

エンジニアMTG - サポート #907
2016.10.20 エンジニアMTG議事録

2016/10/20 17:16 - 秋山 創介

ステータス:	新規	開始日:	2016/10/20
優先度:	通常	期日:	
担当者:	秋山 創介	進捗 %:	0%
カテゴリ:		予定工数:	0.00時間
対象バージョン:		作業時間の記録:	0.00時間

説明

2016.10.20 エンジニアMTG議事録 15:09～15:45@7F会議室 ●会議中の発言 ★ToDo
出席者：野田社長(15:16～)、片山取締役(15:16～)、（敬称略）矢野、山本、中園、Evan、Michael、Charles、吉田、秋山(書記)

【矢野】

- ◇コスらぼ
 - AWSサーバ構築 70%
 - mLab(モンゴラボ)クレジット追加 完了
 - サーバ移行後の費用調査 完了
 - 約3万円／月
 - IPが変わるので本番アカウントで作る必要がある
 - iOS側の作業が必要
- ◇動物協会
 - Accessエラー調査 完了
- ◇伊藤忠
 - 仮リリース対応 完了
- 総ダウンロード数(前々週比)
 - Android：3,790(+136)
 - iOS：10,911(+353)
- 総アンインストール数(前々週比)
 - Android：2,943(+56)
 - iOS：(Appleデータ非公開)
- DAU 1週間の平均(前々週比)
 - Android：101人(-1)
 - iOS：101人(+4)
- 収益(前々週比)
 - 10月合計 ￥411(+55)
 - 9月合計 ￥474
 - 8月合計 ￥1,832
 - 7月合計 ￥721
 - 6月合計 ￥535
 - 5月合計 ￥693
 - 4月合計 ￥7,076
 - 3月合計 ￥3,756
 - 2月合計 ￥1,008

【山本】

- ◇JOJI→保留
 - ・ coronaSDK技術調査
 - サンプルアプリ作成
 - ・ 今後の予定
 - 集計処理負荷改善
 - 本番サーバ移行→本番サーバ一時停止

★全員でサーバの課金状況を確認しあう

◇就職ナビ

- ・社内ミーティング予定
- ・設計

◇コスらぼ

- ・課金テスト環境構築（完了）
- ・課金フロープロトタイプ作成（70%）
- ・アニメーション編集画面プロトタイプ作成（70%）

【中園】

◇伊藤忠

- ・現状の実行ファイル提出
- ・iOS、Android残作業対応（0% → 70%）
 - レイアウト調整
 - 一部動作未実装の対応

◇used-mobile

- ・顧客対応
- ・在庫インポート

◇インターンの作業フォロー

- ・インターン生作業
 - ゲーム開発

★画像切り出しを伊藤忠様に依頼する

【秋山】

◇伊藤忠様はびねすくらぶAndroidアプリ開発

10/17に伊藤忠様にアルファ版（中間レビュー）提出

- ・タイトルバーをタップすると高速で先頭行に戻る（25%→50%→保留）
- ・検索バーのスタイル調整（10%→98%）
- ・ポスモバによるPUSH通知用SDK設置（80%→100%）
- ・[戻る]ボタンで「アプリ終了？」ダイアログ（99%）中園さんにより完了

★要修正点：残り9件

【Evan】

◇Swift 3 対に Swift 2.3の解決の方法を研究しました。

◇Localization and Internationalizationを続けます。(80%)

◇json data xn-parse-vd4d.com から取り方法を研究をしました。(70%)

◇MERN dependencies を設定しました。(55%)

◇Mongo, Express, Node.js でparse server に接続しました。(100%)

【Michael】

◇コスらぼっ！

- ・ローカライズ（95%）画像待ち
- ・利用規約とプライバシーポリシーの翻訳（100%）
- ・AdMob実装（80%）DIV確認待ち

●AdMobはバナー欄に採用する

【Charles】

◇コスらぼっのウェブ版の小さいプロトタイプを作る事

- ・プロジェクトの要求を話し合う事（50→80%）

・始まる前の勉強（PHPの基盤、APIからデータをインポートする事）（19→47%）： 今、JSONファイルから読み込みます。

・PHP版とJavaScript版のJSONのファイルから写真、タイトル、フリーワードをゲットして、ブラウザーに出力出来るプログラムを作る事が完成です。

◇PHP、jQuery、MongoDB、そして、日本語のプログラミング専門用語を一杯勉強しました。

◇PHP SDK (Parse)をインストールしました。その為に、PHPを5.3.5から5.6までアップグレードしました。矢野さんがくれたスクリプトを実行してみました。

【吉田】

◇コスらぼっ！

L Pインタビュー

●もず フォロワー17000人(第二弾)

10/19(水) 公開

アプリ内記事作成 プッシュ通知

プレスリリース 12件送信

→●リツイート122件、お気に入り313件

●小島遊ゆあ フォロワー7700人(第三弾)

スタジオ決定「アイルートスタジオ」五反田

→10/22 (土) 14:00~20:00 撮影

●コスらぼっ！4コマ

ネーム作成

解説作成 水谷さんへ

●コスらぼっ！動画作成

ラフ段階 (15%)

つくも or ナレーションの声当て検討中

サンプルボイス原稿作成

●吉田さんの友人の友人(声優学校生)にサンプルボイスをもらう

→九十九ちゃん向きか、ナレーション向きか判断

→本録音(汎用性の高いセリフをもらう)

すべて無償で協力してもらえる

●まんさい(高知イベント) 10,000人規模

チラシ30部送付

●Twitter発信

ToDo一覧

★Evan,Michael,Charles→10/20:志波(Shiwa)さん中心にIT Kids curriculum plan MTG開催予定

★矢野→10/31:海外ADを日本の代理店に打診

★吉田→11/18:アプリ紹介動画(30~60秒)作成

★全員→10/31:中川眞都君(内定者)がインターン(11月~3月)で何をしてもらうか、ミッションを考える

★中園→英語版リリース前:「海外ユーザー増えますよ」をユーザーに告知する

★中園→12月冬コミ前:デジタル名刺リリース

議題

★インターン生のUnityゲームの権利確認

●原則、アイハーツの社内で作成したもので権利はアイハーツにある。

しかし「所有する価値があるゲームか?」「その他の事情」を鑑み、HAL副校長とも相談してから判断する。

★10/27(木)の第7期発表会で発表する事業計画の中身・パワポ作成・発表について決める

●エンジニアチームは「コスらぼっ!」関連の発表だけでよい。

●発表者、吉田さん。(5分程度)

●パワポ等の基本資料は矢野さんから提供

●パワポの素材画像を水谷さんに依頼してもよい

●中川君が、11/7から週2回で3月末までインターンに来る。スキルアップ課題を与える