学校にないもので娯楽

＜人生が左右される事柄を確かめ、自身で動かす系のアプリ＞

＜娯楽と学びのハイブリッド＞

・電子運動会（年に一回、賞金TOPチーム。個人別もあり）

・今まで受けてきた教科・得意な教科などの情報を基にどの勉強をした方がいいか、また既に同じ道を通じている先輩の行動を知ることができるアプリ。（自身の適正を知れる）

・電子大会

自由な時間を増やすこと＝学生生活が楽しくなる

自身を持とう

・射的要素

・ＨＴＭＬ・ＣＳＳなどのプログラミングを（なんらかの工夫で）楽しく学べるようにする。

・学生生活

　　↑

　楽しくさせる

学校外、学校内は特にきにしない

・学生スケジュール改革

・ハンディ時間割

・Point　LIFE

・自身の今までの過去を基に現在の状況の把握と将来の予測を可能にするアプリ

・