

# ミライケータイプロジェクト

Future Mobile Phone Project

プロジェクトリーダー:木村 了/KIMURA Satoru

## 1. はじめに

近年、情報通信技術は急速に発展しており、人々の生活や社会活動はデジタル技術と密接に結びついている。こうした発展により、将来は情報技術が日常により深く組み込まれると考えられる。

本プロジェクトでは、このような背景を踏まえ、「十数年後の未来で使われるサービスを開発すること」を目的とし、未来社会を前提とした課題発見とサービスの企画および設計に取り組んだ。十数年後の未来を「ミライ」と定義し、ミライにおいて人々の日常行動や体験のあり方が変化することで生じる問題を起点としてサービスを考案することを重視した。

ミライにおいては、AR グラスや個人に寄り添う AI などの技術が普及すると想定されるが、現時点ではこれらの技術は十分普及しているとは言えない。そこで、将来の体験を想定しつつ、現代で実装・検証可能な形としてスマートフォンを用いて設計した。

本プロジェクトの特徴として、単一の未来像に限定せず、複数の異なる未来を想定したうえでサービスを検討した点が挙げられる。十数年後の社会を見据えた複数の未来仮説を検討し、異なる前提条件を持つ未来社会を想定した 3 つのサービス案を提案した。各サービスは、社会環境や技術の普及状況といった異なる未来像を前提として企画・設計した。

これにより、同時に成立するとは限らない複数の未来社会を比較しながら、それぞれにおける課題や価値の在り方を検討した。

本プロジェクトでは、未来社会における課題の検討にとどまらず、それらを解決するサービスの企画および設計を行い、主要機能については実装可能性を確認するため、MVP レベルでの開発まで行った。

また、公立はこだて未来大学、神奈川工科大学、法政大学、京都橘大学の学生が参加する 4 大学合同プロジェクトとして活動し、今年度は「Step and」、「LOGROKU」、「Happy New Wear」の 3 つのサービスを企画・設計した。

## 2. 課題の設定と到達目標

本プロジェクトの課題を、「十数年後のミライで使われるサービスを考案し、その実現に向けた開発を行うこと」と設定した。十数年後の未来をテーマとすることで、未来で起こり得る社会課題を想像し、それに対する思考力や課題解決能力を高めることを狙いとしている。また、協働によるサービス開発を通じて、主体性や協調性、責任感を育むことも重視した。

到達目標は前期・中期・後期の 3 段階に分けて設定した。前期では、十数年後の社会課題に関する仮説を 1 つ設定し、その課題を解決するサービスについてのミライ計画書の作成を目標とした。中期では、全員が GitHub の技術リストの技術をすべて習得し、チームで GitHub の使い方ルールの制定を目標とした。後期では、発表会ごとに到達すべきバージョンを設定して、各発表時点で達成すべき開発レベルの明確化を目標とした。ここでいう「到達するべきバージョン」

ン」とは、各サービスにおける開発段階を示すものであり、発表会ごとに、実装されているべき機能や品質水準を定義したものである。

### 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大学の学生で構成され、学年や専攻の異なる多様なメンバーが参加した。円滑な運営を目的として、明確な役割分担と意思決定体制を整備した。プロジェクト全体の方針決定および進行管理は、プロジェクトリーダー、大学リーダー、サービスリーダーが連携して行った。大学リーダーは各大学内の進捗管理と意見集約を担い、サービスリーダーは担当サービスの進捗を整理・共有した。また、大学サブリーダーを配置することで、情報伝達や運営の安定化を図った。全体方針はサービスリーダーを通じて各メンバーに共有され、企画、設計、実装、資料作成などの実務を行った。さらに、合宿運営や資料作成、発表会対応などのタスクごとに専任リーダーを設け、責任の所在を明確にした。

活動の中心として、毎週水曜日に Zoom や Google Meet による全体ミーティングを実施し、進捗共有や課題整理を行った。情報共有には Slack、資料管理には Google Drive を使用し、補助的に Discord も活用した。

#### 3.2 前期活動

前期では、サービスの考案から企画書・設計書の作成までを行った。

神奈川工科大学のキャンパスにて第1回合同合宿を実施し、各大学から持ち寄られた複数のサービス案について議論を行った。合同合宿を経て、メン

バーの合意を得るための投票を行い、開発サービスを3案に決定した。合同合宿後は、決定したサービス案への配属を行い、各サービスの目的を最終決定するとともに、今後のスケジュールを確認した。その後、全体会議およびサービスごとの会議を実施し、進捗や課題を共有しながら企画内容の具体化を進めた。

企画書作成では、第1回合同合宿で得られた学生からのコメントを踏まえ、サービス内容の見直しを行った。想定するターゲットユーザーや解決すべき課題を再整理し、サービスの方向性が明確になるよう検討を重ねた。あわせて、ビジネスモデルについても再検討を行い、コンセプトとの整合性を高めた。

また、企画書および設計書作成に向けた体制整備の一環として、役割分担を行い、担当ごとに必要な情報の整理を進めた。

#### 3.3 中期活動

中期では、後期のサービス開発に備え、チーム開発に必要な基礎技術の習得と開発体制の整備を行った。GitHub を用いたソースコード管理について勉強会を実施し、基本的な運用方法を共有した。また、複数大学のメンバーが協働して開発を進めることを踏まえ、作業手順や連絡方法などの運用ルールを整理し、後期の開発を円滑に進めるための基盤を整えた。

#### 3.4 後期活動

後期では、前期に検討したサービス案を基に、サービス開発とビジネスモデルの検討を中心に活動した。さらに、大学ごとの成果発表会を実施し、本プロジェクトの成果物を発表した。プロジェクト全体では、定例ミーティングを継続的に実施し、各サービスの進捗共有や方針決定を行った。

サービス開発においては役割分担をしたうえで、機能要件の整理、画面設計を行い、マイルストーンごとに目標バージョンを定め、段階的に開発を進めた。また、外部講師による講演会や教員からの助言を通して、サービス設計や価値提案に関する知見を深めた。

ビジネスモデルの検討においては、各サービスの担当者がペルソナ設定を行い、メンバーとの議論を通じてサービスのブラッシュアップを図った。

サービス開発およびビジネスモデル検討の成果を踏まえ、第2回合同合宿では、ターゲットユーザーや利用シーンの再検討を行い、サービスの方向性を修正・改善した。合宿終了後は、最終発表会に向けてサービスのデモ開発、発表資料作成や説明内容の整理に注力した。発表後には、得られた意見を基に振り返りを行い、KPT (Keep, Problem, Try) の観点から成果と課題を整理した。

本プロジェクトの最大のイベントとして2026年2月に企業報告会、OB・OG報告会が予定されている。発表資料やサービスの改良を行い、発表に対して教員からのレビューを重ね、より良い発表を目指していく。

### 3.5 提案サービス

本節では、複数の未来仮説の検討を踏まえて企画・設計した3つのサービスについて説明する。

「Step and」は、散歩を「健康のための努力」として捉えるのではなく、歩行体験そのものに物語的な意味や楽しさを付与するARサービスである。テレワークやデリバリーサービスの普及など、生活様式の変化により歩く機会が減少する未来では、気分や生活リズムが崩れやすくなると考えられる。本サービスは、そのような課題に対し、散歩に物語性を持たせた体験を提供することで、歩行体験を再設計し、歩行習慣の

喪失に伴う心身への影響にアプローチすることを目的としている。

ユーザーは、実際の街を歩きながら、スマートフォン上に表示される「ターニングポイント(TP)」を目指して行動する。TPは、現実世界のオブジェクトを基に生成され、現実の風景と物語が重なりながら進行する。本サービスのMVPとして、スマートフォン上で「散歩範囲・物語ジャンルの選択」からTPを決定し、物語生成に反映する基本機能を実装した。

「LOGROKU」は、日記の記録を基に生成されるすごろく形式の体験を通じて振り返りを行い、意思決定力の向上を支援するサービスである。AIの発展により、人間の判断を技術に委ねる場面が増える未来では、自ら考え選択する機会が減少することが懸念される。本サービスは、日常的な振り返りを通じて自己理解を深め、主体的な意思決定力の向上を支援することを目的としている。

ユーザーは日記を入力すると、その内容を基に生成されたすごろくを進めながら、自身の行動や感情を振り返る。マスには問いかけや他者の考え方に触れる要素が用意されており、日記を共有することで他者との比較や客観視が可能となる。本サービスのMVPとして、日記入力機能と、内容を基にすごろくを生成・進行し、他者と共有できる基本機能を実装した。

「Happy New Wear」は、服を「所有するもの」ではなく、「体験し、表現するもの」へと拡張するデジタルファッションサービスである。環境問題への意識の高まりや価値観の多様化が進む未来では、衣服の大量生産・大量廃棄が社会的課題となる一方で、自己表現の欲求は依然として強く残ると考えられる。本サービスでは、実物の衣服を増やさずにファッションを楽しめる仕組みを提供することで、環境負荷の軽減と自己表

現の両立を目指した。

本サービスは、デジタル技術を用いて多様な自己表現を可能にする体験を提供することを目的としている。ユーザーは、スマートフォンや将来的な AR デバイスを通じて、デジタル衣服を自身の姿に重ねて試着し、気分や場面に応じたコーディネートを体験できる。衣服は色や形、質感を変更でき、他者と共有することで評価を得ることも可能である。この体験を通して、多様なファッション表現に挑戦でき、自己理解や自己肯定感の向上につながる。結果として、実物の衣服購入を抑えつつも、満足度の高いファッション体験が実現する。本サービスの MVP として、スマートフォン上でのデジタル試着機能と、衣服デザインの閲覧・共有が可能な基本機能を実装した。

### 3.6 活動による結果

成果として、主に二点が挙げられる。一つ目は、複数の未来仮説を立てて検討を行い、それぞれ異なる前提条件を持つ未来社会を想定したサービスを企画・設計し、主要機能を備えた MVP レベルの成果物として具体的な形で提示できた点である。二つ目は、公立はこだて未来大学、神奈川工科大学、法政大学、京都橘大学の四大学が協働する体制のもと、オンライン中心の環境においても継続的な情報共有と役割分担を行い、プロジェクトを遂行できた点である。

前期目標では、「十数年後の社会課題に関する仮説を設定し、その課題を解決するサービスのミライ計画書を作成する」ことを掲げた。企画書作成を通して仮説に関する調査と検討を行い、未来の社会像とサービスの方向性を具体化することができた。仮説の精緻化と根拠となるデータ収集は達成されており、前期目標の達成度は約9割と評価した。

中期目標では、「GitHub 技術リストに示した基礎的操作を全員が習得し、運用ルールを制定する」ことを掲げた。勉強会と共同開発を通して、全項目の習得および運用ルールの統一が実現できたことから、中期目標は10割達成と評価した。

後期目標では、「発表会ごとに到達すべきバージョンを設定し、段階的に開発を進める」ことを掲げた。一部未実装の機能はあったものの、計画に沿って開発を進め、最低限の品質を備えたサービスを実装できたため、後期目標の達成度は約8割と評価した。

以上より、本プロジェクトは前期・中期・後期を通して段階的に目標を達成しており、プロジェクト目的に対する現段階での達成度は約8割であると判断した。

## 4. 今後の展望

本プロジェクトの最終的な到達点である2月の企業報告会に向けては、機能の実装にとどまらず、ユーザーからの評価を通じてサービスの価値を確認するフェーズへと移行する。

12月の成果発表会では、全チームが実機デモを稼働させることに成功した。今後は、この成果を基盤として、アンケート調査を用いてユーザー評価を行う。具体的には、設定した「十数年後の未来の課題」に対して、本サービスがどのように受け止められるか、また、ターゲットとなるユーザーが体験価値を感じるかといった観点から評価する。

開発したサービスが、単なるアイデアや技術のデモンストレーションで終わるのではなく、想定ユーザーによる利用体験や評価結果を根拠として、社会における活用可能性を示すことが重要である。得られたフィードバックをもとにサービスの改善点を整理し、説得力のあるサービス提案を行うことを目指す。