

アプリ名

未来日記。

概要

理想の生活を確立させるためのアプリ。
将来を見据える。家計簿、検定情報管理、
スケジュール帳には私がそうしなければならないあるべき結果を入力してプレッシャーを
ておく。メールでとどく。メールで家計簿送れる。

コンセプト

将来どうありたいか。目標貯金までいけるか、検定についていちいち調べなくとも把握
ように、

類似アプリとそれに負けない強み

類似アプリ	負けない強み
タスク管理	未来のことも確定事項のように入力できる。
家計簿	

ターゲット（ペルソナ）

参照ペルソナシート名	呼称

Story（機能、『誰が（ターゲットの「呼称」）』、『何をすると』、『どういうことがで

番号	誰が	何をすると	どういうことができる
1	私が	私の在りたい将来を入力する	具体的な日数の把握。必要な物事
2	私が	貯金と収入支出を入力する	目標貯金までの金額とある程度の
3	私が	検定についての情報を入力する	検定についての情報を一覧で見ら
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

企画背景（なんでそれを作ろうと思ったか）

私の現状の把握と私の未来に必要なものを調べる手段が欲しかったため。お金と仕事にて
技術とこなすべきタスクがメイン。

使用技術

Java、Swing、MySQL

Java、

プラットフォーム

Windows

Windows



を 与 え

で き る

できるか』)

。
日数
れる

きる

アプリ名

SchoolNET（仮）

概要

ガンダム水星の魔女育成ゲーム（キャラクター診断付き）。

コンセプト

決闘（育成）するといくつかのルートに進む。
自分に近いガンダムキャラがなんとなくわかる。

類似アプリとそれに負けない強み

類似アプリ	負けない強み
https://www.webl.io/	私用された楽曲も記載する。
http://www.st.rim.or.jp	起こった事実のみを簡潔に述べるため比較的読みやすい。
https://ciatr.jp/topics/3	楽曲の記載。

ターゲット（ペルソナ）

参照ペルソナシート名	呼称

Story（機能、『誰が（ターゲットの「呼称」）』、『何をする』、『どういことがで

番号	誰が	何をする	どういことができる
1	私が	ガンダムのゲームで	遊ぶことができる。
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

企画背景（なんでそれを作ろうと思ったか）

記憶力が弱いのでその一話で起こった出来事や場面を忘れがちだった。しっかりと全部見
に時間がたつと細部を覚えておらず、あまり積極的に同胞と語ることができないため手っ
早く色々な情報を確かめることができるように作ろうと思った。

好きなアニメのゲームがやりたかったのでとりあえず簡単なものを作ろうと思いました。

使用技術

Java、Swing、MySQL

Java、

プラットフォーム

Windows

Windows



私が見たシリーズのみの解説。今回はSEEDと水星がメイン。キャラ診断I

--

--

--

--

さきるか』)

--

いたの り取り

はおまけなので適当

名前		家族構成
性別		居住地
年齢		趣味
職業		休日
収入		好きな事
担当業務		チャレンジ
悩み事	スケジュール管理できない 家計簿をつけたいのにいつも忘れがち やらなければならないことがたくさんあるから こそやるべきことがまとまらない	検索キーワード

[illegible]

名前		家族構成
性別		居住地
年齢		趣味
職業		休日
収入		好きな事
担当業務		チャレンジ
悩み事		検索キーワード

[illegible]

名前		家族構成
性別		居住地
年齢		趣味
職業		休日
収入		好きな事
担当業務		チャレンジ
悩み事		検索キーワード

[illegible]

WiZ制作作品紹介アプリ

概要（どんなアプリ/ツールですか？）

チーム制作の授業で作成した作品を紹介して起動もしくはサイトに飛べるアプリ

コンセプト（そのアプリの特徴/目指すもの）

毎年WiZで数十と作られるアプリをまとめて整理して分かりやすく人に伝えること

Story/Task（タスク的ではなくジョブ的に書く）

OCに参加してくれた高校生が、在校生の作品を見て触れて貰い学校で学べる事を知るこ
きる

SubTask（そのストーリーを実現する為の作業/優先順位）

優先順位	作業
1	作品一覧ページの画面の作成（手書き⇒SceneBuilder）
2	作品紹介ページの作成（手書き⇒SceneBuilder）
3	AccessDB設計（フィールド：主キー、作品名、紹介文、作品イメージ画像パス
4	DBにデータの入力
5	作品一覧ページにDB上のデータを表示
6	作品紹介ページにDB上のデータを表示
7	作品一覧ページから作品紹介ページの遷移処理
8	

企画背景（なんでそれを作ろうと思ったか）

OCで高校生が見れているのは、3年生の作成したWebサイトだけだった。2年制の頃に作成した良い意味でレベルの近い作品を見せることができていなかったのも、2年3年と段階的に作品を見せてあげることで入学意欲を煽りたいと思った。あと俺自身がこれ以上フォルダで分けて管理するには無理だと思った。

プラットフォーム

- ・ Windows
- ・ JRE11

太郎】



□

その作品を分かりやすく簡潔に書こう。
誰が聞いてもどんなものかイメージで
けるような文章。



□

その作品の特徴、目指すもの。類似
アプリでこれだけは負けていないとい
う点。唯一貫くもの。

とがで

実際にそのアプリを【どんな人が】、
【どのように使って】、【その結果達成
できる目的】を記述する。なお、ジョブ
的な文章で書くこと。



、作品

ストーリーを達成する為に必要なタス
ク。プログラマー実際に開発を行う単
位。優先順位をつけて、上から順番
に実行できるようにする。

□

何故それを作ろうと思ったのか。問
題の提起。作品のニーズの説明の
切り口。今回は2人以上にニーズが
あれば可とする。例えば、授業の課
題だから自分だけのニーズなの
で不可。

名前	鈴木B子	家族構成
性別	女性	居住地
年齢	28歳	趣味
職業	ネイリスト	休日
収入	年収400万	好きな事
担当業務	ショッピングモールでのネイル	チャレンジ
悩み事	結婚したいと思っている	検索キーワード

両親、弟

埼玉

旅行・音楽フェス

映画やショッピング

ジャニーズ

ネイルのブログをはじめた

ネイル、エステ