受講生チーム＆開発プロダクトの紹介

裏面へ続く

グルクン侍

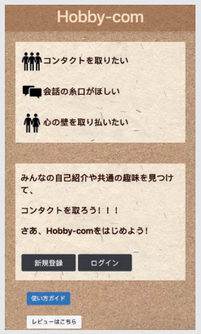
琉球大学と仙台高専のドリームチーム

- プロダクトオーナー、エンジニア 具志堅 大輝 — Rails,HTML,CSSにガッツリ触れ、チーム開発を通してメンバーと助け合いながら有意義な時間を過ごすことができました。
- スクラムマスター、エンジニア 兼島 光平 — Web開発を通してRailsの面白さとUI/UXの奥深さを知ることができました。このアプリを有意義に使って新岡君とさらに仲良くなりたいです。
- エンジニア 亀沢 佑一 — Railsの仕組みやUI/UXの重要性を学ぶことができ、メンバーと助け合いながら新たな知見を得る良い経験になりました。
- エンジニア 福田 光希 — 初めての長期ウェブアプリ開発をして、開発手法や技術的なことなど学びが多くあり、いい経験になりました。
- エンジニア 眞榮城 隆守 — 初のWebアプリ開発でしたが楽しむことができました。UI/UXの難しさに頭が痛くなってバックエンドに逃げたとか無いです。
- エンジニア 新岡 崚 — チーム開発、リモート開発どちらも初めてで難しいこともたくさんありましたが、とてもいい経験になりました。

心の壁を取り払う

ホビコム

他者との会話の糸口を見つけてくれるWebアプリ、ホビコムは自分や他者の趣味を共有し、連絡先を交換したばかりの他人から友人へのステップアップを支援するアプリです。



HAS

キャラクター濃度高めのチームです。

- 開発者(内部処理・プロダクトオーナー) 大城 慶知 — ヤギが好きなのでヤギを主体にデザインして、趣味の開発プロセスを楽しくできればいいなと思って作りました。
- 開発者(内部処理) 松本 涼 — 前半は他の授業が忙しくてあまり協力できなかったけど、その分、後半の追い上げで頑張りました。テーマが割とハイレベルで、チーム全員で一丸となってという感じは無理でしたが、逆に実務っぽくて、個人的にはいい経験だったと思ってます。
- 開発者(UI)・イラストレーター 上原 正基 — ヤギに力を注ぎました！ UIについてはあまり経験がなかったので今回勉強できてよかったです。
- 開発者(UI) 山城 瑠夏 — あまり技術面では自信がなくモブプロで少しずつ手を加えることをしました。話し合いによる意思疎通も後半になるにつれ徐々に良くなって成長が感じられ良い経験だったと思います。
- 開発者(UI)・スクラムマスター(後半) 松居 宏紀 — 実践を通して、スクラム開発を学べました。良い経験になりました。

ヤギを飼うように、あなたのプロジェクトを育てる

HAS

趣味で開発をしていると、目標の期限を先延ばしにしたりとついつい忘れがちになりませんか?
Github を開発ベースにしているユーザーにヤギの実績をお届けして開発プロセスを彩ったり忘れてしまわぬようにと、ヤギがあなたにコミットを求めてきます!

すべてはモモヨのために

【嘉悦大学】経済学部だけど、チーム開発をやってみた【sp#10】

- Software Engineer (28 years old) 吉海 幹生 — I'm from KUMAMOTO. I love KUMAMOTO & MOMOYO.
- 開発メンバー、バイトの猛者 ヨウ ケイエン — この日のために一生懸命頑張ってきました。どうぞよろしくお願いいたします。
- 開発メンバー、スクラムマスター 神子 和隆 — 人知れずリファクタリングして、マージして、それを知らないメンバーがコンフリクトを起こす人生であった。
- 開発メンバー、デザイナー 降旗 柊真 — 無知から始めて今は生きるのが楽しいです（真顔）
- 開発メンバー、プロダクトオーナー 東條 龍明 — GitHubに草をはやすのがたのしくなってきました＼(・ω・)／

スマホの中のお母さんが、毎日の朝をサポート

バーチャルお母さん

朝バタバタして、やらなくてはいけないことを忘れて後悔してませんか?
あなたの「バーチャルお母さん」に朝の予定を教えると、
お母さんが Twitter でお知らせしてくれます。
追伸：お母さんは起きないと拗ねます。

MSG倶楽部

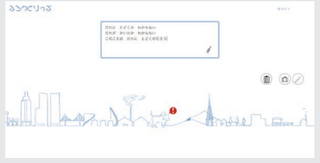
アットホームな開発チームです!

- プロダクトオーナー 米山 義明 — 何度も悩みましたが、チームに支えられ、完成できました。チームの皆に圧倒的感謝です。
- スクラムマスター 野村 拓海 — 最初はうまくやっていけるか不安だったけど、メンバーみんな優しくて、お陰で楽しく開発できました!
- 開発メンバー(フロント・バックエンド) 玉榮 宏祐樹 — 「Webサイトで世界観を表現する」を目標に、デザイナーと協力して、目に見える、手で触れる、全てのパーツにこだわりました。
- 開発メンバー 長嶺 澄 — 分からないことがたくさんありましたが、チームのメンバーに支えてもらって開発できました。
- 開発メンバー(デザイン) 束 友莉 — Webアプリとは、デザインとは、UIとは、この世とは、人生とは、進捗とは。そういう、哲学的な話です。多分。

このこえは　だれに　とどくのだろう

ふろうとりっぷ

誰かに伝えたい思い、心の叫び、あの人に言えなかった感情、SNS ではちょっと言いづらい事を匿名だからこそ手軽に呟け、誰に届くかわからないこそわくわくする新たなメッセージツールです。



格ん(仮)

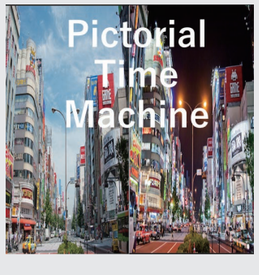
格を目指してみんなで頑張りましたが、(仮)を外すことは叶いませんでしたああ!!

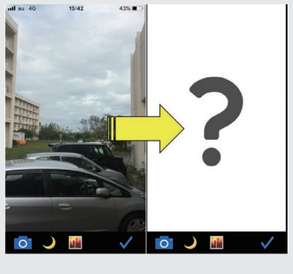
- プロダクトオーナー、被験者 稲村 和佳 — みんな初心者同然の中で、スプリントを重ねるごとに全員の技術が上がってできることが増えたと思った時に、チームの成長を感じることができた。
- スクラムマスター、開発者 与那覇 朝崇 — 技術的に難しかったけど、毎週のスプリントで自分達が作りたいものが少しずつ形になっていくのが楽しかった。
- 開発者 原 大貴 — 長山格は私です。
- 開発者 金城 歩夢 — 最初は全然わからなかったがスプリントを重ねることで少しずつ技術力が上がってきた気がする。
- 開発者 大城 輪子 — opencvで加工するたびに印象がガラリと変わっていくのが楽しかった。

一味違う景色に変えてみませんか?

Pictorial Time Machine

外出先で写真を撮ってみたけど夜にも撮ってみたかった。
でも再び夜にくることができないってことありませんか?
このアプリは今まで感じてきたその悔しさを解消することができます。
どこでもどんな時でも撮った写真が夜になって返ってくる。今日も星が綺麗ですね。





ARmStrong

Demo or Dieのホワイトなチームです。

- スクラムマスター、開発者 親川 弥月 — 自分が言ったアイディアにみんなが賛同してくれてよかったーーースクラムマスターたのちい。
- プロダクトオーナー、開発者 松田 意仁 — 互いの進捗を確認しつつ開発できたので、プロダクトが進んでいると実感できて安心しまくりでした。
- 開発者 安田 亮 — 自分の持っている実力を試すことができて、とても良い機会でした。開発を経てまだまだ技術的に足りない部分も感じましたが、それも含めて次に繋げていこうと思います!
- 開発者 小嶺 愛紀菜 — 今回、初めて画像処理に触れることができ、良いきっかけになったと思います。
- 開発者 岩永 竜也 — 二時間前に集合し意識を高く持つことで、まるで仕事を多くこなしているように見せる技術が身についた。

魔法の力で描いた乗り物を自由自在に動かせる!

おえかきレール

電車のおもちゃって場所取るし、片付けがめんどくさーい。そういう子には「お絵かきレール」。
このアプリは自分で描いた電車を机の上で走らせることができるよ!
タブレットだから片付けいらず! カメラの向こうで君の電車を走らせよう!