

公立はこだて未来大学 2024 年度 システム情報科学実習
グループ報告書

Future University Hakodate 2024 Systems Information Science Practice
Group Report

プロジェクト名

新・ミライケータイプロジェクト

Project Name

New Future Mobile Phone Project

グループ名

Move me!!!, ぽありー, :ENATA

Group Name

Move me!!!, POARY, :ENATA

プロジェクト番号/Project No.

01

プロジェクトリーダー/Project Leader

新美 昂正 Kosei Niimi

グループリーダー/Group Leader

谷村 航洋 Koyo Tanimura

柏崎 遥菜 Haruna Kashiwazaki

赤井 暖太 Haruta Akai

グループメンバー/Group Member

赤井 暖太 Haruta Akai (未来大)
大久保 蓮 Ren Okubo (未来大)
柏崎 遙菜 Haruna Kashiwazaki (未来大)
小池 宏幸 Hiroyuki Koike (未来大)
田中 敬二 Keiji Tanaka (未来大)
谷村 航洋 Koyo Tanimura (未来大)
中村 翔 Sho Nakamura (未来大)
新美 昂正 Kosei Niimi (未来大)
畑山 龍空 Ryuku Hatakeyama (未来大)
藤井 恒成 Kosei Fujii (未来大)
光藤 涼真 Ryoma Mitsufuji (未来大)
山北 晴斗 Haruto Yamakita (未来大)

米山 貴也 Takaya Yoneyama (神奈工)
秋山 颯司 Soshi Akiyama (神奈工)
浅野 晴 Haru Asano (神奈工)
小笠原 伸行 Nobuyuki Ogasawara (神奈工)
池谷 龍之介 Ryunosuke Ikeya (神奈工)
河野 聖弥 Seiya Kono (神奈工)
斎藤 匠 Takumi Saito (神奈工)
齋藤 土空 Toa Saito (神奈工)
清水 優斗 Yuto Shimizu (神奈工)
白川 りょーた Ryota Shirakawa (神奈工)
横澤 渚音 Shon Yokosawa (神奈工)

梅本 陸央 Rikuo Umemoto (法政大)
本間 康士郎 Koushiro Honma (法政大)
川端 美結 Miyu Kawabata (法政大)
久高 陸斗 Rikuto Kudaka (法政大)
佐藤 匠 Takumi Sato (法政大)
新海 嵩人 Taketo Shinnkai (法政大)
地頭江 天 Ten Jitoe (法政大)

中川 龍馬 Ryoma Nakagawa (京都橘)
速水 千愛 Chiai Hayami (京都橘)
大塚 匠 Tasuku Otsuka (京都橘)
軸丸 若可菜 Wakana Jikumaru (京都橘)

指導教員

石田繁巳 稲村浩 白石陽 新美礼彦 姜曉鴻 清原良三 塩野直志 鷹野孝典 金井敦 呉謙
中村嘉隆 大場みち子

Advisor

Shigemi Ishida Hiroshi Inamura Yoh Shiraishi Ayahiko Niimi Xiaohong Jiang
Ryozo Kiyohara Naoshi Shiono Kosuke Takano Atsushi Kanai Qian Wu
Yoshitaka Nakamura Michiko Oba

提出日

2025 年 1 月 21 日

Date of Submission

January 21, 2025

概要

2024年の日本におけるスマートフォンの保有率は86.2%に達しており、スマートフォンは日常生活において欠かせない存在となっている。本プロジェクトでは、この状況を踏まえ、スマートフォン向けアプリケーションによって問題解決を図り、日常生活の価値を高めることを目指したサービス開発に取り組んだ。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大学がオンラインで連携し、協力企業、プロジェクトOB/OG、教員の方々の協力を得ながら推進している。今年度は「:ENATA」「Move me!!!」「ぼありー」の3つのサービス開発を進めており、それぞれのチームがスクラム手法を取り入れたアジャイル開発を実践した。短い開発サイクルを繰り返すことで、実務的なスキルを身につけるとともに、合同合宿や成果発表会などでプレゼンテーションを行い、助言やフィードバックを得ながら成果物の質を高めてきた。本プロジェクトの目的は「ミライ性をもったサービスの企画・開発」であり、ここでいう「ミライ性」とは「問題解決を行い、日常生活の価値を高める」ことである。学生が実践的なソフトウェア開発を経験しながら、自ら学習し成長する点が本プロジェクトの大きな意義である。その成果としては、各サービスのプロモーションビデオ(PV)やアプリケーション本体、ビジネスモデルに関する資料などが挙げられる。また、本格的な運用に向けた収益モデルガイドの作成や、最終段階としてのプレリリース版の完成も視野に入れており、ユーザーアンケートを通じてサービスの目標達成度を客観的に評価する予定である。

(※文責: 新美昂正 (未来大))

キーワード スマートフォン, サービス開発, 4大学合同, アジャイル開発, スクラム手法

Abstract

In 2024, the smartphone ownership rate in Japan has reached 86.2%, making smartphones an indispensable part of daily life. This project, taking this situation into account, has focused on developing services aimed at solving problems and enhancing the value of everyday life through smartphone applications. This project is a collaborative effort among four universities—Future University Hakodate, Kanagawa Institute of Technology, Hosei University, and Kyoto Tachibana University—conducted online with support from collaborating companies, project alumni, and faculty members. During this fiscal year, the development of three services, namely “:ENATA,” “Move me!!!,” and “POARY,” has been pursued. Each team adopted agile development practices using the Scrum framework, enabling them to acquire practical skills through iterative short development cycles. Additionally, they presented their progress at corporate reporting sessions and results presentations, receiving advice and feedback to enhance the quality of their deliverables. The objective of this project is to “plan and develop services with a forward-looking (mirai) perspective.” The term “mirai” in this context refers to “solving problems and enhancing the value of everyday life.” A key significance of this project lies in students gaining hands-on experience in software development while learning and growing independently. The deliverables include promotional videos (PVs) for each service, the applications themselves, and documents detailing business models. Furthermore, the project envisions creating a revenue model guide for full-scale operation and completing a pre-release version as the final phase. It also plans to objectively evaluate the achievement of service goals through user surveys.

Keyword mobile phone, service development, 4-university joint, agile development, Scrum framework

(※文責: Kosei Niimi (Future University))

目次

第1章	はじめに	1
1.1	背景	1
1.2	従来の課題と解決策	1
1.3	目的	2
第2章	プロジェクト学習の概要	3
2.1	目標の設定	3
2.2	「新」の定義	3
2.3	組織形態	4
2.3.1	活動体制	4
2.3.1.1	開発体制	5
2.4	プロジェクトスケジュール	7
第3章	組織の活動	14
3.1	プロジェクト全体	14
3.2	各大学での主な活動	14
3.2.1	公立はこだて未来大学	14
3.2.2	神奈川工科大学	15
3.2.3	法政大学	15
3.2.4	京都橘大学	15
3.3	合同合宿	15
3.3.1	第1回合同合宿	15
3.3.2	第2回合同合宿	16
3.4	開発手法の検討・決定	17
3.5	技術習得	17
3.6	会議	18
3.6.1	合同会議	18
3.6.2	サービス会議	18
第4章	「:ENATA」の活動	19
4.1	「:ENATA」の活動プロセス	19
4.1.1	サービス概要・目的	19
4.1.2	機能概要	19
4.1.3	コンセプトの検討	20
4.1.4	サービス名の検討	20
4.1.5	ビジネスモデルの検討	21
4.1.6	類似サービスの調査	21
4.1.7	機能選定	22

4.2	発生した問題点と原因	23
4.3	解決方法	23
第5章	「Move me!!!」の活動	25
5.1	「Move me!!!」の活動プロセス	25
5.1.1	サービス概要・目的	25
5.1.2	機能概要	25
5.1.3	コンセプトの検討	26
5.1.4	サービス名の検討	26
5.1.5	ビジネスモデルの検討	26
5.1.6	類似サービスの調査	27
5.1.7	機能選定	27
5.2	発生した問題点と原因	28
5.3	解決方法	29
第6章	「ぼありー」の活動	30
6.1	「ぼありー」の活動プロセス	30
6.1.1	サービス概要・目的	30
6.1.2	機能概要	30
6.1.3	コンセプトの検討	31
6.1.4	サービス名の検討	32
6.1.5	ビジネスモデルの検討	32
6.1.6	類似サービスの調査	33
6.1.7	インタビュー調査	34
6.1.8	機能選定	34
6.2	発生した問題点と原因	35
6.3	解決方法	35
第7章	成果と課題	37
7.1	プロジェクト全体の成果と課題	37
7.1.1	公立はこだて未来大学	37
7.1.2	神奈川工科大学	38
7.1.3	法政大学	39
7.1.4	京都橘大学	40
7.2	各サービス毎の成果と課題	41
7.2.1	「:ENATA」	41
7.2.2	「Move me!!!」	42
7.2.3	「ぼありー」	43
第8章	企業報告会に向けた活動	45
第9章	まとめ	46
9.1	活動の要約	46
9.2	謝辞	46

付録 A 用語集

47

参考文献

49

第 1 章 はじめに

1.1 背景

2024 年度の日本では、モバイル端末の一種であるスマートフォンの利用が増加している。総務省が 2024 年 6 月 7 日に公表した通信利用動向調査 [1] の結果には、個人のモバイル端末保有状況の推移が記載されている。その推移において、モバイル端末のうちスマートフォンとスマートフォン以外の保持者を比較すると、令和元年から令和 5 年にかけて個人のスマートフォンの保有状況が 80.3% から 86.2% に増加した。さらに、世帯ごとのモバイル端末保有状況の推移では、スマートフォンの保有状況が 90.6% まで増加している。この推移から、保有するモバイル端末としてスマートフォンを利用する人が増えていることがわかる。

また、個人のインターネットの利用機器の状況の推移も記載されており、スマートフォンのインターネット利用がどの年齢層においても一番多い。特に 13 歳から 59 歳までの利用率はすべて 85% を超え、60 歳から 69 歳においても 78.3% を記録している。このことから、年齢を問わず多くの人にスマートフォンが普及し、日常生活に欠かせないものになっていることがうかがえる。これらのデータが示すようなスマートフォン普及の理由は、年代や使用用途に合わせたスマートフォンの種類の増加と政府や企業によるデジタル化の推移により、電子行政サービス、電子決済などスマートフォンを必要とする場面の増加が考えられる。

これらのことはスマートフォンが現代人の生活を豊かにし、様々な問題を解決する上で大きな役割を果たしていることを示している。そのため、人々の問題解決や日常の価値を高めるための一つのツールとしてスマートフォン向けサービスが適していると考えた。

以上で述べた背景を踏まえて、4 大学でアイデアを出し合い、問題解決や日常の価値を高めるスマートフォン向けサービスを提供することを目的としプロジェクト活動を進めている。

(※文責: 大久保蓮 (未来大))

1.2 従来 of 課題と解決策

現代社会は急速に変化しており、技術の進展や社会構造の変化に伴った新たな問題の発生や既存の課題の相互作用によって、ますます複雑化している。その中で特に注目されるのが、スマートフォンの普及がもたらす新たな社会課題である。スマートフォンはあらゆる年代で日常生活に欠かせない存在となりつつあるが、その一方で情報過多やスマホ依存といった新たな課題が発生している。また、スマートフォン向けのサービスが増える一方で、それらのサービスがもつ機能や提供する価値が類似している。このように多くのサービスが似たような機能を提供していることから、サービスの独自性や新規性が不足し、差別化が困難な状況に陥っている。これらの課題を解決するためには、新しい技術を導入するだけでは不十分であり、社会課題の本質を深く理解し、それに基づいた新しい価値を提供するサービスの開発が求められる。

その解決策の 1 つとして、現代社会における課題を深く分析し、それに対して独自性と新規性を兼ね備えたサービスを開発することが挙げられる。本プロジェクトでは、独自性や新規性と似た性質をもつものとして「ミライ性」を考案し、このミライ性をもつサービスの開発を行う。

1.3 目的

本プロジェクトの目的は「ミライ性をもったサービスの企画・開発」である。この目的が掲げられた背景には、スマートフォンの普及と開発技術の進化が現代社会に多くの可能性と課題をもたらしている現状がある。これにより、技術を活用して社会的な問題を解決し、新たな価値を創出する重要性がこれまで以上に高まっている。しかし、ただサービスを企画・開発するだけでは従来のサービスと類似してしまい、新しい価値を十分に提供することは難しい。そこで、「ミライ性」という独自の価値を付加したサービスを企画・開発することが本プロジェクトの目的として設定された。

しかし、「ミライ性」の抽象度が高くメンバー全員の認識が一致しないため、メンバーで意見を出し合い、ミライ性の定義を行った。その結果、本プロジェクトでは、ミライ性を「問題解決を行い、日常の価値を高めるサービスを開発する」と定義した。このような定義に至った理由として、社会は常に大小さまざまな問題を抱えており、それを解決するために技術が進歩し続けていることに着目した点が挙げられる。この進歩によって、次の世代の人々の生活に新たな利便性や価値がもたらされているという社会の仕組みを考えた結果である。つまり、現代の課題に適切に対処し、さらには日常生活に付加価値を提供することが、ミライにつながる新しいサービスを開発するための鍵であると考え、このようなミライ性の定義に至った。

また、メンバーのほとんどが開発経験を持たないものの、多くのメンバーが情報系の分野に進む中で、将来的に開発に携わることが想定される。そのため、「ミライ性をもったサービスの企画・開発」を通して、開発の基礎から学習するとともに、必要となる技術の習得、自主性やチームワーク、計画性、報告・連絡・相談の重要性を学習していく。これらの技術の習得と、開発経験を通じたメンバーの成長も、本プロジェクトにおいて重要である。

第2章 プロジェクト学習の概要

2.1 目標の設定

本プロジェクトでは目的達成のために以下の3つの目標を設定した。

- 問題解決をし、日常の価値を高めるサービスの「企画」「開発」を行う
- コンセプトを伝えられるアプリケーションの開発
- プロジェクトメンバーの成長

この3つの目標を達成するために、本プロジェクトでは次のようなことに取り組んだ。1つ目の目標に関して、サービスの対象ユーザーを深く理解するためのアンケート調査およびペルソナの設定を行った。これによりメンバー同士のユーザー像をより明確にし、作るサービスのイメージを共有した。あわせて、実現可能性を考慮し、サービス企画書の作成を行うことで、サービス像をより具体的なものとした。2つ目の目標に関して、コンセプトを正確に伝えるためにキャッチフレーズなどを作成した。また、発表会などでは実際に動作するデモなどを見せることで、聴衆からより具体的な意見を集められるようにした。3つ目の目標に関して、メンバー間でのスキルの差を埋めるために、実際に使用する技術に関する勉強会を行った。これにより、より円滑なチーム開発が行えるように努めた。また、チーム内では発生した問題を共有し、互いに解決方法を模索することでお互いの問題解決能力を高めるとともに、より迅速な問題解決を行えるように努めた。これらの3つの目標は、各メンバーが実現すべき行動の指針として定められたものであり、この3つの目標を達成することで、本プロジェクトの目的が達成できるものとして定めている。

3つの目標は、前期末のプロジェクトの時点では3つの成果目標と4つの行動目標に分かれていたが、目標が多く複雑であるという理由と、具体性が低く、何をもって目標達成とするかがわかりにくいという理由から現在の目標に変更された。

(※文責: 藤井恒成 (未来大))

2.2 「新」の定義

本プロジェクトは例年「ミライケータイプロジェクト」として活動を行っていた。しかし、本年度は例年のプロジェクト名とは変わり、「新・ミライケータイプロジェクト」として活動を行った。変わった経緯は、プロジェクト担当教員からの思いとして「今までのプロジェクトの枠にとらわれずに新しいことをして欲しい」というものであった。そこで、プロジェクト担当教員からの思いを学生メンバーの理解、言葉に落とし込むために、「新」の定義を行った。本プロジェクトでは、「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自ずと成果物やプロジェクトの活動として現れる」とした。この定義に基づき、これまでのプロジェクトの枠にとらわれない発想や手法を積極的に取り入れようと試みた。

(※文責: 新美昂正 (未来大))

2.3 組織形態

2.3.1 活動体制

本プロジェクトは、公立ほこだて未来大学、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する体制をとっている。プロジェクト全体を統括するプロジェクトリーダーが配置され、さらに各大学には大学リーダーが、各サービスにはサービスリーダーがそれぞれ任命され、明確な役割分担のもとでプロジェクトを遂行している。また、Wiki管理、合宿運営、報告書作成、発表準備などの各タスクごとに専任のリーダーが配置され、各リーダーがスケジュール管理や進捗確認を行うことで、プロジェクトの効率的な進行を実現している。プロジェクトリーダーは、プロジェクト全体を統括する役割を担い、成果物のスケジュール設定や進捗確認を行うとともに、OB/OG、企業の方々、教員とのコミュニケーションを頻繁に取り、プロジェクトメンバーとの重要なパイプ役として活動した。また、各大学リーダーやサービスリーダーと連携し、プロジェクトに必要なイベントの設定や行動方針の提案・決定を行うことで、プロジェクト全体の目標達成に向けた基盤を築いた。毎週水曜日の17時20分に開催される合同会議では、プロジェクトリーダーが各サービスリーダーやスクラムマスターから進捗報告を受け、必要に応じて指針を示すことで、各タスクやスプリントの方向性を明確化した。また、各サービスリーダーが困難に直面した際には、適切な指針を示して課題解決を支援するなど、プロジェクト全体が円滑に進むよう尽力した。さらに、スクラムマスター会議では、各サービスのスクラムマスターがプロジェクトリーダーやプロダクトオーナーとともにスプリントの進捗や成果物を振り返り、必要な修正や改善を行った。この会議を通じて、各サービスの開発プロセスの向上を図り、スムーズな開発体制を維持している。また、各サービス内では毎週決まった日時にサービス会議を実施し、4大学間の密な連携を強化することで、プロジェクト全体の統一性を保ちながら進行している。各大学リーダーは、それぞれの大学内でのタスクを取りまとめ、大学単位での作業を円滑に進める役割を果たした。例えば、未来大の大学リーダーは、提出物の取りまとめを行い、全員が期日に間に合うよう努めるとともに、大学単位でのタスクが発生した際には率先してリーダーシップを発揮し、メンバー間での役割分担を行いながら活動を進めた。また、大学リーダーは、プロジェクト全体の進行を把握しつつ、大学内外の連携を強化することで、プロジェクトの円滑な進行に貢献した。一方、各サービスリーダーは、サービスごとの進捗管理や会議の司会進行を担当し、チームが効率的に作業を進められる環境を整えた。Slackでの発信やタスクの割り振りを通じて、メンバーに今やるべきことを明確に伝え、開発のスケジュールから逆算して作業を管理していた。また、会議では積極的に進行を主導し、チーム全員が効率よく動けるようリーダーシップを発揮した。さらに、サービス内容や環境がより良くなるよう常に努力し、問題点や改善点を積極的に議論・実行していた。特に、メンバー間の意識の差やマネジメントの課題に直面した際には、教員や他大学のメンバーと協力して解決策を模索し、プロジェクトの進行を支えた。このように、プロジェクトリーダー、各大学リーダー、サービスリーダーがそれぞれの役割を果たしながら、4大学間の密な連携を強化し、プロジェクトの目標達成に向けた一貫性のある体制を構築していた。

(※文責: 中村翔 (未来大))

表 2.1 リーダーグループ

役割	名前
プロジェクトリーダー	新美昂正
未来大リーダー	田中敬二
神奈工リーダー	米山貴也
法政大リーダー	梅本陸央
京都橘リーダー	中川龍馬
サービスリーダー	赤井暖太
	谷村航洋
	柏崎遥菜

2.3.1.1 開発体制

本プロジェクトでは開発体制として、プロジェクトリーダー 1 名、各大学リーダー 4 名（各大学 1 名ずつ）、サービスリーダー 3 名で構成されるリーダーグループと、プロダクトオーナー、スクラムマスター、フロントエンド班、バックエンド班、ビジネスモデル班、デザイン班で構成される各サービスが設定されている。さらに、開発体制において新しく取り入れた発想や手法として、「ギルド制」を導入した。ギルドはサービスとは別の横断的な組織として機能し、特定の分野に関する知識を深めたり、サービス開発中に発生した課題を共有・解決する場として設けられている。各ギルドにはギルドマスター 1 名（+サブ 1 名）が任命され、質問や相談への対応、勉強会の計画などを通じて、プロジェクト全体の技術力向上を図る。Flutter やデザインの分野でギルドが構想されており、必要に応じてギルドを立ち上げることが可能である。このように、従来の開発体制に加え、ギルド制を取り入れることで、各サービス間の連携を円滑にし、プロジェクト全体の効率化と技術力向上を目指した。

表 2.2 「:ENATA」

役割	名前
プロダクトオーナー	赤井暖太
スクラムマスター	小笠原伸行
フロントエンド	藤井恒成
	田中敬二
	秋山颯司
	浅野晴
	清水優斗
バックエンド	梅本陸央
	川端美結
	佐藤匠
ビジネス	軸丸若可菜
	小笠原伸行
デザイン	小笠原伸行
	浅野晴

表 2.3 「Move me!!!」

役割	名前
プロダクトオーナー	谷村航洋
スクラムマスター	白川りょーた
フロントエンド	大久保蓮
	光藤涼真
	山北晴斗
	齋藤匠
	齋藤土空
	久高陸斗
バックエンド	米山貴也
	地頭江天
	白川りょーた
ビジネス	谷村航洋
デザイン	光藤涼真

表 2.4 「ぼありー」

役割	名前
プロダクトオーナー	柏崎遥菜
スクラムマスター	横澤渚音
フロントエンド	小池宏幸
	中村翔
	横澤渚音
	本間康士朗
	池谷龍之介
バックエンド	畑山龍空
	新海嵩人
	河野聖弥
	中村翔
ビジネス	中川龍馬
デザイン	速水千愛

(※文責: 畑山龍空 (未来大))

2.4 プロジェクトスケジュール

5月

全体活動

- プロジェクトメンバー初顔合わせ（全大学）
- ツール導入（Slack・Discord・Zoom・GROWI/Wiki・Google Drive）
- サービス案のアイデア出し・ブラッシュアップ
- 教科書勉強会
- 第1回合同合宿準備

サービス案のアイデア出しとブラッシュアップと第1回合同合宿準備

サービス案のアイデア出しとブラッシュアップは、第一回合同合宿に向けた重要な準備活動として実施された。この活動では、各大学がそれぞれ2案のサービスアイデアを作成し、未来性、実現可能性、独自性、長期性といった観点を基に評価・改善を行い、合宿時に発表するサービス案をより具体的で魅力的なものへと仕上げることを目的とした。まず、各大学のプロジェクトメンバーは、それぞれのチームで未来性のあるサービス案を検討し、2案を作成した。未来性とは、各アイデアごとに未来性を定義し、発表の場で全員を納得させるだけの熱意と論理を伴うことが求められた。また、実現可能性については、半年間の開発期間内で機能や仕組みを実装できるかを評価し、独自性については既存アプリケーションとの差別化が図られているかを検討した。さらに、長期性については、10年後も使い続けられる安定したサービスであるか（収益性を含む）という視点を重視しました。作成したアイデアはオンラインツール（SlackやZoomなど）を活用して他大学と共有され、相互にフィードバックを行った。このプロセスでは、異なる視点からの意見を取り入れることで、各大学のアイデアをより洗練させることができた。フィードバックを基に、各大学はアイデアを具体化し、内容を精査した。特に、機能や仕組みの具体化、ターゲットユーザーの明確化、他サービスとの差別化ポイントの強化といった点に重点を置いてブラッシュアップを行った。これらの活動の結果、各大学はブラッシュアップした2案を第一回合同合宿で発表するための資料を作成した。この資料には、アイデアの背景、解決すべき課題、具体的な機能、期待される効果などが詳細に記載されており、合宿での議論を深めるための基盤となった。第一回合同合宿では、各大学が持ち寄ったサービス案を発表し、さらなる議論と改善を行った。この合宿での議論を通じて、最終的に開発するサービス案が決定された。そのため、合宿前のアイデア出しとブラッシュアップは、合宿での活動を成功させるための準備段階として極めて重要な役割を果たした。

6月

全体活動

- 第1回合同合宿（全大学参加）
- サービス配属の決定
- 合宿振り返りと方向性確認
- 中間報告書の執筆

サービスごとの進捗

- :ENATA
サービス全体のブラッシュアップを進めた。ターゲットやメイン機能、コンセプトを決定するために話し合いを行い、各提案をもとに figma でのプロトタイプ制作に向けた準備を進めた。
- Move me!!!
サービス全体のブラッシュアップを行った。メイン機能やコンセプトを確定し、サービスの方向性を固めるとともに figma でのプロトタイプ制作に向けた準備を進めた。
- ぽありー
サービス全体のブラッシュアップを行った。ターゲット層やメイン機能の方向性を具体化し、各提案を統合した形で figma でのプロトタイプ制作に向けた準備を進めた。

大学間の関連性

- 合宿で各サービスのメンバーが大学をまたいでチームを形成
- 公立はこだて未来大学がアジャイルワークショップへ参加

7月

全体活動

- 中間発表会（公立はこだて未来大学）
- 中間報告書執筆（各大学が分担）
- プロモーションビデオ作成（1回目）
- 今後のスケジュール確認

サービスごとの進捗

- :ENATA
サービスの方向性や概要をまとめた企画書を作成した。また全体の認識の齟齬をなくすために各大学で役割を分担し、プロモーションビデオ作成を行った。この際、スプリント0と称しデイリースクラムを行い後期の開発の予行練習も含めた活動とした。
- Move me!!!
サービスの方向性や機能、概要をまとめた企画書を作成した。また、サービスの認識の齟齬をなくすためプロモーションビデオ作成を行った。プロモーションビデオは後期からの開発の予行練習としてデイリースクラムを行いながら制作を行った。
- ぽありー
サービス全体の方向性や機能を見直し、ターゲット層や UI/UX の具体化を行った。また、各大学で役割分担を明確化し、設計書や figma でのプロトタイプ作成を進めた。成果としては、イメージキャラクター案を各大学で検討した。

大学間の関連性

- 京都橘大学がビジネスモデル学習の方針決定

8月

全体活動

- 技術習得

サービスごとの進捗

- :ENATA

企画書のブラッシュアップを進めた。また、後期からの開発をスムーズに行うため担当者数名が Flutter での画面遷移を実装した。

- Move me!!!

企画書のブラッシュアップをもとにより良いサービス制作になるよう準備を行った。また、後期から始まる開発をスムーズに進めるために各自が開発に関する知識や技術の習得をするとともに Flutter での画面遷移の作成を行った。

- ぽありー

類似サービスの分析を中心に活動を進めた。各担当者が「muute」「emol」「Awarefy」などのアプリを調査し、特徴や課金要素を把握した。また、担当を割り振り、1週間の使用・調査を実施する方針を決定した。類似サービスを使用した結果をもとに、サービスの独自性を検討した。さらに、イメージキャラクターの配色アンケートでは「黒・白・水色」が最も支持され、デザインの方向性が具体化した。

大学間の関連性

- 公立はこだて未来大学がオープンキャンパスにて、プロジェクトを紹介
高校生など外部の人にもプロジェクト活動や本プロジェクトで行っていることが理解できるように分かりやすく説明することを心掛けて紹介をした。
- 神奈川工科大学が Open HackU へ参加

9月

全体活動

- 後期予定確認
- 開発期間
- 開発プリント開始

サービスごとの進捗

- :ENATA

第2回合同合宿に向け、そこまでに「ENATAG 作成機能」、「QR 交換機能」、「自動更新機

New Future Mobile Phone Project

能」,「通知機能」を完成させることを目標に設定した。また,夏休みに各自が行ったハッカソンなどの技術習得の報告会を行った。

- Move me!!!

第2回合同合宿に向け,「ヒマワリ機能」,「共有機能」を完成させることを目標に設定した。また,夏休みに各自で行った技術習得の報告会を行った。

- ぼありー

類似サービスの調査

大学間の関連性

- 京都橘大学がビジネスモデルリーダーを設置

10月

全体活動

- 開発スプリントの継続
- 技術課題の共有と解決
- 第2回合同合宿
- 第2回合同合宿振り返り

サービスごとの進捗

- :ENATA

第2回合宿に向けた資料作成やビジネスモデルの考案,9月に決めた目標機能の実装を進めた。開発体制では,フロントエンド,バックエンド,デザイン,ビジネスモデルなど役割を明確化し,各チームでタスクを分担した。GitHubを活用してプロダクトバックログを作成し,タスク管理を効率化する体制も整えた。機能開発では,「ENATAG作成機能」,「QR交換機能」を実装し,「自動更新機能」では近くの友達を検知するシステムまで実装された。デザインは自分のプロフィールである「ENATAG」のデザインを完成させた。ビジネスモデルでは,広告掲載モデルを検討した。

- Move me!!!

第2回合同合宿に向けた資料作成やビジネスモデルの考案,目標としていた機能の実装を行った。開発体制では,フロントエンド,バックエンド,デザイン,ビジネスモデルと役割を明確化し,各役割ごとにタスクを分担する形で開発を行った。GitHubを活用してプロダクトバックログの作成を行い,タスク管理の効率化を図った。機能開発では,ヒマワリの表示やヒマワリの共有機能の実装とともに,データベースとの接続を行った。また,アジャイルスクラムの手法を導入し,各スプリントで反省会や進捗報告,計画会を行い,開発効率の上昇とともに情報共有を行った。

- ぼありー

サービスの具体化と開発体制の強化を中心に取り組んだ。まず,夏休みに実施した類似サービスの分析や聞き取り調査の結果を共有し,競合との差別化ポイントについて議論した。開発体制では,フロントエンド,バックエンド,デザイン,ビジネスモデルなど役割を明確化し,各チームでタスクを分担した。GitHubを活用してプロダクトバックログを作成し,

タスク管理を効率化する体制も整えた。機能開発では、ログイン画面や日記カレンダー、フィードバック画面などの基本機能を実装し、画面遷移や UI の調整を進めた。また、アジャイルスクラムの手法を導入し、スプリントごとの計画と反省会を実施した。デイリースクラムを通じて進捗確認と課題解決を図り、開発効率を向上させた。さらに、サービスのイメージキャラクターの名前や役割を議論し、利用者に親しみを持ってもらえるデザインを検討した。同時に、ペルソナの深掘りを行い、想定ユーザーのニーズに合った機能の方向性を具体化した。

大学間の関連性

- 公立はこだて未来大学で市立函館高校のプロジェクト見学会が行われた
本学で市立函館高校の高校生がプロジェクト学習で行われていることを見る見学会が行われた。本プロジェクトでは開発しているアプリケーションの説明を実機などを使用しながら行った。
- 京都橘大学が収益モデル作成

11 月

全体活動

- 開発期間
- 成果発表会の準備開始

サービスごとの進捗

- :ENATA
第 2 回合同合宿でもらった意見を参考にターゲット層の深掘りを進めペルソナを設定した。また、最終発表に向けた資料作りやデモ構成作成を行った。機能開発では「自動更新機能」、「通知機能」を実装し、本来第 2 回合宿までの目標としていた機能がすべて実装された。
- Move me!!!
サービスとしての完成度を高めるために、機能の開発や UI の改善、ビジネスモデルの再構築を行った。また、ペルソナを設定し、サービスの使用想定やターゲットの具体化を行った。成果発表会に向けた資料作りやデモ構成の作成も行った。
- ぽありー
サービス全体の完成度を高めるために、主要機能の改善、UI 調整、ビジネスモデルの再構築を進めた。また、発表資料やプロモーション動画の準備を行った。さらに、ユーザーインタビューとアンケートの準備にも取り組み、インタビュー結果をもとに自己分析機能を作成した。加えて、ユーザーアンケートの準備を進め、デモ環境の設定や項目の選定を開始した。ユーザーからのフィードバックをもとにさらなるブラッシュアップを行い、サービスのプレリリースに向けた準備を進めた。

大学間の関連性

- 公立はこだて未来大学が HAKODATE アカデミックリンク 2024 に参加

函館の学生が研究成果を発表する展示会に本プロジェクトの3サービスで参加した。3サービスの中で「:ENATA」が賞を受賞した。

12月

全体活動

- 各大学成果発表会
- プロモーションビデオ作成（2回目）
- 報告書執筆

サービスごとの進捗

- :ENATA
成果発表会を行い、プロモーションビデオ作成、収益モデルガイドの作成、アンケート準備、プレリリース対応、グループ報告書の執筆を進めた。プロモーションビデオ作成では、想定する使用例が前期に作成したものと変化がなかったため、アプリ画面と1部分のみを取り直し編集し作成した。収益モデルガイドについては、ビジネスモデル班が中心となり作成を行った。また、プレリリースに向けバグの修正やUIのブラッシュアップを行い、アンケートの準備では、質問項目の精査を行った。
- Move me!!!
成果発表会を行い、プロモーションビデオ作成や収益モデルガイドの作成やプレリリースに向けた開発、アンケート準備、グループ報告書の執筆を行った。プロモーションビデオ作成では台本を基に撮影および編集を行った。収益モデルガイドの作成では、ビジネスモデル班が中心となり作成を行った。また、プレリリースに向けた機能開発を行うとともにテストケースの確認を進め、アンケートの準備では、質問項目の精査を行った。
- ぼありー
成果発表会を行い、プロモーションビデオ作成、キャッチコピーの検討、収益モデルガイドの作成、アンケート準備、プレリリース対応、グループ報告書の執筆を進めた。プロモーションビデオ作成では、台本を基に詳細を決定し、撮影および編集を行った。また、キャッチコピーは複数案を共有した上で、新たな案に変更した。収益モデルガイドについては、ビジネスモデル班を中心に作成を進め、アンケート準備では、質問項目の精査を行い、内容を具体化した。さらに、プレリリース班では、操作ログの取得機能やテストケースの作成を進め、動作確認を検討した。

大学間の関連性

- 神奈川工科大学と京都橘大学が公立ほこだて未来大学の発表会に訪問

1月

全体活動

- 開発期間

サービスごとの進捗

- :ENATA

サービス開発が最終段階となり、各班が作業を進めた。プレリリース班ではバグの修正を行った。ビジネスモデル班では収益モデルガイドを完成させ、具体的な支出や収入、普及方法などをまとめた。アンケートについては、対象者を「新・ミライケータイ」の学生に絞り込み、デモアンケートの作成を進行中である。また、成果物については、DVD用フォルダにて、整理を進めている。

- Move me!!!

サービス開発が最終段階となり、各班が作業を進めた。プレリリース班では、バグの修正を完了し、APKファイルの配布方法に関する検討を行った。ビジネスモデル班では12日までの収益モデルガイドの完成を目指し収支計画の具体化やピクト図の作成を行った。アンケートに関しては、対象者を「新・ミライケータイ」の学生に絞り、デモアンケートの作成中である。また、成果物に関してはDVD用フォルダにて、整理を進めている。

- ぼありー

サービス開発は最終段階に入り、各班が計画的に作業を進めた。プレリリース班では、主要なバグ修正を完了し、APKファイルの配布方法に関する検討を行った。ビジネスモデル班では、収益モデルガイドの完成を12日までに目指し、収支計画の具体化を進めている。アンケートについては、対象者を「新・ミライケータイ」内の就活生に絞り込み、デモアンケートの作成中である。また、成果物については、DVD用フォルダにて、整理を着実に進めている。

大学間の関連性

- 公立はこだて未来大学が最終報告書提出

2月

全体活動

- 企業報告会
- 秋葉原発表会

(※文責: 中村翔 (未来大))

第3章 組織の活動

3.1 プロジェクト全体

プロジェクト全体における前期活動の成果としては、「:ENATA」「Move me!!!」「ぽありー」の3つのサービスの決定と、各サービスごとの企画書・設計書の作成、および企画書内容に基づくプロモーションビデオの制作と中間報告書の作成を行ったことである。第1回合同合宿では、協力企業、プロジェクトOB/OG、教員の方々からの意見を参考にサービスアイデア案をブラッシュアップし、その後の投票によって開発対象となる3つのサービスを決定した。後期活動では、毎週水曜日17:20～18:00に合同会議を開催し、各サービスの進捗状況やプロジェクト全体の方向性を議論・決定した。また、個々の進捗共有や振り返りを目的に、各サービスごとの会議も実施した。

開発はアジャイル開発のスクラム手法を用いて進めていたが、その運用に関して理解の誤りがあったため、手法改善および不明点の解消などを目的として第2回合同合宿をオンラインで開催した。この合宿には、協力企業、プロジェクトOB/OG、教員の方々に参加し、様々なアドバイスを得ることができた。また、前期の成果物として挙げられていたプロモーションビデオの再撮影を行い、各サービスの最新状態を反映させるとともに、ビジネスモデルの具体性を高めるための収益モデルガイドの作成も実施した。また、本プロジェクトの目標を達成できているかを確認するために、開発したアプリケーションをユーザーに使ってもらおう。そして、アンケートを実施し、各サービスがミライ性をもったものかを確認した。

12月には各大学において成果発表を行い、本プロジェクトの成果物をプレゼンテーションした。さらに、2月中旬には協力企業、プロジェクトOB/OGの方々を対象としたプレゼンテーションを行う予定である。

(※文責: 新美昂正 (未来大))

3.2 各大学での主な活動

3.2.1 公立はこだて未来大学

未来大で行った主な活動として、未来大での中間発表、オープンキャンパスでの展示、市立函館高校のプロジェクト見学会、HAKODATE アカデミックリンク、成果発表会があげられる。オープンキャンパスでは、前期の活動内容や活動で得られた成果物をパネル展示形式で来場者に説明した。HAKODATE アカデミックリンク2024では、各サービスでポスターを作成し、パネル展示形式で成果物をイベント参加者に説明した。このイベントでは、開発したアプリケーションを動かして実演し、イベント参加者からは今までない視点からの意見をいただいた。HAKODATE アカデミックリンク2024では、開発サービスの1つである「:ENATA」が審査員特別賞を受賞した。未来大での中間発表会では、前期に行ったプロジェクトの活動を発表した。成果発表会では、本プロジェクトの全体活動と各サービスの発表を行った。市立函館高校のプロジェクト見学会では、本プロジェクトの概要や各サービスの紹介を行った。

(※文責: 柏崎遥菜 (未来大))

3.2.2 神奈川工科大学

神奈川工科大学で行った主な活動として、OpenHackU への参加、成果発表会があげられる。OpenHackU では、開発前に開発環境、スケジュール管理などの開発で必要になることを事前に学ぶために行った。このイベントで事前に学習をしたことにより開発をよりスムーズに行うことができた。成果発表会では、プロジェクトの全体活動と各サービスの発表を行った。

(※文責: 米山貴也 (神奈工))

3.2.3 法政大学

法政大学で行った主な活動として、アジャイル開発の学習、アイデア出し、成果発表会があげられる。アジャイル開発の学習では、書籍「SCRAM BOOT CAMP THE BOOK」を輪読することで開発期間前にスクラムの構成や進め方の理解を深め、プロジェクトをスムーズに、有意義に進行する準備を行った。アイデア出しでは、我が校の理念である「自由を生き抜く実践知」を実現すべく、ミライ性を考慮し実用性のある新サービスを発案した。本校発案のサービスが採用されるために、企業のサービス発表資料を題材に提案資料やプレゼンテーション手法を学習した。成果発表会では、法政大学の小金井キャンパスの所属学生を対象に本プロジェクトの全体活動と各サービスの発表を行った。

(※文責: 佐藤匠 (法政大))

3.2.4 京都橘大学

京都橘大学で行った主な活動として、ビジネスモデルの学習、成果発表会が挙げられる。ビジネスモデルの学習では、ビジネスモデルリーダーが中心となり、用意した教科書の輪読や既存サービスの収益モデルの調査を行い、各サービスの収益モデルの設計につなげることが出来た。成果発表会では、本プロジェクトの全体活動と各サービスの発表を教員や京都橘大学生に向けて行った。

(※文責: 中川龍馬 (京都橘))

3.3 合同合宿

3.3.1 第 1 回合同合宿

第 1 回合同合宿は、開発サービスの決定・メンバー間との交流・サービスメンバー配属を目的とし、大学間の連携を深めることとアイデアのブラッシュアップを行うことを目標に掲げて実施した。6月1日・2日の2日間で、神奈川工科大学にて合宿を実施した。4大学の学生に加え、協力企業、プロジェクト OB/OG、教員の方々にも参加していただいた。第 1 回合同合宿実施前に、プロジェクトメンバー全体で合同会議を開催し、各大学のサービス案を簡潔に発表して内容の共有を行った。合宿 1 日目は、はじめに第 1 回合同合宿に参加していただいた協力企業、プロジェクト

OB/OG, 教員の方々に, 8つのサービス案のプレゼンテーションを行った。プレゼンテーションでは1回ごとに質疑応答の時間を設けた。全てのプレゼンテーションが終わったのち, 協力企業, プロジェクト OB/OG, 教員の方々による, アイデアを8案から6案に絞る話し合いが行われた。その間, 学生たちはアイスブレイクを行い, メンバーとの交流を深めた。アイデアが6案に絞られたのち, 誰がどのサービスのブラッシュアップを行うかを決め, 各大学の学生混合でブラッシュアップを行った。その後, ブラッシュアップした6案のプレゼンテーションが行われた。すべての発表が終わったのち, 第1回合同合宿参加メンバーの多数決によってサービスを3案に決定した。1日目の最後のプログラムでは, サービスの配属希望調査を Google Form によって集計し, 協力企業, プロジェクト OB/OG, 教員の方々から1日目の総括をいただいた。2日目のプログラムでサービス配属先の発表を行った。発表後は各大学のメンバーがそれぞれ配属されたサービスに集まり, グループワークを行った。その後, グループワークによって練られたサービス案をエレベーターピッチで発表し, 質疑応答を行った。最後に協力企業, プロジェクト OB/OG, 教員の方々から合宿の総括をいただき, 今後のスケジュールを確認して合宿は終了した。

(※文責: 山北晴斗 (未来大))

3.3.2 第2回合同合宿

第2回合同合宿は, 10月28日に Zoom を利用してオンライン合宿を開催した。この合宿には4大学の学生が参加し, また協力企業, プロジェクト OB/OG, 教員の方々にも参加していただいた。

合宿は, プロジェクトリーダーの挨拶から始まり, 参加して頂いた協力企業, プロジェクト OB/OG, 教員の方々に自己紹介をして頂いた。その後, 「:ENATA」「Move me!!!」「ぼありー」の3サービスによる進捗報告会を実施した。合宿までの開発プロセスや現時点での進捗状況について発表を行い, 他の参加者と共有した。各サービスの進捗報告の後には質疑応答の時間が設けられ, 協力企業, プロジェクト OB/OG, 教員の方々からコメントをいただいた。午後からは, フロントエンド, バックエンド, ビジネスモデル, マネジメントの4チームに分かれてゲストへの相談会を行った。相談会では, 協力企業, プロジェクト OB/OG がアドバイザーとして数名ずつ各チームに入り, 事前に用意された質問に回答してもらい, 今後の開発に向けた具体的なアドバイスをいただいた。

相談会終了後は, 各サービスごとに分かれてサービス会議を実施した。各サービスはこれまでの1~4スプリントを振り返り, 組織として直面している課題を洗い出し, その解決策を検討した。また, サービス内容の見直しや議論を進めるとともに, インセプションデッキの作成にも取り組んだ。その後, 1~4スプリントを通じて各サービスが抱えていた「メンバーのゴールが揃っていない」という問題に焦点を当て, これを解決するためのインセプションデッキの作成作業を行った。インセプションデッキは今後の目標を明確化しメンバー全員が共通の方向性を持つために活用された。

各サービスの会議が終了した後, 今後の計画について発表を行い, 協力企業, プロジェクト OB/OG, 教員の方々からフィードバックと総括をいただいた。最後にプロジェクトリーダーからの今後のスケジュールの確認を行い, 第2回合同合宿を終了した。

(※文責: 小池宏幸 (未来大))

3.4 開発手法の検討・決定

本プロジェクトでは、開発手法としてアジャイル開発のスクラム手法を用いた。アジャイル開発とは、システムやソフトウェア開発の手法の1つであり、計画、設計、実装、テストという開発工程を機能単位の小さいサイクルで繰り返すものである。また、スクラム手法とは、スクラムガイド [2] によると、複雑な問題に対応する適応型のソリューションを通じて、人々、チーム、組織が価値を生み出すための軽量級フレームワークと定義されており、計画・実装・テスト・振り返りを繰り返す手法である。また、この1連の流れをスプリントと呼ぶ。スプリントでは、スプリントプランニングという実行するスプリントの計画を行った後、プロダクトバックログという必要項目を列挙したリストを作成した。また、スプリント中に2日に1度、デイリースクラムを行い、メンバーの中で問題を抱えている人がいないかの確認や、進捗の共有を行った。

アジャイル開発のスクラム手法を用いる理由は主に2つある。1つ目は、半年間という短い開発に対して、開発期間の短縮をすることである。開発期間を短縮することによって、開発におけるトラブルが起きた際の対応を柔軟に行うことができる。2つ目は、実装とテストを繰り返すことで各サービスの完成度を高めることである。1つ目に挙げたように半年間という短い期間の中での開発になり、その中で質の良いサービスを作り上げる必要がある。これら2つの理由が本プロジェクトでアジャイル開発のスクラム手法を採用した理由である。

アジャイル開発のスクラム手法を扱うのが初めてというメンバーが多く、各スプリントでの成果物が出てこないことや、正しく行えているかわからない部分があった。しかし、勉強会を行ったり第2回合宿で協力企業、プロジェクトOB/OGの方々に相談をするなどして、正しいアジャイル開発のスクラム手法を行うことができるようになっていったと考える。

(※文責: 谷村航洋 (未来大))

3.5 技術習得

本プロジェクトでは、すべてのサービスでフレームワークとしてFlutterを使用し、開発言語としてDart、データベースとしてFirebaseを使用した。加えて、これらの技術を用いて開発を行うためにGit/GitHubを利用した。これらの使用技術はすべてのサービスで統一されたものである。

その意図として、使用技術を統一することでサービス間で情報の共有を行い、より円滑な開発を行うという目的がある。これらの習得のためにGitHubに関しては前期のプロジェクトで使用経験のあるメンバーが中心となって、実際に利用しながら運用を始めることで技術の習得を図った。FlutterとDart、Firebaseに関しては、実際にサービスを実現するうえで必要な機能を調べながら、開発と習得を並行して行った。

(※文責: 藤井恒成 (未来大))

3.6 会議

3.6.1 合同会議

本プロジェクトでは、プロジェクト全体で情報共有を行うために、毎週水曜日のシステム情報科学実習の時間にあたる、17:20～18:00 に Zoom を使用し、合同会議を行っている。合同会議の開始前には、プロジェクトリーダーがアジェンダを作成し、Slack での共有、および Google Docs への議事録の作成を行っている。合同会議の司会は、各大学のリーダーが交代で務めた。議事録への記録は、会議ごとに担当する大学が決まっており、その大学のうちの複数のメンバーが行った。合同会議では主に各サービスの進捗報告、全体への共有事項の確認、報告を行った。

(※文責: 大久保蓮 (未来大))

3.6.2 サービス会議

各サービスでは、情報共有やサービスについての意見を話し合うためにサービス会議を実施している。前期のサービス会議では、週 2 回、「:ENATA」「Move me!!!」「ぼありー」の各サービスごとに会議を設定した。「:ENATA」は月曜日の 20:00 と金曜日の 21:30 から、「Move me!!!」は火曜日と金曜日の 19:00 から、「ぼありー」は主に火曜日と木曜日の 20:00 から会議を実施した。後期のサービス会議は頻度を週一にし、「:ENATA」は金曜日の 21:30 から、「Move me!!!」は金曜日の 19:00 から、「ぼありー」は主に木曜日の 20:00 から会議を実施した。前期のサービス会議では、メンバー全員で要件定義や設計作業を進めた。一方、後期のサービス会議では、はじめにスプリントの反省会を行い、フロントエンドやバックエンドの進捗報告、ビジネスモデルに関する議論、サービスの活動方針の決定、最後にスプリント計画会を行った。

(※文責: 小池宏幸 (未来大))

第 4 章 「:ENATA」の活動

4.1 「:ENATA」の活動プロセス



図 4.1 「:ENATA」のロゴ

4.1.1 サービス概要・目的

本サービスは、対面でのコミュニケーションに不安を抱える大学生を対象にしたプロフィール交換アプリケーションである。コロナウィルスの流行に伴い、減少してしまった対面での会話を補助対面での交流を支援し、初対面や再会時におけるコミュニケーションを豊かにするを目的としている。

メインとなる機能として、プロフィールを交換することで対象の趣味などの情報を把握し、本サービスを用いない場合より円滑な会話を行えるようにする機能がある。それに加えて、1度交換した相手とは距離が近づくことでプロフィールが自動更新されることに加えて、相手の最新の情報を知ることができるため、2度目以降の会話に対する補助も行うことができる。また、補助的な機能として、自動更新が行われたタイミングで相手の名前がスマートフォンなどに通知することで、相手の名前を思い出しやすくする機能がある。そのため、この機能を用いることで自然と声をかけやすくなる。本サービスはこのような機能によって、対面でのコミュニケーションを苦手としている大学生や、新学期での新たな出会いが増え、様々な人との会話が増えた大学生などの、より円滑なコミュニケーションをサポートするサービスである。

(※文責: 藤井恒成 (未来大))

4.1.2 機能概要

本サービスの機能には、「自分のプロフィール作成・編集機能」「プロフィール交換機能」「交換した相手のプロフィール閲覧機能」の3つの機能がある。

「自分のプロフィール作成・編集機能」は、ユーザーが初めてアカウントを作成した際にはまずプロフィールを作成するところから始まる。プロフィールの作成では、ユーザーは名前、趣味、一言コメントを入力し、自分のスマホ内のフォルダから表示したい写真を選択して作成を行う。趣味

の項目は、後述している相手との共通の趣味を表示する処理を容易に行うため、趣味を選ぶ際に、さまざまな選択肢の中から選ぶ形式を採用している。作成した後は、「プロフィール編集機能」でいつでも更新が可能である。

「プロフィール交換機能」は1回目の交換と2回目以降の交換で異なる。1回目の交換ではユーザーはQRコードを用いて交換を行う。交換の際、相手との共通の趣味を表示し、会話での話題提供の役割も担っている。また、この際写真や一言コメントなど趣味以外の情報も交換しているが、交換後の画面に表示するものを共通の趣味に限定することにより画面からの情報を少なくし、スムーズに必要な情報を取得して会話に繋げることができるようになっている。2回目以降の交換では、ユーザーは1回でもプロフィールを交換した相手と接近した際、自動で交換される。ここでの交換とは、相手のプロフィールが更新されることを指す。このサービスでは相手がもしプロフィール情報の更新を行っても自分のアプリケーションには即時に反映されず、更新した情報を確認するためには相手に会う必要があるため、対面での会話の促進につながる。さらに、相手と接近した際はその人の名前を「佐藤さんが近くにいます。」というような形で通知するため、名前を忘れてしまっても会話を開始する前に確認でき、相手への失礼を無くすことにつながる。

「交換した相手のプロフィール閲覧機能」は文字通り1回でも交換した相手のプロフィールを閲覧する機能で、交換時と異なり共通の趣味以外の全ての項目が閲覧可能である。またここでは、前述した通り相手の最新のプロフィールを表示するのではなく、前回交換した時点でのプロフィールを表示し、相手が更新している際は更新を示す印を表示する。

(※文責: 田中敬二 (未来大))

4.1.3 コンセプトの検討

本サービスのコンセプトは「会って更新するプロフィール」である。このコンセプトは、本サービスが対面での出会いによってプロフィールを自動更新する機能を主軸にしたもの由来している。このコンセプトを設定した理由としては、人々のつながりを深め、リアルなコミュニケーションを促進することである。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形を提案している。

(※文責: 赤井暖太 (未来大))

4.1.4 サービス名の検討

サービス名は「:ENATA」である。この名称は、「自分の名札(プロフィール)」を拡張し、相手のことをより深く知るとともに、会話の話題を提供することを目的としたアプリケーションである「拡張名札アプリケーション」を作りたいというアイデアに由来している。英語で拡張名札を表現すると「Extended Name Tag」になり、既存のサービス名とかぶらないように工夫した結果、「ENATA」というシンプルなサービス名に決まった。また、サービス名の左にある「:」コロンを入れた理由は、名札に紐を通す場所を表現している。それを合わせ、最終的に「:ENATA」というサービス名となった。

(※文責: 浅野晴 (神奈工))

4.1.5 ビジネスモデルの検討

本サービス「:ENATA」は、以下の2つのビジネスモデルを検討している。

1. 広告掲載モデル

この収益モデルでは、アプリケーション内でパーソナライズされた広告を表示することで収益を得る仕組みを採用する。本サービスは、ユーザーが趣味や興味を登録してオリジナルプロフィールを作成する特徴を持つため、これらの情報を活用して各ユーザーに最適化された広告を提供することが可能である。例えば、スポーツ用品や旅行関連の商品など、ユーザーの趣味に基づいた広告を配信することで、広告効果の向上とユーザー満足度の両立を目指している。

2. パートナービジネスモデル

このモデルでは、商業施設やイベント運営企業との連携を重視している。具体的には、連携した商業施設やイベント会場内を ENATA スポットという交換更新するとクーポンなどが配布されるエリアを作成する。そうして ENATAG 交換やプロフィール更新を促進することで、ユーザーの来店を増やし、施設の活性化に貢献する。また、スポット利用時に配布されるクーポンや特典を通じて、ユーザーは施設での消費体験を得ることができ、施設側は利用促進効果を得られる。



図 4.2 広告掲載モデルのピクト図



図 4.3 パートナービジネスのピクト図

(※文責: 赤井暖太 (未来大))

4.1.6 類似サービスの調査

「:ENATA」の類似サービスとして「Instagram」[3]と「flap.to」[4]があげられる。

「Instagram」は、ストーリーや投稿を通じて、ユーザーが日常の特別な瞬間や興味関心をインターネット上で共有し、離れていても他者の活動を知ることができる仕組みを提供する。一方で「:ENATA」は、対面で会った際にのみプロフィール情報を共有できる点が特徴である。両サービスとも交流の活性化する目的は類似しているが、「Instagram」がオンラインでのつながりを重視するのに対し、「:ENATA」は実際に会う楽しさや意欲を高めることを重視しており、この対面志向が独自性と言える。

「flap.to」は、半径 100 メートル圏内にいる人からプロフィールを送りたい人を選び、操作 1 つで名前や連絡先などプロフィール情報を渡すことで、短時間でプロフィール交換を可能としたサービスである。これに対し「:ENATA」は、対面で相手の端末間で直接通信することでプロフィール交換を行う。どちらも短時間で効率的なプロフィール交換を実現する点では共通しているが、「flap.to」は主に初対面の人との情報交換を目的とし、交換した情報は再度交換しない限り更新されない。一方「:ENATA」は、1 度情報を交換した相手とは近づくだけでプロフィールが自動更新されるため、相手の変化を継続的に把握でき、より深い関係構築を促進する点が独自性である。

(※文責: 川端美結 (法政大))

4.1.7 機能選定

本サービス「:ENATA」は、「リアルに会う」という体験の価値を高めるという目的を実現するため、ユーザー同士の対面コミュニケーションを円滑にし、初対面時の会話のきっかけや再会時の新たな交流のきっかけを提供する機能を重視し、3 つの主要な機能を選定した。



図 4.4 ENATAG 作成機能



図 4.5 自動更新機能



図 4.6 名前通知機能

1 つ目に、ユーザーが自身の趣味や好きな写真、一言コメントなどを登録し、個性を反映したオリジナルプロフィール「ENATAG」を作成する機能を採用した。この機能は自己表現を通じて他者との関係構築を促進し、より深い交流を可能にするものである。2 つ目に、1 度交換した相手のプロフィールを再会時に最新情報へ自動更新する機能を導入した。この機能により、前回の会話からの変化を把握しやすくなり、新たな話題の提供や再会時の親密さの向上が期待できる。3 つ目に、誰しも経験があるであろう顔は思い出せるけど名前が思い出せないといった名前忘れへの対策として「〇〇さんが近くにいます」という通知機能を取り入れた。これらの機能選定は、対面での交流を支援し、初対面や再会時におけるコミュニケーションを豊かにするという本サービスの目的に基づくものである。

(※文責: 赤井暖太 (未来大))

4.2 発生した問題点と原因

本サービスの企画・開発過程においては、前期後期で各2つの問題が発生した。まず、前期の課題として、「特定の人物しか発言できていない」という問題と、「連絡ツールで確認のリアクションが取れていない」という問題が挙げられる。

1つ目の問題の原因は、誰もが発言しやすい雰囲気作りができていなかった点にある。特に、会議中に自分が発言していない際にミュートにする参加者が多く、発言者が反応を得られないことで、話しにくい状況が生じていた。また、チーム内で意見を出すことの重要性や、その方法について十分な説明や促進がされていなかった点も要因として挙げられる。

2つ目の問題の原因としては、確認作業やリアクションを行うことの重要性が明確に共有されていなかったことがある。これにより、必要な情報の伝達が滞り、プロジェクト進行上の不明確さが生じていた。

次に後期の問題として、「プロジェクト全体の理解不足」と「タスク管理の不備」が挙げられる。プロジェクト全体の理解不足の原因は、初期段階で画面遷移図や設計書を作成しなかったことにある。これにより、メンバー間でコードの仕様や画面遷移に対する認識が共有されず、作業の進捗や品質に影響を及ぼした。特に、設計段階での計画不足が全体的な混乱を招いた。タスク管理の不備については、スプリントバックログの議論が不十分であり、タスクを細分化するプロセスが適切に実行されていなかった点が挙げられる。具体的には、タスクの粒度が大きすぎたため、各メンバーに過度な負担がかかり、結果として期限内に完了できない事例が多発した。これには、タスクの優先順位や進捗状況の確認が不足していたことも影響している。以上の課題と原因の分析を通じて、チーム内でのコミュニケーションの円滑化や、タスクの可視化と管理手法の徹底が、本プロジェクトの成功において重要であることが明確となった。

(※文責: 赤井暖太 (未来大))

4.3 解決方法

「特定の人物しか発言できていない」という問題の解決方法として、何か意見を求めるときは会議の前に事前に告知して考えてきてもらうこと、さらに会議では全員に指名して意見を言ってもらった。この取り組みにより、全員の意見を均等に聞くことができた。

「連絡ツールで確認のリアクションが取れていない」という問題については、各メンバーが受け取ったメッセージに対して、既読や内容を理解した旨をスタンプや短文で返信するよう促した。このルールを徹底することで、情報の受け渡しがスムーズになり、不明確さを減らすことができた。

「プロジェクト全体の理解不足」という問題では、自分がやっているタスクの内容や処理方法などをメンバー間で相談していたのが、ダイレクトメッセージ内で行われていた。その相談を全体が見える部分で行ってもらうことによってメンバーそれぞれがプロジェクト全体で行われていくことを見えるかすることが出来た。

「タスク管理の不備」の問題に対しては、原因でもあるスプリントバックログを計画会の際に、メンバー全員で今やらなければいけないこと、問題、それを解決する方法などを話し合い、タスクを全員で決めたことにより解決した。また、タスクをより細かい単位に分割し、優先順位を明確にすることで、各メンバーの負担を軽減し、期限内のタスク完了率を向上させることができた。

第5章 「Move me!!!」の活動

5.1 「Move me!!!」の活動プロセス



図 5.1 「Move me!!!」のロゴ

5.1.1 サービス概要・目的

本サービスはユーザーのスクリーンタイムを基にして、ユーザーの無駄な時間を可視化することで時間を有意義に使えるように促す大学生向けのサービスである。

暇の可視化にはヒマワリを用い、花びらをスマートフォンの利用状況に合わせて変化させることで表現する。ヒマワリを用いた理由は、暇とヒマワリをかけているのに加え、花びらの枚数や色を使用することにより、見やすく理解しやすいスクリーンタイムの可視化ができるためである。

また、自分のヒマワリが周りの利用者に見られることによって、自分の時間の使い方が他人に見えるという「焦り」、他人と比べることによる自分がどれだけ時間を有効に使えていないかという「危機感」を感じさせそれが行動の動機づけとなる。

また、頑張り（有意義な時間の使い方）を共有する機能により他人の頑張りを見ることで何を頑張れば良いのかわからない人でも他の人の頑張りを見ることが出来る。これにより新しい趣味の発見にも繋げることが出来る。「Move me!!!」は暇な時間の使い方を可視化・解明し、有効活用させることでユーザーの失われていた可能性を救い出す「ユーザーの行動促進」を目指したサービスである。

(※文責: 齋藤士空 (神奈工))

5.1.2 機能概要

本サービスでは、ユーザーからスマートフォンのスクリーンタイムを収集し、スクリーンタイムに応じてアプリケーション内のヒマワリが芽、蕾、開花状態の順に変化していく。開花状態へと変化してからは1時間毎に花びらが1枚増加していくため、スマホの使用状況が直感的に分かりやすくなっている。ユーザーのヒマワリはホーム画面へと表示されるが、同画面内にフレンドユーザー

のヒマワリを表示させ、自身と他者の比較を促す構成となっている。

また、本サービスの目的である「ユーザーの行動促進」を達成するにあたって「やるべきこと、頑張るべきこと」が分からないユーザーへの手助けとして、1日の内で頑張ったことの共有機能を有している。それによって「やるべきこと、頑張るべきこと」が分からないユーザーは頑張り方の参考例を得られる形態としている。

その他にも、過去のヒマワリを閲覧する機能や開花状態のヒマワリにはアプリケーションの種類ごとにユーザーが決めた任意の色の花がついていくため、アプリケーションごとの色を決定する機能を有している。

(※文責: 白川りょーた (神奈工))

5.1.3 コンセプトの検討

本サービスが掲げるコンセプトは「無駄な時間をなくす」である。スマホで暇をつぶしている時間を無駄な時間ととらえ、無駄な時間をなくすことによって有意義な時間の使い方をすることが可能となる。本サービスを用いることで、スマホを使う生活が当たり前となった中で無駄な時間をどのように使っているかを可視化することができる。どれほどの時間を無駄にってしまったかを自覚させ、有意義な行動を促す。

(※文責: 久高陸斗 (法政大))

5.1.4 サービス名の検討

「Move me!!!」というサービス名には、ユーザーがアクティブに行動し、時間を有意義に使うことを強く促すメッセージが込められている。このサービスの目的は、ただだらして無駄にしてしまった時間を無くすことである。そのため、怠けがちな自分を変えるために「動こう」「自分を動かせ」という強い意志を表現し、その意志をさらに強調するために「!!!」を含めた。

(※文責: 山北晴斗 (未来大))

5.1.5 ビジネスモデルの検討

本サービスはビジネスモデルとして以下の2つを検討している。

1. 広告掲載モデル

この収益モデルは、アプリケーション内にバナー広告を表示することで収入を得るものである。本サービスのメイン機能でもあり、1番見られる時間が長いと考えられる、ヒマワリの表示を行う画面の下部への表示を考えている。広告の種類としては、自己啓発本や筋トレグッズなどの行動するきっかけを与えることのできるものを掲載することを考えており、本サービスが収益を得るとともにユーザーの行動の促進を行うことができると考えている。

2. パートナービジネス

この収益モデルでは、アルバイト支援企業などとの連携を考えています。本サービスは無駄な時間を可視化するサービスであるため、無駄な時間を過ごしているユーザーに対してアルバイト支援企業から求人掲載を行うことにより、アルバイト支援企業は本サービスのユー

ザーをアルバイト支援企業のユーザーにすることが可能になる。また、ユーザーの行動データを分析し、個々のユーザーに最適なアルバイト情報をパーソナライズして提供することで、ユーザーは自分に合ったアルバイトを効率的に見つけられるようになる。



図 5.2 広告掲載モデルのピクト図



図 5.3 パートナービジネスのピクト図

(※文責: 谷村航洋 (未来大))

5.1.6 類似サービスの調査

類似サービスの調査では iPhone で利用できる「スクリーンタイム」[5]、Android で利用できる「Digital Wellbeing」[7] を検討した。「スクリーンタイム」と「Digital Wellbeing」は主にアプリケーションの使用時間を確認できる機能である。この機能は「Move me!!!」において無駄な時間として設定したアプリケーションの利用時間を表示する機能に類似する。しかし、「Move me!!!」では無駄な時間として設定したアプリケーションの利用時間に応じてヒマワリを成長させ、そのヒマワリをどれだけ無駄な時間を過ごしたかという指標にし、友達と共有することで友達と比べて自分がどれだけ無駄な時間を過ごしているのかを比較できる点で差別化している。

(※文責: 山北晴斗 (未来大))

5.1.7 機能選定

本サービス「Move me!!!」は、スマートフォンの無駄な使用時間を可視化し、ユーザーが行動を変革して有意義な時間を過ごせるようにすることを目的とし、3つの主要な機能を選定した。以下

の図はこれから説明する機能の画面である。

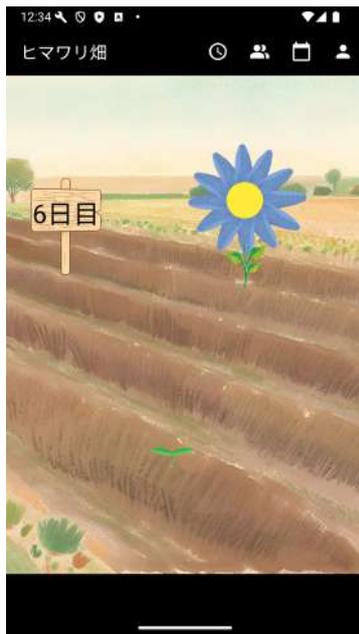


図 5.4 ヒマワリ機能

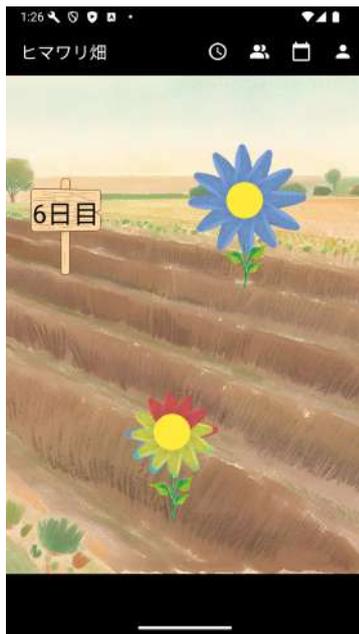


図 5.5 共有機能



図 5.6 努力の提示機能

1つ目は、スクリーンタイムを「ヒマワリ」という形で可視化する機能である。スマートフォンの使用量を一目で把握できるように1時間ごとに花びらが増え、アプリケーションごとに花卉の色を分けることで使用状況を直感的に理解できる仕組みを提供する。

2つ目の、共有機能では、自身の「ヒマワリ」や努力の記録を他者と共有し、比較することで危機感を覚え、行動を促進することを目指す。

3つ目の、努力の提示機能では、ユーザーが取り組んだ内容を SNS での投稿にすることで、努力の記録を残しつつ、他者の投稿を参考に有意義な時間の使い方の指針を得られる仕組みを構築した。

これらの機能は、それぞれが相互に補完し合い、ユーザーが自身の無駄を自覚し、有意義な時間を過ごすための行動を促す仕組みを実現する重要な役割を果たす。

(※文責: 齋藤匠 (神奈工))

5.2 発生した問題点と原因

本サービスで発生した問題点は4つ挙げられる。

1つ目は、サービスの軸がぶれてしまったことである。その原因として、初期段階でのコンセプトや目標の明確化が不十分で、開発過程で新しいアイデアが次々と追加された結果、焦点がぼやけてしまったことが考えられる。

2つ目は、途中でメンバーが抜けたことにより、デザイン班やビジネスモデル班がいなくなってしまったことである。その原因は、個人のプロジェクト参加に対する責任が十分でなかったこと、そしてメンバー間でモチベーションの差が大きかったことが挙げられる。

3つ目は、メンバー間のコミュニケーションや、会議での発言が少なかったことである。その原因は、オンライン会議中心の活動により、意見交換の機会が限られたことが挙げられる。また、全員の自主性が足りていなかったことも考えられる。

4つ目は、デイリースクラムの報告が少なかったことである。その原因として、報告の重要性を全員が理解できていなかったことが挙げられる。また、メンバーがタスクをあまり進めていない際に、報告する必要がないと感じてしまう要因も影響していると考えられる。

(※文責: 光藤涼真 (未来大))

5.3 解決方法

1つ目の問題点の解決方法として、サービスの軸を確定させるために、メンバー全員で何度も議論を重ねた。全員でコンセプトを共有し、開発中に新しいアイデアが追加された場合でも、それが軸に沿っているかを確認するプロセスを導入した。これにより、サービスの方向性を維持することができた。

2つ目の問題点の解決方法として、離脱防止と責任感の向上を図るため、プロジェクトが共同開発であることを再度全員に認識させた。また、離脱したデザイン・ビジネスモデル班の穴を埋めるため、未来大メンバーの全員がフロント開発班であることから、柔軟に作業がしやすく兼任がしやすいと考え、未来大の中から適任者を選んで開発を進めた。

3つ目の問題点の解決方法として、コミュニケーションを活性化させるため、Slackなどのコミュニケーションツールでリアクションを積極的に活用するよう促した。また、会議中に全員が意見を出しやすくするため、各自が意見を書き込む形式を導入した。これにより、発言が苦手なメンバーでも自分の考えを共有しやすくなり、会議での意見交換が活発になった。

4つ目の問題点の解決方法として、デイリースクラムの重要性を全員で再確認する場を設けた。特に、進捗が少ない場合でも報告する意義を共有し、リマインダーやスクラムマスターからの個別呼びかけを行った。これにより、デイリースクラムの投稿率が向上し、タスクの進捗状況をより正確に把握できるようになった。

(※文責: 光藤涼真 (未来大))

第 6 章 「ぽありー」の活動

6.1 「ぽありー」の活動プロセス



図 6.1 「ぽありー」のロゴ

6.1.1 サービス概要・目的

本サービスは、就職活動中の学生を対象とした日記アプリケーションで、自己肯定感の低下や不安といった多くの学生が直面する課題に着目して開発した。このアプリケーションは、ユーザーが日々の出来事や考えを記録し、自身の努力を形として残すことを目的としている。また、AIによるフィードバック機能を通じて、次の行動に繋がる具体的なアドバイスを提供し、前向きな行動を促す。さらに、日々の記録を活用してユーザーが自身の強みを発見し、自己理解を深められるよう支援する。このように、本サービスは就職活動中の学生が直面する困難を克服し、自信を持って行動できるようサポートすることを目指したサービスである。

(※文責: 中村翔 (未来大))

6.1.2 機能概要

本サービスには、ユーザーが日々の出来事や考えを自由形式で記入する日記作成機能がある。この機能には、具体的な例を提示する入力補助オプションが含まれ、日記を書く際の手助けとなる。ユーザーの日記内容を AI が解析し、励ましのメッセージや次に取るべき行動を提案する AI フィードバック機能も搭載されている。さらに、過去 1 週間の日記データを AI が解析し、ユーザーの行動や思考の中から強みを発見して提示する自己分析機能も備えている。この AI フィードバック機能および自己分析機能には、Google の Gemini API を使用している。カレンダー上で日記登録を

肉球スタンプとして可視化する振り返り機能を通じて、スタンプをタップするだけで過去の日記内容とフィードバックを簡単に確認できる。



図 6.2 日記作成機能



図 6.3 フィードバック機能



図 6.4 自己分析機能

(※文責: 中村翔 (未来大))

6.1.3 コンセプトの検討

本サービスのコンセプトは、「落ち込む日も、にゃんとかなる。ポジティブ習慣を AI と」を基軸にしている。このコンセプトは、就職活動中の学生が抱える不安や挫折感を軽減し、自己肯定感を高めるとともに、次の行動を支援する仕組みを提供することを目指して決定された。背景として、就職活動は自己評価が問われる場面が多く、内定が得られない状況や面接の失敗が重なると自信を失いやすいことが挙げられる。こうした課題に対して、ユーザーが日記を通じて自分の努力を振り返り、それを AI キャラクター「ニャオベーター」が称賛することで、心の支えとなる仕組みを考案した。また、コンセプトの策定では、「気軽に使え、楽しい体験を提供する」ことも重要視された。特に、親しみやすいキャラクターの導入により、ユーザーが利用を継続しやすくなる工夫を加えている。このキャラクターがユーザーの日記内容を解析し、次取るべき行動を具体的に提案する機能を持たせることで、単なる励ましだけでなく、実用性のある支援を行う点を明確にした。

(※文責: 中村翔 (未来大))

6.1.4 サービス名の検討

サービス名「ぼありー」は、「positive（前向き）」と「diary（日記）」の2つの言葉を組み合わせで作成した。この名前には、利用者が日々を前向きな気持ちで過ごせるよう支援したいという願いが込められている。就職活動中に不安や挫折を経験する学生が、努力を振り返りながら少しずつ前進できるようなポジティブな環境を提供するというサービスの目的を反映した名前である。名前を決定する際には、親しみやすさや覚えやすさにも重点を置いた。このようにして「ぼありー」という名前が選ばれ、サービスのコンセプトを象徴するものとなった。

(※文責: 中村翔 (未来大))

6.1.5 ビジネスモデルの検討

本サービスはビジネスモデルとして以下の3つを検討している。

1. 広告掲載モデル

この収益モデルでは、アプリケーション内にバナー広告を表示することで収入を得る収益モデルである。バナー広告の表示はユーザーが日記を記入する画面の下部や AI からフィードバックをもらう画面の下部といった比較的閲覧する時間が多いページに掲載することを考える。自己肯定感が向上したユーザーは前向きな行動意欲が高まると考えられるため、広告は「就職活動サポート関連広告」と「自己肯定感維持・向上をサポートする広告」の二つに分類される。就職活動サポート関連広告では、面接対策やエントリーシート添削サービス、就活用スーツやビジネスバッグ、オンラインキャリアカウンセリングサービスなどが含まれる。これにより、自己肯定感が向上したユーザーが次のアクションに移りやすくなることを目指す。一方、自己肯定感維持・向上をサポートする広告では、健康やメンタルケア関連サービス、ポジティブ思考を促進する書籍やセミナー、学習・スキルアップ用のオンライン講座が提案される。これにより、アプリ使用中のユーザーのポジティブな気持ちを維持し、継続的な成長を支援する。

2. データマネタイズモデル

この収益モデルでは、ユーザーの記入した日記の内容や AI のフィードバックのデータをカウンセリングやメンタルケアを行うセーフティネット企業に提供することで、収益化を図る収益モデルである。ユーザーが年代や性別、職業を登録しユーザーの情報や日々の記録、AIからの提案を企業に提供。それらのデータはカウンセリングやメンタルケアといった分野での活用を想定している。

3. キャラクタービジネスモデル

この収益モデルでは、本サービスに登場するキャラクターを用いた自社商品やプロモーションにより収益を上げ知的財産を確立させる収益モデルである。キャラクターを用いたグッズでの収益とライセンスを活用し収益を生むことを考える

(※文責: 柏崎遥菜 (未来大))



図 6.5 広告掲載モデルのピクト図



図 6.6 データマネタイズのピクト図



図 6.7 イメージキャラクタービジネスモデルのピクト図

6.1.6 類似サービスの調査

類似サービスの調査では、紙に書く「日記」から、デジタル形式のアプリケーション「Awarefy」や「Muute」、「emol」、「褒め日記」、「ポジティブ日記」、「SELF AI」などを含め、多様なサービスを検討した。紙の日記は、手軽で自由度が高い反面、記録を分析したり振り返る際に体系的な支援を得ることが難しいことや持ち運びにくいという課題があった。一方で、アプリケーションを利用した日記サービスでは、持ち運びやすく、いつでも振り返ることが可能であり、感情の記録や振り返りのサポートがシステム的に行われる利点がある。しかし、特定の目的や場面に特化していないものが多い点が見受けられた。特に注目した「Awarefy」は、悩みや関心をもとに目標を設定し、その進捗を振り返りながら AI からフィードバックを受けられる仕組みを持っている。また、感情や心身の健康状態の記録、認知療法を活用したコーピングリストの提案など、幅広いメンタルヘルス支援を提供している。ただし、基本的な機能は無料でも利用できるが、詳細なフィードバックや分析は有料となるため、継続利用にコストがかかる点が課題と考えられる。

本サービスは、これらの類似サービスや紙の日記との差別化を図るため、特に就職活動中の学生を対象に特化した設計を行った。AI キャラクター「ニャオベーター」を通じて、日記内容の解析からユーザーの努力を称賛し、次の具体的な行動を提案する。この仕組みによって、振り返りだけでなく能動的な行動を促す点が特徴である。また、紙の日記が持つ自由な記述スタイルの良さを取り入れつつ、デジタルだからこそ可能なフィードバック機能や自己分析機能を提供している。さらに、は就職活動を前提に、自己分析をサポートする機能を備えており、単なる感情記録や振り返りに留まらず、実用的なツールとして利用できる点で他サービスと一線を画す。こうしたアプローチ

により、紙の日記や既存のアプリケーションの利点を活かしながら、就職活動の特化型支援ツールとして価値を提供する。

(※文責: 柏崎遙菜 (未来大))

6.1.7 インタビュー調査

インタビュー調査では、未来大学と神奈川工科大学の2大学の学生を対象に、就職活動における自己分析や日記の有用性について意見を収集した。この調査は、就活生向けサポートアプリの設計に役立てることを目的として実施された。未来大学のインタビューでは、就職活動中の学生や活動を終えた学生を対象に、自己分析の重要性や日記の活用について意見を伺った。多くの学生が「日記をつけていない」と回答し、その理由として「面倒くさい」「メモで済ませる」といった声が寄せられた。一方で、自己分析の重要性については概ね肯定的で、「自己分析ができると就活に役立つ」との意見が多く見られた。アプリに期待する機能としては、「就活生同士での情報共有機能」や「リマインド機能」が挙げられた。神奈川工科大学の調査では、主に就職活動を終えた学生を対象とし、振り返りを通じた意見が収集された。多くの学生が日記に対して否定的な見解を示したが、「面接のメモやモチベーショングラフを活用した」という具体的な取り組みが挙げられた。また、フィードバックや励ましに関しては、具体性のあるアドバイスや根拠に基づくコメントが評価される傾向があった。アプリに求める機能としては、「自己分析結果の整理・可視化機能」や「企業情報を混同しないためのタグ付け機能」が挙げられた。両大学の調査から、自己分析の重要性が広く認識されている一方で、日記の習慣化が難しい現状が明らかになった。また、学生が直感的に使える設計や個人情報保護の配慮、具体性のあるフィードバックがアプリに求められることが分かった。これらの調査結果を踏まえ、日記の習慣化を促進する仕組みと、自己分析機能を追加する方向でアプリ開発を進めていった。

(※文責: 中村翔 (未来大))

6.1.8 機能選定

本サービスの機能選定は、ユーザーの自己肯定感を短期間で向上させるという目的に基づき、日記記録、AI フィードバック、振り返り、自己分析の4つを中心に行われた。これらの機能は、それぞれがユーザーのポジティブな行動を促進するために重要な役割を果たす。まず、日記記録機能は、ユーザーの日々の出来事や考えを形に残すために選定された。この機能は、ユーザーが自身の行動を整理し、意識的に記録することで、反省を深める手助けする。単に書くこと自体が、感情の整理やストレス軽減に関与すると考えられる。次に、AI フィードバック機能は、ユーザーが記した日記内容を解析し、努力を称賛するとともに次の具体的な行動を提案する。就職活動中の学生が抱えがちな不安や停滞感を解消し、目標達成に向けた能動的な1歩をサポートする目的で導入された。AIの客観的かつポジティブなフィードバックは、ユーザーにとって日常的に励ましを受けられる貴重な体験となる。また、振り返り機能は、過去の日記を視覚的に振り返り、自分の成長や達成を確認するために選ばれた。この機能により、ユーザーはポジティブな成功体験を再確認し、それを新たなモチベーションに変えることができる。最後に、自己分析機能は、ユーザーが自身の強みを具体的に理解し、自己PRや就職活動に役立てることを目的としている。この機能は、過去1週間の日記データを解析し、ユーザーの行動や思考パターンを示すことで、自己理解を深めるき

かけを提供する。これらの機能を組み合わせることで、本サービスは単なる日記アプリケーションの枠を超え、ユーザーが自信を持ち、行動を起こしやすくなる支援を提供する。機能選定にあたっては、就職活動中のユーザーが日常的に利用しやすく、かつ具体的な効果を実感できる設計を重視する。

(※文責: 柏崎遥菜 (未来大))

6.2 発生した問題点と原因

本サービスで発生した問題点は4つ挙げられる。1つ目の問題点は、コンセプトや機能選定の方向性が明確に定まらなかったことがあげられる。その原因として、サービス開発の初期段階ではターゲットを「気分が落ち込んだ人・自己肯定感が下がっている人」としていたため、ターゲットがどのような状況に陥っているかの限定ができず、ターゲット層が広がったためだと考える。そのほかにも、想定していたターゲットがどのようにサービスを利用するかを明確に想定できていなかったためだと考える。2つ目の問題点は、2日に1回のデイリースクラムの投稿率が低いことがあげられる。その原因として、デイリースクラムのような習慣に対する定着ができなかったためだと考える。そのほかにも、3つ目の問題点は、開発できるメンバーにタスクが偏ってしまったことである。その原因として、開発を行うにあたっての必要な知識を補う勉強会を開くための時間がなかったためだと考える。そのほかにも、後期が始まり第2回宿までに機能を一通り完成させる予定だったため、スケジュールの余裕がなかったと考える。4つ目の問題点として、サービス会議での発言者が偏ってしまったことである。その原因として、会議の進行に問題があったことや全員が同じ自主性を持っていなかったことがあげられる。

(※文責: 柏崎遥菜 (未来大))

6.3 解決方法

1つ目の問題点の解決方法として、各大学でターゲットについて話し合うことやペルソナを詳細に考える方法を行った。ペルソナを詳細に考える方法については、第2回宿にてOBの方に協力していただきながら考えた。これにより、各メンバーがどのようなターゲットを想定しているかを共有でき、サービスのコンセプトと方向性を決定することができた。2つ目の問題点の解決方法として、Slackにデイリースクラムを1週間投稿していないメンバーがいたら、スクラムマスターが呼びかけをした。そのほかにも、スプリント反省会にて呼びかけをするなどを行った。これにより、呼びかけをした後にデイリースクラムを投稿する人が増えた。3つ目の問題点の解決方法として、スクラム計画会にて開発できるメンバーのタスクを少し減らし、開発で困っている人のフォローに回れるようにタスクの調整を行った。そのほかにも、サービス会議前にプロダクトオーナーとスクラムマスターと開発できるメンバーで会議を行い今スプリントで行うタスクを話し合った。これにより、各メンバーのスケジュールの忙しさやスキルに合わせてタスクを割り振ることができた。4つ目の問題点の解決方法として、サービス会議前に各大学ごとに議論してもらったり、スプレッドシートやドキュメントにて、全員が意見を書いてもらうようにした。これにより、会議の時間を効率的に使えたり、時間の都合上意見を聞けない人を減らしより多くのメンバーから意見を集めることができた。

第7章 成果と課題

7.1 プロジェクト全体の成果と課題

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いたため、メンバー間において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りがちであった。そのため、「問題解決を行い、日常の価値を高めるサービスを開発する」という形で「ミライ性」を再定義し、プロジェクトの目的をより具体的かつ明確にすることができた。

初期段階では「成果目標」と「行動目標」を合わせて7項目を設定していたが、目標が多岐にわたることで、メンバーの意識を統一することができないという問題が生じた。そこで後期プロジェクトの開始時に目標を再整理した。

1. 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
2. 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
3. プロジェクトメンバーの成長

上記3項目に集約した結果、開発すべき機能や優先度を的確にメンバーが把握できるようになった。

メンバーの多くが開発未経験であったものの、企画から実装に至る一連の工程を経験することで、プログラミングスキルやツールの使用方法のみならず、計画的な進行管理や報告・連絡・相談の重要性など、多岐にわたる学習機会を得ることができた。これらの経験は、メンバー個々の将来のキャリアや他のプロジェクトにおいても、大いに活用できると考えられる。

開発経験の不足による見積もりが立てられないことや、提出しなければならない書類の要項の確認不足により、当初のスケジュールよりタスクが遅延する場面があったことは、最も大きな課題の一つである。計画策定の段階で学習時間や予期せぬトラブルへのバッファを十分に考慮できなかったことは、今後改善すべき点である。また、目標を3項目に再設定し方向性は明確になったものの、達成基準を具体化する指標の整備が十分ではなかったため、進捗や成果を定量的に把握することが難しかった点である。

12月以降の最終フェーズとして、以下の取組を実施する計画である。第一に、サービスの収益化モデルを示すための「収益モデルガイド」を作成し、開発したサービスが将来どのように運用され、どの程度の収益を生み出す可能性があるのかを明確にする。第二に、アプリケーションのプレリリース版を完成させ、サービスの全体像を提示することで、完成度を高めるうえでの具体的指針を得る。第三に、ターゲットユーザーに対してアンケートを実施し、その結果を分析することで、本プロジェクトが掲げてきた目標が実際にどの程度達成されているかを客観的に評価する。なお、本プロジェクトでは本格的な運用開始後の追加改善は予定していないため、このアンケート結果は最終的な達成度を測る指標として位置づけられる。

(※文責: 新美昂正 (未来大))

7.1.1 公立はこだて未来大学

前期の成果

New Future Mobile Phone Project

未来大では前期のプロジェクト活動を通して、主に2つの成果を得ることができた。1つ目はアイデア出しを通して、アイデアの出し方やサービスが求められる要件を学んだことである。アイデアを考える上で、誰向けなのか、ビジネスモデルはどうするのか、技術的に開発可能なのかなど、多くの要素を考える必要があること、さらには現在流行しているアプリケーションがどのような考えのもとに生み出されているのか学んだ。2つ目は開発の基礎を学んだことである。開発の教科書の輪読を通して開発工程や開発手法についての知識を得たと共に、開発において必須となるGit/GitHubの勉強会を行うことで、開発の基礎的な知識やスキルを身につけていった。

前期の課題

前期の課題としては、情報の管理があげられる。開発未経験者が多かったこともあり、どのような情報をどこに残すのか把握しきれていなかった。そのため、会話した内容が議事録に残らなかったり、活動で使用した資料が共有フォルダに置かれていないなどの問題が起こった。途中で情報共有の認識を統一するために議事録や共有フォルダの使用方法を再確認したことにより、情報の漏れは少なくなった。

後期の成果

後期のプロジェクト活動を通して、主に2つの成果を得ることができた。1つ目は発表のスキルを学んだことである。未来大は後期で市立函館高校のプロジェクト見学会、HAKODATE アカデミックリンク 2024、成果発表会を3つのイベントで発表する機会があった。それぞれのイベントで異なる発表要項と異なる観客層だったため、イベントの度に発表の構成を考えることを通して、状況や場面に応じた発表がどのようなものなのか学ぶことができた。さらに、それぞれのイベントで観客からフィードバックをもらうことができ、そのフィードバックをもとに次の発表や各サービスをより良いものにしていった。2つ目は実際の開発について体験できたことである。教科書で得た知識をもとに開発を行い、実際にはどのように進めていき、それによってどのような問題が発生するのか、教科書だけではわからなかったことを学んだ。また、問題が発生した場合はメンバー間でコミュニケーションを取りながら解決の糸口を探していった。

後期の課題

後期の課題としては、メンバー間の協力関係が薄くなってしまったことがあげられる。開発が始まったことで開発側のタスクが増え、最終報告書など開発以外のタスクが担当者に任せっきりになってしまい、担当者の負担が大きくなってしまった。これは担当者以外のメンバーの当事者意識の欠如が問題だと考えられる。この課題については、担当者以外も当事者意識を持つと共に、担当者側からも常に情報を開示してメンバーが議論に入りやすい環境を作る意識をすることが必要である。

(※文責: 田中敬二 (未来大))

7.1.2 神奈川工科大学

前期の成果

神奈川工科大学では前期のプロジェクト活動を通して、主に2つの成果を得ることができた。1つ目は、アイデア出しを通じて、新しいものを生み出す考え方や過程を経験したことである。「10

年後の未来を見据えたアプリケーション」というコンセプトでアイデア出しを行い、大学メンバーでブラッシュアップを行うことで、社会課題や既存のサービスなどと向き合える力を養った。また結果として、神奈川工科大学が提案したサービスの2案が採用された。2つ目は、アプリケーション開発の手法や主な手順について実践を通して学んだ。実際にハッカソンに参加し開発を行うことでコーディングやチーム開発における事前知識など、後期の開発に向けて基礎知識、経験を身に着けた。

前期の課題

前期の課題としては、各種ツールへの対応が遅れたことが挙げられる。チームでの開発未経験者が多かったこともあり、Slack, Discord, wiki に苦戦するメンバーが多かった。これによって、報告、連絡、相談が不足し、チーム全体で現状を把握できていないなどの問題が起こった。途中で情報共有の認識を統一するために議事録や共有フォルダの使用方法を再確認したことにより、情報の漏れは少なくなった。

後期の成果

後期のプロジェクト活動を通して、主に2つの成果を得ることができた。1つ目は発表のスキルを学んだことである。神奈川工科大は後期で本学の情報工学科の2年を対象に成果報告会を行った。このプロジェクトで作るアプリケーションの面白さや実際にどのような活動をしているのかがより伝わるようにスライドを作成しプレゼンテーションを行うことでプレゼンテーションの知識が深まった。2つ目は実際の開発について体験できたことである。大学内の授業で得た基礎知識やスキルがどの様に应用できるかを考えながら開発を行った。チームでの開発ではどのような問題が発生するのかなど、授業に参加するだけでは得られなかった経験を得た。また本校からスクラムマスターとしてメンバーが選ばれていたため、担当したメンバーはタスクの割り振りやバックログの作成等のプロジェクト開発する際の知識、経験がより高まった。

後期の課題

後期の課題としては、発表における課題が挙げられる。成果発表を行った際に発表した情報工学科の2年生にレビューをもらい、確認したところ「声量がバラバラで聞き取りづらかった」、「淡々と進んでいったためついていくのが大変だった」などの意見が確認された。企業報告会などの発表にメンバーが参加する前にこれらの意見による課題を解決し、よりよい発表にできるようにする必要がある。

(※文責: 米山貴也 (神奈工))

7.1.3 法政大学

前期の成果

法政大では前期のプロジェクト活動を通して、主に2つの成果を得ることができた。1つ目は、アイデア出しを通じて、新しいものを生み出す考え方や過程を経験したことである。「10年後の未来を見据えたアプリケーション」というコンセプトでアイデア出しを行い、大学メンバーでブラッシュアップを行うことで、社会課題や既存のサービスなどと向き合える力を養った。2つ目は、アプリケーション開発の手法や主な手順について学んだ。開発の教科書の輪読を通して、ア

ジャイル開発手法やチーム開発の各役職の仕事内容など、後期の開発に向けて基礎知識を身に着けた。

前期の課題

前期の課題としては、各種ツールへの対応が遅れたことが挙げられる。チームでの開発未経験者が多かったこともあり、Slack, Discord, wiki に苦戦するメンバーが多かった。これによって、報告、連絡、相談が不足し、チーム全体で現状を把握できていないなどの問題が起こった。途中で情報共有の認識を統一するために議事録や共有フォルダの使用方法を再確認したことにより、情報の漏れは少なくなった。

後期の成果

後期のプロジェクト活動を通して、主に2つの成果を得ることができた。1つ目は発表のスキルを学んだことである。法政大は後期で学科全体を対象に成果報告会を行った。学科の全生徒に対して通知を出したため、観客はアプリケーション開発についての知識の差が大きいことが予想された。多種多様な人に共感される様な発表の構成を考える必要があり、状況や場面に応じた発表がどのようなものなのか学ぶことができた。2つ目は実際の開発について体験できたことである。大学内の授業で得た基礎知識やスキルがどの様に应用できるかを考えながら開発を行った。チームでの開発ではどのような問題が発生するのかなど、授業に参加するだけでは得られなかった経験を得た。

後期の課題

後期における課題として、メンバーの全体会議への出席率の低さが挙げられます。各メンバーは個別のサービス会議への出席とタスクの遂行は適切に行っていたものの、全体会議への参加が明らかに不足していました。その結果、プロジェクト全体の今後の予定について、メンバー全員が十分に把握できていない状況が発生しました。この問題に対し、学内全体会議を行う際に、議事録を通じて会議内容を確認することで、プロジェクト計画への理解を深める対策を講じました。

(※文責: 久高陸斗 (未来大))

7.1.4 京都橘大学

前期の成果

京都橘大では前期のプロジェクト活動を通して、主に2つの成果を得ることが出来た。1つ目は大学内会議でのサービス案の決定である。どのようなサービスを作りたいかではなく日常の中から疑問や課題を見つけそれに応えられるようなサービスがどのようなものかを考え、発案や企画を行い、その後ブラッシュアップを繰り返すことでニーズへの有効な答え方を学ぶことが出来た。2つ目はチーム作業の経験を得ることが出来たことである。他大学の学生と意見交換や役割分担を行う中で、異なる視点やアプローチを学ぶことができ、視野を広げることが出来た。

前期の課題

後期の課題として、京都橘大学メンバーの深刻な離脱率があげられる。当初12人で開始したプロジェクト活動だったが、前期終了時点で半数近くが離脱する事態となった。その結果、割り振ら

れた役職やタスクが遂行されず、放置される状況となってしまった。原因をメンバーのモチベーションの低さと考え、それぞれに役職やタスクを割り振り、明確な役割を与えるといった試みを行ったものの、有効な決策とはならなかった。

後期の成果

後期のプロジェクト活動を通して、主に2つの成果を得ることが出来た。1つ目は実際の開発プロセスに則っての開発作業を経験出来たことである。当初行った輪読での学習知識を活かし実際の開発手法に則り計画と反省を繰り返すことでメンバーとのコミュニケーションを取りながら、開発作業に取り組むことができた。2つ目は成果発表会を通しての発表スキルの獲得である。京都橘大学では12月18日に行った成果発表会に備え如何にして自分達の行ってきたことを伝えられるか。自分達の開発したサービスの魅了を伝えられるかフィードバックや試行錯誤を繰り返し入念に発表準備を行った。それにより、発表スキルや傍聴者目線での発表の見方も理解することが出来た。

後期の課題

後期の課題としては、メンバーの会議への出席率が著しく低かったことがあげられる。大学内会議や各サービス開発での会議への出席率が低く意見のメンバーとのコミュニケーションや話し合いが行われず、他メンバーと比べ開発サービスへの理解が浅くなっていた。そのため、大学内会議でサービス機能の意図などを説明できない事態となった。これに関しては該当するサービスメンバー以外の京都橘メンバーが会議に参加し理解を深める対策を行った。

(※文責: 中川龍馬 (京都橘))

7.2 各サービス毎の成果と課題

7.2.1 「:ENATA」

前期の成果

本サービスは毎週2回のサービス定例会議を行った。その中で、アプリケーションの軸、メイン機能、ロゴやコンセプト、キャッチコピーを各大学ごとにスライド形式で提案していった。それぞれの大学に対して意見や感想などを述べていき、ブラッシュアップを行いながら作成していった。また成果物として企画書、サービスに対する認識の齟齬をなくすためにプロモーションビデオを作成した。

前期の課題

本サービスの問題点として、特定の人物しか発言できていない、連絡ツールで確認のリアクションが取れていないという事象が挙げられる。2つ目の問題が発生した原因として誰しもが発言できるという雰囲気作りが出来ていないことが挙げられる。現在では自分が発言していないときはミュートにしている人が多く、自分の意見を話す際にリアクションなどがなく非常に話ずらくなっている。2つ目の問題点の発生原因として、確認をとることの重要性を伝えきれていないことが挙げられる。

後期の成果

後期の成果として、本サービスの主要機能である「自分のプロフィール作成・編集機能」「プロ

フィール交換機能」「交換した相手のプロフィール閲覧機能」の実装が挙げられる。主要機能を実装したことにより、実際に動作するアプリケーションを触る中で、さらなる問題点や改善点を発見することができた。また、前期に作成したプロモーションビデオを、実装した画面を用いて再作成した点も成果の1つである。さらに、課外活動として参加した HAKODATE アカデミックリンク 2024 では、審査員特別賞を受賞するという成果も得られた。

後期の課題

後期の課題として、プロジェクト全体の理解不足とタスク管理の不備が挙げられる。具体的には、初期段階で画面遷移図や設計書を作成しなかったためにメンバー間で全体の処理フローの理解が不足した。また、スプリントバックログがメンバー内での話し合いの中できみ砕くことが出来ず、粒度の粗いタスクとなっていた。このようなタスクの細分化が不十分であったために作業が過剰負担となり、期限内にタスクを完了できない事例が多発した点が問題であった。

(※文責: 赤井暖太 (未来大))

7.2.2 「Move me!!!」

前期の成果

毎週2回のサービス定例会議を行い、サービスに必要な機能やUIのイメージ、コンセプトなどを話し合った。各自で意見を持ち寄って会議内で議論をしてアプリケーションのイメージを共有、画面遷移図や企画書の作成を行った。また、サービスに対する認識の齟齬をなくすためにプロモーションビデオを作成した。

前期の課題

本サービスの問題点として、会議への参加率が問題点として挙げられた。授業時間外に会議の日程を設定しているためプライベートの時間との兼ね合いによって参加できない人が多く、決定事項を会議内ではなく Google Form などを用いて集計し、次の回で決定するという流れが多くなってしまい、進行が遅くなってしまいう場面が多かった。また、参加人数が少ないため意見が少なかったり参加できていないメンバーの意見が取り入れられにくくなってしまった。

この問題点を解決するためには、メンバーのモチベーションの維持・向上が必要だと考えられる。モチベーションの低下の要因の1つとして、作業分担がうまくできていないという点がある。各メンバーにしっかりと役割を振ることができれば、やる事が明確化されモチベーションを保つことができるのではないかと考える。

後期の成果

本サービスの後期の活動における成果は、2つ挙げられる。1つ目は、前期の課題の解決である。GitHub Projects を用いて役割分担を行うことやデイリースクラムによる進捗報告によってタスクの見える化やメンバーの進捗を確認することができたのではないかと考える。また、毎週のサービス会議内でその週での成果物を共有することでサービス自体の進捗も見えるかすることでメンバーのモチベーションを落とすことなくサービス開発に取り組む事ができた。2つ目は、メイン機能である「ヒマワリの表示機能」と「ヒマワリの共有機能」を実装したことである。メイン機能の実装ができたことでデザイン面での工夫やサービスに対するイメージの共有を行うことができた。ま

た、作るものが明確化したことによって、必要な機能と不要な機能の選別を行うこともできた。

後期の課題

課題としては、工数見積りの甘さや、スプリントバックログのタスクの割り振りが不十分であったことが挙げられる。経験が足りない点や技術力があまりないため、実装したい機能にどれくらい時間がかかるかの把握が難しく、早く終わるタスクや想定以上に時間がかかってしまうタスクがあり、各スプリント終了時に成果物が出てこない問題があった。また、タスクの振り方に関して、同じ画面の開発を複数人に振ってしまうことがあり、その際に開発を同時に進行することが難しいなど開発を意識したタスク分担ができていない問題があった。

(※文責: 谷村航洋 (未来大))

7.2.3 「ぼありー」

前期の成果

本サービスでは、毎週2回のサービス会議を行った。サービス会議では、サービスの方向性やサービス名の決定、コンセプトの決定、類似サービスの分析、機能選定などを行った。成果物としては、サービスの概要や使用場面などの認識を統一するためにサービス企画書の作成やプロモーションビデオ作成、サービスロゴ作成を行った。これにより、本サービスを企画する上でターゲットについて深掘りしたり、使用場面を想定した機能やUIの作成を経験することができた。

前期の課題

前期の課題として、各メンバーが想定していた方向性が異なっていることが挙げられる。原因として、サービス内で十分な議論をせずサービスの開発を進めようとしており、サービス企画の経験が足りず、どのようなサービスの方向性で開発を行えばよいか明確に考えられず、サービスの軸となる方向性を曖昧なまま開発を進めてしまったため、開発直前になり方向性を定めなければいけなくなってしまった。この課題を解決するために、スケジュールに余裕をもって十分な議論を行い、サービスメンバー全員に合意が取れるように改善することや、教員への相談が必要だと考えた。

後期の成果

本サービスでは、毎週1回のサービス会議を行った。サービス会議では、スプリント反省会とスプリント計画会を行い、次スプリントへの準備を進めた。成果物としては、サービスのコンセプトを満たすようなアプリケーションの開発やサービスのイメージキャラクターであるチャオベーターのグッズ作成などを行った。これにより、サービス開発における上流工程から下流工程まで経験でき、収益モデルの考案などを経験できた。

後期の課題

後期の課題として、サービスの機能の1つであるAIフィードバックに使われているAIの調整が終了しなかったことがあげられる。サービス企画当時はAIのフィードバックをよりユーザーに寄り添ったものにすることや、AIのフィードバックにユーザーが選択できる拡張性をもたせようとしていた。しかし、開発途中で新たな機能を追加したことや、メンバーのスケジュールが忙しく着手できず、十分な調整や拡張性があるものにできなかった。この課題を解決するために、開発を

New Future Mobile Phone Project

始めるまでにメンバーのスケジュールを考慮した余裕をもった計画を立てることや、具体的な完成のゴールを決めておく必要があると考えた。

(※文責: 柏崎遥菜 (未来大))

第 8 章 企業報告会に向けた活動

企業報告会として、「DELL」「SoftBank」「NTT テクノクロス」「OB/OG 報告会」への参加を予定している。これらの企業を訪問し、プロジェクトの成果物を直接発表する機会を通じて、技術やビジネスの観点からフィードバックを得ることを目的としている。企業報告会では、各サービスの主要機能の完成を前提とし、現在は既存の主要機能におけるバグ修正や改善が必要な部分を徹底的に精査する方針だ。これにより、各サービスをより高品質かつ安定した状態で発表できるよう準備を進める。特に、収益モデルガイドなどビジネスモデルに関わるものにも注力し、ビジネスモデル班の視点を取り入れながら、実用性と市場性のある成果物を目指している。最終的には、プレリリースが可能なレベルの完成度を目標とし、企業報告会において企業に自信を持って発表できるよう準備を進めている。この活動を通じて、企業のリアルな視点を取り入れ、今後のキャリアにおいて実践的な経験を活かしたいと考えている。

(※文責: 畑山龍空 (未来大))

第9章 まとめ

9.1 活動の要約

本プロジェクトでは、「:ENATA」「Move me!!!」「ぼありー」の3つのスマートフォン向けサービスを企画・開発し、社会課題の解決と日常生活の価値向上を目指して取り組んだ。各サービスのアイデア具体化、要件定義、プロモーションビデオの作成、そしてアジャイル手法を活用した短期間の開発サイクルを実践することで、具体的な成果物を作り上げた。4大学の学生が連携し、協力企業やプロジェクト OB/OG、教員の方々からの助言を取り入れることで、実践的な開発経験を積むことができた。

活動を通じて、スキルレベルの差や情報共有の不備、スケジュール管理の課題といった問題が明らかになった。一方で、これらの課題を解決するために、勉強会や情報管理の仕組みの整備、合同合宿の実施などを通じてチーム全体の連携を強化した。この結果、プロジェクトに参加したメンバーは、技術的スキルの向上のみならず、プロジェクト管理やチームワークの重要性を実感し、成長を遂げた。

各サービスでは、それぞれのコンセプトを基にした機能実装やビジネスモデルの設計が進み、プロモーションビデオやアプリケーション本体などの具体的な成果を挙げた。さらに、成果発表会やイベントを通じて開発内容を外部に発信し、「:ENATA」が賞を受賞するなど、外部からの評価も得た。

本プロジェクトを通じて得られた成果と経験は、単なるサービスの開発に留まらず、プロジェクトメンバーの成長や学びにつながるものであった。本報告書が、今後の活動の参考となり、さらなる発展に寄与することを期待している。

(※文責: 新美昂正 (未来大))

9.2 謝辞

本プロジェクトの推進にあたり、多大なるご協力をいただいた協力企業の皆様、プロジェクト OB/OG の皆様、そして教員の皆様に深く感謝申し上げます。皆様からいただいた貴重なアドバイスやフィードバックは、私たちがサービスの企画・開発を進めるうえで欠かせないものであり、プロジェクトの成果に影響しました。本プロジェクトに参加した4大学の学生たちが一丸となって活動できたのは、それぞれの大学でのサポートや環境が整っていたおかげです。

本プロジェクトを通じて得た経験と知見は、今後の活動やキャリアにおいても大いに活かされるものと確信しております。皆様のご支援に心から感謝します。

(※文責: 新美昂正 (未来大))

付録 A 用語集

- アジャイル開発
システムやソフトウェア開発の手法の 1 つであり、計画、設計、実装、テストという開発工程を機能単位の小さいサイクルで繰り返すもの。
- インセプションデッキ
プロジェクトの目的やゴール、成功の条件を明確にし、関係者間で共通理解を得るための資料やワークショップ。
- Wiki
複数のユーザーが共同でウェブページを作成・編集できるシステムやウェブサイトのこと。
- エレベーターピッチ
短時間（30 秒～1 分程度）で自分のアイデアやビジネスプラン、提案内容を簡潔かつ効果的に伝えるプレゼンテーション手法。
- Gemini API
Gemini の能力をさまざまなシステムやアプリケーションに組み込むためのインターフェース。
- Django
Django（ジャンゴ）は、Python で書かれた Web アプリケーションフレームワーク。
- React
React は、Facebook（現 Meta）が開発した JavaScript ライブラリで、主に（UI）を構築するために使用される。
- スクラム手法
複雑な問題に対応する適応型のソリューションを通じて、人々、チーム、組織が価値を生み出すための軽量級フレームワーク。
- スクラムマスター
スクラムチームが円滑にスクラムを実践できるように支援し、障害を取り除く役割を担うリーダー兼ファシリテーター。
- スプリント
スクラムで使われる 1～4 週間の開発サイクルで、計画した作業を完了し、動作するプロダクトの一部を作り上げる期間。

- スプリントバックログ
スプリント期間中にチームが完成させるタスクをリストアップしたもの.
- デイリースクラム
進捗状況や障害を共有し、次の作業に向けた調整を行うための日報.
- バックエンド
Web アプリケーションやサービスの裏側で動作するシステムのこと. ユーザーが直接目にするのではなく、データベースの管理, ユーザー認証, ビジネスロジックの処理などを担当し, フロントエンドと連携して動作する.
- ビジネスモデル
どのように収益を生み出し, 価値を提供し, 持続的に運営するかを示す仕組みのこと.
- Flutter
Flutter (フラッター) とは 2018 年に Google が開発したモバイルアプリ用のフレームワーク.
- フロントエンド
ユーザーが直接触れる部分の Web サイトや Web アプリケーションのインターフェース (表示される画面デザイン, ボタン, テキスト, 画像, フォーム)などを指す.
- プロジェクトリーダー
プロジェクトの目標達成に向けてチームを指揮・管理し, メンバーを導く責任者.
- プロダクトオーナー
スクラムチームの成果物の価値を最大化する責任を持ち, プロダクトの要件や優先順位を決定する役割.
- ペルソナ
ターゲットユーザーを具体的に表現した架空の人物像. マーケティングやデザイン, プロダクト開発などでよく使用され, ユーザーのニーズ, 行動パターン, 動機, 背景などを理解するためのツールとして活用される.

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] Ken Schwaber, Jeff Sutherland. (角征典・荒本実・和田圭介訳) スクラムガイド. 2020-11. <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Japanese.pdf>. (最終閲覧日: 2024 年 7 月 19 日)
- [3] Instagram from Meta . あなたの大切な人や物をより身近に感じよう . <https://about.instagram.com/ja-jp> (最終閲覧日: 2025 年 1 月 8 日)
- [4] 面白法人カヤック . — 名刺不要の時代! ? 瞬速簡単プロフィール交換アプリ . <https://www.kayac.com/service/other/871> (最終閲覧日: 2025 年 1 月 8 日)
- [5] アップルジャパン株式会社 . iPhone や iPad でスクリーンタイムを使う <https://support.apple.com/ja-jp/108806> (最終閲覧日: 2025 年 1 月 8 日)
- [6] emol 株式会社 . emol 株式会社 (エモル) | emol inc. <https://emol.jp/> (最終閲覧日: 2025 年 1 月 8 日)
- [7] グーグル合同会社 . Android スマホの Digital Wellbeing ってなに? その機能の概要や利用方法を解説 https://www.android.com/intl/ja_jp/articles/177/(最終閲覧日: 2025 年 1 月 8 日)
- [8] 株式会社 Awarefy . 株式会社 Awarefy (アウェアファイ) — 大切と向き合う自分をつくる . <https://www.awarefy.com/> (最終閲覧日: 2025 年 1 月 8 日)
- [9] 株式会社 cotree . muute (ミュート) - 知らない自分を見つけよう . <https://muute.jp/> (最終閲覧日: 2025 年 1 月 8 日)
- [10] Never Inc . 褒め日記: 褒める, メンタルケア, AI, ポジティブ, ミュート . <https://apps.apple.com/jp/app/褒め日記-褒める-メンタルケア-ai-ポジティブ-ミュート/id1554189291> (最終閲覧日: 2025 年 1 月 8 日)
- [11] Sato Kazushige . ポジティブ日記 . <https://apps.apple.com/jp/app/褒め日記-褒める-メンタルケア-ai-ポジティブ-ミュート/id1554189291> (最終閲覧日: 2025 年 1 月 8 日)
- [12] SELF 株式会社 . 人工知能 (AI) と会話できるアプリ - SELF (セルフ) . <https://self.software/> (最終閲覧日: 2025 年 1 月 8 日)
- [13] グーグル合同会社 . API キーを取得 — Google AI Studio . <https://aistudio.google.com/app/apikey?hl=ja> (最終閲覧日: 2025 年 1 月 8 日)
- [14] グーグル合同会社 . Gemini API reference — Google AI for Developers . https://ai.google.dev/api?hl=ja&_gl=1&lang=dart (最終閲覧日: 2025 年 1 月 8 日)