【2016 / 最終】 プロジェクトNo.3 使ってもらって学ぶフィールド指向システムデザイン 担当教員:伊藤恵 南部美砂子 奥野拓 木塚あゆみ 原田泰

陣川あさひ町会のイベント開催に関する問題を 解決するアプリの開発

Developing the Application Solving Problems on Holding Events of Jinkawa-Asahi Neighborhood Association

リーダー 永井 陽太 Youta Nagai

伊藤 泰斗 Taito Ito

船木綾香 Ayaka Funaki

森島帆南 Honami Morishima

横山新 Arata Yokoyama

Overview

陣川あさひ町会とは

About Jinkawa-Asahi Neighborhood Association

- 函館市陣川町にあり、1,200 世帯中 1,000 世帯が加入している 町会である。
- ・参加者数が 1,000 人規模のイベントを開催するほど積極的に 活動している。







納涼まつり



函館新聞による取材 『函館新聞』2016.10.15 日刊, 第7014号, 一面

問題

Problem

- ・イベントへの参加申し込みは様々な方法 (TEL・FAX・MAIL) があり、参加者の情報の管理作業に時間がかかる。
- ・イベント当日が悪天候の場合、参加者全員に対して迅速に 連絡することができない。

目的

Purpose

・陣川あさひ町会役員のイベント開催に関する問題を解決する アプリの提供をする。

じぶりについて **About Jipuri**

開発プラットフォームと利用しているサービス

Development Platform and Using Service

Monaca

iOS, Android など端末に左右される こと無く、じぶりを利用できるように ハイブリッドアプリ開発をすることに した。

・ 二フティクラウド mobile backend 迅速な開発と、ランニングコストを 抑えるために mBaaS の一つである ニフティクラウド mobile backend を 利用した。





各ユーザができること

Function Available to Each User

イベント管理者 管理者



陣川役員 📆



陣川町民 🦙



イベント作成

お知らせ作成

参加者データ編集

役員のみのイベント確認・参加申し込み

役員のみのお知らせ確認

イベント確認・参加申し込み

お知らせ確認

利用例

Example of Use

陣川町民



新しいイベント情報や お知らせの通知が届く



参加したいイベントを 選択する



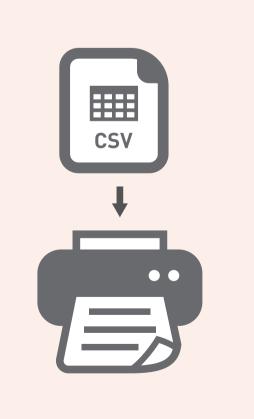
個人情報を入力し 参加申し込みをする





イベント管理者

イベントに参加する人の 情報を確認できる



CSV 形式で参加者の リストを出力して 印刷することができる

学び

- ・先方の要求を全て受け入れようとし、目的が不明確になって しまったことから、1度要求を見直して先方の1番求めて いるものを明確にすることの重要性を学んだ。
- ・メンバーのプロジェクトに対するモチベーションを低下させない ためには、メンバー間でコミュニケーションを取ることが重要 であると学んだ。

今後の展望 Future Prospects

- ・iOS, Android 共に動作が不安定であったので、不具合の 原因を特定し解決する。また、1月31日にリリースする。
- ・今後も現在使用している無償のサーバサービスを利用し、 プッシュ通知及びアカウント機能を実装する。

陣川あさひ町会のイベント開催に関する問題を解決するアプリの開発

Developing the Application Solving Problems on Holding Events of Jinkawa-Asahi Neighborhood Association



プロセス Process

5月 6月 7月 8月 9月 10月 11月 12月

第1プロセス 第2プロセス

第3プロセス

第4プロセス

●… 町会打ち合わせ

● … 成果発表会

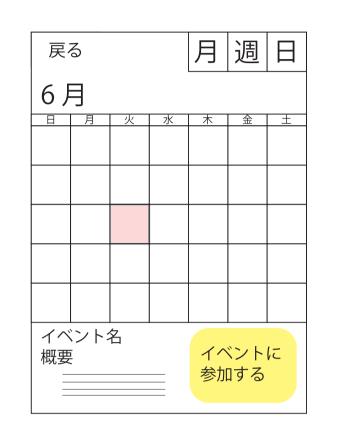
第1プロセス - 要求の鵜呑み -

目標

- ・町内会のイベントの スケジュールを町民と共有 する方法を考える。
- アプリからイベントに参加 申し込みできるようにする。

取り組み

- イベントのスケジュールを 共有するためにカレンダー 機能を考えた。
- アプリのイメージ図を作成 した。



レビュー

- 何ヶ月も先のイベントの予定 でも一目で見れるようにして 欲しいと要望を受けた。
- プロジェクト内のレビューで 先方からの要求を鵜呑みに しているだけではないかと 指摘を受けた。

第2プロセス-要求の視覚化-

目標

- ・先方からの要求を分析して 本当に必要とするものを デザインする。
- 何ヶ月も先のイベントの予定でも一目でわかる UI を考える。

取り組み

- ・ 先方の要求を分析し、 必要な機能を洗い出して 資料にまとめた。
- リストにすることでイベントを一覧して表示するようにした。



レビュー

- UI に関してリストで予定を 一覧して見ることができて 良いと好評価を頂いた。
- 実際にアプリで動いている ところを見てみたいと要望 を受けた。

第3プロセス - システムのデザイン -

目標

- アプリのベースとなる UI が 完成したため、本格的に アプリを開発をする。
- ・ 先方の必要とする機能に 優先度をつけて重要なもの から実装する。

取り組み

・アプリの開発を開始し、 イベント管理、参加申し込み、 参加者管理、お知らせ作成 の機能を実装した。



レビュー

- 端末でアプリを動かせるよう になり大変な好評を頂いた。
- スマホの操作に慣れていない 人にも使いやすく、興味を 引くような UI にして欲しい という要望を受けた。

第4プロセス - 使ってもらうために -

目標

- ・誰にとっても使いやすいと 思ってもらえる UI を実装 する。
- ・町民の興味を引くような UI を新たに考える。

取り組み

- ・文字やボタンの大きさ、色、位置を変えることで使いやすい UI を実装した。
- イベントの詳細や写真を 閲覧できるようにし、 町民の興味を引くような UI にした。



レビュー

- 前回の UI よりも使いやすく なったと好評価を頂いた。
- iOS, Android 共に画面表示に 関する不具合が生じたので、 早急に修正するよう指摘を 受けた。