

思いつきから完成まで

～アイデアを形にするまでのリアル～

目次

1. 自己紹介
2. ちょっと考えてみよう
3. アイデアの出発点
4. 作ったもの紹介
5. 作り方のリアル
6. 制作・公開して分かったこと
7. これからの展望
8. まとめ



Hello!!

はじめまして！
よろしくお願いします



自己紹介



About me

Amai natuki

雨苺 なつき



年齢：19歳（2005年生まれ）

作ったもの：

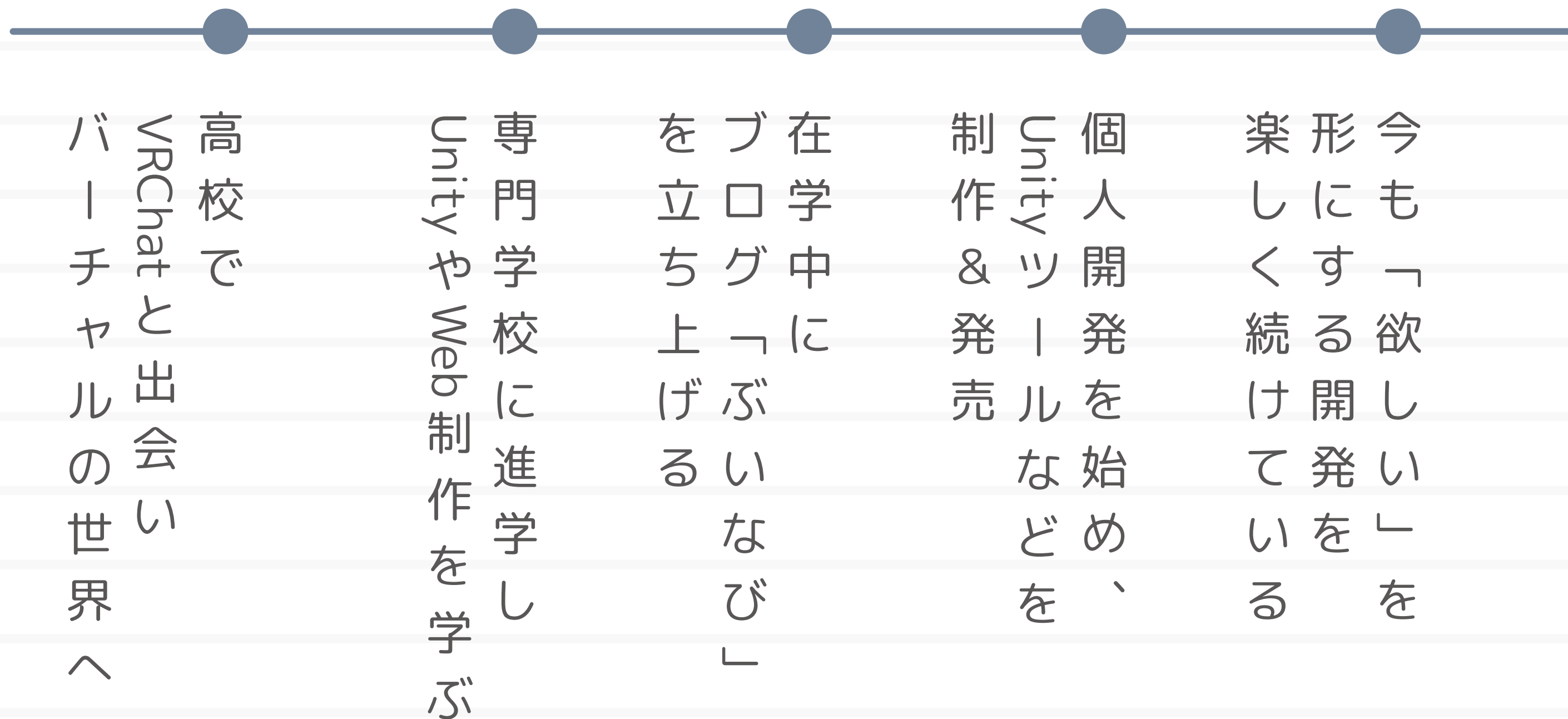
FaceMixer / 360°Viewer

モットー：

「やってみたいを形にする」



経歴



作成したもの



FaceMixer

ボタンひとつで
表情を生成



360°viewer

Google
ストリートビューの
VRChat版みたいなもの



Booth拡張機能

ライブラリを
アバターごとに分けて
フィルタリング



本題

お待たせいたしました！



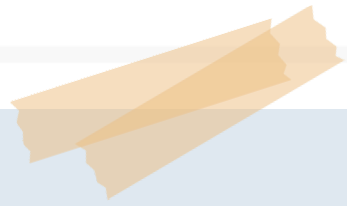
ちょっと考えてみよう！

「こんなツールがあればいいのにな...」

「この作業、毎回めんどくさい...」

「ここ、こうだったらもっと便利なのに...」





、／／、

アイデアの元は特別なものじゃない
「自分が困っていること」「あったらいいな」
といった身近なことから始まる

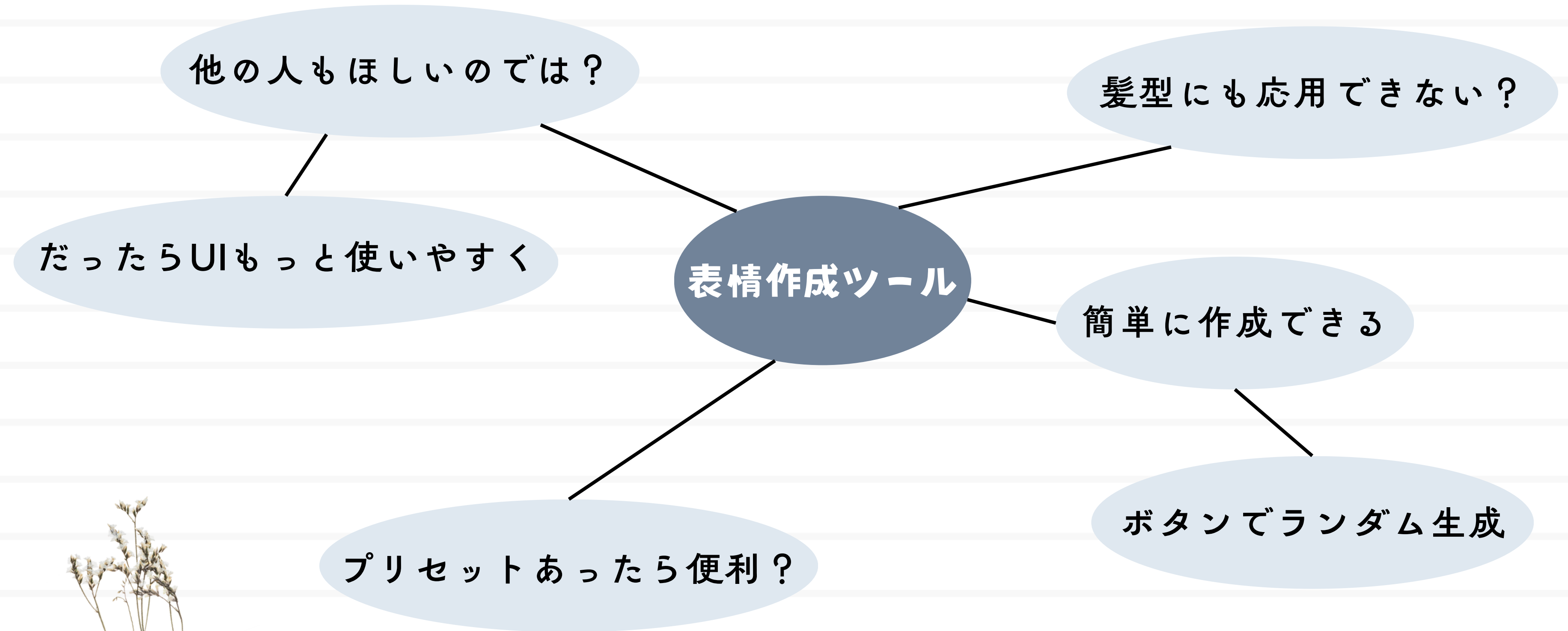
私の場合

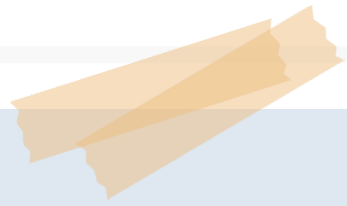


もっと個性的なアバターが
ほしい！
自分だけの顔にしたい！



アイデアの出発点





、／／、

“小さなアイデア”
から
“新しいアイデア”が生まれる

作ったもの紹介（FaceMixer）



ボタンひとつでランダム生成

シェイプキーを乱数で調整
(破綻しないようにアルゴリズムあり)

シェイプキーを知らない
初心者でも使いやすいように



作ったもの紹介 (FaceMixer)



Boothのいいね
数

1,000突破



X(Twitter)の
インプレッション数

120,000突破

作り方のリアル

- 
1. アイデアが出る
 2. 設計をする（UIやディレクトリ構造をざっくり紙に描く）
 3. プログラム作成
 4. 試しに動かしてみる
 5. 動いたら整えて公開

「いきなりコードを書かない」というスタイル

設計をしている時に新しいアイデアが出るかもしれない
追加機能を作成しやすい

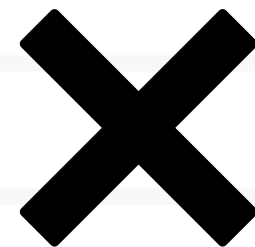




アイデア出し

アジャイル

柔軟に対応できるように
細かいサイクルで

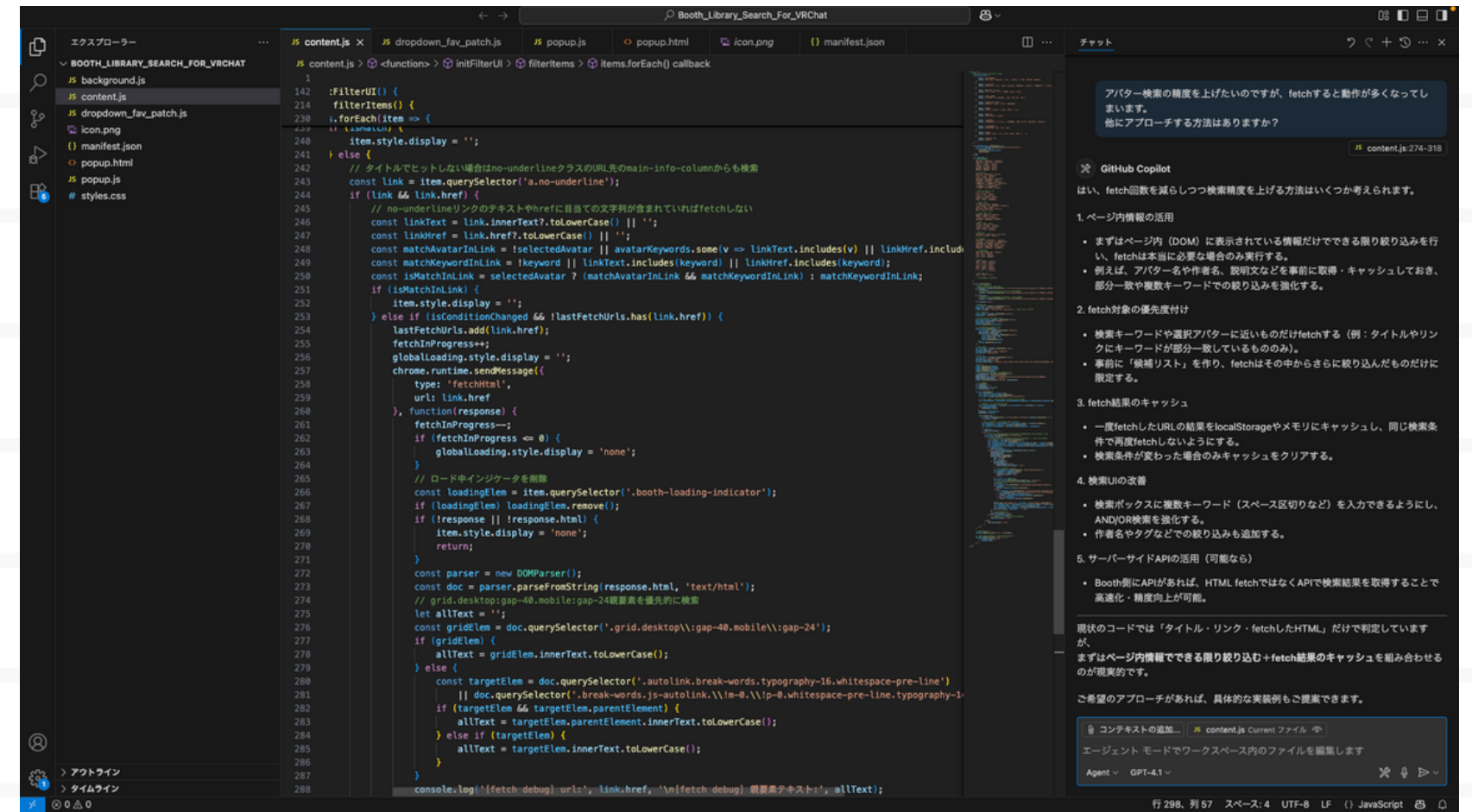


作成・実装

トップダウン

アイデアをまとめ（設計）
その通りに作る

詰まった時は？



アイデア出しで詰まった...

- 忘れて遊んじゃう
- そうすることで新たな発見を

技術的に詰まった...

- AIにチャットを投げる
- 有識者に聞く

制作・公開して分かったこと



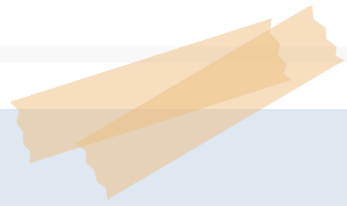
こういうのが欲しかった！
ありがとう！

なるほど
そういう意見もあるのか！

ここをもう少しこうしてほしい...
こうすれば良いのでは？



出してみなければ、わからないことがたくさんある。

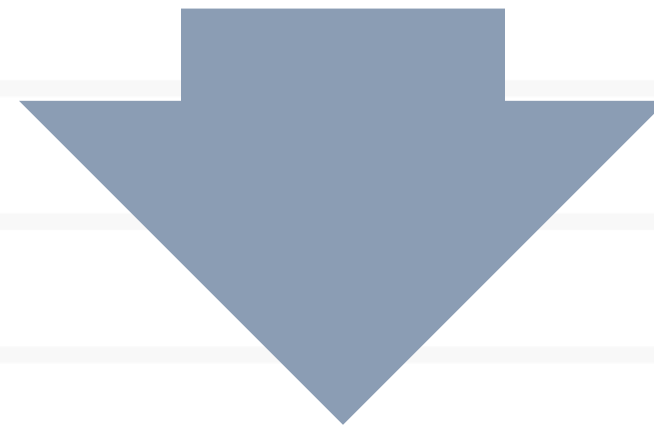


完成度が100点じゃなくても
出してみることで初めて価値が生まれる
「使ってもらおう」ってとても大切

これからの展望

楽しまなきゃアイデアは思い浮かばない！

なによりも「広げて楽しい」「使って楽しい」ものづくりを続けたい



既存のツール類を「アイデア出し」「作成・実装」「動作・公開」のサイクルでさらに成長させる。

新しいものづくりを始める（個人開発だけでなくチームでも）



私の今後の目標は……

“「これ面白そう」と思ったことを、形にして、誰かと共有する”

という流れとサイクルをずっと続けてさらに成長していけたらなと思っています。



まとめ



“思いつきを、形にしてみよう。”

あなたの「これ、あったらいいな」が、
誰かの「ありがとう」になるかもしれない。

このサイクルが成長になる



THANK YOU!

ありがとうございました！