

エントリー部門	試作検証		
プロジェクト名	TitHub ―ITエンジニアの技術共有においてレイアウトなどの非技術的作業の自動化―		
参加者名簿	代表者（クラス・氏名）5I 岸本千波矢		
(クラス) (氏名) 5I 竹田 岳 人	(クラス) (氏名)	(クラス) (氏名)	
(クラス) (氏名) 5I 田 中 陽 一 朗	(クラス) (氏名)	(クラス) (氏名)	
(クラス) (氏名)	(クラス) (氏名)	(クラス) (氏名)	
指導教員名 (代表教員氏名の前に◎)	上 野 秀 剛		
実施期間	2023年 7 月 ～ 2024年 2 月（最長2024年2月まで）		
【プロジェクトの概要】 本プロジェクトでは、「DitHub」という新たなWebサービスの開発を行いました。 DitHubの主な目的は、「プログラミングのチュートリアル制作コストを下げる」ことにあります。プログラミングを新しく学ぶ際には、わかりやすいチュートリアルが非常に重要ですが、その作成は難しく、多大な手間と時間が必要です。この問題を解決するため、私たちはバージョン管理システムGitに似たインターフェイスを持つツール「Dit」と、そのホスティングサービス「DitHub」を開発しました。 【取り組んだ内容】 私たちは夏休みを利用し、300時間以上をかけてDit・DitHubの開発に取り組みました。実装においては、2万5千行を超えるコードを記述しました。また、高専祭でDitHubの体験会を開催し、参加者には老若男女問わず一人ひとりにプログラムを構築する体験をしていただきました。さらに、12月から2月にかけては学生チャレンジプロジェクトの「プロジェクトアドバイザー」制度を利用し、DitHubのプロダクトデザインに関してフラー株式会社の社長山崎様・VPoP古林様から週に1度アドバイスを頂きました。 【得られたもの】 DitHubのプロダクトデザインを改善する中で、私たちはプロダクトデザインに関する貴重な経験と知識を得ることができました。 フラーの方からアドバイスを受ける中で特に重要とされたのは、ターゲットとなるユーザーが誰か、そのユーザーに何を見せたいかを考えることでした。その上で、自分たちの伝えたいことやその優先順位を見た目に反映させる、デザインのテクニックについて教えていただきました。それを含め、理由をもってデザインを行うことの重要性を教えていただきました。また、デザインツールFigmaについてのノウハウを、普段から実務でFigmaを使用されているフラーの方から直接教えていただくことができました。			