

新・ミライケータイプロジェクト

New・Future mobile phone project

プロジェクトリーダー：新美 昂正 / Niimi Kosei

1 はじめに

近年の日本ではスマートフォンの利用が増加している。総務省の調査 [1] によると、個人のスマートフォン保有率は令和元年の 80.3% から令和 5 年には 86.2% に増加し、世帯ごとの保有率は 90.6% に達している。こういった背景から本プロジェクトでは、スマートフォンのアプリケーションを基盤としてサービスを企画・開発する。

本年度は例年のプロジェクト名から変更し、「新・ミライケータイプロジェクト」として活動を行った。その中で、「新」の定義を「プロジェクトメンバー全員が常に目の前の物事は例年の活動にないものか、新しいかどうかを自問自答して活動することによって、例年のミライケータイプロジェクトにない成果物を生み出す」とした。この定義に基づき、これまでにない活動や手法を積極的に取り入れる姿勢を常に持ちながら、「:ENATA」「Move me!!!」「ぼありー」という 3 つのサービスについて企画・開発を行った。

2 到達目標と課題の設定

本プロジェクトではチーム開発未経験者が多数、文理融合の 4 大学合同という特徴と、Project Based Learning の枠組み内という観点から、目的、目標、課題を設定した。目的は、「ミライ性をもったサービスの企画・開発」である。本プロジェクトでは、ミライ性を「問題解決をし、日常の価値を高めること」と定義した。さらに、この目的を達成するために次の 3 つの目標と、各目標に対応するいくつかの課題を設定した。

1. 目標：問題解決を通じて日常の価値を高めるサー

ビスの企画・開発

課題：

- メンバー全員がサービスの対象ユーザーやその課題を深く理解するために、アンケート調査やペルソナ設定を実施する。
- 実現可能性を考慮した具体的なサービス企画書を作成するプロセスを設ける。

2. 目標：コンセプトを明確に伝えられるアプリケーションの開発

課題：

- コンセプトを正確に伝えるための適切なキャッチフレーズや説明文を作成する。
- 実際に動作するプロトタイプを作成し、利用者からデザインや使いやすさに関する具体的な意見を収集する。

3. 目標：プロジェクトメンバーの成長

課題：

- メンバー間でスキルレベルの差を補うため、必要な技術やツールに関する学習会や勉強会を開催する。
- 新しい技術に取り組む際、経験者が未経験者をサポートする体制を整える。
- プロジェクトの進行中に発生する問題をチームで共有し、解決方法をディスカッションすることで、問題解決能力を高める。

3 課題解決プロセスとその結果

3.1 プロジェクト体制

本プロジェクトでは、公立はこだて未来大学、神奈川工科大学、法政大学、京都橘大学の4大学が連携し、各大学の学生が協力してサービスを開発している。プロジェクトには全体を統括するプロジェクトリーダーを配置し、各大学にもそれぞれ大学リーダーが存在し、役割分担を行いながらプロジェクトを遂行している。プロジェクトリーダーはプロジェクト全体の代表として最終責任を負い、大学リーダーと協力して以下の役割を担った。

- プロジェクト全体の進捗管理
- 合宿などのイベントの計画と準備
- 各種会議等のスケジュールの調整
- プロジェクト関係者との連絡・調整

大学リーダーは、週に1度行われる4大学合同会議の進行役を務めるほか、各大学の日常的な活動の進捗管理やスケジュールの調整を担当した。

サービスリーダーは各サービスの最終責任者として、プロダクトオーナーを兼任した。サービスリーダーは、サービスの方向性がプロジェクトの目的や目標に沿ったものであるかを確認し、開発スケジュールの見積もり、タスクの割り当て、問題解決などを実施した。

こうした活動をリモートで行うために、複数のコミュニケーションツールを活用して活動を進めた。主に使用したツールとその用途は以下の通りである。

- Slack
日常的な連絡や質問、タスクの割り当てに利用した。各サービスごとに専用チャンネルを作成し、情報の整理と共有を行った。

- Zoom

合同会議や外部参加者がいるミーティングで活用した。アイデア共有や進捗報告に使用した。

- Discord

チーム内のカジュアルなコミュニケーションや作業中の雑談に活用した。リアルタイムでの意思疎通を促進した。

- GROWI/Wiki

成果物や重要な情報を記録し、過去の議論や決定事項を参照できるようにした。

3.2 前期活動

前期の活動では、サービスアイデアの考案、開発サービスの決定、サービスのブラッシュアップ、企画書作成、サービスのプロモーションビデオ（以下、PV）の作成、Git/GitHub 勉強会、第一回合同合宿を実施した。

第一回合同合宿は対面形式で実施され、協力企業、プロジェクト OB/OG、教員の方々からアドバイスを受けながら進化した。各大学がそれぞれ2つのサービス案を持ち寄り、プレゼンテーションを実施した後、4大学混成のチームを編成してサービス案のブラッシュアップを行った。ブラッシュアップの過程では、協力企業、プロジェクト OB/OG、教員の方々からの助言を活かしつつ議論を重ね、各サービス案を改善した。最終的に、改善したサービス案について再度プレゼンテーションを実施し、メンバー全員の合意を得る形で投票を行った結果、開発するサービスを「:ENATA」「Move me!!!」「ぼありー」の3つに決定した。

決定したサービスには4大学のメンバーが均等に割り振られるようにチームを編成し、サービス会議の場で要件定義を行った。要件定義で定めた内容はサービス企画書としてまとめ、サービスの概要や目標を明確化した。チーム内で作成するプロダクトの認識を統一

し、サービス内容を外部に効果的に伝えることを目的として、各サービスのPVを作成した。PV作成は、後期から始まるスクラム手法 [2] を用いた開発に向けての予行練習も兼ねた作業として行った。各サービスのキャッチフレーズの作成も同時に行った。

本プロジェクトでは、プロダクトオーナーやスクラムマスター、フロントエンド担当、バックエンド担当といったメンバーの役割を明確化した。それぞれのメンバーが担当する役割を担うために必要なスキルを身につけるため、個別に勉強を行った。その中で、メンバー間で相談しながら活動を進める様子が見られた。

本プロジェクトの特徴である4大学合同という点を生かすために、役割ごとの「ギルド」を立ち上げた。ギルドという組織は、例えば、開発を進めていくうえで得たフロントエンドの知識を各サービスだけでなくプロジェクト全体で共有する役割を果たした。

3.3 後期活動

後期では、前期に提案したサービスの開発とビジネスモデルの企画を進めた。サービスの開発にはスクラム手法を採用し、プロダクトオーナーとスクラムマスターを決定した。開発は8スプリントにわたって行われ、スプリント期間は1週間と設定した。各スプリントではプロダクトバックログを基にスプリントバックログを作成し、それに従って開発を進めた。

スプリントの最終日にはスプリントレトロスペクティブを行い、スプリント期間内での問題点や成功点をKPT法を用いて洗い出し、次のスプリントへの活動につなげた。第3スプリント終了後には第2回合同合宿を実施し、協力企業、プロジェクトOB/OG、教員からのフィードバックを受けた。これにより現在のスクラムの改善点やサービスのアイディアに関する問題点を指摘していただき、残りのスプリントでの改善を図った。

ビジネスモデルの企画は、各サービスの担当者がペ

ルソナ設定を行い、サービスメンバーとの議論を通じてアイデアをブラッシュアップしていく形で進めた。2月に予定されている企業報告会に向けて、リーンキャンバスや収支計画を含む「収益モデルガイド」の作成も行う。さらに、開発されたアプリケーションが各サービスのターゲットユーザーにとって日常の価値を高めるものであることを確認するため、アンケート調査を行う予定である。

3.4 提案サービス

3.4.1 :ENATA

「:ENATA」は「会って更新するプロフィール」をコンセプトにしたサービスである。コロナウイルスが流行したことにより対面での会話が減少したため、本サービスでは、これまで以上に対面でのコミュニケーションに困る人が増加したと考えた。本サービスは、現代のデジタル社会において失われがちな「直接会うこと」の価値を再発見し、豊かな人間関係を築くための新しいコミュニケーションの形を提案することを目指す。対面でのコミュニケーションに不安を抱える大学生が本サービスを使用することにより、対面によるコミュニケーションで相手との話題がないという問題や会話のきっかけが分からないといった問題を解決できると考える。

3.4.2 Move me!!!

「Move me!!!」は「無駄な時間をなくす」をコンセプトにしたサービスである。本サービスは、暇な時間にスマートフォンを利用する人が多いことから、多くの人が「暇な時間以外でもスマートフォンの使用をやめられなくなる」という問題を抱えていると考えた。本サービスでは、特定のコンテンツを利用している時間を「暇時間」として計測し、その暇時間を可視化することで、スマートフォンの使いすぎによる「危機感」を喚起し、利用者が別の行動に移るきっかけを提供する

ことを目的としている。

3.4.3 ぼありー

「ぼありー」は「落ち込む日も、にやんとかなる ポジティブ習慣を AI と」をコンセプトにしたサービスである。本サービスでは、気分が落ち込んでいる就活生の自己肯定感の低さに着目し、自己肯定感を高めるためのサポートを提供しようと考えた。本サービスは、自己肯定感を「心が落ち込んでいるときでも、行動を移すきっかけを生み出す力」とし、ユーザーが日々行ったことや考えたことを記録した日記に対して、AI がフィードバックやアドバイスを提供し、ユーザーが次の行動に移れるように支援することを目的としている。気分が落ち込んでいる就活生が、本サービスを使用することにより短期間で自己肯定感を高め、日々の生産性が向上し、充実した日々を送ることができると考える。

3.5 活動による結果

本プロジェクトでは、当初「ミライ性」という抽象度の高い概念を掲げて活動を開始したが、メンバー間で意識や方向性が一致せず、サービスの企画や機能検討が曖昧になる場面が見受けられた。このため、「問題解決をし、日常の価値を高めること」という形で「ミライ性」を定義し、プロジェクトの目的を具体的かつ明確に設定した。

本プロジェクトの目標は、各課題を実行でき、成果物を作成できたことから概ね達成できたと言える。しかし、「新しい技術に取り組む際、経験者が未経験者をサポートする体制を整える」という課題は達成できなかった。本プロジェクトではこの課題を「ギルド」組織で解決しようとしたが、メンバーに「ギルド」の役割や意義を伝えきれず、「ギルド」が活用されなかった。組織全体に新たな文化をとり入れる際にはメンバーに対して十分な説明を行って合意を得たうえで、まずリーダーが動いてメンバーに伝えることが重要だと学んだ。

成果物としては、各サービスの PV、アプリケーション本体、ビジネスモデルに関する資料等が挙げられる。また、イベント参加や公立はこだて未来大学で行われた成果発表会を通じて成果物をプレゼンテーションし、アドバイスやフィードバックを得ることで、成果物の完成度を高めた。

4 今後の展望

12 月以降の最終フェーズとして、サービスの収益化モデルを示す「収益モデルガイド」の作成を行い、開発したサービスの運用や収益性を明確化する予定である。また、主要機能の実装や通常使用で発生しうるバグの修正を経たプレリリース版のアプリケーションを完成させ、サービスの全体像を提示する。同時に、目標達成度を評価するためのメンバーアンケートを実施する計画である。このアンケートの分析結果は、最終的な達成基準を確認するための重要な役割を果たす。

本プロジェクトは、学生が主導して取り組む中で、協力企業、プロジェクト OB/OG、教員の方々から定期的にフィードバックを受けられる、学び豊かな環境が整っている。この環境を最大限に活用するかどうかは、各学生の積極性にかかっている。この報告書が来年度以降のプロジェクトメンバーの参考になり、学びをさらに深める手助けとなることを期待している。

参考文献

- [1] 総務省. 令和 5 年通信利用動向調査の結果, 2024-06-07. https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/data/240607_1.pdf. (最終閲覧日: 2024 年 7 月 19 日)
- [2] 西村 直人, 永瀬 美穂, 吉羽 龍太郎: SCRUM BOOT CAMP THE BOOK 【増補改訂版】 スクラムチームではじめるアジャイル開発, 翔泳社, 2020.