

# 学生が学生向けにアプリを作っているからこそできる アジャイル開発

公立はこだて未来大学 南川虎之介

# 自己紹介

---

公立はこだて未来大学 学部4年 南川 虎之介

来年度就職

道産子

趣味：

麻雀<sup>中</sup>、旅行✈️、野球観戦(F, DB)🏆、地図を見ること

好きなもの：

RPG（キンハー、ドラクエ）、King Gnu👑



# 目次

---

- 未来大のPBLの特徴
- 昨年度の所属していたプロジェクト学習
- 開発したプロダクトの概要
  - 我々が学生生活で困っていることは何？
- スクラムの実践
- 学生主体のPBLの課題
- チームメンバーのやる気がありすぎたこと
- 今年度の活動
- アジャイルなPBLで身につけられるもの
- 今後

# 未来大のPBLの特徴

---

## プロジェクト学習

学部3年全学科必修

週 2コマ×2

教授が用意したテーマが十数個

学生がその中から選んで参加

テーマによって活動方針それぞれ

## 高度ICT演習

全学年 自由参加 単位なし

週 2コマ

学内課題解決型、地域密着型などテーマが複数個

学生主体で活動

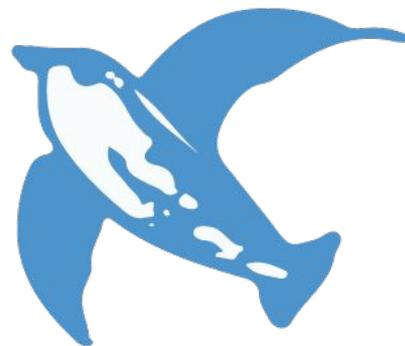
# 昨年度の所属していたプロジェクト学習

---

使ってもらって学ぶフィールド指向システムデザイン2023

現地での調査を基に問題を発見し、情報システムを用いて解決することで、地域や社会に貢献することを目的に活動する

アジャイル開発のスクラム手法によって、フィールドの要望に応じた迅速かつ柔軟な開発を行い、短期間でより効率的に成果を出すことを目標にしている



# プロダクト概要

---

# 我々が学生生活で困っていることは何？

空き教室で勉強したいのに部屋に行かないと空いていないかわからない

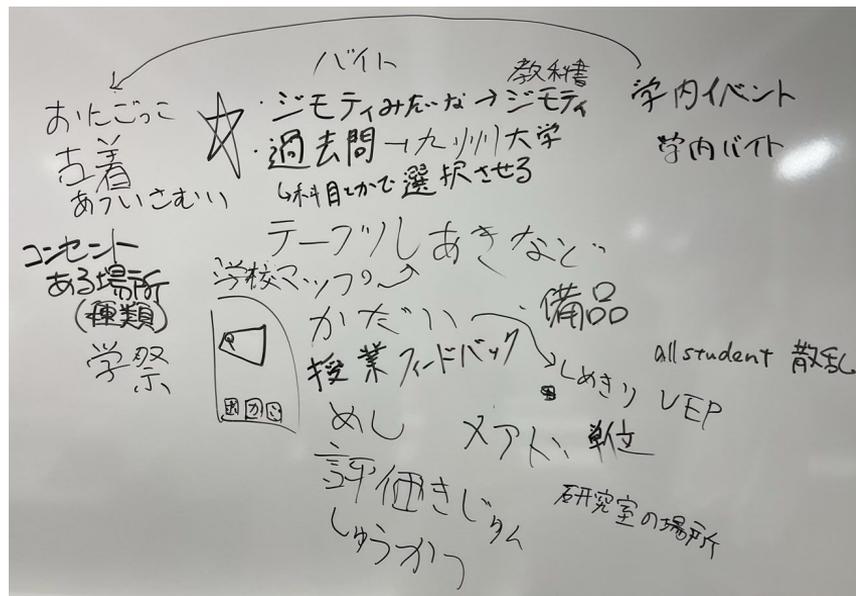
教授が何階のどこの教員室にいるのかわからない

そもそもまとめたマップが無い

シラバス検索しづらい

課題の締切が過ぎてる……

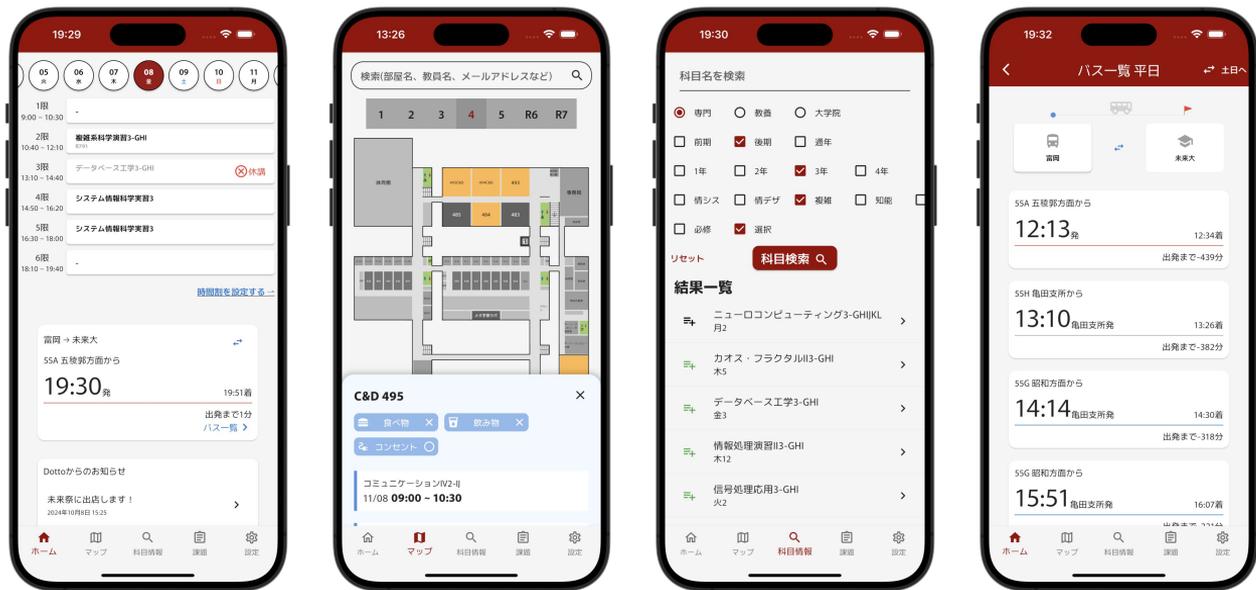
この情報Moodleのどこにあるの？



# 開発したプロダクト

未来大生の情報取得をサポートする「Dotto」

まさにStudents-Centricなプロダクト



未来大の学部生少なくとも639人がインストール済み 約2/3

開発

---

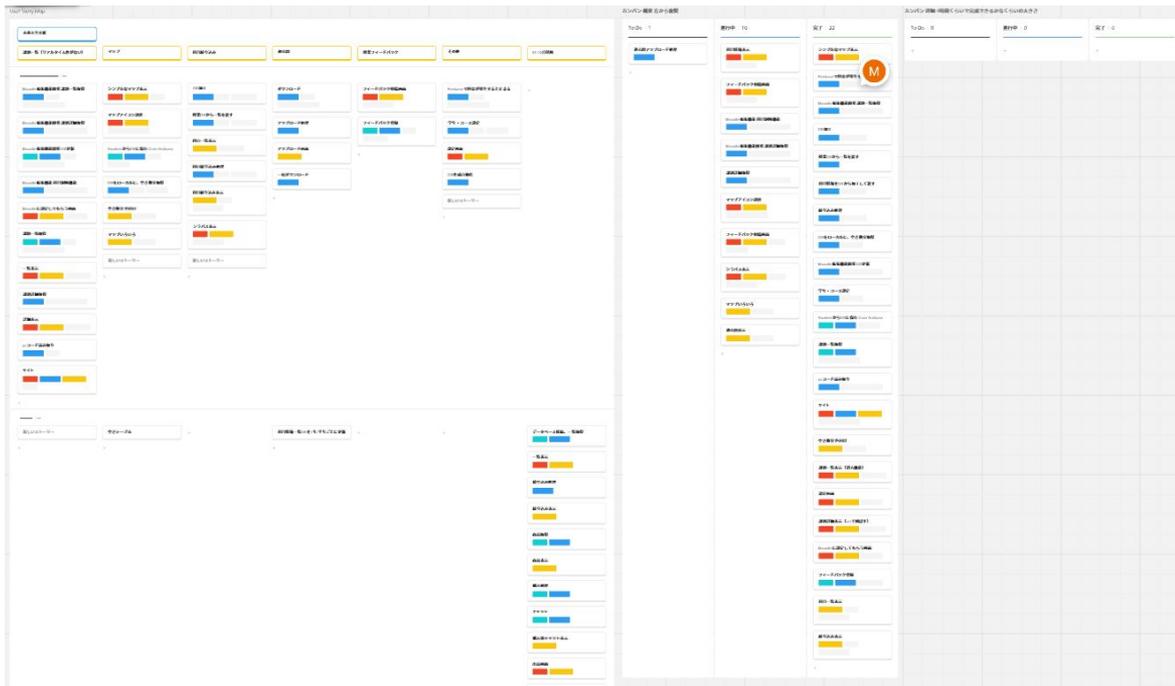
# スクラムを実践

2023年6月 アジャイルワークショップにて初めてスクラムを学ぶ

9月後半～12月頭の開発期間でスクラムを実践

Kanbanを作った

が、しかし……



# 学生主体のPBLの課題

---

スクラムを適用するのが難しかった

- ワークショップで学んだとはいえ、わかっていないところが多かった
- 細かい用語・ルールを覚えていなかった
- 開発期間 2023年9月後半～12月頭で週に4コマの活動時間  
→2週間1スプリントにしても各イベントを進めるのは難しい

2スプリント目くらいでスクラムが消え去った

でもモチベーションは高く、アジャイルであった

# チームメンバーのやる気がありすぎた🔥

---

開発期間 2023年9月後半～12月頭 → リリース

「開発したら自分たちが便利になる！」

- 活動時間外でも時間があればDiscordのVCに入り開発した
- 対面でもVCでも活発に議論
- タスクがすぐに終わってしまった
- 仲が良かったためお互いに何をやっているかを常に把握していた
- Miroを活用しなくなってしまった

「モチベーション駆動開発」と言われた（お気に入り）

# 学生が学生向けに開発するメリット

---

- ニーズをすぐに拾える
- すぐそこに学生がいるからすぐにフィードバックを得られる
- 自分たちが使うものでもあるから求められているものが最初からある程度形となる
- 学内の課題に気づきやすくなった

今年度

---

# 今年度の活動

---

高度ICT演習に移行

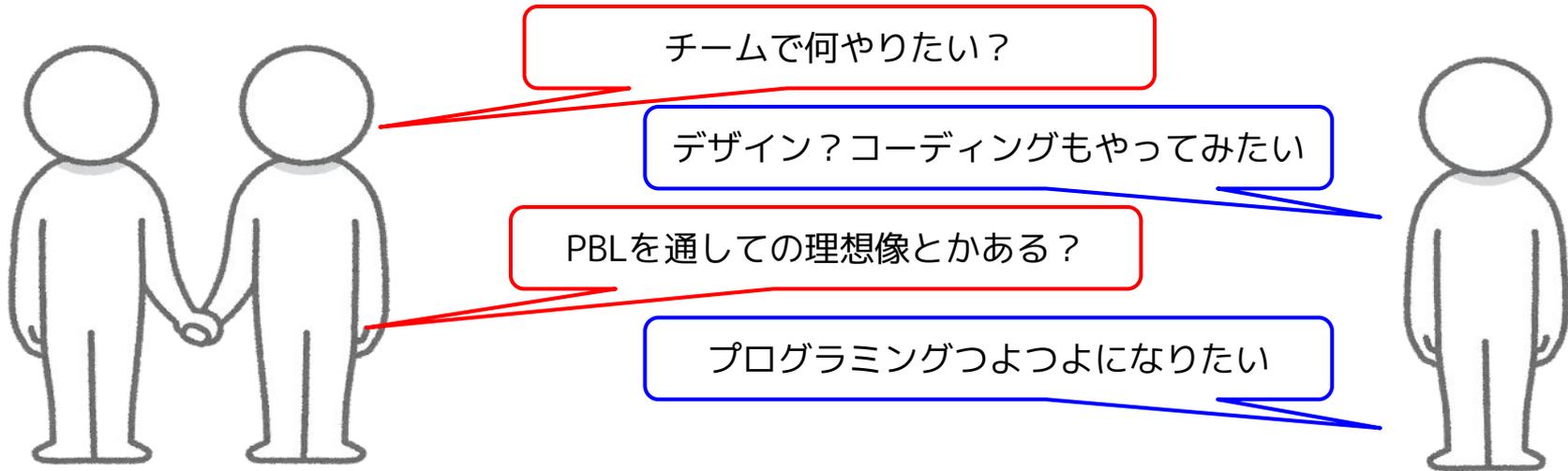
メンバー 16人

- 昨年度からのB4 5人
- 今年度新たにB1 7人, B2 3人, M2 1人

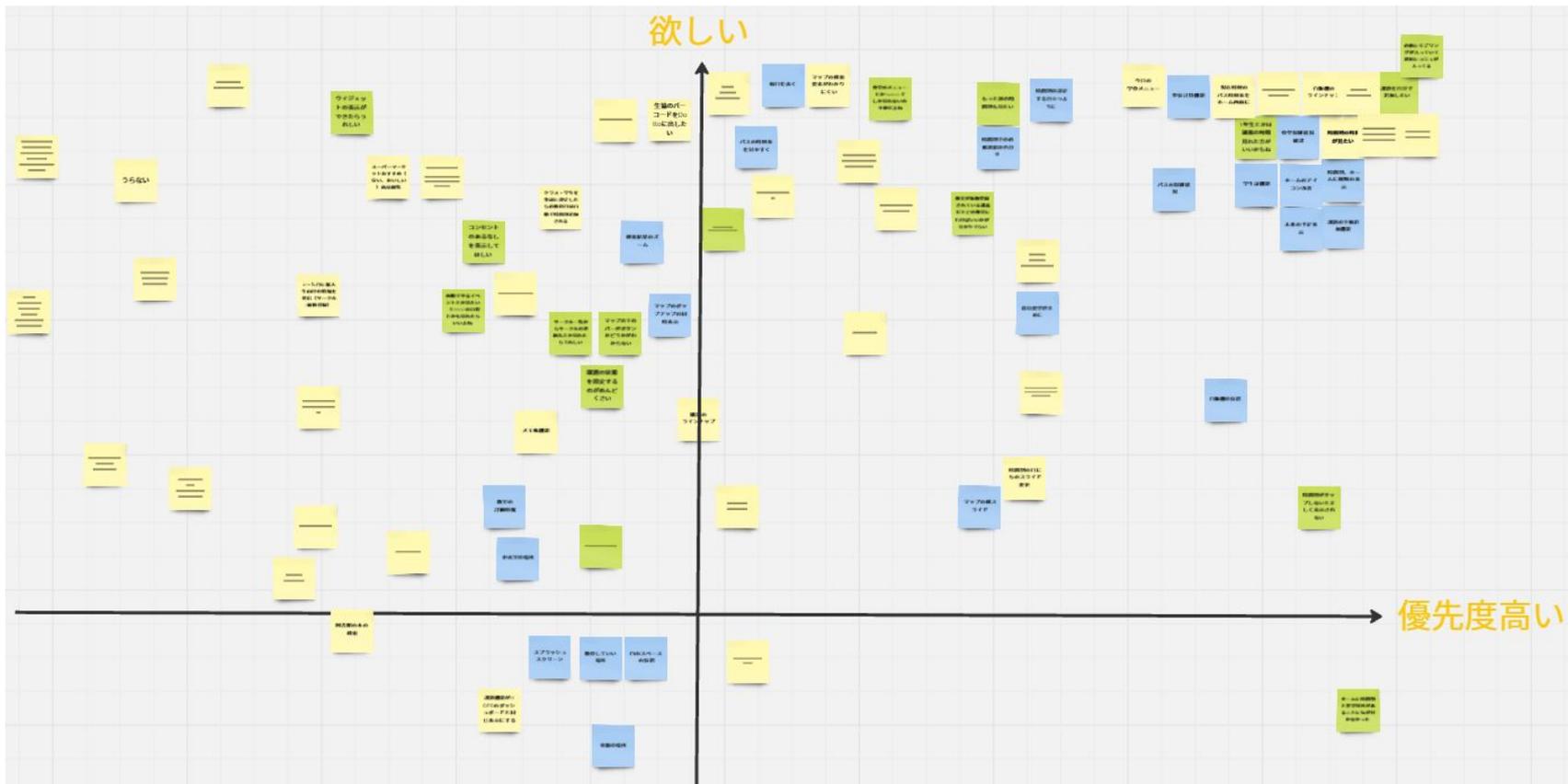
# メンバーそれぞれの方向性の確認

プロダクトオーナー+上級生とメンバーで2on1

プロダクトオーナーとメンバーの距離感を近付ける  
メンバーのやりたいことへの尊重



# 新たな課題



# 今年度後期から

---

3チームに分けてそれぞれ新機能開発・改善

アジャイル開発は継続

開発の楽しさを知ってほしいという思いから

完成したらすぐにリリース

周りからフィードバックを得て改善

# 昨年度との違い

---

- チームメンバーが増えたことにより議論がより活発になった
- 新たな課題が見つかった
- 各学年の声がより拾いやすくなった
- 昨年度からの継続メンバーよりはモチベーションが低い
- もっと仲良し

# アジャイルなPBLで身につけられるもの

---

- 技術力
- 開発の楽しさ
- 使ってもらい改善する達成感
- チーム内のコミュニケーションの重要性
- ユーザーのニーズを感じること

# 今後

---

- 「開発→使ってもらう→達成感」を後輩に引き継ぎたい
- チーム開発でのコミュニケーションの重要性も引き継ぎたい
- とにかく楽しんでもらいたい
- どうやって引き継ぎしよう
  - 昨年度メンバー5人中3人卒業 他院進

ご清聴ありがとうございました！