

現役 SE がホビープログラマに贈る  
DL 数 10,000 超えの人気フリーソフトを生み出す  
思考力とは

【再配布可能】

著者:川久保賢一(WIND-MASTER)

# 本レポートのご利用規約

著作権は私、川久保賢一にあります。

本レポート中の文章当を無断で転記する事を禁じます。

本レポートに書かれている事を実践して起こった、あらゆる問題・障害に対して、私、川久保賢一は一切の責任を負いません。

全て自己責任で行ってください。

記載されている、会社名及び製品名は各社の商標または登録商標です。

## レポートの再配布について

**あなたはこのレポートを無料で再配布する事ができます。**

「無料レポートプレゼント！」として、メルマガ読者を獲得したり、オプトインリスト(ハウスリスト)を獲得しても構いません。

ただし、本レポートを改変する事は禁止します。

本レポートは元の PDF の形式のまま配布してください。

現役 SE がホビープログラマに贈る

【DL 数 10,000 を超える人気ソフトを生み出す秘密】

<http://www.mag2.com/m/0000196582.html>

現役 SE が VC プログラミング中級者に大公開！

【ダウンロード数 10,000 超えの人気パケットモニタのソースコード】

[http://wind-master.dip.jp/spm\\_src/](http://wind-master.dip.jp/spm_src/)

こんにちは。

WIND-MASTER こと、川久保と申します。

数ある無料レポートの中から、このレポートを選んで頂き、ありがとうございます。

まずは簡単に自己紹介をしようと思います。

私は小学生の頃からキーボード(当時はファミリーベーシック)に触れ、既にプログラミング歴は16年を超えています。

本格的にプログラミングを始めたのは、中学1年になってからです。

当時はプログラミングと言っても、N88-BASIC というパソコン付属の言語を使っていました。

それから時代が流れ、C 言語、アセンブラ、C++、VC++、PHP と、色々な言語に触れ、ゲーム(サークル)や業務用アプリ(仕事)を作って、それなりの経験を積みました。

そして、そこで得た経験を生かし、本職の SE としてではなく、趣味でフリーソフトの世界へも踏み出したのが、2002年のことです。そこから、私の快進撃が始まりました。

今では、総ダウンロード数10,000なんて当たり前のように超えるフリーソフトを生み出しています。

中には、80,000を超えているものもあります。

それほど多くの数は出していませんが、4本中1本が80,000超え、1本が20,000超え、1本が15,000超えです。残りの1本は処女作の失敗作です。

さて、私がこのレポートでお伝えするのは、人気ソフトを生み出すための思考力を身につけるノウハウです。

思考力といっても馬鹿には出来ません。思考、発想を一まとめとして考えると、その必要性が分かるのではないのでしょうか。

「なんだ・・・思考力だけか・・・」

と思われるかもしれませんが、人気ソフトを生み出すには、こういった大前提が必要不可欠なのです。

次のページから、いくつかのノウハウに触れていきます。

## 1. モチベーション

「モチベーションを上げろ」と、色々な場面で言われると思います。  
人気ソフトを生み出すにも、これは当てはまります。

考えてみてください。

趣味で何かを作っていて壁にぶつかった時、「もうやめようかな・・・どうせ趣味だしなあ」なんて思った事はありませんか？

私はこんな事がよくあります。ところが、モチベーションが高い時は、それでも頑張っ  
て作り上げようとします。

私が生み出した人気ソフトの開発中も、こんな事が何度もありました。しかし、その  
度にイメージするんです。

## そのソフトが完成した時の自分と それを利用している人達の事を。

もう少し詳しく言うと、完成した時の自分の喜びを先取りしてしまうんです。こうする  
ことで、その喜びに向かって頑張ろうという気持ちになります。

これは実際に壁にぶつかった時に行ってみると分かります。

最初は上手くイメージできないかもしれませんが。そんな時は次の手順で行ってみ  
てください。

1. 何でもいいから、過去に何かを達成した状態を思い出す
2. その感覚を味わいつつ、すぐにその感覚を思い出せるようにする
3. ソフトが完成した時の自分の事をイメージする
4. ここで2の感覚を思い出す
5. これを繰り返し、3の状態で2の感覚が自然と味わえれば成功です

一種の自己暗示のようなものですが、かなり有効に使える手法だと私は考えます。このノウハウは、ソフトを作る以外にも応用ができるはずなので、普段から意識してやってみると良いかもしれません。

ただし、慣れないと非常に疲れと思います。

もし、この方法でもモチベーションが上がらない場合は、既に人気ソフトになっている他の人のソフトを眺めてください。

「自分もこんな人気ソフトを！」と思ったり  
「負けてられない！」なんて思えば

自然とモチベーションも上がりますよね。

それでもまだ・・・という人は、とりあえずその時点で、無理矢理モチベーションを上げるのを止めましょう。逆効果で、本当に嫌になってしまう可能性があるからです。

そして、疲れたら休憩をする事です。休憩する事で、新しい発想が浮かぶ可能性があります。

休憩中でも考える場合は、歩きながら考えてください。(出来れば公園などで)私も長年これを実行してきました。歩く事で脳が刺激され、効率よく考える事ができます。

また、ふと違う物に目を向け、一瞬でいいので全てを忘れ、リセット出来るともっと効果的です。

## 2. 妥協の必要性

血液型が A 型の方、神経質な方は気を付けてください。

上の2つに当てはまる方は、恐らく妥協をなかなかしないと思います。

そうです、完璧主義なんですよ。

完璧主義が決して悪いわけではないのですが、人気ソフトを生み出す事を考えると、あまり良い傾向ではありません。

なぜなら、1つの事にこだわりすぎると、先に進めなくなってしまうからです。

実は私もまれに、これに陥る事があるのですが、そんな時は気分転換をした後に、妥協する事を視野に入れます。

ステップ的には以下のような感じです。

### 思考      打開策      思考      妥協

(2週目)

こんな感じで、2週目の思考でも解決できなければ、妥協をする事です。問題によって妥協する内容も変わりますが、例えば機能を削ったり、プログラムを単純化します。

プログラムの単純化と言うのは、複雑に考えず

もし      なら      をする

(IF ~ ELSE ~)

を沢山書いてもいいから、流れを簡単に追えるようにするのです。

プログラミングしていると、「この処理は他でも使えるから、汎用性を…」と考える場面に出くわします。

ところが、色々考えて作ったとしても、プログラムそのものは複雑になり、後で見ると意味が分からないなんて事があります。

コメントが書いてあっても複雑になると、解説するのに無駄な時間がかかります。  
これは何がよくないのかと言うと、バージョンアップの時に困るんです。

公開して暫くしてからバージョンアップする場合、プログラムの意味が容易に理解できないと、バージョンアップする気が失せてしまいます。

そう、「どうせ趣味だから、もういいか・・・」なんて思ってしまう可能性があります。

人気ソフトを生み出すのに、バージョンアップは必要不可欠なのですが、それが面倒になってしまっただけでは困りますよね。

そして、もう1つ妥協についてです。

妥協してとりあえず完成させる事で、次のバージョンアップのネタになります。  
とりあえず公開してしまえば、少しは気楽になるので、もう少しじっくり考える事ができるようになります。

妥協は諦めではありません。むしろ、良いことです。

ダメなら次、次もダメなら次という考え方が、人気ソフトを生み出すことにも繋がるんです。

とにかく数をこなして行動・実行する事で、諦める事をせずに、目標に向かって進めます。

人気ソフトに限った事ではありませんが、未来をはっきりとイメージできる人は必ず成功します。

それは、諦めないからです。

1つの方法がダメだとしても、複数の選択肢を持っているからです。

そして、その選択肢を沢山持つ事で、可能性も大きく広がります。

### 3. リサーチ

思考力を身につけるノウハウだけをお話しようと思ったのですが、少しでも実践的なテクニックについても触れます。

リサーチと聞くと、なんだか面倒な気がします。私だけかもしれませんが。  
しかし、リサーチ無くして人気ソフトを生み出す事はできません。当然、あなたはこれを当たり前だと思うはずです。

でも、そう思うだけいいのでしょうか？

実は、人気ソフトを生み出せる人と、そうでない人の大きな違いは、当り前の事を出来ているか出来ていないかの違いでもあります。

だから、当り前を当り前と思う考えは捨ててください。

当り前の事だからこそ、確実に実行する事で結果が得られるんです。

そして、もう1つ捨てて欲しい考えがあります。

人気ソフトを生み出したいなら、自分が作りたい物を作ってはダメです。人気が出る物を考え、それを形にするんです。

そうです。リサーチが必要なんです。

あまり精神論ばかりでも楽しくありませんから、私が行っている、人気ソフトを生み出すための簡単なリサーチ方法の1つを、お教えします。

リサーチといっても、多くのソフトを見たり、調査したりはしません。

自分自身をリサーチします。

どういう事かというと、あなたの身近なソフトに視線を向けてください。そこには人気ソフトへの鍵がいくつも存在します。

身近なソフトというのは、より多くの人を使う可能性があります。だからこそ、人気が出る可能性が高いんです。

私は「ちょいメモ」という、メモソフトを作りました。

<http://wind-master.dip.jp/soft-info/item/58>

このソフトは、公開2週間で人気ソフトの仲間入りをしました。

このソフトに関しては、いくつか人気要素(見た目など)があるのですが、それでも一番大きな要素は、身近なソフトであるということです。

あなたも自分の身近なソフトをリサーチしてください。

高機能で大掛かりなソフトであれば、その機能の一部を切り出したりして、1つのソフトに出来ないか考えてください。

こんな簡単な事で、人気ソフトになる可能性のあるソフトを探す事が出来るんです。

## 4. 使い易さを売りにする

当たり前の事ですが、使い易い方がユーザに喜ばれます。

色々な機能を実現したかったとしても、それは最初の公開から全てを実現する必要はありません。

少しずつバージョンアップで実現して行ってください。いきなり詰め込みすぎても、良いことはありません。

使い方が複雑になり、ユーザが困ってしまいます。出来ればソフトを起動してから、1ステップで使えるようにしましょう。

ユーザがソフトをダウンロードして起動し、マニュアルを見ないと操作方法が解らないようなソフトは嫌われます。

ユーザはお試しでダウンロードしたのかもしれませんが、使い勝手が悪かったり、複雑だったら、その時点でゴミ箱行きです。

だから心がけてください。

機能は複雑にせず、シンプルで使い易くする。これはフリーソフトに限らず、業務用アプリでも鉄則です。

マニュアルが必要なソフトというのは、ものすごい規模の大きなソフトです。

そんなソフトを、一人ではなかなか作りませんよね？

もし、あなたが規模の大きなソフトを一人でとお考えでしたら、一つひとつの機能をシンプルにし、直感的に操作方法が分かるように心がけてください。

それでも複雑になってしまう機能は、マニュアルに操作方法を載せるのも当たり前ですが、ソフト上(その機能を使う部分)に説明を書いてください。

こうする事で、ユーザが受け入れやすくなります。

## 5. 最後に

人気ソフトを生み出すという事を諦めずに、何度でも挑戦してください。  
別に何かリスクを背負うわけでもありませんしね。

そして、人気ソフトが生み出せるようになったら  
今度はそこから、ビジネスを視野に入れてみてください。

人気ソフトを生み出せると、ビジネスに発展させる事も可能です。  
どうせなら趣味に留めず、お金になったら嬉しいですね。

私は既に人気ソフトとなったフリーソフトの、ソースコードを販売しています。

[http://wind-master.dip.jp/spm\\_src/](http://wind-master.dip.jp/spm_src/)

他にも、ホームページへのアクセス数が増えたりして、広告・アフィリエイト収入を得たりも出来ますよね。

シェアウェアにすれば、多少でもお金が入ります。

最近、Eコマース(電子契約・決済)が急成長しているので、シェアウェアにお金を払う人も増えているようです。

では、人気ソフトを生み出す思考力を身につけ、あなたも人気ソフトを生み出して  
くださいね。

最後までレポートを読んで頂き、ありがとうございました。

川久保賢一 (WIND-MASTER)

## - 追伸 -

ここでは、私が読んで(聴いて)よかった、または面白かったと思う無料レポートをご紹介します。

マーケティングやアフィリエイト、ビジネス関連の無料レポートです。

思わずうなってしまうような内容もあるので、是非見てください。

『【たゆ流！】メルマガ部数たった1249部、たった5日で月収100万を達成した秘密を大暴露！』

<http://tinyurl.com/p6cpl>

『【田淵式】メルマガを大きくする前に知っておくべきこと。したあとにすべき稼ぎ方』

<http://tinyurl.com/m7r4t>

『商材絞ってアフィリエイトで月収10万円！』

<http://tinyurl.com/zsvew>

『商材絞ってアフィリエイトで月10万      ~ 即効性のある情報商材はこれだ ~ 』

<http://tinyurl.com/jwdwp>

『17年間無収入だったボクが誤爆発的に売り上げた方法』

<http://tinyurl.com/p3lgo>