

## インテリジェンスの派遣

その生き方に、合う仕事



ホーム

ヒト

プロダクト

オモシロ

テクノロジー

### 「ヒト」の人気記事

- 1 突然のハッカソン出場が作り手魂に火を付けた！？UPQ代表 中澤優子が家電ベンチャ... 2015.12.07
- 2 出勤レスは実現するのか？リモートで働くChatWorkのエンジニアに聞いた遠隔コ... 2016.03.10
- 3 大切なことは本から学んだ！エンジニア達の知識の宝庫「本棚」をのぞいてみよう。[第... 2016.03.04
- 4 カシオ時代に築いたエンジニアとの組織づくり。家電ベンチャー UPQ代表 中澤優子... 2015.12.01
- 5 い物 買い物2700年の歴史を塗りかえる！ショッピングアプリ『NEARLY』開発エンジニアに聞く前例の壊し方... 2016.02.25

### Twitter

@iENGINEER15さんのツイート

### Facebook

キーワードで検索



iEngineer > ヒト > 買い物2700年の歴史を塗りかえる！ショッピングアプリ『N...

ヒト

2016.02.25

## 買い物2700年の歴史を塗りかえる！ショッピングアプリ『NEARLY』開発エンジニアに聞く前例の壊し方

28 3 0 2



インターネットの普及により、買い物の世界は大きく変わりました。しかし、現実には実店舗へ足を運び、商品を選び購入をするという行為は、今も連綿と続いています。

そんな中、リアル店舗での買い物に、ECのようなレコメンドや検索などのテクノロジーの力を使い、まるでECのような機能を付加する「リアルコマーステック」という考え方が生まれつつあります。

この考えに基づき開発されたのが、株式会社ipocaの手がけるアプリNEARLY（ニアリ）です。

|                                                                                     |                                                                                |                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>NEARLY(ニアリ)ーお得！街のリアルタイム情報満載</b><br>Developer: 開発: ipoca inc.<br>Price: Free | <br>Download<br>QR-Code |
|  | <b>NEARLY(ニアリ)ーお得！街のリアルタイム情報満載</b><br>Developer: 株式会社ipoca<br>Price: Free      | <br>Download<br>QR-Code |

リリース当初は、首都圏の4施設のみの展開でしたが、現在は80店舗以上に増え、関西方面にも進出。また、ヤフー株式会社との提携も果たし、流通業界の内外から注目を集めています。

「買い物」という人間の基本的な営為をアップデートしようとするNEARLY。その制作の裏側には、「これからの買い物の形を変えよう」という熱い志を持ち、開発にあたるエンジニア達の姿がありました。

そんなNEARLYの企画責任者であり取締役副社長の山本正憲さん、開発リーダーの大城斉さん、そしてエンジニアの何承育（ホー・チェンユ）さん、中本論希さんにお話を伺いました。

### Index [非表示]

- 1 2700年変わらない買い物の歴史を変えるNEARLYの目指す世界
- 2 前例のないものが形になるのは、試行錯誤の連続があるからこそ
- 3 実現したいビジョンに向かって技術を選び、手を動かす
- 4 まだ、見たことのない世界を作るのがエンジニアの仕事



—本日はよろしくお願いします。ヤフー株式会社さんと提携するなど、話題となっているNEARLYですが、一体どんなことを実現しようとしているのでしょうか？



山本：これだけインターネットが普及したとはいえ、今の買い物はリアル店舗で購入することが、まだまだ一般的です。特に洋服や靴などのファッション分野だと、インターネットで洋服を購入する人は全体の約5.8%と言われています。

確かに、店舗で購入する場合は、実際に商品を手に取ってみたい、試着したりすることができるので安心です。お気に入りのお店に行き、陳列されている商品の中から選ぶというのが、スタンダードな買い物の仕方です。

ですが、お店に行ったときに、例えば欲しかった帽子がなかったり、帽子を触ってみて「肌触りが良くない」という具合に、商品が買えないということもあります。そんな時に、自分の好みに合いそうな商品が近くのお店で売っているかを調べることができれば便利です。例えば「赤い帽子」と打ち込んで、近くのお店で販売している「赤い帽子」を検索できたら買い物がしやすくなります。

お店単位で、様々な商品の情報を発信し、それを集約し、「買い物」そのものをもっと便利で新しい体験へと変えるのがNEARLYの目指している世界観です。

リアルタイムに全ての店舗の商品情報をスマートフォンで収集することができたとしたら、「このショッピングモールには、気に入った帽子がなかったけど、あっちのお店にはあるみたい」というように、買い物を効率的に、そして新しい商品やお店との出会いを創出できます。

今後は、ユーザーの「お気に入り」を分析し、お店の近くを通ったときに「あなたにオススメの商品」というように通知する機能の搭載も考えています。

—なぜリアル店舗や購買をベースとしたスマートフォンアプリを作ろうと思ったのでしょうか？



山本：リアルな世界でのお買い物の仕方って、実は2700年前からあまり変わっていないんです。店員とお客さんが対面して、商品を選んで買うという買い物の形は、ずっと変わって変わらず、テクノロジーはほとんど介在していません。

一方、Eコマースは、テクノロジーの産物です。レコメンドエンジンなどの便利な機能が備わっていますが、リアル店舗でレコメンドしてくれるのは店員さんだけ。2700年間も変わらずに続いている「買い物」に関して、「テクノロジーを使って変革しよう」というのが、僕らの出発点です。

また、「買い物」といっても、ショッピングモールに出かけたら、「買い物だけしてすぐには帰る」だけでなく、食事をしたり、ついでに映画を見たりもします。この時に、たくさん買い物をしたり、大きいものを買ったら邪魔になるので、NEARLYのアプリを開いて、取り置きのできるお店の商品をキープしておいたり、決済と郵送をアプリで行うことができれば、買い物は便利に、楽しくなります。

リアル店舗・リアル購買にテクノロジーで変革したい。そう思ってECとは対となる「リアルコマーステック」

で、2700年間変わっていない「買物の形」を変えようとしています。

## 前例のないものが形になるのは、試行錯誤の連続があるからこそ



—開発に関してはどのように進められているのでしょうか？



大城：サービスインする際は、多くの部分を外注していましたが、開発を進めていましたが、半年くらいで完全内製になりました。

新しいアプリやサービスを作るとなると、「柱」となる物はあったとしても細かい部分で変更や改善が必要になり、外注だとコミュニケーションロスが増加してしまいます。ですから、今では社内で開発を行っています。



山本：僕らのサービスって前例がないんですよ。例えば、オークションサイトを作るなら、他のオークションサイトを参考にしながらサイトを作ることができますが、NEARLYには参考にできるものがないので、手探りしかない。

「とりあえず、やってみよう」というマインドでやっているんで、様々な意見を聞いて、反映させるという感じで開発をしています。

いわゆるグロースハックというものに基いています。



大城：例えば、UIの設計でも、社内の企画チームがKPIをきっちり立てて、「どうすればもっと効率よくなるか」「どうすれば改善できるか」というのをデータで出して、UIに落とし込む。あるいは開発現場から出た意見をサービスの内容に落とし込むというような形で

進めています。

—様々な意見を開発に取り入れているということですが、企画チームと開発チームとの間で、目指すべき理想像がズレてしまうこともあるのでは？



大城：ズれることは結構あります。ですが、それはしょうがないことです。一番いいのは作れる人間が企画するってことですけど、そんなことができる人は少ないですね。

だから、うまくマッチしないってところは、「イメージだけ見るとわかるんだけど、実際に内部ではそういう処理はできないよ？」という問題などは、すり合わせて、代替案を提案したりします。

それに、ズれたからこそ、良くなるということもあると思っています。各チームだけでアイデアを出していると煮詰まっちゃったり、作業が停滞してしまうこともあります。

僕らはエンジニアなので、結局ソースコードレベルで企画の内容を判断しちゃうんですよ。でも、「多分できないよ」という見込みでも、実際に試行錯誤していくと、「できた」ということも結構あります。

自分たちのレベルを自分たちで規定しちゃっている部分もあります。でも、ちょっとハードル高めのを依頼されるとどうにか頑張ったら出来ちゃったみたいな。

ズレてしまったものを、うまくすり合わせて、なんとか形にしていく…… 試行錯誤をすることは、エンジニア個人のスキルアップにも役立つと思います。

## 実現したいビジョンに向かって技術を選び、手を動かす



—前例がないアプリ・サービスを作る上で、やはり新しい技術を取り入れることが重要なのでしょうか？



大城：テクノロジーはどんどん進化していきます。それを追うのも大事なんですけど、古い技術がダメかっていう話ではないと思うんです。実現したいビジョンがあって、そのためにどの技術を選択するかは僕らエンジニアの仕事の一つだと思います。だから、常に良いものを作るために古い技術から新しい技術まで選択して作っていくという気概でやっています。

—前例のない、新しいものを作り続けるエンジニアに必要なものとは何でしょうか



大城：スキルはもちろんですね。ただ、一番重要なのは作り出すサービスに共感できることではないでしょうか。何作っているのかわからない状態ってエンジニアが一番やる気なくなっていくと思います。

今のサービスもそうなんですけど、作っているものが目に見えるっていうのが一番やりがいにつながります。NEARLYなら「銀座に着いたら欲しいものがアプリの中で手に取るようにわかる」という世界の実現を思い描きながらサービスを作っていただけるのが一番楽しいだと思います。



何（ホー）：開発を楽しんでできること。開発して、ミッションを達成して、成果を共有するというサイクルを楽しめることだと思います。また、幅広く勉強して、とりえずものを作ってみることも必要ですね。



中本：エンジニアの人って技術的なところに興味を持てなくなったらダメかなって思っています。例えば、機械学習とか人工知能系とかも盛り上がっているじゃないですか。それを「自分には関係ないかな」って思っちゃうのは違うかなと思います。

手を動かすっていうのも大事ですね。やってみないとわからないことも多いので。いろんな勉強会に参加してみても、動くものを作らないとわからないのが大きいので

—実際に“今まで前例が無かったもの”を作っていくエンジニアこそ、スキルを磨いたり、アンテナを張り続



けること、そして、ビジョンを共有していることが重要なんですね。本日はありがとうございました。

## まだ、見たことのない世界を作るのがエンジニアの仕事

NEARLYのように、何千年も形や仕組みが変わらなかったものが、テクノロジーの力によって、より便利な形にアップデートされることも少なくありません。

旧来の「当たり前」に、新しい価値を与える。そこには、生活を変えるだけでなく、歴史を大きく変えてしまう可能性も眠っています。

リアルコマーステックのように、今まで前例のない分野であったり技術に挑戦することができるというのはエンジニアの仕事として、最もやり甲斐を感じる瞬間なのかもしれません。

取材協力：株式会社ipoca

この記事が気に入ったらいいね！しよう

いいね！するとiEngineerの最新情報をお届けします



### 関連のある記事



大手を押さえてアプリランキング1位を獲得！天気予報アプリ「そら案内」制作者の伊藤啓さんに聞く、人気アプリの秘密



エンジニアのアイデアを即実現!?小学生でもIoT製品が作れる電子タグ「MESH」を体験してきた



ありそうでなかった!? ほぼ1人で本格JRPG『くまのプレイといにしえの大戦記』を作ったシブタニエイジが語る開発の裏側



富士通はエンジニアの生涯現役を推進！シニアエンジニアを活用する企業特集【1】

▶ インテリジェンスの派遣サイトへ

その生き方に、合う仕事

