

ミライケータイププロジェクト

Future Mobile Phone Project

4大学合同 Joint project

文理融合 Interdisciplinary

アジャイル開発 Agile development

ビジネスモデル Business model

● 日戸直紜 Naohiro Hinoto ● 菅一生 Issei Suga ● 高田航太 Kota Takada ● 吉田泉 Izumi Yoshida ● 七海龍平 Ryuhei Nanaumi ● 高橋諒大 Ryota Takahashi ● 渡邊幸樹 Koki Watanabe ● 渡辺泰伎 Taiki Watanabe ● 合田和馬 Kazuma Goda
● 高川雄平 Yuhei Takagawa ● 佐藤至典 Yoshifumi Sato ● 田島翔 Sho Tajima
● 下河美咲 Misaki Shimokawa ● 小林あゆみ Ayumi Kobayashi ● 堤晴香 Haruka Tsutsumi ● 宮澤和也 Kazuya Miyazawa ● 矢田裕康 Hiroyasu Yada ● 岡田雄真 Yuma Okada ● 三上修平 Shuhei Mikami
● 古川義人 Hiroto Furukawa ● 佐々木翔哉 Shoya Sasaki ● 原達郎 Tatsuro Hara ● 善波有貴 Yuki Zenba ● 千明優喜 Yuki Chigira ● 梅本笙 Sho Umemoto ● 井上千奈誉 Chinayo Inoue ● 池田千夏 Chinatsu Ikeda
● 金子伸大 Nobuhiro Kaneko ● 加藤浩平 Kohei Kato ● 田口裕介 Yusuke Taguchi ● 上戸祐哉 Yuya Kamito ● 坂野千帆 Chiho Banno ● 市木誠也 Seiya Ichiki ● 城倉弘樹 Hiroki Shirokuta ● 上岡凌 Ryo Ueoka ● 前田章吾 Shogo Maeda
● 岩元勇樹 Yuki Iwamoto ● 李睿羿 Li Ruiyi ● 長田樹郎 Mikiro Osada

01 ミライケータイププロジェクトとは About “Future Mobile Phone Project”

本プロジェクトは、公立はこだて未来大学・専修大学・神奈川工科大学・法政大学の計4大学39名の遠隔地かつ大規模合同プロジェクトである。近年、スマートフォンの普及に伴い、モバイルアプリケーション市場が拡大している。また、Apple WatchやAndroid Wearなどのウェアラブルデバイスも普及しつつある。これらの背景から、数年後あたりまえに使われているサービスの企画と、それを実現させるモバイルアプリケーションの開発を行う。また企画したサービスに対するビジネスモデルも提案する。今年度は、モーションで楽しいデータ交換を実現させる「Motion Share」と、会話のドラマを記録する「RecoReco」、あなたに新たな空

席を提供する「Revive Seat」の3つのサービスを提案する。

This large-scale joint project involves 39 members and 4 remotely distributed universities, including Future University Hakodate, Senshu University, Kanagawa Institute of Technology and Hosei University. Recently, the smartphones, as well as the wearable devices, such as Apple Watch and Android Wear, are becoming more and more popular, which lead to a continuous expansion of mobile application market. With the consideration of such trend, we design services that can be sued in the near future and also develop the corresponding mobile applications to support such services. The related business models of these services will be also developed. This year, three services, namely “Motion Share” which enables data sharing among users by motion function, “RecoReco” which records dramas of conversation, and “Revive seat” which helps users to find vacant seats, will be developed in our project.



02 活動体制 Activity

本プロジェクトは、文理融合型プロジェクトである。そのため、大学によって得意とする分野が異なる。したがって、全体のバランスを考慮した上で、各大学が得意とする分野を活かすための役割分担を行った。

This project is an interdisciplinary project between universities with arts background and universities with sciences background, so we take the full advantage of each university to achieve a good work load balance among all involved universities.

	公立はこだて未来大学 FUTURE UNIVERSITY HAKODATE	専修大学 SENSHU UNIVERSITY	神奈川工科大学 KANAGAWA INSTITUTE OF TECHNOLOGY	法政大学 HOSEI UNIVERSITY
企画・設計 Plan/Design	●	●	●	●
開発 Develop	●	●	●	●
ビジネスモデル Business model	●	●	●	●

04 スケジュール Schedule



● 第1回合同合宿 First joint camping

第1回合同合宿では、本プロジェクトで実現させるサービスを決定した。事前に各大学がサービスを考案し、合宿内でプレゼンを行った。その後それらのサービスの再検討と投票により、3つのサービスを決定した。

The services to be developed in this project were decided in the first joint camping. Each involved university first prepared service proposals before this joint camping, and then they made presentations of their service proposals in the joint camping. After that, all the service proposals were carefully discussed and finally there services were decided by voting.



● 第2回合同合宿 Second joint camping

第2回合同合宿では、主に開発中のサービスのビジネスモデルについて話し合った。また、実装済み機能のデモに対してアドバイスを頂いたり、本合宿までに発生してきた問題点について話し合ったりした。

The second joint camping mainly focuses on the discussion of business models of our proposed services. We also discussed the demonstration issue of implemented functions and some problems we faced by that time.



05 開発手法 Development methodology

● 仕様書 Specifications

本プロジェクトでは、サービス企画書・アプリケーション設計書の2種類の仕様書を作成した。前者はサービスの概要やビジネスモデルについて言及し、後者はアプリケーション開発のための詳細な定義を記述した。

In this project, we prepared two kinds of specifications, including the service proposal document and application design document. The former one provides the services overview and business models, while the latter explains the detailed specifications for application development.



● アジャイル開発手法 -スクラム- Agile software development -Scrum-

本プロジェクトは、アジャイル開発手法を導入し、特にスクラム方式を採用している。この手法により、仕様変更への柔軟な対応や、迅速な問題解決ができています。結果、短期間で動くソフトウェアを作り上げ、大きな進捗を生み出すことができました。

The agile software development methodology, in particular the scrum method, was adopted in this project. Thanks to this method, we have been able to flexibly deal with the changes of specifications or quickly solve the problems arouse in the development. As the result, we have been able to develop functional software and to achieve a significant progress in a short time period.

