



!(びっくり)するかもしれない ヤフーでのアプリ開発

筒井 俊祐

2013年10月20日(日)



自己紹介

- Android 1.6 から触り始める
- ヤフオク・Yahoo!ホームなどの開発
- ヤフー黒帯 (Android)

黒帯制度

～エンジニアの才能と情熱を解き放つ～

<http://ir.yahoo.co.jp/jp/archives/irreport/2012q4/report/index.html>



今日のはなし

開発者の視点から、アプリ開発の流れを
をはなします。

社内の事例もいくつか紹介できれば。。



アプリを作る流れって？

1. 何作ろう？
2. どんな機能？
3. デザイン・開発
4. リリース・反応を見る
5. どんどん改善

1. 何作ろう？

2. どんな機能？

3. デザイン・開発

4. リリース・反応を見る

5. どんどん改善



何作ろう？

社内での事例

1. ヤフーのサービスをアプリ化
2. アプリでしかできないもの
3. ハックデイの文化から



ヤフーのサービスをアプリ化



Y! アプリでしかできないもの





ハックデイの文化から



アプリを作る流れ

1. 何作ろう？
- 2. どんな機能？**
3. デザイン・開発
4. リリース・反応を見る
5. どんどん改善



どんな機能？

チームで相談

- ブレスト (いっぱいアイデア)
- プロトタイプ (とにかく1度作ってみる)
- ミッション (コア・バリュー) に基づく

調査もやります

- 社内アンケート
- ユーザービリティテスト
- 競合調査



ユーザビリティテスト

どのようにタスクを解決するか実際に画面をみて確認。振り返りも確認。

- テスターの人数や年齢層
- テスターの条件 (～している人)

社員数が多いからできる技



今回リリースしようとするアプリと似ているアプリ・どうカテゴリのアプリをランキング上位から順番にDLして試して機能の整理など行う。



どんな機能？

成果物

- 機能一覧詳細
- 画面遷移・データ・ソース
- デザイン (色・サイズ・余白など)

アプリを作る流れ

1. 何作ろう？
2. どんな機能？
- 3. 開発**
4. リリース・反応を見る
5. どんどん改善

作るものが決まったらどんどん開発

- 設計
- 開発フロー
- テスト

最近をサポートOSは2.3以降が多い

- 画面 (UIをどう実装していこうか)
- データ構造
- クラス設計
- ログ設計 (起動数・アクションなど)
- その他 (SharedPreferencesの値とか)



最近GHEが導入された

- subversion + trac (redmine) + 社内レビューツール + Jenkins
- Github Enterprise + Jenkins

GHEに徐々に移行中。



Github Enterprise + Jenkins の活用

1. 機能開発
2. Pull Request
3. Jenkinsビルド
4. レビューして、OKならマージ

僕が知っている範囲だと

- 手動 (やっぱり実機を手で操作)
- RobotiumでUIテスト
- JUnitで機能テスト



動作確認する端末は？

共通で使える検証端末 (2週間)

- 開発者は最低1台開発機ある
- 確認は共通の検証機で
- 社員で持っている人を探したりも稀に



開発 命名ルール

画像ファイル名のルール

- デザイナーさんに画像を作ってもらうときは、命名規則を作ってそれに合わせておいたほうがいい。

ic_で始まるのはアイコンとか。btn_,
wgt_など

アプリを作る流れ

1. 何作ろう？
2. どんな機能？
3. デザイン・開発
- 4. リリース・反応を見る**
5. どんどん改善

- apkファイル (proguard済み)
- プロモ用の画像の用意
- 文言の用意
- プレスリリース



リリース後の反応を見る

- クラッシュレポートの確認
- ユーザーレビューの確認・返信
- 数値(DL・DAU・KPIなど)確認

Bugsense, Crittercismを利用

- 標準のクラッシュレポートは全部送られてこない
- とにかく落ちるの減らそう
- クラッシュの改善すると星は上がる



ユーザーレビューの確認・返信1

いいレビューばかりじゃない。

★ ★ ★ ★ ★
アプリのバージョン 1.4.9 ---- (2013/ab/xy 00:00)
L-04C (elini) 気にいっているから直して 起動すると強制終了します。早く直して下さいね。
[このレビューに返信](#)

～すると、強制終了・～ができない

- デベロッパーコンソールでアプリのバージョン・利用機種を確認して修正



ユーザーレビューの確認・返信2

レビュー返信機能

プロジェクトで方針は多少異なるが、
なるべく返信、きちんと返信して、対
応すると評価あがる場合もある。



ユーザーレビューの確認・返信3

社内からもレビューもらえる

- 社内のコミュニケーションツールで不具合の連絡や使いやすいつかの感想や要望をもらえたりする。



確認

- 数値(DAU, DL, アプリのKPIなど)
- ランキング
- レーティング

アプリを作る流れ

1. 何作ろう？
2. どんな機能？
3. デザイン・開発
4. リリース・反応を見る
- 5. どんどん改善**

- 定期的なアップデート
- 機能改善
- 利用者を増やす・利用率を増やす



定期的なアップデート

小さいバグフィックスは、あまりためずに2週間に1回ぐらいでリリース

バージョンアップしたらユーザーは使ってくれる。(実際数値にも現れてる)



利用してもらう

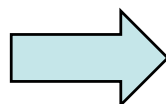
使ってもらう人を増やしたい

毎日使ってもらいたい (Notification)

- アプリ間連携
- 誘導・キャンペーン

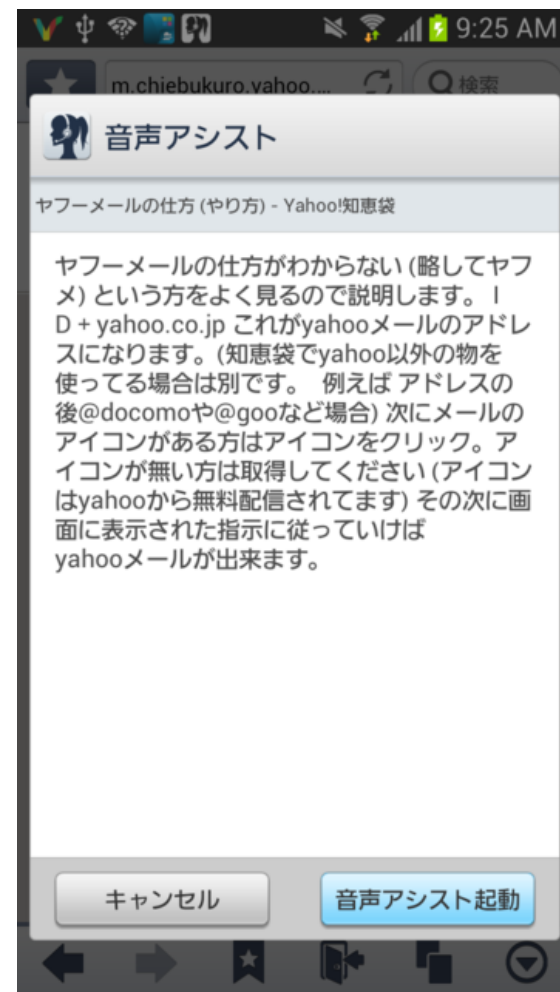
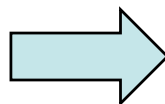


アプリ連携 乗換案内 > 地図





アプリ連携 ブラウザ > 音声アシスト





ちょっとだけ時間が残っているので。。

アカウント管理の話



Google Playのアカウント管理は？

開発者多いとちょっと大変

- 全員リリースマネージャの権限
- デベロッパーコンソールの改善されたので、必要な権限に整理
- マスターアカウントは非共有



ありがとうございました！