

クラウドネイティブ 活用のでびき

合同会社 Team IshiHara
菅原 政行

私について

- 1998年生まれ 21歳
 - 生まれたときからGoogleがある世代
- 広島大学工学部2類 3年生 (21卒)
 - 普段は半導体の勉強をしています
- 2年間のフリーランスを経て4月に法人化しました

おことわり

大学生のIT事情について話すつもりですが
観測範囲が**かなり**偏っているかもしれません

新卒世代は デジタルネイティブから クラウドネイティブへ

例) 任天堂ハード

- DS(初代)…… 2004年、小学1年生
- Wii…………… 2006年、小学3年生
- 3DS …………… 2011年、中学2年生

ゲーム機には無線通信機能があつてあたりまえ

※ スマートフォンの普及は中学校くらい

電話をかけたがらない？ → マジです

PCよりスマホが得意？ → マジです

同じサービスがWEBとスマホアプリで使えるなら
アプリを選ぶらしいです（非工学系へのアンケート結果）

言い換えれば

時間や場所を柔軟に使うことに慣れている

「他人の時間を奪わない意識」が
クラウドネイティブとデジタルネイティブを
区別する要素かもしれません

ので深夜でも平気でチャットしてきます

即座に返事が来ることを期待していない
電話する前には「電話していいですか？」と
チャットでたずねるのがマナーです

メールのレスポンスが遅いです

メール = お硬い連絡手段

我々の数年前は、大学に入るまでメールを使ったことがない世代になります

若いからITに詳しいと思うなかれ

一般層はクラウドとオンプレミス

まったく区別していない

クラウドが当たり前になって、オンプレの欠点は説明しにくくなるかもしれません。

保存の概念があつたりなかったり

友人がよくレポートのデータを消し飛ばして
悲鳴をあげています
私も1回やりました.....

サーバー = ソーシャルゲームのイメージ

チャットレベルだとサーバーの存在を
意識することはなくなりました

ソシヤゲもだいたいクラウドですが.....

新規サービスへのとっつきにくさは やっぱりあるようです

Webサービスのハードルのほうが高いので
この世代にリーチするならアプリのほうがよいでしょう

少しずつリテラシーが変わりつつあります
クラウドネイティブと話してみてください

クラウドネイティブに リーチするサービス開発は 弊社へ！

アイデアから設計、製品
PRまでお任せください
sugahara@ishihara.team



ありがとうございました