



「Ameba」サービスの舞台裏 Android編

株式会社サイバーエージェント
チーフネイティブエンジニア
藤原 聖

● 自己紹介



藤原 聖

ふじわらさとる

株式会社サイバーエージェント

アメーバ事業本部 サービス部門

チーフネイティブエンジニア

- ・コミュニティ
- ・ブログ
- ・プラットフォーム

● 経歴



東京大学工学部電子情報工学科卒

ベンチャーでandroid/iOSの受託開発

2010年3月よりandroid開発

ABC2011 Winter@東京大学 よりABC参加

2011年9月サイバーエージェント入社

● アジェンダ



- Amebaのサービス開発の舞台裏
- スピード&クオリティアップのための取り組み
- まとめ
- 質疑応答

● アジェンダ



- Amebaのサービス開発の舞台裏
- スピード&クオリティアップのための取り組み
- まとめ
- 質疑応答

「Ameba」のスマホ向けサービスについて

● Amebaスマホサービス



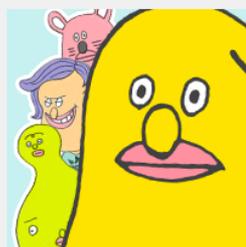
GF (仮)

ゲーム



Simplog

日記・ブログ / コミュニティ



きてよ!ミルチョ

ひまつぶし / コミュニティ



不良道〜ギャングロード〜

ゲーム



みんなの交換日記 wakka

日記・ブログ / コミュニティ



ウチの姫さまがいちばんカワイイ

ゲーム



かいとう! マミー

コミュニティ / 女性におすすめ



ペコリ

フォト / コミュニティ



パシャっとmyペット

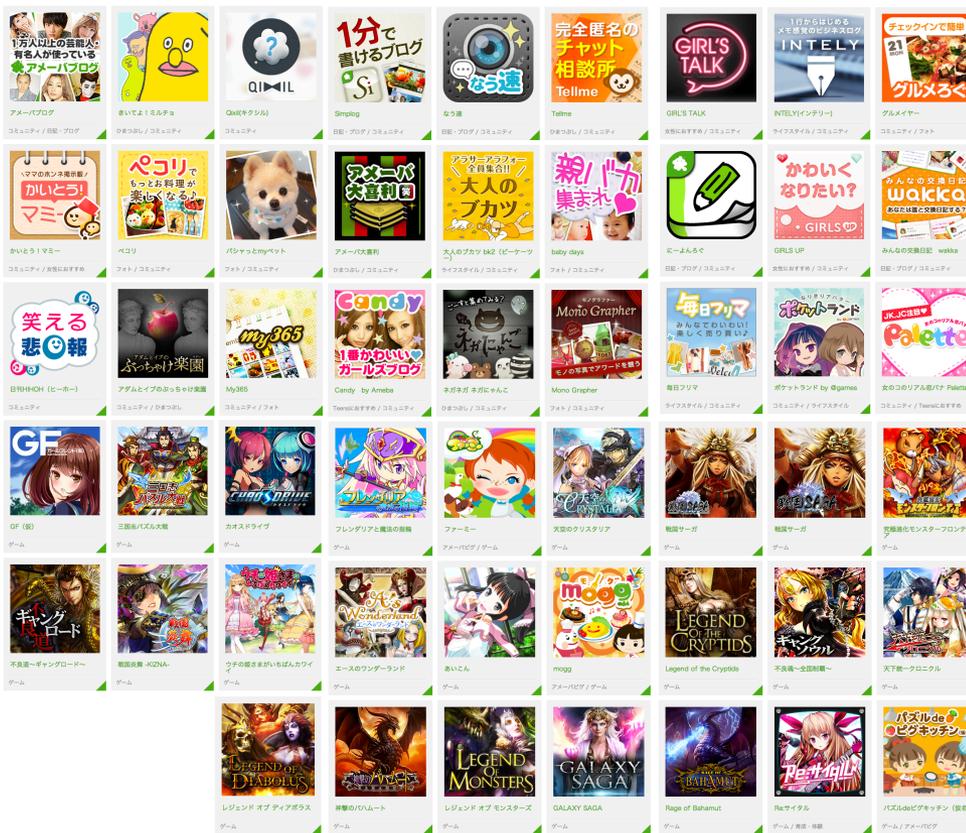
フォト / コミュニティ

Amebaでは

- ・ゲーム
- ・コミュニティ

を中心に
様々なスマホアプリを
内製で開発しています

● 年間100タイトル



その数なんと「年間100タイトル」

チームの体制について

● チームの体制(コミュニティ系サービスの場合)



プロデューサー(責任者) 1名

ディレクター/プランナー 0名～2名

デザイナー 1～2名

フロントサイドエンジニア 2名～3名

サーバーサイドエンジニア 2名～3名

ネイティブエンジニア 0名～2名

● ネイティブエンジニアの体制について



- コミュニティ
 - メインとなるPJに所属するが、それ以外にも複数のPJを兼任して担当
- ゲーム
 - ゲームプラットフォーム室に所属して、全てのゲームを集中して担当
 - ネイティブスタジオ(Unity/cocos2d)
- プラットフォーム
 - ネイティブエンジニアが専任で担当

Ameba内における Android

Androidファースト？！

- Androidファースト



iOS先行の開発からandroid先行の開発へ
盛り上がる社内のAndroid熱

しかし、一週間後

● ドコモからiPhone発売



渋谷ではたらく社長のアメブロ
サイバーエージェントの社長である藤田晋のブログです。

プロフィール
Amebaオフィシャルブロガー

渋谷ではたらく社長
プロフィール | ブログの部屋
なう | グルッぽ

性別：男性
誕生日：1973年5月16日
血液型：A型
お住まいの地域：東京都
自己紹介：アメブロをよろしくお願ひします。サイバーエージェントの社長です。 [続きを読む](#)

[読者になる](#)
[メンバーになる](#)
[メッセージを送る](#)
[ブログでギフトを送る](#)

起業家/冬会
藤田晋 起業家

¥1,575
Amazon.co.jp

ドコモのiPhone
2013-09-06 12:21:48
テーマ：ひと言ブログ

今朝報じられたドコモのiPhone取扱い開始ニュース。



朝日新聞一面で報じており、これはもうさすがに決まりではないかという印象です。

肌感覚として、本件は我々の事業環境への影響が大きそうです。

折しも、社内では「Androidファースト」を掲げようとしていた矢先でした。Androidを強化しようとした背景は、世界シェア約70%、国内60%にも関わらず、当社の中ではAndroid 4.0%くらいだったからです。iPhoneを中心に開発していたためです。その分、そこを巻き返そうと考えたのです。

しかし今回の報道を受けて、社内キャンペーンは一旦止めて今後の成り行きを見届けようと思っております。

とはいえ「ファースト」にするかどうかはまだ分かりませんが、Androidを強化しなくてはならないことには変わりありません。

しかし今回の報道を受けて、社内キャンペーンは一旦止めて今後の成り行きを見届けようと思っております。

● ドコモからiPhone発売



渋谷ではたらく社長のアメブロ
サイバーエージェントの社長である藤田晋のブログです。

プロフィール
Amebaオフィシャルブロガー

渋谷ではたらく社長
プロフィール | ビグの部屋
なう | グルっぽ

性別：男性
誕生日：1973年5月16日
血液型：A型
お住まいの地域：東京都
自己紹介：アメブロをよろしくお願ひします。サイバーエージェントの社長です。 続きを見る

読者になる
メンバーになる
メッセージを送る
ビッグでギフトを贈る

起業家/冬会
藤田晋 起業家

¥1,575
Amazon.co.jp

ドコモのiphone
2013-09-06 12:21:48
テーマ：ひと言ブログ

今朝報じられたドコモのiphone取扱い開始ニュース。

朝日新聞一面で報じており、これはもうさすがに決まりではないかという印象です。

肌感覚として、本件は我々の事業環境への影響が大きそうです。

折しも、社内では「androidファースト」を掲げようとしていた矢先でした。androidを強化しようとした背景は、世界シェア約70%、国内60%にも関わらず、当社の中ではandroid40%くらいだったからです。iphoneを中心に開発していたためです。その分、そこを巻き返そうと考えたのです。

しかし今回の報道を受けて、社内キャンペーンは一旦止めて今後の成り行きを見届けようと思っております。

とはいえ「ファースト」にするかどうかはまだ分かりませんが、androidを強化しなくてはならないことには変わりありません。

しかし、androidを強化しなくてはならない

● 余談ですが



AppleStoreに13時間並んで
iPhone5S(docomo)買いました
ゴールドは買えず、シルバーに

10/24発売のXperiaZ1を狙っています

Amebaの Android開発での課題

● 課題



- スピードをもっと高めたい
- 短期間で多くのサービスを開発する必要がある
- ネイティブエンジニアの不足
- 人の異動が多い
- クオリティをもっと高めたい

前半まとめ

Amebaのスマートフォン向けサービスの開発の 舞台裏は

多くのアプリを少人数で
開発
スピード&クオリティ
アップが課題

● アジェンダ



- Amebaのサービス開発の舞台裏
- スピード&クオリティアップのための取り組み
- まとめ
- 質疑応答

● スピード&クオリティ



- スピードをあげるための取り組み
 - 開発を効率化させるライブラリ
 - 開発環境
- クオリティをあげるための取り組み
 - テスト
 - チェック体制
 - デザイン

● スピード&クオリティ



- スピードをあげるための取り組み
 - 開発を効率化させるライブラリ
 - 開発環境
- クオリティをあげるための取り組み
 - テスト
 - チェック体制
 - デザイン

開発効率化のための ライブラリ

● NBUBase



通信とキャッシュ機能

Volleyに近い

採用アプリ



● NBUGap



PhoneGapがベース

JavaScriptベースでandroid/iOSアプリが作れる

採用アプリ



● Amebaフレームワーク(仮)



通信機能とDB

採用アプリ



● AmebaプラットフォームSDK



Amebaのスマートフォンプラットフォーム用
認証機能(シングルサインオン)

API通信

採用アプリ

ほぼ全て

- GPUImage for android



カメラ系アプリのために開発

GitHubにて公開

<https://github.com/CyberAgent/android-gpuimage>

採用アプリ

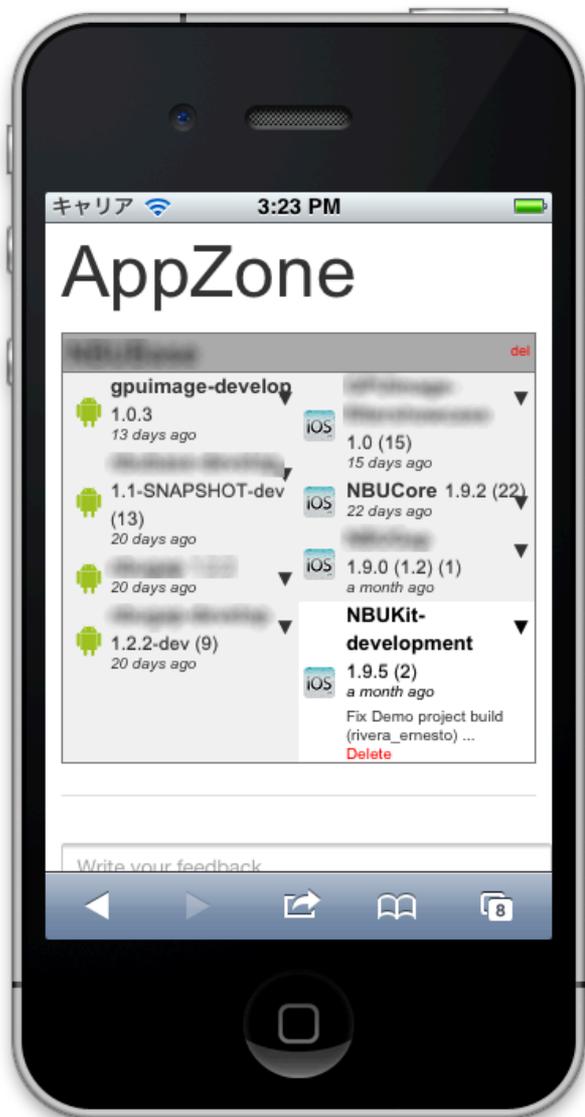


開発効率化のための ライブラリ

使われないと意味がない
通信/DB/キャッシュは
やっぱり使う
画像は少し難しい

開発効率化のための 開発環境

● AppZone



JenkinsでビルドしたapkをPOST
apkをデバイスからダウンロード
非エンジニアでも最新のアプリを
入手

● BugSense/Crashlytics



BugSenseを全プロジェクトに導入
一部でcrashlyticsも使用
非エンジニアも閲覧/分析

● GitHub Enterprize



The screenshot shows the GitHub profile of fujiwara-satoru. The profile includes a cartoon avatar, the name 'fujiwara satoru', and contact information. It features two columns of repositories: 'Popular repositories' and 'Repositories contributed to'. A 'Your Contributions' section shows a calendar heatmap with a 6-day streak in August 2013. Summary statistics at the bottom indicate 880 total contributions, a 6-day longest streak, and 0 days of current streak.

| Year of Contributions | Longest Streak | Current Streak |
|---------------------------|-----------------------|-------------------|
| 880 Total | 6 days | 0 days |
| Oct 15 2012 - Oct 15 2013 | August 05 - August 10 | Rock - Hard Place |

2013年4月に本格導入
git flow + pull request
開発効率が「3倍エージェント」

● Antビルド



android update project

Jenkinsでビルドする

開発/ステージング/本番環境の切り替えに使う

AppZoneとの組み合わせでより強力に

開発効率化のための 開発環境

GitHub最高
非エンジニアも参加でき
る工夫

● スピード&クオリティ



- スピードをあげるための取り組み
 - 開発を効率化させるライブラリ
 - 開発環境
- クオリティをあげるための取り組み
 - テスト
 - チェック体制
 - デザイン

クオリティをあげるための 取り組み

テスト

● テスト



テスト体制：5段階チェック

(第1の砦) 健全化・監視確認

(第2の砦) アプリ機能診断

(第3の砦) 脆弱性診断

(第4の砦) レギュレーション診断

(第5の砦) アプリリリース判定

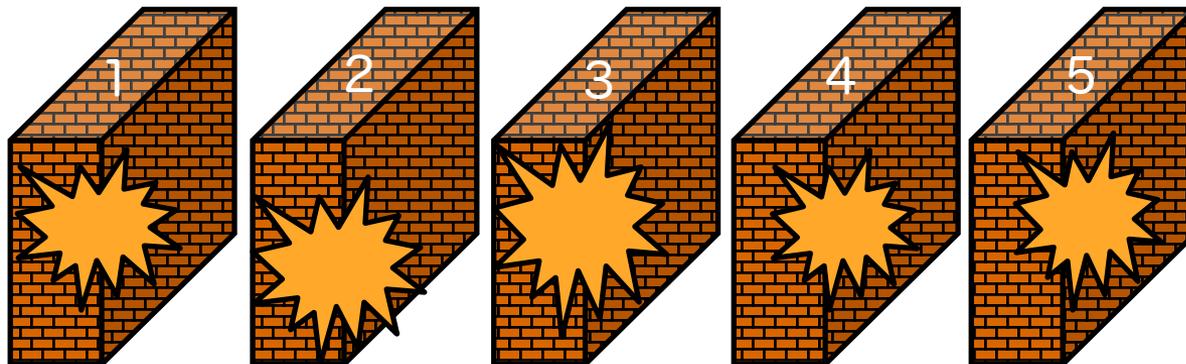
CSグループ

SMAq (QAグループ)

セキュリティG

テクニカルサポート

総合プロデュース室



リリース

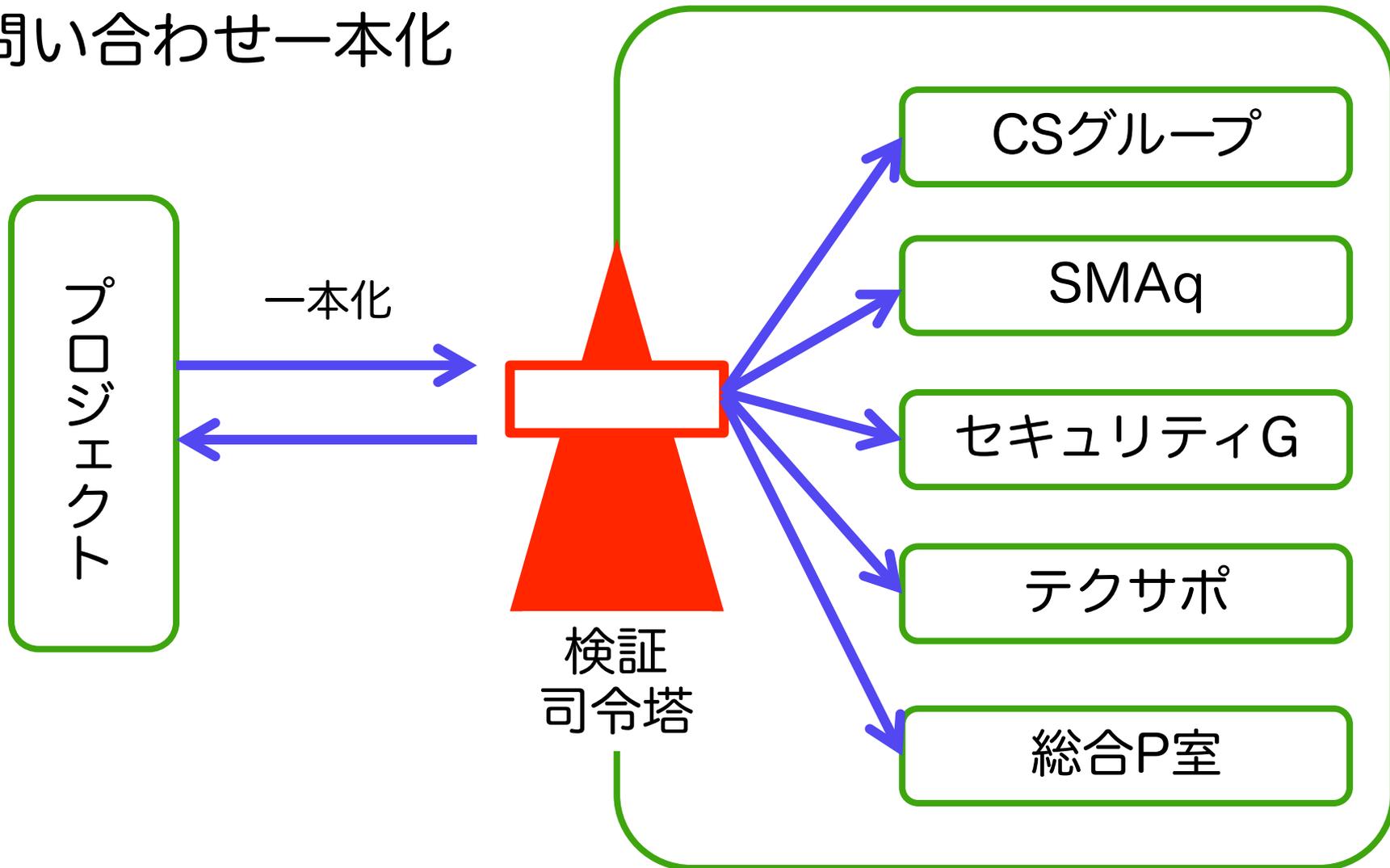


Google play

● 検証司令塔



問い合わせ一本化



チェック体制

● K点チェック



アプリリリース判定

PJを横断的に見る総合プロデュース室

チーフクリエイティブディレクター

チーフエンジニア

がアプリのクオリティをチェック



● ダカイゼンすすむボード(信号)



リリース直後は赤信号。

継続率が一定の数値を超えたら黄信号。

更に一定の数値を超えたら青信号。

| Project Name | Progress | Description | Signal |
|--------------|----------|-------------|--------|
| 該当なし | | | |
| ミルチョ | 2.5 | 94% PC+ | 赤 |
| Candy | 1.8 | 女子部程 | 黄 |
| なう | 1.6 | intely | 黄 |
| Simplot | 1.2 | にんじん3 | 黄 |
| IPシャボ | 5.2 | グッドPR | 黄 |
| GIRIS TALK | 2.0 | ゴラクログ | 黄 |
| ペコリ | 3.0 | ネグノート | 黄 |
| テルミー | 2.1 | DECOLINK | 黄 |
| wakka | 2.5 | SOS | 黄 |
| コメンテラ | 1.1 | Facepic | 黄 |
| GIRIS UP | 3.9 | アゲルイ | 黄 |
| セスフル | 3.9 | | 黄 |
| baby day | 3.0 | | 黄 |
| ナトスル | 3.0 | | 黄 |
| 大喜利 | 3.0 | | 黄 |
| エイタラズ | 3.0 | | 黄 |
| bk2 | 3.0 | | 黄 |

レスポンス選手権



各サービスの主要Webページのレスポンスを自動で計測(ReSpeedA)

隔週ごとにランキング形式で全員に告知



| 順位 | 部門 | サービス名 | 担当 | レスポンスタイム | 前週比 | 前週 |
|-------------------|-----|----------------|----|----------|------|------|
| 光の速さ(1秒未満) | | | | | | |
| 1位 | コミュ | みんなの交換日記 wakka | 山岸 | 0.9秒 | STAY | 0.9秒 |
| 2位 | コミュ | INTELY | 斉藤 | 0.9秒 | NEW | — |
| ロケット級(1秒台) | | | | | | |
| 3位 | コミュ | さいてよ!ミル子ヨ | 張替 | 1.4秒 | STAY | 1.4秒 |
| 4位 | コミュ | メイクme | 藤田 | 1.5秒 | DOWN | 1.3秒 |
| 5位 | コミュ | babydays | 友長 | 1.6秒 | DOWN | 1.1秒 |
| チーター級(2秒台) | | | | | | |
| | | ファーミー | 桑野 | | | |

デザイン

● デザイナーロワイヤル



既にリリースされているサービスに対して、
数名のデザイナーが改善案を出す

審査員が採点し、そのポイントを競う

傍聴席がある



● 類似サービス委員会



類似サービスを集めて議論
ノウハウ共有&レビュー
掲示板/日記/写真 など

今回のテーマは **回遊系**

「グローナビ、カテゴリ、モジュールのデザインについて」

主なTOPICS

GIRL'S TALKのグローナビが!?
5つボタンを3つに整理した理由とは?

かいとう！マミーが遂にリリース!!
「未解決」を主張するグローナビボタンの秘密!

リニューアル後のbk2が公開!!
マイページ・モジュールも徹底分解!!

トンマナの作り込みが半端じゃない!
えんむすび、Bridal Feedの違いを刮目せよ!!!!

● アジェンダ



- Amebaのサービス開発の舞台裏
- スピード&クオリティアップのための取り組み
- **まとめ**
- 質疑応答

まとめ

Amebaはチームで
スピード&クオリティ
アップを目指す

ご清聴ありがとうございました

● アジェンダ



- Amebaのサービス開発の舞台裏
- スピード&クオリティアップのための取り組み
- まとめ
- 質疑応答