



オンラインチケット予約システムの開発

Development of Yagaigeki Online Ticket Reserve System

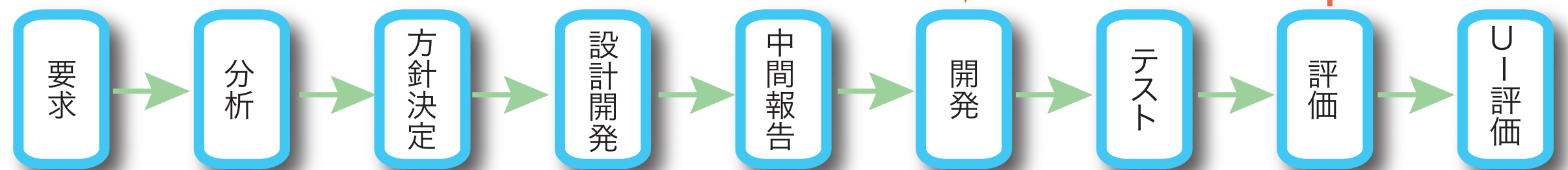
GroupC： 中塚洋大(You dai Nakastuka) 石倉一人(Kazuto Ishikura) 菅原悠助(Yusuke Sugawara) 川原田圭太(Keita Kawaharada) 斉藤大輔(Daisuke Saito)

開発の軌跡

開発の目的

- ・予約システムのモバイル化
- ・システムのUI向上

開発行程



コミュニケーション

ディスカッション

4回に渡る打ち合わせを行い、その度開発状況と要求との整合性をとった。

コミュニケーションシート

打ち合わせで決定した事を文書化し共有することで、依頼者と開発者との認識の差を埋めることができた。

ペアプログラミング

二人一組でプログラミングすることで、一人で行うよりも精度と速度が向上した。

ユーザ用 野外劇チケット予約システム

パソコン版



new!

チケット情報変更機能

予約したチケットの情報を変更できるようにした。

Advanced!

デザインの変更

既存システムのデザインを黒主体から明るい感じに変更した。

Advanced!

UIの追求

ユーザがより自然に操作でき、入力ミスによって情報の再入力を求められた場合には、最低限の操作ですむ工夫をした。

携帯電話版



▲QRコード

携帯用URL:
<http://yagaigeki.per.c.fun.ac.jp/web/>

より幅広いユーザを求めて

基本的な機能はパソコン版と全く同じで、携帯電話からも予約できるようにした。また、携帯電話にふさわしいUIを目指しデザインした。

管理者用 予約情報管理システム



new!

管理機能の強化

従来の予約情報閲覧機能に加え、データのグラフ化機能、検索機能を追加し、利便性の向上を図った。また、パソコンと携帯電話のどちらからの予約かを把握する機能も追加した。

Advanced!

UIの向上

より使いやすく、管理する側に立ったUI設計を行った。例えば、デザインはシンプルにまとめ、簡単に操作できる設計をした。

総括

UIテストを通して、開発者とユーザの認識の差とユーザの視点でデザインやシステムを考える事の難しさを実感した。また、今回の開発で整理されたドキュメントの重要性も実感した。打ち合わせの際のメモをそのまま利用して開発をしたが、次の打ち合わせで要求に対する開発漏れがあったり、表記の間違い等を指摘された。プロジェクト学習を通して、仕事のノウハウを知る事は貴重な体験となった。この経験をこれからの学業に生かし、より自分を磨いていきたい。