

成果報告書

－MBTI性格診断アプリの開発－

海津幸作

- 開発したもの

 - MBTI性格診断アプリ

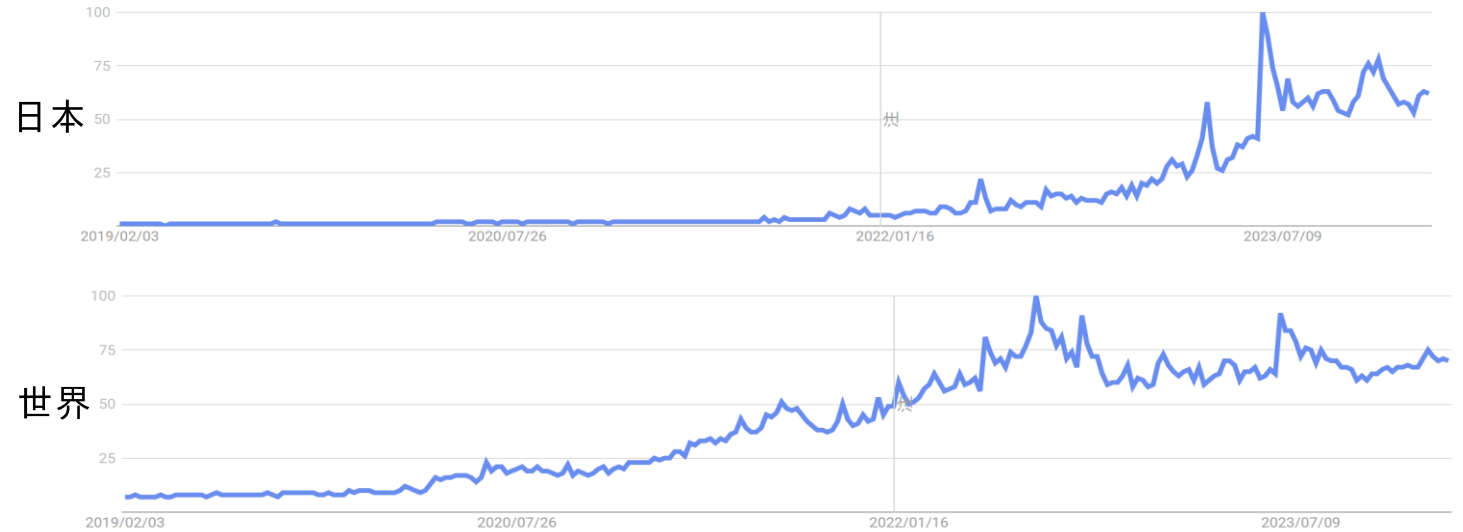
- MBTIとは

 - ユング心理学を基にアメリカ人のブリッグス親子が開発した性格診断の手法

背景

◦ MBTIの流行

- ・ 若者を中心に世界的にブーム
- ・ Z世代の約6割が「MBTI診断」を知っている([otalabによる調査](#))
- ・ 性格診断の需要アリ



Google検索における過去5年間の「MBTI」の人気動向

◦ 教育やビジネスへの活用の広がり

- ・ 「MBTIをビジネス上で活用していますか？」という問いに対し、85.8%の経営者が「はい」と回答 ([PRIZMAによるインターネット調査](#))

- ・ MBTIを用いた教育に関する論文

(大里 洋一, [「性格の違いをとらえた教育活動 —Myers-Briggs Type Indicator を用いて認知の仕方の違いを理解する—](#), 薬学教育第6巻)

解決すべき課題

。既存のサービスについて

→現在、一つのサイト ([16Personalities](https://16personalities.com/)) がほとんどの利用者を占めている



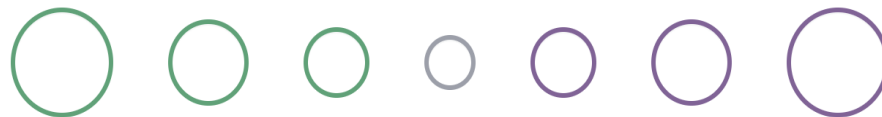
■ 既存の診断サービスの問題点を解決し改良した新しい診断アプリの開発

－問題点－

- ・ そもそも正確にはMBTIではない
- ・ あいまいで抽象的な質問や診断結果、似た質問の繰り返し
- ・ 翻訳による分かりづらい文章
- ・ 子供は利用しにくい
- ・ 質問数が多い（60問）

自分はとても感傷的だ。

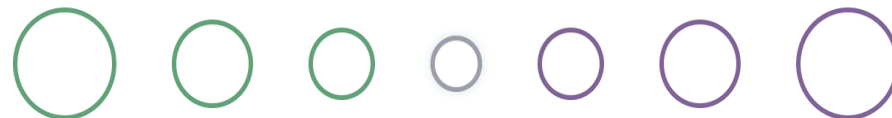
同意する



同意しない

仕事のスタイルは“きちんと着実に努力する”ではなく“自然発生するエネルギー爆発の連続”に近い。

同意する



同意しない

誰かに高く評価されると、その人が自分に落胆するのにどれくらい時間がかかるか考えてしまう。

実際の16Personalities
で尋ねられる質問→

同意する



同意しない

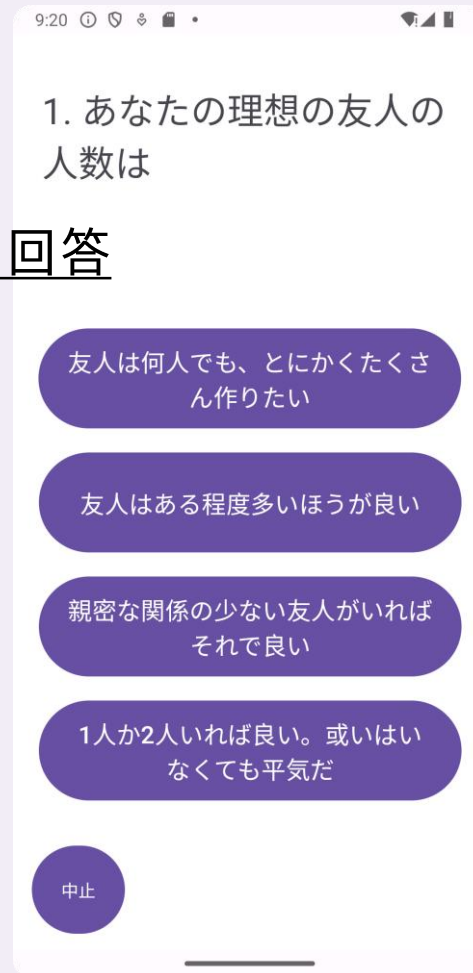
開発したシステムの機能と特徴

。診断機能 … 性格を診断する

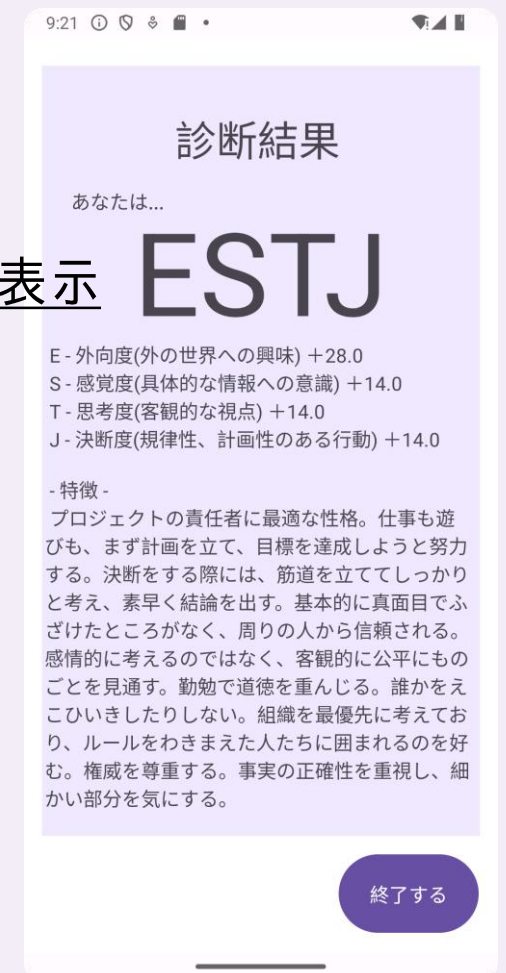


○診断ボタンをタップ

○質問に回答



○診断結果が表示



- 質問を大人/こども向けで選択可

2. 授業や講座を受けるとき、ノートはどのように書くか

板書やスライドの構成を意識しつつ、全ての情報を書くようにする

定規やペンなどで線や色を使い分け見栄えを意識して書く

色々と考えながらペン一本で重要な箇所のみメモする

内容から様々なことを想像してしまうので、書く時間がなくなる

中止

9:21 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫

診断結果

あなたは...

ESTJ

E・外向度(外の世界への興味) +28.0

S・感覚度(具体的な情報への意識) +14.0

T・思考度(客観的な視点) +14.0

J・決断度(規律性、計画性のある行動) +14.0

-特徴-

プロジェクトの責任者に最適な性格。仕事も遊びも、まず計画を立て、目標を達成しようと努力する。決断をする際には、筋道を立ててしっかりと考え、素早く結論を出す。基本的に真面目でふざけたところがなく、周りの人から信頼される。感情的に考えるのではなく、客観的に公平にものごとを見通す。勤勉で道徳を重んじる。誰かをえこひいきしたりしない。組織を最優先に考えており、ルールをわきまえた人たちに囲まれるのを好む。権威を尊重する。事実の正確性を重視し、細かい部分に氣にする。

終了する

あなたはどちらですか？

こども

学生 / 大人

1. 知らない人とおしゃべりするのはとくい？

すぐとくい

そこそことくい

あんまり

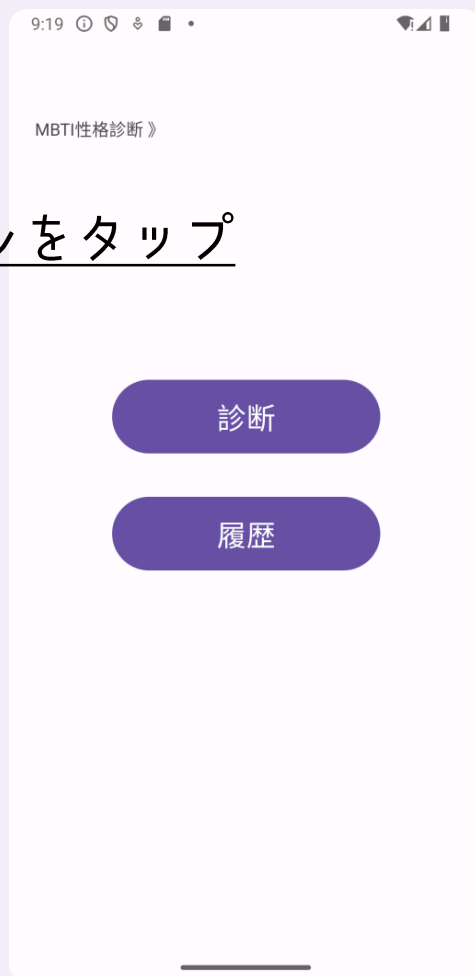
すぐにながて

中止

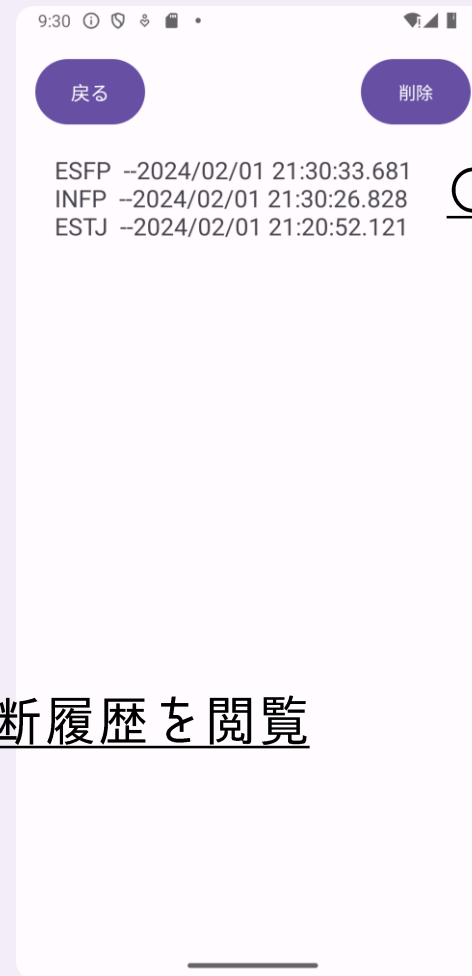
- 抽象的な言葉を避けた具体的な質問や診断結果

○履歴閲覧機能 … 履歴を見る

○履歴ボタンをタップ

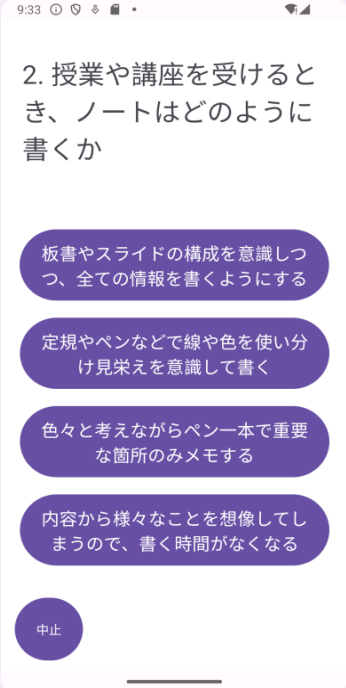
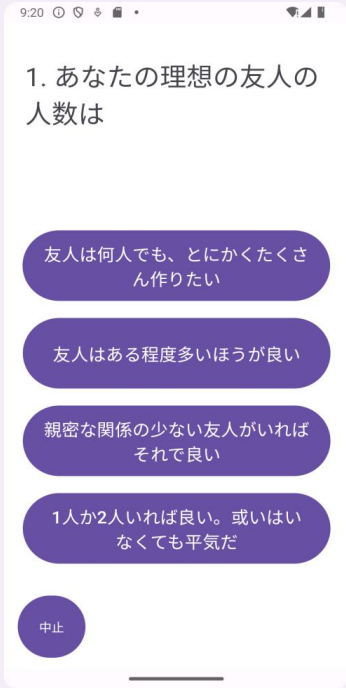
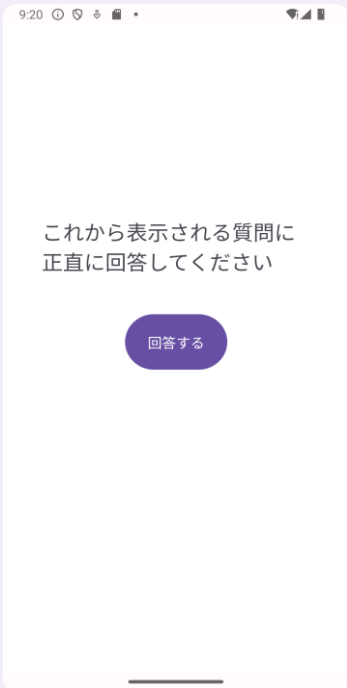


○過去の診断履歴を閲覧



○削除ボタンで削除も可能

デモ(スクショ)



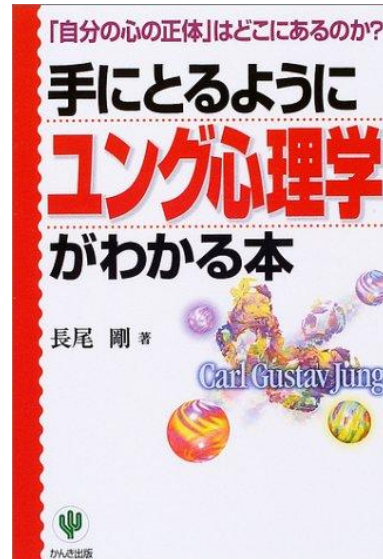
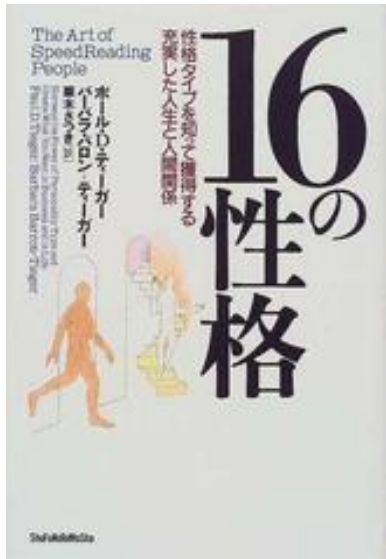
システムの実現方法や実現手段

開発環境：Android Studio

使用言語：Java

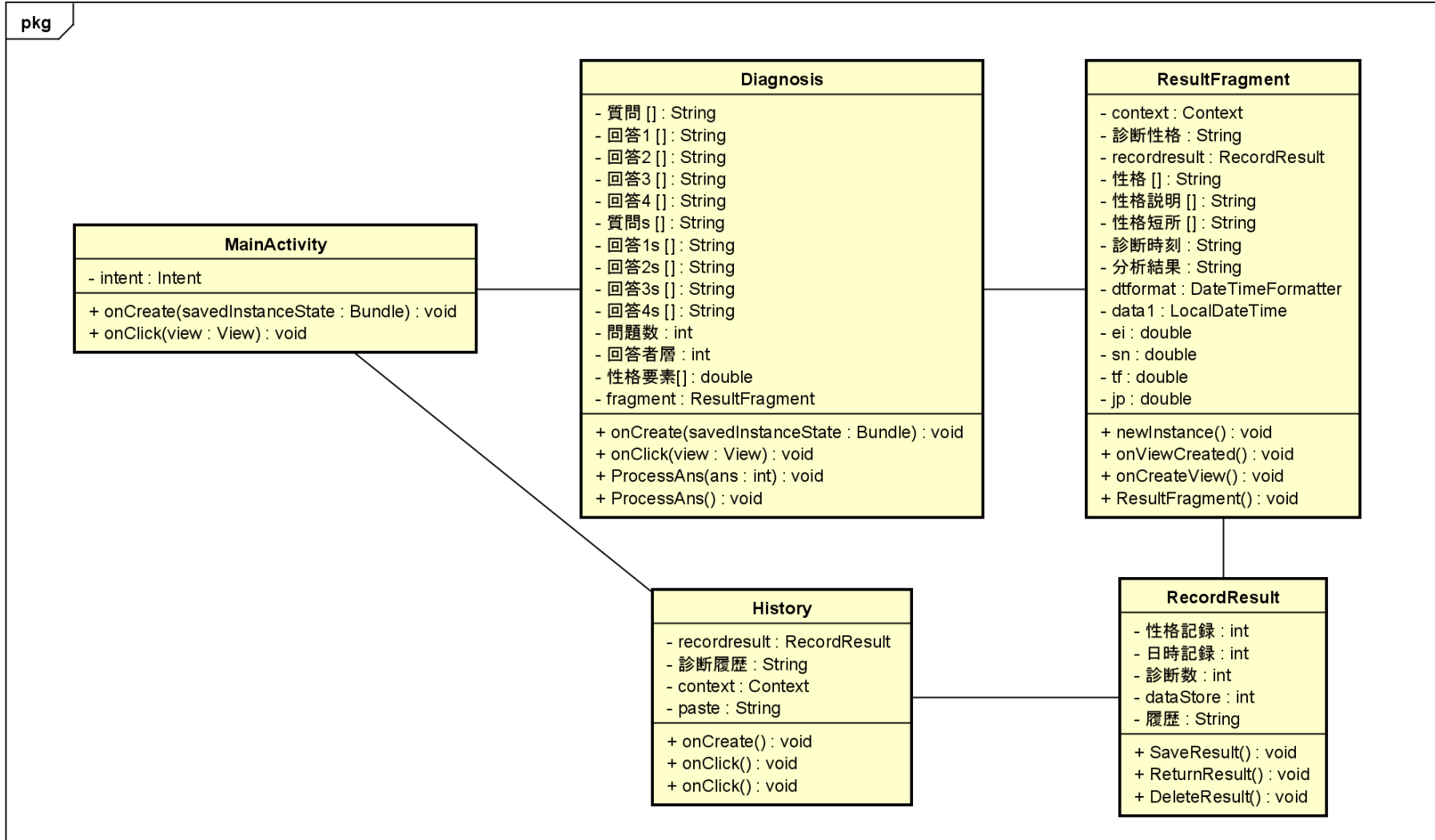
参考図書

- ・「16の性格」
－Paul D.Tieger, Barbara Barron-Tieger著
- ・「手にとるようにユング心理学がわかる本」
－長尾 剛 著
- ・「タイプ論」
－C.G.ユング著



プログラムの構成

。クラス図



APIレベルを34に引き上げ

3つのActivityによって構成

Activity

- Main (初期)
- Diagnosis (診断)
 - ResultFragment
- History (履歴)

データベース

– RecordResult

性格分析をする処理の実現

Diagnosisクラスの回答ボタンによって
性格の重み(2,1,-1,-2)を与える処理→

```
}else if (v.getId() == R.id.stop || v.getId() == R.id.finish) {  
    finish();  
}  
else if (v.getId() == R.id.answer1) {  
    ProcessAns(2);  
}  
else if (v.getId() == R.id.answer2) {  
    ProcessAns(1);  
}  
else if (v.getId() == R.id.answer3) {  
    ProcessAns(-1);  
}  
else if (v.getId() == R.id.answer4) {  
    ProcessAns(-2);  
}  
}
```

```
109 Double ei = getArguments().getDouble( key: "0");  
110 Double sn = getArguments().getDouble( key: "1");  
111 Double tf = getArguments().getDouble( key: "2");  
112 Double jp = getArguments().getDouble( key: "3");  
113  
114 String 性格度[]=new String[4];  
115  
116 if(ei>=50) { 診断性格+="E"; 性格度[0]="E - 外向度(外の世界への興味) "+String.valueOf( d: 2*(ei-50)); }  
117 else{ 診断性格+="I"; 性格度[0]="I - 内向度(自分の世界への興味) "+String.valueOf( d: 2*(50-ei)); }  
118  
119 if(sn>=50) {診断性格+="S"; 性格度[1]="S - 感覚度(具体的な情報への意識) "+String.valueOf( d: 2*(sn-50)); }  
120 else{ 診断性格+="N";性格度[1]="N - 直感度(抽象的な情報への意識) "+String.valueOf( d: 2*(50-sn)); }  
121  
122 if(tf>=50) { 診断性格+="T"; 性格度[2]="T - 思考度(客観的な視点) "+String.valueOf( d: 2*(tf-50)); }  
123 else{ 診断性格+="F";性格度[2]="F - 感情度(情緒的な視点) "+String.valueOf( d: 2*(50-tf));}  
124  
125 if(jp>=50) { 診断性格+="J"; 性格度[3]="J - 決断度(規律性、計画性のある行動) "+String.valueOf( d: 2*(jp-50)); }  
126 else{ 診断性格+="P"; 性格度[3]="P - 柔軟度(自由で柔軟な行動) "+String.valueOf( d: 2*(50-jp));}  
127  
128 ((TextView)view.findViewById(R.id.mbti)).setText(診断性格);
```

ResultFragmentクラスの
集計された性格の重み
を受け取り、性格を診断
する処理→

プロジェクトの見積り

○規模見積り

部品	アイテム数	アイテム規模(LOC)	規模(LOC)
MainActivity	5	10	50
Diagnosis	3	10	30
History	3	10	30
Analysis	5	10	50
RecordResult	3	10	30
ResultFragment	3	10	30
合計			220

○規模実績

部品	アイテム数	アイテム規模(LOC)	規模(LOC)
MainActivity	2	5	10
Diagnosis	4	26	104
History	3	7	21
RecordResult	3	8	24
ResultFragment	4	16	64
合計			223

○生産性と時間の見積り

規模見積り (LOC)	220
生産性 (LOC/Hour)	5
時間見積り (Hour)	44

プロジェクトの計画と実績

○時間計画と時間実績

週番号	日付	計画作業時間	累積計画時間	実績作業時間	累積実績時間
1	1/16	6	6	3	3
2	1/19	6	12	3	6
3	1/23	6	18	5	11
4	1/25	6	24	2	13
5	1/26	6	30	3	16
6	1/30	7	37	7	23
7	2/1	7	44	4	27

○実績と生産性

規模実績 (LOC)	223
時間実績 (Hour)	27
生産性 (LOC/Hour)	8.26

この演習で学んだこと

- 設計・計画の重要性
- 設計や見積りの経験
- 0から完成までのアプリ開発の経験
- 文系的な要素を情報技術で表現