

学祭モバイルアプリ

齋藤 尚生, 佐藤 玲瑠, 榮岩 拓見, 菅野 輝,
内藤 美咲, 丸山 詩織, 中下 大我

1. 企画の目的

調布祭をより楽しめるように
来場者の活動をストレスフリーに！

「複数の店が出店するイベント」で横展開を目標
例) 一般のお祭り、フリーマーケット

2. 課題点と改善案

いままでの課題	改善機能
店での待ち時間	モバイルオーダー
メニュー閲覧が現地のみ	└商品一覧表示
代金ミス	└代金自動計算
商品を決められない	※商品ランキング表示
店の場所が分かりにくい	※マップ表示

3. 開発環境

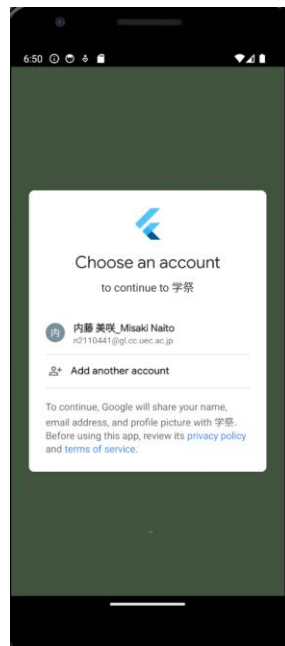
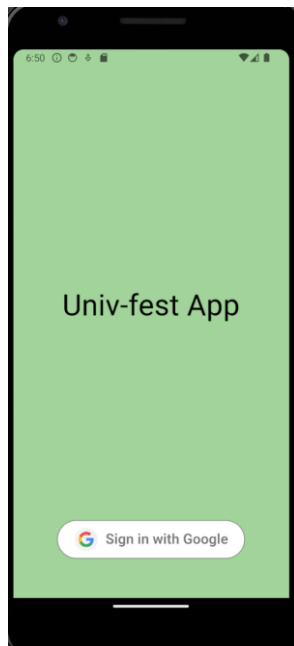
Flutter

- ・スマートフォン向けのアプリ開発が容易なモバイルフレームワーク

Firebase

- ・アプリ開発者向けプラットフォーム
- ・ネットワークとのやり取り

4. 実際の画面（ユーザ）



電通大アカウント
でログイン

ホーム画面



- ・ 注文した商品の状況
- ・ ランキング
- ・ セール情報
- ・ ご利用方法

マップ機能

- ・ お店の位置の大まかな把握
→ピンを押すと、周辺のお店が表示される



店舗一覧とメニュー



注文手順



注文確認

QRコード



注文確定後

- ・ 調理開始直前までは注文取り消し可能
- ・ 「商品完成」などの通知



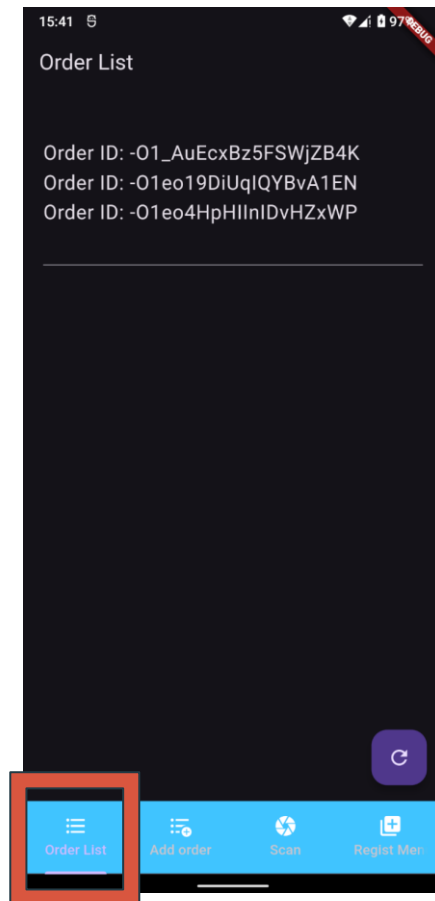
5. 実際の画面（ホスト）

Order List:

注文一覧

客側アプリから受けた注文と

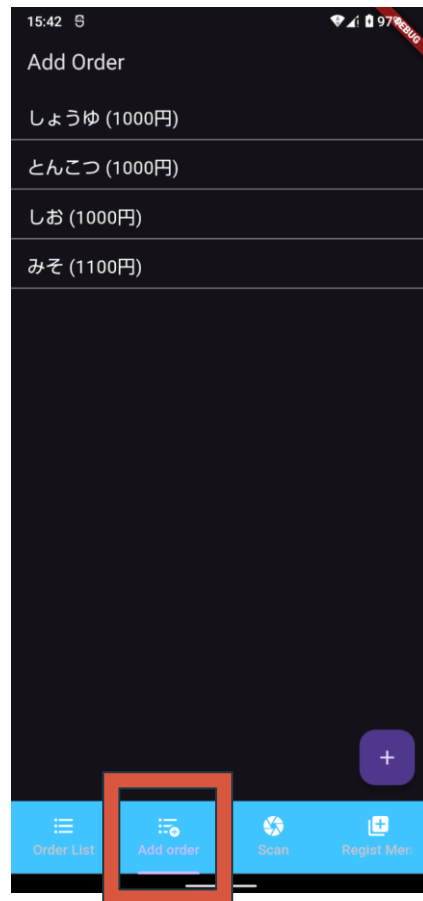
非アプリユーザの注文の両方



5. 実際の画面（ホスト）

Add Order:

モバイルアプリ未使用客からの
注文をキューに追加

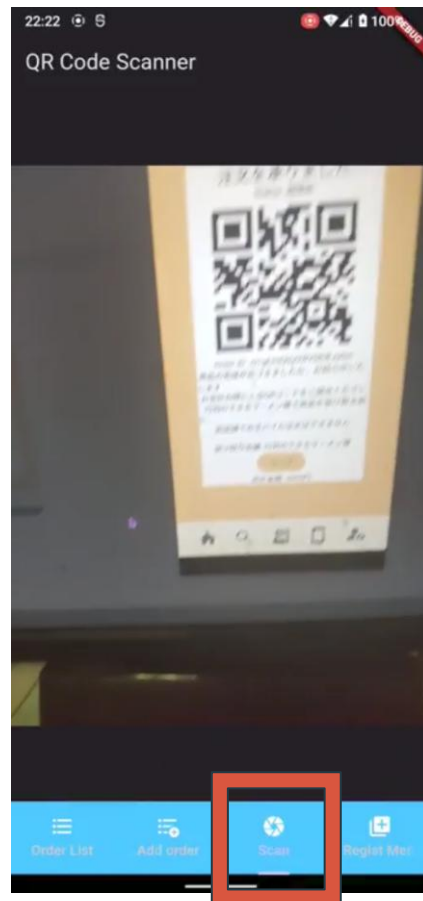


5. 実際の画面（ホスト）

QR Code Scanner:

客のQRを読み込み、

注文の確認と代金計算



5. 実際の画面（ホスト）

QR Code Scanner:

客のQRを読み込み、

注文の確認と代金計算



5. 実際の画面（ホスト）

Regist Menu:

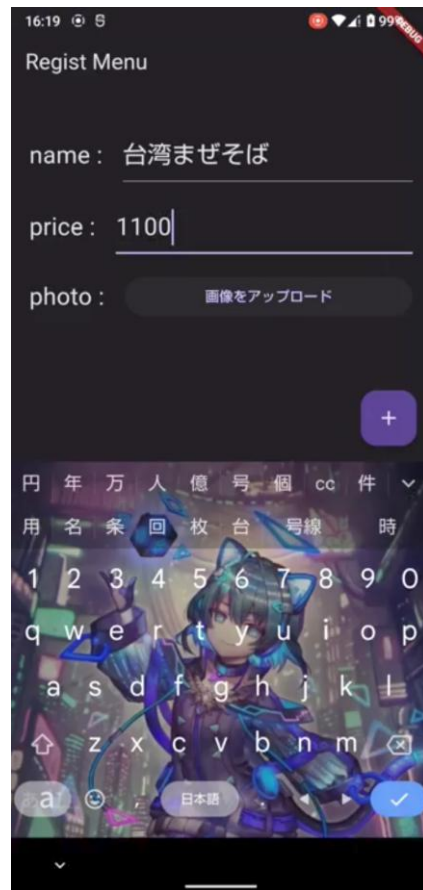
商品を新たに追加



5. 実際の画面（ホスト）

Regist Menu:

商品を新たに追加



5. 実際の画面（ホスト）

Regist Menu:

商品を新たに追加

→ firebase上の情報を更新



5. 実際の画面（ホスト）

Regist Menu:

商品を新たに追加

→ firebase上の情報を更新



学祭モバイルアプリ導入による効果検証

→ Googleアナリティクスを用いる

どれだけ頻繁に
アプリを使う
か？

どれだけの時間を
アプリに費やすの
か？

どれだけ出費
をするのか？

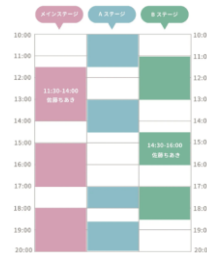
学祭モバイルアプリが実現したいこと



モバイルオーダー



マップ機能



スケジュール



学祭来場者(電通大生)の体験品質向上へ！