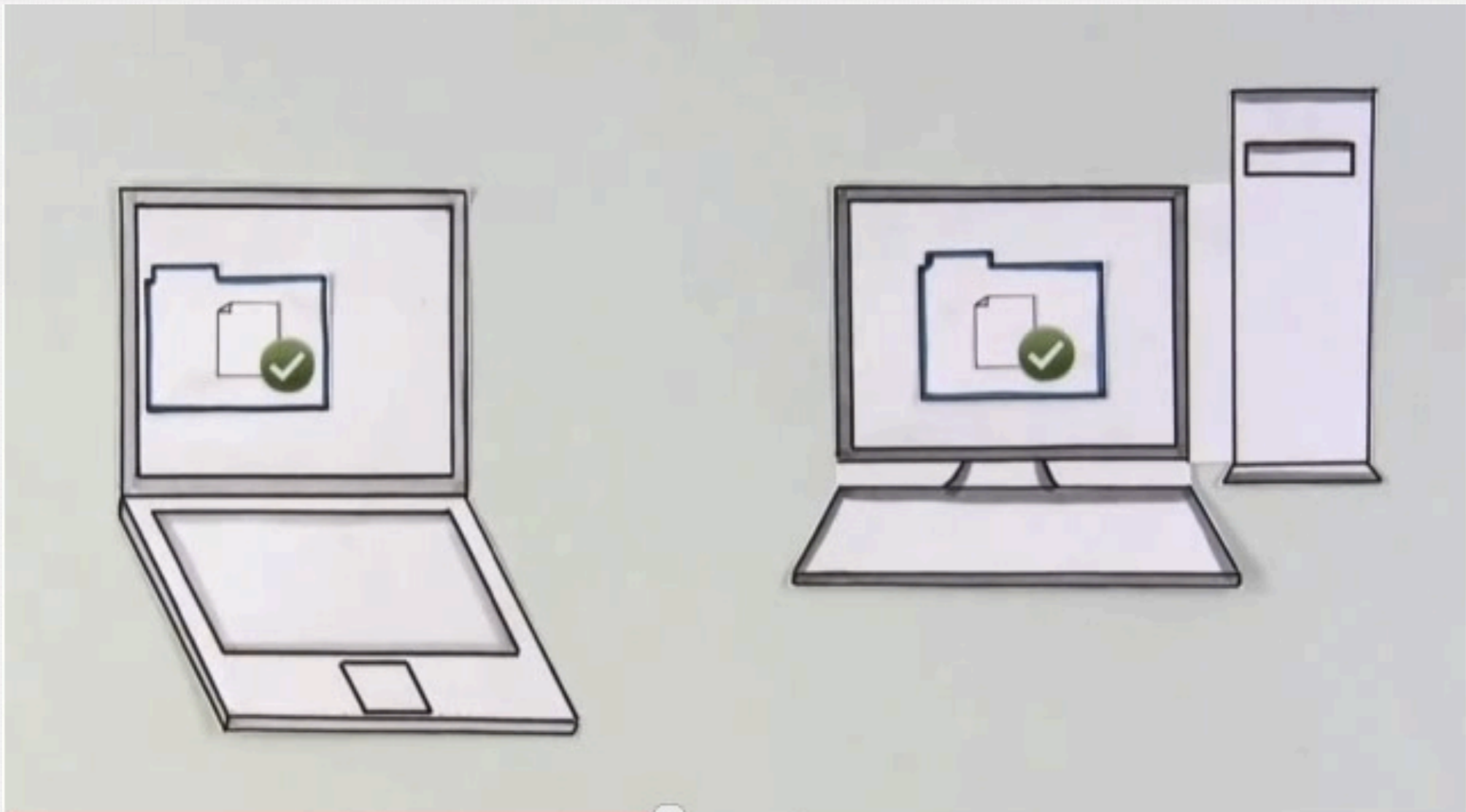
1. 何を作るか決めること
2. これまでの決め方
3. これからの決め方



Dropbox




Dropbox



What is Dropbox?



Pedro Albuquerque Santos · 18 videos

 246

751,358

 921  79

実装前に2分程度のデモ動画公開



Dropbox

実装前に2分程度のデモ動画公開

事前登録が5000 -> 75,000

Dropbox

実装前に2分程度のデモ動画公開

事前登録が5000 -> 75,000

リリース7ヶ月で100万人

Dropbox

これからの決め方

1. アイディアを試してみる
2. 良いことがわかってから作って出す
3. 反応によって確かめる



Q&A



Dropbox



Q&A



Dropbox

アイデアをもとに作る

ユーザーに届ける

反応によって決める



Q&A



Dropbox

アイデアをもとに作る

ユーザーに届ける

反応によって決める

アイデアを試してみる

良いことがわかってから
作って出す

反応によって確かめる

もっとうまく
できなかつたのか



Q&A



Dropbox

アイデアをもとに作る

ユーザーに届ける

反応によって決める

アイデアを試してみる

良いことがわかってから
作って出す

反応によって確かめる



Q&A



Dropbox

アイデアをもとに作る

ユーザーに届ける

反応によって決める

6ヶ月 + 2ヶ月

アイデアを試してみる

良いことがわかってから
作って出す

反応によって確かめる

1~2ヶ月

これまで

アイデアをもとに作る

ユーザーに届ける

反応によって決める

これから

アイデアを試してみる

良いことがわかってから

作って出す

反応によって確かめる

これまで

アイデアをもとに作る

ユーザーに届ける

反応によって決める

これから

アイデアを試してみる

良いことがわかってから
作って出す

反応によって確かめる

THE NEW YORK TIMES BESTSELLER

THE LEAN STARTUP

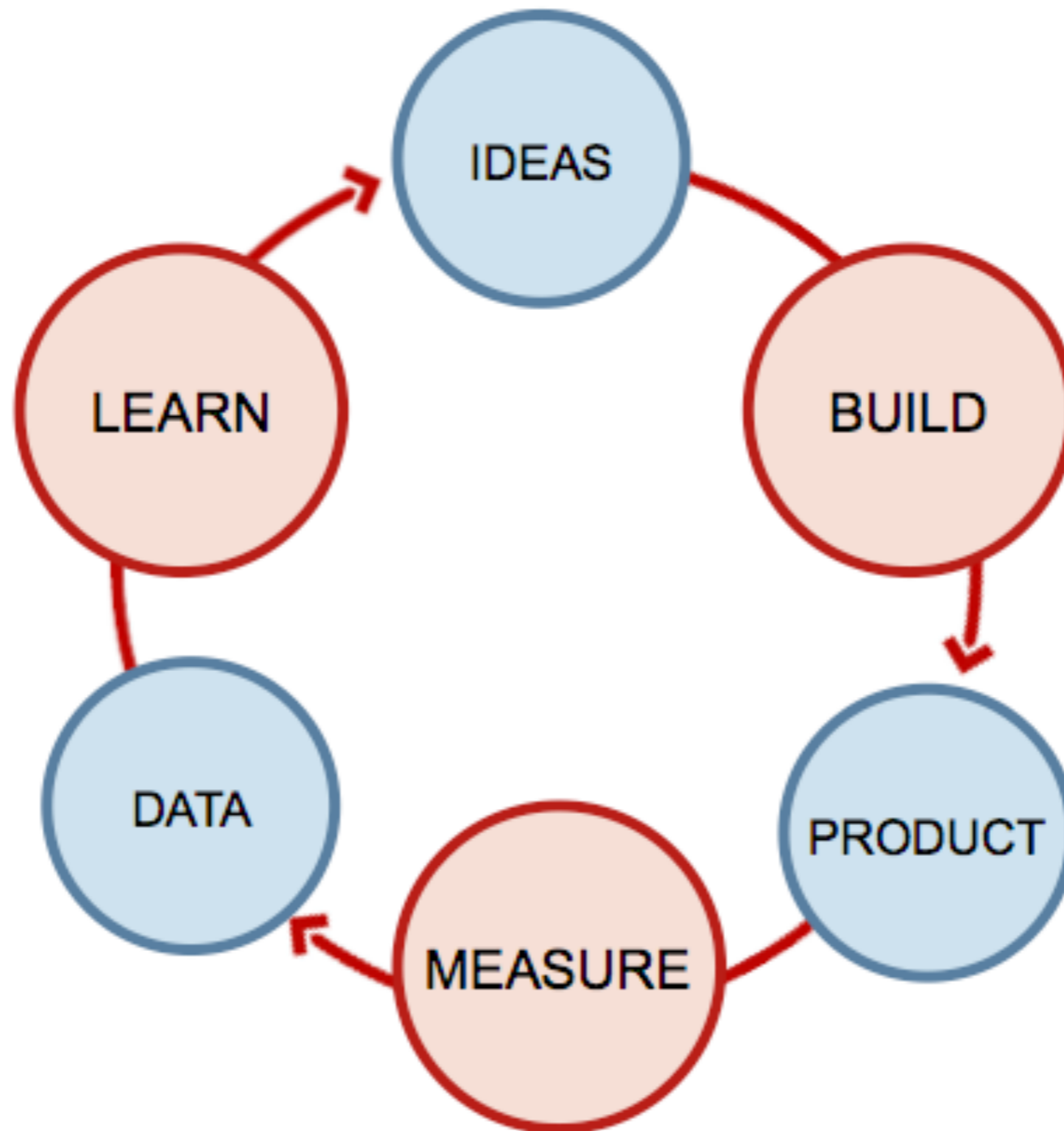
How Today's **Entrepreneurs** Use
Continuous Innovation to Create
Radically **Successful** Businesses

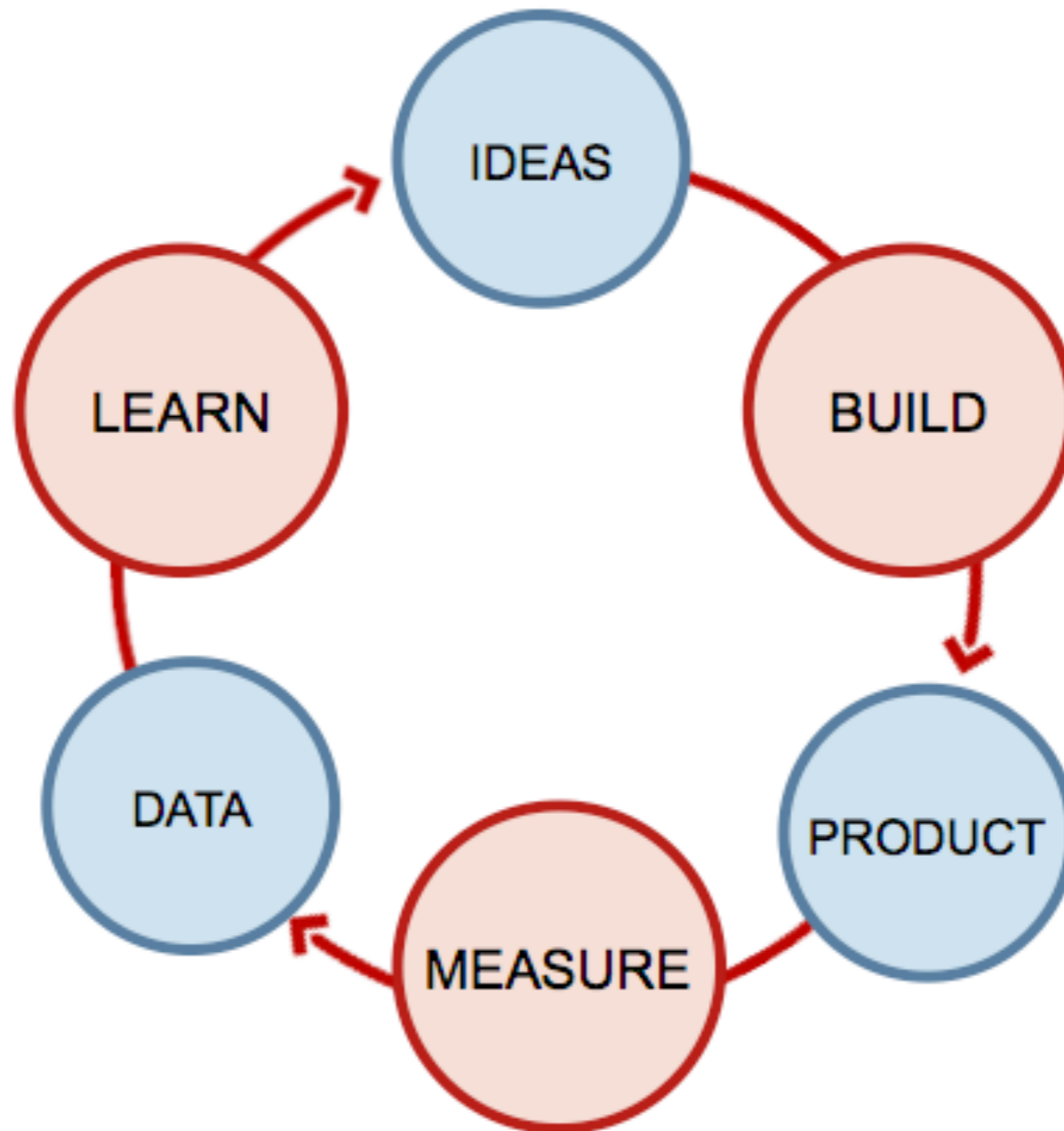
ERIC RIES

<https://www.prx.org/pieces/105765>

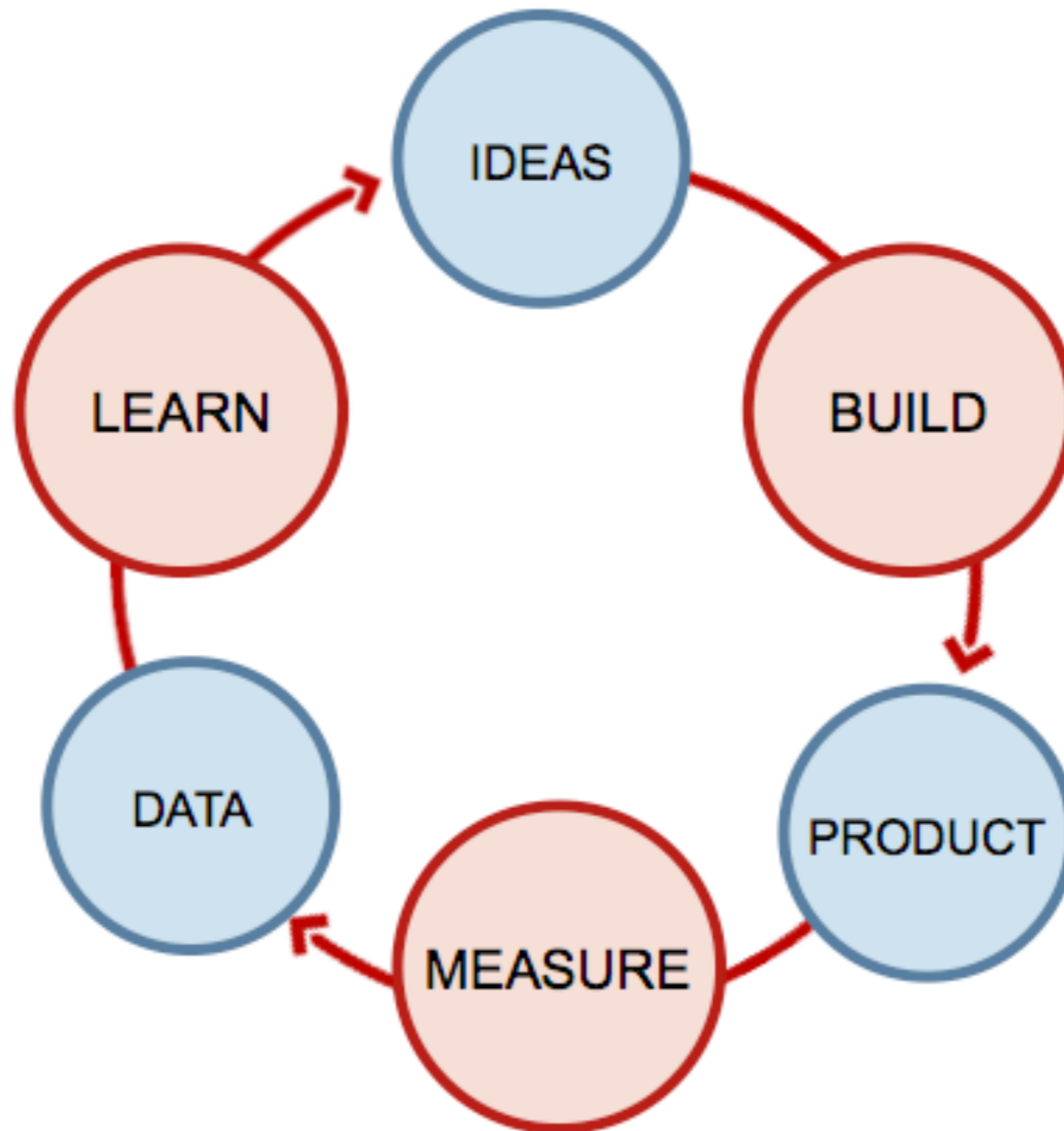


失敗した決め方， 成功した決め方
うまくいった方法をフレームワークに
共通の語彙， 認識



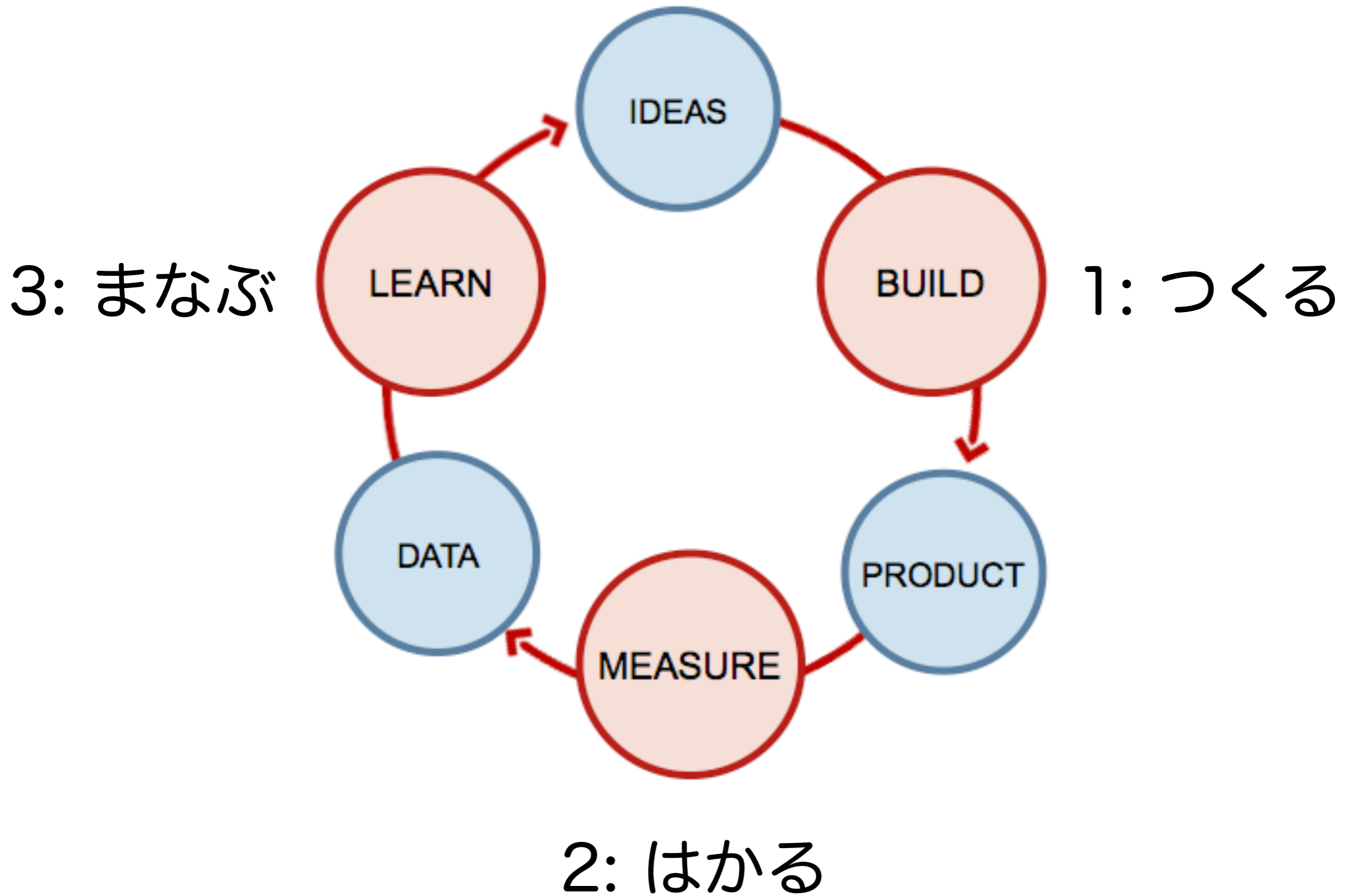


1: つくる

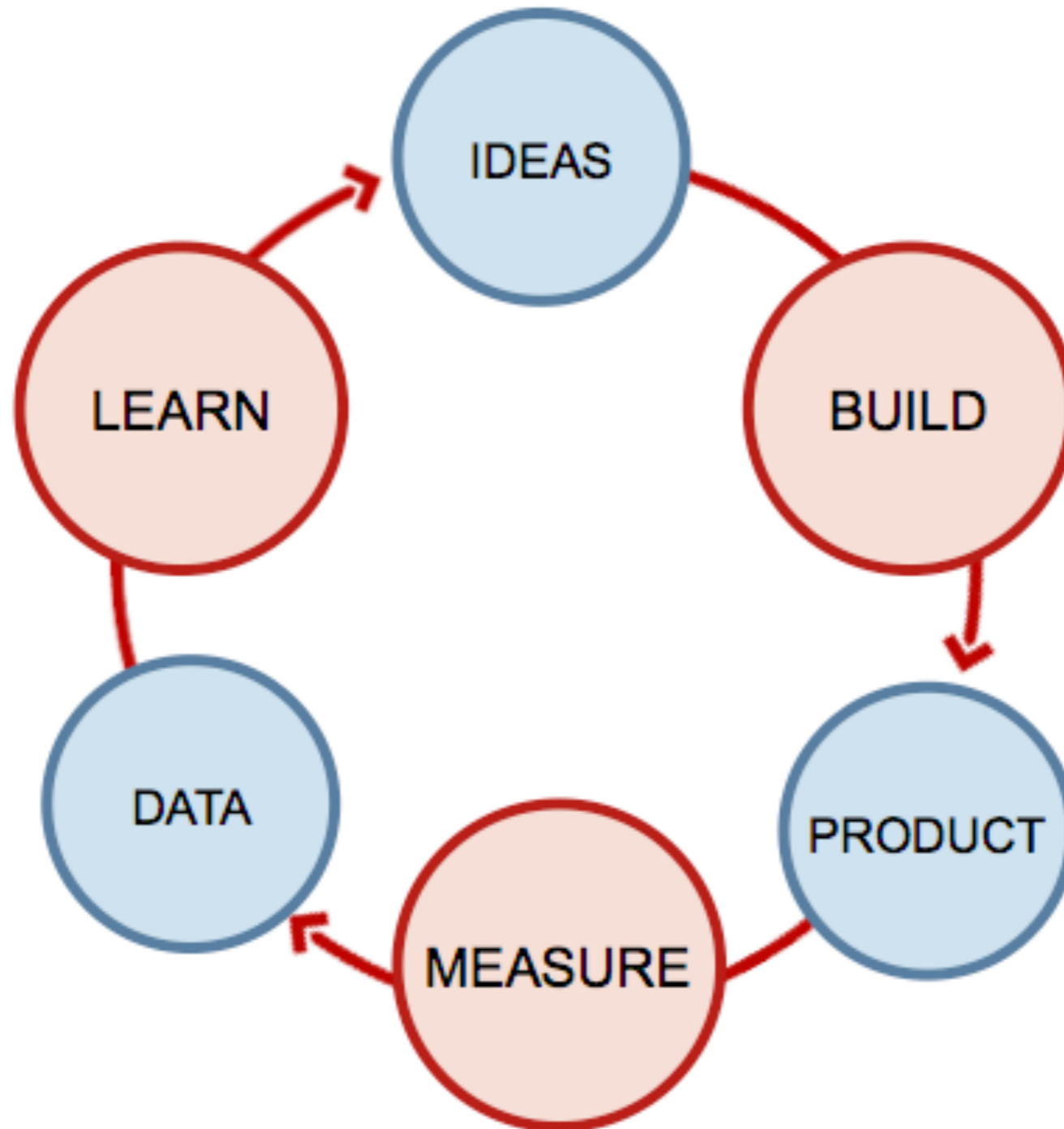


1: つくる

2: はかる



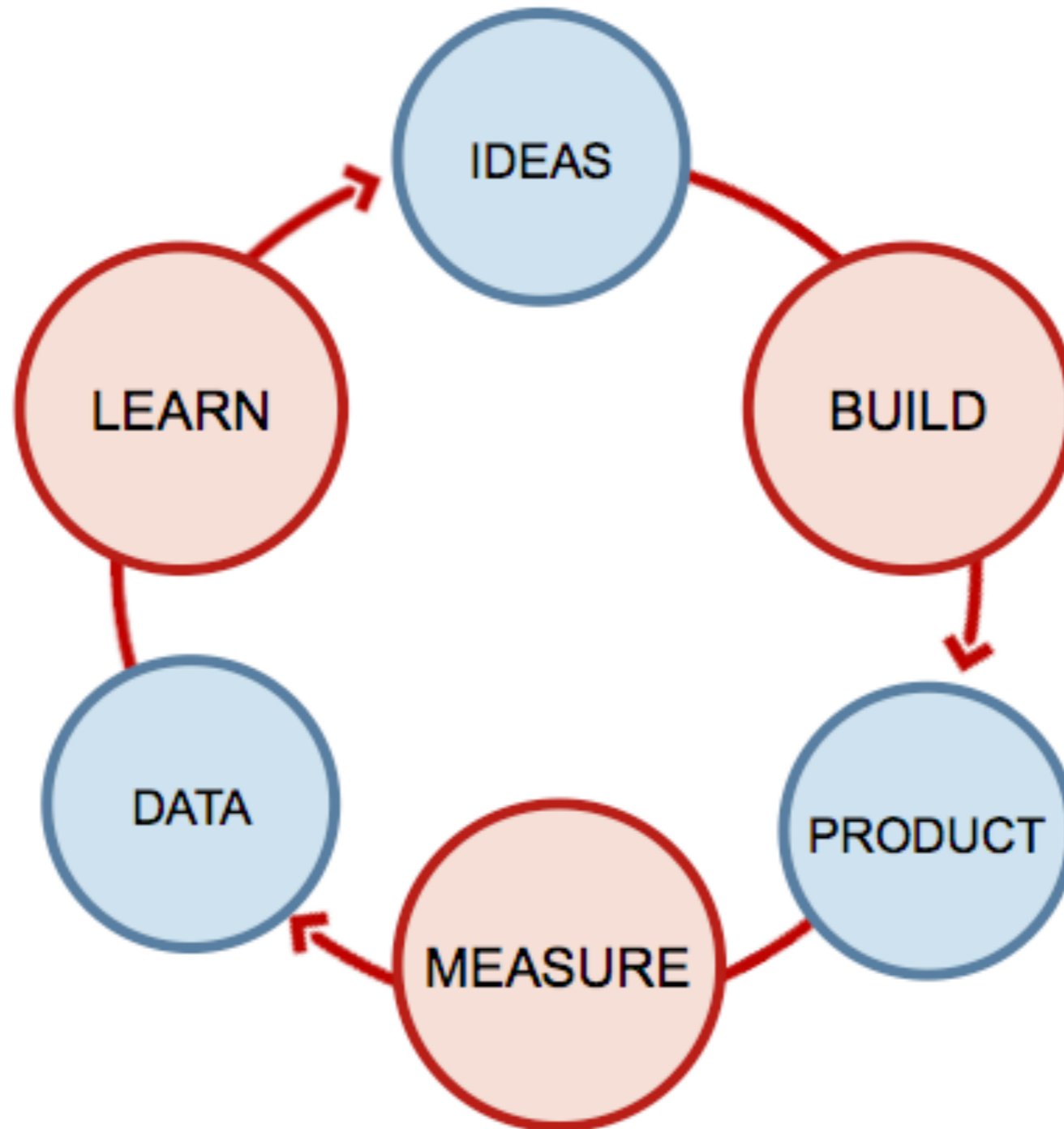
3: まなぶ



1: つくる
1: 実装する

2: はかる

3: まなぶ



1: つくる
~~1: 実装する~~

2: はかる

これまで

アイデアをもとに作る

ユーザーに届ける

反応によって決める

これから

アイデアを試してみる

良いことがわかってから
作って出す

反応によって確かめる

プログラミングの道具作り

1. 何を作るか決めること
2. これまでの決め方
3. これからの決め方

プログラミングの 道具作り